

【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7年1月21日(2025.1.21)

【公開番号】特開2023-27017(P2023-27017A)

【公開日】令和5年3月1日(2023.3.1)

【年通号数】公開公報(特許)2023-039

【出願番号】特願2022-126255(P2022-126255)

【国際特許分類】

A 63 F 13/428 (2014.01)
 A 63 F 13/79 (2014.01)
 A 63 F 13/53 (2014.01)
 A 63 F 13/213 (2014.01)
 A 63 F 13/211 (2014.01)
 G 06 F 3/04815 (2022.01)
 G 06 T 19/00 (2011.01)

10

【F I】

A 63 F 13/428
 A 63 F 13/79
 A 63 F 13/53
 A 63 F 13/213
 A 63 F 13/211
 G 06 F 3/04815
 G 06 T 19/00 A

20

【手続補正書】

【提出日】令和7年1月7日(2025.1.7)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ジェスチャベーススキル検索の方法であって、

仮想環境に関連付けられたインタラクティブセッション中に実世界環境でのユーザによる1つ以上の動作を含む実世界アクションに関するデータを取り込むことであって、前記実世界アクションが、前記仮想環境内の仮想アクションの再現である、前記取り込むことと、

前記仮想環境内の前記ユーザの現在の進捗レベルに基づいて、1つ以上の使用可能な仮想アクションの部分集合を特定することであって、前記仮想アクションの前記部分集合は、前記仮想環境内の前記現在の進捗レベルで使用可能であると判別される、前記特定することと、

前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータと、前記特定された仮想アクションに関連付けられたデータ集合とのマッチングに基づいて、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの特定された仮想アクションが、前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の表現を含むことを判別することと、

前記仮想環境における前記特定された仮想アクションを実行することに関連付けられた入力組み合わせに関するデータを取得することと、

40

50

前記取得されたデータに基づいて前記特定された仮想アクションに対応する命令の表示を生成することであって、前記表示された命令は、前記取得されたデータに関連付けられた前記入力組み合わせに従って、前記実世界アクションの前記1つ以上の動作を表す前記特定された仮想アクションを関連付けられたアバタに実行させるための、前記ユーザのユーザデバイスの使用方法に関わる、前記生成することと、
を含む、方法。

【請求項2】

複数の仮想アクションに関するメモリにマップを格納することであって、前記格納されたマップは、さらに、前記特定された仮想アクションに対応する前記命令に関するデータを格納し、前記命令の前記表示を生成することは、前記格納されたマップに基づく、前記格納することをさらに含む、請求項1に記載の方法。10

【請求項3】

前記実世界環境での前記ユーザによる前記実世界アクションに関する前記データは、カメラ、加速度計、ジャイロスコープ、及び慣性センサのうちの少なくとも1つにより取り込まれる、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの前記特定された仮想アクションが、前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の前記表現を含むことを判別することは、さらに、前記取り込まれたデータと、前記特定された仮想アクションに関連付けられた前記データ集合との差が、所定の閾値内にあることに基づく、請求項1に記載の方法。20

【請求項5】

前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの前記特定された仮想アクションが、前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の前記表現を含むことを判別することは、検索トリガー入力または前記現在の進捗レベルに関連付けられた1つ以上の条件に基づいて、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションをフィルタリングすることを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記検索トリガー入力または前記現在の進捗レベルに関連付けられた1つ以上のアクティビティファイルに基づいて、前記条件を特定することを、さらに含む、請求項5に記載の方法。30

【請求項7】

前記格納されたマップは、ゲームタイトル、ゲームタイトルの集合、ゲームジャンル、ゲーム開発者、ゲームコンソール、ゲームコントローラ、コントローラ変更形態の集合、ゲーム環境、及びゲーム内アクティビティのうちの少なくとも1つに特有である、請求項2に記載の方法。

【請求項8】

前記マップは、複数の異なるマップと共に格納され、前記方法は、さらに、前記ユーザの前記仮想環境に基づいて前記マップを特定することを含む、請求項2に記載の方法。

【請求項9】

ジェスチャベーススキル検索のためのシステムであって、40

メモリと、

前記メモリに格納された命令を実行するプロセッサと、

を備え、前記プロセッサは、

仮想環境に関連付けられたインタラクティブセッション中に実世界環境でのユーザによる1つ以上の動作を含む実世界アクションに関するデータの取り込みを開始する命令であって、前記実世界アクションが、前記仮想環境内の仮想アクションの再現である、前記取り込みを開始する命令と、

前記仮想環境内の前記ユーザの現在の進捗レベルに基づいて、1つ以上の使用可能な仮想アクションの部分集合を特定する命令であって、前記仮想アクションの前記部分集合50

は、前記仮想環境内の前記現在の進捗レベルで使用可能であると判別される、前記特定する命令と、

前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータと、前記特定された仮想アクションに関連付けられたデータ集合とのマッチングに基づいて、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの特定された仮想アクションが、前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の表現を含むことを判別する命令と、

前記仮想環境における前記特定された仮想アクションを実行することに関連付けられた入力組み合わせに関するデータを取得する命令と、

前記取得されたデータに基づいて前記特定された仮想アクションに対応する命令の表示を生成する命令であって、前記表示された命令は、前記取得されたデータに関連付けられた前記入力組み合わせに従って、前記実世界アクションの前記1つ以上の動作を表す前記特定された仮想アクションを関連付けられたアバタに実行させるための、前記ユーザのユーザデバイスの使用方法に関わる、前記生成する命令と、

を実行する、システム。

【請求項10】

前記メモリは、複数の仮想アクションに関するマップを格納し、前記格納されたマップは、さらに、前記特定された仮想アクションに対応する前記命令に関するデータを格納し、前記プロセッサは、前記格納されたマップに基づいて、前記命令の前記表示を生成する、請求項9に記載のシステム。

【請求項11】

前記実世界アクションは、前記仮想環境内において実行される前記特定された仮想アクションに視覚的に対応する動作を含む、請求項9に記載のシステム。

【請求項12】

通信インターフェースをさらに備え、前記実世界環境での前記ユーザによる前記実世界アクションに関する前記データは、前記通信インターフェースを介して前記プロセッサと通信を行うカメラ、加速度計、ジャイロスコープ、及び慣性センサのうちの少なくとも1つにより取り込まれる、請求項9に記載のシステム。

【請求項13】

前記プロセッサは、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの前記特定された仮想アクションが、前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の前記表現を含むことを、前記取り込まれたデータと、前記特定された仮想アクションに関連付けられた前記データ集合との差が、所定の閾値内にあることにさらに基づいて判別する、請求項9に記載のシステム。

【請求項14】

前記プロセッサは、検索トリガー入力または前記現在の進捗レベルに関連付けられた1つ以上の条件に基づいて、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションをフィルタリングすることにより、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの前記特定された仮想アクションが、前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の前記表現を含むことを判別する、請求項9に記載のシステム。

【請求項15】

前記プロセッサは、前記検索トリガー入力または前記現在の進捗レベルに関連付けられた1つ以上のアクティビティファイルに基づいて、前記条件を特定する命令をさらに実行する、請求項14に記載のシステム。

【請求項16】

前記格納されたマップは、ゲームタイトル、ゲームタイトルの集合、ゲームジャンル、ゲーム開発者、ゲームコンソール、ゲームコントローラ、コントローラ変更形態、ゲーム環境、及びゲーム内アクティビティのうちの少なくとも1つに特有である、請求項10に記載のシステム。

【請求項17】

10

20

30

40

50

前記マップは、複数の異なるマップと共に格納され、前記システムは、さらに、前記ユーザの前記仮想環境に基づいて前記マップを特定することを含む、請求項10に記載のシステム。

【請求項18】

ジェスチャベーススキル検索の方法を実行するためにプロセッサにより実行可能なプログラムが具現化された非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、前記方法は、

仮想環境に関連付けられたインタラクティブセッション中に実世界環境でのユーザによる1つ以上の動作を含む実世界アクションに関するデータを取り込むことであって、前記実世界アクションが、前記仮想環境内の仮想アクションの再現である、前記取り込むことと、

前記仮想環境内の前記ユーザの現在の進捗レベルに基づいて、1つ以上の使用可能な仮想アクションの部分集合を特定することであって、前記1つ以上の仮想アクションの前記部分集合は、前記仮想環境内の現在の進捗レベルで使用可能であると判別される、前記特定することと、

前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータと、前記特定された仮想アクションに関連付けられたデータ集合とのマッチングに基づいて、前記部分集合内の前記使用可能な仮想アクションのうちの特定された仮想アクションが、前記実世界アクションに関する前記取り込まれたデータによって記述される前記1つ以上の動作の表現を含むことを判別することと、

前記仮想環境における前記特定された仮想アクションを実行することに関連付けられた入力組み合わせに関するデータを取得することと、

前記取得されたデータに基づいて前記特定された仮想アクションに対応する命令の表示を生成することであって、前記表示された命令は、前記取得されたデータに関連付けられた前記入力組み合わせに従って、前記実世界アクションの前記1つ以上の動作を表す前記特定された仮想アクションを関連付けられたアバタに実行させるための、前記ユーザのユーザデバイスの使用方法に関わる、前記生成することと、

を含む、非一時的コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項19】

前記入力組み合わせのためのジェスチャベース検索を開始するための検索トリガーを特定することをさらに含み、前記実世界アクションに関する前記データは、前記特定された検索トリガーに基づいて取り込まれる、請求項1に記載の方法。

【請求項20】

グラフィックユーザインターフェース内に仮想アクションの前記部分集合のメニューを生成することをさらに含み、前記特定された仮想アクションを特定することは、前記メニューからの前記ユーザによる選択にさらに基づいている、請求項1に記載の方法。

10

20

30

40

50