

【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 7 年 1 月 10 日 (2025.1.10)

【公開番号】 特開 2024-100864 (P2024-100864A)
【公開日】 令和 6 年 7 月 26 日 (2024.7.26)
【年通号数】 公開公報 (特許) 2024-139
【出願番号】 特願 2024-81028 (P2024-81028)
【国際特許分類】

A 63 F 13/45 (2014.01)
A 63 F 13/58 (2014.01)
A 63 F 13/5375 (2014.01)
A 63 F 13/812 (2014.01)

10

【FI】

A 63 F 13/45
A 63 F 13/58
A 63 F 13/5375
A 63 F 13/812 A

【手続補正書】
【提出日】 令和 6 年 12 月 26 日 (2024.12.26)
【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】

20

ユーザの複数の第 1 ゲームオブジェクトを含むユーザチームと、対戦相手の複数の第 2 ゲームオブジェクトを含む対戦相手チームとの対戦を実行するゲーム制御装置において、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記ユーザチームの総合力値と、前記対戦相手チームの総合力値とに基づき進行させる進行制御手段と、

30

前記対戦中において、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちの少なくとも 1 つの第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定手段と、前記操作機会における前記少なくとも 1 つの第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作の結果に基づいて、前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力値の少なくとも一方を変更する変更手段と、を含み、

前記進行制御手段は、前記操作機会の終了後、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力値に基づいて進行させる、ゲーム制御装置。

40

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム制御装置において、前記ユーザチームの総合力値と前記対戦相手チームの総合力値との比較を示す比較画像を表示手段に表示させる表示制御手段を含み、前記表示制御手段は、前記操作機会の終了後、前記比較画像を、前記変更手段により前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力値の少なくとも一方が変更される前の画像から、前記変更手段により前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チー

50

ムの総合力値の少なくとも一方が変更された後の画像に更新する、
ゲーム制御装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御装置において、
前記操作機会設定手段は、前記操作機会として複数の操作機会を設定し、
前記ゲーム制御装置は、前記ユーザの操作の結果が所定結果であることが、2 以上の操作
機会連続したか否かを判定する連続判定手段を含み、
前記変更手段は、前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力値の少な
くとも一方を変更する場合の変更の程度を、前記連続判定手段による判定結果に基づいて
設定する、
ゲーム制御装置。

10

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム制御装置において、
前記複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちから前記ユーザによって選択された第 1 ゲーム
オブジェクトを、前記操作機会前記ユーザが操作する操作対象として設定する操作対象
設定手段を含む、
ゲーム制御装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム制御装置において、
前記操作機会設定手段は、前記操作機会として、第 1 操作機会と第 2 操作機会とを含む複
数の操作機会を設定し、
前記変更手段は、前記第 1 操作機会における前記ユーザの操作の結果が所定の結果であ
った場合に、前記ユーザチームの総合力値と前記対戦相手チームの総合力値との少なく
とも一方を、第 1 の割合で変更し、前記第 2 操作機会における前記ユーザの操作の結果が前記
第 1 操作機会における前記ユーザの操作の結果と同じ結果であった場合に、前記ユーザチ
ームの総合力値と前記対戦相手チームの総合力値との少なくとも一方を、前記第 1 の割合
とは異なる第 2 の割合で変更する
ゲーム制御装置。

20

【請求項 6】

ユーザの複数の第 1 ゲームオブジェクトを含むユーザチームと、対戦相手の複数の第 2 ゲ
ームオブジェクトを含む対戦相手チームとの対戦を実行するゲームシステムにおいて、
前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対
戦を、前記ユーザチームの総合力値と、前記対戦相手チームの総合力値とに基づき進行さ
せる進行制御手段と、
前記対戦中において、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトのうちの少なくとも 1 つの第 1
ゲームオブジェクトに対する前記ユーザの操作が可能な操作機会を設定する操作機会設定
手段と、
前記操作機会における前記少なくとも 1 つの第 1 ゲームオブジェクトに対する前記ユーザ
の操作の結果に基づいて、前記ユーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力
値の少なくとも一方を変更する変更手段と、を含み、
前記進行制御手段は、前記操作機会の終了後、前記複数の第 1 ゲームオブジェクトに対す
る前記ユーザの操作を制限した状態で、前記対戦を、前記変更手段による変更後の前記ユ
ーザチームの総合力値及び前記対戦相手チームの総合力値に基づいて進行させる、
ゲームシステム。

30

40

【請求項 7】

請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載のゲーム制御装置、又は、請求項 6 に記載のゲームシ
ステムとしてコンピュータを機能させるためのプログラム。

50