

【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10月6日(2005.10.6)

【公開番号】特開2001-62153(P2001-62153A)
【公開日】平成13年3月13日(2001.3.13)
【出願番号】特願平11-240880
【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 P

【手続補正書】
【提出日】平成17年5月27日(2005.5.27)
【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】

異なる場所に配置され、ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータを供給する複数のキャラクターデータ供給装置と、当該キャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取る携帯情報端末とを含むゲームシステムにおいて、

前記キャラクターデータ供給装置は、

前記携帯情報端末からの送信要求に基づき、前記キャラクターデータが記憶された所定のキャラクターデータ供給側記憶領域から前記キャラクターデータを読み出し、前記携帯情報端末へ向け送信するためのキャラクターデータ供給側送受信手段を含み、

前記携帯情報端末は、

前記キャラクターデータ供給装置へ向け前記キャラクターデータの送信要求を示すデータを送信し、前記キャラクターデータ供給装置から前記キャラクターデータを受信するための端末側送受信手段と、

この受信したキャラクターデータを所定の端末側記憶領域に記憶するための手段と、

を含み、前記キャラクターデータ供給側記憶領域には前記キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターデータが記憶されている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、

前記キャラクターデータ供給装置は、キャラクターデータ配信装置から送信されるキャラクターデータを前記キャラクターデータ供給側記憶領域に記憶するためのキャラクターデータ供給側制御手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

請求項2において、

前記キャラクターデータ供給側制御手段は、所定の条件に適合するか判断し、

前記キャラクターデータ供給側送受信手段は、前記所定の条件に適合すると判断された場合、前記キャラクターデータ配信装置にキャラクターデータの送信要求をし、前記キャラクターデータ配信装置から前記キャラクターデータを受信することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1～3 のいずれかにおいて、

前記端末側送受信手段は、前記端末側記憶領域に記憶された前記キャラクターデータを所定のゲーム装置へ向け送信し、

当該ゲーム装置では、受信したキャラクターデータを反映したゲームが実行されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 1～4 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、前記キャラクターの属性を規定する属性データおよび前記キャラクターのゲーム上での動作を規定する動作データの少なくとも一方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 1～5 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、前記キャラクターデータ供給装置の配置される場所と関連のある地域密着型キャラクターデータであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 1～6 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータは、野球ゲームに登場するキャラクターに関するキャラクターデータであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取って収集するための携帯情報端末であって、

前記キャラクターデータを受信するための送受信手段と、

受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、
を含むことを特徴とする携帯情報端末。

【請求項 9】

請求項 8 において、

前記記憶領域に記憶されたキャラクターデータを、各キャラクターごとに定められた所定の表示領域に表示するための手段を含むことを特徴とする携帯情報端末。

【請求項 10】

請求項 8、9 のいずれかにおいて、

前記キャラクターデータに基づき、ゲーム演算を行うための手段を含むことを特徴とする携帯情報端末。

【請求項 11】

請求項 8～10 のいずれかにおいて、

前記送受信手段は、前記記憶領域に記憶された前記キャラクターデータを所定のゲーム装置へ向け送信し、

当該ゲーム装置では、受信したキャラクターデータを反映したゲームが実行されることを特徴とする携帯情報端末。

【請求項 12】

異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置から前記キャラクターデータを読み取って所定の端末側記憶領域に記憶した携帯情報端末から前記キャラクターデータを読み取ってゲーム演算を行うゲーム装置であって、

前記キャラクターデータを受信するための手段と、

受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】

請求項 12 において、

前記キャラクターデータに基づき、ゲーム演算を行うための手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】

所定のゲーム端末に所定のデータを送信する複数のキャラクターデータ供給装置へ向け、各キャラクターデータ供給装置ごとに異なるキャラクターに関するキャラクターデータを送信するための手段と、

前記キャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

を含むことを特徴とするキャラクターデータ配信装置。

【請求項 15】

所定のゲーム端末に所定のデータを送信するキャラクターデータ供給装置であって、

キャラクターに関するキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段と、

記憶したキャラクターデータを、前記ゲーム端末に送信するための手段と、

を含み、

前記キャラクターは、当該キャラクターデータ供給装置固有のキャラクターであることを特徴とするキャラクターデータ供給装置。

【請求項 16】

異なる場所に配置されてそれぞれ異なるキャラクターに関するキャラクターデータが記憶された複数のキャラクターデータ供給装置と接続されて前記キャラクターデータを読み取って収集するためのプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

コンピュータを、

前記キャラクターデータを受信するための送受信手段と、

受信したキャラクターデータを所定の記憶領域に記憶するための手段として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

本発明の目的は、プレーヤーに様々な目的地を回らせることにより目的地での集客効果を高めることのできるゲームシステム、携帯情報端末、ゲーム装置、キャラクターデータ供給装置、キャラクターデータ配信装置および情報記憶媒体を提供することにある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

A地域にキャラクターデータ配信装置100と、キャラクターデータ供給装置310-1が配置され、B地域にキャラクターデータ供給装置310-8と、携帯情報端末200と、ゲーム装置400が配置されている。また、キャラクターデータ供給装置310-1と、キャラクターデータ供給装置310-8の間には、複数のキャラクターデータ供給装置310-2～310-7が複数の経路320-1～320-3上に配置されている。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

携帯情報端末 200 は、プレイヤーの操作情報を入力するためのボタン 212-1～212-5 と、キャラクター 10 を表示するキャラクター表示画面 262 とを含んで構成されている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

また、図 2 に示すように、キャラクターデータ供給装置 310 でダウンロードしたキャラクター 10-1、10-2 は、それぞれ、キャラクター表示画面 262-1、262-2 に表示される。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

プレイヤーは、コントローラ 412-1、412-2 を用いて、読み込んだオリジナルチームを選択して野球ゲームを実行する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

ゲーム装置 400 からのゲーム画像は、ゲーム画面 462 に表示される。ゲーム画面 462 には、携帯情報端末 200 のキャラクター表示画面 262-1 に表示されていたキャラクター 10-1 が表示される。プレイヤーは、コントローラ 412-1、412-2 を用いてキャラクター 10-1 を操作することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0097

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0097】

まず、プレイヤーは、キャラクターデータ供給装置 310 のある場所に行き、携帯情報端末 200 をキャラクターデータ供給装置 310 に接続する。接続することにより、初回であれば、データ処理部 230 により記憶部 240 の記憶領域が初期化される（ステップ S2）。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0098

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0098】

プレイヤーは、所望の状態になるまでキャラクターデータ 150 の収集を行う（ステップ S4、S6）。野球ゲームの場合、オリジナルチームを作るには、少なくとも 9 人分のキャラクターデータ 150 を収集しなければならない。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0100

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0100】

記憶部240に新たなキャラクターデータ150が記憶されることにより、データ処理部230により新たなキャラクターデータ150に基づくキャラクター10が表示部260に表示される。これにより、図2に示すように、キャラクター表示画面262に表示されるキャラクター10が更新される（ステップS8）。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0102

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0102】

このようにして9人分のキャラクターデータ150を収集すると、所望の状態になったため（ステップS4）、家庭用のゲーム装置400で9人のオリジナルなキャラクター10で編成されたオリジナルチームを用いて野球ゲームを実行することができる（ステップS10）。