

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年1月2日(02.01.2020)



(10) 国際公開番号

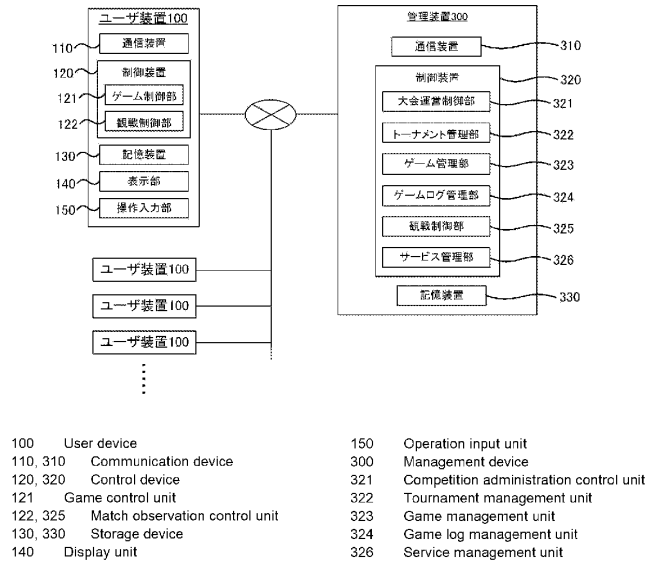
WO 2020/003724 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/80 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)
A63F 13/48 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2019/017480
- (22) 国際出願日: 2019年4月24日(24.04.2019)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2018-123061 2018年6月28日(28.06.2018) JP
- (72) 発明者; および
(71) 出願人: 小川 龍 矩 (OGAWA, Tatsunori) [JP/
JP]; 〒1580091 東京都世田谷区中町 5 -
1 0 - 2 2 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 水野 勝文, 外 (MIZUNO, Katsufumi et
al.); 〒1000005 東京都千代田区丸の内 2 丁目 2
番 3 号 丸の内仲通りビル 7 2 1 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保
護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ,
BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH,
CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO,
DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,
HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH,
KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

(54) Title: NETWORK MATCHUP-TYPE PUZZLE GAME MANAGEMENT SYSTEM

(54) 発明の名称: ネットワーク対戦型パズルゲーム管理システム

【図2】



(57) Abstract: [Problem] To provide a game management system for a network matchup-type puzzle game, participation in which occurs via wireless communication over the internet. [Solution] A game management system according to the present invention is a puzzle game in which differently shaped blocks are alternatingly fit into open spaces on a game board of a prescribed shape within a prescribed time allotment. On the basis of the time allotment and a maximum number of turns set for each game board or for the shape and/or number of each block, the game management system uses the game time per

[続葉有]

MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

matchup to set competition schedule information, including a start time for each matchup up to a tournament-style system final matchup. The game management system provides the competition schedule information, receives competition entry requests, and sets tournament-style matchup combinations. The game management system also establishes game sessions and controls games, and, on the basis of the matchup start times based on the competition schedule, simultaneously starts each of a plurality of game controls corresponding to the matchup combinations that have been set.

(57) 要約: 【課題】 インターネット経由の無線通信で参加するネットワーク対戦型パズルゲームのゲーム管理システムを提供する。 【解決手段】 本発明のゲーム管理システムは、所定の持ち時間以内に、所定の形状のゲーム盤内の空いているスペースに形状が異なるブロックを交互にはめ込むパズルゲームであり、ゲーム盤別またはブロックの形状及び／又は数別に設定された最大ターン数と、持ち時間とに基づく1対戦あたりのゲーム時間を用いて、トーナメント方式の決勝までの各対戦開始時刻を含む大会スケジュール情報を設定する。大会スケジュール情報を提供して大会エントリー要求を受け付け、トーナメント方式の対戦組み合わせを設定する。そして、ゲームセッションを確立してゲーム制御を行うとともに、設定された対戦組み合わせに対する複数の各ゲーム制御を大会スケジュールに基づく対戦開始時刻に基づいて同時に開始させる。