

【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 18 年 3 月 23 日 (2006.3.23)

【公開番号】特開 2000-157743 (P2000-157743A)
 【公開日】平成 12 年 6 月 13 日 (2000.6.13)
 【出願番号】特願 平 10-352134
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 11 月 16 日 (2005.11.16)

【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】 ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムであって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

仮想捕獲フィールドの管理情報を記憶する管理情報記憶手段と、

ゲーム装置でプレイするプレーヤが仮想捕獲フィールドにおける生物の捕獲ポイントを選択しゲーム装置からポイント選択情報が転送されてきた場合に、該ポイント選択情報を受信する処理を行うポイント選択情報受信手段と、

受信したポイント選択情報に基づいて、仮想捕獲フィールドの管理情報を参照し、選択された捕獲ポイントに関する情報である捕獲ポイント情報をゲーム装置に送信する処理を行うポイント情報送信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、

捕獲ポイントでプレイ可能なプレーヤの人数が制限されると共に、

前記ポイント情報送信手段は、

選択された捕獲ポイントでのプレーヤのプレイを許可するか否かを知らせる情報を含む捕獲ポイント情報を送信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】 ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムであって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行うための仮想捕獲フィールド管理手段と、

仮想捕獲フィールドの管理情報を記憶する管理情報記憶手段と、

ゲーム装置でプレイするプレーヤが仮想捕獲フィールドに生物をリリースしゲーム装置からリリース情報が転送されてきた場合に、該リリース情報を受け、該リリース情報に基づいて、仮想捕獲フィールドにプレーヤの生物をリリースする処理を行うリリース処理手段と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 3 おいて、

前記リリース処理手段は、

リリースした生物にプレーヤが関連づけて入力した情報を含むリリース情報に基づいて

、仮想捕獲フィールドにプレーヤの生物をリリースする処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムであって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

仮想捕獲フィールドの管理情報を記憶する管理情報記憶手段と、

仮想捕獲フィールドの天候情報をリアルタイムに変化させる処理を行うための天候変化処理手段と、

リアルタイムに変化する前記天候情報に基づいて、仮想捕獲フィールドで行動する生物の行動を管理する処理を行う行動管理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 5 において、

前記天候変化処理手段は、

現実世界での天候情報に基づいて、仮想捕獲フィールドの天候情報をリアルタイムに変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】 ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムであって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

仮想捕獲フィールドの管理情報を記憶する管理情報記憶手段と、

所与のスケジュールにしたがって、仮想捕獲フィールドにおけるリリースポイントを選択し該リリースポイントに生物をリリースする処理を行うリリース処理手段とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】 請求項 7 において、

リリースポイント情報、リリース時期情報、及びリリースする生物の情報の少なくとも 1 つを含む宣伝情報を、リリースポイントへの生物のリリース処理の前に、ゲーム装置に送信する処理を行う宣伝情報送信手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】 請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、

ホスト装置に接続される複数のゲーム装置の各々が、生物の画像情報を記憶する記憶手段を有し、

生物の画像情報の指定情報を、ホスト装置とゲーム装置間でネットワークを介して送受信する送受信手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】 請求項 9 において、

前記送受信手段は、

前記指定情報の他に、生物の個性を特徴づけるための情報である付随情報を、ホスト装置とゲーム装置間でネットワークを介して送受信することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】 ネットワークを介してホスト装置に接続されるゲーム装置であって、

仮想捕獲フィールドで生物を捕獲する生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするためのゲーム演算を行うゲーム演算手段と、

前記ゲーム演算にしたがって、生物の画像を含むゲーム画像を生成するための手段と、

プレーヤが仮想捕獲フィールドにおける生物の捕獲ポイントを選択した場合に、ポイント選択情報をホスト装置に送信する処理を行うポイント選択情報送信手段と、

選択された捕獲ポイントに関する情報である捕獲ポイント情報を、ホスト装置から受信する処理を行うポイント情報受信手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】 ネットワークを介してホスト装置に接続されるゲーム装置であって、

仮想捕獲フィールドで生物を捕獲する生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするためのゲーム演算を行うゲーム演算手段と、

前記ゲーム演算にしたがって、生物の画像を含むゲーム画像を生成するための手段と、

プレーヤが仮想捕獲フィールドに生物をリリースした場合に、リリース情報をホスト装置に送信する処理を行うリリース情報送信手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】 請求項 11 又は 12 において、

前記ゲーム装置が業務用ゲーム装置であって、

プレーヤの捕獲生物を家庭用ゲーム装置にて画像表示するための画像表示用情報を含む捕獲生物情報を、携帯型情報記憶装置及びネットワークの少なくとも一方を介して家庭用ゲーム装置に転送する処理を行う転送手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムに用いられる情報記憶媒体であって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

ゲーム装置でプレイするプレーヤが仮想捕獲フィールドにおける生物の捕獲ポイントを選択しゲーム装置からポイント選択情報が転送されてきた場合に、該ポイント選択情報を受信する処理を行うポイント選択情報受信手段と、

受信したポイント選択情報に基づいて、仮想捕獲フィールドの管理情報を参照し、選択された捕獲ポイントに関する情報である捕獲ポイント情報をゲーム装置に送信する処理を行うポイント情報送信手段として、

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。

【請求項 15】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムに用いられる情報記憶媒体であって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

ゲーム装置でプレイするプレーヤが仮想捕獲フィールドに生物をリリースしゲーム装置からリリース情報が転送されてきた場合に、該リリース情報を受け、該リリース情報に基づいて、仮想捕獲フィールドにプレーヤの生物をリリースする処理を行うリリース処理手段として、

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。

【請求項 16】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムに用いられる情報記憶媒体であって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

仮想捕獲フィールドの天候情報をリアルタイムに変化させる処理を行う天候変化処理手段と、

リアルタイムに変化する前記天候情報に基づいて、仮想捕獲フィールドで行動する生物の行動を管理する処理を行う行動管理手段として、

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。

【請求項 17】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワークを介して複数のゲーム装置が接続されるホスト装置を含むゲームシステムに用いられる情報記憶媒体であって、

生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするための仮想捕獲フィールドを管理する処理を行う仮想捕獲フィールド管理手段と、

所与のスケジュールにしたがって、仮想捕獲フィールドにおけるリリースポイントを選択し該リリースポイントに生物をリリースする処理を行うリリース処理手段として、

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。

【請求項 18】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワークを介してホスト装置に接続されるゲーム装置に用いられる情報記憶媒体であって、

仮想捕獲フィールドで生物を捕獲する生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするためのゲ

ーム演算を行うゲーム演算手段と、

前記ゲーム演算にしたがって、生物の画像を含むゲーム画像を生成するための情報と、
プレーヤが仮想捕獲フィールドにおける生物の捕獲ポイントを選択した場合に、ポイント
選択情報をホスト装置に送信する処理を行うポイント選択情報送信手段と、

選択された捕獲ポイントに関する情報である捕獲ポイント情報を、ホスト装置から受信
する処理を行うポイント情報受信手段として、

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。

【請求項 19】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、ネットワーク
を介してホスト装置に接続されるゲーム装置に用いられる情報記憶媒体であって、

仮想捕獲フィールドで生物を捕獲する生物捕獲ゲームをプレーヤがプレイするためのゲ
ーム演算を行うゲーム演算手段と、

前記ゲーム演算にしたがって、生物の画像を含むゲーム画像を生成する画像生成手段と

、
プレーヤが仮想捕獲フィールドに生物をリリースした場合に、リリース情報をホスト装
置に送信する処理を行うリリース情報送信手段として、

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。