

【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28年2月25日 (2016.2.25)

【公表番号】特表2015-509767(P2015-509767A)

【公表日】平成27年4月2日 (2015.4.2)

【年通号数】公開・登録公報2015-022

【出願番号】特願2014-555810(P2014-555810)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/65

【手続補正書】

【提出日】平成28年1月7日 (2016.1.7)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューティングデバイスにより実施される方法であって、

前記コンピューティングデバイスにおいて、コンピューターネットワークを介して、仮想環境におけるユーザーの仮想位置を特定する仮想位置情報を受け取るステップと、

前記コンピューティングデバイスから、前記コンピューターネットワークを介して、前記仮想環境におけるユーザーの仮想位置の通知を前記仮想環境の外部の 1 人又は複数のさらなるユーザーに送るステップと、

前記コンピューティングデバイスが、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの仮想位置を、前記仮想環境の機能を前記ユーザーの前記仮想位置に関連付ける記録と比較するステップと、

前記通知によって前記 1 人又は複数のさらなるユーザーが前記仮想位置にアクセスすること及び前記比較するステップに応答して、前記コンピューティングデバイスを介して、前記仮想環境における前記ユーザーに関連付けられた前記機能を、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーに対応する 1 つ又は複数のデバイスに提供するステップであって、前記機能は、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーが前記仮想環境内で使用するためのクレジット、手がかり又はパスワードを含む、ステップと

を含む方法。

【請求項 2】

前記仮想位置情報は、前記仮想位置を特定する座標及び前記仮想環境を実現するゲームタイトルの識別子を含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記通知は、前記仮想位置を埋め込むユーザー選択可能なリンクを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記ユーザー選択可能なリンクについてのユーザー選択について追加のコンピューティングデバイスから指示を受け取ることに応答して、前記追加のコンピューティングデバイスに、前記ユーザー選択可能なリンクによって特定される仮想位置へジャンプさせるステップをさらに含む請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

前記機能はゲームプレイ機能であり、前記方法は、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの仮想位置が前記ユーザーの前記仮想位置と同じであると前記比較が特定することに応答して、前記仮想位置に関連付けられる前記ゲームプレイ機能を前記ユーザーにとって利用可能にするステップをさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

現実世界における前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの物理的な位置を特定する情報を受け取るステップと、

前記物理的な位置に対応する前記 1 人又は複数のさらなるユーザーのさらなる仮想位置を決定するステップと、

前記さらなる仮想位置が前記ユーザーの前記仮想位置と同じである場合にのみ、前記機能を、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーに対応する前記 1 つ又は複数のデバイスによって利用可能にするステップと

をさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記さらなる仮想位置が前記ユーザーの前記仮想位置と同じであることを判断するために、前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの前記さらなる仮想位置を、前記仮想環境の前記機能を前記ユーザーの前記仮想位置と関連付ける前記記録と比較するステップをさらに含む請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

現実世界における前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの前記物理的な位置を特定する前記情報は、前記コンピューティングデバイスによって実施される追跡サービスを介して受け取られる請求項 6 に記載の方法。

【請求項 9】

前記通知が、前記ユーザーが前記 1 人又は複数のさらなるユーザーに前記仮想環境へ参加することを求めているという指示を含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記仮想環境の外部の 1 人又は複数のさらなるユーザーに、一人称モード又はコマンドモードで、前記 1 つ又は複数の対応するデバイス上で前記仮想環境の実行を開始するように通知するステップをさらに含む請求項 9 に記載の方法。

【請求項 11】

前記 1 人又は複数のさらなるユーザーに対応する前記 1 つ又は複数のデバイスに、前記デバイスの設定に依存するモードで前記仮想環境の実行を開始するように通知するステップをさらに含む請求項 9 に記載の方法。

【請求項 12】

前記受け取るステップ及び前記送るステップの前に、前記ユーザーのデバイス上での表示のためのヒートマップを生成するステップをさらに含み、前記ヒートマップは前記仮想環境内の前記 1 人又は複数のさらなるユーザーの仮想位置を特定する請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

コンピューティングデバイスの 1 つ又は複数のプロセッサによって実行されると、前記 1 つ又は複数のプロセッサに、

第 1 のユーザーについての仮想位置チェックイン要求を受け取らせ、前記仮想位置チェックイン要求は、仮想環境内の前記第 1 のユーザーの第 1 の仮想位置を特定する仮想位置情報を含み、

現実世界における前記第 1 のユーザーの物理的な位置を特定する情報を受け取らせ、
前記物理的な位置に対応する第 2 の仮想位置を決定させ、
前記第 2 の仮想位置を、前記仮想環境の機能を前記第 1 の仮想位置に関連付ける記録と
比較させ、

ネットワークを介して、前記仮想位置チェックイン要求における前記第 1 の仮想位置が
前記第 2 の仮想位置と同じ仮想位置であると前記比較が特定することに基づいて、前記仮
想環境における前記第 1 のユーザーの使用のために前記機能を提供させる

複数の命令を格納した 1 つ又は複数のコンピューター読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 14】

前記複数の命令はさらに、前記 1 つ又は複数のプロセッサに、
現実世界における第 2 のユーザーの物理的な位置を特定する情報を受け取らせ、
前記第 2 のユーザーの前記物理的な位置に対応する第 2 の仮想位置を決定させ、
前記第 1 の仮想位置と前記第 2 のユーザーの前記物理的な位置に対応する前記第 2 の仮
想位置とが同じ仮想位置である場合にのみ、前記機能を前記第 2 のユーザーに提供させる
請求項 13 に記載の 1 つ又は複数のコンピューター読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 15】

前記複数の命令はさらに、前記 1 つ又は複数のプロセッサに、
前記ネットワークを介して、前記機能を特定の物理的位置に関連付ける要求を受け取ら
せる請求項 13 に記載の 1 つ又は複数のコンピューター読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 16】

前記仮想位置情報は、前記第 1 の仮想位置を特定する座標及び前記仮想環境を実現する
ゲームタイトルの識別子を含む請求項 13 に記載の 1 つ又は複数のコンピューター読み取
り可能な記憶媒体。

【請求項 17】

前記複数の命令はさらに、前記 1 つ又は複数のプロセッサに、前記仮想環境における
前記第 1 のユーザーの仮想位置の通知を前記仮想環境の外部の 1 人又は複数のさらなるユ
ーザーに対して送らせる請求項 13 に記載の 1 つ又は複数のコンピューター読み取り可能
な記憶媒体。

【請求項 18】

前記複数の命令はさらに、前記 1 つ又は複数のプロセッサに、前記仮想環境における
前記第 1 のユーザーの前記第 1 の仮想位置を受け取るためにアプリケーションプログラミ
ングインターフェイス (API) を実施させる請求項 13 に記載の 1 つ又は複数のコンピ
ューター読み取り可能な記憶媒体。

【請求項 19】

1 つ又は複数のプロセッサと、
前記 1 つまたは複数のプロセッサによる実行に応答して、
仮想環境における仮想位置を特定する仮想位置情報を受け取り、
前記仮想位置を、前記仮想位置に対応する第 1 の物理的位置に変換し、
前記仮想位置に対応する前記第 1 の物理的位置にコンピュータープログラムの機能を関
連付ける要求を受け取り、

前記要求に応答して、前記仮想位置に対応する前記第 1 の物理的位置にコンピューター
プログラムの機能を関連付ける記録を格納し、

デバイスの第 2 の物理的位置を決定し、

前記デバイスの前記第 2 の物理的位置を前記記録と比較して、前記第 2 の物理的位置が
、前記仮想位置に対応する前記第 1 の物理的位置から閾値距離内にあるかどうかを判断し
、

前記比較に応答して、前記デバイスの前記第 2 の物理的位置が前記仮想位置に対応する
前記第 1 の物理的位置から前記閾値距離内にある場合に、前記コンピュータープログラ
ムの機能に関連付けられる出力を表示させる

ように構成される追跡モジュールを実施する、複数の命令を格納したメモリーと

を備えるシステム。