

【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 7 月 4 日(2024.7.4)

【公開番号】特開 2023-60868(P2023-60868A)
【公開日】令和 5 年 4 月 28 日(2023.4.28)
【年通号数】公開公報(特許)2023-080
【出願番号】特願 2023-30115(P2023-30115)
【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 5 1 0

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 25 日(2024.6.25)

【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】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、
ユーザへのゲームオブジェクトの付与に基づいて所定条件が満たされた場合に、複数の
モードのなかからモードを選ぶモード選択を行い、

前記モード選択で選んだモードにおいて前記ユーザへ付与するゲームオブジェクトを選
ぶ付与オブジェクト選択を行い、

前記複数のモードは、少なくとも第 1 モードと第 2 モードとを含み、

30

前記第 1 モードと前記第 2 モードは、互いに、ゲームオブジェクトの選び方と、ゲーム
オブジェクトを選ぶ母集団と、ゲームオブジェクト抽選時の当選確率と、のうち少なくと
も 1 つが相違する、

情報処理装置。

【請求項 2】

前記プロセッサは、所定期間内に前記ユーザに付与したゲームオブジェクトの数が所定
数に達した場合に、前記ユーザについて前記所定条件が満たされたと判定する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記プロセッサは、

40

前記モード選択において前記第 1 モードが選択された場合、前記付与オブジェクト選択
において、抽選で前記ユーザへ付与するゲームオブジェクトを選択し、

前記モード選択において前記第 2 モードが選択された場合、前記付与オブジェクト選択
において、ユーザ端末に表示される複数の候補オブジェクトのうち、前記ユーザから受け
付けた操作に基づいて、前記ユーザへ付与するゲームオブジェクトを選択する、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

プロセッサが、ユーザへのゲームオブジェクトの付与に基づいて所定条件が満たされた
場合に、複数のモードのなかからモードを選ぶモード選択を行い、

プロセッサが、前記モード選択で選んだモードにおいて前記ユーザへ付与するゲームオ

50

プロジェクトを選ぶ付与オブジェクト選択を行い、

前記複数のモードは、少なくとも第 1 モードと第 2 モードとを含み、

前記第 1 モードと前記第 2 モードは、互いに、ゲームオブジェクトの選び方と、ゲームオブジェクトを選ぶ母集団と、ゲームオブジェクト抽選時の当選確率と、のうち少なくとも 1 つが相違する、

情報処理方法。

【請求項 5】

プロセッサに、ユーザへのゲームオブジェクトの付与に基づいて所定条件が満たされた場合に、複数のモードのなかからモードを選ぶモード選択を行わせ、

プロセッサが、前記モード選択で選んだモードにおいて前記ユーザへ付与するゲームオブジェクトを選ぶ付与オブジェクト選択を行わせ、

10

前記複数のモードは、少なくとも第 1 モードと第 2 モードとを含み、

前記第 1 モードと前記第 2 モードは、互いに、ゲームオブジェクトの選び方と、ゲームオブジェクトを選ぶ母集団と、ゲームオブジェクト抽選時の当選確率と、のうち少なくとも 1 つが相違する、

プログラム。

【請求項 6】

サーバとユーザ端末とを備え、

前記サーバは、

ユーザへのゲームオブジェクトの付与に基づいて所定条件が満たされた場合に、複数のモードのなかからモードを選ぶモード選択を行い、

20

前記モード選択で選んだモードにおいて前記ユーザへ付与するゲームオブジェクトを選ぶ付与オブジェクト選択を行い、

前記複数のモードは、少なくとも第 1 モードと第 2 モードとを含み、

前記第 1 モードと前記第 2 モードは、互いに、ゲームオブジェクトの選び方と、ゲームオブジェクトを選ぶ母集団と、ゲームオブジェクト抽選時の当選確率と、のうち少なくとも 1 つが相違する、

システム。

30

40

50