

【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 9 月 21 日(2022.9.21)

【公開番号】特開 2021-41174(P2021-41174A)

【公開日】令和 3 年 3 月 18 日(2021.3.18)

【年通号数】公開・登録公報 2021-014

【出願番号】特願 2020-166047(P2020-166047)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/792

10

20

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 9 月 12 日(2022.9.12)

【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】

30

プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、

プレーヤのゲーム要素を使用可能な複数種類のノンプレーヤキャラクターのうち、設定可能なノンプレーヤキャラクターの中から選択されたノンプレーヤキャラクターを、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定するノンプレーヤキャラクター設定手段、

前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定されたノンプレーヤキャラクターを、他のノンプレーヤキャラクターに変更する第 1 変更手段、

前記複数種類のノンプレーヤキャラクターのうち、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定不可能なノンプレーヤキャラクターを、ユーザが保有するアイテムの消費を条件として、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定可能なノンプレーヤキャラクターに変更可能に制御する第 2 変更手段、

40

前記ゲーム要素を使用した前記ノンプレーヤキャラクターによる対戦を実行する対戦実行手段、

として機能させ、

前記複数種類のノンプレーヤキャラクター毎に、前記対戦における、前記ゲーム要素を選択する特性、又は、前記ゲーム要素の行動を選択する特性、が異なる、
プログラム。

【請求項 2】

50

前記プログラムは、前記コンピュータを、

プレーヤの操作を条件とすることなく、ゲームの進行に応じて、前記ノンプレーヤキャラクターの動作を制御する制御手段として機能させる、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記ノンプレーヤキャラクター設定手段は、表示形態及びゲーム内効果が異なる複数のノンプレーヤキャラクターのいずれかを選択可能に提示する、

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記ノンプレーヤキャラクター設定手段により提示されるノンプレーヤキャラクターは、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定可能なノンプレーヤキャラクターと、設定不可能なノンプレーヤキャラクターと、の少なくとも一方含む

10

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

少なくともゲームの初回プレイ時において提示されるノンプレーヤキャラクターは、前記設定可能なノンプレーヤキャラクターと、前記設定不可能なノンプレーヤキャラクターとを含む、

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

プレーヤに関するプレーヤ関連データと、プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターに関するノンプレーヤキャラクター関連データと、を対応付けて設定するデータ設定手段をさらに備え、

20

前記データ設定手段は、プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターが変更された場合、変更前に設定されていたプレーヤ関連データを変更後においても設定し、新たなノンプレーヤキャラクター関連データを前記プレーヤ関連データに対応付けて設定する、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 7】

前記ノンプレーヤキャラクター関連データは、ゲームの進行に応じて変化するキャラクタ情報を含み、

30

前記プレーヤ関連データは、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターのキャラクタ情報の変化の度合いに作用する第 1 情報を含む、

請求項 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記プレーヤ関連データにおける前記第 1 情報は、プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターのキャラクタ情報を上昇させるゲーム操作の上限回数であり、プレーヤによるゲームの進行に応じて増加する、

請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

ゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、

40

プレーヤのゲーム要素を使用可能な複数種類のノンプレーヤキャラクターのうち、設定可能なノンプレーヤキャラクターの中から選択されたノンプレーヤキャラクターを、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定するノンプレーヤキャラクター設定手段と、

前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定されたノンプレーヤキャラクターを、他のノンプレーヤキャラクターに変更する第 1 変更手段と、

前記複数種類のノンプレーヤキャラクターのうち、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとして設定不可能なノンプレーヤキャラクターを、ユーザが保有するアイテムの消費を条件として、前記プレーヤとグループを構成するノンプレーヤキ

50

ャラクターとして設定可能なノンプレイヤーキャラクターに変更可能に制御する第2変更手段と、

前記ゲーム要素を使用した前記ノンプレイヤーキャラクターによる対戦を実行する対戦実行手段と、

を備え、

前記複数種類のノンプレイヤーキャラクター毎に、前記対戦における、前記ゲーム要素を選択する特性、又は、前記ゲーム要素の行動を選択する特性、が異なる、

端末。

【請求項10】

プレイヤーが第1ゲーム要素を使用して行うゲームの進行の制御するサーバ装置であって、

前記プレイヤーとグループを構成するノンプレイヤーキャラクターを設定するプレイヤーの端末からの要求に応じて、前記プレイヤーとグループを構成するノンプレイヤーキャラクターとして設定不可能なノンプレイヤーキャラクターを、設定可能なノンプレイヤーキャラクターに変更するためのアイテムを前記プレイヤーが保有するかを判定する判定手段、

を備え、

前記プレイヤーとグループを構成するノンプレイヤーキャラクターは、プレイヤーのゲーム要素を使用可能な複数種類のノンプレイヤーキャラクターの中からプレイヤーにより選択され、

前記複数種類のノンプレイヤーキャラクター毎に、前記対戦における、前記ゲーム要素を選択する特性、又は、前記ゲーム要素の行動を選択する特性、が異なる、

サーバ装置。

10

20

30

40

50