

【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、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。

