

【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のそれぞれに関連付けられたプレイヤ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定し、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に関連付けられたプレイヤ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のうち勝利したプレイヤに関連付けられたプレイヤ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のうち敗北したプレイヤに関連付けられたプレイヤ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】

各プレイヤが前記ゲームで用いるパラメータを、各プレイヤに関連付けられた前記プレイヤ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、各プレイヤに関連する関連プレイヤを記憶し、前記終了したゲームにおいて敗北したプレイヤに関連する関連プレイヤが、前記終了したゲームにおいて勝利したプレイヤに、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が、前記終了したゲームにおいて敗北したプレイヤに、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のそれぞれに関連付けられたプレイヤ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定し、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に関連付けられたプレイヤ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のそれぞれに関連付けられたプレイヤ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定し、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に関連付けられたプレイヤ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。