

【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8月20日(2020.8.20)

【公開番号】特開2020-14958(P2020-14958A)

【公開日】令和2年1月30日(2020.1.30)

【年通号数】公開・登録公報2020-004

【出願番号】特願2019-200525(P2019-200525)

【国際特許分類】

A 6 3 F	13/69	(2014.01)
A 6 3 F	13/792	(2014.01)
A 6 3 F	13/79	(2014.01)
A 6 3 F	13/30	(2014.01)
A 6 3 F	13/812	(2014.01)
A 6 3 F	13/80	(2014.01)

【F I】

A 6 3 F	13/69	
A 6 3 F	13/792	
A 6 3 F	13/79	
A 6 3 F	13/30	
A 6 3 F	13/812	A
A 6 3 F	13/80	B

【手続補正書】

【提出日】令和2年6月26日(2020.6.26)

【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、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方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利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与するステップと、

付与された前記権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させるステップと、

前記更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによって前記ゲームがプレイされた場合に更新するステップと、

前記権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、前記オブジェクトを、前記ユーザが利用可能となるように当該ユーザに関連付けるステップと、を実行させる、ゲームプログラム。

【請求項2】

前記関連付けるステップでは、前記ユーザに関連付けられた所定の消費アイテムと引き換えに、前記所定値への到達を待たずに前記オブジェクトを利用可能となるようにユーザに関連付ける、請求項1に記載のゲームプログラム。

**【請求項 3】**

前記更新するステップでは、付与された権利データのうち前記更新可能な状態に遷移されていない権利データに対応するパラメータを更新せず、前記更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを更新する、請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

**【請求項 4】**

前記権利データは、前記パラメータの更新を可能にするツールが前記ユーザに関連付けられている場合に前記更新可能な状態に遷移され、

前記ツールには、パラメータの更新に係る性能が設定されており、

前記更新するステップは、前記ツールの前記性能に基づいて、前記権利データに対応するパラメータの更新量を決定することを含む、請求項 3 に記載のゲームプログラム。

**【請求項 5】**

前記ユーザに関連付けられた所定の消費アイテムと引き換えに該ユーザに提供された前記ツールは、条件なく前記ユーザに提供された前記ツールよりも前記性能が高い、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

**【請求項 6】**

前記消費アイテムと引き換えに提供される前記ツールは、所定の数の権利データについて、前記パラメータを前記所定値に到達させた後、消却される、請求項 5 に記載のゲームプログラム。

**【請求項 7】**

前記権利データは、所定のスロットに配置されている場合、かつ、該スロットに前記ツールが割り当てられている場合に、前記更新可能な状態に遷移される、請求項 4 から 6 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 8】**

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ユーザに対して設定されている前記権利データの所有数上限を超えて、権利データが前記ユーザに新たに付与された場合、前記所定値への到達を待たずに前記オブジェクトを利用可能にすることを前記ユーザが選択しなければ、新たに付与された前記権利データを破棄するステップを実行させる、請求項 1 から 7 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 9】**

前記ゲームは、前記クライアントのコンピュータを操作するユーザが制御対象とするオブジェクトと、他のクライアントのコンピュータを操作するユーザが制御対象とするオブジェクトとを対戦させる対戦ゲームである、請求項 1 から 8 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 10】**

ゲームプログラムを実行する方法であって、

前記ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方により実行されるものであり、

前記方法は、前記プロセッサが、

前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な 1 以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与するステップと、

付与された前記権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させるステップと、

前記更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによって前記ゲームがプレイされた場合に更新するステップと、

前記権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、前記オブジェクトを、前記ユーザが利用可能となるように当該ユーザに関連付けるステップと、を含む、方法。

**【請求項 1 1】**

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、ユーザが操作するクライアントまたは該クライアントと連携するサーバとして機能し、

前記情報処理装置は、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部と、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利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与し、

付与された前記権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させ、

前記更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによって前記ゲームがプレイされた場合に更新し、

前記権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、前記オブジェクトを、前記ユーザが利用可能となるように当該ユーザに関連付ける、情報処理装置。

**【請求項 1 2】**

ゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、クライアントとしての情報処理装置と、前記クライアントとしての情報処理装置と連携するサーバとしての情報処理装置とを少なくとも含み、

前記情報処理装置のそれぞれは、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備え、

前記制御部のいずれか一方が、前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与し、

前記制御部のいずれか一方が、付与された前記権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させ、

前記制御部のいずれか一方が、前記更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによって前記ゲームがプレイされた場合に更新し、

前記制御部のいずれか一方が、前記権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、前記オブジェクトを、前記ユーザが利用可能となるように当該ユーザに関連付ける、ゲームシステム。

**【手続補正 2】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本開示に係るゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方において実行される。ゲームプログラムは、プロセッサに、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与するステップと、付与された権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させるステップと、更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによってゲームがプレイされた場合に更新するステップと、権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、オブジェクトを、ユーザが利用可能となるようにユーザに関連付けるステップと、を実行させる。

**【手続補正 3】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本開示に係る方法は、プロセッサおよびメモリを備える、クライアントのコンピュータおよび該クライアントのコンピュータと連携するサーバのコンピュータの少なくともいずれか一方が、ゲームプログラムを実行する方法である。該方法は、プロセッサが、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与するステップと、付与された権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させるステップと、更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによってゲームがプレイされた場合に更新するステップと、権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、オブジェクトを、ユーザが利用可能となるようにユーザに関連付けるステップと、を含む。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本開示に係る情報処理装置は、ユーザが操作するクライアントまたは該クライアントと連携するサーバとして機能する情報処理装置である。情報処理装置は、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備える。制御部は、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与し、付与された権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させ、更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによってゲームがプレイされた場合に更新し、権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、オブジェクトを、ユーザが利用可能となるようにユーザに関連付ける。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本開示に係るゲームシステムは、クライアントとしての情報処理装置と、クライアントとしての情報処理装置と連携するサーバとしての情報処理装置とを少なくとも含む。情報処理装置のそれぞれは、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、該情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備える。制御部のいずれか一方が、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な1以上のオブジェクトを取得するための権利データをユーザに付与し、制御部のいずれか一方が、付与された権利データに対応するパラメータを更新可能な状態に遷移させ、制御部のいずれか一方が、更新可能な状態に遷移されている権利データに対応するパラメータを、ユーザによってゲームがプレイされた場合に更新し、制御部のいずれか一方が、権利データに対応するパラメータが所定値に到達することに基づいて、オブジェクトを、ユーザが利用可能となるようにユーザに関連付ける。