

【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 6 月 15 日(2023.6.15)

【公開番号】特開 2023-24868(P2023-24868A)

【公開日】令和 5 年 2 月 17 日(2023.2.17)

【年通号数】公開公報(特許)2023-032

【出願番号】特願 2022-203483(P2022-203483)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/46(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/46

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 6 月 6 日(2023.6.6)

【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】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、
ユーザが所有しているゲーム媒体を用いてプレイするメインゲームを実行可能とし、
前記メインゲームとは異なるサブゲームの実行中の制限時間内に前記ユーザからタッチ
パネルに対して入力されたタップ操作の回数に応じて、前記ユーザが実行可能な抽選回数
を増加させ、

20

30

前記サブゲームの制限時間の終了後に、前記抽選回数の確定要否の指示を受け付け、
前記ユーザから、前記抽選回数を確定する確定指示を受け付けた場合、前記ユーザに対
して前記抽選回数の抽選を可能に制御し、
前記抽選回数を確定せずに前記サブゲームの再挑戦の指示を受け付けた場合、前記ユー
ザが実行可能な抽選回数をリセットする、
情報処理装置。

【請求項 2】

プロセッサが、ユーザが所有しているゲーム媒体を用いてプレイするメインゲームを実
行可能とし、

プロセッサが、前記メインゲームとは異なるサブゲームの実行中の制限時間内に前記ユ
ーザからタッチパネルに対して入力されたタップ操作の回数に応じて、前記ユーザが実行
可能な抽選回数を増加させ、

40

プロセッサが、前記サブゲームの制限時間の終了後に、前記抽選回数の確定要否の指示
を受け付け、

プロセッサが、前記ユーザから、前記抽選回数を確定する確定指示を受け付けた場合、
前記ユーザに対して前記抽選回数の抽選を可能に制御し、

プロセッサが、前記抽選回数を確定せずに前記サブゲームの再挑戦の指示を受け付けた
場合、前記ユーザが実行可能な抽選回数をリセットする、
情報処理方法。

【請求項 3】

ユーザが所有しているゲーム媒体を用いてプレイするメインゲームを実行可能とし、

50

前記メインゲームとは異なるサブゲームの実行中の制限時間内に前記ユーザからタッチパネルに対して入力されたタップ操作の回数に応じて、前記ユーザが実行可能な抽選回数を増加させ、

前記サブゲームの制限時間の終了後に、前記抽選回数の確定要否の指示を受け付け、

前記ユーザから、前記抽選回数を確定する確定指示を受け付けた場合、前記ユーザに対して前記抽選回数の抽選を可能に制御し、

前記抽選回数を確定せずに前記サブゲームの再挑戦の指示を受け付けた場合、前記ユーザが実行可能な抽選回数をリセットする、

処理をプロセッサに実行させるためのプログラム。

【請求項 4】

10

サーバと、端末とを備え、

前記サーバは、

ユーザが所有しているゲーム媒体を用いてプレイするメインゲームを前記端末において実行可能とし、

前記メインゲームとは異なるサブゲームの実行中の制限時間内に前記ユーザから前記端末のタッチパネルに対して入力されたタップ操作の回数に応じて、前記ユーザが実行可能な抽選回数を増加させ、

前記サブゲームの制限時間の終了後に、前記抽選回数の確定要否の指示を前記端末から受け付け、

前記端末から、前記抽選回数を確定する確定指示を受け付けた場合、前記ユーザに対して前記抽選回数の抽選を可能に制御し、

20

前記抽選回数を確定せずに前記サブゲームの再挑戦の指示を受け付けた場合、前記ユーザが実行可能な抽選回数をリセットする、

ゲームシステム。

30

40

50