

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2021-49329  
(P2021-49329A)

(43) 公開日 令和3年4月1日(2021. 4. 1)

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 13/58 (2014. 01)

A 6 3 F 13/69 (2014. 01)

A 6 3 F 13/79 (2014. 01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79 5 0 0

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2020-148574 (P2020-148574)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	令和2年9月3日 (2020. 9. 3)		株式会社セガ
(62) 分割の表示	特願2019-173806 (P2019-173806) の分割	(74) 代理人	100167955
原出願日	令和1年9月25日 (2019. 9. 25)		弁理士 山野 美可
		(72) 発明者	伊藤 真人
			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 株式会社セガ 内

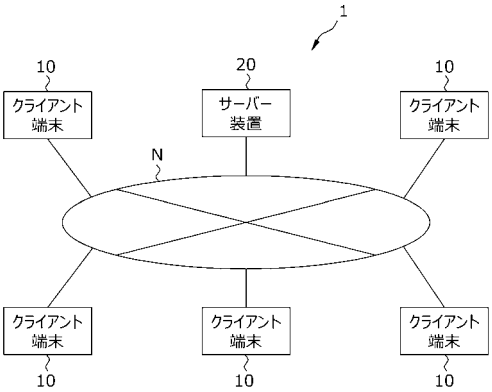
(54) 【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減する。

【解決手段】本発明は、第1ゲームにおけるユーザーの第1パラメーターと第2ゲームにおけるユーザーの第2パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、第1ゲームでユーザーの第1パラメーターが上昇したことによって、前記第1パラメーターに対応付けられた前記第2ゲームにおける前記ユーザーの第2パラメーターを上昇させるユーザー支援部を備えた情報処理装置である。

【選択図】 図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

第 1 ゲームにおけるユーザーの第 1 パラメーターと第 2 ゲームにおけるユーザーの第 2 パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

第 1 ゲームでユーザーの第 1 パラメーターが上昇したことによって、前記第 1 パラメーターに対応付けられた前記第 2 ゲームにおける前記ユーザーの第 2 パラメーターを上昇させるユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載された情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、第 2 ゲームでユーザーの第 2 パラメーターが上昇したことによって、前記第 2 パラメーターに対応付けられた前記第 1 ゲームにおける前記ユーザーの第 1 パラメーターを上昇させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

10

**【請求項 3】**

ユーザーの所持物が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

第 1 ゲームで消費される第 1 獲得物と第 2 ゲームで消費される第 2 獲得物が互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

ユーザーが第 1 ゲームで第 1 獲得物を獲得したことによって、前記第 1 獲得物と前記第 1 獲得物に対応付けられた前記第 2 獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定するユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置。

20

**【請求項 4】**

請求項 3 に記載された情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、ユーザーが第 2 ゲームで第 2 獲得物を獲得したことによって、前記第 2 獲得物と前記第 2 獲得物に対応付けられた前記第 1 獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定する、

ことを特徴とする情報処理装置。

**【請求項 5】**

ユーザー毎に第 1 ゲームの第 1 フレンドユーザーと第 2 ゲームの第 2 フレンドユーザーが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

ユーザーが第 1 フレンドユーザーを選択して第 1 ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第 1 フレンドユーザーに対応付けられた前記第 2 ゲームの第 2 フレンドユーザーを選択して前記第 2 ゲームをプレイできるように設定するユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置。

30

**【請求項 6】**

請求項 5 に記載された情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、ユーザーが第 2 フレンドユーザーを選択して第 2 ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第 2 フレンドユーザーに対応付けられた前記第 1 ゲームの第 1 フレンドユーザーを選択して前記第 1 ゲームをプレイできるように設定する、

ことを特徴とする情報処理装置。

40

**【請求項 7】**

コンピューターを、

第 1 ゲームにおけるユーザーの第 1 パラメーターと第 2 ゲームにおけるユーザーの第 2 パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、

第 1 ゲームでユーザーの第 1 パラメーターが上昇したことによって、前記第 1 パラメーターに対応付けられた前記第 2 ゲームにおける前記ユーザーの第 2 パラメーターを上昇させるユーザー支援手段、

として機能させるためのプログラム。

50

**【請求項 8】**

コンピューターを、  
ユーザーの所持物が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、  
第 1 ゲームで消費される第 1 獲得物と第 2 ゲームで消費される第 2 獲得物が互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、  
ユーザーが第 1 ゲームで第 1 獲得物を獲得したことによって、前記第 1 獲得物と前記第 1 獲得物に対応付けられた前記第 2 獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定するユーザー支援手段、  
として機能させるためのプログラム。

10

**【請求項 9】**

コンピューターを、  
ユーザー毎に第 1 ゲームの第 1 フレンドユーザーと第 2 ゲームの第 2 フレンドユーザーが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、  
ユーザーが第 1 フレンドユーザーを選択して第 1 ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第 1 フレンドユーザーに対応付けられた前記第 2 ゲームの第 2 フレンドユーザーを選択して前記第 2 ゲームをプレイできるように設定するユーザー支援手段、  
として機能させるためのプログラム。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

20

**【0001】**

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

**【背景技術】****【0002】**

様々なゲーム提供者によって多種多様なゲームのアプリケーションプログラム（ゲームアプリ）がユーザーに提供されている（たとえば、特許文献 1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2017 - 217461 号公報

30

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このように多種多様なゲームが提供されていても、1 日のうちゲームプレイに費やすことのできる時間は有限であるため、ユーザーにとって多くのゲームを並行してプレイすることが負担となる場合があった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

40

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

第 1 ゲームにおけるユーザーの第 1 パラメーターと第 2 ゲームにおけるユーザーの第 2 パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

第 1 ゲームでユーザーの第 1 パラメーターが上昇したことによって、前記第 1 パラメーターに対応付けられた前記第 2 ゲームにおける前記ユーザーの第 2 パラメーターを上昇させるユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

**【図面の簡単な説明】****【0006】**

50

【図 1】本実施形態に係る情報処理システムの一例を示す構成図である。

【図 2】本実施形態に係るコンピューターの一例を示すハードウェア構成図である。

【図 3】本実施形態に係るサーバー装置の一例を示す機能ブロック図である。

【図 4】ゲーム情報の一例を示す構成図である。

【図 5】キャラクター情報の一例を示す構成図である。

【図 6】アイテム情報の一例を示す構成図である。

【図 7】クエスト情報の一例を示す構成図である。

【図 8】抽選情報の一例を示す構成図である。

【図 9】合成情報の一例を示す構成図である。

【図 10】対応情報の一例を示す構成図である。

10

【図 11】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図 12】プレイ情報の一例を示す構成図である。

【図 13】本実施形態に係るクライアント端末の一例を示す機能ブロック図である。

【図 14】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 1）を示すフローチャートである。

【図 15】リザルト画面 500 の一例を示すイメージ図である。

【図 16】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 2）を示すフローチャートである。

【図 17】合成画面 600 の一例を示すイメージ図である。

【図 18】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 3）を示すフローチャートである。

20

【図 19】ランクアップ画面 700 の一例を示すイメージ図である。

【図 20】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 4）を示すフローチャートである。

【図 21】ロゲイン報酬画面 800 の一例を示すイメージ図である。

【図 22】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 5）を示すフローチャートである。

【図 23】売却画面 900 の一例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

30

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、第 1 ゲームにおけるユーザーの第 1 パラメーターと第 2 ゲームにおけるユーザーの第 2 パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

第 1 ゲームでユーザーの第 1 パラメーターが上昇したことによって、前記第 1 パラメーターに対応付けられた前記第 2 ゲームにおける前記ユーザーの第 2 パラメーターを上昇させるユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは第 1 ゲームをプレイして第 1 パラメーターが上昇すれば、それに対応する第 2 ゲームの第 2 パラメーターも上昇することになる。そのため、第 1 ゲームをプレイして第 1 パラメーターを上昇させることと、第 2 ゲームをプレイして第 2 パラメーターを上昇させることをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間を節約することができる。これにより、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

40

【0008】

また、かかる情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、第 2 ゲームでユーザーの第 2 パラメーターが上昇したことによって、前記第 2 パラメーターに対応付けられた前記第 1 ゲームにおける前記ユーザーの第 1 パラメーターを上昇させることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、複数ゲームのうち、一方のゲームを遊んでいれば、

50

他方のゲームを遊ぶ時間が節約できる。また、第1ゲームを頑張れば、その頑張った分だけ第2ゲームに反映され、第2ゲームを頑張れば、その頑張った分だけ第1ゲームに反映されることになる。このようにゲーム間で相互にゲームプレイを反映させることによって、パラメーターを上昇させるような単調な作業を繰り返すようなゲームプレイであっても、ユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0009】

また、ユーザーの所持物が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、第1ゲームで消費される第1獲得物と第2ゲームで消費される第2獲得物が互に対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

ユーザーが第1ゲームで第1獲得物を獲得したことによって、前記第1獲得物と前記第1獲得物に対応付けられた前記第2獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定するユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは第1ゲームをプレイして第1獲得物を獲得すれば、第2ゲームの第2獲得物も獲得することができる。そのため、第1ゲームをプレイし第1獲得物を集めることと、第2ゲームをプレイして第2獲得物を集めることをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間を節約することができる。これにより、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0010】

また、かかる情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、ユーザーが第2ゲームで第2獲得物を獲得したことによって、前記第2獲得物と前記第2獲得物に対応付けられた前記第1獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定することとしても良い。

このような情報処理装置によれば、複数ゲームのうち、一方のゲームを遊んでいれば、他方のゲームを遊ぶ時間が節約できる。また、第1ゲームを頑張れば、その頑張った分だけ第2ゲームに反映され、第2ゲームを頑張れば、その頑張った分だけ第1ゲームに反映されることになる。このようにゲーム間で相互にゲームプレイを反映させることによって、獲得物を集めるような単調な作業を繰り返すようなゲームプレイであっても、ユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0011】

また、ユーザー毎に第1ゲームの第1フレンドユーザーと第2ゲームの第2フレンドユーザーが互に対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶部と、

ユーザーが第1フレンドユーザーを選択して第1ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第1フレンドユーザーに対応付けられた前記第2ゲームの第2フレンドユーザーを選択して前記第2ゲームをプレイできるように設定するユーザー支援部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは第1ゲームで第1フレンドユーザーを選択すれば、自動的に第2ゲームで第2フレンドユーザーを選択することができる。そのため、第2ゲームをプレイしてフレンド申請する時間を節約することができる。これにより、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0012】

また、かかる情報処理装置であって、

前記ユーザー支援部は、ユーザーが第2フレンドユーザーを選択して第2ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第2フレンドユーザーに対応付けられた前記第1ゲームの第1フレンドユーザーを選択して前記第1ゲームをプレイできるように設定することとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ゲーム間で相互にフレンド選択ができることで、フレンド探しを繰り返す必要があっても、ユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0013】

次に、コンピュータを、

第1ゲームにおけるユーザーの第1パラメーターと第2ゲームにおけるユーザーの第2パラメーターが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、

第1ゲームでユーザーの第1パラメーターが上昇したことによって、前記第1パラメーターに対応付けられた前記第2ゲームにおける前記ユーザーの第2パラメーターを上昇させるユーザー支援手段、

として機能させるためのプログラムである。

このようなプログラムによれば、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0014】

また、コンピューターを、

ユーザーの所持物が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

第1ゲームで消費される第1獲得物と第2ゲームで消費される第2獲得物が互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、

ユーザーが第1ゲームで第1獲得物を獲得したことによって、前記第1獲得物と前記第1獲得物に対応付けられた前記第2獲得物を、前記ユーザーの所持物としてユーザー情報に設定するユーザー支援手段、

として機能させるためのプログラムである。

このようなプログラムによれば、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0015】

また、コンピューターを、

ユーザー毎に第1ゲームの第1フレンドユーザーと第2ゲームの第2フレンドユーザーが互いに対応付けて設定された対応情報を記憶する対応情報記憶手段、

ユーザーが第1フレンドユーザーを選択して第1ゲームをプレイしたことによって、前記ユーザーが前記第1フレンドユーザーに対応付けられた前記第2ゲームの第2フレンドユーザーを選択して前記第2ゲームをプレイできるように設定するユーザー支援手段、

として機能させるためのプログラムである。

このようなプログラムによれば、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することが可能となる。

【0016】

=== 実施形態 ===

以下では、本発明の実施形態に係る情報処理装置、プログラム、及び情報処理システムについて詳細に説明する。なお本発明は、ユーザーに複数のゲームを並行してプレイさせることのできる情報処理装置、プログラム、及び情報処理システム等に広く適用できる。

【0017】

<<システム構成>>

図1は、本実施形態に係る情報処理システム1の一例を示す構成図である。図1に示すように、本実施形態に係る情報処理システム1は、1台以上のクライアント端末10とサーバー装置20とがネットワークNを介して接続されている。

【0018】

クライアント端末10は、ユーザーが操作するスマートフォン、タブレット、PCなどの端末装置や、家庭用や業務用のゲーム専用機器などの端末装置である。サーバー装置20は、クライアント端末10でユーザーにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。ネットワークNは、インターネット等であって、移動無線基地局などを含む。

【0019】

なお、本発明は図1に示すクライアント・サーバー型の情報処理システム1の他、ゲーム内での課金処理を行う仕組みを別途設けることで単体のゲーム装置においても適用可能である。図1の情報処理システム1は一例であって用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば、図1のサーバー装置20は複数のコンピュー

10

20

30

40

50

ターに分散して構成してもよい。

【0020】

<<ハードウェア構成>>

<クライアント端末及びサーバー装置>

図2は、本実施形態に係るコンピューター50の一例を示すハードウェア構成図である。本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバー装置20は、例えば図2に示すハードウェア構成のコンピューター50により実現される。なお、コンピューター50は情報処理装置の一例である。

【0021】

コンピューター50は、図2に示すように、CPU51、RAM52、ROM53、通信インタフェース54、入力装置55、表示装置56、外部インタフェース57、及びHDD58などを備えており、それぞれがバスラインBで相互に接続されている。なお、入力装置55及び表示装置56は必要なときに接続して利用する形態であってもよい。

【0022】

CPU51は、ROM53やHDD58などの記憶装置からプログラムやデータをRAM52上に読み出し、読み出したプログラムやデータに基づく各種処理を実行することによって、コンピューター全体の制御や機能を実現する演算装置である。

【0023】

RAM52は、プログラムやデータを一時保持するための揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例であり、CPU51が各種処理を実行する際のワークエリアとしても利用される。

【0024】

ROM53は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM53には、コンピューター50の起動時に実行されるBIOS、OS設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。

【0025】

通信インタフェース54は、コンピューター50をネットワークNに接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター50は通信インタフェース54を介してデータ通信を行うことができる。

【0026】

入力装置55は、ユーザー又は管理者が各種信号を入力するのに用いる装置である。本実施形態における入力装置55は、例えば、タッチパネル、操作キーやボタン、キーボードやマウスなどの操作装置である。

【0027】

本実施形態におけるクライアント端末10は、少なくともタッチパネルを有している。タッチパネルは、例えば表示装置56の上に積層される感圧式や静電式などのパネルによって構成され、ユーザーの指やタッチペン等によるタッチ操作によって画面上での指示位置（接触位置）を検出する。

【0028】

表示装置56は、ユーザー又は管理者に対して各種情報を画面表示するための装置である。本実施形態における表示装置56は、例えば、液晶や有機ELなどのディスプレイである。

【0029】

外部インタフェース57は、外部装置とデータ通信可能に接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター50は外部インタフェース57を介して記録媒体の読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。外部装置は、例えば、フレキシブルディスク、CD、DVD、SDメモ리카ード、USBメモリなどの記録媒体である。

【0030】

HDD58は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。

10

20

30

40

50

格納されるプログラムやデータには、コンピューター全体を制御する基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。

【0031】

なお、HDD58に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用してもよい。

【0032】

本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバー装置20は、上述したハードウェア構成のコンピューター50においてプログラムを実行することにより、後述するような各種処理を実現できる。

【0033】

<<ソフトウェア構成>>  
<サーバー装置>

図3は、本実施形態に係るサーバー装置20の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るサーバー装置20は、例えば図3に示す機能ブロックにより実現される。

【0034】

本実施形態に係るサーバー装置20は、プログラムを実行することにより、サーバー制御部200、サーバー記憶部220、及びサーバー通信部240を実現する。

【0035】

サーバー制御部200は、各種ゲームに関する処理を実行する機能を有する。このサーバー制御部200は、リクエスト処理部201、及びユーザー支援部202を含む。

【0036】

リクエスト処理部201は、クライアント端末10からのリクエストを受信し、リクエストに対応する処理を行い、処理結果等をレスポンスとしてクライアント端末10に送信する。ユーザー支援部202は、複数のゲームを並行してプレイするユーザーを支援するための各種処理を行う。

【0037】

サーバー記憶部220は、各種ゲームに関する情報を記憶する機能を有する。このサーバー記憶部220は、ゲーム情報記憶部221、対応情報記憶部222、及びユーザー情報記憶部223を含む。

【0038】

ゲーム情報記憶部221は、各種ゲームに関するゲーム情報を記憶している。このゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報の構成については、以下のとおりである。

【0039】

図4は、ゲーム情報の一例を示す構成図である。図4に示すゲーム情報は、項目としてゲームID、タイトル、ゲーム提供者、ジャンル、キャラクター情報、アイテム情報、クエスト情報、抽選情報、合成情報等を有する。

【0040】

タイトルは、ゲームの名前を示す情報である。ゲーム提供者は、ゲームを提供する会社等を示す情報である。ジャンルは、RPG、パズル、サッカー等のようにゲームの種類を示す情報である。キャラクター情報は、ゲームで使用されるキャラクターに関する情報である。アイテム情報は、ゲームで使用されるアイテムに関する情報である。クエスト情報は、ゲームステージに関する情報である。なお、クエストにはプレイ課題や目的が定められる場合がある。抽選情報は、ユーザーの獲得対象となるキャラクターを決めるために行われる抽選に関する情報である。合成情報は、ユーザーの合成対象となるキャラクターを進化するために行われる合成に関する情報である。

【0041】

図5は、キャラクター情報の一例を示す構成図である。図5に示すキャラクター情報は、項目としてキャラクターID、名称、属性、レア度、能力パラメーター等を有する。

【0042】

キャラクターIDは、各種キャラクターを一意に識別するための情報である。名称は、

10

20

30

40

50



キャラクター名を示す情報である。レア度は、キャラクターのレアリティ（希少価値）を示す情報である。ここでは、複数階級のレア度のうちのいずれかの階級が初期設定されている。本実施形態では、レア度「1」～「5」までの5段階の設定が可能である。なお、レア度の階級は、5段階に限られるものではなく、4段階以下であってもよいし、6段階以上であってもよい。能力パラメーターは、キャラクターが持つ能力を示す情報である。ここでは、攻撃、防御、HP（hit point）等の能力値が初期設定されている。

【0043】

図6は、アイテム情報の一例を示す構成図である。図6に示すアイテム情報は、項目としてアイテムID、名称、アイテム効果等を有する。

【0044】

アイテムIDは、各種アイテムを一意に識別するための情報である。名称は、アイテム名を示す情報である。アイテム効果は、アイテムが使用されたことによって発揮される効果を示す情報である。

【0045】

図7は、クエスト情報の一例を示す構成図である。図7に示すクエスト情報は、項目としてクエストID、名称、必要ポイント、プレイ課題、敵キャラクター、獲得可能キャラクター等を有する。

【0046】

クエストIDは、クエストを一意に識別するための情報である。名称は、クエスト名を示す情報である。必要ポイントは、そのクエストをプレイするために必要となるゲームポイントの数量を示す情報である。プレイ課題は、プレイヤーが達成すべきミッションを示す情報である。敵キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、そのクエストにて対戦相手として出現するキャラクターを示す情報である。獲得可能キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、ユーザーがそのクエストをクリアしたときに所定確率に基づいて獲得できる1又は複数のキャラクターを示す情報である。獲得可能アイテムは、ゲーム情報記憶部221が記憶するアイテム情報に設定された複数アイテムのうち、ユーザーがそのクエストをクリアしたときに獲得できる1又は複数のアイテムを示す情報である。

【0047】

図8は、抽選情報の一例を示す構成図である。図8に示す抽選情報は、項目として抽選ID、必要ポイント、獲得可能キャラクター、当選確率等を有する。

【0048】

抽選IDは、抽選パターンを一意に識別するための情報である。必要チケットは、抽選に必要なチケットの数量を示す情報である。獲得可能キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、ユーザーがその抽選で獲得できる1又は複数のキャラクターを示す情報である。当選確率は、獲得可能キャラクターが抽選される確率を示す情報である。ここでは、レア度の高いキャラクターであるほど低い当選確率が設定されている。

【0049】

図9は、合成情報の一例を示す構成図である。図9に示す合成情報は、項目として合成ID、合成元キャラクター、合成素材キャラクター、進化後キャラクター等を有する。

【0050】

合成IDは、合成パターンを一意に識別するための情報である。合成元キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、合成元となるキャラクター（つまり、進化する前のキャラクター）を示す情報である。合成素材キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、合成素材となるキャラクターを示す情報である。進化後キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、合成素材キャラクターをすべて用いて合成した結果、合成元キャラクター

10

20

30

40

50

ラクターが進化した後のキャラクターを示す情報である。

【0051】

対応情報記憶部222は、予め対応付けられた少なくとも2つのゲームに関する対応情報を記憶している。この対応情報記憶部222が記憶する対応情報の構成については、以下のとおりである。

【0052】

図10は、対応情報の一例を示す構成図である。図10に示す対応情報は、項目として対応ID、関係ゲーム、対応内容データを有する。

【0053】

対応IDは、対応パターンを一意に識別するための情報である。関係ゲームは、ゲーム情報記憶部221が記憶する複数ゲームのうち、互いに影響を与え合うように関係した少なくとも2以上のゲームを示す情報である。対応内容データは、関係ゲームの間で相互に対応付けられたデータ内容（例えば、キャラクター情報、アイテム情報、クエスト情報、抽選情報、合成情報等）を示す情報である。本実施形態では、例えば、互いに関係している複数ゲームのうち、一のゲームのキャラクターと他のゲームのキャラクターが互いに対応付けて設定されている。

【0054】

ユーザー情報記憶部223は、ユーザーに関するユーザー情報を記憶している。ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

【0055】

図11は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。図11に示すユーザー情報は、項目としてユーザーID、ユーザー名、プレイ情報等を有する。

【0056】

ユーザーIDは、ユーザーを一意に識別するための情報である。ユーザー名は、ユーザーの氏名やニックネーム等を示す情報である。プレイ情報は、ゲーム情報記憶部221が記憶する複数ゲームのうち、ユーザーがプレイしているゲーム（これまでプレイしたことのあるゲームを含む）に関する情報である。

【0057】

図12は、プレイ情報の一例を示す構成図である。図12に示すプレイ情報は、項目としてゲームID、ランク、所持キャラクター、所持アイテム、パーティ、所持ポイント、所持チケット等を有する。

【0058】

ゲームIDは、ユーザーがプレイしているゲームを一意に識別するための情報である。ランクは、現時点におけるユーザーのゲームレベルを示す情報である。所持キャラクターは、ゲーム情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、現時点においてユーザーが所持する1又は複数の各種キャラクターを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、現時点における所持キャラクターの能力値（レベル、攻撃力、防御力、HP等）も併せて設定されている。所持アイテムは、ゲーム情報記憶部221が記憶するアイテム情報に設定された複数アイテムのうち、現時点においてユーザーが所持する1又は複数の各種アイテムを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、現時点における所持アイテムの個数も併せて設定されている。パーティは、ユーザーのパーティを構成する各キャラクターを示す情報である。所持ポイントは、現時点においてユーザーが所持するゲームポイントの数量を示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すようにその最大値も併せて設定されている。なお、この所持ポイントは、クエストをプレイする際に消費されるが、時間経過によって回復するようになっている。また、回復効果を持つアイテムを使用したり、ランクアップしたりすることによっても回復することができる。所持チケットは、現時点においてユーザーが所持するチケットの枚数を示す情報である。この所持チケットは、抽選の際に消費されるが、ログイン報酬などによって補充可能である。なお、有償の抽選で消費される有償チケ

10

20

30

40

50

ットと無償の抽選で消費される無償チケットを予め用意しておき、それぞれ個別に設定してもよい。

【0059】

サーバー通信部240は、ネットワークNを介してクライアント端末10との通信を行う機能を有する。

【0060】

<クライアント端末>

図13は、本実施形態に係るクライアント端末10の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るクライアント端末10は、例えば図13に示す機能ブロックにより実現される。

10

【0061】

本実施形態に係るクライアント端末10は、プログラムを実行することにより、クライアント制御部100、クライアント記憶部120、クライアント通信部140、操作受付部150、画面表示部160を実現する。クライアント制御部100は、ゲーム実行部101、サーバーアクセス部102、表示制御部103を含む。

【0062】

ゲーム実行部101は、クライアント端末10がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づき、各種ゲームの進行を制御する。

【0063】

サーバーアクセス部102は、ゲーム実行部101の処理の過程でサーバー装置20へのアクセスが必要となった場合等に、サーバー装置20に対して各種処理のリクエストを送信すると共に、サーバー装置20からの処理結果等のレスポンスを受信する。

20

【0064】

表示制御部103は、例えばゲーム実行部101による各種ゲームの進行に従い、クライアント端末10の画面表示を制御する。

【0065】

操作受付部150は、クライアント端末10を操作するユーザーからの操作を受け付ける。なお、本実施形態に係るクライアント端末10はタッチパネルを備えるため、ユーザーからのタップ、スワイプ、フリック操作などのタッチパネルに特有な操作を受け付けることができる。

30

【0066】

クライアント記憶部120は、インストールされたアプリケーション（ゲームアプリ等）毎に、クライアント端末10において必要となる各種プログラム及び各種データ（例えば、サーバー装置20と同様に、キャラクター情報、アイテム情報、クエスト情報、抽選情報、合成情報、ユーザー情報等）を記憶する。

【0067】

クライアント通信部140は、サーバー装置20との通信を行う。画面表示部160は、表示制御部103からの制御に従い、クライアント端末10の画面表示を行う。

【0068】

なお、クライアント端末10のクライアント制御部100には、HTML（Hyper Text Markup Language）等で記載されたページデータやページデータ内に含まれるスクリプトなどをサーバー装置20から受信して、ゲームに関する処理を行うブラウザ型がある。また、クライアント端末10のクライアント制御部100には、インストールされたアプリケーションに基づいて、ゲームに関する処理を行うアプリケーション型がある。図13は一例としてアプリケーション型を示している。

40

【0069】

また、図1に示す情報処理システム1は複数のクライアント端末10と1つのサーバー装置20により構成される例を説明したが、このシステム構成に限定されるものではない。また、図3に示すサーバー装置20の機能ブロック及び図13に示すクライアント端末10の機能ブロックの構成も一例である。例えば、クライアント端末10の機能の一部は

50

サーバー装置 20 により実現してもよい。また、サーバー装置 20 の機能の一部はクライアント端末 10 により実現してもよい。

【0070】

また、クライアント端末 10 及びサーバー装置 20 以外の他の装置が、クライアント端末 10 及びサーバー装置 20 の機能の一部を担うように構成してもよい。なお、大局的に見れば、図 3 に示したサーバー装置 20 の各機能と図 9 に示したクライアント端末 10 の各機能との集合体は 1 つの情報処理装置として把握することも可能である。1 つ又は複数のハードウェアに対して本発明を実現するために必要な複数の機能をどのように配分するかは、各ハードウェアの処理能力やシステムに求められる仕様などに鑑みて適宜決定することができる。

10

【0071】

<<システム概要>>

ここでは、本実施形態におけるシステムの概要について説明する。

本実施形態における情報処理システム 1 では、ユーザーは、この情報処理システム 1 によって提供される多種多様なゲームの中から好みのゲームを選び、自分のクライアント端末 10 に次々とインストールすることで、複数のゲームを並行してプレイできるようになっている。従来では、複数のゲームを並行してプレイするユーザーは、プレイ時間をずらしながら、自分のクライアント端末 10 で各ゲームをそれぞれ進めることになる。

【0072】

例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲーム A」と「ゲーム B」をユーザーが並行してプレイする場合には、先ず「ゲーム A」を開始し、自分の「キャラクター A」を合成によって強化すべく、「抽選 A」や「クエスト A」を周回して（繰り返しプレイして）、「合成素材キャラクター A」などを集める。次に、「ゲーム A」を終了すると「ゲーム B」を開始し、自分の「キャラクター B」を合成によって強化すべく、「抽選 B」や「クエスト B」を周回して、「合成素材キャラクター B」などを集める。

20

【0073】

このように、同一又は異なるジャンルに属するゲーム間において、ゲームルールや進め方、また、登場キャラクターやクエストの種類などが互いに異なっているにもかかわらず、ゲーム内でユーザーがやるべきことが互いに近似していることが多い（つまり、抽選・合成・周回クエストなどのゲーム構成が互いに近似していることが多い）。

30

【0074】

そのため、ユーザーにとっては、1 日のうちゲームプレイに費やすことのできる時間は有限であるにもかかわらず、それぞれのゲームで似たようなプレイを行わなければならない、時間の浪費を感じさせる場合があった。特に、キャラクターを集める等の目的のためにクエストを周回すること等は、ユーザーにとって単調な作業となってしまう、複数のゲームを並行してプレイすることが負担となる場合があった。

【0075】

また例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲーム C」と「ゲーム D」をユーザーが並行してプレイする場合に、先ず「ゲーム C」を開始し、自分の「ランク C」を上昇させるべく、「クエスト C」を周回する。次に、「ゲーム C」を終了すると「ゲーム D」を開始し、自分の「ランク D」を上昇させるべく、「クエスト D」を周回する。

40

【0076】

このように、ジャンルを問わず、ゲーム間において、ゲームルールや進め方、また、登場キャラクターやクエストの種類などが互いに異なっているにもかかわらず、ゲーム内でユーザーがやるべきことが互いに近似していることが多い（つまり、ランク上昇・レベル上昇・周回クエストなどのゲーム構成が互いに近似していることが多い）。

【0077】

そのため、ユーザーにとっては、1 日のうちゲームプレイに費やすことのできる時間は有限であるにもかかわらず、それぞれのゲームで似たようなプレイを行わなければならない、時間の浪費を感じさせる場合があった。特に、自分のランクを上げる等の目的のために

50

クエストを周回すること等は、ユーザーにとって単調な作業となってしまう、複数のゲームを並行してプレイすることが負担となる場合があった。

【0078】

そこで、本実施形態においては、ゲーム間で互いに対応付けておくべき情報（例えば、キャラクター情報、アイテム情報、クエスト情報、抽選情報、合成情報、ユーザーのプレイ情報等）を予め設定することによって、それぞれのゲームプレイが相互に影響を与えるように複数ゲームを連係させている。

【0079】

例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲームA」と「ゲームB」をユーザーが並行してプレイしていて、その「ゲームA」と「ゲームB」が連係している場合に、ユーザーが「ゲームA」をプレイして、「合成素材キャラクターA」を獲得すると、その時点で「ゲームB」をプレイしていなくても、その「合成素材キャラクターA」に予め対応付けられた「ゲームB」の「合成素材キャラクターB」も自動的に獲得することが可能となる。

10

【0080】

これにより、「ゲームA」をプレイして「ゲームA」専用のキャラクターを集めると、「ゲームB」をプレイして「ゲームB」専用のキャラクターを集めることをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間が節約できる。その結果、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することができる。

【0081】

20

また例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲームA」と「ゲームB」をユーザーが並行してプレイしていて、その「ゲームA」と「ゲームB」が連係している場合に、ユーザーが「ゲームA」をプレイして、「合成素材キャラクターA」を「キャラクターA」に対して合成すると、その時点で「ゲームB」をプレイしていなくても、その「キャラクターA」に予め対応付けられた「ゲームB」の「キャラクターB」に対して、その「合成素材キャラクターA」に予め対応付けられた「ゲームB」の「合成素材キャラクターB」を自動的に合成することも可能となる。

【0082】

これにより、「ゲームA」をプレイして「ゲームA」専用のキャラクターについて合成することと、「ゲームB」をプレイして「ゲームB」専用のキャラクターについて合成することをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間が節約できる。その結果、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することができる。

30

【0083】

また例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲームA」と「ゲームB」をユーザーが並行してプレイしていて、その「ゲームA」と「ゲームB」が連係している場合に、ユーザーが「ゲームA」をプレイして、不要となった「キャラクターA」を売却すると、その時点で「ゲームB」をプレイしていなくても、その「キャラクターA」を失う代わりに、その「キャラクターA」に予め対応付けられた「ゲームB」の「キャラクターB」を自動的に獲得することも可能となる。

【0084】

40

これにより、「ゲームA」をプレイして「ゲームA」専用のキャラクターについて売却・獲得することと、「ゲームB」をプレイして「ゲームB」専用のキャラクターについて売却・獲得することをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間が節約できる。その結果、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することができる。

【0085】

また例えば、同一又は異なるジャンルに属する「ゲームC」と「ゲームD」をユーザーが並行してプレイしていて、その「ゲームC」と「ゲームD」が連係している場合には、ユーザーが「ゲームC」をプレイして、自分の「ランクC」を上昇させると、その時点で「ゲームD」をプレイしていなくても、その「ランクC」に予め対応付けられた「ゲームD」の「ランクD」も自動的に上昇させることが可能となる。

50

## 【 0 0 8 6 】

これにより、「ゲーム C」をプレイして自分の「ランク C」を上昇させることと、「ゲーム D」をプレイして自分の「ランク D」を上昇させることをそれぞれ行う場合に比べて、プレイ時間が節約できる。その結果、複数のゲームを並行してプレイするユーザーの負担を軽減することができる。

## 【 0 0 8 7 】

< < システム動作 > >

< 具体例 1 >

図 1 4 は、本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 1）を示すフローチャートである。具体例 1 では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのキャラクターやアイテムの獲得が、他のゲームに対して影響を与える場合について説明する。

10

## 【 0 0 8 8 】

クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、互いに連係している複数のゲームのうちのゲームについてユーザーがゲームプレイを開始しクエストをクリアすると、リザルト画面 5 0 0 を生成し画面表示部 1 6 0 に表示させる（ステップ S 1 1）。

## 【 0 0 8 9 】

図 1 5 は、リザルト画面 5 0 0 の一例を示すイメージ図である。このリザルト画面 5 0 0 には、クリア報酬が示された報酬表示領域 5 0 1 と、クリア報酬を獲得するための操作ボタン 5 0 2 が含まれている。ここでは、少なくとも獲得キャラクターと獲得アイテムを含むクリア報酬が表示されている。

20

## 【 0 0 9 0 】

次に、図 1 4 に戻り、クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、クリア報酬の獲得を希望するユーザーがこのリザルト画面 5 0 0 において操作ボタン 5 0 2 を選択すると、そのユーザーの操作入力を受け付ける（ステップ S 1 2）。

## 【 0 0 9 1 】

次に、クライアント端末 1 0 のゲーム実行部 1 0 1 は、そのようにして操作受付部 1 5 0 がユーザーの操作入力を受け付けると、一のゲームをプレイしたユーザーがクリア報酬として少なくともキャラクターやアイテムを獲得したことに伴い、サーバーアクセス部 1 0 2 にユーザー情報の更新処理の実行を要求する。

30

## 【 0 0 9 2 】

クライアント端末 1 0 のサーバーアクセス部 1 0 2 は、ゲーム実行部 1 0 1 からユーザー情報の更新処理の実行を要求されると、一のゲームでそのユーザーが獲得したクリア報酬（獲得キャラクターや獲得アイテム等）に基づき、その更新処理に関するリクエストをユーザー ID、ゲーム ID、キャラクター ID、アイテム ID 等と共にサーバー装置 2 0 に送信する（ステップ S 1 3）。

## 【 0 0 9 3 】

次に、サーバー装置 2 0 のリクエスト処理部 2 0 1 は、そのクライアント端末 1 0 からのリクエストを受け付けると、データ更新処理の実行をユーザー支援部 2 0 2 に対して要求する。

40

## 【 0 0 9 4 】

サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、リクエスト処理部 2 0 1 からデータ更新処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報を参照して、その送信されたユーザー ID に対応するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定されたプレイ情報を特定する（図 1 2 参照）。

## 【 0 0 9 5 】

サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに関連付けて、その送信されたキャラクター ID に対応する獲得キャラクターをそのユーザーの所持キャラクターとして設定すると共に、その送信されたアイテム ID に対応する獲得アイテムをそのユー

50

ザーの所持アイテムとして設定する（ステップS 1 4）。

【0096】

次に、サーバー装置20のユーザー支援部202は、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのキャラクターやアイテムの獲得が、他のゲームに対して影響を与えるか否かを判定する（ステップS 1 5）。

【0097】

具体的には、サーバー装置20のユーザー支援部202は、対応情報記憶部222が記憶する対応情報を参照して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームに対応付けられた連係ゲームを特定すると共に、その特定された連係ゲームとの間で予め対応付けられた対応内容データを特定する（図10参照）。

10

【0098】

そして、サーバー装置20のユーザー支援部202は、ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーがプレイしているゲームの中から、その特定された連係ゲームと一致する他のゲームを抽出する。

【0099】

続いて、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定された対応内容データに基づき、その抽出された他のゲームに対して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームにてそのユーザーがキャラクターやアイテムを獲得したことによる影響を与えるか否かを判定する。

【0100】

20

例えば、その特定された対応内容データが、ゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報を互いに対応付けたデータである場合には、キャラクターの獲得による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、キャラクター情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

【0101】

また例えば、その特定された対応内容データが、ゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたアイテム情報を互いに対応付けたデータである場合には、アイテムの獲得による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、アイテム情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

30

【0102】

次に、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないと判定した場合に（ステップS 1 5：NO）、この処理を終了する。これに対して、その抽出された他のゲームに対して影響を与えると判定した場合に（ステップS 1 5：YES）、他のゲームをこの時点でユーザーがプレイしていなくても、他のゲームでキャラクターやアイテムを獲得したものとして扱うことによってそのユーザーを支援する（ステップS 1 6）。

【0103】

具体的には、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定された対応内容データが、例えばゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたキャラクターIDに対応する獲得キャラクターに予め対応付けられた他のゲームの獲得キャラクターを特定する。

40

【0104】

また、その特定された対応内容データが、例えばゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたアイテム情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたアイテムIDに対応する獲得アイテムに予め対応付けられた他のゲームの獲得アイテムを特定する。

【0105】

50

そして、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームの獲得キャラクターや獲得アイテムをそのユーザーの所持キャラクターや所持アイテムとして設定する（図 12 参照）。

【0106】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第 1 ゲーム）をプレイしてキャラクターやアイテム（第 1 コンテンツ）を獲得すれば、他のゲーム（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられたキャラクターやアイテム（第 2 コンテンツ）を獲得することができることになる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターやアイテムを個別に獲得する場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

10

【0107】

< 具体例 2 >

図 16 は、本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 2）を示すフローチャートである。具体例 2 では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでキャラクターを合成することが、他のゲームに対して影響を与える場合について説明する。

【0108】

クライアント端末 10 の表示制御部 103 は、互いに連係している複数のゲームのうちのゲームについてユーザーがゲームプレイを開始し合成元キャラクターと合成素材キャラクターを指定すると、合成画面 600 を生成し画面表示部 160 に表示させる（ステップ S31）。

20

【0109】

図 17 は、合成画面 600 の一例を示すイメージ図である。この合成画面 600 には、ユーザーが指定した合成元キャラクターが示された合成元キャラクター表示領域 601 と、ユーザーが指定した合成素材キャラクターが示された合成素材キャラクター表示領域 602 と、ユーザーが指定した合成元キャラクターと合成素材キャラクターを合成するための操作ボタン 603 が含まれている。

【0110】

次に、図 16 に戻り、クライアント端末 10 の操作受付部 150 は、これらキャラクターの合成を希望するユーザーがこの合成画面 600 において操作ボタン 603 を選択すると、そのユーザーの操作入力を受け付ける（ステップ S32）。

30

【0111】

次に、クライアント端末 10 のゲーム実行部 101 は、そのようにして操作受付部 150 がユーザーの操作入力を受け付けると、ユーザーが指定した合成元キャラクターと合成素材キャラクターを合成することによって、合成元キャラクターに設定されたパラメーターを上昇させる（ステップ S33）。

【0112】

ここでは、この合成により、合成元キャラクターに設定されたパラメーターの最大値を上昇させるものとする。なお、この合成により、合成元キャラクターに設定されたパラメーターの現在値を上昇させてもよい。

40

【0113】

次に、クライアント端末 10 のゲーム実行部 101 は、そのようにしてユーザーが指定した合成元キャラクターと合成素材キャラクターが合成されると、かかる合成によって一のゲームで合成元キャラクターのパラメーターが上昇したことに伴い、サーバーアクセス部 102 にユーザー情報の更新処理の実行を要求する。

【0114】

クライアント端末 10 のサーバーアクセス部 102 は、ゲーム実行部 101 からユーザー情報の更新処理の実行を要求されると、一のゲームでそのユーザーが合成に用いたキャラクター（合成元キャラクターと合成素材キャラクター）に基づき、その更新処理に関す

50



るリクエストをユーザーID、ゲームID、キャラクターID、各種パラメーター等と共にサーバー装置20に送信する(ステップS34)。

【0115】

次に、サーバー装置20のリクエスト処理部201は、そのクライアント端末10からのリクエストを受け付けると、データ更新処理の実行をユーザー支援部202に対して要求する。

【0116】

サーバー装置20のユーザー支援部202は、リクエスト処理部201からデータ更新処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報を参照して、その送信されたユーザーIDに対応するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定されたプレイ情報を特定する(図12参照)。

10

【0117】

サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームに関連付けて、その送信されたキャラクターIDに対応する合成元キャラクターに上昇後のパラメーターを設定すると共に、一のゲームに関連付けられたそのユーザーの所持キャラクターから、その送信されたキャラクターIDに対応する合成素材キャラクターを除外する(ステップS35)。

【0118】

次に、サーバー装置20のユーザー支援部202は、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのキャラクターの合成が、他のゲームに対して影響を与えるか否かを判定する(ステップS36)。

20

【0119】

具体的には、サーバー装置20のユーザー支援部202は、対応情報記憶部222が記憶する対応情報を参照して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームに対応付けられた連係ゲームを特定すると共に、その特定された連係ゲームとの間で予め対応付けされた対応内容データを特定する(図10参照)。

【0120】

そして、サーバー装置20のユーザー支援部202は、ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーがプレイしているゲームの中から、その特定された連係ゲームと一致する他のゲームを抽出する。

30

【0121】

続いて、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定された対応内容データに基づき、その抽出された他のゲームに対して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームにてそのユーザーがキャラクターを合成したことによる影響を与えるか否かを判定する。

【0122】

例えば、その特定された対応内容データが、ゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報と合成情報を互に対応付けたデータである場合には、キャラクターの合成による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、キャラクター情報と合成情報を互に対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

40

【0123】

次に、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないと判定した場合に(ステップS36:NO)、この処理を終了する。これに対して、その抽出された他のゲームに対して影響を与えると判定した場合に(ステップS36:YES)、他のゲームをこの時点でユーザーがプレイしていなくても、他のゲームでキャラクターを合成したものとして扱うことによってそのユーザーを支援する(ステップS37)。

【0124】

50

具体的には、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定された対応内容データが、例えばゲーム情報記憶部 221 が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報と合成情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたキャラクター ID に対応する合成元キャラクターに予め対応付けられた他のゲームの合成元キャラクターを特定すると共に、その送信されたキャラクター ID に対応する合成素材キャラクターに予め対応付けられた他のゲームの合成素材キャラクターを特定する。

【0125】

そして、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定された他のゲームの合成元キャラクターとその特定された他のゲームの合成素材キャラクターを合成することによって、その特定された他のゲームの合成元キャラクターに設定されたパラメーターを上昇させる。

10

【0126】

ここでは、その特定された他のゲームの合成元キャラクターに設定されたパラメーターの最大値を上昇させるものとする。なお、この合成により、その特定された他のゲームの合成元キャラクターに設定されたパラメーターの現在値を上昇させてもよい。

【0127】

続いて、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームの合成元キャラクターに上昇後のパラメーターを設定すると共に、その特定された他のゲームの合成素材キャラクターをそのユーザーの所持キャラクターから除外する（図 12 参照）。

20

【0128】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第 1 ゲーム）をプレイして合成元キャラクター（第 1 コンテンツ）の合成を行えば、他のゲーム（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた合成元キャラクター（第 2 コンテンツ）の合成を行うことができる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターを個別に合成する場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

【0129】

30

（変形例 1）

なお、上記具体例では、ユーザーが指定した合成元キャラクターと合成素材キャラクターを合成することによって、合成元キャラクターに設定されたパラメーターを上昇させる場合を例に挙げて説明したが、ユーザーが指定した合成元キャラクターと合成素材キャラクターを合成することによって、合成元キャラクターを進化後キャラクターに進化させる場合にも適用できる。

【0130】

この場合、上記ステップ 35 の処理では、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに関連付けて、進化後キャラクターを所持キャラクターとして設定すると共に、一のゲームに関連付けられたそのユーザーの所持キャラクターから、その送信されたキャラクター ID に対応する合成元キャラクターと合成素材キャラクターを除外する。

40

【0131】

またこの場合、上記ステップの 37 処理では、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定された他のゲームの合成元キャラクターとその特定された他のゲームの合成素材キャラクターを合成することによって、図 9 に示す合成情報に基づき、その特定された他のゲームの合成元キャラクターを進化後キャラクターに進化させる。続いて、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その進化後キャラクターを所持キャラクター

50

ラクターとして設定すると共に、その抽出された他のゲームに関連付けられたそのユーザーの所持キャラクターから、その特定された他のゲームの合成元キャラクターと合成素材キャラクターを除外する（図１２参照）。

【０１３２】

これにより、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第１ゲーム）をプレイして合成元キャラクター（第１コンテンツ）を合成で進化させれば、他のゲーム（第２ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた合成元キャラクター（第２コンテンツ）を合成で進化させることができる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターを個別に進化合成する場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

10

【０１３３】

（変形例２）

また、上記具体例では、ユーザーが他のゲームにおける合成元キャラクターと合成素材キャラクターとの両者を所持している場合を例に挙げて説明したが、ユーザーが他のゲームにおける合成元キャラクターを所持しているものの、合成素材キャラクターを所持していない場合にも適用できる。

【０１３４】

この場合、上記ステップ３７の処理では、サーバー装置２０のユーザー支援部２０２は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームの合成元キャラクターに上昇後のパラメーターを設定する。この際、その特定された他のゲームの合成素材キャラクターについては、そのユーザーがそもそも所持していないため、そのユーザーの所持キャラクターから除外する必要がない。

20

【０１３５】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第１ゲーム）をプレイして合成元キャラクター（第１コンテンツ）の合成を行えば、他のゲーム（第２ゲーム）において素材キャラクターを所持していなくても、予め対応付けられた合成元キャラクター（第２コンテンツ）の合成を行うことができる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターを個別に合成する場合に比べて、他のゲームにおいて素材キャラクターの収集を行わなくて済むことからプレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

30

【０１３６】

なお、上記変形例１においても、ユーザーが他のゲームにおける合成元キャラクターを所持しているものの、合成素材キャラクターを所持していない場合に、この変形例２のような処理を実行してもよい。

【０１３７】

< 具体例３ >

図１８は、本実施形態における情報処理システム１の動作例（その３）を示すフローチャートである。具体例３では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでユーザーのランクが上昇することが、他のゲームに対して影響を与える場合について説明する。

40

【０１３８】

クライアント端末１０の表示制御部１０３は、互いに連係している複数のゲームのうちの一のゲームをユーザーがプレイした結果によってランクアップすると、ランクアップ画面７００を生成し画面表示部１６０に表示させる（ステップＳ５１）。

【０１３９】

図１９は、ランクアップ画面７００の一例を示すイメージ図である。このランクアップ画面７００には、ユーザーのランクが上昇したことを示す表示領域７０１と、ランクアップしたことをユーザーに確認させるための操作ボタン７０２が含まれている。

50

## 【 0 1 4 0 】

次に、図 1 8 に戻り、クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、ランクアップしたことを確認したユーザーがこのランクアップ画面 7 0 0 において操作ボタン 7 0 2 を選択すると、そのユーザーの操作入力を受け付ける（ステップ S 5 2 ）。

## 【 0 1 4 1 】

次に、クライアント端末 1 0 のゲーム実行部 1 0 1 は、そのようにして操作受付部 1 5 0 がユーザーの操作入力を受け付けると、そのユーザーに設定されたランクを上昇させると共に、そのユーザーの所持ポイントを全回復させる（ステップ S 5 3 ）。

## 【 0 1 4 2 】

次に、クライアント端末 1 0 のゲーム実行部 1 0 1 は、そのようにしてユーザーがランクアップすると、一のゲームでユーザーのランクや所持ポイントなどのパラメーターが上昇したことに伴い、サーバーアクセス部 1 0 2 にユーザー情報の更新処理の実行を要求する。

10

## 【 0 1 4 3 】

クライアント端末 1 0 のサーバーアクセス部 1 0 2 は、ゲーム実行部 1 0 1 からユーザー情報の更新処理の実行を要求されると、一のゲームでそのユーザーがランクアップしたことに基づき、その更新処理に関するリクエストをユーザー ID、ゲーム ID、各種パラメーター等と共にサーバー装置 2 0 に送信する（ステップ S 5 4 ）。

## 【 0 1 4 4 】

次に、サーバー装置 2 0 のリクエスト処理部 2 0 1 は、そのクライアント端末 1 0 からのリクエストを受け付けると、データ更新処理の実行をユーザー支援部 2 0 2 に対して要求する。

20

## 【 0 1 4 5 】

サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、リクエスト処理部 2 0 1 からデータ更新処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報を参照して、その送信されたユーザー ID に対応するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定されたプレイ情報を特定する（図 1 2 参照）。

## 【 0 1 4 6 】

サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに関連付けて、その送信された上昇後のランクを設定すると共に、その送信された全回復後の所持ポイントを現在値として設定する（ステップ S 5 5 ）。

30

## 【 0 1 4 7 】

次に、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのランクアップが、他のゲームに対して影響を与えるか否かを判定する（ステップ S 5 6 ）。

## 【 0 1 4 8 】

具体的には、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、対応情報記憶部 2 2 2 が記憶する対応情報を参照して、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに対応付けられた連係ゲームを特定すると共に、その特定された連係ゲームとの間で予め対応付けされた対応内容データを特定する（図 1 0 参照）。

40

## 【 0 1 4 9 】

そして、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、ユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーがプレイしているゲームの中から、その特定された連係ゲームと一致する他のゲームを抽出する。

## 【 0 1 5 0 】

続いて、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定された対応内容データに基づき、その抽出された他のゲームに対して、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームにてそのユーザーがランクアップしたことによる影響を与えるか否かを判定する。

50

## 【 0 1 5 1 】

例えば、その特定された対応内容データが、ユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報に設定されたプレイ情報を互いに対応付けたデータである場合には、ランクアップによる影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、プレイ情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

## 【 0 1 5 2 】

次に、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないと判定した場合に（ステップ S 5 6 : N O ）、この処理を終了する。これに対して、その抽出された他のゲームに対して影響を与えると判定した場合に（ステップ S 5 6 : Y E S ）、他のゲームをこの時点でユーザーがプレイしていなくても、他のゲームでユーザーがランクアップしたものとして扱うことによってそのユーザーを支援する（ステップ S 5 7 ）。

## 【 0 1 5 3 】

具体的には、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定された対応内容データが、例えばユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報に設定されたプレイ情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたランクに予め対応付けられた他のゲームでのユーザーのランクを特定すると共に、その送信された所持ポイントに予め対応付けられた他のゲームでのユーザーの所持ポイントを特定する。

## 【 0 1 5 4 】

そして、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定された他のゲームでのユーザーのランクを上昇させると共に、その特定された他のゲームでのユーザーの所持ポイントを全回復させる。

## 【 0 1 5 5 】

続いて、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームでのユーザーの上昇後のランクを設定すると共に、その特定された他のゲームでのユーザーの全回復後の所持ポイントを現在値として設定する（図 1 2 参照）。

## 【 0 1 5 6 】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第 1 ゲーム）をプレイしてランクや所持ポイント（第 1 パラメーター）が上昇させれば、他のゲーム（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられたランクや所持ポイント（第 2 パラメーター）を上昇させることができる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイして個別にランクアップする場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

## 【 0 1 5 7 】

## &lt; 具体例 4 &gt;

図 2 0 は、本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 4 ）を示すフローチャートである。具体例 4 では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでの特典獲得が、他のゲームに対して影響を与える場合について説明する。

## 【 0 1 5 8 】

クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、互いに連係している複数のゲームのうち一のゲームについてユーザーがログインすると、ログイン報酬画面 8 0 0 を生成し画面表示部 1 6 0 に表示させる（ステップ S 7 1 ）。

## 【 0 1 5 9 】

図 2 1 は、ログイン報酬画面 8 0 0 の一例を示すイメージ図である。このログイン報酬画面 8 0 0 には、ログイン報酬が示された報酬表示領域 8 0 1 と、ログイン報酬を獲得するための操作ボタン 8 0 2 が含まれている。ここでは、少なくとも抽選のためのチケット（有償チケット又は無償チケット）を含むログイン報酬が表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 0 】

次に、図 20 に戻り、クライアント端末 10 の操作受付部 150 は、ログイン報酬の獲得を希望するユーザーがこのログイン報酬画面 800 において操作ボタン 802 を選択すると、そのユーザーの操作入力を受け付ける（ステップ S72）。

## 【 0 1 6 1 】

次に、クライアント端末 10 のゲーム実行部 101 は、そのようにして操作受付部 150 がユーザーの操作入力を受け付けると、一のゲームにログインしたユーザーが特典として少なくともチケットを獲得したことに伴い、サーバーアクセス部 102 にユーザー情報の更新処理の実行を要求する。

## 【 0 1 6 2 】

クライアント端末 10 のサーバーアクセス部 102 は、ゲーム実行部 101 からユーザー情報の更新処理の実行を要求されると、一のゲームでそのユーザーが獲得したログイン報酬（チケット等）に基づき、その更新処理に関するリクエストをユーザー ID、ゲーム ID、報酬データ等と共にサーバー装置 20 に送信する（ステップ S73）。

## 【 0 1 6 3 】

次に、サーバー装置 20 のリクエスト処理部 201 は、そのクライアント端末 10 からのリクエストを受け付けると、データ更新処理の実行をユーザー支援部 202 に対して要求する。

## 【 0 1 6 4 】

サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、リクエスト処理部 201 からデータ更新処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 223 が記憶するユーザー情報を参照して、その送信されたユーザー ID に対応するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定されたプレイ情報を特定する（図 12 参照）。

## 【 0 1 6 5 】

サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに関連付けて、その送信されたチケット枚数を追加し設定する（ステップ S74）。

## 【 0 1 6 6 】

次に、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでの特典獲得が、他のゲームに対して影響を与えるか否かを判定する（ステップ S75）。

## 【 0 1 6 7 】

具体的には、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、対応情報記憶部 222 が記憶する対応情報を参照して、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームに対応付けられた連係ゲームを特定すると共に、その特定された連係ゲームとの間で予め対応付けされた対応内容データを特定する（図 10 参照）。

## 【 0 1 6 8 】

そして、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、ユーザー情報記憶部 223 が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーがプレイしているゲームの中から、その特定された連係ゲームと一致する他のゲームを抽出する。

## 【 0 1 6 9 】

続いて、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定された対応内容データに基づき、その抽出された他のゲームに対して、その送信されたゲーム ID に対応する一のゲームにてそのユーザーが特典を獲得したことによる影響を与えるか否かを判定する。

## 【 0 1 7 0 】

例えば、その特定された対応内容データが、ユーザー情報記憶部 223 が記憶するユーザー情報に設定されたプレイ情報を互いに対応付けたデータである場合には、ユーザーの特典獲得による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、プレイ情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 1 】

次に、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないと判定した場合に（ステップ S 7 5 : N O）、この処理を終了する。これに対して、その抽出された他のゲームに対して影響を与えると判定した場合に（ステップ S 7 5 : Y E S）、他のゲームをこの時点でユーザーがプレイしていなくても、他のゲームで特典を獲得したものとして扱うことによってそのユーザーを支援する（ステップ S 7 6）。

## 【 0 1 7 2 】

具体的には、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、その特定された対応内容データが、例えばユーザー情報記憶部 2 2 3 が記憶するユーザー情報に設定されたプレイ情報 10を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたチケットに予め対応付けられた他のゲームでのユーザーのチケットを特定する。

## 【 0 1 7 3 】

そして、サーバー装置 2 0 のユーザー支援部 2 0 2 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームのチケット枚数を追加し設定する（図 1 2 参照）。

## 【 0 1 7 4 】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第 1 ゲーム）をプレイしてチケット（第 1 獲得物）を獲得すれば、他のゲーム（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられたチケット（第 2 獲得物）を獲得することができることになる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターやアイテムを個別に獲得する場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。 20

## 【 0 1 7 5 】

## &lt; 具体例 5 &gt;

図 2 2 は、本実施形態における情報処理システム 1 の動作例（その 5）を示すフローチャートである。具体例 4 では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのキャラクターやアイテムの売却が、他のゲームに対して影響を与える場合について説明する。

## 【 0 1 7 6 】

クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、互いに連係している複数のゲームのうち一のゲームについてユーザーがゲームプレイを開始し売却対象となるキャラクターやアイテムを指定すると、売却画面 9 0 0 を生成し画面表示部 1 6 0 に表示させる（ステップ S 9 1）。 30

## 【 0 1 7 7 】

図 2 3 は、売却画面 9 0 0 の一例を示すイメージ図である。この売却画面 9 0 0 には、ユーザーが指定した売却キャラクターや売却アイテムが示された売却対象表示領域 9 0 1 と、ユーザーが指定した売却キャラクターや売却アイテムを売却するための操作ボタン 9 0 2 が含まれている。

## 【 0 1 7 8 】

次に、図 2 2 に戻り、クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、これらキャラクターやアイテムの売却を希望するユーザーがこの売却画面 9 0 0 において操作ボタン 9 0 2 を選択すると、そのユーザーの操作入力を受け付ける（ステップ S 9 2）。 40

## 【 0 1 7 9 】

次に、クライアント端末 1 0 のゲーム実行部 1 0 1 は、そのようにして操作受付部 1 5 0 がユーザーの操作入力を受け付けると、一のゲームをプレイしたユーザーがキャラクターやアイテムを売却したことに伴い、サーバーアクセス部 1 0 2 にユーザー情報の更新処理の実行を要求する。

## 【 0 1 8 0 】

クライアント端末 1 0 のサーバーアクセス部 1 0 2 は、ゲーム実行部 1 0 1 からユーザ 50

ー情報の更新処理の実行を要求されると、一のゲームでそのユーザーが売却した売却対象（売却キャラクターや売却アイテム）に基づき、その更新処理に関するリクエストをユーザーID、ゲームID、キャラクターID、アイテムID等と共にサーバー装置20に送信する（ステップS93）。

【0181】

次に、サーバー装置20のリクエスト処理部201は、そのクライアント端末10からのリクエストを受け付けると、データ更新処理の実行をユーザー支援部202に対して要求する。

【0182】

サーバー装置20のユーザー支援部202は、リクエスト処理部201からデータ更新処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報を参照して、その送信されたユーザーIDに対応するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定されたプレイ情報を特定する（図12参照）。

10

【0183】

サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定したプレイ情報についてデータ更新を行って、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームに関連付けられた所持キャラクターから、その送信されたキャラクターIDに対応する売却キャラクターを除外すると共に、一のゲームに関連付けられた所持アイテムから、その送信されたアイテムIDに対応する売却アイテムを除外する（ステップS94）。

【0184】

次に、サーバー装置20のユーザー支援部202は、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームでのキャラクターやアイテムの売却が、他のゲームに対して影響を与えるか否かを判定する（ステップS95）。

20

【0185】

具体的には、サーバー装置20のユーザー支援部202は、対応情報記憶部222が記憶する対応情報を参照して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームに対応付けられた連係ゲームを特定すると共に、その特定された連係ゲームとの間で予め対応付けられた対応内容データを特定する（図10参照）。

【0186】

そして、サーバー装置20のユーザー支援部202は、ユーザー情報記憶部223が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーがプレイしているゲームの中から、その特定された連係ゲームと一致する他のゲームを抽出する。

30

【0187】

続いて、サーバー装置20のユーザー支援部202は、その特定された対応内容データに基づき、その抽出された他のゲームに対して、その送信されたゲームIDに対応する一のゲームにてそのユーザーがキャラクターやアイテムを売却したことによる影響を与えるか否かを判定する。

【0188】

例えば、その特定された対応内容データが、ゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報を互いに対応付けたデータである場合には、キャラクターの売却による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、キャラクター情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

40

【0189】

また例えば、その特定された対応内容データが、ゲーム情報記憶部221が記憶するゲーム情報に設定されたアイテム情報を互いに対応付けたデータである場合には、アイテムの売却による影響をその抽出された他のゲームに対して与えるものと判定する。ところが、アイテム情報を互いに対応付けたデータでない場合には、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないものと判定する。

【0190】

50



次に、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その抽出された他のゲームに対して影響を与えないと判定した場合に（ステップ S 95：NO）、この処理を終了する。これに対して、その抽出された他のゲームに対して影響を与えると判定した場合に（ステップ S 95：YES）、他のゲームをこの時点でユーザーがプレイしていなくても、一のゲームでキャラクターやアイテムを売却した代わりに、他のゲームでキャラクターやアイテムを獲得したものとして扱うことによってそのユーザーを支援する（ステップ S 96）。

【0191】

具体的には、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、その特定された対応内容データが、例えばゲーム情報記憶部 221 が記憶するゲーム情報に設定されたキャラクター情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたキャラクター ID に対応する売却キャラクターに予め対応付けられた他のゲームの獲得キャラクターを特定する。

【0192】

また、その特定された対応内容データが、例えばゲーム情報記憶部 221 が記憶するゲーム情報に設定されたアイテム情報を互いに対応付けたデータである場合には、その対応内容データに基づき、その送信されたアイテム ID に対応する売却アイテムに予め対応付けられた他のゲームの獲得アイテムを特定する。

【0193】

そして、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、そのユーザーのプレイ情報についてデータ更新を行って、その抽出された他のゲームに関連付けて、その特定された他のゲームの獲得キャラクターや獲得アイテムをそのユーザーの所持キャラクターや所持アイテムとして設定する（図 12 参照）。

【0194】

このように、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーは、一のゲーム（第 1 ゲーム）をプレイしてキャラクターやアイテム（第 1 コンテンツ）を売却すると、一のゲームではその売却されたキャラクターやアイテムを失う代わりに、他のゲーム（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられたキャラクターやアイテム（第 2 コンテンツ）を獲得することができることになる。そのため、一のゲームと他のゲームをそれぞれプレイしてキャラクターやアイテムを個別に獲得・売却を行う場合に比べて、プレイ時間を節約することが可能となり、ユーザーの負担を軽減することができる。

【0195】

＝ ＝ ＝ その他の実施形態 ＝ ＝ ＝

前述の実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【0196】

< 対応内容 >

前述の実施形態では、互いに連係しているゲーム間における対応内容は必ずしも同一でなくてもよい。

【0197】

例えば、前述の具体例 1 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」（第 1 ゲーム）をプレイして 1 つの「キャラクター A」（第 1 コンテンツ）を獲得したときに、「ゲーム B」（第 2 ゲーム）をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた「キャラクター B」（第 2 コンテンツ）を同じく 1 つ獲得できるだけでなく、複数の「キャラクター B」（第 2 コンテンツ）を増やして獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

【0198】

その他にも、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「

10

20

30

40

50

ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を複数獲得したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられ「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を同じく複数獲得できるだけでなく、それよりも減らした「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

【0199】

また例えば、前述の具体例 2 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「レア 3」の「合成元キャラクター A」(第 1 コンテンツ)の合成を行ったときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた同じ「レア 3」の「合成元キャラクター B」(第 2 コンテンツ)の合成を行うことができるだけでなく、それとは異なる「レア 2」や「レア 4」の「合成元キャラクター B」(第 2 コンテンツ)の合成を行うことができるように対応内容データを構成してもよい。

10

【0200】

その他にも、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「合成元キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を「レア 4」の進化後キャラクターに進化合成させたときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた「合成元キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を同じ「レア 4」の進化後キャラクターに進化合成できるだけでなく、それとは異なる「レア 3」や「レア 5」の進化後キャラクターに進化合成できるように対応内容データを構成してもよい。

20

【0201】

また例えば、前述の具体例 3 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイしてランク(第 1 パラメーター)を 1 段階だけ上昇させたときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられたランク(第 2 パラメーター)を同じく 1 段階だけ上昇させるだけでなく、予め対応付けられたランク(第 2 パラメーター)を 2 段階以上上昇させることができるように対応内容データを構成してもよい。

【0202】

また例えば、前述の具体例 4 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして 1 枚のチケット(第 1 獲得物)を獲得したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた同じ 1 枚のチケット(第 2 獲得物)を獲得することができるだけでなく、予め対応付けられたチケット(第 2 獲得物)を 2 枚以上獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

30

【0203】

その他にも、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして 2 枚以上のチケット(第 1 獲得物)を獲得したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられ同じく 2 枚以上のチケット(第 2 獲得物)を獲得できるだけでなく、それよりも減らしたチケット(第 2 獲得物)を獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

40

【0204】

また例えば、前述の具体例 5 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして 1 つの「キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を売却したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた同じ 1 つの「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得できるだけでなく、複数の「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)に増やして獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

【0205】

その他にも、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「

50

ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を複数売却したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を同じく複数獲得できるだけでなく、それよりも減らした「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得できるように対応内容データを構成してもよい。

【0206】

<ユーザー操作>

前述の実施形態では、互いに連係しているゲーム間において、一のゲームの影響が他のゲームに自動的に反映される場合を例に挙げて説明したが、ユーザーの操作によって初めて反映されるようにしてもよい。

10

【0207】

例えば、前述の具体例 1 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を獲得したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、予め対応付けられた「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を自動的に獲得できるだけでなく、その「ゲーム A」(第 1 ゲーム)終了後に「ゲーム B」(第 2 ゲーム)にログインしたときに、予め対応付けられた「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得可能であることが通知され、ユーザーが獲得操作を行うと、その「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得できるようにしてもよい。

【0208】

20

また、前述の具体例 2 - 5 においても同様に、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)終了後に「ゲーム B」(第 2 ゲーム)にログインしたときに、合成可能、ランクアップ可能、獲得可能等の通知がなされ、ユーザーが操作を行うことで合成、ランクアップ、獲得できるようにしてもよい。

【0209】

<対応内容データ>

前述の実施形態では、対応内容データをユーザー自身でカスタマイズできるように構成してもよい。

【0210】

例えば、前述の具体例 1 では、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、「ゲーム A」(第 1 ゲーム)をプレイして「キャラクター A」(第 1 コンテンツ)を獲得したときに、「ゲーム B」(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、自分自身で予め対応付けた「キャラクター B」(第 2 コンテンツ)を獲得できるようにすることも可能である。

30

【0211】

また、前述の具体例 2 - 5 においても同様に、自分自身で予め対応付けた合成元キャラクターや合成素材キャラクターを用いて合成を行えたり、自分自身で予め対応付けた獲得物を獲得できたりすることも可能である。

【0212】

<フレンド>

40

前述の実施形態では、ユーザー情報に設定されたプレイ情報にゲーム毎のフレンドユーザーを含め、対応情報にフレンドユーザーを対応付けたデータを含めることも可能である。この場合には、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが、一のゲーム(第 1 ゲーム)をプレイして他人をフレンドユーザーとして設定すると、他のゲーム(第 2 ゲーム)をその時点でプレイしていなくても、他のゲーム(第 2 ゲーム)でも前記他人をフレンドユーザーとして設定できるように対応内容データを構成してもよい。

【0213】

また、前述の実施形態では、ユーザー情報に設定されたプレイ情報にゲーム毎のフレンドユーザーを含め、対応情報にフレンドユーザーを対応付けたデータを含めることも可能

50

である。この場合には、サーバー装置 20 のユーザー支援部 202 は、互いに連係している複数ゲームを並行してプレイしているユーザーが「フレンドユーザー A」を選択して「ゲーム A」（第 1 ゲーム）をプレイしたことによって、そのユーザーが「フレンドユーザー A」に予め対応付けられた「ゲーム B」（第 2 ゲーム）の「フレンドユーザー B」を選択して「ゲーム B」（第 2 ゲーム）をプレイできるようにしてもよい。

なお、この「フレンドユーザー A」と「フレンドユーザー B」は、同一人物であってもよいし、同一人物でなくてもよい。

#### 【0214】

##### < コンテンツ >

前述の実施形態では、コンテンツはキャラクターに限られるものではない。例えば、アイテム、カード、フィギュア、アバター等でもよい。 10

#### 【符号の説明】

#### 【0215】

##### 1 情報処理システム

10 クライアント端末

20 サーバー装置

50 コンピューター

51 CPU

52 RAM

53 ROM

54 通信インタフェース

55 入力装置

56 表示装置

57 外部インタフェース

58 HDD

100 クライアント制御部

101 ゲーム実行部

102 サーバアクセス部

103 表示制御部

120 クライアント記憶部

140 クライアント通信部

150 操作受付部

160 画面表示部

200 サーバ制御部

201 リクエスト処理部

202 ユーザー支援部

220 サーバ記憶部

221 情報記憶部

222 情報記憶部

223 情報記憶部

240 サーバ通信部

500 リザルト画面

501 報酬表示領域

502 操作ボタン

600 合成画面

601 合成元キャラクター表示領域

602 合成素材キャラクター表示領域

603 操作ボタン

700 ランクアップ画面

701 表示領域

10

20

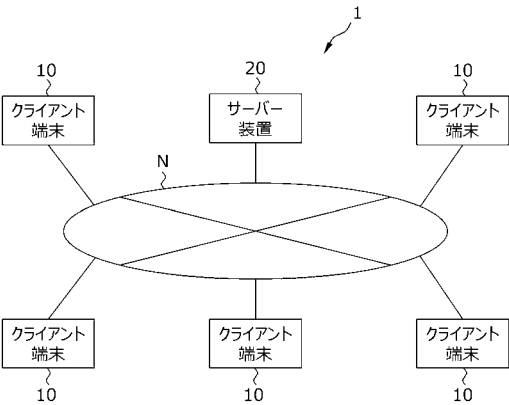
30

40

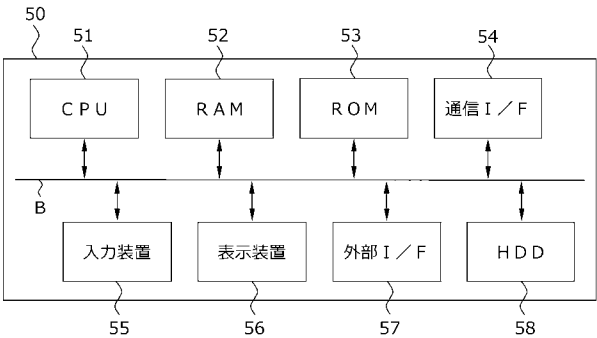
50

- 7 0 2 操作ボタン
- 8 0 0 ログイン報酬画面
- 8 0 1 報酬表示領域
- 8 0 2 操作ボタン
- 9 0 0 売却画面
- 9 0 1 売却対象表示領域
- 9 0 2 操作ボタン
- B バスライン
- N ネットワーク

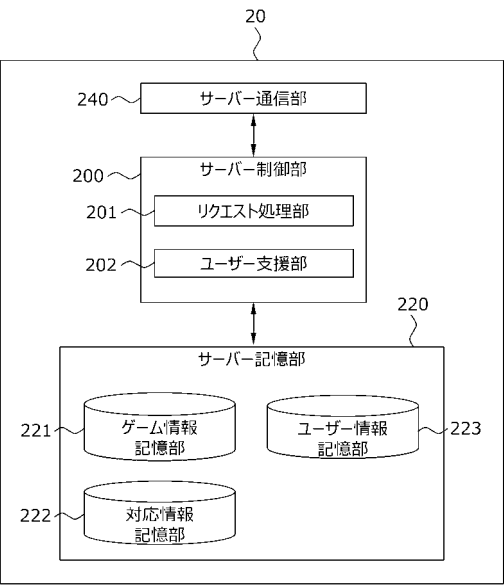
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

ゲームID	タイトル	ゲーム提供者	ジャンル	キャラクター情報	アイテム情報	クエスト情報	抽選情報	合成情報	...
g001	ゲームA	会社A	RPG	キャラクター情報001	アイテム情報001	クエスト情報001	抽選情報001	合成情報001	...
g002	ゲームB	会社B	パズル	キャラクター情報002	アイテム情報002	クエスト情報002	抽選情報002	合成情報002	...
g003	ゲームC	会社C	サッカ	キャラクター情報003	アイテム情報003	クエスト情報003	抽選情報003	合成情報003	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【 図 7 】

ゲームA(g001) : クエスト情報001									
クエストID	名称	必要ポイント	プレイ課題	敵キャラクター	獲得可能キャラクター	獲得可能アイテム	...		
q001	クエストA	10pt	—	c025、...	c002	i001	...		
q002	クエストA1	20pt	このクエストで獲得したキャラクターに設定された所定のパラメーターをMAXにすること	c111、...	c004、...	i001、i003、...	...		
q003	クエストA2	20pt	このクエストで獲得したキャラクターを進化させること	c231、...	c011、...	i001、i003、...	...		
...	...	...	...	...	...	...	...		

【 図 5 】

ゲームA(g001) : キャラクター情報001					
キャラクターID	名称	属性	レア度	能力パラメーター	...
c001	キャラクターA	属性1	レア1	攻撃10、防御10、HP10	...
c002	キャラクターA1	属性2	レア2	攻撃15、防御15、HP15	...
c003	キャラクターA2	属性3	レア3	攻撃20、防御20、HP20	...
...	...	...	...	...	...

【 図 6 】

ゲームA(g001) : アイテム情報001			
アイテムID	名称	アイテム効果	...
i001	アイテムA	スタミナ回復	...
i002	アイテムA1	攻撃力UP	...
i003	アイテムA2	攻撃力UP	...
...	...	...	...

【 図 8 】

ゲームA(g001) : 抽選情報001				
抽選ID	必要チケット	獲得可能キャラクター	当選確率	...
i001	50枚	c002	20%	...
		c007	10%	...
		c011	5%	...
		c048	1%	...
		c074	0.5%	...
		...	...	...
i002	100枚	c045	20%	...
		c063	10%	...
		c065	1%	...
		c078	0.5%	...
		c079	0.2%	...
		...	...	...
...	...	...	...	...

【 図 9 】

ゲームA(g001) : 合成情報001				
合成ID	合成元キャラクター	合成素材キャラクター	進化後キャラクター	...
f001	c010	c005	c100	...
f002	c020	c011、c015、c019	c120	...
f003	c030	c022、c024、c026、c028	c130	...
...	...	...	...	...

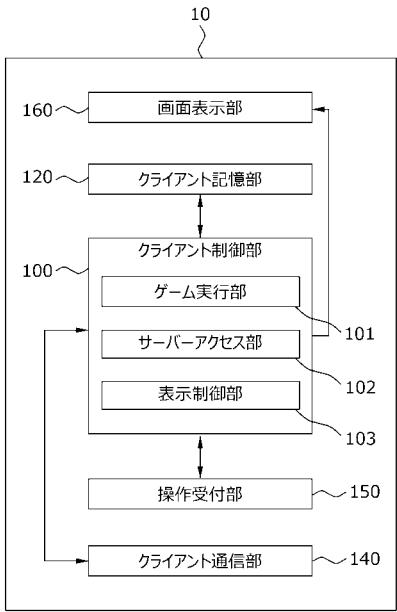
【図 1 0】

対応ID	連携ゲーム	対応内容データ	...
a001	g001, g010	アイテム情報の対応付けデータ	...
a002	g002, g018, ...	クエスト情報の対応付けデータ、アイテム情報の対応付けデータ	...
a003	g005, g023, ...	キャラクター情報の対応付けデータ、合成情報の対応付けデータ、...	...
...	...	...	...
a101	g101, g143, ...	ユーザーのプレイ情報（チケットなど）の対応付けデータ	...
a102	g109, g155, ...	ユーザーのプレイ情報（ランクなど）の対応付けデータ、キャラクター情報の対応付けデータ、...	...
...	...	...	...

【図 1 1】

ユーザーID	ユーザー名	プレイ情報	...
u001	ユーザーA	プレイ情報001	...
u002	ユーザーB	プレイ情報002	...
u003	ユーザーC	プレイ情報003	...
...	...	...	...

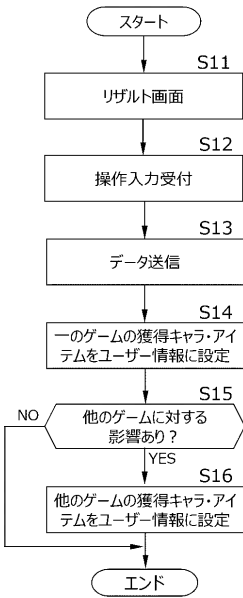
【図 1 3】



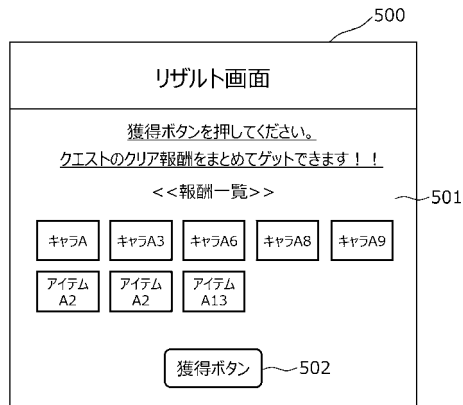
【図 1 2】

ユーザーA(u001)：プレイ情報001						
ゲームID	ランク	所持キャラクター	所持アイテム	パーティ	所持ポイント	所持チケット
g025	70	c051(Lv99, ...), ...	c069(80), ...	c051(ユーザー), c066, ...	400pt(400pt)	50枚
g063	50	c005(Lv45, ...), ...	c077(23), ...	c005(ユーザー), c017, ...	50pt(100pt)	10枚
g124	5	c099(Lv6, ...), ...	-	c099(ユーザー), c111, ...	100pt(100pt)	5枚
...	...	...	...	...	...	...

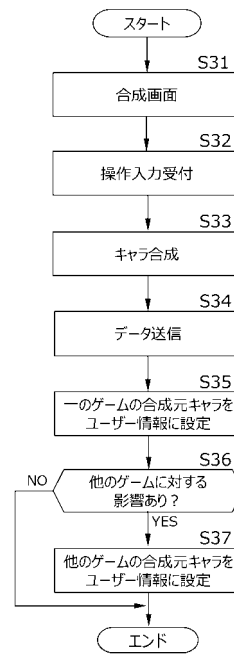
【図 1 4】



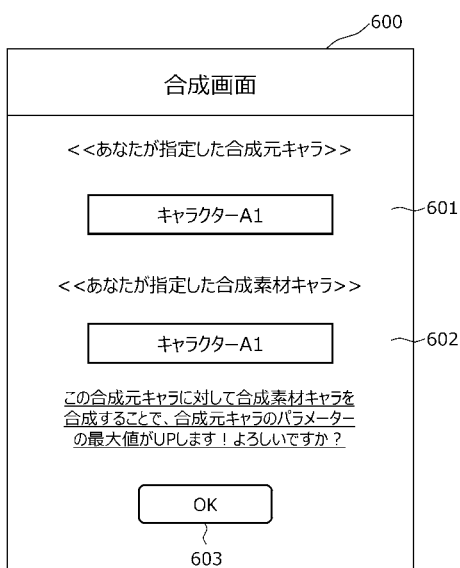
【図 15】



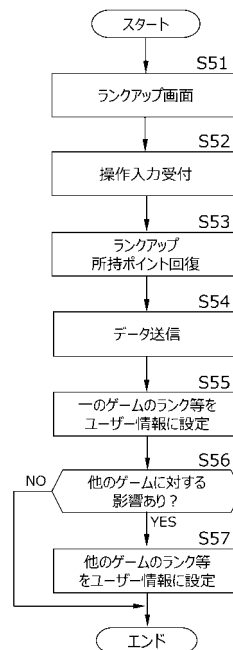
【図 16】



【図 17】

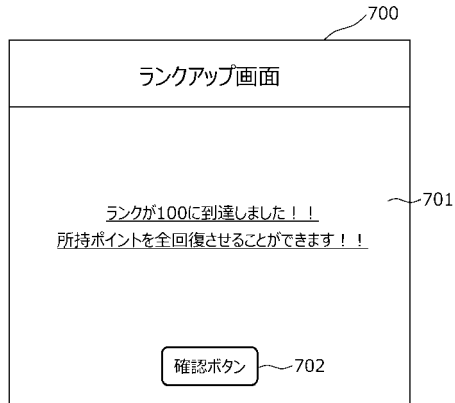


【図 18】

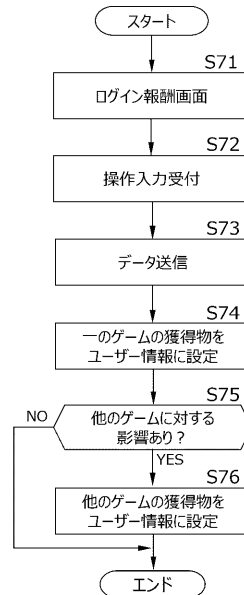




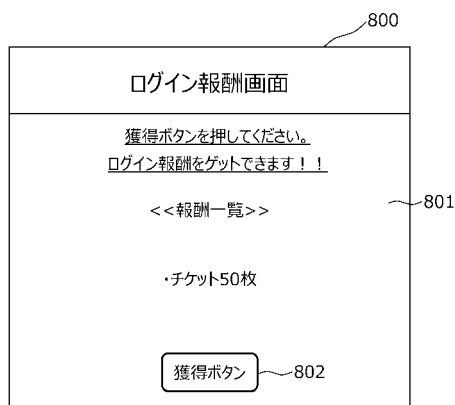
【図 19】



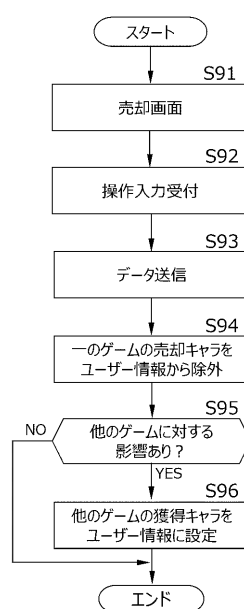
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

