

【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 6 3 F 13/56(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/803(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/56

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/803

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 9 日(2023.11.9)

【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、

仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤーキャラクタを制御させ、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ー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、前記プレイヤー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、

前記プレイヤー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ー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ー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ー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、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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、

20

30

40

50

仮想空間内において、操作入力に基づいてプレイヤーキャラクタを制御し、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ー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、前記プレイヤー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、

前記プレイヤー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ーキャラクタを空中において移動させ、

10

前記空中用搭乗オブジェクトに搭乗した前記プレイヤー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ー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、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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。

20

【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ーキャラクタを制御し、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ー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、前記プレイヤー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、

30

前記プレイヤー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ー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ー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ー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、

前記プレイヤー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、

40

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、前記プレイヤー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ーキャラクタを制御することと、

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ーキャラクタが空中にいるときに第 1

50

の操作入力が行われた場合、前記プレイヤー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、

前記プレイヤー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ー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ー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ー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】

前記プレイヤー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、前記プレイヤー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。

10

20

30

40

50