

【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 18 年 6 月 22 日 (2006.6.22)

【公開番号】特開 2000-325656 (P2000-325656A)
 【公開日】平成 12 年 11 月 28 日 (2000.11.28)
 【出願番号】特願 平 11-137989
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 H

A 6 3 F 13/00 P

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 4 月 27 日 (2006.4.27)

【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】 ゲーム画像を生成するゲームシステムであって、
 ゲームプレイに使用されるチームを選択するための手段と、
 選択されたチームを用いてプレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行う手段と
 、
 ゲームプレイでのゲーム結果を演算する手段と、
 演算されたゲーム結果に基づいて、プレーヤが選択可能なチームの構成キャラクタを順
 次入れ替える手段と、
 を含む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、
 ノーマルチームを用いたゲームプレイでのゲーム結果に基づいて、スペシャルチームの
 構成キャラクタが順次入れ替わる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、
 ノーマルチームを用いたゲームプレイでの 1 ゲームの終了を条件としてキャラクタに活
 躍ポイントが与えられ、与えられた活躍ポイントに基づいてスペシャルチームの構成キ
 ャラクタが入れ替わることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】 請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、
 同一ポジションのキャラクタ同士が入れ替わることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、
 ゲームプレイにおける各キャラクタに関するデータがゲーム結果として蓄積され、蓄積
 されたデータの集計結果に基づいてチームの構成キャラクタが入れ替わることを特徴とす
 るゲームシステム。

【請求項 6】 請求項 5 において、
 蓄積される前記データが、キャラクタの活躍ポイント、活躍したキャラクタの識別デー
 タ、及び蓄積時間データの少なくとも 1 つを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】 請求項 6 において、
 前記活躍ポイントの増加の制限処理、前記識別データの記憶領域の制限処理、及び前記
 蓄積時間データを用いた蓄積データの削除処理の少なくとも 1 つが行われることを特徴と
 するゲームシステム。

【請求項 8】 請求項 5 乃至 7 のいずれかにおいて、

蓄積されたデータが所与の期間毎に集計されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】 請求項 5 乃至 8 のいずれかにおいて、
ゲームプレイにおける各キャラクタに関するデータがホスト装置に蓄積され、該ホスト装置が、蓄積されたデータを集計することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】 コンピュータが使用可能な情報記憶媒体であって、
ゲームプレイに使用されるチームを選択するための手段と、
選択されたチームを用いてプレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行う手段と、
ゲームプレイでのゲーム結果を演算する手段と、
演算されたゲーム結果に基づいて、プレーヤが選択可能なチームの構成キャラクタを順次入れ替える手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 11】 請求項 10 において、
ノーマルチームを用いたゲームプレイでのゲーム結果に基づいて、スペシャルチームの構成キャラクタが順次入れ替わることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 12】 請求項 11 において、
ノーマルチームを用いたゲームプレイでの 1 ゲームの終了を条件としてキャラクタに活躍ポイントが与えられ、与えられた活躍ポイントに基づいてスペシャルチームの構成キャラクタが入れ替わることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 13】 請求項 10 乃至 12 のいずれかにおいて、
同一ポジションのキャラクタ同士が入れ替わることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 14】 請求項 10 乃至 13 のいずれかにおいて、
ゲームプレイにおける各キャラクタに関するデータがゲーム結果として蓄積され、蓄積されたデータの集計結果に基づいてチームの構成キャラクタが入れ替わることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 15】 請求項 14 において、
蓄積される前記データが、キャラクタの活躍ポイント、活躍したキャラクタの識別データ、及び蓄積時間データの少なくとも 1 つを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 16】 請求項 15 において、
前記活躍ポイントの増加の制限処理、前記識別データの記憶領域の制限処理、及び前記蓄積時間データを用いた蓄積データの削除処理の少なくとも 1 つが行われることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 17】 請求項 14 乃至 16 のいずれかにおいて、
蓄積されたデータが所与の期間毎に集計されることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 18】 請求項 14 乃至 17 のいずれかにおいて、
ゲームプレイにおける各キャラクタに関するデータがホスト装置に蓄積され、該ホスト装置が、蓄積されたデータを集計することを特徴とする情報記憶媒体。