

【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27年7月30日(2015.7.30)

【公開番号】特開2014-133146(P2014-133146A)

【公開日】平成26年7月24日(2014.7.24)

【年通号数】公開・登録公報2014-039

【出願番号】特願2014-43256(P2014-43256)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/63 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/20 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/63

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/20 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月12日(2015.6.12)

【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】

所定の画像をゲーム中に再現するための所定の情報を記録媒体から取得し、取得した前記所定の情報に基づいて前記ゲーム中に再現された前記所定の画像を前記ゲームの進行に利用するゲーム機であって、

各記録媒体の所有者に対応する各プレイヤを識別するための情報として前記所定の画像に関連付けられるプレイヤ情報を各記録媒体から取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段によって取得された前記プレイヤ情報に基づいて、各所定の画像に関連付けられる各プレイヤを判別するプレイヤ判別手段と、
を備える、ゲーム機。

【請求項 2】

前記情報取得手段の取得結果に基づいて、各記録媒体の前記所定の情報に基づいて、各所定の画像を前記ゲーム中に再現する画像再現手段を更に備える、請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

前記プレイヤ判別手段の判別結果に基づいて、前記プレイヤ情報を基準に各記録媒体の前記所定の情報を、前記ゲーム内での扱いが互いに異なる各分類に分類する画像分類手段を更に備える、請求項 1 又は 2 にゲーム機。

【請求項 4】

前記ゲームとして、所定の対価の消費と引き換えに所定の範囲のプレイが可能なゲームが利用され、

前記画像分類手段は、前記所定の範囲のプレイを対象に最初に前記所定の情報を取得した最初のプレイヤ情報及び当該最初のプレイヤ情報以降に取得したプレイヤ情報のうち前記最初のプレイヤ情報と同じプレイヤに対応するプレイヤ情報が同じ分類に、前記最初の

プレイヤー情報以降に取得したプレイヤー情報のうち前記最初のプレイヤー情報と異なるプレイヤーに対応するプレイヤー情報が前記同じ分類とは異なる他の分類に、それぞれ分類されるように、各記録媒体の前記所定の情報を各分類に分類する、請求項3に記載のゲーム機。

【請求項5】

前記所定の画像としてゲーム結果が反映された反映後画像が、前記所定の情報として前記反映後画像を再現するための反映後情報が、それぞれ利用されるように前記反映後情報を含む出力データを生成するデータ生成手段と、

前記所定の情報として前記反映後情報が記録されるように、前記出力データを記録媒体に出力するデータ出力手段と、

を更に備える、請求項3又は4に記載のゲーム機。

【請求項6】

前記データ生成手段は、前記出力データの生成対象を分類単位で制限し、

前記ゲーム内での扱いが互いに異なる各分類は、前記出力データの生成が許可される許可分類及び前記出力データの生成が制限される制限分類を含み、

前記許可分類及び前記制限分類は、前記出力データの生成が制限されるか否かによって互いに扱いが異なっている、請求項5に記載のゲーム機。

【請求項7】

前記ゲーム内での扱いが互いに異なる各分類は、各所定の画像が前記ゲームで使用されるように再現される再現分類と、各所定の画像が前記ゲームで使用されないように各所定の画像の再現が拒否される拒否分類と、を含み、

前記再現分類及び前記拒否分類は、各所定の画像が再現されるか否かによって互いに扱いが異なっている、請求項3～6のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項8】

前記プレイヤー情報として、各プレイヤーによって設定されたプレイヤーの名称の情報が利用されている、請求項1～7のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項9】

前記記録媒体として、前記所定の画像に対応する画像及び前記所定の情報に対応する情報の少なくともいずれか一方が表示される媒体が利用されている、請求項1～8のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項10】

前記記録媒体として、前記所定の画像に対応する画像及び前記所定の情報に対応する情報の少なくともいずれか一方が印刷されている被印刷媒体が利用されている、請求項1～9のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項11】

前記所定の情報は、前記所定の情報を含むように所定の規格に準拠して作成されたコード或いは当該コードを画像として表現するためのデータとして前記記録媒体に記録されている、請求項1～10のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項12】

前記コードとして、二次元コードが利用されている、請求項11に記載のゲーム機。

【請求項13】

所定の画像をゲーム中に再現するための所定の情報を記録媒体から取得し、取得した前記所定の情報に基づいて前記ゲーム中に再現された前記所定の画像を前記ゲームの進行に利用するゲーム機に組み込まれるコンピュータに、

各記録媒体の所有者に対応する各プレイヤーを識別するための情報として前記所定の画像に関連付けられるプレイヤー情報を各記録媒体から取得する情報取得工程と、

前記情報取得工程によって取得された前記プレイヤー情報に基づいて、各所定の画像に関連付けられる各プレイヤーを判別するプレイヤー判別工程と、
を実行させる制御方法。

【請求項14】

所定の画像をゲーム中に再現するための所定の情報を記録媒体から取得し、取得した前

記所定の情報に基づいて前記ゲーム中に再現された前記所定の画像を前記ゲームの進行に利用するゲーム機に組み込まれるコンピュータを、

各記録媒体の所有者に対応する各プレイヤーを識別するための情報として前記所定の画像に関連付けられるプレイヤー情報を各記録媒体から取得する情報取得手段、及び前記情報取得手段によって取得された前記プレイヤー情報に基づいて、各所定の画像に関連付けられる各プレイヤーを判別するプレイヤー判別手段として機能させるように構成されたゲーム機用のコンピュータプログラム。