

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7082305号

(P7082305)

(45)発行日 令和4年6月8日(2022.6.8)

(24)登録日 令和4年5月31日(2022.5.31)

(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 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/69 5 2 0

請求項の数 9 (全18頁)

(21)出願番号 特願2021-26294(P2021-26294)

(22)出願日 令和3年2月22日(2021.2.22)

審査請求日 令和3年3月2日(2021.3.2)

早期審査対象出願

前置審査

(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2 4 番 1 2 号

渋谷スクランブルスクエア

(74)代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸

(74)代理人 100109346

弁理士 大貫 敏史

(74)代理人 100117189

弁理士 江口 昭彦

(74)代理人 100134120

弁理士 内藤 和彦

(72)発明者 小牧 信貴

東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ

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】

プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定と実行するクエストの指定とを受け付ける受付部と、

前記クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第1状態から、前記プレイヤーから受け付けた前記クエストに基づいて決定した第2状態に設定する第1設定部と、

前記第2状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行する実行部と、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第2状態から前記第1状態に設定する第2設定部と、

を有し、

前記受付部は、前記複数のキャラクタのうち、キャラクタを前記第1状態から前記第2状態に設定する際に必要なオブジェクトを前記プレイヤーが保持しているキャラクタの中から、前記所定キャラクタの指定を受け付ける、

情報処理装置。

【請求項2】

前記受付部は、前記プレイヤーから、更に、前記所定キャラクタに設定する前記第2状態に関するパラメータの指定を受け付ける、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記受付部は、前記クエストに用いられるデッキに含まれるキャラクタと前記所定キャラ

クタとの関係に基づいて、前記所定キャラクタに設定を推奨する前記第 2 状態を前記プレイヤに提示する、

請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記第 2 状態は、複数の形態を含み、

前記受付部は、前記複数の形態のうち、前記所定キャラクタに対して過去に設定されていない形態を、前記所定キャラクタに設定を推奨する前記第 2 状態として前記プレイヤに提示する、

請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記受付部は、前記複数のキャラクタのうち前記クエストに用いられるデッキに含まれており、かつ前記第 1 状態に設定されているキャラクタの中から前記所定キャラクタの選択を受け付ける、

請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記第 1 設定部は、キャラクタを前記第 1 状態から前記第 2 状態に設定する際に必要なオブジェクトを消費せずに、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する、

請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記第 2 設定部は、

前記終了条件として前記プレイヤが前記クエストをクリアした場合、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定し、

前記プレイヤが前記クエストをクリアしなかった場合、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定しない、

請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

プレイヤが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定と実行するクエストの指定とを受け付けるステップと、

前記クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から、前記プレイヤから受け付けた前記クエストに基づいて決定した第 2 状態に設定するステップと、

前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行するステップと、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定するステップと、

を含み、

前記受け付けるステップは、前記複数のキャラクタのうち、キャラクタを前記第 1 状態から前記第 2 状態に設定する際に必要なオブジェクトを前記プレイヤが保持しているキャラクタの中から、前記所定キャラクタの指定を受け付ける、

情報処理装置が実行する情報処理方法。

【請求項 9】

プレイヤが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定と実行するクエストの指定とを受け付けるステップと、

前記クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から、前記プレイヤから受け付けた前記クエストに基づいて決定した第 2 状態に設定するステップと、

前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行するステップと、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記受け付けるステップは、前記複数のキャラクタのうち、キャラクタを前記第 1 状態から前記第 2 状態に設定する際に必要なオブジェクトを前記プレイヤが保持しているキャラクタの中から、前記所定キャラクタの指定を受け付ける、

10

20

30

40

50

プログラム。

【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】

ユーザが所有するキャラクタを敵キャラクタと戦わせることで勝敗を決定するゲームが知られている。また、ユーザが所有する複数の所有カードのうち、所定の組み合わせを形成するゲームカード同士を組み合わせること（ゲームカードを合成すること）により、合成後のゲームカードに対応するキャラクタの能力値（パラメータ）を変化させることができるゲームも存在する（特許文献1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第5504369号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

例えば特許文献1のように、ゲームカードを合成することでキャラクタの能力値を変化させるゲームでは、プレイヤーがゲームカードを合成すると、合成したゲームカードは失われてしまうことから、合成のやり直しはできない。また、合成するゲームオブジェクトが異なると、キャラクタの能力も異なるように変化するゲームも存在する。従って、プレイヤーは、合成により能力が変化するキャラクタについて、どのゲームオブジェクトを合成すればよいのか判断が難しいという課題があった。

20

【0005】

そこで、本発明は、予め状態が変更されたキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供することを目的とする。

【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、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付ける受付部と、クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第1状態から第2状態に設定する第1設定部と、前記第2状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行する実行部と、終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第2状態から前記第1状態に設定する第2設定部と、を有する。

30

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、予め状態が変更されたキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図。

【図2】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図。

【図3】ゲームサーバの機能ブロック構成例を示す図。

【図4】キャラクタ設定DB及び所有キャラクタ管理DBの一例を示す図。

【図5】端末の機能ブロック構成例を示す図。

【図6】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示す図。

【図7】画面表示例の一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

40

50

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0010】

<システム構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1のシステム構成の一例を示す図である。図1に示すゲームシステム1は、ゲームサーバ10と、複数の端末20とを備える。ゲームサーバ10及び端末20は、インターネット、イントラネット、無線LAN又は移動通信等の通信ネットワークNを介して互いに通信可能に接続されている。

【0011】

ゲームサーバ10は、例えば、プレイヤに関する各種情報を管理したり、ゲームの一部の処理を実行したりする等、端末20がゲームを提供する上でその一部の機能を担う装置である。ゲームサーバ10は、1又は複数の情報処理装置やコンピュータから構成されていてもよいし、仮想的なサーバ(クラウドサーバ等)を用いて構成されていてもよい。

10

【0012】

端末20は、ゲームをプレイヤに提供する情報処理装置であり、プレイヤは、端末20を操作することで本実施形態に係るゲームを実行することができる。端末20は、例えば、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末20は、GPS(Global Positioning System)等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ10に通知する。

20

【0013】

<ゲーム概要>

続いて、本実施形態に係るゲームシステム1が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム1が提供するゲーム(以下、「本ゲーム」と言う。)では、プレイヤ(ユーザと称してもよい)は、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテムを入手することができる。また、プレイヤは、課金等を行うことで新たなキャラクタやアイテムを入手することもできる。

【0014】

ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題及びミッションと呼ばれることもある。

30

【0015】

デッキとは、複数のキャラクタを組み合わせたグループを意味する用語である。プレイヤは、クエストを実行する際、当該クエストをクリアするために適した能力を持つキャラクタによりデッキを編成してクエストを実行する。ゲームサーバ10には、プレイヤが編成した複数のデッキを記憶しておくことができ、プレイヤは、クエスト実行時に、記憶された複数のデッキの中から一のデッキを選択してクエストを実行することも可能である。本実施形態では、プレイヤがクエストを実行することを、クエストをプレイすると称してもよい。

40

【0016】

クエストに参加したプレイヤは、当該一定の条件を満たすことでクエストをクリアすることができ、クエストをクリアすると、プレイヤに報酬が与えられたり、本ゲームのストーリーが進行したりする。報酬には、アイテムや、デッキ編成に利用可能なキャラクタ等が含まれる。

【0017】

プレイヤは、プレイヤ自身が所有しているキャラクタ及びアイテムを合成することで、キャラクタのパラメータを変化させることができる。キャラクタのパラメータには、キャラクタの形態も含まれる。一般的には、合成によりパラメータが強化されるが、本実施形態はこれに限定されない。本実施形態は、合成によりパラメータが劣化するようなゲームに

50

も適用することができる。キャラクタ及びアイテムを「オブジェクト」又は「ゲームオブジェクト」と称してもよい。

【0018】

合成は、合成元（合成のベース）となるキャラクタに、他のキャラクタ（以下、「素材キャラクタ」と言う。）又はアイテム（以下、「素材アイテム」と言う。）を合成することで行われる。以下の説明では、素材キャラクタ及び素材アイテムを特に区別しない場合、「素材オブジェクト」と称する。

【0019】

例えば、プレイヤーが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、キャラクタBを素材キャラクタとして選択した場合、キャラクタAのパラメータが変更され、キャラクタBは消滅する（消費される）。同様に、プレイヤーが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、アイテムXを素材アイテムとして選択した場合、キャラクタAのパラメータが変更され、アイテムXは消滅する（消費される）。

10

【0020】

キャラクタの“形態”とは、キャラクタの名称、外観、属性及び各種パラメータの最大値などによって一意に定められるキャラクタの特性や特徴を意味することとしてもよい。また、キャラクタの形態が変化することとは、キャラクタの名称、外観、属性及び各種パラメータの最大値などの全部又は一部が変更されることを意味することとしてもよい。

【0021】

また、キャラクタが取り得る形態は複数定められていてもよいし、形態が変化する順序には制約が設けられていてもよい。例えば、形態Aのキャラクタは形態B又は形態Cのいずれかに変化することができ、形態B又は形態Cのキャラクタは、形態Dに変化することができるが、形態Aのキャラクタが直接形態Dのキャラクタには変化することができないこととしてもよい。あるキャラクタの形態が他の形態に“変化する”ことを、“遷移する”、“変異する”、“派生する”、“進化する”又は“神化する”などと称してもよい。

20

【0022】

本ゲームでは、ゲームサーバ10は、プレイヤーが実際に合成を行う前に、パラメータを合成後のパラメータに変化させたキャラクタでクエストをプレイすることを可能とする。つまり、プレイヤーは、合成後のキャラクタを試して使用してクエストをプレイすることが可能になる。

30

【0023】

以下の説明では、合成前のパラメータであるキャラクタを「第1状態」のキャラクタと言い、合成後のパラメータに変更されたキャラクタを「第2状態」のキャラクタと言う。例えば、プレイヤーが、形態A（合成前の形態）であるキャラクタを、合成により形態Bに遷移させるべきか形態Cに遷移させるべきかを悩んでいると仮定する。一旦、形態B又は形態Cに遷移させてしまうと、合成に用いた素材オブジェクトは消費されてしまい、やり直しができないためである。本実施形態では、素材オブジェクトを消費せずに、形態B又は形態Cに遷移させることが可能になることから、プレイヤーは、形態Bに遷移させた状態と、形態Cに遷移させた状態でそれぞれクエストをプレイし、その結果を踏まえて、キャラクタをどちらの形態に遷移させるべきかを決定することが可能になる。

40

【0024】

<ハードウェア構成>

図2は、ゲームサーバ10及び端末20のハードウェア構成の一例を示す図である。ゲームサーバ10及び端末20は、CPU（Central Processing Unit）、GPU（Graphic al processing unit）等のプロセッサ11、メモリ、HDD（Hard Disk Drive）及び／又はSSD（Solid State Drive）等の記憶装置12、有線又は無線通信を行う通信IF（Interface）13、入力操作を受け付ける入力デバイス14、及び情報の出力を行う出力デバイス15を有する。入力デバイス14は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び／又はマイク等である。出力デバイス15は、例えば、ディスプレイ、タッチパネル及び／又はスピーカ等である。

50

【 0 0 2 5 】

< 機能ブロック構成 >

(ゲームサーバ)

図 3 は、ゲームサーバ 1 0 の機能ブロック構成例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 は、記憶部 1 0 0 と、ゲーム制御部 1 1 0 とを含む。記憶部 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲームサーバ 1 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体 (Non-transitory computer readable medium) であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S B メモリ又は C D - R O M 等の記憶媒体であってもよい。

10

【 0 0 2 6 】

記憶部 1 0 0 は、キャラクタ設定 D B 1 0 0 a 及び所有キャラクタ管理 D B 1 0 0 b を記憶する。

【 0 0 2 7 】

図 4 は、キャラクタ設定 D B 1 0 0 a 及び所有キャラクタ管理 D B 1 0 0 b の一例を示す図である。

【 0 0 2 8 】

キャラクタ設定 D B 1 0 0 a は、本ゲームに登場するキャラクタが備える各種パラメータに関する設定値を管理する。キャラクタ設定 D B 1 0 0 a には、キャラクタを一意に識別する識別子 (キャラクタ I D) が格納される。また、キャラクタが取り得る形態を示す識別子 (形態) と、キャラクタが取り得る形態ごとに、キャラクタの属性 (属性) 、レベルの上限値 (最大レベル) 、ラックの上限値 (最大ラック) 、H P (ヒットポイント) の上限値 (最大 H P) 、攻撃力の上限値 (最大攻撃力) 及びスピードの上限値 (最大スピード) が対応づけられて格納される。図 4 に示すように、キャラクタは、形態が他の形態に遷移すると、形態の遷移に応じて、属性及び最大レベル等も変化することとしてもよい。

20

【 0 0 2 9 】

所有キャラクタ管理 D B 1 0 0 b は、プレイヤーが所有するキャラクタを管理する。所有キャラクタ管理 D B 1 0 0 b には、キャラクタを所有するプレイヤーを一意に識別する識別子 (プレイヤ I D) 、キャラクタを一意に識別する識別子 (キャラクタ I D) 、キャラクタの第 1 状態のパラメータ (形態、レベル、ラック (運) 、H P 、攻撃力、スピード等) 、及び、第 2 状態のパラメータ (形態、レベル、ラック (運) 、H P 、攻撃力、スピード等) が対応づけられて格納される。なお、第 2 状態のパラメータにおいて「 - 」である行は、キャラクタが第 2 状態に遷移していないことを示す。図 3 に戻り説明を続ける。

30

【 0 0 3 0 】

ゲーム制御部 1 1 0 は、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。ゲーム制御部 1 1 0 は、受付部 1 1 1 と、設定部 1 1 2 と、実行部 1 1 3 と、表示制御部 1 1 4 とを含む。

【 0 0 3 1 】

受付部 1 1 1 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から、第 2 状態に設定する所定キャラクタの指定を受け付ける。

40

【 0 0 3 2 】

設定部 1 1 2 (第 1 設定部) は、クエストが開始される前に、受付部 1 1 1 で受け付けた所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する。また、設定部 1 1 2 (第 2 設定部) は、終了条件を満たした場合に、所定キャラクタを第 2 状態から第 1 状態に設定する。

【 0 0 3 3 】

実行部 1 1 3 は、設定部 1 1 2 により第 2 状態に設定された所定キャラクタ (第 2 状態の所定キャラクタ) を用いて、クエストを実行する。

【 0 0 3 4 】

50

表示制御部 114 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から、第 2 状態に設定する所定キャラクタの指定を受け付ける画面等を、プレイヤーの端末 20 に表示させる。

【0035】

(端末)

図 5 は、端末 20 の機能ブロック構成例を示す図である。端末 20 は、記憶部 200 と、通信部 201 と、UI (User Interface) 部 202 と、ゲーム制御部 203 とを含む。記憶部 200 は、端末 20 が備える記憶装置 12 を用いて実現することができる。また、通信部 201 と、UI 部 202 と、ゲーム制御部 203 とは、端末 20 のプロセッサ 11 が、記憶装置 12 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USB メモリ又は CD - ROM 等の記憶媒体であってもよい。

【0036】

記憶部 200 は、ゲーム制御部 203 が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納される。

【0037】

通信部 201 は、通信 IF 13 を用いてゲームサーバ 10 との間で各種の通信を行う機能を有する。

【0038】

UI 部 202 は、プレイヤーから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、UI 部 202 は、ゲームサーバ 10 の指示に従い、端末 20 の出力デバイス 15 (ディスプレイ) にゲーム画面を表示する。

【0039】

ゲーム制御部 203 は、ゲームサーバ 10 と連携することで、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。例えば、ゲーム制御部 203 は、ゲーム画面に描画するための各種の情報 (アイコン画像データ、テキストデータ等) をゲームサーバ 10 から取得する機能等を提供する。

【0040】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ 10 に含まれる受付部 111 と、設定部 112 と、実行部 113 と、表示制御部 114 とのうち全部又は一部を、端末 20 のゲーム制御部 203 に備える構成とするようにしてもよい。

【0041】

< 処理手順 >

図 7 は、ゲームサーバ 10 が行う処理手順の一例を示す図である。受付部 111 は、プレイヤーから、プレイするクエストの選択を受け付ける (S10)。続いて、受付部 111 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から、第 2 状態に設定するキャラクタ (以下、「設定対象キャラクタ」及び「所定キャラクタ」と言う。) の指定をプレイヤーから受け付ける。 (S11)。

【0042】

続いて、受付部 111 は、プレイヤーから、更に、設定対象キャラクタに設定する第 2 状態の指定を受け付ける (S12)。第 2 状態の指定とは、より具体的には、第 2 状態のパラメータ (第 2 状態に関するパラメータ) の指定を意味する。

【0043】

例えば、受付部 111 は、設定対象キャラクタのパラメータのうち「形態」が形態 A である場合、設定対象キャラクタに設定する第 2 状態の形態として、形態 B、形態 C 及び形態 D の中からいずれかの形態の選択を受け付けるようにしてもよい。これにより、プレイヤーは、試してみたい第 2 状態を指定することができるため、様々な第 2 状態でキャラクタの強さを確認することが可能になる。

【0044】

10

20

30

40

50

なお、受付部 111 は、第 2 状態のパラメータとして、形態（形態 A、B、C など）、レベル（1～最大レベルまでの任意のレベル）、ラック（1～最大ラックまでの任意のラック）などの指定を受け付け可能としてもよい。これにより、例えばプレイヤーは、レベルを指定することで、特定のレベルのキャラクタがデッキに含まれていないとプレイできないようなクエストでキャラクタの強さを確認することが可能になる。

【0045】

また、ステップ S12 の処理手順はスキップされてもよい。この場合、設定対象キャラクタに設定する第 2 状態のパラメータは、ゲームサーバ 10 が決定するようにしてもよい。

【0046】

続いて、設定部 112（第 1 設定部）は、クエスト開始前に、第 1 状態である設定対象キャラクタを、ステップ S12 の処理手順で受け付けた第 2 状態に設定する（S13）。このとき、設定部 112（第 1 設定部）は、キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する際に必要な素材オブジェクト（本来消費されるべき素材オブジェクト）を消費せずに、設定対象キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定することとしてもよい。プレイヤーは、素材オブジェクトの消費を気にせず、第 2 状態のキャラクタを使用してクエストをプレイすることが可能になる。

10

【0047】

設定部 112 による設定処理が完了すると、実行部 113 は、第 2 状態に設定されたキャラクタを含むデッキでクエストを実行する（S14）。

【0048】

続いて、設定部 112（第 2 設定部）は、終了条件（設定対象キャラクタを第 2 条件に設定した状態を終了させる条件）を満たした場合、設定対象キャラクタを、第 2 状態から第 1 状態に戻す（S15）。

20

【0049】

（設定対象キャラクタの指定について）

受付部 111 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタのうち所定条件を満たすキャラクタの中から、設定対象キャラクタの指定を受け付けるようにしてもよい。また、所定条件を満たさないキャラクタについては、設定対象キャラクタとして指定を受け付けられないようにしてもよい。

【0050】

ここで、所定条件は、キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する際に必要な素材オブジェクト（オブジェクト）をプレイヤーが保持していることであってもよい。すなわち、受付部 111 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタのうち、プレイヤーが保持する素材オブジェクトを消費することで第 1 状態から第 2 状態に設定することが可能なキャラクタ（つまり、所定条件を満たすキャラクタ）の中から、設定対象キャラクタの指定を受け付けるようにしてもよい。

30

【0051】

例えば、プレイヤーは、キャラクタ X、キャラクタ Y 及びアイテム A を既に所有しており、かつ、キャラクタ X はアイテム A と合成可能な状態である（例えばパラメータの値が合成可能な条件を満たしている等）ものとする。また、キャラクタ Y は、アイテム A と合成可能な状態ではない（例えばパラメータの値が合成可能な条件を満たしていない等）ものとする。この場合、受付部は、キャラクタ X について、第 2 状態に設定するとの指定をプレイヤーから受け付けるようにしてもよい。また、表示制御部 114 は、設定対象キャラクタを受け付ける画面において、キャラクタ X 及びキャラクタ Y のうちキャラクタ X のみを選択可能な態様で表示させるようにしてもよい。これにより、合成に必要な条件が揃っているキャラクタに限って、第 2 状態に遷移させることが可能になる。

40

【0052】

また、表示制御部 114 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタのうち、所定条件を満たすキャラクタと、所定条件を満たさないキャラクタとを、識別可能な態様で画面に表示するようにしてもよい。例えば、表示制御部 114 は、複数のキャラクタのうち、第 1 状

50

態から第2状態に設定する際に必要な素材オブジェクト（オブジェクト）をプレイヤーが保持してるキャラクタと、第1状態から第2状態に設定する際に必要な素材オブジェクト（オブジェクト）をプレイヤーが保持していないキャラクタとを識別可能に表示するようにしてもよい。

【0053】

また、受付部111は、プレイヤーが専用のアイテムを使用した場合、所定条件を満たすか否かに関わらず、設定対象キャラクタの指定を受け付けるようにしてもよい。

【0054】

また、受付部111は、プレイヤーが所持している、設定対象キャラクタと合成可能な素材キャラクタの数と、設定対象キャラクタとの関係性に基づいて、設定対象キャラクタの指定を受け付けるか否かを判定するようにしてもよい。例えば、プレイヤーが、キャラクタXと、当該キャラクタXと合成可能な素材キャラクタを所定数以上所持している場合、受付部111は、キャラクタXについて、設定対象キャラクタとして指定を受け付けるようにしてもよい。また、プレイヤーが、当該キャラクタXと合成可能な素材キャラクタを所定数未満しか所持していない場合、受付部111は、キャラクタXについて、設定対象キャラクタとしての指定を受け付けないようにしてもよい。

10

【0055】

（第2状態について）

受付部111は、設定対象キャラクタにおける第2状態のパラメータとして複数の選択肢がある場合、プレイヤーが所持している素材オブジェクトを合成することで遷移可能なパラメータの中からパラメータの指定を受け付けるようにしてもよい。例えば、設定対象キャラクタを素材オブジェクトXと合成することで、設定対象キャラクタを形態Bに遷移させることができ、設定対象キャラクタを素材オブジェクトYと合成することで、設定対象キャラクタを形態Cに遷移させることができるものと仮定する。また、プレイヤーは、素材オブジェクトXを所持しておらず、素材オブジェクトYを所持しているものとする。この場合、受付部111は、設定対象キャラクタに設定する第2状態に関するパラメータとして、形態Cのみを受け付け可能とするようにしてもよい。このとき表示制御部114は、選択可能なパラメータを識別可能な態様で画面に表示するようにしてもよい（選択不可能なパラメータはグレースアウト表示する等）。

20

【0056】

また、受付部111は、クエストに用いられるデッキに含まれるキャラクタと設定対象キャラクタとの関係に基づいて、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態をプレイヤーに提示するようにしてもよい。例えば、クエストに用いられるデッキに、設定対象キャラクタと、他のキャラクタが含まれている場合、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態のパラメータとして、当該他のキャラクタの属性（例えば火の属性）と同一の属性（火の属性）又は異なる属性（例えば水の属性）を推奨するようにしてもよい。これにより、デッキを構成する他のキャラクタに基づいて、設定対象キャラクタに設定する第2状態をプレイヤーに推奨することが可能になる。

30

【0057】

また、受付部111は、デッキに含まれる複数のキャラクタのうち所定数以上のキャラクタの一部のパラメータ（例えば「形態」など）が初期値のままである場合、プレイヤーに対して、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態をプレイヤーに提示しないようにしてもよい。例えば、デッキに含まれる各キャラクタの形態が所定以下でないとプレイできないようなクエストなどをプレイするために、プレイヤーは、意図的に弱いキャラクタでデッキを組んでいる可能性も考えられるためである。

40

【0058】

また、受付部111は、ステップS10の処理手順でプレイヤーが選択したクエストとの相性（例えばクエストのクリアのし易さ）に基づいて、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態をプレイヤーに提示するようにしてもよい。例えば、プレイヤーが選択したクエストが、水の属性のキャラクタと相性が良い（例えば、水の属性のキャラクタがデッキに含

50

まれていると、クエストのクリアが容易になる等)場合、設定対象キャラクタに対して設定を推奨する第2状態のパラメータとして、「水の属性」を提示するようにしてもよい。

【0059】

また、第2状態のパラメータは、複数の形態(形態A、形態B、形態C等)を含んでおり、受付部111は、複数の形態のうち、設定対象キャラクタに対して過去に設定されていない形態を、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態としてプレイヤーに提示するようにしてもよい。例えば、キャラクタXについて、プレイヤーが、一度も形態Cに遷移させたことが無いとする。この場合、受付部111は、プレイヤーがキャラクタXを設定対象キャラクタとして指定した場合、形態Bに遷移させることをプレイヤーに推奨するようにしてもよい。

10

【0060】

また、受付部111は、プレイヤーが、設定対象キャラクタの複数の形態について、プレイヤーが、第2状態のパラメータとしていずれかの形態を指定してクエストをプレイした場合であって、かつ、一度も遷移させたことがない形態が存在する場合、一度も遷移させたことがない形態を、設定対象キャラクタに設定を推奨する第2状態として、プレイヤーが次にクエストをプレイする際に提示するようにしてもよい。これにより、プレイヤーは、複数の形態を連続して試すことが可能になる。このとき、表示制御部114は、同一のクエストや同一のデッキ編成で、当該一度も遷移させたことがない形態を試すことをプレイヤーに推奨するメッセージを画面に表示させるようにしてもよい。

【0061】

20

また、受付部111は、プレイヤーから、実行するクエストの指定を受け付け、設定部112(第1設定部)は、設定対象キャラクタの第2状態を、プレイヤーから受け付けたクエストに基づいて決定するようにしてもよい。例えば、レベル50未満以下のキャラクタで編成されたデッキでないとプレイすることができないクエストが存在すると仮定する。もし、プレイヤーが当該クエストをプレイするクエストとして選択した場合で、かつ、デッキ内に、レベル50以上のキャラクタが存在する場合、設定部112は、レベル50以上のキャラクタのレベルを、50未満(例えばレベル49)に設定するようにしてもよい。これにより、プレイヤーは、攻略したいクエストに応じた第2状態に自動的に設定されたキャラクタを用いて、クエストをプレイすることが可能になる。

【0062】

30

また、受付部111は、複数のキャラクタのうちクエストに用いられるデッキに含まれており、かつ第1状態に設定されているキャラクタ(例えば一度も合成されたことがないキャラクタ)の中から設定対象キャラクタの選択を受け付けるようにしてもよい。例えば、デッキが、キャラクタX、キャラクタY及びキャラクタZで編成されており、キャラクタY及びキャラクタZは、これまでに一度も合成されたことがないと仮定する。この場合、受付部111は、キャラクタX、キャラクタY及びキャラクタZのうち、キャラクタY及びキャラクタZの中から、設定対象キャラクタの選択を受け付けるようにしてもよい。

【0063】

(終了条件について)

設定部112(第2設定部)は、終了条件として、プレイヤーがクエストをクリアした場合、設定対象キャラクタを第2状態から第1状態に設定し、プレイヤーがクエストをクリアしなかった(できなかった)場合、設定対象キャラクタを第2状態から第1状態に設定しないようにしてもよい。この場合、設定部112(第2設定部)は、プレイヤーがクエストをクリアするまでの間、設定対象キャラクタを第2状態のままとするようにしてもよい。プレイヤーが、クエストをクリアすることが出来なかった場合、第2状態に設定されたキャラクタを十分に試すことができていない可能性が高い。そのため、プレイヤーがクエストをクリアできなかった場合に、設定対象キャラクタを第2状態から第1状態に設定しないようにすることで、プレイヤーは、第2状態に設定されたキャラクタを十分に試すことが可能になる。

40

【0064】

50

なお、設定部 1 1 2（第 2 設定部）は、プレイヤーがクエストをクリアしなかった（できなかった）場合、設定対象キャラクタを、異なるパラメータの第 2 状態に変更するようにしてもよい。例えば、プレイヤーが、形態 B のキャラクタ X でクエストをクリアすることが出来なかった場合、設定部 1 1 2（第 2 設定部）は、キャラクタ X の形態を、形態 C に変更するようにしてもよい。プレイヤーがクエストをクリアできなかった場合、キャラクタの形態とクエストの相性が悪いことも想定されることから、プレイヤーは、様々な第 2 状態のキャラクタでクエストを試すことが可能になる。

【 0 0 6 5 】

（その他の補足事項）

受付部 1 1 1 は、キャラクタごとに、設定対象キャラクタとして指定を受け付け可能な回数を制限するようにしてもよい。また、受付部 1 1 1 は、キャラクタごとに取り得る「形態」の数に応じて、設定対象キャラクタとして指定を受け付け可能な回数を制限するようにしてもよい。例えば、キャラクタ X が取り得る形態の数は、形態 A、形態 B 及び形態 C の 3 形態であり、キャラクタ Y が取り得る形態の数は、形態 A、形態 B、形態 C 及び形態 D の 4 形態であるとする。また、形態 A は、キャラクタの初期状態（遷移前の形態）であるとする。この場合、受付部 1 1 1 は、キャラクタ X については 2 回まで（形態 B 及び形態 C を 1 回ずつ試すことができる回数）、キャラクタ Y については 3 回まで（形態 B、形態 C 及び形態 D を 1 回ずつ試すことができる回数）とするようにしてもよい。また、形態ごとに試すことができる回数が制限されていてもよい。

【 0 0 6 6 】

本ゲームでは、キャラクタは、クエスト実行中に所定の発動条件を満たした場合、スキルを発動可能であってもよい。例えば、1 回の攻撃で敵に所定以上のダメージを与えた場合、スキル X（例えば、プレイヤーがスキルを発動させてから一定期間、防御力が 5 0 % アップする等）が発動することとしてもよい。この場合、実行部 1 1 3 は、第 2 状態に設定された設定対象キャラクタについては、クエスト実行中、所定の発動条件を満たしたか否かに関わらず、スキルを発動可能とするようにしてもよい。例えば、スキルを使用せずにボスキャラクタを倒してしまった場合など、プレイヤーは、第 2 状態の設定対象キャラクタの能力を十分に試すことができないことが想定される。しかしながら、所定の発動条件に関わらず、いつでもスキルを発動可能とすることで、プレイヤーは、第 2 状態の設定対象キャラクタの能力を存分に試すことが可能になる。

【 0 0 6 7 】

本ゲームでは、クエストをクリアすると、素材オブジェクトを含むいずれかのオブジェクトを入手することが可能であってもよい。また、表示制御部 1 1 4 は、プレイヤーがクエストをクリアして素材オブジェクトを入手したことで、キャラクタ（設定対象キャラクタとして選択されたキャラクタ）を実際に合成することが可能な状態になった場合、合成を推奨するメッセージを端末 2 0 の画面に表示させることとしてもよい。

【 0 0 6 8 】

なお、プレイヤーが実際に素材オブジェクトを消費して、キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に遷移させた場合（つまり実際に合成が行われた場合）、設定部 1 1 2（第 2 設定部）は、第 2 状態から第 1 状態に戻すことなく処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

< 画面表示例 >

図 7 は、画面表示例を示す図である。画面 A 1 0 0 は、設定対象キャラクタを選択する画面の一例を示す。画面 A 1 0 0 の例では、設定対象キャラクタとして、キャラクタ C 1 0 0、C 1 0 1 及び C 1 0 2 が指定可能に表示されている。プレイヤーによりいずれかのキャラクタが選択され、ボタン B 1 0 0 が押下されると、画面 A 2 0 0 に遷移する。画面 A 2 0 0 は、パラメータの指定を受け付ける画面の一例を示す。形態指定ボタン D 2 0 0 は、第 2 状態の形態を指定するボタンである。レベル指定スライダ D 2 0 1 は、第 2 状態のレベルを指定するスライダである。レベル指定スライダ D 2 0 1 は、キャラクタの現在のレベルが 7 0 であり、プレイヤーは、スライダを動かすことで、第 2 状態のレベルを、1 ~ 9

10

20

30

40

50

9の間の任意のレベルに変更可能であることを示している。ボタンB200が押下されると、形態指定ボタンD200及びレベル指定スライダD201で指定されたパラメータに変更された設定対象キャラクタによりクエストが開始される。

【0070】

<まとめ>

以上説明した実施形態によれば、ゲームサーバ10は、プレイヤーが選択したキャラクタを第1状態から第2状態に設定し、クエスト終了後に、第1状態に戻すようにした。また、ゲームサーバ10は、素材オブジェクトを消費せずに、プレイヤーが選択したキャラクタを第1状態から第2状態に設定するようにした。これにより、プレイヤーは、素材オブジェクトを消費せずに、合成後の状態に変更したキャラクタでゲームを実行することが可能になる。

10

【0071】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。

【0072】

<付記>

<付記1>

プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付ける受付部と、

20

クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第1状態から第2状態に設定する第1設定部と、

前記第2状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行する実行部と、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第2状態から前記第1状態に設定する第2設定部と、

を有する、情報処理装置。

【0073】

付記1によれば、合成後の状態に変更したキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供することが可能になる。

30

【0074】

<付記2>

前記受付部は、前記複数のキャラクタのうち所定条件を満たすキャラクタの中から、前記所定キャラクタの指定を受け付ける、

付記1に記載の情報処理装置。

【0075】

付記2によれば、所有条件を満たすか否かに応じて、所定キャラクタの指定を受け付けるか否かを制御することが可能になる。

【0076】

<付記3>

40

前記所定条件は、キャラクタを前記第1状態から前記第2状態に設定する際に必要なオブジェクトを前記プレイヤーが保持していることであり、

前記受付部は、前記複数のキャラクタのうち、前記プレイヤーが保持するオブジェクトを消費することで前記第1状態から前記第2状態に設定することが可能なキャラクタの中から、前記所定キャラクタの指定を受け付ける、

付記2に記載の情報処理装置。

【0077】

付記3によれば、第1状態から第2状態に設定するために必要なオブジェクトをプレイヤーが所持しているキャラクタに限って、第2状態に遷移させることが可能になる。

【0078】

50

< 付記 4 >

前記受付部は、前記プレイヤーから、更に、前記所定キャラクタに設定する前記第 2 状態に関するパラメータの指定を受け付ける、

付記 1 ~ 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 7 9 】

付記 4 によれば、プレイヤーは、試してみたい第 2 状態のパラメータを指定することができるため、様々な第 2 状態でキャラクタの強さを確認することが可能になる。

【 0 0 8 0 】

< 付記 5 >

前記受付部は、前記クエストに用いられるデッキに含まれるキャラクタと前記所定キャラクタとの関係に基づいて、前記所定キャラクタに設定を推奨する前記第 2 状態を前記プレイヤーに提示する、

付記 4 に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 1 】

付記 5 によれば、プレイヤーは、所定キャラクタに設定する第 2 状態に関するパラメータを指定して、クエストをプレイすることが可能になる。

【 0 0 8 2 】

< 付記 6 >

前記第 2 状態は、複数の形態を含み、

前記受付部は、前記複数の形態のうち、前記所定キャラクタに対して過去に設定されていない形態を、前記所定キャラクタに設定を推奨する前記第 2 状態として前記プレイヤーに提示する、

付記 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 3 】

付記 6 によれば、プレイヤーは、所定キャラクタに設定可能な第 2 状態が複数存在する場合、当該複数の第 2 形態の各々をキャラクタに設定してクエストをプレイすることが可能になる。

【 0 0 8 4 】

< 付記 7 >

前記受付部は、前記プレイヤーから、実行するクエストの指定を受け付け、

前記第 1 設定部は、前記第 2 状態を、前記プレイヤーから受け付けた前記クエストに基づいて決定する、

付記 1 ~ 6 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 5 】

付記 7 によれば、プレイヤーは、プレイを希望するクエストに基づく第 2 状態が自動的に設定されたキャラクタを用いて、クエストをプレイすることが可能になる。

【 0 0 8 6 】

< 付記 8 >

前記受付部は、前記複数のキャラクタのうち前記クエストに用いられるデッキに含まれており、かつ前記第 1 状態に設定されているキャラクタの中から前記所定キャラクタの選択を受け付ける、

付記 1 ~ 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 7 】

付記 8 によれば、プレイヤーは、第 1 状態であるキャラクタの中から、所定キャラクタを選択することが可能になる。

【 0 0 8 8 】

< 付記 9 >

前記第 1 設定部は、キャラクタを前記第 1 状態から前記第 2 状態に設定する際に必要なオブジェクトを消費せずに、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定する、

付記 1 ~ 8 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 9 】

付記 9 によれば、プレイヤは、オブジェクトを消費することなく、第 1 状態のキャラクタを第 2 状態に設定してクエストをプレイすることが可能になる。

【 0 0 9 0 】

< 付記 1 0 >

前記第 2 設定部は、

前記終了条件として前記プレイヤが前記クエストをクリアした場合、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定し、

前記プレイヤが前記クエストをクリアしなかった場合、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定しない、

付記 1 ~ 9 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 9 1 】

付記 1 0 によれば、プレイヤは、オブジェクトの消費を気にせず、第 2 状態のキャラクタを使用してクエストをプレイすることが可能になる。

【 0 0 9 2 】

< 付記 1 1 >

プレイヤが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付けるステップと、

クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定するステップと、

前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行するステップと、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定するステップと、

を含む、情報処理装置が実行する情報処理方法。

【 0 0 9 3 】

付記 1 1 によれば、合成後の状態に変更したキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供することが可能になる。

【 0 0 9 4 】

< 付記 1 2 >

プレイヤが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付けるステップと、

クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第 1 状態から第 2 状態に設定するステップと、

前記第 2 状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行するステップと、

終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第 2 状態から前記第 1 状態に設定するステップと、

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【 0 0 9 5 】

付記 1 2 によれば、合成後の状態に変更したキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供することが可能になる。

【 符号の説明 】

【 0 0 9 6 】

1 ... ゲームシステム、 1 0 ... ゲームサーバ、 1 1 ... プロセッサ、 1 2 ... 記憶装置、 1 3 ... 通信 I F、 1 4 ... 入力デバイス、 1 5 ... 出力デバイス、 2 0 ... 端末、 1 0 0 ... 記憶部、 1 0 0 a ... キャラクタ設定 D B、 1 0 0 b ... 所有キャラクタ管理 D B、 1 1 0 ... ゲーム制御部、 1 1 1 ... 受付部、 1 1 2 ... 設定部、 1 1 3 ... 実行部、 1 1 4 ... 表示制御部、 2 0 0 ... 記憶部、 2 0 1 ... 通信部、 2 0 2 ... U I 部、 2 0 3 ... ゲーム制御部

10

20

30

40

50

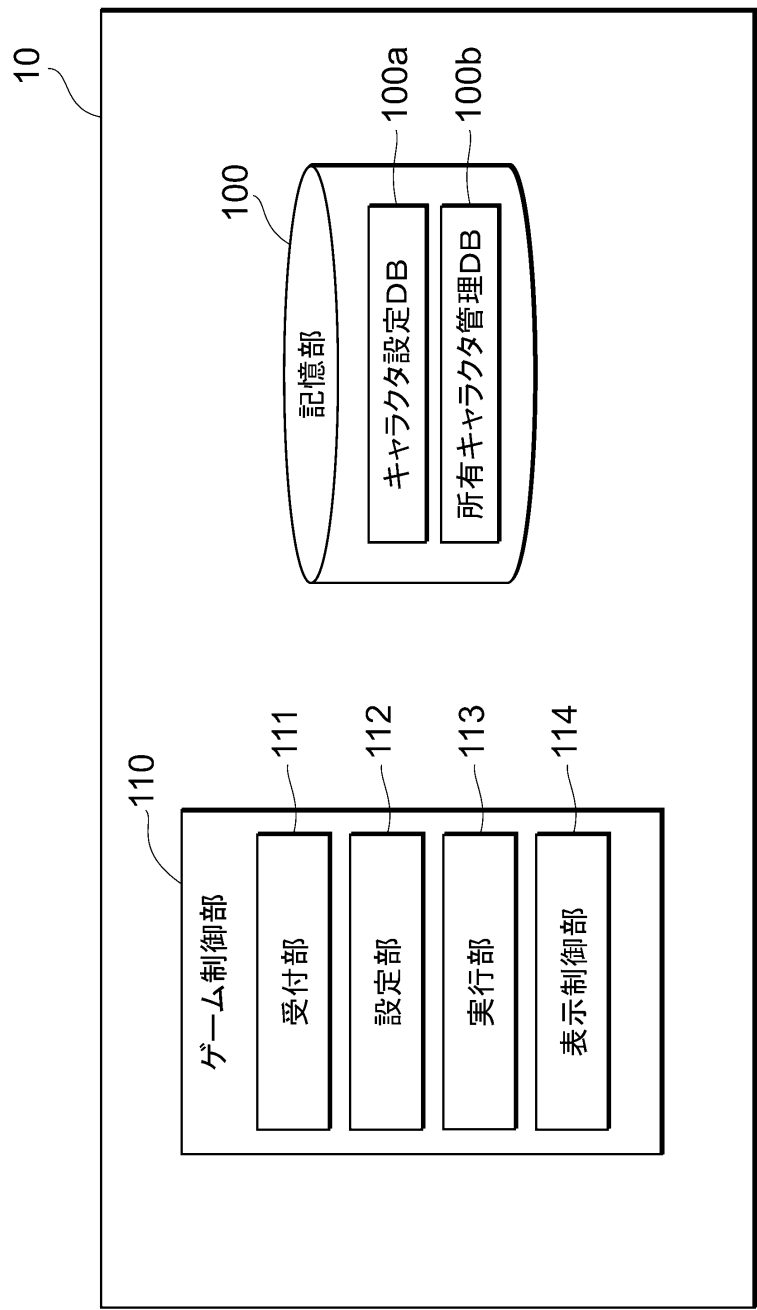
【要約】

【課題】予め状態が変更されたキャラクタでゲームを実行することを可能とする技術を提供すること。

【解決手段】プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から所定キャラクタの指定を受け付ける受付部と、クエストが開始される前に、前記所定キャラクタを第1状態から第2状態に設定する第1設定部と、前記第2状態の前記所定キャラクタを用いて前記クエストを実行する実行部と、終了条件を満たした場合に、前記所定キャラクタを前記第2状態から前記第1状態に設定する第2設定部と、を有する情報処理装置を提供する。

【選択図】図3

10



20

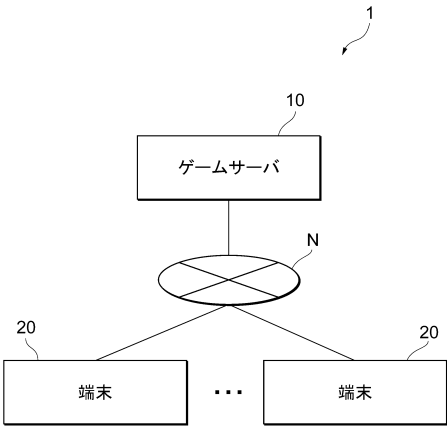
30

40

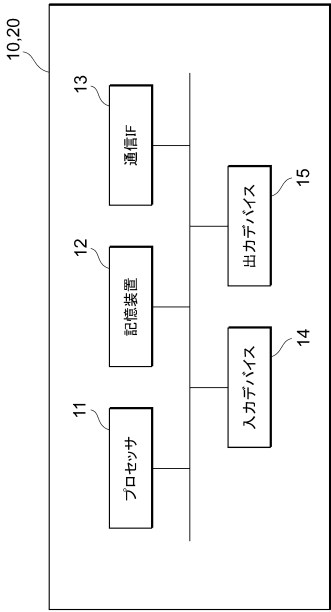
50

【図面】

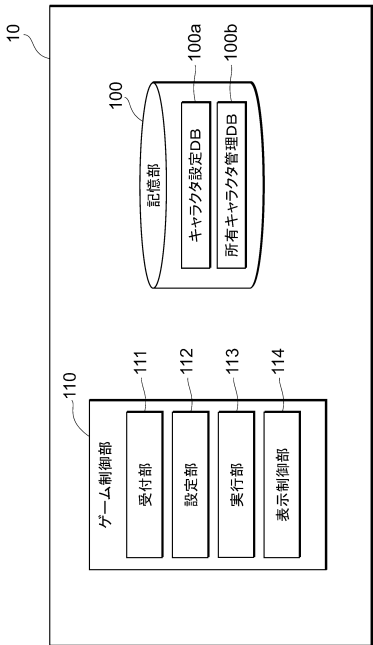
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

キャラクタ設定DB

キャラクタID	形態	属性	最大レベル	最大ラック	最大HP	最大攻撃力	最大スピード
C101	A	X	70	80	500	300	300
	B	X	99	99	1000	1000	1000
	C	Y	99	99	1000	1000	1000
	D	X、Y	99	99	1500	1200	1100
C102	A	Z	70	80	2000	1000	2000
	B	Z	99	99	4000	4000	4000
	C	Y	99	99	4000	4000	4000
...	D	Y、Z	99	99	5000	6000	4500
		

所有キャラクタ管理DB

プレイヤーID	キャラクタID	現在パラメータ(第1状態)				遷移後パラメータ(第2状態)							
		形態	レベル	ラック	HP	攻撃力	スピード	形態	レベル	ラック	HP	攻撃力	スピード
0100	C101	A	60	30	200	300	130	B	1	1	300	400	400
0100	C102	A	20	40	500	500	500	C	10	10	2500	1500	2500
0100	C104	B	50	70	1500	1500	1500	—	—	—	—	—	—
0100	C110	C	20	30	2000	2000	2000	D	1	1	3500	3500	3500
0100	C111	B	99	99	1000	2000	1000	—	—	—	—	—	—
...

10

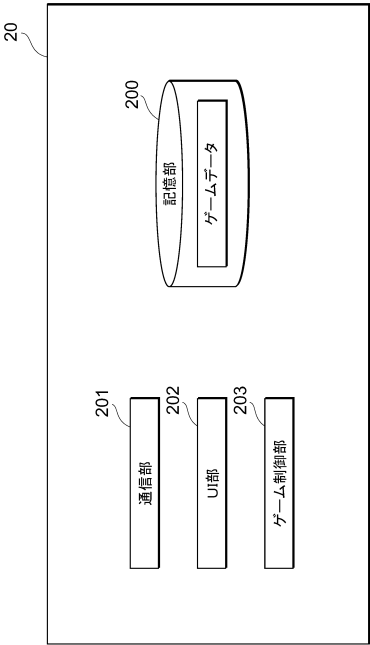
20

30

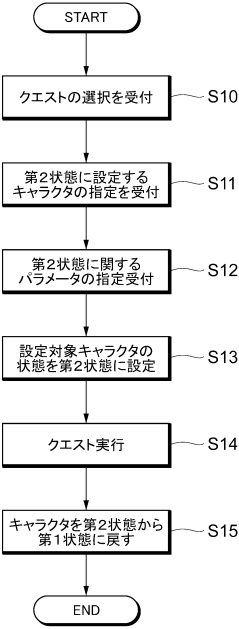
40

50

【図 5】



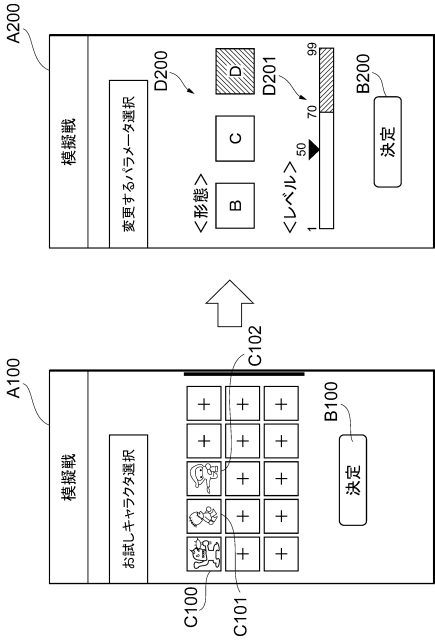
【図 6】



10

20

【図 7】



30

40

50

フロントページの続き

- クシィ内
- (72)発明者 栗山 幸介
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 株式会社ミクシィ内
- (72)発明者 松本 雅矩
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 株式会社ミクシィ内
- (72)発明者 大脇 遼平
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 株式会社ミクシィ内
- 審査官 宮本 昭彦
- (56)参考文献 特開2017-055996(JP, A)
特許第6710819(JP, B1)
特開2017-176872(JP, A)
特開2020-018633(JP, A)
特開2021-058261(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98
A63F 9/24