

【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 5 月 12 日(2022.5.12)

【公開番号】特開 2020-189097(P2020-189097A)

【公開日】令和 2 年 11 月 26 日(2020.11.26)

【年通号数】公開・登録公報 2020-048

【出願番号】特願 2020-102173(P2020-102173)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/48(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/48

A 6 3 F 13/30

20

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 28 日(2022.4.28)

【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
ユーザ毎に管理され、ゲームプレイによって消費されるパラメータについて、前記コンピュータを操作する第 1 のユーザの前記パラメータの現在値を前記メモリに記憶させるステップと、

前記現在値が第 1 の量以上であることにより、前記ゲームプレイに関する所定の処理を実行し、前記現在値から前記第 1 の量を減算するステップと、

時間経過により前記現在値を増加させるステップと、

前記現在値が所定の値に達した場合、前記第 1 のユーザによる入力操作によらずに、前記第 1 のユーザの前記パラメータを、前記ゲームプレイを行う他のユーザへ前記パラメータを譲渡するステップと、を実行させる、ゲームプログラム。

40

【請求項 2】

前記パラメータを譲渡するステップにおいて、第 2 のユーザの前記パラメータの現在値に第 2 の量を加算させるステップと、を実行させる、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記パラメータを譲渡するステップにおいて、前記パラメータの譲渡には、所定の制限がかけられている、請求項 1 または請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

50

前記所定の制限は、譲渡するパラメータの量に関する制限である、請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記所定の制限は、パラメータを譲渡する回数に関する制限である、請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記所定の制限は、所定の条件が満たされると解除される、請求項 3 ～ 請求項 5 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させる方法であって、前記方法は、前記プロセッサが、

10

ユーザ毎に管理され、ゲームプレイによって消費されるパラメータについて、前記コンピュータを操作する第 1 のユーザの前記パラメータの現在値を前記メモリに記憶させるステップと、

前記現在値が第 1 の量以上であることにより、前記ゲームプレイに関する所定の処理を実行し、前記現在値から前記第 1 の量を減算するステップと、

時間経過により前記現在値を増加させるステップと、

前記現在値が所定の値に達した場合、前記第 1 のユーザによる入力操作によらずに、前記第 1 のユーザの前記パラメータを、前記ゲームプレイを行う他のユーザへ前記パラメータを譲渡するステップと、を実行する、方法。

20

【請求項 8】

プロセッサと、メモリとを備える情報処理装置であって、前記プロセッサが、ユーザ毎に管理され、ゲームプレイによって消費されるパラメータについて、前記コンピュータを操作する第 1 のユーザの前記パラメータの現在値を前記メモリに記憶させるステップと、

前記現在値が第 1 の量以上であることにより、前記ゲームプレイに関する所定の処理を実行し、前記現在値から前記第 1 の量を減算するステップと、

時間経過により前記現在値を増加させるステップと、

前記現在値が所定の値に達した場合、前記第 1 のユーザによる入力操作によらずに、前記第 1 のユーザの前記パラメータを、前記ゲームプレイを行う他のユーザへ前記パラメータを譲渡するステップと、を実行する、情報処理装置。

30

40

50