

【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 4 月 7 日 (2005.4.7)

【公開番号】特開 2003-154173 (P2003-154173A)
【公開日】平成 15 年 5 月 27 日 (2003.5.27)
【出願番号】特願 2002-332770 (P2002-332770)
【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 A

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 5 月 6 日 (2004.5.6)

【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】

ゲーム画面に複数の操作領域を表示し、各々の操作領域内で遊戯者の操作に基づいて生成される操作信号に対応して、対戦ゲームを処理させるプログラムが記録されたメモリと、このプログラムに基づいて前記ゲームのための処理を行う CPU ブロックと、ゲーム時間を計測する時間計測用タイマーと、を備えるゲーム装置であって、前記 CPU ブロックは前記プログラムに基づいて、前記遊戯者の所定の操作により、前記複数の操作領域のうち、一の操作領域のゲームを操作する遊戯者に対して勝利宣言を行う操作信号が入力されたとき、勝利宣言フラグを有効にする第 1 の手段と、前記複数の操作領域のうち、一の操作領域において、前記勝利宣言フラグが有効であったとき、該操作領域における勝利宣言後の操作信号の入力をゲームステージ終了まで無効にする第 2 の手段と、勝利宣言がされていない他の操作領域の処理が残っているか否か判定する手段と、該判定する手段により、未処理の操作領域がある場合には、その操作領域に処理を移して前記第 1 および第 2 の手段を繰り返し実行する手段と、前記勝利宣言を行った遊戯者のゲーム得点を当該勝利宣言で決着させる手段と、前記勝利宣言を行っていない遊戯者が操作する操作領域のゲーム得点をゲーム終了で決着させる手段と、これらゲーム得点で勝負の決着を決める手段と、前記タイマー値に基づいてゲーム成績を求める手段と、を実行するようにしたゲーム装置。

【請求項 2】

前記プログラムがゲーム画面に、表示されたブロックが移動する複数の操作領域を表示し、各々の操作領域内で遊戯者の操作に基づいて生成される操作信号に対応して、落下していくブロックを左右に移動させ、着地して固定されたときに所定の条件が揃ったブロックが消去される対戦型落下式パズルゲームを処理させるものであり、前記第 2 の手段は、前記勝利宣言フラグが有効であったとき、前記操作領域におけるその勝利宣言後の操作信号の入力をゲームステージ終了まで無効にして前記ブロックを垂直に落下させるものである、請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記時間計測用タイマーは、ゲーム開始から終了までの時間を計測するものであり、前記 CPU ブロックは、前記勝利宣言がされた操作領域の当該タイマーを前記フラグが有効後

停止させる手段を実行する請求項 1 又は 2 記載の装置。

【請求項 4】

ゲーム画面に複数の操作領域を表示し、各々の操作領域内で遊戯者の操作に基づいて生成される操作信号に対応して、対戦ゲームを処理させるプログラムが記録されたメモリと、このプログラムに基づいて前記ゲームのための処理を行う CPU ブロックと、ゲーム時間を計測する時間計測用タイマーと、を備えるゲーム装置における、当該 CPU ブロックによって行われる前記ゲームのためのデータ処理方法であって、前記 CPU ブロックは前記プログラムに基づいて、前記遊戯者の所定の操作により、前記複数の操作領域のうち、一の操作領域のゲームを操作する遊戯者に対して勝利宣言を行う操作信号が入力されたとき、勝利宣言フラグを有効にする第 1 のステップと、前記複数の操作領域のうち、一の操作領域において、前記勝利宣言フラグが有効であったとき、該操作領域における勝利宣言後の操作信号の入力をゲームステージ終了まで無効にする第 2 のステップと、勝利宣言がされていない他の操作領域の処理が残っているか否か判定するステップと、該判定するステップにより、未処理の操作領域がある場合には、その操作領域に処理を移して前記第 1 および第 2 のステップを繰り返し実行するステップと、前記勝利宣言を行った遊戯者のゲーム得点を当該勝利宣言で決着させるステップと、前記勝利宣言を行っていない遊戯者が操作する操作領域のゲーム得点をゲーム終了で決着させるステップと、これらゲーム得点で勝負の決着を決めるステップと、前記タイマー値に基づいてゲーム成績を求めるステップと、を実行するようにしたデータ処理方法。

【請求項 5】

前記プログラムがゲーム画面に、表示されたブロックが移動する複数の操作領域を表示し、各々の操作領域内で遊戯者の操作に基づいて生成される操作信号に対応して、落下していくブロックを左右に移動させ、着地して固定されたときに所定の条件が揃ったブロックが消去される対戦型落下式パズルゲームを処理させるものであり、前記第 2 のステップは、前記勝利宣言フラグが有効であったとき、前記操作領域におけるその勝利宣言後の操作信号の入力をゲームステージ終了まで無効にして前記ブロックを垂直に落下させるものである、請求項 4 記載の方法。

【請求項 6】

前記時間計測用タイマーは、ゲーム開始から終了までの時間を計測するものであり、前記 CPU ブロックは、前記勝利宣言がされた操作領域の当該タイマーを前記フラグが有効後停止させるステップをさらに実行する請求項 4 又 5 記載の方法。

【請求項 7】

請求項 4 乃至 6 のいずれか一項記載のステップをゲーム装置に実行させるためのプログラムが記録された記録媒体。