

【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2年12月10日(2020.12.10)

【公表番号】特表2018-524060(P2018-524060A)

【公表日】平成30年8月30日(2018.8.30)

【年通号数】公開・登録公報2018-033

【出願番号】特願2017-563222(P2017-563222)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/5372 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/426

G 0 6 F 3/0488

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/5372

【誤訳訂正書】

【提出日】令和2年10月1日(2020.10.1)

【誤訳訂正 1】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 4 8

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0 0 4 8】

図5は、データセットでターゲットをロックする変遷図である。図5 に図示されるように、第1インジケータを1にすることで、当該ターゲットがロックされたことがあることを示し、第2インジケータを0にすることで、当該ターゲットがまだロックされていないことを示す。まず、インジケータが0であるターゲットを取得し、それをインジケータが1のターゲットの前に配置し、かつ、インジケータが0のターゲットを、仮想的なキャラクターとの距離が近くから遠くへと並べ替えることで、2つのインジケータが0のターゲットと、3つのターゲットが1のターゲットを取得する。すなわち、[0,0,1,1,1]であり、1つ目のインジケータが0のターゲットが、仮想的なキャラクターに最も近く、2つ目のインジケータが0のターゲットが、仮想的なキャラクターまでの距離がより遠くなる。そして、インジケータが0の1つ目の仮想的なキャラクター(インジケータが0の1つ目のターゲットの誤記)をロックした後、そのインジケータを0から1に修正し、データセットの最後に配置することで、一つのインジケータが0のターゲットと、4つのインジケータが1のターゲット、すなわち、[0,1,1,1,1]を取得する。その後、唯一まだロックされたことのないターゲットをロックすることで、インジケータが1の5つのターゲット、すなわち、[1,1,1,1,1]を取得する。すべてのターゲットをロックした後、リセットを実行し、すべてのターゲットのインジケータを第1インジケータである1から第2インジケータの0に修正することで、インジケータが0の5つのターゲット、すなわち、[0,0,0,0,0]を取得し、もう一度ロックを実行する。

【誤訳訂正 2】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 6 1

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 6 1 】

実施形態では、ゲームアプリケーションにおけるターゲットをロックするための前述した方法はさらに、切替命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリへ切り換えるステップの後、ゲームアプリケーションの操作インターフェースにおいて、タッチスクリーン上のスライド操作によって形成されたレベルジェスチャ情報を取得するステップと、レベルジェスチャ情報に対応するスクリーニング命令を取得するために、レベルジェスチャ情報を認識するステップと、スクリーニング命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリから、対応するレベルターゲットをスクリーンアウトするステップと、事前設定された規則に従って、レベルターゲットにおけるターゲットをロックするステップとを含む。

【 誤訳訂正 3 】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 6 2

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 6 2 】

具体的には、レベルジェスチャ情報は、対応するオブジェクトカテゴリに切り換えられた後に生成されるジェスチャ情報であり、オブジェクトカテゴリを切り換えるためのジェスチャ情報とは異なるジェスチャ情報を意味する。たとえば、レベルジェスチャ情報は、タッチスクリーンに円をスライドすることで、レベル1またはレベル1からレベル5等を示すことが可能である。すなわち、レベルジェスチャ情報は、あるレベルに対応し、レベルのレンジにも対応し得る。これは、必要性に従って設定可能である。レベルジェスチャ情報はまた、タッチスクリーン上をスライドすることによって形成された数字のジェスチャ情報で、それ（その数字）に対応するレベルを示すことができる。たとえば、「1」が形成された場合、それはレベル1を示し、「10」が形成された場合、それはレベル10を示す。

【 誤訳訂正 4 】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 6 3

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 6 3 】

対応するレベルジェスチャ情報が認識されたことにより、レベルジェスチャ情報に対応するフィルタリング命令が取得され、対応するレベルターゲットがスクリーンアウト（フィルタリングアウト）され、その後、レベルターゲットにおけるターゲットが、事前に設定された規則に従ってロックされる。事前設定された規則は、図3または図4に図示されるものであり得る。異なるレベルに従ってターゲットをフィルタリングすることは、ロック操作がより細分化され、より正確である。

【 誤訳訂正 5 】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 6 4

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 6 4 】

事前設定された規則に従って、レベルターゲットにおけるターゲットをロックするステップは、

- (1) レベルターゲットのうち、制御される仮想的なキャラクタから、事前設定された距離範囲内のあるすべてのターゲットを取得し、
- (2) すべてのターゲットにおける各ターゲットが、制御される仮想的なキャラクタとの間の距離を取得し、
- (3) 近くから遠くへと、各々の距離に従って、ターゲットを順次にロックするステップを

含む。

あるいは、事前に設定された規則に従って、レベルターゲットにおけるターゲットをロックするステップは、

(1)当該レベルターゲットにおいて、制御される仮想的なキャラクタから、事前に設定された距離範囲内のすべてのターゲットを取得し、

(2)すべてのターゲットにおける各ターゲットが、制御される仮想的なキャラクタとの間の距離を取得し、

(3)制御された仮想的なキャラクタに最も近いターゲットを選択してロックし、ロックされたターゲットを、ロッキングデータセットへ追加し、

(4)事前に設定された距離範囲内の、まだロックされたことのないターゲットが、制御される仮想的なキャラクタとの間の距離を取得し、ロックされたことのないターゲットにおいて、制御される仮想的なキャラクタに最も近いターゲットを選択してロックし、事前に設定された距離範囲内のすべてのターゲットがロックされるまで、ロックされたターゲットをロッキングデータセットへ追加し、その後、ロックされたことのあるターゲットをリセットすることを含む。

【誤訳訂正 6】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームアプリケーションにおけるターゲットをロックするための方法であって、端末において実行され、

ゲームアプリケーションの操作インターフェースにおいて入力されたジェスチャ情報を取得するステップと、

前記ジェスチャ情報に対応する切換命令を取得するために、前記ジェスチャ情報を認識するステップと、

前記切換命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリへ切り換えるステップと、

制御された仮想的なキャラクタから、事前設定された距離範囲内の前記オブジェクトカテゴリにおけるすべてのターゲットを取得するステップと、

前記すべてのターゲットにおけるターゲットと、前記制御された仮想的なキャラクタとの間の距離を取得するステップと、

近くから遠くへ各々の距離に従って、前記ターゲットを順次にロックするステップと、

事前設定された条件が満たされた場合、現在のターゲットをロックすることから、次のターゲットをロックすることへ切り換えるステップとを備え、

前記事前設定された条件は、

事前設定されたインタラクション回数へ到達される、

事前設定されたインタラクション時間へ到達される、

現在ロックされているターゲットが失われるかまたは消える、

のうちの任意の 1 つを備え、

前記インタラクションは、前記制御された仮想的なキャラクタと前記現在のターゲットとの情報インタラクションであり、

近くから遠くへ各々の距離に従って、前記ターゲットを順次にロックする前記ステップは、

前記事前設定された距離範囲内の前記すべてのターゲットがロックされるまで、ロッキングデータセットにまだロックされたことのないことを示すインジケータを有する複数のターゲットについて、前記制御された仮想的なキャラクタへ最も近いターゲットを選択してロックし、前記選択してロックしたターゲットが前記ロッキングデータセットに対応するインジケータをロックされたことがあることを示すインジケータに変更し、前記事前設

定された距離範囲内の前記すべてのターゲットがロックされた後、前記ロッキングデータセットにあるすべてのターゲットが対応するインジケータをロックされたことがないことを示すインジケータにリセットするステップを備え、

ゲームアプリケーションの操作インターフェースにおいて入力されたジェスチャ情報を取得する動作は、

前記ゲームアプリケーションの前記操作インターフェースにおいて、タッチスクリーン上のスライド操作によって形成されたジェスチャ情報を取得するステップを備え、

前記切換命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリへ切り換える前記ステップの後、前記方法はさらに、

前記ゲームアプリケーションの前記操作インターフェースにおいて、前記タッチスクリーン上のスライド操作によって形成されたレベルジェスチャ情報を取得するステップと、

前記レベルジェスチャ情報に対応するスクリーニング命令を取得するために、前記レベルジェスチャ情報を認識し、前記スクリーニング命令に従って、前記オブジェクトカテゴリから、対応するレベルターゲットをスクリーンアウトするステップと、

事前設定された規則に従って、前記レベルターゲットにおけるターゲットをロックするステップとを備える、方法。

【請求項 2】

ロックされているターゲットを、第 1 のインジケータを使用することによって印付け、ロックされていないターゲットを、第 2 のインジケータを使用することによって印付けるステップをさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

端末であって、記憶媒体とプロセッサとを備え、前記記憶媒体は命令を記憶し、前記プロセッサによって実行された場合、前記命令は、前記プロセッサに対して、

ゲームアプリケーションの操作インターフェースにおいて入力されたジェスチャ情報を取得させ、

前記ジェスチャ情報に対応する切換命令を取得するために、前記ジェスチャ情報を認識させ、

前記切換命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリへ切り換えさせ、

制御された仮想的なキャラクタから、事前設定された距離範囲内の前記オブジェクトカテゴリにおけるすべてのターゲットを取得させ、

前記すべてのターゲットにおけるターゲットと、前記制御された仮想的なキャラクタとの間の距離を取得させ、

近くから遠くへ各々の距離に従って、前記ターゲットを順次にロックし、

事前設定された条件が満たされた場合、現在のターゲットをロックすることから、次のターゲットをロックすることへ切り換えさせ、

前記事前設定された条件は、

事前設定されたインタラクション回数へ到達される、

事前設定されたインタラクション時間へ到達される、

現在ロックされているターゲットが失われるかまたは消える、

のうちの任意の 1 つを備え、

前記インタラクションは、前記制御された仮想的なキャラクタと前記現在のターゲットとの情報インタラクションであり、

近くから遠くへ各々の距離に従って、前記ターゲットを順次にロックすることは、

前記事前設定された距離範囲内の前記すべてのターゲットがロックされるまで、ロッキングデータセットにまだロックされたことがないことを示すインジケータを有する複数のターゲットについて、前記制御された仮想的なキャラクタへ最も近いターゲットを選択してロックし、前記選択してロックしたターゲットが前記ロッキングデータセットに対応するインジケータをロックされたことがあることを示すインジケータに変更し、前記事前設定された距離範囲内の前記すべてのターゲットがロックされた後、前記ロッキングデータセットにあるすべてのターゲットが対応するインジケータをロックされたことがないこと

を示すインジケータにリセットするステップを備え、

ゲームアプリケーションの操作インターフェースにおいて入力されたジェスチャ情報を取得する動作は、

前記ゲームアプリケーションの前記操作インターフェースにおいて、タッチスクリーン上のスライド操作によって形成されたジェスチャ情報を取得するステップを備え、

前記切換命令に従って、対応するオブジェクトカテゴリへ切り換える前記ステップの後、前記端末の前記プロセッサはさらに、前記ゲームアプリケーションの前記操作インターフェースにおいて、前記タッチスクリーン上のスライド操作によって形成されたレベルジェスチャ情報を取得し、前記レベルジェスチャ情報に対応するスクリーニング命令を取得するために、前記レベルジェスチャ情報を認識し、前記スクリーニング命令に従って、前記オブジェクトカテゴリから、対応するレベルターゲットをスクリーンアウトし、事前設定された規則に従って、前記レベルターゲットにおけるターゲットをロックするように構成される、端末。

【請求項 4】

前記端末の前記プロセッサはさらに、

ロックされたことがあるターゲットを、第 1 のインジケータを使用することによって印付け、ロックされたことのないターゲットを、第 2 のインジケータを使用することによって印付けるように構成された、請求項 3 に記載の端末。