

【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11月30日 (2017.11.30)

【公開番号】特開2016-83346(P2016-83346A)

【公開日】平成28年5月19日 (2016.5.19)

【年通号数】公開・登録公報2016-030

【出願番号】特願2015-125355(P2015-125355)

【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 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】平成29年10月23日 (2017.10.23)

【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】

プレイヤーの対戦パラメーターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、  
プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになる前に前記プレイヤーが一括操作を行なうと  
、前記プレイヤーの対戦パラメーターを一時的に上限を超えて回復させると共に、その回  
復後の対戦パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行い、かつ、プレイヤーの対戦パ  
ラメーターがゼロになった後に前記プレイヤーが一括操作を行なうと、前記プレイヤーの  
対戦パラメーターを上限まで回復させると共に、その回復後の対戦パラメーターを消費し  
て対戦相手への攻撃を行なう対戦処理部と、  
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置であって、  
前記対戦処理部は、予め設定された制限時間内に、  
プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになる前に前記プレイヤーが一括操作を行なうと  
、前記プレイヤーの対戦パラメーターを一時的に上限を超えて回復させると共に、その回  
復後の対戦パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行い、かつ、プレイヤーの対戦パ  
ラメーターがゼロになった後に前記プレイヤーが一括操作を行なうと、前記プレイヤーの  
対戦パラメーターを上限まで回復させると共に、その回復後の対戦パラメーターを消費し  
て対戦相手への攻撃を行なう、  
ことを特徴とする情報処理装置。

【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、  
前記プレイヤー情報には、プレイヤーの回復アイテムが設定されており、  
前記対戦処理部は、プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになる前に前記プレイヤーが  
一括操作を行なうと、前記プレイヤーの回復アイテムを使用することによって、前記プレ  
イヤーの対戦パラメーターを一時的に上限を超えて回復させると共に、その回復後の対戦

パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行い、かつ、プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになった後に前記プレイヤーが一括操作を行なうと、前記プレイヤーの回復アイテムを使用することによって、前記プレイヤーの対戦パラメーターを上限まで回復させると共に、その回復後の対戦パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行なう、  
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の情報処理装置であって、  
前記対戦処理部は、プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになる前に前記プレイヤーが回復操作を行なうと、前記プレイヤーの回復アイテムを使用することによって、前記プレイヤーの対戦パラメーターを上限まで回復させる、  
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

コンピューターに、  
プレイヤーの対戦パラメーターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と  
プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになる前に前記プレイヤーが一括操作を行なうと、前記プレイヤーの対戦パラメーターを一時的に上限を超えて回復させると共に、その回復後の対戦パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行い、かつ、プレイヤーの対戦パラメーターがゼロになった後に前記プレイヤーが一括操作を行なうと、前記プレイヤーの対戦パラメーターを上限まで回復させると共に、その回復後の対戦パラメーターを消費して対戦相手への攻撃を行なう対戦処理と、  
を実行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】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

ステップ 108 では、プレイヤーによって回復操作が行われたと判定された場合に (S107: YES)、そのプレイヤーが所有する回復アイテムが不足しているか否かが判定される。具体的には、判定処理部 112A は、図 8 に示す所有アイテム情報を参照することにより、選択された回復ボタンに対応する回復アイテムをプレイヤーが少なくとも 1 つ以上所有しているか否かを判定する。そして、回復アイテムが不足していると判定された場合は (S108: YES)、ステップ 110 に進み、回復アイテムが不足していないと判定された場合には (S108: NO)、ステップ 109 に進む。

【手続補正 3】

【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】

ステップ 112 では、対戦パラメーターが不足していると判定された場合に (S111: YES)、そのプレイヤーが所有する回復アイテムが不足しているか否かが判定される。具体的には、判定処理部 112A は、図 8 に示す所有アイテム情報を参照することにより回復アイテムの中で最も回復量が多く設定されている回復アイテムを、プレイヤーが少なくとも 1 つ以上所有しているか否かを判定する。そして、回復アイテムが不足していると判定された場合は (S112: YES)、ステップ 116 に進み、回復アイテムが不足していないと判定された場合には (S112: NO)、ステップ 113 に進む。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 5 7 】

ステップ 1 1 3 では、回復アイテムが不足していないと判定された場合に ( S 1 1 2 : N O )、回復処理が行われる。具体的には、回復処理部 1 1 2 B は、プレイヤーが所有する回復アイテムの中で最も回復量が多く設定されている回復アイテムを使用して、対戦パラメーターの現在量に対し、その回復アイテムによる対戦パラメーターの回復量を加算することにより、消費後の対戦パラメーターを回復させる。本実施形態では、回復アイテムによる対戦パラメーターの回復量として、回復アイテムの使用によって対戦パラメーターを回復させることのできる最大量を回復させる。例えば、対戦パラメーターの上限が「 1 0 0 ポイント」であって現在量が「 2 0 ポイント」である場合に、回復アイテムの使用によって回復させることのできる最大量である「 1 0 0 ポイント」を加算して、「 1 2 0 ポイント」まで回復させる。また例えば、対戦パラメーターの上限が「 8 0 ポイント」であって現在量が「 2 0 ポイント」である場合にも、同様に、回復アイテムの使用によって回復させることのできる最大量である「 1 0 0 ポイント」を加算して、「 1 2 0 ポイント」まで回復させる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 6 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 6 5 】

< 対戦パラメーターの回復 >

上記の本実施形態では、プレイヤーによって一括操作が行われると、そのプレイヤーの所有する回復アイテムのうち、回復アイテムの中で最も回復量が多く設定されている回復アイテムが使用され、対戦パラメーターが回復される場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。