

【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7月17日(2024.7.17)

【公開番号】特開2024-26661(P2024-26661A)

【公開日】令和6年2月28日(2024.2.28)

【年通号数】公開公報(特許)2024-037

【出願番号】特願2024-1382(P2024-1382)

【国際特許分類】

A 63 F 13/426(2014.01)

10

A 63 F 13/2145(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

A 63 F 13/533(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/426

A 63 F 13/2145

A 63 F 13/55

A 63 F 13/533

A 63 F 13/58

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月8日(2024.7.8)

【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】

30

端末により実行される、仮想オブジェクトの制御方法であって、

仮想環境に対応する表示画面、操作コントロール及び特定攻撃コントロールを表示するステップであって、前記操作コントロールは、スキルを放つことに用いられるアイコンであり、前記特定攻撃コントロールは前記仮想環境中の第1仮想オブジェクトを制御して少なくとも二種の異なる動作を実行させることに用いられる、ステップと、

前記操作コントロールへのタッチ制御操作によるスキルの放ち動作に応答して、前記第1仮想オブジェクトが持っているリソースの数値を更新するステップと、

前記特定攻撃コントロールに対するタッチ制御操作に応答して、前記更新されたリソースの前記数値に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から目標動作を決定するステップと、

前記第1仮想オブジェクトを制御して前記目標動作を実行させるステップと、
を含む、仮想オブジェクトの制御方法。

【請求項2】

前記第1仮想オブジェクトが持っているリソースに基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から目標動作を決定する前記ステップは、

前記第1仮想オブジェクトが持っている前記リソースの数値を取得するステップと、

前記数値が属する取り得る値の範囲に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から前記目標動作を決定するステップと、を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記少なくとも二種の異なる動作は、第1動作と、第2動作と、第3動作と、を含み、

50

前記数値が属する取り得る値の範囲に基づき、前記少なくとも二種の異なる操作中から前記目標動作を決定する前記ステップは、

前記数値が第1の取り得る値の範囲に属する場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、

前記数値が第2の取り得る値の範囲に属する場合に、前記目標動作を前記第2動作として決定するステップと、

前記数値が第3の取り得る値の範囲に属する場合に、前記目標動作を前記第3動作として決定するステップと、を含み、

前記第1の取り得る値の範囲、前記第2の取り得る値の範囲、及び前記第3の取り得る値の範囲は互いに独立しており、共通部分が存在しない、請求項2に記載の方法。 10

【請求項4】

前記第1仮想オブジェクトが持っているリソースに基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から目標動作を決定する前記ステップは、

前記第1仮想オブジェクトが持っている前記リソースの数値を取得するステップと、

前記タッチ制御操作の操作属性を決定するステップと、

前記数値及び前記操作属性に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から前記目標動作を決定するステップと、を含む、請求項1に記載の方法。 20

【請求項5】

前記少なくとも二種の異なる動作は、第1動作と、第2動作と、第3動作と、を含み、前記数値及び前記操作属性に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から前記目標動作を決定する前記ステップは、 20

前記数値が第1の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が第1操作属性である場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、

前記数値が第2の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が前記第1操作属性である場合に、前記目標動作を前記第2動作として決定し、前記数値が前記第2の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が第2操作属性である場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、

前記数値が第3の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が前記第1操作属性である場合に、前記目標動作を前記第3動作として決定し、前記数値が前記第3の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が前記第2操作属性である場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定し、前記数値が前記第3の取り得る値の範囲に属し、且つ前記操作属性が第3操作属性である場合に、前記目標動作を前記第2動作として決定するステップと、を含む、請求項4に記載の方法。 30

【請求項6】

前記少なくとも二種の異なる動作は、第1動作と、第2動作と、第3動作と、を含み、

前記数値及び前記操作属性に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から前記目標動作を決定する前記ステップは、

前記操作属性が第1操作属性であり、且つ前記数値が第1閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、

前記操作属性が第2操作属性であり、且つ前記数値が第2閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第2動作として決定し、前記操作属性が前記第2操作属性であり、且つ前記数値が前記第2閾値よりも小さく且つ前記第1閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、 40

前記操作属性が第3操作属性であり、且つ前記数値が第3閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第3動作として決定し、前記操作属性が前記第3操作属性であり、且つ前記数値が前記第3閾値よりも小さく且つ前記第2閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第2動作として決定し、前記操作属性が前記第3操作属性であり、且つ前記数値が前記第2閾値よりも小さく且つ前記第1閾値よりも大きい場合に、前記目標動作を前記第1動作として決定するステップと、を含む、請求項4に記載の方法。

【請求項7】

前記第1動作は、第2仮想オブジェクトの攻撃動作に対して反撃することに用いられ、前記第2動作は、第2仮想オブジェクトのヒットポイントを減少させる時に、前記第2仮想オブジェクトの移動速度を低下させ、且つ前記第1仮想オブジェクトのヒットポイントを増加させることに用いられ、

前記第3動作は、第2仮想オブジェクトのヒットポイントが目標値よりも小さい時に、前記第2仮想オブジェクトのヒットポイントをクリアすることに用いられ、

前記第2仮想オブジェクトとは、前記第1仮想オブジェクトとは異なる陣営に位置する仮想オブジェクトを指す、請求項3、又は5、又は6に記載の方法。

【請求項8】

前記少なくとも二種の異なる動作は第4動作をさらに含み、前記第4動作は通常の攻撃動作であり、10

前記第1仮想オブジェクトが持っているリソースに基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から目標動作を決定する前記ステップは、

前記数値が第1閾値よりも小さい場合に、前記目標動作を前記第4動作として決定するステップ、

又は、

前記数値が第1閾値よりも大きく、且つ前記タッチ制御操作の操作属性が第4操作属性である場合に、前記目標動作を前記第4動作として決定するステップ、を含む、請求項3、5、又は6に記載の方法。

【請求項9】

機能オンオフコントロールを表示するステップであって、前記機能オンオフコントロールは前記リソースの収集機能をオン、又はオフにすることに用いられる、ステップと、20

前記リソースの収集機能がオン状態にある場合に、前記機能オンオフコントロールに対するタッチ制御操作に応答して、前記第1仮想オブジェクトに対する前記リソースの収集機能をオフにするステップと、

前記リソースの収集機能がオフ状態にある場合に、前記機能オンオフコントロールに対するタッチ制御操作に応答して、前記第1仮想オブジェクトに対する前記リソースの収集機能をオンにするステップと、をさらに含む、請求項1～6のいずれか一項に記載の方法。。

【請求項10】

前記リソースは、30

前記第1仮想オブジェクトが第2仮想オブジェクトを殺すこと、

前記第1仮想オブジェクトが第2仮想オブジェクトのヒットポイントの損失をもたらすこと、及び、

前記第1仮想オブジェクトがリソース増加道具を取得すること、のうちの少なくとも1つにより増加し、

前記第2仮想オブジェクトとは、前記第1仮想オブジェクトとは異なる陣営に位置する仮想オブジェクトを指す、請求項1に記載の方法。

【請求項11】

前記第1仮想オブジェクトを制御して前記目標動作を実行させる前記ステップの後に、前記第1仮想オブジェクトのリソース減少数値を決定するステップと、40

前記リソース減少数値に基づき、前記第1仮想オブジェクトが持っている前記リソースの数値を更新するステップと、をさらに含む請求項1～6のいずれか一項に記載の方法。

【請求項12】

仮想オブジェクトの制御装置であって、

仮想環境に対応する表示画面、操作コントロール及び特定攻撃コントロールを表示することに用いられるコントロール表示モジュールであって、前記操作コントロールはスキルを放つことに用いられるアイコンであり、前記特定攻撃コントロールは前記仮想環境中の第1仮想オブジェクトを制御して少なくとも二種の異なる動作を実行させることに用いられる、コントロール表示モジュールと、50

前記特定攻撃コントロールに対するタッチ制御操作に応答して、前記第1仮想オブジェクトが持っているリソースの数値に基づき、前記少なくとも二種の異なる動作中から目標動作を決定することに用いられる動作決定モジュールと、

前記第1仮想オブジェクトを制御して前記目標動作を実行させることに用いられる動作実行モジュールと、

前記操作コントロールへのタッチ制御操作によるスキルの放ち動作に応答して、前記リソースの前記数値を更新する、リソース更新モジュールと、を含む、を含む、仮想オブジェクトの制御装置。

【請求項13】

端末であって、前記端末はプロセッサ及びメモリを含み、前記メモリ中には少なくとも1つのプログラム、コードセット、又は命令セットが記憶されており、前記少なくとも1つのプログラム、前記コードセット、又は命令セットは前記プロセッサがロードし、実行することにより、請求項1～11のいずれか一項に記載の方法を実施する、端末。

10