

【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考することにより、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考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】0057

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0057】

ステップ113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(S112:N0)、回復処理が行われる。具体的には、回復処理部112B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「100ポイント」であって現在量が「20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「100ポイント」を加算して、「120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「80ポイント」であって現在量が「20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「100ポイント」を加算して、「120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】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

<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。