

【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 4 月 4 日(2024.4.4)

【公開番号】特開 2022-174339(P2022-174339A)
【公開日】令和 4 年 11 月 22 日(2022.11.22)
【年通号数】公開公報(特許)2022-215
【出願番号】特願 2022-157620(P2022-157620)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/422(2014.01)
A 6 3 F 13/55(2014.01)
A 6 3 F 13/52(2014.01)
A 6 3 F 13/5375(2014.01)
A 6 3 F 13/67(2014.01)
A 6 3 F 13/79(2014.01)
A 6 3 F 13/30(2014.01)
A 6 3 F 13/56(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/422
A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/67
A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/30
A 6 3 F 13/56

20

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 3 月 27 日(2024.3.27)

【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

記憶部を備える端末装置の制御プログラムであって、
前記端末装置に、

ユーザのゲーム媒体に少なくとも一の行動を行わせることにより、前記ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との第 1 対戦ゲームを進行させ、

40

前記第 1 対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行った前記行動に関する第 1 情報を前記記憶部に記憶し、
前記ユーザによって選択された少なくとも一の行動に関する第 2 情報を前記記憶部に記憶し、

前記第 1 対戦ゲームが終了した後に進行する第 2 対戦ゲームにおいて、前記ユーザによって前記第 1 情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第 1 情報に関する前記行動を行わせ、前記ユーザによって前記第 2 情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第 2 情報に関する前記行動を行わせること、

を実行させるための制御プログラム。

【請求項 2】

50

前記第 1 対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が複数の前記行動を行った場合、前記第 1 情報は、行動順に記憶された、前記ゲーム媒体が行った複数の前記行動に関する情報であり

、前記端末装置に、

前記第 2 対戦ゲームにおいて、前記ユーザによって前記第 1 情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に、前記第 1 情報に関する複数の前記行動を前記行動順に行わせること、

を実行させる、請求項 1 に記載の制御プログラム。

【請求項 3】

前記第 2 情報の記憶において、前記端末装置に、

前記第 2 対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行う複数の前記行動のうちの N 番目の前記行動として、複数種類の前記行動の候補の中から一の行動を選択するための選択オブジェクトを含む行動画面を表示し、

前記ユーザによる前記選択オブジェクトに対する操作によって前記一の行動が選択された場合、選択された前記一の行動を前記 N 番目の前記行動として設定し、設定後の前記 N 番目の前記行動を含む複数の前記行動に関する前記第 2 情報を前記記憶部に記憶すること

、
を実行させる、請求項 1 又は 2 に記載の制御プログラム。

【請求項 4】

前記行動画面の表示において、前記端末装置に、

前記第 1 対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行った前記行動に関する前記第 1 情報が記憶されている場合、行動順に、前記複数種類の前記行動のうちの前記第 1 情報に記憶された各行動と同一種類の前記行動に対応する前記選択オブジェクトが選択されている状態の前記行動画面を表示すること、

を実行させる、請求項 3 に記載の制御プログラム。

【請求項 5】

前記端末装置に、

前記ユーザによって前記第 1 情報が選択された場合において進行した前記第 2 対戦ゲームが終了した場合、前記記憶部に記憶された前記第 1 情報を削除するとともに、前記第 2 対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行った複数の前記行動に関する新たな第 1 情報を前記記憶部に記憶すること、

を実行させる、請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 6】

前記端末装置に、

前記第 2 対戦ゲームにおいて、前記記憶部に直近に記憶された前記第 1 情報に基づいて、前記ゲーム媒体に、前記第 1 情報に係る複数の前記行動を行わせること、

を実行させる、請求項 5 に記載の制御プログラム。

【請求項 7】

前記端末装置に、

前記ゲーム媒体が前記第 1 情報に係る全ての前記行動を行っても前記新たな対戦ゲームが終了しない場合、前記ユーザの前記ゲーム媒体に特定の行動を行わせること、
を実行させる、請求項 5 又は 6 に記載の制御プログラム。

【請求項 8】

前記記憶部には、前記ユーザの複数の前記ゲーム媒体を含むグループに関する情報が前記ユーザに関する情報に関連付けて記憶され、

前記端末装置に、

前記グループに含まれる前記ゲーム媒体に少なくとも一の前記行動を行わせることにより、前記グループと前記敵ゲーム媒体との前記第 1 対戦ゲームを進行させ、

前記第 1 対戦ゲームにおいて前記グループに含まれる前記ゲーム媒体が行った前記行動に関する情報を、前記グループに関する情報に関連付けられた前記第 1 情報として前記記憶部に記憶し、

10

20

30

40

50

前記第2対戦ゲームにおいて、前記ユーザによって前記第1情報が選択された場合、
前記グループに含まれる各前記ゲーム媒体に、前記第1情報に関する、各前記ゲーム媒体
が行った複数の前記行動を行わせること、

を実行させる、請求項1～7のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項9】

前記記憶部には、2以上の前記グループに関する情報が前記ユーザに関する情報に関連
付けて記憶され、

前記2以上のグループには、同一の前記ゲーム媒体又は異なる前記ゲーム媒体が含まれ
、前記グループごとに、各前記グループに含まれる前記ゲーム媒体が行った前記行動に関
する情報が前記記憶部に前記第1情報として記憶される、請求項8に記載の制御プログラ
ム。

10

【請求項10】

前記端末装置に、

前記ユーザとは異なる他ユーザの他ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との第3対戦ゲームにおい
て前記他ゲーム媒体が行った前記行動に関する第3情報を前記記憶部に記憶し、
前記第2対戦ゲームにおいて、前記ユーザによって前記第3情報が選択された場合、前記
ゲーム媒体に前記第3情報に関する前記行動を行わせること、
を実行させる、請求項1～9のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項11】

前記端末装置に、

前記第2対戦ゲームにおいて、前記ゲーム媒体に前記行動を行わせる所定条件が満たされ
ていない場合、前記行動とは異なる他の行動を前記ゲーム媒体に行わせること、
を実行させる、請求項1～10のいずれか一項に記載の制御プログラム。

20

【請求項12】

記憶部を備える端末装置であって、

ユーザのゲーム媒体に少なくとも一の行動を行わせることにより、前記ゲーム媒体と敵
ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させる進行部と、

前記第1対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行った前記行動に関する第1情報を前記
記憶部に記憶し、

前記ユーザによって選択された少なくとも一の行動に関する第2情報を前記記憶部に記憶
する記憶処理部と、

30

を備え、

前記進行部は、

前記第1対戦ゲームが終了した後に進行する第2対戦ゲームにおいて、前記ユーザによ
って前記第1情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第1情報に関する前記行動
を行わせ、前記ユーザによって前記第2情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第
2情報に関する前記行動を行わせること、

を特徴とする端末装置。

【請求項13】

記憶部を備える端末装置の制御方法であって、

40

前記端末装置が、

ユーザのゲーム媒体に少なくとも一の行動を行わせることにより、前記ゲーム媒体と
敵ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させ、

前記第1対戦ゲームにおいて前記ゲーム媒体が行った前記行動に関する第1情報を前
記記憶部に記憶し、

前記ユーザによって選択された少なくとも一の行動に関する第2情報を前記記憶部に記憶
し、

前記第1対戦ゲームが終了した後に進行する第2対戦ゲームにおいて、前記ユーザによ
って前記第1情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第1情報に関する前記行動
を行わせ、前記ユーザによって前記第2情報が選択された場合、前記ゲーム媒体に前記第

50

2 情報に関する前記行動を行わせること、
を含む制御方法。

10

20

30

40

50