

【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 2 年 4 月 30 日 (2020.4.30)

【公開番号】特開 2018-171251 (P2018-171251A)

【公開日】平成 30 年 11 月 8 日 (2018.11.8)

【年通号数】公開・登録公報 2018-043

【出願番号】特願 2017-71109 (P2017-71109)

【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 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【 F I 】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 3 月 13 日 (2020.3.13)

【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】

複数のプレーヤが参加するオンラインゲームを実行するためのプログラムであって、
プレーヤと所定数の他のプレーヤとをマッチングするマッチング処理部と、
前記プレーヤの対戦結果に応じて当該プレーヤに報酬を付与する報酬付与部と、
前記プレーヤの対戦結果に基づいて所定の条件が満たされたか否かを判断し、前記所定
の条件が満たされた場合に、前記プレーヤと、前記所定数の他のプレーヤのうち当該プレ
ーヤによって選択された他のプレーヤとの対戦を行う第 1 のゲームモードから、前記プレ
ーヤと、前記所定数の他のプレーヤの中から対戦相手として決定された他のプレーヤとの
対戦を行う第 2 のゲームモードに移行させるゲームモード変更部としてコンピュータを機
能させ、

前記ゲームモード変更部は、

前記プレーヤが対戦相手として決定された他のプレーヤとの対戦に勝利した場合に、当
該他のプレーヤを除く前記所定数の他のプレーヤの中から次の対戦相手とする他のプレー
ヤを前記プレーヤに提示し、

前記報酬付与部は、

前記プレーヤが、前記第 2 のゲームモードにおいて対戦相手として決定された他のプレ
ーヤと対戦を行ったか否かに応じて、当該プレーヤに報酬を付与することを特徴とするプ

プログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記ゲームモード変更部は、

前記第 1 のゲームモードにおいて前記所定の条件が満たされた場合に、前記所定数の他のプレーヤの対戦順序を決定し、前記第 1 のゲームモードから前記第 2 のゲームモードに移行させ、

前記報酬付与部は、

前記第 2 のゲームモードでは、前記プレーヤが前記決定された対戦順序に従って他のプレーヤと対戦を行ったか否かに応じて当該プレーヤに報酬を付与することを特徴とするプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 において、

前記ゲームモード変更部は、

前記プレーヤの対戦履歴に基づいて次の対戦相手とする他のプレーヤを決定し、次の対戦相手とする他のプレーヤを前記プレーヤに提示することを特徴とするプログラム。

【請求項 4】

請求項 3 において、

前記ゲームモード変更部は、

前記プレーヤの対戦履歴に基づいて前記所定数の他のプレーヤの対戦順序を決定し、当該対戦順序に基づいて次の対戦相手とする他のプレーヤを決定することを特徴とするプログラム。

【請求項 5】

請求項 3 又は 4 において、

前記ゲームモード変更部は、

前記所定数の他のプレーヤのそれぞれに設定されたパラメータに基づいて次の対戦相手とする他のプレーヤを決定することを特徴とするプログラム。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項において、

前記報酬付与部は、

前記第 2 のゲームモードでは、前記プレーヤが対戦相手として決定された他のプレーヤと対戦を行った場合に、連続して勝利した回数に応じて当該プレーヤに報酬を付与することを特徴とするプログラム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項において、

前記ゲームモード変更部は、

前記第 2 のゲームモードにおいて、前記プレーヤが対戦相手として決定された他のプレーヤ以外の他のプレーヤを選択した場合に、前記第 1 のゲームモードに移行することを特徴とするプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項において、

前記ゲームモード変更部は、

前記第 2 のゲームモードに移行してから所定の制限時間が経過した場合に、前記第 1 のゲームモードに移行することを特徴とするプログラム。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項において、

前記マッチング処理部は、

各プレーヤに設定されたパラメータに基づいてプレーヤとマッチングする所定数の他のプレーヤを決定することを特徴とするプログラム。

【請求項 10】

複数のプレーヤが参加するオンラインゲームを実行するゲームシステムであって、
プレーヤと所定数の他のプレーヤとをマッチングするマッチング処理部と、
前記プレーヤの対戦結果に応じて当該プレーヤに報酬を付与する報酬付与部と、
前記プレーヤの対戦結果に基づいて所定の条件が満たされたか否かを判断し、前記所定
の条件が満たされた場合に、前記プレーヤと、前記所定数の他のプレーヤのうち当該プレ
ーヤによって選択された他のプレーヤとの対戦を行う第1のゲームモードから、前記プレ
ーヤと、前記所定数の他のプレーヤの中から対戦相手として決定された他のプレーヤとの
対戦を行う第2のゲームモードに移行させるゲームモード変更部とを含み、
前記ゲームモード変更部は、
前記プレーヤが対戦相手として決定された他のプレーヤとの対戦に勝利した場合に、当
該他のプレーヤを除く前記所定数の他のプレーヤの中から次の対戦相手とする他のプレー
ヤを前記プレーヤに提示し、
前記報酬付与部は、
前記プレーヤが、前記第2のゲームモードにおいて対戦相手として決定された他のプレ
ーヤと対戦を行ったか否かに応じて、当該プレーヤに報酬を付与することを特徴とするゲ
ームシステム。