

【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 6 部門第 3 区分

【発行日】平成30年5月24日(2018.5.24)

【公開番号】特開2018-49647(P2018-49647A)

【公開日】平成30年3月29日(2018.3.29)

【年通号数】公開・登録公報2018-012

【出願番号】特願2017-215235(P2017-215235)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0486 (2013.01)

G 0 6 F 3/0482 (2013.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【F I】

G 0 6 F 3/0486

G 0 6 F 3/0482

G 0 6 F 3/0488 1 3 0

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】平成30年4月4日(2018.4.4)

【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】

ゲームシステムの処理手段がコンピュータ可読命令を実行することにより、前記ゲームシステムが実行する方法であって、

前記ゲームシステムのディスプレイにグラフィカルユーザインタフェースを生成することと；

前記グラフィカルユーザインタフェース内に一つ以上のグラフィカルオブジェクトをレンダリングすることと；

を含み、

前記一つ以上のグラフィカルオブジェクトは、

- ・ 前記グラフィカルユーザインタフェースの第 1 の領域内の一つ以上の第 1 のグラフィカルオブジェクトと；
- ・ 前記グラフィカルユーザインタフェースの第 2 の領域内の第 2 のグラフィカルオブジェクトと；
- ・ 前記グラフィカルユーザインタフェースの第 3 の領域内の第 3 のグラフィカルオブジェクト及び第 4 のグラフィカルオブジェクトと；

を含み、

前記方法は更に、

前記一つ以上の第 1 のグラフィカルオブジェクトのうち一つ以上が選択されたことを、前記一つ以上の第 1 のグラフィカルオブジェクトのうちの前記一つ以上に対するスワイプ操作を検出することによって、検出することと；

前記選択された前記第 1 のグラフィカルオブジェクトに関して、前記グラフィカルユー

ザインタフェースの前記第 1 の領域内に、第 1 の効果を生成することと；

前記第 3 のグラフィカルオブジェクトに関して、前記第 3 の領域内に、前記第 1 の効果に基づいて第 2 の効果を生成することと；

を含む、方法。

【請求項 2】

前記第 1 の効果は、前記選択された前記第 1 のグラフィカルオブジェクトを、前記第 1 の領域から移動することと、前記第 3 の領域内の前記第 3 のグラフィカルオブジェクトの方へ近づけることを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記第 3 の効果は、前記選択された前記第 1 のグラフィカルオブジェクトが前記第 3 のグラフィカルオブジェクトに近づくにつれて、前記第 3 のグラフィカルオブジェクトを、前記第 4 のグラフィカルオブジェクトへ向かう経路の方向に沿って移動させることを含む、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記第 3 のグラフィカルオブジェクトの前記経路に沿う前記移動は、前記選択された前記第 1 のグラフィカルオブジェクトの個数に基づいて増える、請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

前記グラフィカルユーザインタフェース上で、前記第 1 の効果及び前記第 2 の効果に応じて、ポイントカウンタを更新することを含む、請求項 3 に記載の方法。

【請求項 6】

前記第 2 のグラフィカルオブジェクトの選択を検出することと；

前記グラフィカルユーザインタフェースに、選択可能なオプションのセットを含むメニューリストをレンダリングすること、但し前記選択可能なオプションの各々は、前記一つ以上の前記第 1 のグラフィカルオブジェクトの選択により生成される効果に対応する、前記レンダリングすることと；

前記選択可能なオプションのいずれかの選択を検出することと；

前記効果を示すポップアップウィンドウを、前記グラフィカルユーザインタフェースに生成することと；

を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記第 1 の領域は作物が育つ農場であり、前記一つ以上の前記第 1 のグラフィカルオブジェクトは作物を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記作物上のスワイプ操作を検出することが、前記グラフィカルユーザインタフェース上で、前記作物の収穫動作を生じさせる、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

前記第 2 のグラフィカルオブジェクトは家構造物を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記第 3 のグラフィカルオブジェクトはキャラクター様のオブジェクトを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記一つ以上の前記第 1 のグラフィカルオブジェクトを選択するために、前記グラフィカルユーザインタフェースの前記第 1 の領域でポインタデバイスをスワイプすることを可能にすることを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 12】

前記第 1 の領域内の前記一つ以上の前記第 1 のグラフィカルオブジェクトは、第 1 のタイプの作物及び第 2 のタイプの作物を少なくとも含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

前記第 1 の効果は、前記第 1 の領域の前記第 1 のグラフィカルオブジェクトで表される作物の収穫と、それに続く、前記第 1 の領域における次の作物の成長である、請求項 1 に

記載の方法。

【請求項 1 4】

処理手段及び記憶手段を備えるゲームシステムであって、前記記憶手段はプログラム命令を格納し、前記プログラム命令は、前記ゲームシステムに実行されると、前記ゲームシステムに、請求項 1 から 1 3 のいずれかに記載の方法を遂行させるように構成される、ゲームシステム。

【請求項 1 5】

ゲームシステムの処理手段に実行されると、前記ゲームシステムに、請求項 1 から 1 3 のいずれかに記載の方法を遂行させるように構成されるプログラム命令を備える、コンピュータプログラム。