

【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4年10月19日(2022.10.19)

【公開番号】特開2020-168527(P2020-168527A)

【公開日】令和2年10月15日(2020.10.15)

【年通号数】公開・登録公報2020-042

【出願番号】特願2020-121151(P2020-121151)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/497(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/49(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/497

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/80

B

20

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月7日(2022.10.7)

【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1プレーヤが保有するゲーム要素と対戦相手となる第2プレーヤが保有するゲーム要素とを使用したゲームを、コンピュータに実行させるプログラムであって、

前記プログラムは、前記コンピュータを、

前記ゲーム要素を使用して、前記第1プレーヤと前記第2プレーヤとの対戦を実行する対戦実行手段、

前記対戦の対戦結果に応じて、前記第1プレーヤによる前記対戦の再戦を可能に制御する再戦手段、

として機能させるプログラム。

40

【請求項2】

前記再戦手段は、

前記対戦の対戦結果が前記第1プレーヤの勝利である場合、前記第1プレーヤによる再戦を不可能に制御し、

前記対戦の対戦結果が前記第1プレーヤの敗北である場合、前記第1プレーヤによる再戦を可能に制御する、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記再戦手段は、前記対戦の時間経過にともなう戦況の優劣によって、前記再戦における前記対戦の再現可能な時間的な位置を制限可能に制御する、

50

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記再戦手段は、前記再戦における前記対戦の再現可能な時間的な位置を、前記第 1 プレーヤが指定可能に制御する、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記対戦は、第 1 プレーヤのターンと第 2 プレーヤのターンとから構成され、

前記再戦手段は、前記再戦における前記対戦の再現可能なターンを制御する、

請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 6】

前記再戦手段は、前記再戦として、前記第 1 プレーヤと前記第 2 プレーヤに代わりとなるノンプレーヤキャラクターとの対戦を実行する、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 7】

前記プログラムは、前記コンピュータを、

前記対戦の戦況情報を時系列により提示可能な提示手段として機能させ、

前記戦況情報は、前記対戦の優劣情報を含む、

請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

前記提示手段は、前記再戦の実行中、前記再戦の時間経過に対応した前記対戦の戦況情報を提示可能に制御する、

請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記プログラムは、前記コンピュータを、

前記再戦の対戦結果に応じて、前記第 1 プレーヤに報酬を与える報酬提供手段として機能させる、

請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 10】

第 1 プレーヤが保有するゲーム要素と対戦相手となる第 2 プレーヤが保有するゲーム要素とを使用したゲームを実行する端末であって、

前記ゲーム要素を使用して、前記第 1 プレーヤと前記第 2 プレーヤとの対戦を実行する対戦実行手段と、

前記対戦の対戦結果に応じて、前記第 1 プレーヤによる前記対戦の再戦を可能に制御する再戦手段と、

を備える端末。

10

20

30

40

50