

【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 3 年 10 月 28 日 (2021.10.28)

【公開番号】特開 2020-39857 (P2020-39857A)

【公開日】令和 2 年 3 月 19 日 (2020.3.19)

【年通号数】公開・登録公報 2020-011

【出願番号】特願 2019-102293 (P2019-102293)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/577 (2014.01)

A 6 3 F 13/573 (2014.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

G 0 6 F 3/0484 (2013.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/80 Z

A 6 3 F 13/577

A 6 3 F 13/573

G 0 6 F 3/0488

G 0 6 F 3/0484

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 16 日 (2021.9.16)

【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】

タッチパネルを有する電子装置において実行されるゲームのためのプログラムであって、前記電子装置に、

ゲームフィールド内を移動するプレイヤオブジェクト、及び、前記ゲームフィールド内に配置された操作オブジェクトを含むゲーム用画面を表示するステップと、

前記プレイヤオブジェクトに対応付けられたスキルをスワイプ方向に対応付けるステップと、

プレイヤによるタッチパネルへのタッチ入力を検出すると、前記操作オブジェクトを変位させるステップと、

タッチパネルへの前記タッチ入力が続続されたまま移動した後にタッチ入力を終了するスワイプ入力を検出すると、当該スワイプ入力のスワイプ方向を判定するステップと、

前記スワイプ方向に基づいてプレイヤオブジェクトに対応付けられたスキルを発動するステップと、

を実行させる、プログラム。

【請求項 2】

前記変位させる段階は、第 1 の位置から第 2 の位置へ前記操作オブジェクトを変位させるステップを含み、

前記検出されたタッチ入力が維持されていることを検出している間は、前記操作オブジェクトを第 2 の位置で維持し、前記検出されたタッチ入力の終了を検出すると、前記操作オブジェクトを第 1 の位置に変位させるステップを更に前記電子装置に実行させる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

タッチ入力を検出すると、当該タッチ入力検出された位置に基づいて決定される位置に、前記プレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルに対応した文字又は画像を表示するステップを更に前記電子装置に実行させる、請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記電子装置に、

スキル連鎖受付状態がオフであるときにスキルが発動されると、前記スキル連鎖受付状態をオンとするステップと、

スキル連鎖受付状態がオンであるときにスキルが発動されると、スキル連鎖数をカウントアップするステップと、

を更に実行させ、

前記スワイプ方向に基づいてプレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルを発動するステップは、前記スキル連鎖受付状態をオンとした後の経過時間及びスキル連鎖数に基づいて追加効果発動条件が満たされたと判定されると、前記スキル連鎖数に基づいて追加効果を発動するステップを含む、

請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

タッチパネルを有する電子装置において実行されるゲームのための方法であって、前記電子装置に、

ゲームフィールド内を移動するプレイヤーオブジェクト、及び、前記ゲームフィールド内に配置された操作オブジェクトを含むゲーム用画面を表示するステップと、

前記プレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルをスワイプ方向に対応付けるステップと、

プレイヤーによるタッチパネルへのタッチ入力を検出すると、前記操作オブジェクトを変位させるステップと、

タッチパネルへの前記タッチ入力継続されたまま移動した後にタッチ入力を終了するスワイプ入力を検出すると、当該スワイプ入力のスワイプ方向を判定するステップと、

前記スワイプ方向に基づいてプレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルを発動するステップと、

を実行させる、方法。

【請求項 6】

タッチパネルを有するゲームを実行可能な電子装置であって、

ゲームフィールド内を移動するプレイヤーオブジェクト、及び、前記ゲームフィールド内に配置された操作オブジェクトを含むゲーム用画面を表示するステップと、

前記プレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルをスワイプ方向に対応付けるステップと、

プレイヤーによるタッチパネルへのタッチ入力を検出すると、前記操作オブジェクトを変位させるステップと、

タッチパネルへの前記タッチ入力継続されたまま移動した後にタッチ入力を終了するスワイプ入力を検出すると、当該スワイプ入力のスワイプ方向を判定するステップと、

前記スワイプ方向に基づいてプレイヤーオブジェクトに対応付けられたスキルを発動するステップと、

を実行する電子装置。