

【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9月27日(2024.9.27)

【公開番号】特開2023-999(P2023-999A)
 【公開日】令和5年1月4日(2023.1.4)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-001
 【出願番号】特願2022-15368(P2022-15368)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/573(2014.01)

A 6 3 F 13/812(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/573

A 6 3 F 13/812 B

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月18日(2024.9.18)

【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】

ユーザによって複数種類の指示が入力される入力装置と、前記複数種類の指示を通じて動作させるキャラクタ、及び当該キャラクタの動作を通じて操作されるボールを含むゲーム画面を表示する表示装置とに接続され、サッカーゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータを、

前記キャラクタにより前記ボールへのシュート動作をさせるシュート指示が前記ユーザによって実行された場合に、

前記ボールの移動に関する第1規則に従った第1シュートを実行するように前記キャラクタを動作させるキャラクタ制御手段として機能させ、

前記第1シュートが実行される場合に、前記第1規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する表示制御手段として機能させ、

前記キャラクタ制御手段は、

前記第1規則とは異なる前記ボールの移動に関する第2規則に従った第2シュートに関連付けられる特定の指示が前記シュート指示の一部として実行された場合に、前記第2規則に従った前記第2シュートを実行するように前記キャラクタを動作させ、

前記表示制御手段は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を前記第1シュートよりも遅くし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御し、

前記キャラクタ制御手段は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記ボールの移動開始に合わせて前記ボールを蹴る動作を実行させることにより、当該ボールを蹴る動作までの一連の動作として前記第1シュートにおける一連の動作よりも前記ボールを蹴る動作の時期が遅い動作を前記キャラクタが実行するように、前記キャラクタを動作させる、

コンピュータプログラム。

【請求項2】

前記シュート指示は、前記ボールの移動速度及び上昇角度の指示としての速度指示を含み

10

20

30

40

50

—

前記表示制御手段は、

前記第1規則又は前記第2規則に従って、前記速度指示の継続時間に応じて前記ボールの移動開始時における移動速度及び上昇角度を増加させて前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御し、

前記第1規則により前記ボールを移動させる場合と、前記第2規則により前記ボールを移動させる場合とで、前記速度指示の継続時間が同じであったとき、前記第1規則により前記ボールを移動させる場合よりも、前記第2規則により前記ボールを移動させる場合の方が、

前記ボールの移動開始時における移動速度が速い且つ上昇角度は前記第1規則による上昇角度以下である又は前記ボールの移動開始時における移動速度は同じ且つ上昇角度は前記第1規則による上昇角度よりも低くなるように、前記ボールの表示を制御する、
請求項1に記載のコンピュータプログラム。

10

【請求項3】

前記キャラクタ制御手段は、

前記キャラクタの状況が前記第2シュートを実行するに適さない場合に、前記第2シュートが実行されるとき、

前記ボールの移動開始に合わせて前記ボールを蹴る動作を実行させることにより、当該ボールを蹴る動作までの一連の動作として前記第1シュートにおける一連の動作よりも前記ボールを蹴る動作の時期が遅い動作を前記キャラクタが実行するように制御し、

20

前記表示制御手段は、

前記キャラクタの状況が前記第2シュートを実行するに適さない場合に、前記第2シュートが実行されるとき、

前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を第1シュートよりも遅くし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する、
請求項1又は2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項4】

前記キャラクタ制御手段は、

前記ボールに向かってキャラクタが所定速度より速い速度で移動させている場合に、前記第2シュートが実行されるとき、

30

前記ボールの移動開始に合わせて前記ボールを蹴る動作を実行させることにより、当該ボールを蹴る動作までの一連の動作として前記第1シュートにおける一連の動作よりも前記ボールを蹴る動作の時期が遅い動作ではなく、前記第1シュートにおける一連の動作と前記ボールを蹴る動作の時期が同様の動作或いは同程度で前記ボールを蹴る動作まで終了する動作を前記キャラクタが実行するように制御し、

前記表示制御手段は、

前記ボールに向かってキャラクタが所定速度より速い速度で移動させている場合に、前記第2シュートが実行されるとき、前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を第1シュートよりも遅くせず同様或いは同程度とし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する、

40

請求項1又は2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項5】

前記キャラクタ制御手段は、

前記キャラクタが対戦相手のゴールと反対側を向いている場合に、前記第2シュートが実行されるとき、

前記遅い動作を前記キャラクタが実行するように制御し、

前記表示制御手段は、

前記キャラクタが対戦相手のゴールと反対側を向いている場合に、前記第2シュートが実行されるとき、

前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を第1シュートよりも遅

50

くし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する、請求項1又は2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項6】

ユーザによって複数種類の指示が入力される入力装置と、前記複数種類の指示を通じて動作させるキャラクタ、及び当該キャラクタの動作を通じて操作されるボールを含むゲーム画面を表示する表示装置とに接続され、サッカーゲームを提供するゲームシステムであって、

前記キャラクタにより前記ボールへのシュート動作をさせるシュート指示が前記ユーザによって実行された場合に、

前記ボールの移動に関する第1規則に従った第1シュートを実行するように前記キャラクタを動作させるキャラクタ制御手段と、

前記第1シュートが実行される場合に、前記第1規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する表示制御手段と、

前記キャラクタ制御手段は、

前記第1規則とは異なる前記ボールの移動に関する第2規則に従った第2シュートに関連付けられる特定の指示が前記シュート指示の一部として実行された場合に、前記第2規則に従った前記第2シュートを実行するように前記キャラクタを動作させ、

前記表示制御手段は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を前記第1シュートよりも遅くし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御し、

前記キャラクタ制御手段は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記ボールの移動開始に合わせて前記ボールを蹴る動作を実行させることにより、当該ボールを蹴る動作までの一連の動作として前記第1シュートにおける一連の動作よりも前記ボールを蹴る動作の時期が遅い動作を前記キャラクタが実行するように、前記キャラクタを動作させる、

ゲームシステム。

【請求項7】

ユーザによって複数種類の指示が入力される入力装置と、前記複数種類の指示を通じて動作させるキャラクタ、及び当該キャラクタの動作を通じて操作されるボールを含むゲーム画面を表示する表示装置とに接続され、サッカーゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、

前記キャラクタにより前記ボールへのシュート動作をさせるシュート指示が前記ユーザによって実行された場合に、

前記ボールの移動に関する第1規則に従った第1シュートを実行するように前記キャラクタを動作させるキャラクタ制御手順と、

前記第1シュートが実行される場合に、前記第1規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御する表示制御手順と、

前記キャラクタ制御手順は、

前記第1規則とは異なる前記ボールの移動に関する第2規則に従った第2シュートに関連付けられる特定の指示が前記シュート指示の一部として実行された場合に、前記第2規則に従った前記第2シュートを実行するように前記キャラクタを動作させ、

前記表示制御手順は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記シュート指示を受け付けてからボールの移動開始までの期間を前記第1シュートよりも遅くし、前記第2規則に従って前記ボールが移動するように前記ボールの表示を制御し、

前記キャラクタ制御手順は、

前記第2シュートが実行される場合に、前記ボールの移動開始に合わせて前記ボールを蹴る動作を実行させることにより、当該ボールを蹴る動作までの一連の動作として前記第1シュートにおける一連の動作よりも前記ボールを蹴る動作の時期が遅い動作を前記キャラ

10

20

30

40

50

クタが実行するように、前記キャラクタを動作させる、
制御方法。

10

20

30

40

50