

【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】平成30年6月28日 (2018.6.28)

【公開番号】特開2016-214888(P2016-214888A)
 【公開日】平成28年12月22日 (2016.12.22)
 【年通号数】公開・登録公報2016-069
 【出願番号】特願2016-116391(P2016-116391)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/56 (2014.01)
 A 6 3 F 13/2145 (2014.01)
 A 6 3 F 13/577 (2014.01)
 A 6 3 F 13/426 (2014.01)
 A 6 3 F 13/837 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/56
 A 6 3 F 13/2145
 A 6 3 F 13/577
 A 6 3 F 13/426
 A 6 3 F 13/837

【手続補正書】

【提出日】平成30年5月14日 (2018.5.14)

【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】

コンピュータに、
 ユーザがタッチパネルに入力した入力情報を取得する入力取得機能と、
 前記タッチパネルに表示され、前記ユーザの操作対象となる操作キャラクタの動作を前記入力情報をもとに制御する操作キャラクタ管理機能と、
 前記操作キャラクタと前記操作キャラクタを攻撃する敵キャラクタとの間の距離であるキャラクタ間距離を取得する距離取得機能と、
 前記キャラクタ間距離が、第 1 閾距離以下であってかつ前記第 1 閾距離よりも短い第 2 閾距離以上である接近距離であるか否かを判定する距離判定機能と、
前記距離判定機能の判定結果に基づいて前記敵キャラクタが前記操作キャラクタに獲得される様子を前記タッチパネルに表示される表示機能とを実現させ、
前記距離判定機能は、前記獲得された敵キャラクタの数に応じて前記第 1 閾距離を変更するプログラム。

【請求項 2】

前記距離判定機能は、前記獲得数の増加数に応じて前記第 1 閾距離が大きくなるよう前記第 1 閾距離を変更する請求項 1に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータに、
 前記入力取得機能が取得した入力情報をもとに、前記ユーザが前記タッチパネルに触れながら連続的に接触位置を移動したとき、当該移動の始点から終点までの軌跡が定めるベクトルを取得するベクトル取得機能をさらに実現させ、

前記操作キャラクタ管理機能は、前記ベクトル取得機能が取得したベクトルが定める方向に当該ベクトルの長さに応じて前記操作キャラクタを移動させる請求項 2に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータに、

前記キャラクタ間距離が前記接近距離となっている時間を計測する時間計測機能と、

前記時間計測機能が計測した時間が所定の獲得時間を超えた場合、前記敵キャラクタが前記操作キャラクタに獲得される様子を前記タッチパネルに表示させる演出機能をさらに実現させる請求項 3に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記敵キャラクタ管理機能は、前記敵キャラクタの表示態様を設定する表示態様パラメータを前記敵キャラクタと対応づけて記憶部に記憶して管理し、前記キャラクタ間距離が前記接近距離である敵キャラクタの表示態様パラメータを時間の経過に応じて変更する請求項 4に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記距離判定機能は、前記キャラクタ間距離が前記第 2 閾距離未満である接触距離であるか否かをさらに判定し、

前記操作キャラクタ管理機能は、前記キャラクタ間距離が前記第 2 閾距離未満である接触距離である場合、前記表示態様パラメータを変更し、

前記演出機能は、前記操作キャラクタの表示態様パラメータに応じて、前記タッチパネルに表示させる前記操作キャラクタの表示態様を変更する請求項 5に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記演出機能は、前記操作キャラクタに獲得された敵キャラクタは、前記操作キャラクタを周回する様子を前記タッチパネルに表示させる請求項 6のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記演出機能は、

(a) 前記操作キャラクタおよび前記敵キャラクタが所定の方向に進行する様子を演出するために、前記操作キャラクタおよび前記敵キャラクタの背景を前記所定の方向の逆方向にスクロールさせ、

(b) 前記操作キャラクタを中心とし、前記第 1 閾距離を半径とする円が囲む領域における前記背景を、当該円の外側の背景と比較して輝度値を変更して前記タッチパネルに表示させる請求項 4 ~ 7のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記コンピュータに、

前記敵キャラクタが前記第 1 閾値距離で定められる領域に入って前記操作キャラクタに接近する場合、前記操作キャラクタに接近する方向に応じて、前記敵キャラクタと敵キャラクタに近接する領域との少なくともいずれか一方の表示態様を変更する演出機能をさらに実現させる請求項 3 ~ 8のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 10】

前記操作キャラクタ管理機能は、前記獲得数と前記ベクトル取得機能が取得したベクトルの長さに応じて前記操作キャラクタを移動させる距離を変更する請求項 3 ~ 9のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 11】

ユーザがタッチパネルに入力した入力情報を取得する入力取得ステップと、

前記タッチパネルに表示され、前記ユーザの操作対象となる操作キャラクタの動作を前記入力情報をもとに制御する操作キャラクタ管理ステップと、

前記タッチパネルに表示され、前記操作キャラクタを攻撃する操作キャラクタを攻撃する敵キャラクタを制御する敵キャラクタ管理ステップと、

前記操作キャラクタと前記敵キャラクタとの間の距離であるキャラクタ間距離を取得す

る距離取得ステップと、

前記キャラクタ間距離が、第1閾距離以下であってかつ前記第1閾距離よりも短い第2閾距離以上である接近距離であるか否かを判定する距離判定ステップと、

前記距離判定機能の判定結果に基づいて前記敵キャラクタが前記操作キャラクタに獲得される様子を前記タッチパネルに表示される表示ステップとを実行し、

前記距離判定部は、前記獲得された敵キャラクタの数に応じて前記第1閾距離を変更する情報処理方法。

【請求項12】

ユーザがタッチパネルに入力した入力情報を取得する入力取得部と、

前記タッチパネルに表示され、前記ユーザの操作対象となる操作キャラクタの動作を前記入力情報をもとに制御する操作キャラクタ管理部と、

前記タッチパネルに表示され、前記操作キャラクタを攻撃する操作キャラクタを攻撃する敵キャラクタを制御する敵キャラクタ管理部と、

前記操作キャラクタと前記敵キャラクタとの間の距離であるキャラクタ間距離を取得する距離取得部と、

前記キャラクタ間距離が、第1閾距離以下であってかつ前記第1閾距離よりも短い第2閾距離以上である接近距離であるか否かを判定する距離判定部と、

前記距離判定機能の判定結果に基づいて前記敵キャラクタが前記操作キャラクタに獲得される様子を前記タッチパネルに表示される表示部とを備え、

前記距離判定部は、前記獲得された敵キャラクタの数に応じて前記第1閾距離を変更する情報処理装置。