

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7519800号
(P7519800)

(45)発行日 令和6年7月22日(2024.7.22)

(24)登録日 令和6年7月11日(2024.7.11)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533

請求項の数 8 (全43頁)

(21)出願番号	特願2020-66305(P2020-66305)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和2年4月1日(2020.4.1)		株式会社 C y g a m e s
(65)公開番号	特開2021-159520(P2021-159520 A)		東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
(43)公開日	令和3年10月11日(2021.10.11)	(74)代理人	100135666
審査請求日	令和5年3月31日(2023.3.31)		弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	栗岡 誠
			東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	大谷 晃司
			東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	野口 真
			東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	佐藤 誠桂
			東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理システムおよび情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピュータを機能させ、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記特定ゲーム媒体は、

前記第 1 パラメーターが所定値以上となり前記第 2 パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、

前記表示制御部は、

前記特定入力表示への入力が受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第2パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第1パラメーターを増加させて表示させるプログラム。

【請求項3】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピュータを機能させ、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させて各特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラム。

【請求項4】

請求項3において、

前記特定ゲーム媒体は、

前記第1パラメーターが所定値以上となり前記第2パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、

前記表示制御部は、

前記特定入力表示への入力が受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第2パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第1パラメーターを増加させて表示させるプログラム。

【請求項5】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターを減少させて各特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システム。

【請求項6】

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、

前記表示制御部は、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる

10

20

30

40

50

特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させて各特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付部は、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システム。

【請求項7】

1または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、

前記表示制御ステップでは、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターを減少させて各特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付ステップでは、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法。

【請求項8】

1または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、

プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、

前記表示制御ステップでは、

今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体の全てについて、各特定ゲーム媒体を選択する入力を要せずに、各特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させて各特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、

前記入力受付ステップでは、

前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、情報処理システムおよび情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、ゲームで用いるキャラクターやアイテムなどのゲーム媒体をプレイヤーに提供する手法の一つとして、端末装置におけるプレイヤーの入力に基づいて、サーバー装置において複数のゲーム媒体からプレイヤーに提供するゲーム媒体を抽選により決定し、決定したゲーム媒体をプレイヤーに提供する手法を採用したゲームシステムが知られている。

【0003】

そしてこのようなゲームシステムには、プレイヤーに提供されたゲーム媒体が、プレイ

10

20

30

40

50

ヤーが既に所持しているゲーム媒体と同一のゲーム媒体であった場合には、代替えのゲーム媒体をプレイヤーに提供するようにしたものがある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2013 - 156743 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしこのようなゲームシステムでは、抽選によるゲーム媒体の提供を受ける回数が増加するにつれ、プレイヤーが所持するゲーム媒体の数や種類が増加し、ゲーム媒体を管理するプレイヤーの手間が増大してしまうという問題がある。

【0006】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーがゲーム媒体を管理しやすいプログラム、情報処理システムおよび情報処理方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理部と、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第 1 パラメーターを増加させる第 1 更新部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理を行う第 2 更新部としてコンピューターを機能させ、前記第 2 更新部は、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わないプログラムに関するものである。

【0008】

本発明では、プレイヤーの特定入力に基づいて、今回の抽選処理で決定されたゲーム媒体のうちの特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 1 パラメーターを当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させることに利用できるようにするため、ゲーム媒体の第 1 パラメーターが増加しても、ゲーム媒体の管理負担が増大しないようにすることができる。

【0009】

(2) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピューターを機能させ、前記表示制御部は、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付部は、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラムに関するものである。

【0010】

本発明では、プレイヤーの特定入力に基づいて、今回の抽選処理で決定されたゲーム媒体のうちの特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 1 パラメーターを当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させることに利用できるようにするため、ゲーム媒体の第 1 パラメーターが増加しても、ゲーム媒体の管理負担が増大しないようにすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

(3) また本発明は、前記抽選処理は、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定し、前記上限値処理は、今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、全ての前記特定ゲーム媒体について、各特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを減少させて各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させるようにしてもよい。

【 0 0 1 2 】

このようにすれば、今回の抽選処理で複数のゲーム媒体が決定されても、プレイヤーの特定入力に基づいて、全ての特定ゲーム媒体について、各特定ゲーム媒体の第 1 パラメーターを各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させることに利用できるため、ゲーム媒体の第 1 パラメーターが増加しても、ゲーム媒体の管理負担が増大しないようにすることができる。

10

【 0 0 1 3 】

(4) また本発明は、前記特定ゲーム媒体は、前記第 1 パラメーターが所定値以上となり前記第 2 パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、前記表示制御部は、前記特定入力表示への入力を受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第 2 パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターを増加させて表示させるようにしてもよい。

【 0 0 1 4 】

このようにすれば、第 2 パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体については、当該ゲーム媒体の第 1 パラメーターが増加されるようにすることができる。

20

【 0 0 1 5 】

(5) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理部と、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第 1 パラメーターを増加させる第 1 更新部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにする上限値処理を行う第 2 更新部としてコンピューターを機能させ、前記第 2 更新部は、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わないプログラムに関するものである。

30

【 0 0 1 6 】

(6) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部としてコンピューターを機能させ、前記表示制御部は、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第 1 パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付部は、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了するプログラムに関するものである。

40

【 0 0 1 7 】

(7) また本発明は、前記抽選処理は、プレイヤーに付与する複数のゲーム媒体を抽選で決定し、前記上限値処理は、今回の前記抽選処理で決定された複数のゲーム媒体のうち、全ての前記特定ゲーム媒体について、各特定ゲーム媒体の第 2 パラメーターの上限値を変化させて各特定ゲーム媒体の前記第 1 パラメーターが増加しないようにしてもよい。

【 0 0 1 8 】

(8) また本発明は、前記特定ゲーム媒体は、前記第 1 パラメーターが所定値以上となり前記第 2 パラメーターの上限値が最大値未満であるゲーム媒体であり、前記表示制御部

50

は、前記特定入力表示への入力が受け付けられた場合に、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第２パラメーターの上限値が最大値であるゲーム媒体について、当該ゲーム媒体の前記第１パラメーターを増加させて表示させるようにしてもよい。

【００１９】

(９) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理部と、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第１パラメーターを増加させる第１更新部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第１パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第１パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第２パラメーターの上限値を変化させる上限値処理を行う第２更新部を含み、前記第２更新部は、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わない情報処理システムに関するものである。

10

【００２０】

(１０) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、前記表示制御部は、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第１パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第１パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第２パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付部は、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システムに関するものである。

20

【００２１】

(１１) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理部と、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第１パラメーターを増加させる第１更新部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第１パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第２パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第１パラメーターが増加しないようにする上限値処理を行う第２更新部を含み、前記第２更新部は、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わない情報処理システムに関するものである。

30

【００２２】

(１２) また本発明は、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付部と、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御部を含む情報処理システムであって、前記表示制御部は、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第１パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第２パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第１パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付部は、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理システムに関するものである。

40

【００２３】

(１３) また本発明は、１または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理ステップと、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第１パラメーターを増加させる第１更新ステップと、今回の前記抽選処理

50

で決定されたゲーム媒体のうち、前記第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させる上限値処理を行う第2更新ステップを含み、前記第2更新ステップでは、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わない情報処理方法に関するものである。

【0024】

(14) また本発明は、1または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、前記表示制御ステップでは、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターを減少させて当該特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させる上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付ステップでは、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法に関するものである。

10

【0025】

(15) また本発明は、1または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理を行う抽選処理ステップと、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると、当該ゲーム媒体の第1パラメーターを増加させる第1更新ステップと、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターが増加しないようにする上限値処理を行う第2更新ステップを含み、前記第2更新ステップでは、プレイヤーの特定入力に基づいて前記上限値処理を行い、前記特定入力以外の入力に基づいて前記上限値処理を行わない情報処理方法に関するものである。

20

【0026】

(16) また本発明は、1または複数のコンピューターにより実行される情報処理方法であって、プレイヤーの入力に基づいて、プレイヤーに付与するゲーム媒体を抽選で決定する抽選処理の契機となる入力を受け付ける入力受付ステップと、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体を表示させる表示制御ステップを含み、前記表示制御ステップでは、今回の前記抽選処理で決定されたゲーム媒体のうち、前記抽選処理でゲーム媒体が決定されると当該ゲーム媒体について増加される第1パラメーターが所定値以上となる特定ゲーム媒体について、当該特定ゲーム媒体の第2パラメーターの上限値を変化させて当該特定ゲーム媒体の前記第1パラメーターが増加しないようにする上限値処理の契機となる特定入力が入力される特定入力表示を表示させ、前記入力受付ステップでは、前記特定入力表示への入力に基づいて、前記特定入力を受け付け、前記特定入力表示への入力以外の入力に基づいて、前記特定入力の受け付けを終了する情報処理方法に関するものである。

30

40

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】 本発明の実施形態の情報処理システムの構成を示す概略ブロック図である。

【図2】 本発明の実施形態のサーバー装置の機能を示す機能ブロック図である。

【図3】 本発明の実施形態の端末装置の機能を示す機能ブロック図である。

【図4】 本発明の実施形態のパラメーターを説明するための図である。

【図5】 本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。

【図6】 本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。

【図7】 本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。

50

【図 8】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 9】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 10】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 11】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 12】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 13】本発明の実施形態の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 14】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 15】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 16】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 17】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 18】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 19】本発明の変形例の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 20】本発明の変形例の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 21】本発明の変形例の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 22】本発明の変形例の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【図 23】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 24】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 25】本発明の実施形態の端末装置における処理を示すフローチャートである。
【図 26】本発明の変形例の端末装置の表示領域に表示される画像を示す図である。
【発明を実施するための形態】

10

20

【0028】

以下では、本発明の実施形態について説明する。なお以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0029】

1. 情報処理システムの構成

図 1 は、本実施形態の情報処理システム 10 の構成を示す概略ブロック図である。図 1 に示すように情報処理システム 10 では、サーバー装置 12 と複数の端末装置 14 が、インターネット、携帯電話網、LAN、WANなどのネットワーク 16 により接続されており、いわゆるクライアント・サーバー方式の通信システムが構成されている。そして複数の端末装置 14 のそれぞれは、ネットワーク 16 を介してサーバー装置 12 と互いに通信を行って種々の情報を送受信したり、ネットワーク 16 およびサーバー装置 12 を介して他の端末装置 14 と互いに通信を行って種々の情報を送受信したりする。

30

【0030】

サーバー装置 12 は、CPU等のプロセッサ、ROMやRAM等の主記憶装置、ハードディスク等の外部記憶装置、キーボード等の入力装置、液晶ディスプレイ等の表示装置、通信装置等を備えている。そしてサーバー装置 12 では、CPUが、主記憶装置に記憶されているプログラムや、外部記憶装置から主記憶装置にロードされたプログラムに従って各種の処理を実行し、通信装置によって端末装置 14 からの情報を受信したり、端末装置 14 に情報を送信したりする。

40

【0031】

端末装置 14 は、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ、携帯ゲーム機、据え置きゲーム機など種々の形態の情報処理装置とすることができ、これらもCPU等のプロセッサ、ROMやRAM等の主記憶装置、フラッシュメモリ、ハードディスク等の外部記憶装置、タッチパネルやキーボード、マイク等の入力装置、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイ等の表示装置、スピーカー等の音出力装置、通信装置等を備えている。そして端末装置 14 でも、CPUが、主記憶装置に記憶されているプログラムや、外部記憶装置から主記憶装置にロードされたプログラムに従って各種の処理を実行し、通信装置によってサーバー装置 12 からの情報を受信したり、サーバー装置 12 や他の端末装置 14 に情報を送信したりする。

50

【 0 0 3 2 】

図 2 は、本実施形態のサーバー装置 1 2 の機能を示す機能ブロック図である。図 2 に示すように、本実施形態のサーバー装置 1 2 は、サーバー情報記憶媒体 2 0、サーバー記憶部 3 0、サーバー通信部 3 6、サーバー情報処理部 4 0 を含む。なお、図 2 の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【 0 0 3 3 】

サーバー情報記憶媒体 2 0 は、サーバー情報処理部 4 0 やサーバー通信部 3 6 が各種の処理を行うためのプログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、フラッシュメモリ、ハードディスク、光ディスク（DVD、BD）などにより実現できる。すなわちサーバー情報記憶媒体 2 0 には、本実施形態の各部としてコンピューターを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピューターに実行させるためのプログラム）が記憶されている。

10

【 0 0 3 4 】

サーバー記憶部 3 0 は、サーバー情報処理部 4 0 やサーバー通信部 3 6 のワーク領域となるものであり、その機能はRAM（メインメモリ）や、VRAM（ビデオメモリ）などにより実現できる。詳細にはサーバー記憶部 3 0 は、サーバー情報記憶媒体 2 0 からプログラムやデータが読み込まれる主記憶部 3 2 を含む。

【 0 0 3 5 】

サーバー通信部 3 6 は、外部ネットワーク（例えば他のサーバー装置 1 2 や端末装置 1 4）との間で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、各種プロセッサー（CPU（メインプロセッサー）、GPU（描画プロセッサー）、DSP等）、または通信用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。

20

【 0 0 3 6 】

サーバー情報処理部 4 0 は、サーバー通信部 3 6 が受信した受信データや、サーバー記憶部 3 0 の各種プログラムやデータなどに基づいて、ゲーム処理などの各種処理を、主記憶部 3 2 をワーク領域として行うものであり、その機能は、各種プロセッサー、ASICなどのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

【 0 0 3 7 】

そしてサーバー情報処理部 4 0 は、サーバーゲーム処理部 4 2、抽選部 4 4、サーバーパラメーター更新部 4 6、サーバー通信制御部 4 8 を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

30

【 0 0 3 8 】

サーバーゲーム処理部 4 2 は、サーバー通信部 3 6 が受信した受信データや、サーバー情報処理部 4 0 で行われる種々の処理の結果や、主記憶部 3 2 に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、複数種類のゲームモードのうち選択されたゲームモードを実行する処理、ゲームを進行させる処理、イベント発生条件が満たされた場合にイベントを発生させる処理、ゲーム結果を演算する処理、あるいはゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理などを行う。

【 0 0 3 9 】

40

抽選部 4 4 は、サーバー通信部 3 6 が受信した受信データや、サーバー情報処理部 4 0 で行われる種々の処理の結果や、主記憶部 3 2 に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、プレイヤー（プレイヤー識別情報、プレイヤーID）に提供（付与）するキャラクターやアイテムなどのゲーム媒体を複数のゲーム媒体から抽選により決定する抽選処理を行う。

【 0 0 4 0 】

詳細には本実施形態では、サーバー情報記憶媒体 2 0 に、複数種類のゲーム媒体を抽選対象とした複数種類の抽選対象リストが記憶されており、抽選部 4 4 は、端末装置 1 4 から抽選処理を実行する要求を受け付けると、端末装置 1 4 からの要求に応じた抽選対象リストを選択する。ここで各種の抽選対象リストの抽選対象は、全てが異なる種類のゲー

50

ム媒体となっているようにしてもよいし、同一の種類のゲーム媒体が含まれているようにしてもよいし、いずれのゲーム媒体も提供されない抽選対象が含まれているようにしてもよい。

【 0 0 4 1 】

そして抽選部 4 4（抽選処理部）は、端末装置 1 4 から抽選処理を実行する要求を受け付けると、抽選用の乱数値をランダムに発生させる乱数発生部から 1 個の乱数値を取得し、選択した抽選対象リストに基づいて、取得した 1 個の乱数値に対応する抽選対象のゲーム媒体を、プレイヤーに提供するゲーム媒体として決定する。

【 0 0 4 2 】

ここで乱数発生部は、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現することができ、ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

10

【 0 0 4 3 】

ここで抽選部 4 4 は、ゲーム内通貨や現実の通貨の支払いを要する有料の抽選処理や、ゲーム内通貨や現実の通貨の支払いを要しない無料の抽選処理を実行可能となっているが、有料の抽選処理と無料の抽選処理のそれぞれには、抽選対象となっているゲーム媒体が異なったり、各抽選対象の当選確率が異なったりする複数種類の抽選処理が含まれている。

20

【 0 0 4 4 】

サーバーパラメーター更新部 4 6（第 1 更新部、第 2 更新部）は、サーバー通信部 3 6 が受信した受信データや、サーバー情報処理部 4 0 で行われる種々の処理の結果や、主記憶部 3 2 に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、プレイヤーごとに、あるいはキャラクターごとに、経験値、レベル、ゲーム内通貨などの種々のパラメーターを、パラメーターの種類に応じた更新条件が成立した場合に更新する。

【 0 0 4 5 】

詳細には本実施形態では、サーバー情報記憶媒体 2 0 に、各プレイヤーに対応づけてサーバーキャラクター情報記憶部 2 2（ゲーム媒体記憶部）およびサーバープレイヤー情報記憶部 2 4 が設けられており、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 には、プレイヤー（プレイヤー識別情報、プレイヤー ID）が所持し得る全てのキャラクターのそれぞれに対応づけて、種々のパラメーターが記憶されており、サーバープレイヤー情報記憶部 2 4 には、キャラクターごとではなくプレイヤーに対応づけて、種々のパラメーターが記憶されている。そしてサーバーパラメーター更新部 4 6 は、パラメーターの種類に応じた更新条件が成立した場合に、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2、あるいはサーバープレイヤー情報記憶部 2 4 に記憶されているパラメーターを更新する。

30

【 0 0 4 6 】

サーバー通信制御部 4 8（抽選情報送信部、入力情報受信部）は、サーバー通信部 3 6 に他のサーバー装置 1 2 あるいは端末装置 1 4 と通信を行わせ、種々の情報を送受信するための処理を行う。例えばサーバー通信制御部 4 8 は、プレイヤーを情報処理システム 1 0 に新規登録する処理に必要な情報や、プレイヤーを情報処理システム 1 0 にログインさせる処理に必要な情報や、ログインさせたプレイヤーと協力あるいは対戦する相手プレイヤーを設定する処理に必要な情報や、複数の端末装置 1 4 を同期させる処理に必要な情報や、複数の端末装置 1 4 において共通のゲームを実行するための処理に必要な情報などをサーバー通信部 3 6 に送受信させる。またサーバー通信制御部 4 8 は、情報の宛先を示す宛先情報や、情報の送信元を示す送信元情報や、情報を生成した情報処理システム 1 0 を識別する識別情報などもサーバー通信部 3 6 に送受信させる。

40

【 0 0 4 7 】

特にサーバー通信制御部 4 8 は、抽選部 4 4 による抽選処理でプレイヤーに提供するキ

50

ャラクターの識別情報やアイテムの識別情報を端末装置 1 4 に送信したり、サーバーパラメーター更新部 4 6 により更新された各種のパラメーターを端末装置 1 4 に送信したり、端末装置 1 4 において各種のプレイヤー入力を受け付けられたことを端末装置 1 4 から受信したりするための処理を行う。

【 0 0 4 8 】

図 3 は、本実施形態の端末装置 1 4 の機能を示す機能ブロック図である。図 3 に示すように、本実施形態の端末装置 1 4 は、プレイヤー入力検出部 5 0、表示部 5 2、音出力部 5 4、端末情報記憶媒体 5 6、端末記憶部 6 0、端末通信部 6 6、端末情報処理部 1 0 0 を含む。なお、図 3 の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【 0 0 4 9 】

プレイヤー入力検出部 5 0 は、プレイヤーによる端末装置 1 4 に対する入力をプレイヤー入力として検出するためのものであり、その機能は、タッチセンサー、スイッチ、光学センサー、マイクなどにより実現できる。

【 0 0 5 0 】

表示部 5 2 は、表示画面に画像を表示するものであり、その機能は、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどにより実現できる。

【 0 0 5 1 】

音出力部 5 4 は、音を出力するものであり、その機能は、スピーカー、ヘッドフォンなどにより実現できる。

【 0 0 5 2 】

端末情報記憶媒体 5 6 は、端末情報処理部 1 0 0 や端末通信部 6 6 が各種の処理を行うためのプログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、フラッシュメモリ、ハードディスク、光ディスク（D V D、B D）などにより実現できる。すなわち端末情報記憶媒体 5 6 には、本実施形態の各部としてコンピューターを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピューターに実行させるためのプログラム）が記憶されている。

【 0 0 5 3 】

詳細には本実施形態では、端末情報記憶媒体 5 6 に、端末キャラクター情報記憶部 5 7（ゲーム媒体記憶部）と、端末プレイヤー情報記憶部 5 8 が設けられており、所定のタイミングで、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 の記憶内容と端末キャラクター情報記憶部 5 7 の記憶内容が同期され、サーバープレイヤー情報記憶部 2 4 の記憶内容と端末プレイヤー情報記憶部 5 8 の記憶内容が同期される。

【 0 0 5 4 】

端末記憶部 6 0 は、端末情報処理部 1 0 0 や端末通信部 6 6 のワーク領域となるものであり、その機能は R A M（メインメモリ）や、V R A M（ビデオメモリ）などにより実現できる。詳細には端末記憶部 6 0 は、端末情報記憶媒体 5 6 からプログラムやデータが読み込まれる主記憶部 6 2 と、表示部 5 2 に表示させる画像が描画される描画バッファ 6 4 を含む。

【 0 0 5 5 】

端末通信部 6 6 は、外部ネットワーク（例えばサーバー装置 1 2 や他の端末装置 1 4）との間で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、各種プロセッサまたは通信用 A S I C 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。

【 0 0 5 6 】

なお本実施形態の各部としてコンピューターを機能させるためのプログラム（データ）は、サーバー装置 1 2 からネットワーク 1 6 および端末通信部 6 6 を介して端末装置 1 4 の端末情報記憶媒体 5 6（あるいは主記憶部 6 2）にダウンロードするようにしてもよく、このようなサーバー装置 1 2 の使用も本発明の範囲内に含めることができる。

【 0 0 5 7 】

端末情報処理部 1 0 0 は、プレイヤー入力検出部 5 0 が検出したプレイヤー入力や、端末通信部 6 6 が受信した受信データや、端末記憶部 6 0 の各種プログラムやデータなどに基づいて、ゲーム処理、画像生成処理、音生成処理などの各種処理を、主記憶部 6 2 をワ

10

20

30

40

50

ーク領域として行うものであり、その機能は、各種プロセッサ（ＣＰＵ（メインプロセッサ）、ＧＰＵ（描画プロセッサ）、ＤＳＰ等）、ＡＳＩＣなどのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

【００５８】

そして端末情報処理部１００は、端末ゲーム処理部１０２、入力受付部１０３、表示制御部１０４、ヒット判定部１０５、端末パラメータ更新部１０６、画像生成部１０８、音生成部１１０、端末通信制御部１１２を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

【００５９】

端末ゲーム処理部１０２は、プレイヤー入力検出部５０が検出したプレイヤー入力や、端末通信部６６が受信した受信データや、端末情報処理部１００で行われる種々の処理の結果や、主記憶部６２に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、複数種類のゲームモードのうち選択されたゲームモードを実行する処理、ゲームを進行させる処理、イベント発生条件が満たされた場合にイベントを発生させる処理、ゲーム結果を演算する処理、あるいはゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理などを行う。

【００６０】

入力受付部１０３は、プレイヤー入力検出部５０が検出したプレイヤー入力や、端末通信部６６が受信した受信データや、端末情報処理部１００で行われる種々の処理の結果や、主記憶部６２に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、プレイヤーの入力を状況に応じた入力として受け付けたり、プレイヤーの入力を受け付けないようにしたりする。例えば、ボタンなどのＧＵＩが表示されている状態でＧＵＩがタップされると、表示されているＧＵＩの種類に応じた入力として受け付ける。

【００６１】

具体的には入力受付部１０３は、キャラクターを移動させたり動作させたりするプレイヤーの入力を受け付ける他にも、抽選部４４による抽選処理で決定されるキャラクターやアイテムの提供を受けるためのプレイヤーの入力、すなわちサーバー装置１２において抽選部４４による抽選処理を実行するためのプレイヤーの入力を受け付けたり、各種のパラメータを変化させるためのプレイヤーの入力を受け付けたりする。

【００６２】

表示制御部１０４は、表示部５２に表示される画像の表示制御を行う。具体的には、プレイヤー入力検出部５０が検出したプレイヤー入力や、端末通信部６６が受信した受信データや、端末情報処理部１００で行われる種々の処理の結果や、主記憶部６２に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、種々のオブジェクトやプリレンダリング画像（ムービー画像）の表示内容、表示態様、表示タイミングなどの表示制御を行う。

【００６３】

本実施形態では、背景を表示するための背景オブジェクトや、エフェクトを表示するためのエフェクトオブジェクトや、ボタンなどのＧＵＩ（Graphic User Interface）を表示するためのＧＵＩオブジェクトや、キャラクターを表示するためのキャラクターオブジェクトや、建物、道具、乗り物、地形などのキャラクター以外の物を表示するための非キャラクターオブジェクトなどの種々のオブジェクトのオブジェクトデータや、種々のプリレンダリング画像の画像データが端末情報記憶媒体５６に記憶されている。そして表示制御部１０４は、実行中のゲームモードの種類や、ゲームの進行状況などに応じて、主記憶部６２に読み込まれたオブジェクトデータやプリレンダリング画像の画像データに基づいて、オブジェクトやプリレンダリング画像の表示制御を行う。

【００６４】

詳細には表示制御部１０４は、主記憶部６２に読み込まれたオブジェクトデータに基づいて、オブジェクトを表すポリゴン、自由曲面、二次元画像などのプリミティブで構成されるオブジェクトを、オブジェクト空間に配置したり、移動あるいは動作させたりする処理を行う。具体的には表示制御部１０４は、プレイヤー入力検出部５０が検出したプレイ

10

20

30

40

50

ヤー入力や、端末通信部 66 が受信した受信データや、端末情報処理部 100 で行われる種々の処理の結果や、主記憶部 62 に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、1 フレーム（例えば 1 / 30 秒）ごとに、オブジェクト空間におけるオブジェクトの位置や向き（回転角度）を決定し、決定した位置に決定された向きでオブジェクトを配置したり、オブジェクトを構成する複数のパーツのそれぞれを動作させたりする。

【0065】

そして表示制御部 104 は、3 次元ゲーム画像を表示させる場合には、オブジェクト空間内の所与（任意）の視点から見える画像を生成するための仮想カメラ（視点）の位置、回転角度（視線方向）および画角を制御する処理を行う。本実施形態では表示制御部 104 は、プレイヤー入力に基づいて移動や動作を行うキャラクターオブジェクトの位置および向きの変化に仮想カメラが追従するように、仮想カメラの位置および向きを制御する。

10

【0066】

ヒット判定部 105 は、あるキャラクターオブジェクトの攻撃が他のキャラクターオブジェクトにヒットしたか否かを判定する（コリジョン判定）。詳細には、キャラクターオブジェクトの攻撃動作に攻撃範囲が設定されており、キャラクターオブジェクトが攻撃動作を行うと、その時点におけるキャラクターオブジェクトの向きに基づいて攻撃方向が決定され、決定された攻撃方向に攻撃範囲が設定されるが、ヒット判定部 105 は、設定された攻撃範囲が攻撃対象のキャラクターオブジェクトの範囲と重なるか否かを判定し、重なる場合に攻撃がヒットしたと判定する。本実施形態では、キャラクターオブジェクトの攻撃動作として、殴る、蹴る、剣で切りつけるなどのように、キャラクターオブジェクトの近傍に攻撃範囲が設定されるものの他、銃を撃つ、火を噴く、魔法を使うなど、キャラクターオブジェクトから離れた位置に攻撃範囲が移動するものなど、複数種類の攻撃動作が用意されている。

20

【0067】

端末パラメーター更新部 106 は、プレイヤーの経験値、レベル、ゲーム内通貨などの種々のパラメーターを、パラメーターの種類に応じた更新条件が成立した場合に更新する。特に、複数種類のキャラクターのそれぞれには、0 になるとキャラクターが活動不能となるパラメーターとしてヒットポイント（ライフ、スタミナ）が設定されており、キャラクターへの攻撃がヒットしたと判定されると、端末パラメーター更新部 106 は、攻撃したキャラクターの攻撃力などのパラメーターに応じて、攻撃されたキャラクターのヒットポイントを減少させる。また、ヒットポイントを回復させるアイテムや魔法が使用されると、端末パラメーター更新部 106 は、アイテムや魔法の対象となったキャラクターのヒットポイントを増加させる。

30

【0068】

画像生成部 108 は、プレイヤー入力検出部 50 が検出したプレイヤー入力や、端末通信部 66 が受信した受信データや、端末情報処理部 100 で行われる種々の処理の結果、特に表示制御部 104 で行われる種々の処理の結果や、主記憶部 62 に読み込まれたプログラムやデータなどに基づいて、1 フレームごとに描画バッファ 64 にゲーム画像を描画する処理を行うことにより、各種のオブジェクトや、各種のプリレンダリング画像が表示されるゲーム画像を生成し、生成したゲーム画像を表示部 52 に出力してゲーム画像を表示させる。

40

【0069】

音生成部 110 は、端末情報処理部 100 で行われる種々の処理の結果に基づいて音処理を行い、BGM、効果音、または音声などのゲーム音を生成し、音出力部 54 に出力する。

【0070】

端末通信制御部 112（抽選情報受信部、入力情報送信部）は、端末通信部 66 にサーバー装置 12 あるいは他の端末装置 14 と通信を行わせ、種々の情報を送受信させるための処理を行う。例えば端末通信制御部 112 は、プレイヤーを情報処理システム 10 に新規登録する処理に必要な情報や、プレイヤーを情報処理システム 10 にログインさせる処

50

理に必要な情報や、ログインさせたプレイヤーと協力あるいは対戦する相手プレイヤーを設定する処理に必要な情報や、複数の端末装置 1 4 を同期させる処理に必要な情報や、複数の端末装置 1 4 において共通のゲームを実行するための処理に必要な情報などを端末通信部 6 6 に送受信させる。また端末通信制御部 1 1 2 は、情報の宛先を示す宛先情報や、情報の送信元を示す送信元情報や、情報を生成した情報処理システム 1 0 を識別する識別情報なども端末通信部 6 6 に送受信させる。

【 0 0 7 1 】

特に端末通信制御部 1 1 2 は、抽選部 4 4 による抽選処理でプレイヤーに提供するキャラクターの識別情報やアイテムの識別情報をサーバー装置 1 2 から受信したり、サーバーパラメーター更新部 4 6 により更新された各種のパラメーターをサーバー装置 1 2 から受信したり、端末装置 1 4 において各種のプレイヤー入力が受け付けられたことをサーバー装置 1 2 に送信したりするための処理を行う。

10

【 0 0 7 2 】

2 . 本実施形態の制御手法

以下では、本実施形態の制御手法について、本実施形態のゲームプログラムをスマートフォン（端末装置 1 4 ）のゲームアプリとして適用した場合を例に挙げて詳細に説明する。

【 0 0 7 3 】

本実施形態のゲームプログラムは、複数種類のゲームモードを実行可能に構成されており、主たるゲームモードであるクエストモードでは、プレイヤーがプレイヤーキャラクターを移動させたり動作させたりアイテムを用いたりすることにより、アイテムやヒットポイントなどのパラメーターを消費しながら敵キャラクターとの戦闘を行い、戦闘の結果に応じて経験値やレベルやゲーム内通貨などのパラメーターを増加させたり、アイテムを獲得したりしながらクエストをクリアするアクション R P G をプレイすることができるよう構成されている。

20

【 0 0 7 4 】

詳細には本実施形態では、1 体のプレイヤーキャラクターと、プレイヤーが所持するキャラクターから選択された 3 体のノンプレイヤーキャラクターによるプレイヤーパーティーが編成され、クエストモードでは、プレイヤーがプレイヤーキャラクターを移動させたり動作させたりすると、3 体のノンプレイヤーキャラクターは自動的に移動および動作が制御されることにより、プレイヤーパーティーが敵キャラクターと戦闘を行うように構成されている。

30

【 0 0 7 5 】

また、本実施形態のゲームプログラムは、クエストモードの他にも、プレイヤーパーティーの編成や編成の変更を行ったり、プレイヤーが所持するキャラクターの強化を行ったりするキャラモードや、ゲーム内通貨を消費してキャラクターやアイテムを購入するショップモードや、抽選によってキャラクターやアイテムなどのゲーム媒体の提供を受ける抽選モードなど、複数種類の従たるゲームモードを実行可能に構成されている。

【 0 0 7 6 】

ここで本実施形態では、プレイヤーが所持するキャラクターには、プレイヤーキャラクターとして定められている主人公キャラクターの他に、ゲーム内のストーリーで仲間となったキャラクターや、抽選により提供されたキャラクターが存在するが、抽選により提供されるキャラクターは、プレイヤーが所持するキャラクターと同一のキャラクターとなることがあるため、抽選の回数が増加するにつれ、プレイヤーが重複して所持するキャラクターが増加する。

40

【 0 0 7 7 】

そして従来のゲームプログラムには、キャラモードなどにおいてプレイヤーが所持するキャラクターを表示させる場合に、プレイヤーが重複して所持するキャラクターについては、キャラクターを重複して表示させるようにしたものがあるが、抽選の回数が増加するにつれ、重複して表示されるキャラクターが増加してしまい、プレイヤーの管理の負担となっていた。

50

【 0 0 7 8 】

また従来のゲームプログラムには、プレイヤーが所持するキャラクターと同一のキャラクターが提供される場合には、代替えのアイテムをプレイヤーに提供するようにしたものがあるが、抽選の回数が増加するにつれ、代替えのアイテムが増加してしまい、プレイヤーの管理の負担となっていた。

【 0 0 7 9 】

そこで本実施形態では、プレイヤーが所持するキャラクターと同一のキャラクターが提供されるごとに、そのキャラクターの重複数を増加させ、プレイヤーにより選択されたキャラクターについて、そのキャラクターの重複数を表示させるようにしつつ、プレイヤーの入力に基づいて、重複数を減少させて他のパラメーターを変化させるようにしている。

10

【 0 0 8 0 】

図 4 は、サーバー装置 1 2 のサーバーキャラクター情報記憶部 2 2 において記憶されている各種のパラメーターを示す図である。図 4 に示すように、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 には、プレイヤーが所持し得る全てのキャラクターのそれぞれについて、レアリティ、所持数、重複数（第 1 パラメーター）、キャラ経験値（第 4 パラメーター）、レベル（ゲーム媒体に紐付く第 2 パラメーター）等が記憶されている。

【 0 0 8 1 】

例えば、主人公キャラクターであるキャラクター A は、レアリティが最も高い「 5 」に設定されており、ゲームを初めて開始した状態である初期状態から所持数が「 1 」に設定されている。そしてキャラクター A については、抽選によりキャラクター A が更に提供されることがないため、所持数は「 1 」から増加されることがなく、重複数も増加されない。

20

【 0 0 8 2 】

また、ゲーム内のストーリーで仲間となったキャラクターであるキャラクター B も、レアリティが最も高い「 5 」に設定されているが、初期状態では所持数が「 0 」に設定され、ゲーム内のストーリーで仲間になると、所持数が「 0 」から「 1 」に増加される。そしてキャラクター B についても、抽選によりキャラクター B が更に提供されることがないため、所持数は「 1 」から増加されることがなく、重複数も増加されない。

【 0 0 8 3 】

一方、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクター C は、レアリティが中程度の「 3 」に設定されており、初期状態では所持数が「 0 」に設定され、重複数が「 0 」に設定されるが、抽選によりキャラクター C が提供されると所持数が「 0 」から「 1 」に増加される。そしてキャラクター C については、抽選によりキャラクター C が更に提供されると、所持数が「 1 」から「 2 」に増加され、重複数が「 0 」から「 1 」に増加される。すなわちキャラクター C については、抽選によりキャラクター C が提供されるごとに、所持数に「 1 」が加算され、所持数から 1 を減算した値が重複数として設定される。図 4 の例では、キャラクター C の所持数が「 3 」となっているため、重複数が「 2 」となっている。

30

【 0 0 8 4 】

また、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクター D は、レアリティが 2 番目に低い「 2 」に設定されており、初期状態では所持数が「 0 」に設定され、重複数が「 0 」に設定されるが、抽選によりキャラクター D が提供されるごとに、所持数に「 1 」が加算され、所持数から 1 を減算した値が重複数として設定される。図 4 の例では、キャラクター D の所持数が「 2 」となっているため、重複数が「 1 」となっている。

40

【 0 0 8 5 】

また、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクター E は、レアリティが最も低い「 1 」に設定されており、初期状態では所持数が「 0 」に設定され、重複数が「 0 」に設定されるが、抽選によりキャラクター E が提供されるごとに、所持数に「 1 」が加算され、所持数から 1 を減算した値が重複数として設定される。図 4 の例では、キャラクター E の所持数が「 6 」となっているため、重複数が「 5 」となっている。

【 0 0 8 6 】

50

また、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクターFは、レアリティが2番目に低い「2」に設定されており、初期状態では所持数が「0」に設定され、重複数が「0」に設定されるが、抽選によりキャラクターFが提供されるごとに、所持数に「1」が加算され、所持数から1を減算した値が重複数として設定される。図4の例では、キャラクターFの所持数が「1」となっているため、重複数が「0」となっている。

【0087】

また、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクターGは、レアリティが最も高い「5」に設定され、初期状態では所持数が「0」に設定され、重複数が「0」に設定されるが、抽選によりキャラクターGが提供されるごとに、所持数に「1」が加算され、所持数から1を減算した値が重複数として設定される。図4の例では、キャラクターGの所持数が「0」となっているため、重複数も「0」となっている。

10

【0088】

また、抽選により提供されるキャラクターであるキャラクターHは、レアリティが2番目に高い「4」に設定され、初期状態では所持数が「0」に設定され、重複数が「0」に設定されるが、抽選によりキャラクターHが提供されるごとに、所持数に「1」が加算され、所持数から1を減算した値が重複数として設定される。図4の例では、キャラクターHの所持数が「0」となっているため、重複数も「0」となっている。

【0089】

すなわち図4の例では、所持数が1以上であるキャラクターA～キャラクターFは、プレイヤーが所持するキャラクターであるが、所持数が0であるキャラクターGおよびキャラクターHは、プレイヤーが所持していないキャラクターとなっている。

20

【0090】

また本実施形態では、クエストがクリアされるごとにクリアされたクエストに応じてキャラクターごとにキャラ経験値が増加され、キャラ経験値がレベルごとに定められたしきい値に達すると、キャラ経験値がしきい値に達したキャラクターのレベルが上昇するとともに、上昇したレベルに応じて、そのキャラクターのヒットポイントや攻撃力などのパラメーターも上昇するようになっている。

【0091】

そして本実施形態では、プレイヤーパーティがクエストをクリアすると、クエストをクリアしたプレイヤーパーティに参加しているキャラクターのキャラ経験値が増加されるが、クエストをクリアしたプレイヤーパーティに参加していないキャラクターのキャラ経験値は変化しないため、プレイヤーパーティに参加しているキャラクターと参加していないキャラクターの間でキャラ経験値に差が発生し、レベルの差が発生するようになっている。図4の例では、キャラクターAのキャラ経験値が「750635」であることにより、キャラクターAのレベルが「82」となっているが、キャラクターFのキャラ経験値が「0」であることにより、キャラクターFのレベルが「1」となっている。

30

【0092】

また本実施形態では、各キャラクターの初期状態の最大レベルである基準最大レベルが、各キャラクターのレアリティに応じて予め定められている。具体的には、図4に示すように、レアリティが「5」であるキャラクターA等は、基準最大レベルが「80」に設定され、レアリティが「4」であるキャラクターH等は、基準最大レベルが「70」に設定され、レアリティが「3」であるキャラクターC等は、基準最大レベルが「60」に設定され、レアリティが「2」であるキャラクターD等は、基準最大レベルが「50」に設定され、レアリティが「1」であるキャラクターE等は、基準最大レベルが「40」に設定されている。

40

【0093】

そして本実施形態では、キャラクターのレベルが最大レベル（第2パラメーターの上限値）に達すると、そのキャラクターのキャラ経験値が増加せずレベルが上昇しなくなるようになっているが、プレイヤーが特殊アイテム等を消費してキャラクターの最大レベルを上昇させる（変化させる）オーバーリミット（上限値処理）を行うと、1回のオーバーリ

50

ミットにより最大レベルが「５」上昇されるようになっている。なお特殊アイテムは、ゲーム内通貨を消費して購入したり、抽選により提供されたり、クエストをクリアすることにより提供されたりすることにより、プレイヤーが所持するアイテムに追加される。

【００９４】

図４の例では、キャラクターＡの基準最大レベルは「８０」であるが、キャラクターＡについて１回のオーバーリミットが行われることにより、現在の最大レベルが「８５」となっているため、キャラクターＡのレベルが「８２」となっている。また、キャラクターＣの基準最大レベルは「６０」であるが、キャラクターＣについて３回のオーバーリミットが行われることにより、現在の最大レベルが「７５」となっているため、キャラクターＣのレベルが「７１」となっている。

10

【００９５】

また本実施形態では、各キャラクターのオーバーリミットの上限回数が、各キャラクターのレアリティに応じて予め定められている。具体的には、図４に示すように、レアリティが「５」であるキャラクターＡ等は、オーバーリミットの上限回数が「４」に設定され、レアリティが「４」であるキャラクターＨ等は、オーバーリミットの上限回数が「６」に設定され、レアリティが「３」であるキャラクターＣ等は、オーバーリミットの上限回数が「８」に設定され、レアリティが「２」であるキャラクターＤ等は、オーバーリミットの上限回数が「１０」に設定され、レアリティが「１」であるキャラクターＥ等は、オーバーリミットの上限回数が「１２」に設定されている。

【００９６】

20

従って本実施形態では、いずれのレアリティのキャラクターであっても、各キャラクターに設定されている上限回数のオーバーリミットを行うと、最大レベルの上限値である「１００」までレベルを上昇させることができるようになっている。

【００９７】

このように本実施形態では、サーバーキャラクター情報記憶部２２において、プレイヤーが所持し得る全てのキャラクターのそれぞれについて、ヒットポイント、攻撃力、基準最大レベル、現在の最大レベル、オーバーリミットの回数、オーバーリミットの上限回数等の種々のパラメーターも記憶されている。

【００９８】

また本実施形態では、図示しないが、サーバー装置１２のサーバープレイヤー情報記憶部２４において、キャラクターごとではなくプレイヤーに対応づけて増加されるプール経験値（プレイヤーＩＤに紐づく第３パラメーター）が記憶されている。そしてプール経験値は、ゲームを初めて開始した時点からの時間の経過に応じて増加されつつ、クエストがクリアされるごとにクリアされたクエストに応じて増加される。

30

【００９９】

詳細にはプール経験値は、プレイヤーがゲームをプレイしているか否かにかかわらず、ゲームを初めて開始した時点から１分ごとに１ずつ増加される。これにより、プレイヤーがゲームを再開したときに前回のゲーム終了時よりもプール経験値が増加されているようにして、プレイヤーのモチベーションを高めるようにしている。ただし、最後のログインから所定時間（例えば１年）が経過した場合には、プール経験値は増加されなくなる。

40

【０１００】

また上述したように、キャラクターのレベルが最大レベルに達すると、そのキャラクターのキャラ経験値が増加せずレベルが上昇しなくなるようになっているが、レベルが最大レベルに到達したキャラクターを用いて、すなわちパーティーに参加させてクエストをクリアすること等によって、最大レベルに到達したキャラクターに付与されるキャラ経験値は、プール経験値に変換されることにより、最大レベルに到達したキャラクターのキャラ経験値は増加しないがプール経験値が増加するようになっている。これにより、最大レベルに到達したキャラクターをパーティーに参加させることによって、プール経験値を獲得することができるようにしている。

【０１０１】

50

図 5 は、本実施形態のゲームプログラムによりスマートフォンのタッチパネルディスプレイの表示領域 200 に表示されるゲーム画像の例を示す図である。図 5 には、キャラモードのゲーム画像のうち、プレイヤーが所持するキャラクターの中から強化を行うキャラクターを選択するための強化キャラ選択画像 202 の例が示されている。

【0102】

図 5 に示すように、強化キャラ選択画像 202 では、表示領域 200 の中央部に、端末キャラクター情報記憶部 57 の記憶内容に基づいて、プレイヤーが所持するキャラクター、すなわち所持数が 1 以上であるキャラクター 1 つについて、1 つのキャラクターボタン 204 が表示され、各キャラクターボタン 204 には、キャラクターの外観を示す画像の下方に、そのキャラクターのレベルが表示される。

10

【0103】

図 5 の例では、キャラクター A に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 82」と表示され、キャラクター B に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 78」と表示され、キャラクター C に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 71」と表示され、キャラクター D に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 59」と表示され、キャラクター E に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 3」と表示され、キャラクター F に対応するキャラクターボタン 204 には「レベル 1」と表示されている。

【0104】

また、抽選により提供されたキャラクターに対応するキャラクターボタン 204 には、レベル表示の下方に、そのキャラクターの重複数（スタック数）（特定表示）が表示される。

20

【0105】

図 5 の例では、キャラクター C（特定ゲーム媒体）に対応するキャラクターボタン 204 には「スタック 2」と表示され、キャラクター D（特定ゲーム媒体）に対応するキャラクターボタン 204 には「スタック 1」と表示され、キャラクター E（特定ゲーム媒体）に対応するキャラクターボタン 204 には「スタック 5」と表示され、キャラクター F に対応するキャラクターボタン 204 には「スタック 0」と表示されている。一方、主人公キャラクターであるキャラクター A と、ゲーム内のストーリーで仲間となったキャラクターであるキャラクター B については、上述したように重複数が設定されないため、キャラクター A およびキャラクター B のそれぞれに対応するキャラクターボタン 204 には、重複数は表示されない。

30

【0106】

このように本実施形態では、強化キャラ選択画像 202 では、所持数が 1 以上であるキャラクターのそれぞれについて、各キャラクターに対応する 1 個のキャラクターボタン 204 が表示され、各キャラクターボタン 204 には、そのキャラクターのレベルが表示されるとともに、そのキャラクターの重複数が表示される。これにより本実施形態では、強化キャラ選択画像 202 において、同一のキャラクターに対応する複数のキャラクターボタン 204 が表示されないようにしつつ、プレイヤーが各キャラクターの重複数を把握できるようにしている。

40

【0107】

また強化キャラ選択画像 202 では、複数のキャラクターボタン 204 の上方に、端末プレイヤー情報記憶部 58 の記憶内容に基づいて、プール経験値を示すプール経験値表示 206 が表示される。図 5 の例では、プール経験値が「4515」であることが表示されている。

【0108】

また強化キャラ選択画像 202 では、表示領域 200 の上部に、キャラクターの強化として、プール経験値を用いてキャラクターのレベルを上昇させるレベル強化を行うことを選択するためのレベル強化選択ボタン 208 と、キャラクターの強化として、特殊アイテム等を消費してキャラクターの最大レベルを上昇させるオーバーリミットを行うことを選

50

択するためのオーバーリミット選択ボタン 210 が表示されている。

【0109】

そして本実施形態では、レベル強化選択ボタン 208 がタップされると、図 5 に示すように、レベル強化選択ボタン 208 の下部に選択中であることを示す選択表示 212 が表示され、オーバーリミット選択ボタン 210 がタップされると、図示しないが、オーバーリミット選択ボタン 210 の下部に選択表示 212 が表示される。なお、キャラ強化画像の初期状態では、図 5 に示すように、レベル強化選択ボタン 208 の下部に選択表示 212 が表示される。

【0110】

そして、レベル強化選択ボタン 208 に選択表示 212 が表示されている状態で、いずれかのキャラクターボタン 204 がタップされると、タップされたキャラクターボタン 204 に対応するキャラクターが選択され、図 6 に示すように、選択されたキャラクターについてレベル強化を行うためのプレイヤーの入力を受け付けるレベル強化画像 214 が表示される。一方、オーバーリミット選択ボタン 210 に選択表示 212 が表示されている状態で、いずれかのキャラクターボタン 204 がタップされると、タップされたキャラクターボタン 204 に対応するキャラクターが選択され、図 7 に示すように、選択されたキャラクターについてオーバーリミットを行うためのプレイヤーの入力を受け付けるオーバーリミット画像 215（第 1 表示）が表示される。

【0111】

図 6 に示すように、レベル強化画像 214 では、表示領域 200 の右中央部に、選択されたキャラクターの外観を示す画像が表示され、表示領域 200 の左上部に、端末プレイヤー情報記憶部 58 の記憶内容に基づいて、プール経験値を示すプール経験値表示 206 が表示され、表示領域 200 の左中央部に、端末キャラクター情報記憶部 57 の記憶内容に基づいて、選択されたキャラクターの各種のパラメーターを示す第 1 リスト表示 216 が表示される。本実施形態では、第 1 リスト表示 216 において、選択されたキャラクターの現在のレベルおよび現在の最大レベルと、選択されたキャラクターのレベルを次のレベルに上げるために必要なキャラ経験値と、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数と、選択されたキャラクターのヒットポイントと、選択されたキャラクターの攻撃力が表示される。

【0112】

図 6 の例では、キャラクター E のレベル強化画像 214 が表示されており、プール経験値表示 206 において、プレイヤーが所持するプール経験値が「4515」であることが表示され、第 1 リスト表示 216 において、キャラクター E の現在のレベルが「3」であり、キャラクター E の現在の最大レベルが「40」であり、キャラクター E のレベルを次のレベルに上げるために必要なキャラ経験値が「27」であり、キャラクター E のオーバーリミットの回数が「0」であり、キャラクター E のヒットポイントが「512」であり、キャラクター E の攻撃力が「124」であることが表示されている。

【0113】

そしてレベル強化画像 214 では、表示領域 200 の中央下部に、円形の強化ボタン 218 が表示され、プレイヤーが所持するプール経験値が 1 以上である状態で、プレイヤーが強化ボタン 218 を長押しすると（第 4 プレイヤー入力が行われた場合に）、強化ボタン 218 を長押ししている間はプール経験値が減少するとともに、選択されたキャラクターのキャラ経験値が増加することにより、プール経験値が選択されたキャラクターのキャラ経験値に移行（変換）される。そして、プレイヤーが強化ボタン 218 の長押しを終了すると、プール経験値のキャラ経験値への移行も終了される。なお本実施形態では、プール経験値の「1」はキャラ経験値の「1」に相当している。

【0114】

そして、選択されたキャラクターのレベルを次のレベルに上げるために必要なキャラ経験値がプール経験値から移行されると、第 1 リスト表示 216 において、選択されたキャラクターのレベルが「1」上昇するとともに、上昇したレベルに応じて、選択されたキャラ

10

20

30

40

50

ラクターのレベルを更に次のレベルに上げるために必要なキャラ経験値と、選択されたキャラクターのヒットポイントと、選択されたキャラクターの攻撃力が更新される。

【0115】

図6の例では、プール経験値表示206において、プール経験値が「4515」から「4488」に減少し、第1リスト表示216において、キャラクターEのレベルを次のレベルに上げるために必要なキャラ経験値が「0」になると、キャラクターEの現在のレベルが「3」から「4」に上昇する。すると、キャラクターEのレベルを次のレベルすなわちレベル5に上げるために必要なキャラ経験値が「100」に更新され、ヒットポイントが「512」から「562」に上昇し、攻撃力が「124」から「144」に上昇する。

【0116】

そして、レベルが上がった後も、強化ボタン218のタップあるいは長押しが継続されると、プール経験値のキャラ経験値への移行が継続される。そして、プール経験値が選択されたキャラクターのキャラ経験値に移行されることにより、選択されたキャラクターの現在のレベルが現在の最大レベルに達すると、強化ボタン218がタップあるいは長押しされても、プール経験値のキャラ経験値への移行が行われなくなる。

【0117】

このように本実施形態では、プレイヤーが所持するプール経験値が1以上である場合に、プレイヤーが所持するプール経験値を、選択されたキャラクターのキャラ経験値に移行することにより、選択されたキャラクターのレベルを、現在の最大レベルを上限として上昇させることができるようになっている。

【0118】

一方、図7に示すように、オーバーリミット画像215では、表示領域200の右中央部に、選択されたキャラクターの外観を示す画像が表示され、表示領域200の左中央部に、端末キャラクター情報記憶部57の記憶内容に基づいて、選択されたキャラクターの各種のパラメーターを示す第2リスト表示220が表示される。本実施形態では、第2リスト表示220において、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数と、選択されたキャラクターの現在の最大レベルと、選択されたキャラクターの重複数（スタック数）（特定表示）と、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が表示される。

【0119】

図7の例では、キャラクターEのオーバーリミット画像215が表示されており、第2リスト表示220において、キャラクターEのオーバーリミットの回数が「0」であり、キャラクターEの現在の最大レベルが「40」であり、キャラクターEの重複数が「5」であり、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が「2」であることが表示されている。

【0120】

そしてオーバーリミット画像215では、表示領域200の中央下部に、円形のオーバーリミットボタン222が表示され、オーバーリミットボタン222がタップされると（第1プレイヤー入力が行われた場合に）、選択されたキャラクターの重複数が1以上（第1パラメーターが所定値以上）である場合には、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから1が減算されるとともに、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに5が加算され、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数に1が加算される。

【0121】

例えば、図7に示す状態でオーバーリミットボタン222がタップされると、図8に示すように、第2リスト表示220において、キャラクターEの重複数が「5」から「4」に減少するとともに、キャラクターEの現在の最大レベルが「40」から「45」に上昇し、オーバーリミットの回数が「0」から「1」に増加する。

【0122】

一方、選択されたキャラクターの重複数が0であるが、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が1以上である場合には、図示しないが、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数から1が減算されるとともに、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに5が加算され、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数に1が加算される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 3 】

このように本実施形態では、プレイヤーが所持する特殊アイテムを消費して、選択されたキャラクターの現在の最大レベルを上昇させるためのプレイヤーの入力を受け付ける他にも、選択されたキャラクターの重複数を消費して、選択されたキャラクターの現在の最大レベルを上昇させるためのプレイヤーの入力を受け付けることができるようになっている。そして本実施形態では、選択されたキャラクターの重複数が1以上である場合には、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が1以上である場合であっても、まずは選択されたキャラクターの重複数を消費して、選択されたキャラクターの現在の最大レベルを上昇させるためのプレイヤーの入力を受け付けることができるようになっている。なお本実施形態では、いずれのキャラクターについて特殊アイテムを消費してオーバーリミットを行う場合であっても、いずれのキャラクターについて重複数を消費してオーバーリミットを行う場合であっても、1回のオーバーリミットにより最大レベルが「5」上昇されるようになっている。

10

【 0 1 2 4 】

また本実施形態では、図7に示すオーバーリミット画像215では、表示領域200の右下部に、オーバーリミットボタン222よりも小さい円形の縮小変換ボタン230が表示されており、縮小変換ボタン230がタップされると、図9に示すように、選択されたキャラクターの重複数または選択されたキャラクターをプール経験値に変換するためのプレイヤーの入力を受け付けるプール経験値変換画像232が表示される。

【 0 1 2 5 】

図9に示すように、プール経験値変換画像232では、表示領域200の右中央部に、プール経験値への変換を行うキャラクターの外観を示す画像が表示され、表示領域200の左上部に、端末プレイヤー情報記憶部58の記憶内容に基づいて、プール経験値を示すプール経験値表示206が表示され、表示領域200の左中央部に、端末キャラクター情報記憶部57の記憶内容に基づいて、選択されたキャラクターの各種のパラメーターを示す第3リスト表示234が表示される。本実施形態では、第3リスト表示234において、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数と、選択されたキャラクターの現在の最大レベルと、選択されたキャラクターの重複数（スタック数）が表示される。

20

【 0 1 2 6 】

図9の例では、キャラクターEのプール経験値変換画像232が表示されており、プレイヤーが所持するプール経験値が「4515」であることが表示され、第3リスト表示234において、キャラクターEのオーバーリミットの回数が「0」であり、キャラクターEの現在の最大レベルが「40」であり、キャラクターEの重複数が「5」であることが表示されている。

30

【 0 1 2 7 】

またプール経験値変換画像232では、第3リスト表示234の下方に、重複数（スタック数）が0の場合はキャラクターをプール経験値に変換することができることを説明する第1説明表示236が表示される。

【 0 1 2 8 】

そしてプール経験値変換画像232では、表示領域200の右下部に、円形の縮小オーバーリミットボタン238が表示され、縮小オーバーリミットボタン238がタップされると、図7に示したオーバーリミット画像215が表示される。

40

【 0 1 2 9 】

また図9に示すように、プール経験値変換画像232では、表示領域200の中央下部に、円形の変換ボタン240が表示され、変換ボタン240がタップされると、選択されたキャラクターの重複数が1以上である場合には、図10に示すように、選択されたキャラクターの重複数をプール経験値に変換するためのスタック変換画像242（第2表示）が表示される。

【 0 1 3 0 】

具体的には、スタック変換画像242では、マイナスボタン244とプラスボタン24

50

6が表示され、初期状態では変換する重複数である変換数が「0」に設定されているが、プラスボタン246がタップされるごとに変換数に1が加算され、マイナスボタン244がタップされるごとに変換数から1が減算されることにより、選択されたキャラクターの重複数の範囲内で、プール経験値に変換する重複数を指定することができるようになって

【0131】

またスタック変換画像242では、現在のプール経験値と、指定された重複数をプール経験値に変換した後のプール経験値が表示されるとともに、選択されたキャラクターの現在の重複数と、指定された重複数をプール経験値に変換した後の重複数が表示される。またスタック変換画像242では、指定された重複数をプール経験値に変換することをキャン

10

【0132】

図10の例では、プール経験値に変換する重複数として「5」が指定され、現在のプール経験値が「4515」であり、指定された重複数をプール経験値に変換した後のプール経験値が「9515」であることが表示されるとともに、選択されたキャラクターの現在の重複数（スタック数）が「5」であり、指定された重複数をプール経験値に変換した後の重複数が「0」であることが表示されている。

【0133】

ここで本実施形態では、キャラクターのレアリティに応じてキャラクターの重複数「1」が変換されるプール経験値の量が異なり、レアリティが「5」であるキャラクターは、重複数「1」がプール経験値「50000」に変換され、レアリティが「4」であるキャラクターは、重複数「1」がプール経験値「20000」に変換され、レアリティが「3」であるキャラクターは、重複数「1」がプール経験値「10000」に変換され、レアリティが「2」であるキャラクターは、重複数「1」がプール経験値「5000」に変換され、レアリティが「1」であるキャラクターは、重複数「1」がプール経験値「1000」に変換されるようになっている。

20

【0134】

従って図10の例では、レアリティが「1」であるキャラクターEは、重複数「1」がプール経験値「1000」に変換されるため、重複数「5」がプール経験値「5000」

30

【0135】

そして、スタック変換画像242が表示されている場合において、指定された重複数が1以上である状態でスタック変換決定ボタン250がタップされると（第2プレイヤー入力が行われた場合に）、選択されたキャラクターのレアリティに応じたプール経験値に、指定された重複数を乗算した値が、現在のプール経験値に加算されるとともに、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから、指定された重複数が減算される。

【0136】

図10の例では、キャラクターEのレアリティに応じたプール経験値「1000」に、指定された重複数「5」を乗算した「5000」が、プール経験値「4515」に加算されることにより、プール経験値が「9515」に増加され、キャラクターEの所持数が「6」から「1」に減少するとともに、キャラクターEの重複数が「5」から「0」に減少する。

40

【0137】

すると、図11に示すように、再びプール経験値変換画像232が表示され、プール経験値表示206において、更新後のプール経験値が表示され、第3リスト表示234において、更新後の選択されたキャラクターの重複数（スタック数）が表示される。図11の例では、プール経験値表示206において、プレイヤーが所持するプール経験値が「9515」であることが表示され、第3リスト表示234において、キャラクターEの重複数が「0」であることが表示されている。

50

【 0 1 3 8 】

このように本実施形態では、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である場合には、選択されたキャラクターの重複数が 0 になるまで、選択されたキャラクターの重複数をプール経験値に変換することができるようになっている。

【 0 1 3 9 】

そして本実施形態では、図 1 1 に示すように、選択されたキャラクターの重複数が 0 である場合には、すなわち選択されたキャラクターの所持数が 1 である場合には、変換ボタン 2 4 0 がタップされると、図 1 2 に示すように、選択されたキャラクターをプール経験値に変換するためのキャラクター変換画像 2 5 2 が表示される。

【 0 1 4 0 】

具体的には、キャラクター変換画像 2 5 2 では、重複数（スタック数）が 0 の状態でプール経験値への変換を行うとキャラクターが消費されることを警告する警告表示 2 5 4 が表示されるとともに、現在のプール経験値と、選択されたキャラクターをプール経験値に変換した後のプール経験値が表示される。図 1 2 の例では、現在のプール経験値が「9 5 1 5」であり、選択されたキャラクターをプール経験値に変換した後のプール経験値が「1 0 5 1 5」であることが表示されている。

【 0 1 4 1 】

ここで本実施形態では、レアリティが同一であるキャラクターについては、重複数「1」が変換されるプール経験値と、キャラクターが変換されるプール経験値は同一となっており、例えばレアリティが「1」であるキャラクター E は、重複数「1」が変換された場合でも、キャラクター E が変換された場合でも、プール経験値「1 0 0 0」に変換される。

【 0 1 4 2 】

またキャラクター変換画像 2 5 2 では、選択されたキャラクターをプール経験値に変換することを確認するチェックボックス 2 5 6 が表示されるとともに、選択されたキャラクターをプール経験値に変換することをキャンセルするキャンセルボタン 2 4 8 と、選択されたキャラクターをプール経験値に変換することを決定するキャラクター変換決定ボタン 2 5 8 が表示される。

【 0 1 4 3 】

そして、キャラクター変換画像 2 5 2 の初期状態では、チェックボックス 2 5 6 にチェックマークが表示されていないが、チェックボックス 2 5 6 がタップされるとチェックボックス 2 5 6 にチェックマークが表示され、チェックボックス 2 5 6 にチェックマークが表示されている状態でキャラクター変換決定ボタン 2 5 8 がタップされると（第 3 プレイヤー入力が行われた場合に）、現在のプール経験値に、選択されたキャラクターのレアリティに応じたプール経験値が加算されるとともに、選択されたキャラクターの所持数から 1 が減算される。

【 0 1 4 4 】

図 1 2 の例では、プール経験値「9 5 1 5」に、キャラクター E のレアリティに対応するプール経験値「1 0 0 0」が加算されて、プール経験値が「1 0 5 1 5」に増加され、キャラクター E の所持数が「1」から「0」に減少する。

【 0 1 4 5 】

すると、図 1 3 に示すように、再び強化キャラ選択画像 2 0 2 が表示され、プール経験値表示 2 0 6 において更新後のプール経験値が表示されるが、図 4 で示したサーバーキャラクター情報記憶部 2 2 および端末キャラクター情報記憶部 5 7 において、プール経験値に変換されたキャラクターの各種のパラメーターが初期値にリセットされるため、強化キャラ選択画像 2 0 2 では、プール経験値に変換されたキャラクターに対応するキャラクターボタン 2 0 4 が表示されなくなり、プレイヤーパーティーに参加させることもできなくなる。

【 0 1 4 6 】

図 1 3 の例では、プール経験値表示 2 0 6 において、プレイヤーが所持するプール経験値が「1 0 5 1 5」であることが表示され、キャラクター E に対応するキャラクターボタ

10

20

30

40

50

ン 2 0 4 が削除されている。なお本実施形態では、プレイヤーパーティーに参加しているキャラクターについては、キャラクターをプール経験値に変換することができないようになっている。

【 0 1 4 7 】

このように本実施形態では、プレイヤーが所持するキャラクターの重複数を、プール経験値に変換するためのプレイヤーの入力を受け付けることができるとともに、所持数が 1 であって重複数が 0 であるキャラクターを、プール経験値に変換するためのプレイヤーの入力を受け付けることができるようになっている。

【 0 1 4 8 】

そして本実施形態では、図 1 0 で示したスタック変換画像 2 4 2 では、選択されたキャラクターの重複数をプール経験値に変換することはできるが、選択されたキャラクターをプール経験値に変換することはできないようになっており、図 1 1 で示したように、選択されたキャラクターの重複数が 0 である状態で、プール経験値変換画像 2 3 2 において変換ボタン 2 4 0 がタップされた場合に、図 1 2 で示したキャラクター変換画像 2 5 2 が表示され、キャラクター変換画像 2 5 2 においてチェックボックス 2 5 6 にチェックマークが表示されている状態でキャラクター変換決定ボタン 2 5 8 がタップされることにより、選択されたキャラクターをプール経験値に変換することができるようになっている。

【 0 1 4 9 】

従って本実施形態では、選択されたキャラクターのプール経験値への変換を、プレイヤーが誤って行うことがないようにすることができる。

【 0 1 5 0 】

以上のように本実施形態では、図 5 で示した強化キャラ選択画像 2 0 2 において、同一のキャラクターに対応する複数のキャラクターボタン 2 0 4 が表示されないようにしつつ、図 5 で示した強化キャラ選択画像 2 0 2 や、図 7 で示したオーバーリミット画像 2 1 5 や、図 9 で示したプール経験値変換画像 2 3 2 等において、プレイヤーが各キャラクターの重複数を把握できるようにしている。

【 0 1 5 1 】

そして本実施形態では、プレイヤーが、選択されたキャラクターの重複数を消費してオーバーリミットを行うことができ、また、選択されたキャラクターの重複数を消費してプール経験値に変換することができ、更に、選択されたキャラクター自体を消費してプール経験値に変換することができるようになっている。

【 0 1 5 2 】

このように本実施形態では、プレイヤーが重複して所持するキャラクターが重複数として管理され、プレイヤーが所持するキャラクターと同一のキャラクターが抽選により提供されたり、プレイヤーが不要と思うキャラクターが抽選により提供されたりしても、プレイヤーが重複して所持するキャラクターやプレイヤーが不要と思うキャラクターを有効に活用することができるため、プレイヤーが所持するキャラクターが増加しても、プレイヤーがキャラクターを管理しやすいインターフェースを実現することができる。

【 0 1 5 3 】

以下では、本実施形態のサーバー装置 1 2 または端末装置 1 4 で行われる処理の流れを、図 1 4 ~ 図 1 8 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 1 5 4 】

図 1 4 は、サーバー装置 1 2 で行われる所持数加算処理の流れを示すフローチャートである。図 1 4 に示す所持数加算処理では、サーバー装置 1 2 のサーバーパラメーター更新部 4 6 が、抽選等によりキャラクターが提供されたか否かが判断し（ステップ S 1 0 0 ）、キャラクターが提供された場合に（ステップ S 1 0 0 で Y ）、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 において、提供されたキャラクターの所持数に 1 を加算し（ステップ S 1 0 2 ）、所持数から 1 を減算した値を、提供されたキャラクターの重複数として設定する（ステップ S 1 0 4 ）。すると、サーバー通信制御部 4 8（抽選情報送信部）が、提供されたキャラクターの識別情報、所持数、重複数を端末装置 1 4 に通知する（ステップ S 1 0 6

10

20

30

40

50

）。

【 0 1 5 5 】

図 1 5 は、端末装置 1 4 で行われるオーバーリミット入力受付処理の流れを示すフローチャートである。図 1 5 に示すオーバーリミット入力受付処理では、端末装置 1 4 の入力受付部 1 0 3 が、図 7 で示したオーバーリミットボタン 2 2 2 がタップされたか否か判断し（ステップ S 1 1 0 ）、オーバーリミットボタン 2 2 2 がタップされた場合に（ステップ S 1 1 0 で Y ）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上であるか否か判断し（ステップ S 1 1 2 ）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である場合に（ステップ S 1 1 2 で Y ）、選択されたキャラクターの重複数を消費するオーバーリミット入力として受け付ける（ステップ S 1 1 4 ）。すると、端末通信制御部 1 1 2（プレイヤー入力送信部）が、選択されたキャラクターの重複数を消費するオーバーリミット入力を受け付けたことをサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 1 1 5 ）。

10

【 0 1 5 6 】

また入力受付部 1 0 3 は、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上でない場合に（ステップ S 1 1 2 で N ）、特殊アイテムの所持数が 1 以上であるか否か判断し（ステップ S 1 1 6 ）、特殊アイテムの所持数が 1 以上である場合に（ステップ S 1 1 6 で Y ）、特殊アイテムを消費するオーバーリミット入力として受け付ける（ステップ S 1 1 8 ）。すると、端末通信制御部 1 1 2 が、特殊アイテムを消費するオーバーリミット入力を受け付けたことをサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 1 1 9 ）。

【 0 1 5 7 】

20

図 1 6 は、端末装置 1 4 で行われる変換入力受付処理の流れを示すフローチャートである。図 1 6 に示す変換入力受付処理では、端末装置 1 4 の入力受付部 1 0 3 が、図 9 で示した変換ボタン 2 4 0 がタップされたか否か判断し（ステップ S 1 3 0 ）、変換ボタン 2 4 0 がタップされた場合に（ステップ S 1 3 0 で Y ）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上であるか否か判断し（ステップ S 1 3 2 ）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である場合に（ステップ S 1 3 2 で Y ）、図 1 0 で示したスタック変換画像 2 4 2 を表示させて、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力を受け付ける（ステップ S 1 3 4 ）。すると、端末通信制御部 1 1 2 が、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力を受け付けたことをサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 1 3 5 ）。

【 0 1 5 8 】

30

また入力受付部 1 0 3 は、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上でない場合には（ステップ S 1 3 2 で N ）、図 1 2 で示したキャラクター変換画像 2 5 2 を表示させて、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力を受け付ける（ステップ S 1 3 6 ）。すると、端末通信制御部 1 1 2 が、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力を受け付けたことをサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 1 3 7 ）。

【 0 1 5 9 】

図 1 7 は、サーバー装置 1 2 で行われるオーバーリミット処理の流れを示すフローチャートである。図 1 7 に示すオーバーリミット処理では、サーバー装置 1 2 のサーバーパラメーター更新部 4 6（入力情報受信部）が、特殊アイテムを消費するオーバーリミット入力があるか、すなわち選択されたキャラクターの重複数が 1 以上でなく特殊アイテムの所持数が 1 以上である状態でオーバーリミットボタン 2 2 2 がタップされたか否か判断し（ステップ S 1 5 0 ）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上でなく特殊アイテムの所持数が 1 以上である状態でオーバーリミットボタン 2 2 2 がタップされた場合に（ステップ S 1 5 0 で Y ）、サーバープレイヤー情報記憶部 2 4 において、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数から 1 を減算し（ステップ S 1 5 2 ）、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 において、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに 5 を加算する（ステップ S 1 5 4 ）。するとサーバー通信制御部 4 8 が、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数と、選択されたキャラクターの最大レベルを端末装置 1 4 に通知する（ステップ S 1 5 6 ）。

40

【 0 1 6 0 】

50

またサーバーパラメーター更新部 46 は、重複数を消費するオーバーリミット入力があるか、すなわち選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である状態でオーバーリミットボタン 222 がタップされたか否か判断し（ステップ S 158）、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である状態でオーバーリミットボタン 222 がタップされた場合に（ステップ S 158 で Y）、サーバーキャラクター情報記憶部 22 において、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから 1 を減算し（ステップ S 160）、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに 5 を加算する（ステップ S 162）。するとサーバー通信制御部 48 が、選択されたキャラクターの所持数と重複数と最大レベルを端末装置 14 に通知する（ステップ S 164）。

【0161】

図 18 は、サーバー装置 12 で行われるプール経験値変換処理の流れを示すフローチャートである。図 18 に示すプール経験値変換処理では、サーバー装置 12 のサーバーパラメーター更新部 46 が、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力があるか、すなわち 1 以上の重複数が指定されて図 10 で示したスタック変換決定ボタン 250 がタップされたか否か判断し（ステップ S 170）、1 以上の重複数が指定されてスタック変換決定ボタン 250 がタップされた場合に（ステップ S 170 で Y）、サーバーキャラクター情報記憶部 22 において、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから指定された重複数を減算し（ステップ S 172）、サーバープレイヤー情報記憶部 24 において、選択されたキャラクターのレアリティに応じた値に、指定された重複数を乗算した値をプール経験値に加算する（ステップ S 174）。するとサーバー通信制御部 48 が、プール経験値を端末装置 14 に通知する（ステップ S 176）。

【0162】

またサーバーパラメーター更新部 46 は、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力があるか、すなわち図 12 で示したチェックボックス 256 にチェックマークが表示されている状態でキャラクター変換決定ボタン 258 がタップされたか否か判断し（ステップ S 178）、チェックボックス 256 にチェックマークが表示されている状態でキャラクター変換決定ボタン 258 がタップされた場合に（ステップ S 178 で Y）、サーバーキャラクター情報記憶部 22 において、選択されたキャラクターの所持数から 1 を減算し（ステップ S 180）、サーバープレイヤー情報記憶部 24 において、選択されたキャラクターのレアリティに応じた値をプール経験値に加算する（ステップ S 182）。するとサーバー通信制御部 48 が、プール経験値を端末装置 14 に通知する（ステップ S 176）。

【0163】

図 19 は、端末装置 14 の表示領域 200 に表示される抽選モードのゲーム画像のうち、サーバー装置 12 において抽選を実行させるためのプレイヤーの入力を受け付けるための抽選受付画像 300 の例を示す図である。図 19 に示すように、抽選受付画像 300 では、表示領域 200 の右上部に、プレイヤーが所持するゲーム内通貨の数を示すメダル数表示 302 が表示される。図 19 の例では、メダル数表示 302 として「7620 個」と表示されている。そして表示領域 200 の下部には、一度に 1 回の抽選を行うことを指定するための第 1 抽選ボタン 304 と、一度に 10 回の抽選を行うことを指定するための第 2 抽選ボタン 306 が表示される。

【0164】

そして本実施形態では、1 回の抽選に要するゲーム内通貨が 5 個に設定されており、第 1 抽選ボタン 304 と第 2 抽選ボタン 306 のそれぞれには、それぞれをタップした場合に行われる抽選の回数とともに、その回数の抽選が行われた場合に要するゲーム内通貨の数が表示されている。図 19 の例では、第 1 抽選ボタン 304 には「1 回引く」と表示されているとともに、1 回の抽選に要するゲーム内通貨の数が「5 個」と表示され、第 2 抽選ボタン 306 には「10 回引く」と表示されているとともに、10 回の抽選に要するゲーム内通貨の数が「50 個」と表示されている。

【0165】

10

20

30

40

50

そして、第 1 抽選ボタン 3 0 4 がタップされると（抽選処理の契機となる入力が行われると）、サーバー装置 1 2 において 1 回の抽選が行われ、表示領域 2 0 0 に抽選を演出する抽選演出画像が表示された後に、今回の 1 回の抽選において決定された 1 個のゲーム媒体が、プレイヤーが獲得したゲーム媒体として表示される。

【 0 1 6 6 】

また、第 2 抽選ボタン 3 0 6 がタップされると（抽選処理の契機となる入力が行われると）、サーバー装置 1 2 において一度に 1 0 回の抽選が行われ、表示領域 2 0 0 に抽選演出画像が表示された後に、今回の 1 0 回の抽選において決定された 1 0 個のゲーム媒体が、プレイヤーが獲得したゲーム媒体として表示される。

【 0 1 6 7 】

図 2 0 は、抽選によりプレイヤーが獲得したゲーム媒体を表示する抽選結果画像 3 0 8 を示す図である。図 2 0 に示すように、抽選結果画像 3 0 8 では、表示領域 2 0 0 の上部に、抽選が行われた後のメダル数表示 3 0 2 が表示され、メダル数表示 3 0 2 の下方のアイコン表示領域 3 1 0 に、今回の抽選においてプレイヤーが獲得したゲーム媒体のアイコンが表示される。図 2 0 の例では、アイコン表示領域 3 1 0 に、1 0 回の抽選で決定された 1 0 体のキャラクターのそれぞれに対応する 1 0 個のアイコンが表示されている。

【 0 1 6 8 】

そして、アイコン表示領域 3 1 0 の下方の名称表示領域 3 1 2 には、今回の抽選においてプレイヤーが獲得したキャラクターの名称が表示される。図 2 0 の例では、名称表示領域 3 1 2 に、1 0 回の抽選で決定された 1 0 体のキャラクターのそれぞれに対応する 1 0 個の名称が表示されている。

【 0 1 6 9 】

また、名称表示領域 3 1 2 の右下方には、図 1 9 に示した抽選受付画像 3 0 0 に戻るための戻るボタン 3 1 4 が表示され、戻るボタン 3 1 4 の左方には、再度 1 0 回の抽選を行うことを指定することができるように第 2 抽選ボタン 3 0 6 が表示される。

【 0 1 7 0 】

ここで図 2 0 の例では、今回の 1 0 回の抽選のうちの 1 回目の抽選と 5 回目の抽選においてキャラクター K が決定されることにより、アイコン表示領域 3 1 0 には、キャラクター K のアイコンが 2 個表示されている。すなわち、今回の 1 0 回の抽選で 2 体のキャラクター K がプレイヤーに提供されることにより、キャラクター K の所持数に「 2 」が加算されている。従ってキャラクター K は、重複数が少なくとも「 1 」以上となっている。

【 0 1 7 1 】

また図 2 0 の例では、今回の 1 0 回の抽選のうちの 2 回目の抽選においてキャラクター M が決定されることにより、アイコン表示領域 3 1 0 には、キャラクター M のアイコンが 1 個表示されている。すなわち、今回の 1 0 回の抽選で 1 体のキャラクター M がプレイヤーに提供されることにより、キャラクター M の所持数に「 1 」が加算されている。

【 0 1 7 2 】

ここで図 2 0 の例では、今回の 1 0 回の抽選の結果により、キャラクター M の所持数に「 1 」が加算されてキャラクター M の所持数が「 1 」になったため、つまりプレイヤーにとって 1 体目のキャラクター M をプレイヤーが所持することになったため、キャラクター M のアイコンの上部に「 N E W 」との文字を示す新規表示 3 1 6 が表示されている。同様に、キャラクター N のアイコンの上部にも新規表示 3 1 6 が表示されている。従ってキャラクター M およびキャラクター N は、重複数が「 0 」となっている。

【 0 1 7 3 】

また図 2 0 の例では、アイコン表示領域 3 1 0 には、キャラクター E、キャラクター L、キャラクター R、キャラクター S、キャラクター F、キャラクター P のそれぞれのアイコンが 1 個ずつ表示されているが、これらには新規表示 3 1 6 は表示されていない。すなわち、今回の 1 0 回の抽選で 1 体のキャラクター E と、1 体のキャラクター L と、1 体のキャラクター R と、1 体のキャラクター S と、1 体のキャラクター F と、1 体のキャラクター P がプレイヤーに提供されることにより、これらのキャラクターのそれぞれの所持数

10

20

30

40

50

に「１」が加算されて、これらのキャラクターのそれぞれの所持数が「２」以上になっている。従ってこれらのキャラクターのそれぞれは、重複数が少なくとも「１」以上となっている。

【０１７４】

このように本実施形態では、一度に１０回の抽選が行われた場合には、一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供されることにより、一度に複数のキャラクターの重複数が１以上（第１パラメーターが所定値以上）となることがある。

【０１７５】

ここで本実施形態では、上述したように、キャラクターの重複数を消費してオーバーリミットを行うことができるが、複数のキャラクターのそれぞれについて、重複数を消費してオーバーリミットを行う場合には、複数のキャラクターのそれぞれについて、図５に示した強化キャラ選択画像２０２においてキャラクターを選択して図７に示したオーバーリミット画像２１５を表示させる手間が煩わしく感じられるおそれがある。

【０１７６】

そこで本実施形態では、図２０に示すように、名称表示領域３１２の下方に、一括オーバーリミットボタン３１８（特定入力表示）が表示されるようにしている。そして、一括オーバーリミットボタン３１８がタップされると、今回の１０回の抽選において決定された１０個のキャラクターのうち、重複数が１以上であり、最大レベルが上限値の１００に達していない（第２パラメーターの上限値が最大値未満である）キャラクターの全てを対象キャラクター（特定ゲーム媒体）として、各対象キャラクターについてオーバーリミットが行われる一括オーバーリミット（上限値処理）が行われるようにしている。

【０１７７】

具体的には本実施形態では、端末装置１４において一括オーバーリミットボタン３１８がタップされると、一括オーバーリミットを開始させる開始入力（特定入力）として受け付けられ、一括オーバーリミットの開始入力を受け付けたことがサーバー装置１２に通知される。すると、サーバー装置１２において、対象キャラクターが抽出され、対象キャラクターの識別情報が端末装置１４に通知される。そして、端末装置１４では、対象キャラクターの識別情報に基づいて、図２１に示す一括オーバーリミット確認画像３２０が表示領域２００に表示される。

【０１７８】

図２１に示すように、一括オーバーリミット確認画像３２０では、今回の抽選において決定されたキャラクターのうち、重複数が１以上であるキャラクターの全てについてオーバーリミットが行われることと、対象キャラクターの数と、各対象キャラクターについて重複数が０になるか最大レベルが上限値に達するまで自動的にオーバーリミットが行われることと、特殊アイテムは消費されないことを説明する第２説明表示３２２が表示される。

【０１７９】

また第２説明表示３２２の下方には、対象キャラクターを示す対象キャラクター表示３２４が表示される。図２１の例では、キャラクターＫ、キャラクターＥ、キャラクターＬ、キャラクターＲ、キャラクターＳ、キャラクターＦ、キャラクターＰが対象キャラクターとして表示されている。そして対象キャラクター表示３２４の左下方には、一括オーバーリミットをキャンセルする特定キャンセルボタン３２６（特定入力表示）と、一括オーバーリミットを許可する許可ボタン３２８（特定入力表示）が表示される。

【０１８０】

そして、端末装置１４において許可ボタン３２８がタップされると、一括オーバーリミットを許可する許可入力（特定入力）として受け付けられ、一括オーバーリミットの許可入力を受け付けたことがサーバー装置１２に通知される。すると、サーバー装置１２において一括オーバーリミットが行われる。詳細には、各対象キャラクターについて、各対象キャラクターの所持数と重複数のそれぞれから１が減算され、各対象キャラクターの現在の最大レベルに５が加算され、各対象キャラクターのオーバーリミットの回数に１が加算される処理が、重複数が０になるか、最大レベルが１００になるまで繰り返される。

【 0 1 8 1 】

すなわち本実施形態では、一括オーバーリミットが行われると、対象キャラクターの重複数のうち、今回の抽選の結果により増加した重複数のみならず、今回の抽選が行われる前の重複数を減少させて、最大レベルを増加させる。

【 0 1 8 2 】

そして、サーバー装置 1 2 において一括オーバーリミットが完了すると、一括オーバーリミットが完了したことを示す完了情報が端末装置 1 4 に通知される。すると、端末装置 1 4 では、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 が消去され、図 2 2 に示す完了画像 3 2 8 が表示領域 2 0 0 に表示される。図 2 2 に示すように、完了画像 3 2 8 では、一括オーバーリミットが行われたことと、一括オーバーリミットが行われた対象キャラクターの数が示され、OK ボタン 3 3 0 がタップされると、完了画像 3 2 8 が消去され、図 1 9 に示した抽選受付画像 3 0 0 が表示領域 2 0 0 に表示される。

10

【 0 1 8 3 】

一方、図 2 1 に示した一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 において、特定キャンセルボタン 3 2 6 がタップされるか、他のゲームモードを実行するボタンがタップされるか、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 が表示された状態で入力がないまま所定時間（例えば 5 分）が経過すると、一括オーバーリミットをキャンセルするキャンセル入力（特定入力以外の入力）として受け付けられる。すると、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 が消去されて、許可入力の受け付けが終了され、図 2 0 に示した抽選結果画像 3 0 8 あるいは他のゲームモードの画像が表示領域 2 0 0 に表示される。

20

【 0 1 8 4 】

また、図 2 0 に示した抽選結果画像 3 0 8 において、第 2 抽選ボタン 3 0 6 がタップされるか、また戻るボタン 3 1 4 がタップされるか、他のゲームモードを実行するボタンがタップされるか、抽選結果画像 3 0 8 が表示された状態で入力がないまま所定時間（例えば 5 分）が経過すると、一括オーバーリミットをキャンセルするキャンセル入力（特定入力以外の入力）として受け付けられる。すると、抽選結果画像 3 0 8 が消去されて、開始入力の受け付けが終了され、抽選演出画像、図 1 9 に示した抽選受付画像 3 0 0 あるいは他のゲームモードの画像が表示領域 2 0 0 に表示される。

【 0 1 8 5 】

このように本実施形態では、抽選により一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供されることにより、一度に複数のキャラクターの重複数が 1 以上となっても、抽選結果画像 3 0 8 において表示される一括オーバーリミットボタン 3 1 8 をプレイヤーがタップすることにより、自動的に全ての対象キャラクターについてオーバーリミットが行われるようにすることができる。

30

【 0 1 8 6 】

従って本実施形態では、複数のキャラクターのそれぞれについて、図 5 に示した強化キャラ選択画像 2 0 2 においてキャラクターを選択して図 7 に示したオーバーリミット画像 2 1 5 を表示させる手間を省略して、複数のキャラクターのそれぞれについて、重複数を消費してオーバーリミットを行うことができる。

【 0 1 8 7 】

そして本実施形態では、抽選により一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供されても、一括オーバーリミットが行われた後に、プレイヤーが抽選モードからキャラモードに移行させ、図 5 に示した強化キャラ選択画像 2 0 2 を表示させると、抽選により一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供される前と比較して、各対象キャラクターの重複数が減少するか変化しないように、すなわち増加しないように表示させることができる。

40

【 0 1 8 8 】

一方、今回の抽選において決定されたキャラクターのうち、重複数が 1 以上であるが最大レベルが 1 0 0 であることにより、対象キャラクターとして抽出されなかったキャラクターについては、一括オーバーリミットが行われても、重複数が増加するように表示される。また、対象キャラクターとして抽出されたが、今回の一括オーバーリミットにより重

50

重複数が0になる前に最大レベルが100に達したキャラクターについては、今回の一括オーバーリミットが行われたときの重複数と最大レベルの関係に応じて、重複数が減少するか変化しないか増加するように表示される。

【0189】

こうして本実施形態では、プレイヤーが重複して所持するキャラクターを、簡易な入力により有効に活用することができるため、プレイヤーが所持するキャラクターが増加しても、プレイヤーがキャラクターを管理しやすいインターフェースを実現することができる。

【0190】

ここで本実施形態では、抽選が行われると、抽選で決定されたキャラクターの所持数あるいは重複数が、サーバー記憶部30において増加され、増加された所持数あるいは重複数がサーバー情報記憶媒体20に格納される。そして、一括オーバーリミットの開始入力が通知されると、サーバー情報記憶媒体20に格納されている各キャラクターの重複数と最大レベルに基づいて対象キャラクターが抽出され、一括オーバーリミットの許可入力が通知されると、対象キャラクターの所持数あるいは重複数が、サーバー記憶部30において減少され、減少された所持数あるいは重複数がサーバー情報記憶媒体20に格納され、対象キャラクターの最大レベルが、サーバー記憶部30において上昇され、上昇された最大レベルがサーバー情報記憶媒体20に格納される。

10

【0191】

すなわち本実施形態では、抽選により一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供されても、一括オーバーリミットが行われる場合には、対象キャラクターの最大レベルを上昇させつつ、抽選が行われる前後でサーバー情報記憶媒体20における対象キャラクターの重複数が増加しないようにして、利便性を向上させることができる。

20

【0192】

なお、抽選が行われると、今回の抽選で決定された各キャラクターの数を示す各キャラクターの当選数がサーバー記憶部30において保持されるようにし、サーバー記憶部30に保持されている各キャラクターの当選数と、サーバー情報記憶媒体20に格納されている全キャラクターの重複数と最大レベルに基づいて、対象キャラクターが抽出されるようにしてもよい。そして、一括オーバーリミットの許可入力が通知されると、サーバー記憶部30において保持されている各キャラクターの当選数のうち、対象キャラクターの当選数と、対象キャラクターの重複数が0になるまで減少され、減少された対象キャラクターの当選数あるいは重複数に基づいて、当選数あるいは重複数が減少された対象キャラクターの最大レベルが上昇されるようにしてもよい。そして、今回の抽選で決定されたキャラクターのうち、対象キャラクターについては、減少された所持数あるいは重複数と、上昇された最大レベルがサーバー情報記憶媒体20に格納され、対象キャラクター以外のキャラクターについては、当選数が所持数として、サーバー情報記憶媒体20に格納されるようにしてもよい。

30

【0193】

すなわちこのようにした場合にも、抽選により一度に複数のキャラクターがプレイヤーに提供されても、一括オーバーリミットが行われる場合には、対象キャラクターの最大レベルを上昇させつつ、抽選が行われる前後でサーバー情報記憶媒体20における対象キャラクターの重複数が増加しないようにして、利便性を向上させることができる。

40

【0194】

そしてこのようにした場合には、増加された所持数あるいは重複数がサーバー記憶部30に保持されている状態で、一括オーバーリミットの開始入力が通知されずに、図20に示した抽選結果画像308において、第1抽選ボタン304がタップされるか、戻るボタン314がタップされるか、入力がないまま所定時間（例えば5分）が経過するか、他のゲームモードに遷移すると、増加された所持数あるいは重複数がサーバー情報記憶媒体20に格納されるようにしてもよい。

【0195】

以下では、一括オーバーリミットが行われる際にサーバー装置12または端末装置14

50

で行われる処理の流れを、図 2 3 ~ 図 2 5 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 1 9 6 】

図 2 3 は、サーバー装置 1 2 で行われる対象キャラクター抽出処理の流れを示すフローチャートである。対象キャラクター抽出処理では、端末装置 1 4 において一括オーバーリミットボタン 3 1 8 がタップされることにより、サーバー通信制御部 4 8 が、一括オーバーリミットの開始入力を受信すると（ステップ S 2 0 0 で Y）、サーバーゲーム処理部 4 2 が、今回の抽選において決定されたキャラクターのうち、重複数が 1 以上であり、現在の最大レベルが上限値である 1 0 0 に達していない対象キャラクターを抽出する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 1 9 7 】

そして、対象キャラクターが存在する場合には（ステップ S 2 0 4 で Y）、サーバー通信制御部 4 8 が、対象キャラクターの識別情報を端末装置 1 4 に通知する（ステップ S 2 0 6）。一方、対象キャラクターが存在しない場合には（ステップ S 2 0 4 で N）、サーバー通信制御部 4 8 が、対象キャラクターが存在しないことを示す不存在情報を端末装置 1 4 に通知する（ステップ S 2 0 8）。

【 0 1 9 8 】

図 2 4 は、端末装置 1 4 で行われる一括オーバーリミット許可入力受付処理の流れを示すフローチャートである。一括オーバーリミット許可入力受付処理では、端末通信制御部 1 1 2 が、サーバー装置 1 2 から対象キャラクターの識別情報を受信すると（ステップ S 2 1 0 で Y）、表示制御部 1 0 4 が、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 を表示させる（ステップ S 2 1 2）。

【 0 1 9 9 】

すると、入力受付部 1 0 3 が、許可ボタン 3 2 8 がタップされたか否か判断し（ステップ S 2 1 4）、許可ボタン 3 2 8 がタップされた場合に（ステップ S 2 1 4 で Y）、一括オーバーリミットの許可入力として受け付ける（ステップ S 2 1 5）。すると、端末通信制御部 1 1 2 が、一括オーバーリミットの許可入力をサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 2 1 6）。そして、端末通信制御部 1 1 2 が、サーバー装置 1 2 から一括オーバーリミットの完了情報を受信すると（ステップ S 2 1 7 で Y）、表示制御部 1 0 4 が、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 を消去して（ステップ S 2 1 8）、完了画像 3 2 8 を表示させ（ステップ S 2 2 0）、許可入力の受け付けを終了する。

【 0 2 0 0 】

一方、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 が表示されている状態で特定キャンセルボタン 3 2 6 がタップされた場合には（ステップ S 2 2 2 で Y）、入力受付部 1 0 3 が、一括オーバーリミットのキャンセル入力として受け付ける（ステップ S 2 2 3）。すると、端末通信制御部 1 1 2 が、一括オーバーリミットのキャンセル入力をサーバー装置 1 2 に通知する（ステップ S 2 2 4）。そして、表示制御部 1 0 4 が、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 を消去するが（ステップ S 2 2 6）、完了画像 3 2 8 は表示させずに、許可入力の受け付けを終了する。

【 0 2 0 1 】

また、端末装置 1 4 の端末通信制御部 1 1 2 が、サーバー装置 1 2 から対象キャラクターの不存在情報を受信すると（ステップ S 2 1 0 で N）、表示制御部 1 0 4 が、一括オーバーリミット確認画像 3 2 0 を表示させずに、一括オーバーリミットを行うことができないことを示す一括オーバーリミット不可画像を表示させ（ステップ S 2 2 8）、許可入力の受け付けを終了する。

【 0 2 0 2 】

図 2 5 は、サーバー装置 1 2 で行われる一括オーバーリミット処理の流れを示すフローチャートである。一括オーバーリミット処理では、端末装置 1 4 において許可ボタン 3 2 8 がタップされることにより、サーバー通信制御部 4 8 が、端末装置 1 4 から一括オーバーリミットの許可入力を受信すると（ステップ S 2 3 0 で Y）、サーバーパラメーター更新部 4 6 が、N 体の対象キャラクターのうちの 1 番目の対象キャラクターをオーバーリミ

10

20

30

40

50

ットの処理対象として設定する（ステップ S 2 3 2 ）。

【 0 2 0 3 】

そして、1 番目の対象キャラクターの所持数と重複数のそれぞれから 1 を減算し（ステップ S 2 3 4 ）、1 番目の対象キャラクターの現在の最大レベルに 5 を加算し（ステップ S 2 3 6 ）、1 番目の対象キャラクターのオーバーリミットの回数に 1 を加算する（ステップ S 2 3 8 ）。

【 0 2 0 4 】

すると、全ての対象キャラクターについてオーバーリミットを行ったか否か判断し（ステップ S 2 4 0 ）、全ての対象キャラクターについてオーバーリミットを行っていない場合には（ステップ S 2 4 0 で N ）、次の対象キャラクターをオーバーリミットの処理対象として設定して（ステップ S 2 4 2 ）、ステップ S 2 3 4 ~ ステップ S 2 4 0 の処理を繰り返す。

10

【 0 2 0 5 】

そして、全ての対象キャラクターについてオーバーリミットを行った場合には（ステップ S 2 4 0 で Y ）、サーバー通信制御部 4 8 が、完了情報と、各対象キャラクターの更新後の所持数、重複数、現在の最大レベル、オーバーリミットの回数を端末装置 1 4 に通知する（ステップ S 2 4 4 ）。

【 0 2 0 6 】

3 . 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する手法として適宜組み合わせ採用することができる。

20

【 0 2 0 7 】

まず上記実施形態では、抽選によりキャラクターが提供されるごとに、そのキャラクターの所持数に 1 が加算され、所持数から 1 を減算した値が重複数として設定される例を挙げて説明したが、抽選により提供されたキャラクターが、プレイヤーが所持するキャラクターと同一でない場合には、そのキャラクターの所持数に 1 が加算され、抽選により提供されたキャラクターが、プレイヤーが所持するキャラクターと同一である場合には、そのキャラクターの所持数と重複数のそれぞれに 1 が加算されるようにしてもよいし、抽選により提供されたキャラクターが、プレイヤーが所持するキャラクターと同一である場合には、そのキャラクターの所持数は 1 のままで、そのキャラクターの重複数に 1 が加算されるようにしてもよい。

30

【 0 2 0 8 】

すなわち、抽選により提供されたキャラクターが、プレイヤーが所持するキャラクターと同一でない場合には、そのキャラクターの所持数に 1 が加算され、抽選により提供されたキャラクターが、プレイヤーが所持するキャラクターと同一である場合には、そのキャラクターの重複数に 1 が加算されるようにしてもよい。

【 0 2 0 9 】

また上記実施形態では、重複数を消費するオーバーリミット入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから 1 を減算する例を挙げて説明したが、重複数を消費するオーバーリミット入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数から 1 を減算し、減算後の所持数から更に 1 を減算した値が重複数として設定されるようにしてもよい。

40

【 0 2 1 0 】

また上記実施形態では、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから指定された重複数を減算する例を挙げて説明したが、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数から指定された重複数を減算し、減算後の所持数から更に 1 を減算した値が重複数として設定されるようにしてもよい。

【 0 2 1 1 】

50

そして、所持数に値が加算されると、加算後の所持数から 1 を減算した値が重複数として求められ、所持数から値が減算されると、減算後の所持数から 1 を減算した値が重複数として求められるようにしてもよい。

【 0 2 1 2 】

また上記実施形態では、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上（第 1 パラメーターが所定値以上）である場合に、選択されたキャラクターの重複数を消費するオーバーリミット入力を受け付け、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上（第 1 パラメーターが所定値以上）である場合に、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力を受け付け、選択されたキャラクターの重複数が 1 未満（第 1 パラメーターが所定値未満）である場合に、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力を受け付ける例を挙げて説明したが、選択されたキャラクターの所持数が 2 以上（第 1 パラメーターが所定値以上）である場合に、選択されたキャラクターの重複数を消費するオーバーリミット入力を受け付け、選択されたキャラクターの所持数が 2 以上（第 1 パラメーターが所定値以上）である場合に、指定された重複数をプール経験値に変換する変換入力を受け付け、選択されたキャラクターの所持数が 2 未満（第 1 パラメーターが所定値未満）である場合に、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力を受け付けるようにしてもよい。

10

【 0 2 1 3 】

また上記実施形態では、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数から 1 を減算して、プール経験値に変換されたキャラクターの各種のパラメーターを初期値にリセットする例を挙げて説明したが、選択されたキャラクターをプール経験値に変換する変換入力が行われた場合に、選択されたキャラクターの所持数から 1 を減算せずに、プール経験値に変換されたキャラクターの各種のパラメーターを初期値にリセットするようにしてもよい。

20

【 0 2 1 4 】

また上記実施形態では、サーバー装置 1 2 のサーバーキャラクター情報記憶部 2 2 において、各キャラクターの所持数と重複数が更新され、端末装置 1 4 の端末キャラクター情報記憶部 5 7 では、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 における各キャラクターの所持数と重複数が同期される例を挙げて説明したが、サーバー装置 1 2 のサーバーキャラクター情報記憶部 2 2 では、各キャラクターの所持数が更新されるが重複数は更新されず、端末装置 1 4 の端末キャラクター情報記憶部 5 7 では、サーバーキャラクター情報記憶部 2 2 における各キャラクターの所持数が同期され、同期された所持数から 1 を減算した値が重複数として求められるようにしてもよい。

30

【 0 2 1 5 】

また上記実施形態では、第 1 パラメーターが重複数であり、第 2 パラメーターがレベルであり、第 3 パラメーターがプール経験値であり、第 4 パラメーターがキャラ経験値であり、第 1 パラメーター～第 4 パラメーターが、いずれも値が増加するとプレイヤーに有利となるパラメーターである例を挙げて説明したが、第 1 パラメーター～第 4 パラメーターの少なくとも 1 つが、値が減少するとプレイヤーに有利となるパラメーターであるようにしてもよい。

40

【 0 2 1 6 】

また上記実施形態では、第 1 パラメーターが重複数である例を挙げて説明したが、第 1 パラメーターが所持数であるようにしてもよい。また上記実施形態では、端末キャラクター情報記憶部 5 7 のキャラクターごとの重複数に基づいて、表示領域 2 0 0 にキャラクターごとに重複数を表示させる例を挙げて説明したが、端末キャラクター情報記憶部 5 7 のキャラクターごとの所持数に基づいて、表示領域 2 0 0 にキャラクターごとに所持数を表示させるようにしてもよい。

【 0 2 1 7 】

また上記実施形態では、第 1 パラメーターとは、重複数や所持数のように、抽選により決定したゲーム媒体がプレイヤーが所持するゲーム媒体と同一である場合に 1 ずつ増加さ

50

れるパラメーターである例を挙げて説明したが、第 1 パラメーターとは、抽選により決定したゲーム媒体がプレイヤーが所持するゲーム媒体と同一である場合に 1 以外の所定の値ずつ増加されるパラメーターであるようにしてもよい。また第 1 パラメーターとは、今回の抽選で決定された各キャラクターの数を示す各キャラクターの当選数を含むようにしてもよい。

【0218】

また、各キャラクターの専用のアイテムとして各キャラクターに 1 対 1 で対応づけられた特別アイテムが、プレイヤー ID に提供するゲーム媒体として抽選により決定される場合があるようにし、第 1 パラメーターとは、抽選により決定したゲーム媒体が特別アイテムである場合に増加されるパラメーターであるようにしてもよい。

10

【0219】

また上記実施形態では、オーバーリミット画像 215 では、オーバーリミットボタン 222 がタップされると、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である場合に、選択されたキャラクターの重複数を消費するオーバーリミット入力として受け付け、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上でなく、特殊アイテムの所持数が 1 以上である場合に、特殊アイテムを消費するオーバーリミット入力を受け付ける例を挙げて説明したが、オーバーリミットボタン 222 がタップされると、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が 1 以上である場合には、図 26 に示すように、特殊アイテムを消費してオーバーリミットを行うことを選択する特殊アイテム選択ボタン 224 が表示され、選択されたキャラクターの重複数が 1 以上である場合には、図 26 に示すように、重複数（スタック数）を消費してオーバーリミットを行うことを選択するスタック選択ボタン 226（第 1 表示）が表示されるようにしてもよい。なお図 26 の例では、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数が 1 以上であり、かつ選択されたキャラクターの重複数が 1 以上であるため、特殊アイテム選択ボタン 224 とスタック選択ボタン 226 が表示されている。

20

【0220】

そしてこの例では、特殊アイテム選択ボタン 224 がタップされてから選択決定ボタン 228 がタップされると、プレイヤーが所持する特殊アイテムの数から 1 が減算されるとともに、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに 5 が加算され、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数に 1 が加算される。一方、スタック選択ボタン 226 がタップされてから選択決定ボタン 228 がタップされると（第 1 プレイヤー入力が行われた場合に）、選択されたキャラクターの所持数と重複数のそれぞれから 1 が減算されるとともに、選択されたキャラクターの現在の最大レベルに 5 が加算され、選択されたキャラクターのオーバーリミットの回数に 1 が加算される。

30

【0221】

また上記実施形態では、一度に 10 回の抽選が行われた場合に、抽選結果画像 308 において一括オーバーリミットボタン 318 が表示される例を挙げて説明したが、一度に 1 回の抽選が行われた場合には、抽選結果画像 308 において一括オーバーリミットボタン 318 あるいはオーバーリミットボタン 222 が表示され、一括オーバーリミットボタン 318 あるいはオーバーリミットボタン 222 がタップされると、1 回の抽選で決定されたキャラクターが対象キャラクターである場合に、対象キャラクターについてオーバーリミットが行われるようにしてもよい。

40

【0222】

また上記実施形態では、対象キャラクターが存在しない場合であっても、一括オーバーリミットボタン 318 への入力を受け付けた上で、一括オーバーリミット不可画像を表示させる例を挙げて説明したが、対象キャラクターが存在しない場合には、一括オーバーリミットボタン 318 への入力を受け付けないようにしてもよい。この場合には、一括オーバーリミットボタン 318 が、一括オーバーリミットボタン 318 への入力を受け付ける場合と同一の色で表示されるようにしてもよいし、グレイアウトされて表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【0223】

50

また上記実施形態では、１０回の抽選で１０体のキャラクターが決定される例を挙げて説明したが、１０回の抽選の結果にキャラクター以外のアイテムが含まれるようにしてもよい。

【０２２４】

また上記実施形態では、一括オーバーリミットが行われると、対象キャラクターの重複数のうち、今回の抽選により増加した重複数のみならず、今回の抽選が行われる前の重複数を減少させて、最大レベルを増加させる例を挙げて説明したが、今回の抽選により増加した重複数を減少させるが、今回の抽選が行われる前の重複数は減少させずに、すなわち今回の抽選により増加した重複数の分だけ最大レベルを増加させるようにしてもよい。

【０２２５】

また上記実施形態では、一括オーバーリミットでは、全ての対象キャラクターについてオーバーリミットが行われる例を挙げて説明したが、オーバーリミットを行う対象キャラクターを選択できるようにしてもよい。

【符号の説明】

【０２２６】

１０ 情報処理システム、１２ サーバー装置、１４ 端末装置、１６ ネットワーク、
 ２０ サーバー情報記憶媒体、２２ サーバーキャラクター情報記憶部、
 ２４ サーバープレイヤー情報記憶部、３０ サーバー記憶部、３６ サーバー通信部、
 ４０ サーバー情報処理部、４２ サーバーゲーム処理部、
 ４６ サーバーパラメーター更新部、４８ サーバー通信制御部、
 ５０ プレイヤー入力検出部、５２ 表示部、５４ 音出力部、
 ５６ 端末情報記憶媒体、５７ 端末キャラクター情報記憶部、
 ５８ 端末プレイヤー情報記憶部、６０ 端末記憶部、６２ 主記憶部、
 ６４ 描画バッファ、６６ 端末通信部、
 １００ 端末情報処理部、１０２ 端末ゲーム処理部、１０３ 入力受付部、
 １０４ 表示制御部、１０５ ヒット判定部、１０６ 端末パラメーター更新部、
 １０８ 画像生成部、１１０ 音生成部、１１２ 端末通信制御部、
 ２００ 表示領域、２０２ 強化キャラ選択画像、２０４ キャラクターボタン、
 ２０６ プール経験値表示、２０８ レベル強化選択ボタン、
 ２１０ オーバーリミット選択ボタン、２１２ 選択表示、２１４ レベル強化画像、
 ２１５ オーバーリミット画像、２１６ 第１リスト表示、２１８ 強化ボタン、
 ２２０ 第２リスト表示、２２２ オーバーリミットボタン、
 ２２４ 特殊アイテム選択ボタン、２２６ スタック選択ボタン、
 ２２８ 選択決定ボタン、２３０ 縮小変換ボタン、２３２ プール経験値変換画像、
 ２３４ 第３リスト表示、２３６ 第１説明表示、
 ２３８ 縮小オーバーリミットボタン、２４０ 変換ボタン、
 ２４２ スタック変換画像、２４４ マイナスボタン、２４６ プラスボタン、
 ２４８ キャンセルボタン、２５０ スタック変換決定ボタン、
 ２５２ キャラクター変換画像、２５４ 警告表示、２５６ チェックボックス、
 ２５８ キャラクター変換決定ボタン
 ３００ 抽選受付画像、３０２ メダル数表示、３０４ 第１抽選ボタン、
 ３０６ 第２抽選ボタン、３０８ 抽選結果画像、３１０ アイコン表示領域、
 ３１２ 名称表示領域、３１４ 戻るボタン、３１６ 新規表示、
 ３１８ 一括オーバーリミットボタン、３２０ 一括オーバーリミット確認画像、
 ３２２ 第２説明表示、３２４ 対象キャラクター表示、
 ３２６ 特定キャンセルボタン、３２８ 許可ボタン、３２８ 完了画像、
 ３３０ ＯＫボタン

10

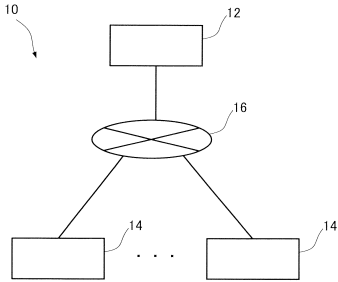
20

30

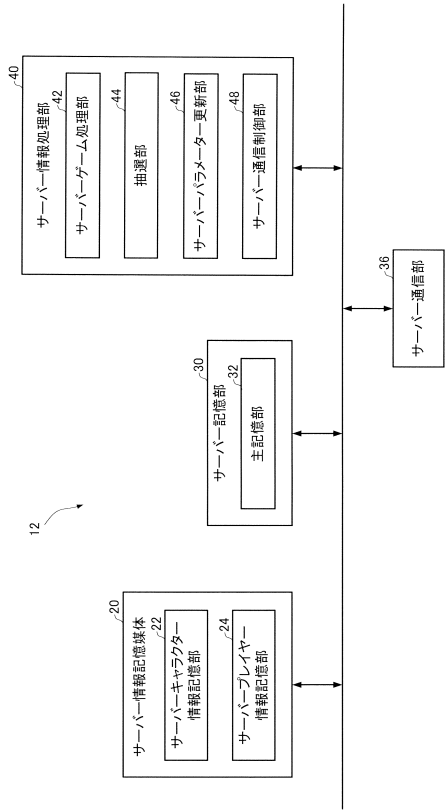
40

50

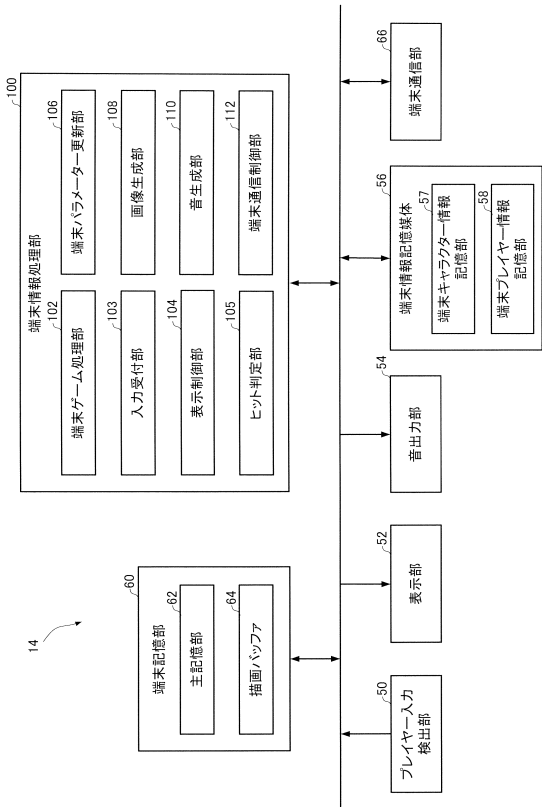
【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

	レアリティ	所持数	重複数	キャラ 経験値	レベル	基準 最大レベル	現在 最大レベル	オーバー リミット 回数	オーバー リミット 上限回数	...
キャラクターA(主人公)	5	1	-	750635	82	80	85	1	4	...
キャラクターB(ストーリー)	5	1	-	638768	78	80	80	0	4	...
キャラクターC(抽選)	3	3	2	580890	71	60	75	3	8	...
キャラクターD(抽選)	2	2	1	288951	59	50	60	2	10	...
キャラクターE(抽選)	1	6	5	123	3	40	40	0	12	...
キャラクターF(抽選)	2	1	0	0	0	1	50	0	10	...
キャラクターG(抽選)	5	0	0	0	0	80	80	0	4	...
キャラクターH(抽選)	4	0	0	0	0	70	70	0	6	...
...

10

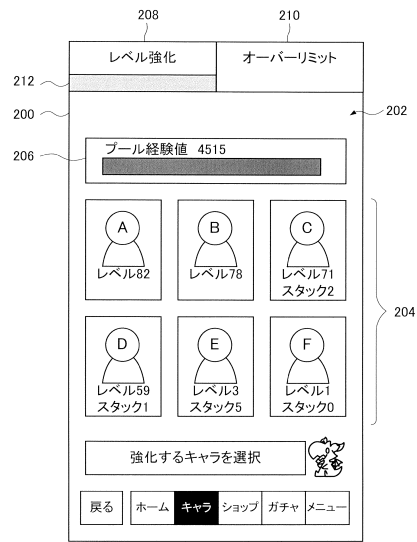
20

30

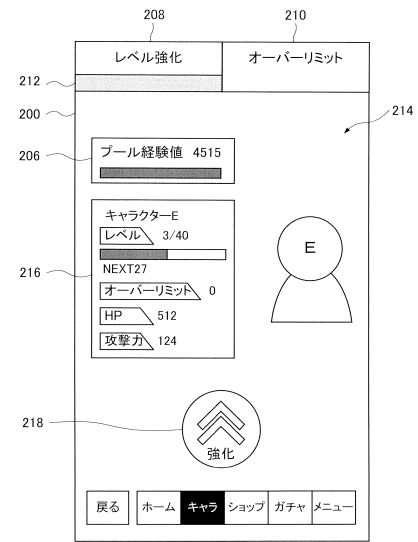
40

50

【図 5】



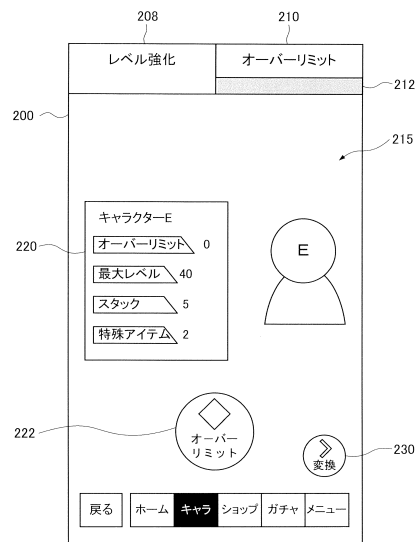
【図 6】



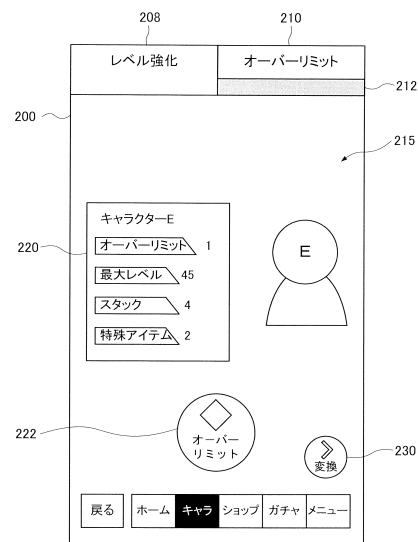
10

20

【図 7】



【図 8】

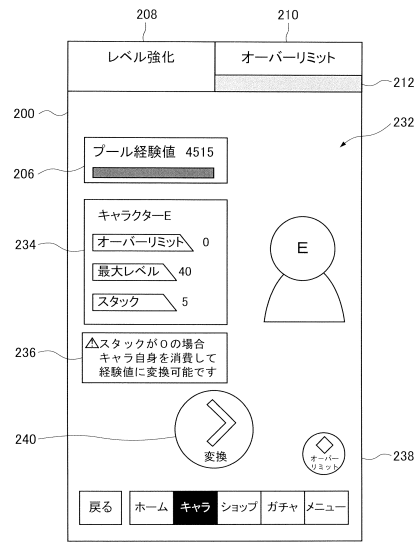


30

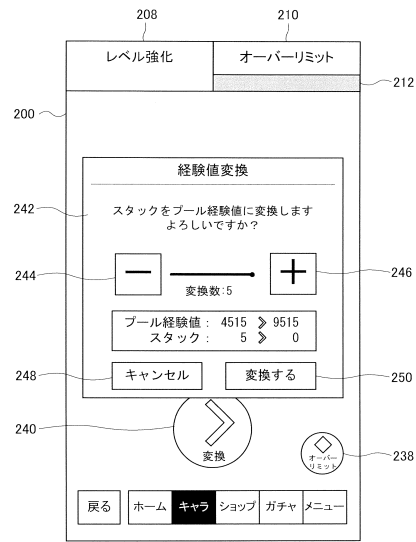
40

50

【図 9】



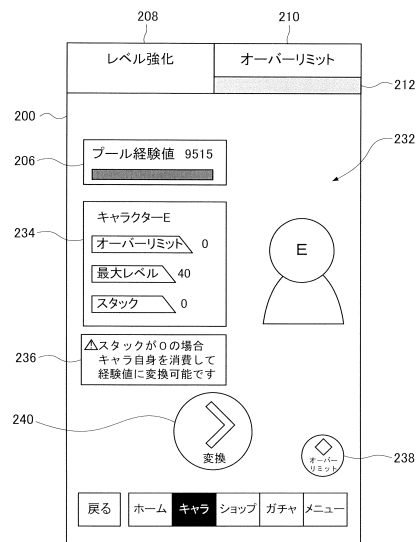
【図 10】



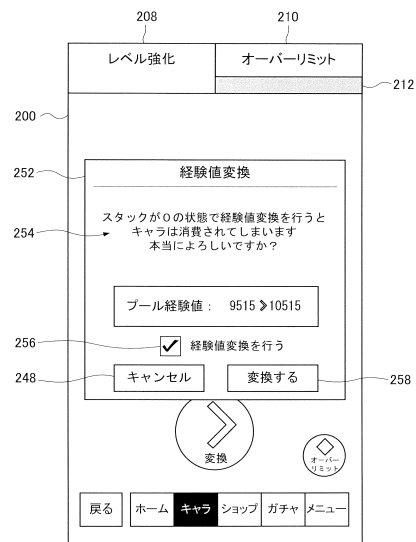
10

20

【図 11】



【図 12】

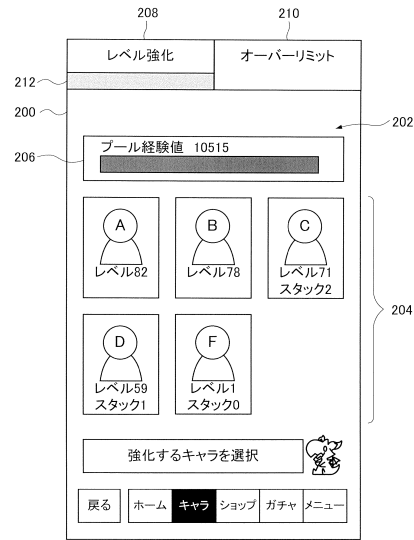


30

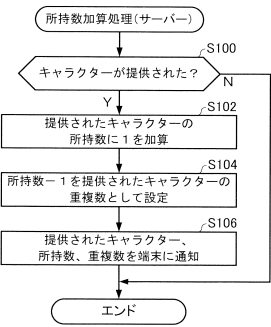
40

50

【図 1 3】



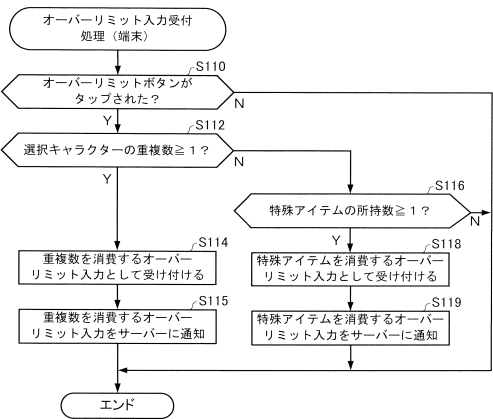
【図 1 4】



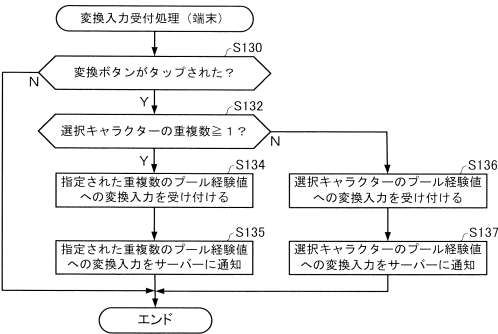
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

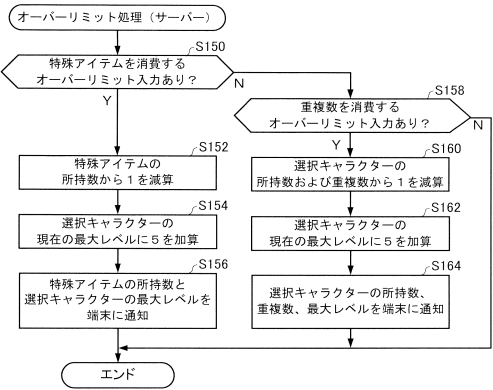


30

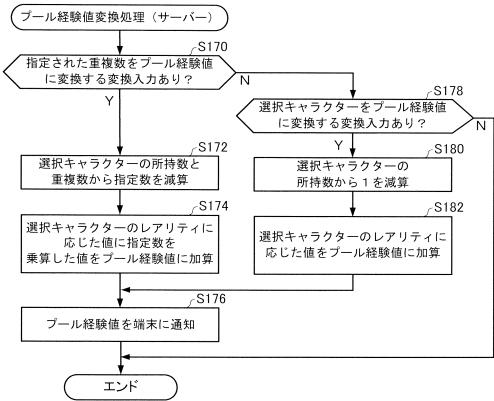
40

50

【図 17】



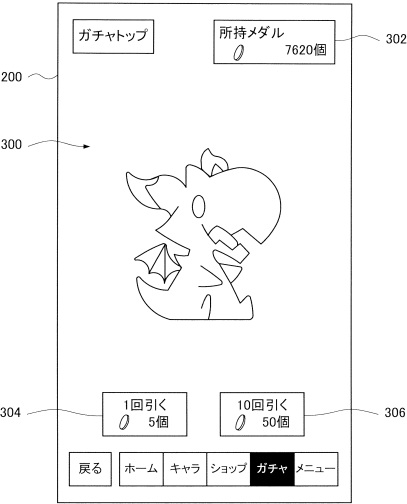
【図 18】



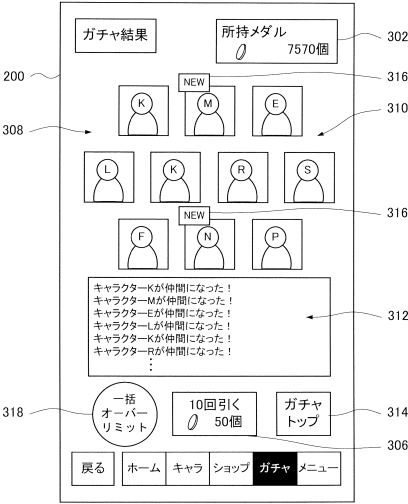
10

20

【図 19】



【図 20】

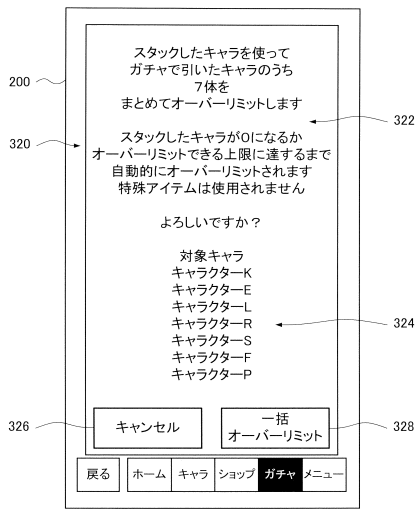


30

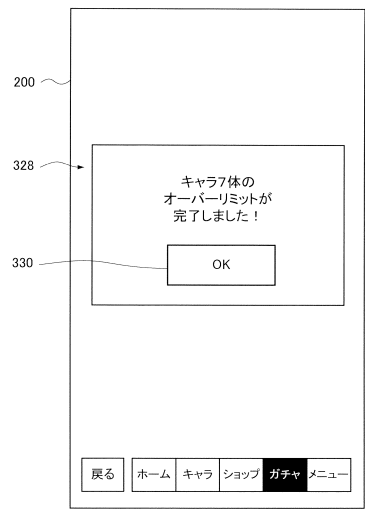
40

50

【図 2 1】



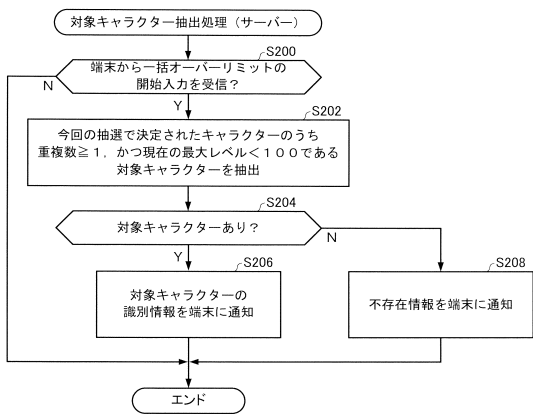
【図 2 2】



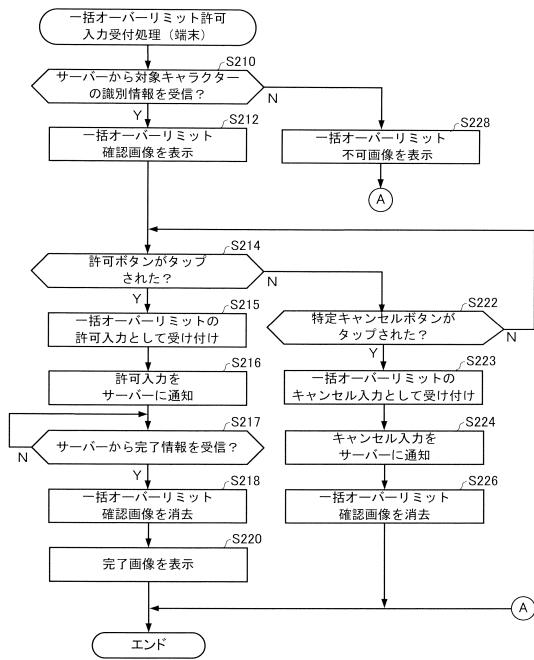
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

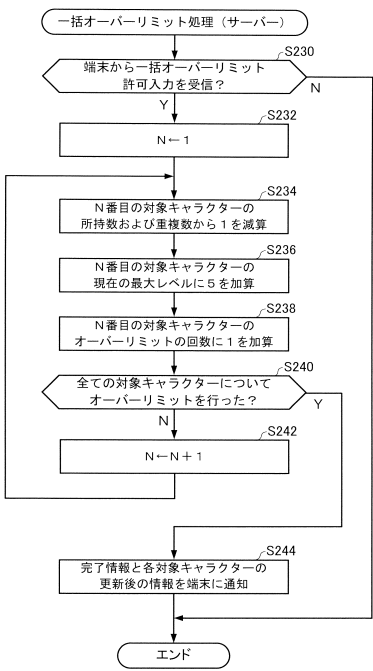


30

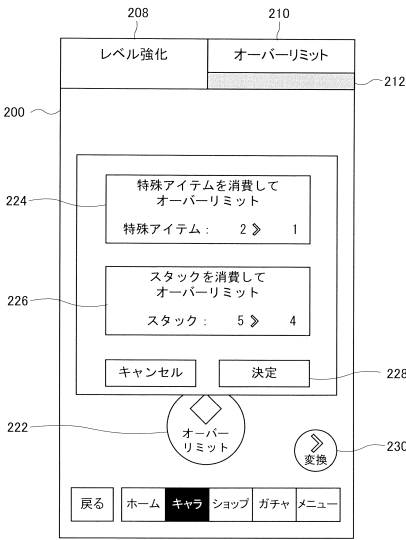
40

50

【図 25】



【図 26】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 審査官 池田 剛志
- (56)参考文献

特開 2 0 2 1 - 0 5 3 1 6 2 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 9 5 4 1 8 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 4 4 1 5 4 (J P , A)
[最果てのバベル] 新ガチャ「若き絆は闇に煌めく」2 0 連 [追憶のバベル 闇を穿つ救世主] , YouTube [online] [video] , 2019年06月29日 , < U R L : <https://www.youtube.com/watch?v=Uy3daWuK-98> > , [2024年1月26日検索]
[最果てのバベル] 覚醒のやり方とメリット , 最果てのバベル攻略wiki [online] , 2019年06月13日 , < U R L : <https://gameranbu.jp/saihatenobabel/96aa63497665957ea1fe> > , [2024年1月26日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4