

【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30年12月6日(2018.12.6)

【公開番号】特開2017-99845(P2017-99845A)

【公開日】平成29年6月8日(2017.6.8)

【年通号数】公開・登録公報2017-021

【出願番号】特願2016-96557(P2016-96557)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/56 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/56

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月10日(2018.10.10)

【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】

コンピュータに対して、

ユーザに関連づけられている建物オブジェクトと、当該建物オブジェクトに通じる道路オブジェクトとが配置されるゲーム空間を設ける第1ステップと、

前記ゲーム空間内で、前記建物オブジェクトを攻撃対象とし、当該建物オブジェクトに向けて第1のキャラクタを進行させるように表示する第2ステップと、

前記ゲーム空間内で、前記ユーザに関連づけられており、前記建物オブジェクトを防御するための第2のキャラクタを進行させるように表示する第3ステップと、

進行の結果、捕捉された前記第1のキャラクタと前記第2のキャラクタとを対戦させて、当該対戦結果に応じて当該第1のキャラクタの進行を阻止可能とする第4ステップと、を実行させ、

前記第2ステップおよび前記第3ステップは、各々、キャラクタを進行させる際には前記道路オブジェクト上を進行させる、ゲームプログラム。

【請求項2】

前記第2ステップは、前記第1のキャラクタの表示位置から前記建物オブジェクトまでの直線距離よりも、前記道路オブジェクト上を進行させて前記建物オブジェクトに到達するまでの距離の方が長くなる場合であっても、前記第1のキャラクタを進行させる際には前記道路オブジェクト上を進行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記第4ステップは、前記対戦において前記第1のキャラクタが敗北した場合に、前記ゲーム空間内の前記道路オブジェクト上における当該第1のキャラクタを消失させる、請求項1または請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

コンピュータに対して、

前記第3ステップにより進行させて表示可能となる第2のキャラクタの数を、前記建物オブジェクトに関連付けられているパラメータの大きさに基づいて決定する第5ステップを実行させる、請求項1～請求項3のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記ゲーム空間内に配置可能な建物オブジェクトのうちから配置する建物オブジェクトを指定する第1の操作と、指定された建物オブジェクトを配置するゲーム空間内の位置を指定する第2の操作とを含む複数の操作を受け付ける第6ステップをさらに実行させ、

前記第1ステップは、前記第1の操作により指定された建物オブジェクトを前記第2の操作により指定された位置に配置する、請求項1～請求項4のいずれかに記載のゲームプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明によれば、コンピュータに対して、ユーザに関連づけられている建物オブジェクトと、当該建物オブジェクトに通じる道路オブジェクトとが配置されるゲーム空間を設ける第1ステップと、ゲーム空間内で、建物オブジェクトを攻撃対象とし、当該建物オブジェクトに向けて第1のキャラクタを進行させるように表示する第2ステップと、ゲーム空間内で、ユーザに関連づけられており、建物オブジェクトを防御するための第2のキャラクタを進行させるように表示する第3ステップと、進行の結果、捕捉された第1のキャラクタと第2のキャラクタとを対戦させて、当該対戦結果に応じて当該第1のキャラクタの進行を阻止可能とする第4ステップと、を実行させ、第2ステップおよび第3ステップは、各々、キャラクタを進行させる際には道路オブジェクト上を進行させるゲームプログラムが得られる。