

【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4年3月15日(2022.3.15)

【公開番号】特開2021-87868(P2021-87868A)
【公開日】令和3年6月10日(2021.6.10)
【年通号数】公開・登録公報2021-026
【出願番号】特願2021-37286(P2021-37286)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和4年3月7日(2022.3.7)

【手続補正1】

20

【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】

購入によって獲得できる有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得できる無償アイテムとを含むゲームアイテムを消費する抽選ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤーが所有する有償アイテムと無償アイテムの数を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーが所有するゲームアイテムから所定数のゲームアイテムを消費して、当該プレイヤーに抽選されたコンテンツを付与する抽選ゲームを実行する制御手段と、を備え、

30

前記制御手段は、前記抽選ゲームの実行に基づいて、前記ゲームに係るポイントを前記プレイヤーに取得させ、更に、

前記制御手段は、前記所定数のゲームアイテムが前記有償アイテムである場合、前記所定数のゲームアイテムが前記無償アイテムである場合に比べて、前記プレイヤーに取得させる前記ポイントを多くする、

情報処理装置。

【請求項2】

購入によって獲得できる有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得できる無償アイテムとを含むゲームアイテムを消費する抽選ゲームを実行する情報処理装置であって、

40

プレイヤーが所有する有償アイテムと無償アイテムの数を記憶する記憶手段と、

前記プレイヤーが所有するゲームアイテムから所定数のゲームアイテムを消費して、当該プレイヤーに抽選されたコンテンツを付与する抽選ゲームを実行する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記抽選ゲームの実行に基づいて、前記ゲームに係るポイントを前記プレイヤーに取得させ、更に、

前記制御手段は、前記所定数のゲームアイテムが全て前記有償アイテムである場合、前記所定数のゲームアイテムに前記無償アイテムが含まれる場合に比べて、前記プレイヤーに取得させる前記ポイントを多くする、

50

情報処理装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、前記ポイントが所定数に到達した場合に、前記プレイヤーに報酬を付与する、

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記プレイヤーによる指示に応じて、前記抽選ゲームで消費する前記ゲームアイテムを設定する設定手段、

を備える請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記制御手段は、前記抽選ゲームを実行する場合、前記有償アイテムと前記無償アイテムとを一括して消費する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記制御手段は、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有する無償アイテムから順番に消費する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記制御手段は、前記ポイントが所定数に到達した場合に、前記抽選ゲームの抽選対象コンテンツのうち所定のコンテンツを付与する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記所定のコンテンツは、所定のレアリティが設定されたコンテンツである、

請求項 7 に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

前記ゲームはクエストを含み、

前記記憶手段には、前記プレイヤーに紐づけられ、時間経過によって回復するパラメータが記憶され、

前記制御手段は、前記パラメータを消費して前記クエストを実行する、

請求項 1 乃至 8 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 10】

前記制御手段は、前記ポイントが所定数に到達した場合に、前記抽選ゲームとは異なる抽選ゲームを実行する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 11】

前記制御手段は、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有する有償アイテムから順番に消費する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 12】

前記プレイヤーから前記有償アイテムと前記無償アイテムの消費に関する優先順位の選択を受け付ける手段を備え、

前記制御手段は、選択された前記優先順位に基づいて、前記有償アイテムと前記無償アイテムの消費数を決定する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 13】

購入によって獲得できる有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得できる無償アイテムを含むゲームアイテムを消費する抽選ゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、

プレイヤーが所有する有償アイテムと無償アイテムの数を記憶する記憶手段、

前記プレイヤーが所有するゲームアイテムから所定数のゲームアイテムを消費して、当該

10

20

30

40

50

プレイヤーに抽選されたコンテンツを付与する抽選ゲームを実行する制御手段、
として機能させ、

前記制御手段は、前記抽選ゲームの実行に基づいて、前記ゲームに係るポイントを前記
プレイヤーに取得させ、更に、

前記制御手段は、前記所定数のゲームアイテムが前記有償アイテムである場合、前記所
定数のゲームアイテムが前記無償アイテムである場合に比べて、前記プレイヤーに取得させ
る前記ポイントを多くする、

プログラム。

【請求項 14】

購入によって獲得できる有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得できる無償アイテム
とを含むゲームアイテムを消費する抽選ゲームを実行するプログラムであって、

コンピュータを、

プレイヤーが所有する有償アイテムと無償アイテムの数を記憶する記憶手段、

前記プレイヤーが所有するゲームアイテムから所定数のゲームアイテムを消費して、当該
プレイヤーに抽選されたコンテンツを付与する抽選ゲームを実行する制御手段、

として機能させ、

前記制御手段は、前記抽選ゲームの実行に基づいて、前記ゲームに係るポイントを前記
プレイヤーに取得させ、更に、

前記制御手段は、前記所定数のゲームアイテムが全て前記有償アイテムである場合、前
記所定数のゲームアイテムに前記無償アイテムが含まれる場合に比べて、前記プレイヤーに
取得させる前記ポイントを多くする、

プログラム。

10

20

30

40

50