

【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 6 月 25 日 (2020.6.25)

【公開番号】特開 2019-10338 (P2019-10338A)

【公開日】平成 31 年 1 月 24 日 (2019.1.24)

【年通号数】公開・登録公報 2019-003

【出願番号】特願 2017-128698 (P2017-128698)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/53

G 0 6 F 3/0488

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 5 月 12 日 (2020.5.12)

【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】

所定の順序のターン毎にプレイするターン制ゲームを行う端末装置であって、

特定のタッチ操作が検出されると、前記ターン制ゲームが行われる 3 次元の立体フィールドの表示が回転することで、前記立体フィールドの、回転する前には表示されていない第 1 の領域を含む領域を表示する表示制御部と、

オブジェクト情報を記憶する記憶部を参照して、前記第 1 の領域を含む領域のオブジェクト情報を使用して前記立体フィールドに配置した自キャラクタとオブジェクトとがターン毎にプレイするゲームを実行するゲーム実行部と、を有し、

前記ゲーム実行部は、

タッチ操作が検出されると、検出した前記タッチ操作に応じた第 1 のオブジェクトを移動させ、

目標の位置に対して前記第 1 のオブジェクトを反対の方向に移動させる引っ張り操作の後に該第 1 のオブジェクトのリリースを検出すると、前記引っ張り操作に応じて前記第 1 のオブジェクトを移動させる、

端末装置。

【請求項 2】

前記ゲーム実行部は、検出した前記引っ張り操作の長さと方向とに応じて、前記第 1 のオブジェクトを移動させる前記立体フィールドの上のマスを決定し、決定した前記マスに該第 1 のオブジェクトを移動させる、

請求項 1 に記載の端末装置。

【請求項 3】

前記表示制御部は、検出した前記引っ張り操作の長さや方向とに依じた第 1 のオブジェクトの飛行予測を示す軌跡情報をガイド表示する、

請求項 1 又は 2 に記載の端末装置。

【請求項 4】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されていない領域に対する軌跡情報を含めてガイド表示する、

請求項 3 に記載の端末装置。

【請求項 5】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されていない領域に対する前記引っ張り操作による攻撃に関する情報をガイド表示する、

請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の端末装置。

【請求項 6】

前記ゲーム実行部は、検出した前記引っ張り操作の長さや方向とに依じて、前記引っ張り操作における引っ張りレベルが所定の閾値以下である場合、前記立体フィールドに対する重力に基づき算出した軌跡情報に依じて第 1 のオブジェクトを飛行させ、

前記引っ張り操作における引っ張りレベルが所定の閾値よりも大きい場合、前記立体フィールドに対する重力に基づかずに算出した軌跡情報に依じて第 1 のオブジェクトを飛行させる、

請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の端末装置。

【請求項 7】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されていない領域に存在するオブジェクトに関する情報をガイド表示する、

請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の端末装置。

【請求項 8】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されていない領域における対戦相手のオブジェクトに関する情報をガイド表示する、

請求項 7 に記載の端末装置。

【請求項 9】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されている領域の外縁の近傍であって、表示されていない領域に存在するオブジェクトに関する情報をガイド表示する、

請求項 7 又は 8 に記載の端末装置。

【請求項 10】

前記表示制御部は、前記立体フィールドの、表示されていない領域に存在するオブジェクトのうち、選択された属性のオブジェクトをガイド表示する、

請求項 7 ～ 9 のいずれか一項に記載の端末装置。

【請求項 11】

前記立体フィールドは、自国を示す第 1 の立体フィールドとは異なる第 2 の立体フィールドであり、

前記第 2 の立体フィールドにおけるゲームの対戦結果を、前記第 1 の立体フィールドにおけるゲームに反映する、

請求項 1 ～ 10 のいずれか一項に記載の端末装置。

【請求項 12】

前記第 2 の立体フィールドの上の着地位置を、選択可能に表示する、

請求項 11 に記載の端末装置。

【請求項 13】

前記第 2 の立体フィールドの上の着地位置を、前記第 2 の立体フィールドにおける前記ターン制ゲームの開始位置に決定する、

請求項 11 又は 12 に記載の端末装置。

【請求項 14】

前記ゲーム実行部は、決定した前記マスに前記第 1 のオブジェクトを移動させ、該マス

に存在する敵のオブジェクトを攻撃する、
請求項 2 に記載の端末装置。

【請求項 15】

所定の順序のターン毎にプレイするターン制ゲームの処理をコンピュータに実行させるための制御プログラムであって、

特定のタッチ操作が検出されると、前記ターン制ゲームが行われる 3 次元の立体フィールドの表示が回転することで、前記立体フィールドの、回転する前には表示されていない第 1 の領域を含む領域を表示する処理と、

オブジェクト情報を記憶する記憶部を参照して、前記第 1 の領域を含む領域のオブジェクト情報を使用して前記立体フィールドに配置した自キャラクタとオブジェクトとがターン毎にプレイするゲームを実行する処理と、を含む、

前記ゲームを実行する処理は、タッチ操作が検出されると、検出した前記タッチ操作に応じた第 1 のオブジェクトを移動させる処理と、

目標の位置に対して前記第 1 のオブジェクトを反対の方向に移動させる引っ張り操作の後に該第 1 のオブジェクトのリリースを検出すると、前記引っ張り操作に応じて前記第 1 のオブジェクトを移動させる処理と、を含む、

制御プログラム。

【手続補正 2】

【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】

【図 1】一実施形態に係るスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図。

【図 2】一実施形態に係るスマートフォンの機能構成の一例を示す図。

【図 3】一実施形態に係る星テーブルの一例を示す図。

【図 4】一実施形態に係る星テーブルの地形特徴情報の一例を示す図。

【図 5】一実施形態に係るキャラクタテーブルの一例を示す図。

【図 6】一実施形態に係る資源 / 施設テーブルの一例を示す図。

【図 7】一実施形態に係る宝箱 / 武器テーブルの一例を示す図。

【図 8】一実施形態に係る兵科テーブルの一例を示す図。

【図 9】一実施形態に係るゲーム実行処理の一例を示すフローチャート。

【図 10】一実施形態に係るゲーム実行過程の一例を示す図。

【図 11】一実施形態に係るゲームにおける表示処理の一例を示すフローチャート。

【図 12】一実施形態に係るゲームにおける回転表示の一例を示す図。

【図 13】一実施形態に係るゲームにおけるガイド表示の一例を示す図。

【図 14】一実施形態に係るゲームにおける合戦の一例を示す図。

【図 15】一実施形態に係るゲームにおける合戦を説明するための図。

【図 16】一実施形態に係るゲームにおけるガイド表示の一例を示す図。

【図 17】一実施形態に係るゲームにおける攻撃の一例を示す図。

【図 18】一実施形態に係るオートコマンドの一例を示す図。

【図 19】一実施形態に係るオブジェクトのパラメータの一例を示す図。

【図 20】一実施形態に係るゲーム実行結果の一例を示す図。

【図 21】一実施形態の変形例に係るゲーム実行処理の一例を示すフローチャート。

【図 22】一実施形態の変形例に係る引っ張り操作処理の一例を示すフローチャート。

【図 23】一実施形態の変形例に係るゲームの引っ張り操作表示の一例を示す図。

【図 24】一実施形態の変形例に係るゲームにおける合戦の一例を示す図。

【図 25】一実施形態に係るゲームのフィールドの一例を示す図。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

〔スマートフォンの機能構成〕

次に、本実施形態に係るスマートフォン100の機能構成の一例について、図2を参照しながら説明する。本実施形態に係るスマートフォン100は、検出部30、グラフィック処理部31、サウンド処理部32、ゲーム実行部33、表示制御部34、通信部35及び記憶部29を有する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0069】

攻撃の一例としては、例えば、図15(a)に示すように、プレイヤーが兵科の自キャラクターのオブジェクト208をタップ操作すると、ゲーム実行部33は、タップしたオブジェクト208を選択し、移動及び攻撃範囲を表示する。更にプレイヤーがオブジェクト208をタップ操作すると、ゲーム実行部33は、図15(b)に示すように、タップしたオブジェクト208をタップした位置に移動させ、敵キャラクターのオブジェクト300を攻撃する。オブジェクト208と敵キャラクターのオブジェクト300との攻撃は、交互に与えられるターンの順番で行われる。