

【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4月28日 (2016.4.28)

【公開番号】特開2014-171862(P2014-171862A)

【公開日】平成26年9月22日 (2014.9.22)

【年通号数】公開・登録公報2014-051

【出願番号】特願2013-262855(P2013-262855)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 3 1 0

A 6 3 F 13/00 2 9 2

A 6 3 F 13/00 1 8 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年3月10日 (2016.3.10)

【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】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、前記複数のユーザのパラメータ値を格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記複数のユーザから複数のグループを構成し、ユーザとグループとの第 1 の対応関係を前記格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム内で、グループごとに当該グループの複数のユーザが協力してプレイする第 1 のイベントを進行させるステップと、

前記第 1 のイベントで、前記複数のユーザの各々に対し当該ユーザの前記パラメータ値に応じて構成アイテムを付与するとともに、ユーザと構成アイテムとの第 2 の対応関係を前記格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム内で、前記グループとは独立にユーザ同士が対戦する第 2 のイベントを進行させるステップと、

前記第 2 のイベントで互いに対戦した一方のユーザに他方のユーザの構成アイテムを獲得させるとともに、当該一方のユーザと当該他方のユーザについて前記第 2 の対応関係を更新するステップと、

前記第 2 の対応関係に基づいて、グループごとに当該グループを構成する複数のユーザが特定の複数の構成アイテムを所持しているか否かを判定するステップと、

前記特定の複数の構成アイテムを所持していると判定されたグループに対してランキングポイントを付与するステップと、

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

ユーザの通信端末からの指示に応じて、当該ユーザをグループの作成者として、当該ユーザが属する新たなグループを作成するステップを前記ゲーム制御装置がさらに実行する、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

前記複数のユーザのうちで前記グループの作成者が承認したユーザを前記新たなグループに参加させるステップを前記ゲーム制御装置がさらに実行する、請求項 2 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記第 2 の対応関係を格納するステップにおいて、前記ゲーム制御装置は、前記パラメータ値の大きさが互いに異なる複数のパラメータ範囲を予め設定し、前記特定の複数の構成アイテムの各々を異なるパラメータ範囲のユーザに対して付与する、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 5】

前記特定の複数の構成アイテムを所持していると判定されたグループを構成する複数のユーザに対して、前記ランキングポイントとは異なる特典を付与するステップを前記ゲーム制御装置がさらに実行する、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記第 1 のイベントを進行させるステップにおいて、前記ゲーム制御装置は前記第 1 のイベントを定期的に発生させ、

前記第 1 のイベントが終了するたびに、前記複数のユーザが前記構成アイテムを所持していない状態になるように前記第 2 の対応関係を更新するステップを前記ゲーム制御装置がさらに実行する、請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 7】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続されるゲーム制御装置において、

ユーザと当該ユーザが属するグループとの第 1 の対応関係、ユーザと当該ユーザに付与された構成アイテムとの第 2 の対応関係、及び前記複数のユーザのパラメータ値を格納する格納手段と、

前記複数のユーザから複数のグループを構成するグループ構成手段と、

前記ゲーム内で、グループごとに当該グループの複数のユーザが協力してプレイする第 1 のイベントを進行させる第 1 の進行手段と、

前記第 1 のイベントで、前記複数のユーザの各々に対し当該ユーザの前記パラメータ値に応じて構成アイテムを付与する第 1 の付与手段と、

前記ゲーム内で、前記グループとは独立にユーザ同士が対戦する第 2 のイベントを進行させる第 2 の進行手段と、

前記第 2 のイベントで互に対戦した一方のユーザに他方のユーザの構成アイテムを獲得させるとともに、当該一方のユーザと当該他方のユーザについて前記第 2 の対応関係を更新する更新手段と、

前記第 2 の対応関係に基づいて、グループごとに当該グループを構成する複数のユーザが特定の複数の構成アイテムを所持しているか否かを判定する判定手段と、

前記特定の複数の構成アイテムを所持していると判定されたグループに対してランキングポイントを付与する第 2 の付与手段と、

を有することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 8】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、前記複数のユーザのパラメータ値を格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、前記コンピュータに、

前記複数のユーザから複数のグループを構成し、ユーザとグループとの第 1 の対応関係を前記格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム内で、グループごとに当該グループの複数のユーザが協力してプレイする第 1 のイベントを進行させるステップと、

前記第 1 のイベントで、前記複数のユーザの各々に対し当該ユーザの前記パラメータ値に応じて構成アイテムを付与するとともに、ユーザと構成アイテムとの第 2 の対応関係を

前記格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム内で、前記グループとは独立にユーザ同士が対戦する第２のイベントを進行させるステップと、

前記第２のイベントで互いに対戦した一方のユーザに他方のユーザの構成アイテムを獲得させるとともに、当該一方のユーザと当該他方のユーザについて前記第２の対応関係を更新するステップと、

前記第２の対応関係に基づいて、グループごとに当該グループを構成する複数のユーザが特定の複数の構成アイテムを所持しているか否かを判定するステップと、

前記特定の複数の構成アイテムを所持していると判定されたグループに対してランキングポイントを付与するステップと、

を実行させることを特徴とするプログラム。