

【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 1 年 9 月 5 日 (2019.9.5)

【公開番号】特開 2018-57918 (P2018-57918A)

【公開日】平成 30 年 4 月 12 日 (2018.4.12)

【年通号数】公開・登録公報 2018-014

【出願番号】特願 2017-237330 (P2017-237330)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 7 月 24 日 (2019.7.24)

【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】

ベースゲームコンテンツの合成時に必要な素材ゲームコンテンツがその必要個数と共に設定されたゲームコンテンツ情報、及び、プレイヤーが所有するゲームコンテンツがその所有数と共に設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが所有するゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーが指定した素材ゲームコンテンツを合成時に必要とするベースゲームコンテンツを抽出する抽出処理部と、

前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの必要個数を、抽出された前記ベースゲームコンテンツの中から前記プレイヤーが絞り込んだベースゲームコンテンツの分だけ合算して合計必要個数を求める算出処理部と、

前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数を、前記プレイヤーに把握させるための画面データを生成する画面データ生成処理部と、

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、

前記画面データ生成処理部は、

前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数に加え、前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの所有数を、さらに前記プレイヤーに把握させるための画面データを生成する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の情報処理装置であって、

前記画面データ生成処理部は、

前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数に加え、前記プレ

イヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの不足数を、さらに前記プレイヤーに把握させるための画面データを生成する、
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、
前記画面データ生成処理部は、
前記プレイヤーが絞り込んだ前記ベースゲームコンテンツ毎に、前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの必要個数を、さらに前記プレイヤーに把握させるための前記画面データを生成する、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の情報処理装置であって、
前記画面データ生成処理部は、
前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツが出現するゲームステージでゲームプレイが可能となった際に、前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数を、前記プレイヤーに通知するための通知画面データを生成する、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載の情報処理装置であって、
前記合計必要個数分の前記素材ゲームコンテンツが、前記プレイヤーの所有しないゲームコンテンツにならないように保護登録する保護処理部と、
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 7】

コンピュータに、
ベースゲームコンテンツの合成時に必要な素材ゲームコンテンツがその必要個数と共に設定されたゲームコンテンツ情報、及び、プレイヤーが所有するゲームコンテンツがその所有数と共に設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、
プレイヤーが所有するゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーが指定した素材ゲームコンテンツを合成時に必要とするベースゲームコンテンツを抽出する抽出処理と、
前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの必要個数を、抽出された前記ベースゲームコンテンツの中から前記プレイヤーが絞り込んだベースゲームコンテンツの分だけ合算して合計必要個数を求める算出処理と、
前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数を、前記プレイヤーに把握させるための画面データを生成する画面データ生成処理と、
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 8】

コンピュータが、
ベースゲームコンテンツの合成時に必要な素材ゲームコンテンツがその必要個数と共に設定されたゲームコンテンツ情報、及び、プレイヤーが所有するゲームコンテンツがその所有数と共に設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶し、
プレイヤーが所有するゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーが指定した素材ゲームコンテンツを合成時に必要とするベースゲームコンテンツを抽出し、
前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの必要個数を、抽出された前記ベースゲームコンテンツの中から前記プレイヤーが絞り込んだベースゲームコンテンツの分だけ合算して合計必要個数を求め、
前記プレイヤーが指定した前記素材ゲームコンテンツの合計必要個数を、前記プレイヤーに把握させるための画面データを生成する、
ことを特徴とする情報処理方法。