

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7147824号

(P7147824)

(45)発行日 令和4年10月5日(2022.10.5)

(24)登録日 令和4年9月27日(2022.9.27)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/69 5 2 0

請求項の数 10 (全23頁)

(21)出願番号 特願2020-177856(P2020-177856)

(22)出願日 令和2年10月23日(2020.10.23)

(62)分割の表示 特願2020-17877(P2020-17877)の  
分割

原出願日 平成31年1月24日(2019.1.24)

(65)公開番号 特開2021-20094(P2021-20094A)

(43)公開日 令和3年2月18日(2021.2.18)

審査請求日 令和4年1月20日(2022.1.20)

早期審査対象出願

前置審査

(73)特許権者 000132471

株式会社セガ

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー

(74)代理人 100176072

弁理士 小林 功

(72)発明者 大友 崇弘

東京都品川区西品川一丁目1番1号 住

友不動産大崎ガーデンタワー セガサミ

ーホールディングス株式会社社内

審査官 宮本 昭彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段と、

を備える、

情報処理装置。

## 【請求項2】

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツに進化する前のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコンテンツに進化する前のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面

を表示させる制御手段と、  
を備える、  
情報処理装置。

【請求項 3】

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツが進化した後のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコンテンツが進化した後のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段と、

を備える、  
情報処理装置。

【請求項 4】

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同系列のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同系列のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段と、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段と、

を備える、  
情報処理装置。

【請求項 5】

前記特定手段は、開催期間が定められているクエストを特定する、  
請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記制御手段は、前記特定されたクエストが前記能力パラメータの上昇に関連するクエストであることを前記クエスト選択画面に表示させる、

請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

コンピュータを、

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段、

として機能させる、  
プログラム。

【請求項 8】

コンピュータを、

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツに進化する前のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコン

10

20

30

40

50

テンツに進化する前のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段、

として機能させる、

プログラム。

【請求項 9】

コンピュータを、

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同一のコンテンツが進化した後のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段、

10

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同一のコンテンツが進化した後のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段、

として機能させる、

プログラム。

【請求項 10】

コンピュータを、

20

プレイヤーの所持コンテンツのうち、前記所持コンテンツと同系列のコンテンツが素材として合成されることによって上昇する能力パラメータが最大値に達していないコンテンツを抽出する抽出手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって、前記抽出されたコンテンツと同系列のコンテンツが獲得できるクエストを特定する特定手段、

前記プレイヤーが選択可能なクエストであって前記特定されたクエスト以外のクエストと、前記特定されたクエストと、を前記プレイヤーが区別可能な形態で含むクエスト選択画面を表示させる制御手段、

として機能させる、

プログラム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【0002】

従来から、プレイヤーに対して抽選ゲーム（所謂ガチャ）や対戦ゲーム（所謂クエスト）等のゲーム種目を実行させるゲームが知られている。

【0003】

これに関し、特許文献1には、ゲーム内に設定された複数のクエストのうち、プレイヤーによって選択された一のクエストを当該プレイヤーに実行させる技術が開示されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第6160889号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このようなゲームでは、プレイヤーは、プレイするゲーム種目を複数のゲーム種目から選択することができる。しかしながら、プレイヤーは、例えば選択可能なゲーム種目の数が多い場合や、選択可能なゲーム種目を全てプレイしたことがある場合、どのゲーム種目をプ

50

レイすべきか迷うことがあった。これにより、プレイヤーは、ゲーム種目を十分にプレイせずにゲームを終了してしまうという問題があった。

【 0 0 0 6 】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる情報処理装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係る情報処理装置は、プレイヤーが所持する所持コンテンツを記憶する記憶手段と、前記所持コンテンツのうち、進化が可能な進化可能コンテンツを抽出する抽出手段と、前記プレイヤーが選択可能なゲーム種目であって、前記進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目を特定する特定手段と、前記プレイヤーがプレイするゲーム種目の選択を受け付けるための選択画面を出力する制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記選択画面において、前記特定されたゲーム種目を他のゲーム種目とは異なる形態で出力する。

10

【 0 0 0 8 】

また、本発明の第二態様に係る情報処理装置では、前記制御手段は、前記選択画面において、前記特定されたゲーム種目が前記進化可能コンテンツの進化に関連することを出力する。

【 0 0 0 9 】

20

また、本発明の第三態様に係る情報処理装置では、前記制御手段は、前記プレイヤーからの前記進化可能コンテンツに対する指示に応じて、当該プレイヤーが進化を希望する前記進化可能コンテンツを予め登録し、前記抽出手段は、前記登録された前記進化可能コンテンツを抽出する。

【 0 0 1 0 】

また、本発明の第四態様に係る情報処理装置では、前記抽出手段は、前記所持コンテンツのうち、ゲームの更新によって新たに進化が可能となった進化可能コンテンツを抽出する。

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様に係る情報処理装置では、前記特定手段は、前記進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、前記進化可能コンテンツに関連付けされた素材コンテンツのうち、前記所持コンテンツにおいて不足している素材コンテンツが獲得できるゲーム種目を特定する。

30

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様に係る情報処理装置では、前記特定手段は、前記進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、クリアすることに応じて当該進化可能コンテンツの進化が可能となるクエストよりも下位のクエストであって、前記プレイヤーが未だクリアしていないクエストを特定する。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様に係る情報処理装置では、前記特定手段は、前記進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、プレイすることに応じて当該進化可能コンテンツの進化が可能となる抽選ゲームよりも下位の抽選ゲームであって、前記プレイヤーが未だプレイしていない抽選ゲームを特定する。

40

【 0 0 1 4 】

また、本発明の第八態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーが所持する所持コンテンツを記憶する記憶手段、前記所持コンテンツのうち、進化が可能な進化可能コンテンツを抽出する抽出手段、前記プレイヤーが選択可能なゲーム種目であって、前記進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目を特定する特定手段、前記プレイヤーがプレイするゲーム種目の選択を受け付けるための選択画面を出力する制御手段、として機能させ、前記制御手段は、前記選択画面において、前記特定されたゲーム種目を他のゲーム種目

50

とは異なる形態で出力する。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本実施形態に係る情報処理装置（コンピュータ）を含むゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

10

【図4】クエスト選択画面の出力に係る処理の流れの一例（具体例1）を示すフローチャートである。

【図5】クエスト選択画面の一例を示す図である。

【図6】進化に直接的に関連するクエストのクエスト実行選択画面の一例を示す図である。

【図7】進化に間接的に関連するクエストのクエスト実行選択画面の一例を示す図である。

【図8】進化に関連しないクエストのクエスト実行選択画面の一例を示す図である。

【図9】抽選ゲーム選択画面の出力に係る処理の流れの一例（具体例2）を示すフローチャートである。

【図10】抽選ゲーム選択画面の一例を示す図である。

【図11】進化に直接的に関連する抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面の一例を示す図である。

20

【図12】進化に間接的に関連する抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面の一例を示す図である。

【図13】進化に関連しない抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」と称す。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【0018】

30

<全体構成>

図1は、本実施形態に係る情報処理装置（コンピュータ）を含むゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

【0019】

図1に示すように、ゲームシステム1は、一又は複数のプレイヤにゲームを提供するシステムである。ゲームシステム1は、本実施形態に係る情報処理装置としてのサーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらサーバ装置10と端末装置12は、イントラネットやインターネット等の通信ネットワークNTを介して互いに通信可能に接続されている。

【0020】

40

サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲーム、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12に提供する情報処理装置である。本実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行し、その実行結果（画像データや音声データ等）を各端末装置12に送信し、出力させることで各端末装置12にゲームを提供する。なお、ゲームプログラム14は、端末装置12とサーバ装置10により協働して実行されてもよい。

【0021】

各端末装置12は、プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14の実行結果を出力することで、プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や携帯ゲーム機、

50

アーケードゲーム機、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。各端末装置 12 は、通信ネットワーク NT を介して、サーバ装置 10 に接続可能とされている。なお、各端末装置 12 は、サーバ装置 10 からゲームプログラム 14 をダウンロードして、自らゲームプログラム 14 を実行することで、プレイヤーにゲームを提供してもよい。

【0022】

<ハードウェア構成>

図 2 は、サーバ装置 10 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0023】

図 2 に示すように、サーバ装置 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 28 と、を備える。制御装置 20 は、CPU (Central Processing Unit) 22 及びメモリ 24 を主に備えて構成される。

10

【0024】

制御装置 20 では、CPU 22 がメモリ 24 或いは記憶装置 28 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0025】

通信装置 26 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 26 は、例えば、端末装置 12 との間で各種の情報を送受信する。

【0026】

20

記憶装置 28 は、ハードディスク等で構成される。記憶装置 28 は、ゲームプログラム 14 を含む、制御装置 20 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0027】

なお、サーバ装置 10 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 10 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク NT 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 10 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 10 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 12 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 10 と同様の構成を備えることができる。

30

【0028】

<ゲーム概要>

本実施形態に係るゲームには、コンテンツの一例としてのキャラクタを獲得することが可能な抽選ゲーム（ガチャ）や対戦ゲーム（クエスト）といったゲーム種目、及び、獲得したキャラクタを強化したり進化させたりすることが可能な合成ゲームが含まれている。

【0029】

本実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する指示（要求）に基づき、抽選対象であるキャラクタ群からランダムに選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させるゲームである。この抽選は、プレイヤーによる対価の消費に基づいて実行される。対価としては、例えば、課金アイテム、課金アイテムを除くゲームアイテム（非課金アイテム、チケット、ゲームコイン等）が挙げられる。課金アイテムとは、ゲームに使用可能で、課金の支払いにより購入されたゲームアイテムである。非課金アイテムは、課金アイテムと同等の価値を有しており、主にゲーム内で付与されるゲームアイテムである。

40

【0030】

また、本実施形態に係る抽選ゲームには、段階的な抽選ゲーム（所謂ステップアップガチャ）や開催期間が定められた抽選ゲーム（所謂イベントガチャ）が含まれている。この段階的な抽選ゲームでは、例えばプレイヤーが抽選ゲーム C1 をプレイしなければ、抽選ゲ

50

ームC 2をプレイできないように設定されている。このような場合、抽選ゲームC 1は抽選ゲームC 2の1つ下位の抽選ゲームといい、抽選ゲームC 2は抽選ゲームC 1の1つ上位の抽選ゲームという。さらに、例えばプレイヤーが抽選ゲームC 2をプレイしなければ抽選ゲームC 3をプレイできないように設定されている場合、抽選ゲームC 1は抽選ゲームC 3の2つ下位の抽選ゲームといい、抽選ゲームC 3は抽選ゲームC 1の2つ上位の抽選ゲームという。

#### 【0031】

本実施形態に係るクエストは、プレイヤーからのクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤーが所持する一又は複数のキャラクタにより構成されるデッキと、敵キャラクタを対戦させるゲームである。プレイヤーは、デッキを構成するキャラクタ（デッキ内キャラクタ）に攻撃等を指示して対戦ゲームを行い、クエストをクリアした場合、プレイヤーにはクリア報酬が付与される。クリア報酬としては、非課金アイテムや、ゲームコイン、クエストに登場した敵キャラクタ（進化素材キャラクタを含む）、プレイヤーランクを上昇させるための経験値等が挙げられる。

#### 【0032】

また、本実施形態に係るクエストには、段階的なクエスト（所謂ノーマルクエスト）や開催期間が定められたクエスト（所謂イベントクエスト）が含まれている。この段階的なクエストでは、例えばプレイヤーがクエストQ 1をクリアしなければ、クエストQ 2をプレイできないように設定されている。このような場合、クエストQ 1はクエストQ 2の1つ下位のクエストといい、クエストQ 2はクエストQ 1の1つ上位のクエストという。さらに、例えばプレイヤーがクエストQ 2をクリアしなければクエストQ 3をプレイできないように設定されている場合、クエストQ 1はクエストQ 3の2つ下位のクエストといい、クエストQ 3はクエストQ 1の2つ上位のクエストという。

#### 【0033】

本実施形態に係る合成ゲームは、合成元キャラクタに素材キャラクタを合成するゲームである。合成ゲームでは、第一のキャラクタ合成として、合成元キャラクタに一又は複数の素材キャラクタを合成することにより、その合成元キャラクタの能力パラメータを変化させる強化合成を行う。この第一のキャラクタ合成では、合成元キャラクタと素材キャラクタが同系列キャラクタである場合、少なくとも合成元キャラクタのスキルレベルを変化（上昇）させる強化合成を行う。一方、第一のキャラクタ合成では、合成元キャラクタと素材キャラクタが同系列キャラクタでない場合、少なくとも合成元キャラクタのレベルを変化（上昇）させる強化合成を行い、スキルレベルは変化（上昇）させない。なお、キャラクタの同系列キャラクタとは、キャラクタとキャラクタIDが同じキャラクタや、キャラクタの進化前後のキャラクタをいい、例えば、キャラクタKと、キャラクタKを3回進化させたキャラクタNは、同系列キャラクタ同士である。

#### 【0034】

また、本実施形態に係る合成ゲームでは、第二のキャラクタ合成として、合成元キャラクタの進化条件に記憶されている（関連付けられた）全ての進化素材キャラクタをプレイヤーが所持していることを条件として、合成元キャラクタを異なるキャラクタ（進化後キャラクタ）に進化させる進化合成を行う。

#### 【0035】

また、本実施形態に係る合成ゲームでは、第一のキャラクタ合成又は第二のキャラクタ合成で素材（素材キャラクタ）として用いられたキャラクタをプレイヤーの非所持とする。なお、例えば、プレイヤーは、第一のキャラクタ合成を行う場合、強化合成メニューの選択、合成元キャラクタと素材キャラクタの指定、及び強化合成指示をして、合成元キャラクタに素材キャラクタを合成する。また、例えば、プレイヤーは、第二のキャラクタ合成を行う場合、進化合成メニューの選択、合成元キャラクタの指定、及び進化合成指示をして、合成元キャラクタに関連付けられた全ての進化素材キャラクタを合成する。

#### 【0036】

<機能手段>

10

20

30

40

50

図 3 は、サーバ装置 10 の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【0037】

図 3 に示すように、サーバ装置 10 は、記憶手段 40 と、制御手段 42 と、抽出手段 44 と、特定手段 46 等の機能手段を備える。記憶手段 40 は、一又は複数の記憶装置 28 で実現される。記憶手段 40 以外の機能手段は、記憶装置 28 等に格納されたゲームプログラム 14 を制御装置 20 が実行することにより実現される。なお、これら機能手段の全部又は一部は端末装置 12 に設けられてもよい。また、サーバ装置 10 は、記憶手段 40 と接続可能であればよく、サーバ装置 10 内部で接続されていても、サーバ装置 10 外部で接続されていてもよい。言い換えれば、サーバ装置 10 自体が記憶手段 40 を備えていなくてもよい。この場合、記憶手段 40 は別のサーバ装置等に設けられる。また、記憶手段 40 は、或るデータを参照又は取得する要求があった場合に、記憶しているデータに係数や各種変数を演算して出力してもよいことは言うまでもない。

10

【0038】

記憶手段 40 は、プレイヤー情報 40A や、キャラクタ情報 40B、クエスト情報 40C、抽選ゲーム情報 40D 等を記憶する機能を有する。

【0039】

プレイヤー情報 40A は、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤー ID と紐づけて記憶されている。このプレイヤー情報 40A は、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所持キャラクタ情報、現在スタミナ値、所持アイテム情報、クエストクリア情報、抽選ゲームプレイ情報等を含む。所持キャラクタ情報は、プレイヤーが所持しているキャラクタの情報として、各キャラクタの能力パラメータ（レベルやスキルレベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力等）を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーがクエストを実行する際に消費される値である。例えば、この現在スタミナ値は、スタミナ回復アイテム（課金アイテム、非課金アイテム等）の使用や時間経過に応じて回復する。所持アイテム情報には、プレイヤーが所持している課金アイテムや、非課金アイテム、ゲームコイン等のゲームアイテムの数を含む。クエストクリア情報には、これまでにプレイヤーがクリアしたクエストのクエスト ID が記憶されている。抽選ゲームプレイ情報には、これまでにプレイヤーがプレイした抽選ゲームの抽選ゲーム ID が記憶されている。

20

【0040】

キャラクタ情報 40B は、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタ ID と紐づけて記憶されている。キャラクタ情報 40B は、例えば、キャラクタの名称、キャラクタ画像、レアリティ、能力パラメータの初期値と最大値、スキル、進化合成情報を含む。スキルは、キャラクタがゲーム中又はゲーム終了後に発動することができる能力である。本実施形態では、スキルは、例えばゲーム中にヒットポイントを回復させるアイテムを出現させる能力や、敵キャラクタからの攻撃によるダメージ量を軽減させる能力、ゲーム終了後に獲得できるキャラクタ数を上昇させる能力等であって、スキルレベルが高いほど発動確率や発動効果が高くなる。進化合成情報には、進化条件と進化後キャラクタのキャラクタ ID が記憶されている。進化条件には、キャラクタ（合成元キャラクタ）に関連付けられた一又は複数の進化素材キャラクタのキャラクタ ID が記憶されている。

30

【0041】

なお、本実施形態における進化合成情報には、キャラクタ（合成元キャラクタ）の進化が可能である場合に、進化条件と進化後キャラクタのキャラクタ ID が記憶されている。言い換えれば、進化合成情報は、キャラクタ（合成元キャラクタ）の進化が不可能である場合には、これらの情報は記憶されていない。また、進化合成情報には、キャラクタが複数の進化先を有する場合、それぞれの進化先に関連付けされた一又は複数の進化素材キャラクタのキャラクタ ID（進化条件）と、それぞれの進化後のキャラクタ ID が記憶されている。

40

【0042】

クエスト情報 40C は、クエスト毎に、当該クエストのクエスト ID と紐づけて記憶されている。クエスト情報 40C は、クエストの名称、敵キャラクタ情報、スタミナ消費値

50



、プレイ条件等を含む。敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDに対応付けて、能力パラメータ、ドロップ率、経験値、ゲームコイン数等を含む。ドロップ率は、クエストのクリア報酬として敵キャラクタをプレイヤーに獲得させる確率であり、難易度が高いクエストほど高い確率が設定されている。経験値及びゲームコイン数は、クエストのクリア報酬としてプレイヤーに獲得させる値である。スタミナ消費値は、プレイヤーがクエストを実行する際、プレイヤーの現在スタミナ値から消費される値であり、クエストの難易度が高いほど、高い値が設定されている。プレイ条件には、例えば1つ下位のクエストをクリアしたことや、開催期間（日時）などが記憶されている。

【0043】

抽選ゲーム情報40Dは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと紐づけて記憶されている。抽選ゲーム情報40Dは、抽選ゲームの名称、抽選対象情報、獲得キャラクタ数、対価、プレイ条件等を含む。抽選対象情報には、抽選ゲームの抽選対象であるキャラクタ（抽選対象キャラクタ）それぞれのキャラクタIDに対応付けて、抽選確率が記憶されている。獲得キャラクタ数は、抽選ゲームを1回実行した場合にプレイヤーに獲得させるキャラクタ数が記憶されている。対価には、抽選ゲームの実行に必要な対価として、課金アイテムや非課金アイテム、ゲームコイン等のゲームアイテムの数が記憶されている。なお、獲得キャラクタ数が多い抽選ゲームや、レアリティの高いキャラクタが獲得しやすい抽選ゲームでは、高い対価が設定されている。プレイ条件には、例えば1つ下位の抽選ゲームをプレイしたことや、開催期間（日時）等が記憶されている。

【0044】

制御手段42は、端末装置12におけるプレイヤーの操作に応じてゲームを制御する機能を有する。本実施形態では、制御手段42は、プレイヤーからプレイするゲーム種目の選択を受け付けるための選択画面を端末装置12に出力する。また、制御手段42は、この選択画面において、所持キャラクタの進化に関連するゲーム種目を他のゲーム種目とは異なる形態で出力する。

【0045】

また、例えば、制御手段42は、この選択画面において、進化に関連するゲーム種目が所持キャラクタの進化に関連することを出力してもよい。

【0046】

また、例えば、制御手段42は、プレイヤーからの所持キャラクタに対する指示に応じて、プレイヤーが進化を希望するキャラクタを予め登録してもよい。

【0047】

抽出手段44は、所持キャラクタのうち、進化が可能なキャラクタ（以下、「進化可能キャラクタ」と称す。）を抽出する機能を有する。本実施形態では、抽出手段44は、プレイヤーの所持キャラクタのうち、当該所持キャラクタのキャラクタ情報40Bに進化合成情報が記憶されているか否かに応じて、進化可能キャラクタを抽出する。

【0048】

また、例えば、抽出手段44は、プレイヤーの所持キャラクタのうち、プレイヤーが進化を希望するキャラクタとして予め登録したキャラクタや、ゲームの更新によって新たに進化が可能となったキャラクタを抽出してもよい。

【0049】

特定手段46は、プレイヤーが選択可能なゲーム種目であって、キャラクタの進化に関連するゲーム種目を特定する機能を有する。例えば、特定手段46は、進化可能キャラクタの進化に直接的に関連するゲーム種目として、クリアすることに応じて当該進化可能キャラクタの進化が可能となるクエストを特定してもよい。また、特定手段46は、例えば、進化可能キャラクタの進化に間接的に関連するゲーム種目として、クリアすることに応じて当該進化可能キャラクタの進化が可能となるクエストよりも下位のクエストであって、プレイヤーが未だクリアしていないクエストを特定してもよい。

【0050】

また、例えば、特定手段46は、進化可能キャラクタの進化に直接的に関連するゲーム

10

20

30

40

50

種目として、プレイすることに応じて当該進化可能キャラクタの進化が可能となる抽選ゲームを特定してもよい。また、特定手段46は、例えば、進化可能キャラクタの進化に間接的に関連するゲーム種目として、プレイすることに応じて当該進化可能キャラクタの進化が可能となる抽選ゲームよりも下位の抽選ゲームであって、プレイヤーが未だプレイしていない抽選ゲームを特定してもよい。

#### 【0051】

ここで、キャラクタの進化に関連するゲーム種目（キャラクタの進化が可能となるクエストや抽選ゲーム）としては、当該キャラクタに関連付けされた一又は複数の進化素材キャラクタが獲得できるゲーム種目や、当該進化素材キャラクタのうちプレイヤーが所持していない（所持キャラクタにおいて不足している）進化素材キャラクタが獲得できるゲーム種目等が挙げられる。

10

#### 【0052】

< 選択画面の出力に係る処理の流れ >

#### （具体例1）

図4は、クエスト選択画面の出力に係る処理の流れの一例（具体例1）を示すフローチャートである。この処理は、例えばプレイヤーが段階的なクエストのメニューを選択した場合に開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

#### 【0053】

#### （ステップSP10）

制御手段42は、プレイヤー情報40Aのクエストクリア情報とクエスト情報40Cのプレイ条件を参照して、プレイヤーが選択可能なクエスト（以下、「選択可能クエスト」と称す。）を選出する。具体的には、制御手段42は、例えばクエストクリア情報にクエストQ1～クエストQ8が記憶され、クエストQ9のプレイ条件に1つ下位のクエスト（クエストQ8）をクリアしたことが記憶されている場合、選択可能クエストとしてクエストQ1～クエストQ9を選出する。そして、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

20

#### 【0054】

#### （ステップSP12）

抽出手段44は、プレイヤー情報40Aの所持キャラクタ情報とキャラクタ情報40Bの進化合成情報を参照して、所持キャラクタのうち進化合成情報が記憶されているキャラクタを、進化が可能なキャラクタ（以下、「進化可能キャラクタ」と称す。）として抽出する。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

30

#### 【0055】

#### （ステップSP14）

特定手段46は、プレイヤー情報40Aの所持キャラクタ情報とキャラクタ情報40Bの進化合成情報を参照して、上記ステップSP12で抽出された進化可能キャラクタに関連付けされた一又は複数の進化素材キャラクタのうち、プレイヤーが所持していない（不足している）進化素材キャラクタを選出する。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

#### 【0056】

#### （ステップSP16）

特定手段46は、クリアすることに応じて進化可能キャラクタの進化が可能となるクエスト（以下、「進化可能クエスト」と称す。）を選出する。本実施形態では、特定手段46は、クエスト情報40Cの敵キャラクタ情報を参照して、上記ステップSP14で選出した不足している進化素材キャラクタが獲得できるクエストを選出する。そして、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

40

#### 【0057】

#### （ステップSP18）

特定手段46は、上記ステップSP16で選出された進化可能クエストのうち、上記ステップSP10で選出された選択可能クエストを、進化に直接的に関連するクエストとして特定する。続いて、特定手段46は、クエスト情報40Cのプレイ条件を参照して、進

50

化可能クエストよりも下位のクエストであって、プレイヤーが未だクリアしていない選択可能クエストを、進化に間接的に関連するクエストとして特定する。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。なお、本実施形態において、プレイヤーが未だクリアしていない選択可能クエスト（進化に間接的に関連するクエスト）とは、選択可能クエストのうち最上位のクエストのことである。

【 0 0 5 8 】

（ステップ S P 2 0 ）

制御手段 4 2 は、プレイヤーからプレイするクエストの選択を受け付けるためのクエスト選択画面を端末装置 1 2 に出力（表示）する。本実施形態では、制御手段 4 2 は、上記ステップ S P 1 0 で選出された選択可能クエストの一覧を示すクエスト選択画面を端末装置 1 2 に出力する。さらに、制御手段 4 2 は、このクエスト選択画面において、上記ステップ S P 1 8 で進化に直接的又は間接的に関連するクエストとして特定されたクエストを、進化に関連しないクエスト（他のクエスト）とは異なる形態で出力する。

10

【 0 0 5 9 】

図 5 は、クエスト選択画面 1 0 0 の一例を示す図である。

【 0 0 6 0 】

図 5 に示すように、クエスト選択画面 1 0 0 には、クエスト情報領域 1 0 2 と、詳細ボタン 1 0 4 と、が設けられている。クエスト情報領域 1 0 2 には、選択可能クエストそれぞれの名称や、クリア有無、スタミナ消費値などが配置されている。また、クエスト情報領域 1 0 2 では、進化に直接的に関連するクエストにマーク M 1、進化に間接的に関連するクエストにマーク M 2 が付され、進化に関連しないクエスト（他のクエスト）とは異なる形態で表示される。なお、クエスト情報領域 1 0 2 における最上位のクエストには、マーク M 1 およびマーク M 2 の両方が付される場合もある。詳細ボタン 1 0 4 は、選択可能クエストそれぞれに対応付けられて配置されている。詳細ボタン 1 0 4 が押下されると、対応付けられたクエストが進化に直接的に関連するクエストであるか、進化に間接的に関連するクエストであるか、又は進化に関連しないクエストであるかに応じて、クエスト実行選択画面が表示される。

20

【 0 0 6 1 】

図 6 は、進化に直接的に関連するクエストのクエスト実行選択画面 2 0 0 の一例を示す図である。

30

【 0 0 6 2 】

図 6 に示すように、クエスト実行選択画面 2 0 0 には、クエスト詳細情報領域 2 0 2 と、実行ボタン 2 0 4 と、が設けられている。クエスト詳細情報領域 2 0 2 には、クエストで獲得できるキャラクタに加えて、所持している進化可能キャラクタ（キャラ X）の進化に必要な（不足している）進化素材キャラクタが獲得できること（クエストが進化可能キャラクタの進化に直接的に関連すること）が示されている。実行ボタン 2 0 4 が押下されると、プレイヤーはクエストを実行することができる。

【 0 0 6 3 】

図 7 は、間接的に進化に関連するクエストのクエスト実行選択画面 3 0 0 の一例を示す図である。

40

【 0 0 6 4 】

図 7 に示すように、クエスト実行選択画面 3 0 0 には、クエスト詳細情報領域 3 0 2 と、実行ボタン 3 0 4 と、が設けられている。クエスト詳細情報領域 3 0 2 には、クエストで獲得できるキャラクタに加えて、所持している進化可能キャラクタ（キャラ Y）の進化に必要な（不足している）進化素材キャラクタが上位のクエストで獲得できること（クエストが進化可能キャラクタの進化に間接的に関連すること）が示されている。

【 0 0 6 5 】

図 8 は、進化に関連しないクエストのクエスト実行選択画面 4 0 0 の一例を示す図である。

【 0 0 6 6 】

50

図 8 に示すように、クエスト実行選択画面 4 0 0 には、クエスト詳細情報領域 4 0 2 と、実行ボタン 4 0 4 と、が設けられている。クエスト詳細情報領域 4 0 2 には、クエストで獲得できるキャラクタが示されている。

【 0 0 6 7 】

図 4 に戻って、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

【 0 0 6 8 】

( ステップ S P 2 2 )

制御手段 4 2 は、上記クエスト実行選択画面において、プレイヤーによる実行ボタンの押下 ( 選択指示 ) を受け付ける。そして、実行ボタンが押下されたことに応答して、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

【 0 0 6 9 】

( ステップ S P 2 4 )

制御手段 4 2 は、実行ボタンが押下されたクエストを進行させる。本実施形態では、制御手段 4 2 は、プレイヤーから当該クエストで用いるデッキの選択を受け付け、プレイヤーの現在スタミナ値を消費して、選択されたデッキ ( デッキ内キャラクタ ) と一又は複数の敵キャラクタが登場する対戦ゲームを進行させる。具体的には、制御手段 4 2 は、デッキ内キャラクタそれぞれの能力パラメータと、敵キャラクタそれぞれの能力パラメータとを用いて、対戦ゲームを進行させる。そして、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 7 0 】

( ステップ S P 2 6 )

制御手段 4 2 は、プレイヤーがクエストをクリアしたことに基づき、プレイヤーにクリア報酬を獲得させる。具体的には、制御手段 4 2 は、クエスト情報 4 0 C の敵キャラクタ情報におけるドロップ率や経験値等を参照して、獲得させるキャラクタや経験値等を決定し、これらをプレイヤーに獲得させる。そして、処理は、ステップ S P 2 8 の処理に移行する。

【 0 0 7 1 】

( ステップ S P 2 8 )

制御手段 4 2 は、プレイヤー情報 4 0 A のクエストクリア情報を更新する。本実施形態では、制御手段 4 2 は、プレイヤーがクリアしたクエストが未クリアのクエストであった場合に、クエストクリア情報にクエスト I D を追加する更新を行う。そして、処理は、図 4 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

( 具体例 2 )

上述した具体例 1 では、上記ステップ S P 2 0 において、制御手段 4 2 は、クエストに関する選択画面を進化に関連するクエストが否か等に応じて異なる形態で出力することを説明したが、抽選ゲームに関する選択画面を進化に関連する抽選ゲームが否か等に応じて異なる形態で出力することも可能である。

【 0 0 7 3 】

図 9 は、抽選ゲーム選択画面の出力に係る処理の流れの一例 ( 具体例 2 ) を示すフローチャートである。この処理は、例えばプレイヤーが段階的な抽選ゲームのメニューを選択した場合に開始される。

【 0 0 7 4 】

( ステップ S P 3 0 )

制御手段 4 2 は、プレイヤー情報 4 0 A の抽選ゲームプレイ情報と抽選ゲーム情報 4 0 D のプレイ条件を参照して、プレイヤーが選択可能な抽選ゲーム ( 以下、「選択可能抽選ゲーム」と称す。 ) を選出する。具体的には、制御手段 4 2 は、例えば抽選ゲームプレイ情報に抽選ゲーム C 1 ~ 抽選ゲーム C 3 が記憶され、抽選ゲーム C 4 のプレイ条件に 1 つ下位の抽選ゲーム ( 抽選ゲーム C 3 ) をプレイしたことが記憶されている場合、選択可能抽選ゲームとして抽選ゲーム C 1 ~ 抽選ゲーム C 4 を選出する。そして、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

【 0 0 7 5 】

10

20

30

40

50

(ステップSP32～ステップSP34)

ステップSP32～ステップSP34における処理は、上述したステップSP12～ステップSP14における処理と同様であるので、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP36の処理に移行する。

【0076】

(ステップSP36)

特定手段46は、プレイすることに応じて進化可能キャラクタの進化が可能となる抽選ゲーム(以下、「進化可能抽選ゲーム」と称す。)を選出する。本実施形態では、特定手段46は、抽選ゲーム情報40Dの抽選対象情報を参照して、上記ステップSP34で選出した不足している進化素材キャラクタが獲得できる抽選ゲームを選出する。そして、処理は、ステップSP38の処理に移行する。

10

【0077】

(ステップSP38)

特定手段46は、上記ステップSP36で選出された進化可能抽選ゲームのうち、上記ステップSP30で選出された選択可能抽選ゲームを、進化に直接的に関連する抽選ゲームとして特定する。続いて、特定手段46は、抽選ゲーム情報40Dのプレイ条件を参照して、進化可能抽選ゲームよりも下位の抽選ゲームであって、プレイヤーが未だプレイしていない選択可能抽選ゲームを、進化に間接的に関連する抽選ゲームとして特定する。そして、処理は、ステップSP40の処理に移行する。なお、本実施形態において、プレイヤーが未だプレイしていない選択可能抽選ゲーム(進化に間接的に関連する抽選ゲーム)とは、選択可能抽選ゲームのうち最上位の抽選ゲームのことである。

20

【0078】

(ステップSP40)

制御手段42は、プレイヤーからプレイする抽選ゲームの選択を受け付けるための抽選ゲーム選択画面を端末装置12に出力(表示)する。本実施形態では、制御手段42は、上記ステップSP30で選出された選択可能抽選ゲームの一覧を示す抽選ゲーム選択画面を端末装置12に出力する。さらに、制御手段42は、この抽選ゲーム選択画面において、上記ステップSP38で進化に直接的又は間接的に関連する抽選ゲームとして特定された抽選ゲームを、進化に関連しない抽選ゲーム(他の抽選ゲーム)とは異なる形態で出力する。

30

【0079】

図10は、抽選ゲーム選択画面500の一例を示す図である。

【0080】

図10に示すように、抽選ゲーム選択画面500には、抽選ゲーム情報領域502と、詳細ボタン504と、が設けられている。抽選ゲーム情報領域502には、選択可能抽選ゲームそれぞれの名称や、プレイ有無、ゲームコインの消費値などが配置されている。また、抽選ゲーム情報領域502では、進化に直接的に関連する抽選ゲームにマークM1、進化に間接的に関連する抽選ゲームにマークM2が付され、進化に関連しない抽選ゲーム(他の抽選ゲーム)とは異なる形態で表示される。なお、抽選ゲーム情報領域502における最上位の抽選ゲームには、マークM1およびマークM2の両方が付される場合もある。詳細ボタン504は、選択可能抽選ゲームそれぞれに対応付けられて配置されている。詳細ボタン504が押下されると、対応付けられた抽選ゲームが進化に直接的に関連する抽選ゲームであるか、進化に間接的に関連する抽選ゲームであるか、又は進化に関連しない抽選ゲームであるかに応じて、抽選ゲーム実行選択画面が表示される。

40

【0081】

図11は、進化に直接的に関連する抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面600の一例を示す図である。

【0082】

図11に示すように、抽選ゲーム実行選択画面600には、抽選ゲーム詳細情報領域602と、提供割合ボタン604と、実行ボタン606と、が設けられている。抽選ゲーム

50

詳細情報領域 6 0 2 には、抽選ゲームで獲得できる目玉キャラクタに加えて、所持している進化可能キャラクタ（キャラ X）の進化に必要な（不足している）進化素材キャラクタが獲得できること（抽選ゲームが進化可能キャラクタの進化に直接的に関連すること）が示されている。提供割合ボタン 6 0 4 が押下されると、抽選対象キャラクタそれぞれの抽選確率等を示す画面が表示される。実行ボタン 6 0 6 が押下されると、プレイヤーは抽選ゲームを実行することができる。

【 0 0 8 3 】

図 1 2 は、進化に間接的に関連する抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面 7 0 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 4 】

図 1 2 に示すように、抽選ゲーム実行選択画面 7 0 0 には、抽選ゲーム詳細情報領域 7 0 2 と、提供割合ボタン 7 0 4 と、実行ボタン 7 0 6 と、が設けられている。抽選ゲーム詳細情報領域 7 0 2 には、抽選ゲームで獲得できる目玉キャラクタに加えて、所持している進化可能キャラクタ（キャラ Y）の進化に必要な（不足している）進化素材キャラクタが上位の抽選ゲームで獲得できること（抽選ゲームが進化可能キャラクタの進化に間接的に関連すること）が示されている。

【 0 0 8 5 】

図 1 3 は、進化に関連しない抽選ゲームの抽選ゲーム実行選択画面 8 0 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 6 】

図 1 3 に示すように、抽選ゲーム実行選択画面 8 0 0 には、抽選ゲーム詳細情報領域 8 0 2 と、提供割合ボタン 8 0 4 と、実行ボタン 8 0 6 と、が設けられている。抽選ゲーム詳細情報領域 8 0 2 には、抽選ゲームで獲得できる目玉キャラクタが示されている。

【 0 0 8 7 】

図 9 に戻って、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

【 0 0 8 8 】

（ステップ S P 4 2）

制御手段 4 2 は、上記抽選ゲーム実行選択画面において、プレイヤーによる実行ボタンの押下（選択指示）を受け付ける。そして、実行ボタンが押下されたことに応答して、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。

【 0 0 8 9 】

（ステップ S P 4 4）

制御手段 4 2 は、実行ボタンが押下された抽選ゲームを実行させる。本実施形態では、制御手段 4 2 は、プレイヤーの所持するゲームコインを消費して、選択された抽選ゲームを行う。具体的には、制御手段 4 2 は、抽選ゲーム情報 4 0 D の抽選対象情報における抽選対象キャラクタそれぞれの抽選確率に基づいて、プレイヤーに獲得させるキャラクタをランダムに選択する。そして、処理は、ステップ S P 4 6 の処理に移行する。

【 0 0 9 0 】

（ステップ S P 4 6）

制御手段 4 2 は、プレイヤーが抽選ゲームをプレイしたことに基づき、ステップ S P 4 4 において抽選されたキャラクタをプレイヤーに獲得させる。そして、処理は、ステップ S P 4 8 の処理に移行する。

【 0 0 9 1 】

（ステップ S P 4 8）

制御手段 4 2 は、プレイヤー情報 4 0 A の抽選ゲームプレイ情報を更新する。本実施形態では、制御手段 4 2 は、プレイヤーがプレイした抽選ゲームが未プレイの抽選ゲームであった場合に、抽選ゲームプレイ情報に抽選ゲーム ID を追加する更新を行う。そして、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

（具体例 3）

10

20

30

40

50

上述した具体例では、上記ステップ S P 1 2 及び上記ステップ S P 3 2 において、プレイヤーの所持キャラクタから進化可能キャラクタを抽出することを例に挙げて説明したが、抽出手段 4 4 は、プレイヤーが進化を希望するキャラクタとして予め登録した進化可能キャラクタのみを抽出してもよい。

【 0 0 9 3 】

ここで、進化を希望するキャラクタを予め登録する例としては、プレイヤーが進化を希望する所持キャラクタを登録するメニューを選択した場合、制御手段 4 2 は、抽出手段 4 4 によって所持キャラクタから抽出された進化可能キャラクタの一覧を端末装置 1 2 に出力し、当該出力された進化可能キャラクタに対するプレイヤーからの指示に応じて登録を行うことが挙げられる。なお、登録されたキャラクタは、プレイヤー情報 4 0 A に記憶されることが好ましい。

10

【 0 0 9 4 】

また、制御手段 4 2 は、例えば、プレイヤーからの指示に応じて、進化を希望するキャラクタとして、進化が不可能な所持キャラクタを登録してもよい。すなわち、プレイヤーは、将来のゲームの更新によって所持キャラクタの進化が可能になることを見越して、進化を希望する所持キャラクタを登録してもよい。

【 0 0 9 5 】

また、上記ステップ S P 1 2 又は上記ステップ S P 3 2 において、抽出手段 4 4 は、例えば、プレイヤーがクエストで用いるデッキ内キャラクタとして予め登録したキャラクタの中から、キャラクタ情報 4 0 B の進化合成情報が記憶されているキャラクタ（進化可能キャラクタ）を抽出してもよい。

20

【 0 0 9 6 】

（具体例 4）

また、上記ステップ S P 1 2 及び上記ステップ S P 3 2 において、抽出手段 4 4 は、例えば、プレイヤーの所持キャラクタのうち、ゲームの更新によって新たに進化が可能となった進化可能キャラクタを抽出してもよい。ここで、ゲームの更新とは、ゲームのバージョンアップやアップデートのことであって、キャラクタ情報 4 0 B の進化合成情報において、新たに進化条件と進化後キャラクタのキャラクタ I D が記憶されることをいう。例えば、抽出手段 4 4 は、直近又は所定期間内（例えば 1 ヶ月以内）のゲームの更新によって新たに進化が可能となった進化可能キャラクタ（所持キャラクタ）を抽出する。

30

【 0 0 9 7 】

以上、本実施形態では、プレイヤーが所持する所持コンテンツを記憶する記憶手段 4 0 と、所持コンテンツのうち、進化が可能な進化可能コンテンツを抽出する抽出手段 4 4 と、プレイヤーが選択可能なゲーム種目であって、進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目を特定する特定手段 4 6 と、プレイヤーからプレイするゲーム種目の選択を受け付けるための選択画面を出力する制御手段 4 2 と、を備え、制御手段 4 2 は、選択画面において、特定されたゲーム種目を他のゲーム種目とは異なる形態で出力する。

【 0 0 9 8 】

この構成によれば、制御手段 4 2 は、ゲーム種目を選択する選択画面において、進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目を異なる形態で表示するので、プレイヤーはプレイすべきゲームを迷わなくなる。このため、プレイヤーのゲーム種目をプレイするモチベーションを高めることができる。

40

【 0 0 9 9 】

また、本実施形態では、制御手段 4 2 は、選択画面において、特定されたゲーム種目が進化可能コンテンツの進化に関連することを出力してもよい。

【 0 1 0 0 】

この構成によれば、制御手段 4 2 は、ゲーム種目を選択する選択画面において、進化可能コンテンツの進化に関連することを表示するので、プレイヤーの進化可能コンテンツを進化させるモチベーションを高めることができる。

【 0 1 0 1 】

50

また、本実施形態では、制御手段 4 2 は、プレイヤーからの進化可能コンテンツに対する指示に応じて、当該プレイヤーが進化を希望する進化可能コンテンツを予め登録し、抽出手段 4 4 は、登録された進化可能コンテンツを抽出してもよい。

【0102】

この構成によれば、抽出手段 4 4 は、プレイヤーによって予め登録された進化可能コンテンツを抽出するので、プレイヤーが進化を希望する進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目だけが異なる形態で表示される。このため、プレイヤーは予め登録した進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目のみを知ることができ、プレイヤーに煩わしさを感じさせることがなくなる。

【0103】

また、本実施形態では、抽出手段 4 4 は、所持コンテンツのうち、ゲームの更新によって新たに進化が可能となった進化可能コンテンツを抽出してもよい。

【0104】

この構成によれば、プレイヤーに対して、新たに進化先が追加された進化可能コンテンツ（所持コンテンツ）を知らせることができ、当該進化可能コンテンツを進化させるモチベーションを高めることができる。

【0105】

また、本実施形態では、特定手段 4 6 は、進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、進化可能コンテンツに関連付けされた素材コンテンツのうち、所持コンテンツにおいて不足している素材コンテンツが獲得できるゲーム種目を特定してもよい。

【0106】

この構成によれば、プレイヤーは所持していない素材コンテンツが獲得できるゲーム種目のみを知ることができ、プレイヤーに煩わしさを感じさせることがなくなる。

【0107】

また、本実施形態では、特定手段 4 6 は、進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、クリアすることに応じて当該進化可能コンテンツの進化が可能となるクエストよりも下位のクエストであって、プレイヤーが未だクリアしていないクエストを特定してもよい。

【0108】

この構成によれば、プレイヤーは未だクリアしていないクエストのうち、どのクエストをクリアすれば進化可能コンテンツの進化が可能になるのかを知ることができ、クエストをプレイするモチベーションを高めることができる。

【0109】

また、本実施形態では、特定手段 4 6 は、進化可能コンテンツの進化に関連するゲーム種目として、プレイすることに応じて当該進化可能コンテンツの進化が可能となる抽選ゲームよりも下位の抽選ゲームであって、プレイヤーが未だプレイしていない抽選ゲームを特定してもよい。

【0110】

この構成によれば、プレイヤーは未だプレイしていない抽選ゲームのうち、どの抽選ゲームをプレイすれば進化可能コンテンツの進化が可能になるのかを知ることができ、抽選ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。

【0111】

<変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

【0112】

例えば、上記実施形態では、キャラクタ情報 4 0 B の進化合成情報における進化条件に

10

20

30

40

50



は、キャラクタ（合成元キャラクタ）に関連付けられた一又は複数の進化素材キャラクタのキャラクタIDが記憶されていることを説明したが、プレイすべき抽選ゲームの抽選ゲームIDや、クリアすべきクエストのクエストID、キャラクタのレベルが最大値になっていること等が記憶されていてもよく、これらの一部又は全部が組み合わされていてもよい。この場合、特定手段46は、クリアすることが或る所持キャラクタの進化条件となっているクエストや、プレイすることが或る所持キャラクタの進化条件になっている抽選ゲームを、進化に関連するゲーム種目として特定してもよい。

【0113】

また、上記実施形態では、クエスト情報40Cのプレイ条件には、1つ下位のクエストをクリアしたこと等が記憶されていることを説明したが、1つ下位のクエストを所定ランク以上の評価（例えばAランク以上）でクリアしたことが記憶されていてもよい。

10

【0114】

また、上記実施形態では、抽選ゲーム情報40Dにおけるプレイ条件には、1つ下位の抽選ゲームをプレイしたこと等が記憶されていることを説明したが、下位の抽選ゲームで特定キャラクタが抽選されたことが記憶されていてもよい。

【0115】

また、上記実施形態では、特定手段46は、クエスト情報40Cの敵キャラクタ情報を参照して、不足している進化素材キャラクタが獲得できるクエストを特定することを説明したが、敵キャラクタ情報のドロップ率を参照して、当該ドロップ率が高いクエストを特定してもよい。同様に、特定手段46は、抽選ゲーム情報40Dの抽選対象情報を参照して、不足している進化素材キャラクタが獲得できる抽選ゲームを特定することを説明したが、抽選対象情報の抽選確率を参照して、当該抽選確率が高い抽選ゲームを特定してもよい。

20

【0116】

また、上記実施形態では、制御手段42は、ゲーム種目の一覧を示す選択画面において、進化に関連するゲーム種目を他のゲーム種目とは異なる形態で出力することを説明したが、ゲーム種目の詳細を示す実行選択画面のみににおいて、進化に関連するゲーム種目であることを示してもよい。

【0117】

また、上記実施形態では、特定手段46は、段階的なゲーム種目から進化可能キャラクタの進化に関連するゲーム種目を特定することを説明したが、非段階的なゲーム種目（開催期間が定められたゲーム種目や、プレイ条件が設定されていないゲーム種目など）を特定してもよい。この場合、制御手段42は、非段階的なゲーム種目をプレイヤが選択する選択画面において、当該特定されたゲーム種目を他のゲーム種目とは異なる形態で出力する。

30

【0118】

また、上記実施形態では、上記ステップSP18において、特定手段46は、進化可能クエストよりも下位の選択可能クエストを、進化に間接的に関連するクエストとして特定することを説明したが、当該選択可能クエストが当該進化可能クエストよりも所定数以上（例えば3以上）下位のクエストである場合、当該選択可能クエストを進化に関連しないクエストとしてもよい。

40

同様に、上記実施形態では、上記ステップSP38において、特定手段46は、進化可能抽選ゲームよりも下位の選択可能抽選ゲームを、進化に間接的に関連する抽選ゲームとして特定することを説明したが、当該選択可能抽選ゲームが当該進化可能抽選ゲームよりも所定数以上（例えば3以上）下位の抽選ゲームである場合、当該選択可能抽選ゲームを進化に関連しない抽選ゲームとしてもよい。

【0119】

また、上記実施形態では、制御手段42は、段階的なクエストにおいて、プレイヤがクリアしたことがあるクエストをプレイヤが選択可能なクエストとしたが、クリアしたことがあるクエストは選択不可能としてもよい。

50

同様に、上記実施形態では、制御手段 4 2 は、段階的な抽選ゲームにおいて、プレイヤーがプレイしたことがある抽選ゲームをプレイヤーが選択可能な抽選ゲームとしたが、プレイしたことがある抽選ゲームは選択不可能としてもよい。

【 0 1 2 0 】

また、上記実施形態では、抽出手段 4 4 は、プレイヤーの所持キャラクタのうち、進化が可能な進化可能キャラクタを抽出することを説明したが、スキルレベルなどの能力パラメータが上昇するキャラクタを抽出してもよい。例えば、抽出手段 4 4 は、プレイヤー情報 4 0 A の所持キャラクタ情報とキャラクタ情報 4 0 B のスキルレベルを参照して、所持キャラクタのうち、スキルレベルが最大値に達していないキャラクタを、スキルレベルが上昇可能なキャラクタとして抽出する。続いて、特定手段 4 6 は、クエスト情報 4 0 C の敵キャラクタ情報や抽選ゲーム情報 4 0 D の抽選対象情報を参照して、スキルレベルが上昇可能なキャラクタの同系列キャラクタが獲得できるゲーム種目を特定する。そして、制御手段 4 2 は、ゲーム種目の選択画面において、当該特定されたゲーム種目をスキルレベルの上昇に関連するゲーム種目であるとして、他のゲーム種目とは異なる形態で出力する。

10

【 0 1 2 1 】

また、上記実施形態では、コンテンツの一例として主にキャラクタを用いる場合を説明したが、アイテム（武器や防具を含む）や、カード、アバター、コイン、ポイント等でもよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 2 】

20

1 0 ...サーバ装置（情報処理装置）、1 2 ...端末装置（コンピュータ）、1 4 ...ゲームプログラム（プログラム）、4 0 ...記憶手段、4 2 ...制御手段、4 4 ...抽出手段、4 6 ...特定手段

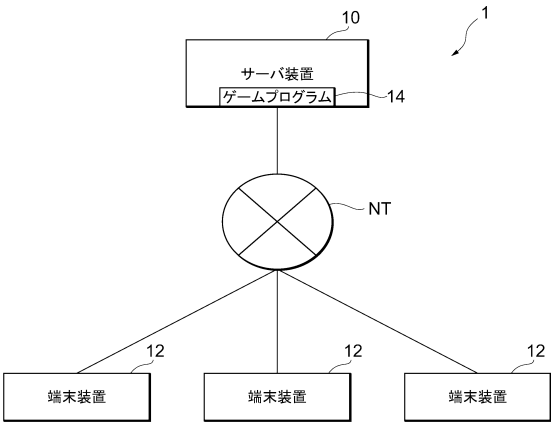
30

40

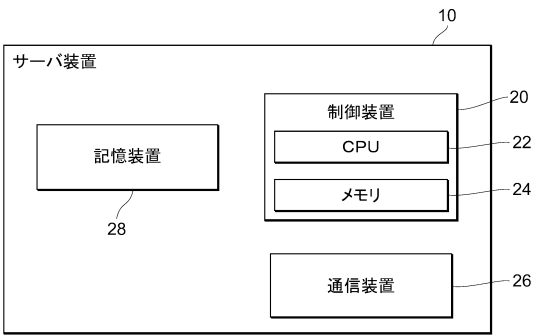
50

【図面】

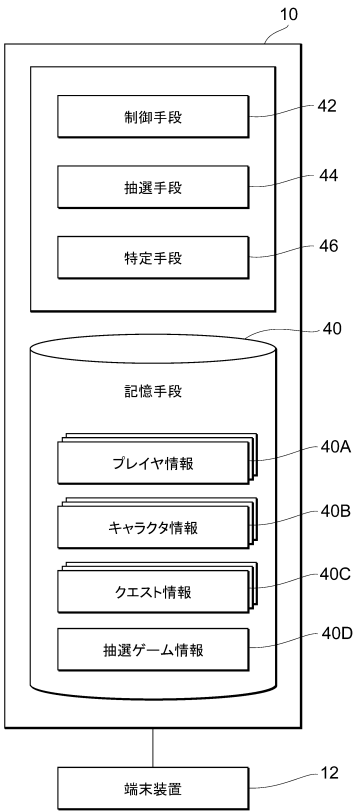
【図 1】



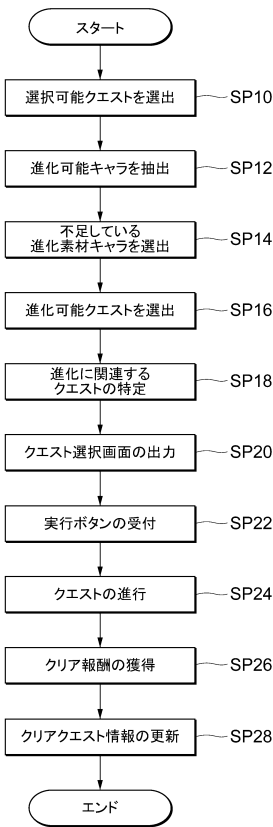
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

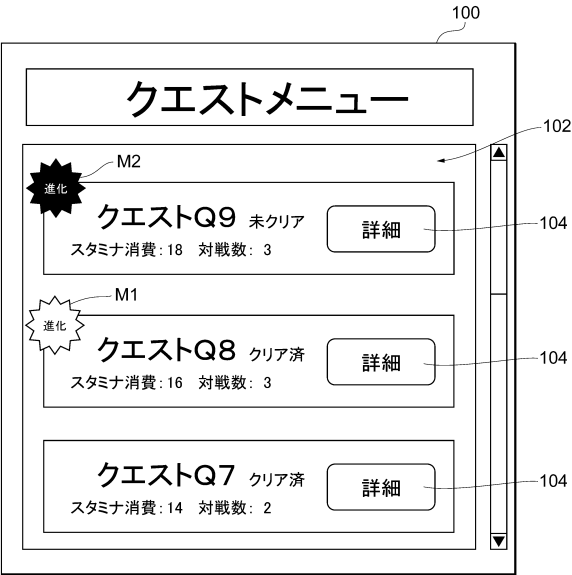
20

30

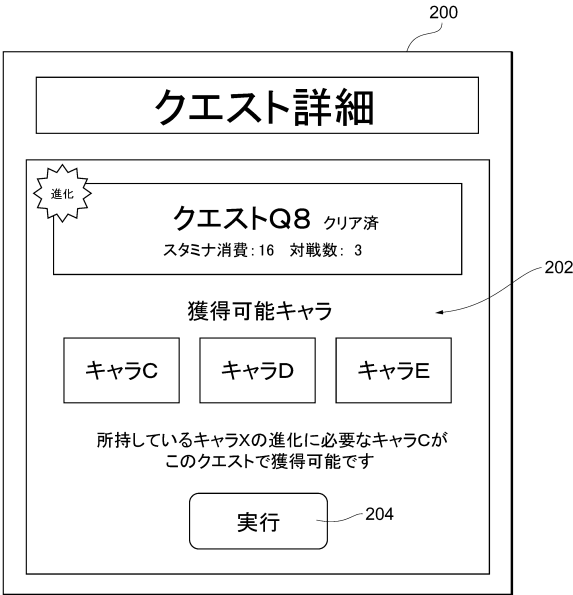
40

50

【図 5】



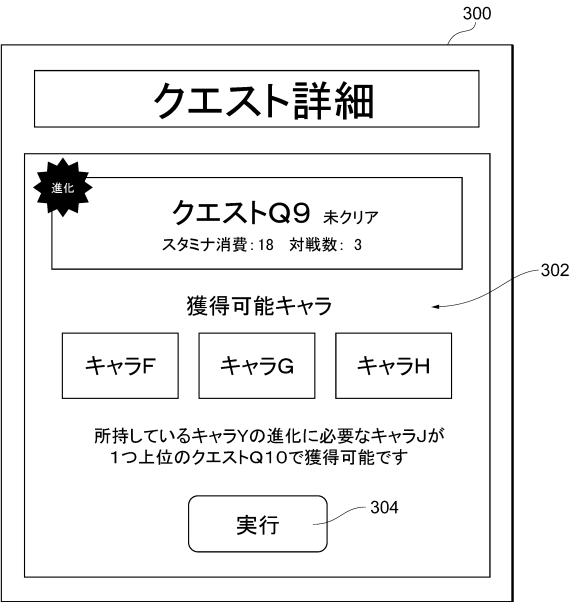
【図 6】



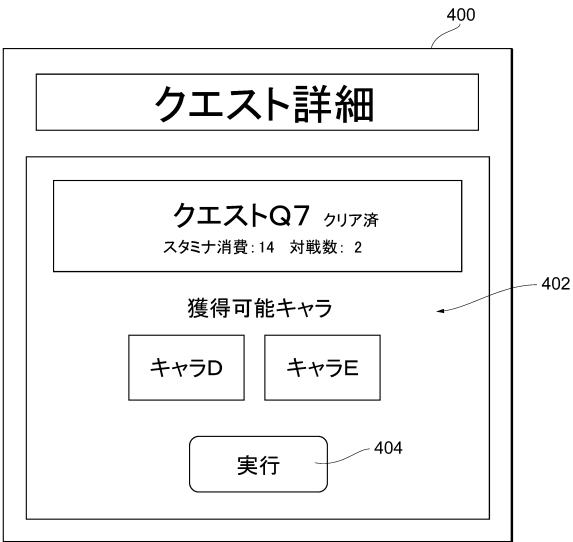
10

20

【図 7】



【図 8】

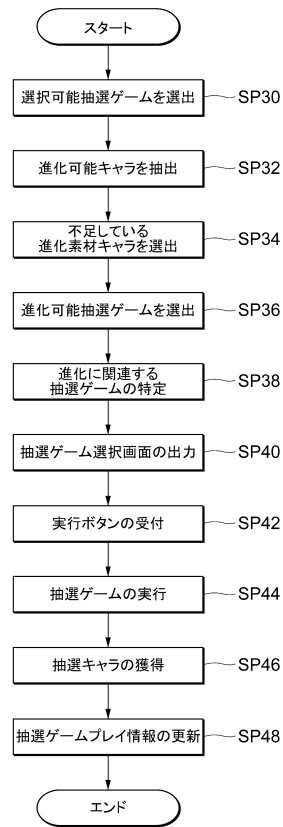


30

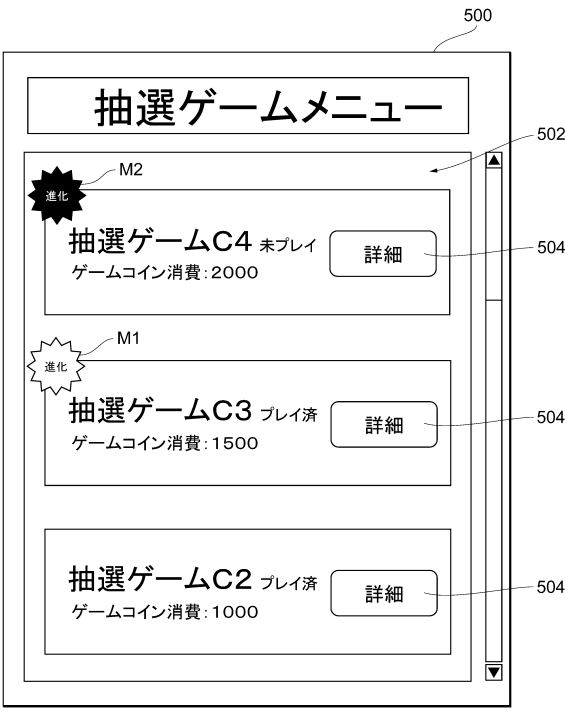
40

50

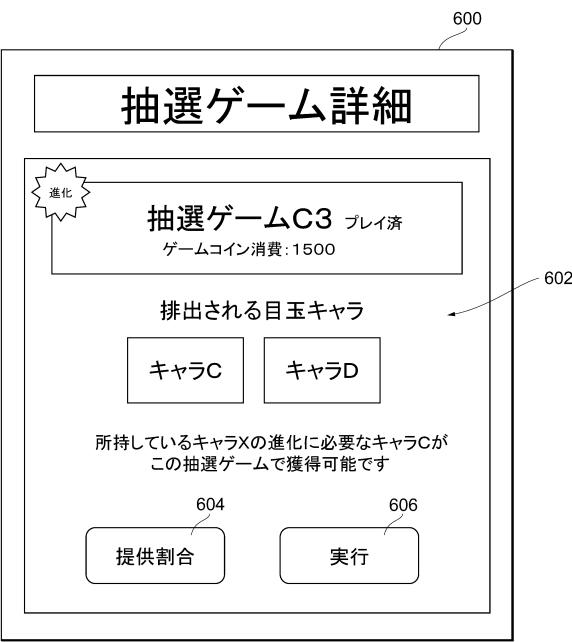
【図 9】



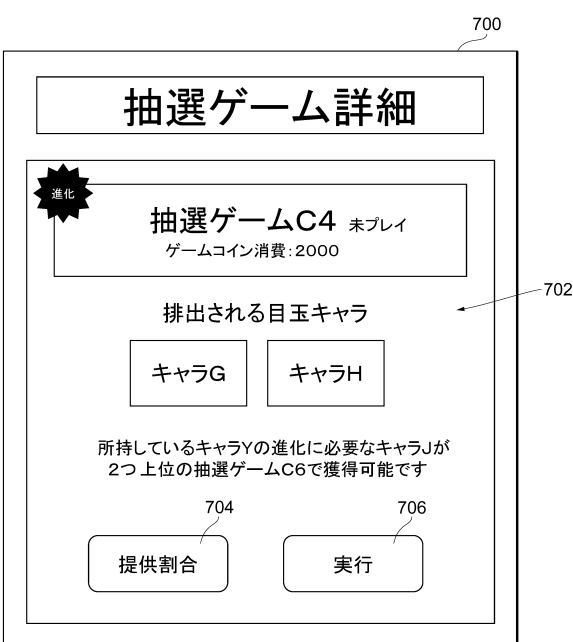
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

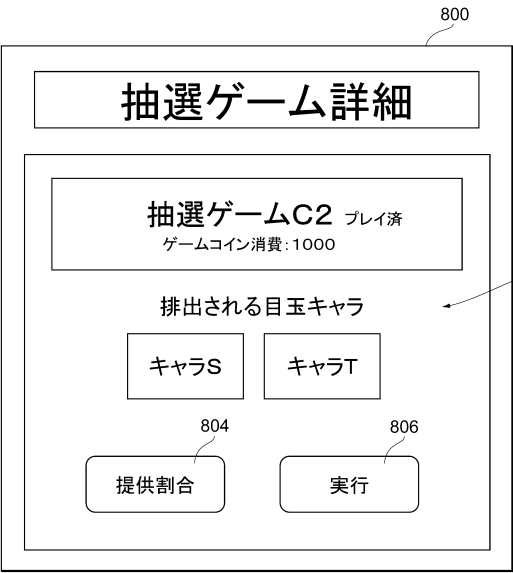
20

30

40

50

【図 13】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 4 5 5 9 0 4 ( J P , B 1 )  
特開 2 0 1 6 - 1 3 1 8 7 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 1 0 6 8 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 5 3 6 3 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8