

【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5年3月14日(2023.3.14)

【公開番号】特開2022-40323(P2022-40323A)

【公開日】令和4年3月10日(2022.3.10)

【年通号数】公開公報(特許)2022-043

【出願番号】特願2022-6272(P2022-6272)

【国際特許分類】

A 63 F 13/56(2014.01)

10

A 63 F 13/45(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/56

A 63 F 13/45

A 63 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月6日(2023.3.6)

20

【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】

プレイヤ入力を受け付ける電子装置において実行されるゲームのためのプログラムであって、

前記電子装置を、

プレイヤにより共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第1のゲーム媒体と、前記プレイヤにより前記共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第2のゲーム媒体との対応付けを設定する設定手段と、

前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のスキルに関する処理にそれぞれ対応付けられた優先度に基づいて、スキップ対象となる前記スキルに関する処理を決定するスキップ処理決定手段と、

前記第1のゲーム媒体に対応するプレイヤ入力に基づいて、前記第1のゲーム媒体のスキル処理と前記第2のゲーム媒体のスキル処理を実行するスキル処理実行手段、

として機能させ、

前記第1のゲーム媒体は、ゲームフィールドに表示される主要ゲーム媒体であり、前記第2のゲーム媒体は、前記主要ゲーム媒体を補助する補助ゲーム媒体であり、

前記優先度は、スキル演出優先度であり、

前記スキップ処理決定手段は、前記スキル演出優先度に基づいて、前記ゲームフィールドに表示されるスキル演出を決定する、

プログラム。

【請求項2】

前記スキップ処理決定手段は、前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のうちの前記スキル演出優先度が低い方の前記第1のゲーム媒体又は前記第2のゲーム媒体のスキル演出表示処理をスキップ対象として決定する、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

30

40

50

前記スキップ処理決定手段は、前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のうちの前記スキル演出優先度が低い方の前記第1のゲーム媒体又は前記第2のゲーム媒体のスキル演出の上に、前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のうちの前記スキル演出優先度が高い方のスキル演出を重ねて前記ゲームフィールドに表示させる、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項4】

プレイヤ入力を受け付けてゲームを実行する電子装置であって、

プレイヤにより共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第1のゲーム媒体と、前記プレイヤにより前記共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第2のゲーム媒体との対応付けを設定する設定手段と、

前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のスキルに関する処理にそれぞれ対応付けられた優先度に基づいて、スキップ対象となる前記スキルに関する処理を決定するスキップ処理決定手段と、

前記第1のゲーム媒体に対応するプレイヤ入力に基づいて、前記第1のゲーム媒体のスキル処理と前記第2のゲーム媒体のスキル処理を実行するスキル処理実行手段と、

を有し、

前記第1のゲーム媒体は、ゲームフィールドに表示される主要ゲーム媒体であり、前記第2のゲーム媒体は、前記主要ゲーム媒体を補助する補助ゲーム媒体であり、

前記優先度は、スキル演出優先度であり、

前記スキップ処理決定手段は、前記スキル演出優先度に基づいて、前記ゲームフィールドに表示されるスキル演出を決定する、

電子装置。

【請求項5】

プレイヤ入力を受け付ける電子装置によって実行されるゲームのための方法であって、

プレイヤにより共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第1のゲーム媒体と、前記プレイヤにより前記共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第2のゲーム媒体との対応付けを設定する設定ステップと、

前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のスキルに関する処理にそれぞれ対応付けられた優先度に基づいて、スキップ対象となる前記スキルに関する処理を決定するスキップ処理決定ステップと、

前記第1のゲーム媒体に対応するプレイヤ入力に基づいて、前記第1のゲーム媒体のスキル処理と前記第2のゲーム媒体のスキル処理を実行するスキル処理実行ステップと、

を有し、

前記第1のゲーム媒体は、ゲームフィールドに表示される主要ゲーム媒体であり、前記第2のゲーム媒体は、前記主要ゲーム媒体を補助する補助ゲーム媒体であり、

前記優先度は、スキル演出優先度であり、

前記スキップ処理決定ステップは、前記スキル演出優先度に基づいて、前記ゲームフィールドに表示されるスキル演出を決定する、

方法。

【請求項6】

プレイヤ入力を受け付けて実行されるゲームのためのシステムであって、

前記システムは、電子装置と、前記電子装置とネットワークを介して接続されたサーバとを有し、

前記電子装置又は前記サーバが、プレイヤにより共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第1のゲーム媒体と、前記プレイヤにより前記共通の一群のゲーム媒体の中から選択された第2のゲーム媒体との対応付けを設定する設定手段として機能し、

前記電子装置又は前記サーバが、前記第1のゲーム媒体及び前記第2のゲーム媒体のスキルに関する処理にそれぞれ対応付けられた優先度に基づいて、スキップ対象となる前記スキルに関する処理を決定するスキップ処理決定手段として機能し、

前記電子装置又は前記サーバが、前記第1のゲーム媒体に対応するプレイヤ入力に基づ

10

20

30

40

50

いて、前記第1のゲーム媒体のスキル処理と前記第2のゲーム媒体のスキル処理を実行するスキル処理実行手段として機能し、

前記第1のゲーム媒体は、ゲームフィールドに表示される主要ゲーム媒体であり、前記第2のゲーム媒体は、前記主要ゲーム媒体を補助する補助ゲーム媒体であり、

前記優先度は、スキル演出優先度であり、

前記スキップ処理決定手段は、前記スキル演出優先度に基づいて、前記ゲームフィールドに表示されるスキル演出を決定する、

システム。

10

20

30

40

50