

【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 30 日(2023.6.30)

【公開番号】特開 2021-104438(P2021-104438A)
【公開日】令和 3 年 7 月 26 日(2021.7.26)
【年通号数】公開・登録公報 2021-032
【出願番号】特願 2021-72571(P2021-72571)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/812(2014.01)

A 6 3 F 13/825(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/812 A

A 6 3 F 13/825

【手続補正書】

20

【提出日】令和 5 年 6 月 22 日(2023.6.22)

【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】

ゲームの進行に応じて特典を付与するゲームを実行するためのプログラムであって、
異なり得る特典および異なり得る特典要素がそれぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れ
かをユーザに選択させる選択処理と、
前記選択処理により選択肢が選択されるごとに、前記選択処理により選択された選択肢に
関連付けられた特典を付与する第 1 の特典付与処理と、
前記選択処理により選択肢が選択されるごとに、前記選択処理により選択された選択肢に
関連付けられた特典要素を蓄積する蓄積処理と、
前記第 1 の特典付与処理により特典を付与するタイミングとは異なり、ユーザによって選
択されるタイミングに応じて、前記蓄積処理により蓄積された特典要素に基づいた特典を
付与する第 2 の特典付与処理と、をコンピュータに実行させるためのプログラム。

30

【請求項 2】

前記第 2 の特典付与処理では、前記特典要素に関連付けられた属性に基づいて特典が決定
されることを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

40

【請求項 3】

所定の条件を満たすことにより、前記複数の選択肢にそれぞれ関連付けられる特典要素の
属性を変更する変更処理を、更にコンピュータに実行させるための請求項 1 または 2 に記
載のプログラム。

【請求項 4】

前記変更処理では、前記蓄積処理により蓄積された特典要素に基づいた特典を付与した後
に、前記複数の選択肢にそれぞれ関連付けられる特典要素の属性を変更することを特徴と
する請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

50

前記蓄積処理により蓄積された特典要素に基づいた特典を付与した場合に、前記蓄積処理により蓄積された特典要素を消失させる処理を、更にコンピュータに実行させることを特徴とする請求項 1 ないし 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記複数の選択肢を複数の第 1 選択肢とし、前記選択処理を第 1 の選択処理とすると、前記複数の第 1 選択肢の種類と異なる複数の第 2 選択肢の何れかをユーザに選択させる第 2 の選択処理を、更にコンピュータに実行させ、
前記第 2 の特典付与処理では、前記第 2 の選択処理により選択肢が選択されるタイミングに応じて、前記蓄積処理により蓄積された特典要素に基づいた特典を付与することを特徴とする請求項 1 ないし 5 の何れか 1 項に記載のプログラム。

10

【請求項 7】

前記第 2 の特典付与処理では、前記蓄積処理により蓄積された特典要素および前記第 2 の選択処理により選択された第 2 選択肢に基づいて特典が決定されることを特徴とする請求項 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記特典要素は、選択肢に関連付けられたオブジェクトであって、
前記蓄積処理では、前記選択処理により選択肢が選択されるごとに前記オブジェクトを蓄積することを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記第 2 の特典付与処理では、前記蓄積処理により蓄積されたオブジェクトに関連付けられた属性に基づいて特典が決定されることを特徴とする請求項 8 に記載のプログラム。

20

【請求項 10】

前記蓄積処理では、前記オブジェクトを蓄積できる上限が定められていることを特徴とする請求項 8 または 9 に記載のプログラム。

【請求項 11】

前記オブジェクトを第 1 オブジェクトとすると、
前記第 2 の特典付与処理では、前記選択処理において前記第 1 オブジェクトとは異なる種類の第 2 オブジェクトが関連付けられた選択肢を選択された場合、前記第 2 オブジェクトが関連付けられた選択肢が選択された回数に基づいて特典を付与することを特徴とする請求項 8 ないし 10 の何れか 1 項に記載のプログラム。

30

【請求項 12】

前記第 2 の特典付与処理では、異なる種類の特典を付与することを特徴とする請求項 1 ないし 11 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 13】

サーバ装置またはゲーム装置において、ゲームの進行に応じて特典を付与するゲームを制御するゲーム制御方法であって、
異なり得る特典および異なり得る特典要素がそれぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択処理と、
前記選択処理により選択肢が選択されるごとに、前記選択処理により選択された選択肢に関連付けられた特典を付与する第 1 の特典付与処理と、
前記選択処理により選択肢が選択されるごとに、前記選択処理により選択された選択肢に関連付けられた特典要素を蓄積する蓄積処理と、
前記第 1 の特典付与処理により特典を付与するタイミングとは異なり、ユーザによって選択されるタイミングに応じて、前記蓄積処理により蓄積された特典要素に基づいた特典を付与する第 2 の特典付与処理と、を有することを特徴とするゲーム制御方法。

40

【請求項 14】

ゲームの進行に応じて特典を付与するゲームを実行するゲーム装置であって、
異なり得る特典および異なり得る特典要素がそれぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れかをユーザに選択させる選択手段と、
前記選択手段により選択肢が選択されるごとに、前記選択手段により選択された選択肢に

50

関連付けられた特典を付与する第 1 の特典付与手段と、
前記選択手段により選択肢が選択されるごとに、前記選択手段により選択された選択肢に
関連付けられた特典要素を蓄積する蓄積手段と、
前記第 1 の特典付与手段により特典を付与するタイミングとは異なり、ユーザによって選
択されるタイミングに応じて、前記蓄積手段により蓄積された特典要素に基づいた特典を
付与する第 2 の特典付与手段と、を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 15】

ゲームの進行に応じて特典を付与するゲームを実行するゲームシステムであって、
異なり得る特典および異なり得る特典要素がそれぞれ関連付けられた複数の選択肢の何れ
かをユーザに選択させる選択手段と、
前記選択手段により選択肢が選択されるごとに、前記選択手段により選択された選択肢に
関連付けられた特典を付与する第 1 の特典付与手段と、
前記選択手段により選択肢が選択されるごとに、前記選択手段により選択された選択肢に
関連付けられた特典要素を蓄積する蓄積手段と、
前記第 1 の特典付与手段により特典を付与するタイミングとは異なり、ユーザによって選
択されるタイミングに応じて、前記蓄積手段により蓄積された特典要素に基づいた特典を
付与する第 2 の特典付与手段と、を有することを特徴とするゲームシステム。

10

20

30

40

50