

【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8月12日(2021.8.12)

【公開番号】特開2020-44320(P2020-44320A)

【公開日】令和2年3月26日(2020.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2020-012

【出願番号】特願2019-128694(P2019-128694)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/48 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/48

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和3年6月30日(2021.6.30)

【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、複数のプレイヤが参加する対戦ゲームを実行するゲーム装置の制御プログラムであって、

前記対戦ゲームにおける対戦相手を示す表示情報と、複数のゲーム効果に関する情報とを前記記憶部に記憶し、

プレイヤによる前記表示情報の表示指示を取得し、

前記表示指示を取得した取得時刻が所定期間に含まれるか否かを判定し、

前記取得時刻が前記所定期間に含まれると判定された場合、前記複数のゲーム効果に関する情報のうちから選択された前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に関連付け、前記表示情報を表示し、

前記プレイヤによる、表示された前記表示情報を選択する対戦開始指示に応じ、前記プレイヤが前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する対戦ゲームを新たに開始する

ことを前記ゲーム装置に実行させ、

前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する前記対戦ゲームにおいて、前記選択された表示情報に関連付けられた前記ゲーム効果が発生する

ことを特徴とする制御プログラム。

【請求項2】

前記表示情報を記憶することにおいて、複数の表示情報を前記記憶部に記憶し、

前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に関連付けることにおいて、複数の表示情報のそれについて、前記複数のゲーム効果に関する情報のうち、選択された前記ゲー

ム効果に関する情報を前記表示情報に関連付け、

前記表示情報を表示することにおいて、前記複数の表示情報を表示し、

前記対戦ゲームを新たに開始することにおいて、前記プレイヤによる、表示された前記複数の表示情報の何れかを選択する対戦開始指示に応じ、選択された前記表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する前記対戦ゲームを開始する、

ことを前記ゲーム装置に実行させる、請求項1に記載の制御プログラム。

【請求項3】

複数のグループに関する情報のそれぞれに、一以上の前記対戦相手を関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記複数のゲーム効果に関する情報のそれぞれに、前記複数のグループの何れかのグループに関する情報を関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に関連付けることにおいて、前記取得時刻が前記所定期間に含まれると判定された場合、

前記取得した前記表示指示に係る前記表示情報によって示される前記対戦相手に関する情報を取得し、

前記取得した前記対戦相手に関連付けられた前記グループに関する情報を取得し、
取得された前記グループに関する情報を関連付けられた前記ゲーム効果に関する情報のうちから選択された前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に関連付ける、
ことを前記ゲーム装置に実行させる、請求項2に記載の制御プログラム。

【請求項4】

前記対戦開始指示によって選択された前記表示情報を選択不可に設定し、

所定時刻が到来してから最初に表示指示を取得するたびに、選択不可に設定された前記表示情報を選択可能に設定する、

ことを前記ゲーム装置に実行させる、請求項2又は3に記載の制御プログラム。

【請求項5】

前記所定期間の終了時刻は、前記所定時刻と一致する、請求項4に記載の制御プログラム。

【請求項6】

前記他のプレイヤは、前記対戦ゲームへの参加を要求するための画面を操作することによる前記他のプレイヤの参加要求指示によって前記対戦ゲームに参加し、

前記画面には、前記対戦ゲームにおいて適用される前記ゲーム効果に関する情報が含まれる、請求項1～5の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項7】

前記対戦ゲームの終了後、前記プレイヤと前記他のプレイヤとに特典に関する情報を関連付ける、ことを前記ゲーム装置に実行させる、請求項1～6の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項8】

前記プレイヤと前記他のプレイヤとは、各プレイヤに関連付けられたプレイヤゲーム媒体に関する情報のうちから選択されたプレイヤゲーム媒体に関する情報を使用して前記対戦ゲームに参加し、

前記複数のゲーム効果に関する情報のうちの少なくとも一のゲーム効果に関する情報は、選択された前記プレイヤゲーム媒体に関する所定条件が満たされるか否かに応じて内容が異なり且つ前記対戦ゲームが終了した際に前記他のプレイヤに対して発生するゲーム効果に関する情報である、

請求項1～7の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項9】

前記他のプレイヤに対して発生するゲーム効果の内容は、前記他のプレイヤに関連付けられる特典に関する情報を変更するものである、請求項8に記載の制御プログラム。

【請求項10】

前記プレイヤゲーム媒体に関する情報のそれぞれは前記対戦ゲームの進行に関するパラ

メータに関する情報と関連付けられ、

前記ゲーム効果の内容は、前記パラメータに関する情報を変更するものである、請求項8に記載の制御プログラム。

【請求項 1 1】

複数のプレイヤが参加する対戦ゲームを実行するゲーム装置であって、

前記対戦ゲームにおける対戦相手を示す表示情報と、複数のゲーム効果に関する情報と、を記憶する記憶部と、

プレイヤによる前記表示情報の表示指示を取得する取得部と、

前記表示指示を取得した取得時刻が所定期間に含まれるか否かを判定する判定部と、

前記判定部によって前記取得時刻が前記所定期間に含まれると判定された場合、前記複数のゲーム効果に関する情報のうちから選択された前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に連付けるゲーム効果付与部と、

前記表示情報を表示する表示部と、

前記プレイヤによる、表示された前記表示情報を選択する対戦開始指示に応じ、前記プレイヤが前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する対戦ゲームを新たに開始する対戦開始部と、

を備え、

前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する前記対戦ゲームにおいて、前記選択された表示情報に連付けられた前記ゲーム効果が発生することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 1 2】

記憶部を備え、複数のプレイヤが参加する対戦ゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、

前記対戦ゲームにおける対戦相手を示す表示情報と、複数のゲーム効果に関する情報と、を前記記憶部に記憶し、

プレイヤによる前記表示情報の表示指示を取得し、

前記表示指示を取得した取得時刻が所定期間に含まれるか否かを判定し、

前記取得時刻が前記所定期間に含まれると判定された場合、前記複数のゲーム効果に関する情報のうちから選択された前記ゲーム効果に関する情報を前記表示情報に連付ける、前記表示情報を表示し、

前記プレイヤによる、表示された前記表示情報を選択する対戦開始指示に応じ、前記プレイヤが前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する対戦ゲームを新たに開始する

ことを含み、

前記選択された表示情報によって示される前記対戦相手と対戦する前記対戦ゲームにおいて、前記選択された表示情報に連付けられた前記ゲーム効果が発生することを特徴とする制御方法。