

【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 2 年 10 月 15 日 (2020.10.15)

【公開番号】特開 2019-13783 (P2019-13783A)

【公開日】平成 31 年 1 月 31 日 (2019.1.31)

【年通号数】公開・登録公報 2019-004

【出願番号】特願 2018-180727 (P2018-180727)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/80 D

A 6 3 F 13/79 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 9 月 2 日 (2020.9.2)

【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】

複数のユーザによりプレイされ、前記複数のユーザに共通の目標が与えられるゲームにおいて、複数のユーザごとの当該ゲームの進行中における行動に起因する結果であるプレイ結果が前記複数のユーザの間で共有される第 1 状態と、前記複数のユーザごとのプレイ状況とプレイ結果とが前記複数のユーザの間で共有される第 2 状態とで切り替えを行うゲーム制御部

を備えるゲームシステム。

【請求項 2】

前記ゲーム制御部は、

ゲームの 1 セッションにおいて、前記第 1 状態と前記第 2 状態の切り替えを行う

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 状態では、前記複数のユーザのそれぞれに個別に前記ゲームを進行させ、

前記第 2 状態では、前記複数のユーザが協力してゲームを進行させる

請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 状態の後に第 2 状態となるように切り替えを行う

請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 状態において、前記複数のユーザのプレイに応じて前記第 2 状態を進行可能な状態に設定するための共有設定処理を開始する

請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 状態において、当該第 1 状態をプレイするユーザが所定数に至ったことに応じて、第 2 状態への切り替えを可能とする

請求項 4 または 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記ゲーム制御部は、

前記第 2 状態において前記複数のユーザごとのプレイ状況が前記複数のユーザの間で共有されるようにするにあたり、1 のユーザに対応するゲーム画面において、他のユーザのプレイ状況を反映させる表示を所定の態様により行う

請求項 1 から 6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記ゲーム制御部は、

前記他のユーザのプレイ状況を反映させる表示として、ゲームにおいて提示される選択項目についての他のユーザによる選択状況を表示する

請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記ゲーム制御部は、

前記他のユーザのプレイ状況を反映させる表示として、前記他のユーザのプレイに応じて状態が変化するキャラクタを表示する

請求項 7 または 8 に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記ゲーム制御部は、

前記他のユーザのプレイ状況を反映させる表示として、前記複数のユーザについて定められたプレイ順のもとでプレイを行う番のユーザが示されるように表示する

請求項 7 から 9 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 11】

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 状態と前記第 2 状態の切り替えが完了するまでに対応する期間において、所定の演出による表示が行われるようにする

請求項 1 から 10 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 12】

コンピュータを、

請求項 1 から 11 のいずれか一項に記載のゲームシステムにおける各部として機能させるためのプログラム。