

【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 2 年 10 月 22 日 (2020.10.22)

【公開番号】特開 2020-96879 (P2020-96879A)

【公開日】令和 2 年 6 月 25 日 (2020.6.25)

【年通号数】公開・登録公報 2020-025

【出願番号】特願 2020-18874 (P2020-18874)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/80 E

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/812 A

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 9 月 9 日 (2020.9.9)

【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】

ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトを設定するオブジェクト設定手段と、

前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、

前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記複数のオブジェクトについて、各オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する達成済み設定手段と、

前記各オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段と、を含む、

ゲーム制御装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム制御装置において、

前記複数のオブジェクトのうちのいずれかを対象オブジェクトとして設定する対象設定手段と、

前記複数のオブジェクトのうちの第 1 オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で所定の条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第 1 オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する対象変更手段と、を更に含む、

ゲーム制御装置。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のゲーム制御装置において、

対象変更手段は、前記第 1 オブジェクトが前記対象オブジェクトとして設定されている状態で前記第 1 オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が前記所定の位置関係条件を満足すると判定された場合に、前記対象オブジェクトを、前記第 1 オブジェクトから、前記複数のオブジェクトのうちの第 2 オブジェクトに変更する、

【請求項 4】

請求項 2 又は 3 に記載のゲーム制御装置において、

前記対象オブジェクトを表示手段に表示させるための制御を行う第 1 表示制御手段と、前記対象オブジェクトが前記第 2 オブジェクトに変更される前において、前記第 2 オブジェクトに関する情報を前記表示手段に表示させるための制御を行う第 2 表示制御手段と、を更に含む、

ゲーム制御装置。

【請求項 5】

ゲームにおける課題を示す課題情報がそれぞれに関連付けられた複数の位置がそれぞれに設定された複数のオブジェクトを設定するオブジェクト設定手段と、

前記課題情報の示す課題がゲームプレイによって達成されたか否かを判定する達成判定手段と、

前記課題情報の示す課題が達成されたと判定された場合に、前記複数のオブジェクトについて、各オブジェクトにおける前記複数の位置のうちの、当該課題情報が関連付けられた位置を達成済み位置として設定する達成済み設定手段と、

前記対象オブジェクトにおける複数の前記達成済み位置が所定の位置関係条件を満足するか否かを判定する所定条件判定手段と、を含む、

ゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム制御装置、又は、請求項 5 に記載のゲームシステムとしてコンピュータを機能させるためのプログラム。