

【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 4 月 12 日(2023.4.12)

【公開番号】特開 2021-159520(P2021-159520A)
【公開日】令和 3 年 10 月 11 日(2021.10.11)
【年通号数】公開・登録公報 2021-049
【出願番号】特願 2020-66305(P2020-66305)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 4 日(2023.4.4)

【手続補正 1】

20

【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】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピューターを機能させ、

30

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラム。

【請求項 2】

40

請求項 1 において、

前記抽選処理は、

プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定し、

前記上限値処理は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、全ての前記特定ゲーム媒体について、各特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させるプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 において、

前記特定ゲーム媒体は、

50

前記第 1 パラメーターが所定値以上となり前記第 2 パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、

前記表示制御部は、

前記特定入力表示への入力が受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第 2 パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを増加させて表示させるプログラム。

【請求項 4】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピューターを機能させ、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラム。

【請求項 5】

請求項 4 において、

前記抽選処理は、

プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定し、

前記上限値処理は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、全ての前記特定ゲーム媒体について、各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて各特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにするプログラム。

【請求項 6】

請求項 4 または 5 において、

前記特定ゲーム媒体は、

前記第 1 パラメーターが所定値以上となり前記第 2 パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、

前記表示制御部は、

前記特定入力表示への入力が受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第 2 パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを増加させて表示させるプログラム。

【請求項 7】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示へ

10

20

30

40

50

の入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システム。

【請求項 8】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

10

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システム。

【請求項 9】

1 または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、

20

前記表示制御ステップでは、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付ステップでは、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法。

【請求項 10】

30

1 または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、

前記表示制御ステップでは、

今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

40

前記入力受付ステップでは、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法。