

【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 2 年 9 月 24 日 (2020.9.24)

【公開番号】特開 2019-24945 (P2019-24945A)

【公開日】平成 31 年 2 月 21 日 (2019.2.21)

【年通号数】公開・登録公報 2019-007

【出願番号】特願 2017-147139 (P2017-147139)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/44 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/218 (2014.01)

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/814 (2014.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/218

A 6 3 F 13/54

A 6 3 F 13/814

G 0 6 F 3/0481

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 8 月 14 日 (2020.8.14)

【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】

操作部と、

仮想空間内に配置された、開始ポイント、終了ポイント及び中間ポイントを含む複数のポイントを設定する設定部と、

前記複数のポイント間を移動する複数のオブジェクトを表示する表示部と、

前記開始ポイントから、前記中間ポイントを経由して、前記終了ポイントまで、前記複数のオブジェクトが順番に移動するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御する制御部と、

プレイヤによる前記操作部の操作を検出する検出部と、

前記複数のオブジェクトのうちの所定のオブジェクトが前記終了ポイントに到達したタイミングとプレイヤによる前記操作部の操作タイミングとに基づいてプレイヤによる操作結果を判定する判定部と、を備え、

前記制御部は、前記複数のオブジェクトが互いに隣接するポイント間を移動する移動時間が一定となり、且つ、前記複数のオブジェクトが前記複数のポイントのいずれかに位置するタイミングが同期するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

前記制御部は、前記互いに隣接するポイント間において、前記オブジェクトを移動させる動作を行うように、キャラクタオブジェクトの表示を制御する、請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記表示部は、円弧線分に沿って配置された前記キャラクタオブジェクトを表示する、請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記表示部は、前記仮想空間内に配置された仮想カメラによって取得された前記仮想空間内の画像を表示し、

前記仮想カメラの配置位置と前記開始ポイントとの距離は、前記仮想カメラの配置位置と前記終了ポイントとの距離よりも長い、請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

楽曲データを記憶する記憶部と、

前記楽曲データを出力する音声出力部と、をさらに備え、

前記制御部は、前記楽曲データの拍の長さを前記移動時間と同期するように、前記複数のオブジェクトの移動を制御する、請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記制御部は、

前記操作結果が成功である場合、前記終了ポイントに到達した前記オブジェクトによって、前記仮想空間内の所定位置に特定形状が形成されるように、前記オブジェクトの表示を制御し、

所定の終了条件が満たされた場合、プレイヤーによる前記操作部の操作に応じて前記特定形状に形成された前記オブジェクトの表示を変更する、請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

表示部と操作部とを備える情報処理装置の制御方法であって、

仮想空間内に配置された、開始ポイント、終了ポイント及び中間ポイントを含む複数のポイントを設定し、

前記複数のポイント間を移動する複数のオブジェクトを前記表示部に表示し、

プレイヤーによる前記操作部の操作を検出し、

前記複数のオブジェクトのうちの所定のオブジェクトが前記終了ポイントに到達したタイミングとプレイヤーによる前記操作部の操作タイミングとに基づいてプレイヤーによる操作結果を判定する、ことを含み、

前記オブジェクトの表示において、

前記開始ポイントから、前記中間ポイントを経由して、前記終了ポイントまで、前記複数のオブジェクトが順番に移動するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御し、

前記複数のオブジェクトが互いに隣接するポイント間を移動する移動時間が一定となり、且つ、前記複数のオブジェクトが前記複数のポイントのいずれかに位置するタイミングが同期するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御する、

ことを特徴とする制御方法。

【請求項 8】

表示部と操作部とを備える情報処理装置の制御プログラムであって、前記情報処理装置に、

仮想空間内に配置された、開始ポイント、終了ポイント及び中間ポイントを含む複数のポイントを設定し、

前記複数のポイント間を移動する複数のオブジェクトを前記表示部に表示し、

プレイヤーによる前記操作部の操作を検出し、

前記複数のオブジェクトのうちの所定のオブジェクトが前記終了ポイントに到達したタイミングとプレイヤーによる前記操作部の操作タイミングとに基づいてプレイヤーによる操作

結果を判定する、ことを実行させ、

前記オブジェクトの表示において、

前記開始ポイントから、前記中間ポイントを経由して、前記終了ポイントまで、前記複数のオブジェクトが順番に移動するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御し、

前記複数のオブジェクトが互いに隣接するポイント間を移動する移動時間が一定となり、且つ、前記複数のオブジェクトが前記複数のポイントのいずれかに位置するタイミングが同期するように、前記複数のオブジェクトの表示を制御する、

ことを特徴とする制御プログラム。