

【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16年8月26日(2004.8.26)

【公開番号】特開2001-340650(P2001-340650A)

【公開日】平成13年12月11日(2001.12.11)

【出願番号】特願2000-167459(P2000-167459)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成15年8月8日(2003.8.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が変化するゲームシステムであって、

要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータに基づいてゲームの進行度合に応じたゲーム情報を生成する手段と、を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が変化するゲームシステムであって、

要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて前記キャラクタに設定される能力パラメータを変化させる手段と、を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が変化するゲームシステムであって、

要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータに基づいて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成する手段と、を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】

請求項3において、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成することを特徴

とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの画像を変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの音声を変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、

前記キャラクタが所与のアイテムを使用することによって前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、

前記要素パラメータの中の第 1 の要素パラメータの増加又は減少を条件に第 2 の要素パラメータを増加又は減少することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて増加又は減少される要素パラメータの種類が変化することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、

所与の入力情報が入力されたときに前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータをその組み合わせにより決定する要素パラメータの値の合計値は所与の値に制限されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 12】

請求項 11 において、

前記要素パラメータの種類の数に応じて前記所与の値が変化することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 13】

請求項 1 乃至 12 のいずれかにおいて、

前記キャラクタを操作するプレーヤに対して出題しその回答結果に応じて前記要素パラメータを変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 14】

請求項 13 において、

少なくとも前記代表パラメータ、前記要素パラメータのいずれか 1 つに基づいて出題数、選択肢若しくは種類が変化することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 15】

請求項 1 乃至 14 のいずれかにおいて、

複数の要素パラメータそれぞれの値に基づいて選択した要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 16】

請求項 1 乃至 15 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて前記代表パラメータを決定するための要素パラメータの種類の数を変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 17】

請求項 1 乃至 16 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータは前記キャラクタの性格を特定する性格パラメータであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 18】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

キャラクタに付与されゲームの進行度合に応じてその値が変化する要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータに基づいてゲームの進行度合に応じたゲーム情報を生成する手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 19】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

キャラクタに付与されゲームの進行度合に応じてその値が変化する要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて前記キャラクタに設定される能力パラメータを変化させる手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 20】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

キャラクタに付与されゲームの進行度合に応じてその値が変化する要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定する手段と、

前記代表パラメータに基づいて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成する手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 21】

請求項 20 において、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 22】

請求項 18 乃至 21 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの画像を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 23】

請求項 18 乃至 22 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの音声を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 24】

請求項 18 乃至 23 のいずれかにおいて、

前記キャラクタが所与のアイテムを使用することによって前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 25】

請求項 18 乃至 24 のいずれかにおいて、

前記要素パラメータの中の第 1 の要素パラメータの増加又は減少を条件に第 2 の要素パラメータを増加又は減少することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 26】

請求項 18 乃至 25 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて増加又は減少される要素パラメータの種類が変化することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 27】

請求項18乃至26のいずれかにおいて、

所与の入力情報が入力されたときに前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 28】

請求項18乃至27のいずれかにおいて、

前記代表パラメータをその組み合わせにより決定する要素パラメータの値の合計値は所与の値に制限されていることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 29】

請求項28において、

前記要素パラメータの種類の数に応じて前記所与の値が変化することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 30】

請求項18乃至29のいずれかにおいて、

前記キャラクタを操作するプレーヤに対して出題しその回答結果に応じて前記要素パラメータを変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 31】

請求項30において、

前記代表パラメータに基づいて出題数、選択肢若しくは種類が変化することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 32】

請求項18乃至31のいずれかにおいて、

複数の要素パラメータそれぞれの値に基づいて選択した要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 33】

請求項18乃至32のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて前記代表パラメータを決定するための要素パラメータの種類の数を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 34】

請求項18乃至33のいずれかにおいて、

前記代表パラメータは前記キャラクタの性格を特定する性格パラメータであることを特徴とする情報記憶媒体。