

【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 2 年 3 月 5 日 (2020.3.5)

【公開番号】特開 2017-196388 (P2017-196388A)

【公開日】平成 29 年 11 月 2 日 (2017.11.2)

【年通号数】公開・登録公報 2017-042

【出願番号】特願 2016-242229 (P2016-242229)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/216 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/216

A 6 3 F 13/69

G 0 6 Q 50/10

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 22 日 (2020.1.22)

【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】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御するゲーム実行部と、

第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供するマッチング管理部と、を備え、

前記ゲーム実行部は、第 2 の方式によるゲーム実行後の前記第 2 のゲーム端末から、更に、第 1 の方式への対応を要求されたときには、ゲームの説明処理の一部または全部を省略させることを特徴とするサーバ。

【請求項 2】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御するゲーム実行部と、

第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供するマッチング管理部と、

第 2 の方式によるゲーム実行後の前記第 2 のゲーム端末から、更に、第 1 の方式への対応を要求されたときには、第 2 の方式によるゲームの実行結果に応じた特典を提供する特典設定部と、を備えることを特徴とするサーバ。

【請求項 3】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御するゲーム実行部と、

第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム

端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供するマッチング管理部と、を備え、

前記マッチング管理部は、前記第 1 のゲーム端末におけるゲーム設定情報を前記第 2 のゲーム端末の第 2 の方式のゲームに設定することを特徴とするサーバ。

【請求項 4】

第 2 の方式によるゲーム実行後の前記第 2 のゲーム端末から、更に、第 1 の方式への対応を要求されたときには、前記第 1 のゲーム端末のプレイヤーが使用したアイテムまたはキャラクタを特典として前記第 2 のゲーム端末に提供する特典設定部、を更に備えることを特徴とする請求項 3 に記載のサーバ。

【請求項 5】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御するゲーム実行部と、
第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供するマッチング管理部と、を備え、

前記ゲーム実行部は、専用のアイテムまたはキャラクタを第 2 の方式のゲームに設定することを特徴とするサーバ。

【請求項 6】

前記マッチング管理部は、所定の制限時間以内に前記第 2 のゲーム端末が前記第 1 のゲーム端末からの招待を受け入れたことを条件として、前記第 1 および第 2 のゲーム端末をマッチングさせることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載のサーバ。

【請求項 7】

前記マッチング管理部は、第 2 の方式にて実行されるゲームにおいて、第 1 の方式とは異なるゲーム設定情報を第 2 の方式のゲームに設定することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のサーバ。

【請求項 8】

前記マッチング管理部は、前記第 1 のゲーム端末の存在する地点から所定範囲内に前記第 2 のゲーム端末が位置することを条件として、前記第 1 および第 2 のゲーム端末をマッチングさせることを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載のサーバ。

【請求項 9】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御する機能と、
第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供する機能と、

第 2 の方式によるゲーム実行後の前記第 2 のゲーム端末から、更に、第 1 の方式への対応を要求されたときには、ゲームの説明処理の一部または全部を省略させる機能と、をコンピュータに発揮させることを特徴とするサーバプログラム。

【請求項 10】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御する機能と、
第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供する機能と、

第 2 の方式によるゲーム実行後の前記第 2 のゲーム端末から、更に、第 1 の方式への対応を要求されたときには、第 2 の方式によるゲームの実行結果に応じた特典を提供する機能と、をコンピュータに発揮させることを特徴とするサーバプログラム。

【請求項 11】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御する機能と、
第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供する機能と、

前記第 1 のゲーム端末におけるゲーム設定情報を前記第 2 のゲーム端末の第 2 の方式の

ゲームに設定する機能と、をコンピュータに発揮させることを特徴とするサーバプログラム。

【請求項 1 2】

第 1 および第 2 の方式によりゲームの進行を制御する機能と、

第 1 の方式に対応可能な第 1 のゲーム端末が、第 1 の方式に対応不可能な第 2 のゲーム端末を招待したとき、前記第 2 のゲーム端末に第 2 の方式によるゲームの実行権を提供する機能と、

専用のアイテムまたはキャラクタを第 2 の方式のゲームに設定する機能と、をコンピュータに発揮させることを特徴とするサーバプログラム。