

【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12月2日(2024.12.2)

【公開番号】特開2023-117359(P2023-117359A)

【公開日】令和5年8月23日(2023.8.23)

【年通号数】公開公報(特許)2023-158

【出願番号】特願2022-132656(P2022-132656)

【国際特許分類】

A 63 F 13/69 (2014.01)

10

A 63 F 13/798 (2014.01)

A 63 F 13/46 (2014.01)

A 63 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 63 F 13/69

A 63 F 13/798

A 63 F 13/46

A 63 F 13/55

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年11月22日(2024.11.22)

【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】

複数のステージから構成されるゲームのためのプログラムであって、コンピュータに、
一のステージの所定ゲームを開始する前に、プレイヤの入力に基づいて、プレイヤが使
用可能なゲーム媒体の中から該一のステージの所定ゲームで使用するゲーム媒体の選択を
受け付けるゲーム媒体選択受付ステップと、

30

前記一のステージの所定ゲームを実行する所定ゲーム実行ステップと、

前記一のステージの所定ゲームがクリアされた場合、該一のステージを未クリア状態か
らクリア済状態に変更し、該一のステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体を未使用
状態から使用済状態に変更する状態変更ステップと、

を実行させ、

プレイヤが使用可能なゲーム媒体は、未使用状態のゲーム媒体であり、

前記プログラムは、コンピュータに、プレイヤがクリアしたステージ数に基づいて、ラ
ンキングを決定するランキング決定ステップを更に実行させる、

40

プログラム。

【請求項2】

前記プログラムは、コンピュータに、プレイヤの入力に基づいて、クリア済状態のステ
ージと該ステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体とが関連付けて示された履歴画面
を表示する履歴画面表示ステップを実行させる、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記プログラムは、コンピュータに、

プレイヤの入力に基づいて、クリア済状態のステージのうちの1つのステージの選択を
受け付けるステージ選択受付ステップと、

クリア済状態のステージのうちの1つのステージの選択を受け付けた場合に、該選択を

50

受け付けたステージをクリア済状態から未クリア状態に変更し、該ステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体を使用済状態から未使用状態に変更する第2の状態変更ステップと、

を実行させ、

前記ランキング決定ステップは、プレイヤの所定期間内の最高のクリアしたステージ数に基づいて、ランキングを決定することを含む、

請求項1又は2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記ランキング決定ステップは、各プレイヤがクリアしたステージ数から各プレイヤのランキングを決定し、ランキング情報を生成することを含む、請求項1から3のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項5】

複数のステージから構成されるゲームのため、コンピュータにより実行される方法であって、

一のステージの所定ゲームを開始する前に、プレイヤの入力に基づいて、プレイヤが使用可能なゲーム媒体の中から該一のステージの所定ゲームで使用するゲーム媒体の選択を受け付けるゲーム媒体選択受付ステップと、

前記一のステージの所定ゲームを実行する所定ゲーム実行ステップと、

前記一のステージの所定ゲームがクリアされた場合、該一のステージを未クリア状態からクリア済状態に変更し、該一のステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体を未使用状態から使用済状態に変更する状態変更ステップと、

を含み、

プレイヤが使用可能なゲーム媒体は、未使用状態のゲーム媒体であり、

前記方法は、プレイヤがクリアしたステージ数に基づいて、ランキングを決定するランキング決定ステップを更に含む、方法。

【請求項6】

前記方法は、プレイヤの入力に基づいて、クリア済状態のステージと該ステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体とが関連付けて示された履歴画面を表示する履歴画面表示ステップを含む、請求項5に記載の方法。

【請求項7】

複数のステージから構成されるゲームのためのゲーム制御装置であって、
一のステージの所定ゲームを開始する前に、プレイヤの入力に基づいて、プレイヤが使用可能なゲーム媒体の中から該一のステージの所定ゲームで使用するゲーム媒体の選択を受け付け、

前記一のステージの所定ゲームを実行し、

前記一のステージの所定ゲームがクリアされた場合、該一のステージを未クリア状態からクリア済状態に変更し、該一のステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体を未使用状態から使用済状態に変更する、

よう構成され、

プレイヤが使用可能なゲーム媒体は、未使用状態のゲーム媒体であり、

前記ゲーム制御装置は、

プレイヤがクリアしたステージ数に基づいて、ランキングを決定するように構成される、ゲーム制御装置。

【請求項8】

前記ゲーム制御装置は、プレイヤの入力に基づいて、クリア済状態のステージと該ステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体とが関連付けて示された履歴画面を表示するように構成される、請求項7に記載のゲーム制御装置。

【請求項9】

プレイヤ端末及びサーバを備える、複数のステージから構成されるゲームのためのゲームシステムであって、

10

20

30

40

50

二のステージの所定ゲームを開始する前に、プレイヤの入力に基づいて、プレイヤが使用可能なゲーム媒体の中から該一のステージの所定ゲームで使用するゲーム媒体の選択を受け付け、

前記一のステージの所定ゲームを実行し、

前記一のステージの所定ゲームがクリアされた場合、該一のステージを未クリア状態からクリア済状態に変更し、該一のステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体を未使用状態から使用済状態に変更する、

ように構成され、

プレイヤが使用可能なゲーム媒体は、未使用状態のゲーム媒体であり、

前記ゲームシステムは、

10

プレイヤがクリアしたステージ数に基づいて、ランキングを決定するように構成される、ゲームシステム。

【請求項 10】

前記ゲームシステムは、プレイヤの入力に基づいて、クリア済状態のステージと該ステージの所定ゲームで使用されたゲーム媒体とが関連付けて示された履歴画面を表示するように構成される、請求項 9 に記載のゲームシステム。

20

30

40

50