

【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3月15日 (2018.3.15)

【公開番号】特開2016-140748(P2016-140748A)

【公開日】平成28年8月8日 (2016.8.8)

【年通号数】公開・登録公報2016-047

【出願番号】特願2015-79191(P2015-79191)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

【手続補正書】

【提出日】平成30年1月26日 (2018.1.26)

【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】

プレイヤーの所有する 1 又は複数のゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報と、ベースゲームコンテンツの進化合成に必要な複数の素材ゲームコンテンツが設定された合成情報を記憶する記憶部と、

前記プレイヤー情報及び前記合成情報に基づいて、プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが全部揃っている進化可能なベースゲームコンテンツと、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが一部だけ揃っている進化不可能なベースゲームコンテンツを抽出する合成処理部と、

その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツを選択候補として表示させるゲーム画面のデータを生成する画面データ生成部と、

を備え、

前記合成処理部は、前記ゲーム画面において選択候補の中から前記進化可能なベースゲームコンテンツをプレイヤーが選択する操作を行なった場合に、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーの所有するいずれかの素材ゲームコンテンツを合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに設定されたパラメーターを所定値まで上昇させる強化合成と、その強化合成後の前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、その全部揃っている進化合成に必要な素材ゲームコンテンツを全て合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対して予め関連付けて設定された進化後のゲームコンテンツを、前記進化可能なベースゲームコンテンツに代えて前記プレイヤーに所有させる進化合成を一括で行なう、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置であって、

前記画面データ生成部は、その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツの表示態様を異ならせた前記ゲーム画面のデータを生成する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記画面データ生成部は、前記ゲーム画面において選択候補の中から前記進化不可能なベースゲームコンテンツをプレイヤーが選択する操作を行なった場合には、未だ揃っていない進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが獲得可能なプレイ種目へ誘導するためのゲーム画面のデータを生成する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記合成処理部は、プレイヤーがベースゲームコンテンツの強化合成のみを行なう場合に、前記ベースゲームコンテンツに合成させる素材ゲームコンテンツとして、強化合成及び進化合成が一括で行われたことによって前記プレイヤーが所有した前記進化後のゲームコンテンツを、前記プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から自動的に選択する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

コンピュータに、

プレイヤーの所有する 1 又は複数のゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報と、ベースゲームコンテンツの進化合成に必要な複数の素材ゲームコンテンツが設定された合成情報を記憶部に記憶する処理と、

前記プレイヤー情報及び前記合成情報に基づいて、プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが全部揃っている進化可能なベースゲームコンテンツと、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが一部だけ揃っている進化不可能なベースゲームコンテンツを抽出する合成処理と、

その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツを選択候補として表示させるゲーム画面のデータを生成する画面データ生成処理と、

を実行させ、

前記合成処理では、前記ゲーム画面において選択候補の中から前記進化可能なベースゲームコンテンツをプレイヤーが選択する操作を行なった場合に、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーの所有するいずれかの素材ゲームコンテンツを合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに設定されたパラメーターを所定値まで上昇させる強化合成と、その強化合成後の前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、その全部揃っている進化合成に必要な素材ゲームコンテンツを全て合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対して予め関連付けて設定された進化後のゲームコンテンツを、前記進化可能なベースゲームコンテンツに代えて前記プレイヤーに所有させる進化合成が一括で行われる、

ことを特徴とするゲームプログラム。