

【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 4 年 9 月 12 日(2022.9.12)

【公開番号】特開 2021-41023(P2021-41023A)

【公開日】令和 3 年 3 月 18 日(2021.3.18)

【年通号数】公開・登録公報 2021-014

【出願番号】特願 2019-166418(P2019-166418)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/792

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 9 月 2 日(2022.9.2)

【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】

コンピュータにより実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

所定のゲーム行動の実行に際して、パラメータを減算する減算処理と、

時間経過に応じて、第 1 限界値を上限として前記パラメータを回復させる第 1 回復処理と、

所定の回復条件が満たされたことに応じて、前記パラメータを即時的に、特定の回復量回復させる第 2 回復処理と、

前記第 2 回復処理において、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記特定の回復量との合計値が前記第 1 限界値以上の場合に、前記合計値と前記第 1 限界値との差分値に所定の加算値を加えた量に相当する回復量を有する第 1 アイテム、又は、前記差分値に相当する回復量を有する第 2 アイテム及び前記加算値に相当する回復量を有する第 3 アイテム、をプレイヤーに付与する第 1 付与処理と、

を実行させる、プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 付与処理が、前記第 1 アイテムを前記プレイヤーに付与するものであり、

前記第 1 アイテムの前記回復量は、前記差分値が、互いに重複しないように分けられた複数の数値範囲のうちのいずれに属するかに応じて決定され、

前記第 1 アイテムの前記回復量は、前記差分値よりも大きい、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 付与処理が、前記第 1 アイテムを前記プレイヤーに付与するものであり、

前記第 1 アイテムの前記回復量が、前記差分値における所定の数の位以下の端数を切り上げた数値に相当する、

請求項 1 または請求項 2 に記載のプログラム。

20

40

50

## 【請求項 4】

前記端数が 0 の場合、前記第 1 アイテムの前記回復量を前記端数がある場合と同じ数値とする、

請求項 3 に記載のプログラム。

## 【請求項 5】

前記加算値が、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータに基づいて決定される、

請求項 1 に記載のプログラム。

## 【請求項 6】

前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータの値が小さいほど、前記加算値を増加させる、

請求項 5 に記載のプログラム。

## 【請求項 7】

前記加算値が、前記第 1 限界値に所定の係数を乗じた値に基づいて決定される、

請求項 1 に記載のプログラム。

## 【請求項 8】

前記プログラムは、前記コンピュータに、さらに、

前記第 2 回復処理が行われた場合であって、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記回復条件に応じた回復量との合計値が前記第 1 限界値を超える場合に、前記第 1 回復処理における回復速度を変動させる回復促進処理を実行させる、

請求項 1 から請求項 7 のいずれか一項に記載のプログラム。

## 【請求項 9】

前記回復促進処理は、前記第 1 回復処理における前記パラメータの単位時間当たりの回復量を、前記差分値に応じて多くするものである、

請求項 8 に記載のプログラム。

## 【請求項 10】

前記プログラムは、前記コンピュータに、さらに、

前記第 2 回復処理が行われた場合であって、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記回復条件に応じた回復量との合計値が前記第 1 限界値を超える場合に、前記減算処理における前記パラメータの減算値を低下させる低下処理を実行させ、

前記低下処理における減算値の低下量が、前記差分値に応じて決定される、

請求項 1 から請求項 9 のいずれか一項に記載のプログラム。

## 【請求項 11】

前記低下処理における減算値の低下量をプレイヤが指定可能であり、

前記低下処理は、前記低下量の合計が前記差分値に達するまでの間における前記減算処理に対して行われる、

請求項 10 に記載のプログラム。

## 【請求項 12】

前記第 2 回復処理において、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記回復条件に応じた回復量との合計値が前記第 1 限界値を超える場合に、前記第 1 限界値よりも低い第 2 限界値まで前記パラメータが回復し、

前記プログラムは、前記コンピュータに、さらに、

前記第 2 回復処理が行われた場合であって、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記回復条件に応じた回復量との合計値が前記第 1 限界値を超える場合に、前記パラメータの回復が可能なアイテムであって、前記合計値と前記第 2 限界値との差に応じた回復量を有する第 4 アイテムをプレイヤに付与する第 2 付与処理を実行させる、

請求項 1 から請求項 11 のいずれか一項に記載のプログラム。

## 【請求項 13】

前記パラメータの現在の値と前記第 4 アイテムが有する回復量との合計が前記第 1 限界値を超える場合、前記第 4 アイテムの使用を禁止する、

請求項 12 に記載のプログラム。

10

20

30

40

50

## 【請求項 1 4】

前記プログラムは、前記コンピュータに、さらに、

前記第 2 回復処理が行われた場合であって、前記第 2 回復処理を行う前の前記パラメータと前記回復条件に応じた回復量との合計値が前記第 1 限界値を超える場合に、前記差分値に応じて、前記パラメータの回復には関連しない特典をプレイヤーに付与する第 3 付与処理を実行させる、

請求項 1 から請求項 1 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

## 【請求項 1 5】

前記第 2 回復処理は、

前記第 1 限界値を超えて前記パラメータを回復させることが可能なものであり、かつ、

10

前記パラメータが前記第 1 限界値以上の状態で前記回復条件が満たされた場合、前記パラメータが前記第 1 限界値未満の状態で前記回復条件が満たされた場合よりも、前記パラメータの回復量を低下させるものである、

請求項 1 から請求項 1 4 のいずれか一項に記載のプログラム。

## 【請求項 1 6】

前記回復条件が、ゲーム内で使用可能な仮想通貨を使用することであり、

前記仮想通貨には、ゲーム進行に応じて入手可能な第 1 仮想通貨と、前記ゲームとは異なる外部のサービスを通じて取得可能な第 2 仮想通貨と、課金によって取得可能な第 3 仮想通貨と、が含まれ、

前記仮想通貨を使用する際の優先順位は、第 1 仮想通貨、第 2 仮想通貨、第 3 仮想通貨の順である、

20

請求項 1 から請求項 1 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

30

40

50