【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6月9日(2005.6.9)

【公開番号】特開2004-329515(P2004-329515A)
【公開日】平成16年11月25日(2004.11.25)
【年通号数】公開・登録公報2004-046
【出願番号】特願2003-128564(P2003-128564)
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　13/00
　Ａ６３Ｆ　13/10
　Ａ６３Ｆ　13/12
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　13/00　　Ｆ
　Ａ６３Ｆ　13/00　　Ａ
　Ａ６３Ｆ　13/10
　Ａ６３Ｆ　13/12　　Ｃ

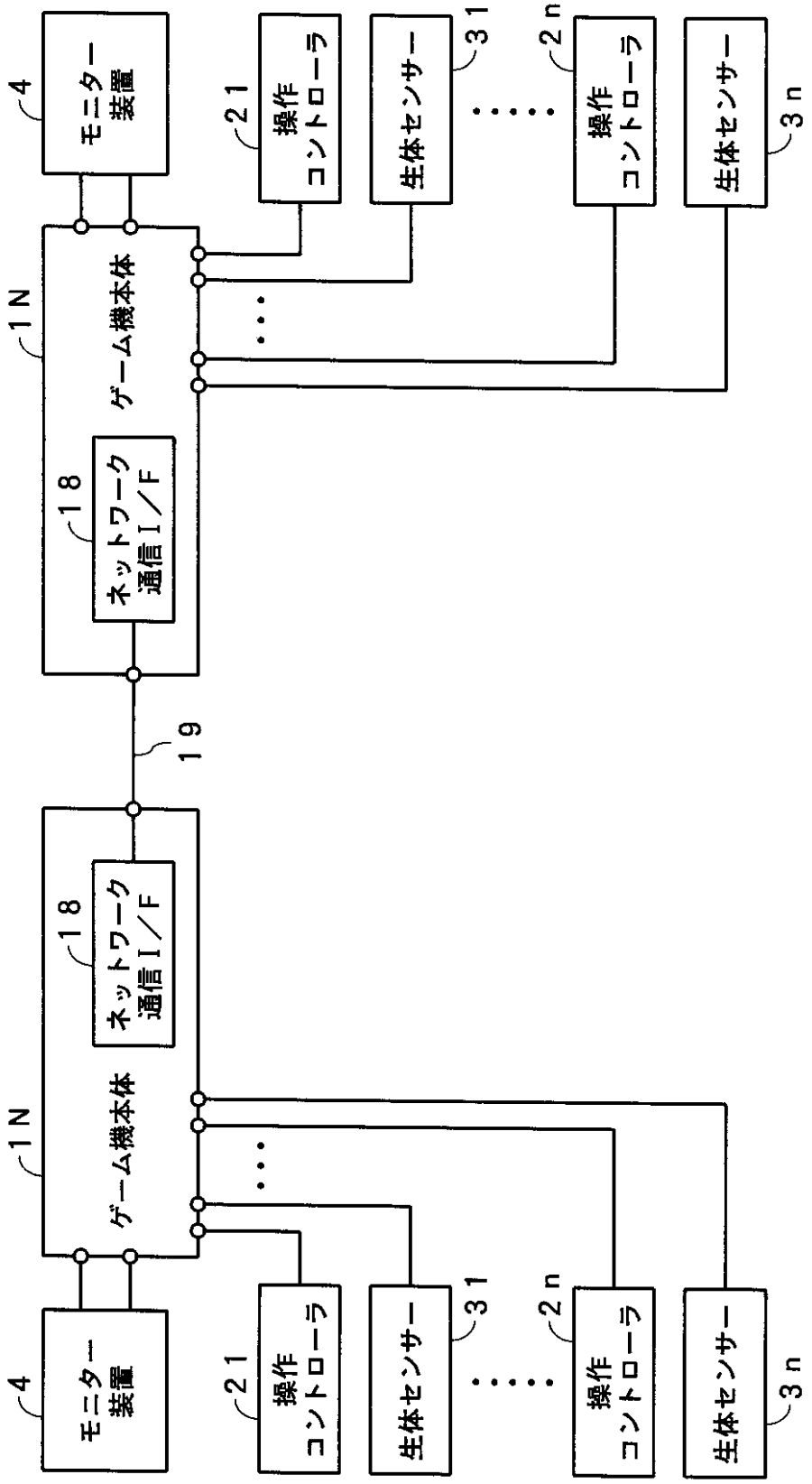
【手続補正書】
【提出日】平成16年8月30日(2004.8.30)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】特許請求の範囲
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
　ゲームの遊戯者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、
　前記生体情報取得手段で取得された生体情報を分析する生体情報分析手段と、
　前記生体情報分析手段で分析された前記生体情報の分析結果に応じて、前記遊戯者が属するチームを判定するチーム判定手段と、
　を備えることを特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
　請求項１に記載のゲーム装置において、
　前記チーム判定手段で判定された、前記遊戯者が属するチームを、当該遊戯者に報知するようにするための報知手段を備える
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項３】
　請求項２に記載のゲーム装置において、
　前記遊戯者が操作するための操作コントローラを備え、
　前記操作コントローラは、前記報知手段を備える
　ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項４】
　請求項１に記載のゲーム装置において、
　前記遊戯者が操作するための操作コントローラを備え、
　前記生体情報取得手段は、前記操作コントローラを操作する遊戯者の生体情報を検出する手段である
　ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項５】
　請求項４に記載のゲーム装置において、

前記操作コントローラは、前記生体情報取得手段を備える
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項６】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記生体情報取得手段は、遊戯者の生体情報が記録された記録媒体から、前記生体情報を読み出す手段からなる
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項７】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記生体情報取得手段は、複数種類の生体情報を取得する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項８】
請求項７に記載のゲーム装置において、
前記生体情報分析手段は、前記生体情報取得手段で取得された前記複数種類の生体情報を複数次元の生体情報空間に配置し、
前記チーム判定手段は、前記生体情報分析手段で配置された生体情報の位置に基づいて前記遊戯者が属するチームを判定する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項９】
請求項８に記載のゲーム装置において、
前記生体情報取得手段は、複数の遊戯者についてそれぞれ複数種類の生体情報を取得し、
前記チーム判定手段は、それぞれの遊戯者の前記生体情報空間上における生体情報の配置位置が近い遊戯者を同じチームに所属させる
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１０】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記生体情報取得手段を、複数個、備えると共に、
前記遊戯者のそれぞれと、前記複数の生体情報取得手段で取得される生体情報のそれぞれとの対応付けを指定する対応指定手段を備え、
前記チーム判定手段は、前記対応指定手段で対応付けられた前記生体情報取得手段からの生体情報についての、前記生体情報分析手段で分析された分析結果に応じて、前記遊戯者のそれぞれが属するチームを判定する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１１】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記ゲームの開始前に、前記生体情報を取得し、前記生体情報分析手段で分析し、その分析結果に応じて前記チーム判定手段で前記遊戯者が属するチームを判定する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１２】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記ゲームの実行中に、前記生体情報取得手段で前記生体情報を検出し、検出した生体情報を前記生体情報分析手段で分析し、その分析結果に応じて前記チーム判定手段で前記遊戯者が属するチームの変更を判定する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１３】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記ゲームの所定の場面になったときに、前記生体情報取得手段で前記生体情報を検出し、検出した生体情報を前記生体情報分析手段で分析し、その分析結果に応じて前記チーム判定手段で前記遊戯者が属するチームの変更を判定する

ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１４】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記ゲームの進行中に所定の条件になったときに、前記生体情報取得手段で前記生体情報を検出し、検出した生体情報を前記生体情報分析手段で分析し、その分析結果に応じて前記チーム判定手段で前記遊戯者が属するチームの変更を判定する
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１５】
請求項１に記載のゲーム装置において、
ネットワークに接続するための通信インターフェース手段を備えると共に、
前記チーム判定手段で判定された前記遊戯者が属するチームの情報を、前記ネットワークを通じて他のゲーム装置に送る手段と、
前記他のゲーム装置からの当該他のゲーム装置で判定された当該他のゲーム装置の遊戯者が属するチームの情報を受信する受信手段とを備える
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１６】
請求項１に記載のゲーム装置において、
ネットワークに接続するための通信インターフェース手段を備えると共に、
前記チーム判定手段で判定された前記遊戯者が属するチームの情報を、前記ネットワークを通じてサーバ装置に送る送信手段と、
前記ネットワークを通じて前記サーバ装置に接続される他のゲーム装置で判定された当該他のゲーム装置の遊戯者が属するチームの情報を受信する受信手段とを備える
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１７】
請求項１に記載のゲーム装置において、
ネットワークに接続するための通信インターフェース手段と、
前記通信インターフェース手段を通じて送られてくる他のゲーム装置の遊戯者の生体情報を受信する生体情報受信手段と、
をさらに備え、
前記生体情報分析手段は、当該ゲーム装置の遊戯者の生体情報と、前記他のゲーム装置の遊戯者の生体情報とを分析し、
前記チーム判定手段は、前記生体情報分析手段で分析された前記生体情報の分析結果に応じて、当該ゲーム装置の遊戯者が属するチームおよび前記他のゲーム機の遊戯者が属するチームを判定する
を備えることを特徴とするゲーム装置。
【請求項１８】
請求項１に記載のゲーム装置において、
前記生体情報は、体動、筋電、体表温度、皮膚発汗、皮膚抵抗、脈、呼吸、瞬目、マイクロバイブレーション、心電、心拍、血圧のうちの少なくとも一つである
ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項１９】
ゲームの遊戯者の生体情報を取得する工程と、
前記取得された生体情報を分析する工程と、
前記分析の結果に基づいて、前記遊戯者が属するチームを判定する工程と、
を備えるゲームにおけるチーム分け方法。
【手続補正２】
【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】

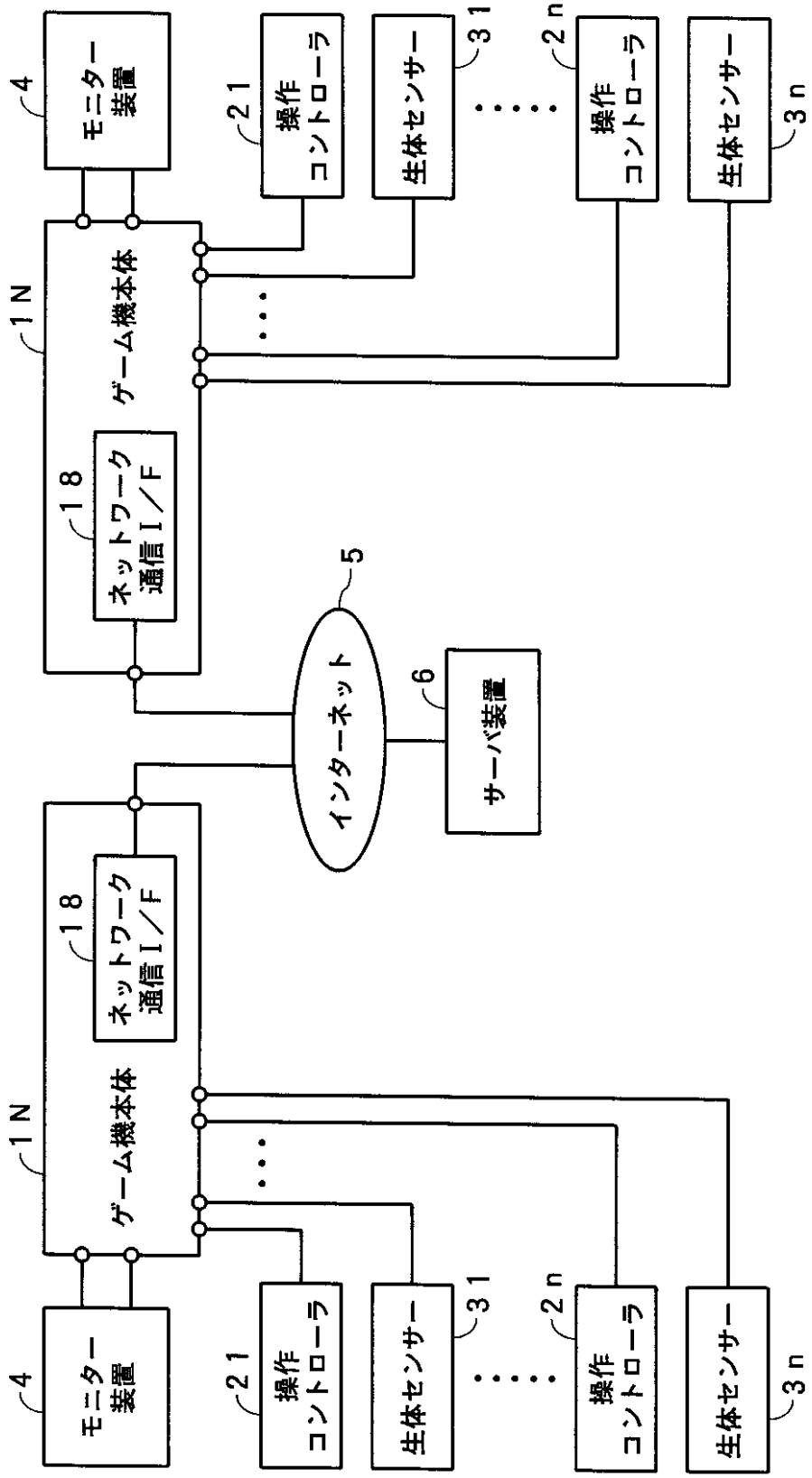
【００１０】
【課題を解決するための手段】
前記課題を解決するため、この発明によるゲーム装置は、
ゲームの遊戯者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、
前記生体情報取得手段で取得された生体情報を分析する生体情報分析手段と、
前記生体情報分析手段で分析された前記生体情報の分析結果に応じて、前記遊戯者が属するチームを判定するチーム判定手段と、
を備えることを特徴とする。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１９】
ここで、生体センサー３１，３２，・・・，３ｎのそれぞれで検出する生体情報としては、遊戯者をチーム分けするための情報として有益となるものであれば、どのようなものでもよく、例えば、呼吸、筋電、瞬目（まばたき）、体表温度、皮膚の発汗、皮膚抵抗、脈、心電、心拍などの他、生化学反応、脳波、脳磁図、マイクロバイブレーション、血圧、体動などが、生体情報の例として挙げられる。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１１６】
［チーム分けの第１の例］
この例の場合のチーム分けの処理の一例においては、各ゲーム装置が、前述した第１～第３の例のようにして、生体情報に基づいて各遊戯者が所属するチームを判定して、当該ゲーム装置の遊戯者に、前述のようにして、報知すると共に、当該判定した各遊戯者毎の所属チーム情報を、送信データ用バッファを通じて、通信回線に接続されている他のゲーム装置のすべてに送信するようにする。
【手続補正５】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図１１
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図１１】



【手続補正６】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図１２
【補正方法】変更

【補正の内容】
【図１２】


4
モニター装置
21
操作コントローラ
31
生体センサー
2n
操作コントローラ
3n
生体センサー
1N
ゲーム機本体
18
ネットワーク通信I／F
5
インターネット
6
サーバ装置
1N
ゲーム機本体
18
ネットワーク通信I／F
4
モニター装置
21
操作コントローラ
31
生体センサー
2n
操作コントローラ
3n
生体センサー