

【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 63 F 13/45(2014.01)

10

A 63 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/45

A 63 F 13/69

【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

20

【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、

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、

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、情報処理方法。

【請求項 5】

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。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

30

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0008

【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