

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7177186号  
(P7177186)

(45)発行日 令和4年11月22日(2022.11.22)

(24)登録日 令和4年11月14日(2022.11.14)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 2 0
A 6 3 F 13/53 (2014.01)	A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/5375(2014.01)	A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79 5 1 0

請求項の数 6 (全16頁)

(21)出願番号	特願2021-1404(P2021-1404)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
(22)出願日	令和3年1月7日(2021.1.7)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
(65)公開番号	特開2022-106425(P2022-106425 A)	(72)発明者	大友 崇弘 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー セガサミ ーホールディングス株式会社内
(43)公開日	令和4年7月20日(2022.7.20)	合議体	
審査請求日	令和3年9月22日(2021.9.22)	審判長	藤本 義仁
審判番号	不服2022-10062(P2022-10062/J 1)	審判官	松田 直也
審判請求日	令和4年6月30日(2022.6.30)	審判官	佐々木 創太郎
早期審理対象出願			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、

プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後コンテンツが追加されたコンテンツ群を抽出する抽出手段、

前記抽出されたコンテンツ群を通知する通知画面を表示させる表示手段、

前記通知画面が表示された後、前記プレイヤーから前記コンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける受付手段、

前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記複数のコンテンツそれぞれに係るコストとして、前記コンテンツのレベルを最大値に上昇させるために必要な素材コンテンツと、

前記コンテンツを前記進化後キャラクタに進化させるために必要な進化素材コンテンツと、

を消費することにより、前記複数のコンテンツそれぞれを前記進化後コンテンツに一括して進化合成させる制御手段、

として機能させる、

プログラム。

【請求項2】

前記受付手段は、前記通知画面が表示された後であって前記一括指示を受け付ける前に、前記プレイヤーから前記コンテンツ群の一部又は全部のコンテンツを選択する選択指示を受け付け、

前記制御手段は、前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記選択された複数のコン

コンテンツを一括して進化合成させる、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記抽出手段は、前記コンテンツ群に含まれる各コンテンツを前記進化後コンテンツに進化させるために必要なコストをそれぞれ抽出し、

前記表示手段は、前記選択指示を受け付ける画面において、前記抽出されたコストを示すコスト情報領域を表示させる、

請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記進化素材コンテンツは、同系列のコンテンツを合成した場合に上昇する特定パラメータを有し、

前記コスト情報領域では、前記プレイヤーが所有する前記進化素材コンテンツの特定パラメータが前記進化に必要な値よりも低い場合に、当該進化素材コンテンツの特定パラメータが不足していることが示される、

請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記コスト情報領域は、前記特定パラメータが不足している進化素材コンテンツ、又は当該進化素材コンテンツと同系列のコンテンツを獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移するための指示ボタンを含む、

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後コンテンツが追加されたコンテンツ群を抽出する抽出手段と、

前記抽出されたコンテンツ群を通知する通知画面を表示させる表示手段と、

前記通知画面が表示された後、前記プレイヤーから前記コンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける受付手段と、

前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記複数のコンテンツそれぞれに係るコストとして、前記コンテンツのレベルを最大値に上昇させるために必要な素材コンテンツと、前記コンテンツを前記進化後キャラクタに進化させるために必要な進化素材コンテンツとを消費することにより、前記複数のコンテンツそれぞれを前記進化後コンテンツに一括して進化合成させる制御手段と、

を備える、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、ゲーム更新（例えばバージョンアップやアップデート）によって新たなコンテンツが追加されるゲームが知られている。

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、ゲーム更新によってプレイヤーの所有コンテンツに新たな進化先（進化後コンテンツ）が追加された場合、当該プレイヤーに新たな進化先が追加されたことを通知する技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 6389345 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の技術では、複数の所有コンテンツに新たな進化先が追加された通知があった場合、プレイヤーは当該通知があった複数の所有コンテンツをそれぞれ進化させる操作を行わなければならない、操作に手間がかかってしまうという問題があった。

## 【 0 0 0 6 】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先が追加された複数のコンテンツを、簡略な操作で進化させることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後コンテンツが追加されたコンテンツ群を抽出する抽出手段、前記抽出されたコンテンツ群を通知する通知画面を表示させる表示手段、前記通知画面が表示された後、前記プレイヤーから前記コンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける受付手段、前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記複数のコンテンツそれぞれを前記進化後コンテンツに一括して進化合成させる制御手段、として機能させる。

## 【 0 0 0 8 】

また、本発明の第二態様では、前記受付手段は、前記通知画面が表示された後であって前記一括指示を受け付ける前に、前記プレイヤーから前記コンテンツ群の一部又は全部のコンテンツを選択する選択指示を受け付け、前記制御手段は、前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記選択された複数のコンテンツを一括して進化合成させる。

## 【 0 0 0 9 】

また、本発明の第三態様では、前記抽出手段は、前記コンテンツ群に含まれる各コンテンツを前記進化後コンテンツに進化させるために必要なコストをそれぞれ抽出し、前記表示手段は、前記選択指示を受け付ける画面において、前記抽出されたコストを示すコスト情報領域を表示させる。

## 【 0 0 1 0 】

また、本発明の第四態様では、前記コストは、進化素材コンテンツを含む。

## 【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記進化素材コンテンツは、同系列のコンテンツを合成した場合に上昇する特定パラメータを有し、前記コスト情報領域では、前記プレイヤーが所有する前記進化素材コンテンツの特定パラメータが前記進化に必要な値よりも低い場合に、当該進化素材コンテンツの特定パラメータが不足していることが示される。

## 【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記コスト情報領域は、前記特定パラメータが不足している進化素材コンテンツ、又は当該進化素材コンテンツと同系列のコンテンツを獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移するための指示ボタンを含む。

## 【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様に係る情報処理装置は、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後コンテンツが追加されたコンテンツ群を抽出する抽出手段と、前記抽出されたコンテンツ群を通知する通知画面を表示させる表示手段と、前記通知画面が表示された後、前記プレイヤーから前記コンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける受付手段と、前記一括指示を受け付けたことに応じて、前記複数のコンテンツそれぞれを前記進化後コンテンツに一括して進化合成させる制御手段と、を備える。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 4 】

本発明によれば、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先

10

20

30

40

50

が追加された複数のコンテンツを、簡略な操作で進化させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【図5】本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図6】本実施形態に係る通知画面の一例を示す図である。

【図7】本実施形態に係るキャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図8】本実施形態に係る結果画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

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

【0017】

<全体構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

【0018】

図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらのサーバ装置10と端末装置12とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワークNTを介して通信可能に接続されている。

【0019】

サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12のプレイヤに提供する情報処理装置である。本実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14そのものを端末装置12のプレイヤに提供する。

【0020】

各端末装置12は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【0021】

<ハードウェア構成>

図2は、サーバ装置10のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0022】

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

【0023】

制御装置20では、CPU22がメモリ24或いは記憶装置28等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0024】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 5 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

## 【 0 0 2 6 】

なお、サーバ装置 1 0 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 1 0 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク N T 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 1 0 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 1 0 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 1 2 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 1 0 と同様の構成を備えることができる。

10

## 【 0 0 2 7 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

## 【 0 0 2 8 】

図 3 に示すように、端末装置 1 2 は、主制御部 3 0 と、タッチパネル（タッチスクリーン）3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 L A N 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、を備える。

20

## 【 0 0 2 9 】

主制御部 3 0 は、C P U やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 3 0 には、表示入力装置としてのタッチパネル 3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 L A N 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、に接続されている。そして、主制御部 3 0 は、これら接続先を制御する機能を有する。

## 【 0 0 3 0 】

タッチパネル 3 2 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。本実施形態では、ディスプレイ 3 2 A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 3 2 B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

30

## 【 0 0 3 1 】

カメラ 3 4 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 4 0 に保存する機能を有する。

## 【 0 0 3 2 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

## 【 0 0 3 3 】

無線 L A N 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A を介して、通信ネットワーク N T と接続し、当該通信ネットワーク N T に接続されているサーバ装置 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

40

## 【 0 0 3 4 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 1 0 に記憶されてもよい。

## 【 0 0 3 5 】

スピーカ 4 2 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

## 【 0 0 3 6 】

## &lt; ゲーム概要 &gt;

本実施形態に係るゲームには、プレイヤーがコンテンツの一例としてのキャラクタを獲得可能な抽選ゲームやクエスト等のゲーム種目、及び、獲得したキャラクタを強化又は進化

50

させる育成ゲームが含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

#### 【0037】

本実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する指示（要求）により、抽選対象であるキャラクタ群からランダムに選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させるゲームである。この抽選は、プレイヤーが所有するアイテムの消費に基づいて実行される。このアイテムとしては、例えば、課金アイテム（有償石や有償チケット等）や、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）が挙げられる。課金アイテムは、金銭やプリペイドカード、クレジットカード等による支払いに基づいてプレイヤーに付与される有償アイテムである。また、非課金アイテムは、ゲーム内でプレイヤーに付与される無償アイテムである。この非課金アイテムは、例えば、課金アイテムと同等の価値を有している。

10

#### 【0038】

また、本実施形態に係るクエストは、プレイヤーからのクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤーが所有する一又は複数の所有キャラクタにより構成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるゲームである。このクエストは、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、クリア報酬を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）やコイン、クエストに登場した敵キャラクタ（進化素材キャラクタ）、プレイヤーランクを上昇させるためのプレイヤー経験値等が挙げられる。

20

#### 【0039】

本実施形態に係る育成ゲームは、ベースキャラクタ（ベースコンテンツ）に素材キャラクタ（素材コンテンツ）を合成するゲームである。本実施形態に係る育成ゲームでは、第一キャラクタ合成として、プレイヤーによって任意に選択された素材キャラクタと、一定数のコインを消費することにより、ベースキャラクタの能力パラメータを変化させる強化合成を行う。この第一キャラクタ合成では、ベースキャラクタと素材キャラクタが同系列キャラクタである場合、少なくともベースキャラクタの特定パラメータを変化（上昇）させる強化合成を行う。この特定パラメータとしては、例えば、運やスキルレベル、覚醒レベル等が挙げられる。一方、第一キャラクタ合成では、ベースキャラクタと素材キャラクタが同系列キャラクタでない場合、少なくともベースキャラクタのレベルを変化（上昇）させる強化合成を行い、特定パラメータは変化（上昇）させない。キャラクタの同系列キャラクタとは、キャラクタとキャラクタIDが同じキャラクタや、キャラクタの進化前後（進化系列）のキャラクタをいう。例えば、キャラクタKと、キャラクタKを3回進化させたキャラクタNとは、同系列キャラクタ同士である。なお、後述する進化素材キャラクタ（進化素材コンテンツ）は、第一キャラクタ合成におけるベースキャラクタや素材キャラクタになり得る。すなわち、進化素材キャラクタは、同系列のキャラクタを合成した場合に変化（上昇）する特定パラメータを有する。

30

例えば、プレイヤーは、育成ゲーム内における強化合成メニューにおいて、所有キャラクタからベースキャラクタと素材キャラクタを任意に選択すると、プレイヤーが所定数のコインを所有していることを条件に、強化合成をすることができる。

40

#### 【0040】

また、本実施形態に係る育成ゲームでは、第二キャラクタ合成として、ベースキャラクタに予め関連付けられたコストを消費することにより、ベースキャラクタを異なるキャラクタである進化後キャラクタ（進化後コンテンツ）に進化させる進化合成を行う。

例えば、プレイヤーは、育成ゲーム内における進化合成メニューにおいて、所有キャラクタからベースキャラクタを任意に選択すると、プレイヤーがベースキャラクタに予め対応付けられたコスト（進化素材キャラクタやコイン等）を所有していることを条件に、進化合成をすることができる。

#### 【0041】

50

また、本実施形態に係るゲームでは、ゲーム更新によって、新たなキャラクタ（コンテンツ）が追加される。このゲーム更新は、バージョンアップや、アップデートと称されることがある。この新たなキャラクタには、既存のキャラクタとは異なる新たなキャラクタIDが付与される。

例えば、プレイヤーは、ゲーム更新後に、抽選ゲームやクエスト、第二キャラクタ合成（進化合成）によって、当該ゲーム更新により追加された新たなキャラクタを所有（獲得）することができる。

【0042】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

10

【0043】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、抽出手段52と、表示手段54と、受付手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

【0044】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C、クエスト情報50D等を記憶する機能を有する。

【0045】

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所有コンテンツ情報、スタミナ情報、ゲームプレイ情報等を含む。

20

所有コンテンツ情報は、プレイヤーが所有している所有キャラクタ情報や所有アイテム情報、所有コイン情報等を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有する各キャラクタのキャラクタIDや、各キャラクタの能力パラメータ（例えば、レベルや特定パラメータ、ヒットポイント、攻撃力、防御力等）を含む。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各アイテムのアイテムIDや数を含む。このアイテムとしては、有償石、有償チケット、無償石、無償チケット、スタミナ回復アイテム等が挙げられる。所有コイン情報は、プレイヤーが所有しているコインの数を含む。

スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーが各種クエストを実行する際に消費する値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤーが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤーのプレイヤーランクが上がることで上昇する。プレイヤーランクは、例えばプレイヤーがクエストをクリアすることにより、プレイヤー経験値を獲得した場合に上昇する。

30

ゲームプレイ情報は、プレイヤーが各種ゲームを実行した日時を含む。例えば、ゲームプレイ情報は、プレイヤーが直近で育成ゲームを実行して、所有キャラクタを強化又は進化させた日時を含む。

【0046】

40

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力パラメータ情報、レアリティ、進化合成情報を含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新によって随時更新される。

能力パラメータ情報は、キャラクタの各能力パラメータの初期値と最大値を含む。

レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータ等が設定されている。

進化合成情報は、進化後キャラクタのキャラクタIDや、当該進化後キャラクタに進化させるために必要なコスト（キャラクタに予め関連付けられたコスト）、当該進化後キャラ

50

ラクタが追加された日時である追加日時を含む。コストは、進化素材キャラクタ情報や、コインの数を含む。進化素材キャラクタ情報は、進化素材キャラクタのキャラクタIDや、進化素材とするために必要となる特定パラメータの値を含む。例えば、キャラクタDを進化後キャラクタであるキャラクタLに進化させるためのコストは、キャラクタDに対応付けられた進化素材キャラクタであるキャラクタT及びキャラクタYのキャラクタIDや、キャラクタT及びキャラクタYに対応する特定パラメータ、コイン数を含む。なお、キャラクタは、複数の進化先（進化後キャラクタ）を有する場合がある。この場合、進化合成情報は、それぞれの進化後キャラクタのキャラクタIDとコストを含む。追加日時は、例えばゲーム運営者によるゲーム更新によって進化後キャラクタが追加された日時、すなわち当該進化後キャラクタに進化可能となった日時を含む。

10

## 【0047】

抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

対価は、抽選ゲームを1回実行するために消費されるアイテムの数を含む。例えば、或る抽選ゲームの対価は、課金アイテム5個である。

抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタIDと、当該キャラクタIDに対応付けられた出現頻度（重み）を含む。抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタは、例えば100種類である。出現頻度は、例えば1から10までの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのキャラクタには低い数値が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い数値が設定されている。なお、同レアリティ内において、他のキャラクタよりも出現頻度が高いキャラクタ（ピックアップキャラクタ）を設けてもよい。ここで、一のキャラクタの抽選確率は、当該一のキャラクタに設定された出現頻度を、抽選対象である各キャラクタに設定された出現頻度の合計値で除算した値となる。具体的には、一のキャラクタに設定された出現頻度が2であって、抽選対象である各キャラクタに設定された出現頻度の合計値が400である場合、当該一のキャラクタの抽選確率は $2 / 400$ （0.5%）となる。

20

## 【0048】

クエスト情報50Dは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Dは、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、クリア報酬情報等を含む。

30

消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。この消費スタミナ値は、プレイヤーの現在スタミナ値から消費され、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。

敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。

クリア報酬情報は、クエストのクリア時に獲得可能な非課金アイテム（例えば無償石）やコインの数、獲得可能な敵キャラクタ（進化素材キャラクタ）のキャラクタIDとドロップ率、プレイヤー経験値等を含む。ドロップ率は、敵キャラクタ（進化素材キャラクタ）をプレイヤーに獲得させる確率であり、難易度が高いクエストほど高い確率を含む。

## 【0049】

40

抽出手段52は、所定条件を満たすコンテンツを抽出する機能手段である。本実施形態では、抽出手段52は、プレイヤーの所有キャラクタ（所有コンテンツ）のうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後キャラクタ（進化後コンテンツ）が追加されたキャラクタ群（コンテンツ群）を抽出する。なお、本実施形態では、キャラクタ群は、2以上のキャラクタを含む。例えば、抽出手段52は、プレイヤーの所有キャラクタのうち、当該プレイヤーが直近で育成ゲームを行った日時から現在までの間のゲーム更新によって、新たな進化後キャラクタが追加されたキャラクタ群を抽出する。

## 【0050】

また、抽出手段52は、キャラクタ群に含まれる各キャラクタを進化後キャラクタに進化させるために必要なコスト（コンテンツ）をそれぞれ抽出する。例えば、抽出手段52

50

は、新たな進化後キャラクタが追加されたキャラクタ群に含まれる各キャラクタを、当該進化後キャラクタに進化させるために必要なコスト（進化素材キャラクタやコイン数など）を抽出する。

【0051】

表示手段54は、タッチパネル32に各種情報を表示させる機能手段である。本実施形態では、表示手段54は、抽出手段52によって抽出されたキャラクタ群を通知する通知画面を表示させる。

【0052】

表示手段54は、受付手段56がプレイヤーから選択指示を受け付ける画面において、抽出されたコストを示すコスト情報領域を表示させる。この選択指示を受け付ける画面としては、通知画面が表示された後に表示されるキャラクタ選択画面が挙げられる。コスト情報領域では、プレイヤーの所有する進化素材キャラクタの特定パラメータが進化に必要な値よりも低い場合に、当該進化素材キャラクタの特定パラメータが不足していることが示される。また、コスト情報領域は、当該特定パラメータが不足している進化素材キャラクタ、又は当該進化素材キャラクタと同系列のキャラクタを獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移するための遷移ボタンを含む。

10

【0053】

受付手段56は、プレイヤーからの操作指示を受け付ける機能手段である。本実施形態では、受付手段56は、表示手段54によって通知画面が表示された後、プレイヤーからキャラクタ群に含まれる複数のキャラクタそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける。この一括指示を受け付ける画面としては、例えば、キャラクタ選択画面が挙げられる。

20

【0054】

また、受付手段56は、通知画面が表示された後であって一括指示を受け付ける前に、プレイヤーからキャラクタ群の一部又は全部のキャラクタを選択する選択指示を受け付ける。この選択指示を受け付ける画面としては、通知画面が表示された後に表示されるキャラクタ選択画面が挙げられる。

【0055】

制御手段58は、ゲーム全体を制御する機能手段である。本実施形態では、制御手段58は、受付手段56がプレイヤーから一括指示を受け付けたことに応じて、複数のキャラクタそれぞれを進化後キャラクタに一括して進化合成させる。例えば、制御手段58は、受付手段56がキャラクタ選択画面において、キャラクタ群の一部又は全部のキャラクタを選択する選択指示を受け付けた後に、一括指示を受け付けたことに応じて、当該選択された複数のキャラクタを一括して進化合成させる。

30

【0056】

<処理の流れ>

図5は、本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがゲームにログインをしたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0057】

(ステップSP10)

受付手段56は、プレイヤーから育成ゲームのメニューを選択する指示を受け付ける。そして、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

40

【0058】

(ステップSP12)

抽出手段52は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ及びゲームプレイ情報と、キャラクタ情報50Bの進化合成情報における追加日時とを参照して、プレイヤーの所有キャラクタのうち、当該プレイヤーが直近で育成ゲームを実行した日時から現在までの間のゲーム更新によって、新たな進化後キャラクタが追加されたキャラクタ群を抽出する。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

50

## 【 0 0 5 9 】

(ステップ S P 1 4 )

表示手段 5 4 は、ステップ S P 1 0 において抽出されたキャラクタ群を通知する通知画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

## 【 0 0 6 0 】

図 6 は、本実施形態に係る通知画面 6 0 の一例を示す図である。

## 【 0 0 6 1 】

図 6 に示すように、通知画面 6 0 は、通知情報領域 6 2 と、進化指示ボタン 6 4 と、閉じるボタン 6 6 と、が設けられている。通知情報領域 6 2 には、ステップ S P 1 2 において抽出されたキャラクタ群に含まれる各キャラクタ（所有キャラクタ）と、新たな進化先である進化後キャラクタが示されている。進化指示ボタン 6 4 は、キャラクタ群の一部又は全部を進化させるための指示ボタンである。閉じるボタン 6 6 は、通知画面 6 0 を閉じて、通常の育成ゲームを実行するための指示ボタンである。

10

## 【 0 0 6 2 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 6 に移行する。

## 【 0 0 6 3 】

(ステップ S P 1 6 )

受付手段 5 6 は、プレイヤーから進化指示ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

## 【 0 0 6 4 】

(ステップ S P 1 8 )

抽出手段 5 2 は、キャラクタ情報 5 0 B の進化合成情報におけるコストを参照して、ステップ S P 1 0 において抽出したキャラクタ群に含まれる各キャラクタを進化後キャラクタに進化させるために必要なコスト（進化素材キャラクタやコイン）をそれぞれ抽出する。続いて、制御手段 5 8 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有コンテンツ情報を参照して、抽出した進化素材キャラクタや当該進化素材キャラクタの特定パラメータが不足しているか否かを確認する。続いて、制御手段 5 8 は、当該進化素材キャラクタや当該進化素材キャラクタの特定パラメータが不足している場合、抽選ゲーム情報 5 0 C の抽選対象情報やクエスト情報 5 0 D のクリア報酬を参照して、当該進化素材キャラクタ、又は当該進化素材キャラクタと同系列のキャラクタが獲得可能なゲーム種目（抽選ゲームやクエスト）を取得する。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

20

30

## 【 0 0 6 5 】

(ステップ S P 2 0 )

表示手段 5 4 は、ステップ S P 1 0 において抽出されたキャラクタ群に含まれる各キャラクタを進化対象として選択するキャラクタ選択画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

## 【 0 0 6 6 】

図 7 は、本実施形態に係るキャラクタ選択画面 7 0 の一例を示す図である。

## 【 0 0 6 7 】

図 7 に示すように、キャラクタ選択画面 7 0 は、ベースキャラクタ情報領域 7 2 と、チェックボックス 7 4 と、コスト情報領域 7 6 と、獲得ボタン 7 8 と、進化開始ボタン 8 0 と、キャンセルボタン 8 2 と、が設けられている。ベースキャラクタ情報領域 7 2 には、ステップ S P 1 2 において抽出されたキャラクタ群に含まれる各キャラクタ（所有キャラクタ）がベースキャラクタとして表されている。チェックボックス 7 4 は、各ベースキャラクタに対応付けて設けられる。例えば、受付手段 5 6 は、このチェックボックス 7 4 において、プレイヤーから当該キャラクタ群の一部又は全部のキャラクタ（ベースキャラクタ）を選択する選択指示を受け付ける。例えば、このチェックボックス 7 4 が押下されると、当該チェックボックス 7 4 に対応するベースキャラクタが進化対象として選択された状態となる。コスト情報領域 7 6 には、各ベースキャラクタに対応付けて、ステップ S P 1 8 において抽出されたコストである進化素材キャラクタとコイン数が示されている。また、コスト情報領域 7 6 では、プレイヤーが当該進化素材キャラクタを所有していない場合、

40

50

当該進化素材キャラクタが不足していることが示される。また、コスト情報領域 76 では、プレイヤーの所有する当該進化素材キャラクタの特定パラメータが進化に必要な値よりも低い場合に、当該進化素材キャラクタの特定パラメータが不足していることが示される。獲得ボタン 78 は、コスト情報領域 76 において、不足している進化素材キャラクタに対応付けて設けられ、当該進化素材キャラクタ、又は当該進化素材キャラクタと同系列のキャラクタを獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移するための指示ボタンである。例えば、この獲得ボタン 78 が押下されると、クエストや抽選ゲームを実行するための画面に遷移する。進化開始ボタン 80 は、進化対象として選択されたベースキャラクタを一括して進化させるための指示ボタン（一括指示ボタン）である。キャンセルボタン 82 は、キャラクタ選択画面 70 を閉じて、通常の育成ゲームを実行するための指示ボタンである。

10

【0068】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 2 2 に移行する。

【0069】

（ステップ S P 2 2）

受付手段 56 は、プレイヤーから進化開始ボタン（一括指示ボタン）の押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

【0070】

（ステップ S P 2 4）

制御手段 58 は、受付手段 56 がキャラクタ選択画面において選択指示を受け付けた複数のキャラクタ（ベースキャラクタ）を一括して進化合成させる。具体的には、制御手段 58 は、プレイヤー情報 50 A の所有コンテンツ情報から、選択指示を受け付けた各キャラクタに対応するコスト（コンテンツ）をそれぞれ消費して、当該各キャラクタを進化後キャラクタにそれぞれ一括して進化させ、プレイヤー情報 50 A における所有キャラクタ情報を更新する。そして、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

20

【0071】

（ステップ S P 2 6）

表示手段 54 は、ステップ S P 2 4 における進化合成の結果である結果画面をタッチパネル 32 に表示させる。

【0072】

図 8 は、本実施形態に係る結果画面 90 の一例を示す図である。

30

【0073】

図 8 に示すように、結果画面 90 は、進化結果情報領域 92 が設けられている。進化結果情報領域 92 には、進化合成が行われる前の進化前キャラクタと、進化合成が行われた後の進化後キャラクタがそれぞれ表されている。

【0074】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【0075】

<効果>

以上、本実施形態では、コンピュータを、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先である進化後コンテンツが追加されたコンテンツ群を抽出する抽出手段 52、抽出されたコンテンツ群を通知する通知画面を表示させる表示手段 54、通知画面が表示された後、プレイヤーからコンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを一括して進化させる一括指示を受け付ける受付手段 56、一括指示を受け付けたことに応じて、複数のコンテンツそれぞれを進化後コンテンツに一括して進化合成させる制御手段 58、として機能させる。

40

【0076】

この構成によれば、プレイヤーの所有コンテンツのうち、ゲーム更新によって新たな進化先が追加されたコンテンツ群に含まれる複数のコンテンツそれぞれを、一括指示により進化後コンテンツに一括して進化させることができる。このため、プレイヤーは、ゲーム更新によって新たな進化先が追加された複数のコンテンツを、簡略な操作で進化させることが

50

できる。

【0077】

また、本実施形態では、受付手段56は、通知画面が表示された後であって一括指示を受け付ける前に、プレイヤーからコンテンツ群の一部又は全部のコンテンツを選択する選択指示を受け付け、制御手段58は、一括指示を受け付けたことに応じて、選択された複数のコンテンツを一括して進化合成させる。

【0078】

この構成によれば、ゲーム更新によって新たな進化先が追加されたコンテンツ群のうち、プレイヤーが進化後コンテンツに進化させたくないコンテンツを選択から除外することができる。これにより、プレイヤーにとって利便性の高いゲームを提供することができる。

10

【0079】

また、本実施形態では、抽出手段52は、コンテンツ群に含まれる各コンテンツを進化後コンテンツに進化させるために必要なコストをそれぞれ抽出し、表示手段54は、選択指示を受け付ける画面において、抽出されたコストを示すコスト情報領域を表示させる。

【0080】

この構成によれば、プレイヤーは、コンテンツ群に含まれる各コンテンツの進化に必要なコストを確認しながら、どのコンテンツを進化させるか選択することができ、プレイヤーに対して利便性の高い情報を提供することができる。

【0081】

また、本実施形態では、コストは、進化素材コンテンツを含む。

20

【0082】

この構成によれば、プレイヤーは、コンテンツ群に含まれる各コンテンツの進化に必要な進化素材コンテンツを確認しながら、どのコンテンツを進化させるか選択することができ、プレイヤーに対して利便性の高い情報を提供することができる。

【0083】

また、本実施形態では、進化素材コンテンツは、同系列のコンテンツを合成した場合に上昇する特定パラメータを有し、コスト情報領域では、プレイヤーが所有する進化素材コンテンツの特定パラメータが進化に必要な値よりも低い場合に、当該進化素材コンテンツの特定パラメータが不足していることが示される。

【0084】

この構成によれば、特定パラメータが不足している進化素材コンテンツが示されるため、プレイヤーに進化素材コンテンツを獲得するモチベーションを与え、もってゲームを活性化させることができる。

30

【0085】

また、本実施形態では、コスト情報領域は、特定パラメータが不足している進化素材コンテンツ、又は当該進化素材コンテンツと同系列のコンテンツを獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移するための指示ボタンを含む。

【0086】

この構成によれば、進化素材コンテンツ又は同系列のコンテンツが獲得可能なゲーム種目にプレイヤーを誘導できるため、プレイヤーに特定パラメータを上昇させるモチベーションを与え、もってゲームを活性化させることができる。

40

【0087】

<変形例>

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

【0088】

例えば、上記実施形態では、受付手段56は、キャラクタ選択画面において、プレイヤー

50

からキャラクタ群の一部又は全部のキャラクタ（ベースキャラクタ）を選択する選択指示を受け付ける場合を説明したが、通知画面において当該キャラクタを選択する選択指示を受け付けてもよい。この場合、通知画面には、例えば、チェックボックスやコスト情報領域、進化開始ボタン（一括指示ボタン）が設けられる。

また、表示手段54は、コストが不足していないキャラクタ（ベースキャラクタ）に対応するチェックボックスに、最初からチェックを入れた状態（進化対象として選択された状態）で、通知画面又はキャラクタ選択画面を表示させてもよい。

【0089】

また、上記実施形態では、表示手段54は、キャラクタ選択画面のコスト情報領域において、進化素材キャラクタが不足していることを示す場合を説明したが、コインが不足していることを示すこととしてもよい。この場合、コスト情報領域において、コインが獲得可能なゲーム種目のプレイ画面に遷移する指示ボタン（獲得ボタン）を表示させてもよい。

10

【0090】

また、上記実施形態では、キャラクタ選択画面には、不足している進化素材キャラクタに対応付けて獲得ボタンを設ける場合を説明したが、不足していない進化素材キャラクタに対応付けて当該獲得ボタンを設けてもよい。

【0091】

また、上記実施形態では、キャラクタ選択画面には、コスト情報領域を設ける場合を説明したが、ベースキャラクタに対応付けて、コストを確認する確認ボタンを設けてもよい。例えば、この確認ボタンが押下されると、コストである進化素材キャラクタやコインがポップアップ表示される。

20

【0092】

また、上記実施形態では、コスト情報領域には、進化素材キャラクタやコイン数が含まれる場合を説明したが、強化合成によってベースキャラクタのレベルを変化させるために必要な素材キャラクタを含めてもよい。この素材キャラクタとしては、例えば、ベースキャラクタのレベルを最大値（例えば99）に上昇させるために必要なキャラクタや、進化後キャラクタのレベルを最大値に上昇させるために必要なキャラクタが挙げられる。

【0093】

また、上記実施形態では、表示手段54は、受付手段56がプレイヤーから育成ゲームのメニューを選択する指示を受け付けたことに応じて、通知画面を表示する場合を説明したが、プレイヤーがゲームにログインしたタイミングや、ゲーム運営者からのお知らせメールを開封したタイミングで、通知画面を表示させてもよい。

30

【0094】

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

【符号の説明】

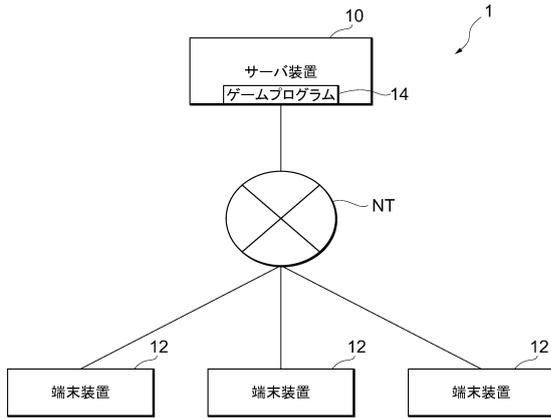
【0095】

10...サーバ装置、12...端末装置、50...記憶手段、52...抽出手段、54...表示手段、56...受付手段、58...制御手段

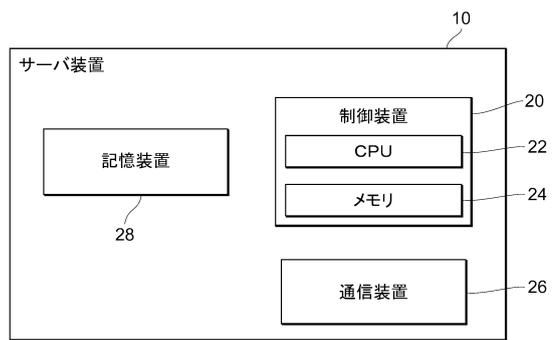
40

【図面】

【図 1】

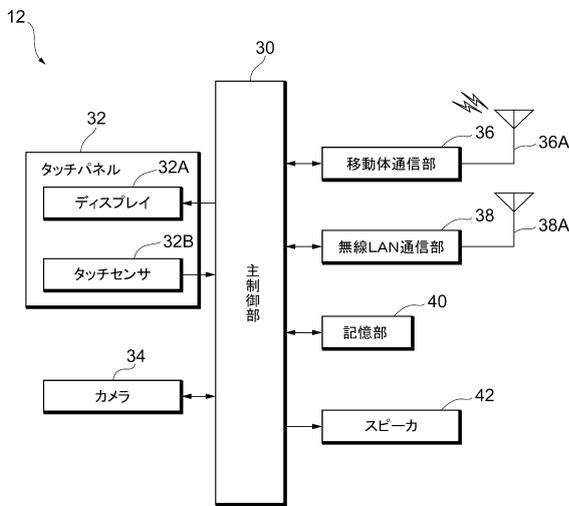


【図 2】

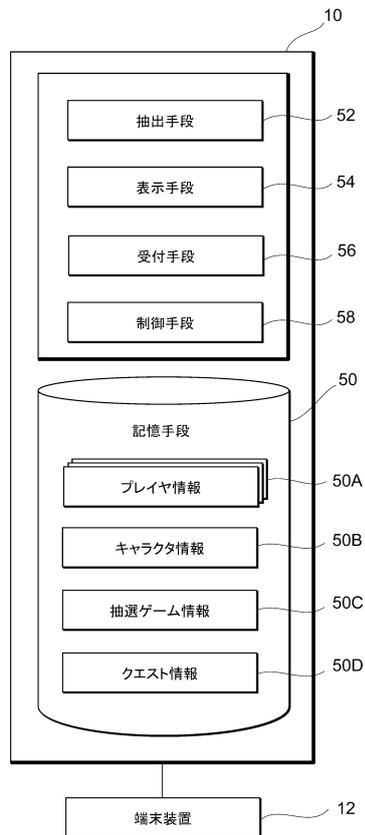


10

【図 3】



【図 4】



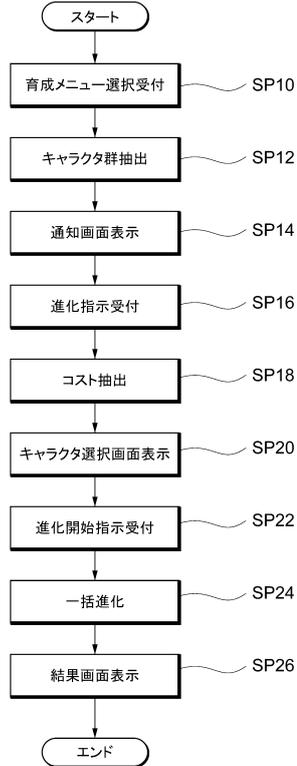
20

30

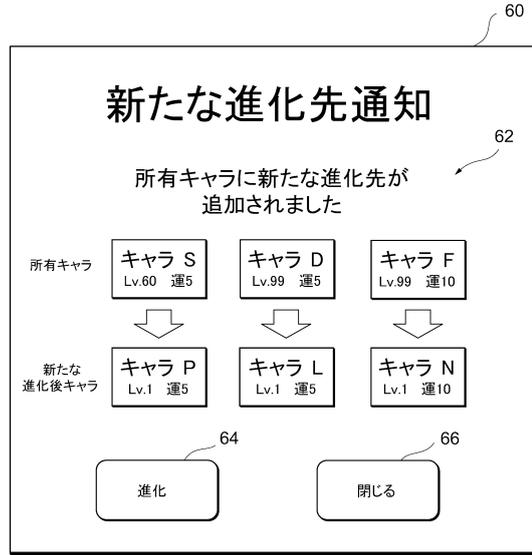
40

50

【 図 5 】



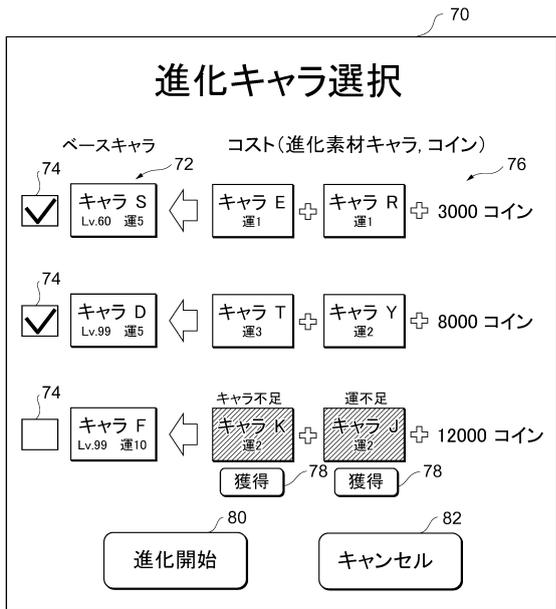
【 図 6 】



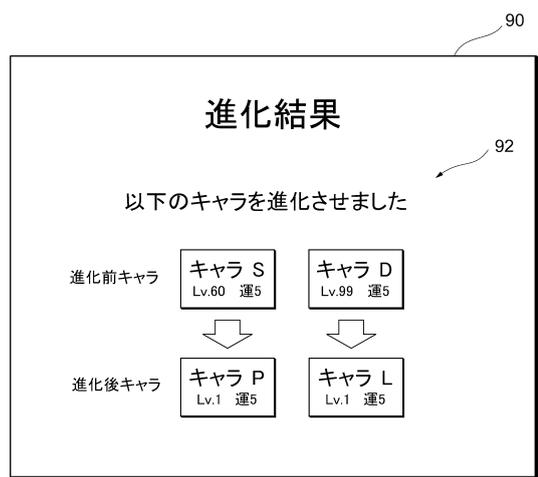
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-140288(JP,A)  
特開2016-140748(JP,A)  
進化と覚醒を徹底解説!素材の入手方法も!,キングダムオブヒーローズ攻略wiki[online],2020年10月18日,<https://gameappch.com/kinhero/archive/?num=6>,[検索日 2021年11月18日]  
10/15 追加アップデート情報(UI改善),キングダムオブヒーローズ公式ブログ[online],2019年10月09日,<https://kohofficial.com/archives/1839>,[検索日 2021年11月18日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl.,DB名)  
A63F 9/24  
A63F 13/00 - 13/98