

【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26年2月27日 (2014.2.27)

【公開番号】特開2013-123489(P2013-123489A)

【公開日】平成25年6月24日 (2013.6.24)

【年通号数】公開・登録公報2013-033

【出願番号】特願2011-272697(P2011-272697)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/33 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月14日 (2014.1.14)

【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】

コンピュータを、

他のゲーム装置との間の通信を制御する通信部、

到来を報知すべき時刻を受け付けて設定する時刻設定部、

前記時刻設定部により設定された時刻に開始されるゲームを実行し、前記ゲームが開始されてから前記ゲームに成功したと判定されるまでアラーム音を出力するゲーム制御部、  
自装置に対応するアイコン又はオブジェクトをゲーム画面に表示する自装置オブジェクト制御部、

前記通信部を介して、前記他のゲーム装置が、自装置よりも先に前記ゲームに成功した旨の情報を取得すると、そのゲーム装置に対応するアイコン又はオブジェクトを、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトよりも優先して前記ゲーム画面に表示する他装置オブジェクト制御部、

として機能させ、

前記ゲーム制御部は、入力装置を介して、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトに対する操作入力を受け付けると、前記ゲームに成功したと判定することを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項 2】

コンピュータを、

前記時刻設定部により設定された時刻を、その時刻から所定の範囲内の時刻が設定された複数のゲーム装置で構成されたグループの生成を管理する管理サーバへ送信して、グループへの配属を要求するマッチング要求送信部、

前記管理サーバから、前記グループに属する他のゲーム装置の情報を取得するグループ情報取得部、として更に機能させ、

前記通信部は、前記グループ情報取得部が取得した情報に基づいて、前記グループに属する他のゲーム装置との間の通信を制御する

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

コンピュータを、

入力装置を介して、前記他装置に対応するアイコン又はオブジェクトに対する操作入力を受け付けると、操作入力を受け付けたアイコン又はオブジェクトに対応する装置に、受け付けた操作入力を送信するインタラクション送信部、

他装置から送信された操作入力を受信すると、操作入力の送信元の装置に対応するアイコン又はオブジェクトに、受信した操作入力を反映させるインタラクション受信部、  
として更に機能させる

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

前記他装置オブジェクト制御部は、入力装置を介して、前記他装置に対応するアイコン又はオブジェクトに対する操作入力を受け付けると、前記他装置に対応するアイコン又はオブジェクトを移動させることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

他のゲーム装置との間の通信を制御する通信部と、

到来を報知すべき時刻を受け付けて設定する時刻設定部と、

前記時刻設定部により設定された時刻に開始されるゲームを実行し、前記ゲームが開始されてから前記ゲームに成功したと判定されるまでアラーム音を出力するゲーム制御部と

、  
自装置に対応するアイコン又はオブジェクトをゲーム画面に表示する自装置オブジェクト制御部と、

前記通信部を介して、前記他のゲーム装置が、自装置よりも先に前記ゲームに成功した旨の情報を取得すると、そのゲーム装置に対応するアイコン又はオブジェクトを、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトよりも優先して前記ゲーム画面に表示する他装置オブジェクト制御部と、

を備え、

前記ゲーム制御部は、入力装置を介して、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトに対する操作入力を受け付けると、前記ゲームに成功したと判定する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

通信部が、他のゲーム装置との間の通信を制御するステップと、

時刻設定部が、到来を報知すべき時刻を受け付けて設定するステップと、

ゲーム制御部が、前記時刻設定部により設定された時刻に開始されるゲームを実行する  
ステップと、

前記ゲーム制御部が、前記ゲームが開始されてから前記ゲームに成功したと判定される  
までアラーム音を出力するステップと、

自装置オブジェクト制御部が、自装置に対応するアイコン又はオブジェクトをゲーム画面  
に表示するステップと、

前記通信部を介して、前記他のゲーム装置が、自装置よりも先に前記ゲームに成功した旨の情報を取得すると、他装置オブジェクト制御部が、そのゲーム装置に対応するアイコン又はオブジェクトを、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトよりも優先して  
前記ゲーム画面に表示するステップと、

前記ゲーム制御部が、入力装置を介して、前記自装置に対応するアイコン又はオブジェクトに対する操作入力を受け付けると、前記ゲームに成功したと判定するステップと、

を含むことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 7】

請求項 1 から 4 のいずれかに記載のゲーム制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。