

【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30年3月1日 (2018.3.1)

【公開番号】特開2016-107051(P2016-107051A)

【公開日】平成28年6月20日 (2016.6.20)

【年通号数】公開・登録公報2016-037

【出願番号】特願2015-125356(P2015-125356)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/35

【手続補正書】

【提出日】平成30年1月22日 (2018.1.22)

【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】

ログイン中のプレイヤーの操作に基づき、ログアウト中の他のプレイヤーを対戦相手とする第 1 戦を進行させ、かつ、

前記第 1 戦で敗北した前記他のプレイヤーがログインした後に、当該他のプレイヤーの操作に基づき、前記第 1 戦で勝利した前記プレイヤーに対してリベンジするための第 2 戦を進行させるゲーム進行処理部と、

前記第 2 戦でも前記他のプレイヤーが敗北してリベンジに失敗した場合に、前記第 1 戦の敗北に対するペナルティとして前記他のプレイヤーの資源パラメーターを減少させるパラメーター変動処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置であって、

前記ゲーム進行処理部は、前記他のプレイヤーがログインしてから所定時間が経過するまでのリベンジ可能期間において、前記他のプレイヤーの操作が行われる度に、前記プレイヤーに対する前記他のプレイヤーのリベンジ攻撃が行われるように前記第 2 戦を進行させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記ゲーム進行処理部は、前記第 2 戦を進行させる前に、ログイン中の新たなプレイヤーの操作に基づき、前記他のプレイヤーを対戦相手として別途対戦させることも可能であり、

前記パラメーター変動処理部は、前記別途対戦の勝敗に関係なく、前記他のプレイヤーの資源パラメーターを変動させない、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記パラメーター変動処理部は、前記プレイヤーが前記第 1 戦で勝利した場合に、前記プレイヤーの資源パラメーターを増加させる一方で、前記プレイヤーが前記第 1 戦で敗北した場合には、前記プレイヤーの資源パラメーターを変動させない、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記パラメーター変動処理部は、前記プレイヤーが前記第 2 戦で敗北した場合に、前記プレイヤーの資源パラメーターを変動させない、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 6】

請求項 2 乃至 5 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記ゲーム進行処理部は、前記第 2 戦を進行させた後、前記プレイヤーに対する前記他のプレイヤーのリベンジ攻撃が行われた後の所定期間において、新たなプレイヤーの操作に基づき、前記他のプレイヤーを対戦相手として別途対戦させることも可能であり、

前記パラメーター変動処理部は、前記別途対戦の勝敗に関係なく、前記他のプレイヤーの資源パラメーターを変動させない、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 7】

請求項 2 乃至 6 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記他のプレイヤーがログインしてから所定時間が経過するまでのリベンジ可能期間が、前記他のプレイヤーに設定されたランクに応じて異なる長さに設定されている、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 8】

コンピュータに、

ログイン中のプレイヤーの操作に基づき、ログアウト中の他のプレイヤーを対戦相手とする第 1 戦を進行させ、かつ、

前記第 1 戦で敗北した前記他のプレイヤーがログインした後に、当該他のプレイヤーの操作に基づき、前記第 1 戦で勝利した前記プレイヤーに対してリベンジするための第 2 戦を進行させるゲーム進行処理と、

前記第 2 戦でも前記他のプレイヤーが敗北してリベンジに失敗した場合に、前記第 1 戦の敗北に対するペナルティとして前記他のプレイヤーの資源パラメーターを減少させるパラメーター変動処理と、

を実行させるゲームプログラム。