

【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 2 年 10 月 22 日 (2020.10.22)

【公開番号】特開 2020-138000 (P2020-138000A)
 【公開日】令和 2 年 9 月 3 日 (2020.9.3)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-036
 【出願番号】特願 2019-189134 (P2019-189134)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (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 13/79

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 9 月 11 日 (2020.9.11)

【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】

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アイテムの所有数をプレイヤー毎に記憶する記憶手段と、

プレイヤーの要求に基づいて、所定数のアイテムを消費して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、有償アイテムと無償アイテムを所定の順番に従って消費し、前記所定数のアイテムに含まれる有償アイテムの数に応じて、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有していないコンテンツの抽選確率を優遇する、

情報処理装置。

【請求項 2】

前記制御手段は、前記所定数のアイテムに含まれる有償アイテムの数が多いほど、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有していないコンテンツの抽選確率を上昇させる、

、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、前記所定数のアイテムに含まれる有償アイテムの数が多いほど、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有していないコンテンツであって予め定められたレアリティよりも高いレアリティのコンテンツの抽選確率を上昇させる、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記制御手段は、前記抽選ゲームにおいて、獲得日時が新しい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 5】

前記制御手段は、前記抽選ゲームにおいて、獲得日時が古い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 6】

前記制御手段は、前記抽選ゲームにおいて、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、前記抽選ゲームにおいて、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 8】

コンピュータを、

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アイテムの所有数をプレイヤー毎に記憶する記憶手段、

プレイヤーの要求に基づいて、所定数のアイテムを消費して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、有償アイテムと無償アイテムを所定の順番に従って消費し、前記所定数のアイテムに含まれる有償アイテムの数に応じて、前記抽選ゲームにおいて、前記プレイヤーが所有していないコンテンツの抽選確率を優遇する、

プログラム。