

【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8月10日(2023.8.10)

【公開番号】特開2022-48095(P2022-48095A)
 【公開日】令和4年3月25日(2022.3.25)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-053
 【出願番号】特願2021-122367(P2021-122367)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/847(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】令和5年8月1日(2023.8.1)

【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】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、

ゲームに有利な効果をプレイヤーに付与し、

複数のクエストの中から、前記効果が発揮される第1クエストを選択する第1選択と、前記第1クエスト以外の第2クエストを選択する第2選択と、プレイするクエストの指定と、をプレイヤーから受け付け、

前記第1選択を行った第1プレイヤーが前記第1クエストを指定してプレイする場合、前記効果を前記第1プレイヤーに付与し、

前記第1プレイヤーが前記第2クエストを指定して単独プレイする場合、前記第1プレイヤーに前記効果を付与せず、

前記第2選択を行った第2プレイヤーと前記第1プレイヤーが前記第2クエストを共同プレイする場合、前記第1プレイヤーに前記効果を付与し、

プレイヤーが前記効果を付与された状態で前記クエストをプレイした場合であっても、前記第1クエスト又は前記第2クエストのプレイ回数にかかわらず、前記効果をプレイヤーに継続して付与する、

情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、ゲームに有利な効果をプレイヤーに付与し、

プロセッサが、複数のクエストの中から、前記効果が発揮される第1クエストを選択する第1選択と、前記第1クエスト以外の第2クエストを選択する第2選択と、プレイするクエストの指定と、をプレイヤーから受け付け、

プロセッサが、前記第1選択を行った第1プレイヤーが前記第1クエストを指定してプレイする場合、前記効果を前記第1プレイヤーに付与し、

プロセッサが、前記第1プレイヤーが前記第2クエストを指定して単独プレイする場合、前記第1プレイヤーに前記効果を付与せず、

10

20

30

40

50

プロセッサが、前記第 2 選択を行った第 2 プレイヤと前記第 1 プレイヤが前記第 2 クエストを共同プレイする場合、前記第 1 プレイヤに前記効果を付与し、

プロセッサが、プレイヤが前記効果を付与された状態で前記クエストをプレイした場合であっても、前記第 1 クエスト又は前記第 2 クエストのプレイ回数にかかわらず、前記効果をプレイヤに継続して付与する、

情報処理方法。

【請求項 3】

プロセッサに、ゲームに有利な効果をプレイヤに付与させ、

プロセッサに、複数のクエストの中から、前記効果が発揮される第 1 クエストを選択する第 1 選択と、前記第 1 クエスト以外の第 2 クエストを選択する第 2 選択と、プレイするクエストの指定と、をプレイヤから受け付けさせ、

プロセッサに、前記第 1 選択を行った第 1 プレイヤが前記第 1 クエストを指定してプレイする場合、前記効果を前記第 1 プレイヤに付与させ、

プロセッサに、前記第 1 プレイヤが前記第 2 クエストを指定して単独プレイする場合、前記第 1 プレイヤに前記効果を付与させず、

プロセッサに、前記第 2 選択を行った第 2 プレイヤと前記第 1 プレイヤが前記第 2 クエストを共同プレイする場合、前記第 1 プレイヤに前記効果を付与させ、

プロセッサに、プレイヤが前記効果を付与された状態で前記クエストをプレイした場合であっても、前記第 1 クエスト又は前記第 2 クエストのプレイ回数にかかわらず、前記効果をプレイヤに継続して付与させる、

処理を実行させるプログラム。

【請求項 4】

端末と、前記端末とネットワークを介して通信する情報処理装置を含むシステムであって、

前記情報処理装置が、

ゲームに有利な効果をプレイヤに付与し、

複数のクエストの中から、前記効果が発揮される第 1 クエストを選択する第 1 選択と、前記第 1 クエスト以外の第 2 クエストを選択する第 2 選択と、プレイするクエストの指定と、をプレイヤから受け付け、

前記第 1 選択を行った第 1 プレイヤが前記第 1 クエストを指定してプレイする場合、前記効果を前記第 1 プレイヤに付与し、

前記第 1 プレイヤが前記第 2 クエストを指定して単独プレイする場合、前記第 1 プレイヤに前記効果を付与せず、

前記第 2 選択を行った第 2 プレイヤと前記第 1 プレイヤが前記第 2 クエストを共同プレイする場合、前記第 1 プレイヤに前記効果を付与し、

プレイヤが前記効果を付与された状態で前記クエストをプレイした場合であっても、前記第 1 クエスト又は前記第 2 クエストのプレイ回数にかかわらず、前記効果をプレイヤに継続して付与する、

システム。

10

20

30

40

50