

【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 12 月 23 日 (2021.12.23)

【公開番号】特開 2019-136516 (P2019-136516A)
 【公開日】令和 1 年 8 月 22 日 (2019.8.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-034
 【出願番号】特願 2019-61472 (P2019-61472)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/67 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/67

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/792

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 8 日 (2021.11.8)

【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】

ゲーム画面に表示される複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも 1 つを対象を含むプレイヤーのゲーム操作を、当該プレイヤーによるゲームの対価としての価値の消費と引き換えに受け付け、受け付けられたゲーム操作に対応して前記ゲームオブジェクトに生じるべき効果を演算し、かつ前記ゲームオブジェクトに対して目標となるべき効果を前記プレイヤーが得るために有利な状態を生じさせることが可能なゲーム演算手段と、

前記目標となるべき効果が得られなかったゲーム操作に関して、当該ゲーム操作のために前記プレイヤーが消費した価値の情報を、前記ゲームオブジェクト毎に消費情報として所定の消費データに記録する消費情報記録手段と、

前記プレイヤーが所定の基準を超えて前記価値を消費した前記ゲームオブジェクトに対して前記有利な状態が生じるように、前記消費データに記録された消費情報に基づいて前記ゲーム演算手段を制御する状態制御手段と、
 を備えたゲームシステム。

【請求項 2】

ゲーム画面に表示される複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも 1 つを対象を含むプレイヤーのゲーム操作を、当該プレイヤーによるゲームの対価としての価値の消費と引き換えに受け付け、受け付けられたゲーム操作に対応して前記ゲームオブジェクトに生じるべき効果を演算し、かつ前記ゲームオブジェクトに対して目標となるべき効果を前記プレイヤーが得るために有利な状態を生じさせることが可能なゲーム演算手段、

前記目標となるべき効果が得られなかったゲーム操作に関して、当該ゲーム操作のために前記プレイヤーが消費した価値の情報を、前記ゲームオブジェクト毎に消費情報として所定の消費データに記録する消費情報記録手段、及び

前記プレイヤーが所定の基準を超えて前記価値を消費した前記ゲームオブジェクトに対して前記有利な状態が生じるように、前記消費データに記録された消費情報に基づいて前記ゲーム演算手段を制御する状態制御手段として機能させるように構成されるコンピュータ

プログラム。

【請求項 3】

ゲーム画面に表示される複数のゲームオブジェクトのうちの少なくとも 1 つを対象に含むプレイヤーのゲーム操作を、当該プレイヤーによるゲームの対価としての価値の消費と引き換えに受け付け、受け付けられたゲーム操作に対応して前記ゲームオブジェクトに生じるべき効果を演算し、かつ前記ゲームオブジェクトに対して目標となるべき効果を前記プレイヤーが得るために有利な状態を生じさせることが可能なゲーム演算手順、

前記目標となるべき効果が得られなかったゲーム操作に関して、当該ゲーム操作のために前記プレイヤーが消費した価値の情報を、前記ゲームオブジェクト毎に消費情報として所定の消費データに記録する消費情報記録手順、及び

前記プレイヤーが所定の基準を超えて前記価値を消費した前記ゲームオブジェクトに対して前記有利な状態が生じるように、前記消費データに記録された消費情報に基づいて前記ゲーム演算手順を制御する状態制御手順を実行する制御方法。