

【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 1 年 6 月 13 日 (2019.6.13)

【公開番号】特開 2018-974 (P2018-974A)

【公開日】平成 30 年 1 月 11 日 (2018.1.11)

【年通号数】公開・登録公報 2018-001

【出願番号】特願 2017-152697 (P2017-152697)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/20 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/95 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/20 A

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/80 B

A 6 3 F 13/95 A

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 5 月 7 日 (2019.5.7)

【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】

物品から書き換え可能な可変情報を含む物品情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段と、
前記取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、

を備え、

前記取得手段はさらに、前記可変情報を物品情報に含まない物品から該物品情報を取得し、

前記提示手段は、

同一のゲーム要素の提示を、該ゲーム要素に係り取得された物品情報に前記可変情報が含まれるか否かに応じて異ならせ、

1 回のゲームプレイにつき、前記取得手段により前記可変情報を含む物品情報が複数取得された場合に、該複数の物品情報の各々に対応するゲーム要素の組み合わせに基づく 1 つのゲーム要素を提示するゲーム装置。

【請求項 2】

前記可変情報には、物品情報に対応するゲーム要素の前記ゲームにおけるランクであって、所定の上限ランク以下の範囲で変化し得るランクを特定する情報が含まれる請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

物品から取得される物品情報には、書き換え不可能な不変情報であって、該物品情報に対応するゲーム要素を予め定めた識別情報を含む不変情報が少なくとも含まれ、

前記提示手段は、前記取得された物品情報につき、前記識別情報により定まるゲーム要

素と、前記可変情報により定まるゲーム要素とが異なる場合に、前記可変情報により定まるゲーム要素を該物品情報に対応するゲーム要素として提示する請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

物品から取得される物品情報には、該物品情報に対応するゲーム要素と、該ゲーム要素の前記ゲームにおけるランクと、を特定する情報が含まれ、

前記実行手段により実行される前記ゲームは、複数種類のゲームのうちのいずれかであり、

前記実行手段は、前記取得された物品情報により特定されるゲーム要素及び前記ゲームにおけるランクの少なくともいずれかに応じて、実行するゲームの種類を異ならせる請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

書き換え可能な可変情報を含む物品情報を有するゲーム用物品と、ゲーム用物品から取得された物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置とで構成されるゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記ゲーム用物品から物品情報を取得する取得手段と、

前記取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段と

、

前記取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、

を備え、

前記取得手段はさらに、前記可変情報を物品情報に含まない物品から該物品情報を取得し、

前記提示手段は、

同一のゲーム要素の提示を、該ゲーム要素に係り取得された物品情報に前記可変情報が含まれるか否かに応じて異ならせ、

1 回のゲームプレイにつき、前記取得手段により前記可変情報を含む物品情報が複数取得された場合に、該複数の物品情報の各々に対応するゲーム要素の組み合わせに基づく 1 つのゲーム要素を提示するゲームシステム。

【請求項 6】

前記可変情報は、前記ゲーム用物品において不可視の情報として構成される請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記取得手段により取得される物品情報には、書き換え不可能な不変情報であって、該物品情報に対応するゲーム要素を予め定めた識別情報を含む不変情報が少なくとも含まれ、

前記ゲーム用物品は、1 つの面に前記不変情報に対応するコードを有し、該 1 つの面を除く部分において、該ゲーム用物品が有する前記識別情報により定まるゲーム要素の外観を形成する請求項 5 または 6 に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

コンピュータを、請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明のゲーム装置は、物品から書き換え可能な可変情報を含む物品情報を取得する取得手段と、取得手段により取得された物品情報に対応するゲーム要素を提示する提示手段

と、取得された物品情報に基づくゲームを実行する実行手段と、を備え、取得手段はさらに、可変情報を物品情報に含まない物品から該物品情報を取得し、提示手段は、同一のゲーム要素の提示を、該ゲーム要素に係り取得された物品情報に可変情報が含まれるか否かに応じて異ならせ、1回のゲームプレイにつき、取得手段により可変情報を含む物品情報が複数取得された場合に、該複数の物品情報の各々に対応するゲーム要素の組み合わせに基づく1つのゲーム要素を提示する。