

【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 63 F 13/422(2014.01)

10

A 63 F 13/55(2014.01)

A 63 F 13/52(2014.01)

A 63 F 13/5375(2014.01)

A 63 F 13/67(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/30(2014.01)

A 63 F 13/56(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/422

20

A 63 F 13/55

A 63 F 13/52

A 63 F 13/5375

A 63 F 13/67

A 63 F 13/79

A 63 F 13/30

A 63 F 13/56

【手続補正書】

【提出日】令和6年3月27日(2024.3.27)

30

【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】

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、

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】

40

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、
10

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、
20

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、
30

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、
40

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情報をとして前記記憶部に記憶し、
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。

20

【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。

【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、

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、

30

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、

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、

40

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、

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