

【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】平成30年11月15日 (2018.11.15)

【公開番号】特開2017-56181(P2017-56181A)

【公開日】平成29年3月23日 (2017.3.23)

【年通号数】公開・登録公報2017-012

【出願番号】特願2016-55963(P2016-55963)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/56 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/56

【手続補正書】

【提出日】平成30年9月14日 (2018.9.14)

【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】

複数のオブジェクトを配置する第 1 ステップであって、前記複数のオブジェクトのそれぞれは、相手キャラクタの移動を阻む障害物であるゲーム媒体が対応付けられている、第 1 ステップと、

前記オブジェクトの配置に応じて、前記ゲーム媒体を配置する第 2 ステップと、

配置された前記ゲーム媒体に基づいて対戦ゲームを行う第 3 ステップと、を備え、

前記複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、が所定の相対位置関係を有する場合、前記第 1 オブジェクトおよび前記第 2 オブジェクトにおける前記特定の前記ゲーム媒体は、配置されないか、前記所定の相対位置関係を有しない場合に対してパラメータが変化した前記ゲーム媒体が配置される、ゲーム制御プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 オブジェクトと前記第 2 オブジェクトは、重ならないように配置される、請求項 1 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

前記第 1 ステップは、ユーザの操作に応じて行われ、

前記オブジェクトの配置が確定すると、ユーザの操作なしに前記第 2 ステップが行われる、請求項 1 または 2 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

前記第 1 ステップでは、第 1 仮想空間に前記複数のオブジェクトを配置し、

前記第 2 ステップでは、第 2 仮想空間に前記ゲーム媒体を配置する、請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

前記第 2 仮想空間は、前記第 1 仮想空間に配置されたオブジェクトの形状に応じた領域を含む、請求項 4 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 6】

前記ゲーム媒体は、前記オブジェクトの形状に応じた領域の全周に渡って配置される、請求項 5 に記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 7】**

前記特定の前記ゲーム媒体が前記第 2 仮想空間に配置されないことにより、前記第 1 オブジェクトの形状に応じた領域から、前記第 2 オブジェクトの形状に応じた領域へ、前記相手キャラクタが移動可能である、請求項 5 または 6 に記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 8】**

前記対戦ゲームでは、前記第 2 オブジェクトの形状に応じた領域内に含まれる所定位置に相手キャラクタが移動することが勝利条件、課題達成条件または終了条件である、請求項 4 乃至 7 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 9】**

前記第 1 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、前記第 2 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、が前記所定の相対位置関係を有する場合と、前記所定の相対位置関係を有しない場合と、で前記第 2 オブジェクトの表示態様が異なる、請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 10】**

第 1 制御手段が、複数のオブジェクトを配置するステップであって、前記複数のオブジェクトのそれぞれは、相手キャラクタの移動を阻む障害物であるゲーム媒体が対応付けられている、第 1 ステップと、

第 2 制御手段が、前記オブジェクトの配置に応じて、前記ゲーム媒体を配置する第 2 ステップと、

第 3 制御手段が、配置された前記ゲーム媒体に基づいて対戦ゲームを行う第 3 ステップと、を備え、

前記複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、が所定の相対位置関係を有する場合、前記第 1 オブジェクトおよび前記第 2 オブジェクトにおける前記特定の前記ゲーム媒体は、配置されないか、前記所定の相対位置関係を有しない場合に対してパラメータが変化した前記ゲーム媒体が配置される、ゲーム制御方法。

**【請求項 11】**

複数のオブジェクトを配置する第 1 制御手段であって、前記複数のオブジェクトのそれぞれは、相手キャラクタの移動を阻む障害物であるゲーム媒体が対応付けられている、第 1 制御手段と、

前記オブジェクトの配置に応じて、前記ゲーム媒体を配置する第 2 制御手段と、

配置された前記ゲーム媒体に基づいて対戦ゲームを行う第 3 制御手段と、を備え、

前記複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトにおける特定の前記ゲーム媒体と、が所定の相対位置関係を有する場合、前記第 1 オブジェクトおよび前記第 2 オブジェクトにおける前記特定の前記ゲーム媒体は、配置されないか、前記所定の相対位置関係を有しない場合に対してパラメータが変化した前記ゲーム媒体が配置される、ゲーム制御装置。