

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7137096号
(P7137096)

(45)発行日 令和4年9月14日(2022.9.14)

(24)登録日 令和4年9月6日(2022.9.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/5375(2014.01)

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

請求項の数 10 (全21頁)

(21)出願番号 特願2021-83971(P2021-83971)

(22)出願日 令和3年5月18日(2021.5.18)

審査請求日 令和3年8月10日(2021.8.10)

早期審査対象出願

(73)特許権者 500033117

株式会社ミクシィ

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア

(74)代理人 110001139 S K弁理士法人

(74)代理人 100130328

弁理士 奥野 彰彦

(74)代理人 100130672

弁理士 伊藤 寛之

(72)発明者 杉山 翔太郎

東京都渋谷区渋谷2丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ

クシィ内

(72)発明者 齊藤 力

東京都渋谷区渋谷2丁目24番12号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、を備え、

前記付与部は、

ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与するとともに、

前記第1ゲームオブジェクトのゲームパラメータを増加させ、

前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達していない場合には、

第1量の前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1量より多い第2量の前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記ゲームオブジェクト制御部は、

前記ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合と所定ゲーム効果を獲得していない場合とで、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能なゲーム効果が異なるように制御する、
情報処理装置。

【請求項2】

前記ゲームオブジェクト制御部は、

前記対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得しているか否かによらず、第1ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、

前記対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合に、第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御する、
請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得していない場合に、所定ゲーム効果を獲得するための情報を前記ユーザに提示する、
請求項2に記載の情報処理装置。

【請求項4】

付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、ゲーム効果制御部と、を備え、

前記付与部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記ゲームオブジェクト制御部は、

前記ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合と所定ゲーム効果を獲得していない場合とで、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能なゲーム効果が異なるように制御し、

前記対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合に、第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、

前記第2ゲーム効果と関連付けられている第3ゲーム効果を獲得している場合に、前記第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、

前記ゲーム効果制御部は、前記第2ゲーム効果及び前記第3ゲーム効果が獲得され、ゲームプレイにおいて前記第3ゲーム効果及び前記第2ゲーム効果の両方の発動条件を満たした場合に、前記第3ゲーム効果に対して前記第2ゲーム効果を優先して発動するように制御する、

情報処理装置。

【請求項5】

前記付与部は、前記ユーザが所有している前記第1ゲームオブジェクトと所定関係の前記第2ゲームオブジェクトを取得したことにより前記第1ゲームオブジェクトに関連付けて前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記第1ゲームオブジェクトに関連付けられた前記ゲーム要素を用いたゲーム効果の獲得又は強化のための前記ユーザによる指示対象を、前記第1ゲームオブジェクトとして制御する、

請求項1～請求項3の何れか1項に記載の情報処理装置。

【請求項6】

前記付与部は、前記ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを取得したことにより前記第1ゲームオブジェクトに関連付けて前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記第1ゲームオブジェクトに関連付けられた前記ゲーム要素を用いたゲーム効果の獲得又は強化のための前記ユーザによる指示対象を、前記第1ゲームオブジェクトとして制御する、

請求項4に記載の情報処理装置。

【請求項7】

付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、を備え、

前記付与部は、ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、前記第1ゲームオブジェクトに関連付けてゲーム要素を前記ユーザに付与し、付与される前記ゲーム要素は、ゲームパラメータであり、

前記付与部は、前記第1ゲームオブジェクトの第1ゲームパラメータを増減させ、且つ、前記第1ゲームオブジェクトの第2ゲームパラメータを増減させ、

前記ゲームオブジェクト制御部は、

前記ユーザが所有している前記第1ゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得してい

10

20

30

40

50

る場合と所定ゲーム効果を獲得していない場合とで、前記第1ゲームパラメータを用いて前記第1ゲームオブジェクトが獲得又は強化可能なゲーム効果が異なるように制御し、

前記付与部は、前記第1ゲームオブジェクトの前記第1ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1ゲームオブジェクトとは異なる第3ゲームオブジェクトの前記第1ゲームパラメータを増加させる、

情報処理装置。

【請求項8】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが満たしている条件及び前記ユーザが所持する前記ゲーム要素の量に応じたゲーム効果を、前記ユーザが獲得又は強化の対象として指定可能に制御する、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項9】

コンピュータに、付与ステップと、ゲームオブジェクト制御ステップを実行させるプログラムであって、

前記付与ステップでは、

ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与するとともに、

前記第1ゲームオブジェクトのゲームパラメータを増加させ、

前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達していない場合には、第1量のゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1量より多い第2量の前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

前記ゲームオブジェクト制御ステップでは、

前記ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合と所定ゲーム効果を獲得していない場合とで、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能なゲーム効果が異なるように制御する、プログラム。

【請求項10】

コンピュータが、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与するとともに、

コンピュータが、前記第1ゲームオブジェクトのゲームパラメータを増加させ、

コンピュータが、前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達していない場合には、第1量のゲーム要素を前記ユーザに付与し、

コンピュータが、前記第1ゲームオブジェクトの前記ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1量より多い第2量の前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、

コンピュータが、前記ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが所定ゲーム効果を獲得している場合と所定ゲーム効果を獲得していない場合とで、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能なゲーム効果が異なるように制御する、情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、抽選処理いわゆるガチャによりユーザが使用可能なキャラクタ等のゲームオブジェクトが得られるゲームシステム開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

10

20

30

40

50

【文献】特開2020-089482

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、ガチャの結果やその他のクエスト報酬としてユーザがすでに所有しているゲームオブジェクトを得てしまうことがあり、ユーザが残念に思うことが多かった。

【0005】

本発明は、重複するキャラクタを取得した場合でもゲームオブジェクトのゲーム効果強化による恩恵をユーザが得られるゲームを実現する情報処理装置、情報処理方法、及びプログラムを提供する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、を備え、

前記付与部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記ゲームオブジェクト制御部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが満たしている条件に応じたゲーム効果を、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御する、

情報処理装置である。

【0007】

本発明の一態様によれば、重複するキャラクタを取得した場合でもゲームオブジェクトのゲーム効果強化による恩恵をユーザが得られるゲームを実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1実施形態に係るゲーム提供システム1の概要を示す図である。

【図2】第1実施形態に係るサーバ10のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図3】第1実施形態に係るユーザ端末20のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図4】第1実施形態に係るサーバ10の機能構成を示すブロック図である。

【図5】付与部11aによるゲーム要素の付与の一例を表す図である。

【図6】ゲームオブジェクトが有するステータスの一例を表す図である。

【図7】第1実施形態に係るゲーム提供システム1による処理の流れを示す図である。

【図8】第1実施形態の変形例2におけるゲームオブジェクトが有するステータスの一例を表す図である。

【図9】第1実施形態の変形例4におけるゲームパラメータの変動の一例を表す図である。

【図10】第1実施形態の変形例5における第2ゲームパラメータが上限に達した場合の制御の一例を表す図である。

【図11】第1実施形態の変形例6における第1ゲームパラメータが上限に達した場合の制御の一例を表す図である。

【図12】第2実施形態に係るサーバ10の機能構成を示すブロック図である。

【図13】ゲーム効果間の関連性と発動制御に関する一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を用いて本発明のいくつかの実施形態について説明する。以下に示す実施形態中で示した各種特徴事項は、互いに組み合わせ可能である。また、各特徴事項について独立して発明が成立する。

【0010】

<1. 第1実施形態>

(1-1. ゲーム提供システム1)

本発明の一実施形態に係る情報処理装置は、図1に示すようなゲーム提供システム1の

10

20

30

40

50

一部を構成するサーバ１０である。ゲーム提供システム１は、サーバ１０、ユーザ端末２０を備える。

【００１１】

サーバ１０は、通信回線５を介してユーザ端末２０と通信可能に構成され、ユーザ端末２０にゲームＧを提供する。当該ゲームＧは、プレイヤーであるユーザＵがゲームオブジェクト等を用いてプレイするゲームである。

【００１２】

サーバ１０は、ゲームオブジェクトの取得に応じたゲーム要素のユーザＵへの付与と、付与されたゲーム要素の利用によるゲーム効果の獲得又は強化を制御する。以下、各構成について詳細に説明する。

【００１３】

(１－２．ゲーム提供システム１のハードウェア構成)

図２及び図３を参照し、ゲーム提供システム１のハードウェア構成を説明する。

【００１４】

(１－２－１．サーバ１０のハードウェア構成)

図２は、本実施形態に係るサーバ１０のハードウェア構成を示すブロック図である。サーバ１０は、制御部１１、記憶部１２、通信部１３を備える。また、サーバ１０は、キーボード及びマウス等で構成されて各種操作の入力を受け付ける操作入力部１４、各種画像を表示する例えば液晶ディスプレイ装置等のモニタ１５を備えていてもよい。

【００１５】

制御部１１は、例えば、CPU (Central Processing Unit)、マイクロプロセッサ、DSP (Digital Signal Processor) 等であり、サーバ１０の全体の動作を制御する。

【００１６】

記憶部１２の一部は、例えば、RAM (Random Access Memory) や DRAM (Dynamic Random Access Memory) 等で構成されており、制御部１１による各種プログラムに基づく処理の実行時のワークエリア等として用いられる。また、記憶部１２の一部は、例えば、ROM (Read Only Memory) 等の不揮発性メモリ、又はHDD (Hard Disk Drive) であり、各種データ及び制御部１１の処理に利用されるプログラム等を保存する。

【００１７】

記憶部１２に記憶されるプログラムは、例えば、サーバ１０の基本的な機能を実現するためのOS (Operating System)、各種ハードウェア制御するためのドライバ、各種機能を実現するためのプログラム等であって、本実施形態に係るコンピュータプログラムを含む。

【００１８】

通信部１３は、例えばNIC (Network Interface Controller) であり、通信回線５に接続する機能を有する。なお、通信部１３は、NICに代えて又はNICと共に、無線LAN (Local Area Network) に接続する機能、無線WAN (Wide Area Network) に接続する機能、例えばBluetooth (登録商標) 等の近距離の無線通信、及び赤外線通信等を可能とする機能を有してもよい。サーバ１０は、通信回線５を介してユーザ端末２０等の他の情報処理装置等と接続され、他の情報処理装置等との間で各種データの送受信を行うことができる。

【００１９】

これら制御部１１、記憶部１２、通信部１３、操作入力部１４、及びモニタ１５は、システムバス１６を介して相互に電氣的に接続されている。従って、制御部１１は、記憶部１２へのアクセス、モニタ１５に対する画像の表示、ユーザ（プレイヤー）による操作入力部１４に対する操作状態の把握、及び通信部１３を介した各種通信網や他の情報処理装置へのアクセス等を行うことができる。

【００２０】

10

20

30

40

50

(1-2-2. ユーザ端末20のハードウェア構成)

図3は、本実施形態に係るユーザ端末20のハードウェア構成を示すブロック図である。ユーザ端末20は、例えば、スマートフォンやタブレット端末等の情報処理端末であり、制御部21、記憶部22、通信部23を備える。また、ユーザ端末20は、画像等を表示し操作を受け付け可能なタッチパネルディスプレイ等の表示部24、音を出力するスピーカ25、音が入力されるマイク26、及び被写体を撮像するカメラ27、操作ボタン28を備えていてもよい。以下、サーバ10との相違点を中心に説明する。

【0021】

操作ボタン28は、ユーザ端末20の側面に設けられ、ユーザ端末20を起動又は停止させるための電源ボタンやスピーカ25が出力する音のボリューム調整ボタン等である。

【0022】

これら制御部21、記憶部22、通信部23、表示部24、スピーカ25、マイク26、カメラ27、及び操作ボタン28は、システムバス29を介して相互に電氣的に接続されている。従って、制御部21は、記憶部22へのアクセス、表示部24に対する画像の表示、ユーザによるタッチパネルディスプレイ（表示部24）や操作ボタン28に対する操作状態の把握、マイク26への音の入力、スピーカ25からの音の出力、カメラ27に対する制御、及び通信部23を介した各種通信網や他の情報処理装置へのアクセス等を行うことができる。

【0023】

(1-3. サーバ10の機能構成)

図4に示すように、サーバ10の制御部11は、付与部11aと、ゲームオブジェクト制御部11bを有する。

【0024】

付与部11aは、ユーザUが所有しているゲームオブジェクトJ1と所定関係のゲームオブジェクトJ2をユーザUが取得したことに応じて、ゲーム要素をユーザUに付与可能に構成される。

【0025】

ここで、「ゲームオブジェクト」は、プレイやであるユーザUがゲームGのプレイにおいて用いることができるオブジェクトであって、ゲームGの進行上に必要とされる種々の動作、ゲーム効果の発動等をユーザUの指示又は予め設定された条件に基づき実行するオブジェクトである。ゲームオブジェクトは、例えばキャラクタやカード等である。

【0026】

ここで、「所定関係」とは、例えば、ゲームオブジェクトJ1とゲームオブジェクトJ2が同一（同一種類）である関係をいう。このような場合は、所有するゲームオブジェクトが重複したともいえる。また、所定関係は、ゲームオブジェクトJ1とゲームオブジェクトJ2が同一のキャラクタから派生したキャラクタであること、ゲームオブジェクトJ1とゲームオブジェクトJ2が同一又は近い属性を有すること、ゲームオブジェクトJ1とゲームオブジェクトJ2がゲームGのストーリー又は設定等において特別な関係性（ゲームオブジェクトがキャラクタである場合には、例えば、家族、友人、師弟等）を有すること等であってもよい。

【0027】

ここで、「ゲーム要素」は、ユーザUやゲームオブジェクトのステータスに反映される要素、ユーザUが用いることができる要素、所定条件下で自動的に利用される要素、ユーザU又はゲームオブジェクト等が所有していることにより特定の効果を奏したりイベント発生のトリガーとなったりする要素等である。ゲーム要素は、例えば、所定のゲームパラメータ、ゲーム媒体、ゲーム特典、ゲーム報酬等である。ゲームパラメータは、ユーザU又はゲームオブジェクトごとに設定された種々パラメータである。ゲームパラメータは、例えば、ゲームオブジェクトが保有するポイントの数量である。ゲーム要素がゲームパラメータである場合には、ゲーム要素を付与されることによってゲームパラメータが増減し、付与されるゲーム要素がゲームパラメータを増加せる要素である場合には、ゲームパラ

10

20

30

40

50

メータは所定量増加する。

【0028】

ゲームオブジェクト制御部11bは、ユーザUが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトJ3が満たしている条件に応じたゲーム効果を、ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御可能に構成される。

【0029】

ここで、「ゲーム効果」は、ゲームプレイにおいてゲームオブジェクトがユーザUの指示又は予め設定された条件に基づき発動する効果であって、ゲームオブジェクトが有するステータスの一部であってもよい。ゲーム効果は、例えば、各ゲームオブジェクトが有するスキル、アビリティ、特技、魔法等であり、ゲームGにおいて予め設定された効果を発揮する。また、ゲーム効果には、「獲得済み」か「未獲得」の2つの状態しかないゲーム効果があってもよく、「獲得済み」か「未獲得」に加えてレベル(Lv.)等の効果の度合いが変化するゲーム効果等などがあってもよい。

【0030】

このような構成とすることにより、ユーザUはすでに所有しているゲームオブジェクトJ1と所定関係にあるゲームオブジェクトJ2を取得した場合に得られるゲーム要素を、獲得・強化の条件を満たしたゲームオブジェクトJ3のゲーム効果の獲得・強化に用いることができる。また、獲得・強化の対象とするゲームオブジェクトJ3が満たしている条件に応じて、獲得・強化対象として指定できるゲーム効果を制御することで、ユーザUは容易に獲得・強化可能なゲーム効果を選択することができる。

【0031】

また、ゲームオブジェクト制御部11bは、対象のゲームオブジェクトJ3が第1条件を満たしているか否かによらず、第1ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、対象のゲームオブジェクトJ3が第1条件を満たしている場合に、第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御するように構成されてもよい。このような構成とすることにより、所定のゲーム効果を獲得・強化するための条件(第1条件)を満たしていない場合でも、他のゲーム効果を獲得・強化することが可能となり、付与されたゲーム要素についてユーザUによる柔軟な利用が可能となる。

【0032】

また、付与部11aは、ユーザU1が所有している第1ゲームオブジェクトJ1と所定関係の第2ゲームオブジェクトJ2を取得したことにより第1ゲームオブジェクトJ1に関連付けてゲーム要素をユーザUに付与し、ゲームオブジェクト制御部11bは、第1ゲームオブジェクトJ1に関連付けられたゲーム要素を用いたゲーム効果の獲得又は強化のためのユーザUによる指示対象を、第1ゲームオブジェクトJ1として制御するように構成されてもよい。このような構成とすることにより、すでに所有しているゲームオブジェクトJ1と所定関係にあるゲームオブジェクトJ2を取得した場合に得られるゲーム要素について、利用対象を限定することができる。

【0033】

上述した機能構成は、サーバ10に適宜インストールされるソフトウェア(いわゆるアプリを含む)によって実現してもよく、ハードウェアによって実現してもよい。ソフトウェアによって実現する場合、制御部11がソフトウェアを構成するプログラムを実行することによって各種機能を実現することができる。

【0034】

プログラムを実行することで実現される場合、当該プログラムは、サーバ10が内蔵する記憶部12に格納してもよく、コンピュータが読み取り可能な非一時的な記録媒体に格納してもよい。また、外部の記憶装置に格納されたプログラムを読み出し、いわゆるクラウドコンピューティングにより実現してもよい。もしくは、ハードウェアによって実現する場合、ASIC、SOC、FPGA、又はDRPなどの種々の回路によって実現することができる。また、上述した機能構成は、一部の機能構成をソフトウェア又はハードウェアによって、ユーザ端末20等で処理されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0035】

(1-4. ゲームオブジェクトの付与とゲーム効果の獲得・強化)

以下、図5～図6を参照しながらゲームオブジェクトの付与とゲーム効果の獲得・強化の流れについて説明する。以下の説明においては、ゲームオブジェクトとしてキャラクタ、ゲーム要素として第1ゲームパラメータ（ポイントの数量）、ゲーム効果としてスキルを用いて本発明の一態様について説明する。

【0036】

付与部11aは、ガチャ等の抽選又はゲームG内のクエスト等報酬として、ユーザUにキャラクタC2を付与する。このとき、付与部11aは、キャラクタC2がユーザUの所有しているキャラクタの少なくとも一部と所定関係にある場合に、ユーザUに第1ゲームパラメータに関するポイントを付与する。

10

【0037】

ここで、付与されるポイントは、ユーザUに関連付けて付与し記憶されてもよい。ユーザUに関連付けることで、ユーザUは、キャラクタC1以外のキャラクタにおけるスキルの獲得・強化或いはその他に用いることができる。

【0038】

また、付与されるポイントは、特定のキャラクタ（例えば、キャラクタC1）に関連付けてユーザUに付与され記憶されてもよい。このようにキャラクタC1に関連付けられた第1ゲームパラメータに関するポイントの利用は、キャラクタC1に限定されうる。また、キャラクタC1が、強化・進化等によりその意匠や名称等が変更された場合でも、第1ゲームパラメータのポイントは引き継がれるように制御することができる。なお、以下の説明においては、ポイントがキャラクタC1に関連付けてユーザUに付与されるものとする。

20

【0039】

図5では、付与部11aは、ユーザUがキャラクタC1を所有し、且つ、キャラクタC1とキャラクタC2が所定関係にある場合にキャラクタC1の第1ゲームパラメータを増加させるポイントをゲーム要素として付与する。このような付与により、キャラクタC1のステータスは、第1ゲームパラメータのポイントが増加する。

【0040】

なお、付与されキャラクタC1と所定関係にあると判定されたキャラクタC2は、ユーザUの所有するキャラクタとして引き続き記憶されてもよく、ユーザUの所有するキャラクタから削除されてもよい。

30

【0041】

ゲームオブジェクト制御部11bは、ユーザUが所有しているキャラクタC1が満たしている条件に応じたスキルを、第1ゲームパラメータのポイントを用いて獲得又は強化可能に制御する。

【0042】

図6では、キャラクタC1は、スキルAを獲得しそのレベルが5であり、スキルBを獲得済みであり、スキルC及びスキルDは未獲得である。スキルCを獲得する条件（第1条件）として「スキルBを獲得済みである」ことが設定されている場合には、ゲームオブジェクト制御部11bは、第1ゲームパラメータのポイントを用いてスキルCを獲得、さらには強化の指定の対象として指定可能に制御する。

40

【0043】

一方、図6においてスキルBについてキャラクタC1が未獲得である場合には、当該条件を満たしていないことから、ゲームオブジェクト制御部11bは、第1ゲームパラメータのポイントを用いてスキルCを獲得及び強化の指定が不可である対象として制御する。

【0044】

また、図6において、ゲームオブジェクト制御部11bは、「スキルBを獲得済みである」という条件とは無関係に第1ゲームパラメータのポイントを用いた強化の対象として、獲得済みであるスキルAを指定可能に制御する。また、スキルDを獲得する条件として

50

「スキルBを獲得済みである」ことが設定されていない場合には、ゲームオブジェクト制御部11bは、第1ゲームパラメータのポイントを用いてスキルDを獲得、さらには強化の指定の対象として指定可能に制御する。

【0045】

(1-5. ゲーム提供システム1による処理の流れ)

図7を参照し、ゲーム提供システム1による処理の流れの一例を説明する。

【0046】

まず、ステップS110、S120及びS130を含む付与ステップが実行される。ステップS110において、サーバ10の付与部11aは、ユーザUにゲームオブジェクトJ2を付与する。このとき、付与したゲームオブジェクトJ2に関する情報をユーザ端末20に送信してもよい。

10

【0047】

ステップS120において、付与部11aは、ゲームオブジェクトJ2とユーザUが所有しているゲームオブジェクトJ1との間に所定関係が存在するか判定する。所定関係が存在する場合には、付与部11aは、ユーザUが所有しているゲームオブジェクトJ1と所定関係のゲームオブジェクトJ2をユーザUが取得したことに応じて、ゲーム要素をユーザUに付与する。このとき、付与したゲーム要素に関する情報をユーザ端末20に送信してもよい。

【0048】

次に、ステップS140、S210、及びS150を含むゲームオブジェクト制御ステップが実行される。ステップS140では、ゲームオブジェクト制御部11bは、獲得又は強化可能なゲーム効果をユーザUに提示する。このとき、ゲームオブジェクト制御部11bは、提示すべき獲得又は強化可能なゲーム効果に関する情報をユーザ端末20に送信することができる。ユーザ端末20は、獲得又は強化可能なゲーム効果以外は表示部24に表示しなくてもよく、表示しても選択できないように制御してもよい。

20

【0049】

なお、ステップS140は、予め定められたタイミング又はユーザUの提示要求をユーザ端末20から受信したときに実行されうる。予め定められたタイミングとは、特定の画面を表示するとき、クエストを開始する前、又はクエストをクリアしたとき等である。

【0050】

次に、ステップS210では、ユーザ端末20がユーザUのゲーム効果に関する獲得又は強化の指示を受け付け、サーバ10へ送信する。ステップS150では、受信した指示に基づきゲームオブジェクトの獲得又は強化が実行される。

30

【0051】

(1-6. 変形例1)

ゲームオブジェクト制御部11bは、ゲーム効果の獲得又は強化の対象のゲームオブジェクトが第1条件を満たしていない場合に、第1条件を満たすための情報をユーザUに提示可能に構成されていてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはゲーム効果の獲得又は強化のために必要な第1条件の情報を入手可能となり、ゲームGへの興味・関心を持続させることができる。

40

【0052】

ゲームオブジェクト制御部11bは、例えば、第1条件を満たすための情報をユーザ端末20に送信し、ユーザ端末20を介してユーザUに提示することができる。

【0053】

(1-7. 変形例2)

ゲームオブジェクト制御部11bは、ゲーム効果の獲得又は強化の対象のゲームオブジェクトが第1条件を満たした場合に指定可能とする第2ゲーム効果を、対象のゲームオブジェクトが獲得している第1ゲーム効果に基づいて変更可能に構成されていてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム効果の獲得又は強化におけるバリエーションが豊富になり、ユーザUのゲームGに対する攻略、探求の意欲を増強することができる。

50

【0054】

図8の例では、スキルCを獲得する条件（第1条件）として「スキルBを獲得済みである」ことが設定されており、キャラクタC1が「スキルBを獲得済みである」という第1条件を満たしている。このとき、ゲームオブジェクト制御部11bは、キャラクタC1がスキルDを獲得していることを条件にスキルC'を獲得又は強化の対象として指定可能とすることができる。スキルCが指定できなくなる代わりにスキルC'を指定可能としてもよく、スキルC及びスキルC'のいずれも指定可能としてもよい。なお、ゲームオブジェクト制御部11bは、キャラクタC1がスキルDを獲得していることに加えてスキルDが所定の強化状態である（一定以上のレベルである等）ことを条件にスキルC'を獲得又は強化の対象として指定可能とすることができる。

10

【0055】

また、ゲームオブジェクト制御部11bは、ゲーム効果の獲得又は強化の対象のゲームオブジェクトが獲得している第1ゲーム効果に基づいて行われる第2ゲーム効果の変更に
関する情報をユーザUに提示可能に構成されてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはゲーム効果の獲得又は強化における派生について情報をえることができ、ゲームGへの興味・関心を持続させることができる。

【0056】

なお、ゲームオブジェクト制御部11bが行う、第1ゲーム効果の獲得状況に応じた指定可能とする第2ゲーム効果の変更は、第1条件を満たす前に第1ゲーム効果を獲得していることを必要としてもよい。また、ゲームオブジェクト制御部11bが行う、第1ゲーム効果の獲得状況に応じた指定可能とする第2ゲーム効果の変更を、第1条件を満たした後に第1ゲーム効果を獲得した場合でも実行可能としてもよい。

20

【0057】

(1-8. 変形例3)

ゲームオブジェクト制御部11bは、ゲーム効果の獲得又は強化の対象のゲームオブジェクトが満たしている条件及びユーザUが所持するゲーム要素の量に応じたゲーム効果を、ユーザUが獲得又は強化の対象として指定可能に制御するように構成されてもよい。このような構成とすることにより、対象として指定したにも関わらず獲得又は強化ができないことを防ぐことができ、円滑なゲームの進行が可能となる。

【0058】

また、ゲームオブジェクト制御部11bは、ゲーム効果の獲得又は強化の対象のゲームオブジェクトが満たしている条件及びユーザUが所持する当該ゲームオブジェクトに関連付けられたゲーム要素の量に応じたゲーム効果を、ユーザUが獲得又は強化の対象として指定可能に制御するように構成されてもよい。このような構成とすることにより、対象として指定したにも関わらず獲得又は強化ができないことを防ぐことができ、円滑なゲームの進行が可能となる。

30

【0059】

図6においては、ユーザUはキャラクタC1に関連付けられた第1ゲームパラメータとしてポイントを21pt有している。また、スキルCを獲得する条件（第1条件）として「スキルBを獲得済みである」ことが設定されているが、キャラクタC1が「スキルBを獲得済みである」という第1条件を満たしている。このとき、スキルCを獲得するために第1ゲームパラメータを10pt必要とする場合には、ゲームオブジェクト制御部11bは、ユーザUがスキルCをキャラクタC1について獲得するために指定可能に制御する。一方、スキルCを獲得するために第1ゲームパラメータを30pt必要とする場合には、必要ポイントが不足しているため、ゲームオブジェクト制御部11bは、ユーザUがスキルCをキャラクタC1について獲得するために指定できないように制御することができる。

40

【0060】

(1-9. 変形例4)

付与されるゲーム要素は、ゲームパラメータであり、付与部11aは、ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトJ1と所定関係の第2ゲームオブジェクトJ2をユーザU

50

が取得したことに応じて、第1ゲームオブジェクトJ1に関連付けてゲーム要素をユーザUに付与し、第1ゲームオブジェクトJ1の第1ゲームパラメータを増減させ、且つ、第1ゲームオブジェクトJ1の第2ゲームパラメータを増減させる。ゲームオブジェクト制御部11bは、第1ゲームパラメータを用いたゲーム効果の獲得又は強化のためのユーザUによる指示対象を、第1ゲームオブジェクトとして制御するように構成されていてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはすでに所有しているゲームオブジェクトと所定関係にあるゲームオブジェクトを取得した場合に、ゲーム要素の付与により2つのゲームパラメータについて利益を得ることができる。

【0061】

図9の例は、図5と同様の例であるが、ゲーム要素として、キャラクタC1の第1ゲームパラメータを増加させるポイントが付与されるとともに、キャラクタC1の第2ゲームパラメータを増加させるポイントも付与される。このような付与により、キャラクタC1のステータスは、第1ゲームパラメータ及び第2ゲームパラメータの両方のポイントが増加する。

【0062】

(1-10. 変形例5)

また、付与部11aは、第1ゲームオブジェクトJ1の第2ゲームパラメータが上限に達していない場合には、第1量の第2ゲームパラメータを第1ゲームオブジェクトに対して増加させ、第1ゲームオブジェクトの第2ゲームパラメータが上限に達している場合には、第1量より多い第2量の第1ゲームパラメータを第1ゲームオブジェクトに対して増加させるように構成されていてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム要素が付与された場合にユーザUが受け取ることができず生かされないことを防ぐことができる。

【0063】

図10Aの例では、キャラクタC1の第1ゲームパラメータが「20/99pt」（上限が99pt）であり、キャラクタC1の第2ゲームパラメータが「98/99pt」（上限が99pt）である。このときゲーム要素として、それぞれ第1ゲームパラメータに1pt、第2ゲームパラメータに1ptずつ付与された場合には、第2ゲームパラメータが上限に達していないため、それぞれ1ptずつ増加し第1ゲームパラメータが「21/99pt」、第2ゲームパラメータが「98/99pt」となる。

【0064】

一方、図10Bの例では、キャラクタC1の第1ゲームパラメータが「20/99pt」（上限が99pt）であり、キャラクタC1の第2ゲームパラメータが「99/99pt」（上限が99pt）である。このときゲーム要素として、それぞれ第1ゲームパラメータに1pt、第2ゲームパラメータに1ptずつ付与された場合には、第2ゲームパラメータが上限に達しているため、第2ゲームパラメータは増加せず、第1ゲームパラメータが2pt増加する。第1ゲームパラメータが「22/99pt」、第2ゲームパラメータが「99/99pt」となる。

【0065】

(1-11. 変形例6)

付与部11aは、第1ゲームオブジェクトの第1ゲームパラメータが上限に達している場合には、第1ゲームオブジェクトとは異なる第3ゲームオブジェクトの第1ゲームパラメータを増加させるように構成されていてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム要素が付与された場合にユーザUが受け取ることができず生かされないことを防ぐことができる。

【0066】

図11の例では、キャラクタC1の第1ゲームパラメータが「99/99pt」（上限が99pt）であり、第1パラメータは上限に達している。このような場合に、付与部11aは、キャラクタC1にゲーム要素を付与する代わりに、キャラクタC3にゲーム要素を付与し、キャラクタC3の第1ゲームパラメータを増加させることができる。

【0067】

10

20

30

40

50

付与部 11 a は、第 1 ゲームオブジェクトの代わりにゲーム要素を付与する対象とする第 3 ゲームオブジェクトを、ユーザ U の指示又は予め定められた条件に従い決定することができる。

【0068】

< 2. 第 2 実施形態 >

第 2 実施形態は、図 12 に示すように、サーバ 10 が付与部 11 a、及びゲームオブジェクト制御部 11 b を備え、さらにゲーム効果制御部 11 c を備える点で第 1 実施形態と異なる。以下、第 1 実施形態との相違点を中心に説明する。

【0069】

(2-1. サーバ 10 の機能構成)

ゲームオブジェクト制御部 11 b は、第 2 ゲーム効果と関連付けられている第 3 ゲーム効果を獲得していることを条件に含む第 1 条件を満たしている場合に、第 2 ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、ゲーム効果制御部 11 c は、第 2 ゲーム効果及び第 3 ゲーム効果が獲得され、ゲームプレイにおいて第 3 ゲーム効果及び第 2 ゲーム効果の両方の発動条件を満たした場合に、第 3 ゲーム効果に対して第 2 ゲーム効果を優先して発動するように制御するように構成されている。このような構成とすることにより、関連する複数のゲーム効果を発動条件が重複する場合でも齟齬なく発動するように制御できる。

【0070】

図 13 の上のステータスでは、スキル B と関連付けられているスキル C を獲得する条件（第 1 条件）として「スキル B を獲得済みである」ことが設定されているが、キャラクタ C1 が「スキル B を獲得済みである」という第 1 条件を満たしている。ここで、第 1 ゲームパラメータのポイントを利用して、ユーザ U がキャラクタ C1 についてスキル C を獲得することにより、下のステータスに変化する。このような場合において、ゲーム効果制御部 11 c は、スキル C とスキル B との関係において両スキルの発動条件を満たした場合に、スキル C を優先して発動するように制御する。

【0071】

< 3. その他の実施形態 >

また、上記実施形態では、各機能を主にサーバ 10 が備える態様について説明したが、一部の機能についてユーザ端末 20 が備える、又はサーバ 10 とユーザ端末 20 の何れもが備える構成とすることができる。

【0072】

また、サーバ 10 等の情報処理装置は、物理的に 1 台で構成される装置だけでなく、複数台の装置が有線又は無線で通信可能に接続され、実質的に 1 つの情報処理装置として機能するものを含んでもよい。

【0073】

また、上記実施形態においてサーバ 10 に実行させるものとして記載されていた各ステップについて、ユーザ端末 20 に行わせる態様で実現してもよい。

【0074】

さらに、本発明は、上述のゲーム提供システムを機能させるプログラムとして実現することもできる。

【0075】

さらに、本発明は、上述のプログラムを格納する、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記録媒体として実現することもできる。

【0076】

以上、本発明に係る種々の実施形態を説明したが、これらは例として提示したものであり、発明の範囲を限定することは意図していない。当該新規な実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。当該実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると共に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれる。

10

20

30

40

50

【0077】

< 4. 実施形態の特徴 >

以下、本発明の実施形態の特徴をまとめる。

【0078】

本発明の一態様では、付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、を備え、前記付与部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記ゲームオブジェクト制御部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが満たしている条件に応じたゲーム効果を、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御する、情報処理装置が提供される。

10

【0079】

このような構成とすることにより、ユーザはすでに所有しているゲームオブジェクトと所定関係にあるゲームオブジェクトを取得した場合に得られるゲーム要素を、獲得・強化の条件を満たしたゲームオブジェクトのゲーム効果の獲得・強化に用いることができる。また、獲得・強化の対象とするゲームオブジェクトが満たしている条件に応じて、獲得・強化対象として指定できるゲーム効果を制御することで、ユーザは容易に獲得・強化可能なゲーム効果を選択することができる。

【0080】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが第1条件を満たしているか否かによらず、第1ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、前記対象のゲームオブジェクトが前記第1条件を満たしている場合に、第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御する構成としてもよい。このような構成とすることにより、所定のゲーム効果を獲得・強化するための条件（第1条件）を満たしていない場合でも、他のゲーム効果を獲得・強化することが可能となり、付与されたゲーム要素についてユーザUによる柔軟な利用が可能となる。

20

【0081】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが前記第1条件を満たしていない場合に、前記第1条件を満たすための情報を前記ユーザに提示する構成としてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはゲーム効果の獲得又は強化のために必要な第1条件の情報を入手可能となり、ゲームGへの興味・関心を持続させることができる。

30

【0082】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが前記第1条件を満たした場合に指定可能とする前記第2ゲーム効果を、前記対象のゲームオブジェクトが獲得している第1ゲーム効果に基づいて変更する構成としてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム効果の獲得又は強化におけるバリエーションが豊富になり、ユーザUのゲームGに対する攻略、探求の意欲を増強することができる。

【0083】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが獲得している前記第1ゲーム効果に基づいて行われる前記第2ゲーム効果の変更に関する情報を前記ユーザに提示する構成としてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはゲーム効果の獲得又は強化における派生について情報をえることができ、ゲームGへの興味・関心を持続させることができる。

40

【0084】

ゲーム効果制御部をさらに備え、前記ゲームオブジェクト制御部は、前記第2ゲーム効果と関連付けられている第3ゲーム効果を獲得していることを条件に含む前記第1条件を満たしている場合に、前記第2ゲーム効果を獲得又は強化の対象として指定可能に制御し、前記ゲーム効果制御部は、前記第2ゲーム効果及び前記第3ゲーム効果が獲得され、ゲームプレイにおいて前記第3ゲーム効果及び前記第2ゲーム効果の両方の発動条件を満たした場合に、前記第3ゲーム効果に対して前記第2ゲーム効果を優先して発動するように

50

制御する構成としてもよい。このような構成とすることにより、関連する複数のゲーム効果を発動条件が重複する場合でも齟齬なく発動するように制御できる。

【0085】

前記付与部は、前記ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを取得したことにより前記第1ゲームオブジェクトに関連付けて前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記ゲームオブジェクト制御部は、前記第1ゲームオブジェクトに関連付けられた前記ゲーム要素を用いたゲーム効果の獲得又は強化のための前記ユーザによる指示対象を、前記第1ゲームオブジェクトとして制御する構成としてもよい。このような構成とすることにより、すでに所有しているゲームオブジェクトJ1と所定関係にあるゲームオブジェクトJ2を取得した場合に得られるゲーム要素について、利用対象を限定することができる。

10

【0086】

付与される前記ゲーム要素は、ゲームパラメータであり、前記付与部は、前記ユーザが所有している第1ゲームオブジェクトと所定関係の第2ゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、前記第1ゲームオブジェクトに関連付けて前記ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記第1ゲームオブジェクトの第1ゲームパラメータを増減させ、且つ、前記第1ゲームオブジェクトの第2ゲームパラメータを増減させ、前記ゲームオブジェクト制御部は、前記第1ゲームパラメータを用いたゲーム効果の獲得又は強化のための前記ユーザによる指示対象を、前記第1ゲームオブジェクトとして制御する構成としてもよい。このような構成とすることにより、ユーザUはすでに所有しているゲームオブジェクトと所定関係にあるゲームオブジェクトを取得した場合に、ゲーム要素の付与により2つのゲームパラメータについて利益を得ることができる。

20

【0087】

前記付与部は、前記第1ゲームオブジェクトの前記第2ゲームパラメータが上限に達していない場合には、第1量の前記第2ゲームパラメータを前記第1ゲームオブジェクトに対して増加させを、前記第1ゲームオブジェクトの前記第2ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1量より多い第2量の前記第1ゲームパラメータを前記第1ゲームオブジェクトに対して増加させる構成としてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム要素が付与された場合にユーザUが受け取ることができず生かされないことを防ぐことができる。

30

【0088】

前記付与部は、前記第1ゲームオブジェクトの前記第1ゲームパラメータが上限に達している場合には、前記第1ゲームオブジェクトとは異なる第3ゲームオブジェクトの前記第1ゲームパラメータを増加させる構成としてもよい。このような構成とすることにより、ゲーム要素が付与された場合にユーザUが受け取ることができず生かされないことを防ぐことができる。

【0089】

前記ゲームオブジェクト制御部は、前記対象のゲームオブジェクトが満たしている条件及び前記ユーザが所持する前記ゲーム要素の量に応じたゲーム効果を、前記ユーザが獲得又は強化の対象として指定可能に制御する構成としてもよい。このような構成とすることにより、対象として指定したにも関わらず獲得又は強化ができないことを防ぐことができ、円滑なゲームの進行が可能となる。

40

【0090】

本発明の一態様では、コンピュータに、付与ステップと、ゲームオブジェクト制御ステップを実行させるプログラムであって、前記付与ステップでは、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記ゲームオブジェクト制御ステップでは、ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが満たしている条件に応じたゲーム効果を、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御する、プログラムが提供される。

50

【0091】

本発明の一態様では、コンピュータが、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、コンピュータが、ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが満たしている条件に応じたゲーム効果を、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御する、情報処理方法が提供される。

【符号の説明】

【0092】

1：ゲーム提供システム、5：通信回線、10：サーバ、11：制御部、11a：付与部、11b：ゲームオブジェクト制御部、11c：ゲーム効果制御部、12：記憶部、13：通信部、14：操作入力部、15：モニタ、16：システムバス、20：ユーザ端末、21：制御部、22：記憶部、23：通信部、24：表示部、25：スピーカ、26：マイク、27：カメラ、28：操作ボタン、29：システムバス、A：スキル、B：スキル、C：スキル、C'：スキル、C1：キャラクタ、C2：キャラクタ、C3：キャラクタ、D：スキル、G：ゲーム、S110：ステップ、S120：ステップ、S140：ステップ、S150：ステップ、S210：ステップ、U、U1：ユーザ

10

20

30

40

50

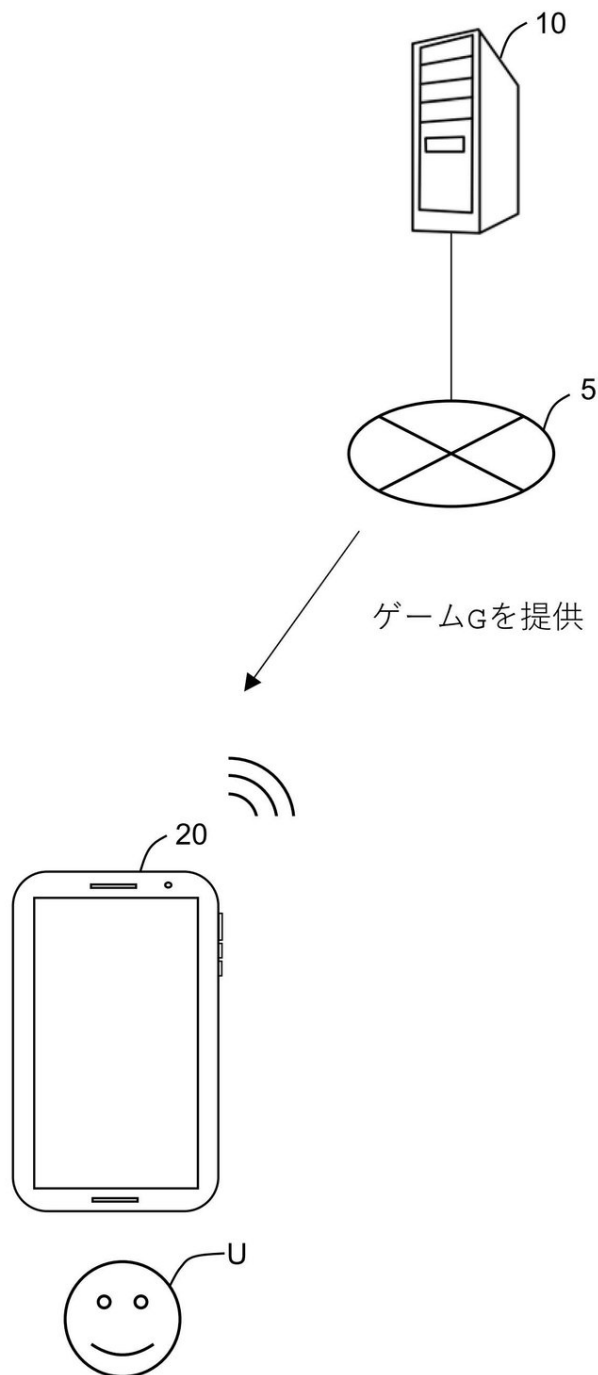
【要約】

【課題】重複するキャラクタを取得した場合でもゲームオブジェクトのゲーム効果強化による恩恵をユーザが得られるゲームを実現する。

【解決手段】本発明によれば、付与部と、ゲームオブジェクト制御部と、を備え、前記付与部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトと所定関係のゲームオブジェクトを前記ユーザが取得したことに応じて、ゲーム要素を前記ユーザに付与し、前記ゲームオブジェクト制御部は、ユーザが所有しているゲームオブジェクトである対象のゲームオブジェクトが満たしている条件に応じたゲーム効果を、前記ゲーム要素を用いて獲得又は強化可能に制御する、情報処理装置が提供される。

【選択図】図 1

図1



10

20

30

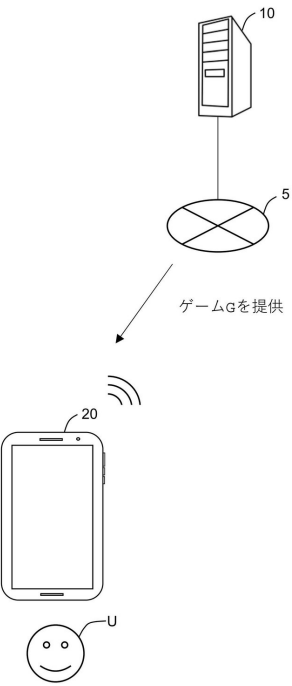
40

50

【図面】

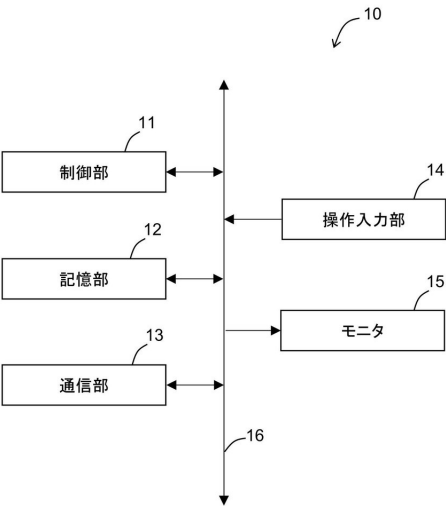
【図 1】

図1



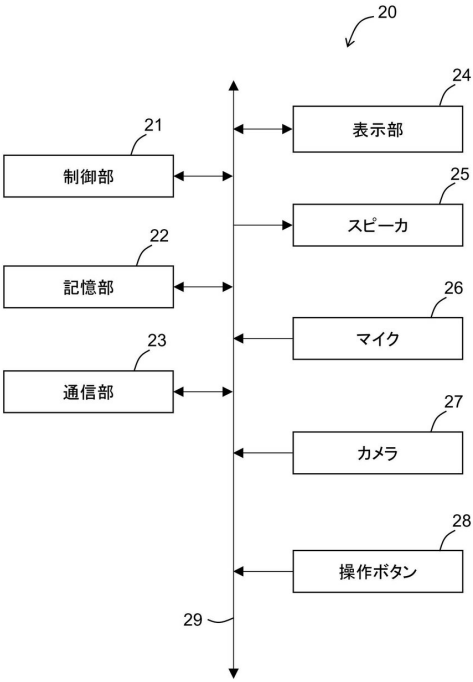
【図 2】

図2



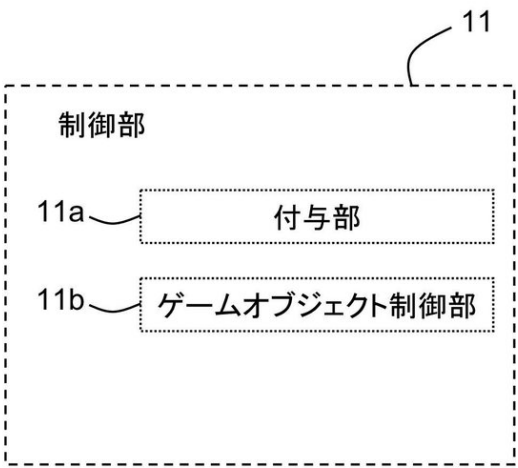
【図 3】

図3



【図 4】

図4



10

20

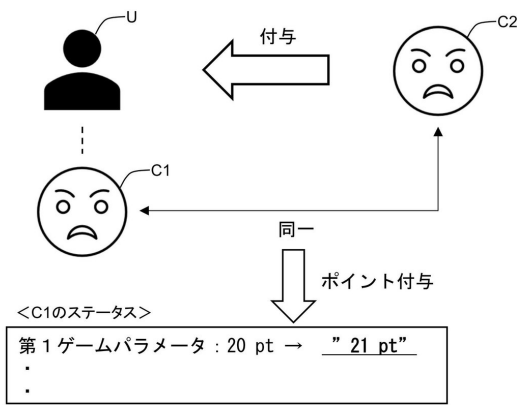
30

40

50

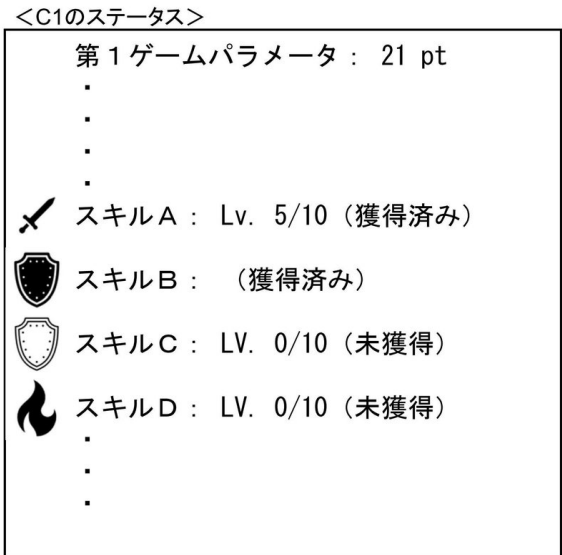
【図 5】

図5



【図 6】

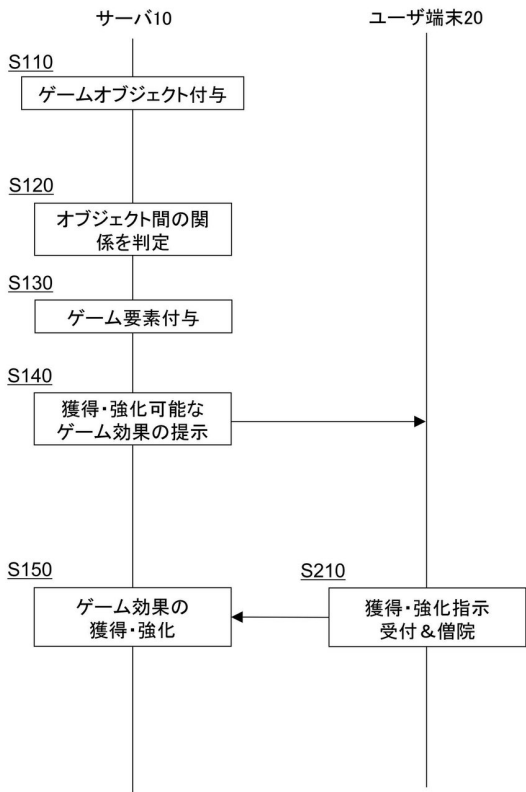
図6



10

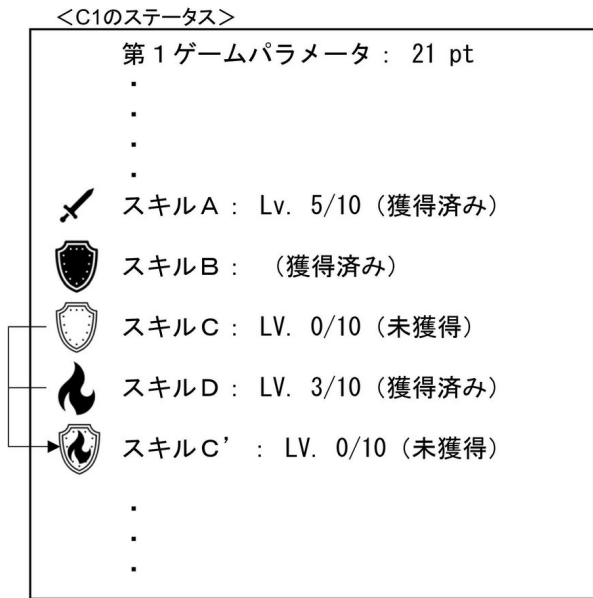
【図 7】

図7



【図 8】

図8



20

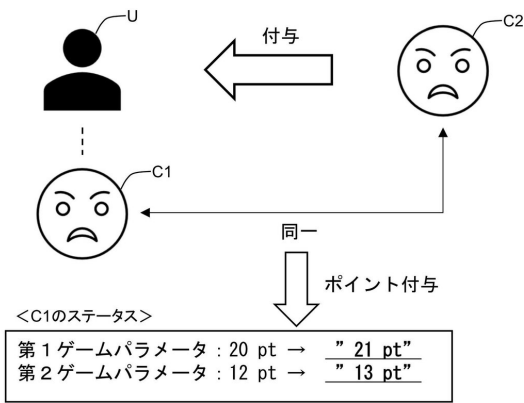
30

40

50

【図 9】

図9



【図 10】

図10A

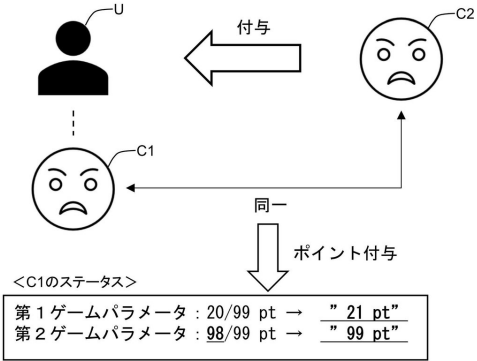
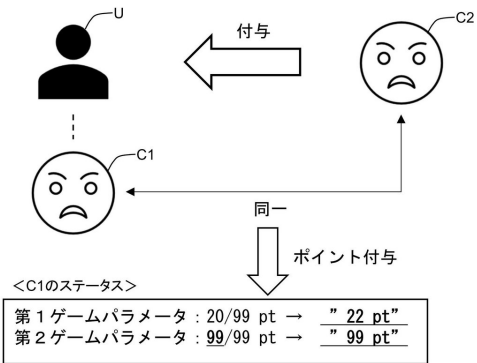
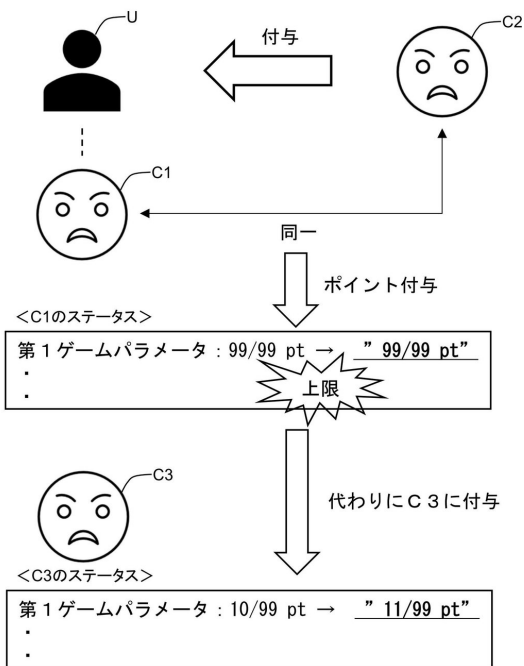


図10B



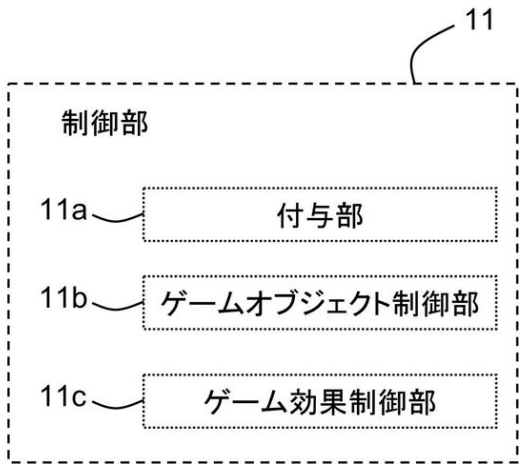
【図 11】

図11



【図 12】

図12



10

20

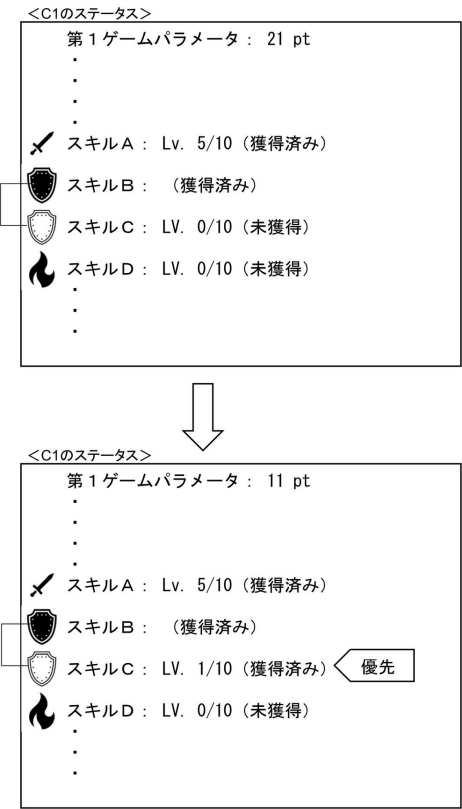
30

40

50

【図 13】

図13



10

20

30

40

50

フロントページの続き

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

(72)発明者 佐々木 拓

東京都渋谷区渋谷2丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特許第6705101(JP, B1)

特開2019-213709(JP, A)

特開2017-148160(JP, A)

特開2021-069521(JP, A)

特開2017-136255(JP, A)

特開2016-097192(JP, A)

特開2021-010686(JP, A)

有限会社プロスペック, iモード公式ゲームナビ 初版, 第1版, 株式会社エニックス, 2000年10月13日, P. 17

株式会社ゲームマスター, 龍が如く0 誓いの場所 完全攻略極ノ書 初版, 第1版, 株式会社KADOKAWA・DWANGO 浜村 弘一, 2015年04月27日, P. 77

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98, 9/24