

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7161970号
(P7161970)

(45)発行日 令和4年10月27日(2022.10.27)

(24)登録日 令和4年10月19日(2022.10.19)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	13/798 (2014.01)	F I	A 6 3 F	13/798
A 6 3 F	13/35 (2014.01)		A 6 3 F	13/35
A 6 3 F	13/69 (2014.01)		A 6 3 F	13/69 5 1 0
A 6 3 F	13/46 (2014.01)		A 6 3 F	13/46

請求項の数 23 (全26頁)

(21)出願番号	特願2019-76283(P2019-76283)
(22)出願日	平成31年4月12日(2019.4.12)
(65)公開番号	特開2020-171595(P2020-171595)
	A)
(43)公開日	令和2年10月22日(2020.10.22)
審査請求日	令和2年4月21日(2020.4.21)

(73)特許権者	504440133 株式会社ポケモン 東京都港区六本木6-10-1
(74)代理人	110002815 I P T e c h弁理士法人
(72)発明者	小畠 幹 東京都渋谷区神泉町5-2 有限会社ア ンブレラ内
(72)発明者	有田 裕一 東京都港区六本木6-10-1 株式会 社ポケモン内
審査官	前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理装置、ゲームサーバおよびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、前記コンピュータを、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部、

として機能させ、

10

20

前記選択部は、前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、選択したキャラクタの変更を受け付け、

前記パラメータ生成部は、キャラクタが変更された場合、生成したパラメータを変更するプログラム。

【請求項2】

前記設定部は、前記複数のキャラクタの中から前記敵キャラクタ群に含めるキャラクタの種類、及びキャラクタの数を決定し、

前記所定数は、前記敵キャラクタ群を構成するキャラクタの数より少なく、2より多い数である、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記キャラクタは属性を有し、

前記設定部は、前記複数のキャラクタの中から、少なくとも属性の種類が異なる組を含むキャラクタを設定する、請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記パラメータ生成部は、前記選択されたキャラクタの強さ、または、前記選択されたキャラクタを攻略した回数に基づいて、前記パラメータを生成する、請求項1から請求項3のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項5】

前記パラメータ生成部は、前記選択されたキャラクタに対し、前記第1のプレイヤのゲーム資産が与えたポイントの合計を、前記パラメータとして生成する、請求項1から請求項3のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項6】

前記ゲーム実行部は、前記敵キャラクタ群を構成する各キャラクタと、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタとについてそれぞれゲームプレイを行い、

前記パラメータ生成部は、前記各ゲームプレイにおいて前記敵キャラクタ群を構成するキャラクタに与えたポイントのうち、上位から前記所定数のポイントの合計を、前記パラメータとして生成する、請求項1から請求項3のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項7】

前記パラメータ生成部は、前記敵キャラクタ群を構成する各キャラクタごとに、当該キャラクタがパラメータ生成に用いられた数に基づいて、前記生成したパラメータを補正する、請求項1から請求項6のいずれか以降に記載のプログラム。

【請求項8】

前記選択部は、プレイヤのランクに応じて、前記敵キャラクタ群を構成するキャラクタを変更する、請求項1から請求項7のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項9】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、前記コンピュータを、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部、

10

20

30

40

50

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部、

として機能させ、

前記選択部は、一度キャラクタを選択したら、キャラクタを変更できないプログラム。

【請求項10】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、前記コンピュータを、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部、

として機能させ、

前記パラメータ生成部は、前記パラメータを、ゲームプレイの結果の累積ではなく、1回のゲームプレイの結果に基づいて生成するプログラム。

【請求項11】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、前記コンピュータを、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部、

前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部、

前記第1のプレイヤについて、当該プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、当該プレイヤについて前記選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部、

として機能させ、

前記資産付与部は、敵キャラクタ群の中から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに応じて、前記ゲーム資産を付与するための抽選アルゴリズムを変更するプログラム。

【請求項12】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続される情報処理装置であって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資

10

20

30

40

50

産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記選択部は、前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、選択したキャラクタの変更を受け付け、

前記パラメータ生成部は、キャラクタが変更された場合、生成したパラメータを変更する、情報処理装置。

【請求項13】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続される情報処理装置であって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記選択部は、一度キャラクタを選択したら、キャラクタを変更できない、
情報処理装置。

【請求項14】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続される情報処理装置であって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

10

20

30

40

50

部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記パラメータ生成部は、前記パラメータを、ゲームプレイの結果の累積ではなく、1回のゲームプレイの結果に基づいて生成する、情報処理装置。

【請求項15】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続される情報処理装置であって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記第1のプレイヤについて、当該プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、当該プレイヤについて前記選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記資産付与部は、敵キャラクタ群の中から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに応じて、ゲーム資産を付与するための抽選アルゴリズムを変更する、情報処理装置。

【請求項16】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームサーバであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤ

10

20

30

40

50

の順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記選択部は、前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、選択したキャラクタの変更を受け付け、

前記パラメータ生成部は、キャラクタが変更された場合、生成したパラメータを変更する、ゲームサーバ。

【請求項17】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームサーバであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、

を備え、

前記選択部は、一度キャラクタを選択したら、キャラクタを変更できない、ゲームサーバ。

【請求項18】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームサーバであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、

を備え、

前記パラメータ生成部は、前記パラメータを、ゲームプレイの結果の累積ではなく、1回のゲームプレイの結果に基づいて生成する、ゲームサーバ。

【請求項19】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続

10

20

30

40

50

されるゲームサーバであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記第1のプレイヤについて、当該プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、当該プレイヤについて前記選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記資産付与部は、敵キャラクタ群の中から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに応じて、ゲーム資産を付与するための抽選アルゴリズムを変更する、ゲームサーバ。

【請求項 20】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームシステムであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記選択部は、前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、選択したキャラクタの変更を受け付け、

前記パラメータ生成部は、キャラクタが変更された場合、生成したパラメータを変更する、ゲームシステム。

【請求項 21】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームシステムであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに

10

20

30

40

50

関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、

を備え、

前記選択部は、一度キャラクタを選択したら、キャラクタを変更できない、ゲームシステム。

【請求項 2 2】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームシステムであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、ゲームステージでのゲームプレイ開始前に、前記敵キャラクタ群の中から、前記ゲームステージに出現させる所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記ゲームステージに前記選択されたキャラクタを出現させ、前記第1のプレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタに前記出現させたキャラクタを攻撃させることでゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、

を備え、

前記パラメータ生成部は、前記パラメータを、ゲームプレイの結果の累積ではなく、1回のゲームプレイの結果に基づいて生成する、ゲームシステム。

【請求項 2 3】

複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームシステムであって、

前記複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、

前記複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定し、前記敵キャラクタ群の情報を前記第1のプレイヤ以外のプレイヤに関連する情報とは無関係に設定する設定部と、

前記第1のプレイヤについて、前記敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、

前記第1のプレイヤについて、当該プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、当該プレイヤについて前記選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、

前記第1のプレイヤについて、前記ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、

10

20

30

40

50

前記複数のプレイヤを母集団として、前記パラメータに基づいて、前記第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、
を備え、

前記資産付与部は、敵キャラクタ群の中から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに応じて、ゲーム資産を付与するための抽選アルゴリズムを変更する、ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本開示は、プログラム、情報処理装置、ゲームサーバおよびゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来のゲームでは、ランキングの対象となるイベント、ステージ、ボス等が予め設定されており、こうしたイベント等の結果に対応するポイントなどによってプレイヤ間でランキング順位を競う。例えば、特許文献1には、様々なグループを設定し、各グループにおけるランキング順位を競うランキングシステムについて開示されている。このようなランキングシステムでは、ランキングの上位に入賞したプレイヤには特典を付与するなどして、プレイヤの遊戯意欲の向上を図ることができる。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2014-166569号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述のようなランキングシステムを導入した場合、例えば、ゲームの初心者などのように他のプレイヤとの実力差が大きいと感じるプレイヤは、ランキング上位になることは困難であると判断して、ランキングに対する関心を失い、却って遊戯意欲が低下する虞がある。

30

【0005】

また、課金による抽選等によって獲得するプレイヤアイテムにより、キャラクタ等の強化が可能なゲームでは、プレイヤアイテム（属性が有利な装備やキャラクタ等）を獲得したプレイヤの方がランキングでは有利になる。このため、課金による抽選等でプレイヤアイテムを獲得するゲームに対してランキングシステムを導入すると、ランキングの順位を競わせることにより遊技意欲の向上を図るつもりが、結果的にプレイヤにプレイヤアイテム獲得のための課金を強い仕組みとなってしまい、課金を敬遠するプレイヤに対し、ゲームプレイのモチベーションを低下させてしまう。

【0006】

そこで、本開示は、上記課題を解決すべくなされたものであって、その目的は、プレイヤの遊戯意欲を向上させるランキングシステムを提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本開示に係るプログラムは、複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、コンピュータを、複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部、複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定する設定部、第1のプレイヤについて、敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部、第1のプレイヤについて、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラク

50

タおよび、プレイヤについて選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部、第1のプレイヤについて、ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部、複数のプレイヤを母集団として、パラメータに基づいて、第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部、として機能させる。

【0008】

上記目的を達成するため、本開示に係る情報処理装置は、複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続される情報処理装置であって、複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定する設定部と、第1のプレイヤについて、敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、第1のプレイヤについて、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、プレイヤについて選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、第1のプレイヤについて、ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、複数のプレイヤを母集団として、パラメータに基づいて、第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、を備える。

【0009】

また、上記目的を達成するため、本開示に係るゲームサーバは、複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームサーバであって、複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定する設定部と、第1のプレイヤについて、敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、第1のプレイヤについて、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、プレイヤについて選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、第1のプレイヤについて、ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、複数のプレイヤを母集団として、パラメータに基づいて、第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、を備える。

【0010】

また、上記目的を達成するため、本開示に係るゲームシステムは、複数のプレイヤによりそれぞれ操作される各プレイヤ端末とネットワークを介して接続されるゲームシステムであって、複数のプレイヤの中の第1のプレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する資産付与部と、複数のプレイヤに共通して提供される複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の情報を設定する設定部と、第1のプレイヤについて、敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する選択部と、第1のプレイヤについて、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、プレイヤについて選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行うゲーム実行部と、第1のプレイヤについて、ゲームプレイの結果に基づいて、パラメータを生成するパラメータ生成部と、複数のプレイヤを母集団として、パラメータに基づいて、第1のプレイヤの順位付けを行う順位付け部と、を備える。

【発明の効果】

【0011】

本開示によれば、プレイヤの遊戯意欲を向上させるランキングシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】ゲームシステム1の構成図である。

【図2】ゲームシステム1に係るゲーム画面の一例である。

【図3】ゲームサーバ100の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図4】端末200の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

10

20

30

40

50

【図5】ゲームサーバ100における処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】プレイヤ情報の一例を示す図である。

【図7】キャラクタ情報の一例を示す図である。

【図8】敵キャラクタ群情報の一例を示す図である。

【図9】ランキング画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本開示の実施形態について図面を参照して説明する。実施形態を説明する全図において、共通の構成要素には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略する。なお、以下の実施形態は、特許請求の範囲に記載された本開示の内容を不当に限定するものではない。また、実施形態に示される構成要素のすべてが、本開示の必須の構成要素であるとは限らない。

10

【0014】

<実施形態>

(実施形態の概要)

本実施形態に係るゲームシステムは、敵キャラクタ群の中から任意に選択された敵キャラクタとプレイヤキャラクタとのゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータに基づいて、プレイヤ間でランキング順位を競う。

【0015】

従来のゲームでは、ランキングの対象項目が予め設定されており、対象項目に関連するゲーム結果（ポイントやスコア等）によってプレイヤ間でランキング順位を競っていた。しかしながら、ランキングの対象項目が予め設定されていると、例えば、ゲームの初心者などのように他のプレイヤとの実力差が大きいと感じるプレイヤは、ランキング上位になることは困難であると判断して、ランキングに対する関心を失い、遊戯意欲が低下してしまう虞があった。

20

【0016】

また、課金によって獲得するプレイヤアイテムにより、キャラクタ等の強化が可能なゲームでは、課金によりゲームを有利に進行させることができるために、ランキングの導入により遊戯意欲の向上を図るつもりが、結果的に、ランキング入賞のために課金を強いる仕組みとなってしまい、課金を敬遠するプレイヤに対し、ゲームプレイのモチベーションを低下させてしまう。

30

【0017】

そこで、本実施形態に係るゲームシステムは、上述のように、ランキングの対象項目を予め設定せず、プレイヤごとにランキングの対象項目に関連する敵キャラクタを選択し、当該敵キャラクタとプレイヤキャラクタとのゲームプレイの結果に基づいてランキング順位を競う。これにより、プレイ期間が長くないゲーム初心者や課金を好まないプレイヤも、敵キャラクタとのゲームプレイの戦略を工夫するなどしてランキング入賞を目指すことが可能となり、遊戯意欲を向上させることができる。

【0018】

(ゲームシステム1の構成)

40

図1は、ゲームシステム1の構成図である。図1を参照して、実施形態1に係るゲームシステム1の構成について説明する。

【0019】

ゲームシステム1は、ゲームサーバ100と、端末200-1, 200-2, ..., 200-N（Nは自然数）と、を備え、ネットワークNWを介して通信可能に接続される。ネットワークNWは、WAN（Wide Area Network）、LAN（Local Area Network）等から構成される。なお、以下の説明では、端末200-1, 200-2, ..., 200-Nは、特に区別する必要のない限り、端末200と記載する。

【0020】

ゲームサーバ100は、本実施形態に係るゲームを管理するゲームサーバであって、例

50

えば、ネットワークNWを介してアクセスしてきた端末200に対するゲームプログラムの配信、端末200でプレイヤにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。

【0021】

端末200は、上述したようにゲームサーバ100から配信されたゲームプログラム（アプリケーション）を実行することによって、ゲーム処理を実行する情報処理端末（スマートフォン、タブレット端末、ゲーム機、PC等）である。なお、端末200は、予めゲームプログラムを記憶しておく構成であってもよい。

【0022】

ゲームシステム1において、ゲームサーバ100は、端末200からの要求に応じて、（オンライン）ゲームサービスを提供する。つまり、端末200は、プレイヤの入力情報を、ネットワークNWを介してゲームサーバ100に送信する。ゲームサーバ100は、受信した入力情報に基づいてゲームの進行処理を行う。そして、ゲームサーバ100は、処理結果（ゲーム画像の画像データ、ゲーム画像を生成するために用いる各種データ）を、ネットワークNWを介して端末200に送信し、端末200は、受信した処理結果に基づき、ゲーム画像を端末200のディスプレイ等に出力する処理を行う。

【0023】

（本実施形態に係るゲームの一例）

本実施形態に係るゲームシステム1において提供されるゲームの一例について説明する。ゲームシステム1は、敵キャラクタ群の中から選択された敵キャラクタとプレイヤキャラクタとのゲームプレイの結果に基づいて生成されるパラメータによって順位付けを行うランキングシステムを提供する。ここで、本実施形態において、プレイヤが操作（制御）するキャラクタを「プレイヤキャラクタ」、プレイヤが操作（制御）できないキャラクタを「敵キャラクタ」と記載し、特に区別しない場合は、単に「キャラクタ」と記載する。

【0024】

プレイヤには、抽選により、キャラクタがゲーム資産として付与される。抽選は、無料または有料の場合を含み、例えば、ゲーム内の所定の条件を満たした場合に行われてもよいし、プレイヤがゲームポイントを消費したり、課金をしたりした場合に行われてもよい。また、付与されるゲーム資産は、キャラクタに限らず、キャラクタを強化するためのアイテムやスキル等であってもよい。

【0025】

また、キャラクタには、属性（タイプ）が設定される。属性間には、相性（例えば、三すくみの関係）があり、ある属性に対して、相性の良い（有利な）属性と相性の悪い（不利な）属性が設定される。例えば、属性が、「ほのお」、「みず」、「くさ」の場合、「ほのお」は、「みず」に対して弱く、「くさ」に対して強い。プレイヤは、キャラクタに設定される属性を考慮して、ゲームの戦略を立てることで、ゲームを有利に進行させることができる。

【0026】

図2は、ゲームシステム1に係るゲーム画面の一例である。図2に示すように、端末200のディスプレイ21には、プレイヤに対しゲーム資産として付与されたプレイヤキャラクタ22が探索するフィールド（探索ステージ）が表示されている。プレイヤは、プレイヤのゲーム資産の中から、フィールドを探索させるキャラクタを任意に選択してもよい。また、フィールドを探索させるキャラクタは、フィールドを探索させている途中で、ゲーム資産の他のキャラクタと交代させてもよい。また、ゲーム資産として付与されたアイテムをキャラクタに装備させてもよい。

【0027】

フィールド上には、敵キャラクタ23、24が出現する。プレイヤキャラクタ22および、プレイヤキャラクタ22の近くにいる敵キャラクタ23の所定範囲内には、キャラクタのライフ等を示すゲージ25、26が付されている。

【0028】

10

20

30

40

50

プレイヤは、プレイヤキャラクタ22を操作して、フィールド上に出現した敵キャラクタ23等を攻撃する。例えば、プレイヤキャラクタ22の攻撃により、敵キャラクタ23のライフを減少させることができ、ライフが所定の値（例えば、ゼロ）になると、敵キャラクタ23を倒す（攻略する）ことができる。一回の攻撃で敵キャラクタに与えることのできるダメージポイントは、プレイヤキャラクタ22の属性と敵キャラクタ23の属性との相性に応じて変わる。

【0029】

フィールド上では、例えば、プレイヤキャラクタ22に対して、次々と敵キャラクタを出現させ、所定の条件を満たして敵キャラクタを倒すと、探索ステージをクリア（攻略）することができる。例えば、所定の強さ以上のパラメータが設定された敵キャラクタ（ボスキャラクタ）を倒す、所定の数以上の敵キャラクタを倒す、所定の制限時間以内で敵キャラクタを倒す、などを探索ステージのクリア条件としてもよい。プレイヤキャラクタ22は、プレイヤが移動方向を指示する操作により、出現した敵キャラクタの方向へ移動してもよいし、プレイ中は敵キャラクタの方向へ自動的に移動させるようにしてもよい。また、プレイヤキャラクタ22は、プレイヤがディスプレイ21の任意の位置をタップ等することにより、フィールドの進行方向（ディスプレイ上側）へ移動し、プレイヤキャラクタ22と敵キャラクタが所定の範囲内に位置したら敵キャラクタ23等を攻撃してもよい。

【0030】

ゲームシステム1において提供されるランキングシステムでは、ランキングの対象項目に関連する敵キャラクタが選択される。すなわち、プレイヤキャラクタとゲームプレイさせる敵キャラクタが選択される。例えば、ランキング期間中、予めゲーム運営者により設定された敵キャラクタ群の中からプレイヤが任意に複数の敵キャラクタを選択してもよいし、敵キャラクタ群の中から所定の確率に基づいて自動的に選択されてもよい。プレイヤは、選択した、または選択された敵キャラクタの属性等を考慮して、自らが所有するゲーム資産のキャラクタを選択し、ゲームプレイを行う。また、プレイヤは、ゲーム資産として所有するキャラクタの属性を考慮して敵キャラクタを選択してもよい。プレイヤは、このように選択された敵キャラクタに対するプレイヤキャラクタの攻撃によって与えたダメージポイント、敵キャラクタの強さパラメータ、攻略までに要した時間等に基づいて生成されたパラメータによってランキング順位を競う。

【0031】

上述したように、キャラクタの属性によって、効果的に敵キャラクタに攻撃することができるため、キャラクタが抽選によってプレイヤに付与されるとしても、属性等を考慮して選択した敵キャラクタやプレイヤキャラクタを用いたゲームプレイは、偶然性に左右されることなく、プレイヤがゲーム戦略によって有利にゲーム進行させることが可能となる。これにより、プレイ期間が長くないゲーム初心者や課金を好まないプレイヤも、キャラクタとのゲームプレイの戦略を工夫するなどしてランキング入賞を目指すことが可能となり、遊戯意欲を向上させることができる。

【0032】

（ゲームサーバ100の機能構成）

図3は、ゲームサーバ100の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態のゲームサーバ100は、図3の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【0033】

ゲームサーバ100は、情報処理装置であって、通信部110と、記憶部120と、処理部130と、を備える。

【0034】

通信部110は、端末200と、ネットワークNWを介した通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASIC（Application Specific Integrated Circuit）などのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【0035】

10

20

30

40

50

記憶部 120 は、コンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを記憶するための記憶装置であって、ゲーム情報 121、プレイヤ情報 122、ランキング情報 123 を含む。

【0036】

ゲーム情報 121 は、本実施形態に係るゲームに関する情報を記憶する。ゲーム情報 121 は、例えば、通信部 110 を介して端末 200 に配信する本実施形態に係るゲームのプログラムや、ゲームで利用されるキャラクタやアイテムなどのコンテンツに関する情報である。なお、記憶部 120 は、一時的な記憶領域や、ストレージを含んでもよい。

【0037】

プレイヤ情報 122 は、プレイヤに関する情報を記憶する。プレイヤ情報 122 は、例えば、プレイヤを識別する情報 (ID) と、プレイヤが保有するキャラクタやアイテムなどのゲーム資産、敵キャラクタ群の中から選択した敵キャラクタ、パラメータ生成部 134 (後述) によって生成されたパラメータ等が関連付けられた情報である。

【0038】

ランキング情報 123 は、プレイヤの順位に関する情報を記憶する。ランキング情報 123 は、例えば、敵キャラクタ群の中から選択した敵キャラクタと、パラメータ生成部 134 (後述) によって生成されたパラメータとを関連付け、当該パラメータに基づいてプレイヤを順位付けした情報である。なお、ランキングの母集団は、パラメータが生成されたプレイヤとする。選択した敵キャラクタごとにランキングの母集団を形成するのではなく、異なる敵キャラクタを選択したプレイヤ全体を母集団とすることにより、多様なプレイヤがランキングに参加することができ、ランキングの順位を競う楽しみを与えることができる。

【0039】

処理部 130 は、ゲームサーバ 100 において実行される各種の情報処理を実行する。処理部 130 は、CPU (Central Processing Unit) およびメモリを有し、CPU がメモリを用いて、記憶部 120 に記憶された情報処理プログラムを実行することによって各種の情報処理が実行される。本実施形態においては、処理部 130 は、上記情報処理として、本実施形態に係るゲームのプログラムを端末 200 に提供する。また、端末 200 から送信されたプレイヤの入力情報に基づいて、ゲーム処理を実行する。そして、処理結果を端末 200 に送信する。

【0040】

処理部 130 は、資産付与部 131 と、選択部 132 と、ゲーム実行部 133 と、パラメータ生成部 134 と、順位付け部 135 と、表示制御部 136 と、を含む。

【0041】

資産付与部 131 は、プレイヤに対し、抽選により、キャラクタをゲーム資産として付与する。抽選は、例えば、ゲーム内の所定の条件 (例えば、連続ログインや、探索ステージのクリアなど) を満たした場合に行われてもよいし、プレイヤがゲームポイントを消費したり、課金をしたりした場合に行われてもよい。また、資産付与部 131 は、キャラクタごとに、レアリティ (レア度) を設定しておき、レア度が高いキャラクタほど、当選する確率を低く設定してもよい。

【0042】

また、資産付与部 131 は、抽選アルゴリズム (当選する確率) を、生成されたパラメータに基づいて変更してもよい。例えば、敵キャラクタ群から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに基づいて、確率を変更する。すなわち、選択された敵キャラクタについて、パラメータの値が大きい (プレイヤキャラクタによって高ダメージを与える等) ほど、当該キャラクタが付与される確率を高く設定する。これにより、例えば、高ダメージを与えた敵キャラクタをゲーム資産にできる可能性が高くなるため、ランキング導入に連動して、プレイヤはキャラクタ収集の楽しみも享受できる。

【0043】

10

20

30

40

50

なお、敵キャラクタおよびプレイヤキャラクタは、共通のキャラクタであってもよい。例えば、キャラクタAは、敵キャラクタとしてのキャラクタA、またはプレイヤキャラクタとしてのキャラクタAであってもよい。また、敵キャラクタおよびプレイヤキャラクタは、異なるキャラクタであってもよい。

【0044】

選択部132は、プレイヤごとに、複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する。ここで、敵キャラクタ群の情報は、設定部(図3において不図示)によって設定される。設定部は、例えば、予めゲーム運営者がゲーム情報121に格納した敵キャラクタ群を構成するキャラクタの情報に基づいて、敵キャラクタ群を設定してもよいし、複数のプレイヤに共通して提供されるキャラクタから、所定の規則に従って、敵キャラクタ群に含めるキャラクタの種類(属性の種類等)、及びキャラクタの数を決定し、敵キャラクタ群を設定したりしてもよい。所定の規則は、例えば、プレイヤのランク(強さ)や、プレイ期間であったりしてもよい。これにより、プレイヤは、自身のプレイレベルに応じたゲームレベルでランキングに挑戦することができる。

10

【0045】

また、設定部は、複数のキャラクタの中から、少なくとも属性の種類が異なる組を含むキャラクタを設定してもよい。例えば、3種類の属性のキャラクタを設定する場合、属性の組み合わせが「ほのお」、「ほのお」、「くさ」、または「ほのお」、「みず」、「くさ」の属性が選択され、すべて「ほのお」の属性のキャラクタは選択されない。

20

【0046】

選択部132は、プレイヤごとに、複数のキャラクタから構成される敵キャラクタ群の中から、所定数のキャラクタを選択する際に、プレイヤに対して、敵キャラクタ群の中からキャラクタを選択させてもよいし、所定の確率に従って、キャラクタを選択し、プレイヤに提示してもよい。また、選択したキャラクタは、ランキング期間の途中でプレイヤにより変更されてもよい。キャラクタの変更は、キャラクタ全てを選択しなおしてもよいし、一部を選択しなおしてもよい。選択しなおした場合は、生成したパラメータをリセットしてもよいし、選択しなおしたキャラクタの強さなどに基づいて、生成したパラメータを補正して、新たなパラメータとして利用してもよい。例えば、プレイヤが新たなキャラクタをゲーム資産として取得した場合、新たなキャラクタの属性に基づいて敵キャラクタを変更することにより、ランキング上位を狙える可能性が高まり、ユーザのゲームプレイへのモチベーションを高めることができる。

30

【0047】

また、選択部132が、敵キャラクタ群の中から選択するキャラクタの数は、敵キャラクタ群を構成するキャラクタの数より少なく、2より多い数である。これにより、敵キャラクタ群からキャラクタを選択するバリエーションを豊富にすることができる。

【0048】

また、選択部132は、敵キャラクタ群の中から、少なくとも属性が異なる組を含むキャラクタを選択してもよい。例えば、キャラクタを3つ選択する場合、属性の組み合わせが「ほのお」、「ほのお」、「くさ」、または「ほのお」、「みず」、「くさ」のキャラクタが選択され、すべて「ほのお」のキャラクタは選択されない。

40

【0049】

上述の設定部や、選択部132において、異なる属性の敵キャラクタを選択することにより、プレイヤが所有するゲーム資産のキャラクタの属性を考慮したゲームプレイのバリエーションを増やし、遊戯性を向上させることができる。

選択部132が選択した敵キャラクタは、プレイヤを識別する情報と関連付けて、プレイヤ情報122に格納される。

【0050】

ゲーム実行部133は、プレイヤごとに、当該プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタおよび、当該プレイヤについて選択されたキャラクタを用いてゲームプレイを行う。例えば、上述した探索ステージにおいて、選択部132によって選択された各キ

50

キャラクタを出現させ、プレイヤがゲーム資産として所有するキャラクタに、当該敵キャラクタを攻撃させる。ゲーム実行部133は、ゲームプレイの結果とプレイヤを識別する情報とを関連付けて、例えば、プレイヤ情報122に格納する。

【0051】

また、ゲーム実行部133は、選択部132が選択したキャラクタに代わって、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタと、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタとについてそれぞれゲームプレイを行ってもよい。例えば、探索ステージにおいて、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタを出現させ、プレイヤがゲーム資産として所有するキャラクタに、当該敵キャラクタを攻撃させる。

【0052】

パラメータ生成部134は、プレイヤごとに、上述のゲーム実行部133が行ったゲームプレイの結果に基づいて、順位付け（ランキング）のためのパラメータを生成する。パラメータ生成部134は、例えば、プレイヤキャラクタが、選択部132によって敵キャラクタ群から選択された所定数の敵キャラクタに対して与えたダメージポイントの合計をパラメータとして生成する。ダメージポイントは、プレイヤキャラクタが敵キャラクタに対して行った一回の攻撃で与えた最大値であってもよいし、平均値であってもよい。パラメータ生成部134は、生成したパラメータとプレイヤを識別する情報とを関連付けて、例えば、プレイヤ情報122に格納する。

【0053】

また、パラメータ生成部134は、選択部132によって選択された敵キャラクタの強さ、または選択されたキャラクタをプレイヤが攻略した（倒した）回数や攻略までに要した時間等に基づいてパラメータを生成してもよい。例えば、敵キャラクタが強いほど、プレイヤキャラクタが与えたダメージポイントに基づいてパラメータの値を大きくしたり、敵キャラクタを攻略した回数が多いほどパラメータの値を大きくしたりしてもよい。これにより、プレイヤに強い敵キャラクタを選択する動機付けを与え、ゲームの遊戯性向上させることができる。

【0054】

また、パラメータ生成部134は、上述のようにゲーム実行部133が、敵キャラクタ群を構成する各敵キャラクタと、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタとについてそれぞれゲームプレイを行った結果に基づいて、プレイヤキャラクタが、敵キャラクタに与えたダメージポイントのうち、上位から所定数のポイントの合計をパラメータとして生成してもよい。すなわち、選択部132が予め敵キャラクタ群から敵キャラクタを選択するのではなく、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタとプレイヤキャラクタとのゲームプレイの結果から、上位のダメージポイントの合計を、ランキングのパラメータとするものである。

【0055】

順位付け部135は、ゲームに参加しているプレイヤを母集団として、生成されたパラメータに基づいて、プレイヤの順位付けを行う。例えば、ランキングに登録したプレイヤ、ゲームサーバに登録しているプレイヤ、ランキング集計期間にログインしたプレイヤを母集団としてもよい。

【0056】

順位付け部135は、例えば、プレイヤ情報122に格納されたパラメータを読み込み、パラメータの値が大きいプレイヤから順に並べる。順位付け部135は、敵キャラクタ群の中から選択した敵キャラクタと、生成されたパラメータと、プレイヤの順位と、プレイヤを識別する情報とを関連付けて、ランキング情報123に格納する。なお、順位付けは、パラメータに基づいて、どのような規則にしたがって行われてもよい。

【0057】

順位付け部135は、ランキング期間中に定期的に順位を更新してもよいし、ゲームに参加したプレイヤがプレイする度に順位を更新してもよい。また、プレイヤの操作に従つて、任意のタイミングで更新されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

表示制御部 136 は、ゲーム実行部 133 が実行するゲームの進行等に従い各種ゲーム画面のデータを生成する。また、順位付け部 135 によって行われた順位付けに従いランキング画面のデータを生成する。そして、通信部 110 を介して、端末 200 に生成した画面のデータを送信する。

【 0 0 5 9 】

なお、本実施形態では、「サーバ」とは、1つの情報処理装置（すなわち、サーバ装置）を指す他、サーバが複数のサーバ装置によって構成される場合にはサーバ装置群（すなわち、サーバシステム）全体を指す意味である。また、本実施形態においては、ゲームサーバ 100 を一体的な構成として説明するが、ゲームサーバ 100 は、機能および／または役割に応じて分けられた複数のサーバ装置を含む構成であってもよい。例えば、ゲームサーバ 100 は、認証サーバ、ゲーム処理サーバ、通信サーバ、課金サーバ、データベースサーバ等の複数のサーバ装置により構成することができる。10

【 0 0 6 0 】**（端末 200 の機能構成）**

図 4 は、端末 200 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態の端末 200 は、図 4 の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【 0 0 6 1 】

端末 200 は、ゲーム端末に相当する情報処理装置であり、本実施形態においては、例えば、スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、デスクトップ型コンピュータ、携帯ゲーム機、据置ゲーム機、ヘッドマウントディスプレイ等のウェアラブル端末、又は、情報処理機能を備えた多機能型テレビジョン受像機（スマートテレビ）等の多機能デバイスである。20

【 0 0 6 2 】

すなわち、端末 200 は、一般的な多機能デバイスが有する各種の機能（例えば、入力機能、出力（表示）機能、情報処理機能、ネットワーク通信機能、センサ機能、通話機能、カメラ機能等）を有している。なお、ネットワーク通信機能は、インターネット等を介した通信機能、および／または、モバイル通信網を介した通信機能である。

【 0 0 6 3 】

端末 200 は、通信部 210 と、入力部 220 と、出力部 230 と、位置情報取得部 235 と、記憶部 240 と、処理部 250 と、を備える。30

【 0 0 6 4 】

通信部 210 は、ゲームサーバ 100 と、ネットワーク NW を介した通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用 ASIC などのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【 0 0 6 5 】

入力部 220 は、プレイヤからの入力を受け付けるためのインターフェイスであり、プレイヤの入力を処理部 250 に送る。入力部 220 は、例えば、タッチパネルやボタン、コントローラ等である。

【 0 0 6 6 】

また、入力部 220 は、端末 200 の種々の状態を検知する計測機器であってもよい。例えば、端末 200 の周囲の音を収音する音センサや、端末自体の姿勢や傾きを検知する姿勢センサ（加速度センサやジャイロセンサ）、プレイヤの視線方向を検知する注視センサや、周囲の明るさを検知する光センサ、太陽光等に含まれる紫外線（Ultraviolet）量を検知する UV センサ、プレイヤの動作を検知する赤外線センサであってもよい。また、入力部 220 は、カメラ（不図示）で捉えた映像から、対象物の画像的な特徴を抽出する画像センサ、端末 200 の周囲の湿度を検知する湿度センサ、端末 200 の所在位置における磁場を検知する地磁気センサ、端末 200 の近傍にある対象物を検知する近接センサ、端末 200 の周囲の明るさを検知する照度センサ等であってもよい。入力部 220 は、検知されたセンシングデータをプレイヤの入力として処理部 250 に送る。4050

【 0 0 6 7 】

出力部 230 は、例えば、ディスプレイ等の表示装置やスピーカなどのオーディオ出力装置であり、入力部 220 に対する入力に応じて端末 200 において生成される各種の画像や音声を表示、出力したり、ゲームサーバ 100 から受信されたデータに基づく各種の画像や音声を表示、出力したりする。出力部 230 は、人工知能搭載型スピーカ（スマートスピーカ）を含む。また、出力部 230 は、端末 200 を振動させるバイブレータや、発光するライトを含んでもよい。

【 0 0 6 8 】

位置情報取得部 235 は、端末 200 の位置情報を取得する。位置情報取得部 235 は、例えれば、GPS (Global Positioning System) センサ（例えれば、GPS モジュール）であり、GNSS (Global Navigation Satellite System) を用いて位置を検出する。なお、位置情報取得部 235 における位置情報取得方法は任意であり、位置情報取得部 235 は、例えれば、ビーコンを用いて位置情報を取得してもよい。また、位置情報取得部 235 は、例えれば、端末 200 が特定のアクセスポイントと通信を行う際に、アクセスポイントから取得可能な位置情報を検出してもよい。また、位置情報取得部 235 は、端末 200 がインターネットに接続された際の識別情報（IP アドレス等）に基づいて、端末 200 が所在すると推定される位置を検出してもよい。位置情報取得部 235 は、取得した位置情報をゲームに対する入力として処理部 250 に送ってもよい。

10

【 0 0 6 9 】

また、位置情報取得部 235 は、気圧センサの検出結果に基づいて高度の変化を算出することで、プレイヤの高度を示す情報（例えばビルの何階にいるかを示す情報）を算出してもよい。

20

【 0 0 7 0 】

記憶部 240 は、コンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを記憶するための記憶装置である。記憶部 240 は、一時的な記憶領域や、ストレージを含んでもよい。記憶部 240 は、ゲームの進行に関する情報や、ゲームサーバ 100 から配信されたゲームのプログラム等を記憶するゲーム情報 241 を含む。

【 0 0 7 1 】

処理部 250 は、端末 200 において実行される各種の情報処理を実行する。処理部 250 は、CPU およびメモリを有する。端末 200 においては、CPU がメモリを用いて、記憶部 240 に記憶されたゲームのプログラムを実行することによってゲームに関する処理が実行される。また、端末 200 が多機能デバイスとして動作する場合、処理部 250 は、各機能を実現するための情報処理を実行する。

30

【 0 0 7 2 】

処理部 250 は、データ送信部 251 と、データ受信部 252 と、出力制御部 253 と、を含む。データ送信部 251 は、通信部 210 に対し、入力部 220 が受け付けたプレイヤの入力に関するデータ（入力情報）をゲームサーバ 100 に送信するよう制御する。データ送信部 251 は、通信部 210 に対し、位置情報取得部 235 が取得した位置情報をゲームサーバ 100 に送信するよう制御してもよい。

【 0 0 7 3 】

データ受信部 252 は、通信部 210 を介して、ゲームサーバ 100 において実行されたゲーム処理に関するデータ（処理結果）を受け付ける。出力制御部 253 は、データ受信部 252 が受け付けたデータに基づいて、ゲームに関する画像（動画および静止画の概念を含む。）や音声、振動等を出力するよう出力部 230 を制御する。

40

【 0 0 7 4 】

なお、上述のように、本実施形態に係るゲームシステム 1 では、ゲームサーバ 100 がゲームの進行処理に関する制御を行うが、端末 200 が行ってもよい。具体的には、ゲームサーバ 100 が有する機能部の少なくとも一部を、ゲームサーバ 100 の処理部 130 に設けない構成にする一方で、端末 200 の処理部 250 に設ける構成にしてもよい。

【 0 0 7 5 】

50

(ゲームサーバ100における処理)

図5は、ゲームサーバ100における処理の一例を示すフローチャートである。図5を参照して、ゲームサーバ100における処理について説明する。なお、以下の処理は、例えば、ゲームサーバ100が提供するゲームのランキング期間中に行う処理の一例である。

【0076】

ステップS101において、ゲームサーバ100の認証部(図3において不図示)は、ログイン処理を行う。例えば、端末200からプレイヤを識別するプレイヤIDやパスワード等のログインのための情報を受け付け、記憶部120のプレイヤ情報122に記憶されたプレイヤに関する情報を参照して、プレイヤの認証を行う。

【0077】

ステップS102において、ゲーム実行部133は、ゲームイベントを発生させる。例えば、プレイヤがログインしたことによりログインボーナスとして、レア度の高いキャラクタを出現させたり、ゲーム内の仮想通貨を与えるなどしてもよい。また、ゲームイベントとして、資産付与部131が、抽選により、キャラクタ等をプレイヤに付与してもよい。例えば、資産付与部131は、キャラクタに予め設定されたレア度に基づいた確率により、キャラクタをプレイヤに付与する。資産付与部131は、付与したキャラクタをゲーム資産として、プレイヤIDと関連付けてプレイヤ情報122に格納する。

10

【0078】

ステップS103において、ゲーム実行部133は、選択部132が敵キャラクタ群の中から所定数のキャラクタを選択したか否かを判断する。なお、敵キャラクタ群は、予めゲーム運営者によってゲーム情報121に格納された情報に基づいて設定されていてよいし、所定の規則に基づいて、設定されてもよい。キャラクタが選択されていないと判断した場合(ステップS103において、N)、ステップS104において、選択部132は、敵キャラクタ群の中から所定数のキャラクタを選択する。

20

【0079】

例えば、選択部132は、ランキング期間ごとに設定された敵キャラクタ群を構成するキャラクタをプレイヤに提示するよう表示制御部136に指示する。当該指示に応じて表示制御部136は、敵キャラクタ群を構成するキャラクタを提示する画面を生成し、通信部110を介して端末200に送信する。プレイヤは、提示されたキャラクタの中から、所定数(例えば、3)のキャラクタを選択(指定)する。選択されたキャラクタの情報は、端末200からゲームサーバ100へ送信され、選択部132は、選択されたキャラクタの情報をプレイヤIDと関連付けて、プレイヤ情報122に格納する。なお、選択されるキャラクタは、少なくとも属性が異なる組を含むキャラクタであるようにプレイヤに報知してもよいし、少なくとも属性が異なる組を含むキャラクタが選択されなければ、選択部132は、選択されたキャラクタとして受け付けないようにしてもよい。選択部132は、選択されたキャラクタを、プレイヤIDと関連付けてプレイヤ情報122に格納する。

30

【0080】

一方、キャラクタが選択されていると判断した場合(ステップS103において、Y)、処理はステップS105に進む。

40

【0081】

ステップS105において、ゲーム実行部133は、ステップS104において選択されたキャラクタおよび、プレイヤのゲーム資産の少なくとも一部のキャラクタを用いてゲームプレイを行う。例えば、探索ステージ(図2参照)において、敵キャラクタ群から選択されたキャラクタを出現させ、プレイヤキャラクタに攻撃させる。ステージを探索するプレイヤキャラクタは、プレイヤが、ゲーム資産の中から任意に選んでもよく、また、探索ステージをクリアするまでに、ゲーム資産の他のキャラクタと交代させてステージを探索させてもよい。攻撃によってキャラクタに与えたダメージポイントなどのゲーム結果は、ゲーム情報121に格納される。

【0082】

50

ステップ S 106において、パラメータ生成部 134 は、ステップ S 105におけるゲームプレイの結果に基づいてパラメータを生成する。パラメータ生成部 134 は、ゲーム情報 121 を読み込み、例えば、選択されたキャラクタに与えられたダメージポイントの合計をパラメータとして生成する。また、パラメータ生成部 134 は、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタについて選択したプレイヤの数に基づいて、パラメータの値を補正してもよい。例えば、選択したプレイヤ数の少ないキャラクタについては、パラメータの値が大きくなるように補正してもよい。このような補正を行うことにより、プレイヤに対し、他のプレイヤが選択しないようなキャラクタを予想しながら、ランキングの対象項目となるキャラクタを選択する楽しみを与えることができる。パラメータ生成部 134 は、生成したパラメータを、プレイヤ ID と関連付けて、プレイヤ情報 122 に格納する。

10

【0083】

ステップ S 107において、順位付け部 135 は、プレイヤ情報 122 を読み込んで、パラメータが生成されたプレイヤを母集団として、パラメータに基づいて、プレイヤの順位付けを行う。順位付け部 135 は、例えば、プレイヤ ID と、敵キャラクタ群から選択したキャラクタと、パラメータと、順位とを関連付けて、ランキング情報 123 に格納する。

20

【0084】

ステップ S 108において、ゲーム実行部 133 は、プレイヤからゲームの終了指示を受け付けたか否かを判断する。終了指示を受け付けていないと判断した場合（ステップ S 108において、N）、処理はステップ S 102 に戻る。終了指示を受け付けたと判断した場合（ステップ S 108において、Y）、処理は終了する。なお、ゲームサーバ 100 は、端末 200 からのゲーム処理終了の指示により、任意のタイミングでゲーム処理を終了してもよい。

30

【0085】

ランキング期間が終了すると、ランキング情報 123 に基づいて、ランキング上位入賞者には、ゲーム内の特典が付与される。また、特定の順位のプレイヤに特典を付与してもよい。

【0086】

図 6 は、プレイヤ情報の一例を示す図である。図 6 に示すように、プレイヤ情報は、プレイヤを識別する情報（ID）と、プレイヤが所有するゲーム資産（キャラクタ等）、プレイヤが選択したキャラクタ、生成されたパラメータ等が関連付けられている。プレイヤ情報には、この他にも、ログインやログアウトの履歴、課金状況等が関連付けられていてもよい。また、ゲーム資産には、キャラクタの他にも、キャラクタに対して用いる武器や防具、道具などのアイテムや、ゲーム内の仮想通貨等（図 8 において不図示）が含まれる。図 6 において、例えば、プレイヤ ID 「P01」 は、所有するゲーム資産（キャラクタ）が「C01, C03, C05」、選択したキャラクタが「T01, T02, T03」、パラメータが「6020pt」である。なお、キャラクタ「C01」 や「T01」 は、具体的なキャラクタの名前であってもよいし、キャラクタに関する情報が記憶されている格納先のアドレスであってもよい。

40

【0087】

図 7 は、キャラクタ情報の一例を示す図である。記憶部 120 のゲーム情報 121 は、キャラクタ情報を記憶する。資産付与部 131 は、例えば、キャラクタ情報に基づいて、プレイヤにキャラクタを付与する。図 7 に示すように、キャラクタ情報には、キャラクタを識別する情報（ID）と、キャラクタの属性、強さ、レア度等が関連付けられている。キャラクタ情報には、この他にも、キャラクタのタイプ（例えば、攻撃系、回復系など）や、キャラクタが取得可能なスキル、経験値等が関連付けられていてもよい。例えば、キャラクタ ID 「C01」 は、属性が「ほのお」、強さが「Lv.10」、レア度が「レア」である。

40

【0088】

図 8 は、敵キャラクタ群情報の一例を示す図である。記憶部 120 のゲーム情報 121

50

は、敵キャラクタ群に関する情報である敵キャラクタ群情報を記憶する。敵キャラクタ群情報は、予めゲーム運営者によって設定されていてもよいし、所定の規則にしたがって、複数のプレイヤに共通して提供されるキャラクタの中から設定されてもよい。選択部 132 は、例えば、敵キャラクタ群情報に基づいて、所定数のキャラクタを選択する。図 8 に示すように、敵キャラクタ群情報は、ランキングのイベントを識別する情報 (ID) と、敵キャラクタ群を構成するキャラクタ、そのキャラクタを選択したプレイヤの数 (選択数) 等とが関連付けられている。図 8において、例えば、ランギングイベント ID 「E 01」では、敵キャラクタ群を構成するキャラクタは、「T 01, T 02, T 03, T 04, T 05, T 06, ...」である。また、敵キャラクタ「T 01」は、属性が「ほのお」であり、「T 01」をランギングの対象項目として選択したプレイヤ数は「3250」である。選択部 132 は、敵キャラクタ群の中から少なくとも属性が異なる組を含むキャラクタを選択する。

【0089】

図 9 は、ランギング画面の一例を示す図である。図 9において、端末 200 のディスプレイ 31 には、「2019年4月5日18:32現在」のランギングが表示されている。ランギングには、順位 32、プレイヤ名 33、パラメータ 34、選択したキャラクタ 35 が示されている。プレイヤ名 33 は、ゲーム内のニックネームであり、プレイヤを表すアバター等が表示されてもよい。また、プレイヤ自身の順位は、符号 36 で示すように、プレイヤが把握しやすいように強調表示される。ランギング期間中は、プレイヤ自身の順位の前後所定の範囲 (例えば、前後 4 名程度) までしか表示されないようにしてもよい。ランギング上位者のパラメータを表示すると、上位者との差が大きすぎる場合に、ゲームプレイのモチベーションが下がる虞があるからである。

【0090】

(効果の説明)

上述したように、本実施形態では、ランギングの対象項目に関連する敵キャラクタを選択し、当該キャラクタとプレイヤキャラクタとのゲームプレイの結果に基づいてランギング順位を競う。上述したように、キャラクタの属性によって、効果的に敵キャラクタに攻撃することができるため、キャラクタが抽選によってプレイヤに付与されるとても、属性等を考慮して選択した敵キャラクタやプレイヤキャラクタを用いたゲームプレイは、偶然性に左右されることなく、プレイヤがゲーム戦略によって有利にゲーム進行させることができ可能となる。これにより、プレイ期間が長くないゲーム初心者や課金を好まないプレイヤも、キャラクタとのゲームプレイの戦略を工夫するなどしてランギング入賞を目指すことが可能となり、遊戯意欲を向上させることができる。

【0091】

また、本実施形態では、敵キャラクタ群の中から、敵キャラクタ群を構成するキャラクタの数より少なく、2 より多い数のキャラクタを選択する。これにより、これにより、敵キャラクタ群からキャラクタを選択するバリエーションを豊富にすることができる。

【0092】

また、本実施形態では、キャラクタは属性を有し、複数のキャラクタの中から、少なくとも属性の種類が異なる組を含むキャラクタを敵キャラクタ群として設定する。これにより、プレイヤは、属性の相性を考慮して、ランギング入賞のための戦略を練ることができ、遊戯性を向上させることができる。

【0093】

また、本実施形態では、パラメータは、選択されたキャラクタの強さ、または、選択されたキャラクタを攻略した回数に基づいて生成される。これにより、プレイヤに強い敵キャラクタを選択する動機付けを与え、ゲームの遊戯性を向上させることができる。

【0094】

また、本実施形態では、選択されたキャラクタに対し、プレイヤキャラクタが与えたダメージポイントの合計がパラメータとして生成される。これにより、選択されたキャラクタごとに、最もダメージポイントが与えられるような戦略をプレイヤは考える必要があり

10

20

30

40

50

、ゲーム攻略のバリエーションを増やすことができる。

【0095】

また、本実施形態では、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタと、プレイヤキャラクタとについてそれぞれゲームプレイを行い、各ゲームプレイにおいて敵キャラクタ群を構成するキャラクタに与えたポイントのうち、上位から所定数のポイントの合計をパラメータとして生成する。これにより、プレイヤは、自身のゲーム資産において出力することのできる最大のパラメータの値によって、ランキングにエントリーすることができるため、プレイヤにランキング入賞の期待感をより抱かせることができる。

【0096】

また、本実施形態では、敵キャラクタ群を構成する各キャラクタごとに、プレイヤが選択した数に基づいて、生成したパラメータを補正する。これにより、プレイヤに対し、他のプレイヤが選択しないようなキャラクタを予想しながら、ランキングに関連するキャラクタを選択する楽しみを与えることができる。

10

【0097】

また、本実施形態では、プレイヤのランク（強さなど）に応じて、敵キャラクタ群を構成するキャラクタを変更する。これにより、プレイヤは、自身のプレイレベルに応じたゲームレベルでランキングに挑戦することができる。

【0098】

また、本実施形態では、抽選アルゴリズム（当選する確率）を、敵キャラクタ群から選択されたキャラクタと、当該キャラクタを用いたゲームプレイの結果に基づいて生成されたパラメータとの組み合わせに基づいて変更する。これにより、高ダメージを与えた敵キャラクタをゲーム資産にできる可能性が高くなるため、ランキング導入に連動して、プレイヤはキャラクタ収集の楽しみも享受できる。

20

【0099】

上記実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。これら実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると同様に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれるものとする。

【0100】

また、上記実施形態に記載した手法は、コンピュータに実行させることができるプログラム（ソフトウェア手段）として、例えば、磁気ディスク（フレキシブルディスク、ハードディスク等）、光ディスク（CD-ROM、DVD、MO等）、半導体メモリ（ROM、RAM、フラッシュメモリ等）等の記録媒体に格納し、また通信媒体により伝送して頒布することもできる。なお、媒体側に格納されるプログラムには、コンピュータに実行させるソフトウェア手段（実行プログラムのみならずテーブルやデータ構造も含む）をコンピュータ内に構成させる設定プログラムをも含む。

30

【0101】

本サーバを実現するコンピュータは、記録媒体に記録されたプログラムを読み込み、また場合により設定プログラムによりソフトウェア手段を構築し、このソフトウェア手段によって動作が制御されることにより上述した処理を実行する。なお、本明細書でいう記録媒体は、頒布用に限らず、コンピュータ内部あるいはネットワークを介して接続される機器に設けられた磁気ディスクや半導体メモリ等の記憶媒体を含むものである。

40

【符号の説明】

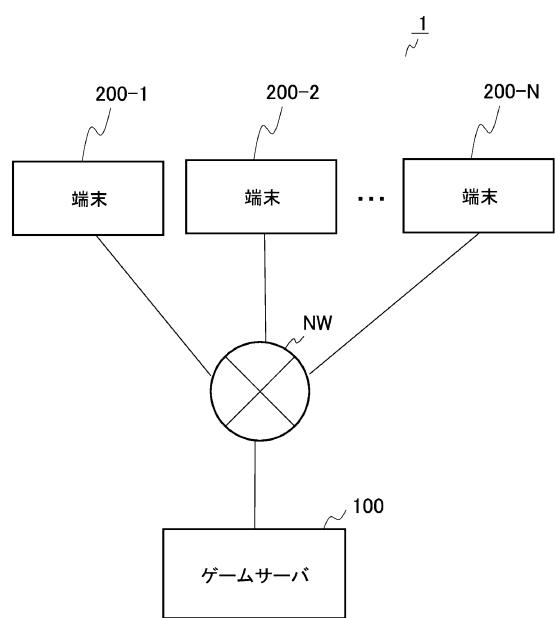
【0102】

1 ゲームシステム、100 ゲームサーバ、200 端末、110, 210 通信部、
120, 240 記憶部、130, 250 処理部、220 入力部、230 出力部、
35 位置情報取得部

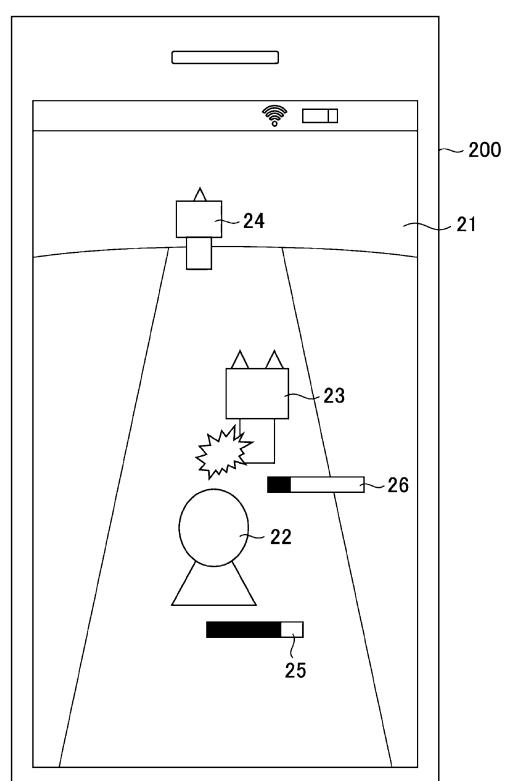
50

【図面】

【図1】



【図2】



10

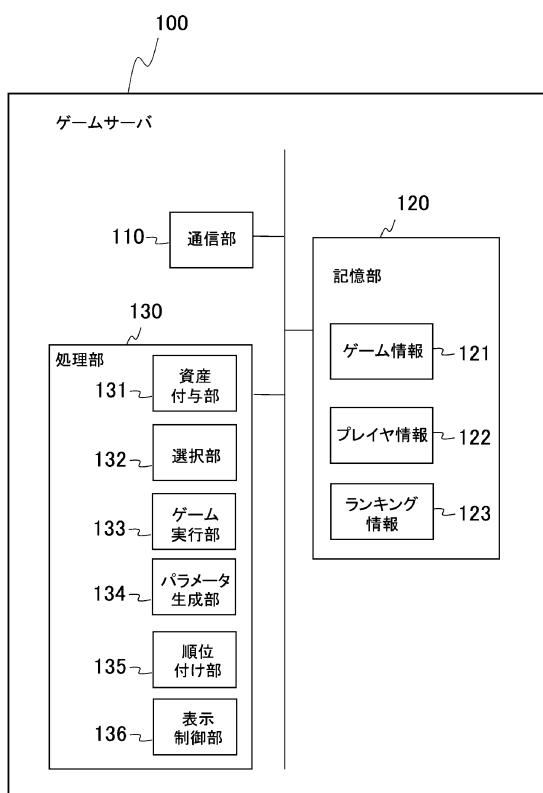
20

30

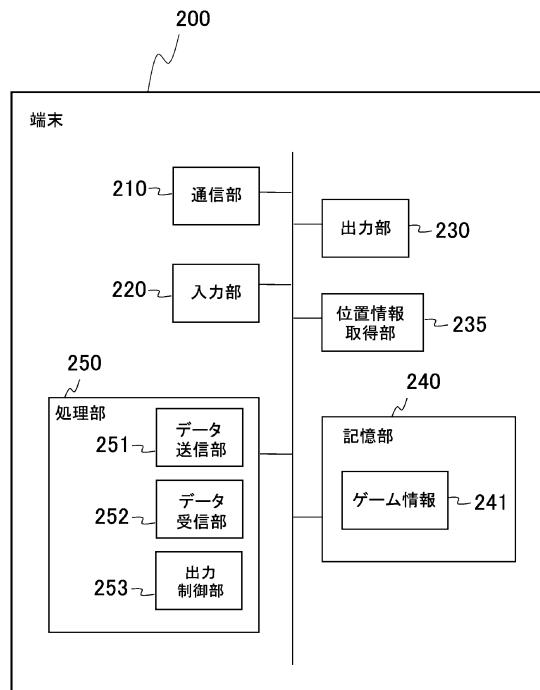
40

50

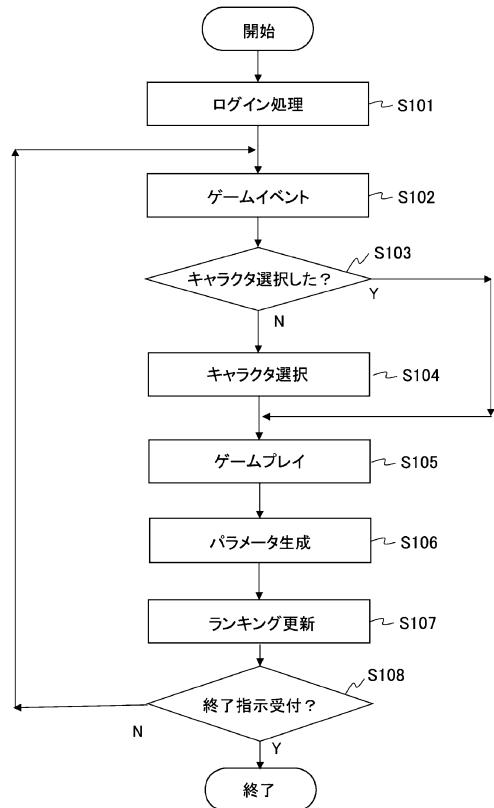
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

プレイヤID	ゲーム資産	選択した 敵キャラクタ	パラメータ	...
P01	C01, C03, C05	T01,T02,T03	6020pt	...
P02	C01, C05	T01,T03,T05	5012pt	...
P03	C02	T02,T04,T05	2013pt	...
P04	C01, C05	T01,T02,T03	8024pt	...
P05	C04	T03,T04,T06	5890pt	...
...

10

20

30

40

50

【図 7】

キャラクタID	属性	強さ	レア度	…
C01	ほのえ	Lv.10	レア	…
C02	みず	Lv.2	ノーマル	…
C03	くさ	Lv.5	ノーマル	…
C04	ほのえ	Lv.20	スーパーレア	…
C05	ひこう	Lv.8	レア	…
…	…	…	…	…

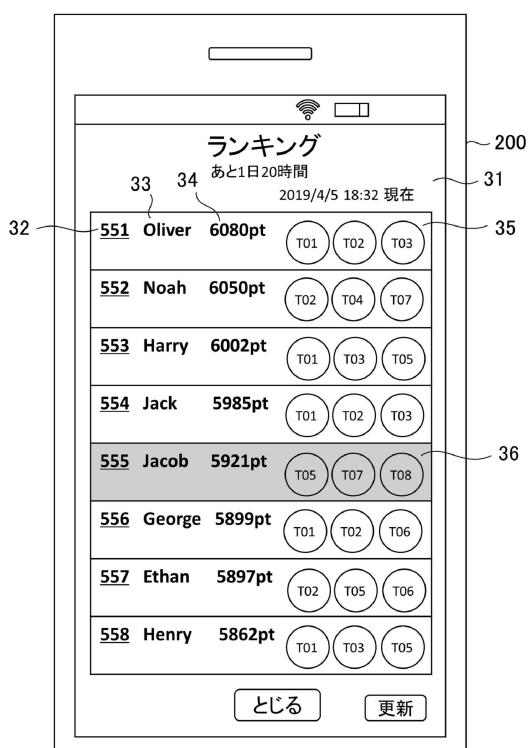
【図 8】

ランキング イベントID	敵キャラクタ 群を構成する キャラクタ	属性	選択数	…
E01	T01	ほのえ	3250	…
	T02	でんき	5004	…
	T03	みず	6502	…
	T04	くさ	4690	…
	T05	ほのえ	8600	…
	T06	じめん	3400	…
…	…	…	…	…
E02	T11	ほのえ	1350	…
	T12	ひこう	2504	…
	T13	みず	6050	…
	T14	くさ	2469	…
	T15	でんき	7605	…
	…	…	…	…
…	…	…	…	…

10

20

【図 9】



32

33

34

あと1日20時間

2019/4/5 18:32 現在

200
31
35

36

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献

特開2018-175678(JP,A)
国際公開第2015/034098(WO,A1)
特開2014-171778(JP,A)
国際公開第2010/053139(WO,A1)
特開2015-009093(JP,A)
ハイスクアイベント「ジャファー」メダル登場！, SQUARE ENIX BRIDGE(WaybackMachine)[online], 2017年02月17日, インターネット<URL : <https://web.archive.org/web/20170217004043/https://cache.sqex-bridge.jp/guest/information/20449>>, [2022年3月31日検索]
ダークサマナー, アプリFan Vol.7, 株式会社コスミック出版, 2013年03月01日, p. 34~39
MiMi、「新約アルカナスレイヤー」で「穢れを祓え!ひな祭りランキングイベント」を開催「妖狐の魔術師コトノハ」が手に入る, gamebiz[online], 2016年02月26日, インターネット<URL : <https://gamebiz.jp/news/157495>>, [2021年8月31日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98
A63F 9/24