

【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 6 3 F 13/20(2014.01)
A 6 3 F 13/422(2014.01)
A 6 3 F 13/5375(2014.01)
A 6 3 F 13/80(2014.01)
A 6 3 F 13/95(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/20 A
A 6 3 F 13/422
A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/80 B
A 6 3 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、
プレイヤー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、
前記特定種別は、攻撃タイプである、
プログラム。

40

【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、対戦プレイヤー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、プレイヤー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ー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、
プレイヤー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、

プレイヤー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。

10

20

30

40

50