

【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7月6日(2023.7.6)

【公開番号】特開2022-60306(P2022-60306A)

【公開日】令和4年4月14日(2022.4.14)

【年通号数】公開公報(特許)2022-067

【出願番号】特願2022-17920(P2022-17920)

【国際特許分類】

A 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/825(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/69 520

A 63 F 13/825

A 63 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月27日(2023.6.27)

20

【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】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、

プレイヤと関連付けられた第1ゲーム媒体の第1パラメータと第2ゲーム媒体の第2パラメータと、のそれぞれが所定値以上である場合に、プレイヤから第1指示を受け付け可能とし、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとのいずれかが所定値未満である場合に、プレイヤから第2指示を受け付け可能とし、
30

プレイヤから受け付けた前記第1指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとを減少させ、プレイヤに関連付けて生成される第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示し、

前記第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示した後に、プレイヤから受け付けた前記第2指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータの少なくとも一方を減少前の状態にし、前記第3ゲーム媒体とプレイヤとが関連付けられていない状態とする、

情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、プレイヤと関連付けられた第1ゲーム媒体の第1パラメータと第2ゲーム媒体の第2パラメータと、のそれぞれが所定値以上である場合に、プレイヤから第1指示を受け付け可能とし、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとのいずれかが所定値未満である場合に、プレイヤから第2指示を受け付け可能とし、
40

プロセッサが、プレイヤから受け付けた前記第1指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとを減少させ、プレイヤに関連付けて生成される第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示し、

プロセッサが、前記第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示した後に、プレイヤから受け付けた前記第2指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲー
50

ム媒体の第2パラメータの少なくとも一方を減少前の状態にし、前記第3ゲーム媒体とプレイヤとが関連付けられていない状態とする、

情報処理方法。

【請求項3】

プロセッサに、

プレイヤと関連付けられた第1ゲーム媒体の第1パラメータと第2ゲーム媒体の第2パラメータと、のそれぞれが所定値以上である場合に、プレイヤから第1指示を受け付け可能とさせ、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとのいずれかが所定値未満である場合に、プレイヤから第2指示を受け付け可能とさせ、

プレイヤから受け付けた前記第1指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとを減少させ、プレイヤに関連付けて生成される第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示させ、

前記第3ゲーム媒体の情報をプレイヤに提示した後に、プレイヤから受け付けた前記第2指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータの少なくとも一方を減少前の状態にさせ、前記第3ゲーム媒体とプレイヤとが関連付けられていない状態とさせる、

処理を実行させるプログラム。

【請求項4】

サーバ装置とクライアント装置とを備え、

前記サーバ装置は、

プレイヤと関連付けられた第1ゲーム媒体の第1パラメータと第2ゲーム媒体の第2パラメータと、のそれぞれが所定値以上である場合に、前記クライアント装置においてプレイヤから第1指示を受け付け可能とし、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとのいずれかが所定値未満である場合に、前記クライアント装置においてプレイヤから第2指示を受け付け可能とし、

前記クライアント装置においてプレイヤから受け付けた前記第1指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータとを減少させ、プレイヤに関連付けて生成される第3ゲーム媒体の情報を前記クライアント装置においてプレイヤに提示し、

前記第3ゲーム媒体の情報を前記クライアント装置においてプレイヤに提示した後に、前記クライアント装置においてプレイヤから受け付けた前記第2指示に基づいて、前記第1ゲーム媒体の第1パラメータと前記第2ゲーム媒体の第2パラメータの少なくとも一方を減少前の状態にし、前記第3ゲーム媒体とプレイヤとが関連付けられていない状態とする、

情報処理システム。

10

20

30

40

50