

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6532766号  
(P6532766)

(45) 発行日 令和1年6月19日 (2019.6.19)

(24) 登録日 令和1年5月31日 (2019.5.31)

(51) Int.Cl.	F I
<b>A 6 3 F 13/69 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69 5 2 0
<b>A 6 3 F 13/5375 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/5375
<b>A 6 3 F 13/79 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/79
<b>A 6 3 F 13/35 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/35

請求項の数 6 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2015-116714 (P2015-116714)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成27年6月9日 (2015.6.9)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2015-7690 (P2015-7690)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
	の分割	(74) 代理人	100156605
原出願日	平成27年1月19日 (2015.1.19)		弁理士 山田 彰彦
(65) 公開番号	特開2016-131871 (P2016-131871A)	(72) 発明者	功刀 満春
(43) 公開日	平成28年7月25日 (2016.7.25)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
審査請求日	平成30年1月16日 (2018.1.16)		ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	奈良田 新一

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】

複数のゲームステージのそれぞれに対応付けて出現キャラクター及び出現率が設定されたゲームステージ情報と、ベースキャラクターに対応付けて合成に必要な素材キャラクターが設定されたキャラクター情報と、プレイヤーの所有キャラクターが設定されたプレイヤー情報が記憶される記憶部と、

複数のゲームステージからプレイヤーによって選択されたゲームステージでのプレイ開始前に、前記ゲームステージ情報からその選択されたゲームステージに対応付けられた出現キャラクターを抽出し、前記キャラクター情報から先に抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターを抽出する抽出処理部と、

抽出された前記ベースキャラクターを前記プレイヤーに提示するゲーム画面であって、前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報を参照し、抽出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キャラクターであるか否かに応じて当該ベースキャラクターの表示態様を異ならせて提示するゲーム画面のデータを生成する画面データ生成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

複数のゲームステージのそれぞれに対応付けて出現キャラクター及び出現率が設定されたゲームステージ情報と、ベースキャラクターに対応付けて合成に必要な素材キャラクターが設定されたキャラクター情報と、プレイヤーの所有キャラクターが設定されたプレイ

10

20

ヤー情報が記憶される記憶部と、

複数のゲームステージからプレイヤーによって選択されたゲームステージでのプレイ開始前に、前記ゲームステージ情報からその選択されたゲームステージに対応付けられた出現キャラクターを抽出し、前記キャラクター情報から先に抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターを抽出する抽出処理部と、

抽出された前記ベースキャラクターを前記プレイヤーに提示するゲーム画面であって、前記ゲームステージ情報及び前記キャラクター情報を参照し、先に抽出された前記出現キャラクターの出現率に応じて当該出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられた当該ベースキャラクターの表示態様を異ならせて提示するゲーム画面のデータを生成する画面データ生成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記抽出処理部は、複数のゲームステージからプレイヤーによって選択された前記ゲームステージでのプレイ開始後、当該ゲームステージに対応付けられた前記出現キャラクターを前記プレイヤーが獲得した場合に、前記プレイヤー情報から当該出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターとなる所有キャラクターを抽出し、

前記画面データ生成処理部は、抽出された前記所有キャラクターに前記プレイヤーによって獲得された前記出現キャラクターを素材キャラクターとして合成させるか否か前記プレイヤーに問い合わせるためのゲーム画面のデータを生成する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記抽出処理部は、複数のゲームステージからプレイヤーによって選択された前記ゲームステージでのプレイ開始後、当該ゲームステージに対応付けられた前記出現キャラクターを前記プレイヤーが獲得した場合に、前記プレイヤー情報から当該出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターとなる所有キャラクターを抽出し、

抽出された前記所有キャラクターに前記プレイヤーによって獲得された前記出現キャラクターを素材キャラクターとして自動的に合成させる合成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

コンピューターに、

複数のゲームステージのそれぞれに対応付けて出現キャラクター及び出現率が設定されたゲームステージ情報と、ベースキャラクターに対応付けて合成に必要な素材キャラクターが設定されたキャラクター情報と、プレイヤーの所有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、

複数のゲームステージからプレイヤーによって選択されたゲームステージでのプレイ開始前に、前記ゲームステージ情報からその選択されたゲームステージに対応付けられた出現キャラクターを抽出し、前記キャラクター情報から先に抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターを抽出する抽出処理と、

抽出された前記ベースキャラクターを前記プレイヤーに提示するゲーム画面であって、前記キャラクター情報及び前記プレイヤー情報を参照し、抽出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キャラクターであるか否かに応じて当該ベースキャラクターの表示態様を異ならせて提示するゲーム画面のデータを生成する画面データ生成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 6】

コンピューターに、

複数のゲームステージのそれぞれに対応付けて出現キャラクター及び出現率が設定され

10

20

30

40

50

たゲームステージ情報と、ベースキャラクターに対応付けて合成に必要な素材キャラクターが設定されたキャラクター情報と、プレイヤーの所有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、

複数のゲームステージからプレイヤーによって選択されたゲームステージでのプレイ開始前に、前記ゲームステージ情報からその選択されたゲームステージに対応付けられた出現キャラクターを抽出し、前記キャラクター情報から先に抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられたベースキャラクターを抽出する抽出処理と、

抽出された前記ベースキャラクターを前記プレイヤーに提示するゲーム画面であって、前記ゲームステージ情報及び前記キャラクター情報を参照し、先に抽出された前記出現キャラクターの出現率に応じて当該出現キャラクターが素材キャラクターとして対応付けられた当該ベースキャラクターの表示態様を異ならせて提示するゲーム画面のデータを生成する画面データ生成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【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】

複数のゲームステージの中からいずれかのゲームステージをプレイヤーに選択させ、選択されたゲームステージにてプレイヤーにゲームプレイを行なわせ、そのゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツをプレイヤーに獲得させるゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5526294号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このゲームプログラムでは、ゲームステージでプレイヤーに獲得されたゲームコンテンツを、合成元となるゲームコンテンツに合成させるための合成素材として用いることができる。しかしながら、プレイヤーは、ゲームステージにてゲームプレイが開始される前に、そのゲームステージにて獲得できるゲームコンテンツを、どの合成元となるゲームコンテンツの合成素材に用いることができるのか、合成元となるゲームコンテンツの夫々について詳細情報を調べなければ把握することができなかった。

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、ゲームステージでのプレイ開始前に、そのゲームステージにて獲得できるゲームコンテンツを合成素材に用いることのできる合成元となるゲームコンテンツを、プレイヤーに簡単に把握させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

合成元となるゲームコンテンツに合成素材となるゲームコンテンツを合成させることが可能なゲームを提供する情報処理装置であって、

合成素材となるゲームコンテンツがゲームコンテンツ毎に関連付けて設定されたゲームコンテンツ情報、および、プレイヤーが獲得できるゲームコンテンツがゲームステージ毎に関連付けて設定されたゲームステージ情報、を記憶する記憶部と、

前記ゲームステージ情報に設定された複数のゲームステージの中からプレイヤーによっていずれかのゲームステージが選択された際に、その選択されたゲームステージに関連付

10

20

30

40

50

けられたゲームコンテンツが、合成素材となるゲームコンテンツとして関連付けられたゲームコンテンツを、前記ゲームコンテンツ情報に設定された複数のゲームコンテンツの中から抽出する抽出処理部と、

その選択されたゲームステージにてゲームプレイが開始される前に、その抽出されたゲームコンテンツが、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを合成素材として合成できる合成元となるゲームコンテンツであることを、画面表示するための画面データを生成する画面データ生成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

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】

【0006】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

【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】ゲームステージ情報のデータ構造例を示す図である。

【図6】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】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】ゲームステージ選択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】ゲームステージ選択画面50の一例を示す図である。

【図11】ゲームステージ詳細画面60の一例を示す図である。

【図12】問合せ画面表示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13】キャラクター自動合成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】通知画面表示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。

【発明を実施するための形態】

【0007】

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、合成元となるゲームコンテンツに合成素材となるゲームコンテンツを合成させることが可能なゲームを提供する情報処理装置であって、

合成素材となるゲームコンテンツがゲームコンテンツ毎に関連付けて設定されたゲームコンテンツ情報、および、プレイヤーが獲得できるゲームコンテンツがゲームステージ毎に関連付けて設定されたゲームステージ情報、を記憶する記憶部と、

前記ゲームステージ情報に設定された複数のゲームステージの中からプレイヤーによっていずれかのゲームステージが選択された際に、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツが、合成素材となるゲームコンテンツとして関連付けられたゲームコンテンツを、前記ゲームコンテンツ情報に設定された複数のゲームコンテンツの中から抽出する抽出処理部と、

その選択されたゲームステージにてゲームプレイが開始される前に、その抽出されたゲームコンテンツが、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを合成素材として合成できる合成元となるゲームコンテンツであることを、画面表示するための画面データを生成する画面データ生成処理部と、

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、プレイヤーがゲームステージを選択すると、そのゲームステージで獲得できるゲームコンテンツを合成素材に用いることのできる合成元となるゲームコンテンツが、画面表示されることになる。そのため、ゲームステージでのプレイ開始前に、そのゲームステージにて獲得できるゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツを、プレイヤーに簡単に把握させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 8 】

かかる情報処理装置であって、前記記憶部は、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プレイヤー情報を記憶し、

前記抽出処理部は、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツが、合成素材となるゲームコンテンツとして関連付けられたゲームコンテンツを、前記プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツの中から抽出し、

前記画面データ生成処理部は、その抽出された前記プレイヤーの当該ゲームコンテンツが、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを合成素材として合成できる合成元となるゲームコンテンツであることを、画面表示するための画面データを生成する、こととしてもよい。

10

このような情報処理装置によれば、そのゲームステージにて獲得できるゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツが、自らが所有しているゲームコンテンツの中に含まれていることを、プレイヤーに簡単に把握させることができる。

## 【 0 0 0 9 】

かかる情報処理装置であって、前記画面データ生成処理部は、その選択されたゲームステージでゲームプレイが開始された後、当該ゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを前記プレイヤーが獲得した際に、その抽出された前記プレイヤーの当該ゲームコンテンツに合成させるか否かの問合せを画面表示するための画面データを生成する、こととしてもよい。

20

このような情報処理装置によれば、ゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツをプレイヤーが獲得できたときには、そのゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツを、自らが所有するゲームコンテンツの中から探し出す手間を減らすことができる。

## 【 0 0 1 0 】

かかる情報処理装置であって、その選択されたゲームステージでゲームプレイが開始された後、当該ゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを前記プレイヤーが獲得した際に、その抽出された前記プレイヤーの当該ゲームコンテンツに自動的に合成させる合成処理部と、を備えてもよい。

このような情報処理装置によれば、ゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツをプレイヤーが獲得できたときには、そのゲームコンテンツを合成素材として自らが所有する合成元となるゲームコンテンツに合成させるための手間を省くことができる。

30

## 【 0 0 1 1 】

かかる情報処理装置であって、前記画面データ生成処理部は、その選択されたゲームステージでゲームプレイが開始された後、当該ゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツが出現した際に、その抽出された前記プレイヤーの当該ゲームコンテンツに自動的に合成させることのできる合成素材となるゲームコンテンツであることを、画面表示するための画面データを生成する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ゲームステージにて出現したゲームコンテンツに対するプレイヤーの獲得意欲を高めることができる。

40

## 【 0 0 1 2 】

かかる情報処理装置であって、前記画面データ生成処理部は、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツに設定された出現率に応じて、その抽出されたゲームコンテンツの表示態様を異ならせて画面表示するための画面データを生成する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ゲームステージで獲得し易いゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツであるか、又は、ゲームステージで獲得し難いゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツであるかを、プレイヤーに簡単に把握させることが可能となる。

## 【 0 0 1 3 】

50

次に、合成元となるゲームコンテンツに合成素材となるゲームコンテンツを合成させることが可能なゲームを提供するためのゲームプログラムであって、

コンピューターに、

合成素材となるゲームコンテンツがゲームコンテンツ毎に関連付けて設定されたゲームコンテンツ情報、および、プレイヤーが獲得できるゲームコンテンツがゲームステージ毎に関連付けて設定されたゲームステージ情報、を記憶部に記録する処理と、

前記ゲームステージ情報に設定された複数のゲームステージの中からプレイヤーによっていずれかのゲームステージが選択された際に、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツが、合成素材となるゲームコンテンツとして関連付けられたゲームコンテンツを、前記ゲームコンテンツ情報に設定された複数のゲームコンテンツの中から抽出する抽出処理と、

10

その選択されたゲームステージにてゲームプレイが開始される前に、その抽出されたゲームコンテンツが、その選択されたゲームステージに関連付けられたゲームコンテンツを合成素材として合成できる合成元となるゲームコンテンツであることを、画面表示するための画面データを生成する画面データ生成処理と、

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、ゲームステージでのプレイ開始前に、そのゲームステージにて獲得できるゲームコンテンツが合成素材として関連付けられた合成元となるゲームコンテンツを、プレイヤーに簡単に把握させることが可能となる。

20

【 0 0 1 4 】

＝ 実施形態 ＝

< < ゲームシステム 1 の構成について > >

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。

【 0 0 1 5 】

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）を用いて行なうキャラクター対戦や、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）に対して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）を合成するキャラクター合成を、プレイヤーに提供することができる。

30

【 0 0 1 6 】

本実施形態に係るキャラクター合成は、ベースキャラクターに対して素材キャラクターを合成することにより、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ゲームである。

【 0 0 1 7 】

本実施形態に係るキャラクター対戦は、プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを、ゲームステージ毎に出現するエネミーキャラクターと対戦させるゲームである。プレイヤーは、自己のゲームポイントを消費させることにより、複数のゲームステージの中から選択したいいずれかのゲームステージにて対戦プレイを開始させることができる。プレイヤーは、ゲームステージにて対戦プレイを行った結果、出現したエネミーキャラクター（以下、「出現キャラクター」とも呼ぶ）を獲得できる場合がある。プレイヤーは、出現キャラクターを獲得できた場合には、その出現キャラクターを合成素材に用いてキャラクター合成を行うことができる。

40

【 0 0 1 8 】

本実施形態におけるゲームステージ選択では、プレイヤーがいずれかのゲームステージを選択すると、そのゲームステージで獲得できるエネミーキャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターが、画面表示される。そのため、その選択さ

50

れたゲームステージが、どのベースキャラクターにとって有効なゲームステージであるのかを、プレイ開始前にプレイヤーに簡単に把握させることができる。

【 0 0 1 9 】

< < サーバー装置 1 0 の構成について > >

図 2 は、サーバー装置 1 0 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置 1 0 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 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 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 2 0 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 2 0 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 1 0 は、制御部 1 1 と、記憶部 1 2 と、入力部 1 3 と、表示部 1 4 と、通信部 1 5 と、を有する。

10

【 0 0 2 0 】

制御部 1 1 は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置 1 0 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 1 1 は、少なくとも、ゲーム進行部 1 1 1、抽出処理部 1 1 2、合成処理部 1 1 3、画面データ生成処理部 1 1 4 を備える。

【 0 0 2 1 】

対戦処理部 1 1 1 は、キャラクター対戦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対戦処理部 1 1 1 は、プレイヤーの操作入力を受け付けると、その操作に基づきキャラクター対戦を進行させる。

20

【 0 0 2 2 】

抽出処理部 1 1 2 は、複数のキャラクターの中から所定条件を満たすキャラクターを抽出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抽出処理部 1 1 2 は、例えば、ゲームステージで出現したエネミーキャラクターを合成素材に用いることのできるキャラクターを、プレイヤーが所有する複数のキャラクターの中から抽出する。

【 0 0 2 3 】

合成処理部 1 1 3 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 1 1 3 は、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、予め関連付けられた特定の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、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。

30

【 0 0 2 4 】

画面データ生成処理部 1 1 4 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 0 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画面データ生成処理部 1 1 4 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。

【 0 0 2 5 】

記憶部 1 2 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 1 1 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 1 2 は、少なくともキャラクター情報（ゲームコンテンツ情報）、ゲームステージ情報、及び、プレイヤー情報を記憶する。なお、これら各種情報については追って詳述する。

40

【 0 0 2 6 】

入力部 1 3 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、キャラクター情報やゲームステージ情報等）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。

50

## 【 0 0 2 7 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 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。

## 【 0 0 2 8 】

通信部 1 5 は、プレイヤー端末 2 0 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末 2 0 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 1 1 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 2 0 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 1 5 は、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。

10

## 【 0 0 2 9 】

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、最大攻撃力、最大防御力、最大体力、進化後キャラクター、スキル、合成情報が設定されている。スキルは、そのキャラクターが対戦時に発動する特殊攻撃等の能力を示す情報である。進化後キャラクターは、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を示す情報である。合成情報は、キャラクター合成に用いられる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。

20

## 【 0 0 3 0 】

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。

## 【 0 0 3 1 】

図 5 は、ゲームステージ情報のデータ構造例を示す図である。このゲームステージ情報には、ステージIDに対応付けて、少なくとも、ステージ名、出現キャラクターが設定されている。出現キャラクターは、そのステージに出現するエネミーキャラクターを示す情報であって、その出現キャラクターのキャラクターIDに対応付けて出現率が設定された情報である。出現率は、そのゲームステージでプレイ中に出現キャラクターに遭遇する確率を示す情報である。

30

## 【 0 0 3 2 】

図 6 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、ゲームポイント、所有キャラクター情報が設定されている。ゲームポイントは、プレイヤーが所持するポイント量を示す情報であり、プレイヤーがゲームステージで対戦を行なう際に消費される。

## 【 0 0 3 3 】

図 7 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」とも呼ぶ）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、現時点におけるレベル、攻撃力、防御力、体力等の能力パラメーターが設定されている。

40

## 【 0 0 3 4 】

< < プレイヤー端末 2 0 の構成について > >

図 8 は、プレイヤー端末 2 0 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 2 0 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 2 0 は、Web ブラウザ機能を有しているため、サーバー装置 1 0 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 2 0 は、プレイヤー端末 2 0 全体の制御を

50

行う端末制御部 2 1 と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部 2 2 と、プレイヤーが操作入力を行うための端末操作部 2 3 と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部 2 4 と、サーバー装置 1 0 との間で情報通信を行う端末通信部 2 5 を有している。

【 0 0 3 5 】

< < ゲームシステム 1 の動作について > >

ここでは、本実施形態におけるゲームシステム 1 の動作例を説明する。本実施形態におけるゲームシステム 1 では、ゲームステージ選択に関する動作、問合せ画面表示に関する動作、キャラクター自動合成に関する動作、通知画面表示に関する動作が行われる。以下では、各々の動作例について具体的に説明する。

【 0 0 3 6 】

< ゲームステージ選択 >

図 9 は、ゲームステージ選択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。

【 0 0 3 7 】

先ず始めに、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に基づいて、プレイヤーにゲームステージを選択させるためのゲームステージ選択画面を端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 1 0 1 ）。

【 0 0 3 8 】

図 1 0 は、ゲームステージ選択画面 5 0 の一例を示す図である。このゲームステージ選択画面 5 0 には、選択候補となるゲームステージが一覧表示されている。プレイヤーは、いずれかの操作ボタン 5 1 を選択することにより、この一覧の中からキャラクター対戦を行なうゲームステージを指定することができる。各々の操作ボタン 5 1 には、ゲームステージ名がそれぞれ表示されている。

【 0 0 3 9 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、ゲームステージ選択画面 5 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、プレイヤーによる選択操作により、一覧表示された複数のゲームステージの中からいずれかのゲームステージが指定されると（ステップ S 1 0 2 ）、かかる操作情報に基づきゲームステージの詳細画面を要求するコマンド（詳細画面要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する（ステップ S 1 0 3 ）。

【 0 0 4 0 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された詳細画面要求を受信すると、その選択されたゲームステージで出現するエネミーキャラクター（出現キャラクター）を抽出する処理を実行する（ステップ S 1 0 4 ）。具体的には、抽出処理部 1 1 2 は、プレイヤー端末 2 0 からの詳細画面要求と共に送信されたステージ ID 等に基づき、図 5 に示すゲームステージ情報を参照することにより、プレイヤーによって選択されたゲームステージに関連付けられた出現キャラクターを、図 3 に示すキャラクター情報に設定された複数のキャラクターの中から抽出する。

【 0 0 4 1 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、その抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを抽出する処理を実行する（ステップ S 1 0 5 ）。具体的には、抽出処理部 1 1 2 は、その抽出された出現キャラクターのキャラクター ID に基づいて、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、その抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを、そのキャラクター情報に設定された複数のキャラクターの中から抽出する。

【 0 0 4 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーの所有キャラクターの中から、その抽出されたベースキャラクターを抽出する処理を実行する（ステップ S 1 0 6 ）。具体的には、抽出処理部 1 1 2 は、その抽出されたベースキャラクターのキャラクター ID に基づいて、図 6 に示すキャラクター情報及び図 7 に示す所有キャラクター情報を参照することにより、その抽出されたベースキャラクターと一致する所有キャラクターを、プレイヤーの所有

10

20

30

40

50

キャラクター情報に設定された複数の所有キャラクターの中から抽出する。

【 0 0 4 3 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして、その選択されたゲームステージの出現キャラクターが合成素材として予め関連付けられた所有キャラクターを抽出すると、その選択されたゲームステージに関するゲームステージ詳細画面（Web ページ）のデータを、画面データ生成処理部 1 1 4 に生成させる（ステップ S 1 0 7）。そして、サーバー装置 1 0 は、画面データ生成処理部 1 1 4 によって生成されたゲームステージ詳細画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末 2 0 に送信する（ステップ S 1 0 8）。

【 0 0 4 4 】

次に、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、この画面データを解析することにより、ゲームステージ詳細画面を端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 1 0 9）。

【 0 0 4 5 】

図 1 1 は、ゲームステージ詳細画面 6 0 の一例を示す図である。このゲームステージ詳細画面 6 0 には、図 1 0 に示すゲームステージ選択画面 5 0 にてプレイヤーが選択したゲームステージ 6 1（ここでは、「ゲームステージ A」が選択されたものとする）、その選択されたゲームステージの出現キャラクターが合成素材として予め関連付けられたベースキャラクターを一覧表示したキャラクター表示領域 6 2、その選択されたゲームステージでの対戦を開始するための操作ボタン 6 3 が含まれている。

【 0 0 4 6 】

本実施形態におけるキャラクター表示領域 6 2 には、抽出処理部 1 1 2 によって抽出された複数のベースキャラクターのうちの一部のベースキャラクターが配置されている。なお、プレイヤーが所定操作を行なうことにより、抽出処理部 1 1 2 によって抽出された複数のベースキャラクターのうちの一部のベースキャラクターを、その一部のキャラクターと入れ替えて配置させることもできる。ここでは、一部のベースキャラクターとして 3 体のキャラクターが配置されており、ベースキャラクター 6 2 1、6 2 2 が、プレイヤーの所有キャラクターであり、明るく表示されている。その一方、ベースキャラクター 6 2 3 は、プレイヤーが所有していない非所有キャラクターであり、薄暗く表示されている。すなわち、画面データ生成処理部 1 1 4 は、ゲームステージ詳細画面 6 0 の画面データを生成する際に、上述したステップ S 1 0 5 で抽出されたベースキャラクターのうち、上述したステップ S 1 0 6 で抽出された所有キャラクターが明るく表示されるようにキャラクター表示領域 6 2 に配置させると共に、上述したステップ S 1 0 6 で抽出されなかった残りのベースキャラクター（つまり、非所有キャラクター）が薄暗く表示されるようにキャラクター表示領域 6 2 に配置させる。このように、一覧表示されたベースキャラクターが所有キャラクターであるか否かに応じて、その表示態様を異ならせている。

【 0 0 4 7 】

このようにしてゲームステージ詳細画面 6 0 を表示することにより、プレイヤーは、ゲームステージでのプレイ開始前に、その抽出されたキャラクターが、その選択されたゲームステージに関連付けられた出現キャラクターを合成素材として合成できるベースキャラクターであることを、簡単に把握することができる。さらに、プレイヤーは、キャラクター表示領域 6 2 に一覧表示されたベースキャラクターの表示態様を見ることで、そのゲームステージにて獲得できる出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられているベースキャラクターが、自己の所有キャラクターと一致しているか否かを、簡単に把握することができる。そして、プレイヤーは、その選択されたゲームステージが自己の所有するベースキャラクターにとって有効となるゲームステージである場合（つまり、キャラクター表示領域 6 2 に自己の所有キャラクターが含まれている場合）に、操作ボタン 6 3 を選択することによって、そのゲームステージにてキャラクター対戦を開始することで、有利にゲームを進めることができる。その一方、プレイヤーは、その選択されたゲームステージが自己の所有するベースキャラクターにとって有効でないゲームステージである場

10

20

30

40

50

合（つまり、キャラクター表示領域 6 2 に自己の所有キャラクターが含まれていない場合）には、そのゲームステージでのキャラクター対戦を諦めることもできるので、無駄な対戦プレイを減らすことも可能となる。

#### 【 0 0 4 8 】

##### < 問合せ画面表示 >

図 1 2 は、問合せ画面表示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。本実施形態では、プレイヤーによって選択されたゲームステージにてキャラクター対戦が開始された後に、問合せ画面表示に関する動作が行われる。

#### 【 0 0 4 9 】

まず、対戦処理部 1 1 1 は、プレイヤーによって選択されたゲームステージでのキャラクター対戦を行った結果、プレイヤーがステージクリアしたか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。具体的には、対戦処理部 1 1 1 は、その選択されたゲームステージにおいて出現させる 1 又は複数のエネミーキャラクターを、図 5 に示すゲームステージ情報に設定された出現キャラクターの出現率に基づいて決定する。そして、対戦処理部 1 1 1 は、その決定されたエネミーキャラクター（出現キャラクター）とプレイヤーキャラクターを対戦させる。すなわち、対戦処理部 1 1 1 は、図 7 に示す所有キャラクター情報を参照して、プレイヤーキャラクターに設定された各種パラメーター（攻撃力、防御力、体力等）を取得すると共に、図 5 に示すゲームステージ情報及び図 3 に示すキャラクター情報を参照して、出現したエネミーキャラクターに設定された各種パラメーター（上限攻撃力、上限防御力、上限体力等）を取得する。そして、対戦処理部 1 1 1 は、これらキャラクターの各種パラメーターに基づき、対戦について勝敗を決定する。対戦処理部 1 1 1 は、プレイヤーキャラクターの勝利が決定された場合に、プレイヤーが倒したエネミーキャラクターを所定確率に基づき当該プレイヤーに付与する。そして、対戦処理部 1 1 1 は、対戦によってプレイヤーが所定条件を満たしたか否かに基づき、ステージクリアしたか否かを判定する。その結果、かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 2 0 2 に進む。

#### 【 0 0 5 0 】

次に、対戦処理部 1 1 1 は、プレイヤーがステージクリアしたと判定された場合は（ステップ S 2 0 1：YES）、そのゲームステージで出現したエネミーキャラクター（出現キャラクター）をプレイヤーが獲得したか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 2 0 3 に進む。

#### 【 0 0 5 1 】

次に、対戦処理部 1 1 1 は、プレイヤーが出現キャラクターを獲得したと判定された場合は（ステップ S 2 0 2：YES）、出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを、プレイヤーが所有しているか否かを判定する（ステップ S 2 0 3）。具体的には、抽出処理部 1 1 2 は、獲得された出現キャラクターのキャラクター ID に基づいて、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、その獲得された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを、そのキャラクター情報に設定された複数のキャラクターの中から抽出する。そして、抽出処理部 1 1 2 は、その抽出されたベースキャラクターのキャラクター ID に基づいて、図 6 に示すキャラクター情報及び図 7 に示す所有キャラクター情報を参照することにより、その抽出されたベースキャラクターと一致する所有キャラクターを、プレイヤーの所有キャラクター情報に設定された複数の所有キャラクターの中から抽出する。その後、対戦処理部 1 1 1 は、抽出処理部 1 1 2 がそのようにして所有キャラクターを抽出できた場合に、出現キャラクターが合成素材として関連付けられた所有キャラクターを、プレイヤーが所有していると判定し、抽出できなかった場合には、所有していないと判定する。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 2 0 4 に進む。

#### 【 0 0 5 2 】

次に、画面データ生成処理部 114 は、その獲得された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターをプレイヤーが所有していると判定された場合に（ステップ S 203：YES）、その獲得された出現キャラクターを合成素材に用いて、その抽出された所有キャラクターに合成させるか否かを問合せるための問合せ画面を生成する（ステップ S 204）。その後、サーバー装置 10 は、この生成された画面データを、ネットワーク 2 を介してプレイヤー端末 20 に送信する。

【0053】

このようにしてプレイヤー端末 20 に問合せ画面を表示させることにより、その獲得できた出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられた所有キャラクターを、自らが所有するゲームコンテンツの中から探し出す手間を減らすことができる。

10

【0054】

<キャラクター自動合成>

図 13 は、キャラクターの自動合成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。本実施形態では、プレイヤーによって選択されたゲームステージにてキャラクター対戦が開始された後に、キャラクターの自動合成に関する動作が行われる。

【0055】

先ず、対戦処理部 111 は、プレイヤーによって選択されたゲームステージでのキャラクター対戦を行った結果、プレイヤーがステージクリアしたか否かを判定する（ステップ S 301）。この判定処理は、図 12 のステップ S 201 での処理と同様に行われる。

20

【0056】

次に、対戦処理部 111 は、プレイヤーがステージクリアしたと判定された場合は（ステップ S 301：YES）、そのゲームステージで出現したエネミーキャラクター（出現キャラクター）をプレイヤーが獲得したか否かを判定する（ステップ S 302）。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 303 に進む。

【0057】

次に、対戦処理部 111 は、プレイヤーが出現キャラクターを獲得したと判定された場合は（ステップ S 302：YES）、出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを、プレイヤーが所有しているか否かを判定する（ステップ S 303）。この判定処理は、図 12 のステップ S 203 での処理と同様に行われる。

30

【0058】

次に、合成処理部 113 は、その獲得された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターをプレイヤーが所有していると判定された場合に（ステップ S 303：YES）、図 3 に示すキャラクター情報、図 4 に示す合成情報、及び図 7 に示す所有キャラクター情報を参照して、その所有している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所有しているか否かを判定する（ステップ S 304）。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 304 に進む。

【0059】

次に、合成処理部 113 は、全ての素材キャラクターをプレイヤーが所有していると判定された場合に（ステップ S 304：YES）、図 7 に示す所有キャラクター情報を参照して、その所有しているベースキャラクターのレベルが予め設定された最大レベルに到達しているか否かを判定する（ステップ S 305）。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 306 に進む。

40

【0060】

次に、合成処理部 113 は、その所有しているベースキャラクターに設定されたレベルが最大レベルに到達していると判定された場合に（ステップ S 305：YES）、その所有しているベースキャラクターについて自動合成を行なう（ステップ S 306）。すなわ

50

ち、合成処理部 113 は、プレイヤーが所有しているベースキャラクターに対し、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 113 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 7 に示す所有キャラクター情報を更新する。

【0061】

このように、ゲームステージに関連付けられた出現キャラクターをプレイヤーが獲得できたときには、その獲得された出現キャラクターを合成素材として自らが所有するベースキャラクターに自動的に合成されることになるため、キャラクター合成のゲーム操作を行なう手間を省くことができる。

10

【0062】

< 通知画面表示 >

図 14 は、通知画面表示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。本実施形態では、プレイヤーによって選択されたゲームステージにてキャラクター対戦が開始された後に、通知画面表示に関する動作が行われる。

【0063】

先ず、対戦処理部 111 は、プレイヤーによって選択されたゲームステージでキャラクター対戦が行われている際に、図 5 に示すゲームステージ情報に設定された出現率に基づき出現キャラクターが出現したか否かを判定する（ステップ S401）。かかる判定が否定された場合は、この処理を終了する。これに対して、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S402 に進む。

20

【0064】

次に、対戦処理部 111 は、そのゲームステージの出現キャラクターが出現したと判定された場合は（ステップ S401：YES）、その出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを、プレイヤーが所有しているか否かを判定する（ステップ S402）。この判定処理は、図 13 のステップ S303 での処理と同様にして行われる。

【0065】

次に、合成処理部 113 は、その出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターをプレイヤーが所有していると判定された場合に（ステップ S402：YES）、その所有している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所有しているか否かを判定する（ステップ S403）。この判定処理は、図 13 のステップ S304 での処理と同様にして行われる。

30

【0066】

次に、合成処理部 113 は、全ての素材キャラクターをプレイヤーが所有していると判定された場合に（ステップ S403：YES）、その所有しているベースキャラクターのレベルが予め設定された最大レベルに到達しているか否かを判定する（ステップ S404）。この判定処理は、図 13 のステップ S305 での処理と同様にして行われる。

【0067】

次に、画面データ生成処理部 114 は、その所有しているベースキャラクターのレベルが最大レベルに到達していると判定された場合に（ステップ S404：YES）、その出現キャラクターを合成素材に用いて、その所有しているベースキャラクターに自動合成できることを知らせるための通知画面を生成する（ステップ S405）。その後、サーバー装置 10 は、この生成された画面データを、ネットワーク 2 を介してプレイヤー端末 20 に送信する。

40

【0068】

このようにしてプレイヤー端末 20 に通知画面を表示させることにより、プレイヤーは、そのゲームステージで遭遇した出現キャラクターを獲得できれば、自らが所有しているベースキャラクターに自動合成できることを知ることができる。そのため、ゲームステー

50

ジにて遭遇した出現キャラクターに対するプレイヤーの獲得意欲を高めることができる。

【0069】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム1によれば、ゲームステージでのプレイ開始前に、そのゲームステージにて獲得できる出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられているベースキャラクターを、プレイヤーに簡単に把握させることができる。ゲームステージでのプレイ開始後にあっては、キャラクター合成のゲーム操作を行なう手間を省くことができる。また、ゲームステージに関連付けられた出現キャラクターがキャラクター合成に利用できることを、プレイヤーに簡単に把握させることができる。

【0070】

＝＝＝その他の実施形態＝＝＝

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。

【0071】

<ゲームステージ選択>

上記の本実施形態では、図9のステップS105にて、その抽出された出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられたベースキャラクターを抽出する処理を実行した後、次のステップS106にて、その抽出されたベース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さらに抽出する処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、このステップS106での処理を省略することも可能である。すなわち、ステップS105にて抽出されたベースキャラクターを、プレイヤーが所有しているか否かを区別することなく、ゲームステージ詳細画面60を表示させても良い。

【0072】

<キャラクター表示領域>

上記の本実施形態では、図9のステップS105にて抽出されたベースキャラクターが、プレイヤーの所有キャラクターであるか否かに応じて、その表示態様が異なるようにキャラクター表示領域62に表示され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、画面データ生成処理部114は、プレイヤーによって選択されたゲームステージに関連付けられた出現キャラクターの出現率に応じて、図9のステップS105にて抽出されたベースキャラクターの表示態様を異ならせても良い。具体的には、画面データ生成処理部114は、その出現キャラクターの出現率が高いほど、出現キャラクターが素材キャラクターとして関連付けられているベースキャラクターが明るく表示されるように、表示態様を異ならせてキャラクター表示領域62に配置させても良い。これにより、ゲームステージで獲得し易い出現キャラクターが関連付けられているベースキャラクターであるか、又は、ゲームステージで獲得し難い出現キャラクターが関連付けられているベースキャラクターであるかを、プレイヤーに簡単に把握させることが可能となる。

【0073】

また、上記の本実施形態では、図9のステップS105にて抽出されたベースキャラクターのうち、プレイヤーの所有キャラクターのみをキャラクター表示領域62に表示させても良い。

【0074】

また、上記の本実施形態では、ゲームステージにて出現するエネミーキャラクターとの対戦を行なう際、複数の所有キャラクターにより構成されるデッキを用いて対戦できるようにしても良く、この場合には、図9のステップS106にて抽出された所有キャラクターのうち、デッキを構成する所有キャラクター（プレイヤーキャラクター）を優先的にキャラクター表示領域62に表示させても良い。つまり、キャラクター表示領域62に表示される一部のベースキャラクターとして、デッキを構成するプレイヤーキャラクターが優先的に配置されるようにしても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 5 】

また、上記の本実施形態では、図 9 のステップ S 1 0 6 にて抽出された所有キャラクターのうち、図 9 のステップ S 1 0 5 にて抽出されたベースキャラクターのスキルと同じスキルが設定された所有キャラクターを、異なるスキルが設定された所有キャラクターと区別して、キャラクター表示領域 6 2 に表示させても良い。

## 【 0 0 7 6 】

## &lt; ゲームシステム &gt;

上記の本実施形態では、ゲームステージでキャラクター対戦が行われ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。すなわち、上記の本実施形態に係るゲームシステム 1 では、アクションゲーム、育成ゲーム、パズルゲーム等にも適用することができる。

10

## 【 0 0 7 7 】

## &lt; ゲームコンテンツ &gt;

上記の本実施形態では、キャラクターカード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、ゲームコンテンツは、電子的なゲームデータであれば良く、キャラクター自体、フィギア、ゲームで使用される道具・アビリティ等のアイテムなどであっても良い。

## 【 0 0 7 8 】

## &lt; サーバー装置 &gt;

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 1 0 を備えたゲームシステム 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 1 0 を備えたゲームシステム 1 としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置 1 0 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 1 0 が各種処理を分散して行うようにしても良い。なお、サーバー装置 1 0 はコンピューターの一例である。

20

## 【 0 0 7 9 】

## &lt; 情報処理装置 &gt;

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 1 0 及びプレイヤー端末 2 0 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 2 0 単体、または、サーバー装置 1 0 単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

30

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 2 0 が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置 1 0 及びプレイヤー端末 2 0 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。

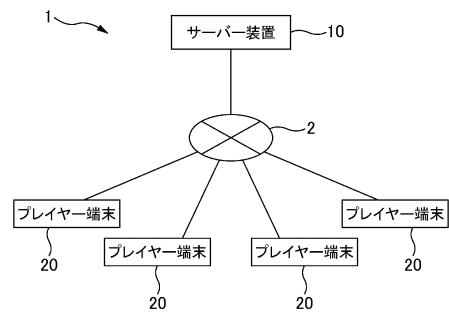
## 【 符号の説明 】

## 【 0 0 8 0 】

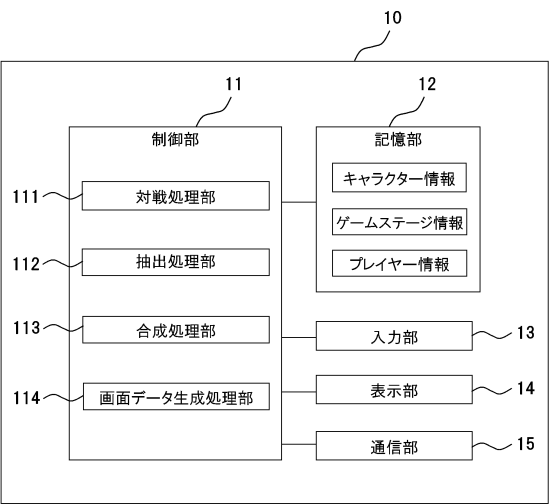
1 ゲームシステム、2 ネットワーク、1 0 サーバー装置、1 1 制御部、1 2 記憶部、1 3 入力部、1 4 表示部、1 5 通信部、2 0 プレイヤー端末、2 1 端末制御部、2 2 端末記憶部、2 3 端末入力部、2 4 端末表示部、2 5 端末通信部、5 0 ゲームステージ選択画面、5 1 操作ボタン、6 0 ゲームステージ詳細画面、6 1 ゲームステージ、6 2 キャラクター表示領域、6 3 操作ボタン、1 1 1 対戦処理部、1 1 2 抽出処理部、1 1 3 合成処理部、1 1 4 画面データ生成処理部、6 2 1 ベースキャラクター、6 2 2 ベースキャラクター、6 2 3 ベースキャラクター

40

【図 1】



【図 2】



【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	初期体力
0001	キャラクターA		コモン	15	8	10
0002	キャラクターB		アンコモン	30	20	15
0003	キャラクターC		レア	45	30	25
0004	キャラクターD		スーパーレア	60	55	60
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

最大攻撃力	最大防御力	最大体力	進化後キャラクター	スキル	合成情報
1500	800	1000	0010	スキルA	合成情報(1)
3000	2000	1500	0005	スキルA	合成情報(2)
4500	3000	2500	0020	スキルB	合成情報(3)
6000	5500	6000	0045	スキルB	合成情報(4)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【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】

ステージID	ステージ名	出現キャラクター	
		キャラクターID	出現率
001	ステージ1	0001	100%
002	ステージ2	0002	100%
003	ステージ3	0001	80%
		0003	100%
004	ステージ4	0002	80%
		0003	60%
		0004	100%
005	ステージ5	0002	80%
		0004	60%
		0005	100%
⋮	⋮	⋮	⋮

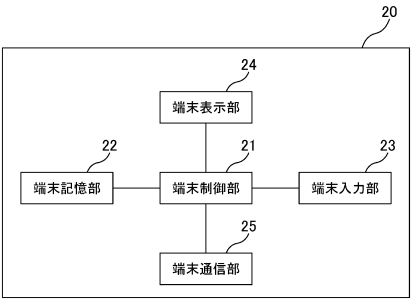
【図 6】

プレイヤーID	プレイヤー名	ゲームポイント	所有キャラクター情報
0001	プレイヤーA	100	所有キャラクター情報(1)
0002	プレイヤーB	50	所有キャラクター情報(2)
⋮	⋮	⋮	⋮

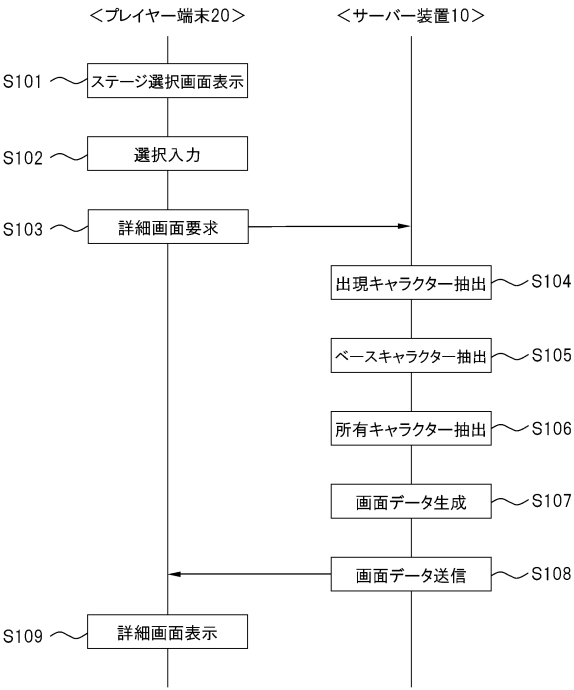
【図 7】

所有キャラクター情報(2)				
所有キャラクター情報(1)				
キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力
0011	Lv.3	15	10	200
0211	Lv.4	22	40	600
0133	Lv.7	60	50	250
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

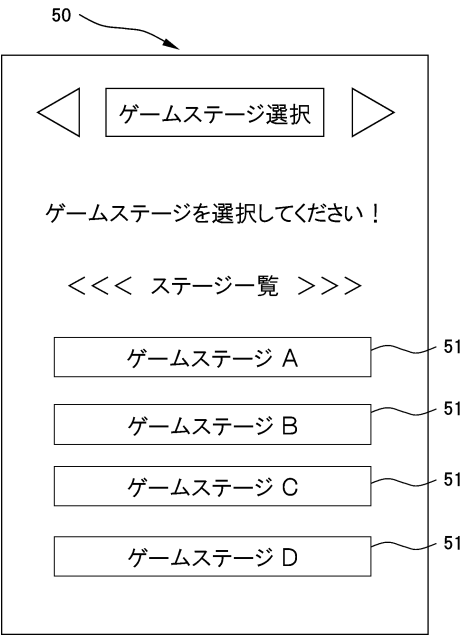
【図 8】



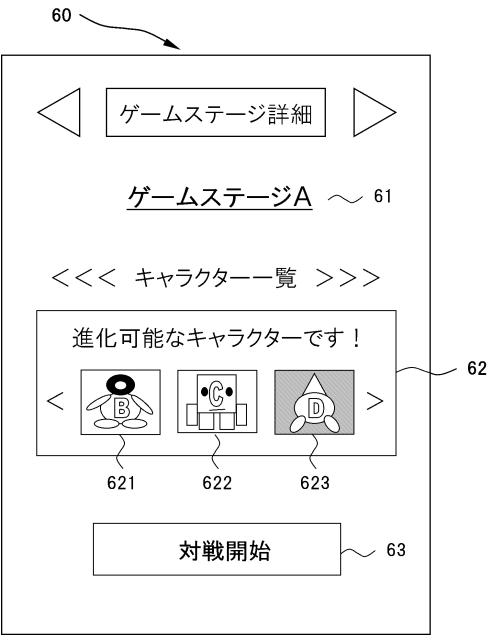
【図 9】



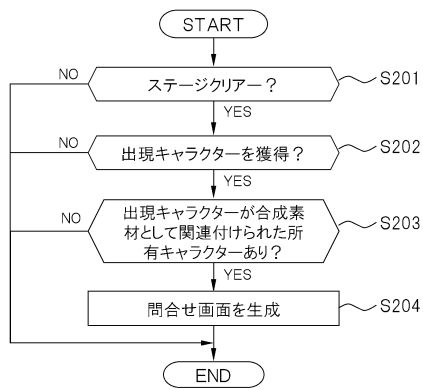
【図 10】



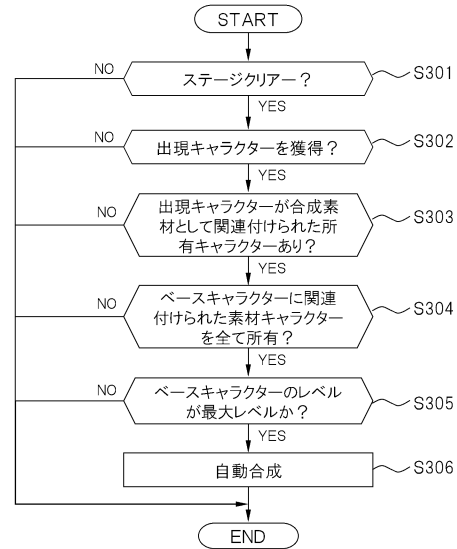
【図 11】



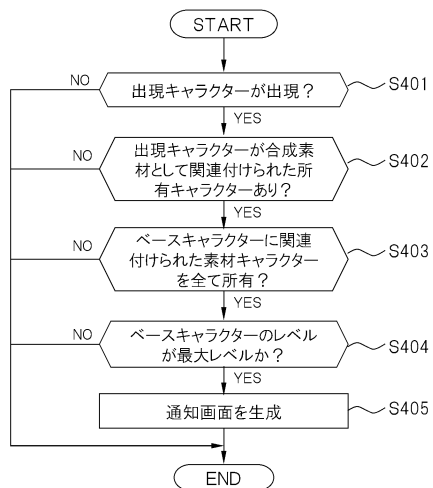
【図 12】



【図 13】



【図 14】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5 5 2 6 2 7 8 ( J P , B 1 )

特許第5 2 2 3 0 3 1 ( J P , B 1 )

特許第5 5 2 6 2 9 4 ( J P , B 1 )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8