

【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】平成29年11月9日 (2017.11.9)

【公表番号】特表2017-500989(P2017-500989A)
 【公表日】平成29年1月12日 (2017.1.12)
 【年通号数】公開・登録公報2017-002
 【出願番号】特願2016-552195(P2016-552195)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/54 (2014.01)
 A 6 3 F 13/798 (2014.01)
 A 6 3 F 13/69 (2014.01)
 G 1 0 L 13/00 (2006.01)
 G 1 0 L 13/10 (2013.01)
 A 6 3 F 13/67 (2014.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/54
 A 6 3 F 13/798
 A 6 3 F 13/69
 G 1 0 L 13/00 1 0 0 A
 G 1 0 L 13/10 1 1 4
 A 6 3 F 13/67

【手続補正書】
 【提出日】平成29年9月28日 (2017.9.28)
 【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】

1 または複数の電子ゲーム機で、マルチプレイヤーゲームの可変音声パラメータを調整する方法であって、

第 1 のユーザの第 1 のユーザ能力レベルに基づいて、前記第 1 のユーザについて、前記マルチプレイヤーゲームの前記可変音声パラメータを、前記マルチプレイヤーゲームの難易度を上げるかまたは前記マルチプレイヤーゲームの前記難易度を下げる、第 1 の調整済み音声パラメータに調整するステップと、

第 2 のユーザの第 2 のユーザ能力レベルに基づいて、前記第 2 のユーザについて、前記マルチプレイヤーゲームの前記可変音声パラメータを、前記マルチプレイヤーゲームの前記難易度を上げるかまたは前記マルチプレイヤーゲームの前記難易度を下げる、第 2 の調整済み音声パラメータに調整するステップと、

前記第 1 の調整済み音声パラメータを利用して、前記マルチプレイヤーゲームの音声コンテンツを前記第 1 のユーザに提供するステップと、

前記第 2 の調整済み音声パラメータを利用して、前記マルチプレイヤーゲームの音声コンテンツを前記第 2 のユーザに提供するステップと

を含む方法。

【請求項 2】

前記第 1 のユーザ能力レベルが、前記 1 または複数の電子ゲーム機の 1 つまたは複数のセンサからセンサデータを受け取ることにより判断される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記第 1 の調整済み音声パラメータが、音声ハンディキャップを含み、前記方法が、前記第 1 のユーザから前記第 1 の調整済み音声パラメータの受け入れを受け取るステップと、前記受け入れに基づいて、前記マルチプレイヤーゲームに関する 1 つまたは複数の利得を前記第 1 のユーザに提供するステップとをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記第 1 の調整済み音声パラメータが、音声アドバンテージを含み、前記方法が、前記第 1 のユーザから前記第 1 の調整済み音声パラメータの受け入れを受け取るステップと、前記受け入れに基づいて、前記マルチプレイヤーゲームに関する 1 つまたは複数の欠損を前記第 1 のユーザに提供するステップとをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記第 1 の調整済み音声パラメータが使用され、前記マルチプレイヤーゲームの音声コンテンツを前記 1 または複数の電子ゲーム機を経由して前記第 1 のユーザに提供していることを前記第 1 のユーザに示すステップをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

論理マシンと、

可変音声パラメータを備える音を有するマルチプレイヤーゲームを実行し、前記マルチプレイヤーゲームの他のユーザのゲーム能力と比較して異なる前記マルチプレイヤーゲームのユーザのゲーム能力に基づいて、前記ユーザに対して前記他のユーザとは異なる前記音の前記可変音声パラメータを設定するための、前記論理マシンにより実行される命令を格納するストレージマシンと

を含む電子ゲーム機。

【請求項 7】

前記可変音声パラメータが、音のロケーションを含む、請求項 6 に記載の電子ゲーム機。

【請求項 8】

前記可変音声パラメータが、音の時間性を含む、請求項 6 に記載の電子ゲーム機。

【請求項 9】

前記可変音声パラメータが、全体的な音量に対する音の音量を含む、請求項 6 に記載の電子ゲーム機。

【請求項 10】

前記ユーザの前記ゲーム能力が、前記電子ゲーム機の 1 つまたは複数のセンサからセンサデータを受け取ることにより判断される、請求項 6 に記載の電子ゲーム機。