

【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1月24日(2023.1.24)

【公開番号】特開2021-126499(P2021-126499A)
【公開日】令和3年9月2日(2021.9.2)
【年通号数】公開・登録公報2021-041
【出願番号】特願2020-167830(P2020-167830)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)
A 6 3 F 13/53(2014.01)
A 6 3 F 13/55(2014.01)
A 6 3 F 13/58(2014.01)
A 6 3 F 13/67(2014.01)
A 6 3 F 13/80(2014.01)

10

【FI】

A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/67
A 6 3 F 13/80

20

B

【手続補正書】
【提出日】令和5年1月16日(2023.1.16)
【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1ゲーム要素を使用した対戦ゲームを実行する実行手段、
複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定する設定
手段、

前記1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて変更された前記第2ゲーム要
素の属性を取得する取得手段、

前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応
する表現形態に変更可能な変更手段、

としてコンピュータを機能させ、

40

前記第2ゲーム要素の属性の変更タイミングは、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定
値を超えた場合である、

プログラム。

【請求項2】

前記第1ゲーム要素には、複数のレアリティのいずれかに対応付けられ、

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素のレアリティに応じたポイン
トの累積値である、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記第1ゲーム要素には、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、かつ

50

、複数のレアリティのいずれかに対応付けられ、

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素の属性の使用回数と、使用された第1ゲーム要素のレアリティとコストとの少なくとも一方と、を乗算した値の累積値である、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項4】

前記第1ゲーム要素は、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、

前記第2ゲーム要素は、前記第1ゲーム要素の複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、

前記第2ゲーム要素の属性は、前記変更タイミングにより、前記第1ゲーム要素の属性の使用頻度が最大である属性に変更される、

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】

前記複数の属性に対応する表現形態は、第1種別の表現形態と第2種別の表現形態とに分類され、

前記第2ゲーム要素の属性は、最大の使用頻度と次に大きい使用頻度との差が所定範囲内にあることを条件として、前記第2種別の表現形態に対応する属性に設定される、

請求項4に記載のプログラム。

【請求項6】

前記設定手段により設定される前記第2ゲーム要素は、前記プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、

請求項1から請求項5のいずれかに記載のプログラム。

【請求項7】

前記第2ゲーム要素の表現形態は、第2ゲーム要素の画像と音声の少なくとも一方を含む、

請求項1から請求項6のいずれかに記載のプログラム。

【請求項8】

第1ゲーム要素を使用した対戦ゲームを実行する実行手段と、

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定する設定手段と、

前記第1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて変更された前記第2ゲーム要素の属性を取得する取得手段と、

前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更手段と、

を備え、

前記第2ゲーム要素の属性の変更タイミングは、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定値を超えた場合である、

端末。

【請求項9】

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定可能な設定手段と、

前記第1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて、設定された第2ゲーム要素の属性を他の属性に変更可能に制御する変更制御手段と、

変更後の第2ゲーム要素の属性を出力する出力手段と、

を備え、

前記変更制御手段は、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定値を超えた場合、前記第2ゲーム要素の属性を変更する、

ゲーム管理装置。

10

20

30

40

50