

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7264307号

(P7264307)

(45)発行日 令和5年4月25日(2023.4.25)

(24)登録日 令和5年4月17日(2023.4.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

請求項の数 7 (全34頁)

(21)出願番号 特願2022-197862(P2022-197862)

(22)出願日 令和4年12月12日(2022.12.12)

審査請求日 令和5年1月16日(2023.1.16)

早期審査対象出願

(73)特許権者 000132471

株式会社セガ

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー

(74)代理人 100176072

弁理士 小林 功

(72)発明者 大友 崇弘

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住

友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社

セガ内

審査官 奈良田 新一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、

プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段、

前記抽出されたコンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段、

前記抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段、

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

として機能させ、

前記制御手段は、前記プレイヤーが前記設定コンテンツを設定する設定画面において、前記基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける、

プログラム。

【請求項2】

前記制御手段は、前記基準コンテンツの所定パラメータが上昇したことにより、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことに基づいて、当該変更を示す変更情報を表示させる、

請求項1に記載のプログラム。

10

20

【請求項 3】

前記変更情報には、前記変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれる、
請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記変更情報には、前記変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれる、
請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記制御手段は、前記基準コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、前記プレイヤーに対応付けられたコストを消費する、
請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

10

【請求項 6】

前記制御手段は、前記設定コンテンツの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、前記コストを消費しない、
請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段と、

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

前記抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段と、

20

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

を備え、

前記制御手段は、前記プレイヤーが前記設定コンテンツを設定する設定画面において、前記基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける、
情報処理装置。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

30

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0004】**

【文献】特許第 6 8 9 1 9 8 7 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

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

50

、プレイヤーは、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させて、当該所定パラメータと設定コンテンツの所定パラメータを一致させたい場合、設定画面において当該基準コンテンツを確認した後、所有キャラクタの一覧から当該基準コンテンツを探して、育成画面において当該基準コンテンツを指定しなければならなかった。

【 0 0 0 6 】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーが基準コンテンツを育成する手間を軽減することができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段、前記抽出されたコンテンツのうち、前記所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段、前記抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段、前記設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段、として機能させ、前記制御手段は、前記プレイヤーが前記設定コンテンツを設定する設定画面において、前記基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける。

【 0 0 0 8 】

また、本発明の第二態様では、前記制御手段は、前記基準コンテンツの所定パラメータが上昇したことにより、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことに基づいて、当該変更を示す変更情報を表示させる。

【 0 0 0 9 】

また、本発明の第三態様では、前記変更情報には、前記変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれる。

【 0 0 1 0 】

また、本発明の第四態様では、前記変更情報には、前記変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれる。

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記制御手段は、前記基準コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、前記プレイヤーに対応付けられたコストを消費する。

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記制御手段は、前記設定コンテンツの所定パラメータを前記基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、前記コストを消費しない。

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

【 0 0 1 4 】

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、プレイヤーが基準コンテンツを育成する手間を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 6 】

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

【図 2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

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

【図 4】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【図 5】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、基準キャラクタが変更されたことを示す変更情報を表示させる処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 6】育成キャラクタを示す画像を含む育成画面の一例を示す図である。

【図 7】変更情報を含む育成画面の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 8】育成キャラクタを切り替えずに育成を継続する場合の育成画面の一例を示す図である。

【図 9】育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えた育成画面の一例を示す図である。

【図 10】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 11】育成キャラクタを指定する所有キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図 12】育成キャラクタを切り替えるか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図 13】育成キャラクタを基準キャラクタに切替えた育成画面の一例を示す図である。

【図 14】第三実施形態に係るゲームシステムにおいて、育成キャラクタの設定を解除する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 15】設定を解除するか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図 16】設定を解除した育成キャラクタを示す画像を含む育成画面の一例を示す図である。

【図 17】第四実施形態に係るゲームシステムにおいて、設定画面から基準キャラクタを育成する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 18】設定キャラクタを設定する設定画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

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

【0018】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【0019】

<全体構成>

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

【0020】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 10 と、一又は複数の端末装置 12 と、を備える。これらのサーバ装置 10 と端末装置 12 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク NT を介して通信可能に接続されている。

【0021】

サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 14 そのものを、通信ネットワーク NT を介して各端末装置 12 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 そのものを端末装置 12 のプレイヤに提供する。

【0022】

各端末装置 12 は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置 10 から受信したゲームプログラム 14 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 12 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【0023】

<ハードウェア構成>

図 2 は、サーバ装置 10 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0024】

図 2 に示すように、サーバ装置 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 2

10

20

30

40

50

８と、を備える。制御装置２０は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）２２及びメモリ２４を主に備えて構成される。

【００２５】

制御装置２０では、ＣＰＵ２２がメモリ２４或いは記憶装置２８等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【００２６】

通信装置２６は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置２６は、例えば、端末装置１２との間で各種の情報を送受信する。

【００２７】

記憶装置２８は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置２８は、ゲームプログラム１４を含む、制御装置２０における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【００２８】

なお、サーバ装置１０は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置１０は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークＮＴ上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図２は、サーバ装置１０が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置１０は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置１２のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置１０と同様の構成を備えることができる。

【００２９】

図３は、図１に示す端末装置１２としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【００３０】

図３に示すように、端末装置１２は、主制御部３０と、タッチパネル（タッチスクリーン）３２と、カメラ３４と、移動体通信部３６と、無線ＬＡＮ通信部３８と、記憶部４０と、スピーカ４２と、を備える。

【００３１】

主制御部３０は、ＣＰＵやメモリ等を含んで構成される。この主制御部３０には、表示入力装置としてのタッチパネル３２と、カメラ３４と、移動体通信部３６と、無線ＬＡＮ通信部３８と、記憶部４０と、スピーカ４２と、に接続されている。そして、主制御部３０は、これら接続先を制御する機能を有する。

【００３２】

タッチパネル３２は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ３２Ａと、入力機能を担うタッチセンサ３２Ｂとで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ３２Ａは、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ３２Ｂは、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

【００３３】

カメラ３４は、静止画又は／及び動画を撮影し、記憶部４０に保存する機能を有する。

【００３４】

移動体通信部３６は、アンテナ３６Ａを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【００３５】

無線ＬＡＮ通信部３８は、アンテナ３８Ａを介して、通信ネットワークＮＴと接続し、当該通信ネットワークＮＴに接続されているサーバ装置１０等の他の装置と通信する機能を有する。

【００３６】

10

20

30

40

50

記憶部 40 には、ゲームプログラム 14 や、当該ゲームプログラム 14 のゲームの進行状況やプレイヤ情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 10 に記憶されてもよい。

【0037】

スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0038】

<ゲーム概要>

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

10

【0039】

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

このゲーム通貨は、例えば、有償通貨や無償通貨を含む。有償通貨は、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、電子マネー、暗号資産等の支払いに基づいてプレイヤに付与される有償コンテンツである。有償通貨としては、例えば、課金アイテム（有償アイテム）や、課金コイン（有償コイン）、課金ポイント（有償ポイント）等が挙げられる。例えば、第一実施形態に係るゲームでは、課金アイテムは、160 円で 1 個購入することができる。一方、無償通貨は、ゲーム実行によってプレイヤに付与される無償コンテンツである。無償通貨としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）、非課金コイン（無償コイン）、非課金ポイント（無償ポイント）等が挙げられる。このゲーム実行としては、プレイヤによるゲームのログインや、クエストでの勝利、ミッション達成等が挙げられる。無償通貨は、各種ゲームにおいて、有償通貨と区別なく消費することが可能である。例えば、或る抽選ゲームでは、課金アイテムと非課金アイテムとを区別なく消費可能である。なお、別の抽選ゲームでは、課金アイテムのみ消費可能としてもよい。

20

【0040】

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

30

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

40

【0041】

第一実施形態に係る育成ゲームは、所有キャラクタ（所有コンテンツ）の中からプレイヤが育成対象に指定したキャラクタを育成キャラクタ（育成コンテンツ）として、プレイヤが所有するコスト（素材コンテンツ）を消費して、当該育成キャラクタを強化又は進化させるゲームである。このコスト（素材コンテンツ）としては、素材キャラクタや素材アイテム（強化剤）、コイン、通貨アイテム等が挙げられる。

【0042】

第一実施形態に係る育成ゲームでは、第一キャラクタ合成として、育成キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）毎に予め定められた素材コンテンツを消費することにより

50

、当該育成キャラクタの所定パラメータを上昇（変化）させる強化合成を行う。

例えば、プレイヤは、キャラクタメニューにおいて、所有キャラクタ（強化）のタブを選択した後、所有キャラクター一覧の中から一のキャラクタを指定することにより、当該一のキャラクタを育成キャラクタとすることができる。プレイヤは、この育成キャラクタを指定することによって、当該育成キャラクタを示す画像を含む育成画面において、当該育成キャラクタの所定パラメータを上昇させる要求（強化指示）を行うことができる。第一実施形態では、この要求が行われた場合、育成キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）毎に予め定められた素材コンテンツを消費する。

【 0 0 4 3 】

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

例えば、プレイヤは、キャラクタメニューにおいて、進化タブを選択した後、所有キャラクタの中から一のキャラクタを指定することにより、当該一のキャラクタを育成キャラクタとすることができる。プレイヤは、この育成キャラクタを指定することによって、当該育成キャラクタを進化させる要求（進化指示）を行うことができる。第一実施形態では、この要求が行われた場合、育成キャラクタに予め関連付けられた素材コンテンツを消費する。

【 0 0 4 4 】

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

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

【 0 0 4 5 】

< 機能手段 >

図 4 は、サーバ装置 1 0 の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【 0 0 4 6 】

図 4 に示すように、サーバ装置 1 0 は、機能的構成として、記憶手段 5 0 と、抽出手段 5 2 と、特定手段 5 4 と、設定手段 5 6 と、制御手段 5 8 と、を備える。記憶手段 5 0 は、一又は複数の記憶装置 2 8 で実現される。記憶手段 5 0 以外の機能手段は、記憶装置 2 8 等に格納されたゲームプログラム 1 4 を制御装置 2 0 が実行することにより実現される。なお、これらの機能的構成の一部又は全部は、端末装置 1 2 に設けられてもよい。また、これらの機能的構成が実行する処理の一部又は全部は、端末装置 1 2 によって実行されてもよい。

【 0 0 4 7 】

記憶手段 5 0 は、プレイヤ情報 5 0 A や、キャラクタ情報 5 0 B、クエスト情報 5 0 C 等を記憶する機能を有する。

【 0 0 4 8 】

プレイヤ情報 5 0 A は、プレイヤ毎に、当該プレイヤのプレイヤ ID と対応付けて記憶されている。このプレイヤ情報 5 0 A は、例えば、プレイヤの名前や年齢、プレイヤランク、所有コンテンツ情報、基準キャラクタ情報、設定キャラクタ情報、設定可能数等を含む。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や、所有アイテム情報等を含む。

【 0 0 5 1 】

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

10

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

20

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

30

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

40

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

難易度は、例えば1から6までの数値を含む。難易度は、例えば、数値が高いほどクリ

50

アが困難であることを示す。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

クリア報酬情報は、クエストのクリア時に獲得可能なクリア報酬を含む。このクリア報酬としては、ゲーム通貨（非課金アイテム）や、獲得可能なキャラクタのキャラクタID、プレイヤー経験値、各種アイテム等が挙げられる。クリア報酬は、例えば、難易度の高いクエストであるほど、獲得量が多くなる。例えば、或るクエストのクリア報酬は、ゲーム通貨300個や、武器アイテムを含む。

10

【 0 0 6 3 】

抽出手段52は、所定数のキャラクタを抽出する機能手段である。第一実施形態では、抽出手段52は、プレイヤーの所有キャラクタのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が高い順に所定数のキャラクタを抽出する。この所定数としては、例えば、3体が挙げられる。言い換えれば、抽出手段52は、所有キャラクタのうち、所定パラメータが上から所定順位（例えば3位）までのキャラクタを上位キャラクタとして抽出する。例えば、抽出手段52は、所定数のキャラクタを抽出する際、所定パラメータが同じキャラクタが複数存在する場合、当該複数存在するキャラクタの中から所有キャラクタIDに含まれる数値が最も高い（獲得日時が最も遅い）キャラクタを優先して抽出する。

また、抽出手段52は、所有キャラクタのうち、既に設定キャラクタに設定されているキャラクタを除いて、所定数のキャラクタを抽出する。なお、抽出手段52は、既に設定キャラクタに設定されているキャラクタの設定前の所定パラメータが上から所定順位に入る場合、設定手段56によって当該設定キャラクタの設定を解除して、当該キャラクタを抽出してもよい。

20

【 0 0 6 4 】

特定手段54は、一のキャラクタを基準キャラクタとして特定する機能手段である。第一実施形態では、特定手段54は、抽出手段52によって抽出された所定数のキャラクタのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクタを基準キャラクタとして特定する。例えば、特定手段54は、抽出された所定数のキャラクタのうち、所定パラメータが最も低いキャラクタが複数存在する場合、当該複数存在するキャラクタの中から所有キャラクタIDに含まれる数値が最も高い（獲得日時が最も遅い）キャラクタを基準キャラクタとして特定する。続いて、特定手段54は、特定した基準キャラクタの所有キャラクタIDを、プレイヤー情報50Aの基準キャラクタ情報に格納する。

30

言い換えれば、特定手段54は、プレイヤーの所有キャラクタのうち、所定パラメータが上から所定順位（例えば3位）のキャラクタを基準キャラクタとして特定する。

【 0 0 6 5 】

設定手段56は、キャラクタを設定キャラクタとして設定する機能手段である。第一実施形態では、設定手段56は、抽出手段52によって抽出されなかった所有キャラクタの一部又は全部を設定キャラクタとして設定する。例えば、設定手段56は、設定画面において、抽出手段52によって抽出されなかった所有キャラクタのうち、プレイヤーによって選択された一又は複数のキャラクタを設定キャラクタとして設定する。すなわち、設定手段56は、抽出手段52によって抽出された上位キャラクタを除いた所有キャラクタから、プレイヤーによって選択された一又は複数のキャラクタを設定キャラクタとして設定する。続いて、設定手段56は、設定した設定キャラクタの所有キャラクタIDを、プレイヤー情報50Aの設定キャラクタ情報に格納する。

40

【 0 0 6 6 】

また、設定手段56は、プレイヤー情報50Aにおける設定キャラクタ情報の設定可能数を管理する。例えば、設定手段56は、プレイヤーのランクが上昇したことや、プレイヤーがゲーム通貨を消費したことによって、設定可能数を増加させる。

【 0 0 6 7 】

50

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

【 0 0 6 8 】

制御手段 5 8 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 5 8 は、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータ（基準パラメータ）と一致させる。例えば、制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報や、設定キャラクタ情報、基準キャラクタ情報を参照して、一又は複数の設定キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）を基準キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）と一致（連係）させる。ここで、制御手段 5 8 は、設定キャラクタの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと一致させる際に、プレイヤーに対応付けられた（プレイヤーが所有する）コスト（素材コンテンツ）を消費しない。言い換えれば、制御手段 5 8 は、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと自動的に一致させる。

10

【 0 0 6 9 】

また、制御手段 5 8 は、基準キャラクタが別のキャラクタに変更されたことを示す変更情報を表示させる。例えば、制御手段 5 8 は、所定タイミング（例えば、所有キャラクタの所定パラメータが変化したタイミング）において、プレイヤー情報 5 0 A の基準キャラクタ情報に含まれる所有キャラクタ ID が変更されたことに基づいて、プレイヤーが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に変更情報を表示させる。

20

【 0 0 7 0 】

例えば、変更情報には、変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）の名称又は画像が含まれる。具体的には、制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A の基準キャラクタ情報や、キャラクタ情報 5 0 B 等を参照して、変更された別のキャラクタの名称又は画像を含む変更情報をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 7 1 】

また、例えば、変更情報には、変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）の所定パラメータが含まれる。具体的には、制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報や基準キャラクタ情報等を参照して、変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）の所定パラメータ（例えばレベル）を含む変更情報をタッチパネル 3 2 に表示させる。

30

【 0 0 7 2 】

また、制御手段 5 8 は、所有キャラクタの中からプレイヤーが育成対象に指定した育成キャラクタを示す画像を含む育成画面において、プレイヤーからの当該育成キャラクタを育成する要求（強化指示）に応じて、当該育成キャラクタの所定パラメータを上昇させる。この育成キャラクタを示す画像としては、育成キャラクタの名称や画像等が挙げられる。例えば、制御手段 5 8 は、育成キャラクタの所定パラメータを上昇させる際に、プレイヤーに対応付けられたコスト（例えば、プレイヤーが所有する素材コンテンツ）を消費する。

40

【 0 0 7 3 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、所有キャラクタの中からプレイヤーが設定キャラクタを育成することを禁止する。例えば、制御手段 5 8 は、所有キャラクタ一覧の中から設定キャラクタを育成キャラクタとして指定することを禁止し、育成画面に遷移させないこととする。なお、制御手段 5 8 は、所有キャラクタ一覧の中から設定キャラクタが育成キャラクタとして指定された場合、育成画面において当該設定キャラクタに対する強化指示を不可能（強化ボタンを無効）にしてもよい。

このように構成することにより、所定パラメータを一致させる処理の煩雑さや、プレイヤーによる混乱を抑制することができる。

【 0 0 7 4 】

50

また、制御手段 5 8 は、育成キャラクタの所定パラメータを上昇させたことに伴って、基準キャラクタが別のキャラクタに変更された場合に、育成画面において変更情報を表示させる。

例えば、変更情報は、育成キャラクタを変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）に切り替えるか否かの問い合わせを含む。例えば、制御手段 5 8 は、プレイヤーから切り替える要求（切替指示）があった場合、育成キャラクタを変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）に切り替える。

【 0 0 7 5 】

また、変更情報は、問い合わせによらず、育成キャラクタを別のキャラクタ（基準キャラクタ）に自動的に切り替えることであってもよい。例えば、育成画面には、育成キャラクタが別のキャラクタ（基準キャラクタ）に切り替わったことや、変更された別のキャラクタ（基準キャラクタ）を示す画像が表示される。

10

【 0 0 7 6 】

また、制御手段 5 8 は、プレイヤーから育成キャラクタを別のキャラクタ（基準キャラクタ）に切り替える要求が行われた場合、二度目以降は問い合わせを行わず、自動的に育成キャラクタを別のキャラクタ（基準キャラクタ）に切り替えてもよい。同様に、制御手段 5 8 は、プレイヤーから当該切り替えない要求が行われた場合、二度目以降は問い合わせを行わず、育成キャラクタを切り替えなくてもよい。

このように構成することにより、基準キャラクタが頻繁に変更される場合であっても、プレイヤーに煩わしさを感じさせないことができる。

20

【 0 0 7 7 】

< 表示処理の流れ >

図 5 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、基準キャラクタが変更されたことを示す変更情報を表示させる処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、プレイヤーがキャラクタメニューにおいて、所有キャラクタのタブを選択した後、所有キャラクター一覧の中から一のキャラクタ（キャラクタ C）を育成キャラクタとして指定したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 0 7 8 】

（ステップ S P 1 0）

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを示す画像を含む育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。例えば、この育成キャラクタは、基準キャラクタである。

30

【 0 0 7 9 】

図 6 は、育成キャラクタを示す画像を含む育成画面 6 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 0 】

図 6 に示すように、育成画面 6 0 は、育成キャラクタ情報領域 6 2 と、コスト情報領域 6 4 と、キャンセルボタン 6 6 と、強化ボタン 6 8 と、が設けられている。

育成キャラクタ情報領域 6 2 には、育成キャラクタを示す画像や、所定パラメータ（レベル）を含む能力パラメータ等が表示されている。また、育成キャラクタを示す画像には、育成キャラクタ（キャラクタ C）が基準キャラクタであることを示すマーク M が付されている。

40

コスト情報領域 6 4 には、育成キャラクタの所定パラメータ（レベル）を 1 つ上昇させるために必要なコスト（素材コンテンツ）や、プレイヤーが所有しているコストが表示されている。

キャンセルボタン 6 6 は、育成キャラクタの育成（所定パラメータの強化）を行わずに、所有キャラクター一覧の画面に戻る指示を行うためのボタンである。

強化ボタン 6 8 は、育成キャラクタの所定パラメータ（レベル）を上昇させる指示を行うためのボタンである。例えば、プレイヤーは、強化ボタン 6 8 を押下する毎に、育成キャラクタの所定パラメータを 1 ずつ上昇させることができる。なお、この強化ボタン 6 8 は、育成キャラクタの所定パラメータが上限値よりも低い場合であって、かつ、プレイヤーが

50

コストを所有している場合に指示が可能となる。また、この強化ボタン 6 8 は、育成キャラクタの所定パラメータが上限値である場合、当該育成キャラクタを進化させる画面に遷移させる指示を行うためのボタンに置き換わる。

【 0 0 8 1 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 8 2 】

(ステップ S P 1 2)

制御手段 5 8 は、プレイヤーによって強化指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、育成画面において強化ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが押下された場合には、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

10

【 0 0 8 3 】

(ステップ S P 1 4)

制御手段 5 8 は、プレイヤーが所有するコスト（素材コンテンツ）を消費して、育成キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）を 1 上昇させる強化合成を行う。そして、処理は、ステップ S P 1 6 の処理に移行する。

【 0 0 8 4 】

(ステップ S P 1 6)

抽出手段 5 2 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報を参照して、所有キャラクタのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が高い順に所定数（例えば 3 体）のキャラクタを抽出する。例えば、抽出手段 5 2 は、所有キャラクタから、所定パラメータが 9 0 であるキャラクタ A、所定パラメータが 6 5 であるキャラクタ B、所定パラメータが 6 0 であるキャラクタ C を抽出する。そして、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

20

【 0 0 8 5 】

(ステップ S P 1 8)

特定手段 5 4 は、ステップ S P 1 6 において抽出された所定数のキャラクタのうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクタを基準キャラクタとして特定する。例えば、特定手段 5 4 は、所定パラメータが 6 0 であるキャラクタ C を基準キャラクタとして特定する。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

30

【 0 0 8 6 】

(ステップ S P 2 0)

特定手段 5 4 は、ステップ S P 1 8 において特定した基準キャラクタ（キャラクタ C）の所有キャラクタ I D を、プレイヤー情報 5 0 A の基準キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

【 0 0 8 7 】

(ステップ S P 2 2)

制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報や、設定キャラクタ情報、基準キャラクタ情報を参照して、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータ（例えばレベル）を基準キャラクタの所定パラメータと一致（連係）させる。例えば、制御手段 5 8 は、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタ（キャラクタ C）の所定パラメータ（基準パラメータ）である 6 0 として、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップ S P 2 4 に移行する。

40

【 0 0 8 8 】

(ステップ S P 2 4)

制御手段 5 8 は、基準キャラクタが別のキャラクタに変更されたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、ステップ S P 2 0 においてプレイヤー情報 5 0 A の基準キャラクタ情報に含まれる所有キャラクタ I D が、別の所有キャラクタ I D に変更されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 0 の処

50

理に移行する。

【 0 0 8 9 】

(ステップ S P 2 6)

制御手段 5 8 は、変更情報を含む育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 9 0 】

図 7 は、変更情報を含む育成画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 1 】

図 7 に示すように、育成画面 7 0 は、変更情報領域 7 2 と、問い合わせ情報領域 7 4 と、キャンセルボタン 7 6 と、切替ボタン 7 8 と、が設けられている。

変更情報領域 7 2 には、基準キャラクタが別のキャラクタに変更されたことを示す情報や、従来の基準キャラクタ (キャラクタ C) を示す画像及び所定パラメータ、新しい基準キャラクタ (キャラクタ B) を示す画像及び所定パラメータ等が表されている。また、新しい基準キャラクタを示す画像には、基準キャラクタであることを示すマーク M が付されている。

問い合わせ情報領域 7 4 には、育成キャラクタを新しい基準キャラクタ (キャラクタ B) に切り替えるか否かの問い合わせが表されている。

キャンセルボタン 7 6 は、育成キャラクタを切り替えずに育成を継続する指示を行うためのボタンである。

切替ボタン 7 8 は、育成キャラクタを新しい基準キャラクタ (キャラクタ B) に切り替える指示を行うためのボタンである。

【 0 0 9 2 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 2 8 に移行する。

【 0 0 9 3 】

(ステップ S P 2 8)

制御手段 5 8 は、プレイヤーから切替指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、変更情報を含む育成画面において、切替ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが押下されて、育成キャラクタを切り替えずに育成を継続する場合には、処理は、ステップ S P 1 0 に移行する。

【 0 0 9 4 】

図 8 は、育成キャラクタを切り替えずに育成を継続する場合の育成画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 5 】

図 8 に示すように、育成画面 8 0 は、育成キャラクタ情報領域 8 2 と、コスト情報領域 8 4 と、キャンセルボタン 8 6 と、強化ボタン 8 8 と、が設けられている。

育成キャラクタ情報領域 8 2 には、育成キャラクタを示す画像や、所定パラメータ (レベル) を含む能力パラメータ等が表されている。

【 0 0 9 6 】

図 5 に戻って、ステップ S P 2 8 における判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

【 0 0 9 7 】

(ステップ S P 3 0)

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。そして、処理は、ステップ S P 1 0 の処理に移行する。

【 0 0 9 8 】

図 9 は、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えた育成画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 9 】

図 9 に示すように、育成画面 9 0 は、育成キャラクタ情報領域 9 2 と、コスト情報領域 9 4 と、キャンセルボタン 9 6 と、強化ボタン 9 8 と、が設けられている。

10

20

30

40

50

育成キャラクタ情報領域 9 2 には、育成キャラクタを示す画像や、所定パラメータ（レベル）を含む能力パラメータ等が表されている。また、育成キャラクタを示す画像には、育成キャラクタ（キャラクタ B）が基準キャラクタであることを示すマーク M が付されている。

【 0 1 0 0 】

< 効果 >

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段 5 2、抽出されたコンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させ、制御手段 5 8 は、基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことを示す変更情報を表示させる。

【 0 1 0 1 】

この構成によれば、基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことに基づいて、変更情報を表示させるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

【 0 1 0 2 】

また、第一実施形態では、変更情報には、変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれる。

【 0 1 0 3 】

この構成によれば、変更情報に変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

【 0 1 0 4 】

また、第一実施形態では、変更情報には、変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれる。

【 0 1 0 5 】

この構成によれば、変更情報に変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツの所定パラメータを容易に認識させることができる。

【 0 1 0 6 】

また、第一実施形態では、所有コンテンツの中からプレイヤーが育成対象に指定したコンテンツを育成コンテンツとして、制御手段 5 8 は、育成コンテンツを示す画像を含む育成画面において、プレイヤーからの当該育成コンテンツを育成する要求に応じて、当該育成コンテンツの所定パラメータを上昇させ、制御手段 5 8 は、育成コンテンツの所定パラメータを上昇させたことに伴って、基準コンテンツが別のコンテンツに変更された場合に、育成画面において変更情報を表示させる。

【 0 1 0 7 】

この構成によれば、育成画面において変更情報を表示させるため、コンテンツを育成中のプレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

【 0 1 0 8 】

また、第一実施形態では、変更情報は、育成コンテンツを変更された別のコンテンツに切り替えるか否かの問い合わせを含み、制御手段 5 8 は、プレイヤーから切り替える要求があった場合、育成コンテンツを変更された別のコンテンツに切り替える。

【 0 1 0 9 】

この構成によれば、プレイヤーは、育成コンテンツを変更された別のコンテンツに切り替える要求をすることができるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。また、プレイヤーは、変更された別のコンテ

10

20

30

40

50

ンツ（基準コンテンツ）の所定パラメータを容易に上昇させることができ、もって設定コンテンツの所定パラメータを容易に一致（上昇）させることができる。

【0110】

また、第一実施形態では、変更情報は、育成コンテンツを変更された別のコンテンツに切り替えることである。

【0111】

この構成によれば、育成コンテンツが基準コンテンツに変更された別のコンテンツに変更されるため、プレイヤーに煩わしさを感じさせないことができる。また、プレイヤーは、当該別のコンテンツ（基準コンテンツ）の所定パラメータを容易に上昇させることができる。

【0112】

また、第一実施形態では、制御手段58は、育成コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、プレイヤーに対応付けられたコストを消費する。

【0113】

この構成によれば、プレイヤーに対して、誤って基準コンテンツ以外の所有コンテンツの所定パラメータを上昇させてコストを消費してしまうことを抑制することができる。

【0114】

また、第一実施形態では、制御手段58は、設定コンテンツの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

【0115】

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

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【0116】

第二実施形態では、制御手段58が育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことに基づいて、当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える点などで第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【0117】

第二実施形態では、制御手段58は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことに基づいて、当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。例えば、制御手段58は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、自動的に当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。続いて、制御手段58は、当該基準キャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。例えば、この育成画面には、指定された育成キャラクタが設定キャラクタであったため、育成キャラクタが基準キャラクタに切り替わったことを示す情報が含まれる。

【0118】

例えば、制御手段58は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えるか否かの問い合わせを行う。続いて、制御手段58は、問い合わせに対して、プレイヤーから切り替える要求（切替指示）があった場合に、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。続いて、制御手段58は、当該基準キャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。

一方、制御手段58は、問い合わせに対して、プレイヤーから切り替えない要求があった場合に、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えず、当該問い合わせを消去して、育成キャラクタを指定するための所有キャラクター一覧画面を表示させる。

なお、設定手段56は、プレイヤーから切り替えない要求があった場合に、当該育成キャラクタ（設定キャラクタ）の設定を解除してもよい。続いて、制御手段58は、育成キャラクタとして当該設定が解除されたキャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。

【0119】

10

20

30

40

50

また、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、当該育成コンテンツを示す画像を含む育成画面において、当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える指示を当該プレイヤーから受け付ける。すなわち、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合であっても、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えるか否かの問い合わせを行わず、育成画面を表示させる。この育成画面では、例えば、育成キャラクタ（設定キャラクタ）の強化指示を行うための強化ボタンが設けられていない（無効である）代わりに、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える指示を行うための切替ボタンが設けられている。続いて、制御手段 5 8 は、プレイヤーからの当該切り替える指示（切替ボタンの押下）に応じて、当該育成画面において育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。

10

なお、この育成画面には、育成キャラクタ（設定キャラクタ）の設定を解除する指示を行うための設定解除ボタンが設けられていてもよい。例えば、設定手段 5 6 は、解除する指示（設定解除ボタンの押下）に応じて、育成キャラクタの設定を解除する。続いて、制御手段 5 8 は、育成画面において強化ボタンを設ける（有効にする）。

【 0 1 2 0 】

< 切替処理の流れ >

図 1 0 は、第二実施形態に係るゲームシステム 1 において、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがキャラクタメニューにおいて所有キャラクタのタブを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

20

【 0 1 2 1 】

（ステップ S P 4 0 ）

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを指定する所有キャラクター一覧画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 2 2 】

図 1 1 は、育成キャラクタを指定する所有キャラクター一覧画面 1 0 0 の一例を示す図である。

【 0 1 2 3 】

図 1 1 に示すように、所有キャラクター一覧画面 1 0 0 は、所有キャラクタ情報領域 1 0 2 と、戻るボタン 1 0 4 と、が設けられている。

30

所有キャラクタ情報領域 1 0 2 には、プレイヤーの所有キャラクタそれぞれを示す画像や所定パラメータ（レベル）、設定キャラクタであるか否かを示す情報等が表されている。また、所有キャラクタ情報領域 1 0 2 では、基準キャラクタに対してマーク M が付されている。また、所有キャラクタ情報領域 1 0 2 では、設定キャラクタの所定パラメータは、基準キャラクタの所定パラメータと同じ値が表されており、設定キャラクタ以外のキャラクタの所定パラメータとは異なる態様で表されている。なお、所有キャラクタ情報領域 1 0 2 では、設定キャラクタの設定前の所定パラメータが表されていてもよい。

戻るボタン 1 0 4 は、キャラクタメニューからメインメニュー画面に戻る（遷移させる）指示を行うためのボタンである。なお、戻るボタン 1 0 4 が指示された場合、図 1 0 に示す一連の処理は終了する。

40

【 0 1 2 4 】

図 1 0 に戻って、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

【 0 1 2 5 】

（ステップ S P 4 2 ）

制御手段 5 8 は、プレイヤーによって設定キャラクタが育成キャラクタとして指定されたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、所有キャラクター一覧画面において、設定キャラクタを示す画像が指定（押下）されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち設定キャラクタ以外を示す画像が指定された場合には、処理は

50

、ステップ S P 5 2 の処理に移行する。

【 0 1 2 6 】

(ステップ S P 4 4)

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを切り替えるか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 2 7 】

図 1 2 は、育成キャラクタを切り替えるか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面 1 1 0 の一例を示す図である。

【 0 1 2 8 】

図 1 2 に示すように、所有キャラクター一覧画面 1 1 0 は、指定キャラクタ情報領域 1 1 2 と、問い合わせ情報領域 1 1 4 と、キャンセルボタン 1 1 6 と、切替ボタン 1 1 8 と、が設けられている。

10

指定キャラクタ情報領域 1 1 2 には、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことを示す情報等が表されている。

問い合わせ情報領域 1 1 4 には、育成キャラクタを基準キャラクタ (キャラクタ C) に切り替えるか否かの問い合わせが表されている。

キャンセルボタン 1 1 6 は、育成キャラクタを切り替えずに、問い合わせを消去して、育成キャラクタを指定する画面 (所有キャラクター一覧画面) に戻る指示を行うためのボタンである。

切替ボタン 1 1 8 は、育成キャラクタを基準キャラクタ (キャラクタ C) に切り替える指示を行うためのボタンである。

20

【 0 1 2 9 】

図 1 0 に戻って、処理は、ステップ S P 4 6 の処理に移行する。

【 0 1 3 0 】

(ステップ S P 4 6)

制御手段 5 8 は、プレイヤーから切替指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、育成キャラクタを切り替えるか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面において、切替ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが押下された場合には、処理は、ステップ S P 4 0 の処理に移行する。

30

【 0 1 3 1 】

(ステップ S P 4 8)

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを基準キャラクタに切り替える。そして、処理は、ステップ S P 5 0 の処理に移行する。

【 0 1 3 2 】

(ステップ S P 5 0)

制御手段 5 8 は、育成キャラクタを基準キャラクタに切替えた育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 3 3 】

40

図 1 3 は、育成キャラクタを基準キャラクタに切替えた育成画面 1 2 0 の一例を示す図である。

【 0 1 3 4 】

図 1 3 に示すように、育成画面 1 2 0 は、育成キャラクタ情報領域 1 2 2 と、コスト情報領域 1 2 4 と、キャンセルボタン 1 2 6 と、強化ボタン 1 2 8 と、が設けられている。

育成キャラクタ情報領域 1 2 2 には、育成キャラクタが基準キャラクタに切替えられたことや、育成キャラクタ (基準キャラクタ) を示す画像、所定パラメータ (レベル) を含む能力パラメータ等が表されている。

【 0 1 3 5 】

そして、処理は、図 1 0 に示す一連の処理を終了する。

50

【 0 1 3 6 】

(ステップ S P 5 2)

制御手段 5 8 は、指定された育成キャラクタを示す画像を含む育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。この育成画面は、図 8 と同様である。そして、処理は、図 1 0 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段 5 2、抽出されたコンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させ、所有コンテンツの中からプレイヤーが育成対象に指定したコンテンツを育成コンテンツとして、制御手段 5 8 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定されたことに基づいて、当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える。

10

【 0 1 3 8 】

この構成によれば、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定されたことに基づいて、当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替えるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

20

【 0 1 3 9 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定された場合に、当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替えるか否かの問い合わせを行い、制御手段 5 8 は、問い合わせに対して、プレイヤーから切り替える要求があった場合に、育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える。

【 0 1 4 0 】

この構成によれば、プレイヤーは、育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える要求をすることができるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。また、プレイヤーは、基準コンテンツの所定パラメータを容易に上昇させることができ、もって設定コンテンツの所定パラメータを容易に一致（上昇）させることができる。

30

【 0 1 4 1 】

また、第二実施形態では、設定手段 5 6 は、問い合わせに対して、プレイヤーから切り替えない要求があった場合に、育成コンテンツの設定を解除し、制御手段 5 8 は、設定が解除された育成コンテンツを示す画像を含む育成画面を表示させる。

【 0 1 4 2 】

この構成によれば、育成コンテンツを基準コンテンツに切り替えない場合は、当該育成コンテンツの設定を解除するため、プレイヤーは当該育成コンテンツをすぐに育成することができる。

【 0 1 4 3 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定された場合に、当該育成コンテンツを示す画像を含む育成画面において、当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える指示を当該プレイヤーから受け付け、制御手段 5 8 は、切り替える指示に応じて、育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える。

40

【 0 1 4 4 】

この構成によれば、プレイヤーが育成コンテンツとして設定コンテンツを指定した場合であっても、育成画面において当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える指示を行うことができる。このため、プレイヤーは、基準コンテンツの所定パラメータを容易に上昇させることができ、もって設定コンテンツの所定パラメータを容易に一致（上昇）させることができる。

50

【 0 1 4 5 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、プレイヤーに対応付けられたコストを消費する。

【 0 1 4 6 】

この構成によれば、プレイヤーに対して、誤って基準コンテンツ以外の所有コンテンツの所定パラメータを上昇させてコストを消費してしまうことを抑制することができる。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

- - - 第三実施形態 - - -

次に、第三実施形態について説明する。

【 0 1 4 9 】

第三実施形態では、設定手段 5 6 が育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことに基づいて、当該育成キャラクタの設定を解除する点などで第二実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第三実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態や第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【 0 1 5 0 】

第三実施形態では、設定手段 5 6 は、プレイヤーから育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことに基づいて、当該設定キャラクタの設定を解除する。例えば、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、自動的に当該設定キャラクタの設定を解除する。続いて、制御手段 5 8 は、当該設定が解除された育成キャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。例えば、この育成画面には、指定された育成キャラクタが設定キャラクタであったため、育成キャラクタの設定が解除されたことを示す情報が含まれる。

【 0 1 5 1 】

また、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、プレイヤーに当該育成キャラクタの設定を解除するか否かの問い合わせを行う。続いて、設定手段 5 6 は、問い合わせに対して、プレイヤーから解除を行う要求があった場合に、育成キャラクタの設定を解除する。続いて、制御手段 5 8 は、当該設定が解除された育成キャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。

一方、制御手段 5 8 は、問い合わせに対して、プレイヤーから解除を行わない要求があった場合に、当該問い合わせを消去して、育成キャラクタを指定するための所有キャラクタ一覧画面を表示させる。

なお、制御手段 5 8 は、プレイヤーから解除を行わない要求があった場合に、当該育成キャラクタを基準キャラクタに切り替えてもよい。続いて、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして基準キャラクタを示す画像を含む育成画面を表示させる。

【 0 1 5 2 】

また、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合に、当該育成キャラクタを示す画像を含む育成画面において、当該育成キャラクタの設定を解除する指示を当該プレイヤーから受け付ける。すなわち、制御手段 5 8 は、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定された場合であっても、育成キャラクタの設定を解除するか否かの問い合わせを行わず、育成画面を表示させる。この育成画面では、例えば、育成キャラクタ（設定キャラクタ）の強化指示を行うための強化ボタンが設けられていない（無効である）代わりに、育成キャラクタの設定を解除する指示を行うための設定解除ボタンが設けられている。続いて、設定手段 5 6 は、解除する指示（設定解除ボタンの押下）に応じて、育成キャラクタの設定を解除する。続いて、制御手段 5 8 は、育成画面において強

10

20

30

40

50

化ボタンを設ける（有効にする）。

なお、この育成画面には、育成キャラクタ（設定キャラクタ）を基準キャラクタに切り替える指示を行うための切替ボタンが設けられていてもよい。例えば、制御手段５８は、切り替える指示（切替ボタンの押下）に応じて、基準キャラクタを示す画像や、強化ボタンが設けられた（有効にされた）育成画面を表示させる。

【０１５３】

< 設定解除処理の流れ >

図１４は、第三実施形態に係るゲームシステム１において、育成キャラクタの設定を解除する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがキャラクタメニューにおいて所有キャラクタのタブを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

10

【０１５４】

（ステップＳＰ６０～ステップＳＰ６２）

ステップＳＰ６０～ステップＳＰ６２の処理は、上述したステップＳＰ４０～ステップＳＰ４２の処理と同様であるため、説明を省略する。

【０１５５】

（ステップＳＰ６４）

制御手段５８は、設定を解除するか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面をタッチパネル３２に表示させる。

20

【０１５６】

図１５は、設定を解除するか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面１３０の一例を示す図である。

【０１５７】

図１５に示すように、所有キャラクター一覧画面１３０は、指定キャラクタ情報領域１３２と、問い合わせ情報領域１３４と、キャンセルボタン１３６と、設定解除ボタン１３８と、が設けられている。

指定キャラクタ情報領域１３２には、育成キャラクタとして設定キャラクタが指定されたことを示す情報等が表されている。

問い合わせ情報領域１３４には、育成キャラクタの設定を解除するか否かの問い合わせが表されている。また、問い合わせ情報領域１３４には、育成キャラクタの設定解除前（現在）の所定パラメータや、設定解除後（設定前）の所定パラメータが表されている。

30

キャンセルボタン１３６は、育成キャラクタの設定を解除せずに、問い合わせを消去して、育成キャラクタを指定する画面（所有キャラクター一覧画面）に戻る指示を行うためのボタンである。

設定解除ボタン１３８は、育成キャラクタの設定を解除する指示を行うためのボタンである。

【０１５８】

図１４に戻って、処理は、ステップＳＰ６６の処理に移行する。

【０１５９】

（ステップＳＰ６６）

制御手段５８は、プレイヤーから解除指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段５８は、設定を解除するか否かの問い合わせを含む所有キャラクター一覧画面において、設定解除ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップＳＰ６８の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが押下された場合には、処理は、ステップＳＰ６０の処理に移行する。

40

【０１６０】

（ステップＳＰ６８）

設定手段５６は、プレイヤーによって指定された育成キャラクタ（設定キャラクタ）の設

50

定を解除する。例えば、設定手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報を参照して、指定された育成キャラクタ（設定キャラクタ）の所定パラメータを設定前の所定パラメータに戻す。続いて、設定手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A の設定キャラクタ情報から、当該設定を解除したキャラクタの情報を削除する。そして、処理は、ステップ S P 7 0 の処理に移行する。

【 0 1 6 1 】

（ステップ S P 7 0 ）

制御手段 5 8 は、設定を解除した育成キャラクタを示す画像を含む育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 6 2 】

図 1 6 は、設定を解除した育成キャラクタを示す画像を含む育成画面 1 4 0 の一例を示す図である。

【 0 1 6 3 】

図 1 6 に示すように、育成画面 1 4 0 は、育成キャラクタ情報領域 1 4 2 と、コスト情報領域 1 4 4 と、キャンセルボタン 1 4 6 と、強化ボタン 1 4 8 と、が設けられている。

育成キャラクタ情報領域 1 4 2 には、育成キャラクタの設定が解除されたことや、育成キャラクタを示す画像、設定解除後の所定パラメータ（レベル）を含む能力パラメータ等が表されている。

【 0 1 6 4 】

そして、処理は、図 1 6 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

（ステップ S P 7 2 ）

ステップ S P 7 2 の処理は、上述したステップ S P 5 2 の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、図 1 6 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 6 6 】

< 効果 >

以上、第三実施形態では、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段 5 2、抽出されたコンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部をプレイヤーの要求によって設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させ、所有コンテンツの中からプレイヤーが育成対象に指定したコンテンツを育成コンテンツとして、設定手段 5 6 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定されたことに基づいて、当該設定コンテンツの設定を解除する。

【 0 1 6 7 】

この構成によれば、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定されたことに基づいて、当該設定コンテンツの設定を解除するため、プレイヤーが設定コンテンツを直接育成する手間を軽減することができる。

【 0 1 6 8 】

また、第三実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定された場合に、プレイヤーに当該育成コンテンツの設定を解除するか否かの問い合わせを行い、設定手段 5 6 は、問い合わせに対して、プレイヤーから解除を行う要求があった場合に、育成コンテンツの設定を解除する。

【 0 1 6 9 】

この構成によれば、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定された場合、プレイヤーは育成コンテンツ（設定コンテンツ）の設定を解除する要求をすることができるため、プレイヤーが設定コンテンツを直接育成する手間を軽減することができる。

【 0 1 7 0 】

また、第三実施形態では、制御手段 5 8 は、問い合わせに対して、プレイヤーから解除を

10

20

30

40

50

行わない要求があった場合に、当該育成コンテンツを基準コンテンツに切り替える。

【 0 1 7 1 】

この構成によれば、育成コンテンツ（設定コンテンツ）の設定を解除しない場合は、育成コンテンツを基準コンテンツに切り替えるため、プレイヤーが基準コンテンツを育成する手間を軽減することができる。

【 0 1 7 2 】

また、第三実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツとして設定コンテンツが指定された場合に、当該育成コンテンツを示す画像を含む育成画面において、当該育成コンテンツの設定を解除する指示を当該プレイヤーから受け付け、設定手段 5 6 は、解除する指示に応じて、育成コンテンツの設定を解除する。

10

【 0 1 7 3 】

この構成によれば、プレイヤーは育成コンテンツとして設定コンテンツを指定した場合であっても、育成画面において当該育成コンテンツの設定を解除する指示を行うことができるため、プレイヤーが設定コンテンツを直接育成する手間を軽減することができる。

【 0 1 7 4 】

また、第三実施形態では、制御手段 5 8 は、育成コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、プレイヤーに対応付けられたコストを消費する。

【 0 1 7 5 】

この構成によれば、プレイヤーがコストを消費して設定コンテンツを直接育成したい場合において、当該育成の手間を軽減することができ、もってプレイヤーのゲームに対するモチベーションが低下することを抑制できる。

20

【 0 1 7 6 】

また、第三実施形態では、制御手段 5 8 は、設定コンテンツの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

【 0 1 7 7 】

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

- - - 第四実施形態 - - -

次に、第四実施形態について説明する。

30

【 0 1 7 8 】

第四実施形態では、制御手段 5 8 が設定画面に基準キャラクタを育成するための指示領域を設ける点などで第一実施形態等と異なる。なお、以下で説明しない第四実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態から第三実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【 0 1 7 9 】

第四実施形態では、制御手段 5 8 は、プレイヤーが設定キャラクタを設定する設定画面において、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける。例えば、制御手段 5 8 は、設定画面において、基準キャラクタを育成キャラクタに指定して、所定パラメータを上昇させることが可能な育成画面に遷移するための指示領域（育成ボタン）を設ける。

40

なお、制御手段 5 8 は、設定画面において、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させる強化指示を行うための強化ボタンを設けてもよい。例えば、制御手段 5 8 は、設定画面において、プレイヤーによって強化ボタンが押下される毎に、基準キャラクタの所定パラメータを 1 ずつ上昇させる。なお、この設定画面には、基準キャラクタの所定パラメータを 1 つ上昇させるために必要なコスト（素材コンテンツ）や、プレイヤーが所有しているコストが表されてもよい。

【 0 1 8 0 】

また、制御手段 5 8 は、基準キャラクタの所定パラメータが上昇したことにより、基準キャラクタが別のキャラクタに変更されたことに基づいて、当該変更を示す変更情報を表

50

示させる。なお、制御手段 58 は、この変更情報を設定画面において表示してもよいし、育成画面において表示してもよい。

【0181】

< 育成処理の流れ >

図 17 は、第四実施形態に係るゲームシステム 1 において、設定画面から基準キャラクタを育成する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、プレイヤーがキャラクタメニューにおいて、設定のタブを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0182】

(ステップ S P 80)

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

【0183】

図 18 は、設定キャラクタを設定する設定画面 150 の一例を示す図である。

【0184】

図 18 に示すように、設定画面 150 は、上位キャラクタ情報領域 152 と、育成ボタン 154 と、設定キャラクタ情報領域 156 と、追加ボタン 157 と、設定解除ボタン 158 と、戻るボタン 159 と、が設けられている。

上位キャラクタ情報領域 152 には、プレイヤーの所有キャラクタのうち、基準キャラクタを含む所定パラメータ（レベル）が上位（1 位～3 位）のキャラクタ（上位キャラクタ）を示す画像や、上位キャラクタそれぞれの所定パラメータ（レベル）等が表されている。

また、基準キャラクタには、マーク M が付されている。

育成ボタン 154 は、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させるための指示領域である。例えば、育成ボタン 154 は、基準キャラクタを育成キャラクタに指定して、所定パラメータを上昇させることが可能な育成画面に遷移させる指示を行うためのボタンである。

設定キャラクタ情報領域 156 には、プレイヤーの所有キャラクタのうち、プレイヤーが設定キャラクタとして設定したキャラクタを示す画像や、基準キャラクタの所定パラメータと一致させた設定キャラクタの所定パラメータ等が表されている。また、設定キャラクタ情報領域 156 には、プレイヤーが設定した設定キャラクタの数と、設定可能数が表されている。なお、設定キャラクタ情報領域 156 には、設定キャラクタそれぞれの設定前の所定パラメータが表されていてもよい。

追加ボタン 157 は、プレイヤーの所有キャラクタのうち、上位キャラクタを除いたキャラクタから、新たに設定キャラクタを追加する指示を行うためのボタンである。

設定解除ボタン 158 は、設定キャラクタそれぞれの設定を解除する指示を行うためのボタンである。

戻るボタン 159 は、キャラクタメニューからメインメニュー画面に戻る（遷移させる）指示を行うためのボタンである。

【0185】

図 17 に戻って、処理は、ステップ S P 82 の処理に移行する。

【0186】

(ステップ S P 82)

制御手段 58 は、プレイヤーによって育成指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 58 は、設定画面において育成ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 84 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合（例えば、戻るボタンが押下された場合）には、処理は、図 17 に示す一連の処理を終了する。

【0187】

(ステップ S P 84～ステップ S P 104)

ステップ S P 84～ステップ S P 104 の処理は、上述したステップ S P 10～ステップ S P 30 の処理と同様であるため、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 8 】

< 効果 >

以上、第四実施形態では、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段 5 2、抽出されたコンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段 5 4、抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段 5 6、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段 5 8、として機能させ、制御手段 5 8 は、プレイヤーが設定コンテンツを設定する設定画面において、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける。

10

【 0 1 8 9 】

この構成によれば、設定コンテンツの設定画面に基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域が設けられているため、プレイヤーが基準コンテンツを育成する手間を軽減することができる。

【 0 1 9 0 】

また、第四実施形態では、制御手段 5 8 は、基準コンテンツの所定パラメータが上昇したことにより、基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことに基づいて、当該変更を示す変更情報を表示させる。

【 0 1 9 1 】

この構成によれば、基準コンテンツが別のコンテンツに変更されたことに基づいて、設定画面において変更情報を表示させるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

20

【 0 1 9 2 】

また、第四実施形態では、変更情報には、変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれる。

【 0 1 9 3 】

この構成によれば、変更情報に変更された別のコンテンツの名称又は画像が含まれるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツを容易に認識させることができる。

【 0 1 9 4 】

また、第四実施形態では、変更情報には、変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれる。

30

【 0 1 9 5 】

この構成によれば、変更情報に変更された別のコンテンツの所定パラメータが含まれるため、プレイヤーに対して、所定パラメータの基準となる基準コンテンツの所定パラメータを容易に認識させることができる。

【 0 1 9 6 】

また、第四実施形態では、制御手段 5 8 は、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させる際に、プレイヤーに対応付けられたコストを消費する。

【 0 1 9 7 】

この構成によれば、プレイヤーがコストを消費して基準コンテンツを育成したい場合において、当該育成の手間を軽減することができ、もってプレイヤーのゲームに対するモチベーションが低下することを抑制できる。

40

【 0 1 9 8 】

また、第四実施形態では、制御手段 5 8 は、設定コンテンツの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる際に、コストを消費しない。

【 0 1 9 9 】

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

50

【 0 2 0 0 】

- - - 変形例 - - -

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

【 0 2 0 1 】

例えば、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、育成キャラクタの所定パラメータが上昇したタイミングで、設定キャラクタそれぞれの所定パラメータを基準キャラクタの所定パラメータと一致させる場合を説明したが、これに限られない。例えば、所定パラメータを一致させるタイミングは、一定時間毎や、プレイヤーのログイン時、キャラクタメニュー（所有キャラクター一覧画面や設定画面等）の表示前、クエストの実行前等のタイミング、プレイヤーがキャラクタを獲得（所有）したタイミング、所有キャラクタが売却（リリース）されたタイミング、所有キャラクタが素材キャラクタとして消費されたタイミング等であってもよい。

10

【 0 2 0 2 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 8 は、育成キャラクタの所定パラメータが上昇したタイミングで、変更情報を表示させる場合を説明したが、プレイヤーがキャラクタを獲得（所有）したタイミングや、所有キャラクタが売却（リリース）されたタイミング、所有キャラクタが素材キャラクタとして消費されたタイミング等で表示されてもよい。

20

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

30

【 0 2 0 5 】

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

40

【 0 2 0 6 】

また、第一実施形態では、設定キャラクタは、例えば、プレイヤーの所有キャラクタのうち、当該プレイヤーによって予め設定（選択）された一又は複数のキャラクタである場合を説明したが、プレイヤーの選択によらず、自動的に設定されてもよい。例えば、設定手段 5 6 は、抽出手段 5 2 によって抽出されなかった所有キャラクタのうち、所定数（設定可能数以下）のキャラクタを自動的に設定してもよい。例えば、設定手段 5 6 は、レアリティが高いキャラクタや、所定パラメータ（レベル）が低いキャラクタを優先的に設定する。

【 0 2 0 7 】

50

また、第一実施形態では、図 6 の育成画面において、育成キャラクタとして基準キャラクタが指定された場合を説明したが、基準キャラクタ以外が指定されてもよい。ここで、制御手段 5 8 は、所定パラメータが上から 5 位のキャラクタを育成したことによって、当該キャラクタの所定パラメータが（上から 3 位になって）基準キャラクタとなった場合、変更情報を表示させる。

なお、この変更情報には、育成キャラクタが基準キャラクタとなったことを示す変更情報領域が設けられればよく、問い合わせ情報領域や切替ボタンは設けられなくてよい。

【 0 2 0 8 】

また、第四実施形態では、制御手段 5 8 は、設定画面において、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させるための指示領域（育成ボタン）を表示させる場合を説明したが、キャラクタ（基準キャラクタ）を示す画像が当該指示領域であってもよい。また、設定画面には、上位キャラクタそれぞれの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設けてもよい。また、設定画面には、設定キャラクタそれぞれの設定を解除して、かつ、当該設定を解除したキャラクタを育成キャラクタとして育成画面に遷移させるための指示領域を設けてもよい。

【 0 2 0 9 】

また、第一実施形態から第四実施形態では、基準キャラクタが一のキャラクタ（１体）である場合を説明したが、複数のキャラクタであってもよい。例えば、特定手段 5 4 は、抽出手段 5 2 によって抽出された所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）のうち、所定パラメータ（例えばレベル）が最も低いキャラクタが複数存在する場合、当該複数のキャラクタを基準キャラクタとして特定する。この場合、制御手段 5 8 は、育成画面や設定画面において、複数の基準キャラクタを一括して育成（所定パラメータを上昇）させてもよい。例えば、育成画面や設定画面には、複数の基準キャラクタそれぞれを示す画像や、当該複数の基準キャラクタそれぞれの所定パラメータを一括して上昇させるボタンが表されることとしてもよい。例えば、制御手段 5 8 は、複数の基準キャラクタそれぞれの所定パラメータが一括して上昇したことにより、基準キャラクタが別のキャラクタに変更された場合には、当該別のキャラクタを示す画像を含む変更情報を表示させる。なお、この別のキャラクタは、複数のキャラクタであってもよい。

【 0 2 1 0 】

また、第一実施形態から第四実施形態では、所定パラメータは、レベルである場合を主に説明したが、運のよさや、レベル上限値、スキルレベル、レアリティ、ヒットポイント、攻撃力、防御力等であってもよい。

【 0 2 1 1 】

また、第一実施形態から第四実施形態では、コンテンツの一例として主にキャラクタを用いる場合を説明したが、コンテンツは、武器アイテムや防具アイテム、カード、アバター、コスチューム等であってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 2 1 2 】

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

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】プレイヤーが基準コンテンツを育成する手間を軽減する。

【解決手段】プログラムがコンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、所定パラメータが高い順に所定数のコンテンツを抽出する抽出手段52、抽出されたコンテンツのうち、所定パラメータが最も低いコンテンツを基準コンテンツとして特定する特定手段54、抽出されなかった所有コンテンツの一部又は全部を設定コンテンツとして設定する設定手段56、設定コンテンツそれぞれの所定パラメータを基準コンテンツの所定パラメータと一致させる制御手段58、として機能させ、制御手段58は、プレイヤーが設定コンテンツを設定する設定画面において、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるための指示領域を設ける。

10

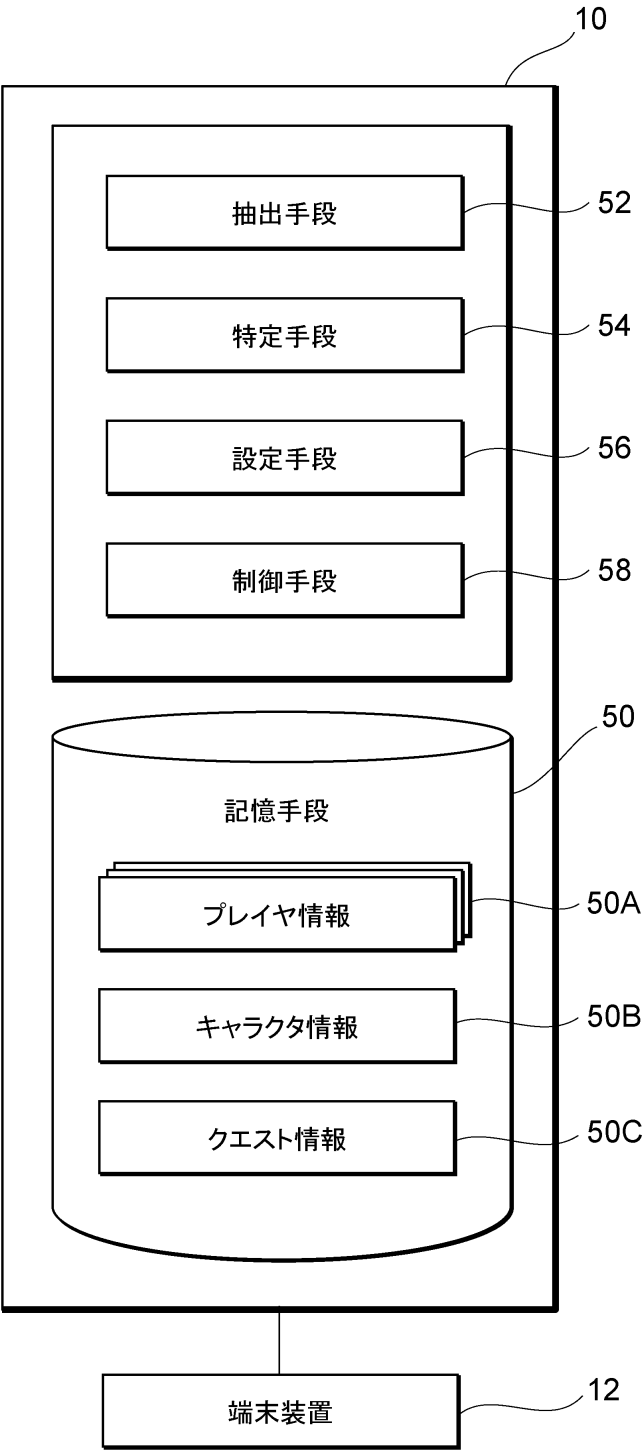
【選択図】図4

20

30

40

50



10

20

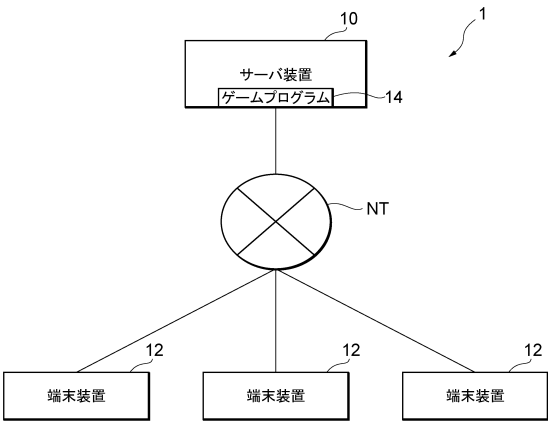
30

40

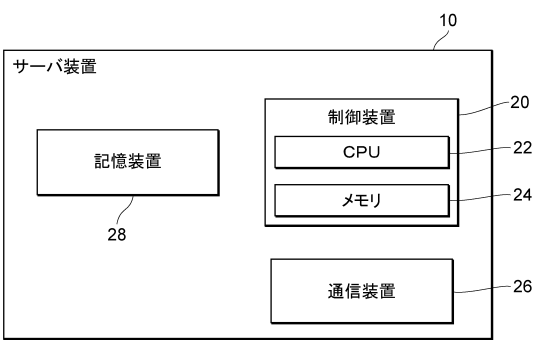
50

【図面】

【図 1】

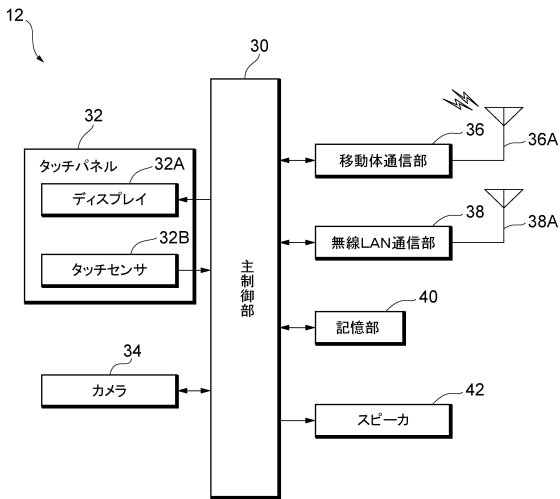


【図 2】

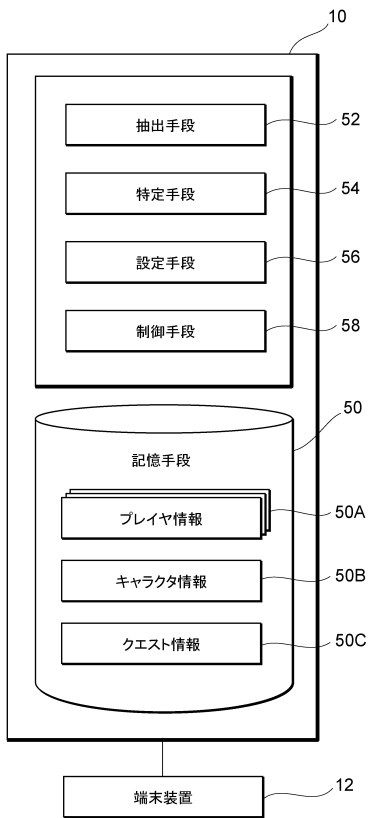


10

【図 3】



【図 4】



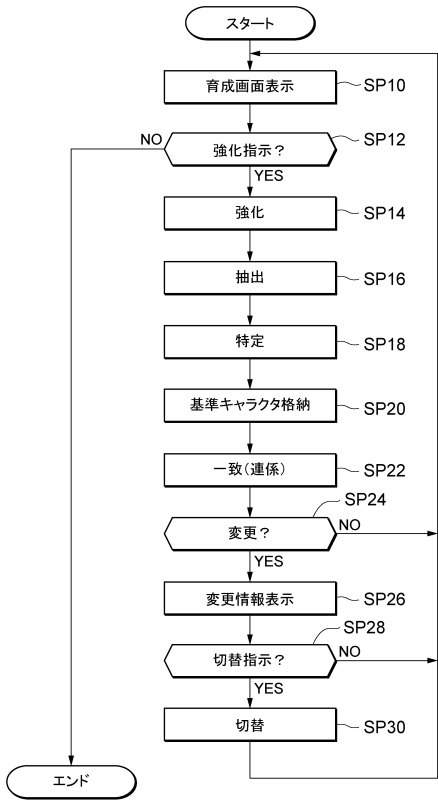
20

30

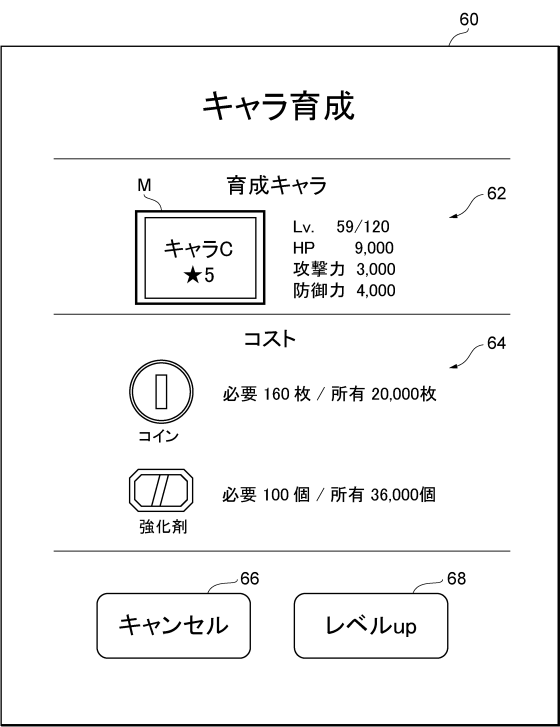
40

50

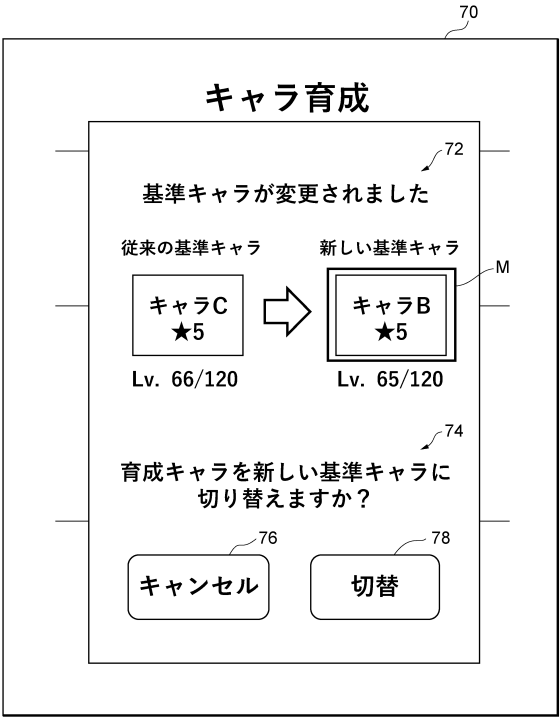
【図 5】



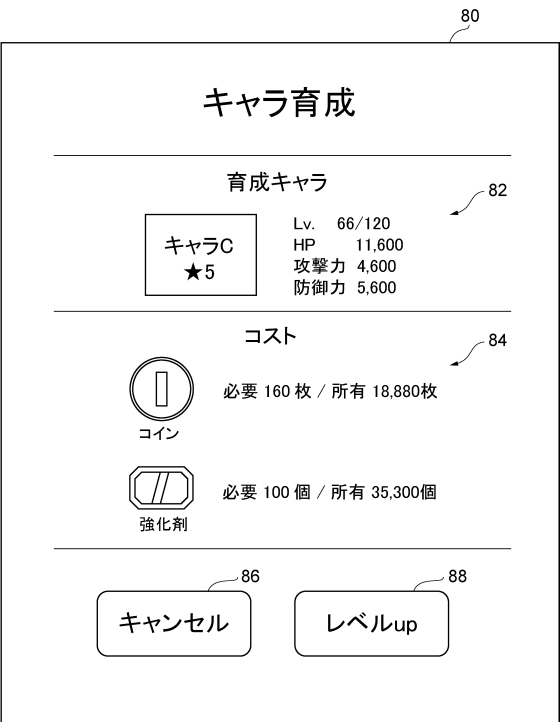
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

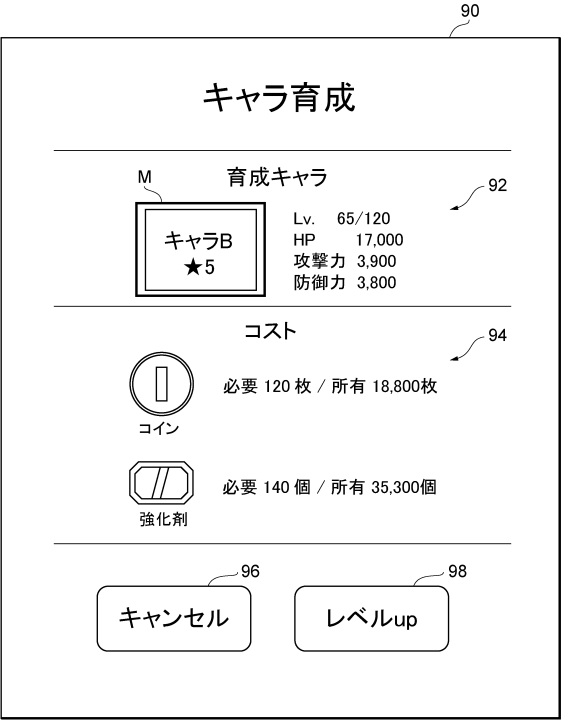
20

30

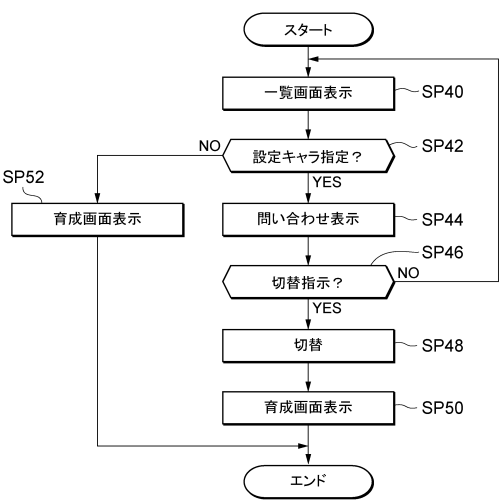
40

50

【図 9】



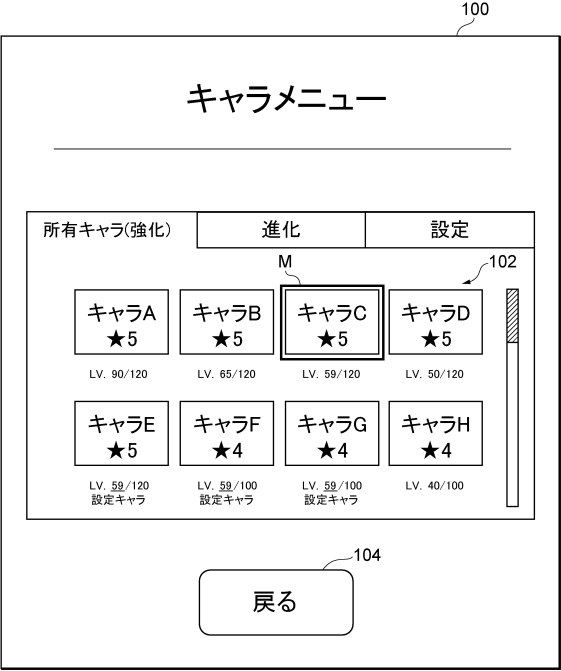
【図 10】



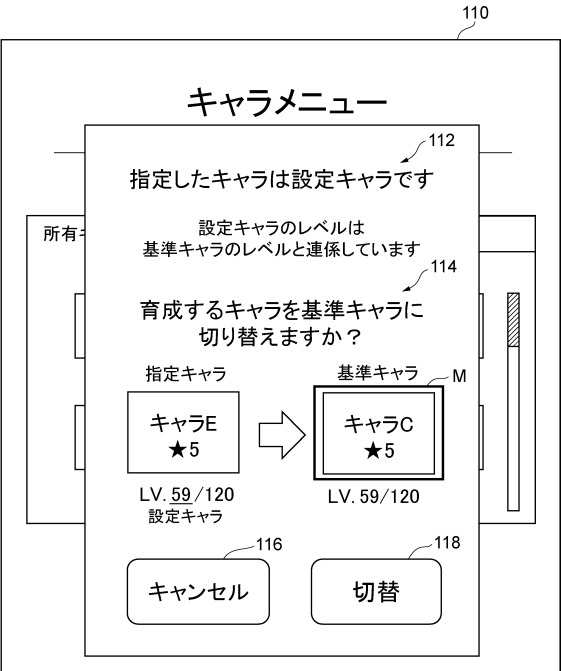
10

20

【図 11】



【図 12】

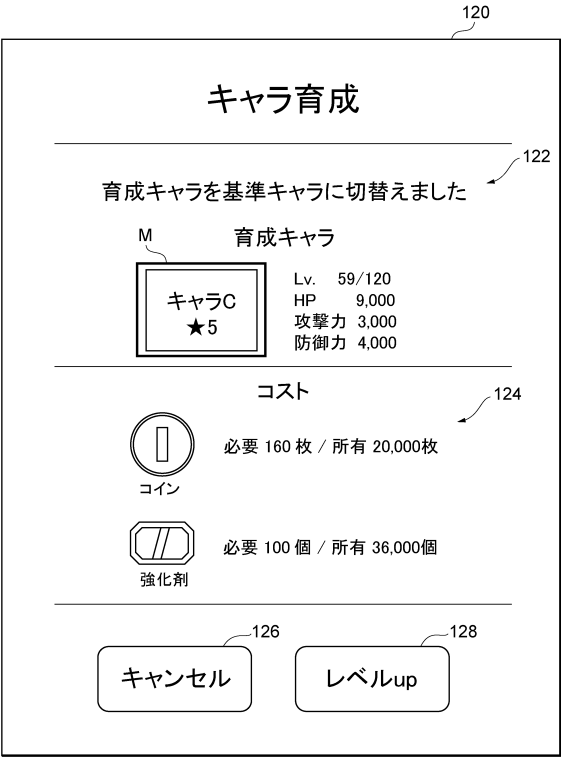


30

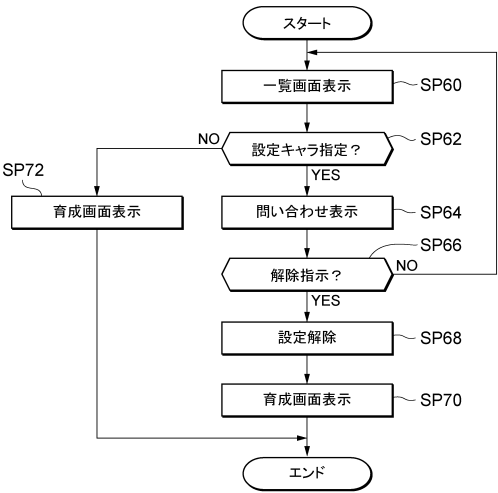
40

50

【図 1 3】



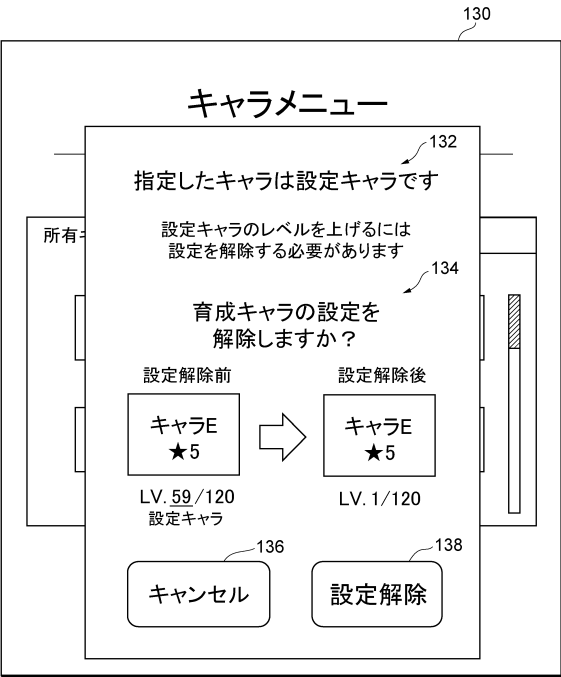
【図 1 4】



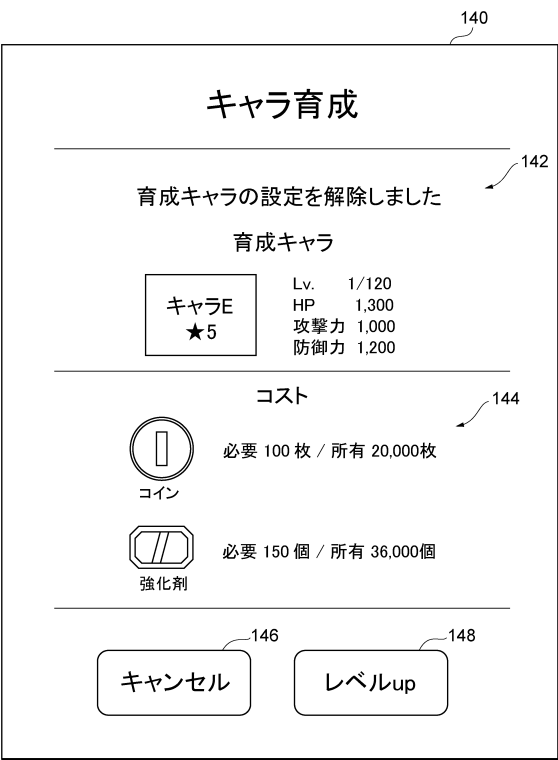
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

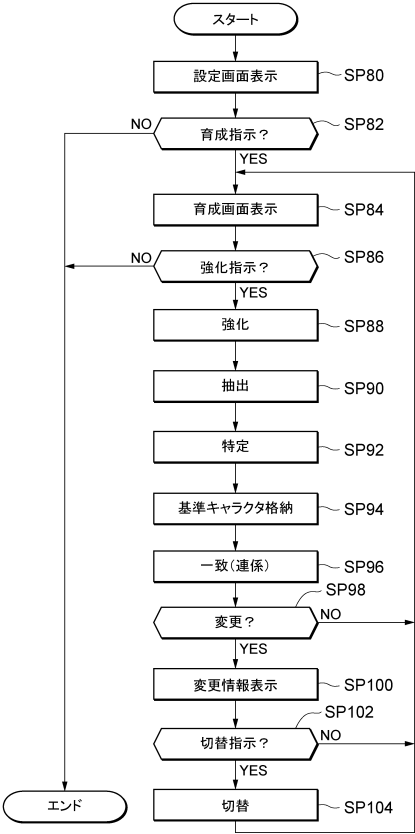


30

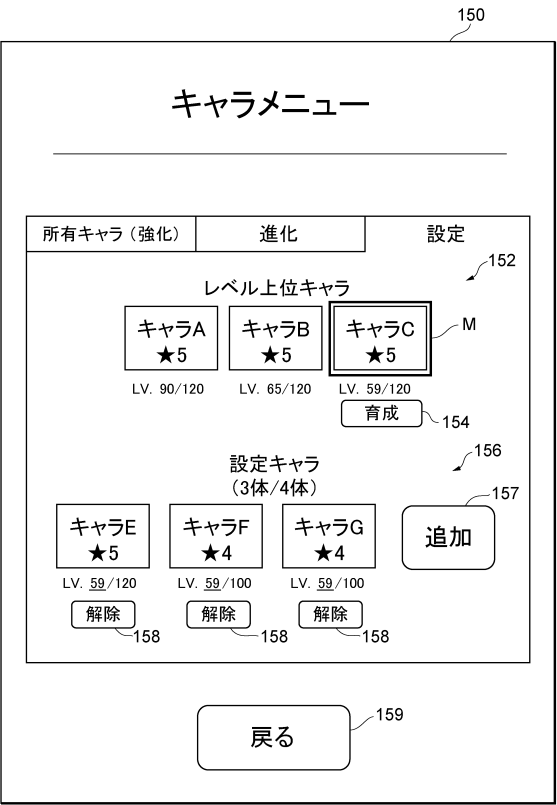
40

50

【図 17】



【図 18】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 1 5 3 7 5 8 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 5 6 6 5 3 (J P , A)
[NIKKE] シンクロデバイスの使い方 [レベル共有] , Raison Detre - ゲームやスマホの情報サイト , 2022年11月24日 , [online] , [2023年2月17日検索] , U R L : <https://volx.jp/nikke-synchronize-device>
BlueStacks : 『勝利の女神 : NIKKE』部隊編成 & キャラクター強化ガイド , BlueStacks , 2022年12月08日 , [online] , [2023年2月17日検索] , U R L : <https://www.bluestacks.com/ja/blog/game-guides/nikke-the-goddess-of-victory/ngv-enhancement-guide-ja.html>
- (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