

【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】令和1年10月10日(2019.10.10)

【公開番号】特開2018-33929(P2018-33929A)

【公開日】平成30年3月8日(2018.3.8)

【年通号数】公開・登録公報2018-009

【出願番号】特願2017-80306(P2017-80306)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (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 0 0

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 5 1 0

【手続補正書】

【提出日】令和1年8月27日(2019.8.27)

【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】

互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させる処理、

前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させる処理、

攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが高いほど高い出現勝率でボスキャラクターを出現させる処理、

前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲得ポイントよりも多く増大させる処理、及び、

前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定する処理、を実行するゲーム進行処理部を備えた情報処理装置。

【請求項2】

互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させる処理、

前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させる処理、

攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが低いほど低い出現勝率でボスキャラクターを出現させる処理、

前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲

得ポイントよりも多く増大させる処理、及び、

前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定する処理、を実行するゲーム進行処理部
を備えた情報処理装置。

【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、

前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させると共に、前記一方のプレイヤーに設定されたボスゲージも増大させる、

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、

前記ゲーム進行処理部は、

前記一方のプレイヤーに対して前記ボスキャラクターを出現させたことにより、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージをリセットする処理を実行する、

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、

前記ゲーム進行処理部は、

同時に出現させることのできるボスキャラクターの個数を制限する処理を実行する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】

コンピューターに、

互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させる処理と、

前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させる処理と、

攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが高いほど高い出現勝率でボスキャラクターを出現させる処理と、

前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲得ポイントよりも多く増大させる処理と、

前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定する処理と、

を実行させるゲームプログラム。

【請求項7】

コンピューターに、

互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させる処理と、

前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させる処理と、

攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが低いほど低い出現勝率でボスキャラクターを出現させる処理と、

前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲得ポイントよりも多く増大させる処理と、

前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定する処理と、

を実行させるゲームプログラム。

【請求項 8】

コンピューターが、
互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させることと、
前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させることと、
攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが高いほど高い出現勝率でボスキャラクターを出現させることと、
前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲得ポイントよりも多く増大させることと、
前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定することと、
を含む情報処理方法。

【請求項 9】

コンピューターが、
互いに対戦相手となるプレイヤーのうちの一方のプレイヤーによる他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記他方のプレイヤーに設定されたボスゲージを減少させることと、
前記一方のプレイヤーによる前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを増大させることと、
攻撃を行った前記一方のプレイヤーに対して、当該一方のプレイヤーに設定されたボスゲージが低いほど低い出現勝率でボスキャラクターを出現させることと、
前記一方のプレイヤーによる前記ボスキャラクターの攻撃に応じて、前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントを、前記他方のプレイヤーへの攻撃に応じて増大させた獲得ポイントよりも多く増大させることと、
前記一方のプレイヤーに設定された獲得ポイントと前記他方のプレイヤーに設定された獲得ポイントに基づき勝敗を決定することと、
を含む情報処理方法。