

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7635281号
(P7635281)

(45)発行日 令和7年2月25日(2025.2.25)

(24)登録日 令和7年2月14日(2025.2.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 5 1 0

請求項の数 5 (全29頁)

(21)出願番号	特願2023-22133(P2023-22133)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和5年2月16日(2023.2.16)		株式会社 C y g a m e s
(62)分割の表示	特願2019-129191(P2019-129191) の分割		東京都渋谷区南平台町16番17号
原出願日	平成30年9月27日(2018.9.27)	(74)代理人	100205659
(65)公開番号	特開2023-53365(P2023-53365A)		弁理士 齋藤 拓也
(43)公開日	令和5年4月12日(2023.4.12)	(74)復代理人	100147887
審査請求日	令和5年2月16日(2023.2.16)		弁理士 萩生田 淳子
		(72)発明者	成田 真大
			東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	稲田 健人
			東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	佐藤 広規
			東京都渋谷区南平台町16番17号
		審査官	岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

キャラクタ属性が付与されたゲーム媒体を、少なくとも1つ以上含んだ媒体群を生成する群生成機能と、

育成対象キャラクタのパラメータと、前記育成対象キャラクタと第1のキャラクタとの関係度合いを示す第1パラメータとを変化させるためのゲームを制御するゲーム制御機能と、

前記ゲームにおけるイベントの発生及び内容の抽選を行う抽選機能と、
をコンピュータに実現し、
前記ゲーム制御機能は、

前記育成対象キャラクタに付与するポイントが異なる複数のトレーニングのうちからプレイヤーが選択した前記トレーニングを受け付け、

前記プレイヤーが選択した前記トレーニングが前記育成対象キャラクタと前記第1のキャラクタとが合同でトレーニングを行うものであることを条件として、1又は複数の前記第1のキャラクタを選択するキャラクタ選択を行い、

前記キャラクタ選択において、前記媒体群に含まれる前記ゲーム媒体に付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率を、他のキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率よりも上昇させ、前記他のキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率を、0より大きい正の値とし、

前記第1パラメータを、前記育成対象キャラクタと前記第1のキャラクタとが合同でト

レーニングをした場合に上昇させ、

前記トレーニングをしたことに応じて、前記育成対象キャラクタの前記パラメータを変化可能な前記ポイントを付与し、

前記抽選機能は、前記第 1 パラメータが所定値以上である場合に、一定確率でイベントを発生させる、情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記キャラクタ選択において、前記媒体群に同一のキャラクタのキャラクタ属性が付与された前記ゲーム媒体が複数含まれている場合に、前記ゲーム媒体が 1 つのみ含まれている場合よりも当該キャラクタが選択される確率を高く設定する、請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

10

【請求項 3】

前記抽選機能は、

前記イベントを前記キャラクタ属性に紐付けて管理し、

前記媒体群に含まれない前記ゲーム媒体に付与された前記キャラクタ属性に対応するイベントの確率を、0 より大きい正の値とし、

前記イベントの内容を、前記確率に基づいて決定する、請求項 1 又は請求項 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

キャラクタ属性が付与されたゲーム媒体を、少なくとも 1 つ以上含んだ媒体群を生成する群生成ステップと、

20

育成対象キャラクタのパラメータと、前記育成対象キャラクタと第 1 のキャラクタとの関係度合いを示す第 1 パラメータとを変化させるためのゲームを制御するゲーム制御ステップと、

前記ゲームにおけるイベントの発生及び内容の抽選を行う抽選ステップと、
を含み、

前記ゲーム制御ステップは、

前記育成対象キャラクタに付与するポイントが異なる複数のトレーニングのうちからプレイヤーが選択した前記トレーニングを受け付け、

前記プレイヤーが選択した前記トレーニングが前記育成対象キャラクタと前記第 1 のキャラクタとが合同でトレーニングを行うものであることを条件として、1 又は複数の前記第 1 のキャラクタを選択するキャラクタ選択を行い、

30

前記キャラクタ選択において、前記媒体群に含まれる前記ゲーム媒体に付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタが前記第 1 のキャラクタとして選択される確率を、他のキャラクタが前記第 1 のキャラクタとして選択される確率よりも上昇させ、前記他のキャラクタが前記第 1 のキャラクタとして選択される確率を、0 より大きい正の値とし、

前記第 1 パラメータを、前記育成対象キャラクタと前記第 1 のキャラクタとが合同でトレーニングをした場合に上昇させ、

前記トレーニングをしたことに応じて、前記育成対象キャラクタの前記パラメータを変化可能な前記ポイントを付与し、

40

前記抽選ステップは、前記第 1 パラメータが所定値以上である場合に、一定確率でイベントを発生させる、情報処理方法。

【請求項 5】

プレイヤーから、キャラクタ属性が付与されたゲーム媒体であって、媒体群に含ませる少なくとも 1 つ以上のゲーム媒体の選択を受け付ける受付手段と、

前記受付手段が受け付けた、前記プレイヤーが選択したゲーム媒体を含んだ媒体群を生成する群生成手段と、

育成対象キャラクタのパラメータと、前記育成対象キャラクタと第 1 のキャラクタとの関係度合いを示す第 1 パラメータとを変化させるためのゲームを制御するゲーム制御手段と、

50

前記ゲームにおけるイベントの発生及び内容の抽選を行う抽選手段と、
を備え、

前記ゲーム制御手段は、

前記育成対象キャラクタに付与するポイントが異なる複数のトレーニングのうちからプレイヤーが選択した前記トレーニングを受け付け、

前記プレイヤーが選択した前記トレーニングが前記育成対象キャラクタと前記第1のキャラクタとが合同でトレーニングを行うものであることを条件として、1又は複数の前記第1のキャラクタを選択するキャラクタ選択を行い、

前記キャラクタ選択において、前記媒体群に含まれる前記ゲーム媒体に付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率を、他のキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率よりも上昇させ、前記他のキャラクタが前記第1のキャラクタとして選択される確率を、0より大きい正の値とし、

10

前記第1パラメータを、前記育成対象キャラクタと前記第1のキャラクタとが合同でトレーニングをした場合に上昇させ、

前記トレーニングをしたことに応じて、前記育成対象キャラクタの前記パラメータを変化可能な前記ポイントを付与し、

前記抽選手段は、前記第1パラメータが所定値以上である場合に、一定確率でイベントを発生させる、情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

スマートフォンやコンピュータゲーム機等の電子機器で提供されるゲームにおいて、キャラクタを育成して、キャラクタのパラメータを変化させる育成ゲームが知られている。育成ゲームにおいて、プレイヤーは、育成対象のキャラクタに、所定の練習や他のキャラクタとの勝負等を行なわせることによって育成対象のキャラクタのパラメータを変化させることができる。

【0003】

30

一例として、特許文献1には、複数のキャラクタを組み合わせで群（パーティ）を編成し、編成した群に含まれるキャラクタ間で相互に影響を及ぼし合いながらキャラクタを育成することが記載されている。特許文献1に記載の技術によれば、プレイヤーは、キャラクタ間の影響を考慮して、様々な方法で育成を行うことが可能となる。従って、特許文献1に記載の技術によれば、育成ゲームの興趣性を向上させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2013-144010号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に開示のような一般的な技術では、群における組み合わせ内容は、あくまでパラメータの変化量に関連するにとどまり、育成ゲーム内の他の事象との関連性は薄かった。

この点、群における組み合わせ内容に基づいて、パラメータの変化以外の事象に影響を与えることができれば、育成ゲームの興趣性をより向上させることができる。

【0006】

本発明は、このような状況に鑑みてなされたものであり、育成ゲームにおいて、群における組み合わせ内容に基づいて、パラメータの変化以外の事象に影響を与えることを目的

50

とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の一態様の情報処理プログラムは、
キャラクタ属性が付与されたゲーム媒体を、少なくとも1つ以上含んだ媒体群を生成する群生成機能と、

キャラクタのパラメータを変化させるための育成ゲームを制御するゲーム制御機能と、
所定の条件に基づいて、前記育成ゲームにおけるイベントの発生が決定した場合に、発生するイベントの内容を抽選により決定すると共に、前記抽選において、前記媒体群に含まれるゲーム媒体に付与されたキャラクタ属性に対応するイベントの発生確率と、該ゲーム媒体に対応するイベントの発生確率とを、前記媒体群に該ゲーム媒体が含まれていない場合の発生確率よりも上昇させる抽選機能と、

をコンピュータに実現する。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、育成ゲームにおいて、群における組み合わせ内容に基づいて、パラメータの変化以外の事象に影響を与えることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態に係る情報処理システムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施形態に係るサーバ及びプレイヤ端末のハードウェアの構成を示すブロック図である。

【図3】図2のサーバ及びプレイヤ端末の機能的構成のうち、イベント管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

【図4】イベント管理処理における、キャラクタ属性に対応するイベントの発生確率の変動について説明するための概念図である。

【図5】図3の機能的構成を有する図2のサーバ及びプレイヤ端末が実行する、イベント管理処理の流れを説明するシーケンス図である。

【図6】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおけるデッキの生成画面の表示例を示す模式図である。

【図7】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおける育成対象キャラクタの選択画面の表示例を示す模式図である。

【図8】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおけるデッキの生成画面の表示例を示す模式図である。

【図9】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、デッキに含ませるために、他のプレイヤが所持するカードを選択する選択画面の表示例を示す模式図である。

【図10】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、育成を実行するためのコマンドを選択する選択画面の表示例を示す模式図である。

【図11】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、トレーニングコマンドを選択した後に、実行するトレーニングを選択する選択画面の表示例を示す模式図である。

【図12】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、育成ポイントの割り振りをを選択する選択画面の表示例を示す模式図である。

【図13】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、発生したイベントで行われる演出の表示例を示す模式図である。

【図14】イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、発生したイベントでの育成ポイント獲得時の表示例を示す模式図である。

【図15】本発明の実施形態の変形例における情報処理装置の機能的構成のうち、イベント管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

【図16】図15の機能的構成を有する情報処理装置が実行する、イベント管理処理の流れを説明するシーケンス図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】**【0010】**

以下、本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。

[本実施形態の概略]

本実施形態は、育成の対象とするキャラクタ（以下、「育成対象キャラクタ」と称する。）のパラメータを変化させるための育成ゲームを実行する。また、本実施形態は、この育成ゲームの実行にあたって、プレイヤーにキャラクタ属性が付与されたゲーム媒体（以下、「カード」と称する。）を選択させ、この選択させたカードを含んだ媒体群（以下、「デッキ」と称する。）を生成する。

【0011】

そして、本実施形態は、育成ゲームにおける所定のタイミングで、イベントを発生させるか否かを抽選（以下、「イベント発生抽選」と称する。）により決定する。更に、本実施形態は、このイベント発生抽選によりイベントの発生が決定した場合には、発生するイベントの内容を更に抽選（以下、「イベント内容抽選」と称する。）することにより決定する。

【0012】

この場合に、本実施形態は、このイベント内容抽選においてデッキにどのようなカードが含まれているのかに基づいて、様々なイベントの発生確率を変動させる。例えば、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタ属性に対応するイベントの発生確率と、このカードに対応するイベントの発生確率とを、デッキにこのカードが含まれていない場合の発生確率よりも上昇させる。

また他にも、本実施形態は、カードがデッキに含まれている枚数に応じて、イベントの発生確率を更に変動させる。例えば、同じカードがデッキに複数含まれている場合は、このカードがデッキに単数含まれている場合よりも、イベントの発生確率を上昇させる。また、含まれている枚数が多くなるに従い、イベントの発生確率を、より上昇させる。

【0013】

このように、本実施形態では、デッキにおける組み合わせ内容が、パラメータの変化量といった一般的な事象に影響を与えるのみならず、育成ゲーム内のイベントの発生という事象にも影響を与えるようにする。

そのため、プレイヤーにとってみれば、所望のイベントを発生させるために、様々な工夫をこらす余地が生じる。従って、本実施形態によれば、プレイヤーに対して育成ゲームの興趣性をより向上させることができる。

また、プレイヤーにとってみれば、所望のデッキを生成するために、多様なカードを所持することに意義が生じる。また、同じカードであっても、カードを複数枚重複して所持することに意義が生じる。

従って、本実施形態によれば、プレイヤーに対して、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

【0014】**[システムの全体構成]**

本実施形態の全体構成について図1を参照して説明する。図1は、本実施形態に係る情報処理システムSの全体構成を示すブロック図である。

図1に示すように、情報処理システムSは、サーバ1と、n台（nは、1以上の任意の整数値）のプレイヤー端末2と、ネットワーク5とを含んで構成される。

【0015】

情報処理システムSは、いわゆるクライアント・サーバシステムである。情報処理システムSは、クライアントであるn台のプレイヤー端末2と、サーバ1とがネットワーク5を介して相互に通信を行うことにより実現される。

【0016】

サーバ1は、例えば、サーバ装置により実現される。また、プレイヤー端末2は、例えば、スマートフォンや、ゲーム機や、パーソナルコンピュータにより実現される。更に、ネ

10

20

30

40

50

ットワーク 5 は、例えば、LAN (Local Area Network) や、インターネットや、携帯電話網といったネットワーク、あるいはこれらを組み合わせたネットワークにより実現される。

【 0 0 1 7 】

なお、図中には、n 台のプレイヤ端末 2 として、プレイヤ端末 2 a、プレイヤ端末 2 b、及びプレイヤ端末 2 n を図示している。ただし、以下の説明において、これら n 台のプレイヤ端末 2 を区別することなく説明する場合には、符号を一部省略して、単に「プレイヤ端末 2 」と呼ぶ。

【 0 0 1 8 】

[ハードウェア構成]

次に、本実施形態のハードウェアの構成について図 2 を参照して説明する。図 2 は、本発明の実施形態に係る、サーバ 1 のハードウェアの構成と、プレイヤ端末 2 のハードウェアの構成とを示すブロック図である。なお、図中では、サーバ 1 のハードウェアに対応する符号には括弧を付すことなく記載し、プレイヤ端末 2 のハードウェアに対応する符号には括弧を付して記載する。

【 0 0 1 9 】

まず、サーバ 1 のハードウェアの構成について説明をする。サーバ 1 は、図 2 に示すように、CPU (Central Processing Unit) 1 1 と、ROM (Read Only Memory) 1 2 と、RAM (Random Access Memory) 1 3 と、バス 1 4 と、入出力インターフェース 1 5 と、入力部 1 6 と、出力部 1 7 と、記憶部 1 8 と、通信部 1 9 と、ドライブ 2 0 と、を備えている。

【 0 0 2 0 】

CPU 1 1 は、ROM 1 2 に記録されているプログラム、又は、記憶部 1 8 から RAM 1 3 にロードされたプログラムにしたがって各種の処理を実行する。

【 0 0 2 1 】

RAM 1 3 には、CPU 1 1 が各種の処理を実行する上において必要なデータ等も適宜記憶される。

【 0 0 2 2 】

CPU 1 1、ROM 1 2 及び RAM 1 3 は、バス 1 4 を介して相互に接続されている。このバス 1 4 には、入出力インターフェース 1 5 も接続されている。入出力インターフェース 1 5 には、入力部 1 6 と、出力部 1 7 と、記憶部 1 8 と、通信部 1 9 と、ドライブ 2 0 と、が接続されている。

【 0 0 2 3 】

入力部 1 6 は、各種ボタン、タッチパネルあるいはマイク等で構成され、サーバ 1 の管理者等の指示操作に応じて各種情報を入力する。なお、入力部 1 6 は、サーバ 1 の他の各部を収容する本体とは独立した、キーボードやマウス等の入力装置により実現してもよい。

【 0 0 2 4 】

出力部 1 7 は、ディスプレイやスピーカ等に対して、画像データや音楽データを出力する。出力部 1 7 が出力した画像データや音楽データは、ディスプレイやスピーカ等から、画像や音楽としてプレイヤが認識可能に出力される。

【 0 0 2 5 】

記憶部 1 8 は、DRAM (Dynamic Random Access Memory) 等の半導体メモリで構成され、各種データを記憶する。

【 0 0 2 6 】

通信部 1 9 は、他の装置との間で行う通信を実現する。例えば、通信部 1 9 は、ネットワーク 5 を介して、プレイヤ端末 2 との間で相互に通信を行う。

【 0 0 2 7 】

ドライブ 2 0 は、必要に応じて適宜設けられる。ドライブ 2 0 には、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、あるいは半導体メモリ等よりなる、リムーバブルメディア 1 0 0 が適宜装着される。リムーバブルメディア 1 0 0 には、ゲーム実行するためのプログ

10

20

30

40

50

ラムや、画像データ等の各種データが格納される。ドライブ 20 によってリムーバブルメディア 100 から読み出されたプログラムや、画像データ等の各種のデータは、必要に応じて記憶部 18 にインストールされる。

【0028】

次に、プレイヤ端末 2 のハードウェアの構成について説明をする。プレイヤ端末 2 は、図 2 に示すように、CPU 21 と、ROM 22 と、RAM 23 と、バス 24 と、入出力インターフェース 25 と、入力部 26 と、出力部 27 と、記憶部 28 と、通信部 29 と、ドライブ 30 と、を備えている。これら各部は、上述のサーバ 1 が備える、符号のみが異なる同名の各部と同等の機能を有している。従って、重複する説明を省略する。

なお、プレイヤ端末 2 を、携帯型の装置として構成する場合には、プレイヤ端末 2 が備える各ハードウェアと、ディスプレイやスピーカと、これらに電力を供給するバッテリーとを一体の装置として実現するようにしてもよい。

【0029】

[機能的構成]

次に、図 3 を参照してサーバ 1 の機能的構成及びプレイヤ端末 2 の機能的構成について説明をする。

図 3 は、図 1 や図 2 に図示したサーバ 1 の機能的構成及びプレイヤ端末 2 の機能的構成のうち、イベント管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

ここで、イベント管理処理とは、育成ゲームの実行時に、デッキに含まれるカードの内容に基づいて、イベントの発生を管理する一連の処理である。

【0030】

まず、プレイヤ端末 2 の機能的構成について説明をする。

イベント管理処理が実行される場合、図 3 に示すように、CPU 21 において、ゲーム動作実行部 211 と、プレイヤ選択通知部 212 とが機能する。これら各機能ブロックは、必要に応じて相互に情報を送受する。

また、記憶部 28 の一領域には、ゲーム動作用データ記憶部 281 が設定される。

【0031】

ゲーム動作実行部 211 は、ゲームを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作実行部 211 は、後述のゲーム動作用データ記憶部 281 に含まれるゲームソフトウェアと、入力部 26 から入力されたプレイヤによるゲームに関する操作内容と、後述のゲーム動作制御部 111 からの制御指示と、に基づいてゲームを動作させる。

【0032】

また、ゲーム動作実行部 211 は、ゲームの動作に伴い、後述のゲーム動作用データ記憶部 281 に含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部 17 に接続されたディスプレイに表示させるための制御処理を行う。同様に、ゲーム動作実行部 211 は、ゲームの動作に伴い、後述のゲーム動作用データ記憶部 281 に含まれる音楽データや音声データからゲーム用の音楽や音声を生成し、生成した音楽や音声を出力部 17 に接続されたスピーカから出力させるための制御処理を行う。

【0033】

ここで本実施形態では、ゲーム動作実行部 211 が動作させるゲームにおける所定のパラメータがサーバ 1 にて管理される。例えば、プレイヤが何れのキャラクタを所持しているかという情報、プレイヤが所持しているキャラクタのパラメータ、プレイヤが何れのカードを所持しているかという情報、過去のゲーム結果、ゲームにおけるゲーム内通貨の所持量等に対応するパラメータが、サーバ 1 にて管理される。

【0034】

そのため、ゲーム動作実行部 211 は、ゲームにおいて、これらの所定のパラメータの変化に伴う処理（例えば、パラメータの値の増加又は減少に伴う処理や、パラメータの状態を示すフラグを変更する処理）が発生する場合には、サーバ 1 との通信を行うことにより、サーバ 1 が管理するパラメータを更新させる。そして、ゲーム動作実行部 211 は、更新後のパラメータをサーバ 1 から受信し、この更新後のパラメータに応じてゲームの動

10

20

30

40

50

作を継続する。

【 0 0 3 5 】

例えば、育成ゲームでのキャラクタの育成や、プレイヤーがキャラクタやカードを取得するための抽選等では、所定のパラメータの変化が伴う。そのため、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、育成ゲームでのキャラクタの育成や、プレイヤーがキャラクタやカードを取得するための抽選等が発生した場合には、サーバ 1 との通信を行うことにより、パラメータを更新させる。

【 0 0 3 6 】

本実施形態では、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、ゲームとして、キャラクタのパラメータを変化させるための育成ゲームを動作させることを想定する。より詳細には、キャラクタを競走馬にみたてて、このキャラクタの競走に関する能力を向上させるための育成ゲームを動作させることを想定する。

【 0 0 3 7 】

ただし、これに限定されず、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、育成ゲーム以外のゲームを動作させるようにしてもよい。例えば、育成ゲームにより育てたキャラクタを他のキャラクタと勝負させたり、所定の目的を達成するために他のキャラクタと協力させたりするゲームを動作させるようにしてもよい。例えば、競走馬として育成したキャラクタを、他のキャラクタと競走させるゲームを動作させるようにしてもよい。この場合に、他のキャラクタは、NPC (Non Player Character) であってもよい。また、他のプレイヤー端末 2 を利用する他のプレイヤーが所持するキャラクタであってもよい。つまり、いわゆるマルチプレイのゲームであってもよい。

【 0 0 3 8 】

プレイヤー選択通知部 2 1 2 は、プレイヤーの選択内容をサーバ 1 に対して通知する。プレイヤー選択通知部 2 1 2 は、例えば、育成ゲームにおける育成対象キャラクタの選択や、デッキを生成するためのカードの選択や、育成ゲームにおいて実行するコマンドの選択を、入力部 2 6 から入力されたプレイヤーによる操作に基づいて受け付ける。そして、プレイヤー選択通知部 2 1 2 は、受け付けたプレイヤーの選択内容をサーバ 1 に対して送信することにより、プレイヤーの選択内容の通知を行う。

【 0 0 3 9 】

ゲーム動作実行部 2 1 1 及びプレイヤー選択通知部 2 1 2 による、サーバ 1 との通信は、通信部 2 9 を利用して行われる。なお、図 1 を参照して上述したように、プレイヤー端末 2 とサーバ 1 との間には、通信を実現するためのネットワーク 5 が存在するが、図 3 ではこのネットワーク 5 の図示を省略する。

【 0 0 4 0 】

ゲーム動作作用データ記憶部 2 8 1 は、ゲーム動作実行部 2 1 1 がゲーム（ここでは、育成ゲーム）を動作させるために必要となる各種のデータを格納する。ゲームを動作させるための各種のデータとは、例えばゲームを実行させるためのプログラムであるゲームソフトウェアや、ゲーム用の画像や音を生成するための画像データや音楽データや音声データである。また、ゲームにおいて、キャラクタや背景の少なくとも一部を三次元コンピュータグラフィックスにて表示する場合には、ゲーム動作作用データ記憶部 2 8 1 に、三次元コンピュータグラフィックスによる表示を実現するための、ポリゴンデータやテクスチャデータ等も格納される。

【 0 0 4 1 】

なお、ゲームを動作させるためのこれら各種のデータは、記憶部 2 8 のゲーム動作作用データ記憶部 2 8 1 にのみ格納されていてもよいが、ドライブ 2 0 によってリムーバブルメディア 1 0 0 から適宜読み出されるようにしてもよい。

また他にも、これら各種のデータは、サーバ 1 や図示を省略した他のサーバ等の装置から、通信部 2 9 を介した通信により、プレイヤー端末 2 に対して適宜送信されてもよい。すなわち、これら各種のデータは、ゲームのインストール時や、ゲームのバージョンアップ時に、必要に応じて適宜ダウンロードされてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

次に、サーバ 1 の機能的構成について説明をする。

イベント管理処理が実行される場合、図 3 に示すように、CPU 11 において、ゲーム動作制御部 111 と、デッキ生成部 112 と、育成ゲーム制御部 113 と、イベント抽選部 114 と、が機能する。これら各機能ブロックは、必要に応じて相互に情報を送受する。

また、記憶部 18 の一領域には、端末管理データ記憶部 181 が設定される。

【 0 0 4 3 】

ゲーム動作制御部 111 は、ゲーム動作実行部 211 が行うゲームを動作させるための処理の実行を制御する。ゲーム動作制御部 111 は、プレイヤー選択通知部 212 から通知されたプレイヤーの選択内容を後述のデッキ生成部 112 や、育成ゲーム制御部 113 や、イベント抽選部 114 に対して出力する。また、ゲーム動作制御部 111 は、後述のデッキ生成部 112 や、育成ゲーム制御部 113 や、イベント抽選部 114 が、このプレイヤーの選択内容に基づいて行う、育成ゲームに関する処理の結果を取得する。そして、ゲーム動作制御部 111 は、取得した処理結果に基づいた制御指示を、通信部 29 を介して、ゲーム動作実行部 211 に対して送信する。

【 0 0 4 4 】

この制御指示は、例えば、育成ゲームにおける育成結果に基づいたパラメータの変動や、イベントの発生の有無や、発生するイベントの内容を含むものである。ゲーム動作実行部 211 は、このような制御指示に基づいて、育成ゲームの進行内容に対応する画像や音を生成し、生成した画像や音を出力部 27 から出力する。

このように、本実施形態では、プレイヤー端末 2 とサーバ 1 とが協働することにより、育成ゲームの動作を実現することができる。

【 0 0 4 5 】

ここで、育成ゲームにて発生するイベントとは、育成ゲームにおける演出の 1 つである。例えば、イベントとは、育成対象キャラクタや、イベントに対応するキャラクタの画像（静止画や動画）と、これらキャラクタに対応するテキストや音（音楽や音声）とによって、キャラクタ間の会話等のコミュニケーションが表示される演出である。イベントには育成対象キャラクタに付与する育成ポイント等についての変化値が設定されており、イベントが発生すると、育成対象キャラクタの育成ポイント等がこの変化値に基づいて変化する。

イベントにおける具体的な表示例や、育成ポイントについては、後述の「育成ゲームにおける表示例」との項目において詳細に説明する。

【 0 0 4 6 】

デッキ生成部 112 は、育成ゲームの実行にあたって、デッキを生成する。デッキ生成部 112 は、ゲーム動作制御部 111 を介して取得した、プレイヤーによるカードの選択内容に基づいて、デッキを生成する。デッキには、所定数だけカードを含ませることができる。例えば、所定数を 4 とした場合は、デッキに 4 枚までカードを含ませることができる。この場合、プレイヤーは、自身が所持するカードから 1 枚から 4 枚までの任意の枚数だけカードを選択する。そして、デッキ生成部 112 は、この選択された 1 枚から 4 枚までの任意の枚数のカードによりデッキを生成する。

【 0 0 4 7 】

なお、デッキには、更に他のプレイヤーが所持するカードを含ませることができるようにしてもよい。例えば、プレイヤーが所持する 4 枚のカードに加えて、更に他のプレイヤーが所持するカードを 1 枚デッキに含ませることができるようにしてもよい。この場合、この他のプレイヤーには、カードを使用させる対価として、例えば、ゲーム内通貨を付与するようにしてもよい。

更に、デッキに含まれるカードは、育成対象キャラクタをサポートするキャラクタに対応するものなので、育成対象キャラクタのキャラクタ属性が付与されたカードは、デッキに含ませられないようにしてもよい。

【 0 0 4 8 】

デッキ生成部 112 は、デッキを生成すると、生成したデッキの内容を示す情報として、例えば、デッキに含まれるカードを識別するための識別情報を、後述の育成ゲーム制御部 113 や、イベント抽選部 114 に対して出力する。

なお、デッキの生成は育成ゲームの実行の都度毎回行われてもよいし、毎回作成するのではなく、一度作成したデッキを育成ゲームの実行時に選択するようにしてもよい。

【0049】

育成ゲーム制御部 113 は、育成ゲームに関する処理を行う。例えば、育成ゲーム制御部 113 は、ゲーム動作制御部 111 から取得したプレイヤーの育成対象キャラクタの選択や、育成ゲームにおけるコマンドの選択の内容に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータの更新等の処理を行う。また、育成ゲーム制御部 113 は、後述のイベント抽選部 114 による抽選結果に基づいて発生したイベントの内容に対応して、育成対象キャラクタのパラメータの更新等の処理を行う。

【0050】

更に、育成ゲーム制御部 113 は、育成ゲームにおいて、プレイヤーが、育成対象キャラクタやカードを取得するための処理（以下、「取得処理」と称する。）も行う。例えば、育成ゲーム制御部 113 は、ゲーム動作制御部 111 から取得したプレイヤーの選択内容に基づいて、取得処理において消費するゲーム内通貨の消費量を決定する。そして、育成ゲーム制御部 113 は、決定した消費量だけゲーム内通貨を消費して取得処理（例えば、抽選や購入）を行う。この取得処理は所定のルールに基づいて行われる。例えば、所定の関数に基づいた演算処理の処理結果に基づいて行われる。そして、育成ゲーム制御部 113 は、取得処理における結果に基づいて、育成対象キャラクタやカードをプレイヤーに対して付与する。なお、上述したように、本実施形態では、デッキに同一のカードを複数枚含ませることが可能であるので、同一のプレイヤーに同一のカードを複数枚所持させてもよい。

【0051】

ゲーム内通貨は、例えば、プレイヤーによる対価の支払いにより増加させることができる。この場合、プレイヤーによる対価の支払いは、クレジットカードによる現金決済や、電子マネーを利用した決済により実現される。これに加えて他の方法でもゲーム内通貨を増加できるようにしてもよい。例えば、プレイヤー間での育成ゲーム上でのコミュニケーションや、育成ゲーム上での、所定のイベント達成等を契機として、増加させることができるようにしてもよい。

【0052】

そして、育成ゲーム制御部 113 は、これらの処理結果に基づいて、後述の端末管理データ記憶部 181 の記憶する情報を更新する。

本実施形態では、このように育成ゲームに関する処理の少なくとも一部をサーバで行うため、プレイヤー端末 2 における処理を軽減することができる。また、プレイヤー端末 2 での育成ゲームに関する処理の改ざん等を防止することができる。

【0053】

イベント抽選部 114 は、上述したイベント発生抽選と、イベント内容抽選とを行う。

イベント発生抽選は、育成ゲームにおける第 1 所定タイミングに実行される。例えば、育成ゲームにおいて、1 つのターンで練習を複数回行う場合を想定する。この場合、1 つのターンの開始時、複数の練習それぞれの実行後、及び 1 つのターンの終了時、のそれぞれを第 1 所定タイミングとすることができる。ここで、イベント発生抽選における、イベントの発生確率は、育成ゲームの内容等を考慮して任意に設定するようにするとよい。例えば、35% の確率でイベントが発生すると設定するとよい。

イベント発生抽選にて、イベントが発生すると決定された場合、イベント抽選部 114 は、発生するイベントの内容を決定するためにイベント内容抽選を行う。

【0054】

ここで、上述したように、イベント抽選部 114 は、このイベント内容抽選において、デッキにどのようなカードが含まれているのかに基づいて、様々なイベントの発生確率を変動させる。例えば、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタ属性に対応するイ

10

20

30

40

50

イベントの発生確率と、このカードに対応するイベントの発生確率とを、デッキにこのカードが含まれていない場合の発生確率よりも上昇させる。

他にも、本実施形態では、カードがデッキに含まれている枚数に応じて、イベントの発生確率を更に変動させる。例えば、同じカードがデッキに複数枚含まれている場合は、このカードがデッキに単数含まれている場合よりも、イベントの発生確率を上昇させる。また、含まれている枚数が多くなるに従い、イベントの発生確率を、より上昇させる。

【 0 0 5 5 】

ここで、説明の前提として、イベント抽選部 1 1 4 は、イベント内容抽選において、2 回の抽選を行う。具体的には、まず、イベント抽選部 1 1 4 は、何れのキャラクタに対応するイベントを発生させるのかを決定するための抽選（以下、「第 1 イベント内容抽選」と称する。）を行う。次に、イベント抽選部 1 1 4 は、第 1 イベント内容抽選により決定されたキャラクタに対応する複数のイベントのなかから、何れのイベントを発生させるのかを決定するための抽選（以下、「第 2 イベント内容抽選」と称する。）を行う。これにより、イベント抽選部 1 1 4 は、発生させるイベントの内容を決定する。

【 0 0 5 6 】

まず、イベント抽選部 1 1 4 は、第 1 イベント内容抽選では、キャラクタ属性に対応するイベントの発生確率を変動させる。この点について、図 4 を参照して説明をする。図 4 は、キャラクタ属性に対応するイベントの発生確率の変動について説明するための概念図である。

例えば、図 4 (a) に示すように、第 1 キャラクタがキャラクタ属性として付与されているカードが、デッキに 1 枚も含まれていない場合は、第 1 キャラクタに対応するイベントの発生確率は、ゼロではないが、低い確率となる。例えば、図に例示するように 1 % となる。

これに対して、図 4 (b) に示すように、第 1 キャラクタがキャラクタ属性として付与されているカードが、デッキに 1 枚含まれている場合は、第 1 キャラクタに対応するイベントの発生確率は、1 枚も含まれていない場合よりも高い確率となる。例えば、図に例示するように 1 0 % となる。

更に、図 4 (c) に示すように、第 1 キャラクタがキャラクタ属性として付与されているカードが、デッキに 4 枚含まれている場合は、第 1 キャラクタに対応するイベントの発生確率は、1 枚含まれている場合よりも更に高い確率となる。例えば、図に例示するように 4 0 % となる。

【 0 0 5 7 】

このように、第 1 キャラクタがキャラクタ属性として付与されているカードがデッキに複数枚含まれている場合には、カードが 1 枚の場合におけるイベント発生確率の上昇量と、デッキに含まれたカード枚数とに基づいて、第 1 キャラクタに対応するイベントの発生確率は高くなる。例えば、1 枚以上含まれている場合は、1 枚も含まれていない場合の確率に、含まれている枚数を乗算した値よりも高い確率となっている。

そのため、例えば、第 1 キャラクタに対応するイベントの発生を望むプレイヤーは、第 1 キャラクタがキャラクタ属性として付与されているカードを、デッキになるべく多く含ませようと工夫する。このように、デッキに含まれるカードに基づいて、発生確率を変動させることにより、プレイヤーの興趣性をより向上させることができる。また、プレイヤーに、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

【 0 0 5 8 】

更に、本実施形態では、キャラクタ属性が付与されたカードがデッキに含まれているか否かに関わらずキャラクタ属性が付与されたイベントの全てが発生しうる。すなわち、キャラクタ属性が付与された全てのイベントについて発生確率が 0 % でないように予め設定されている。

【 0 0 5 9 】

具体的には、各イベントの発生確率を算出するための既定値を、各イベントについて 0 より大きい正の値として定めておく。この場合に、既定値自体は確率を表現するものでは

10

20

30

40

50

ないので、各イベントの既定値の総和が100となっていなくてもよい。

【0060】

そして、上述したように、デッキに含まれるカードの内容に基づいて、所定のキャラクタに対応するイベントや所定のカードに対応するイベントの既定値のみを上昇させた後に、各イベントの既定値に基づいて、第1イベント内容抽選や第2イベント内容抽選を行う。

【0061】

このように、各イベントの発生確率を算出するための既定値を、各イベントについて0より大きい正の値として定めておくことにより、そのキャラクタ属性が付与されたカードを未だ手に入れていないキャラクタについてのイベントや、そのキャラクタ属性が付与されたカードをデッキに含ませなかったキャラクタについてのイベントを発生させることができる。これにより、プレイヤーに、そのキャラクタに対する興味を抱かせることができる。そのため、プレイヤーに対して、その興味を抱いたキャラクタのキャラクタ属性が付与されたカードを新たに所持したいという目標や、より多く所持したいという目標を与えることができる。この観点からも、プレイヤーの興趣性をより向上させることができる。

10

【0062】

次に、第2イベント内容抽選では、カードに対応するイベントの発生確率を変動させる。ここで、カードには、そのカードに付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタのイベントが対応付けられている。この対応付けられているイベントは、そのカードに付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタのイベントであって、特に、そのカードに固有のイベントとするとよい。これにより、プレイヤーにとってみれば、その固有のイベントという希少性のあるイベントを発生させるために、カードを取得するという意義が生じる。従って、固有のイベントを対応付けることにより、プレイヤーに対して、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

20

【0063】

そこで、第1イベント内容抽選により、イベントが発生すると決定されたキャラクタについての、キャラクタ属性が付与されたカードがデッキ内に含まれる場合には、このカードに対応するイベントの発生確率を変動させる。

例えば、第1イベント内容抽選により第1キャラクタのイベントが発生すると決定された場合であって、この第1キャラクタのキャラクタ属性が付与されたカードがデッキ内に含まれる場合には、このカードに対応するイベントの発生確率を上昇させる。また、同一のカードがデッキに複数枚含まれている場合には、カードが1枚の場合におけるイベント発生確率の上昇量と、デッキに含まれたカード枚数とに基づいて、このカードに対応するイベントの発生確率を、より上昇させる。例えば、1枚以上含まれている場合は、1枚も含まれていない場合の確率に、含まれている枚数を乗算した値よりも高い確率とする。

30

【0064】

そのため、カードに対応するイベントの発生を望むプレイヤーはデッキになるべく多く、同一のカードを含ませようと工夫する。このように、発生確率を変動させることにより、プレイヤーの興趣性をより向上させることができる。また、プレイヤーに、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

【0065】

40

なお、上述したように、第1イベント内容抽選や、第2イベント内容抽選において、デッキに含まれるカードの内容に基づいて、所定のキャラクタに対応するイベントの発生確率や、所定のカードに対応するイベントの発生確率を上昇させる場合には、他のイベントの発生確率を低下させる必要がある。

【0066】

例えば、第1イベント内容抽選において、キャラクタAに対応するイベントの既定値の総和が「3」であり、キャラクタBに対応するイベントの既定値の総和が「80」であり、キャラクタCに対応するイベントの既定値の総和が「80」であり、キャラクタDに対応するイベントの既定値の総和が「120」であり、キャラクタEに対応するイベントの既定値の総和が「20」であり、全てのイベントの既定値の総和が303であったとする

50

。この場合に、キャラクタ A に対応するイベントの発生確率を百分率で算出すると、以下の<数式 1>で示すように、概ね 1 % となる。

【 0 0 6 7 】

<数式 1>

$$3 \div (3 + 80 + 80 + 120 + 20) \times 100 [\%] = 0.99 [\%]$$

【 0 0 6 8 】

これに対して、例えば、デッキにキャラクタ A のキャラクタ属性が付与されたカードが 2 枚含まれていた場合には、キャラクタ A に対応するイベントの発生確率を算出するための既定値の総和を、例えば「75」とする。この場合に、キャラクタ A に対応するイベントの発生確率を百分率で算出すると、以下の<数式 2>で示すように、20 [%] となると共に、他のキャラクタに対応するイベントの発生確率は低下する。例えば、キャラクタ B に対応するイベントの発生確率は、概ね 26 [%] から、概ね 21 [%] に低下する。

10

【 0 0 6 9 】

<数式 2>

$$75 \div (75 + 80 + 80 + 120 + 20) \times 100 [\%] = 20 [\%]$$

【 0 0 7 0 】

同様に、第 2 イベント内容抽選においても、第 1 イベント内容抽選で決定されたキャラクタに対応する各イベントの既定値に基づいて、抽選を行う。

【 0 0 7 1 】

なお、イベント抽選部 114 は、各イベントそれぞれ既定値の総和の比に基づいて、各イベントの発生確率を百分率で算出してもよい。そして、百分率で算出した各イベントの発生確率に基づいて、第 1 イベント内容抽選や第 2 イベント内容抽選を行ってもよい。

20

【 0 0 7 2 】

このようにして、第 1 イベント内容抽選や、第 2 イベント内容抽選において、デッキに含まれるカードの内容に基づいて、所定のキャラクタに対応するイベントの発生確率や、所定のカードに対応するイベントの発生確率を上昇させると共に、他のイベントの発生確率を低下させることが可能となる。

【 0 0 7 3 】

なお、上述のイベントの発生確率の算出の例外として、育成対象キャラクタのイベントについては、デッキに含まれているカードの内容に関わらず一切発生しないようにしてもよい。なぜならば、イベント抽選にて発生するイベントは、育成対象キャラクタをサポートするキャラクタに対応するイベントが好適だからである。この場合、育成対象キャラクタのイベントについては、イベントの発生確率を算出するための既定値をゼロに固定すればよい。

30

【 0 0 7 4 】

そして、イベント抽選部 114 は、第 1 所定タイミングにて行った、各抽選の抽選結果をゲーム動作制御部 111 や、育成ゲーム制御部 113 に対して出力する。この抽選結果には、イベント発生抽選においてイベントが発生すると決定されたか否かを示す情報と、イベントが発生すると決定した場合は、イベント内容抽選において何れのイベントが発生すると決定されたかを示す情報とが含まれる。

40

【 0 0 7 5 】

育成ゲーム制御部 113 は、イベント抽選部 114 から出力された抽選結果において、イベントが発生すると決定した場合には、育成ゲームにおける第 2 所定タイミングで発生すると決定したイベントを発生させ、イベントの内容に応じてキャラクタのパラメータを更新させる。また、ゲーム動作制御部 111 は、イベント抽選部 114 から出力された抽選結果において、イベントが発生すると決定した場合には、育成ゲームにおける第 2 所定タイミングで発生すると決定したイベントを発生させるように、ゲーム動作実行部 211 を制御する。

【 0 0 7 6 】

ここで、イベントを発生させるタイミングである第 2 所定タイミングは、第 1 所定タイ

50

ミングよりも後のタイミングとするとよい。例えば、上述したように、１つのターンの開始時、複数の練習それぞれの実行後、及び１つのターンの終了時、のそれぞれを第１所定タイミングとした場合には、この第１所定タイミングと同様に１つのターンの開始時、複数の練習それぞれの実行後、及び１つのターンの終了時の何れかのタイミングであって、第１所定タイミングよりもいくつか（例えば、２つ）後のタイミングを第２所定タイミングとするとよい。

【００７７】

このように、第２所定タイミングを、第１所定タイミングよりも後にすることにより、その間に、サーバ１やプレイヤ端末２は、イベントを発生させるための前処理を行っておくことができる。例えば、イベントを発生させるための画像や音のデータを、主記憶装置等に先読みしておく等の処理を行っておくことができる。これにより、プレイヤに対する待ち時間等を発生させることなく、スムーズにイベントを発生させることが可能となる。

10

【００７８】

端末管理データ記憶部１８１は、プレイヤ端末２に関する管理データを格納する。プレイヤ端末２に関する管理データとは、ゲーム動作実行部２１１の説明の際に上述したように、ゲーム動作実行部２１１が動作させるゲームにおける所定のパラメータである。例えば、プレイヤが何れのキャラクタを所持しているかという情報、プレイヤが所持しているキャラクタのパラメータ、プレイヤが何れのカードを所持しているかという情報、過去のゲーム結果、ゲームにおけるゲーム内通貨の所持量等に対応するパラメータが、管理データとして格納される。なお、サーバ１に、複数のプレイヤ端末２が接続される場合には、管理データはプレイヤ端末２の識別情報やプレイヤの識別情報等に基づいて、プレイヤ端末２毎あるいはプレイヤ毎にそれぞれ管理される。

20

【００７９】

〔イベント管理処理における動作〕

以上、プレイヤ端末２とサーバ１の機能ブロックについて説明をした。次に、プレイヤ端末２とサーバ１とが実行するイベント管理処理における動作について、図５を参照して説明をする。ここで、図５は、イベント管理処理の流れを説明するシーケンス図である。

【００８０】

イベント管理処理は、例えば、プレイヤが、育成ゲームの実行要求操作を行った場合に実行される。なお、以下のイベント管理処理の説明としては特に言及しないが、イベント管理処理の前提として、プレイヤ端末２のゲーム動作実行部２１１や、サーバ１のゲーム動作制御部１１１や育成ゲーム制御部１１３等の各機能ブロックは、育成ゲームを実行するために必要な演算処理や通信を適宜行うものとする。

30

【００８１】

ステップＳ１１において、プレイヤ選択通知部２１２は、プレイヤから、デッキを生成するためのカードの選択を受け付ける。またステップＳ１２において、プレイヤ選択通知部２１２は、受け付けたプレイヤの選択内容（すなわち、デッキを生成するためのカードの選択内容）をサーバ１に対して送信することにより、プレイヤの選択内容の通知を行う。

【００８２】

ステップＳ２１において、デッキ生成部１１２は、ステップＳ１２において通知されたプレイヤの選択内容（すなわち、デッキを生成するためのカードの選択内容）に基づいて、デッキを生成する。そして、デッキ生成部１１２は、生成したデッキの内容をイベント抽選部１１４等に対して出力する。

40

【００８３】

ステップＳ２２において、イベント抽選部１１４は、第１所定タイミングが到来したか否かを判定する。第１所定タイミングが到来していない場合は、ステップＳ２２においてＮｏと判定され、ステップＳ２２の判定を繰り返す。一方で、第１所定のタイミングが到来した場合は、ステップＳ２２においてＹｅｓと判定され、処理はステップＳ２３に進む。

【００８４】

ステップＳ２３において、イベント抽選部１１４は、イベント発生抽選を行う。

50

ステップS 2 4において、イベント抽選部 1 1 4 は、イベント発生抽選において、イベントが発生すると決定したか否か判定する。イベントが発生すると決定した場合は、ステップS 2 4においてY e sと判定され、処理はステップS 2 5に進む。一方で、イベントが発生しないと決定した場合は、ステップS 2 4においてN oと判定され、処理はステップS 2 6に進む。

【 0 0 8 5 】

ステップS 2 5において、イベント抽選部 1 1 4 は、第 1 イベント内容抽選及び第 2 イベント内容抽選を行うことにより、何れのイベントが発生するのかを決定する。

ステップS 2 6において、イベント抽選部 1 1 4 は、ゲーム動作制御部 1 1 1 を介してイベント発生抽選とイベント内容抽選の抽選結果をプレイヤー端末 2 のゲーム動作実行部 2 1 1 に対して通知する。この抽選結果には、イベント発生抽選においてイベントが発生すると決定されたか否かを示す情報と、イベントが発生すると決定した場合は、イベント内容抽選において何れのイベントが発生すると決定されたかを示す情報とが含まれる。

【 0 0 8 6 】

ステップS 2 7において、イベント抽選部 1 1 4 は、育成ゲームが終了したか否かを判定する。育成ゲームが終了していない場合は、ステップS 2 7においてN oと判定され、処理はステップS 2 2 から繰り返される。一方で、育成ゲームが終了した場合は、ステップS 2 7においてY e sと判定され、本処理は終了する。

【 0 0 8 7 】

ステップS 1 3において、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、イベント抽選部 1 1 4 による、抽選結果に基づいて発生すると決定したイベントであって、未だ未発生のイベントが存在するか否かを判定する。未発生のイベントが存在しない場合は、ステップS 1 3においてN oと判定され、処理はステップS 1 6に進む。未発生のイベントが存在する場合は、ステップS 1 3においてY e sと判定され、処理はステップS 1 4に進む。

【 0 0 8 8 】

ステップS 1 4において、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、第 2 所定タイミングが到来したか否かを判定する。第 2 所定タイミングが到来していない場合は、ステップS 1 4においてN oと判定され、処理はステップS 1 6に進む。一方で、第 2 所定タイミングが到来した場合は、ステップS 1 4においてY e sと判定され、処理はステップS 1 5に進む。

【 0 0 8 9 】

ステップS 1 5において、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、未発生のイベントであって、到来した第 2 所定タイミングに発生すべきイベントを発生させる。

ステップS 1 6において、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、育成ゲームが終了したか否かを判定する。育成ゲームが終了していない場合は、ステップS 1 6においてN oと判定され、処理はステップS 1 3 から繰り返される。一方で、育成ゲームが終了した場合は、ステップS 1 6においてY e sと判定され、本処理は終了する。

【 0 0 9 0 】

以上説明したプレイヤー端末 2 とサーバ 1 とが協働することにより、イベント管理処理が実行される。

この場合に、本実施形態では、上述したように、イベント内容抽選においてデッキにどのようなカードが含まれているのかに基づいて、様々なイベントの発生確率を変動させる。

【 0 0 9 1 】

そのため、プレイヤーとしてみれば、所望のイベントを発生させるために、様々な工夫をこらす余地が生じる。従って、本実施形態によれば、プレイヤーに対して育成ゲームの興趣性をより向上させることができる。

また、プレイヤーにとってみれば、所望のデッキを生成するために、多様なカードを所持することに意義が生じる。また、同じカードであっても、カードを複数枚重複して所持することに意義が生じる。

従って、本実施形態によれば、プレイヤーに対して、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 2 】

[育成ゲームにおける表示例]

次に、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおける、表示の遷移について図 6 から図 1 4 までを参照して説明をする。ここで、図 6 から図 1 4 までは、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおける表示例を示す模式図である。

【 0 0 9 3 】

図 6 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおけるデッキの生成画面の表示例を示す模式図であり、図 4 のステップ S 1 1 においてプレイヤーのデッキに含ませるカードの選択操作に伴い表示される。

本表示例では、表示 5 1 として示すように、現在プレイヤーが選択している育成対象キャラクターが表示される。また、表示 5 2 として示すように、育成対象キャラクターの名称や、育成対象キャラクターの希少度（レアリティ）、育成対象キャラクターのパラメータが表示される。このパラメータは、育成ゲームにおいて育成する対象となるパラメータであって、例えば、スピード、スタミナ、パワー、根性、及び賢さ等のキャラクターの競走に関するパラメータが表示される。

10

【 0 0 9 4 】

また、他にも、キャラクターの競走における距離適性や、例えば、先行、差し、追い込み、といった競馬に則した走法の特長が表示される。プレイヤーは、表示 5 2 を参照することにより、キャラクターのパラメータを確認することができる。更に、表示 5 3 として示すように、デッキに含まれるカードに対応する画像（例えば、カードに付与されたキャラクター属性に対応するキャラクターの画像）が表示される。更に、表示 5 4 として示すように、デッキに含ませることのできるカードの残枠が表示される。図 6 の表示例では、デッキに 4 枚のカードを含ませることができ、現在 1 枚のカードを含ませたことが表されている。

20

【 0 0 9 5 】

図 7 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおける育成対象キャラクターの選択画面の表示例を示す模式図であり、例えば、図 6 の表示画面において所定の操作を行うことにより、図 6 の表示画面から遷移して表示される。

【 0 0 9 6 】

本表示例では、図 6 と同様に、表示 5 1 及び表示 5 2 が表示される。また、表示 5 5 として示すように、プレイヤーが所持しており、現在育成対象キャラクターとして選択可能なキャラクターの一覧が表示される。この一覧では、例えば、キャラクターの顔の画像や、キャラクターの希少度（レアリティ）が表示される。プレイヤーは、表示 5 5 を参照することにより、育成対象キャラクターを選択することができる。そして、プレイヤーは、表示 5 6 として示す決定ボタンを押下することにより、育成対象キャラクターを決定することができる。この場合に、プレイヤーが、レアリティや検索によるキャラクターの絞り込みを行えるようにしてもよい。

30

【 0 0 9 7 】

図 8 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおけるデッキの生成画面の表示例を示す模式図であり、図 4 のステップ S 1 1 においてプレイヤーのデッキに含ませるカードの選択操作に伴い表示される。

40

【 0 0 9 8 】

本表示例では、図 6 等と同様に、表示 5 1 及び表示 5 2 が表示される。また、表示 5 7 として示すように、デッキに含ませることのできるカードの残枠であって、他のプレイヤーが所持するカードを含ませる枠が表示される。プレイヤーは、この枠に、他のプレイヤーが所持するカードを含ませてデッキを生成することができる。他のプレイヤーが所持するカードは他のプレイヤーの操作に基づいて流動的に変化し、新たに選択することができたり、選択することができなくなったりするので、例えば、育成ゲーム開始直前に、図 8 のような画面を表示するようにするとよい。

【 0 0 9 9 】

図 9 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、デッキに含ませるために

50

、他のプレイヤーが所持するカードを選択する選択画面の表示例を示す模式図であり、例えば、図 8 の表示画面において所定の操作を行うことにより、図 8 の表示画面から遷移して表示される。

【 0 1 0 0 】

本表示例では、表示 5 8 として示すように、他のプレイヤーが所持しており、デッキに含ませるために選択可能な他のプレイヤーが所持するカードの一覧が表示される。この一覧では、例えば、他のプレイヤーが所持するカードに対応する、キャラクタの顔の画像や、キャラクタのレベルや、他のプレイヤーの最終ログイン時間が表示される。プレイヤーは、表示 5 8 を参照することにより、他のプレイヤーの所持するカードを選択することができる。そして、プレイヤーは、表示 5 9 として示す閉じるボタンを押下することにより、図 8 の画面に遷移することができる。

10

【 0 1 0 1 】

図 1 0 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、育成を実行するためのコマンドを選択する選択画面の表示例を示す模式図であり、例えば、育成ゲームにおいて育成コマンドを選択する場合に表示される。

【 0 1 0 2 】

本表示例では、図 6 等と同様に、表示 5 1 が表示される。また、表示 6 2 として示すように、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタの画像が表示される。プレイヤーは、デッキ作成時に自身が選択したお気に入りのキャラクタと共に、育成ゲームを実行することができる。

20

更に、表示 6 3 として示すように、育成対象キャラクタの、育成ゲームにおいて育成する対象となるパラメータであって、例えば、スピード、スタミナ、パワー、根性、及び賢さ等のキャラクタの競走に関するパラメータが表示される。更に、表示 6 1 として示すように育成対象キャラクタの体力や、育成対象キャラクタとプレイヤーとの絆の度合いを示す絆値が表示される。キャラクタの体力は、育成対象キャラクタがトレーニングを行うことにより減少し、育成対象キャラクタが休憩を行うことにより回復する。絆値については、後述の<第 2 の変形例>との項目において詳細に説明する。

【 0 1 0 3 】

更に、表示 6 4 として示すように、育成におけるコマンドを選択するボタンが表示される。育成ゲームでは、所定のターン数が設定されている。プレイヤーは、これらのボタンを押下することにより、ターン毎に、お出かけ、休憩、及びトレーニング等のコマンドを選択する。選択したコマンドに応じて、育成対象キャラクタを育成するための育成ポイントが付与されたり、スキルが付与されたりする。なお、デッキに含まれるカードによって、付与される育成ポイントや、付与されるスキルが異なるようにしてもよい。また、付与された育成ポイントを、成長というコマンドで、育成対象キャラクタのパラメータに振り分けることにより、育成対象キャラクタのパラメータが上昇する。

30

【 0 1 0 4 】

例えば、お出かけのコマンドに対応するボタンが押下された場合、育成対象キャラクタはお出かけを行う。これに伴い、ランダムで体力パラメータが回復したり、やる気パラメータが回復したりする。トレーニングコマンドに対応するボタンが押下された場合、育成対象キャラクタは、体力パラメータを消費してトレーニングを行う。これにより育成対象キャラクタは育成ポイントが得られる。なお、得られる育成ポイントはやる気パラメータに基づいて変動する。また、休憩コマンドに対応するボタンが押下された場合、育成対象キャラクタは、休憩を行う。これにより、育成対象キャラクタは、体力を回復する。なお、体力が低い状態でトレーニングコマンドを選択すると、育成ポイントが減ることがある。

40

【 0 1 0 5 】

図 1 1 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、トレーニングコマンドを選択した後に、実行するトレーニングを選択する選択画面の表示例を示す模式図であり、例えば、図 1 1 の表示 6 4 におけるトレーニングコマンドを選択した場合に、図 1 0 の表示画面から遷移して表示される。

50

【 0 1 0 6 】

本表示例では、図 6 等と同様に、表示 5 1 が表示される。また、図 1 0 と同様に表示 6 1 や表示 6 2 が表示される。更に、表示 6 7 として示すように実行するトレーニングを選択するボタンが表示される。実行するトレーニングにより、付与される育成ポイントやスキルの内容は異なる。プレイヤは、所望の育成ポイントやスキルが得られるように、実行するトレーニングを選択する。また、表示 6 5 として示すように、トレーニングの実行に伴い、育成ポイントが増加する。更に、表示 6 6 として示すように、育成対象キャラクタと、他のキャラクタとの友情の度合いを示す友情値が表示される。友情値については、後述の<第 2 の変形例>との項目において詳細に説明する。

【 0 1 0 7 】

図 1 2 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、育成ポイントの割り振りを選択する選択画面の表示例を示す模式図であり、例えば、図 1 1 の表示 6 4 における成長コマンドを選択した場合に、図 1 0 の表示画面から遷移して表示される。

【 0 1 0 8 】

本表示例では、表示 6 8 として示すように、育成対象キャラクタに付与された育成ポイントと、育成の対象とするパラメータの一覧とが表示される。プレイヤは、この表示 6 8 を参照しながら、育成ポイントを減少させることと引き換えに上昇させるパラメータを選択する。例えば、図 1 2 の例では、育成ポイントとして、速力に 2 0 ポイント、技術力に 8 ポイント、精神力に 5 ポイントが付与されている。この場合に、プレイヤは例えば、スピードのパラメータを選択すると、速力 4 ポイントと、技術力 2 ポイントを減少させることと引き換えに、スピードのパラメータを 1 上昇させることができる。

【 0 1 0 9 】

この振り分けは、表示 6 9 として示す、振り分け量の増減ボタンを押下することにより行うことができる。また、プレイヤは、表示 7 1 として示す OK ボタンを押下することにより、振り分けを実行することができる。更に、プレイヤは、表示 7 1 として示すリセットボタンを押下することにより、振り分けを実行することなく、図 1 0 の画面に遷移することができる。

【 0 1 1 0 】

図 1 3 は、イベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、発生したイベントで行われる演出の表示例を示す模式図であり、例えば、図 4 のステップ S 1 4 において、第 2 所定タイミングが到来したと判定され（ステップ S 1 4 において Y e s ）、ステップ S 1 5 を実行する場合に表示される。

【 0 1 1 1 】

本表示例では、図 6 等と同様に、表示 5 1 が表示される。また、表示 7 2 として示すように、イベントに対応するキャラクタの画像が表示される。更に、表示 7 3 として示すように、キャラクタ間で交わされる会話に対応するテキストが表示される。本表示例により、キャラクタ間の会話等のコミュニケーションが演出される。プレイヤは、このように育成対象キャラクタと、イベントに対応するキャラクタとのコミュニケーションを鑑賞することにより、各キャラクタに対する思い入れを深めることができる。

また、上述したように、イベントには育成対象キャラクタに付与する育成ポイント等についての変化値が設定されており、イベントが発生すると、育成対象キャラクタの育成ポイント等がこの変化値に基づいて変化する。つまり、プレイヤは、イベントの発生に伴い、育成ポイントを獲得することができる。

【 0 1 1 2 】

図 1 4 は、このイベント管理処理にて動作する育成ゲームにおいて、発生したイベントでの育成ポイント獲得時の表示例を示す模式図であり、例えば、図 1 4 の表示例により、キャラクタ間の会話等のコミュニケーションが演出された後に、遷移して表示される。

【 0 1 1 3 】

本表示例では、図 1 4 と同様に、表示 5 1 と表示 7 2 が表示される。更に、図 1 1 と同様に、表示 6 1 や表示 6 5 が表示される。表示 6 5 として示すように、イベントの発生に

10

20

30

40

50

に伴い、育成対象キャラクタの育成ポイントが増加する。

なお、図 1 4 には育成ポイントの増加についてのみ図示しているが、イベントの発生に伴い、他の変化が発生するようにしてもよい。例えば、イベントの発生に伴う変化率に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータや、イベントに対応するキャラクタとの友情値が変化するようにしてもよい。更に、イベントには所定のスキルが紐付いていて、イベントが発生すると育成対象キャラクタにそのスキルが付与されるようにしてもよい。更に、イベントでは選択肢が紐付いていて、イベントが発生すると所定のタイミングで選択肢が表示され、プレイヤーの選択に基づいて、会話内容や、獲得出来る育成ポイント等が変化するようにしてもよい。

プレイヤー端末 2 とサーバ 1 とが、以上説明した、表示例のように画面を遷移することにより、プレイヤーの選択に基づいて、育成ゲームを進行することができる。

10

【 0 1 1 4 】

以上、本発明の実施形態について説明したが、この実施形態は、例示に過ぎず、本発明の技術的範囲を限定するものではない。本発明はその他の様々な実施形態を取ることが可能であり、更に、本発明の要旨を逸脱しない範囲で、省略や置換等種々の変更を行うことができる。これら実施形態やその変形は、本明細書等に記載された発明の範囲や要旨に含まれると共に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれる。

例えば、本発明の実施形態を以下の変形例のように変形してもよい。

【 0 1 1 5 】

< 第 1 の変形例 >

20

上述の実施形態は、クライアント・サーバシステムであり、プレイヤー端末 2 と、サーバ 1 とが協働することにより、イベント管理処理を実行していた。これに限らず、単一の装置により、イベント管理処理を実行するようにしてもよい。本変形例について図 1 5 及び図 1 6 を参照して説明する。

なお、本変形例及び以下の他の変形例の説明では、上述の実施形態における説明と重複する内容については再度の説明を省略し、各変形例特有の内容について詳細に説明する。

【 0 1 1 6 】

[ハードウェア構成]

本変形を実現する情報処理装置 3 のハードウェアの構成について説明をする。情報処理装置 3 は、CPU 3 1 と、ROM 3 2 と、RAM 3 3 と、バス 3 4 と、入出力インターフェース 3 5 と、入力部 3 6 と、出力部 3 7 と、記憶部 3 8 と、通信部 3 9 と、ドライブ 4 0 と、を備えている。これら各ハードウェアは、図 2 を参照して説明した、サーバ 1 やプレイヤー端末 2 が備える、符号のみが異なる同名の各ハードウェアと同等の機能を有している。従って、図示及び重複する説明を省略する。なお、本変形例では、通信部 3 9 は必須ではないので、通信部 3 9 を省略するようにしてもよい。

30

情報処理装置 3 は、例えば、据え置き型のゲーム機や、携帯型のゲーム機や、パーソナルコンピュータ等により実現することができる。

【 0 1 1 7 】

[機能的構成]

図 1 5 を参照して情報処理装置 3 の機能的構成について説明をする。

40

図 3 は、情報処理装置 3 の機能的構成のうち、イベント管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

イベント管理処理が実行される場合、図 1 6 に示すように、CPU 3 1 において、ゲーム動作制御部 3 1 1 と、デッキ生成部 3 1 2 と、育成ゲーム制御部 3 1 3 と、イベント抽選部 3 1 4 と、ゲーム動作実行部 3 1 5 とが機能する。

また、記憶部 2 8 の一領域には、端末管理データ記憶部 3 8 1 と、ゲーム動作データ記憶部 3 8 2 とが設定される。

【 0 1 1 8 】

これら各機能ブロックは、上述のサーバ 1 やプレイヤー端末 2 が備える、符号のみが異なる同名の各機能ブロックと同等の機能を有している。従って、重複する説明を省略する。

50

ただし、相違する点として、本変形例では装置間での通知を行う必要がないので、プレイヤー選択通知部 2 1 2 に相当する機能ブロックは有していない。

【 0 1 1 9 】

[イベント管理処理における動作]

以上、情報処理装置 3 の機能ブロックについて説明をした。次に、情報処理装置 3 が実行するイベント管理処理における動作について、図 1 6 を参照して説明をする。ここで、図 1 6 は、本変形例における、イベント管理処理の流れを説明するシーケンス図である。

イベント管理処理は、例えば、プレイヤーが、育成ゲームの実行要求操作を行った場合に実行される。なお、以下のイベント管理処理の説明としては特に言及しないが、イベント管理処理の前提として、ゲーム動作制御部 3 1 1 や、育成ゲーム制御部 3 1 3 や、ゲーム動作実行部 3 1 5 等の各機能ブロックは、育成ゲームを実行するために必要な演算処理や通信を適宜行うものとする。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 3 1 (図 5 のステップ S 1 1 に相当) において、ゲーム動作制御部 3 1 1 は、プレイヤーから、デッキを生成するためのカードの選択を受け付ける。

ステップ S 3 2 (図 5 のステップ S 2 1 に相当) において、デッキ生成部 3 1 2 は、ステップ S 3 1 において通知されたプレイヤーの選択内容 (すなわち、デッキを生成するためのカードの選択内容) に基づいて、デッキを生成する。そして、デッキ生成部 3 1 2 は、生成したデッキの内容をイベント抽選部 3 1 4 等に対して出力する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 3 3 (図 5 のステップ S 2 2 に相当) において、イベント抽選部 3 1 4 は、第 1 所定タイミングが到来したか否かを判定する。第 1 所定タイミングが到来していない場合は、ステップ S 3 3 において N o と判定され、処理はステップ S 3 7 に進む。一方で、第 1 所定のタイミングが到来した場合は、ステップ S 3 3 において Y e s と判定され、処理はステップ S 3 4 に進む。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 3 4 (図 5 のステップ S 2 3 に相当) において、イベント抽選部 3 1 4 は、イベント発生抽選を行う。

ステップ S 3 5 (図 5 のステップ S 2 4 に相当) において、イベント抽選部 3 1 4 は、イベント発生抽選において、イベントが発生すると決定したか否かを判定する。イベントが発生すると決定した場合は、ステップ S 3 5 において Y e s と判定され、処理はステップ S 3 6 に進む。一方で、イベントが発生しないと決定した場合は、ステップ S 3 5 において N o と判定され、処理はステップ S 3 7 に進む。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 3 6 (図 5 のステップ S 2 5 に相当) において、イベント抽選部 3 1 4 は、第 1 イベント内容抽選及び第 2 イベント内容抽選を行うことにより、何れのイベントが発生するのかを決定する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 3 7 (図 5 のステップ S 1 3 に相当) において、ゲーム動作実行部 3 1 5 は、イベント抽選部 3 1 4 による、抽選結果に基づいて発生すると決定したイベントであって、未だ未発生のイベントが存在するか否かを判定する。未発生のイベントが存在しない場合は、ステップ S 3 7 において N o と判定され、処理はステップ S 4 0 に進む。未発生のイベントが存在する場合は、ステップ S 3 7 において Y e s と判定され、処理はステップ S 3 8 に進む。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 3 8 (図 5 のステップ S 1 4 に相当) において、ゲーム動作実行部 3 1 5 は、第 2 所定タイミングが到来したか否かを判定する。第 2 所定タイミングが到来していない場合は、ステップ S 3 8 において N o と判定され、処理はステップ S 4 0 に進む。一方で、第 2 所定タイミングが到来した場合は、ステップ S 3 8 において Y e s と判定され、処理はステップ S 3 9 に進む。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 3 9 (図 5 のステップ S 1 5 に相当) において、ゲーム動作実行部 3 1 5 は、未発生イベントであって、到来した第 2 所定タイミングに発生すべきイベントを発生させる。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 4 0 (図 5 のステップ S 1 6 に相当) において、ゲーム動作実行部 3 1 5 は、育成ゲームが終了したか否かを判定する。育成ゲームが終了していない場合は、ステップ S 4 0 において N o と判定され、処理はステップ S 3 3 から繰り返される。一方で、育成ゲームが終了した場合は、ステップ S 4 0 において Y e s と判定され、本処理は終了する。

10

【 0 1 2 8 】

以上説明した動作により、情報処理装置 3 単体にて、イベント管理処理を実行することができる。なお、本変形例におけるイベント管理処理の効果は、上述した実施形態におけるイベント管理処理の効果と同様である。

【 0 1 2 9 】

< 第 2 の変形例 >

上述の実施形態では、デッキに含まれるカードの内容に基づいた、イベントの発生確率の変動について説明をした。これに限らず、更に他の要素にも基づいて、イベントが発生したり、変動確率が変動したりしてもよい。

【 0 1 3 0 】

20

例えば、育成対象キャラクタに紐付いたイベントが発生するようにしてもよい。この場合、第 1 イベント内容抽選において、イベントの発生確率を算出するための既定値を、育成対象キャラクタに対応するイベントについても定めておく。そして、< 数式 1 > や < 数式 2 > を参照して上述したように、各イベントの既定値の比に基づいて、各イベントの発生確率を百分率で算出するようにするとよい。そして、百分率で算出した各イベントの発生確率に基づいて、第 1 イベント内容抽選や第 2 イベント内容抽選を行うようにするとよい。

【 0 1 3 1 】

この場合に、育成対象キャラクタに紐付いたイベントを複数種類用意してもよい。例えば、特に条件を問わず一定確率でランダムに発生するイベントと、図 1 0 を参照して上述した絆値が所定値以上であることを条件として一定確率で発生する特有のイベントとを用意してもよい。ここで、絆値は、例えば、絆値を上昇させる所定のイベントの発生や、お願いシステムにより上昇させることができるようにしてもよい。ここで、お願いシステムとは、育成ゲームにおけるコマンドの選択の際に、育成対象キャラクタが実行を希望するコマンドをランダムに指定するシステムである。お願いシステムを実行する場合、育成ゲームにおけるコマンドの選択画面を表示するに先立って抽選処理を行い、選択可能なコマンドの中から、育成対象キャラクタが実行を希望するコマンドを決定する。そして、コマンドの選択画面では、どのコマンドが、育成対象キャラクタが実行を希望するコマンドであるかがプレイヤーにとって識別できるように表示する。そして、プレイヤーが、この育成対象キャラクタが実行を希望するコマンドを選択すると、絆値が上昇する。

30

40

【 0 1 3 2 】

また、カード属性に対応するキャラクタのイベントを複数種類用意してもよい。例えば、1 人のキャラクタについて、特に条件を問わず一定確率でランダムに発生するイベントと、図 1 1 を参照して上述した友情値が所定値以上であることを条件として一定確率で発生する特有のイベントとを用意してもよい。

友情値は、上述したように、育成対象キャラクタと、他のキャラクタとの友情の度合いを示す値である。友情値は、例えば、育成対象キャラクタと、他のキャラクタが、合同でトレーニングした場合に上昇するようにする。

この場合、育成対象キャラクタと合同でトレーニングを行う他のキャラクタは、全てのキャラクタからランダムに選択してもよいし、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタからランダムに選択してもよい。

50

ラクタ属性に対応するキャラクタの中から選択するようにしてもよい。この場合に、イベント内容抽選と同様に、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタ属性に対応するキャラクタが選択される確率を、他のキャラクタが選択される確率よりも上昇させるようにしてもよい。また、これもイベント内容抽選と同様に、同一のキャラクタのキャラクタ属性が付与されているカードがデッキに複数枚含まれている場合には、カードが1枚の場合における選択確率の上昇量と、デッキに含まれたカード枚数とに基づいて、このキャラクタが選択される確率を高くするようにしてもよい。

【0133】

これにより、プレイヤーにとってみれば、友情値が所定値以上の場合にのみ発生する希少性のあるイベントを発生させるために、そのキャラクタのキャラクタ属性が付与されたカードをより多く取得することに意義が生じる。従って、プレイヤーに対して、より多くのカードを所持するモチベーションを与えることが可能となる。

10

【0134】

また、この場合に、更にトレーニングの種類に基づいて、合同でのトレーニングを行うキャラクタを選択するようにしてもよい。

例えば、図11の例では、プレイヤーは「芝」のトレーニングを選択していて、芝のトレーニングには2人のキャラクタが紐付いている。ここでプレイヤーが、芝のトレーニングを選択すると、この2人のキャラクタと、育成対象キャラクタとが合同でトレーニングを行う。これにより、通常のトレーニング同様に、育成対象キャラクタの育成ポイントが増加するだけでなく、育成対象キャラクタと、合同でトレーニングを行ったキャラクタとの友情値が上昇する。

20

また、友情値は、このように合同でトレーニングを行う以外にも、他の条件で上昇するようにしてもよい。例えば、所定のイベントの発生時に、友情値を上昇させるようにしてもよい。

【0135】

<第3の変形例>

上述の実施形態では、育成ゲーム制御部113がイベント発生抽選を行うことを条件に、イベントが発生するか否かを決定していた。これに限らず、他の条件により、イベントが発生するか否かを決定するようにしてもよい。例えば、育成対象キャラクタのパラメータが所定値に達したことや、プレイヤーが所定の行動入力を行ったことや、育成ゲームが所定のターン数に達したことを条件に、イベントが発生するか否かを決定するようにしてもよい。

30

【0136】

<第4の変形例>

上述の実施形態では、「カード」をゲーム媒体として、このカードによりデッキを生成していた。これに限らず、カード以外をゲーム媒体として、デッキを生成してもよい。例えば、プレイヤーが所持する「キャラクタ」や、「アイテム（例えば、キャラクタが装備するアイテムや使用するアイテム）」を、ゲーム媒体として、デッキを生成するようにしてもよい。この場合に、カードと同様に、ゲーム媒体としたキャラクタや、アイテムに対応する固有のイベントが存在するようにしてもよい。また、カードと同様に、ゲーム媒体としたアイテムに、キャラクタ属性が付与されるようにしてもよい。

40

また、この場合に、図8を参照して上述したように、更に他のプレイヤーが所持するキャラクタや、アイテムを、ゲーム媒体として、デッキを生成するようにしてもよい。

【0137】

<第5の変形例>

上述の実施形態では、イベント抽選部114は、イベント内容抽選において、2回の抽選を行って、発生させるイベントの内容を決定していた。具体的には、イベント抽選部114は、何れのキャラクタに対応するイベントを発生させるのかを決定するための第1イベント内容抽選と、第1イベント内容抽選により決定されたキャラクタに対応する複数のイベントのなかから、何れのイベントを発生させるのかを決定するための第2イベント内

50

容抽選を行っていた。これに限らず、他の抽選方法で、イベント内容抽選を行うようにしてもよい。例えば、上述の実施形態のように2回の抽選により発生させるイベントの内容を決定するのではなく、1回の抽選により発生させるイベントの内容を決定するようにしてもよい。

【0138】

このように1回の抽選により発生させるイベントの内容を決定する場合、イベント抽選部114は、各イベントそれぞれに、何れかのキャラクタを紐付けた構造でデータを管理しておく。

この場合であっても、上述の実施形態と同様に、キャラクタ属性が付与されたカードがデッキに含まれているか否かに関わらずキャラクタ属性が付与されたイベントの全てが発生しうる。すなわち、キャラクタ属性が付与された全てのイベントについて発生確率が0%でないように予め設定されている。

【0139】

そのために、上述の実施形態と同様に、各イベントの発生確率を算出するための既定値を、各イベントについて0より大きい正の値として定めておく。この場合に、既定値自体は確率を表現するものではないので、各イベントの既定値の総和が100となっていなくてもよい。

【0140】

そして、イベント抽選部114は、イベント内容抽選において、上述の実施形態と同様に、デッキに含まれるカードに付与されたキャラクタ属性に対応するイベントの発生確率と、デッキに含まれるカードに対応するイベントの発生確率を、それぞれ上昇させる。

【0141】

例えば、第1イベントに第2キャラクタを紐付けた構造でデータを管理している場合に、カードに付与されたキャラクタ属性が第2キャラクタのカードがデッキに含まれていれば、この第2キャラクタに紐付けられている第1イベントの発生確率を上昇させる。また、カードに対応するイベントが第1イベントのカードがデッキに含まれていれば、この第1イベントの発生確率を上昇させる。仮に、「カードに付与されたキャラクタ属性が第2キャラクタのカード」と「カードに対応するイベントが第1イベントのカード」双方が含まれていれば、第1イベントの発生確率は、より上昇することになる。

【0142】

また、これも上述の実施形態と同様に、同一のキャラクタのキャラクタ属性が付与されているカードがデッキに複数枚含まれている場合には、カードが1枚の場合におけるイベント発生確率の上昇量と、デッキに含まれたカード枚数とに基づいて、このキャラクタに対応するイベントの発生確率は高くなる。

更に、これも上述の実施形態と同様に、同一のカードがデッキに複数枚含まれている場合には、カードが1枚の場合におけるイベント発生確率の上昇量と、デッキに含まれたカード枚数とに基づいて、このカードに対応するイベントの発生確率を、より上昇させる。

イベント抽選部114は、このようにして、デッキに含まれるカードに基づいて、イベントの発生確率を上昇させた上で、1回の抽選により発生させるイベントの内容を決定する。これにより、イベント内容抽選を、1回の抽選により実現することが可能となる。

【0143】

以上、本発明の実施形態及びその変形例について説明をした。なお、本発明は、上述の実施形態及び変形例に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲での変形、改良等は本発明に含まれるものである。すなわち、本発明は、多様なゲームに広く適用することが可能である。

【0144】

例えば、上述の実施形態では、本発明が適用されるサーバ1やプレイヤ端末2は、サーバ装置や、ゲーム機や、スマートフォンを例として説明したが、特にこれに限定されない。本発明は、情報処理機能を有する電子機器一般に適用することができる。

【0145】

また、上述した一連の処理は、ハードウェアにより実行させることもできるし、ソフトウェアにより実行させることもできる。

換言すると、図3に示した機能的構成は例示に過ぎず、特に限定されない。すなわち、上述した一連の処理を全体として実行できる機能がサーバ1やプレイヤ端末2に備えられていれば足り、この機能を実現するためにどのような機能ブロックを用いるのかは特に図3の例に限定されない。

【0146】

また、サーバ1とプレイヤ端末2の機能的構成を単一の装置にて実現するようにしてもよい。あるいは、サーバ1の機能を複数のサーバ装置に分散して複数の装置で実現するようにしてもよい。

また、1つの機能ブロックは、ハードウェア単体で構成してもよいし、ソフトウェア単体で構成してもよいし、それらの組み合わせで構成してもよい。

【0147】

本実施形態における機能的構成は、演算処理を実行するプロセッサによって実現され、本実施形態に用いることが可能なプロセッサには、シングルプロセッサ、マルチプロセッサ及びマルチコアプロセッサ等の各種処理装置単体によって構成されるものの他、これら各種処理装置と、ASIC (Application Specific Integrated Circuit) やFPGA (Field Programmable Gate Array) 等の処理回路とが組み合わせられたものを含む。

【0148】

一連の処理をソフトウェアにより実行させる場合には、そのソフトウェアを構成するプログラムが、コンピュータ等にネットワークや記録媒体からインストールされる。

コンピュータは、専用のハードウェアに組み込まれているコンピュータであってもよい。また、コンピュータは、各種のプログラムをインストールすることで、各種の機能を実行することが可能なコンピュータ、例えば汎用のパーソナルコンピュータであってもよい。

【0149】

このようなプログラムを含む記録媒体は、プレイヤにプログラムを提供するために装置本体とは別に配布される図2のリムーバブルメディア100により構成されるだけでなく、装置本体に予め組み込まれた状態でプレイヤに提供される記録媒体等で構成される。リムーバブルメディア100は、例えば、磁気ディスク(フロッピディスクを含む)、光ディスク、又は光磁気ディスク等により構成される。光ディスクは、例えば、CD-ROM (Compact Disk-Read Only Memory)、DVD (Digital Versatile Disk)、Blu-ray (登録商標) Disc (ブルーレイディスク) 等により構成される。光磁気ディスクは、MD (Mini-Disk) 等により構成される。また、装置本体に予め組み込まれた状態でプレイヤに提供される記録媒体は、例えば、プログラムが記録されている図2のROM12や、図2のROM22や、図2の記憶部18や、図2の記憶部28に含まれる半導体メモリ等で構成される。

【0150】

なお、本明細書において、記録媒体に記録されるプログラムを記述するステップは、その順序に沿って時系列的に行われる処理はもちろん、必ずしも時系列的に処理されなくとも、並列的あるいは個別に実行される処理をも含むものである。また、記録媒体に記録されるプログラムにより実行されるステップは、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、任意の順番に実行されてよい。

【符号の説明】

【0151】

1・・・サーバ、2・・・プレイヤ端末、3・・・情報処理装置、5・・・ネットワーク、11、21、31・・・CPU、12、22、32・・・ROM、13、23、33・・・RAM、14、24、34・・・バス、15、25、35・・・入出力インターフェース、16、26、36・・・入力部、17、27、37・・・出力部、18、28、38・・・記憶部、19、29、39・・・通信部、20、30、40・・・ドライブ、

10

20

30

40

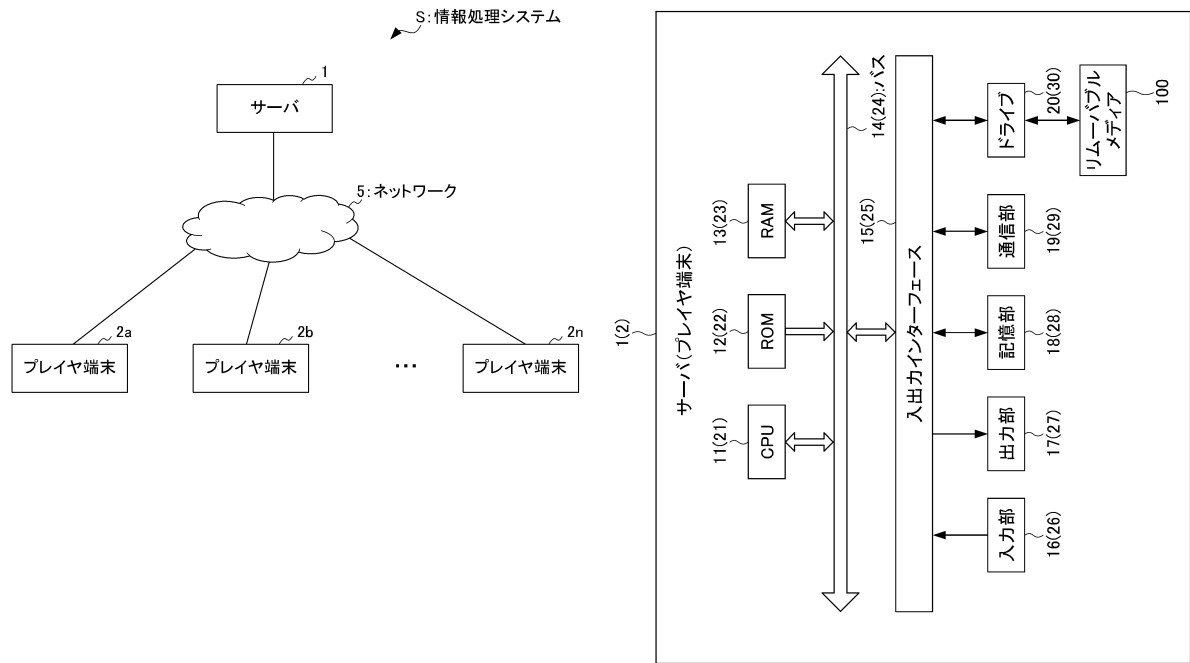
50

1 0 0・・・リムーバブルメディア，1 1 1，3 1 1・・・ゲーム動作制御部，1 1 2，
3 1 2・・・デッキ生成部，1 1 3，3 1 3・・・育成ゲーム制御部，1 1 4，3 1 4・・・
イベント抽選部，1 8 1，3 8 1・・・端末管理データ記憶部，2 1 1，3 1 5・・・
ゲーム動作実行部，2 1 2・・・プレイヤ選択通知部，2 8 1，3 8 2・・・ゲーム動作
データ記憶部，S・・・情報処理システム

【図面】

【図 1】

【図 2】



10

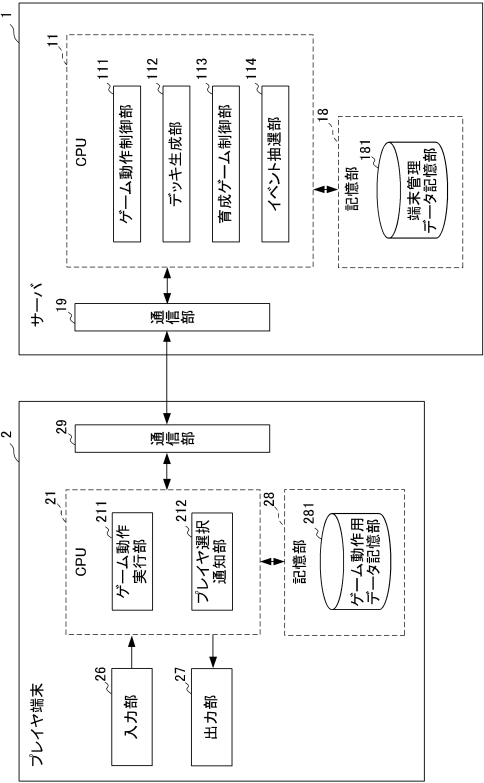
20

30

40

50

【図 3】



【図 4】

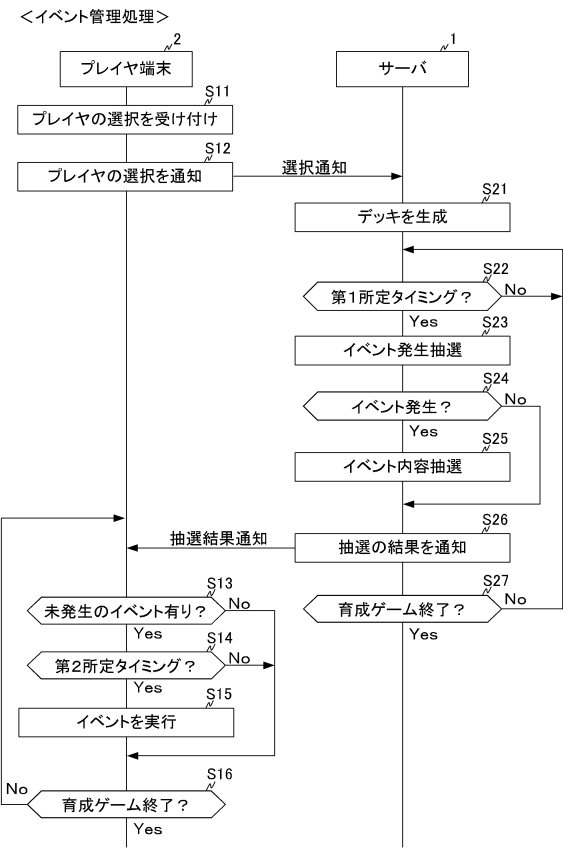
<キャラクタ属性に対応するイベントの発生確率の変動>

デッキに含まれる 各カードのキャラクタ属性				第1キャラに対応する イベントの発生確率
(a)	第2キャラ	第3キャラ	→	1%
	第4キャラ	第5キャラ		
(b)	第1キャラ	第2キャラ	→	10%
	第2キャラ	第3キャラ		
(c)	第1キャラ	第1キャラ	→	40%
	第1キャラ	第1キャラ		

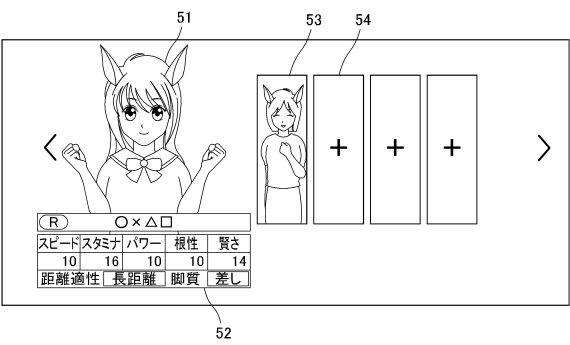
10

20

【図 5】



【図 6】

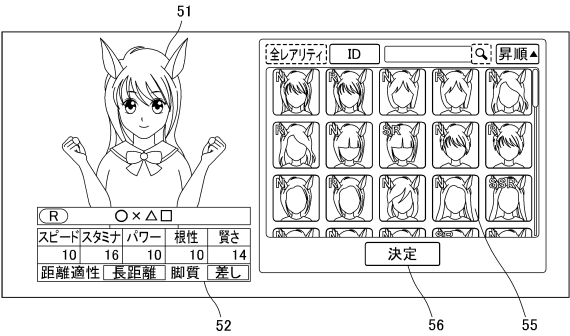


30

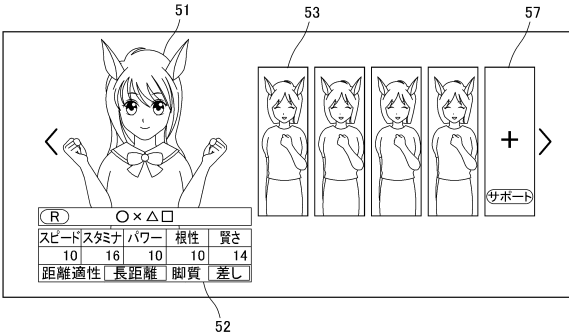
40

50

【図 7】

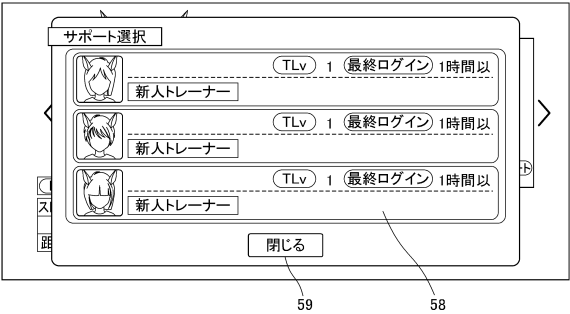


【図 8】

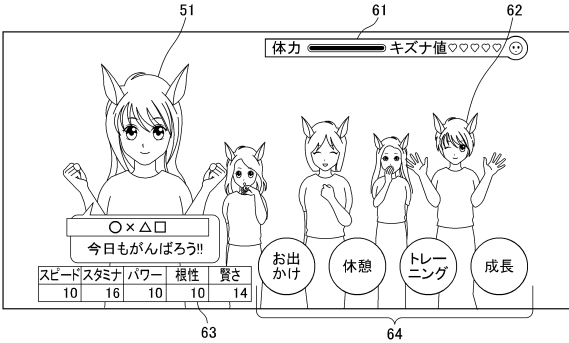


10

【図 9】

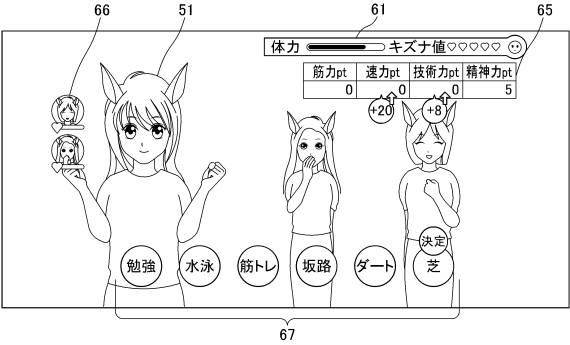


【図 10】

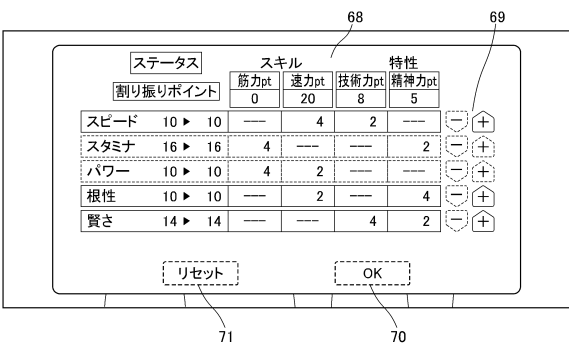


20

【図 11】



【図 12】

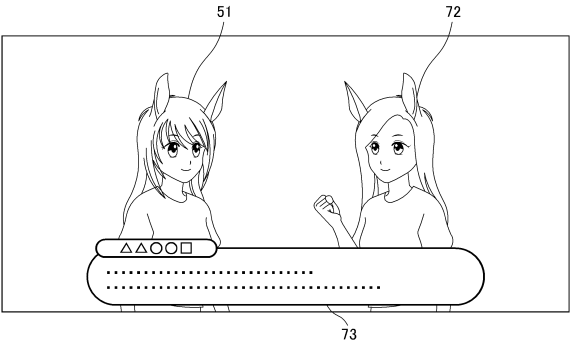


30

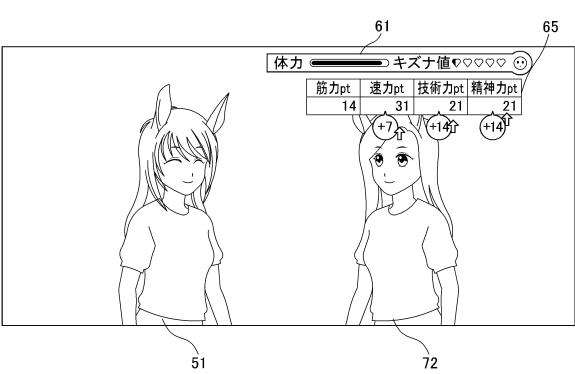
40

50

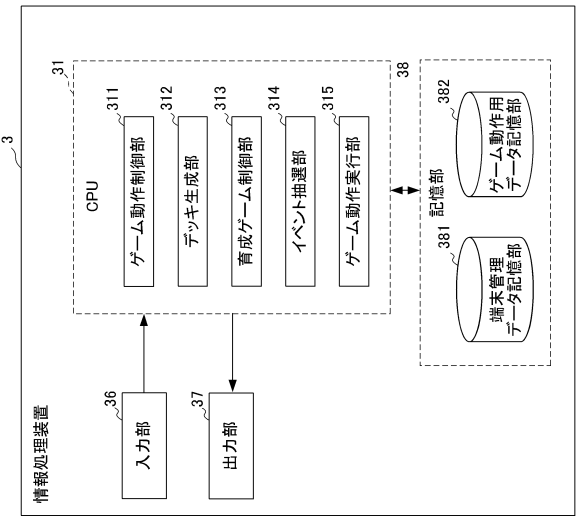
【図 1 3】



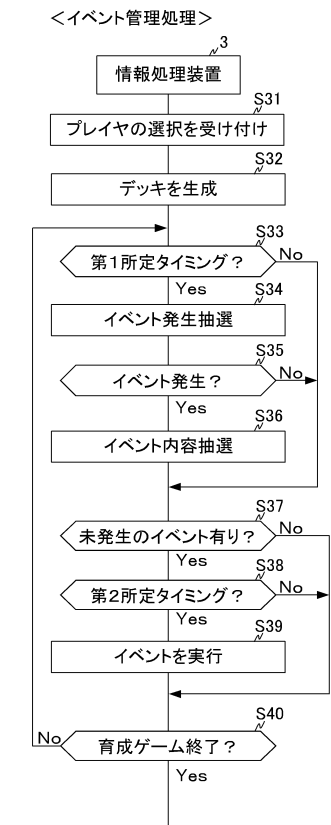
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 0 2 7 9 8 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 0 6 2 7 9 (J P , A)
特許第 5 8 1 4 3 0 0 (J P , B 2)
- (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