

【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 3 年 3 月 25 日 (2021.3.25)

【公開番号】特開 2020-75117 (P2020-75117A)

【公開日】令和 2 年 5 月 21 日 (2020.5.21)

【年通号数】公開・登録公報 2020-020

【出願番号】特願 2019-197104 (P2019-197104)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 1 日 (2021.2.1)

【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】

ゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、プロセッサ及びメモリを備えるコンピュータにより実行されるものであり、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいてプレイ可能なイベントを、ユーザに関連付けて前記メモリに記憶するステップと、

前記ユーザによるプレイが完了していない前記イベントについて、当該イベントのプレイに基づく第 1 の条件が満たされると、当該イベントを完了させるとともに、前記ゲームを有利に進めることが可能なアイテムを含む第 1 の報酬を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させるステップと、

前記ユーザによるプレイが完了していない前記イベントについて、当該イベントのプレイによらない操作であり、プレイによらずに報酬を得る対象として当該イベントが前記ユーザによって選択される操作が行われた場合に、当該イベントを完了させるとともに、前記ゲームを有利に進めることが可能なアイテムを含む第 2 の報酬を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させるステップと、を実行させるゲームプログラム。

【請求項 2】

前記第 2 の報酬を記憶させるステップは、プレイによらずに報酬を得る対象としてイベントが選択されてから予め定められた時間が経過した場合に、前記第 2 の報酬を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記第 1 の条件が満たされるか前記ユーザによって選択される操作が行われることにより完了したイベントを、前記ユーザによってプレイ可能に前記ユーザに関連付けることを

、前記メモリにおいて解消するステップをさらに実行させる、請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記第 1 の条件が満たされるか前記ユーザによって選択される操作が行われることにより完了したイベントを、未完了のイベントとして前記ユーザに関連付けることを、前記メモリにおいて解消するステップをさらに実行させる、請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 の報酬を記憶させるステップは、前記第 2 の報酬として、前記ゲームを有利に進める上での価値が前記第 1 の報酬より低い第 2 の報酬を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる、請求項 1 から 3 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 の報酬を記憶させるステップは、前記第 1 の報酬に、前記イベントに関連付けられた第 1 のアイテムを含め、

前記第 2 の報酬を記憶させるステップは、前記第 2 の報酬に前記第 1 のアイテムを含め、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記第 1 のアイテムを少なくとも用いて、前記イベントのプレイにおいて利用可能なオブジェクトを生成するステップをさらに実行させる、請求項 1 から 5 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記オブジェクトを、前記メモリに記憶された前記第 1 のアイテムを用いて、前記ゲームをより有利に進めることができるよう変化させるステップをさらに実行させる、請求項 6 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記第 2 の報酬を記憶させるステップは、プレイによらずに報酬を得る対象としてイベントが選択されて前記第 2 の報酬を前記メモリに記憶可能な状態となった後、前記第 2 の報酬の受け取りを指示するユーザ操作に応じて、前記第 2 の報酬を前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させ、当該ユーザ操作が、前記第 2 の報酬を前記メモリに記憶可能な状態となってから所定期間内に受け付けられた場合には、前記第 2 の報酬に加えて第 3 の報酬を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる、請求項 1 から 7 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

プレイによらずに報酬を得る対象として選択可能なイベントの数には、上限が設けられている、請求項 1 から 8 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

消費アイテムを消費することにより、プレイによらずに報酬を得る対象として選択可能なイベントの上限数を増加させるステップをさらに実行させる、請求項 9 に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記増加させるステップは、前記消費アイテムを消費することにより、有効期間内に限り、前記上限数を増加させる、請求項 10 に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、

前記コンピュータは、プロセッサおよびメモリを備え、

前記プロセッサが請求項 1 に記載の各ステップを実行する方法。

【請求項 13】

情報処理装置であって、

ゲームプログラムを記憶するように構成された記憶部と、

前記情報処理装置の動作を制御するように構成された制御部と、を備え、

前記制御部は、

前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいてプレイ可能なイベントを、ユーザに関連付けて記憶し、

前記ユーザによるプレイが完了していない前記イベントについて、当該イベントのプレイに基づく第1の条件が満たされると、当該イベントを完了させるとともに、前記ゲームを有利に進めることが可能なアイテムを含む第1の報酬を、前記ユーザに関連付けて記憶させ、

前記ユーザによるプレイが完了していない前記イベントについて、当該イベントのプレイによらない操作であり、プレイによらずに報酬を得る対象として当該イベントが前記ユーザによって選択される操作が行われた場合に、当該イベントを完了させるとともに、前記ゲームを有利に進めることが可能なアイテムを含む第2の報酬を、前記ユーザに関連付けて記憶させる、情報処理装置。