

【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 6 3 F 13/795(2014.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

A 6 3 F 13/67(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/80 B

A 6 3 F 13/67

A 6 3 F 13/58

10

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】

30

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。

40

【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】

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イヤー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イヤーキャラクターに関する情報を、前記第 1 のプレイヤー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 のプレイヤー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】

プレイヤー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、

20

プレイヤー毎にグループを構成し、第 1 のプレイヤーが設定したゲーム要素を使用し、前記第 1 のプレイヤー以外のプレイヤーとの対戦によってレベルが変化するノンプレイヤーキャラクターであって、前記第 1 のプレイヤーとグループを構成する前記ノンプレイヤー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 のプレイヤー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 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤー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 のプレイヤーの対戦要求に応答して、前記第 1 のプレイヤーと、前記第 1 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤー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 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤーキャラクターを検索し、前記第 1 のプレイヤーと、前記第 1 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤー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イヤーキャラクターのうち、前記第 1 のプレイヤーのレベルと所定範囲内にあるレベルを持つノンプレイヤー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】

プレイヤー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、

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

40

前記第 1 のプレイヤー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 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤー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 のプレイヤーの対戦要求に応答して、前記第 1 のプレイヤーと、前記第 1 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤー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 のプレイヤー以外のプレイヤーとグループを構成するノンプレイヤーキャラクターを検索し、前記第 1 のプレイヤーと、前記第 1 のプレイヤー以外のプレイヤーとグルー

50

ブを構成する ノンプレイヤーキャラクター 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 ノンプレイヤーキャラクター のうち、前記第 1 のプレイヤーのレベルと所定範囲内にあるレベルを持つ ノンプレイヤーキャラクター 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