

【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 2 年 11 月 26 日 (2020.11.26)

【公開番号】特開 2019-25054 (P2019-25054A)

【公開日】平成 31 年 2 月 21 日 (2019.2.21)

【年通号数】公開・登録公報 2019-007

【出願番号】特願 2017-148399 (P2017-148399)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/493 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/493

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/79 5 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 10 月 12 日 (2020.10.12)

【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】

コンピュータに、

プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報を送受信する情報処理機能、

一のプレイヤに関連付けられたゲーム媒体の取扱条件を記憶させる記憶機能、

前記一のプレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合、前記取扱条件に基づいて、前記ゲーム媒体を他のプレイヤに関連付けて記憶させる切替機能を実現させるプログラム。

【請求項 2】

前記切替機能は、前記一のプレイヤに対する前記ゲームの再開条件が満たされた場合、前記他のプレイヤに関連付けた前記ゲーム媒体を、前記一のプレイヤが利用可能な状態で関連付けることを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記記憶機能は、前記取扱条件として、前記ゲーム媒体ごとに、前記ゲームの停止条件が満たされた場合に前記ゲーム媒体に関連付ける他のプレイヤの識別情報を記憶させ、

前記切替機能は、前記ゲームの停止条件が満たされた場合、前記取扱条件に基づいて、前記ゲーム媒体を予め記憶された前記他のプレイヤに関連付けて記憶させることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記切替機能は、前記一のプレイヤに対する前記ゲームの停止条件が満たされた場合、前記取扱条件に基づいて、前記ゲーム媒体に関連付ける前記他のプレイヤをランダムに選択することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

**【請求項 5】**

前記記憶機能は、前記取扱条件として、前記ゲーム媒体が前記他のプレイヤーに関連付けられた場合の利用範囲を記憶させ、

前記切替機能は、前記ゲームの停止条件が満たされた場合、前記ゲーム媒体を関連付けた前記他のプレイヤーに対して、前記利用範囲内における前記ゲーム媒体の利用を許可することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

**【請求項 6】**

前記切替機能は、前記ゲームの停止条件が満たされた場合に前記一のプレイヤーの状態又は前記他のプレイヤーの状態に基づき更新される時間情報に基づいて変更される前記利用範囲内で、前記ゲーム媒体を前記他のプレイヤーに利用させることを特徴とする請求項 5 に記載のプログラム。

**【請求項 7】**

前記切替機能は、前記ゲーム媒体が前記他のプレイヤーに関連付けられてからの経過時間が所定時間を超えたことに基づいて、前記他のプレイヤーによる前記ゲーム媒体のパラメータの変更を許可することを特徴とする請求項 6 に記載のプログラム。

**【請求項 8】**

前記ゲーム媒体に関する画像を表示させる表示機能をさらに含み、

前記表示機能は、前記他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に、前記一のプレイヤーのゲーム媒体であることを示す情報を表示させることを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

**【請求項 9】**

前記表示機能は、前記他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に、前記ゲームの停止条件が満たされた場合に前記一のプレイヤーの状態又は前記他のプレイヤーの状態に基づき更新される時間情報を表示させることを特徴とする請求項 8 に記載のプログラム。

**【請求項 10】**

前記情報処理機能は、前記一のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体であって前記他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体と、前記他のプレイヤーが予め保持していたゲーム媒体とを、異なる領域に区別して保持させ、

前記表示機能は、前記一のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体であって前記他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体と、前記他のプレイヤーが予め保持していたゲーム媒体とを、異なる領域に表示させることを特徴とする請求項 8 又は 9 に記載のプログラム。

**【請求項 11】**

前記一のプレイヤーに対して、前記取扱条件を設定させる設定機能をさらに含み、

前記記憶機能は、前記設定機能により設定された前記取扱条件を記憶し、

前記設定機能は、前記一のプレイヤーが前記ゲーム媒体に対して前記取扱条件を設定することに、報酬を前記一のプレイヤーに付与することを特徴とする請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

**【請求項 12】**

前記取扱条件に含まれる他のプレイヤーに対して、前記一のプレイヤーの前記ゲーム媒体を関連付けることに対する同意を予め確認する確認機能をさらに含むことを特徴とする請求項 1 乃至 11 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

**【請求項 13】**

前記情報処理機能は、前記取扱条件に他のプレイヤーが設定された場合、当該他のプレイヤーの端末に前記一のプレイヤーの識別情報及び前記取扱条件を送信するとともに、前記他のプレイヤーの端末から前記取扱条件に対して同意したことを示す通知を受信し、

前記切替機能は、前記同意したことを示す通知を受信した場合に、前記取扱条件を有効化することを特徴とする請求項 1 乃至 12 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

**【請求項 14】**

前記ゲーム媒体は、前記プレイヤーが前記ゲーム内で取得、所有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、又は贈与され得る電子データであることを特徴とする請求項 1 乃

至 13 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 15】

プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させる進行ステップと、  
一のプレイヤに関連付けられたゲーム媒体の取扱条件を記憶させる記憶ステップと、  
前記一のプレイヤに対する前記ゲームの停止条件が満たされた場合、前記取扱条件に基づいて、前記ゲーム媒体を他のプレイヤに関連付けて記憶させる切替ステップと、を含む制御方法。

【請求項 16】

プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させる進行部と、  
一のプレイヤに関連付けられたゲーム媒体の取扱条件を記憶させる記憶部と、  
前記一のプレイヤに対する前記ゲームの停止条件が満たされた場合、前記取扱条件に基づいて、前記ゲーム媒体を他のプレイヤに関連付けて記憶させる切替部とを備える情報処理装置。

【請求項 17】

第 1 プレイヤに用いられる端末装置に、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信する機能、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付ける第 2 プレイヤを示す取扱条件を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記取扱条件を前記サーバに送信する機能、  
前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たされたことを示す情報を前記サーバに送信する機能を実現させるプログラム。

【請求項 18】

第 1 プレイヤに用いられる端末装置が、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信し、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付ける第 2 プレイヤを示す取扱条件を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記取扱条件を前記サーバに送信し、  
前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たされたことを示す情報を前記サーバに送信する制御方法。

【請求項 19】

第 1 プレイヤに用いられる端末装置であって、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信する手段と、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付ける第 2 プレイヤを示す取扱条件を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記取扱条件を前記サーバに送信する手段と、  
前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たされたことを示す情報を前記サーバに送信する手段とを備える端末装置。

【請求項 20】

第 2 プレイヤに用いられる端末装置に、  
第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付けるプレイヤとして前記第 2 プレイヤが指定されており、前記停止条件が満たされた場合に、前記第 1 プレイヤに関連付けられていたゲーム媒体が前記第 2 プレイヤに関連付けられたことを示す情報を受信する機能、  
前記第 1 プレイヤに関連付けられていた前記ゲーム媒体も含めて前記第 2 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信する機能を実現させるプログラム。

【請求項 21】

第 2 プレイヤに用いられる端末装置が、

第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付けるプレイヤとして前記第 2 プレイヤが指定されており、前記停止条件を満たされた場合に、前記第 1 プレイヤに関連付けられていたゲーム媒体が前記第 2 プレイヤに関連付けられたことを示す情報を受信し、

前記第 1 プレイヤに関連付けられていた前記ゲーム媒体も含めて前記第 2 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信する制御方法。

【請求項 2 2】

第 2 プレイヤに用いられる端末装置であって、

第 1 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を前記第 1 プレイヤのプレイ状況が停止条件を満たした場合に関連付けるプレイヤとして前記第 2 プレイヤが指定されており、前記停止条件を満たされた場合に、前記第 1 プレイヤに関連付けられていたゲーム媒体が前記第 2 プレイヤに関連付けられたことを示す情報を受信する手段と、

前記第 1 プレイヤに関連付けられていた前記ゲーム媒体も含めて前記第 2 プレイヤに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させるための情報をサーバから受信する手段とを備える端末装置。