【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18年3月23日(2006.3.23)

【公開番号】特開2000-167235(P2000-167235A)
【公開日】平成12年6月20日(2000.6.20)
【出願番号】特願平10-351816
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/00　　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/00　　Ｍ

【手続補正書】
【提出日】平成17年12月5日(2005.12.5)
【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】　プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームを行うためのゲームシステムであって、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する前記育成キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。
【請求項２】　プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームを行うためのゲームシステムであって、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する第３者キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。
【請求項３】　請求項１、２のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
前記ゲームキャラクタの問題に対する回答能力を、前記キャラクタ属性に基づき設定することを特徴とするゲームシステム。
【請求項４】　請求項１～３のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
前記ゲームキャラクタの問題に対する回答条件を、前記キャラクタ属性に基づき設定することを特徴とするゲームシステム。
【請求項５】　請求項１～４のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
所定イベントにおける質問に対して、前記ゲームキャラクタを回答に参加させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項６】　プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームをコンピュータに行わせるためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
前記プログラムは、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する前記育成キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
としてコンピュータを機能させることを特徴とする情報記憶媒体。
【請求項７】　プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームをコンピュータに行わせるためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
前記プログラムは、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する第３者キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
としてコンピュータを機能させることを特徴とする情報記憶媒体。
【請求項８】　請求項６、７のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
前記ゲームキャラクタの問題に対する回答能力を、前記キャラクタ属性に基づき設定することを特徴とする情報記憶媒体。
【請求項９】　請求項６～８のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
前記ゲームキャラクタの問題に対する回答条件を、前記キャラクタ属性に基づき設定することを特徴とする情報記憶媒体。
【請求項１０】　請求項６～９のいずれかにおいて、
前記キャラクタ生成手段は、
所定イベントにおける質問に対して、前記ゲームキャラクタを回答に参加させることを特徴とする情報記憶媒体。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００４】
一方、いわゆるクイズ型育成シミュレーションゲームを楽しむことができるゲーム装置として、育成キャラクタが画面上に問題（クイズ）を表示し、この問題に対してプレーヤが正しく回答することで、育成キャラクタを育てていくものがある。このようなゲームとしては、株式会社ナムコ製の「子育てクイズマイエンジェル」（登録商標）等のゲームがある。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０００８】
さらに、本発明は、
プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームをコンピュータに行わせるためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
前記プログラムは、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する前記育成キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
としてコンピュータを機能させることを特徴とする。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２７】
さらに、本発明は、
プレーヤに対して問題を表示し、該問題に対してプレーヤが回答することでゲームキャラクタを育成するクイズゲームをコンピュータに行わせるためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
前記プログラムは、
複数の属性の中から少なくとも１つの属性が設定された問題を表示する画面を生成する手段と、
１又は複数の問題回答後に、複数のパラメータの中の前記属性に対応するパラメータを前記問題の回答結果に応じて変化させる手段と、
前記パラメータに基づきキャラクタ属性が設定され、前記問題に対するプレーヤの回答に協力又はライバル参加する第３者キャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、
としてコンピュータを機能させることを特徴とする。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２８】
これにより、変化に富んだ面白いクイズ型育成シミュレーションゲームを実現することができる。
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４７】
このようにすることにより、本発明によれば、クイズゲームと、育成シミュレーションゲームとの単なる組合せ以上の効果を奏する、従来にはないタイプのゲームシステムを提供できる。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００５２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５２】
しかも本実施例によれば、成長したキャラクタまたはこの成長キャラクタとは別に生成される第３者キャラクタが、所定のイベント発生時における問題に対するプレーヤの回答に、協力参加またはライバル参加する。従って、ゲーム登場キャラクタ、特に育成キャラクタへのプレーヤの感情移入が深くなり、この結果、クイズゲームを、育成シミュレーションゲームとの単なる組合せ以上の効果を総することができるという、従来にはないタイプのゲーム装置を提供できる。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６７】
これにより、ゲーム登場キャラクタ、特にプレーヤの育成したキャラクタへのプレーヤの感情移入が深まり、この結果、現実世界の事象に添うように子育てゲームを行なうことができ、従来の育成シミュレーションゲームに比べてゲームのリアリティを格段に増すことができる。