

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7589019号  
(P7589019)

(45)発行日 令和6年11月25日(2024.11.25)

(24)登録日 令和6年11月15日(2024.11.15)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/537 (2014.01)

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/537

A 6 3 F 13/54

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69

請求項の数 8 (全21頁)

(21)出願番号	特願2020-187247(P2020-187247)	(73)特許権者	504440133
(22)出願日	令和2年11月10日(2020.11.10)		株式会社ポケモン
(62)分割の表示	特願2019-25898(P2019-25898)の 分割		東京都港区六本木6 - 1 0 - 1
原出願日	平成31年2月15日(2019.2.15)	(74)代理人	110002815
(65)公開番号	特開2021-35547(P2021-35547A)		I P T e c h 弁理士法人
(43)公開日	令和3年3月4日(2021.3.4)	(72)発明者	早川 裕崇
審査請求日	令和4年2月7日(2022.2.7)		東京都港区六本木6 - 1 0 - 1 株式会 社ポケモン内
審判番号	不服2023-15911(P2023-15911/J 1)	合議体	
審判請求日	令和5年9月21日(2023.9.21)	審判長	吉 川 康史
		審判官	眞壁 隆一
		審判官	藤田 年彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラムおよびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ゲーム処理の結果に基づいて、プレイヤーに対応付けて、前記ゲームにおけるポイントを付与するステップと、

レベルアップに必要なポイントがレベル毎に予め設定されており、前記付与されたポイントに基づき、到達するレベルを算出するステップと、

第1のレベルから、第2のレベルにアップするまでに前記付与されたポイントの遷移を表示するステップと、

を実行させ、

前記ポイントの遷移を表示するステップにおいて、レベル上限が第1の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、第1のスピードで前記ポイントの遷移を表示し、レベル上限が前記第1の値よりも高い第2の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、前記第1のスピードよりも遅い第2のスピードで前記ポイントの遷移を表示するゲームプログラム。

【請求項2】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ゲーム処理の結果に基づいて、プレイヤーに対応付けて、前記ゲームにおけるポイントを

付与するステップと、

レベルアップに必要なポイントがレベル毎に予め設定されており、前記付与されたポイントに基づき、到達するレベルを算出するステップと、

第1のレベルから、第2のレベルにアップするまでに前記付与されたポイントの遷移を表示するステップと、

を実行させ、

前記ポイントの遷移を表示するステップにおいて、現時点のレベルとレベル上限との差が所定値以内である場合、第1のスピードで前記ポイントの遷移を表示し、現時点のレベルとレベル上限との差が所定値を超える場合、前記第1のスピードよりも遅い第2のスピードで前記ポイントの遷移を表示するゲームプログラム。

10

【請求項3】

前記ポイントを付与するステップにおいて、ゲームが進行するにつれ付与するポイントを増加させる請求項1又は2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記ポイントの遷移を表示するステップは、プレイヤーからのレベルアップ操作に応じて実行される請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記到達するレベルを算出するステップにおいて、前記レベルアップに必要なポイントは、ゲームが進行するにつれて少なく設定される請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームプログラム。

20

【請求項6】

ゲーム処理の結果に基づいて、プレイヤーに対応付けて前記ゲームにおけるポイントを付与する手段と、

レベルアップに必要なポイントがレベル毎に予め設定されており、前記付与されたポイントに基づき、到達するレベルを算出する手段と、

第1のレベルから、第2のレベルにアップするまでに前記付与されたポイントの遷移を表示する手段と、を備え、

前記ポイントの遷移を表示する手段は、レベル上限が第1の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、第1のスピードで前記ポイントの遷移を表示し、レベル上限が前記第1の値よりも高い第2の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、前記第1のスピードよりも遅い第2のスピードで前記ポイントの遷移を表示する、ゲームシステム。

30

【請求項7】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行される方法であって、前記プロセッサが、

ゲーム処理の結果に基づいて、プレイヤーに対応付けて、前記ゲームにおけるポイントを付与するステップと、

レベルアップに必要なポイントがレベル毎に予め設定されており、前記付与されたポイントに基づき、到達するレベルを算出するステップと、

第1のレベルから、第2のレベルにアップするまでに前記付与されたポイントの遷移を表示するステップと

40

を実行し、

前記ポイントの遷移を表示するステップにおいて、レベル上限が第1の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、第1のスピードで前記ポイントの遷移を表示し、レベル上限が前記第1の値よりも高い第2の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、前記第1のスピードよりも遅い第2のスピードで前記ポイントの遷移を表示する方法。

【請求項8】

制御部と、記憶部とを備える情報処理装置であって、前記制御部が、

ゲーム処理の結果に基づいて、プレイヤーに対応付けて、前記ゲームにおけるポイントを

50

付与するステップと、

レベルアップに必要なポイントがレベル毎に予め設定されており、前記付与されたポイントに基づき、到達するレベルを算出するステップと、

第1のレベルから、第2のレベルにアップするまでに前記付与されたポイントの遷移を表示するステップと

を実行し、

前記ポイントの遷移を表示するステップにおいて、レベル上限が第1の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、第1のスピードで前記ポイントの遷移を表示し、レベル上限が前記第1の値よりも高い第2の値である場合、前記第1のレベルから前記第2のレベルにアップするまで、前記第1のスピードよりも遅い第2のスピードで前記ポイントの遷移を表示する情報処理装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラムおよびゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

ロールプレイングゲームのような多くのゲームでは、キャラクタのゲーム内における強さを示すレベルを、ゲーム内のイベント等によってアップさせる演出が用いられている。プレイヤーは、例えば、キャラクタにゲーム内のイベントをクリアさせる（敵キャラクタを倒すなど）ことにより、キャラクタのレベルを上げることができる。また、例えば、特許文献1に記載されるように、レベル上限に達したキャラクタを転換させると、レベルが1にリセットされるが、そこから再びキャラクタのレベルをアップさせることもできる。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第5814970号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、キャラクタのレベルを、ゲームのストーリー進行にあわせて単に増加させることは、プレイヤーにゲームの単調さを感じさせる虞がある。また、特許文献1に記載されるように、キャラクタの転換により、レベルが1にリセットされると、また1からレベルアップさせることに煩わしさを感じるプレイヤーもあり、ゲームプレイに対するモチベーションが下がってしまう。

【0005】

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、プレイヤーにキャラクタのレベルアップが楽しくなるような演出を行い、ゲームに対するモチベーションを維持させるプログラム等を提供することである。

【課題を解決するための手段】

40

【0006】

上記目的を達成するため、本開示に係るプログラムは、ゲームにおけるレベルアップの演出に関する処理をコンピュータに実現させるためのプログラムであって、コンピュータを、第1オブジェクトに対し、ゲームにおけるポイントを付与するポイント付与部、第1オブジェクトのレベルを、付与されたポイントに基づいてアップさせる第1レベルアップ部、第1オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態および/または遷移結果を演出するレベル変化演出部、として機能させ、レベル変化演出部は、第1オブジェクトのレベルアップに応じて、演出のスピードを減速させる。

【0007】

50

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、ゲームにおけるレベルアップの演出に関する処理を提供するゲームシステムであって、第1オブジェクトに対し、ゲームにおけるポイントを付与するポイント付与部と、第1オブジェクトのレベルを、付与されたポイントに基づいてアップさせる第1レベルアップ部と、第1オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態および/または遷移結果を演出するレベル変化演出部と、を備え、レベル変化演出部は、第1オブジェクトのレベルアップに応じて、演出のスピードを減速させる。

#### 【0008】

また、上記目的を達成するため、本開示に係るプログラムは、ゲームにおけるレベルアップの演出に関する処理をコンピュータに実現させるためのプログラムであって、コンピュータを、第1オブジェクトに対し、ゲームにおけるポイントを付与するポイント付与部、第1オブジェクトのレベルを、付与されたポイントに基づいてアップさせる第1レベルアップ部、第1オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態および/または遷移結果を演出するレベル変化演出部、として機能させ、第1レベルアップ部は、所定の条件を満たすポイントの付与により、複数のレベルをアップさせ、レベル変化演出部は、第1オブジェクトのレベルアップに応じて、演出のスピードを減速させ、複数のレベルの相対的なレベル変化については、演出するスピードを同じにする。

#### 【0009】

また、上記目的を達成するため、本開示に係るプログラムは、ゲームにおけるレベルアップの演出に関する処理をコンピュータに実現させるためのプログラムであって、コンピュータを、第1オブジェクトに対し、ゲームにおけるポイントを付与するポイント付与部、第1オブジェクトのレベルを、付与されたポイントに基づいてアップさせる第1レベルアップ部、第1オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態および/または遷移結果を演出するレベル変化演出部、として機能させ、第1オブジェクトのレベルには、レベル上限が設定され、第1レベルアップ部は、所定の条件を満たすポイントの付与により、複数のレベルをアップさせ、レベル変化演出部は、第1オブジェクトのレベルアップに応じて、演出のスピードを減速させ、複数のレベルの開始レベルとレベル上限までのレベル差に基づいて、演出するスピードを異ならせる。

#### 【発明の効果】

#### 【0010】

本開示によれば、プレイヤーにキャラクタのレベルアップが楽しくなるような演出を行い、ゲームに対するモチベーションを維持させることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0011】

【図1】ゲームシステム1の構成図である。

【図2】端末200において実行される育成ゲームの画面例を示す図である。

【図3】ポイントの遷移状態および遷移結果の表示例を示す図である。

【図4】ポイントの遷移状態の表示例を示す図である。

【図5】ポイントの遷移状態を演出するスピードを説明するための図である。

【図6】複数のレベルがアップする場合のレベルアップの演出に関する処理を説明する図である。

【図7】端末200において実行される育成ゲームの画面例を示す図である。

【図8】第1オブジェクトの世代と第2オブジェクトのレベルについて説明する図である。

【図9】端末200の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図10】端末200における処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0012】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0013】

＜ゲームシステムの構成＞

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、本実施形態に係るゲームシステム1の構成について説明する。

#### 【0014】

ゲームシステム1は、ゲームサーバ100と、端末200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、図1において、端末200は、代表として1つのみ記載しているが、複数備えられていてもよい。

10

#### 【0015】

ゲームサーバ100は、ネットワークNWを介して、端末200において実行されるゲームのプログラム（アプリケーション）を配信したり、ゲームのプレイ情報（ゲームプレイに関するデータ）を収集し、当該プレイ情報を蓄積して管理したりする等、ゲームシステム1のハブとなるサーバとして機能する。なお、ゲームサーバ100は、オンライン上で端末200に対しゲーム機能を提供するものであってもよい。

#### 【0016】

端末200は、例えば、スマートフォンやタブレット、ゲーム装置などの情報処理端末であって、上述したようにゲームサーバ100から配信されたプログラム（アプリケーション）を実行することによって、ゲームに関する処理を実行する。また、端末200は、ゲームのプレイ情報をゲームサーバ100へアップロードする。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。

20

#### 【0017】

本実施形態に係るレベルアップの演出に関する処理は、ゲームにおけるキャラクタの強さや習熟度等を示すレベルを、プレイによって付与される経験値等のポイントに基づいてアップさせる種々のゲームにおいて用いることができる。以下では、本実施形態の一例として、キャラクタを育成するゲーム（以下では、「育成ゲーム」と記載する場合がある。）を示しながら、キャラクタのレベルアップの演出やゲーム進行時の処理内容等について説明する。

30

#### 【0018】

＜レベルアップの演出例1＞

まず、図2～図6を参照して、レベルアップの演出例1について説明する。

#### 【0019】

図2は、端末200において実行される育成ゲームの画面例を示す図である。端末200の画面10には、プレイヤーが育成するキャラクタ20（第1オブジェクトに相当）が表示されている。レベル表示領域30にはキャラクタ20の現時点のレベル、ポイント表示領域31にはゲームにおいてキャラクタ20に付与されたポイントが表示されている。なお、「ポイント」には、ポイントの「数量」の概念を含み、特にポイントの「数量」に関して説明する場合は、「ポイント数」と記載する。図2の例では、キャラクタ20のレベルは「1」、ゲームにおいて付与されたポイント数は「15」である。

40

#### 【0020】

ポイントゲージ33は、キャラクタ20の現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態を示す。ポイントゲージ33は、ゲージ内のバー34により、現時点のレベルにおいて付与されたポイント数を、現時点のレベルから次のレベルにアップするまでに必要なポイント数に対する相対的な割合として表示する。バー34が、矢印35の方向にゲージの左端36（下限）から右端37（上限）までの可変範囲で伸びる（連続的に増大する）ことにより、現時点のレベルにおいて付与されたポイン

50

トの遷移状態を示す。

【 0 0 2 1 】

なお、図 2 では、第 1 オブジェクトの例としてキャラクタを示しているが、これに限らず、ゲームにおいて利用される武器や道具などのアイテム、仮想的な建築物などであってもよい。

【 0 0 2 2 】

図 3 は、ポイントの遷移状態および遷移結果の表示例を示す図である。図 3 ( a ) ~ ( c ) は、図 2 において示したキャラクタ 2 0 のレベル 1 におけるポイントゲージ 3 3 の表示例を示している。また、図 3 ( d ) は、レベル 1 からレベル 2 にレベルアップしたときにおけるポイントゲージ 3 3 の表示例を示している。なお、図 3 の例では、レベル 1 からレベル 2 にレベルアップするまでに必要なポイント数を「 3 0 」として説明する。

10

【 0 0 2 3 】

ポイントゲージ 3 3 のバー 3 4 が矢印 3 5 の方向に伸びることにより、現時点のレベルにおいて付与されたポイントの遷移状態を示す。図 3 ( a ) は、レベル「 1 」、ポイント「 0 」におけるポイントゲージ 3 3 を示している。ポイント数は「 0 ( ゼロ ) 」であるため、バー 3 4 は矢印 3 5 の方向には伸びておらず、ポイントゲージ 3 3 の左端 ( 下限 ) と重なっている。

【 0 0 2 4 】

図 3 ( a ) の状態において、キャラクタ 2 0 に対し、ポイントが「 1 5 」付与された場合、バー 3 4 は、ポイントゲージ 3 3 の中央まで伸びる ( 図 3 ( b ) 参照 )。さらに、図 3 ( b ) の状態において、キャラクタ 2 0 に対し、ポイントが「 1 5 」付与された場合、バー 3 4 は、ポイントゲージ 3 3 の右端 ( 上限 ) まで伸びる ( 図 3 ( c ) 参照 )。すなわち、ポイント付与により、バー 3 4 が図 3 ( a ) から図 3 ( b )、図 3 ( b ) から図 3 ( c ) のように離散的に変化するのではなく、バー 3 4 が占める領域が、矢印 3 5 の方向へ、連続的に増大する態様 ( 表示 ) によって、ポイントの遷移状態が演出される。

20

【 0 0 2 5 】

バー 3 4 がポイントゲージ 3 3 の右端まで達すると、バー 3 4 はリセットされ、再びポイントゲージ 3 3 の左端と重なるように表示される ( 図 3 ( d ) 参照 )。すなわち、バー 3 4 がポイントゲージ 3 3 の上限まで達すると、ポイントの遷移結果としてレベルアップが行われ、バー 3 4 はリセットされる。なお、ポイントの遷移結果の演出としてレベルアップの際に効果音を出力してもよい。また、遷移結果の演出として、レベルアップの際に端末 2 0 0 を内蔵するバイブレータにより振動させたり、発光させたりしてもよい。

30

【 0 0 2 6 】

図 3 ( d ) において、キャラクタ 2 0 のレベルは、レベル 1 からレベル 2 に更新され、ポイントは、これまでに付与されたポイント数「 3 0 」が表示されている。そして、レベル 2 からレベル 3 にレベルアップするまでのポイントの遷移状態が、上述と同様に表示される。このように、バー 3 4 はポイントゲージ 3 3 の右端 ( 下限 ) から左端 ( 上限 ) へ伸び、レベルアップするたびに、リセットされる。

【 0 0 2 7 】

第 1 オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの遷移状態を演出するのに用いられるポイントゲージは上述した矩形のバーに限られない。以下に、別の例を示す。

40

【 0 0 2 8 】

図 4 は、ポイントの遷移状態の表示例を示す図である。図 4 は、図 3 で示した矩形のバー 3 4 とは異なり、ポイントゲージ 4 0 内のサークル 4 1 を増大させることによってポイントの遷移状態を示す表示例である。

【 0 0 2 9 】

ポイントゲージ 4 0 は、ゲージ内のサークル 4 1 により、現時点のレベルにおいて付与されたポイント数を、現時点のレベルから次のレベルにアップするまでに必要なポイント数に対する相対的な割合として表示する。図 4 ( a ) ~ ( c ) において、図 3 ( a ) ~ ( c )

50

）と同様に、サークル 4 1 が、矢印 4 2 の方向に、ゲージの中心から円周までの可変範囲で拡大する（連続的に増大する）ことにより、現時点のレベルにおいて付与されたポイントの遷移状態を示す。

【 0 0 3 0 】

上述のように、ポイントゲージは、矩形や円形に限られず、扇型や三角形、人型など、現時点のレベルにおいて付与されたポイント数と、現時点のレベルから次のレベルにアップするまでに必要なポイント数との相対的な割合が表示できるものであればよい。

【 0 0 3 1 】

図 5 は、ポイントの遷移状態を演出するスピードを説明するための図である。図 5 ( a ) ~ ( c ) は、それぞれ、キャラクタ 2 0 のレベルがレベル 1 , レベル 2 , レベル 3 におけるポイントゲージ 5 0 の表示を示している。ポイントバー 5 1 , 5 2 , 5 3 は、同じ大きさ（バーの左端から右端までが同じ幅）であり、図 5 の例では、現時点のレベルにおいて付与されたポイントが、次のレベルにアップするまでに必要なポイントの半分であることを示している。

【 0 0 3 2 】

ポイントバー 5 1 , 5 2 , 5 3 は、ポイント付与により、それぞれ矢印 5 4 , 5 5 , 5 6 の方向へ伸びる。ここで、矢印 5 4 , 5 5 , 5 6 の長さは、ポイントバー 5 1 , 5 2 , 5 3 がゲージの右端へ伸びるスピードを示しており、レベルが上がるにつれ、長さが短くなっている。すなわち、本実施形態では、バーが伸びるスピードをキャラクタ 2 0 ( 第 1 オブジェクト ) のレベルに応じて変更する。図 5 の例では、レベル 1 におけるバー 5 1 が伸びるスピード (  $v_1$  ) 、レベル 2 におけるバー 5 2 が伸びるスピード (  $v_2$  ) 、レベル 3 におけるバー 5 3 が伸びるスピード (  $v_3$  ) をそれぞれ異ならせる。例えば、レベルアップするごとに、スピードを  $b / a$  倍 (  $a$  ,  $b$  は自然数であり、  $0 < b / a < 1$  を満たす。 ) とし、キャラクタ 2 0 のレベルアップに応じて、バーが伸びるスピードを減速させてもよい。 ( すなわち、レベルが低いほど、バーが伸びるスピードが速い。 ) また、レベルアップするごとに、スピードを半分にする、など、プレイヤーが、バーが伸びるスピードの違いを感じることができる程度に変更させてもよい。また、レベルアップごとに減速させるスピードを変更してもよい。また、ある連続するレベル間においては、レベルアップの演出するスピードを一定にし、次の連続するレベル間においては、その前の連続するレベルにおける演出のスピードよりも減速させるようにしてもよい。例えば、レベル 1 ~ 3 の間は、演出のスピードを  $v_{13}$  とし、レベル 4 ~ 6 の間は、演出のスピードを  $v_{13}$  より遅い  $v_{46}$  とする。

【 0 0 3 3 】

なお、同じレベルにおけるバーの伸びるスピードは、同じスピードとする。例えば、図 3 の例では、レベル 1 におけるポイントの遷移状態を示す ( a ) から ( c ) でのバー 3 4 が伸びるスピードは同じ (  $v_1$  ) である。

【 0 0 3 4 】

次に、本実施形態におけるポイント付与によって、複数のレベルがアップする場合 ( 以下、「連続レベルアップ」と記載する場合がある。 ) のレベルアップの演出に関する処理について説明する。例えば、キャラクタのレベルがレベル 1 からレベル 2 へレベルアップするために必要なポイントが「 P 1 2 」、レベル 2 からレベル 3 へレベルアップするために必要なポイントが「 P 2 3 」、レベル 3 からレベル 4 へレベルアップするために必要なポイントが「 P 3 4 」、レベル 4 からレベル 5 へレベルアップするために必要なポイントが「 P 4 5 」であった場合において、現時点のレベルがレベル 1、付与されたポイントが「 0 ( ゼロ ) 」のキャラクタへポイント数「 P 」が付与されたときを例に説明する。ただし、 P 1 2 , P 2 3 , P 3 4 , P 4 5 , P は自然数であり、  $P > P_{12} + P_{23} + P_{34} + P_{45}$  を満たすものとする。また、レベルが上がるにつれてゲームの難易度を上げ、娯楽性を高めるために、  $P_{12} < P_{23} < P_{34} < P_{45}$  の関係にあることが好ましいが、これに限られない。レベルアップのためのポイント数は一定にして、各レベルにおいて付与するポイント数を変更することで、ゲームの難易度を制御してもよい。

## 【 0 0 3 5 】

この場合、キャラクタはレベル 1 からレベル 5 へ 4 つ分連続レベルアップする。本実施形態では、このように、一度のポイント付与により、複数のレベルがアップ（連続レベルアップ）するときであっても、各レベルにおけるポイントの遷移状態の演出をレベルアップが終了するまで繰り返す。図 6 を用いて、連続レベルアップする際の演出について具体的に説明する。

## 【 0 0 3 6 】

図 6 は、複数のレベルがアップする場合のレベルアップの演出に関する処理を説明する図である。図 6 において、上述のポイント「P」の付与により、レベル 1（Lv. 1）からレベル 5（Lv. 5）へのレベルアップの演出が時間  $t_0$  から  $t_4$  の期間（ただし、 $t_0 < t_4$ ）に行われる。時間  $t_0$  から  $t_1$  の期間はレベル 1 におけるポイントの遷移状態を演出し（図 3（a）～（c）に相当）、時間  $t_1$  において、ポイントの遷移結果としてレベル 1 からレベル 2 へレベルアップが行われ、ポイントゲージのバーはリセットされる（図 3（d）に相当）。また、ポイントの遷移結果の演出としてレベルアップの際に効果音

10

## 【 0 0 3 7 】

同様に、時間  $t_1$  から  $t_2$  の期間はレベル 2 におけるポイントの遷移状態を演出し（図 3（a）～（c）に相当）、時間  $t_2$  において、ポイントの遷移結果としてレベル 2 からレベル 3 へレベルアップが行われ、ポイントゲージのバーはリセットされる（図 3（d）に相当）。レベル 3 から 4、レベル 4 から 5 へのレベルアップについても同様の演出が行われる。

20

## 【 0 0 3 8 】

ここで、 $t_0 \sim t_4$  は、 $t_1 - t_0 < t_2 - t_1 < t_3 - t_2 < t_4 - t_3$  を満たす関係にある。これは、図 5 において述べたように、本実施形態においては、キャラクタのレベルアップに応じて演出のスピードを減速させるからである。すなわち、レベルアップによって、ポイントゲージのバーが伸びるスピードが減速していき、また、レベルアップが行われる際の効果音の出力間隔が長くなる。例えば、レベルアップするごとにバーが伸びるスピードを半分にしたり、効果音の出力間隔を 2 倍にしたりしてもよい。なお、連続レベルアップの演出は、遷移状態の演出または遷移結果の演出のどちらかのみで行われてもよい。

30

## 【 0 0 3 9 】

このような連続レベルアップの演出を行うことで、以下のような効果がある。すなわち、レベルアップの演出として、勢いよく伸びるポイントゲージのバー（遷移状態の演出）を繰り返し見せることでプレイヤーに連続レベルアップに爽快感を与え、また、レベルアップの効果音（遷移結果の演出）を短い間隔で出力することで高揚感を感じさせることができる。また、ポイントゲージのバーの伸びるスピードが減速し、また、レベルアップの効果音の出力間隔が長くなっていくことで、プレイヤーに連続レベルアップの終了を予感させることができる。

## 【 0 0 4 0 】

< レベルアップの演出例 2 >

40

次に、図 7 および図 8 を参照して、レベルアップの演出例 2 について説明する。

## 【 0 0 4 1 】

図 7 は、端末 200 において実行される育成ゲームの画面例を示す図である。図 7 は、図 2 において示した画面例とは異なり、端末 200 の画面 10 には、プレイヤーが育成するキャラクタ 20（第 1 オブジェクトに相当）およびキャラクタ 70（第 2 オブジェクトに相当）が示されている。ここで第 1 オブジェクトと第 2 オブジェクトとは異なるオブジェクトであり、例えば、ゲームにおいて第 2 オブジェクト（キャラクタ 70）が第 1 オブジェクト（キャラクタ 20）の育成者であったり、第 2 オブジェクト（キャラクタなど）が第 1 オブジェクト（アイテムなど）の所有者であったりしてもよい。

## 【 0 0 4 2 】

50



世代表示領域 7 1 にはキャラクタ 2 0 の世代数（後述）、レベル表示領域 7 2 にはキャラクタ 2 0 の現時点のレベルとレベル上限（後述）、レベル表示領域 7 3 にはキャラクタ 7 0 の現時点のレベルが表示されている。また、演出例 1 と同様に、演出例 2 においても、ポイントゲージ 3 3 においてバー 3 4 が矢印の方向に伸びることにより、キャラクタ 2 0 に付与されたポイントの遷移状態が示される。

【 0 0 4 3 】

演出例 2 では、演出例 1 での処理に加え、第 1 オブジェクトおよび第 2 オブジェクトに以下のような設定がなされている。すなわち、第 1 オブジェクト（キャラクタ 2 0 ）のレベル上限が、第 2 オブジェクト（キャラクタ 7 0 ）のレベルに応じて設定される。図 7 の例では、レベル表示領域 7 2 に示されるように、レベル上限は「 5 」である。これは、レベルが最大で「 5 」までアップできることを示している。

10

【 0 0 4 4 】

第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達すると、第 1 オブジェクトの次の世代として新たな第 1 オブジェクトが生成される。図 7 の例では、世代表示領域 7 1 に示されるように、キャラクタ 2 0 は第 1 世代であり、キャラクタ 2 0 のレベルが、レベル上限である「 5 」にアップすると、次の世代として第 2 世代の新たなキャラクタ 2 0 が生成される。新たなキャラクタ 2 0 は、レベル「 1 」（初期レベルに相当）、ポイント「 0 （ゼロ）」から再びレベルアップする。なお、新しく生成された次の世代の第 1 オブジェクトは、前の世代の第 1 オブジェクトが取得したゲーム内のアイテムや、スキル、個性、属性、仮想通貨などの少なくとも一つを引き継いでもよい。これにより、プレイヤーは、これまで育成した第 1 オブジェクトのアイテム等を引き続きゲーム内で使用しつつ、新たに第 1 オブジェクトを育成する楽しみを味わうことができる。

20

【 0 0 4 5 】

また、第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達すると、第 2 オブジェクトのレベルがアップする。また、これに伴い、次の世代として生成された第 1 オブジェクトのレベル上限が、前の世代の第 1 オブジェクトのレベル上限より高く設定される。図 7 の例では、例えば、第 2 世代のキャラクタ 2 0 のレベル上限として、例えば、第 1 世代のキャラクタ 2 0 のレベル上限「 5 」より高い「 6 」が設定される。第 2 オブジェクトのレベルや第 1 オブジェクトのレベル上限をアップさせることにより、第 1 オブジェクトのレベルがリセットされても、プレイヤーにゲームが進行していることを感じさせることができる。

30

【 0 0 4 6 】

図 8 は、第 1 オブジェクトの世代と第 2 オブジェクトのレベルについて説明する図である。図 8 ( a ) は、レベル上限が「 5 」、現時点のレベルが「 4 」、これまでに付与されたポイントの数が「 5 0 0 」である第 1 世代の第 1 オブジェクト、および現時点のレベルが「 1 」の第 2 オブジェクトを示している。図 8 ( a ) で示される第 1 オブジェクトに対し、ポイント数が「 5 0 0 」付与されると、ポイントゲージ 3 3 のバー 3 4 は矢印 8 0 の方向へ進み、バー 3 4 がポイントゲージ 3 3 の右端（上限）に達する（図 8 ( b ) 参照）。これにより第 1 オブジェクトのレベルが「 4 」から「 5 」へアップされる。ここで、レベル「 5 」は第 1 オブジェクトのレベル上限であるため、次の世代である第 2 世代の新たな第 1 オブジェクトが生成され、バー 3 4 およびポイントはリセットされる。また、第 2 オブジェクトは、第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達したことに応じてレベル「 1 」から「 2 」にアップされる。

40

【 0 0 4 7 】

ここで、図 8 ( a ) と図 8 ( c ) において、矢印 8 0 および 8 1 の長さは、バー 3 4 が伸びるスピードを表している。上述したように、レベルが上がるほど、レベルアップの演出スピードを減速させるため、レベル 1 のときのバー 3 4 が伸びるスピード（矢印 8 1 の長さ）よりも、レベル 4 のときのバー 3 4 が伸びるスピード（矢印 8 0 の長さ）の方が遅くなる。

【 0 0 4 8 】

また、第 2 オブジェクトのレベルがアップするたびに、第 1 オブジェクトのレベルアッ

50

ブに必要なポイント数を少なく設定したり、第1オブジェクトに付与するポイント数を増加させたりしてもよい。これにより、繰り返し新たな世代として生成される第1オブジェクトの初期レベルからのレベルアップを容易にし、また連続レベルアップが発生しやすくすることで、プレイヤーに初期レベルからのレベルアップに煩わしさを感じさせず、レベルアップの楽しさを与えることができる。

#### 【0049】

このように、演出例2では、第1オブジェクトにレベル上限を設定し、レベルがレベル上限に達すると次の世代の第1オブジェクトを生成し、レベルを初期レベルにリセットする一方、第2オブジェクトのレベルをアップさせる。そして、第2オブジェクトのレベルアップに応じて、第1オブジェクトの初期レベルからのレベルアップを容易にし、また連続レベルアップが発生しやすくする。これにより、プレイヤーは、第1オブジェクトの初期レベルからの育成を繰り返し行うことを通じて、レベルアップ演出を何度も経験することができ、レベルアップの爽快感を継続的に与えることができる。また、第1オブジェクトのレベルは次世代が生成される度に初期レベルに設定されるものの、第1オブジェクトのレベルがレベル上限に達するたびに第2オブジェクトのレベルはアップするので、プレイヤーにゲームが進行していることを感じさせることができる。

#### 【0050】

##### <機能ブロック>

次に、上述のようなレベルアップの演出に関する処理が行われるゲームを実現するための具体的な構成について説明する。

#### 【0051】

図9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9の構成要素(各部)の一部を省略した構成としてもよい。

#### 【0052】

端末200は、情報処理端末であり、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。

#### 【0053】

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。

#### 【0054】

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。端末200は、既製の多機能デバイスに所定の機能をインストールすることで実現されてもよい。本実施形態において、端末200は、上記多機能デバイスとして用いられることに加えて、プレイヤーのジェスチャを検知したり、上記育成ゲームを実行したりするために用いられる。

#### 【0055】

端末200は、通信部210と、入力部220と、出力部230と、記憶部240と、処理部250と、を備える。

#### 【0056】

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。また、通信部210は、後述するセンサ222として機能する情報処理端末(ウェアラブル端末)と行うBluetooth(登録商標)などの近距離無線通信の制御を行う。なお、ウェアラブル端末とは、ケーブルを介した有線通信によって行われてもよいし、電波通信や赤外線通信等によって行われてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 7 】

入力部 2 2 0 は、プレイヤー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、プレイヤーの入力を処理部 2 5 0 に送る。入力部 2 2 0 は、操作部 2 2 1 と、センサ 2 2 2 と、を含む。

## 【 0 0 5 8 】

操作部 2 2 1 は、例えば、プッシュボタンやレバー、タッチパッド、ダイヤル、キーボード、マウス、各種ポインタなどの入力デバイスである。

## 【 0 0 5 9 】

センサ 2 2 2 は、端末 2 0 0 の種々の状態を検知し、プレイヤーの動作（ジェスチャ）を取得するための計測機器であって、端末 2 0 0 に内蔵されていてもよいし、通信部 2 1 0 を介して接続される外部端末（例えば、プレイヤーが、プレイヤーの腕や頭、指、目元などに身に着けるウェアラブル端末等）に内蔵されていてもよい。本実施形態では、センサ 2 2 2 には、端末 2 0 0 に内蔵されるセンサ、および端末 2 0 0 と接続される外部端末に内蔵されるセンサが含まれるものとして説明する。

10

## 【 0 0 6 0 】

センサ 2 2 2 は、例えば、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）、プレイヤー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、プレイヤーの動作を検知する赤外線センサである。

## 【 0 0 6 1 】

また、センサ 2 2 2 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や、端末 2 0 0 の周囲の湿度を検知する湿度センサや、端末 2 0 0 の所在位置における磁場を検知する地磁気センサ、端末 2 0 0 の近傍にある対象物を検知する近接センサ、端末 2 0 0 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。また、センサ 2 2 2 は、マイク（不図示）を音センサとして機能させてもよい。

20

## 【 0 0 6 2 】

また、センサ 2 2 2 は、上記のセンサ機能を用いて、種々の情報を検知するようにしてもよい。例えば、センサ 2 2 2 は、加速度センサの機能を用いて、端末 2 0 0 を保有するプレイヤーの歩行数を検知してもよい。また、歩行数に限らず、センサ 2 2 2 は、プレイヤーの腕の曲げ伸ばしの回数や、屈伸の回数、ジャンプの高さ等、さまざまなジェスチャを検知することができる構成であってよく、公知のセンサ機能により実現可能である。

30

## 【 0 0 6 3 】

また、センサ 2 2 2 は、加速度センサ等の機能を用いて、端末 2 0 0 が動作しているか、静止しているか、などを示す動作情報を一定時間ごとや、端末 2 0 0 が動作したタイミングごとに検知してもよい。センサ 2 2 2 は、上述のように検知したセンシングデータを処理部 2 5 0 へ送る。

## 【 0 0 6 4 】

出力部 2 3 0 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 2 2 0 に対する入力に応じて端末 2 0 0 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 1 0 0 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 2 3 0 は、人工知能搭載型スピーカ（スマートスピーカ）を含む。

40

## 【 0 0 6 5 】

記憶部 2 4 0 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 2 4 0 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 2 4 0 は、ゲーム情報 2 4 1 と、演出情報 2 4 2 と、を含む。

## 【 0 0 6 6 】

ゲーム情報 2 4 1 は、育成ゲームの進行に関する情報や、ゲームサーバ 1 0 0 から配信された育成ゲームのプログラム等を記憶する。例えば、第 1 オブジェクトや第 2 オブジェクトの現時点のレベル、第 1 オブジェクトの各レベルにおけるレベルアップのために必要

50

なポイント数、第1オブジェクトの付与されたポイントの総数、第1オブジェクトのレベル上限などを記憶する。

【0067】

演出情報242は、上述のレベルアップの演出に関する情報を記憶する。例えば、付与されるポイントの遷移状態を示すためのポイントゲージの形状等に関する情報、レベルアップを示す効果音に関する情報、各レベルにおいてポイントゲージのバー等が伸びるスピード、効果音の出力間隔などの遷移状態や遷移結果の演出のスピードに関する情報、などを記憶する。

【0068】

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 (Central Processing Unit) 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に記憶された情報処理プログラムを実行することによって上記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250は、上記情報処理として、ゲームの進行に関する処理や、レベルアップの演出に関する処理等を実行する。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。

10

【0069】

処理部250は、ゲーム実行部251と、ポイント付与部252と、レベルアップ部253と、レベル変化演出部254と、設定部255と、第1オブジェクト生成部256と、を含む。

20

【0070】

ゲーム実行部251は、育成ゲームに関する処理を実行する。例えば、入力部220を介したプレイヤーからの入力に基づいて処理を実行する。ゲーム実行部251は、入力部220のセンサ222が検知したセンシングデータに基づいてプレイヤーの動作を推定し、ゲームに対する入力としてもよい。

【0071】

ポイント付与部252は、育成ゲームに係る第1オブジェクトに対し、ポイントを付与する。具体的には、プレイヤーの入力に従ってゲーム実行部251が実行したゲーム処理の結果に基づいて、第1オブジェクトにポイントを付与する。例えば、ゲームにおいて発生する各種イベントや特典、抽選に応じて第1オブジェクトにポイントを付与してもよい。ポイント付与部252は、付与したポイント数をゲーム情報241に格納する。

30

【0072】

また、ポイント付与部252は、第2オブジェクトのレベルに応じて、第1オブジェクトに付与するポイントの数を変化させてよい。例えば、第2オブジェクトのレベルアップに応じて、第1オブジェクトに付与するポイントを増加させる。すなわち、ゲームが進行するにつれ、第1オブジェクトに付与するポイントの数を増やすことで、レベル上限に達する度に初期レベルに設定される第1オブジェクトのレベルアップを容易にし、また連続レベルアップを発生しやすくすることができ、プレイヤーに初期レベルからのレベルアップに煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【0073】

40

レベルアップ部253は、第1レベルアップ部に相当し、付与されたポイントに基づいて第1オブジェクトのレベルをアップさせる。レベルアップ部253は、例えば、ゲーム情報241から、レベルアップに必要なポイント数、現時点までに付与されたポイントの数などを読み込み、第1オブジェクトが付与されたポイントによりレベルアップするか否かを判断する。レベルアップが必要と判断すると、第1オブジェクトのレベルをアップして更新し、ゲーム情報241に格納する。また、現時点までに付与されたポイントを、付与されたポイントに基づいて更新し、ゲーム情報241に格納する。なお、第1オブジェクトのレベルをアップさせるタイミングは、上述のようにポイントが付与された時点に限られず、ポイントを貯めておき、レベルアップ操作があった時点でレベルアップさせてもよい。また、複数の第1オブジェクト間でポイントを融通し、一方の第1オブジェクトの

50

ポイントを他方の第 1 オブジェクトに譲渡等して、当該第 1 オブジェクトのレベルをアップさせてもよい。

【 0 0 7 4 】

また、レベルアップ部 2 5 3 は、第 2 レベルアップ部に相当し、第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達したことに応じて、第 2 オブジェクトのレベルをアップさせる。例えば、レベルアップ部 2 5 3 は、上述のように、第 1 オブジェクトのレベルアップを行うと、レベル上限に達したか判断する。レベル上限に達したと判断すると、第 2 オブジェクトのレベルをアップさせる。

【 0 0 7 5 】

また、レベルアップ部 2 5 3 は、第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達したと判断すると、第 1 オブジェクトのレベルを初期レベルに設定し、初期レベルからレベルアップさせる。また、レベルアップ部 2 5 3 は、後述する第 1 オブジェクト生成部 2 5 6 が生成する新たな（次の世代の）第 1 オブジェクトについても、初期レベルからレベルアップさせる。

【 0 0 7 6 】

レベル変化演出部 2 5 4 は、第 1 オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでの付与されたポイントの遷移状態および / または遷移結果を演出する。例えば、ポイントの遷移状態を、第 1 オブジェクトの現時点のレベルから、次のレベルにアップするまでに付与されたポイントの数を示す表示が連続的に増大する態様によって演出する。また、ポイントの遷移結果を、レベルアップを示す効果音によって演出する。

【 0 0 7 7 】

より具体的には、演出情報 2 4 2 からポイントゲージに関する情報を読み込み、ポイントゲージを生成、表示する。次いで、ポイント付与部 2 5 2 が第 1 オブジェクトにポイントを付与したことに応じて、ゲーム情報 2 4 1 から、第 1 オブジェクトの現時点のレベル、現時点のレベルにおいて付与されたポイントの数、レベルアップに必要なポイントの数などを読み込む。さらに、演出情報 2 4 2 から、現時点のレベルにおける演出のスピードなどを読み込む。そして、図 2 ~ 図 8 において説明したように、ポイントゲージのバーや効果音により、第 1 オブジェクトのレベルアップに応じて、演出のスピードを減速させて、レベルアップの演出を行う。

【 0 0 7 8 】

なお、レベル変化演出部 2 5 4 は、上述のように、第 1 オブジェクトのレベルアップに応じて演出のスピードを減速させるため、例えば、レベル 6 からレベル 1 0 までの 4 つ分レベルアップする演出スピードは、レベル 1 からレベル 5 までの 4 つ分レベルアップする演出スピードよりも遅いが、レベル変化演出部 2 5 4 は、以下のように演出スピードを設定してもよい。すなわち、レベルアップ処理の開始時のレベルからの複数レベルの相対的なレベル変化については演出スピードを同じにしてもよい。例えば、レベル 1 からレベル 5 までの 4 つ分レベルアップする場合と、レベル 6 からレベル 1 0 までの 4 つ分レベルアップする場合とでは、同じレベル数がアップしており、レベルアップの演出スピードを同じにしてもよい。連続レベルアップのスピードを同一にすることで、プレイヤーにレベルアップのスピード感を繰り返し感じさせることができ、プレイヤーはレベルアップの楽しさを何度も味わうことができる。

【 0 0 7 9 】

また、レベル変化演出部 2 5 4 は、複数のレベルをアップさせる際の、レベルアップ処理の開始時のレベル（開始レベルに相当）とレベル上限までのレベル差によってレベルアップの演出スピードを異ならせてもよい。例えば、レベル上限が「 1 0 0 」のときのレベル 1 からレベル 5 にレベルアップする演出スピードを、レベル上限が「 5 」のときのレベル 1 からレベル 5 にレベルアップする演出スピードよりも減速させる。すなわち、レベル上限が「 5 」のときのレベル 1 からレベル 5 にレベルアップする演出スピードを、レベル上限が「 1 0 0 」のときのレベル 1 からレベル 5 にレベルアップする演出スピードよりも速くする。本実施形態において、ゲーム開始時には第 1 オブジェクトのレベル上限は低く

10

20

30

40

50

設定されることが好ましく、ゲームを進めるにつれレベル上限が高くなっていく。このため、レベルアップ処理の開始時のレベルとレベル上限までのレベル差が小さい、ゲーム開始時の場合は演出スピードを速くして、まだゲームに慣れていないプレイヤーに連続レベルアップの楽しさをより感じさせることで、ゲームに対する興味を持たせ、プレイへのモチベーションを向上させることができる。

#### 【 0 0 8 0 】

設定部 2 5 5 は、レベル上限設定部に相当し、第 1 オブジェクトのレベル上限を、第 1 オブジェクトとは異なる第 2 オブジェクトのレベルに応じて設定する。例えば、第 2 オブジェクトのレベルがアップするのに応じて、第 1 オブジェクトのレベル上限を高く設定する。

10

#### 【 0 0 8 1 】

また、設定部 2 5 5 は、レベルアップ条件設定部に相当し、第 1 オブジェクトのレベルアップに必要なポイント数を設定する。例えば、設定部 2 5 5 は、第 2 オブジェクトのレベルアップに応じて、第 1 オブジェクトのレベルアップに必要なポイント数を少なく設定する。これにより、第 2 オブジェクトがレベルアップする（第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達する）ごとに、初期レベルに設定される第 1 オブジェクトのレベルアップを容易にし、連続レベルアップを発生しやすくすることができ、プレイヤーに初期レベルからのレベルアップの煩わしさを感じさせないようにすることができる。

#### 【 0 0 8 2 】

第 1 オブジェクト生成部 2 5 6 は、第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達すると、第 1 オブジェクトの次の世代として新たな第 1 オブジェクトを生成する。すなわち、プレイヤーの育成対象は、前の世代の第 1 オブジェクトから生成された（次の世代の）第 1 オブジェクトに代わる。次の世代として生成される第 1 オブジェクトは、前の世代の第 1 オブジェクトが保有するスキル、アイテム、属性、個性などの少なくとも一つを引き継いでもよい。プレイヤーは第 1 オブジェクトのレベルがレベル上限に達する度に、初期レベルに設定された次世代の第 1 オブジェクトを繰り返し育成することになるが、次世代の第 1 オブジェクトに前世代の第 1 オブジェクトと同等のスキル等を引き継がせることにより、プレイヤーにこれまで育成した（前世代の）第 1 オブジェクトへの愛着を失わせることなく、新たな（次世代の）第 1 オブジェクトを育成させることができる。

20

#### 【 0 0 8 3 】

##### < 処理の流れ >

次に、本実施形態に係る処理の流れについて説明する。ここで説明される処理は、処理部 2 5 0 が記憶部 2 4 0 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実現される。

30

#### 【 0 0 8 4 】

図 1 0 は、端末 2 0 0 における処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 を参照して、端末 2 0 0 における処理の一例について説明する。なお、端末 2 0 0 は、ゲームの進行に応じて設定されたタイミング、またはプレイヤーから入力されたタイミングを、当該処理を開始するトリガとしてもよい。また、プレイヤーは端末 2 0 0 に対してゲームを終了する入力を行うことで、任意のタイミングで当該処理を終了させることができる。

40

#### 【 0 0 8 5 】

プレイヤーがゲームを初めてプレイする際には、初期設定として、第 1 オブジェクトおよび第 2 オブジェクトに対し、レベル「1」（初期レベル）、第 2 オブジェクトのレベルに応じた第 1 オブジェクトのレベル上限が設定される。

#### 【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 0 1 において、ゲーム実行部 2 5 1 は、入力部 2 2 0 を介したプレイヤーの入力等に基づいて、第 1 オブジェクトを育成するゲームを進行させる。

#### 【 0 0 8 7 】

ステップ S 1 0 2 において、ポイント付与部 2 5 2 は、ステップ S 1 0 1 におけるゲーム実行部 2 5 1 が実行したゲーム処理の結果に基づいて、第 1 オブジェクトにポイントを

50

付与する。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 1 0 3 において、レベルアップ部 2 5 3 は、ステップ S 1 0 2 において付与されたポイントに基づいて、第 1 オブジェクトがレベルアップするかを判断する。例えば、ゲーム情報 2 4 1 から、第 1 オブジェクトの現時点のレベル、当該レベルから次のレベルにアップするのに必要なポイント数、現時点までに付与されたポイント数などを読み込み、ステップ S 1 0 2 において付与されたポイントによってレベルアップするか否かを判断する。

【 0 0 8 9 】

レベルアップ部 2 5 3 が第 1 オブジェクトはレベルアップしないと判断した場合（ステップ S 1 0 3 において、N）、ステップ S 1 0 4 において、レベル変化演出部 2 5 4 は、ポイントの遷移状態の演出を行う。例えば、レベル変化演出部 2 5 4 は、演出情報 2 4 2 から、現時点のレベルに対応する当該演出のスピードに関する情報を読み込み、現時点のレベルに応じて、ポイントゲージのバーを伸ばす（図 3（a）、（b）参照）ことで、ポイントの遷移状態を演出する。

10

【 0 0 9 0 】

一方、レベルアップ部 2 5 3 が第 1 オブジェクトはレベルアップすると判断した場合（ステップ S 1 0 3 において、Y）、ステップ S 1 0 5 において、レベル変化演出部 2 5 4 は、ポイントの遷移状態および遷移結果の演出を行う。例えば、レベル変化演出部 2 5 4 は、演出情報 2 4 2 から、現時点のレベルに対応する当該演出のスピードに関する情報を読み込み、現時点のレベルに応じて、ポイントゲージのバーを伸ばす（図 3（a）、（b）参照）ことで、ポイントの遷移状態を演出する。さらに、バーがポイントゲージの右端まで伸びると（図 3（c）参照）、効果音を出力してポイントの遷移結果を演出し、ポイントゲージの右端まで伸びたバーはリセットされる（図 3（d）参照）。

20

【 0 0 9 1 】

また、ステップ S 1 0 3 において、第 1 オブジェクトのレベルが複数アップする（連続レベルアップ）と判断された場合は、図 6 で示したように、ポイントゲージのバーが伸びるスピードをレベルがアップするごとに減速させ、また、レベルアップの効果音の出力間隔を長くしていく演出を行う。

【 0 0 9 2 】

30

ステップ S 1 0 6 において、レベルアップ部 2 5 3 は、第 1 オブジェクトのレベルアップ後のレベルが、第 1 オブジェクトのレベル上限であるかを判断する。レベル上限でないと判断した場合（ステップ S 1 0 6 において、N）、処理はステップ S 1 0 1 に戻る。一方、レベル上限であると判断した場合（ステップ S 1 0 6 において、Y）、レベルアップ部 2 5 3 は、ステップ S 1 0 7 において、第 2 オブジェクトのレベルをアップする。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 1 0 8 において、第 1 オブジェクト生成部 2 5 6 は、次の世代の第 1 オブジェクトを生成する。すなわち、プレイヤーの育成対象は、前の世代の第 1 オブジェクトから生成された（次の世代の）第 1 オブジェクトに代わる。なお、生成された新たな第 1 オブジェクトのレベルは、「1」（初期レベル）に設定される。

40

【 0 0 9 4 】

ステップ S 1 0 9 において、設定部 2 5 5 は、第 1 オブジェクトのレベル上限を設定する。例えば、前の世代のレベル上限よりも高く設定する。例えば、前の世代のレベル上限よりも「1」高く設定する。そして、処理はステップ S 1 0 1 に戻る。

【 0 0 9 5 】

なお、第 2 オブジェクトのレベルアップに応じて、設定部 2 5 5 が第 1 オブジェクトのレベルアップに必要なポイント数を少なくするようレベルアップの条件を設定したり、ポイント付与部 2 5 2 が第 1 オブジェクトに付与するポイントを増加させたりするようにしてもよい。これにより、レベルアップが容易になり、プレイヤーに第 1 オブジェクトを初期レベルからレベルアップさせることに対して煩わしさを感じさせないようにすることがで

50

きる。また、連続レベルアップが発生しやすくすることで、プレイヤーにレベルアップの高揚感を感じさせることができる。

【0096】

以上のようにして、端末200においてゲーム処理が実行される。

【0097】

(効果の説明)

上述したように、本実施形態では、第1オブジェクトのレベルに応じて、付与されたポイントの遷移状態および/または遷移結果を演出するスピードを変更する。このようなレベルアップの演出を行うことで、以下のような効果がある。すなわち、連続レベルアップの演出として、レベルが低いほど、勢いよく伸びるポイントゲージのバー(遷移状態の演出)を繰り返し見せることでプレイヤーにレベルアップの爽快感を感じさせ、また、レベルアップの効果音(遷移結果の演出)を短い間隔で出力することで高揚感を感じさせることができる。また、ポイントゲージのバーの伸びるスピードが減速し、また、レベルアップの効果音の出力間隔が長くなっていくことで、プレイヤーに連続レベルアップの終了を予感させることができる。

【0098】

また、本実施形態では、第1オブジェクトにレベル上限を設定し、レベルがレベル上限に達すると次の世代の第1オブジェクトを生成し、レベルを初期レベルにリセットする一方、第2オブジェクトのレベルをアップさせる。そして、第2オブジェクトのレベルアップに応じて、第1オブジェクトの初期レベルからのレベルアップを容易にし、また連続レベルアップが発生しやすくする。これにより、プレイヤーは、第1オブジェクトの初期レベルからの育成を繰り返し行うことを通じて、レベルアップ演出を何度も経験することができる。また、第1オブジェクトのレベルは次世代が生成される度に初期レベルに設定されるものの、第1オブジェクトのレベルがレベル上限に達するたびに第2オブジェクトのレベルはアップするので、プレイヤーにゲームが進行していることを感じさせることができる。

【0099】

また、本実施形態では、第1オブジェクトのレベルがレベル上限に達すると、第1オブジェクトの次の世代として新たな第1オブジェクトを生成し、次の世代として生成される第1オブジェクトには、前の世代の第1オブジェクトが保有するスキル、アイテム、属性、個性などの少なくとも一つを引き継がせる。プレイヤーは第1オブジェクトのレベルがレベル上限に達する度に、初期レベルに設定された次世代の第1オブジェクトを繰り返し育成することになるが、次世代の第1オブジェクトに前世代の第1オブジェクトと同等のスキル等を引き継がせることにより、プレイヤーにこれまで育成した(前世代の)第1オブジェクトへの愛着を失わせることなく、新たな(次世代の)第1オブジェクトを育成させることができる。

【0100】

上述のように、本実施形態では、レベルアップが楽しくなるような演出を行うことで、プレイヤーにゲームに対するモチベーションを維持させることができる。

【0101】

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。

【0102】

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

10

20

30

40

50



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。

【 0 1 0 3 】

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。

【 符号の説明 】

【 0 1 0 4 】

1 ゲームシステム、1 0 0 ゲームサーバ、2 0 0 端末、2 1 0 通信部、2 2 0 入力部、2 2 1 操作部、2 2 2 センサ、2 3 0 出力部、2 4 0 記憶部、2 4 1 ゲーム情報、2 4 2 演出情報、2 5 0 処理部、2 5 1 ゲーム実行部、2 5 2 ポイント付与部、2 5 3 レベルアップ部、2 5 4 レベル変化演出部、2 5 5 設定部、2 5 6 第1オブジェクト生成部

10

20

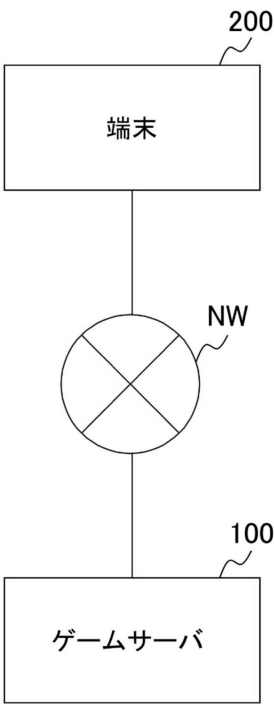
30

40

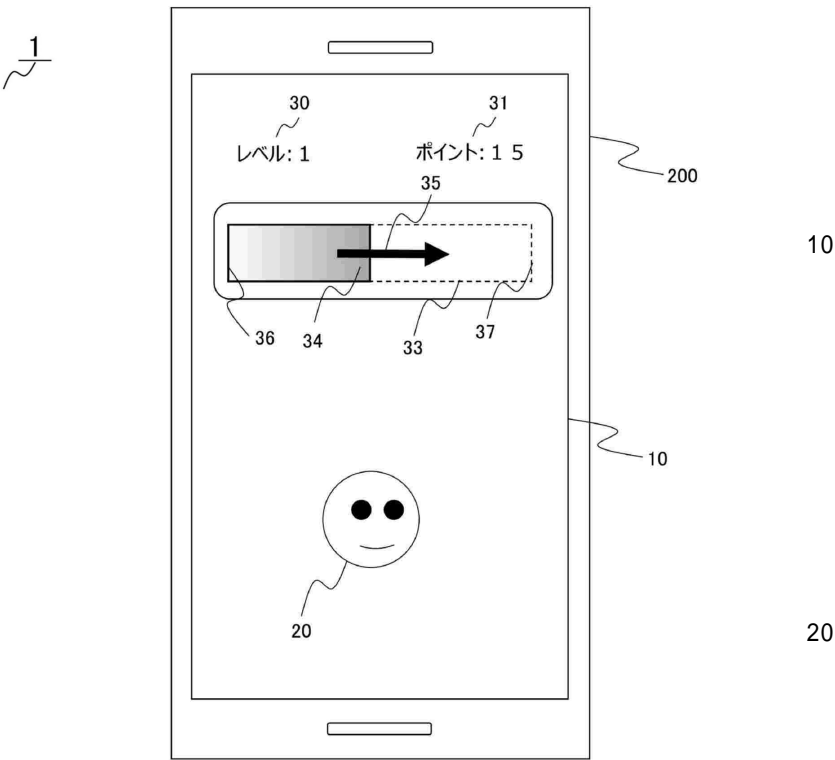
50

【図面】

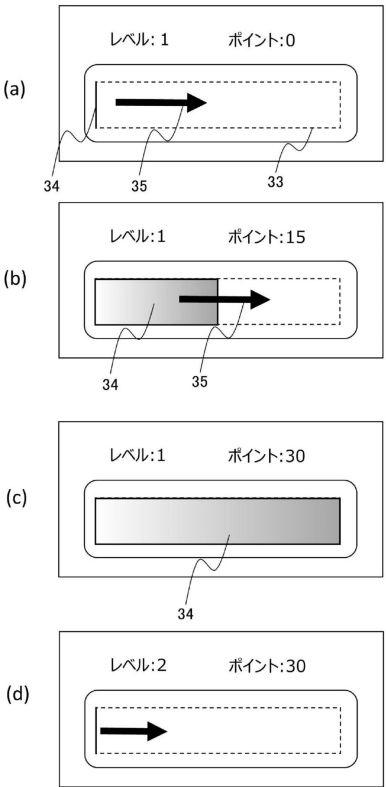
【図 1】



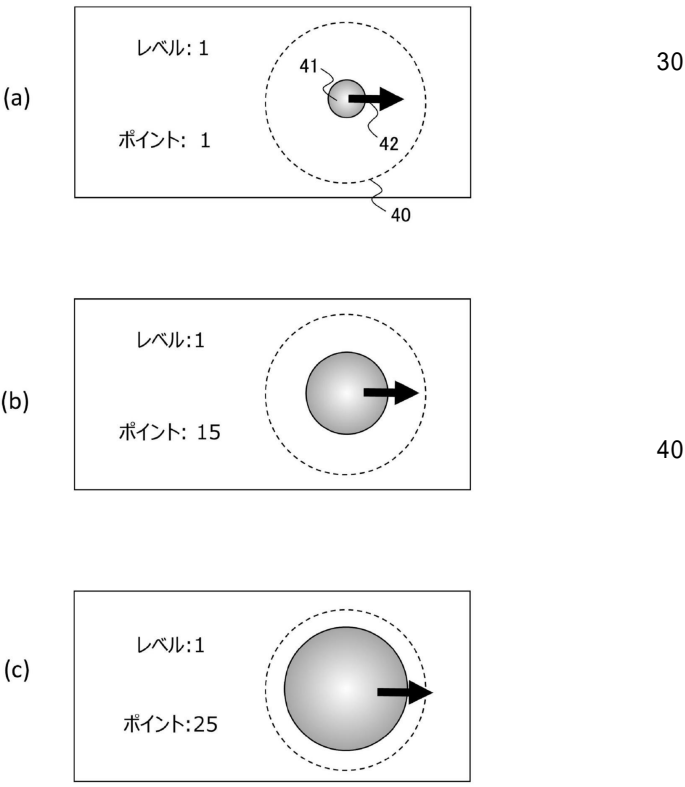
【図 2】



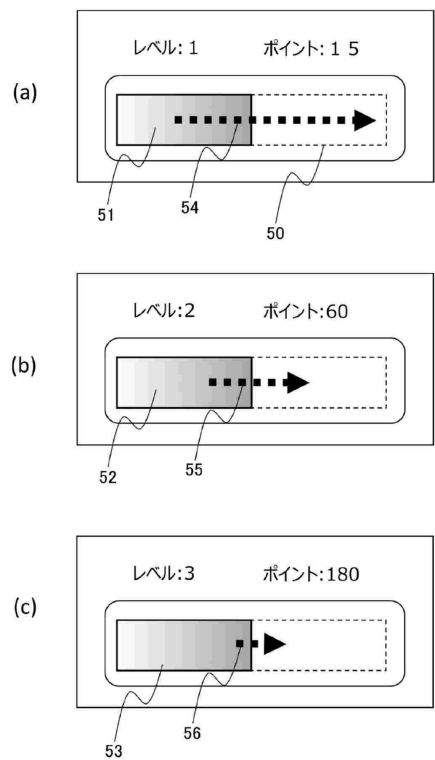
【図 3】



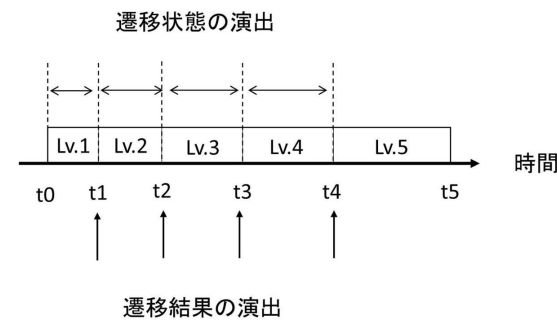
【図 4】



【 図 5 】



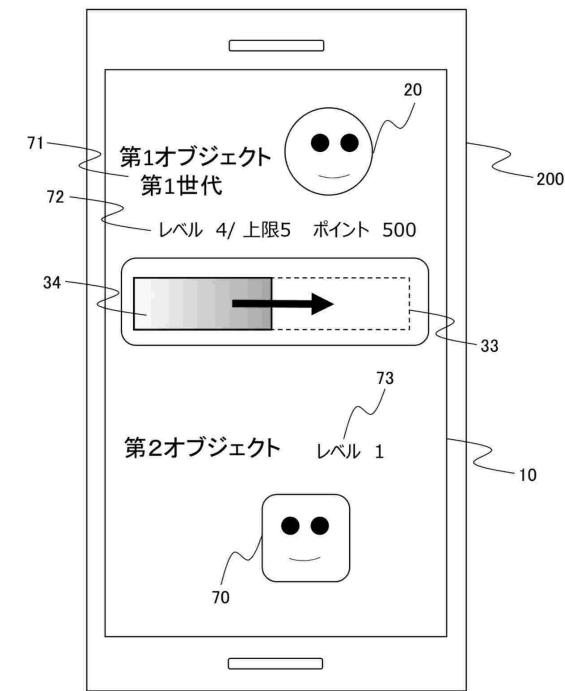
【 図 6 】



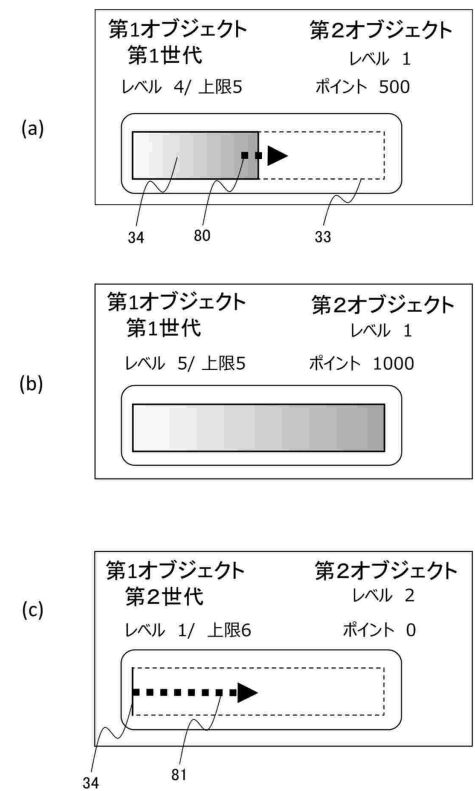
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

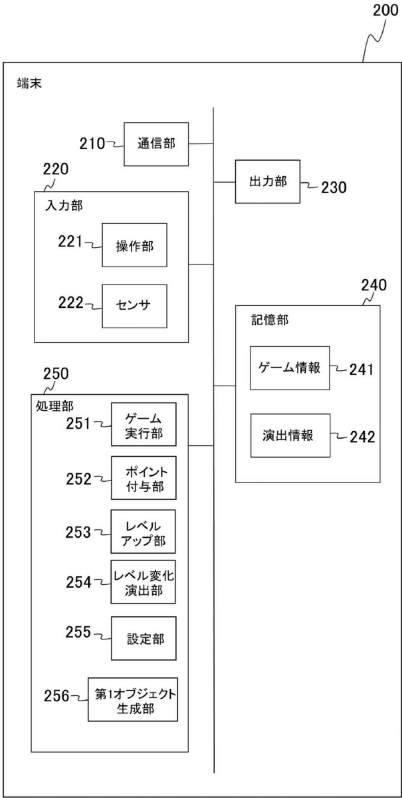


30

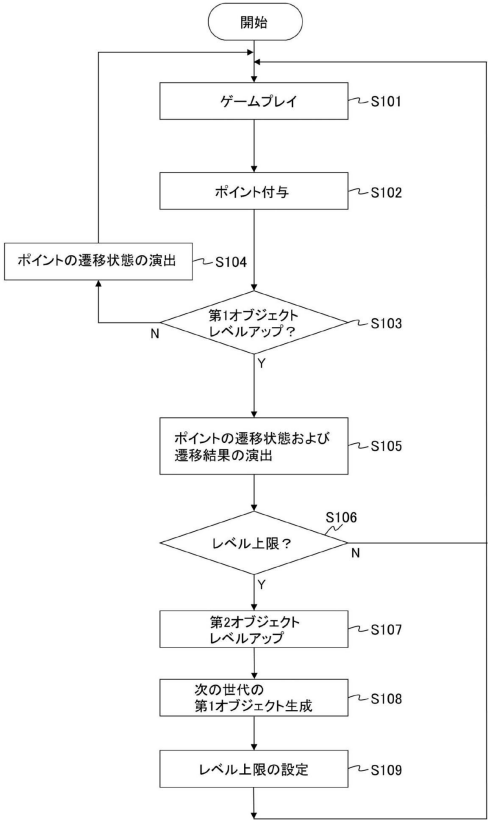
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 9 2 6 3 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 3 6 7 2 3 ( J P , A )  
特開 2 0 0 6 - 7 5 2 9 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A63F 13/00 - 13/98  
A63F 9/24