

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-193149

(P2016-193149A)

(43) 公開日 平成28年11月17日(2016.11.17)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/69</b> (2014.01)	A 6 3 F 13/69	2 C 0 0 1
<b>A 6 3 F 13/35</b> (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
<b>A 6 3 F 13/58</b> (2014.01)	A 6 3 F 13/58	
<b>A 6 3 F 13/45</b> (2014.01)	A 6 3 F 13/45	
	A 6 3 F 13/69	5 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2015-75431 (P2015-75431)  
 (22) 出願日 平成27年4月1日 (2015.4.1)

(71) 出願人 308033283  
 株式会社スクウェア・エニックス  
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号  
 (74) 代理人 100114720  
 弁理士 須藤 浩  
 (74) 代理人 100128749  
 弁理士 海田 浩明  
 (74) 代理人 100184583  
 弁理士 上田 侑士  
 (74) 代理人 100188662  
 弁理士 浅見 浩二  
 (72) 発明者 浜口 直樹  
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株  
 式会社スクウェア・エニックス内

最終頁に続く

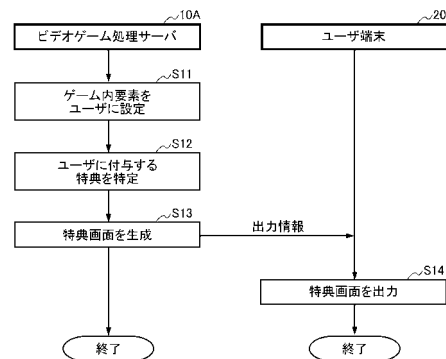
(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム処理プログラム及びビデオゲーム処理システム

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム内要素をユーザに設定する作業が影響する範囲がユーザに関する各種値に限定されないビデオゲームをユーザに提供することができるようにする。

【解決手段】 ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムが、サーバに、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定し、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典をゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定し、特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する機能を実現させる。

【選択図】 図3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記サーバに、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、

前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、

前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

10

**【請求項 2】**

前記サーバに、前記ゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいて前記ユーザのパラメータを補正する補正機能を

実現させるための請求項 1 記載のビデオゲーム処理プログラム。

**【請求項 3】**

前記所定の特典付与条件には前記ビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれており、

前記サーバに、前記ユーザが挑戦するイベントを決定する決定機能を実現させ、

前記特定機能では、前記イベントの構成を前記特典に反映させる機能を

実現させるための請求項 1 または請求項 2 記載のビデオゲーム処理プログラム。

20

**【請求項 4】**

前記サーバに、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、複数のゲーム内要素それぞれが当該合成に与える影響を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する合成画面生成機能を

実現させるための請求項 1 から請求項 3 のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

**【請求項 5】**

前記サーバに、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、当該合成により前記他のゲーム内要素に対応する特典関連情報が変化する場または変化し得る場合、当該特典関連情報が変化し得ない場合とは異なる画像を含むゲーム画面を生成する確認画面生成機能を

実現させるための請求項 1 から請求項 4 のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

30

**【請求項 6】**

前記所定の特典付与条件には前記ビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれており、

前記サーバに、前記イベントの進行中に得られるゲーム内アイテムを利用して前記ユーザに設定されたゲーム内要素に対応する効果を発動させる発動機能を

実現させるための請求項 1 から請求項 5 のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

40

**【請求項 7】**

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定手段と、

前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定手段と、

前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。

50

**【請求項 8】**

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを有するサーバから、前記ゲーム画面を出力するための情報を受信する機能を前記ユーザ端末に

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明の実施形態の少なくとも1つは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラム、及びビデオゲーム処理システムに関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、ユーザが自身のキャラクタに各種アイテムを装備させてビデオゲームを有利に行わせることができるビデオゲームを提供するためのシステムが種々提案されている。

**【0003】**

このようなシステムには、例えば、移動体を用いたゲームがプレイ続行不能状態になった場合にこの移動体を復活させる際、装備の変更を許可するものもある（特許文献1参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2014-198182号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかし、従来のシステムでは、装備が影響する範囲が限定されているため、装備を選択する作業にユーザが飽きてしまう場合があるという問題があった。すなわち、従来のシステムでは、装備が影響する範囲がユーザに関する各種値である場合がほとんどであり、その他の要素に影響することがないことがビデオゲームへの興味が削がれてしまう一因になる場合があった。そして、このような問題は、装備品に限らずユーザに設定される各種ゲーム内要素が存在するビデオゲームに共通する。

**【0006】**

本発明の少なくとも1つの実施形態の目的は、上記課題を解決し、ゲーム内要素をユーザに設定する作業が影響する範囲がユーザに関する各種値に限定されないビデオゲームをユーザに提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理プログラムは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、前記サーバに、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを実現させるためのものである。

**【0008】**

10

20

30

40

50

非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理システムは、通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定手段と、前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定手段と、前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成手段とを含むことを特徴とする。

【0009】

非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理プログラムは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを有するサーバから、前記ゲーム画面を出力するための情報を受信する機能を前記ユーザ端末に実現させるためのものである。

【発明の効果】

【0010】

本願の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理システムの構成の例を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図4】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理におけるサーバ側の動作の例を示すフローチャートである。

【図5】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理における端末側の動作の例を示すフローチャートである。

【図6】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図7】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図9】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図10】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図12】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図13】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図14】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図15】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

ャートである。

【図 16】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【図 17】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する情報の格納状態の例について説明するための説明図である。

【図 18】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図 19】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム画面の例について説明するための説明図である。

【図 20】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム画面の例について説明するための説明図である。

【図 21】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム画面の例について説明するための説明図である。

【図 22】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム画面の例について説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の実施形態の例について図面を参照して説明する。なお、以下で説明する各実施形態の例における各種構成要素は、矛盾等が生じない範囲で適宜組み合わせ可能である。また、ある実施形態の例として説明した内容については、他の実施形態においてその説明を省略している場合がある。また、各実施形態の特徴部分に関係しない動作や処理については、その内容を省略している場合がある。さらに、以下で説明する各種フローを構成する各種処理の順序は、処理内容に矛盾等が生じない範囲で順不同である。

【0013】

[第1の実施形態]

図1は、本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム処理システム100の構成の例を示すブロック図である。図1に示すように、ビデオゲーム処理システム100は、ビデオゲーム処理サーバ10と、ビデオゲームをプレイする複数のユーザ（プレイヤー）がそれぞれ使用するユーザ端末20、201～20N（Nは任意の整数）とを含む。なお、ビデオゲーム処理システム100の構成はこれに限定されず、単一のユーザ端末を複数のユーザが使用する構成としてもよいし、複数のサーバを備える構成としてもよい。

【0014】

ビデオゲーム処理サーバ10と複数のユーザ端末20、201～20Nは、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク30に接続されている。なお、図示しないが、複数のユーザ端末20、201～20Nは、通信業者によって管理される基地局と無線通信回線によるデータ通信を行うことによって、通信ネットワーク30と接続する。

【0015】

ビデオゲーム処理システム100は、ビデオゲーム処理サーバ10と複数のユーザ端末20、201～20Nとを備えることにより、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するための各種機能を実現する。

【0016】

ビデオゲーム処理サーバ10は、ビデオゲーム処理システム100の管理者によって管理され、複数のユーザ端末20、201～20Nに対してビデオゲームに関する情報を提供するための各種の機能を有する。本例において、ビデオゲーム処理サーバ10は、WWWサーバなどの情報処理装置によって構成され、各種情報を格納する記憶媒体を備える。なお、ビデオゲーム処理サーバ10は、制御部や通信部などビデオゲームを行うための一般的な構成を備えるが、ここでの説明は省略する。また、ビデオゲーム処理システム100においては、複数のユーザ端末20、201～20Nそれぞれにかかる処理負荷を軽減させるといった観点から、ビデオゲームに関する情報はビデオゲーム処理サーバ10が管理することが好ましい。ただし、各種情報を記憶する記憶部は、ビデオゲーム処理サーバ

10

20

30

40

50

10 がアクセス可能な状態で記憶領域を備えていればよく、例えば専用の記憶領域をビデオゲーム処理サーバ10の外部に有する構成とされていてもよい。

【0017】

図2は、ビデオゲーム処理サーバ10の構成の例であるビデオゲーム処理サーバ10A(サーバ10A)の構成を示すブロック図である。サーバ10Aは、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13とを少なくとも備える。

【0018】

設定部11は、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する機能を有する。

【0019】

ここで、ゲーム内要素とは、ビデオゲームにおいてユーザが利用可能な要素を意味する。ゲーム内要素の構成は特に限定されないが、ユーザが仮想的に複数所有できる構成であることが好ましい。ゲーム内要素の例には、装備品、カード、キャラクタ、消費アイテムがある。

10

【0020】

また、ゲーム内要素をユーザに設定するとは、ゲーム内要素とユーザとの関係を定めることを意味する。設定の例には、ユーザが複数のゲーム内要素を所有している際、所定数のゲーム内要素を自身が操作するキャラクタに装備させることがある。

【0021】

特定部12は、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する機能を有する。

20

【0022】

ここで、特典付与条件の内容は特に限定されないが、ユーザに設定されたゲーム内要素の特性に応じて達成の難易度が変化するものであることが好ましい。特典付与条件の例には、ビデオゲームで発生する各種イベントをクリアすることがある。また、イベントの例には、いわゆるダンジョンやクエスト、敵キャラクタとの対戦(バトル)がある。

【0023】

また、特典関連情報とは、特典付与条件を満たしたユーザに付与されるアイテムを特定するために利用される情報を意味する。特典関連情報の構成は特に限定されないが、ゲーム内要素の特性と関連する特典を示す構成であることが好ましい。特典関連情報の例には、ゲーム内アイテムの種類や数がある。

30

【0024】

特典画面生成部13は、特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面(特典画面)を生成する機能を有する。

【0025】

ここで、特典をユーザに報知するための画像の例には、特典の内容を示す文字列や、特典としてのゲーム内アイテムを表す画像がある。

【0026】

また、ゲーム画面を生成するとは、ユーザ端末に設けられた表示装置の表示画面にゲーム画面を出力(表示)させるための情報を生成することを意味する。

【0027】

40

複数のユーザ端末20, 201~20Nは、それぞれ、ビデオゲームを行うユーザ(プレイヤー)によって管理され、例えば携帯電話端末やPDA(Personal Digital Assistant s)、携帯型ゲーム装置などのネットワーク配信型のゲームを行うことが可能な通信端末によって構成される。なお、ビデオゲームシステム100が含み得るユーザ端末の構成は上述した例に限定されず、ユーザがビデオゲームを認識できる構成であればよい。ユーザ端末の構成の他の例には、スマートウォッチなどの所謂ウェアラブルデバイスや、ウェアラブルデバイスと通信端末等との組み合わせがある。

【0028】

また、複数のユーザ端末20, 201~20Nは、それぞれ、通信ネットワーク30に接続し、ビデオゲーム処理サーバ10との通信を行うことによりビデオゲームを実行する

50

ためのハードウェア（例えば、ゲーム画面を表示する表示装置や音声出力装置など）およびソフトウェアを備える。なお、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N それぞれは、ビデオゲーム処理サーバ 10 を介さずに互いに直接通信を行うこともできる構成とされていてもよい。また、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N それぞれがユーザ操作を受け付けるための構成は、少なくともゲーム画面に対応するタッチパネルを含む。

【0029】

次に、本例のビデオゲーム処理システム 100（システム 100）の動作について説明する。

【0030】

図 3 は、システム 100 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、特典画面を出力することに関連する処理が行われる。以下、サーバ 10A とユーザ端末 20（端末 20）とが、クラウドゲームに関連する処理としてゲーム処理を実行する場合を例にして説明する。

10

【0031】

ゲーム処理は、例えば端末 20 からサーバ 10A にゲーム内要素の設定に関する情報が送信されたことに応じて開始される。以下、サーバ 10A が、端末 20 を操作するユーザに設定するゲーム内要素を指定する情報を端末 20 から受信した場合を例にして説明する。

【0032】

サーバ 10A は、ゲーム処理において、先ず、ゲーム内要素をユーザに設定する（ステップ S11）。本例においてサーバ 10A は、端末 20 から受信した情報に基づいて少なくとも 1 つ以上のゲーム内要素を特定し、特定したゲーム内要素をユーザに設定する。

20

【0033】

サーバ 10A は、ゲーム内要素をユーザに設定すると、このユーザに付与する特典を特定する（ステップ S12）。本例においてサーバ 10A は、ユーザに設定されているゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて、このユーザが特典付与条件を満たした際に付与されるべき特典を特定する。

【0034】

サーバ 10A は、特典を特定すると、特定した特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面（特典画面）を生成する（ステップ S13）。本例においてサーバ 10A は、特典画面を端末 20 に出力させるための情報（出力情報）を生成し、生成した出力情報を端末 20 に送信する。

30

【0035】

端末 20 は、サーバ 10A から出力情報を受信すると、受信した出力情報に基づいて特典画面を出力し（ステップ S14）、ここでの処理を終了する。

【0036】

図 4 は、ゲーム処理におけるサーバ 10A 側の動作の例を示すフローチャートである。ここでは、ビデオゲーム処理システム 100 におけるサーバ 10A の動作について改めて説明する。

【0037】

サーバ 10A は、ゲーム処理において、先ず、ゲーム内要素をユーザに設定し（ステップ S101）、ユーザに設定したゲーム内要素に基づいてユーザに付与する特典を特定する（ステップ S102）。

40

【0038】

サーバ 10A は、特典を特定すると、特定した特典を表す特典画面を生成し（ステップ S103）、生成した特典画面を端末 20 に出力させるための情報（出力情報）を端末 20 に送信して（ステップ S104）、ここでの処理を終了する。

【0039】

図 5 は、端末 20 がゲーム処理を実行する場合の端末 20 側の動作の例を示すフローチャートである。以下、端末 20 が、単体でゲーム処理を実行する場合を例にして説明する

50

。

【0040】

端末20は、ゲーム処理において、先ず、ゲーム内要素をユーザに設定し（ステップS201）、ユーザに設定したゲーム内要素に基づいてユーザに付与する特典を特定する（ステップS202）。

【0041】

端末20は、特典を特定すると、特定した特典を表す特典画面を生成し（ステップS203）、生成した特典画面を出力して（ステップS204）、ここでの処理を終了する。

【0042】

以上に説明したように、第1の実施形態の一側面として、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理サーバ10Aが、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13とを備える構成としているので、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定し、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典をゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定し、特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成し、ゲーム内要素をユーザに設定する作業が影響する範囲がユーザに関する各種値に限定されないビデオゲームをユーザに提供することができる。

10

【0043】

すなわち、ユーザに設定されたゲーム内要素に応じて特典が特定されるので、ゲーム内要素の設定が影響する範囲を従来の範囲から変更することができる。これは、ゲーム内要素の設定に関して新たな判断基準をユーザに提供することとなるため、ビデオゲームの趣向性を向上させることができる。

20

【0044】

なお、上述した第1の実施形態の例では特に言及していないが、1つのゲーム内要素に複数の特典が対応付けされている構成としてもよい。また、ビデオゲーム内で進化（あるいはレベルアップ）するゲーム内要素の場合、進化に応じて対応する特典が変化する構成としてもよい。このような構成とすることで、ゲーム内要素の利用方法をより多様なものにすることができる。

【0045】

[第2の実施形態]

図6は、ビデオゲーム処理サーバ10の例であるビデオゲーム処理サーバ10B（サーバ10B）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ10Bは、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13と、補正部14とを少なくとも備える。

30

【0046】

補正部14は、ゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいてユーザのパラメータを補正する機能を有する。

【0047】

ここで、補正関連情報とは、補正に関する情報を意味する。また、パラメータ補正するとは、ユーザに関するパラメータの値を変更することを意味する。補正関連情報の例には、パラメータの種類と増減する値がある。

40

【0048】

図7は、システム100が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、サーバ10Bと、端末20の動作を例にして説明する。なお、サーバ10Bと端末20それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0049】

サーバ10Bは、ゲーム内要素をユーザに設定すると（ステップS11）、ユーザに設定したゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいて当該ユーザのパラメータを補正する（ステップS2-11）。本例においてサーバ10Bは、ゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいて、ユーザが操作するキャラクタの各種パラメータの値を増減させる。

50

## 【 0 0 5 0 】

サーバ 1 0 B は、パラメータを補正すると、ユーザに付与する特典を特定し（ステップ S 1 2）、特典画面を生成して（ステップ S 1 3）、ここでの処理を終了する。

## 【 0 0 5 1 】

以上に説明したように、第 2 の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 B が、設定部 1 1 と、特定部 1 2 と、特典画面生成部 1 3 と、補正部 1 4 とを備える構成としているので、ゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいてユーザのパラメータを補正し、ゲーム内要素を選択する際にユーザが考慮すべき要素を増やしてビデオゲームの趣向性を向上させることができる。

## 【 0 0 5 2 】

## [ 第 3 の実施の形態 ]

図 8 は、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 の例であるビデオゲーム処理サーバ 1 0 C（サーバ 1 0 C）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ 1 0 C は、設定部 1 1 と、特定部 1 2 C と、特典画面生成部 1 3 と、決定部 1 5 とを少なくとも備える。

## 【 0 0 5 3 】

本例において、所定の特典付与条件にはビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれる。ここで、イベントとは、ビデオゲームで発生する各種出来事を意味する。イベントの内容は特に限定されないが、イベントのクリア条件をユーザが認識できることが好ましい。

## 【 0 0 5 4 】

決定部 1 5 は、ユーザが挑戦するイベントを決定する機能を有する。

## 【 0 0 5 5 】

ここで、ユーザが挑戦するイベントとは、ビデオゲームの進行に応じてユーザがプレイするイベントを意味する。また、ユーザが挑戦するイベントを決定するための構成は特に限定されないが、ユーザがイベントの内容を認識し得る構成であることが好ましい。イベントの例には、時間経過またはアイテムの使用により回復するポイント（例えば、いわゆる行動力）を消費して行うバトルや探索がある。

## 【 0 0 5 6 】

特定部 1 2 C は、イベントの構成を特典に反映させる機能を有する。

## 【 0 0 5 7 】

ここで、イベントの構成とは、イベントを定義する各種要素を意味する。特典に反映させるイベントの構成は特に限定されないが、特典への反映をユーザが認識できるものであることが好ましい。特典に反映させるイベントの構成の例には、イベントの難易度や出現する敵キャラクタの種類がある。また、イベントの構成に、ユーザに設定され得るゲーム内要素と特典とが対応付けされた構成としてもよい。すなわち、ユーザに所定のゲーム内要素が設定されている場合にのみ当該ユーザに付与され得る特典が設けられていてもよい。

## 【 0 0 5 8 】

図 9 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、サーバ 1 0 C と、端末 2 0 の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 C と端末 2 0 それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

## 【 0 0 5 9 】

サーバ 1 0 C は、ゲーム内要素をユーザに設定すると（ステップ S 1 1）、ユーザが挑戦するイベントを決定する（ステップ S 3 - 1 1）。本例においてサーバ 1 0 C は、複数のイベントのうちユーザに選択された 1 つのイベントを、ユーザが自身に設定されたゲーム内要素を用いて挑戦するイベントとして決定する。

## 【 0 0 6 0 】

サーバ 1 0 C は、イベントを決定すると、イベントの構成を特典に反映させる（ステップ S 3 - 1 2）。本例においてサーバ 1 0 C は、イベントの構成と、ユーザに設定された

10

20

30

40

50

ゲーム内要素とに基づいて、ユーザがイベントをクリアした際の特典を特定する。

【0061】

サーバ10Cは、イベントの構成を特典に反映させると、特典画面を生成して(ステップS13)、ここでの処理を終了する。

【0062】

以上に説明したように、第3の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ10Cが、設定部11と、特定部12Cと、特典画面生成部13と、決定部15とを備える構成としているので、所定の特典付与条件にビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれている場合に、ユーザが挑戦するイベントを決定し、イベントの構成を特典に反映させ、イベントクリア時の特典に多様性をもたせることができ、ユーザがイベントに飽きてしまうことを防止することができる。

10

【0063】

[第4の実施の形態]

図10は、ビデオゲーム処理サーバ10の例であるビデオゲーム処理サーバ10D(サーバ10D)の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ10Dは、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13と、合成画面生成部16とを少なくとも備える。

【0064】

合成画面生成部16は、ユーザに選択された複数のゲーム内要素(素材)を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素(ベース)に合成する際、複数のゲーム内要素それぞれが当該合成に与える影響をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面(合成画面)を生成する機能を有する。

20

【0065】

ここで、ゲーム内要素の合成とは、ベースと素材それぞれの情報に基づいて、ベースのパラメータ等を変更するか、またはベースを他のゲーム内要素に変更することを意味する。なお、また、素材はユーザの所有アイテム欄から消去される。

【0066】

また、素材が合成に与える影響を特定するための規則(合成規則)の内容は特に限定されないが、ベースと素材との関係によって影響が異なるものであることが好ましい。合成規則の例には、ベースに加算する経験値の算定式や、ベースに付加するスキルの特定規則がある。

30

【0067】

図11は、システム100が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、ゲーム内要素を合成することに関する処理が行われる。以下、サーバ10Dと、端末20の動作を例にして説明する。なお、サーバ10Dと端末20それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0068】

ゲーム処理は、例えば端末20からサーバ10Dにゲーム内要素の合成に関する情報が送信されたことに応じて開始される。以下、サーバ10Dが、合成のベースと素材を指定する情報を端末20から受信した場合を例にして説明する。

40

【0069】

サーバ10Dは、ゲーム処理において、先ず、合成する素材を特定する(ステップS4-11)。本例においてサーバ10Dは、端末20から受信した情報に基づいて複数の素材を特定する。

【0070】

サーバ10Dは、複数の素材を特定すると、各素材の影響を特定する(ステップS4-12)。本例においてサーバ10Dは、端末20から受信した情報に基づいてベースとなるゲーム内要素を特定し、特定したゲーム内要素に関する情報と各素材に関する情報とに基づいて、各素材が今回の合成に与える影響を特定する。

50

## 【 0 0 7 1 】

サーバ 1 0 D は、各素材の影響を特定すると、合成画面を生成する（ステップ S 4 - 1 3）。本例においてサーバ 1 0 D は、各素材が合成に与える影響として特定した事項をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成し、生成した合成画面を端末 2 0 に出力させるための情報（出力情報）を生成し、生成した出力情報を端末 2 0 に送信する。ここで、合成画面の構成は特に限定されないが、各素材が合成に与える影響をユーザが直観的に認識し得る構成であることが好ましい。

## 【 0 0 7 2 】

端末 2 0 は、サーバ 1 0 D から出力情報を受信すると、受信した出力情報に基づいて合成画面を出力し（ステップ S 4 - 1 4）、ここでの処理を終了する。

10

## 【 0 0 7 3 】

以上に説明したように、第 4 の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 D が、設定部 1 1 と、特定部 1 2 と、特典画面生成部 1 3 と、合成画面生成部 1 6 とを備える構成としているので、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、複数のゲーム内要素それぞれが当該合成に与える影響をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成し、特典に影響するゲーム内要素の特性を合成により変化させることができるビデオゲームにおいて、合成画面の利便性を向上させることができる。

## 【 0 0 7 4 】

すなわち、1つのゲーム内要素に複数の素材を一度に合成しようとする場合、従来のゲーム画面には合成結果をユーザに報知するための画像が設けられるだけであり、複数の素材それぞれが合成にどのような影響を与えるのかを確認することに手間がかかっていた。一方、複数の素材それぞれが合成に与える影響を特定し、特定した事項をユーザに報知することで、素材の組み合わせを考慮する際にかかるユーザの負担を軽減させることができる。

20

## 【 0 0 7 5 】

## [ 第 5 の実施の形態 ]

図 1 2 は、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 の例であるビデオゲーム処理サーバ 1 0 E（サーバ 1 0 E）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ 1 0 E は、設定部 1 1 と、特定部 1 2 と、特典画面生成部 1 3 と、確認画面生成部 1 7 とを少なくとも備える。

30

## 【 0 0 7 6 】

確認画面生成部 1 7 は、ユーザに選択された複数のゲーム内要素（素材）を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素（ベース）に合成する際、当該合成により他のゲーム内要素に対応する特典関連情報が変化する場合または変化し得る場合、特典関連情報が変化し得ない場合とは異なる画像を含むゲーム画面（確認画面）を生成する機能を有する。

## 【 0 0 7 7 】

ここで、特典関連情報が変化する場合は、所定の合成規則に基づいて、合成結果としてユーザに付与されるゲーム内要素に対応する特典関連情報が合成前のベースに対応する特典関連情報と異なることになる場合を意味する。また、特典関連情報が変化し得る場合は、合成規則に割合が設定されている場合を意味する。すなわち、特典関連情報が変化し得る場合の例には、合成が成功する割合と失敗する割合とが設定された合成規則を用いて合成に関する処理が行われる場合を意味する。

40

## 【 0 0 7 8 】

図 1 3 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、ゲーム内要素を合成することに関する処理が行われる。以下、サーバ 1 0 E と、端末 2 0 の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 E と端末 2 0 それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

## 【 0 0 7 9 】

50

ゲーム処理は、例えば端末20からサーバ10Eにゲーム内要素の合成に関する情報が送信されたことに応じて開始される。以下、サーバ10Eが、合成のベースと素材を指定する情報を端末20から受信した場合を例にして説明する。

【0080】

サーバ10Eは、ゲーム処理において、合成する素材を特定すると(ステップS4-11)、合成の方針を特定する(ステップS5-11)。本例においてサーバ10Eは、端末20から受信した情報が示すベースと素材それぞれに関する情報に基づいて、合成の方針を特定する。ここで、合成の方針とは、合成結果としてユーザに付与するゲーム内要素を特定するための方針である。なお、合成の方針は、ベースと合成結果とを比べて特典関連情報が変化するか否か、または変化し得るかを特定可能なものであれば特に限定されない。合成の方針の例には、合成の前後における特典関連情報の変化内容および変化確率、合成自体の成功確率、合成に必要なアイテムの量(例えば、仮想通貨で支払うべき値段)がある。

10

【0081】

サーバ10Eは、合成の方針を特定すると、確認画面を生成する(ステップS5-12)。本例においてサーバ10Eは、合成の方針をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面(確認画面)を生成し、生成した確認画面を端末20に出力させるための情報(出力情報)を生成し、生成した出力情報を端末20に送信する。ここで、確認画面の構成は特に限定されないが、合成が成功した場合にユーザが取得するゲーム内要素に対応する特典関連情報の少なくとも一部をユーザが認識し得る構成であることが好ましい。

20

【0082】

端末20は、サーバ10Eから出力情報を受信すると、受信した出力情報に基づいて確認画面を出力し(ステップS5-13)、ここでの処理を終了する。

【0083】

以上に説明したように、第5の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ10Eが、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13と、確認画面生成部17とを備える構成としているので、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、当該合成により他のゲーム内要素に対応する特典関連情報が変化する場合または変化し得る場合、当該特典関連情報が変化し得ない場合とは異なる画像を含むゲーム画面を生成し、特典に影響するゲーム内要素の特性を合成により変化させることができるビデオゲームにおいて、合成画面の利便性を向上させることができる。

30

【0084】

すなわち、特典関連情報が変化する場合としない場合とで異なるゲーム画面を生成することで、ユーザが容易に合成結果を把握することができる。これは、特に特典関連情報の変更の有無に関してだけ画像の有無を変え、他の項目(例えば、経験値の上昇や、いわゆるスキルやアビリティの変更)については常に表示する構成とすることで、特典関連情報の変更の有無をより容易にユーザに認識させることができる。この場合、例えば特典関連情報の変更の有無に応じて他の項目の表示位置や大きさが変更される構成としてもよい。

【0085】

40

[第6の実施の形態]

図14は、ビデオゲーム処理サーバ10の例であるビデオゲーム処理サーバ10F(サーバ10F)の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ10Fは、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13と、発動部18とを少なくとも備える。

【0086】

本例において、所定の特典付与条件にはビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれる。

【0087】

発動部18は、イベントの進行中に得られるゲーム内アイテムを利用してユーザに設定されたゲーム内要素に対応する効果を発動させる機能を有する。

50

## 【0088】

ここで、イベントの進行中におけるゲーム内アイテムの取得条件は特に限定されないが、ユーザに設定された特性に対応する種類のゲーム内アイテムであることが好ましい。また、ユーザがゲーム内アイテムを消費してゲーム内要素に対応する効果を発動する構成とする場合、イベント開始からイベントクリアまでの間に複数のゲーム内アイテムを取得し得る構成であることが好ましい。

## 【0089】

また、ゲーム内要素に対応する効果は、取得したゲーム内アイテムを所定数消費することで発動する構成としてもよいし、ゲーム内アイテムの取得後に他の要素を消費して発動する構成としてもよい。この場合、他の要素の例にはゲーム内要素やユーザに設定されたパラメータ値（例えば、いわゆるMP）がある。

10

## 【0090】

図15は、システム100が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、イベントの進行を制御することに関する処理が行われる。以下、サーバ10Fと、端末20の動作を例にして説明する。なお、サーバ10Fと端末20それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

## 【0091】

ゲーム処理は、例えばサーバ10Fが端末20からイベントの開始要求を受け付けたことに応じて開始される。以下、サーバ10Fが、イベントの開始要求を含む情報を端末20から受信した場合を例にして説明する。

20

## 【0092】

サーバ10Fは、ゲーム処理において、先ず、端末20を操作するユーザがイベントをプレイするための情報（イベント関連情報）を端末20に送信する（ステップS6-11）。本例においてサーバ10Fは、端末20から受信した情報に基づいて端末20に送信するイベント関連情報を生成する。なお、本例においては、ユーザがイベントをプレイする際には、ユーザに設定されたゲーム内要素に基づいてイベントクリア時の特典が特定されているものとする。

## 【0093】

端末20は、サーバ10Fからイベント関連情報を受信すると、ユーザ操作を受け付ける（ステップS6-12）。本例において端末20は、イベント関連情報に基づいてゲーム画面（イベント画面）を出力し、受け付けたユーザ操作に関する情報（操作関連情報）を生成し、生成した操作関連情報をサーバ10Fに送信する。なお、イベント関連情報が画像情報を含む構成としてもよいし、イベント関連情報が端末20に記憶された画像情報を指定する構成としてもよい。

30

## 【0094】

サーバ10Fは、端末20から操作関連情報を受信すると、イベントを進行させる（ステップS6-13）。本例においてサーバ10Fは、イベントの進行に応じてクリア条件が満たされたか否かを判定する。

## 【0095】

サーバ10Fは、イベントを進行させると、ユーザに特典を付与する（ステップS6-14）。本例においてサーバ10Fは、イベント進行に応じてクリア条件が満たされた場合に、ユーザに特典を付与するための処理を行う。また、サーバ10Fは、ユーザに特典が付与されたことを表すゲーム画面（特典付与画面）を端末20に出力させるための情報（出力情報）を生成し、生成した出力情報を端末20に送信する。

40

## 【0096】

端末20は、サーバ10Fから出力情報を受信すると、受信した出力情報に基づいて特典付与画面を出力し（ステップS6-15）、ここでの処理を終了する。

## 【0097】

以上に説明したように、第6の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ10

50

Fが、設定部11と、特定部12と、特典画面生成部13と、イベント制御部18とを備える構成としているので、イベントの進行中に得られるゲーム内アイテムを利用してユーザに設定されたゲーム内要素に対応する効果を発動できるように当該イベントの進行を制御し、ゲーム内要素をユーザに設定する作業がイベントの特典だけでなくイベントの進行にも影響するビデオゲームをユーザに提供することができる。

【0098】

[第7の実施の形態]

図16は、ビデオゲーム処理サーバ10の例であるビデオゲーム処理サーバ10G(サーバ10G)の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ10Gは、設定部11Gと、特定部12Gと、特典画面生成部13Gとを少なくとも備える。

10

【0099】

設定部11Gは、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する機能を有する。本例において設定部11Gは、所定数(例えば4枚)のアビリティカード(ゲーム内要素の例)をユーザに設定する。

【0100】

特定部12Gは、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する機能を有する。本例において特定部12Gは、ユーザに設定されているアビリティカードがバトル終了時(特典付与条件の例)に生み出すスキルシード(特典としてのゲーム内アイテムの例)の合計値を特定する。すなわち、各アビリティカードには、バトル終了時に取得できるスキルシードの数が予め定められている(特典関連情報の例)。

20

【0101】

なお、スキルシードはプレイヤーキャラクタの強化に利用される。すなわち、バトルを繰り返してスキルシードを集めることでプレイヤーキャラクタを強化できる。

【0102】

特典画面生成部13Gは、特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面(特典画面)を生成する機能を有する。本例において特典画面生成部13Gは、バトル終了時にプレイヤーに付与される特典をユーザが認識できるように構成されたゲーム画面を端末20の表示画面に表示させる。

30

【0103】

図17は、サーバ10Gが備える記憶装置に記憶される情報の格納状態の例について説明するための説明図である。図17に示すように、サーバ10Gの記憶装置は、ゲーム内要素に関する情報(ゲーム内要素関連情報)として、識別情報と、特典関連情報と、補正関連情報と、合成関連情報とを対応付けて記憶する。

【0104】

ここで、識別情報とは、ゲーム内要素を一意に識別するための情報を意味する。識別情報の例には、アビリティカードのIDがある。

【0105】

また、特典関連情報とは、ゲーム内要素が設定されたユーザに付与され得る特典に関する情報を意味する。特典関連情報の例には、ゲーム内アイテムの種類と数がある。

40

【0106】

また、補正関連情報とは、ゲーム内要素が設定されることにより補正されるユーザのパラメータに関する情報を意味する。補正関連情報の例には、パラメータの種類と補正值がある。

【0107】

また、合成関連情報とは、ゲーム内要素を他のゲーム内要素に合成する際に利用される情報を意味する。合成関連情報の例には、ベースに加算される経験値やアビリティの種類がある。なお、合成時の算定式に用いられる値(例えば、レベルやレアリティ)が合成関連情報として用いられる構成としてもよい。

【0108】

50

図18は、サーバ10Gを備えるシステム100Gが実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。図18に示すように、本例におけるシステム100Gは、ビデオゲームに関する処理として、カード合成、デッキ編成、バトル進行、および特典付与に関する処理を行う。以下、各処理について説明する。なお、各処理の順序は、処理内容に矛盾等が生じない範囲で順不同である。

【0109】

システム100Gは、端末20を操作するユーザ（すなわち、ビデオゲームのプレイヤー）の操作に応じて、アビリティカードの合成を行う（ステップS301）。

【0110】

図19は、合成に関するゲーム画面の例について説明するための説明図である。図19に示すように、システム100では、ベースカード表示領域1910と、第1合成結果表示領域1920と、第2合成結果表示領域1930と、素材カード表示領域1940と、合成ボタン1950とが設けられたゲーム画面が端末20の表示画面に表示される。

10

【0111】

ここで、ベースカード表示領域1910には、合成のベースとなるアビリティカードに関する情報が表示される。アビリティカードに関する情報の例には、現在のレベル、次のレベルになるために必要な経験値、上限レベル、特典として生み出すスキルシード（獲得スキルシード）の種類と数、アビリティ（ビデオゲームにおいて発動する効果の例）の種類とレベルがある。

【0112】

また、第1合成結果表示領域1920には、合成するベースと素材の少なくとも一方の特性に応じて変化する場合としない場合とがある情報が表示される。本例においては、素材がベースの獲得スキルシードを変化させる条件を満たす場合、変化内容が第1合成結果表示領域1920に表示される。なお、変化内容には、合成の成功確率および合成成功後のパラメータ等が含まれる。

20

【0113】

また、第2合成結果表示領域1930には、第1合成結果表示領域1920とは異なる種類の情報であり、かつ合成するベースと素材の少なくとも一方の特性に応じて変化する場合としない場合とがある情報が表示される。本例においては、素材がベースのアビリティの種類またはレベルを変化させる条件を満たす場合、変化内容が第2合成結果表示領域1930に表示される。なお、変化内容には、合成の成功確率および合成成功後のパラメータ等が含まれる。

30

【0114】

また、素材カード表示領域1940には、合成の素材となるアビリティカードに関する情報が表示される。本例においては、アビリティカードに関する情報の例として、各素材の画像、各素材により上昇する経験値、各素材により獲得スキルシードが変化する確率、各素材によりアビリティが変化する確率がある。

【0115】

また、合成ボタン1950がプレイヤーにより選択されると、ベースと素材を合成するための処理が実行され、合成結果がプレイヤーに提供される。

40

【0116】

システム100Gは、合成されたアビリティカードなど、ユーザが所有するアビリティカードを用いてユーザのデッキを編成する（ステップS302）。

【0117】

図20は、デッキ編成に関するゲーム画面の例について説明するための説明図である。図20に示すように、システム100Gでは、設定情報表示領域2010と、プレイヤー情報表示領域2020と、スキルパネルボタン2030とが設けられたゲーム画面が端末20の表示画面に表示される。

【0118】

ここで、設定情報表示領域2010には、ユーザに設定されている情報が表示される。

50

ユーザに設定されている情報の例には、ジョブカード、アビリティカード、デッキが生み出すスキルシードの種類と数がある。

【0119】

ここで、ジョブカードとは、ユーザのパラメータに影響するカードであり、かつアビリティカードとは異なる役割を果たすカードである。本例においては、ジョブカードに、バトル中に得られるエレメントの種類が対応付けされている。

【0120】

ここで、エレメントとは、所定の種類を所定数だけ消費することでアビリティカードに対応する効果を発動させることができるゲーム内アイテムを意味する。すなわち、アビリティカードには、効果と、発動条件（エレメントの種類と数）が対応付けされている。

10

【0121】

また、プレイヤー情報表示領域2020には、プレイヤーに関する情報であり、かつ設定情報表示領域2010に表示されていない情報が表示される。

【0122】

また、スキルパネルボタン2030がプレイヤーにより選択されると、スキルパネルが表示される。ここで、スキルパネルとは、スキルシードを集めることで解放されるスキルが配置されたパネルである。プレイヤーは、各種のスキルシードを指定個数集めることで新たなスキルを利用できるようになる。

【0123】

システム100Gは、編成されたデッキを用いてバトルを進行させる（ステップS303）。

20

【0124】

図21は、バトルの進行に関するゲーム画面の例について説明するための説明図である。図21に示すように、システム100では、エレメント表示領域2101と、アビリティカード表示領域2110とが設けられたゲーム画面が端末20の表示画面に表示される。

【0125】

ここで、エレメント表示領域2101には、プレイヤーが取得したエレメントの種類と数に対応する画像が表示される。本例においては、取得エレメントが種類毎にソートされて表示される。

30

【0126】

また、アビリティカード表示領域2110には、プレイヤーに設定されたアビリティカードが表示される。本例においては、アビリティカード表示領域2110には、発動条件を満たしているものと満たしていないものとをプレイヤーが認識できる態様でアビリティカードが表示される。すなわち、例えば発動条件を満たしていないアビリティカード2111はその一部（具体的には、発動条件をプレイヤーに示唆する部分）が表示される。また、発動条件を満たしている複数のアビリティカード2112、2113、2114はそれぞれ全体が表示される。この状態で、例えばプレイヤーがアビリティカード2112の表示位置をタップすると、アビリティカード2112に対応するエレメントが消費され、対応する効果が発動する。なお、敵キャラクターNPCにも属性があり、敵と同じ属性を持ったアビリティは他のアビリティに比べてダメージが少ない。

40

【0127】

図22は、バトルの進行に関するゲーム画面の他の例について説明するための説明図である。図22に示すように、システム100では、エレメント表示領域2201と、使用エレメント表示ボタン2210と、エレメントボタン表示領域2220とが設けられたゲーム画面が端末20の表示画面に表示される。

【0128】

使用エレメント表示ボタン2210がプレイヤーにより選択されると、エレメントボタン表示領域2220が表示または消去される。すなわち、エレメントボタン表示領域2220が表示されていないときに使用エレメント表示ボタン2210が選択されると、エレメ

50

ントボタン表示領域 2 2 2 0 が表示される。

【 0 1 2 9 】

また、エレメントボタン表示領域 2 2 2 0 には、プレイヤーが所有しているエレメントに応じた態様で、プレイヤーが取得し得るエレメントを示す画像（エレメントボタン）が表示される。本例において、エレメントボタンは、エレメントの使用要求を受け付けるための仮想ボタンとしての役割を担う。すなわち、システム 1 0 0 G は、プレイヤーによるエレメントボタンの選択を受け付けると、受け付けた選択に対応するエレメントボタンの種類に基づいてプレイヤーが所有するエレメントを消費し、消費したエレメントの種類や数に応じた効果をプレイヤーに付与する。エレメントボタンを選択することでエレメントを消費した際の効果は特に限定されないが、エレメントの種類からプレイヤーが予測できる効果であることが好ましい。この効果の例には、回復エレメントボタン 2 2 2 1 が選択されたことに応じた HP の回復や、火エレメントボタン 2 2 2 2 が選択されたことに応じた火耐性の付与がある。

10

【 0 1 3 0 】

システム 1 0 0 G は、バトルが終了した際にプレイヤーに特典を付与する（ステップ S 3 0 4）。本例においてシステム 1 0 0 G は、バトルに勝利したプレイヤーにスキルシードを含む特典を付与する。なお、バトル終了時にプレイヤーが取得できるスキルシードの種類と数はプレイヤーに設定されたアビリティカード（カードデッキ）が決定するが、より強い敵を倒すことでボーナスシードが手に入る構成としてもよい。

【 0 1 3 1 】

以上に説明したように、第 7 の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 G が、設定部 1 1 G と、特定部 1 2 G と、特典画面生成部 1 3 G とを備える構成としているので、少なくとも 1 つのゲーム内要素をユーザに設定し、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典をゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定し、特典をユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成し、ゲーム内要素をユーザに設定する作業が影響する範囲がユーザに関する各種値に限定されないビデオゲームをユーザに提供することができる。

20

【 0 1 3 2 】

なお、上述した第 7 の実施形態の例では特に言及していないが、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 G が、少なくとも 1 つのゲーム内要素（例えば、アビリティカード）をユーザに設定する際、当該ユーザとは異なるユーザ（他ユーザ）が所有するものを含める構成としてもよい。また、この場合、他ユーザがユーザと所定関係（例えば、いわゆるフレンドの関係）にあることが要件とされる構成としてもよい。このような構成とすることで、複数のユーザ間の繋がりを強めることができる。また、この場合、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 G が、ユーザまたは他ユーザの少なくとも一方が所有するゲーム内要素の一部に対応する特典関連情報に基づいて、ユーザが選択できる他ユーザを複数の他ユーザから抽出して当該ユーザに提示する構成としてもよい。すなわち、例えば特定種類のスキルシードを多く生み出すデッキを有するユーザに対し、当該特定種類のスキルシードを生み出すアビリティカードがいわゆる代表カードとして設定された他ユーザが優先的に当該ユーザに提示される構成としてもよい。このような構成とすることで、よりデッキ編集の際のユーザ負担を軽減させることができる。

30

40

【 0 1 3 3 】

なお、上述した第 7 の実施形態の例では特に言及していないが、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 G が、ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与する特典を、ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する際、当該ユーザに設定されたゲーム内要素のうち一部のゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特典を特定する構成としてもよい。この場合、例えばビデオゲーム処理サーバ 1 0 G が、所定条件を満たすゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特典を特定する構成としてもよい。所定条件の例には、他ユーザが所有するゲーム内要素（例えば、他ユーザから借りたアビリティカード。いわゆるレンタルカード）ではないことや、特典付与条件を満たすまでに活

50

躍したゲーム内要素（例えば、バトルで敵キャラクタに一番ダメージを与えたアビリティカード）であることがある。このような構成とすることで、ゲーム内要素をユーザに設定する作業に関してユーザ自身が考慮すべき事項が増加するため、ビデオゲームの趣向性を向上させることができる。

【0134】

なお、上述した第7の実施形態の例では特に言及していないが、ビデオゲーム処理サーバ10Gが、合成の素材となるゲーム内要素（合成素材）に関して、合成素材とするゲーム内要素をユーザに選択させるためのゲーム画面（素材選択画面）として、当該ユーザが所有するゲーム内要素を合成素材とする場合の影響を当該ユーザが識別可能な態様で表すゲーム画面を生成する構成としてもよい。この場合、例えばビデオゲーム処理サーバ10Gが、端末20から合成のベースとするゲーム内要素（ベース）を提示した合成素材の選択要求を受け付けた際、端末20のユーザが所有する複数のゲーム内要素を特定し、特定した複数のゲーム内要素それぞれをベースに合成した場合の影響を特定し、特定した影響と各ゲーム内要素とが対応付けされた画像を含むゲーム画面を生成する構成としてもよい。このような構成とすることで、素材選択画面の利便性を向上させることができる。

10

【0135】

なお、影響の例には、ベースに付与される事項（例えば、いわゆる経験値やアビリティ）や、合成が成功する確率に対する影響度合い（例えば、合成成功確率の上昇量）がある。また、影響とゲーム内要素とが対応付けされた画像の例には、影響の程度を表す各種値と、影響の種類を表す各種アイコンとが、ゲーム内要素をユーザに識別させるための画像（例えば、キャラクタの絵）に重畳して表示される画像がある。また、素材選択画面は、ユーザがベースを識別できる構成とされていてもよい。この場合、例えば素材選択画面において、ベースに対応する画像には所定事項（例えば、キャラクタの絵）のみが表示される構成としてもよい。このような構成とすることにより、一画面で合成に関する各種情報をユーザに認識させることができるようになり、素材選択画面の利便性を向上させることができる。

20

【0136】

以上に説明したように、本願の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。なお、夫々の実施形態による効果は、非限定的な効果または効果の一例である。

【0137】

なお、上述した各実施形態では、複数のユーザ端末20、201～20Nとビデオゲーム処理サーバ10は、自己が備える記憶装置に記憶されている各種制御プログラム（例えば、ビデオゲーム処理プログラム）に従って、上述した各種の処理を実行する。

30

【0138】

また、ビデオゲーム処理システム100の構成は上述した各実施形態の例として説明した構成に限定されず、例えばユーザ端末が実行する処理として説明した処理の一部または全部をサーバ10が実行する構成としてもよいし、サーバ10が実行する処理として説明した処理の一部または全部を複数のユーザ端末20、201～20Nの何れか（例えば、ユーザ端末20）が実行する構成としてもよい。また、サーバ10が備える記憶部の一部または全部を複数のユーザ端末20、201～20Nの何れかが備える構成としてもよい。すなわち、ビデオゲーム処理システム100におけるユーザ端末20とビデオゲーム処理サーバ10のどちらか一方が備える機能の一部または全部を、他の一方が備える構成とされていてもよい。

40

【0139】

また、ビデオゲーム処理プログラムが、上述した各実施形態の例として説明した機能の一部または全部を、通信ネットワークを含まない装置単体を実現させる構成としてもよい。

【0140】

また、上述した各実施形態において、ビデオゲームの進行に応じてとは、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等が生じたことを特定の処理の契機や基準とするこ

50

とを意味する。特定の処理の例としては、判定処理や情報更新処理などがある。また、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等の例としては、時間の進行、ゲーム要素値の変化、特定のステータス若しくはフラグの更新、あるいはユーザによる操作入力などがある。

【 0 1 4 1 】

[ 付 記 ]

上述した実施形態の説明は、少なくとも下記発明を、当該発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

[ 1 ]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記サーバに、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、

前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、

前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[ 2 ]

前記サーバに、前記ゲーム内要素に対応する補正関連情報に基づいて前記ユーザのパラメータを補正する補正機能を

実現させるための [ 1 ] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[ 3 ]

前記所定の特典付与条件には前記ビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれており、

前記サーバに、前記ユーザが挑戦するイベントを決定する決定機能を実現させ、

前記特定機能では、前記イベントの構成を前記特典に反映させる機能を実

現させるための [ 1 ] または [ 2 ] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[ 4 ]

前記特典関連情報は、前記ユーザが前記ビデオゲームをより有利に進めることができるようにするために使用可能なゲーム内アイテムの種類と、当該ゲーム内アイテムの数とを含む

[ 1 ] から [ 3 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

[ 5 ]

前記サーバに、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、複数のゲーム内要素それぞれが当該合成に与える影響を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する合成画面生成機能を

実現させるための [ 1 ] から [ 4 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

。

[ 6 ]

前記サーバに、ユーザに選択された複数のゲーム内要素を当該ユーザに選択された他のゲーム内要素に合成する際、当該合成により前記他のゲーム内要素に対応する特典関連情報が変化する場

合または変化し得る場合、当該特典関連情報が変化し得ない場合とは異なる画像を含むゲーム画面を生成する確認画面生成機能を

実現させるための [ 1 ] から [ 5 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

。

[ 7 ]

前記所定の特典付与条件には前記ビデオゲームにおけるイベントをクリアすることが含まれており、

前記サーバに、前記イベントの進行中に得られるゲーム内アイテムを利用して前記ユー

10

20

30

40

50

ザに設定されたゲーム内要素に対応する効果を発動させる発動機能を  
実現させるための [ 1 ] から [ 6 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム  
。

[ 8 ]

[ 1 ] から [ 7 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムが前記サーバに実現させる機能のうち少なくとも1つの機能を、当該サーバと通信可能なユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理用プログラム。

[ 9 ]

[ 1 ] から [ 8 ] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたサーバ。

10

[ 10 ]

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定手段と、

前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定手段と、

前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。

[ 11 ]

20

前記サーバが、前記設定手段と、前記特定手段と、前記特典画面生成手段とを含み、

前記ユーザ端末が、前記ゲーム画面を表示装置の表示画面に出力する出力手段を含む

[ 10 ] 記載のビデオゲーム処理システム。

[ 12 ]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを有するサーバから、前記ゲーム画面を出力するための情報を受信する機能を前記ユーザ端末に

30

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[ 13 ]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記ユーザ端末に、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定機能と、

前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定機能と、

前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成機能とを

40

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[ 14 ]

[ 13 ] 記載のビデオゲーム処理プログラムが前記ユーザ端末に実現させる機能のうち少なくとも1つの機能を、当該ユーザ端末と通信可能なサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[ 15 ]

[ 13 ] または [ 14 ] 記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたユーザ端末。

[ 16 ]

50

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、  
 少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定処理と、  
 前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記  
 ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定処理と、  
 前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成  
 処理とを含む  
 ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

[ 17 ]

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備えるビデオゲーム処理システムが、  
 ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するために実行するビデオゲーム処理  
 方法であって、

少なくとも1つのゲーム内要素をユーザに設定する設定処理と、  
 前記ユーザが所定の特典付与条件を満たした際に当該ユーザに付与される特典を、前記  
 ゲーム内要素に対応する特典関連情報に基づいて特定する特定処理と、  
 前記特典を前記ユーザに報知するための画像を含むゲーム画面を生成する特典画面生成  
 処理とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【産業上の利用可能性】

【0142】

本発明の実施形態の一つによれば、ゲーム内要素をユーザに設定する作業が影響する範  
 囲がユーザに関する各種値に限定されないビデオゲームをユーザに提供するのに有用であ  
 る。

【符号の説明】

【0143】

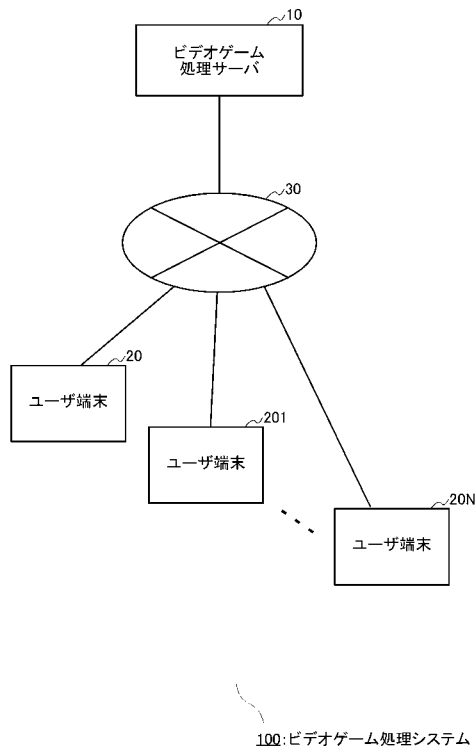
10	ビデオゲーム処理サーバ
11	設定部
12	特定部
13	特典画面生成部
14	補正部
15	決定部
16	合成画面生成部
17	確認画面生成部
18	発動部
20, 201 ~ 20N	ユーザ端末
30	通信ネットワーク
100	ビデオゲーム処理システム

10

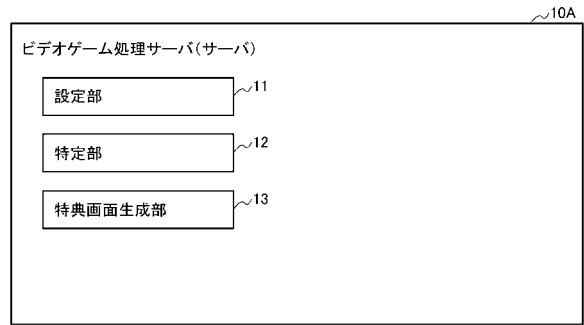
20

30

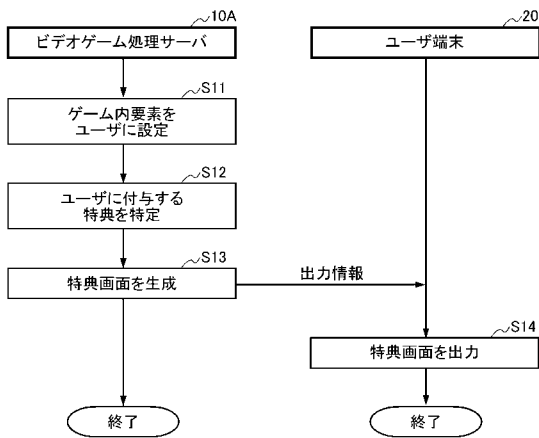
【 図 1 】



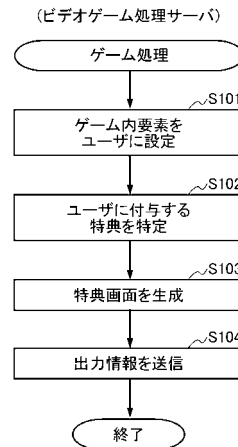
【 図 2 】



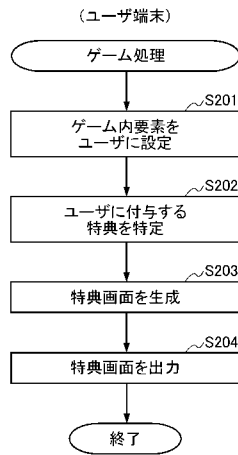
【 図 3 】



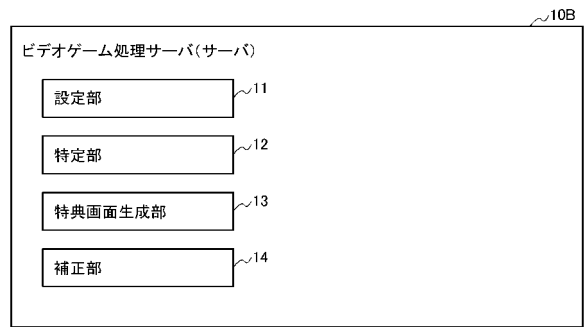
【 図 4 】



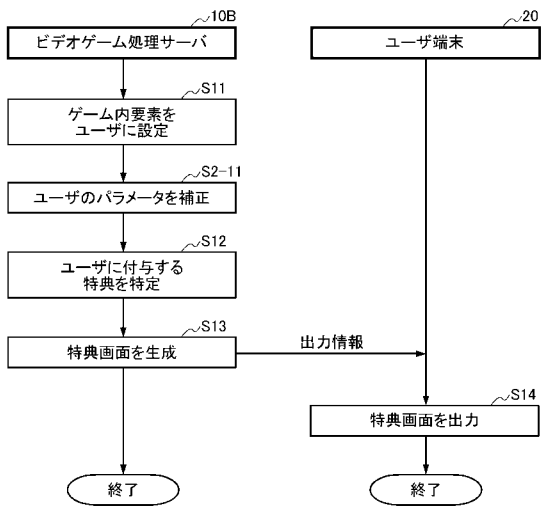
【 図 5 】



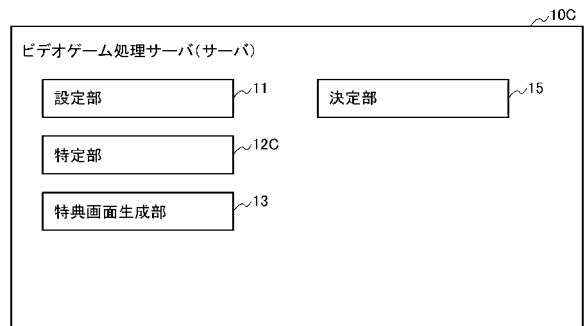
【 図 6 】



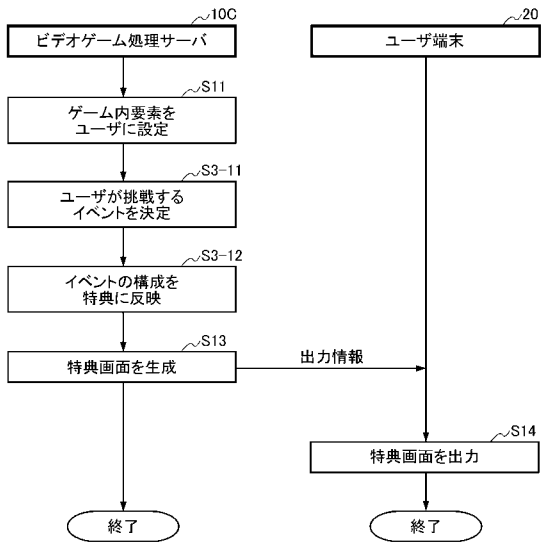
【 図 7 】



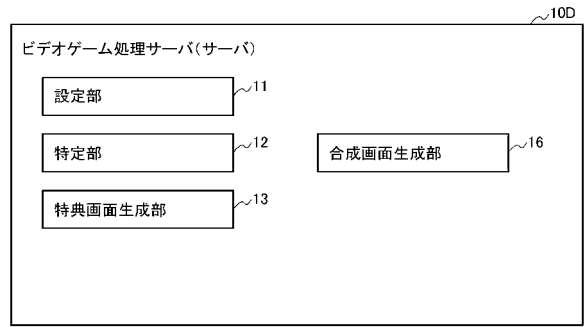
【 図 8 】



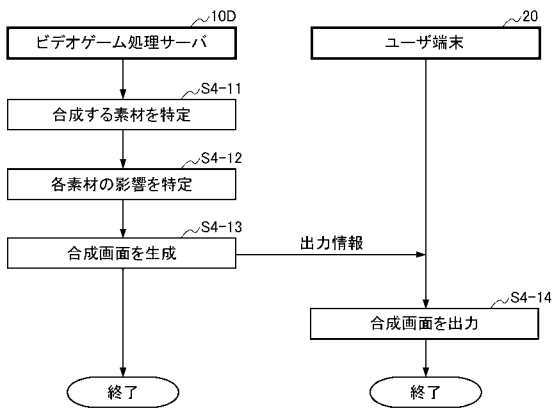
【 図 9 】



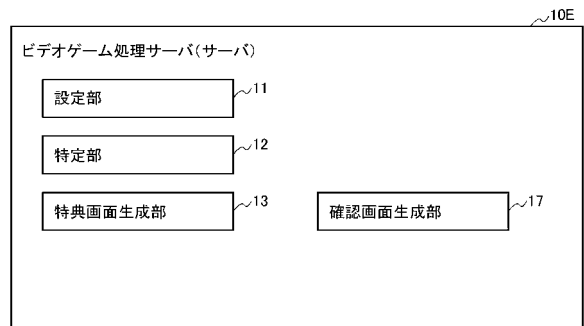
【 図 1 0 】



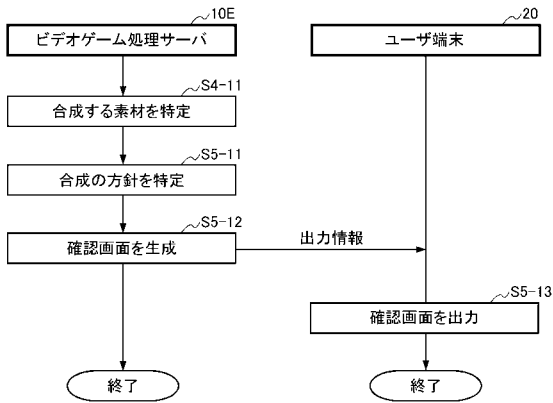
【 図 1 1 】



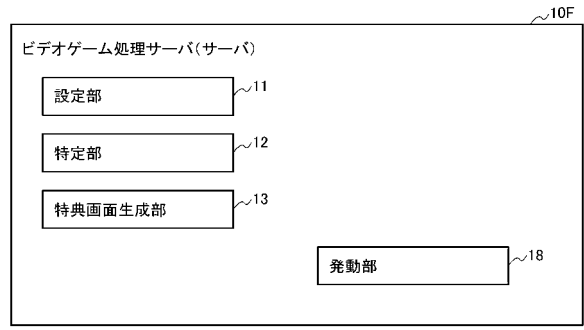
【 図 1 2 】



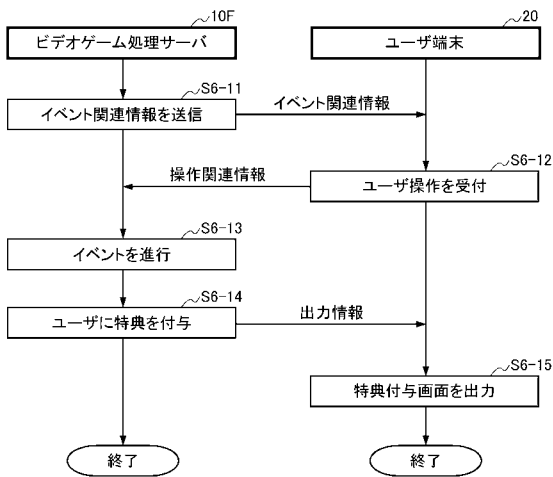
【図 1 3】



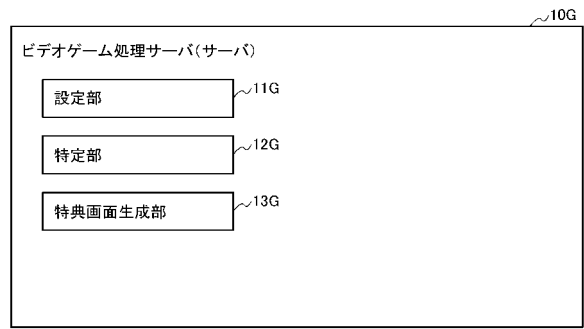
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

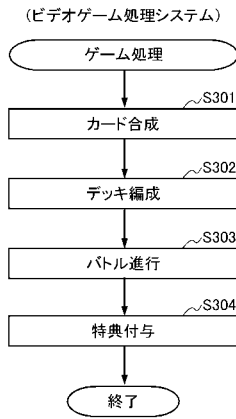


【図 1 7】

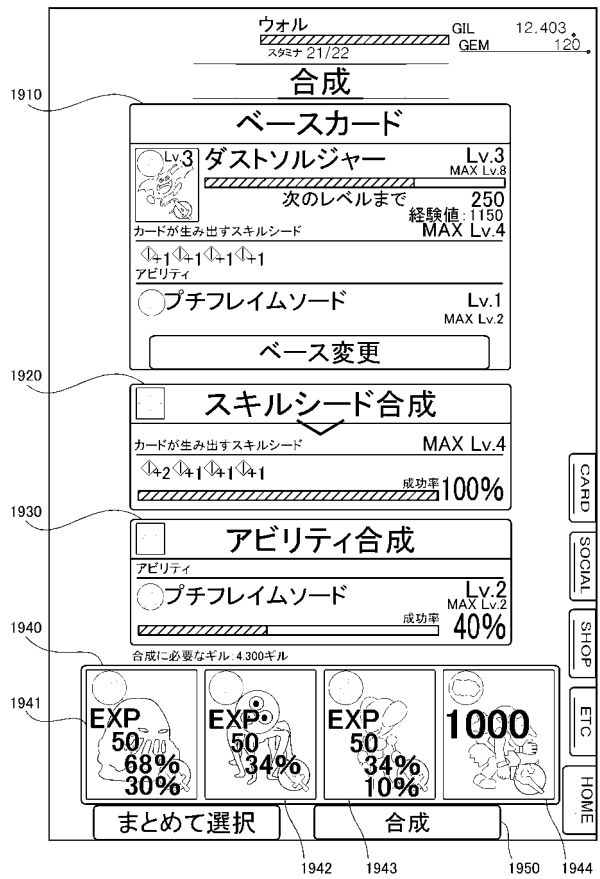
ゲーム内要素関連情報

識別情報	特典関連情報	補正関連情報	合成関連情報	...
I0001	アイテムA×1	.....	.....	...
I0002	アイテムB×1	.....	.....	...
I0003	アイテムC×1	.....	.....	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

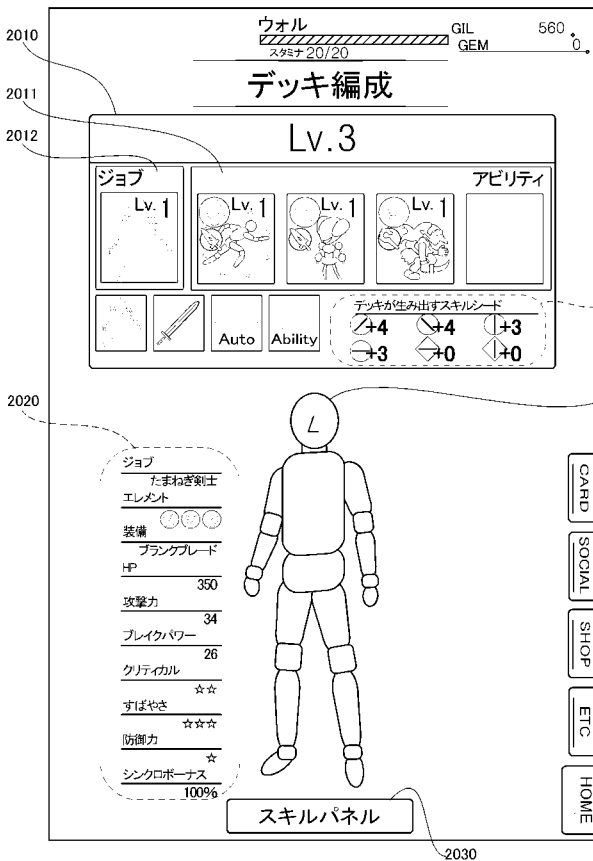
【図18】



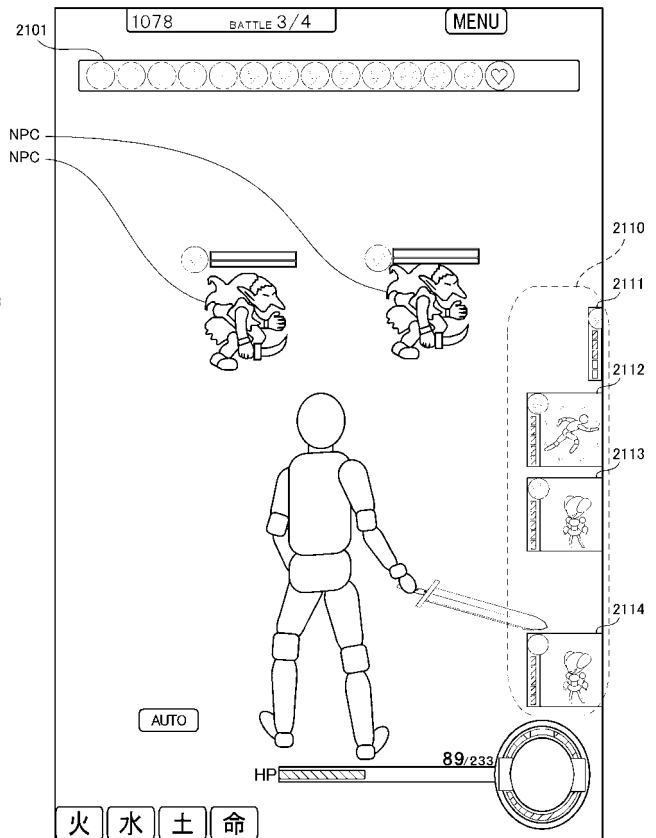
【図19】



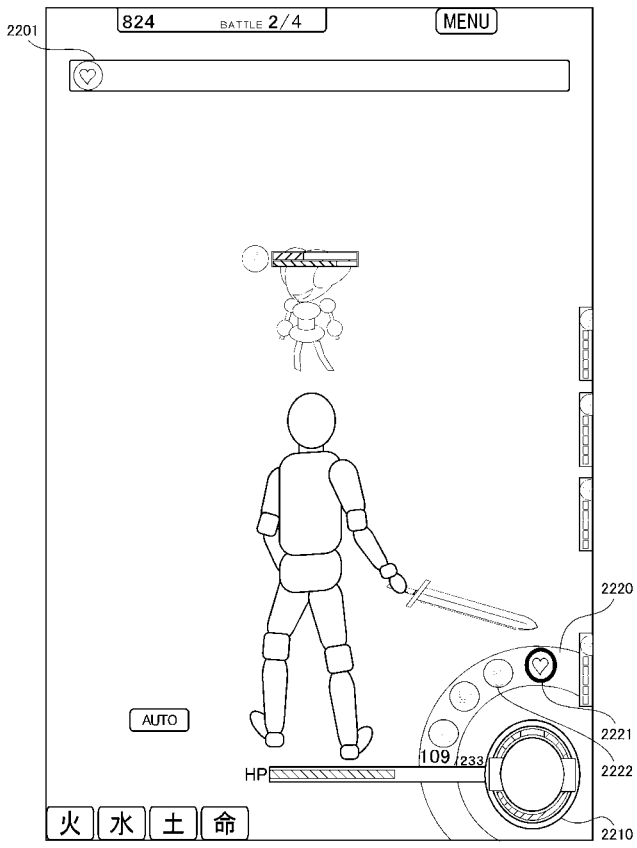
【図20】



【図21】



【 図 2 2 】



フロントページの続き

(72)発明者 松岡 伸幸

東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内

Fターム(参考) 2C001 CB08