

【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 5 月 9 日(2023.5.9)

【公開番号】特開 2022-19780(P2022-19780A)

【公開日】令和 4 年 1 月 27 日(2022.1.27)

【年通号数】公開公報(特許)2022-015

【出願番号】特願 2021-186592(P2021-186592)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/58

10

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 25 日(2023.4.25)

【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】

プロセッサが、

ゲームオブジェクトの育成依頼を第 1 プレイヤから受け付け、

前記ゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させ、

前記育成の開始から所定期間が経過するまでに、前記ゲームオブジェクトの育成進捗又は育成度合いが第 1 条件に満たない場合に前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記第 1 条件を満たす場合に、前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付けない、情報処理装置。

【請求項 2】

前記プロセッサは、前記第 1 条件に満たない場合に、前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付けたとき、前記第 2 プレイヤにより実行される育成に基づき前記ゲームオブジェクトのパラメータが更新されていた場合であっても、育成依頼時点でのパラメータで前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却する、請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記プロセッサは、前記第 2 プレイヤによる前記ゲームオブジェクトの育成中に育成により更新されるパラメータに関する所定の事象が発生した場合、前記所定の事象により更新されたパラメータより前記第 1 プレイヤにとって有利な状態で前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却する、請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記プロセッサは、前記第 2 プレイヤによる前記ゲームオブジェクトの育成中に育成により更新されるパラメータに関する所定の事象が発生した場合、前記第 2 プレイヤによる育成によりパラメータが更新された後であって、前記所定の事象が発生する前の第 1 時点におけるパラメータで前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却する、請求項 1

20

30

40

50

記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記プロセッサは、前記所定の事象が発生した場合、前記第 1 プレイヤが所定のアイテムを消費することを条件として、前記第 1 時点におけるパラメータで前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却する、請求項 4 記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記プロセッサは、前記ゲームオブジェクトが前記第 1 プレイヤに返却された場合、前記第 2 プレイヤによる育成進捗又は育成度合いに基づいた報酬を、前記第 2 プレイヤに付与する、請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記プロセッサは、前記第 1 条件に満たない場合に前記第 1 プレイヤから返却依頼を受け付けたとき、前記第 2 プレイヤに前記報酬を付与しない、請求項 6 記載の情報処理装置。

10

【請求項 8】

前記プロセッサは、前記ゲームオブジェクトが前記第 1 プレイヤに返却された場合、前記報酬として前記第 2 プレイヤに付与されるゲーム内パラメータ又はゲームオブジェクトを、前記第 1 プレイヤから減少又は消費させる、請求項 6 又は 7 記載の情報処理装置。

【請求項 9】

プロセッサが、ゲームオブジェクトの育成依頼を第 1 プレイヤから受け付け、

プロセッサが、前記ゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させ、

20

プロセッサが、前記育成の開始から所定期間が経過するまでに、前記ゲームオブジェクトの育成進捗又は育成度合いが第 1 条件に満たない場合に前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記第 1 条件を満たす場合に、前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付けない、情報処理方法。

【請求項 10】

プロセッサに、ゲームオブジェクトの育成依頼を第 1 プレイヤから受け付けさせ、

プロセッサが、前記ゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させ、

プロセッサが、前記育成の開始から所定期間が経過するまでに、前記ゲームオブジェクトの育成進捗又は育成度合いが第 1 条件に満たない場合に前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付け、前記第 1 条件を満たす場合に、前記ゲームオブジェクトの返却依頼を前記第 1 プレイヤから受け付けさせない、処理を実行させるプログラム。

30

40

50