

【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IDと前記第2のID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B235が選択された場合に、対戦部屋を識別するためのIDが2つ生成される。例えば、これら2つのID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ID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IDである。例えば、表示領域A32には部屋IDが表示され、表示領域A33には観戦ID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B235が選択された場合に、メンバとして入室するための部屋IDと、観戦ユーザとして入室するための観戦IDと、の2つのIDが生成され、ID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が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14】

