

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6498038号
(P6498038)

(45) 発行日 平成31年4月10日(2019.4.10)

(24) 登録日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(51) Int. Cl.		F 1			
A 6 3 F 13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 2 0	
A 6 3 F 13/58	(2014.01)	A 6 3 F	13/58		
A 6 3 F 13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79		

請求項の数 5 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2015-106516 (P2015-106516)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成27年5月26日(2015.5.26)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2015-35612 (P2015-35612)		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2月25日(2015.2.25)		弁理士 山田 彰彦
(65) 公開番号	特開2016-154830 (P2016-154830A)	(72) 発明者	大友 崇弘
(43) 公開日	平成28年9月1日(2016.9.1)		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2月22日(2018.2.22)		ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	宇佐田 健二

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】

進化元となるゲームコンテンツに対し当該ゲームコンテンツに関連付けられた第1素材ゲームコンテンツを合成することにより、当該ゲームコンテンツの進化先となる第1進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる第1合成処理部と、

第1進化ゲームコンテンツに対し当該第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた第2素材ゲームコンテンツを合成することにより、当該第1進化ゲームコンテンツの進化先となる第2進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる第2合成処理部と、

を備え、

前記第1合成処理部は、進化元となるゲームコンテンツについて所定条件が成立している場合に限って実行する救済処理として、前記進化元となるゲームコンテンツに対し前記第1素材ゲームコンテンツを合成することにより、前記第1進化ゲームコンテンツではなく前記第2進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

請求項1に記載の情報処理装置であって、

前記所定条件は、前記進化元となるゲームコンテンツに対し前記第2素材ゲームコンテンツが既に合成されていることである、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項3】

10

20

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、
前記第 2 合成処理部は、前記第 1 進化ゲームコンテンツに対し前記第 2 素材ゲームコン
テンツ以外の他の素材ゲームコンテンツを合成することにより、前記他の素材ゲームコン
テンツに設定されたパラメーターに基づいて、前記第 1 進化ゲームコンテンツに設定され
たパラメーターを上昇させる、
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、
前記第 2 合成処理部は、
合成方法選択画面においてプレイヤーが第 2 進化ゲームコンテンツを獲得するための選
択操作を行なった際に、前記第 1 進化ゲームコンテンツに対し前記第 2 素材ゲームコン
テンツを合成することにより、前記第 2 進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させ、
合成方法選択画面においてプレイヤーが前記第 1 進化ゲームコンテンツに設定されたパ
ラメーターを上昇させるための選択操作を行なった際には、前記第 1 進化ゲームコンテ
ンツに対し前記第 2 素材ゲームコンテンツを合成することにより、前記第 2 素材ゲームコン
テンツに設定されたパラメーターに基づいて、前記第 1 進化ゲームコンテンツに設定され
たパラメーターを上昇させる、
ことを特徴とする情報処理装置。

10

【請求項 5】

コンピューターに、
進化元となるゲームコンテンツに対し当該ゲームコンテンツに関連付けられた第 1 素材
ゲームコンテンツを合成することにより、当該ゲームコンテンツの進化先となる第 1 進化
ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる第 1 合成処理と、
第 1 進化ゲームコンテンツに対し当該第 1 進化ゲームコンテンツに関連付けられた第 2
素材ゲームコンテンツを合成することにより、当該第 1 進化ゲームコンテンツの進化先と
なる第 2 進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる第 2 合成処理と、
を実行させ、
前記第 1 合成処理では、進化元となるゲームコンテンツについて所定条件が成立してい
る場合に限って実行する救済処理として、前記進化元となるゲームコンテンツに対し前記
第 1 素材ゲームコンテンツを合成することにより、前記第 1 進化ゲームコンテンツではな
く前記第 2 進化ゲームコンテンツをプレイヤーに所有させる、
ことを特徴とするゲームプログラム。

20

30

【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】

進化元となるゲームコンテンツに対し、その進化元となるゲームコンテンツに関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツをすべて合成することによって、進化元となるゲームコンテンツを進化先となるゲームコンテンツに変化させるゲームを実行する情報処理装置が知られている（たとえば、特許文献 1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特許第 5 4 3 9 6 2 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームでは、進化元となるゲームコンテンツに対し、その進化元となるゲー

50

ムコンテンツに関連付けられた合成素材となる第1素材ゲームコンテンツをすべて合成することによって、第1段階の進化先となる第1進化ゲームコンテンツに変化させた後に、第1進化ゲームコンテンツに対し、その第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた合成素材となる第2素材ゲームコンテンツをすべて合成することによって、第2段階の進化先となる第2進化ゲームコンテンツに変化させることができる。このとき、プレイヤーは、第1進化ゲームコンテンツに対し、第2素材ゲームコンテンツをすべて合成すべきところ、合成に関する操作を間違えて、第1進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、第2素材ゲームコンテンツをすべて合成させてしまう場合があった。かかる場合、プレイヤーは、希望していた第2進化ゲームコンテンツに変化させることができないため、すべての第2素材ゲームコンテンツを合成素材として無駄に使用したことになる。その後、希望どおりに第2進化ゲームコンテンツに変化させるためには、プレイヤーは再びすべての第2素材ゲームコンテンツを入手しなければならなかった。

10

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、プレイヤーによる合成に関する操作ミスを救済することにある。

【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、

プレイヤーに対応付けて自己の所有するゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツの中で、進化元となるゲームコンテンツに対し予め関連付けられた合成素材となる第1素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第1素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記進化元となるゲームコンテンツに関連付けられた第1段階の進化先となる第1進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第1合成処理部と、

20

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、合成素材となるゲームコンテンツとして、前記第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた第2素材ゲームコンテンツをすべて指定する操作が前記プレイヤーによって行われた際に、前記第1進化ゲームコンテンツに対し前記第2素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記第1進化ゲームコンテンツ及びすべての前記第2素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた第2段階の進化先となる第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第2合成処理部と、を備え、

30

前記第2合成処理部は、

前記第1進化ゲームコンテンツではなく、当該第1進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーによって指定された前記第2素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第2素材ゲームコンテンツのうちの前記進化元となるゲームコンテンツのみをそのまま前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新すると共に、前記進化元となるゲームコンテンツに設定されたパラメータを変動させ、

40

前記第1合成処理部は、

すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第1素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第1進化ゲームコンテンツではなく、前記第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、

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】

50

- 【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】進化情報のデータ構造例を示す図である。
 【図 5】特殊進化情報のデータ構造例を示す図である。
 【図 6】ゲームステージ情報のデータ構造例を示す図である。
 【図 7】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。
 【図 8】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 9】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 10】進化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。 10
 【図 11】第 1 の進化合成画面 50 の一例を示す図である。
 【図 12】第 2 の進化合成画面 60 の一例を示す図である。
 【図 13】強化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】合成方法選択画面 70 の一例を示す図である。
 【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、プレイヤーに対応付けて自己の所有するゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツの中で、進化元となるゲームコンテンツに対し予め関連付けられた合成素材となる第 1 素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第 1 素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記進化元となるゲームコンテンツに関連付けられた第 1 段階の進化先となる第 1 進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第 1 合成処理部と、 20

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、合成素材となるゲームコンテンツとして、前記第 1 進化ゲームコンテンツに関連付けられた第 2 素材ゲームコンテンツをすべて指定する操作が前記プレイヤーによって行われた際に、前記第 1 進化ゲームコンテンツに対し前記第 2 素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記第 1 進化ゲームコンテンツ及びすべての前記第 2 素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第 1 進化ゲームコンテンツに関連付けられた第 2 段階の進化先となる第 2 進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第 2 合成処理部と、を備え、 30

前記第 2 合成処理部は、

前記第 1 進化ゲームコンテンツではなく、当該第 1 進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーによって指定された前記第 2 素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第 2 素材ゲームコンテンツのうちの前記進化元となるゲームコンテンツのみをそのまま前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新すると共に、前記進化元となるゲームコンテンツに設定されたパラメータを変動させ、 40

前記第 1 合成処理部は、

すべての前記第 2 素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第 1 素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第 1 素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第 1 進化ゲームコンテンツではなく、前記第 2 進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、

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、第 1 進化ゲームコンテンツに対し、第 2 素材ゲームコンテンツをすべて合成すべきところ、合成に関する操作を間違えて、第 1 進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、第 2 素材ゲームコンテンツをすべて合 50

成させた場合でも、すべての第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させれば、第1進化ゲームコンテンツではなく、第2進化ゲームコンテンツに進化させることができる。そのため、プレイヤーによる合成に関する操作ミスを救済することが可能となる。

【0008】

かかる情報処理装置であって、前記第1合成処理部は、

すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、

前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第1素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第1進化ゲームコンテンツ及び前記第2進化ゲームコンテンツのうちの前記プレイヤーによって指定されたいずれか一方のゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、進化先となる第1進化ゲームコンテンツ及び第2進化ゲームコンテンツのうちいずれか一方を、ゲーム状況等に応じて選択することが可能となる。

【0009】

かかる情報処理装置であって、前記第1合成処理部は、

すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、

前記第2合成処理部によって当該進化元となるゲームコンテンツに対しすべての前記第2素材ゲームコンテンツが一括で合成されたことを条件として、前記第1進化ゲームコンテンツではなく、前記第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、操作ミスが原因で、第2素材ゲームコンテンツが何も無い状態から、再びすべての第2素材ゲームコンテンツを収集しなければならないところ、それを回避できるため、プレイヤーの負担を軽減できる。

【0010】

かかる情報処理装置であって、前記第1合成処理部は、

すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、

前記第2合成処理部によって当該進化元となるゲームコンテンツに対し一部の前記第2素材ゲームコンテンツの合成が繰り返された結果により全部の前記第2素材ゲームコンテンツが合成されたことを条件として、前記第1進化ゲームコンテンツではなく、前記第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが合成に関する操作を間違えて、第1進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、一部の第2素材ゲームコンテンツを合成させた場合でも、その後合成を繰り返した結果として、全部の第2素材ゲームコンテンツを合成させれば、第1進化ゲームコンテンツではなく、第2進化ゲームコンテンツに進化させることができる。そのため、プレイヤーの操作ミスを大幅に救済することが可能となる。

【0011】

かかる情報処理装置であって、前記第2合成処理部によって、前記第1進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第2素材ゲームコンテンツがすべて合成された後に、前記第1合成処理部によって、すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツがすべて合成されることによって、前記第2進化ゲームコンテンツを所有できることを示すゲーム画面のデータを生成する画面データ生成部と、を備えることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、かかるゲーム画面を見ることで、自らが操作ミスを犯した後でも、再び第2素材ゲームコンテンツをすべて合成させることな

10

20

30

40

50

く、第2進化ゲームコンテンツに進化させることができることを、認識することが可能となる。

【0012】

次に、コンピューターに、

プレイヤーに対応付けて自己の所有するゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報を記憶部に記録する処理と、

プレイヤーが所有する複数のゲームコンテンツの中で、進化元となるゲームコンテンツに対し予め関連付けられた合成素材となる第1素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第1素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記進化元となるゲームコンテンツに関連付けられた第1段階の進化先となる第1進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第1合成処理と、

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、合成素材となるゲームコンテンツとして、前記第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた第2素材ゲームコンテンツをすべて指定する操作が前記プレイヤーによって行われた際に、前記第1進化ゲームコンテンツに対し前記第2素材ゲームコンテンツをすべて合成することにより、前記第1進化ゲームコンテンツ及びすべての前記第2素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第1進化ゲームコンテンツに関連付けられた第2段階の進化先となる第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する第2合成処理と、を実行させるゲームプログラムであって、

前記第2合成処理は、

前記第1進化ゲームコンテンツではなく、当該第1進化ゲームコンテンツの進化元となるゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーによって指定された前記第2素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第2素材ゲームコンテンツのうちの前記進化元となるゲームコンテンツのみをそのまま前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新すると共に、前記進化元となるゲームコンテンツに設定されたパラメーターを変動させ、

前記第1合成処理は、

すべての前記第2素材ゲームコンテンツを合成させた後の前記進化元となるゲームコンテンツに対し、前記第1素材ゲームコンテンツをすべて合成させる場合には、前記進化元となるゲームコンテンツ及びすべての前記第1素材ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させず、前記第1進化ゲームコンテンツではなく、前記第2進化ゲームコンテンツを前記プレイヤーに所有させるように前記プレイヤー情報を更新する、

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、プレイヤーによる合成に関する操作ミスを救済することが可能となる。

【0013】

=== 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。

【0014】

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、進化元又は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。

【0015】

10

20

30

40

50

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、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行なう。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ベースキャラクターや素材キャラクターとして用いて、キャラクター合成を行うことができる。

【0016】

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1又は複数の素材キャラクターを合成させるゲームである。プレイヤーは、進化合成や強化合成のように、複数種類の合成方法の中からいずれかを選択してキャラクター合成を行なうことができる。進化合成は、ベースキャラクターに対し予め関連付けられた素材キャラクター（第1素材キャラクター）をすべて合成することにより、そのベースキャラクターに関連付けられた第1段階の進化先となるキャラクター（以下、「進化キャラクター」（第1進化キャラクター）とも呼ぶ）に進化させることができる。

【0017】

一方で、強化合成は、その進化キャラクターに関連付けられた素材キャラクター（第2素材キャラクター）がプレイヤーによって指定されると、その進化キャラクターに対しその指定された素材キャラクターをすべて合成することにより、その進化キャラクターに関連付けられた第2段階の進化先となるキャラクター（以下、「特殊進化キャラクター」（第2進化キャラクター）とも呼ぶ）に更に進化させることができる。また、強化合成は、その進化キャラクターに関連付けられた素材キャラクター以外の他のキャラクターがプレイヤーによって指定されると、その進化キャラクターに対しその指定された他のキャラクターを合成することにより、他のキャラクターから与えられるサブパラメーター（例えば、経験値）に基づき、進化キャラクターに設定されたメインパラメーター（例えば、レベル）を上昇させ、その進化キャラクターを強化することもできる。

【0018】

<<サーバー装置10の構成について>>

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

【0019】

制御部11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10全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の制御部11は、少なくとも、対戦処理部111、合成処理部112、画面データ生成部113を備える。

【0020】

対戦処理部111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111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。

【0021】

合成処理部112は、キャラクター合成に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における合成処理部112は、第1合成処理部112A、及び、第2合成処理部112Bを備えている。

【0022】

10

20

30

40

50

第1合成処理部112Aは、第1合成の一例としての進化合成を実行するものであり、ベースキャラクターに対し特定の素材キャラクターを全て合成することにより、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る。

【0023】

第2合成処理部112Bは、第2合成の一例としての強化合成を実行するものであり、ベースキャラクターに対しプレイヤーによって指定された少なくとも1つの素材キャラクターを合成することにより、その指定された素材キャラクターの組合せに応じて、異なるキャラクターIDを持つ新たなベースキャラクターに特殊進化させたり、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する。

【0024】

画面データ生成部113は、ゲーム画面をプレイヤー端末20に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面データ生成部113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。

【0025】

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

【0026】

入力部13は、システム管理者等がゲームサービスに関する各種データ(例えば、キャラクター情報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。

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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、スキル、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、最大レベル、進化キャラクター、特殊進化キャラクター、最大レベルに必要な経験値、進化情報、特殊進化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。最大レベルは、そのキャラクターのレベルに設定された最大値を示す情報である。なお、レベルの初期値は、各キャラクターのいずれもレベル1に設定されている。進化キャラクターは、第1段階の進化先となる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。特殊進化キャラクターは、第2段階の進化先となる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。最大レベルまでに必要な経験値は、そのキャラクターのレベルを初期値(レベル1)から最大値まで上昇させるために必要となる経験値を示す情報である。進化情報は、第1段階の進化時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。特殊進化情報は、第2段階の進化時に用いられるベースキャラクタ

10

20

30

40

50

ーと素材キャラクター（第2素材キャラクター）との関連性を定めた情報である。

【0030】

図4は、進化情報のデータ構造例を示す図である。この進化情報は、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（以下、「進化素材キャラクター」（第1素材キャラクター）とも呼ぶ）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進化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、進化キャラクターに進化させることができる。

【0031】

図5は、特殊進化情報のデータ構造例を示す図である。この特殊合成情報は、進化キャラクターに関連付けられた素材キャラクター（以下、「特殊素材キャラクター」（第2素材キャラクター）とも呼ぶ）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特殊素材キャラクターをその個数分だけ進化キャラクターにすべて合成させることにより、特殊進化キャラクターに更に進化させることができる。なお、進化キャラクターの種類によっては、特殊素材キャラクターの組合せが複数パターン設定されている場合もある。この場合は、パターン毎に異なる特殊進化キャラクターに進化させることができる。

【0032】

図6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。

【0033】

図7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、プレイヤーがキャラクター合成を行なう際に消費される。

【0034】

図8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、経験値、攻撃力、防御力、体力、等の各種パラメーター、及びフラグ情報が設定されている。レベルは、キャラクターの強さを示すパラメーターであり、経験値に基づき上昇するように設定されている。経験値は、強化合成時に素材キャラクターから与えられ、所定量を蓄積する度にレベルを段階的に上昇させることができるパラメーターである。また、その時点でのレベルが高いほど、ベースキャラクターに大きな経験値を与えることができる。フラグ情報は、進化合成時に、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させることができるか否かを示す情報である。

【0035】

<<プレイヤー端末20の構成について>>

図9は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末20は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、タブレット端末、携帯電話端末、スマートフォン等）である。プレイヤー端末20は、Webブラウザ機能を有しているため、サーバー装置10から送信されたWebページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20全体の制御を行う端末制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための端末操作部23と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示

10

20

30

40

50

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 6 】

< < ゲームシステム 1 の動作について > >

< 進化合成 >

図 1 0 は、進化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。

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、メニュー画面を端末表示部 2 4 に表示させる (ステップ S 1 0 1)。

【 0 0 3 7 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、メニュー画面が端末表示部 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、進化合成を行なうための操作ボタンが指定されると、かかる操作情報に基づきベースキャラクターの選択画面を要求するコマンド (ベースキャラクター選択要求) を、サーバー装置 1 0 に送信する (ステップ S 1 0 2)。

【 0 0 3 8 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、かかるベースキャラクター選択要求に応答したサーバー装置 1 0 から送信された画面データに基づいて、プレイヤー自らが所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを選択するためのベースキャラクター選択画面を、端末表示部 2 4 に表示させる (ステップ S 1 0 3)。

【 0 0 3 9 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、そのベースキャラクター選択画面が端末表示部 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所有キャラクターの中からいずれかのベースキャラクターが指定されると、かかる操作情報に基づき進化合成の開始を要求するコマンド (進化合成開始要求) を、サーバー装置 1 0 に送信する (ステップ S 1 0 4)。

【 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 から送信された進化合成開始要求を受信すると、その指定されたベースキャラクターが進化合成に関する条件を満たすか否かを判定する。先ず、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、その指定されたベースキャラクターに関連付けられたすべての進化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 1 0 5)。具体的には、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、プレイヤー端末 2 0 からの進化合成開始要求と共に送信されたプレイヤー ID 等に基づき、図 7 に示すプレイヤー情報を参照して、そのプレイヤーの所有キャラクター情報 (図 8 参照) を取得する。また、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、プレイヤー端末 2 0 からの進化合成開始要求と共に送信されたベースキャラクターのキャラクター ID 等に基づき、図 3 に示すキャラクター情報を参照して、その指定されたベースキャラクターの進化情報 (図 4 参照) を取得する。そして、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、その取得した所有キャラクター情報及び進化情報に基づいて、複数の所有キャラクターの中に予め関連付けられた進化素材キャラクターが全て揃っているか否かを判定する。かかる判定が否定された場合は、ステップ S 1 0 3 の処理に戻り、再びベースキャラクターをプレイヤーに指定させる。その一方、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 1 0 6 の処理に進む。

【 0 0 4 1 】

次に、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、すべての進化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 1 0 5 : Y E S)、図 3 に示すキャラクター情報及び図 8 に示す所有キャラクター情報に基づいて、プレイヤーが所有している各々の進化素材キャラクターについて最大レベルに達しているか否かを判定する (ステップ S 1 0 6)。かかる判定が否定された場合は、ステップ S 1 0 3 の処理に戻り、再びベースキャラクターをプレイヤーに指定させる。その一方、かかる判定が肯定された場合には、次のステップ S 1 0 7 の処理に進む。

【 0 0 4 2 】

次に、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、各々の進化素材キャラクターが最大レベルに達していると判定された場合に (ステップ S 1 0 6 : Y E S)、図 8 に示す所有キャラクター情

10

20

30

40

50

報に設定されたフラグ情報に基づいて、その指定されたベースキャラクターについて、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化可能であることを示すフラグが設定されているか否かを判定する（ステップS107）。

【0043】

次いで、サーバー装置10は、特殊進化キャラクターに進化可能であることを示すフラグが設定されていないと判定された場合は（ステップS107：NO）、進化合成によって進化キャラクターに進化させるための第1の進化合成画面のデータを画面データ生成部113に生成させる。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部113によって生成された第1の進化合成画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。その後、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、第1の進化合成画面を端末表示部24に表示させる（ステップS108）。

10

【0044】

図11は、第1の進化合成画面50の一例を示す図である。この第1の進化合成画面50には、その指定されたベースキャラクターを表示したベースキャラクター表示領域51と、その指定されたベースキャラクターに関連付けられた進化素材キャラクターを表示した素材キャラクター表示領域52と、その指定されたベースキャラクターに関連付けられた進化キャラクターを表示した進化キャラクター表示領域53と、操作ボタン54が含まれている。プレイヤーによって操作ボタン54を選択されると、ベースキャラクター表示領域51に表示されたベースキャラクターに対し、素材キャラクター表示領域52に表示された進化素材キャラクターを合成させる進化合成処理が実行される。

20

【0045】

これに対し、サーバー装置10は、特殊進化キャラクターに進化可能であることを示すフラグが設定されていると判定された場合は（ステップS107：YES）、進化合成によって、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させるための第2の進化合成画面のデータを画面データ生成部113に生成させる。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部113によって生成された第2の進化合成画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。その後、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、第2の進化合成画面を端末表示部24に表示させる（ステップS109）。

30

【0046】

図12は、第2の進化合成画面60の一例を示す図である。この第2の進化合成画面60には、ベースキャラクター表示領域61と、素材キャラクター表示領域62と、その指定されたベースキャラクターに関連付けられた特殊進化キャラクターを表示した特殊進化キャラクター表示領域63と、操作ボタン64が含まれている。プレイヤーによって操作ボタン64を選択されると、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させるための進化合成処理が実行される。

【0047】

次いで、プレイヤー端末20は、第1の進化合成画面50又は第2の進化合成画面60が端末表示部24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、操作ボタン54又は操作ボタン64が押されると、かかる操作情報に基づき進化合成を要求するコマンド（進化合成要求）を、サーバー装置10に送信する（ステップS110）。

40

【0048】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された進化合成要求を受信すると、進化合成処理を実行する（ステップS111）。

【0049】

すなわち、第1の進化合成画面50にて操作ボタン54がプレイヤーによって押された場合に、第1合成処理部112Aは、その指定されたベースキャラクターに対し、当該ベースキャラクターに関連付けられた進化素材キャラクターをすべて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進化キャラクターに進化させる。この際、第1合成

50

処理部 1 1 2 A は、進化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、ベースキャラクター、及びすべての進化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 8 に示す所有キャラクター情報を更新する。

【 0 0 5 0 】

これに対し、第 2 の進化合成画面 6 0 にて操作ボタン 6 4 がプレイヤーによって押された場合には、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、その指定されたベースキャラクターに対し、当該ベースキャラクターに関連付けられた進化素材キャラクターをすべて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き、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させる。この際、第 1 合成処理部 1 1 2 A は、特殊進化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、ベースキャラクター、及びすべ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 8 に示す所有キャラクター情報を更新する。

10

【 0 0 5 1 】

このように進化合成では、特殊進化キャラクターに進化可能であることを示すフラグが設定されている場合には、第 1 段階の進化先となる進化キャラクターを経ることなく、第 2 段階の進化先となる特殊進化キャラクターに一挙に進化できることになる。

【 0 0 5 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして進化合成が行われると、その結果を示す結果画面のデータを、画面データ生成部 1 1 3 に生成させる。そして、サーバー装置 1 0 は、画面データ生成部 1 1 3 によって生成された結果画面のデータを、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。その後、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、結果画面を端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 1 1 2 ）。

20

【 0 0 5 3 】

< 強化合成 >

図 1 3 は、強化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。

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、メニュー画面を端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 2 0 1 ）。

【 0 0 5 4 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、メニュー画面が端末表示部 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、強化合成を行なうための操作ボタンが指定されると、かかる操作情報に基づきベースキャラクターの選択画面を要求するコマンド（ベースキャラクター選択要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する（ステップ S 2 0 2 ）。

30

【 0 0 5 5 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、かかるベースキャラクター選択要求に回答したサーバー装置 1 0 から送信された画面データに基づいて、プレイヤー自らが所有する複数キャラクターの中からベースキャラクターを選択するためのベースキャラクター選択画面を、端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 2 0 3 ）。

【 0 0 5 6 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、そのベースキャラクター選択画面が端末表示部 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所有キャラクターの中からいずれかのベースキャラクターが指定されると、かかる操作情報に基づき素材キャラクターの選択画面を要求するコマンド（素材キャラクター選択要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する（ステップ S 2 0 4 ）。

40

【 0 0 5 7 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 は、かかる素材キャラクター選択要求に回答したサーバー装置 1 0 から送信された画面データに基づいて、プレイヤー自らが所有する複数キャラクターの中から素材キャラクターを選択するための素材キャラクター選択画面を、端末表示部 2 4 に表示させる（ステップ S 2 0 5 ）。

【 0 0 5 8 】

50

次いで、プレイヤー端末20は、その素材キャラクター選択画面が端末表示部24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所有キャラクターの中からいずれかの素材キャラクターが指定されると、かかる操作情報に基づき強化合成の開始を要求するコマンド（強化合成開始要求）を、サーバー装置10に送信する（ステップS206）。

【0059】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された強化合成開始要求を受信すると、その指定されたベースキャラクターに関連付けられたすべての特殊素材キャラクターがプレイヤーによって指定されているか否かを判定する（ステップS207）。すなわち、第2合成処理部112Bは、プレイヤー端末20からの強化合成開始要求と共に送信されたキャラクターID等に基づき、図3に示すキャラクター情報を参照し、その指定されたベースキャラクターの特殊進化情報（図5参照）を取得する。そして、第2合成処理部112Bは、その取得した特殊進化情報に基づいて、その指定されたベースキャラクターに関連付けられたすべての特殊素材キャラクターがプレイヤーによって指定されたか否かを判定する。かかる判定が否定された場合は、ステップS208の処理に進み、その一方で、かかる判定が肯定された場合には、ステップS211の処理に進む。

【0060】

次いで、第2合成処理部112Bは、その指定されたベースキャラクターに関連付けられたすべての特殊素材キャラクターがプレイヤーによって指定されていないと判定された場合に（ステップS207：NO）、図8に示す所有キャラクター情報を参照して、その指定されたベースキャラクターを進化キャラクターに設定している進化元となるキャラクターを特定し、その特定された進化元となるキャラクターがベースキャラクターとして指定されているか否かを判定する（ステップS208）。かかる判定が否定された場合は（ステップS208：NO）、ステップS210に示す強化合成処理を行なう。この強化合成処理については、追って詳述する。

【0061】

その一方で、第2合成処理部112Bは、かかる判定が肯定された場合には（ステップS208：YES）、進化合成時に、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化可能であることを示すフラグを、その指定されたベースキャラクターに関連付けて図8に示す所有キャラクター情報に設定する（ステップS209）。このようにフラグを設定することで、操作ミスによって不適切なベースキャラクターと素材キャラクターの組合せが指定されたとしても、すべての特殊素材キャラクターが既に合成に利用されたことが記録される。その後、ステップS210の処理に進み、強化合成処理を行なう。この強化合成処理については、追って詳述する。

【0062】

これに対し、第2合成処理部112Bは、その指定されたベースキャラクターに関連付けられたすべての特殊素材キャラクターがプレイヤーによって指定されたと判定された場合には（ステップS207：YES）、プレイヤーに合成方法を選択させるための合成方法選択画面のデータを画面データ生成部113に生成させる。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部113によって生成された合成方法選択画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。その後、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、合成方法選択画面を端末表示部24に表示させる（ステップS211）。

【0063】

図14は、合成方法選択画面70の一例を示す図である。この合成方法選択画面70には、ベースキャラクター表示領域71と、素材キャラクター表示領域72と、強化キャラクター表示領域73と、特殊進化キャラクター表示領域74と、操作ボタン75と、操作ボタン76が含まれている。素材キャラクター表示領域72には、プレイヤーによって指定されたすべての特殊素材キャラクターが表示されている。強化キャラクター表示領域73には、強化の対象となるベースキャラクターが表示されている。操作ボタン75がプレ

10

20

30

40

50

イヤーによって選択されると、ベースキャラクターのレベルを上昇させることができる。特殊進化キャラクター表示領域74には、ベースキャラクターに関連付けられた特殊進化キャラクターが表示されている。操作ボタン76がプレイヤーによって選択されると、特殊進化キャラクターに進化させることができる。このように、プレイヤーはゲーム状況に応じて希望の合成方法を選択することができる。

【0064】

次いで、プレイヤー端末20は、合成方法選択画面70が端末表示部24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、強化のための操作ボタン75が押されると、かかる操作情報に基づきベースキャラクターの強化を要求するコマンド（強化要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された強化要求を受信すると、強化合成処理を実行する（ステップS210）。

10

【0065】

具体的には、第2合成処理部112Bは、ベースキャラクター表示領域71に表示されたベースキャラクターに対し、素材キャラクター表示領域72に表示された素材キャラクターをすべて合成することにより、それぞれの素材キャラクターの経験値に基づいて、そのベースキャラクターのレベルを上昇させる（又は経験値のみ上昇させる）。この際、第2合成処理部112Bは、そのベースキャラクターのレベル又は経験値を上昇後の値に設定すると共に、そのベースキャラクターがそのままプレイヤーの所有するキャラクターとなり、かつ、そ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8に示す所有キャラクター情報を更新する。

20

【0066】

また、プレイヤー端末20は、合成方法選択画面70が端末表示部24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、特殊進化のための操作ボタン76が押されると、かかる操作情報に基づきベースキャラクターの特殊進化を要求するコマンド（特殊進化要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された特殊進化要求を受信すると、特殊進化合成処理を実行する（ステップS212）。

【0067】

具体的には、第2合成処理部112Bは、ベースキャラクター表示領域71に表示されたベースキャラクターに対し、素材キャラクター表示領域72に表示された特殊素材キャラクターをすべて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き、特殊進化キャラクターに進化させる。この際、第2合成処理部112Bは、特殊進化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、ベースキャラクター、及びすべての特殊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8に示す所有キャラクター情報を更新する。

30

【0068】

次いで、サーバー装置10は、このようにして強化又は特殊進化が行われると、その結果を示す結果画面のデータを、画面データ生成部113に生成させる。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部113によって生成された結果画面のデータを、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。その後、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、結果画面を端末表示部24に表示させる（ステップS213）。

40

【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、進化キャラクターに対し、特殊素材キャラクターをすべて合成して特殊進化を行なうべきところ、プレイヤーがキャラクターの選択操作を間違えて、進化キャラクターの進化元となるキャラクターに対し、特殊素材キャラクターをすべて合成して強化させた場合でも、すべての特殊素材キャラクターを合成させた後の進化元となるゲームコンテンツに対し、進化素材キャラクターをすべて合成して進化させれば、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに一挙に進化させることができる。その結果、進化キャラクターに対し、すべての特殊素材キャラクター

50

ラクターを再び合成して特殊進化を行なう必要がないので、プレイヤーによる操作ミスを救済することが可能となる。

【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】

<進化先となるキャラクターの指定>

上記の本実施形態では、図12に示す第2の進化合成画面60において、プレイヤーによって操作ボタン64を選択されると、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させる場合を例に挙げて説明したが、進化キャラクター及び特殊進化キャラクターのうちのいずれか一方を、進化先となるキャラクターとしてプレイヤーが指定できるようにしても良い。

【0072】

<特殊素材キャラクターの合成>

上記の本実施形態では、第2合成処理部112Bによって、進化キャラクターの進化元となるキャラクターに対しすべての特殊素材キャラクターが一括で合成されたことを条件としてフラグ情報を設定し(図13のステップS207～S210)、第1合成処理部112Aが、その設定されたフラグ情報に基づいて、進化キャラクターではなく、特殊進化キャラクターに進化させる(図10のステップS109～S111)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、第2合成処理部112Bによって、進化キャラクターの進化元となるキャラクターに対し一部の特殊素材キャラクターが繰り返し合成され、その結果によって全部の特殊素材キャラクターが合成されたことを条件としても良い。この場合は、その進化元となるキャラクターに対して全部の特殊素材キャラクターが合成された時点で、フラグ情報を設定しても良い。

【0073】

<操作ミスを救済できることを示す画面表示>

上記の本実施形態では、第2合成処理部112Bによって、進化キャラクターの進化元となるキャラクターに対し、特殊素材キャラクターがすべて合成された後に、第1合成処理部112Aによって、すべての特殊素材キャラクターを合成させた後の前記進化元となるキャラクターに対し、進化素材キャラクターがすべて合成されることによって、特殊進化キャラクターに進化できることを示すゲーム画面を表示しても良い。

【0074】

<ゲームシステム>

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。

【0075】

<ゲームコンテンツ>

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。

【0076】

<サーバー装置>

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

10

20

30

40

50

台のサーバー装置 10 を備えたゲームシステム 1 としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置 10 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 10 が各種処理を分散して行うようにしても良い。なお、サーバー装置 10 はコンピューターの一例である。

【0077】

< 情報処理装置 >

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

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

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

【符号の説明】

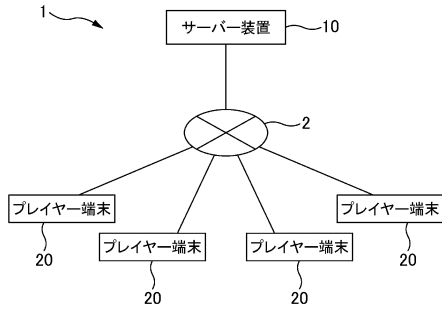
【0078】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 第1の進化合成画面、51 ベースキャラクター表示領域、52 素材キャラクター表示領域、53 進化キャラクター表示領域、54 操作ボタン、60 第2の進化合成画面、61 ベースキャラクター表示領域、62 素材キャラクター表示領域、63 特殊進化キャラクター表示領域、64 操作ボタン、70 合成方法選択画面、71 ベースキャラクター表示領域、72 素材キャラクター表示領域、73 強化キャラクター表示領域、74 特殊進化キャラクター表示領域、75 操作ボタン、76 操作ボタン、111 対戦処理部、112 合成処理部、112A 第1合成処理部、112B 第2合成処理部、113 画面データ生成部

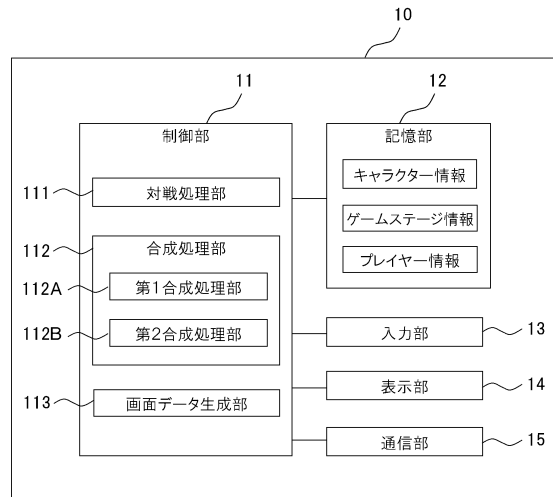
10

20

【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	スキル	初期攻撃力	初期防御力	初期体力	特殊進化情報
0001	キャラクターA		コモン	スキルA	15	8	10	-
0002	キャラクターB		アンコモン	スキルA	30	20	15	-
0003	キャラクターC		レア	スキルB	45	30	25	特殊進化情報(1)
0004	キャラクターD		スーパーレア	スキルB	60	55	60	特殊進化情報(2)
...

最大レベル	最大体力	最大防御力	最大攻撃力	進化キャラクタ	特殊進化キャラクタ	最大レベル必要経験値	進化情報	特殊進化情報
50	1000	800	1500	0010	-	1000	進化情報(1)	-
50	1500	2000	3000	0005	-	5000	進化情報(2)	-
100	2500	3000	4500	0020	0667	20000	進化情報(3)	特殊進化情報(1)
100	6000	5500	6000	0045	0982	40000	進化情報(4)	特殊進化情報(2)
...

【図4】

進化情報(2)	
進化情報(1)	
進化素材キャラクター	個数
0001	1
0002	1
0003	1
...	...

【図5】

特殊進化情報(2)		
特殊進化情報(1)		
No.	特殊素材キャラクター	個数
1	0101	1
	0102	1
	0103	1
2	-	-
	-	-
	-	-

【図7】

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)
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

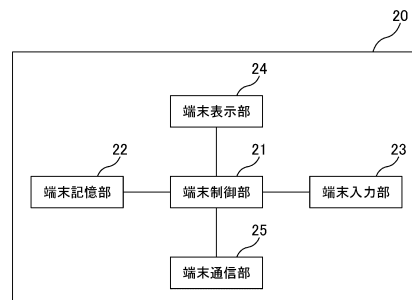
【図6】

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%
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

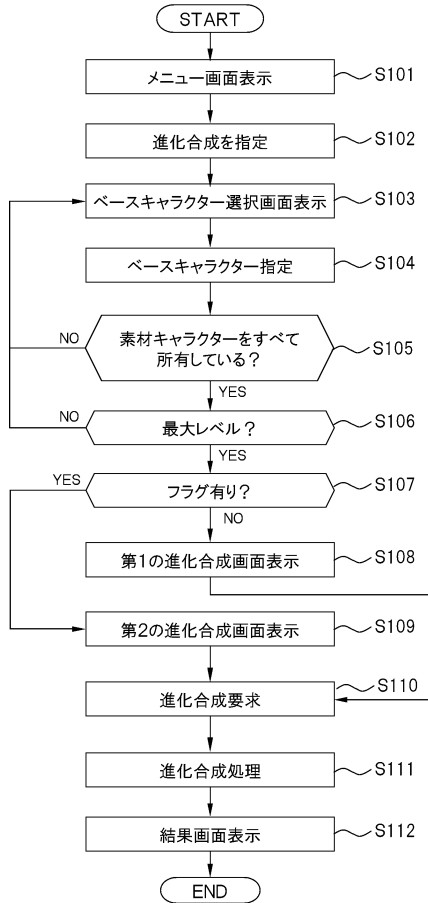
【図8】

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	経験値	攻撃力	防御力	体力	フラグ情報
0001	25	800	100	50	50	-
0008	70	100	120	100	100	○
0020	99	1200	300	120	120	○
0035	99	3000	500	300	200	-
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

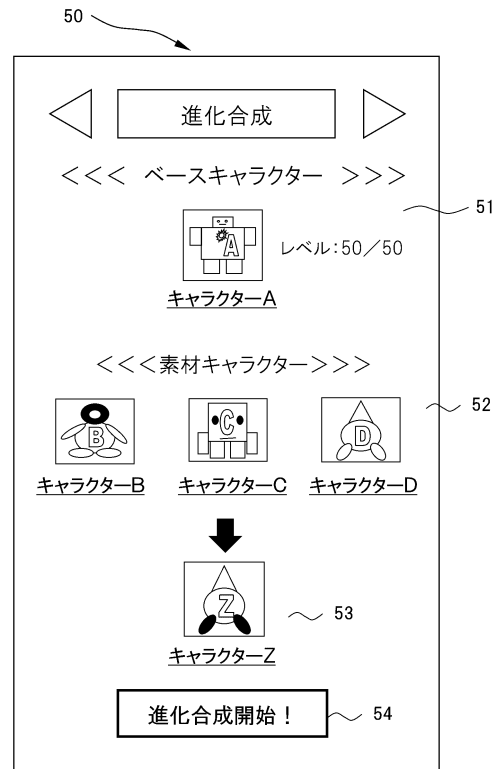
【図9】



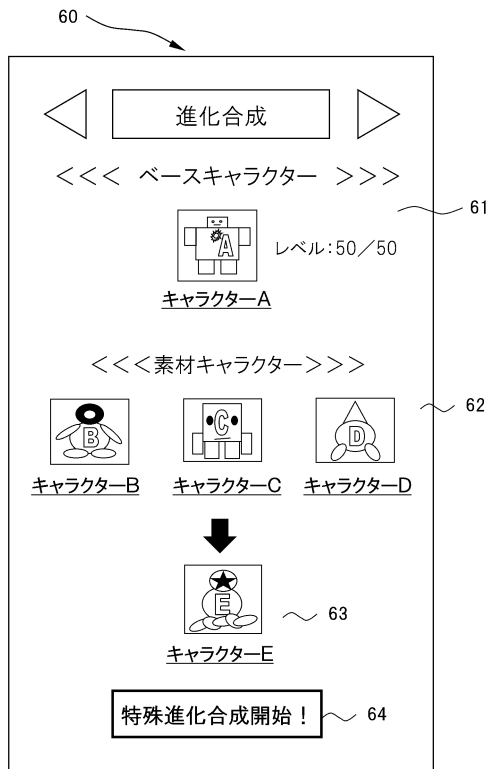
【図10】



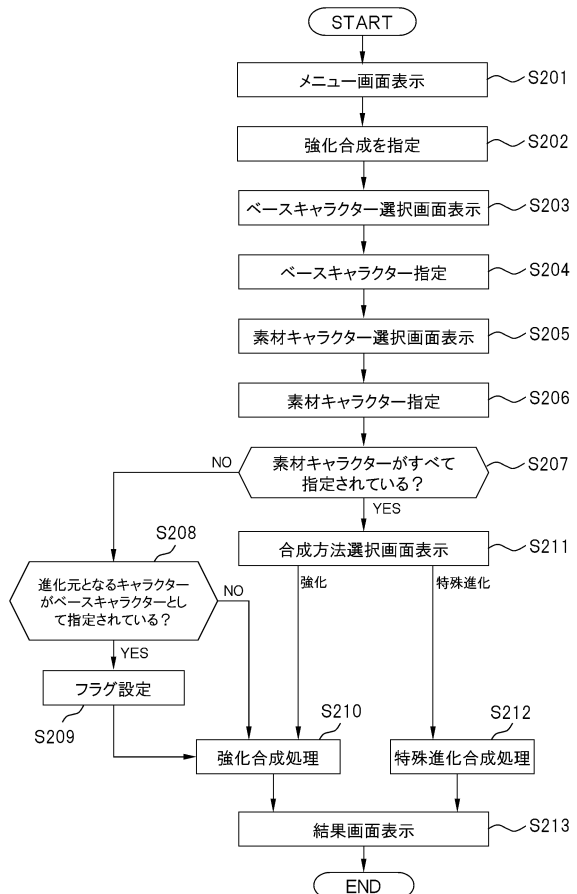
【図11】



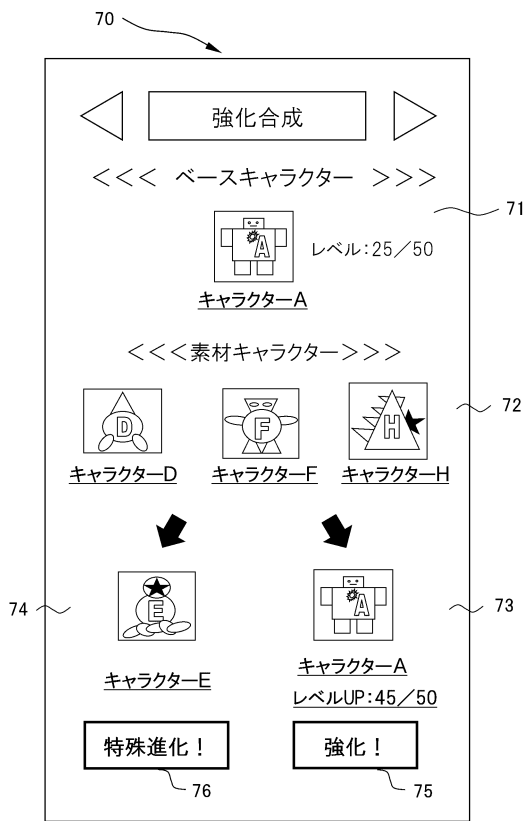
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第5526278(JP, B1)
特許第5526294(JP, B1)
特開2015-029626(JP, A)
特開2013-172955(JP, A)
特開2014-155626(JP, A)
"パズル&ドラゴンズ", 「アプリスタイル Android vol.1 アプリスタイル2月号増刊」, 日本, 株式会社イースト・プレス, 2013年12月26日, p.004,009
"大争奪!! Legend Card", 「ファミ通mobage Vol.2 8/25 週刊ファミ通8月25日号増刊」, 日本, 株式会社エンターブレイン, 2011年 7月21日, p.58-59

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

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