

【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 2 年 12 月 24 日 (2020.12.24)

【公開番号】特開 2020-168381 (P2020-168381A)

【公開日】令和 2 年 10 月 15 日 (2020.10.15)

【年通号数】公開・登録公報 2020-042

【出願番号】特願 2020-80438 (P2020-80438)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 11 月 11 日 (2020.11.11)

【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】

ゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方により実行されるものであり、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御するステップと、

ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御するステップと、

前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップとを実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記決定するステップは、前記ゲームの進行が前記オート制御された場合であっても、当該オート制御により前記ゲームが進行された割合が第 1 の割合であるときには、当該第 1 の割合よりも高い第 2 の割合であるときよりも、ユーザにとって有利な報酬を決定する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記付与される報酬を表示するステップを実行させ、

前記表示するステップは、さらに、前記オート制御により前記ゲームが進行された割合を表示可能である、請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記表示するステップは、さらに、前記オート制御により前記ゲームが進行された割合

が低いほどユーザにとって有利な報酬が付与される旨の情報を表示可能である、請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記表示するステップは、前記付与される報酬と、前記オート制御により前記ゲームが進行された割合と、前記情報とを、同一画面上に表示する、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記決定するステップは、前記ゲームの進行が前記オート制御されていない場合には、前記オート制御された場合よりも、ユーザにとって有利な報酬を決定する、請求項 1 ～ 請求項 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームの進行が前記オート制御された場合も前記オート制御されていない場合も、前記決定するステップにより報酬が決定されてユーザに付与される、請求項 1 ～ 請求項 6 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記決定するステップは、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かと、当該ゲームの結果とに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する、請求項 1 ～ 請求項 7 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

ゲームプログラムを実行する方法であって、

前記ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方により実行されるものであり、

前記方法は、前記プロセッサが、

ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御するステップと、

ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御するステップと、

前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップとを含む、方法。

【請求項 10】

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、ユーザが操作するクライアントまたは該クライアントと連携するサーバとして機能し、

前記情報処理装置は、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備え、

前記制御部は、

ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御し、

ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御し、

前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する、情報処理装置。

【請求項 11】

ゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、クライアントとしての情報処理装置と、前記クライアントとしての情報処理装置と連携するサーバとしての情報処理装置とを少なくとも含み、

前記情報処理装置のそれぞれは、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備え、

前記制御部のいずれか一方が、ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御し、ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御し、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する、ゲームシステム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本開示に係るゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方において実行される。ゲームプログラムは、プロセッサに、ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御するステップと、ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御するステップと、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップとを実行させる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本開示に係る方法は、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方が、ゲームプログラムを実行する方法である。該方法は、プロセッサが、ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御するステップと、ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御するステップと、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップとを含む。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本開示に係る情報処理装置は、ユーザが操作するクライアントまたは該クライアントと連携するサーバとして機能する情報処理装置である。情報処理装置は、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備える。制御部は、ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御し、ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御し、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本開示に係るゲームシステムは、クライアントとしての情報処理装置と、クライアント

としての情報処理装置と連携するサーバとしての情報処理装置とを少なくとも含む。情報処理装置のそれぞれは、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備える。制御部のいずれか一方が、ゲームの進行を当該ゲーム中におけるユーザからのゲーム操作に応じて制御し、ユーザからの選択操作に応じて、前記ゲームの進行をオート制御し、前記ゲームの進行が前記オート制御されたか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する。