

【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】令和2年11月12日(2020.11.12)

【公表番号】特表2019-535347(P2019-535347A)

【公表日】令和1年12月12日(2019.12.12)

【年通号数】公開・登録公報2019-050

【出願番号】特願2019-517806(P2019-517806)

【国際特許分類】

A 6 3 F	13/428	(2014.01)
A 6 3 F	13/211	(2014.01)
A 6 3 F	13/2145	(2014.01)
A 6 3 F	13/426	(2014.01)
A 6 3 F	13/812	(2014.01)
G 0 6 F	3/0488	(2013.01)
G 0 6 F	3/01	(2006.01)

【F I】

A 6 3 F	13/428	
A 6 3 F	13/211	
A 6 3 F	13/2145	
A 6 3 F	13/426	
A 6 3 F	13/812	
G 0 6 F	3/0488	
G 0 6 F	3/01	5 7 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年10月2日(2020.10.2)

【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】

クラウドベースのゲームシステムであって、  
それぞれ動作センサ及びタッチ画面を有する複数の制御機器と、  
ゲームルールエンジンを含むゲームサーバと、  
複数の表示機器と

を含み、前記複数の制御機器及び表示機器は、インターネットを介して前記ゲームサーバに接続され、

前記ゲームルールエンジンは、並行してプレイされる複数のゲームについて、複数のユーザーのためのゲームプレイを管理し、各ユーザーは、各ゲームのプレイを制御する制御機器の1つを使用し、

前記ゲームサーバは、プレイされている各ゲームを制御するために前記制御機器の各々から動作センサデータを受信し、前記動作センサデータは、各ゲームについてゲームイベントを制御する傾斜ジェスチャに関する、クラウドベースのゲームシステム。

【請求項2】

前記動作センサデータは、ジャイロスコープ及び加速度計からのデータを含む、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記ゲームサーバによる前記ゲームの制御は、計算された最大角速度が所定の閾値を超えるか否かを判定し、且つ超える場合に所定のゲームイベントを選択することを含む、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項4】

前記ゲームサーバによる前記ゲームの制御は、バスケットボールをシュートすること、アメリカンフットボールをスローイングすること及びボウリングボールを投球することの1つのアニメーションを含む、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項5】

前記ゲームサーバによる前記ゲームの制御は、前記計算された最大角速度に比例する初速を有する仮想オブジェクト軌道を描画することを含む、請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項6】

前記ゲームサーバによる前記ゲームの制御は、テニスボールを打つこと、野球ボールを投球すること、野球ボールを打つこと、ホッケー・パックを打つこと、サッカーボールを蹴ること、釣り竿をキャスティングすること及びボクシングのパンチの1つのアニメーションを含む、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項7】

前記ゲームサーバによる前記ゲームの制御は、ジェスチャの強度に関する視覚的フィードバックをユーザーに提供するグラフィックを描写することを含む、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項8】

前記描写されたグラフィックは、前記制御機器の1つに表示される、請求項7に記載のゲームシステム。

【請求項9】

前記ゲームは、仮想現実ゲームである、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項10】

前記複数の制御機器は、スタジアムにある、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項11】

少なくとも1つの表示機器は、スタジアムのデジタルボードである、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項12】

前記ゲームは、仮想現実ゲームである、請求項1に記載のゲームシステム。