

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7295999号

(P7295999)

(45)発行日 令和5年6月21日(2023.6.21)

(24)登録日 令和5年6月13日(2023.6.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

請求項の数 14 (全26頁)

(21)出願番号 特願2022-117286(P2022-117286)

(22)出願日 令和4年7月22日(2022.7.22)

審査請求日 令和4年10月12日(2022.10.12)

早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637

株式会社 C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町16番17号

(74)代理人 100094569

弁理士 田中 伸一郎

(74)代理人 100109070

弁理士 須田 洋之

(74)代理人 100067013

弁理士 大塚 文昭

(74)代理人 100086771

弁理士 西島 孝喜

(74)代理人 100120525

弁理士 近藤 直樹

(74)代理人 100139712

弁理士 那須 威夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理装置、方法、及びシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームのプログラムであって、
コンピュータに、

前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る前記ゲーム媒体の、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の表示を制御する表示制御手段と、

プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記1以上のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段と、

決定された前記少なくとも1つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段として機能させる

プログラム。

【請求項2】

前記表示制御手段は、ゲーム又は当該ゲームの属性と、複数のスキル情報とを検索項目として選択可能に含む検索設定画面を表示させ、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより前記ゲーム又は当該ゲームの属性が選択された場合に、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する前記検索設定に基づいて、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する、前記発動条件を有するスキル情報が選択された状態に表示させる、

10

20

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

コンピュータに、

前記ゲーム毎又は当該ゲームの属性毎に前記検索設定を記憶手段に記憶させる記憶制御手段として機能させる、

請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記記憶制御手段は、前記プレイヤーの ID と、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定されたゲーム又はゲームの属性と、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定された前記発動条件を有するスキル情報とを対応付けた前記検索設定を前記記憶手段に記憶させる、

10

請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、前記ゲームで用いられるグループを構成するゲーム媒体の候補である、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記発動条件は、前記ゲーム媒体に関連付けられたスキルの発動により前記ゲームのゲーム状態を変更するための条件である、

請求項 5 に記載のプログラム。

20

【請求項 7】

前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 8】

コンピュータに、

前記発動条件を満たすか否かを判定する判定手段として更に機能させ、

前記表示制御手段は、前記ゲームで用いられるグループを編成する編成画面を表示させ、

前記編成画面は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体の表示を含み、

前記判定手段は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体のスキル情報の前記発動条件を満たすか否かを判定し、

30

前記表示制御手段は、前記編成画面における判定された前記ゲーム媒体の表示を、前記発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記グループは、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む、

請求項 8 に記載のプログラム。

【請求項 10】

前記表示制御手段は、前記検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の表示を並び替える又は絞り込む、

40

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 11】

次の構成 [2] ~ [10] の少なくとも 1 つ以上を有する、

請求項 1 に記載のプログラム。

[2] 前記表示制御手段は、ゲーム又は当該ゲームの属性と、複数のスキル情報とを検索項目として選択可能に含む検索設定画面を表示させ、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより前記ゲーム又は当該ゲームの属性が選択された場合に、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する前記検索設定に基づいて、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する、前記発動条件を有するスキル情報が選択された状態に表示させる。

50

[3] 前記構成 [2] において、コンピュータに、

前記ゲーム毎又は当該ゲームの属性毎に前記検索設定を記憶手段に記憶させる記憶制御手段として機能させる。

[4] 前記構成 [3] において、前記記憶制御手段は、前記プレイヤーの ID と、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定されたゲーム又はゲームの属性と、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定された前記発動条件を有するスキル情報とを対応付けた前記検索設定を前記記憶手段に記憶させる。

[5] 前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、前記ゲームで用いられるグループを構成するゲーム媒体の候補である。

[6] 前記発動条件は、前記ゲーム媒体に関連付けられたスキルの発動により前記ゲームのゲーム状態を変更するための条件である。

[7] 前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む。

[8] コンピュータに、

前記発動条件を満たすか否かを判定する判定手段として更に機能させ、

前記表示制御手段は、前記ゲームで用いられるグループを編成する編成画面を表示させ、

前記編成画面は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体の表示を含み、

前記判定手段は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体のスキル情報の前記発動条件を満たすか否かを判定し、

前記表示制御手段は、前記編成画面における判定された前記ゲーム媒体の表示を、前記発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させる。

[9] 前記構成 [8] において、前記グループは、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む。

[10] 前記表示制御手段は、前記検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の表示を並び替える又は絞り込む。

【請求項 12】

プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行する情報処理装置であって、

前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る前記ゲーム媒体の、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御手段と、

プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段と、

決定された前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段と、

を備えた情報処理装置。

【請求項 13】

プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームの方法であって、

前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御ステップであって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る前記ゲーム媒体の、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御ステップと、

プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定ステップと、

決定された前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行

10

20

30

40

50

ステップと、
を含む方法。

【請求項 14】

プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行するシステムであって、前記システムは、複数の情報処理装置を有し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、前記プレイヤーが前記ゲームで用い得る前記ゲーム媒体の、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御手段として機能し、

10

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段として機能し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、決定された前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段として機能する、

システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、プログラム等に関するものであり、特にプレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームのプログラム等に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のゲームにおいては、キャラクタやアイテムなどのゲーム媒体をプレイヤーが選択し、選択したゲーム媒体がゲームに用いられる。このようにプレイヤーが、複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を選択する場面においては、ゲーム媒体の属性などのゲーム状態を定義する情報による検索設定が行われている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【文献】特開 2021 - 108941 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

種々のゲームにおいて、ゲーム媒体は、スキル（特技）を有している場合がある。スキルは発動することによりゲーム状態を変更するものであることから、スキルはゲームを進める上で重要な役割を果たし得る。

【0005】

また、スキルを検索設定に含める場合、ゲーム媒体の選択場面において、プレイヤーがスキルを毎回選択して、当該スキルを有するゲーム媒体を表示させる必要がある。そのため、ゲームに用いるゲーム媒体の選択場面において、複数のゲーム媒体の中からゲーム媒体の適切な表示をする上で、利便性を高めたいという要望があった。

40

【0006】

本発明は、このような課題を解決するためになされたものであり、ゲームに用いるゲーム媒体をプレイヤーが選択する際、その選択の利便性を高めることのできるプログラム、情報処理装置、方法、及びシステム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】

【0007】

本発明の一態様としてのプログラムは、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイ

50

するゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の表示を制御する表示制御手段と、

プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記１以上のゲーム媒体の中から少なくとも１つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段と、

決定された前記少なくとも１つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段として機能させる

こと、を特徴とする。

【０００８】

本発明の一態様としてのプログラムは、次の構成〔２〕～〔１０〕の少なくとも１つ以上を有していても良い。

〔２〕前記表示制御手段は、ゲーム又は当該ゲームの属性と、複数のスキル情報とを検索項目として選択可能に含む検索設定画面を表示させ、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより前記ゲーム又は当該ゲームの属性が選択された場合に、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する前記検索設定に基づいて、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する、前記発動条件を有するスキル情報が選択された状態に表示させる。

〔３〕前記構成〔２〕において、コンピュータに、

前記ゲーム毎又は当該ゲームの属性毎に前記検索設定を記憶手段に記憶させる記憶制御手段として機能させる。

〔４〕前記構成〔３〕において、前記記憶制御手段は、前記プレイヤーのＩＤと、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定されたゲーム又はゲームの属性と、前記検索設定画面において前記プレイヤーにより決定された前記発動条件を有するスキル情報とを対応付けた前記検索設定を前記記憶手段に記憶させる。

〔５〕前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、前記ゲームで用いられるグループを構成するゲーム媒体の候補である。

〔６〕前記発動条件は、前記ゲーム媒体に関連付けられたスキルの発動により前記ゲームのゲーム状態を変更するための条件である。

〔７〕前記表示制御手段が選択可能に表示させる前記ゲーム媒体は、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む。

〔８〕コンピュータに、

前記発動条件を満たすか否かを判定する判定手段として更に機能させ、

前記表示制御手段は、前記ゲームで用いられるグループを編成する編成画面を表示させ、

前記編成画面は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体の表示を含み、

前記判定手段は、前記グループを構成する前記ゲーム媒体のスキル情報の前記発動条件を満たすか否かを判定し、

前記表示制御手段は、前記編成画面における判定された前記ゲーム媒体の表示を、前記発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させる。

〔９〕前記構成〔８〕において、前記グループは、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含む。

〔１０〕前記表示制御手段は、前記検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の表示を並び替える又は絞り込む。

【０００９】

本発明の一態様としての情報処理装置は、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行する情報処理装置であって、

複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報

10

20

30

40

50

とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも１以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御手段と、
プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記１以上のゲーム媒体の中から少なくとも１つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段と、

決定された前記少なくとも１つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段と、

を備えたこと、を特徴とする。

【００１０】

本発明の一態様としての方法は、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームの方法であって、

複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御ステップであって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも１以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御ステップと、

プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記１以上のゲーム媒体の中から少なくとも１つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定ステップと、

決定された前記少なくとも１つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行ステップと、

を含むこと、を特徴とする。

【００１１】

本発明の一態様としてのシステムは、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行するシステムであって、

前記システムは、複数の情報処理装置を有し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御手段であって、前記プレイヤーにより選択された前記ゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から少なくとも１以上のゲーム媒体を選択可能に前記表示画面に表示させる表示制御手段として機能し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、プレイヤー入力に基づいて、前記表示画面に表示された前記１以上のゲーム媒体の中から少なくとも１つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定手段として機能し、

少なくとも何れかの前記情報処理装置が、決定された前記少なくとも１つのゲーム媒体を用いて前記ゲームを実行するゲーム実行手段として機能すること、を特徴とする。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、ゲームに用いるゲーム媒体をプレイヤーが選択する際、その選択の利便性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の一実施形態に係る情報処理装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図２】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能ブロック図の一例である。

【図３】ゲーム制御部の機能ブロック図の一例である。

【図４】検索設定を説明するための図である。

【図５】複数のゲーム媒体を選択可能に表示する表示画面（選択画面）の一例である。

【図６】検索設定画面の一例である。

【図７】検索設定画面の他の一例である。

【図８】編成画面の一例である。

【図９】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の動作フローチャートの一例である。

10

20

30

40

50

【図 1 0】本発明の一実施形態に係るシステムの全体構成の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

図面を参照して、本発明の実施形態に係るゲームシステムについて説明する。本明細書においては、説明の便宜上、必要以上に詳細な説明は省略する場合がある。例えば、既によく知られた事項の詳細説明や実質的に同一の構成についての重複説明を省略する場合がある。

【0 0 1 5】

本ゲームシステムは、ネットワークを介して複数の情報処理装置が接続されるシステムによって実現することができるが、一台の情報処理装置によっても実現することができる。まず、一台の情報処理装置で実現する実施形態を説明し、次に、ネットワークに接続されたシステムについて説明する。

【0 0 1 6】

[情報処理装置により実現される実施形態]

[構成]

図 1 は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 1 0 のハードウェア構成を示すブロック図である。情報処理装置 1 0 は、プロセッサ 1 1、入力装置 1 2、出力装置 1 3、記憶装置 1 4 及び通信装置 1 5 を備える。各構成 1 1 ~ 1 5 はバス 1 6 によって接続される。なお、バス 1 6 と各構成 1 1 ~ 1 5 との間には必要に応じてインターフェースが介在していても良い。本実施形態において、情報処理装置 1 0 は、スマートフォンである。但し、情報処理装置 1 0 は、上記の構成を備えるものであれば、タブレット型コンピュータ、タッチパッドなどの接触型入力装置を備えるコンピュータなどの端末とすることができる。

【0 0 1 7】

プロセッサ 1 1 は、情報処理装置 1 0 全体の動作を制御するものであり、例えば C P U、M P U 等の電子回路である。プロセッサ 1 1 は、記憶装置 1 4 に格納されているプログラム、データを読み込んで実行することにより、様々な処理を実行する。1 つの例では、プロセッサ 1 1 は、複数のプロセッサから構成される。

【0 0 1 8】

入力装置 1 2 は、情報処理装置 1 0 に対するユーザからの入力を受け付けるユーザインタフェースであり、例えば、タッチパネル、タッチパッド、キーボード又はマウスである。本実施形態の情報処理装置 1 0 はスマートフォンであるため、情報処理装置 1 0 はタッチパネルを備え、このタッチパネルは入力装置 1 2 としても出力装置 1 3 としても機能する。入力装置 1 2 と出力装置 1 3 は、別の位置に配置される別個の形態であっても良い。

【0 0 1 9】

出力装置 1 3 は、プロセッサ 1 1 の制御に従って、アプリケーション画面などを情報処理装置 1 0 のユーザ、すなわちプレイヤに表示する。出力装置 1 3 としては、液晶ディスプレイ、有機 E L ディスプレイ、プラズマディスプレイ、音を発するスピーカ、プリンタなどを用いることができる。

【0 0 2 0】

記憶装置 1 4 は、メインメモリ、バッファメモリ及びストレージを含み、揮発性メモリである R A M 及び不揮発性メモリである e M M C、U F S、S S D のようなフラッシュメモリを用いた記憶装置及び磁気記憶装置等の一般的なスマートフォン又はコンピュータが備える記憶装置である。記憶装置 1 4 は外部メモリを含むことができる。記憶装置 1 4 は、例えば、ゲームアプリケーションを記憶する。ゲームアプリケーションは、ゲームを実行するためのゲームプログラム及び当該ゲームプログラム実行時に参照する各種データ、各種テーブルを含む。ゲームプログラムは、情報処理装置 1 0 に対するユーザの操作に応じて起動され、情報処理装置 1 0 に予め実装されるオペレーティングシステム (O S) 上で実行される。

【0 0 2 1】

1 つの例では、記憶装置 1 4 は、主記憶装置及び補助記憶装置を含む。主記憶装置は、

10

20

30

40

50

情報の高速な読み書きが可能な揮発性の記憶媒体であり、プロセッサ 11 が情報を処理する際の記憶領域及び作業領域として用いられる。補助記憶装置は、様々なプログラム及び各プログラムの実行に際してプログラムが使用するデータを格納する。補助記憶装置は、例えば SSD、ハードディスク装置であるが、情報を格納できるものであればいかなる不揮発性ストレージ又は不揮発性メモリであっても良く、着脱可能なものであっても良い。補助記憶装置は、例えばオペレーティングシステム (OS)、ミドルウェア、アプリケーションプログラム、これらのプログラムの実行に伴って参照され得る各種データなどを格納する。

【0022】

通信装置 15 は、ネットワークを介してサーバなどの他のコンピュータとの間でデータの授受を行う。例えば通信装置 15 は、移動体通信、無線 LAN などの無線通信を行い、ネットワークへ接続する。1つの例では、情報処理装置 10 は、通信装置 15 によって、プログラムをサーバからダウンロードして、記憶装置 14 に格納する。但し、通信装置 15 は、イーサネット (登録商標) ケーブル等を用いた有線通信を行っても良い。他のコンピュータとの間でデータの送受信を行わない場合、情報処理装置 10 は通信装置 15 を備えなくても良い。

【0023】

図 2 は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 10 の機能ブロック図の一例である。情報処理装置 10 は、入力部 21、出力部 22、記憶部 23、通信部 24、及びゲーム制御部 25 を備える。本実施形態においては、プロセッサ 11 がプログラムを実行することによりこれらの機能が実現される。例えば実行されるプログラムは、記憶装置 14 に記憶されている又は通信装置 15 を介して受信したゲームプログラムである。このように、各種機能がプログラム読み込みにより実現されるため、1つのパート (機能) の一部又は全部を他のパートが有していても良い。各種機能は、プログラムの実行により各手段として実現される。各機能の一部又は全部を実現するための電子回路等を構成することによりハードウェアによってこれらの機能を実現しても良い。

【0024】

入力部 21 は、入力装置 12 を用いて構成され、情報処理装置 10 に対するユーザからの入力を受け付ける。出力部 22 は、出力装置 13 を用いて構成され、情報処理装置 10 に対するユーザに提示するためにゲームに関する情報を提示する。記憶部 23 は、記憶装置 14 を用いて構成され、各種のゲームに関する情報及びプログラムを記憶する。通信部 24 は、通信装置 15 を用いて構成され、他の情報処理装置 10 などの外部装置との情報を送受信するインターフェースとして機能する。通信部 24 は、入力部 21 が受け付けたユーザからの入力情報を、ネットワークを介して他の情報処理装置 10 などの外部装置に送信しても良い。また、通信部 24 は、他の情報処理装置 10 などの外部装置からの情報を受信し、当該情報を各部に伝達しても良い。

【0025】

ゲーム制御部 25 は、本実施形態のゲームを実行するにあたっての基本制御を行う。ゲーム制御部 25 は、プロセッサ 11 を含み構成され、ゲームを実行し、ゲームに関する画面を出力装置 13 に表示させる。ゲーム制御部 25 によるゲームの実行には、当該実行に必要な情報を記憶装置 14 から取得すること、入力装置 12、通信装置 15 及び / 又はネットワークを介してプレイヤーの操作情報を取得すること、当該必要な情報に基づいてゲームの情報処理をすること、当該情報処理に基づいて、出力装置 13 に表示させる画面の表示に必要な情報を生成及び / 又は取得することを含むことができる。

【0026】

次に、本実施形態のゲーム及びゲーム制御部 25 について、詳細に説明する。

【0027】

(ゲーム)

本実施形態のゲームは、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームである。ゲームは、プレイ中に体力、ヒットポイント、ライフなどの所定パラメータを消費し

10

20

30

40

50

得る、開始から終了までの一纏まりのゲームである。本実施形態は、プレイヤーが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームであれば、リズムゲーム（音楽ゲームともいう）、育成ゲーム、ロールプレイングゲーム（RPG）、対戦ゲーム、アクションゲームなどの種々のゲームに適用することができる。1つの例では、リズムゲームにおけるゲームは、プレイヤーにより選択された曲（楽曲ともいう。）である。すなわち、リズムゲームでは、プレイヤーが複数の曲からプレイする曲を選択し、当該曲で用いるゲーム媒体を複数のゲーム媒体から選択する。出力装置13（例えばスピーカ）からの選択した曲の音出力されるとともに、出力装置13（表示装置）において表示されるゲーム画面において、ノーツと称されるゲーム画面上を動くリズムアイコンが、選択したゲーム媒体のアイコンに向かって移動し、リズムアイコンがゲーム媒体のアイコンに重なる瞬間などのタイミングでプレイヤーがゲーム媒体のアイコンをタップしたり、フリックしたりするなど操作を行うことでスコアを獲得する。より具体的には、リズムゲームは、複数のゲーム媒体（例えばアイドル）から構成されるグループにより、選択された曲が歌唱及び／又は演奏されるライブ形式のリズムゲームである。スピーカから選択された曲の音出力されるとともに、ゲーム画面では、選択されたゲーム媒体（アイドル）がライブする様子と、リズムアイコン及びゲーム媒体のアイコンとが表示され、タイミングを合わせてプレイヤーが操作することにより、スコアやゲーム媒体の能力などのパラメータを変更する。

【0028】

別の例では、育成ゲームにおけるゲームは、育成シナリオ、レースゲームを含むことができる。他の例では、RPGにおけるゲームは、クエスト（冒険ゲーム又は探検ゲーム）である。以下では、特に断りがない限り、リズムゲームを例にして説明する。

【0029】

ゲームには、属性がそれぞれ関連付けられている。属性は、ゲームのタイプ、種類、特徴、性質などと称することができ、これらのうちの少なくとも何れかの情報又はデータとすることができる。1つの例では、属性は、属性を示す属性ID、属性名を含むことができる。リズムゲームでは、属性は、曲のタイプである。全ての曲は、複数のタイプ（ここでは、タイプA～D）のうち、何れかのタイプと関連付けることができる。育成ゲームでは、属性は、育成シナリオの種類、育成対象のキャラクタの種類、育成対象のキャラクタの適性などのパラメータを含むことができ、レースゲームでは、属性はレース場の場所、レースの距離、レース場に関連付けられた季節、天候などの環境要素などとしてすることができる。

【0030】

ゲーム媒体は、キャラクタ、武器、アイテム、カードなどの装備アイテムなどのゲームで用いられる電子データである。本実施形態のゲーム媒体は、キャラクタである。各ゲーム媒体には、ゲーム媒体ID、属性、各種パラメータ、スキルの情報であるスキル情報がそれぞれ関連付けられている。ゲーム媒体IDは、ゲーム媒体を一意に識別する識別子である。属性は、ゲーム媒体のタイプ、種類、特徴、性質などと称することができ、これらのうちの少なくとも何れかの情報又はデータとすることができる。ここでは、ゲーム媒体の属性は、ゲームの属性のうちの何れかとしてすることができる。換言すれば、ゲームの属性の種類とゲーム媒体の属性の種類は同じとすることができる。各種パラメータは、レベルなどのゲーム媒体のステータスを示すパラメータ、ゲーム媒体の各種能力を示す一又は複数の能力パラメータを含むことができる。各種パラメータは、ゲーム媒体の状態を示す状態パラメータと称することができる。

【0031】

スキルは、その発動によりゲーム状態を変更する。ゲーム状態は、種々のID、パラメータにより特定することができる。例えば、ゲーム状態は、ゲーム、その属性、ゲーム媒体の各種ID、パラメータにより特定することができる。スキルは、特技、技、イベントなどと称することができる。スキル情報は、スキルID、スキルの名称（スキル名）、発動条件、スキル効果を含むことができる。スキルIDは、スキルを一意に識別する識別子である。スキル名は、スキルの名称である。発動条件は、スキルが発動するための条件で

10

20

30

40

50

ある。発動条件は、ゲーム媒体に関連付けられたスキルの発動によりゲーム状態を変更するための条件である。発動条件は、プレイするゲームが所定のゲームであること、プレイするゲームが所定の属性を有すること、グループが複数の属性のゲーム媒体で編成されていること、及び／又は、プレイするゲームの属性と、グループの少なくとも１つのゲーム媒体の属性とが一致することを含むことができる。スキル効果は、スキルが発動した場合のゲーム状態の変更内容である。ゲーム状態の変更内容は、パラメータの変更である。１つの例では、スキル効果は、所定のゲーム媒体のパラメータを上昇又は減少させることである。

【 0 0 3 2 】

以下に示すスキル１～５は、ゲームがプレイヤーにより選択された複数のゲーム媒体で編成されたグループを用いてプレイされるものである場合のスキルの例である。スキル１～５は、以下のような発動条件、スキル効果を有することができる。発動条件がグループ内のゲーム媒体の属性及び／又はゲーム若しくはゲームの属性を含むことができる。

10

【 0 0 3 3 】

(1)スキル１：スキル１を有するゲーム媒体のグループにおける立ち位置が所定位置（例えば、センター）であり、グループが複数（例えば、２又は３）の属性のゲーム媒体で編成されている（これらの条件を「発動条件１」という。）場合、少なくとも何れかのゲーム媒体又はグループ全員のゲーム媒体の特定のパラメータを上昇させる。

【 0 0 3 4 】

(2)スキル２：スキル２を有するゲーム媒体のグループにおける立ち位置が所定位置（例えば、センター）であり、グループ内のゲーム媒体が各々異なるスキルを有する（これらの条件を「発動条件２」という。）場合に、特定のパラメータについてのみ各々のスキル効果を重複して上昇させる（但し、当該特定のパラメータ以外のパラメータは上昇しなくても良い）。

20

【 0 0 3 5 】

(3)スキル３：スキル３を有するゲーム媒体のグループにおける立ち位置が所定位置（例えば、センター）であり、グループ内に特定の属性のゲーム媒体が編成されている（これらの条件を「発動条件３」という。）場合に、当該ゲーム媒体の特定のパラメータを上昇させる。

【 0 0 3 6 】

30

(4)スキル４：スキル４を有するゲーム媒体のグループにおける立ち位置が所定位置（例えば、センター）であり、グループ内に特定の属性のゲーム媒体が編成され、特定のゲーム（例えば曲）が選択されている（これらの条件を「発動条件４」という。）場合に、当該ゲーム媒体の特定のパラメータを上昇させる。

【 0 0 3 7 】

(5)スキル５：スキル５を有するゲーム媒体のグループにおける立ち位置が所定位置（例えば、センター）であり、特定の属性のゲーム（例えば曲）が選択され、グループ内に当該特定の属性のゲーム媒体が編成されている（これらの条件を「発動条件５」という。）場合に、当該ゲーム媒体の特定のパラメータを上昇させる。

【 0 0 3 8 】

40

（ゲーム制御部）

図３は、ゲーム制御部の機能ブロック図の一例である。図３に示すように、ゲーム制御部２５は、ゲーム決定部２５０、表示制御部２５１、記憶制御部２５２、判定部２５３、ゲーム媒体決定部２５４、ゲーム実行部２５５を備える。

【 0 0 3 9 】

ゲーム決定部２５０は、プレイヤーの入力に基づいて、複数のゲームの中からプレイされるゲームを決定する。具体的には、ゲーム決定部２５０は、表示制御部２５１により複数のゲームが選択可能に表示画面に表示された状態で、表示された複数のゲームのうちのプレイヤーにより選択されたゲームを、プレイするゲームとして決定する。プレイするゲームは、例えば曲である。表示画面は、出力装置１３（表示装置）の画面とすることができる。

50

【 0 0 4 0 】

表示制御部 2 5 1 は、複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる。表示画面は、出力装置 1 3（表示装置）の画面とすることができる。具体的には、表示制御部 2 5 1 は、選択画面を出力装置 1 3 に表示させる。選択画面は、複数のゲーム媒体を選択可能に表示する画面である。

【 0 0 4 1 】

表示制御部 2 5 1 は、予め保持された検索設定に基づいて、複数のゲーム媒体の表示を制御する。複数のゲーム媒体の表示を制御することは、複数のゲーム媒体の表示を並び替えること、複数のゲーム媒体の中から表示するゲーム媒体を絞り込むことを含むことができる。

【 0 0 4 2 】

検索設定は、プレイヤーにより選択されたゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられた情報又はデータである。換言すれば、検索設定は、図 4 に示すように、ゲーム毎又はゲームの属性毎に発動条件を有するスキル情報が対応付けられた情報又はデータである。1つの例では、検索設定は、ゲーム ID 又は属性 ID とスキル情報とを対応付けられた情報又はデータとすることができる。検索設定は、後述するように検索設定を決定する検索設定画面を通じて生成することができ、生成された検索設定は、記憶装置 1 4 に記憶させることができる。また、検索設定は、情報処理装置 1 0 の外部（例えば、サーバ）から取得しても良い。

【 0 0 4 3 】

選択画面に表示される複数のゲーム媒体は、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体であっても良いし、1又は2以上の他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体であっても良い。後者である場合、1つの例では、表示制御部 2 5 1 は、外部（例えばサーバ）から、検索設定の適用されていないレンタル候補ゲーム媒体の一覧データを取得し、当該データに含まれる複数のゲーム媒体を選択画面に選択可能に表示させる。レンタル候補ゲーム媒体は、1又は2以上の他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体である。すなわち、プレイヤーは、他のプレイヤーからゲーム媒体をレンタルする。また、選択画面に表示される複数のゲーム媒体は、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体及び1又は2以上の他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含んでも良い。

【 0 0 4 4 】

図 5 は、複数のゲーム媒体を選択可能に表示する表示画面（すなわち、選択画面）の一例である。選択画面に選択可能に表示する複数のゲーム媒体は、ここでは、レンタル候補ゲーム媒体である。図 5 に示すように、選択画面 G 1 は、複数のゲーム媒体についての表示リスト R 1 1 と、検索優先ボタン R 1 2 とを含む。表示リスト R 1 1 は、複数のゲーム媒体表示領域 R 1 1 a を含む複数のゲーム媒体の一覧である。図 5 に示す例では、上から下にゲーム媒体表示領域 R 1 1 a が並んでおり、スクロール等のプレイヤーによる操作により全てのゲーム媒体表示領域 R 1 1 a を閲覧及び選択可能である。プレイヤーは、何れかのゲーム媒体表示領域 R 1 1 a をタップすることにより、当該ゲーム媒体表示領域 R 1 1 a に対応するゲーム媒体を、ゲームに用いるゲーム媒体として選択することができる。ゲーム媒体表示領域 R 1 1 a は、ゲーム媒体の画像 R 1 1 0、当該ゲーム媒体の情報表示 R 1 1 1 を含む。情報表示 R 1 1 1 は、ゲーム媒体の名称、各種パラメータ、及び、発動条件、スキル効果などのスキル情報を含む。検索優先ボタン R 1 2 は、選択画面 G 1 に表示するゲーム媒体表示領域 R 1 1 a の検索項目を設定するためのボタンである。検索優先ボタン R 1 2 がプレイヤーにより押下されると、表示制御部 2 5 1 は、検索設定画面を出力装置 1 3（表示装置）に表示させる。1つの例では、表示制御部 2 5 1 は、検索設定画面を選択画面上に重畳表示させる。検索設定画面により、検索設定に基づく選択された検索項目を提示することができ、また、検索設定を設定することができる。

【 0 0 4 5 】

表示制御部 2 5 1 は、予め保持された検索設定を取得し、当該検索設定に含まれるゲーム又はゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが選択された状態で検索設定画面

10

20

30

40

50

を表示させる。この検索設定は、本実施形態では、前回検索設定画面で検索設定が決定されたものである。

【 0 0 4 6 】

但し、ゲーム決定部 2 5 0 で決定されたゲーム又は当該ゲームの属性と一致するゲーム又はゲームの属性を含む検索設定としても良い。このように、検索設定のゲーム又はゲームの属性と、ゲーム決定部 2 5 0 で決定されたゲーム又は当該ゲームの属性が一致する場合には、検索設定画面において、ゲーム又はゲームの属性と発動条件を有するスキル情報についての、プレイヤーによる選択を必ずしも要しない。具体的には、表示制御部 2 5 1 は、ゲーム決定部 2 5 0 で決定されたゲームに基づいて、当該ゲーム又は当該ゲームの属性に対応する検索設定を取得し、当該検索設定に基づいて、当該ゲーム又は当該ゲームの属性と、当該ゲーム又は当該ゲームの属性に対応付けられたスキル情報とが既に選択された状態で検索設定画面（例えば検索設定画面 G 2）を表示させるようにしても良い。記憶装置 1 4 には、ゲームとその属性とゲーム ID とを対応付けた対応テーブルを予め記憶させておき、表示制御部 2 5 1 は、ゲーム決定部 2 5 0 から決定されたゲーム ID を取得し、当該ゲーム ID と対応テーブルとからゲームの属性（例えば属性 ID）を特定する。そして、表示制御部 2 5 1 は、当該ゲーム ID 又は属性 ID に対応する検索設定を特定し、当該検索設定に基づいて検索設定画面（例えば検索設定画面 G 2）を表示装置に表示させる。

10

【 0 0 4 7 】

図 6 は、検索設定画面の一例である。検索設定画面 G 2 は、ゲーム又はゲームの属性と、複数のスキル情報とを検索項目として含む。具体的には、検索設定画面 G 2 は、ゲーム又はゲームの属性の選択領域 R 2 1、スキル情報の選択領域 R 2 2、キャンセルボタン R 2 3、決定ボタン R 2 4 を含み表示する。

20

【 0 0 4 8 】

選択領域 R 2 1 は、ゲーム又はゲームの属性に対応した選択部 R 2 1 a を複数含む。図 6 に示す例では、タイプ A ~ D のゲームの属性に各々対応する選択部 R 2 1 a を含む。ゲームの属性の種類とゲーム媒体の属性の種類とは同じとすることができる。各々の選択部 R 2 1 a に対応するゲーム又はゲームの属性の名称が表示される。なお、何れか 1 つ（例えば、タイプ D）の選択部 R 2 1 a は、何れのタイプも設定しないものとしても良い。すなわち、タイプ D の選択部 R 2 1 a は、検索条件にゲーム又はゲームの属性を設定しないものとしても良い。この場合、各々のゲーム媒体の属性は、タイプ A、B、C の何れかとなる。選択領域 R 2 2 は、スキル情報に対応した選択部 R 2 2 a を複数含む。図 6 に示す例では、スキル 1 ~ 8 に各々対応する選択部 R 2 2 a を含む。各々の選択部 R 2 2 a に対応するスキル情報としては、スキル名を表示することができる。選択部 R 2 2 a は、そのすべてが発動条件を有するスキル情報に対応していても良い。また、選択部 R 2 2 a の少なくとも 1 つが発動条件を有するスキル情報に対応していれば良い。選択部 R 2 1 a、R 2 2 a は、例えば、ラジオボタン、チェックボックスとすることができる。選択部 R 2 1 a、R 2 2 a は、各々の中から 1 つそれぞれ選択された状態とすることができる。

30

【 0 0 4 9 】

キャンセルボタン R 2 3 は、選択画面 G 1 に戻るためのボタンである。決定ボタン R 2 4 は、選択されているゲーム又はゲームの属性と、選択されているスキル情報とに検索項目を決定するためのボタンである。

40

【 0 0 5 0 】

このように、図 6 に示す検索設定画面 G 2 は、ゲームの複数の属性（例えばタイプ）と、複数のスキル情報（例えばスキル名）とを選択可能に表示する。図 6 に示す例では、表示制御部 2 5 1 が取得した検索設定に基づいて、ゲームの属性としてタイプ C が選択され、スキル情報としてスキル情報 1 が選択された状態で表示されている。

【 0 0 5 1 】

表示制御部 2 5 1 は、検索設定画面 G 2 においてプレイヤーによりゲーム又は当該ゲームの属性が選択された場合に、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する検索設定に基づいて、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する、発動条件を有

50

するスキル情報が選択された状態に表示させる。例えば、図 6 から図 7 の状態にゲームの属性がプレイヤーにより変更された場合を例にして説明する。図 7 に示すように、検索設定画面 G 2 においてプレイヤーによってタイプ A のゲームの属性が選択された場合、表示制御部 2 5 1 は、当該選択されたタイプ A に対応する検索設定を記憶装置 1 4 から取得する。この検索設定では、タイプ A のゲームの属性に対して、スキル情報 2 が対応付けられている。したがって、表示制御部 2 5 1 は、取得した検索設定に基づいて、タイプ A 及びスキル情報 2 が選択された状態に表示させる。すなわち、表示制御部 2 5 1 は、検索設定画面 G 2 における、プレイヤーによるゲーム又はゲームの属性の選択の変更に伴って、該当する検索設定を取得し、当該検索設定に基づいて、スキル情報の選択を変更する。そのため、発動条件を有するスキル情報についての、プレイヤーによる選択を要しない。但し、プレイヤーによって別のスキル情報の選択がなされても良い。

10

【0052】

表示制御部 2 5 1 は、プレイヤーにより決定ボタン R 2 4 が押下された場合に、複数のゲーム媒体の表示を制御する。1 つの例では、表示制御部 2 5 1 は、選択画面 G 1 の表示リスト R 1 1 を、検索設定画面 G 2 において選択されたゲーム又はゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とに関連付けられたゲーム媒体が選択画面 G 1 の表示リスト R 1 1 の上位に位置するように並び替える。別の例では、表示制御部 2 5 1 は、選択画面 G 1 の表示リスト R 1 1 に含まれる複数のゲーム媒体の中から、検索設定画面 G 2 において選択されたゲーム又はゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とに関連付けられたゲーム媒体に表示を絞り込む。ここでは、表示制御部 2 5 1 は、複数のレンタル候補ゲーム媒体の並び替え又は絞り込みを行う。

20

【0053】

表示制御部 2 5 1 は、プレイヤーにより決定ボタン R 2 4 が押下された場合に、複数のゲーム媒体の表示を制御する一方で、検索設定画面 G 2 において選択されたゲーム又はゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とを対応付けた検索設定を生成することができる。この生成は、ゲーム制御部 2 5 の他の機能が行っても良い。生成された検索設定は、記憶制御部 2 5 2 により、記憶装置 1 4 又はサーバ等の外部の記憶装置に記憶させることができる。

【0054】

表示制御部 2 5 1 は、ゲームで用いられるグループを編成する編成画面を表示させる。この編成画面の表示は、選択画面において複数のゲーム媒体（例えば、レンタル候補ゲーム媒体）の 1 つがプレイヤーにより選択された場合に行われる。この選択されたレンタル候補ゲーム媒体は、「レンタルゲーム媒体」又は「ゲストゲーム媒体」と称することができる。グループは、複数のゲーム媒体で構成される。グループは、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を少なくとも含み、1 又は 2 以上の他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含んでも良い。本実施形態では、グループは、プレイヤーに関連付けられた 5 つのゲーム媒体と、他のプレイヤーに関連付けられた 1 つのゲーム媒体から構成される。すなわち、プレイヤーは、自身が所有する複数のゲーム媒体から 5 つのゲーム媒体を選択し、1 又は 2 以上の他のプレイヤーが所有する複数のゲーム媒体から 1 つのゲーム媒体を選択してグループを編成する。グループは、ユニット、チームなどと称することができる。

30

40

【0055】

編成画面は、プレイヤーにより選択されたゲーム、グループを構成するゲーム媒体、編成されたグループのステータスパラメータなどの各種パラメータの表示を含むことができる。

【0056】

図 8 は、編成画面の一例である。図 8 に示すように、編成画面 G 3 は、選択ゲーム表示領域 R 3 1、グループ表示領域 R 3 2、選択グループ表示領域 R 3 3、ゲーム開始ボタン R 3 4 を含んで表示する。

【0057】

選択ゲーム表示領域 R 3 1 は、プレイヤーにより選択されたゲームに関する情報を表示する領域である。選択ゲーム表示領域 R 3 1 では、選択されたゲーム名（例えば、曲名）、

50

当該ゲームの属性、消費されるスタミナなどのパラメータ情報が表示される。

【 0 0 5 8 】

グループ表示領域 R 3 2 は、プレイヤー自身の複数のゲーム媒体の中からグループの一員として選択されたゲーム媒体が表示される複数（ここでは 5 つ）の表示枠 R 3 2 1 と、他のプレイヤーが所有するゲーム媒体の中からグループの一員として選択されたレンタルゲーム媒体の情報が表示される表示領域 R 3 2 2 と、グループのステータスパラメータなどの各種パラメータの表示領域 R 3 2 3 とを含む。中央の表示枠 R 3 2 1 は、センター枠である。複数の表示枠 R 3 2 1 のゲーム媒体のうち、センター枠のゲーム媒体だけが発動条件を満たした場合にスキルが発動可能となる。換言すれば、他の表示枠 R 3 2 1 のゲーム媒体のスキルは発動しないようにすることができる。表示枠 R 3 2 1 内には、ゲーム媒体の画像と、当該ゲーム媒体の属性とが表示される。

10

【 0 0 5 9 】

表示枠 R 3 2 1 に対するプレイヤーによるタップ等の操作によって、グループの一員とするゲーム媒体の選択又は選択し直しが可能である。すなわち、表示制御部 2 5 1 は、表示枠 R 3 2 1 に対するプレイヤーの操作によって、プレイヤー所有の複数のゲーム媒体一覧画面を出力装置 1 3 に表示させ、当該画面のうちの 1 つのゲーム媒体のプレイヤーの選択により、選択されたゲーム媒体を表示枠 R 3 2 1 に表示させる。このゲーム媒体一覧画面は、図 5 に示すような選択画面 G 1 と同様にしても良い。すなわち、ゲーム媒体一覧画面に選択画面を適用することができる。したがって、表示制御部 2 5 1 は、プレイヤー所有の複数のゲーム媒体を、ゲーム又はゲームの属性、発動条件を有するスキル情報に基づいて表示の並び替え又は絞り込みを行っても良い。

20

【 0 0 6 0 】

表示領域 R 3 2 2 では、選択されたレンタルゲーム媒体の画像が表示される表示枠 R 3 2 2 a と、当該レンタルゲーム媒体のスキル情報とが表示される。このレンタルゲーム媒体は、選択画面を通じてプレイヤーにより選択された、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体である。表示枠 R 3 2 2 a 内には、レンタルゲーム媒体の属性が表示される。選択されたレンタルゲーム媒体のスキルもセンター枠のゲーム媒体と同様に発動可能である。

【 0 0 6 1 】

表示領域 R 3 2 3 では、編成されたグループの各種パラメータが表示される。各種パラメータは、グループ内のゲーム媒体の各種パラメータの合計値を含むことができる。

30

【 0 0 6 2 】

選択グループ表示領域 R 3 3 では、編成対象のグループが表示される。すなわち、本ゲームでは、複数のグループを編成可能であり、そのうちのいずれのグループであることを表示する。図 8 に示す例では、18 グループのうちの 1 つ目のグループであることを示している。なお、グループ表示領域 R 3 2 に表示された送りボタン R 3 3 1 a、R 3 3 1 b により、編成対象とするグループを変更することができる。すなわち、送りボタン R 3 3 1 a は、ひとつ前のグループを編集対象に切り替える。送りボタン R 3 3 1 b は、ひとつ後のグループを編集対象に切り替える。

【 0 0 6 3 】

ゲーム開始ボタン R 3 4 は、プレイヤーにより押下されることにより、ゲーム決定部 2 5 0 で決定されたゲームを開始するためのボタンである。1 つの例では、選択された曲に従って、編成されたグループによるライブ及びリズムゲームが開始される。

40

【 0 0 6 4 】

表示制御部 2 5 1 は、編成画面における判定されたゲーム媒体の表示を、発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させる。編成画面における判定されたゲーム媒体とは、後述の判定部 2 5 3 により、スキル情報の発動条件が満たされるか否かの判定が成されたゲーム媒体であり、編成画面におけるセンター枠のゲーム媒体、及び / 又は、レンタルゲーム媒体とすることができる。

【 0 0 6 5 】

記憶制御部 2 5 2 は、ゲーム毎又は当該ゲームの属性毎に検索設定を記憶装置に記憶さ

50

せる。記憶装置は、情報処理装置 10 の記憶装置 14 であっても良いし、サーバなどの情報処理装置 10 の外部の記憶装置であっても良い。記憶装置は、記憶装置 14 と同じ又は同等の構成を有することができる。記憶制御部 252 は、プレイヤーの ID と、検索設定画面においてプレイヤーにより決定されたゲーム又はゲームの属性と、当該検索設定画面においてプレイヤーにより決定された、発動条件を有するスキル情報とを対応付けた検索設定を記憶装置に記憶させる。この検索設定を、次回以降のゲーム媒体の選択の際に用いることができる。記憶制御部 252 は、検索設定をゲーム毎又はゲームの属性毎に上書き保存しても良いし、時系列に対応させて別途保存しても良い。

【0066】

判定部 253 は、発動条件を満たすか否かを判定する。判定部 253 は、グループを構成するゲーム媒体のスキル情報の発動条件を満たすか否かを判定する。発動条件の判定対象となるゲーム媒体は、センター枠のゲーム媒体、及び / 又は、レンタルゲーム媒体である。1つの例では、判定部 253 は、レンタルゲーム媒体のスキル情報に含まれる発動条件を記憶装置 14 から取得し、当該発動条件を満たすか否かを判定する。他の例では、判定部 253 は、センター枠のゲーム媒体のスキル情報に含まれる発動条件と、レンタルゲーム媒体のスキル情報に含まれる発動条件とを記憶装置 14 から各々取得し、各々の発動条件を満たすか否かを判定する。判定部 253 は、その判定結果を表示制御部 251 に出力する。表示制御部 251 は、判定結果に基づいて、センター枠のゲーム媒体の表示、及び / 又は、レンタルゲーム媒体の表示を、発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させる。1つの例では、表示制御部 251 は、判定結果が発動条件を満たさないものである場合、発動条件を満たさないゲーム媒体の表示をグレースアウトする。表示制御部 251 は、判定結果が発動条件を満たすものである場合、発動条件を満たすゲーム媒体の表示をグレースアウトと区別できるようにカラーで表示する。

【0067】

ゲーム媒体決定部 254 は、プレイヤー入力に基づいて、表示画面に表示された 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定する。具体的には、ゲーム媒体決定部 254 は、出力装置 13 (表示装置) に表示された選択画面又はゲーム媒体一覧画面のゲーム媒体の中からプレイヤーにより選択されたゲーム媒体を、グループを構成するゲーム媒体として決定する。このゲーム媒体は、表示枠 R321 に表示されたプレイヤー自身のゲーム媒体、及び / 又は、表示枠 R322a のレンタルゲーム媒体とすることができる。

【0068】

ゲーム実行部 255 は、決定された少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いてゲームを実行する。決定された少なくとも 1 つのゲーム媒体とは、ゲーム媒体決定部 254 により決定されたゲーム媒体である。1つの例では、当該ゲーム媒体は、グループを構成するゲーム媒体である。ゲームは、プレイヤーにより選択されたゲームである。ゲーム実行部 255 は、プレイヤーの入力に基づいて、グループ内の各ゲーム媒体のパラメータを変更することができる。また、ゲーム実行部 255 は、判定部 253 により発動条件を満たすと判定された場合、当該発動条件を有するスキル処理を実行する。スキル処理は、当該スキルのスキル効果の実行であり、例えば、所定のゲーム媒体の所定パラメータの変更である。ゲーム実行部 255 は、ゲーム実行によるゲーム結果に基づいて、プレイヤーに関連付けられたパラメータ又はゲームに用いたグループ若しくは当該グループ内の各ゲーム媒体のパラメータを変更しても良い。

【0069】

[動作]

図 9 は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 10 の動作フローチャートの一例である。ここでは、編成したグループをゲームに用いるものとし、まず、グループに含めるレンタルゲーム媒体を決定し、次いで、グループに含めるプレイヤー自身のゲーム媒体を決定するものとする。但し、レンタルゲーム媒体の決定とプレイヤー自身のゲーム媒体の決定の順序は逆であっても良い。

【0070】

10

20

30

40

50

まず、表示制御部 251 により、複数のゲームを選択可能に表示するゲーム選択画面を出力装置 13（表示装置）に表示し、ゲーム決定部 250 により、入力装置 12 を介したプレイヤーの入力に基づいて、プレイするゲームを決定する（S01：ゲームの決定）。

【0071】

次に、表示制御部 251 により、複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示する（S02：複数のゲーム媒体の表示）。例えば、表示制御部 251 は、サーバ等の外部からレンタル候補ゲーム媒体の一覧データを取得する。このレンタル候補ゲーム媒体の一覧データは、検索設定が適用されていないデータである。表示制御部 251 は、このデータに基づいて、レンタル候補のゲーム媒体を選択画面 G1 に選択可能に表示装置に表示させる。

【0072】

ここでは、入力装置 12 を介した選択画面 G1 の検索優先ボタン R12 へのプレイヤー入力により、表示制御部 251 は、検索設定画面 G2 を出力装置 13 に表示させる（S03：検索設定画面の表示）。このとき、表示制御部 251 は、前回検索設定画面 G2 で決定された検索設定を記憶装置 14 から取得し、取得した検索設定のゲーム又はゲームの属性及びスキル情報が選択された状態で検索設定画面 G2 を出力装置 13 に表示させる。

【0073】

次に、表示制御部 251 は、検索設定画面 G2 において入力装置 12 を介してプレイヤーによりゲームの属性が選択された場合、当該選択されたゲームの属性に対応する検索設定を記憶装置（例えば、記憶装置 14）から取得し、当該検索設定に基づいて、当該選択されたゲームの属性に対応する、発動条件を有するスキル情報が選択された状態に検索設定画面 G2 を表示させる（S04：スキル情報の自動選択）。1つの例では、S03 で選択されたゲームの属性と異なるゲームの属性がプレイヤーにより選択された場合、スキル情報の選択が自動的に変更される。なお、S03 で選択されたゲームの属性と同じゲームの属性がプレイヤーにより選択された場合、スキル情報の選択変更はない。但し、選択されるスキル情報は同じであるが、再度、スキル情報の選択が自動的に成されても良い。

【0074】

表示制御部 251 は、検索設定画面 G2 の決定ボタン R24 に対する入力装置 12 を介したプレイヤーによる操作によって、選択画面 G1 中の複数のゲーム媒体の表示を制御する（S05：複数のゲーム媒体の表示制御）。1つの例では、表示制御部 251 は、S03 で表示された選択画面 G1 の複数のゲーム媒体のうち、検索設定画面 G2 で選択されたスキル情報を含むゲーム媒体が上位になるように並び替えて表示させる。他の例では、表示制御部 251 は、S03 で表示された選択画面 G1 の複数のゲーム媒体のうち、検索設定画面 G2 で選択されたスキル情報を含むゲーム媒体のみを表示させる。この場合については、S03 で表示された選択画面 G1 の複数のゲーム媒体が、該当の発動条件を有するスキルを持たない場合、ゲーム媒体を選択画面 G1 に表示させなくても良い。なお、表示制御部 251 は、検索設定画面 G2 の決定ボタン R24 に対する入力装置 12 を介したプレイヤーによる操作によって、検索設定画面 G2 で選択されているゲームの属性とスキル情報とを対応付けた検索設定を生成し、記憶制御部 252 により生成された検索設定を記憶装置 14 に記憶させる。この検索設定を、次の検索設定画面 G2 の表示（S03）の際に用いられる前回の検索設定とすることができる。

【0075】

ここでは、表示制御部 251 により選択画面 G1 に表示制御されるゲーム媒体は、レンタル候補ゲーム媒体である。

【0076】

ゲーム媒体決定部 254 は、入力装置 12 を介したプレイヤー入力に基づいて、表示制御された選択画面 G1 の 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定する（S06：ゲーム媒体の決定）。具体的には、ゲーム媒体決定部 254 は、プレイヤーによる選択画面 G1 でのレンタル候補ゲーム媒体の選択により、選択されたゲーム媒体をレンタルゲーム媒体としてグループの一員とする。

【0077】

10

20

30

40

50

次に、表示制御部 251 により、編成画面 G3 を表示装置に表示させる（S07：編成画面の表示）。表示制御部 251 は、編成画面 G3 の表示枠 R321 に対してプレイヤによるタップ等の操作があった場合に、プレイヤに関連付けられた複数のゲーム媒体を選択可能に表示するゲーム媒体一覧画面を表示装置に表示させ、プレイヤによるゲーム媒体の選択に基づいて、操作された表示枠 R321 に選択されたゲーム媒体を表示させた状態で、編成画面 G3 を再度表示させる。なお、ゲーム媒体一覧画面に代えて、プレイヤに関連付けられた複数のゲーム媒体の表示を含む選択画面 G1 としても良い。この場合でも検索設定画面 G2 により、ゲーム又はゲームの属性及び／又はスキル情報の自動選択を行うことができる。全ての表示枠 R321 に選択されたゲーム媒体が表示された状態でプレイヤによるゲーム開始ボタン R34 への入力により、ゲーム媒体決定部 254 は、レンタル候補ゲーム媒体以外のゲームに用いられるゲーム媒体を決定する（S08：ゲーム媒体の決定）。すなわち、ゲーム媒体決定部 254 は、ゲームに用いるグループの編成を確定する。

【0078】

プレイヤによるゲーム開始ボタン R34 への入力に伴って、ゲーム実行部 255 は、決定された少なくとも 1 つのゲーム媒体（ここでは、確定したグループ）を用いてゲームを実行する（S09：ゲームの実行）。ゲームの実行中にプレイヤによる入力に基づいて、ゲーム媒体、グループ、プレイヤ及び／又は他のプレイヤに関連付けられたパラメータを変更することができる。このゲーム実行により、ライフなどの所定パラメータを消費し得る。ゲーム実行部 255 は、ゲーム終了に伴って、ゲーム結果画面を表示しても良い。

【0079】

〔作用・効果〕

（1）本実施形態の情報処理装置 10 は、プレイヤが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行する情報処理装置であって、複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御部 251 であって、プレイヤにより選択されたゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 以上のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御部 251 と、プレイヤ入力に基づいて、表示画面に表示された 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定部 254 と、決定された少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いてゲームを実行するゲーム実行部 255 と、を備えるようにした。

【0080】

これにより、ゲームに用いるゲーム媒体をプレイヤが選択する際、その選択の利便性を高めることができる。

【0081】

（2）表示制御部 251 は、ゲーム又は当該ゲームの属性と、複数のスキル情報とを検索項目として選択可能に含む検索設定画面を表示させ、検索設定画面においてプレイヤによりゲーム又は当該ゲームの属性が選択された場合に、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する検索設定に基づいて、当該選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に対応する、発動条件を有するスキル情報が選択された状態に表示させるようにした。

【0082】

これにより、ゲーム又は当該ゲームの属性の選択に伴い、対応するスキル情報が選択された状態となっているので、プレイヤにより選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に適した、発動条件を有するスキル情報を選択し直す必要がない。したがって、ゲーム媒体選択の利便性を高めることができる。より具体的には、従来技術によれば、プレイヤにより選択されたゲームに関わらず、検索設定画面 G2 が例えばタイプ A、スキル 1 が選択された状態になっており、プレイヤが、検索設定画面において、ゲーム又はゲームの属性と、スキル情報との各々を毎回選択し直す必要があった。これに対し、本実施形態によれば、ゲーム又は当該ゲームの属性の選択に伴い、対応するスキル情報が選択された状態となっているので、プレイヤにより選択されたゲーム又は当該ゲームの属性に適した、発動条件を有するスキル情報を選択し直す必要がない。したがって、ゲーム又はゲームの属性とい

10

20

30

40

50

ったゲーム状態と、ゲーム状態の変更条件との組み合わせに基づいて、当該ゲームをプレイするためのゲーム媒体を選択することが可能となり、ゲーム媒体選択の利便性を高めることができる。

【 0 0 8 3 】

(3) ゲーム毎又は当該ゲームの属性毎に検索設定を記憶部に記憶させる記憶制御部 2 5 2 を有するようにした。これにより、全てのゲーム又は全てのゲームの属性に対して、ゲーム媒体選択の利便性を高めることができる。

【 0 0 8 4 】

(4) 記憶制御部 2 5 2 は、プレイヤーの ID と、検索設定画面においてプレイヤーにより決定されたゲーム又はゲームの属性と、検索設定画面においてプレイヤーにより決定された発動条件を有するスキル情報とを対応付けた検索設定を記憶部に記憶させるようにした。これにより、プレイヤーが検索設定をカスタマイズすることができる。例えば、ゲーム毎又はその属性毎に、当該ゲーム又はその属性に適したスキル情報を検索設定に設定することができる。

10

【 0 0 8 5 】

(5) 表示制御部 2 5 1 が選択可能に表示させるゲーム媒体は、ゲームで用いられるグループを構成するゲーム媒体の候補とした。これにより、グループの編成においてゲーム媒体選択の利便性を高めることができる。

【 0 0 8 6 】

(6) 発動条件は、ゲーム媒体に関連付けられたスキルの発動によりゲームのゲーム状態を変更するための条件とした。具体的には、発動条件は、プレイするゲームが所定のゲームであること、プレイするゲームが所定の属性を有すること、グループが複数の属性のゲーム媒体で編成されていること、及び / 又は、プレイするゲームの属性と、グループの少なくとも 1 つのゲーム媒体の属性とが一致することを含むようにした。

20

【 0 0 8 7 】

これにより、スキル情報の発動条件が特定のゲーム、ゲームの特定の属性、及び / 又はグループの編成とリンクし、多様化した場合であっても、発動条件を含めた検索設定によりゲーム媒体を選択することができるので、ゲーム媒体の選択利便性を高めることができる。

【 0 0 8 8 】

30

(7) 表示制御部 2 5 1 が選択可能に表示させるゲーム媒体は、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含むようにした。これにより、他のプレイヤーのゲーム媒体からゲーム媒体を選択する場面において利便性を高めることができる。

【 0 0 8 9 】

(8) 情報処理装置 1 0 は、発動条件を満たすか否かを判定する判定部 2 5 3 を更に含み、表示制御部 2 5 1 は、ゲームで用いられるグループを編成する編成画面を表示させ、編成画面は、グループを構成するゲーム媒体の表示を含み、判定部 2 5 3 は、グループを構成するゲーム媒体のスキル情報の発動条件を満たすか否かを判定し、表示制御部 2 5 1 は、編成画面における判定されたゲーム媒体の表示を、発動条件を満たすか否かを区別可能に表示させるようにした。

40

【 0 0 9 0 】

これにより、プレイヤーが選択したゲーム媒体が適切なゲーム媒体であるか否かを知ることができるので、ゲーム媒体の選択利便性を高めることができる。

【 0 0 9 1 】

(9) グループは、他のプレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を含むようにした。これにより、プレイヤーが選択した他のプレイヤーのゲーム媒体であっても、当該ゲーム媒体が適切なゲーム媒体であるか否かを知ることができるので、ゲーム媒体の選択利便性を高めることができる。

【 0 0 9 2 】

[システムにより実現される実施形態]

50

図 10 は、本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示す図である。図 10 に示すように、ゲームシステム 1 は、複数の情報処理装置 10 を備える。複数の情報処理装置 10 のうち、少なくとも 1 つはサーバ 10 A であり、他の情報処理装置 10 は、各プレイヤーが使用する端末装置 10 B である。サーバ 10 A と端末装置 10 B とは、インターネットなどのネットワーク N と互いに通信可能に接続されている。なお、本実施形態のゲームシステム 1 は、サーバ - クライアントシステムを想定して説明するが、P t o P のようなサーバ 10 A を備えないシステムで構成することもできる。

【 0 0 9 3 】

端末装置 10 B 及びサーバ 10 A は、図 1 に示すものと同様のハードウェア構成を備え、端末装置 10 B は、本実施形態においてもスマートフォンとする。サーバ 10 A は、端末装置 10 B において実行可能なゲームを提供するサーバ装置であり、1 又は複数のコンピュータから構成される。

【 0 0 9 4 】

サーバ 10 A は、オンラインゲームの進行を制御するための制御用プログラム等の様々なプログラム及びゲームにおいて用いられる各種データを記憶する。

【 0 0 9 5 】

1 つの例では、サーバ 10 A は、端末装置 10 B において実行可能なゲームアプリケーションを、端末装置 10 B に提供できるように構成される。端末装置 10 B は、ダウンロードしたゲームアプリケーションを実行すると、定期的に、又は必要に応じてサーバ 10 A とデータの送受信を行い、ゲームを進行する。例えば、サーバ 10 A は、端末装置 10 B において実行されたゲームに必要な各種設定情報及び履歴情報などを記憶する。この場合、端末装置 10 B が、各部 2 1 ~ 2 5 及びゲーム制御部 2 5 内の各機能部の機能を有する。

【 0 0 9 6 】

他の例では、サーバ 10 A はウェブサーバであり、端末装置 10 B に対してゲームサービスを提供する。端末装置 10 B は、ウェブページを表示するための H T M L データをサーバ 10 A から取得し、取得した H T M L データを解析して当該ウェブページを表示する。この場合、端末装置 10 B と通信するサーバ 10 A が、ゲーム制御部 2 5 の全部又は一部の機能を有する。例えば、端末装置 10 B は、入力部 2 1 (入力装置 1 2) を介してプレイヤーによるゲーム、ゲーム媒体の選択を受け付け、これらの選択に基づいて、サーバ 10 A のゲーム決定部 2 5 0、ゲーム媒体決定部 2 5 4 により、ゲーム、ゲーム媒体を決定する。また、端末装置 10 B は、入力部 2 1 (入力装置 1 2) を介して、検索設定画面 G 2 におけるプレイヤーによるゲーム又はゲームの属性の選択をサーバ 10 A に送信する。サーバ 10 A の表示制御部 2 5 1 は、当該選択に対応する検索設定をサーバ 10 A の記憶装置 1 4 又はサーバ 10 A に接続された外部記憶装置から取得し、当該検索設定に基づいて、選択されたゲーム又はゲームの属性に対応する、発動条件を有するスキル情報が選択された状態で検索設定画面 G 2 を、端末装置 10 B の出力装置 1 3 (表示装置) 又は情報処理装置 10 に接続された外部表示装置に表示させることができる。ゲーム制御部 2 5 の全部又は一部の機能がサーバ 10 A、端末装置 10 B に分散されていても良い。

【 0 0 9 7 】

[他の実施形態]

本発明の他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現するプログラムや該プログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体とすることもできる。また他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現する方法とすることもできる。また他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現するプログラムをコンピュータに供給することができるサーバとすることもできる。また他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現する仮想マシンとすることもできる。

【 0 0 9 8 】

以上に説明した処理又は動作において、あるステップにおいて、そのステップではまだ利用することができないはずのデータを利用しているなどの処理又は動作上の矛盾が生じない限りにおいて、処理又は動作を自由に変更することができる。また以上に説明してきた各実施例は、本発明を説明するための例示であり、本発明はこれらの実施例に限定されるものではない。本発明は、その要旨を逸脱しない限り、種々の形態で実施することができる。

【 0 0 9 9 】

上記実施形態では、スキルの発動条件は、ゲームの属性及び / 又はゲーム媒体の属性を含むようにしたが、これらを必ずしも含まなくても良い。例えば、スキル 6、スキル 7 のような発動条件、スキル効果を有していても良い。

10

【 0 1 0 0 】

スキル 6 : n 秒毎、確率 m で (「発動条件 6 」 ともいう。) スキルを発動する。 n は、整数、 m は、 $0 < m < 1$ の実数である。 n や m の値を変えてスキル 6 のバリエーションを設けても良い。

【 0 1 0 1 】

スキル 7 : リズムゲームにおいてプレイヤによるゲーム媒体のアイコンの入力タイミングが良好である場合 (例えば、リズムアイコンがゲーム媒体のアイコンに重なったタイミングでプレイヤがゲーム媒体のアイコンをタップした場合 (「発動条件 7 」 ともいう。)) に、ライフなどの特定のステータスパラメータを回復させる。なお、ライフは、ライブ時にプレイヤに関連付けられた体力であり、入力タイミングを外した場合に減っていくパラメータである。

20

【 0 1 0 2 】

上記実施形態では、スキル効果が特定のゲーム媒体の特定のパラメータを上昇させるものであったが、これに限定されない。例えば、スキル 8、9 のような発動条件、スキル効果を有していても良い。

【 0 1 0 3 】

スキル 8 : グループが特定の属性のみのゲーム媒体で編成されている場合 (「発動条件 8 」 ともいう。) 、獲得スコアをアップさせる。獲得スコアは、例えばプレイヤに関連付けられる。

【 0 1 0 4 】

スキル 9 : グループが複数の属性のゲーム媒体で編成されている場合 (「発動条件 9 」 ともいう。) 、獲得スコアをアップさせる。

30

【 0 1 0 5 】

また、レースゲームを含む育成ゲームでは、ゲーム媒体のスキルの発動条件は、次のような発動条件 1 0 ~ 2 0 を有していても良い。発動条件 1 0 ~ 2 0 を満たした場合のスキル効果は、適宜設定することができる。

【 0 1 0 6 】

発動条件 1 0 : レースゲームのレースが特定の距離のレースである場合。

【 0 1 0 7 】

発動条件 1 1 : レースゲームに用いる (例えば出走する) ゲーム媒体が、特定の脚質又は作戦である場合。なお、脚質又は作戦は、逃げ、先行、差し、追込みを含むことができる。

40

【 0 1 0 8 】

発動条件 1 2 : レースゲームのレースが特定のパラメータ (例えば、季節、天候、レース場) に関連付けられている場合。

【 0 1 0 9 】

発動条件 1 3 : ゲーム媒体がレースの特定の位置 (例えば、直線、コーナー、上り坂、下り坂など) に来た場合。

【 0 1 1 0 】

発動条件 1 4 : レースが特定のレース経過 (例えば、序盤、中盤、終盤) となった場合。

50

【 0 1 1 1 】

発動条件 1 5 : ゲーム媒体が、レースのスタート位置について、特定の枠番が割り当てられた場合。

【 0 1 1 2 】

発動条件 1 6 : レースゲームに用いる (例えば出走する) 同じ脚質又は作戦のゲーム媒体が n 以上である場合。n は自然数である。

【 0 1 1 3 】

発動条件 1 7 : レースにおける人気順が所定順位以上である場合。

【 0 1 1 4 】

発動条件 1 8 : レースにおける人気順が所定順位である場合。

10

【 0 1 1 5 】

発動条件 1 9 : ゲーム媒体がレース中に掛かり状態 (スタミナが通常より消費する状態) になった場合。

【 0 1 1 6 】

発動条件 2 0 : ゲーム媒体のレース中に発動したスキル数が所定数となった場合。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 7 】

1	ゲームシステム	
1 0	情報処理装置	
1 0 A	端末装置	20
1 0 B	サーバ	
1 1	プロセッサ	
1 2	入力装置	
1 3	出力装置	
1 4	記憶装置	
1 5	通信装置	
1 6	バス	
2 1	入力部	
2 2	出力部	
2 3	記憶部	30
2 4	通信部	
2 5	ゲーム制御部	
2 5 0	ゲーム決定部	
2 5 1	表示制御部	
2 5 2	記憶制御部	
2 5 3	判定部	
2 5 4	ゲーム媒体決定部	
2 5 5	ゲーム実行部	
G 1	選択画面	
R 1 1	表示リスト	40
R 1 1 a	ゲーム媒体表示領域	
R 1 1 0	ゲーム媒体の画像	
R 1 1 1	ゲーム媒体の情報表示	
R 1 2	検索優先ボタン	
G 2	検索設定画面	
R 2 1	ゲーム又はゲームの属性の選択領域	
R 2 1 a	選択部	
R 2 2	スキル情報の選択領域	
R 2 2 a	選択部	
R 2 3	キャンセルボタン	50

- R 2 4 決定ボタン
- G 3 編成画面
- R 3 1 選択ゲーム表示領域
- R 3 2 グループ表示領域
- R 3 2 1 表示枠
- R 3 2 2 表示領域
- R 3 2 2 a 表示枠
- R 3 2 3 表示領域
- R 3 3 選択グループ表示領域
- R 3 3 1 a 送りボタン
- R 3 3 1 b 送りボタン
- R 3 4 ゲーム開始ボタン
- N ネットワーク

10

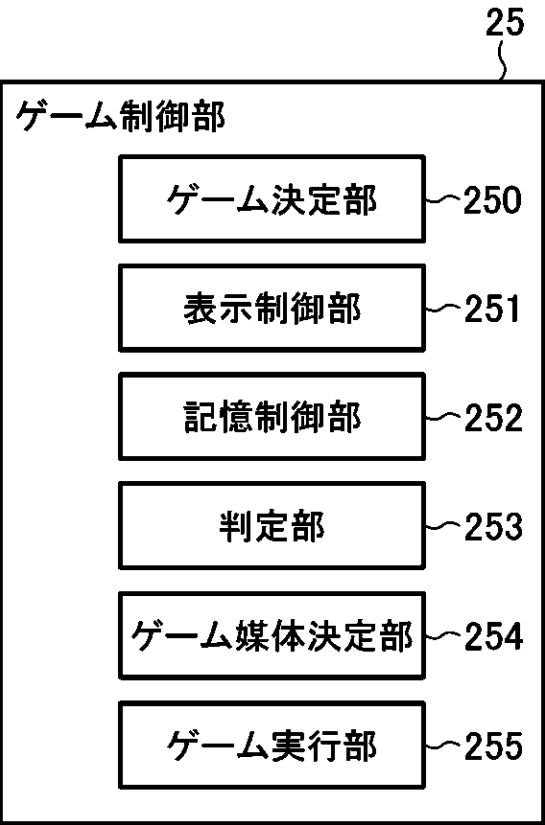
【要約】

【課題】ゲームに用いるゲーム媒体をプレイヤが選択する際、その選択の利便性を高めることのできるプログラム、情報処理装置、方法、及びシステムを提供する。

【解決手段】情報処理装置 1 0 は、プレイヤが選択したゲーム媒体を用いてプレイするゲームを実行する情報処理装置であって、複数のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御部 2 5 1 であって、プレイヤにより選択されたゲーム又は当該ゲームの属性と、発動条件を有するスキル情報とが対応付けられて予め保持された検索設定に基づいて、複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 以上のゲーム媒体を選択可能に表示画面に表示させる表示制御部 2 5 1 と、プレイヤ入力に基づいて、表示画面に表示された 1 以上のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を決定するゲーム媒体決定部 2 5 4 と、決定された少なくとも 1 つのゲーム媒体を用いてゲームを実行するゲーム実行部 2 5 5 と、を備える。

20

【選択図】図 3



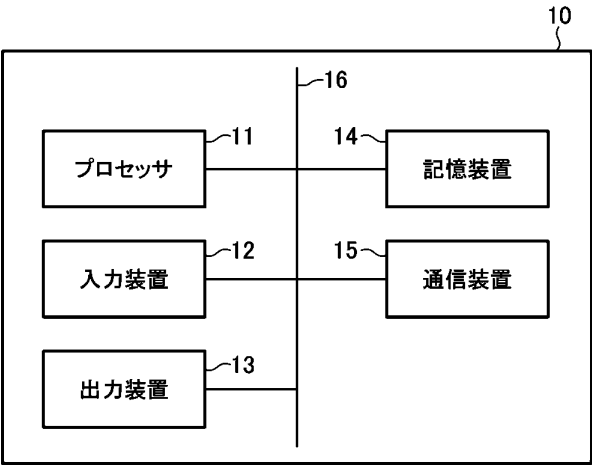
30

40

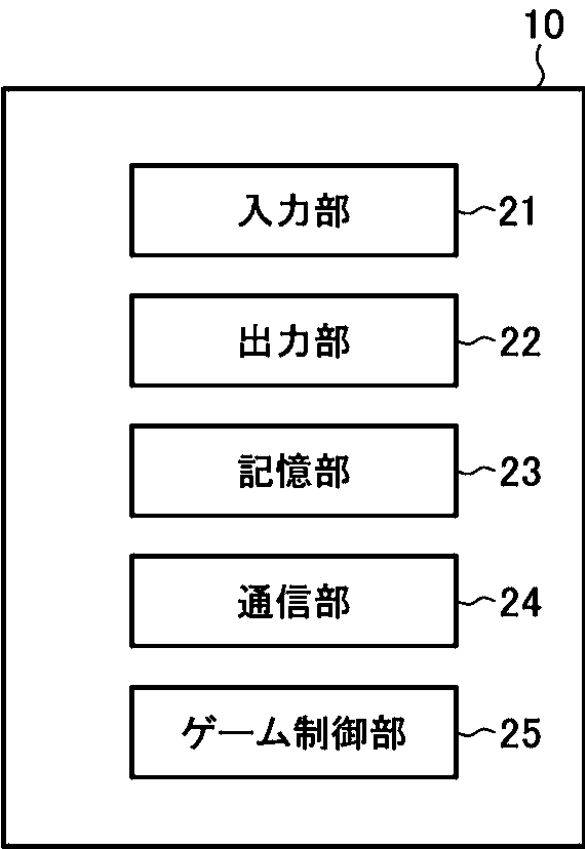
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

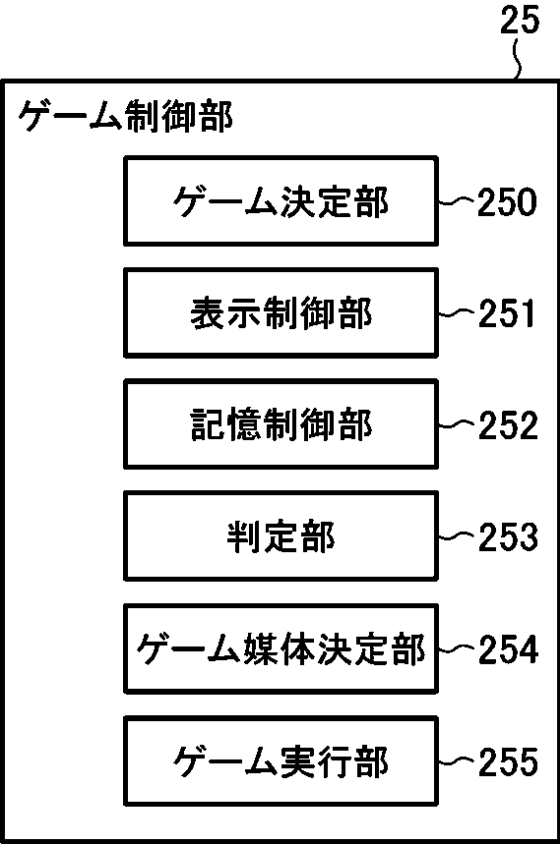
20

30

40

50

【図 3】



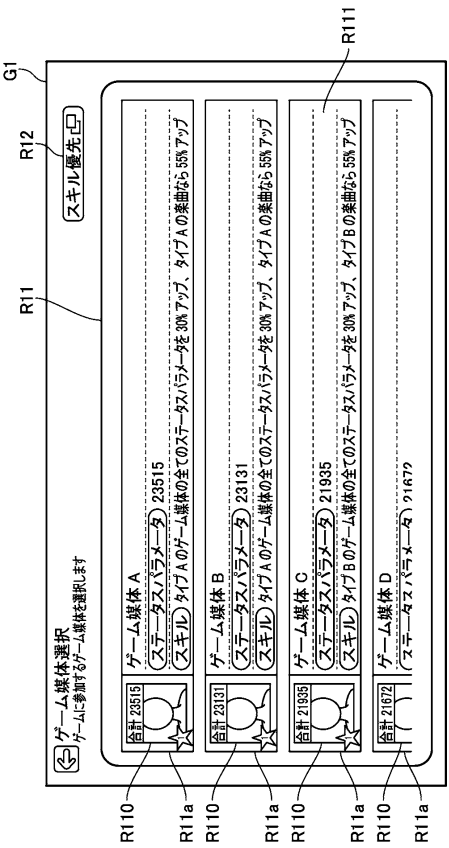
【図 4】

	ゲーム又は ゲームの属性	発動条件を有する スキル情報
検索設定 1	ゲーム 1	スキル情報 1
⋮	⋮	⋮
検索設定 n	ゲーム n	スキル情報 M
検索設定 1'	ゲーム属性 1'	スキル情報 1'
⋮	⋮	⋮
検索設定 n'	ゲーム属性 n'	スキル情報 M'

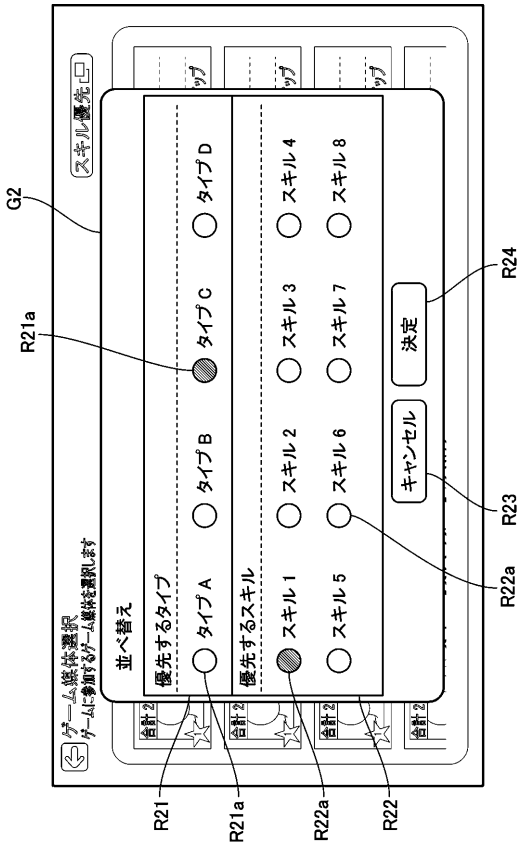
10

20

【図 5】



【図 6】

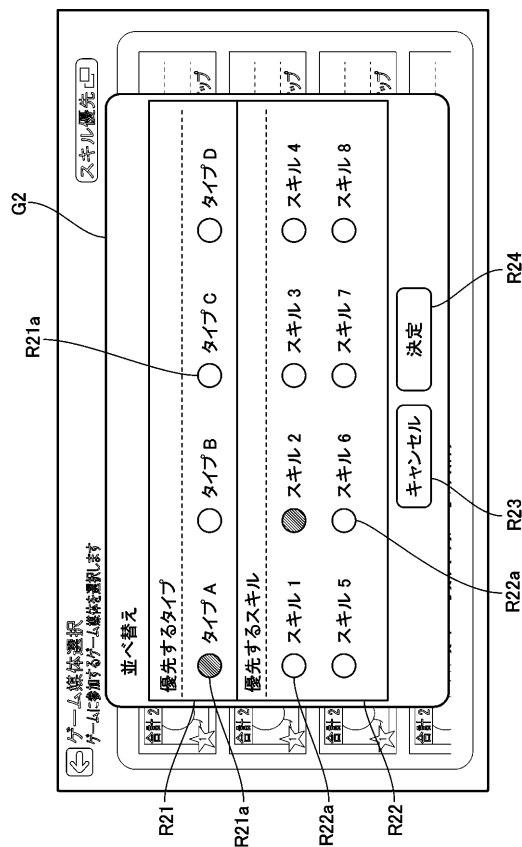


30

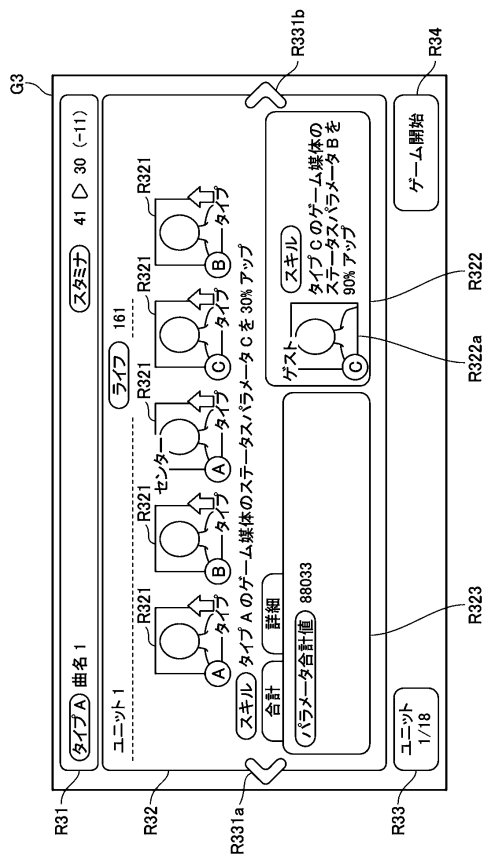
40

50

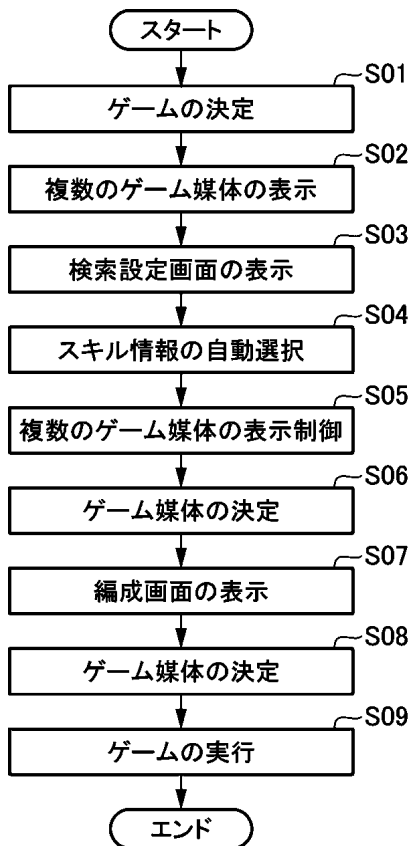
【図 7】



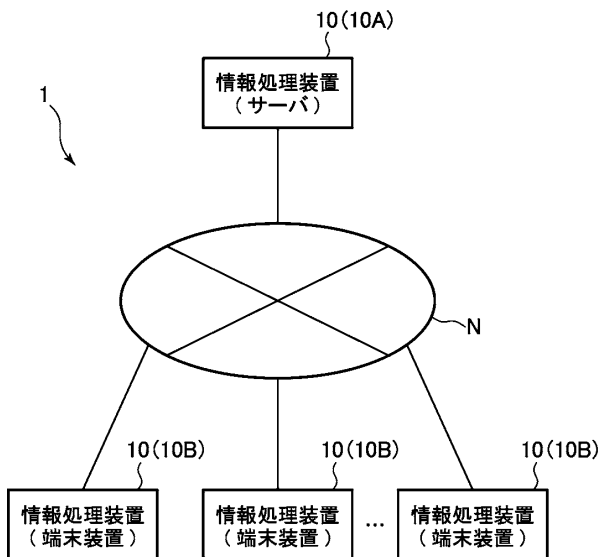
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (74)代理人 100210239
弁理士 富永 真太郎
- (72)発明者 伊藤 拓未
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 田村 賢
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 坂田 涼
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- 審査官 安田 明央
- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 9 3 7 0 0 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 0 3 5 0 6 (J P , A)
特開 2 0 2 2 - 0 8 9 2 0 2 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 2 4 4 3 4 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 3 6 2 4 6 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 0 8 9 4 1 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 2 7 1 5 1 (J P , A)
特表 2 0 2 1 - 5 1 8 1 9 7 (J P , A)
特表 2 0 2 0 - 5 0 4 6 5 3 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 6 / 1 6 3 2 7 4 (W O , A 1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4