

【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31年4月18日 (2019.4.18)

【公開番号】特開2018-108503(P2018-108503A)

【公開日】平成30年7月12日 (2018.7.12)

【年通号数】公開・登録公報2018-026

【出願番号】特願2018-76561(P2018-76561)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/812 (2014.01)

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/812 A

A 6 3 F 13/795

【手続補正書】

【提出日】平成31年3月5日 (2019.3.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームに参加したユーザへの報酬を決定する報酬決定手段と、

前記報酬決定手段によって決定された報酬を前記ユーザの識別情報に関連付ける報酬関連付け手段と、

を含み、

前記ゲームは複数のユーザが参加するゲームであり、

前記報酬決定手段は、前記ゲームの結果に関するゲーム結果情報に基づいて、前記複数のユーザ全体の報酬に関する値を決定し、当該複数のユーザ全体の報酬に関する値に、前記複数のユーザの各々の前記ゲーム開始時の前記ゲームにおける能力に関するゲーム能力情報に基づく値の比を乗じた値を、前記複数のユーザの各々に分配することによって、前記複数のユーザの各々への前記報酬を決定するものであり、前記ゲーム開始時の前記ユーザの前記ゲームにおける能力が高い場合には前記ゲーム開始時の前記ユーザの前記ゲームにおける能力が低い場合に比べて前記報酬の価値が高くなるようにして、前記報酬を決定する、

ゲームシステム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、

前記複数のユーザは第 1 ユーザと第 2 ユーザとを含み、

前記報酬決定手段は、前記ゲーム開始時の前記第 2 ユーザの前記ゲームにおける能力が

前記ゲーム開始時の前記第 1 ユーザの前記ゲームにおける能力よりも高い場合には、前記ゲーム開始時の前記第 2 ユーザの前記ゲームにおける能力が前記ゲーム開始時の前記第 1 ユーザの前記ゲームにおける能力よりも高くない場合に比べて、前記第 2 ユーザへの報酬の価値が高くなるようにして、前記第 2 ユーザへの報酬を決定する、
ゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のゲームシステムにおいて、
前記第 1 ユーザのプレイするゲームへの参加申込みを前記第 2 ユーザから受け付ける参加申込受付手段と、
前記参加申込みを前記第 2 ユーザから受け付けた場合に、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザとが参加するゲームを実行するゲーム実行手段と、を含む、
ゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のゲームシステムにおいて、
前記第 1 ユーザのプレイするゲームへの参加要請を前記第 1 ユーザから受け付ける参加要請受付手段を含み、
前記参加申込受付手段は、前記参加要請に応じて前記参加申込みの受付を開始する、
ゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 4 に記載のゲームシステムにおいて、
前記参加要請は、前記第 1 ユーザのプレイするゲームへの、前記第 1 ユーザよりも前記ゲームにおける能力が高い他のユーザの参加を要請することであり、
前記参加申込受付手段は、前記第 2 ユーザの前記ゲームにおける能力が前記第 1 ユーザよりも高い場合に、前記参加申込みを前記第 2 ユーザから受け付ける、
ゲームシステム。

【請求項 6】

ゲームに参加したユーザへの報酬を決定する報酬決定手段を含み、
前記ゲームは複数のユーザが参加するゲームであり、
前記報酬決定手段は、前記ゲームの結果に関するゲーム結果情報に基づいて、前記複数のユーザ全体の報酬に関する値を決定し、当該複数のユーザ全体の報酬に関する値に、前記複数のユーザの各々の前記ゲーム開始時の前記ゲームにおける能力に関するゲーム能力情報に基づく値の比を乗じた値を、前記複数のユーザの各々に分配することによって、前記複数のユーザの各々への前記報酬を決定するものであり、前記ゲーム開始時の前記ユーザの前記ゲームにおける能力が高い場合には前記ゲーム開始時の前記ユーザの前記ゲームにおける能力が低い場合に比べて前記報酬の価値が高くなるようにして、前記報酬を決定する、
ゲーム制御装置。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載のゲームシステム、又は、請求項 6 に記載のゲーム制御装置としてコンピュータとして機能させるためのプログラム。