

【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 1 年 8 月 29 日 (2019.8.29)

【公開番号】特開 2018-86085 (P2018-86085A)

【公開日】平成 30 年 6 月 7 日 (2018.6.7)

【年通号数】公開・登録公報 2018-021

【出願番号】特願 2016-230542 (P2016-230542)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/422 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/422

A 6 3 F 13/79 5 1 0

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 7 月 12 日 (2019.7.12)

【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 のゲームキャラクタを移動させるための操作入力がユーザにより入力されている状態では、該第 1 のゲームキャラクタを該操作入力に応じて移動させると共に、前記第 1 のゲームキャラクタが第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を該移動中に前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる第 1 の制御手段と、

前記操作入力がユーザにより入力されていない状態では、前記第 1 のゲームキャラクタが前記第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる第 2 の制御手段と

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記第 1 の制御手段は、前記操作入力に応じた前記移動の速度及び方向を変えることなく前記第 1 のゲームキャラクタが前記第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を、該移動中に前記第 1 のゲームキャラクタに行わせることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記第 2 の制御手段は、前記操作入力がない期間の長さが規定の長さになったことに応じて、前記第 1 のゲームキャラクタが前記第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を前記第 1 のゲームキャラクタに行わせることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 1 の制御手段は、前記操作入力がある状態において前記第 2 のゲームキャラクタからのインタラクションがあった場合には、前記第 1 のゲームキャラクタを該操作入力に応じて移動させると共に、該インタラクションに対する応答として前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる行動として前記人工知能が決定した行動を該移動中に前記第 1 のゲームキャラクタに行わせることを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れか

1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記第 2 の制御手段は、前記操作入力がユーザにより入力されていない状態において前記第 2 のゲームキャラクタからのインタラクションがあった場合には、該インタラクションに対する応答として前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる行動として前記人工知能もしくはユーザからの操作入力によって決定した行動を前記第 1 のゲームキャラクタに行わせることを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記第 2 のゲームキャラクタは、前記第 1 のゲームキャラクタの周囲に位置しているゲームキャラクタであることを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記第 2 のゲームキャラクタは、前記第 1 のゲームキャラクタの周囲に位置しており且つライフ値が他のゲームキャラクタと比べて低いゲームキャラクタであることを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記第 2 のゲームキャラクタは、前記ユーザ以外のユーザが操作対象とするゲームキャラクタであることを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

ゲーム装置の制御方法であって、

前記ゲーム装置の第 1 の制御手段が、第 1 のゲームキャラクタを移動させるための操作入力がユーザにより入力されている状態では、該第 1 のゲームキャラクタを該操作入力に応じて移動させると共に、前記第 1 のゲームキャラクタが第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を該移動中に前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる第 1 の制御工程と、

前記ゲーム装置の第 2 の制御手段が、前記操作入力がユーザにより入力されていない状態では、前記第 1 のゲームキャラクタが前記第 2 のゲームキャラクタに対して行う行動として人工知能が決定した行動を前記第 1 のゲームキャラクタに行わせる第 2 の制御工程とを備えることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 10】

ゲーム装置のコンピュータを、請求項 1 乃至 8 の何れか 1 項に記載の各手段として機能させるためのコンピュータプログラム。