

【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6月27日(2022.6.27)

【公開番号】特開2021-7747(P2021-7747A)
 【公開日】令和3年1月28日(2021.1.28)
 【年通号数】公開・登録公報2021-004
 【出願番号】特願2020-127556(P2020-127556)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 9/00(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 9/00 5 1 3

【手続補正書】

20

【提出日】令和4年6月17日(2022.6.17)

【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】

進行のために使用されるゲーム価値を含むゲームを提供し、かつ前記ゲーム価値に変換可能な共通価値と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連づけられるように記述された価値データを介して前記共通価値を前記ゲーム価値とは別の価値として管理するゲームシステムであって、

30

前記ゲーム価値と前記共通価値との間の変換レートが記述されたレートデータの前記変換レートに従って前記共通価値を前記ゲーム価値に換算する価値換算手段と、

前記価値換算手段の換算結果に従って前記ゲーム価値及び前記共通価値が増減するように前記共通価値を前記ゲーム価値に変換する価値変換手段と、

前記共通価値の消費と引き換えに前記ゲームとは別のゲームとして共通価値用のゲームを提供するゲーム提供手段と、

前記変換レートに従って前記ゲーム価値を前記共通価値に換算する戻し換算手段と、

前記戻し換算手段の換算結果に従って前記共通価値及び前記ゲーム価値が増減するように前記ゲーム価値を前記共通価値に戻す価値戻し手段と、

40

を備える、ゲームシステム。

【請求項2】

前記ゲームは、当該ゲームを提供するゲーム機がネットワークを介して接続される場合に、当該ゲーム機を介して提供される、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記戻し換算手段は、前記ゲーム価値を前記共通価値に戻す場合において変換後の前記共通価値が前記変換レートに従って前記ゲーム価値に変換する前の前記共通価値よりも少なくなるように前記変換レートに基づいて前記ゲーム価値に設定される戻しレートを前記変換レートとして利用し、当該戻しレートに従って前記ゲーム価値を前記共通価値に換算す

50

る、請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲーム提供手段は、前記共通価値用のゲームを提供するゲーム機がネットワークを介して接続される場合に、当該ゲーム機を介して前記共通価値用のゲームを提供する、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記ゲームは、プレイ状況に応じて前記ゲーム価値の残量を増加させるように構成される、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記価値データを記憶する価値データ記憶手段、及び前記レートデータを記憶するレートデータ記憶手段に接続されるコンピュータを、請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

10

【請求項 7】

進行のために使用されるゲーム価値を含むゲームを提供し、かつ前記ゲーム価値に変換可能な共通価値と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連づけられるように記述された価値データを介して前記共通価値を前記ゲーム価値とは別の価値として管理するゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、

前記ゲーム価値と前記共通価値との間の変換レートが記述されたレートデータの前記変換レートに従って前記共通価値を前記ゲーム価値に換算する価値換算手順と、

前記価値換算手順の換算結果に従って前記ゲーム価値及び前記共通価値が増減するように前記共通価値を前記ゲーム価値に変換する価値変換手順と、

20

前記共通価値の消費と引き換えに前記ゲームとは別のゲームとして共通価値用のゲームを提供するゲーム提供手順と、

前記変換レートに従って前記ゲーム価値を前記共通価値に換算する戻し換算手順と、

前記戻し換算手段の換算結果に従って前記共通価値及び前記ゲーム価値が増減するように前記ゲーム価値を前記共通価値に戻す価値戻し手順と、

を実行させる、制御方法。

30

40

50