

【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 25 日(2022.10.25)

【公開番号】特開 2021-164741(P2021-164741A)

【公開日】令和 3 年 10 月 14 日(2021.10.14)

【年通号数】公開・登録公報 2021-050

【出願番号】特願 2021-114380(P2021-114380)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/20(2014.01)

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/426(2014.01)

A 6 3 F 13/213(2014.01)

A 6 3 F 13/44(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/20 A

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/213

A 6 3 F 13/44

20

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 14 日(2022.10.14)

【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】

30

キャラクタが対応付けられた物品を載置可能に構成された載置部と、
前記載置部に載置された 1 以上の物品の移動操作を検出する検出手段と、
前記検出手段により検出された物品の移動操作に基づいてゲームの進行を制御する制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、前記検出手段により検出された複数の物品の移動操作が、現在載置されている領域とは異なる領域に移動させる移動操作であって、前記載置部上において同一の軌跡、または対称的な軌跡を描くように移動させる操作であることを条件として、前記ゲームの進行態様を変更するゲーム装置。

【請求項 2】

40

前記制御手段は、前記複数の物品の移動操作の軌跡の類似度、または軌跡の対称度に基づいて、前記ゲームの進行態様を異ならせる請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、前記複数の物品の移動操作の完了に応じて、前記ゲームを有利に進行せしめる態様に変更する請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記制御手段は、前記複数の物品の移動操作の軌跡の類似度、または軌跡の対称度が高いほど、前記ゲームを有利に進行せしめる態様に変更する請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記複数の物品の移動操作の軌跡の類似度の度合い、または軌跡の対称度の度合いを通

50

知する通知手段をさらに備える請求項 4 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記検出手段によって検出される移動操作は、物品に対応付けられたキャラクタの前記ゲームにおける動作に対応付けられており、

各キャラクタには、前記ゲームの進行制御に参照されるパラメータが定められており、
前記制御手段は、前記複数の物品の移動操作の完了に応じて、該複数の物品に対応付けられたキャラクタのパラメータを、前記ゲームを有利に進行しめる態様に変更する
請求項 2 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記載置部は、物品を載置する載置面の下層に、該載置面を介して視認可能に画面を提示する提示手段を含む請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。 10

【請求項 8】

前記複数の物品の移動操作は、前記複数の物品の各々に対する複数のプレイヤーに起因した移動操作である請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記複数の物品の移動操作は、複数の前記ゲーム装置において前記複数の物品のそれぞれに対してなされる移動操作である請求項 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

物品を提供する提供手段をさらに備え、
前記検出手段は、前記提供手段により提供されて前記載置部に載置された物品を検出する
請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。 20

【請求項 11】

コンピュータを、請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるプログラム。

【請求項 12】

キャラクタが対応付けられたゲーム用物品と、該ゲーム用物品を提供可能に構成されたゲーム装置と、を含むゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記ゲーム用物品を載置可能に構成された載置部と、 30

前記載置部に載置された 1 以上の前記ゲーム用物品の移動操作を検出する検出手段と

、
前記検出手段により検出された前記ゲーム用物品の移動操作に基づいてゲームの進行を制御する制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、前記検出手段により検出された複数の前記ゲーム用物品の移動操作が、現在載置されている領域とは異なる領域に移動させる移動操作であって、前記載置部上において同一の軌跡、または対称的な軌跡を描くように移動させる移動操作であることを条件として、前記ゲームの進行態様を変更するゲームシステム。

40

50