

【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26年2月27日(2014.2.27)

【公開番号】特開2012-205827(P2012-205827A)

【公開日】平成24年10月25日(2012.10.25)

【年通号数】公開・登録公報2012-044

【出願番号】特願2011-75131(P2011-75131)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/90 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/08

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月7日(2014.1.7)

【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】

発射口から空気を発射する空気発射装置と、
オブジェクトをオブジェクト空間内で移動させる処理を行う処理部と、
前記処理部の処理結果に基づき前記空気発射装置を制御する空気発射装置制御部と、
前記オブジェクトの立体視用画像を生成する画像生成部と、
前記立体視用画像を表示する表示部とを含み、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクト空間内の投影面よりも視点から見て手前側の第 1 のエリアに位置する
オブジェクトがある場合に、前記空気発射装置の発射口から空気を発射させる制御を行う
ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 において、
前記空気発射装置制御部は、
前記投影面よりも視点から見て奥側の第 2 のエリアから前記第 1 のエリアまで移動する
前記オブジェクトがある場合に、前記空気発射装置の発射口から空気を発射させる制御を
行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 2 において、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクトの前記投影面からの移動量に応じて、前記発射口からの空気の発射タイ
ミングを変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 3 において、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクトが前記投影面から所定距離だけ離れた位置に到達するタイミングに応
じて、前記発射口からの空気の発射タイミングを変化させることを特徴とするゲームシ
ステム。

【請求項 5】

請求項 2 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記空気発射装置は、
前記発射口の口径が変更可能に構成され、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクトの前記投影面からの移動量に応じて、前記発射口の口径を変更する制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 2 乃至 5 のいずれかにおいて、
前記空気発射装置は、
前記発射口の口径が変更可能に構成され、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクトの速度に応じて、前記発射口の口径を変更する制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、
プレーヤが所定位置でゲームプレイ可能に構成され、
前記空気発射装置は、
前記発射口から発射された空気が前記所定位置でゲームプレイするプレーヤに当たるように配置されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 7 において、
前記空気発射装置は、
前記表示部の近傍に配置され、前記発射口が前記プレーヤの位置に向けて開口されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 7 又は 8 において、
振動可能に構成されたプレーヤ用の座席と、
前記発射口から発射された空気が前記座席に着座したプレーヤに当たるタイミングに合わせて、前記座席を振動させる制御を行う振動制御部とを更に含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、
前記空気発射装置は、
前記発射口からの空気の発射角度が変更可能に構成されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれかにおいて、
ゲーム音を出力する音出力部と、
前記空気発射装置の発射口から空気が発射されるタイミングでゲーム音を生成して前記音出力部に出力する音生成部とを更に含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のいずれかにおいて、
ゲーム音を出力する音出力部と、
前記空気発射装置の発射口からの空気の発射に応じて音像定位が変化するゲーム音を生成して前記音出力部に出力する音生成部とを更に含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 13】

請求項 12 において、
前記音出力部は、
プレーヤの前方と後方のそれぞれに配置されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 14】

請求項 1 乃至 13 のいずれかにおいて、
光を出射する光源と、
前記光源を制御する光源制御部とを更に含み、
前記光源制御部は、
前記空気発射装置の発射口から空気が発射された場合に、前記光源から出射される光を変化させる制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 15】

発射口から空気を発射する空気発射装置と、
プレーヤが把持して操作するコントローラと、
オブジェクト空間内で標的オブジェクトを移動させ、前記コントローラからの入力情報に基づき前記コントローラが指示している表示画面上の位置を演算し、演算された位置が前記標的オブジェクトの表示位置と一致するか否かを判定し、判定結果に基づき演出画像を表示させるゲーム処理を行う処理部と、
前記オブジェクト空間における前記標的オブジェクトの位置に基づき、前記空気発射装置の発射口から空気を発射させる制御を行う空気発射装置制御部と、
前記標的オブジェクトの立体視用画像を生成する画像生成部と、
前記立体視用画像を表示する表示部と、
振動可能に構成されたプレーヤ用の座席と、
前記座席を振動させる制御を行う振動制御部と、
ゲーム音を出力する音出力する音出力部と、
ゲーム音を生成して前記音出力部に出力する音生成部とを含み、
前記空気発射装置制御部は、
前記オブジェクト空間内の投影面よりも視点から見て手前側の第 1 のエリアに位置する標的オブジェクトがある場合に、前記空気発射装置の発射口から空気を発射させる制御を行い、
前記空気発射装置は、
前記発射口から発射された空気が前記座席に着座したプレーヤに当たるように配置され、
前記振動制御部は、
前記発射口から発射された空気が前記座席に着座したプレーヤに当たるタイミングに合わせて、前記座席を振動させる制御を行い、
前記音生成部は、
発射口から空気が発射されるタイミングでゲーム音を生成して前記音出力部に出力することを特徴とするゲームシステム。