

【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 3 月 2 日(2023.3.2)

【公開番号】特開 2021-168902(P2021-168902A)
【公開日】令和 3 年 10 月 28 日(2021.10.28)
【年通号数】公開・登録公報 2021-052
【出願番号】特願 2021-2940(P2021-2940)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45(2014.01)

10

A 6 3 F 13/53(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/53

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 21 日(2023.2.21)

【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

20

【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、

所定アイテムを消費することで所定効果を発揮させることが可能な第 1 モードと前記
所定アイテムを消費しなくても前記所定効果を発揮させることが可能な第 2 モードを含む
複数のモードの中から選択されたモードでゲームを実行可能とし、

前記第 2 モードで前記ゲームを実行中に前記所定効果が発揮された回数とプレイヤーが
所持する前記所定アイテムの数とに基づいて、前記ゲームが所定状態に到達したときに表
示させる情報を決定する、

30

情報処理装置。

【請求項 2】

前記プロセッサは、前記第 2 モードで前記ゲームを実行中、前記プレイヤーが所持する所
定アイテムの数を上限として前記所定効果を発揮可能とさせる、

請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記プロセッサは、前記第 2 モードで前記ゲームを実行中、前記所定効果が発揮された
回数が、前記プレイヤーが所持する所定アイテムの数と同一回数になった場合に、所定の情
報を通知する、

40

請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記プロセッサは、前記第 2 モードで実行された前記ゲームが前記所定状態に到達した
場合に、前記所定効果が発揮された回数が、前記プレイヤーが所持する所定アイテムの数に
対応する第 1 の数であるとき、前記ゲームを第 1 モードで実行することを提案する、

請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記プロセッサは、前記第 2 モードで実行された前記ゲームが前記所定状態に到達した
場合に、前記所定効果が発揮された回数が、前記プレイヤーが所持する所定アイテムの数に

50

対応する第 2 の数であるとき、前記所定アイテムの所持数を増やすことを提案する、
請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 6】

プロセッサが、所定アイテムを消費することで所定効果を発揮させることが可能な第 1 モードと前記所定アイテムを消費しなくても前記所定効果を発揮させることが可能な第 2 モードを含む複数のモードの中から選択されたモードでゲームを実行可能とし、

プロセッサが、前記第 2 モードで前記ゲームを実行中に前記所定効果が発揮された回数とプレイヤーが所持する前記所定アイテムの数とに基づいて、前記ゲームが所定状態に到達したときに表示させる情報を決定する、

情報処理方法。

10

【請求項 7】

プロセッサに、所定アイテムを消費することで所定効果を発揮させることが可能な第 1 モードと前記所定アイテムを消費しなくても前記所定効果を発揮させることが可能な第 2 モードを含む複数のモードの中から選択されたモードでゲームを実行可能とさせ、

プロセッサに、前記第 2 モードで前記ゲームを実行中に前記所定効果が発揮された回数とプレイヤーが所持する前記所定アイテムの数とに基づいて、前記ゲームが所定状態に到達したときに表示させる情報を決定させる、

処理を実行させるプログラム。

20

30

40

50