

【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つた場合に、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つた場合に、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。