

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7679167号  
(P7679167)

(45)発行日 令和7年5月19日(2025.5.19)

(24)登録日 令和7年5月9日(2025.5.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69

5 2 0

請求項の数 5 (全30頁)

(21)出願番号	特願2019-105127(P2019-105127)	(73)特許権者	509070463
(22)出願日	令和1年6月5日(2019.6.5)		株式会社コロブラ
(65)公開番号	特開2020-195711(P2020-195711 A)	(74)代理人	東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43)公開日	令和2年12月10日(2020.12.10)		110001416
審査請求日	令和4年5月11日(2022.5.11)	(72)発明者	弁理士法人信栄事務所
審判番号	不服2024-9320(P2024-9320/J1)		石原 光
審判請求日	令和6年6月5日(2024.6.5)	(72)発明者	東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
特許法第30条第2項適用	令和元年7月9日付け上申書を参照。	(72)発明者	株式会社コロブラ内
		(72)発明者	浅井 大樹
		(72)発明者	東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
		(72)発明者	株式会社コロブラ内
		(72)発明者	福塚 翼
		(72)発明者	東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
		(72)発明者	株式会社コロブラ内
		(72)発明者	宮本 圭一朗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータにより実行されるプログラムであって、  
前記プログラムは、前記コンピュータを、  
ユーザの操作に応じて、前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された1以上の指定キャラクタを含むデッキを構成する構成手段と、  
前記指定キャラクタに対して設定可能な第1カテゴリに属するオブジェクト用の第1設定枠が複数個あり、  
前記指定キャラクタに対して設定可能な第2カテゴリに属するオブジェクト用の第2設定枠が少なくとも1つあり、  
前記ユーザの操作に応じて、2つ以上の前記第1設定枠に対して、同一種類のオブジェクトを設定した場合に、前記ユーザが得られる第1の特典を付与する付与手段、として機能させ、  
前記第1の特典は、複数の同一種類のオブジェクトに対して合成処理をすることで当該オブジェクトを強化したものを前記指定キャラクタに対して設定した場合に得られる第2の特典とは異なる特典であり、  
複数の前記第1設定枠のうちの1つに設定される前記第1カテゴリに属するオブジェクトと、複数の前記第1設定枠のうちの他の1つに設定される前記第1カテゴリに属するオブジェクトとは、前記指定キャラクタが有する複数種類のスキルのうち、影響を与えるスキルが互いに異なり、

複数の前記第 1 設定枠のうち、所定の前記第 1 設定枠に対する前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトの設定に応じて、前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトの種類が決定され、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが定められておらず、前記指定キャラクタが変更された場合であっても前記ユーザが使用可能であり、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、前記指定キャラクタに対して設定可能なジョブであり、前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトは、前記指定キャラクタに対して設定可能な武器である、

プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められている、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 の特典は、前記指定キャラクタのステータスが向上する特典である、

請求項 1 または請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、前記指定キャラクタに対するスキルの設定に用いられる、

請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記ユーザは前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定する操作を行うことにより、2 つ以上の前記第 1 設定枠に対して、同一種類のオブジェクトを設定する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ユーザが所持する複数のオブジェクトの中からメインとなるオブジェクトとサブとなるオブジェクトをユーザが選び、選ばれたメイン及びサブのオブジェクトのパラメータに基づいて、キャラクタのパラメータを定義するゲームが知られている（例えば、特許文献 1、非特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016-165360 号公報

【文献】バトルガールハイスクール攻略まとめwiki、[online]、[令和1年5月10日検索]、インターネット（URL: <https://wiki.dengekionline.com/battlegirl/%E3%83%81%E3%83%BC%E3%83%A0%E7%B7%A8%E6%88%90>）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 や非特許文献 1 に記載のゲームは、メイン及びサブのオブジェクトとして同一種類のオブジェクト（例えば、オブジェクトIDが同じオブジェクト）を選ぶことができず、同一種類のオブジェクトを所有しておくメリットに乏しいものだった。

【0005】

本開示の一態様は、新たな楽しみ方をユーザに提供できるゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

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

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザの操作に応じて、第1カテゴリに属する複数種類のオブジェクトと第2カテゴリに属する複数種類のオブジェクトとを含むオブジェクト群から選択されたオブジェクトを前記ユーザに付与するステップと、

前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された1以上の指定キャラクタを含むデッキを構成するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第1カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第1カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第2カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第2カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップと、

前記設定された第1カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータと前記設定された第2カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータとに基づいて、前記指定キャラクタのパラメータを定義するステップと、を実行させ、

前記第1カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められており、

前記第1カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第1設定枠および第2設定枠を有し、

前記第1カテゴリに属する同種の2以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを前記第1設定枠および前記第2設定枠に設定可能であり、  
前記第2カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められておらず、

前記第2カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第3設定枠を有し、

前記第2カテゴリに属する同種の2以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを異なる指定キャラクタそれぞれの前記第3設定枠に設定可能であり、

第1カテゴリに属するオブジェクトについては、2以上の同種のオブジェクトを、前記2以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の1のオブジェクトに合成可能であり、

第2カテゴリに属するオブジェクトについては、2以上の同種のオブジェクトを、前記2以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の1のオブジェクトに合成可能である、

ゲームプログラムが提供される。

**【発明の効果】****【0007】**

本開示に示す一実施形態によれば、新たな楽しみ方をユーザに提供できるゲームプログラムを提供することができる。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【図1】ある実施の形態に従うゲーム配信システムの構成例を示す図である。

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

【図3】ある実施の形態に従うサーバの機能的な構成を示すブロック図である。

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

【図5】ある実施の形態に従うオブジェクト選択テーブルの一例である。

10

20

30

40

50

【図 6】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 7】ある実施の形態に従うオブジェクト設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 9】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 10】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【図 11】ある実施の形態に従うゲーム進行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】ある実施の形態に従うゲーム画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

【0010】

(ゲーム配信システムの構成)

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

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

【0011】

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

【0012】

ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲームプログラムに応じたゲームをプレイする環境をユーザに対して提供する。ユーザ端末 10 は、例えば、アプリ等を配信するプラットフォームを介してゲームプログラムをインストールする。ユーザ端末 10 は、ユーザ端末 10 にインストールされたゲームプログラム、又は、予めプリインストールされているゲームプログラムを実行することで、ユーザによるゲームのプレイを可能とする。ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを読み込んで実行することにより、サーバ 20 と通信し、ゲームの進行に応じてゲームに関連するデータをユーザ端末 10 とサーバ 20 との間で送受信する。

【0013】

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

【0014】

ゲーム配信システム 1 は、特定のプレイ形態に限らず、あらゆるプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってよい。例えば、ゲームプログラムは、ユーザがゲームをプレイするモードとして、単一のユーザによるシングルプレイと、複数のユーザによるマ

10

20

30

40

50

マルチプレイとに対応している。例えば、ゲーム配信システム１において、サーバ２０が、マルチプレイに参加するユーザを特定して各ユーザの各ユーザ端末１０と通信すること等により、マルチプレイでゲームをプレイする環境を各ユーザに提供する。ゲーム配信システム１は、マルチプレイゲームの中でも、複数のユーザが対戦する対戦ゲーム、複数のユーザが協力してゲームを進行させる協力プレイゲームなどのプレイ形態を採用し得る。

【００１５】

図１に示すようにサーバ２０は、ハードウェア構成として、通信ＩＦ（Interface）２２と、入出力ＩＦ２３と、メモリ２５と、ストレージ２６と、プロセッサ２９とを備え、これらが通信バスを介して互いに接続されている。

【００１６】

通信ＩＦ２２は、例えばＬＡＮ（Local Area Network）規格など各種の通信規格に対応しており、ユーザ端末１０など外部の通信機器との間でデータを送受信するためのインタフェースとして機能する。

【００１７】

入出力ＩＦ２３は、サーバ２０への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ２０の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。入出力ＩＦ２３は、マウス、キーボード等の情報入力機器の接続を受け付ける入力受付部と、画像等を表示するためのディスプレイ等の情報出力機器の接続を受け付ける出力部とを含む。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

図２は、ユーザ端末１０の機能的な構成を示すブロック図である。図２に示すように、ユーザ端末１０は、アンテナ１１０と、無線通信ＩＦ１２０と、タッチスクリーン１３０と、入出力ＩＦ１４０と、記憶部１５０と、音声処理部１６０と、マイク１７０と、スピーカ１８０と、制御部１９０とを含む。

【００２２】

アンテナ１１０は、ユーザ端末１０が発する信号を電波として空間へ放射する。また、アンテナ１１０は、空間から電波を受信して受信信号を無線通信ＩＦ１２０へ与える。

【００２３】

無線通信ＩＦ１２０は、ユーザ端末１０が他の通信機器と通信するため、アンテナ１１０等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。無線通信ＩＦ１２０は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールであり、ユーザ端末１０が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号を制御部１９０へ与える。

【００２４】

タッチスクリーン１３０は、ユーザからの入力を受け付けて、ユーザに対し情報をディスプレイ１３２に出力する。タッチスクリーン１３０は、ユーザの入力操作を受け付ける

10

20

30

40

50

ためのタッチパネル 131 と、メニュー画面やゲームの進行を画面に表示するためのディスプレイ 132 と、を含む。タッチパネル 131 は、例えば静電容量方式のものを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。ディスプレイ 132 は、例えば LCD (Liquid Crystal Display)、有機 EL (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

10

20

30

40

50

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

【0034】

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

10

【0035】

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

20

【0036】

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

30

【0037】

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

【0038】

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

40

【0039】

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

【0040】

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

50

## 【 0 0 4 1 】

( 8 ) 「フリック操作」とは、ユーザがムーブ操作を予め定められている時間よりも短い時間で行う操作をいう。フリック操作は、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 を指ではじくような操作である。

## 【 0 0 4 2 】

オブジェクト付与部 1 9 2 は、タッチスクリーン 1 3 0 に対するユーザの入力操作に応じてサーバ 2 0 において実行される選択処理の結果に基づいて、1 以上のオブジェクトをユーザに付与する。オブジェクト付与部 1 9 2 は、例えば、選択処理によって選択された 1 以上のオブジェクトに関する情報を記憶部 1 5 0 に記憶させ、ゲーム内において当該 1 以上のオブジェクトをユーザが使用可能な状態にする。選択処理については、後の段落で詳述する。

10

## 【 0 0 4 3 】

ここで、オブジェクト付与部 1 9 2 によって付与されるオブジェクトとは、ゲーム中でユーザが使用できるものであれば限定されない。このようなオブジェクトとしては、例えば、ゲームキャラクタや、武器、防具、アクセサリ、ジョブなどのゲームキャラクタのパラメータを調整するアイテム等が挙げられる。なお、ジョブとは、典型的には、戦士、魔法使いなどのゲームキャラクタの職業であり、例えば、ゲームキャラクタに設定することで、当該ゲームキャラクタのパラメータを調整したり、当該ゲームキャラクタが使用可能なスキルを規定したりするものである。

## 【 0 0 4 4 】

デッキ構成部 1 9 3 は、ユーザが使用可能なゲームキャラクタ（以下、自キャラクタと称することもある）の中からユーザの操作入力によって指定された 1 以上のゲームキャラクタを含むデッキを構成する。ここで、デッキとは、例えば、ゲーム内のイベント（例えば、戦闘イベント）に参加させる 1 以上のゲームキャラクタを定義したものをいう。デッキ構成部 1 9 3 は、例えば、構成されたデッキに関する情報を記憶部 1 5 0 に記憶させ、ゲーム内のイベントを当該デッキに基づいて進行可能な状態にする。

20

## 【 0 0 4 5 】

オブジェクト設定部 1 9 4 は、ユーザの入力操作に基づいて、ユーザが選択した自キャラクタに設けられたオブジェクト設定用の枠（以下、設定枠と称することもある）に、ユーザに付与されているオブジェクトの中から選択されたオブジェクトを設定する。設定枠は、一のゲームキャラクタに対して一つでもよいし、複数設けられていてもよいし、キャラクタ毎に定められた数が設けられていてもよい。また、設定枠には、設定可能なオブジェクトの種類が定められていてもよい。設定枠として、例えば、武器用の設定枠、防具用の設定枠、アクセサリ用の設定枠、ジョブ用の設定枠等を設けてもよい。

30

## 【 0 0 4 6 】

パラメータ定義部 1 9 5 は、オブジェクト設定部 1 9 4 によって設定枠に設定されたオブジェクトが有するパラメータに基づいて、自キャラクタのパラメータを定義する。パラメータ定義部 1 9 5 は、例えば、定義された自キャラクタのパラメータを記憶部 1 5 0 に記憶させ、ゲーム内のイベントを当該パラメータに基づいて進行可能な状態にする。

## 【 0 0 4 7 】

ゲーム進行部 1 9 6 は、ゲームの進行に関する各種処理を行う。ゲーム進行部 1 9 6 は、例えば、入力操作受付部 1 9 1 が受け付けた入力操作の入力位置の座標や操作の種類に基づいてユーザの指示内容を解釈し、当該解釈に基づいて、ゲームを進行させる。

40

## 【 0 0 4 8 】

ゲーム進行部 1 9 6 は、例えば、自キャラクタの移動、ユーザの指示内容と自キャラクタのパラメータ及び自キャラクタの対戦相手となるゲームキャラクタ（以下、敵キャラクタとも称する）のパラメータ等に基づく戦闘イベントの進行、ゲームに登場する各種オブジェクト（例えば、敵キャラクタ、村人等の N P C（Non-Playable Character）、建物など）の生成や制御や消滅、並びに、ユーザの指示内容に基づいて生成される G U I（Graphical User Interface）画面）の生成や変形や移動などの処理を制御することができる

50



。

【 0 0 4 9 】

また、ゲーム進行部 1 9 6 は、例えば、ユーザの指示内容をサーバ 2 0 に送信し、サーバ 2 0 において当該指示内容に基づいて実行された演算結果を受信し、受信した演算結果に基づいてゲームを進行させることもできる。

【 0 0 5 0 】

表示制御部 1 9 7 は、入力操作受付部 1 9 1 が受け付けた入力操作や、ゲーム進行部 1 9 6 での制御に応じて、ディスプレイ 1 3 2 の表示内容を決定し、決定した表示内容に従った画像、テキスト等の各種の情報をディスプレイ 1 3 2 に出力する。表示制御部 1 9 7 は、例えば、各ゲームキャラクタの動作の様子を示すアニメーション画像や、各種のメニュー画面、G U I などをディスプレイ 1 3 2 に表示させる。

10

【 0 0 5 1 】

図 3 は、サーバ 2 0 の機能的な構成を示すブロック図である。図 3 を参照して、サーバ 2 0 の詳細な構成を説明する。サーバ 2 0 は、プログラムに従って動作することにより、通信部 2 2 0 と、記憶部 2 5 0 と、制御部 2 9 0 としての機能を発揮する。

【 0 0 5 2 】

通信部 2 2 0 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 などの外部の通信機器とネットワーク 3 0 を介して通信するためのインタフェースとして機能する。

【 0 0 5 3 】

記憶部 2 5 0 は、ユーザ端末 1 0 においてユーザがゲームを進行させるための各種プログラム及びデータを記憶する。ある局面において、記憶部 2 5 0 は、ゲームプログラム 2 5 1 と、ゲーム情報 2 5 2 と、ユーザ情報 2 5 3 とを記憶する。

20

【 0 0 5 4 】

ゲームプログラム 2 5 1 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 と通信して、ユーザ端末 1 0 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲームプログラム 2 5 1 は、ゲームを進行させるための各種データであるゲーム情報 2 5 2 及びユーザ情報 2 5 3 等を参照して、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させる。ゲームプログラム 2 5 1 は、制御部 2 9 0 に実行されることにより、ユーザ端末 1 0 とデータを送受信する処理、ユーザ端末 1 0 のユーザが行った操作内容に応じてゲームを進行させる処理、ゲームをプレイするユーザの情報を更新する処理などをサーバ 2 0 に行わせる。

30

【 0 0 5 5 】

ゲーム情報 2 5 2 は、ゲームプログラム 2 5 1 が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報 2 5 2 は、例えば、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A を含む。オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A は、後述の選択処理の際に参照されるテーブルである。オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A には、例えば、選択処理における選択の対象となる各種オブジェクトの I D と関連付けて、各種オブジェクトが選択される確率（以下、選択確率と称することもある）が記憶されている。なお、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A は、複数用意されていてもよい。また、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A は、ユーザがゲームを進行させた度合いに応じて更新されてもよい。

【 0 0 5 6 】

ユーザ情報 2 5 3 は、ゲームをプレイするユーザについての情報である。ユーザ情報 2 5 3 は、ユーザ管理テーブル 2 5 3 A を含む。ユーザ管理テーブル 2 5 3 A は、例えば、各ユーザを識別する情報、ユーザがゲームを進行させた度合いを示す情報、ユーザに付与されているオブジェクト、ユーザに設定されているパラメータ（例えば、スタミナ値）の情報などを含む。

40

【 0 0 5 7 】

制御部 2 9 0 は、記憶部 2 5 0 に記憶されるゲームプログラム 2 5 1 を実行することにより、送受信部 2 9 1、選択処理部 2 9 2、合成処理部 2 9 3、データ管理部 2 9 4、ゲーム進行処理部 2 9 5、計測部 2 9 6 としての機能を発揮する。

【 0 0 5 8 】

50

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

データ管理部 294 は、選択処理部 292、合成処理部 293、ゲーム進行処理部 295 等における処理結果に従って、記憶部 250 に記憶される各種データを更新する処理、データベースにレコードを追加／更新／削除する処理などを行う。データ管理部 294 は、例えば、選択処理部 292 によって選択されたオブジェクトの情報が含まれるようにユーザ情報 253 を更新する。また、データ管理部 294 は、例えば、合成処理部 293 における合成のベースとなったオブジェクトの情報を合成後の内容に変更し、素材となったオブジェクトを削除するように、ユーザ情報 253 を更新する。

【0064】

ゲーム進行処理部 295 は、サーバ 20 全体の動作を制御し、各種のプログラムを呼び出す等によりゲームの進行に必要な処理を行う。ゲーム進行処理部 295 は、例えば、ユーザ端末 10 から受信した情報に基づいて、ゲーム情報 252、ユーザ情報 253、などのデータを更新し、ユーザ端末 10 に各種データを送信することでゲームを進行させる。

【0065】

計測部 296 は、時間を計測する処理を行う。計測部 296 は、例えば、仮想空間に配置される各オブジェクトについて時間の経過を計測する。また、計測部 296 は、ゲーム

10

20

30

40

50

が進行している時間を計測する。サーバ 20 は、ユーザ端末 10 から、ユーザ端末 10 においてゲームプログラム 151 を実行して計測される各種の計測結果の情報を受信し、受信した情報と、計測部 296 の計測結果とを照合することで、ユーザ端末 10 とサーバ 20 とで、各種の時間に関する情報を同期させる。

#### 【0066】

##### (ゲーム概要)

本実施形態に係るゲーム配信システム 1 に基づくゲームは、例えば、ユーザ端末 10 のユーザによって操作される複数のゲームキャラクタ（自キャラクタ）が登場する任意のゲームである。当該ゲームは、例えば、自キャラクタと、ゲーム配信システム 1 により制御される他のゲームキャラクタ（敵キャラクタ）とが 1 ターンごとに交互に攻撃していくターン制バトル（以下、バトルとも称する）を含むゲームである。

10

#### 【0067】

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

#### 【0068】

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

20

#### 【0069】

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

30

#### 【0070】

##### (本ゲームプログラムの動作例)

次に、図 4 から図 12 を参照して、本ゲームプログラムにおける動作例について説明する。なお、以下で説明するフローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同である。

#### 【0071】

図 4 は、本ゲームプログラムによるゲーム実行処理におけるユーザ端末 10 及びサーバ 20 の動作例について説明するフローチャートである。図 4 に示される処理は、制御部 190 がゲームプログラム 151 を、制御部 290 がゲームプログラム 251 をそれぞれ実行することにより実現される。

40

#### 【0072】

前提として、ゲームが開始されると、タッチスクリーン 130 にゲーム画面が表示される。ユーザは、タッチスクリーン 130 に対して各種の操作入力を行うことで、各種のゲーム処理を制御部 190 及び / 又は制御部 290 に実行させることができる。以下のステップ S401 ~ S410 及びステップ S430 の処理は、ゲームの終了まで繰り返される。

#### 【0073】

まず、ステップ S401 において、制御部 190 は、ユーザによる操作入力を受け付ける。次に、ステップ S402 において、制御部 190 は、ステップ S401 で受け付けた操作入力がどのような指示内容であるのかを判定する。

50

## 【 0 0 7 4 】

( 本ゲームプログラムの動作例：選択処理 )

ステップ S 4 0 2 において、指示内容がオブジェクトの選択処理を要求するものであると判定された場合、制御部 1 9 0 は、当該要求をサーバ 2 0 に送信する。そして、ステップ S 4 0 3 において、制御部 2 9 0 は、オブジェクト選択テーブル 2 5 2 A を参照して、オブジェクトの選択処理を実行する。なお、選択処理は、抽選処理（いわゆる、ガチャ）とも呼ばれる処理である。

## 【 0 0 7 5 】

なお、選択処理の要求には、例えば、選択処理を行う回数（例えば、1 回、1 0 回など）に関する回数情報が含まれていてもよい。ステップ S 4 0 3 において、制御部 2 9 0 は、例えば、当該回数情報に応じて選択処理を繰り返す。また、選択処理の要求には、例えば、参照するオブジェクト選択テーブルに関する選択テーブル情報が含まれていてもよい。制御部 2 9 0 は、例えば、当該選択テーブル情報に応じて 1 のオブジェクト選択テーブルを選択し、選択されたオブジェクト選択テーブルを参照して、選択処理を実行する。

## 【 0 0 7 6 】

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

## 【 0 0 7 7 】

オブジェクト ID 5 0 1 欄に記憶されているオブジェクトは、ジョブ又は武器のいずれかのカテゴリに属する。以下、ジョブカテゴリに属するものをジョブオブジェクトと称することがあり、武器カテゴリに属するものを武器オブジェクトと称することがある。

## 【 0 0 7 8 】

ジョブオブジェクトは、対応キャラクタ 5 0 2 欄に示されるキャラクタに対応している。例えば、オブジェクト ID が「 1 1 0 1 」のジョブオブジェクトは、対応キャラクタが「 C 1 」である。これは、当該ジョブオブジェクトは、自キャラクタ C 1 に対してのみ設定できることを示している。すなわち、本ゲームプログラムにおいて、ジョブオブジェクトには、設定可能な自キャラクタが予め定められている。例えば、オブジェクト ID が「 1 1 0 1 」～「 1 1 0 3 」のジョブオブジェクトは自キャラクタ C 1 にのみ設定可能であり、オブジェクト ID 「 1 2 0 1 」～「 1 2 0 2 」のジョブオブジェクトは、自キャラクタ C 2 にのみ設定可能である。

## 【 0 0 7 9 】

ジョブ種 5 0 3 欄には、ジョブオブジェクトのジョブの種類が記憶されている。ジョブ種 5 0 3 欄において、例えば、ジョブ種「 J 1 」は戦士を表し、「 J 2 」は弓兵を表し、「 J 3 」は魔法使いを表し、「 J 4 」は銃士を表す。ジョブ種は、各キャラクタに共通の汎用的なものでもよいし、各キャラクタ固有のものでもよい。また、ジョブの種類に応じて、装備可能となる武器オブジェクトの種類を決定してもよい。例えば、オブジェクト ID 「 1 1 0 3 」と「 1 2 0 1 」のジョブオブジェクトは、ジョブ種が「 J 3 」で同一であるため、これらのジョブオブジェクトに基づいて装備可能となる武器オブジェクトの種類を同じにしてもよい。

## 【 0 0 8 0 】

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

10

20

30

40

50

ハンマー、銃、弓、魔法杖などが挙げられる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

10

【 0 0 8 3 】

図 4 のフローチャートの説明に戻る。制御部 2 9 0 は、ステップ S 4 0 3 において選択された 1 以上のオブジェクトの情報を、ユーザ端末 1 0 に送信する。次に、制御部 1 9 0 は、当該選択された 1 以上のオブジェクトをユーザに付与し、ユーザに使用可能な状態にする。なお、本ゲームでは、ユーザは、同一種類（オブジェクト I D が同一）のオブジェクトであっても、複数所有することができる。その後、ステップ S 4 0 1 に戻る。

【 0 0 8 4 】

20

（本ゲームプログラムの動作例：合成処理）

ステップ S 4 0 1 が実行され、ステップ S 4 0 2 において、ステップ S 4 0 1 における指示内容がオブジェクトの合成処理を要求するものであると判定された場合、制御部 1 9 0 は、当該要求をサーバ 2 0 に送信する。当該要求には、ユーザによって選択されたベースとなるオブジェクト及び素材となるオブジェクトに関する情報が含まれる。

【 0 0 8 5 】

次に、ステップ S 4 0 5 において、制御部 2 9 0 は、受信した合成処理の要求に基づいて、ベースとなるオブジェクトに、素材となるオブジェクトを合成する。本実施形態において、同一種類のオブジェクト同士を合成させた場合、ベースとなったオブジェクトは、パラメータが向上したり、新たなスキルを獲得したりする。例えば、図 5 に示したオブジェクト I D が「 1 1 0 1 」のジョブオブジェクト同士を合成した場合、ベースとなったオブジェクトは、HP 等のパラメータが上昇し、新たなスキルを獲得する。また、この場合、ベースとなったオブジェクトのレベル上限を上昇させてもよい。

30

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

40

次に、ステップ S 4 0 6 において、制御部 2 9 0 は、合成処理の結果に基づいて、ベースとして選択されたオブジェクトのパラメータを更新する。この際、制御部 2 9 0 は、素材となったオブジェクトを消滅させる。また、制御部 2 9 0 は、合成後のオブジェクトの情報をユーザ端末 1 0 に送信する。そして、制御部 1 9 0 は、ユーザが合成後のオブジェクトを使用可能な状態にする。その後、ステップ S 4 0 1 に戻る。

【 0 0 8 8 】

（本ゲームプログラムの動作例：デッキ構成処理）

ステップ S 4 0 1 が実行され、ステップ S 4 0 2 において、ステップ S 4 0 1 における指示内容がデッキの構成処理を要求するものであると判定された場合、ステップ S 4 0 7 において、制御部 1 9 0 は、ユーザから自キャラクタの指定を受け付ける。ステップ S 4 0

50

7では、例えば、ユーザが使用可能なゲームキャラクタの一覧をタッチスクリーン130に表示し、ユーザのタップ操作等に基づいて、自キャラクタの指定を受け付ける。

【0089】

なお、本実施形態において、ユーザが使用可能なゲームキャラクタの数や種類は、ユーザのゲームの進行度合い（例えば、ゲームのストーリーの進行度合い）によって決定される。例えば、ストーリー上で新たなキャラクタが仲間となった場合、当該新たなキャラクタを自キャラクタとして使用できるようになる。なお、上述の選択処理に関しても、新たなキャラクタが仲間になった場合、当該新たなキャラクタに対応するジョブオブジェクトが選択対象に含まれるようにオブジェクト選択テーブル252Aを更新してもよい。

【0090】

次に、ステップS408において、制御部190は、指定された自キャラクタがデッキに含まれるようにデッキを構成する。デッキに含まれる自キャラクタは、バトルに参加するゲームキャラクタとなる。なお、デッキに含めることが可能な自キャラクタの数は、複数であることが好ましい。

【0091】

（本ゲームプログラムの動作例：オブジェクト設定処理）

次に、ステップS409において、制御部190が自キャラクタに対するオブジェクトの設定要求を受け付けると、制御部190は、ステップ410におけるオブジェクトの設定処理を実行する。

【0092】

ここで、自キャラクタには、各種のオブジェクトを設定する（装備させる）ことができる。本実施形態では、自キャラクタ毎に、メインジョブ枠（第1設定枠）、第1サブジョブ枠および第2サブジョブ枠（第2設定枠）、武器枠（第3設定枠）、並びにアクセサリ枠という設定枠が設けられている。自キャラクタの各設定枠に各種のオブジェクトを設定することで、当該自キャラクタが有する基準パラメータ、及び、設定枠に設定されたオブジェクトが有するパラメータやスキル等に基づいて、自キャラクタのパラメータが調整され、使用可能なスキルが決定される。なお、以下では、当該調整がされた後の自キャラクタのパラメータを「ステータス」と称することもある。

【0093】

図6は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図6は、具体的には、ユーザのタッチ操作によって、デッキに含まれる自キャラクタが選択された等の場合に表示される、自キャラクタのステータス画面である。図6の例では、タッチスクリーン130上に、自キャラクタのステータス表示欄601と、ジョブ表示ボタン602と、装備表示ボタン603と、詳細表示欄604と、メインジョブ枠605と、第1サブジョブ枠606と、第2サブジョブ枠607と、スキル一覧ボタン608と、自キャラクタ画像609と、設定ボタン610と、が表示されている。

【0094】

ステータス表示欄601は、自キャラクタのステータスを表示する欄である。図6の例では、「ライ」という名称の自キャラクタのステータスが表示されている。なお、ステータスとは、上述のとおり、自キャラクタの基準パラメータと、各設定枠に設定されたオブジェクトのパラメータ等に基づいて決定されたパラメータである。

【0095】

ジョブ表示ボタン602と、装備表示ボタン603は、詳細表示欄604に表示する情報を切り替えるためのタブである。例えば、ユーザがジョブ表示ボタン602をタップ操作すると、詳細表示欄604には、自キャラクタに設定されているジョブオブジェクトの情報が表示される。同様に、ユーザが装備表示ボタン603をタップ操作すると、詳細表示欄604には、自キャラクタに設定されている武器オブジェクト及びアクセサリカテゴリに属するオブジェクト（以下、アクセサリオブジェクトと称することもある）の情報が表示される。

【0096】

10

20

30

40

50

なお、アクセサリオブジェクトは、上述の選択処理によっては入手できず、例えば、宝箱からの入手や敵キャラクタを倒したことによる報酬など、ゲームの進行に応じてのみ入手することが可能なオブジェクトである。このように、特定のカテゴリのオブジェクトを上述の選択処理では入手できないようにして、ゲームの進行に応じてのみ入手可能にすることで、ゲームを進行させる楽しみを向上させることが可能になる。なお、本ゲームでは、アクセサリオブジェクトによって自キャラクタの最大HPや最大SPは変動しない。

#### 【0097】

図6の例では、詳細表示欄604には、ジョブオブジェクトの情報が表示されている。ここで、ジョブオブジェクトには、設定可能な自キャラクタが予め定められており、設定可能な自キャラクタの各ジョブ枠にしか設定できない。メインジョブ枠605の「最強の識者」と、第1サブジョブ枠606及び第2サブジョブ枠607の「普通の識者」とは、「ライ」にのみ設定可能なジョブオブジェクトである。

10

#### 【0098】

また、各ジョブ枠には、同一種類（オブジェクトIDが同一）のオブジェクトを設定することができる。図6の例では、第1サブジョブ枠606及び第2サブジョブ枠607に、オブジェクトIDが同一である「普通の識者」というジョブオブジェクトが設定されている。また、ユーザが「普通の識者」をもう1つ所有している場合、さらに、メインジョブ枠605に「普通の識者」を設定することも可能である。このように、同一種類のジョブオブジェクトをユーザが複数所有している場合、対応する自キャラクタの各ジョブ枠それぞれに、同一種類のジョブオブジェクトを設定することができる。これにより、同一種類のジョブオブジェクトを複数所有している場合における、新たな楽しみ方をユーザに提供することができる。

20

#### 【0099】

また、上述の合成処理をしてジョブオブジェクトを強化するべきか、各ジョブ設定枠にそれぞれ同一種類のジョブオブジェクトを設定するべきか、といった戦略性が生まれ、ゲームの興趣性を向上させることもできる。なお、各ジョブ設定枠にそれぞれ同一種類のジョブオブジェクトを設定した場合、ユーザが有利になるような特典（例えば、ステータス向上）を与えてもよい。

#### 【0100】

メインジョブ枠605と、第1サブジョブ枠606及び第2サブジョブ枠607とは、自キャラクタのステータス等に与える影響度が異なる。例えば、メインジョブ枠605には第1倍率（例えば、100%）が設定されており、1サブジョブ枠606及び第2サブジョブ枠607には、第1倍率よりも低い第2倍率（例えば、50%）が設定されている。そして、各設定枠に設定されたジョブオブジェクトが有するパラメータと、その設定枠における倍率に基づいて、自キャラクタのステータスが決定される。

30

#### 【0101】

また、メインジョブ枠605は、設定されたジョブオブジェクトが有するジョブボーナスを自キャラクタに反映させることができる。ここで、ジョブボーナスとは、ジョブオブジェクトに設定された特典である。ジョブボーナスは、例えば、上述の合成処理がされた場合に、ユーザに有利になるように強化されてもよい。

40

#### 【0102】

また、メインジョブ枠605は、設定されたジョブオブジェクトが有するアクションスキル及びオートスキルの両方を自キャラクタに反映させることができる。一方で、第1サブジョブ枠606は、設定されたジョブオブジェクトが有するアクションスキルのみを自キャラクタに反映させることができ、第2サブジョブ枠607は、設定されたジョブオブジェクトが有するオートスキルのみを自キャラクタに反映させることができる。なお、アクションスキルとは、ユーザの操作入力に応じて効果が発生するスキルである。また、オートスキルとは、ユーザの操作によらずに効果が発生するスキルである。

#### 【0103】

また、メインジョブ枠605に設定されたジョブオブジェクトの種類に応じて、武器枠

50

に設定可能な武器の種類が決定される。例えば、メインジョブ枠 6 0 5 の「最強の識者」の右上には、剣を表すマークと魔法を表すマークが表示されている。この状態において、「ライ」の武器枠には、武器種が剣または魔法杖である武器オブジェクトを設定することができる。一方で、第 1 サブジョブ枠 6 0 6 の「普通の識者」には、魔法を表すマークのみが表示されている。よって、メインジョブ枠 6 0 5 に「普通の識者」を設定した場合、「ライ」の武器枠には、武器種が魔法杖である武器オブジェクトのみを設定することができる。なお、この場合において、第 1 サブジョブ枠 6 0 6 に「最強の識者」を設定したとしても、「ライ」の武器枠に武器種が剣である武器オブジェクトを設定することはできない。

#### 【 0 1 0 4 】

以上のように、本ゲームにおいては、それぞれのジョブ枠毎に自キャラクタに与える影響を異ならせている。これにより、同一のジョブオブジェクトを重複して所有している場合にも、ユーザに様々な選択肢を与えることができ、ゲームの戦略性を向上させることができる。

#### 【 0 1 0 5 】

スキル一覧ボタン 6 0 8 は、自キャラクタに反映されているスキルの一覧を表示するためのボタンである。自キャラクタ画像 6 0 9 は、自キャラクタの容姿を示す画像である。自キャラクタ画像 6 0 9 は、例えば、メインジョブ枠 6 0 5 に設定されているジョブオブジェクトの種類に応じて変更されてもよい。

#### 【 0 1 0 6 】

設定ボタン 6 1 0 は、各ジョブ枠、武器枠、アクセサリ枠にオブジェクトを設定する又は設定し直すためのボタンである。前述のステップ S 4 0 9 におけるオブジェクトの設定要求とは、例えば、設定ボタン 6 1 0 がタップ操作されること等である。

#### 【 0 1 0 7 】

以下、図 7 を用いて、ステップ S 4 1 0 におけるオブジェクトの設定処理を詳細に説明する。図 7 は、ステップ S 4 1 0 におけるオブジェクト設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、以下のステップ S 4 1 1 からステップ S 4 2 1 の処理は、終了条件を満たすまで繰り返される。終了条件とは、例えば、オブジェクトの設定処理を終了するための操作がされる、又は、後述するステップ S 4 2 1 において Yes となることである。

#### 【 0 1 0 8 】

まず、オブジェクトの設定処理が開始されると、ステップ S 4 1 1 において、制御部 1 9 0 は、ユーザの操作入力に基づく設定枠の選択を受け付ける。ステップ S 4 1 1 では、メインジョブ枠、第 1 サブジョブ枠、第 2 サブジョブ枠、武器枠、アクセサリ枠のいずれかが選択されることになる。

#### 【 0 1 0 9 】

次に、ステップ S 4 1 2 において、制御部 1 9 0 は、ユーザの操作入力に基づくオブジェクトの設定のための選択を受け付ける。ステップ S 4 1 2 では、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 1 1 において選択された設定枠に対応するオブジェクトであって、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧をタッチスクリーン 1 3 0 に表示し、ユーザからのタップ操作等を受け付ける。

#### 【 0 1 1 0 】

図 8 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 8 は、具体的には、ステップ S 4 1 1 においてメインジョブ枠が選択された場合に表示されるオブジェクト選択画面である。図 8 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、オブジェクト情報欄 6 1 1 と、キャラクタ画像 6 1 2 と、リスト表示欄 6 1 3 と、オブジェクト 6 1 4 ( 6 1 4 a から 6 1 4 d ) と、合成ボタン 6 1 5 と、キャンセルボタン 6 1 6 と、変更ボタン 6 1 7 と、が表示されている。

#### 【 0 1 1 1 】

リスト表示欄 6 1 3 には、ユーザが所有しているジョブオブジェクトが表示される。図 8 の例において、リスト表示欄 6 1 3 には、オブジェクト 6 1 4 a から 6 1 4 d の 4 つが

10

20

30

40

50



表示されている。オブジェクト 6 1 4 a の「飛翔の識者」には M a i n という表示がなされており、現在、オブジェクト 6 1 4 a の「飛翔の識者」が選択されていることが示している。

【 0 1 1 2 】

オブジェクト情報欄 6 1 1 及びキャラクタ画像 6 1 2 には、現在選択されているオブジェクト、すなわち、オブジェクト 6 1 4 a の「飛翔の識者」に対応する情報が表示されている。例えば、リスト表示欄 6 1 3 におけるオブジェクト 6 1 4 b の「瞬転の剣士」をユーザが選択した場合、オブジェクト情報欄 6 1 1 及びキャラクタ画像 6 1 2 には、オブジェクト 6 1 4 b の「瞬転の剣士」に対応する情報が表示される。

【 0 1 1 3 】

なお、オブジェクト情報欄 6 1 1 におけるオートスキルの欄には、「（斬攻撃強化 + 1）」というように、スキル名称がカッコ付きで表示されている。カッコ付きのスキル名称は、上述の合成処理をすることによって将来的に使用可能になるスキルを示している。すなわち、オブジェクト 6 1 4 a の「飛翔の識者」は、現状において発動されるオートスキルを有していないことになる。

【 0 1 1 4 】

合成ボタン 6 1 5 は、上述の合成処理を要求するためのボタンである。合成ボタン 6 1 5 がタップ操作等された場合、オブジェクトの設定処理は終了し、ステップ S 4 0 5 の処理が開始される。キャンセルボタン 6 1 6 は、ステップ S 4 1 1 に戻るためのボタンである。キャンセルボタン 6 1 6 がタップ操作等された場合、設定枠の選択を受け付け可能な状態に戻る。

【 0 1 1 5 】

変更ボタン 6 1 7 は、メインジョブ枠に設定するオブジェクトを、現在選択されているオブジェクトに変更するため処理を進めるためのボタンである。変更ボタン 6 1 7 がタップ操作等された場合、ステップ S 4 1 3 に進み、制御部 1 9 0 は、自キャラクタのパラメータの増減値をタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

【 0 1 1 6 】

図 9 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 9 は、具体的には、ステップ S 4 1 3 において表示されるゲーム画面である。図 9 の例では、タッチスクリーン 1 3 0 上に、増減値表示欄 6 2 1 と、スキル表示欄 6 2 2 と、キャンセルボタン 6 2 3 と、変更ボタン 6 2 4 と、が表示されている。

【 0 1 1 7 】

増減値表示欄 6 2 1 には、メインジョブ枠をステップ S 4 1 2 において選択されたオブジェクトに変更することによる、自キャラクタのパラメータの増減値を示している。増減値表示欄 6 2 1 は、左から順に、H P 等のパラメータの項目、メインジョブ枠に現在設定されているオブジェクトのパラメータ値、ステップ S 4 1 2 において選択されたオブジェクトのパラメータ値、及びパラメータの増減値が表示されている。これにより、ユーザは、設定枠に設定するオブジェクトを変更するか否かを判断しやすくなる。

【 0 1 1 8 】

なお、H P と S P については、現在の H P 及び S P の値の増減値ではなく、最大 H P 及び最大 S P の増減値を示している。すなわち、図 9 の例においてメインジョブ枠を変更したとしても、自キャラクタの現在の H P 及び S P が増加することはない。

【 0 1 1 9 】

スキル表示欄 6 2 2 には、メインジョブ枠をステップ S 4 1 2 において選択されたオブジェクトが有するスキルが表示される。図 9 の例において選択されている「刹那の飛翔者」は、現状において発動可能なオートスキルがないため、スキル表示欄 6 2 2 にオートスキルは表示されていない。なお、スキル表示欄 6 2 2 には、メインジョブ枠に現在設定されているオブジェクトが有するスキルを併せて表示してもよい。これにより、ユーザは、設定枠に設定するオブジェクトを変更するか否かをさらに判断しやすくなる。

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

キャンセルボタン 6 2 3 は、ステップ S 4 1 2 に戻るためのボタンである。キャンセルボタン 6 2 3 がタップ操作等された場合、オブジェクトの選択を受け付け可能な状態に戻る。変更ボタン 6 2 4 は、メインジョブ枠に設定するオブジェクトを、現在選択されているオブジェクトに変更するための処理を進めるためのボタンである。変更ボタン 6 2 4 がタップ操作等された場合、ステップ S 4 1 4 に進む。すなわち、制御部 1 9 0 は、オブジェクトの設定を確定させる要求を受け付ける。なお、上記では、ステップ S 4 1 1 からステップ S 4 1 4 の各処理について、メインジョブ枠にオブジェクトを設定する場合を例に挙げて説明したが、他の設定枠についても同様の内容を矛盾の生じない範囲で採用することができる。

#### 【 0 1 2 1 】

次に、ステップ S 4 1 5 において、制御部 1 9 0 は、選択されている設定枠がメインジョブ枠か否かを判定する。選択されている設定枠がメインジョブ枠ではない場合（ステップ S 4 1 5 において N o ）、後述のステップ S 4 2 1 に進む。一方で、選択されている設定枠がメインジョブ枠である場合（ステップ S 4 1 5 において Y e s ）、ステップ S 4 1 6 において、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 1 2 において選択されたオブジェクトをメインジョブ枠に設定することで、自キャラクタの現在の H P 又は S P が減少するか否かを判定する。

#### 【 0 1 2 2 】

自キャラクタの現在の H P 又は S P が減少する場合（ステップ S 4 1 6 において Y e s ）、ステップ S 4 1 7 において、制御部 1 9 0 は、武器枠に設定中の武器が外れること、及び、自キャラクタの H P 又は S P が現在の値よりも減少することユーザに報知する。一方で、自キャラクタの現在の H P 及び S P がともに減少しない場合（ステップ S 4 1 6 において N o ）、ステップ S 4 1 8 において、制御部 1 9 0 は、武器枠に設定中の武器が外れることのみをユーザに報知する。

#### 【 0 1 2 3 】

図 1 0 は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図 1 0 の（ a ）は、ステップ S 4 1 8 においてタッチスクリーン 1 3 0 に表示されるダイアログの一例である。図 1 0 の（ b ）は、ステップ S 4 1 7 においてタッチスクリーン 1 3 0 に表示されるダイアログの一例である。

#### 【 0 1 2 4 】

図 1 0 の（ a ）において、ダイアログ 6 3 0 には、武器枠に現在設定されている武器オブジェクトが外れる旨と、スキルが変更される旨が示されている。また、図 1 0 の（ b ）において、ダイアログ 6 4 0 には、武器枠に現在設定されている武器オブジェクトが外れる旨と、スキルが変更される旨と併せて、現在の H P の値が減少する旨の警告が示されている。

#### 【 0 1 2 5 】

既に述べたように、本ゲームでは、H P 及び S P を回復させる手段が限られている。そのため、オブジェクトの設定によって現在の H P 又は S P が減少してしまうと、ユーザに著しい不利を与えてしまう恐れがある。H P が減少する旨をユーザに報知することで、上記のような事態を防ぐことが可能になる。

#### 【 0 1 2 6 】

なお、上述のように、本ゲームでは、第 1 サブジョブ枠等の他の設定枠に比べて、メインジョブ枠が自キャラクタのステータスに与える影響が大きくなっている。そのため、メインジョブ枠を変更することで H P や S P が減少する場合、ユーザに著しい不利を与える可能性が高くなる。一方で、第 1 サブジョブ枠等の他の設定枠を変更することで H P や S P が減少する場合、その影響はそれほど大きくならないと考えられる。そのような場合にまで H P や S P が減少する旨をユーザに報知すると、ユーザは煩わしさを感じる恐れがある。よって、本実施形態では、メインジョブ枠の変更によって H P や S P が減少する場合のみ、ユーザにその旨を警告することにしている。

#### 【 0 1 2 7 】

また、メインジョブ枠を変更する場合、新たに設定されたジョブオブジェクトの種類に応じて武器枠に設定可能な武器種が変わるため、一度、武器枠に設定された武器オブジェクトを外す必要があり、その旨をユーザに報知する必要がある。本ゲームでは、武器枠に設定されている武器オブジェクトが外れることと報知するダイアログ内において、HPやSPが減少する旨をユーザに報知しているため、ダイアログを表示する回数を不要に増やさずに、ユーザに煩わしさを与える恐れを低減させている。

【0128】

なお、HPやSPの減少を防止することに重点をおく場合、メインジョブ枠以外の設定枠の変更によってHPやSPが減少する場合も、その旨をユーザに警告するようにしてもよい。

【0129】

次に、オブジェクトの設定を確定させるための操作がされ、ステップS419において、制御部190がオブジェクトの設定を確定させる場合（ステップS419においてYes）、ステップS420に進む。ステップS419においてYesとなる場合は、例えば、ダイアログ630又は640内のOKボタン632又は642がタップ操作等された場合である。

【0130】

一方、オブジェクトの設定をキャンセルするための操作がされ、ステップS419において、制御部190がオブジェクトの設定をキャンセルさせる場合（ステップS419においてNo）、ステップS414に戻る。ステップS419においてNoとなる場合は、例えば、ダイアログ630又は640内のキャンセルボタン631又は641がタップ操作等された場合である。

【0131】

ステップS419においてYesの場合、ステップS420において、制御部190は、第1サブジョブ枠、第2サブジョブ枠、及び武器枠に設定することが推奨されるオブジェクトを、所定の条件に基づいて自動で選択する。所定の条件は、特に制限はされないが、ユーザに不利益を与えにくくするという観点からは、HP及びSPが有利になる条件であることが好ましい。また、このような自動選択により、ユーザの手間を軽減することも可能になる。ステップS419は、ユーザが制御部190による自動選択を希望する旨の操作入力をした場合にのみ実行するようにしてもよい。なお、本ゲームでは、アクセサリオブジェクトによって自キャラクタのHPやSPの最大値が変動することはない。

【0132】

次に、ステップS421において、各設定枠にされた各種オブジェクトに基づいて自キャラクタのパラメータを定義するための操作がタッチスクリーン130になされると（ステップS421においてYes）、ステップS422に進む。ステップS422において、制御部190は、各設定枠にされた各種オブジェクトの情報をサーバ20に送信する。そして、制御部290は、受信した各設定枠にされた各種オブジェクトの情報に基づいてユーザ管理テーブル253Aを更新する。更新された情報はユーザ端末10に送信され、制御部190は、当該更新された情報に基づいて、自キャラクタのパラメータを定義（ステータスを更新）する。すなわち、ステップS421においてYesとなった場合にのみ、自キャラクタのステータスが変更されることになる。よって、上記では、ステップS417においてHPやSPの減少をユーザに警告していたが、ステップS417ではなく、ステップS421において警告をするようにしてもよい。

【0133】

ステップS422の後は、ステップS401に戻る。一方、ステップS421において自キャラクタのパラメータの定義をキャンセルするための操作がなされた場合（ステップS421においてNo）、ステップS411に戻る。

【0134】

（本ゲームプログラムの動作例：ゲーム進行処理）

ステップS401が実行され、ステップS402において、ステップS401における

10

20

30

40

50

指示内容がゲームの進行処理を要求するものであると判定された場合、ステップ S 4 3 0 において、制御部 1 9 0 は、ゲームを進行させるための処理を実行する。

【 0 1 3 5 】

以下、図 1 1 を用いて、ステップ S 4 3 0 におけるゲーム進行処理を詳細に説明する。図 1 1 は、ステップ S 4 3 0 におけるゲーム進行処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 3 6 】

まず、ステップ S 4 3 1 において、制御部 1 9 0 は、ゲームの探索パートを実行する。探索パートでは、例えば、タッチスクリーン 1 3 0 上にゲーム空間と自キャラクタを表示し、ユーザの操作入力に応じて、自キャラクタをゲーム空間上で移動させる。

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ S 4 3 2 において、制御部 1 9 0 は、デッキに含まれる自キャラクタを用いた戦闘イベントを実行する。戦闘イベントは、例えば、ステップ S 4 3 1 において敵キャラクタと遭遇した場合に実行される。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 4 3 2 において、制御部 1 9 0 は、ユーザによる操作入力の内容と自キャラクタのパラメータ及び敵キャラクタのパラメータ等に基づいて戦闘イベントを進行させる。制御部 1 9 0 は、戦闘イベント中に自キャラクタが敵キャラクタから攻撃を受けた場合に自キャラクタの H P を減少させ、自キャラクタがアクションスキルを使用した場合に自キャラクタの S P を減少させる。

【 0 1 3 9 】

戦闘イベントが終了した後、ステップ S 4 3 3 において、制御部 1 9 0 は、探索パートを再開する。次に、ステップ S 4 3 3 において敵キャラクタと遭遇した場合、ステップ S 4 3 4 において、制御部 1 9 0 は、H P 及び S P をステップ S 4 3 2 の戦闘イベント後の状態から引き継いで、新たな戦闘イベントを実行する。ステップ S 4 3 3 においても、ステップ S 4 3 2 と同様の処理がなされ、戦闘後の自キャラクタの H P と S P は以降に引き継がれる。

【 0 1 4 0 】

既に述べたように、本ゲームでは、自キャラクタの H P 及び S P は、ユーザに提供されたスタミナ値を使用することによって回復する。ステップ S 4 3 5 において、制御部 1 9 0 が、H P 及び S P の回復要求、すなわち、スタミナ値の使用要求を受け付けると、ステップ S 4 3 6 に進む。

【 0 1 4 1 】

なお、ステップ S 4 3 5 における回復要求は、ゲーム空間内に設けられた所定の回復場所に自キャラクタが位置する場合にのみ可能にしてもよい。これにより、回復場所から離れた場所に自キャラクタを移動させることに一定の緊張感を与えることができ、結果としてゲームの興趣性を向上できる。また、ゲームの運営者にとっては、回復場所の数および配置を工夫することによって、ゲームの難易度を調整しやすくなるという利点がある。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 4 3 6 において、制御部 1 9 0 は、スタミナ値の使用要求をサーバ 2 0 に送信する。次に、制御部 2 9 0 は、ユーザのスタミナ値を減少させ、自キャラクタの H P 及び S P を回復させるように、ユーザ管理テーブル 2 5 3 A の情報を更新する。次に、制御部 2 9 0 は、更新された情報をユーザ端末 1 0 に送信する。次に、制御部 1 9 0 は、更新された情報に基づいてゲーム情報 1 5 2 やユーザ情報 1 5 3 を更新し、ユーザのスタミナ値を減少させ、自キャラクタの H P 及び S P を回復させる。

【 0 1 4 3 】

次に、ステップ S 4 3 7 において、制御部 2 9 0 は、ステップ S 4 3 6 で消費されたスタミナ値を、時間経過に従って回復させる。ステップ S 4 3 7 では、例えば、スタミナ値を使用してから一定時間が経過した場合や、スタミナ値が減少した状態で現実世界における所定の時刻を経過した場合などに、スタミナ値の回復が行われる。したがって、ユーザは、仮にスタミナ値をすべて使用したとしても、しばらくの間ゲームを中断することによ

10

20

30

40

50

って、HP及びSPの回復をすることができるようになる。

【0144】

なお、スタミナ値は、時間経過の他に、ゲーム内通貨の使用によっても回復するようにしてもよい。これにより、例えば、スタミナ値が切れた後もゲームを続けたいというユーザの欲求も満足させることができる。

【0145】

図12は、本実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。図12の(a)は、ステップS435が実行される前のゲーム画面を表し、図12の(b)は、ステップS436が実行された後のゲーム画面を表している。

【0146】

図12の(a)及び(b)において、スタミナ値表示欄650には、ユーザの現在のスタミナ値が表示されている。また、簡易ステータス欄660には、デッキに含まれる自キャラクタの画像661と、当該自キャラクタのHPゲージ662及びSPゲージ663とが表示されている。HPゲージ662及びSPゲージ663は、それぞれの最大値に対する現在のHP及びSPを示しており、斜線部分が現在のHP及びSPである。

【0147】

図12の(a)では、スタミナ値表示欄650に、スタミナゲージ651aから651bが表示されており、ユーザのスタミナ値が「3」であることを示している。また、図12の(a)におけるHPゲージ662及びSPゲージ663は、斜線で示される現在のHP及びSPが、各ゲージの右端部分に相当する最大HP及び最大SPよりも減少している。

【0148】

図12の(b)は、ステップS436が実行された後であるため、スタミナゲージ651aが消費されており、ユーザのスタミナ値は「2」となっている。一方、HPゲージ662及びSPゲージ663は、斜線で示される部分が各ゲージの右端まで延び、現在のHP及びSPがそれぞれの最大値まで回復している。

【0149】

上記のようなスタミナ値の仕様を採用することにより、例えば、従来のクエストのようなゲーム内の明確なプレイ単位がないようなゲームであっても、ユーザが無制限にゲームを進めてゲームコンテンツを早期に消費し尽くし、やがてゲームに飽きてしまうことを防止できる。一方で、スタミナ値がなくなっても時間経過によってスタミナ値は自動回復し、ゲームプレイを再開できるようになるので、スタミナ値によるゲームプレイの制限があるとしても、ユーザに受け入れられ易いと考えられる。また、スタミナ値を上手に活用しながらゲームをプレイするという戦略的要素をゲームに付加し、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0150】

なお、HP及びSPは、スタミナ値の使用の他に、自キャラクタのレベルアップによっても回復するようにしてもよい。自キャラクタは、例えば、戦闘イベントで敵キャラクタを倒した際に経験値を獲得し、当該経験値が各レベルに応じた閾値に到達した場合にレベルアップし、基準パラメータ等が向上する。このようなレベルアップの際に、レベルアップした自キャラクタのHP及びSPを回復させることで、例えば、レベルアップしやすいゲームの序盤において、ユーザは、スタミナ値を使用することなくゲームを次々と先へ進めることができ、ゲーム開始初期の段階でゲームの面白さを存分に体感できるようになる。

【0151】

本実施の形態においては、以上のステップS401～S410及びステップS430の処理が、ゲームの終了まで繰り返される。なお、ゲームプログラムの動作に支障が生じない限り、上記の説明において制御部190が実行していた処理を制御部290が担当してもよく、制御部290が実行していた処理を制御部190が担当してもよい。

【0152】

上記の実施形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良する

10

20

30

40

50

ことができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【 0 1 5 3 】

[ 付記事項 ]

本開示の内容を列記すると以下の通りである。

【 0 1 5 4 】

( 項目 1 )

プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ユーザの操作に応じて、第 1 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトと第 2 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトとを含むオブジェクト群から選択されたオブジェクトを前記ユーザに付与するステップと、

前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された 1 以上の指定キャラクタを含むデッキを構成するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップと、

前記設定された第 1 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータと前記設定された第 2 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータとに基づいて、前記指定キャラクタのパラメータを定義するステップと、を実行させ、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められており、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 1 設定枠および第 2 設定枠を有し、

前記第 1 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを前記第 1 設定枠および前記第 2 設定枠に設定可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められておらず、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 3 設定枠を有し、

前記第 2 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを異なる指定キャラクタそれぞれの前記第 3 設定枠に設定可能であり、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクトに合成可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクトに合成可能である、

ゲームプログラム。

これにより、新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【 0 1 5 5 】

( 項目 2 )

前記第 3 設定枠に設定可能なオブジェクトの種類は、前記第 1 設定枠に設定されたオブジェクトの種類に基づいて決定される、

項目 1 に記載のゲームプログラム。

これにより、第 1 設定枠に設定するオブジェクトの選択に更なる戦略性を付加し、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、各キャラクタの第 1 設定枠に設定されたオ

10

20

30

40

50

プロジェクトの種類次第で、第3設定枠に設定可能な1のオブジェクトを複数のキャラクタ間で使い回すことが可能になるため、例えば、自キャラクタを変えた場合でも、合成による強化済みの1のオブジェクトを使い続けることができ、ユーザの満足度を向上させることができる。また、合成によってどのオブジェクトを強化するべきかという選択も重要になり、結果として、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0156】

(項目3)

前記定義するステップは、一のオブジェクトを前記第1設定枠に設定した場合と、当該一のオブジェクトを前記第2設定枠に設定した場合とで、前記指定キャラクタのパラメータが異なるように定義する、

10

項目1または項目2に記載のゲームプログラム。

これにより、1のオブジェクトを第1設定枠に設定するか第2設定枠に設定するかといった選択に更なる戦略性を付加し、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0157】

(項目4)

前記第1カテゴリに属するオブジェクトは、第1スキルと第2スキルを有しており、

前記定義するステップは、さらに、前記第1設定枠に設定されたオブジェクトが有する第1スキル及び第2スキルと、前記第2設定枠に設定されたオブジェクトが有する第1スキル及び第2スキルのうちいずれか一方とを使用可能なように、前記指定キャラクタを定義する、

20

項目1から項目3のいずれかに記載のゲームプログラム。

これにより、1のオブジェクトを第1設定枠に設定するか第2設定枠に設定するかといった選択に更なる戦略性を付加し、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0158】

(項目5)

前記第1スキルは、前記ユーザの操作に応じて効果が発生するスキルであり、

前記第2スキルは、前記ユーザの操作によらずに効果が発生するスキルである、

項目4に記載のゲームプログラム。

これにより、1のオブジェクトを第1設定枠に設定するか第2設定枠に設定するかといった選択に更なる戦略性を付加し、ゲームの興趣性を向上させることができる。

30

【0159】

(項目6)

前記第1カテゴリに属するオブジェクトは、キャラクタオブジェクトであり、

前記第2カテゴリに属するオブジェクトは、アイテムオブジェクトである、

項目1から項目5のいずれかに記載のゲームプログラム。

これにより、各オブジェクトをユーザに区別しやすい態様で提示できるようになる。また、キャラクタとアイテムといった異なるカテゴリのオブジェクトを1種類の選択処理で提供できるため、選択処理用の表示画面のシンプル化を図ることができる。

【0160】

(項目7)

前記第1カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップは、前記ユーザの操作に応じて、前記第1カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に設定されているオブジェクトを他のオブジェクトに変更して再設定することを含み、

40

前記第2カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップは、前記ユーザの操作に応じて、前記第2カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に設定されているオブジェクトを他のオブジェクトに変更して再設定することを含み、

前記定義するステップは、前記指定キャラクタのパラメータとして、敵キャラクタとの仮想戦闘に基づいて減少する第1パラメータを定義することを含み、

前記第1パラメータは、前記ユーザに関連付けられた第2パラメータを減少させることで回復するものであり、前記第2パラメータは、時間経過に応じて回復するものであり、

50

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップ及び / 又は前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップの後、かつ、前記定義するステップの前に、各設定枠に設定されているそれぞれのオブジェクトに基づいて前記指定キャラクタのパラメータを定義した場合における前記指定キャラクタのパラメータを表示画面に表示するステップと、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップ及び / 又は前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップにおける前記再設定によって前記指定キャラクタの前記第 1 パラメータが現在の値よりも低くなる場合、前記定義するステップにおいて前記指定キャラクタのパラメータを再定義する前に、前記第 1 パラメータが現在の値よりも低くなることを前記ユーザに対して警告するステップと、を実行させる、

10

項目 1 から項目 6 のいずれかに記載のゲームプログラム。

これにより、オブジェクトの設定による第 1 パラメータの減少という不利益が、ユーザが認識しない状態で起こることを防止することができる。

【 0 1 6 1 】

( 項目 8 )

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップは、前記第 1 設定枠に設定されているオブジェクトを他のオブジェクトに変更するように再設定がされた場合に、前記第 3 設定枠に設定されているオブジェクトを前記第 3 設定枠から自動的に外すことを含み、

20

前記警告するステップは、前記第 3 設定枠に設定されているオブジェクトが自動的に外れることを前記ユーザに対して報知することとともに実行される、

項目 7 に記載のゲームプログラム。

これにより、ユーザに対する報知の回数を不要に増やさずに、ユーザに煩わしさを与える恐れを低減させることができる。

【 0 1 6 2 】

( 項目 9 )

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記第 1 設定枠に設定されているオブジェクトを他のオブジェクトに変更するように再設定がされた場合に、前記第 2 設定枠に設定されているオブジェクト及び前記第 3 設定枠に設定されているオブジェクトを、所定の条件に基づいて再設定するステップを実行させ、

30

前記所定の条件は、前記指定キャラクタの前記第 1 パラメータが有利になる条件である、項目 7 または項目 8 に記載のゲームプログラム。

これにより、第 1 設定枠の設定が変更された場合でもユーザに不利益を与えにくくすることができ、また、ユーザの手間を軽減することも可能になる。

【 0 1 6 3 】

( 項目 1 0 )

プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、

前記ゲーム処理方法は、前記プロセッサに、

40

ユーザの操作に応じて、第 1 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトと第 2 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトとを含むオブジェクト群から選択されたオブジェクトを前記ユーザに付与するステップと、

前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された 1 以上の指定キャラクタを含むデッキを構成するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト

50



を設定するステップと、

前記設定された第 1 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータと前記設定された第 2 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータとに基づいて、前記指定キャラクタのパラメータを定義するステップと、を実行させることを含み、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められており、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 1 設定枠および第 2 設定枠を有し、

前記第 1 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを前記第 1 設定枠および前記第 2 設定枠に設定可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められておらず、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 3 設定枠を有し、

前記第 2 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを異なる指定キャラクタそれぞれの前記第 3 設定枠に設定可能であり、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクトに合成可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクトに合成可能である、

ゲーム処理方法。

これにより、新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【0164】

(項目 11)

プロセッサおよびメモリを備える情報処理装置であって、

前記プロセッサは、

ユーザの操作に応じて、第 1 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトと第 2 カテゴリに属する複数種類のオブジェクトとを含むオブジェクト群から選択されたオブジェクトを前記ユーザに付与し、

前記ユーザが使用可能なキャラクタの中から前記ユーザによって指定された 1 以上の指定キャラクタを含むデッキを構成し、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトを設定し、

前記ユーザの操作に応じて、前記指定キャラクタの前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠に、前記ユーザに付与されている前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトを設定し、

前記設定された第 1 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータと前記設定された第 2 カテゴリに属するオブジェクトが有するパラメータとに基づいて、前記指定キャラクタのパラメータを定義し、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められており、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 1 設定枠および第 2 設定枠を有し、

前記第 1 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている場合、当該同種のオブジェクトを前記第 1 設定枠および前記第 2 設定枠に設定可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトは、設定可能なキャラクタが予め定められておらず、

10

20

30

40

50

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクト用の設定枠は、少なくとも第 3 設定枠を有し、  
前記第 2 カテゴリに属する同種の 2 以上のオブジェクトが前記ユーザに付与されている  
場合、当該同種のオブジェクトを異なる指定キャラクタそれぞれの前記第 3 設定枠に設定  
可能であり、

前記第 1 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、  
前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクト  
に合成可能であり、

前記第 2 カテゴリに属するオブジェクトについては、2 以上の同種のオブジェクトを、  
前記 2 以上の同種のオブジェクトよりもパラメータを向上させた同種の 1 のオブジェクト  
に合成可能である、

情報処理装置。

これにより、新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【符号の説明】

【 0 1 6 5 】

1 : ゲーム配信システム、1 0 : ユーザ端末、2 0 : サーバ、3 0 : ネットワーク、1  
3 0 : タッチスクリーン、1 5 0 : ( ユーザ端末の ) 記憶部、1 9 0 : ( ユーザ端末の )  
制御部、1 9 1 : 入力操作受付部、1 9 2 : オブジェクト付与部、1 9 3 : デッキ構成部  
、1 9 4 : オブジェクト設定部、1 9 5 : パラメータ定義部、1 9 6 : ゲーム進行部、1  
9 7 : 表示制御部、2 5 0 : ( サーバの ) 記憶部、2 5 2 A : オブジェクト選択テーブル  
、2 9 0 : ( サーバの ) 制御部

10

20

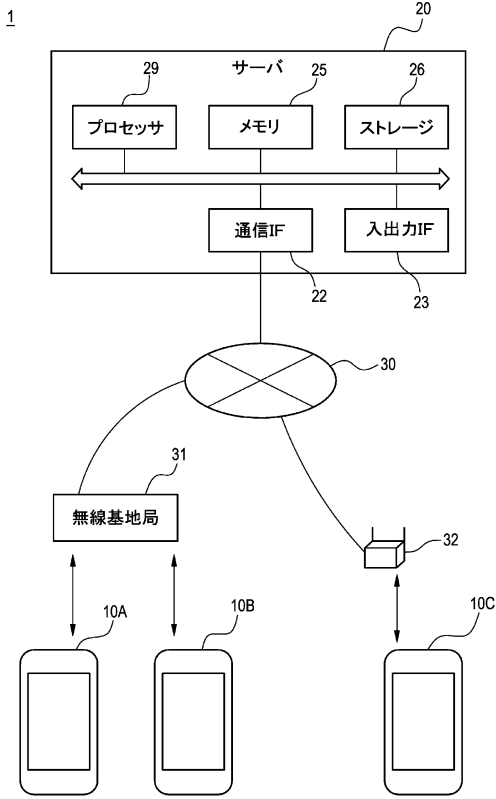
30

40

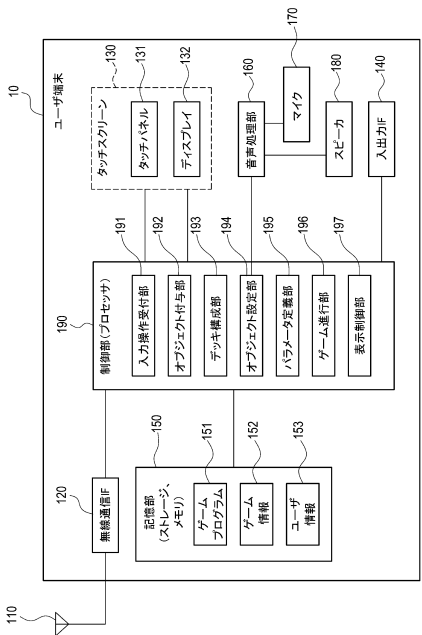
50

【図面】

【図 1】

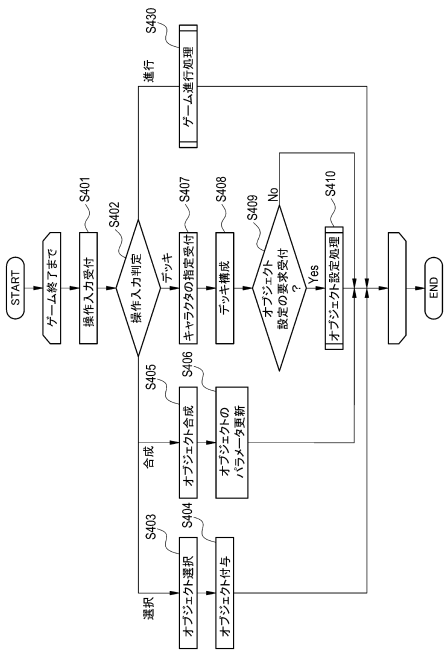
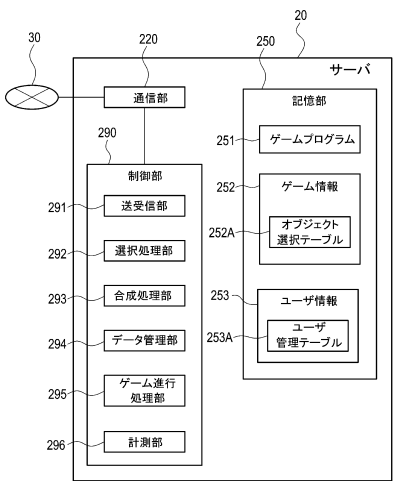


【図 2】



【図 3】

【図 4】



10

20

30

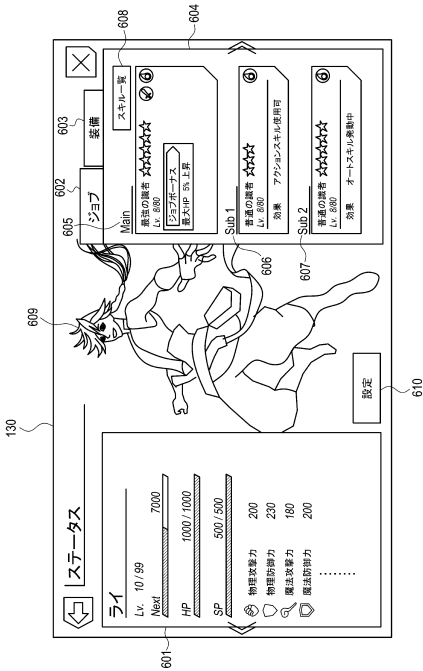
40

50

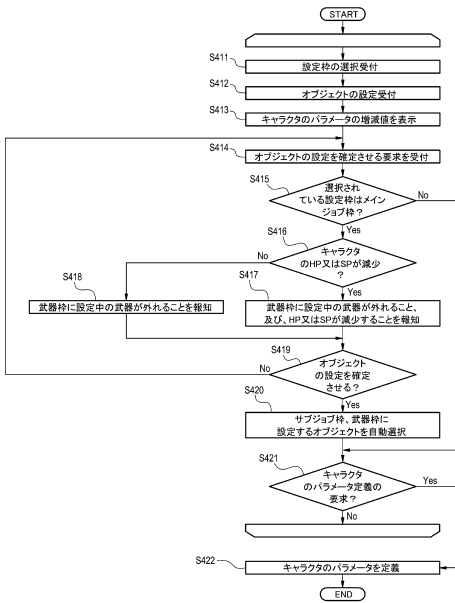
【図 5】

オブジェクトID	対応キャラクタ	ジョブ種	武器種	希少度	選択確率	...
1101	C1	J1	—	SR	0.1%	...
1102	C1	J2	—	R	0.5%	...
1103	C1	J3	—	N	1.0%	...
1201	C2	J3	...	SR	0.1%	...
1202	C2	J4	—	R	0.5%	...
...	...	...	...	...	...	...
5101	—	—	W1	SR	0.2%	...
5102	—	—	W1	R	1.0%	...
...	...	...	...	...	...	...
5201	—	—	W2	SR	0.2%	...
5202	—	—	W2	R	1.0%	...
...	...	...	...	...	...	...
合計					100%	...

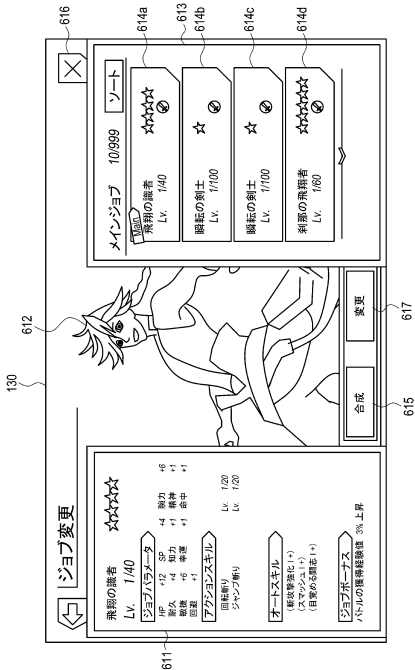
【図 6】



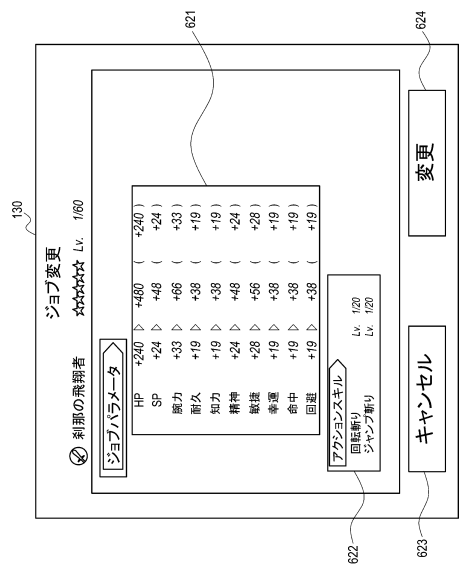
【図 7】



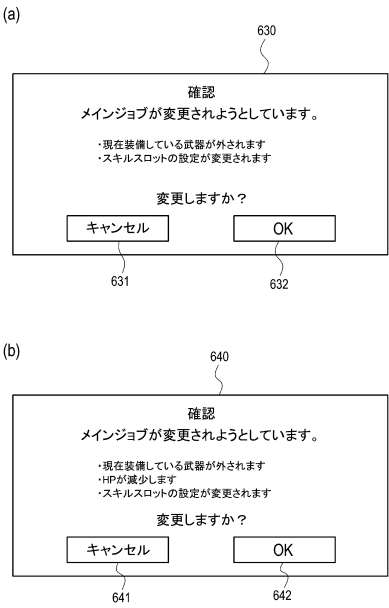
【図 8】



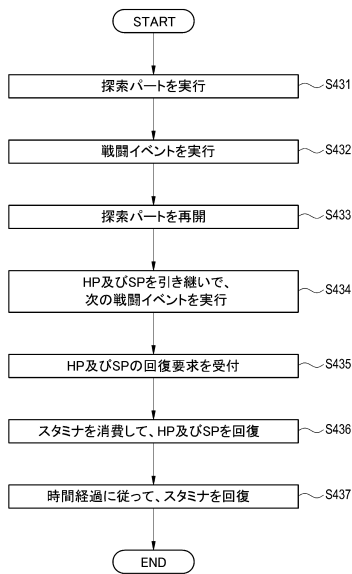
【図 9】



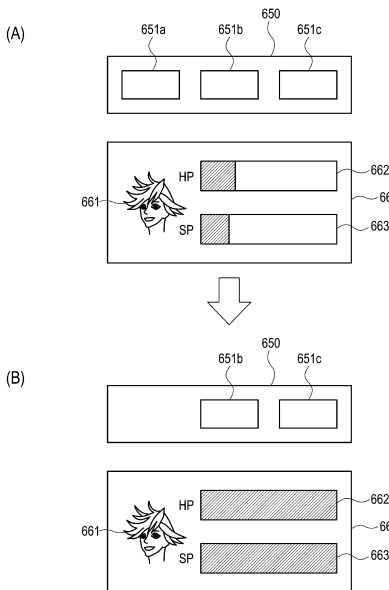
【図 10】



【図 11】



【図 12】



## フロントページの続き

東京都品川区南大井六丁目 2 1 番 1 2 号 株式会社エイティング内

合議体

審判長 渋谷 知子

審判官 濱本 禎広

審判官 三橋 健二

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 5 1 2 1 9 ( J P , A )

特開 2 0 1 6 - 1 6 5 3 6 0 ( J P , A )

システム/なかよしシステム/援護助力, 鬼斬 攻略 Wiki, 2018年09月03日, 掲載日, [https://wikiwiki.jp/oni\\_giri/%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0/%E3%81%AA%E3%81%8B%E3%82%88%E3%81%97%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0/%E6%8F%B4%E8%AD%B7%E5%8A%A9%E5%8A%9B](https://wikiwiki.jp/oni_giri/%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0/%E3%81%AA%E3%81%8B%E3%82%88%E3%81%97%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0/%E6%8F%B4%E8%AD%B7%E5%8A%A9%E5%8A%9B)

武器レシピ/双剣, 鬼斬 攻略 Wiki, 2017年09月06日, 掲載日, [https://wikiwiki.jp/oni\\_giri/%E6%AD%A6%E5%99%A8%E3%83%AC%E3%82%B7%E3%83%94/%E5%8F%8C%E5%89%A3](https://wikiwiki.jp/oni_giri/%E6%AD%A6%E5%99%A8%E3%83%AC%E3%82%B7%E3%83%94/%E5%8F%8C%E5%89%A3)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A63F 13/00-13/98