

【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 63 F 13/45 (2014.01)

10

A 63 F 13/53 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/45

A 63 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でき可能な第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でき可能な第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が所持する前記所定アイテムの数に基づいて、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、

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でき可能な第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でき可能な第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が所持する前記所定アイテムの数に基づいて、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でき可能な第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でき可能な第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が所持する前記所定アイテムの数に基づいて、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