

【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 6 年 1 月 19 日(2024.1.19)

【公開番号】特開 2023-16943(P2023-16943A)

【公開日】令和 5 年 2 月 2 日(2023.2.2)

【年通号数】公開公報(特許)2023-021

【出願番号】特願 2022-194997(P2022-194997)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/798(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/35

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 1 月 11 日(2024.1.11)

【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】

予め定められた期間ごとに少なくとも一部が異なるゲームを実行する実行手段と、  
プレイヤーごとに前記ゲームのプレイ状況を評価した評価情報を管理する管理手段であっ  
て、前記実行手段により実行されたゲームのプレイ内容に基づいて該当のプレイヤーの前記  
評価情報を生成または更新する管理手段と、  
前記管理手段による前記評価情報の管理を制御する制御手段と、  
前記評価情報に基づいて、各プレイヤーに報酬を付与する付与手段と、  
を備え、

30

前記評価情報は、第 1 評価情報であるプレイヤーのレベルと、第 2 評価情報であるプレイ  
ヤーのランキングとを含み、  
前記付与手段は、前記第 1 評価情報と前記第 2 評価情報のそれぞれについて、種別の異な  
る報酬であって、前記ゲームにおける価値が異なる報酬を付与するゲームシステム。

【請求項 2】

前記制御手段は、任意の期間の経過後に該期間に係る前記第 2 評価情報を保持しないよう  
前記管理手段を制御する請求項 1 に記載のゲームシステム。

40

【請求項 3】

前記制御手段は、任意の期間の経過後に前記第 2 評価情報を初期状態に戻すよう前記管  
理手段を制御する請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記制御手段は、任意の期間の経過後において該期間に係る前記第 2 評価情報を利用不  
可能にするよう前記管理手段を制御する請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記付与手段は、

50

前記第 1 評価情報が変化することにより、前記第 1 評価情報に基づいて第 1 種別の報酬を付与し、

前記予め定められた期間のうちの期間の切り替わりのタイミングにおいて、前記第 2 評価情報に基づいて前記第 1 種別の報酬よりも前記ゲームにおける価値が高い第 2 種別の報酬を付与する

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記第 1 種別の報酬は、前記予め定められた期間のそれぞれで異なり、

前記第 2 種別の報酬は、前記予め定められた期間がいずれであるかに依らず同一である請求項 5 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 7】

前記第 1 評価情報は、プレイヤーのゲームのプレイ履歴に基づいて定まる絶対的な評価であり、

前記第 2 評価情報は、複数のプレイヤーのゲームのプレイ履歴に基づいて定まる相対的な評価である請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記ゲームは、対 C P U 対戦と対人対戦を含む対戦ゲームであり、

前記管理手段は、前記対人対戦で行われた対戦ゲームの結果に応じて、前記第 1 評価情報及び前記第 2 評価情報を生成または更新する請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

20

【請求項 9】

前記予め定められた期間ごとに異なるゲームは、登場するゲーム要素が共通するコンテンツの同種のゲームである請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記予め定められた期間のそれぞれは、同一の時間長さを定める請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 11】

予め定められた期間ごとに少なくとも一部が異なるゲームを実行するゲーム装置と通信可能に構成されたサーバであって、

プレイヤーごとに前記ゲームのプレイ状況を評価した評価情報を管理する管理手段であって、実行されたゲームのプレイ内容に基づいて該当のプレイヤーの前記評価情報を生成または更新する管理手段と、

30

前記管理手段による前記評価情報の管理を制御する制御手段と、前記評価情報に基づいて、各プレイヤーに報酬を付与する付与手段と、  
を備え、

前記評価情報は、第 1 評価情報であるプレイヤーのレベルと、第 2 評価情報であるプレイヤーのランキングとを含み、

前記付与手段は、前記第 1 評価情報と前記第 2 評価情報のそれぞれについて、種別の異なる報酬であって、前記ゲームにおける価値が異なる報酬を付与するサーバ。

40