

【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 1 年 8 月 8 日 (2019.8.8)

【公開番号】特開 2018-923 (P2018-923A)

【公開日】平成 30 年 1 月 11 日 (2018.1.11)

【年通号数】公開・登録公報 2018-001

【出願番号】特願 2016-250831 (P2016-250831)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79 5 1 0

A 6 3 F 13/35

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 6 月 24 日 (2019.6.24)

【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】

ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、  
複数のプレイヤーが参加した前記ゲームの結果及びカウンタと、前記複数のプレイヤーのそ  
れぞれに関連付けられたプレイヤーポイントとを記憶部に記憶し、

前記ゲームが終了するたびに、

前記終了したゲームを含む連続して実行された少なくとも 2 のゲームにおいて、前記  
少なくとも 2 のゲームのそれぞれの勝敗に関する条件が満たされた場合、前記カウンタを  
増大させ、

前記カウンタに基づいてポイントを決し、前記決定したポイントに基づいて前記終  
了したゲームに参加したプレイヤーに関連付けられたプレイヤーポイントを変更する、

ことを前記コンピュータに実行させることを特徴とする制御プログラム。

【請求項 2】

前記プレイヤーポイントの変更において、前記終了したゲームに参加したプレイヤーのうち  
勝利したプレイヤーに関連付けられたプレイヤーポイントを増大させる、請求項 1 に記載の制  
御プログラム。

【請求項 3】

前記プレイヤーポイントの変更において、前記終了したゲームに参加したプレイヤーのうち  
敗北したプレイヤーに関連付けられたプレイヤーポイントを減少させる、請求項 1 または 2 に  
記載の制御プログラム。

【請求項 4】

各プレイヤーが前記ゲームで用いるパラメータを、各プレイヤーに関連付けられた前記プレイヤーポイントに基づいて算出すること、を前記コンピュータに実行させる、請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 5】

前記記憶部は、各プレイヤーに関連する関連プレイヤーを記憶し、

前記終了したゲームにおいて敗北したプレイヤーに関連する関連プレイヤーが、前記終了したゲームにおいて勝利したプレイヤーに、直後のゲームで勝利した場合、前記カウンタを増大させること、を前記コンピュータに実行させる、請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 6】

前記プレイヤーポイントの変更において、前記終了したゲームにおいて勝利したプレイヤーが、前記終了したゲームにおいて敗北したプレイヤーに、直前の対戦において敗北した時から経過した時間に基づいて、前記変更したプレイヤーポイントを補正する、請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 7】

前記終了したゲームに参加した少なくとも二人のプレイヤーが参加した直前のゲームから所定時間が経過した場合、前記カウンタを初期化すること、を前記コンピュータに実行させる、請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 8】

ゲームを実行するコンピュータにおける制御方法であって、

複数のプレイヤーが参加した前記ゲームの結果及びカウンタと、前記複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられたプレイヤーポイントとを記憶部に記憶し、

前記ゲームが終了するたびに、

前記終了したゲームを含む連続して実行された少なくとも 2 のゲームにおいて、前記少なくとも 2 のゲームのそれぞれの勝敗に関する条件が満たされた場合、前記カウンタを増大させ、

前記カウンタに基づいてポイントを決し、前記決したポイントに基づいて前記終了したゲームに参加したプレイヤーに関連付けられたプレイヤーポイントを変更する、

ことを含むことを特徴とする制御方法。

【請求項 9】

ゲームを実行するコンピュータであって、

複数のプレイヤーが参加した前記ゲームの結果及びカウンタと、前記複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられたプレイヤーポイントとを記憶する記憶部と、

前記ゲームが終了するたびに、

前記終了したゲームを含む連続して実行された少なくとも 2 のゲームにおいて、前記少なくとも 2 のゲームのそれぞれの勝敗に関する条件が満たされた場合、前記カウンタを増大させ、

前記カウンタに基づいてポイントを決し、前記決したポイントに基づいて前記終了したゲームに参加したプレイヤーに関連付けられたプレイヤーポイントを変更する、処理部と、

を備えることを特徴とするコンピュータ。