

【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29年2月9日 (2017.2.9)

【公開番号】特開2015-119974(P2015-119974A)
 【公開日】平成27年7月2日 (2015.7.2)
 【年通号数】公開・登録公報2015-042
 【出願番号】特願2014-265533(P2014-265533)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年12月20日 (2016.12.20)

【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】

プレイヤーに関連付けてそのプレイヤーが所有するキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

合成回数が所定回数に達するまでは、プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させ、かつ、合成回数が所定回数に達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を上昇させないパラメーター変動処理部と、

合成回数が所定回数に達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、その指定された前記ベースキャラクターのパラメーターの現在値を上昇させることのできる第 1 特典、又は、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与する特典付与処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

プレイヤーに関連付けてそのプレイヤーが所有するキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達するまでは、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させ、かつ、プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させないパラメーター変動処理部と、

プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、その指定された前記ベースキャラクターのパラメーターの現在値を上昇させることのできる第 1 特典、又は

、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与する特典付与処理部と、
を備えた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、
前記特典付与処理部は、
その指定された前記ベースキャラクターに対し、所定クラス以上のレアリティが設定された前記同一の素材キャラクターを合成する度に、前記第 1 特典を付与し、かつ、
その指定された前記ベースキャラクターに対し、所定クラス未満のレアリティが設定された前記同一の素材キャラクターを合成する度に、前記第 2 特典を付与する、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

コンピューターに、
プレイヤーに関連付けてそのプレイヤーが所有するキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、
合成回数が所定回数に達するまでは、プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させ、かつ、合成回数が所定回数に達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を上昇させないパラメーター変動処理と、
合成回数が所定回数に達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、その指定された前記ベースキャラクターのパラメーターの現在値を上昇させることのできる第 1 特典、又は、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与する特典付与処理と、
を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 5】

コンピューターに、
プレイヤーに関連付けてそのプレイヤーが所有するキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、
プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達するまでは、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させ、かつ、プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、前記ベースキャラクターのパラメーターの上限値を段階的に上昇させないパラメーター変動処理と、
プレイヤーによって自己の所有するキャラクターの中から指定されたベースキャラクターに設定されたパラメーターの上限値がその限界値に到達した後は、その指定された前記ベースキャラクターに対し同一の素材キャラクターを合成する度に、その指定された前記ベースキャラクターのパラメーターの現在値を上昇させることのできる第 1 特典、又は、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与する特典付与処理と、
を実行させることを特徴とするゲームプログラム。