

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6639102号
(P6639102)

(45) 発行日 令和2年2月5日 (2020. 2. 5)

(24) 登録日 令和2年1月7日 (2020. 1. 7)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 13/69 (2014. 01)

A 6 3 F 13/35 (2014. 01)

A 6 3 F 13/58 (2014. 01)

A 6 3 F 13/533 (2014. 01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

請求項の数 5 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2015-79191 (P2015-79191)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成27年4月8日 (2015. 4. 8)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2015-15321 (P2015-15321)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号
	の分割	(74) 代理人	100156605
原出願日	平成27年1月29日 (2015. 1. 29)		弁理士 山田 彰彦
(65) 公開番号	特開2016-140748 (P2016-140748A)	(72) 発明者	大友 崇弘
(43) 公開日	平成28年8月8日 (2016. 8. 8)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 渋谷
審査請求日	平成30年1月26日 (2018. 1. 26)		ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	牧 隆志

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】

プレイヤーの所有する 1 又は複数のゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報と、ベースゲームコンテンツの進化合成に必要な複数の素材ゲームコンテンツが設定された合成情報を記憶する記憶部と、

前記プレイヤー情報及び前記合成情報に基づいて、プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが全部揃っている進化可能なベースゲームコンテンツと、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが一部だけ揃っている進化不可能なベースゲームコンテンツを抽出する合成処理部と、

その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツを選択候補として表示させるベースゲームコンテンツ選択画面のデータを生成する画面データ生成部と、

を備え、

前記画面データ生成部は、前記ベースゲームコンテンツ選択画面においてプレイヤーが前記進化可能なベースゲームコンテンツを選択した後に、一括合成のためのゲーム操作を前記プレイヤーに行わせる一括合成画面のデータを生成し、

前記合成処理部は、前記一括合成画面においてプレイヤーが前記ゲーム操作を行なうと、前記ベースゲームコンテンツ選択画面において選択候補の中からプレイヤーが選択した前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーの所有するいずれかの素材ゲームコンテンツを合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに

設定されたパラメーターを所定値まで上昇させる強化合成と、その強化合成後の前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、その全部揃っている進化合成に必要な素材ゲームコンテンツを全て合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対して予め関連付けて設定された進化後のゲームコンテンツを、前記進化可能なベースゲームコンテンツに代えて前記プレイヤーに所有させる進化合成を一括で行なう、

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、

前記画面データ生成部は、その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツの表示態様を異ならせた前記ベースゲームコンテンツ選択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 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記画面データ生成部は、前記ベースゲームコンテンツ選択画面において選択候補の中からプレイヤーが選択した前記進化不可能なベースゲームコンテンツについて、未だ揃っていない進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが獲得可能なプレイ種目へ誘導す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 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記合成処理部は、プレイヤーがベースゲームコンテンツの強化合成のみを行なう場合に、前記ベースゲームコンテンツに合成させる素材ゲームコンテンツとして、強化合成及び進化合成が一括で行われたことによって前記プレイヤーが所有した前記進化後のゲームコンテンツを、前記プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から自動的に選択する、

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、

プレイヤーの所有する 1 又は複数のゲームコンテンツが設定されたプレイヤー情報と、ベースゲームコンテンツの進化合成に必要な複数の素材ゲームコンテンツが設定された合成情報を記憶部に記憶する処理と、

前記プレイヤー情報及び前記合成情報に基づいて、プレイヤーの所有するゲームコンテンツの中から、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが全部揃っている進化可能なベースゲームコンテンツと、進化合成に必要な素材ゲームコンテンツが一部だけ揃っている進化不可能なベースゲームコンテンツを抽出する合成処理と、

その抽出された前記進化可能なベースゲームコンテンツと前記進化不可能なベースゲームコンテンツを選択候補として表示させるベースゲームコンテンツ選択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、

前記画面データ生成処理では、前記ベースゲームコンテンツ選択画面においてプレイヤーが前記進化可能なベースゲームコンテンツを選択した後に、一括合成のためのゲーム操作を前記プレイヤーに行わせる一括合成画面のデータを生成し、

前記合成処理では、前記一括合成画面においてプレイヤーが前記ゲーム操作を行なうと、前記ベースゲームコンテンツ選択画面において選択候補の中からプレイヤーが選択した前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、前記プレイヤーの所有するいずれかの素材ゲームコンテンツを合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに設定されたパラメーターを所定値まで上昇させる強化合成と、その強化合成後の前記進化可能なベースゲームコンテンツに対し、その全部揃っている進化合成に必要な素材ゲームコンテンツを全て合成することによって、前記進化可能なベースゲームコンテンツに対して予め関連付けて設定された進化後のゲームコンテンツを、前記進化可能なベースゲーム

10

20

30

40

50

コンテンツに代えて前記プレイヤーに所有させる進化合成が一括で行なう、
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】

合成元となるゲームコンテンツに対し、合成素材となるゲームコンテンツを合成することによって、その合成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たり、その合成元となるゲームコンテンツに関連付けられた複数の合成素材となるゲームコンテンツを合成することによって、異なるキャラクターIDを持つ新たなゲームコンテンツに進化させたりす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）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5439626号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

このようなゲームでは、複数種類の合成方法が存在するため、プレイヤーは、合成元となるゲームコンテンツと合成素材となるゲームコンテンツとの組合せ等を考慮して、合成方法を使い分け、それぞれに応じた操作を行う必要があった。また、プレイヤーは、異なる合成方法を交互に繰り返したりする場合もあるため、手間をかけて煩雑な操作を行う必要があった。

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、合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

30

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対し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実行する情報処理装置であって、

少なくとも1つ以上の合成素材となるゲームコンテンツ、合成後のゲームコンテンツ、及びメインパラメーターを、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶する記憶部と、

プレイヤーの一括合成操作に応答して、合成元となるゲームコンテンツに対し、いずれかの合成素材となるゲームコンテンツを合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを上昇させる第1合成、及び、上昇後の前記メインパラメーターが設定された前記合成元となるゲームコンテンツに対し、その関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを全て合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツをその関連付けられた合成後のゲームコンテンツに変化させる第2合成、を一括して行なう合成処理部と、

40

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。

50

【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】図鑑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】一括進化合成に関する動作例（その 1）を説明するためのフローチャートである。

【図 11】一括進化合成に関する動作例（その 2）を説明するためのフローチャートである。

【図 12】ベースキャラクター選択画面 50 の一例を示す図である。

10

【図 13】素材キャラクター選択画面 60 の一例を示す図である。

【図 14】一括進化合成画面 70 の一例を示す図である。

【図 15】強化合成画面 80 の一例を示す図である。

【図 16】詳細情報画面 90 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、合成元となるゲームコンテンツに対し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実行する情報処理装置であって、

少なくとも 1 つ以上の合成素材となるゲームコンテンツ、合成後のゲームコンテンツ、及びメインパラメーターを、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶する記憶部と、

20

プレイヤーの一括合成操作に応答して、合成元となるゲームコンテンツに対し、いずれかの合成素材となるゲームコンテンツを合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを上昇させる第 1 合成、及び、上昇後の前記メインパラメーターが設定された前記合成元となるゲームコンテンツに対し、その関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを全て合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツをその関連付けられた合成後のゲームコンテンツに変化させる第 2 合成、を一括して行なう合成処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが一括合成操作を行うことで、第 1 合成及び第 2 合成が一括して行なわれるため、合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

30

【0008】

かかる情報処理装置であって、前記記憶部には、前記メインパラメーターを所定値まで上昇させるために必要となるサブパラメーターが、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶されており、

前記合成元となるゲームコンテンツに合成させるいずれかの合成素材となるゲームコンテンツを、プレイヤーに選択させるための合成素材選択画面に対応する画面データを生成する画面データ生成部と、

前記合成素材選択画面において少なくとも 1 つ以上の合成素材となるゲームコンテンツが前記プレイヤーによって選択された際に、その選択された合成素材となるゲームコンテンツから与えられるサブパラメーターに基づき、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値まで上昇させることができるか否かを判定する判定処理部と、

40

を備え、

前記合成処理部は、かかる判定が肯定された場合に限り、

前記プレイヤーの一括合成操作に応答して、前記第 1 合成において、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値まで上昇させると共に、前記第 2 合成において、前記メインパラメーターが所定値となった前記合成元となるゲームコンテンツをその関連付けられた合成後のゲームコンテンツに変化させる、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、合成素材となるゲームコンテンツを

50

適切に選ぶことができれば、一括合成操作を行うことで、第1合成及び第2合成が一括して行なわれるため、合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

【0009】

かかる情報処理装置であって、前記画面データ生成部は、前記合成元となるゲームコンテンツをプレイヤーに選択させるための合成元選択画面に対応する画面データを生成し、

前記判定処理部は、前記合成元選択画面において複数の合成元となるゲームコンテンツが前記プレイヤーによって選択された際に、前記合成素材選択画面において選択された合成素材となるゲームコンテンツから与えられるサブパラメーターに基づき、その選択された複数の前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値までそれぞれ上昇させることができるか否かを判定し、

前記合成処理部は、かかる判定が肯定された場合に限り、

前記プレイヤーの一括合成操作にตอบสนองして、前記第1合成において、複数の前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値までそれぞれ上昇させると共に、前記第2合成において、前記メインパラメーターが所定値となった複数の前記合成元となるゲームコンテンツをその関連付けられた合成後のゲームコンテンツにそれぞれ変化させる、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが一括合成操作を行うことで、複数の合成元となるゲームコンテンツそれぞれについての第1合成及び第2合成が一括して行なわれるため、合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

【0010】

かかる情報処理装置であって、上昇後の前記メインパラメーターが設定された前記合成元となるゲームコンテンツに対し、その関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを全て合成することができるか否かを判定する判定処理部と、

かかる判定が否定された場合には、予め設定された複数のプレイ種目の中から、その関連付けられた全ての合成素材となるゲームコンテンツのうちの不足している一部の合成素材となるゲームコンテンツが獲得可能なプレイ種目を選択するプレイ種目選択部と、を備えてもよい。

このような情報処理装置によれば、不足している一部の合成素材となるゲームコンテンツが獲得可能なプレイ種目にプレイヤーを誘導することができるため、プレイヤーの求めるゲームコンテンツを自らが探索する手間を軽減することが可能となる。

【0011】

かかる情報処理装置であって、前記記憶部には、前記メインパラメーターを所定値まで上昇させるために必要となるサブパラメーターが、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶されており、

前記合成処理部は、前記第1合成において、

前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値まで上昇させるのに必要となるサブパラメーターを与えるいずれかの合成素材となるゲームコンテンツを、選択候補となる複数のゲームコンテンツの中から自動的に選択する、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、合成元となるゲームコンテンツに合成させる適切な合成素材となるゲームコンテンツを選択する手間を軽減することが可能となる。

【0012】

かかる情報処理装置であって、前記合成処理部は、

プレイヤーの第1合成操作にตอบสนองして、前記第1合成及び前記第2合成のうちの前記第1合成のみを行ない、かつ、プレイヤーの第2合成操作にตอบสนองして、前記第1合成及び前記第2合成のうちの前記第2合成のみを行なうように構成されており、

前記第1合成のみを行なう際に、前記合成元となるゲームコンテンツに合成させるいずれかの合成素材となるゲームコンテンツとして、前記第1合成及び前記第2合成が一括して行われたことによって変化した合成後のゲームコンテンツを、選択候補となる複数のゲ

10

20

30

40

50

ームコンテンツの中から自動的に選択する、こととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、合成後のゲームコンテンツが合成素材として自動的に選択されるため、第1合成によって、合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを効率良く上昇させることが可能となる。

【0013】

かかる情報処理装置であって、前記第1合成及び前記第2合成が一括して行われたことによって合成後のゲームコンテンツに変化される合成元となるゲームコンテンツは、合成素材として他の合成元となるゲームコンテンツに合成されたときに、前記他の合成元となるゲームコンテンツに設定されたメインパラメーターを、一般の合成素材となるゲームコンテンツよりも大きく上昇させることのできる特殊な合成素材となるゲームコンテンツである、こととしてもよい。

10

このような情報処理装置によれば、特殊なゲームコンテンツの合成素材としての価値を高めることができる。

【0014】

かかる情報処理装置であって、前記記憶部には、前記メインパラメーターを所定値まで上昇させるために必要となるサブパラメーターが、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶されており、

前記合成処理部は、前記合成元となるゲームコンテンツに合成させるいずれかの合成素材となるゲームコンテンツから与えられるサブパラメーターから、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを所定値まで上昇させるために必要となるサブパラメーターを減算し、その残り分のサブパラメーターを、前記第1合成及び前記第2合成が一括して行われたことによって変化した合成後のゲームコンテンツに与える、こととしてもよい。

20

このような情報処理装置によれば、残り分のサブパラメーターを有効に利用することができる。

【0015】

次に、合成元となるゲームコンテンツに対し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、コンピューターに実行させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

30

少なくとも1つ以上の合成素材となるゲームコンテンツ、合成後のゲームコンテンツ、及びメインパラメーターを、ゲームコンテンツ毎に関連付けて記憶部に記録する処理と、プレイヤーの一括合成操作にตอบสนองして、合成元となるゲームコンテンツに対し、いずれかの合成素材となるゲームコンテンツを合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツのメインパラメーターを上昇させる第1合成、及び、上昇後の前記メインパラメーターが設定された前記合成元となるゲームコンテンツに対し、その関連付けられた合成素材となるゲームコンテンツを全て合成することによって、前記合成元となるゲームコンテンツをその関連付けられた合成後のゲームコンテンツに変化させる第2合成、を一括して行なう合成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

40

このようなゲームプログラムによれば、合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

【0016】

=== 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。

【0017】

50

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。

【００１８】

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用いてキャラクター合成を行うことができる。

10

【００１９】

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、強化合成、進化成成、一括進化成成のように、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。強化合成は、素材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、ベース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）を上昇させることにより、そのベースキャラクターを強化することができる。進化成成は、強化合成によってメインパラメーターを所定値（例えば、最大値）にさせた後のベースキャラクターを、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ことができる。一括進化成成は、強化合成及び進化成成を一括して行なうことにより、ベースキャラクターを強化させた上で、一気に新たなベースキャラクターに進化させることができる。これにより、キャラクター合成に関する操作を行うプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

20

【００２０】

<<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。

30

【００２１】

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、判定処理部１１３、プレイ種目選択部１１４、画面データ生成部１１５を備える。

40

【００２２】

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。

【００２３】

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合成の一例として、ベースキャラクターに対し少なくとも１つの素材キャラクターを合成することにより、そのベースキャラクタ

50

ーに設定されたパラメーターを変動させる強化合成を行なう。また、合成処理部 112 は、第 2 合成の一例として、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強化合成を行なう。さらに、合成処理部 112 は、第 3 合成の一例として、強化合成及び進化合成を一括する一括進化合成を行なう。

【0024】

判定処理部 113 は、判定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判定処理部 113 は、例えば、キャラクター対戦やキャラクター合成における各種の判定処理を実行する。

【0025】

プレイ種目選択部 114 は、予め設定された複数のプレイ種目の中からいずれかのプレイ種目を選択する処理を実行する機能を有している。プレイ種目は、プレイヤーがゲームプレイできるエリアやアクション等を種類別に分けた単位のことである。本実施形態におけるプレイ種目選択部 114 は、プレイ種目の一例としてのゲームステージを選択する処理を実行する。

【0026】

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

【0027】

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て詳述する。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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、タイプ、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、最大スキルレベル、進化後キャラクター、最大レベルに必要な経験値、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。タイプは、そのキャラクターが持つ能力特性を示す情報である。「強化合成タイプ」のキャラクターは、「体力タイプ」等の他の一般のキャラクターよりも、強化合成時に大きな経験値を与えることができる。最大レベルは、その

10

20

30

40

50

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。最大スキルレベルは、そのキャラクターのスキルに関するレベルに設定された最大値を示す情報である。本実施形態では、スキルレベルが高いほど、対戦時にそのスキルが発動され易くなるように設定されている。なお、全キャラクターのレベル及びスキルレベルの初期値はレベル1に設定されている。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。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。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。

【0032】

10

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。

【0033】

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。

20

【0034】

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、図鑑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。

【0035】

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、経験値、攻撃力、防御力、体力、スキルレベル等の各種パラメーターや、一括進化フラグが設定されている。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。一括進化フラグは、一括進化合成による進化後キャラクターであるか否かを示すフラグ情報である。

30

【0036】

図8は、図鑑情報のデータ構造例を示す図である。図鑑情報は、プレイヤーがこれまでに遭遇したことがあるキャラクターの履歴を示す履歴情報である。この図鑑情報には、キャラクターIDに対応付けて、ゲームステージでの対戦中にプレイヤーがこれまでに遭遇したことがあるキャラクターであるか否かを示すフラグ情報が設定されている。

40

【0037】

<<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

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 8 】

< < ゲームシステム 1 の動作について > >

< 一括進化合成 >

図 1 0 及び図 1 1 は、一括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。

【 0 0 3 9 】

先ず始めに、図 1 0 に示すように、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 4 0 】

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、一括進化合成を開始するための操作ボタンが指定されると（ステップ S 1 0 2 ）、かかる操作情報に基づき一括進化合成の開始を要求するコマンド（一括進化合成開始要求）を、サーバー装置 1 0 に送信する（ステップ S 1 0 3 ）。

【 0 0 4 1 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された一括進化合成開始要求を受信すると、一括進化合成の対象となるベースキャラクターの選択候補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、合成処理部 1 1 2 は、プレイヤー端末 2 0 からの一括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 6 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 7 参照）を取得する。そして、合成処理部 1 1 2 は、所有キャラクターのキャラクター ID に基づき、その所有キャラクター情報、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して、複数の所有キャラクターの中から、予め関連付けられた素材キャラクターが全て揃っているキャラクターと、一部だけ揃っているキャラクターを、選択候補となるベースキャラクターとしてそれぞれ抽出する。このとき、予め関連付けられた素材キャラクターが全て揃っているキャラクターについては、進化合成のための第 1 条件が成立していることになる。

【 0 0 4 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにしてキャラクター抽出が行われると、ベースキャラクターをプレイヤーに選択させるためのベースキャラクター選択画面（合成元選択画面）のデータを、画面データ生成部 1 1 5 に生成させる（ステップ S 1 0 5 ）。そして、サーバー装置 1 0 は、画面データ生成部 1 1 5 によって生成されたベースキャラクター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 2 0 に送信する。

【 0 0 4 3 】

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、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 6 ）。

【 0 0 4 4 】

図 1 2 は、ベースキャラクター選択画面 5 0 の一例を示す図である。このベースキャラクター選択画面 5 0 には、選択候補となるベースキャラクターを一覧表示したベースキャラクター表示領域 5 1 と、一覧表示されたベースキャラクターの中からいずれかをプレイヤーに選択させるための操作ボタン 5 2 が含まれている。

【 0 0 4 5 】

本実施形態におけるベースキャラクター表示領域 5 1 には、便宜上、3 体のベースキャラクターが配置されており、ベースキャラクター 5 2 1、5 2 2 は、予め関連付けられた素材キャラクターが全て揃っている所有キャラクターであり、明るく表示されている。ベ

10

20

30

40

50

ースキャラクター５２３は、予め関連付けられた素材キャラクターが一部だけ揃っている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、画面データ生成部１１５は、ベースキャラクター選択画面５０の画面データを生成する際に、上述したステップＳ１０４で抽出された選択候補となるベースキャラクターのうち、予め関連付けられた素材キャラクターが全て揃っているキャラクターが明るく表示されるようにベースキャラクター表示領域５１に配置させると共に、予め関連付けられた素材キャラクターが一部だけ揃っているキャラクターが薄暗く表示されるように配置させる。このように、プレイヤーの所有キャラクターの中に、予め関連付けられた素材キャラクターがどのくらい含まれているか否かに応じて、その選択候補となるベースキャラクターの表示態様を異ならせている。

【００４６】

10

次いで、プレイヤー端末２０は、ベースキャラクター選択画面５０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ベース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（ステップＳ１０７）、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画面要求）を、サーバー装置１０に送信する（ステップＳ１０８）。

【００４７】

次いで、サーバー装置１０は、プレイヤー端末２０から送信された素材キャラクター選択画面要求を受信すると、その選択されたベースキャラクターに設定されたレベルが既に最大値に到達しているか否かを判定する（ステップＳ１０９）。すなわち、判定処理部１１３は、プレイヤー端末２０からの素材キャラクター選択画面要求と共に送信されたプレイヤーＩＤ及びその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、ベースキャラクターの現時点におけるレベルと最大レベルとを比較することにより、その選択されたベースキャラクターのレベルが既に最大値に達しているか否かを判定する。かかる判定が肯定された場合は、ステップＳ１１１の処理に進み、否定された場合には、次のステップＳ１１０の処理に進む。

20

【００４８】

次いで、合成処理部１１２は、その選択されたベースキャラクターのレベルが最大値に達していない場合に（ステップＳ１０９：ＮＯ）、図３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し、最大レベルまでに必要な経験値から現時点での経験値を減じることにより、不足している経験値を算出する（ステップＳ１１０）。

30

【００４９】

次いで、サーバー装置１０は、上記のステップＳ１０９での判定結果に応じた画面データを、画面データ生成部１１５に生成させる（ステップＳ１１１）。すなわち、画面データ生成部１１５は、その選択されたベースキャラクターが最大レベルに達している場合に（ステップＳ１０９：ＹＥＳ）、一括進化合成を行なう必要がないので、プレイヤーが強化合成又は進化合成の選択操作を引き続き行なえるように、メニュー画面のデータを生成する。その一方で、画面データ生成部１１５は、最大レベルに達していない場合には（ステップＳ１０９：ＮＯ）、図７に示す所有キャラクター情報に基づき、複数の所有キャラクターの中から素材キャラクターをプレイヤーに選択させるための素材キャラクター選択画面（合成素材選択画面）のデータを生成する。そして、サーバー装置１０は、画面データ生成部１１５によって生成された画面データを、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。以下では、素材キャラクター選択画面のデータが生成され、プレイヤー端末２０に送信された場合について説明する。

40

【００５０】

次いで、プレイヤー端末２０は、サーバー装置１０から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することにより、素材キャラクター選択画面を端末表示部２４に表示させる（ステップＳ１１２）。

【００５１】

図１３は、素材キャラクター選択画面６０の一例を示す図である。この素材キャラクタ

50

ー選択画面60には、その選択されたベースキャラクターの詳細情報を示す詳細情報表示領域61と、選択候補となる素材キャラクターを一覧表示した素材キャラクター表示領域62と、一覧表示された素材キャラクターの中からいずれかをプレイヤーに選択させるための操作ボタン63が含まれている。詳細情報表示領域61には、ベースキャラクターの現時点でのレベルや、上述したステップS110での処理にて算出された最大レベルまで不足している残りの経験値、が含まれている。素材キャラクター表示領域62には、複数の所有キャラクターが素材キャラクターの選択候補として表示され、かつ、選択候補となる素材キャラクターが強化合成によってベースキャラクターに与えることのできる経験値が、各々のキャラクターに対応付けて表示されている。プレイヤーは、不足分の経験値を補ってベースキャラクターを最大レベルにさせるべく、一覧の中から1又は複数の素材キャラクターを選択する。

10

【0052】

次いで、プレイヤー端末20は、素材キャラクター選択画面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、一覧表示された複数の素材キャラクターの中から少なくとも1つ以上の素材キャラクターが指定されると(ステップS113)、かかる操作情報に基づきその素材キャラクターを用いた一括進化成成を要求するコマンド(一括進化成成要求)を、サーバー装置10に送信する(ステップS114)。

【0053】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された一括進化成成要求を受信すると、進化成成のための第2条件が成立しているか否か、つまり、強化合成時にその選択された素材キャラクターから与えられる経験値に基づき、一括進化成成の対象となるベースキャラクターのレベルを最大値まで上昇させることができるか否かを判定する(ステップS115)。すなわち、判定処理部113は、プレイヤー端末20からの一括進化成成要求と共に送信されたプレイヤーID及びその素材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、その選択された素材キャラクターの経験値をベースキャラクターの経験値に加算して、ベースキャラクターの最大レベルまでに必要な経験値に達す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S117の処理に進み、肯定された場合には、次のステップS116の処理に進む。

20

【0054】

次いで、合成処理部112は、そのベースキャラクターのレベルが最大値に達した場合に(ステップS115: YES)、図3に示すキャラクター情報及び図4に示す合成情報を参照することにより、そのベースキャラクターに関連付けられた素材キャラクターを全て抽出する(ステップS116)。

30

【0055】

次いで、サーバー装置10は、上記のステップS115での判定結果に応じた画面データを、画面データ生成部115に生成させる(ステップS117)。すなわち、画面データ生成部115は、そのベースキャラクターが最大レベルに達していない場合に(ステップS115: NO)、プレイヤーが素材キャラクターを追加選択できるように、図13に示す素材キャラクター選択画面60のデータを再び生成する。その一方で、画面データ生成部115は、最大レベルに達した場合には(ステップS115: YES)、上述したステップS116でのキャラクター抽出処理に基づき、一括進化成成を行なうための操作(一括合成操作)をプレイヤーに選択させる一括進化成成画面のデータを生成する。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部115によって生成された画面データを、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。以下では、一括進化成成画面のデータが生成され、プレイヤー端末20に送信された場合について説明する。

40

【0056】

次に、図11に示すように、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、一括進化成成画面を端末表示部24に表示させる(ステップS118)。

50

【0057】

図14は、一括進化合成画面70の一例を示す図である。この一括進化合成画面70には、図12に示すベースキャラクター選択画面50にて選択されたベースキャラクターが表示されたベースキャラクター表示領域71、図13に示す素材キャラクター選択画面60にて選択された素材キャラクターが表示された強化合成用素材キャラクター表示領域72、上述したステップS116での処理にて合成処理部112によって抽出された素材キャラクターが表示された進化合成用素材キャラクター表示領域73、一括進化合成による進化後のベースキャラクターが事前に表示される進化後キャラクター表示領域74、及び、一括進化合成を行なうための操作ボタン75が含まれている。

【0058】

ここで本実施形態では、上述した図10のステップS107での処理において、図12に示すベースキャラクター選択画面50にて明るく表示されたベースキャラクター521、522がプレイヤーによって選択されている場合に、ベースキャラクター表示領域71には、予め関連付けられた素材キャラクターが全て揃っているベースキャラクターが表示されることになる。そのため、進化合成用素材キャラクター表示領域73に表示された素材キャラクターは、すべて明るく表示される。この場合は、このベースキャラクターについては、進化合成のための第1条件が成立していることになる。その一方で、ベースキャラクター選択画面50にて薄暗く表示されたベースキャラクター523がプレイヤーによって選択されている場合に、ベースキャラクター表示領域71には、予め関連付けられた素材キャラクターが一部だけ揃っているベースキャラクターが表示されることになる。そのため、進化合成用素材キャラクター表示領域73に表示された素材キャラクターは、その一部が明るく表示され、残部が薄暗く表示される。この場合には、このベースキャラクターについては、進化合成のための第1条件が成立していないことになる。そして、強化合成用素材キャラクター表示領域72には、強化合成が行われることにより、ベースキャラクター表示領域71に表示されるベースキャラクターのレベルを最大値に到達させることのできる素材キャラクターが表示されている。そのため、ベースキャラクター表示領域71に表示されるベースキャラクターについては、進化合成のための第2条件が成立していることになる。

【0059】

また本実施形態では、ベースキャラクター表示領域71に表示されるベースキャラクターが、強化合成用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、及び、進化合成用素材キャラクター表示領域73に表示された素材キャラクターの組合せによって、進化合成のための第1条件及び第2条件を満たす場合に限り、プレイヤーは操作ボタン75を選択操作して一括進化合成を行なうことができる。つまり、図12に示すベースキャラクター選択画面50にて明るく表示されたベースキャラクター521、522が選択され、ベースキャラクター表示領域71に表示されている場合に限り、一括進化合成を行なうことができることになる。以下では、図12に示すベースキャラクター選択画面50にてベースキャラクター521(「キャラクターA」)がプレイヤーに選択され、ベースキャラクター表示領域71に表示されているものとし、そのベースキャラクター521(「キャラクターA」)の一括進化合成を行なう場合について説明する。

【0060】

次いで、プレイヤー端末20は、一括進化合成画面70が端末表示部24に表示されている際に、プレイヤーによって操作ボタン75の選択操作が行われると(ステップS119)、かかる操作情報に基づきそのベースキャラクター521(「キャラクターA」)の一括進化合成を要求するコマンド(一括進化合成要求)を、サーバー装置10に送信する(ステップS120)。

【0061】

次いで、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された一括進化合成要求を受信すると、ベースキャラクター521(「キャラクターA」)について一括進化合成処理を実行する(ステップS121)。具体的には、合成処理部112は、ベースキャラク

10

20

30

40

50

ター５２１（「キャラクターＡ」）に対し、強化合成用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（「キャラクターＥ」）を合成することによって、ベースキャラクター５２１（「キャラクターＡ」）のレベルを最大値にまで上昇させる強化合成、及び、レベルが最大値となったベースキャラクター５２１（「キャラクターＡ」）に対し、進化合成用素材キャラクター表示領域７３に表示された全ての素材キャラクター（「キャラクターＢ」、「キャラクターＣ」、「キャラクターＤ」）を合成することによって、ベースキャラクター５２１（「キャラクターＡ」）を進化後キャラクター表示領域７４に表示された進化後キャラクター（「キャラクターＺ」）に進化させる進化合成、を一括して行なう。そして、合成処理部１１２は、その進化後キャラクター（「キャラクターＺ」）がプレイヤーの所有するキャラクターとなり、かつ、進化前のベースキャラクター（「キャラクターＡ」）及び全ての素材キャラクター（「キャラクターＢ」、「キャラクターＣ」、「キャラクターＤ」、「キャラクターＥ」を含む）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。このとき、進化後キャラクター（「キャラクターＺ」）については、一括進化合成によって進化したキャラクターであることを示す一括進化フラグを、そのプレイヤーの所有キャラクター情報に設定登録する。

10

【００６２】

次いで、サーバー装置１０は、このようにして一括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１１５に生成させる（ステップＳ１２２）。そして、サーバー装置１０は、画面データ生成部１１５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Ｓ１２３）。

20

【００６３】

このようにしてベースキャラクターについて一括進化合成が行われることにより、強化合成と進化合成が一括して行なわれることになるため、プレイヤーは手間をかけて煩雑な操作を行う必要がなくなる。

【００６４】

<強化合成>

ここでは、上述した一括進化合成によって進化したキャラクター（進化後キャラクター）を合成素材に用いて強化合成を行なう場合について、図１５を用いて説明する。

30

【００６５】

図１５は、強化合成画面８０の一例を示す図である。この強化合成画面８０には、ベースキャラクター表示領域８１、強化合成用素材キャラクター表示領域８２、強化合成後キャラクター表示領域８３、強化合成を行なうための操作ボタン８４、及び、素材キャラクターを追加選択するための操作ボタン８５が含まれている。ベースキャラクター表示領域８１には、プレイヤーによって指定されたベースキャラクター（「キャラクターＤ」）が表示されている。強化合成用素材キャラクター表示領域８２には、プレイヤーによって指定された素材キャラクター８２１（「キャラクターＨ」）が明るく表示され、かつ、素材キャラクターとして自動的に選択された進化後キャラクター８２２（「キャラクターＺ」）が薄暗く表示されている。強化合成後キャラクター表示領域８３には、この強化合成によって、ベースキャラクター（「キャラクターＤ」）のレベルが上昇することが事前に示されている。このような素材キャラクターの組合せにおいて、プレイヤーによって操作ボタン８４が選択されると、ベースキャラクター（「キャラクターＤ」）の強化合成がそのまま行われる。その一方で、プレイヤーによって操作ボタン８５が選択されると、新たな素材キャラクターの組合せを設定するべく、素材キャラクターを追加選択するためのゲーム画面に遷移する。

40

【００６６】

このように本実施形態では、合成処理部１１２は、プレイヤーによって選択されたベー

50

スキキャラクターの強化合成を行なう際に、図7に示す所有キャラクター情報に設定された一括進化フラグに基づき、一括進化合成によって進化した進化後キャラクター（例えば、「キャラクターZ」）を、素材キャラクターとして複数の所有キャラクターの中から自動的に選択する。これは、強化合成では、進化後のキャラクターから与えられる経験値が、進化前のキャラクターから与えられる経験値よりも大きいため、ベースキャラクターのレベルを効率良く上昇させることのできる素材キャラクターを、自動的に選択するようにしている。

【0067】

このようにして素材キャラクターが自動的に選択されることにより、効率良い適切な素材キャラクターを選択するプレイヤーの手間を軽減することが可能となる。

10

【0068】

<ゲームステージへの誘導>

上述した一括進化合成において、ベースキャラクターに予め関連付けられた素材キャラクターのうち、一部の素材キャラクターだけ揃っている場合に、図14の進化合成用素材キャラクター表示領域73には、その一部の素材キャラクターが明るく表示され、残部の素材キャラクターが薄暗く表示される。このときに本実施形態では、その薄暗く表示された残部の素材キャラクターを獲得できるゲームステージへ、プレイヤーを誘導することができる。以下、ゲームステージへの誘導に関する処理について、具体的に説明する。

【0069】

まず、プレイヤー端末20は、図14に示す一括進化合成画面70が表示されている際に、進化合成用素材キャラクター表示領域73にて薄暗く表示された残部の素材キャラクターがプレイヤーによって指定されると、その素材キャラクターの詳細情報を要求するコマンド（詳細情報受取要求）を、サーバー装置10に送信する。

20

【0070】

次に、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された詳細情報受取要求を受信すると、その指定された素材キャラクターを獲得できるプレイ種目を、予め設定された複数のプレイ種目の中から選択するプレイ種目選択処理を行う。具体的には、プレイ種目選択部114は、図5に示すゲームステージ情報を参照して、その指定された素材キャラクターが出現し得るゲームステージを、予め設定された複数のゲームステージの中から選択する。

30

【0071】

次に、サーバー装置10は、このようにしてゲームステージが選択されると、詳細情報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、画面データ生成部115に生成させる。その後、サーバー装置10は、このようにして生成された詳細情報画面に対応する画面データを、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。

【0072】

次に、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信されたこの画面データを受信すると、画面データを解析することにより、詳細情報画面を端末表示部24に表示させる。

【0073】

図16は、詳細情報画面90の一例を示す図である。この詳細情報画面90には、詳細情報表示領域91、誘導操作ボタン92が含まれている。誘導操作ボタン92のそれぞれには、誘導先のプレイ種目であるゲームステージが対応付けて表示されている。

40

【0074】

次に、プレイヤー端末20は、図16に示す詳細情報画面90が表示されている際に、プレイヤーによって誘導操作ボタン92のいずれかが選択されると、誘導先のゲームステージでのゲームプレイ開始を要求するコメント（プレイ開始要求）を、サーバー装置10に送信する。

【0075】

次に、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたプレイ開始要求を受信

50

すると、そのゲームステージでの対戦処理を行う。すなわち、対戦処理部 111 は、誘導先のゲームステージにて対戦ゲームをプレイヤーに行わせる。

【0076】

このようにして未だ入手していない素材キャラクターが獲得できるゲームステージに誘導することにより、プレイヤーの求める素材キャラクターを自らが探索する手間を軽減することが可能となる。

【0077】

＝＝＝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。

【0078】

<ベースキャラクターの複数選択>

上記の本実施形態では、図10のステップS107にて、ベースキャラクター選択画面50がプレイヤー端末20に表示されている際に、プレイヤーが一覧の中から複数のベースキャラクターを指定できるようにしても良い。この場合、図10のステップS115にて、判定処理部113は、図13に示す素材キャラクター選択画面にて選択された素材キャラクターから与えられる経験値（複数の素材キャラクターが選択されている場合には、その合計値）に基づき、複数のベースキャラクターそれぞれのレベルを最大値まで上昇させることができるか否かを判定する。そして、図11のステップS121では、合成処理部112は、一括進化合成を行なう際、強化合成において、複数のベースキャラクターのレベルを最大値までそれぞれ上昇させると共に、進化合成において、レベルが最大値となった複数のベースキャラクターを予め関連付けられた進化後キャラクターにそれぞれ進化させる。

【0079】

<強化合成時、素材キャラクターの自動選択>

上記の本実施形態では、図10のステップS113にて、図13に示す素材キャラクター選択画面60にて素材キャラクターをプレイヤーに選択させる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、合成処理部112は、プレイヤーの選択操作によらず、ベースキャラクターのレベルを最大値まで上昇させる経験値を与えることのできる1又は複数の素材キャラクターを、複数の所有キャラクターの中から自動的に選択しても良い。具体的には、合成処理部112は、図3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して、素材キャラクターの経験値をベースキャラクターの経験値に加算したときに、ベースキャラクターのレベルを最大値まで上昇させるのに必要となる経験値に到達させることのできる所有キャラクターを選出する。

【0080】

<強化合成で余った経験値の利用>

上記の本実施形態では、合成処理部112は、一括進化合成のうち強化合成を行なう際、図13に示す素材キャラクター選択画面60にて選択された素材キャラクターの経験値を、図12に示すベースキャラクター選択画面50にて選択されたベースキャラクターの経験値に加算して、ベースキャラクターの最大レベルまでに必要な経験値に到達させることができれば、ベースキャラクターのレベルを最大にすることができる。この際、ベースキャラクターの最大レベルまでに必要な経験値を超えた分の経験値を、一括進化合成によって進化した後のベースキャラクター（進化後キャラクター）に与えても良い。具体的には、合成処理部112は、図13に示す素材キャラクター選択画面60にて選択された素材キャラクターから与えられる経験値（複数の素材キャラクターが選択されている場合には、その合計値）から、図12に示すベースキャラクター選択画面50にて選択されたベースキャラクターのレベルを最大値まで上昇させるために必要となる経験値を減算し、その残り分の経験値を進化後キャラクターの経験値に加算しても良い。

【 0 0 8 1 】

<一括進化合成の対象となるベースキャラクター>

上記の本実施形態では、一括進化合成の対象となるベースキャラクターを特定のキャラクターのみに制限しても良い。例えば、強化合成に用いられる一般の素材キャラクター（例えば、「体力タイプ」のキャラクター）よりも、ベースキャラクターのレベルを大きく上昇させることのできる特殊な素材キャラクター（例えば、強化合成時に大きな経験値を与えることのできる「強化合成タイプ」のキャラクター）のみに制限しても良い。

【 0 0 8 2 】

<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。

10

【 0 0 8 3 】

<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。

【 0 0 8 4 】

<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 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 8 5 】

<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 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 6 】

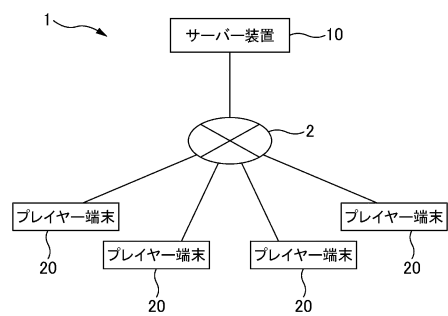
1 ゲームシステム、2 ネットワーク、1 0 サーバー装置、1 1 制御部、1 2 記憶部、1 3 入力部、1 4 表示部、1 5 通信部、2 0 プレイヤー端末、2 1 端末制御部、2 2 端末記憶部、2 3 端末入力部、2 4 端末表示部、2 5 端末通信部、5 0 ベースキャラクター選択画面、5 1 ベースキャラクター表示領域、5 2 操作ボタン、6 0 素材キャラクター選択画面、6 1 詳細情報表示領域、6 2 素材キャラクター表示領域、6 3 操作ボタン、7 0 一括進化合成画面、7 1 ベースキャラクター表示領域、7 2 強化合成用素材キャラクター表示領域、7 3 進化合成用素材キャラクター表示領域、7 4 進化後キャラクター表示領域、7 5 操作ボタン、8 0 強化合成画面、8 1 ベースキャラクター表示領域、8 2 強化合成用素材キャラクター表示領域、8 3 強化合成後キャラクター表示領域、8 4 操作ボタン、8 5 操作ボタン、9 0 詳細情報画面、9 1 詳細情報表示領域、9 2 誘導操作ボタン、1 1 1 対戦処理部、1 1 2 合成処理部、1 1 3 判定処理部、1 1 4 プレイ種目選択部、1 1 5 画面

40

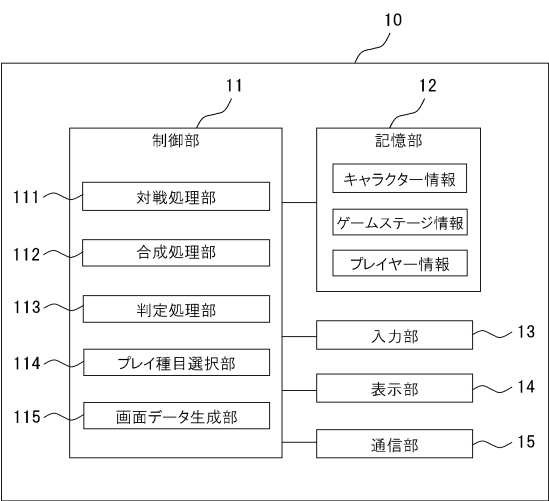
50

データ生成部、 5 2 1 ベースキャラクター、 5 2 2 ベースキャラクター、 5 2 3 ベースキャラクター





【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	タイプ	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	スキルA	体力タイプ	15	8	10
0002	キャラクター-B		アンコモン	スキルA	強化合成タイプ	30	20	15
0003	キャラクター-C		レア	スキルB	体力タイプ	45	30	25
0004	キャラクター-D		スーパーレア	スキルB	強化合成タイプ	60	55	60

最大攻撃力	最大防御力	最大体力	最大レベル	最大スキルレベル	進化後キャラクター	最大レベルまで必要な経験値	合成情報
1500	800	1000	50	5	0010	1000	合成情報(1)
3000	2000	1500	50	5	0005	5000	合成情報(2)
4500	3000	2500	100	10	0020	20000	合成情報(3)
6000	5500	6000	100	10	0045	40000	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	図鑑情報
0001	プレイヤー-A	100	所有キャラクター 情報(1)	図鑑情報 (1)
0002	プレイヤー-B	50	所有キャラクター 情報(2)	図鑑情報 (2)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

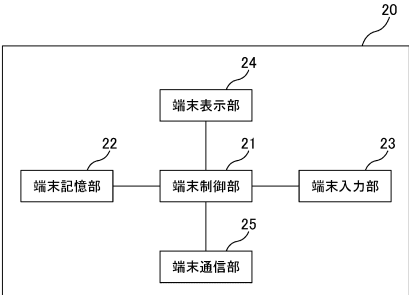
【 図 7 】

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	経験値	攻撃力	防御力	体力	スキルレベル	一括進化フラグ
0001	25	800	100	50	50	90	—
0008	70	100	120	100	100	10	—
0020	99	1200	300	120	120	25	○
0035	99	3000	500	300	200	48	—

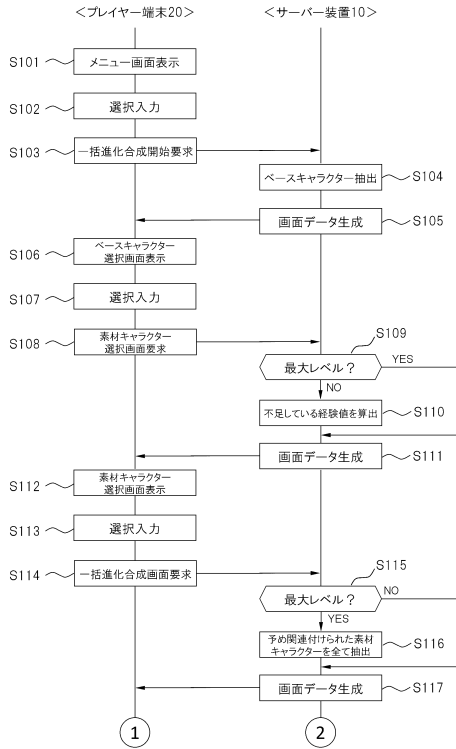
【図 8】

図鑑情報(2)	
図鑑情報(1)	
キャラクターID	フラグ情報
0001	TRUE
0002	FALSE
0003	FALSE
0004	FALSE
0011	TRUE
0012	TRUE
⋮	⋮
⋮	⋮

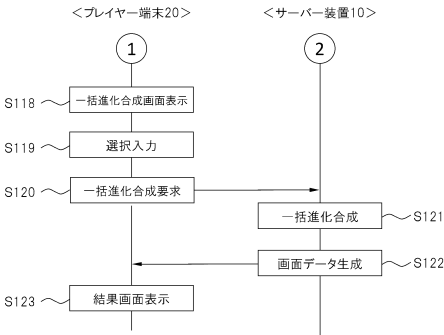
【図 9】



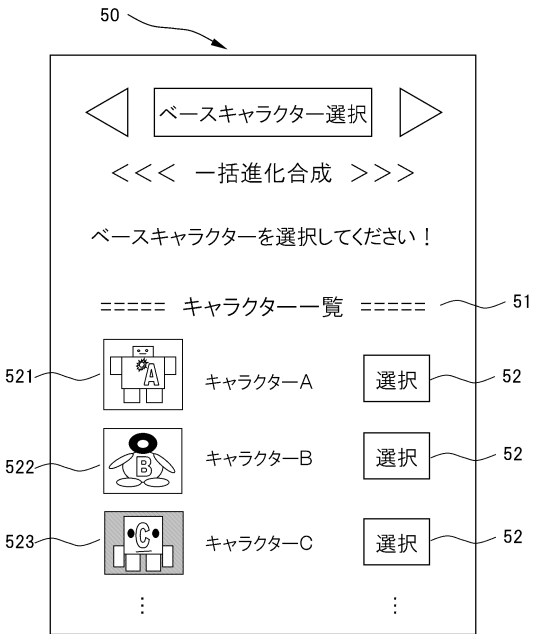
【図 10】



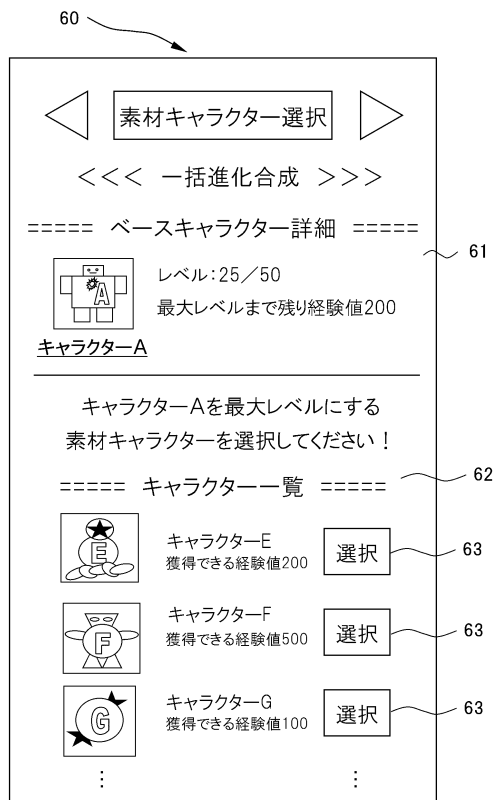
【図 11】



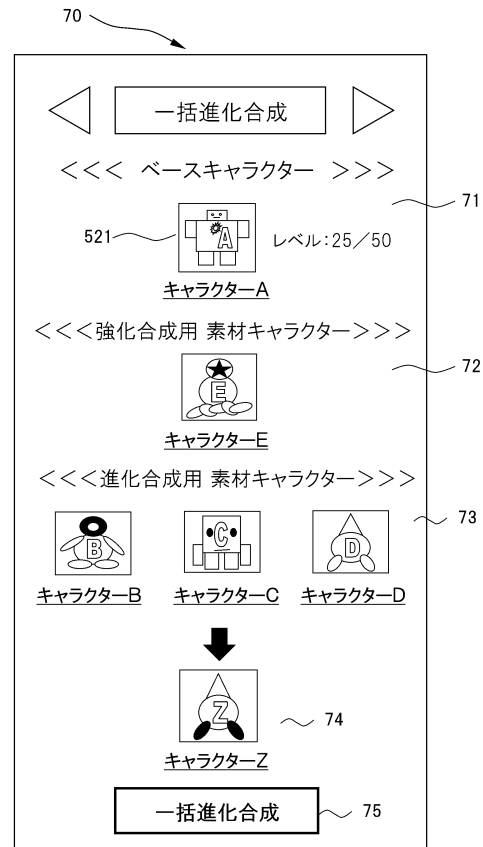
【図 12】



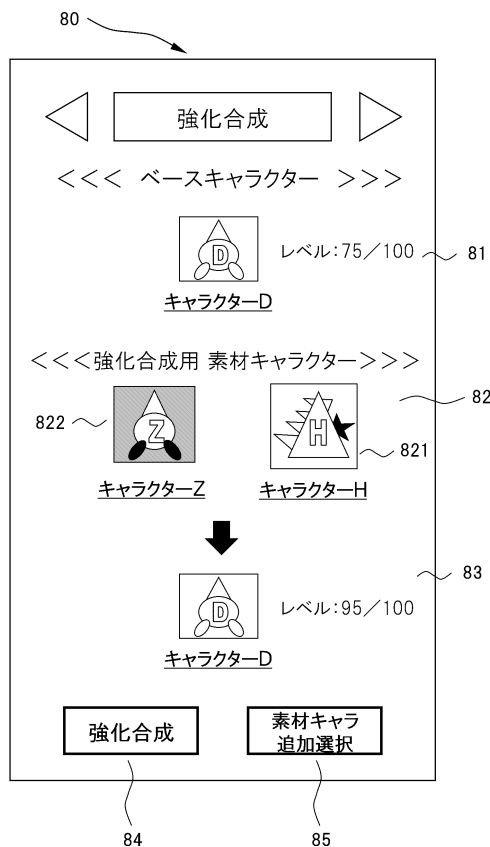
【図 13】



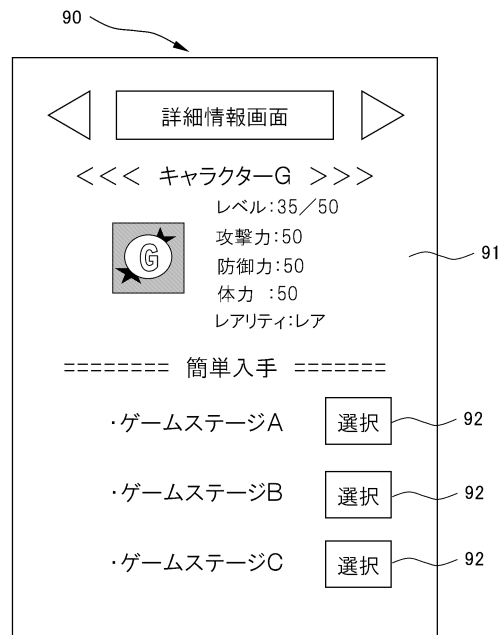
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5526278(JP, B1)

特許第5204330(JP, B1)

特許第5526294(JP, B1)

特許第5439626(JP, B1)

特開2014-161527(JP, A)

パズル&ドラゴンズ PUZZLE & DRAGONS, 月刊アプリスタイル 第1巻 第7号, 日本, 株式会社イースト・プレス, 2013年 6月28日, 第1巻, 第22 - 25頁

強化と進化, ワンピース トレジャークルーズ(トレクル)最強攻略データベース, 日本, 2014年12月20日, [Online], [検索日2019/11/11], URL, <http://onepiece-treasurecrui.se.com/guide7/>

合成, 究極×進化! 戦国ブレイク攻略Wiki, 日本, 2013年 5月 3日, [Online], [検索日2019/11/11], URL, <https://senbure-wiki.fc2.com/wiki/合成>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

A63F 13/00 - 13/98