

【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30年12月20日(2018.12.20)

【公開番号】特開2017-42589(P2017-42589A)

【公開日】平成29年3月2日(2017.3.2)

【年通号数】公開・登録公報2017-009

【出願番号】特願2016-74932(P2016-74932)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

G 0 6 Q 30/02 (2012.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/795

G 0 6 Q 30/02 3 2 4

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月7日(2018.11.7)

【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】

各プレイヤーに対応付けて各自所有するゲームポイントが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが対戦相手と対戦する対戦ゲームについて勝敗を決定する対戦処理部と、

プレイヤーが自分よりも多量のゲームポイントを所有する対戦相手との対戦に勝利したときに獲得できるゲームポイントが、自分よりも少量のゲームポイントを所有する対戦相手との対戦に勝利したときに獲得できるゲームポイントよりも多くなるように、対戦に勝利したときの前記プレイヤーのゲームポイントを増加させるポイント変動処理部と、

プレイヤーが所有するゲームポイントを減少させることによって、対戦に関して前記プレイヤーをサポートするサポート機能を拡張するサポート機能拡張処理部と、

対戦中に前記サポート機能を所定の確率に基づいて発動させるサポート機能発動処理部と、

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、

前記サポート機能拡張処理部は、前記プレイヤーが自分のゲームポイントの中から指定したポイント量を減少させることによって、対戦相手に対する攻撃のみに有効なサポート機能を拡張する、

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、

前記サポート機能拡張処理部は、複数種類のサポート機能のうち前記プレイヤーによって指定されたサポート機能を拡張し、

前記サポート機能発動処理部は、前記プレイヤーの指定によらず、複数種類のサポート機能のうちのいずれかのサポート機能を所定の確率に基づいて発動させる、

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、

前記ポイント変動処理部は、

対戦開始時に、前記プレイヤーの所有するゲームポイントに応じたポイント量を減少させ、

対戦終了時に、対戦に勝利した前記プレイヤーの所有するゲームポイントを増加させると共に、対戦に敗北した前記対戦相手の所有するゲームポイントを減少させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の情報処理装置であって、

前記ポイント変動処理部は、勝利した前記プレイヤーの所有するゲームポイントを増加させた際に、プレイヤーが所有できるゲームポイントの上限を超えた分のポイント量を、前記プレイヤーの所有する特別ゲームポイントとして増加させ、

前記サポート機能拡張処理部は、前記プレイヤーが自分の特別ゲームポイントの中から指定したポイント量を減少させることによって、サポート機能を拡張する、

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、

各プレイヤーに対応付けて各自所有するゲームポイント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、

プレイヤーが対戦相手と対戦する対戦ゲームについて勝敗を決定する対戦処理と、

プレイヤーが自分よりも多量のゲームポイントを所有する対戦相手との対戦に勝利したときに獲得できるゲームポイントが、自分よりも少量のゲームポイントを所有する対戦相手との対戦に勝利したときに獲得できるゲームポイントよりも多くなるように、対戦に勝利したときの前記プレイヤーのゲームポイントを増加させるポイント変動処理と、

プレイヤーが所有するゲームポイントを減少させることによって、対戦に関して前記プレイヤーをサポートするサポート機能を拡張するサポート機能拡張処理と、

対戦中に前記サポート機能を所定の確率に基づいて発動させるサポート機能発動処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。