

【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2023-71649(P2023-71649A)

【公開日】令和5年5月23日(2023.5.23)

【年通号数】公開公報(特許)2023-094

【出願番号】特願2023-8109(P2023-8109)

【国際特許分類】

A 63 F 13/85(2014.01)

10

A 63 F 13/52(2014.01)

H 04 N 21/431(2011.01)

【F I】

A 63 F 13/85

A 63 F 13/52

H 04 N 21/431

【手続補正書】

【提出日】令和6年12月27日(2024.12.27)

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】

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

30

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、

40

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、

をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項3】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、

50

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、

抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

を含む情報処理方法。

#### 【請求項4】

10

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、

を含む情報処理方法。

#### 【請求項5】

20

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、

抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

を遂行する情報処理システム。

30

#### 【請求項6】

40

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、

を遂行する情報処理システム。

#### 【手続補正2】

【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】

50

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、  
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、  
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、  
 をコンピュータに遂行させる。

## 【手続補正3】

【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】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、  
再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、  
前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、  
 をコンピュータに遂行させる。

## 【手続補正4】

【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】

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、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、  
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、  
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、  
を含む。

## 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

10

20

30

40

50

**【補正の内容】****【0009】**

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、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に  
再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲ  
ーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、  
再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、  
前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、  
を含む。

10

**【手続補正6】****【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】**

上記課題を解決するために、情報処理システムは、  
1または複数のコンピュータを備え、  
前記コンピュータが、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に  
再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲ  
ーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、  
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定  
する処理と、  
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれか  
であって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラ  
クタを表示する処理と、  
を遂行する。

20

30

**【手続補正7】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0011****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0011】**

上記課題を解決するために、情報処理システムは、  
1または複数のコンピュータを備え、  
前記コンピュータが、  
プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、または、前記第1ゲーム画面の表示中に  
再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面を表示する処理と、  
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲ  
ーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、  
前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、  
再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、  
前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、  
を遂行する。

40

50