

【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10月7日(2024.10.7)

【公開番号】特開2022-191208(P2022-191208A)

【公開日】令和4年12月27日(2022.12.27)

【年通号数】公開公報(特許)2022-239

【出願番号】特願2022-118542(P2022-118542)

【国際特許分類】

A 63 F 13/795(2014.01)

10

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/48(2014.01)

A 63 F 13/30(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/795

A 63 F 13/79

A 63 F 13/48

A 63 F 13/30

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月27日(2024.9.27)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

30

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

40

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報を基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、
をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項2】

50

前記ルームには、前記第1プレイヤの操作入力に基づいて、前記マルチプレイゲームの視聴を許可する許可情報、もしくは、前記マルチプレイゲームの視聴を不許可とする不許可情報が紐付けられ、

前記ルームに前記不許可情報が紐付けられている場合、前記第2識別情報を含む前記第2プレイヤのプレイヤ情報が前記ルームに紐付けられない、

請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

導出された前記マルチプレイゲームのゲーム結果を前記第1プレイヤおよび前記第2プレイヤに受け取らせる処理をさらにコンピュータに遂行させる請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

10

【請求項4】

前記ルームには、前記第1プレイヤと所定の関係性を有する前記第2プレイヤの参加枠の設定有無を示す情報が紐付けられる、

請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項5】

前記開始時間の前に前記マルチプレイゲームを開始させる前記第1プレイヤの開始操作の入力に基づいて、前記マルチプレイゲームを開始させる処理をさらにコンピュータに遂行させ、

20

前記第1プレイヤの開始操作の入力に基づいて前記マルチプレイゲームを開始させる処理は、前記ルームに紐付けられた前記プレイヤIDの数が所定数以上であることを条件として実行可能となる、

請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項6】

1つの前記プレイヤIDは、複数の前記ルームに紐付け可能である、

請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項7】

前記第2プレイヤの前記プレイヤIDに紐付けられている前記ルームの数が所定数以上である場合に、他の前記ルームへの参加を不可能とし、前記第2プレイヤの前記プレイヤIDに紐付けられている前記ルームの数が所定数未満である場合に、前記ルームへの参加を可能とする処理をさらにコンピュータに遂行させる請求項6に記載の情報処理プログラム。

30

【請求項8】

1または複数のコンピュータを備えるゲーム装置であって、

前記コンピュータは、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する処理と、

40

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報とを少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

50

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報に基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、
を遂行するゲーム装置。

【請求項9】

1 または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作
入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する
処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報を、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報に基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、
を遂行する情報処理システム。

【請求項10】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作
入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する
処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報を、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報に基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2

10

20

30

40

50

プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、
を含む情報処理方法。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作
10
入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する
処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、
20

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報を基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、

をコンピュータに遂行させる。

30

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記ルームには、前記第1プレイヤの操作入力に基づいて、前記マルチプレイゲームの視聴を許可する許可情報、もしくは、前記マルチプレイゲームの視聴を不許可とする不許可情報が紐付けられ、

前記ルームに前記不許可情報が紐付けられている場合、前記第2識別情報を含む前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けられなくてもよい。
40

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

前記ルームには、前記第1プレイヤと所定の関係性を有する前記第2プレイヤの参加枠の設定有無を示す情報が紐付けられてもよい。

【手続補正5】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記情報処理プログラムは、

前記開始時間の前に前記マルチプレイゲームを開始させる前記第1プレイヤの開始操作の入力に基づいて、前記マルチプレイゲームを開始させる処理をさらにコンピュータに遂行させ、

前記第1プレイヤの開始操作の入力に基づいて前記マルチプレイゲームを開始させる処理は、前記ルームに紐付けられた前記プレイヤIDの数が所定数以上であることを条件として実行可能であってもよい。 10

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備えるゲーム装置であって、

前記コンピュータは、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報とを少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報とを少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報に基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、 40
を遂行する。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

10

20

30

40

50

前記コンピュータは、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報を基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、

を遂行する。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数のプレイヤが参加可能なマルチプレイゲームの開催を要求する第1プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤIDを紐付けるルームを作成する処理と、

前記第1プレイヤに付与されたプレイヤIDを少なくとも含む、前記第1プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間に関する時間情報を前記ルームに紐付けて管理する処理と、

前記第1プレイヤと異なる1または複数の第2プレイヤに対して、前記マルチプレイゲームに参加するための第1操作、および、前記マルチプレイゲームを視聴するための第2操作を入力可能とする処理と、

前記第2プレイヤによって前記第1操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームへの参加を示す第1識別情報と、前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出するための設定情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記第2プレイヤによって前記第2操作が入力された場合、前記第2プレイヤに付与されたプレイヤIDと、前記マルチプレイゲームの視聴を示す第2識別情報を少なくとも含む、前記第2プレイヤのプレイヤ情報を前記ルームに紐付けて記憶する処理と、

前記マルチプレイゲームの開始時間になると、前記設定情報を基づいて前記マルチプレイゲームのゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果が導出された後、前記第1操作または前記第2操作を入力した前記第2プレイヤの所定操作の入力に基づいて、前記ゲーム結果を表示する処理と、

10

20

30

40

50

を含む。

10

20

30

40

50