

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-114165

(43)公開日 平成6年(1994)4月26日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 G 31/02				
A 6 3 F 9/02		D 8703-2C		
F 4 1 G 3/26		A 9209-2C		

審査請求 未請求 請求項の数1(全 4 頁)

(21)出願番号 特願平4-283600

(22)出願日 平成4年(1992)9月30日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 土手 真悟

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

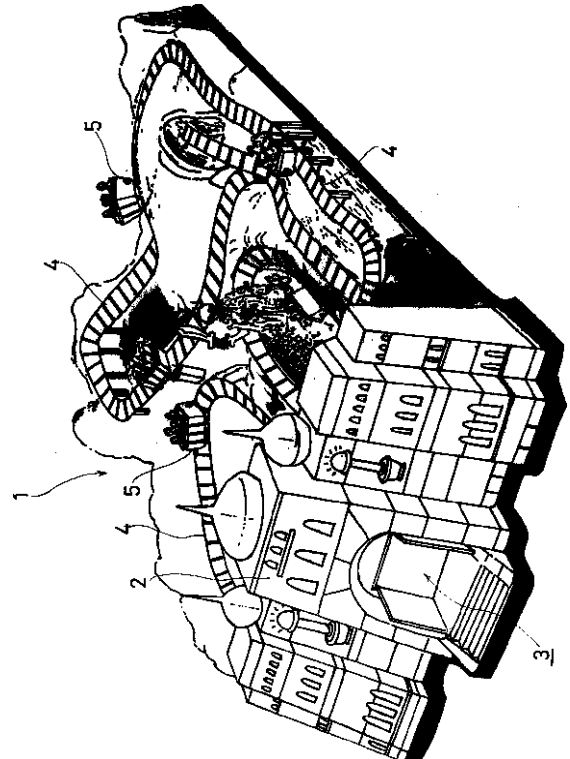
(74)代理人 弁理士 江原 望 (外2名)

(54)【発明の名称】 レールチェイス遊戯装置

(57)【要約】

【目的】 レール上を走行する車両のレールチェイスを擬似体験することができるレールチェイス遊戯装置を提供する。

【構成】 遊戯者の乗る車両5が走行するレール走行路と敵方人形の乗る車両6が走行するレール走行路とが一部共通走行路となり、同共通走行路において遊戯者の乗る車両5と敵方の乗る車両6とが相前後して走行し、遊戯者は各自操作する模擬銃8で敵方を狙撃することを特徴とするレールチェイス遊戯装置。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯者の乗る車両が走行するレール走行路と敵方人形の乗る車両が走行するレール走行路とが一部共通走行路となり、同共通走行路において遊戯者の乗る車両と敵方の乗る車両とが相前後して走行し、遊戯者は各自操作する模擬銃で敵方を狙撃することを特徴とするレールチェイス遊戯装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、車両に乗りながら模擬銃を操作する移動式のシューティング遊戯装置に関する。

【0002】

【従来技術】この種の遊戯装置には、例えばジオラマで構成された複数のステージを遊戯者がシューティングカーに乗って順次巡り、ステージに設けられた標的をシューティングカーに乗りながら模擬銃で狙撃するといった例（特開平4-193286号公報）がある。

【0003】

【解決しようとする課題】かかる例では、シューティングカーはあくまでも各ステージを巡るためのもので、速度は遅く、走行に際してのスリルで味わうものではない。また作られたステージ内の標的を狙撃するものなので、現実から隔絶して臨場感に欠けるものがある。

【0004】本発明は、かかる点に鑑みなされたもので、その目的とする処は、車両どうしのレールチェイスを実際に行いながら敵方を狙撃し臨場感に富んだスリルあるゲームを楽しむことができるレールチェイス遊戯機を供する点にある。

【0005】

【課題を解決するための手段および作用】上記目的を達成するために、本発明は、遊戯者の乗る車両が走行するレール走行路と敵方人形の乗る車両が走行するレール走行路とが一部共通走行路となり、同共通走行路において遊戯者の乗る車両と敵方の乗る車両とが相前後して走行し、遊戯者は各自操作する模擬銃で敵方を狙撃するレールチェイス遊戯装置とした。

【0006】遊戯者が乗る車両は、共通走行路で実際に敵方の乗る車両を相当な速度で追いかけていたりあるいは追われたりするので、臨場感に富みスリルがあるととも

【0007】

【実施例】以下図1ないし図6に図示した本発明の一実施例について説明する。

【0008】本実施例のレールチェイス遊戯装置1の全体外観図を図1に示す。城壁を模した正面壁2の中央に入出場口3が形成されており、正面壁2の裏には岩山等が作られ、レール4が岩山に沿ったり岩山をくり抜いたトンネルを貫通したりして複雑に敷設されている。

【0009】レール4には、トロックを模した車両が複数台適宜走行されるようになっている。車両には遊戯者が乗る遊戯者用車両5と敵方の人形が乗っている敵方車両6とがある。

【0010】遊戯者用車両5には、前後にそれぞれ二人ずつ乗り込むことができ、自ら走行用モータを備えた自走式の乗物である。レール4自体上下したり急カーブしたりしており、遊戯者用車両5および敵方車両6は、かかるレール4の上を効果的に速度を変えてコースターのごとく走行する。

【0011】レール4を平面的に展開に模式的に図示した説明図を図2に示す。遊戯者用車両5が走行するレール4aと敵方車両6が走行するレール4bはともに無端のループを形成しており、両者は一部レールを共有している。

【0012】模式的に図示した図2において長円環状をしたレール部分が敵方車両6の走行するレール4bであり、同レール4bの2箇所を共通レール4cとして一方の共通レール4cから他方の共通レール4cへ遠回りしてはみ出したレールが遊戯者用車両5の走行するレール4aである。したがって中央の長円環状レール4bを循環する敵方車両6と、より遠回りするレール4aを循環する遊戯者用車両5とは、共通レール4cにおいて出合い、互いに前後して走行する。

【0013】最初遊戯者用車両5が共通レール4cに入るときは、先に敵方車両6が共通レール4cに入っており、遊戯者用車両5は敵方車両6を追う形で走行し、分かれたのち次に遊戯者用車両5が他方の共通レール4cに入ると、後から敵方車両6が入ってきて遊戯者用車両5は敵方車両6に追われる形で走行する。

【0014】このように循環する遊戯者用車両5と敵方車両6が、数台同時に適当な間隔をあけて走行する。

【0015】遊戯者用車両5の各遊戯者の座席前には光線銃8が銃身方向を自由に換えられるようにして備え付けられている。

【0016】また遊戯者用車両5は、車輪10を支持する台車11上で遊戯者が乗る箱体12がモータにより回転するようになっている。すなわち敵方車両6に追われたときに図4に示すように箱体12が180度回転して向きを後向きとして、追ってくる敵方車両6の人形7に光線銃8を向けることができる。

【0017】一方敵方車両6の方は、箱体内に人形7が刀を持って配備され、遊戯者用車両5に乗った遊戯者に襲いかかるような動きをする。

【0018】この人形7の頭部および胸部には受光器が設けられており、遊戯者が光線銃8を操作して発射した赤外光が当たればこれを検知して命中したことを確認することができる。この受光器による検知情報は中央制御装置に送信されて集計される。

【0019】なお遊戯者用車両5および敵方車両6の走

行用モータ、遊戯者用車両5の箱体回転用モータ、敵方車両6の人形7を動かすモータを駆動する電力は、走行路に沿って敷設された給電線（図示せず）から供給されるようになっている。

【0020】遊戯者用車両5および敵方車両6の走行その他の動きの制御も中央制御装置が行っており、走行路の上り下りに合わせ適宜速度を変えて変化を持たせている。

【0021】本実施例のレールチェイス遊戯装置1は以上のように構成されており、遊戯者の立場で動きを追って

【0022】まず遊戯者は正面壁2の入出場口3から入場し、乗降場で既にゲームを終えた人が降りた遊戯者用車両5に乗り込む。すると遊戯者用車両5は動き出し、上り坂では低速度で上り、下り坂になると急に速度を増したりして走行し、トンネルに入ったり急カーブを回ったり等して変化に富んだ動きをして遊戯者にスリリングな走行を味あわせる。

【0023】こうして遊戯者用車両5が共通レール4cに入ると、前方を敵方車両6が走行しており、図5に示すように敵方車両6内の人形7は後ろを振り向いて襲いかかろうとしている。遊戯者は前方の人形7を狙って光線銃8を撃つ。

【0024】共通レール4cが終わるところで、敵方車両6はレール4bを進み、遊戯者用車両5はレール4aを進行して両者は分かれる。

【0025】遊戯者用車両5はレール4a上を速度を変えながら走行し、再び他方の共通レール4cに入ると、後ろから敵方車両6が現われ追いかけて来る。ここで遊戯者用車両5は箱体12を180度回転させ、図6に示すように進行方向とは逆に追ってくる敵方車両6の方を向き、光線銃8により人形7を狙撃する。

【0026】以上のようなレールチェイスのち遊戯者用車両5は、共通レール4cを抜けレール4aを進み、敵方車両6はレール4bを走行して分かれる。

【0027】遊戯者用車両5はレール4a上で再び箱体12を180度回転して、遊戯者は進行方向に向き、コースターの如き変化に富んだ走行を楽しみ元の乗降場に戻ってくる。乗降場には表示盤があり、光線銃8の操作により命中した数をもとに各人の得点が表示されている。

【0028】以上のように遊戯者は、実際と同じようにレールチェイスを体験することができ、臨場感あふれスリリングに富んだプレイを楽しむことができる。

【0029】コースターの如きスピードを楽しむとともにレールチェイスにおいて敵が急に現われて追いかけてきたりするので、遊戯者はあたかも冒険物語の主人公になったかのような擬似体験をすることができる。

【0030】また光線銃8の操作がどの程度正確になされたかを最後に得点で知ることができるので、射撃の腕を競う楽しみもある。

【0031】なお以上の実施例では、レール4が上り下りするように立体的に敷設されていたが、平面的にレールが敷設されていても遊戯者用車両5および敵方車両6は自走式なので、走行速度の変化を適宜与えることはできる。

【0032】また遊戯者用車両5における箱体12の回転はモータで行っていたが、遊戯者用車両5に駆動源を備えずに箱体12が180度回転可能にしておき、走行路の所定箇所に配備された係合部材が箱体12に設けられた係合部材と走行中に係合することで箱体12に回転力を与えて180度回転させるようにしてもよい。

【0033】

【発明の効果】本発明は、現実と同じように遊戯者が乗る車両が敵方車両と相前後して走行しレールチェイスを行うので臨場感があり、コースターの趣向を含むレールチェイスのスリルを存分に味わうことができる。さらにレールチェイス中に遊戯者は模擬銃を操作するので、射撃プレイの楽しみも倍化する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る一実施例のレールチェイス遊戯装置の全体外観図である。

【図2】同装置におけるレールを模式的に図示した説明図である。

【図3】レール上を走行中の遊戯者用車両の正面図である。

【図4】同遊戯者用車両の箱体の回転過程を示す図である。

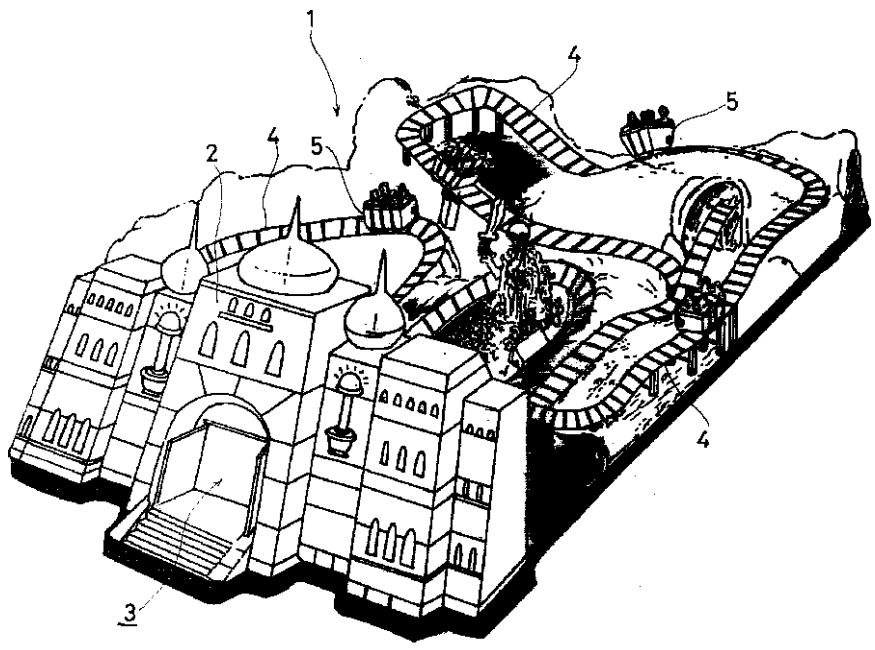
【図5】遊戯者用車両が敵方車両を追う状態を示す側面図である。

【図6】遊戯者用車両が敵方車両に追われる状態を示す側面図である。

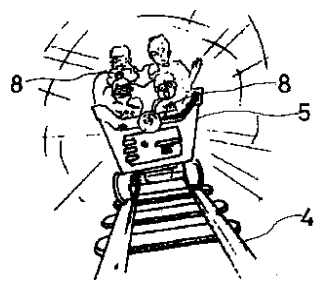
【符号の説明】

1...レールチェイス遊戯装置、2...正面壁、3...入出場口、4...レール、5...遊戯者用車両、6...敵方車両、7...人形、8...光線銃、10...車輪、11...台車、12...箱体。

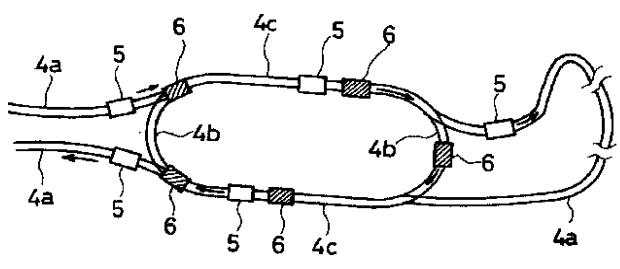
【図1】



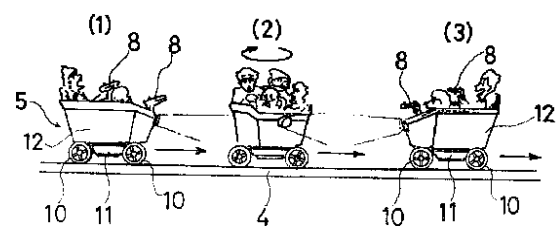
【図3】



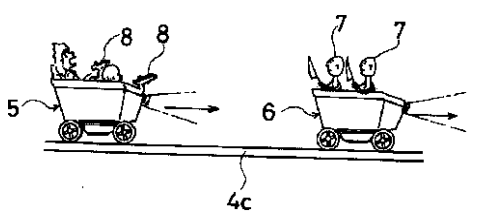
【図2】



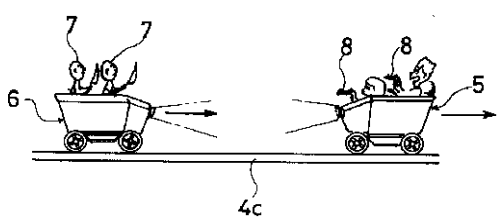
【図4】



【図5】



【図6】



【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12年11月28日(2000.11.28)

【公開番号】特開平6-114165
【公開日】平成6年4月26日(1994.4.26)
【年通号数】公開特許公報6-1142
【出願番号】特願平4-283600
【国際特許分類第7版】

A63G 31/02
A63F 9/02
F41G 3/26

【F I】

A63G 31/02
A63F 9/02 D
F41G 3/26 A

【手続補正書】

【提出日】平成11年9月29日(1999.9.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊戯装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯者が搭乗してゲームをしながら遊戯空間を移動する搬器を有する遊戯装置であって、遊戯者が標的とする敵方移動体を備え、前記敵方移動体が前記搬器に相前後して走行することを特徴とする遊戯装置。

【請求項2】 遊戯者が搭乗してゲームをしながら遊戯空間を移動する搬器を有する遊戯装置であって、遊戯者が標的とする敵方移動体を備え、前記敵方移動体が前記搬器の移動経路上を移動することを特徴とする遊戯装置。

【請求項3】 前記敵方移動体と前記搬器が、前後に適当な間隔を存して走行することを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊戯装置。

【請求項4】 前記搬器には、前記敵方移動体を狙うための模擬銃が設けられていることを特徴とする請求項1から請求項3までのいずれかの項記載の遊戯装置。

【請求項5】 前記敵方移動体が、前記搬器の後方にある場合には、前記搬器の箱体が前記敵方移動体の方向に回転するように構成されたことを特徴とする請求項1から請求項4までのいずれかの項記載の遊戯装置。

【請求項6】 遊戯者の乗る搬器が走行するレール走行路と敵方人形の乗る敵方移動体が走行するレール走行路

とが一部共通走行路となり、同共通走行路において遊戯者の乗る搬器と敵方の乗る敵方移動体とが相前後して走行し、遊戯者は各自操作する模擬銃で敵方を狙撃することを特徴とする遊戯装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、車両等に乗りながら模擬銃等を操作してゲームをする移動式の遊戯装置に関する。

【0002】

【従来技術】この種の遊戯装置には、例えばジオラマで構成された複数のステージを遊戯者がシューティングカーに乗って順次巡り、ステージに設けられた標的をシューティングカーに乗りながら模擬銃で狙撃するといった例(特開平4-193286号公報)がある。

【0003】

【解決しようとする課題】かかる例では、シューティングカーはあくまでも各ステージを巡るためのもので、速度は遅く、走行に際してのスリルで味わうものではない。また作られたステージ内の標的を狙撃するものなので、現実から隔絶して臨場感に欠けるものがある。

【0004】本発明は、かかる点に鑑みなされたもので、その目的とする処は、遊戯者が搭乗する搬器と敵方移動体どうしのルールチェイス等を実際に行いながら敵方を狙撃する等のゲームをし臨場感に富んだスリルあるゲームを楽しむことができる遊戯機を供する点にある。

【0005】

【課題を解決するための手段および作用】上記目的を達成するために、本発明は、遊戯者が搭乗してゲームをしながら遊戯空間を移動する搬器を有する遊戯装置であって、遊戯者が標的とする敵方移動体を備え、前記敵方移動体が前記搬器に相前後して走行する遊戯装置とした。

【0006】遊戯者が乗る搬器は、敵方移動体を相当な速度で追いかけてたりあるいは追われたりすることができるので、臨場感に富みスリルがあるとともに、遊戯者は搬器に乗りながら逃げたり追いかけてたりする敵方を標的としてゲームをするので、リアルなチエイスを体験できる。

【0007】請求項2記載の発明は、遊戯者が搭乗してゲームをしながら遊戯空間を移動する搬器を有する遊戯装置であって、遊戯者が標的とする敵方移動体を備え、前記敵方移動体が前記搬器の移動経路上を移動する遊戯装置である。

【0008】遊戯者が乗る搬器は、同じ移動経路上を相当な速度で追いかけてたりあるいは追われたりすることができるので、臨場感に富みスリルがあるとともに、遊戯者は搬器に乗りながら逃げたり追いかけてたりする敵方を標的としてゲームをするので、リアルなチエイスを体験できる。

【0009】請求項3記載の発明は、請求項1又は請求項2記載の遊戯装置において、前記敵方移動体と前記搬器が、前後に適当な間隔を存して走行することを特徴とする。

【0010】遊戯者が乗る搬器が敵方移動体を追いかけてたりあるいは追われたりする際に、両者間に前後適当な間隔を存するようにしてチエイスを迫力あるものとすることができる。

【0011】請求項4記載の発明は、請求項1から請求項3までのいずれかの項記載の遊戯装置において、前記搬器には、前記敵方移動体を狙うための模擬銃が設けられていることを特徴とする。

【0012】遊戯者は、搬器に乗り走行しながら逃げたり追いかけてたりする敵方を模擬銃で狙撃するので、チエイスを体験しながら迫力あるプレイを楽しむことができる。

【0013】請求項5記載の発明は、請求項1から請求項4までのいずれかの項記載の遊戯装置において、前記敵方移動体が、前記搬器の後方にある場合には、前記搬器の箱体が前記敵方移動体の方向に回転するように構成されたことを特徴とする。

【0014】遊戯者の搭乗する搬器の箱体は、敵方移動体を追うときは、進行方向前方を向き、敵方移動体に追われるときは、進行方向反対側の敵方移動体の方に回転するので、敵方移動体を追ったり追われたりするときには、常に箱体は敵方移動体の方を向き遊戯者がゲームをし易くすることができる。

【0015】請求項6記載の発明は、遊戯者の乗る搬器が走行するレール走行路と敵方人形の乗る敵方移動体が走行するレール走行路とが一部共通走行路となり、同共通走行路において遊戯者の乗る搬器と敵方の乗る敵方移動体とが相前後して走行し、遊戯者は各自操作する模擬銃で敵方を狙撃する遊戯装置である。

【0016】遊戯者が乗る車両は、共通走行路で実際に敵方の乗る車両を相当な速度で追いかけてたりあるいは追われたりするので、臨場感に富みスリルがあるとともに、逃げたり追いかけてたりする敵方を車両に乗りながら狙撃するので、リアルなレールチエイスを体験できる。

【0017】

【実施例】以下図1ないし図6に図示した本発明の一実施例について説明する。

【0018】本実施例のレールチエイス遊戯装置1の全体外観図を図1に示す。城壁を模した正面壁2の中央に入出場口3が形成されており、正面壁2の裏には岩山等が作られ、レール4が岩山に沿ったり岩山をくり抜いたトンネルを貫通したりして複雑に敷設されている。

【0019】レール4には、トロッキを模した車両が複数台適宜走行されるようになっている。車両には遊戯者が乗る遊戯者用車両5と敵方の人形が乗っている敵方車両6とがある。

【0020】遊戯者用車両5には、前後にそれぞれ二人ずつ乗り込むことができ、自ら走行用モータを備えた自走式の乗物である。レール4自体上下したり急カーブしたりしており、遊戯者用車両5および敵方車両6は、かかるレール4の上を効果的に速度を変えてコースターのごとく走行する。

【0021】レール4を平面的に展開に模式的に図示した説明図を図2に示す。遊戯者用車両5が走行するレール4aと敵方車両6が走行するレール4bはともに無端のループを形成しており、両者は一部レールを共有している。

【0022】模式的に図示した図2において長円環状をしたレール部分が敵方車両6の走行するレール4bであり、同レール4bの2箇所を共通レール4cとして一方の共通レール4cから他方の共通レール4cへ遠回りしてはみ出したレールが遊戯者用車両5の走行するレール4aである。したがって中央の長円環状レール4bを循環する敵方車両6と、より遠回りするレール4aを循環する遊戯者用車両5とは、共通レール4cにおいて出合い、互いに前後して走行する。

【0023】最初遊戯者用車両5が共通レール4cに入るときは、先に敵方車両6が共通レール4cに入っており、遊戯者用車両5は敵方車両6を追う形で走行し、分かれたのち次に遊戯者用車両5が他方の共通レール4cに入ると、後から敵方車両6が入ってきて遊戯者用車両5は敵方車両6に追われる形で走行する。

【0024】このように循環する遊戯者用車両5と敵方車両6が、数台同時に適当な間隔をあけて走行する。

【0025】遊戯者用車両5の各遊戯者の座席前には光線銃8が銃身方向を自由に換えられるようにして備え付けられている。

【0026】また遊戯者用車両5は、車輪10を支持する台車11上で遊戯者が乗る箱体12がモータにより回転する

ようになっている。すなわち敵方車両6に追われたときに図4に示すように箱体12が180度回転して向きを後向きとして、追ってくる敵方車両6の人形7に光線銃8を向けることができる。

【0027】一方敵方車両6の方は、箱体内に人形7が刀を持って配備され、遊戯者用車両5に乗った遊戯者に襲いかかるような動きをする。

【0028】この人形7の頭部および胸部には受光器が設けられており、遊戯者が光線銃8を操作して発射した赤外光が当たればこれを検知して命中したことを確認することができる。この受光器による検知情報は中央制御装置に送信されて集計される。

【0029】なお遊戯者用車両5および敵方車両6の走行用モータ、遊戯者用車両5の箱体回転用モータ、敵方車両6の人形7を動かすモータを駆動する電力は、走行路に沿って敷設された給電線（図示せず）から供給されるようになっている。

【0030】遊戯者用車両5および敵方車両6の走行その他の動きの制御も中央制御装置が行っており、走行路の上り下りに合わせ適宜速度を変えて変化を持たせている。

【0031】本実施例のレールチェイス遊戯装置1は以上のように構成されており、遊戯者の立場で動きを追ってみると以下のようなものである。

【0032】まず遊戯者は正面壁2の入出場口3から入場し、乗降場で既にゲームを終えた人が降りた遊戯者用車両5に乗り込む。すると遊戯者用車両5は動き出し、上り坂では低速度で上り、下り坂になると急に速度を増したりして走行し、トンネルに入ったり急カーブを回ったり等して変化に富んだ動きをして遊戯者にスリリングな走行を味わわせる。

【0033】こうして遊戯者用車両5が共通レール4cに入ると、前方を敵方車両6が走行しており、図5に示すように敵方車両6内の人形7は後ろを振り向いて襲いかかろうとしている。遊戯者は前方の人形7を狙って光線銃8を撃つ。

【0034】共通レール4cが終わるところで、敵方車両6はレール4bを進み、遊戯者用車両5はレール4aを進行して両者は分かれる。

【0035】遊戯者用車両5はレール4a上を速度を変えながら走行し、再び他方の共通レール4cに入ると、後ろから敵方車両6が現われ追いかけて来る。ここで遊戯者用車両5は箱体12を180度回転させ、図6に示すように進行方向とは逆に追ってくる敵方車両6の方を向き、光線銃8により人形7を狙撃する。

【0036】以上のようなレールチェイスののち遊戯者用車両5は、共通レール4cを抜けレール4aを進み、敵方車両6はレール4bを走行して分かれる。

【0037】遊戯者用車両5はレール4a上で再び箱体

12を180度回転して、遊戯者は進行方向に向き、コースターの如き変化に富んだ走行を楽しみ元の乗降場に戻ってくる。乗降場には表示盤があり、光線銃8の操作により命中した数をもとに各人の得点が表示されている。

【0038】以上のように遊戯者は、実際と同じようにレールチェイスを体験することができ、臨場感あふれスリルに富んだプレイを楽しむことができる。

【0039】コースターの如きスピードを楽しむとともにレールチェイスにおいて敵が急に現われて追いかけてきたりするので、遊戯者はあたかも冒険物語の主人公になったかのような疑似体験をすることができる。

【0040】また光線銃8の操作がどの程度正確になされたかを最後に得点で知ることができるので、射撃の腕を競う楽しみもある。

【0041】なお以上の実施例では、レール4が上り下りするように立体的に敷設されていたが、平面的にレールが敷設されていても遊戯者用車両5および敵方車両6は自走式なので、走行速度の変化を適宜与えることはできる。

【0042】また遊戯者用車両5における箱体12の回転はモータで行っていたが、遊戯者用車両5に駆動源を備えずに箱体12が180度回転可能にしておき、走行路の所定箇所に配備された係合部材が箱体12に設けられた係合部材と走行中に係合することで箱体12に回転力を与えて180度回転させるようにしてもよい。

【0043】

【発明の効果】本発明は、現実と同じように遊戯者が乗る車両が敵方車両と相前後して走行しレールチェイスを行うので臨場感があり、コースターの趣向を含むレールチェイスのスリルを存分に味わうことができる。さらにレールチェイス中に遊戯者は模擬銃を操作するので、射撃プレイの楽しみも倍化する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る一実施例のレールチェイス遊戯装置の全体外観図である。

【図2】同装置におけるレールを模式的に図示した説明図である。

【図3】レール上を走行中の遊戯者用車両の正面図である。

【図4】同遊戯者用車両の箱体の回転過程を示す図である。

【図5】遊戯者用車両が敵方車両を追う状態を示す側面図である。

【図6】遊戯者用車両が敵方車両に追われる状態を示す側面図である。

【符号の説明】

1...レールチェイス遊戯装置、2...正面壁、3...入出場口、4...レール、5...遊戯者用車両、6...敵方車両、7...人形、8...光線銃、10...車輪、11...台車、12...箱体。