

【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29年3月9日(2017.3.9)

【公開番号】特開2016-221328(P2016-221328A)

【公開日】平成28年12月28日(2016.12.28)

【年通号数】公開・登録公報2016-070

【出願番号】特願2016-164055(P2016-164055)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/47 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/5375

【手続補正書】

【提出日】平成29年2月3日(2017.2.3)

【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】

コンピュータに、

プレイヤキャラクタが移動可能なメインルートにおいて、プレイヤキャラクタと所定のオブジェクトとの関係が所定の条件を満たす場合であり、かつゲームプレイ時間またはゲームプレイ回数に関する条件が満たされている場合には、前記所定のオブジェクトの表示様式をハイライト表示にする手順と、

前記プレイヤキャラクタが前記所定のオブジェクトにアクセスした場合に、該プレイヤキャラクタを、前記メインルートとは全部または一部が異なり、かつ前記プレイヤキャラクタが前記メインルートに復帰し得るサブルートに移動させる手順と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

前記コンピュータに、

前記所定の条件が満たされている場合、前記プレイヤキャラクタと前記所定のオブジェクトとの相対位置を監視し、前記所定の条件が満たされていない場合、前記プレイヤキャラクタと前記所定のオブジェクトとの相対位置を監視しない手順を実行させ、

前記移動させる手順では、前記監視の結果に基づいて、前記プレイヤキャラクタによる前記所定のオブジェクトへのアクセスを判定する手順を

実行させる請求項1記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記コンピュータに、

前記プレイヤキャラクタのステータス情報、ゲームプレイの難易度情報、ゲームプレイ時間、およびゲームプレイ回数のうち少なくとも1つを用いて、前記メインルートにおいて前記所定の条件が満たされているか否か判定する手順を

実行させる請求項1記載のゲームプログラム。

【請求項4】

プレイヤキャラクタを制御するゲーム装置であって、

プレイヤキャラクタが移動可能なメインルートにおいて、プレイヤキャラクタと所定のオブジェクトの関係が所定の条件を満たす場合であり、かつゲームプレイ時間またはゲームプレイ回数に関する条件が満たされている場合には、前記所定のオブジェクトの表示様式をハイライト表示にする制御手段と、

前記プレイヤキャラクタが前記所定のオブジェクトにアクセスした場合に、該プレイヤキャラクタを、前記メインルートとは全部または一部が異なり、かつ前記プレイヤキャラクタが前記メインルートに復帰し得るサブルートに移動させる移動手段と、  
を含むことを特徴とするゲーム装置。