【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3月27日(2024.3.27)

【公開番号】特開2022-145532(P2022-145532A)
【公開日】令和4年10月4日(2022.10.4)
【年通号数】公開公報(特許)2022-182
【出願番号】特願2022-22810(P2022-22810)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ 13/79(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/35(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/58(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/49(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/493(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ 13/79 ５１０
Ａ６３Ｆ 13/35
Ａ６３Ｆ 13/58
Ａ６３Ｆ 13/49
Ａ６３Ｆ 13/493

【手続補正書】
【提出日】令和6年3月18日(2024.3.18)
【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】
ゲームの停止条件、及び、プレイヤごとに設定される前記ゲームの続行条件、ならびに、ポイント又はアイテムの少なくともいずれかの使用限度数を記憶する記憶部と、
前記ゲームを自動的にプレイする自動実行部と、を備え、
前記自動実行部は、前記停止条件が成就する場合に、前記使用限度数に関する前記続行条件に応じて前記ゲームのプレイを、停止せずに続行し又は停止し、
前記自動実行部は、前記ゲーム中にパラメータが所定値以下となった場合に、前記使用限度数に応じて前記ポイント又は前記アイテムを使用することにより前記パラメータを回復する、または、前記使用限度数に応じて前記ポイントを使用することにより前記パラメータを回復するための前記アイテムを自動的に取得すること、
を特徴とするゲームサーバ。
【請求項２】
請求項１に記載のゲームサーバであって、
前記記憶部には、ゲームの停止条件とは異なる条件の、前記ゲームの自動プレイが終了する条件が記憶され、
前記自動実行部は、前記ゲームの自動プレイが終了する条件が成就する場合に、前記続行条件に関わらず前記ゲームの自動プレイを終了すること、
を特徴とするゲームサーバ。
【請求項３】
請求項２に記載のゲームサーバであって、
前記ゲームの自動プレイが終了する条件は、キャラクターのレベルが所定値以上になっ

たことを含むこと、
を特徴とするゲームサーバ。
【請求項４】
請求項２に記載のゲームサーバであって、
前記ゲームの自動プレイが終了する条件は、特定のアイテムを所定数以上取得したこと、を含むこと、
を特徴とするゲームサーバ。
【請求項５】
ゲームの停止条件、及び、プレイヤごとに設定される前記ゲームの続行条件、ならびに、ポイント又はアイテムの少なくともいずれかの使用限度数を記憶する記憶ステップと、
ゲームを自動的にプレイする自動プレイステップと、をコンピュータが実行し、
前記自動プレイステップは、前記停止条件が成就する場合に、前記使用限度数に関する前記続行条件に応じて前記ゲームのプレイを、停止せずに続行し又は停止し、
前記ゲーム中にパラメータが所定値以下となった場合に、前記使用限度数に応じて前記ポイント又は前記アイテムを使用することにより前記パラメータを回復する、または、前記使用限度数に応じて前記ポイントを使用することにより前記パラメータを回復するための前記アイテムを自動的に取得するステップを含む、
ことを特徴とする情報処理方法。
【請求項６】
ゲームの停止条件、及び、プレイヤごとに設定される前記ゲームの続行条件、ならびに、ポイント又はアイテムの少なくともいずれかの使用限度数を記憶する記憶ステップと、
ゲームを自動的にプレイする自動プレイステップと、をコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、
前記自動プレイステップは、前記停止条件が成就する場合に、前記使用限度数に関する前記続行条件に応じて前記ゲームのプレイを、停止せずに続行し又は停止し、
前記ゲーム中にパラメータが所定値以下となった場合に、前記使用限度数に応じて前記ポイント又は前記アイテムを使用することにより前記パラメータを回復する、または、前記使用限度数に応じて前記ポイントを使用することにより前記パラメータを回復するための前記アイテムを自動的に取得するステップを含む、
ことを特徴とするゲームプログラム。