

【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 1 月 28 日 (2021.1.28)

【公開番号】特開 2020-195867 (P2020-195867A)

【公開日】令和 2 年 12 月 10 日 (2020.12.10)

【年通号数】公開・登録公報 2020-050

【出願番号】特願 2020-151822 (P2020-151822)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/818 (2014.01)

A 6 3 F 13/44 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/818

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 11 月 25 日 (2020.11.25)

【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】

記憶部を有し、複数のプレイヤーにゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、前記複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を前記記憶部に記憶し、

前記複数のプレイヤーごとに、プレイヤーに関連付けられた前記複数種類のプレイヤーオブジェクトの中から選択されたプレイヤーオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤーの第 1 のパラメータ及び第 2 のパラメータを決定し、

前記複数のプレイヤーが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤーに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤーのそれぞれのプレイヤーオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤーの端末装置に表示させ

、

前記複数のプレイヤーごとに、

プレイヤーの前記第 1 のパラメータとプレイヤーの指示とに応じて進行する第 1 のゲームを実行し、

前記第 1 のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第 2 のパラメータに基づいて進行する第 2 のゲームを実行する、

ことを含む制御方法。

【請求項 2】

前記第 1 のゲームの実行において、プレイヤーの前記第 1 のパラメータに基づいて移動す

る特定のオブジェクトを示す画像を表示し、

前記第1のゲームに関する所定条件は、前記特定のオブジェクトの移動に応じた所定のタイミングに、前記プレイヤーの指示に基づく第1のゲーム入力を受け付けたことである、
請求項1に記載の制御方法。

【請求項3】

前記ゲームオブジェクトに関する情報には、前記ゲームオブジェクトを示す画像の情報及び前記ゲームオブジェクトのパラメータを示す情報が含まれ、

前記第2のゲームの進行中において、

前記第2のパラメータに基づいて移動する前記ゲームオブジェクトを示す画像を表示させ、

前記ゲームオブジェクトの表示位置と、前記プレイヤーによる第2のゲーム入力を受け付けたタイミングとに基づいて、前記ゲームオブジェクトのパラメータを変更し、

変更した前記パラメータに関する所定のゲーム終了条件が満たされた場合、前記プレイヤーに対して特典を関連づける、請求項1又は2に記載の制御方法。

【請求項4】

前記複数のプレイヤーの内のいずれかのプレイヤーによって特定のゲーム媒体が選択された場合、前記特定のゲーム媒体に対応する所定のゲーム効果が発生させることを含む、請求項3に記載の制御方法。

【請求項5】

前記所定のゲーム効果は、前記特定のゲーム媒体を選択したプレイヤーによって指定された、前記ゲームフィールド内の領域に、前記ゲームオブジェクトを示す画像を移動させることである、請求項4に記載の制御方法。

【請求項6】

前記所定のゲーム効果は、前記特定のゲーム媒体を選択したプレイヤーによって指定された、前記ゲームフィールド内の領域において、前記ゲームオブジェクトを示す画像を表示しないことである、請求項4に記載の制御方法。

【請求項7】

前記所定のゲーム効果は、前記ゲームオブジェクトのパラメータを変更することである、請求項4に記載の制御方法。

【請求項8】

前記第1のゲームの実行前に、表示された前記少なくとも一部のゲームフィールドの中の位置がプレイヤーによって指示された場合、プレイヤーによって指示された前記位置に応じて、前記決定された第1のパラメータ及び第2のパラメータの少なくともいずれか一方を変更することを含む、請求項1～7のいずれか一項に記載の制御方法。

【請求項9】

前記第1のゲームの実行前に、表示された前記少なくとも一部のゲームフィールドの中の位置がプレイヤーによって指示された場合、前記選択されたプレイヤーオブジェクトとプレイヤーによって指示された前記位置とに応じて、前記決定された第1のパラメータ及び第2のパラメータを変更する、請求項8に記載の制御方法。

【請求項10】

前記ゲームオブジェクトは、大きさに応じて複数のオブジェクトグループに分類され、

前記複数種類のプレイヤーオブジェクトには、前記複数のオブジェクトグループの内の少なくとも一つと関連付けられたプレイヤーオブジェクトが含まれ、

前記選択されたプレイヤーオブジェクトに関連付けられたオブジェクトグループと前記ゲームオブジェクトが所属するオブジェクトグループとの関係に応じて、前記第1のパラメータ及び前記第2のパラメータを決定する、請求項8又は9に記載の制御方法。

【請求項11】

前記ゲームフィールドは、複数のゲームフィールドの中から、前記複数のプレイヤーの内のいずれかのプレイヤーによって選択されたゲームフィールドであり、

前記複数種類のプレイヤーオブジェクトには、前記複数のゲームフィールドの内の少なく

とも一つと関連付けられたプレイヤオブジェクトが含まれ、

前記選択されたプレイヤオブジェクトに関連付けられたゲームフィールドと前記選択されたゲームフィールドとの関係に応じて、前記第1のパラメータ及び前記第2のパラメータを決定する、請求項8～10のいずれか一項に記載の制御方法。

【請求項12】

前記複数のプレイヤは、少なくとも2つのグループに分類され、

所定のグループに所属する各プレイヤの第2のゲームの実行結果が所定の特典付与条件を満たす場合、当該所定のグループに所属する各プレイヤにグループ特典に関連付ける、請求項1～11のいずれか一項に記載の制御方法。

【請求項13】

複数のプレイヤにゲームを提供する情報処理装置であって、

前記複数のプレイヤのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を記憶する記憶部と、

前記複数のプレイヤごとに、プレイヤに関連付けられた前記複数種類のプレイヤオブジェクトの中から選択されたプレイヤオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤの第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定するパラメータ制御部と、

前記複数のプレイヤが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤのそれぞれのプレイヤオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤの端末装置に表示させ、

前記複数のプレイヤごとに、

プレイヤの前記第1のパラメータとプレイヤの指示とに応じて進行する第1のゲームを実行し、

前記第1のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行する、ゲーム実行部と、

を有することを特徴とする情報処理装置。

【請求項14】

記憶部を有し、複数のプレイヤにゲームを提供する情報処理装置の制御プログラムであって、

前記複数のプレイヤのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を前記記憶部に記憶し、

前記複数のプレイヤごとに、プレイヤに関連付けられた前記複数種類のプレイヤオブジェクトの中から選択されたプレイヤオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤの第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定し、

前記複数のプレイヤが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤのそれぞれのプレイヤオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤの端末装置に表示させ

前記複数のプレイヤごとに、

プレイヤの前記第1のパラメータとプレイヤの指示とに応じて進行する第1のゲームを実行し、

前記第1のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行する、

ことを前記情報処理装置に実行させることを特徴とする制御プログラム。