

【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 1 年 7 月 18 日 (2019.7.18)

【公開番号】特開 2018-29969 (P2018-29969A)

【公開日】平成 30 年 3 月 1 日 (2018.3.1)

【年通号数】公開・登録公報 2018-008

【出願番号】特願 2017-173556 (P2017-173556)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/577 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/525 (2014.01)

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/577

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/525

A 6 3 F 13/428

G 0 6 T 19/00 3 0 0 B

G 0 6 F 3/01 5 1 0

G 0 6 T 19/00 C

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 6 月 12 日 (2019.6.12)

【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】

プロセッサを備えるコンピュータにより実行される方法であって、

前記方法は、前記プロセッサに、

第 1 プレイヤキャラクタと、第 1 オブジェクトと、第 2 オブジェクトとを含む仮想空間を定義するステップと、

ユーザの身体の部分の動きに応じて、前記第 2 オブジェクトを動かすステップと、

前記第 1 プレイヤキャラクタの少なくとも一部の外観として前記第 1 オブジェクトが設定された状態において、前記第 2 オブジェクトが動かされることにより、前記第 1 プレイヤキャラクタ、または、前記第 1 プレイヤキャラクタに関連付けられた所定のオブジェクト、と前記第 2 オブジェクトの位置関係が所定の条件を満たす場合には、前記第 1 プレイヤキャラクタの少なくとも一部の外観を、前記第 1 オブジェクトから前記第 2 オブジェクトに変更するステップと、

を実行させる、方法。