

【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 7 月 29 日 (2021.7.29)

【公開番号】特開 2019-122751 (P2019-122751A)  
 【公開日】令和 1 年 7 月 25 日 (2019.7.25)  
 【年通号数】公開・登録公報 2019-030  
 【出願番号】特願 2018-186987 (P2018-186987)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/822 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 21 日 (2021.6.21)

【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、メモリ、及び操作部を備えるコンピュータにおいて実行されるものであり、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、権利アイテムをユーザに関連付けるステップと、

前記ユーザの入力操作に応じて、前記ユーザが操作対象とする第 1 のキャラクターを、操作させるステップと、

前記権利アイテムを消費可能とするための第 1 の条件が満たされたか否かを判定するステップと、

前記第 1 の条件が満たされた場合に、前記ユーザに関連付けられた 1 以上の前記権利アイテムのうち、抽選により、少なくとも何れかを特定するステップと、

特定された前記権利アイテムについて、当該権利アイテムを消費して、当該権利アイテムに応じたオブジェクトを前記ユーザに付与するステップと、  
 を実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記操作させるステップは、前記ユーザの入力操作に応じて、前記ユーザが操作対象とする第 1 のキャラクターを、ゲーム空間内において移動させるステップであり、

前記権利アイテムを関連付けるステップは、前記ゲーム空間内で発生するイベントの実行に応じて、前記権利アイテムを前記ユーザに付与する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム空間内で発生するイベントは、前記第 1 のキャラクターと、前記第 1 のキャラ

クタと戦闘する対象となる第 2 のキャラクタとを戦闘させるイベントであり、

前記第 1 の条件が満たされた場合とは、前記第 1 のキャラクタが前記戦闘で所定のポイントを獲得した場合のことである、請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム

【請求項 4】

前記権利アイテムを関連付けるステップは、前記戦闘させるイベントにおける前記第 2 のキャラクタに応じた権利アイテムを、前記ユーザに付与する、  
請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記オブジェクトを付与するステップにおいて、消費する前記権利アイテムに応じた前記オブジェクトとして、当該権利アイテムに関連する前記第 2 のキャラクタに応じたオブジェクトを、  
前記ユーザに確率的に付与する、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記オブジェクトを付与するステップにおいて、消費する前記権利アイテムに応じた前記オブジェクトとして、前記第 1 のキャラクタになり得るキャラクタを、前記ユーザに確率的に付与する、請求項 1 から 5 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記オブジェクトを付与するステップにおいて、消費する前記権利アイテムに応じた前記オブジェクトとして、前記第 1 のキャラクタと共に前記第 2 のキャラクタと戦闘し得るキャラクタを、前記ユーザに確率的に付与する、請求項 3 から 6 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ユーザに関連付けられた前記権利アイテムを、当該権利アイテムに応じて取得可能なキャラクタのグループを認識可能な態様で表示部に表示するステップをさらに実行させる、請求項 1 から 7 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記プロセッサは、  
前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能な各キャラクタについて、前記ゲームを有利に進める上での価値を表す希少度の設定を示す情報を前記メモリに記憶させ、  
前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ユーザによって保有される、前記第 1 のキャラクタになり得るキャラクタ毎に、前記操作部に対する連続する操作よりなる操作列に含まれる各操作に対して、当該操作の前記操作列における順序に応じたアクションを関連付ける編集画面を表示部に表示するステップをさらに実行させ、  
前記編集画面を表示部に表示するステップにおいて、前記各操作に対して関連付け可能なアクションは、当該キャラクタによって使用可能なアクション群、及び、前記ユーザによって保有されるキャラクタのうち当該キャラクタと同グループの他のキャラクタによって使用可能なアクション群であり、

前記編集画面を表示部に表示するステップにおいて、前記操作列に含まれる編集可能な操作の数は、同グループのキャラクタ間では、前記希少度がより低いキャラクタほど多く、  
前記戦闘させるイベントでは、前記操作部に対する操作を受け付けると、前記第 1 のキャラクタについて当該操作に対して前記順序に応じて関連付けられたアクションを、当該第 1 のキャラクタに実行させる、請求項 3 から 8 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、  
前記戦闘させるイベントにおける戦闘内容に応じたポイントを、前記ユーザに付与するステップをさらに実行させ、  
前記判定するステップは、付与された前記ポイントの合計が所定値に到達することにより、前記第 1 の条件が満たされたと判定することを含む、請求項 3 から 9 の何れか 1 項に

記載のゲームプログラム。

【請求項 1 1】

前記特定するステップは、前記ユーザに関連付けられた消費アイテムの所定量と引き換えに、前記 1 以上の権利アイテムの少なくとも何れかを抽選により特定する、請求項 1 から 1 0 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 2】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、前記コンピュータは、プロセッサ、メモリ、及び操作部を備え、前記プロセッサが請求項 1 に記載の各ステップを実行する方法。

【請求項 1 3】

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、請求項 1 に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備えている、情報処理装置。