

【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 29 年 3 月 30 日 (2017.3.30)

【公開番号】特開 2016-144658 (P2016-144658A)

【公開日】平成 28 年 8 月 12 日 (2016.8.12)

【年通号数】公開・登録公報 2016-048

【出願番号】特願 2016-54177 (P2016-54177)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/795

【手続補正書】

【提出日】平成 29 年 2 月 27 日 (2017.2.27)

【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】

対戦ゲームを行うプレイヤに用いられ得る 1 または複数のコンピュータを、
仮想的なカードの束であるデッキから選択された複数のカードを第 1 フィールドに表示
する第 1 制御手段と、

前記対戦ゲームにおける第 1 期間において、第 1 対戦条件下で、プレイヤの操作によっ
て選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行う
第 2 制御手段と、

前記第 1 期間に引き続く第 2 期間において、前記第 1 対戦条件とは異なる第 2 対戦条件
下で、プレイヤの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相
手キャラクタとの対戦を行う第 3 制御手段と、して機能させる対戦ゲーム制御プログラム
。

【請求項 2】

前記第 2 対戦条件は、前記第 1 期間内における対戦結果に関わらず予め決まっている、
請求項 1 に記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

前記第 2 対戦条件は、前記第 1 期間内における対戦結果に依存する、請求項 1 に記載の
対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

前記第 2 対戦条件は、前記第 1 期間内における攻撃状況に依存する、請求項 3 に記載の
対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

前記第 2 対戦条件は、前記プレイヤに報酬を付与する条件である、請求項 3 または 4 に
記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 6】

前記第 3 制御手段は、前記第 2 期間において、前記第 1 期間内における対戦結果に関わらず予め決まった前記第 2 対戦条件下で前記対戦を行い、

当該対戦ゲーム制御プログラムは、前記 1 または複数のコンピュータを、

前記第 2 期間に引き続く第 3 期間において、前記第 2 対戦条件とは異なり、かつ、前記第 2 期間における対戦結果に依存する第 3 対戦条件下で、プレイヤーの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行う第 4 制御手段としてさらに機能させる、請求項 1 に記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 7】

前記第 3 対戦条件は、前記プレイヤーに報酬を付与する条件である、請求項 6 に記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 8】

前記第 1 期間および前記第 2 期間のそれぞれは、その開始時間および終了時間が前記対戦ゲームの開始時間を基準として予め定められている、請求項 1 乃至 7 のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 9】

前記第 2 制御手段および前記第 3 制御手段は、前記第 1 フィールドとは異なる第 2 フィールドで前記対戦を行う、請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 10】

前記第 2 対戦条件下では、前記第 1 対戦条件下より前記相手キャラクタに対する攻撃力が高い、請求項 1 乃至 9 のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 11】

前記パラメータは、攻撃力および生命力を含む、請求項 1 乃至 10 のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 12】

対戦ゲームを行うプレイヤーに用いられ得る 1 または複数のコンピュータにおける対戦ゲーム制御方法であって、

仮想的なカードの束であるデッキから選択された複数のカードを第 1 フィールドに表示することと、

前記対戦ゲームにおける第 1 期間において、第 1 対戦条件下で、プレイヤーの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行うことと、

前記第 1 期間に引き続く第 2 期間において、前記第 1 対戦条件とは異なる第 2 対戦条件下で、プレイヤーの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行うことと、を備える対戦ゲーム制御方法。

【請求項 13】

対戦ゲームを行うプレイヤーに用いられ得る対戦ゲーム制御システムであって、

仮想的なカードの束であるデッキから選択された複数のカードを第 1 フィールドに表示する第 1 制御手段と、

前記対戦ゲームにおける第 1 期間において、第 1 対戦条件下で、プレイヤーの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行う第 2 制御手段と、

前記第 1 期間に引き続く第 2 期間において、前記第 1 対戦条件とは異なる第 2 対戦条件下で、プレイヤーの操作によって選択された前記カードに設定されたパラメータに基づく相手キャラクタとの対戦を行う第 3 制御手段と、を備える対戦ゲーム制御システム。

【請求項 14】

請求項 13 に記載の対戦ゲーム制御システムを実現させるために、通信可能に接続された 1 または複数のコンピュータの少なくとも 1 つを、前記第 1 乃至第 3 制御手段の少なくとも 1 つとして機能させるための対戦ゲーム制御プログラム。

