

【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 3 月 26 日 (2020.3.26)

【公開番号】特開 2020-22811 (P2020-22811A)

【公開日】令和 2 年 2 月 13 日 (2020.2.13)

【年通号数】公開・登録公報 2020-006

【出願番号】特願 2019-200127 (P2019-200127)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/47 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/22 (2014.01)

G 0 6 F 3/0482 (2013.01)

G 0 6 F 3/0484 (2013.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/22

G 0 6 F 3/0482

G 0 6 F 3/0484 1 7 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 29 日 (2020.1.29)

【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】

複数のコマンドの中からユーザが選択したコマンドを実行し、所定のイベントを進行させる進行手段と、

前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトの各々に関するデータを記憶するオブジェクト記憶手段と、

前記複数のコマンドのうちの少なくとも 1 つのコマンドと、当該少なくとも 1 つのコマンドが選択された場合に前記データが参照される使用対象オブジェクトと、の対応関係を特定する特定手段と、

を含み、

前記進行手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの選択肢情報に基づいて、複数の選択肢を提示し、当該複数の選択肢の中から前記ユーザが選択した選択肢に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベントを進行させる、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

前記選択肢情報は、前記複数の選択肢の選択可否に関する選択可否情報を含み、

前記ゲームシステムは、前記ユーザの操作に基づいて、前記選択可否情報を更新する更新手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記選択可否情報は、前記ユーザの操作によらず選択可能な初期選択肢の情報を含む、ことを特徴とする請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記選択肢情報は、前記複数の選択肢の選択可否に関する選択可否情報を含み、前記進行手段は、前記選択可否情報に基づいて、前記複数の選択肢の選択可否を識別可能に表示する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 5】

各コマンドは、前記イベントにおける行動であり、各選択肢は、前記ユーザが選択した前記コマンドの行動の内容である、ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 6】

各選択肢には、前記ユーザが選択した前記コマンドの成功率が定められており、前記進行手段は、各選択肢に定められた成功率を更に提示し、前記ユーザが選択した前記選択肢に定められた成功率に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドの成否を決定して前記イベントを進行させる、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 7】

各選択肢には、前記ユーザが選択した前記コマンドの成功率が定められており、前記進行手段は、前記ユーザが選択した前記選択肢に定められた成功率に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドの成否を決定して前記イベントを進行させ、前記ゲームシステムは、前記イベントの進行状況に基づいて、各選択肢に定められた成功率を変更する成功率設定手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記イベントは、当該イベント固有のイベント固有パラメータが変化するイベントであり、

前記進行手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベント固有パラメータを変化させる、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記ゲームシステムは、前記イベント固有パラメータに基づいて、別のイベントを発生させる発生手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 8 に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記ゲームシステムは、前記ユーザが選択した前記コマンドの実行に基づいて、前記イベントの結果を決定する決定手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 9 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 11】

前記ゲームシステムは、前記複数のオブジェクトのうちの少なくとも 1 つに関する情報を示すオブジェクト情報画像において、前記少なくとも 1 つのオブジェクトの前記選択肢情報により提示される選択肢に関する情報を表示させる表示制御手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 10 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 12】

前記イベントには、当該イベントに固有のイベント固有選択肢が定められており、

前記選択肢情報は、オブジェクトに固有のオブジェクト固有選択肢に関する情報を含み、

、

前記進行手段は、前記イベント固有選択肢に加えて、前記オブジェクト固有選択肢を提示する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 1 1 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 1 3】

前記特定手段は、前記少なくとも 1 つのコマンドと、複数の前記使用対象オブジェクトと、の対応関係を特定し、

前記選択肢情報は、前記使用対象オブジェクトを選択するための選択肢に関する情報を含み、

前記進行手段は、前記ユーザが選択した前記選択肢に対応する前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベントを進行させる、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 1 2 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 1 4】

前記特定手段は、前記少なくとも 1 つのコマンドと、複数の前記使用対象オブジェクトと、の対応関係を特定し、

前記進行手段は、前記複数の使用対象オブジェクトにそれぞれ対応する複数のオブジェクト選択肢を提示し、前記複数のオブジェクト選択肢の中で前記ユーザが選択したオブジェクト選択肢に対応する前記使用対象オブジェクトの前記選択肢情報に基づいて、前記複数の選択肢を提示する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 1 2 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 1 5】

複数のコマンドの中からユーザが選択したコマンドを実行し、所定のイベントを進行させる進行手段と、

前記複数のコマンドのうちの少なくとも 1 つのコマンドと、前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトの各々に関するデータを記憶するオブジェクト記憶手段に記憶された前記複数のオブジェクトのうち、当該少なくとも 1 つのコマンドが選択された場合に前記データが参照される使用対象オブジェクトと、の対応関係を特定する特定手段と、

を含み、

前記進行手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの選択肢情報に基づいて、複数の選択肢を提示し、当該複数の選択肢の中から前記ユーザが選択した選択肢に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベントを進行させる、

を含むことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 1 6】

請求項 1 ~ 1 4 の何れかに記載のゲームシステム又は請求項 1 5 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。