

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7425572号
(P7425572)

(45)発行日 令和6年2月1日(2024.2.1)

(24)登録日 令和6年1月23日(2024.1.23)

(51)国際特許分類

FI

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/69 5 1 0

請求項の数 8 (全26頁)

(21)出願番号	特願2019-179639(P2019-179639)	(73)特許権者	509070463
(22)出願日	令和1年9月30日(2019.9.30)		株式会社コロブラ
(65)公開番号	特開2021-53162(P2021-53162A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43)公開日	令和3年4月8日(2021.4.8)	(74)代理人	110001416
審査請求日	令和4年6月27日(2022.6.27)		弁理士法人信栄事務所
特許法第30条第2項適用 2018年11月27日から2019年9月30日に以下のアドレスにて発表 https://colopl.co.jp/colopl_babel/ https://twitter.com/colopl_babel https://www.youtube.com/channel/UCJ3ux1T89Rdz0qUV1Chpq-A 2019年4月10日に以下のアドレスにて発表 https://app.famitsu.com/20190410_1437379/ https://gamewith		(72)発明者	野口 裕弘
最終頁に続く			東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
		(72)発明者	株式会社コロブラ内
			福塚 翼
			東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
			株式会社コロブラ内
		審査官	関口 英樹
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータによって実行されるプログラムであって、
前記プログラムに基づき、利用可能な一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行する手段と、
前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を、ユーザが使用可能な獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与することなく、前記第一選択処理において選択されたゲーム媒体の一覧を表示する表示画面に表示する手段とを前記コンピュータに実行させ、
前記表示画面において、前記ユーザは、前記表示画面に表示される一つ以上のゲーム媒体について、獲得するか否か、他のゲーム媒体との合成を実行するか否か、および前記第一選択処理をやり直すか否かを選択可能であり、
前記プログラムは、さらに、
前記表示画面に対する前記ユーザの操作に応答して、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行する手段と、
前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作に応答して、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行する手段と、
前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理におい

10

20

て選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成ゲーム媒体を作成する手段と、
前記合成ゲーム媒体を前記獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与する手段と、
を前記コンピュータに実行させ、

前記表示画面において、前記第一選択処理の選択結果として表示されるゲーム媒体のうち前記合成処理が実行可能なゲーム媒体は、前記合成処理が実行不可能なゲーム媒体とは異なる表示態様で表示される、プログラム。

【請求項 2】

前記合成ゲーム媒体を前記ユーザに付与する手段において、前記合成ゲーム媒体の生成に基づいて前記表示画面の表示が更新される、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記合成ゲーム媒体は、所定のパラメータが増加した前記ベースゲーム媒体、または、前記ベースゲーム媒体及び前記素材ゲーム媒体とは異なる新たなゲーム媒体である、請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第一選択処理を実行する手段において複数の前記ゲーム媒体が選択された場合には、前記複数のゲーム媒体のうちのゲーム媒体を前記素材ゲーム媒体としても利用可能である、請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第二選択処理を実行する手段において、前記ユーザの操作によらずに、各ゲーム媒体が備える所定のパラメータを比較して前記所定のパラメータが最も高いゲーム媒体を前記ベースゲーム媒体として自動的に選択する、請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記一群のゲーム媒体の少なくとも一部は、同一種のゲーム媒体を複数含み、前記複数の同一種のゲーム媒体のそれぞれは異なるパラメータを備えている、請求項 1 から 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記少なくとも一つのゲーム媒体を前記表示画面に表示する手段において、前記表示画面には、前記少なくとも一つのゲーム媒体を前記獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与するための入力操作を受け付け可能なボタンが表示される、請求項 1 から 6 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 8】

情報処理装置であって、

利用可能な一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行する手段と、

前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を、ユーザが使用可能な獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与することなく、前記第一選択処理において選択されたゲーム媒体の一覧を表示する表示画面に表示する手段と、を備え、

前記表示画面において、前記ユーザは、前記表示画面に表示される一つ以上のゲーム媒体について、獲得するか否か、他のゲーム媒体との合成を実行するか否か、および前記第一選択処理をやり直すか否かを選択可能であり、

前記情報処理装置は、さらに、

前記表示画面に対する前記ユーザの操作に応答して、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行する手段と、

前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作に応答して、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行する手段と、

前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理において選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成ゲーム媒体を作成する手段と、

10

20

30

40

50

前記合成ゲーム媒体を前記獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与する手段と、
を備え、

前記表示画面において、前記第一選択処理の選択結果として表示されるゲーム媒体のうち前記合成処理が実行可能なゲーム媒体は、前記合成処理が実行不可能なゲーム媒体とは異なる表示態様で表示される、情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ユーザが複数のキャラクタを獲得した場合に、合成元となるキャラクタに合成素材となるキャラクタを合成させて新たな1つのキャラクタを作成するゲームプログラムが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-196392号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に開示のゲームプログラムには、ユーザの操作性（ユーザビリティ）を向上させる上で改善の余地がある。

【0005】

本開示は、複数のゲーム媒体を合成するための合成処理を実行する際のユーザビリティを向上可能なゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示に示す一実施形態によれば、
プロセッサ及びメモリを備えるコンピュータによって実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザの操作にตอบสนองして、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一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行するステップと、

前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を表示画面に表示するステップと、

前記表示画面に対するユーザの操作にตอบสนองして、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行するステップと、

前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作にตอบสนองして、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行するステップと、

前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理において選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成後ゲーム媒体を作成するステップと、

前記合成後ゲーム媒体を獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与するステップと、
を実行させる、ゲームプログラムが提供される。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本開示に示す一実施形態によれば、複数のゲーム媒体を合成するための合成処理を実行する際のユーザビリティを向上可能なゲームプログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】ある実施の形態に従うゲーム配信システムの構成例を示す図である。

【図 2】ある実施の形態に従うユーザ端末の機能的な構成を示すブロック図である。

【図 3】ある実施の形態に従うサーバの機能的な構成を示すブロック図である。

【図 4】ある実施の形態に従うゲーム実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】ある実施の形態に従うオブジェクト設定処理及びオブジェクト合成処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 6】ある実施の形態に従うオブジェクト選択テーブルの一例である。

【図 7】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 8】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 9】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 10】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 11】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 12】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 13】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

20

【 0 0 0 9 】

以下、この技術的思想の実施の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。以下の説明では、同一の部品には同一の符号を付してある。それらの名称及び機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。本開示において示される 1 以上の実施形態において、各実施形態が含む要素を互いに組み合わせることができ、かつ、当該組み合わせられた結果物も本開示が示す実施形態の一部をなすものとする。

【 0 0 1 0 】

(ゲーム配信システムの構成)

本実施形態において、ユーザは、例えばスマートフォンなどの、タッチスクリーンを搭載した情報処理装置を操作して、ゲームサーバと、スマートフォンとの間でゲームに関するデータを送受信しながらゲームを進行させる。

30

図 1 は、実施の形態のゲーム配信システム 1 の構成を示す図である。図 1 に示すように、ゲーム配信システム 1 は、ユーザが使用する情報処理装置と、サーバ 20 とを含み、これらの装置がネットワーク 30 によって互いに通信可能に接続されている。

【 0 0 1 1 】

図 1 の例では、ユーザが使用する情報処理装置として、ユーザ端末 10 A、ユーザ端末 10 B 及びユーザ端末 10 C (以下、ユーザ端末 10 A、10 B、10 C などのユーザ端末を総称して「ユーザ端末 10」と記載することもある) など複数の携帯端末を示している。ユーザ端末 10 A とユーザ端末 10 B とは、無線基地局 31 と通信することにより、ネットワーク 30 と接続する。ユーザ端末 10 C は、家屋などの施設に設置される無線ルータ 32 と通信することにより、ネットワーク 30 と接続する。ユーザ端末 10 は、タッチスクリーンを備える携帯端末であり、例えば、スマートフォン、ファブレット、タブレットなどである。

40

【 0 0 1 2 】

ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲームプログラムに応じたゲームをプレイする環境をユーザに対して提供する。ユーザ端末 10 は、例えば、アプリ等を配信するプラットフォームを介してゲームプログラムをインストールする。ユーザ端末 10 は、ユーザ端末 10 にインストールされたゲームプログラム、又は、予めプリインストールされているゲームプログラムを実行することで、ユーザによるゲームのプレイを可能とする。ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを読み込んで実行することにより、

50

サーバ 20 と通信し、ゲームの進行に応じてゲームに関連するデータをユーザ端末 10 とサーバ 20 との間で送受信する。

【0013】

サーバ 20 は、ゲームのプレイに必要なデータを、適宜、ユーザ端末 10 へ送信することで、ユーザ端末 10 でゲームのプレイを進行させる。サーバ 20 は、ゲームをプレイする各ユーザの、ゲームに関連する各種データを管理する。サーバ 20 は、ユーザ端末 10 と通信し、各ユーザのゲームの進行に応じて、画像、音声、テキストデータその他のデータをユーザ端末 10 へ送信する。

【0014】

ゲーム配信システム 1 は、特定のプレイ形態に限らず、あらゆるプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってよい。例えば、ゲームプログラムは、ユーザがゲームをプレイするモードとして、単一のユーザによるシングルプレイと、複数のユーザによるマルチプレイとに対応している。例えば、ゲーム配信システム 1 において、サーバ 20 が、マルチプレイに参加するユーザを特定して各ユーザの各ユーザ端末 10 と通信すること等により、マルチプレイでゲームをプレイする環境を各ユーザに提供する。ゲーム配信システム 1 は、マルチプレイゲームの中でも、複数のユーザが対戦する対戦ゲーム、複数のユーザが協力してゲームを進行させる協力プレイゲームなどのプレイ形態を採用し得る。

【0015】

図 1 に示すようにサーバ 20 は、ハードウェア構成として、通信 I F (Interface) 22 と、入出力 I F 23 と、メモリ 25 と、ストレージ 26 と、プロセッサ 29 とを備え、これらが通信バスを介して互いに接続されている。

【0016】

通信 I F 22 は、例えば L A N (Local Area Network) 規格など各種の通信規格に対応しており、ユーザ端末 10 など外部の通信機器との間でデータを送受信するためのインタフェースとして機能する。

【0017】

入出力 I F 23 は、サーバ 20 への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ 20 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。入出力 I F 23 は、マウス、キーボード等の情報入力機器の接続を受け付ける入力受付部と、画像等を表示するためのディスプレイ等の情報出力機器の接続を受け付ける出力部とを含む。

【0018】

メモリ 25 は、処理に使用されるデータ等を記憶するための記憶装置である。メモリ 25 は、例えば、プロセッサ 29 が処理を行う際に一時的に使用するための作業領域をプロセッサ 29 に提供する。メモリ 25 は、R O M (Read Only Memory)、R A M (Random Access Memory) 等の記憶装置を含んで構成されている。

【0019】

ストレージ 26 は、プロセッサ 29 が読み込んで実行するための各種プログラム及びデータを記憶するための記憶装置である。ストレージ 26 が記憶する情報は、ゲームプログラム、ゲームプログラムに関連する情報、ゲームプログラムをプレイするユーザの情報その他の情報を含む。ストレージ 26 は、H D D (Hard Disk Drive)、フラッシュメモリ等の記憶装置を含んで構成されている。

【0020】

プロセッサ 29 は、ストレージ 26 に記憶されるプログラム等を読み込んで実行することにより、サーバ 20 の動作を制御する。プロセッサ 29 は、例えば、C P U (Central Processing Unit)、M P U (Micro Processing Unit)、G P U (Graphics Processing Unit) 等を含んで構成される。

【0021】

図 2 は、ユーザ端末 10 の機能的な構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、ユーザ端末 10 は、アンテナ 110 と、無線通信 I F 120 と、タッチスクリーン 130 と、入出力 I F 140 と、記憶部 150 と、音声処理部 160 と、マイク 170 と、スピ

10

20

30

40

50

ーカ 180 と、制御部 190 とを含む。

【0022】

アンテナ 110 は、ユーザ端末 10 が発する信号を電波として空間へ放射する。また、アンテナ 110 は、空間から電波を受信して受信信号を無線通信 IF 120 へ与える。

【0023】

無線通信 IF 120 は、ユーザ端末 10 が他の通信機器と通信するため、アンテナ 110 等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。無線通信 IF 120 は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールであり、ユーザ端末 10 が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号を制御部 190 へ与える。

【0024】

タッチスクリーン 130 は、ユーザからの入力を受け付けて、ユーザに対し情報をディスプレイ 132 に出力する。タッチスクリーン 130 は、ユーザの入力操作を受け付けるためのタッチパネル 131 と、メニュー画面やゲームの進行を画面に表示するためのディスプレイ 132 と、を含む。タッチパネル 131 は、例えば静電容量方式のものをを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。ディスプレイ 132 は、例えば LCD (Liquid Crystal Display)、有機 EL (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

【0025】

入出力 IF 140 は、ユーザ端末 10 への情報の入力を受け付けるとともに、ユーザ端末 10 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。

【0026】

記憶部 150 は、フラッシュメモリ、RAM (Random Access Memory) 等により構成され、ユーザ端末 10 が使用するプログラム、及び、ユーザ端末 10 がサーバ 20 から受信する各種データ等を記憶する。

【0027】

音声処理部 160 は、音声信号の変復調を行う。音声処理部 160 は、マイク 170 から与えられる信号を変調して、変調後の信号を制御部 190 へ与える。また、音声処理部 160 は、音声信号をスピーカ 180 へ与える。音声処理部 160 は、例えば、音声処理用のプロセッサによって実現される。マイク 170 は、音声信号の入力を受け付けて制御部 190 へ出力するための音声入力部として機能する。スピーカ 180 は、音声信号を、ユーザ端末 10 の外部へ出力するための音声出力部として機能する。

【0028】

制御部 190 は、記憶部 150 に記憶されるプログラムを読み込んで実行することにより、ユーザ端末 10 の動作を制御する。制御部 190 は、例えば、アプリケーションプロセッサによって実現される。

【0029】

ユーザ端末 10 がゲームプログラム 151 を実行する処理について、より詳細に説明する。記憶部 150 は、ゲームプログラム 151 と、ゲーム情報 152 と、ユーザ情報 153 とを記憶する。ユーザ端末 10 は、例えば、サーバ 20 からゲームプログラムをダウンロードして記憶部 150 に記憶させる。また、ユーザ端末 10 は、ゲームの進行に伴いサーバ 20 と通信することで、ゲーム情報 152 及びユーザ情報 153 等の各種のデータをサーバ 20 と送受信する。

【0030】

ゲームプログラム 151 は、ユーザ端末 10 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲーム情報 152 は、ゲームプログラム 151 が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報 152 は、例えば、ゲームにおいて仮想空間に配置するオブジェクトの情報、ユーザが所有するオブジェクトの情報、オブジェクトに対応付けられた効果の情報 (ゲームキャラクタに設定されるスキルの情報などを含む) などを含む。ユーザ情報 153 は、ゲームをプレイするユーザについての情報を含む。ユーザ情報 153 は、例えば、ゲームをプレイするユーザ端末 10 のユーザを識別する情報、マルチプレイ時に協働してゲ

10

20

30

40

50

ームをプレイする他のユーザを識別する情報などを含む。

【0031】

制御部190は、ゲームプログラム151を読み込んで実行することにより、入力操作受付部191と、オブジェクト付与部192と、デッキ構成部193と、オブジェクト設定部194と、パラメータ定義部195と、ゲーム進行部196と、表示制御部197と、の各機能を発揮する。

【0032】

入力操作受付部191は、タッチスクリーン130の出力に基づいて、ユーザの入力操作を受け付ける。具体的には、入力操作受付部191は、ユーザの指などがタッチパネル131に接近したことを、タッチスクリーン130を構成する面の横軸及び縦軸からなる座標系の座標として検出する。

10

【0033】

入力操作受付部191は、タッチスクリーン130に対するユーザの操作を判別する。入力操作受付部191は、例えば、(1)「接近操作」、(2)「リリース操作」、(3)「タップ操作」、(4)「ダブルタップ操作」、(5)「長押し操作(ロングタッチ操作)」、(6)「ドラッグ操作(スワイプ操作)」、(7)「ムーブ操作」、(8)「フリック操作」などのユーザの操作を判別する。入力操作受付部191が判別するユーザの操作は、上記に限られない。例えば、タッチパネル131が、ユーザがタッチパネル131に対して押下する圧力の大きさを検出可能な機構を有する場合、入力操作受付部191は、ユーザが押下した圧力の大きさを判別する。

20

【0034】

(1)「接近操作」とは、ユーザが指などをタッチスクリーン130に接近させる操作である。タッチスクリーン130は、ユーザの指などが接近したこと(ユーザの指などがタッチスクリーン130に接触したことを含む)をタッチパネル131により検出し、検出したタッチスクリーン130の座標に応じた信号を入力操作受付部191へ出力する。制御部190は、タッチスクリーン130へのユーザの指などの接近を検出しない状態から、接近を検出したときに、状態が「タッチオン状態」になったと判別する。

【0035】

(2)「リリース操作」とは、ユーザがタッチスクリーン130を接近操作している状態を止める操作である。制御部190は、例えば、ユーザが指をタッチスクリーン130に接触させている状態から、指を離す操作をしたときに、ユーザの操作を「リリース操作」と判別する。制御部190は、タッチスクリーン130へのユーザの指などの接近を検出している状態から、接近を検出しない状態になったときに、状態が「タッチオン状態」から「タッチオフ状態」になったと判別する。

30

【0036】

(3)「タップ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン130に対して指などを接近させる接近操作をした後に、接近操作をした位置でリリース操作を行うことである。入力操作受付部191は、接近操作が検出されない状態(ユーザの指などがタッチスクリーン130から離れており、タッチパネル131がユーザの指などの接近を検出していない状態)から、タッチスクリーン130の出力に基づいて、ユーザの指などが接近したことを検出した場合に、その検出した座標を「初期タッチ位置」として保持する。制御部190は、初期タッチ位置の座標と、リリース操作をした座標とがほぼ同一である場合(接近操作が検出された座標から一定範囲内の座標においてリリース操作の座標が検出された場合)に、ユーザの操作を「タップ操作」と判別する。

40

【0037】

(4)「ダブルタップ操作」とは、ユーザがタップ操作を一定時間内に2回行う操作である。制御部190は、例えば、ユーザの操作をタップ操作と判別してから一定時間内に、タップ操作にかかる座標で再びタップ操作を判別した場合に、ユーザの操作を「ダブルタップ操作」と判別する。

【0038】

50

(５)「長押し操作」とは、ユーザがタッチスクリーン１３０を押し続ける操作である。制御部１９０は、ユーザの操作を検出して接近操作を判別してから、接近操作が検出された座標（あるいは当該座標を含む一定領域内）において接近操作が継続している時間が一定時間を超えた場合に、ユーザの操作を「長押し操作」（「長押し操作」を、「ロングタッチ操作」と称することもある）と判別する。

【００３９】

(６)「ドラッグ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン１３０に指などを接近させた接近状態を維持したまま、指をスライドさせる操作である。

【００４０】

(７)「ムーブ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン１３０において、接近操作を維持しつつ、タッチスクリーン１３０に指などを接近させている位置を移動させてリリース操作を行う一連の操作をいう。

10

【００４１】

(８)「フリック操作」とは、ユーザがムーブ操作を予め定められている時間よりも短い時間で行う操作をいう。フリック操作は、ユーザがタッチスクリーン１３０を指ではじくような操作である。

【００４２】

オブジェクト付与部１９２は、タッチスクリーン１３０に対するユーザの入力操作に応じてサーバ２０において実行される選択処理の結果に基づいて、１以上のオブジェクトをユーザに付与する。オブジェクト付与部１９２は、例えば、選択処理によって選択された１以上のオブジェクトに関する情報を記憶部１５０に記憶させ、ゲーム内において当該１以上のオブジェクトをユーザが使用可能な状態にする。選択処理については、後の段落で詳述する。

20

【００４３】

ここで、オブジェクト付与部１９２によって付与されるオブジェクトとは、ゲーム中でユーザが使用できるものであれば限定されない。このようなオブジェクトとしては、例えば、ゲームキャラクタや、武器、防具、アクセサリ、ジョブなどのゲームキャラクタのパラメータを調整するアイテム等が挙げられる。なお、ジョブとは、典型的には、戦士、魔法使いなどのゲームキャラクタの職業であり、例えば、ゲームキャラクタに設定することで、当該ゲームキャラクタのパラメータを調整したり、当該ゲームキャラクタが使用可能なスキルを規定したりするものである。

30

【００４４】

デッキ構成部１９３は、ユーザが使用可能なゲームキャラクタ（以下、自キャラクタと称することもある）の中からユーザの操作入力によって指定された１以上のゲームキャラクタを含むデッキを構成する。ここで、デッキとは、例えば、ゲーム内のイベント（例えば、戦闘イベント）に参加させる１以上のゲームキャラクタを定義したものをいう。デッキ構成部１９３は、例えば、構成されたデッキに関する情報を記憶部１５０に記憶させ、ゲーム内のイベントを当該デッキに基づいて進行可能な状態にする。

【００４５】

オブジェクト設定部１９４は、ユーザの入力操作に基づいて、ユーザが選択した自キャラクタに設けられたオブジェクト設定用の枠（以下、設定枠と称することもある）に、ユーザに付与されているオブジェクトの中から選択されたオブジェクトを設定する。設定枠は、一のゲームキャラクタに対して一つでもよいし、複数設けられていてもよいし、キャラクタ毎に定められた数が設けられていてもよい。また、設定枠には、設定可能なオブジェクトの種類が定められていてもよい。設定枠として、例えば、武器用の設定枠、防具用の設定枠、アクセサリ用の設定枠、ジョブ用の設定枠等を設けてもよい。

40

【００４６】

パラメータ定義部１９５は、オブジェクト設定部１９４によって設定枠に設定されたオブジェクトが有するパラメータに基づいて、自キャラクタのパラメータを定義する。パラメータ定義部１９５は、例えば、定義された自キャラクタのパラメータを記憶部１５０に

50

記憶させ、ゲーム内のイベントを当該パラメータに基づいて進行可能な状態にする。

【0047】

ゲーム進行部196は、ゲームの進行に関する各種処理を行う。ゲーム進行部196は、例えば、入力操作受付部191が受け付けた入力操作の入力位置の座標や操作の種類に基づいてユーザの指示内容を解釈し、当該解釈に基づいて、ゲームを進行させる。

【0048】

ゲーム進行部196は、例えば、自キャラクタの移動、ユーザの指示内容と自キャラクタのパラメータ及び自キャラクタの対戦相手となるゲームキャラクタ（以下、敵キャラクタとも称する）のパラメータ等に基づく戦闘イベントの進行、ゲームに登場する各種オブジェクト（例えば、敵キャラクタ、村人等のNPC（Non-Playable Character）、建物など）の生成や制御や消滅、並びに、ユーザの指示内容に基づいて生成されるGUI（Graphical User Interface）画面）の生成や変形や移動などの処理を制御することができる。

10

【0049】

また、ゲーム進行部196は、例えば、ユーザの指示内容をサーバ20に送信し、サーバ20において当該指示内容に基づいて実行された演算結果を受信し、受信した演算結果に基づいてゲームを進行させることもできる。

【0050】

表示制御部197は、入力操作受付部191が受け付けた入力操作や、ゲーム進行部196での制御に応じて、ディスプレイ132の表示内容を決定し、決定した表示内容に従った画像、テキスト等の各種の情報をディスプレイ132に出力する。表示制御部197は、例えば、各ゲームキャラクタの動作の様子を示すアニメーション画像や、各種のメニュー画面、GUIなどをディスプレイ132に表示させる。

20

【0051】

図3は、サーバ20の機能的な構成を示すブロック図である。図3を参照して、サーバ20の詳細な構成を説明する。サーバ20は、プログラムに従って動作することにより、通信部220と、記憶部250と、制御部290としての機能を発揮する。

【0052】

通信部220は、サーバ20がユーザ端末10などの外部の通信機器とネットワーク30を介して通信するためのインタフェースとして機能する。

30

【0053】

記憶部250は、ユーザ端末10においてユーザがゲームを進行させるための各種プログラム及びデータを記憶する。ある局面において、記憶部250は、ゲームプログラム251と、ゲーム情報252と、ユーザ情報253とを記憶する。

【0054】

ゲームプログラム251は、サーバ20がユーザ端末10と通信して、ユーザ端末10においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲームプログラム251は、ゲームを進行させるための各種データであるゲーム情報252及びユーザ情報253等を参照して、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させる。ゲームプログラム251は、制御部290に実行されることにより、ユーザ端末10とデータを送受信する処理、ユーザ端末10のユーザが行った操作内容に応じてゲームを進行させる処理、ゲームをプレイするユーザの情報を更新する処理などをサーバ20に行わせる。

40

【0055】

ゲーム情報252は、ゲームプログラム251が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報252は、例えば、オブジェクト選択テーブル252Aを含む。オブジェクト選択テーブル252Aは、後述の選択処理の際に参照されるテーブルである。オブジェクト選択テーブル252Aには、例えば、選択処理における選択の対象となる各種オブジェクトのIDと関連付けて、各種オブジェクトが選択される確率（以下、選択確率と称することもある）が記憶されている。なお、オブジェクト選択テーブル252Aは、複数用意されていてもよい。また、オブジェクト選択テーブル252Aは、ユーザがゲームを進行させた

50

度合いに応じて更新されてもよい。

【0056】

ユーザ情報253は、ゲームをプレイするユーザについての情報である。ユーザ情報253は、ユーザ管理テーブル253Aを含む。ユーザ管理テーブル253Aは、例えば、各ユーザを識別する情報、ユーザがゲームを進行させた度合いを示す情報、ユーザに付与されているオブジェクト、ユーザに設定されているパラメータ（例えば、スタミナ値）の情報などを含む。

【0057】

制御部290は、記憶部250に記憶されるゲームプログラム251を実行することにより、送受信部291、選択処理部292、合成処理部293、データ管理部294、ゲーム進行処理部295、計測部296としての機能を発揮する。

10

【0058】

送受信部291は、ゲームプログラム151を実行するユーザ端末10から、各種情報を受信し、ユーザ端末10に対し、各種情報を送信する。ユーザ端末10とサーバ20とは、ユーザに関連付けられるオブジェクトを仮想空間に配置する要求、オブジェクトを削除する要求、オブジェクトを移動させる要求、ユーザが獲得する報酬に応じて各種パラメータを更新する要求、ゲームを進行させるための画像、音声その他のデータ、サーバ20からユーザ端末10へ送信される通知などの情報を送受信する。

【0059】

選択処理部292は、ユーザの操作入力に基づくユーザ端末10からの要求に応じて、複数種類のオブジェクトが含まれるオブジェクト群の中から、オブジェクトを選択する処理を実行する。選択処理は、オブジェクト選択テーブル252Aを参照して実行され、例えば、オブジェクト選択テーブル252Aに含まれている各オブジェクトの中から、当該各オブジェクトに設定された選択確率に基づいて、1以上のオブジェクトが無作為に選択される。なお、オブジェクト選択テーブル252Aが複数用意されている場合、選択処理部292は、ユーザ端末10からの要求の内容や、ユーザのゲームの進行度合い等に基づいて、選択処理において参照するテーブルを決定する。選択処理部292によって選択されたオブジェクトの情報は、送受信部291によって、ユーザ端末10に送信される。

20

【0060】

なお、選択処理部292による選択処理は、所定の対価と引き換えに実行されてもよい。所定の対価としては、例えば、ユーザの課金またはゲームプレイの結果としてユーザに付与されるゲーム内通貨が挙げられる。

30

【0061】

合成処理部293は、ユーザの操作入力に基づくユーザ端末10からの要求に応じて、ユーザに付与されているオブジェクトを合成する。合成処理部293は、例えば、合成のベースとなる1のオブジェクトと、合成の素材となる1以上のオブジェクトとを合成して、合成のベースとなった1のオブジェクトのパラメータを向上させる又は合成のベースとなった1のオブジェクトに基づく新たなオブジェクトを生成し、合成の素材となった1以上のオブジェクトを消滅させる。合成処理の詳細については後述する。

【0062】

合成処理は、合成のベースと素材とが所定の関係を満たす場合にのみ実行可能なようにしてもよい。当該所定の関係は、特に制限されず、ゲームの内容に応じて適宜設定することができる。当該所定の関係は、例えば、ベースと素材とが同種（例えば、オブジェクトIDが同一など）のオブジェクトであることや、ベースと素材とが同じカテゴリ（例えば、武器オブジェクト同士、防具オブジェクト同士など）であること等とすることができる。

40

【0063】

データ管理部294は、選択処理部292、合成処理部293、ゲーム進行処理部295等における処理結果に従って、記憶部250に記憶される各種データを更新する処理、データベースにレコードを追加/更新/削除する処理などを行う。データ管理部294は、例えば、選択処理部292によって選択されたオブジェクトの情報が含まれるようにユ

50

ーザ情報 2 5 3 を更新する。また、データ管理部 2 9 4 は、例えば、合成処理部 2 9 3 における合成のベースとなったオブジェクトの情報を合成後の内容に変更し、素材となったオブジェクトを削除するように、ユーザ情報 2 5 3 を更新する。

【 0 0 6 4 】

ゲーム進行処理部 2 9 5 は、サーバ 2 0 全体の動作を制御し、各種のプログラムを呼び出す等によりゲームの進行に必要な処理を行う。ゲーム進行処理部 2 9 5 は、例えば、ユーザ端末 1 0 から受信した情報に基づいて、ゲーム情報 2 5 2、ユーザ情報 2 5 3、などのデータを更新し、ユーザ端末 1 0 に各種データを送信することでゲームを進行させる。

【 0 0 6 5 】

計測部 2 9 6 は、時間を計測する処理を行う。計測部 2 9 6 は、例えば、仮想空間に配置される各オブジェクトについて時間の経過を計測する。また、計測部 2 9 6 は、ゲームが進行している時間を計測する。サーバ 2 0 は、ユーザ端末 1 0 から、ユーザ端末 1 0 においてゲームプログラム 1 5 1 を実行して計測される各種の計測結果の情報を受信し、受信した情報と、計測部 2 9 6 の計測結果とを照合することで、ユーザ端末 1 0 とサーバ 2 0 とで、各種の時間に関する情報を同期させる。

【 0 0 6 6 】

(ゲーム概要)

本実施形態に係るゲーム配信システム 1 に基づくゲームは、例えば、ユーザ端末 1 0 のユーザによって操作される複数のゲームキャラクタ (自キャラクタ) が登場する任意のゲームである。当該ゲームは、例えば、自キャラクタと、ゲーム配信システム 1 により制御される他のゲームキャラクタ (敵キャラクタ) とが 1 ターンごとに交互に攻撃していくターン制バトル (以下、バトルとも称する) を含むゲームである。

【 0 0 6 7 】

また、自キャラクタには、パラメータとして、少なくともヒットポイント (以下、HP と称することもある) とスキルポイント (以下、SP と称することもある) が設定されている。HP は、自キャラクタの体力値であり、敵キャラクタからの攻撃を受けると減少する。また、HP がゼロになった場合、その自キャラクタは行動不能になる。SP は、自キャラクタがスキルを使用すると、使用したスキルに設定されている消費 SP に応じて減少する。自キャラクタは、現在の SP よりも消費 SP が多いスキルを使用することはできない。

【 0 0 6 8 】

また、本ゲームでは、ゲーム中に用いることが可能なスタミナ値 (第 2 パラメータ) が、ユーザに提供される。本ゲームにおけるスタミナ値は、ゲームにおけるキャラクタの行動 (例えばクエストへの参加) に伴って消費されるものではなく、自キャラクタの現在の HP 及び SP (第 1 パラメータ) を回復させるために使用されるパラメータである。本ゲームにおいて、HP 及び SP を回復させる手段は、スタミナ値の使用等に限られ、例えば、自キャラクタによる魔法の使用や時間経過等に応じて HP 及び SP が回復することはない。なお、スタミナ値は、現実世界における時間経過に応じて回復する。

【 0 0 6 9 】

なお、ゲーム配信システム 1 に基づくゲームは、上記のターン制バトルゲームに限らず、アクション R P G (Role playing Game) であってもよいし、スポーツゲームなどの任意のジャンルのゲームであってもよい。

【 0 0 7 0 】

(本ゲームプログラムの動作例)

次に、図 4 から図 1 2 を参照して、本ゲームプログラムにおける動作例について説明する。なお、以下で説明するフローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同である。

【 0 0 7 1 】

図 4 は、本ゲームプログラムによるゲーム実行処理におけるユーザ端末 1 0 及びサーバ 2 0 の動作例について説明するフローチャートである。図 4 に示される処理は、制御部 1

10

20

30

40

50

9 0 がゲームプログラム 1 5 1 を、制御部 2 9 0 がゲームプログラム 2 5 1 をそれぞれ実行することにより実現される。

【 0 0 7 2 】

前提として、ゲームが開始されると、タッチスクリーン 1 3 0 にゲーム画面が表示される。ユーザは、タッチスクリーン 1 3 0 に対して各種の操作入力を行うことで、各種のゲーム処理を制御部 1 9 0 及び / または制御部 2 9 0 に実行させることができる。以下のステップ S 4 0 1 ~ S 4 0 9 の処理は、ゲームの終了まで繰り返される。

【 0 0 7 3 】

まず、ステップ S 4 0 1 において、制御部 1 9 0 は、ユーザによる操作入力を受け付ける。次に、ステップ S 4 0 2 において、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 0 1 で受け付けた操作入力がどのような指示内容であるのかを判定する。

【 0 0 7 4 】

(本ゲームプログラムの動作例：オブジェクト選択処理及びオブジェクト合成処理)

ステップ S 4 0 2 において、指示内容がオブジェクトの選択処理を要求するものであると判定された場合、制御部 1 9 0 は、当該要求をサーバ 2 0 に送信する。そして、ステップ S 4 0 3 において、制御部 2 9 0 は、オブジェクトの選択処理及びオブジェクトの合成処理を実行する。

【 0 0 7 5 】

以下、図 5 を用いて、ステップ S 4 0 3 におけるオブジェクトの選択処理及びオブジェクトの合成処理の流れを詳細に説明する。図 5 は、ステップ S 4 0 3 におけるオブジェクト選択処理及びオブジェクト合成処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 7 6 】

まず、ステップ S 4 1 1 において、制御部 2 9 0 は、ステップ S 4 0 2 の操作入力判定の結果に応じて、オブジェクトの選択処理の実行指示を受けたか否かを判定する。なお、オブジェクト選択処理は、抽選処理（いわゆる、ガチャ）とも呼ばれる処理である。

【 0 0 7 7 】

オブジェクトの選択処理の実行指示を受けたと判定された場合（ステップ S 4 1 1 の Yes）、ステップ S 4 1 2 において、制御部 2 9 0 は、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A を参照して、オブジェクト選択処理（抽選処理）を実行する。

【 0 0 7 8 】

なお、オブジェクト選択処理の要求には、例えば、選択処理を行う回数（例えば、1 回、1 0 回など）に関する回数情報が含まれていてもよい。ステップ S 4 1 2 において、制御部 2 9 0 は、例えば、当該回数情報に応じて選択処理を繰り返す。また、選択処理の要求には、例えば、参照するオブジェクト選択テーブルに関する選択テーブル情報が含まれていてもよい。制御部 2 9 0 は、例えば、当該選択テーブル情報に応じて 1 のオブジェクト選択テーブルを選択し、選択されたオブジェクト選択テーブルを参照して、選択処理を実行する。

【 0 0 7 9 】

図 6 は、本実施の形態におけるオブジェクト選択テーブル 2 5 2 A の一例である。図 6 に示すオブジェクト選択テーブル 2 5 2 A には、オブジェクトを識別するためのオブジェクト ID 6 0 1 に関連付けて、対応キャラクタ 6 0 2、ジョブ種 6 0 3、武器種 6 0 4、希少度 6 0 5、及び選択確率 6 0 6 が記憶されている。なお、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A には、オブジェクト ID 6 0 1 に関連付けて、少なくとも選択確率 6 0 6 が記憶されていればよく、また、上記以外の項目（例えば、オブジェクトのパラメータ等）が記憶されていてもよい。

【 0 0 8 0 】

オブジェクト ID 6 0 1 欄に記憶されているオブジェクトは、ジョブ又は武器のいずれかのカテゴリに属する。以下、ジョブカテゴリに属するものをジョブオブジェクトと称することがあり、武器カテゴリに属するものを武器オブジェクトと称することがある。

【 0 0 8 1 】

10

20

30

40

50

ジョブオブジェクトは、対応キャラクタ 6 0 2 欄に示されるキャラクタに対応している。例えば、オブジェクト ID が「1 1 0 1」のジョブオブジェクトは、対応キャラクタが「C 1」である。これは、当該ジョブオブジェクトは、自キャラクタ C 1 に対してのみ設定できることを示している。すなわち、本ゲームプログラムにおいて、ジョブオブジェクトには、設定可能な自キャラクタが予め定められている。例えば、オブジェクト ID が「1 1 0 1」～「1 1 0 3」のジョブオブジェクトは自キャラクタ C 1 にのみ設定可能であり、オブジェクト ID 「1 2 0 1」～「1 2 0 2」のジョブオブジェクトは、自キャラクタ C 2 にのみ設定可能である。

【0 0 8 2】

ジョブ種 6 0 3 欄には、ジョブオブジェクトのジョブの種類が記憶されている。ジョブ種 6 0 3 欄において、例えば、ジョブ種「J 1」は戦士を表し、「J 2」は弓兵を表し、「J 3」は魔法使いを表し、「J 4」は銃士を表す。ジョブ種は、各キャラクタに共通の汎用的なものでもよいし、各キャラクタ固有のものでもよい。また、ジョブの種類に応じて、装備可能となる武器オブジェクトの種類を決定してもよい。例えば、オブジェクト ID 「1 1 0 3」と「1 2 0 1」のジョブオブジェクトは、ジョブ種が「J 3」で同一であるため、これらのジョブオブジェクトに基づいて装備可能となる武器オブジェクトの種類を同じにしてもよい。

【0 0 8 3】

武器オブジェクトは、設定可能な自キャラクタは予め定められていないが、武器種 6 0 4 欄に示される武器種が設定されている。例えば、オブジェクト ID が「5 1 0 1」と「5 1 0 2」の武器オブジェクトは武器種がともに「W 1」（例えば、剣）であり、オブジェクト ID が「5 2 0 1」と「5 2 0 2」の武器オブジェクトは武器種がともに「W 2」（例えば、魔法杖）である。なお、武器種としては、特に限定されず、例えば、剣、槍、ハンマー、銃、弓、魔法杖などが挙げられる。

【0 0 8 4】

希少度 6 0 5 欄には、各オブジェクトの希少度が記憶されている。希少度とは、ゲームにおけるオブジェクトの入手難易度を示す指標であり、図 5 の例では、N、R、S R の順で希少度が高くなる。選択確率 6 0 6 欄には、各オブジェクトの選択確率が記憶されている。選択確率は、オブジェクト毎に個別に設定してもよいし、希少度に応じて一律に設定してもよい。また、同一の希少度であっても、ジョブオブジェクトと武器オブジェクトとで選択確率が異なるように設定してもよい。

【0 0 8 5】

本実施形態では、ジョブオブジェクトと武器オブジェクトとが同一のオブジェクト選択テーブルに含まれている。これにより、ジョブオブジェクトのみが含まれる選択テーブルと、武器オブジェクトのみが含まれる選択テーブルとを設ける場合よりも、テーブルの数を減らし、かつ、選択処理用の表示画面のシンプル化を図ることができる。

【0 0 8 6】

図 5 のフローチャートの説明に戻る。制御部 2 9 0 は、ステップ S 4 1 3 において抽選処理で選択された 1 以上のオブジェクト（以下、選択オブジェクトと称することもある）の情報を、ユーザ端末 1 0 に送信する。

【0 0 8 7】

次に、ステップ S 4 1 4 において、ユーザ端末 1 0 の制御部 1 9 0 は、サーバ 2 0 から受信した選択オブジェクトの情報をユーザ端末 1 0 のタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

【0 0 8 8】

図 7 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 7 は、具体的には、抽選処理により選択されたオブジェクトの情報が抽選結果として表示された画面である。図 7 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、オブジェクト表示欄 7 0 1 と、オブジェクト付与ボタン 7 0 2 と、再抽選ボタン 7 0 3 と、合成ボタン 7 0 4 と、売却ボタン 7 0 5 と、が表示されている。

【0 0 8 9】

10

20

30

40

50

オブジェクト表示欄 701 には、抽選処理実行後の抽選結果として、選択された 1 以上の（ここでは、10 の）オブジェクトが表示される。図 7 の例において、オブジェクト表示欄 701 には、ジョブオブジェクト J1 ~ J3 の 3 つのジョブオブジェクトと、武器オブジェクト W1 ~ W7 の 7 つの武器オブジェクトと、が抽選処理で選択された順に表示されている。これらのオブジェクトのうち合成処理が実行可能なオブジェクトについては、例えば、背景に所定の模様が表示される。具体的には、図 7 のジョブオブジェクト J1、武器オブジェクト W2、ジョブオブジェクト J3、武器オブジェクト W7 には背景に斜線が表示されており、当該オブジェクト J1、W2、J3、W7 について合成可能であることが識別可能に示されている。

【0090】

10

オブジェクト付与ボタン 702 は、例えば、「閉じる」と表示されたボタンであって、図 4 のステップ S404 に移行するためのボタンである。オブジェクト付与ボタン 702 がタップ操作等された場合、オブジェクト表示欄 701 に表示されている全てのオブジェクト W1 ~ W6、J1 ~ J4 が獲得オブジェクトとしてユーザに付与される。

【0091】

再抽選ボタン 703 は、例えば、「もう一度」と表示されたボタンであって、抽選（選択処理）をやり直すためのボタンである。再抽選ボタン 703 がタップ操作等された場合、ステップ S412 に戻り、制御部 290 は、選択処理を再度実行する。

【0092】

合成ボタン 704 は、オブジェクトの合成処理を要求するためのボタンである。合成ボタン 704 がタップ操作等された場合、制御部 190 は、オブジェクト合成処理を開始する。

20

【0093】

売却ボタン 705 は、オブジェクトを売却するためのボタンである。オブジェクト表示欄 701 に表示されたオブジェクトのうち 1 のオブジェクトが選択されたのちに売却ボタン 705 がタップ操作等された場合、制御部 190 は、選択されたオブジェクトの売却処理を開始する。オブジェクトが売却されると、その対価として例えばゲーム内通貨がユーザに付与される。

【0094】

図 5 のフローチャートの説明に戻る。ステップ S415 において、制御部 190 は、図 7 に示すゲーム画面においてユーザによる操作入力を受け付け、受け付けた操作入力かどのような指示内容であるのかを判定する。ステップ S415 において、オブジェクト付与ボタン 702 に対する入力操作を受け付けたと判定された場合、ステップ S416 において、制御部 190 は、オブジェクト付与の要求をサーバ 20 に送信する。そして、処理が図 4 のステップ S404 に移行し、制御部 290 は、オブジェクト表示欄 701 に表示されている全てのオブジェクト J1 ~ J3、W1 ~ W7 を獲得オブジェクトとしてユーザに付与し、ユーザが使用可能な状態にする。なお、本ゲームでは、ユーザは、同一種類（オブジェクト ID が同一）のオブジェクトであっても、複数所有することができる。

30

【0095】

ステップ S415 において、再抽選ボタン 703 に対する入力操作を受け付けたと判定された場合、制御部 190 は、処理をステップ S412 に戻す。すなわち、制御部 190 は、再抽選の要求をサーバ 20 に送信し、制御部 290 は抽選処理をやり直す。

40

【0096】

ステップ S415 において、タッチスクリーン 130 に表示された複数のオブジェクトのうち 1 のオブジェクトに対する入力操作を受け付けたと判定された場合、ステップ S417 において、制御部 190 は、入力操作を受け付けた 1 のオブジェクトの詳細画面をタッチスクリーン 130 上に表示する。本例では、図 7 のオブジェクト表示欄 701 内のジョブオブジェクト J1 に対するユーザの入力操作を受け付けたことに応じて、タッチスクリーン 130 上にジョブオブジェクト J1 の詳細画面が表示される。

【0097】

50

図 8 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 8 は、具体的には、ステップ S 4 1 7 で表示される 1 のオブジェクトの詳細情報が表示された画面である。図 8 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、オブジェクト情報欄 8 0 1 A , 8 0 1 B と、合成ボタン 8 0 2 と、売却ボタン 8 0 3 とが表示されている。

【 0 0 9 8 】

オブジェクト情報欄 8 0 1 A , 8 0 1 B には、ユーザの入力操作がなされたオブジェクトの詳細情報が表示される。本例では、図 7 のオブジェクト表示欄 7 0 1 に表示されたオブジェクト J 1 ~ J 3 , W 1 ~ W 7 のうちジョブオブジェクト J 1 に対する入力層を受け付けたことに応じて、図 8 のオブジェクト情報欄 8 0 1 A , 8 0 1 B には、ジョブオブジェクト J 1 の詳細情報が表示される。

10

【 0 0 9 9 】

合成ボタン 8 0 2 は、図 7 の合成ボタン 7 0 4 と同様に、オブジェクトの合成処理を要求するためのボタンである。合成ボタン 8 0 2 がタップ操作等された場合、制御部 1 9 0 は、オブジェクト合成処理を開始する。

【 0 1 0 0 】

売却ボタン 8 0 3 は、図 7 の売却ボタン 7 0 5 と同様に、オブジェクトを売却するためのボタンである。売却ボタン 8 0 3 がタップ操作等された場合、制御部 1 9 0 は、オブジェクト情報欄 8 0 1 A , 8 0 1 B に表示されたオブジェクトの売却処理を開始する。

【 0 1 0 1 】

次に、ステップ S 4 1 8 において、制御部 1 9 0 は、図 8 のゲーム画面においてユーザによる操作入力を受け付け、受け付けた操作入力がどのような指示内容であるのかを判定する。ステップ S 4 1 8 において合成ボタン 8 0 2 に対する入力操作を受け付けたと判定された場合、ステップ S 4 1 9 において、制御部 1 9 0 は、合成処理の要求をサーバ 2 0 へ送信する。具体的には、制御部 1 9 0 は、ジョブオブジェクト J 1 の合成処理の要求をサーバ 2 0 へ送信する。そして、サーバ 2 0 の制御部 2 9 0 は、ジョブオブジェクト J 1 を合成のベースとなるオブジェクト（以下、ベースオブジェクトと称することもある。）として決定する。

20

【 0 1 0 2 】

次に、ステップ S 4 2 0 において、制御部 1 9 0 は、合成の素材となるオブジェクト（以下、素材オブジェクトと称することもある。）を選択するための画面をタッチスクリーン 1 3 0 上に表示する。

30

【 0 1 0 3 】

図 9 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 9 は、具体的には、素材オブジェクトを選択するための画面である。図 9 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、素材オブジェクト表示欄 9 0 1 と、キャンセルボタン 9 0 2 と、合成ボタン 9 0 3 とが表示されている。

【 0 1 0 4 】

素材オブジェクト表示欄 9 0 1 には、合成の素材として選択可能な 1 以上（本例では 3 個）の素材オブジェクトが表示されている。本例では、ユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトのうち、ベースオブジェクトと同種（例えば、オブジェクト ID が同一などの）オブジェクトが素材オブジェクト表示欄 9 0 1 に表示される。具体的には、素材オブジェクト表示欄 9 0 1 には、ユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトのうち、ジョブオブジェクト J 1 と同種のオブジェクト J 1 ' , J 1 ' ' が表示される。

40

【 0 1 0 5 】

なお、ステップ 4 1 2 の抽選処理の結果として同種のオブジェクトが複数選択された場合には、ユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトに加えて抽選処理で選択されたオブジェクトのうちベースオブジェクト以外の同種のオブジェクトを素材オブジェクト表示欄 9 0 1 に表示してもよい。素材オブジェクトは、ゲームの内容に応じて適宜設定することができる。例えば、ベースオブジェクトと素材オブジェクトとが同種のオブジェクトであることに限らず、ベースオブジェクトと同じカテゴリ（例えば、武器オブジェクト同

50

士、防具オブジェクト同士など)のオブジェクトを素材オブジェクトとして素材オブジェクト表示欄 9 0 1 に表示してもよい。

【 0 1 0 6 】

キャンセルボタン 9 0 2 は、ステップ S 4 1 5 に戻るためのボタンである。キャンセルボタン 9 0 2 がタップ操作等された場合、図 7 のゲーム画面においてユーザの入力操作を受け付け可能な状態に戻る。

【 0 1 0 7 】

合成ボタン 9 0 3 は、ベースオブジェクトと素材オブジェクトとの合成処理を実行するためのボタンである。素材オブジェクトの選択後に合成ボタン 9 0 3 がタップ操作等された場合、合成処理が実行される。

【 0 1 0 8 】

次に、ステップ S 4 2 1 において、制御部 1 9 0 は、素材オブジェクト表示欄 9 0 1 に表示された素材オブジェクトのうち 1 の素材オブジェクトを選択するユーザの入力操作を受け付けたか否かを判定する。1 の素材オブジェクトを選択する入力操作を受け付けたと判定された場合(ステップ S 4 2 1 の Y e s)、ステップ S 4 2 2 において、制御部 1 9 0 は、合成ボタン 9 0 3 の入力操作を受け付けたか否かを判定する。合成ボタン 9 0 3 の入力操作を受け付けたと判定された場合(ステップ S 4 2 2 の Y e s)、ステップ S 4 2 3 において、制御部 1 9 0 は選択された素材オブジェクトの情報をサーバ 2 0 へ送信し、制御部 2 9 0 は、選択されたオブジェクトの情報に基づいてベースオブジェクトと素材オブジェクトとの合成処理を実行する。

【 0 1 0 9 】

具体的には、例えば、素材オブジェクト表示欄 9 0 1 に表示された素材オブジェクト J 1 '、J 1 ' ' のうち、素材オブジェクト J 1 ' の入力操作を受け付けてから合成ボタン 9 0 3 の入力操作を受け付けたと判定された場合には、制御部 2 9 0 は、ベースオブジェクト J 1 へ素材オブジェクト J 1 ' を合成し、素材オブジェクト J 1 ' を消滅させる。

【 0 1 1 0 】

本実施形態において、同一種のオブジェクト同士を合成させた場合、ベースオブジェクトは、パラメータが向上したり、新たなスキルを獲得したりする。例えば、図 1 0 のゲーム画面に示すように、ベースオブジェクト J 1 は、HP 等のパラメータが上昇し、新たなスキルを獲得する。なお、ベースオブジェクト又は素材オブジェクトとして選択可能な同一種のオブジェクトのそれぞれは異なるパラメータ(レベルやスキル)を備えていてもよい。また、この場合、ベースオブジェクト J 1 のレベル上限を上昇させてもよい。ベースオブジェクト J 1 のパラメータを向上させる代わりに、ベースオブジェクト J 1 に基づく新たなオブジェクトを生成してもよい。

【 0 1 1 1 】

上記の合成処理は、同一種の武器オブジェクト同士を合成した場合でも同様である。すなわち、本実施形態では、ジョブオブジェクトも武器オブジェクトも、合成処理の使用は共通となる。これにより、ジョブオブジェクトや武器オブジェクトの強化処理をシンプル化でき、ゲームを始めたばかりのユーザであっても、ゲームに馴染みやすくなることができる。

【 0 1 1 2 】

次に、ステップ S 4 2 4 において、制御部 2 9 0 は、合成処理の結果に基づいて、選択オブジェクトの情報を更新し、更新された情報をユーザ端末 1 0 に送信する。その後、処理はステップ S 4 1 4 へ戻り、制御部 1 9 0 は、サーバ 2 0 から受信した更新情報に基づいて、更新されたオブジェクト表示欄 7 0 1 を含む表示画面をタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

【 0 1 1 3 】

図 1 1 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 1 1 は、具体的には、更新された抽選結果の情報が表示された画面である。図 1 1 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上において表示されるオブジェクト表示欄 7 0 1 の内容が更新されている。具

10

20

30

40

50

体的には、合成処理がなされたベースオブジェクト J 1 の表示枠内に合成処理済みであることを示す表示 1 1 0 1 が付加される。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 4 1 8 の説明に戻る。ステップ S 4 1 8 において指示内容がオブジェクトの売却処理を要求するものであると判定された場合、制御部 1 9 0 は、売却処理の要求をサーバ 2 0 に送信し、制御部 2 9 0 はオブジェクトの売却処理を実行する。例えば、図 8 のゲーム画面において、売却ボタン 8 0 3 の入力操作を受け付けたと判定された場合、制御部 1 9 0 は売却処理の要求をサーバ 2 0 へ送信し、制御部 2 9 0 は、ジョブオブジェクト J 1 を消滅させるとともにジョブオブジェクト J 1 の対価としてゲーム内通貨をユーザに付与し、ステップ S 4 2 4 へ進む。この場合、ステップ S 4 2 4 において、制御部 2 9 0 は、売却処理の結果に基づいて情報を更新し、更新された情報をユーザ端末 1 0 に送信する。その後、処理はステップ S 4 1 4 へ戻り、制御部 1 9 0 は、サーバ 2 0 から受信した更新情報に基づいて、更新されたオブジェクト表示欄 7 0 1 を含む表示画面をタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。例えば、ジョブオブジェクト J 1 を売却する処理が要求された場合には、図 1 2 に示すように、タッチスクリーン 1 3 0 に表示されるオブジェクト表示欄 7 0 1 からジョブオブジェクト J 1 が削除され、残りのオブジェクト J 2 , J 3 , W 1 ~ W 7 のみが表示される。

10

【 0 1 1 5 】

(本ゲームプログラムの動作例：デッキ構成処理及びオブジェクト設定処理)

図 4 に戻り、ステップ S 4 0 1 が実行され、ステップ S 4 0 2 において、ステップ S 4 0 1 における指示内容がデッキの構成処理を要求するものであると判定された場合、ステップ S 4 0 5 において、制御部 1 9 0 は、ユーザから自キャラクタの指定を受け付ける。ステップ S 4 0 5 では、例えば、ユーザが使用可能なゲームキャラクタの一覧をタッチスクリーン 1 3 0 に表示し、ユーザのタップ操作等に基づいて、自キャラクタの指定を受け付ける。

20

【 0 1 1 6 】

次に、ステップ S 4 0 6 において、制御部 1 9 0 は、指定された自キャラクタがデッキに含まれるようにデッキを構成する。デッキに含まれる自キャラクタは、バトルに参加するゲームキャラクタとなる。なお、デッキに含めることが可能な自キャラクタの数は、複数であることが好ましい。

30

【 0 1 1 7 】

次に、ステップ S 4 0 7 において、制御部 1 9 0 が自キャラクタに対するオブジェクトの設定要求を受け付けると、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 0 8 におけるオブジェクトの設定処理を実行する。

【 0 1 1 8 】

自キャラクタには、各種のオブジェクトを設定する（装備させる）ことができる。キャラクタ毎に、複数のオブジェクト設定枠が設けられてもよい。自キャラクタの各設定枠に各種のオブジェクトを設定することで、当該自キャラクタが有する基準パラメータ、及び、設定枠に設定されたオブジェクトが有するパラメータやスキル等に基づいて、自キャラクタのパラメータが調整され、使用可能なスキルが決定される。

40

【 0 1 1 9 】

(本ゲームプログラムの動作例：ゲーム進行処理)

ステップ S 4 0 1 が実行され、ステップ S 4 0 2 において、ステップ S 4 0 1 における指示内容がゲームの進行処理を要求するものであると判定された場合、ステップ S 4 0 9 において、制御部 1 9 0 は、ゲームを進行させるための処理を実行する。

【 0 1 2 0 】

本実施の形態においては、以上のステップ S 4 0 1 ~ S 4 0 9 の処理が、ゲームの終了まで繰り返される。なお、ゲームプログラムの動作に支障が生じない限り、上記の説明において制御部 1 9 0 が実行していた処理を制御部 2 9 0 が担当してもよく、制御部 2 9 0 が実行していた処理を制御部 1 9 0 が担当してもよい。

50

【 0 1 2 1 】

以上説明したように、制御部 2 9 0 は、抽選処理（第一選択処理の一例）において選択されたオブジェクトをタッチスクリーン 1 3 0 上のオブジェクト表示欄 7 0 1 に表示し、オブジェクト表示欄 7 0 1 に表示されたオブジェクトからベースオブジェクト（合成元ゲーム媒体の一例）を選択するための選択処理（第二選択処理の一例）を実行し、ユーザによって予め登録されたオブジェクト（登録済オブジェクトの一例）の中から素材オブジェクトを選択するための選択処理（第三選択処理の一例）を実行し、ベースオブジェクトと素材オブジェクトとを合成処理して、ベースオブジェクトのパラメータを上昇させ、合成後のベースオブジェクトを獲得ゲーム媒体としてユーザに付与するように構成されている。このように、本実施形態においては、抽選処理で選択されたオブジェクトがユーザに付与される前に、抽選処理で選択されたオブジェクトの中からベースオブジェクトを選択して素材オブジェクトと合成させることができる。そのため、複数のオブジェクトの合成処理を実行する際のユーザビリティを向上させることができる。

10

【 0 1 2 2 】

また、制御部 2 9 0 は、合成後のベースオブジェクトが獲得オブジェクトに含まれるようにオブジェクト表示欄 7 0 1 の表示を更新する。オブジェクトの合成処理後に、オブジェクト表示欄 7 0 1 が更新されることで、ユーザビリティをさらに向上させることができる。

【 0 1 2 3 】

なお、上記実施形態では、抽選処理で選択されたオブジェクトをベースオブジェクトとして選択し、ユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトを素材オブジェクトとして選択する方法を説明したが、この例に限られない。例えば、ユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトをベースオブジェクトとして選択し、抽選処理で選択されたオブジェクトを素材オブジェクトとして選択可能にしてもよい。また、抽選処理で選択されたオブジェクトの中からベースオブジェクトと素材オブジェクトを選択可能にしてもよい。例えば、図 7 に示すゲーム画面においてオブジェクト表示欄 7 0 1 に表示されたオブジェクトが選択されていない状態において合成ボタン 7 0 4 の入力操作を受け付けた場合、制御部 1 9 0 は、図 1 3 に示すゲーム画面を表示する。図 1 3 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、オブジェクト表示欄 1 3 0 1 と、キャンセルボタン 1 3 0 2 と、合成ボタン 1 3 0 3 とが表示されている。オブジェクト表示欄 1 3 0 1 には、抽選処理で選択されたオブジェクトのうち合成処理が可能なオブジェクトとユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトのうち合成処理が可能なオブジェクトとがまとめて表示される。図 1 3 の例では、例えば、ジョブオブジェクト J 1 , J 1 ' , J 1 ' ' , ジョブオブジェクト J 3 , J 3 ' , 武器オブジェクト W 2 , W 2 ' , 武器オブジェクト W 7 , W 7 ' , W 7 ' ' がオブジェクト表示欄 1 3 0 1 に表示される。ユーザはオブジェクト表示欄 1 3 0 1 に表示されたオブジェクトからベースオブジェクトと素材オブジェクトとをそれぞれ選択することにより合成処理を実行することができる。合成処理可能な同一種のオブジェクトのうちレベルの最も高いオブジェクトをベースオブジェクトとして決定することをユーザが希望する場合が多いため、抽選処理で選択されたオブジェクトとユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトとがまとめて表示されることで、ベースオブジェクトの選択が容易となる。

20

30

40

【 0 1 2 4 】

また、上記の実施形態では、ユーザの入力操作を受け付けることで、ベースオブジェクト及び素材オブジェクトが選択されるが、この例に限られない。例えば、制御部 2 9 0 は、抽選処理で選択されたオブジェクトおよび / またはユーザがあらかじめ所有していたオブジェクトの中から、各オブジェクトが備える所定のパラメータを比較してパラメータが最も高いオブジェクトをベースオブジェクトとして自動的に選択するようにしてもよい。所定のパラメータとは、例えば、レベル、スキル、成長度などである。この構成によれば、ユーザの操作によらずに、ベースオブジェクトが自動的に選択されるため、ユーザの操作をさらに簡略化することができる。また、自動選択の基準として複数種のパラメータのうちどのパラメータを優先すべきか、あらかじめユーザに入力させてもよい。

50

【 0 1 2 5 】

上記の実施形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【 0 1 2 6 】

[付記事項]

本開示の内容を列記すると以下の通りである。

【 0 1 2 7 】

(項目 1)

プロセッサ及びメモリを備えるコンピュータによって実行されるゲームプログラムであって、

10

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザの操作に応答して、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一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行するステップと、

前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を表示画面に表示するステップと、

前記表示画面に対するユーザの操作に応答して、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行するステップと、

20

前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作に応答して、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行するステップと、

前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理において選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成後ゲーム媒体を作成するステップと、

合成後ゲーム媒体を獲得ゲーム媒体として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。

この構成によれば、第一選択処理の結果として選択されたゲーム媒体がユーザに付与される前に当該第一選択処理で選択されたゲーム媒体の中からベースゲーム媒体を選択して合成処理を実行することができる。そのため、複数のゲーム媒体の合成処理を実行する際のユーザビリティを向上させることができる。

30

【 0 1 2 8 】

(項目 2)

前記合成後ゲーム媒体を前記ユーザに付与するステップにおいて、前記合成後ゲーム媒体の生成に基づいて前記表示画面の表示が更新される、項目 1 に記載にゲームプログラム。

この構成によれば、ゲーム媒体の合成処理の結果として、表示画面が更新されることで、ユーザビリティをさらに向上させることができる。

【 0 1 2 9 】

(項目 3)

40

前記合成後ゲーム媒体は、所定のパラメータが増加した前記ベースゲーム媒体、または、前記ベースゲーム媒体及び前記素材ゲーム媒体とは異なる新たなゲーム媒体である、項目 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

合成後ゲーム媒体は、上記のものであることが好ましい。

【 0 1 3 0 】

(項目 4)

前記第一選択処理を実行するステップにおいて複数の前記ゲーム媒体が選択された場合には、前記複数のゲーム媒体のうちのゲーム媒体を素材ゲーム媒体として利用可能である、項目 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

この構成によれば、抽選の結果として選択された複数のゲーム媒体同士を合成すること

50

ができるため、ユーザビリティをさらに向上させることができる。

【 0 1 3 1 】

(項目 5)

前記第一選択処理を実行するステップにおいて複数の前記ゲーム媒体が選択された場合には、

前記第二選択処理を実行するステップにおいて、前記ユーザの操作によらずに、各ゲーム媒体が備える所定のパラメータを比較して前記所定のパラメータが最も高いゲーム媒体をベースゲーム媒体として自動的に選択する、項目 1 から 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

この構成によれば、ベースゲーム媒体が自動的に選択されるため、ユーザの操作をさらに簡略化することができる。

10

【 0 1 3 2 】

(項目 6)

前記一群のゲーム媒体の少なくとも一部は、同一種のゲーム媒体を複数含み、前記複数の同一種のゲーム媒体のそれぞれは異なるパラメータを備えている、項目 1 から 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

異なるパラメータを備えた同一種のゲーム媒体がユーザに付与可能となっている場合には、第一選択処理により選択されたオブジェクトをベースオブジェクトとして選択したいとユーザ要請が存在する。そのため、項目 1 のような構成を採用することで、ユーザビリティを向上させることができる。

20

【 0 1 3 3 】

(項目 7)

プロセッサ及びメモリを備えるコンピュータがゲームプログラムを実行するゲーム処理方法であって、

前記方法は、前記プロセッサが、

ユーザの操作にตอบสนองして、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一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行するステップと、

前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を表示画面に表示するステップと、

30

前記表示画面に対するユーザの操作にตอบสนองして、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行するステップと、

前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作にตอบสนองして、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行するステップと、

前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理において選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成後ゲーム媒体を作成するステップと、

前記合成後ゲーム媒体を獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与するステップと、
を実行することを含む、ゲーム処理方法。

40

本項目に係るゲーム処理方法は、項目 1 に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

【 0 1 3 4 】

(項目 8)

プロセッサおよびメモリを備える情報処理装置であって、

前記プロセッサは、

ユーザの操作にตอบสนองして、ゲームにおいて利用可能な一群のゲーム媒体の中から、少なくとも一つのゲーム媒体を選択する第一選択処理を実行し、

前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体を表示画面に

50

表示し、

前記表示画面に対するユーザの操作に応答して、前記第一選択処理において選択された前記少なくとも一つのゲーム媒体からベースとなるベースゲーム媒体を選択する第二選択処理を実行し、

前記ユーザによって予め登録された少なくとも一つの登録済ゲーム媒体の中から、前記ユーザの操作に応答して、前記ベースゲーム媒体に合成可能な素材ゲーム媒体を選択する第三選択処理を実行し、

前記第二選択処理において選択された前記ベースゲーム媒体と前記第三選択処理において選択された前記素材ゲーム媒体とを合成処理して、合成後ゲーム媒体を作成し、

前記合成後ゲーム媒体を獲得ゲーム媒体として前記ユーザに付与する、情報処理装置。

10

本項目に係る情報処理装置は、項目1に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

【符号の説明】

【0135】

1：ゲーム配信システム、10：ユーザ端末、20：サーバ、30：ネットワーク、130：タッチスクリーン、150：（ユーザ端末の）記憶部、190：（ユーザ端末の）制御部、191：入力操作受付部、192：オブジェクト付与部、193：デッキ構成部、194：オブジェクト設定部、195：パラメータ定義部、196：ゲーム進行部、197：表示制御部、250：（サーバの）記憶部、252A：オブジェクト選択テーブル、290：（サーバの）制御部

20

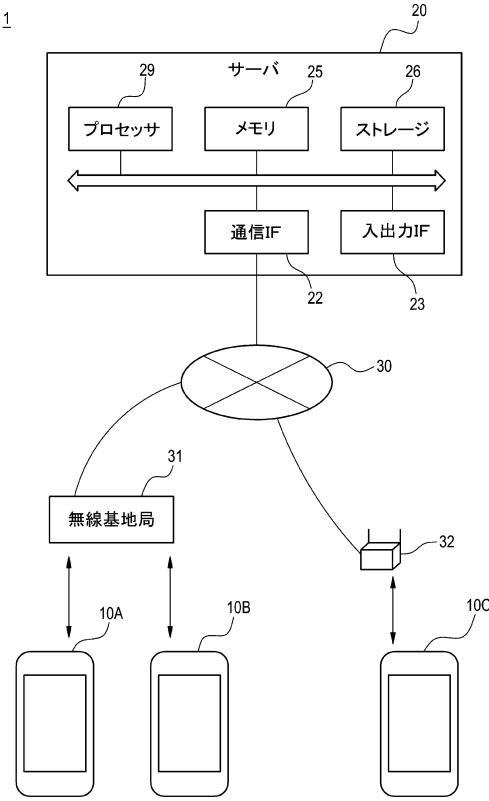
30

40

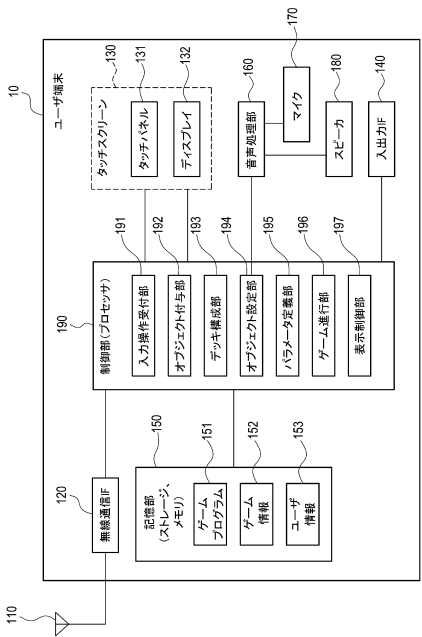
50

【図面】

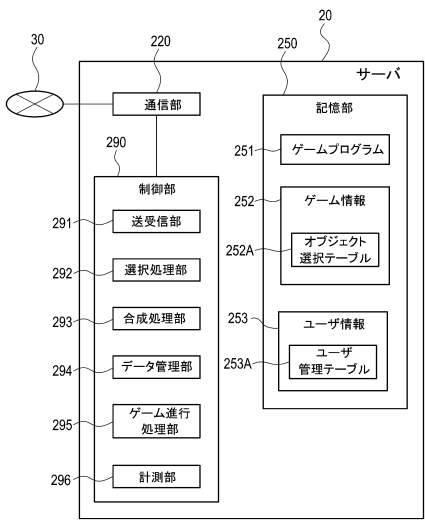
【図 1】



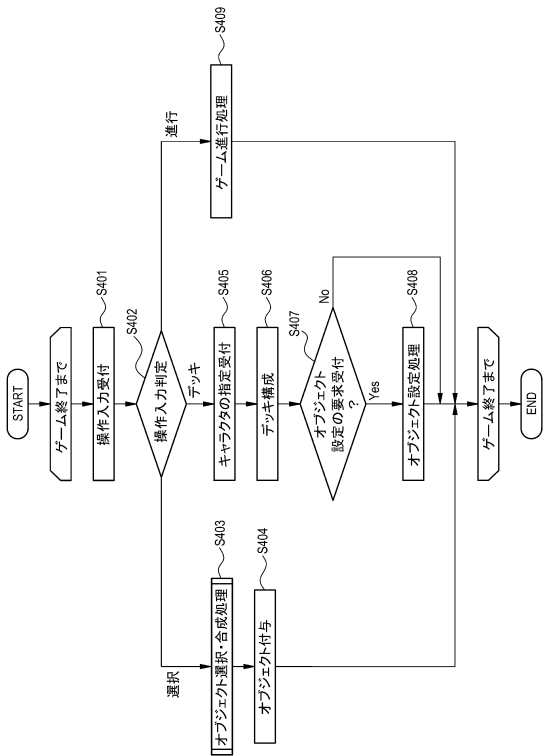
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

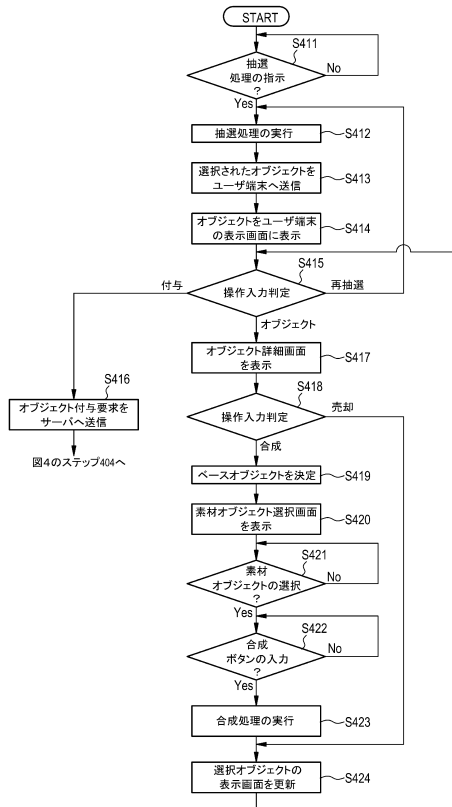
20

30

40

50

【 図 5 】



【 図 6 】

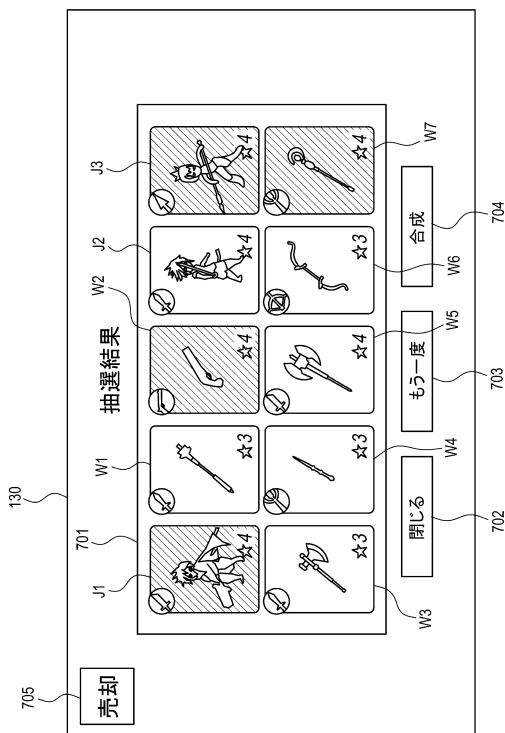
601	602	603	604	605	606
オブジェクトID	対応キャラクタ	ジョブ種	武器種	希少度	運転確率
1101	C1	J1	—	SR	0.1%
1102	C1	J2	—	R	0.5%
1103	C1	J3	—	N	10%
...
1201	C2	J3	—	SR	10%
1202	C2	J4	—	R	0.5%
...
5101	—	—	W1	SR	0.2%
5102	—	—	W1	R	10%
...
5201	—	—	W2	SR	0.2%
5202	—	—	W2	R	10%
...
					会社 1/100%

252A

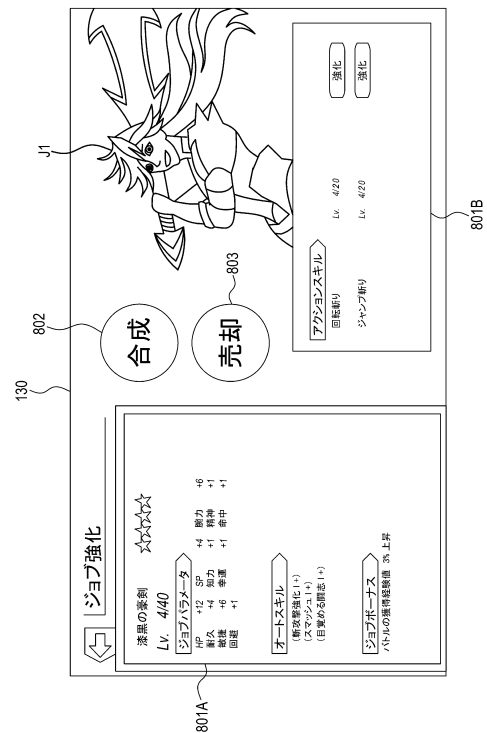
10

20

【圖 7】



【圖 8】

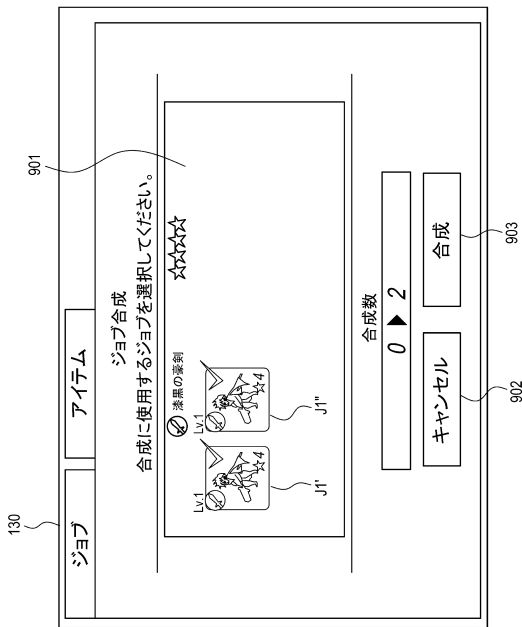


30

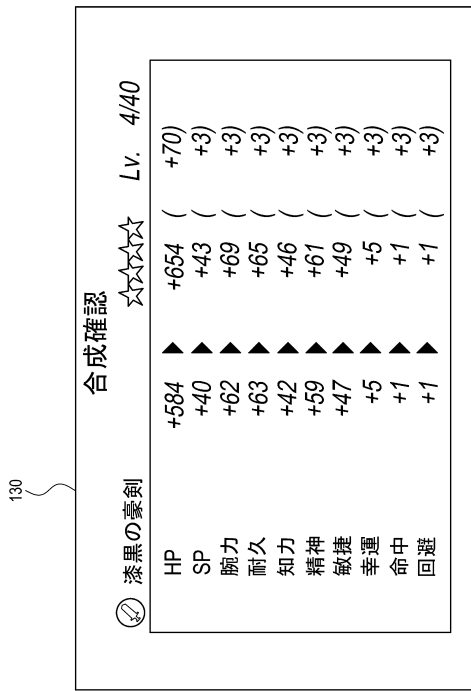
40

50

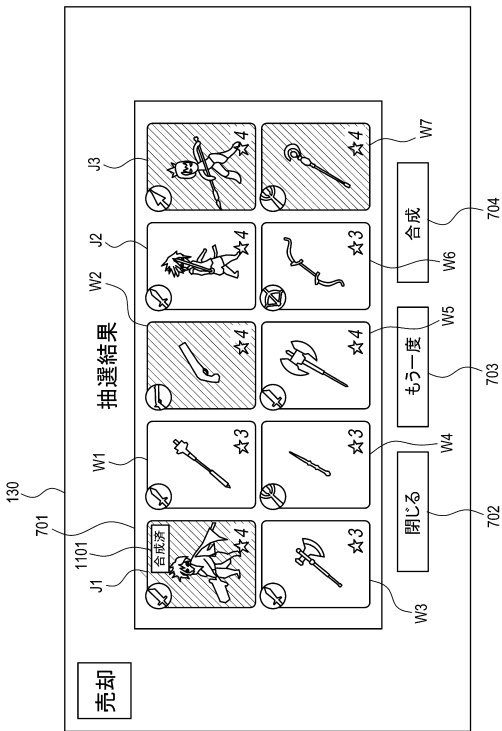
【図 9】



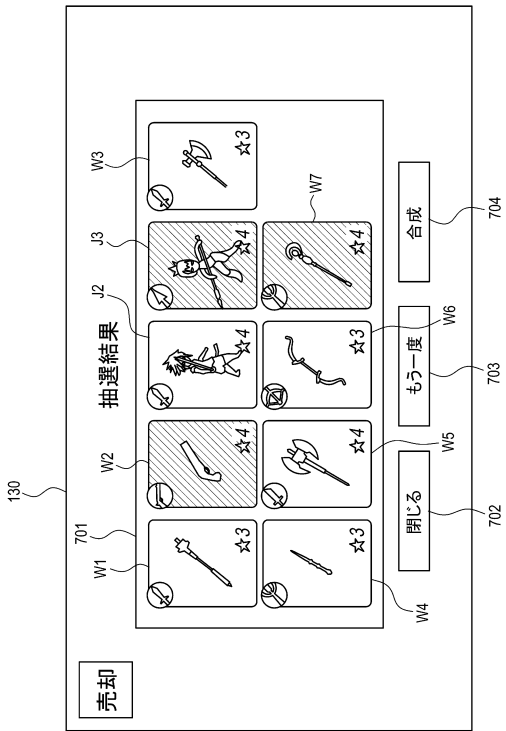
【図 10】



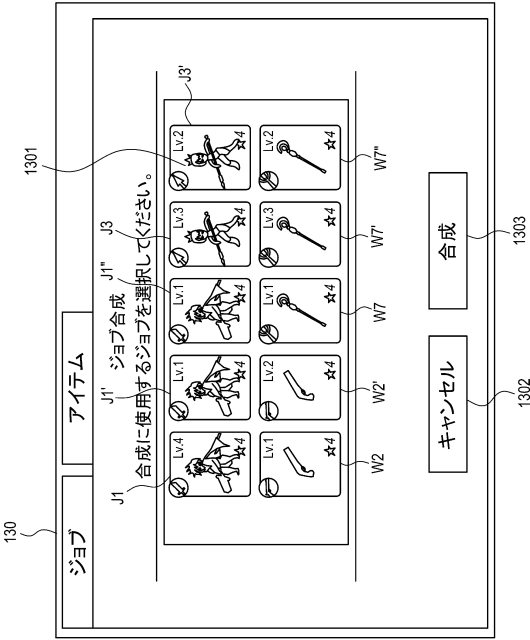
【図 11】



【図 12】



【図 13】



10

20

30

40

50

 フロントページの続き

jp/gamedb/article/game/show/4446/5531?from=ios <https://www.inside-games.jp/article/2019/04/10/121650.html> <http://dengekionline.com/elem/000/001/902/1902248/> <https://www.gamer.ne.jp/news/201904100002/> <https://gamebiz.jp/?p=235735> <https://game8.jp/articles/557527> <https://gamerch.com/topics/article/1025> <https://www.4gamer.net/games/442/G044207/20190401133/>

特許法第30条第2項適用 2019年5月30日に以下のアドレスにて発表 https://www.youtube.com/watch?v=Re_FcH4qc7I 2019年5月31日に以下のアドレスにて発表 <https://www.youtube.com/watch?v=511yFdn9XHM> <https://www.youtube.com/watch?v=iAgaF4ifgtI> <https://www.youtube.com/watch?v=aZ5YRgCd3lo> https://www.youtube.com/watch?v=__qYkow4GzQg 2019年5月30日から2019年9月28日に以下のアドレスにて発表 <https://apps.apple.com/jp/app/%E6%9C%80%E6%9E%9C%E3%81%A6%E3%81%AE%E3%83%90%E3%83%99%E3%83%AB/id1444247054> <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.colopl.babel&hl=ja>

前置審査

(56)参考文献

チェインクロニクル CHAIN CHRONICLE, 月刊アブリスタイル 第1巻 第12号, 株式会社イースト・プレス, 第1巻
 Wazap!, チェインクロニクルの質問です。成長のアルカナはどうやって使いますか。つかったら無..., [online], <https://jp.wazap.com/question/チェインクロニクルの質問です。成長のアルカナはどうやって使いますか。つかったら無+.../912610/>
 4gamer.net, 10連ガチャが引き直し可能なアクションRPG「ダンジョンストライカーG」の魅力を紹介, [online], 2016年09月18日, <https://web.archive.org/web/20170918072418/https://www.4gamer.net/games/358/G035842/20161026096/>

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4
 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8