

【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 5 月 7 日 (2020.5.7)

【公開番号】特開 2019-146998 (P2019-146998A)

【公開日】令和 1 年 9 月 5 日 (2019.9.5)

【年通号数】公開・登録公報 2019-036

【出願番号】特願 2019-89182 (P2019-89182)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/822

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 3 月 24 日 (2020.3.24)

【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】

シングルプレイゲームである第 1 ゲーム、及び、マルチプレイゲームである第 2 ゲーム
で
使用可能なキャラクタをプレーヤに付与するキャラクタ付与手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 1 ゲームを進行制御する第 1 ゲーム進行制御手段と

、

前記第 1 ゲームでは発現せず前記第 2 ゲームで発現可能な特別能力を、前記第 1 ゲーム
の
ゲームプレイに基づいて前記キャラクタに取得させる能力取得制御手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 2 ゲームを進行制御する第 2 ゲーム進行制御手段で
あって、前記能力取得制御手段により前記特別能力が取得されていた場合にのみ前記第 2
ゲームにおいて当該特別能力を発現させる第 2 ゲーム進行制御手段と、

前記能力取得制御手段により前記特別能力を取得した前記キャラクタの前記第 2 ゲーム
における使用状況に基づいて、前記第 2 ゲームにおける当該キャラクタの前記特別能力の
発現を制限する制御を行う制限制御手段と、

を備えたコンピュータシステムであって、

前記第 2 ゲームには、複数種類があり、

前記特別能力には、前記第 2 ゲームの種類に対応した複数の能力種別があり、

前記能力取得制御手段は、前記能力種別ごとの前記特別能力それぞれについて、前記取
得の制御を行い、

前記制限制御手段は、前記能力種別ごとの前記特別能力それぞれについて、前記制限の
制御を行い、

前記第 2 ゲーム進行制御手段は、進行制御する前記第 2 ゲームの種類に対応した前記能

力種別の前記特別能力についての設定を可変に制御して前記キャラクタを登場させる、
コンピュータシステム。

【請求項 2】

第 1 ゲーム、及び、第 2 ゲームで使用可能なキャラクタをプレーヤに付与するキャラク
タ付与手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 1 ゲームを進行制御する第 1 ゲーム進行制御手段と
、

前記第 1 ゲームでは発現せず前記第 2 ゲームで発現可能な特別能力を、前記第 1 ゲーム
のゲームプレイに基づいて前記キャラクタに取得させる能力取得制御手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 2 ゲームを進行制御する第 2 ゲーム進行制御手段で
あって、前記能力取得制御手段により前記特別能力が取得されていた場合にのみ前記第 2
ゲームにおいて当該特別能力を発現させる第 2 ゲーム進行制御手段と、

前記能力取得制御手段により前記特別能力を取得した前記キャラクタの前記第 2 ゲーム
における使用状況に基づいて、前記第 2 ゲームにおける当該キャラクタの前記特別能力の
発現を制限する制御を行う制限制御手段と、

を備えたコンピュータシステムであって、

前記第 2 ゲームは、プレイできる期間が定められた期間限定ゲームである、
コンピュータシステム。

【請求項 3】

前記第 2 ゲームには、複数種類があり、

前記特別能力には、前記第 2 ゲームの種類に対応した複数の能力種別があり、

前記能力取得制御手段は、前記能力種別ごとの前記特別能力それぞれについて、前記取
得の制御を行い、

前記制限制御手段は、前記能力種別ごとの前記特別能力それぞれについて、前記制限の
制御を行い、

前記第 2 ゲーム進行制御手段は、進行制御する前記第 2 ゲームの種類に対応した前記能
力種別の前記特別能力についての設定を可変に制御して前記キャラクタを登場させる、

請求項 2 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 4】

前記制限制御手段は、前記特別能力を取得した前記キャラクタの前記第 2 ゲームでの使
用回数又は使用頻度に基づいて、前記制限を制御する、

請求項 1 ～ 3 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 5】

前記制限制御手段は、前記第 2 ゲームでの前記特別能力の発現回数又は発現頻度に基づ
いて、前記制限を制御する、

請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 6】

前記制限制御手段は、前記特別能力を取得した前記キャラクタの前記第 2 ゲームでの使
用時間長、使用アイテム数、及び消費体力値のうちの少なくとも 1 つに基づいて、前記制
限を制御する、

請求項 1 ～ 5 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 7】

前記制限制御手段は、前記特別能力を発現可能な状態とした前記キャラクタの前記第 2
ゲームでの使用回数、使用時間、消費体力値等の使用に基づくパラメータ値の変化に基づ
く使用上限を、前記制限に少なくとも含めて制御する、

請求項 1 ～ 6 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 8】

前記制限制御手段は、前記第 2 ゲームにおいて前記特別能力を発現させることができる
回数を、前記制限に少なくとも含めて制御する、

請求項 1 ～ 7 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 9】

前記制限制御手段は、前記特別能力の効果を低減することを、前記制限に少なくとも含めて制御する、

請求項 1 ~ 8 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 10】

前記制限制御手段は、前記特別能力の発現可能時間長を短縮すること、又は、前記特別能力の発現に必要なパラメータ値を低減させることを、前記制限に少なくとも含めて制御する、

請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 11】

前記第 2 ゲームは、少なくとも次回実行可能となるタイミングが設定されており、

前記キャラクタ付与手段は、前記キャラクタを付与するか否かを決定する時点から前記第 2 ゲームが次回実行可能となるタイミングが到来するまでの時間間隔に基づいて前記キャラクタの付与確率を設定し、当該付与確率に基づき前記キャラクタを付与するかを決定する、

請求項 1 ~ 10 の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項 12】

シングルプレイゲームである第 1 ゲーム、及び、マルチプレイゲームである第 2 ゲームで使用可能なキャラクタをプレーヤに付与するキャラクタ付与手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 1 ゲームを進行制御する第 1 ゲーム進行制御手段と

、
前記第 1 ゲームでは発現せず前記第 2 ゲームで発現可能な特別能力を、前記第 1 ゲームのゲームプレイに基づいて前記キャラクタに取得させる能力取得制御手段と、

前記キャラクタを登場させた前記第 2 ゲームを進行制御する第 2 ゲーム進行制御手段であって、前記能力取得制御手段により前記特別能力が取得されていた場合にのみ前記第 2 ゲームにおいて当該特別能力を発現させる第 2 ゲーム進行制御手段と、

前記能力取得制御手段により前記特別能力を取得した前記キャラクタの前記第 2 ゲームにおける使用状況に基づいて、前記第 2 ゲームにおける当該キャラクタの前記特別能力の発現を制限する制御を行う制限制御手段と、

を備えたコンピュータシステムであって、

前記第 2 ゲームは、少なくとも次回実行可能となるタイミングが設定されており、

前記キャラクタ付与手段は、前記キャラクタを付与するか否かを決定する時点から前記第 2 ゲームが次回実行可能となるタイミングが到来するまでの時間間隔に基づいて前記キャラクタの付与確率を設定し、当該付与確率に基づき前記キャラクタを付与するかを決定する、

コンピュータシステム。

【請求項 13】

前記キャラクタ付与手段は、前記時間間隔が長いほど前記付与確率を漸次上昇させる、

請求項 11 又は 12 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 14】

プレーヤが操作入力するユーザ端末と、請求項 1 ~ 13 の何れか一項に記載のコンピュータシステムであるサーバシステムと、を含むゲームシステム。