

【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 10 月 20 日(2022.10.20)

【公開番号】特開 2021-184972(P2021-184972A)
【公開日】令和 3 年 12 月 9 日(2021.12.9)
【年通号数】公開・登録公報 2021-059
【出願番号】特願 2021-150847(P2021-150847)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58(2014.01)

10

A 6 3 F 13/45(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69 5 1 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 10 月 12 日(2022.10.12)

【手続補正 1】

20

【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】

属性が設定された複数のオブジェクトを用いて所定のゲームが実行されるゲームシステムであって、

前記複数のオブジェクトそれぞれに設定された属性の比較により、ゲーム中における所定のパラメータ補正処理を実行可能にするゲーム制御部と、

30

ユーザの操作に基づき、前記ゲーム中における全ての前記パラメータ補正処理を有効状態若しくは無効状態のいずれかに切り替える切替部と
を備えるゲームシステム。

【請求項 2】

前記切替部から前記パラメータ補正処理を無効状態にする指示を受け取った場合、所定の効果を発生可能にさせる効果発生部を更に備え、

前記効果発生部が、前記オブジェクトに設定された属性と、前記オブジェクトが前記ゲーム内において存在しているフィールドのフィールド情報、及び前記ゲームの所定のイベント情報からなる群から選択される少なくとも 1 つの環境情報との比較に基づいて前記所定の効果を決定する請求項 1 に記載のゲームシステム。

40

【請求項 3】

抽選によりユーザに前記オブジェクトを提供する抽選部
を更に備え、

前記抽選部が前記オブジェクトを前記ユーザに提供する場合、前記切替部が前記パラメータ補正処理を無効状態にした場合において、前記オブジェクトに対応付けて設定される前記所定の効果として、複数の前記所定の効果から、少なくとも一の所定の効果をユーザの選択に応じて発生可能な請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

属性が設定された複数のオブジェクトを用いて所定のゲームが実行されるゲームシステムにおけるゲーム方法であって、

50

前記複数のオブジェクトそれぞれに設定された属性の比較により、ゲーム中における所定のパラメータ補正処理を実行可能にするゲーム制御工程と、

ユーザの操作に基づき、前記ゲーム中における全ての前記パラメータ補正処理を有効状態若しくは無効状態のいずれかに切り替える切替工程と
を備えるゲーム方法。

【請求項 5】

属性が設定された複数のオブジェクトを用いて所定のゲームが実行されるゲームシステム用のゲームプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のオブジェクトそれぞれに設定された属性の比較により、ゲーム中における所定のパラメータ補正処理を実行可能にするゲーム制御機能と、

ユーザの操作に基づき、前記ゲーム中における全ての前記パラメータ補正処理を有効状態若しくは無効状態のいずれかに切り替える切替機能と
を実現させるゲームプログラム。

10

20

30

40

50