

【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5年4月25日(2023.4.25)

【公開番号】特開2023-56046(P2023-56046A)
 【公開日】令和5年4月18日(2023.4.18)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-072
 【出願番号】特願2023-26133(P2023-26133)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 1 3 / 6 9 (2 0 1 4 . 0 1)
 【 F I 】
 A 6 3 F 1 3 / 6 9 5 0 0

10

【手続補正書】
 【提出日】令和5年4月14日(2023.4.14)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、
 第1ユーザによりプレイされるゲームセッションのうち、所定条件を満たす特定セッションを特定するセッション特定手段、

前記特定セッションで前記第1ユーザに使用された第1ゲーム媒体を特定する第1ゲーム媒体特定手段、

前記第1ゲーム媒体と同じゲーム媒体、前記ゲームセッションにおいて前記第1ゲーム媒体に対して優位なゲーム媒体、並びに前記第1ゲーム媒体を使用して他のゲーム媒体を取得する処理および他のゲーム媒体を強化する処理のいずれかの処理を実行する権利の少なくともいずれかである第2ゲーム媒体を特定する第2ゲーム媒体特定手段、

30

第2ユーザからの要求に基づいて、前記第2ゲーム媒体を前記第2ユーザに付与するための付与処理を実行する付与手段、として機能させ、

前記付与処理は、抽選テーブルに含まれるゲーム媒体の中から前記第2ユーザに付与されるゲーム媒体を選択し、前記抽選テーブルには、前記第2ゲーム媒体が含まれる、

ゲームプログラム。

【請求項2】

前記コンピュータを、

複数の前記特定セッションを示すセッション情報を前記第2ユーザに提示する提示手段、

前記セッション情報に含まれる特定セッションのいずれかに対する前記第2ユーザの選択を受け付ける受付手段、としてさらに機能させ、

40

前記第1ゲーム媒体特定手段は、前記第2ユーザに選択された特定セッションで使用されたゲーム媒体の中から前記第1ゲーム媒体を特定し、

前記特定セッションごとに個別の抽選テーブルが対応付けられ、

前記付与処理は、前記選択された特定セッションに対応付けられた抽選テーブルに含まれるゲーム媒体の中から前記第2ユーザに付与されるゲーム媒体を選択する、

請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記第1ゲーム媒体特定手段は、前記特定セッションにおけるゲーム媒体が活躍した度合いに応じて前記抽選テーブルを特定する、

50

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記特定セッションは、複数の第 1 ユーザそれぞれのプレイヤーキャラクタ同士が対戦するゲームセッションであり、

前記抽選テーブルにおいて、前記ゲームセッションにおける勝者の前記第 1 ユーザと敗者の前記第 1 ユーザとがともに使用したプレイヤーキャラクタの選択割合が、他のプレイヤーキャラクタの選択割合より相対的に高く設定されている、

請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記特定セッションは、複数の第 1 ユーザそれぞれのプレイヤーキャラクタ同士が対戦するゲームセッションであり、

前記抽選テーブルにおいて、前記ゲームセッションにおける勝者の前記第 1 ユーザのみが使用したプレイヤーキャラクタの選択割合が、敗者の前記第 1 ユーザのみが使用したプレイヤーキャラクタの選択割合より相対的に高く設定されている、

請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 ゲーム媒体特定手段は、

前記特定セッションにおけるシーンごとに盛り上がったシーンか否かを分類し、

前記盛り上がったシーンに分類されたシーンで使用されたキャラクタを、盛り上がったキャラクタとして判定し、

前記抽選テーブルにおいて、前記盛り上がったキャラクタの選択割合が、他のキャラクタの選択割合より相対的に高く設定されている、

請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータを、

前記第 1 ゲーム媒体は、前記特定セッションにおいて前記第 1 ユーザが使用したプレイヤーキャラクタであり、

前記第 2 ユーザに対して、前記特定セッションにおける前記度合いが盛り上がったことを示すシーンと、前記シーンで使用された前記プレイヤーキャラクタとを関連付けて表示し、

前記第 2 ユーザに対して、前記シーンのリプレイ動画を再生するための再生ボタンを前記プレイヤーキャラクタと関連付けて表示する、提示手段としてさらに機能させる、

請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータを、前記第 1 ユーザを含む前記ゲームセッションに参加した 1 以上のユーザからゲーム媒体の選択を受け付けるゲーム媒体受付手段としてさらに機能させ、

前記第 2 ゲーム媒体は、前記選択されたゲーム媒体の少なくともいずれかを含む、

請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

請求項 1 から 8 のいずれか一項に記載のゲームプログラムを記憶した記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える、

サーバ装置。

【請求項 10】

請求項 1 から 8 のいずれか一項に記載のゲームプログラムを記憶した記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える、

ゲームシステム。

10

20

30

40

50