

【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5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2016-182162(P2016-182162A)

【公開日】平成28年10月20日(2016.10.20)

【年通号数】公開・登録公報2016-060

【出願番号】特願2015-62771(P2015-62771)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/80 G

A 6 3 F 13/80 H

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/79

【手続補正書】

【提出日】平成29年3月28日(2017.3.28)

【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】

プレイヤーがバーチャルな座席に着席してプレイをするゲームを管理するゲーム管理装置であって、

プレイヤーがゲームをプレイ中であるか否かを示すステータスを座席毎に記憶する記憶手段と、

所定の座席においてゲームをプレイ中のプレイヤーが保有するゲームのプレイに必要なポイントが所定の条件に合致すると、所定の制限時間を設定する設定手段と、

前記所定の制限時間が経過すると、前記記憶手段に記憶された前記所定の座席のステータスを、ゲームをプレイ中でないことを示すステータスに変更する変更手段と、

を備えることを特徴とするゲーム管理装置。

【請求項 2】

前記設定手段が前記プレイヤーのポイントが前記所定の条件に合致すると判断したタイミングでは、前記記憶手段に記憶された前記所定の座席のステータスを、ゲームをプレイ中でないことを示すステータスに変更しないこと

を特徴とする請求項 1 記載のゲーム管理装置。

【請求項 3】

前記設定手段は、前記プレイヤーのポイントがゲームをプレイするのに必要な下限に満たない値となると、前記所定の条件に合致すると判断すること

を特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲーム管理装置。

【請求項 4】

前記所定の制限時間が設定された後に、前記プレイヤーによるゲームのプレイが確認されると、前記設定手段が設定した制限時間を解除する第 1 の解除手段を備えることを特徴とする請求項 1 乃至 3 いずれかに記載のゲーム管理装置。

【請求項 5】

前記所定の制限時間が設定された後に、前記プレイヤーが保有するポイントが前記所定の条件に合致しない状態になると、前記設定手段が設定した制限時間を解除する第 2 の解除手段を備えること

を特徴とする請求項 1 乃至 3 いずれかに記載のゲーム管理装置。

【請求項 6】

プレイヤーがバーチャルな座席に着席してプレイをするゲームを管理するゲーム管理方法であって、

プレイヤーがゲームをプレイ中であるか否かを示すステータスを座席毎に記憶する記憶手段を備えたゲーム管理装置が、所定の座席においてゲームをプレイ中のプレイヤーが保有するゲームのプレイに必要なポイントが所定の条件に合致すると、所定の制限時間を設定するステップと、

前記ゲーム管理装置が、前記所定の制限時間が経過すると、前記記憶手段に記憶された前記所定の座席のステータスを、ゲームをプレイ中でないことを示すステータスに変更するステップと、

を有することを特徴とするゲームの管理方法。