

【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 3 年 1 月 28 日 (2021.1.28)

【公開番号】特開 2019-205888 (P2019-205888A)

【公開日】令和 1 年 12 月 5 日 (2019.12.5)

【年通号数】公開・登録公報 2019-049

【出願番号】特願 2019-145253 (P2019-145253)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 12 月 8 日 (2020.12.8)

【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】

ゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータにおいて実行されるものであり、前記プロセッサに、

操作対象となる 1 以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行う第 1 のステップと、

前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させる第 2 のステップと、

既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行う第 3 のステップとを実行させ、

前記第 3 のステップにおいて、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第 1 のオブジェクトをユーザに付与するステップを含む、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記付与するステップは、前記第 3 のステップにおいて、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、前記属性を付与せず、前記第 1 のオブジェクトをユーザに付与する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 のオブジェクトは、前記属性に関連するパラメータを更新するためのオブジェクトである、請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記プロセッサに、さらに、

操作部に対するユーザの入力操作に応答して、前記キャラクタを動作させるステップと

、

前記キャラクタを動作させたことに基づいて、前記キャラクタの性能を示す第 1 のパラメータを更新するステップとを実行させ、

前記キャラクタを動作させたことにより蓄積される履歴に応じて前記第 1 のパラメータが更新される一方、前記属性自体に関連するパラメータについては前記キャラクタを動作させたことにより蓄積される履歴によるものではなく前記抽選処理の結果に応じて更新するための処理を前記第 3 のステップが行う、請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記プロセッサに、さらに、

前記キャラクタに関連付けることが可能な属性のうちからいずれかを指定するための前記ユーザの入力操作に応答して、当該キャラクタを、前記指定された属性に変更するステップを実行させ、

前記第 3 のステップにおいて、前記属性の指定により前記キャラクタの前記属性が変更される場合に、いずれの前記属性に変更されたときであっても、当該キャラクタを動作させたことに基づいて更新させた当該キャラクタの性能を示す前記第 1 のパラメータは更新されない、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記属性に関連するパラメータは、前記キャラクタの性能を示す第 1 のパラメータについて上昇可能な範囲を特定するための情報であり、

前記成長させるように更新するための処理は、当該処理を実行するときの前記上昇可能な範囲よりも広い範囲を特定する情報となるように、前記属性に関連するパラメータを更新する処理である、請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、プロセッサと、メモリとを備え、前記メモリに格納されるゲームプログラムを前記プロセッサが読み込むことにより、前記プロセッサが、

操作対象となる 1 以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行い、

前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させ、

既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行い、

前記更新するための処理において、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第 1 のオブジェクトをユーザに付与する、情報処理装置。

【請求項 8】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータにおいて実行される方法であって、

前記方法は、前記プロセッサが、

操作対象となる 1 以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行う第 1 のステップと、

前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させる第 2 のステップと、

既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて

再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行う第3のステップとを実行することを含み、

前記第3のステップにおいて、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第1のオブジェクトをユーザに付与するステップを含む、方法。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本開示に示す一実施形態によれば、ゲームプログラムが提供される。ゲームプログラムは、プロセッサと、メモリと、を備えるコンピュータにおいて実行されるものである。ゲームプログラムは、前記プロセッサに、操作対象となる1以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行う第1のステップと、前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させる第2のステップと、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行う第3のステップとを実行させ、前記第3のステップにおいて、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第1のオブジェクトをユーザに付与するステップを含む。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本開示に示す一実施形態によれば、プロセッサと、メモリとを備える情報処理装置が提供される。前記メモリに格納されるゲームプログラムを前記プロセッサが読み込むことにより、前記プロセッサが、操作対象となる1以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行い、前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させ、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行い、前記更新するための処理において、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第1のオブジェクトをユーザに付与する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本開示に示す一実施形態によれば、プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータにお

いて実行される方法が提供される。この方法は、前記プロセッサが、操作対象となる 1 以上のキャラクタについて、前記キャラクタに関連付けることが可能な属性を供出対象とする抽選処理を行う第 1 のステップと、前記抽選処理の結果に応じて供出された属性を示す情報を前記メモリに記憶させる第 2 のステップと、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出されることにより、当該属性自体に関連するパラメータを成長させるように更新するための処理を行う第 3 のステップとを実行することを含み、前記第 3 のステップにおいて、既に行われた前記抽選処理の結果に応じて供出されたことにより既に前記キャラクタに関連付けることが可能となっている属性が、新たに行われた前記抽選処理の結果に応じて再び供出された場合、第 1 のオブジェクトをユーザに付与するステップを含む。