

Title (en)
VIRTUAL IMAGE ENTERTAINMENT.

Title (de)
Virtuelle Bildunterhaltung.

Title (fr)
DIVERTISSEMENT A IMAGES VIRTUELLES.

Publication
EP 0581943 A1 19940209 (EN)

Application
EP 93905003 A 19930209

Priority
US 84021992 A 19920224

Abstract (en)
[origin: WO9316776A1] A real-time, interactive, motion-based, simulator entertainment system that employs a computer generated video game (or network of video games) that interact with a motion-based, operator-controlled control station or simulator. The system employs a computer processor, helmet-mounted projection display technology, a motion-based cockpit, control yokes or joy sticks, a sound system, and computer-generated video games. A plurality of (typically two) participants interact with selective and timed video scenarios to achieve an objective. Interaction is achieved using the control yokes and buttons. Each simulator operates independently of the other, except that groups of participants may play the same scenario, possibly at the same time by ganging or networking sets of simulators. Each motion-based simulator is designed and cosmetically enhanced to appear as an armed space vehicle, for example, and comprises an interactive, video scenario virtually displayed on a windshield screen allowing the participants to interact with the system to achieve the predetermined game objective. The simulator system incorporates selection devices (yokes or joy-sticks), display networks, and selection buttons and controls that permit interaction with the system by the participants in response to information from the scenarios presented on the display.

Abstract (fr)
L'invention concerne un système de divertissement à simulateur en temps réel, interactif, animé, utilisant un jeu vidéo créé par ordinateur (ou réseau de jeux vidéo) interagissant avec un poste de base ou un simulateur animé, commandé par un utilisateur. Le système utilise un processeur d'ordinateur, une technologie d'affichage par projection montée sur casque, un cockpit animé, des manettes de commande ou manches à balai, un système sonore, et des jeux vidéo créés par ordinateur. Une pluralité de participants (habituellement deux) interagissent avec des scénarios vidéo sélectifs et chronométrés pour atteindre un objectif. On obtient une interaction au moyen des manettes et des boutons de commande. Chaque simulateur fonctionne indépendamment de l'autre, excepté que des groupes de participants peuvent jouer avec le même scénario, éventuellement en même temps en couplant mécaniquement ou en regroupant en réseau des ensembles de simulateurs. Chaque simulateur animé est conçu et amélioré esthétiquement pour se présenter sous la forme d'un véhicule spatial armé, par exemple, et il comprend un scénario vidéo interactif affiché virtuellement sur l'écran d'un pare-brise permettant aux participants d'interagir avec le système pour atteindre l'objectif de jeu prédéterminé. Le système de simulateur comprend des dispositifs de sélection (manettes ou manches à balai), des réseaux d'affichage, ainsi que des boutons et des commandes de sélection permettant aux participants d'être en interaction avec ledit système, en réponse à des informations provenant des scénarios présentés sur l'affichage.

IPC 1-7
A63F 9/22; G09B 9/00

IPC 8 full level
A63G 31/00 (2006.01); **A63F 13/31** (2014.01); **A63F 13/52** (2014.01); **A63F 13/54** (2014.01); **A63F 13/803** (2014.01); **A63F 13/843** (2014.01); **G09B 9/00** (2006.01); **G09B 9/08** (2006.01); **G09B 9/30** (2006.01); **G09B 9/32** (2006.01)

CPC (source: EP US)
A63F 13/12 (2022.01 - EP); **A63F 13/28** (2014.09 - US); **A63F 13/30** (2014.09 - EP); **A63F 13/803** (2014.09 - US); **A63F 13/843** (2014.09 - US); **G09B 9/003** (2013.01 - EP); **G09B 9/08** (2013.01 - EP); **G09B 9/30** (2013.01 - EP); **A63F 2300/50** (2013.01 - EP); **A63F 2300/8017** (2013.01 - EP); **A63F 2300/8076** (2013.01 - EP); **A63F 2300/8088** (2013.01 - EP)

Designated contracting state (EPC)
CH DE FR GB LI

DOCDB simple family (publication)
WO 9316776 A1 19930902; CA 2105669 A1 19930825; EP 0581943 A1 19940209; JP H06506386 A 19940721; JP H07108346 B2 19951122; KR 970007594 B1 19970513

DOCDB simple family (application)
US 9301159 W 19930209; CA 2105669 A 19930209; EP 93905003 A 19930209; JP 51488793 A 19930209; KR 930703226 A 19931023