

【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、ホッケーバックを打つこと、サッカーボールを蹴ること、釣り竿をキャスト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。