

【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 2 年 12 月 17 日 (2020.12.17)

【公開番号】特開 2019-122799 (P2019-122799A)

【公開日】令和 1 年 7 月 25 日 (2019.7.25)

【年通号数】公開・登録公報 2019-030

【出願番号】特願 2019-49965 (P2019-49965)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/422 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

G 0 6 F 3/0486 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/422

A 6 3 F 13/80 A

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/426

G 0 6 F 3/0486

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 11 月 4 日 (2020.11.4)

【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】

プロセッサ、メモリ、およびタッチスクリーンを備えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

予め定められた複数の識別情報のうちユーザが所有する識別情報の組合せを前記タッチスクリーン上の第 1 エリアに表示する第 1 ステップと、

前記第 1 エリアに表示されている識別情報のうちからタッチ操作されている識別情報を特定する第 2 ステップと、

前記タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が前記第 1 エリアとは異なる第 2 エリアに移動されることにより、前記第 2 ステップにより特定された識別情報を、ユーザが所有する識別情報の組合せから除外する第 3 ステップとを実行させ、

前記第 2 ステップは、タッチ操作が維持されたまま前記第 1 エリア内で当該タッチ操作の位置が移動されることにより、特定する識別情報を変更するステップを含み、

前記変更するステップは、タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が移動されたときであっても、前記第 1 エリアと前記第 2 エリアとの間に存在する第 3 エリア内での移動であるときには、特定する識別情報を変更しない、

ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記変更するステップは、タッチ操作が維持されたまま前記第 1 エリアに対して前記第 2 エリアと反対側のエリア内で当該タッチ操作の位置が移動されることによっても、特定

する識別情報を変更する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記第 3 ステップは、タッチ操作が前記第 2 エリア内で解除されたときに、前記第 2 ステップにより特定された識別情報を前記ユーザが所有する識別情報の組合せから除外する、請求項 1 ~ 2 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 ステップは、タッチ操作されることにより特定した識別情報を当該タッチ操作の位置よりも前記第 2 エリア側に表示するステップを含む、請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
所定の効果に対応付けられたアイテムを前記第 1 エリアに対して前記第 2 エリアと反対側のエリアに表示する第 4 ステップを実行させる、請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
前記アイテムに対するタッチ操作を維持したまま当該タッチ操作の位置が前記第 1 エリアよりも前記第 2 エリア側の所定エリア内に移動されることにより、当該アイテムに対応する効果を付与する第 5 ステップを実行させる、請求項 5 記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
前記第 2 ステップにより識別情報が特定されているときに前記第 2 エリア内に所定の目安画像を表示する第 6 ステップを実行させる、請求項 1 ~ 8 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
前記第 3 ステップにより除外された識別情報を前記第 2 エリア内に表示する第 7 ステップを実行させる、請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

プロセッサ、メモリ、およびタッチスクリーンを備えるコンピュータにより実行される方法であって、

前記方法は、前記コンピュータが、
予め定められた複数の識別情報のうちユーザが所有する識別情報の組合せを前記タッチスクリーン上の第 1 エリアに表示する第 1 ステップと、

前記第 1 エリアに表示されている識別情報のうちからタッチ操作されている識別情報を特定する第 2 ステップと、

前記タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が前記第 1 エリアとは異なる第 2 エリアに移動されることにより、前記第 2 ステップにより特定された識別情報を、ユーザが所有する識別情報の組合せから除外する第 3 ステップと、

前記第 2 ステップは、タッチ操作が維持されたまま前記第 1 エリア内で当該タッチ操作の位置が移動されることにより、特定する識別情報を変更するステップを含み、

前記変更するステップは、タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が移動されたときであっても、前記第 1 エリアと前記第 2 エリアとの間に存在する第 3 エリア内での移動であるときには、特定する識別情報を変更しない方法。

【請求項 10】

情報処理装置であって、
ゲームプログラムを記憶する記憶部と、
前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御

部とを備え、

前記制御部は、

予め定められた複数の識別情報のうちユーザが所有する識別情報の組合せを前記タッチ
スクリーン上の第 1 エリアに表示する第 1 ステップと、

、

前記第 1 エリアに表示されている識別情報のうちからタッチ操作されている識別情報を
特定する第 2 ステップと、

前記タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が前記第 1 エリアとは異なる第
2 エリアに移動されることにより、前記第 2 ステップにより特定された識別情報を、ユー
ザが所有する識別情報の組合せから除外する第 3 ステップと、

前記 2 ステップは、タッチ操作が維持されたまま前記第 1 エリア内で当該タッチ操作の
位置が移動されることにより、特定する識別情報を変更するステップを含み、

前記変更するステップは、タッチ操作が維持されたまま当該タッチ操作の位置が移動さ
れたときであっても、前記第 1 エリアと前記第 2 エリアとの間に存在する第 3 エリア内で
の移動であるときには、特定する識別情報を変更しないこと
を実行する、情報処理装置。