

【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21年9月3日(2009.9.3)

【公開番号】特開2008-23131(P2008-23131A)

【公開日】平成20年2月7日(2008.2.7)

【年通号数】公開・登録公報2008-005

【出願番号】特願2006-200130(P2006-200130)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/08 (2006.01)

G 0 6 K 17/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/08

G 0 6 K 17/00 L

【手続補正書】

【提出日】平成21年7月16日(2009.7.16)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】ゲーム機、ゲーム処理方法及びプログラムを記憶した記憶媒体

【手続補正 2】

【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】

ゲーム機本体の装着部に着脱可能でデータの書込みが可能な記録媒体を用いるゲーム機で且つ協力者である他のプレイヤーと協力して遊技する協力プレイモードを有するゲーム機であって、

前記装着部に第 1 プレイヤにより装着された第 1 記録媒体のデータを読み込むと共に、前記装着部と同一又は他の装着部に他のプレイヤーにより装着された第 2 記録媒体のデータを読み込み、前記他のプレイヤーの記録媒体固有 ID が前記第 1 記録媒体にも記録されているか、あるいは前記第 1 プレイヤの記録媒体固有 ID が前記第 2 記録媒体に記録されているかをチェックし、少なくともどちらか一方に自己の記録媒体固有 ID と異なる記録媒体固有 ID が記録されていればその両者をチームと判定するチーム認識手段と、

前記チーム認識手段により認識したチームでの協力対戦によるゲーム進行中の戦績又は戦績結果を示す情報を前記協力者の記録媒体固有 ID に対応付けて当該チームのチーム成績記録データとして前記第 1 及び第 2 記録媒体の少なくともいずれか一方の記録媒体に記録するデータ書込手段と、

を備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】

前記第 1 及び第 2 記録媒体のうちの 1 つの記録媒体を前記チーム成績記録データの記録先として決定する記録先決定手段を有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

前記記録媒体固有 ID が、システム固有 ID とプレイヤにより設定されたユーザ名とから構成されている請求項 1 又は 2 に記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記データ書込手段は、前記プレイ成績のデータを前記協力者の記録媒体固有 ID に対応付けると共に、プレイヤにより設定されたチーム名と対応付けて前記記録媒体に記録することを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム機。

【請求項 5】

プレイヤが所有する前記記録媒体の記憶部に当該プレイヤを特定するユーザ識別情報を登録するユーザ識別情報登録手段を有することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲーム機。

【請求項 6】

ゲーム機本体の装着部に着脱可能でデータの書込みが可能な記録媒体を用いるゲーム機で且つ協力者である他のプレイヤと協力して遊技する協力プレイモードを有するゲーム機におけるゲーム処理方法であって、

前記装着部に第 1 プレイヤにより装着された第 1 記録媒体のデータを読み込むと共に、前記装着部と同一又は他の装着部に他のプレイヤにより装着された第 2 記録媒体のデータを読み込み、前記他のプレイヤの記録媒体固有 ID が前記第 1 記録媒体にも記録されているか、あるいは前記第 1 プレイヤの記録媒体固有 ID が前記第 2 記録媒体に記録されているかをチェックし、少なくともどちらか一方に自己の記録媒体固有 ID と異なる記録媒体固有 ID が記録されていればその両者をチームと判定するステップと、

前記チーム認識手段により認識したチームでの協力対戦によるゲーム進行中の戦績又は戦績結果を示す情報を前記協力者の記録媒体固有 ID に対応付けて当該チームのチーム成績記録データとして前記第 1 及び第 2 記録媒体の少なくともいずれか一方の記録媒体に記録するステップと、

を含むことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項 7】

ゲーム機本体の装着部に着脱可能でデータの書込みが可能な記録媒体を用いるゲーム機で且つ協力者である他のプレイヤと協力して遊技する協力プレイモードを有するゲーム機に適用されるプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な記憶媒体であって、

前記装着部に第 1 プレイヤにより装着された第 1 記録媒体のデータを読み込むと共に、前記装着部と同一又は他の装着部に他のプレイヤにより装着された第 2 記録媒体のデータを読み込み、前記他のプレイヤの記録媒体固有 ID が前記第 1 記録媒体にも記録されているか、あるいは前記第 1 プレイヤの記録媒体固有 ID が前記第 2 記録媒体に記録されているかをチェックし、少なくともどちらか一方に自己の記録媒体固有 ID と異なる記録媒体固有 ID が記録されていればその両者をチームと判定するステップと、

前記チーム認識手段により認識したチームでの協力対戦によるゲーム進行中の戦績又は戦績結果を示す情報を前記協力者の記録媒体固有 ID に対応付けて当該チームのチーム成績記録データとして前記第 1 及び第 2 記録媒体の少なくともいずれか一方の記録媒体に記録するデータ書込ステップと、

を前記ゲーム機のコンピュータに実行させるためのプログラムを記憶した記憶媒体。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は上述のような事情から成されたものであり、本発明の目的は、携帯可能な記録媒体に自分と他のプレイヤーからなるチームのプレイ成績データを、プレイヤー個人の個人成績データとは別に、チームを組んだプレイヤー別に記録できると共に、当該チームの記録データを活用して同じパートナーと繰り返しチームを組んだ時特有のゲーム処理を実行することが可能なゲーム機を提供することにある。更に、記憶容量の少ない記録媒体であっても上記目的の達成が可能なゲーム機、ゲーム処理方法及びプログラムを記憶した記憶媒体を提供することにある。