

【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 7 年 6 月 25 日(2025.6.25)

【公開番号】特開 2024-39027(P2024-39027A)

【公開日】令和 6 年 3 月 21 日(2024.3.21)

【年通号数】公開公報(特許)2024-052

【出願番号】特願 2023-207596(P2023-207596)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/70(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

G 0 6 Q 50/10(2012.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/70

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/79

G 0 6 Q 50/10

20

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 6 月 17 日(2025.6.17)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサと、記憶部とを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザがゲーム内オブジェクトを購入したことを示す購入リクエストを受信する購入ステップと、

前記購入ステップにおいて受け付けた前記購入リクエストに基づき、前記ゲーム内オブジェクトを前記ユーザに付与する付与ステップと、

40

前記付与ステップにおいて前記ユーザに対して前記ゲーム内オブジェクトを付与した後に、前記購入ステップにおいて受信した前記購入リクエストに対して前記購入が取り消されたことを示す取消情報を取得する取得ステップと、

前記取得ステップにおいて取得した前記取消情報に基づき、前記付与ステップにおいて前記ユーザに付与された前記ゲーム内オブジェクトに対して前記取得ステップにおいて前記購入が取り消されたことを示す情報を記憶する処理ステップと、

前記処理ステップにおいて、前記購入が取り消されたことを示す情報が記憶された前記ゲーム内オブジェクトを、他のゲーム内オブジェクトと識別可能に前記ユーザまたは他のユーザに対して提示する提示ステップと、

50

を実行させる、
ゲームプログラム。

【請求項 2】

プロセッサと、記憶部とを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザがゲーム内オブジェクトを購入したことを示す購入リクエストを受信する購入ステップと、

前記購入ステップにおいて受け付けた前記購入リクエストに基づき、前記ゲーム内オブジェクトを前記ユーザに付与する付与ステップと、

前記付与ステップにおいて前記ユーザに対して前記ゲーム内オブジェクトを付与した後に、前記購入ステップにおいて受信した前記購入リクエストに対して前記購入が取り消されたことを示す取消情報を取得する取得ステップと、

前記取得ステップにおいて取得した前記取消情報に基づき、前記購入が取り消された前記ユーザに対して所定の制限を与える処理ステップと、

前記取得ステップにおいて前記取消情報を取得した後に、前記ユーザによるゲーム操作を受け付ける操作ステップと、

前記操作ステップにおいて受け付けた前記ユーザによる前記ゲーム操作に基づき、前記ユーザのゲーム内評価を設定する評価ステップと、

を実行させ、

前記評価ステップは、

前記操作ステップにおいて、前記ユーザによる前記ゲーム内オブジェクトを放棄または返品する操作を受け付けた場合は、前記ユーザの前記ゲーム内評価を低下させず、

前記操作ステップにおいて、前記ユーザによる前記ゲーム内オブジェクトを放棄または返品する操作を受け付けなかった場合は、前記ユーザの前記ゲーム内評価を低下させる、

ステップを含む、
ゲームプログラム。

【請求項 3】

前記取消情報は外部サーバから取得した情報である、
請求項 1 または 2 記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記処理ステップは、前記購入が取り消されたことを示す情報が記憶された前記ゲーム内オブジェクトを使用できなくする処理を実行するステップである、
請求項 1 記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記評価ステップは、前記操作ステップにおいて、前記ユーザによる前記ゲーム内オブジェクトをゲーム内において使用する操作を受け付けた場合は、前記ユーザの前記ゲーム内評価を低下させる、ステップを含む、
請求項 2 記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記取得ステップにおいて取得した 1 または複数の前記取消情報の取得回数を記憶する記憶ステップと、

前記取得ステップにおいて取得した前記取消情報に基づき、前記記憶ステップにおいて記憶された前記取消情報の前記取得回数が多いほど、前記ユーザのゲーム内評価をより低下させる評価ステップと、

を実行させる、

請求項 1 または 2 記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

10

20

30

40

50

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記取得ステップにおいて取得した 1 または複数の前記取消情報の取消金額を記憶する記憶ステップと、

前記取得ステップにおいて取得した前記取消情報に基づき、前記記憶ステップにおいて記憶された前記取消情報の前記取消金額が多いほど、前記ユーザのゲーム内評価をより低下させる評価ステップと、

を実行させる、

請求項 1 または 2 記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記取得ステップにおいて前記取消情報を取得した後に、前記ユーザによるアカウントの引き継ぎ有無またはアカウントの引き継ぎ回数に基づき、前記ユーザのゲーム内評価を設定する評価ステップと、

を実行させる、

請求項 1 または 2 記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

プロセッサと、記憶部とを備える情報処理装置であって、

前記プロセッサは、請求項 1、2、5 のいずれか記載のゲームプログラムを実行する、情報処理装置。

【請求項 10】

プロセッサと、記憶部とを備える情報処理装置を含む情報処理システムであって、

前記プロセッサは、請求項 1、2、5 のいずれか記載のゲームプログラムを実行する、情報処理システム。

【請求項 11】

プロセッサと、記憶部とを備えるコンピュータにより実行される情報処理方法であって、前記プロセッサに、請求項 1、2、5 のいずれか記載のゲームプログラムを実行させる、情報処理方法。

10

20

30

40

50