

【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 7 年 5 月 26 日(2025.5.26)

【公開番号】特開 2023-138294(P2023-138294A)
【公開日】令和 5 年 10 月 2 日(2023.10.2)
【年通号数】公開公報(特許)2023-185
【出願番号】特願 2022-188915(P2022-188915)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)

10

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 5 1 0

【手続補正書】

20

【提出日】令和 7 年 5 月 16 日(2025.5.16)

【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】

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを
選択可能とする処理と、

30

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐
付ける処理と、

選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲー
ム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、

発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立
により、特典状態を開始させる処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、

40

前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタ
に付与する前記効用を大きくする、

情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記イベントを発生させる処理は、

選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、前記イベントを
発生させることを含む、

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

所定条件の成立により、前記育成ゲームの進行が不利となる所定状態を設定する処理、

50

をさらにコンピュータに遂行させ、
 前記特典状態中は、前記所定状態に設定されない、
 請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記特典状態が設定されてから所定数の前記ターンが経過したことを少なくとも含む終了条件の成立により、前記特典状態の設定を解除する処理、
 をさらにコンピュータに遂行させる請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 5】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、
 前記コンピュータが、
 複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを選択可能とする処理と、
 キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、
 選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、
 前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、
 発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、
 所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、
 を遂行し、
 前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、
 前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタに付与する前記効用を大きくする、
 情報処理方法。

10

20

【請求項 6】

1 または複数のコンピュータが、
 複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを選択可能とする処理と、
 キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、
 選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、
 前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、
 発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、
 所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、
 を遂行し、
 前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、
 前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタに付与する前記効用を大きくする、
 ゲーム装置。

30

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
 複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを

50

選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、

選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、

発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、

をコンピュータに遂行させ、

10

前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、

前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタに付与する前記効用を大きくする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

前記イベントを発生させる処理は、

20

選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、前記イベントを発生させることを含んでもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

情報処理プログラムは、

所定条件の成立により、前記育成ゲームの進行が不利となる所定状態を設定する処理、

30

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記特典状態中は、前記所定状態に設定されないとしてもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記特典状態が設定されてから所定数の前記ターンが経過したことを少なくとも含む終了条件の成立により、前記特典状態の設定を解除する処理、

40

をさらにコンピュータに遂行させてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

50

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを
選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐
付ける処理と、

選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム
媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、

発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立
により、特典状態を開始させる処理と、

を遂行し、

前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、

前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタ
に付与する前記効用を大きくする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータが、

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドを
選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐
付ける処理と、

選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム
媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

前記ゲーム媒体に紐付けられたイベントを発生させる処理と、

発生した前記イベントに基づいて前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立
により、特典状態を開始させる処理と、

を遂行し、

前記育成対象キャラクタに効用を付与する処理は、

前記特典状態中において、前記特典状態ではない場合よりも、前記育成対象キャラクタ
に付与する前記効用を大きくする。

10

20

30

40

50