

【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3月18日(2021.3.18)

【公開番号】特開2019-126722(P2019-126722A)

【公開日】令和1年8月1日(2019.8.1)

【年通号数】公開・登録公報2019-031

【出願番号】特願2019-5362(P2019-5362)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】令和3年1月22日(2021.1.22)

【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】

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与する特典付与処理部と、

前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるように報酬内容を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与する報酬付与処理部と、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御する抽選処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

請求項1に記載の情報処理装置であって、

前記報酬付与処理部は、前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるように報酬内容を複数種類決定し、その決定された複数種類の報酬内容の中からプレイヤーが選択した報酬内容の報酬を、前記プレイヤーに対して付与する、

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、

前記抽選処理部は、前記抽選開始日において、前記プレイヤーが自己のゲーム内通貨を消費することによっても抽選可能となるように制御する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記特典付与処理部は、前記抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーが多くの前記特典を獲得できるように制御する、

ことを特徴とする情報処理装置。

**【請求項 5】**

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づきプレイヤーの達成度を算出し、算出された当該達成度に応じて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるよう報酬内容を決定し、決定された当該報酬内容の報酬を前記プレイヤーに対して付与する報酬付与処理部と、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御する抽選処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

**【請求項 6】**

コンピューターに、

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与する特典付与処理と、

前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるよう報酬内容を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与する報酬付与処理と、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御する抽選処理と、

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 7】**

コンピューターが、

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与するステップと、

前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるよう報酬内容を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与するステップと、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御するステップと、

を実行することを特徴とする情報処理方法。

**【請求項 8】**

コンピューターに、

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づきプレイヤーの達成度を算出し、算出された当該達成度に応じて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるよう報酬内容を決定し、決定された当該報酬内容の報酬を前記プレイヤーに対して付与する報酬付与処理と、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御する抽選処理と、

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 9】**

コンピューターが、

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づきプレイヤーの達成度を算出し、算出された当該達成度に応じて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるよう報酬内容を決定し、決定された当該報酬内容の報酬を前記プレイヤーに対して付与するステップと、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御するステップと、

を実行することを特徴とする情報処理方法。