

【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 6 3 F 13/533(2014.01)  
A 6 3 F 13/52(2014.01)  
A 6 3 F 13/53(2014.01)  
A 6 3 F 13/69(2014.01)  
A 6 3 F 13/792(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/533  
A 6 3 F 13/52  
A 6 3 F 13/53  
A 6 3 F 13/69  
A 6 3 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ーと、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。

40

【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、

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ーと関連付けられた購入可否情報に基づいて、前記プレイヤーが前記購入ゲーム媒体を購入可能であること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】

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ーと関連付けられた購入可否情報に基づいて、前記プレイヤーが前記購入ゲーム媒体を購入可能であること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】

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ーと、前記購入ゲーム媒体とを関連付ける購入実行手段と、

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】

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ーと、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。

10

20

30

40

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ーと、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、

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。

10

20

30

40

50