

【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 1 月 22 日 (2025.1.22)

【公開番号】 特開 2024-54380 (P2024-54380A)
【公開日】 令和 6 年 4 月 16 日 (2024.4.16)
【年通号数】 公開公報 (特許) 2024-070
【出願番号】 特願 2024-24394 (P2024-24394)
【国際特許分類】

A 63 F 13/58 (2014.01)

A 63 F 13/79 (2014.01)

A 63 F 13/812 (2014.01)

【FI】

A 63 F 13/58

A 63 F 13/79

A 63 F 13/812 A

【手続補正書】

【提出日】 令和 7 年 1 月 10 日 (2025.1.10)

【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】

キャラクタを使用して対戦を行うゲームを制御するためのプログラムであって、
前記キャラクタに関連付けられた、対戦で使う能力に影響を与えるパラメータを格納する記憶手段と、

対戦での前記キャラクタの使用状況に基づいて、前記キャラクタの前記能力を抑制するための抑制パラメータを前記キャラクタに関連付けて管理する管理手段と、

前記管理手段で管理する前記抑制パラメータに基づいて、前記キャラクタを次に対戦で使用する時の前記パラメータを変更する変更手段としてコンピュータを機能させ、

対戦は、複数のモードで実行可能であり、

前記管理手段は、前記抑制パラメータを、前記モード毎に管理することを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

前記パラメータは、前記能力の値であることを特徴とする請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記パラメータは、対戦相手のキャラクタの前記パラメータとの比較により、前記能力を変動させるパラメータである請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記管理手段は、対戦において前記キャラクタを最初から使用するときと、途中から使用するときとで、前記抑制パラメータを異なる規則に従って設定することを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記管理手段は、対戦後の所定のパラメータの値に基づいて、前記抑制パラメータを設定することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

キャラクタを使用して対戦を行うゲームを制御するためのゲーム制御方法であって、コンピュータが、

対戦での前記キャラクタの使用状況に基づいて、前記キャラクタの能力を抑制するための抑制パラメータを前記キャラクタに関連付けて管理し、

前記抑制パラメータに基づいて、前記キャラクタを次に対戦で使用するときに、記憶手段に格納された、前記キャラクタに関連付けられた、対戦で使う前記能力に影響を与えるパラメータを変更するように制御し、

対戦は、複数のモードで実行可能であり、

前記抑制パラメータは、前記モード毎に管理されることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 7】

キャラクタを使用して対戦を行うゲームを実行するゲーム装置であって、

前記キャラクタに関連付けられた、対戦で使う能力に影響を与えるパラメータを格納する記憶手段と、

対戦での前記キャラクタの使用状況に基づいて、前記キャラクタの前記能力を抑制するための抑制パラメータを前記キャラクタに関連付けて管理する管理手段と、

前記管理手段で管理する前記抑制パラメータに基づいて、前記キャラクタを次に対戦で使用する時の前記パラメータを変更する変更手段とを備え、

対戦は、複数のモードで実行可能であり、

前記管理手段は、前記抑制パラメータを、前記モード毎に管理することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】

キャラクタを使用して対戦を行うゲームを実行するゲームシステムであって、

前記キャラクタに関連付けられた、対戦で使う能力に影響を与えるパラメータを格納する記憶手段と、

対戦での前記キャラクタの使用状況に基づいて、前記キャラクタの前記能力を抑制するための抑制パラメータを前記キャラクタに関連付けて管理する管理手段と、

前記管理手段で管理する前記抑制パラメータに基づいて、前記キャラクタを次に対戦で使用する時の前記パラメータを変更する変更手段とを備え、

対戦は、複数のモードで実行可能であり、

前記管理手段は、前記抑制パラメータを、前記モード毎に管理することを特徴とするゲームシステム。

10

20

30

40

50