【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3年11月25日(2021.11.25)

【公表番号】特表2021-509633(P2021-509633A)
【公表日】令和3年4月1日(2021.4.1)
【年通号数】公開・登録公報2021-016
【出願番号】特願2020-557115(P2020-557115)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/79　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/45　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/46　(2014.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/79
Ａ６３Ｆ　13/79　５００
Ａ６３Ｆ　13/45
Ａ６３Ｆ　13/46

【手続補正書】
【提出日】令和3年10月11日(2021.10.11)
【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】
ソーシャルエンゲージメントを利用してメタゲームリソースを生成するための方法であって、
プラットフォームサーバと通信するユーザデバイスでプレイされる第一ビデオゲームのゲームプレイに関する第一セットの条件をメタゲームサーバに格納することと、
第二ビデオゲームのゲームプレイに関する第二セットの条件を前記メタゲームサーバに格納することと、
前記メタゲームサーバに格納された前記第二セットの条件にしたがって前記プラットフォームサーバからのゲームプレイデータを変換するリソースサーバを経由して前記第二ビデオゲームのゲームプレイに基づいてベネフィットを生成することであって、前記第二ビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるゲームプレイが、前記第二ビデオゲーム内に参加する一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、前記生成することと、
指定された１つの変更に従って前記第一ビデオゲームを変更するユーザ要求を前記ユーザデバイスから受信することであって、前記ユーザ要求は通信ネットワーク上で前記ユーザデバイスからプロモーションサーバに送信され、前記要求は前記ユーザデバイスによる前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイに関するデータを含む、前記受信することと、
前記プロモーションサーバに格納された複数の変更の中から、前記ユーザ要求における前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第二セットの条件に基づいて前記第一ビデオゲームに適用可能な１以上の変更を特定することと、
前記ユーザ要求における前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第二セットの条件に基づいて前記ユーザ要求に対応する１以上の前記特定された変更にしたがって前記第一ビデオゲームを変更することであって、前記変更は、前記ユーザデバイスによる前記第一ビデオゲームの前記ビデオゲームに前記プラットフォームサ

ーバによって適用される、前記変更することと、
を含む、方法。
【請求項２】
前記第二セットの条件は、前記第二ビデオゲーム内のアチーブメントを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項３】
前記アチーブメントの完了に基づいて前記第一ビデオゲームに前記変更の一つを適用することをさらに含む、請求項２に記載の方法。
【請求項４】
前記第一ビデオゲームに適用される前記変更は、前記第一ビデオゲーム内の使用に特有のリソースを与えることを含む、請求項３に記載の方法。
【請求項５】
前記第一ビデオゲームは、ロックされたコンテンツを含み、前記変更は、前記ロックされたコンテンツのロックを解除することを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項６】
前記ロックされたコンテンツのロックを解除することは、前記第二セットの条件の一つに関連付けられ、前記関連付けられた条件は同時にプレイする所定数のユーザを要求する、請求項５に記載の方法。
【請求項７】
前記第一ビデオゲームを変更することは、前記第一ビデオゲーム内に新しいコンテンツを組み込むことを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項８】
前記第一セットの条件は、前記第一ビデオゲームによって実装されるカスタムアチーブメントを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項９】
前記第一ビデオゲームのゲームプレイに基づいてベネフィットを生成することであって、前記第一ビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるゲームプレイが、前記第一ビデオゲーム内に参加する一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、前記生成することと、
前記第二ビデオゲームを変更する次のユーザ要求を前記要求ユーザから受信することであって、前記ユーザ要求は前記要求ユーザによる前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイに関するデータを含む、前記受信することと、
前記次のユーザ要求における前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第一セットの条件に基づいて前記第二ビデオゲームに適用可能な１以上の変更を特定することと、
前記次のユーザ要求における前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイデータと前記第一セットの条件に基づいて前記次のユーザ要求を処理することと、
前記次のユーザ要求における前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第一セットの条件に基づいて前記次のユーザ要求に対応する１以上の前記特定された変更にしたがって前記第二ビデオゲームを変更することと、
をさらに含む、請求項８に記載の方法。
【請求項１０】
ソーシャルエンゲージメントを利用してメタゲームリソースを生成するためのシステムであって、
プロモーションサーバと、リソースサーバと、メタゲームサーバと、ファーストパーティプラットフォームとを含み、
前記プロモーションサーバは、
第一ビデオゲームを変更するユーザ要求をユーザデバイスから受信することであって、前記ユーザ要求は通信ネットワーク上で前記ユーザデバイスから当該プロモーションサーバに送信され、前記要求は前記ユーザデバイスによる第二ビデオゲームのゲームプレイ

に関するデータを含む、前記受信することと、
前記ユーザ要求における前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる第二セットの条件に基づいて前記ユーザ要求に対応する１以上の特定された変更にしたがって前記第一ビデオゲームを変更することであって、前記変更は、前記ユーザデバイスによる前記第一ビデオゲームのゲームプレイにプラットフォームサーバによって適用される、前記変更することと、
を実行し、
前記リソースサーバは、
前記プラットフォームサーバと通信するユーザデバイスでプレイされる前記第一ビデオゲームのゲームプレイに関する第一セットの条件を前記メタゲームサーバに格納することと、
前記要求ユーザによる前記第一ビデオゲームのゲームプレイによって満たされる前記第一セットの条件に基づいて前記第二ビデオゲームに適用可能な１以上の変更を、前記プロモーションサーバに格納された複数の変更の中から特定することと、
を実行し、
前記メタゲームサーバは、
前記第二ビデオゲームのゲームプレイに関する前記第二セットの条件を格納することと、
当該メタゲームサーバに格納された前記第二セットの条件にしたがって前記プラットフォームサーバからのゲームプレイデータを変換するリソースサーバを経由して前記第二ビデオゲームのゲームプレイに基づいてベネフィットを生成することであって、前記第二ビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるプレイが、前記第二ビデオゲーム内に参加する一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、前記生成することと、
を実行し、
前記ファーストパーティプラットフォームは、
前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイをモニタし、前記第一ビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるゲームプレイが、前記第一ビデオゲーム内に参加する一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、
システム。
【請求項１１】
ソーシャルエンゲージメントを利用してメタゲームリソースを生成するための方法であって、
プラットフォームサーバと通信するユーザデバイスでプレイされる第一セットの２以上のビデオゲームに関する第一セットの条件をメタゲームサーバに格納することであって、前記第一セットの２以上のビデオゲーム内の各ビデオゲームは１以上のそれぞれの条件を含む、前記格納することと、
第二ビデオゲームのゲームプレイに関する第二セットの条件を前記メタゲームサーバに格納することと、
前記第一セットの２以上のビデオゲームのゲームプレイデータを監視することであって、前記第一セットの２以上のビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるゲームプレイが、一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与え、前記第一セットの２以上のビデオゲーム内の第一ビデオゲームのゲームプレイが、前記第一セットの２以上のビデオゲーム内の他のビデオゲームのゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、前記監視することと、
異なる方法で前記第二ビデオゲームを変更する複数の変更の１つにそれぞれが関連付けられた前記第一セットの２以上のビデオゲーム内の各ビデオゲームの前記ゲームプレイに基づいて前記第二ビデオゲームに適用可能な１以上の変更を特定することであって、前記１以上の変更は前記第二ビデオゲームに適用可能であり、プロモーションサーバに格納された複数の変更の中から特定されたものである、前記特定することと、

前記第二ビデオゲームのゲームプレイを監視することであって、前記第二ビデオゲーム内に参加する二人以上のユーザによるゲームプレイが、前記第二ビデオゲーム内に参加する一人のユーザによるゲームプレイよりも大きいベネフィットを与える、前記監視することと、
前記第一セットの２以上のビデオゲーム内の１以上のビデオゲームのゲームプレイを変更するユーザ要求を前記ユーザデバイスから受信することであって、前記ユーザ要求は通信ネットワーク上で前記ユーザデバイスから前記プロモーションサーバに送信され、前記要求は前記ユーザデバイスによる前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイに関するデータを含む、前記受信することと、
前記ユーザ要求における前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第二セットの条件に基づいて前記第一ビデオゲームに適用可能な１以上の変更を特定することであって、前記１以上の変更は前記第一ビデオゲームに適用可能であり、前記プロモーションサーバに格納された複数の変更の中から特定されたものである、前記特定することと、
前記ユーザ要求における前記第二ビデオゲームの前記ゲームプレイデータによって満たされる前記第二セットの条件に基づいて前記ユーザ要求に対応する１以上の前記特定された変更にしたがって前記第一セットの２以上のビデオゲームに関連付けられた１以上のビデオゲームを変更することであって、前記変更は、前記ユーザデバイスによる前記第一ビデオゲームの前記ゲームプレイに前記プラットフォームサーバによって適用される、前記変更することと、
を含む、方法。
【請求項１２】
メタゲームリソースをソーシャルベースで生成するための方法であって、
プラットフォームサーバと通信するユーザデバイスでプレイされる第一ビデオゲームの１以上のプレイセッションからゲームプレイデータを監視することであって、前記プレイセッションは１以上のプレイヤを含む、前記監視することと、
メタゲームサーバに格納された１つのセットの条件にしたがって前記プラットフォームサーバからの前記ゲームプレイデータを変換するリソースサーバを経由して前記１以上のプレイヤに対するメタゲームリソースを生成することであって、前記ゲームプレイデータが一人のプレイヤを示す場合よりも、前記ゲームプレイデータが複数のプレイヤを示す場合に、より大きい前記メタゲームリソースが生成される、前記生成することと、
プロモーションサーバに格納された複数の変更から１つの変更を第二ビデオゲームに適用する要求を前記ユーザデバイスから受信することであって、前記要求された変更は通信ネットワーク上で前記ユーザデバイスから前記プロモーションサーバに送信され、前記要求は所定量のメタゲームリソースに関連付けられている、前記受信することと、
前記要求プレイヤに対して生成された前記メタゲームリソースと、前記要求された変更に関連付けられた前記所定量のメタゲームリソースとに基づいて前記要求された変更にしたがって前記第二ビデオゲームを変更することであって、前記変更は、前記ユーザデバイスによる前記第一ビデオゲームの前記ビデオゲームに前記プラットフォームサーバによって適用される、前記変更することと、
を含む方法。