

【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11月9日(2017.11.9)

【公開番号】特開2016-67904(P2016-67904A)

【公開日】平成28年5月9日(2016.5.9)

【年通号数】公開・登録公報2016-027

【出願番号】特願2015-102164(P2015-102164)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/35

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月28日(2017.9.28)

【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】

プレイヤキャラクタのバトル相手である敵キャラクタがそれぞれ出現する独立した二以上のバトルシーンを含むゲームを、プレイヤが一の前記バトルシーンをクリアすると次の一の前記バトルシーンを提供するようにして前記プレイヤに提供するゲーム管理制御部と、

一の前記バトルシーンにおいて、当該一のバトルシーンで出現する前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃が、前記敵キャラクタへの攻撃を前記一のバトルシーンとは異なる前記バトルシーンで出現することが設定された他の前記敵キャラクタにも及ぼすことができるキャリーオーバー条件を満たしたか否かを判断するキャリーオーバー条件判断部と、

前記キャリーオーバー条件を満たした場合に、前記一のバトルシーンにおける前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第1の攻撃値で、当該一のバトルシーンの次の前記バトルシーンで出現する前記敵キャラクタに設定された、当該敵キャラクタを打倒するのに必要な打倒パラメータ値を相殺する処理を行い、前記打倒パラメータ値がゼロとなった場合に当該敵キャラクタの出現をスキップし、前記打倒パラメータ値がゼロとならなかった場合に当該敵キャラクタの前記打倒パラメータ値が相殺された状態で出現させるキャリーオーバー処理部と、

を含むゲーム提供装置。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーム提供装置において、

前記キャリーオーバー条件は、前記一のバトルシーンにおける前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第1のブレイク値が、当該敵キャラクタに設定された当該敵キャラクタを所定のブレイク状態とするのに必要なブレイクパラメータ値と

なった後、当該敵キャラクタが前記所定のブレイク状態となっている所定のブレイク時間の間の当該敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃が所定のオーバーブレイク条件を満たすことであるゲーム提供装置。

#### 【請求項 3】

請求項 2 に記載のゲーム提供装置において、

前記所定のオーバーブレイク条件は、前記敵キャラクタが前記所定のブレイク状態となっている前記所定のブレイク時間の間の当該敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第 2 のブレイク値が当該敵キャラクタに設定された前記ブレイクパラメータ値となることであるゲーム提供装置。

#### 【請求項 4】

請求項 1 から 3 いずれかに記載のゲーム提供装置において、

前記キャリーオーバー処理部は、前記キャリーオーバー条件を満たした場合に、前記第 1 の攻撃値で、当該一のバトルシーンにおける当該敵キャラクタに設定された前記打倒パラメータ値を相殺し、相殺後の余剰値で、当該一のバトルシーンの次の前記バトルシーンで出現する前記敵キャラクタに設定された前記打倒パラメータ値を相殺するゲーム提供装置。

#### 【請求項 5】

請求項 2 又は 3 に記載のゲーム提供装置において、

前記キャリーオーバー処理部は、前記キャリーオーバー条件を満たした場合に、前記敵キャラクタが前記所定のブレイク状態となっている前記所定のブレイク時間の間の当該敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第 2 の攻撃値を、当該一のバトルシーンの次の前記バトルシーンで出現する前記敵キャラクタにも同時に及ぼすゲーム提供装置。

#### 【請求項 6】

請求項 1 から 5 いずれかに記載のゲーム提供装置において、

前記キャリーオーバー処理部は、前記打倒パラメータ値がゼロとならなかった場合に、前記次の前記バトルシーンに出現する前記敵キャラクタがもともと出現する設定となっている前記バトルシーンに当該敵キャラクタを出現させて前記プレイヤに提供するゲーム提供装置。

#### 【請求項 7】

請求項 1 から 5 いずれかに記載のゲーム提供装置において、

前記キャリーオーバー処理部は、前記打倒パラメータ値がゼロとならなかった場合に、前記一のバトルシーンに、前記次の前記バトルシーンに出現する前記敵キャラクタを出現させて前記プレイヤに提供するゲーム提供装置。

#### 【請求項 8】

請求項 1 から 7 いずれかに記載のゲーム提供装置は、前記プレイヤの端末装置であって、前記ゲーム管理制御部は、当該端末装置の表示部に前記バトルシーンを提供するゲーム提供装置。

#### 【請求項 9】

請求項 1 から 7 いずれかに記載のゲーム提供装置は、ネットワークを介して前記プレイヤの端末装置と接続されたゲーム管理サーバ装置であって、

前記ゲーム管理制御部は、前記プレイヤの前記端末装置に前記バトルシーンを提供するゲーム提供装置。

#### 【請求項 10】

ゲーム提供装置として機能するコンピュータを、

プレイヤキャラクタのバトル相手である敵キャラクタがそれぞれ出現する独立した二以上のバトルシーンを含むゲームを、プレイヤが一の前記バトルシーンをクリアすると次の一の前記バトルシーンを提供するようにして前記プレイヤに提供するゲーム管理制御手段、

一の前記バトルシーンにおいて、当該一のバトルシーンで出現する前記敵キャラクタへ

の前記プレイヤキャラクタによる攻撃が、前記敵キャラクタへの攻撃を前記一のバトルシーンとは異なる前記バトルシーンで出現することが設定された他の前記敵キャラクタにも及ぼすことができるキャリーオーバー条件を満たしたか否かを判断するキャリーオーバー条件判断手段、

前記キャリーオーバー条件を満たした場合に、前記一のバトルシーンにおける前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第1の攻撃値で、当該一のバトルシーンの次の前記バトルシーンで出現する前記敵キャラクタに設定された、当該敵キャラクタを打倒するのに必要な打倒パラメータ値を相殺する処理を行い、前記打倒パラメータ値がゼロとなった場合に当該敵キャラクタの出現をスキップし、前記打倒パラメータ値がゼロとならなかった場合に当該敵キャラクタの前記打倒パラメータ値が相殺された状態で出現させるスキップ処理手段、

として機能させるゲーム提供装置用プログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2008-142352号公報

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明によれば、

プレイヤキャラクタのバトル相手である敵キャラクタがそれぞれ出現する独立した二以上のバトルシーンを含むゲームを、プレイヤが一の前記バトルシーンをクリアすると次の前記バトルシーンを提供するようにして前記プレイヤに提供するゲーム管理制御部と、

一の前記バトルシーンにおいて、当該一のバトルシーンで出現する前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃が、前記敵キャラクタへの攻撃を前記一のバトルシーンとは異なる前記バトルシーンで出現することが設定された他の前記敵キャラクタにも及ぼすことができるキャリーオーバー条件を満たしたか否かを判断するキャリーオーバー条件判断部と、

前記キャリーオーバー条件を満たした場合に、前記一のバトルシーンにおける前記敵キャラクタへの前記プレイヤキャラクタによる攻撃で生じた第1の攻撃値で、当該一のバトルシーンの次の前記バトルシーンで出現する前記敵キャラクタに設定された、当該敵キャラクタを打倒するのに必要な打倒パラメータ値を相殺する処理を行い、前記打倒パラメータ値がゼロとなった場合に当該敵キャラクタの出現をスキップし、前記打倒パラメータ値がゼロとならなかった場合に当該敵キャラクタの前記打倒パラメータ値が相殺された状態で出現させるキャリーオーバー処理部と、

を含むゲーム提供装置が提供される。