

【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7月22日(2024.7.22)

【公開番号】特開2024-86862(P2024-86862A)

【公開日】令和6年6月28日(2024.6.28)

【年通号数】公開公報(特許)2024-120

【出願番号】特願2024-63690(P2024-63690)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/79 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月11日(2024.7.11)

【手続補正1】

20

【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】

プロセッサを、

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、

前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、

30

前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、

複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、

前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、

して機能させ、

前記決定部は、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

40

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、

を備えるプログラムであって、

前記決定部は、

前記大会が、複数の第2イベントを含む場合、

50

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、
前記複数の第2イベントのうち、一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、
前記複数の第2イベントのうち、他の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、
同じになるように、
前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、
ことを特徴とする、

プログラム。

10

【請求項2】

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、
前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、
前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、
前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、
複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、
前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、
前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、

20

を備え、

前記決定部は、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、

30

を備えるサーバ装置であって、

前記決定部は、

前記大会が、複数の第2イベントを含む場合、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数の第2イベントのうち、一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、

前記複数の第2イベントのうち、他の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、

同じになるように、

40

前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、

ことを特徴とする、

サーバ装置。

【請求項3】

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、

前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、

前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、

複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、

50

前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得し、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定し、
前記決定は、

前記取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用状況を特定し、

前記特定された特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、

サーバ装置の制御方法であって、

前記決定は、

前記大会が、複数の第2イベントを含む場合、

前記取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数の第2イベントのうち、一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、

前記複数の第2イベントのうち、他の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、

同じになるように、

前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する、

ことを特徴とするサーバ装置の制御方法。

【請求項4】

ゲームに係る1または複数の第1イベントと、

前記1または複数の第1イベントの一部または全部の終了後に開始され、

前記ゲームに係る1または複数の第2イベントと、を含む、

前記ゲームに係る複数のイベントから構成され、

複数のプレイヤーが参加するゲームの大会において、

前記イベントで使用するために、複数のゲーム要素の中から、前記複数のプレイヤーの各々により選択されたゲーム要素に関する要素情報を取得する取得部と、

前記イベントで使用されるゲーム要素の、前記イベントの進行に関する能力を決定する決定部と、

を備え、

前記決定部は、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

前記複数のプレイヤーのうち第1プレイヤーが前記第2イベントで使用するために前記複数のゲーム要素の中から選択した一のゲーム要素の、

前記複数のプレイヤーのうち、少なくとも前記第1プレイヤーとは異なる第2プレイヤーを含む1または複数のプレイヤーによる、

前記第1イベントにおける使用状況を特定する使用状況特定部と、

前記使用状況特定部による特定結果に基づいて、

前記第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を決定する能力決定部と、

を備えるゲームシステムであって、

前記決定部は、

前記大会が、複数の第2イベントを含む場合、

前記取得部の取得する前記要素情報に基づいて、

10

20

30

40

50

前記複数の第2イベントのうち、一の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力と、
前記複数の第2イベントのうち、他の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力とが、
同じになるように、
前記複数の第2イベントにおける、前記一のゲーム要素のイベントの進行に関する能力を
決定する、
ことを特徴とする、
ゲームシステム。

10

20

30

40

50