

【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】令和4年9月30日(2022.9.30)

【公開番号】特開2021-98111(P2021-98111A)

【公開日】令和3年7月1日(2021.7.1)

【年通号数】公開・登録公報2021-029

【出願番号】特願2021-40315(P2021-40315)

【国際特許分類】

A 63 F 13/795(2014.01)

10

A 63 F 13/35(2014.01)

A 63 F 13/80(2014.01)

A 63 F 13/67(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/795

A 63 F 13/35

A 63 F 13/80 B

A 63 F 13/67

A 63 F 13/58

20

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月21日(2022.9.21)

【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】

プレーヤ毎にグループを構成し、第1のプレーヤが設定したゲーム要素を使用し、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとの対戦によってレベルが変化するノンプレーヤキャラクターであって、前記第1のプレーヤとグループを構成する前記ノンプレーヤキャラクターの設定を許可する設定許可手段と、

前記第1のプレーヤからの前記ゲーム要素を使用したゲームの対戦要求であって、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとの対戦要求を受信する受信手段と、

前記第1のプレーヤの対戦要求に応答して、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとのレベル差が所定の範囲にある、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターを検索し、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとマッチングするマッチング手段と、

所定の検索時間内に前記マッチングができない場合に、予め用意されたノンプレーヤキャラクターのうち、前記第1のプレーヤのレベルと所定範囲内にあるレベルを持つノンプレーヤキャラクターとの対戦を実行する仮想対戦実行手段と、

を備えるゲーム管理サーバ。

【請求項2】

前記検索時間は、前記受信される対戦要求を受信する受信時間帯に応じて変更する請求項1に記載のゲーム管理サーバ。

【請求項3】

30

40

50

前記受信時間帯は、前記受信される対戦要求の受信数を想定して設定される請求項2に記載のゲーム管理サーバ。

【請求項4】

前記検索時間は、前記受信される対戦要求の受信数が多い受信時間帯の方を、前記対戦要求の受信数が少ない受信時間帯の方よりも短くする請求項2又は請求項3に記載のゲーム管理サーバ。

【請求項5】

前記マッチングができない場合に、前記予め用意されたノンプレーヤキャラクターであることが識別できないようにして、前記予め用意されたノンプレーヤキャラクターに関する情報を、前記第1のプレーヤの端末に送信する表示制御手段を有する請求項1から請求項4のいずれかに記載のゲーム管理サーバ。

10

【請求項6】

前記マッチング結果に応じた演出を実行する演出実行手段を備える請求項1から請求項5のいずれかに記載のゲーム管理サーバ。

【請求項7】

前記マッチングした場合、前記第1のプレーヤの端末からのマッチング中止要求を受け付けないように制御する制御手段を備える請求項1から請求項6のいずれかに記載のゲーム管理サーバ。

【請求項8】

プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームの進行の制御をコンピュータに実行させるプログラムであって、

前記コンピュータを、

プレーヤ毎にグループを構成し、第1のプレーヤが設定したゲーム要素を使用し、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとの対戦によってレベルが変化するノンプレーヤキャラクターであって、前記第1のプレーヤとグループを構成する前記ノンプレーヤキャラクターの設定を許可する設定許可手段と、

前記第1のプレーヤからの前記ゲーム要素を使用したゲームの対戦要求であって、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとの対戦要求を受信する受信手段と、

前記第1のプレーヤの対戦要求に応答して、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとのレベル差が所定の範囲にある、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターを検索し、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとマッチングするマッチング手段と、

所定の検索時間内に前記マッチングができない場合に、予め用意されたノンプレーヤキャラクターのうち、前記第1のプレーヤのレベルと所定範囲内にあるレベルを持つノンプレーヤキャラクターとの対戦を実行する仮想対戦実行手段として機能させるプログラム。

30

【請求項9】

プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームを実行するシステムであって、

プレーヤ毎にグループを構成し、第1のプレーヤが設定したゲーム要素を使用し、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとの対戦によってレベルが変化するノンプレーヤキャラクターであって、前記第1のプレーヤとグループを構成する前記ノンプレーヤキャラクターの設定を許可する設定許可手段と、

前記第1のプレーヤからの前記デッキを使用したゲームの対戦要求であって、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとの対戦要求を受信する受信手段と、

前記第1のプレーヤの対戦要求に応答して、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターとのレベル差が所定の範囲にある、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグループを構成するノンプレーヤキャラクターを検索し、前記第1のプレーヤと、前記第1のプレーヤ以外のプレーヤとグル

40

50

プを構成するノンプレーヤキャラクターとマッチングするマッチング手段と、
所定の検索時間内に前記マッチングができない場合に、予め用意されたノンプレーヤキャラクターのうち、前記第1のプレーヤのレベルと所定範囲内にあるレベルを持つノンプレーヤキャラクターとの対戦を実行する仮想対戦実行手段と
を備えるシステム。

10

20

30

40

50