

【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 10 月 23 日(2024.10.23)

【公開番号】特開 2023-95843(P2023-95843A)  
【公開日】令和 5 年 7 月 6 日(2023.7.6)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-126  
【出願番号】特願 2023-16953(P2023-16953)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 10 月 15 日(2024.10.15)

【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】

ゲーム領域に含まれる複数の位置の各々に複数のゲーム媒体のうちの少なくとも 1 つを関連づけた情報を、ユーザに対して決定し、

所定の契機に応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置から 1 つ以上の位置が選択されることに応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置に対して設定される複数のグループのうち少なくとも 1 つについて所定条件を達成した場合、前記所定条件が達成されたグループに含まれる位置に関連づけられるゲーム媒体の少なくとも 1 つを前記ユーザに付与可能に制御し、

30

前記ユーザが所定のプレイ条件を達成することに応じて、1 以上所持可能な所定の権利を当該ユーザに付与し、

前記複数のグループに含まれる第 1 グループについて前記所定条件が達成され、かつ、前記ユーザが前記所定の権利を所持している場合に、前記第 1 グループに含まれる位置に関連づけられる第 1 ゲーム媒体を前記ユーザに付与するか否かの選択を前記ユーザから受け付け、

前記第 1 ゲーム媒体を付与しないことを前記ユーザが選択した場合に、前記ユーザが所持する前記所定の権利を消費する、

情報処理装置。

40

【請求項 2】

プロセッサが、ゲーム領域に含まれる複数の位置の各々に複数のゲーム媒体のうちの少なくとも 1 つを関連づけた情報を、ユーザに対して決定し、

プロセッサが、所定の契機に応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置から 1 つ以上の位置が選択されることに応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置に対して設定される複数のグループのうち少なくとも 1 つについて所定条件を達成した場合、前記所定条件が達成されたグループに含まれる位置に関連づけられるゲーム媒体の少なくとも 1 つを前記ユーザに付与可能に制御し、

プロセッサが、前記ユーザが所定のプレイ条件を達成することに応じて、1 以上所持可能な所定の権利を当該ユーザに付与し、

50

プロセッサが、前記複数のグループに含まれる第 1 グループについて前記所定条件が達成され、かつ、前記ユーザが前記所定の権利を所持している場合に、前記第 1 グループに含まれる位置に関連づけられる第 1 ゲーム媒体を前記ユーザに付与するか否かの選択を前記ユーザから受け付け、

プロセッサが、前記第 1 ゲーム媒体を付与しないことを前記ユーザが選択した場合に、前記ユーザが所持する前記所定の権利を消費する、  
情報処理方法。

【請求項 3】

ゲーム領域に含まれる複数の位置の各々に複数のゲーム媒体のうちの少なくとも 1 つを関連づけた情報を、ユーザに対して決定させ、

10

所定の契機に応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置から 1 つ以上の位置が選択されることに応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置に対して設定される複数のグループのうち少なくとも 1 つについて所定条件を達成した場合、前記所定条件が達成されたグループに含まれる位置に関連づけられるゲーム媒体の少なくとも 1 つを前記ユーザに付与可能に制御させ、

前記ユーザが所定のプレイ条件を達成することに応じて、1 以上所持可能な所定の権利を当該ユーザに付与させ、

前記複数のグループに含まれる第 1 グループについて前記所定条件が達成され、かつ、前記ユーザが前記所定の権利を所持している場合に、前記第 1 グループに含まれる位置に関連づけられる第 1 ゲーム媒体を前記ユーザに付与するか否かの選択を前記ユーザから受け付け、

20

前記第 1 ゲーム媒体を付与しないことを前記ユーザが選択した場合に、前記ユーザが所持する前記所定の権利を消費させる、

処理をコンピュータに実行させるプログラム。

【請求項 4】

サーバと端末とを備え、

前記サーバは、

ゲーム領域に含まれる複数の位置の各々に複数のゲーム媒体のうちの少なくとも 1 つを関連づけた情報を、ユーザに対して決定し、

30

所定の契機に応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置から 1 つ以上の位置が選択されることに応じて、前記ゲーム領域に含まれる複数の位置に対して設定される複数のグループのうち少なくとも 1 つについて所定条件を達成した場合、前記所定条件が達成されたグループに含まれる位置に関連づけられるゲーム媒体の少なくとも 1 つを前記ユーザに付与可能に制御し、

前記ユーザが所定のプレイ条件を達成することに応じて、1 以上所持可能な所定の権利を当該ユーザに付与し、

前記複数のグループに含まれる第 1 グループについて前記所定条件が達成され、かつ、前記ユーザが前記所定の権利を所持している場合に、前記第 1 グループに含まれる位置に関連づけられる第 1 ゲーム媒体を前記ユーザに付与するか否かの選択を前記ユーザの前記端末から受け付け、

40

前記第 1 ゲーム媒体を付与しないことを前記ユーザが選択した場合に、前記ユーザが所持する前記所定の権利を消費する、

システム。