

【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24年10月4日(2012.10.4)

【公開番号】特開2012-106110(P2012-106110A)
 【公開日】平成24年6月7日(2012.6.7)
 【年通号数】公開・登録公報2012-022
 【出願番号】特願2012-53806(P2012-53806)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成24年7月4日(2012.7.4)

【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】

3 人以上の n 人のプレイヤーが参加する得点型のゲームを実行するゲーム装置であって、

前記各プレイヤーの得点に基づくプレイ評価値であるレーティングを計算するための所定の計算式を保持する計算式保持手段と、

ゲームを実行し、前記 n 人のプレイヤーの得点を算出する対戦結果算出手段と、

n 個のレーティングと、前記算出された n 個の得点とを記憶する記憶手段と、

前記 n 個のレーティングの内の k 番目のレーティング x_k についてレーティング偏差値 a_k を算出し、前記レーティング x_k を有していたプレイヤーが新しく獲得した得点 P_k について得点偏差値 b_k を算出し、算出した a_k と b_k 、および前記保持されている所定の計算式によって新たなレーティング X_k を算出する演算手段と、
 を有するゲーム装置。

(ただし、 n は 3 以上の自然数で、 k は 1 以上 n 以下の自然数を示す。)

【請求項 2】

前記記憶手段は、前記 n 個の得点のそれぞれについて、当該得点を算出する要素に関する値を示す m 個の得点要素を記憶し、

前記演算手段は、前記得点 P_k の 1 番目から m 番目の得点要素のそれぞれに関する得点要素偏差値 b_{k1}, \dots, b_{km} を算出し、その算出した b_{k1}, \dots, b_{km} を前記得点偏差値 b_k の替わりに用いて新たなレーティング X_k を算出することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

(ただし、 m は 2 以上の自然数を示す。)

【請求項 3】

前記記憶手段は、前記得点要素偏差値 b_{k1}, \dots, b_{km} のそれぞれの重み付け w_{k1}, \dots, w_{km} を記憶し、

前記演算手段は、前記 w_{k1}, \dots, w_{km} で重み付けされた得点要素偏差値 $w_{k1} \times b_{k1}, \dots, w_{km} \times b_{km}$ を用いて新たなレーティング X_k を算出することを特徴とする請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

3 人以上の n 人のプレイヤーが参加する得点型のゲームを実行するゲーム装置であって、

前記各プレイヤーの得点に基づくプレイ評価値であるレーティングを計算するための下記の計算式(Ⅰ)を保持する計算式保持手段と、

ゲームを実行し、前記 n 人のプレイヤーの得点を算出する対戦結果算出手段と、

n 個のレーティングと、前記算出された n 個の得点とを記憶する記憶手段と、

前記 n 個のレーティングの内の k 番目のレーティング x_k についてレーティング偏差値 a_k を算出し、前記レーティング x_k を有していたプレイヤーが新しく獲得した得点 P_k について得点偏差値 b_k を算出し、前記保持されている計算式(Ⅰ)によって新たなレーティング X_k を算出する演算手段と、
を有するゲーム装置。

$$X_k = x_k + (b_k - a_k) \cdot \dots \quad (Ⅰ)$$

(ただし、n は 3 以上の自然数で、k は 1 以上 n 以下の自然数を示す。)

【請求項 5】

前記記憶手段は、前記 n 個の得点のそれぞれについて、当該得点を算出する要素に関する値を示す m 個の得点要素を記憶し、

計算式保持手段は、前記計算式(Ⅰ)に替えて下記の計算式(Ⅱ)を保持し、

前記演算手段は、前記得点 P_k の 1 番目から m 番目の得点要素のそれぞれに関する得点要素偏差値 b_{k1}, \dots, b_{km} を算出し、前記保持されている計算式(Ⅱ)によって新たなレーティング X_k を算出することを特徴とする請求項 4 に記載のゲーム装置。

$$X_k = x_k + (b_{k1} + \dots + b_{km} - a_k) \cdot \dots \quad (Ⅱ)$$

(ただし、m は 2 以上の自然数を示す。)

【請求項 6】

前記記憶手段は、前記得点要素偏差値 b_{k1}, \dots, b_{km} のそれぞれの重み付け w_{k1}, \dots, w_{km} を記憶し、

計算式保持手段は、前記計算式(Ⅱ)に替えて下記の計算式(Ⅲ)を保持し、

前記演算手段は、前記保持されている計算式(Ⅲ)によって新たなレーティング X_k を算出することを特徴とする請求項 5 に記載のゲーム装置。

$$X_k = x_k + (w_{k1} \times b_{k1} + \dots + w_{km} \times b_{km} - a_k) \cdot \dots \quad (Ⅲ)$$

【請求項 7】

3 人以上の n 人のプレイヤーが参加する得点型のゲームを実行するゲーム装置の動作方法であって、

ゲームを実行し、前記 n 人のプレイヤーの得点を算出する対戦結果算出ステップと、

n 個のレーティングと、前記算出された n 個の得点とを記憶する記憶ステップと、

前記 n 個のレーティングの内の k 番目のレーティング x_k についてレーティング偏差値 a_k を算出し、前記レーティング x_k を有していたプレイヤーが新しく獲得した得点 P_k について得点偏差値 b_k を算出し、算出した a_k と b_k 、および前記各プレイヤーの得点に基づくプレイ評価値であるレーティングを計算するための所定の計算式によって新たなレーティング X_k を算出する演算ステップと、
を実行するゲーム装置の動作方法。

【請求項 8】

3 人以上の n 人のプレイヤーが参加する得点型のゲームを実行するゲーム装置に、

ゲームを実行し、前記 n 人のプレイヤーの得点を算出する対戦結果算出ステップと、

n 個のレーティングと、前記算出された n 個の得点とを記憶手段に記憶する記憶ステップと、

演算手段によって前記 n 個のレーティングの内の k 番目のレーティング x_k についてレーティング偏差値 a_k を算出し、前記レーティング x_k を有していたプレイヤーが新しく獲得した P_k について得点偏差値 b_k を算出し、算出した a_k と b_k 、および前記各プレイヤーの得点に基づくプレイ評価値であるレーティングを計算するための所定の計算式によって新たなレーティング X_k を算出する演算ステップと、
を実行させるプログラム。