

【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 12 月 1 日(2023.12.1)

【公開番号】特開 2022-113109(P2022-113109A)  
【公開日】令和 4 年 8 月 3 日(2022.8.3)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-141  
【出願番号】特願 2021-186590(P2021-186590)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/75(2014.01)

10

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/822(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/75

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/822

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 21 日(2023.11.21)

【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、  
ゲームのオブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤーが  
獲得した前記オブジェクトの数を管理し、  
前記所定クエストに対応付けられた前記オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に 30  
、前記プレイヤーが前記所定クエストで当該オブジェクトを獲得できないように制御し、  
前記オブジェクトの個数が前記所定クエストに設定された前記オブジェクトの獲得数の  
上限値に達した第 1 プレイヤーのほうが、前記オブジェクトの個数が前記所定クエストに設  
定された前記オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第 2 プレイヤーよりも、前記所  
定クエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する、  
情報処理装置。

【請求項 2】

プロセッサが、ゲームのオブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエス  
トでプレイヤーが獲得した前記オブジェクトの数を管理し、  
プロセッサが、前記所定クエストに対応付けられた前記オブジェクトの獲得数の上限値 40  
に達した場合に、前記プレイヤーが前記所定クエストで当該オブジェクトを獲得できないよ  
うに制御し、  
プロセッサが、前記オブジェクトの個数が前記所定クエストに設定された前記オブジェ  
クトの獲得数の上限値に達した第 1 プレイヤーのほうが、前記オブジェクトの個数が前記所  
定クエストに設定された前記オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第 2 プレイヤ  
よりも、前記所定クエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する  
、  
情報処理方法。

【請求項 3】

プロセッサに、ゲームのオブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエス 50

トでプレイヤーが獲得した前記オブジェクトの数を管理させ、

プロセッサに、前記所定クエストに対応付けられた前記オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤーが前記所定クエストで当該オブジェクトを獲得できないように制御させ、

プロセッサに、前記オブジェクトの個数が前記所定クエストに設定された前記オブジェクトの獲得数の上限値に達した第1プレイヤーのほうが、前記オブジェクトの個数が前記所定クエストに設定された前記オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第2プレイヤーよりも、前記所定クエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御させる、

処理を実行させるプログラム。

10

20

30

40

50