

【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間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。