

【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8月5日(2024.8.5)

【公開番号】特開2024-61726(P2024-61726A)
 【公開日】令和6年5月8日(2024.5.8)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-083
 【出願番号】特願2024-24255(P2024-24255)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5378(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/52(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/5378

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/52

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月25日(2024.7.25)

【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】

端末デバイスによって実行されるオブジェクト表示方法であって、

表示画面における第1表示領域にマップレイヤの少なくとも一部を表示し、前記表示画面における第2表示領域に前記マップレイヤの全てを表示するステップであって、前記マップレイヤは、ゲームシーンにおける地図の全体に対応するものであり、前記第2表示領域の面積が前記第1表示領域の面積よりも小さい、ステップと、

30

対象オブジェクトを前記対象オブジェクトの現在の状態に対応する対象表示モードで前記第2表示領域内に表示するステップであって、前記対象オブジェクトの前記現在の状態は、少なくとも、生まれていること及び死んでいることを含む、ステップと

を有し、

前記対象表示モードは、前記対象オブジェクトのアイコンの形、前記対象オブジェクトのアイコンの色、及び前記対象オブジェクトのアイコンのサイズ、のうちの少なくとも1つを含み、

前記対象オブジェクトは、前記現在の状態が生まれていない状態又は死んでいる状態であるときには、前記第1表示領域において所定の位置に現れない、

40

オブジェクト表示方法。

【請求項2】

前記対象オブジェクトは、予め設定された遅延時間に従って生まれている状態となり前記第1表示領域において前記所定の位置に出現する、

請求項1に記載のオブジェクト表示方法。

【請求項3】

前記対象オブジェクトは、プレイヤーが複数のチームに分かれてプレイするM A B Aゲームにおいて前記複数のチームのいずれにも属さないオブジェクトである、

請求項1又は2に記載のオブジェクト表示方法。

【請求項4】

50

端末デバイスであって、

コンピュータ実行可能なプログラムコードを記憶するよう構成されるメモリと、
前記メモリへ結合されているプロセッサと
を有し、

前記プログラムコードは、前記プロセッサによって実行される場合に、当該端末デバイスに、

表示画面における第 1 表示領域にマップレイヤの少なくとも一部を表示し、前記表示画面における第 2 表示領域に前記マップレイヤの全てを表示するステップであって、前記マップレイヤは、ゲームシーンにおける地図の全体に対応するものであり、前記第 2 表示領域の面積が前記第 1 表示領域の面積よりも小さい、ステップと、

10

対象オブジェクトを前記対象オブジェクトの現在の状態に対応する対象表示モードで前記第 2 表示領域内に表示するステップであって、前記対象オブジェクトの前記現在の状態は、少なくとも、生まれていること及び死んでいることを含む、ステップと

を実行させ、

前記対象表示モードは、前記対象オブジェクトのアイコンの形、前記対象オブジェクトのアイコンの色、及び前記対象オブジェクトのアイコンのサイズ、のうちの少なくとも 1 つを含み、

前記対象オブジェクトは、前記現在の状態が生まれていない状態又は死んでいる状態であるときには、前記第 1 表示領域において所定の位置に現れない、

端末デバイス。

20

【請求項 5】

前記対象オブジェクトは、予め設定された遅延時間に従って生まれている状態となり前記第 1 表示領域において前記所定の位置に出現する、

請求項 4 に記載の端末デバイス。

【請求項 6】

前記対象オブジェクトは、プレイヤーが複数のチームに分かれてプレイする M A B A ゲームにおいて前記複数のチームのいずれにも属さないオブジェクトである、

請求項 4 又は 5 に記載の端末デバイス。

【請求項 7】

コンピュータで実行される場合に、該コンピュータに、

30

表示画面における第 1 表示領域にマップレイヤの少なくとも一部を表示し、前記表示画面における第 2 表示領域に前記マップレイヤの全てを表示するステップであって、前記マップレイヤは、ゲームシーンにおける地図の全体に対応するものであり、前記第 2 表示領域の面積が前記第 1 表示領域の面積よりも小さい、ステップと、

対象オブジェクトを前記対象オブジェクトの現在の状態に対応する対象表示モードで前記第 2 表示領域内に表示するステップであって、前記対象オブジェクトの前記現在の状態は、少なくとも、生まれていること及び死んでいることを含む、ステップと

を実行させ、

前記対象表示モードは、前記対象オブジェクトのアイコンの形、前記対象オブジェクトのアイコンの色、及び前記対象オブジェクトのアイコンのサイズ、のうちの少なくとも 1 つを含み、

40

前記対象オブジェクトは、前記現在の状態が生まれていない状態又は死んでいる状態であるときには、前記第 1 表示領域において所定の位置に現れない、

コンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記対象オブジェクトは、予め設定された遅延時間に従って生まれている状態となり前記第 1 表示領域において前記所定の位置に出現する、

請求項 7 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

前記対象オブジェクトは、プレイヤーが複数のチームに分かれてプレイする M A B A ゲー

50

ムにおいて前記複数のチームのいずれにも属さないオブジェクトである、
請求項 7 又は 8 に記載のコンピュータプログラム。

10

20

30

40

50