

【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 7 年 4 月 23 日(2025.4.23)

【公開番号】特開 2023-129287(P2023-129287A)  
【公開日】令和 5 年 9 月 14 日(2023.9.14)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-174  
【出願番号】特願 2023-18638(P2023-18638)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/847(2014.01)

10

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/825(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/79

20

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 4 月 15 日(2025.4.15)

【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】

育成対象ゲーム媒体を育成するゲームを実行するシステムのためのプログラムであって、コンピュータに、 30

プレイヤのプレイヤ識別子を当該プレイヤが所属するグループのグループ識別子に対応付けて記憶する段階であって、前記グループは前記プレイヤが他のグループから移籍して所属することが可能なグループである、段階と、

育成対象ゲーム媒体を記憶する段階であって、育成対象ゲーム媒体はグループに所属するプレイヤが共同して育成可能な共同育成対象ゲーム媒体と各プレイヤが育成可能な個人育成対象ゲーム媒体とを含み、共同育成対象ゲーム媒体をグループ識別子に対応付けて記憶し、個人育成対象ゲーム媒体をプレイヤ識別子に対応付けて記憶する段階と、

プレイヤ操作入力に基づく仮想空間表示要求に応答して、当該プレイヤのプレイヤ識別子に対応付けられた個人育成対象ゲーム媒体と当該プレイヤが所属するグループのグループ識別子に対応付けられた共同育成対象ゲーム媒体とが配置された仮想空間を表示する段階と、 40

プレイヤ操作入力によって選択された育成対象ゲーム媒体に対して育成素材ゲーム媒体を用いて育成対象ゲーム媒体を育成する段階と、

個人育成対象ゲーム媒体の育成度合いに基づいて、当該個人育成対象ゲーム媒体に対応付けられたプレイヤのみに対してゲーム内効果を発生させる段階であって、当該プレイヤが所属するグループの他のプレイヤには効果を発生させない、ゲーム内効果を発生させる段階と、

を実行させるプログラム。

【請求項 2】

50

プレイヤーのプレイヤー識別子と当該プレイヤーが所属するグループのグループ識別子との対応付けが削除された後、又は、当該プレイヤーが新たに所属するグループのグループ識別子とが対応付けられた後、前記プレイヤー識別子に対応付けて記憶された個人育成対象ゲーム媒体の育成度合いは維持される、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

共同育成対象ゲーム媒体の育成度合いが所定の条件を満たした後、時間経過に基づいてアイテムを付与する時間報酬効果を発生する段階を含む、請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記システムは第 1 及び第 2 のゲームを実行するものであり、  
育成対象ゲーム媒体を育成する段階は、第 1 のゲームにおいて実行され、  
前記ゲーム内効果を発生させる段階は、第 2 のゲームにおいてゲーム内効果を発生させる段階を含む、  
請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

10

【請求項 5】

前記システムは第 1 及び第 2 のゲームを実行するものであり、  
育成対象ゲーム媒体を育成する段階は、第 1 のゲームにおいて実行され、  
前記時間報酬効果の確認及び前記時間報酬効果によって付与されるアイテムの取得は、  
前記第 1 のゲームにおいて実行可能である、  
請求項 3 に記載のプログラム。

20

【請求項 6】

ゲーム内効果を発生させる段階は、プレイヤーのパラメータを変更する段階、及び、プレイヤーにアイテムを付与する段階の少なくとも一方を含む、請求項 1 ～ 5 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

育成対象ゲーム媒体を育成するゲームを実行するシステムのための方法であって、コンピュータに、

プレイヤーのプレイヤー識別子を当該プレイヤーが所属するグループのグループ識別子に対応付けて記憶する段階であって、前記グループは前記プレイヤーが他のグループから移籍して所属することが可能なグループである、段階と、

30

育成対象ゲーム媒体を記憶する段階であって、育成対象ゲーム媒体はグループに所属するプレイヤーが共同して育成可能な共同育成対象ゲーム媒体と各プレイヤーが育成可能な個人育成対象ゲーム媒体とを含み、共同育成対象ゲーム媒体をグループ識別子に対応付けて記憶し、個人育成対象ゲーム媒体をプレイヤー識別子に対応付けて記憶する段階と、

プレイヤー操作入力に基づく仮想空間表示要求にตอบสนองして、当該プレイヤーのプレイヤー識別子に対応付けられた個人育成対象ゲーム媒体と当該プレイヤーが所属するグループのグループ識別子に対応付けられた共同育成対象ゲーム媒体とが配置された仮想空間を表示する段階と、

プレイヤー操作入力によって選択された育成対象ゲーム媒体に対して育成素材ゲーム媒体を用いて育成対象ゲーム媒体を育成する段階と、

40

個人育成対象ゲーム媒体の育成度合いに基づいて、当該個人育成対象ゲーム媒体に対応付けられたプレイヤーのみに対して、ゲーム内効果を発生させる段階であって、当該プレイヤーが所属するグループの他のプレイヤーには効果を発生させない、ゲーム内効果を発生させる段階と、

を実行させる方法。

【請求項 8】

育成対象ゲーム媒体を育成するゲームを実行するシステムであって、  
プレイヤーのプレイヤー識別子を当該プレイヤーが所属するグループであって前記プレイヤーが他のグループから移籍して所属することが可能なグループのグループ識別子に対応付けて記憶し、

50

グループに所属するプレイヤーが共同して育成可能な共同育成対象ゲーム媒体と各プレイヤーが育成可能な個人育成対象ゲーム媒体とを含む育成対象ゲーム媒体のうち共同育成対象ゲーム媒体をグループ識別子に対応付けて記憶し、個人育成対象ゲーム媒体をプレイヤー識別子に対応付けて記憶し、

プレイヤー操作入力に基づく仮想空間表示要求に応答して、当該プレイヤーのプレイヤー識別子に対応付けられた個人育成対象ゲーム媒体と当該プレイヤーが所属するグループのグループ識別子に対応付けられた共同育成対象ゲーム媒体とが配置された仮想空間を表示し、

プレイヤー操作入力によって選択された育成対象ゲーム媒体に対して育成素材ゲーム媒体を用いて育成対象ゲーム媒体を育成し、

個人育成対象ゲーム媒体の育成度合いに基づいて、当該個人育成対象ゲーム媒体に対応付けられたプレイヤーのみに対してゲーム内効果を発生させ、当該プレイヤーが所属するグループの他のプレイヤーには効果を発生させない、

システム。

10

20

30

40

50