

【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】平成28年6月9日 (2016.6.9)

【公開番号】特開2015-165918(P2015-165918A)

【公開日】平成27年9月24日 (2015.9.24)

【年通号数】公開・登録公報2015-059

【出願番号】特願2015-98462(P2015-98462)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】平成28年4月14日 (2016.4.14)

【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】

プレーヤが保有する複数のゲームプレイ要素の中から当該プレーヤが選択したゲームプレイ要素を使用して実行されるゲームにおけるプレーヤ毎の前記ゲームプレイ要素を管理するサーバシステムであって、

プレーヤに、期限が関連づけられたゲームプレイ要素（以下「期限付き要素」という。）を付与する付与制御手段と、

前記プレーヤの操作に基づいて選択された前記ゲームプレイ要素と前記期限付き要素とを合成して前記ゲームでの使用を不可とし、新たに使用可能とする新たなゲームプレイ要素（以下「合成要素」という。）を生成する合成手段と、

前記期限が到来した場合に、自動的に、前記合成要素の合成を解除する合成解除手段と

を備えたサーバシステム。

【請求項 2】

前記合成解除手段は、前記期限が到来した場合に、前記合成要素の前記ゲームでの使用を不可とし、当該合成に用いた前記ゲームプレイ要素の前記ゲームでの再使用を可能とする、

請求項 1 に記載のサーバシステム。

【請求項 3】

前記期限が到来した場合に前記期限付き要素を回収する回収制御手段、

を更に備えた請求項 1 又は 2 に記載のサーバシステム。

【請求項 4】

プレーヤの要求に従って所与の対価支払処理を実行することで前記期限付き要素を、前記期限を解除した前記ゲームプレイ要素として当該プレーヤの保有とする対価支払制御手段、

を更に備え、

前記合成解除手段は、前記合成要素の合成に用いた前記期限付き要素が、前記期限の到来前に、前記対価支払制御手段によって前記期限を解除した前記ゲームプレイ要素とされなかった場合に、前記自動的に合成の解除を行う、

請求項 1 ～ 3 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 5】

前記付与制御手段は、前記期限が到来した場合に、新たな期限が関連づけられた新たな期限付き要素を付与する、

請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 6】

現在付与されている期限付き要素と、前記新たな期限付き要素との前記ゲーム内における関連情報を通知する関連情報通知制御手段を更に備えた、

請求項 5 に記載のサーバシステム。

【請求項 7】

前記付与制御手段は、前記ゲームで使用可能となる有効化条件が関連づけられた期限付き要素を含む複数の期限付き要素を同一の期限と関連づけてプレーヤに付与し、

前記有効化条件を満たした場合に、当該有効化条件が関連づけられた期限付き要素の前記ゲームでの使用を有効化する有効化制御手段を更に備えた、

請求項 1 ～ 6 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 8】

コンピュータに、プレーヤが選択したゲームプレイ要素を使用するゲームを実行することと、前記プレーヤが保有するゲームプレイ要素を管理することとを行わせるためのプログラムであって、

期限が関連づけられたゲームプレイ要素（以下「期限付き要素」という。）をプレーヤに付与する付与制御手段、

前記プレーヤの操作に基づいて選択された前記ゲームプレイ要素と前記期限付き要素とを合成して前記ゲームでの使用を不可とし、新たに使用可能とする新たなゲームプレイ要素（以下「合成要素」という。）を生成する合成手段、

前記期限が到来した場合に、自動的に、前記合成要素の合成を解除する合成解除手段、として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。