

【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 6 月 8 日(2023.6.8)

【公開番号】特開 2022-19703(P2022-19703A)  
【公開日】令和 4 年 1 月 27 日(2022.1.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-015  
【出願番号】特願 2021-122368(P2021-122368)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/5375(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/5375

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 5 月 30 日(2023.5.30)

【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】

プロセッサに、ユーザが所持するオブジェクトのうちから編成した第 2 デッキを用いてプレイするゲームのステージの選択を受け付けさせ、

プロセッサに、前記ステージに対して予め定められている第 1 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が特定文字であるオブジェクトの合計数に基づいて定められる第 1 閾値よりも、ユーザによる前記ステージのプレイのために少なくとも一部が編成された第 2 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が前記特定文字であるオブジェクトの合計数が少ない場合、前記ユーザへの警告を出力させ、

30

プロセッサに、前記警告の出力後に第 2 デッキを再編成可能に制御させ、

プロセッサに、第 2 デッキが確定した後に、第 2 デッキを用いて前記ステージのプレイを開始可能に制御させる、

処理を実行させるプログラム。

【請求項 2】

プロセッサに、前記警告と併せて又は別途、第 2 デッキに追加すべきオブジェクトの種類及び数を出力させる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

40

プロセッサを備え、前記プロセッサは、

ユーザが所持するオブジェクトのうちから編成した第 2 デッキを用いてプレイするゲームのステージの選択を受け付け、

前記ステージに対して予め定められている第 1 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が特定文字であるオブジェクトの合計数に基づいて定められる第 1 閾値よりも、ユーザによる前記ステージのプレイのために少なくとも一部が編成された第 2 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が前記特定文字であるオブジェクトの合計数が少ない場合、前記ユーザへの警告を出力し、

前記警告の出力後に第 2 デッキを再編成可能に制御し、

第 2 デッキが確定した後に、第 2 デッキを用いて前記ステージのプレイを開始可能に制

50

御する、  
情報処理装置。

【請求項 4】

プロセッサが、ユーザが所持するオブジェクトのうちから編成した第 2 デッキを用いてプレイするゲームのステージの選択を受け付け、

プロセッサが、前記ステージに対して予め定められている第 1 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が特定文字であるオブジェクトの合計数に基づいて定められる第 1 閾値よりも、ユーザによる前記ステージのプレイのために少なくとも一部が編成された第 2 デッキに含まれるオブジェクトのうち対応付けられた文字が前記特定文字であるオブジェクトの合計数が少ない場合、前記ユーザへの警告を出力し、

10

プロセッサが、前記警告の出力後に第 2 デッキを再編成可能に制御し、

プロセッサが、第 2 デッキが確定した後に、第 2 デッキを用いて前記ステージのプレイを開始可能に制御する、

情報処理方法。

20

30

40

50