

【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 21 日 (2021.10.21)

【公開番号】特開 2021-100591 (P2021-100591A)

【公開日】令和 3 年 7 月 8 日 (2021.7.8)

【年通号数】公開・登録公報 2021-030

【出願番号】特願 2021-39521 (P2021-39521)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

G 0 6 F 3/0354 (2013.01)

G 0 6 F 3/0338 (2013.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/422 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/426

G 0 6 F 3/0488 1 6 0

G 0 6 F 3/0481

G 0 6 F 3/0354 4 5 3

G 0 6 F 3/0338 4 1 3

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/422

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 10 日 (2021.9.10)

【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】

プロセッサを、

タッチパネルに対するタッチ位置を示すタッチ位置情報を取得する取得部と、

前記タッチパネルに対するタッチが開始された場合、ゲームに係る複数の操作方向と対応付けられた複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる割当部と、

前記タッチ位置情報が示すタッチ位置を含む入力領域に対応付けられた操作方向に基づいて、前記ゲームを進行させる進行部と、

して機能させ、

前記割当部は、

前記複数の操作方向のうち、前記ゲームに係る仮想空間の複数のフィールドごとに関連付けられた情報に基づいて設定されたそれぞれの特定の操作方向に対応付けられた入力領域に、前記タッチパネルに対するタッチの開始時におけるタッチ位置が含まれるように、前記複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる、

ことを特徴とする、プログラム。

【請求項 2】

前記ゲームのユーザにより操作されるゲーム要素が前記仮想空間を移動可能であり、前記複数の操作方向の少なくとも 2 つは、前記仮想空間における前記ゲーム要素の移動方向に対応している、

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】

前記進行部は、

前記タッチパネルに対するタッチがない場合、前記仮想空間における前記ゲーム要素の移動を停止させる、

ことを特徴とする、請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記仮想空間に含まれる複数の所定エリアの各々に対して、前記複数の操作方向のいずれかが予め対応付けされており、

前記特定の操作方向は、前記ゲーム要素の存在している所定エリアに対応付けされた操作方向に設定される、

ことを特徴とする、請求項 2 又は 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記割当部は、

前記ゲームの前記仮想空間内の状況が、前記特定の操作方向への操作が他の操作方向への操作に比べて前記ゲームのユーザにとって前記ゲームの状況が不利となる例外条件を満たす場合、

前記特定の操作方向を前記他の操作方向に変更する、

請求項 1 乃至 4 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記進行部は、

前記特定の操作方向を示す画像を表示部に表示させる、

ことを特徴とする、請求項 1 乃至 5 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記特定の操作方向は、前記ゲームのユーザの操作により変更可能である、

ことを特徴とする、請求項 1 乃至 6 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記タッチパネルには、前記複数の操作方向のいずれかが予め対応付けされた優先領域が割り当てられており、

前記割当部は、

前記タッチパネルに対するタッチの開始時におけるタッチ位置が前記優先領域に存在する場合、前記優先領域に対応する操作方向に対応付けられた入力領域に、前記タッチパネルに対するタッチの開始時におけるタッチ位置が含まれるように、前記複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる、

ことを特徴とする、請求項 1 乃至 7 のうち何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 9】

タッチパネルに対するタッチ位置を示すタッチ位置情報を取得する取得部と、

前記タッチパネルに対するタッチが開始された場合、ゲームに係る複数の操作方向と対応付けられた複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる割当部と、

前記タッチ位置情報が示すタッチ位置を含む入力領域に対応付けられた操作方向に基づいて、前記ゲームを進行させる進行部と、

を備え、

前記割当部は、

前記複数の操作方向のうち、前記ゲームに係る仮想空間の複数のフィールドごとに関連

付けられた情報に基づいて設定されたそれぞれの特定の操作方向に対応付けられた入力領域に、前記タッチパネルに対するタッチの開始時におけるタッチ位置が含まれるように、前記複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる、

ことを特徴とする、情報処理装置。

【請求項 10】

プロセッサが、

タッチパネルに対するタッチ位置を示すタッチ位置情報を取得し、

前記タッチパネルに対するタッチが開始された場合、ゲームに係る複数の操作方向と対応付けられた複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当て、

前記タッチ位置情報が示すタッチ位置を含む入力領域に対応付けられた操作方向に基づいて、前記ゲームを進行させ、

前記複数の入力領域を前記タッチパネルに割り当てる場合、前記複数の操作方向のうち、前記ゲームに係る仮想空間の複数のフィールドごとに関連付けられた情報に基づいて設定されたそれぞれの特定の操作方向に対応付けられた入力領域に、前記タッチパネルに対するタッチの開始時におけるタッチ位置が含まれるようにする、

ことを特徴とする、情報処理方法。