

【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 8 日 (2020.10.8)

【公開番号】特開 2020-127809 (P2020-127809A)
 【公開日】令和 2 年 8 月 27 日 (2020.8.27)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-034
 【出願番号】特願 2020-86939 (P2020-86939)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/216 (2014.01)

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/216

A 6 3 F 13/65

A 6 3 F 13/69 5 1 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 7 月 20 日 (2020.7.20)

【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】

プレイヤにより操作されるプレイヤ端末と、プレイヤ端末と通信により接続可能なコンピュータ装置とを備えるゲームシステムであって、

コンピュータ装置が、

複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群に関する情報として、各ゲーム媒体の出現確率を含む情報（以下「ゲーム媒体群情報」という。）を、現実世界における領域と関連付けて記憶する記憶手段を参照し、プレイヤ端末の現実世界における位置が属する領域に対応するゲーム媒体群情報をプレイヤ端末に送信する送信手段を備え、

プレイヤ端末が、

受信したゲーム媒体群情報に基づいて、ゲーム媒体群を構成する 1 以上のゲーム媒体を表示する表示手段、を備え、

前記送信手段が、前記表示手段により表示されたゲーム媒体が当該プレイヤ端末を操作するプレイヤに付与された場合、当該プレイヤに付与されたゲーム媒体を他のプレイヤにも付与するための情報（以下「付与情報」という。）を、当該プレイヤ端末とは異なるプレイヤ端末（以下「第 2 端末」という。）に送信し、

前記プレイヤ端末が前記第 2 端末として機能する場合、前記表示手段が、受信した前記付与情報に基づいて前記ゲーム媒体を表示する、

ゲームシステム。

【請求項 2】

前記コンピュータ装置が、ゲームの結果が所定の条件を満たした場合に、プレイヤ端末に表示されたゲーム媒体をプレイヤに付与する付与手段を備え、

前記送信手段が、前記付与手段によりゲーム媒体を付与されたプレイヤの要求に基づいて、当該プレイヤに関する情報を含まない前記付与情報を前記第 2 端末に送信する、

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記送信手段が、前記ゲーム媒体が付与されたプレイヤの位置または当該プレイヤと他プレイヤとの関係に基づいて選択された他プレイヤに、前記付与情報を送信し、

前記コンピュータ装置が、前記ゲーム媒体が前記他プレイヤに送信された場合、前記プレイヤと前記他プレイヤの少なくとも一方に、当該ゲーム媒体の付与とは異なる特典を提供する提供手段を備える、

請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記送信手段が、プレイヤ端末の位置が属する領域に対応する現実世界の地図に関する情報を送信するものであり、

前記表示手段が、受信したゲーム媒体群情報に基づいて、現実世界の地図を示す画像上にゲーム媒体群を構成する 1 以上のゲーム媒体を表示し、

さらに、前記送信手段が、前記プレイヤ端末の位置が複数の領域に属する場合、所定条件を満たす領域と、当該所定条件を満たさない領域のうち抽選された領域とに対応するゲーム媒体群情報をプレイヤ端末に送信する、

請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記表示手段が、

プレイヤにとってゲーム媒体を識別できない態様でゲーム媒体に対応する画像（以下「第 1 画像」という。）を表示し、

プレイヤが前記第 1 画像を選択した場合、プレイヤがゲーム媒体またはゲーム媒体の属性を識別できる態様に当該第 1 画像を変更して表示し、

プレイヤが所定のアイテムを使用した場合、前記第 1 画像に対応するゲーム媒体を、少なくとも当該ゲーム媒体と属性の異なる他のゲーム媒体に変化させて表示する、

請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記表示手段が、プレイヤ端末の位置に基づいて、プレイヤが所有するゲーム媒体の中から当該プレイヤが選択したゲーム媒体を表示し、かつ当該プレイヤ端末の移動速度に応じて、当該ゲーム媒体の表示を変更して表示する、

請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 7】

プレイヤにより操作されるプレイヤ端末と、プレイヤ端末と通信により接続可能なコンピュータ装置とを備えるゲームシステムにおいて実行されるゲーム実行方法であって、

コンピュータ装置において、

複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群に関する情報として、各ゲーム媒体の出現確率を含む情報（以下「ゲーム媒体群情報」という。）を、現実世界における領域と関連付けて記憶する記憶手段を参照し、プレイヤ端末の現実世界における位置が属する領域に対応するゲーム媒体群情報をプレイヤ端末に送信する送信ステップを含み、

プレイヤ端末において、

受信したゲーム媒体群情報に基づいて、ゲーム媒体群を構成する 1 以上のゲーム媒体を表示する表示ステップを有し、

前記送信ステップでは、前記表示ステップにて表示されたゲーム媒体が当該プレイヤ端末を操作するプレイヤに付与された場合、当該プレイヤに付与されたゲーム媒体を他のプレイヤにも付与するための情報（以下「付与情報」という。）を、当該プレイヤ端末とは異なるプレイヤ端末（以下「第 2 端末」という。）に送信し、

前記プレイヤ端末が前記第 2 端末として機能する場合、前記表示ステップでは、受信した前記付与情報に基づいて前記ゲーム媒体を表示する、

ゲーム実行方法。

【請求項 8】

プレイヤにより操作されるプレイヤ端末と通信により接続可能なコンピュータ装置において実行されるゲームプログラムであって、

コンピュータ装置を、

複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群に関する情報として、各ゲーム媒体の出現確率を含む情報（以下「ゲーム媒体群情報」という。）を、現実世界における領域と関連付けて記憶する記憶手段を参照し、プレイヤ端末の現実世界における位置が属する領域に対応するゲーム媒体群に関する情報をプレイヤ端末に送信する送信手段として機能させ

、

前記送信手段が、前記ゲーム媒体群情報に基づいて前記プレイヤ端末により表示されたゲーム媒体が当該プレイヤ端末を操作するプレイヤに付与された場合、当該プレイヤに付与されたゲーム媒体を他のプレイヤにも付与するための情報を、当該プレイヤ端末とは異なるプレイヤ端末に送信する、

ゲームプログラム。