

【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 3 月 15 日(2023.3.15)

【公開番号】特開 2022-19997(P2022-19997A)  
【公開日】令和 4 年 1 月 27 日(2022.1.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-015  
【出願番号】特願 2021-197687(P2021-197687)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/47(2014.01)

10

A 6 3 F 13/798(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/67(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/67

20

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/80

B

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 3 月 7 日(2023.3.7)

【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】

コンピュータに対戦ゲームを実行させるためのプログラムであって、

前記コンピュータを、

対戦に使用するデッキを設定するデッキ設定手段、

キャラクタ情報を有するゲーム要素を選択する選択手段、

プレイヤーの第 1 の対戦の進行に応じて上昇し、選択したゲーム要素とプレイヤーとの関係を示すレベルを設定するレベル設定手段、

設定したレベルに応じた、前記選択したゲーム要素のストーリーに関するストーリー情報を提供可能な提供手段、

40

として機能させ、

前記ストーリー情報は、前記第 1 の対戦とは異なる第 2 の対戦を含んでおり、

前記プレイヤーが前記第 2 の対戦に勝利すると、前記レベルが上昇する、  
プログラム。

【請求項 2】

前記レベルは、前記プレイヤーによる対戦ゲームへのログイン、ゲーム内でプレイヤーと選択したゲーム要素と共に行動すること、カードの購入、特定のカードの取得、の少なくともいずれかに応じて変化可能となる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

50

前記提供手段は、前記レベルが段階的に設けられた所定値に達する毎に、異なるストーリー情報を提供可能とする、  
請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記ストーリー情報は、連続性を有する、  
請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記提供手段は、前記ストーリー情報を対話形式により提供する、  
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】

前記提供手段は、前記ストーリー情報の対話部分の終了を条件として、前記第 2 の対戦を実行可能とする、  
請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記提供手段は、前記ストーリー情報に含まれる第 2 の対戦におけるプレイヤーの勝利を条件として、前記プレイヤーに特典を付与する、  
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 8】

対戦ゲームを実行するゲーム装置であって、  
対戦に使用するデッキを設定するデッキ設定手段と、  
キャラクタ情報を有するゲーム要素を選択する選択手段と、  
プレイヤーの第 1 の対戦の進行に応じて上昇し、選択したゲーム要素とプレイヤーとの関係を示すレベルを設定するレベル設定手段と、  
設定したレベルに応じた、前記選択したゲーム要素のストーリーに関するストーリー情報を提供可能な提供手段と、  
を備え、  
前記ストーリー情報は、前記第 1 の対戦とは異なる第 2 の対戦を含んでおり、  
前記プレイヤーが前記第 2 の対戦に勝利すると、前記レベルが上昇する、  
ゲーム装置。

10

20

30

40

50