

【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30年2月8日(2018.2.8)

【公開番号】特開2016-140770(P2016-140770A)

【公開日】平成28年8月8日(2016.8.8)

【年通号数】公開・登録公報2016-047

【出願番号】特願2016-84776(P2016-84776)

【国際特許分類】

A 6 3 F	13/795	(2014.01)
A 6 3 F	13/30	(2014.01)
A 6 3 F	13/798	(2014.01)
A 6 3 F	13/79	(2014.01)
A 6 3 F	13/45	(2014.01)
A 6 3 F	13/58	(2014.01)

【F I】

A 6 3 F	13/795	
A 6 3 F	13/30	
A 6 3 F	13/798	
A 6 3 F	13/79	
A 6 3 F	13/45	
A 6 3 F	13/58	
A 6 3 F	13/79	5 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月20日(2017.12.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、対戦ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤに設定された設定値を記憶部に記憶し、複数のプレイヤ内の特定のプレイヤからの要求に従って、特定のプレイヤのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦を開始し、特定のプレイヤからの要求に従って、複数のプレイヤ内の他のプレイヤに対戦への参加要求を通知し、対戦に参加する各プレイヤに設定された設定値の合計が所定の上限値を超えない範囲で、他のプレイヤの対戦への参加を受け付けることをコンピュータに実行させる。

また、本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、対戦ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤに、対戦ゲームにおける各プレイヤの強さに応じて設定された設定値を記憶部に記憶し、複数のプレイヤ内の特定のプレイヤからの要求に従って、特定のプレイヤのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦を開始し、対戦の結果が判定された後に当該対戦の結果に応じて表示される画面に対して指定された、特定のプレイヤからの要求に従って、複数のプレイヤ内の他のプレイヤに対戦への参加要求を通知し、対戦に参加する各プレイヤに設定された設定値の合計が所定の上限値を超えない範囲で、他のプレイヤの対戦への参加を受け付ける、ことを含み、所定の上限値は、第1の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を最大数受け付けた状態で、第1の設定値より小さい第2の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を受け付けることができるよう設定される。

また、本発明に係るコンピュータは、対戦ゲームを実行するコンピュータであって、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤに、対戦ゲームにおける各プレイヤの強さに応じて設定された設定値を記憶する記憶部と、複数のプレイヤの内の特定のプレイヤからの要求に従って、特定のプレイヤのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦を開始する対戦実行部と、対戦の結果が判定された後に当該対戦の結果に応じて表示される画面に対して指定された、特定のプレイヤからの要求に従って、複数のプレイヤの内の他のプレイヤに対戦への参加要求を通知する参加要求通知部と、対戦に参加する各プレイヤに設定された設定値の合計が所定の上限値を超えない範囲で、他のプレイヤの対戦への参加を受け付ける参加受付部と、を備え、所定の上限値は、第1の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を最大数受け付けた状態で、第1の設定値より小さい第2の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を受け付けることができるよう~~に~~設定される。

また、本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、対戦ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤに、対戦ゲームにおける各プレイヤの強さに応じて設定された設定値を記憶部に記憶し、複数のプレイヤの内の特定のプレイヤからの要求に従って、特定のプレイヤのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦を開始し、対戦の結果が判定された後に当該対戦の結果に応じて表示される画面に対して指定された、特定のプレイヤからの要求に従って、複数のプレイヤの内の他のプレイヤに対戦への参加要求を通知し、対戦に参加する各プレイヤに設定された設定値の合計が所定の上限値を超えない範囲で、他のプレイヤの対戦への参加を受け付ける、ことをコンピュータに実行させ、所定の上限値は、第1の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を最大数受け付けた状態で、第1の設定値より小さい第2の設定値が設定されたプレイヤの対戦への参加を受け付ける~~に~~できるよう~~に~~設定される。

【手続補正2】

【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】

通信部を備え、対戦ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、複数のプレイヤの内の特定のプレイヤからの要求に従って、第1対戦を実行する対戦相手を抽出し、

前記複数のプレイヤの内の他のプレイヤからの要求に従って、前記特定のプレイヤに前記他のプレイヤが参加する第2対戦への参加要求を通知し、

複数の前記第2対戦の中から所定の条件に基づいて少なくとも一つの第2対戦を決定し、

前記特定のプレイヤの端末に、前記第1対戦及び前記決定した第2対戦を選択可能に並べて表示するための表示データを前記通信部を介して送信し、

前記特定のプレイヤにより選択された対戦を実行する、

ことを含むことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項2】

前記特定のプレイヤからの要求に従って前記第1対戦を実行する対戦相手が抽出されていない場合、前記複数の第2対戦の中から、少なくとも二つの第2対戦を決定し、

前記送信において、前記第1対戦を表示せずに、前記決定した少なくとも二つの第2対戦を表示するための表示データを送信する、請求項1に記載のゲーム制御方法。

【請求項3】

前記所定の条件は、各第2対戦の対戦相手の残り体力、各第2対戦の残り時間、及び、各第2対戦で得られる報酬の内の少なくとも1つに基づいて定められる、請求項1または2に記載のゲーム制御方法。

【請求項4】

前記コンピュータは、さらに記憶部を備え、

前記複数のプレイヤ毎に、各プレイヤに関連付けられたアイテムに基づいて設定された設定値を前記記憶部に記憶し、

前記第2対戦に参加する各プレイヤに設定された前記設定値の合計が所定の上限値を超えない範囲で、各プレイヤの前記第2対戦への参加を受け付ける、請求項1～3の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

**【請求項5】**

前記所定の上限値は、前記第2対戦に係るプレイヤ又は当該プレイヤのゲーム媒体に応じて設定される、請求項4に記載のゲーム制御方法。

**【請求項6】**

前記所定の上限値は、前記第2対戦を開始してからの時間の経過に応じて変更される、請求項4または5に記載のゲーム制御方法。

**【請求項7】**

対戦ゲームを実行するコンピュータであって、

通信部と、

複数のプレイヤの内の特定のプレイヤからの要求に従って、第1対戦を実行する対戦相手を抽出する対戦実行部と、

前記複数のプレイヤの内の他のプレイヤからの要求に従って、前記特定のプレイヤに前記他のプレイヤが参加する第2対戦への参加要求を通知する参加要求通知部と、

前記特定のプレイヤの端末に、前記第1対戦及び複数の前記第2対戦の中から所定の条件に基づいて決定された少なくとも一つの第2対戦を選択可能に並べて表示するための表示データを前記通信部を介して送信する進行制御部と、を備え、

前記対戦実行部は、前記特定のプレイヤにより選択された対戦を実行する、

ことを特徴とするコンピュータ。

**【請求項8】**

通信部を備え、対戦ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、

複数のプレイヤの内の特定のプレイヤからの要求に従って、第1対戦を実行する対戦相手を抽出し、

前記複数のプレイヤの内の他のプレイヤからの要求に従って、前記特定のプレイヤに前記他のプレイヤが参加する第2対戦への参加要求を通知し、

複数の前記第2対戦の中から所定の条件に基づいて少なくとも一つの第2対戦を決定し、

前記特定のプレイヤの端末に、前記第1対戦及び前記決定した第2対戦を選択可能に並べて表示するための表示データを前記通信部を介して送信し、

前記特定のプレイヤにより選択された対戦を実行する、

ことを前記コンピュータに実行させることを特徴とする制御プログラム。