

【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 9 月 10 日 (2020.9.10)

【公開番号】特開 2020-89794 (P2020-89794A)

【公開日】令和 2 年 6 月 11 日 (2020.6.11)

【年通号数】公開・登録公報 2020-023

【出願番号】特願 2020-43473 (P2020-43473)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/812 A

A 6 3 F 13/46

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 7 月 21 日 (2020.7.21)

【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】

ゲームのシミュレーションを実行するシミュレーション手段と、
シミュレーション中の前記ゲームが所定の状況になったか否かを判定する判定手段と、
シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況になったと判定された場合に、ユー
ザに前記所定の状況から前記ゲームをプレイさせるゲーム制御手段と、
を含み、
前記シミュレーション手段は、シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況にな
らなかった場合に、前記ゲームが前記所定の状況になるまでシミュレーションを繰り返す
ゲームシステム。

【請求項 2】

前記シミュレーション手段は、所定の終了時点になるまでに、シミュレーション中の前
記ゲームが前記所定の状況にならなかった場合に、所定の時点に戻ってシミュレーション
をやり直す、

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記シミュレーション手段は、前記ユーザが前記所定の状況から前記ゲームをプレイし
た後に、再び前記ゲームのシミュレーションを実行し、

前記ゲーム制御手段は、シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況になったと
判定されるたびに、前記ユーザに前記所定の状況から前記ゲームをプレイさせる、

請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲーム制御手段は、シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況になったと所定の回数だけ判定されるまで、前記ユーザに前記所定の状況から前記ゲームをプレイさせる、

請求項 3 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記シミュレーション手段は、所定の終了時点になるまでに、シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の回数だけ前記所定の状況にならなかった場合に、所定の時点からシミュレーションをやり直す、

請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

ゲームのシミュレーションを実行するシミュレーション手段と、
シミュレーション中の前記ゲームが所定の状況になったか否かを判定する判定手段と、
シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況になったと判定された場合に、ユーザに前記所定の状況から前記ゲームをプレイさせるゲーム制御手段と、
を含み、

前記シミュレーション手段は、シミュレーション中の前記ゲームが前記所定の状況にならなかった場合に、前記ゲームが前記所定の状況になるまでシミュレーションを繰り返す

、

ゲーム制御装置。

【請求項 7】

請求項 1 ～ 5 の何れか 1 項に記載のゲームシステム、又は、請求項 6 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。