

【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3年1月14日(2021.1.14)

【公開番号】特開2020-103985(P2020-103985A)
【公開日】令和2年7月9日(2020.7.9)
【年通号数】公開・登録公報2020-027
【出願番号】特願2020-69180(P2020-69180)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和2年11月24日(2020.11.24)

【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】

端末装置で実行されるゲームプログラムであって、
前記ゲームプログラムは、
プレイヤーの操作対象となる操作ゲーム媒体に関する操作ゲーム媒体の情報と、
前記操作ゲーム媒体と対戦を行う対戦ゲーム媒体に関して、状態を規定する状態パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する第1対戦パラメータであって、前記状態パラメータに関連付けられるとともに前記対戦の進行に伴い更新される、第1対戦パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する複数の第2対戦パラメータであって、前記第1対戦パラメータに関連付けられる、複数の第2対戦パラメータと、
を前記端末装置の記憶部に記憶させ、

前記ゲームプログラムは、前記対戦の開始時に、前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、及び前記第1対戦パラメータを前記記憶部から読み込み、読み込まれた前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、前記第1対戦パラメータ、及び前記第2対戦パラメータに基づき、前記対戦の実行を前記端末装置に実行させ、

前記ゲームプログラムは、前記対戦の実行中に、前記第1対戦パラメータの前記更新に応じて、前記複数の第2対戦パラメータのうちの一つの第2対戦パラメータを前記対戦ゲーム媒体について更新することを前記端末装置に実行させ、

前記ゲームプログラムは、前記状態パラメータ、前記第1対戦パラメータ、及び前記複数の第2対戦パラメータの間の第1の関係を前記記憶部に記憶させ、前記対戦の開始前に、前記第1の関係を前記記憶部から読み出して前記端末装置の表示部に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記状態パラメータのそれぞれに対して、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータに関連付けられた情報を前記記憶部に記憶させ

前記ゲームプログラムは、前記関連付けられた情報を前記記憶部から読み出して、前記状態パラメータのそれぞれに関連付けられた、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータを前記第1の関係と共に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項3】

請求項1に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記第1対戦パラメータの更新に応じて特定される1つまたは複数の閾値を前記記憶部に記憶させ、

前記ゲームプログラムは、前記1つまたは複数の閾値を読み出し、前記対戦の実行中に、前記第1対戦パラメータの更新された値と前記1つまたは複数の閾値との間のパラメータ閾値関係を判定し、前記判定に基づき前記第2対戦パラメータを更新することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項4】

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において、

前記ゲームプログラムは、前記複数の第2対戦パラメータを、前記第1の関係と共に色彩、模様、及び/又は濃淡の相違として表示するための表示情報を前記記憶部に記憶させ、

前記ゲームプログラムは、前記第1の関係を表示する際、前記表示情報を前記記憶部から読み出して、前記第1の関係を共に色彩、模様、及び/又は濃淡の相違として、前記複数の第2対戦パラメータを前記表示部に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項5】

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において、

前記ゲームプログラムは、前記プレイヤーの前記第1の關係の表示に対する操作に応じて、前記対戦ゲーム媒体の前記状態パラメータを特定し、特定された前記状態パラメータに関連する前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータを前記記憶部から読み出して、前記状態パラメータに関連する前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータの間の第2の關係を、前記表示部に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項6】

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において、

前記ゲームプログラムは、前記複数の第2対戦パラメータが、前記対戦ゲーム媒体の、複数の防御力の値、複数の攻撃力の値、または複数の素早さの値の少なくともいずれか一つを含むように前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項7】

請求項3に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記対戦の実行中に、前記第1対戦パラメータが、前記閾値以下又は未満になった、と判定した場合に、前記第2対戦パラメータを更新することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項8】

請求項1乃至7のいずれか1項に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記複数の第2対戦パラメータに対応する表示情報を前記記憶部に記憶し、前記対戦の開始前に、前記第1の關係の表示に対する前記プレイヤーの操作位置に基づいて前記表示情報を前記記憶部から読み出して前記表示部に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項9】

請求項1乃至8のいずれか1項に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記対戦ゲーム媒体との対戦に関連する対戦情報を前記記憶部に記憶し、前記対戦の開始前に、前記第1の關係の表示に対する前記プレイヤーの操作位置に基づいて前記対戦情報を前記記憶部から読み出して前記表示部に表示することを前記

端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 10】

請求項 9 に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、前記第 2 対戦パラメータが更新された状態の前記対戦ゲーム媒体に対して前記操作ゲーム媒体が有利となるように前記操作ゲーム媒体の情報または前記対戦ゲーム媒体の情報を更新させる、更新情報を、前記記憶部に記憶させ、

前記対戦情報は、前記更新情報を説明する情報を含み、

前記ゲームプログラムは、所定のタイミングで、前記プレイヤーの操作に基づき前記更新情報を前記記憶部から読み出して前記更新情報を前記対戦について更新することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 11】

請求項 10 に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、

所定の条件に基づいて他のプレイヤーの操作対象である他の操作ゲーム媒体を抽出することを前記端末装置に実行させ、

抽出された前記他の操作ゲーム媒体を操作対象とする前記他のプレイヤーに関する情報を、前記第 1 の関係に関連付けて前記表示部に表示することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 12】

請求項 10 に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、所定の条件に基づいて他のプレイヤーの操作対象である他の操作ゲーム媒体を抽出することを前記端末装置に実行させ、

前記対戦情報は救援情報を含み、

前記ゲームプログラムは、前記他の操作ゲーム媒体を操作対象とする前記他のプレイヤーに対して、前記対戦へ参加するための情報を含む救援要請を送信することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 13】

請求項 10 に記載のゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、所定の条件に基づいて他のプレイヤーの操作対象である他の操作ゲーム媒体を抽出することを前記端末装置に実行させ、

前記対戦情報は救援予約情報を含み、

前記ゲームプログラムは、前記対戦の前に、前記他の操作ゲーム媒体を操作対象とする前記他のプレイヤーに対して、前記対戦への参加を予約するための情報を含む救援予約を送信することを前記端末装置に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 14】

ゲームを実行する端末装置であって、

前記端末装置は、

プレイヤーの操作対象となる操作ゲーム媒体に関する操作ゲーム媒体の情報と、

前記操作ゲーム媒体と対戦を行う対戦ゲーム媒体に関して、状態を規定する状態パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する第 1 対戦パラメータであって、前記状態パラメータに関連付けられるとともに前記対戦の進行に伴い更新される、第 1 対戦パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する複数の第 2 対戦パラメータであって、前記第 1 対戦パラメータに関連付けられる、複数の第 2 対戦パラメータと、

を前記端末装置の記憶部に記憶し、

前記端末装置は、前記対戦の開始時に、前記操作ゲーム媒体の情報及び前記対戦ゲーム媒体の情報を前記記憶部から読み込み、読み込まれた前記操作ゲーム媒体の情報及び前記対戦ゲーム媒体の情報に基づき、前記対戦を実行し、

前記端末装置は、前記対戦の実行中に、前記第 1 対戦パラメータの前記更新に応じて、前記複数の第 2 対戦パラメータのうちの一つの第 2 対戦パラメータを前記対戦ゲーム媒体

について更新し、

前記端末装置は、前記状態パラメータ、前記第1対戦パラメータ、及び前記複数の第2対戦パラメータの間の第1の関係を前記記憶部に記憶し、前記対戦の開始前に、前記第1の関係を前記記憶部から読み出して前記端末装置の表示部に表示する、端末装置。

【請求項15】

請求項14に記載の端末装置において、

前記端末装置は、前記状態パラメータのそれぞれに対して、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータに関連付けられた情報を前記記憶部に記憶し、

前記端末装置は、前記関連付けられた情報を前記記憶部から読み出して、前記状態パラメータのそれぞれに関連付けられた、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータを前記第1の関係と共に表示する、端末装置。

【請求項16】

請求項14に記載の端末装置において、

前記端末装置は、前記第1対戦パラメータの更新に応じて特定される1つまたは複数の閾値を前記記憶部に記憶し、

前記端末装置は、前記1つまたは複数の閾値を読み出し、前記対戦の実行中に、前記第1対戦パラメータの更新された値と前記1つまたは複数の閾値との関係を判定し、前記判定に基づき前記第2対戦パラメータを更新する、端末装置。

【請求項17】

端末装置にゲームプログラムを実行させる方法であって、

前記方法は、

前記端末装置が、

プレイヤーの操作対象となる操作ゲーム媒体に関する操作ゲーム媒体の情報と、

前記操作ゲーム媒体と対戦を行う対戦ゲーム媒体に関して、状態を規定する状態パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する第1対戦パラメータであって、前記状態パラメータに関連付けられるとともに前記対戦の進行に伴い更新される、第1対戦パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する複数の第2対戦パラメータであって、前記第1対戦パラメータに関連付けられる、複数の第2対戦パラメータと、
を前記端末装置の記憶部に記憶するステップと、

前記端末装置が、前記対戦の開始時に、前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、及び前記第1対戦パラメータを前記記憶部から読み込み、読み込まれた前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、前記第1対戦パラメータ、及び第2対戦パラメータに基づき、前記対戦を実行する、ステップと、

前記端末装置が、前記対戦の実行中に、前記第1対戦パラメータの前記更新に応じて、前記複数の第2対戦パラメータのうちの一つの第2対戦パラメータを前記対戦ゲーム媒体について更新する、ステップと、

前記端末装置が、前記状態パラメータ、前記第1対戦パラメータ、及び前記複数の第2対戦パラメータの間の第1の関係を前記記憶部に記憶し、前記対戦の開始前に、前記第1の関係を前記記憶部から読み出して前記端末装置の表示部に表示する、ステップと、
を含む、方法。

【請求項18】

請求項17に記載の方法において、

前記端末装置が、前記状態パラメータのそれぞれに対して、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータに関連付けられた情報を前記記憶部に記憶するステップと、

前記端末装置が、前記関連付けられた情報を前記記憶部から読み出して、前記状態パラメータのそれぞれに関連付けられた、前記第1対戦パラメータ及び前記複数の第2対戦パラメータを前記第1の関係と共に表示するステップとを含む、
方法。

【請求項 19】

請求項 17 に記載の方法において、

前記端末装置が、前記第 1 対戦パラメータの更新に応じて特定される 1 つまたは複数の閾値を前記記憶部に記憶するステップと、

前記端末装置が、前記 1 つまたは複数の閾値を読み出し、前記対戦の実行中に、前記第 1 対戦パラメータの更新された値と前記 1 つまたは複数の閾値との間のパラメータ閾値関係を判定し、前記判定に基づき前記第 2 対戦パラメータを更新するステップとを含む、方法。

【請求項 20】

端末装置を含むゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、

プレイヤーの操作対象となる操作ゲーム媒体に関する操作ゲーム媒体の情報と、

前記操作ゲーム媒体と対戦を行う対戦ゲーム媒体に関して、状態を規定する状態パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する第 1 対戦パラメータであって、前記状態パラメータに関連付けられるとともに前記対戦の進行に伴い更新される、第 1 対戦パラメータと、

前記対戦ゲーム媒体に関する複数の第 2 対戦パラメータであって、前記第 1 対戦パラメータに関連付けられる、複数の第 2 対戦パラメータと、

を前記端末装置の記憶部に記憶し、

前記ゲームシステムは、前記対戦の開始時に、前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、及び前記第 1 対戦パラメータを前記記憶部から読み込み、読み込まれた前記操作ゲーム媒体の情報、前記状態パラメータ、前記第 1 対戦パラメータ、前記第 2 対戦パラメータに基づき、前記対戦を実行し、

前記ゲームシステムは、前記対戦の実行中に、前記第 1 対戦パラメータの前記更新に応じて、前記複数の第 2 対戦パラメータのうちの一つの第 2 対戦パラメータを前記対戦ゲーム媒体について更新し、

前記ゲームシステムは、前記状態パラメータ、前記第 1 対戦パラメータ、及び前記複数の第 2 対戦パラメータの間の第 1 の関係を前記記憶部に記憶し、前記対戦の開始前に、前記第 1 の関係を前記記憶部から読み出して前記端末装置の表示部に表示する、ゲームシステム。

【請求項 21】

請求項 20 に記載の方法において、

前記ゲームシステムは、前記状態パラメータのそれぞれに対して、前記第 1 対戦パラメータ及び前記複数の第 2 対戦パラメータに関連付けられた情報を前記記憶部に記憶し、

前記ゲームシステムは、前記関連付けられた情報を前記記憶部から読み出して、前記状態パラメータのそれぞれに関連付けられた、前記第 1 対戦パラメータ及び前記複数の第 2 対戦パラメータを前記第 1 の関係と共に表示する、ゲームシステム。

【請求項 22】

請求項 20 に記載の方法において、

前記端末装置は、前記第 1 対戦パラメータの更新に応じて特定される 1 つまたは複数の閾値を前記記憶部に記憶し、

前記端末装置は、前記 1 つまたは複数の閾値を読み出し、前記対戦の実行中に、前記第 1 対戦パラメータの更新された値と前記 1 つまたは複数の閾値との関係を判定し、前記判定に基づき前記第 2 対戦パラメータを更新する、ゲームシステム。