

【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 27 日 (2005.10.27)

【公開番号】特開 2000-24319 (P2000-24319A)
 【公開日】平成 12 年 1 月 25 日 (2000.1.25)
 【出願番号】特願 平 10-211963
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F 9/22 A

A 6 3 F 9/22 G

A 6 3 F 9/22 H

A 6 3 F 9/22 P

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 7 月 7 日 (2005.7.7)

【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】

複数のプレーヤが共通のゲーム空間でプレイできるゲームシステムであって、
 先行プレーヤがエントリーしているゲーム空間へ後発プレーヤがエントリーし先行プレーヤと共通のゲーム空間で後発プレーヤがプレイできるように、ゲーム空間へのプレーヤのエントリーを随時受け付ける受け付け手段と、

エントリーが受け付けられた各プレーヤのゲーム成果を演算し、終了条件が成立した場合には該プレーヤのゲームプレイを随時終了させる処理を行うゲーム成果演算手段と、

連続して行われる一連のゲームの中の 1 のゲームから次のゲームに移行する際に、該 1 のゲームでプレイした各プレーヤのゲーム成果に応じて決まる該 1 のゲームの最終結果を演算し出力する最終結果演算手段とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記最終結果演算手段は、

前記最終結果として、全体結果情報を出力することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 2 において、

前記最終結果演算手段は、

前記全体結果情報として、各プレーヤが属する各グループの全体結果情報を出力することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれにおいて、

前記最終結果演算手段は、

前記最終結果として、各プレーヤの貢献度情報を出力することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 4 において、

前記最終結果演算手段は、

前記貢献度情報として、各プレーヤが所属するグループに対する各プレーヤの貢献度情報を出力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 乃至 5 のいずれかにおいて、

前記最終結果演算手段は、

前記最終結果として、前記 1 のゲームでプレイしたプレーヤ間での各プレーヤの相対的なゲーム成果情報を出力することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、

前記ゲーム成果演算手段は、

前記 1 のゲームの残りプレイ時間が所与の時間より短くなった後にエントリーしたプレーヤについては、前記 1 のゲームではなく前記次のゲームをプレイさせる処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、

前記ゲーム成果演算手段は、

前記一連のゲーム中の 1 のゲームから次のゲームに移行する際に、ゲーム成果が優れているプレーヤの該次のゲームでのプレイを許可すると共に、ゲーム成果が劣るプレーヤの該次のゲームでのプレイを不許可にする処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 8 において、

前記ゲーム成果演算手段は、

前記一連のゲーム中の 1 のゲームから次のゲームに移行する際に、ゲーム成果が劣るプレーヤが代価を支払った場合には、該プレーヤの次のゲームでのプレイを許可する処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、

先行プレーヤには通常のゲーム条件を設定し、後発プレーヤには通常よりも有利なゲーム条件を設定する、或いは後発プレーヤには通常のゲーム条件を設定し、先行プレーヤには通常よりも有利なゲーム条件を設定する処理を行うハンディ設定手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

請求項 10 において、

前記ハンディ設定手段は、

先行プレーヤのゲーム成果に基づき決定されたハンディを、後発プレーヤに与える処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のいずれかにおいて、

複数の通信ノード間で遠隔地通信を行うための手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 13】

複数のプレーヤが共通のゲーム空間でプレイできるゲームシステムに用いられる、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

先行プレーヤがエントリーしているゲーム空間へ後発プレーヤがエントリーし先行プレーヤと共通のゲーム空間で後発プレーヤがプレイできるように、ゲーム空間へのプレーヤのエントリーを随時受け付ける受け付け手段と、

エントリーが受け付けられた各プレーヤのゲーム成果を演算し、終了条件が成立した場合には該プレーヤのゲームプレイを随時終了させる処理を行うゲーム成果演算手段と、

連続して行われる一連のゲームの中の 1 のゲームから次のゲームに移行する際に、該 1 のゲームでプレイした各プレーヤのゲーム成果に応じて決まる該 1 のゲームの最終結果を

演算し出力する最終結果演算手段として、
コンピュータを機能させるプログラムを記憶した情報記憶媒体。