

【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 3 年 3 月 18 日 (2021.3.18)

【公開番号】特開 2019-22664 (P2019-22664A)

【公開日】平成 31 年 2 月 14 日 (2019.2.14)

【年通号数】公開・登録公報 2019-006

【出願番号】特願 2018-153745 (P2018-153745)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/35

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 1 月 20 日 (2021.1.20)

【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】

ゲームをプレイするための端末を操作する各ユーザをマッチングさせて対戦プレイを実行させるゲームシステムにおける方法であって、

前記方法は、前記ゲームシステムが、

第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したユーザの対戦履歴として、当該ユーザが勝利した相手ユーザと前記第 1 の対戦モードにおける当該ユーザの勝利数とを特定可能に管理するステップと、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイの開始を要求している各ユーザの対戦履歴に基づき、勝利数が同じユーザ同士をマッチングするステップと、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて特定条件が成立したときに、ユーザの端末において、当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、当該第 1 の対戦モードにおいて当該ユーザが対戦したユーザと相手ユーザが対戦したユーザとを表示可能にするステップと、

前記第 1 の対戦モードは対戦プレイをトーナメントにより行うモードであり、前記トーナメントにおける対戦プレイの開始を要求しているユーザの端末において、複数のブロックを有するトーナメント表を表示させるとともに当該ユーザに相当するキャラクタ画像を第 1 のブロックに表示させた後、キャラクタ画像を前記第 1 のブロックの対戦相手として表示させるとともに前記第 1 のブロック以外の他のブロック各々についてもキャラクタ画像を表示させるステップとを含み、

前記表示させるステップは、少なくとも前記他のブロック各々において対戦するユーザを前記マッチングするステップがマッチングすることなく、当該他のブロック各々についてキャラクタ画像を表示させる、方法。

【請求項 2】

前記管理するステップは、前記ユーザの対戦履歴として、さらに、当該ユーザが勝利した相手ユーザの対戦履歴に基づき特定される他のすべてのユーザを特定可能に管理し、

前記特定条件は、前記トーナメントの決勝戦となる対戦プレイが終了することにより成立し、

前記表示可能にするステップは、前記特定条件が成立したときに、ユーザの端末において、当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、前記決勝戦に至ったトーナメントに参加したすべてのユーザを表示可能にする、請求項1に記載の方法。

【請求項 3】

前記管理するステップは、前記ユーザの対戦履歴として、さらに、当該ユーザが勝利した相手ユーザおよび当該相手ユーザの対戦履歴に基づき特定される他のすべてのユーザ各々の勝利数を特定可能に管理し、

前記表示可能にするステップは、前記特定条件が成立したときに、ユーザの端末において、当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、前記トーナメントに参加したすべてのユーザを勝利数が多い順に表示可能にする、請求項2に記載の方法。

【請求項 4】

前記表示可能にするステップは、

前記特定条件が成立するまでは、前記トーナメントにおける対戦プレイの勝敗にかかわらず、ユーザの端末において、当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき特定されるユーザの表示を規制し、

前記特定条件が成立したときには、前記トーナメントに参加したすべてのユーザを、優勝したユーザの端末および準優勝したユーザの端末のいずれにおいても表示可能にする、請求項2または請求項3に記載の方法。

【請求項 5】

前記管理するステップは、前記トーナメントにおける対戦プレイにおいて敗北したユーザの対戦履歴を初期化して、以後の対戦プレイの結果に応じて当該ユーザの対戦履歴を更新可能にし、

前記マッチングするステップは、各ユーザの対戦履歴に基づき勝利数が同じユーザであっても、一方のユーザが実行中のトーナメントにおいて既に対戦済のユーザである場合には、当該ユーザをマッチングさせてしまうことを規制する、請求項 2 ～ 請求項4のいずれかに記載の方法。

【請求項 6】

前記方法は、前記ゲームシステムが、

対戦プレイの結果に応じてユーザに対して特典を付与するステップであって、前記第 1 の対戦モード以外の第 2 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したときよりも前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したときの方が高い割合で、ユーザにとって価値が大きな特典を付与するステップを含む、請求項 1 ～ 請求項5のいずれかに記載の方法。

【請求項 7】

前記方法は、前記ゲームシステムが、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイの結果に応じてユーザに対して特典を付与するステップであって、当該第 1 の対戦モードにおける勝利数が第 1 の数であるときよりも、前記第 1 の数よりも多い第 2 の数であるときの方が高い割合で、ユーザにとって価値が大きな特典を付与するステップを含む、請求項 1 ～ 請求項6のいずれかに記載の方法。

【請求項 8】

ゲームをプレイするための端末を操作する各ユーザをマッチングさせて対戦プレイを実行させる処理を行うためのサーバであって、

前記サーバは、記憶部と、前記サーバの動作を制御するように構成された制御部とを備え、

前記制御部は、

第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したユーザの対戦履歴として、当

該ユーザが勝利した相手ユーザと前記第 1 の対戦モードにおける当該ユーザの勝利数とを特定可能に管理し、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイの開始を要求している各ユーザの対戦履歴に基づき、勝利数が同じユーザ同士をマッチングし、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて特定条件が成立したときに、ユーザの端末において、当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、当該第 1 の対戦モードにおいて当該ユーザが対戦したユーザと相手ユーザが対戦したユーザとを表示可能にし、

前記第 1 の対戦モードは対戦プレイをトーナメントにより行うモードであり、前記トーナメントにおける対戦プレイの開始を要求しているユーザの端末において、複数のブロックを有するトーナメント表を表示させるとともに当該ユーザに相当するキャラクタ画像を第 1 のブロックに表示させた後、キャラクタ画像を前記第 1 のブロックの対戦相手として表示させるとともに前記第 1 のブロック以外の他のブロック各々についてもキャラクタ画像を表示させ、

少なくとも前記他のブロック各々において対戦するユーザを前記マッチングすることなく、当該他のブロック各々についてキャラクタ画像を表示させる、サーバ。

【請求項 9】

各ユーザをマッチングさせて対戦プレイを実行させる処理を行うためのサーバを介して対戦プレイするための端末であって、

前記端末は、前記端末の動作を制御するように構成された制御部と、ゲームプログラムを記憶するように構成された記憶部とを備え、

前記記憶部は、第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおけるユーザの対戦履歴として、当該ユーザが勝利した相手ユーザと前記第 1 の対戦モードにおける当該ユーザの勝利数とを特定可能に記憶し、

前記制御部は、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイの際に前記対戦履歴を前記サーバに送信し、

前記対戦履歴に基づき勝利数が同じユーザ同士となるように前記サーバによりマッチングされた相手ユーザと、前記サーバを介して対戦プレイを実行し、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したときに前記サーバから送信される相手ユーザの対戦履歴に基づき、前記記憶部に記憶されている対戦履歴を更新可能であり、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて特定条件が成立したときに、前記記憶部に記憶されている当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、当該第 1 の対戦モードにおいて当該ユーザが対戦したユーザと相手ユーザが対戦したユーザとを表示し、

前記第 1 の対戦モードは対戦プレイをトーナメントにより行うモードであり、前記トーナメントにおける対戦プレイの開始を要求しているユーザの端末において、複数のブロックを有するトーナメント表を表示させるとともに当該ユーザに相当するキャラクタ画像を第 1 のブロックに表示させた後、キャラクタ画像を前記第 1 のブロックの対戦相手として表示させるとともに前記第 1 のブロック以外の他のブロック各々についてもキャラクタ画像を表示させ、

少なくとも前記他のブロック各々において対戦するユーザを前記マッチングすることなく、当該他のブロック各々についてキャラクタ画像を表示させる、端末。

【請求項 10】

各ユーザをマッチングさせて対戦プレイを実行させる処理を行うためのサーバを介して対戦プレイするための端末において実行されるゲームプログラムであって、

前記端末の動作を制御するように構成されたプロセッサに、

第 1 の対戦モードにおける対戦プレイを実行するときに、前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいてユーザが勝利した相手ユーザと前記第 1 の対戦モードにおける当該

ユーザの勝利数とを特定可能に記憶されているユーザの対戦履歴を前記サーバに送信するステップと、

前記対戦履歴に基づき勝利数が同じユーザ同士となるように前記サーバによりマッチングされた相手ユーザと、前記サーバを介して対戦プレイを実行するステップと、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて勝利したときに前記サーバから送信される相手ユーザの対戦履歴に基づき記憶されている対戦履歴を更新可能なステップと、

前記第 1 の対戦モードにおける対戦プレイにおいて特定条件が成立したときに、記憶されている当該ユーザおよび相手ユーザ各々の対戦履歴に基づき、当該第 1 の対戦モードにおいて当該ユーザが対戦したユーザと相手ユーザが対戦したユーザとを表示するステップと、

前記第 1 の対戦モードは対戦プレイをトーナメントにより行うモードであり、前記トーナメントにおける対戦プレイの開始を要求しているユーザの端末において、複数のブロックを有するトーナメント表を表示させるとともに当該ユーザに相当するキャラクタ画像を第 1 のブロックに表示させた後、キャラクタ画像を前記第 1 のブロックの対戦相手として表示させるとともに前記第 1 のブロック以外の他のブロック各々についてもキャラクタ画像を表示させるステップとを実行させ、

前記表示させるステップは、少なくとも前記他のブロック各々において対戦するユーザを前記マッチングするステップがマッチングすることなく、当該他のブロック各々についてキャラクタ画像を表示させる、ゲームプログラム。