

【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 3 月 7 日(2023.3.7)

【公開番号】特開 2022-164933(P2022-164933A)  
【公開日】令和 4 年 10 月 27 日(2022.10.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-198  
【出願番号】特願 2022-141094(P2022-141094)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/80 B

20

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 27 日(2023.2.27)

【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】

ゲーム要素を取得するゲーム要素取得手段、

30

前記ゲーム要素の取得毎に抽選によって、無償で、第 1 贈与アイテムを取得可能な第 1 贈与アイテム取得手段、

前記ゲーム要素の取得回数が予め定められた所定取得回数に達すると、無償で、第 2 贈与アイテムを取得する第 2 贈与アイテム取得手段、  
としてコンピュータを機能させ、

前記第 1 贈与アイテム取得手段は、前記ゲーム要素の取得回数が前記所定取得回数以下の間に、少なくとも一回は前記第 1 贈与アイテムを取得し、

前記ゲーム要素は、プレイヤーが対戦に使用するものである、  
プログラム。

【請求項 2】

40

前記第 1 贈与アイテム及び前記第 2 贈与アイテムは、前記対戦に使用されるものではない、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム要素はデッキを構成し、

前記第 1 贈与アイテム及び前記第 2 贈与アイテムは、前記デッキを構成するものではない、

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 贈与アイテム取得手段は、前記第 1 贈与アイテムを取得したか否かの演出後、

50

前記第 2 贈与アイテムの取得の演出を行う、  
請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 1 贈与アイテム及び前記第 2 贈与アイテムは、前記ゲーム要素の外観を変更可能なアイテム、前記ゲーム要素に交換可能なアイテム、又は、ゲーム内通貨である  
請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 6】

前記ゲーム要素取得手段は、一回の取得で、単一のゲーム要素、又は、複数のゲーム要素から成る集合体を取得する、  
請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

10

【請求項 7】

前記プログラムは、  
前記プレーヤと対応付けられ、前記プレーヤのゲームの進行により変化するキャラクタ情報を持ち、前記プレーヤのゲーム要素を使用して他のプレーヤと対戦が可能なノンプレーヤキャラクタを設定するノンプレーヤキャラクタ設定手段としてコンピュータを機能させ、  
前記第 1 贈与アイテム及び前記第 2 贈与アイテムの少なくともいずれかは、前記ノンプレーヤキャラクタの外観を変更するアイテムである、  
請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

ゲーム要素を取得するゲーム要素取得手段と、  
前記ゲーム要素の取得毎に抽選によって、無償で、第 1 贈与アイテムを取得可能な第 1 贈与アイテム取得手段と、  
前記ゲーム要素の取得回数が予め定められた所定取得回数に達すると、無償で、第 2 贈与アイテムを取得する第 2 贈与アイテム取得手段と、  
を備え、  
前記第 1 贈与アイテム取得手段は、前記ゲーム要素の取得回数が前記所定取得回数以下の間に、少なくとも一回は前記第 1 贈与アイテムを取得し、  
前記ゲーム要素は、プレーヤが対戦に使用するものである、  
端末。

20

【請求項 9】

ゲーム要素を提供するゲーム要素提供手段、  
前記ゲーム要素の提供毎に抽選によって、無償で、第 1 贈与アイテムを提供可能な第 1 贈与アイテム提供手段、  
前記ゲーム要素の提供回数が予め定められた所定提供回数に達すると、無償で、第 2 贈与アイテムを提供する第 2 贈与アイテム提供手段、  
としてコンピュータを機能させ、  
前記第 1 贈与アイテム提供手段は、前記ゲーム要素の取得回数が前記所定取得回数以下の間に、少なくとも一回は前記第 1 贈与アイテムを提供し、  
前記ゲーム要素は、プレーヤが対戦に使用するものである、  
プログラム。

30

【請求項 10】

ゲーム要素を提供するゲーム要素提供手段と、  
前記ゲーム要素の提供毎に抽選によって、無償で、第 1 贈与アイテムを提供可能な第 1 贈与アイテム提供手段と、  
前記ゲーム要素の提供回数が予め定められた所定提供回数に達すると、無償で、第 2 贈与アイテムを提供する第 2 贈与アイテム提供手段と、  
を備え、  
前記第 1 贈与アイテム提供手段は、前記ゲーム要素の取得回数が前記所定取得回数以下の間に、少なくとも一回は前記第 1 贈与アイテムを提供し、

40

50

前記ゲーム要素は、プレーヤが対戦に使用するものである、  
ゲーム管理装置。

10

20

30

40

50