

【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1月5日 (2017.1.5)

【公開番号】特開2016-154921(P2016-154921A)

【公開日】平成28年9月1日 (2016.9.1)

【年通号数】公開・登録公報2016-052

【出願番号】特願2016-91100(P2016-91100)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/69 5 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年11月17日 (2016.11.17)

【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、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、  
前記ゲームを実行するプレイヤーについて、前記ゲームが実行されるたびに消費される第 1 の所有ポイント及び第 2 の所有ポイント、並びに、前記第 1 の所有ポイントを回復させるための回復アイテムを前記記憶部に記憶し、  
前記ゲームの進行によって前記第 1 の所有ポイントが所定値未満となった場合、前記回復アイテムを用いて前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させ、  
前記第 1 の所有ポイントの回復に応じて前記第 2 の所有ポイントを回復させる、  
 ことを含むことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

プレイヤーによる前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させるか否かの設定を受け付け、  
 、  
前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させることが設定された場合、前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させる、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

プレイヤーによる自動使用可能な前記回復アイテムの種類の設定を受け付け、  
前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させるために、前記自動使用可能な種類の前記回復アイテムのみが用いられる、請求項 1 または 2 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 4】

前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させた回数を記憶させ、

前記回数に応じて、プレイヤーに特典を付与する、請求項 1 ～ 3 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 5】

前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させた回数を記憶させ、

前記回数に応じて、前記第 1 の所有ポイントの回復率又は回復量を変化させる、請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 6】

前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させた回数を記憶させ、

前記回数に応じて、前記所定値を変化させる、請求項 1 ～ 5 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 7】

前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させる場合の回復率又は回復量と、前記第 1 の所有ポイントをプレイヤーの指示に従って回復させる場合の回復率又は回復量とを記憶させ、

前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させる場合の回復率又は回復量は、前記第 1 の所有ポイントをプレイヤーの指示に従って回復させる場合の回復率又は回復量よりも大きく設定する、請求項 1 ～ 6 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 8】

プレイヤー毎に、プレイヤーに関連する他のプレイヤーと、前記他のプレイヤーが所有する第 1 の所有ポイントとを記憶し、

前記プレイヤーの第 1 の所有ポイントの回復に応じて、当該プレイヤーに関連する他のプレイヤーの第 1 の所有ポイントも回復させる、請求項 1 ～ 7 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 9】

プレイヤーに関連する他のプレイヤーとは、プレイヤーと同一のグループに所属する他のプレイヤー、プレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤー、又は、過去の対戦もしくはクエストにおいてプレイヤーを救援した他のプレイヤーである、請求項 8 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 10】

ゲームを実行するコンピュータであって、

前記ゲームを実行するプレイヤーについて、前記ゲームが実行されるたびに消費される第 1 の所有ポイント及び第 2 の所有ポイント、並びに、前記第 1 の所有ポイントを回復させるための回復アイテムを記憶する記憶部と、

前記ゲームの進行によって前記第 1 の所有ポイントが所定値未満となった場合、前記回復アイテムを用いて前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させ、前記第 1 の所有ポイントの回復に応じて前記第 2 の所有ポイントを回復させる回復部と、

を備えることを特徴とするコンピュータ。

## 【請求項 11】

記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、

前記ゲームを実行するプレイヤーについて、前記ゲームが実行されるたびに消費される第 1 の所有ポイント及び第 2 の所有ポイント、並びに、前記第 1 の所有ポイントを回復させるための回復アイテムを前記記憶部に記憶し、

前記ゲームの進行によって前記第 1 の所有ポイントが所定値未満となった場合、前記回復アイテムを用いて前記第 1 の所有ポイントを自動的に回復させ、

前記第 1 の所有ポイントの回復に応じて前記第 2 の所有ポイントを回復させる、ことを前記コンピュータに実行させることを特徴とする制御プログラム。