

【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】平成30年12月20日 (2018.12.20)

【公開番号】特開2018-161465(P2018-161465A)
 【公開日】平成30年10月18日 (2018.10.18)
 【年通号数】公開・登録公報2018-040
 【出願番号】特願2018-20526(P2018-20526)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/80 B

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月6日 (2018.11.6)

【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、

権利データを消費して前記ゲームプログラムに基づくゲームを有利に進めるために利用可能な 1 以上のオブジェクトを取得するために必要なポイントを、前記権利データに対応付けて加算するステップと、

前記権利データに前記ポイントに対応付けて加算することが可能な状態に遷移させるためのスロットに、前記権利データを配置するステップと、

対応付けられた前記ポイントの合計が所定値に到達したときに当該権利データに基づいて、前記オブジェクトを、ユーザが利用可能に前記ユーザに関連付ける第 1 ステップと、

前記ユーザによって前記ゲームがプレイされたことに応じて前記権利データが前記ユーザに付与されたとき、少なくとも、前記権利データを配置できる空きスロットがない場合に、前記ユーザの選択に従って、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、前記スロットに配置されている権利データを消費して前記オブジェクトを前記ユーザが利用可能に前記ユーザに関連付ける第 2 ステップと、
を実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記第 2 ステップでは、前記権利データの消費によってできた空きスロットに、新たに付与された前記権利データを配置する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記第 2 ステップでは、前記空きスロットがある場合にも、前記スロットに配置されている前記権利データがある場合には、前記ユーザの選択に従って、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、前記権利データを消費して前記オブジェクトを、前記ユーザが利用可能に前記ユーザに関連付ける、請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、
前記権利データを配置できる空きスロットがない場合であり、前記所定の消費アイテムとの引き換えによる前記スロットに配置されている権利データの消費を前記ユーザが選択しなかった場合に、前記権利データを破棄するステップをさらに実行させる、請求項 1 から 3 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 ステップでは、前記空きスロットがある場合にも、ない場合にも、前記スロットに配置する対象の前記権利データを表示する、請求項 1 から 4 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、
前記コンピュータは、プロセッサおよびメモリを備え、
前記プロセッサが請求項 1 に記載のゲームプログラムの各ステップを実行する方法。

【請求項 7】

情報処理装置であって、
前記情報処理装置は、
請求項 1 に記載のゲームプログラムを記憶するメモリと、
該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プロセッサと、を備えている、情報処理装置。