

【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。