

【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 6 3 F 13/5375(2014.01)

10

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

20

【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ーが所持しているか否かを示すアイテム所持情報と、前記プレイヤー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、前記プレイヤー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、前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ー入力に基づいて、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、プレイヤー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、前記プレイヤー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
前記プレイヤーの指示に基づいて、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 10
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。

【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とに基づいて、
前記プレイヤー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 30
プレイヤー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ーが前
記消費アイテムを所持していると判断される場合、前記プレイヤー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ー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
イヤー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、前記プレイヤーが前記アイテ
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、前記プレイヤー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とに基づいて、前記プレイヤーが
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ー入力に基づいて、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。

【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ーが所持しているか否かを示すアイテム所持情報と、前記プレイヤー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、前記プレイヤー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、

10

前記アイテム所有情報に基づいて、前記プレイヤー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、前記プレイヤー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ー入力に基づいて、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、プレイヤー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、前記プレイヤー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、

20

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ーの指示に基づいて、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。

30

【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、プレイヤー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、前記プレイヤー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、

40

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ーの指示に基づいて、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。