

【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3年6月17日(2021.6.17)

【公開番号】特開2019-193769(P2019-193769A)

【公開日】令和1年11月7日(2019.11.7)

【年通号数】公開・登録公報2019-045

【出願番号】特願2018-233043(P2018-233043)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/85 (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)

【F I】

A 6 3 F 13/85

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/53

【手続補正書】

【提出日】令和3年4月27日(2021.4.27)

【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】

ゲームにおける所定処理が実行された場合に入手可能なアイテムを示すアイテム情報と、プレイヤが実行可能な前記処理を示す実行可能処理情報と、を取得する取得部と、前記アイテム情報と前記実行可能処理情報とに基づいて、前記プレイヤが前記アイテム入手するための前記処理を実行可能であると判断される場合、当該アイテムに対応する第1情報に関連づけて当該アイテムを入手可能であることを示す第2情報を出力するための出力情報を生成する出力情報生成部と、

をコンピュータに実現させるための情報処理プログラム。

【請求項2】

前記出力情報生成部は、前記第1情報に対するプレイヤ入力に基づいて、当該第1情報に対応する前記アイテム入手するための前記処理を実行可能な画面を出力するための出力情報を生成する、

請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

前記出力情報生成部は、前記アイテムを前記プレイヤが所持しているか否かを示すアイテム所持情報に基づいて前記プレイヤが前記アイテムを所持していると判断される場合、前記プレイヤが当該アイテムを所持していることを示す情報を出力するための出力情報を生成する、

請求項1又は2に記載の情報処理プログラム。

【請求項4】

前記取得部は、前記アイテムを獲得するために消費される消費アイテムであって、前記処理が実行された場合に入手可能な消費アイテムを示す消費アイテム情報をさらに取得し、

前記出力情報生成部は、前記消費アイテム情報と前記実行可能処理情報とに基づいて、前記プレイヤが前記消費アイテムを入手するための前記処理を実行可能であると判断される場合、当該消費アイテムに対応する情報に関連づけて当該消費アイテムを入手可能であることを示す情報を出力するための出力情報を生成する、

請求項 1～3 のいずれか一項に記載の情報処理プログラム。

#### 【請求項 5】

前記出力情報生成部は、前記アイテムを獲得するために消費される消費アイテムを前記プレイヤが所持しているか否かを示す消費アイテム所持情報に基づいて前記プレイヤが前記消費アイテムを所持していると判断される場合、前記プレイヤが当該消費アイテムを所持していることを示す情報を出力するための出力情報を生成する、

請求項 1～4 のいずれか一項に記載の情報処理プログラム。

#### 【請求項 6】

ゲームにおける所定処理が実行された場合に入手可能なアイテムを示すアイテム情報と、プレイヤが実行可能な前記処理を示す実行可能処理情報と、を取得する取得部と、

前記アイテム情報と前記実行可能処理情報とに基づいて、前記プレイヤが前記アイテムを入手するための前記処理を実行可能であると判断される場合、当該アイテムに対応する第1情報に関連づけて当該アイテムを入手可能であることを示す第2情報を出力するための出力情報を生成する出力情報生成部と、を備える、

情報処理サーバ。

#### 【請求項 7】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

ゲームにおける所定処理が実行された場合に入手可能なアイテムを示すアイテム情報と、プレイヤが実行可能な前記処理を示す実行可能処理情報と、を取得するステップと、

前記アイテム情報と前記実行可能処理情報とに基づいて、前記プレイヤが前記アイテムを入手するための前記処理を実行可能であると判断される場合、当該アイテムに対応する第1情報に関連づけて当該アイテムを入手可能であることを示す第2情報を出力するための出力情報を生成するステップと、を含む、

情報処理方法。