

【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3月30日 (2017.3.30)

【公開番号】特開2015-173931(P2015-173931A)

【公開日】平成27年10月5日 (2015.10.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-062

【出願番号】特願2014-54406(P2014-54406)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/79 5 1 0

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】平成29年2月21日 (2017.2.21)

【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】

ゲームにおけるイベントが時間経過に応じて進行する第 1 のゲームを実行するゲームシステムにおいて、

各ユーザの固有情報に関連付けて、該ユーザの第 2 のゲームのプレイ時間又はプレイ回数に関する情報を含むプレイ実績情報を記憶するプレイ実績情報記憶手段から、前記第 1 のゲームをプレイするユーザの固有情報に関連付けられたプレイ実績情報を取得するプレイ実績情報取得手段と、

前記プレイ実績情報取得手段によって取得されたプレイ実績情報に基づいて、前記イベントの状況を現在の状況から更新するために第 1 のゲームで消費可能な最大時間量を増加させる最大時間量増加手段と、

前記最大時間量の中で、前記第 1 のゲームで消費する時間量を指定するための操作を前記ユーザから受け付ける受付手段と、

前記受付手段によって受け付けられた前記操作に基づいて、前記イベントの現在の状況を示す状況データを、前記イベントの現在の状況が、前記ユーザによって指定された時間量が経過した時点における状況となるように更新する状況データ更新手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、

前記第 2 のゲームは、複数種類のプレイモードによりプレイ可能であり、

前記プレイ実績情報は、前記ユーザが前記第 2 のゲームをプレイした際のプレイモード

の種類に関する情報を含み、

前記最大時間量増加手段は、前記ユーザの前記第2のゲームのプレイ時間又はプレイ回数と、前記ユーザが前記第2のゲームをプレイした際のプレイモードの種類と、に基づいて、前記最大時間量を増加させる

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

請求項2に記載のゲームシステムにおいて、

前記最大時間量増加手段は、

前記ユーザの前記第2のゲームのプレイ時間又はプレイ回数に基づいて、前記最大時間量を増加させる手段と、

前記最大時間量を増加させる場合に、前記第2のゲームの単位プレイ時間又は単位プレイ回数当たりの前記最大時間量の増加量を、前記ユーザが前記第2のゲームをプレイした際のプレイモードの種類に基づいて変える手段と、を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】

請求項3に記載のゲームシステムにおいて、

前記複数種類のプレイモードは、第1のプレイモードと、前記第1のプレイモードよりも難易度が高い第2のプレイモードと、を含み、

前記最大時間量増加手段は、前記ユーザが前記第2のゲームをプレイした際のプレイモードが前記第2のプレイモードである場合の前記単位プレイ時間又は前記単位プレイ回数当たりの前記増加量を、前記ユーザが前記第2のゲームをプレイした際のプレイモードが前記第1のプレイモードである場合の前記単位プレイ時間又は前記単位プレイ回数当たりの前記増加量よりも多い増加量に設定する手段を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】

請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記最大時間量増加手段は、

前記状況データ更新手段による更新が実行される場合に、前記最大時間量を前記ユーザによって指定された前記時間だけ減少させる手段と、

前記状況データ更新手段による更新が実行された後における前記ユーザの前記第2のゲームのプレイ時間又はプレイ回数に基づいて、前記最大時間量を増加させる手段と、を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】

請求項1乃至5のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記状況データ更新手段は、前記プレイ実績情報取得手段によって取得されたプレイ実績情報に基づいて、前記状況データを、前記イベントの現在の状況が過去の時点における状況に戻るよう更新する手段を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】

請求項1乃至6のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記状況データ更新手段は、前記プレイ実績情報取得手段によって取得されたプレイ実績情報に基づいて、前記イベントの進行が実際の時間経過に応じた進行よりも早く進行するようにして、前記状況データを更新する、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】

請求項1乃至7のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記状況データ更新手段は、前記プレイ実績情報取得手段によって取得されたプレイ実績情報に基づいて、前記イベントの進行が実際の時間経過に応じた進行よりも遅く進行するようにして、前記状況データを更新する、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第 1 のゲームでは、前記ユーザによって所定の指示が行われた場合に所定のパラメータの値が減少され、時間経過に応じて前記所定のパラメータの値が増加され、

前記状況データは、前記所定のパラメータの現在の値を示すデータを含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第 1 のゲームでは、前記ユーザによって所定の指示が行われた場合に所定のパラメータの値が増加され、時間経過に応じて前記所定のパラメータの値が減少されるようになっており、

前記状況データは、前記所定のパラメータの現在の値を示すデータを含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記プレイ実績情報は、前記ユーザの前記第 2 のゲームの進行状況に関する情報を含む

、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第 1 のゲームは、第 1 のゲーム装置により実行され、

前記第 2 のゲームは、第 2 のゲーム装置により実行され、

前記プレイ実績情報記憶手段は、前記第 2 のゲームのプレイ実績に関するプレイ実績情報を前記第 2 のゲーム装置から取得したユーザの固有情報に関連付けて記憶し、

前記プレイ実績情報取得手段は、前記第 1 のゲーム装置から取得したユーザの固有情報に関連付けて前記プレイ実績情報記憶手段に記憶される前記プレイ実績情報を取得する、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 13】

ゲームにおけるイベントが時間経過に応じて進行する第 1 のゲームの実行を制御するゲーム制御装置において、

各ユーザの固有情報に関連付けて、該ユーザの第 2 のゲームのプレイ時間又はプレイ回数に関する情報を含むプレイ実績情報を記憶するプレイ実績情報記憶手段から、前記第 1 のゲームをプレイするユーザの固有情報に関連付けられたプレイ実績情報を取得するプレイ実績情報取得手段と、

前記プレイ実績情報取得手段によって取得されたプレイ実績情報に基づいて、前記イベントの状況を現在の状況から更新するために第 1 のゲームで消費可能な最大時間量を増加させる最大時間量増加手段と、

前記最大時間量の中で、前記第 1 のゲームで消費する時間量を指定するための操作を前記ユーザから受け付ける受付手段と、

前記受付手段によって受け付けられた前記操作に基づいて、前記イベントの現在の状況を示す状況データを、前記イベントの現在の状況が、前記ユーザによって指定された時間量が経過した時点における状況となるように更新する状況データ更新手段と、

を含むことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 14】

請求項 1 ~ 12 のいずれかに記載のゲームシステム又は請求項 13 に記載のゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。