

【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6年12月26日(2024.12.26)

【公開番号】特開2023-169298(P2023-169298A)

【公開日】令和5年11月29日(2023.11.29)

【年通号数】公開公報(特許)2023-224

【出願番号】特願2023-150727(P2023-150727)

【国際特許分類】

A 63 F 13/56 (2014.01)

10

A 63 F 13/533 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/56

A 63 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】令和6年12月18日(2024.12.18)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

端末が実行する、仮想オブジェクトを制御する方法であって、

仮想シーンインターフェースを表示するステップであって、前記仮想シーンインターフェースには、第1の仮想オブジェクト、少なくとも二つの第2の仮想オブジェクト及び少なくとも二つのスキルコントロールを含み、前記第1の仮想オブジェクト及び前記第2の仮想オブジェクトは仮想シーンに位置し、前記スキルコントロールは、前記第1の仮想オブジェクトがスキルを解放するように制御するために用いられる、ステップと、

第1のスキルコントロールに対する第1のトリガ操作に応じて、前記少なくとも二つの第2の仮想オブジェクトから目標仮想オブジェクトを決定し、前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに第1のスキルを解放するように制御するステップと、

前記第1のスキルのスキル解放過程においてトリガされる、第2のスキルコントロールに対する第2のトリガ操作に応じて、前記第1のスキルが解放される前記目標仮想オブジェクトを第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップであって、前記第2のトリガ操作は、前記第2のスキルコントロールに対するクリック操作である、ステップと、

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに前記第2のスキルを解放するように制御するステップと、を含む、方法。

【請求項2】

前記方法は、

前記第1のトリガ操作に応じて、前記第1のスキルに対応するスキルフローに基づいて、前記目標仮想オブジェクトに対応する目標継承期間を決定するステップであって、前記スキルフローは前記第1のスキルの解放フローを制御するために用いられ、前記目標継承期間は前記第2のスキルが前記目標仮想オブジェクトを継承する有効期間である、ステップをさらに含み、

前記第1のスキルのスキル解放過程においてトリガされる、第2のスキルコントロールに対する第2のトリガ操作に応じて、前記第1のスキルが解放される前記目標仮想オブジェクトを第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップは、

50

前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作による信号を受信するステップと、前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作が前記第2のトリガ操作であり、かつ前記第2のトリガ操作のトリガ時刻が前記目標継承期間にあることに応じて、前記目標仮想オブジェクトを前記第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップと、を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記スキルフローが制御する解放フローは、スキル解放準備段階、スキル解放段階及びスキル解放最終段階を含み、

前記第1のスキルに対応するスキルフローに基づいて、前記目標仮想オブジェクトに対応する目標継承期間を決定するステップは、

前記スキル解放準備段階の第1の時間長及び前記スキル解放段階の第2の時間長に基づいて、前記目標継承期間の持続時間長を決定するステップと、

前記スキルフローの開始実行時刻及び前記持続時間長に基づいて、前記目標継承期間を決定するステップと、を含む、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

前記第2のスキルコントロールは第1の制御領域及び第2の制御領域を含み、前記第1の制御領域は端末がスキル解放目標、方向又は範囲を決定するようにトリガするために用いられ、前記第2の制御領域はユーザーがスキル解放目標、方向又は範囲を選択するようにトリガするために用いられ、

前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作による信号を受信するステップの後に、前記方法は、

前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作に対応するタッチ終了位置が前記第1の制御領域に位置することに応じて、前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作が前記第2のトリガ操作であることを決定するステップをさらに含む、請求項2に記載の方法。

【請求項5】

前記目標仮想オブジェクトを前記第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップは、

前記第2のスキルのスキル解放範囲及びスキル解放ルールを取得するステップと、

前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放範囲内に位置し、かつ前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放ルールを満たすことに応じて、前記目標仮想オブジェクトを前記第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップと、を含む、請求項2～4のいずれか一項に記載の方法。

【請求項6】

前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放範囲内に位置し、かつ前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放ルールを満たすことに応じて、前記目標仮想オブジェクトを前記第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップは、

前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放範囲内に位置し、かつ前記目標仮想オブジェクトが前記スキル解放ルールを満たし、かつ前記第1のスキルと前記第2のスキルで構成されたスキル解放組み合わせが前記第1の仮想オブジェクトのスキル組み合わせリストに属することに応じて、前記目標仮想オブジェクトを前記第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するステップであって、前記スキル組み合わせリストに前記第1の仮想オブジェクトに対応する少なくとも一種のスキル解放組み合わせが含まれ、前記スキル解放組み合わせに少なくとも二つのスキル及びスキルの間の解放順序が含まれる、ステップを含む、請求項5に記載の方法。

【請求項7】

前記第2のスキルコントロールに対するトリガ操作が前記第2のトリガ操作でないことに応じて、前記第2のトリガ操作及び前記第2のスキルのスキル解放ルール及びスキル解放範囲に基づいて、前記少なくとも二つの第2の仮想オブジェクトから前記第2のスキルのスキル解放目標を決定するステップをさらに含む、請求項2～4のいずれか一項に記載

10

20

30

40

50

の方法。

**【請求項 8】**

前記第2のトリガ操作のトリガ時刻が前記目標継承期間以外にあることに応じて、前記第2のトリガ操作及び前記第2のスキルのスキル解放ルール及びスキル解放範囲に基づいて、前記少なくとも二つの第2の仮想オブジェクトから前記第2のスキルのスキル解放目標を決定するステップをさらに含む、請求項2～4のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 9】**

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに前記第2のスキルを解放するように制御するステップは、

前記第2のスキルが指向型スキルであることに応じて、前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに前記第2のスキルを指向的に解放するように制御するステップであって、前記指向型スキルはスキル解放目標を指定するスキルである、ステップを含む、請求項1～4のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 10】**

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに前記第2のスキルを解放するように制御するステップは、

前記第2のスキルが非指向型スキルであることに応じて、前記目標仮想オブジェクトの前記第1の仮想オブジェクトに対する相対方向を決定し、前記第1の仮想オブジェクトが前記相対方向に応じて前記第2のスキルを解放するように制御するステップを含む、請求項1～4のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 11】**

前記第1のスキルコントロールは第1の制御領域及び第2の制御領域を含み、前記第1の制御領域は端末がスキル解放目標、方向又は範囲を決定するようにトリガするために用いられ、前記第2の制御領域はユーザーがスキル解放目標、方向又は範囲を選択するようにトリガするために用いられ、

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに第1のスキルを解放するように制御するステップは、

前記第1のスキルが指向型スキル又は非指向型スキルであり、かつ前記第1のトリガ操作のタッチ終了位置が前記第1の制御領域に位置することに応じて、前記第1のスキルに対応する目標自動検索ルールに基づいて、前記目標仮想オブジェクトを決定し、前記第1のスキルを解放するステップを含む、請求項1～4のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 12】**

前記第1のスキルコントロールは第1の制御領域及び第2の制御領域を含み、前記第1の制御領域は端末がスキル解放目標、方向又は範囲を決定するようにトリガするために用いられ、前記第2の制御領域はユーザーがスキル解放目標、方向又は範囲を選択するようにトリガするために用いられ、

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに第1のスキルを解放するように制御するステップは、

前記第1のスキルが指向型スキルであり、かつ前記第1のトリガ操作のタッチ終了位置が前記第2の制御領域に位置することに応じて、前記タッチ終了位置に対応する前記第2の仮想オブジェクトを前記目標仮想オブジェクトに決定し、前記第1のスキルを解放するステップを含む、請求項1～4のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 13】**

仮想シーンインターフェースを表示するための表示モジュールであって、前記仮想シーンインターフェースには、第1の仮想オブジェクト、少なくとも二つの第2の仮想オブジェクト及び少なくとも二つのスキルコントロールを含み、前記第1の仮想オブジェクト及び前記第2の仮想オブジェクトは仮想シーンに位置し、前記スキルコントロールは、前記第1の仮想オブジェクトがスキルを解放するように制御するために用いられる、表示モジュールと、

第1のスキルコントロールに対する第1のトリガ操作に応じて、前記少なくとも二つの

10

20

30

40

50

第2の仮想オブジェクトから目標仮想オブジェクトを決定し、前記第1の仮想オブジェクトが目標仮想オブジェクトに第1のスキルを解放するように制御するための第1の制御モジュールと、

前記第1のスキルのスキル解放過程においてトリガされる、第2のスキルコントロールに対する第2のトリガ操作に応じて、前記第1のスキルが解放される前記目標仮想オブジェクトを第2のスキルに対応するスキル解放目標として決定するための第1の決定モジュールであって、前記第2のトリガ操作は、前記第2のスキルコントロールに対するクリック操作である、第1の決定モジュールと、

前記第1の仮想オブジェクトが前記目標仮想オブジェクトに前記第2のスキルを解放するように制御するための第2の制御モジュールと、を含む仮想オブジェクト制御装置。

10

【請求項14】

プロセッサ及びメモリを含む端末であって、

前記メモリに少なくとも一つの指令、少なくとも一つのプログラム、コードセット又は指令セットが記憶され、前記少なくとも一つの指令、前記少なくとも一つのプログラム、前記コードセット又は指令セットは、前記プロセッサによりロードされ、実行されることにより、請求項1～12のいずれか一項に記載の方法を実現する、端末。

【請求項15】

コンピュータに、請求項1～12のいずれか一項に記載の方法を実行させるためのプログラム。

20

30

40

50