【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3年12月23日(2021.12.23)

【公表番号】特表2021-505255(P2021-505255A)
【公表日】令和3年2月18日(2021.2.18)
【年通号数】公開・登録公報2021-008
【出願番号】特願2020-530524(P2020-530524)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/428　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/53　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/28　(2014.01)
Ｇ０６Ｔ　13/40　(2011.01)
Ｇ０６Ｆ　3/01　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/213　(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/428
Ａ６３Ｆ　13/53
Ａ６３Ｆ　13/28
Ｇ０６Ｔ　13/40
Ｇ０６Ｆ　3/01　５１０
Ａ６３Ｆ　13/213

【手続補正書】
【提出日】令和3年11月5日(2021.11.5)
【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】
双方向ビデオゲームシステムであって、
プレイエリアの近傍に配置され、かつ該プレイエリア内に位置するプレーヤの走査データを収集するように構成された少なくとも１つのセンサと、
前記プレイエリアの近傍に配置され、かつ前記プレーヤに関連する仮想表現を提示するように構成された少なくとも１つのディスプレイ装置と、
前記少なくとも１つのセンサ及び前記少なくとも１つのディスプレイ装置に通信可能に結合されたコントローラと、
を含み、前記コントローラは、
前記少なくとも１つのセンサから、前記プレイエリア内の前記プレーヤの走査データを受け取り、
前記受け取った前記プレーヤの走査データに基づいて少なくとも１つのモデルを生成し、
前記生成された少なくとも１つのモデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別し、
前記生成された少なくとも１つのモデルと、前記プレーヤの前記識別された動作とに基づいて、前記プレーヤの前記仮想表現を生成し、
前記プレーヤの、前記双方向ビデオゲームシステムを介してプレイされるゲームにおける前記プレーヤによる成績に関連する１又は２以上の特性を識別し、

前記少なくとも１つのディスプレイ装置上に、仮想環境内の前記プレーヤの前記生成された仮想表現を提示する、
ように構成され、前記提示される仮想表現のそれぞれの動作は、前記プレーヤの前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの前記識別された動作に対して拡張され、前記提示される仮想表現は前記プレーヤのシルエットを含む、
双方向ビデオゲームシステム。
【請求項２】
前記生成された少なくとも１つのモデルは影モデルを含み、前記コントローラは、前記プレーヤの前記影モデルに基づいて前記プレーヤの前記仮想表現を生成するように構成される、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項３】
前記生成された少なくとも１つのモデルは骨格モデルを含み、前記コントローラは、前記プレーヤの前記骨格モデルに基づいて前記プレーヤの前記動作を識別するように構成される、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項４】
前記コントローラは、
前記生成された少なくとも１つのモデル及び前記プレーヤの前記識別された動作に基づいて前記プレーヤの動物型仮想表現を生成し、
前記ディスプレイ装置上に、前記仮想環境内の前記プレーヤの前記動物型仮想表現を提示する、
ように構成され、前記提示される動物型仮想表現の前記それぞれの動作は、前記プレーヤの前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの前記識別された動作に対応し、かつ該識別された動作に対して拡張される、
請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項５】
前記プレーヤの前記識別された動作は飛ぶことであり、前記提示された仮想表現の前記それぞれの動作は、前記プレーヤの飛ぶことに対して拡張される方法で飛ぶことである、又は前記プレーヤの前記識別された動作は走ることであり、前記提示される仮想表現の前記それぞれの動作は、前記プレーヤの走ることに対して拡張される方法で走ることである、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項６】
前記生成された仮想表現は、前記プレーヤの前記識別された動作及び前記プレーヤの前記１又は２以上の特性によって引き起こされる超人的能力に関連し、前記コントローラは、前記ディスプレイ装置上に、前記仮想環境内の前記プレーヤの前記生成された仮想表現を提示するように構成され、前記仮想表現の前記それぞれの動作は、前記超人的能力に対応する、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項７】
前記仮想表現のそれぞれの形状は、前記プレーヤのそれぞれの形状に対応し、前記プレーヤの前記識別された動作は、羽ばたく腕であり、前記提示される仮想表現の前記それぞれの動作は飛ぶことである、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項８】
前記プレーヤの前記識別された動作は、第１の高さへ飛ぶこと、第１の距離にわたって飛ぶこと、又は両方であり、前記提示される仮想表現の前記それぞれの動作は、前記第１の高さより高い第２の高さへ飛ぶこと、前記第１の距離よりも大きい第２の距離を飛ぶこと、又はその両方である、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項９】
前記プレーヤの前記１又は２以上の特性は、前記ゲームの間に取得されたアイテム又は前記ゲームの間に取得されたポイント数を含む、請求項１に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１０】

双方向ビデオゲームシステムの動作方法であって、
前記双方向ビデオゲームシステムのコントローラの処理回路を介して、プレイエリア内に位置するプレーヤの走査データを受け取るステップと、
前記処理回路を介して、前記受け取った走査データに基づいて前記プレーヤの影モデル及び骨格モデルを生成するステップと、
前記処理回路を介して、前記生成された影モデルに基づいて、前記プレーヤの仮想表現を生成するステップであって、該仮想表現のそれぞれの形状は前記プレーヤのそれぞれの形状に対応する、ステップと、
前記処理回路を介して、前記生成された骨格モデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別するステップと、
前記処理回路を介して、前記プレーヤの１又は２以上の特性を識別するステップであって、該１又は２以上の特性は、前記双方向ビデオゲームシステムを介して前記プレーヤによりプレイされるゲームの間に取得された第１のアイテム、前記ゲームの間に取得されたポイント数、実店舗において取得された第２のアイテム、又はこれらの組み合わせを含む、ステップと、
前記双方向ビデオゲームシステムのディスプレイ装置を介して、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別したことに応答して、かつ前記プレーヤの前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの動作に対応し、かつ該動作に対して拡張されるそれぞれの動作を実行する仮想環境内の前記生成された仮想表現を提示するステップと、
を含む、方法。
【請求項１１】
前記処理回路を介して、前記プレイエリア内に位置する第２のプレーヤの第２の走査データを受け取るステップと、
前記処理回路を介して、前記受け取った第２の走査データに基づいて、前記第２のプレーヤの第２の影モデル及び第２の骨格モデルを生成するステップと、
前記処理回路を介して、前記生成された第２の影モデルに基づいて、前記第２のプレーヤの第２の仮想表現を生成するステップであって、該第２の仮想表現のそれぞれの形状は前記第２のプレーヤのそれぞれの形状に対応する、ステップと、
前記処理回路を介して、前記生成された第２の骨格モデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記第２のプレーヤの第２の動作を識別するステップと、
前記ディスプレイ装置を介して、前記プレイエリア内の前記第２のプレーヤの前記第２の動作を識別したことに応答して、前記第２のプレーヤの前記識別された第２の動作に対応し、かつ該第２の動作に対して拡張されるそれぞれの動作を実行する前記仮想環境内の前記生成された第２の仮想表現を提示するステップと、
を含む、請求項１０に記載の方法。
【請求項１２】
コントローラを含む双方向ビデオゲームシステムであって、該コントローラは、
前記双方向ビデオゲームシステムの少なくとも１つのセンサから、プレイエリア内のプレーヤの走査データを受け取り、
前記プレーヤの前記受け取った走査データから影モデル及び骨格モデルを生成し、
前記生成された影モデルに基づいて、前記プレーヤの仮想表現を生成し、
前記プレーヤの前記生成された骨格モデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別し、
前記プレーヤの、前記双方向ビデオゲームシステムを介してプレイされるゲームにおける前記プレーヤによる成績に関連する１又は２以上の特性を識別し、
前記識別された動作及び前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの前記識別された動作に対応し、かつ該動作に対して拡張される、前記生成された仮想表現のためのそれぞれの動作を引き起こし、
前記双方向ビデオゲームシステムのディスプレイ装置上に、前記引き起こされたそれぞれの動作を実行する仮想環境内の前記生成された仮想表現を提示する、

ように構成され、前記提示される仮想表現は前記プレーヤのシルエットを含む、
双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１３】
前記生成された仮想表現は動物型仮想表現を含み、該動物型仮想表現は水生動物を含み、前記識別された動作は前記プレーヤの腕の泳ぐ動きを含み、前記それぞれの動作は泳ぐことを含む、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１４】
前記生成された仮想表現は動物型仮想表現を含み、該動物型仮想表現は飛び跳ねる動物であり、前記識別された動作は前記プレーヤの飛ぶことを含み、前記それぞれの動作は飛び跳ねることを含む、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１５】
前記それぞれの動作は、超人的能力を含む、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１６】
前記コントローラは、前記プレーヤの前記動作を識別したことに応答して、前記双方向ビデオゲームシステムの１又は２以上の物理的効果装置を作動させるように構成される、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１７】
前記作動される１又は２以上の物理的効果装置は、前記プレーヤの動作を識別したことに応答して前記プレーヤの一部を温める又は冷やすように構成された熱的物理効果装置を含む、請求項１６に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１８】
前記作動される１又は２以上の物理的効果装置は、前記プレーヤの動作を識別したことに応答して前記プレーヤの一部に接触感覚をもたらすように構成された超音波触覚物理的効果装置を含む、請求項１６に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項１９】
前記コントローラは、前記プレーヤの動作を識別したことに応答して、前記プレイエリアの近傍の１又は２以上のロボット装置を作動させるように構成される、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項２０】
前記コントローラは、前記１又は２以上の特性に基づいて、前記ゲームの間、前記プレーヤの仮想表現のサイズ、色、又はテクスチャの少なくとも１つを修正するように構成される、請求項１２に記載の双方向ビデオゲームシステム。
【請求項２１】
双方向ビデオゲームシステムであって、
プレイエリアの近傍に配置され、かつ該プレイエリア内に位置するプレーヤの走査データを収集するように構成された少なくとも１つのセンサと、
前記プレイエリアの近傍に配置され、かつ前記プレーヤに関連する仮想表現を提示するように構成された少なくとも１つのディスプレイ装置と、
前記少なくとも１つのセンサ及び前記少なくとも１つのディスプレイ装置に通信可能に結合されたコントローラと、
を含み、前記コントローラは、
前記少なくとも１つのセンサから、前記プレイエリア内の前記プレーヤの走査データを受け取り、
前記受け取った前記プレーヤの走査データに基づいて少なくとも１つのモデルを生成し、
前記生成された少なくとも１つのモデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別し、
前記生成された少なくとも１つのモデルと、前記プレーヤの前記識別された動作とに基づいて、前記プレーヤの前記仮想表現を生成し、

前記プレーヤの１又は２以上の特性を識別する、
ように構成され、前記１又は２以上の特性は、前記双方向ビデオゲームシステムを介してプレイされるゲームにおける前記プレーヤによる成績に関連し、前記１又は２以上の特性は、前記ゲームの間に取得されたアイテム又は前記ゲームの間に取得されたポイント数を含み、前記コントローラは、
前記少なくとも１つのディスプレイ装置上に、仮想環境内の前記プレーヤの前記生成された仮想表現を提示する、
ように構成され、前記提示される仮想表現のそれぞれの動作は、前記プレーヤの前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの識別された動作に対して拡張される、
双方向ビデオゲームシステム。
【請求項２２】
コントローラを含む双方向ビデオゲームシステムであって、該コントローラは、
前記双方向ビデオゲームシステムの少なくとも１つのセンサから、プレイエリア内のプレーヤの走査データを受け取り、
前記プレーヤの前記受け取った走査データから影モデル及び骨格モデルを生成し、
前記生成された影モデルに基づいて、前記プレーヤの仮想表現を生成し、
前記プレーヤの前記生成された骨格モデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの動作を識別し、
前記プレーヤの、前記双方向ビデオゲームシステムを介してプレイされるゲームにおける前記プレーヤによる成績に関連する１又は２以上の特性を識別し、
前記識別された動作及び前記１又は２以上の特性に基づいて、前記プレーヤの前記識別された動作に対応し、かつ該動作に対して拡張される、前記生成された仮想表現のためのそれぞれの動作を引き起こし、
前記双方向ビデオゲームシステムのディスプレイ装置上に、前記引き起こされたそれぞれの動作を実行する仮想環境内の前記生成された仮想表現を提示する、
ように構成され、前記生成される仮想表現は動物型仮想表現を含み、
前記動物型仮想表現は水生動物を含み、前記識別された動作は前記プレーヤの腕の泳ぐ動きを含み、前記それぞれの動作は泳ぐことを含む、又は、
前記動物型仮想表現は飛び跳ねる動物であり、前記識別された動作は前記プレーヤの飛ぶことを含み、前記それぞれの動作は飛び跳ねることを含む、
双方向ビデオゲームシステム。
【請求項２３】
コントローラを含む双方向ビデオゲームシステムであって、該コントローラは、
前記双方向ビデオゲームシステムの少なくとも１つのセンサから、プレイエリア内のプレーヤの走査データを受け取り、
前記プレーヤの走査データから影モデル及び骨格モデルを生成し、
前記影モデルに基づいて、前記プレーヤのための仮想表現を生成し、
前記プレーヤの前記骨格モデルに基づいて、前記プレイエリア内の前記プレーヤの、前記仮想表現に関連する拡張能力を引き起こす動作を識別し、
前記双方向ビデオゲームシステムのディスプレイ装置上に、前記拡張能力を実行する仮想環境内の前記仮想表現を提示する、
ように構成され、前記仮想表現は動物型仮想表現を含み、前記拡張能力は前記動物型仮想表現に関連する動きの方法を含み、
前記動物型仮想表現は水生動物を含み、前記拡張能力は泳ぐことである、又は、
前記動物型仮想表現は飛び跳ねる動物であり、前記拡張能力は飛び跳ねることである、
双方向ビデオゲームシステム。