

【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 63 F 13/75(2014.01)

10

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/822(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/75

A 63 F 13/79

A 63 F 13/822

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月21日(2023.11.21)

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、

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、前記プレイヤ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に達した場合に、前記プレイヤ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させる、

処理を実行させるプログラム。

10

20

30

40

50