

【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 4 年 6 月 14 日(2022.6.14)

【公開番号】特開 2021-151565(P2021-151565A)

【公開日】令和 3 年 9 月 30 日(2021.9.30)

【年通号数】公開・登録公報 2021-047

【出願番号】特願 2021-107194(P2021-107194)

【国際特許分類】

A 63 F 13/45(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/533(2014.01)

A 63 F 13/812(2014.01)

【FI】

A 63 F 13/45

A 63 F 13/58

A 63 F 13/79

A 63 F 13/533

A 63 F 13/812 A

10

20

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 6 日(2022.6.6)

【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】

30

キャラクタのパラメータを変更または設定することによって前記キャラクタを育成するゲームを提供するゲームシステムであって、

複数の選択肢のうちからユーザによる選択を受け付ける受付手段と、

前記ユーザによる選択に基づいて前記キャラクタのパラメータを変更または設定する第 1 ゲーム処理を実行する第 1 実行手段と、

前記キャラクタを育成するうえで不利な第 2 ゲーム処理を実行する第 2 実行手段と、

前記第 2 ゲーム処理の実行に基づき蓄積されるポイントを管理する管理手段と、

前記ポイントが閾値を超えた場合に、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢について、前記ユーザに選択された際に変更または設定する前記キャラクタのパラメータを、

前記ポイントが閾値以下の場合よりも有利になるように設定する設定手段と、

40

を含むゲームシステム。

【請求項 2】

キャラクタのパラメータを変更または設定することによって前記キャラクタを育成するゲームを提供するゲーム制御装置であって、

複数の選択肢のうちからユーザによる選択を受け付ける受付手段と、

前記ユーザによる選択に基づいて前記キャラクタのパラメータを変更または設定する第 1 ゲーム処理を実行する第 1 実行手段と、

前記キャラクタを育成するうえで不利な第 2 ゲーム処理を実行する第 2 実行手段と、

前記第 2 ゲーム処理の実行に基づき蓄積されるポイントを管理する管理手段と、

前記ポイントが閾値を超えた場合に、前記複数の選択肢のうちの少なくとも一つの選択肢

50

について、前記ユーザに選択された際に変更または設定する前記キャラクタのパラメータを、前記ポイントが閾値以下の場合よりも有利になるように設定する設定手段と、を含むゲーム制御装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のゲームシステムまたは請求項 2 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。

10

20

30

40

50