

【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】平成30年12月20日(2018.12.20)

【公開番号】特開2017-104492(P2017-104492A)

【公開日】平成29年6月15日(2017.6.15)

【年通号数】公開・登録公報2017-022

【出願番号】特願2016-154258(P2016-154258)

【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 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】平成30年11月7日(2018.11.7)

【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】

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶する記憶部と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤーに付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理部と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって決定するゲーム進行処理部と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理部と、

を備え、

前記ゲーム進行処理部は、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された所定アイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶する記憶部と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤーに付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理部と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって決定するゲーム進行処理部と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理部と、

を備え、

前記ゲーム進行処理部は、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームで付与された複数種類のアイテムのうち、予め設定された或る1種類又は複数種類のアイテムすべてを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項3】

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶する記憶部と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤーに付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理部と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって決定するゲーム進行処理部と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理部と、

を備え、

前記ゲーム進行処理部は、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された所定数以上のアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶する記憶部と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤーに付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理部と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって決定するゲーム進行処理部と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理部と、

を備え、

前記ゲーム進行処理部は、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された複数種類のアイテムのうち、種類を問わず所定数以上のアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定さ

れる抽選確率を高くする、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項5】

コンピューターに、
複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己
のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶部
に記憶する処理と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤー
に付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって
決定するゲーム進行処理と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情
報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選
出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたア
イテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理と、

を実行させ、

前記ゲーム進行処理では、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際
に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された所定アイテムを自己のキャラクターに
装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別
ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項6】

コンピューターに、

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己
のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶部
に記憶する処理と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤー
に付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって
決定するゲーム進行処理と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情
報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選
出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたア
イテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理と、

を実行させ、

前記ゲーム進行処理では、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際
に、通常ゲーム又は特別ゲームで付与された複数種類のアイテムのうち、予め設定された
或る1種類又は複数種類のアイテムすべてを自己のキャラクターに装備させて形成される
アバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可す
ることが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項7】

コンピューターに、

複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己
のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶部
に記憶する処理と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤー
に付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって
決定するゲーム進行処理と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理と、
を実行させ、

前記ゲーム進行処理では、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された所定数以上のアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、
ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 8】

コンピューターに、
複数のアイテムが設定されたデッキ情報、及び、プレイヤーの所有するアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが設定されるアバター設定情報を記憶部に記憶する処理と、

前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中から抽選されたアイテムをプレイヤーに付与する通常ゲームを実行する通常ゲーム処理と、

前記通常ゲームが実行される度に、特別ゲームの実行を許可するか否かを抽選によって決定するゲーム進行処理と、

抽選結果によって特別ゲームの実行を許可することが決定された場合に、前記デッキ情報に設定された複数のアイテムの中からプレイヤーの指定候補となる一部のアイテムを選出し、その指定候補となる一部のアイテムの中から前記プレイヤーによって指定されたアイテムを前記プレイヤーに付与する特別ゲームを実行する特別ゲーム処理と、
を実行させ、

前記ゲーム進行処理では、特別ゲームの実行を許可するか否かを決定する抽選を行う際に、通常ゲーム又は特別ゲームによって付与された複数種類のアイテムのうち、種類を問わず所定数以上のアイテムを自己のキャラクターに装備させて形成されるアバターが前記アバター設定情報に設定されている場合には、特別ゲームの実行を許可することが決定される抽選確率を高くする、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】情報処理装置、及び、ゲームプログラム