

【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。