

【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 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/825(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 6 月 27 日(2023.6.27)

【手続補正 1】

20

【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、

プレイヤー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、プレイヤーから第 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、プレイヤーから第 2 指示を受け付け可能とし、

30

プレイヤー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、プレイヤー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ーに提示し、

前記第 3 ゲーム媒体の情報をプレイヤーに提示した後に、プレイヤー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ー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】

40

プロセッサが、プレイヤー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、プレイヤーから第 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、プレイヤーから第 2 指示を受け付け可能とし、

プロセッサが、プレイヤー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、プレイヤー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ーに提示し、

プロセッサが、前記第 3 ゲーム媒体の情報をプレイヤーに提示した後に、プレイヤー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ー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、

プレイヤー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、プレイヤーから第 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、プレイヤーから第 2 指示を受け付け可能とさせ、
プレイヤー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、プレイヤー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ーに提示させ、

10

前記第 3 ゲーム媒体の情報をプレイヤーに提示した後に、プレイヤー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ー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、

20

プレイヤー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ーから第 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ーから第 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ー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、プレイヤー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ーに提示し、

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ーに提示した後に、前記クライアント装置においてプレイヤー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ーとが関連付けられていない状態とする、

30

情報処理システム。

40

50