

【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2月24日(2023.2.24)

【公開番号】特開2021-168903(P2021-168903A)

【公開日】令和3年10月28日(2021.10.28)

【年通号数】公開・登録公報2021-052

【出願番号】特願2021-14947(P2021-14947)

【国際特許分類】

A 63 F 13/79 (2014.01)

10

A 63 F 13/533 (2014.01)

A 63 F 13/63 (2014.01)

A 63 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/79 520

A 63 F 13/533

A 63 F 13/63

A 63 F 13/69 500

【手続補正書】

20

【提出日】令和5年2月14日(2023.2.14)

【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、

30

前記プロセッサは、

プレイヤが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤに利用可能とする特定キャラクタを設定し、

ゲームのプレイに用いられるデッキを構成するための表示領域に複数のキャラクタを設定し、

前記表示領域のうち特定の領域に設定された第1キャラクタを前記プレイヤが所持しているか否かを含む条件に基づいて、前記特定キャラクタの更新を制御する、

情報処理装置。

【請求項2】

前記プロセッサは、前記特定の領域に設定された第1キャラクタに前記プレイヤが所持するキャラクタが設定された場合、前記特定キャラクタを前記第1キャラクタに更新する

40

、
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、前記特定の領域に設定された第1キャラクタに他のプレイヤが所持するキャラクタが設定された場合、前記特定キャラクタを更新しない、

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、クリアが容易な第1クエストで利用可能な第1特定キャラクタと前記第1クエストで利用可能でない第2特定キャラクタを含む複数の特定キャラクタを設定可能とし、

50

前記特定の領域に設定された第1キャラクタが前記第1クエストで利用可能なキャラクタである場合、前記第1特定キャラクタを前記第1キャラクタに更新し、前記第2特定キャラクタを更新しない、

請求項1記載の情報処理装置。

【請求項5】

プロセッサが、プレイヤが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤに利用可能とする特定キャラクタを設定し、

プロセッサが、ゲームのプレイに用いられるデッキを構成するための表示領域に複数のキャラクタを設定し、

プロセッサが、前記表示領域のうち特定の領域に設定された第1キャラクタを前記プレイヤが所持しているか否かを含む条件に基づいて、前記特定キャラクタの更新を制御する、

情報処理方法。

【請求項6】

プロセッサに、プレイヤが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤに利用可能とする特定キャラクタを設定させ、

プロセッサに、ゲームのプレイに用いられるデッキを構成するための表示領域に複数のキャラクタを設定させ、

プロセッサに、前記表示領域のうち特定の領域に設定された第1キャラクタを前記プレイヤが所持しているか否かを含む条件に基づいて、前記特定キャラクタの更新を制御させる、

処理を実行させるプログラム。

10

20

30

40

50