

【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 9 月 17 日(2024.9.17)

【公開番号】特開 2022-169495(P2022-169495A)

【公開日】令和 4 年 11 月 9 日(2022.11.9)

【年通号数】公開公報(特許)2022-206

【出願番号】特願 2022-75791(P2022-75791)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/85(2014.01)

A 6 3 F 13/795(2014.01)

A 6 3 F 13/825(2014.01)

A 6 3 F 13/803(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/85

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/803

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/53

20

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 6 日(2024.9.6)

【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】

\_\_プレーヤの端末からの要求に応答して当該プレーヤと関連付けてキャラクタの登録を受け付けるキャラクタ登録部と、

前記キャラクタの登録が完了した複数の前記プレーヤのマッチングを行うマッチング処理部と、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれの情報およびマッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した前記キャラクタの情報の少なくとも一方に基づいて、マッチングされた複数の前記プレーヤが参加するマルチプレーヤ方式のゲームの事前情報に関する記事の編集を行い、当該記事の編集結果を、マッチングされた前記プレーヤの端末のそれぞれに提供する記事編集部としてコンピュータを機能させ、

40

前記キャラクタ登録部が、

前記プレーヤ毎に複数の前記キャラクタの登録を受け付け、

前記記事編集部が、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した複数の前記キャラクタから当該プレーヤ毎に、マッチングされた前記プレーヤ間で同じ種類の前記キャラクタが存在しないようにピックアップ対象となる前記キャラクタを決定し、マッチングされた前記プレーヤ毎に前記ピックアップ対象となった前記キャラクタに関する内容が含まれるように前記記事

50

を編集するプログラム。

【請求項 2】

\_\_プレーヤの端末からの要求に応答して当該プレーヤと関連付けてキャラクタの登録を受け付けるキャラクタ登録部と、

前記キャラクタの登録が完了した複数の前記プレーヤのマッチングを行うマッチング処理部と、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれの情報およびマッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した前記キャラクタの情報の少なくとも一方に基づいて、マッチングされた複数の前記プレーヤが参加するマルチプレーヤ方式のゲームの事前情報に関する記事の編集を行い、当該記事の編集結果を、マッチングされた前記プレーヤの端末のそれぞれ

10

に提供する記事編集部と、を含み、

前記キャラクタ登録部が、

前記プレーヤ毎に複数の前記キャラクタの登録を受け付け、

前記記事編集部が、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した複数の前記キャラクタから当該プレーヤ毎に、マッチングされた前記プレーヤ間で同じ種類の前記キャラクタが存在しないようにピックアップ対象となる前記キャラクタを決定し、マッチングされた前記プレーヤ毎に前記ピックアップ対象となった前記キャラクタに関する内容が含まれるように前記記事を編集する情報処理システム。

【請求項 3】

\_\_プレーヤの端末からの要求に応答して当該プレーヤと関連付けてキャラクタの登録を受け付けるキャラクタ登録ステップと、

前記キャラクタの登録が完了した複数の前記プレーヤのマッチングを行うマッチング処理ステップと、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれの情報およびマッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した前記キャラクタの情報の少なくとも一方に基づいて、マッチングされた複数の前記プレーヤが参加するマルチプレーヤ方式のゲームの事前情報に関する記事の編集を行い、当該記事の編集結果を、マッチングされた前記プレーヤの端末のそれぞれに提供する記事編集ステップと、をコンピュータに実行させ、

前記キャラクタ登録ステップにおいて、

前記プレーヤ毎に複数の前記キャラクタの登録を受け付け、

前記記事編集ステップにおいて、

マッチングされた前記プレーヤのそれぞれが登録した複数の前記キャラクタから当該プレーヤ毎に、マッチングされた前記プレーヤ間で同じ種類の前記キャラクタが存在しないようにピックアップ対象となる前記キャラクタを決定し、マッチングされた前記プレーヤ毎に前記ピックアップ対象となった前記キャラクタに関する内容が含まれるように前記記事を編集する情報処理方法。

20

30

40

50