

【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 1 月 9 日 (2020.1.9)

【公開番号】特開 2019-130377 (P2019-130377A)  
【公開日】令和 1 年 8 月 8 日 (2019.8.8)  
【年通号数】公開・登録公報 2019-032  
【出願番号】特願 2019-73270 (P2019-73270)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 11 月 21 日 (2019.11.21)

【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】

情報処理装置に、

第 1 ゲーム媒体および第 2 ゲーム媒体と、ユーザゲーム媒体の対戦を仮想空間において開始する第 1 ステップと、

前記第 2 ゲーム媒体が第 1 条件を満たした場合に、前記仮想空間から前記第 2 ゲーム媒体を消滅させる第 2 ステップと、

第 2 条件が満たされた場合に、前記第 2 ゲーム媒体を前記仮想空間に再配置する第 3 ステップと、

再配置された前記第 2 ゲーム媒体の配置位置に応じて、前記第 1 ゲーム媒体の性質を変更する第 4 ステップと、を実行させるゲーム制御プログラム。

【請求項 2】

前記第 4 ステップでは、前記第 1 ゲーム媒体の属性、対戦パラメータおよびスキルの少なくとも 1 つを変更する、請求項 1 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

前記第 4 ステップでは、前記第 1 ゲーム媒体の性質の変更を示す情報を表示する、請求項 1 または 2 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

前記第 2 ステップでは、前記第 2 ゲーム媒体が前記第 1 条件を満たした場合に、前記第 2 ゲーム媒体と所定の位置関係を有する前記第 1 ゲーム媒体のパラメータを変更するとともに、前記仮想空間から前記第 2 ゲーム媒体を消滅させる、請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

前記第 2 条件は、前記第 1 ゲーム媒体の所定パラメータが所定値になったことである、請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 6】

前記第 2 条件は、前記仮想空間から前記第 2 ゲーム媒体が消滅してから所定時間が経過したことである、請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 7】**

前記第 2 条件は、前記第 1 ゲーム媒体が所定行動を所定数行ったことである、請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 8】**

前記第 2 条件は、前記第 1 ゲーム媒体が所定行動を所定数受けたことである、請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 9】**

前記仮想空間に再配置される前記第 2 ゲーム媒体の特性は、前記仮想空間から消滅する前の前記第 2 ゲーム媒体の特性とは異なる、請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 10】**

前記仮想空間に再配置される前記第 2 ゲーム媒体の配置位置は、前記仮想空間から消滅する前の前記第 2 ゲーム媒体の配置位置とは異なる、請求項 1 乃至 9 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 11】**

前記第 4 ステップは、前記再配置された前記第 2 ゲーム媒体の配置位置パターンに応じて、前記第 1 ゲーム媒体の性質を変更する、請求項 1 乃至 10 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 12】**

前記第 4 ステップは、前記再配置された前記第 2 ゲーム媒体の、複数の配置位置パターンから選択された配置位置パターンに応じて、前記第 1 ゲーム媒体の性質を変更する、請求項 11 に記載のゲーム制御プログラム。

**【請求項 13】**

第 1 手段が、第 1 ゲーム媒体および第 2 ゲーム媒体と、ユーザゲーム媒体の対戦を仮想空間において開始するステップと、

第 2 手段が、前記第 2 ゲーム媒体が第 1 条件を満たした場合に、前記仮想空間から前記第 2 ゲーム媒体を消滅させるステップと、

第 3 手段が、第 2 条件が満たされた場合に、前記第 2 ゲーム媒体を前記仮想空間に再配置するステップと、

第 4 手段が、再配置された前記第 2 ゲーム媒体のパターンに応じて、前記第 1 ゲーム媒体の性質を変更するステップと、を備えるゲーム制御方法。

**【請求項 14】**

第 1 ゲーム媒体および第 2 ゲーム媒体と、ユーザゲーム媒体の対戦を仮想空間において開始する第 1 手段と、

前記第 2 ゲーム媒体が第 1 条件を満たした場合に、前記仮想空間から前記第 2 ゲーム媒体を消滅させる第 2 手段と、

第 2 条件が満たされた場合に、前記第 2 ゲーム媒体を前記仮想空間に再配置する第 3 手段と、

再配置された前記第 2 ゲーム媒体のパターンに応じて、前記第 1 ゲーム媒体の性質を変更する第 4 手段と、を備えるゲーム制御装置。