

【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4月24日(2024.4.24)

【公開番号】特開2024-49394(P2024-49394A)

【公開日】令和6年4月9日(2024.4.9)

【年通号数】公開公報(特許)2024-065

【出願番号】特願2023-192772(P2023-192772)

【国際特許分類】

A 63 F 13/533(2014.01)

10

A 63 F 13/52(2014.01)

A 63 F 13/53(2014.01)

A 63 F 13/69(2014.01)

A 63 F 13/792(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/533

A 63 F 13/52

A 63 F 13/53

A 63 F 13/69

A 63 F 13/792

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年4月15日(2024.4.15)

【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

ゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記ゲームに含まれる第1ゲームを実行するための第1入力受付部を含むゲーム画面を表示させる表示制御手段と、

前記第1入力受付部への操作に基づいて、前記第1ゲームを第1アイテム又は所定通貨と引き替えに実行する第1ゲーム実行手段と、

前記所定通貨と引き替えに、前記第1アイテム及び前記第1アイテムとは異なる前記ゲーム内で使用可能な他のゲーム媒体を含む購入ゲーム媒体を購入するプレイヤと、前記購入ゲーム媒体とを関連付ける購入実行手段として機能させ、

前記表示制御手段は、前記第1入力受付部への操作に基づいて、前記第1アイテムと引き替えに前記第1ゲームを実行するための第2入力受付部と、前記購入ゲーム媒体を購入するための第3入力受付部と、を含む選択画面を表示させる、

プログラム。

【請求項2】

前記表示制御手段は、前記第3入力受付部への操作に基づいて、前記選択画面から前記購入ゲーム媒体を購入するための購入画面を表示させる、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記表示制御手段は、前記選択画面に、前記所定通貨と引き替えに前記第1ゲームを実行するための第4入力受付部を表示させる、

40

50

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータに、

前記購入ゲーム媒体の前記プレイヤと関連付けられた購入可否情報に基づいて、前記プレイヤが前記購入ゲーム媒体を購入可能であるかを判定する判定手段として機能させ、

前記表示制御手段は、前記購入ゲーム媒体が購入可能であると判定された場合、前記ゲーム画面内、前記選択画面内、又は前記購入ゲーム媒体を購入するための購入画面内に、前記購入ゲーム媒体が購入可能であることを示す購入可能表示を表示させる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】

10

次の構成 [ 2 ] ~ [ 4 ] の少なくとも 1 以上を有する、

請求項 1 に記載のプログラム。

[ 2 ] 前記表示制御手段は、前記第 3 入力受付部への操作に基づいて、前記選択画面から前記購入ゲーム媒体を購入するための購入画面を表示させる。

[ 3 ] 前記表示制御手段は、前記選択画面に、前記所定通貨と引き替えに前記第 1 ゲームを実行するための第 4 入力受付部を表示させる。

[ 4 ] 前記コンピュータに、

前記購入ゲーム媒体の前記プレイヤと関連付けられた購入可否情報に基づいて、前記プレイヤが前記購入ゲーム媒体を購入可能であるかを判定する判定手段として機能させ、

前記表示制御手段は、前記購入ゲーム媒体が購入可能であると判定された場合、前記ゲーム画面内、前記選択画面内、又は前記購入ゲーム媒体を購入するための購入画面内に、前記購入ゲーム媒体が購入可能であることを示す購入可能表示を表示させる。

【請求項 6】

20

ゲームを実行する情報処理装置であって、

前記ゲームに含まれる第 1 ゲームを実行するための第 1 入力受付部を含むゲーム画面を表示させる表示制御手段と、

前記第 1 入力受付部への操作に基づいて、前記第 1 ゲームを第 1 アイテム又は所定通貨と引き替えに実行する第 1 ゲーム実行手段と、

前記所定通貨と引き替えに、前記第 1 アイテム及び前記第 1 アイテムとは異なる前記ゲーム内で使用可能な他のゲーム媒体を含む購入ゲーム媒体を購入するプレイヤと、前記購入ゲーム媒体とを関連付ける購入実行手段と、

30

を備え、

前記表示制御手段は、前記第 1 入力受付部への操作に基づいて、前記第 1 アイテムと引き替えに前記第 1 ゲームを実行するための第 2 入力受付部と、前記購入ゲーム媒体を購入するための第 3 入力受付部と、を含む選択画面を表示させる、

情報処理装置。

【請求項 7】

40

ゲームの方法であって、

情報処理装置により、前記ゲームに含まれる第 1 ゲームを実行するための第 1 入力受付部を含むゲーム画面を表示させる表示制御ステップと、

情報処理装置により、前記第 1 入力受付部への操作に基づいて、前記第 1 ゲームを第 1 アイテム又は所定通貨と引き替えに実行する第 1 ゲーム実行ステップと、

情報処理装置により、前記所定通貨と引き替えに、前記第 1 アイテム及び前記第 1 アイテムとは異なる前記ゲーム内で使用可能な他のゲーム媒体を含む購入ゲーム媒体を購入するプレイヤと、前記購入ゲーム媒体とを関連付ける購入実行ステップと、

を含み、

前記表示制御ステップは、前記第 1 入力受付部への操作に基づいて、前記第 1 アイテムと引き替えに前記第 1 ゲームを実行するための第 2 入力受付部と、前記購入ゲーム媒体を購入するための第 3 入力受付部と、を含む選択画面を表示させる、

方法。

50

**【請求項 8】**

ゲームを実行するシステムであって、

前記システムは、複数の情報処理装置を有し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、前記ゲームに含まれる第1ゲームを実行するための第1入力受付部を含むゲーム画面を表示させる表示制御手段として機能し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、前記第1入力受付部への操作に基づいて、前記第1ゲームを第1アイテム又は所定通貨と引き替えに実行する第1ゲーム実行手段として機能し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、前記所定通貨と引き替えに、前記第1アイテム及び前記第1アイテムとは異なる前記ゲーム内で使用可能な他のゲーム媒体を含む購入ゲーム媒体を購入するプレイヤと、前記購入ゲーム媒体とを関連付ける購入実行手段として機能し、

10

前記表示制御手段は、前記第1入力受付部への操作に基づいて、前記第1アイテムと引き替えに前記第1ゲームを実行するための第2入力受付部と、前記購入ゲーム媒体を購入するための第3入力受付部と、を含む選択画面を表示させる、

システム。

20

30

40

50