(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-176814
(P2017-176814A)
(43)公開日　平成29年10月5日(2017.10.5)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 13/79	(2014.01)	A63F	13/79	520
A63F 13/533	(2014.01)	A63F	13/533	
A63F 13/798	(2014.01)	A63F	13/798	
A63F 13/30	(2014.01)	A63F	13/30	

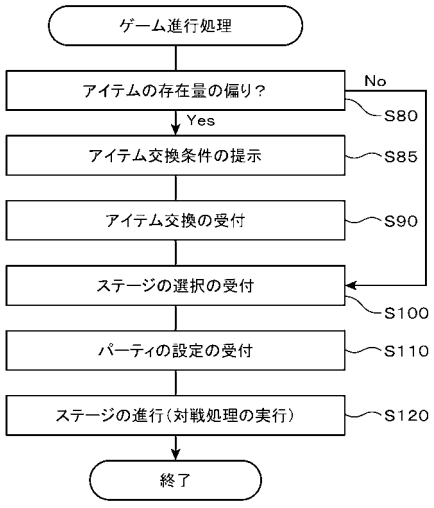
審査請求 未請求　請求項の数 13　ＯＬ　（全 23 頁）

(21)出願番号　特願2017-26612(P2017-26612)
(22)出願日　平成29年2月16日(2017.2.16)
(62)分割の表示　特願2016-65618(P2016-65618)の分割
原出願日　平成28年3月29日(2016.3.29)

(71)出願人　599115217
株式会社　ディー・エヌ・エー
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号
(74)代理人　100126572
弁理士　村越　智史
(74)代理人　100140822
弁理士　今村　光広
(72)発明者　友成　琢
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号　株式会社ディー・エヌ・エー内
(72)発明者　小野　潤一郎
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号　株式会社ディー・エヌ・エー内
(72)発明者　鈴田　健
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号　株式会社ディー・エヌ・エー内

(54)【発明の名称】ゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法

(57)【要約】
【課題】　ユーザ全体での各種アイテムの存在量のバランスを考慮した新しいアイテム交換の仕組みを提供する。
【解決手段】　一実施形態に係るプログラムは、１又は複数のコンピュータに、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップ、決定された１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、選択された交換条件に基づいて、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行させる。
【選択図】　図５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数のアイテムを有するキャラクタを用いたゲームを提供するためのプログラムであって、
１又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、当該１又は複数のコンピュータに、
ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップと、
決定された前記１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、
前記アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、
選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行させる、
プログラム。
【請求項２】
請求項１に記載のプログラムであって、
前記複数の交換条件のそれぞれには、グループＩＤが付与され、同一のグループＩＤを付与された各グループは、１又は複数の交換条件を有するものであり、
前記１又は複数の交換条件を決定するステップは、複数のグループＩＤの中から１又は複数のグループＩＤを決定するステップと、
該決定されたグループＩＤのグループの中から、１又は複数の交換条件を決定するステップと、を含む、
プログラム。
【請求項３】
請求項１又は２に記載のプログラムであって、
前記１又は複数のコンピュータに、更に、
前記交換の処理後において、前記ユーザが保有する前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の新たな交換条件を決定するステップと、
決定された前記１又は複数の新たな交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、
前記アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、
選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行させる、
プログラム。
【請求項４】
請求項３に記載のプログラムであって、
前記複数の交換条件のそれぞれには、グループＩＤが付与され、同一のグループＩＤを付与された各グループは、１又は複数の交換条件を有するものであり、
前記１又は複数の新たな交換条件は、すでに選択された交換条件に付与されたグループＩＤのグループ中の残りの１又は複数の交換条件の中から決定することを含む、
プログラム。
【請求項５】
請求項４に記載のプログラムであって、
新たな交換の処理後に、さらに交換条件を決定する場合、前記グループ中の残された交換条件の中から決定し、該さらなる交換条件が複数回に亘る場合、該交換条件がなくなるまでこれを継続することを含む、

プログラム。
【請求項６】
請求項５に記載のプログラムであって、
前記さらなる交換条件が複数回に亘る場合であって、前記交換条件がなくなった場合、別のグループＩＤを有する１又は複数のグループの中から、１又は複数の交換条件を決定することを含む、
プログラム。
【請求項７】
請求項１から６までのいずれか１項に記載のプログラムであって、
前記１又は複数の交換条件の決定、前記１又は複数の新たな交換条件の決定若しくは１又は複数の前記さらなる交換条件を決定は、抽選により行われる、
プログラム。
【請求項８】
請求項１から７までのいずれか１項に記載のプログラムであって、
前記交換条件を決定するステップの前に、前記ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体若しくはその一部でアイテムの流通量に偏りが存在するかを判定するステップを実行させることを含む、
プログラム。
【請求項９】
請求項１から８までのいずれか１項に記載のプログラムであって、
前記ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体若しくはその一部でアイテムの流通量に偏りが存在していないと判定されるまで、前記各ステップを実行することを含む、
プログラム。
【請求項１０】
請求項１から９までのいずれか１項に記載のプログラムであって、
前記１又は複数の交換条件は、ユーザのゲーム内ランク又はゲームの進捗により、より有利な交換条件に変更される、
プログラム。
【請求項１１】
請求項１から１０までのいずれか１項に記載のプログラムであって、
決定された前記１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示後所定の時間が経過すると、該１又は複数の交換条件が変更される、
プログラム。
【請求項１２】
複数のアイテムを有するキャラクタを用いたキャラクタを用いたゲームを提供するシステムであって、
１又は複数のコンピュータプロセッサを備え、
前記１又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令を実行することに応じて、
ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップと、
決定された前記１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、
前記アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、
選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行する、

システム。
【請求項１３】
１又は複数のコンピュータによって実行され、複数のアイテムを有するキャラクタを用いたキャラクタを用いたゲームを提供する方法であって、
ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップと、
決定された前記１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、
前記アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、
選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を備える、
方法。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法に関し、詳しくは、複数の種類のアイテムを有するキャラクタを用いたゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、複数のユーザが、ネットワークを介して接続された情報端末装置などを使用して行うオンラインゲームとして、複数のキャラクタから構成されるパーティを構築して敵キャラクタとの対戦を行うゲームが知られており、こうしたゲームでは、ユーザは、キャラクタに対して装備品（武器、防具、アクセサリ等）、アビリティ（必殺技、スキル等）、回復剤又は強化素材等のアイテムを装備ないし保持させることができる。このようなゲームではこれを進める過程で、ユーザはより魅力のあるアイテムを入手するため、他のユーザとアイテムを取引することがある。アイテムの取引は、ユーザ同士が１対１で行う場合もあるし、ゲーム内の掲示板等を利用してなされる場合もある。いずれの場合であっても、アイテムを譲渡するユーザは、ゲーム内で譲渡を受けるユーザとアイテムを交換したり、他のユーザにアイテムを引き渡したりする。
【０００３】
このようなアイテムの交換や引き渡しを行う方法として、第１のユーザが利用する第１ユーザ端末及び第２のユーザが利用する第２ユーザ端末と通信可能に接続され、第１のユーザと第２のユーザとの間で仮想アイテムの取引を行う方法が知られている（たとえば、特許文献１）。また、オンラインゲーム等、アイテムの所有者や所持者を管理できるシステムにおいて、電子データの取引に関する詐欺行為が発生しないように、より安全な仮想空間上の取引を実現する取引システム、電子データの取引装置、電子データの取引方法が知られている（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】特開２００３－１２６５５５号公報
【特許文献２】特開２００９－１８７１４３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上述した従来のゲームでは、ユーザによる所望のアイテム交換を実現せしめることはできるものの、各種アイテムの存在比率を適正に保つといったゲームシステムにおけるユーザ全体の状況にも配慮したアイテム交換方法は意図されていない。このよ

うな配慮に基づくアイテム交換条件の提示は、ゲームバランスの観点から重要であり、引いては、ユーザによるゲームの関心度を維持・向上させることにもつながる。このように、ユーザ同士のアイテムの自由な交換だけでなく、ゲームシステムにおけるユーザ全体の状況にも配慮した新しいアイテム交換の仕組みを提供することが望まれる。

【０００６】

本発明の実施形態は、ユーザ全体によるゲームの利用環境を考慮したゲーム内のアイテムのゲーム内の別のアイテムへの交換の仕組みを実現することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、複数のアイテムを有するキャラクタを用いたゲームを提供するためのプログラムであって、１又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、当該１又は複数のコンピュータに、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップ、決定された前記１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、選択された交換条件に基づいて、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行させる。本発明の一実施形態に係るプログラムは、複数の交換条件のそれぞれに、グループＩＤが付与され、同一のグループＩＤを付与された各グループは、１又は複数の交換条件を有するものであり、１又は複数の交換条件を決定するステップは、複数のグループＩＤの中から１又は複数のグループＩＤを決定するステップと、該決定されたグループＩＤのグループの中から、１又は複数の交換条件を決定するステップとを含むように構成し得る。

【０００８】

ここで、「アイテム」は、ゲームで用いられる仮想的又は電子的な様々なコンテンツ、要素等を意味し、例えば、回復剤、強化素材、ゲームカード、キャラクタが装備する武器、防具及びアクセサリ等の装備品、並びに、魔法、必殺技、及びスキル等のアビリティ等様々なものを含み得る。

【０００９】

上述した一実施形態に係るプログラムは、１又は複数のコンピュータに、更に、交換の処理後において、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の新たな交換条件を決定するステップと、決定された前記１又は複数の新たな交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行させるように構成し得る。

【００１０】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、複数の交換条件のそれぞれに、グループＩＤが付与され、同一のグループＩＤを有された各グループは、１又は複数の交換条件を有するものであり、１又は複数の新たな交換条件は、選択された交換条件が有するグループＩＤのグループ中の１又は複数の交換条件の中から決定することを含むよう構成されてもよい。本発明の一実施形態に係るプログラムは、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体若しくはその一部で過剰に存在する場合、１又は複数の交換条件若しくは１又は複数の新たな交換条件を提示するようにしてもよい。また、本発明の一実施形態に係るプログラムは、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体若しくはその一部で過剰に存在していないと判定されるまで、前記各ステップを実行することを含むと良好である。

【００１１】
本発明の一実施形態では、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと交換可能な他のアイテムは、所定のレアアイテムである。また、本発明の一実施形態では、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかは、強化素材又は回復剤である。また、本発明の一実施形態では、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかは、強化素材又は回復剤であり、交換可能な他のアイテムは、キャラクタの所定のパラメータを所定値上昇させるブースト素材である。本発明の一実施形態では、１又は複数の交換条件は、ユーザのゲーム内ランク又はゲームの進捗により、より有利な交換条件に変更される。また、決定された１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示後所定の時間が経過すると、該１又は複数の交換条件が変更される。

【００１２】
本発明の一実施形態に係るシステムは、複数のアイテムを有するキャラクタを用いたキャラクタを用いたゲームを提供するシステムであって、１又は複数のコンピュータプロセッサを備え、１又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令を実行することに応じて、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体で過剰に存在するかを判定するステップと、該判定結果に基づき、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップと、決定された１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を実行する。

【００１３】
本発明の一実施形態に係る方法は、１又は複数のコンピュータによって実行され、複数のアイテムを有するキャラクタを用いたキャラクタを用いたゲームを提供する方法であって、ユーザが保有する１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかが、複数のユーザに提供されるゲーム全体で過剰に存在するかを判定するステップと、該判定結果に基づき、１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと他のアイテムとを交換可能な複数の交換条件の中から１又は複数の交換条件を決定するステップと、決定された１又は複数の交換条件のいずれかを選択可能なアイテム交換選択画面を表示するステップと、アイテム交換選択画面における交換条件の選択を受付けるステップと、選択された交換条件に基づいて、前記１又は複数のキャラクタが保有する複数のアイテムの少なくともいずれかと前記他のアイテムとの交換を処理するステップと、を備える。

【発明の効果】

【００１４】
本発明の様々な実施形態によって、ユーザ全体よるゲームの利用環境を考慮したアイテム交換方法を提示することで、より多くのアイテムがゲーム内でより適性かつ確実に消費されるように促し、結果として、ユーザのゲームに対する関心度の維持・向上につながる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】
【図１】本発明の一実施形態に係るシステム１の構成を概略的に示す構成図。
【図２】一実施形態におけるシステム１が有する機能を概略的に示すブロック図。
【図３】一実施形態における保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａにおいて管理される情報の一例を示す図。
【図４】一実施形態における保有アイテム情報管理テーブル４１ｂにおいて管理される情報の一例を示す図。

【図５】一実施形態におけるゲーム進行処理の一例を示すフロー図。
【図６】一実施形態におけるアイテム交換選択画面７５の一例を示す図。
【図７】一実施形態におけるステージ選択画面５５の一例を示す図。
【図８】一実施形態におけるパーティ管理画面６０の一例を示す図。
【図９】一実施形態におけるパーティ管理画面６０のパーティ表示領域６２における単位領域６２ａの一例を示す図。
【図１０】一実施形態におけるアイテム交換条件管理テーブル４１ｃにおいて管理される情報の一例を示す図。
【図１１】一実施形態におけるアイテム交換グループ管理テーブル４１ｄにおいて管理される情報の一例を示す図。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
図１は、本発明の一実施形態に係るシステム１の構成を概略的に示す構成図である。一実施形態におけるシステム１は、図示するように、サーバ１０と、このサーバ１０とインターネット等の通信網２０を介して接続された複数の端末装置３０と、を備え、端末装置３０のユーザに対してキャラクタを用いたゲームを提供する。また、一実施形態におけるシステム１は、電子書籍、動画コンテンツ、及び音楽コンテンツ等のゲーム以外の様々なデジタルコンテンツの提供サービス、テキストチャット（ミニメール）、サークル、アバター、日記、伝言板、及び挨拶等の様々なユーザ間のコミュニケーション機能を実現するコミュニケーションプラットフォーム（ＳＮＳプラットフォーム）サービス、並びに電子商取引サービス等の様々なインターネットサービスを、端末装置３０のユーザに対して提供し得る。
【００１７】
一実施形態におけるサーバ１０は、一般的なコンピュータとして構成されており、図示のとおり、ＣＰＵ（コンピュータプロセッサ）１１と、メインメモリ１２と、ユーザＩ／Ｆ１３と、通信Ｉ／Ｆ１４と、ストレージ（記憶装置）１５と、を含み、これらの各構成要素がバス１７を介して互いに電気的に接続されている。ＣＰＵ１１は、ストレージ１５からオペレーティングシステムやその他様々なプログラムをメインメモリ１２にロードし、このロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ１２は、ＣＰＵ１１が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、ＤＲＡＭ等によって構成される。なお、一実施形態におけるサーバ１０は、それぞれ上述したようなハードウェア構成を有する複数のコンピュータを用いて構成され得る。
【００１８】
ユーザＩ／Ｆ１３は、例えば、オペレータの入力を受け付けるキーボードやマウス等の情報入力装置と、ＣＰＵ１１の演算結果を出力する液晶ディスプレイ等の情報出力装置とを含む。通信Ｉ／Ｆ１４は、ハードウェア、ファームウェア、又はＴＣＰ／ＩＰドライバやＰＰＰドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網２０を介して端末装置３０と通信可能に構成される。
【００１９】
ストレージ１５は、例えば磁気ディスクドライブで構成され、各種サービスを提供するための制御用プログラム等の様々なプログラムが記憶される。また、ストレージ１５には、各種サービスを提供するための各種データも記憶され得る。ストレージ１５に記憶され得る各種データは、サーバ１０と通信可能に接続されるサーバ１０とは物理的に別体のデータベースサーバ等に格納されてもよい。
【００２０】
一実施形態において、サーバ１０は、階層構造の複数のウェブページから成るウェブサイトを管理するウェブサーバとしても機能し、こうしたウェブサイトを介して各種サービスを端末装置３０のユーザに対して提供し得る。ストレージ１５には、このウェブページに対応するＨＴＭＬデータも記憶され得る。ＨＴＭＬデータは、様々な画像データが関連付けられ、又、ＪａｖａＳｃｒｉｐｔ（登録商標）等のスクリプト言語等で記述された様

々なプログラムが埋め込まれ得る。
【００２１】
また、一実施形態において、サーバ１０は、端末装置３０においてウェブブラウザ以外の実行環境上で実行されるアプリケーション（プログラム）を介して各種サービスを提供し得る。ストレージ１５には、こうしたアプリケーションも記憶され得る。このアプリケーションは、例えば、Ｏｂｊｅｃｔｉｖｅ－ＣやＪａｖａ（登録商標）等のプログラミング言語を用いて作成される。ストレージ１５に記憶されたアプリケーションは、配信要求に応じて端末装置３０に配信される。なお、端末装置３０は、こうしたアプリケーションを、サーバ１０以外の他のサーバ（アプリマーケットを提供するサーバ）等からダウンロードすることもできる。
【００２２】
このように、サーバ１０は、各種サービスを提供するためのウェブサイトを管理し、当該ウェブサイトを構成するウェブページ（ＨＴＭＬデータ）を端末装置３０からの要求に応答して配信することができる。また、上述したように、サーバ１０は、このようなウェブページ（ウェブブラウザ）を用いた各種サービスの提供とは代替的に、又は、これに加えて、端末装置３０において実行されるアプリケーションとの通信に基づいて各種サービスを提供することができる。いずれの態様で当該サービスを提供するにしても、サーバ１０は、各種サービスの提供に必要な各種データ（画面表示に必要なデータを含む）を端末装置３０との間で送受信することができる。また、サーバ１０は、各ユーザを識別する識別情報（例えば、ユーザＩＤ）毎に各種データを記憶し、ユーザ毎に各種サービスの提供状況を管理することができる。詳細な説明は省略するが、サーバ１０は、ユーザの認証処理や課金処理等を行う機能を有することもできる。
【００２３】
一実施形態における端末装置３０は、サーバ１０が提供するウェブサイトのウェブページをウェブブラウザ上で表示すると共にアプリケーションを実行するための実行環境を実装した任意の情報処理装置であり、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、及びゲーム専用端末等が含まれ得るが、これらに限定されるものではない。
【００２４】
端末装置３０は、一般的なコンピュータとして構成され、図１に示すとおり、ＣＰＵ（コンピュータプロセッサ）３１と、メインメモリ３２と、ユーザＩ／Ｆ３３と、通信Ｉ／Ｆ３４と、ストレージ（記憶装置）３５と、を含み、これらの各構成要素がバス３７を介して互いに電気的に接続されている。
【００２５】
ＣＰＵ３１は、ストレージ３５からオペレーティングシステムやその他様々なプログラムをメインメモリ３２にロードし、このロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ３２は、ＣＰＵ３１が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、ＤＲＡＭ等によって構成される。
【００２６】
ユーザＩ／Ｆ３３は、例えば、ユーザの入力を受け付けるタッチパネル、キーボード、ボタン及びマウス等の情報入力装置と、ＣＰＵ３１の演算結果を出力する液晶ディスプレイ等の情報表示装置とを含む。通信Ｉ／Ｆ３４は、ハードウェア、ファームウェア、又は、ＴＣＰ／ＩＰドライバやＰＰＰドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網２０を介してサーバ１０と通信可能に構成される。
【００２７】
ストレージ３５は、例えば磁気ディスクドライブやフラッシュメモリ等により構成され、オペレーティングシステム等の様々なプログラムが記憶される。また、ストレージ３５は、サーバ１０から受信した様々なアプリケーションが記憶され得る。
【００２８】
端末装置３０は、例えば、ＨＴＭＬ形式のファイル（ＨＴＭＬデータ）を解釈して画面

表示するためのウェブブラウザを備えており、このウェブブラウザの機能によりサーバ１０から取得したＨＴＭＬデータを解釈して、受信したＨＴＭＬデータに対応するウェブページを表示することができる。また、端末装置３０のウェブブラウザには、ＨＴＭＬデータに関連付けられた様々な形式のファイルを実行可能なプラグインソフトが組み込まれ得る。

【００２９】

端末装置３０のユーザがサーバ１０によって提供されるサービスを利用する際には、例えば、ＨＴＭＬデータやアプリケーションによって指示されたアニメーションや操作用アイコン等が端末装置３０に画面表示される。ユーザは、端末装置３０のタッチパネル等を用いて各種指示を入力することができる。ユーザから入力された指示は、端末装置３０のウェブブラウザやＮｇＣｏｒｅ（商標）等のアプリケーション実行環境の機能を介してサーバ１０に伝達される。

【００３０】

次に、このように構成された一実施形態におけるシステム１が有する機能について説明する。上述したように、一実施形態におけるシステム１は、ユーザに対して様々なインターネットサービスを提供し得るが、オンラインゲームにおいては、電子的なカード、アイテム、ゲーム内で利用可能な仮想通貨等の様々なゲームアイテムが用いられる。ゲームアイテムは、ゲームにおいてユーザによって用いられる仮想的なアイテムの総称であり、例えば、カード、キャラクタ、武器や防具等のキャラクタが装着ないし保有するアイテム、及びアバタを含む（これ以降単に「アイテム」と表現する）。本発明の一態様において、アイテムは、ゲームの進行に応じ、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得るが、アイテムの利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。アイテムには、例えば、ゲームの進行において適宜参照される属性情報（例えば、「レアリティ（ｒａｒｉｔｙ）」「レベル」、「攻撃力」、「防御力」、「ゲームアイテムの名称」等）が設定される。これらの属性情報の少なくとも一部はゲームの進行に伴って更新され得る。例えば、カードゲームにおいては、ユーザは、ゲーム内で一又は複数のカードを保有し、その保有するカードを用いてミッションを攻略したり、当該カードを用いて他のユーザやノンユーザキャラクタと対戦することによりゲームを進行させることができる。

【００３１】

本発明の一実施形態において、ユーザが保有するアイテムには、所定値以上のレアリティ値を有するアイテムを少なくとも１つ含むように構成してもよい。この所定値以上のレアリティ値を有するアイテムを、本明細書において、「レアアイテム」と称することがある。

【００３２】

以降、一実施形態におけるシステム１の機能について、複数のプレイヤキャラクタ（以下、単に「キャラクタ」と言うことがある。）によって構成されるパーティを設定してゲームを進行させる一実施形態におけるロールプレイングゲーム（ＲＰＧ）を提供する機能を例として説明する。

【００３３】

図２は、システム１（サーバ１０及び端末装置３０）が有する機能を概略的に示すブロック図である。まず、一実施形態におけるサーバ１０が有する機能について説明する。サーバ１０は、図示するように、様々な情報を記憶する情報記憶部４１と、一実施形態におけるＲＰＧの進行を制御するゲーム進行制御部４２と、を備える。これらの機能は、ＣＰＵ１１及びメインメモリ１２等のハードウェア、並びに、ストレージ１５に記憶されている各種プログラムやテーブル等が協働して動作することによって実現され、例えば、ロードしたプログラムに含まれる命令をＣＰＵ１１が実行することによって実現される。また、図２に例示したサーバ１０が有する機能の一部又は全部は、端末装置３０によって実現され、又は、サーバ１０と端末装置３０とが協働することによって実現され得る。

【００３４】

一実施形態における情報記憶部４１は、ストレージ１５等によって実現され、図２に示すように、ユーザが保有するキャラクタに関する情報を管理する保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａと、ユーザが保有するアイテムに関する情報を管理する保有アイテム情報管理テーブル４１ｂと、アイテム交換条件管理テーブル４１ｃと、アイテム交換グループ管理テーブル４１ｄとを有する。

【００３５】

図３は、一実施形態における保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａにおいて管理される情報の一例を示す。保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａは、図示するように、ユーザを識別する「ユーザＩＤ」と、このユーザが保有するキャラクタを識別する「キャラクタＩＤ」との組合せに対応付けて、このユーザがこのキャラクタを取得した日時を示す「取得日時」、このキャラクタの「キャラクタ名」、「職業」、対戦相手との対戦に勝利すること等によって獲得する「経験値」、経験値の増加に応じて増加する「レベル（現在値／最大値）」、「ＨＰ（現在値／最大値）」、このキャラクタに対応する「シリーズ」、このキャラクタが装備している武器を識別する「設定アイテム（武器）」、このキャラクタが装備している防具を識別する「設定アイテム（防具）」、このキャラクタが装備しているアクセサリを識別する「設定アイテム（アクセサリ）」、このキャラクタが装備している１つ目のアビリティを識別する「設定アイテム（アビリティ１）」、このキャラクタが装備している２つ目のアビリティを識別する「設定アイテム（アビリティ２）」、このキャラクタの「攻撃力」、「防御力」、攻撃を重視する前衛又は防御を重視する後衛等のキャラクタの隊列を示す「隊列（前衛／後衛）」、このキャラクタがパーティに含まれている場合の設定情報である「パーティ設定情報」等の情報も管理する。なお、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａは、さらに、図示しないが、このキャラクタが保有している１つ又は複数のキャラクタを強化するアイテムを識別する「保有アイテム（強化素材）」、このキャラクタが保有している１つ又は複数のＨＰを回復するアイテムを識別する「保有アイテム（回復剤）」等の情報を管理するよう構成してもよい。

【００３６】

一実施形態において、職業には、例えば、戦士、魔法使い等の値が設定され、この職業の値に応じて、ＨＰ、攻撃力、防御力等の他のパラメータの値が変化し、又、装備できる装備品（武器、防具及びアクセサリ）及びアビリティ等のアイテムが変化する。また、ＨＰ、攻撃力、防御力等のパラメータは、例えば、レベル、及び、装備するアイテムに応じて変化する。一実施形態のＲＰＧにおいて、キャラクタが有するパラメータは、装備するアイテムに応じて値が変化する、ＨＰ、攻撃力、防御力等のパラメータと、装備するアイテムに応じて値が変化しない、経験値、レベル等のパラメータと、が含まれる。

【００３７】

一実施形態において、強化素材には、レベル強化素材、限界突破素材、装備強化素材及びスキル強化素材の４種類が存在し得る。レベル強化素材は、例えば、レベルを上昇させたり、又は、経験値を上昇させるための素材である。このレベル強化素材は、例えば、希少度により、これらの上昇値を変化させてもよい。装備強化素材は、キャラクタの攻撃力、防御力を上昇させたり、又は、装備レベルの経験値を上昇させるための素材としてもよい。スキル強化素材は、プレイヤのスキルを１段階上げるための素材である。このスキル強化素材は、例えば、希少度により、成功確率を変化させてもよい。強化素材には、その他にも種々のものが考えられ、これらに限定されるものでないことはいうまでもない。

【００３８】

一実施形態において、回復剤は、ユーザが保有するキャラクタの残存ＨＰを所定数だけ回復させるためのものであり得る。なお、回復剤の種類は複数あってもよく、ユーザが保有するキャラクタの残存ＨＰを最大値へ回復させるためのものであってもよい。回復剤には、その他にも種々のものが考えられ、これらに限定されるものでないことはいうまでもない。

【００３９】

一実施形態におけるＲＰＧは、シリーズ化しているゲームの複数のシリーズ（例えば、

シリーズＩ－ＸＩＩの１２シリーズ）の各々において登場するキャラクタを使用可能なゲームとして構成されており、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａのシリーズには、そのキャラクタに対応する（キャラクタが登場する）シリーズを特定する値が設定される。また、パーティ設定情報は、このキャラクタがパーティに含まれている場合の設定情報が登録され、例えば、パーティ内における並び順等が登録される。ここで、パーティ設定情報は、キャラクタがパーティに含まれていない場合には登録されないため、このパーティ設定情報の有無によって、このキャラクタがパーティに含まれているか否かを識別することができる。

【００４０】

一実施形態において、キャラクタは、１つの武器、１つの防具、１つのアクセサリ、及び２つのアビリティを同時に装備できるように構成されており、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａの「設定アイテム（武器）」、「設定アイテム（防具）」、「設定アイテム（アクセサリ）」、「設定アイテム（アビリティ１）」、「設定アイテム（アビリティ２）」には、それぞれに対応する個別のアイテムを識別する情報（後述するように、一実施形態においては、アイテムＩＤと取得日時との組合せ）が設定される。このように、一実施形態におけるＲＰＧにおいて、キャラクタは、設定可能なアイテムの枠として、５つのアイテム枠を有し、このアイテム枠は、アイテムの種別（武器、防具、アクセサリ、アビリティ）に関連付けられている。その他の実施形態において、さらに設定可能なアイテム枠として、１つ又は複数のアイテム枠を有し、このアイテム枠には、アイテム種別（強化素材、回復剤）に関連付けられるよう構成されていてもよい。

【００４１】

例えば、ユーザは、一実施形態におけるＲＰＧを初めてプレイする時には所定数のキャラクタを保有しており、その後、ゲームの進行に応じて新たなキャラクタを取得して保有する。例えば、ユーザは、ステージをクリアすることによって、現実の又は仮想的な貨幣を用いて購入することによって、又は、抽選によって、新たなキャラクタを取得し得る。

【００４２】

図４は、一実施形態における保有アイテム情報管理テーブル４１ｂにおいて管理される情報の一例を示す。保有アイテム情報管理テーブル４１ｂは、図示するように、ユーザを識別する「ユーザＩＤ」と、このユーザが保有するアイテムを識別する「アイテムＩＤ」と、このユーザがこのアイテムを取得した日時を示す「取得日時」との組合せに対応付けて、「アイテム名」、このアイテムの種別を示す「アイテム種別」、このアイテムの「経験値」、「レベル」、このアイテムに対応する「シリーズ」、「攻撃力」、「防御力」等の情報を管理する。

【００４３】

一実施形態のＲＰＧにおいて、アイテムの少なくとも一部は、キャラクタと同様に、シリーズ化しているゲームの複数のシリーズの各々において登場するアイテムとして設定されており（シリーズに関連付けられており）、保有アイテム情報管理テーブル４１ｂのシリーズには、そのアイテムに対応するシリーズを特定する値が設定される。

【００４４】

一実施形態において、アイテム種別には、武器、防具、アクセサリ、アビリティ、強化素材及び回復剤等を特定する値が設定される。なお、アイテム種別には、ユーザが保有しているゲームカードを特定する値が設定されてもよい。また、アイテムＩＤによって識別されるアイテムは、例えば、剣Ａ（武器）、剣Ｂ（武器）、鎧Ｂ（防具）、鎧Ｃ（防具）、腕輪Ｂ（アクセサリ）、魔法Ａ（アビリティ）及び必殺技Ｂ（アビリティ）等が対応し、このアイテム毎に、アイテムの名称、並びに、レベル毎の攻撃力及び防御力等のパラメータ等が設定されている。また、アイテムＩＤによって識別されるアイテムは、例えば、強化素材Ｃ（強化素材）、回復剤Ｂ（回復剤）等が対応するよう構成することもできるし、強化素材、回復剤の種類を区別しない態様であってもよい。ユーザは、同じアイテムを複数保有することができ、例えば、複数の剣Ａを保有することができる。そして、経験値、レベル等のパラメータは、アイテムＩＤと取得日時との組合せによって識別される個別

のアイテム毎に管理され、同じアイテムであっても、例えば、レベルが異なれば、攻撃力、防御力等が異なることになる。なお、アイテムＩＤと取得日時との組合せに代えて、例えば、アイテムＩＤと枝番号との組合せによって、個別のアイテムを識別するようにしても良い。

【００４５】

例えば、ユーザは、一実施形態におけるＲＰＧを初めてプレイする時には所定数のアイテムを保有しており、その後、ゲームの進行に応じて新たなアイテムを取得して保有する。例えば、ユーザは、ステージをクリアすることによって、現実の又は仮想的な貨幣を用いて購入することによって、又は、抽選によって、新たなアイテムを取得し得る。特に、レアアイテムには有利なパラメータ（例えば、高い攻撃力）が設定されているので、ユーザは、レアアイテムを用いることによりゲームを有利に進行させることができる。したがって、ユーザは、保有するアイテム、所有しているポイントや仮想通貨等を使用してレアアイテムの取得を目指すようになる。

【００４６】

一実施形態におけるゲーム進行制御部４２は、一実施形態におけるＲＰＧの進行に関する様々な処理の実行を制御する。例えば、ゲーム進行制御部４２は、ゲームの進行の制御に関する様々な画面のＨＴＭＬデータ又は制御データを端末装置３０に送信し、端末装置３０上で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データを端末装置３０に送信する。ここで、ＲＰＧの進行の制御には、例えば、パーティと対戦相手との対戦処理の実行の制御、パーティの管理（パーティを構成するキャラクタの管理、及び、キャラクタが装備するアイテムの管理等が含まれる）等が含まれる。

【００４７】

一実施形態において、ゲーム進行制御部４２は、さらに、例えば、強化素材のレアアイテムへの交換を促すため、１又は複数の交換条件に関する情報を端末装置３０へ送信する。端末３０上で表示されるアイテム交換選択画面を介したユーザによる操作入力に応答して、ユーザが選択したアイテム交換要求の処理を実行し、当該処理結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データを端末装置３０に送信する。詳細は後述する。なお、１又は複数の交換条件に関する情報の端末装置３０へ送信は、ゲームの進行処理内に限られず、その開始前や終了後など任意のタイミングで行い得る。また、ゲーム内でのアイテム流通の管理は、強化素材に限られず、任意のアイテムについて行われ得る。また、交換できるレアアイテムとして、種々のものが考えられ、特定のレアアイテムに限られない。上記では、強化素材のレアアイテムへの交換を例に挙げたが、強化素材の通常のアイテムへの交換であっても構わない。以下の説明では、アイテムの交換はレアアイテムを例に説明する。

【００４８】

以上、サーバ１０が有する機能について説明した。次に、一実施形態における端末装置３０が有する機能について説明する。端末装置３０は、図２に示すように、様々な情報を記憶する情報記憶部５１と、一実施形態におけるＲＰＧの進行に関する端末側の制御を実行する端末側制御部５２と、を有する。これらの機能は、ＣＰＵ３１及びメインメモリ３２等のハードウェア、並びに、ストレージ３５に記憶されている各種プログラムやテーブル等が協働して動作することによって実現され、例えば、ロードしたプログラムに含まれる命令をＣＰＵ３１が実行することによって実現される。また、図２に例示した端末装置３０が有する機能の一部又は全部は、サーバ１０と端末装置３０とが協働することによって実現され、又は、サーバ１０によって実現され得る。

【００４９】

一実施形態において、端末側制御部５２は、サーバ１０からのアイテム交換条件関する情報の受領及び端末３０上での表示、並びに端末３０上で表示されるアイテム交換選択画面を介したユーザによる選択操作の入力を受けて、ユーザが選択したアイテム交換要求をサーバ１０へ送信する処理を実行する。端末側制御部５２は、サーバ１０側での処理結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データを受領した場合、若しくは当該受領後にユーザが

アイテムの確認要求を行った場合に、交換条件に即して取得したアイテムを端末３０上で表示させるよう処理を実行する。

【００５０】

一実施形態における情報記憶部５１は、メインメモリ３２又はストレージ３５等によって実現され、図２に示すように、アイテム情報格納領域５１ａを有する。このアイテム情報格納領域５１ａは、キャラクタから装備を解除されたアイテムに関する情報を一時的に保存するための領域である。一実施形態における端末側制御部５２は、一実施形態におけるＲＰＧの進行に関する様々な端末側の処理の実行を制御する。例えば、端末側制御部５２は、ゲームの進行の制御に関する様々な画面のＨＴＭＬデータ又は制御データをサーバ１０から受信して当該画面を端末装置３０上で表示し、ユーザによる当該画面を介した操作入力を受け付けて、当該操作入力に対応する制御データ等をサーバ１０に送信する。

【００５１】

一実施形態において、端末側制御部５２は、さらに、ゲームの進行処理中やその前後に、例えば、強化素材の他のレアアイテム等への複数の交換条件に関する画面のＨＴＭＬデータ又は制御データをサーバ１０から受信して当該画面を端末装置３０上で表示し、ユーザによる当該画面を介した操作入力を受け付けて、当該操作入に対応する制御データ等をサーバ１０に送信する。

【００５２】

次に、一実施形態におけるシステム１の動作について説明する。図５は、一実施形態におけるサーバ１０によって実行されるゲーム進行処理の一例を示すフロー図である。ゲーム進行処理では、まず、図示するように、特定のアイテムの存在量に偏りがあるか判断される（ステップ８０）。特定のアイテムの存在量が過剰になっている等の状況がみられた場合、当該アイテムと交換可能なアイテムとの交換条件を１つ若しくは複数個ユーザに提示する（ステップ８５）。ユーザは提示されたアイテム交換条件の中から希望するアイテム交換条件を選択し、サーバ１０はユーザによるアイテム交換の選択を受け付ける（ステップ９０）。なお、上記ステップ８０は省略されてもよい。アイテムの存在量に偏りが生ずることが予め予想されるなどの場合は、これらのアイテムの交換条件の提示を行うこととなる（ステップ８５）。また、ユーザ全体でのアイテム所有量など交換対象とするアイテムを特定する判断基準に限定はなく、上記ステップ８０における判断基準としては上記以外に様々なものが考えられる。例えば、レアアイテムやレアキャラクタの流通である場合、１日あたりのアクティブユーザ数（その日実際にアプリケーションを起動してゲームをプレイしたユーザ数）のうち、そのゲームアイテムを保有するユーザの割合を流通率とし、システム側で意図した流通率との乖離をみることにより判断されてもよい。また、ゲーム掲示板などでのアイテムやキャラクタの話題性により判断されてもよい。他方、回復剤などの流通である場合、1日あたりのアクティブなユーザ数と、それらのユーザが保有するゲームアイテムの個数との比率を求め、システム側が意図した比率との乖離を見るように構成してもよい。このように、ゲーム内全体のアイテム個数ではなく、アクティブユーザが保有するアイテム個数とすることで、休眠ユーザが保有するアイテム個数が除かれ、より実態と近い流通量を基準とすることができる。一実施形態において、ユーザによるアイテム交換要求は、端末装置３０に表示されるアイテム交換選択画面７５を介して行われる。図６は、一実施形態におけるアイテム交換選択画面７５の一例を示す。アイテム交換選択画面７５は、図示するように、中央にアイテム交換条件表示領域７７が配置されると共に下端に基本メニュ領域１００が配置されている。アイテム交換条件表示領域７７には、ユーザによって選択可能な１又は複数のアイテム交換条件（図６の例では、アイテム交換条件１－３の３つの交換条件）が表示され、ユーザは、アイテム交換条件表示領域７７に表示されているアイテム交換条件の中から所望の交換条件を選択することができる。ユーザによる選択可能な交換条件は、例えば、すでに交換条件を選択したことや一定の時間が経過したこと等に応じて変更され得る。なお、アイテム交換条件表示領域７７には、図示しないが、ユーザがいずれのアイテム交換も希望しない場合に選択可能な「アイテム交換しない」という表示がなされ得る。なお、図６の下端の基本メニュ領域１００の詳細

は、後述する。
【００５３】
一実施形態におけるサーバ１０によって実行されるゲーム進行処理では、サーバ１０のゲーム進行制御部４２は、例えば、強化素材が、ゲーム内で過剰に流通していると判断した場合、当該強化素材のレアアイテムへの交換を促すため、ステップ９０において、当該強化素材のレアアイテムへの交換条件を１又は複数個提示するよう、当該１又は複数の交換条件に関する情報を端末装置３０へ送信する。ここで、ゲーム内でのアイテム流通の管理は、強化素材に限られず、任意のアイテムについて行われ得る。また、レアアイテムとして、ユーザが保有するキャラクタの任意のパラメータ（攻撃力、防御力、ＨＰなど）を所定量上昇させるブースト素材などが考えられるが、これに限られない。レアアイテムとして、クエストで敵を倒しても容易に入手できないアイテム、ガチャを使用しても入手が困難なアイテム、アイテム交換以外で入手不可能なアイテムなども考えられる。また、レアアイテムとして、パラメータの高い装備品（武器、防具）、アビリティなどであってもよい。ユーザには、当該情報を受領した端末３０上で１又は複数の交換条件が提示されたアイテム交換選択画面７５が表示される。アイテム交換選択画面７５上でのユーザによる操作入力に応答して、ユーザが選択したアイテム交換条件に従いアイテム交換の処理を実行し、当該処理結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データを端末装置３０に送信する。
【００５４】
より具体的には、一実施形態におけるサーバ１０のゲーム進行制御部４２は、強化素材のゲーム内での流通を低減するため、下記のような方法で、当該強化素材のレアアイテムへの交換を促す。図１０は、ユーザへ提示するアイテム交換条件をより詳細に示したものである。図１０は、アイテム交換条件管理テーブル４１ｃを示し、交換条件として１からＮ個の条件がテーブルで管理され、各交換条件には、固有のグループＩＤが付与されている。交換条件には、例えば、交換条件１として、「強化素材１０個をブースト素材Ａと交換」、交換条件２として、「強化素材５０個をブースト素材Ｂと交換」、交換条件３として、「強化素材１００個をブースト素材Ｃと交換」があり、強化素材の交換個数が大きくなるにつれ、より強力なブースト素材と交換することができるような交換条件とすることができる。また、別の交換条件には、例えば、交換条件４として、「回復剤１０個をブースト素材Ｄと交換」、交換条件５として、「回復剤２０個をブースト素材Ｅと交換」、交換条件６として、「回復剤３０個をブースト素材Ｆと交換」があり、回復剤の交換個数が大きくなるにつれ、より強力なブースト素材と交換することができるような交換条件を設定することができる。いずれの場合においても、交換条件は、ユーザのゲーム内ランクやゲームの進捗などユーザ固有のステータスに応じて適宜変更され得る。ユーザのランクが上昇したり、ゲームの進捗が進展するに従い、よりレートのよい交換条件が設定され得る。また、交換条件は、ゲーム内の各種アイテムの流通量に応じて、適宜設定・変更され得る。さらに、交換条件は、一定の時間の経過に伴い変更されてもよい。
【００５５】
一実施形態において、サーバ１０のゲーム進行制御部４２は、強化素材のゲーム内での流通を低減させるため、当該強化素材のレアアイテムへの交換を促す。ステップ９０において、図１０のアイテム交換条件管理テーブル４１ｃの中から、別個のグループＩＤが付与された交換条件１、２及び３の内の１つ又は複数の交換条件を端末装置３０へ送信する（交換条件として３つの例を挙げたが、１つ、２つ若しくは４つ以上の交換条件が設定されても構わない）。一方、サーバ１０のゲーム進行制御部４２は、回復剤が、ゲーム内で過剰に流通していると判断した場合、当該回復剤のレアアイテムへの交換を促すため、ステップ９０において、図１０のアイテム交換条件管理テーブル４１ｃの中から、別個のグループＩＤが付与された交換条件４、５及び６の内の１つ又は複数の交換条件を端末装置３０へ送信する（交換条件として３つの例を挙げたが、１つ、２つ若しくは４つ以上の交換条件が設定されても構わない）。サーバ１０のゲーム進行制御部４２は、強化素材及び回復剤のいずれについての流通量を抑制するため、ステップ９０において、例えば、図１０のアイテム交換条件管理テーブル４１ｃの中から、交換条件１、２及び３の内の１つ又

は複数の交換条件と、交換条件４、５及び６の内の１つ又は複数の交換条件とを端末装置３０へ送信するようにしてもよい。いずれの場合においても、交換条件の設定、追加及び選択はランダムに行われ、これらのいずれがユーザに提示されるかは、抽選などにより決定することができる。ユーザに提示される交換条件の個数は、ユーザのゲーム内ランクやゲームの進捗などユーザ固有のステータスに応じて適宜変更され得る。ユーザのランクが上昇したり、ゲームの進捗が進展するに従い、ユーザに提示される交換条件の個数を増やすよう構成してもよい。

【００５６】

図１１は、アイテム交換グループ管理テーブル４１ｄを示し、図１０の交換条件にそれぞれ付与されたグループＩＤ毎に、１つ又は複数の交換条件が設定され、これらがテーブルで管理されている。図１１では、グループＩＤ１、ＩＤ２として、強化素材とレアアイテムとの交換条件がそれぞれ３つ設定されているが、図１０の各種アイテムの設定に応じて、回復剤その他のアイテムとレアアイテムとの交換条件が適宜設定される。一実施形態において、サーバ１０のゲーム進行制御部４２は、強化素材の流通量をさらに抑制するため、当該強化素材のレアアイテムへの交換を促す。ステップ９０において、図１０のアイテム交換条件管理テーブル４１ｃの中から、例えば、交換条件１、２及び３の交換条件を端末装置３０へ送信する。ユーザは、交換条件の提示を受け、端末装置３０上のアイテム交換選択画面７５で交換条件１を選択すると、サーバ側では、選択した交換条件に基づきアイテム交換の処理を実行するとともに、必要と判断した場合（未だに強化素材の流通量を抑制する場合など）には当該ユーザへの更なる交換条件の提示のため、アイテム交換グループ管理テーブル４１ｄを参照する。その際、同じグループＩＤのグループ内の別の交換条件が提示される。当該グループ内の別の交換条件は、すでに提示されたがユーザにより選択されなかった交換条件でもよいし、今迄に提示されたことがない交換条件であってもよい。また、新たな交換条件の提示が複数回に亘って行われる場合、当該グループ内の別の交換条件がなくなるまで行われ、当該グループ内に交換条件がない場合は、別のグループＩＤが付与されたグループの中から交換条件を選択し提示するよう構成してもよい。

【００５７】

具体的には、図１０における当該交換条件１に付与されたグループＩＤ１中の１つまたは複数の交換条件（図１１では、グループＩＤ１、２ともにそれぞれ３つの交換条件を有する）の中から、１つ又は複数の交換条件を新たにユーザに提示する。どのようなレアアイテムを同一グループに設定するかは、ゲームバランスやユーザのランク、ユーザのアイテム交換回数・履歴、経過時間等様々な観点により適宜決定することができ、特定のレアアイテムのみを対象とするものではない。上記新たな提示及び交換の後において、サーバ側で依然として必要と判断した場合（未だに強化素材の流通量を抑制する場合など）には、上述の方法で更に交換条件を提示するようにしてもよい。このような場合、ユーザのアイテム交換を促すため、交換の回数や時間経過などにより、よりいいレートの交換条件を提示するようにしてもよい。このように、交換条件の提示を複数回に亘って行う（かつ段階的により魅力のあるレートを提示する）ことで、ユーザのアイテム交換（上記例では、強化素材の交換）を促し、ゲーム内でのアイテムの存在量（上記例では、強化素材の存在量）を調整することが可能となる。

【００５８】

一実施形態において、ボックスガチャのような方式で提示されてもよい。具体的には、１つのグループＩＤのグループの中のどの交換条件を選択するかを抽選により決定してもよいし、どのグループＩＤを選択するかについても抽選により決定するようにしてもよい。また、複数の交換条件が含まれるデッキ（ボックス）を各ユーザ毎に割り当て、各ユーザ毎の交換条件の提示状況を管理してもよい。例えば、グループＩＤ１の中から交換条件１－１が抽選で選ばれたとすると、当該交換条件をユーザに提示するとともに、当該交換条件が提示されたことを示す情報をアイテム交換条件管理テーブル４１ｃに適宜格納してもよい。さらに、新たな交換条件を提示する場合は、同じグループＩＤ１のグループの中から別の交換条件が抽選により選択されるように構成されてもよい。新たな交換条件の提

示を１又は複数回実施した結果、デッキ（ボックス）に含まれる全ての交換条件が提示・交換されると、別のデッキ（ボックス）が割り当てられ、その中から交換条件が抽選されるように構成されてもよい。例えば、グループＩＤ１のグループ内の交換条件が全て提示・交換された場合、グループＩＤ２のグループの中から交換条件が抽選により決定されてもよいし、どのグループＩＤのグループを選択するかについても抽選により決定するように構成されてもよい。

【００５９】

強化素材がゲーム内で過剰に流通している場合、通常のステージ（クエスト）をプレイすることなく、ユーザが新たに入手したキャラクタ（のパラメータ）を強くしたりすることが可能となり、このようなユーザが多くなると、ゲーム全体が一時的若しくは慢性的に不活性な状態になりかねない。また、回復剤がゲーム内で過剰に流通している場合も、無料配布される回復剤を貯めるなどし、これを通常のステージ（クエスト）以外の特別なイベントでのみ使用したりするユーザが増え、当該イベントでのユーザ間の不公平につながるばかりか、ゲーム全体が一時的若しくは慢性的に不活性な状態になりかねない。これに対して、上述した方法によれば、ユーザが保有するアイテムを魅力のあるレアアイテム等と交換する機会を１回ないしは複数回提供することで、ゲーム全体における各種アイテムの存在比率が、特定のアイテムに偏ることを回避ないし低減し、ゲームバランスを適正な水準に保つことを可能とし、引いては、ユーザのゲームへの関心度の維持・向上につながる。

【００６０】

ゲーム進行処理では、次に、図示するように、ユーザによるステージの選択を受け付ける（ステップＳ１００）。一実施形態において、ユーザによるステージの選択は、端末装置３０に表示されるステージ選択画面５５を介して行われる。図７は、一実施形態におけるステージ選択画面５５の一例を示す。ステージ選択画面５５は、図示するように、中央にステージ選択領域５７が配置されると共に下端に基本メニュ領域１００が配置されている。ステージ選択領域５７には、ユーザによって選択可能な１又は複数のステージ（図７の例では、ステージ１－３の３つのステージ）が表示され、ユーザは、ステージ選択領域５７に表示されているステージの中から所望のステージをプレイするステージとして選択することができる。ユーザによって選択可能なステージは、例えば、ステージをクリアすること等に応じて追加され得る。

【００６１】

ここで、一実施形態のＲＰＧにおいて、各ステージは、シリーズ化しているゲームの複数のシリーズのうちの１つのシリーズに関連付けられており、例えば、関連付けられているシリーズにおいて登場する敵キャラクタが出現するステージとして構成されている。図７に示すように、ステージ選択領域５７には、各ステージに関連付けられているシリーズに関する情報が表示されている（例えば、図７の例では、「ステージ１」には「シリーズＶＩＩ」が関連付けられており、「ステージ２」には「シリーズＩＶ」が関連付けられている）。

【００６２】

一実施形態のＲＰＧにおいては、ステージに加え、上述したように、キャラクタ及び一部のアイテムが同じくシリーズに関連付けられている。そして、プレイするステージに対応するシリーズ（ステージの種類）と同じシリーズに対応するキャラクタ及びアイテムに対して、特定のパラメータの値が向上する特別効果が適用される。他の実施形態のＲＰＧにおいては、これに代えて、又は、これに加えて、ステージに登場する敵キャラクタとシリーズとが関連付けられ得る（この場合、敵キャラクタと、これに対応するシリーズとが情報記憶部４１等において記憶され得る）。そして、この他の実施形態においては、対戦する敵キャラクタに対応するシリーズと同じシリーズに対応するキャラクタ及びアイテムに対して、上記特別効果が適用される。

【００６３】

基本メニュ領域１００は、「交換」と表示されたアイテム交換条件選択メニュ１０１と

、「ステージ」と表示されたステージ選択メニュ１０２と、「パーティ」と表示されたパーティ管理メニュ１０４と、「合成」と表示された合成メニュ１０６と、「ヘルプ」と表示されたヘルプメニュ１０８とによって構成されている。「交換」と表示されたアイテム交換条件選択メニュ１０１を選択すると、アイテム交換選択画面７５を表示させることができる。このときの交換条件の表示態様は上述したが、交換条件が提示されない場合には、「交換条件の提示はない」等の表示を行ってもよい。この基本メニュ領域１００は、一実施形態におけるＲＰＧをプレイするときの基本となるメニュによって構成されており、ステージ選択画面５５以外の主要な画面においても同様に配置されている。

【００６４】

アイテム交換条件選択メニュ１０１は、ユーザがアイテム交換条件選択画面７５を介してアイテム交換条件を選択するためのメニュである。このアイテム交換条件選択は、図５に示すフローの順序に限定されず、当該メニュを選択することにより適宜所望の交換条件を選択するよう構成可能である。また、図５に示すゲーム進行処理の開始前又はゲーム進行処理の終了後においても行い得るよう構成することも可能である。ステージ選択メニュ１０２は、ユーザがステージ選択画面５５を介してステージを選択するためのメニュである。パーティ管理メニュ１０４は、ユーザがパーティの設定に関する操作を行うためのメニュであり、詳細は後述する。ヘルプメニュ１０８は、ユーザがゲームの進め方や操作方法等を調べるためのメニュである。

【００６５】

基本メニュ領域１００の合成メニュ１０６は、ユーザが保有する複数のアイテムに含まれる複数のアイテムを合成して１のアイテムのパラメータを強化する合成アクションを実行するためのメニュである。一実施形態において、合成アクションは、保有するアイテムの中から強化する対象となる１のアイテムをユーザが選択し、更に、この１のアイテムの強化のために消費する１又は複数のアイテムをユーザが選択することによって行われる。合成アクションが行われると、強化する対象とされたアイテムのパラメータ（例えば、経験値、レベルの最大値等）が増加すると共に、消費されたアイテムは消滅する。こうした合成アクションに関する処理は、カードゲーム等の技術分野において一般的な処理であるから、これ以上の詳細な説明は省略する。

【００６６】

ユーザは、まず、アイテム交換条件選択画面７５を介してアイテム交換条件を選択すると、ユーザによるアイテム交換条件の選択をサーバ１０が受け付けし、受領したアイテム交換条件にしたがって、必要な処理実行し、サーバ１０の保有アイテム情報管理テーブル４１ｂにおいて、アイテム交換を選択したユーザを識別する「ユーザＩＤ」、このユーザが保有するアイテムを識別する「アイテムＩＤ」、及びこのユーザがこのアイテムを取得した日時を示す「取得日時」との組合せに対応付けて、交換条件に基づき新規に取得することとなるアイテムの「アイテム名」、「アイテム種別」等の情報が追加されるとともに、交換に供したアイテムの「アイテム名」、「アイテム種別」等の情報が削除される。なお、新規に取得するアイテムの種類により、このアイテムの「経験値」、「レベル」、このアイテムに対応する「シリーズ」、「攻撃力」、「防御力」等の情報が保有アイテム情報管理テーブル４１ｂに適宜追加される。

【００６７】

次に、ユーザがステージ選択画面５５を介してステージを選択すると、ユーザによるステージの選択をサーバ１０が受け付け、さらに、ユーザによるパーティの設定を受け付ける（ステップＳ１１０）。一実施形態において、ユーザによるパーティの設定は、端末装置３０に表示されるパーティ管理画面６０を介して行われる。図８は、一実施形態におけるパーティ管理画面６０の一例を示す。このパーティ管理画面６０は、ステージ選択画面５５を介してユーザがステージを選択することに応じて表示され、又は、基本メニュ領域１００のパーティ管理メニュ１０４をユーザが選択することに応じて表示される。

【００６８】

パーティ管理画面６０は、図示するように、現在のパーティに含まれる複数のキャラク

タを表示するパーティ表示領域６２と、「編成」と表示された編成ボタン６４と、「最強」と表示された最強ボタン６６と、「進む」と表示された継続ボタン６８と、を有し、更に、下端に上述した基本メニュ領域１００が配置されている。

【００６９】

パーティ表示領域６２は、現在のパーティに含まれる複数のキャラクタに関する情報を一覧表示し、各々が１つのキャラクタに関する情報を表示する複数（図８の例では５つ）の単位領域６２ａが縦方向に並べて配置されている。この単位領域６２ａは、図９に示すように、キャラクタ画像を表示するキャラクタ画像表示領域１０２を左端に有し、その右側上方にキャラクタの基本情報を表示する基本情報表示領域１０４、及び、同じく右側下方にキャラクタが装備しているアイテムに関する情報を表示するアイテム情報表示領域１０５を有する。

【００７０】

キャラクタ画像表示領域１０２は、図示するように、キャラクタの隊列（前衛／後衛）に応じて、キャラクタ画像が、左側又は右側の何れかにスライドした位置に表示されるように構成されており、例えば、キャラクタの隊列が「前衛」である場合にはキャラクタ画像が左側にスライドした位置に表示され、キャラクタの隊列が「後衛」である場合にはキャラクタ画像が右側にスライドした位置に表示される。基本情報表示領域１０４は、例えば、キャラクタに対応するシリーズ、キャラクタ名、レベル（現在値／最大値）、ＨＰ（最大値）等の情報を表示するように構成されている。これらの情報は、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａにおいて管理されている。

【００７１】

一実施形態にけるアイテム情報表示領域１０５は、キャラクタが有する複数のアイテム枠（一実施形態においては５つのアイテム枠）にそれぞれ対応するアイテムオブジェクト１０６が横方向に一列に配置されており、具体的には、左から順に、武器のアイテム枠に対応する武器オブジェクト１０６ａと、防具のアイテム枠に対応する防具オブジェクト１０６ｂと、アクセサリのアイテム枠に対応するアクセサリオブジェクト１０６ｃと、アビリティのアイテム枠に対応する２つのアイテムオブジェクトである第１アビリティオブジェクト１０６ｄ及び第２アビリティオブジェクト１０６ｅと、が配置されている。一実施形態において、各アイテムオブジェクト１０６には、このキャラクタの対応するアイテム枠に設定されているアイテムの画像が表示され、対応するアイテム枠に何れのアイテムも設定されていない場合には、アイテムが設定されていないことを示す画像等が表示される。また、図示するように、アクセサリオブジェクト１０６ｃと第１アビリティオブジェクト１０６ｄとの間には所定の間隔が設けられている。

【００７２】

ここで、一実施形態のパーティ表示領域６２における単位領域６２ａは、ユーザから、キャラクタの隊列（前衛／後衛）の設定指示、及び、アイテムの設定指示を受け付けるように構成されている。具体的には、ユーザは、キャラクタ画像表示領域１０２を選択することによって、キャラクタの隊列（前衛／後衛）の変更指示を行うことができ、例えば、前衛から後衛、又は、後衛から前衛へと、キャラクタの隊列が切り替わる。

【００７３】

図８において、ユーザが、パーティ管理画面６０の編成ボタン６４を選択すると、パーティの編成を行うための図１３に例示するパーティ編成画面８０が端末装置３０上に表示される。一実施形態におけるパーティ編成画面８０は、図示するように、現在のパーティに含まれるキャラクタを表示するパーティ表示領域８２と、ユーザが保有する残りの（現在のパーティに含まれない待機中の）キャラクタを表示する保有キャラクタ表示領域８４と、「確定」と表示された確定ボタン８６と、を有する。

【００７４】

パーティ表示領域８２、及び、保有キャラクタ表示領域８４は、それぞれ、パーティ管理画面６０における単位領域６２ａと同様に構成された複数の単位領域６２ａが縦方向に並べて配置されている。即ち、パーティ編成画面８０における単位領域６２ａは、キャラ

クタ画像表示領域１０２、基本情報表示領域１０４、及び、アイテム情報表示領域１０５を有し、キャラクタ画像表示領域１０２を介してキャラクタの隊列（前衛／後衛）の設定指示を受け付けると共に、アイテム情報表示領域１０５を介してキャラクタが装備するアイテムの設定指示を受け付けるように構成されている。従って、一実施形態におけるパーティ編成画面８０は、現在のパーティに含まれるキャラクタに加えて、現在のパーティに含まれない待機中のキャラクタを対象として、アイテム情報表示領域１０５のタップ操作及びスワイプ操作に応じたアイテムの設定指示を受け付けるように構成されており、更に、現在のパーティに含まれない待機中のキャラクタを含む複数のキャラクタ間で装備するアイテムを変更できるように構成されている。

【００７５】

ユーザが、パーティ編成画面８０のパーティ表示領域８２に表示されているキャラクタ、及び、保有キャラクタ表示領域８４に表示されているキャラクタの中からそれぞれ１つのキャラクタを選択すると、パーティ表示領域８２において選択されたキャラクタがパーティから除外されると共に、保有キャラクタ表示領域８４において選択されたキャラクタがパーティに追加される。また、パーティ表示領域８２に表示されているキャラクタの中から２つのキャラクタをユーザが選択すると、選択された２つのキャラクタのパーティ内における並び順が入れ替わる。そして、確定ボタン８６が選択されて、パーティに含まれるキャラクタ、及び、パーティ設定情報等が変更されると、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａの対応するキャラクタのパーティ設定情報が更新される。

【００７６】

図９において、ユーザがパーティ管理画面６０の最強ボタン６６を選択すると、ユーザが保有するキャラクタ、及び、アイテムの中から、パーティ全体のパラメータが最大となるキャラクタ及びアイテムの組合せが自動的に選択されて、現在設定されているパーティに含まれるキャラクタが、自動的に選択されたキャラクタに変更されると共に、変更後のキャラクタ（自動的に選択されたキャラクタ）が装備しているアイテムが、自動的に選択されたアイテムに変更される。パーティに含まれるキャラクタ、及び、変更後のキャラクタが装備しているアイテムが変更されると、保有キャラクタ情報管理テーブル４１ａの対応する情報が更新される。

【００７７】

ユーザがパーティ管理画面６０の続行ボタン６８を選択すると、現在設定されているパーティが確定する。なお、ユーザは、ステージ選択画面５５を介してステージを選択してパーティ管理画面６０が表示された後、パーティの変更をすることなく直ちに続行ボタン６８を選択してパーティを確定させることもできる。

【００７８】

図５のフロー図に戻り、こうしてパーティが確定すると、サーバ１０は、選択されているステージを進行させて（ステップＳ１２０）、このゲーム進行処理を終了する。一実施形態のＲＰＧでは、各ステージは、複数のサブステージによって構成されており、各サブステージにおいて、設定されているパーティと、予め定められている１又は複数の対戦相手キャラクタとの対戦処理が行われる。対戦処理においては、ユーザによるコマンド入力（武器でたたかう、防御する、アイテムを利用する、アビリティを利用する等）に従ってパーティに含まれるプレイヤキャラクタがアクションを実行する。そして、攻撃力及び防御力等のパラメータに応じたダメージを相互に与え、パーティに含まれる全てのキャラクタのＨＰがゼロとなる前に全ての対戦相手キャラクタを倒すと、次のサブステージに進み、全てのサブステージをクリアするとステージのクリアとなる。

【００７９】

上述した実施形態では、ステージ及びサブステージによって構成されるＲＰＧを例示したが、本発明の実施形態は、様々な態様のゲームに適用することができる。例えば、ユーザによる操作に従ってパーティを仮想空間内で移動させ、遭遇した対戦相手キャラクタとの対戦処理を行う態様のＲＰＧに適用することもできる。更に、本発明の実施形態は、ＲＰＧに限られず、複数のアイテムが設定されるキャラクタを用いた様々な態様のゲームに

適用され得る。

【００８０】

本明細書で説明された処理及び手順は、実施形態中で明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェアまたはこれらの任意の組み合わせによって実現される。より具体的には、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク、光ストレージ等の媒体に、当該処理に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明される処理及び手順は、それらの処理・手順をコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

【００８１】

本明細書中で説明される処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理または手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び／又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書中で説明されるデータ、テーブル、又はデータベースが単一のメモリに格納される旨説明されたとしても、そのようなデータ、テーブル、又はデータベースは、単一の装置に備えられた複数のメモリまたは複数の装置に分散して配置された複数のメモリに分散して格納され得る。さらに、本明細書において説明されるソフトウェアおよびハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、またはより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【００８２】

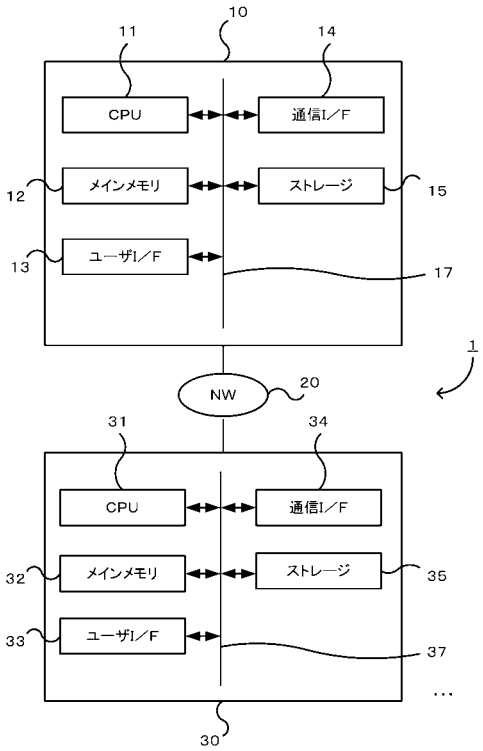
本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数のいずれか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数のいずれとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数のいずれであってもよい。

【符号の説明】

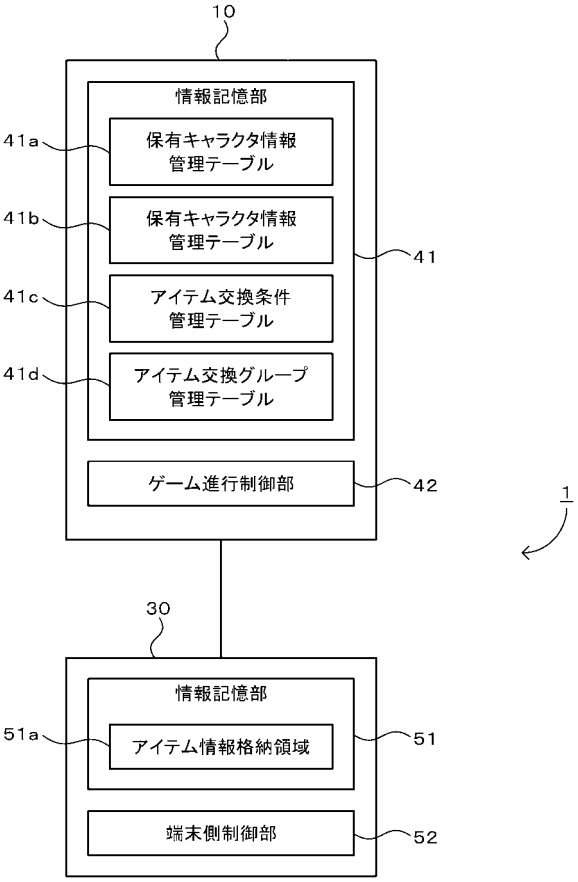
【００８３】

１０　サーバ
２０　通信網
３０　端末装置
４１　情報記憶部
４２　ゲーム進行制御部
４３　パーティ管理部
５１　情報記憶部
５１ａ　アイテム情報格納領域
５２　端末側制御部
５５　ステージ選択画面
６０　パーティ管理画面
７０　装備変更画面
７５　アイテム交換選択画面
８０　パーティ編成画面
１０６　アイテムオブジェクト

【図１】



【図２】



【図３】

保有キャラクタ情報管理テーブル41a

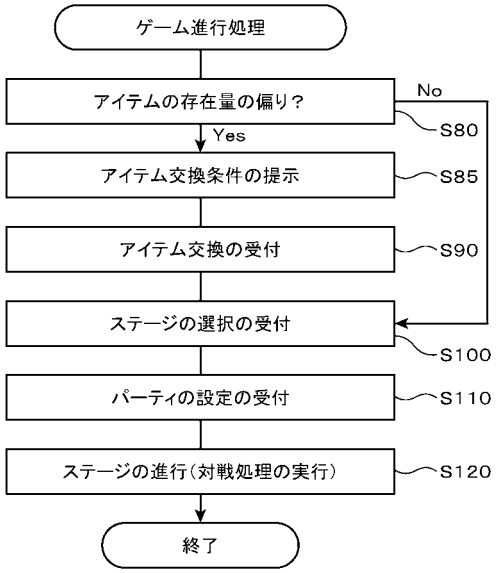
ユーザID
キャラクタID
取得日時
キャラクタ名
職業
経験値
レベル（現在値／最大値）
HP（現在値／最大値）
シリーズ
設定アイテム（武器）
設定アイテム（防具）
設定アイテム（アクセサリ）
設定アイテム（アビリティ1）
設定アイテム（アビリティ2）
攻撃力
防御力
隊列（前衛／後衛）
パーティ設定情報
…

【図４】

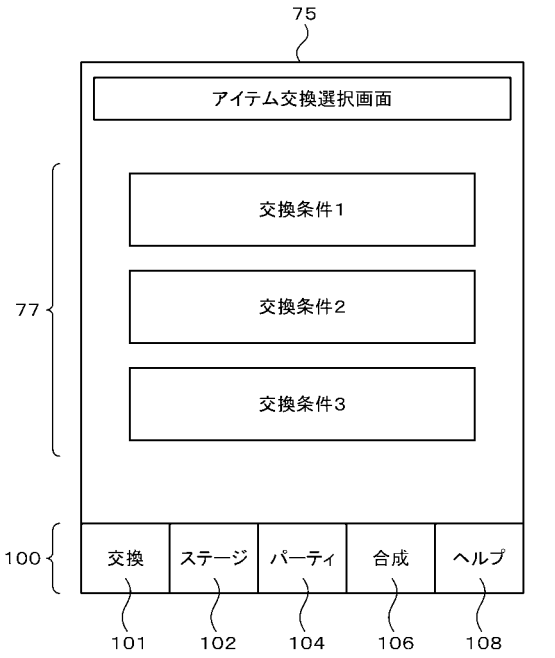
保有アイテム情報管理テーブル41b

ユーザID
アイテムID
取得日時
アイテム名
アイテム種別
経験値
レベル
シリーズ
攻撃力
防御力
…

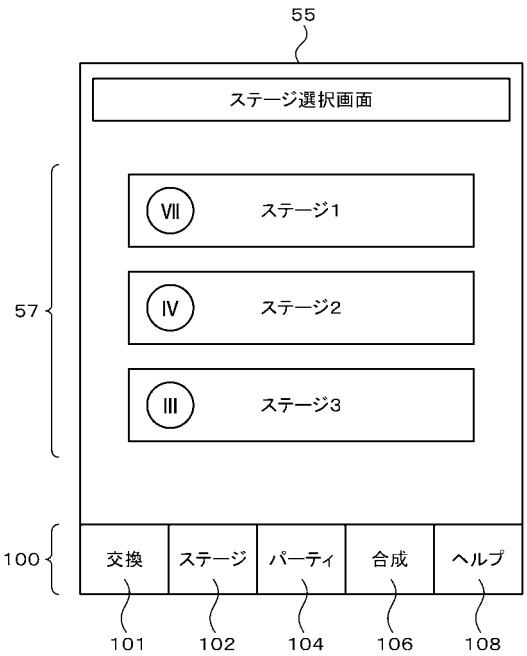
【図５】


ゲーム進行処理
アイテムの存在量の偏り？
No
S80
Yes
アイテム交換条件の提示
S85
アイテム交換の受付
S90
ステージの選択の受付
S100
パーティの設定の受付
S110
ステージの進行（対戦処理の実行）
S120
終了

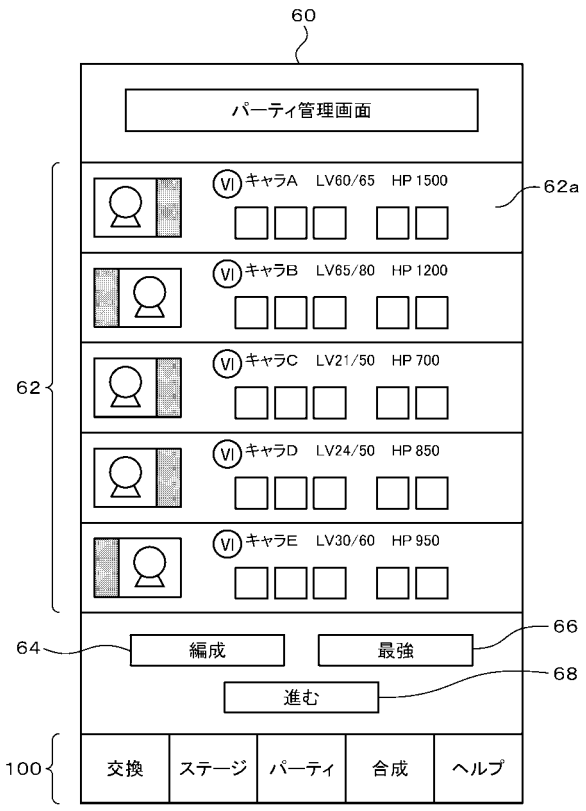
【図６】


75
アイテム交換選択画面
77
交換条件1
交換条件2
交換条件3
100
交換
ステージ
パーティ
合成
ヘルプ
101
102
104
106
108

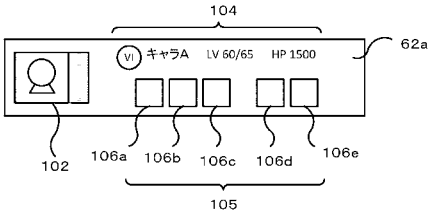
【図７】


55
ステージ選択画面
57
Ⅶ
ステージ1
Ⅳ
ステージ2
Ⅲ
ステージ3
100
交換
ステージ
パーティ
合成
ヘルプ
101
102
104
106
108

【図８】


60
パーティ管理画面
62
62a
Ⅵ キャラA LV60/65 HP 1500
Ⅵ キャラB LV65/80 HP 1200
Ⅵ キャラC LV21/50 HP 700
Ⅵ キャラD LV24/50 HP 850
Ⅵ キャラE LV30/60 HP 950
64
編成
最強
66
進む
68
100
交換
ステージ
パーティ
合成
ヘルプ

【図９】



【図１０】

アイテム交換条件管理テーブル41c

交換条件① 強化素材10個をブースト素材Aと交換	グループID1
交換条件② 強化素材50個をブースト素材Bと交換	グループID2
交換条件③ 強化素材100個をブースト素材Cと交換	グループID3
交換条件④ 回復剤10個をブースト素材Dと交換	
交換条件⑤ 回復剤20個をブースト素材Eと交換	
交換条件⑥ 回復剤30個をブースト素材Fと交換	
⋮	⋮
交換条件Ⓝ	グループIDn

【図１１】

アイテム交換グループ管理テーブル41d

グループID1

交換条件①-1 強化素材10個をレアアイテムAAと交換

交換条件①-2 強化素材20個をレアアイテムBBと交換

交換条件①-3 強化素材50個をレアアイテムCCと交換

グループID2

交換条件②-1 強化素材50個をレアアイテムDDと交換

交換条件②-2 強化素材70個をレアアイテムEEと交換

交換条件②-3 強化素材90個をレアアイテムFFと交換

⋮

グループIDn