

【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28年9月15日(2016.9.15)

【公開番号】特開2015-39486(P2015-39486A)

【公開日】平成27年3月2日(2015.3.2)

【年通号数】公開・登録公報2015-014

【出願番号】特願2013-171450(P2013-171450)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 1 2

A 6 3 F 13/00 1 6 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月1日(2016.8.1)

【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】

複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部に、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、前記複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を記憶させ、

前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記プレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部により、少なくとも1つの前記報酬ボックスに対して前記報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により前記報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、前記複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた前記報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、

制御方法。

【請求項2】

前記プレイヤの各々は、少なくとも1つのグループの何れか1つに所属しており、前記グループの各々は、前記ゲームにおける少なくとも1つの第1のゲームキャラクタと、前記報酬ボックスとに対応付けられており、

前記制御部は、前記対応付けられた報酬ボックスに割り当てられた前記報酬の全部を、該報酬ボックスに対応付けられた前記グループに所属している前記プレイヤと前記第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により前記報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、該プレイヤに提供する、

請求項1に記載の制御方法。

【請求項3】

前記制御部は、前記報酬の割り当てを、前記ゲームの経過時間、前記プレイヤによる前記第1のゲームキャラクタの討伐数、前記ゲームの進捗状況、前記ゲームにおけるイベントの種類、前記報酬ボックスの種類、前記プレイヤに対応した第2のゲームキャラクタの状態、及び、前記第2のゲームキャラクタが保有するアイテムの少なくとも何れか1つに

基づいて制御する、

請求項 1 又は 2 に記載の制御方法。

【請求項 4】

前記制御部は、前記報酬を前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無条件に、又は、所定の条件に基づいて、前記報酬ボックスに割り当てられた前記報酬を前記プレイヤに提供する確率を決定する、

請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項に記載の制御方法。

【請求項 5】

前記所定の条件は、前記報酬ボックスに一定の量の前記報酬が割り当てられた際の、前記プレイヤによる前記第 1 のゲームキャラクタの討伐数、前記プレイヤが討伐した前記第 1 のゲームキャラクタの状態、及び、前記プレイヤに対応した第 2 のゲームキャラクタの状態の少なくとも何れか 1 つである、

請求項 4 に記載の制御方法。

【請求項 6】

前記制御部は、前記報酬を前記プレイヤに提供した提供履歴を前記端末装置に表示させる、

請求項 1 ~ 5 の何れか 1 項に記載の制御方法。

【請求項 7】

複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶し、且つ、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、前記複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、

前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記プレイヤが操作する端末装置に表示させるステップと、

少なくとも 1 つの前記報酬ボックスに対して前記報酬のうち少なくとも 1 つの報酬を割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤと第 1 のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により前記報酬の提供条件を満たすか否かを判定するステップと、

前記判定するステップにおける判定の結果に基づいて、前記複数の報酬ボックスのうち 1 つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた前記報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも 1 のプレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させるステップと、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 8】

複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記プレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部と、を備え、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、前記複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を有しており、

前記制御部は、少なくとも 1 つの前記報酬ボックスに対して前記報酬のうち少なくとも 1 つの報酬を割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤと第 1 のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により前記報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、前記複数の報酬ボックスのうち 1 つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた前記報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも 1 のプレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、

制御装置。

【請求項 9】

複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記プレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部と、を備え、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、前記複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を有しております。

前記制御部は、少なくとも1つの前記報酬ボックスに対して前記報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により前記報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、前記複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた前記報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる制御装置と、

前記端末装置と、を含む、
ゲームシステム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明による制御方法は、複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像をプレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部とを備えるサーバ装置の制御方法であって、以下の処理を実行する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を記憶させる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

さらに、制御部により、少なくとも1つの報酬ボックスに対して報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、ゲームにおけるプレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、本発明によるプログラムは、複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶し、且つ、ゲームに関連する情報の一部として、複数のプレイヤが所属する複数の

グループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下のステップを実行させるものである。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

すなわち、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像をプレイヤが操作する端末装置に表示させるステップと、少なくとも1つの報酬ボックスに対して報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、ゲームにおけるプレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により報酬の提供条件を満たすか否かを判定するステップと、前記判定するステップにおける判定の結果に基づいて、複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させるステップと、を実行させる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

さらに、本発明による制御装置は、複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像をプレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部と、を備える。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

そして、情報記憶部は、ゲームに関する情報の一部として、複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を有している。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

また、制御部は、少なくとも1つの報酬ボックスに対して報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、ゲームにおけるプレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、複数のプレイヤが参加可能なゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像をプレイヤが操作する端末装置に表示させる制御部と、を備える制御装置、及び、端末装置を備える。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

そして、本発明による制御装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、前記複数のプレイヤが所属する複数のグループを特定する情報、報酬の提供条件、報酬、及び、前記複数のグループに各々対応する複数の報酬ボックスに係る情報を有している。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

また、制御部は、少なくとも1つの報酬ボックスに対して報酬のうち少なくとも1つの報酬を割り当て、ゲームにおけるプレイヤと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果により報酬の提供条件を満たすか否かを判定した結果に基づいて、複数の報酬ボックスのうち1つの報酬ボックスの少なくとも一部に割り当てられた報酬を該報酬ボックスに対応付けられたグループの少なくとも1のプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させる。