

【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 11 月 21 日(2023.11.21)

【公開番号】特開 2022-169530(P2022-169530A)

【公開日】令和 4 年 11 月 9 日(2022.11.9)

【年通号数】公開公報(特許)2022-206

【出願番号】特願 2022-119888(P2022-119888)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/426(2014.01)

A 6 3 F 13/2145(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

G 0 6 F 3/04842(2022.01)

G 0 6 F 3/04845(2022.01)

G 0 6 T 19/00(2011.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/80 B

G 0 6 F 3/04842

G 0 6 F 3/04845

G 0 6 T 19/00 A

20

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 10 日(2023.11.10)

【手続補正 1】

30

【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】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行するプログラムであって、  
前記デッキを構成するゲーム要素のゲーム要素画像を、表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第 1 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択されたゲーム要素画像を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲーム要素表示領域に重ならない位置に表示する第 2 表示処理と、

40

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素画像に対応するゲーム要素画像とは異なる新たなゲーム要素画像の選択を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、新たに選択されたゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 1 切替処理と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 2 切替処理と、

50

をコンピュータに実行させ、  
前記ゲーム要素画像は、前記ゲーム要素表示領域以外の領域に表示される、  
プログラム。

【請求項 2】

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応している前記ゲーム要素表示領域のゲーム要素画像を強調して表示する強調表示処理を含む、  
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 表示処理は、前記対戦のターン毎に前記デッキから 1 つずつ取り出したゲーム要素を前記ゲーム要素表示領域に並べて表示する、  
請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 表示処理は、前記ゲーム要素画像を、前記能力情報の一部が隠れるように重ねながら並べて、前記ゲーム要素表示領域に表示部に表示する、  
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】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行する端末であって、  
前記デッキを構成するゲーム要素のゲーム要素画像を、表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第 1 表示手段と、  
前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択されたゲーム要素画像を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲーム要素表示領域に重ならない位置に表示する第 2 表示手段と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素画像に対応するゲーム要素画像とは異なる新たなゲーム要素画像の選択を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、新たに選択されたゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 1 切替手段と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 2 切替手段と、

を備え、  
ゲーム要素画像は、前記ゲーム要素表示領域以外の領域に表示される、  
端末。

【請求項 6】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行するゲームシステムであって、  
前記デッキを構成するゲーム要素のゲーム要素画像を、表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第 1 表示処理と、  
前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択されたゲーム要素画像を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲーム要素表示領域に重ならない位置に表示する第 2 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素画像に対応するゲーム要素画像とは異なるゲーム要素画像の選択を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記選択されたゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 1 切替処理と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 2 切替処理と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記ゲーム要素画像は、前記ゲーム要素表示領域以外の領域に表示される、  
を備えるゲームシステム。

10

20

30

40

50