

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7424526号  
(P7424526)

(45)発行日 令和6年1月30日(2024.1.30)

(24)登録日 令和6年1月22日(2024.1.22)

(51)国際特許分類	F I			
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 1 0	
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58		
A 6 3 F 13/825 (2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 0 0	
	A 6 3 F	13/825		

請求項の数 6 (全26頁)

(21)出願番号	特願2023-32395(P2023-32395)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
(22)出願日	令和5年3月3日(2023.3.3)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
審査請求日	令和5年4月13日(2023.4.13)	(72)発明者	市川 啓翔 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガ内
早期審査対象出願		(72)発明者	岩崎 友樹 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガ内
		(72)発明者	三浦 昂太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、  
 プレイヤが所有する第一所有コンテンツ、及び、他のプレイヤが所有する第二所有コンテンツのうち所定パラメータが最も高い一のコンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段、  
 前記上位コンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段、  
 前記プレイヤの指示に基づき、前記抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する、及び、設定された当該設定コンテンツを解除する設定手段、  
 前記設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段、  
 として機能させ、  
前記抽出手段は、前記上位コンテンツとして、前記第二所有コンテンツよりも前記第一所有コンテンツの方を多く抽出する、  
 プログラム。

【請求項2】

前記抽出手段は、前記第一所有コンテンツの全部と前記第二所有コンテンツの一部から、前記上位コンテンツを抽出する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第二所有コンテンツの一部は、当該第二所有コンテンツのうち、前記他のプレイヤーにおいて前記設定コンテンツとして設定されていないコンテンツである、

請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記他のプレイヤーは、前記プレイヤーと所定関係を構築しているプレイヤーである、

請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記制御手段は、前記設定コンテンツの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない、

請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

プレイヤーが所有する第一所有コンテンツ、及び、他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツのうち所定パラメータが最も高い一のコンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段と、

前記上位コンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段と、

前記プレイヤーの指示に基づき、前記抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する、及び、設定された当該設定コンテンツを解除する設定手段と、

前記設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段と、

を備え、

前記抽出手段は、前記上位コンテンツとして、前記第二所有コンテンツよりも前記第一所有コンテンツの方を多く抽出する、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、プレイヤーが所有するコンテンツ（例えば、キャラクタやアイテム等）を育成するゲームが知られている。この育成としては、例えば、プレイヤーが所有するコンテンツ（所有コンテンツ）の所定パラメータ（例えばレベル）を上昇させること等が挙げられる。

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、所有コンテンツのうち、互いに同一種類であるコンテンツ群をそれぞれ一括で合成して、育成に関するプレイヤーの手間を軽減する技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 6 8 9 1 9 8 7 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このようなゲームにおいて、コンテンツを育成する手間を軽減するべく、所有コンテンツのうち、所定パラメータが所定順位（例えば 3 位）のコンテンツを基準コンテンツとして、他のコンテンツ（設定コンテンツ）の所定パラメータを当該基準コンテンツの所定パラメータ（基準パラメータ）と一致させることが考えられる。しかしながら、例えば、ゲ

10

20

30

40

50

ームを始めたばかりのプレイヤーは、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合が多く、当該育成の手間を軽減するメリットを十分に享受することができなかった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受することができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーが所有する第一所有コンテンツと他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段、前記上位コンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段、前記抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段、前記設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段、として機能させる。

【0008】

また、本発明の第二態様では、前記抽出手段は、前記第一所有コンテンツの全部と前記第二所有コンテンツの一部から、前記上位コンテンツを抽出する。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記上位コンテンツは、前記第二所有コンテンツよりも前記第一所有コンテンツの方が多い。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記第二所有コンテンツの一部は、当該第二所有コンテンツのうち、前記他のプレイヤーにおいて前記設定コンテンツとして設定されていないコンテンツである。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記第二所有コンテンツの一部は、前記第二所有コンテンツのうち所定パラメータが最も高い一のコンテンツである。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記他のプレイヤーは、前記プレイヤーと所定関係を構築しているプレイヤーである。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記制御手段は、前記設定コンテンツの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

【0014】

また、本発明の第八態様に係る情報処理装置は、プレイヤーが所有する第一所有コンテンツと他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段と、前記上位コンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段と、前記抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段と、前記設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段と、を備える。

【発明の効果】

【0015】

【0016】

本発明によれば、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】 第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ブロック図である。

【 図 2 】 サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 図 3 】 図 1 に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【 図 4 】 サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【 図 5 】 第一実施形態において設定キャラクタを設定する設定画面の一例を示す図である。

【 図 6 】 第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、設定キャラクタの所定パラメータを基準パラメータと一致（関係）させる一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 第一実施形態において育成対象キャラクタを示す画像を含む育成画面の一例を示す図である。

10

【 図 8 】 第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、設定キャラクタを設定する一例を示すフローチャートである。

【 図 9 】 第二実施形態において設定キャラクタを設定する設定画面の一例を示す図である。

【 図 1 0 】 第二実施形態において設定キャラクタを指定する一覧画面の一例を示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 8 】

以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

20

【 0 0 1 9 】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【 0 0 2 0 】

< 全体構成 >

図 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示すブロック図である。

【 0 0 2 1 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 1 0 と、一又は複数の端末装置 1 2 と、を備える。これらのサーバ装置 1 0 と端末装置 1 2 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク N T を介して通信可能に接続されている。

30

【 0 0 2 2 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤに提供する。

【 0 0 2 3 】

各端末装置 1 2 は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 1 2 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

40

【 0 0 2 4 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 0 0 2 5 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2 8 と、を備える。制御装置 2 0 は、CPU ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 2 2 及びメモリ 2 4 を主に備えて構成される。

50

## 【 0 0 2 6 】

制御装置 2 0 では、CPU 2 2 がメモリ 2 4 或いは記憶装置 2 8 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

## 【 0 0 2 7 】

通信装置 2 6 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 2 6 は、例えば、端末装置 1 2 との間で各種の情報を送受信する。

## 【 0 0 2 8 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

10

## 【 0 0 2 9 】

なお、サーバ装置 1 0 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 1 0 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク N T 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 1 0 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 1 0 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 1 2 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 1 0 と同様の構成を備えることができる。

20

## 【 0 0 3 0 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

## 【 0 0 3 1 】

図 3 に示すように、端末装置 1 2 は、主制御部 3 0 と、タッチパネル（タッチスクリーン）3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、を備える。

## 【 0 0 3 2 】

主制御部 3 0 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 3 0 には、表示入力装置としてのタッチパネル 3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、に接続されている。そして、主制御部 3 0 は、これら接続先を制御する機能を有する。

30

## 【 0 0 3 3 】

タッチパネル 3 2 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 3 2 A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 3 2 B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

## 【 0 0 3 4 】

カメラ 3 4 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 4 0 に保存する機能を有する。

40

## 【 0 0 3 5 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

## 【 0 0 3 6 】

無線 LAN 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A を介して、通信ネットワーク N T と接続し、当該通信ネットワーク N T に接続されているサーバ装置 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

## 【 0 0 3 7 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されてい

50

る。なお、プレイデータは、サーバ装置 10 に記憶されてもよい。

【0038】

スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0039】

<ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、コンテンツの一例としてのキャラクタを獲得可能な抽選ゲームやクエスト、当該コンテンツ（キャラクタ）を育成する育成ゲーム等が含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。また、このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

【0040】

第一実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する実行要求（指示）により、抽選対象である抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から抽選（ランダムに選択）された一又は複数のキャラクタ（コンテンツ）をプレイヤーに提供するゲームである。この抽選ゲームは、プレイヤーが所有するゲーム通貨の消費に基づいて実行される。

このゲーム通貨は、例えば、有償通貨や無償通貨を含む。有償通貨は、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、電子マネー、暗号資産等の支払いに基づいてプレイヤーに付与される有償コンテンツである。有償通貨としては、例えば、課金アイテム（有償アイテム）や、課金コイン（有償コイン）、課金ポイント（有償ポイント）等が挙げられる。例えば、第一実施形態に係るゲームでは、課金アイテムは、150円で1個購入することができる。一方、無償通貨は、ゲーム実行によってプレイヤーに付与される無償コンテンツである。無償通貨としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）、非課金コイン（無償コイン）、非課金ポイント（無償ポイント）等が挙げられる。このゲーム実行としては、プレイヤーによるゲームのログインや、クエストのクリア等が挙げられる。無償通貨は、各種ゲームにおいて、有償通貨と区別なく消費することが可能である。例えば、或る抽選ゲームでは、課金アイテムと非課金アイテムとを区別なく消費可能である。なお、別の抽選ゲームでは、課金アイテムのみ消費可能としてもよい。

【0041】

また、第一実施形態に係るクエストは、プレイヤーから指定されたクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤーの所有キャラクタにより編成されるデッキ（パーティ）と、登場する敵キャラクタ（ボスキャラクタを含む）とを対戦させるゲームである。

例えば、プレイヤーは、クエストで使用するデッキを予め編成するための編成メニューにおいて、所有キャラクタから所定数（例えば5）又は所定数以下のキャラクタを任意に選択することにより、クエストに使用するデッキを編成することができる。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、クリア報酬を獲得することができる。このクリアとしては、例えば、クエストに登場する全ての敵キャラクタを討伐したこと（ヒットポイントを0以下にしたこと）や、クエストの最後に登場するボスキャラクタを討伐したこと等が挙げられる。

【0042】

第一実施形態に係る育成ゲームは、所有キャラクタ（所有コンテンツ）の中からプレイヤーが指定したキャラクタを育成対象キャラクタ（育成対象コンテンツ）として、プレイヤーが所有するコスト（素材コンテンツ）を消費して、当該育成対象キャラクタを強化又は進化させるゲームである。このコスト（素材コンテンツ）としては、キャラクタ（素材キャラクタ）や、素材アイテム（強化アイテム）、コイン、ゲーム通貨等が挙げられる。また、このコストは、クエストのクリア報酬や、ゲームのログインボーナス、ゲーム内ショップでの購入等によって獲得することができる。

【0043】

第一実施形態に係る育成ゲームでは、第一キャラクタ合成として、育成対象キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）毎に予め定められたコストを消費することにより、当該育成対象キャラクタの所定パラメータを上昇（変化）させる強化合成を行う。この予め

10

20

30

40

50

関連付けられたコストとしては、例えば、素材アイテムやコイン等が挙げられる。

例えば、プレイヤーは、キャラクタ強化メニューにおいて、所有キャラクター一覧の中から一のキャラクタを指定することにより、当該一のキャラクタを育成対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）とすることができる。プレイヤーは、この育成対象キャラクタを指定することによって、当該育成対象キャラクタを示す画像を含む育成画面において、当該育成対象キャラクタの所定パラメータを上昇させる要求（強化指示）を行うことができる。

【0044】

また、第一実施形態に係る育成ゲームでは、第二キャラクタ合成として、育成対象キャラクタに予め関連付けられたコストを消費することにより、育成対象キャラクタを進化させる進化合成を行う。この予め関連付けられたコストとしては、例えば、育成対象キャラクタと同じ名称のキャラクタ（同一種類のキャラクタ）や、育成対象キャラクタと同じ属性のキャラクタ等が挙げられる。育成対象キャラクタの進化としては、育成対象キャラクタのレアリティが上昇することや、育成対象キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）の上限値が上昇すること等が挙げられる。

10

例えば、プレイヤーは、キャラクタ進化メニューにおいて、所有キャラクター一覧の中から一のキャラクタを指定することにより、当該一のキャラクタを育成対象キャラクタ（進化対象キャラクタ）とすることができる。プレイヤーは、この育成対象キャラクタを指定することによって、当該育成対象キャラクタを進化させる要求（進化指示）を行うことができる。

【0045】

また、第一実施形態に係る育成ゲームでは、後述する設定キャラクタ（設定コンテンツ）の所定パラメータは、後述する基準キャラクタ（基準コンテンツ）の所定パラメータと自動的に一致（連係）するため、当該設定キャラクタを育成対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）として指定することはできない。すなわち、プレイヤーは、キャラクタ強化メニューにおいて、所有キャラクター一覧の中から設定キャラクタを指定することができない。

20

例えば、プレイヤーは、設定キャラクタの所定パラメータを上昇させたい場合、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させるか、設定画面において当該設定キャラクタの設定を解除してから育成対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）に指定しなければならない。

【0046】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

30

【0047】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、抽出手段52と、特定手段54と、設定手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。なお、これらの機能的構成の全部又は一部は、端末装置12に設けられてもよい。

【0048】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、クエスト情報50C等を記憶する機能を有する。

【0049】

40

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所有コンテンツ情報、基準キャラクタ情報、設定キャラクタ情報、設定可能数、フレンド情報等を含む。

【0050】

プレイヤーランクは、例えば、プレイヤーがプレイヤー経験値を取得した場合に上昇する。

【0051】

所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や、所有アイテム情報等を含む。

【0052】

所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有している所有キャラクタ毎に、所有キャラクタ

50

IDと対応付けて記憶されている。この所有キャラクタIDは、例えば、プレイヤーがキャラクタを獲得（所有）する毎に割り振られる。例えば、所有キャラクタIDは、プレイヤーによる獲得が新しいほど、高い数値を含む。また、例えば、所有キャラクタIDは、同一種類のキャラクタであっても、それぞれ異なる数値を含む。所有キャラクタ情報は、例えば、キャラクタのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。能力パラメータとしては、例えば、レベルや、ヒットポイント、攻撃力、防御力等が挙げられる。第一実施形態では、例えば、育成ゲームによってキャラクタのレベルが上昇すると、当該キャラクタのヒットポイントや攻撃力、防御力等が上昇する。

**【0053】**

所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各種アイテムのアイテムIDや数量を含む。このアイテムとしては、ゲーム通貨（例えば課金アイテムや非課金アイテム）や、素材アイテム、コイン、武器アイテム、防具アイテム等が挙げられる。

10

**【0054】**

基準キャラクタ情報は、基準キャラクタの所有キャラクタIDを含む。この基準キャラクタは、例えば、所有キャラクタのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が上から所定順位（例えば3位）のキャラクタである。

**【0055】**

設定キャラクタ情報は、設定キャラクタそれぞれの所有キャラクタIDと、設定キャラクタそれぞれの設定前の所定パラメータ（例えばレベル）を含む。この設定キャラクタは、例えば、プレイヤーの所有キャラクタのうち、当該プレイヤーによって予め設定（選択）された一又は複数のキャラクタである。

20

**【0056】**

設定可能数は、プレイヤーが設定キャラクタとして設定可能なキャラクタ数（コンテンツ数）を含む。この設定可能数は、例えば、プレイヤーのランクが上昇することや、プレイヤーがゲーム通貨を消費することによって増加する。

**【0057】**

フレンド情報は、プレイヤーとフレンド関係を構築しているプレイヤーのプレイヤーIDや、上限数を含む。上限数は、プレイヤーがフレンドとして登録可能なプレイヤー数を含む。

**【0058】**

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名称や画像（キャラクタ画像やアイコン画像）、能力情報、必要コスト、レアリティ等を含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新によって随時更新される。

30

**【0059】**

能力情報は、能力パラメータ（レベルやヒットポイント等）の初期値と上限値、スキル等を含む。スキルは、クエストにおいて味方キャラクタのヒットポイントを回復したり、敵キャラクタに大ダメージを与えたりする能力を含む。

**【0060】**

必要コストは、キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）を上昇させるために必要な素材コンテンツの種類と数量を含む。この必要コストは、例えば、所定パラメータ（レベル）毎に、予め定められている。例えば、キャラクタがスキルを習得する所定パラメータ（レベル）に達する際に必要なコストは、通常よりも素材コンテンツの種類や数量が多く定められている。

40

**【0061】**

レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば、星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータ（例えば、レベルの上限値）やスキル等が設定されている。

**【0062】**

クエスト情報50Cは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Cは、クエストの名称や難易度、敵キャラクタ情報、クリ

50

ア報酬情報等を含む。

【 0 0 6 3 】

難易度は、例えば 1 から 6 までの数値を含む。難易度は、例えば、数値が高いほどクリアが困難であることを示す。

【 0 0 6 4 】

敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタ ID や、能力パラメータを含む。

【 0 0 6 5 】

クリア報酬情報は、クエストのクリア時に獲得可能なクリア報酬を含む。このクリア報酬としては、ゲーム通貨（非課金アイテム）や、キャラクタ（素材キャラクタ）、素材アイテム、プレイヤー経験値、武器アイテム、防具アイテム等が挙げられる。クリア報酬は、例えば、難易度の高いクエストであるほど、獲得量が多くなる。

10

【 0 0 6 6 】

抽出手段 5 2 は、所定数のキャラクタ（コンテンツ）を抽出する機能手段である。第一実施形態では、抽出手段 5 2 は、プレイヤーが所有する第一所有キャラクタ（第一所有コンテンツ）と他のプレイヤーが所有する第二所有キャラクタ（第二所有コンテンツ）から、所定パラメータが高い順に所定数のキャラクタ（コンテンツ）を上位キャラクタ（上位コンテンツ）として抽出する。所定数としては、例えば、3 体が挙げられる。言い換えれば、抽出手段 5 2 は、第一所有キャラクタと第二所有キャラクタのうち、所定パラメータが上から所定順位（例えば 3 位）までのキャラクタを上位キャラクタ（上位コンテンツ）として抽出する。例えば、抽出手段 5 2 は、所定数のキャラクタを抽出する際において、所定パラメータが同じキャラクタが複数存在する場合、当該複数存在するキャラクタの中から所有キャラクタ ID に含まれる数値が最も高い（獲得日時が最も遅い）キャラクタを優先して抽出する。

20

他のプレイヤーとしては、例えば、プレイヤーと所定関係（例えばフレンド関係）を構築しているプレイヤー（例えばフレンドプレイヤー）が挙げられる。以下、第二所有キャラクタをフレンドキャラクタと称することがある。

【 0 0 6 7 】

また、抽出手段 5 2 は、プレイヤーが所有する第一所有キャラクタの全部と他のプレイヤーが所有する第二所有キャラクタ（フレンドキャラクタ）の一部から、上位キャラクタを抽出する。例えば、上位キャラクタは、第二所有キャラクタ（フレンドキャラクタ）よりも第一所有キャラクタの方が多い。具体的には、抽出手段 5 2 は、上位キャラクタの半数以上（例えば 2 体以上）を第一所有キャラクタから抽出し、上位キャラクタの残り（例えば 1 体）を第二所有キャラクタから抽出する。

30

この第二所有キャラクタの一部としては、例えば、他のプレイヤーが所有する一のキャラクタが挙げられる。例えば、第二所有キャラクタの一部は、第二所有キャラクタのうち所定パラメータが最も高い一のキャラクタである。なお、プレイヤーが複数のプレイヤーと所定関係（フレンド関係）を構築している場合、例えば、第二所有キャラクタの一部は、当該複数のプレイヤーの所有キャラクタのうち、所定パラメータが最も高い一のキャラクタである。なお、第二所有キャラクタの一部は、当該第二所有キャラクタのうち、他のプレイヤーにおいて設定キャラクタとして設定されていないキャラクタ（基準キャラクタの所定パラメータと一致していないキャラクタ）である。

40

【 0 0 6 8 】

また、抽出手段 5 2 は、所定タイミングにおいて、所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）を抽出する。この所定タイミングとしては、第一所有キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）が変動したタイミングや、プレイヤーがキャラクタを獲得（所有）したタイミング、第一所有キャラクタが売却（リリース）されたタイミング、第一所有キャラクタが素材キャラクタとして消費されたタイミング、他のプレイヤーとフレンド関係が構築されたタイミング等が挙げられる。

【 0 0 6 9 】

50

また、抽出手段 5 2 は、既に設定キャラクタに設定されているキャラクタの設定前の所定パラメータが上から所定順位に入る場合、設定手段 5 6 によって当該設定キャラクタの設定を自動的に解除させて、当該キャラクタを抽出してもよい。

**【 0 0 7 0 】**

特定手段 5 4 は、所定タイミングにおいて抽出手段 5 2 によって抽出された所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）のうち、一のキャラクタを基準キャラクタとして特定する機能手段である。第一実施形態では、特定手段 5 4 は、抽出手段 5 2 によって抽出された所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）のうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクタを基準キャラクタとして特定する。例えば、特定手段 5 4 は、抽出された所定数のキャラクタのうち、所定パラメータが最も低いキャラクタが複数存在する場合、当該複数存在するキャラクタの中から所有キャラクタ ID に含まれる数値が最も高い（獲得日時が最も遅い）キャラクタを基準キャラクタとして特定する。続いて、特定手段 5 4 は、特定した基準キャラクタの所有キャラクタ ID を、プレイヤー情報 5 0 A の基準キャラクタ情報に格納する。

10

言い換えれば、特定手段 5 4 は、プレイヤーが所有する第一所有キャラクタと他のプレイヤーが所有する第二所有キャラクタのうち、所定パラメータが上から所定順位（例えば 3 位）のキャラクタを基準キャラクタとして特定する。

**【 0 0 7 1 】**

設定手段 5 6 は、キャラクタを設定キャラクタとして設定する機能手段である。第一実施形態では、設定手段 5 6 は、抽出手段 5 2 によって上位キャラクタとして抽出されなかった第一所有キャラクタの一部又は全部を設定キャラクタとして設定する。例えば、設定手段 5 6 は、設定画面において、抽出手段 5 2 によって抽出されなかった第一所有キャラクタのうち、プレイヤーによって指定された一又は複数のキャラクタを設定キャラクタとして設定する。すなわち、設定手段 5 6 は、抽出手段 5 2 によって抽出された上位キャラクタを除いた第一所有キャラクタから、プレイヤーによって指定された一又は複数のキャラクタを設定キャラクタとして設定する。続いて、設定手段 5 6 は、設定した設定キャラクタの所有キャラクタ ID を、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報に格納する。

20

**【 0 0 7 2 】**

また、設定手段 5 6 は、設定画面において、プレイヤーから設定キャラクタの設定を解除する指示（例えば、設定解除ボタンの押下）に応じて、当該設定キャラクタの設定を解除する。例えば、設定手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報を参照して、当該設定キャラクタの所定パラメータを設定前の所定パラメータに戻す（例えば下降させる）。続いて、設定手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報から、当該設定を解除したキャラクタの情報を削除する。

30

**【 0 0 7 3 】**

図 5 は、第一実施形態において設定キャラクタを設定する設定画面 6 0 の一例を示す図である。例えば、設定画面 6 0 は、プレイヤーによってキャラクタ設定メニューが選択されたことにより表示される。

**【 0 0 7 4 】**

図 5 に示すように、設定画面 6 0 は、上位キャラクタ情報領域 6 2 と、設定キャラクタ情報領域 6 4 と、設定キャラクタ追加ボタン 6 5 と、設定可能数追加ボタン 6 6 と、設定解除ボタン 6 8 と、戻るボタン 6 9 と、が設けられている。

40

上位キャラクタ情報領域 6 2 には、プレイヤーが所有する第一所有キャラクタと他のプレイヤー（例えばフレンドプレイヤー）が所有する第二所有キャラクタのうち、所定パラメータ（レベル）が上位（1 位～3 位）のキャラクタ（上位キャラクタ）を示す画像や、上位キャラクタそれぞれの所定パラメータ（レベル）等が表されている。例えば、他のプレイヤーが所有する第二所有キャラクタには、マーク M 1 が付されている。また、基準キャラクタには、マーク M 2 が付されている。

設定キャラクタ情報領域 6 4 には、第一所有キャラクタのうち、プレイヤーが設定キャラクタとして設定したキャラクタを示す画像や、基準キャラクタの所定パラメータと一致さ

50

せた設定キャラクタの所定パラメータ等が表されている。なお、設定キャラクタ情報領域 64 には、設定キャラクタそれぞれの設定前の所定パラメータが表されていてよい。

設定キャラクタ追加ボタン 65 は、第一所有キャラクタのうち、上位キャラクタを除いたキャラクタから、新たに設定キャラクタを追加する指示を行うためのボタンである。

設定可能数追加ボタン 66 は、設定キャラクタの設定可能数を 1 つ追加する追加指示を行うためのボタンである。この追加指示には、例えば、ゲーム通貨の消費が必要となる。

設定解除ボタン 68 は、対応する設定キャラクタそれぞれの設定を解除する指示を行うためのボタンである。例えば、設定解除ボタン 68 は、プレイヤーによって押下されると、対応する設定キャラクタが示されていた画像が設定キャラクタ追加ボタン 65 に変更される。

10

戻るボタン 69 は、メインメニュー画面に戻る（遷移させる）指示を行うためのボタンである。

#### 【0075】

図 4 に戻って、制御手段 58 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 58 は、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと一致させる。以下、基準キャラクタの所定パラメータを、基準パラメータ（基準レベル）という。例えば、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50A の所有キャラクタ情報や、設定キャラクタ情報、基準キャラクタ情報を参照して、一又は複数の設定キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）を基準パラメータ（基準レベル）と一致（連係）させる。ここで、制御手段 58 は、設定キャラクタの所定パラメータを基準パラメータと一致させる際に、プレイヤーに対応付けられた（プレイヤーが所有する）コストを消費しない。言い換えれば、制御手段 58 は、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと自動的に一致させる。

20

#### 【0076】

また、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50A の設定可能数を管理する。例えば、制御手段 58 は、プレイヤーランクが上昇したことや、プレイヤーがゲーム通貨を消費したことによって、設定可能数を上昇（増加）させる。

#### 【0077】

<処理の流れ>

図 6 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、設定キャラクタの所定パラメータを基準パラメータと一致（連係）させる一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、プレイヤーがキャラクタ強化メニューにおいて、所有キャラクター一覧の中から一のキャラクタを育成対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）として指定したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

30

#### 【0078】

（ステップ S P 10）

制御手段 58 は、育成対象キャラクタを示す画像を含む育成画面をタッチパネル 32 に表示させる。例えば、この育成対象キャラクタは、基準キャラクタである。

#### 【0079】

図 7 は、第一実施形態において育成対象キャラクタを示す画像を含む育成画面 70 の一例を示す図である。

40

#### 【0080】

図 7 に示すように、育成画面 70 は、育成対象キャラクタ情報領域 72 と、コスト情報領域 74 と、キャンセルボタン 76 と、強化ボタン 78 と、が設けられている。

育成対象キャラクタ情報領域 72 には、育成対象キャラクタを示す画像や、所定パラメータ（レベル）を含む能力パラメータ等が表されている。

コスト情報領域 74 には、育成対象キャラクタの所定パラメータ（レベル）を 1 つ上昇させるために必要なコスト（素材コンテンツ）や、プレイヤーが所有しているコストが表されている。

50

キャンセルボタン76は、所有キャラクター一覧の画面に戻る指示を行うためのボタンである。

強化ボタン78は、育成対象キャラクターの所定パラメータ（レベル）を上昇させる指示を行うためのボタンである。例えば、プレイヤーは、強化ボタン78を押下する毎に、育成対象キャラクターの所定パラメータを1ずつ上昇させることができる。なお、この強化ボタン78は、育成対象キャラクターの所定パラメータが上限値よりも低い場合であって、かつ、プレイヤーがコストを所有している場合に指示が可能となる。また、この強化ボタン78は、育成対象キャラクターの所定パラメータが上限値である場合、例えば、当該育成対象キャラクターを進化させる画面に遷移させる指示を行うためのボタンに置き換わる。

【0081】

図6に戻って、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

【0082】

（ステップSP12）

制御手段58は、プレイヤーによって強化指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段58は、育成画面において強化ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP14の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが押下された場合には、処理は、図6に示す一連の処理を終了する。

【0083】

（ステップSP14）

制御手段58は、プレイヤーが所有するコスト（素材コンテンツ）を消費して、育成対象キャラクターの所定パラメータ（例えばレベル）を1上昇させる強化合成を行う。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

【0084】

（ステップSP16）

抽出手段52は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクター情報やフレンド情報等を参照して、プレイヤーが所有する第一所有キャラクターと、当該プレイヤーのフレンドプレイヤー（他のプレイヤー）が所有する第二所有キャラクターから、所定パラメータ（例えばレベル）が高いキャラクターを所定数（例えば3体）抽出する。例えば、抽出手段52は、第一所有キャラクターからは2体のキャラクター（キャラクターBとキャラクターC）を抽出し、第二所有キャラクターからは1体のキャラクター（キャラクターA）を抽出する。なお、抽出手段52は、プレイヤーが複数のプレイヤーと所定関係（フレンド関係）を構築している場合、当該複数のプレイヤーの所有キャラクターのうち、所定パラメータが最も高いキャラクターを抽出する。そして、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

【0085】

（ステップSP18）

特定手段54は、ステップSP16において抽出された所定数のキャラクターのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクターを基準キャラクターとして特定する。例えば、特定手段54は、所定パラメータが60であるキャラクターCを基準キャラクターとして特定する。そして、処理は、ステップSP20の処理に移行する。

【0086】

（ステップSP20）

特定手段54は、ステップSP18において特定した基準キャラクター（キャラクターC）の所有キャラクターIDを、プレイヤー情報50Aの基準キャラクター情報に格納する。そして、処理は、ステップSP22の処理に移行する。

【0087】

（ステップSP22）

制御手段58は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクター情報や、設定キャラクター情報、基準キャラクター情報を参照して、設定キャラクターそれぞれの所定パラメータ（例えばレベル）を基準キャラクターの所定パラメータと一致（連係）させる。例えば、制御手段58は

10

20

30

40

50

、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタ（キャラクタC）の所定パラメータ（基準パラメータ）である60として、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップSP10の処理に移行する。

【0088】

<効果>

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーが所有する第一所有コンテンツと他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段52、上位コンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段54、抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段56、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段58、として機能させる。

10

【0089】

この構成によれば、プレイヤーは、他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツを上位コンテンツに含めることができるため、基準コンテンツの所定パラメータを高くすることができる。これにより、プレイヤーは、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受することができる。また、プレイヤー同士の交流を促すことができ、もってプレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0090】

また、第一実施形態では、抽出手段52は、第一所有コンテンツの全部と第二所有コンテンツの一部から、上位コンテンツを抽出する。

20

【0091】

この構成によれば、上位コンテンツに含まれる第二所有コンテンツは、当該第二所有コンテンツの一部に限られるため、ゲームバランスを崩すことなく、プレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0092】

また、第一実施形態では、上位コンテンツは、第二所有コンテンツよりも第一所有コンテンツの方が多い。

【0093】

この構成によれば、上位コンテンツは、第二所有コンテンツよりも第一所有コンテンツの方が多いため、ゲームバランスを崩すことなく、プレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

30

【0094】

また、第一実施形態では、第二所有コンテンツの一部は、当該第二所有コンテンツのうち、他のプレイヤーにおいて設定コンテンツとして設定されていないコンテンツである。

【0095】

この構成によれば、他のプレイヤーが設定コンテンツとして設定していないコンテンツが上位コンテンツに含まれるため、各プレイヤーにコンテンツを育成する興味を与えることができる。

40

【0096】

また、第一実施形態では、第二所有コンテンツの一部は、第二所有コンテンツのうち所定パラメータが最も高い一のコンテンツである。

【0097】

この構成によれば、プレイヤーは、所定パラメータが最も高い第二所有コンテンツを上位コンテンツに含めることができるため、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受することができる。

【0098】

また、第一実施形態では、他のプレイヤーは、プレイヤーと所定関係を構築しているプレイ

50

ヤである。

【 0 0 9 9 】

この構成によれば、プレイヤは、所定関係を構築している他のプレイヤが所有する第二所有コンテンツを上位コンテンツに含めることができるため、プレイヤに所定関係の構築を促すことができ、もってプレイヤにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 0 0 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、設定コンテンツの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

【 0 1 0 1 】

この構成によれば、プレイヤは、設定コンテンツを育成するためのコストを入手する手間を削減することができ、もってプレイヤにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 0 2 】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【 0 1 0 3 】

第二実施形態では、設定手段 5 6 が他のプレイヤが所有する第二所有キャラクタを設定キャラクタとして設定する点などで第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステム 1 の構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の構成及び機能と同様である。

【 0 1 0 4 】

第二実施形態では、抽出手段 5 2 は、プレイヤが所有する第一所有キャラクタから、所定パラメータが高い順に所定数のキャラクタを上位キャラクタとして抽出する。

【 0 1 0 5 】

第二実施形態では、設定手段 5 6 は、抽出手段 5 2 によって上位キャラクタとして抽出されなかった第一所有キャラクタの一部又は全部と、他のプレイヤが所有する第二所有キャラクタの一部を設定キャラクタとして設定する。この他のプレイヤは、例えば、プレイヤと所定関係（フレンド関係）を構築しているプレイヤ（フレンドプレイヤ）である。例えば、設定手段 5 6 は、プレイヤからの指定によって、当該プレイヤが所有する第一所有キャラクタ（上位キャラクタ以外）と、フレンドプレイヤ（他のプレイヤ）が所有する第二所有キャラクタを設定キャラクタとして設定する。例えば、設定手段 5 6 は、一又は複数のフレンドプレイヤ（他のプレイヤ）がプレイヤに設定を依頼したキャラクタのうち、当該プレイヤによって指定されたキャラクタを設定キャラクタとして設定する。例えば、各プレイヤは、所有キャラクタの一部（例えば、1 体のキャラクタ）をフレンドプレイヤに対して設定依頼することができる。

また、例えば、プレイヤが指定可能な設定キャラクタの数は、プレイヤ情報 5 0 A の設定可能数以下の数である。なお、設定手段 5 6 は、第一所有キャラクタのみを設定キャラクタとして設定してもよいし、第二所有キャラクタのみを設定キャラクタとして設定してもよい。

【 0 1 0 6 】

また、設定手段 5 6 は、フレンドプレイヤ（他のプレイヤ）が所有する第二所有キャラクタのうち、所定パラメータが高いキャラクタ（例えば上位キャラクタ）以外のキャラクタを設定キャラクタとして設定する。

【 0 1 0 7 】

また、設定手段 5 6 は、フレンドプレイヤが所有する第二所有キャラクタが設定キャラクタに設定された場合、当該設定から所定期間（例えば 2 日間）に渡って、当該設定の解除を禁止する。

【 0 1 0 8 】

第二実施形態では、制御手段 5 8 は、設定キャラクタに第二所有キャラクタが含まれる

10

20

30

40

50

場合に、プレイヤーに報酬を付与する。この報酬としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）や、キャラクタ（素材キャラクタ）、素材アイテム、武器アイテム、防具アイテム等が挙げられる。

【0109】

例えば、報酬は、設定キャラクタに第二所有キャラクタが多く含まれるほど、数量が多くなる。例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして1体設定した場合、プレイヤーに非課金アイテム（無償アイテム）を10個付与する。また、例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして5体設定した場合、プレイヤーに非課金アイテム（無償アイテム）を50個付与する。

【0110】

また、例えば、報酬は、設定キャラクタに第二所有キャラクタが多く含まれるほど、質が高くなる。例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして1体設定した場合、プレイヤーにレアリティが4のキャラクタを付与する。また、例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして5体設定した場合、プレイヤーにレアリティが5のキャラクタを付与する。

【0111】

また、例えば、報酬は、設定キャラクタを設定可能なキャラクタ数を上昇させることである。例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして1体設定した場合、プレイヤー情報50Aの設定可能数を1上昇させる。また、例えば、制御手段58は、プレイヤーが第二所有キャラクタを設定キャラクタとして5体設定した場合、プレイヤー情報50Aの設定可能数を5上昇させる。

【0112】

また、例えば、報酬は、設定キャラクタとして設定された第二所有キャラクタをゲーム内で利用する権利である。例えば、制御手段58は、プレイヤーが設定キャラクタとして設定した第二所有キャラクタをクエストに使用するデッキに編成可能とする。例えば、このデッキに編成可能な第二所有キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）は、プレイヤーに対応する基準キャラクタの所定パラメータ（基準パラメータ）であってもよいし、当該基準キャラクタの所定パラメータに所定値（例えば5）を加算又は減算した値であってもよい。

なお、制御手段58は、プレイヤーが設定キャラクタとして設定した第二所有キャラクタをゲーム内で利用する回数を制限してもよい。例えば、制御手段58は、プレイヤーが当該第二所有キャラクタをクエストに使用できる回数を、所定期間（例えば1日）において所定回数（例えば1回）に制限する。

【0113】

<設定処理の流れ>

図8は、第二実施形態に係るゲームシステム1において、設定キャラクタを設定する一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、プレイヤーがメインメニューにおいて、設定キャラクタを設定する設定メニューを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0114】

（ステップSP30）

制御手段58は、設定キャラクタを設定する設定画面をタッチパネル32に表示させる。

【0115】

図9は、第二実施形態において設定キャラクタを設定する設定画面80の一例を示す図である。

【0116】

図9に示すように、設定画面80は、上位キャラクタ情報領域82と、設定キャラクタ情報領域84と、設定キャラクタ追加ボタン85と、設定可能数追加ボタン86と、設定解除ボタン88と、戻るボタン89と、が設けられている。

上位キャラクタ情報領域82には、プレイヤーが所有する第一所有キャラクタのうち、所

10

20

30

40

50

定パラメータ（レベル）が上位（１位～３位）のキャラクタ（上位キャラクタ）を示す画像や、上位キャラクタそれぞれの所定パラメータ（レベル）等が表されている。

設定キャラクタ情報領域 8 4 には、第一所有キャラクタや第二所有キャラクタのうち、プレイヤーが設定キャラクタとして設定したキャラクタを示す画像や、基準キャラクタの所定パラメータと一致させた設定キャラクタの所定パラメータ等が表されている。なお、設定キャラクタ情報領域 8 4 には、第一所有キャラクタや第二所有キャラクタであることを示す情報（例えばマーク）が付されていてもよい。

設定キャラクタ追加ボタン 8 5 は、第一所有キャラクタや第二所有キャラクタのうち、上位キャラクタを除いたキャラクタから、新たに設定キャラクタを追加する指示を行うためのボタンである。

設定可能数追加ボタン 8 6 は、設定キャラクタの設定可能数を 1 つ追加する追加指示を行うためのボタンである。この追加指示には、例えば、ゲーム通貨の消費が必要となる。

設定解除ボタン 8 8 は、設定キャラクタそれぞれの設定を解除する指示を行うためのボタンである。

戻るボタン 8 9 は、メインメニュー画面に戻る（遷移させる）指示を行うためのボタンである。

【 0 1 1 7 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

【 0 1 1 8 】

（ステップ S P 3 2 ）

制御手段 5 8 は、プレイヤーによって設定キャラクタの追加指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、設定画面において設定キャラクタ追加ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち戻るボタンが押下された場合には、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

（ステップ S P 3 4 ）

制御手段 5 8 は、設定キャラクタを指定する一覧画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 2 0 】

図 1 0 は、第二実施形態において設定キャラクタを指定する一覧画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 1 2 1 】

図 1 0 に示すように、一覧画面 9 0 は、フレンドキャラクタ情報領域 9 2 と、所有キャラクタ情報領域 9 4 と、戻るボタン 9 6 と、が設けられている。

フレンドキャラクタ情報領域 9 2 は、プレイヤーのフレンドプレイヤー（他のプレイヤー）が所有する第二所有キャラクタの画像が一覧で表されている。この第二所有キャラクタは、例えば、各フレンドプレイヤーがプレイヤーに設定を依頼したキャラクタである。

所有キャラクタ情報領域 9 4 は、プレイヤーの所有する第一所有キャラクタのうち、上位キャラクタを除いたキャラクタの画像が一覧で表されている。

戻るボタン 9 6 は、設定キャラクタの指定を行わずに設定画面に戻る指示を行うためのボタンである。

【 0 1 2 2 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 6 の処理に移行する。

【 0 1 2 3 】

（ステップ S P 3 6 ）

制御手段 5 8 は、プレイヤーによってキャラクタが指定されたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、一覧画面において、フレンドキャラクタ情報領域に表されている第二所有キャラクタの画像、又は所有キャラクタ情報領域に表されている第一所有キャラクタの画像が押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すな

10

20

30

40

50

わち戻るボタンが押下された場合には、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

【 0 1 2 4 】

(ステップ S P 3 8 )

設定手段 5 6 は、ステップ S P 3 6 においてプレイヤーによって指定されたキャラクタを設定キャラクタとして設定する。続いて、設定手段 5 6 は、設定した設定キャラクタの所有キャラクタ ID を、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップ S P 4 0 の処理に移行する。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S P 4 0 )

制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A を参照して、ステップ S P 3 8 において設定された設定キャラクタの所定パラメータ (例えばレベル) を基準キャラクタの所定パラメータと一致 (連係) させる。例えば、制御手段 5 8 は、ステップ S P 3 8 において設定された設定キャラクタがプレイヤーの所有する第一所有キャラクタである場合、当該設定キャラクタの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータである 5 9 として、プレイヤーに対応するプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に格納する。一方、制御手段 5 8 は、ステップ S P 3 8 において設定された設定キャラクタがフレンドプレイヤー (他のプレイヤー) の所有する第二所有キャラクタ (フレンドキャラクタ) である場合、当該設定キャラクタの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータである 5 9 として、フレンドプレイヤーに対応するプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

10

【 0 1 2 6 】

(ステップ S P 4 2 )

制御手段 5 8 は、ステップ S P 3 8 において設定された設定キャラクタがフレンドプレイヤー (他のプレイヤー) の所有する第二所有キャラクタ (フレンドキャラクタ) であるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

20

【 0 1 2 7 】

(ステップ S P 4 4 )

制御手段 5 8 は、プレイヤーに報酬を付与する。例えば、制御手段 5 8 は、プレイヤーに対応するプレイヤー情報 5 0 A の設定可能数を 1 上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

30

【 0 1 2 8 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーが所有する第一所有コンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段 5 2、上位コンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部と、他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツの一部を設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させる。

40

【 0 1 2 9 】

この構成によれば、他のプレイヤーは、第二所有コンテンツの一部を設定コンテンツとして、プレイヤーの所有する基準コンテンツの所定パラメータと一致させることができるため、当該第二所有コンテンツの一部の所定パラメータを高くすることができる。これにより、他のプレイヤーは、所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受することができる。

【 0 1 3 0 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 8 は、設定コンテンツに第二所有コンテンツが含まれる場合に、プレイヤーに報酬を付与する。

50

## 【 0 1 3 1 】

この構成によれば、プレイヤーに第二所有コンテンツを設定コンテンツに含めるように促すことができ、もってプレイヤー同士の交流を増加させることができる。

## 【 0 1 3 2 】

また、第二実施形態では、報酬は、設定コンテンツに第二所有コンテンツが多く含まれるほど、数量が多くなる。

## 【 0 1 3 3 】

この構成によれば、プレイヤーに第二所有コンテンツを積極的に設定コンテンツに含めるように促すことができ、もってプレイヤー同士の交流を増加させることができる。

## 【 0 1 3 4 】

また、第二実施形態では、報酬は、設定コンテンツに第二所有コンテンツが多く含まれるほど、質が高くなる。

## 【 0 1 3 5 】

この構成によれば、プレイヤーに第二所有コンテンツを積極的に設定コンテンツに含めるように促すことができ、もってプレイヤー同士の交流を増加させることができる。

## 【 0 1 3 6 】

また、第二実施形態では、報酬は、設定コンテンツを設定可能なコンテンツ数を上昇させることである。

## 【 0 1 3 7 】

この構成によれば、プレイヤー自身の設定コンテンツ数を上昇させることができるため、プレイヤーに第二所有コンテンツを積極的に設定コンテンツに含めるように促すことができ、もってプレイヤー同士の交流を増加させることができる。

## 【 0 1 3 8 】

また、第二実施形態では、報酬は、設定コンテンツとして設定された第二所有コンテンツをゲーム内で利用する権利である。

## 【 0 1 3 9 】

この構成によれば、プレイヤーは、例えば所有していないコンテンツ（第二所有コンテンツ）を利用することができるため、プレイヤーに第二所有コンテンツを積極的に設定コンテンツに含めるように促すことができ、もってプレイヤー同士の交流を増加させることができる。

## 【 0 1 4 0 】

また、第二実施形態では、他のプレイヤーは、プレイヤーと所定関係を構築しているプレイヤーである。

## 【 0 1 4 1 】

この構成によれば、プレイヤーは、所定関係を構築している他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツを上位コンテンツに含めることができるため、プレイヤーに所定関係の構築を促すことができ、もってプレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

## 【 0 1 4 2 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 8 は、設定コンテンツの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

## 【 0 1 4 3 】

この構成によれば、プレイヤーは、設定コンテンツを育成するためのコストを入手する手間を削減することができ、もってプレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を

10

20

30

40

50

含む限り本発明の範囲に包含される。

【0144】

例えば、第一実施形態では、抽出手段52は、第一所有キャラクタと第二所有キャラクタから、所定パラメータが高いキャラクタを上位キャラクタとして抽出する場合を説明したが、当該第二所有キャラクタを上位キャラクタとして抽出してから所定期間（例えば1日）が経過したことにより、当該第二所有キャラクタを上位キャラクタから除外し、他の第二所有キャラクタを抽出し直すこととしてもよい。これにより、プレイヤー同士が交流する機会を増加させることができる。

【0145】

また、第一実施形態では、抽出手段52は、上位キャラクタとして1体の第二所有キャラクタを抽出する場合を説明したが、複数の第二所有キャラクタを抽出してもよい。例えば、抽出手段52は、フレンドプレイヤーが所有する第二所有キャラクタから、複数のキャラクタを上位キャラクタに抽出してもよい。また、例えば、抽出手段52は、複数のフレンドプレイヤーがそれぞれ所有する第二所有キャラクタから、複数のキャラクタを上位キャラクタに抽出してもよい。

10

【0146】

また、第二実施形態では、抽出手段52は、第一所有キャラクタから、所定パラメータが高いキャラクタを上位キャラクタとして抽出する場合を説明したが、第一実施形態と同様に、上位キャラクタとして第二所有キャラクタを抽出してもよい。

【0147】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、所定関係は、フレンド関係である場合を説明したが、同じギルド内のプレイヤー同士である場合や、協力してゲームをプレイしたことがあるプレイヤー同士等であってもよい。

20

【0148】

また、第一実施形態では、設定手段56は、第一所有キャラクタの一部又は全部を設定キャラクタとして設定する場合を説明したが、第二実施形態と同様に、第二所有キャラクタを設定キャラクタとして設定してもよい。

【0149】

また、第二実施形態では、設定手段56は、第一所有キャラクタの一部又は全部と、他のプレイヤーが所有する第二所有キャラクタの一部を設定キャラクタとして設定する場合を説明したが、当該第二所有キャラクタを設定キャラクタとして設定してから所定期間（例えば1日）が経過したことにより、当該第二所有キャラクタを設定キャラクタから解除してもよい。これにより、プレイヤー同士が交流する機会を増加させることができる。

30

【0150】

また、第一実施形態では、制御手段58は、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）の所定パラメータが上昇したタイミングで、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと一致させる場合を説明したが、これに限られない。例えば、所定パラメータを一致させるタイミングは、一定時間毎や、プレイヤーのログイン時、育成画面や設定画面の表示前、クエストの実行前等のタイミング、プレイヤーがキャラクタを獲得（所有）したタイミング、所有キャラクタが売却（リリース）されたタイミング、所有キャラクタが素材キャラクタ（素材コンテンツ）として消費されたタイミング等であってもよい。

40

【0151】

また、第一実施形態では、育成ゲームは、第一キャラクタ合成として、育成対象キャラクタの所定パラメータ毎に予め定められたコスト（素材コンテンツ）を消費する場合を説明したが、第一キャラクタ合成では、プレイヤーによって任意に選択されたコスト（素材コンテンツ）を消費することとしてもよい。例えば、第一キャラクタ合成は、プレイヤーが所有キャラクタから育成対象キャラクタと消費するコスト（素材コンテンツ）を任意に選択して合成することにより、当該育成対象キャラクタを強化することであってもよい。

【0152】

50

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）の所定パラメータを上昇させる場合を説明したが、所定パラメータを下降させてもよい。例えば、制御手段 5 8 は、所定パラメータが低い値であるほどゲームを有利に進めることができる場合、コストを消費することにより所定パラメータを下降させてもよい。この所定パラメータとしては、例えば、スキル発動までに要するターン数や、所有キャラクタをデッキ（パーティ）に編成する際に要するコスト値等が挙げられる。この場合、基準キャラクタは、プレイヤーの所有キャラクタのうち、所定パラメータが下から所定順位（例えば 3 位）のキャラクタとしてもよい。

【0153】

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、設定キャラクタの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと一致させる際に、プレイヤーに対応付けられたコスト（素材コンテンツ）を消費しない場合を説明したが、コストを消費してもよい。また、このコストは、時間の経過であってもよい。

10

【0154】

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、基準キャラクタを育成対象キャラクタとして育成する場合を説明したが、上位キャラクタの一部又は全部を育成対象キャラクタとして、育成することとしてもよい。例えば、制御手段 5 8 は、プレイヤーからの要求によって、上位キャラクタの一部又は全部を育成対象キャラクタとして決定する。

【0155】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、設定キャラクタは、例えば、プレイヤーによって指定されたキャラクタである場合を説明したが、プレイヤーの指定によらず、自動的に設定されてもよい。例えば、設定手段 5 6 は、抽出手段 5 2 によって抽出されなかった第一所有キャラクタや、フレンドプレイヤーが所有する第二所有キャラクタのうち、所定数（設定可能数以下）のキャラクタを自動的に設定してもよい。この場合、例えば、設定手段 5 6 は、レアリティが高いキャラクタや、所定パラメータ（レベル）が低いキャラクタを優先的に設定する。

20

【0156】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、基準キャラクタが一のキャラクタ（1 体）である場合を説明したが、複数のキャラクタであってもよい。例えば、特定手段 5 4 は、抽出手段 5 2 によって抽出された所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）のうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクタが複数存在する場合、当該複数のキャラクタを基準キャラクタとして特定する。

30

【0157】

また、第一実施形態では、所定パラメータは、レベルである場合を主に説明したが、運のよさや、レベル上限値、スキルレベル、レアリティ、ヒットポイント、攻撃力、防御力等であってもよい。

【0158】

また、第一実施形態では、コンテンツの一例として主にキャラクタを用いる場合を説明したが、コンテンツは、武器アイテムや防具アイテム、カード、アバター、コスチューム等であってもよい。

40

【符号の説明】

【0159】

- 1 0 ...サーバ装置
- 1 2 ...端末装置
- 5 0 ...記憶手段
- 5 2 ...抽出手段
- 5 4 ...特定手段
- 5 6 ...設定手段
- 5 8 ...制御手段

50

**【要約】**

**【課題】** 所有コンテンツに所定パラメータの高いコンテンツが少ない場合であっても、コンテンツを育成する手間を軽減するメリットを享受する。

**【解決手段】** プログラムがコンピュータを、プレイヤーが所有する第一所有コンテンツと他のプレイヤーが所有する第二所有コンテンツから、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを上位コンテンツとして抽出する抽出手段 5 2、上位コンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった第一所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させる。

**【選択図】** 図 4

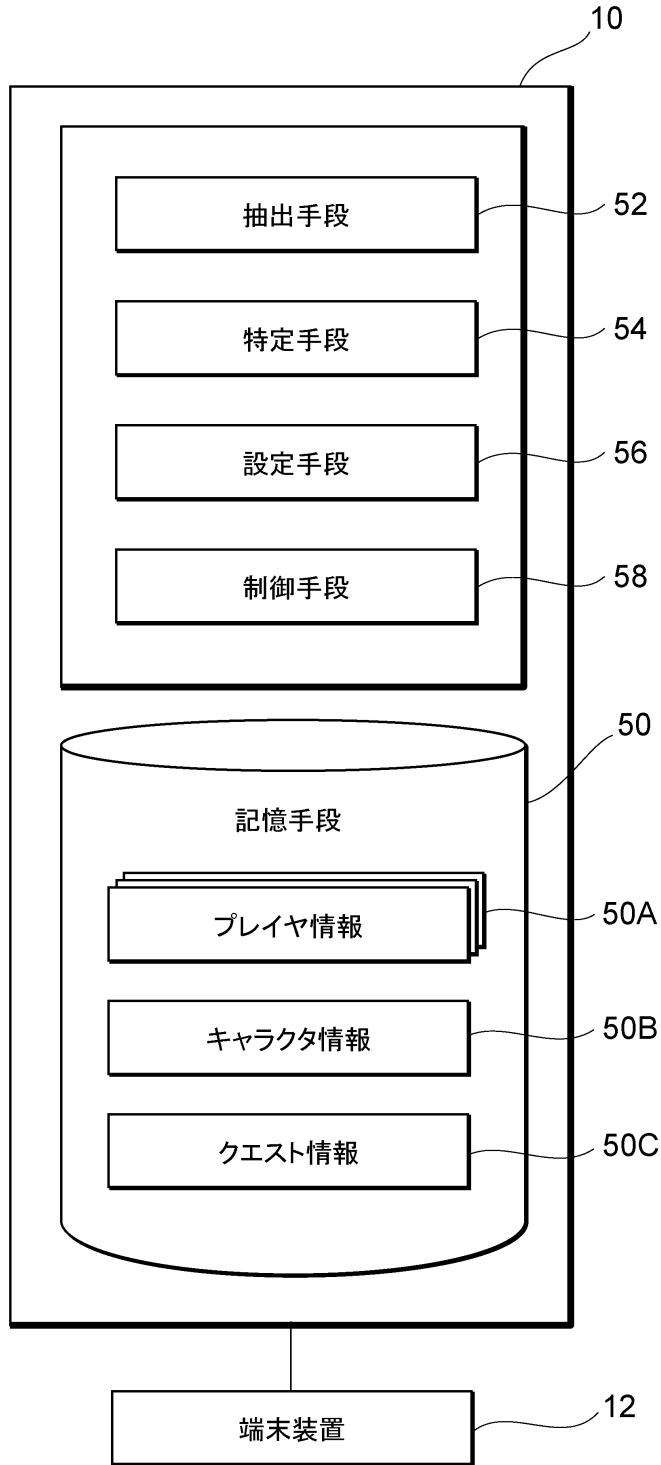
10

20

30

40

50



10

20

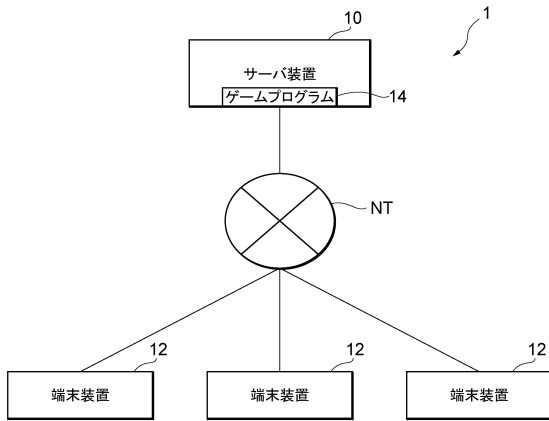
30

40

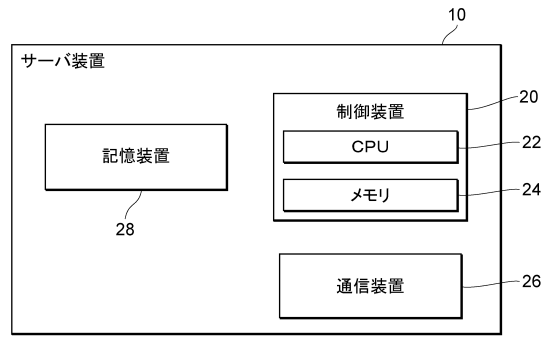
50

【図面】

【図 1】

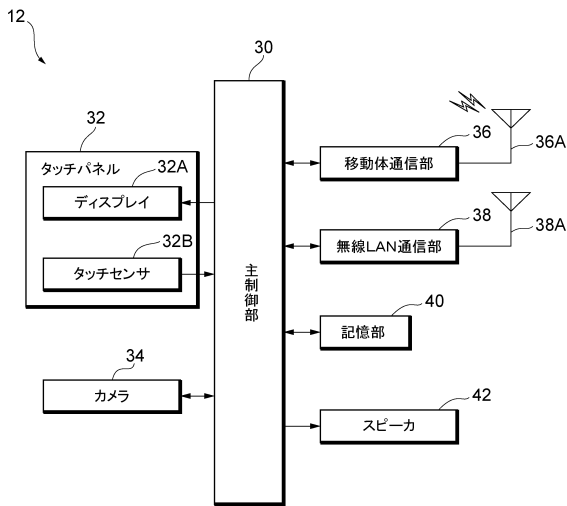


【図 2】

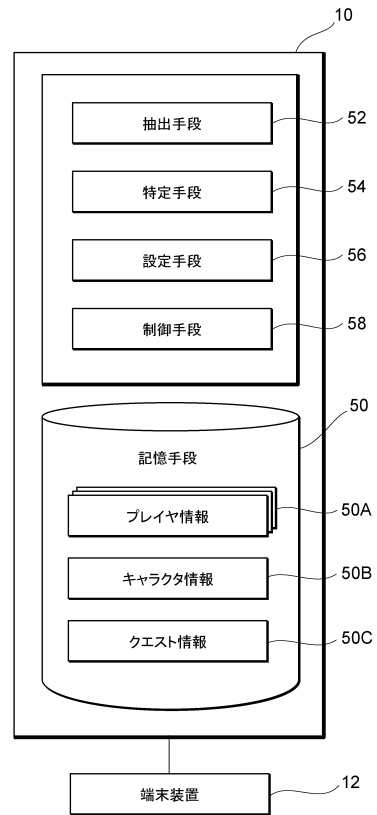


10

【図 3】



【図 4】

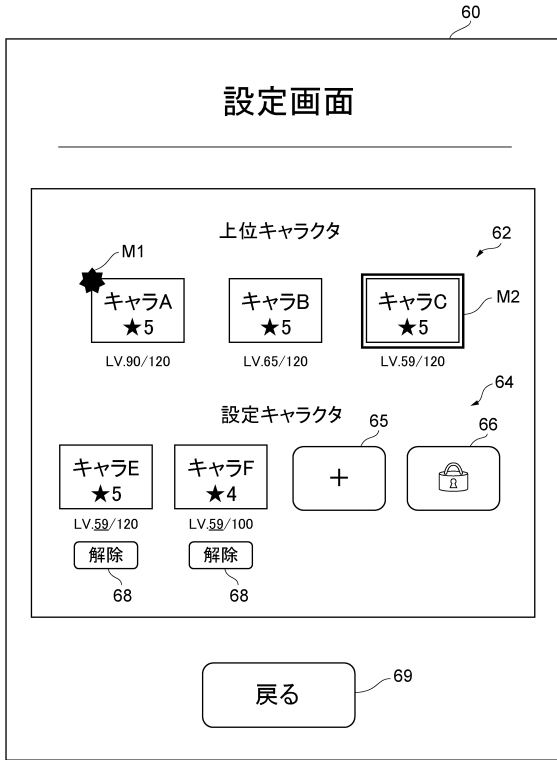


20

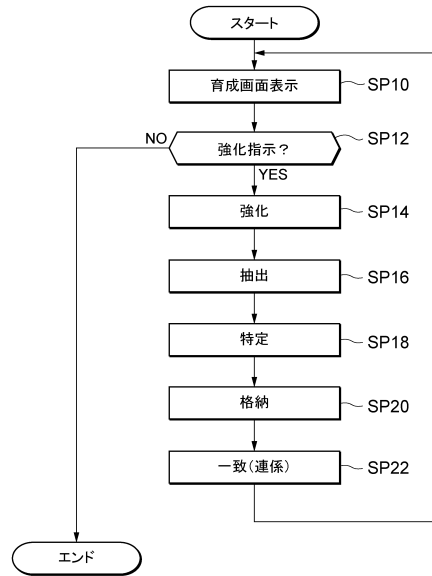
30

40

【図5】



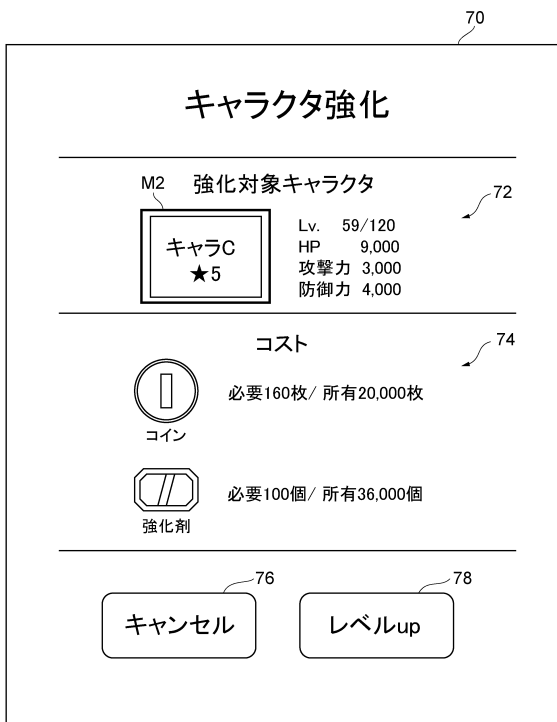
【図6】



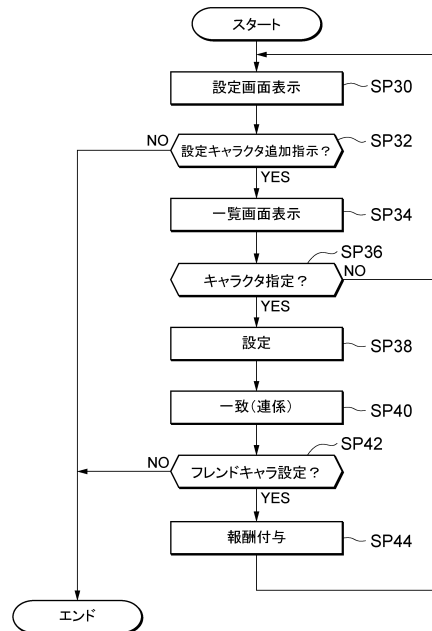
10

20

【図7】



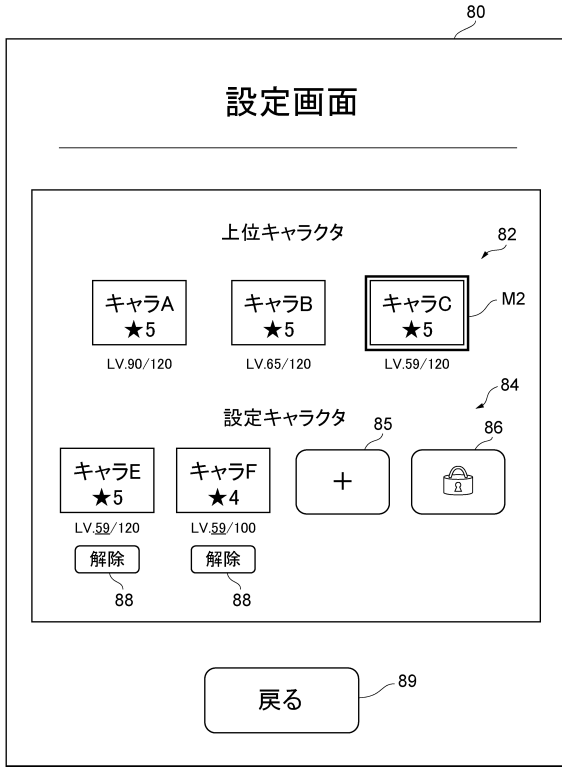
【図8】



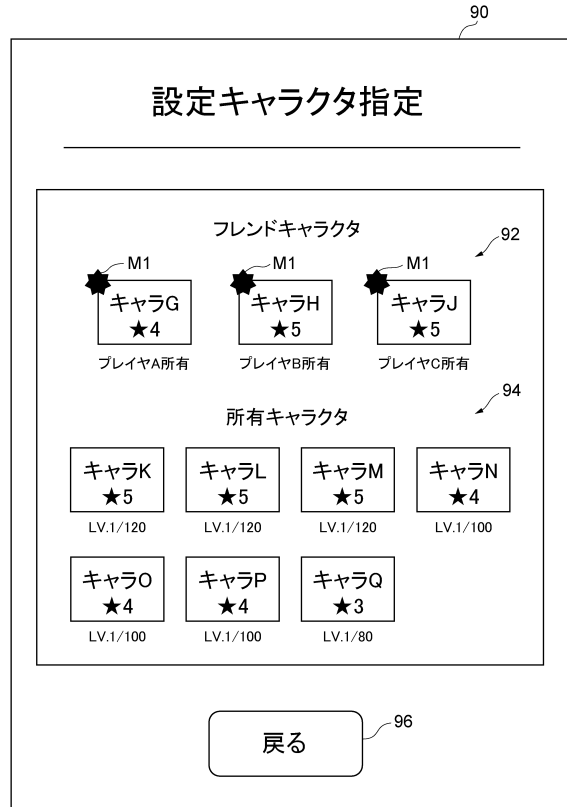
30

40

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内

審査官 岸 智史

(56)参考文献 特開2023-026197(JP,A)

特開2014-233323(JP,A)

特開2015-112294(JP,A)

特開2010-022704(JP,A)

特開2017-064081(JP,A)

特許第7264307(JP,B1)

[ NIKKE ] シンクロデバイスの使い方 [ レベル共有 ] , Raison Detre - ゲームやスマホの情報サイト [online] , 2022年11月24日 , [2023年2月17日検索] , < <https://volx.jp/nikke-syn-chronize-device> >

(58)調査した分野 (Int.Cl. , DB名)

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

A 6 3 F 9 / 2 4