

【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20年2月7日(2008.2.7)

【公開番号】特開2006-136350(P2006-136350A)  
 【公開日】平成18年6月1日(2006.6.1)  
 【年通号数】公開・登録公報2006-021  
 【出願番号】特願2004-325895(P2004-325895)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 J

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成19年12月18日(2007.12.18)

【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】

通信ネットワークを介して接続される複数のゲーム装置およびサーバを有し、前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行するネットワークゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記チームを編成するように要求するチーム編成要求情報を前記サーバに送信する手段と、

前記チーム編成要求情報に応じて編成された前記チームからの離脱要求情報を前記サーバに送信する手段と、

前記離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応するキャラクタの離脱時におけるパラメータを前記ゲーム装置および/または前記サーバの離脱時記憶用メモリに記憶させる手段と、

前記サーバの操作権限記憶用メモリに記憶される前記離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応するキャラクタの操作権限に関する情報のうち、当該キャラクタの操作権限が前記チーム内のいずれの前記ゲーム装置に属するのを示す権限属性情報が更新された場合に、更新された前記権限属性情報に対応するキャラクタを、前記離脱時記憶用メモリに記憶された前記パラメータを用いて制御する手段と、

前記チームへの復帰を要求するチーム復帰要求情報を前記サーバに送信する手段と、

前記権限属性情報が更新された場合に、更新された前記権限属性情報に対応するキャラクタの前記パラメータに対して前記離脱時記憶用メモリに記憶された前記パラメータを設定する手段と、を備え、

前記サーバは、

前記チーム編成要求情報を受信した場合に、当該チーム編成要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応するキャラクタを含めて前記チームを編成する手段と、

前記編成された前記チームに属するキャラクタに対応する前記ゲーム装置に対して前記

チームが編成されたことを通知する手段と、

前記離脱要求情報を受信した場合に、前記操作権限記憶用メモリに記憶され、当該離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応するキャラクタの操作権限に関する情報に含まれる前記権限属性情報を、当該キャラクタの操作権限が前記チームに対応する前記ゲーム装置のうちの前記離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置以外のいずれかのゲーム装置である他のゲーム装置に属することを示す内容に更新する手段と、

前記チーム復帰要求情報を受信した場合に、前記離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応するキャラクタへの前記他のゲーム装置による制御を終了させる手段と、

前記チーム復帰要求情報を受信した場合に、前記操作権限記憶用メモリに記憶され、前記他のゲーム装置に属することを示す内容に更新された前記権限属性情報を、当該チーム復帰要求情報を送信した前記ゲーム装置に属することを示す内容に更新する手段と、を備える

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 2】

前記ゲーム装置は、前記離脱要求情報を送信した前記ゲーム装置に対応する前記権限属性情報が他のゲーム装置に属することを示す内容に更新された場合に、更新された前記権限属性情報に対応するキャラクタを、自ゲーム装置において操作可能なキャラクタへの操作に同期させて制御することを特徴とする請求項 1 記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 3】

通信ネットワークを介して接続される複数のゲーム装置およびサーバを有し、前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行するネットワークゲームシステムであって、

前記チームから離脱する場合に、当該離脱する前記ゲーム装置に対応するキャラクタのパラメータをメモリに記憶させ、

前記離脱した前記ゲーム装置が前記チームに復帰する場合に、復帰後のキャラクタのパラメータに対して前記メモリに記憶させたパラメータを設定することを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 4】

前記複数のゲーム装置間における通信手段としてチャットシステムを用いることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 5】

複数のゲーム装置が接続する通信ネットワークに接続されるサーバであって、

前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行させるためのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記プログラムにしたがって、前記チームから離脱する場合に、当該離脱する前記ゲーム装置に対応するキャラクタのパラメータをメモリに記憶させ、前記離脱した前記ゲーム装置が前記チームに復帰する場合に、復帰後のキャラクタのパラメータに対して前記メモリに記憶させたパラメータを設定する処理手段と、

を備えることを特徴とするサーバ。

【請求項 6】

通信ネットワークを介して接続される複数のゲーム装置およびサーバを有するネットワークゲームシステムに含まれるゲーム装置であって、

前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行させるためのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記プログラムにしたがって、前記チームから離脱する場合に、当該離脱する前記ゲーム装置に対応するキャラクタのパラメータをメモリに記憶させ、前記離脱した前記ゲーム装置が前記チームに復帰する場合に、復帰後のキャラクタのパラメータに対して前記メモリに記憶させたパラメータを設定する処理手段と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

複数のゲーム装置が接続する通信ネットワークに接続されるサーバにおいて実行されるプログラムであって、

前記サーバを、

前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行させるためのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記プログラムにしたがって、前記チームから離脱する場合に、当該離脱する前記ゲーム装置に対応するキャラクタのパラメータをメモリに記憶させ、前記離脱した前記ゲーム装置が前記チームに復帰する場合に、復帰後のキャラクタのパラメータに対して前記メモリに記憶させたパラメータを設定する処理手段として機能させるためのプログラム。

【請求項 8】

通信ネットワークを介して接続される複数のゲーム装置およびサーバを有するネットワークゲームシステムに含まれるゲーム装置において実行されるプログラムであって、

前記ゲーム装置を、

前記ゲーム装置に対応するキャラクタにより構成されるチームを編成してゲームを実行させるためのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記プログラムにしたがって、前記チームから離脱する場合に、当該離脱する前記ゲーム装置に対応するキャラクタのパラメータをメモリに記憶させ、前記離脱した前記ゲーム装置が前記チームに復帰する場合に、復帰後のキャラクタのパラメータに対して前記メモリに記憶させたパラメータを設定する処理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 7 または 8 に記載のプログラムを格納したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【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】ネットワークゲームシステム、サーバ、ゲーム装置、プログラムおよび記録媒体