

【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28年4月21日(2016.4.21)

【公開番号】特開2015-91377(P2015-91377A)

【公開日】平成27年5月14日(2015.5.14)

【年通号数】公開・登録公報2015-032

【出願番号】特願2015-1719(P2015-1719)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/80 B

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】平成28年3月2日(2016.3.2)

【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】

プレイヤが操作するクライアント装置と通信可能であり、プレイヤがゲーム内で利用することが可能な第一のオブジェクトと第二のオブジェクトを合成して、第一のオブジェクトの能力を向上させるオブジェクト合成を、サーバ装置に実行させるプログラムであって、第一のオブジェクトはゲームの進行中に使用できる能力を有するものであり、サーバ装置を、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトについての合成対象としての設定に関する設定情報を、クライアント装置から受信する設定情報受信手段と、

設定情報受信手段により受信した設定情報にしたがって、第一のオブジェクトを合成対象として設定する第一オブジェクト設定手段と、

設定情報受信手段により受信した設定情報にしたがって、第二のオブジェクトを合成対象として設定する第二オブジェクト設定手段と、

第一オブジェクト設定手段により設定された第一のオブジェクトと、第二オブジェクト設定手段により設定された第二のオブジェクトを合成する合成手段と、

合成手段による合成結果に関する合成結果情報を、クライアント装置に送信する合成結果情報送信手段

として機能させ、

合成手段が、第一のオブジェクトが有する能力向上させる能力向上手段からなり、第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトが所定の条件を満たす場合にのみ、合成手段による合成が可能であることを特徴とするプログラム。

【請求項2】

オブジェクトには、オブジェクトをゲーム内で利用した際ににおける強さの度合いを表す才

プロジェクトレベルが設定されており、

オブジェクトレベルは、オブジェクトをゲーム内で利用することにより向上するものであり、

前記所定の条件が、第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトのオブジェクトレベルが所定レベル以上である

ことを特徴とする請求項1に記載のプログラム。

#### 【請求項3】

前記能力には、能力の効力の度合いを表す能力レベルが設定されており、

前記所定の条件が、第一のオブジェクト、並びに、第二のオブジェクトの能力及び能力レベルが同一であることあり、

能力向上手段による能力の向上が、能力レベルの向上である

ことを特徴とする請求項1又は2に記載のプログラム。

#### 【請求項4】

サーバ装置を、さらに、

合成手段による合成が実行されると、第一のオブジェクトのオブジェクトレベルを低下させるオブジェクトレベル低下手段

として機能させる請求項2又は3に記載のプログラム。

#### 【請求項5】

プレイヤが操作するクライアント装置と、クライアント装置と通信可能であり、プレイヤがゲーム内で利用することが可能な第一のオブジェクトと第二のオブジェクトを合成して、第一のオブジェクトの能力を向上させるオブジェクト合成を実行するサーバ装置とを備えたゲームシステムであって、

第一のオブジェクトはゲームの進行中に使用できる能力を有するものであり、

クライアント装置が、

プレイヤからの操作指示に応じて、第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトについての合成対象としての設定に関する設定情報をサーバ装置へ送信する設定情報送信手段と、第一のオブジェクトと第二のオブジェクトとの合成結果に関する合成結果情報をサーバ装置から受信する合成結果情報受信手段と

を備え、

サーバ装置が、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトについての合成対象としての設定に関する設定情報を、クライアント装置から受信する設定情報受信手段と、

設定情報受信手段により受信した設定情報をしたがって、第一のオブジェクトを合成対象として設定する第一オブジェクト設定手段と、

設定情報受信手段により受信した設定情報をしたがって、第二のオブジェクトを合成対象として設定する第二オブジェクト設定手段と、

第一オブジェクト設定手段により設定された第一のオブジェクトと、第二オブジェクト設定手段により設定された第二のオブジェクトを合成する合成手段と、

合成手段による合成結果に関する合成結果情報を、クライアント装置に送信する合成結果情報送信手段と

を備え、

合成手段が、第一のオブジェクトが有する能力を向上させる能力向上手段からなり、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトが所定の条件を満たす場合にのみ、合成手段による合成が可能である

ことを特徴とするゲームシステム。

#### 【請求項6】

プレイヤがゲーム内で利用することが可能な第一のオブジェクトと第二のオブジェクトを合成して、第一のオブジェクトの能力を向上させるオブジェクト合成をゲーム装置に実行させるプログラムであって、

オブジェクトには、オブジェクトをゲーム内で利用した際ににおける、オブジェクトが有す

るステータスの強さの度合いを表すオブジェクトレベルが設定されており、  
第一のオブジェクトはゲームの進行中に使用できる能力を有するものであり、  
能力には、能力の効力の度合いを表す能力レベルが設定されており、  
ゲーム装置を、

第一のオブジェクトを合成対象として設定する第一オブジェクト設定手段と、  
第二のオブジェクトを合成対象として設定する第二オブジェクト設定手段と、  
第一オブジェクト設定手段により設定された第一のオブジェクトと、第二オブジェクト設定手段により設定された第二のオブジェクトを合成する合成手段  
として機能せるものあり、

合成手段が、第一のオブジェクトが有する能力レベルを向上させる能力レベル向上手段からなり、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトが所定の条件を満たす場合にのみ、合成手段による合成が可能である  
ことを特徴とするプログラム。

#### 【請求項 7】

プレイヤがゲーム内で利用することが可能な第一のオブジェクトと第二のオブジェクトを合成して、第一のオブジェクトの能力を向上させるオブジェクト合成を実行するゲーム装置であつて、

オブジェクトには、オブジェクトをゲーム内で利用した際ににおける、オブジェクトが有するステータスの強さの度合いを表すオブジェクトレベルが設定されており、  
第一のオブジェクトはゲームの進行中に使用できる能力を有するものであり、  
能力には、能力の効力の度合いを表す能力レベルが設定されており、

第一のオブジェクトを合成対象として設定する第一オブジェクト設定手段と、  
第二のオブジェクトを合成対象として設定する第二オブジェクト設定手段と、  
第一オブジェクト設定手段により設定された第一のオブジェクトと、第二オブジェクト設定手段により設定された第二のオブジェクトを合成する合成手段と  
を備え、

合成手段が、第一のオブジェクトが有する能力レベルを向上させる能力レベル向上手段からなり、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトが所定の条件を満たす場合にのみ、合成手段による合成が可能である  
ことを特徴とするゲーム装置。

#### 【請求項 8】

プレイヤがゲーム内で利用することが可能な第一のオブジェクトと第二のオブジェクトを合成して、第一のオブジェクトの能力を向上させるオブジェクト合成を実行する、記憶手段及び演算処理部を有するゲーム装置において実行されるオブジェクト合成方法であつて、

オブジェクトには、オブジェクトをゲーム内で利用した際ににおける、オブジェクトが有するステータスの強さの度合いを表すオブジェクトレベルが設定されており、  
第一のオブジェクトはゲームの進行中に使用できる能力を有するものであり、  
能力には、能力の効力の度合いを表す能力レベルが設定されており、

ゲーム装置において、

第一のオブジェクトを合成対象として記憶手段に設定するステップと、  
第二のオブジェクトを合成対象として記憶手段に設定するステップと、  
設定された第一のオブジェクト及び設定された第二のオブジェクトを、演算処理部を用いて合成するステップとを実行し、

前記オブジェクトを合成するステップは、第一のオブジェクトが有する能力レベルを、演算処理部を用いて向上させるステップを有し、

第一のオブジェクト及び第二のオブジェクトが所定の条件を満たす場合にのみ、オブジェクトの合成が可能である

ことを特徴とするオブジェクト合成方法。