

【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】平成28年3月31日(2016.3.31)

【公開番号】特開2014-155621(P2014-155621A)

【公開日】平成26年8月28日(2014.8.28)

【年通号数】公開・登録公報2014-046

【出願番号】特願2013-28412(P2013-28412)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 9 2

A 6 3 F 13/00 1 8 0

A 6 3 F 13/00 2 1 0

A 6 3 F 13/00 2 4 4

【手続補正書】

【提出日】平成28年2月12日(2016.2.12)

【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】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置であって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、

を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に表示させ、さらに、前記プレイヤの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、  
サーバ装置。

【請求項2】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、前記プレイヤが選択可能な画面を前記端末装置に表示させ、前記プレイヤの前記アイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無を受け付ける、

請求項 1 記載のサーバ装置。

【請求項 3】

前記制御部は、前記プレイヤによる前記特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、前記プレイヤが前記特定のツールを使用し又は所有する場合に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する、  
請求項 1 又は 2 記載のサーバ装置。

【請求項 4】

前記制御部は、前記プレイヤによる前記特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、前記プレイヤが前記特定のツールを使用せず又は所有しない場合に、前記アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムを前記プレイヤに提供する、  
請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 5】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に、又は、所定の条件に基づいて、前記端末装置に表示させる前記アイテムボックスの種類及び個数を決定する、  
請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 6】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスに割り当てられる前記アイテムを該アイテムボックスに対して決定する、  
請求項 1 ~ 5 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 7】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供に先立って又は提供する際に、無作為に、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスの一部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する確率を決定する、  
請求項 4 項記載のサーバ装置。

【請求項 8】

前記所定の条件は、前記プレイヤによる前記ゲームの進捗状況、前記プレイヤに対応したゲームキャラクタの状態、前記所定のイベントの種類、及び、前記アイテムボックスの種類の少なくとも何れか 1 つである、  
請求項 5 ~ 7 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 9】

前記アイテムボックスは、前記端末装置に表示される形態が互いに異なる第 1 のアイテムボックス及び第 2 のアイテムボックスを含んでおり、  
前記アイテムの各々に、稀少度が設定されており、

前記第 2 のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの希少度は、前記第 1 のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの稀少度よりも高く、  
前記端末装置に表示される前記第 2 のアイテムボックスの個数は、前記端末装置に同時に表示される前記第 1 のアイテムボックスの数よりも少ない、  
請求項 1 ~ 8 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 10】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法であって、  
前記情報記憶部に、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させ、

前記制御部により、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも 1 つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤの操作が前記判定条件を満たす

か否かを判定し、該判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に表示させ、さらに、前記プレイヤの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、

サーバ装置の制御方法。

#### 【請求項 1 1】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させるステップと、

前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも 1 つのアイテムを割り当てるステップと、

前記ゲームにおける前記プレイヤの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定するステップと、

該判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に表示させるステップと、

前記プレイヤの前記アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させるステップと、

を実行させるためのプログラム。

#### 【請求項 1 2】

プレイヤが操作する端末装置、及び、該端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むゲームシステムであって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、

を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも 1 つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に表示させ、さらに、前記プレイヤの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、

ゲームシステム。

#### 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

そして、情報記憶部は、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム（景品アイテムや報酬アイテム等と表現してもよい）、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有している。また、制御部は、アイテムボックスに対してアイテムのうち少なくとも 1 つのアイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤの操作が上記判定条件を満たすか否かを判定し、その判

定結果に基づいて、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に表示させ、さらに、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた（収容された）アイテムをプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させるものである。なお、プレイヤが取得（獲得、入手）したアイテムは、例えば、他のゲームアイテムと同様に、プレイヤキャラクタの識別情報に関連付けて情報記憶部に記憶しておくことができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

また、当該ゲームにおいて、制御部は、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの各々に対して、複数個且つ複数種類のアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当てるとともに、ゲームにおけるプレイヤの操作が、所定のイベントに関連付けられた判定条件を満たすか否かを判定する。そして、制御部は、その判定結果に基づいて（例えば、プレイヤの操作が判定条件を満たしたとき；敵キャラクタを倒した場合等）、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に表示させてるので、従来の单一且つ画一的な「宝箱」の提示に比して、意外性に富み且つプレイヤの期待感を盛り上げる高揚感溢れる演出が可能となる。また、制御部が、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、それらの一部又は全部に割り当てられた（対応付けられた）アイテムをプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させてるので、プレイヤがアイテムボックスの提示のみによってアイテムを容易に類推することが抑止され、更に変化に富んだアイテムの取得（獲得）シーンが創出される。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また、制御部が、アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、アイテムボックスの全部に割り当てられたアイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、プレイヤが選択可能な画面を端末装置に表示させ、プレイヤのアイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無を受け付けるように構成されていても好適である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

こうすれば、全てのアイテムボックスに割り当てられたアイテムを全て取得する（いわゆる総取り）機会がプレイヤに付与されるので、プレイヤによるアイテム獲得への欲求を十分に満足させるとともに、その意欲自体を高めることも可能となる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

すなわち、この場合、制御部が、プレイヤによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤが特定のツールを使用し又は所有する場合に、アイテムボックスの全部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供するように制御することができる。ただし、特定のツールの使用又は所有する場合であっても、必ずしもかかる手順や制御の実行に限定されるものではない。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

一方、制御部が、プレイヤによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤが特定のツールを使用せず又は所有しない場合には、例えば、アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供するようにしてもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

また、制御部が、アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、端末装置に表示させるアイテムボックスの種類及び個数を決定してもよい。この場合の種類及び個数の決定は、例えば、アイテムボックスの種類及び／又は出現個数に予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式等が挙げられる。なお、「無作為に」とは、制御部が都度決定することに加えて、又は、それに代えて、予め設定された固定条件（上記「所定の条件」に含まれてもいなくてもよい）に従って決定、又は、設定される場合を含む（以下同様）。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

さらに、制御部が、アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、アイテムボックスに割り当てられるアイテムをアイテムボックスの各々に対して決定するようにしてもよい。この場合のアイテムの割り当て決定方式としては、例えば、アイテムボックスの種類毎に複数のアイテム群を設定しておき、各アイテム群に含まれる個々のアイテムに予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式や随意割当方式等が挙げられる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

また、制御部は、アイテムをプレイヤに提供に先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供する確率を決定するようにしてもよい。すなわち、上記「特定のツール」を使用又は所有しない場合に開錠されるアイテムボックスの個数が固定されずに隨時変更されるようにしても構わない。

## 【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 0 2 2】

更に具体的には、アイテムボックスが、端末装置に表示される形態が互いに異なる第1のアイテムボックス及び第2のアイテムボックスを含んでおり、アイテムの各々に、稀少度が設定されており、第2のアイテムボックスに割り当てられるアイテムの希少度は、第1のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの稀少度よりも高く、端末装置に表示される第2のアイテムボックスの個数は、端末装置に同時に表示される第1のアイテムボックスの数よりも少なくなるように構成してもよい。

## 【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 0 2 4】

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させる。そして、制御部により、アイテムボックスに対してアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤの操作が判定条件を満たすか否かを判定し、その判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に表示させ、さらに、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる制御が行われる。

## 【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 0 2 6】

すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、アイテムボックスに対してアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当てるステップ、ゲームにおけるプレイヤの操作が判定条件を満たすか否かを判定するステップ、その判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に表示させるステップ、及び、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させるステップが含まれる。

## 【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0 0 2 8】

そして、本発明によるサーバ装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、制御部が、アイテムボックスに対してアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤの操作が判定条件を満たすか否かを判定し、その判定結果に基づいて、複数個且

つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に表示させ、さらに、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられたアイテムをプレイヤに提供する画面を端末装置に表示せるものである。