

【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6年2月21日(2024.2.21)

【公開番号】特開2024-20611(P2024-20611A)

【公開日】令和6年2月14日(2024.2.14)

【年通号数】公開公報(特許)2024-028

【出願番号】特願2023-204842(P2023-204842)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55(2014.01)

A 6 3 F 13/47(2014.01)

A 6 3 F 13/5372(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/42(2014.01)

10

【FI】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/5372

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/42

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年2月6日(2024.2.6)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明のゲームプログラムの一構成例は、情報処理装置のコンピュータに、第1のモードにおいて、方向入力に基づいて、仮想空間内における照準方向を決定させ、押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、仮想空間内のフィールド上に配置されたフィールドキャラクタを捕獲するための捕獲アイテムを照準方向に向けてプレイヤーキャラクタに放たせ、捕獲アイテムがフィールドキャラクタに命中した場合、捕獲が成功するか否かに関する捕獲成功判定を行わせ、捕獲成功判定が肯定判定された場合に、捕獲アイテムが命中したフィールドキャラクタをプレイヤーが所有する状態に設定させ、第2のモードにおいて、方向入力に基づいて、照準方向を決定させ、押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、戦闘を行う戦闘キャラクタを照準方向に向けてプレイヤーキャラクタに放たせ、フィールドキャラクタと戦闘可能な場所に当該戦闘キャラクタが放たれた場合に、当該フィールドキャラクタと当該戦闘キャラクタとのフィールド上における戦闘を開始させる

30

40

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

50

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

10

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

20

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

30

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

また、上記コンピュータに、さらに、照準方向を示す照準がフィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、当該フィールドキャラクタに対する捕獲成功判定の肯定判定し易さを示す指標を表示させてもよい。

40

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

また、上記コンピュータに、さらに、照準方向を示す照準がフィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、当該フィールドキャラクタの情報を表示させてもよい。

【手続補正 12】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

また、上記コンピュータに、さらに、戦闘において、フィールドキャラクタの位置に対応して設定される位置に、少なくとも体力に関する当該フィールドキャラクタの状態を示す指標を表示させてもよい。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

また、上記コンピュータに、さらに、第2のモードにおいて、アイテム取得が可能なことを示す採集オブジェクトがフィールド上に配置されている場所に戦闘キャラクタを放った場合、当該戦闘キャラクタに当該採集オブジェクトに対して所定のアクションを行わせてもよい。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

また、上記コンピュータに、さらに、照準方向を示す照準を、第1のモードと第2のモードとで異なる表示態様で表示させてもよい。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】削除

10

20

30

40

50

【補正の内容】	
【手続補正 2 0】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 3 2	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 1】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 3 3	
【補正方法】削除	10
【補正の内容】	
【手続補正 2 2】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 3 4	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 3】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 3 5	
【補正方法】削除	20
【補正の内容】	
【手続補正 2 4】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 3 6	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 5】	
【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	30
【補正の内容】	
【特許請求の範囲】	
【請求項 1】	
<u>情報処理装置のコンピュータに、</u>	
<u>第 1 のモードにおいて、</u>	
<u>方向入力に基づいて、仮想空間内における照準方向を決定させ、</u>	
<u>押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、仮想空間内のフィールド上に配</u>	
<u>置されたフィールドキャラクタを捕獲するための捕獲アイテムを前記照準方向に向けてプ</u>	
<u>レイヤキャラクタに放たせ、</u>	
<u>前記捕獲アイテムが前記フィールドキャラクタに命中した場合、前記捕獲が成功する</u>	40
<u>か否かに関する捕獲成功判定を行わせ、</u>	
<u>前記捕獲成功判定が肯定判定された場合に、前記捕獲アイテムが命中したフィールド</u>	
<u>キャラクタをプレイヤーが所有する状態に設定させ、</u>	
<u>第 2 のモードにおいて、</u>	
<u>方向入力に基づいて、前記照準方向を決定させ、</u>	
<u>押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、戦闘を行う戦闘キャラクタを前</u>	
<u>記照準方向に向けて前記プレイヤーキャラクタに放たせ、前記フィールドキャラクタと戦闘</u>	
<u>可能な場所に当該戦闘キャラクタが放たれた場合に、当該フィールドキャラクタと当該戦</u>	
<u>闘キャラクタとの前記フィールド上における戦闘を開始させる、ゲームプログラム。</u>	
【請求項 2】	50

前記コンピュータに、さらに、前記照準方向を示す照準が前記フィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、当該フィールドキャラクタに対する前記捕獲成功判定の肯定判定し易さを示す指標を表示させる、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータに、さらに、前記照準方向を示す照準が前記フィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、当該フィールドキャラクタの情報を表示させる、請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータに、さらに、前記戦闘において、前記フィールドキャラクタの位置に対応して設定される位置に、少なくとも体力に関する当該フィールドキャラクタの状態を示す指標を表示させる、請求項 1 乃至 3 の何れか 1 つに記載のゲームプログラム。

10

【請求項 5】

前記コンピュータに、さらに、前記第 2 のモードにおいて、アイテム取得が可能なことを示す採集オブジェクトが前記フィールド上に配置されている場所に前記戦闘キャラクタを放った場合、当該戦闘キャラクタに当該採集オブジェクトに対して所定のアクションを行わせる、請求項 1 乃至 4 の何れか 1 つに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータに、さらに、前記照準方向を示す照準を、前記第 1 のモードと前記第 2 のモードとで異なる表示態様で表示させる、請求項 1 乃至 5 の何れか 1 つに記載のゲームプログラム。

20

【請求項 7】

プロセッサを備えたゲームシステムであって、

前記プロセッサは、

第 1 のモードにおいて、

方向入力に基づいて、仮想空間内における照準方向を決定し、

押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、仮想空間内のフィールド上に配置されたフィールドキャラクタを捕獲するための捕獲アイテムを前記照準方向に向けてプレイヤーキャラクタに放たせ、

前記捕獲アイテムが前記フィールドキャラクタに命中した場合、前記捕獲が成功するか否かに関する捕獲成功判定を行い、

30

前記捕獲成功判定が肯定判定された場合に、前記捕獲アイテムが命中したフィールドキャラクタをプレイヤーが所有する状態に設定し、

第 2 のモードにおいて、

方向入力に基づいて、前記照準方向を決定し、

押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、戦闘を行う戦闘キャラクタを前記照準方向に向けて前記プレイヤーキャラクタに放たせ、前記フィールドキャラクタと戦闘可能な場所に当該戦闘キャラクタが放たれた場合に、当該フィールドキャラクタと当該戦闘キャラクタとの前記フィールド上における戦闘を開始する、ゲームシステム。

【請求項 8】

40

前記プロセッサは、さらに、前記照準方向が示す照準が前記フィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、当該フィールドキャラクタに対する前記捕獲成功判定の肯定判定し易さを示す指標を表示する、請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記プロセッサは、さらに、前記照準方向が示す照準が前記フィールドキャラクタと重畳する位置に設定された状態となった場合に、前記照準方向が向けられているフィールドキャラクタの情報を表示する、請求項 7 または 8 に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記プロセッサは、さらに、前記戦闘において、前記フィールドキャラクタの位置に対応して設定される位置に、少なくとも体力に関する当該フィールドキャラクタの状態を示

50

す指標を表示する、請求項 7 乃至 9 の何れか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 1 1】

前記プロセッサは、さらに、前記第 2 のモードにおいて、アイテム取得が可能なことを示す採集オブジェクトが前記フィールド上に配置されている場所に前記戦闘キャラクタを放った場合、当該戦闘キャラクタに当該採集オブジェクトに対して所定のアクションを行わせる、請求項 7 乃至 10 の何れか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 1 2】

前記プロセッサは、さらに、前記照準方向を示す照準を、前記第 1 のモードと前記第 2 のモードとで異なる表示態様で表示する、請求項 7 乃至 1 1 の何れか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 1 3】

プロセッサを備えたゲーム装置であって、  
前記プロセッサは、  
第 1 のモードにおいて、  
方向入力に基づいて、仮想空間内における照準方向を決定し、  
押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、仮想空間内のフィールド上に配置されたフィールドキャラクタを捕獲するための捕獲アイテムを前記照準方向に向けてプレイヤーキャラクタに放たせ、  
前記捕獲アイテムが前記フィールドキャラクタに命中した場合、前記捕獲が成功するか否かに関する捕獲成功判定を行い、  
前記捕獲成功判定が肯定判定された場合に、前記捕獲アイテムが命中したフィールドキャラクタをプレイヤーが所有する状態に設定し、  
第 2 のモードにおいて、  
方向操作入力に基づいて、前記照準方向を決定し、  
押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、戦闘を行う戦闘キャラクタを前記照準方向に向けて前記プレイヤーキャラクタに放たせ、前記フィールドキャラクタと戦闘可能な場所に当該戦闘キャラクタが放たれた場合に、当該フィールドキャラクタと当該戦闘キャラクタとの前記フィールド上における戦闘を開始する、ゲーム装置。

【請求項 1 4】

情報処理装置のプロセッサに、  
第 1 のモードにおいて、  
方向入力に基づいて、仮想空間内における照準方向を決定させ、  
押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、仮想空間内のフィールド上に配置されたフィールドキャラクタを捕獲するための捕獲アイテムを前記照準方向に向けてプレイヤーキャラクタに放たせ、  
前記捕獲アイテムが前記フィールドキャラクタに命中した場合、前記捕獲が成功するか否かに関する捕獲成功判定を行わせ、  
前記捕獲成功判定が肯定判定された場合に、前記捕獲アイテムが命中したフィールドキャラクタをプレイヤーが所有する状態に設定させ、  
第 2 のモードにおいて、  
方向入力に基づいて、前記照準方向を決定させ、  
押下している操作ボタンを離す操作入力に基づいて、戦闘を行う戦闘キャラクタを前記照準方向に向けて前記プレイヤーキャラクタに放たせ、前記フィールドキャラクタと戦闘可能な場所に当該戦闘キャラクタが放たれた場合に、当該フィールドキャラクタと当該戦闘キャラクタとの前記フィールド上における戦闘を開始させる、ゲーム処理方法。

10

20

30

40

50