

【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1月6日(2025.1.6)

【公開番号】特開2023-119552(P2023-119552A)
 【公開日】令和5年8月28日(2023.8.28)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-161
 【出願番号】特願2022-141575(P2022-141575)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 13/69(2014.01)
 【FI】
 A 6 3 F 13/69 5 2 0

10

【手続補正書】
 【提出日】令和6年12月19日(2024.12.19)
 【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】

20

【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、
ユーザの第1クエストのプレイに応じて第1属性オブジェクトを付与し、
前記ユーザの第2クエストのプレイに応じて第2属性オブジェクトを付与し、
前記ユーザが所持するベースオブジェクトに対して、前記第1属性オブジェクトを用いた
場合に、前記ベースオブジェクトを第1変化後オブジェクトに変化させ、
前記ベースオブジェクトに対して、前記第2属性オブジェクトを用いた場合に、前記ベ
ースオブジェクトを第2変化後オブジェクトに変化させ、
前記ベースオブジェクトを前記第1変化後オブジェクトに変化させたユーザによる前記第
1変化後オブジェクトを用いたクエストのプレイにより所定条件を満たした場合、前記第
1変化後オブジェクトを前記第2変化後オブジェクトに変化可能に制御する、
 情報処理装置。

30

【請求項2】

前記第1クエスト及び前記第2クエストは、少なくとも難易度の異なるクエストであって、
前記第2クエストの方が前記第1クエストよりも前記難易度が高いことを特徴とする、
請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

プロセッサが、ユーザの第1クエストのプレイに応じて第1属性オブジェクトを付与し、
プロセッサが、前記ユーザの第2クエストのプレイに応じて第2属性オブジェクトを付与
し、
プロセッサが、前記ユーザが所持するベースオブジェクトに対して、前記第1属性オブジ
ェクトを用いた場合に、前記ベースオブジェクトを第1変化後オブジェクトに変化させ、
プロセッサが、前記ベースオブジェクトに対して、前記第2属性オブジェクトを用いた場
合に、前記ベースオブジェクトを第2変化後オブジェクトに変化させ、
プロセッサが、前記ベースオブジェクトを前記第1変化後オブジェクトに変化させたユー
ザによる前記第1変化後オブジェクトを用いたクエストのプレイにより所定条件を満た
した場合、前記第1変化後オブジェクトを前記第2変化後オブジェクトに変化可能に制御す
る、
 情報処理方法。

40

50

【請求項4】

プロセッサに、ユーザの第1クエストのプレイに応じて第1属性オブジェクトを付与させ

、
プロセッサに、前記ユーザの第2クエストのプレイに応じて第2属性オブジェクトを付与

させ、
プロセッサに、前記ユーザが所持するベースオブジェクトに対して、前記第1属性オブジ

ェクトを用いた場合に、前記ベースオブジェクトを第1変化後オブジェクトに変化させ、

プロセッサに、前記ベースオブジェクトに対して、前記第2属性オブジェクトを用いた場

合に、前記ベースオブジェクトを第2変化後オブジェクトに変化させ、

プロセッサに、前記ベースオブジェクトを前記第1変化後オブジェクトに変化させたユー

ザによる前記第1変化後オブジェクトを用いたクエストのプレイにより所定条件を満たし

た場合、前記第1変化後オブジェクトを前記第2変化後オブジェクトに変化可能に制御さ

せる、
プログラム。

【請求項5】
サーバと端末装置を備え、前記端末装置のプロセッサは、

ユーザの第1クエストのプレイに応じて第1属性オブジェクトを付与し、

前記ユーザの第2クエストのプレイに応じて第2属性オブジェクトを付与し、

前記ユーザが所持するベースオブジェクトに対して、前記第1属性オブジェクトを用いた

場合に、前記ベースオブジェクトを第1変化後オブジェクトに変化させ、

前記ベースオブジェクトに対して、前記第2属性オブジェクトを用いた場合に、前記ベー

スオブジェクトを第2変化後オブジェクトに変化させ、

前記ベースオブジェクトを前記第1変化後オブジェクトに変化させたユーザによる前記第

1変化後オブジェクトを用いたクエストのプレイにより所定条件を満たした場合、前記第

1変化後オブジェクトを前記第2変化後オブジェクトに変化可能に制御する、

システム。

、

、

、

、

、

、

10

20

30

40

50