

【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 3 月 2 日(2023.3.2)

【公開番号】特開 2020-131013(P2020-131013A)
【公開日】令和 2 年 8 月 31 日(2020.8.31)
【年通号数】公開・登録公報 2020-035
【出願番号】特願 2019-205893(P2019-205893)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/44(2014.01)

10

A 6 3 F 13/52(2014.01)

A 6 3 F 13/814(2014.01)

G 0 6 F 3/0481(2022.01)

【F I】

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/814

G 0 6 F 3/0481

【手続補正書】

20

【提出日】令和 5 年 2 月 20 日(2023.2.20)

【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】

ユーザのプレイ行為を入力するための入力装置と、前記プレイ行為が実行されるべき実行時期に対応する指示標識と現在時刻に対応する基準標識とを含む案内画面を表示する表示装置と、に接続され、各実行時期が記述されたシーケンスデータに基づいて前記指示標識及び前記基準標識の位置が各実行時期において一致するように前記指示標識と前記基準標識との間に相対的変位を生じさせることにより前記案内画面を通じて各実行時期を案内するとともに、前記入力装置を介して入力された前記ユーザの実際のプレイ行為の時期を各実行時期に基づいて評価するゲームを提供するゲームシステムであって、

30

前記ゲームにおいて切替条件が満たされた場合に前記案内画面から当該案内画面よりも前記指示標識及び前記基準標識の表示が目立たない特別画面に前記表示装置の表示を切り替える表示切替手段と、

前記表示装置の表示が前記特別画面に切り替えられた場合に、前記案内画面を通じて案内されるべき各実行時期の評価を前記実際のプレイ行為に基づく評価の代わりに所定の規則に従って処理する時期処理手段と、を備え、

40

前記表示切替手段は、前記シーケンスデータに前記プレイ行為を継続的に実行すべき期間、或いは繰り返し実行すべき期間を示す実行期間の情報が記述され、当該実行期間も前記案内画面を介して案内される場合に、前記案内画面から前記特別画面への切替の前に前記実行期間に基づく開始期間が形成されるように、前記切替の時期を前記実行期間に基づいて調整する、ゲームシステム。

【請求項 2】

コンピュータを備えるとともに、ユーザのプレイ行為を入力するための入力装置と、前記プレイ行為が実行されるべき実行時期に対応する指示標識と現在時刻に対応する基準標識とを含む案内画面を表示する表示装置と、に接続され、各実行時期が記述されたシーケ

50

スデータに基づいて前記指示標識及び前記基準標識の位置が各実行時期において一致するように前記指示標識と前記基準標識との間に相対的変位を生じさせることにより前記案内画面を通じて各実行時期を案内するとともに、前記入力装置を介して入力された前記ユーザの実際のプレイ行為の時期を各実行時期に基づいて評価するゲームを提供するゲームシステムのプログラムであって、

前記コンピュータは、

前記ゲームにおいて切替条件が満たされた場合に前記案内画面から当該案内画面よりも前記指示標識及び前記基準標識の表示が目立たない特別画面に前記表示装置の表示を切り替える表示切替手段と、

前記表示装置の表示が前記特別画面に切り替えられた場合に、前記案内画面を通じて案内されるべき各実行時期の評価を前記実際のプレイ行為に基づく評価の代わりに所定の規則に従って処理する時期処理手段と、が備えられ、

前記表示切替手段は、前記シーケンスデータに前記プレイ行為を継続的に実行すべき期間、或いは繰り返し実行すべき期間を示す実行期間の情報が記述され、当該実行期間も前記案内画面を介して案内される場合に、前記案内画面から前記特別画面への切替の前に前記実行期間に基づく開始期間が形成されるように、前記切替の時期を前記実行期間に基づいて調整する、ゲームシステムのプログラム。

【請求項 3】

ユーザのプレイ行為を入力するための入力装置と、前記プレイ行為が実行されるべき実行時期に対応する指示標識と現在時刻に対応する基準標識とを含む案内画面を表示する表示装置と、に接続され、各実行時期が記述されたシーケンスデータに基づいて前記指示標識及び前記基準標識の位置が各実行時期において一致するように前記指示標識と前記基準標識との間に相対的変位を生じさせることにより前記案内画面を通じて各実行時期を案内するとともに、前記入力装置を介して入力された前記ユーザの実際のプレイ行為の時期を各実行時期に基づいて評価するゲームを提供するゲームシステムの制御方法であって、

前記ゲームにおいて切替条件が満たされた場合に前記案内画面から当該案内画面よりも前記指示標識及び前記基準標識の表示が目立たない特別画面に前記表示装置の表示を切り替える表示切替ステップと、

前記表示装置の表示が前記特別画面に切り替えられた場合に、前記案内画面を通じて案内されるべき各実行時期の評価を前記実際のプレイ行為に基づく評価の代わりに所定の規則に従って処理する時期処理ステップと、を備え、

前記表示切替ステップは、前記シーケンスデータに前記プレイ行為を継続的に実行すべき期間、或いは繰り返し実行すべき期間を示す実行期間の情報が記述され、当該実行期間も前記案内画面を介して案内される場合に、前記案内画面から前記特別画面への切替の前に前記実行期間に基づく開始期間が形成されるように、前記切替の時期を前記実行期間に基づいて調整する、ゲームシステムの制御方法。

10

20

30

40

50