

【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27年10月29日 (2015.10.29)

【公開番号】特開2015-109999(P2015-109999A)  
 【公開日】平成27年6月18日 (2015.6.18)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-039  
 【出願番号】特願2015-9770(P2015-9770)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/69 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月3日 (2015.9.3)

【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】

バトルゲームを提供するサーバであって、  
 複数のユーザ毎に、バトルに使用する第 1 オブジェクト及び第 2 オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを記憶する記憶部と、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定するパラメータ調整部と、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第 2 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行するゲーム進行部と、

を有することを特徴とするサーバ。

【請求項 2】

前記第 1 オブジェクトは、前記バトルゲームで前記第 2 オブジェクトより優先的に使用されるオブジェクトである、請求項 1 に記載のサーバ。

【請求項 3】

前記パラメータ調整部は、各オブジェクトのパラメータ値の補正値を、各オブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している全てのユーザに付与された前記ポイントの合計値に基づいて決定する、請求項 1 または 2 に記載のサーバ。

【請求項 4】

第 1 のユーザの端末に、第 1 のユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している第 2 のユーザに付与されている前記ポイントを表示するための表示データを送信する通信部をさらに有する、請求項 3 に記載のサーバ。

【請求項 5】

前記パラメータ調整部は、各オブジェクトのパラメータ値の補正値を、前記合計値が高いほど高くなるように決定された各オブジェクトの順位に基づいて決定する、請求項 3 に記載のサーバ。

**【請求項 6】**

ユーザの端末に、前記第 1 オブジェクトとして設定されている各オブジェクトの前記順位を表示するための表示データを送信する通信部をさらに有する、請求項 5 に記載のサーバ。

**【請求項 7】**

記憶部を有し、バトルゲームを提供するサーバの制御方法であって、前記サーバが、複数のユーザ毎に、バトルに使用する第 1 オブジェクト及び第 2 オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを前記記憶部に記憶し、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定し、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第 2 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行する、

ことを含むことを特徴とする制御方法。

**【請求項 8】**

記憶部を有し、バトルゲームを提供するサーバの制御プログラムであって、前記サーバに、

複数のユーザ毎に、バトルに使用する第 1 オブジェクト及び第 2 オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを前記記憶部に記憶し、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定し、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第 2 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行する、

ことを実行させることを特徴とする制御方法。