

【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1年5月16日(2019.5.16)

【公開番号】特開2019-51343(P2019-51343A)

【公開日】平成31年4月4日(2019.4.4)

【年通号数】公開・登録公報2019-013

【出願番号】特願2018-210772(P2018-210772)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】平成31年4月1日(2019.4.1)

【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】

クライアント端末と通信可能に接続され、当該クライアント端末に対してゲームサービスを提供するサーバ装置であって、

当該サーバ装置は、所定のプログラムを実行可能な1又は複数のプロセッサを備え、前記所定のプログラムは、

第1ゲームアプリケーションプログラムを実行する前記クライアント端末から提供される、プレイヤーによる第1ゲームの進行に関する第1ゲーム進行データに基づいて、当該第1ゲームの進行を管理する進行管理モジュールと、

前記第1ゲームの進行に応じて、前記クライアント端末に対して第1オブジェクトを生成するための第1オブジェクト生成データを提供するデータ提供モジュールと、

前記第1ゲームにおいて前記第1オブジェクトが選択されることにより前記クライアント端末に第2ゲームを実行させる第2ゲームアプリケーションプログラムへの切替処理が開始された場合に、当該クライアント端末から前記第2ゲームへの切替処理が行われたことを示す第1ゲーム切替通知を受け付ける受付モジュールと、

前記第1ゲーム切替通知に応じて前記プレイヤーに対して第1報酬を付与する報酬付与モジュールと、を備え、

前記報酬付与モジュールは、第1期間に前記プレイヤーに付与された前記第1報酬が第1上限を超えた場合には、当該第1期間が経過するまで当該プレイヤーに対する前記第1報酬の付与を中止することを特徴とするサーバ装置。

【請求項2】

クライアント端末と通信可能に接続され、当該クライアント端末に対してゲームサービスを提供するサーバ装置であって、

当該サーバ装置は、所定のプログラムを実行可能な1又は複数のプロセッサを備え、前記所定のプログラムは、

第1ゲームアプリケーションプログラムを実行する前記クライアント端末から提供され

る、プレイヤーによる第1ゲームの進行に関する第1ゲーム進行データに基づいて、当該第1ゲームの進行を管理する進行管理モジュールと、

前記第1ゲームの進行に応じて、前記クライアント端末に対して第1オブジェクトを生成するための第1オブジェクト生成データを提供するデータ提供モジュールと、

前記第1ゲームにおいて前記第1オブジェクトが選択されることにより前記クライアント端末に第2ゲームを実行させる第2ゲームアプリケーションプログラムへの切替処理が開始された場合に、当該クライアント端末から前記第2ゲームへの切替処理が行われたことを示す第1ゲーム切替通知を受け付ける受付モジュールと、

前記第1ゲーム切替通知に応じて前記プレイヤーに対して第1報酬を付与する報酬付与モジュールと、を備え、

前記データ提供モジュールは、前記第1ゲームにおいて前記プレイヤーが所定のマイルストーンよりも進んでいる場合に前記クライアント端末に対して前記第1オブジェクト生成データを提供するように構成されるサーバ装置。

**【請求項3】**

前記データ提供モジュールは、前記第1ゲームにおいて前記プレイヤーのレベルが所定値以上の場合に前記クライアント端末に対して前記第1オブジェクト生成データを提供するように構成される、請求項2に記載のサーバ装置。

**【請求項4】**

前記第1報酬は、前記第1ゲームで利用可能な第1インゲーム報酬を含む、請求項1から請求項3のいずれか1項に記載のサーバ装置。

**【請求項5】**

前記第1報酬は、前記第2ゲームで利用可能な第2インゲーム報酬を含む、請求項4に記載のサーバ装置。

**【請求項6】**

前記第1報酬は、前記第1ゲーム及び前記第2ゲーム外で利用される報酬である、請求項1から請求項3のいずれか1項に記載のサーバ装置。

**【請求項7】**

前記第2ゲームアプリケーションプログラムへの切替処理は、前記第2ゲームアプリケーションプログラムをアクティベートする処理、前記第2ゲームアプリケーションプログラムを起動する処理、及び前記第2ゲームアプリケーションプログラムのダウンロード処理のいずれか1つであることを特徴とする請求項1から請求項6のいずれか1項に記載のサーバ装置。

**【請求項8】**

前記第2ゲームアプリケーションプログラムへの切替処理は、前記第2ゲームアプリケーションプログラムが前記クライアント端末に格納されているか否か、及び、前記第2ゲームアプリケーションプログラムが前記クライアント端末において起動されているか否かに応じて、前記第2ゲームアプリケーションプログラムをアクティベートする処理、前記第2ゲームアプリケーションプログラムを起動する処理、及び前記第2ゲームアプリケーションプログラムのダウンロード処理のいずれか1つが選択される、請求項7に記載のサーバ装置。

**【請求項9】**

サーバ装置と通信可能に接続されたクライアント端末において実行されることにより当該クライアント端末に第1ゲームを実行させるゲームアプリケーションプログラムであって、

前記第1ゲームの進行を示すゲーム進行データを前記サーバ装置に提供するデータ提供モジュールと、

前記ゲーム進行データが示す前記第1ゲームの進行に応じて前記サーバ装置から提供される第1オブジェクト生成データに基づいて第1オブジェクトを生成するオブジェクト生成モジュールと、

前記第1オブジェクトを前記第1ゲームのプレイヤーに提示するオブジェクト提示モジュ

ールと、

前記第 1 オブジェクトへの選択操作に応じて、前記クライアント端末に第 2 ゲームを実行させる第 2 アプリケーションプログラムへの切替処理を行うゲーム切替モジュールと、

前記切替処理が実行された場合に、前記プレイヤーに対して報酬を付与する報酬付与モジュールと、を備え、

前記報酬付与モジュールは、第 1 期間に前記プレイヤーに付与された前記第 1 報酬が第 1 上限を超えた場合には、当該第 1 期間が経過するまで当該プレイヤーに対する前記第 1 報酬の付与を中止するゲームアプリケーションプログラム。

**【請求項 10】**

サーバ装置と通信可能に接続されたクライアント端末において実行されることにより当該クライアント端末に第 1 ゲームを実行させるゲームアプリケーションプログラムであって、

前記第 1 ゲームの進行を示すゲーム進行データを前記サーバ装置に提供するデータ提供モジュールと、

前記ゲーム進行データが示す前記第 1 ゲームの進行に応じて前記サーバ装置から提供される第 1 オブジェクト生成データに基づいて第 1 オブジェクトを生成するオブジェクト生成モジュールと、

前記第 1 オブジェクトを前記第 1 ゲームのプレイヤーに提示するオブジェクト提示モジュールと、

前記第 1 オブジェクトへの選択操作に応じて、前記クライアント端末に第 2 ゲームを実行させる第 2 アプリケーションプログラムへの切替処理を行うゲーム切替モジュールと、

前記切替処理が実行された場合に、前記プレイヤーに対して報酬を付与する報酬付与モジュールと、を備え、

前記データ提供モジュールは、前記第 1 ゲームにおいて前記プレイヤーが所定のマイルストーンよりも進んでいる場合に前記クライアント端末に対して前記第 1 オブジェクト生成データを提供するように構成されるゲームアプリケーションプログラム。