

【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 9 月 25 日(2023.9.25)

【公開番号】特開 2023-105060(P2023-105060A)

【公開日】令和 5 年 7 月 28 日(2023.7.28)

【年通号数】公開公報(特許)2023-141

【出願番号】特願 2023-92843(P2023-92843)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/55

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 9 月 14 日(2023.9.14)

【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】

ゲームを提供するためのプログラムであって、コンピュータに、

プレイヤーが所有する複数のオブジェクトの中から所定数のオブジェクトを設定する処理と、

30

前記プレイヤーによる指示に応じて、複数のイベントを含むダンジョンの前記所定数のオブジェクトを用いたプレイを開始する処理と、

前記複数のイベントのうち、その時点で選択可能なイベントにそれぞれ対応する第 1 ラインの複数のイベントオブジェクト、及び、前記第 1 ラインに対応するイベントの終了後に選択可能となるイベントにそれぞれ対応する第 2 ラインの複数のイベントオブジェクトが少なくとも配置された第 1 画面を介して、前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトの何れかの選択を受け付ける処理と、

前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトの中から選択されたイベントオブジェクトに対応する選択イベントを実行する処理と、

40

前記選択イベントの終了後、前記第 1 画面において、前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトを選択不可能とすると共に、前記第 2 ラインの複数のイベントオブジェクトを選択可能とする処理と、 を実行させ、

前記選択イベントを実行する処理は、前記所定数のオブジェクトの中から前記選択イベントに使用する使用オブジェクトの前記プレイヤーによる選択を受け付けることを含み、

前記コンピュータに、さらに、前記選択イベントが成功した場合に、前記使用オブジェクトに関連付けられたパラメータを変動させる処理を実行させる、

プログラム。

【請求項 2】

前記選択イベントを実行する処理は、前記使用オブジェクトに関連付けられた前記パラ

50

メータが変動しているほど前記プレイヤーにとって不利となるように、前記選択イベントを実行することを含む、

請求項 1 のプログラム。

【請求項 3】

前記オブジェクトは、所定の複数の範囲のうち、関連付けられた前記パラメータの値が含まれる範囲に応じた態様となる、

請求項 1 のプログラム。

【請求項 4】

前記オブジェクトは、前記パラメータに加えて、基本値が関連付けられており、

前記コンピュータに、さらに、前記オブジェクトに関する情報を含む第 2 画面を表示する処理を実行させ、

前記第 2 画面は、前記オブジェクトに関連付けられた前記パラメータ及び前記基本値を表示する第 1 状態と、前記オブジェクトに関連付けられた前記パラメータ及び前記態様を表示する第 2 状態と、を有する、

請求項 3 のプログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータに、さらに、前記ダンジョンのプレイの開始に伴って、前記複数のイベントに対応する複数のイベントオブジェクトの中から、前記第 1 画面に配置するイベントオブジェクトをランダムに決定する処理を実行させる、

請求項 1 のプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータに、さらに、前記ダンジョンのクリアに応じて、前記所定数のオブジェクトの各々の前記パラメータを初期化する処理を実行させる、

請求項 1 のプログラム。

【請求項 7】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、ゲームを提供するためのシステムであって、前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、プレイヤーが所有する複数のオブジェクトの中から所定数のオブジェクトを設定する処理と、

前記プレイヤーによる指示に応じて、複数のイベントを含むダンジョンの前記所定数のオブジェクトを用いたプレイを開始する処理と、

前記複数のイベントのうち、その時点で選択可能なイベントにそれぞれ対応する第 1 ラインの複数のイベントオブジェクト、及び、前記第 1 ラインに対応するイベントの終了後に選択可能となるイベントにそれぞれ対応する第 2 ラインの複数のイベントオブジェクトが少なくとも配置された第 1 画面を介して、前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトの何れかの選択を受け付ける処理と、

前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトの中から選択されたイベントオブジェクトに対応する選択イベントを実行する処理と、

前記選択イベントの終了後、前記第 1 画面において、前記第 1 ラインの複数のイベントオブジェクトを選択不可能とすると共に、前記第 2 ラインの複数のイベントオブジェクトを選択可能とする処理と、を実行し、

前記選択イベントを実行する処理は、前記所定数のオブジェクトの中から前記選択イベントに使用する使用オブジェクトの前記プレイヤーによる選択を受け付けることを含み、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記選択イベントが成功した場合に、前記使用オブジェクトに関連付けられたパラメータを変動させる処理を実行する、システム。

【請求項 8】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、ゲームを提供するための方法であって、プレイヤーが所有する複数のオブジェクトの中から所定数のオブジェクトを設定する工程と、

10

20

30

40

50

前記プレイヤによる指示に応じて、複数のイベントを含むダンジョンの前記所定数のオブジェクトを用いたプレイを開始する工程と、

前記複数のイベントのうち、その時点で選択可能なイベントにそれぞれ対応する第1ラインの複数のイベントオブジェクト、及び、前記第1ラインに対応するイベントの終了後に選択可能となるイベントにそれぞれ対応する第2ラインの複数のイベントオブジェクトが少なくとも配置された第1画面を介して、前記第1ラインの複数のイベントオブジェクトの何れかの選択を受け付ける工程と、

前記第1ラインの複数のイベントオブジェクトの中から選択されたイベントオブジェクトに対応する選択イベントを実行する工程と、

前記選択イベントの終了後、前記第1画面において、前記第1ラインの複数のイベントオブジェクトを選択不可能とすると共に、前記第2ラインの複数のイベントオブジェクトを選択可能とする工程と、を備え、

前記選択イベントを実行する工程は、前記所定数のオブジェクトの中から前記選択イベントに使用する使用オブジェクトの前記プレイヤによる選択を受け付けることを含み、

前記方法は、さらに、前記選択イベントが成功した場合に、前記使用オブジェクトに関連付けられたパラメータを変動させる工程を備える、

方法。

10

20

30

40

50