

【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 6 年 5 月 23 日 (2024.5.23)

【公開番号】 特開 2022-177840 (P2022-177840A)
【公開日】 令和 4 年 12 月 1 日 (2022.12.1)
【年通号数】 公開公報 (特許) 2022-221
【出願番号】 特願 2022-127354 (P2022-127354)
【国際特許分類】

A 63 F 13/69 (2014.01)

A 63 F 13/79 (2014.01)

【FI】

A 63 F 13/69

A 63 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】 令和 6 年 5 月 14 日 (2024.5.14)

【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、

前記プロセッサが、

ユーザが所有している第 1 ゲームオブジェクトと所定関係の第 2 ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、

2 以上のゲーム効果のうち、前記ユーザが選択したゲーム効果を獲得又は強化可能とし、

前記第 1 ゲームオブジェクトの第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たす場合には、

第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択可能とし、

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たさない場合には、前記第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択不可能とする、

情報処理装置。

【請求項 2】

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の値より少ない場合に、前記第 2 ゲーム効果の獲得又は強化をするための条件として、

前記第 1 ゲーム効果の強化状態に関する情報を前記ユーザに提示する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が上限に達している場合には、

前記第 1 ゲームオブジェクトとは異なる第 3 ゲームオブジェクトが有するゲーム効果を獲得又は強化可能とする、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が上限に達していない場合には、

前記ユーザが選択したゲーム効果を第 1 量だけ獲得又は強化可能とし、

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果が強化の上限に達している場合には、

10

20

30

40

50

前記ユーザが選択したゲーム効果を前記第 1 量より多い第 2 量だけ獲得又は強化可能とする、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

プロセッサが、

プロセッサが、ユーザが所有している第 1 ゲームオブジェクトと所定関係の第 2 ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、

2 以上のゲーム効果のうち、前記ユーザが選択したゲーム効果を獲得又は強化可能とし、プロセッサが、前記第 1 ゲームオブジェクトの第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たす場合には、第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択可能とし、

10

プロセッサが、前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たさない場合には、前記第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択不可能とする、

情報処理方法。

【請求項 6】

プロセッサに、ユーザが所有している第 1 ゲームオブジェクトと所定関係の第 2 ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、

2 以上のゲーム効果のうち、前記ユーザが選択したゲーム効果を獲得又は強化可能とし、プロセッサに、前記第 1 ゲームオブジェクトの第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たす場合には、第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択可能とし、

20

プロセッサに、前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たさない場合には、前記第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択不可能とする、

処理を実行させるプログラム。

【請求項 7】

サーバと、端末装置を備え、

前記サーバは、

前記端末装置を利用するユーザが所有している第 1 ゲームオブジェクトと所定関係の第 2 ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、

2 以上のゲーム効果のうち、前記ユーザが選択したゲーム効果を獲得又は強化可能とし、前記第 1 ゲームオブジェクトの第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たす場合には、第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択可能とし、

30

前記第 1 ゲームオブジェクトの前記第 1 ゲーム効果の強化状態が所定の条件を満たさない場合には、前記第 2 ゲーム効果の獲得又は強化を前記ユーザが選択不可能とする、

システム。

40

50