

【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 4 年 10 月 14 日(2022.10.14)

【公開番号】特開 2020-195711(P2020-195711A)
【公開日】令和 2 年 12 月 10 日(2020.12.10)
【年通号数】公開・登録公報 2020-050
【出願番号】特願 2019-105127(P2019-105127)
【国際特許分類】

A 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/58(2014.01)

【FI】

A 63 F 13/69 520

A 63 F 13/69

A 63 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 5 日(2022.10.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

コンピュータにより実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記コンピュータを、

ユーザの操作に応じて、前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された 1 以上の指定キャラクタを含むデッキを構成する構成手段と、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタに対して、複数の同一種類のオブジェクトをそれぞれ設定した場合に、前記ユーザが得られる第 1 の特典を付与する付与手段、として機能させ、

30

前記第 1 の特典は、前記複数の同一種類のオブジェクトに対して合成処理をすることで当該オブジェクトを強化したものを前記指定キャラクタに対して設定した場合に得られる第 2 の特典とは異なる特典である、

プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 の特典は、前記第 2 の特典と比べて、ユーザがより有利になるような特典である、

請求項 1 に記載のプログラム。

40

【請求項 3】

前記第 1 の特典は、前記指定キャラクタのステータスが向上する特典である、

請求項 1 または請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記オブジェクトは、前記指定キャラクタに対するスキルの設定に用いられる、

請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記指定キャラクタに対して設定するオブジェクト用の設定枠が複数個あり、

前記ユーザは前記オブジェクトを設定する操作を行うことにより、前記複数個の設定枠に対して、前記複数の同一種類のオブジェクトをそれぞれ設定する、

50

請求項 1 に記載のプログラム。

10

20

30

40

50