

【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27年8月27日(2015.8.27)

【公開番号】特開2014-50735(P2014-50735A)

【公開日】平成26年3月20日(2014.3.20)

【年通号数】公開・登録公報2014-015

【出願番号】特願2013-220752(P2013-220752)

【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 13/30 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 9 2

A 6 3 F 13/00 3 1 0

A 6 3 F 13/00 1 6 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月9日(2015.7.9)

【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】

複数のプレイヤに対してネットワークを介してゲーム媒体を用いたゲームを提供するサーバ装置であって、

第1プレイヤから第1ゲーム媒体取得要求を取得したことに応じて、前記複数のプレイヤのうちの第1プレイヤ及び第2プレイヤに割り当てられた第1デッキに収容されている3種類以上のゲーム媒体の中から一又は複数のゲーム媒体を第1当選ゲーム媒体として選択し、前記第2プレイヤから第2ゲーム媒体取得要求を取得したことに応じて前記第1デッキに収容されている前記3種類以上のゲーム媒体の中から一又は複数のゲーム媒体を第2当選ゲーム媒体として選択する当選ゲーム媒体選択部と、

前記第1デッキを識別する第1デッキ識別情報と対応付けて、当該第1デッキに収容されている前記3種類以上のゲーム媒体の各々の収容個数及び総収容個数を含む収容ゲーム媒体情報を記憶する収容ゲーム媒体情報管理部と、

前記第1当選ゲーム媒体を第1プレイヤ識別情報と対応付けて記憶し、前記第2当選ゲーム媒体を前記第2プレイヤを識別する第2プレイヤ識別情報と対応付けて記憶する保有ゲーム媒体情報記憶部と、

当該第1当選ゲーム媒体に相当するゲーム媒体の収容個数から、前記当選ゲーム媒体選択部において前記第1当選ゲーム媒体として選択されたゲーム媒体の個数を減じることにより、及び、当該第2当選ゲーム媒体に相当するゲーム媒体の収容個数から、前記当選ゲーム媒体選択部において前記第2当選ゲーム媒体として選択されたゲーム媒体の個数を減じることにより、前記収容ゲーム媒体情報を更新する更新部と、

前記第1デッキに収容されているゲーム媒体の種別ごとに、その収容個数及び総収容個数を示す情報を前記第1プレイヤの端末装置に提供する情報提供部と、

を備え、

前記当選ゲーム媒体選択部は、前記第1プレイヤの端末装置から前記第1デッキに収容されている全てのゲーム媒体の中から無作為に第1当選ゲーム媒体を選択する第1選択ア

ルゴリズム又は前記第1デッキに収容されている一部のゲーム媒体の中から無作為に第1当選ゲーム媒体を選択する第2選択アルゴリズムのいずれか一方を特定する第1ゲーム媒体取得要求を取得したことに応じて、前記第1選択アルゴリズム又は前記第2選択アルゴリズムのいずれか一方を特定し、当該特定された選択アルゴリズムを用いて、前記第1デッキから前記第1当選ゲーム媒体を選択するサーバ装置。

【請求項2】

前記第1デッキに収容されている前記3種類以上のゲーム媒体の各々にレアリティ値が設定されており、

前記第2選択アルゴリズムは、前記第1選択アルゴリズムを用いて選択される前記第1当選ゲーム媒体のレアリティ値の期待値よりも、当該第2選択アルゴリズムを用いて選択される前記第1当選ゲーム媒体のレアリティ値の期待値の方が高くなるように構成されている、

請求項1に記載のサーバ装置。

【請求項3】

前記第1選択アルゴリズムを用いる場合に前記第1プレイヤによって消費されるコストが前記第2選択アルゴリズムを用いる場合に前記第1プレイヤによって消費されるコストと異なるように設定されている、請求項1又は請求項2に記載のサーバ装置。

【請求項4】

前記第2選択アルゴリズムは、前記第1デッキに収容されているレアリティ値が所定値以上のゲーム媒体から無作為に前記第1当選ゲーム媒体を選択するものである、請求項1から請求項3のいずれか1項に記載のサーバ装置。