

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7060829号

(P7060829)

(45)発行日 令和4年4月27日(2022.4.27)

(24)登録日 令和4年4月19日(2022.4.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/5375(2014.01)

A 6 3 F 13/5375

請求項の数 15 (全23頁)

(21)出願番号 特願2021-85506(P2021-85506)

(22)出願日 令和3年5月20日(2021.5.20)

審査請求日 令和3年7月6日(2021.7.6)

早期審査対象出願

(73)特許権者 500033117

株式会社ミクシィ

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア

(74)代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸

(74)代理人 100109346

弁理士 大貫 敏史

(74)代理人 100117189

弁理士 江口 昭彦

(74)代理人 100134120

弁理士 内藤 和彦

(72)発明者 谷口 裕樹

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、および、プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤーに対して権利を付与し、
複数のゲームオブジェクトのうち、前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブ
ジェクトの指定を受け付け、

前記複数のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした二以上
の対象オブジェクトを含むグループがある場合、前記グループに関連付けられた関連オブ
ジェクトを所定状態に変化可能にする第1特典を前記プレイヤーに付与するゲーム処理部を
備え、

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーが所持している前記関連オブジェクトに関連付けられ
た前記対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定可能に制御し、
前記プレイヤーが所持していない前記関連オブジェクトと関連付けられた前記対象オブジェ
クトを前記付与された権利を消費する対象として指定不能に制御する、

情報処理装置。

【請求項2】

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトを前記プレイヤーが所有している場合に、前記
第1特典が付与されると前記関連オブジェクトを前記所定状態に変化させる、
請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記ゲーム処理部は、前記第1特典を付与した際に、前記関連オブジェクトを前記プレイ

ヤが所有していない場合に、前記関連オブジェクトを取得するための情報を提示する、請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化した場合、前記プレイヤーが前記第 1 特典を付与されていることを条件に、前記関連オブジェクトを前記第 2 状態から第 3 状態に変化可能にする、

請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記第 1 特典が付与された際に、所有している前記関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化していない場合において、前記関連オブジェクトを前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる際に使用される素材オブジェクトを前記プレイヤーが所持していない場合には、前記素材オブジェクトの入手方法を前記プレイヤーに提示し、前記素材オブジェクトを前記プレイヤーが所持している場合には、前記素材オブジェクトの使用を前記プレイヤーに推奨する、

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記第 1 特典が付与された際に、前記プレイヤーが前記第 1 特典に対応した前記関連オブジェクトを所有していない場合、前記関連オブジェクトを取得するための情報を前記プレイヤーに提示する、

請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトを第 1 状態から第 2 状態に変化させた後に、前記第 1 特典が付与されていない場合、前記関連オブジェクトに対応する前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーが前記関連オブジェクトを入手した後、前記関連オブジェクトに対応する前記第 1 特典を所持していない場合には、前記関連オブジェクトに対応する前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

請求項 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記権利が付与された際に、第 1 状態から第 2 状態に変化していない前記関連オブジェクトに関連付けられたグループ内において前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

請求項 1 から 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 10】

前記ゲーム処理部は、ゲームの進行により入手可能な前記関連オブジェクトの入手を前記プレイヤーに推奨する、

請求項 1 から 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 11】

前記ゲーム処理部は、第 1 条件を満たす場合にはプレイヤーの所定のゲーム資産を消費して関連オブジェクトを入手可能な第 1 のゲームイベントを推奨し、前記第 1 条件を満たさない場合には前記所定のゲーム資産を消費せずに関連オブジェクトを入手可能な第 2 のゲームイベントを推奨する、

請求項 1 から 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 12】

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトに対応するパラメータに応じて、権利を取得するために要するゲーム資産を変更する

請求項 1 から 11 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

10

20

30

40

50

【請求項 1 3】

前記ゲーム処理部は、前記付与された権利を消費する一以上の対象オブジェクトの指定を受け付け、前記権利の消費状況が前記所定条件を満たしていない場合、前記指定された対象オブジェクトに対応する第 1 演出を前記プレイヤに提示し、前記権利の消費状況が前記所定条件を満たした場合、前記指定された一以上の対象オブジェクトに関連付けられた前記関連オブジェクトに対応する第 2 演出を前記プレイヤに提示する、
請求項 1 から 1 2 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 1 4】

情報処理装置が行う情報処理方法であって、
プレイヤによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤに対して権利を付与するステップと、
複数のゲームオブジェクトのうち、前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付けるステップと、
前記複数のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした二以上の対象オブジェクトを含むグループがある場合、前記グループに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第 1 特典を前記プレイヤに付与するステップと、
を含み、
前記付与するステップは、前記プレイヤが所持している前記関連オブジェクトに関連付けられた前記対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定可能に制御し、前記プレイヤが所持していない前記関連オブジェクトと関連付けられた前記対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定不能に制御する、

情報処理方法。

【請求項 1 5】

コンピュータに、
プレイヤによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤに対して権利を付与するステップと、
複数のゲームオブジェクトのうち、前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付けるステップと、
前記複数のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした二以上の対象オブジェクトを含むグループがある場合、前記グループに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第 1 特典を前記プレイヤに付与するステップと、
を実行させ、
前記付与するステップは、前記プレイヤが所持している前記関連オブジェクトに関連付けられた前記対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定可能に制御し、前記プレイヤが所持していない前記関連オブジェクトと関連付けられた前記対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定不能に制御するためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法、および、プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレイヤによるゲームの進行に基づいて、プレイヤに関連付けられたゲームパラメータを変更するゲームシステムが知られている。例えば、特許文献 1 に記載のシステムでは、プレイヤに関連付けられたゲームパラメータの変化量に基づく累計情報を取得し、取得した累計情報に基づいて、プレイヤの対戦相手として対戦相手オブジェクトを発生させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 6 5 1 9 7 4 5 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来の技術においては、ゲームプレイを促進するうえでなお改善の余地を残していた。

【0005】

そこで、本発明は、ゲームプレイを促進することを可能とする技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の一態様に係る情報処理装置は、プレイヤによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤに対して権利を付与し、前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付け、前記一以上のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした一以上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第1特典を前記プレイヤに付与するゲーム処理部を備える。

【発明の効果】**【0007】**

本発明によれば、プレイヤがゲームを進行させることで取得した権利をいずれのゲームオブジェクトに消費したかに応じて決定された、関連オブジェクトを所定状態に変化させるための特典をプレイヤに付与可能となる。これにより、プレイヤが所望の関連オブジェクトを所定状態に変化させるために、ゲームを進行させることで取得した権利を関連オブジェクトに関連した対象オブジェクトに消費するよう動機づけることができるため、プレイヤに対して権利を取得させるためのゲームプレイを促進できる。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図1】ゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】ゲームサーバの構成の一例を示す図である。

【図3】通常キャラクタDBの一例を示す図である。

【図4】応援キャラクタDBの一例を示す図である。

【図5】所有キャラクタ管理DBの一例を示す図である。

【図6】アイテム管理DBの一例を示す図である。

【図7】端末の構成の一例を示す図である。

【図8】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図9】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図10】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図11】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図12】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図13】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図14】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図15】画面の遷移例を示す図である。

【図16】画面の一例を示す図である。

【図17】画面の遷移例を示す図である。

【図18】画面の一例を示す図である。

【図19】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】**【0009】**

以下、本発明の一実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0010】

<システム構成>

10

20

30

40

50

図 1 は、一実施形態に係るゲームシステム 1 のシステム構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 は、ゲームサーバ 10 と、複数の端末 20 とを備える。ゲームサーバ 10 及び端末 20 は、インターネット、イントラネット、無線 LAN 又は移動通信等の通信ネットワーク N を介して互いに通信可能に接続されている。

【0011】

ゲームサーバ 10 は、例えば、プレイヤーに関する各種情報を管理したり、ゲームの一部の処理を実行したりする等、端末 20 がゲームを提供する上でその一部の機能を担う装置である。ゲームサーバ 10 は、1 又は複数のコンピュータから構成されていてもよいし、仮想的なサーバ（クラウドサーバ等）を用いて構成されていてもよい。

【0012】

端末 20 は、ゲームをプレイヤーに提供する装置である。端末 20 は、例えば、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末 20 は、GPS (Global Positioning System) 等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ 10 に通知する。

【0013】

< ゲーム概要 >

続いて、一実施形態に係るゲームシステム 1 が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム 1 が提供するゲームでは、プレイヤーは、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテムを入手することができる。ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題及びミッションと呼ばれることもある。クエストは、ゲームイベントの一例である。ゲームイベントとしては、クエストの他にも、例えば、ガチャ、ログインボーナス、ミッションなどを含む。ガチャは、プレイヤーがキャラクタやアイテムを獲得するためのイベントを意味する用語である。ガチャを実行することで得られるアイテムは、例えば、素材アイテム、進化アイテムを含む。プレイヤーは、ガチャを実行する際にはアイテムを消費する。アイテムの消費量は、ガチャごとに予め設定されている。プレイヤーは、アイテムを消費する他、課金等を行うことでガチャを実行することも可能である。すなわち、ガチャは、課金を必要とする有償のガチャと、課金を必要としない無償のガチャとを含んでもよい。

【0014】

デッキとは、複数のキャラクタを組み合わせたグループを意味する用語である。プレイヤーは、クエストを実行する際、当該クエストをクリアするために適した能力を持つキャラクタを選択してデッキを編成してクエストを実行する。ゲームサーバ 10 には、プレイヤーが編成した複数のデッキを記憶しておくことができ、プレイヤーは、クエスト実行時に、記憶された複数のデッキの中から一のデッキを選択してクエストを実行することも可能である。

【0015】

キャラクタは、通常キャラクタと、応援キャラクタとを含む。通常キャラクタは、ゲームの進行に利用可能なキャラクタである。ゲームの進行は、プレイヤーのスタミナを消費する。応援キャラクタは、ゲームの進行に利用不能なキャラクタである。ゲームの進行に利用可能とは、例えば、デッキに編成してクエストにおいてゲームプレイが可能であること、プレイヤーキャラクタとして操作可能であること、及び / 又は、ゲームパラメータを変更して育成（進化、強化、合成）可能であることを意味する。ゲームの進行に利用不能とは、例えば、デッキに編成することができないこと、プレイヤーキャラクタとして操作することができないこと、及び / 又は、ゲームパラメータを変更して育成（進化、強化、合成）することができないことを意味する。通常キャラクタおよび応援キャラクタは、ゲームオブジェクトの一例である。通常キャラクタは、例えば、二以上の応援キャラクタにより構成される応援キャラクタのグループ（「応援キャラクタのグループ」という通常キャラクタ）を含む。応援キャラクタのグループは、所定アイテムを用いることで二段階に進化させることができる。例えば、応援キャラクタのグループは、素材アイテムを用いることで第

10

20

30

40

50

１進化させることができ、進化アイテムを用いることで第２進化させることができる。素材アイテムは素材オブジェクトの一例であり、進化アイテムは第１特典の一例である。応援キャラクタは、ゲームの進行時に取得されるポイントを消費することで応援することができる。応援キャラクタの応援回数が所定回数に達した場合、応援キャラクタを用いた個別応援の演出が可能となる。同一グループの全ての応援キャラクタの応援回数が所定回数に達した場合、応援キャラクタのグループを用いたグループ応援の演出が可能となる。全てのグループの応援キャラクタの応援回数が所定回数に達した場合、全てのグループの応援キャラクタを用いた全体応援の演出が可能となる。個別応援は第１演出の一例であり、グループ応援および全体応援は第２演出の一例である。応援回数が所定回数に達した応援キャラクタは、対象オブジェクトの一例であり、応援回数が所定回数に達した応援キャラクタのグループは、関連オブジェクトの一例である。関連オブジェクトは、ゲームの進行に利用可能なオブジェクトである。

10

【００１６】

プレイヤーは、クエストに参加する際にはアイテムを消費する。プレイヤーは、アイテムの他、スタミナを消費することでもクエストに参加することが可能である。クエストに参加したプレイヤーは、一定の条件を満たすことでクエストをクリアすることができる。また、クエストをクリアすると、プレイヤーに報酬が与えられたり、ゲームのストーリーが進行したりする。報酬には、アイテムや、デッキ編成に利用可能なキャラクタ等が含まれる。例えば、クエストをクリアした場合、アイテムが獲得される。クエストをクリアした場合に獲得候補となるアイテムの数は、クエストの難易度やクエストのスタミナ消費量に応じて異なる。

20

【００１７】

（ゲームサーバ）

図２は、ゲームサーバ１０の構成の一例を示す図である。ゲームサーバ１０は、ゲーム制御部１１０と、記憶部１２０とを備える。ゲーム制御部１１０は、記憶部１２０に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体（Non-transitory computer readable medium）であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、ＵＳＢメモリ又はＣＤ－ＲＯＭ等の記憶媒体であってもよい。

30

【００１８】

ゲーム制御部１１０は、ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。ゲーム制御部１１０は、管理部１１１と、受付部１１２と、ゲーム処理部１１３と、表示制御部１１４とを含む。記憶部１２０は、通常キャラクタＤＢ１２１と、応援キャラクタＤＢ１２２と、所有キャラクタ管理ＤＢ１２３と、アイテム管理ＤＢ１２４とを記憶する。

【００１９】

管理部１１１は、プレイヤーが所持するゲーム媒体を管理する。管理部１１１は、ゲーム媒体を消費するゲームイベントの指定に応じてゲーム媒体を消費する。

【００２０】

受付部１１２は、各種の入力を受け付ける。受付部１１２は、例えば、応援キャラクタの指定を受け付ける。

40

【００２１】

ゲーム処理部１１３は、一以上のゲームオブジェクトのうち、権利（応援可能な回数）の消費状況が所定条件を満たした一以上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第１特典をプレイヤーに付与する。ゲーム処理部１１３は、例えば、同一グループ内の応援回数が所定回数以上となった二以上の応援キャラクタにより構成される応援キャラクタのグループを第２進化させる際に用いる進化アイテムをプレイヤーに付与する。進化アイテムは、第１特典の一例である。

【００２２】

ゲーム処理部１１３は、関連オブジェクトをプレイヤーが所有している場合に、第１特典が

50

付与されると関連オブジェクトを所定状態に変化させる。ゲーム処理部 113 は、例えば、応援キャラクタのグループを通常キャラクタとしてプレイヤーが所有している場合に進化アイテムが付与されると、応援キャラクタのグループを第 2 進化させる。

【0023】

ゲーム処理部 113 は、関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化した場合、プレイヤーが第 1 特典を付与されていることを条件に、関連オブジェクトを第 2 状態から第 3 状態に変化可能にする。ゲーム処理部 113 は、例えば、応援キャラクタのグループが第 1 進化した場合、プレイヤーが進化アイテムを付与されていることを条件に、応援キャラクタのグループを第 2 進化させる。第 1 進化は、第 1 状態から第 2 状態への変化の一例であり、第 2 進化は、第 2 状態から第 3 状態への変化の一例である。

10

【0024】

ゲーム処理部 113 は、第 1 特典を付与した際に、関連オブジェクトをプレイヤーが所有していない場合に、関連オブジェクトを取得するための情報を提示する。ゲーム処理部 113 は、例えば、進化アイテムをプレイヤーに付与した際に、応援キャラクタのグループをプレイヤーが所有していない場合に、応援キャラクタのグループを通常キャラクタとして取得するための情報をプレイヤーに提示する。

【0025】

ゲーム処理部 113 は、プレイヤーに対して第 1 特典が付与された際に、関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化していない場合において、関連オブジェクトを第 1 状態から第 2 状態に変化させる際に使用される素材オブジェクトをプレイヤーが所持していない場合には、素材オブジェクトの入手方法をプレイヤーに提示し、素材オブジェクトをプレイヤーが所持している場合には、素材オブジェクトの使用をプレイヤーに推奨する。ゲーム処理部 113 は、例えば、プレイヤーに対して進化アイテムが付与された際に、応援キャラクタのグループが第 1 進化していない場合において、応援キャラクタのグループを第 1 進化させる際に使用される素材アイテムをプレイヤーが所持していない場合には、素材アイテムの入手方法をプレイヤーに提示する。一方、ゲーム処理部 113 は、応援キャラクタのグループを第 1 進化させる際に使用される素材アイテムをプレイヤーが所持している場合には、素材アイテムの使用をプレイヤーに推奨する。素材アイテムは、素材オブジェクトの一例である。

20

【0026】

ゲーム処理部 113 は、プレイヤーに対して第 1 特典が付与された際に、プレイヤーが第 1 特典に対応した関連オブジェクトを所持していない場合、関連オブジェクトの入手方法をプレイヤーに提示する。ゲーム処理部 113 は、例えば、プレイヤーに対して進化アイテムが付与された際に、プレイヤーが進化アイテムに対応した応援キャラクタのグループを所持していない場合、応援キャラクタのグループの入手方法をプレイヤーに提示する。

30

【0027】

ゲーム処理部 113 は、有償で入手可能な関連オブジェクトに比して、ゲームの進行により入手可能な関連オブジェクトを優先してプレイヤーに入手を推奨する。ゲーム処理部 113 は、例えば、有償で入手可能な応援キャラクタのグループに比して、ゲームの進行により入手可能な応援キャラクタのグループを優先してプレイヤーに入手を推奨する。

【0028】

ゲーム処理部 113 は、関連オブジェクトを第 1 状態から第 2 状態に変化させた後に、第 1 特典が付与されていない場合、関連オブジェクトに対応する所定条件を満たしていない対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する。ゲーム処理部 113 は、例えば、応援キャラクタのグループを第 1 進化させた後に、進化アイテムが付与されていない場合、グループ内において応援回数が所定回数に達していない応援キャラクタの指定をプレイヤーに推奨する。

40

【0029】

ゲーム処理部 113 は、プレイヤーが関連オブジェクトを入手した後、関連オブジェクトに対応する第 1 特典を所持していない場合には、関連オブジェクトに対応する所定条件を満たしていない対象オブジェクトの指定をプレイヤーに推奨する。ゲーム処理部 113 は、例

50

例えば、プレイヤーが応援キャラクタのグループを入手した後、応援キャラクタのグループに対応する進化アイテムを所持していない場合には、グループ内において応援回数が所定回数に達していない応援キャラクタの指定をプレイヤーに推奨する。

【 0 0 3 0 】

ゲーム処理部 1 1 3 は、プレイヤーに対して権利が付与された際に、第 1 状態から第 2 状態に変化していない関連オブジェクトに比して、第 1 状態から第 2 状態に変化した関連オブジェクトを優先して対応する所定条件を満たしていない対象オブジェクトの指定をプレイヤーに推奨する。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与された際に、第 1 進化していない応援キャラクタのグループに比して、応援キャラクタのグループを優先して、グループ内において応援回数が所定回数に達していない応援キャラクタの指定をプレイヤーに推奨する。

10

【 0 0 3 1 】

ゲーム処理部 1 1 3 は、第 1 条件を満たす場合にはプレイヤーの所定のゲーム資産を消費して関連オブジェクトを入手可能な第 1 のゲームイベントを推奨し、第 1 条件を満たさない場合には所定のゲーム資産を消費せずに関連オブジェクトを入手可能な第 2 のゲームイベントを推奨する。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、プレイヤーのスタミナが所定量以上である場合にはプレイヤーのスタミナを消費して応援キャラクタのグループを入手可能なクエストをプレイヤーに推奨し、プレイヤーのスタミナが所定量未満である場合には、プレイヤーのスタミナを消費せずに応援キャラクタのグループを入手可能なクエストをプレイヤーに推奨する。プレイヤーのスタミナは所定のゲーム資産の一例であり、クエストはゲームイベントの一例である。また、プレイヤーのスタミナが所定量以上であることは第 1 条件の一例である。

20

【 0 0 3 2 】

ゲーム処理部 1 1 3 は、関連オブジェクトに対応するパラメータに応じて、権利を取得するために要するゲーム資産を変更する。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、応援キャラクタのグループの育成度合いに応じて、応援キャラクタを応援する権利を取得するために要するゲーム資産を変更する。応援キャラクタのグループの育成度合いは、関連オブジェクトに対応するパラメータの一例である。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、応援キャラクタのグループの育成度合いが比較的低い場合には、応援キャラクタを応援する権利を取得するためのゲーム資産としてプレイヤーのスタミナを要し、応援キャラクタのグループの育成度合いが比較的高い場合には、応援キャラクタを応援する権利を取得するためのゲーム資産としてアイテムを要するようにしてもよい。

30

【 0 0 3 3 】

ゲーム処理部 1 1 3 は、プレイヤーが所持している関連オブジェクトに関連付けられた一以上の対象オブジェクトを付与された権利を消費する対象として指定可能に制御し、プレイヤーが所持していない関連オブジェクトと関連付けられた一以上の対象オブジェクトを付与された権利を消費する対象として指定不能に制御する。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、プレイヤーが所持しているグループ内の応援キャラクタを応援の対象として指定可能に制御し、プレイヤーが所持していないグループ内の応援キャラクタを応援の対象として指定不能に制御する。

【 0 0 3 4 】

40

ゲーム処理部 1 1 3 は、付与された権利を消費する一以上の対象オブジェクトの指定を受け付け、権利の消費状況が所定条件を満たしていない場合、指定された対象オブジェクトに対応する第 1 演出をプレイヤーに提示し、権利の消費状況が所定条件を満たした場合、指定された一以上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトに対応する第 2 演出をプレイヤーに提示する。ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、応援キャラクタの応援回数が所定回数に達していない場合には、応援キャラクタを用いた応援演出を第 1 演出としてプレイヤーに提示する。また、ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、同一グループ内の各々の応援キャラクタの応援回数が所定回数に達している場合には、グループ内の応援キャラクタを用いた応援演出を第 2 演出としてプレイヤーに提示する。また、ゲーム処理部 1 1 3 は、例えば、全てのグループの各々の応援キャラクタの応援回数が所定回数に達している場合に

50

は、全てのグループ内の応援キャラクタを用いた応援演出を第3演出としてプレイヤに提示する。

【0035】

表示制御部114は、ゲームにおける各種の画面を端末20のディスプレイに表示させる。表示制御部114は、例えば、応援キャラクタを用いた第1演出、または、応援キャラクタのグループを用いた第2演出を画面に表示させるようにしてもよい。

【0036】

図3は、通常キャラクタDB121の一例を示す図である。

【0037】

通常キャラクタDB121は、本ゲームに登場するキャラクタに関する各種の設定を管理する。通常キャラクタDB121には、通常キャラクタを一意に識別する識別子（キャラクタID）、通常キャラクタが属するグループを示す識別子（グループID）、キャラクタの遷移状態を示す識別子（形態）、レベルの上限値（最大レベル）、ラックの上限値（最大ラック）、HP（ヒットポイント）の上限値（最大HP）、攻撃力の上限値（最大攻撃力）及びスピードの上限値（最大スピード）が対応づけられて格納される。

10

【0038】

図4は、応援キャラクタDB122の一例を示す図である。

【0039】

応援キャラクタDB122は、応援キャラクタを一意に識別する識別子（キャラクタID）、応援キャラクタが属するグループを示す識別子（グループID）、応援キャラクタを用いた個別の応援演出、応援キャラクタを用いたグループの応援演出、応援キャラクタを用いた全体の応援演出が対応づけられて格納される。

20

【0040】

図5は、所有キャラクタ管理DB123の一例を示す図である。

【0041】

所有キャラクタ管理DB123は、プレイヤが所有するキャラクタ（通常キャラクタおよび応援キャラクタ）を記憶する。所有キャラクタ管理DB123には、キャラクタを所有するプレイヤを一意に識別する識別子（プレイヤID）、キャラクタを一意に識別する識別子（キャラクタID）、及び、通常キャラクタの現時点のステータス（レベル、ラック（運）、HP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード等）、応援キャラクタのステータス（応援回数、個別コンプの有無、グループコンプの有無、全体コンプの有無）が対応づけられて格納される。所有キャラクタ管理DB123は、プレイヤが所有するキャラクタを格納するキャラクタボックスと称されてもよい。

30

【0042】

図6は、アイテム管理DB124の一例を示す図である。

【0043】

アイテム管理DB124には、ゲームに登場するアイテムに関する各種の設定が格納されている。アイテム管理DB124には、例えば、プレイヤを一意に識別する識別子（プレイヤID）、プレイヤが所持するアイテムを示す識別子（アイテムID）、アイテムの所持数、アイテムの消費量の累積値が対応付けられて格納されている。

40

【0044】

（端末）

図7は、端末20の構成の一例を示す図である。端末20は、通信部201と、UI（User Interface）部202と、ゲーム制御部203と、記憶部210とを含む。通信部201、UI部202、及びゲーム制御部203は、記憶部210に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。

【0045】

50

通信部 201 は、ゲームサーバ 10 との間で各種の通信を行う。

【0046】

UI 部 202 は、プレイヤーから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、UI 部 202 は、ゲームサーバ 10 の指示に従い、端末 20 にゲーム画面を表示する。

【0047】

ゲーム制御部 203 は、ゲームサーバ 10 と連携することで、ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。例えば、ゲーム制御部 203 は、ゲーム画面に描画するための各種の情報（アイコン画像データ、テキストデータ等）をゲームサーバ 10 から取得する機能等を提供する。

10

【0048】

記憶部 210 は、ゲーム制御部 203 がゲームを実行するために必要なゲームデータ 211 を記憶する。ゲームデータ 211 には、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納されている。

【0049】

図 8 は、ゲームサーバ 10 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 8 に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【0050】

ゲームサーバ 10 は、まず、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されているか否かを判定する（ステップ S10）。ゲームサーバ 10 は、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていると判定した場合（ステップ S10 = YES）、応援キャラクタのグループが第 1 進化をしているか否かを判定する（ステップ S11）。ゲームサーバ 10 は、応援キャラクタのグループが第 1 進化をしていると判定した場合（ステップ S11 = YES）、グループに含まれる応援キャラクタの応援をプレイヤーに推奨し（ステップ S12）、図 8 に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ 10 は、先のステップ S10 において、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていないと判定した場合（ステップ S10 = NO）、ステップ S11 ~ ステップ S12 の処理を経ることなく、図 8 に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ 10 は、先のステップ S11 において、応援キャラクタのグループが第 1 進化をしていないと判定した場合（ステップ S11 = NO）、ステップ S12 の処理を経ることなく、図 8 に示すフローチャートを終了する。

20

30

【0051】

図 9 は、ゲームサーバ 10 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 9 に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【0052】

ゲームサーバ 10 は、まず、グループに含まれる応援キャラクタのうち、プレイヤーが所持していない応援キャラクタを指定不能に制御する（ステップ S20）。次に、ゲームサーバ 10 は、応援キャラクタの指定を受け付ける（ステップ S21）。次に、ゲームサーバ 10 は、同一グループの各応援キャラクタの応援回数が所定回数以上であるか否かを判定する（ステップ S22）。ゲームサーバ 10 は、同一グループの各応援キャラクタの応援回数が所定回数以上であると判定した場合（ステップ S22 = YES）、応援キャラクタのグループを進化させる進化アイテムをプレイヤーに付与し（ステップ S23）、図 9 に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ 10 は、先のステップ S22 において、同一グループの各応援キャラクタの応援回数が所定回数以上ではないと判定した場合（ステップ S22 = NO）、ステップ S23 の処理を経ることなく、図 9 に示すフローチャートを終了する。

40

【0053】

図 10 は、ゲームサーバ 10 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 10 に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【0054】

50

ゲームサーバ10は、まず、応援キャラクタのグループが第1進化しているか否かを判定する(ステップS30)。ゲームサーバ10は、応援キャラクタのグループが第1進化していると判定した場合(ステップS30=Y E S)、プレイヤーに第1特典が付与されているか否かを判定する(ステップS31)。ゲームサーバ10は、プレイヤーに第1特典が付与されていると判定した場合(ステップS31=Y E S)、応援キャラクタのグループの第2進化を許容し(ステップS32)、図10に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ10は、先のステップS30において、応援キャラクタのグループが第1進化していないと判定した場合(ステップS30=N O)、ステップS31~ステップS32の処理を経ることなく、図10に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ10は、先のステップS31において、プレイヤーに第1特典が付与されていないと判定した場合(ステップS31=N O)、ステップS32の処理を経ることなく、図10に示すフローチャートを終了する。

10

【0055】

図11は、ゲームサーバ10が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図11に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【0056】

ゲームサーバ10は、まず、プレイヤーに応援キャラクタを応援する権利が付与されているか否かを判定する(ステップS40)。ゲームサーバ10は、プレイヤーに応援キャラクタを応援する権利が付与されていると判定した場合(ステップS40=Y E S)、応援キャラクタのグループが第1進化をしているか否かを判定する(ステップS41)。ゲームサーバ10は、応援キャラクタのグループが第1進化していると判定した場合(ステップS41=Y E S)、プレイヤーが素材アイテムを所持しているか否かを判定する(ステップS42)。ゲームサーバ10は、プレイヤーが素材アイテムを所持していると判定した場合(ステップS42=Y E S)、素材アイテムの使用をプレイヤーに提示し(ステップS43)、図11に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ10は、プレイヤーが素材アイテムを所持していないと判定した場合(ステップS42=N O)、素材アイテムの入手方法をプレイヤーに提示し(ステップS44)、図11に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ10は、先のステップS40において、プレイヤーに応援キャラクタを応援する権利が付与されていないと判定した場合(ステップS40=N O)、ステップS41~ステップS44の処理を経ることなく、図11に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ10は、先のステップS41において、応援キャラクタのグループが第1進化をしていないと判定した場合(ステップS41=N O)、ステップS42~ステップS44の処理を経ることなく、図11に示すフローチャートを終了する。

20

30

【0057】

図12は、ゲームサーバ10が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図12に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【0058】

ゲームサーバ10は、まず、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されているか否かを判定する(ステップS50)。ゲームサーバ10は、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていると判定した場合(ステップS50=Y E S)、第1進化した応援キャラクタのグループがあるか否かを判定する(ステップS51)。ゲームサーバ10は、第1進化した応援キャラクタのグループがあると判定した場合(ステップS51=Y E S)、第1進化した応援キャラクタのグループに比して、第1進化していない応援キャラクタのグループを優先してプレイヤーに推奨し(ステップS52)、図12に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ10は、先のステップS50において、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていないと判定した場合(ステップS50=N O)、ステップS51~ステップS52の処理を経ることなく、図12に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ10は、先のステップS51において、第1進化した応援キャラクタのグループがないと判定した場合(ステップS51=N O)、ステップS52の処理を経ることなく、図12に示すフローチャートを終了する。

40

50

【 0 0 5 9 】

図 1 3 は、ゲームサーバ 1 0 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 1 3 に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

【 0 0 6 0 】

ゲームサーバ 1 0 は、まず、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されているか否かを判定する（ステップ S 6 0）。ゲームサーバ 1 0 は、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていると判定した場合（ステップ S 6 0 = Y E S）、応援回数が所定回数以上の応援キャラクタが存在するか否かを判定する（ステップ S 6 1）。ゲームサーバ 1 0 は、応援回数が所定回数以上の応援キャラクタが存在すると判定した場合（ステップ S 6 1 = Y E S）、有償で入手可能な応援キャラクタのグループに比して、ゲームの進行により入手可能な応援キャラクタのグループを優先してプレイヤーに推奨し（ステップ S 6 2）、図 1 3 に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ 1 0 は、先のステップ S 6 0 において、応援キャラクタを応援する権利がプレイヤーに付与されていないと判定した場合（ステップ S 6 0 = N O）、ステップ S 6 1 ~ ステップ S 6 2 の処理を経ることなく、図 1 3 に示すフローチャートを終了する。また、ゲームサーバ 1 0 は、先のステップ S 6 1 において、応援回数が所定回数以上の応援キャラクタが存在しないと判定した場合（ステップ S 6 1 = N O）、ステップ S 6 2 の処理を経ることなく、図 1 3 に示すフローチャートを終了する。

10

【 0 0 6 1 】

図 1 4 は、ゲームサーバ 1 0 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 1 4 に示すフローチャートは、例えば、所定の周期で繰り返し実行される。

20

【 0 0 6 2 】

ゲームサーバ 1 0 は、まず、ゲームの進行時に取得されるプレイヤーのパラメータの消費に基づいて取得可能な応援キャラクタが存在するか否かを判定する（ステップ S 7 0）。ゲームサーバ 1 0 は、ゲームの進行時に取得されるプレイヤーのパラメータの消費に基づいて取得可能な応援キャラクタが存在すると判定した場合（ステップ S 7 0 = Y E S）、プレイヤーのパラメータの消費に基づいて取得可能な応援キャラクタの所持数が多いほど、応援キャラクタを指定した際に取得可能なアイテムの数または内容を大きく変更し（ステップ S 7 1）、図 1 4 に示すフローチャートを終了する。一方、ゲームサーバ 1 0 は、先のステップ S 7 0 において、ゲームの進行時に取得されるプレイヤーのパラメータの消費に基づいて取得可能な応援キャラクタが存在しないと判定した場合（ステップ S 7 0 = N O）、ステップ S 7 1 の処理を経ることなく、図 1 4 に示すフローチャートを終了する。

30

【 0 0 6 3 】

図 1 5 は、応援キャラクタの応援を実行する場合の画面の遷移例を示している。

【 0 0 6 4 】

図 1 5 に示すように、遷移画面 A 1 0 0 には、通常キャラクタの画像が、クエストを開始するための操作アイコン、および、応援ミッションを開始するための操作アイコンとともに表示されている。遷移画面 A 1 0 0 において、応援ミッションを開始するための操作アイコンを操作すると、遷移画面 A 1 0 1 に移行する。

【 0 0 6 5 】

遷移画面 A 1 0 1 には、応援ミッションの対象となる応援キャラクタがグループごとに分類されて表示されている。遷移画面 A 1 0 1 には、応援キャラクタの応援回数が応援キャラクタのアイコンと並列して表示されている。遷移画面 A 1 0 1 において、応援キャラクタのアイコンをタップすると、遷移画面 A 1 0 2 に移行する。

40

【 0 0 6 6 】

遷移画面 A 1 0 2 には、応援キャラクタの画像が、応援を実行するための操作アイコン、および、応援をキャンセルするための操作アイコンとともに表示されている。遷移画面 A 1 0 2 には、さらに、応援キャラクタの現在の応援ポイント（応援回数）、および、応援キャラクタの応援回数が所定回数に達するまでの応援回数が表示されている。この例では、遷移画面 A 0 1 2 に表示された応援キャラクタの応援をさらに一回行うことで、応援キ

50

キャラクタの応援回数が所定回数に達する。そのため、遷移画面 A 1 0 2 において、応援を実行するための操作アイコンをタップすると、遷移画面 A 1 0 3 に移行する。

【 0 0 6 7 】

遷移画面 A 1 0 3 には、遷移画面 A 1 0 2 に表示された応援キャラクタの応援回数が所定回数に達したことにより報酬として取得されるアイテムの画像が表示されている。

【 0 0 6 8 】

図 1 6 は、プレイヤーが獲得した報酬を一覧表示した画面の一例を示している。

【 0 0 6 9 】

図 1 6 に示すように、画面 A 1 1 0 には、個別報酬、グループ報酬、および、全体報酬が表示されている。個別報酬は、応援キャラクタの応援回数が所定回数に達したことにより獲得された報酬を示している。グループ報酬は、同一グループ内の全ての応援キャラクタの応援回数が所定回数に達したことにより獲得された報酬を示している。全体報酬は、全てのグループ内の応援キャラクタの応援回数が所定回数に達したことにより獲得された報酬を示している。この例では、個別報酬、および、一部のグループ報酬が表示され、未獲得のグループ報酬、ならびに、全体報酬がグレー表示されている。グループ報酬および全体報酬は、衣装開放を実行するためのアイテムを含む。このアイテムは、応援キャラクタのグループの衣装のランクを上昇させるために用いられる。応援キャラクタのグループの衣装のランクが上昇することは、応援キャラクタのグループが第 1 進化または第 2 進化することに相当する。

【 0 0 7 0 】

図 1 7 は、応援キャラクタのグループの衣装開放が実行された場合の画面の遷移例を示している。

【 0 0 7 1 】

図 1 7 に示すように、遷移画面 A 1 2 0 には、応援キャラクタのグループの画像が表示されている。遷移画面 A 1 2 0 において、応援キャラクタのグループの第 1 進化を実行するための素材アイテムを使用すると、遷移画面 A 1 2 1 に移行する。

【 0 0 7 2 】

遷移画面 A 1 2 1 には、遷移画面 A 1 2 0 に表示されていた応援キャラクタのグループの衣装開放が実行され、衣装のランクが上昇した応援キャラクタのグループが表示されている。遷移画面 A 1 2 1 において、応援キャラクタのグループの第 2 進化を実行するための進化アイテムを使用すると、遷移画面 A 1 2 2 に移行する。

【 0 0 7 3 】

遷移画面 A 1 2 2 には、遷移画面 A 1 2 1 に表示されていた応援キャラクタのグループの衣装開放が実行され、衣装のランクがさらに上昇した応援キャラクタのグループが表示されている。

【 0 0 7 4 】

図 1 8 は、応援キャラクタを用いた応援演出の画面の一例を示している。

【 0 0 7 5 】

図 1 8 に示すように、画面 A 1 3 0 は、個別応援演出の画面の一例であり、単独の応援キャラクタを用いた応援演出が表示されている。画面 A 1 3 1 は、グループ応援演出の画面の一例であり、同一グループ内の複数の応援キャラクタを用いた応援演出が表示されている。画面 A 1 3 2 は、全体応援演出の一例であり、全てのグループの応援キャラクタを用いた応援演出が表示されている。なお、グループ応援演出、または、全体応援演出においては、応援キャラクタの応援回数に応じて、応援キャラクタの表示態様を変更してもよい。例えば、応援キャラクタの応援回数が相対的に多くなるにつれて、応援キャラクタの表示サイズを大きくしたり、応援キャラクタの表示位置を中心寄りの位置に設定したりしてもよい。

【 0 0 7 6 】

< まとめ >

以上説明した実施形態によれば、ゲームサーバ 1 0 は、プレイヤーがゲームを進行させるこ

10

20

30

40

50

とで取得した権利をいずれのゲームオブジェクトに消費したかに応じて決定された、関連オブジェクトを所定状態に変化させるための特典をプレイヤーに付与可能となる。これにより、プレイヤーが所望の関連オブジェクトを所定状態に変化させるために、ゲームを進行させることで取得した権利を関連オブジェクトに関連した対象オブジェクトに消費するよう動機づけることができるため、プレイヤーに対して権利を取得させるためのゲームプレイを促進できる。

【 0 0 7 7 】

〔 ハードウェア構成 〕

図 1 9 は、実施の形態のゲームサーバ 1 0 のハードウェア構成の一例を示す図である。図示するように、ゲームサーバ 1 0 は、通信コントローラ 1 0 0 - 1、CPU 1 0 0 - 2、ワーキングメモリとして使用される RAM (Random Access Memory) 1 0 0 - 3、ブートプログラムなどを格納する ROM (Read Only Memory) 1 0 0 - 4、フラッシュメモリや HDD (Hard Disk Drive) などの記憶装置 1 0 0 - 5、ドライブ装置 1 0 0 - 6 などが、内部バスあるいは専用通信線によって相互に接続された構成となっている。通信コントローラ 1 0 0 - 1 は、ゲームサーバ 1 0 以外の構成要素との通信を行う。記憶装置 1 0 0 - 5 には、CPU 1 0 0 - 2 が実行するプログラム 1 0 0 - 5 a が格納されている。このプログラムは、DMA (Direct Memory Access) コントローラ (不図示) などによって RAM 1 0 0 - 3 に展開されて、CPU 1 0 0 - 2 によって実行される。これによって、管理部 1 1 1、ゲーム処理部 1 1 3 が実現される。

【 0 0 7 8 】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ 1 0 に含まれる管理部 1 1 1 とゲーム処理部 1 1 3 とのうち全部又は一部を、端末 2 0 のゲーム制御部 2 0 3 に備える構成とするようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

< 付記 >

< 付記 1 >

プレイヤーによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤーに対して権利を付与し、前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付け、前記一以上のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした一以上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第 1 特典を前記プレイヤーに付与するゲーム処理部を備える、

情報処理装置。

< 付記 2 >

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトを前記プレイヤーが所有している場合に、前記第 1 特典が付与されると前記関連オブジェクトを前記所定状態に変化させる、

付記 1 に記載の情報処理装置。

< 付記 3 >

前記ゲーム処理部は、前記第 1 特典を付与した際に、前記関連オブジェクトを前記プレイヤーが所有していない場合に、前記関連オブジェクトを取得するための情報を提示する、

付記 2 に記載の情報処理装置。

< 付記 4 >

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化した場合、前記プレイヤーが前記第 1 特典を付与されていることを条件に、前記関連オブジェクトを前記第 2 状態から第 3 状態に変化可能にする、

付記 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 5 >

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記第 1 特典が付与された際に、前記関連オブジェクトが第 1 状態から第 2 状態に変化していない場合において、前記関連オブジェクトを前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる際に使用される素材オブジェクトを前記プレイヤーが所持していない場合には、前記素材オブジェクトの入手方法を前記プレイヤーに

提示し、前記素材オブジェクトを前記プレイヤーが所持している場合には、前記素材オブジェクトの使用を前記プレイヤーに推奨する、

付記 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 6 >

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記第 1 特典が付与された際に、前記プレイヤーが前記第 1 特典に対応した前記関連オブジェクトを所持していない場合、前記関連オブジェクトの入手方法を前記プレイヤーに提示する、

付記 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 7 >

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトを第 1 状態から第 2 状態に変化させた後に、前記第 1 特典が付与されていない場合、前記関連オブジェクトに対応する前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

付記 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 8 >

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーが前記関連オブジェクトを入手した後、前記関連オブジェクトに対応する前記第 1 特典を所持していない場合には、前記関連オブジェクトに対応する前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

付記 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 9 >

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーに対して前記権利が付与された際に、第 1 状態から第 2 状態に変化していない前記関連オブジェクトに比して、前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化した前記関連オブジェクトを優先して対応する前記所定条件を満たしていない前記対象オブジェクトの指定を前記プレイヤーに推奨する、

付記 1 から 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 10 >

前記ゲーム処理部は、有償で入手可能な前記関連オブジェクトに比して、ゲームの進行により入手可能な前記関連オブジェクトを優先して前記プレイヤーに入手を推奨する、

付記 1 から 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 11 >

前記ゲーム処理部は、第 1 条件を満たす場合にはプレイヤーの所定のゲーム資産を消費して関連オブジェクトを入手可能な第 1 のゲームイベントを推奨し、前記第 1 条件を満たさない場合には前記所定のゲーム資産を消費せずに関連オブジェクトを入手可能な第 2 のゲームイベントを推奨する、

付記 1 から 10 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 12 >

前記ゲーム処理部は、前記プレイヤーが所持している前記関連オブジェクトに関連付けられた前記一以上の対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定可能に制御し、前記プレイヤーが所持していない前記関連オブジェクトと関連付けられた前記一以上の対象オブジェクトを前記付与された権利を消費する対象として指定不能に制御する、

付記 1 から 11 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 13 >

前記ゲーム処理部は、前記関連オブジェクトに対応するパラメータに応じて、権利を取得するために要するゲーム資産を変更する

付記 1 から 12 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

< 付記 14 >

前記ゲーム処理部は、前記付与された権利を消費する一以上の対象オブジェクトの指定を受け付け、前記権利の消費状況が前記所定条件を満たしていない場合、前記指定された対象オブジェクトに対応する第 1 演出を前記プレイヤーに提示し、前記権利の消費状況が前記所定条件を満たした場合、前記指定された一以上の対象オブジェクトに関連付けられた前

10

20

30

40

50

記関連オブジェクトに対応する第2演出を前記プレイヤに提示する、
付記1から13のいずれか1項に記載の情報処理装置。

< 付記15 >

情報処理装置が行う情報処理方法であって、
プレイヤによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤに対して権利を付与するステップと、
前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付けるステップ
と、
前記一以上のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした一以
上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第
1特典を前記プレイヤに付与するステップと、
を含む、
情報処理方法。

< 付記16 >

コンピュータに、
プレイヤによるゲームの進行に基づいて前記プレイヤに対して権利を付与するステップと、
前記付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付けるステップ
と、
前記一以上のゲームオブジェクトのうち、前記権利の消費状況が所定条件を満たした一以
上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第
1特典を前記プレイヤに付与するステップと、
を実行させるためのプログラム。

【符号の説明】

【0080】

10...ゲームサーバ、20...端末、100-1...通信コントローラ、100-2...CPU
、100-3...RAM、100-4...ROM、100-5...記憶装置、100-5a...プ
ログラム、100-6...ドライブ装置、110...ゲーム制御部、111...管理部、112
...受付部、113...ゲーム処理部、114...表示制御部、120...記憶部、121...通常
キャラクタDB、122...応援キャラクタDB、123...所有キャラクタ管理DB、12
4...アイテム管理DB、201...通信部、202...UI部、203...ゲーム制御部、21
0...記憶部、211...ゲームデータ。

10

20

30

40

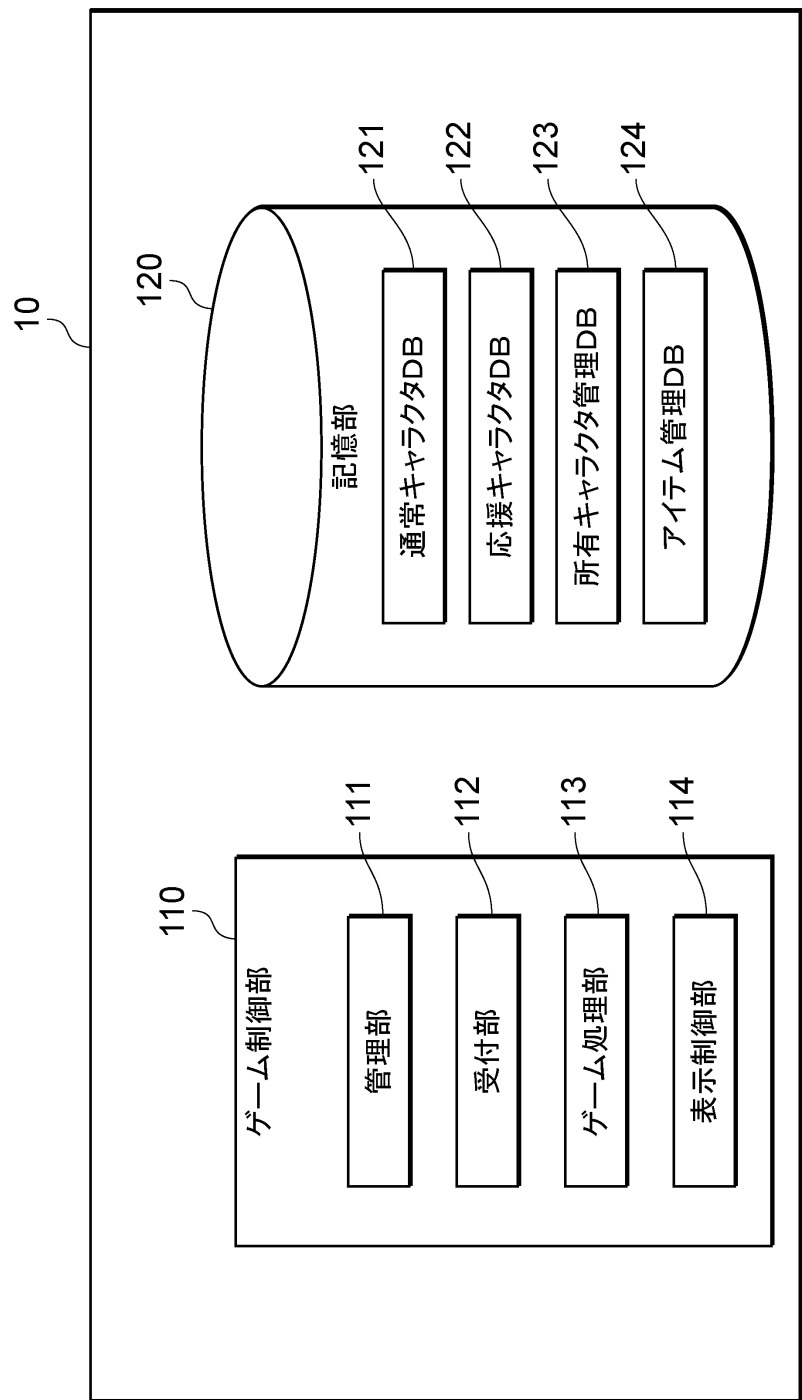
50

【要約】

【課題】ゲームプレイを促進することを可能とする技術を提供すること。

【解決手段】プレイヤによるゲームの進行に基づいてプレイヤに対して権利を付与し、付与された権利を消費する一以上のゲームオブジェクトの指定を受け付け、一以上のゲームオブジェクトのうち、権利の消費状況が所定条件を満たした一以上の対象オブジェクトに関連付けられた関連オブジェクトを所定状態に変化可能にする第1特典をプレイヤに付与するゲーム処理部を備える、情報処理装置を提供する。

【選択図】図2



10

20

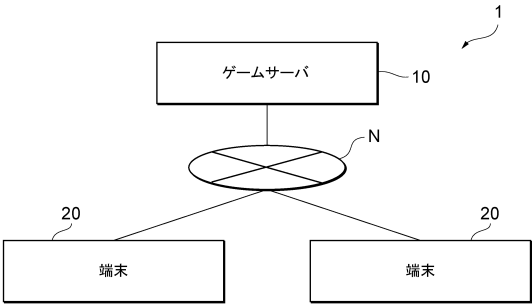
30

40

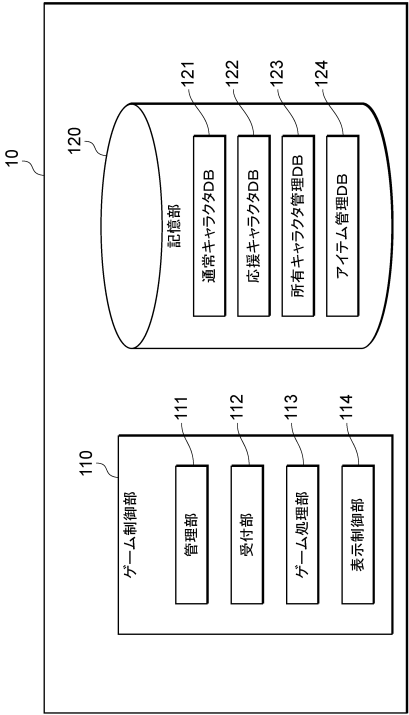
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

【図 3】

121						
キャラクタID	グループID	形態	最大レベル	最大ラック	最大HP	最大攻撃力
C101	G01	A	99	99	500	300
C102	G01	B	99	99	1000	1000
C103	G01	C	99	99	1500	1200
C104	G02	A	70	80	2000	2000
C105	G02	B	99	99	5000	4000
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 4】

122				
キャラクタID	グループID	応援演出 (個別)	応援演出 (グループ)	応援演出 (全体)
S101	G01	演出1	演出G1	演出W1
S102	G01	演出2		
S103	G01	演出3		
S104	G02	演出4	演出G2	
⋮	⋮	⋮	⋮	

30

40

50

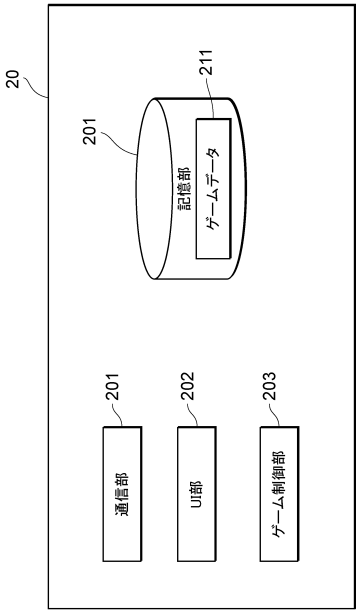
【図 5】

プレイヤーID	キャラクタID	現在ステータス								全体 コンプ
		レベル	ラック	HP	攻撃力	スピード	応援回数	個別 コンプ	グループ コンプ	
0100	C101	60	30	200	300	130	-	-	-	-
	C102	20	40	500	500	500	-	-	-	-
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	S101	-	-	-	-	-	3	x	-	-
	S102	-	-	-	-	-	3	x	x	x
⋮	S103	-	-	-	-	-	5	○	-	-
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

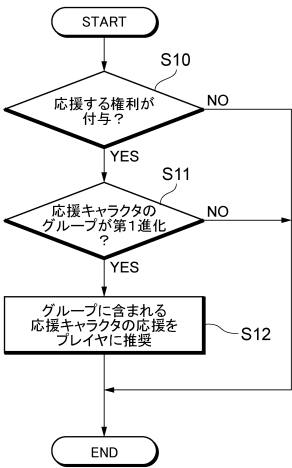
【図 6】

プレイヤーID	アイテムID	所有数	消費量 (累積値)
0100	C101	5	10
	C102	8	4
	C104	10	6
	C106	12	8
	C108	6	3
	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 7】



【図 8】



10

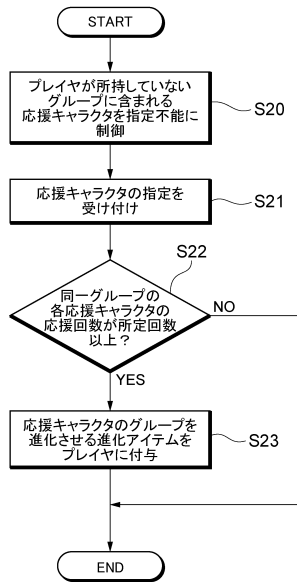
20

30

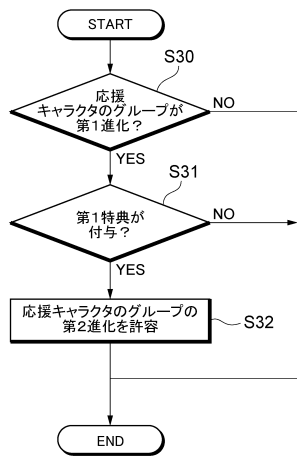
40

50

【図 9】

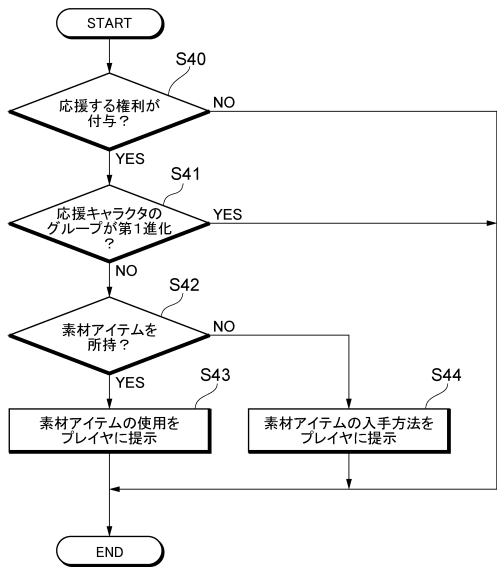


【図 10】

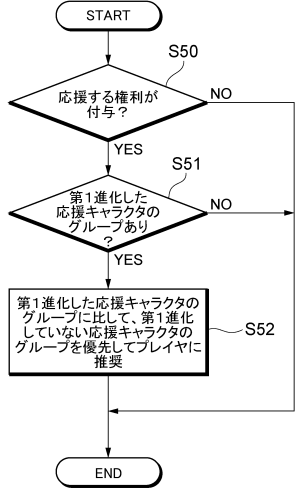


10

【図 11】



【図 12】



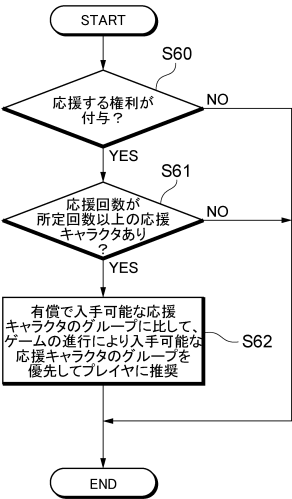
20

30

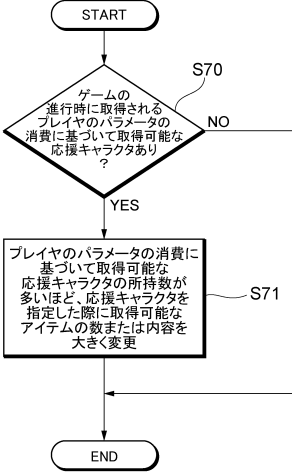
40

50

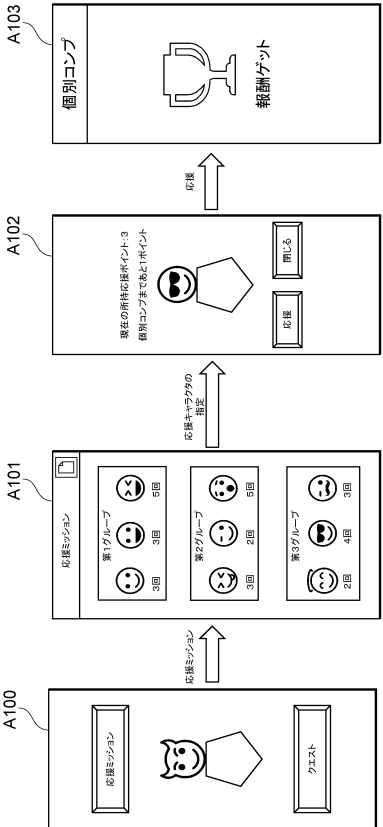
【図 1 3】



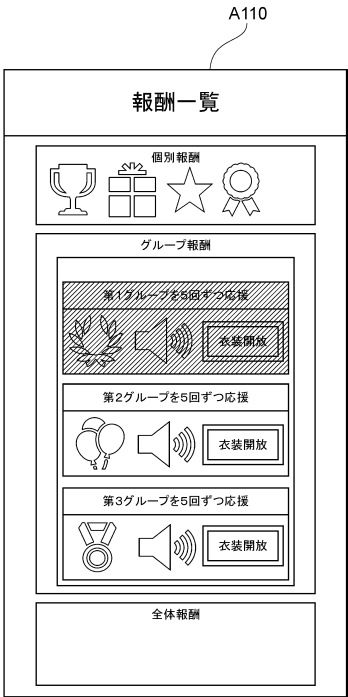
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

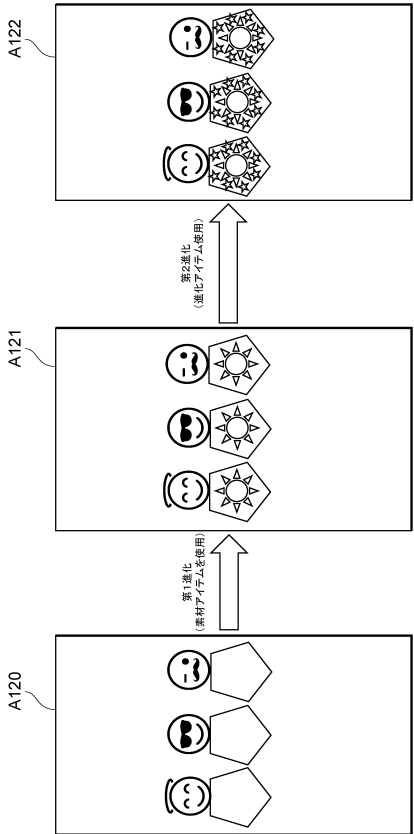
20

30

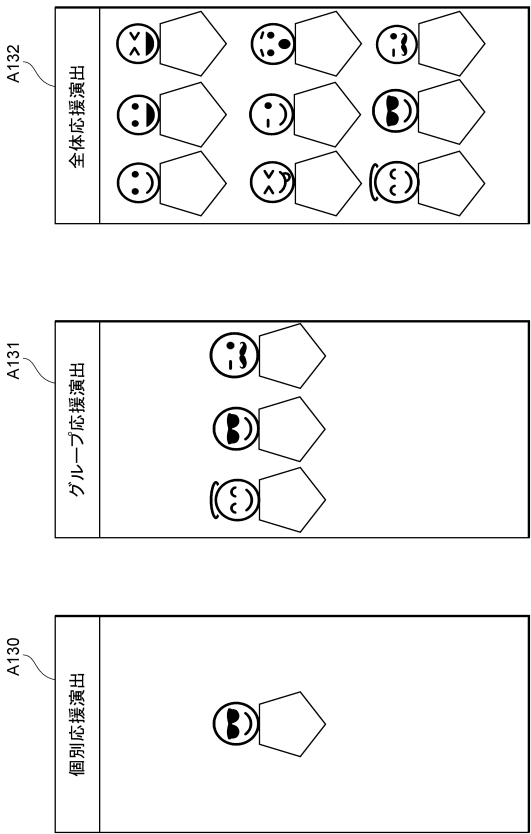
40

50

【図 1 7】



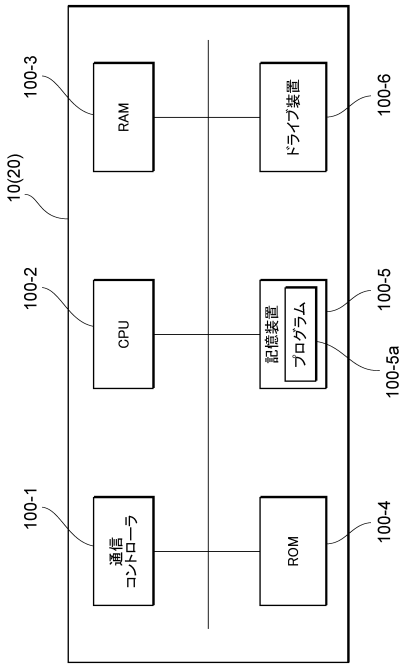
【図 1 8】



10

20

【図 1 9】



30

40

50

フロントページの続き

クシィ内

審査官 石原 豊

- (56)参考文献 特開 2018 - 094376 (JP, A)
特開 2020 - 073148 (JP, A)
特開 2017 - 176895 (JP, A)
特開 2020 - 182554 (JP, A)
特許第 6343707 (JP, B1)
[プロセカ]ユニットランクとは？効率的な上げ方[プロジェクトセカイ], AppMedia[online], 2021年02月03日, <https://web.archive.org/web/20210203091504/https://appmedia.jp/pjsekai/5363356>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
[プロセカ]ジェム・ピースの効率的な集め方と使い道[プロジェクトセカイ], プロジェクトセカイ攻略wiki[online], 2021年05月16日, <https://web.archive.org/web/20210516214545/https://gamerch.com/pjsekai/entry/190496>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
毎日やるべきこと, メガミヒストリア徹底攻略！[online], 2020年10月30日, <https://web.archive.org/web/20201030234330/https://gamewith.jp/megamihistory/article/show/223838>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
プロジェクトセカイ攻略方法「キャラクター育成とゲームの遊び方」, アニメ魔法少女思い出ブログ[online], 2021年02月27日, <https://web.archive.org/web/20210227094158/https://destiny-strike.com/project/main/>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
チームレベル(プレイヤーランク)の上げ方と上げるメリット, メガミヒストリア徹底攻略！[online], 2020年10月30日, <https://web.archive.org/web/20201030123128/https://gamewith.jp/megamihistory/article/show/223837>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
覚醒のやり方と素材の入手方法, メガミヒストリア徹底攻略！[online], 2020年10月30日, <https://web.archive.org/web/20201030133749/https://gamewith.jp/megamihistory/article/show/223910>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年9月15日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 9 / 24
A 63 F 13 / 00 - 13 / 98