

【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2月17日(2025.2.17)

【公開番号】特開2023-118691(P2023-118691A)

【公開日】令和5年8月25日(2023.8.25)

【年通号数】公開公報(特許)2023-160

【出願番号】特願2023-44080(P2023-44080)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

10

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/69 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月6日(2025.2.6)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

コンピュータを、

複数のコンテンツの中から、プレイヤが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段、

一のプレイヤが、前記編成された編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーする場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤを特定する特定手段、

30

前記特定された前記編成プレイヤに対して報酬を付与する付与手段、

として機能させ、

前記付与手段は、前記報酬を付与してから所定期間内において前記一のプレイヤが前記編成パーティとは異なる編成パーティを新たにコピーした場合に、前記編成プレイヤに対して前記報酬を付与しない、

プログラム。

【請求項2】

前記特定手段は、前記一のプレイヤが前記編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを自身の前記採用パーティとしてコピーした場合に、前記編成プレイヤを特定する、

40

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記付与手段は、前記一のプレイヤが前記コピーしたパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、前記編成プレイヤに報酬を付与する、

請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記付与手段は、前記一のプレイヤが前記コピーしたパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、前記編成プレイヤに報酬を付与する、

請求項3に記載のプログラム。

【請求項5】

50

前記付与手段は、前記一のプレイヤが前記編成パーティを採用パーティとしてコピーした場合に第一報酬を付与し、前記一のプレイヤが前記採用パーティを更にコピーした場合に当該第一報酬とは異なる第二報酬を付与する、

請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記第一報酬は、前記第二報酬よりも価値が高い、

請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記第二報酬は、前記第一報酬よりも価値が高い、

請求項 5 に記載のプログラム。

10

【請求項 8】

複数のコンテンツの中から、プレイヤが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段と、

一のプレイヤが、前記編成された編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーする場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤを特定する特定手段と、

前記特定された前記編成プレイヤに対して報酬を付与する付与手段と、

を備え、

前記付与手段は、前記報酬を付与してから所定期間内において前記一のプレイヤが前記編成パーティとは異なる編成パーティを新たにコピーした場合に、前記編成プレイヤに対して前記報酬を付与しない、

20

情報処理装置。

30

40

50