

【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 7 月 31 日(2024.7.31)

【公開番号】特開 2023-41613(P2023-41613A)
【公開日】令和 5 年 3 月 24 日(2023.3.24)
【年通号数】公開公報(特許)2023-055
【出願番号】特願 2022-92177(P2022-92177)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/80(2014.01)

10

A 6 3 F 13/822(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/80 E

A 6 3 F 13/822

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 23 日(2024.7.23)

【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】

1 以上のプロセッサを備え、前記 1 以上のプロセッサは、
プレイヤーからの入力に基づいて所定の領域にオブジェクトを配置するゲームにおいて、
第 1 のオブジェクトと、前記第 1 のオブジェクトに隣接する第 2 のオブジェクトと、前記第 2 のオブジェクトに隣接しない第 3 のオブジェクトと、を含む複数のオブジェクトの位置関係に基づいて第 1 の条件が成立するとき、

前記第 2 のオブジェクトが第 1 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに第 1 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させ、

30

前記第 2 のオブジェクトが第 2 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果と異なる第 2 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させる、

情報処理装置。

【請求項 2】

前記 1 以上のプロセッサは、

前記第 2 のオブジェクトが前記第 1 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトが敵キャラクタに対して攻撃を行うことを可能とし、前記第 3 のオブジェクトが敵キャラクタに対して攻撃を行うことを可能とし、

40

前記第 2 のオブジェクトが前記第 2 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトが敵キャラクタに対して攻撃を行うことを可能とせず、前記第 3 のオブジェクトが敵キャラクタに対して攻撃を行うことを可能とする、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

1 以上のプロセッサが、

プレイヤーからの入力に基づいて所定の領域にオブジェクトを配置するゲームにおいて、
第 1 のオブジェクトと、前記第 1 のオブジェクトに隣接する第 2 のオブジェクトと、前記第 2 のオブジェクトに隣接しない第 3 のオブジェクトと、を含む複数のオブジェクトの位置関係に基づいて第 1 の条件が成立するとき、

50

前記第 2 のオブジェクトが第 1 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに第 1 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させ、
前記第 2 のオブジェクトが第 2 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果と異なる第 2 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させる、
情報処理方法。

【請求項 4】

1 以上のプロセッサに、
プレイヤーからの入力に基づいて所定の領域にオブジェクトを配置するゲームにおいて、
第 1 のオブジェクトと、前記第 1 のオブジェクトに隣接する第 2 のオブジェクトと、前記第 2 のオブジェクトに隣接しない第 3 のオブジェクトと、を含む複数のオブジェクトの位置関係に基づいて第 1 の条件が成立するとき、

10

前記第 2 のオブジェクトが第 1 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに第 1 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させ、
前記第 2 のオブジェクトが第 2 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果と異なる第 2 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させる、
処理を実行させるプログラム。

【請求項 5】

1 以上のプロセッサを備えるサーバと、端末装置を備え、
前記サーバは、
プレイヤーからの入力に基づいて所定の領域にオブジェクトを配置するゲームにおいて、
第 1 のオブジェクトと、前記第 1 のオブジェクトに隣接する第 2 のオブジェクトと、前記第 2 のオブジェクトに隣接しない第 3 のオブジェクトと、を含む複数のオブジェクトの位置関係に基づいて第 1 の条件が成立するとき、
前記第 2 のオブジェクトが第 1 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに第 1 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させ、
前記第 2 のオブジェクトが第 2 の状態にある場合には、前記第 1 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果と異なる第 2 のゲーム効果が発生させ、前記第 3 のオブジェクトに前記第 1 のゲーム効果が発生させる、
システム。

20

30

40

50