

【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1月19日(2024.1.19)

【公開番号】特開2023-56039(P2023-56039A)
【公開日】令和5年4月18日(2023.4.18)
【年通号数】公開公報(特許)2023-072
【出願番号】特願2023-23602(P2023-23602)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)
A 6 3 F 13/45(2014.01)
A 6 3 F 13/52(2014.01)
A 6 3 F 13/79(2014.01)
A 6 3 F 13/58(2014.01)
A 6 3 F 13/80(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/80

20

B

【手続補正書】
【提出日】令和6年1月11日(2024.1.11)
【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータに、

実施する対戦ゲームについて、プレイヤーに係り、複数の第1種別のゲーム要素と、複数の第2種別のゲーム要素であって、前記第1種別のゲーム要素とは異なる第2種別のゲーム要素と、を登録する登録処理と、

前記登録処理において登録されたプレイヤーに係る前記複数の第1種別のゲーム要素について、単一の共通レベルを設定する設定処理と、

前記設定処理において設定された前記共通レベルに基づいて、前記対戦ゲームの進行を制御する制御処理と、

40

を実行させるゲームプログラムであって、

前記登録処理において、1つの前記第1種別のゲーム要素に対して1つの前記第2種別のゲーム要素が関連付けられるゲームプログラム。

【請求項2】

第1種別のゲーム要素のそれぞれには、前記対戦ゲームの結果に応じて変動するレベルが関連付けられており、

前記共通レベルは、前記登録処理において登録された前記複数の第1種別のゲーム要素に関連付けられたレベルの平均値に基づいて設定される

請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

50

プレイヤーを識別する識別処理を前記コンピュータにさらに実行させ、

プレイヤーのそれぞれには、前記対戦ゲームの実績に応じて変動するプレイヤーレベルが関連付けられており、

前記共通レベルは、前記識別処理において識別されたプレイヤーの前記プレイヤーレベルに基づいて設定される

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記登録処理において登録可能な前記第 1 種別のゲーム要素と前記第 2 種別のゲーム要素の最大数は同一である請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 種別のゲーム要素は、前記対戦ゲームにおいて前記第 1 種別のゲーム要素を動作させる要素である請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

関連付けられた前記第 1 種別のゲーム要素と前記第 2 種別のゲーム要素とを一組のゲーム要素として管理する管理処理と、

前記一組のゲーム要素ごとに、実施する前記対戦ゲームにおけるパラメータを決定する決定処理と、

を前記コンピュータにさらに実行させ、

前記一組のゲーム要素のパラメータは、該一組のゲーム要素に含まれる前記第 1 種別のゲーム要素の前記共通レベルと、該一組のゲーム要素に含まれる前記第 2 種別のゲーム要素のレベルとに基づいて決定され、

前記制御処理は、前記決定処理において決定された複数の前記一組のゲーム要素のパラメータに基づいて、前記対戦ゲームの進行を制御する請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記一組のゲーム要素のパラメータの決定において、該一組のゲーム要素に含まれる前記第 1 種別のゲーム要素に係る前記共通レベルに応じたパラメータの寄与度が大きく定められる請求項 6 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

複数の前記一組のゲーム要素を表示手段に表示させる表示制御処理を前記コンピュータにさらに実行させ、

前記一組のゲーム要素の表示は、該一組のゲーム要素に含まれる前記第 1 種別のゲーム要素及び前記第 2 種別のゲーム要素の一方の少なくとも一部に、他方が重畳された態様を示す請求項 6 または 7 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記一組のゲーム要素の表示は、該一組のゲーム要素に含まれる前記第 1 種別のゲーム要素と前記第 2 種別のゲーム要素とを 1 枚のカード態様で表示するものである請求項 8 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

プレイヤーのそれぞれには、前記対戦ゲームの実績に応じて変動するプレイヤーレベルが関連付けられており、

前記登録処理は、プレイヤーの前記プレイヤーレベルに基づいて、該プレイヤーに係る第 3 種別のゲーム要素であって、前記第 1 種別のゲーム要素及び前記第 2 種別のゲーム要素とは異なるゲーム要素をさらに登録し、

前記制御処理において、前記登録処理において登録された前記第 3 種別のゲーム要素が、前記対戦ゲームに使用可能に制御される請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記登録処理において登録される前記第 3 種別のゲーム要素の数が、前記プレイヤーレベルに応じて異なる請求項 10 に記載のゲームプログラム。

10

20

30

40

50

【請求項 12】

対戦ゲームを実行するゲーム装置であって、

実施する前記対戦ゲームについて、プレイヤに係り、複数の第1種別のゲーム要素と、
複数の第2種別のゲーム要素であって、前記第1種別のゲーム要素とは異なる第2種別の
ゲーム要素と、を登録する登録手段と、

前記登録手段により登録されたプレイヤに係る前記複数の第1種別のゲーム要素につい
て、単一の共通レベルを設定する設定手段と、

前記設定手段により設定された前記単一の共通レベルに基づいて、前記対戦ゲームの進
行を制御する制御手段と、

を備え、

前記登録手段は、1つの前記第1種別のゲーム要素に対して1つの前記第2種別のゲーム
要素を関連付けるゲーム装置。

10

20

30

40

50