

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6523809号  
(P6523809)

(45) 発行日 令和1年6月5日 (2019. 6. 5)

(24) 登録日 令和1年5月10日 (2019. 5. 10)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/69 (2014. 01)	A 6 3 F 13/69 5 2 O
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/80 (2014. 01)	A 6 3 F 13/80 B
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
請求項の数 5 (全 27 頁) 最終頁に続く	

(21) 出願番号	特願2015-120832 (P2015-120832)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成27年6月16日 (2015. 6. 16)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2014-149469 (P2014-149469) の分割		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号
原出願日	平成26年7月23日 (2014. 7. 23)	(74) 代理人	100156605 弁理士 山田 彰彦
(65) 公開番号	特開2016-22377 (P2016-22377A)	(72) 発明者	大友 崇弘
(43) 公開日	平成28年2月8日 (2016. 2. 8)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
審査請求日	平成29年7月21日 (2017. 7. 21)		審査官 彦田 克文
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 情報処理装置、及び、ゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピューターに、  
合成素材となるゲームコンテンツが合成元となるゲームコンテンツに関連付けて設定されたゲームコンテンツ情報、プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツが設定された所有ゲームコンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有しないゲームコンテンツにならないように保護されたゲームコンテンツが登録された登録ゲームコンテンツ情報を記憶部に記憶する処理と、  
プレイヤーが自己の所有するゲームコンテンツの中から合成元となるゲームコンテンツを指定した際に、前記ゲームコンテンツ情報に基づきその指定された前記合成元となるゲームコンテンツに関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを特定し、前記所有ゲームコンテンツ情報に基づきその特定された前記合成素材となるゲームコンテンツを前記プレイヤーの所有する複数のゲームコンテンツの中から抽出することによって、その指定された前記合成元となるゲームコンテンツのみならず、その抽出された前記合成素材となるゲームコンテンツも併せて前記登録ゲームコンテンツ情報に登録する登録処理と、  
プレイヤーに対してゲームコンテンツを付与する付与処理と、  
を実行させ、  
前記登録処理は、その付与された前記ゲームコンテンツが、前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された合成元となるゲームコンテンツに関連付けられた複数の合成素材となるゲームコンテンツのうち、前記登録ゲームコンテンツ情報に登録されていない合成素材と

なるゲームコンテンツである場合に、その付与された前記ゲームコンテンツを前記登録ゲームコンテンツ情報に登録する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

プレイヤーの所持するゲームコンテンツを一覧表示すると共に、前記プレイヤーの所有するゲームコンテンツのうちの前記登録ゲームコンテンツ情報に登録されたゲームコンテンツにマークを付して表示するゲーム画面を生成する画面生成処理と、

を実行させるゲームプログラム。

10

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

プレイヤーが自己の所有するゲームコンテンツの中から前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された合成素材となるゲームコンテンツを合成対象として指定した際に、その前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された前記合成素材となるゲームコンテンツを、合成によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する合成処理と、

を実行させるゲームプログラム。

20

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

プレイヤーが自己の所有するゲームコンテンツの中から前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された合成素材となるゲームコンテンツを売却対象として指定した際に、その前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された前記合成素材となるゲームコンテンツを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理と、

を実行させるゲームプログラム。

【請求項 5】

合成素材となるゲームコンテンツが合成元となるゲームコンテンツに関連付けて設定されたゲームコンテンツ情報、プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツが設定された所有ゲームコンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有しないゲームコンテンツにならないように保護されたゲームコンテンツが登録された登録ゲームコンテンツ情報を記憶する記憶部と、

30

プレイヤーが自己の所有するゲームコンテンツの中から合成元となるゲームコンテンツを指定した際に、前記ゲームコンテンツ情報に基づきその指定された前記合成元となるゲームコンテンツに関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを特定し、前記所有ゲームコンテンツ情報に基づきその特定された前記合成素材となるゲームコンテンツを前記プレイヤーの所有する複数のゲームコンテンツの中から抽出することによって、その指定された前記合成元となるゲームコンテンツのみならず、その抽出された前記合成素材となるゲームコンテンツも併せて前記登録ゲームコンテンツ情報に登録する登録処理部と、

40

プレイヤーに対してゲームコンテンツを付与する付与処理部と、

を備え、

前記登録処理部は、その付与された前記ゲームコンテンツが、前記登録ゲームコンテンツ情報に登録された合成元となるゲームコンテンツに関連付けられた複数の合成素材となるゲームコンテンツのうち、前記登録ゲームコンテンツ情報に登録されていない合成素材となるゲームコンテンツである場合に、その付与された前記ゲームコンテンツを前記登録ゲームコンテンツ情報に登録する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

50

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、情報処理装置、及び、ゲームプログラムに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

ベースキャラクターに対し、素材キャラクターを合成することによって、そのベースキャラクターに設定されたパラメーターを変動させたり、当該ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターを合成することによって、異なるキャラクターIDを持つ新たなベースキャラクターに進化させたりするゲームを、コンピューターに実行させるためのゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献1）。

10

## 【0003】

また、プレイヤーが所有する複数のキャラクターの中から選択されたキャラクターを売却することによって、その選択されたキャラクターの価値に相当する遊戯ポイントを前記プレイヤーに与えるゲームを、コンピューターに実行させるためのゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献2）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特許第5439626号公報

【特許文献2】特開2013-202322号公報

20

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

このようなゲームプログラムでは、プレイヤーが自己のキャラクターを売却したり、素材キャラクターとしてベースキャラクターに合成させたりすると、そのキャラクターはプレイヤーが所有しないキャラクターに設定される。

しかしながら、プレイヤーは、あるベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを所有しているにも関わらず、そのことに気付かずに売却したり、関連付けられていない他のキャラクターに合成させたりする場合があった。そのため、プレイヤーは、このような売却や合成の後に、その素材キャラクターが必要であったことに気付いたとしても、あるベースキャラクターに合成させることができなかった。

30

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、ベースキャラクターと素材キャラクターとの関連性に気が付かないことによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームを実行する情報処理装置であって、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

40

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、指定された前記ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

指定された前記ベースキャラクターが、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう登録処理部と、

50

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

保護登録された当該素材キャラクターを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0007】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

10

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図4】合成情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図6】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】登録キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図9】キャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。

【図10】キャラクター登録前のゲーム画面50の一例を示す図である。

【図11】詳細情報用ゲーム画面60の一例を示す図である。

20

【図12】キャラクター登録後のゲーム画面50の一例を示す図である。

【図13】キャラクター合成及びキャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。

【図14】進化合成用ゲーム画面70の一例を示す図である。

【図15】キャラクター登録用ゲーム画面80の一例を示す図である。

【図16】詳細情報用ゲーム画面90の一例を示す図である。

【図17】キャラクター売却に関する動作例を説明するためのフローチャートである。

【図18】売却用ゲーム画面100の一例を示す図である。

【図19】確認用ゲーム画面105の一例を示す図である。

【図20】キャラクター付与及びキャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。

30

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0008】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームを実行する情報処理装置であって、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

40

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、指定された前記ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

指定された前記ベースキャラクターが、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう登録処理部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

保護登録された当該素材キャラクターを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキ

50

キャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーによってベースキャラクターが指定されると、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターも併せて保護登録されることになる。そのため、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【 0 0 0 9 】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲーム  
を実行する情報処理装置であって、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、指定された前記ベースキャラクター、及び、当該ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターを含むゲーム画面を生成する画面生成処理部と、

前記ゲーム画面に表示された複数の前記素材キャラクターの中からいずれかの前記素材キャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

指定された前記素材キャラクターを、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう登録処理部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

保護登録された当該素材キャラクターを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーによってベースキャラクターが指定されると、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターがゲーム画面に表示され、素材キャラクターの保護登録を行なうことができる。そのため、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【 0 0 1 0 】

かかる情報処理装置であって、前記売却処理部は、

キャラクターの売却を許可する操作が前記プレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有しないキャラクターにし、かつ、

キャラクターの売却を許可しない操作が前記プレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが確認した上で、保護登録された素材キャラクターが売却されることになるため、プレイヤーが被る不利益をさらに軽減することができる。

【 0 0 1 1 】

かかる情報処理装置であって、前記売却処理部は、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

前記プレイヤーが所有する当該素材キャラクターの所有数が、ベースキャラクターに関連付けられた当該素材キャラクターの個数よりも少ないか否かを判定し、

10

20

30

40

50

かかる判定が肯定された場合には、

キャラクターの売却を許可する操作が前記プレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された当該素材キャラクターを前記プレイヤーの所有しないキャラクターにし、かつ、

キャラクターの売却を許可しない操作が前記プレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、保護登録された素材キャラクターの所有数が不足している場合にのみ、プレイヤーによる確認が行なわれた上で、保護登録された素材キャラクターが売却されることになるため、プレイヤーが確認を行なう手間を省くことができる。

10

#### 【0012】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームを実行する情報処理装置であって、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、指定された前記ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

20

指定された前記ベースキャラクターが、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう登録処理部と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から登録された前記素材キャラクターを合成対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

登録された当該素材キャラクターを、合成によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する合成処理部と、

30

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーによってベースキャラクターが指定されると、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターも併せて保護登録されることになる。そのため、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが合成されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

#### 【0013】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームを実行する情報処理装置であって、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

40

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、指定された前記ベースキャラクター、及び、当該ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターを含むゲーム画面を生成する画面生成処理部と、

前記ゲーム画面に表示された複数の前記素材キャラクターの中からいずれかの前記素材キャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

指定された前記素材キャラクターを、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう登録処理部と、

50

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から登録された前記素材キャラクターを合成対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

登録された当該素材キャラクターを、合成によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する合成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーによってベースキャラクターが指定されると、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターがゲーム画面に表示され、素材キャラクターの保護登録を行なうことができる。そのため、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが合成されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

10

【0014】

かかる情報処理装置であって、前記合成処理部は、

キャラクターの合成を許可する操作が前記プレイヤーによって行われた際に、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有しないキャラクターにし、かつ、

キャラクターの合成を許可しない操作が前記プレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが確認した上で、保護登録された素材キャラクターが合成されることになるため、プレイヤーが被る不利益をさらに軽減することができる。

20

【0015】

かかる情報処理装置であって、

前記キャラクター情報には、合成によって進化した後の新たなベースキャラクターが、進化前のベースキャラクターに関連付けて設定されており、

前記登録処理部は、

合成により、保護登録された前記ベースキャラクターが前記新たなベースキャラクターに進化した際に、

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、前記新たなベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

30

前記新たなベースキャラクターの保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ベースキャラクターが合成によって進化すると、進化後の新たなベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターも併せて保護登録されることになる。そのため、進化後の新たなベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが合成されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【0016】

かかる情報処理装置であって、

複数キャラクターの中から選択されたキャラクターをプレイヤーに付与する付与処理部と、を備え、

40

前記登録処理部は、

付与された前記キャラクターが、保護登録された前記ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターのうち、保護登録されていない前記素材キャラクターであるか否かを判定し、

かかる判定が肯定された場合に、付与された当該キャラクターの保護登録を行なう、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、保護登録された前記ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターのうち、保護登録されていない全ての素材キャラクターを

50

、漏れなく保護登録することができる。

【 0 0 1 7 】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、指定された前記ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

指定された前記ベースキャラクターが、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう登録処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

保護登録された当該素材キャラクターを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【 0 0 1 8 】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、指定された前記ベースキャラクター、及び、当該ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターを含むゲーム画面を生成する画面生成処理と、

前記ゲーム画面に表示された複数の前記素材キャラクターの中からいずれかの前記素材キャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

指定された前記素材キャラクターを、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう登録処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された前記素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

保護登録された当該素材キャラクターを、売却によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する売却処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【 0 0 1 9 】



合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報に基づいて、前記プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、指定された前記ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、

10

指定された前記ベースキャラクターが、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、抽出された前記素材キャラクターも保護登録を行なう登録処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から登録された前記素材キャラクターを合成対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

登録された当該素材キャラクターを、合成によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する合成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

20

このようなゲームプログラムによれば、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが合成されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

#### 【 0 0 2 0 】

合成元となるベースキャラクターに合成素材となる素材キャラクターを合成するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

複数の素材キャラクターがベースキャラクターに関連付けて設定されたキャラクター情報、及び、プレイヤーが所有する複数のキャラクターが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、

30

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、指定された前記ベースキャラクター、及び、当該ベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターを含むゲーム画面を生成する画面生成処理と、

前記ゲーム画面に表示された複数の前記素材キャラクターの中からいずれかの前記素材キャラクターを指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

指定された前記素材キャラクターを、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう登録処理と、

プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から登録された前記素材キャラクターを合成対象として指定する操作が、前記プレイヤーによって行われた際に、

40

登録された当該素材キャラクターを、合成によって前記プレイヤーの所有しないキャラクターにすることなく、前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する合成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターが合成されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

#### 【 0 0 2 1 】

＝ 実施形態 ＝

< < ゲームシステム 1 の構成について > >

50

図 1 は、ゲームシステム 1 の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 は、ネットワーク 2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置 10 と、複数のプレイヤー端末 20 と、を含んで構成される。

#### 【0022】

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、ゲームコンテンツの一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）をプレイヤーに付与するキャラクター付与、合成元となるキャラクター（以下、「ベースキャラクター」とも呼ぶ）に合成素材となるキャラクター（以下、「素材キャラクター」とも呼ぶ）を組み合わせるキャラクター合成、不要となったキャラクターの売却によりコイン（仮想通貨）をプレイヤーに付与するキャラクター売却、及び、プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録するキャラクター登録等を含むゲームサービスを、プレイヤーに提供することができる。

10

#### 【0023】

<<サーバー装置 10 の構成について>>

図 2 は、サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置 10 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末 20 上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末 20 の規格に合わせたマークアップ言語（HTML 等）で作成された Web ページ（ゲーム画面等）を送信（レスポンス）する。サーバー装置 10 は、制御部 11 と、記憶部 12 と、入力部 13 と、表示部 14 と、通信部 15 と、を有する。

20

#### 【0024】

制御部 11 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバー装置 10 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の制御部 11 は、少なくとも、付与処理部 111、合成処理部 112、売却処理部 113、登録処理部 114、画面生成処理部 115 を備える。

#### 【0025】

付与処理部 111 は、キャラクター付与に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における付与処理部 111 は、複数キャラクターの中からランダムに選択したキャラクターをプレイヤーに付与する。

30

#### 【0026】

合成処理部 112 は、キャラクター合成に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における合成処理部 112 は、プレイヤーによって指定された素材キャラクターをベースキャラクターに合成させることにより、そのベースキャラクターに設定されたパラメーターを変動させたり、異なるキャラクター ID を持つ新たなベースキャラクターに進化させたりする。

#### 【0027】

売却処理部 113 は、キャラクター売却に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における売却処理部 113 は、不要となったキャラクターがプレイヤーによって指定されると、そのキャラクターの価値に相当するコイン（仮想通貨）に変換してプレイヤーに付与する。

40

#### 【0028】

登録処理部 114 は、キャラクター登録に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における登録処理部 114 は、プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から前記プレイヤーによって指定されたキャラクターを、前記プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう。

#### 【0029】

50

画面生成処理部 115 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 20 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲーム画面生成部 115 は、ゲーム画面に対応する画面データとして HTML データを生成する。

【0030】

記憶部 12 は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域である ROM (Read Only Memory) と、制御部 11 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である RAM (Random Access Memory) とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 12 は、少なくともキャラクター情報、及びプレイヤー情報を記憶する。なお、これら各情報については追って詳述する。

10

【0031】

入力部 13 は、システム管理者等がゲームサービスに関する各種データ (例えば、キャラクター情報等) を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

【0032】

表示部 14 は、制御部 11 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ (LCD: Liquid Crystal Display) 等によって実現される。

【0033】

通信部 15 は、プレイヤー端末 20 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末 20 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 11 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 20 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 15 は、例えば、NIC (Network Interface Card) 等によって実現される。

20

【0034】

図 3 は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には、キャラクター ID に対応付けて、少なくとも、キャラクター名、キャラクター画像、レアリティ、初期攻撃力、初期防御力、初期体力、上限攻撃力、上限防御力、上限体力等の各種パラメータの初期値及び最大値、進化後のキャラクター ID、合成情報、売却価格 (コイン数) が設定されている。進化後のキャラクター ID は、進化後の新たなキャラクターに対応付けられたキャラクター ID である。合成情報は、ベースキャラクターと素材キャラクターとの関連性を定めた情報である。売却価格は、売却時におけるキャラクターの価値を、コイン数で示した情報である。

30

【0035】

図 4 は、合成情報のデータ構造例を示す図である。この合成情報は、ベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターのキャラクター ID に対応付けて、その個数が設定されている。本実施形態では、予め関連付けられた各々の素材キャラクターをその個数分だけベースキャラクターにすべて合成させることにより、新たなベースキャラクターに進化させることができる。

【0036】

40

図 5 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤー ID に対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、取得コイン数、所有キャラクター情報、登録キャラクター情報が設定されている。

【0037】

図 6 は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。所有キャラクター情報は、プレイヤーが所有するキャラクター (以下、「所有キャラクター」ともいう) に関する情報である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクター ID に対応付けて、少なくとも、レベル、攻撃力、防御力、体力の各種パラメータの現在値、獲得日時が設定されている。

【0038】

50

図7は、登録キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。登録キャラクター情報は、保護登録されたキャラクターに関する情報である。この登録キャラクター情報には、保護登録されたキャラクターのキャラクターIDに対応付けて、少なくとも、ベースキャラクターのキャラクターIDと、獲得日時とが設定されている。本実施形態では、保護登録されたキャラクターが素材キャラクターである場合のみ、ベースキャラクターのキャラクターIDが設定されている。

#### 【0039】

##### <<プレイヤー端末20の構成>>

図8は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末20は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、タブレット端末、携帯電話端末、スマートフォン等）である。プレイヤー端末20は、Webブラウザ機能を有しているため、サーバー装置10から送信されたWebページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20全体の制御を行う端末制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための端末操作部23と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部24と、サーバー装置10との間で情報通信を行う端末通信部25を有している。

#### 【0040】

##### <<ゲームシステム1の動作について>>

本実施形態に係るゲームシステム1は、キャラクター登録に関する動作、キャラクター売却に関する動作、キャラクター合成に関する動作、及び、キャラクター付与に関する動作を行なう。以下では、これらの各種動作について具体的に説明する。

#### 【0041】

##### <キャラクター登録（自動登録）>

図9は、キャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。図10は、キャラクター登録前のゲーム画面50の一例を示す図である。図11は、詳細情報用ゲーム画面60の一例を示す図である。図12は、キャラクター登録後のゲーム画面50の一例を示す図である。

図9に示すように、まず、プレイヤー端末20は、図10に示すゲーム画面50が端末表示部24に表示されている際に、そのゲーム画面50に含まれる所有キャラクター一覧の中から、登録対象となるキャラクターをプレイヤーに指定させる（ステップS101）。そして、プレイヤー端末20は、各々のキャラクターに対応付けられた操作ボタン51の選択により、キャラクターの指定操作がプレイヤーによって行われると、指定されたキャラクターに関する詳細情報用ゲーム画面の送信を要求するコマンド（ゲーム画面送信要求）を、サーバー装置10に送信する。

#### 【0042】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたゲーム画面送信要求を受信すると、図11に示す詳細情報用ゲーム画面60（Webページ）をプレイヤー端末20に表示させるための画面データ（HTMLファイル）を、画面生成処理部115に生成させる（ステップS102）。具体的には、画面生成処理部115は、ゲーム画面送信要求に設定されたプレイヤーID及びキャラクターIDを取得して、図3に示すキャラクター情報及び図6に示す所有キャラクター情報を参照することにより、プレイヤーによって指定されたキャラクターに関する詳細情報（例えば、レアリティ、レベル、攻撃力等のパラメーター等）を抽出する。そして、画面生成処理部115は、抽出された詳細情報、キャラクターを登録するための操作ボタン61、キャラクターを再選択するための操作ボタン62を含む詳細情報用ゲーム画面60を生成する。そして、サーバー装置10は、このようにして生成された詳細情報用ゲーム画面60に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

#### 【0043】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、登録対象として指定されたキャラクターに

関する詳細情報用ゲーム画面60(図11参照)を端末表示部24に表示させる。そして、プレイヤー端末20は、その詳細情報用ゲーム画面60が表示されている際に、操作ボタン61(「登録」)及び操作ボタン62(「戻る」)のうち、操作ボタン61(「登録」)がプレイヤーに選択されたか否かを判定する(ステップS103)。プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン62(「戻る」)が選択操作されると(ステップS103:NO)、ステップS101に戻り、図10に示す所有キャラクター一覧の中から、新たに登録対象となるキャラクターをプレイヤーに再選択させる。その一方、プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン61(「登録」)が選択操作されると(ステップS103:YES)、登録対象として指定されたキャラクターのキャラクター登録を要求するコマンド(キャラクター登録要求)を、サーバー装置10に送信する。

10

#### 【0044】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたキャラクター登録要求を受信すると、登録対象として指定されたキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを、プレイヤーが所有しているか否かについて、判定が行なわれる(ステップS104)。具体的には、登録処理部114は、キャラクター登録要求に設定されたキャラクターIDを取得して、図3に示すキャラクター情報及び図4に示す合成情報を参照することにより、登録対象として指定されたキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを特定する。そして、登録処理部114は、キャラクター登録要求に設定されたプレイヤーIDを取得して、図5に示すプレイヤー情報及び図6に示す所有キャラクター情報を参照することにより、特定された素材キャラクターがプレイヤーの所有キャラクターの中に含まれているか否かを判定する。

20

#### 【0045】

次いで、登録処理部114は、かかる判定が肯定された場合に(ステップS104:YES)、登録対象として指定されたキャラクターが、プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なうと共に、特定された素材キャラクターをプレイヤーの所有キャラクターの中から抽出して保護登録を行なう(ステップS105)。この際、プレイヤーが登録対象として指定したキャラクター自体は、ベースキャラクターとして登録され、プレイヤーの所有キャラクターの中から抽出された素材キャラクターは、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターとして登録されるように、プレイヤーの登録キャラクター情報(図7参照)が更新される。

30

#### 【0046】

これに対し、登録処理部114は、かかる判定が否定された場合には(ステップS104:NO)、登録対象として指定されたキャラクターのみについて保護登録を行なう(ステップS106)。この際、プレイヤーが登録対象として指定したキャラクター自体がベースキャラクターとして登録されるように、プレイヤーの登録キャラクター情報(図7参照)が更新される。

#### 【0047】

このようにしてキャラクター登録が行なわれると、図12に示すように、ゲーム画面50に含まれる所有キャラクター一覧においては、登録されたキャラクターに対応付けてマークMが付される。プレイヤーは、このマークMを見ることで、登録済のキャラクターであることを把握できる。

40

#### 【0048】

以上のとおり、複数の所有キャラクターのうち、プレイヤーに指定された所有キャラクターが、ベースキャラクターとして保護登録されると、そのベースキャラクターに関連付けられた所有キャラクターも、その素材キャラクターとして抽出され自動的に保護登録されることになる。これにより、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターの売却等が行なわれることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

#### 【0049】

<キャラクター合成・キャラクター登録(個別登録・一括登録)>

50

図 1 3 は、キャラクター合成及びキャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。図 1 4 は、進化合成用ゲーム画面 7 0 の一例を示す図である。図 1 5 は、キャラクター登録用ゲーム画面 8 0 の一例を示す図である。図 1 6 は、詳細情報用ゲーム画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 0 5 0 】

図 1 3 に示すように、先ず始めに、プレイヤー端末 2 0 は、図 1 0 に示すゲーム画面 5 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、そのゲーム画面 5 0 に含まれる所有キャラクター一覧の中から、ベースキャラクターをプレイヤーに指定させる（ステップ S 2 0 1）。そして、プレイヤー端末 2 0 は、各々のキャラクターに対応付けられた操作ボタン 5 1 の選択により、ベースキャラクターの指定操作がプレイヤーによって行われると、次に遷移するゲーム画面の送信を要求するコマンド（ゲーム画面送信要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する。

10

【 0 0 5 1 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信されたゲーム画面送信要求を受信すると、指定されたベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを特定する（ステップ S 2 0 2）。具体的には、合成処理部 1 1 2 は、ゲーム画面送信要求に設定されたベースキャラクターのキャラクター ID を取得して、図 3 に示すキャラクター情報及び図 4 に示す合成情報を参照することにより、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを特定する。そして、合成処理部 1 1 2 は、ゲーム画面送信要求に設定されたプレイヤー ID を取得して、図 5 に示すプレイヤー情報及び図 6 に示す所有キャラクター情報を参照することにより、特定された全ての素材キャラクターがプレイヤーの所有キャラクターの中に含まれているか否かを判定する（ステップ S 2 0 3）。

20

【 0 0 5 2 】

次いで、合成処理部 1 1 2 は、かかる判定が肯定された場合に（ステップ S 2 0 3：YES）、図 1 4 に示す進化合成用ゲーム画面 7 0 を画面生成処理部 1 1 5 に生成させる（ステップ S 2 0 4）。その後、サーバー装置 1 0 は、このようにして生成された進化合成用ゲーム画面 7 0 に対応する画面データを、ネットワーク 2 を介して要求元のプレイヤー端末 2 0 に送信する。

【 0 0 5 3 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、サーバー装置 1 0 から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、進化合成用ゲーム画面 7 0（図 1 4 参照）を端末表示部 2 4 に表示させる。この進化合成用ゲーム画面 7 0 には、ベースキャラクターを表示させるベースキャラクター表示エリア 7 1、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを表示させる素材キャラクター表示エリア 7 2、キャラクター合成を行なうための操作ボタン 7 3、ベースキャラクターを再選択するための操作ボタン 7 4 が含まれている。本実施形態における素材キャラクター表示エリア 7 2 には、ベースキャラクター表示エリア 7 1 に表示されたベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターとして、3 体の素材キャラクターが配置されており、これらすべてプレイヤーの所有キャラクターである。そして、プレイヤー端末 2 0 は、その進化合成用ゲーム画面 7 0 が表示されている際に、操作ボタン 7 3（「進化合成」）及び操作ボタン 7 4（「戻る」）のうち、操作ボタン 7 3（「進化合成」）がプレイヤーに選択されたか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。プレイヤー端末 2 0 は、プレイヤーによって操作ボタン 7 4（「戻る」）が選択操作されると（ステップ S 2 0 5：NO）、ステップ S 2 0 1 に戻り、図 1 0 に示す所有キャラクター一覧の中から、新たにベースキャラクターをプレイヤーに再選択させる。その一方で、プレイヤー端末 2 0 は、プレイヤーによって操作ボタン 7 3（「進化合成」）が選択操作されると（ステップ S 2 0 5：YES）、指定されたベースキャラクターのキャラクター合成を要求するコマンド（キャラクター合成要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する。

30

40

【 0 0 5 4 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信されたキャラクター合成要

50

求を受信すると、プレイヤーが指定したベースキャラクターについて合成処理を行なう（ステップS206）。すなわち、合成処理部112は、プレイヤーが指定したベースキャラクターに、そのベースキャラクターに関連付けられた全ての素材キャラクターを合成することにより、図3に示すキャラクター情報に基づく新たなベースキャラクターに進化させる。そして、合成処理部112は、進化後のベースキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなり、かつ、全ての素材キャラクターがプレイヤーの所有しないキャラクターとなるように、図6に示す所有キャラクター情報を更新する。

【0055】

これに対して、合成処理部112は、上述したステップS203の判定が否定された場合に（ステップS203：NO）、図15に示すキャラクター登録用ゲーム画面80を画面生成処理部115に生成させる（ステップS207）。その後、サーバー装置10は、このようにして生成されたキャラクター登録用ゲーム画面80に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、そのキャラクター登録用ゲーム画面80を端末表示部24に表示させる。

【0056】

図15に示すように、このキャラクター登録用ゲーム画面80には、ベースキャラクターを表示させるベースキャラクター表示エリア81、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを表示させる素材キャラクター表示エリア82、一括でキャラクター登録を行なうための操作ボタン83、ベースキャラクターを再選択するための操作ボタン84が含まれている。本実施形態における素材キャラクター表示エリア82には、ベースキャラクター表示エリア81に表示されたベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターとして、3体の素材キャラクター821、822、823が配置されている。素材キャラクター821、822は、プレイヤーが所有しているキャラクターであり、素材キャラクター823は、プレイヤーが所有していないキャラクターである。前者と後者のキャラクター画像は、異なる表示態様で表示されている。そして、素材キャラクター821、822については、詳細情報を閲覧することができる。

【0057】

次いで、プレイヤー端末20は、そのキャラクター登録用ゲーム画面80が表示されている際に、素材キャラクター表示エリア82に配置された2体の素材キャラクター821、822のうちのいずれかが、プレイヤーによって指定されたか否かを判定する（ステップS208）。そして、プレイヤー端末20は、素材キャラクターの指定操作がプレイヤーによって行われると（ステップS208：YES）、指定された素材キャラクターに関する詳細情報用ゲーム画面の送信を要求するコマンド（ゲーム画面送信要求）を、サーバー装置10に送信する。

【0058】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたゲーム画面送信要求を受信すると、図16に示す詳細情報用ゲーム画面90（Webページ）をプレイヤー端末20に表示させるための画面データ（HTMLファイル）を、画面生成処理部115に生成させる（ステップS209）。具体的には、画面生成処理部115は、ゲーム画面送信要求に設定されたプレイヤーID及びキャラクターIDを取得して、図3に示すキャラクター情報及び図6に示す所有キャラクター情報を参照することにより、プレイヤーによって指定された素材キャラクターに関する詳細情報（例えば、レアリティ、レベル、攻撃力等のパラメーター等）を抽出する。そして、画面生成処理部115は、抽出された詳細情報、素材キャラクターを登録するための操作ボタン91、素材キャラクターの再選択等を行なうための操作ボタン92を含む詳細情報用ゲーム画面90を生成する。そして、サーバー装置10は、このようにして生成された詳細情報用ゲーム画面90に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

【0059】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信す

10

20

30

40

50

ると、その画面データを解析することにより、登録対象として指定されたキャラクターに関する詳細情報用ゲーム画面 90 (図 16 参照) を端末表示部 24 に表示させる。そして、プレイヤー端末 20 は、その詳細情報用ゲーム画面 90 が表示されている際に、操作ボタン 91 (「登録」) 及び操作ボタン 92 (「戻る」) のうち、操作ボタン 91 (「登録」) がプレイヤーに選択されたか否かを判定する (ステップ S 210)。プレイヤー端末 20 は、プレイヤーによって操作ボタン 92 (「戻る」) が選択操作されると (ステップ S 210: NO)、ステップ S 208 に戻り、図 15 に示す素材キャラクター表示エリア 82 の中から、新たな素材キャラクターの再選択等を行なわせる。その一方で、プレイヤー端末 20 は、プレイヤーによって操作ボタン 91 (「登録」) が選択操作されると (ステップ S 210: YES)、指定された素材キャラクターのキャラクター登録を要求するコマンド (キャラクター登録要求) を、サーバー装置 10 に送信する。

10

#### 【0060】

次いで、サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から送信されたキャラクター登録要求を受信すると、プレイヤーが指定した素材キャラクターについて登録処理を行なう (ステップ S 211)。すなわち、登録処理部 114 は、プレイヤーによって指定された素材キャラクターが、プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう。この際、プレイヤーによって指定された素材キャラクターは、プレイヤーによって指定されたベースキャラクター (つまり、ベースキャラクター表示エリア 81 に表示されたベースキャラクター) に関連付けられた素材キャラクターであるものとして、プレイヤーの登録キャラクター情報 (図 7 参照) が更新される。

20

#### 【0061】

これに対して、プレイヤー端末 20 は、上述したステップ S 208 の判定が否定された場合に (ステップ S 208: NO)、図 15 に示すキャラクター登録用ゲーム画面 80 が表示されている際に、一括でキャラクター登録を行なうための操作ボタン 83 が、プレイヤーによって指定されたか否かを判定する (ステップ S 212)。プレイヤー端末 20 は、プレイヤーによって操作ボタン 84 (「戻る」) が選択操作されると (ステップ S 212: NO)、ステップ S 201 に戻り、図 10 に示す所有キャラクター一覧の中から、新たにベースキャラクターをプレイヤーに再選択させる。その一方で、プレイヤー端末 20 は、プレイヤーによって操作ボタン 83 (「一括登録」) が選択操作されると (ステップ S 212: YES)、図 15 に示す素材キャラクター表示エリア 82 に表示される素材キャラクターのうち、プレイヤーが所有しているキャラクターである 2 体の素材キャラクター 821、822 について登録処理を行なう (ステップ S 213)。すなわち、登録処理部 114 は、2 体の素材キャラクター 821、822 が、プレイヤーの所有しないキャラクターにならないように保護登録を行なう。この際、2 体の素材キャラクター 821、822 は、プレイヤーによって指定されたベースキャラクター (つまり、ベースキャラクター表示エリア 81 に表示されたベースキャラクター) に関連付けられた素材キャラクターであるものとして、プレイヤーの登録キャラクター情報 (図 7 参照) が更新される。

30

#### 【0062】

以上のとおり、複数の所有キャラクターの中からベースキャラクターが指定されると、そのベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターがゲーム画面に表示される。そして、プレイヤーが所有する「素材キャラクター」については、個別に保護登録したり、一括で保護登録したりすることができる。これにより、ベースキャラクターに関連付けられていることに気付かずに、素材キャラクターの売却等が行なわれることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

40

#### 【0063】

##### <キャラクター売却>

図 17 は、キャラクター売却に関する動作例を説明するためのフローチャートである。図 18 は、売却用ゲーム画面 100 の一例を示す図である。図 19 は、確認用ゲーム画面 105 の一例を示す図である。

#### 【0064】

50



図17に示すように、先ず始めに、プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20は、図10に示すゲーム画面50が端末表示部24に表示されている際に、そのゲーム画面50に含まれる所有キャラクター一覧の中から、売却対象となるキャラクターをプレイヤーに指定させる(ステップS301)。そして、プレイヤー端末20は、各々のキャラクターに対応付けられた操作ボタン51の選択により、売却対象となるキャラクターの指定操作がプレイヤーによって行われると、売却用ゲーム画面の送信を要求するコマンド(ゲーム画面送信要求)を、サーバー装置10に送信する。

#### 【0065】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたゲーム画面送信要求を受信すると、図18に示す売却用ゲーム画面100(Webページ)をプレイヤー端末20に表示させるための画面データ(HTMLファイル)を、画面生成処理部115に生成させる(ステップS302)。具体的には、画面生成処理部115は、ゲーム画面送信要求に設定されたプレイヤーID及びキャラクターIDを取得して、図3に示すキャラクター情報及び図6に示す所有キャラクター情報を参照することにより、プレイヤーによって指定された売却対象となるキャラクターに関する詳細情報(例えば、売却価格、レアリティ、レベル、攻撃力等のパラメーター等)を抽出する。そして、画面生成処理部115は、抽出された詳細情報、キャラクターを売却するための操作ボタン101、キャラクターを再選択するための操作ボタン102を含む売却用ゲーム画面100を生成する。そして、サーバー装置10は、このようにして生成された売却用ゲーム画面100に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。

#### 【0066】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、売却対象として指定されたキャラクターに関する売却用ゲーム画面100(図18参照)を端末表示部24に表示させる。そして、プレイヤー端末20は、その売却用ゲーム画面100が表示されている際に、操作ボタン101(「売却」)及び操作ボタン102(「戻る」)のうち、操作ボタン101(「売却」)がプレイヤーに選択されたか否かを判定する(ステップS303)。プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン102(「戻る」)が選択操作されると(ステップS303:NO)、ステップS301に戻り、図10に示す所有キャラクター一覧の中から、新たに売却対象となるキャラクターをプレイヤーに再選択させる。その一方で、プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン101(「売却」)が選択操作されると(ステップS303:YES)、売却対象として指定されたキャラクターの売却を要求するコマンド(キャラクター売却要求)を、サーバー装置10に送信する。

#### 【0067】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたキャラクター売却要求を受信すると、売却対象として指定されたキャラクターが保護登録されたキャラクターであるか否かを判定する(ステップS304)。具体的には、売却処理部113は、キャラクター売却要求に設定されたプレイヤーID及びキャラクターIDを取得して、図5に示すプレイヤー情報及び図7に示す登録キャラクター情報を参照することにより、売却対象として指定されたキャラクターが保護登録されたキャラクターの中に含まれているか否かを判定する。

#### 【0068】

次いで、売却処理部113は、かかる判定が否定された場合に(ステップS304:NO)、売却対象として指定されたキャラクターについて売却処理を行なう(ステップS307)。なお、この売却処理については、追って詳述する。

#### 【0069】

その一方で、売却処理部113は、かかる判定が肯定された場合には(ステップS304:YES)、図19に示す確認用ゲーム画面105を画面生成処理部115に生成させる(ステップS305)。その後、サーバー装置10は、このようにして生成された確認用ゲーム画面105に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤ

ー端末20に送信する。

【0070】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、確認用ゲーム画面105（図19参照）を端末表示部24に表示させる。この確認用ゲーム画面105には、確認メッセージ表示エリア106、キャラクターの売却を許可するための操作ボタン107、キャラクターの売却を許可しないための操作ボタン108が含まれている。本実施形態における確認メッセージ表示エリア106には、売却対象となるキャラクターが素材キャラクターである場合には、ベースキャラクターに関連付けられていることが表示される。そして、プレイヤー端末20は、その確認用ゲーム画面105が表示されている際に、操作ボタン107（「はい」）及び操作ボタン108（「いいえ」）のうち、操作ボタン107（「はい」）がプレイヤーに選択されたか否かを判定する（ステップS306）。プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン108（「いいえ」）が選択操作されると（ステップS306：NO）、売却対象として指定されたキャラクターの売却処理が行なわれることなく、ステップS301に戻り、図10に示す所有キャラクター一覧の中から、新たに売却対象となるキャラクターをプレイヤーに再選択させる。その一方で、プレイヤー端末20は、プレイヤーによって操作ボタン107（「はい」）が選択操作されると（ステップS306：YES）、売却対象として指定されたキャラクターの売却確定を要求するコマンド（キャラクター売却確定要求）を、サーバー装置10に送信する。

【0071】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたキャラクター売却確定要求を受信すると、売却対象として指定されたキャラクターについて売却処理を行なう（ステップS307）。すなわち、売却処理部113は、売却対象として指定されたキャラクターを、そのキャラクターの価値に相当するコイン（仮想通貨）に変換し、プレイヤーに付与する。そして、売却処理部113は、売却対象として指定されたキャラクターをプレイヤーが所有しないように、図6に示す所有キャラクター情報を更新すると共に、プレイヤーの取得したコイン数が増加するように、図5に示すプレイヤー情報をする。

【0072】

以上のとおり、売却対象として指定されたキャラクターが、保護登録されているキャラクターである場合には、キャラクター売却について確認が行なわれる。これにより、売却対象として指定されたキャラクターが、ベースキャラクターに関連付けられている素材キャラクターであることに気付かずに、売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【0073】

<キャラクター付与・キャラクター登録（自動登録）>

図20は、キャラクター付与及びキャラクター登録に関する動作例を説明するためのフローチャートである。

【0074】

まず、プレイヤー端末20は、キャラクター付与の一例としての抽選ゲームを開始する操作が、プレイヤーによって行なわれると、抽選ゲーム開始を要求するコマンド（抽選ゲーム開始要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された抽選ゲーム開始要求を受信すると、抽選ゲームによるキャラクター付与処理を実行する（ステップS401）。具体的には、付与処理部111は、図3に示すキャラクター情報を参照することにより、複数キャラクターの中からプレイヤーに獲得させるキャラクターをランダムに選択する。

【0075】

次に、付与処理部111は、図4に示す合成情報及び図7に示す登録キャラクター情報を参照することにより、抽選されたキャラクターが、保護登録されているベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターであるか否かを判定する（ステップS402）。

【0076】

そして、付与処理部 111 は、かかる判定が否定された場合に（ステップ S 402：NO）、抽選されたキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなるように、図 6 に示す所有キャラクター情報を更新する（ステップ S 405）。

【0077】

その一方で、付与処理部 111 は、かかる判定が肯定された場合に（ステップ S 402：YES）、図 7 に示す登録キャラクター情報を参照することにより、抽選されたキャラクターが既に保護登録されている素材キャラクターであるか否かを判定する（ステップ S 403）。

【0078】

次に、付与処理部 111 は、かかる判定が肯定された場合に（ステップ S 403：YES）、抽選されたキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなるように、図 6 に示す所有キャラクター情報を更新する（ステップ S 405）。

10

【0079】

その一方で、かかる判定が否定された場合に（ステップ S 403：NO）、抽選されたキャラクターについて登録処理を行なう（ステップ S 404）。すなわち、登録処理部 114 は、保護登録されているベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターであるものとして、抽選されたキャラクターについて保護登録を行なう。

【0080】

その後、付与処理部 111 は、抽選されたキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなるように、図 6 に示す所有キャラクター情報を更新する（ステップ S 405）。

20

【0081】

以上のとおり、プレイヤーに付与されたキャラクターが、保護登録されているベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターのうち、保護登録されていない素材キャラクターである場合には、自動的に保護登録されることになる。これにより、付与されたキャラクターが、ベースキャラクターに関連付けられている素材キャラクターであることに気付かずに、売却されることによって、プレイヤーが被る不利益を軽減することができる。

【0082】

＝＝＝その他の実施形態＝＝＝

30

上記の実施の形態は、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。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【0083】

<キャラクター登録>

上記の本実施形態では、保護登録されているベースキャラクターが、キャラクター合成によって新たなベースキャラクターに進化した場合に、登録処理部 114 が、その進化後のベースキャラクターを自動的に保護登録しても良い。さらに、登録処理部 114 が、その進化後のベースキャラクターに関連付けられた複数の素材キャラクターのうち、プレイヤーが所有している素材キャラクターについても、自動的に保護登録しても良い。具体的には、登録処理部 114 は、保護登録されたベースキャラクターが合成によって新たなベースキャラクターに進化した際に、図 3 に示すキャラクター情報及び図 5 に示すプレイヤー情報に基づいて、プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から、進化後のベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを抽出し、進化後のベースキャラクターの保護登録を行なうと共に、抽出された素材キャラクターも保護登録を行なう。これにより、プレイヤーは、進化後にも改めて保護登録に関する操作を行う必要がないので、ゲーム操作の手間を省くことができる。

40

【0084】

また、上記の本実施形態では、登録処理部 112 が、保護登録されたベースキャラクタ

50

ーに関連付けられた複数の素材キャラクターのうち、プレイヤーが所有している素材キャラクターを自動的に保護登録しつつ、プレイヤーが所有していない素材キャラクターを自動的に予約登録しても良い。この際、予約登録された素材キャラクターは、予約登録キャラクター情報に設定されるようにする。そして、登録処理部 112 は、付与処理部 111 によって付与されたキャラクターが、予約登録された素材キャラクターである場合には、自動的に保護登録する。

#### 【0085】

##### <キャラクター売却>

上記の本実施形態では、プレイヤーに売却対象として指定されたキャラクターが保護登録されていることを条件として、図 19 に示す確認用ゲーム画面 105 を表示させることにより、そのキャラクターの売却を許可するか否かをプレイヤーに選択させる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーが所有している素材キャラクター（保護登録されたベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクター）の所有数が、保護登録されたベースキャラクターの合成に必要な個数（合成情報によって定められた個数）よりも少ない場合のみ、確認用ゲーム画面 105 を表示させても良い。具体的には、売却処理部 113 は、プレイヤーの所有する複数キャラクターの中から保護登録された素材キャラクターを売却対象として指定する操作が、プレイヤーによって行われた際に、図 4 に示す合成情報及び図 6 に示す所有キャラクター情報を参照することにより、プレイヤーが所有する当該素材キャラクターの所有数が、ベースキャラクターに関連付けられた当該素材キャラクターの個数よりも少ないか否かを判定する。そして、売却処理部 113 は、かかる判定が肯定された場合には、図 19 に示す確認用ゲーム画面 105 において、キャラクターの売却を許可する操作がプレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された当該素材キャラクターを前記プレイヤーの所有しないキャラクターにし、かつ、キャラクターの売却を許可しない操作がプレイヤーによって行われたことを条件として、保護登録された前記素材キャラクターを前記プレイヤーの所有するキャラクターとしてそのまま維持する。これにより、常に確認画面が表示されると言った煩わしさを軽減させることができる。

#### 【0086】

##### <キャラクター合成>

上記の本実施形態では、キャラクター売却時に、図 19 に示す確認用ゲーム画面 105 を表示させることにより、そのキャラクターの売却を許可するか否かをプレイヤーに選択させる場合を例に挙げて説明したが、これをキャラクター合成時に適用しても良い。例えば、ベースキャラクターの合成時に、プレイヤーに指定された素材キャラクターが保護登録されていることを条件として、図 19 に示す確認用ゲーム画面と同様なゲーム画面を表示させることにより、そのキャラクター合成を許可するか否かをプレイヤーに選択させても良い。

#### 【0087】

また、上記の本実施形態では、合成処理部 112 は、保護登録されたベースキャラクターに関連付けられた全ての素材キャラクターをプレイヤーが取得したことを条件として、自動的にキャラクター合成を行っても良い。

#### 【0088】

##### <ゲームコンテンツ>

上記の本実施形態では、ベースキャラクター及び素材キャラクターを用いて行なうゲームを例に挙げて説明したが、これらのキャラクターはゲームコンテンツの一例であるため、本発明はこれに限定されるものではない。すなわち、電子的なゲームデータであれば良く、例えば、キャラクター、キャラクター等が対応付けられたゲームカードやフィギア等、又は、ゲームにて使用される道具・アビリティ等のアイテムなどであっても良い。

#### 【0089】

##### <サーバー装置>

上記の本実施形態では、サーバー装置の一例として 1 台のサーバー装置 10 を備えたゲ

10

20

30

40

50

ームシステム 1 を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置 10 を備えたゲームシステム 1 としてもよい。すなわち、複数台のサーバー装置 10 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 10 が各種処理を分散して行うようにしてもよい。なお、サーバー装置 10 はコンピューターの一例である。

#### 【0090】

##### < 情報処理装置 >

上記の本実施形態におけるゲームシステム 1 では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末 20 単体、または、サーバー装置 10 単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理

10

を実行するようにしてもよい。また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末 20 が担う構成としてもよい。この場合には、サーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピューターの一例である。

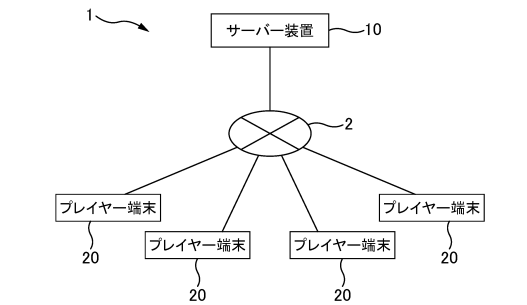
#### 【符号の説明】

#### 【0091】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲーム画面、51 操作ボタン、60 ゲーム画面、61 操作ボタン、62 操作ボタン、70 ゲーム画面、71 ベースキャラクター表示エリア、72 素材キャラクター表示エリア、73 操作ボタン、74 操作ボタン、80 ゲーム画面、81 ベースキャラクター表示エリア、82 素材キャラクター表示エリア、83 操作ボタン、84 操作ボタン、90 ゲーム画面、91 操作ボタン、92 操作ボタン、100 ゲーム画面、101 操作ボタン、102 操作ボタン、105 ゲーム画面、106 操作ボタン、107 操作ボタン、108 操作ボタン、111 付与処理部、112 合成処理部、113 売却処理部、114 登録処理部、115 画面生成処理部

20

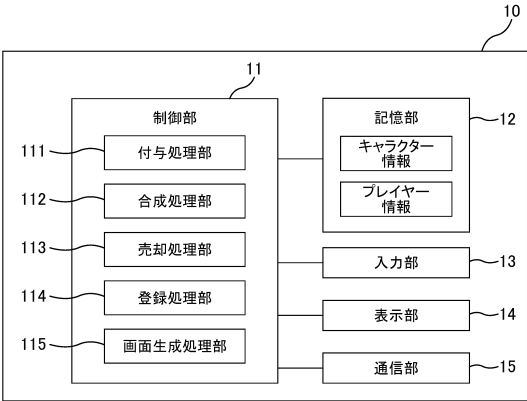
【図 1】



【図 3】

キャラクターID	キャラクター名	キャラクター画像	レアリティ	初期攻撃力	初期防御力
0001	キャラクターA		コモン	15	8
0002	キャラクターB		アンコモン	30	20
0003	キャラクターC		レア	45	30
0004	キャラクターD		スーパーレア	60	55
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 2】



初期体力	上限攻撃力	上限防御力	進化後のキャラクターID	合成情報	売却価格(コイン数)
10	100	100	0010	合成情報(1)	30
15	300	300	0005	合成情報(2)	40
25	600	600	0020	合成情報(3)	50
60	1000	1000	0045	合成情報(4)	100
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 4】

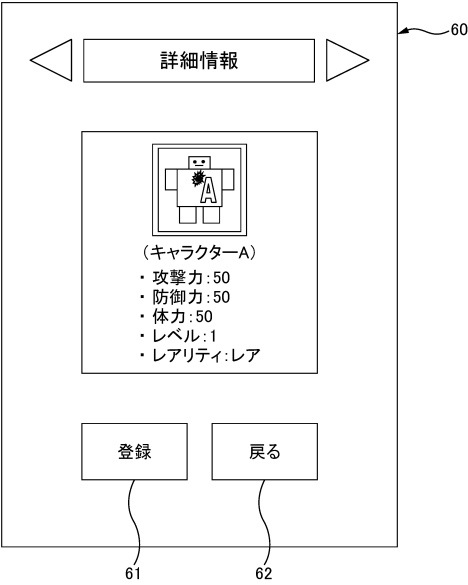
合成情報(3)		
合成情報(2)		
合成情報(1)		
素材キャラクター	個数	
0002	1	
0003	1	
0004	1	

【図 5】

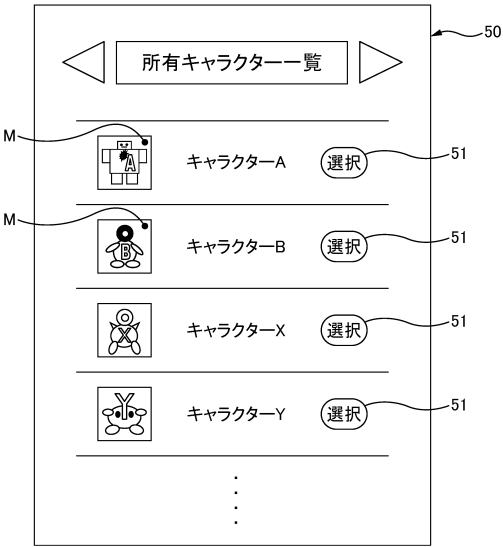
プレイヤーID	登録キャラクター情報		所有キャラクター情報		取得コイン数	プレイヤー名
	登録キャラクター情報(1)	登録キャラクター情報(2)	所有キャラクター情報(1)	所有キャラクター情報(2)		
	登録キャラクター情報(3)	登録キャラクター情報(4)	所有キャラクター情報(3)	所有キャラクター情報(4)		
	登録キャラクター情報(5)	登録キャラクター情報(6)	所有キャラクター情報(5)	所有キャラクター情報(6)		
	登録キャラクター情報(6)		所有キャラクター情報(6)			
1	プレイヤーA				100	
2	プレイヤーB				200	
3	プレイヤーC				300	
4	プレイヤーD				50	
5	プレイヤーE				1200	
6	プレイヤーF				400	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮



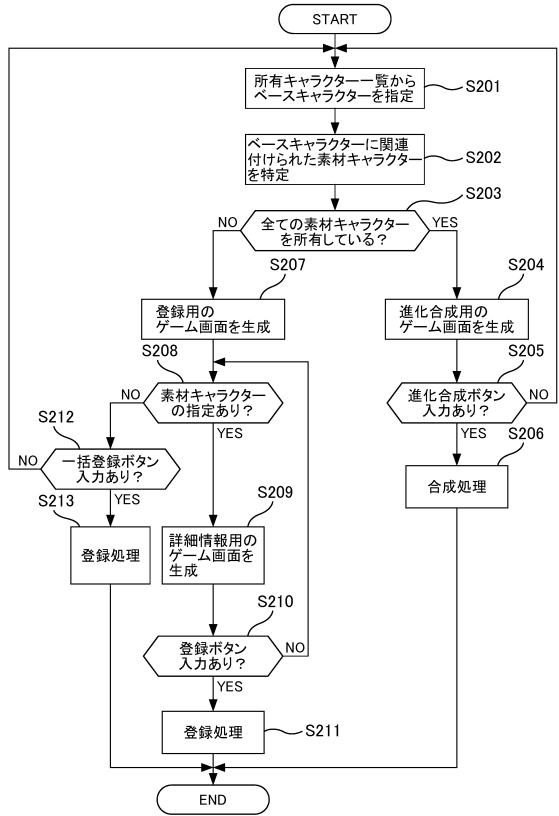
【図 1 1】



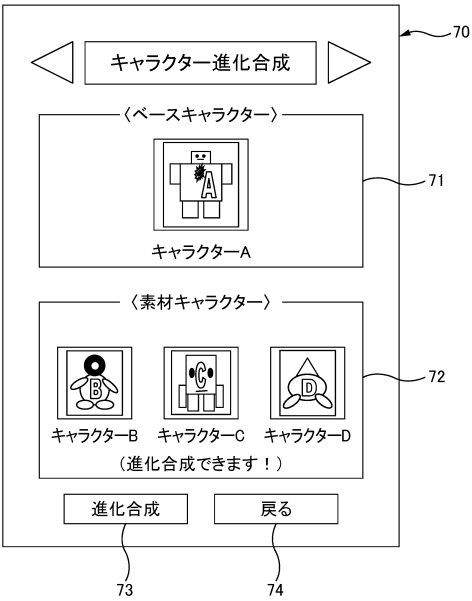
【図 1 2】



【図 1 3】

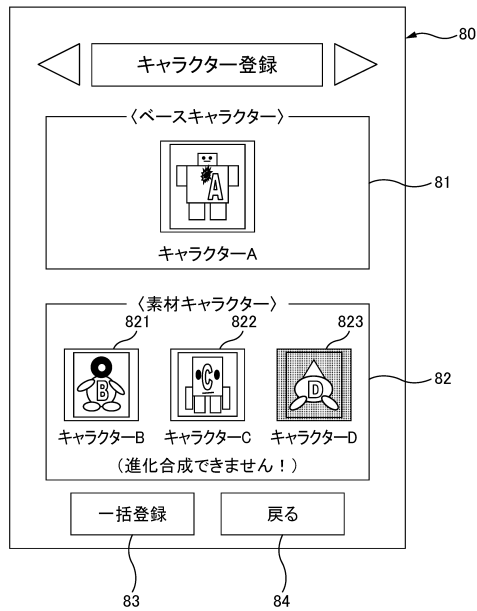


【図 1 4】

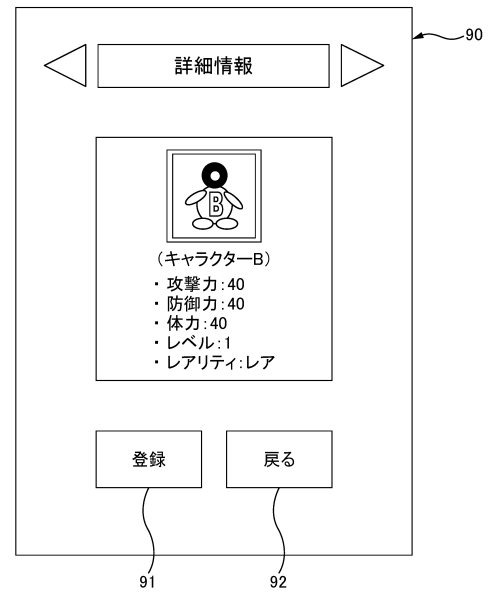




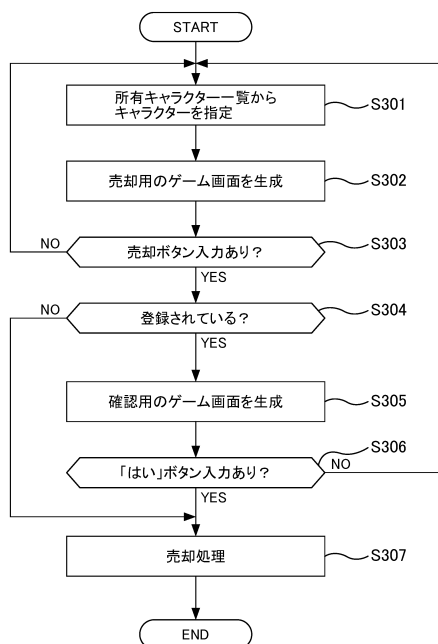
【図 15】



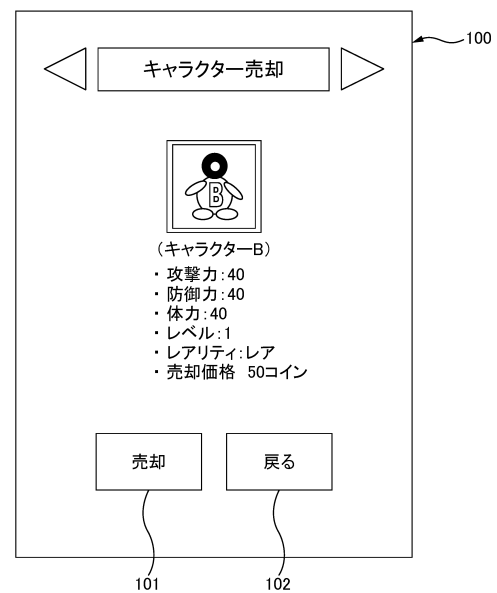
【図 16】



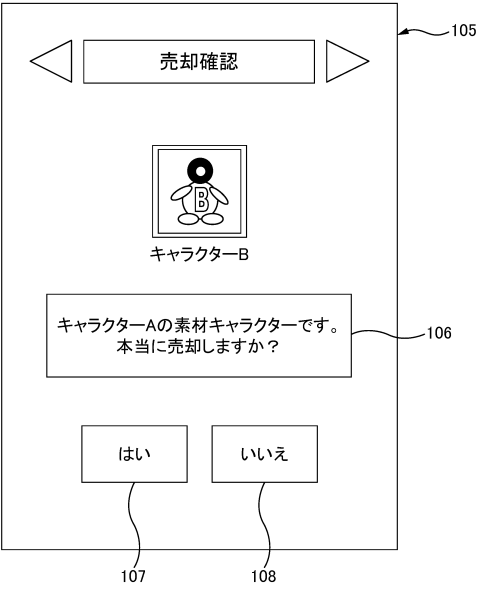
【図 17】



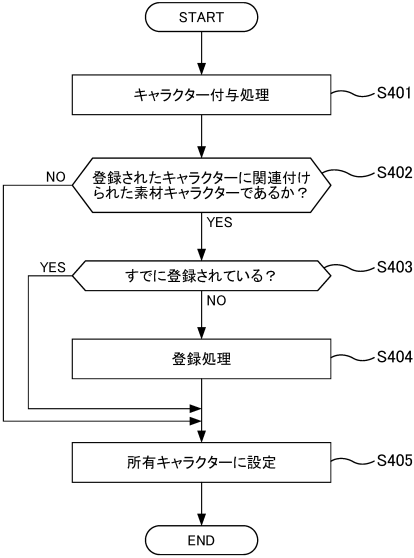
【図 18】



【図 19】



【図 20】



## フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

(56)参考文献 特許第5439626(JP, B1)  
特開2015-083093(JP, A)  
特開2013-226272(JP, A)  
特開2013-202322(JP, A)  
栄光のガーディアンバトル, 月刊アブリストスタイル, 日本, 株式会社イースト・プレス, 2013  
年 1月28日, 第1巻第2号, pp.144-145  
ドラゴンコレクション, アブリストスタイル VOL. 2 (Koiunreki 4月号増刊), 日本, 株式会  
社イースト・プレス, 2011年 4月 1日, VOL. 2, pp.26-28

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 13/00 - 13/98  
A 6 3 F 9/24