

【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29年2月2日 (2017.2.2)

【公開番号】特開2015-116339(P2015-116339A)

【公開日】平成27年6月25日 (2015.6.25)

【年通号数】公開・登録公報2015-041

【出願番号】特願2013-261865(P2013-261865)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/217 (2014.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/217

G 0 6 T 19/00 G

G 0 6 F 13/00 3 5 3 C

【手続補正書】

【提出日】平成28年12月19日 (2016.12.19)

【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】

マルチプレーヤー・ゲームに参加するための計算システムであって、  
透過型ディスプレイと、  
1つ以上のセンサーと、  
論理サブシステムと、  
命令を格納するように構成されている記憶サブシステムと、  
を備え、前記命令を実行すると、当該計算システムに、  
当該計算システムの位置を判定させ、  
当該計算システムの位置をゲーム・サーバーに送らせ、  
第 1 マルチプレーヤー・ゲーミング・セッションの前記位置についての拡張情報を、前記ゲーム・サーバーから受信させ、  
前記透過型ディスプレイ上において、前記拡張情報による拡張現実体験を提示させ、  
前記拡張現実体験が、前記位置において、前記透過型ディスプレイを通して見ることができる物理環境の仮想化されていないビューに仮想拡張を付加し、  
前記 1 つ以上のセンサーによって、前記物理環境の状況を検出させ、  
前記第 1 マルチプレーヤー・ゲーミング・セッションに参加している 1 つ以上のリモート計算デバイスに、前記拡張現実体験の相互プラットフォーム表現を提供するために、前記物理環境において検出した状況に対応する体験情報を、前記ゲーム・サーバーに送らせ、  
前記 1 つ以上のリモート計算デバイスの内少なくとも 1 つが、前記物理環境における仮想化されていない画像を用いずに、前記第 1 マルチプレーヤー・ゲーミング・セッション

ンの完全な仮想表現を提示するように構成され、

前記完全な仮想表現が、前記１つ以上のリモート計算デバイスに対しリモートにある前記物理環境に少なくとも部分的に基づくように、前記完全な仮想表現が、前記検出した状況から導出される仮想化された状況を含む、計算システム。

【請求項２】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記拡張現実体験の相互プラットフォーム表現が、前記１つ以上のリモート計算デバイスに接続されているディスプレイ・デバイスによる視覚提示に合わせて構成される、計算システム。

【請求項３】

請求項１記載の計算システムにおいて、当該計算システムの位置が、前記１つ以上のセンサーによって当該計算システムにおける前記物理環境の状況を検出することによって判定される、計算システム。

【請求項４】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記第１マルチプレーヤー・ゲーミング・セッションが、複数のマルチプレーヤー・ゲーミング・セッションの内１つであり、前記複数のマルチプレーヤー・ゲーミング・セッションの各々が、異なる実世界領域に対応する、計算システム。

【請求項５】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記命令を実行すると、更に、当該計算システムに、前記ユーザーを前記透過型ディスプレイを通じて見たときの、前記第１マルチプレーヤー・ゲーミング・セッションに参加しているユーザーの拡張として、キャラクター情報を前記透過型ディスプレイ上に表示させる、計算システム。

【請求項６】

請求項５記載の計算システムにおいて、前記キャラクター情報が、前記ユーザーにおいて実世界に対応する前記透過型ディスプレイの位置に表示されるキャラクターの外観の状況を含む、計算システム。

【請求項７】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記命令を実行すると、更に、当該計算システムに、ユーザー入力を検出させ、前記拡張現実体験に関連付けられる対応のコマンドを実行させる、計算システム。

【請求項８】

請求項７記載の計算システムにおいて、前記ユーザー入力が、ジェスチャー検出デバイスによって検出されるジェスチャーを含む、計算システム。

【請求項９】

請求項７記載の計算システムであって、更に、マイクロフォンを備え、前記ユーザー入力が、前記マイクロフォンによって検出される音声コマンドを含む、計算システム。

【請求項１０】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記拡張現実体験における当該計算システムのユーザーの表現についての位置が当該計算システムの位置に対応するように動的に更新される、計算システム。

【請求項１１】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記拡張現実体験が、前記透過型ディスプレイを通して見ることができる仮想化されていないプレーヤーに仮想拡張を付加し、前記拡張現実体験が、前記第１マルチプレーヤー・ゲーム・ミッションの完全な仮想表現を提示するように構成された前記リモート計算デバイスの内１つによって、前記第１マルチプレーヤー・ゲーミング・セッションに参加している第２プレーヤーの仮想アバターを含む、計算システム。

【請求項１２】

請求項１記載の計算システムにおいて、前記拡張現実体験が、前記透過型ディスプレイ上に位置する仮想キャラクター・ベース物体を含み、前記第１マルチプレーヤー・ゲーミ

ング・セッションに参加しており、前記透過型ディスプレイを通して見ることができるプレイヤーの外観を拡張する、計算システム。

【請求項 13】

請求項1記載の計算システムにおいて、前記拡張現実体験が、前記物理環境における実世界物体に対応する仮想背景ベース物体を含み、前記仮想背景ベース物体が、前記透過型ディスプレイ上に位置して、前記透過型ディスプレイを通して見られるときに、前記物理環境における対応の前記実世界物体を隠す、計算システム。

【請求項 14】

マルチプレイヤー・ゲームに参加するための計算システムであって、  
非透過型ディスプレイと、  
論理サブシステムと、  
命令を格納するように構成されている記憶サブシステムと、  
を備えており、前記命令を実行すると、当該計算システムに、  
相互プラットフォーム・マルチプレイヤー・ゲーミング・セッションのゲーム情報をゲーム・サーバーから受信させ、  
前記ゲーム情報が、前記相互プラットフォーム・マルチプレイヤー・ゲーミング・セッションに参加している拡張現実コンピューティング・システムの1つ以上のセンサーによって検出される物理環境の状況から少なくとも部分的に導出され、  
前記拡張現実コンピューティング・システムが、透過型ディスプレイを通して見られるときに、前記物理環境の仮想化されていないビューに仮想拡張を付加する拡張現実体験を提示するように構成され、  
前記物理環境における仮想化されていない画像を用いずに、前記相互プラットフォーム・マルチプレイヤー・ゲーミング・セッションの完全な仮想表現を、前記ゲーム情報を用いて前記非透過型ディスプレイ上に提示させ、  
前記完全な仮想表現が、当該計算システムに対しリモートにある前記物理環境に少なくとも部分的に基づくように、前記完全な仮想表現が、前記検出した状況から導出される仮想化された状況を含む、計算システム。