

【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4年2月1日(2022.2.1)

【公開番号】特開2020-142054(P2020-142054A)

【公開日】令和2年9月10日(2020.9.10)

【年通号数】公開・登録公報2020-037

【出願番号】特願2019-217253(P2019-217253)

【国際特許分類】

A 63 F 13/58(2014.01)

10

A 63 F 13/533(2014.01)

A 63 F 13/812(2014.01)

G 06 F 3/04847(2022.01)

【F I】

A 63 F 13/58

A 63 F 13/533

A 63 F 13/812 B

G 06 F 3/0484170

【手続補正書】

20

【提出日】令和4年1月24日(2022.1.24)

【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】

コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトの動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御手段と、

30

前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する数値に基づいて変更する性能変更手段と、

前記対象領域と関連付けられた数値を変更するための変更操作として、当該対象領域に対する影響力値を含む指示情報を指定する指定操作を含む変更操作を受け付ける受付手段と、

前記対象領域と関連付けられた数値を、複数の前記指定操作によって指定された複数の指示情報の各々に含まれる、当該対象領域に対する影響力値の合計値に基づいて変更する情報変更手段と、

を含むゲームシステム。

40

【請求項2】

請求項1に記載のゲームシステムにおいて、

前記動作制御手段は、前記ゲームオブジェクトの動作として、ユーザのゲームオブジェクトの動作と対戦相手のゲームオブジェクトの動作とを制御し、

前記受付手段は、前記ユーザによる前記指定操作と、前記対戦相手による前記指定操作とを受け付け、

前記情報変更手段は、前記ユーザによる前記指定操作によって指定された指示情報に含まれる前記対象領域に対する影響力値と、前記対戦相手による前記指定操作によって指定された指示情報に含まれる当該対象領域に対する影響力値とに基づいて、前記合計値を算出する、

50

ゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、

前記動作制御手段は、前記ゲームオブジェクトの動作として、ユーザのチームのゲームオブジェクトの動作と対戦相手のチームのゲームオブジェクトの動作とを制御し、

前記情報変更手段は、前記合計値を前記チームごとに設定する、

ゲームシステム。

【請求項 4】

コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトの動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御手段と、

前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する数値に基づいて変更する性能変更手段と、

前記対象領域と関連付けられた数値を変更するための変更操作として、当該対象領域に対する影響力値を含む指示情報を指定する指定操作を含む変更操作を受け付ける受付手段と、

前記対象領域と関連付けられた数値を、複数の前記指定操作によって指定された複数の指示情報の各々に含まれる、当該対象領域に対する影響力値の合計値に基づいて変更する情報変更手段と、

を含むゲーム制御装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム、又は、請求項 4 に記載のゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 6】

動作制御手段が、コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動するゲームオブジェクトの動作を、当該ゲームオブジェクトの性能に関する性能情報に基づいて制御する動作制御ステップと、

性能変更手段が、前記ゲームオブジェクトが前記仮想空間の対象領域内に位置している場合の前記性能情報を、当該対象領域と関連付けられた、前記性能情報の変更に関する数値に基づいて変更する性能変更ステップと、

受付手段が、前記対象領域と関連付けられた前記数値を変更するための変更操作として、当該対象領域に対する影響力値を含む指示情報を指定する指定操作を含む変更操作を受け付ける受付ステップと、

情報変更手段が、前記対象領域と関連付けられた数値を、複数の前記指定操作によって指定された複数の指示情報の各々に含まれる、当該対象領域に対する影響力値の合計値に基づいて変更する情報変更ステップと、

を含むゲーム制御方法。

10

20

30

40

50