

【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 9 月 1 日(2023.9.1)

【公開番号】特開 2022-44799(P2022-44799A)  
【公開日】令和 4 年 3 月 17 日(2022.3.17)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-048  
【出願番号】特願 2022-11826(P2022-11826)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375(2014.01)

10

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/80 B

【手続補正書】

20

【提出日】令和 5 年 8 月 24 日(2023.8.24)

【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】

コンピュータに、

複数のゲーム要素から構成され、対戦ゲームでの使用に推奨される複数種別の推奨デッキのうち少なくとも何れかを提示する提示処理、 30

プレーヤによる前記推奨デッキの選択を受け付ける受付処理、

前記プレーヤにより選択された推奨デッキを、前記プレーヤが保有するゲーム要素を用いて設定する推奨デッキ設定処理、  
を実行させ、

前記推奨デッキは、前記ゲーム要素の勝率、使用率、人気度、パラメータのバランスの少なくとも何れかに基づき定められた前記第 1 推奨デッキ、及び前記プレーヤの情報に基づき定められた前記第 2 推奨デッキを含む、プログラム。

【請求項 2】

前記提示処理は、前記第 1 推奨デッキと前記第 2 推奨デッキとを区別可能に提示する  
請求項 1 に記載のプログラム。

40

【請求項 3】

前記プレーヤの情報は、プレーヤのゲーム要素の保有状況と、対戦におけるプレーヤのゲーム要素の使用傾向と、の少なくとも一方に基づいて提示される  
請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記提示処理は、前記第 1 推奨デッキを第 1 画面にて提示し、前記第 2 推奨デッキを前記第 1 画面とは異なる第 2 画面にて提示する

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】

50

前記第 2 推奨デッキは、前記第 1 推奨デッキから選出される  
請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 6】

前記提示処理は、推奨デッキの提示を要求する操作に応じて、前記推奨デッキを提示する

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】

前記推奨デッキ設定処理は、前記第 2 推奨デッキを構成するゲーム要素のうち、プレーヤが保有していないゲーム要素がある場合、前記プレーヤが保有していないゲーム要素を代替するゲーム要素を、プレーヤが保有しているゲーム要素の中から選択してプレーヤに提示する、

10

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】

前記代替するゲーム要素は、プレーヤが保有しているゲーム要素のうち、前記プレーヤが保有していないゲーム要素と所定関係にあるゲーム要素が選択される  
請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記推奨デッキ設定処理は、プレーヤにより選択された推奨デッキを構成するゲーム要素のうち、プレーヤが保有していないゲーム要素がある場合、前記プレーヤが保有していないゲーム要素を提供可能な提供画面に誘導する表示を出力する

20

請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 10】

前記推奨デッキ設定処理は、プレーヤにより選択された推奨デッキを構成するゲーム要素のうち、前記プレーヤが保有しているゲーム要素と、前記プレーヤが保有していないゲーム要素とを異なる表示態様で表示する

請求項 1 から請求項 9 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 11】

前記提示処理は、前記推奨デッキが、プレーヤによるゲーム要素の選択操作に基づき、プレーヤが保有するゲーム要素を含む複数のゲーム要素から構成される通常デッキよりも、対戦ゲームでの使用において推奨されているように提示する

30

請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 12】

コンピュータに、

前記推奨デッキを使用した初めの対戦ゲームでは、当該推奨デッキを使用したプレーヤが勝利するよう制御する処理を実行させる

請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 13】

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

複数のゲーム要素から構成され、対戦ゲームでの使用に推奨される複数種別の推奨デッキのうち少なくとも何れかを提示する提示処理と、

40

プレーヤによる前記推奨デッキの選択を受け付ける受付処理と、

前記プレーヤにより選択された推奨デッキを、前記プレーヤが保有するゲーム要素を用いて設定する推奨デッキ設定処理と、  
を実行し、

前記推奨デッキは、前記ゲーム要素の勝率、使用率、人気度、パラメータのバランスの少なくとも何れかに基づき定められた前記第 1 推奨デッキ、及び前記プレーヤの情報に基づき定められた前記第 2 推奨デッキを含む、

端末。

【請求項 14】

50

プレーヤに関する情報を取得する取得手段と、  
複数のゲーム要素から構成され、対戦ゲームでの使用に推奨される複数種別の推奨デッ  
キのうち少なくとも何れかを出力する出力手段と、  
を備え、  
前記推奨デッキは、前記ゲーム要素の勝率、使用率、人気度、パラメータのバランスの  
少なくとも何れかに基づき定められた前記第 1 推奨デッキ、及び前記プレーヤの情報に基  
づき定められた前記第 2 推奨デッキを含む、  
ゲーム管理装置。

10

20

30

40

50