

【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11月25日(2021.11.25)

【公開番号】特開2020-163119(P2020-163119A)

【公開日】令和2年10月8日(2020.10.8)

【年通号数】公開・登録公報2020-041

【出願番号】特願2020-36598(P2020-36598)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/42 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/42

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/55

G 0 6 F 3/0488

【手続補正書】

【提出日】令和3年10月11日(2021.10.11)

【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、操作入力部、および表示部を備えるコンピュータにより実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザからの前記操作入力部への操作を継続して受け付けている時間に応じて、前記表示部にUIオブジェクトを表示して第1のキャラクタに所定の動作を実行可能な状態に移行させるステップと、

前記ユーザからの操作を受け付けている位置に応じて第1のキャラクタを移動させるステップと、

前記状態に移行させた後において前記操作が解除されたことに応じて、前記第1のキャラクタに前記所定の動作を実行させるステップと、
を実行させ、

前記実行させるステップにおいて、

前記状態に移行させた後において前記操作が解除されたことに応じて、当該操作を継続して受け付けていた間における前記第1のキャラクタの移動態様に応じた向きに前記所定の動作を実行させる、

ゲームプログラム。

【請求項2】

前記実行させるステップは、前記状態に移行させた操作が前記UIオブジェクトに対応する位置で解除されることにより前記所定の動作を実行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記実行させるステップにおいて、

前記状態に移行させた後において前記操作が解除されたことに応じて、当該操作を継続して受け付けていた間ににおける前記第1のキャラクタの移動態様が第1の態様である場合には、前記第1のキャラクタが向いている方向に前記所定の動作を実行させ、

前記状態に移行させた後において前記操作が解除されたことに応じて、当該操作を継続して受け付けていた間ににおける前記第1のキャラクタの移動態様が第2の態様である場合には、前記第1のキャラクタによる前記所定の動作の対象として検出されている第2のキャラクタに向けて前記所定の動作を実行させる、請求項1または2に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記所定の動作を実行させるステップにおいて、前記操作を継続して受け付けている時に応じて前記状態に移行させているときであって、当該操作を受け付けてから解除されるまでの位置に応じて前記第1のキャラクタが前記第1の態様で移動していた場合には、前記第1のキャラクタが向いている方向に前記所定の動作を実行させる、請求項3に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第1の態様は、ゲーム空間における前記第1のキャラクタの位置を示す座標の値の変化量が閾値以上に変化する移動態様であり、第2の態様は、前記座標の値の変化量が前記閾値未満変化する移動態様である、請求項3または4に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記移動させるステップにおいて、

前記操作の開始点と終了点とから決まる操作量が所定の値未満である場合には前記第1のキャラクタを移動させない、請求項1～5のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記所定の動作を実行可能な状態にはない前記第1のキャラクタの移動する動作は、移動速度の異なる二つの動作を含み、

前記移動させるステップにおいて、前記操作により前記所定の動作を実行可能な状態にある第1のキャラクタの移動する動作を、前記移動速度の遅い方の動作とする、請求項1～6のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記操作入力部は、前記ユーザによるタッチ操作を受け付けるタッチ操作入力部であり、

前記所定の動作を実行可能な状態に移行させる操作は、前記タッチ操作入力部への長押しであり、前記第1のキャラクタを移動させる操作は、前記ユーザによる前記タッチ操作入力部でのスライド操作であり、前記所定の動作を実行させる操作は、前記ユーザによる前記タッチ操作入力部における前記長押しの解除である、請求項1～7のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記移動させるステップにおいて、前記第1のキャラクタが向いている方向に前記第1のキャラクタを移動させる、請求項1～8のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記所定の動作は、攻撃をするための動作を含む、請求項1～9のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記所定の動作を実行中にユーザからの操作を受け付けることにより追加動作を連続して実行させるステップを実行させる、請求項1～10のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、
コンピュータは、プロセッサおよびメモリを備え、
プロセッサが請求項1に記載の各ステップを実行する方法。

【請求項13】

情報処理装置であって、
情報処理装置は、
請求項1に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、
該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と
を備えている、情報処理装置。