

【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 2000-33182 (P2000-33182A)
 【公開日】 平成 12 年 2 月 2 日 (2000.2.2)
 【出願番号】 特願 平 10-219783
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F	9/22	H
A 6 3 F	9/22	A
A 6 3 F	9/22	G
A 6 3 F	9/22	P

【手続補正書】

【提出日】 平成 17 年 7 月 14 日 (2005.7.14)

【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、

連続して行われる一連のゲームの中の各ゲームにおいて各プレーヤのゲーム成果を演算し、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、該 1 のゲームにおける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、該 1 のゲームにおける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ゲーム成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、該 1 のゲームにおいて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 3】

請求項 1 又は 2 において、

後発プレーヤがエントリーできるゲーム空間が複数ある場合に、各ゲーム空間において次のゲームが開始するまでの時間及び各ゲーム空間へのエントリー人数の少なくとも一方に基づいて、後発プレーヤがプレイするゲーム空間を選択する処理を行うゲーム空間選択手段を含む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 のいずれかにおいて、

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及び先行プレーヤの少なくとも一方に与え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 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

後発プレーヤがエントリーした場合に、制御プログラムにより操作されている移動体を後発プレーヤに割り当てる割り当て手段と、

後発プレーヤからの操作データに基づいて、後発プレーヤに割り当てられた移動体を移動させる演算を行う移動体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 6】

請求項 1 乃至 5 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 7】

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、

連続して行われる一連のゲームによりゲーム空間が構成されている場合において、該一連のゲームの中の各ゲームにおいて各プレーヤのゲーム成果を演算し、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、該 1 のゲームにおける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、該 1 のゲームにおける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ゲーム成果演算手段として、

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。