

【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 6 年 7 月 19 日(2024.7.19)

【公開番号】特開 2022-151668(P2022-151668A)
【公開日】令和 4 年 10 月 7 日(2022.10.7)
【年通号数】公開公報(特許)2022-185
【出願番号】特願 2022-31140(P2022-31140)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)
A 6 3 F 13/533(2014.01)
A 6 3 F 13/5375(2014.01)
G 0 6 F 3/04847(2022.01)
G 0 6 F 3/04842(2022.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 2 0
A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/69 5 1 0
G 0 6 F 3/04841 7 0
G 0 6 F 3/04841 2 0

20

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 7 月 10 日(2024.7.10)
【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】

30

【請求項 1】

プレイヤーのプレイヤー識別情報に関連付けられて記憶されたゲーム媒体の段階を上昇させることが可能なゲームにおいて用いられるプログラムであって、互いに異なる複数の段階上昇条件のうちのいずれかが各段階に対して設定され、

コンピュータに、

プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されたゲーム媒体から段階を上昇させる対象ゲーム媒体を選択するためのプレイヤー入力を受け付けると、当該対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階及び当該対象ゲーム媒体の段階を上昇させるための消費ゲーム媒体を表示するステップと、

プレイヤーによって選択された消費ゲーム媒体によって、前記対象ゲーム媒体の段階に対して設定された第 1 の段階上昇条件が満たされるか否かを判定するステップと、

40

第 1 の段階上昇条件が満たされると判定された場合、前記選択された対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階、前記第 1 の段階上昇条件が満たされることにより上昇可能な上限解放段階を示す暫定的上限解放段階、及び、第 2 の段階上昇条件を提示するための画面への遷移指示受付部を表示させるステップと、

前記遷移指示受付部に対するプレイヤー入力を受け付けると、前記第 1 の段階上昇条件が満たされることによる暫定的上限解放段階、及び、第 1 の段階上昇条件とは異なる第 2 の段階上昇条件を提示するための画面を表示するステップと、

を実行させる、ことを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

50

前記第 2 の段階上昇条件を提示するための画面を表示するステップは、前記第 2 の段階上昇条件が満たされることによる暫定的上限解放段階を表示するステップを更に含み、

前記第 1 の段階上昇条件を満たすことによる暫定的上限解放段階は第 1 の態様で表示され、第 2 の段階上昇条件を満たすことによる暫定的上限解放段階は第 2 の態様で表示される、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 の段階上昇条件が満たされるか否かを判定するステップは、

所定の消費ゲーム媒体を選択するプレイヤー入力を受け付けると、第 1 の段階上昇条件が満たされると判定するステップ、

を更に含む、ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 の段階上昇条件が満たされると判定されて表示された前記遷移指示受付部へのプレイヤー入力を受け付けると、第 2 の段階上昇条件が設定された段階に対する段階上昇指示受付部を表示させるステップと、

前記段階上昇指示受付部に対する入力を受け付けると、前記第 1 の段階上昇条件を満たすために選択された消費ゲーム媒体及び第 2 の段階上昇条件を満たすための消費ゲーム媒体を消費するステップと、

を更にコンピュータに実行させることを特徴とする、請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 の段階上昇条件は、前記第 2 の段階上昇条件が設定された、上昇対象となる段階に基づいて決定されたゲーム媒体が所定の条件を満たすか否かに基づいて判定される、ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記遷移指示受付部に対するプレイヤー入力を受け付けると、前記第 2 の段階上昇条件を満たすために必要なゲーム媒体を表示するステップを、更にコンピュータに実行させることを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記対象ゲーム媒体及び前記プレイヤー入力によって選択される消費ゲーム媒体は、所定の抽選処理に基づいてプレイヤーに付与される、ことを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記第 1 の段階上昇条件は複数の段階に対して設定され、

前記第 1 の段階上昇条件が満たされるか否かを判定するステップは、次の段階に対して設定された段階上昇条件が第 2 の段階上昇条件であると判定されるまで、前記第 1 の段階上昇条件が設定された各段階に対して実行される、

ことを特徴とする、請求項 1 ~ 7 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 9】

プレイヤーのプレイヤー識別情報に関連付けられて記憶されたゲーム媒体の段階を上昇させることが可能なゲームにおいて用いられる電子装置であって、互いに異なる複数の段階上昇条件のうちのいずれかが各段階に対して設定され、

前記電子装置は、

プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されたゲーム媒体から段階を上昇させる対象ゲーム媒体を選択するためのプレイヤー入力を受け付けると、当該対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階及び当該対象ゲーム媒体の段階を上昇させるための消費ゲーム媒体を表示するステップと、

プレイヤーによって選択された消費ゲーム媒体によって、前記対象ゲーム媒体の段階に対して設定された第 1 の段階上昇条件が満たされるか否かを判定し、

第 1 の段階上昇条件が満たされると判定された場合、前記選択された対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階、前記第 1 の段階上昇条件が満たされることによ

10

20

30

40

50

り上昇可能な上限解放段階を示す暫定的上限解放段階、及び、第２の段階上昇条件を提示するための画面への遷移指示受付部を表示し、

前記遷移指示受付部に対するプレイヤー入力を受け付けると、前記第１の段階上昇条件が満たされることによる暫定的上限解放段階、及び、第１の段階上昇条件とは異なる第２の段階上昇条件を提示するための画面を表示することを含む、

ことを特徴とする電子装置。

【請求項１０】

プレイヤーのプレイヤー識別情報に関連付けられて記憶されたゲーム媒体の段階を上昇させることが可能なゲームにおいて用いられる方法であって、互いに異なる複数の段階上昇条件のうちのいずれかが各段階に対して設定され、

10

コンピュータに、

プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されたゲーム媒体から段階を上昇させる対象ゲーム媒体を選択するためのプレイヤー入力を受け付けると、当該対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階及び当該対象ゲーム媒体の段階を上昇させるための消費ゲーム媒体を表示するステップと、

プレイヤーによって選択された消費ゲーム媒体によって、前記対象ゲーム媒体の段階に対して設定された第１の段階上昇条件が満たされるか否かを判定するステップと、

第１の段階上昇条件が満たされると判定された場合、前記選択された対象ゲーム媒体に関連付けて記憶されている上限解放段階、前記第１の段階上昇条件が満たされることにより上昇可能な上限解放段階を示す暫定的上限解放段階、及び、第２の段階上昇条件を提示するための画面への遷移指示受付部を表示させるステップと、

20

前記遷移指示受付部に対するプレイヤー入力を受け付けると、前記第１の段階上昇条件が満たされることによる暫定的上限解放段階、及び、第１の段階上昇条件とは異なる第２の段階上昇条件を提示するための画面を表示するステップと、

を実行させる、

ことを特徴とする方法。

30

40

50