

【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6年2月1日(2024.2.1)

【公開番号】特開2022-151591(P2022-151591A)
 【公開日】令和4年10月7日(2022.10.7)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-185
 【出願番号】特願2022-6089(P2022-6089)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/577(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

10

【FI】

A 6 3 F 13/577

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和6年1月23日(2024.1.23)

【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

20

【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、前記プロセッサは、
 プレイヤの操作に応じて、仮想空間内において移動する第1オブジェクトの挙動を制御し、

前記仮想空間内において第2オブジェクトに前記第1オブジェクトが接触した場合、前記第2オブジェクトに及ぼす所定の作用を制御し、

前記第1オブジェクトが前記仮想空間内に設けられた第3オブジェクトに接触した場合に、前記第1オブジェクトが移動する高さ方向の最高点が前記第2オブジェクトよりも高くなるように前記第1オブジェクトの挙動を制御し、

30

前記第1オブジェクトが前記第2オブジェクトに到達するまでに前記第3オブジェクトに接触した接触回数が第1回数の場合よりも、前記第1回数よりも多い第2回数である場合に、前記第2オブジェクトに及ぼす作用が継続する時間を長くする、

情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、プレイヤの操作に応じて、仮想空間内において移動する第1オブジェクトの挙動を制御し、

プロセッサが、前記仮想空間内において第2オブジェクトに前記第1オブジェクトが接触した場合、前記第2オブジェクトに及ぼす所定の作用を制御し、

40

プロセッサが、前記第1オブジェクトが前記仮想空間内に設けられた第3オブジェクトに接触した場合に、前記第1オブジェクトが移動する高さ方向の最高点が前記第2オブジェクトよりも高くなるように前記第1オブジェクトの挙動を制御し、

プロセッサが、前記第1オブジェクトが前記第2オブジェクトに到達するまでに前記第3オブジェクトに接触した接触回数が第1回数の場合よりも、前記第1回数よりも多い第2回数である場合に、前記第2オブジェクトに及ぼす作用が継続する時間を長くする、

情報処理方法。

【請求項3】

プレイヤの操作に応じて、仮想空間内において移動する第1オブジェクトの挙動を制御

50

し、

前記仮想空間内において第2オブジェクトに前記第1オブジェクトが接触した場合、前記第2オブジェクトに及ぼす所定の作用を制御し、

前記第1オブジェクトが前記仮想空間内に設けられた第3オブジェクトに接触した場合に、前記第1オブジェクトが移動する高さ方向の最高点が前記第2オブジェクトよりも高くなるように前記第1オブジェクトの挙動を制御し、

前記第1オブジェクトが前記第2オブジェクトに到達するまでに前記第3オブジェクトに接触した接触回数が第1回数の場合よりも、前記第1回数よりも多い第2回数である場合に、前記第2オブジェクトに及ぼす作用が継続する時間を長くする、

処理をプロセッサに実行させるためのプログラム。

10

20

30

40

50