

【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 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/63(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/63

A 6 3 F 13/69 5 0 0

10

【手続補正書】

【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、

前記プロセッサは、

プレイヤーが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤー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ー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ー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

30

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ー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、プレイヤーが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤー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ー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、

10

情報処理方法。

【請求項 6】

プロセッサに、プレイヤーが所持するキャラクタのうち、他のプレイヤー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ー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、

20

処理を実行させるプログラム。

30

40

50