

【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12月22日(2005.12.22)

【公開番号】特開2004-141225(P2004-141225A)
【公開日】平成16年5月20日(2004.5.20)
【年通号数】公開・登録公報2004-019
【出願番号】特願2002-306867(P2002-306867)
【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 13/12

H 0 4 Q 7/38

【F I】

A 6 3 F 13/12 B

H 0 4 B 7/26 1 0 9 M

【手続補正書】

【提出日】平成17年10月26日(2005.10.26)

【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】

無線通信可能な複数の携帯型のゲーム装置を用いる無線通信ゲームシステムであって、前記複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在し、前記親機は、通信が途絶えた子機に対して親機への接続を許可する接続許可データを含む親機パケットを子機に送信する送信手段を備え、

前記子機は、

前記親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および

前記通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、前記親機から送信される前記親機パケットの受信を試みる復帰手段を備える、無線通信ゲームシステム。

【請求項2】

前記親機は、前記子機からの通信が第1所定時間途絶えた場合に、その子機の接続許可データを削除する削除手段を含み、

前記子機の前記通信断絶検出手段は、親機からの通信が第2所定時間途絶えたことを検出するものであり、

前記第1所定時間は前記第2所定時間より長い、請求項1記載の無線通信ゲームシステム。

【請求項3】

前記親機と前記子機とは、前記親機によって使用される第1タイムスロットと前記子機によって使用される複数のサブタイムスロットを含む第2タイムスロットとによって構成される通信周期で通信されるものであり、

前記接続許可データは、前記複数のサブタイムスロットのうち前記子機が復帰すべきサブタイムスロットを指定する情報を含む、請求項1に記載の無線通信ゲームシステム。

【請求項4】

第1タイムスロットと複数のサブタイムスロットを含む第2タイムスロットとによって構成される通信周期で無線通信可能な複数の携帯ゲーム装置を用いる、無線通信ゲームシステムであって、

前記複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在し、

前記親機は、

前記第1タイムスロットで親機パケットをブロードキャストしかつ前記第2タイムスロットで子機パケットを受信する第1通信制御手段を備え、

前記子機は、

前記複数のサブタイムスロットのうち少なくとも1つのサブタイムスロットで前記子機パケットを送信し、前記第1タイムスロットで前記親機パケットを受信する第2通信制御手段、

前記親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および

前記通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、前記親機からブロードキャストされる前記親機パケットの受信を試みる復帰手段を備える、無線通信ゲームシステム。

【請求項5】

第1タイムスロットと複数のサブタイムスロットを含む第2タイムスロットとによって構成される通信周期で無線通信可能な複数の携帯ゲーム装置を用いる、無線通信ゲームシステムであって、

前記複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在し、

前記親機は、前記第1タイムスロットで親機パケットを子機に送信しかつ前記第2タイムスロットで子機パケットを受信する第1通信制御手段を備え、

前記親機パケットは、接続を許可する子機の識別情報を含み、

前記子機は、

前記複数のサブタイムスロットのうち少なくとも1つのサブタイムスロットで前記子機パケットを送信し、前記第1タイムスロットで前記親機パケットを受信する第2通信制御手段、

前記親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および

前記通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、前記親機から送信される前記親機パケットの受信を試みて、受信した親機パケットに自機の識別情報が含まれるときに、通信を再開する復帰手段を備える、無線通信ゲームシステム。

【請求項6】

請求項1に記載の親機によって実行されることにより、当該親機を、前記送信手段として機能させるためのプログラム。

【請求項7】

請求項1に記載の子機によって実行されることにより、当該子機を、前記通信断絶検出手段、および、前記復帰手段として機能させるためのプログラム。

【請求項8】

請求項4または5に記載の親機によって実行されることにより、当該親機を、前記第1通信制御手段として機能させるためのプログラム。

【請求項9】

請求項4または5に記載の子機によって実行されることにより、当該子機を、前記第2通信制御手段、通信断絶検出手段、および、前記復帰手段として機能させるためのプログラム。

【請求項10】

請求項1に記載のゲーム装置を、自機が親機になるか子機になるかを決定する親子決定手段として機能させ、さらに、当該親子決定手段によって親機になると決定されたときに、前記送信手段として機能させ、当該親子決定手段によって子機になると決定されたときに、前記通信断絶検出手段、および、前記復帰手段として機能させる、プログラム。

【請求項11】

請求項4または5に記載のゲーム装置を、自機が親機になるか子機になるかを決定する親子決定手段として機能させ、さらに、当該親子決定手段によって親機になると決定され

たときに、前記第1通信制御手段として機能させ、当該親子決定手段によって子機になると決定されたときに、前記第2通信制御手段、通信断絶検出手段、および、前記復帰手段として機能させる、プログラム。

【請求項12】

請求項6ないし11のいずれかに記載のプログラムが記憶された情報記憶媒体。

【請求項13】

請求項1、4、または5に記載の親機。

【請求項14】

請求項1、4、または5に記載の子機。

【手続補正2】

【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】無線通信ゲームシステム、ゲーム装置、情報記憶媒体、および、プログラム

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

【産業上の利用分野】

この発明は、無線通信を利用するゲームシステム、ゲーム装置、情報記憶媒体、および、プログラムに関し、特にたとえば、親機と子機との間の通信が途絶えた後に子機を親機に復帰接続させることが可能な無線通信ゲームシステム、ゲーム装置、情報記憶媒体、および、プログラムに関する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

【課題を解決するための手段】

請求項1の発明は、無線通信可能な複数の携帯型のゲーム装置を用いる無線通信ゲームシステムである。複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在する。親機は、通信が途絶えた子機に対して親機への接続を許可する接続許可データを含む親機パケットを子機に送信する送信手段を備える。子機は、親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および、通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、親機から送信される親機パケットの受信を試みる復帰手段を備える。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項4の発明は、第1タイムスロットと複数のサブタイムスロットを含む第2タイムスロットとによって構成される通信周期で無線通信可能な複数の携帯ゲーム装置を用いる、無線通信ゲームシステムである。複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在する。親機は、第1タイムスロットで親機パケットをブロードキャストしかつ第2タイムスロット

トで子機パケットを受信する第1通信制御手段を備える。子機は、複数のサブタイムスロットのうち少なくとも1つのサブタイムスロットで子機パケットを送信し、第1タイムスロットで親機パケットを受信する第2通信制御手段、親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および、通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、親機からブロードキャストされる親機パケットの受信を試みる復帰手段を備える。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項5の発明は、第1タイムスロットと複数のサブタイムスロットを含む第2タイムスロットとによって構成される通信周期で無線通信可能な複数の携帯ゲーム装置を用いる、無線通信ゲームシステムである。複数のゲーム装置の中には、親機と子機が存在する。親機は、第1タイムスロットで親機パケットを子機に送信しかつ第2タイムスロットで子機パケットを受信する第1通信制御手段を備える。親機パケットは、接続を許可する子機の識別情報を含む。子機は、複数のサブタイムスロットのうち少なくとも1つのサブタイムスロットで子機パケットを送信し、第1タイムスロットで親機パケットを受信する第2通信制御手段、親機からの通信が途絶えたことを検出する通信断絶検出手段、および、通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、親機から送信される親機パケットの受信を試みて、受信した親機パケットに自機の識別情報が含まれるときに、通信を再開する復帰手段を備える。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

無線通信ゲームシステムは、実施例では、少なくとも2台の携帯ゲーム装置（10：実施例で相当する参照符号。以下同じ。）を用いて構成される。

【手続補正13】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

親機の送信手段は、実施例でいえば図22のステップS41すなわち図29に相当し、この送信手段が図11で示すようなデータフィールドを有する親機パケットを送信する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

子機の通信断絶検出手段は実施例のステップS95（図24）に相当し、この通信断絶検出手段によって親機からの通信が途絶えたことが検出したときに、実施例でいえば図33に相当する復帰手段は、図33のステップS5001で親機から送信される親機パケットの受信を試み、ステップS5013でその親機パケットに接続許可データが存在するかどうかが判断する。つまり、接続許可データ、具体的には、親機パケットのUスロットの自機の位置に自機の子機番号CIDが存在するとき、復帰成功である。

【手続補正15】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

【発明の効果】

この発明によれば、子機からの通信が途絶えた後に、親機が接続許可データを送信し続けるので、子機が通信可能な状態になったときに、親機との接続の復帰を簡単に行うことができる。