

【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6年10月25日(2024.10.25)

【公開番号】特開2023-60863(P2023-60863A)

【公開日】令和5年4月28日(2023.4.28)

【年通号数】公開公報(特許)2023-080

【出願番号】特願2023-26224(P2023-26224)

【国際特許分類】

A 63 F 13/20(2014.01)

10

A 63 F 13/422(2014.01)

A 63 F 13/5375(2014.01)

A 63 F 13/80(2014.01)

A 63 F 13/95(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/20 A

A 63 F 13/422

A 63 F 13/5375

A 63 F 13/80 B

A 63 F 13/95 A

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月17日(2024.10.17)

【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】

30

ゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、
前記コンピュータを、

プレイヤが保有する複数種別の第1ゲーム要素から、ゲームに登場させる第1ゲーム要素を登録する第1ゲーム要素登録手段、

前記第1ゲーム要素登録手段により登録された第1ゲーム要素の全てが特定種別の第1ゲーム要素であることを条件として、登録された第1ゲーム要素の種別を通知可能に制御する通知手段、

登録された第1ゲーム要素を用いた対戦を実行するゲーム実行手段、
として機能させ、

前記第1ゲーム要素の種別は、攻撃タイプと防御タイプとを少なくとも含み、

40

前記特定種別は、攻撃タイプである、

プログラム。

【請求項2】

前記通知手段は、前記第1ゲーム要素登録手段によって登録可能な上限数の第1ゲーム要素が登録され、登録された第1ゲーム要素の全ての種別が攻撃タイプであることを条件として、登録された第1ゲーム要素の種別を通知可能に制御する、
請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記攻撃タイプは、対戦プレイヤのゲーム要素を攻撃することを主目的とし、

前記防御タイプは、プレイヤの他のゲーム要素を防御することを主目的とする、

50

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記通知手段は、登録された第 1 ゲーム要素の種別が全て攻撃タイプであることを条件として、前記防御タイプの第 1 ゲーム要素が登録されていない旨の通知を行う、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 1 ゲーム要素登録手段は、登録された第 1 ゲーム要素の種別の通知後、登録された種別の第 1 ゲーム要素に代えて、異なる種別の第 1 ゲーム要素を登録可能に制御する、
請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 6】

前記ゲーム実行手段は、登録された第 1 ゲーム要素の種別の通知後、登録された第 1 ゲーム要素の種別が全て攻撃タイプであることに対するプレイヤの承認を条件として、対戦を実行する、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 7】

前記ゲーム実行手段は、登録された第 1 ゲーム要素の種別の通知後、登録された第 1 ゲーム要素の種別が全て攻撃タイプであることを条件に、対戦を実行しない、
請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータを、
20
プレイヤが保有する複数種別の第 2 ゲーム要素から、ゲームに登場させる第 2 ゲーム要素を登録する第 2 ゲーム要素登録手段、

登録された第 1 ゲーム要素と登録された第 2 ゲーム要素とを構成要素とし、その組み合わせにより、対戦に使用されるユニットを構成するユニット構成手段、
として機能させ、

前記ゲーム実行手段は、前記ユニットを使用した対戦を実行し、
前記第 2 ゲーム要素の種別は、攻撃タイプと防御タイプとを少なくとも含み、
前記ユニットの行動特性は、前記ユニットの構成要素の第 1 ゲーム要素又は第 2 ゲーム要素の少なくともいずれかの種別に従属する、
請求項 1 から請求項 7 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 9】

登録される第 1 ゲーム要素と登録される第 2 ゲーム要素とは、同数である、
請求項 8 に記載のプログラム。

【請求項 10】

ゲーム装置であって、
プレイヤが保有する複数種別の第 1 ゲーム要素から、ゲームに登場させる第 1 ゲーム要素を登録する第 1 ゲーム要素登録手段と、

前記第 1 ゲーム要素登録手段により登録された第 1 ゲーム要素の全てが特定種別の第 1 ゲーム要素であることを条件として、登録された第 1 ゲーム要素の種別を通知可能に制御する通知手段と、

登録された第 1 ゲーム要素を用いた対戦を実行するゲーム実行手段と、
を備え、

前記第 1 ゲーム要素の種別は、攻撃タイプと防御タイプとを少なくとも含み、
前記特定種別は、攻撃タイプである、
ゲーム装置。