

【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11月6日(2023.11.6)

【公開番号】特開2023-110039(P2023-110039A)

【公開日】令和5年8月8日(2023.8.8)

【年通号数】公開公報(特許)2023-148

【出願番号】特願2023-92173(P2023-92173)

【国際特許分類】

A 63 F 13/5375(2014.01)

10

A 63 F 13/53(2014.01)

A 63 F 13/69(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/5375

A 63 F 13/53

A 63 F 13/69

A 63 F 13/79

20

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月26日(2023.10.26)

【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の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、前記アイテムを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と、前記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、

30

所定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、

前記出力情報生成部は、

前記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、前記アイテムに対応する第1情報に関連づけて前記アイテムを所持していることを示す第2情報を、前記第1情報を表示する画面において出力するための出力情報を生成し、

前記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ないと判断され、且つ、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が実行可能であると判断される場合、前記第1情報を選択するためのプレイヤ入力に基づいて、前記アイテムを入手可能な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、

40

情報処理プログラム。

【請求項2】

ゲームにおける所定の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、前記アイテムに対応する第3情報に関連づけて前記アイテムを入手可能であることを示す第4情報を、前記第3情

50

報を表示する画面において出力するための出力情報を生成する出力情報生成部と、

前記ゲームを動作させるための処理を実行する処理実行部と、

をコンピュータに実現させ、

前記出力情報生成部は、前記第4情報が関連づけられた前記第3情報を選択するための前記プレイヤの指示に基づいて、前記アイテムを入手可能な処理を含む処理選択画面を出力するための出力情報を生成し、

前記処理実行部は、前記処理選択画面において選択された選択された処理を実行する、情報処理プログラム。

【請求項3】

前記アイテムを入手可能な処理を実行可能な画面は、前記アイテムを入手可能な処理を含む処理選択画面である、請求項1に記載の情報処理プログラム。 10

【請求項4】

前記処理選択画面において、実行不可能な処理について、実行不可能であることが分かるように表示させる、請求項2又は3に記載の情報処理プログラム。

【請求項5】

出力情報生成部は、前記アイテム情報と前記実行可能情報に基づいて、前記プレイヤが前記アイテムを入手するための処理が実行不可能であると判断される場合、前記アイテムが入手不可能である旨を報知するための画面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6】

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、前記消費アイテムに対応する情報に関連づけて前記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又は2に記載の情報処理プログラム。

【請求項7】

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、前記プレイヤが前記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6のいずれか一項に記載の情報処理プログラム。

【請求項8】

ゲームにおける所定の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、前記アイテムを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と、前記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、

所定の出力情報を生成する出力情報生成部と、

を備える情報処理装置であって、

前記出力情報生成部は、前記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、前記アイテムに対応する第1情報を関連づけて前記アイテムを所持していることを示す第2情報を、前記第1情報を表示する画面において出力するための出力情報を生成し、

前記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ないと判断され、且つ、前記アイテム情報と前記実行処理可能情報に基づいて、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が実行可能であると判断される場合、前記第1情報を選択するためのプレイヤ入力に基づいて、前記アイテムを入手可能な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、

情報処理装置。

10

20

30

40

50

【請求項 9】

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の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、前記アイテムを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と、前記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、を取得する取得ステップと、

所定の出力情報を生成する出力情報生成ステップとを含み、

前記出力情報生成ステップは、前記アイテム所有情報に基づいて、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、前記アイテムに対応する第1情報に関連づけて前記アイテムを所持していることを示す第2情報を、前記第1情報を表示する画面において出力するための出力情報を生成し、

前記アイテム所有情報に基づいて、前記プレイヤが前記アイテムを所持していないと判断され、且つ、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が実行可能であると判断される場合、前記第1情報を選択するためのプレイヤ入力に基づいて、前記アイテムを入手可能な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、

情報処理方法。

【請求項 10】

ゲームにおける所定の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、前記アイテムに対応する第3情報に関連づけて前記アイテムを入手可能であることを示す第4情報を、前記第3情報を表示する画面において出力するための出力情報を生成する出力情報生成部と、

前記ゲームを動作させるための処理を実行する処理実行部と、

を備える情報処理装置であって、

前記出力情報生成部は、前記第4情報が関連づけられた前記第3情報を選択するための前記プレイヤの指示に基づいて、前記アイテムを入手可能な処理を含む処理選択画面を出力するための出力情報を生成し、

前記処理実行部は、前記処理選択画面において選択された選択された処理を実行する、情報処理装置。

【請求項 11】

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の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、前記アイテムに対応する第3情報に関連づけて前記アイテムを入手可能であることを示す第4情報を、前記第3情報を表示する画面において出力するための出力情報を生成する出力情報生成ステップと、

前記ゲームを動作させるための処理を実行する処理実行ステップと、

を含み、

前記出力情報生成ステップは、前記第4情報が関連づけられた前記第3情報を選択するための前記プレイヤの指示に基づいて、前記アイテムを入手可能な処理を含む処理選択画面を出力するための出力情報を生成し、

前記処理実行ステップは、前記処理選択画面において選択された選択された処理を実行する、

情報処理方法。