

【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 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/792(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

A 63 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/69

A 63 F 13/792

A 63 F 13/69 510

A 63 F 13/58

A 63 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、プレーヤが対戦に使用するものである、
プログラム。

【請求項2】

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

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