

【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23年7月28日(2011.7.28)

【公表番号】特表2010-530285(P2010-530285A)  
 【公表日】平成22年9月9日(2010.9.9)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-036  
 【出願番号】特願2010-513335(P2010-513335)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/00 P

【手続補正書】

【提出日】平成23年6月8日(2011.6.8)

【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】

ゲーム環境を動作させる方法であって、

ゲーム・コントローラーの動作を示す第 1 の入力をユーザーから受け取るステップと、  
 前記ゲーム環境における少なくとも 1 つのプレイヤー条件と、少なくとも 1 つの対抗者  
 条件と、少なくとも 1 つの対象物条件とを含む、ユーザーによって制御されるプレイヤー  
 の状況認識ステータスにアクセスするステップと、

前記ゲーム環境における実行のためにプレイヤーの複数の可能なアクションを識別する  
 ステップであって、前記複数の可能なアクションのうちのそれぞれが、それに対応するア  
 クションが実行されるために満たされるべき 1 つ以上の前提条件を有するステップと、

前記ゲーム・コントローラーの動作と前記状況認識ステータスとに基づいて、前記前提  
 条件が満たされたものとして、プレイヤーのための 2 つ以上の前記可能なアクションを識  
 別するステップと、

前記ゲーム環境において実行するために、前記 2 つ以上の可能なアクションの優先順位  
 に基づいて、前記 2 つ以上の可能なアクションのうちの 1 つを選択するステップと、  
 を含む方法。

【請求項 2】

前記 2 つ以上の可能なアクションのうち、他のアクションよりも高い優先順位を持つア  
 クションが選択される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記優先順位がユーザーによって選択される、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記優先順位が、前記ゲーム環境の開発者によって選択される、請求項 1 に記載の方法  
 。

【請求項 5】

前記 2 つ以上の可能なアクションのうちの前記 1 つが、前記ゲーム環境における対抗者  
 を攻撃するために静止した対象物を用いることを含む、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 6】**

前記 2 つ以上の可能なアクションのうちの前記 1 つの選択後に、前記ゲーム・コントローラーの動作を示す第 2 の入力をユーザーから受け取るステップと、

前記第 1 の状況認識ステータスとは異なる、前記プレイヤーの第 2 の状況認識ステータスにアクセスするステップと、

前記第 2 の入力と前記第 2 の状況認識ステータスとに基づいて、前記 2 つ以上の可能なアクションのうちの前記 1 つとは異なる第 2 のアクションを選択するステップと、  
を更に含む、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 7】**

前記ゲーム・コントローラーの動作が単一のボタンを押すことを含む、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 8】**

コンピューター上で実行されるとき、該コンピューターに、ユーザーとの対話インターフェースを動作させるための命令を有するコンピューター読み取り可能媒体であって、

前記命令が、

ゲーム・コントローラー上の動作を示す第 1 の入力をユーザーから受け取り、ユーザーにより制御されるプレイヤーと少なくとも 1 つの対象物と少なくとも 1 つの対抗者とを含むゲームのコンテンツを表示するようになされたゲーム環境と、

前記第 1 の入力を受け取ると、前記ゲーム環境内の前記少なくとも 1 つの対象物のそのときの対象物条件と、前記プレイヤー及び前記少なくとも 1 つの対抗者のそのときのキャラクター条件とを監視するようになされた環境監視モジュールと、

複数の個別の項目を有し、それぞれの前記項目を、前記ゲーム環境内で前記プレイヤーによって実行される異なるアクションに対応させてなるアクション・テーブルと、

前記対象物条件と前記キャラクター条件とに基づいて、前記ゲーム環境に対して、前記 アクション・テーブルから、前記プレイヤーのためのアクションを選択するようになされたアクション選択モジュールと、  
を含む、コンピューター読み取り可能媒体。

**【請求項 9】**

前記アクション選択モジュールが、前記アクション・テーブルから、前記異なるアクションのそれぞれに対する前提条件にアクセスして、前記対象物条件と前記キャラクター条件とに基づいて有効なアクションを決定するように更になされる、請求項 8 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

**【請求項 10】**

前記アクション選択モジュールが、前記アクション・テーブルから、前記異なるアクションのそれぞれに対する優先順位にアクセスして、それぞれの有効なアクションに対する優先順位に基づいて、前記有効なアクションからアクションを選択するようになされる、請求項 9 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

**【請求項 11】**

前記アクションが、前記ゲーム環境において前記プレイヤーが前記少なくとも 1 つの対抗者を攻撃することを含む、請求項 8 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

**【請求項 12】**

前記対象物条件が、前記少なくとも 1 つの対象物の位置を含み、前記キャラクター条件が、前記少なくとも 1 つの対抗者の位置を含む、請求項 8 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

**【請求項 13】**

前記ゲーム環境が、前記アクション選択モジュールが前記アクションを選択した後に、前記ゲーム・コントローラーの動作を示す第 2 の入力をユーザーから受け取るようになされ、

前記アクション選択モジュールが、前記第 2 の入力を受け取られると、前記環境監視モジュールによって決定された、そのときの対象物条件とそのときのキャラクター条件とに

基づいて、前記第 1 のアクションとは異なる第 2 のアクションを選択する、請求項 8 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

【請求項 14】

前記動作が、前記ゲーム・コントローラー上で単一のボタンが押されることである、請求項 13 に記載のコンピューター読み取り可能媒体。

【請求項 15】

ゲーム環境において戦闘アクションを実行するための方法であって、  
プレイヤーと対抗者と対象物とを前記ゲーム環境において特定するステップと、  
前記プレイヤーによる前記対抗者に対する攻撃を示すユーザー入力を受け取るステップと、

前記プレイヤーと前記対抗者と前記対象物との位置を決定するステップと、  
複数の戦闘攻撃アクションに数値的な順位を与えるステップと、  
前記プレイヤーと前記対抗者と前記対象物との位置及び前記数値的な順位に基づいて、  
前記複数の攻撃アクションの中から、前記プレイヤーによって前記対抗者に対して実行される戦闘攻撃アクションを選択するステップと、  
を含む方法。

【請求項 16】

前記戦闘攻撃アクションが、前記プレイヤーが前記対象物を武器として用いて前記対抗者を攻撃することを含み、前記数値的な順位がユーザーによって設定される、請求項 15 に記載の方法。

【請求項 17】

前記戦闘攻撃アクションが、前記対抗者を前記対象物に向けて投げることを含み、前記数値的な順位が前記ゲーム環境の開発者によって設定される、請求項 15 に記載の方法。

【請求項 18】

前記プレイヤーによる第 2 の攻撃の開始を示しており、前記第 1 の攻撃の開始と同じであるユーザー入力を受け取るステップと、

前記複数の戦闘攻撃アクションの中から前記プレイヤーによって実行される第 2 の戦闘攻撃アクションを選択するステップと、  
を更に含む、請求項 15 に記載の方法。

【請求項 19】

前記ユーザー入力が単一のボタンである、請求項 18 に記載の方法。

【請求項 20】

前記対抗者の状態を決定するステップと、  
前記対抗者の状態に基づいて前記戦闘攻撃アクションを選択するステップと、  
を更に含む、請求項 15 に記載の方法。