

【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 6 3 F 13/56(2014.01)

10

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/56

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 3 月 6 日(2023.3.6)

【手続補正 1】

20

【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】

プレイヤー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、

プレイヤー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、前記プレイヤー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ー入力に基づいて、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】

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】

プレイヤー入力を受け付けてゲームを実行する電子装置であって、

プレイヤー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、前記プレイヤー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、

10

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ー入力に基づいて、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、

20

電子装置。

【請求項 5】

プレイヤー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、

プレイヤー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、前記プレイヤー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、

30

前記第 1 のゲーム媒体に対応するプレイヤー入力に基づいて、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】

40

プレイヤー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、プレイヤー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、前記プレイヤー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ー入力に基づ

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