

【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 4 月 23 日(2024.4.23)

【公開番号】特開 2022-164663(P2022-164663A)

【公開日】令和 4 年 10 月 27 日(2022.10.27)

【年通号数】公開公報(特許)2022-198

【出願番号】特願 2022-112172(P2022-112172)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/54(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/54

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 4 月 15 日(2024.4.15)

【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】

第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体を含む 2 以上のゲーム媒体が参加するゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

単位時間毎の前記ゲームの仮想空間における前記 2 以上のゲーム媒体の位置情報を含むゲーム状況情報に基づいて、前記ゲームの進行中の前記 2 以上のゲーム媒体の各々の順位を決定し、前記ゲームを提示する処理を実行するゲーム提示処理手段と、

前記ゲーム状況情報に基づいて、ゲーム展開を示すゲーム演出情報を決定する演出情報決定手段と、

前記ゲーム演出情報に関連付けられた、前記第 1 ゲーム媒体の動作に関連する情報である動作関連情報を決定する動作関連情報決定手段と、

前記ゲームの進行中の前記第 1 ゲーム媒体の順位又は位置情報に基づいて、前記第 2 ゲーム媒体を決定する第 2 ゲーム媒体決定手段として機能させ、

前記動作関連情報は、前記第 1 ゲーム媒体の体の一部を前記第 2 ゲーム媒体の方に向ける振り向き動作を含む、

プログラム。

【請求項 2】

前記ゲーム提示処理手段は、前記ゲーム演出情報に関連付けられた前記第 1 ゲーム媒体を、当該第 1 ゲーム媒体を基準とした、前記ゲームの仮想空間における仮想カメラの位置情報及び向きを含む仮想カメラ情報に基づいてゲーム画面上に描画する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム提示処理手段は、前記ゲーム演出情報に対応したタイミングで前記第 1 ゲーム媒体の体の一部を前記第 2 ゲーム媒体の方に向ける、

請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

20

30

40

50

【請求項 4】

前記コンピュータに、
前記第 1 ゲーム媒体と前記第 2 ゲーム媒体との前記ゲームの仮想空間における位置関係を特定する位置特定手段として機能させる、
請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記ゲーム演出情報は、前記ゲームの音声情報又は字幕情報を含む、
請求項 1 ~ 4 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 6】

前記動作関連情報は、当該ゲーム媒体のモーション変化情報、表情変化情報、テクスチャ変化情報、又は、これらの少なくとも 2 以上の情報の組み合わせを含む、
請求項 1 ~ 5 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 7】

前記ゲーム提示処理手段は、異なるゲーム展開の前記ゲーム演出情報を同時に処理せず、経時的に直列に処理する、
請求項 1 ~ 6 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 8】

前記ゲーム状況情報は、サーバで生成された 1 ゲーム分のゲーム状況情報を含む、
請求項 1 ~ 7 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 9】

前記コンピュータに、
前記ゲーム状況情報に基づいて、前記 2 以上のゲーム媒体の少なくとも何れかを、前記第 1 ゲーム媒体として決定する第 1 ゲーム媒体決定手段として機能させる、
請求項 1 ~ 8 の何れかに記載のプログラム。

【請求項 10】

第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体を含む 2 以上のゲーム媒体が参加するゲームを実行する情報処理装置であって、

単位時間毎の前記ゲームの仮想空間における前記 2 以上のゲーム媒体の位置情報を含むゲーム状況情報に基づいて、前記ゲームの進行中の前記 2 以上のゲーム媒体の各々の順位を決定し、前記ゲームを提示する処理を実行するゲーム提示処理手段と、

前記ゲーム状況情報に基づいて、ゲーム展開を示すゲーム演出情報を決定する演出情報決定手段と、

前記ゲーム演出情報に関連付けられた、前記第 1 ゲーム媒体の動作に関連する情報である動作関連情報を決定する動作関連情報決定手段と、

前記ゲームの進行中の前記第 1 ゲーム媒体の順位又は位置情報に基づいて、前記第 2 ゲーム媒体を決定する第 2 ゲーム媒体決定手段と、

前記動作関連情報は、前記第 1 ゲーム媒体の体の一部を前記第 2 ゲーム媒体の方に向ける振り向き動作を含む、

情報処理装置。

【請求項 11】

第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体を含む 2 以上のゲーム媒体が参加するゲームを情報処理装置が実行する方法であって、

単位時間毎の前記ゲームの仮想空間における前記 2 以上のゲーム媒体の位置情報を含むゲーム状況情報に基づいて、前記ゲームの進行中の前記 2 以上のゲーム媒体の各々の順位を決定し、前記ゲームを提示する処理を実行するゲーム提示処理ステップと、

前記ゲーム状況情報に基づいて、ゲーム展開を示すゲーム演出情報を決定する演出情報決定ステップと、

前記ゲーム演出情報に関連付けられた、前記第 1 ゲーム媒体の動作に関連する情報である動作関連情報を決定する動作関連情報決定ステップと、

前記ゲームの進行中の前記第 1 ゲーム媒体の順位又は位置情報に基づいて、前記第 2 ゲ

10

20

30

40

50

ーム媒体を決定する第 2 ゲーム媒体決定ステップと、

前記動作関連情報は、前記第 1 ゲーム媒体の体の一部を前記第 2 ゲーム媒体の方に向ける振り向き動作を含む、方法。

【請求項 1 2】

第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体を含む 2 以上のゲーム媒体が参加するゲームを実行するゲームのシステムであって、

前記システムは、電子装置と、前記電子装置とネットワークを介して接続されたサーバと、を有し、

前記電子装置又は前記サーバが、単位時間毎の前記ゲームの仮想空間における前記 2 以上のゲーム媒体の位置情報を含むゲーム状況情報に基づいて、前記ゲームの進行中の前記 2 以上のゲーム媒体の各々の順位を決定し、前記ゲームを提示する処理を実行するゲーム提示処理手段として機能し、

前記電子装置又は前記サーバが、前記ゲーム状況情報に基づいて、ゲーム展開を示すゲーム演出情報を決定する演出情報決定手段として機能し、

前記電子装置又は前記サーバが、前記ゲーム演出情報に関連付けられた、前記第 1 ゲーム媒体の動作に関連する情報である動作関連情報を決定する動作関連情報決定手段として機能し、

前記電子装置又は前記サーバが、前記ゲームの進行中の前記第 1 ゲーム媒体の順位又は位置情報に基づいて、前記第 2 ゲーム媒体を決定する第 2 ゲーム媒体決定手段として機能し、

前記動作関連情報は、前記第 1 ゲーム媒体の体の一部を前記第 2 ゲーム媒体の方に向ける振り向き動作を含む、

システム。

30

40

50