

【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】平成29年10月12日(2017.10.12)

【公開番号】特開2016-137302(P2016-137302A)

【公開日】平成28年8月4日(2016.8.4)

【年通号数】公開・登録公報2016-046

【出願番号】特願2016-69786(P2016-69786)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/30

【手続補正書】

【提出日】平成29年8月29日(2017.8.29)

【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】

記憶部を備えるコンピュータの制御方法であって、前記コンピュータが、

各々がパラメータを有するメインゲーム媒体及びサブゲーム媒体によって構成されたゲーム媒体群を前記記憶部に記憶し、

前記サブゲーム媒体のパラメータにプレイヤによって設定された所定割合を乗じて算出した値を、前記メインゲーム媒体の前記パラメータに加算することによって、前記メインゲーム媒体のパラメータを補正し、

前記メインゲーム媒体のパラメータが補正されたゲーム媒体群を用いて、それぞれ前記所定割合に対応する強さを有する敵ゲーム媒体と対戦させるバトルを行う、

ことを含むことを特徴とする制御方法。

【請求項2】

前記メインゲーム媒体が有する前記パラメータが複数の要素パラメータを有し、

前記コンピュータは、前記補正において、前記メインゲーム媒体の前記複数の要素パラメータの合計に対する各要素パラメータの比率又は前記サブゲーム媒体の前記複数の要素パラメータの合計に対する各要素パラメータの比率に基づいて、前記メインゲーム媒体の各要素パラメータを補正する、請求項1に記載の制御方法。

【請求項3】

前記サブゲーム媒体が有する前記パラメータが複数の前記要素パラメータを有し、

前記コンピュータは、前記補正において、前記サブゲーム媒体の前記複数の要素パラメータの合計に前記各要素パラメータの比率を乗じた値に基づいて、前記メインゲーム媒体の各要素パラメータを補正する、請求項2に記載の制御方法。

【請求項4】

前記コンピュータはさらに、前記メインゲーム媒体及び前記サブゲーム媒体のそれぞれ

を、前記メインゲーム媒体及び前記サブゲーム媒体における前記各要素パラメータの比率を規定する特性情報と対応付けて前記記憶部に記憶し、

前記メインゲーム媒体に対応付けられる特性情報は、プレイヤからの指示に応じて選択可能であり、前記サブゲーム媒体に対応付けられる特性情報は、プレイヤからの指示に応じて選択不可である、請求項3に記載の制御方法。

【請求項 5】

前記メインゲーム媒体はプレイヤからの指示に応じて選択不可であり、前記サブゲーム媒体はプレイヤからの指示に応じて選択可能である、請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の制御方法。

【請求項 6】

前記コンピュータはさらに、プレイヤに関連する他のプレイヤのゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

前記サブゲーム媒体には、前記他のプレイヤのゲーム媒体が含まれる、請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の制御方法。

【請求項 7】

前記emainゲーム媒体及び前記サブゲーム媒体が有する前記パラメータがそれぞれ複数の要素パラメータを有し、

前記コンピュータは、前記補正において、前記サブゲーム媒体の各要素パラメータに基づいて、前記emainゲーム媒体の対応する各要素パラメータを補正する、請求項 1 に記載の制御方法。

【請求項 8】

前記コンピュータはさらに、前記補正されたパラメータと補正される前のパラメータとの差分を表示するための表示データを作成する、請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載の制御方法。

【請求項 9】

各々がパラメータを有するemainゲーム媒体及びサブゲーム媒体によって構成されたゲーム媒体群を記憶する記憶部と、

前記サブゲーム媒体のパラメータにプレイヤによって設定された所定割合を乗じて算出した値を、前記emainゲーム媒体の前記パラメータに加算することによって、前記emainゲーム媒体のパラメータを補正する補正部と、

前記emainゲーム媒体のパラメータが補正されたゲーム媒体群を用いて、それぞれ前記所定割合に対応する強さを有する敵ゲーム媒体と対戦させるバトルを行なうバトル実行部と、

を有することを特徴とするコンピュータ。

【請求項 10】

記憶部を備えるコンピュータに、

各々がパラメータを有するemainゲーム媒体及びサブゲーム媒体によって構成されたゲーム媒体群を前記記憶部に記憶し、

前記サブゲーム媒体のパラメータにプレイヤによって設定された所定割合を乗じて算出した値を、前記emainゲーム媒体の前記パラメータに加算することによって、前記emainゲーム媒体のパラメータを補正し、

前記emainゲーム媒体のパラメータが補正されたゲーム媒体群を用いて、それぞれ前記所定割合に対応する強さを有する敵ゲーム媒体と対戦させるバトルを行なう、

ことを実行させることを特徴とする制御プログラム。