

【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 2 年 7 月 27 日 (2020.7.27)

【公開番号】特開 2018-175827 (P2018-175827A)

【公開日】平成 30 年 11 月 15 日 (2018.11.15)

【年通号数】公開・登録公報 2018-044

【出願番号】特願 2017-128489 (P2017-128489)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/537 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/537

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)

【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、

プレイヤー及びその対戦相手がそれぞれ対戦に用いるキャラクターが配置されると共に、
キャラクターの行動内容が対応付けられた複数のアイテムが配置される対戦画面を生成
する画像生成処理と、

タッチパネルを介してプレイヤーが対戦画面上で行うタッチ操作を受け付けるプレイヤ
ー操作受付処理と、

前記プレイヤーが対戦画面上で前記対戦相手が選択しなかったアイテムの位置を指示し
てから、引き続き自己のキャラクターの位置を指定するドラッグ操作を行うことによって
、指定された前記アイテムに対応付けられた行動内容を、指定された前記自己のキャラク
ターの行動内容として決定する行動内容決定処理と、

前記プレイヤーが前記対戦相手と対戦する際に、決定された前記行動内容に基づいて、
前記自己のキャラクターに行動させる行動内容実行処理と、

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、

前記行動内容決定処理では、前記対戦画面上で前記プレイヤーが指定しなかったアイテムに対応付けられた行動内容を、前記対戦相手が対戦に用いるキャラクターの行動内容として決定し、

前記行動内容実行処理では、前記対戦相手が前記プレイヤーと対戦する際に、決定された前記行動内容に基づいて、前記対戦相手が対戦に用いるキャラクターに行動させる、
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、

前記画像生成処理では、前記プレイヤーがドラッグ操作を行って前記自己のキャラクターの行動内容が決定された際に、決定された前記行動内容が対応付けられた前記アイテムを前記対戦画面から消去する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラムであって、

前記画像生成処理では、前記プレイヤーが対戦に用いるキャラクターが配置されたプレイヤー側領域と、前記対戦相手が対戦に用いるキャラクターが配置された対戦相手側領域を区分して表示する前記対戦画面を生成する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 5】

請求項 4 に記載のゲームプログラムであって、

前記画像生成処理では、前記プレイヤー側領域と前記対戦相手側領域に挟まれた中央領域に、前記複数のアイテムを表示する前記対戦画面を生成する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 6】

請求項 4 又は 5 に記載のゲームプログラムであって、

前記画像生成処理では、前記プレイヤー側領域に配置される前記プレイヤーが対戦に用いるキャラクターの個数、及び、前記対戦相手側領域に配置される前記対戦相手が対戦に用いるキャラクターの個数の少なくとも一方に応じて、前記複数のアイテムの個数を変更して表示する前記対戦画面を生成する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 7】

プレイヤー及びその対戦相手がそれぞれ対戦に用いるキャラクターが配置されると共に、キャラクターの行動内容が対応付けられた複数のアイテムが配置される対戦画面を生成する画像生成処理部と、

タッチパネルを介してプレイヤーが対戦画面上で行うタッチ操作を受け付けるプレイヤー操作受付処理部と、

前記プレイヤーが対戦画面上で前記対戦相手が選択しなかったアイテムの位置を指示してから、引き続き自己のキャラクターの位置を指定するドラッグ操作を行うことによって、指定された前記アイテムに対応付けられた行動内容を、指定された前記自己のキャラクターの行動内容として決定する行動内容決定処理部と、

前記プレイヤーが前記対戦相手と対戦する際に、決定された前記行動内容に基づいて、前記自己のキャラクターに行動させる行動内容実行処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 8】

コンピューターが、

プレイヤー及びその対戦相手がそれぞれ対戦に用いるキャラクターが配置されると共に、キャラクターの行動内容が対応付けられた複数のアイテムが配置される対戦画面を生成

する画像生成処理と、

タッチパネルを介してプレイヤーが対戦画面上で行うタッチ操作を受け付けるプレイヤー操作受付処理と、

前記プレイヤーが対戦画面上で前記対戦相手が選択しなかったアイテムの位置を指示してから、引き続き自己のキャラクターの位置を指定するドラッグ操作を行うことによって、指定された前記アイテムに対応付けられた行動内容を、指定された前記自己のキャラクターの行動内容として決定する行動内容決定処理と、

前記プレイヤーが前記対戦相手と対戦する際に、決定された前記行動内容に基づいて、前記自己のキャラクターに行動させる行動内容実行処理と、

を実行することを特徴とする情報処理方法。