

【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7月12日(2024.7.12)

【公開番号】特開2022-159142(P2022-159142A)

【公開日】令和4年10月17日(2022.10.17)

【年通号数】公開公報(特許)2022-190

【出願番号】特願2022-55350(P2022-55350)

【国際特許分類】

A 63 F 13/45(2014.01)

10

A 63 F 13/798(2014.01)

A 63 F 13/52(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/45

A 63 F 13/798

A 63 F 13/52

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月4日(2024.7.4)

20

【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】

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて

プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間ににおける相対的な順位を決定する処理と、

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、

をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤによって前記対戦相手が選択された後に、当該対戦相手との前記バトルゲームを前記短縮モードにより実行可能であるか否かを前記表示部において表示する処理、

を前記コンピュータに遂行させる請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

前記短縮モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理、

を前記コンピュータに遂行させ、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理は、

前記バトルゲームに登場するゲーム媒体の動作に関するアニメーション画像の描画を行

40

50

い、

前記短縮モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理は、

前記ゲーム媒体を示すアイコン画像であって、表示態様を変化させることによって前記バトルゲームの進捗を報知する前記アイコン画像の描画を行う、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

10

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて、
プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間における相対的な順位を決定する処理と、

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、

20

を含む報処理方法。

【請求項 5】

1 または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータが、

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

30

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて、
プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間における相対的な順位を決定する処理と、

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、

を遂行する情報処理システム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて、
プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

50

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間における相対的な順位を決定する処理と、

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、
をコンピュータに遂行させる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

情報処理プログラムは、

プレイヤによって前記対戦相手が選択された後に、当該対戦相手との前記バトルゲームを前記短縮モードにより実行可能であるか否かを前記表示部において表示する処理、
を前記コンピュータに遂行させてもよい。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

情報処理プログラムは、

前記短縮モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理、
を前記コンピュータに遂行させ、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理は、

前記バトルゲームに登場するゲーム媒体の動作に関するアニメーション画像の描画を行い、

30

前記短縮モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて前記表示部に表示する画像の描画を行う処理は、

前記ゲーム媒体を示すアイコン画像であって、表示態様を変化させることによって前記バトルゲームの進捗を報知する前記アイコン画像の描画を行ってもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

40

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

50

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて、プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間における相対的な順位を決定する処理と、

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、

10

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

20

前記コンピュータが、

複数の対戦相手を識別可能に表示する処理と、

いずれかの前記対戦相手を選択するプレイヤの選択操作を受け付ける処理と、

通常モード、および、前記通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいて、プレイヤによって選択された前記対戦相手とのバトルゲームを制御する処理と、

前記バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する処理と、

前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部に表示する画像の描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいて複数のプレイヤ間における相対的な順位を決定する処理と、

30

前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行可能とする前記対戦相手と、前記短縮モードによる前記バトルゲームを実行不可能とする前記対戦相手とを設定する処理と、

を遂行する。

40

50