

【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 5 年 3 月 7 日(2023.3.7)

【公開番号】特開 2022-10247(P2022-10247A)
【公開日】令和 4 年 1 月 14 日(2022.1.14)
【年通号数】公開公報(特許)2022-006
【出願番号】特願 2021-184168(P2021-184168)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/426(2014.01)

10

A 6 3 F 13/55(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/80 B

【手続補正書】

20

【提出日】令和 5 年 2 月 27 日(2023.2.27)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレーヤが保有しているゲーム要素から選択されたデッキのゲーム要素を長方形の画像として第 1 領域に表示し、前記保有しているゲーム要素を長方形の画像として、前記第 1 領域と同一の画面上に表示される第 2 領域に表示する表示処理と、

前記第 1 領域又は前記第 2 領域に表示されているゲーム要素において、目視することができない所定領域であって、該ゲーム要素の一部の領域に対する操作を条件として、該ゲーム要素を前記画面上において移動可能な状態にする制御処理と、
をコンピュータに実行させるプログラム。

【請求項 2】

前記制御処理は、前記操作の終了を条件として、前記移動可能な状態を終了する請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記制御処理は、前記所定領域であって、前記ゲーム要素の一部の領域以外に対する操作では、該ゲーム要素を前記画面上において移動可能な状態にしない
請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記表示処理は、前記所定領域であって、前記ゲーム要素の一部の領域を前記画面上に表示させない
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】

前記所定領域であって、前記ゲーム要素の一部の領域は、前記ゲーム要素のサイズの半分以上の領域である
請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

50

【請求項 6】

前記所定領域であって、前記ゲーム要素の一部の領域は、三角形の形状を成している
請求項 1 から請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

プレーヤが保有しているゲーム要素から選択されたデッキのゲーム要素を長方形の画像として第 1 領域に表示し、前記保有しているゲーム要素を長方形の画像として、前記第 1 領域と同一の画面上に表示される第 2 領域に表示する表示手段と、

前記第 1 領域又は前記第 2 領域に表示されているゲーム要素において、目視することができない所定領域であって、該ゲーム要素の一部の領域に対する操作を条件として、該ゲーム要素を前記画面上において移動可能な状態にする制御手段と、
を備える端末。

10

【請求項 8】

プレーヤが保有しているゲーム要素から選択されたデッキのゲーム要素を長方形の画像として第 1 領域に表示し、前記保有しているゲーム要素を長方形の画像として、前記第 1 領域と同一の画面上に表示される第 2 領域に表示する表示手段と、

前記第 1 領域又は前記第 2 領域に表示されているゲーム要素において、目視することができない所定領域であって、該ゲーム要素の一部の領域に対する操作を条件として、該ゲーム要素を前記画面上において移動可能な状態にする制御手段と、
を備えるゲームシステム。

20

30

40

50