

【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 3 月 10 日(2025.3.10)

【公開番号】特開 2023-126202(P2023-126202A)  
【公開日】令和 5 年 9 月 7 日(2023.9.7)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-169  
【出願番号】特願 2023-33223(P2023-33223)  
【国際特許分類】

A 63 F 13/55(2014.01)

10

A 63 F 13/60(2014.01)

【FI】

A 63 F 13/55

A 63 F 13/60

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 2 月 27 日(2025.2.27)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 プレイヤが実行するゲームアプリケーション内で動作する 1 のキャラクタの少なくとも 2 つの時点における前記第 1 プレイヤ自身に紐づく複数のキャラクタ情報を記憶するステップと、

前記第 1 プレイヤ自身に紐づけて記憶された前記複数のキャラクタ情報の中からゲームプログラムの状況に応じて 1 つのキャラクタ情報を選択するステップと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第 1 プレイヤ自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させるステップと、  
を含む

30

コンピュータによる情報処理方法。

【請求項 2】

第 1 プレイヤが実行するゲームアプリケーション内で動作する複数のキャラクタのそれぞれ少なくとも 1 つの時点における前記第 1 プレイヤ自身に紐づく複数のキャラクタ情報を記憶するステップと、

前記第 1 プレイヤ自身に紐づけて記憶された前記複数のキャラクタ情報の中からゲームプログラムの状況に応じて 1 つのキャラクタ情報を選択するステップと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第 1 プレイヤ自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させるステップと、  
を含む、

40

コンピュータによる情報処理方法。

【請求項 3】

前記選択するステップは、前記ゲームプログラムの状況の情報とキャラクタの利用可能条件との対応関係情報に基づいて、1 つのキャラクタ情報を選択する、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

【請求項 4】

前記ゲームプログラムの状況に関する情報は、基準となるゲームの進行状況の情報を含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

50

## 【請求項 5】

前記ゲームプログラムの状況に関する情報は、特定のアイテムの取得状況の情報を含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 6】

前記ゲームプログラムの状況に関する情報は、所定の仲間キャラクタの人数の情報を含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 7】

前記ゲームプログラムの状況に関する情報は、ゲーム内課題の達成数の情報を含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 8】

前記ゲームプログラムの状況に関する情報は、所定のキャラクタの使用累計回数又は使用頻度の情報を含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 9】

前記選択するステップは、前記第 1 プレイヤ自身に紐づけてキャラクタ情報を記録した日時からの経過時間に応じて選択可能な前記キャラクタ情報を制限することを含む、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 10】

記憶される前記キャラクタ情報は、プレイヤの過去の操作履歴を含まない、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理方法。

## 【請求項 11】

コンピュータに情報処理方法を実行させるプログラムであって、  
前記情報処理方法は、  
第 1 プレイヤが実行するゲームアプリケーション内で動作する 1 のキャラクタの少なくとも 2 つの時点における前記第 1 プレイヤ自身に紐づく複数のキャラクタ情報を記憶するステップと、

前記第 1 プレイヤ自身に紐づけて記憶された前記複数のキャラクタ情報の中からゲームプログラムの状況に応じて 1 つのキャラクタ情報を選択するステップと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第 1 プレイヤ自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させるステップと、  
を含む、

プログラム。

## 【請求項 12】

コンピュータに情報処理方法を実行させるプログラムであって、  
前記情報処理方法は、  
第 1 プレイヤが実行するゲームアプリケーション内で動作する複数のキャラクタのそれぞれ少なくとも 1 つの時点における前記第 1 プレイヤ自身に紐づく複数のキャラクタ情報を記憶するステップと、

前記第 1 プレイヤ自身に紐づけて記憶された前記複数のキャラクタ情報の中からゲームプログラムの状況に応じて 1 つのキャラクタ情報を選択するステップと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第 1 プレイヤ自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させるステップと、  
を含む、

プログラム。

## 【請求項 13】

制御部及び記憶部を有する情報処理システムであって、  
前記制御部は、  
第 1 プレイヤが実行するゲームアプリケーション内で動作する 1 のキャラクタの少なくとも 2 つの時点における前記第 1 プレイヤ自身に紐づく複数のキャラクタ情報を前記記憶部に記憶することと、

前記第 1 プレイヤ自身に紐づけて前記記憶部に記憶された前記複数のキャラクタ情報の中

10

20

30

40

50

からゲームプログラムの状況に応じて1つのキャラクタ情報を選択することと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第1プレイヤー自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させることと、  
を実行するように構成されている、

情報処理システム。

【請求項14】

制御部及び記憶部を有する情報処理システムであって、

前記制御部は、

第1プレイヤーが実行するゲームアプリケーション内で動作する複数のキャラクタのそれぞれ少なくとも1つの時点における前記第1プレイヤー自身に紐づく複数のキャラクタ情報を 10  
前記記憶部に記憶することと、

前記第1プレイヤー自身に紐づけて前記記憶部に記憶された前記複数のキャラクタ情報の中  
からゲームプログラムの状況に応じて1つのキャラクタ情報を選択することと、

前記選択されたキャラクタ情報に基づいて前記第1プレイヤー自身に紐づく補助キャラクタを生成して前記ゲームアプリケーション内で動作させることと、  
を実行するように構成されている、

情報処理システム。

20

30

40

50