

【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6年4月10日(2024.4.10)

【公開番号】特開2022-184731(P2022-184731A)

【公開日】令和4年12月13日(2022.12.13)

【年通号数】公開公報(特許)2022-229

【出願番号】特願2022-53385(P2022-53385)

【国際特許分類】

A 63 F 13/5375(2014.01)

10

A 63 F 13/533(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/5375

A 63 F 13/533

A 63 F 13/58

A 63 F 13/79

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年4月2日(2024.4.2)

【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、

30

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、

デッキには、それぞれにゲーム媒体を割り当て可能な第1枠と第2枠とが含まれ、

第2枠は、プレイヤが保有するゲーム媒体を設定可能であり、ゲーム媒体を設定しなくてもゲームをプレイすることが可能な枠であって、

デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付け、

プレイヤが過去に編成してプレイした経験のある履歴デッキを使用する指示をプレイヤから受け付けた場合であって、前記履歴デッキの第2枠にゲーム媒体が設定されていない場合、プレイヤが現在選択している現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、前記履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する、

情報処理装置。

40

【請求項2】

前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、

前記プロセッサは、前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点より後にプレイヤが取得したゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、

デッキには、それぞれにゲーム媒体を割り当て可能な第1枠と第2枠とが含まれ、

第2枠は、プレイヤが保有するゲーム媒体を設定可能であり、ゲーム媒体を設定しなくてもゲームをプレイすることが可能な枠であって、

プロセッサが、デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付け、

50

プロセッサが、プレイヤが過去に編成してプレイした経験のある履歴デッキを使用する指示をプレイヤから受け付けた場合であって、前記履歴デッキの第2枠にゲーム媒体が設定されていない場合、プレイヤが現在選択している現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、前記履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する、

情報処理方法。

【請求項4】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、
デッキには、それぞれにゲーム媒体を割り当て可能な第1枠と第2枠とが含まれ、
第2枠は、プレイヤが保有するゲーム媒体を設定可能であり、ゲーム媒体を設定しなく 10
てもゲームをプレイすることが可能な枠であって、

プロセッサに、デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付けさせ、

プロセッサに、プレイヤが過去に編成してプレイした経験のある履歴デッキを使用する指示をプレイヤから受け付けた場合であって、前記履歴デッキの第2枠にゲーム媒体が設定されていない場合、プレイヤが現在選択している現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、前記履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示させる、

プログラム。

【請求項5】

サーバとプレイヤ端末とを備え、
複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、
デッキには、それぞれにゲーム媒体を割り当て可能な第1枠と第2枠とが含まれ、
第2枠は、プレイヤが保有するゲーム媒体を設定可能であり、ゲーム媒体を設定しなく 20
てもゲームをプレイすることが可能な枠であって、

前記サーバは、

デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付け、

プレイヤが過去に編成してプレイした経験のある履歴デッキを使用する指示をプレイヤ 30
から受け付けた場合であって、前記履歴デッキの第2枠にゲーム媒体が設定されていない
場合、プレイヤが現在選択している現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、前記
履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する、

システム。