

【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2月2日(2017.2.2)

【公開番号】特開2016-215077(P2016-215077A)

【公開日】平成28年12月22日(2016.12.22)

【年通号数】公開・登録公報2016-069

【出願番号】特願2016-198440(P2016-198440)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/822

【手続補正書】

【提出日】平成28年11月22日(2016.11.22)

【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】

複数のゲーム端末と、ゲームサーバとを備え、前記複数のゲーム端末の何れかを操作するプレイヤの操作に応じて複数のプレイヤが参加可能なビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、

前記プレイヤが操作するゲーム端末とは異なるゲーム端末を操作する他プレイヤを前記プレイヤと前記ビデオゲームに参加させる手段と、

前記プレイヤの味方または敵として前記ビデオゲームに参加したことのある他プレイヤに関する情報を記憶する記憶手段を参照して、当該他プレイヤのキャラクタをノンプレイヤキャラクタとして前記ビデオゲームに参加させる制御手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。

【請求項2】

前記制御手段は、他プレイヤの参加状況が所定条件を満たす場合、前記ノンプレイヤキャラクタを参加させない

請求項1記載のビデオゲーム処理システム。

【請求項3】

前記制御手段は、所定数の他プレイヤが参加する場合、前記ノンプレイヤキャラクタを参加させない

請求項1記載のビデオゲーム処理システム。

【請求項4】

前記ビデオゲームには最低必要数が対応付けされており、

前記制御手段は、前記プレイヤが操作するキャラクタと前記他プレイヤが操作するキャラクタとの数が、前記最低必要数を満たす場合には前記ノンプレイヤキャラクタを参加させず、前記最低必要数を満たさない場合には前記ノンプレイヤキャラクタを参加させる

請求項 1 記載のビデオゲーム処理システム。

**【請求項 5】**

複数のゲーム端末の何れかを操作するプレイヤの操作に応じて複数のプレイヤが参加可能なビデオゲームの進行を制御する機能を、前記複数のゲーム端末と、ゲームサーバとを備えるビデオゲーム処理システムに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであつて、

前記ビデオゲーム処理システムに、

前記プレイヤが操作するゲーム端末とは異なるゲーム端末を操作する他プレイヤを前記プレイヤと前記ビデオゲームに参加させる機能と、

前記プレイヤの味方または敵として前記ビデオゲームに参加したことのある他プレイヤに関する情報を記憶する記憶手段を参照して、当該他プレイヤのキャラクタをノンプレイヤキャラクタとして前記ビデオゲームに参加させる制御機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

**【請求項 6】**

請求項 1 記載のビデオゲーム処理システムが備える前記ゲーム端末にインストールされるビデオゲーム処理プログラムであつて、

前記ゲーム端末に、

前記対戦ゲームの進行に応じたゲーム画面を出力する出力機能を  
実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。