

【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 4 年 2 月 14 日(2022.2.14)

【公開番号】特開 2022-10405(P2022-10405A)  
【公開日】令和 4 年 1 月 14 日(2022.1.14)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-006  
【出願番号】特願 2021-188278(P2021-188278)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

10

A 6 3 F 13/65(2014.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

A 6 3 F 13/216(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/65

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/216

【手続補正書】

20

【提出日】令和 4 年 2 月 3 日(2022.2.3)

【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】

ゲーム装置と接続可能なサーバ装置により実行されるゲームプログラムであって、  
前記サーバ装置を、

30

第 1 ユーザの前記ゲーム装置から受信した位置情報が現実世界を示す地図データ上の目的  
地の範囲内である場合、仮想空間内でゲームのイベントを発生させ、前記イベントに前記  
第 1 ユーザに参加させるイベント発生手段と、

前記イベントに参加している他のユーザのうち、所有するゲームオブジェクトに関する前  
記第 1 ユーザに対する特定条件を満たす第 2 ユーザを特定し、前記第 1 ユーザと前記第 2  
ユーザが前記イベントに参加していることを条件として、前記第 2 ユーザが所有するゲー  
ムオブジェクトを前記第 1 ユーザに使用させる手段と、として機能させる  
ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記特定条件は、前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザ、または、前記第 1 ユーザおよび  
前記第 2 ユーザのそれぞれに関連付けられたプレイヤキャラクタの能力値が特定範囲内  
であることを含む

40

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記特定条件は、前記第 1 ユーザが所有するゲームオブジェクトを他のユーザに使用させ  
た回数と、前記第 2 ユーザが所有するゲームオブジェクトを他のユーザに使用させた回数  
と、が特定範囲内にあることを含む

請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記特定条件は、前記第 1 ユーザの前記ゲームに対する課金量と、前記第 2 ユーザの前記

50

ゲームに対する課金量と、が特定範囲内にあることを含む  
請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記特定条件は、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザが、同種または類似のカテゴリの  
前記ゲームオブジェクトを所有していることを含む

請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 ユーザが、所有するゲームオブジェクトに関する前記第 2 ユーザに対する特定条  
件を満たす場合、前記第 1 ユーザが所有するゲームオブジェクトを前記第 2 ユーザに使用  
させる

10

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記第 1 ユーザが、所有するゲームオブジェクトに関する前記第 2 ユーザに対する特定条  
件を満たさない場合、前記第 1 ユーザが所有する前記ゲームオブジェクトを前記第 2 ユー  
ザに使用させることを禁止する

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記第 1 ユーザが、所有するゲームオブジェクトに関する前記第 2 ユーザに対する特定条  
件を満たさない場合、前記第 1 ユーザが所有する前記ゲームオブジェクトのうち、前記第  
2 ユーザに使用させる前記ゲームオブジェクトを制限する

20

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

請求項 1 ～ 8 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラムを記憶した記憶部と、  
前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える  
サーバ装置。

【請求項 10】

請求項 9 に記載のサーバ装置と、前記ゲーム装置とを含む  
ゲームシステム。

30

40

50