

【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 2 年 8 月 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2019-5654 (P2019-5654A)
【公開日】平成 31 年 1 月 17 日 (2019.1.17)
【年通号数】公開・登録公報 2019-002
【出願番号】特願 2018-198266 (P2018-198266)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/52

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)

【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】

表示部を備えるヘッドマウントデバイスを介してユーザに仮想空間を提供するためにコンピュータにより実行される情報処理方法であって、

前記ユーザに関連付けられたキャラクタオブジェクトと頭部および前記頭部の下側に位置する胴体部を有する攻撃対象オブジェクトと前記キャラクタオブジェクトが配置される足場オブジェクトを少なくとも含み、基準面が定義された仮想空間を提供するステップと

、
前記ユーザの動きを取得し、当該ユーザの動きに基づいて、前記仮想空間における前記キャラクタオブジェクトの動作を制御するステップと、

前記仮想空間における前記攻撃対象オブジェクトの動作を制御するステップと、

前記攻撃対象オブジェクトの動作、前記キャラクタオブジェクトの動作、および前記仮想空間を含む前記キャラクタオブジェクトからの視界画像または前記キャラクタオブジェクトの背後からの視界画像を、前記表示部に表示するステップと、

を備え、

前記仮想空間において前記足場オブジェクトの上側に前記キャラクタオブジェクトが配置された場合、前記基準面から前記キャラクタオブジェクトの頂部までの長さは、前記基準面から前記攻撃対象オブジェクトの頂部までの長さよりも小さく、前記胴体部と前記キャラクタオブジェクトの間の長さのうち前記基準面に平行な成分の長さは前記基準面から離れるにつれて小さくなる割合が増える、情報処理方法。

【請求項 2】

前記攻撃対象オブジェクトの動作を制御するステップにおいて、

前記攻撃対象オブジェクトの前記キャラクタオブジェクトに対する攻撃動作時においては、前記攻撃対象オブジェクトの頭部を、前記キャラクタオブジェクトに向けて動かして、前記キャラクタオブジェクトに近づけるように制御する、請求項 1 に記載の情報処理方法。

【請求項 3】

前記攻撃対象オブジェクトの動作を制御するステップにおいて、
前記攻撃対象オブジェクトが前記キャラクタオブジェクトに対して攻撃するときには、
前記攻撃対象オブジェクトの攻撃発動部分が前記キャラクタオブジェクトを囲むように制御する、
請求項 1 または 2 に記載の情報処理方法。

【請求項 4】

請求項 1 または 3 に記載の情報処理方法をコンピュータに実行させる、プログラム。

【請求項 5】

少なくともメモリと、前記メモリに結合されたプロセッサとを備え、前記プロセッサの制御により請求項 1 ～ 4 のいずれかの情報処理方法を実行する、装置。