

【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 63 F 13/80 (2014.01)

10

A 63 F 13/822 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/80 E

A 63 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
のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させ、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記
第1のゲーム効果を発生させる、

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、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させ、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させる、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させ、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させる、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させ、

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のゲーム効果を発生させ、前記第3のオブジェクトに前記第1のゲーム効果を発生させる、

システム。

10

20

30

40

50