

【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 5 月 16 日(2025.5.16)

【公開番号】特開 2025-36751(P2025-36751A)
【公開日】令和 7 年 3 月 14 日(2025.3.14)
【年通号数】公開公報(特許)2025-047
【出願番号】特願 2025-2588(P2025-2588)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/825(2014.01)

10

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

20

【提出日】令和 7 年 5 月 8 日(2025.5.8)

【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】

育成対象のゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムであって、
複数の行動の中から少なくとも 1 つの行動をターンごとに選択して、前記育成オブジェクトに実行させることにより、該育成オブジェクトの状態を示す複数のパラメータのうち、実行させた行動に対応する 1 あるいは複数のパラメータを更新するとともに、実行させた行動に対応する演出を表示して、前記ゲームを進行させる進行手段と、

30

前記複数のパラメータのうち、少なくとも 1 つのパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段と、を備え、

前記進行手段は、

前記自動進行モードにおいては、前記複数の行動の中から、少なくとも一つの行動をユーザの操作によらずに自動的に選択する一方、

40

前記手動進行モードにおいては、前記複数の行動の中から、ユーザの操作に応じた少なくとも 1 つの行動を選択し、

前記自動進行モードにおいては、所定の前記イベントが発生したタイミングで該自動進行モードを中断し、前記手動進行モードに移行させる、ゲームシステム。

【請求項 2】

ユーザの操作に応じて、前記自動進行モードにおける前記演出の表示速度を選択する表示速度選択手段を備え、

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいては、前記表示速度選択手段により選択された表示速度にて前記演出を表示する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

50

【請求項 3】

前記進行手段は、前記自動進行モードにおいて、前記演出の表示を前記手動進行モードよりも高速で行う、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

コンピュータを備えるとともに、育成対象のゲームオブジェクトである育成オブジェクトの育成をシミュレーションするゲームを提供するゲームシステムのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

複数の行動の中から少なくとも 1 つの行動をターンごとに選択して、前記育成オブジェクトに実行させることにより、該育成オブジェクトの状態を示す複数のパラメータのうち、実行させた行動に対応する 1 あるいは複数のパラメータを更新するとともに、実行させた行動に対応する演出を表示して、前記ゲームを進行させる進行手段と、

前記複数のパラメータのうち、少なくとも 1 つのパラメータを変動させるイベントと関連付けられたイベントオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト受付手段と、

ユーザの操作に応じて、自動進行モードと手動進行モードとのいずれかを選択するモード選択手段として機能させ、

前記進行手段は、

前記自動進行モードにおいては、前記複数の行動の中から、少なくとも一つの行動をユーザの操作によらずに自動的に選択する一方、

前記手動進行モードにおいては、前記複数の行動の中から、ユーザの操作に応じた少なくとも一つの行動を選択し、

前記自動進行モードにおいては、所定の前記イベントが発生したタイミングで該自動進行モードを中断し、前記手動進行モードに移行させる、ゲームプログラム。

10

20

30

40

50