

【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7月13日(2023.7.13)

【公開番号】特開2022-27418(P2022-27418A)
 【公開日】令和4年2月10日(2022.2.10)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-025
 【出願番号】特願2021-20211(P2021-20211)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/35

10

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月29日(2023.6.29)

【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】

第1パラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行部と、
 時間の経過に伴い、前記第1パラメータを第1上限値まで回復させる回復部と、
 プレイヤの第1の入力操作に応じて、前記第1パラメータの減少処理を行うとともに、
前記減少処理による前記第1パラメータの減少量に対して第1の変換率を乗じた量を第2
パラメータの増加量として前記第2パラメータの増加処理を行うパラメータ貯蓄部と、を
 備え、
前記第1の変換率は、時間帯、または、所定のアイテムの少なくともいずれかによって変
動する、

30

ことを特徴とする情報処理サーバ。

【請求項2】

前記第1の変換率は、プレイヤー毎に設定される、請求項1に記載の情報処理サーバ。

【請求項3】

前記プレイヤーの第2の入力操作に応じて、変換要求があった前記第2パラメータに対し
て第2の変換率を乗じた量を前記第1パラメータに変換するパラメータ変換部をさらに備
 える、請求項1又は2に記載の情報処理サーバ。

【請求項4】

前記第2の変換率は、時間帯、または、所定のアイテムの少なくともいずれかによって変
動する、請求項3に記載の情報処理サーバ。

40

【請求項5】

前記第2の変換率は、プレイヤー毎に設定される、請求項3に記載の情報処理サーバ。

【請求項6】

前記パラメータ貯蓄部は、前記第2パラメータが第2上限値に達する場合に、前記増加
 処理を行わないことを特徴とする、請求項1又は2に記載の情報処理サーバ。

【請求項7】

コンピュータに、

第1パラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行処理と、

50

時間の経過に伴い、前記第 1 パラメータを第 1 上限値まで回復させる回復処理と、
プレイヤーの第 1 の入力操作に応じて、前記第 1 パラメータの減少処理を行うとともに、
前記減少処理による前記第 1 パラメータの減少量に対して第 1 の変換率を乗じた量を第 2
パラメータの増加量として前記第 2 パラメータの増加処理を行うパラメータ貯蓄処理と、
を実行させ、

前記第 1 の変換率は、時間帯、または、所定のアイテムの少なくともいずれかによって変
動する、

ことを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項 8】

第 1 パラメータを消費してゲームを実行するステップと、
時間の経過に伴い、前記第 1 パラメータを第 1 上限値まで回復させるステップと、
プレイヤーの第 1 の入力操作に応じて、前記第 1 パラメータの減少処理を行うとともに、
前記減少処理による前記第 1 パラメータの減少量に対して第 1 の変換率を乗じた量を第 2
パラメータの増加量として前記第 2 パラメータの増加処理を行うステップと、
を有し、

前記第 1 の変換率は、時間帯、または、所定のアイテムの少なくともいずれかによって変
動する、

ことを特徴とする、コンピュータによる情報処理方法。

10

20

30

40

50