

【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17年10月6日(2005.10.6)

【公開番号】特開2003-334381(P2003-334381A)
 【公開日】平成15年11月25日(2003.11.25)
 【出願番号】特願2002-146816(P2002-146816)
 【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成17年5月23日(2005.5.23)

【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】

プレーヤーのコントローラの操作に応じて、プロセッサが表示装置に表示する仮想空間内のプレーヤーキャラクタが複数の敵を倒すゲームの処理方法において、

前記プレーヤーの操作により、前記プロセッサが、前記プレーヤーキャラクタが前記敵を倒したことを検出するステップと、

前記検出結果に応じて、前記プロセッサが、前記敵キャラクタの死亡処理を保留するステップと、

前記プロセッサが、前記複数の敵に対する所定の死亡処理解除条件を満足した時に、前記死亡処理を保留された複数の敵キャラクタの死亡処理を実行し、前記表示装置に反映するステップとを有することを

特徴とするゲーム処理方法。

【請求項2】

前記プロセッサによる前記死亡処理を実行するステップは、前記表示装置に、前記敵のキャラクタを死亡した状態に描画するステップを有することを

特徴とする請求項1のゲーム処理方法。

【請求項3】

前記プロセッサによる前記保留ステップは、前記敵キャラクタの状態を戦闘中から仮死状態に変化するステップを含むことを

特徴とする請求項1のゲーム処理方法。

【請求項4】

前記プロセッサによる前記死亡処理を実行するステップは、前記プロセッサが、前記表示装置に、前記敵と戦闘中のカメラ視点と異なるカメラ視点で、前記プレーヤーキャラクタを描画するステップを含むことを

特徴とする請求項1のゲーム処理方法。

【請求項5】

前記プロセッサは、前記複数の敵の死亡処理解除条件を満足した時の、前記保留された敵の数に応じた、前記表示装置に、前記プレーヤーキャラクタの演出画面を表示するステッ

ブを更に有することを

特徴とする請求項 1 のゲーム処理方法。

【請求項 6】

前記プロセッサは、前記死亡処理を保留した敵キャラクターの数に応じて、前記プレイヤーの攻撃力を決定するステップを更に含むことを

特徴とする請求項 1 のゲーム処理方法。

【請求項 7】

前記プロセッサは、前記死亡処理解除条件として、前記複数の敵キャラクターを所定時間内に連続的に倒したことを検出することを

特徴とする請求項 1 のゲーム処理方法。

【請求項 8】

プレイヤーのコントローラの操作に応じて、表示装置に表示された仮想空間内のプレイヤーキャラクターが複数の敵を倒すゲームをプロセッサに実行させるプログラムにおいて、前記プレイヤーの操作により、前記プレイヤーキャラクターが前記敵を倒したことを検出するプログラムと、

前記検出結果に応じて、前記敵キャラクターの死亡処理を保留するプログラムと、

前記複数の敵に対する所定の死亡処理解除条件を満足した時に、前記死亡処理を保留された複数の敵キャラクターの死亡処理を実行するプログラムとを有することを

特徴とするゲームプログラム。

【請求項 9】

請求項 8 のプログラムを記憶したことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 10】

プレイヤーのコントローラの操作に応じて、プロセッサが表示装置に表示する仮想空間内のプレイヤーキャラクターが複数の目標キャラクターを攻撃するゲームの処理方法において、

前記プレイヤーの操作により、前記プロセッサが、前記プレイヤーキャラクターが前記目標キャラクターを倒したことを検出するステップと、

前記プロセッサが、前記検出結果に応じて、前記目標キャラクターの消滅処理を保留するステップと、

前記プロセッサが、前記複数の目標キャラクターに対する所定の消滅処理解除条件を満足した時に、前記消滅処理を保留された複数の目標キャラクターの消滅処理を実行し、前記表示装置に反映するステップとを有することを

特徴とするゲーム処理方法。