

【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6月22日(2023.6.22)

【公開番号】特開2022-29458(P2022-29458A)

【公開日】令和4年2月17日(2022.2.17)

【年通号数】公開公報(特許)2022-029

【出願番号】特願2021-179452(P2021-179452)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月13日(2023.6.13)

【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】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、

ゲーム媒体に関するゲーム媒体情報について表示の有無を設定し、

表示有りに設定された前記ゲーム媒体情報を表示し、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を非表示とし、

ゲーム媒体に対して複数の前記ゲーム媒体情報が関連付けられており、

新たなゲーム媒体を取得した時点において、前記新たなゲーム媒体に関連付けられた複数の前記ゲーム媒体情報のうちの少なくとも一部を表示無しに設定し、

ユーザからのゲーム媒体を指定した育成指示があった場合に、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を表示有りに切り替える、

情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、ゲーム媒体に関するゲーム媒体情報について表示の有無を設定し、

プロセッサが、表示有りに設定された前記ゲーム媒体情報を表示し、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を非表示とし、

ゲーム媒体に対して複数の前記ゲーム媒体情報が関連付けられており、

新たなゲーム媒体を取得した時点において、プロセッサが、前記新たなゲーム媒体に関連付けられた複数の前記ゲーム媒体情報のうちの少なくとも一部を表示無しに設定し、

プロセッサが、ユーザからのゲーム媒体を指定した育成指示があった場合に、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を表示有りに切り替える、

情報処理方法。

【請求項3】

プロセッサに、ゲーム媒体に関するゲーム媒体情報について表示の有無を設定させ、

プロセッサに、表示有りに設定された前記ゲーム媒体情報を表示させ、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を非表示とさせ、

10

20

30

40

50

ゲーム媒体に対して複数の前記ゲーム媒体情報が関連付けられており、

新たなゲーム媒体を取得した時点において、プロセッサに、前記新たなゲーム媒体に関連付けられた複数の前記ゲーム媒体情報のうちの少なくとも一部を表示無しに設定させ、

プロセッサに、ユーザからのゲーム媒体を指定した育成指示があった場合に、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を表示有りに切り替えさせる、

処理を実行させるプログラム。

【請求項 4】

端末と、前記端末とネットワークを介して通信をする情報処理装置とを含むシステムであって、

前記情報処理装置は、

ゲーム媒体に関するゲーム媒体情報について表示の有無を設定し、

表示有りに設定された前記ゲーム媒体情報を端末に表示し、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を非表示とし、

ゲーム媒体に対して複数の前記ゲーム媒体情報が関連付けられており、

新たなゲーム媒体を取得した時点において、前記新たなゲーム媒体に関連付けられた複数の前記ゲーム媒体情報のうちの少なくとも一部を表示無しに設定し、

ユーザからのゲーム媒体を指定した育成指示があった場合に、表示無しに設定された前記ゲーム媒体情報を表示有りに切り替える、

システム。

10

20

30

40

50