

【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2年12月17日(2020.12.17)

【公開番号】特開2020-157106(P2020-157106A)

【公開日】令和2年10月1日(2020.10.1)

【年通号数】公開・登録公報2020-040

【出願番号】特願2020-106476(P2020-106476)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/812 B

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】令和2年11月4日(2020.11.4)

【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】

ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定手段と、

ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、

前記評価対象ゲームオブジェクトが使用されるゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段と、

を含むゲームシステム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームシステムにおいて、

前記ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された前記ゲームオブジェクトとは、前記ユーザのゲームプレイに基づいてパラメータが初期状態から更新されて、パラメータが確定されたゲームオブジェクトである、

ゲームシステム。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲームシステムにおいて、

前記ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された前記ゲームオブジェクトとは、前記ユーザのゲームプレイに基づいて育成されたキャラクタであって、当該ゲームプレイに基づく育成が完了したキャラクタのオブジェクトである、

ゲームシステム。**【請求項4】**

ゲームで使用されるゲームオブジェクトを評価するための評価基準として、複数種類の評価基準候補のうちから少なくとも一つを決定する決定手段と、

ユーザ識別情報と関連付けられた複数のゲームオブジェクトであって、当該ユーザ識別情報によって識別されるユーザのゲームプレイに基づいて生成された複数のゲームオブジェクトのうちから評価対象ゲームオブジェクトの選択を受け付ける選択受付手段と、

実行された前記ゲームで使用された前記評価対象ゲームオブジェクトを前記決定手段によって決定された評価基準に基づいて評価する評価手段と、

を含むゲーム制御装置。

**【請求項5】**

請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲームシステム、又は、請求項4に記載のゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。