

【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 2000-153070 (P2000-153070A)
【公開日】平成 12 年 6 月 6 日 (2000.6.6)
【出願番号】特願 平 10-347912
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 B

【手続補正書】
【提出日】平成 17 年 11 月 18 日 (2005.11.18)
【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】 プレーヤの操作する移動体が、スタート待機状態から待機時間を経過した後スタートするゲームを行うためのゲームシステムであって、
前記待機時間をランダムに設定するための設定手段を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 プレーヤの操作する移動体が、スタート待機状態から待機時間を経過した後スタートするゲームを行うためのゲームシステムであって、
前記待機時間をランダムに設定するための設定手段と、
プレーヤの操作データと、スタート時の最適な操作条件との適合度に基づき、前記移動体のスタート時における加速処理を行うための処理手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】 プレーヤの操作対象が操作不能状態から操作可能状態になるまでの待機時間をランダムに設定するための設定手段と、
前記プレーヤの操作により入力される操作データと、前記操作不能状態から操作可能状態への切替時における最適な操作条件との適合度に基づき、前記操作によるゲーム実行結果を変化させるための処理手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】 プレーヤの操作対象が、対戦待機状態から待機時間を経過した後に対戦を開始する対戦型ゲームを行うためのゲームシステムであって、
前記待機時間を可変に設定するための設定手段を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】 請求項 2、3 のいずれかにおいて、
前記処理手段は、前記適合度を、操作タイミングの適合度として判断することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】 請求項 1～5 のいずれかにおいて、
前記設定手段は、
複数の待機時間情報を記憶するための手段と、
記憶された前記待機時間情報から 1 つの待機時間情報をランダムに選択し前記待機時間を設定するための手段と、
を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】 プレーヤの操作する移動体が、スタート待機状態から待機時間を経過

した後スタートするゲームを行うためのプログラムを記憶した、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

前記待機時間をランダムに設定するための設定手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶した情報記憶媒体。

【請求項 8】 プレーヤの操作する移動体が、スタート待機状態から待機時間を経過した後スタートするゲームを行うためのプログラムを記憶した、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

コンピュータを、

前記待機時間をランダムに設定するための設定手段と、

プレーヤの操作データと、スタート時の最適な操作条件との適合度に基づき、前記移動体のスタート時における加速処理を行うための処理手段として機能させるためのプログラムを記憶した情報記憶媒体。

【請求項 9】 コンピュータを、

プレーヤの操作対象が操作不能状態から操作可能状態になるまでの待機時間をランダムに設定するための設定手段と、

前記プレーヤの操作により入力される操作データと、前記操作不能状態から操作可能状態への切替時における最適な操作条件との適合度に基づき、前記操作によるゲーム実行結果を変化させるための処理手段として機能させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

【請求項 10】 プレーヤの操作対象が、対戦待機状態から待機時間を経過した後に対戦を開始する対戦型ゲームを行うためのプログラムを記憶した、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

前記待機時間を可変に設定するための設定手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶した情報記憶媒体。