【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】平成26年12月4日(2014.12.4)

【公開番号】特開2014-133157(P2014-133157A)
【公開日】平成26年7月24日(2014.7.24)
【年通号数】公開・登録公報2014-039
【出願番号】特願2014-47756(P2014-47756)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/79　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/30　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/58　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/812　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/69　(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/79
Ａ６３Ｆ　13/30
Ａ６３Ｆ　13/58
Ａ６３Ｆ　13/812　Ｂ
Ａ６３Ｆ　13/69　５００

【手続補正書】
【提出日】平成26年10月17日(2014.10.17)
【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】
ユーザにゲームデータを付与するゲーム装置であって、
複数のゲームデータの各々と、複数種類の属性のうちの少なくとも一つと、の関連付けを記憶する手段の記憶内容を取得する手段と、
前記複数のゲームデータのうちから前記ユーザに付与するゲームデータを選出する選出手段と、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが、属性の組み合わせに関する条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記条件が満たされない場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可せず、前記条件が満たされる場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する対戦許可手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
前記条件は、属性と、当該属性が関連付けられたゲームデータの数と、の関連付けを示し、
前記判定手段は、各属性について、当該属性が関連付けられたゲームデータが当該属性に関連付けられた数以上、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータに含まれるか否かを判定し、
前記対戦許可手段は、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数

のゲームデータに含まれると判定された場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する、
ことを特徴とする請求項１に記載のゲーム装置。
【請求項３】
前記判定手段は、前記複数種類の属性の全種類又は所定種類について、当該属性が関連付けられたゲームデータが、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータに含まれるか否かを判定し、
前記対戦許可手段は、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータに含まれると判定された場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する、
ことを特徴とする請求項１に記載のゲーム装置。
【請求項４】
前記ゲーム装置は、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出されたゲームデータの数が所定数以上となったか否かを判定する手段を更に含み、
前記判定手段は、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータのうち、特定属性が関連付けられたゲームデータの数又は割合が、基準数以上又は基準割合以上であるか否かを判定し、
前記対戦許可手段は、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出されたゲームデータの数が前記所定数以上であり、かつ、特定属性が関連付けられたゲームデータの数又は割合が前記基準数未満又は前記基準割合未満である場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する、
ことを特徴とする請求項１に記載のゲーム装置。
【請求項５】
前記選出手段は、一回の選出で一又は複数の前記ゲームデータを選出し、
前記選出手段による選出は繰り返し実行され、
前記ゲーム装置は、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された前記ゲームデータの数、又は、前記選出手段による選出回数の少なくとも一方が基準値に達したか否かを判定する手段を更に含み、
前記判定手段は、
前記基準値に達したと判定された場合において、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが前記条件を満たすか否かを判定する手段と、
前記基準値に達したと判定された場合において前記条件が満たされないと判定された場合、当該判定後に前記ユーザに付与するために選出される複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが前記条件を満たすか否かを判定する手段と、
を含み、
前記対戦許可手段は、前記判定後に前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する、
ことを特徴とする請求項１～４の何れか一項に記載のゲーム装置。
【請求項６】
前記ゲーム装置は、
前記条件が満たされない場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータのうち、特定属性が関連付けられたゲームデータの数又は割合が、基準数以上又は基準割合以上であるか否かを判定する手段を更に含み、

前記判定手段は、前記特定属性が関連付けられたゲームデータの数又は割合が前記基準数以上又は前記基準割合以上であると判定された場合、当該判定後に前記ユーザに付与するために選出される複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが前記条件を満たすか否かを判定し、
を含み、
前記対戦許可手段は、前記判定後に前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとの対戦を許可する、
を更に含むことを特徴とする請求項１～５の何れか一項に記載のゲーム装置。
【請求項７】
前記属性は、対戦における前記複数のゲームデータの各々の役割を示し、
前記判定手段は、前記ユーザに付与するために前記選出される各ゲームデータに関連付けられた役割が、役割の組み合わせに関する条件を満たすか否かを判定する、
ことを特徴とする請求項１～６の何れか一項に記載のゲーム装置。
【請求項８】
ユーザ端末とゲームサーバとが通信可能に接続されたゲームシステムであって、
複数のゲームデータの各々と、複数種類の属性のうちの少なくとも一つと、の関連付けを記憶する手段の記憶内容を取得する手段と、
前記複数のゲームデータのうちから前記ユーザに付与するゲームデータを選出する選出手段と、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが、属性の組み合わせに関する条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記条件が満たされない場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可せず、前記条件が満たされる場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する対戦許可手段と、
の各々について、前記ユーザ端末又は前記ゲームサーバの何れか一方に設けたことを特徴とするゲームシステム。
【請求項９】
ユーザにゲームデータを付与するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、
複数のゲームデータの各々と、複数種類の属性のうちの少なくとも一つと、の関連付けを記憶する手段の記憶内容を取得する手段、
前記複数のゲームデータのうちから前記ユーザに付与するゲームデータを選出する選出手段、
前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータの各々に関連付けられた属性の組み合わせが、属性の組み合わせに関する条件を満たすか否かを判定する判定手段、
前記条件が満たされない場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可せず、前記条件が満たされる場合、前記選出手段により前記ユーザに付与するために選出された複数のゲームデータと他のゲームデータとに基づいた対戦の実行を許可する対戦許可手段、
として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。