

【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 3 年 10 月 28 日 (2021.10.28)

【公開番号】特開 2021-137557 (P2021-137557A)

【公開日】令和 3 年 9 月 16 日 (2021.9.16)

【年通号数】公開・登録公報 2021-044

【出願番号】特願 2021-10400 (P2021-10400)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

G 0 6 Q 30/02 (2012.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/61 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

G 0 6 Q 30/02 4 3 8

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/61

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 7 日 (2021.9.7)

【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】

プレイヤーから選択されたゲームを、該プレイヤーが有する第 1 のパラメータを消費して実行可能とするゲーム制御部と、

前記ゲームの選択後、前記ゲームが開始されるまでに、前記プレイヤーの端末に所定のコンテンツを表示させる表示制御部と、を有し、

前記ゲーム制御部は、前記プレイヤーが有する第 2 のパラメータを消費することで、所定のアイテムを使用可能とし、

前記ゲーム制御部は、所定条件を満たすまで前記所定のコンテンツが表示された場合には、前記第 2 のパラメータを消費せずに前記所定のアイテムを前記ゲームで使用可能とする情報処理装置。

【請求項 2】

前記表示制御部は、前記ゲームに設定された 1 以上の所定のアイテムのうちから選択されたアイテムに基づいて前記所定のコンテンツを表示させる、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記表示制御部は、前記ゲームに設定された 1 以上の所定のアイテムのうちから選択されたアイテムの数に基づいて決定した前記所定のコンテンツを表示させる、

請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記 1 以上のアイテムは、ゲームごとに予め設定されたアイテムであり、

前記表示制御部は、前記所定のコンテンツを表示させる際、前記プレイヤーから選択されたゲームに予め設定された前記 1 以上のアイテムの数が多いほど、表示時間が長いコンテンツを表示させるか、又は表示するコンテンツの数を増加させる、

請求項 3 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記ゲームは、他のプレイヤーと共同でプレイされ、

前記表示制御部は、前記ゲームを実行する際に他のプレイヤーを募集する画面において、前記プレイヤーから受け付けた前記ゲームに予め設定された前記 1 以上のアイテムの効果が発動する状態であることを、前記他のプレイヤーを募集する画面に表示させる、

請求項 4 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

所定条件を満たすまで前記所定のコンテンツが表示された後、報酬を前記プレイヤーに付与する付与部と、

所定期間に前記プレイヤーに報酬を付与可能な回数の残数を管理する管理部をさらに有し、

前記管理部は、前記付与部が前記報酬を前記プレイヤーに付与した場合に、前記残数を減じ、

前記付与部は、前記残数が 0 の場合には、前記報酬を前記プレイヤーに付与しない、

請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

コンピュータが、プレイヤーから選択されたゲームを、該プレイヤーが有する第 1 のパラメータを消費して実行可能とするゲーム制御処理と、

コンピュータが、前記ゲームの選択後、前記ゲームが開始されるまでに、前記プレイヤーの端末に所定のコンテンツを表示させる表示制御処理と、を有し、

前記ゲーム制御処理では、コンピュータが、前記プレイヤーが有する第 2 のパラメータを消費することで、所定のアイテムを使用可能とし、

前記ゲーム制御処理では、コンピュータが、所定条件を満たすまで前記所定のアイテムが表示された場合には、前記第 2 のパラメータを消費せずに前記所定のアイテムを前記ゲームで使用可能とする、情報処理方法。

【請求項 8】

コンピュータをゲーム制御部と表示制御部として機能させるためのプログラムであって、

前記ゲーム制御部は、プレイヤーから選択されたゲームを、該プレイヤーが有する第 1 のパラメータを消費して実行可能とし、

前記表示制御部は、前記ゲームの選択後、前記ゲームが開始されるまでに、前記プレイヤーの端末に所定のコンテンツを表示させ、

前記ゲーム制御部は、前記プレイヤーが有する第 2 のパラメータを消費することで、所定のアイテムを使用可能とし、

前記ゲーム制御部は、所定条件を満たすまで前記所定のアイテムが表示された場合には、前記第 2 のパラメータを消費せずに前記所定のアイテムを前記ゲームで使用可能とする、プログラム。