

【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1月25日(2024.1.25)

【公開番号】特開2023-60867(P2023-60867A)

【公開日】令和5年4月28日(2023.4.28)

【年通号数】公開公報(特許)2023-080

【出願番号】特願2023-30114(P2023-30114)

【国際特許分類】

A 63 F 13/79 (2014.01)

10

A 63 F 13/847 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/79 500

A 63 F 13/847

【手続補正書】

【提出日】令和6年1月16日(2024.1.16)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを備えた情報処理装置であって、
前記プロセッサは、

共同プレイに参加する複数のプレイヤの役割を、第1の役割と前記第1の役割のプレイヤを補助する第2の役割を含む複数の役割の中からそれぞれ設定し、

前記共同プレイ中に前記第2の役割のプレイヤ数に応じた変更条件が成立している間であって、前記第1の役割に設定された第1プレイヤにより操作されるゲーム内キャラクタの状態が所定の状態になった場合、前記第1プレイヤの役割を前記第2の役割に変更し、

前記変更条件は、前記第1プレイヤが前記第2の役割に変更した後の前記第1の役割のプレイヤ数が1以上の所定数を下回らないことを含む、

情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、共同プレイに参加する複数のプレイヤの役割を、第1の役割と前記第1の役割のプレイヤを補助する第2の役割を含む複数の役割の中からそれぞれ設定し、

プロセッサが、前記共同プレイ中に前記第2の役割のプレイヤ数に応じた変更条件が成立している間であって、前記第1の役割に設定された第1プレイヤにより操作されるゲーム内キャラクタの状態が所定の状態になった場合、前記第1プレイヤの役割を前記第2の役割に変更し、

前記変更条件は、前記第1プレイヤが前記第2の役割に変更した後の前記第1の役割のプレイヤ数が1以上の所定数を下回らないことを含む、

情報処理方法。

【請求項3】

プロセッサに、共同プレイに参加する複数のプレイヤの役割を、第1の役割と前記第1の役割のプレイヤを補助する第2の役割を含む複数の役割の中からそれぞれ設定させ、

プロセッサに、前記共同プレイ中に前記第2の役割のプレイヤ数に応じた変更条件が成立している間であって、前記第1の役割に設定された第1プレイヤにより操作されるゲーム内キャラクタの状態が所定の状態になった場合、前記第1プレイヤの役割を前記第2の

50

役割に変更させ、

前記変更条件は、前記第1プレイヤが前記第2の役割に変更した後の前記第1の役割のプレイヤ数が1以上の所定数を下回らないことを含む、処理を実行させるプログラム。

【請求項4】

サーバと、操作端末を備え、

前記サーバは、

前記操作端末を使用して共同プレイに参加する複数のプレイヤの役割を、第1の役割と前記第1の役割のプレイヤを補助する第2の役割を含む複数の役割の中からそれぞれ設定し、

前記共同プレイ中に前記第2の役割のプレイヤ数に応じた変更条件が成立している間であって、前記第1の役割に設定された第1プレイヤにより操作されるゲーム内キャラクタの状態が所定の状態になった場合、前記第1プレイヤの役割を前記第2の役割に変更し、

前記変更条件は、前記第1プレイヤが前記第2の役割に変更した後の前記第1の役割のプレイヤ数が1以上の所定数を下回らないことを含む、

システム。

10

20

30

40

50