

【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 2021-178259(P2021-178259A)

【公開日】令和 3 年 11 月 18 日(2021.11.18)

【年通号数】公開・登録公報 2021-056

【出願番号】特願 2021-135907(P2021-135907)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

A 6 3 F 13/812(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/80 B

A 6 3 F 13/812 B

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【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、ユーザのゲームオブジェクトと対戦相手の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性能変更情報に基づいて変更する性能変更手段と、  
対応する対象領域と当該対象領域の性能変更情報を変更するための影響力情報とが関連付けられた指示オブジェクトを使用する、ユーザによる指示オブジェクトの指定と対戦相手による指示オブジェクトの指定とを受け付ける受付手段と、  
ユーザと対戦相手との各々によって指定された前記指示オブジェクトによって、当該指示オブジェクトに関連付けられた対象領域の性能変更情報を当該指示オブジェクトに関連付けられた影響力情報によって変更する情報変更手段と、  
 を含むゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、  
 前記仮想空間には、ユーザのゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジェクトと、対戦相手のゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジェクトとが配置され、  
 ユーザのゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジェクトと、対戦相手のゲームオブジェクトグループのメンバである複数のゲームオブジェクトとは、それ

10

20

30

40

50

そのゲームオブジェクトが、前記コンピュータの指示に応じて前記仮想空間内を移動し、  
前記動作制御手段は、それぞれの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前記性能情報に基づいて制御し、  
ユーザによって指定される前記指示オブジェクトは、ユーザの複数の指定オブジェクトの中から選択され、  
対戦相手によって指定される前記指示オブジェクトは、対戦相手の複数の指定オブジェクトの中から選択され、  
ユーザの複数の指定オブジェクトは、ユーザのゲームオブジェクトグループのメンバーである複数のゲームオブジェクトの各々と関連付けられ、  
対戦相手の複数の指定オブジェクトは、対戦相手のゲームオブジェクトグループのメンバーである複数のゲームオブジェクトの各々と関連付けられている、  
ゲームシステム。

10

【請求項 3】

コンピュータの指示に応じて仮想空間内を移動する、ユーザのゲームオブジェクトと対戦相手の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性能変更情報に基づいて変更する性能変更手段と、  
対応する対象領域と当該対象領域の性能変更情報を変更するための影響力情報とが関連付けられた指示オブジェクトを使用する、ユーザによる指示オブジェクトの指定と対戦相手による指示オブジェクトの指定とを受け付ける受付手段と、  
ユーザと対戦相手との各々によって指定された前記指示オブジェクトによって、当該指示オブジェクトに関連付けられた対象領域の性能変更情報を当該指示オブジェクトに関連付けられた影響力情報によって変更する情報変更手段と、  
を含むゲーム制御装置。

20

【請求項 4】

請求項 1 乃至 2 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム、又は、請求項 3 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。

30

【請求項 5】

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、ユーザのゲームオブジェクトと対戦相手の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性能変更情報に基づいて変更する性能変更ステップと、  
受付手段が、対応する対象領域と当該対象領域の性能変更情報を変更するための影響力情報とが関連付けられた指示オブジェクトを使用する、ユーザによる指示オブジェクトの指定と対戦相手による指示オブジェクトの指定とを受け付ける受付ステップと、  
情報変更手段が、ユーザと対戦相手との各々によって指定された前記指示オブジェクトによって、当該指示オブジェクトに関連付けられた対象領域の性能変更情報を当該指示オブジェクトに関連付けられた影響力情報によって変更する情報変更ステップと、  
を含むゲーム制御方法。

40