

【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 5 月 16 日(2025.5.16)

【公開番号】特開 2023-98670(P2023-98670A)  
【公開日】令和 5 年 7 月 10 日(2023.7.10)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-128  
【出願番号】特願 2022-204858(P2022-204858)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)

10

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

20

【提出日】令和 7 年 5 月 8 日(2025.5.8)

【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】

複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第 1 パラメータに基づいてゲーム結果が導出される第 1 の選択項目、および、第 2 の選択項目を含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた 1 または複数の前記選択項目をプレイヤに選択可能とする処理と、

30

プレイヤにより前記第 1 の選択項目が選択された場合、前記第 1 パラメータに基づいてゲーム結果を導出する処理と、

プレイヤにより前記第 2 の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第 1 パラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記第 1 の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、

40

前記特定選択項目には、プレイヤに選択可能とするための選択条件が設けられている、  
情報処理プログラム。

【請求項 2】

複数の前記特定選択項目ごとに前記選択条件が設定されている、  
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 の選択項目が選択されて前記ゲーム結果が導出された場合、第 2 パラメータを更新する処理、

をコンピュータに遂行させ、

前記選択条件には、前記第 2 パラメータが所定値であることが含まれ、

50

前記選択項目をプレイヤに選択可能とする処理は、  
プレイヤに選択させる前記選択項目として前記特定選択項目が定められた前記ゲーム区  
間において、前記選択条件を満たす前記特定選択項目と、前記選択条件を満たさない前記  
特定選択項目とを識別表示する、

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】

難易度が異なる複数の前記第 1 の選択項目が設けられ、  
前記第 1 の選択項目が選択されて導出された前記ゲーム結果に応じて、前記第 2 パラメ  
ータの更新値が異なる、

請求項 3 に記載の情報処理プログラム。

10

【請求項 5】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、  
前記コンピュータが、

複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第 1 パ  
ラメータに基づいてゲーム結果が導出される第 1 の選択項目、および、第 2 の選択項目を  
含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた 1 または複数の前記選  
択項目をプレイヤに選択可能とする処理と、

プレイヤにより前記第 1 の選択項目が選択された場合、前記第 1 パラメータに基づいて  
ゲーム結果を導出する処理と、

プレイヤにより前記第 2 の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第 1 パラメータを  
更新する処理と、

20

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選  
択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、  
を遂行し、

前記第 1 の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、

前記特定選択項目には、プレイヤに選択可能とするための選択条件が設けられている、  
情報処理方法。

【請求項 6】

1 または複数のコンピュータを備え、  
前記コンピュータは、

複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第 1 パ  
ラメータに基づいてゲーム結果が導出される第 1 の選択項目、および、第 2 の選択項目を  
含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた 1 または複数の前記選  
択項目をプレイヤに選択可能とする処理と、

プレイヤにより前記第 1 の選択項目が選択された場合、前記第 1 パラメータに基づいて  
ゲーム結果を導出する処理と、

プレイヤにより前記第 2 の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第 1 パラメータを  
更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選  
択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、  
を遂行し、

40

前記第 1 の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、

前記特定選択項目には、プレイヤに選択可能とするための選択条件が設けられている、  
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、  
複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第1パラメータに基づいてゲーム結果が導出される第1の選択項目、および、第2の選択項目を含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた1または複数の前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより前記第1の選択項目が選択された場合、前記第1パラメータに基づいてゲーム結果を導出する処理と、  
プレイヤーにより前記第2の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第1パラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、  
をコンピュータに遂行させ、

前記第1の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、  
前記特定選択項目には、プレイヤーに選択可能とするための選択条件が設けられている。

【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】

また、複数の前記特定選択項目ごとに前記選択条件が設定されてもよい。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

前記第1の選択項目が選択されて前記ゲーム結果が導出された場合、第2パラメータを更新する処理、

をコンピュータに遂行させ、

前記選択条件には、前記第2パラメータが所定値であることが含まれ、

前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理は、

プレイヤーに選択させる前記選択項目として前記特定選択項目が定められた前記ゲーム区間において、前記選択条件を満たす前記特定選択項目と、前記選択条件を満たさない前記特定選択項目とを識別表示してもよい。

また、難易度が異なる複数の前記第1の選択項目が設けられ、

前記第1の選択項目が選択されて導出された前記ゲーム結果に応じて、前記第2パラメータの更新値が異なってもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【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、

前記コンピュータが、

複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第1パラメータに基づいてゲーム結果が導出される第1の選択項目、および、第2の選択項目を含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた1または複数の前記選

10

20

30

40

50

択項目をプレイヤに選択可能とする処理と、

プレイヤにより前記第1の選択項目が選択された場合、前記第1パラメータに基づいてゲーム結果を導出する処理と、

プレイヤにより前記第2の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第1パラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、

を遂行し、

前記第1の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、

前記特定選択項目には、プレイヤに選択可能とするための選択条件が設けられている。

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、

前記コンピュータは、

複数のゲーム区間を含む育成ゲームにおける育成対象キャラクタに紐付けられた第1パラメータに基づいてゲーム結果が導出される第1の選択項目、および、第2の選択項目を含む複数の選択項目のうち、前記ゲーム区間ごとに予め定められた1または複数の前記選択項目をプレイヤに選択可能とする処理と、

20

プレイヤにより前記第1の選択項目が選択された場合、前記第1パラメータに基づいてゲーム結果を導出する処理と、

プレイヤにより前記第2の選択項目が選択されたことに基づいて、前記第1パラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目が選択されたことに基づいて、前記ゲーム区間を移行させる処理と、

を遂行し、

30

前記第1の選択項目には、クリア目標の対象となる複数の特定選択項目が含まれ、

前記特定選択項目には、プレイヤに選択可能とするための選択条件が設けられている。

40

50