

【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28年4月7日(2016.4.7)

【公開番号】特開2015-186620(P2015-186620A)

【公開日】平成27年10月29日(2015.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2015-066

【出願番号】特願2015-127554(P2015-127554)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/795

【手続補正書】

【提出日】平成28年2月15日(2016.2.15)

【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】

複数のプレイヤキャラクタと、所定規則に従って出現する敵キャラクタとによりバトルが実行されるビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、

前記敵キャラクタが戦闘不能状態となつたことに関連する所定条件が満たされたときに、当該敵キャラクタのステータスを変化させたステータス変化敵キャラクタが出現する演出を実行する演出実行手段と、

所定条件を満たしたプレイヤに、前記ステータス変化敵キャラクタが出現したことを通知する出現通知手段と、

該出現通知手段により前記通知がされた後、前記複数のプレイヤキャラクタの少なくとも一部と前記ステータス変化敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御手段とを含むことを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項2】

前記ステータス変化敵キャラクタは、前記敵キャラクタと比較して外見が異なる請求項1記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項3】

前記演出実行手段により前記演出が行われた後、前記ステータス変化敵キャラクタとのバトルを開始するか否かを所定規則に従って判定する判定手段を含み、

前記バトル制御手段は、前記判定手段により前記バトルを開始すると判定されたことに応じて前記バトルを制御する

請求項 1 または請求項 2 記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 4】

前記ステータス変化敵キャラクタが戦闘不能状態となった際、前記バトルに参加したプレイヤキャラクタに特典を付与する付与手段を含む

請求項 1 から請求項 3 のうち何れかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 5】

複数のプレイヤキャラクタと、所定規則に従って出現する敵キャラクタとによりバトルが実行されるビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記コンピュータに、

前記敵キャラクタが戦闘不能状態となったことに関連する所定条件が満たされたときに、当該敵キャラクタのステータスを変化させたステータス変化敵キャラクタが出現する演出を実行する演出実行機能と、

所定条件を満たしたプレイヤに、前記ステータス変化敵キャラクタが出現したことを通知する出現通知機能と、

該出現通知機能により前記通知をした後、前記複数のプレイヤキャラクタの少なくとも一部と前記ステータス変化敵キャラクタとのバトルを制御するバトル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。