

【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 6 年 9 月 2 日(2024.9.2)

【公開番号】特開 2023-158203(P2023-158203A)
【公開日】令和 5 年 10 月 26 日(2023.10.26)
【年通号数】公開公報(特許)2023-202
【出願番号】特願 2023-146805(P2023-146805)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)
A 6 3 F 13/533(2014.01)
A 6 3 F 13/53(2014.01)
A 6 3 F 13/58(2014.01)
A 6 3 F 13/79(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/825
A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/79

20

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 7 月 12 日(2024.7.12)
【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】

30

育成対象キャラクタを育成し、育成が完了した前記育成対象キャラクタをチームに編成させることによりチームゲームに使用できるようにする育成ゲームの処理を情報処理装置に実行させるプログラムであって、

第 1 のキャラクタが第 1 デッキに設定されることにより、前記育成ゲーム内で、当該第 1 のキャラクタに設定された第 1 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 1 のパラメータ更新処理と、

前記育成ゲーム内で、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための複数の選択項目のいずれかに関連付けて前記第 1 のキャラクタを表示する第 1 のキャラクタ表示処理と、

前記第 1 のキャラクタを設定した前記第 1 デッキとは異なる第 2 デッキに第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲーム内で、前記第 1 のイベントとは異なる第 2 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 2 のパラメータ更新処理と、

40

を情報処理装置に実行させるプログラム。

【請求項 2】

前記第 1 のパラメータ更新処理は、

前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に、選択された前記選択項目に関連付けられている前記第 1 のキャラクタに設定された前記第 1 のイベントを発生させる

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

50

さらに、前記第 1 のキャラクタを前記第 1 デッキに設定する第 1 の操作中に、仮選択された前記第 1 のキャラクタの情報を表示する処理と、

前記第 2 のキャラクタを前記第 2 デッキに設定する第 2 の操作中に、仮選択された前記第 2 のキャラクタの情報を表示する処理と、

を情報処理装置に実行させる

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、

前記第 2 のキャラクタに関連付けられたレベル情報に応じて前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータの変化量を決定する

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、

前記第 2 のキャラクタが前記育成対象キャラクタと同じカテゴリに属する場合には、同じカテゴリに属していない場合と比べて、前記第 2 のイベントを発生させる場合の条件を良くする

請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 6】

さらに、複数の育成シナリオの中からいずれか 1 つの選択を受け付けるシナリオ選択処理と、

前記複数の育成シナリオに共通のイベントとして、前記育成対象キャラクタと前記第 2 デッキの設定に基づく前記第 2 のキャラクタとが登場する前記第 2 のイベントを、前記シナリオ選択処理で選択された前記育成シナリオ中に表示する第 2 のキャラクタ表示処理と、

—

を情報処理装置に実行させる

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 7】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、

前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記第 2 のキャラクタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる

請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、

前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲームの開始時から、前記第 2 のキャラクタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる

請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

同一のターン内で、前記第 1 のイベントの発生と、前記第 2 のイベントの発生と、を実行する

請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 10】

前記第 1 のパラメータ更新処理において、前記選択項目の選択に基づいて、選択された前記選択項目に関連付けられた前記第 1 のキャラクタに対応する第 1 のイベントを発生させる確率と、前記第 2 のパラメータ更新処理において、前記第 2 のキャラクタに対応する前記第 2 のイベントを発生させる確率と、は異なる

請求項 1 から請求項 9 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 11】

前記第 2 のパラメータ更新処理における、前記第 2 のイベントの発生は、前記第 1 のイ

10

20

30

40

50

ベントの発生後に、所定の条件を満たすと、実行される

請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 12】

前記第 2 のパラメータ更新処理における、前記第 2 のイベントの発生は、操作部が操作されたことを条件として、実行される

請求項 1 から請求項 11 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 13】

前記第 1 のパラメータ更新処理において、前記第 1 のイベントは、前記複数の選択項目のいずれかに前記第 1 のキャラクタが関連付けられて表示されている場合に発生し、

前記第 2 のパラメータ更新処理において、前記第 2 のイベントは、前記複数の選択項目とは無関係に発生する

請求項 1 から請求項 12 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 14】

育成シナリオ開始前の準備段階処理で、前記第 1 デッキに前記第 1 のキャラクタが設定され、前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定される

請求項 1 から請求項 13 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 15】

さらに、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に失敗する確率の算出に用いられる体力値を回復するイベントを、前記第 2 デッキに設定された前記第 2 のキャラクタに対応して発生させるイベント発生処理を情報処理装置に実行させる

請求項 1 から請求項 14 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 16】

前記各種パラメータに基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新することにより、前記育成対象キャラクタの能力を変化させる処理を情報処理装置に実行させる

請求項 1 から請求項 15 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 17】

育成対象キャラクタを育成し、育成が完了した前記育成対象キャラクタをチームに編成させることによりチームゲームに使用できるようにする育成ゲームの処理方法であって、第 1 のキャラクタが第 1 デッキに設定されることにより、前記育成ゲーム内で、当該第 1 のキャラクタに設定された第 1 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 1 のパラメータ更新処理と、

前記育成ゲーム内で、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための複数の選択項目のいずれかに関連付けて前記第 1 のキャラクタを表示する第 1 のキャラクタ表示処理と、

前記第 1 のキャラクタを設定した前記第 1 デッキとは異なる第 2 デッキに第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲーム内で、前記第 1 のイベントとは異なる第 2 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 2 のパラメータ更新処理と、

を情報処理装置により実行する育成ゲームの処理方法。

【請求項 18】

前記第 1 のパラメータ更新処理は、

前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に、選択された前記選択項目に関連付けられている前記第 1 のキャラクタに設定された前記第 1 のイベントを発生させる

請求項 17 に記載の処理方法。

【請求項 19】

さらに、前記第 1 のキャラクタを前記第 1 デッキに設定する第 1 の操作中に、仮選択された前記第 1 のキャラクタの情報を表示する処理と、

前記第 2 のキャラクタを前記第 2 デッキに設定する第 2 の操作中に、仮選択された前記

10

20

30

40

50

第 2 のキャラクタの情報を表示する処理と、
を情報処理装置により実行する
請求項 17 又は請求項 18 に記載の処理方法。

【請求項 20】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、
前記第 2 のキャラクタに関連付けられたレベル情報に応じて前記育成対象キャラクタの
能力を変化させるための各種パラメータの変化量を決定する
請求項 17 から請求項 19 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 21】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、
前記第 2 のキャラクタが前記育成対象キャラクタと同じカテゴリに属する場合には、同
じカテゴリに属していない場合と比べて、前記第 2 のイベントを発生させる場合の条件を
良くする
請求項 17 から請求項 20 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 22】

さらに、複数の育成シナリオの中からいずれか 1 つの選択を受け付けるシナリオ選択処
理と、
前記複数の育成シナリオに共通のイベントとして、前記育成対象キャラクタと前記第 2
デッキの設定に基づく前記第 2 のキャラクタとが登場する前記第 2 のイベントを、前記シ
ナリオ選択処理で選択された前記育成シナリオ中に表示する第 2 のキャラクタ表示処理と

を情報処理装置により実行する
請求項 17 から請求項 21 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 23】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、
前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記第 2 のキャラ
クタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための
各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる
請求項 17 から請求項 22 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 24】

前記第 2 のパラメータ更新処理は、
前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲームの開
始時から、前記第 2 のキャラクタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラ
クタの能力を変化させるための各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる
請求項 23 に記載の処理方法。

【請求項 25】

同一のターン内で、前記第 1 のイベントの発生と、前記第 2 のイベントの発生と、を実
行する
請求項 17 から請求項 24 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 26】

前記第 1 のパラメータ更新処理において、前記選択項目の選択に基づいて、選択された
前記選択項目に関連付けられた前記第 1 のキャラクタに対応する第 1 のイベントを発生さ
せる確率と、前記第 2 のパラメータ更新処理において、前記第 2 のキャラクタに対応する
前記第 2 のイベントを発生させる確率と、は異なる
請求項 17 から請求項 25 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 27】

前記第 2 のパラメータ更新処理における、前記第 2 のイベントの発生は、前記第 1 のイ
ベントの発生の後に、所定の条件を満たすと、実行される
請求項 17 から請求項 26 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 28】

10

20

30

40

50

前記第 2 のパラメータ更新処理における、前記第 2 のイベントの発生は、操作部が操作されたことを条件として、実行される

請求項 17 から請求項 27 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 29】

前記第 1 のパラメータ更新処理において、前記第 1 のイベントは、前記複数の選択項目のいずれかに前記第 1 のキャラクタが関連付けられて表示されている場合に発生し、

前記第 2 のパラメータ更新処理において、前記第 2 のイベントは、前記複数の選択項目とは無関係に発生する

請求項 17 から請求項 28 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 30】

育成シナリオ開始前の準備段階処理で、前記第 1 デッキに前記第 1 のキャラクタが設定され、前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定される

請求項 17 から請求項 29 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 31】

さらに、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に失敗する確率の算出に用いられる体力値を回復するイベントを、前記第 2 デッキに設定された前記第 2 のキャラクタに対応して発生させるイベント発生処理を情報処理装置により実行する

請求項 17 から請求項 30 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 32】

前記各種パラメータに基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新することにより、前記育成対象キャラクタの能力を変化させる処理を情報処理装置により実行する

請求項 17 から請求項 31 のいずれかに記載の処理方法。

【請求項 33】

育成対象キャラクタを育成し、育成が完了した前記育成対象キャラクタをチームに編成させることによりチームゲームに使用できるようにする育成ゲームシステムであって、

第 1 のキャラクタが第 1 デッキに設定されることにより、前記育成ゲーム内で、当該第 1 のキャラクタに設定された第 1 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 1 のパラメータ更新手段と、

前記育成ゲーム内で、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための複数の選択項目のいずれかに関連付けて前記第 1 のキャラクタを表示する第 1 のキャラクタ表示手段と、

前記第 1 のキャラクタを設定した前記第 1 デッキとは異なる第 2 デッキに第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲーム内で、前記第 1 のイベントとは異なる第 2 のイベントを発生させることによって、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータを変化させる第 2 のパラメータ更新手段と、

を有する育成ゲームシステム。

【請求項 34】

前記第 1 のパラメータ更新手段は、

前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に、選択された前記選択項目に関連付けられている前記第 1 のキャラクタに設定された前記第 1 のイベントを発生させる

請求項 33 に記載の育成ゲームシステム。

【請求項 35】

さらに、前記第 1 のキャラクタを前記第 1 デッキに設定する第 1 の操作中に、仮選択された前記第 1 のキャラクタの情報を表示する手段と、

前記第 2 のキャラクタを前記第 2 デッキに設定する第 2 の操作中に、仮選択された前記第 2 のキャラクタの情報を表示する手段と、

を有する

請求項 33 又は請求項 34 に記載の育成ゲームシステム。

10

20

30

40

50

【請求項 3 6】

前記第 2 のパラメータ更新手段は、

前記第 2 のキャラクタに関連付けられたレベル情報に応じて前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータの変化量を決定する

請求項 3 3 から請求項 3 5 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 3 7】

前記第 2 のパラメータ更新手段は、

前記第 2 のキャラクタが前記育成対象キャラクタと同じカテゴリに属する場合には、同じカテゴリに属していない場合と比べて、前記第 2 のイベントを発生させる場合の条件を良くする

請求項 3 3 から請求項 3 6 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 3 8】

さらに、複数の育成シナリオの中からいずれか 1 つの選択を受け付けるシナリオ選択手段と、

前記複数の育成シナリオに共通のイベントとして、前記育成対象キャラクタと前記第 2 デッキの設定に基づく前記第 2 のキャラクタとが登場する前記第 2 のイベントを、前記シナリオ選択手段で選択された前記育成シナリオ中に表示する第 2 のキャラクタ表示手段と

を有する

請求項 3 3 から請求項 3 7 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 3 9】

前記第 2 のパラメータ更新手段は、

前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記第 2 のキャラクタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる

請求項 3 3 から請求項 3 8 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 0】

前記第 2 のパラメータ更新手段は、

前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定されることにより、前記育成ゲームの開始時から、前記第 2 のキャラクタに関連付けられた情報に基づいて、前記育成対象キャラクタの能力を変化させるための各種パラメータのいずれかの上限を上昇させる

請求項 3 9 に記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 1】

同一のターン内で、前記第 1 のイベントの発生と、前記第 2 のイベントの発生と、を実行する

請求項 3 3 から請求項 4 0 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 2】

前記第 1 のパラメータ更新手段により、前記選択項目の選択に基づいて、選択された前記選択項目に関連付けられた前記第 1 のキャラクタに対応する第 1 のイベントを発生させる確率と、前記第 2 のパラメータ更新手段により、前記第 2 のキャラクタに対応する前記第 2 のイベントを発生させる確率と、は異なる

請求項 3 3 から請求項 4 1 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 3】

前記第 2 のパラメータ更新手段における、前記第 2 のイベントの発生は、前記第 1 のイベントの発生の後に、所定の条件を満たすと、実行される

請求項 3 3 から請求項 4 2 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 4】

前記第 2 のパラメータ更新手段における、前記第 2 のイベントの発生は、操作部が操作されたことを条件として、実行される

請求項 3 3 から請求項 4 3 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

10

20

30

40

50

【請求項 4 5】

前記第 1 のパラメータ更新手段において、前記第 1 のイベントは、前記複数の選択項目のいずれかに前記第 1 のキャラクタが関連付けられて表示されている場合に発生し、
前記第 2 のパラメータ更新手段において、前記第 2 のイベントは、前記複数の選択項目とは無関係に発生する

請求項 3 3 から請求項 4 4 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 6】

育成シナリオ開始前の準備段階処理で、前記第 1 デッキに前記第 1 のキャラクタが設定され、前記第 2 デッキに前記第 2 のキャラクタが設定される

請求項 3 3 から請求項 4 5 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

10

【請求項 4 7】

さらに、前記育成対象キャラクタの行動を決定するための前記複数の選択項目のいずれかが選択された場合に失敗する確率の算出に用いられる体力値を回復するイベントを、前記第 2 デッキに設定された前記第 2 のキャラクタに対応して発生させるイベント発生手段を有する

請求項 3 3 から請求項 4 6 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

【請求項 4 8】

前記各種パラメータに基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新することにより、前記育成対象キャラクタの能力を変化させる

請求項 3 3 から請求項 4 7 のいずれかに記載の育成ゲームシステム。

20

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記課題を解決するために、例えば特許請求の範囲に記載の構成を採用する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

40

50

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0499

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0499】

なお、上記実施形態、および、各種変形例における処理を実行するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置が提供されてもよい。また、上記実施形態、および、各種変形例は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

なお、上述の実施例は少なくとも以下に記載の構成を開示している。

(1)

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

育成ゲーム中に発生可能なイベントが紐付けられたゲーム媒体を、プレイヤーの第1の操作に基づいて第1デッキに設定し、プレイヤーの第2の操作に基づいて、前記第1デッキと異なる第2デッキに設定する処理と、

前記育成ゲームの開始前に、前記第1デッキおよび前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体を同時に識別可能な確認画面を表示する処理と、

前記育成ゲーム中に複数の選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいて、育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第1デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第1イベントを発生させる処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第2イベントを発生させる処理と、
をコンピュータに遂行させる。

(2)

前記確認画面には、

前記第1デッキに設定された前記ゲーム媒体、および、前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体を示すアイコンが表示され、

前記アイコンは、

前記ゲーム媒体の能力を示唆する情報が付されてもよい。

(3)

プレイヤーの操作に基づいて、前記確認画面が表示されるよりも前に、情報画面を表示する処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記情報画面には、

前記ゲーム媒体に基づいて前記育成ゲーム中に発生し得る効用を示す情報が表示されてもよい。

(4)

上記課題を解決するために、情報処理方法は、コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

育成ゲーム中に発生可能なイベントが紐付けられたゲーム媒体を、プレイヤーの第1の操作に基づいて第1デッキに設定し、プレイヤーの第2の操作に基づいて、前記第1デッキと異なる第2デッキに設定する処理と、

前記育成ゲームの開始前に、前記第1デッキおよび前記第2デッキに設定された前記ゲ

10

20

30

40

50

ーム媒体を同時に識別可能な確認画面を表示する処理と、

前記育成ゲーム中に複数の選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいて、育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第1デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第1イベントを発生させる処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第2イベントを発生させる処理と、

を遂行する。

(5)

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

育成ゲーム中に発生可能なイベントが紐付けられたゲーム媒体を、プレイヤーの第1の操作に基づいて第1デッキに設定し、プレイヤーの第2の操作に基づいて、前記第1デッキと異なる第2デッキに設定する処理と、

前記育成ゲームの開始前に、前記第1デッキおよび前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体を同時に識別可能な確認画面を表示する処理と、

前記育成ゲーム中に複数の選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいて、育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第1デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第1イベントを発生させる処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第2イベントを発生させる処理と、

を遂行する。

(6)

上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

育成ゲーム中に発生可能なイベントが紐付けられたゲーム媒体を、プレイヤーの第1の操作に基づいて第1デッキに設定し、プレイヤーの第2の操作に基づいて、前記第1デッキと異なる第2デッキに設定する処理と、

前記育成ゲームの開始前に、前記第1デッキおよび前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体を同時に識別可能な確認画面を表示する処理と、

前記育成ゲーム中に複数の選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいて、育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第1デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第1イベントを発生させる処理と、

前記育成ゲームにおいて、前記第2デッキに設定された前記ゲーム媒体に基づいて第2イベントを発生させる処理と、

を遂行する。

10

20

30

40

50