

【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8月21日(2008.8.21)

【公開番号】特開2003-19352(P2003-19352A)

【公開日】平成15年1月21日(2003.1.21)

【出願番号】特願2001-206316(P2001-206316)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成20年7月4日(2008.7.4)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【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・キャラクタが敵キャラクタに遭遇する遭遇場面の制御と、前記プレイヤ・キャラクタが遭遇した敵キャラクタと戦闘を行う戦闘場面の制御を行い、前記戦闘場面の制御を、前記プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタがそれぞれ保有する制御パラメータの値に基づいて行うゲーム装置であって、

前記遭遇場面に、前記プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタを表示するとともに、入力装置から入力された制御信号に基づいて当該プレイヤ・キャラクタの行動を制御すると共に、当該敵キャラクタの行動を制御するキャラクタ制御手段と、

前記キャラクタ制御手段による制御の過程で前記敵キャラクタが所定の効果を受ける効果受容状態となったことを検出した場合に、当該敵キャラクタが保有する前記制御パラメータの値を変更するパラメータ値変更手段と、

前記キャラクタ制御手段による制御の過程で前記敵キャラクタが戦闘開始状態となったことを検出した場合に、前記遭遇場面から前記戦闘場面への場面切換を行う場面切換手段とを備え、

前記場面切換手段による場面切換後に、前記パラメータ値変更手段により変更された制御パラメータの値を使用して前記戦闘場面を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記キャラクタ制御手段は、前記敵キャラクタの行動が前記プレイヤ・キャラクタの行動に連動するように各キャラクタの行動を制御することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記戦闘開始状態は、前記敵キャラクタと前記プレイヤ・キャラクタとが接触した状態であることを特徴とする請求項1または2記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内の所定の領域に配置された状態であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが所定の動作を行った状態であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内の所定の領域に配置され、かつ、前記プレイヤ・キャラクタが所定の動作を行った状態であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項7】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内に配置された効果発生ボタンの近傍にいるときに、前記プレイヤ・キャラクタが前記効果発生ボタン

を押す動作をした状態であることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項 8】 プレイヤ・キャラクタが敵キャラクタに遭遇する遭遇場面の制御と、前記プレイヤ・キャラクタが遭遇した敵キャラクタと戦闘を行う戦闘場面の制御を行い、前記戦闘場面の制御を、前記プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタがそれぞれ保有する制御パラメータの値に基づいて行うゲーム制御プログラムであって、

前記遭遇場面に、前記プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタを表示するとともに、入力装置から入力された制御信号に基づいて当該プレイヤ・キャラクタの行動を制御すると共に、当該敵キャラクタの行動を制御するキャラクタ制御処理と、

前記キャラクタ制御処理の過程で前記敵キャラクタが所定の効果を受ける効果受容状態となつたことを検出した場合に、当該敵キャラクタが保有する前記制御パラメータの値を変更するパラメータ値変更処理と、

前記キャラクタ制御処理の過程で前記敵キャラクタが戦闘開始状態となつたことを検出した場合に、前記遭遇場面から前記戦闘場面への場面切換を行う場面切換処理とをコンピュータに実行させ、

前記場面切換処理後に、前記パラメータ値変更処理において変更された制御パラメータの値を使用して前記戦闘場面を制御することを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項 9】 前記キャラクタ制御処理は、前記敵キャラクタの行動が前記プレイヤ・キャラクタの行動に連動するように各キャラクタの行動を制御する処理であることを特徴とする請求項 9 記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 10】 前記戦闘開始状態は、前記敵キャラクタと前記プレイヤ・キャラクタとが接触した状態であることを特徴とする請求項 8 または 9 記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 11】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内の所定の領域に配置された状態であることを特徴とする請求項 8 から 10 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 12】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが所定の動作を行った状態であることを特徴とする請求項 8 から 10 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 13】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内の所定の領域に配置され、かつ、前記プレイヤ・キャラクタが所定の動作を行った状態であることを特徴とする請求項 8 から 10 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 14】 前記効果受容状態は、前記敵キャラクタが前記遭遇場面内に配置された効果発生ボタンの近傍にいるときに、前記プレイヤ・キャラクタが前記効果発生ボタンを押す動作をした状態であることを特徴とする請求項 8 から 10 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 15】 請求項 8 から 14 のいずれかに記載のゲーム制御プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【課題を解決するための手段】

本発明のゲーム装置は、プレイヤ・キャラクタが敵キャラクタに遭遇する遭遇場面の制御と、プレイヤ・キャラクタが遭遇した敵キャラクタと戦闘を行う戦闘場面の制御を行い、その戦闘場面の制御を、プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタがそれぞれ保有する制御パラメータの値に基づいて行うゲーム装置であって、

遭遇場面に、プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタを表示するとともに、入力装置から入力された制御信号に基づいてそのプレイヤ・キャラクタの行動を制御すると共に、

敵キャラクタの行動を制御するキャラクタ制御手段と、

キャラクタ制御手段による制御の過程で敵キャラクタが所定の効果を受ける効果受容状態となつたことを検出した場合に、その敵キャラクタが保有する前記制御パラメータの値を変更するパラメータ値変更手段と、

キャラクタ制御手段による制御の過程で敵キャラクタが戦闘開始状態となつたことを検出した場合に、遭遇場面から戦闘場面への場面切換を行う場面切換手段とを備え、

場面切換手段による場面切換後に、パラメータ値変更手段により変更された制御パラメータの値を使用して戦闘場面を制御することを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

次に、本発明のゲーム制御プログラムは、プレイヤ・キャラクタが敵キャラクタに遭遇する遭遇場面の制御と、プレイヤ・キャラクタが遭遇した敵キャラクタと戦闘を行う戦闘場面の制御を行い、その戦闘場面の制御を、プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタがそれぞれ保有する制御パラメータの値に基づいて行うゲーム制御プログラムであつて、

遭遇場面に、プレイヤ・キャラクタおよび敵キャラクタを表示するとともに、入力装置から入力された制御信号に基づいてそのプレイヤ・キャラクタの行動を制御すると共に、敵キャラクタの行動を制御するキャラクタ制御処理と、

キャラクタ制御処理の過程で敵キャラクタが所定の効果を受ける効果受容状態となつたことを検出した場合に、その敵キャラクタが保有する前記制御パラメータの値を変更するパラメータ値変更処理と、

キャラクタ制御処理の過程で敵キャラクタが戦闘開始状態となつたことを検出した場合に、遭遇場面から戦闘場面への場面切換を行う場面切換処理とをコンピュータに実行させ、

場面切換処理後に、パラメータ値変更処理において変更された制御パラメータの値を使用して戦闘場面を制御することを特徴とする。