

【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 06 F 3/0486 (2013.01)

G 06 F 3/0482 (2013.01)

G 06 F 3/0488 (2013.01)

A 63 F 13/2145 (2014.01)

A 63 F 13/533 (2014.01)

【F I】

G 06 F 3/0486

G 06 F 3/0482

G 06 F 3/0488 130

A 63 F 13/2145

A 63 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ついて、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インドウを、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の領域でポイント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。