【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7月28日(2023.7.28)

【公開番号】特開2022-29395(P2022-29395A)
【公開日】令和4年2月17日(2022.2.17)
【年通号数】公開公報(特許)2022-029
【出願番号】特願2020-189599(P2020-189599)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ 13/79(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/45(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/49(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/493(2014.01)
Ａ６３Ｆ 13/35(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ 13/79 ５１０
Ａ６３Ｆ 13/45
Ａ６３Ｆ 13/49
Ａ６３Ｆ 13/493
Ａ６３Ｆ 13/35

【手続補正書】
【提出日】令和5年7月20日(2023.7.20)
【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】
ゲームアプリケーションの中断判定に応じて、少なくとも実行中のイベント情報及び中断時点のイベントの進行状況を示す情報の記憶を指示する中断処理実行部と、
前記ゲームアプリケーションの復帰判定に応じて、少なくとも前記記憶されたイベント情報、前記中断時点のイベントの進行状況を示す情報、及び前記中断時点から復帰時点までの時間情報に基づき、復帰時点のイベント進行状況までゲームプログラムを進行させるゲーム実行部と、
前記イベント進行状況に対応した前記ゲームプログラムの処理結果を生成し、プレイヤ端末に当該処理結果を送信する処理結果生成部と、を備える、
ことを特徴とするサーバ。
【請求項２】
前記ゲーム実行部は、さらにプレイヤ端末による操作を伴わないイベント進行の可否を設定する自動進行設定情報に基づき、前記ゲームプログラムを前記イベント進行状況まで進行するか否かを決定する、
ことを特徴とする、請求項１に記載のサーバ。
【請求項３】
前記処理結果生成部は、ゲームアプリケーション起動時に、前記イベント情報が記憶されていることに基づき、少なくともタイトル画面を含む、前記ゲームアプリケーションの起動に伴う処理結果をプレイヤ端末へ送信せず、前記イベント情報に関する処理結果を送信する、
ことを特徴とする、請求項１または２のいずれか一項に記載のサーバ。

【請求項４】
前記イベント進行状況は、複数のイベントに対する進行状況である、
ことを特徴とする、請求項１ないし３のいずれか一項に記載のサーバ。
【請求項５】
前記複数のイベントは、同一のイベントである、
ことを特徴とする、請求項４に記載のサーバ。
【請求項６】
前記複数のイベントは、互いに同種の異なるイベントである、
ことを特徴とする、請求項４に記載のサーバ。
【請求項７】
前記複数のイベントは、互いに異種のイベントである、
ことを特徴とする、請求項４に記載のサーバ。
【請求項８】
前記中断処理実行部が記憶を指示したイベントに関する情報は、所定時間が経過した際に消去される、
ことを特徴とする、請求項１ないし７のいずれか一項に記載のサーバ。
【請求項９】
前記処理結果生成部は、中断後にゲームアプリケーションを再度起動した際に前記イベントの実行が終了している場合には、イベント実行の結果情報を生成する、
ことを特徴とする、請求項１ないし８のいずれか一項に記載のサーバ。
【請求項１０】
前記結果情報は、中断していた間のイベント進行を示す中断動画データである、
ことを特徴とする、請求項９に記載のサーバ。
【請求項１１】
前記結果情報は、中断していた間のイベント進行を示すイベント進行ログデータである、
ことを特徴とする、請求項９に記載のサーバ。
【請求項１２】
中断後に、前記ゲームアプリケーションに関する所定の通知条件に応じてプレイヤ端末に所定の内容の通知がされる、
ことを特徴とする、請求項１ないし１１のいずれか一項に記載のサーバ。
【請求項１３】
コンピュータに、
中断処理実行部により、ゲームアプリケーションの中断判定に応じて少なくとも実行中のイベント情報及び中断時点のイベントの進行状況を示す情報の記憶を指示するステップと、
ゲーム実行部により、前記ゲームアプリケーションの復帰判定に応じて、少なくとも前記記憶されたイベント情報、前記中断時点のイベントの進行状況を示す情報及び前記中断時点から復帰時点までの時間情報に基づき、復帰時点のイベント進行状況までゲームプログラムを進行させるステップと、
処理結果生成部により、前記イベント進行状況に対応した前記ゲームプログラムの処理結果を生成し、プレイヤ端末に当該処理結果を送信するステップと、を実行させる、
ことを特徴とする、ゲームプログラム。
【請求項１４】
中断処理実行部により、ゲームアプリケーションの中断判定に応じて少なくとも実行中のイベント情報及び中断時点のイベントの進行状況を示す情報の記憶を指示するステップと、
ゲーム実行部により、前記ゲームアプリケーションの復帰判定に応じて、少なくとも前記記憶されたイベント情報、前記中断時点のイベントの進行状況を示す情報及び前記中断時点から復帰時点までの時間情報に基づき、復帰時点のイベント進行状況までゲームプロ

グラムを進行させるステップと、
処理結果生成部により、前記イベント進行状況に対応した前記ゲームプログラムの処理結果を生成し、プレイヤ端末に当該処理結果を送信するステップと、を含む、
ことを特徴とする情報処理方法。