

【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11月4日(2005.11.4)

【公開番号】特開2003-117245(P2003-117245A)

【公開日】平成15年4月22日(2003.4.22)

【出願番号】特願2002-233289(P2002-233289)

【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

C

【手続補正書】

【提出日】平成17年8月8日(2005.8.8)

【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】

プレイヤーの操作に基づいてプレイヤーキャラクタを制御するプレイヤーキャラクタ制御手段と、

コンピュータ制御によりAIキャラクタを動作させるAIキャラクタ制御手段と、

前記プレイヤーの操作履歴やゲームのプレイ履歴乃至プレイ結果に基づくプレイ履歴データを生成するプレイ履歴生成手段と、

前記プレイ履歴データに基づいて前記AIキャラクタの動作、能力の少なくともいずれかを決定し、その動作の制御に用いられる制御パラメータを設定するAIパラメータ設定手段と、

前記プレイ履歴データを記録媒体に記録するプレイ履歴データ記録手段と、

前記記録媒体を装着して前記記録媒体から前記プレイ履歴データを読み取る読み取り手段を有し、

更に、前記プレイ履歴データには、前記プレイ履歴データに基づく前記AIキャラクタ設定の許可・不許可を設定する使用許可条件データを含み、

前記読み取り手段により前記記録媒体からプレイ履歴データを読み取られたとき、前記使用許可条件データに基づいて、前記AIキャラクタの設定を行わせるか否かを判定し、該判定が肯定された場合、前記AIパラメータ設定手段が前記記録媒体から読み取られたプレイ履歴データに基づいて前記AIキャラクタの制御パラメータを設定する、

ようすにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1記載のゲームプログラムにおいて、更に、

前記AIパラメータ設定手段により設定されたAIパラメータをAIデータとし、前記プレイ履歴データ記録手段が前記ゲーム履歴データと前記AIデータとを前記プレイ履歴データとして記録媒体に記録する、

ようすにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項3】

請求項1乃至2記載のゲームプログラムであって、更に、

前記AIキャラクタの設定を行わせるか否かの判定が肯定された場合は、ゲーム終了時

に前記プレイ履歴データ記録手段にゲーム終了時の前記プレイ履歴データを前記記録媒体に記録させてから前記記録媒体の装着を解除し、前記判定が否定された場合には、ゲーム終了時に前記プレイ履歴データを記録せずに前記記録媒体読み取り手段における前記記録媒体の装着を解除する、

　　ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項4】

請求項1乃至3記載のゲームプログラムであって、更に、

前記AIキャラクタの設定を行わせるか否かの判定が否定された場合は、前記使用許可条件が不許可に設定されていない記録媒体を装着することを促す、
　　ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項5】

請求項1乃至4記載のゲームプログラムにおいて、

前記プレイ履歴データは、前記記録媒体に記録された前記プレイヤーキャラクタが前記ゲームに使用された使用回数を含み、

前記使用許可条件が、前記使用回数が予め設定された所定の回数に達したか否かである、ゲームプログラム。

【請求項6】

請求項5記載のゲームプログラムにおいて、

前記使用許可条件が、前記使用回数が予め設定された所定の回数に達している場合、プレイ履歴データの記録されていない記録媒体にプレイ履歴データを引き継ぐことを促すデータ継承画面を生成して表示手段に表示させるようにコンピュータを機能させる、ゲームプログラム。

【請求項7】

請求項6記載のゲームプログラムにおいて、

前記データ読み取り手段が、前記記録媒体からプレイ履歴データを読み取って、前記データ継承画面を表示し、前記記録媒体の装着を解除し、次に装着された新規記録媒体にプレイ履歴データが記録されているか否かを判定し、記録されていない場合には前記記録媒体から読み取られたプレイ履歴データを前記新機器記録媒体に記録する、

　　ようにコンピュータを機能させるゲームプログラム。

【請求項8】

請求項1乃至7記載のゲームプログラムにおいて、

前記プレイ履歴データには前記記録媒体をAI記録媒体として使用するか否かを判定するためのAI記録媒体データを含み、

前記使用許可条件が、前記記録媒体がAI記録媒体として使用されるか否かであり、かつ該判定が肯定された場合は前記AIパラメータ設定手段が前記記録媒体から読み取られたプレイ履歴データに基づいて前記AIキャラクタの制御パラメータを設定すると共に、ゲーム終了時に前記プレイ履歴データを記録せずに前記記録媒体読み取り手段における前記記録媒体の装着を解除する、

　　ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項9】

請求項8記載のゲームプログラムであって、更に、

前記プレイ履歴データが前記所定のAIデータ化条件を満たし、かつAI記録媒体化されていない場合は、前記記録媒体使用回数が前記所定回数以内か、又はAI記録媒体化された記録媒体を装着することを促す、

　　ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項10】

請求項8記載のゲームプログラムにおいて、更に、

前記読み取り手段に装着された前記記録媒体から読み取られた前記プレイ履歴データに基づいて、前記プレイ履歴データが所定のAIデータ化条件を満たしていた場合、前記記録媒体をAI記録媒体とするAI記録媒体化設定手段を有する、

ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項 1 1】

請求項 1 0 記載のゲームプログラムにおいて、更に、

前記 A I 記録媒体化設定手段は、遊戯者の操作に基づいて、前記記録媒体を A I 記録媒体とするか否かを決定する、

ようにコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。

【請求項 1 2】

請求項 1 0 乃至 1 1 のゲームプログラムであって、

前記所定の A I データ化条件が、前記使用回数が予め設定された所定の回数に達したか否かであるゲームプログラム。

【請求項 1 3】

請求項 1 乃至 1 2 記載のゲームプログラムにおいて、更に、

前記読み取り手段により前記記録媒体からプレイ履歴データを読み取られたとき、前記使用許可条件データに基づいて、前記 A I キャラクタの設定を行わせるか否かを判定し、該判定が否定された場合、前記プレイ履歴データ又は前記 A I パラメータ設定に基づく A I データの少なくともいずれかを閲覧可能とするデータ閲覧画像を生成して表示手段に表示させるデータ閲覧手段、

としてコンピュータシステムを機能させるゲームプログラム。