

請求の範囲

- [請求項1] ゲーム毎のプレイヤーの成績を記憶する記憶部に接続され、プレイヤーの正当な実力に応じた能力値を算出するための情報処理装置であって、
- 、
- 所定の信頼性確認処理が実行されていない状態で行われた少なくとも一の第1ゲームの成績に基づいて第1部分能力値を算出する第1部分能力値算出部と、
- 前記所定の信頼性確認処理が実行されている状態で行われた少なくとも一の第2ゲームの成績に基づいて第2部分能力値を算出する第2部分能力値算出部と、
- 前記第1部分能力値及び前記第2部分能力値に基づいて、前記プレイヤーの前記能力値を算出するプレイヤー能力値算出部と、
- を備えることを特徴とする情報処理装置。
- [請求項2] 前記所定の信頼性確認処理を実行する信頼性認証処理部を更に備える、請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記第1部分能力値算出部は、前記少なくとも一の第1ゲームの成績の加重平均を、前記第1部分能力値として算出する、請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記第2部分能力値算出部は、前記少なくとも一の第2ゲームの成績の加重平均を、前記第2部分能力値として算出する、請求項1から3のいずれか一項に記載の情報処理装置。
- [請求項5] 前記プレイヤー能力値算出部は、前記第1部分能力値及び前記第2部分能力値の加重平均を前記能力値として算出する、請求項1から4のいずれか一項に記載の情報処理装置。
- [請求項6] 前記プレイヤー能力値算出部は、以下の数式で表される値Pを前記能力値として算出する、請求項5に記載の情報処理装置。
- $$P = \{ (T - n) P_1 + n P_2 \} / T$$
- ここで、プレイ済の前記第2ゲームの回数をnとし、所定の規定ゲ

ーム数を T とし、前記第 1 部分能力値を P_1 とし、前記第 2 部分能力値を P_2 とする。

[請求項7] 前記プレイヤー能力値算出部は、以下の数式で表される値 P を前記能力値として算出する、請求項 5 に記載の情報処理装置。

$$P = \min [P_1, \{ (T - n) P_1 + n P_2 \} / T]$$

ここで、プレイ済の前記第 2 ゲームの回数を n とし、所定の規定ゲーム数を T とし、前記第 1 部分能力値を P_1 とし、前記第 2 部分能力値を P_2 とする。

[請求項8] 前記所定の信頼性確認処理は、所定のゲームイベントに含まれるゲームにおいて実行される、請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項9] ゲーム毎のプレイヤーの成績を記憶する記憶部に接続されたコンピュータに、

所定の信頼性確認処理が実行されていない状態で行われた少なくとも一の第 1 ゲームの成績に基づいて第 1 部分能力値を算出する手段、

前記所定の信頼性確認処理が実行された状態で行われた少なくとも一の第 2 ゲームの成績に基づいて第 2 部分能力値を算出する手段、及び、

前記第 1 部分能力値及び前記第 2 部分能力値に基づいて、前記プレイヤーの正当な実力に応じた能力値を算出する手段、として機能させるためのプログラム。