

【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1月16日(2020.1.16)

【公開番号】特開2018-102895(P2018-102895A)

【公開日】平成30年7月5日(2018.7.5)

【年通号数】公開・登録公報2018-025

【出願番号】特願2017-85094(P2017-85094)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/5372 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/42 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/5372

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/30

G 0 6 F 3/0481

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/42

【手続補正書】

【提出日】令和1年11月27日(2019.11.27)

【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】

1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するためのシステムであって、

前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読み取可能な命令の実行に応じて、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示する処理と、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付ける処理と、

入力されたコマンドを実行する処理と、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付ける処理と、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示する処理と、を実行し、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトの入力を受け付ける処理は、前記複数の入力可能な表示オブジェ

クトを、他のプレイヤによって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように、前記所定の画面に表示することを含む、  
システム。

**【請求項 2】**

1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するためのシステムであって、

前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読み取可能な命令の実行に応じて、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示する処理と、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付ける処理と、

入力されたコマンドを実行する処理と、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付ける処理と、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示する処理と、を実行し、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトを表示する処理は、他のプレイヤによって入力された表示オブジェクトを、プレイヤ自身によって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように表示することを含む、

システム。

**【請求項 3】**

前記コマンドの入力を受け付ける処理は、所定の待機期間が終了する毎に、前記複数の入力可能なコマンドの中からプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付けることを含む請求項1又は2のシステム。

**【請求項 4】**

前記ゲームは、前記複数のプレイヤの各々に対応するプレイヤキャラクタに対するコマンドの実行に応じて進行するように構成されている請求項1ないし3何れかのシステム。

**【請求項 5】**

1又は複数のコンピュータによって実行され、複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するための方法であって、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示するステップと、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付けるステップと、

入力されたコマンドを実行するステップと、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付けるステップと、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示するステップと、を備え、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトの入力を受け付けるステップは、前記複数の入力可能な表示オブジェクトを、他のプレイヤによって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように、前記所定の画面に表示することを含む、

方法。

**【請求項 6】**

1又は複数のコンピュータによって実行され、複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するための方法であって、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示するステップと、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付けるステップと、

入力されたコマンドを実行するステップと、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付けるステップと、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示するステップと、を備え、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトを表示するステップは、他のプレイヤによって入力された表示オブジェクトを、プレイヤ自身によって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように表示することを含む、

方法。

#### 【請求項 7】

複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するためのプログラムであって、

1又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記1又は複数のコンピュータに、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示する処理と、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付ける処理と、

入力されたコマンドを実行する処理と、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付ける処理と、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示する処理と、を実行させ、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトの入力を受け付ける処理は、前記複数の入力可能な表示オブジェクトを、他のプレイヤによって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように、前記所定の画面に表示することを含む、

プログラム。

#### 【請求項 8】

複数のプレイヤの各々によって入力されるコマンドの実行に応じて進行するゲームを提供するためのプログラムであって、

1又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記1又は複数のコンピュータに、

前記ゲームをプレイするための所定の画面を前記複数のプレイヤの各々に提示する処理と、

複数の入力可能なコマンドの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択されたコマンドの入力を受け付ける処理と、

入力されたコマンドを実行する処理と、

複数の入力可能な表示オブジェクトの中から前記所定の画面を介してプレイヤによって選択された表示オブジェクトの入力を受け付ける処理と、

入力された表示オブジェクトを前記複数のプレイヤの各々の前記所定の画面に表示する処理と、を実行させ、

前記複数の入力可能なコマンドは、プレイヤ毎に設定され、

前記表示オブジェクトを表示する処理は、他のプレイヤによって入力された表示オブジェクトを、プレイヤ自身によって入力可能なコマンドが関連付けられている表示オブジェクトを識別できるように表示することを含む、

プログラム。

