

【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 1 年 12 月 26 日 (2019.12.26)

【公開番号】特開 2018-79296 (P2018-79296A)

【公開日】平成 30 年 5 月 24 日 (2018.5.24)

【年通号数】公開・登録公報 2018-019

【出願番号】特願 2017-152698 (P2017-152698)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

A 6 3 F 13/213 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/20 (2014.01)

A 6 3 F 13/95 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/213

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/20 A

A 6 3 F 13/95 A

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 11 月 11 日 (2019.11.11)

【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】

盤面と、

前記盤面上に存在する物体を検出する検出手段と、

物体から取得された情報に基づくゲームであって、前記検出手段による検出結果を反映したゲームを実行する実行手段と、

所定の期間の移動がないと判断する物体が存在する場合に、該物体の検出結果をゲームに反映しないよう制御する制御手段と、
を備えるゲーム装置。

【請求項 2】

前記検出手段により検出される物体は、第 1 の種別の物体と、前記第 1 の種別の物体とは異なる第 2 の種別の物体を含み、

前記実行手段は、前記第 1 の種別の物体から取得された情報に基づいて前記ゲームを実行する請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、前記盤面について、前記検出手段による検出結果を前記ゲームに反映させる第 1 の領域と、前記検出手段による検出結果を前記ゲームに反映させない第 2 の領域とを設定する設定手段を含む請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記設定手段は、前記所定の期間の移動がないと判断する物体が存在する場合、該物体に係る領域を前記第 2 の領域に設定する請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記検出手段により検出された前記第 1 の種別の物体に基づいて、前記ゲームに登場させるゲーム要素を登録する登録手段をさらに備え、

前記設定手段は、前記所定の期間の移動がないと判断する物体のうち、前記登録手段による登録に用いられた前記第 1 の種別の物体に係る領域は、前記第 2 の領域に設定しない請求項 4 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記設定手段は、前記第 2 の領域に物体が存在しなくなったことを条件として、該第 2 の領域を前記第 1 の領域に設定する請求項 4 または 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記検出手段は、前記設定手段により前記第 2 の領域が設定された後は、該第 2 の領域について少なくとも前記第 2 の種別の物体を検出しない請求項 4 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記第 1 の種別の物体は、前記ゲームに登場するゲーム要素を特定するための情報を有し、

前記第 2 の種別の物体は、前記ゲーム要素を特定するための情報を有しない請求項 2 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記ゲームの実行に係り、物体を排出する排出手段をさらに有し、

前記排出手段による排出対象は、前記第 1 の種別の物体であり、

前記第 2 の種別の物体は、前記排出手段による排出対象に含まれない請求項 2 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記検出結果は、物体の各々について、前記盤面上における位置及び移動状態の少なくともいずれかを示す請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

盤面を備えるゲーム装置と、該盤面上に載置されるゲーム用物品とで構成されるゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記盤面上に存在する、前記ゲーム用物品と、前記ゲーム用物品とは異なる種別の物体とを検出する検出手段と、

前記ゲーム用物品から取得された情報に基づくゲームであって、前記検出手段による検出結果を反映したゲームを実行する実行手段と、

所定の期間の移動がないと判断する前記ゲーム用物品及び前記異なる種別の物体の少なくともいずれかが存在する場合に、該物体の検出結果をゲームに反映しないよう制御する制御手段と、

を備え、

前記ゲーム用物品は、前記ゲームに登場するゲーム要素を特定するための情報を有し、

前記実行手段は、前記ゲーム用物品から取得された前記ゲーム要素を特定するための情報に基づき、該ゲーム要素を登場させるよう前記ゲームを実行するゲームシステム。

【請求項 12】

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ためのプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明のゲーム装置は、盤面と、盤面上に存在する物体を検出する検出手段と、物体が

ら取得された情報に基づくゲームであって、検出手段による検出結果を反映したゲームを実行する実行手段と、所定の期間の移動がないと判断する物体が存在する場合に、該物体の検出結果をゲームに反映しないよう制御する制御手段と、を備える。