

【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 12 月 25 日(2024.12.25)

【公開番号】特開 2023-59227(P2023-59227A)
【公開日】令和 5 年 4 月 26 日(2023.4.26)
【年通号数】公開公報(特許)2023-078
【出願番号】特願 2022-115199(P2022-115199)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

20

【提出日】令和 6 年 12 月 17 日(2024.12.17)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーが保有する第 1 のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第 1 情報をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

30

プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第 1 情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第 2 情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第 2 のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、
をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項 2】

40

前記特定画像を表示部に表示する処理は、

前記第 2 情報に基づいて、前記特定画像を変化させる、

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記第 2 情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理は、

前記特定画像の状況に拘わらず前記第 2 情報を変更可能である、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

プレイヤーが保有する第 1 のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第 1 情報

50

をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第1情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第2のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、
を含む情報処理方法。

10

【請求項5】

1または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、
前記コンピュータは、
プレイヤーが保有する第1のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第1情報をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第1情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第2のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、
を遂行する情報処理システム。

20

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

30

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
プレイヤーが保有する第1のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第1情報をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第1情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、
前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第2のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、
をコンピュータに遂行させる。

40

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

また、前記特定画像を表示部に表示する処理は、前記第2情報に基づいて、前記特定画像を変化させてもよい。

50

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、前記第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理は、前記特定画像の状況に拘わらず前記第2情報を変更可能であってもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

プレイヤーが保有する第1のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第1情報をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第1情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第2のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、

を含む。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1 または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

プレイヤーが保有する第1のゲームコンテンツで使用可能な要素の保有量に関する第1情報をプレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて、前記要素のストックを可能にする有効化情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されており、かつ、前記要素の前記保有量が前記プレイヤーが保有可能な上限値に達していることを示す前記第1情報が記憶されている場合、前記要素の取得に応じて、前記要素のストック量に関する第2情報を前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶する処理と、

前記有効化情報が前記プレイヤー識別情報に関連付けて記憶されている場合、第2のゲームコンテンツにおいて特定画像を表示部に表示する処理と、
を遂行する。

10

20

30

40

50