

【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 6 3 F 13/79(2014.01)

10

A 6 3 F 13/847(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 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ーの役割を、第 1 の役割と前記第 1 の役割のプレイヤーを補助する第 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 の役割のプレイヤー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ー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、

30

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 の役割のプレイヤー数が 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ーの役割を、第 1 の役割と前記第 1 の役割のプレイヤーを補助する第 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 の役割のプレイヤー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ー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、

40

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 の役割のプレイヤー数が 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ーの役割を、第 1 の役割と前記第 1 の役割のプレイヤーを補助する第 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 の役割のプレイヤー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ー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ー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