

【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21年10月8日(2009.10.8)

【公開番号】特開2008-194352(P2008-194352A)  
 【公開日】平成20年8月28日(2008.8.28)  
 【年通号数】公開・登録公報2008-034  
 【出願番号】特願2007-34740(P2007-34740)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 H

【手続補正書】

【提出日】平成21年8月25日(2009.8.25)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記

比較結果に基づいて決定し、前記他のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、第1回戦では、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定し、第2回戦では、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記他のジャンルから問題を出題する長さを、前記他のジャンルの前記比較結果に基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】

請求項2又は3記載のゲームシステムにおいて、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが操作するゲーム装置と、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが操作するゲーム装置とは異なり、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレーヤーのレベルが対戦するプレーヤーのレベルに対する優劣として表示させる

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】

請求項4記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、前記比較結果を、前記所定の出題時間に対する前記比較結果に基づく長さの時間の比率として表示させる

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1項に記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記所定の出題時間のうち、前記比較結果に基づいて決定した長さの時間が経過した後は、ジャンルを限定しないノンジャンルの問題を出題する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】

請求項1乃至6のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置の制御部は、

問題を出題する所定の出題時間のうち、プレーヤーが選択したジャンルから問題を出題する長さを、そのジャンルを選択したプレーヤーのレベルが相対的に優れているほど長くなるように、前記比較結果に基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備え、複数

のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲームシステムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶され、

前記ゲーム装置の制御部は、

前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを表示させ、

前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一方のプレーヤーについての前記一のジャンルのレベルに基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 10】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレーヤーの一方のプレーヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレーヤーの他方のプレーヤーが他のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定し、前記他のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 11】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレーヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレーヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、対戦するプレーヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを比較した比較結果を表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレイヤーの一方のプレイヤーが一のジャンルを選択し、前記対戦するプレイヤーの他方のプレイヤーが他のジャンルを選択した場合には、第1回戦では、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一のジャンルの前記比較結果に基づいて決定し、第2回戦では、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記他のジャンルから問題を出題する長さを、前記他のジャンルの前記比較結果に基づいて決定するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項12】

請求項10又は11記載のゲーム制御方法において、

前記対戦するプレイヤーの一方のプレイヤーが操作するゲーム装置と、前記対戦するプレイヤーの他方のプレイヤーが操作するゲーム装置とは異なり、

前記比較結果を表示させるステップは、前記比較結果を、前記ゲーム装置を操作するプレイヤーのレベルが対戦するプレイヤーのレベルに対する優劣として表示する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項13】

請求項12記載のゲーム制御方法において、

前記比較結果を表示させるステップは、前記比較結果を、前記所定の出題時間に対する前記比較結果に基づく長さの時間の比率として表示する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項14】

請求項9乃至13のいずれか1項に記載のゲーム制御方法において、

前記決定するステップは、前記所定の出題時間のうち、前記比較結果に基づいて決定した長さの時間が経過した後は、ジャンルを限定しないノンジャンルの問題を出題する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項15】

請求項9乃至14のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、

前記決定するステップは、問題を出題する所定の出題時間のうち、プレイヤーが選択したジャンルから問題を出題する長さを、そのジャンルを選択したプレイヤーのレベルが相対的に優れているほど長くなるように、前記比較結果に基づいて決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項16】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレイヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムが、複数のプレイヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行するゲーム制御方法であって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレイヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部が、前記表示部に、プレイヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを表示させるステップと、

前記ゲーム装置の制御部が、前記対戦するプレイヤーの一方のプレイヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一方のプレイヤーについての前記一のジャンルのレベルに基づいて決定するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項17】

操作部と表示部と記憶部と制御部を有し、プレイヤーにより操作される複数のゲーム装置と、記憶部と制御部を有し、前記複数のゲーム装置を制御する制御装置とを備えたゲームシステムにおいて、前記ゲーム装置の制御部に、複数のプレイヤーにより複数のジャンルの問題を解答するクイズゲームを実行させるプログラムであって、

少なくとも前記制御装置の記憶部には、各プレイヤーについての前記複数のジャンル毎

のレベルが記憶されており、

前記ゲーム装置の制御部に、

プレイヤーについての前記複数のジャンル毎のレベルを前記表示部に表示させるステップと、

前記対戦するプレイヤーの一方のプレイヤーが前記操作部を操作して一のジャンルを選択した場合には、問題を出題する所定の出題時間のうち、前記一のジャンルから問題を出題する長さを、前記一方のプレイヤーについての前記一のジャンルのレベルに基づいて決定するステップと

を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。