

【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 4 月 2 日(2025.4.2)

【公開番号】特開 2024-152784(P2024-152784A)
【公開日】令和 6 年 10 月 25 日(2024.10.25)
【年通号数】公開公報(特許)2024-200
【出願番号】特願 2024-130716(P2024-130716)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795(2014.01)
A 6 3 F 13/79(2014.01)
A 6 3 F 13/30(2014.01)
A 6 3 F 13/798(2014.01)
A 6 3 F 13/58(2014.01)
A 6 3 F 13/812(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/795
A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/30
A 6 3 F 13/798
A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/812 A

20

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 3 月 24 日(2025.3.24)
【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のプレーヤによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するサーバシステムであって、

各プレーヤに関する特定のパラメータとして前記ゲーム媒体の性能値を管理する管理手段と、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレーヤの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段と、

前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを複数のグループにグループ化したリーグを生成するリーグ生成処理を実行するリーグ生成手段と、

40

前記リーグが生成されると、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレーヤ同士を対戦させる各対戦ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

前記リーグが生成されると、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレーヤ同士を対戦させるとともに、前記生成された各リーグを共通の開催形式に基づくリーグ戦として開催しつつ、当該各リーグ戦における各対戦ゲームを共通のゲーム形式によって実行させるゲーム制御手段と、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

各プレーヤが属するリーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を用いつつ、前記各プレーヤのパラメータとしてのゲーム媒体の性能値を更新する更新処理を実行する更新処理手段と、

50

を備え、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレーヤの前記ゲーム媒体の性能値に基づいて、
前記複数のプレーヤの順位を決定する順位決定処理を実行し、

前記リーグ生成手段が、

前記リーグ生成処理として、前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを、プレーヤ数が均等な複数のグループに、グループ化して各リーグを生成することを特徴とするサーバシステム。

【請求項2】

複数のプレーヤによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するサーバシステムであって、

各プレーヤに関する特定のパラメータを管理する管理手段と、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレーヤの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段と、

前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを複数のグループにグループ化したリーグを生成するリーグ生成処理を実行するリーグ生成手段と、

前記リーグが生成されると、前記生成された全リーグの大会形式が同一のリーグ戦をそれぞれ開催させ、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレーヤ同士を対戦させるとともに、当該各リーグ戦における各対戦ゲームを共通のゲーム形式によって実行させるゲーム制御手段と、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記各プレーヤにおける前記対戦ゲームの対戦結果に応じて、各プレーヤが属するリーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を用いつつ、前記各プレーヤのパラメータを更新する更新処理を実行する更新処理手段と、

を備え、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレーヤのパラメータに基づいて、前記複数のプレーヤの順位を新たに決定する前記順位決定処理を実行し、

前記リーグ生成手段が、

前記順位決定処理によって複数のプレーヤの順位が新たに決定されると、前記リーグ生成処理として、前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを、プレーヤ数が均等な複数のグループに、グループ化するとともに、予め設定された複数の異なるレベルの中から、前記各リーグが属するレベルを設定して、当該各リーグを生成し、

前記更新処理手段が、

同一のレベルに属するリーグの数に応じて、前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行することを特徴とするサーバシステム。

【請求項3】

複数のプレーヤによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するサーバシステムであって、

各プレーヤに関する特定のパラメータを管理する管理手段と、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレーヤの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段と、

前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを複数のグループにグループ化したリーグを生成するリーグ生成処理を実行するリーグ生成手段と、

前記リーグが生成されると、前記生成された全リーグの大会形式が同一のリーグ戦をそれぞれ開催させ、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレーヤ同士を対戦させるとともに、当該各リーグ戦における各対戦ゲームを共通のゲーム形式によって実行させるゲーム制御手段と、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

10

20

30

40

50

前記各リーグ戦の終了時に、当該各リーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を設定し、当該設定された各リーグにおける調整値を前記各プレイヤーの前記パラメータに加算することによって更新する更新処理を実行する更新処理手段と、
を備え、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレイヤーのパラメータに基づいて、前記複数のプレイヤーの順位を新たに決定する前記順位決定処理を実行し、

前記リーグ生成手段が、

前記順位決定処理によって複数のプレイヤーの順位が新たに決定されると、前記新たにリーグを生成する前記リーグ生成処理を実行することを特徴とするサーバシステム。

10

【請求項 4】

請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記更新処理手段が、

前記リーグ生成処理によって生成されたリーグの数、又は、前記各リーグに属するプレイヤーの数、に応じて、前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 5】

請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記更新処理手段が、

各リーグ内の順位が高いプレイヤーほどプレイヤーに有利な調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行する、サーバシステム。

20

【請求項 6】

請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記リーグ生成手段が、

前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、予め設定された複数の異なるレベルの中から、前記各リーグが属するレベルを設定しつつ、当該各リーグを生成する前記リーグ生成処理を実行し、

前記更新処理手段が、

各リーグが属するレベルに応じて、前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行する、サーバシステム。

30

【請求項 7】

請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記リーグ生成手段が、

前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、予め設定された複数の異なるレベルの中から、前記各リーグが属するレベルを設定しつつ、当該各リーグを生成する前記リーグ生成処理を実行し、

前記更新処理手段が、

同一のレベルに属するリーグの数に応じて、前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 8】

40

請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記リーグ生成手段が、

前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、予め設定された複数の異なるレベルの中から、前記各リーグが属するレベルを設定しつつ、当該各リーグを生成する前記リーグ生成処理を実行し、

前記更新処理手段が、

各プレイヤーにおける所与の条件を具備する場合に、当該条件を具備するプレイヤーの前記パラメータを、当該プレイヤーが属するリーグより上のレベルのリーグに属するプレイヤーの前記パラメータよりも前記順位を上位にするための前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行する、サーバシステム。

50

【請求項 9】

請求項 1 ～ 8 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、
前記順位決定手段が、

前記各リーグが生成されて、かつ、当該各リーグのリーグ戦が終了する毎に、前記パラメータに基づいて、前記複数のプレイヤーの順位を新たに決定する前記順位決定処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 10】

請求項 1 ～ 9 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記端末装置を介して手動で実行された手動操作プレイヤーの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

予め定められたプログラムに基づいて自動的に操作指示をする自動操作プレイヤーを制御する自動操作制御手段と、

を更に備え、

前記リーグ生成手段が、

前記手動操作プレイヤーのプレイヤー数に基づいて均等な複数のリーグを生成することができないと判定された場合には、1 以上の前記自動操作プレイヤーを追加してプレイヤー数が均等な複数のリーグを生成する前記リーグ生成処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 11】

複数のプレイヤーによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するプログラムであって、

各プレイヤーに関する特定のパラメータとして前記ゲーム媒体の性能値を管理する管理手段、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレイヤーの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段、

前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、前記複数のプレイヤーを複数のグループにグループ化したリーグを生成するリーグ生成処理を実行するリーグ生成手段、

前記リーグが生成されると、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレイヤー同士を対戦させる各対戦ゲームを実行させるゲーム制御手段、及び、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

各プレイヤーが属するリーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を用いつつ、前記各プレイヤーのパラメータとしてのゲーム媒体の性能値を更新する更新処理を実行する更新処理手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレイヤーの前記ゲーム媒体の性能値に基づいて、前記複数のプレイヤーの順位を決定する順位決定処理を実行し、

前記リーグ生成手段が、

前記リーグ生成処理として、前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、前記複数のプレイヤーを、プレイヤー数が均等な複数のグループに、グループ化して各リーグを生成することを特徴とするプログラム。

【請求項 12】

複数のプレイヤーによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するプログラムであって、

各プレイヤーに関する特定のパラメータを管理する管理手段と、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレイヤーの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段、

前記決定された各プレイヤーの順位に基づいて、前記複数のプレイヤーを複数のグループにグループ化したリーグを生成するリーグ生成処理を実行するリーグ生成手段、

前記リーグが生成されると、前記生成された全リーグの大会形式が同一のリーグ戦をそれぞれ開催させ、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレイヤー同士を対戦さ

10

20

30

40

50

せるとともに、当該各リーグ戦における各対戦ゲームを共通のゲーム形式によって実行させるゲーム制御手段、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段、及び、

前記各プレーヤにおける前記対戦ゲームの対戦結果に応じて、各プレーヤが属するリーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を用いつつ、前記各プレーヤのパラメータを更新する更新処理を実行する更新処理手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレーヤのパラメータに基づいて、前記複数のプレーヤの順位を新たに決定する前記順位決定処理を実行し、

10

前記リーグ生成手段が、

前記順位決定処理によって複数のプレーヤの順位が新たに決定されると、前記リーグ生成処理として、前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを、プレーヤ数が均等な複数のグループに、グループ化するとともに、予め設定された複数の異なるレベルの中から、前記各リーグが属するレベルを設定して、当該各リーグを生成し、

前記更新処理手段が、

同一のレベルに属するリーグの数に応じて、前記調整値を設定し、当該設定された調整値を用いつつ、前記更新処理を実行することを特徴とするプログラム。

【請求項 13】

20

複数のプレーヤによってゲーム媒体を用いて実行される対戦ゲームに関する情報を端末装置に提供するプログラムであって、

各プレーヤに関する特定のパラメータを管理する管理手段、

前記パラメータに基づいて前記複数のプレーヤの順位を決定する順位決定処理を実行する順位決定手段、

前記決定された各プレーヤの順位に基づいて、前記複数のプレーヤを複数のグループにグループ化し、

前記対戦ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段、及び、

前記各リーグ戦の終了時に、当該各リーグに関するリーグ情報に基づいて設定された調整値を設定し、当該設定された各リーグにおける調整値を前記各プレーヤの前記パラメータに反映させる前記調整値反映処理を実行する前記調整値反映手段、

30

前記リーグが生成されると、前記生成された全リーグの大会形式が同一のリーグ戦をそれぞれ開催させ、当該生成されたリーグ毎に、同一リーグに属するプレーヤ同士を対戦させるとともに、当該各リーグ戦における各対戦ゲームを共通のゲーム形式によって実行させるゲーム制御手段、

メータに加算することによって更新する更新処理を実行する更新処理手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記順位決定手段が、

前記更新処理によって更新された各プレーヤのパラメータに基づいて、前記複数のプレーヤの順位を新たに決定する前記順位決定処理を実行し、

40

前記リーグ生成手段が、

前記順位決定処理によって複数のプレーヤの順位が新たに決定されると、前記新たにリーグを生成する前記リーグ生成処理を実行することを特徴とするプログラム。