

【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10月23日(2023.10.23)

【公開番号】特開2023-134634(P2023-134634A)  
 【公開日】令和5年9月27日(2023.9.27)  
 【年通号数】公開公報(特許)2023-182  
 【出願番号】特願2023-114842(P2023-114842)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/497(2014.01)  
 A 6 3 F 13/35(2014.01)  
 A 6 3 F 13/79(2014.01)  
 A 6 3 F 13/795(2014.01)  
 A 6 3 F 13/85(2014.01)

10

【FI】

A 6 3 F 13/497  
 A 6 3 F 13/35  
 A 6 3 F 13/79 5 0 0  
 A 6 3 F 13/795  
 A 6 3 F 13/85

20

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月13日(2023.10.13)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

また、この発明の他の目的は、プレイヤーが所定の条件を満たすかどうかに応じて適切なゴーストを選出することができる、情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラムおよび情報処理方法を提供することである。

30

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

第1の発明は、タッチパネルを有する情報処理装置と、ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける第1ユーザの操作入力に関する第1情報およびゲームがタッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す第2情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段と、第2ユーザが第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行手段と、第2ユーザが対戦を行う際に、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定手段と、第2ユーザが所定の条件を満たすと判定した場合に、第1ユーザのプレイデータのうち、タッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータを取得するデータ取得手段とを備え、対戦実行手段は、取得された第1情報に基づいて算出されるスコアと、第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する対戦を行う対戦処理を実行する、情報処理システムである。

40

【手続補正3】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

第1の発明によれば、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに応じて適切なプレイデータを選出することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

第2の発明は、第1の発明に従属し、判定手段は、第2ユーザの操作方法に基づいて当該第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

第3の発明は、第2の発明に従属し、データ取得手段は、第2ユーザが所定の条件を満たさない場合にはタッチパネルを用いてプレイされたことを示さない第2情報を含むプレイデータを優先して選出する。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

第4の発明は、第2の発明に従属し、データ取得手段は、第2ユーザが所定の条件を満たさない場合にはタッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータを選出しないで、当該第2ユーザが所定の条件を満たす場合にはタッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータを選出する。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

第4の発明によれば、所定の条件を満たさない場合にはタッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータを選出しないで所定の条件を満たす場合にはタッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータを選出するので、第2ユーザは、所定の条件を満たすかどうかによって不利な状況になるのを事前に回避することができる。

10

20

30

40

50

## 【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

第5の発明は、第1から第4の発明までのいずれかに従属し、判定手段は、第2ユーザが今回の対戦を行うまでの第2ユーザの操作方法に基づいて第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

第6の発明は、第5の発明に従属し、判定手段は、第2ユーザが今回の対戦を行う直前のゲームにおける第2ユーザの操作方法に基づいて第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

第7の発明は、第1から第6の発明までのいずれかに従属し、データ取得手段は、第2ユーザが所定の条件を満たさないと判定した場合、タッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータが選出されにくくする。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

第7の発明によれば、所定の条件を満たさないと判定した場合、タッチパネルを用いてプレイされたことを示す第2情報を含むプレイデータが選出されにくくするので、第2ユーザが不利になりにくくすることができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

第9の発明は、第1から第8の発明までのいずれかに従属し、第1ユーザが第2ユーザとどのような関係であるかを判定する関係判定手段をさらに備え、データ取得手段は、関係が第1関係である場合、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに基づいて選出したプレイデータを取得し、関係が第2関係である場合、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに関係無く選出したプレイデータを取得する。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

第10の発明は、第1から第9の発明までのいずれかに従属し、データ取得手段は、第1ユーザが第2ユーザとどのような関係であるかを判定する関係判定手段をさらに備え、データ取得手段は、関係が第1関係である場合、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに基づいて選出したプレイデータを取得し、関係が第2関係である場合、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに関係無く選出したプレイデータを取得する。

10

20

30

40

50

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0021】

第10の発明は、第1から第8の発明までのいずれかに従属し、データ記憶手段は、ゲームの開始前に第1ユーザが指定した操作方法のみの操作入力を受け付けたプレイデータを第1ユーザおよびゲームと関連付けて記憶し、対戦実行手段は、第1ユーザが指定した入力デバイスが第1入力デバイスである場合、第2ユーザが対戦で用いる当該入力デバイスとして当該第1入力デバイスのみを許可し、第2ユーザが指定した入力デバイスが第2入力デバイスである場合、第2ユーザが対戦で用いる当該入力デバイスとして当該第2入力デバイス以外も許可する。

10

## 【手続補正15】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0022

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0022】

第11の発明は、第1から第10の発明までのいずれかに従属し、サーバと、1または複数のゲーム装置を備え、サーバは、データ記憶手段と、ゲーム装置から送信される、当該ゲーム装置のユーザの操作方法に応じた第2情報を含むプレイデータを受信する受信手段を備え、データ記憶手段は、受信手段によって受信されたプレイデータを、第1ユーザを示すデータおよび操作方法に応じた第2情報を含むプレイデータとして記憶し、1または複数のゲーム装置の各々は、対戦実行手段と、判定手段と、データ取得手段を備え、当該ゲーム装置のユーザの操作方法に応じた第2情報を含むプレイデータをサーバに送信する送信手段をさらに備える。

20

## 【手続補正16】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0023

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0023】

第12の発明は、ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける第1ユーザの操作入力に関する情報およびゲームがタッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段と、第2ユーザが第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行手段と、第2ユーザが対戦を行う際に、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定手段と、第2ユーザが所定の条件を満たすと判定した場合に、第1ユーザのプレイデータのうち、タッチパネルを用いてプレイされた情報を含むプレイデータを取得するデータ取得手段とを備え、対戦実行手段は、取得された第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する対戦を行う対戦処理を実行する、情報処理装置である。

30

40

## 【手続補正17】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0024

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0024】

第13の発明は、ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける第1ユーザの操作入力に関する情報およびゲームがタッチパネルを用いてプレイされた場合にゲームがタッチパネルを用い

50

てプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段とを備える情報処理装置のコンピュータで実行される情報処理プログラムであって、コンピュータのプロセッサに、第2ユーザが第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行ステップと、第2ユーザが対戦を行う際に、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定ステップと、第2ユーザが所定の条件を満たすと判定した場合に、第1ユーザのプレイデータのうち、タッチパネルを用いてプレイされたことを示す情報を含むプレイデータを取得するデータ取得ステップとを実行させ、対戦実行ステップは、取得した第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する対戦を行う対戦処理を実行する、情報処理プログラムである。

10

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

第14の発明は、ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける第1ユーザの操作入力に関する情報およびゲームがタッチパネルを用いてプレイされた場合にゲームがタッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段とを備える情報処理装置の情報処理方法であって、第2ユーザが第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行し、第2ユーザが対戦を行う際に、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定し、第2ユーザが所定の条件を満たすと判定した場合に、第1ユーザのプレイデータのうち、タッチパネルを用いてプレイされたことを示す情報を含むプレイデータを取得するデータ取得手段とを備え、対戦実行手段は、取得された第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する対戦を行う対戦処理を実行する、情報処理方法である。

20

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

第12 - 第14の発明においても、第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかに応じて適切な対戦相手を選択することができる。

30

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

この発明によれば、プレイヤーが所定の条件を満たすかどうかに応じて適切な対戦相手を選択することができる。

40

【手続補正21】

【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】

50

## 【請求項 1】

タッチパネルを有する情報処理装置と、  
ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、  
第 1 ユーザによってプレイされたゲームにおける前記第 1 ユーザの操作入力に関する第 1 情報および前記ゲームが前記タッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す第 2 情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段と、  
第 2 ユーザが前記第 1 ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行手段と、  
前記第 2 ユーザが対戦を行う際に、前記第 2 ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定手段と、  
前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記第 1 ユーザのプレイデータのうち、前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す前記第 2 情報を含む前記プレイデータを取得するデータ取得手段とを備え、  
前記対戦実行手段は、取得された前記第 1 情報に基づいて算出されるスコアと、前記第 2 ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する前記対戦を行う前記対戦処理を実行する、情報処理システム。

10

## 【請求項 2】

前記判定手段は、前記第 2 ユーザの操作方法に基づいて当該第 2 ユーザが前記所定の条件を満たすかどうかを判定する、請求項 1 記載の情報処理システム。

## 【請求項 3】

前記データ取得手段は、前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たさない場合には前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示さない前記第 2 情報を含む前記プレイデータを優先して選出する、請求項 2 記載の情報処理システム。

20

## 【請求項 4】

前記データ取得手段は、前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たさない場合には前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す前記第 2 情報を含む前記プレイデータを選出しないで、当該第 2 ユーザが前記所定の条件を満たす場合には前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す前記第 2 情報を含む前記プレイデータを選出する、請求項 2 記載の情報処理システム。

## 【請求項 5】

前記判定手段は、前記第 2 ユーザが今回の前記対戦を行うまでの前記第 2 ユーザの操作方法に基づいて前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たすかどうかを判定する、請求項 1 から 4 までのいずれかに記載の情報処理システム。

30

## 【請求項 6】

前記判定手段は、前記第 2 ユーザが前記今回の対戦を行う直前のゲームにおける前記第 2 ユーザの操作方法に基づいて前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たすかどうかを判定する、請求項 5 記載の情報処理システム。

## 【請求項 7】

前記データ取得手段は、前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たさないと判定した場合、前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す前記第 2 情報を含む前記プレイデータが選出されにくくする、請求項 1 から 6 までのいずれかに記載の情報処理システム。

40

## 【請求項 8】

前記データ取得手段は、複数の前記プレイデータを取得し、  
取得された前記複数のプレイデータを前記第 2 ユーザが選択可能なように提示するデータ提示手段をさらに備える、請求項 1 から 7 までのいずれかに記載の情報処理システム。

## 【請求項 9】

前記第 1 ユーザが前記第 2 ユーザとどのような関係であるかを判定する関係判定手段をさらに備え、

前記データ取得手段は、

前記関係が第 1 関係である場合、前記第 2 ユーザが前記所定の条件を満たすかどうか

50

に基づいて選出した前記プレイデータを取得し、

前記関係が第2関係である場合、前記第2ユーザが前記所定の条件を満たすかどうかに関係無く選出した前記プレイデータを取得する、請求項1から8までのいずれかに記載の情報処理システム。

【請求項10】

前記データ記憶手段は、前記ゲームの開始前に前記第1ユーザが指定した操作方法のみの操作入力を受け付けた前記プレイデータを前記第1ユーザおよび前記ゲームと関連付けて記憶し、

前記対戦実行手段は、

前記第1ユーザが指定した前記操作方法が第1操作方法である場合、前記第2ユーザが前記対戦で用いる前記操作方法として当該第1操作方法のみを許可し、

前記第1ユーザが指定した前記操作方法が第2操作方法である場合、前記第2ユーザが前記対戦で用いる前記操作方法として当該第2操作方法以外も許可する、請求項1から8までのいずれかに記載の情報処理システム。

【請求項11】

サーバと、1または複数のゲーム装置を備え、

前記サーバは、

前記データ記憶手段と、

前記ゲーム装置から送信される、当該ゲーム装置のユーザの操作方法に応じた前記第2情報を含む前記プレイデータを受信する受信手段を備え、

前記データ記憶手段は、前記受信手段によって受信された前記プレイデータを、前記第1ユーザを示すデータおよび前記操作方法に応じた前記第2情報を含む前記プレイデータとして記憶し、

前記1または複数のゲーム装置の各々は、

前記対戦実行手段と、

前記判定手段と、

前記データ取得手段を備え、

当該ゲーム装置のユーザの操作方法に応じた前記第2情報を含む前記プレイデータを前記サーバに送信する送信手段をさらに備える、請求項1から10までのいずれかに記載の情報処理システム。

【請求項12】

ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、

第1ユーザによってプレイされたゲームにおける前記第1ユーザの操作入力に関する情報および前記ゲームが前記タッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段と、

第2ユーザが前記第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行手段と、

前記第2ユーザが対戦を行う際に、前記第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定手段と、

前記第2ユーザが前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記第1ユーザのプレイデータのうち、前記タッチパネルを用いてプレイされた情報を含む前記プレイデータを取得するデータ取得手段とを備え、

前記対戦実行手段は、取得された前記第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、前記第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する前記対戦を行う前記対戦処理を実行する、情報処理装置。

【請求項13】

ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける前記第1ユーザの操作入力に関する情報および前記ゲームが前記タッチパネルを用いてプレイされた場合に前記ゲームがタッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段とを備え

る情報処理装置のコンピュータで実行される情報処理プログラムであって、

前記コンピュータのプロセッサに、

第2ユーザが前記第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行する対戦処理実行ステップと、

前記第2ユーザが対戦を行う際に、前記第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定する判定ステップと、

前記第2ユーザが前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記第1ユーザのプレイヤーのうち、前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す情報を含む前記プレイヤーを取得するデータ取得ステップとを実行させ、

前記対戦実行ステップは、取得した前記第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、前記第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する前記対戦を行う前記対戦処理を実行する、情報処理プログラム。

10

【請求項14】

ユーザの操作入力に基づいてゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段と、第1ユーザによってプレイされたゲームにおける前記第1ユーザの操作入力に関する情報および前記ゲームが前記タッチパネルを用いてプレイされた場合に前記ゲームがタッチパネルを用いてプレイされたかどうかを示す情報を含むプレイデータを記憶するデータ記憶手段とを備える情報処理装置の情報処理方法であって、

第2ユーザが前記第1ユーザと非同期で対戦を行う対戦処理を実行し、

前記第2ユーザが対戦を行う際に、前記第2ユーザが所定の条件を満たすかどうかを判定し、

20

前記第2ユーザが前記所定の条件を満たすと判定した場合に、前記第1ユーザのプレイヤーのうち、前記タッチパネルを用いてプレイされたことを示す情報を含む前記プレイヤーを取得するデータ取得手段とを備え、

前記対戦実行手段は、取得された前記第1ユーザの操作入力に関する情報に基づいて算出されるスコアと、前記第2ユーザの操作入力に基づいて算出されるスコアとに基づいて勝敗を決定する前記対戦を行う前記対戦処理を実行する、情報処理方法。

30

40

50