

【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5年11月17日(2023.11.17)

【公開番号】特開2023-158201(P2023-158201A)

【公開日】令和5年10月26日(2023.10.26)

【年通号数】公開公報(特許)2023-202

【出願番号】特願2023-146784(P2023-146784)

【国際特許分類】

A 63 F 13/56(2014.01)

10

A 63 F 13/58(2014.01)

A 63 F 13/803(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/56

A 63 F 13/58

A 63 F 13/803

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月9日(2023.11.9)

20

【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、

仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤキャラクタを制御させ、

前記プレイヤキャラクタが搭乗可能な地上用搭乗オブジェクトへの搭乗指示が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗させて、地上において移動可能な状態にさせ、

前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが空中にいるときに第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせ、

前記プレイヤキャラクタが前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗中に、操作入力に基づいて前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタを空中において移動させ、

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが地面に向かって移動する場合、前記地上用搭乗オブジェクトに前記プレイヤキャラクタが搭乗した状態に自動的に変更させて、地上において移動可能な状態にさせる、ゲームプログラム。

【請求項2】

前記コンピュータにさらに、

前記プレイヤキャラクタが前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗中に、第2の操作入力に基づいてジャンプ動作を行わせ、

前記ジャンプ動作中に前記第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

プロセッサを備えたゲームシステムであって、

前記プロセッサは、

40

50

仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤキャラクタを制御し、前記プレイヤキャラクタが搭乗可能な地上用搭乗オブジェクトへの搭乗指示が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗させて、地上において移動可能な状態にさせ、

前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが空中にいるときに第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせ、

前記プレイヤキャラクタが前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗中に、操作入力に基づいて前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタを空中において移動させ、

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが地面に向かって移動する場合、前記地上用搭乗オブジェクトに前記プレイヤキャラクタが搭乗した状態に自動的に変更させて、地上において移動可能な状態にさせる、ゲームシステム。

【請求項4】

前記プロセッサはさらに、前記プレイヤキャラクタが前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗中に、第2の操作入力に基づいてジャンプ動作を行わせ、

前記ジャンプ動作中に前記第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせる、請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項5】

プロセッサを備えた情報処理装置であって、前記プロセッサは、

仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤキャラクタを制御し、前記プレイヤキャラクタが搭乗可能な地上用搭乗オブジェクトへの搭乗指示が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗させて、地上において移動可能な状態にさせ、

前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが空中にいるときに第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせ、

前記プレイヤキャラクタが前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗中に、操作入力に基づいて前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタを空中において移動させ、

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが地面に向かって移動する場合、前記地上用搭乗オブジェクトに前記プレイヤキャラクタが搭乗した状態に自動的に変更させて、地上において移動可能な状態にさせる、情報処理装置。

【請求項6】

前記プロセッサはさらに、前記プレイヤキャラクタが前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗中に、第2の操作入力に基づいてジャンプ動作を行わせ、

前記ジャンプ動作中に前記第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせる、請求項5に記載の情報処理装置。

【請求項7】

プロセッサにおいて実行される情報処理方法であって、仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤキャラクタを制御することと、前記プレイヤキャラクタが搭乗可能な地上用搭乗オブジェクトへの搭乗指示が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗させて、地上において移動可能な状態にさせることと、

前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが空中にいるときに第1の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせる、

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが空中にいるときに第2の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせる、

10

20

30

40

50

の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせることと、

前記プレイヤキャラクタが前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗中に、操作入力に基づいて前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタを空中において移動させることと、

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤキャラクタが地面に向かって移動する場合、前記地上用搭乗オブジェクトに前記プレイヤキャラクタが搭乗した状態に自動的に変更させて、地上において移動可能な状態にさせることと、を備える、情報処理方法。

【請求項 8】

10

前記プレイヤキャラクタが前記地上用搭乗オブジェクトに搭乗中に、第 2 の操作入力に基づいてジャンプ動作を行わせることと、

前記ジャンプ動作中に前記第 1 の操作入力が行われた場合、前記プレイヤキャラクタを前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗させて、空中において移動可能な状態にさせることと、をさらに備える、請求項 7 に記載の情報処理方法。

20

30

40

50