

【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 1 月 30 日(2023.1.30)

【公開番号】特開 2022-188298(P2022-188298A)  
【公開日】令和 4 年 12 月 20 日(2022.12.20)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-234  
【出願番号】特願 2022-169009(P2022-169009)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795(2014.01)

10

A 6 3 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/79 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 20 日(2023.1.20)

【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

20

【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 ユーザと、複数の第 2 ユーザのうちの少なくともいずれかの第 2 ユーザとの間のユーザ関係を登録する登録手段、

前記ユーザ関係の数に応じて、ゲームパートを実行したことによる報酬の価値または量を決定し、前記決定した価値または量の報酬を、前記ゲームパートを実行した前記第 1 ユーザに付与する付与手段、として機能させる、

30

ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記コンピュータを、

前記ゲームパートを実行した後であって前記報酬が付与される前に、前記ユーザ関係が登録されていない前記第 2 ユーザとの間の前記ユーザ関係を登録するための更新画面を表示させる領域を含む予告画面を表示させる表示制御手段としてさらに機能させる、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記付与手段は、前記第 1 ユーザによる前記更新画面に対する操作に応じて前記ユーザ関係が登録されていない前記第 2 ユーザとの間の前記ユーザ関係が登録されたことに応じて、前記報酬の価値または量を決定する、

40

請求項 2 のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記更新画面に前記報酬の価値または量を変化させるのに必要な前記ユーザ関係を登録すべき前記第 2 ユーザの数を表示させる、

請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記更新画面に対する操作に応じて登録される前記ユーザ関係は、前記第 2 ユーザの承諾を必要としない第 1 の関係である、

請求項 2 ～ 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

50

## 【請求項 6】

請求項 1 ～ 5 のいずれか一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 7】

請求項 1 ～ 5 のいずれか一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、  
ゲームシステム。

10

20

30

40

50