

【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 12 月 16 日 (2021.12.16)

【公開番号】特開 2020-199313 (P2020-199313A)

【公開日】令和 2 年 12 月 17 日 (2020.12.17)

【年通号数】公開・登録公報 2020-051

【出願番号】特願 2020-154524 (P2020-154524)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/48 (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 5 2 0

A 6 3 F 13/48

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 2 日 (2021.11.2)

【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】

制御部を備え、

前記制御部は、プレイヤーが保有する特定のオブジェクトに変化を発生させるために必要な必要素材の数をプレイヤーが保有していない不足素材がある場合に、不足素材ごとに所定の画像を不足素材の画像に重畳して第 1 画面に表示させ、

前記制御部は、前記不足素材の画像に対する所定操作が前記プレイヤーによりなされた場合に、前記不足素材を入手可能なゲームを選択可能な第 2 画面を表示させる、情報処理装置。

【請求項 2】

前記制御部は、プレイヤーから前記特定のオブジェクトを指定する操作を受け付けた場合に前記第 1 画面を表示させ、

前記制御部は、前記特定のオブジェクトの所定パラメータに基づく条件を満たす場合に前記所定の画像を不足素材の画像に重畳させ、前記条件を満たさない場合に前記所定の画像を不足素材の画像に重畳させない、請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記所定操作は、プレイヤーによるタッチ操作であり、

前記制御部は、前記第 1 画面に、前記特定のオブジェクトを表示する領域と、前記必要素材及び不足素材を表示する領域と、前記特定のオブジェクトを変化させた後のオブジェクトを表示する領域と、を含ませる請求項 1 又は 2 記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記制御部は、前記不足素材を入手可能なゲームをプレイヤーがプレイ可能である場合に

、前記所定の画像を前記不足素材の画像に重畳して表示させる、請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 5】**

前記制御部は、前記不足素材を入手可能なゲームの種類が複数ある場合、前記ゲームの種類に応じて異なる画像を前記不足素材の画像に重畳して表示させる、請求項 4 記載の情報処理装置。

**【請求項 6】**

前記ゲームは、プレイ可能な期間が異なる第 1 ゲームと第 2 ゲームを含み、

前記制御部は、前記不足素材を入手可能なゲームが前記第 1 ゲームである場合には第 1 画像を、前記不足素材を入手可能なゲームが前記第 2 ゲームである場合には前記第 1 画像と異なる第 2 画像を、前記不足素材の画像に重畳して表示させる、請求項 4 又は 5 記載の情報処理装置。

**【請求項 7】**

コンピュータが、プレイヤが保有する特定のオブジェクトに変化を発生させるために必要な必要素材の数をプレイヤが保有していない不足素材がある場合に、不足素材ごとに所定の画像を不足素材の画像に重畳して第 1 画面に表示させ、

コンピュータが、前記不足素材の画像に対する所定操作が前記プレイヤによりなされた場合に、前記不足素材を入手可能なゲームを選択可能な第 2 画面を表示させる、情報処理方法。

**【請求項 8】**

プレイヤが保有する特定のオブジェクトに変化を発生させるために必要な必要素材の数をプレイヤが保有していない不足素材がある場合に、不足素材ごとに所定の画像を不足素材の画像に重畳して第 1 画面に表示させるステップと、

前記不足素材の画像に対する所定操作が前記プレイヤによりなされた場合に、前記不足素材を入手可能なゲームを選択可能な第 2 画面を表示させるステップと、をコンピュータに実行させるためのプログラム。