

【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6月8日 (2017.6.8)

【公開番号】特開2016-137289(P2016-137289A)
 【公開日】平成28年8月4日 (2016.8.4)
 【年通号数】公開・登録公報2016-046
 【出願番号】特願2016-64617(P2016-64617)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)
 A 6 3 F 13/35 (2014.01)
 A 6 3 F 13/847 (2014.01)
 A 6 3 F 13/822 (2014.01)
 A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69
 A 6 3 F 13/35
 A 6 3 F 13/847
 A 6 3 F 13/822
 A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】平成29年4月13日 (2017.4.13)

【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】

入力装置を有する第一のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行されるゲームプログラムであって、

サーバ装置を、

第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤーキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段、

第一のプレイヤーキャラクタに達成させる課題を設定する課題設定手段、

課題設定手段により課題が設定されると、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定する状態設定手段、

第一のプレイヤーによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段、

ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、状態設定手段により設定された状態を解除する状態解除手段

として機能させ、

特典付与手段が、状態設定手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定されている場合に、第一のプレイヤーキャラクタに、該状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラム。

【請求項 2】

サーバ装置を、さらに、

第一のプレイヤーキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベルに応じた難易度を決定する難易度決定手段

として機能させ、
課題設定手段が、難易度決定手段により決定された難易度の課題を設定する、
請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

サーバ装置を、さらに、
課題設定手段により課題が設定されると、前記難易度に応じて、状態設定手段により設定された状態において特典付与手段により付与される特典を減じる度合いを決定する状態決定手段

として機能させ、
特典付与手段が、状態決定手段により決定した度合いに応じて減じた特典を、第一のプレイヤーキャラクタに付与する、請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

課題設定手段が、第一のプレイヤーキャラクタ及び第二のプレイヤーキャラクタに達成させる課題を設定するものであって、

サーバ装置を、さらに、

第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤーキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段

として機能させ、

ゲーム進行手段が、第一のプレイヤーによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤーによる第二のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じてゲームを進行する、請求項 2 又は 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

サーバ装置を、さらに、

ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、第二のプレイヤーキャラクタに追加特典を付与する追加特典付与手段

として機能させる、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

特典付与手段が、状態設定手段により状態が設定されてからの時間の経過に応じて、状態において特典付与手段により付与される特典を減じる度合いを変化させる、請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

入力装置を有する第一のクライアント装置と、該第一のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置とを備えるゲームシステムであって、

ゲームシステムが、

第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤーキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、

第一のプレイヤーキャラクタに達成させる課題を設定する課題設定手段と、

課題設定手段により課題が設定されると、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定する状態設定手段と、

課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と

、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、状態設定手段により設定された状態を解除する状態解除手段とを備え、

第一のクライアント装置が、第一のプレイヤーによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段を備え、

ゲーム進行手段が、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するものであり、

特典付与手段が、状態設定手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定されている場合に、第一のプレイヤーキャラクタに、該状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームシステム。

【請求項 8】

入力装置を有するクライアント装置において実行されるゲームプログラムであって、クライアント装置を、
第一のプレイヤーによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段、
クライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤーキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段、
第一のプレイヤーキャラクタに達成させる課題を設定する課題設定手段、
課題設定手段により課題が設定されると、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定する状態設定手段、
操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、状態設定手段により設定された状態を解除する状態解除手段
として機能させ、
特典付与手段が、状態設定手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定されている場合に、第一のプレイヤーキャラクタに、該状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明の少なくとも1つの実施の形態の目的は、プレイヤーキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進行していくための動機づけが十分に付与された、ゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法を提供することである。また、本発明の本発明の少なくとも1つの実施の形態の目的は、ゲームにおいて設定された課題をプレイヤーキャラクタに達成させるための十分な必要性が付与された、ゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法を提供することである。