

【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 12 月 27 日(2023.12.27)

【公開番号】特開 2022-128451(P2022-128451A)
【公開日】令和 4 年 9 月 1 日(2022.9.1)
【年通号数】公開公報(特許)2022-161
【出願番号】特願 2022-27562(P2022-27562)
【国際特許分類】
A 63 F 13/58(2014.01)
【FI】
A 63 F 13/58

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 12 月 19 日(2023.12.19)
【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】

20

プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付ける受付部と、
クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する第 1 設定部と、
前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行する実行部と、
終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定する第 2 設定部と、
を有し、
前記第 1 設定部は、前記第 1 状態から遷移可能な複数の形態のいずれかを前記第 2 状態として設定し、
前記受付部は、前記複数の形態のうち、前記プレイヤーが前記クエストで設定したことがない形態を、前記クエストと同一のクエストをプレイする際に前記プレイヤーに提示する、
情報処理装置。

30

【請求項 2】
プロセッサが、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定と実行するクエストの指定とを受け付け、
プロセッサが、前記クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から、前記プレイヤーから受け付けた前記クエストに基づいて決定した第 2 状態に設定し、
プロセッサが、前記第 1 状態から遷移可能な複数の形態のいずれかである前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行し、
プロセッサが、終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定し、
プロセッサが、前記複数の形態のうち、前記プレイヤーが前記クエストで設定したことがない形態を、前記クエストと同一のクエストをプレイする際に前記プレイヤーに提示する、
情報処理方法。

40

【請求項 3】
プロセッサに、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定と実行するクエストの指定とを受け付けさせ、

50

プロセッサに、前記クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から、前記プレイヤーから受け付けた前記クエストに基づいて決定した第 2 状態に設定させ、

プロセッサに、前記第 1 状態から遷移可能な複数の形態のいずれかである前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行させ、

プロセッサに、終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定させ、

プロセッサに、前記複数の形態のうち、前記プレイヤーが前記クエストで設定したことがない形態を、前記クエストと同一のクエストをプレイする際に前記プレイヤーに提示させる

、

処理を実行させるプログラム。

10

【請求項 4】

サーバと端末装置とを備え、

前記サーバは、

前記端末装置からプレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付け、

クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定し、

前記第 1 状態から遷移可能な複数の形態のいずれかである前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行し、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定し、

20

前記複数の形態のうち、前記プレイヤーが前記クエストで設定したことがない形態を、前記クエストと同一のクエストをプレイする際に前記プレイヤーの前記端末装置に提示する、システム。

30

40

50