

【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20年4月17日(2008.4.17)

【公開番号】特開2006-230947(P2006-230947A)

【公開日】平成18年9月7日(2006.9.7)

【年通号数】公開・登録公報2006-035

【出願番号】特願2005-53892(P2005-53892)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00

A

【手続補正書】

【提出日】平成20年2月28日(2008.2.28)

【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】

操作手段から入力された操作信号に基づいて、キャラクタに設定された技の発動を指示する操作が行われたか否かを判定し、該判定が肯定された場合、前記キャラクタが保有しているエネルギーの量を表わすエネルギー値の該操作入力時点での残量値と、該技を使用する対価として消費されるエネルギーの量として設定されている変動値とを比較して、該技が発動可能か否かを判定する技発動判定手段、前記技が発動可能である場合に前記技を発動させると共に前記変動値に基づいて前記エネルギー値を変動させる技発動処理手段、前記エネルギー値が前記技の使用によって所定の基準値から変動しているか否かを判定し、変動している場合には、前記操作手段から入力されたエネルギー回復を指示する操作信号、又はゲーム進行処理に伴う所定のパラメータ変化に基づいて、前記エネルギー値の変動分を前記基準値に向けて回復させる処理を行うエネルギー回復処理手段、としてコンピュータを機能させるゲームプログラムであって、更に、

前記技の発動を指示する操作が行われた時点において前記残量値が前記変動値に満たない場合、前記技を発動させると共に、前記残量値と前記変動値との差に基づいて負荷値を決定する負荷値決定手段、

前記エネルギー値が所定の閾値まで回復するまでの間、前記キャラクタの能力に係るパラメータに対して前記負荷値に応じた制限を加える制限処理手段、

としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

前記エネルギー回復処理手段は、前記ゲームの進行時間を計数し、計数された時間に基づいて、前記エネルギー値の変動分を所定の経過時間ごとに所定の回復値ずつ前記基準値に向けて回復させる処理を行うことを特徴とする請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記制限処理手段が、前記エネルギー回復処理手段に対して、前記負荷値から前記閾値まで回復するまでの間は前記経過時間又は前記回復値の少なくともいずれかに前記負荷値の大きさに応じた制限を加える処理を行うことを特徴とする請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

更に、前記技発動判定手段によって、前記技の発動を指示する操作が行われた時点において前記残量値が前記変動値に満たないと判定された場合、前記技を使用するか否か、あるいは別の技を選択するか否かを遊戯者に選択させるための選択肢を表示手段に表示して、遊戯者の操作入力により選択された選択肢に基づいて、前記技を発動させるか否かを決定する選択入力処理手段、としてコンピュータを機能させることを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

更に、ゲーム進行中において、前記制限処理手段による制限処理が行われていないときは、前記エネルギー値と前記残量値とを表示手段に表示させ、前記制限処理手段による制限処理が行われているときは、前記負荷値と、前記回復値と、前記残量値とに基づいて、前記残量値に代えて負荷値を表示手段に表示させることにより、前記エネルギー値が前記基準値まで回復する様子を遊戯者が視認可能に表示させるエネルギー値表示処理手段、としてコンピュータを機能させることを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

請求項1乃至5のいずれかに記載のゲームプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体。

【請求項 7】

操作手段から入力された操作信号に基づいて、キャラクタに設定された技の発動を指示する操作が行われたか否かを判定し、該判定が肯定された場合、前記キャラクタが保有しているエネルギーの量を表わすエネルギー値の該操作入力時点での残量値と、該技を使用する対価として消費されるエネルギーの量として設定されている変動値とを比較して、該技が発動可能か否かを判定する技発動判定手段と、前記技が発動可能である場合に前記技を発動させると共に前記変動値に基づいて前記エネルギー値を変動させる技発動処理手段と、前記エネルギー値が前記技の使用によって所定の基準値から変動しているか否かを判定し、変動している場合には、前記操作手段から入力されたエネルギー回復を指示する操作信号、又はゲーム進行処理に伴う所定のパラメータ変化に基づいて、前記エネルギー値の変動分を前記基準値に向けて回復させる処理を行うエネルギー回復処理手段とを備えたゲーム装置であって、更に、

前記技の発動を指示する操作が行われた時点において前記残量値が前記変動値に満たない場合、前記技を発動させると共に、前記残量値と前記変動値との差に基づいて負荷値を決定する負荷値決定手段と、

前記エネルギー値が所定の閾値まで回復するまでの間、前記キャラクタの能力に係るパラメータに対して前記負荷値に応じた制限を加える制限処理手段と、
を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】

操作手段から入力された操作信号に基づいて、キャラクタに設定された技の発動を指示する操作が行われたか否かを判定し、該判定が肯定された場合、前記キャラクタが保有しているエネルギーの量を表わすエネルギー値の該操作入力時点での残量値と、該技を使用する対価として消費されるエネルギーの量として設定されている変動値とを比較して、該技が発動可能か否かを判定する技発動判定手段、前記技が発動可能である場合に前記技を発動させると共に前記変動値に基づいて前記エネルギー値を変動させる技発動処理手段、前記エネルギー値が前記技の使用によって所定の基準値から変動しているか否かを判定し、変動している場合には、前記操作手段から入力されたエネルギー回復を指示する操作信号、又はゲーム進行処理に伴う所定のパラメータ変化に基づいて、前記エネルギー値の変動分を前記基準値に向けて回復させる処理を行うエネルギー回復処理手段、としてコンピュータを機能させるゲームプログラムであって、更に、

前記技の発動を指示する操作が行われた時点において前記残量値が前記変動値に満たない場合、前記技を発動させると共に、前記残量値と前記変動値との差に基づいて負荷値を決

定する負荷値決定手段、

前記エネルギー値が所定の閾値を超えて変動している場合、前記エネルギー値が前記閾値まで回復するまでの間、前記エネルギーの回復が通常より遅くなるように、前記負荷値に応じて前記エネルギー値の単位時間当たりの回復値に対して制限を加える制限処理手段、としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

次に、上記ステップS17, S21におけるEP更新処理と特殊制御モードの設定処理について、図5のフローチャートを参照して説明する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

図6のフローチャートは、上記ステップS35, S39における制限処理の流れを示している。キャラクタの動作等に対して所定の制限を加える制限処理手段170では、キャラクタの制御モードが特殊制御モードであるか否かを判定し(ステップS41)、特殊制御モードであれば、そのキャラクタの状態がオーバーヒート状態であると判断する。そして、キャラクタ情報テーブル2から当該キャラクタの制御パラメータ(基本能力パラメータ2a, 特殊能力パラメータ2b等)を取得し(ステップS42)、例えばオーバーヒート状態が生じている間は、そのキャラクタに対して負荷値(本例では、負のエネルギーの量)に応じた制限を加える処理を制限処理手段170によって実行する。制限処理としては、例えば、EPの回復速度を低減させたり防御力P2を低下させたりするなど、負のエネルギーを保有しているキャラクタ(本例ではプレーヤキャラクタ)に対してゲーム進行上不利になるような制限を加える処理を実行する。なお、負のエネルギーの量を例えば図8(E)に示したようにEP(MP)ゲージ中に赤色等のマイナスゲージで表示したり、正のエネルギーに回復間近で点滅させて表示したり、あるいは音声表示したりするなど、オーバーヒート状態を遊戯者が把握できるように表示するようにしても良い。但し、把握できない方が遊戯者の頭で考えさせるなどの効果があるため、ゲージや音等で表示しない形態とするのが好ましい(ステップS43)。一方、上記ステップS41においてキャラクタの制御モードが特殊制御モードでない場合は、オーバーヒート状態でないと判断し、EPの回復速度を元に戻したり防御力P2を元に戻したりするなど、該当のキャラクタに対する制限処理を中止させる処理を行い(ステップS44)、オーバーヒート状態における制限処理に係る処理を終了する。