

【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 7 年 5 月 9 日(2025.5.9)

【公開番号】特開 2023-120243(P2023-120243A)
【公開日】令和 5 年 8 月 29 日(2023.8.29)
【年通号数】公開公報(特許)2023-162
【出願番号】特願 2023-93934(P2023-93934)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)

10

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/53

【手続補正書】

20

【提出日】令和 7 年 4 月 28 日(2025.4.28)

【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】

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とする処理と、

30

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が選択された場合、イベントを発生させる処理と、

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、

前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、

40

をコンピュータに遂行させる、

情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記複数のパラメータ変更要素のうちのいずれかが特定のパラメータ変更要素として設定された前記使用ゲーム媒体が含まれ、

前記複数のパラメータ変更要素のうち前記特定のパラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体とが紐付けられる確率は、前記複数のパラメータ変更要素のうち前記特定のパラメータ変更要素以外の前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体とが紐付けられる確率よりも高く設定されている、

50

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理は、実行回数に制限が設けられる、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

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、

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とする処理と、

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が選択された場合、イベントを発生させる処理と、

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、

前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、

を遂行する、

情報処理方法。

【請求項 5】

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、

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とする処理と、

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が選択された場合、イベントを発生させる処理と、

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、

前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、

を遂行する、

情報処理システム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とす

10

20

30

40

50

る処理と、

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が選択された場合、イベントを発生させる処理と、

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、

前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、

をコンピュータに遂行させる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記複数のパラメータ変更要素のうちのいずれかが特定のパラメータ変更要素として設定された前記使用ゲーム媒体が含まれ、

前記複数のパラメータ変更要素のうち前記特定のパラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体とが紐付けられる確率は、前記複数のパラメータ変更要素のうち前記特定のパラメータ変更要素以外の前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体とが紐付けられる確率よりも高く設定されていてもよい。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理は、実行回数に制限が設けられてもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

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、

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とする処理と、

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が選択された場合、イベントを発生させる処理と、

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

10

20

30

40

50

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、
前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、
を遂行する。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0013】

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、

育成対象キャラクタのパラメータを変化させる複数のパラメータ変更要素のうちのいずれか、および、ゲーム内で消費可能な消費媒体を使用するための使用要素を選択可能とする処理と、

前記パラメータ変更要素に対し、前記育成対象キャラクタの育成に使用される使用ゲーム媒体を抽選により紐付ける処理と、

所定の条件を満たしている前記使用ゲーム媒体に紐付けられた前記パラメータ変更要素が
選択された場合、イベントを発生させる処理と、

20

前記イベントが発生した場合、前記育成対象キャラクタの前記パラメータの上昇値を大きくする処理と、

前記パラメータ変更要素と前記使用ゲーム媒体との紐付けを示す情報、および、前記イベントの発生の有無を示す情報を表示部に表示させる処理と、

前記使用要素が選択された場合、前記使用ゲーム媒体と前記パラメータ変更要素との紐付けを変更する処理と、
を遂行する。

30

40

50