

【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 7 年 1 月 14 日(2025.1.14)

【公開番号】特開 2023-67755(P2023-67755A)

【公開日】令和 5 年 5 月 16 日(2023.5.16)

【年通号数】公開公報(特許)2023-089

【出願番号】特願 2022-139402(P2022-139402)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 12 月 27 日(2024.12.27)

【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】

ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤーの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプレイモードでゲームが開始された場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、

プレイヤーの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第 2 のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記第 2 のプレイモードにおいて、第 1 のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第 1 のプレイモードにおいて、前記第 1 のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である、
情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 のプレイモードにおいて、プレイヤーのスキップ操作を受け付ける処理、
をさらにコンピュータに遂行させ、

前記第 1 のプレイモードにおいてスキップ操作を受け付けた場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理では、前記ゲーム段階を 1 または複数段階飛ばして、第 2 のゲーム段階からゲームを開始させる、
請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記第 1 のプレイモードまたは前記第 2 のプレイモードによるゲームで使用するキャラクタをプレイヤーに選択可能とする処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとが同時並行してプレイされる場合、前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとで、使用するキャラクタは重複不可能である、

20

30

40

50

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】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤーの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプレイモードでゲームが開始された場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、

プレイヤーの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第 2 のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、

を含み、

前記第 2 のプレイモードにおいて、第 1 のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第 1 のプレイモードにおいて、前記第 1 のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である、
情報処理方法。

10

【請求項 5】

ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤーの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプレイモードでゲームが開始された場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、

プレイヤーの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第 2 のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、

をコンピュータが遂行し、

前記第 2 のプレイモードにおいて、第 1 のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第 1 のプレイモードにおいて、前記第 1 のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である、
情報処理システム。

20

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

30

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤーの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプレイモードでゲームが開始された場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、

プレイヤーの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第 2 のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記第 2 のプレイモードにおいて、第 1 のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第 1 のプレイモードにおいて、前記第 1 のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である。

40

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

また、情報処理プログラムは、
前記第 1 のプレイモードにおいて、プレイヤのスキップ操作を受け付ける処理、
をさらにコンピュータに遂行させ、

前記第 1 のプレイモードにおいてスキップ操作を受け付けた場合、プレイヤの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理では、前記ゲーム段階を 1 または複数段階飛ばして、第 2 のゲーム段階からゲームを開始させる、
としてもよい。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

また、情報処理プログラムは、
前記第 1 のプレイモードまたは前記第 2 のプレイモードによるゲームで使用するキャラクタをプレイヤに選択可能とする処理、
をさらにコンピュータに遂行させ、
前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとが同時並行してプレイされる場合、
前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとで、使用するキャラクタは重複不可能である、
としてもよい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、
コンピュータが遂行する情報処理方法であって、
ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプレイモードでゲームが開始された場合、プレイヤの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、
プレイヤの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第 2 のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、
を含み、

前記第 2 のプレイモードにおいて、第 1 のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第 1 のプレイモードにおいて、前記第 1 のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第 1 のプレイモードと前記第 2 のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、
ゲーム画面の表示中に入力されるプレイヤの操作に基づいてゲーム段階が進む第 1 のプ

10

20

30

40

50

レイモードでゲームが開始された場合、プレイヤーの操作入力に基づいてゲームを進行させる処理と、

プレイヤーの操作入力およびゲーム画面の表示が不要であって、時間の経過に伴って前記ゲーム段階が進む第2のプレイモードでゲームが開始された場合、経過時間に基づいて前記ゲーム段階を進行させる処理と、

をコンピュータが遂行し、

前記第2のプレイモードにおいて、第1のゲーム段階に到達するまでに必要な時間は、前記第1のプレイモードにおいて、前記第1のゲーム段階に到達可能な最短時間よりも長く、

前記第1のプレイモードと前記第2のプレイモードとは同時並行してプレイ可能である。

10

20

30

40

50