【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成19年12月6日(2007.12.6)

【公開番号】特開2005-144158(P2005-144158A)
【公開日】平成17年6月9日(2005.6.9)
【年通号数】公開・登録公報2005-022
【出願番号】特願2004-307992(P2004-307992)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/00　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/04　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/10　(2006.01)
Ｇ０６Ｔ　 1/00　(2006.01)
Ｇ０６Ｔ　13/00　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｊ
Ａ６３Ｆ　13/04
Ａ６３Ｆ　13/10
Ｇ０６Ｔ　 1/00　３４０Ｚ
Ｇ０６Ｔ　13/00　Ａ

【手続補正書】
【提出日】平成19年10月22日(2007.10.22)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
プレイヤによって操作される操作物を撮影する撮像手段と、
前記撮像手段による撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出する状態情報算出手段と、
前記操作物に連動する連動オブジェクトの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御する連動オブジェクト制御手段と、
前記連動オブジェクトの移動を制限する制限画像を制御する制限画像制御手段と、を備えるゲーム装置。
【請求項２】
プレイヤによって操作される操作物を撮影する撮像手段と、
前記撮像手段による撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出する状態情報算出手段と、
前記操作物の位置を画面上に表すカーソルの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御するカーソル制御手段と、
前記カーソルの動きに追従する追従オブジェクトの表示を、前記カーソルの座標情報に基づいて制御する追従オブジェクト制御手段と、を備えるゲーム装置。
【請求項３】
前記追従オブジェクトの移動を制限する制限画像を制御する制限画像制御手段をさらに備える請求項２記載のゲーム装置。
【請求項４】
プレイヤがゲームを継続できる指標となる情報を管理して、前記指標となる情報に基づ

いて、ゲームを終了させるゲーム継続管理手段をさらに備える請求項１又は３記載のゲーム装置。
【請求項５】
前記制限画像は、迷路を構成する画像である、請求項１、３又は４記載のゲーム装置。
【請求項６】
前記連動オブジェクトが、前記制限画像が表示される領域に接触あるいは侵入したときに、ゲームオーバーとなる、請求項１記載のゲーム装置。
【請求項７】
前記追従オブジェクトが、前記制限画像が表示される領域に接触あるいは侵入したときに、ゲームオーバーとなる、請求項３記載のゲーム装置。
【請求項８】
前記状態情報算出手段が算出する前記操作物の前記状態情報は、速さ情報、移動方向情報、移動距離情報、速度ベクトル情報、加速度情報、移動軌跡情報、面積情報、若しくは、位置情報、のいずれか、又は、それらの２以上の組み合わせ、である、請求項１又は２記載のゲーム装置。
【請求項９】
前記操作物に、予め定められた周期で、光を照射するストロボスコープをさらに備え、
前記撮像手段は、前記ストロボスコープの発光時及び消灯時のそれぞれにおいて、前記操作物を撮影して、発光時画像信号及び消灯時画像信号を生成し、
前記ゲーム装置は、前記発光時画像信号と前記消灯時画像信号との差分信号を生成する差分信号生成手段をさらに備え、
前記状態情報算出手段は、前記差分信号に基づいて、前記操作物の状態情報を算出する、請求項１から８のいずれかに記載のゲーム装置。
【請求項１０】
請求項１記載のゲーム装置のプレイヤが操作する操作物であって、
前記プレイヤによって把持される棒状の把持部と、
前記把持部の一方端に設けられ、受けた光を再帰反射する反射部と、を備える操作物。
【請求項１１】
請求項２記載のゲーム装置のプレイヤが操作する操作物であって、
前記プレイヤによって把持される棒状の把持部と、
前記把持部の一方端に設けられ、受けた光を再帰反射する反射部と、を備える操作物。
【請求項１２】
プレイヤによって操作される操作物を撮影するステップと、
撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出するステップと、
前記操作物に連動する連動オブジェクトの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御するステップと、
前記連動オブジェクトの移動を制限する制限画像を制御するステップと、をコンピュータに実行させるゲームプログラム。
【請求項１３】
プレイヤによって操作される操作物を撮影するステップと、
撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出するステップと、
前記操作物の位置を画面上に表すカーソルの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御するステップと、
前記カーソルの動きに追従する追従オブジェクトの表示を、前記カーソルの座標情報に基づいて制御するステップと、をコンピュータに実行させるゲームプログラム。
【請求項１４】
プレイヤによって操作される操作物を撮影するステップと、
撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出するステップと、
前記操作物に連動する連動オブジェクトの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御するステップと、

前記連動オブジェクトの移動を制限する制限画像を制御するステップと、を含むゲーム方法。

【請求項１５】

プレイヤによって操作される操作物を撮影するステップと、

撮像画像に基づいて、前記操作物の状態情報を算出するステップと、

前記操作物の位置を画面上に表すカーソルの表示を、前記操作物の前記状態情報に基づいて制御するステップと、

前記カーソルの動きに追従する追従オブジェクトの表示を、前記カーソルの座標情報に基づいて制御するステップと、を含むゲーム方法。