

【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 2022-141830(P2022-141830A)

【公開日】令和 4 年 9 月 29 日(2022.9.29)

【年通号数】公開公報(特許)2022-179

【出願番号】特願 2022-115160(P2022-115160)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/80

B

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 10 日(2023.11.10)

【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】

コンピュータを、

第 1 表現態様のゲーム要素を使用する対戦である第 1 対戦と、ゲーム要素を使用する対戦である第 2 対戦と、を実行する実行手段、

プレーヤが保有するゲーム要素のうち前記第 2 対戦で使用するゲーム要素を選択する選択手段、

前記第 2 対戦の実行中、前記第 2 対戦で使用するゲーム要素のうち、特定のゲーム要素の表現態様を第 1 表現態様から第 2 表現態様に変更し、それ以外のゲーム要素の表現態様を第 1 表現態様に維持するゲーム要素制御手段、

として機能させるプログラム。

【請求項 2】

前記第 1 表現態様と前記第 2 表現態様とは、同一キャラクタのゲーム要素において表現態様が新旧の関係にあって、同一キャラクタの異なる外観を表現するものであり、

前記ゲーム要素制御手段は、古い表現態様のゲーム要素を新しい表現態様のゲーム要素に変化させる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記プログラムは、コンピュータを、前記第 2 対戦において第 1 表現態様のゲーム要素から第 2 表現態様のゲーム要素に変更するゲーム要素を示す表現態様変化情報を取得する表現態様変化情報取得手段として機能させ、

前記ゲーム要素制御手段は、前記表現態様変化情報により示されるゲーム要素の表現態様を、第 1 表現態様のゲーム要素から第 2 表現態様のゲーム要素に変化させる、

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

20

30

40

50

【請求項 4】

前記表現態様変化情報取得手段は、前記表現態様変化情報を、前記ゲーム要素の取得とともに取得する、
請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記対戦は、複数のゲーム要素から構成されるデッキを使用して行うものであり、
前記コンピュータを
前記第 2 対戦で使用する第 2 対戦デッキをプレイヤーが保有するゲーム要素を用いて設定する第 2 対戦デッキ設定手段
として機能させ、

10

前記ゲーム要素制御手段は、前記表現態様変化情報が示すゲーム要素が、前記第 2 対戦デッキを構成するゲーム要素に存在するか否かを判別し、前記表現態様変化情報が示すゲーム要素が有る場合には、前記第 2 対戦デッキを構成するゲーム要素における前記表現態様変化情報が示すゲーム要素を第 2 表現態様のゲーム要素に自動的に変更し、前記表現態様変化情報が示すゲーム要素が無い場合には、前記第 2 対戦デッキを構成するゲーム要素のいずれも変更しない、
請求項 3 又は請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記ゲーム要素制御手段は、第 1 表現態様のゲーム要素から第 2 表現態様のゲーム要素に変化させるとき、ゲーム要素の対戦に関するパラメータを変化させない
請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

20

【請求項 7】

前記ゲーム要素制御手段は、前記第 2 対戦が所定期間にわたって複数回行われる場合、
前記所定期間中、ゲーム要素の表現態様を前記第 2 表現態様に維持する
請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載プログラム。

【請求項 8】

前記表現態様変化情報により示されるゲーム要素は、当該ゲーム要素と同一キャラクタであって、表現態様が異なるゲーム要素が取得可能状態にある
請求項 1 から請求項 7 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 9】

第 1 表現態様のゲーム要素を使用する対戦である第 1 対戦と、ゲーム要素を使用する対戦である第 2 対戦と、を実行する実行手段と、
プレイヤーが保有するゲーム要素のうち前記第 2 対戦で使用するゲーム要素を選択する選択手段と、
前記第 2 対戦の実行中、前記第 2 対戦で使用するゲーム要素のうち、特定のゲーム要素の表現態様を第 1 表現態様から第 2 表現態様に変更し、それ以外のゲーム要素の表現態様を第 1 表現態様に維持するゲーム要素制御手段と、
を備える端末。

30

【請求項 10】

第 1 表現態様のゲーム要素を使用する対戦である第 1 対戦と、ゲーム要素を使用する対戦である第 2 対戦と、を実行する実行手段と、
前記第 2 対戦の実行中、ゲーム要素の表現態様を前記第 1 表現態様から第 2 表現態様に変更可能なゲーム要素を示す表現態様変化情報をプレイヤーの端末に送信する表現態様変化情報送信手段と、
を備えるゲーム管理装置。

40