

【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 5 年 3 月 15 日(2023.3.15)

【公開番号】特開 2022-97574(P2022-97574A)
【公開日】令和 4 年 6 月 30 日(2022.6.30)
【年通号数】公開公報(特許)2022-118
【出願番号】特願 2022-72048(P2022-72048)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 9/00(2006.01)

【FI】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 9/00 5 1 2 B

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 3 月 7 日(2023.3.7)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

遊技価値の消費と引き換えにプレイヤオブジェクトに関するプレイヤの操作を受け付ける
プレイヤ操作受付手段と、
前記プレイヤオブジェクトに関するプレイヤの操作によってゲームに与えられた効果をゲ
ーム結果として演算し、当該ゲーム結果に基づき報酬量を決定する報酬量決定手段と、
前記報酬量決定手段によって決定した報酬量を調整する報酬量調整手段と、
前記報酬量調整手段によって調整された報酬量に基づく報酬を前記プレイヤに付与する報
酬付与手段と、
前記遊技価値の消費量を特定する消費量特定手段と、
を具備し、
前記報酬量調整手段は、前記報酬量と前記消費量特定手段によって特定された前記遊技価
値の消費量との比が所定の範囲内となるように調整することを特徴とする、
ゲームシステム。

30

【請求項 2】

前記報酬量調整手段によって調整された報酬量に基づいて、前記プレイヤに提示する演出
の内容に変化を生じさせる報酬演出制御手段をさらに備える、
請求項 1 に記載のゲームシステム。

40

【請求項 3】

ゲームシステムに含まれるコンピュータを、
遊技価値の消費と引き換えにプレイヤオブジェクトに関するプレイヤの操作を受け付ける
プレイヤ操作受付手段と、
前記プレイヤオブジェクトに関するプレイヤの操作によってゲームに与えられた効果をゲ
ーム結果として演算し、当該ゲーム結果に基づき報酬量を決定する報酬量決定手段と、
前記報酬量決定手段によって決定した報酬量を調整する報酬量調整手段と、
前記報酬量調整手段によって調整された報酬量に基づく報酬を前記プレイヤに付与する報
酬付与手段と、
前記遊技価値の消費量を特定する消費量特定手段と、

50

を具備し、
前記報酬量調整手段は、前記報酬量と前記消費量特定手段によって特定された前記遊技価値の消費量との比が所定の範囲内となるように調整する
ように構成されたゲームシステム用のコンピュータプログラム。

10

20

30

40

50