【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29年6月1日(2017.6.1)

【公開番号】特開2016-26623(P2016-26623A)
【公開日】平成28年2月18日(2016.2.18)
【年通号数】公開・登録公報2016-011
【出願番号】特願2015-181882(P2015-181882)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/79　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/35　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/213　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/31　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/69　(2014.01)
Ｇ０６Ｑ　50/10　(2012.01)
Ｇ０６Ｆ　3/048　(2013.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/79　５００
Ａ６３Ｆ　13/35
Ａ６３Ｆ　13/79
Ａ６３Ｆ　13/213
Ａ６３Ｆ　13/31
Ａ６３Ｆ　13/69
Ｇ０６Ｑ　50/10　１６０
Ｇ０６Ｆ　3/048　６５１Ａ

【手続補正書】
【提出日】平成29年4月11日(2017.4.11)
【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】
記憶部を備え、アプリケーションに登録されたユーザのゲームの進行を制御するコンピュータの制御方法であって、
複数のユーザ毎に、各ユーザの識別情報を、各ユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを示す登録情報及び各ユーザが前記ゲームに登録されているか否かを示すゲーム登録情報と関連付けて前記記憶部に記憶し、
第１のユーザとは異なる第２のユーザの第２の端末から前記第２のユーザの識別情報を取得した前記第１のユーザの第１の端末から、前記第１のユーザの識別情報及び前記第２のユーザの識別情報を含むゲーム進行要求を取得し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを判定し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されている場合、前記第２のユーザの識別情報が前記第１のユーザの識別情報に関連付けられていれば、前記第１のユーザのキャラクタと前記第２のユーザのキャラクタの両方が少なくとも含まれる画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲー

ムに登録されていない場合、前記第１のユーザを前記ゲームに登録するためのゲーム登録画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信する、
ことを含むことを特徴とする制御方法。
【請求項２】
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されている場合、前記第２のユーザの識別情報が前記第１のユーザの識別情報に関連付けられていないならば、前記第２のユーザの識別情報を前記第１のユーザの識別情報に関連付けるための画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信する、請求項１に記載の制御方法。
【請求項３】
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録されていない場合、前記第１のユーザを前記アプリケーションに登録するためのアプリケーション登録画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信する、請求項１又は２に記載の制御方法。
【請求項４】
前記ゲーム進行要求に含まれる第２のユーザの識別情報は、前記第２の端末が表示した表示画像を前記第１の端末の撮影部によって撮影することにより取得される、請求項１～３のいずれか一項に記載の制御方法。
【請求項５】
前記ゲーム進行要求に含まれる第２のユーザの識別情報は、前記第１の端末の通信部によって近距離無線通信を用いて前記第２の端末から取得される、請求項１～３のいずれか一項に記載の制御方法。
【請求項６】
前記ゲーム進行要求を取得した後に、前記第１のユーザ及び前記第２のユーザの少なくとも一方に特典を付与することをさらに含む、請求項１～５のいずれか一項に記載の制御方法。
【請求項７】
記憶部を備え、アプリケーションに登録されたユーザのゲームの進行を制御するコンピュータに、
複数のユーザ毎に、各ユーザの識別情報を、各ユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを示す登録情報及び各ユーザが前記ゲームに登録されているか否かを示すゲーム登録情報と関連付けて前記記憶部に記憶し、
第１のユーザとは異なる第２のユーザの第２の端末から前記第２のユーザの識別情報を取得した前記第１のユーザの第１の端末から、前記第１のユーザの識別情報及び前記第２のユーザの識別情報を含むゲーム進行要求を取得し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを判定し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されている場合、前記第２のユーザの識別情報が前記第１のユーザの識別情報に関連付けられていれば、前記第１のユーザのキャラクタと前記第２のユーザのキャラクタの両方が少なくとも含まれる画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信し、
前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されていない場合、前記第１のユーザを前記ゲームに登録するためのゲーム登録画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信する、
ことを実行させる制御プログラム。
【請求項８】
アプリケーションに登録されたユーザのゲームの進行を制御するコンピュータであって、
複数のユーザ毎に、各ユーザの識別情報を、各ユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを示す登録情報及び各ユーザが前記ゲームに登録されているか否かを示すゲーム登録情報と関連付けて記憶する記憶部と、

第１のユーザとは異なる第２のユーザの第２の端末から前記第２のユーザの識別情報を取得した前記第１のユーザの第１の端末から、前記第１のユーザの識別情報及び前記第２のユーザの識別情報を含むゲーム進行要求を取得する取得部と、

前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録されているか否かを判定する判定部と、

前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されている場合、前記第２のユーザの識別情報が前記第１のユーザの識別情報に関連付けられていれば、前記第１のユーザのキャラクタと前記第２のユーザのキャラクタの両方が少なくとも含まれる画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信し、前記第１のユーザが前記アプリケーションに登録され且つ前記第１のユーザが前記ゲームに登録されていない場合、前記第１のユーザを前記ゲームに登録するためのゲーム登録画面を表示するための表示データを前記第１の端末に送信する送信部とを備える、

ことを特徴とするコンピュータ。