

【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29年7月6日(2017.7.6)

【公開番号】特開2016-182324(P2016-182324A)

【公開日】平成28年10月20日(2016.10.20)

【年通号数】公開・登録公報2016-060

【出願番号】特願2015-164405(P2015-164405)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

G 0 6 F 3/048 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/35

G 0 6 F 3/048 6 5 7 A

G 0 6 F 3/048 6 5 1 A

【手続補正書】

【提出日】平成29年5月23日(2017.5.23)

【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】

コンピューターに、

複数プレイヤーのうちの第1プレイヤーによって、複数プレイヤーに共通のゲームフィールドにおける目標位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第1プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記目標位置に向かうように前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトの移動制御を行なうオブジェクト移動処理と、

複数プレイヤーのうちの第2プレイヤーによって、共通の前記ゲームフィールドにおける第1の希望位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第2プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記第1の希望位置に前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトを誘導するための第1の誘導オブジェクトを配置させることに加え、前記第2プレイヤーによって共通の前記ゲームフィールドにおける第2の希望位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第2プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記第2の希望位置に前記第1の誘導オブジェクトと異なる第2の誘導オブジェクトを配置するオブジェクト配置処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームプログラムであって、

前記オブジェクト配置処理は、

前記第1の希望位置に前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトが移動するよう誘導するための前記第1の誘導オブジェクトを配置させ、かつ、

前記第2の希望位置に前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトがスキルを発動させたときに狙うように誘導するための前記第2の誘導オブジェクトを配置する、ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記第1プレイヤーによって指定された目標位置が、前記第2プレイヤーによって指定された第1の希望位置と一致するか否かを判定し、かかる判定が肯定された場合に限り、前記第1プレイヤー及び前記第2プレイヤーの少なくとも一方に対して特典を付与する特典付与処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記第2プレイヤーによって既に指定された前記第1の希望位置を繰り返し指定するゲーム操作が行われる度に、前記第2プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、その繰り返し指定された前記第1の希望位置に対応付けて配置された前記第1の誘導オブジェクトを強調表示させたゲーム画面を生成する画面生成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項5】

複数プレイヤーのうちの第1プレイヤーによって、複数プレイヤーに共通のゲームフィールドにおける目標位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第1プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記目標位置に向かうように前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトの移動制御を行なうオブジェクト移動処理部と、

複数プレイヤーのうちの第2プレイヤーによって、共通の前記ゲームフィールドにおける第1の希望位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第2プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記第1の希望位置に前記第1プレイヤーに対応付けられたオブジェクトを誘導するための第1の誘導オブジェクトを配置させることに加え、前記第2プレイヤーによって共通の前記ゲームフィールドにおける第2の希望位置を指定するゲーム操作が行われた際に、前記第2プレイヤーのゲーム操作情報に基づき、指定された前記第2の希望位置に前記第1の誘導オブジェクトと異なる第2の誘導オブジェクトを配置するオブジェクト配置処理部と、

を備えることを特徴とする情報処理装置。