

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7380936号
(P7380936)

(45)発行日 令和5年11月15日(2023.11.15)

(24)登録日 令和5年11月7日(2023.11.7)

(51)国際特許分類	F I	
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69 5 2 0
A 6 3 F 13/825 (2014.01)	A 6 3 F	13/825

請求項の数 8 (全24頁)

(21)出願番号	特願2023-32237(P2023-32237)	(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
(22)出願日	令和5年3月2日(2023.3.2)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
審査請求日	令和5年4月13日(2023.4.13)	(72)発明者	市川 啓翔 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
早期審査対象出願		(72)発明者	岩崎 友樹 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
		(72)発明者	三浦 昂太

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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させ、
前記制御手段は、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更される毎に、前記育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する、
 プログラム。

10

【請求項2】

前記制御手段は、前記育成対象コンテンツの所定パラメータが所定値に到達するまで、

20

前記コストを自動的に消費する、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記所定値は、前記プレイヤーによって指定された値である、
請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記所定値は、所定クエストに対応する所定パラメータの推奨値である、
請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 5】

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 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

10

【請求項 6】

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、

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、

として機能させ、

前記制御手段は、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせ、

前記制御手段は、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更される毎に、前記育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する、

プログラム。

30

【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、

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、

40

前記制御手段は、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させ、

前記制御手段は、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更される毎に、前記育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する、

情報処理装置。

【請求項 8】

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

50

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、

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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせ、

前記制御手段は、前記基準コンテンツが別のコンテンツに変更される毎に、前記育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第6891987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、他のコンテンツ（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。一方で、所有コンテンツ内における所定パラメータの順位は、ゲームプレイによって変動する。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上昇させたい場合、所有コンテンツのうち基準コンテンツがどのコンテンツであるかを確認した後、所有コンテンツの一覧から当該基準コンテンツを探して、育成対象コンテンツとして当該基準コンテンツを指定しなければなら

【0006】

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、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】

【0007】

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

10

20

30

40

50

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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させる。

【0008】

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が別のコンテンツに変更される毎に、前記育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、前記育成対象コンテンツの所定パラメータが所定値に到達するまで、前記コストを自動的に消費する。

10

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記所定値は、前記プレイヤーによって指定された値である。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記所定値は、所定クエストに対応する所定パラメータの推奨値である。

【0012】

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。

20

【0013】

また、本発明の第七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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせる。

30

【0014】

また、本発明の第八態様に係る情報処理装置は、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、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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させる。

40

【0015】

また、本発明の第九態様に係る情報処理装置は、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、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、前記基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、前記プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象コン

50

テンツの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、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】

【0017】

【図1】本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。

10

【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】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。

【図6】本実施形態に係るゲームシステムにおいて、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）を育成する処理の流れの一例（具体例1）を示すフローチャートである。

【図7】育成対象キャラクタの育成結果を示す結果画面の一例（具体例1）を示す図である。

【図8】本実施形態に係るゲームシステムにおいて、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）を育成する処理の流れの一例（具体例2）を示すフローチャートである。

【図9】育成対象キャラクタの育成を問い合わせる確認画面の一例を示す図である。

【図10】育成対象キャラクタの育成結果を示す結果画面の一例（具体例2）を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）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。

【0019】

<全体構成>

図1は、本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。

30

【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のプレイヤーに提供する情報処理装置である。本実施形態では、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のプレイヤーに提供する。

【0022】

各端末装置12は、各プレイヤー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、各プレイヤー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。

40

【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28と、を備える。制御装置20は、CPU（Central Processing Un

50

it) 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。本実施形態では、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。

40

【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】

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

50

状況やプレイヤー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>

本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】

本実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤー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）をプレイヤーに提供するゲームである。この抽選ゲームは、プレイヤー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ー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、本実施形態に係るゲームでは、課金アイテムは、150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ー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、プレイヤーによるゲームのログインや、クエストのクリア等が挙げられる。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、本実施形態に係るクエストは、プレイヤーから指定されたクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤー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、プレイヤーは、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。プレイヤーは、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。

【0041】

40

本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）の中からプレイヤーが指定したキャラクタを育成対象キャラクタ（育成対象コンテンツ）として、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、当該育成対象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、キャラクタ（素材キャラクタ）や、素材アイテム（強化アイテム）、コイン、ゲーム通貨等が挙げられる。また、このコストは、クエストのクリア報酬や、ゲームのログインボーナス、ゲーム内ショップでの購入等によって獲得することができる。

【0042】

本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、育成対象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コストを消費することにより、当該

50

育成対象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。この予め関連付けられたコストとしては、例えば、素材アイテムやコイン等が挙げられる。

例えば、プレイヤーは、キャラクタ強化メニューにおいて、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対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）とすることができる。プレイヤーは、この育成対象キャラクタを指定することによって、当該育成対象キャラクタを示す画像を含む育成画面において、当該育成対象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。

【0043】

また、本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、育成対象キャラクタに予め関連付けられたコストを消費することにより、育成対象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コストとしては、例えば、育成対象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、育成対象キャラクタと同じ属性のキャラクタ等が挙げられる。育成対象キャラクタの進化としては、育成対象キャラクタのレアリティが上昇することや、育成対象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。

10

例えば、プレイヤーは、キャラクタ進化メニューにおいて、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対象キャラクタ（進化対象キャラクタ）とすることができる。プレイヤーは、この育成対象キャラクタを指定することによって、当該育成対象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。

【0044】

20

また、本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キャラクタ（強化対象キャラクタ）として指定することはできない。すなわち、プレイヤーは、キャラクタ強化メニューにおいて、所有キャラクター一覧の中から設定キャラクタを育成対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）に指定することができない。

例えば、プレイヤーは、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対象キャラクタ（強化対象キャラクタ）に指定しなければならない。

【0045】

30

<機能手段>

（具体例1）

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【0046】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、抽出手段52と、特定手段54と、設定手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20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全部又は一部は、端末装置12に設けられてもよい。

【0047】

40

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、クエスト情報50C等を記憶する機能を有する。

【0048】

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、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。

【0049】

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。

【0050】

50

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。本実施形態では、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、素材アイテム、コイン、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や、目標値、自動育成フラグを含む。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。目標値は、所定パラメータの目標となる所定値を含む。この所定値としては、プレイヤーによって指定された値や、所定クエストに対応する所定パラメータの推奨値、ゲーム運営者によって予め定められた値、所定パラメータの上限値等が挙げられる。この所定クエストとしては、プレイヤーが未クリアのクエストや、強力なボスキャラクタが登場するクエスト等が挙げられる。この推奨値は、例えば、所定クエストをクリアするために推奨される所定パラメータである。自動育成フラグは、基準キャラクタを自動的に育成するか否かを示すフラグである。このフラグは、例えば、プレイヤーによる指示によって変更（ON/OFF）にすることができる。また、このフラグは、基準キャラクタの所定パラメータが目標値（所定値）に到達した場合、OFFに変更される。

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。

30

【 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。

【 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、必要コスト、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。

40

【 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。

【 0 0 5 8 】

必要コストは、キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）を上昇させるために必要な素材コンテンツの種類と数量を含む。この必要コストは、例えば、所定パラメータ（レベル）毎に、予め定められている。例えば、キャラクタがスキルを習得する所定パラメー

50

タ（レベル）に達する際に必要なコストは、通常よりも素材コンテンツの種類や数量が多く定められている。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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アが困難であることを示す。

【0062】

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。

【0063】

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、キャラクタ（素材キャラクタ）、素材アイテム、プレイヤー経験値、武器アイテム、防具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。

【0064】

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。本実施形態では、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（上位コンテンツ）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。

【0065】

抽出手段52は、所定タイミングにおいて、所定数のキャラクタ（上位キャラクタ）を抽出する。この所定タイミングとしては、所有キャラクタの所定パラメータ（例えばレベル）が変動したタイミングや、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が挙げられる。

【0066】

また、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させて、当該キャラクタを抽出してもよい。

【0067】

特定手段54は、所定タイミングにおいて抽出手段52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、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。本実施形態では、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（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

10

20

30

40

50

情報に格納する。

言い換えれば、特定手段 5 4 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 8 】

設定手段 5 6 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。本実施形態では、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 5 6 は、設定画面において、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、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 5 6 は、抽出手段 5 2 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 5 6 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 5 0 A の設定キャラクタ情報に格納する。

10

【 0 0 6 9 】

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。

20

【 0 0 7 0 】

図 5 は、設定キャラクタを設定する設定画面 6 0 の一例を示す図である。例えば、設定画面 6 0 は、プレイヤーによってキャラクタ設定メニューが選択されたことにより表示される。

【 0 0 7 1 】

図 5 に示すように、設定画面 6 0 は、上位キャラクタ情報領域 6 2 と、設定キャラクタ情報領域 6 4 と、設定キャラクタ追加ボタン 6 5 と、設定可能数追加ボタン 6 6 と、設定解除ボタン 6 8 と、戻るボタン 6 9 と、が設けられている。

上位キャラクタ情報領域 6 2 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。

30

設定キャラクタ情報領域 6 4 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。なお、設定キャラクタ情報領域 6 4 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。

設定キャラクタ追加ボタン 6 5 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。

40

設定可能数追加ボタン 6 6 は、設定キャラクタの設定可能数を 1 つ追加する指示を行うためのボタンである。この追加には、例えば、ゲーム通貨の消費が必要となる。

設定解除ボタン 6 8 は、対応する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。例えば、設定解除ボタン 6 8 は、プレイヤーによって押下されると、対応する設定キャラクタが示されていた画像が設定キャラクタ追加ボタン 6 5 に変更される。

戻るボタン 6 9 は、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。

【 0 0 7 2 】

図 4 に戻って、制御手段 5 8 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。本実施形態で

50

は、制御手段 58 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一致させる。以下、基準キャラクタの所定パラメータを、基準パラメータや基準レベルと称する。例えば、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50A 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 58 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）コストを消費しない。言い換えれば、制御手段 58 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。

【0073】

また、制御手段 58 は、育成対象キャラクタ（育成対象コンテンツ）の所定パラメータを自動的に上昇させる。本実施形態では、制御手段 58 は、基準キャラクタを育成対象キャラクタとして、プレイヤーが当該育成対象キャラクタの所定パラメータ（レベル）を上昇させるコスト（素材コンテンツ）を獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象キャラクタの所定パラメータ（レベル）を上昇させる。

例えば、制御手段 58 は、プレイヤーがコストを獲得した場合、プレイヤー情報 50A やキャラクタ情報 50B を参照して、プレイヤーの所有コンテンツにおいて、基準キャラクタの所定パラメータ（レベル）を上昇させるために必要なコストが揃っているか否かを判定する。続いて、制御手段 58 は、判定を肯定した場合、プレイヤーが所有するコストを自動的に消費して、基準キャラクタの所定パラメータ（レベル）を上昇させる。

【0074】

例えば、制御手段 58 は、プレイヤーの所有コンテンツからコストを最大限に消費して、基準キャラクタの所定パラメータ（レベル）を可能な限り上昇させる。なお、制御手段 58 は、基準キャラクタの所定パラメータ（レベル）が他の上位キャラクタの所定パラメータ（レベル）を超えるまで上昇させ、それ以上の上昇を制限してもよい。すなわち、制御手段 58 は、基準キャラクタが他の上位キャラクタに変更されるまで、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させてもよい。

【0075】

また、制御手段 58 は、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）の所定パラメータが所定値に到達するまで、コストを自動的に消費する。例えば、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50A における基準キャラクタ情報の目標値を参照して、基準キャラクタの所定パラメータが目標値である所定値に到達するまで、コストを自動的に消費して、所定パラメータを上昇させる。

【0076】

また、制御手段 58 は、基準キャラクタが別のキャラクタに変更される毎に、育成対象キャラクタを当該別のキャラクタに変更する。例えば、制御手段 58 は、基準キャラクタの所定パラメータを上昇させたことによって、他の上位キャラクタが基準キャラクタに変更された場合、当該他の上位キャラクタを育成対象キャラクタに変更する。

【0077】

また、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50A の設定可能数を管理する。例えば、制御手段 58 は、プレイヤー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、設定可能数を上昇（増加）させる。

【0078】

< 育成処理の流れ >

図 6 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 において、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）を育成する処理の流れの一例（具体例 1）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、自動育成フラグが ON であって、かつ、プレイヤーがコスト（素材コンテンツ）を獲得（所有）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。

【0079】

10

20

30

40

50

(ステップSP10)

制御手段58は、プレイヤー情報50Aの基準キャラクタ情報に格納されている基準キャラクタを育成対象キャラクタとする。すなわち、制御手段58は、基準キャラクタが別のキャラクタに変更される毎に、育成対象キャラクタを当該別のキャラクタに変更する。続いて、制御手段58は、プレイヤー情報50Aやキャラクタ情報50Bを参照して、プレイヤーが育成対象キャラクタの所定パラメータ(レベル)を1上昇させるために必要なコストを所有しているか否かを判定する。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SP12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SP26の処理に移行する。

【0080】

(ステップSP12)

制御手段58は、プレイヤーが所有するコストを自動的に消費して、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)の所定パラメータ(レベル)を1上昇させる自動育成を行う。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

【0081】

(ステップSP14)

抽出手段52は、プレイヤー情報50A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52は、所有キャラクタから、所定パラメータが90であるキャラクタA、所定パラメータが65であるキャラクタB、所定パラメータが60であるキャラクタCを抽出する。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

【0082】

(ステップSP16)

特定手段54は、ステップSP14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54は、所定パラメータが60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SP18の処理に移行する。

【0083】

(ステップSP18)

特定手段54は、ステップSP16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。そして、処理は、ステップSP20の処理に移行する。

【0084】

(ステップSP20)

制御手段58は、プレイヤー情報50A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)を基準パラメータと一致(関係)させる。例えば、制御手段58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60として、プレイヤー情報50A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SP22の処理に移行する。

【0085】

(ステップSP22)

制御手段58は、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)の所定パラメータ(基準パラメータ)が所定値に到達し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SP24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SP10の処理に移行する。

【0086】

(ステップSP24)

制御手段58は、プレイヤー情報50Aにおける基準キャラクタ情報の自動育成フラグをOFFに変更する。そして、処理は、ステップSP26の処理に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 7 】

(ステップSP26)

制御手段58は、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)の育成結果を示す画像を含む結果画面をタッチパネル32に表示させる。なお、制御手段58は、プレイヤーが所有するコストが不足していることによって、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)の所定パラメータを1つも上昇させていない場合、当該結果画面を表示させなくてもよい。

【 0 0 8 8 】

図7は、育成対象キャラクタの育成結果を示す結果画面70の一例(具体例1)を示す図である。

【 0 0 8 9 】

図7に示すように、結果画面70は、育成対象キャラクタ情報領域72と、消費コスト情報領域74と、確認ボタン76と、が設けられている。

育成対象キャラクタ情報領域72には、基準パラメータ(基準レベル)が上昇した(自動育成された)ことや、自動的に育成された所有キャラクタを示すキャラクタ画像、育成前と育成後の所定パラメータ(レベル)等が表されている。このキャラクタ画像には、例えば、現在の基準キャラクタであることを示すマークMが付される。

消費コスト情報領域74には、プレイヤーの所有するコスト(素材コンテンツ)が自動的に消費されたことが表されている。

確認ボタン76は、結果画面を閉じて、メインメニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 9 0 】

そして、処理は、図6に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

(具体例2)

上述した具体例1では、上記ステップSP12において、制御手段58は、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)を自動育成する場合を説明したが、育成対象キャラクタを育成するか否かをプレイヤーに問い合わせしてから、育成を行ってもよい。

【 0 0 9 2 】

例えば、制御手段58は、基準キャラクタ(基準コンテンツ)を育成対象キャラクタ(育成対象コンテンツ)として、プレイヤーが当該育成対象キャラクタの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象キャラクタの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせる。続いて、制御手段58は、プレイヤーから育成指示があった場合に、育成対象キャラクタの所定パラメータを上昇させる。

【 0 0 9 3 】

< 育成処理の流れ >

図8は、本実施形態に係るゲームシステム1において、育成対象キャラクタ(基準キャラクタ)を育成する処理の流れの一例(具体例2)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、プレイヤーがコスト(素材コンテンツ)を獲得(所有)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 9 4 】

(ステップSP30)

制御手段58は、プレイヤー情報50Aの基準キャラクタ情報に格納されている基準キャラクタを育成対象キャラクタとする。続いて、制御手段58は、プレイヤー情報50Aやキャラクタ情報50Bを参照して、プレイヤーが所有するコストの消費によって、育成対象キャラクタの所定パラメータ(レベル)を上昇させることが可能な数値(最大値)を算出する。続いて、制御手段58は、当該算出した数値が1以上であるか否かを判定する。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SP32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、図8に示す一連の処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 5 】

(ステップ S P 3 2)

制御手段 5 8 は、育成対象キャラクタ (基準キャラクタ) を育成するか否かを問い合わせる確認画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 9 6 】

図 9 は、育成対象キャラクタの育成を問い合わせる確認画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 7 】

図 9 に示すように、確認画面 8 0 は、育成対象キャラクタ情報領域 8 2 と、消費コスト情報領域 8 4 と、キャンセルボタン 8 6 と、育成ボタン 8 8 と、が設けられている。

育成対象キャラクタ情報領域 8 2 には、育成対象キャラクタ (基準キャラクタ) を示すキャラクタ画像や、現在の所定パラメータ (レベル) と育成した場合の所定パラメータ (レベル) 等が表されている。

消費コスト情報領域 8 4 には、育成で消費されるコスト (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いる。

キャンセルボタン 8 6 は、育成を行わずに、メインメニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

育成ボタン 8 8 は、育成対象キャラクタを育成する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 9 8 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。

【 0 0 9 9 】

(ステップ S P 3 4)

制御手段 5 8 は、プレイヤーから育成指示があったか否かを判定する。例えば、制御手段 5 8 は、確認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 3 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、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 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 0 0 】

(ステップ S P 3 6)

制御手段 5 8 は、プレイヤーが所有するコストを消費して、育成対象キャラクタ (基準キャラクタ) の所定パラメータ (レベル) を上昇させる育成を行う。例えば、制御手段 5 8 は、ステップ S P 3 0 において算出した数値 (最大値) まで、育成対象キャラクタ (基準キャラクタ) の所定パラメータ (レベル) を上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 3 8 の処理に移行する。

【 0 1 0 1 】

(ステップ S P 3 8 ~ ステップ S P 4 4)

ステップ S P 3 8 ~ ステップ S P 4 4 の処理は、上述したステップ S P 1 4 ~ ステップ S P 2 0 の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップ S P 4 6 の処理に移行する。

【 0 1 0 2 】

(ステップ S P 4 6)

制御手段 5 8 は、育成対象キャラクタ (基準キャラクタ) の育成結果を示す画像を含む結果画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 0 3 】

図 1 0 は、育成対象キャラクタの育成結果を示す結果画面 9 0 の一例 (具体例 2) を示す図である。

【 0 1 0 4 】

図 1 0 に示すように、結果画面 9 0 は、育成対象キャラクタ情報領域 9 2 と、消費コスト情報領域 9 4 と、確認ボタン 9 8 と、が設けられている。

育成対象キャラクタ情報領域 9 2 には、基準パラメータ (基準レベル) が上昇したことや、育成された基準キャラクタを示すキャラクタ画像、育成前と育成後の所定パラメータ

10

20

30

40

50

(レベル)等が表されている。

消費コスト情報領域 94 には、プレイヤーの所有するコスト(素材コンテンツ)が消費されたことが表されている。

【0105】

そして、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

【0106】

<効果>

以上、本実施形態では、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、基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させる。

10

【0107】

この構成によれば、プレイヤーが獲得したコストが自動的に消費され、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させることができるため、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。

20

【0108】

また、本実施形態では、制御手段58は、基準コンテンツが別のコンテンツに変更される毎に、当該育成対象コンテンツを当該別のコンテンツに変更する。

【0109】

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る毎に、コストが自動的に消費される育成対象を当該別のコンテンツに変更するため、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。

【0110】

また、本実施形態では、制御手段58は、育成対象コンテンツの所定パラメータが所定値に到達するまで、コストを自動的に消費する。

30

【0111】

この構成によれば、基準コンテンツの所定パラメータが自動的に所定値まで上昇するため、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。また、基準コンテンツの所定パラメータが自動的に所定値を超えることがないため、コストの消費を抑制することができる。

【0112】

また、本実施形態では、所定値は、プレイヤーによって指定された値である。

【0113】

この構成によれば、プレイヤーによって指定された所定値に基づき、基準コンテンツの所定パラメータが自動的に当該所定値まで上昇するため、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。また、基準コンテンツの所定パラメータが自動的に所定値を超えることがないため、コストの消費を抑制することができる。

40

【0114】

また、本実施形態では、所定値は、所定クエストに対応する所定パラメータの推奨値である。

【0115】

この構成によれば、所定パラメータが所定クエストの推奨値まで自動的に上昇するため、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。また、基準コンテンツの所定パラメータが自動的に所定値を超えることがないため、コストの消費を抑制することができる。

50

【 0 1 1 6 】

また、本実施形態では、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 1 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。

【 0 1 1 8 】

また、本実施形態では、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、基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを消費して当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるか否かを当該プレイヤーに問い合わせる。

10

【 0 1 1 9 】

この構成によれば、プレイヤーがコストを獲得した場合に、基準コンテンツの所定パラメータを上昇させるか否かの問い合わせが行われるため、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。

20

【 0 1 2 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 1 2 1 】

例えば、本実施形態では、制御手段 5 8 は、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）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、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（素材コンテンツ）として消費されたタイミング等であってもよい。

30

【 0 1 2 2 】

また、本実施形態では、育成ゲームは、第一キャラクタ合成として、育成対象キャラクタの所定パラメータ毎に予め定められたコスト（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コスト（素材コンテンツ）を消費することとしてもよい。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対象キャラクタと消費するコスト（素材コンテンツ）を任意に選択して合成することにより、当該育成対象キャラクタを強化することであってもよい。この場合、自動育成で消費されるコスト（素材コンテンツ）としては、レアリティが一定値以下のキャラクタや素材アイテムが挙げられる。

40

【 0 1 2 3 】

また、本実施形態では、制御手段 5 8 は、育成対象キャラクタ（基準キャラクタ）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

50

きる場合、コストを消費することにより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。

【0124】

また、本実施形態では、制御手段58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。

10

【0125】

また、本実施形態では、制御手段58は、基準キャラクタを育成対象キャラクタとして育成する場合を説明したが、上位キャラクタの一部又は全部を育成対象キャラクタとして、育成することとしてもよい。例えば、制御手段58は、プレイヤーからの要求によって、上位キャラクタの一部又は全部を育成対象キャラクタとして決定する。

【0126】

また、本実施形態では、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。この場合、例えば、設定手段56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。

20

【0127】

また、本実施形態では、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（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58は、複数の基準キャラクタを育成対象キャラクタとして、一括して育成（所定パラメータを上昇）させてもよい。

30

【0128】

また、本実施形態では、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。

【0129】

また、本実施形態では、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】

【0130】

- 10 ...サーバ装置
- 12 ...端末装置
- 50 ...記憶手段
- 52 ...抽出手段
- 54 ...特定手段
- 56 ...設定手段
- 58 ...制御手段

40

50

【要約】

【課題】 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、基準コンテンツを育成対象コンテンツとして、プレイヤーが当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させるコストを獲得した場合に、当該コストを自動的に消費して、当該育成対象コンテンツの所定パラメータを上昇させる。

10

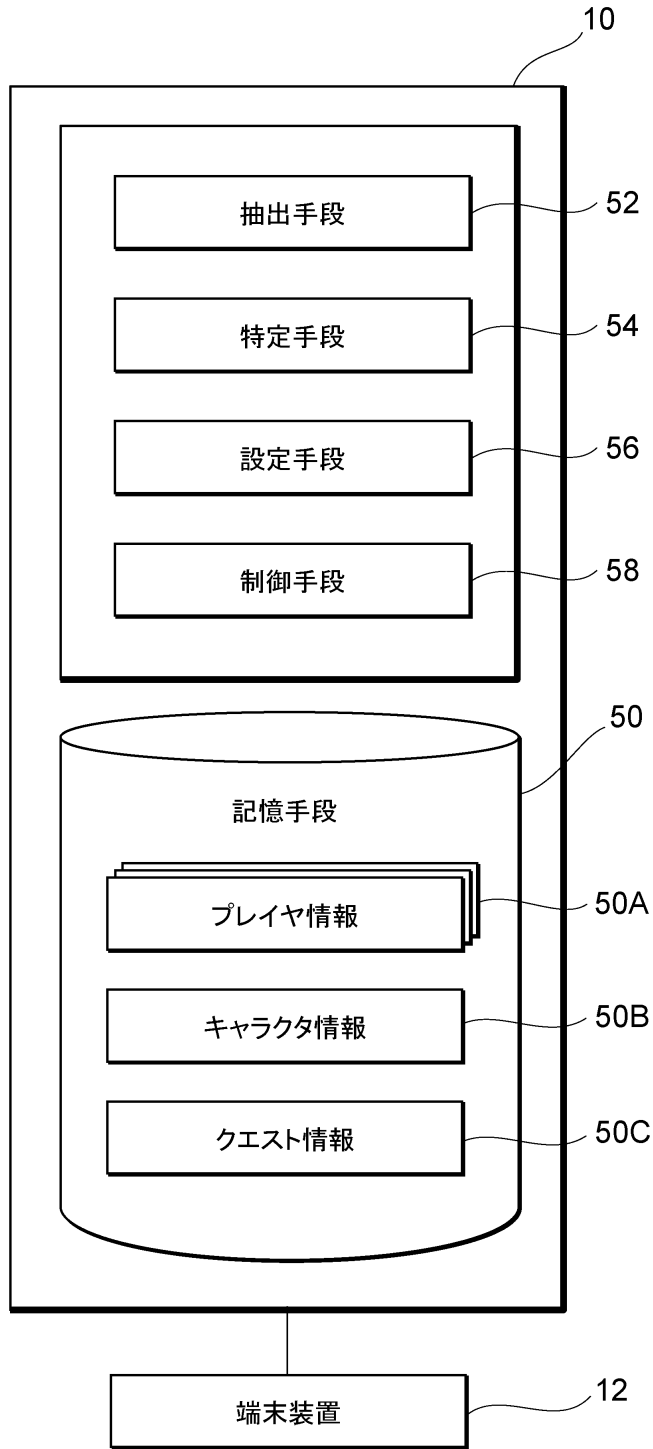
【選択図】 図4

20

30

40

50



10

20

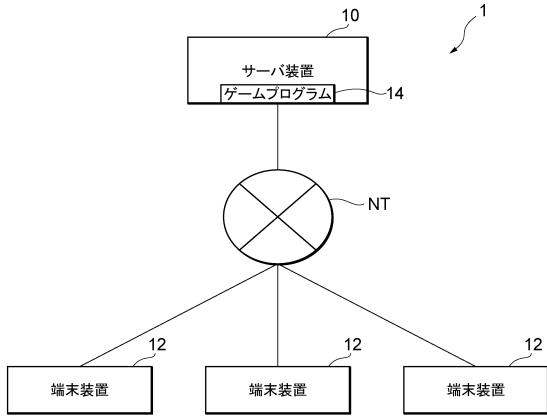
30

40

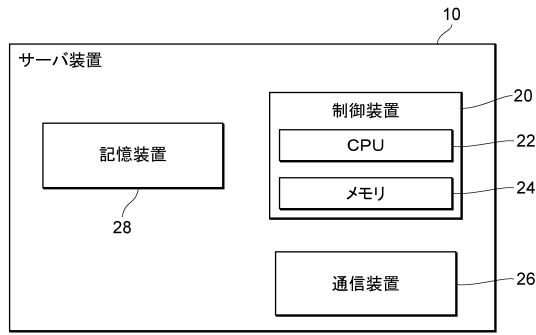
50

【図面】

【図 1】

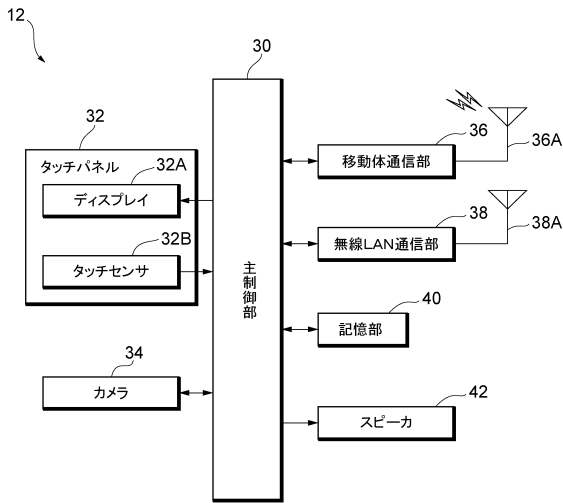


【図 2】

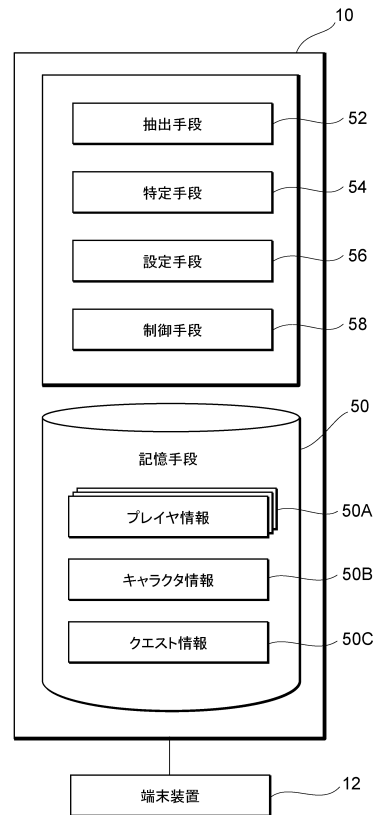


10

【図 3】



【図 4】



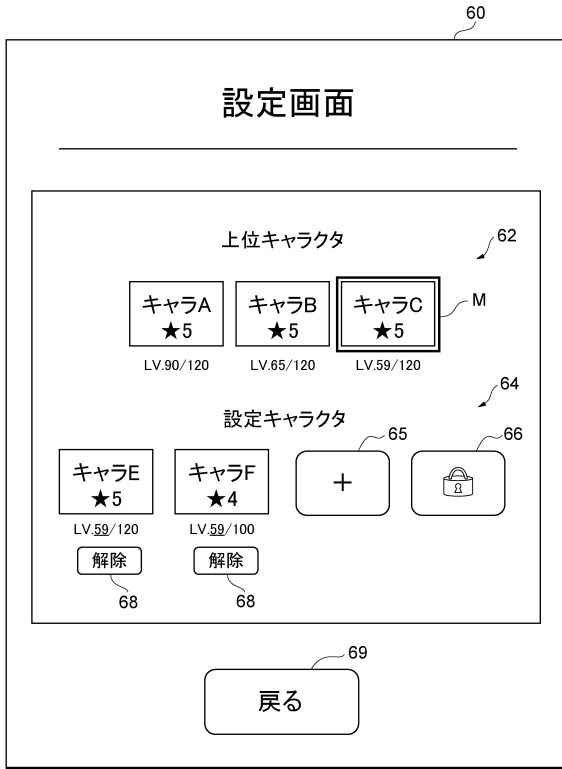
20

30

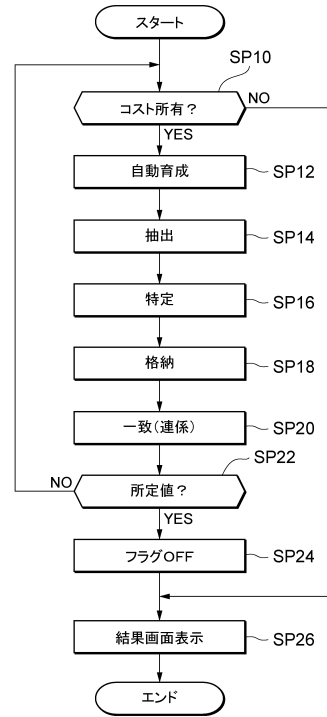
40

50

【図5】



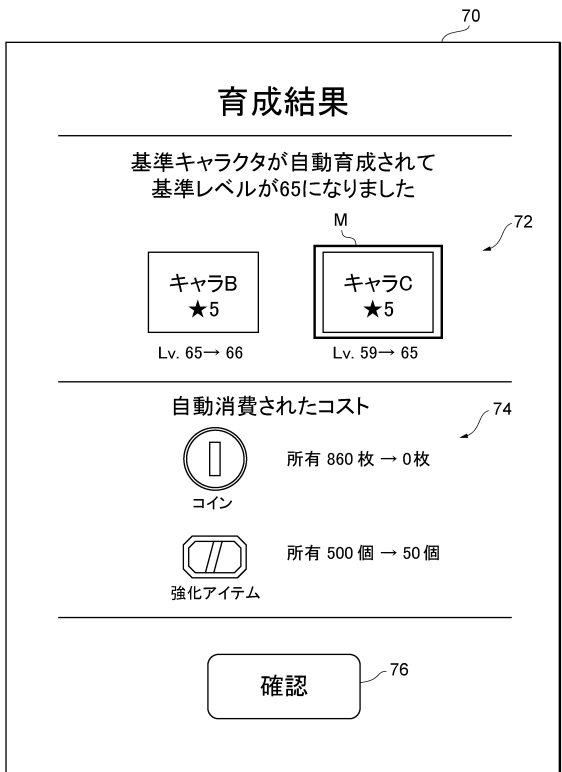
【図6】



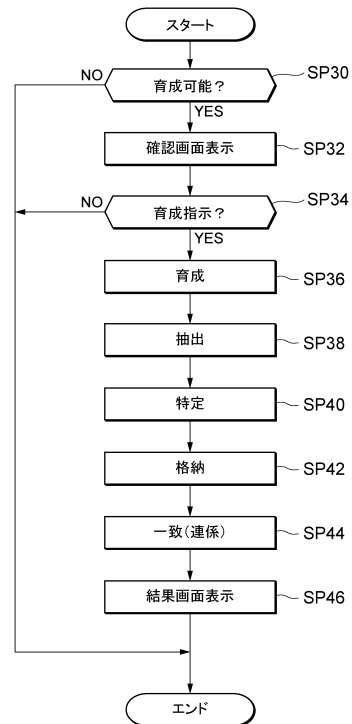
10

20

【図7】



【図8】

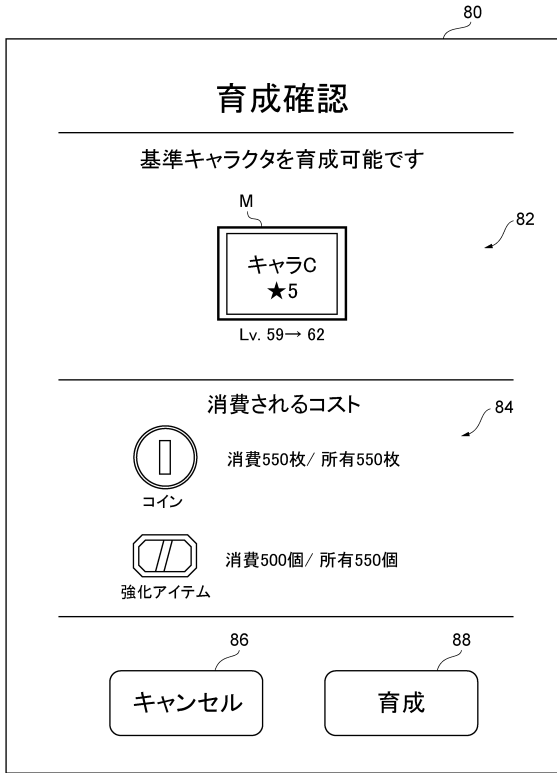


30

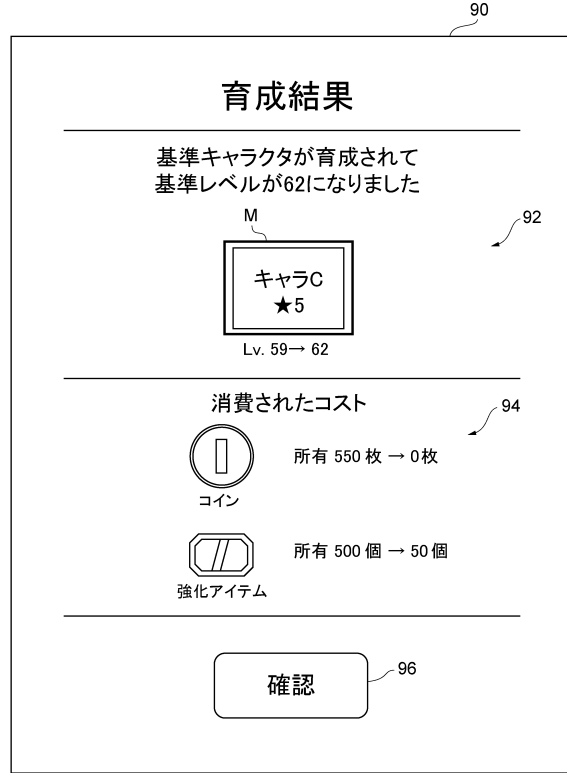
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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 右田 純生

(56)参考文献

特開2015-119766(JP,A)

特開2014-042588(JP,A)

特開2015-112294(JP,A)

特許第7264307(JP,B1)

特許第7311012(JP,B1)

特許第7298767(JP,B1)

特許第7298766(JP,B1)

[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 [online], 2022年11月24日, [2023年2月17日検索], < <https://volx.jp/nikke-syn-chronize-device> >

BlueStacks : 『勝利の女神 : NIKKE』 部隊編成 & キャラクター強化ガイド , BlueStacks [online], 2022年12月08日, [2023年2月17日検索], < <https://www.bluestacks.com/ja/blog/game-guides/nikke-the-goddess-of-victory/ngv-enhancement-guide-ja.html> >

[アイプラ] レベルアシストのやり方とメリット [IDOLY PRIDE] , アイドリープライド攻略wiki_Gamerch [online], 2021年06月28日, [2023年9月28日検索] , < <https://gamerch.com/idolypride-game/entry/266936> >

[メメントモリ] レベルリンクの効率的な使い方 [メメモリ] , メメントモリ攻略Wiki_Gamerch [online], 2023年01月24日, [2023年9月28日検索] , < <https://gamerch.com/mentomori/entry/478696> >

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

A 6 3 F 9 / 2 4