

【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30年10月18日 (2018.10.18)

【公開番号】特開2018-89442(P2018-89442A)

【公開日】平成30年6月14日 (2018.6.14)

【年通号数】公開・登録公報2018-022

【出願番号】特願2018-40578(P2018-40578)

【国際特許分類】

A 6 3 B 67/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 B 67/00 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年9月6日 (2018.9.6)

【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】

リアルタイム物理的リアリティ没入型体験のゲーミフィケーションのためのシステムであって、前記システムは、

少なくとも、コースに沿って配列された場所における複数のチェックポイントを備える物理的メディアであって、各チェックポイントは、前記コースを横断する複数の独立したユーザの選択を捕捉するためのデータ捕捉スポットを備える、物理的メディアと、

前記ユーザの少なくとも 1 人に結びつき、前記少なくとも 1 人の進捗を監視するための少なくとも 1 つの一意の識別デバイスと、

前記物理的メディアに作用可能にリンクされたマスタ制御システムと、

バージョニング制御システムであって、それによって、前記ユーザは、同時にリアルタイム物理的リアリティ没入型体験を完遂し得る、バージョニング制御システムとを組み合わせて備え、

前記マスタ制御システムは、前記複数の独立したユーザについて、前記ユーザが前記コースを横断するとき、チェックポイントとの課題の相互作用、および結果として生じるスコアの合計を同時に管理し、その一方で、前記システムの複数の独立したユーザと他の観察者との両方によって相互作用的に視認されており、

前記システムは、関与している制御システムを設計、プログラム、管理、制御、および更新する運営チームをさらに備え、

前記バージョニング制御システムは、バージョニングソフトウェア、およびそれを実装するハードウェアと共に通信インターフェースを備え、

前記システムは、前記システムの複数の独立したユーザと他の観察者との両方によって相互作用的に視認されていながら、互いに対して遠隔にある場所において並行して存在する複数のバージョンを生成するように動作可能である、システム。

【請求項 2】

リアルタイム物理的リアリティ没入型体験のゲーミフィケーションのためのシステムであって、前記システムは、

少なくとも、コースに沿って配列された場所における複数のチェックポイントを備える物理的メディアであって、各チェックポイントは、前記コースを横断する複数の独立したユーザの選択を捕捉するためのデータ捕捉スポットを備える、物理的メディアと、

前記ユーザの少なくとも 1 人に結びつき、前記少なくとも 1 人の進捗を監視するための少なくとも 1 つの一意の識別デバイスと、

前記物理的メディアに作用可能にリンクされたマスタ制御システムと、

バージョニング制御システムであって、それによって、前記ユーザは、同時にリアルタイム物理的リアリティ没入型体験を完遂し得る、バージョニング制御システムと

を組み合わせる備え、

前記マスタ制御システムは、前記複数の独立したユーザについて、前記ユーザが前記コースを横断するとき、チェックポイントとの課題の相互作用、および結果として生じるスコアの合計を同時に管理し、その一方で、前記システムの複数の独立したユーザと他の観察者との両方によって相互作用的に視認されており、

前記システムは、関与している制御システムを設計、プログラム、管理、制御、および更新する運営チームをさらに備え、

前記バージョニング制御システムは、バージョニングソフトウェア、およびそれを実装するハードウェアと共に通信インターフェースを備え、

前記システムは、前記システムの複数の独立したユーザと他の観察者との両方によって相互作用的に視認されていながら、互いに対して遠隔にある場所において並行して存在する複数のバージョンを生成するように動作可能であり、

対象者の体験の各場所は、同じであり、全参加者は、関与しているリアルタイム物理的リアリティ没入型体験の同時バージョンに参加したとみなされる、システム。