

【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 2018-29820 (P2018-29820A)

【公開日】平成 30 年 3 月 1 日 (2018.3.1)

【年通号数】公開・登録公報 2018-008

【出願番号】特願 2016-164739 (P2016-164739)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/47 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 7 月 17 日 (2019.7.17)

【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】

プレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって

、  
前記プレーヤキャラクタの自動行動の指針を示す複数の候補の中から所定数の第 1 の選択肢を選択し、選択した前記所定数の第 1 の選択肢をプレーヤに選択可能に提示する選択肢提示部と、

提示された前記所定数の第 1 の選択肢のうちプレーヤによって選択された前記第 1 の選択肢に基づいて、前記プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部としてコンピュータを機能させ、

前記選択肢提示部は、

所定の条件が満たされた場合に、前記複数の候補の中から前記所定数の第 1 の選択肢を再度選択し提示することを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記選択肢提示部は、

前記プレーヤキャラクタの状態、敵キャラクタの状態、プレーヤによって選択された前記第 1 の選択肢の履歴、及び、プレーヤによって選択された第 2 の選択肢の履歴の少なくとも 1 つが所定の条件を満たした場合に、前記所定数の第 1 の選択肢が提示されているか否かに関わらず、前記プレーヤキャラクタの行動の内容を示す所定数の前記第 2 の選択肢をプレーヤに選択可能に提示し、

前記キャラクタ制御部は、

プレーヤによって前記第 2 の選択肢が選択された場合に、プレーヤによって選択された前記第 1 の選択肢で示される自動行動の指針に関わらず、プレーヤによって選択された前

記第 2 の選択肢に基づいて前記プレーヤキャラクタの行動を制御することを特徴とするプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 において、

前記選択肢提示部は、

前記プレーヤキャラクタと敵キャラクタとの相対的な戦力差に基づいて、プレーヤに提示する前記第 1 の選択肢、及び、前記第 1 の選択肢をプレーヤに提示する頻度の少なくとも一方を決定することを特徴とするプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項において、

前記選択肢提示部は、

前記プレーヤキャラクタが同一の敵キャラクタと対戦した回数又は頻度に基づいて、プレーヤに提示する前記第 1 の選択肢、及び、前記第 1 の選択肢をプレーヤに提示する頻度の少なくとも一方を決定することを特徴とするプログラム。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項において、

前記選択肢提示部は、

前記プレーヤキャラクタが敵キャラクタと対戦する対戦画面において、プレーヤに提示する前記所定数の第 1 の選択肢を表示する制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 6】

プレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであって、

前記プレーヤキャラクタの自動行動の指針を示す複数の候補の中から所定数の第 1 の選択肢を選択し、選択した前記所定数の第 1 の選択肢をプレーヤに選択可能に提示する選択肢提示部と、

提示された前記所定数の第 1 の選択肢のうちプレーヤによって選択された前記第 1 の選択肢に基づいて、前記プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部とを含み、

前記選択肢提示部は、

所定の条件が満たされた場合に、前記複数の候補の中から前記所定数の第 1 の選択肢を再度選択し提示することを特徴とするゲームシステム。