【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4月17日(2024.4.17)

【公開番号】特開2023-145632(P2023-145632A)
【公開日】令和5年10月11日(2023.10.11)
【年通号数】公開公報(特許)2023-191
【出願番号】特願2023-123338(P2023-123338)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ 13/54(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/55(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/533(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ 13/54
Ａ６３Ｆ 13/55
Ａ６３Ｆ 13/533

【手続補正書】
【提出日】令和6年4月9日(2024.4.9)
【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】
情報処理装置のコンピュータに、
３次元仮想空間において高低差を有する地形オブジェクト上の位置を指示するためのカーソルオブジェクトを、プレイヤの操作入力に基づいて移動させ、
前記カーソルオブジェクトは、プレイヤキャラクタ又はプレイヤキャラクタとは異なるキャラクタを含まず、
前記カーソルオブジェクトが移動する際に、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクトの高さに応じて異なるカーソル音を出力させる、ゲームプログラム。
【請求項２】
前記コンピュータに、
前記地形オブジェクトの高さに応じて、音の高さ、大きさ、及び音色の少なくとも何れか１つが異なる前記カーソル音を出力させる、請求項１に記載のゲームプログラム。
【請求項３】
前記コンピュータに、
操作入力に基づいて、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上の位置に仮想オブジェクトを配置させる、請求項１又は２に記載のゲームプログラム。
【請求項４】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上に存在する仮想オブジェクトを選択させる、請求項１から３の何れかに記載のゲームプログラム。
【請求項５】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトを用いて選択されている仮想オブジェクトを、前記操作入力に基づいて前記カーソルオブジェクトとともに移動させる、請求項１から４の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項６】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されていない場合には、前記カーソルオブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第１カーソル音を出力させ、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されている場合には、前記カーソルオブジェクト及び前記仮想オブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第２カーソル音を出力させる、請求項５に記載のゲームプログラム。
【請求項７】
前記コンピュータに、
操作入力に基づいて、前記地形オブジェクトの高さを変更させる、請求項１から６の何れかに記載のゲームプログラム。
【請求項８】
前記カーソルオブジェクトは、前記操作入力に基づいて、前記地形オブジェクト上を、又は、前記地形オブジェクトに沿って、区画単位で移動される、請求項１から７の何れかに記載のゲームプログラム。
【請求項９】
プロセッサを備える情報処理装置であって、前記プロセッサは、
３次元仮想空間において高低差を有する地形オブジェクト上の位置を指示するためのカーソルオブジェクトを、プレイヤの操作入力に基づいて移動させ、
前記カーソルオブジェクトは、プレイヤキャラクタ又はプレイヤキャラクタとは異なるキャラクタを含まず、
前記カーソルオブジェクトが移動する際に、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクトの高さに応じて異なるカーソル音を出力する、情報処理装置。
【請求項１０】
前記プロセッサは、
前記地形オブジェクトの高さに応じて、音の高さ、大きさ、及び音色の少なくとも何れか１つが異なる前記カーソル音を出力する、請求項９に記載の情報処理装置。
【請求項１１】
前記プロセッサは、
操作入力に基づいて、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上の位置に仮想オブジェクトを配置する、請求項９又は１０に記載の情報処理装置。
【請求項１２】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上に存在する仮想オブジェクトを選択する、請求項９から１１の何れかに記載の情報処理装置。
【請求項１３】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトを用いて選択されている仮想オブジェクトを、前記操作入力に基づいて前記カーソルオブジェクトとともに移動させる、請求項９から１２の何れかに記載の情報処理装置。
【請求項１４】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されていない場合には、前記カーソルオブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第１カーソル音を出力し、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されている場合には、前記カーソルオブジェクト及び前記仮想オブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第２カーソル音を出力する、請求項１３に記載の情報処理装

置。
【請求項１５】
前記プロセッサは、
操作入力に基づいて、前記地形オブジェクトの高さを変更する、請求項９から１４の何れかに記載の情報処理装置。
【請求項１６】
前記カーソルオブジェクトは、前記操作入力に基づいて、前記地形オブジェクト上を、又は、前記地形オブジェクトに沿って、区画単位で移動される、請求項９から１５の何れかに記載の情報処理装置。
【請求項１７】
プロセッサと操作装置とを備える情報処理システムであって、前記プロセッサは、
３次元仮想空間において高低差を有する地形オブジェクト上の位置を指示するためのカーソルオブジェクトを、前記操作装置に対する操作入力に基づいて移動させ、
前記カーソルオブジェクトは、プレイヤキャラクタ又はプレイヤキャラクタとは異なるキャラクタを含まず、
前記カーソルオブジェクトが移動する際に、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクトの高さに応じて異なるカーソル音を出力する、情報処理システム。
【請求項１８】
前記プロセッサは、
前記地形オブジェクトの高さに応じて、音の高さ、大きさ、及び音色の少なくとも何れか１つが異なる前記カーソル音を出力する、請求項１７に記載の情報処理システム。
【請求項１９】
前記プロセッサは、
操作入力に基づいて、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上の位置に仮想オブジェクトを配置する、請求項１７又は１８に記載の情報処理システム。
【請求項２０】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上に存在する仮想オブジェクトを選択する、請求項１７から１９の何れかに記載の情報処理システム。
【請求項２１】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトを用いて選択されている仮想オブジェクトを、前記操作入力に基づいて前記カーソルオブジェクトとともに移動させる、請求項１７から２０の何れかに記載の情報処理システム。
【請求項２２】
前記プロセッサは、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されていない場合には、前記カーソルオブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第１カーソル音を出力し、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されている場合には、前記カーソルオブジェクト及び前記仮想オブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第２カーソル音を出力する、請求項２１に記載の情報処理システム。
【請求項２３】
前記プロセッサは、
操作入力に基づいて、前記地形オブジェクトの高さを変更する、請求項１７から２２の何れかに記載の情報処理システム。
【請求項２４】
前記カーソルオブジェクトは、前記操作入力に基づいて、前記地形オブジェクト上を、又は、前記地形オブジェクトに沿って、区画単位で移動される、請求項１７から２３の何

れかに記載の情報処理システム。
【請求項２５】
コンピュータによって実行される情報処理方法であって、前記コンピュータに、
３次元仮想空間において高低差を有する地形オブジェクト上の位置を指示するためのカーソルオブジェクトを、プレイヤの操作入力に基づいて移動させ、
前記カーソルオブジェクトは、プレイヤキャラクタ又はプレイヤキャラクタとは異なるキャラクタを含まず、
前記カーソルオブジェクトが移動する際に、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクトの高さに応じて異なるカーソル音を出力させる、情報処理方法。
【請求項２６】
前記コンピュータに、
前記地形オブジェクトの高さに応じて、音の高さ、大きさ、及び音色の少なくとも何れか１つが異なる前記カーソル音を出力させる、請求項２５に記載の情報処理方法。
【請求項２７】
前記コンピュータに、
操作入力に基づいて、前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上の位置に仮想オブジェクトを配置させる、請求項２５又は２６に記載の情報処理方法。
【請求項２８】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトが指示する前記地形オブジェクト上に存在する仮想オブジェクトを選択させる、請求項２５から２７の何れかに記載の情報処理方法。
【請求項２９】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトを用いて選択されている仮想オブジェクトを、前記操作入力に基づいて前記カーソルオブジェクトとともに移動させる、請求項２５から２８の何れかに記載の情報処理方法。
【請求項３０】
前記コンピュータに、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されていない場合には、前記カーソルオブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第１カーソル音を出力させ、
前記カーソルオブジェクトを用いて前記仮想オブジェクトが選択されている場合には、前記カーソルオブジェクト及び前記仮想オブジェクトを移動させる際に、前記地形オブジェクトの高さに応じて異なる第２カーソル音を出力させる、請求項２９に記載の情報処理方法。
【請求項３１】
前記コンピュータに、
操作入力に基づいて、前記地形オブジェクトの高さを変更させる、請求項２５から３０の何れかに記載の情報処理方法。
【請求項３２】
前記カーソルオブジェクトは、前記操作入力に基づいて、前記地形オブジェクト上を、又は、前記地形オブジェクトに沿って、区画単位で移動される、請求項２５から３１の何れかに記載の情報処理方法。