

【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 63 F 13/426(2014.01)

10

A 63 F 13/55(2014.01)

A 63 F 13/53(2014.01)

A 63 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/426

A 63 F 13/55

A 63 F 13/53

A 63 F 13/80 B

20

【手続補正書】

【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、且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。

30

【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。

40

【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下の領域である

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、
10
を備える端末。

【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。