

【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20年7月24日(2008.7.24)

【公開番号】特開2003-19359(P2003-19359A)

【公開日】平成15年1月21日(2003.1.21)

【出願番号】特願2001-209529(P2001-209529)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 A

【手続補正書】

【提出日】平成20年6月6日(2008.6.6)

【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】 ネットワーク上のサーバを介して通信手段により得られたデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成するビデオゲーム装置において、

前記ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更する制御手段を備えてなることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項2】 前記制御手段は、前記サーバから得られた前記サーバのアドレスデータ、ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換することを特徴とする請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】 前記データは、HTML、テキストデータ、画像データ、音声データのいずれかであることを特徴とする請求項1または2記載のビデオゲーム装置。

【請求項4】 前記ゲームデータは、前記ビデオゲームにおいて出現するキャラクタの種類、能力、外観、所有物、装備、状態、出現数、または前記ビデオゲームで用いられる背景画像、該背景画像の色彩、音楽、効果音の少なくともいずれか1つに係わるデータであることを特徴とする請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項5】 前記ビデオゲームに出現するキャラクタは、遊技者が操作するコントローラからの入力信号により操作されることを特徴とする請求項4記載のビデオゲーム装置。

【請求項6】 ネットワーク上のサーバを介して送受信されるデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを取得するデータ取得方法において、

前記ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更することを特徴とするデータ取得方法。

【請求項7】 前記サーバから得られた前記サーバのアドレスデータ、ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換することを特徴とする

請求項 6 記載のデータ取得方法。

【請求項 8】 前記データは、H T M L、テキストデータ、画像データ、音声データのいずれかであることを特徴とする請求項 6 または 7 記載のデータ取得方法。

【請求項 9】 前記ゲームデータは、前記ビデオゲームにおいて出現するキャラクタの種類、能力、外観、所有物、装備、状態、出現数、または前記ビデオゲームで用いられる背景画像、該背景画像の色彩、音楽、効果音の少なくともいずれか 1 つに係わるデータであることを特徴とする請求項 6 記載のデータ取得方法。

【請求項 10】 前記ビデオゲームに出現するキャラクタは、遊技者が操作するコントローラからの入力信号により操作されることを特徴とする請求項 4 記載のデータ取得方法。

【請求項 11】 ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたＵＲＬにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更するプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 12】 ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたＵＲＬにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第 1 の手順、

該第 1 の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第 2 の手順、

該第 2 の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成する第 3 の手順、

を実行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記録媒体。

【請求項 13】 ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたＵＲＬにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更するプログラム。

【請求項 14】 ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたＵＲＬにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第 1 の手順、

該第 1 の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第 2 の手順、

該第 2 の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成する第 3 の手順、

を実行させるためのプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

上記請求項 1 記載の発明は、ネットワーク上のサーバを介して通信手段により得られたデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成するビデオゲーム装置において、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたＵＲＬにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更する制御手段を備えており、いつでも必要に応じて数値データを取得できる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

請求項 2 記載の発明は、制御手段が、サーバから得られたサーバのアドレスデータ、フ

ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換することを特徴とするものであり、いつでも必要に応じてランダムな数値データを取得できる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

請求項6記載の発明は、ネットワーク上のサーバを介して送受信されるデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを取得するデータ取得方法において、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更することにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項7記載の発明は、サーバから得られたサーバのアドレスデータ、ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換することにより、上記請求項2と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

請求項11記載の発明は、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更するプログラムを記憶した記録媒体をコンピュータで読み取らせることにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

請求項12記載の発明は、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第1の手順、第1の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第2の手順、第2の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成する第3の手順、を実行させるためのプログラムを記憶した記録媒体をコンピュータで読み取らせることにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

請求項13記載の発明は、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するプログラムをコンピュータが実行することにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

請求項14記載の発明は、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第1の手順、第1の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第2の手順、第2の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成する第3の手順、を実行させるためのプログラムをコンピュータが実行することにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0081

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0081】

【発明の効果】

上述の如く、請求項1記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバを介して通信手段により得られたデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成するビデオゲーム装置において、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更する制御手段を備えてなるため、いつでも必要に応じて数値データを取得でき、バーコードを読み取って数値データを生成する場合のように必要なない商品を購入したり、バーコードの切り取り作業を行う必要がなく、あるいはCD-ROMのTOKEN情報から数値データを生成する場合のように同じキャラクタを選択することもないので、その後の展開を予想できず、より楽しむことができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0082

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0082】

請求項2記載の発明によれば、制御手段が、サーバから得られたサーバのアドレスデータ、ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換するため、ネットワークを介していつでも必要に応じてランダムな数値データを取得できる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0086

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0086】

請求項6記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバを介して送受信されるデータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを取得するデータ取得方法において、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更することにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0087】

請求項7記載の発明によれば、サーバから得られたサーバのアドレスデータ、ファイル名、ファイル形式、ファイル数、ファイルサイズ、ファイル中の文字総数、ファイル中に含まれる所定の文字または単語、ファイル中に含まれる所定の文字または単語の数、の少なくとも一つ以上のデータを数値または文字コード列のいずれかに変換することにより、上記請求項2と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0091

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0091】

請求項11記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、前記ゲームデータを変更するプログラムを記憶した記録媒体をコンピュータで読み取らせることにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0092

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0092】

請求項12記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURLにあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第1の手順、第1の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第2の手順、第2の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを進行させるためのゲームデータを生成する第3の手順、を実行させるためのプログラムを記憶した記録媒体をコンピュータで読み取らせることにより、上記請求項1と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0093

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0093】

請求項13記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたURL

R L にあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換し、変換された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するプログラムをコンピュータが実行することにより、上記請求項 1 と同様な作用、効果が得られる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 4】

請求項 1 4 記載の発明によれば、ネットワーク上のサーバから得られるアクセスしたU
R L にあるデータを数値または文字コード列のいずれかに変換する第 1 の手順、第 1 の手順で生成された数値または文字コード列に基づいて、ゲームデータを変更するためのパラメータを更新する第 2 の手順、第 2 の手順で更新されたパラメータに基づいてゲームを行なわせるためのゲームデータを生成する第 3 の手順、を実行させるためのプログラムをコンピュータが実行することにより、上記請求項 1 と同様な作用、効果が得られる。