

【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 4 年 8 月 8 日(2022.8.8)

【公開番号】特開 2021-37256(P2021-37256A)

【公開日】令和 3 年 3 月 11 日(2021.3.11)

【年通号数】公開・登録公報 2021-013

【出願番号】特願 2020-8814(P2020-8814)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/80 B

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 29 日(2022.7.29)

【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】

プレイヤー端末と、前記プレイヤー端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体として
プレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、 30

所定時期よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて
選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 1 媒
体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、前記第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に
対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶
し、前記所定時期以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、前記第 2 媒体群情報を前
記第 1 の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、

前記先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記
第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第 2 の記憶領域に記憶されている前記第 2
媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、
前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし
、前記第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、
を備える情報処理システム。 40

【請求項 2】

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方は、

少なくとも前記第 1 のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体がもたらす機能が前記ゲー
ム媒体ごとに対応付けられた第 1 機能情報、および、少なくとも前記第 2 のゲーム条件に
対応する前記ゲーム媒体がもたらす機能が前記ゲーム媒体ごとに対応付けられた第 2 機能
情報を含む複数の機能情報を記憶する機能情報記憶部を備え、

前記ゲーム実行部は、前記機能情報に基づいて前記ゲームを進行し、

50

前記ゲーム媒体には、前記第 1 のゲーム条件および前記第 2 のゲーム条件の双方に対応し、かつ、前記第 1 機能情報と前記第 2 機能情報とで異なる機能が対応付けられた特定のゲーム媒体が含まれる請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 3】

プレイヤー端末、および、前記プレイヤー端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するステップと、

所定時期よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、前記第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、前記所定時期以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、前記第 2 媒体群情報を前記第 1 の記憶領域に記憶するステップと、

前記先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第 2 の記憶領域に記憶されている前記第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするステップと、

を含む情報処理方法。

【請求項 4】

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

所定時期よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、前記第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、前記所定時期以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、前記第 2 媒体群情報を前記第 1 の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、

前記先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第 2 の記憶領域に記憶されている前記第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第 1 の記憶領域に記憶されている前記第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、

してコンピュータを機能させる情報処理プログラム。

【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】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤー端末と、プレイヤー端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、プレイヤー端末およびサーバのいずれか一方または双方が、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、所定時期よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、所定時期以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、第 2 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶する媒体

群情報記憶部と、先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第1媒体群情報を用いたゲーム、および、第2の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、を備える。

【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】

10

【0007】

また、情報処理システムは、プレイヤー端末およびサーバのいずれか一方または双方は、少なくとも第1のゲーム条件に対応するゲーム媒体がもたらす機能がゲーム媒体ごとに対応付けられた第1機能情報、および、少なくとも第2のゲーム条件に対応するゲーム媒体がもたらす機能がゲーム媒体ごとに対応付けられた第2機能情報を含む複数の機能情報を記憶する機能情報記憶部を備え、ゲーム実行部は、機能情報に基づいてゲームを進行し、ゲーム媒体には、第1のゲーム条件および第2のゲーム条件の双方に対応し、かつ、第1機能情報と第2機能情報とで異なる機能が対応付けられた特定のゲーム媒体が含まれてもよい。

【手続補正4】

20

【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】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、プレイヤー端末、および、プレイヤー端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するステップと、所定期間よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第1媒体群情報を第1の記憶領域に記憶し、第1のゲーム条件と異なる第2のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第2媒体群情報を第2の記憶領域に記憶し、所定期間以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、第2媒体群情報を第1の記憶領域に記憶するステップと、先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第1媒体群情報を用いたゲーム、および、第2の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするステップと、を含む。

30

【手続補正5】

40

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、所定期間よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第1媒体群情報を第1の記憶領域に記憶し、第1のゲーム条件と異なる第2

50

のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第2媒体群情報を第2の記憶領域に記憶し、所定期間以降の後期間中、プレイヤの操作に基づいて、第2媒体群情報を第1の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、先期間中は、プレイヤの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第1媒体群情報を用いたゲーム、および、第2の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、してコンピュータを機能させる。

10

20

30

40

50