

【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5年8月8日(2023.8.8)

【公開番号】特開2023-105107(P2023-105107A)
 【公開日】令和5年7月28日(2023.7.28)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-141
 【出願番号】特願2023-93469(P2023-93469)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/792(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/792

【手続補正書】

【提出日】令和5年7月31日(2023.7.31)

【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】

抽選ゲームを提供するプログラムであって、

コンピュータを、

複数の前記抽選ゲームそれぞれの名称及び抽選対象コンテンツを記憶する記憶手段、

プレイヤーによる前記抽選ゲームの実行要求に基づき、前記抽選対象コンテンツから抽選されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選手段、

前記プレイヤーによる前記抽選ゲーム以外の所定のゲームの実行要求に基づき、当該プレイヤーの所有コンテンツと当該所有コンテンツと異なる協力コンテンツとにより構成されるチームを用いる当該所定の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、前記所定のゲームのクリアに伴い、前記協力コンテンツが獲得可能な場合、当該協力コンテンツを前記抽選対象コンテンツとして含む抽選ゲームの名称が表示されるよう出力する、

プログラム。

【請求項2】

前記制御手段は、前記協力コンテンツが獲得可能な場合、前記名称に関するボタンをアクティブな形態で表示する、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記制御手段は、前記協力コンテンツが獲得不可能な場合、前記名称に関するボタンをアクティブな形態で表示しない、

請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記制御手段は、前記所定のゲームのクリアに伴い、前記協力コンテンツを表示する、
請求項1に記載のプログラム。

10

20

30

40

50

【請求項 5】

前記制御手段は、前記抽選対象コンテンツの中でレアリティが高いコンテンツを優先して協力コンテンツ候補として抽出し、当該協力コンテンツ候補の中から前記プレイヤーが選択したものを前記協力コンテンツとする、

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記制御手段は、前記プレイヤーが前記協力コンテンツを選択する際、前記協力コンテンツ候補の能力パラメータを表示する、

請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記制御手段は、前記所定のゲームを実行する際、前記抽選対象コンテンツに含まれる前記協力コンテンツの能力パラメータを上昇させる、

請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記所定のゲームは、前記チームと敵コンテンツとを対戦させる対戦ゲームであり、

前記制御手段は、前記抽選対象コンテンツの中でレアリティが高いコンテンツを優先して前記敵コンテンツとして抽出する、

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 9】

抽選ゲームを提供する情報処理装置であって、

複数の前記抽選ゲームそれぞれの名称及び抽選対象コンテンツを記憶する記憶手段と、
プレイヤーによる前記抽選ゲームの実行要求に基づき、前記抽選対象コンテンツから抽選されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選手段と、

前記プレイヤーによる前記抽選ゲーム以外の所定のゲームの実行要求に基づき、当該プレイヤーの所有コンテンツと当該所有コンテンツと異なる協力コンテンツとにより構成されるチームを用いる当該所定のゲームを実行する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記所定のゲームのクリアに伴い、前記協力コンテンツが獲得可能な場合、当該協力コンテンツを前記抽選対象コンテンツとして含む抽選ゲームの名称が表示されるよう出力する、

情報処理装置。

10

20

30

40

50