

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7239532号
(P7239532)

(45)発行日 令和5年3月14日(2023.3.14)

(24)登録日 令和5年3月6日(2023.3.6)

| | |
|--------------------------|----------------|
| (51)国際特許分類 | F I |
| A 6 3 F 13/58 (2014.01) | A 6 3 F 13/58 |
| A 6 3 F 13/533 (2014.01) | A 6 3 F 13/533 |
| A 6 3 F 13/55 (2014.01) | A 6 3 F 13/55 |

請求項の数 8 (全36頁)

| | | | |
|------------------------------|--|----------|---------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2020-169625(P2020-169625) | (73)特許権者 | 504437801 |
| (22)出願日 | 令和2年10月7日(2020.10.7) | | グリー株式会社 |
| (62)分割の表示 | 特願2018-94915(P2018-94915)の分割 | | 東京都港区六本木六丁目11番1号 |
| 原出願日 | 平成30年5月16日(2018.5.16) | (74)代理人 | 100196829 |
| (65)公開番号 | 特開2021-3614(P2021-3614A) | | 弁理士 中澤 言一 |
| (43)公開日 | 令和3年1月14日(2021.1.14) | (72)発明者 | 古屋 海斗 |
| 審査請求日 | 令和2年12月25日(2020.12.25) | | 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 |
| 特許法第30条第2項適用 掲載日:平成29年11月17日 | ウェブサイトのアドレス: https://app.famitsu.com/20171117_1175727/ | (72)発明者 | 日高 要芽 |
| 特許法第30条第2項適用 掲載日:平成29年11月24日 | ウェブサイトのアドレス: (1) https://another-eden.jp/news/201 | | 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 |
| | 最終頁に続く | (72)発明者 | 高 大輔 |
| | | | 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 |
| | | (72)発明者 | 上村 泰志 |
| | | | 最終頁に続く |

(54)【発明の名称】 ゲーム装置、制御方法及び制御プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーからの指示に応じてゲームを進行させるゲーム装置であって、
 プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、前記ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、前記複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、及び、所定の順番に従って実施される前記パラメータの複数の変更内容と、を記憶する記憶部と、
 表示部と、
 表示処理部と、

プレイヤーの選択指示に応じて、前記複数のスタイルの内の一のスタイルを選択する選択部と、

プレイヤーの進行指示に応じて、プレイヤーに関連付けられた前記ゲーム媒体であって前記一のスタイルが設定された前記ゲーム媒体を用いて前記ゲームを進行させる進行処理部と、前記ゲームの進行と前記一のスタイルとに基づいて、前記一のスタイルに関連付けられたパラメータを変更する変更部と、

を備え、
 前記パラメータの前記複数の変更内容は、前記所定の順番に従って複数のグループに分割され、

前記選択部は、前記ゲームの進行に応じて、前記複数のスタイルの内の前記一のスタイルとは異なる他のスタイルを選択し、

10

20

前記他のスタイルが選択された場合、前記進行処理部は、前記ゲーム媒体に設定されるスタイルを、前記一のスタイルから前記他のスタイルに変更して、前記ゲームを進行させ、前記変更部は、前記ゲームの進行と前記他のスタイルに関連付けられた前記複数の変更内容のうちの最先且つ未実施の変更内容とに基づいて、前記他のスタイルに関連付けられたパラメータを変更し、

前記表示処理部は、

レイヤの表示指示に応じて、前記パラメータの前記変更内容を示すオブジェクトが前記所定の順番に従って配列された変更パターン画像を前記表示部に表示し、

前記他のスタイルが選択された場合、前記他のスタイルに関連付けられた前記パラメータの前記複数の変更内容のうちの、最先且つ未実施の変更内容を含むグループに対応する画像を用いて、前記ゲーム媒体を前記表示部に表示する

10

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記ゲームの進行に応じて、前記ゲーム媒体にポイントを関連付けて前記記憶部に記憶するポイント制御部を更に備え、

前記変更部は、前記他のスタイルが選択された場合、消費ポイントに基づいて前記ゲーム媒体に関連付けられたポイントを減少させて、前記他のスタイルに関連付けられた前記パラメータを変更する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記記憶部は、ゲームの進行に応じたレベルを、前記一のスタイルに関連付けて記憶し、

前記ポイント制御部は、前記複数のスタイルのそれぞれに関連付けられたレベルに応じた前記ポイントを前記ゲーム媒体に関連付けて前記記憶部に記憶する、請求項 2 に記載のゲーム装置。

20

【請求項 4】

前記変更部は、前記一のスタイルに関連付けられた前記パラメータの前記複数の変更内容のうち、未実施の変更内容の数に応じた前記消費ポイントに基づいて前記ゲーム媒体に関連付けられたポイントを減少させる、請求項 2 又は 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記パラメータは、前記ゲーム内における特定効果を生じさせるための特定効果情報を含み、

前記複数のグループのうちの所定のグループに含まれる前記変更内容には、他のグループには含まれない特定効果情報を前記スタイルに追加する変更内容を含む、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

30

【請求項 6】

前記一のスタイルから前記他のスタイルへの変更は、プレイヤーが所定の敵ゲーム媒体に勝利したこと、所定のゲームにおいて前記他のスタイルが付与されたこと、又は、仮想通貨が所定量以上であることに応じて実行される、請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

記憶部と表示部とを備え、プレイヤーからの指示に応じてゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、

40

プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、前記ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、前記複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、及び、所定の順番に従って実施される前記パラメータの複数の変更内容と、を前記記憶部に記憶し、

プレイヤーの選択指示に応じて、前記複数のスタイルの内の一のスタイルを選択し、

プレイヤーの進行指示に応じて、プレイヤーに関連付けられた前記ゲーム媒体であって前記一のスタイルが設定された前記ゲーム媒体を用いて前記ゲームを進行させ、

前記ゲームの進行と前記一のスタイルとに基づいて、前記一のスタイルに関連付けられたパラメータを変更すること、

50

を含み、

前記パラメータの前記複数の変更内容は、前記所定の順番に従って複数のグループに分割され、

前記一のスタイルの選択において、前記ゲームの進行に応じて、前記複数のスタイルの内の前記一のスタイルとは異なる他のスタイルを選択し、

前記他のスタイルが選択された場合、前記ゲームの進行において、前記ゲーム媒体に設定されるスタイルを、前記一のスタイルから前記他のスタイルに変更して、前記ゲームを進行させ、前記パラメータの変更において、前記ゲームの進行と前記他のスタイルに関連付けられた前記複数の変更内容のうちの最先且つ未実施の変更内容とに基づいて、前記他のスタイルに関連付けられたパラメータを変更し、

レイヤの表示指示に応じて、前記パラメータの前記変更内容を示すオブジェクトが前記所定の順番に従って配列された変更パターン画像を前記表示部に表示し、

前記他のスタイルが選択された場合、前記他のスタイルに関連付けられた前記パラメータの前記複数の変更内容のうちの、最先且つ未実施の変更内容を含むグループに対応する画像を用いて、前記ゲーム媒体を前記表示部に表示する

ことを特徴とする制御方法。

【請求項 8】

記憶部と表示部とを備え、プレイヤからの指示に応じてゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、

プレイヤに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、前記ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、前記複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、及び、所定の順番に従って実施される前記パラメータの複数の変更内容と、を前記記憶部に記憶し、

プレイヤの選択指示に応じて、前記複数のスタイルの内の一のスタイルを選択し、

プレイヤの進行指示に応じて、プレイヤに関連付けられた前記ゲーム媒体であって前記一のスタイルが設定された前記ゲーム媒体を用いて前記ゲームを進行させ、

前記ゲームの進行と前記一のスタイルとに基づいて、前記一のスタイルに関連付けられたパラメータを変更すること、

を前記コンピュータに実行させ、

前記パラメータの前記複数の変更内容は、前記所定の順番に従って複数のグループに分割され、

前記一のスタイルの選択において、前記ゲームの進行に応じて、前記複数のスタイルの内の前記一のスタイルとは異なる他のスタイルを選択し、

前記他のスタイルが選択された場合、前記ゲームの進行において、前記ゲーム媒体に設定されるスタイルを、前記一のスタイルから前記他のスタイルに変更して、前記ゲームを進行させ、前記パラメータの変更において、前記ゲームの進行と前記他のスタイルに関連付けられた前記複数の変更内容のうちの最先且つ未実施の変更内容とに基づいて、前記他のスタイルに関連付けられたパラメータを変更し、

レイヤの表示指示に応じて、前記パラメータの前記変更内容を示すオブジェクトが前記所定の順番に従って配列された変更パターン画像を前記表示部に表示し、

前記他のスタイルが選択された場合、前記他のスタイルに関連付けられた前記パラメータの前記複数の変更内容のうちの、最先且つ未実施の変更内容を含むグループに対応する画像を用いて、前記ゲーム媒体を前記表示部に表示する

ことを特徴とする制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置、制御方法及び制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

従来から、プレイヤーが所有するキャラクタ又はカード等のゲーム媒体（以下「プレイヤーゲーム媒体」と称する場合がある。）を用いるゲームを提供するゲームシステムが知られている。このようなゲームシステムでは、ゲームの進行に応じて次第に強い敵ゲーム媒体が登場し、プレイヤーは、プレイヤーゲーム媒体を用いることにより、登場した敵ゲーム媒体を倒してゲームを進める。プレイヤーは、例えば、プレイヤーゲーム媒体の各種パラメータ（例えば、体力値、攻撃力等）を増加させてプレイヤーゲーム媒体を成長させることで、より強い敵ゲーム媒体を倒すことができるようになる。

【0003】

近年のゲームシステムでは、プレイヤーは、複数の種類のゲーム媒体の中から一又は複数のゲーム媒体を選択し、選択したゲーム媒体をゲームで使用することができる。このようなゲームシステムでは、選択されたゲーム媒体の種類に応じて当該ゲーム媒体の各種パラメータの成長度合いが異なり、プレイヤーは、選択したゲーム媒体に応じたゲームを楽しむことが可能となる。

10

【0004】

例えば、特許文献1には、複数の種類の職業の中から選択された職業に応じてゲーム媒体の成長度合いを変化させるゲームシステムについて開示されている。このゲームシステムは、職業ごとにパラメータとレベルの対応表を予め設定しており、プレイヤーによって選択された職業の対応表に基づいてプレイヤーゲーム媒体を成長させることができる。プレイヤーによって2種類の職業が選択された場合、選択されたそれぞれの職業の対応表が合成されて1種類の対応表が生成され、生成された対応表に基づいてプレイヤーゲーム媒体が成長する。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2003-210846号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、従来のゲームシステムにおけるプレイヤーゲーム媒体は、一種類の成長パターンに基づいて成長するだけであり、プレイヤー自身が成長させたプレイヤーゲーム媒体が、ゲーム展開に対応したゲーム媒体とは異なる場合があった。

30

【0007】

このため、プレイヤーは、互いに成長度合いが異なる複数のゲーム媒体を所有するか、又は、所望のゲーム媒体の使用を諦めなければならないことがあった。前者の場合では、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することになり、データの読み込み時間等が長くなる場合があった。また後者の場合では、プレイヤーがゲームの継続意欲を喪失する場合があった。

【0008】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することなく、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明に係るゲーム装置は、プレイヤーからの指示に応じてゲームを進行させるゲーム装置であって、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、並びに、パラメータの変更内容及び順番を示す変更パターンと、を記憶する記憶部と、プレイヤーの選択指示に応じて、複数のスタイルの内のいずれかを選択する選択部と、プレイヤーの進行指示に応じて、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させる進行処理部と、ゲームの進行と選択されたスタイルに関連付けられた変更

50

パターンとに基づいて、選択されたスタイルに関連付けられたパラメータを変更する変更部と、を備える。

【0010】

また、本発明に係るゲーム装置において、表示部と、プレイヤーの表示指示に応じて、パラメータの変更内容を示すオブジェクトが順番に従って配列された変更パターン画像を、表示部に表示する表示処理部と、を更に備えることが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るゲーム装置において、ゲームの進行に応じて、ゲーム媒体にポイントを関連付けて記憶部に記憶するポイント制御部を更に備え、変更部は、プレイヤーによって変更対象のスタイルが選択された場合、消費ポイントに基づいてゲーム媒体に関連付けられたポイントを減少させ、変更対象のスタイルに関連付けられた変更パターンのパラメータの変更内容のうちの、最先且つ未実施の変更内容に基づいて変更対象のスタイルに関連付けられたパラメータを変更することが好ましい。

10

【0012】

また、本発明に係るゲーム装置において、記憶部は、ゲームの進行に応じたレベルを、選択されたスタイルに関連付けて記憶し、ポイント制御部は、複数のスタイルのそれぞれに関連付けられたレベルに応じたポイントをゲーム媒体に関連付けて記憶部に記憶することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るゲーム装置において、変更部は、選択されたスタイルに関連付けられた変更パターンの変更内容のうち、未実施の変更内容の数に応じた消費ポイントに基づいてゲーム媒体に関連付けられたポイントを減少させることが好ましい。

20

【0014】

また、本発明に係るゲーム装置において、複数のスタイルのうちの所定のスタイルに関連付けられた変更パターンは、他のスタイルに関連付けられた変更パターンと共通の変更内容及び順番を有することが好ましい。

【0015】

また、本発明に係るゲーム装置において、変更パターンの変更内容は、順番に従って複数のグループに分割され、表示処理部は、プレイヤーによってスタイルが選択された場合、当該スタイルに関連付けられた変更パターンのパラメータの変更内容のうちの、最先且つ未実施の変更内容を含むグループに対応する画像を用いて、ゲーム媒体を表示部に表示することが好ましい。

30

【0016】

また、本発明に係るゲーム装置において、パラメータは、ゲーム内における特定効果を生じさせるための特定効果情報を含み、複数のグループのうちの所定のグループに含まれる変更内容には、他のグループには含まれない特定効果情報をスタイルに追加する変更内容を含むことが好ましい。

【0017】

また、本発明に係る端末装置において、表示部と、読み出し部によって読み出されたゲーム媒体を、表示部に表示する表示処理部と、を更に備え、表示処理部は、ゲーム媒体の種類ごとに、第3のグループに所属するゲーム媒体の数を計数し、種類を示す画像と、種類について計数した数とを表示部に表示することが好ましい。

40

【0018】

本発明に係る制御方法は、記憶部を備え、プレイヤーからの指示に応じてゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、並びに、パラメータの変更内容及び順番を示す変更パターンと、を記憶部に記憶し、プレイヤーの選択指示に応じて、複数のスタイルの内のいずれかを選択し、プレイヤーの進行指示に応じて、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させ、ゲームの進行と選択されたスタイルに関連付けられた変更パ

50

ターンとに基づいて、選択されたスタイルに関連付けられたパラメータを変更する、ことを含む。

【0019】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、プレイヤーからの指示に応じてゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体に関する情報と、ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報と、複数のスタイルのそれぞれに関連付けられた、パラメータ、並びに、パラメータの変更内容及び順番を示す変更パターンと、を記憶部に記憶し、プレイヤーの選択指示に応じて、複数のスタイルの内のいずれかを選択し、プレイヤーの進行指示に応じて、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を用いてゲームを進行させ、ゲームの進行と選択されたスタイルに関連付けられた変更パターンとに基づいて、選択されたスタイルに関連付けられたパラメータを変更する、ことをコンピュータに実行させる。

10

【発明の効果】

【0020】

本発明に係るゲーム装置、制御方法及び制御プログラムによって、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することなく、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】ゲームシステムによって提供されるゲームの一例について説明するための模式図である。

20

【図2】ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【図3】携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【図4】(a)及び(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図5】(a)及び(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図6】(a)～(c)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図7】変更パターンを示す変更パターン画像の一例を示す図である。

30

【図8】(a)～(c)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図9】変更パターンを示す変更パターン画像の一例を示す図である。

【図10】(a)～(c)は、変更パターン画面においてプレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を示すための模式図である。

【図11】(a)～(c)は、変更パターン画面においてプレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を示すための模式図である。

【図12】サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【図13】各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図14】ゲームシステム1の動作シーケンスの一例を示す図である。

40

【図15】ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図16】対戦ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図17】変更パターン進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0023】

(本実施形態の概要)

50

図1は、ゲーム装置によって提供されるゲームの一例について説明するための図である。ゲーム装置は、プレイヤーが所有する携帯端末、又は、プレイヤーが所有する携帯端末と通信可能なサーバ等である。

【0024】

本実施形態では、プレイヤーは、ゲーム装置を操作することによってゲーム媒体を用いたゲームを進行させることができる。ゲーム媒体は、ゲーム装置によって提供される各種ゲーム又は各種サービス等において使用される電子データであり、例えば、キャラクタ、カード又はアバター等である。

【0025】

なお、ゲーム媒体は、アイテム、ポイント、仮想通貨、又はチケット等であってもよい。ゲーム媒体は、プレイヤーによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び/又は贈与等され得る電子データであればどのようなデータであってもよい。また、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。

10

【0026】

ゲーム装置は、プレイヤーによって用いられるゲーム媒体に関する情報を、プレイヤーに関連付けて記憶するとともに、ゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルに関する情報を記憶する。以降、ゲームで用いられる、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を、プレイヤーゲーム媒体と称する場合がある。

【0027】

ゲーム媒体に関する情報は、例えば、ゲーム媒体を識別するための識別情報である。また、ゲーム媒体に関する情報は、ゲーム媒体の名称を示す情報、ゲーム媒体の種類、ゲーム媒体の属性等を含むものでもよい。

20

【0028】

スタイルは、ゲームで用いられるゲーム媒体の特性を示す電子データである。スタイルに関する情報は、例えば、スタイルを識別するための識別情報である。また、スタイルに関する情報は、スタイルの名称を示す情報、スタイルの種類、スタイルの属性等を含むものでもよい。

【0029】

ゲーム装置は、スタイルに関連付けられたパラメータに関する情報を記憶する。パラメータは、例えば、攻撃力、防御力、体力(HP(Hit Point))、スキルの取得の有無等である。パラメータは、魔法攻撃力、魔法防御力、魔法力(MP(Magic Point))、属性を示す情報等でもよい。プレイヤーが、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられた複数のスタイルの中から一つのスタイルを選択すると、選択されたスタイルに関連付けられたパラメータが、プレイヤーゲーム媒体に設定される。以降、プレイヤーの選択指示によって選択されたことにより、プレイヤーゲーム媒体に設定されたスタイルを、設定スタイルと称する場合がある。また、スタイルに関連付けられたパラメータを、単にスタイルのパラメータと称する場合がある。

30

【0030】

ゲーム装置は、スタイルに関連付けられた変更パターンを記憶する。変更パターンは、当該変更パターンに関連付けられたスタイルのパラメータの変更内容、及び、その変更内容の順番を示すものである。以下、ゲーム媒体に関連付けられる変更パターンとして、2種類の変更パターンA及び変更パターンBが記憶される場合を例にして説明する。

40

【0031】

例えば、パラメータが、攻撃力、防御力、HP(体力)等の数値情報である場合、変更内容は、パラメータの変更量である。図1に示す例では、スタイルAに関連付けられた変更パターンにおいて、1番目の変更内容として「パラメータを5増加させる」ことが規定されている。次に、スタイルAに関連付けられた変更パターンにおいて、2番目の変更内容として「パラメータを3増加させる」ことが規定され、3番目の変更内容として「パラメータを4増加させる」ことが規定されている。

【0032】

50

また、図 1 に示すスタイル B に関連付けられた変更パターンにおいて、1 番目の変更内容として「パラメータを 1 増加させる」ことが規定されている。次に、スタイル B に関連付けられた変更パターンにおいて、2 番目の変更内容として「パラメータを 2 増加させる」ことが規定され、3 番目の変更内容として「パラメータを 1 増加させる」ことが規定されている。

【 0 0 3 3 】

パラメータの変更量は、パラメータの減少量でもよい。各スタイルに関連付けられた変更パターンによって示される変更内容は、複数種類のパラメータのいずれかの変化量でもよい。また、変更内容は、ゲーム内において特定の効果を発動させる、スキル等の能力の取得又は喪失を示す情報であってもよい。

10

【 0 0 3 4 】

プレイヤーがゲーム装置を操作することによって、ゲーム装置において、スタイル A 又はスタイル B を指示する選択指示が入力される。例えば、図 1 に示す例において、スタイル A を選択する選択指示がプレイヤーによって入力された場合、ゲーム装置は、プレイヤーゲーム媒体のパラメータとして、スタイル A のパラメータを設定する。そして、プレイヤーの進行指示に応じて、ゲーム装置は、スタイル A のパラメータが設定されたプレイヤーゲーム媒体を用いてゲームを進行させる。

【 0 0 3 5 】

ゲームの進行に応じて所定の変更可能条件が満たされた場合、設定スタイルの変更パターンに基づいて、プレイヤーゲーム媒体のパラメータを変更する。所定の変更可能条件は、例えば、プレイヤー、プレイヤーゲーム媒体、又は設定スタイルに関連付けられたレベルが所定のレベルに到達したという条件である。また、所定の変更可能条件は、プレイヤー、プレイヤーゲーム媒体、又は設定スタイルに関連付けられたポイントを消費したという条件である。ポイントの消費は、例えば、プレイヤー、プレイヤーゲーム媒体、又は設定スタイルに関連付けられたポイントから消費ポイントを減少させることである。また、所定の変更可能条件は、プレイヤー又はプレイヤーゲーム媒体が、ゲーム内のクエストをクリアしたという条件、又は、プレイヤー又はプレイヤーゲーム媒体が、ゲーム内外で使用可能な仮想通貨を消費したという条件等でもよい。

20

【 0 0 3 6 】

図 1 に示す例では、設定スタイルがスタイル A である場合、ゲームの進行に応じて、第 1 の変更可能条件（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 10 に到達したという条件）が満たされた場合、1 番目の変更内容に基づく変更処理（「パラメータを 5 増加させる」）が実行される。次に、第 2 の変更可能条件（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 20 に到達したという条件）が満たされた場合、2 番目の変更内容に基づく変更処理（「パラメータを 3 増加させる」）が実行される。そして、第 3 の変更可能条件が満たされた場合、3 番目の変更内容（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 30 に到達したという条件）に基づく変更処理（「パラメータを 4 増加させる」）が順番に実行される。

30

【 0 0 3 7 】

図 1 に示すように、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイル A である場合、プレイヤーゲーム媒体のパラメータは、スタイル A の変更パターンに示される全ての変更処理が実行されると、15 から 27 に変更される。

40

【 0 0 3 8 】

また、設定スタイルがスタイル B である場合、ゲームの進行に応じて、第 1 の変更可能条件（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 10 に到達したという条件）が満たされた場合、1 番目の変更内容に基づく変更処理（「パラメータを 1 増加させる」）が実行される。次に、第 2 の変更可能条件（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 20 に到達したという条件）が満たされた場合、2 番目の変更内容に基づく変更処理（「パラメータを 2 増加させる」）が実行される。そして、第 3 の変更可能条件（例えば、プレイヤーゲーム媒体のレベルが 30 に到達したという条件）が満たされた場合、3 番目の変更内容に基づく変更処理（「パラメータを 1 増加させる」）が順番に実行される。

50

【0039】

図1に示すように、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイルBである場合、プレイヤーゲーム媒体のパラメータは、スタイルAの変更パターンに示される全ての変更処理が実行されると、13から17に変更される。

【0040】

以上、図1を参照しつつ説明したとおり、本実施形態のゲーム装置では、プレイヤーゲーム媒体に対して、それぞれがパラメータを有する複数のスタイルが関連付けられている。各スタイルのパラメータは、各スタイルに関連付けられた変更パターンに基づいて変更される。そして、プレイヤーは、パラメータを有するプレイヤーゲーム媒体を用いてゲームをさせることができる。

10

【0041】

これにより、プレイヤーは、複数の種類のプレイヤーゲーム媒体を所有することなく、複数の種類のパラメータを有するプレイヤーゲーム媒体を使用することができるため、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することなく、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることが可能となる。

【0042】

なお、上述した図1の説明は、本発明の内容への理解を深めるための説明にすぎない。本発明は、具体的には、次に説明する各実施形態において実施され、且つ、本発明の原則を実質的に超えずに、さまざまな変形例によって実施されてもよい。このような変形例はすべて、本発明および本明細書の開示範囲に含まれる。

20

【0043】

(ゲームシステム1の構成)

図2は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0044】

ゲームシステム1は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2及びサーバ3は、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7等の通信ネットワークを介して相互に接続される。携帯端末2及びサーバ3間では、所定の通信プロトコルに基づいて通信が行われる。所定の通信プロトコルは、例えば、ハイパーテキスト転送プロトコル(Hypertext Transfer Protocol, HTTP)等である。なお、携帯端末2は、ゲームを提供するゲーム装置の一例であるが、ゲーム装置は、携帯端末2に限られない。例えば、サーバ3をゲーム装置として用いてもよい。また、携帯端末2とサーバ3とを備えるゲームシステム1をゲーム装置として用いてもよい。

30

【0045】

携帯端末2は、例えば、多機能携帯電話(所謂「スマートフォン」)等の端末装置である。なお、携帯端末2は、例えば、携帯電話(所謂「フィーチャーフォン」)、携帯情報端末(Personal Digital Assistant, PDA)、タブレット端末又はタブレットPC(Personal Computer)等でもよい。また、携帯端末2は、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー又はノートPC等でもよい。

【0046】

(携帯端末2の構成)

図3は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【0047】

携帯端末2は、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介してサーバ3に接続し、サーバ3と通信を行う。携帯端末2は、プレイヤーの操作による各種指示に応じて、ゲームの進行を制御する。また、携帯端末2は、サーバ3から各種データを受信してゲームの進行画面等を表示する。そのために、携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。

40

【0048】

端末通信部21は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む通信インターフェ

50

ース回路を備え、携帯端末2を通信ネットワークに接続する。端末通信部21は、基地局4により割り当てられるチャンネルを介して、基地局4との間でCDMA(Code Division Multiple Access)方式等による無線信号回線を確立し、基地局4との間で通信を行う。そして、端末通信部21は、端末処理部25から供給されたデータを、サーバ3に送信する。また、端末通信部21は、サーバ3等から受信したデータを端末処理部25に供給する。

【0049】

端末記憶部22は、例えば、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)等の半導体メモリ装置を備える。端末記憶部22は、端末処理部25での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。端末記憶部22に記憶されるドライバプログラムは、操作部23を制御する入力デバイスドライバプログラム、及び、表示部24を制御する出力デバイスドライバプログラム等である。端末記憶部22に記憶されるアプリケーションプログラムは、ゲームの進行を制御する制御プログラム等である。

10

【0050】

端末記憶部22に記憶されるデータは、ゲームの実行時において使用される各種データ(例えば、ゲーム媒体に関する情報等)、ゲームをプレイするプレイヤーを一意的に識別するための識別情報(例えば、プレイヤーID(identification))等である。また、端末記憶部22は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

20

【0051】

操作部23は、タッチパネル等のポインティングデバイスである。なお、操作部23は、入力キー等でもよい。プレイヤーは、操作部23を用いて、文字、数字及び記号、若しくは、表示部24の表示画面上の位置等を入力することができる。操作部23は、プレイヤーにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、プレイヤーの指示として、端末処理部25に供給される。

【0052】

表示部24は、液晶ディスプレイである。なお、表示部24は、有機EL(Electro-Luminescence)ディスプレイ等でもよい。表示部24は、端末処理部25から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

30

【0053】

端末処理部25は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部25は、携帯端末2の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU(Central Processing Unit)である。端末処理部25は、端末記憶部22に記憶されているプログラム及びプレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された各種指示等に基づいて、各種情報処理を適切な手順で実行し、且つ、端末通信部21又は表示部24の動作を制御する。端末処理部25は、端末記憶部22に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムに基づいて各種情報処理を実行する。また、端末処理部25は、複数のプログラムを並列に実行することができる。

40

【0054】

端末処理部25は、少なくとも端末制御部251、端末受信部252、端末送信部253、表示処理部254、ゲーム処理部255、選択部256及び変更部257を備える。これらの各部は、端末処理部25が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末2に実装されてもよい。

【0055】

以下、図4を参照して、携帯端末2の表示部24に表示される各種画面の一例について説明する。

【0056】

50

図4(a)は、携帯端末2の表示部24に表示される対戦画面400の一例を示す図である。

【0057】

対戦画面400は、プレイヤーゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームの経過を示す画面である。対戦ゲームは、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされた場合に発生する。所定の対戦ゲーム発生条件は、プレイヤーゲーム媒体がゲームフィールド上における敵ゲーム媒体発生地点に到達したこと、プレイヤーによって所定の対戦イベントの発生指示が入力されたこと等である。対戦画面400には、プレイヤーゲーム媒体画像401、敵ゲーム媒体画像402、及びアクションオブジェクト403等が含まれる。

【0058】

プレイヤーゲーム媒体画像401は、対戦で使用されるプレイヤーゲーム媒体を示す画像である。図4(a)に示す例では、対戦画面400に3つのプレイヤーゲーム媒体画像401が表示されているが、対戦において使用可能なプレイヤーゲーム媒体は1つでも複数でもよい。

【0059】

敵ゲーム媒体画像402は、プレイヤーゲーム媒体と対戦する敵ゲーム媒体を示す画像である。敵ゲーム媒体は、本実施形態におけるゲームを実行するための制御プログラム(ゲームアプリケーションプログラムの一種)の指示に従って制御されるゲーム媒体であり、例えば、ノンプレイヤーキャラクタ(NON PLAYER CHARACTER)である。敵ゲーム媒体は、プレイヤーゲーム媒体画像401によって示されるプレイヤーゲーム媒体に関連付けられたプレイヤーとは異なる他のプレイヤーのプレイヤーゲーム媒体でもよい。

【0060】

アクションオブジェクト403は、敵ゲーム媒体に対する攻撃等のアクションを、プレイヤーゲーム媒体に実施するように指示するためのボタンオブジェクトである。アクションオブジェクト403は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された対戦画面400上の入力位置が、アクションオブジェクト403の表示領域内である場合、アクション実施指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーがアクションオブジェクト403を選択する操作を行った場合、アクション実施指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによってアクション実施指示が入力されると、アクション実施指示に対応するアクション(攻撃、防御、アイテムの使用、スキルの使用等)が実行される。

【0061】

攻撃のアクションは、対戦相手のゲーム媒体に対して、武器等を用いて攻撃を行うことであり、攻撃を受けた対戦相手のゲーム媒体のHPは減少する。なお、対戦相手のゲーム媒体のHPの減少量は、攻撃を行ったゲーム媒体の攻撃力のパラメータ及び攻撃を受けたゲーム媒体の防御力のパラメータに応じた値である。防御のアクションは、対戦する対戦相手のゲーム媒体からの攻撃に対して防御を行うことであり、対戦相手のゲーム媒体からの攻撃に対して防御を行ったゲーム媒体のHPの減少量は、防御を行わなかった場合よりも少ない。

【0062】

アイテムを使用するアクションは、ゲーム媒体に関連付けられたアイテムを使用するアクションであり、アイテムが使用されることにより、当該アイテムに設定された、ゲーム内での特殊効果(例えば、特定のゲーム媒体のHPを上昇させる)が発動される。ゲーム媒体に関連付けられたアイテムは、例えば、ゲーム媒体がゲーム内で取得したアイテム又はゲーム媒体が一時的に所有する(借りる等)ことができるアイテム等であり、ゲーム媒体を識別するための情報等に紐づけられたアイテムである。スキルを使用するアクションは、ゲーム媒体に関連付けられたスキルを使用するアクションであり、スキルが使用されることにより、当該スキルに設定された、ゲーム内での特殊効果(例えば、対戦相手のゲーム媒体のHPを減少させる)が発動される。ゲーム媒体に関連付けられたスキルは、例えば、ゲーム媒体がゲーム内で取得したスキル等であり、ゲーム媒体を識別するための情

10

20

30

40

50

報等に紐づけられたスキルである。以降、ゲーム媒体に関連付けられたスキルを取得スキルと称する場合がある。

【0063】

対戦ゲームで使用される、プレイヤーゲーム媒体の攻撃力、防御力、HP、スキル等は、当該プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルの攻撃力、防御力、HP、スキル等である。すなわち、プレイヤーゲーム媒体に複数種類のスタイルが設定可能に関連付けられている場合、プレイヤーによる選択指示に応じて選択されたスタイル（設定スタイル）がプレイヤーゲーム媒体に設定され、設定スタイルのパラメータがプレイヤーゲーム媒体に適用される。このように、プレイヤーゲーム媒体に複数種類のスタイルが設定可能に関連付けられている場合、ゲームの進行に応じて、プレイヤーは所望のスタイルを選択し、プレイヤーゲーム媒体のパラメータを変更させることができる。

10

【0064】

プレイヤーゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームが終了した場合、対戦ゲームの結果に応じて、経験値等のパラメータが、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルに関連付けられる。さらに、設定スタイルに関連付けられた経験値等のパラメータに応じたレベルが、当該設定スタイルに設定される。例えば、設定スタイルに関連付けられた経験値等のパラメータが第1の数値（例えば「100」）に到達した場合、設定スタイルに関連付けられたレベルが第1のレベル（例えば「レベル1」）に設定される。さらに、設定スタイルに関連付けられた経験値等のパラメータが第1の数値よりも大きい第2の数値（例えば「200」）に到達した場合、設定スタイルに関連付けられたレベルが第1のレベルよりも大きい第2のレベル（例えば「レベル2」）に設定される。

20

【0065】

図4(b)は、携帯端末2の表示部24に表示されるゲーム進行画面410の一例を示す図である。

【0066】

ゲーム進行画面410は、例えば、プレイヤーゲーム媒体がゲームフィールド上を移動している場合等において表示される。ゲーム進行画面410には、プレイヤーゲーム媒体画像401、及び詳細情報表示指示オブジェクト411等が含まれる。

【0067】

詳細情報表示指示オブジェクト411は、後述する詳細情報画面を表示するためのボタンオブジェクトである。詳細情報表示指示オブジェクト411は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力されたゲーム進行画面410上の入力位置が、詳細情報表示指示オブジェクト411の表示領域内である場合、詳細情報画面表示指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが詳細情報表示指示オブジェクト411を選択する操作を行った場合、詳細情報画面表示指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによって詳細情報画面表示指示が入力されると、詳細情報画面の表示が実行される。

30

【0068】

詳細情報表示指示オブジェクト411は、常にゲーム進行画面410に表示されていなくてもよい。例えば、操作部23によって、プレイヤーが所定の入力操作（画面をタップする等）が行ったことが検出された場合に、詳細情報表示指示オブジェクト411が所定時間（5秒）だけ表示されてもよい。

40

【0069】

図5(a)及び(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される第1の詳細情報画面500及び第2の詳細情報画面510の一例を示す図である。

【0070】

図5(a)に示される第1の詳細情報画面500は、詳細情報画面表示指示が入力された時にプレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイルAである場合に表示される詳細情報画面である。

【0071】

50

第1の詳細情報画面500には、プレイヤーゲーム媒体詳細画像501、パラメータ表示領域502、変更パターン表示指示オブジェクト503、スタイル切替指示オブジェクト504等が含まれる。

【0072】

プレイヤーゲーム媒体詳細画像501は、スタイルAが設定されたプレイヤーゲーム媒体を示す画像である。プレイヤーゲーム媒体詳細画像501は、スタイルAに関連付けられた画像データに基づいて表示される。

【0073】

パラメータ表示領域502は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイルAである場合の各種パラメータを表示するための表示領域である。パラメータ表示領域502には、例えば、設定スタイルがスタイルAである場合のプレイヤーゲーム媒体の、HP、MP、攻撃力、防御力、速度等のパラメータを示す数値、及び各種パラメータの上限値、並びに、スキルの取得の有無のパラメータに基づく取得スキルの名称等が表示される。

10

【0074】

変更パターン表示指示オブジェクト503は、後述する変更パターン画面を表示するためのボタンオブジェクトである。変更パターン表示指示オブジェクト503は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第1の詳細情報画面500上の入力位置が、変更パターン表示指示オブジェクト503の表示領域内である場合、変更パターン表示指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが変更パターン表示指示オブジェクト503を選択する操作を行った場合、変更パターン表示指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによって変更パターン表示指示が入力されると、変更パターン画面の表示が実行される。

20

【0075】

スタイル切替指示オブジェクト504は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルを変更するためのボタンオブジェクトである。スタイル切替指示オブジェクト504は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第1の詳細情報画面500上の入力位置が、スタイル切替指示オブジェクト504の表示領域内である場合、スタイル切替指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーがスタイル切替指示オブジェクト504を選択する操作を行った場合、スタイル切替指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによってスタイル切替指示が入力されると、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルが、現在設定されているスタイルAから他のスタイル(図5に示す例では、スタイルB)に変更され、第2の詳細情報画面510が表示される。

30

【0076】

図5(b)に示される第2の詳細情報画面510は、詳細情報画面表示指示が入力された時にプレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイルBである場合に表示される詳細情報画面である。

【0077】

第2の詳細情報画面510には、プレイヤーゲーム媒体詳細画像511、パラメータ表示領域512、変更パターン表示指示オブジェクト513、スタイル切替指示オブジェクト514等が含まれる。

40

【0078】

プレイヤーゲーム媒体詳細画像511は、スタイルBが設定されたプレイヤーゲーム媒体を示す画像である。プレイヤーゲーム媒体詳細画像511は、スタイルBに関連付けられた画像データに基づいて表示される。スタイルAに関連付けられた画像とスタイルBに関連付けられた画像とは、互いに異なる外観を有する画像であるが、両者は同一の画像であってもよい。

【0079】

パラメータ表示領域512は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルがスタイルBである場合の各種パラメータを表示するための表示領域である。パラメータ表示領域512には、例えば、設定スタイルがスタイルBである場合のプレイヤーゲーム媒体の、HP、MP、

50

攻撃力、防御力、速度等のパラメータを示す数値、及び各種パラメータの上限値、並びに、スキルの取得の有無のパラメータに基づく取得スキルの名称等が表示される。

【0080】

変更パターン表示指示オブジェクト513は、後述する変更パターン画面を表示するためのボタンオブジェクトである。変更パターン表示指示オブジェクト513は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第2の詳細情報画面510上の入力位置が、変更パターン表示指示オブジェクト513の表示領域内である場合、変更パターン表示指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが変更パターン表示指示オブジェクト513を選択する操作を行った場合、変更パターン表示指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによって変更パターン表示指示が入力されると、変更パターン画面の表示が実行される。

10

【0081】

スタイル切替指示オブジェクト514は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルを変更するためのボタンオブジェクトである。スタイル切替指示オブジェクト514は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第2の詳細情報画面510上の入力位置が、スタイル切替指示オブジェクト514の表示領域内である場合、スタイル切替指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーがスタイル切替指示オブジェクト514を選択する操作を行った場合、スタイル切替指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによってスタイル切替指示が入力されると、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルが、現在設定されているスタイルBから他のスタイル(図5に示す例では、スタイルA)に変更され、第1の詳細情報画面500が表示される。

20

【0082】

図6(a)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面600の一例を示す図である。変更パターン画面600は、プレイヤーによって変更パターン表示指示オブジェクト503が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面600には、変更パターン表示領域601、グループ切替ボタン602a~602cが含まれる。

【0083】

変更パターン表示領域601には、スタイルAの変更パターンを示す変更パターン画像が表示される。以下、図7を参照して、スタイルAの変更パターンを示す変更パターン画像について説明する。

30

【0084】

図7は、スタイルAの変更パターンを示す変更パターン画像の一例を示す図である。変更パターン画像には、変更オブジェクト603及びルートオブジェクト604が含まれる。変更オブジェクトは、変更内容を示すためのオブジェクトである。ルートオブジェクト604は、2つの変更オブジェクト603同士を接続するように描画されるオブジェクトである。

【0085】

変更パターンに含まれる複数の変更内容は、複数のグループに分割されてもよい。図7に示す例では、変更パターンに含まれる複数の変更内容は、グループA1、グループA2及びグループA3のいずれかに含まれる。

40

【0086】

図7に示す例では、グループA1には変更オブジェクト603a~603eが含まれる。変更オブジェクト603aが、1番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり。変更オブジェクト603aによって示される変更内容は、「攻撃力のパラメータを3増加させる」ことである。

【0087】

次に、変更オブジェクト603bが、2番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。変更オブジェクト603bによって示される変更内容は、「守備力のパラメータを1増加させる」ことである。

50

【0088】

次に、変更オブジェクト603cが、3番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。変更オブジェクト603cによって示される変更内容は、「HPのパラメータを3増加させる」ことである。

【0089】

次に、変更オブジェクト603dが、4番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。変更オブジェクト603dによって示される変更内容は、「スキルAの取得を示すパラメータに変更する」ことである。例えば、スキルAの取得を示すパラメータを「1」、スキルAを取得していないことを示すパラメータを「0」としてもよい。

【0090】

そして、変更オブジェクト603eが、5番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。変更オブジェクト603eによって示される変更内容は、「MPのパラメータを2増加させる」ことである。

【0091】

変更オブジェクト603aと変更オブジェクト603bとの間には、ルートオブジェクト604aが描画されている。ルートオブジェクト604aが描画されることによって、プレイヤーは、1番目の変更オブジェクト603aの次の2番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603bであることを視認することができる。

【0092】

同様に、ルートオブジェクト604bが描画されることによって、プレイヤーは、2番目の変更オブジェクト603bの次の3番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603cであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604cが描画されることによって、プレイヤーは、3番目の変更オブジェクト603cの次の4番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603dであることを視認することができる。そして、ルートオブジェクト604dが描画されることによって、プレイヤーは、4番目の変更オブジェクト603dの次の5番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603eであることを視認することができる。さらに、ルートオブジェクト604eが描画されることによって、プレイヤーは、5番目の変更オブジェクト603dの次の変更オブジェクトが、グループA1の次のグループであるグループA2に存在することを視認することができる。

【0093】

グループA2には変更オブジェクト603f～603kが含まれる。変更オブジェクト603fが、グループA2における1番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603gが、グループA2における2番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。次に、変更オブジェクト603hが、グループA2における3番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603iが、グループA2における4番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。そして、変更オブジェクト603jが、グループA2における5番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603kが、グループA2における6番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。なお、変更オブジェクト603kによって示される変更内容は、「速度のパラメータを3増加させる」ことである。

【0094】

ルートオブジェクト604fが描画されることによって、プレイヤーは、グループA2の1番目の変更内容を示すための変更オブジェクト603fが、前のグループA1の最後(5番目)の変更オブジェクトの次の変更オブジェクトであることを視認することができる。次に、変更オブジェクト603fと変更オブジェクト603gとの間には、ルートオブジェクト604gが描画されている。ルートオブジェクト604gが描画されることによって、プレイヤーは、グループA2における1番目の変更オブジェクト603fの次の2番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603gであることを視認することができる。

【0095】

同様に、ルートオブジェクト604hが描画されることによって、プレイヤーは、グルー

10

20

30

40

50

ブA 2の2番目の変更オブジェクト603gの次の3番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603hであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604iが描画されることによって、プレイヤは、変更オブジェクト603jも、グループA 2の2番目の変更オブジェクト603gの次の3番目の変更オブジェクトであることを視認することができる。このように、変更パターンに含まれる変更オブジェクトの次の変更オブジェクトは、複数の変更オブジェクトのうちのいずれかであってもよい。すなわち、変更パターンによって規定される変更内容は、所定の順番に従って実行されるだけでなく、第1の順番及び第2の順番に分岐して、当該分岐後の各順番に従って実行されてもよい。

【0096】

また、ルートオブジェクト604jが描画されることによって、プレイヤは、グループA 2の3番目の変更オブジェクト603hの次の4番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603iであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604kが描画されることによって、プレイヤは、グループA 2の4番目の変更オブジェクト603iの次の5番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603jであることを視認することができる。そして、ルートオブジェクト604lが描画されることによって、プレイヤは、グループA 2の5番目の変更オブジェクト603jの次の6番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603kであることを視認することができる。さらに、ルートオブジェクト604mが描画されることによって、プレイヤは、グループA 2の6番目の変更オブジェクト603kの次の変更オブジェクトが、グループA 2の次のグループであるグループA 3に存在することを視認することができる。

【0097】

グループA 3には変更オブジェクト603l～603rが含まれる。変更オブジェクト603lが、グループA 3における1番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603mが、グループA 3における2番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。次に、変更オブジェクト603nが、グループA 3における3番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603oが、グループA 3における4番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。次に、変更オブジェクト603pが、グループA 3における5番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト603qが、グループA 3における6番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。そして、変更オブジェクト603rが、グループA 3における7番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。

【0098】

ルートオブジェクト604nが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3の1番目の変更内容を示すための変更オブジェクト603lが、前のグループA 2の最後(6番目)の変更オブジェクトの次の変更オブジェクトであることを視認することができる。次に、変更オブジェクト603lと変更オブジェクト603mとの間には、ルートオブジェクト604oが描画されている。ルートオブジェクト604oが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3における1番目の変更オブジェクト603lの次の2番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603mであることを視認することができる。

【0099】

同様に、ルートオブジェクト604pが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3の2番目の変更オブジェクト603mの次の3番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603nであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604qが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3の3番目の変更オブジェクト603nの次の4番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603oであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604rが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3の4番目の変更オブジェクト603oの次の5番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603pであることを視認することができる。また、ルートオブジェクト604sが描画されることによって、プレイヤは、グループA 3の5番目の変更オブジェクト603pの次の6番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603

qであることを視認することができる。そして、ルートオブジェクト604tが描画されることによって、プレイヤーは、グループA3の6番目の変更オブジェクト603qの次の7番目(最後)の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603rであることを視認することができる。

【0100】

図6(a)に戻り、変更パターン表示領域601には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA1に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

【0101】

グループ切替ボタン602a~602cは、スタイルAの変更パターンのうちの他のグループに含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像を表示させるためのボタンオブジェクトである。グループ切替ボタン602a~602cは、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第2の詳細情報画面510上の入力位置が、グループ切替ボタン602a~602cのうちのいずれが表示領域内である場合、グループ切替指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーがグループ切替ボタン602a~602cのうちのいずれかを選択する操作を行った場合、グループ切替指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによってグループ切替指示が入力されると、変更パターン画面600~変更パターン画面620のいずれかが表示される。

【0102】

図6(a)に示す例では、変更パターン表示領域601には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA1に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示されているため、グループ切替ボタン602aは、他のグループ切替ボタン602b及び602cとは異なる表示態様で表示されている。そして、プレイヤーがグループ切替ボタン602aを選択する操作を行っても、変更パターン画面600の表示に変更はない。

【0103】

プレイヤーがグループ切替ボタン602bを選択する操作を行った場合、変更パターン画面600の表示が終了し、後述する変更パターン画面610が表示される。また、プレイヤーがグループ切替ボタン602cを選択する操作を行った場合、変更パターン画面600の表示が終了し、後述する変更パターン画面620が表示される。

【0104】

図6(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面610の一例を示す図である。変更パターン画面610は、プレイヤーによって変更パターン表示指示オブジェクト503が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面610には、変更パターン表示領域611、グループ切替ボタン612a~612cが含まれる。

【0105】

変更パターン表示領域611には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA2に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

【0106】

グループ切替ボタン612a~612cは、グループ切替ボタン602a~602cと同様の機能を有するオブジェクトである。図6(b)に示す例では、変更パターン表示領域611には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA2に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示されているため、グループ切替ボタン612bは、他のグループ切替ボタン612a及び612cとは異なる表示態様で表示されている。そして、プレイヤーがグループ切替ボタン612bを選択する操作を行っても、変更パターン画面610の表示に変更はない。

【0107】

10

20

30

40

50

プレイヤーがグループ切替ボタン612aを選択する操作を行った場合、変更パターン画面610の表示が終了し、変更パターン画面600が表示される。また、プレイヤーがグループ切替ボタン612cを選択する操作を行った場合、変更パターン画面610の表示が終了し、後述する変更パターン画面620が表示される。

【0108】

図6(c)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面620の一例を示す図である。変更パターン画面620は、プレイヤーによって変更パターン表示指示オブジェクト503が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面620には、変更パターン表示領域621、グループ切替ボタン622a~622cが含まれる。

10

【0109】

変更パターン表示領域621には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA3に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

【0110】

グループ切替ボタン622a~622cは、グループ切替ボタン602a~602cと同様の機能を有するオブジェクトである。図6(c)に示す例では、変更パターン表示領域621には、スタイルAの変更パターンのうちのグループA3に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示されているため、グループ切替ボタン622cは、他のグループ切替ボタン622a及び622bとは異なる表示態様で表示されている。そして、プレイヤーがグループ切替ボタン622cを選択する操作を行っても、変更パターン画面620の表示に変更はない。

20

【0111】

プレイヤーがグループ切替ボタン622aを選択する操作を行った場合、変更パターン画面620の表示が終了し、変更パターン画面600が表示される。また、プレイヤーがグループ切替ボタン612cを選択する操作を行った場合、変更パターン画面620の表示が終了し、後述する変更パターン画面610が表示される。

【0112】

プレイヤーによってグループ切替指示が入力された場合に、変更パターン画面600だけが携帯端末2の表示部24に表示されてもよい。この場合、プレイヤーがグループ切替ボタン602aを選択する操作を行うと、変更パターン表示領域601にグループA1に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示される。同時に、グループ切替ボタン602aは、他のグループ切替ボタン602b及び602cとは異なる表示態様で表示される。

30

【0113】

また、プレイヤーがグループ切替ボタン602bを選択する操作を行うと、変更パターン表示領域601にグループA2に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示される。同時に、グループ切替ボタン602bは、他のグループ切替ボタン602a及び602cとは異なる表示態様で表示される。

【0114】

また、プレイヤーがグループ切替ボタン602cを選択する操作を行うと、変更パターン表示領域601にグループA3に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトを示す変更パターン画像が表示される。同時に、グループ切替ボタン602cは、他のグループ切替ボタン602a及び602bとは異なる表示態様で表示される。

40

【0115】

携帯端末2において、変更パターン画面600の切替処理に替えて、変更パターン表示領域601に表示される変更パターン画像の切替処理が実行されることにより、携帯端末2の表示処理の負荷を低減させることが可能となる。

【0116】

図8(a)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面700の一例を

50

示す図である。変更パターン画面 700 は、プレイヤーによって変更パターン表示指示オブジェクト 513 が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面 700 には、変更パターン表示領域 701、グループ切替ボタン 702 a ~ 702 c が含まれる。

【0117】

変更パターン表示領域 701 には、スタイル B の変更パターンを示す変更パターン画像が表示される。以下、図 9 を参照して、スタイル B の変更パターンを示す変更パターン画像について説明する。

【0118】

図 9 は、スタイル B の変更パターンを示す変更パターン画像の一例を示す図である。変更パターン画像には、変更オブジェクト 603 及びルートオブジェクト 604 が含まれる。変更パターンに含まれる複数の変更内容は、複数のグループに分割されてもよい。図 9 に示す例では、変更パターンに含まれる複数の変更内容は、グループ B 1、グループ B 2 及びグループ B 3 のいずれかに含まれる。

10

【0119】

図 9 に示す例では、グループ B 1 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトは、グループ A 1 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトと同一である。また、グループ B 2 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトは、グループ A 2 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトと同一である。このように、変更パターンの一部は、他の変更パターンと共通であってもよい。

20

【0120】

グループ B 3 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトは、グループ A 3 に含まれる変更オブジェクト及びルートオブジェクトとは異なる。グループ B 3 には変更オブジェクト 603 s ~ 603 y が含まれる。変更オブジェクト 603 s が、グループ B 3 における 1 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト 603 t が、グループ B 3 における 2 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。次に、変更オブジェクト 603 u が、グループ B 3 における 3 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト 603 v が、グループ B 3 における 4 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。次に、変更オブジェクト 603 w が、グループ B 3 における 5 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトであり、変更オブジェクト 603 x が、グループ B 3 における 6 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。そして、変更オブジェクト 603 y が、グループ B 3 における 7 番目の変更内容を示すための変更オブジェクトである。

30

【0121】

ルートオブジェクト 604 u が描画されることによって、プレイヤーは、グループ B 3 の 1 番目の変更内容を示すための変更オブジェクト 603 s が、前のグループ B 2 の最後 (6 番目) の変更オブジェクトの次の変更オブジェクトであることを視認することができる。次に、変更オブジェクト 603 s と変更オブジェクト 603 t との間には、ルートオブジェクト 604 v が描画されている。ルートオブジェクト 604 v が描画されることによって、プレイヤーは、グループ B 3 における 1 番目の変更オブジェクト 603 s の次の 2 番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト 603 t であることを視認することができる。

40

【0122】

同様に、ルートオブジェクト 604 w が描画されることによって、プレイヤーは、グループ B 3 の 2 番目の変更オブジェクト 603 t の次の 3 番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト 603 u であることを視認することができる。また、ルートオブジェクト 604 x が描画されることによって、プレイヤーは、グループ B 3 の 3 番目の変更オブジェクト 603 u の次の 4 番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト 603 v であることを視認することができる。また、ルートオブジェクト 604 y が描画されることによって、プレイヤーは、グループ B 3 の 4 番目の変更オブジェクト 603 v の次の 5 番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト 603 w であることを視認することができる。また、ルート

50

オブジェクト604zが描画されることによって、プレイヤは、グループB3の5番目の変更オブジェクト603wの次の6番目の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603xであることを視認することができる。そして、ルートオブジェクト604aaが描画されることによって、プレイヤは、グループB3の6番目の変更オブジェクト603xの次の7番目(最後)の変更オブジェクトが、変更オブジェクト603yであることを視認することができる。

【0123】

図8(a)に戻り、変更パターン表示領域701には、スタイルBの変更パターンのうちのグループB1に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

10

【0124】

グループ切替ボタン702a~702cは、グループ切替ボタン602a~602cと同様の機能を有するオブジェクトである。プレイヤがグループ切替ボタン702bを選択する操作を行った場合、変更パターン画面700の表示が終了し、後述する変更パターン画面710が表示される。また、プレイヤがグループ切替ボタン702cを選択する操作を行った場合、変更パターン画面700の表示が終了し、後述する変更パターン画面720が表示される。

【0125】

図8(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面710の一例を示す図である。変更パターン画面710は、プレイヤによって変更パターン表示指示オブジェクト513が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面710には、変更パターン表示領域711、グループ切替ボタン712a~712cが含まれる。

20

【0126】

変更パターン表示領域711には、スタイルBの変更パターンのうちのグループB2に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

【0127】

グループ切替ボタン712a~712cは、グループ切替ボタン702a~702cと同様の機能を有するオブジェクトである。プレイヤがグループ切替ボタン712aを選択する操作を行った場合、変更パターン画面710の表示が終了し、後述する変更パターン画面700が表示される。また、プレイヤがグループ切替ボタン712cを選択する操作を行った場合、変更パターン画面710の表示が終了し、後述する変更パターン画面720が表示される。

30

【0128】

図8(c)は、携帯端末2の表示部24に表示される変更パターン画面720の一例を示す図である。変更パターン画面720は、プレイヤによって変更パターン表示指示オブジェクト513が選択された場合に表示される変更パターン画面の一例である。変更パターン画面720には、変更パターン表示領域721、グループ切替ボタン722a~722cが含まれる。

40

【0129】

変更パターン表示領域721には、スタイルBの変更パターンのうちのグループB3に含まれる変更オブジェクトがルートオブジェクトによって示される順番で配列された変更パターン画像が表示される。

【0130】

グループ切替ボタン722a~722cは、グループ切替ボタン702a~702cと同様の機能を有するオブジェクトである。プレイヤがグループ切替ボタン722aを選択する操作を行った場合、変更パターン画面720の表示が終了し、後述する変更パターン画面700が表示される。また、プレイヤがグループ切替ボタン722bを選択する操作を行った場合、変更パターン画面720の表示が終了し、後述する変更パターン画面71

50

0が表示される。

【0131】

図10は、変更パターン画面においてプレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を示すための模式図である。

【0132】

図10を参照し、図6(a)に示す変更パターン画面600を例にして、プレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を説明する。図6(a)の変更パターン画面600に表示された変更オブジェクト603a~603eのそれぞれのうち所定の選択条件を満たす変更オブジェクトは、プレイヤーによって選択可能である。例えば、プレイヤーは、所定の変更オブジェクトとルートオブジェクトを介して隣接する他の変更オブジェクトがプレイヤーによって既に選択されている場合、所定の変更オブジェクトを選択することができる。なお、1番目の変更オブジェクト603aは、隣接する他の変更オブジェクトがプレイヤーによって既に選択されていなくても、プレイヤーによって選択可能である。プレイヤーは、既に選択された変更オブジェクトを再度選択できない。なお、所定の選択条件は、変更可能条件の一例である。

10

【0133】

図10(a)に示す例では、プレイヤーによって既に選択されている変更オブジェクト603a及び603bが、他の変更オブジェクトと異なる表示態様で表示されている。この場合、既に選択されている変更オブジェクト603aの次の変更オブジェクト603bも、既にプレイヤーによって選択されている。したがって、プレイヤーは、変更オブジェクト603bを選択できない。

20

【0134】

次に、既に選択されている変更オブジェクト603bの次の変更オブジェクト603cは、未だプレイヤーによって選択されていない。したがって、プレイヤーは、変更オブジェクト603cを選択できる。

【0135】

変更オブジェクト603dがルートオブジェクトを介して隣接する変更オブジェクト603c及び603eは、未だプレイヤーによって選択されていないため、プレイヤーは、変更オブジェクト603dを選択できない。また、変更オブジェクト603eがルートオブジェクトを介して隣接する変更オブジェクト603dは、未だプレイヤーによって選択されていないため、プレイヤーは、変更オブジェクト603eを選択できない。

30

【0136】

図10(b)に示すように、プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された変更パターン画面600上の入力位置が、変更オブジェクト603cの表示領域内である場合、パラメータ変更指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが変更オブジェクトを選択する操作を行った場合、パラメータ変更指示が携帯端末2に入力される。プレイヤーによってパラメータ変更指示が入力されると、変更パターン進行処理が実行される。

【0137】

変更パターン進行処理には、プレイヤーによって選択された変更オブジェクトによって示される変更内容に基づくパラメータ変更処理及び選択された変更オブジェクトの表示態様変更処理等が含まれる。

40

【0138】

なお、プレイヤーが変更オブジェクトを選択する操作を行った場合でも、所定の変更可能条件が満たされていなければ、変更パターン進行処理は実行されない。図10に示す例では、所定の変更可能条件は、プレイヤー、プレイヤーゲーム媒体、又は設定スタイルに関連付けられたポイントから所定の消費ポイントを消費したことである。例えば、プレイヤーゲーム媒体にポイントが関連付けられている場合、プレイヤーによって変更オブジェクトを選択する操作が行われると、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントから所定の消費ポイントが消費される。

【0139】

50

図10(b)に示す例では、プレイヤーゲーム媒体に1ポイントが関連付けられており、プレイヤーによって変更オブジェクト603cが選択されることにより、1ポイントの消費ポイントが消費される。これにより、図10(c)に示すように、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントは0ポイントになる。そして、変更オブジェクト603cによって示される「HPのパラメータを3増加させる」という変更内容に基づくパラメータの変更処理が実行され、変更オブジェクト603cの表示態様変更される。

【0140】

図11は、変更パターン画面においてプレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を示すための模式図である。

【0141】

図11を参照し、図6(b)に示す変更パターン画面610を例にして、プレイヤーによるパラメータ変更指示の入力方法の一例を説明する。図6(b)の変更パターン画面610に表示された変更オブジェクトのそれぞれのうち所定の選択条件を満たす変更オブジェクトは、図10と同様に、プレイヤーによって選択可能である。なお、グループBにおける1番目の変更オブジェクト603fの前の変更オブジェクトは、グループAにおける最後の変更オブジェクト603eである。

【0142】

図11に示す例では、すでにプレイヤーによって選択されている変更オブジェクト603f及び603gについて、ルートオブジェクトを介して隣接している変更オブジェクトは、変更オブジェクト603h及び変更オブジェクトjである。したがって、プレイヤーは、変更オブジェクト603h及び変更オブジェクトjのいずれか一方を選択することができる。なお、この場合においても、プレイヤーが変更オブジェクトを選択する操作を行っても、所定の変更可能条件が満たされていないければ、変更パターン進行処理は実行されない。

【0143】

プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(a)に示すP1の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。

【0144】

また、プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(b)に示すP2の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。さらに、その後、プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(b)に示すP3の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。

【0145】

また、プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(c)に示すP4の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。さらに、その後、プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(c)に示すP5の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。そして、プレイヤーは、所定の変更可能条件が満たされていれば、図11(c)に示すP6の順番で、変更オブジェクトを選択することができ、変更オブジェクトの選択に伴う変更パターン進行処理が実行される。

【0146】

このように、変更パターンに含まれる変更内容が、一通りの順番に従って実行されるだけでなく、複数の種類の順番に分岐して、当該分岐後の各順番に従って実行されるため、プレイヤーの育成方針に応じたプレイヤーゲーム媒体を成長させることが可能となる。

【0147】

(サーバ3の構成)

図12は、サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【0148】

10

20

30

40

50

サーバ3は、ゲームの進行に応じて、プレイヤーゲーム媒体に関する情報を管理する。また、サーバ3は、プレイヤーゲーム媒体に関する情報を携帯端末2に送信する。そのために、サーバ3は、サーバ通信部31と、サーバ記憶部32と、サーバ処理部33とを備える。

【0149】

サーバ通信部31は、サーバ3をインターネット7に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット7との間で通信を行う。サーバ通信部31は、携帯端末2等から受信したデータをサーバ処理部33に供給し、サーバ処理部33から供給されたデータを携帯端末2等に送信する。

【0150】

サーバ記憶部32は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部32は、サーバ処理部33での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。サーバ記憶部32に記憶されるアプリケーションプログラムは、各携帯端末2からの各種指示に応じて、携帯端末2ごとに各種のゲーム情報を管理するゲームプログラム等である。サーバ記憶部32に記憶されるコンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いてサーバ記憶部32にインストールされてもよい。

10

【0151】

サーバ記憶部32に記憶されるデータは、プレイヤーテーブルT1及び変更パターンテーブルT2等である。また、サーバ記憶部32は、ゲームの進行に係る様々な画像データ(例えば、ゲーム媒体を示す画像データ)等を記憶する。さらに、サーバ記憶部32は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。すなわち、サーバ記憶部32は、揮発性のメモリ(Random Access Memory, RAM)を備え、ゲームの進行に応じて変動する動的データを記憶してもよい。

20

【0152】

以下、図13を用いて、サーバ記憶部32が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を説明する。

【0153】

図13(a)は、プレイヤー情報を管理するプレイヤーテーブルT1を示す。プレイヤーテーブルT1には、各プレイヤーについて、当該プレイヤーのプレイヤーID、ゲーム媒体ID、ポイント、スタイルID、パラメータ、経験値、レベル、選択済み変更オブジェクト等が、互いに関連付けて記憶されている。なお、プレイヤー情報は、プレイヤーID、ゲーム媒体ID、ポイント、スタイルID、パラメータ、経験値、レベル、選択済み変更オブジェクトに限らない。例えば、プレイヤー情報は、当該プレイヤーに関連する他のプレイヤー(例えば、フレンド関係のプレイヤー等)のプレイヤーID、プレイヤーが所有する仮想通貨に関する情報(仮想通貨の種類及び所有量等)、及びゲーム履歴(対戦履歴等)等でもよい。

30

【0154】

プレイヤーIDは、各プレイヤーを一意に識別するための識別情報の一例である。

【0155】

ゲーム媒体IDは、各プレイヤーに関連付けられたプレイヤーゲーム媒体を識別するための識別情報の一例である。ポイントは、各プレイヤーに関連付けられたポイントを示す数値情報である。

40

【0156】

スタイルIDは、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたスタイルを識別するための識別情報である。また、パラメータ、経験値及びレベルは、プレイヤーゲーム媒体のスタイルに関連付けられた各種パラメータを示す数値情報、経験値のパラメータを示す数値情報及びレベルを示す数値情報である。

【0157】

選択済み変更オブジェクトは、プレイヤーゲーム媒体のスタイルの更新パターンに含まれ

50

る変更内容を示す変更オブジェクトのうち、各プレイヤーによって選択された変更オブジェクトを識別するための識別情報である。

【0158】

図13(b)は、変更パターンを管理する変更パターンテーブルT2を示す。変更パターンテーブルT2には、各スタイルについて、当該スタイルのスタイルID、変更オブジェクトID、変更内容、グループ、隣接変更オブジェクトID等が、互いに関連付けて記憶されている。

【0159】

スタイルIDは、各スタイルを一意に識別するための識別情報の一例である。

【0160】

変更オブジェクトIDは、スタイルの更新パターンに含まれる変更内容を示す変更オブジェクトを識別するための識別情報の一例である。変更内容は、スタイルの更新パターンに含まれる変更内容を示す情報の一例である。

【0161】

グループIDは、変更オブジェクトIDによって識別される変更オブジェクトが所属するグループを識別するための識別情報である。

【0162】

隣接変更オブジェクトIDは、変更オブジェクトによって識別される変更オブジェクトに隣接する他の変更オブジェクトを識別するための識別情報である。

【0163】

図12に戻り、サーバ処理部33は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部33は、サーバ3の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPUである。サーバ処理部33は、サーバ記憶部32に記憶されているプログラム等からの各種指示等に基づいて、各種情報処理を適切な手順で実行し、且つ、サーバ通信部31の動作を制御する。サーバ処理部33は、サーバ記憶部32に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラムに基づいて各種情報処理を実行する。また、サーバ処理部33は、複数のプログラムを並列に実行することができる。

【0164】

サーバ処理部33は、サーバ受信部331、記憶処理部332、及びサーバ送信部333等を備える。これらの各部は、サーバ処理部33が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。

【0165】

以下、携帯端末2の端末処理部25及びサーバ3のサーバ処理部33について説明する。まず、携帯端末2の端末処理部25が備える端末制御部251、端末受信部252、端末送信部253、表示処理部254、ゲーム処理部255、選択部256及び変更部257のそれぞれについて説明する。

【0166】

(端末制御部251)

端末制御部251は、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされたか否かを判定する。端末制御部251は、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされたと判定した場合、ゲーム処理部255にゲーム進行処理の実行を指示する。

【0167】

また、端末制御部251は、プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された指示が、詳細情報画面表示指示、スタイル切替指示、変更パターン表示指示及びパラメータ変更指示のいずれであるかを判定する。端末制御部251は、プレイヤーによって入力された指示が詳細情報画面表示指示であると判定した場合、表示処理部254に詳細情報画面の表示処理の実行を指示する。端末制御部251は、プレイヤーによって入力された指示がスタイル切替指示であると判定した場合、選択部256にスタイル切替処理の実行を指示す

10

20

30

40

50

る。端末制御部 251 は、プレイヤーによって入力された指示が変更パターン表示指示であると判定した場合、表示処理部 254 に変更パターン画面の表示処理の実行を指示する。端末制御部 251 は、プレイヤーによって入力された指示がパラメータ変更指示であると判定した場合、変更部 257 に変更パターン進行処理の実行を指示する。

【0168】

(端末受信部 252)

端末受信部 252 は、サーバ 3 から送信された、各種画面を表示するための各種画面情報、ゲーム媒体に関する情報、プレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられたプレイヤー情報等のゲーム情報を、端末通信部 21 を介して受信する。また、端末受信部 252 は、受信したゲーム情報を端末制御部 251 に渡す。

10

【0169】

(端末送信部 253)

端末送信部 253 は、ゲーム進行処理に応じて、又は、所定のタイミングに基づいて、ゲーム進行に応じて更新されたプレイヤー情報を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。

【0170】

(表示処理部 254)

表示処理部 254 は、端末制御部 251 から各種画面の表示処理の実行の指示を受けると、端末記憶部 22 に記憶されたプレイヤー情報から指示に対応する各種画面に関するデータを抽出し、抽出したデータ等に基づき各種画面を表示するための表示データを生成する。表示処理部 254 は、生成した表示データに基づき各種画面を表示部 24 に表示する。

20

【0171】

また、表示処理部 254 は、後述する選択部 256 によってスタイル切替処理が実行された後、新たに設定された設定スタイルの詳細情報画面を表示部 24 に表示する。

【0172】

また、表示処理部 254 は、変更部 257 によってパラメータ変更処理が実行された後、プレイヤーによって選択された変更オブジェクトの表示態様を変更する表示態様変更処理を実行する。

【0173】

(ゲーム処理部 255)

ゲーム処理部 255 は、端末記憶部 22 に記憶された、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルに関連付けられた攻撃力、防御力、HP、スキル等を抽出し、抽出した攻撃力、防御力、HP、スキル等に基づいて、プレイヤーゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを実行する。

30

【0174】

また、ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に勝利したか否かを判定する。例えば、ゲーム処理部 255 は、敵ゲーム媒体の HP が、プレイヤーゲーム媒体の HP よりも先に所定値（例えば「0」（ゼロ））以下になったときに、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に勝利したと判定する。

【0175】

また、ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に勝利したと判定された場合、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルに関連付けられた経験値のパラメータを、端末記憶部 22 から抽出する。ゲーム処理部 255 は、抽出した経験値のパラメータを所定値増大させ、増大させたパラメータを、新たな経験値のパラメータとして端末記憶部 22 に記憶（更新）する。

40

【0176】

また、ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルに関連付けられたレベルを、経験値のパラメータに応じたレベルに変更して、変更後のレベルを端末記憶部 22 に記憶（更新）する。

【0177】

50

また、ゲーム処理部 255 は、設定スタイルに関連付けられたレベルが変更したと判定された場合、設定スタイルに関連付けられたレベルに基づいて、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを増大させるか否かを判定する。そして、ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを増大させると判定した場合、プレイヤーテーブル T1 を参照して、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを所定ポイント増大させる。

【0178】

(選択部 256)

選択部 256 は、端末制御部 251 によってスタイル切替処理の実行が指示されると、スタイル切替処理を実行する。スタイル切替処理では、選択部は、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルを、現在設定されているスタイルから、プレイヤーに関連付けられた他のスタイルに変更する。

10

【0179】

(変更部 257)

変更部 257 は、端末制御部 251 から変更パターン進行処理の実行が指示された場合、プレイヤーによって選択された変更オブジェクトについて、所定の変更可能条件が満たされているか否かを判定する。

【0180】

また、変更部 257 は、所定の変更可能条件が満たされていると判定された場合、パラメータ変更処理を実行する。パラメータ変更処理では、変更部 257 は、プレイヤーによって選択された変更オブジェクトによって示される変更内容に基づいて、パラメータを変更して、変更後のパラメータを端末記憶部 22 に記憶(更新)する。

20

【0181】

なお、所定の変更可能条件が、プレイヤー、プレイヤーゲーム媒体、又は設定スタイルに関連付けられたポイントから所定の消費ポイントを消費したことである場合、所定の消費ポイントは、設定スタイルに関連付けられた変更オブジェクトのうち、プレイヤーによって選択されていない変更オブジェクトの数に応じたポイントでもよい。例えば、変更部 257 は、プレイヤーによって選択されていない変更オブジェクトの数が少ない程、高い値の所定の消費ポイントを用いて、所定の変更可能条件が満たされているか否かを判定してもよい。これにより、複数のスタイルのうち、選択済み変更オブジェクトの数の少ない第 1 のスタイルは、選択済み変更オブジェクトの数の多い第 2 のスタイルよりも、所定の消費ポイントが低い値となるため、第 1 のスタイルのパラメータは第 2 のスタイルのパラメータよりも少ない消費ポイントで変更される。したがって、第 1 のスタイルのパラメータは、第 2 のスタイルのパラメータよりも早く上昇するため、各スタイルのパラメータのバランスを保つことが可能となる。

30

【0182】

次に、サーバ 3 のサーバ処理部 33 が備えるサーバ受信部 331、記憶処理部 332 及びサーバ送信部 333 のそれぞれについて説明する。

【0183】

(サーバ受信部 331)

サーバ受信部 331 は、携帯端末 2 から送信されたプレイヤー情報を、サーバ通信部 31 を介して受信する。サーバ受信部 331 は、受信したプレイヤー情報を記憶処理部 332 に渡す。

40

【0184】

(記憶処理部 332)

記憶処理部 332 は、サーバ受信部 331 から取得したプレイヤー情報に基づいて、プレイヤーテーブル T1 を更新する。

【0185】

(サーバ送信部 333)

サーバ送信部 333 は、ゲームの開始時、又は、所定のタイミング等に応じて、各種情

50

報を、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。各種情報は、各種画面を表示するための各種画面情報、ゲーム媒体に関する情報、プレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられたプレイヤー情報等のゲーム情報である。

【 0 1 8 6 】

(ゲームシステム 1 の動作シーケンス)

図 1 4 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 1 8 7 】

そして、サーバ 3 のサーバ送信部 3 3 3 は、各種画面を表示するための各種画面情報、ゲーム媒体に関する情報、プレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられたプレイヤー情報等のゲーム情報を、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する (ステップ S 1 0 1)。

【 0 1 8 8 】

次に、携帯端末 2 の端末制御部 2 5 1、表示処理部 2 5 4、ゲーム処理部 2 5 5、選択部 2 5 6 及び変更部 2 5 7 は、プレイヤーによって各種指示が入力された場合、ゲーム進行処理を実行する (ステップ S 1 0 2)。ゲーム進行処理の詳細は後述する。図 1 4 に示す動作シーケンスにおいて、ゲーム進行処理は、複数回実行されてもよい。すなわち、ステップ S 1 0 1 及び S 1 0 3 の間において、プレイヤーによって各種指示が入力されるたびにゲーム進行処理は実行される。

【 0 1 8 9 】

次に、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 3 は、ゲーム進行処理に応じて、又は、所定のタイミングに基づいて、ゲーム進行に応じて更新されたプレイヤー情報を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する (ステップ S 1 0 3)。

【 0 1 9 0 】

そして、サーバ 3 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 からプレイヤー情報を受信すると、受信したプレイヤー情報に基づいてプレイヤーテーブル T 1 を更新する更新処理を実行する (ステップ S 1 0 4)。

【 0 1 9 1 】

(ゲーム進行処理)

図 1 5 は、携帯端末 2 の端末制御部 2 5 1、表示処理部 2 5 4、ゲーム処理部 2 5 5、選択部 2 5 6 及び変更部 2 5 7 によるゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 5 に示されるゲーム進行処理は、図 1 4 のステップ S 1 0 2 において実行される。

【 0 1 9 2 】

最初に、端末制御部 2 5 1 は、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされたか否かを判定する (ステップ S 2 0 1)。

【 0 1 9 3 】

ゲーム処理部 2 5 5 は、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされたと判定された場合 (ステップ S 2 0 1 - Y e s)、対戦ゲーム進行処理を実行する (ステップ S 2 0 2)。なお、対戦ゲーム進行処理の詳細は後述する。

【 0 1 9 4 】

また、端末制御部 2 5 1 は、所定の対戦ゲーム発生条件が満たされていないと判定された場合 (ステップ S 2 0 1 - N o)、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された指示が詳細情報画面表示指示であるか否かを判定する (ステップ S 2 0 3)。

【 0 1 9 5 】

表示処理部 2 5 4 は、プレイヤーによって入力された指示が詳細情報画面表示指示であると判定された場合 (ステップ S 2 0 3 - Y e s)、詳細情報画面を表示部 2 4 に表示する (ステップ S 2 0 4)。

【 0 1 9 6 】

また、プレイヤーによって入力された指示が詳細情報画面表示指示でないと判定された場

10

20

30

40

50

合（ステップ S 2 0 3 - N o）、端末制御部 2 5 1 は、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された指示がスタイル切替指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。

【 0 1 9 7 】

選択部 2 5 6 は、プレイヤーによって入力された指示がスタイル切替指示であると判定された場合（ステップ S 2 0 5 - Y e s）、スタイル切替処理を実行する（ステップ S 2 0 6）。

【 0 1 9 8 】

また、プレイヤーによって入力された指示がスタイル切替指示でないと判定された場合（ステップ S 2 0 5 - N o）、端末制御部 2 5 1 は、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された指示が変更パターン表示指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 7）。

10

【 0 1 9 9 】

表示処理部 2 5 4 は、プレイヤーによって入力された指示が変更パターン表示指示であると判定された場合（ステップ S 2 0 7 - Y e s）、変更パターン画面を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 2 0 8）。

【 0 2 0 0 】

また、プレイヤーによって入力された指示が変更パターン表示指示でないと判定された場合（ステップ S 2 0 7 - N o）、端末制御部 2 5 1 は、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された指示がパラメータ変更指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 9）。

20

【 0 2 0 1 】

変更部 2 5 7 は、プレイヤーによって入力された指示が変更パターン表示指示であると判定された場合（ステップ S 2 0 9 - Y e s）、変更パターン進行処理を実行する（ステップ S 2 1 0）。なお、変更パターン進行処理の詳細は後述する。

【 0 2 0 2 】

また、プレイヤーによって入力された指示がパラメータ変更指示でないと判定された場合（ステップ S 2 0 9 - N o）、一連のステップを終了する。

【 0 2 0 3 】

（対戦ゲーム進行処理）

30

図 1 6 は、携帯端末 2 のゲーム処理部 2 5 5 による対戦ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 6 に示される対戦ゲーム進行処理は、図 1 5 のステップ S 2 0 2 において実行される。

【 0 2 0 4 】

まず、ゲーム処理部 2 5 5 は、プレイヤーゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを実行する（ステップ S 3 0 1）。

【 0 2 0 5 】

次に、ゲーム処理部 2 5 5 は、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に勝利したか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。

【 0 2 0 6 】

40

ゲーム処理部 2 5 5 は、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に敗北したと判定された場合（ステップ S 3 0 2 - N o）、一連のステップを終了する。

【 0 2 0 7 】

ゲーム処理部 2 5 5 は、プレイヤーゲーム媒体が敵ゲーム媒体に勝利したと判定された場合（ステップ S 3 0 2 - Y e s）、プレイヤーゲーム媒体の設定スタイルに関連付けられた経験値のパラメータを増大させる（ステップ S 3 0 3）。

【 0 2 0 8 】

次に、ゲーム処理部 2 5 5 は、増大した経験値のパラメータに基づいて設定スタイルに関連付けられたレベルが変更したか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。

【 0 2 0 9 】

50

ゲーム処理部 255 は、設定スタイルに関連付けられたレベルが変更していないと判定された場合（ステップ S304 - No）、一連のステップを終了する。

【0210】

ゲーム処理部 255 は、設定スタイルに関連付けられたレベルが変更したと判定された場合（ステップ S304 - Yes）、設定スタイルの変更パターンに含まれる変更内容を示す変更オブジェクトのうち、プレイヤーによって選択されていない変更オブジェクトの数を算出する（ステップ S305）。

【0211】

ゲーム処理部 255 は、変更オブジェクトの数及び設定スタイルに関連付けられたレベルに基づいて、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを増大させるか否かを判定する（ステップ S306）。

10

【0212】

ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを増大させると判定した場合（ステップ S306 - Yes）、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを所定ポイント増大させ（ステップ S307）、一連のステップを終了する。

【0213】

ゲーム処理部 255 は、プレイヤーゲーム媒体に関連付けられたポイントを増大させないことに判定した場合（ステップ S306 - No）、一連のステップを終了する。

【0214】

（変更パターン進行処理）

20

図 17 は、携帯端末 2 の変更部 257 による変更パターン進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 17 に示される変更パターン進行処理は、図 15 のステップ S210 において実行される。

【0215】

最初に、変更部 257 は、プレイヤーによって選択された変更オブジェクトについて、所定の変更可能条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S401）。

【0216】

変更部 257 は、所定の変更可能条件が満たされていると判定された場合（ステップ S401 - Yes）、パラメータ変更処理を実行し（ステップ S402）、一連のステップを終了する。

30

【0217】

また、変更部 257 は、所定の変更可能条件が満たされていないと判定された場合（ステップ S401 - No）、一連のステップを終了する。

【0218】

以上、詳述したとおり、ゲームシステム 1 では、プレイヤーは、複数の種類のプレイヤーゲーム媒体を所有することなく、複数の種類のパラメータを有するプレイヤーゲーム媒体を使用することができる。これにより、ゲームシステム 1 は、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することなく、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることが可能となる。

【0219】

（変形例 1）

40

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、ゲームシステム 1 は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末 2 のみを備える構成としてもよい。複数の携帯端末 2 のそれぞれは、他の携帯端末 2 と所定の通信方式による無線通信を行い、複数の携帯端末 2 によってアドホックネットワークが構成される。この場合、複数の携帯端末 2 のうちの特定の携帯端末 2 がホストとして機能し、上述したサーバ 3 の各機能を実行する。複数の携帯端末 2 のうちの特定の携帯端末 2 以外の携帯端末 2 が、サーバ 3 の各機能を実行する特定の携帯端末 2 と通信することで、上述したゲームが実行される。なお、ホストとして機能する特定の携帯端末 2 は、サーバ 3 の各機能と、携帯端末 2 の各機能の両方の機能を実行する。また、所定の通信方式は、例えば、IEEE 802.11 規格の無線通信方式等である。

50

【 0 2 2 0 】

(変形例 2)

図 1 3 (a) に示すプレイヤーテーブル T 1 においてプレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられている 2 種類のスタイル (スタイル ID : S 0 0 1 及びスタイル ID : S 0 0 2) のうちのいずれか一方が、ゲームの進行に応じて追加されるものでもよい。以下、スタイル ID が S 0 0 1 のスタイルをスタイル A と称し、スタイル ID が S 0 0 2 のスタイルをスタイル B と称する。

【 0 2 2 1 】

例えば、スタイル A が、ゲーム開始時からプレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられている場合、プレイヤーのゲームの進行に応じて、ゲームシステム 1 がプレイヤーのプレイヤー ID にスタイル B を関連付ける。ゲームの進行は、例えば、プレイヤーが敵キャラクタに勝利すること、所定のゲーム (抽選ゲーム等) でスタイル B が付与されること、ゲームの進行に応じて仮想通貨が所定量以上所有すること、等である。

10

【 0 2 2 2 】

図 7 及び 9 に示すように、スタイル A 及びスタイル B において、変更オブジェクトが一番目のグループの最初の変更オブジェクトから所定数の変更オブジェクトまで共通する場合、スタイル B の変更オブジェクトの一部が選択済み変更オブジェクトとして記憶されてもよい。例えば、スタイル B がゲームの進行に応じてプレイヤー ID に関連付けられたとき、スタイル B の変更オブジェクトのうち、スタイル A において既に選択済みの変更オブジェクトと同一のものは、選択済み変更オブジェクトとしてプレイヤーテーブル T 1 に記憶される。これにより、共通するスタイルで成長するキャラクタが、途中でスタイル A 及びスタイル B に分岐して成長するように設定される。したがって、ゲームシステム 1 は、ゲームを実行する装置の記憶容量を消費することなく、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることが可能となる。

20

【 0 2 2 3 】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【 符号の説明 】

【 0 2 2 4 】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
 - 2 1 端末通信部
 - 2 2 端末記憶部
 - 2 3 操作部
 - 2 4 表示部
 - 2 5 端末処理部
 - 2 5 1 端末制御部
 - 2 5 2 端末受信部
 - 2 5 3 端末送信部
 - 2 5 4 表示処理部
 - 2 5 5 ゲーム処理部
 - 2 5 6 選択部
 - 2 5 7 変更部
- 3 サーバ
 - 3 1 サーバ通信部
 - 3 2 サーバ記憶部
 - 3 3 サーバ処理部
 - 3 3 1 サーバ受信部
 - 3 3 2 記憶処理部
 - 3 3 3 サーバ送信部

30

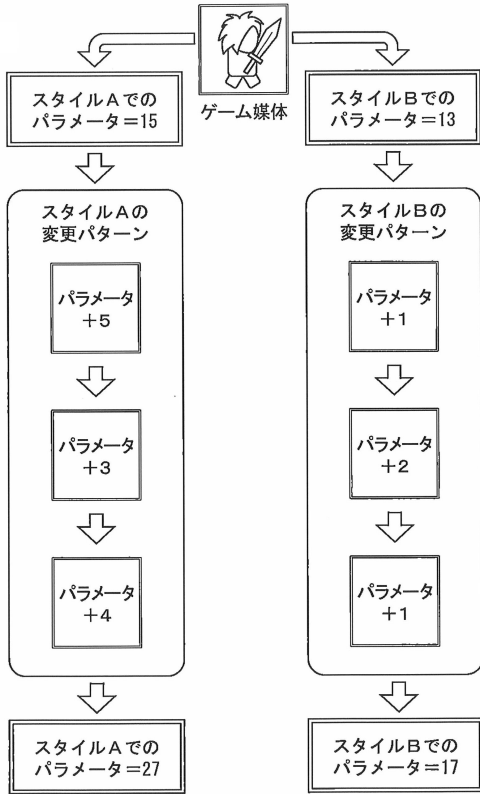
40

50

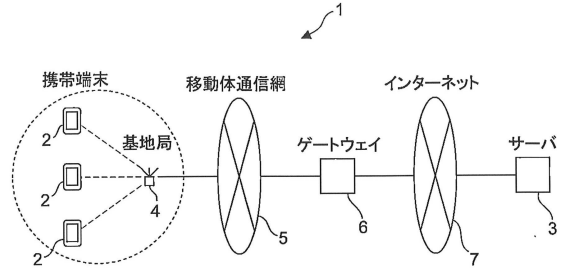
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

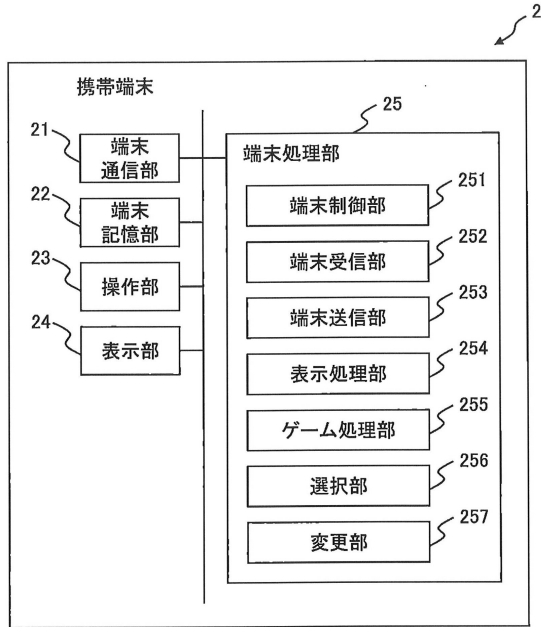
20

30

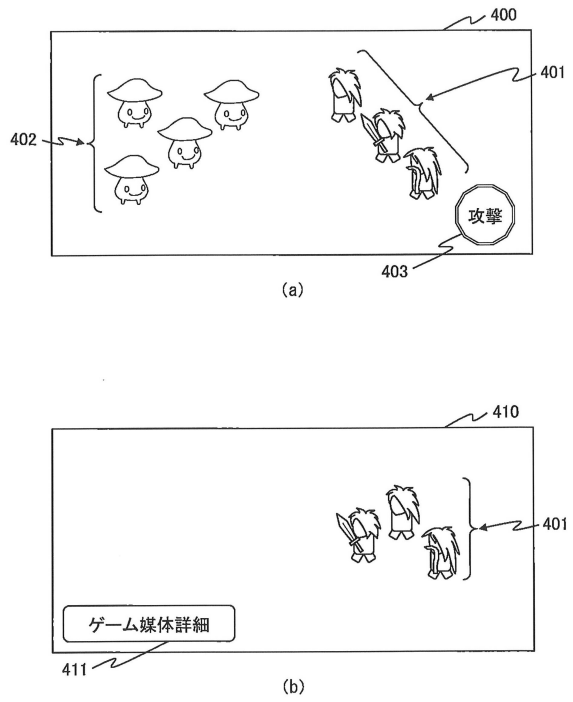
40

50

【図3】



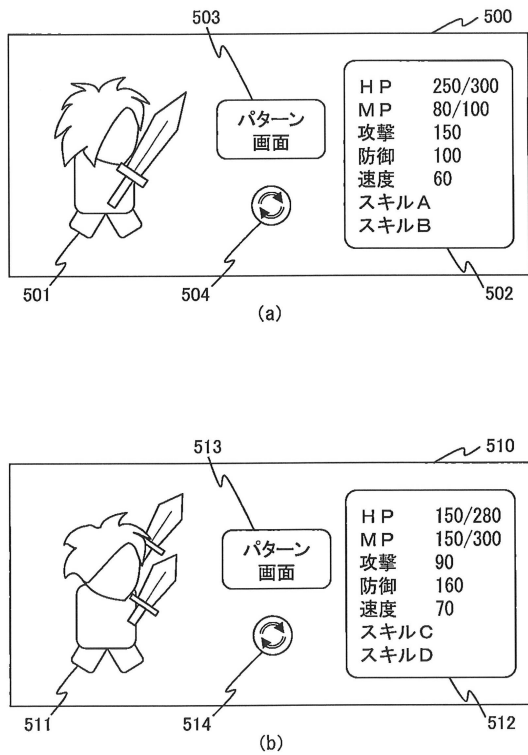
【図4】



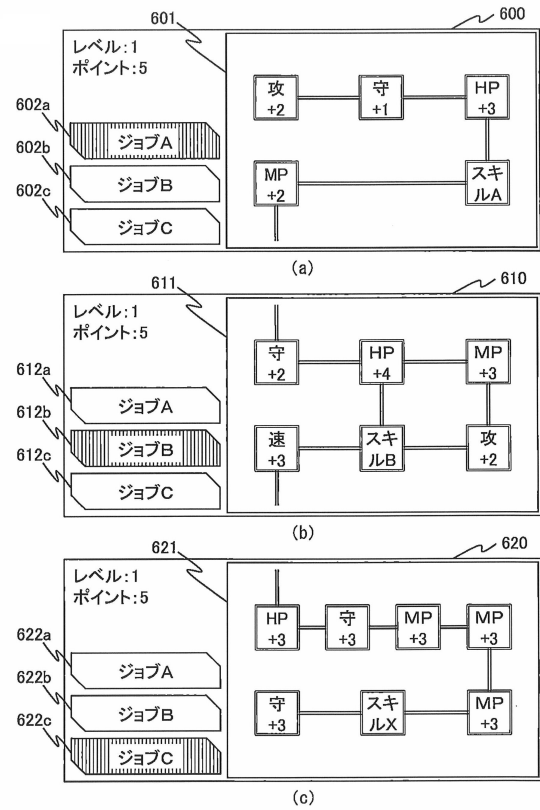
10

20

【図5】



【図6】

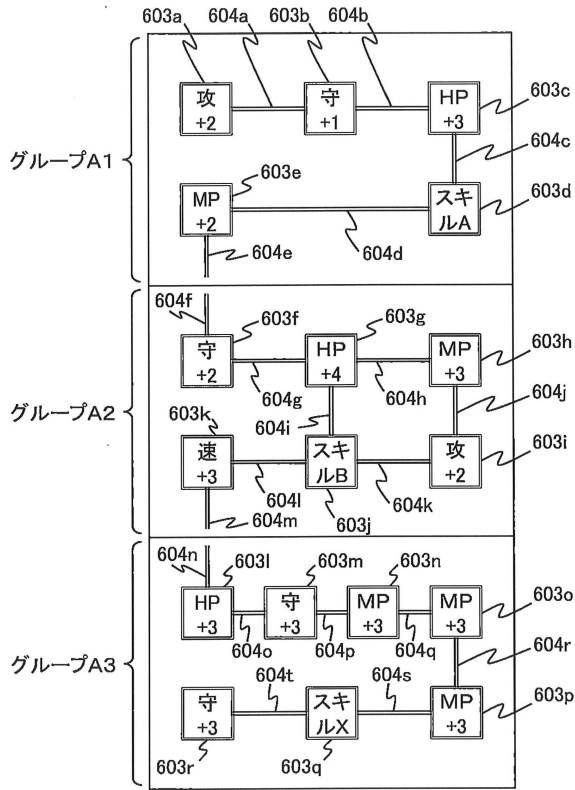


30

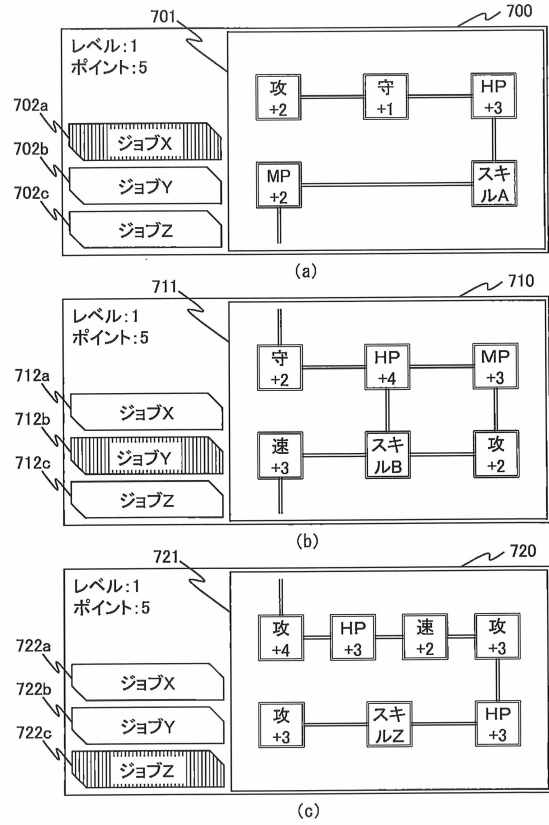
40

50

【 図 7 】



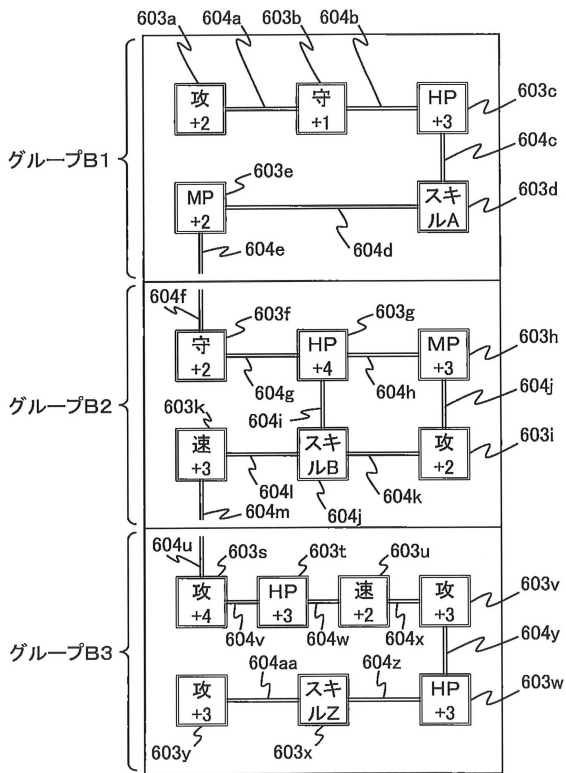
【 図 8 】



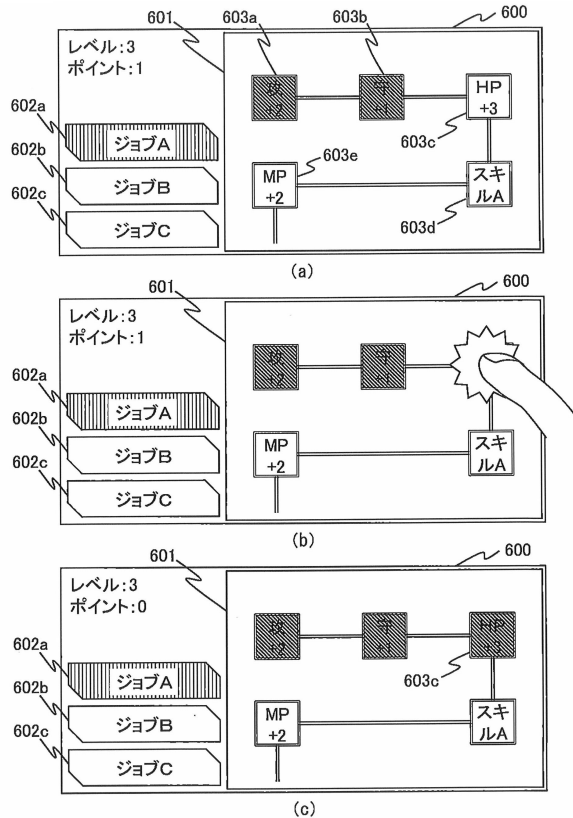
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

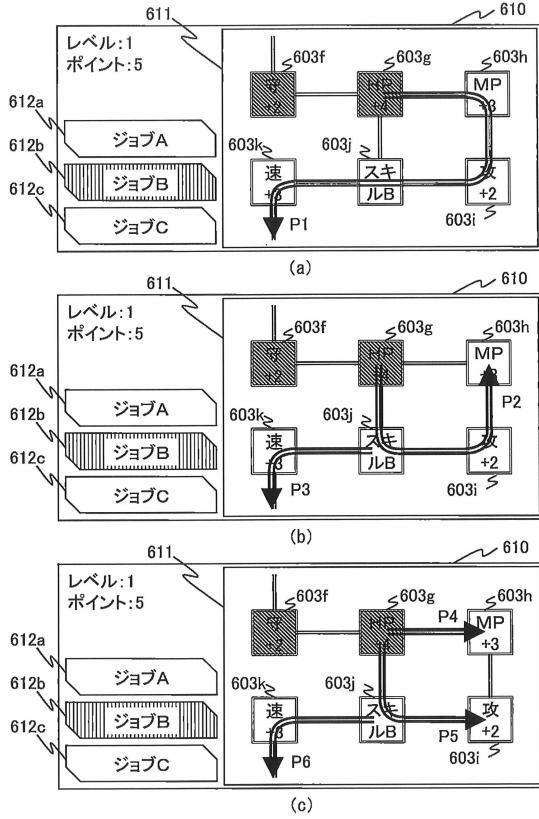


30

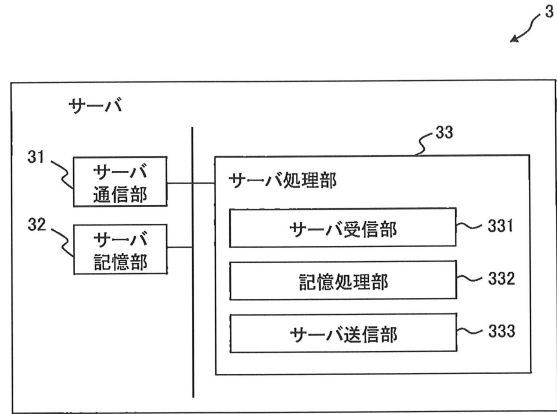
40

50

【図11】



【図12】



10

20

【図13】

Figure 13 consists of two tables, (a) and (b).

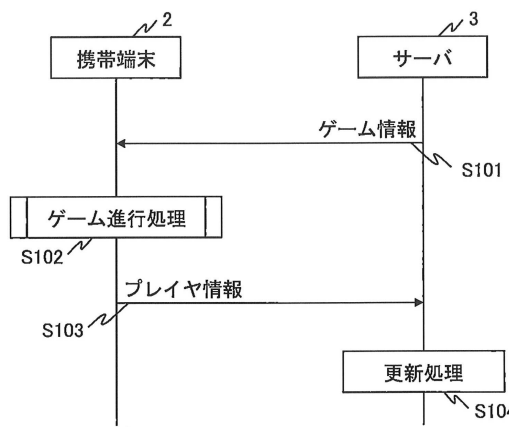
(a) プレイヤーテーブルT1

| | | | | | | | | | |
|---------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| プレイヤーID | 0000001 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ゲーム媒体ID | P00258 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ポイント | 3 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| スタイルID | S001 | S002 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| パラメータ (HP, MP, ...) | (300, 200, ...) | (120, 50, ...) | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 経験値 | 5300 | 250 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| レベル | 42 | 5 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 選択済み変更オブジェクト | OJ00100001, OJ00100002, ... | OJ00100001, OJ00100002, ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

(b) 変更パターンテーブルT2

| | | | | | | | | | |
|--------------|-----------------|-----------------|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| スタイルID | S001 | S002 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 変更オブジェクトID | OJ00100001, ... | OJ00100001, ... | OJ00100005, OJ00200002 | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| グループID | A1 | A1 | A2 | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 変更内容 | 攻撃力を3増加 | 攻撃力を3増加 | HPを2増加 | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| 接続変更オブジェクトID | OJ00100002 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

【図14】

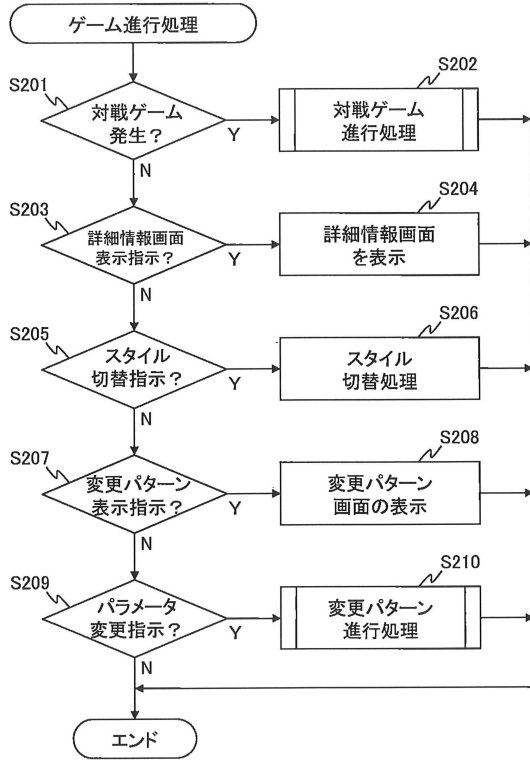


30

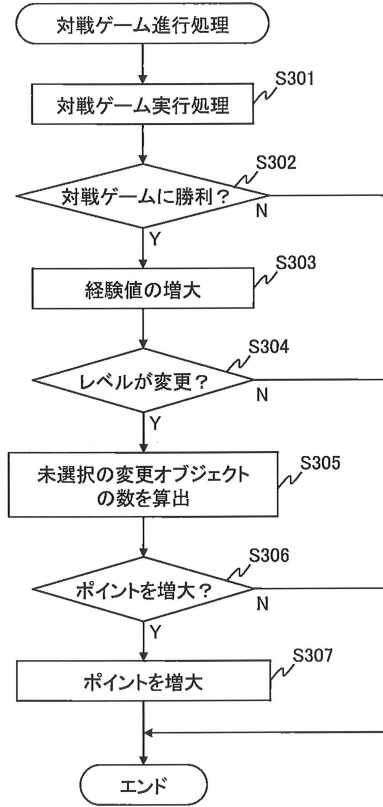
40

50

【 図 1 5 】



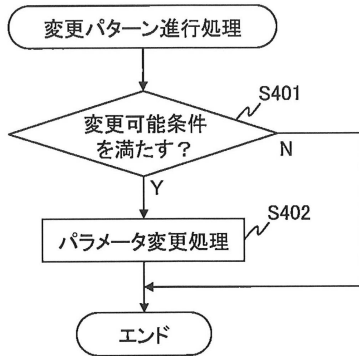
【 図 1 6 】



10

20

【 図 1 7 】



30

40

50

フロントページの続き

71124/index.html (2) <https://another-eden.jp/1.5/> (3)
) <https://another-eden.jp/1.5/update/index.html> (4)
<https://itunes.apple.com/jp/app/%E3%82%A2%E3%83%8A%E3%82%B6%E3%83%BC%E3%82%A8%E3%83%87%E3%83%B3-%E6%99%82%E7%A9%BA%E3%82%92%E8%B6%85%E3%81%88%E3%82%8B%E7%8C%AB/id1160578459?mt=8> (5) <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.wrightflyer.anothereden>

東京都千代田区岩本町2丁目18番14号 藤井第一ビル 株式会社フジソフトサービス内

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2003-210846(JP,A)

特開2018-000855(JP,A)

特開2017-213401(JP,A)

ファンタシースターオンライン2, 週刊ファミ通 2016年5月5日号, カドカワ株式会社, 2016年04月21日, 第31巻 第18号 通巻1429号, p.91~103

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24