

【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 3 年 9 月 30 日 (2021.9.30)

【公開番号】特開 2021-3602 (P2021-3602A)

【公開日】令和 3 年 1 月 14 日 (2021.1.14)

【年通号数】公開・登録公報 2021-002

【出願番号】特願 2020-167579 (P2020-167579)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/792

G 0 6 Q 50/10

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 8 月 17 日 (2021.8.17)

【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、

複数の抽選ゲームそれぞれの抽選対象であるコンテンツ群を記憶する記憶手段、

プレイヤーによる抽選ゲームの実行要求に基づき、当該抽選ゲームの抽選対象から抽選されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選手段、

前記プレイヤーによるクエストの実行要求に基づき、当該プレイヤーの所有コンテンツを用いるクエストを実行する制御手段、

として機能させ、

前記制御手段は、前記クエストにおいて、現在開催している又は所定期間内に開催される特定抽選ゲームの抽選対象であるコンテンツを優先的に登場させる、

ことを特徴とするプログラム。