

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6020751号
(P6020751)

(45) 発行日 平成28年11月2日(2016.11.2)

(24) 登録日 平成28年10月14日(2016.10.14)

(51) Int.Cl.		F 1
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 13/53	(2014.01)	A 6 3 F 13/53

請求項の数 4 (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2016-38500 (P2016-38500)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成28年3月1日(2016.3.1)		株式会社セガゲームス
審査請求日	平成28年3月24日(2016.3.24)		東京都大田区羽田1丁目2番12号
早期審査対象出願		(72) 発明者	大友 崇弘
			東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
			会社セガゲームス内
		(72) 発明者	新井 健祐
			東京都品川区東品川1丁目39番9号 株
			式会社セガホールディングス内
		(72) 発明者	平井 隼人
			東京都品川区東品川1丁目39番9号 株
			式会社セガホールディングス内
		審査官	柴田 和雄
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

クエスト毎に獲得可能なキャラクターが設定されたクエスト情報を記憶するクエスト情報記憶部と、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのクエストを指定する操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

各キャラクターに互いに同じ系列となる系列キャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新され新たな系列キャラクターが追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの既存の系列キャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクター、追加された前記新たな系列キャラクター、及び前記或るキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

コンピューターを、
各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

クエスト毎に獲得可能なキャラクターが設定されたクエスト情報を記憶するクエスト情報記憶手段、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのクエストを指定する操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項 4】

コンピューターを、

各キャラクターに互いに同じ系列となる系列キャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新され新たな系列キャラクターが追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの既存の系列キャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクター、追加された前記新たな系列キャラクター、及び前記或るキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

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】

【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】

キャラクター毎にキャラクターデータが設定されたキャラクター情報を記憶しておき、そのキャラクター情報に設定されたいずれかのキャラクターをユーザーに獲得させるゲームに関する情報処理を実行する情報処理装置が知られている（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 2015 - 139608 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、キャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータを次々と更新することによって、ゲームを継続的にプレイするユーザーを飽きさせないように工夫している。

【0005】

しかしながら、ユーザーは、どのキャラクターに関してキャラクターデータが更新されたのか等、キャラクターデータの更新内容を把握することができなかった。そのため、インターネット上の攻略サイト等にアクセスし、キャラクターデータの更新内容について詳しく調べなければならなかった。

【0006】

本発明は、このよう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、キャラクターデータの更新内容を簡単に把握できるようにすることにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、更新可能なキャラクターデータがキャラクター毎に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、自分の所持するキャラクターについてキャラクターデータが更新されたことを簡単に把握することが可能となる。

【0008】

また、前記キャラクター情報には、各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されており、

前記通知部は、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記同一のキャラクターに加えて、前記或るキャラクターの更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出されたキャラクター同士の間連性に関する通知を前記ユーザーに対して行うことが望ましい。

これにより、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、データ更新されたキャラクターに関連付けられたキャラクターを所持していることを簡単に把握することが可能となる。

【0009】

また、各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記或るキャラクターの間連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、自分の所持するキャラクターがデータ更新されたキャラクターに関連付けられていることを簡単に把握することが可能となる。

【0010】

また、前記通知部は、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラ

10

20

30

40

50

クターの更新後に関連付けられたキャラクターを抽出できなかった場合に、前記或るキャラクターの更新後に関連付けられたキャラクターを獲得できるゲーム種目に関する通知を行なうことが望ましい。

これにより、ユーザーはデータ更新されたキャラクターに関連付けられたキャラクターを所持していない場合でも、そのキャラクターを獲得できるゲーム種目を簡単に把握することが可能となる。

【0011】

また、各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

複数キャラクターの中から選択された1又は複数のキャラクターをユーザーに対し付与する付与部と、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーに対し他のキャラクターが付与されたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、付与された前記他のキャラクターと同一のキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記付与された他のキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーに対し他のキャラクターが付与されたことで、付与された他のキャラクターと自己のデータ更新されたキャラクターに関連性を簡単に把握することができる。

【0012】

また、各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

クエスト毎に獲得可能なキャラクターが設定されたクエスト情報を記憶するクエスト情報記憶部と、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのクエストを指定する操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーはクエストを指定することで、指定されたクエストで獲得可能なキャラクターと自己のデータ更新されたキャラクターとの関連性を簡単に把握することができる。

【0013】

各キャラクターに互いに同じ系列となる系列キャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新され新たな系列キャラクターが追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの既存の系列キャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクター、追加された前記新たな系列キャラクター、及び前記或るキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、キャラクターデータが更新されて、自分の所持するキャラクターと同じ系列の系列キャラクターが追加されたことを簡単に把握することが可能となる。

【0014】

また、コンピューターを、

更新可能なキャラクターデータがキャラクター毎に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

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、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、自分の所持するキャラクターについてキャラクターデータが更新されたことを簡単に把握することが可能となる。

【0015】

また、コンピューターを、

各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記或るキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

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、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、自分の所持するキャラクターがデータ更新されたキャラクターに関連付けられていることを簡単に把握することが可能となる。

【0016】

また、コンピューターを、

各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

複数キャラクターの中から選択された1又は複数のキャラクターをユーザーに対し付与する付与手段、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーに対し他のキャラクターが付与されたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、付与された前記他のキャラクターと同一のキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記付与された他のキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

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、ユーザーに対し他のキャラクターが付与されたことで、付与された他のキャラクターと自己のデータ更新されたキャラクターに関連性を簡単に把握することができる。

10

20

30

40

50

【0017】

また、コンピューターを、

各キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

クエスト毎に獲得可能なキャラクターが設定されたクエスト情報を記憶するクエスト情報記憶手段、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのクエストを指定する操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から、前記或るキャラクターと同一のキャラクターであって、指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターが更新後に関連付けられたキャラクターを抽出し、抽出された前記キャラクター及び前記指定された前記クエストで獲得可能なキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

10

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、ユーザーはクエストを指定することで、指定されたクエストで獲得可能なキャラクターと自己のデータ更新されたキャラクターとの関連性を簡単に把握することができる。

【0018】

また、コンピューターを、

各キャラクターに互いに同じ系列となる系列キャラクターを示すキャラクターデータが更新可能に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶手段、

ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、

或るキャラクターのキャラクターデータが更新され新たな系列キャラクターが追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターの既存の系列キャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクター、追加された前記新たな系列キャラクター、及び前記或るキャラクターの関連性に関する通知を前記ユーザーに対して行う通知手段、

20

として機能させるためのプログラムである。

30

このようなプログラムによれば、ユーザーはゲーム操作を行なうことで、キャラクターデータが更新されて、自分の所持するキャラクターと同じ系列の系列キャラクターが追加されたことを簡単に把握することが可能となる。

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、キャラクターデータの更新内容を簡単に把握することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【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。

40

【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】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5】本実施形態における情報処理システムのゲーム操作時の通知処理を説明するフローチャートである。

【図6】キャラクター情報の一例を示す構成図である。

【図7】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図8】ゲーム操作時の通知画面の一例を示すイメージ図である。

【図9】ゲーム操作時の通知画面の他の例を示すイメージ図である。

【図10】本実施形態における情報処理システムのクエスト指定時の通知処理を説明するフローチャートである。

50

【図 1 1】クエスト情報の一例を示す構成図である。

【図 1 2】クエスト指定時の通知画面の一例を示すイメージ図である。

【図 1 3】本実施形態における情報処理システムのキャラクター獲得時の通知処理を説明するフローチャートである。

【図 1 4】キャラクター獲得時の通知画面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】

【0021】

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、本発明はキャラクターデータを更新するゲームを採用する情報処理装置、プログラム及び情報処理システム等に広く適用できる。

10

【0022】

[実施形態]

<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。

【0023】

クライアント端末 10 は、ユーザーが操作する PC、スマートフォン、タブレットなどの端末装置や、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。

20

【0024】

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ターに分散して構成してもよい。

【0025】

<ハードウェア構成>

30

《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。

【0026】

コンピューター 50 は、図 2 に示すように、CPU 51、RAM 52、ROM 53、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 HDD 58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。

40

【0027】

CPU 51 は、ROM 53 や HDD 58 などの記憶装置からプログラムやデータを RAM 52 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。

【0028】

RAM 52 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、CPU 51 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。

【0029】

ROM 53 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

50

半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 53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。

【0030】

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。

【0031】

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。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。

10

【0032】

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。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。

【0033】

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ノ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メモリカード、USBメモリなどの記録媒体である。

【0034】

20

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。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。

【0035】

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。

【0036】

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。

30

【0037】

<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。

【0038】

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。

【0039】

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、ゲーム進行部201、付与部202、通知部203、及び表示制御部204を含む。

40

【0040】

ゲーム進行部201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、後述する対戦ゲーム、抽選ゲーム、及び合成ゲーム等、各種ゲームの進行を制御する。

【0041】

付与部202は、対戦ゲームや抽選ゲームにおいて、後述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の1又は複数のキャラクターをユーザーに対して付与する。

50

【 0 0 4 2 】

通知部 2 0 3 は、ユーザーのゲーム操作が行われたこと等により、後述するキャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新されたことに関する通知をユーザーに対して行う。

【 0 0 4 3 】

表示制御部 2 0 4 は、例えば、ゲーム進行部 2 0 1 による対戦ゲーム、抽選ゲーム、及び合成ゲーム等の進行に従い、クライアント端末 1 0 の画面表示を制御する。

【 0 0 4 4 】

サーバー記憶部 2 2 0 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 2 2 0 は、キャラクター情報記憶部 2 2 1、ユーザー情報記憶部 2 2 2、及びクエスト情報記憶部 2 2 3 を含む。

10

【 0 0 4 5 】

キャラクター情報記憶部 2 2 1 は、キャラクターに関するキャラクター情報を記憶している。キャラクター情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクター情報には、キャラクターデータの一例として、対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲームで利用される各種キャラクター等が更新可能に設定されている。キャラクター情報に設定されるキャラクターデータは、ゲームのバージョンアップによって更新される。

【 0 0 4 6 】

ユーザー情報記憶部 2 2 2 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 2 2 2 が記憶するユーザー情報には、ユーザーデータの一例として、ユーザーのランク、ユーザーが所持する各種キャラクター等が設定されている。

20

【 0 0 4 7 】

クエスト情報記憶部 2 2 3 は、クエストに関するクエスト情報を記憶している。クエスト情報記憶部 2 2 3 が記憶するクエスト情報には、クエストデータの一例として、そのクエストで獲得可能な各種キャラクター等が設定されている。

【 0 0 4 8 】

サーバー通信部 2 4 0 は、ネットワーク N を介してクライアント端末 1 0 との通信を行う機能を有する。

【 0 0 4 9 】

《クライアント端末》

30

図 4 は、本実施形態に係るクライアント端末 1 0 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 1 0 は、例えば図 4 に示す機能ブロックにより実現される。

【 0 0 5 0 】

本実施形態に係るクライアント端末 1 0 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 1 0 0、クライアント記憶部 1 2 0、クライアント通信部 1 4 0、操作受付部 1 5 0、画面表示部 1 6 0 を実現する。クライアント制御部 1 0 0 は、要求送信部 1 0 1、応答受信部 1 0 2 を含む。

【 0 0 5 1 】

操作受付部 1 5 0 は、クライアント端末 1 0 を操作するユーザーからの操作を受け付ける。また、クライアント制御部 1 0 0 は、クライアント端末 1 0 におけるゲームに関する処理を行う。要求送信部 1 0 1 は、操作受付部 1 5 0 がユーザーから受け付けた操作の内容に基づき、サーバー装置 2 0 に対して要求を送信する。応答受信部 1 0 2 は、要求送信部 1 0 1 がサーバー装置 2 0 に対して送信した要求に対する処理結果などの応答を受信する。

40

【 0 0 5 2 】

また、クライアント記憶部 1 2 0 は、クライアント端末 1 0 において必要となる情報を記憶する。クライアント通信部 1 4 0 は、サーバー装置 2 0 との通信を行う。画面表示部 1 6 0 は、サーバー装置 2 0 からの制御に従い、クライアント端末 1 0 の画面表示を行う。

50

【 0 0 5 3 】

なお、上述したように、本実施形態に係る情報処理システム 1 では、サーバー装置 2 0 がゲームの進行や表示制御を行うが、クライアント端末 1 0 が行ってもよい。具体的には、ゲーム進行部及び表示制御部の少なくとも一方を、サーバー装置 2 0 のサーバー制御部 2 0 0 に設けない構成にする一方で、クライアント端末 1 0 のクライアント制御部 1 0 0 に設ける構成にしてもよい。

【 0 0 5 4 】

また、クライアント端末 1 0 のクライアント制御部 1 0 0 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 2 0 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 1 0 のクライアント制御部 1 0 0 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。

10

【 0 0 5 5 】

< 概要 >

《ゲームの概要》

ここでは、本実施形態におけるゲームの概要について説明する。本実施形態におけるゲームには、少なくとも対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲームが含まれている。

【 0 0 5 6 】

本実施形態における対戦ゲームは、複数キャラクターから構成されるパーティに対して敵キャラクターを出現させ、出現した敵キャラクターとパーティを構成する各キャラクターとを対戦させるゲームである。

20

【 0 0 5 7 】

この対戦ゲームには、敵キャラクターを倒すことを目的とするクエストが難易度に応じて複数設定されている。ユーザーは、自らの所持するキャラクター等を用いてパーティを結成し、いずれかのクエストを選択して敵キャラクターとの対戦に挑むことができる。

【 0 0 5 8 】

この対戦の結果、敵キャラクターを倒すことでクエストをクリアすることができた場合には、ユーザーに対しキャラクターが付与される場合がある。ユーザーは、付与されたキャラクターを用いて合成ゲームを行うこともできる。

【 0 0 5 9 】

本実施形態における抽選ゲームは、ユーザーからキャラクターの抽選実行の操作を受け付けると、抽選条件に基づいて抽選対象であるキャラクター群から選択したキャラクターをユーザーに付与するゲームである。ユーザーは、付与されたキャラクターを用いて対戦ゲームや合成ゲームを行うことができる。

30

【 0 0 6 0 】

本実施形態における合成ゲームは、ユーザーからキャラクターの合成実行の操作を受け付けると、ベースとなるキャラクター（ベースキャラクター）に素材となるキャラクター（素材キャラクター）を組み合わせることによって、ベースキャラクターの能力を強化させたり（強化合成）、ベースキャラクターを次の段階に成長させて別キャラクター（進化キャラクター）に進化させたり（進化合成）するゲームである。

40

【 0 0 6 1 】

ユーザーは、自己の所持するキャラクターの中からベースキャラクターと素材キャラクターを選択し、強化合成や進化合成を行なう。強化合成では、素材キャラクターがユーザーの手元から無くなってしまいう代わりに、引き続き所持するベースキャラクターの能力値を向上させたり、新たなスキルが追加させたりすることができる。進化合成では、ベースキャラクターに対して予め関連付けられたキャラクター（関連キャラクター）すべてを素材キャラクターとして用いることで、すべての関連キャラクターがユーザーの手元から無くなってしまいう代わりに、ベースキャラクターから成長させた進化キャラクターを所持することができる。

【 0 0 6 2 】

50

《キャラクターデータの更新》

本実施形態におけるゲームでは、管理者の操作によってバージョンアップが行われると、キャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新される。このバージョンアップによって、例えば、新たな種類のキャラクターが追加されたり、既存のキャラクターについて進化キャラクターやスキルが追加されたりする。

【0063】

本実施形態では、ユーザーがゲーム操作を行なったタイミング、ユーザーがキャラクターを獲得したタイミング、又は、ユーザーがクエストを指定したタイミングに合わせて、ユーザーの所持するキャラクターに関してキャラクターデータの更新内容が通知される。

【0064】

これにより、ユーザーは、自分の所持するキャラクターのうち、どのキャラクターに関してどのようにキャラクターデータが更新されたのかを簡単に把握することができるようになる。

【0065】

<動作>

《ゲーム操作時の通知》

図5は、本実施形態における情報処理システム1のゲーム操作時の通知処理を説明するフローチャートである。

【0066】

バージョンアップにより、キャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に所定のゲーム画面が表示されているときに、ゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0067】

具体的には、ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に初期画面が表示されている場合には、ゲーム開始のための操作をクライアント端末10に対して行う。

【0068】

また、ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160にメニュー画面が表示されている場合には、進化合成のための操作をクライアント端末10に対して行う。

【0069】

このようにして所定のゲーム画面が表示されているときに、ユーザーがゲーム操作を行なうと、クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーのゲーム操作に基づく操作内容を受け付ける(ステップS11)。

【0070】

クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に要求を行う。

【0071】

サーバー装置20のゲーム進行部201は、クライアント端末10から操作内容を受け付け、通知部203に対してゲーム操作時の通知処理の実行を要求する。

【0072】

次に、サーバー装置20の通知部203は、ゲーム進行部201からゲーム操作時の通知処理の実行を要求されると、キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報を参照して、最新の更新バージョンに基づき、今回のバージョンアップによってキャラクターデータが更新されたキャラクター(更新キャラクター)を取得する(ステップS12)。

【0073】

図6は、キャラクター情報の一例を示す構成図である。図6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、レアリティ、能力パラメーター、スキル、進化キャラクター、関連キャラクター、更新バージョン(Ver.)等を有する。

【0074】

キャラクターIDは、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、キャ

10

20

30

40

50

ラクター名を示す情報である。レアリティは、キャラクターの希少価値を示す情報である。ここでは、複数段階（例えば5段階）のレアリティのうちのいずれかが設定される。

【0075】

能力パラメーターは、キャラクターの能力を示す情報である。ここでは、攻撃、防御、HP等の能力値が設定されている。スキルは、発動可能な特殊技能を示す情報である。スキルは、特殊キャラクターを素材キャラクターとして強化合成に用いることによって発動できるようになる。

【0076】

進化キャラクターは、進化後のキャラクターを示す情報である。ここでは、1つのキャラクターに対して2種類以上の進化キャラクターを設定することも可能である。この場合、各々の進化キャラクターは、互いに進化元となるキャラクターが同じキャラクターとなることから、同系列のキャラクター（系列キャラクター）となる。

10

【0077】

関連キャラクターは、進化キャラクターに予め関連付けられたキャラクターを示す情報である。関連キャラクターは、進化合成に必要な素材キャラクターとなる。更新バージョン（Ver.）は、改訂段階の番号を示す情報である。

【0078】

図5に戻り、引き続きサーバー装置20の通知部203は、キャラクター情報及びユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報を参照して、上述したステップS12の処理によって取得された更新キャラクターと同一のキャラクターを、ユーザーの所持するキャラクターの中から抽出する（ステップS13）。

20

【0079】

このステップS13の処理では、ユーザーの所持するキャラクターの中から、その取得された更新キャラクターと同一のキャラクターのみが抽出されるのではなく、その更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターが存在する場合には、それも併せて抽出される。

【0080】

図7は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。図7に示すユーザー情報は、項目としてユーザーID、名前、ランク、所持キャラクター、フレンド、パーティ等を有する。

【0081】

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。名前は、ユーザー名を示す情報である。ランクは、ユーザーのゲームレベルを示す情報である。

30

【0082】

所持キャラクターは、ユーザーが所持する各種キャラクターを示す情報である。フレンドは、フレンド関係にあるユーザーを示す情報である。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。

【0083】

図5に戻り、続いてサーバー装置20の通知部203は、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出することができたか否かを判定する（ステップS14）。

40

【0084】

この判定の結果、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できなかった場合は、この処理を終了する。その一方で、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できた場合には、次のステップS15の処理に進む。

【0085】

次に、サーバー装置20の通知部203は、ステップS14の処理における判定が肯定された場合には、ユーザーの所持するキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知をユーザーに対し行う（ステップS15）。

【0086】

50

本実施形態では、図8や図9に示すような通知画面によって通知が行われる。そのため、表示制御部204は、通知部203から画面表示制御の実行を要求されると、通知画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行なう。

【0087】

図8は、ゲーム操作時の通知画面の一例を示すイメージ図である。この通知画面500は、或るキャラクターのキャラクターデータである「スキル」が更新により追加された後、ユーザーが初期画面においてゲーム開始のための操作を行なった場合に表示されるものである。

【0088】

通知画面500には、図8に示すように、通知内容表示領域501と、キャラクター表示領域502と、ベースキャラクターを表示するベースキャラクター表示領域503と、素材キャラクターを表示する素材キャラクター表示領域504と、操作ボタン505と、操作ボタン506が表示されている。なお、通知内容表示領域501には、追加された「スキル」の種類や効果などの詳細内容を表示することとしてもよい。

【0089】

通知内容表示領域501には、キャラクターデータの更新に基づく通知内容が表示される。ここでは、キャラクターデータである「スキル」がキャラクター情報に追加されたことにより、ユーザーの所持するキャラクターのうち、更新キャラクターと同一のキャラクターを強化できることが示されている。

【0090】

つまり、この通知画面500においては、ステップS13の処理にて抽出された同一のキャラクターについてデータ更新されたことに関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

【0091】

キャラクター表示領域502は、キャラクターデータの更新に基づくキャラクター同士の間連性に関する通知が行われる領域であって、ベースキャラクター表示領域503及び素材キャラクター表示領域504を含んでいる。

【0092】

ここでは、ユーザーの所持するキャラクターのうち、更新キャラクターと同一のキャラクター（「キャラA」）がベースキャラクター表示領域503に表示される。そして、ユーザーの所持するキャラクターのうち、追加された「スキル」を発動できるようにするための特殊キャラクター（「キャラX」）が素材キャラクター表示領域504に表示される。

【0093】

つまり、この通知画面500においては、ステップS13の処理にて抽出された特殊キャラクターと更新キャラクターとの間連性に関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

【0094】

なお、素材キャラクター表示領域504では、ユーザーが特殊キャラクターを所持していない場合には、その特殊キャラクターである「キャラX」についてグレーアウト表示を行なう。

【0095】

操作ボタン505は、素材キャラクター表示領域504に表示される素材キャラクターを用いて、ベースキャラクター表示領域503に表示されるベースキャラクターに対する強化合成を行なうためのボタンである。

【0096】

ここで、操作ボタン505がユーザーによって選択された場合には、合成ゲームが実行され、ベースキャラクターである「キャラA」に素材キャラクターである「キャラX」（特殊キャラクター）を組み合わせることによって、ベースキャラクターである「キャラA」が追加された「スキル」を発動できるようになる。

10

20

30

40

50

【0097】

操作ボタン506は、キャラクター表示領域502の表示内容を切り替えるためのボタンである。ステップS12の処理で更新キャラクターが複数取得され、ステップS13の処理でそれら更新キャラクターの夫々と同一のキャラクターが複数抽出された場合において、データ更新により「スキル」がそれぞれ追加された場合、ユーザーは操作ボタン506を押す度に、ベースキャラクター表示領域503に表示されるキャラクターを切り替えることができる。

【0098】

図9は、ゲーム操作時の通知画面の他の例を示すイメージ図である。この通知画面550は、或るキャラクターのキャラクターデータである「進化キャラクター」が更新により追加された後、ユーザーがメニュー画面において進化合成のための操作を行なった場合に表示されるものである。

10

【0099】

通知画面550には、図9に示すように、通知内容表示領域551と、キャラクター表示領域552と、ベースキャラクター表示領域553と、素材キャラクター表示領域554と、操作ボタン555と、操作ボタン556が表示されている。

【0100】

通知内容表示領域551には、キャラクターデータである「進化キャラクター」がキャラクター情報に追加されたことにより、ユーザーの所持するキャラクターのうち、更新キャラクターと同一のキャラクターを進化できることが示されている。なお、通知内容表示領域551には、「進化キャラクター」に関するボタンを表示し、ユーザーからの操作に応じて、この「進化キャラクター」のパラメーター詳細を確認できる画面に遷移することとしてもよい。

20

【0101】

つまり、この通知画面550においても、ステップS13の処理にて抽出された同一のキャラクターについてデータ更新されたことに関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

【0102】

キャラクター表示領域552は、キャラクターデータの更新に基づくキャラクター同士の間連性に関する通知が行われる領域であって、ベースキャラクター表示領域553及び素材キャラクター表示領域554を含んでいる。

30

【0103】

ここでは、ユーザーの所持するキャラクターのうち、更新キャラクターと同一のキャラクター（「キャラA」）がベースキャラクター表示領域553に表示される。そして、ユーザーの所持するキャラクターのうち、更新キャラクターに更新後に関連付けられた関連キャラクター（「キャラB」、「キャラC」、「キャラD」）が素材キャラクター表示領域554に表示される。

【0104】

つまり、この通知画面550において、ステップS13の処理にて抽出された関連キャラクターと更新キャラクターとの間連性に関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

40

【0105】

なお、素材キャラクター表示領域554では、ユーザーがいずれかの関連キャラクターを所持していない場合には、その関連キャラクターについてグレーアウト表示を行なう。

【0106】

操作ボタン555は、素材キャラクター表示領域554に表示された素材キャラクターを用いて、ベースキャラクター表示領域553に表示されたベースキャラクターに対する進化合成を行なうためのボタンである。

【0107】

ここで、操作ボタン555がユーザーによって押された場合には、合成ゲームが実行さ

50

れ、ベースキャラクターである「キャラ A」に素材キャラクターである「キャラ B」、「キャラ C」、「キャラ D」を全て組み合わせることによって、ベースキャラクターである「キャラ A」が更新で追加された「進化キャラクター」に変化する。

【0108】

なお、操作ボタン 555 は、ユーザーがいずれかの関連キャラクターを所持していない場合には、グレイアウト表示されると共に、ユーザーが操作できないようになる。

【0109】

操作ボタン 556 は、キャラクター表示領域 552 の表示内容を切り替えるためのボタンである。ステップ S12 の処理で更新キャラクターが複数取得され、ステップ S13 の処理でそれら更新キャラクターの夫々と同一のキャラクターが複数抽出された場合において、データ更新により「進化キャラクター」がそれぞれ追加された場合、ユーザーは操作ボタン 556 を押す度に、ベースキャラクター表示領域 553 に表示されるベースキャラクターと素材キャラクター表示領域 554 に表示される関連キャラクターの組み合わせを切り替えることができる。

10

【0110】

《クエスト指定時の通知》

図 10 は、本実施形態における情報処理システム 1 のクエスト指定時の通知処理を説明するフローチャートである。

【0111】

バージョンアップにより、キャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーは、クライアント端末 10 の画面表示部 160 に所定のクエスト選択画面が表示されているときに、いずれかのクエストを指定する操作をクライアント端末 10 に対して行う。

20

【0112】

そして所定のクエスト選択画面が表示されているときに、ユーザーがクエストを指定する操作を行なうと、クライアント端末 10 の操作受付部 150 は、ユーザーのクエスト指定に基づく操作内容を受け付ける（ステップ S21）。

【0113】

クライアント端末 10 の要求送信部 101 は、操作受付部 150 がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置 20 に要求を行う。

30

【0114】

サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、クライアント端末 10 から操作内容を受け付け、通知部 203 に対してクエスト指定時の通知処理の実行を要求する。

【0115】

次に、サーバー装置 20 の通知部 203 は、ゲーム進行部 201 からクエスト指定時の通知処理の実行を要求されると、キャラクター情報記憶部 221 が記憶するキャラクター情報を参照して、最新の更新バージョンに基づき、今回のバージョンアップによってキャラクターデータが更新されたキャラクター（更新キャラクター）を取得する（ステップ S22）。

【0116】

次に、サーバー装置 20 の通知部 203 は、キャラクター情報及びユーザー情報を参照して、上述したステップ S22 の処理によって取得された更新キャラクターと同一のキャラクターを、ユーザーの所持するキャラクターの中から抽出する（ステップ S23）。

40

【0117】

このステップ S23 の処理では、ユーザーの所持するキャラクターの中から、その取得された更新キャラクターと同一のキャラクターのみが抽出されるのではなく、その更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターが存在する場合には、それも併せて抽出される。

【0118】

次に、サーバー装置 20 の通知部 203 は、更新キャラクターと同一のキャラクターを

50

ユーザーの所持するキャラクターの中から抽出することができたか否かを判定する（ステップS24）。

【0119】

この判定の結果、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できなかった場合は、この処理を終了する。その一方で、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できた場合には、次のステップS25の処理に進む。

【0120】

次に、サーバー装置20の通知部203は、更新キャラクターと同一のキャラクターを抽出できた場合には、キャラクター情報及びクエスト情報記憶部223が記憶するクエスト情報を参照して、上述したステップS23の処理によって抽出された更新キャラクターと同一のキャラクターの中から、その指定されたクエストの獲得可能キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出する（ステップS25）。

10

【0121】

図11は、クエスト情報の一例を示す構成図である。図11に示すクエスト情報は、項目としてクエストID、名称、獲得可能キャラクター、敵キャラクター等を有する。

【0122】

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。獲得可能キャラクターは、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各種キャラクターを示す情報である。

20

【0123】

敵キャラクターは、そのクエストにて出現する各種キャラクターを示す情報である。ここでは、メインとなるボスキャラクターに設定された敵キャラクターと、ボス以外のサブキャラクターに設定された敵キャラクターとが含まれる。

【0124】

次に、サーバー装置20の通知部203は、クエストの獲得可能キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出することができたか否かを判定する（ステップS26）。

【0125】

この判定の結果、クエストの獲得可能キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出できなかった場合は、この処理を終了する。その一方で、クエストの獲得可能キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出できた場合には、次のステップS27の処理に進む。

30

【0126】

次に、サーバー装置20の通知部203は、ステップS26の処理における判定が肯定された場合には、ユーザーの所持するキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知をユーザーに対し行う（ステップS27）。

【0127】

本実施形態では、図12に示すような通知画面によって通知が行われる。そのため、表示制御部204は、通知部203から画面表示制御の実行を要求されると、通知画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行なう。

40

【0128】

図12は、クエスト指定時の通知画面の一例を示すイメージ図である。このクエスト指定時の通知画面560には、獲得可能キャラクター表示領域561と、特殊ボタン562と、所定のクエスト選択画面に戻るための操作ボタン563が表示されている。

【0129】

獲得可能キャラクター表示領域561には、クエスト情報に基づき、ユーザーによって指定されたクエストの獲得可能キャラクター（「キャラB」、「キャラS」、「キャラT」、「キャラY」）が表示されている。

【0130】

50

また獲得可能キャラクター表示領域561では、これら獲得可能キャラクターのうち、ステップS25の処理にて抽出されたキャラクターの関連キャラクターにも該当するキャラクター（つまり、更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターであって、ユーザーの所持するキャラクター）は、特殊ボタン562によって強調表示される。

【0131】

つまり、この通知画面560において、ステップS25の処理にて抽出されたキャラクター及びクエストの獲得可能キャラクターの関連性に関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

【0132】

そして、ユーザーによって特殊ボタン562が押されると、この通知画面560から図9に示すような通知画面550に遷移する。この場合の通知画面550には、ステップS25の処理にて抽出されたキャラクターがベースキャラクター表示領域553に表示され、獲得可能キャラクターのうちのステップS25の処理にて抽出されたキャラクターの関連キャラクター（つまり、更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターであって、ユーザーの所持するキャラクター）が素材キャラクター表示領域554に表示される。

【0133】

つまり、この通知画面550においては、ステップS25の処理にて抽出されたキャラクター及びクエストの獲得可能キャラクターの関連性に関する通知がユーザーに対してより具体的に行なわれることになる。

【0134】

《キャラクター獲得時の通知》

図13は、本実施形態における情報処理システム1のキャラクター獲得時の通知処理を説明するフローチャートである。

【0135】

バージョンアップにより、キャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新された後、サーバー装置20のゲーム進行部201は、ユーザーがクエストをクリアすると、付与部202が付与したキャラクター（獲得キャラクター）をユーザーに獲得させる（ステップS31）。

【0136】

サーバー装置20のゲーム進行部201は、獲得キャラクターをユーザーに獲得させると、通知部203に対してキャラクター獲得時の通知処理の実行を要求する。

【0137】

次に、サーバー装置20の通知部203は、ゲーム進行部201からキャラクター獲得時の通知処理の実行を要求されると、キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報を参照して、最新の更新バージョンに基づき、今回のバージョンアップによってキャラクターデータが更新されたキャラクター（更新キャラクター）を取得する（ステップS32）。

【0138】

次に、サーバー装置20の通知部203は、キャラクター情報及びユーザー情報を参照して、上述したステップS32の処理によって取得された更新キャラクターと同一のキャラクターを、ユーザーの所持するキャラクターの中から抽出する（ステップS33）。

【0139】

このステップS33の処理では、ユーザーの所持するキャラクターの中から、その取得された更新キャラクターと同一のキャラクターのみが抽出されるのではなく、その更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターが存在する場合には、それも併せて抽出される。

【0140】

次に、サーバー装置20の通知部203は、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出することができたか否かを判定する（ステ

10

20

30

40

50

ップS34)。

【0141】

この判定の結果、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できなかった場合は、この処理を終了する。その一方で、更新キャラクターと同一のキャラクターをユーザーの所持するキャラクターの中から抽出できた場合には、次のステップS25の処理に進む。

【0142】

次に、サーバー装置20の通知部203は、更新キャラクターと同一のキャラクターを抽出できた場合には、キャラクター情報及びユーザー情報を参照して、上述したステップS33の処理によって抽出された更新キャラクターと同一のキャラクターの中から、その獲得キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出する(ステップS35)。

10

【0143】

次に、サーバー装置20の通知部203は、その獲得キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出することができたか否かを判定する(ステップS36)。

【0144】

この判定の結果、獲得キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出できなかった場合は、この処理を終了する。その一方で、獲得キャラクターと同一のキャラクターを関連キャラクターに持つキャラクターを抽出できた場合には、次のステップS37の処理に進む。

20

【0145】

次に、サーバー装置20の通知部203は、ステップS36の処理における判定が肯定された場合には、ユーザーの所持するキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知をユーザーに対し行う(ステップS37)。

【0146】

本実施形態では、図14に示すような通知画面によって通知が行われる。そのため、表示制御部204は、通知部203から画面表示制御の実行を要求されると、通知画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行なう。

【0147】

図14は、キャラクター獲得時の通知画面の一例を示すイメージ図である。このキャラクター獲得時の通知画面570には、獲得キャラクター表示領域571と、特殊ボタン572と、初期画面に戻るための操作ボタン573が表示されている。

30

【0148】

獲得キャラクター表示領域571には、クエスト情報に設定された獲得可能キャラクターのうち、ユーザーによって獲得された獲得キャラクター(「キャラB」、「キャラY」)が表示されている。

【0149】

また獲得キャラクター表示領域571では、これら獲得キャラクターのうち、ステップS35の処理にて抽出されたキャラクターの関連キャラクターにも該当するキャラクター(つまり、更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターであって、ユーザーの所持するキャラクター)は、特殊ボタン562によって強調表示される。

40

【0150】

つまり、この通知画面570において、ステップS35の処理にて抽出されたキャラクター及び付与部202によって付与されたキャラクター(獲得キャラクター)の関連性に関する通知がユーザーに対して行なわれることになる。

【0151】

そして、ユーザーによって特殊ボタン572が押されると、この通知画面570から図9に示すような通知画面550に遷移する。この場合の通知画面550には、ステップS35の処理にて抽出されたキャラクターがベースキャラクター表示領域553に表示され

50

、獲得キャラクターのうちステップS 3 5の処理にて抽出されたキャラクターの関連キャラクター（つまり、更新キャラクターの関連キャラクターと同一のキャラクターであって、ユーザーの所持するキャラクター）が素材キャラクター表示領域5 5 4に表示される。

【0 1 5 2】

つまり、この通知画面5 5 0においては、ステップS 3 5の処理にて抽出されたキャラクター及び付与部2 0 2によって付与されたキャラクター（獲得キャラクター）の関連性に関する通知がユーザーに対してより具体的に行なわれることになる。

【0 1 5 3】

<まとめ>

以上のとおり、本実施形態に係る情報処理システム1によれば、バージョンアップによってキャラクター情報に設定されたキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーによってゲーム操作が行われたタイミング、ユーザーがキャラクターを獲得したタイミング、又は、ユーザーによってクエストが指定されたタイミングに合わせて、ユーザーの所持するキャラクターに関してキャラクターデータの更新内容が通知される。これにより、ユーザーは、自分の所持するキャラクターのうち、どのキャラクターに関してどのようにキャラクターデータが更新されたのかを簡単に把握することができるようになる。

【0 1 5 4】

[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。

【0 1 5 5】

<合成ゲーム>

前述の実施形態では、ベースキャラクターに対し予め関連付けられた関連キャラクターすべてを素材キャラクターとして組み合わせることによって、そのベースキャラクターを進化キャラクターに変化させる合成ゲームを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0 1 5 6】

例えば、ベースキャラクターに対し素材キャラクターを組み合わせるのではなく、互いに関連付けられた全ての関連キャラクター同士を組み合わせることによって、新たなキャラクター（生成キャラクター）を生成させる合成ゲームを実行してもよい。

【0 1 5 7】

この場合には、例えば通知部2 0 3は、バージョンアップによって、或るキャラクターのキャラクターデータである「生成キャラクター」が更新により追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、そのユーザーの所持するキャラクターの中から、追加された「生成キャラクター」を生成するために必要な関連キャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された同一のキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知をユーザーに対して行ってもよい。

【0 1 5 8】

<ゲーム種目の表示>

前述の実施形態では、各通知画面においてグレーアウト表示されたキャラクター（つまり、ユーザーが所持していなかったために抽出できなかった関連キャラクターや特殊キャラクター等）を、ユーザーに指定操作させることで、その指定されたキャラクターを簡単に獲得できるゲーム種目をユーザーに通知してもよい。例えば、その指定されたキャラクターを獲得可能な「クエスト」をゲーム種目として通知してもよいし、その指定されたキャラクターを抽選によって獲得できる「抽選ゲーム」をゲーム種目として通知してもよい。これにより、その指定したキャラクターを獲得できるゲーム種目を簡単に把握すること

10

20

30

40

50

が可能となる。

【0159】

<系列キャラクター>

前述の実施形態では、通知部203は、バージョンアップによって、或るキャラクターのキャラクターデータである「進化キャラクター」が更新され2体目の進化キャラクターが新たに追加された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、そのユーザーの所持するキャラクターの中から、1体目の進化キャラクター（系列キャラクター）と同一のキャラクターを抽出し、その抽出された同一のキャラクター、追加された2体目の進化キャラクター、及び進化元となる或るキャラクターの関連性に関する通知をユーザーに対して行ってもよい。

10

【符号の説明】

【0160】

1 情報処理システム、10 クライアント端末、20 サーバ装置、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 要求送信部、102 応答受信部、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 ゲーム進行部、202 付与部、203 通知部、204 表示制御部、220 サーバ記憶部、221 キャラクター情報記憶部、222 ユーザー情報記憶部、223 クエスト情報記憶部、240 サーバ通信部、500 通知画面、501 通知内容表示領域、502 キャラクター表示領域、503 ベースキャラクター表示領域、504 素材キャラクター表示領域、505 操作ボタン、506 操作ボタン、550 通知画面、551 通知内容表示領域、552 キャラクター表示領域、553 ベースキャラクター表示領域、554 素材キャラクター表示領域、555 操作ボタン、556 操作ボタン、560 通知画面、561 獲得可能キャラクター表示領域、562 特殊ボタン、563 操作ボタン、570 通知画面、571 獲得可能キャラクター表示領域、572 特殊ボタン、573 操作ボタン、B バスライン、N ネットワーク

20

【要約】

【課題】キャラクターデータの更新内容について簡単に把握できるようにする。

30

【解決手段】本発明は、更新可能なキャラクターデータがキャラクター毎に設定されたキャラクター情報を記憶するキャラクター情報記憶部と、ユーザーの所持するキャラクターを示すユーザーデータ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、或るキャラクターのキャラクターデータが更新された後、ユーザーのゲーム操作が行われたことにより、前記ユーザーの所持するキャラクターの中から前記或るキャラクターと同一のキャラクターを抽出し、抽出された前記同一のキャラクターについてキャラクターデータが更新されていることに関する通知を前記ユーザーに対して行う通知部を備える情報処理装置である。

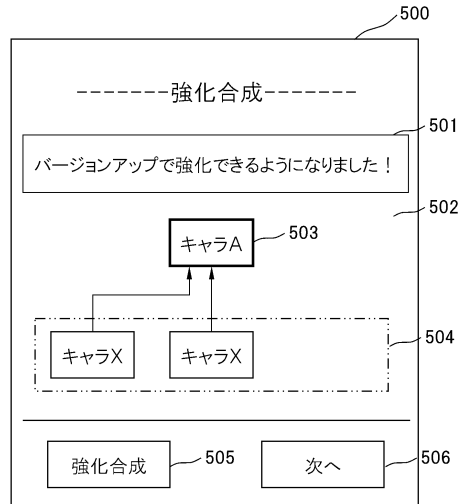
【選択図】図1

40

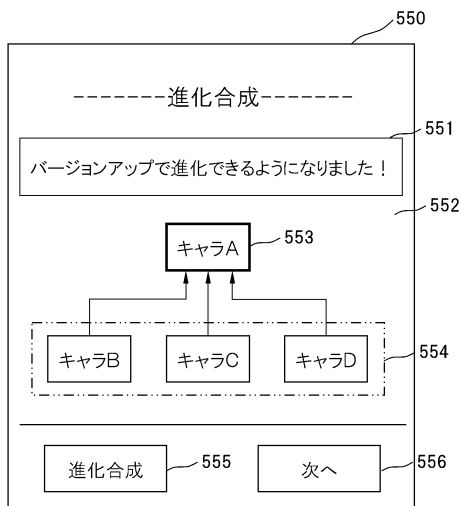
【図7】

...
ユーザID	名前	ランク	所持キャラクター	フレンド	パーティ	...
0001	ユーザ-A	59	k051, ...	0023, ...	k051,
0002	ユーザ-B	25	k005, ...	0068, ...	k005,
0003	ユーザ-C	7	k099, ...	0097, ...	k099,
...

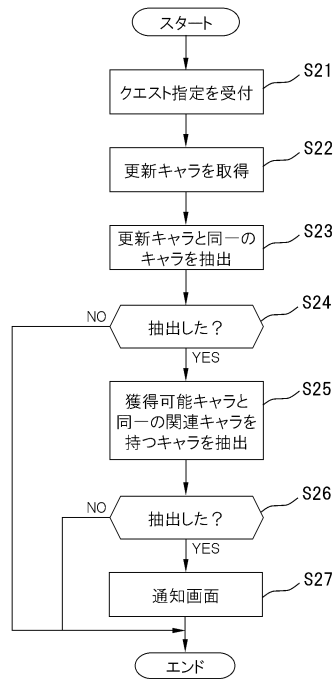
【図8】



【図9】



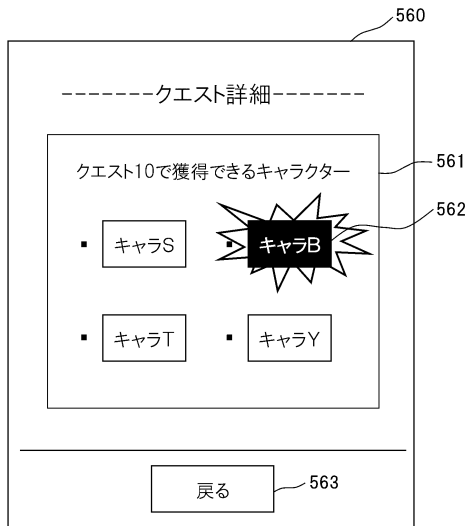
【図10】



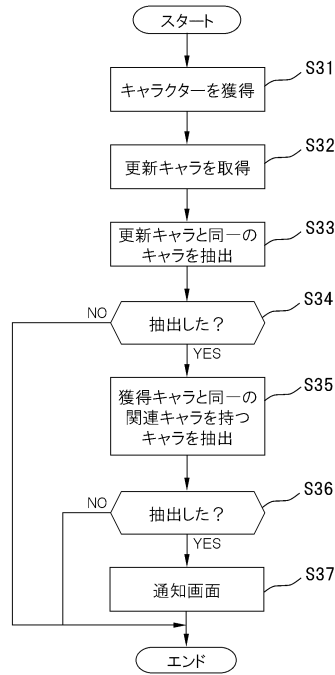
【図11】

クエストID	名称	獲得可能キャラクター	敵キャラクター	...
q001	クエスト1	キャラA	ボス	キャラT
		キャラB	サブ	キャラS
	
q002	クエスト2	キャラC	ボス	キャラC
		キャラD	サブ	キャラD
	
...

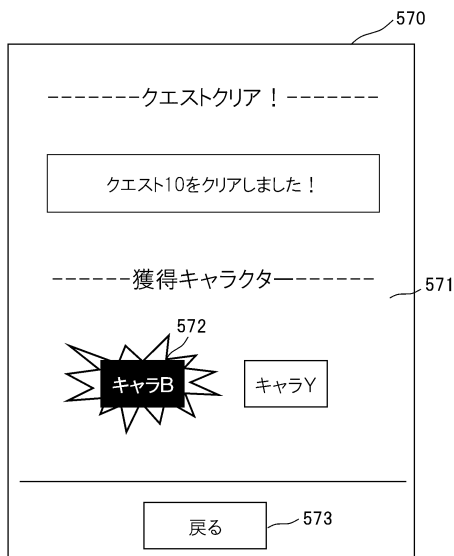
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5869652(JP, B2)

特開2016-043255(JP, A)

妖怪ウォッチぷにぷに 攻略大百科, 妖怪xアイテムで合成進化する妖怪一覧, 2016年 6月 2日, アップロード日2014年2月13日, URL, <http://punipuni.youkai-pedia.com/data/evolution/%e5%a6%96%e6%80%aa%e3%81%a8%e3%82%a2%e3%82%a4%e3%83%86%e3%83%a0%e3%82%92%e5%90%88%e6%88%90%e9%80%b2%e5%8c%96>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24