

【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 12 月 15 日 (2005.12.15)

【公開番号】特開 2000-140413 (P2000-140413A)
 【公開日】平成 12 年 5 月 23 日 (2000.5.23)
 【出願番号】特願 平 10-334996
 【国際特許分類第 7 版】
 A 6 3 F 9/22
 【F I】
 A 6 3 F 9/22 W

【手続補正書】
 【提出日】平成 17 年 11 月 1 日 (2005.11.1)
 【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】 複数のプレーヤが共通のゲーム空間でプレイできるゲームシステムであって、

プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うゲーム演算手段と、

該ゲーム演算にしたがってゲーム画像及びゲーム音の少なくとも一方を生成する処理を行うための手段と、

先行プレーヤがエントリーしているゲーム空間に後発プレーヤがエントリーを申し込んだか否かを判断するエントリー判断手段と、

後発プレーヤがエントリーを申し込んだと判断された場合に、後発プレーヤのエントリー申し込みに対する拒否権を先行プレーヤに許可するための処理を行う拒否権許可処理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、

後発プレーヤのエントリー申し込みを先行プレーヤが拒否した場合に、所与の条件が成立するまで後発プレーヤのゲームプレイを待たせるための処理を行うプレーヤ待機処理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、

前記ゲーム演算手段は、

後発プレーヤにゲームプレイを待たせている間に、後発プレーヤに副次的なゲームをプレイさせるためのゲーム演算を行う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、

後発プレーヤのエントリー申し込みに対する先行プレーヤの拒否権を制限するための処理を行う拒否権制限処理手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】 請求項 4 において、

前記拒否権制限処理手段は、

ゲーム成果情報、プレイ回数情報、プレイ時間情報、エントリー申し込み拒否情報、エントリー申し込み情報、及び操作手段により入力された操作情報の少なくとも 1 つに基づいて、先行プレーヤの拒否権を制限する処理を行う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 のいずれかにおいて、

代価の支払いを条件としたゲームプレイの継続を先行プレーヤが選択した場合に、後発プレーヤのエントリー申し込みに対する先行プレーヤの拒否権の制限を緩和する又は無効にする処理を行う手段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 1 乃至 6 のいずれかにおいて、
後発プレーヤのエントリー申し込みを拒否するか否かを先行プレーヤが判断するためのゲーム中断処理を行うゲーム中断処理手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】 請求項 7 において、
前記ゲーム中断処理手段は、
後発プレーヤのエントリーイベントを発生するゲーム中断処理を行うことを特徴とする
ゲームシステム。

【請求項 9】 請求項 1 乃至 8 において、
先行プレーヤに対して出力されるゲーム画像、ゲーム音と、後発プレーヤに対して出力
されるゲーム画像、ゲーム音とが、共通のハードウェアにより生成されることを特徴とす
るゲームシステム。

【請求項 10】 コンピュータにより情報の読み取りが可能な情報記憶媒体であって
、
プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うゲーム演算手段と、
該ゲーム演算にしたがってゲーム画像及びゲーム音の少なくとも一方を生成する処理を
行うための手段と、
先行プレーヤがエントリーしているゲーム空間に後発プレーヤがエントリーを申し込ん
だか否かを判断するエントリー判断手段と、
後発プレーヤがエントリーを申し込んだと判断された場合に、後発プレーヤのエントリ
ー申し込みに対する拒否権を先行プレーヤに許可するための処理を行う拒否権許可処理手
段として、
コンピュータを機能させるプログラムを記憶した情報記憶媒体。