

【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 7 年 4 月 1 日(2025.4.1)

【公開番号】特開 2023-1039(P2023-1039A)
【公開日】令和 5 年 1 月 4 日(2023.1.4)
【年通号数】公開公報(特許)2023-001
【出願番号】特願 2022-80057(P2022-80057)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55(2014.01)

10

A 6 3 F 13/812(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/812 B

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 3 月 21 日(2025.3.21)

【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】

ユーザに関連付けられるユーザキャラクタが、フィールドを含む領域を移動するサッカーゲームの処理を実行するコンピュータを、
所定の規則に従った自動制御にて前記ユーザキャラクタが移動する場合に、当該ユーザキャラクタの移動先の目標とされるべき初期位置を、前記フィールドに設定される基準位置に基づいて算出する目標算出手段、
前記自動制御における前記ユーザキャラクタの移動を指示する移動指示に基づいて、前記初期位置を修正後位置に修正する目標修正手段、
前記目標修正手段により、前記初期位置が修正後位置に修正された場合、前記自動制御にて初期位置に向かって移動する前記ユーザキャラクタを、前記修正後位置に向かって移動するように、前記ユーザキャラクタの動作を制御するキャラクタ制御手段、
前記ユーザによる切替指示に基づいて、前記ユーザの操作指示に応じて前記ユーザキャラクタを動作させる操作モードと、前記自動制御にて前記ユーザキャラクタが動作する自動モードとを切り替える切替手段と、
して機能させる、コンピュータプログラム。

30

【請求項 2】

ユーザに関連付けられるユーザキャラクタが、フィールドを含む領域を移動するサッカーゲームの処理を実行するゲームシステムであって、
所定の規則に従った自動制御にて前記ユーザキャラクタが移動する場合に、当該ユーザキャラクタの移動先の目標とされるべき初期位置を、前記フィールドに設定される基準位置に基づいて算出する目標算出手段、
前記自動制御における前記ユーザキャラクタの移動を指示する移動指示に基づいて、前記初期位置を修正後位置に修正する目標修正手段、
前記目標修正手段により、前記初期位置が修正後位置に修正された場合、前記自動制御にて初期位置に向かって移動する前記ユーザキャラクタを、前記修正後位置に向かって移動するように、前記ユーザキャラクタの動作を制御するキャラクタ制御手段、
前記ユーザによる切替指示に基づいて、前記ユーザの操作指示に応じて前記ユーザキャラ

40

50

クタを動作させる操作モードと、前記自動制御にて前記ユーザキャラクターが動作する自動モードとを切り替える切替手段と、
を含む、ゲームシステム。

【請求項 3】

ユーザに関連付けられるユーザキャラクターが、フィールドを含む領域を移動するサッカーゲームの処理を実行するゲームシステムの制御方法であって、
所定の規則に従った自動制御にて前記ユーザキャラクターが移動する場合に、当該ユーザキャラクターの移動先の目標とされるべき初期位置を、前記フィールドに設定される基準位置に基づいて算出するステップと、
前記自動制御における前記ユーザキャラクターの移動を指示する移動指示に基づいて、前記初期位置を修正後位置に修正するステップと、
前記目標修正手段により、前記初期位置が修正後位置に修正された場合、前記自動制御にて初期位置に向かって移動する前記ユーザキャラクターを、前記修正後位置に向かって移動するように、前記ユーザキャラクターの動作を制御するステップと、
前記ユーザによる切替指示に基づいて、前記ユーザの操作指示に応じて前記ユーザキャラクターを動作させる操作モードと、前記自動制御にて前記ユーザキャラクターが動作する自動モードとを切り替えるステップと、
を含む、ゲームシステムの制御方法。

10

20

30

40

50