

【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21年12月17日(2009.12.17)

【公開番号】特開2007-75612(P2007-75612A)

【公開日】平成19年3月29日(2007.3.29)

【年通号数】公開・登録公報2007-012

【出願番号】特願2006-246010(P2006-246010)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成21年10月30日(2009.10.30)

【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】

ターン制ビデオゲームにおいてキャラクターアクションのパワーレベルに影響を与える方法を実行するための、コンピュータが実行可能な命令を記憶した、コンピュータが読み取り可能な記録媒体であって、

前記コンピュータが実行可能な命令は、

前記ターン制ビデオゲーム内のプレイヤーキャラクターに対応するユーザ入力を受信するステップであって、前記ユーザ入力は、前記ビデオゲームにおいて、前記プレイヤーキャラクターが、チャージされるアクションを実行し得るように、チャージされるアクションの開始をリクエストし、前記チャージされるアクションは、チャージされたパワーレベルがデフォルトのパワーレベルより高い状態で実行されるアクションを含む、ステップと、

前記リクエストされたチャージされるアクションに対応してチャージ量を決定するステップであって、前記チャージ量は、前記リクエストされたアクションに依存して動的でかつ可変的であり、チャージされるアクションの前記チャージ量は、チャージ操作がどれくらいの時間継続するか、および、どのアクションが実行されるか、の両方によって決定され、継続された時間が同じ2つのチャージ操作は、どのアクションがリクエストされたかに基づいて異なるチャージ量を有することができる、ステップと、

ビデオゲームディスプレイ装置上に、前記プレイヤーキャラクターのグラフィック表示に対応させてチャージメータを表示するステップであって、前記チャージメータは、チャージが開始されてから現在までに蓄積されたチャージ量、前記リクエストされたアクションに基づくチャージに要する時間量、およびユーザが前記チャージを待つ間に彼らのターンを失うポイントを示す、ステップと、

前記ターン制ビデオゲーム内の前記プレイヤーキャラクターの1回のターンにつき、前記チャージメータを予め定められた量だけ増加させるステップであって、前記予め定められた量は、前記リクエストされたアクションに依存して動的でかつ可変的である、ステップと

前記チャージが開始されてから蓄積されたチャージ量に従って、前記ビデオゲーム内の

前記プレイヤーキャラクタにより前記チャージされるアクションを実行するステップと
を備えることを特徴とするコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 2】

前記 1 回のターンにつき予め定められた量は、前記プレイヤーキャラクタの 1 つまたは複数の属性に基づくことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 3】

前記 1 つまたは複数の属性は、前記プレイヤーキャラクタのレベルを含むことを特徴とする請求項 2 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 4】

各ターンは、前記ビデオゲームのシミュレートされた環境において予め定められた第 1 の時間量を表し、前記決定したチャージ量は、前記ビデオゲームの前記シミュレートされた環境において、予め定められた第 2 の時間量を表すことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 5】

前記ビデオゲームは複数のプレイヤーキャラクタを含み、前記チャージメータは、各プレイヤーキャラクタに対応する別々のビデオゲームディスプレイ上に表示されることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 6】

前記ターン制ビデオゲーム内の第 2 のキャラクタのアクションに基づいて、前記チャージメータにマイナスの影響を与える命令をさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 7】

前記第 2 のキャラクタの前記アクションは、1 回のターンにつき予め定められた量だけ減少させることによって、前記チャージメータにマイナスの影響を与えることを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 8】

前記第 2 のキャラクタの前記アクションは、前記チャージメータを減少させることによって、前記チャージメータにマイナスの影響を与えることを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 9】

前記マイナスの影響を与えるステップを受けて、前記プレイヤーキャラクタの前記チャージされるアクションが実行されるターンを遅らせるステップをさらに含むことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 10】

一時的な変更因子を前記プレイヤーキャラクタに関連付ける命令をさらに含み、前記一時的な変更因子は、前記チャージメータを満たす時間量に影響を与えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 11】

前記一時的な変更因子は、前記ターン制ビデオゲームにおける報酬を含み、前記報酬は、前記チャージメータを満たす時間量にプラスの影響を与えることを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 12】

前記一時的な変更因子は、前記ターン制ビデオゲームにおけるペナルティを含み、前記ペナルティは、前記チャージメータを満たす時間量にマイナスの影響を与えることを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 13】

前記プレイヤーがチャージされたアクションを実行しない場合であっても、複数回のターンのチャージがリクエストされることにより、プレイヤーのターンを開始すべき次の順番をプレイヤーに通知するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピ

ータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 14】

前記チャージされるアクションのために指示されたチャージ量が蓄積されるまでプレイヤーのターンを遅延させるステップであって、遅延される量は、前記リクエストされたチャージされるアクションのチャージ時間の量に対応する、ステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 15】

前記チャージされるアクションにチャージされるべきトータルの量の指示を前記ユーザから受信するステップと、

前記リクエストされたチャージされるアクションに従って、チャージされるアクションの前記指示された量のチャージに使用されるチャージ時間の量を自動的に決定するステップと

をさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 16】

前記チャージ量は、少なくとも部分的に、プレイヤーキャラクタのキャラクタ属性に基づいてさらに決定されることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 17】

前記ユーザが、チャージされたバージョンのアクションを使用するかどうかを決定できるように、リクエストされたチャージされるアクションに必要なチャージをユーザに通知するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータが読み取り可能な記録媒体。

【請求項 18】

ターン制ビデオゲームにおいて、キャラクタが、チャージされるアクションを実行するターンを変更する方法であって、

前記ターン制ビデオゲーム内のプレイヤーキャラクタに対応するユーザ入力を受信するステップであって、前記ユーザ入力は、前記ビデオゲームにおいて、前記プレイヤーキャラクタが、チャージされるアクションを実行し得るように、チャージされるアクションの開始をリクエストし、前記チャージされるアクションは、チャージされたパワーレベルがデフォルトのパワーレベルより高い状態で実行されるアクションを含む、ステップと、

前記リクエストされたチャージされるアクションに対応してチャージ量を決定するステップであって、前記チャージ量は、前記リクエストされたアクションに依存して動的でかつ可変的であり、チャージされたアクションの前記チャージ量は、チャージ操作がどれくらいの時間継続されたか、および、どのアクションが実行されたか、の両方によって決定され、継続された時間が同じ 2 つのチャージ操作は、どのアクションがリクエストされたかに基づいて異なるチャージ量を有することができる、ステップと、

ビデオゲームディスプレイ装置上に、前記プレイヤーキャラクタのグラフィック表示に対応させてチャージメータを表示するステップであって、前記チャージメータは、チャージが開始されてから現在までに蓄積されたチャージ量、前記リクエストされたアクションに基づくチャージに要する時間量、およびユーザが前記チャージを待つ間に彼らのターンを失うポイントを示す、ステップと、

前記ターン制ビデオゲーム内の前記プレイヤーキャラクタの 1 回のターンにつき、前記チャージメータを予め定められた量だけ増加させるステップであって、前記予め定められた量は、前記リクエストされたアクションに依存して動的でかつ可変的であり、前記チャージされるアクションが、前記チャージメータがフルになった第 1 のターンの期間中に実行されると予想されるよう、各ターンは、前記ターン制ビデオゲームのシミュレートされた環境において、予め定められた時間量を表す、ステップと、

前記チャージされるアクションを、前記第 1 のターン後の第 2 のターンに遅らせるために、第 2 のキャラクタにより前記チャージメータにマイナスの影響を与えるステップと、

前記チャージが開始されてから蓄積されたチャージ量に従って、前記ビデオゲーム内の前記プレイヤーキャラクタにより前記チャージされるアクションを実行するステップと
を備えることを特徴とする方法。

【請求項19】

前記マイナスの影響を与えるステップに先立って、第3のキャラクタは、前記第2のキャラクタにより与えられる前記マイナスの影響を阻止することによって、前記チャージされるアクションが、前記第1のターンの期間中に実行されるように、前記プレイヤーキャラクタから前記マイナスの影響をそらすことを特徴とする請求項18に記載の方法。

【請求項20】

ターン制ビデオゲームにおいてキャラクタアクションのパワーレベルに影響を与える方法を実行するための、コンピュータが実行可能な命令を記憶した、コンピュータが読み取り可能な記録媒体であって、

前記コンピュータが実行可能な命令は、

前記ターン制ビデオゲーム内のプレイヤーキャラクタに対応するユーザ入力を受信するステップであって、前記ユーザ入力は、前記プレイヤーキャラクタが、チャージされるアクションが前記ビデオゲーム内で実行し得るように、チャージされるアクションを開始することをリクエストし、前記チャージされるアクションは、チャージされたパワーレベルがデフォルトのパワーレベルより高い状態で実行されるアクションを含む、ステップと、

前記リクエストしたアクションが、複数回のターンの準備時間を伴うかを判定するステップであって、前記リクエストされたアクションは、複数回のターンを越えてチャージできるように構成された、動的でかつ可変的なチャージ量を含み、チャージされるアクションの前記チャージ量は、チャージ操作がどれくらいの時間継続されるか、および、どのアクションが実行されるか、の両方によって決定され、継続された時間が同じ2つのチャージ操作は、どのアクションがリクエストされるかに基づいて異なるチャージ量を有することができる、ステップと、

ビデオゲームディスプレイ装置上に、前記プレイヤーキャラクタのグラフィック表示に対応させてチャージメータを表示するステップであって、前記チャージメータは、チャージが開始されてから現在までに蓄積されたチャージ量、前記リクエストされたアクションに基づくチャージに要する時間量、およびユーザが前記チャージを待つ間に彼らのターンを失うポイントを示す、ステップと、

前記複数回のターンの準備時間に対応するターン数を越えたときに、前記チャージが開始されてから蓄積されたチャージ量に従って、前記ビデオゲーム内の前記プレイヤーキャラクタがチャージされた前記アクションを実行するステップと

を備えることを特徴とするコンピュータが読み取り可能な記録媒体。