【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６部門第３区分
【発行日】令和5年11月28日(2023.11.28)

【公開番号】特開2023-139033(P2023-139033A)
【公開日】令和5年10月3日(2023.10.3)
【年通号数】公開公報(特許)2023-186
【出願番号】特願2023-110919(P2023-110919)
【国際特許分類】
Ｇ０６Ｆ　3/04845(2022.01)
Ａ６３Ｆ 13/5252(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/533(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/837(2014.01)
Ｇ０６Ｔ 19/00(2011.01)
【ＦＩ】
Ｇ０６Ｆ　3/04845
Ａ６３Ｆ 13/5252
Ａ６３Ｆ 13/533
Ａ６３Ｆ 13/837
Ｇ０６Ｔ 19/00　　Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和5年11月17日(2023.11.17)
【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】
端末が実行する、視点回転の方法であって、
アプリケーションの第１の視点画面を表示するステップであって、前記第１の視点画面は、仮想環境において仮想キャラクタの第１の視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面であり、前記第１の視点画面に、第１の機能コントローラと第２の機能コントローラとが重畳されており、前記第１の機能コントローラは、第１の機能と視点回転機能をサポートためのものであり、前記第２の機能コントローラは、第２の機能と視点回転機能をサポートするためのものであるステップと、
前記第１の機能コントローラによってトリガされた第１の視点回転操作を受信するステップであって、前記第１の視点回転操作は、ドラッグ操作であるステップと、
前記第１の視点回転操作に応じて、前記第１の視点画面を第２の視点画面に切り替えるステップであって、前記第２の視点画面は、前記仮想環境において前記仮想キャラクタの第２の視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面であるステップと、
前記第１の機能コントローラがオン状態にある場合、前記第２の機能コントローラによってトリガされた第２の視点回転操作を受信するステップであって、前記第２の視点回転操作は、ドラッグ操作であるステップと、
前記第１の機能コントローラよりも、前記第２の機能コントローラによってトリガされた前記第２の視点回転操作に優先的に応じて、前記第２の視点画面を第３の視点画面に切り替えるステップであって、前記第３の視点画面は、前記仮想環境において前記仮想キャラクタの第３視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面であるステップと、を含み、

前記第１の機能は、頭差出機能、コープ覗き機能、射撃機能のうちの１つであり、前記第２の機能は、頭差出機能、コープ覗き機能、射撃機能のうちの別の１つである、
ことを特徴とする視点回転の方法。
【請求項２】
前記第１の機能コントローラよりも、前記第２の機能コントローラによってトリガされた前記第２の視点回転操作に優先的に応じて、前記第２の視点画面を第３の視点画面に切り替えるステップは、
前記第２の視点回転操作に応じて、前記第２の機能コントローラの第２の順序番号を生成するステップと、
前記第２の順序番号が、前記第１の機能コントローラの順序番号である第１の順序番号よりも大きい場合、前記第２の視点画面を第３の視点画面に切り替えるステップと、を含む、
ことを特徴とする請求項１に記載の方法。
【請求項３】
前記第１の機能コントローラは、オン状態にある第１の機能コントローラを含み、前記オン状態にある第１の機能コントローラは前記第１の順序番号に対応付けられ、
前記第２の視点回転操作に応じて、前記第２の機能コントローラの第２の順序番号を生成するステップは、
前記第２の視点回転操作に応じて前記第１の順序番号から最大順序番号を取得するステップと、
前記最大順序番号に１をインクリメントして取得された順序番号を前記第２の順序番号として特定するステップと、を含む、
ことを特徴とする請求項２に記載の方法。
【請求項４】
前記第１の機能コントローラは、オン状態にある第１の機能コントローラを含み、
前記第１の機能コントローラよりも、前記第２の機能コントローラによってトリガされた前記第２の視点回転操作に優先的に応じて、前記第２の視点画面を第３の視点画面に切り替えた後、前記方法は、
前記第２の機能コントローラによる前記第２の視点回転操作が終了すると、前記オン状態にある第１の機能コントローラのうちｉ（ここで、ｉは正の整数）番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラを特定し、ｉ番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラによる前記視点回転操作を自律的に接収するステップと、を含む、
ことを特徴とする請求項２に記載の方法。
【請求項５】
前記オン状態にある第１の機能コントローラは、前記第１の順序番号に対応付けられ、
前記オン状態にある第１の機能コントローラのうちｉ番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラを特定し、ｉ番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラによる前記視点回転操作を自律的に接収するステップは、
ｉ番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラの前記第１の順序番号が最大順序番号である場合、ｉ番目の前記オン状態にある第１の機能コントローラによる前記視点回転操作を自律的に接収するステップを含む、
ことを特徴とする請求項４に記載の方法。
【請求項６】
カスタマイズロジックに従って、前記第１の機能コントローラで前記仮想キャラクタの視点回転を制御し、または、
前記カスタマイズロジックに従って、前記第２の機能コントローラで前記仮想キャラクタの視点回転を制御するステップをさらに含み、
前記カスタマイズロジックは、ユーザによりカスタマイズされた前記第１の機能コントローラと前記第２の機能コントローラがトリガされるときに視点回転操作への応答ロジックである、

ことを特徴とする請求項１に記載の方法。
【請求項７】
視点回転の装置であって、
アプリケーションの第１の視点画面を表示する表示モジュールであって、前記第１の視点画面は、仮想環境において仮想キャラクタの第１の視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面であり、前記第１の視点画面に、第１の機能コントローラと第２の機能コントローラとが重畳されており、前記第１の機能コントローラは、第１の機能と視点回転機能をサポートためのものであり、前記第２の機能コントローラは、第２の機能と視点回転機能をサポートするためのものである表示モジュールと、
前記第１の機能コントローラによりトリガされた第１の視点回転操作を受信し、前記第１の視点回転操作は、ドラッグ操作である受信モジュールと、
前記第１の視点回転操作に応じて、前記第１の視点画面を第２の視点画面に切り替える処理モジュールであって、前記第２の視点画面は、前記仮想環境において前記仮想キャラクタの第２の視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面である前記処理モジュールと、を備え、
前記受信モジュールは、前記第１の機能コントローラがオン状態である場合、前記第２の機能コントローラによりトリガされた第２の視点回転操作を受信し、前記第２の視点回転操作は、ドラッグ操作であり、
前記処理モジュールは、前記第１機能コントローラよりも前記第２コントローラによってトリガされた前記第２の視点回転操作に優先的に応じて、前記第２の視点画面を第３の視点画面に切り替え、
前記第３の視点画面は、前記仮想環境において前記仮想キャラクタの第３視点方向を用いて前記仮想環境を観察したときの画面であり、
前記第１の機能は、頭差出機能、コープ覗き機能、射撃機能のうちの１つであり、前記第２の機能は、頭差出機能、コープ覗き機能、射撃機能のうちの別の１つである、
ことを特徴とする視点回転の装置。
【請求項８】
端末であって、
メモリと、
メモリに接続されるプロセッサとを含み、
前記プロセッサは、請求項１～６のいずれか１項に記載の視点回転の方法を実現するように実行可能な命令をロードして実行するように構成されている、ことを特徴とする端末。
【請求項９】
コンピュータプログラムであって、
命令を含み、
前記命令をコンピュータ上ですると、請求項１～６のいずれか１項に記載の視点回転の方法をコンピュータに実行させる、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。