

【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11月11日(2024.11.11)

【公開番号】特開2023-70087(P2023-70087A)

【公開日】令和5年5月18日(2023.5.18)

【年通号数】公開公報(特許)2023-091

【出願番号】特願2022-166559(P2022-166559)

【国際特許分類】

A 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/58(2014.01)

A 63 F 13/792(2014.01)

A 63 F 13/95(2014.01)

A 63 F 13/533(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/69

A 63 F 13/58

A 63 F 13/792

A 63 F 13/95 A

A 63 F 13/533

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月31日(2024.10.31)

【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】

30

第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム装置であって、  
対戦の実行又は対戦の放棄を選択可能な選択肢を含む操作画面を表示する表示制御手段と

— プレイヤの操作を受け付ける受付手段と、

前記第1ゲーム要素に対応付けられた物品を前記プレイヤに提供する第1提供手段と、

前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、  
前記第1ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、  
第2ゲーム要素を前記プレイヤに提供する第2提供手段と、

を備えるゲーム装置。

【請求項2】

前記第2ゲーム要素は、プレイヤが対戦を有利に進めることができるアイテムである、  
請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記第2提供手段は、物品に対応付けられていない第2ゲーム要素を前記プレイヤに提供する、

請求項1又は請求項2に記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記第1ゲーム要素は、キャラクタ情報を含み、

前記第2ゲーム要素は、前記キャラクタ情報に含まれる何れかの数値を上昇させるアイ

50

テムである、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記第 2 提供手段は、次回以降のゲームにおいて、前記第 2 ゲーム要素を前記プレイヤに提供可能に制御する、

請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記第 1 提供手段は、前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けた後、又は、前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けた後において、前記物品を前記プレイヤに提供する、

10

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記第 2 提供手段は、前記物品が提供された後に、前記第 2 ゲーム要素を提供する、

請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 8】

第 1 ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームをコンピュータに実行させるプログラムであつて、

前記コンピュータを、

対戦の実行又は対戦の放棄を選択可能な選択肢を含む操作画面を表示する表示制御手段、

プレイヤの操作を受け付ける受付手段、

前記第 1 ゲーム要素に対応付けられた物品の前記プレイヤへの提供を制御する第 1 提供制御手段、

20

前記受付手段が前記対戦を実行する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、前記第 1 ゲーム要素を用いた対戦を含むゲームを実行するゲーム実行手段、

前記受付手段が前記対戦を放棄する選択肢の選択操作を受け付けたことを条件として、第 2 ゲーム要素を前記プレイヤに提供する第 2 提供手段、

として機能させるプログラム。

30

40

50