

【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4月14日(2023.4.14)

【公開番号】特開2021-20049(P2021-20049A)

【公開日】令和3年2月18日(2021.2.18)

【年通号数】公開・登録公報2021-008

【出願番号】特願2020-69340(P2020-69340)

【国際特許分類】

A 63 F 13/55(2014.01)

10

A 63 F 13/812(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/55

A 63 F 13/812 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年4月6日(2023.4.6)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の軌道により移動可能な移動体を基準面に向かって移動させることができるゲームを制御するためのプログラムであって、

前記複数の軌道に関する選択肢の中から1つを選択する第1の操作に基づいて、前記軌道の変化量を示す基準変化量を決定し、

前記移動体の前記基準面上の目標到達位置を指定する第2の操作に基づいて、前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更する処理をコンピュータに実行することを特徴とするプログラム。

30

【請求項2】

前記ゲームは、ゲーム空間内のキャラクタが前記移動体としての球を投げることにより前記基準面に向かって前記球を移動させるゲームであり、

前記基準変化量の水平方向の成分の変化量は、さらに前記キャラクタに関連付けられた情報に基づいて変更されることを特徴とする請求項1に記載のプログラム。

30

【請求項3】

前記キャラクタに関連付けられた情報は、少なくとも前記キャラクタが前記球を投げるときの利き腕の情報を含むことを特徴とする請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記ゲームは、前記移動体としての球を用いて変化球を投げることにより前記基準面に向かって前記球を移動させるゲームであり、

前記処理では、

前記球の移動の変化を開始する開始位置に基づいて前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更することを特徴とする請求項1に記載のプログラム。

40

【請求項5】

前記処理では、

前記開始位置と、前記基準面に設定された基準点との間の位置関係に基づいて、前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更することを特徴とする請求項4に記載のプログラム。

50

【請求項 6】

前記処理では、

前記開始位置からの前記球の変化方向が、前記基準点に近づく方向である場合には、前記基準点から遠ざかる方向である場合に比べて前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を減少または増大するように変更することを特徴とする請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記処理では、

前記開始位置と、前記基準面に設定された所定の範囲との間の位置関係に応じて、前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更することを特徴とする請求項 4 に記載のプログラム。

10

【請求項 8】

前記処理では、

前記開始位置が前記所定の範囲外である場合には、前記所定の範囲内である場合に比べて前記基準変化の水平方向の成分の変化量を減少または増大するように変更することを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記処理により変更される変化量に対応するように長さが変更された表示アイテムと、前記基準面とを表示部に表示する表示処理をさらにコンピュータに実行させ、前記表示処理では、

前記基準面に前記表示アイテムを重畳させるように表示することを特徴とする請求項 1 ないし 8 の何れか 1 項に記載のプログラム。

20

【請求項 10】

複数の軌道により移動可能な移動体を基準面に向かって移動させることができるゲームを制御するためのゲーム制御方法であって、

前記複数の軌道に関する選択肢の中から 1 つを選択する第 1 の操作に基づいて、前記軌道の変化量を示す基準変化量を決定し、

前記移動体の前記基準面上の目標到達位置を指定する第 2 の操作に基づいて、前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更するステップを有することを特徴とするゲーム制御方法。

30

【請求項 11】

複数の軌道により移動可能な移動体を基準面に向かって移動させることができるゲームを実行するゲーム装置であって、

前記複数の軌道に関する選択肢の中から 1 つを選択する第 1 の操作に基づいて、前記軌道の変化量を示す基準変化量を決定し、

前記移動体の前記基準面上の目標到達位置を指定する第 2 の操作に基づいて、前記基準変化量の水平方向の成分の変化量を変更する手段を有することを特徴とするゲーム装置。

40

50