

【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26年11月20日 (2014.11.20)

【公開番号】特開2014-168709(P2014-168709A)

【公開日】平成26年9月18日 (2014.9.18)

【年通号数】公開・登録公報2014-050

【出願番号】特願2014-111538(P2014-111538)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/537 (2014.01)

A 6 3 F 13/20 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/537

A 6 3 F 13/20 A

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】平成26年10月1日 (2014.10.1)

【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】

通信ネットワークを介して、複数のプレイヤーがそれぞれ操作する複数の端末装置でのゲームを実行させるシステムであって、

ゲーム内に設定されたゲーム行動を実行する実行手段と、

実行許容値、回復上限値、回復値をそれぞれ記憶した記憶手段と、

前記実行手段による前記ゲーム行動の実行により、前記実行許容値から前記ゲーム行動に応じた消費値を減算する減算手段と、

時間の経過に伴って、前記減算手段により減算された前記実行許容値を、前記回復上限値を上限として回復する経時回復手段と、

プレイヤーの指示に応じて、前記実行許容値を、前記回復値に基づき前記回復上限値を超えて回復する回復手段と、

前記プレイヤーによる回復の指示が行われたときの前記実行許容値に基づいて、前記回復手段による前記実行許容値の回復を禁止する禁止手段と、

を有するシステム。

【請求項 2】

前記禁止手段は、前記プレイヤーによる回復の指示が行われたときの前記実行許容値と前記回復上限値との比較結果に基づいて、前記回復手段による前記実行許容値の回復を禁止することを特徴とする、請求項 1 記載のシステム。

【請求項 3】

前記記憶手段は、各プレイヤーに対応する前記実行許容値、前記回復上限値、前記回復値をそれぞれ記憶し、

前記減算手段、前記経時回復手段、前記回復手段、及び前記禁止手段は、プレイヤーごとに、該プレイヤーに対応する前記実行許容値、前記回復上限値、前記回復値を用いて処理を行うことを特徴とする、請求項 1 又は 2 記載のシステム。

【請求項 4】

各プレイヤーに対応する前記実行許容値、前記回復上限値、前記回復値のうち少なくともいずれかは、プレイヤーの熟練度に応じた可変値であることを特徴とする、請求項 1 乃至 3 記載のシステム。

【請求項 5】

前記消費値は、前記ゲーム行動の難易度が高い程、高い値に設定されることを特徴とする、請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 6】

前記実行許容値をバー表示で表す表示手段をさらに有し、

前記表示手段は、前記判断手段の判断結果に応じて前記バー表示の表示制御を行うことを特徴とする、請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 7】

前記禁止手段が前記回復手段による回復を禁止している場合、回復を禁止する旨を前記プレイヤーに報知する報知手段をさらに有することを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 8】

前記記憶手段は、前記回復上限値よりも高い前記実行許容値の最大値を記憶し、

前記回復手段は、前記最大値に基づき回復することを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のシステム。