

【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 18 年 3 月 23 日 (2006.3.23)

【公開番号】特開 2000-157721 (P2000-157721A)  
【公開日】平成 12 年 6 月 13 日 (2000.6.13)  
【出願番号】特願 平 10-352121  
【国際特許分類】

**A 6 3 F 13/12 (2006.01)**

【 F I 】

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】  
【提出日】平成 17 年 11 月 28 日 (2005.11.28)  
【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】 キャラクタ情報を販売するためのゲーム装置であって、  
代価の支払いを受け付ける手段と、  
代価が支払われた場合に、キャラクタ情報を携帯型情報記憶装置に書き込むための処理を行う書き込み処理手段とを含み、  
前記書き込み処理手段が、  
複数のキャラクタ情報の中からランダムに又は所与の条件下でランダムに選別された少なくとも 1 つのキャラクタ情報を、携帯型情報記憶装置に書き込むための処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 において、  
携帯型情報記憶装置に既に記憶されている情報に基づいて、該携帯型情報記憶装置に書き込むキャラクタ情報が選別されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 において、  
携帯型情報記憶装置に未だ記憶されていないキャラクタ情報が書き込まれるように、キャラクタ情報が選別されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 2 又は 3 において、  
携帯型情報記憶装置に既に記憶されている複数のキャラクタ情報の組み合わせに基づいて、キャラクタ情報が選別されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 2 乃至 4 のいずれかにおいて、  
プレーヤの個人情報に基づいて、キャラクタ情報が選別されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 5 において、  
前記個人情報は、プレーヤのプレイ回数情報であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 キャラクタ情報を印刷するためのゲーム装置であって、  
代価の支払いを受け付ける手段と、  
代価が支払われた場合に、携帯型情報記憶装置に書き込まれているキャラクタ情報を読み出すための処理を行う読み出し処理手段と、  
読み出されたキャラクタ情報を印刷物に印刷するための処理を行う印刷処理手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、  
携帯型情報記憶装置へのキャラクタ情報の書き込み処理時間又は印刷物へのキャラクタ

情報の印刷処理時間を利用して、プレーヤに所与のゲームをプレイさせるためのゲーム演算を行う手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 請求項 8 において、

プレーヤのゲーム成果に応じて、携帯型情報記憶装置に書き込まれるキャラクタ情報又は印刷物に印刷されるキャラクタ情報を変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】 請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、

前記ゲーム装置がネットワークに接続されており、前記携帯型情報記憶装置が、家庭用ゲーム装置との間でも情報のやり取りが可能な情報記憶装置であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 ゲーム施設に設置される業務用のゲーム装置であって、

ネットワークを介して情報の通信を行うための通信手段と、

家庭用ゲーム装置との間でも情報のやり取りが可能な携帯型情報記憶装置に対して、ネットワークを介して送られてきた情報を書き込むための処理を行う書き込み処理手段と、

ネットワークを介して受信した情報の携帯型情報記憶装置への書き込み処理時間を利用して、プレーヤに所与のゲームをプレイさせるためのゲーム演算を行う手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】 ゲーム施設に設置される業務用のゲーム装置であって、

ネットワークを介して情報の通信を行うための通信手段と、

家庭用ゲーム装置との間でも情報のやり取りが可能な携帯型情報記憶装置に対して、ネットワークを介して送られてきた情報を書き込むための処理を行う書き込み処理手段と、

携帯型情報記憶装置に既に記憶されている情報に基づいて、該携帯型情報記憶装置に書き込む情報を選別する選別手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】 コンピューターにより情報の読み取りが可能であり、キャラクタ情報を販売するための装置に用いられる情報記憶媒体であって、

代価の支払いを受け付けるための情報と、

代価が支払われた場合に、キャラクタ情報を携帯型情報記憶装置に書き込むための処理を行うための情報と、

複数のキャラクタ情報の中からランダムに又は所与の条件下でランダムに選別された少なくとも 1 つのキャラクタ情報を、携帯型情報記憶装置に書き込むための処理を行うための情報とを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 14】 コンピューターにより情報の読み取りが可能であり、キャラクタ情報を印刷するための装置に用いられる情報記憶媒体であって、

代価の支払いを受け付けるための情報と、

代価が支払われた場合に、携帯型情報記憶装置に書き込まれているキャラクタ情報を読み出すための処理を行うための情報と、

読み出されたキャラクタ情報を印刷物に印刷するための処理を行うための情報とを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 15】 コンピューターにより情報の読み取りが可能な情報記憶媒体であって、

ネットワークを介して情報の通信を行うための情報と、

業務用ゲーム装置との間のみならず家庭用ゲーム装置との間でも情報のやり取りが可能な携帯型情報記憶装置に対して、ネットワークを介して送られてきた情報を書き込むための処理を行うための情報と、

ネットワークを介して受信した情報の携帯型情報記憶装置への書き込み処理時間を利用して、プレーヤに所与のゲームをプレイさせるためのゲーム演算を行うための情報とを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 16】 コンピューターにより情報の読み取りが可能な情報記憶媒体であって、

ネットワークを介して情報の通信を行うための情報と、

業務用ゲーム装置との間のみならず家庭用ゲーム装置との間でも情報のやり取りが可能

な携帯型情報記憶装置に対して、ネットワークを介して送られてきた情報を書き込むための処理を行うための情報と、

携帯型情報記憶装置に既に記憶されている情報に基づいて、該携帯型情報記憶装置に書き込む情報を選別するための情報とを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 17】 キャラクタ情報を販売するためのゲームシステムであって、  
代価の支払いを受け付ける手段と、  
代価が支払われた場合に、キャラクタ情報をネットワークを介して端末装置に送信するための処理を行う送信手段とを含み、  
前記送信手段が、  
複数のキャラクタ情報の中からランダムに又は所与の条件下でランダムに選別された少なくとも1つのキャラクタ情報を、端末装置に送信するための処理を行うことを特徴とするゲームシステム。