【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2月23日(2017.2.23)

【公開番号】特開2017-12732(P2017-12732A)
【公開日】平成29年1月19日(2017.1.19)
【年通号数】公開・登録公報2017-003
【出願番号】特願2016-58861(P2016-58861)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/56　　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/45　　(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/56
Ａ６３Ｆ　13/45

【手続補正書】
【提出日】平成28年12月26日(2016.12.26)
【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】
ゲームを実行する情報処理装置に、
第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された仮想空間を画面上に表示させるステップと、
入力操作を検出するステップと、
第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させる移動開始ステップと、
前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行するステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行するステップと、
を実行させる、プログラムであって、
前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とするプログラム。
【請求項２】
前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置と前記第１位置との間の距離に応じて、前記第１オブジェクトの移動量又は移動速度を決定することを特徴とする請求項１に記載のプログラム。
【請求項３】
前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトの移動情報を変化

させることを特徴とする請求項１又は２に記載のプログラム。
【請求項４】
前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトの移動情報を上書きすることを特徴とする請求項１又は２に記載のプログラム。
【請求項５】
前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトに対して所定の加速度を与えることを特徴とする請求項１又は２に記載のプログラム。
【請求項６】
前記表示させるステップは第３オブジェクトを表示し、
前記第１オブジェクトと、前記第３オブジェクトと、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有する場合、前記第１オブジェクトの移動情報を変化させるステップを実行させることを特徴とする請求項１乃至５のいずれか一項に記載のプログラム。
【請求項７】
前記表示させるステップは、前記第１オブジェクトに対応する第１ゲーム媒体の状態を示すインジケータを表示し、前記第１ゲーム媒体の状態に応じて画面上の第１方向に沿って長さが変化することを特徴とする請求項１乃至６のいずれか一項に記載のプログラム。
【請求項８】
前記第２処理は、前記第２オブジェクトの前記仮想空間内における動作態様を第１動作態様から第２動作態様に変更する処理であり、前記第２オブジェクトが前記第２動作態様である場合、前記第２オブジェクトは前記第１オブジェクトに攻撃可能になり、
前記第２処理は、前記第２オブジェクトの前記第１部分を残して前記第２部分を前記仮想空間から消去する処理を含むことを特徴とする請求項１乃至７のいずれか一項に記載のプログラム。
【請求項９】
ゲームを実行する情報処理装置の制御方法であって、
第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された仮想空間を画面上に表示させるステップと、
入力操作を検出するステップと、
第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させる移動開始ステップと、
前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行するステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行するステップと、
を含む、制御方法であって、
前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とする制御方法。
【請求項１０】
ゲーム画面を表示する表示部と、
制御部と、を備え、
前記制御部は、
第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された

仮想空間を画面上に表示させ、
入力操作を検出し、
第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させ、
前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定し、
前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行し、
前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行する、
情報処理装置であって、
前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
前記制御部は、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とする情報処理装置。
【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本発明に係るプログラムは、
ゲームを実行する情報処理装置に、
第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された仮想空間を画面上に表示させるステップと、
入力操作を検出するステップと、
第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させる移動開始ステップと、
前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行するステップと、
前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行するステップと、
を実行させ、
前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とする。
【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、本発明に係るプログラムにおいて、
前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置と前記第１位置との間の距離に応じて、前記第１オブジェクトの移動量又は移動速度を決定することが好ましい。

【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、本発明に係るプログラムにおいて、
　前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトの移動情報を変化させることが好ましい。
【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】
　また、本発明に係るプログラムにおいて、
　前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトの移動情報を上書きすることが好ましい。
【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】
　また、本発明に係るプログラムにおいて、
　前記第２オブジェクトは前記仮想空間内を自動的に移動するものであって、前記第１オブジェクトの移動中に入力操作を検出した場合、前記第１オブジェクトに対して所定の加速度を与えることが好ましい。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１１】
　また、本発明に係るプログラムにおいて、
　前記表示させるステップは第３オブジェクトを表示し、
　前記第１オブジェクトと、前記第３オブジェクトと、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有する場合、前記第１オブジェクトの移動情報を変化させるステップを実行させることが好ましい。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】
　また、本発明に係るプログラムにおいて、
　前記表示させるステップは、前記第１オブジェクトに対応する第１ゲーム媒体の状態を示すインジケータ表示し、前記第１ゲーム媒体の状態に応じて画面上の第１方向に沿って

長さが変化することが好ましい。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
　また、本発明に係るプログラムは、
　前記第２処理は、前記第２オブジェクトの前記仮想空間内における動作態様を第１動作態様から第２動作態様に変更する処理であり、前記第２オブジェクトが前記第２動作態様である場合、前記第２オブジェクトは前記第１オブジェクトに攻撃可能になり、
　前記第２処理は、前記第２オブジェクトの前記第１部分を残して前記第２部分を前記仮想空間から消去する処理を含むことが好ましい。
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】
　また、本発明に係る制御方法は、
　ゲームを実行する情報処理装置の制御方法であって、
　第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された仮想空間を画面上に表示させるステップと、
　入力操作を検出するステップと、
　第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させる移動開始ステップと、
　前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定する判定ステップと、
　前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行するステップと、
　前記判定ステップにおいて前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行するステップと、
を含み、
　前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
　前記移動開始ステップにおいて、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とする。
【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１７】
また、本発明に係る情報処理装置は、
ゲーム画面を表示する表示部と、
制御部と、を備え、
前記制御部は、
第１オブジェクトと、第１部分及び第２部分を含む第２オブジェクトと、が配置された仮想空間を画面上に表示させ、
入力操作を検出し、
第１入力操作に応じて、前記仮想空間内における前記第１オブジェクトの移動を開始させ、
前記第１オブジェクトと、前記第１部分又は前記第２部分と、が前記仮想空間内で特定相対位置関係を有するか否かを判定し、
前記第１オブジェクトと前記第１部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第１処理を実行し、
前記第１オブジェクトと前記第２部分とが前記特定相対位置関係を有すると判定された場合、前記第２オブジェクトに対する第２処理を実行し、
前記第１入力操作は、ユーザが前記画面上の第１位置から第２位置まで連続して指定する操作を含み、
前記制御部は、前記第２位置から前記第１位置に向かう方向を、前記第１オブジェクトの移動方向と決定することを特徴とする。