

【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28年7月7日 (2016.7.7)

【公開番号】特開2016-27915(P2016-27915A)

【公開日】平成28年2月25日 (2016.2.25)

【年通号数】公開・登録公報2016-012

【出願番号】特願2015-225529(P2015-225529)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/53

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月18日 (2016.5.18)

【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】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとして機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは 2 以上設けられ、該 2 以上設けられるグループのうち少なくとも 1 つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップをさらに含む、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記送信するステップにおいて、前記 2 以上設けられるグループのうちの複数のグループに属する前記ゲーム媒体が提供された場合に、提供されたゲーム媒体が属していた複数のグループそれぞれに属するゲーム媒体の個数を更新して表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信する、請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記 2 以上設けられるグループのうち少なくとも 1 つのグループを、該グループ以外の

グループに属するゲーム媒体の全てが属する包含グループとして、

前記コンピュータに、前記包含グループを含む複数のグループを、1のユーザが指定可能なグループとして表示させるための情報を前記1のユーザの通信端末に送信するステップをさらに実行させることを特徴とする、請求項1乃至3いずれか1項に記載のプログラム。

【請求項5】

前記指定されるグループは、前記ユーザによって指定されるグループであることを特徴とする請求項1乃至4いずれか1項に記載のプログラム。

【請求項6】

前記2以上設けられるグループのうち第1のグループには、第1のゲーム媒体と前記第1のゲーム媒体よりも希少度の低い第2のゲーム媒体とが属し、

前記2以上設けられるグループのうち第2のグループには、前記第1のゲーム媒体が属さず、前記第2のゲーム媒体が属し、

前記第1のグループに属するゲーム媒体のうち前記第2のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数が、前記第2のグループに属するゲーム媒体のうち前記第2のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数より多いことを特徴とする請求項1乃至5いずれか1項に記載のプログラム。

【請求項7】

前記コンピュータに、前記ゲーム媒体を特定する情報にゲーム媒体が未提供であるか提供済みであることを示す情報に対応づけるステップをさらに実行させ、

前記提供するステップにおいて、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体のうち、前記ゲーム媒体を特定する情報に前記ゲーム媒体が未提供であることを示す情報に対応づけられているゲーム媒体の中からゲーム媒体を抽出することを特徴とする請求項1乃至6いずれか1項に記載のプログラム。

【請求項8】

前記複数種類のゲーム媒体のうち最も高い価値を有するゲーム媒体が、前記複数のグループのうち最も多くのゲーム媒体が属するグループに属することを特徴とする請求項1乃至7いずれか1項に記載のプログラム。

【請求項9】

前記ユーザを識別する情報と前記グループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含み、

前記グループのうち少なくとも1つのグループを特定する情報に、第1のユーザを識別する情報及び第2のユーザを識別する情報に対応づけられることを特徴とする、請求項1乃至8いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項10】

前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報に対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末からリセット要求を受信した場合、前記提供済みであることを示す情報に対応づけられたゲーム媒体を特定する情報に、未提供であることを示す情報に対応づけて記憶部に格納してリセットするステップと
をさらに含む、請求項1乃至9いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項11】

前記ユーザが指定可能なグループを示す情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップを更に含み、

前記ゲーム媒体取得要求を取得するステップにおいて、前記ユーザが、前記指定可能なグループから指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ユーザが指定可能なグループは、所定の条件に基づいて決定されることを特徴とする、請求項1乃至10いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項12】

前記グループに属するゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体を特定する情報を、該グルー

ブとは異なる他のグループを特定する情報に新たに対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含むことを特徴とする、請求項 1 乃至 11 いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 13】

通信端末と、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバと

を備える通信システムであって、

前記通信端末は、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を前記サーバに送信し、

前記サーバは、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは 2 以上設けられ、該 2 以上設けられるグループのうち少なくとも 1 つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする通信システム。

【請求項 14】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバの制御方法であって、

サーバが、ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

サーバが、前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

サーバが、前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

を含み、

前記ゲーム媒体が属するグループは 2 以上設けられ、該 2 以上設けられるグループのうち少なくとも 1 つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバの制御方法。

【請求項 15】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供し、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは 2 以上設けられ、該 2 以上設けられるグループのうち少なくとも 1 つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバ。

【請求項 16】

ユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを実行する前記ユーザの端末として機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応

づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザから前記グループを指定する情報に係る入力を受け付け、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報に対応づけて前記記憶部に格納するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記課題を解決するために本発明に係るプログラムは、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとして機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【手続補正3】

【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】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップをさらに含む。

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記送信するステップにおいて、前記2以上設けられるグループのうちの複数のグループに属する前記ゲーム媒体が提供された場合に、提供されたゲーム媒体が属していた複数のグループそれぞれに属するゲーム媒体の個数を更新して表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信する。

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループを、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の全てが属する包含グループとして、

前記コンピュータに、前記包含グループを含む複数のグループを、1のユーザが指定可能なグループとして表示させるための情報を前記1のユーザの通信端末に送信するステッ

ブをさらに実行させることを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

また、本発明に係る通信システムは、
通信端末と、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバと
を備える通信システムであって、

前記通信端末は、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を前記サーバに送信し、

前記サーバは、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

また、本発明に係るサーバの制御方法は、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバの制御方法であって、

サーバが、ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

サーバが、前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

サーバが、前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

を含み、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

また、本発明に係るサーバは、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供し、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバ。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

また、本発明に係るプログラムは、

ユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを実行する前記ユーザの端末として機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザから前記グループを指定する情報に係る入力を受け付け、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報に対応づけて前記記憶部に格納するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。