

【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 5 月 6 日 (2021.5.6)

【公開番号】特開 2019-141702 (P2019-141702A)

【公開日】令和 1 年 8 月 29 日 (2019.8.29)

【年通号数】公開・登録公報 2019-035

【出願番号】特願 2019-85850 (P2019-85850)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/86 (2014.01)

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/80 B

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 23 日 (2021.3.23)

【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】

複数のユーザがゲームをプレイするために用いるグループの生成要求を受け付ける受付手段と、

前記生成要求を受け付けられた場合に、前記グループを識別可能な複数の識別情報を、互いに重複しないように、かつ、他のグループの識別情報と重複しないように生成する識別情報生成手段と、

前記複数の識別情報をデータベースに格納することによって、前記グループを生成するグループ生成手段と、

前記複数の識別情報のうちの第 1 の識別情報を伴う要求を受け付けられた場合に、第 1 の機能を許可する第 1 許可手段と、

前記複数の識別情報のうちの第 2 の識別情報を伴う要求を受け付けられた場合に、前記第 1 の機能とは異なる第 2 の機能を許可する第 2 許可手段と、

を含むゲームシステム。

【請求項 2】

前記第 1 の識別情報は、前記第 1 の機能が許可される前記グループを識別可能な第 1 の ID であり、

前記第 2 の識別情報は、前記第 2 の機能が許可される前記グループを識別可能な第 2 の ID である、

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記グループは、対戦部屋であり、

前記第 1 の ID は、前記第 1 の機能が許可される前記対戦部屋を識別可能な ID であり、

、

前記第 2 の I D は、前記第 1 の機能が許可される前記対戦部屋を識別可能な I D である

請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記第 1 の I D と前記第 2 の I D との各々は、パスワードではない、
請求項 2 又は 3 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記要求をするための画面では、前記第 1 の識別情報又は前記第 2 の識別情報以外の識別情報の入力は行われない、
請求項 1 ～ 4 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記第 1 の識別情報と前記第 2 の識別情報の各々は、前記データベースのレコードを一意に識別可能な情報である、
請求項 1 ～ 5 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 7】

複数のユーザがゲームをプレイするために用いるグループの生成要求を受け付ける受付手段と、
前記生成要求が受け付けられた場合に、前記グループを識別可能な複数の識別情報を、互いに重複しないように、かつ、他のグループの識別情報と重複しないように生成する識別情報生成手段と、

前記複数の識別情報をデータベースに格納することによって、前記グループを生成するグループ生成手段と、

前記複数の識別情報のうちの第 1 の識別情報を伴う要求が受け付けられた場合に、第 1 の機能を許可する第 1 許可手段と、

前記複数の識別情報のうちの第 2 の識別情報を伴う要求が受け付けられた場合に、前記第 1 の機能とは異なる第 2 の機能を許可する第 2 許可手段と、
を含むゲーム制御装置。

【請求項 8】

請求項 1 ～ 6 の何れか 1 項に記載のゲームシステム、又は、請求項 7 に記載のゲーム制御装置、としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

本実施形態では、決定ボタン B 2 3 5 が選択された場合に、対戦部屋を識別するための I D が 2 つ生成される。例えば、これら 2 つの I D のうちの一方は、対戦部屋にメンバとして入室するための部屋 I D であり、他方は、対戦部屋に観戦ユーザとして入室するための観戦 I D である。例えば、表示領域 A 3 2 には部屋 I D が表示され、表示領域 A 3 3 には観戦 I D が表示される。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0053】

上記のように、本実施形態のゲームシステム S は、決定ボタン B 2 3 5 が選択された場合に、メンバとして入室するための部屋 I D と、観戦ユーザとして入室するための観戦 I D と、の 2 つの I D が生成され、I D ごとに機能を使い分けることによって、ユーザの満

足度を高めるようになっている。以降、当該構成の詳細を説明する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0063】

[3 - 3 . 識別情報生成部]

識別情報生成部 302 は、制御部 11 を主として実現される。識別情報生成部 302 は、後述する生成要求が受け付けられた場合に、複数の識別情報を生成する。識別情報とは、例えば、対戦部屋を一意に識別可能な情報である。例えば、識別情報は、ID や対戦部屋の名前などの情報である。識別情報は、例えば、文字や数字などの記号列によって示される。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0064】

識別情報生成部 302 は、生成要求が受け付けられた場合に、他の対戦部屋の識別情報と重複しないように、複数の識別情報を生成すればよい。識別情報の生成は、所定のルールに基づいて行われるようにすればよく、当該ルールはプログラムコードとして記述されているようにすればよい。識別情報生成部 302 は、生成済みの識別情報と、当該生成ルールと、に基づいて、複数の識別情報を生成する。例えば、識別情報生成部 302 は、直近で生成された識別情報が示す数値を所定値だけ増加させることによって識別情報を生成してもよいし、直近で生成された識別情報に所定の文字を追加することによって識別情報を生成してもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0087】

サーバ 30 においては、生成要求を受信すると、制御部 31 は、受信した生成要求に基づいて、対戦部屋データ DT1 に新たなレコードを作成し、生成要求に含まれる対戦部屋の基本情報を格納する (S301)。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0097

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0097】

以上説明したゲームシステム S によれば、決定ボタン B235 が選択された場合に、対戦部屋に関連付けられる複数の識別情報が生成され、複数の識別情報にはそれぞれ互いに異なる機能に対応付けられているので、対戦部屋の中で実行されるゲームに他のユーザが適切に関与することができる。例えば、ユーザに対して何らかの機能が提供されることで、ゲームを見ることすらできないといったことを防止することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 14

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 1 4】

