

【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9月10日(2020.9.10)

【公開番号】特開2019-24539(P2019-24539A)

【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2017-143725(P2017-143725)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月27日(2020.7.27)

【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】

第1のクエストと前記第1のクエストとは異なる第2のクエストとをユーザが選択可能なゲームの処理を実行する情報処理装置に、

前記ユーザが前記第1のクエストにおいて設定した、前記ユーザの操作対象となる第1のゲーム媒体と、前記第1のゲーム媒体と異なる第2のゲーム媒体との関連付けを、前記ユーザに対応付けて記憶する第1の記憶ステップと、

前記ユーザが前記第1のクエストを選択した場合に、前記第1のクエストを進行させるステップと、

前記ユーザが前記第1のクエストから前記第2のクエストへの切り替えを選択した場合に前記第1のクエストにおいて所定の条件が満たされたか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされていないと判定された場合に、前記第1の記憶ステップで記憶した前記関連付けの前記第2のクエストでの変更を禁止するステップと、を実行させる、プログラム。

【請求項2】

前記第1のクエストは、前記第1のゲーム媒体が戦闘を行う対戦クエストであって、

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされていないと判定された場合に、前記第1のクエストを進行させるステップにおいて戦闘不能となった前記第1のゲーム媒体を前記第2のクエストにおいて操作対象とする、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記第1のクエストは、前記ユーザが所有する複数の前記第1のゲーム媒体を切り替えて戦闘を行う対戦クエストであって、

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされたと判定された場合に、前記関連

付けが変更可能になる、請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記情報処理装置に、

前記第 1 のクエストで生じた前記第 2 のゲーム媒体のステータスの変化を、前記ユーザに対応付けて記憶する第 2 の記憶ステップを、さらに実行させて、

前記第 2 のクエストは、前記第 2 の記憶ステップで記憶された前記第 2 のゲーム媒体のステータスの変化を反映して進行する、請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記所定の条件は、前記第 1 のクエストのリセット、前記第 1 のクエストの完了、または、前記第 1 のクエストに含まれる複数のステージのうちの所定のステージに前記第 1 のゲーム媒体を進めることである、請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされていないと判定された場合に、前記情報処理装置に、前記関連付けを変更するための操作ボタンを前記ユーザからの選択を受け付けないように前記ユーザの端末装置に表示させる、

請求項 1 から 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされていると判定された場合に、前記情報処理装置に、前記関連付けを変更するための操作ボタンを前記ユーザからの選択を受け付け可能に前記ユーザの端末装置に表示させる、

請求項 1 から 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 8】

第 1 のクエストと前記第 1 のクエストとは異なる第 2 のクエストとをユーザが選択可能なゲームの処理を実行する情報処理装置の制御方法であって、

前記ユーザが前記第 1 のクエストにおいて設定した、前記ユーザの操作対象となる第 1 のゲーム媒体と、前記第 1 のゲーム媒体と異なる第 2 のゲーム媒体との関連付けを、前記ユーザに対応付けて記憶する第 1 の記憶ステップと、

前記ユーザが前記第 1 のクエストを選択した場合に、前記第 1 のクエストを進行させるステップと、

前記ユーザが前記第 1 のクエストから前記第 2 のクエストへの切り替えを選択した場合に前記第 1 のクエストにおいて所定の条件が満たされたか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされていないと判定された場合に、前記第 1 の記憶ステップで記憶された前記関連付けの前記第 2 のクエストでの変更を禁止するステップと、を含む、制御方法。

【請求項 9】

第 1 のクエストと前記第 1 のクエストとは異なる第 2 のクエストとをユーザが選択可能なゲームの処理を実行する情報処理装置であって、

記憶部と、

制御部と、を備え、

前記制御部は、

前記ユーザが前記第 1 のクエストにおいて設定した、前記ユーザの操作対象となる第 1 のゲーム媒体と、前記第 1 のゲーム媒体と異なる第 2 のゲーム媒体との関連付けを、前記ユーザに対応付けて前記記憶部に記憶させる第 1 の記憶制御を実行し、

前記ユーザが前記第 1 のクエストを選択した場合に、前記第 1 のクエストを進行させ、

前記ユーザが前記第 1 のクエストから前記第 2 のクエストへの切り替えを選択した場合に前記第 1 のクエストにおいて所定の条件が満たされたか否かを判定し、

前記所定の条件が満たされていないと判定された場合に前記第 1 の記憶制御で記憶された前記関連付けの前記第 2 のクエストでの変更を禁止する、情報処理装置。

