

【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 9 月 2 日 (2021.9.2)

【公開番号】特開 2021-104444 (P2021-104444A)
 【公開日】令和 3 年 7 月 26 日 (2021.7.26)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-032
 【出願番号】特願 2021-72604 (P2021-72604)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/44 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/814 (2014.01)

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/814

A 6 3 F 13/5375

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 7 月 20 日 (2021.7.20)

【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】

互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、

隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、

前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力となされたかを判定する処理と、

前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力が所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記対象オブジェクト抽出情報には、ゲームの開始からの経過時間が基準点として前記特定オブジェクトごとに対応付けられており、

前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理では、前記操作情報が導出されたときの前記経過時間を基準にして前後の所定時間内に前記基準点が設定された前記特定オブジェクトのうち、前記基準点が最先の前記特定オブジェクトを抽出し、

前記表示順が、先に抽出された前記特定オブジェクトの次に設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理では、前記操作情報が導出されたときの前記経過時間を基準にして前後の所定時間内に前記基準点が設定されている前記特定オブジェクトを抽出可能である、

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記操作情報を導出する処理では、前記表示部を含むタッチパネルへのプレイヤーの前記操作入力に基づいて前記操作情報を導出し、

前記操作情報は、前記操作入力が発知された位置を示す操作位置情報を含む、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記目標オブジェクトを前記表示部に表示させる処理では、複数の前記目標オブジェクトを、前記目標を中心とする所定の範囲に互いに離隔して表示させる、

請求項 3 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 5】

要求される操作態様が互いに異なる複数種類の前記特定オブジェクトが設けられ、

前記特定オブジェクトが抽出されると、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトに対応する前記操作態様であるかを判定する処理をさらにコンピュータに遂行させ、

前記表示順が、先に抽出された前記特定オブジェクトの次に設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理は、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトに対応する前記操作態様ではないと判定された場合にも遂行される、

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 6】

前記特定オブジェクトが出現し得る第 1 のゲームモードと、いずれか 1 つの前記目標にのみ到達する非特定オブジェクトのみが出現する第 2 のゲームモードと、を切り替える処理をさらにコンピュータに遂行させる、

請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 7】

コンピュータが、

互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、

隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、

前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力がなされたかを判定する処理と、

前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力が所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、を遂行するゲーム装置。

【請求項 8】

互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、

隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、

前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力となされたかを判定する処理と、

前記操作入力、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理と、

前記操作入力、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力、所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、を含む情報処理方法。

【**手続補正 2**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0006

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力となされたかを判定する処理と、前記操作入力、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理と、前記操作入力、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力、所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【**手続補正 3**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0007

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0007】

また、前記対象オブジェクト抽出情報には、ゲームの開始からの経過時間が基準点として前記特定オブジェクトごとに対応付けられており、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理では、前記操作情報が導出されたときの前記経過時間を基準にして前後の所定時間内に前記基準点が設定された前記特定オブジェクトのうち、前記基準点が最先の前記特定オブジェクトを抽出し、前記表示順が、先に抽出された前記特定オブジェクトの次に設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理では、前記操作情報が導出されたときの前記経過時間を基準にして前後の所定時間内に前記基準点が設定されている前記特定オブジェクトを抽出可能であってもよい。

また、前記操作情報を導出する処理では、前記表示部を含むタッチパネルへのプレイヤーの前記操作入力に基づいて前記操作情報を導出し、前記操作情報は、前記操作入力、検知された位置を示す操作位置情報を含んでもよい。

また、前記目標オブジェクトを前記表示部に表示させる処理では、複数の前記目標オブジェクトを、前記目標を中心とする所定の範囲に互いに離隔して表示させてもよい。

また、要求される操作態様が互いに異なる複数種類の前記特定オブジェクトが設けられ、前記特定オブジェクトが抽出されると、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトに対応する前記操作態様であるかを判定する処理をさらにコンピュータに遂行させ、前記表示順が、先に抽出された前記特定オブジェクトの次に設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理は、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトに対応する前記操作態様ではないと判定された場合にも遂行されてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、前記特定オブジェクトが出現し得る第1のゲームモードと、いずれか1つの前記目標にのみ到達する非特定オブジェクトのみが出現する第2のゲームモードと、を切り替える処理をさらにコンピュータに遂行させてもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、コンピュータが、互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力がなされたかを判定する処理と、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出する処理と、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力が所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、を遂行する。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、互いに離隔した位置に設定される目標に基づき、該目標に対応する目標オブジェクトを表示部に表示させる処理と、隣り合った複数の前記目標に対応する特定オブジェクトを、所定の表示開始位置から移動表示させ、該複数の目標に同時に到達させる処理と、プレイヤーの操作入力に基づいて所定の操作情報を導出する処理と、前記操作情報が導出された場合に、前記操作情報と、前記特定オブジェクトの表示順が対応付けられた対象オブジェクト抽出情報とに基づいて、前記表示順が最先の前記特定オブジェクトを抽出する処理と、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内に、前記操作入力がなされたかを判定する処理と、前記操作入力が、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内ではないと判定された場合に、先に抽出された前記特定オブジェクトの次の表示順が設定されている前記特定オブジェクトを抽出

する処理と、前記操作入力、抽出された前記特定オブジェクトの前記有効判定領域内であると判定された場合に、前記操作入力、所定のタイミングで行われたか否かを判定する処理と、を含む。