

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7614520号
(P7614520)

(45)発行日 令和7年1月16日(2025.1.16)

(24)登録日 令和7年1月7日(2025.1.7)

(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 13/533 (2014.01) A 6 3 F 13/533
 A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 4 (全20頁)

(21)出願番号	特願2023-13227(P2023-13227)	(73)特許権者	500033117 株式会社M I X I
(22)出願日	令和5年1月31日(2023.1.31)		東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
(62)分割の表示	特願2021-64688(P2021-64688)の 分割		渋谷スクランブルスクエア
原出願日	令和2年11月4日(2020.11.4)	(72)発明者	山崎 豊
(65)公開番号	特開2023-54819(P2023-54819A)		東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
(43)公開日	令和5年4月14日(2023.4.14)		渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I内
審査請求日	令和5年8月22日(2023.8.22)	(72)発明者	矢野 夏洋
			東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I内
		審査官	赤坂 祐樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを備え、前記プロセッサは、
 ユーザが所有するゲームオブジェクトを利用してゲームのプレイを可能とし、
 前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザが所有する第1ゲームオブジェクトと、第2
 ゲームオブジェクトとを合成する手動合成を実行した場合、前記ユーザに新たに付与され
 る第2ゲームオブジェクトと自動的に合成させる、前記第1ゲームオブジェクトと同一グ
 ループに属するゲームオブジェクトを設定可能な設定画面を、前記設定画面を表示させる
 前記ユーザの操作を要さずに表示させる、
 情報処理装置。

10

【請求項2】

プロセッサが、ユーザが所有するゲームオブジェクトを利用してゲームのプレイを可能
 とし、
 プロセッサが、前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザが所有する第1ゲームオブジ
 ェクトと、第2ゲームオブジェクトとを合成する手動合成を実行した場合、前記ユーザに
 新たに付与される第2ゲームオブジェクトと自動的に合成させる、前記第1ゲームオブジ
 ェクトと同一グループに属するゲームオブジェクトを設定可能な設定画面を、前記設定画
 面を表示させる前記ユーザの操作を要さずに表示させる、
 情報処理方法。

【請求項3】

20

ユーザが所有するゲームオブジェクトを利用してゲームのプレイを可能とし、

前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザが所有する第1ゲームオブジェクトと、第2ゲームオブジェクトとを合成する手動合成を実行した場合、前記ユーザに新たに付与される第2ゲームオブジェクトと自動的に合成させる、前記第1ゲームオブジェクトと同一グループに属するゲームオブジェクトを設定可能な設定画面を、前記設定画面を表示させる前記ユーザの操作を要さずに表示させる、処理をプロセッサに実行させるためのプログラム。

【請求項4】

サーバと端末とを備え、

前記サーバは、

前記端末において、ユーザが所有するゲームオブジェクトを利用してゲームのプレイを可能とし、

前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザが所有する第1ゲームオブジェクトと、第2ゲームオブジェクトとを合成する手動合成を実行した場合、前記ユーザに新たに付与される第2ゲームオブジェクトと自動的に合成させる、前記第1ゲームオブジェクトと同一グループに属するゲームオブジェクトを設定可能な設定画面を、前記設定画面を表示させる前記ユーザの操作を要さずに前記端末に表示させる、

情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザが所有するキャラクタを敵キャラクタと戦わせることで勝敗を決定するゲームが知られている。また、ユーザが所有する複数の所有カードのうち、所定の組み合わせを形成するゲームカード同士を組み合わせること（ゲームカードを合成すること）により、合成後のゲームカードに対応するキャラクタの能力値（パラメータ）を変化させることができるゲームも存在する（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第5504369号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載のゲームにおいて、ユーザ自身が所有する複数のキャラクタを合成する場合、ユーザは、合成をしたい複数のキャラクタを自ら選択する必要があるため手間である。この点について、特許文献1には、不要なカードと判定されたカードについて、ユーザの操作入力によらず自動的にカード合成処理を実行するようにしてもよいことが記載されている。しかしながら、近年のゲームはゲーム仕様が複雑であることから、キャラクタ（カード）を自動的に合成する機能を利用するとしても、合成対象にするキャラクタと合成対象にはしないキャラクタの設定など、ユーザの意思によって様々な条件の設定が必要になると考えられる。また、一度設定した条件をゲームの進行に応じて再度変更することも必要になると考えられることから、ユーザの手間は大きいと考えられる。

【0005】

そこで、本発明は、ユーザが合成に関する設定を行う手間を軽減させることを可能とする技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

10

20

30

40

50

本発明の一態様に係る情報処理装置は、ユーザが所有するゲームオブジェクトを記憶する記憶部と、前記ユーザにより指定された合成元となる合成元ゲームオブジェクトと、該合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトとの第1合成を行う合成部と、前記合成部により行われた第1合成において所定条件を満たす場合、合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトが前記ユーザに新たに付与されたときに、合成元ゲームオブジェクトと該新たに付与された素材ゲームオブジェクトとの第2合成に関する設定を行う設定画面を表示させる表示制御部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、ユーザが合成に関する設定を行う手間を軽減させることを可能とする技術を提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図3】ゲームサーバの機能ブロック構成例を示す図である。

【図4】キャラクタ設定DB、所持キャラクタ管理DB及び自動合成設定DBの一例を示す図である。

【図5】端末の機能ブロック構成例を示す図である。

【図6】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

20

【図7】自動合成画面への画面遷移例(その1)を示す図である。

【図8】自動合成画面への画面遷移例(その2)を示す図である。

【図9】自動合成画面への画面遷移例(その3)を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0010】

<システム構成>

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

30

【0011】

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

【0012】

端末20は、ゲームをプレイヤーに提供する情報処理装置であり、プレイヤーは、端末20を操作することで本実施形態に係るゲームを実行することができる。端末20は、例えば、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末20は、GPS(Global Positioning System)等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ10に通知する。

40

【0013】

<ゲーム概要>

続いて、本実施形態に係るゲームシステム1が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム1が提供するゲーム(以下、「本ゲーム」と言う。)では、プレイヤー(ユーザと称してもよい)は、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッ

50

キを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテムを入手することができる。また、プレイヤーは、課金等を行うことで新たなキャラクタやアイテムを入手することもできる。

【0014】

ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題及びミッションと呼ばれることもある。

【0015】

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

10

【0016】

クエストに参加したプレイヤーは、当該一定の条件を満たすことでクエストをクリアすることができ、クエストをクリアすると、プレイヤーに報酬が与えられたり、本ゲームのストーリーが進行したりする。報酬には、アイテムや、デッキ編成に利用可能なキャラクタ等が含まれる。

20

【0017】

プレイヤーは、プレイヤー自身が所有しているキャラクタ及びアイテムを合成することで、キャラクタのステータスを向上させたり、より強化された他のキャラクタに遷移させたりすることができる。ここで、キャラクタ及びアイテムを、「オブジェクト」又は「ゲームオブジェクト」と称してもよい。また、ステータスを「パラメータ」と称してもよい。また、あるキャラクタが他のキャラクタに“遷移する”ことは、“変化する”、“変異する”、“派生する”、“進化する”又は“神化する”などと称してもよい。本実施形態において“合成する”とは、2つのゲームオブジェクトを組み合わせて1つのゲームオブジェクトを作ること、及び、あるゲームオブジェクトに他のゲームオブジェクトを適用することを意味する。

【0018】

合成は、合成元（合成のベース）となるキャラクタ（以下、「合成元キャラクタ」と言う。）に、合成元キャラクタと合成することが可能な他のキャラクタ（以下、「素材キャラクタ」と言う。）又はアイテム（以下、「素材アイテム」と言う。）を合成することで行われる。

30

【0019】

例えば、プレイヤーが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、キャラクタBを素材キャラクタとして選択した場合、キャラクタAのステータスが変更され（又は他のキャラクタに遷移し）、キャラクタBは消滅する。同様に、プレイヤーが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、アイテムXを素材アイテムとして選択した場合、キャラクタAのステータスが変更され（又は他のキャラクタに遷移し）、アイテムXは消滅する。

40

【0020】

合成により、合成元キャラクタが他のキャラクタに遷移する場合、合成元キャラクタは、合成元キャラクタと同一グループに属する他のキャラクタに遷移する。ここで、「グループ」とは、遷移前のキャラクタと、遷移後のキャラクタとから構成されるキャラクタのグループを意味する。

【0021】

遷移後のキャラクタを、遷移前のキャラクタとは形態が異なるキャラクタと表現するようにしてもよい。つまり、“形態”とは、キャラクタの遷移状態を意味することとしてもよい。例えば、遷移前のキャラクタが形態Aのキャラクタであった場合、遷移後のキャラクタは、“形態Bに遷移したキャラクタ”や、“形態Bのキャラクタ”などと表現されてもよい

50

。また、遷移後のキャラクターは複数存在していてもよい。例えば、形態 C や形態 D に遷移したキャラクターが存在していてもよい。

【 0 0 2 2 】

また、遷移前のキャラクターをベースキャラクターと表現し、遷移後のキャラクターを、ベースキャラクターから遷移したキャラクター若しくはベースキャラクターが変化（又は、変異、進化、神化）したキャラクターと表現するようにしてもよい。また、「グループ」は、ベースキャラクター及びベースキャラクターが変化したキャラクターから構成されるグループを意味するものとしてもよい。

【 0 0 2 3 】

キャラクターの合成には、プレイヤー自ら、合成元キャラクターと素材キャラクターとを指定することで行う合成（以下、「手動合成」又は「第 1 合成」と言う。）と、予め設定された条件に従って、合成元キャラクターと素材キャラクターとをゲームサーバ 1 0 が自動的に選択することで行う合成（以下、「自動合成」又は「第 2 合成」と言う。）とが存在する。自動合成に関する設定を行う画面を、「自動設定画面」と言う。自動設定画面は、キャラクターを表示する画面等で、プレイヤーが所定のボタンを押下することで表示される。自動設定画面を、設定画面と称してもよい。

10

【 0 0 2 4 】

本ゲームでは、ゲームサーバ 1 0 は、プレイヤーが行った手動合成において所定条件を満たす場合、自動設定画面をプレイヤーの端末 2 0 に表示させる。より具体的には、ゲームサーバ 1 0 は、自動設定画面を、プレイヤーが自動合成の設定を行う / 変更する可能性がある

20

と想定されるタイミングで端末 2 0 に表示させることで、プレイヤーが、自動合成に関する設定をスムーズに行えるように補助する。

【 0 0 2 5 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 のハードウェア構成の一例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 は、CPU（Central Processing Unit）、GPU（Graphical processing unit）等のプロセッサ 1 1、メモリ、HDD（Hard Disk Drive）及び / 又は SSD（Solid State Drive）等の記憶装置 1 2、有線又は無線通信を行う通信 I F（Interface）1 3、入力操作を受け付ける入力デバイス 1 4、及び情報の出力を行う出力デバイス 1 5 を有する。入力デバイス 1 4 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び / 又はマイク等である。出力デバイス 1 5 は、例えば、ディスプレイ、タッチパネル及び / 又はスピーカ等である。

30

【 0 0 2 6 】

< 機能ブロック構成 >

（ゲームサーバ）

図 3 は、ゲームサーバ 1 0 の機能ブロック構成例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 は、記憶部 1 0 0 と、ゲーム制御部 1 1 0 とを含む。記憶部 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲームサーバ 1 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体（Non-transitory computer readable medium）であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又は CD-ROM 等の記憶媒体であってもよい。

40

【 0 0 2 7 】

記憶部 1 0 0 は、キャラクター設定 DB 1 0 0 a、所有キャラクター管理 DB 1 0 0 b 及び自動合成設定 DB 1 0 0 c を記憶する。

【 0 0 2 8 】

図 4 は、キャラクター設定 DB 1 0 0 a、所有キャラクター管理 DB 1 0 0 b 及び自動合成設定 DB 1 0 0 c の一例を示す図である。

50

【 0 0 2 9 】

キャラクタ設定 DB 1 0 0 a は、本ゲームに登場するキャラクタに関する各種の設定を管理する。キャラクタ設定 DB 1 0 0 a には、キャラクタを一意に識別する識別子（キャラクタ ID）、キャラクタが属するグループを示す識別子（グループ ID）、キャラクタの遷移状態を示す識別子（形態）、レベルの上限値（最大レベル）、ラックの上限値（最大ラック）、HP（ヒットポイント）の上限値（最大 HP）、攻撃力の上限値（最大攻撃力）及びスピードの上限値（最大スピード）が対応づけられて格納される。

【 0 0 3 0 】

所有キャラクタ管理 DB 1 0 0 b は、プレイヤーが所有するキャラクタを記憶する。所有キャラクタ管理 DB 1 0 0 b には、キャラクタを所有するプレイヤーを一意に識別する識別子（プレイヤー ID）、キャラクタを一意に識別する識別子（キャラクタ ID）、及び、キャラクタの現時点のステータス（レベル、ラック（運）、HP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード等）が対応づけられて格納される。所有キャラクタ管理 DB 1 0 0 b は、プレイヤーが所有するキャラクタを格納するキャラクタボックスと称されてもよい。

10

【 0 0 3 1 】

自動合成設定 DB 1 0 0 c は、各プレイヤーが設定した、自動合成に関する設定値を格納する DB である。自動合成設定 DB 1 0 0 c には、プレイヤーを一意に識別する識別子（プレイヤー ID）、設定対象のキャラクタのグループを一意に識別する識別子（グループ ID）、自動合成を行う場合に、自動合成を行う対象である合成元キャラクタの形態を示す情報（自動合成設定）、及び、手動合成において所定条件を満たしたことにより自動設定画面をプレイヤーの端末 2 0 に表示させた際に、プレイヤーが当該自動設定画面にて行った設定内容の履歴（補助履歴）が対応づけられて格納される。

20

【 0 0 3 2 】

ここで、自動合成設定における「しない」は、プレイヤーが自動設定画面において、自動合成をしないことを選択していることを示す。また、自動合成設定における「する（形態 A）」は、プレイヤーが自動設定画面において、同一グループに含まれる複数のキャラクタのうち、合成元キャラクタとして形態が A であるキャラクタを設定していることを示す。「する（形態 B）」及び「する（形態 C）」についても同様である。

【 0 0 3 3 】

補助履歴における「履歴無し」は、同一グループ ID に属するキャラクタを合成元キャラクタとしてプレイヤーが行った手動合成において所定条件を満たしたことが無いために自動設定画面が表示されたことが無い状態を示す。「しないを選択」は、当該手動合成で所定条件を満たしたことにより表示された自動設定画面において、プレイヤーが自動合成をしないことを選択したことを示す。「する（形態 A）を選択」は、当該手動合成で所定条件を満たしたことにより表示された自動設定画面において、プレイヤーが、形態が A であるキャラクタに対して自動合成をするように設定したことを示す。図 4 の例では、グループ G 0 2 に対応する補助履歴に「しないを選択」が記録されているが、これは、グループ G 0 2 に属する合成元キャラクタに対して手動合成が行われ、その結果表示された自動設定画面において、プレイヤーが、自動合成をしないことを選択したことを示している。

30

【 0 0 3 4 】

図 3 に戻り説明を続ける。ゲーム制御部 1 1 0 は、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。ゲーム制御部 1 1 0 は、合成部 1 1 1 と、表示制御部 1 1 2 とを含む。

40

【 0 0 3 5 】

合成部 1 1 1 は、プレイヤーにより指定された合成元キャラクタと、該合成元キャラクタと合成可能な素材キャラクタ又は素材アイテム（素材ゲームオブジェクト）との手動合成（第 1 合成）を行う。

【 0 0 3 6 】

表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 により行われた手動合成において所定条件を満たす場合、合成元キャラクタと合成可能な素材キャラクタ又は素材アイテム（素材ゲームオブ

50

ジェクト)とがプレイヤーに新たに付与されたときに、合成元キャラクタと該新たに付与された素材キャラクタ又は素材アイテム(素材ゲームオブジェクト)との自動合成(第2合成)に関する設定を行う自動設定画面を表示させる。

【0037】

(端末)

図5は、端末20の機能ブロック構成例を示す図である。端末20は、記憶部200と、通信部201と、UI(User Interface)部202と、ゲーム制御部203とを含む。記憶部200は、端末20が備える記憶装置12を用いて実現することができる。また、通信部201と、UI部202と、ゲーム制御部203とは、端末20のプロセッサ11が、記憶装置12に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。

10

【0038】

記憶部200は、ゲーム制御部203が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納される。

【0039】

通信部201は、通信IF13を用いてゲームサーバ10との間で各種の通信を行う機能を有する。

20

【0040】

UI部202は、プレイヤーから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、UI部202は、ゲームサーバ10の指示に従い、端末20の出力デバイス15(ディスプレイ)にゲーム画面を表示する。

【0041】

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

30

【0042】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ10に含まれる合成部111と表示制御部112とのうち全部又は一部を、端末20のゲーム制御部203に備える構成とするようにしてもよい。

【0043】

<処理手順>

以下の説明では、合成元キャラクタと、合成元キャラクタと同一グループに属する他のキャラクタを素材キャラクタとして合成した場合、合成元キャラクタが持つ複数のステータスのうち特定ステータス(例えばラック(運))が向上するものとする。また、特定ステータスの値が所定値以上になったキャラクタを含むデッキでクエストをクリアした場合、特定ステータスが所定値以上になったキャラクタを含まないデッキでクエストをクリアした場合と比較して、クリア時に入手可能なアイテムの数が増加するものとする。また、特定ステータスの値が所定値未満の場合、クリア時に入手可能なアイテムの数は変化しないものとする。ここで、所定値は、予め指定された特定の値であってもよい。また、「所定値以上」及び「所定値未満」をそれぞれ「上限値」及び「上限値未満」に置き換えてもよい(以下の各所定条件の説明でも同様)。また、所定値又は上限値は、キャラクタ設定DB100aに示されるように、キャラクタ毎に異なってもよい(以下の各所定条件の説明でも同様)。なお、当該特定ステータスの効果は、以下の説明をするための前提に過ぎず、本実施形態がこれに限定されるものではない。例えば、特定ステータスは、値の大小がクエストの実行に何ら影響を与えないステータスであってもよい。

40

50

【 0 0 4 4 】

また、同一グループに属するキャラクタには、状態が遷移する前のキャラクタである形態 A のキャラクタと、状態が遷移した後のキャラクタである形態 B のキャラクタ及び形態 C のキャラクタが含まれるものとする。

【 0 0 4 5 】

また、合成元キャラクタのレベルが最大値である場合、当該合成元キャラクタに、特殊アイテム又は特殊キャラクタを素材として合成することで、合成元キャラクタを、合成元キャラクタと同一グループに属する、よりステータスが強化された形態のキャラクタに遷移させることができるものとする。

【 0 0 4 6 】

また、プレイヤーは、クエスト終了時に新たなキャラクタを 1 以上入手することができるものとする。プレイヤーが入手したキャラクタは、プレイヤーのキャラクタボックス（所有キャラクタ管理 DB 1 0 0 b）に格納され、プレイヤーの所有キャラクタ一覧に追加される。なお、キャラクタボックスのサイズ（プレイヤーが所有可能なキャラクタ数）には上限があるものとする。

【 0 0 4 7 】

図 6 は、ゲームサーバ 1 0 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。合成部 1 1 1 は、プレイヤーから手動合成の指示を受け付けると、合成元キャラクタと素材キャラクタ又は素材アイテムを合成する（S 1 0）。続いて、表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 で行われた手動合成が所定条件を満たすか否かを判定する（S 1 1）。所定条件を満たさない場合は処理を終了し、所定条件を満たす場合は、自動設定画面をプレイヤーの端末 2 0 に表示させる（S 1 2）。

【 0 0 4 8 】

（所定条件の具体例）

以下、所定条件について複数の具体例を説明する。ゲームサーバ 1 0 は、これらの所定条件の全部を備えていてもよいし一部のみを備えていてもよい。

【 0 0 4 9 】

[所定条件 1]

表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 により行われた手動合成において、素材キャラクタに、合成元キャラクタごとに設定される特定の素材キャラクタ（特定ゲームオブジェクト）が含まれていた場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。

【 0 0 5 0 】

特定の素材キャラクタは、合成元キャラクタと同一グループに属するキャラクタであってもよい。つまり、特定の素材キャラクタは、合成した場合に、合成元キャラクタが持つ複数のステータスのうち特定ステータス（例えばラック（運））を向上させることが可能な素材キャラクタであってもよい。

【 0 0 5 1 】

前述の通り、本ゲームでは、特定ステータスが所定値以上になったキャラクタを含むデッキでクエストをクリアした場合、クリア時に入手可能なアイテムの数が増加する。従って、合成元キャラクタと特定の素材キャラクタとを手動合成したプレイヤーは、その後、合成元キャラクタの特定ステータスを上限値まで向上させるために、自動合成の設定を行うことが想定される。所定条件 1 によれば、プレイヤーが自ら自動設定画面を表示させる操作を行わなくても自動的に自動設定画面が表示されることから、プレイヤーの手間を削減することが可能になる。

【 0 0 5 2 】

[所定条件 2]

表示制御部 1 1 2 は、所定条件 1 を満たす場合において、更に、所定条件 1 で説明した特定の素材キャラクタが、プレイヤーがプレイ可能な特定のイベントで入手可能である場合、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

特定のイベントは、今後実施されるクエストとして予めゲームサーバ10に設定されているクエスト（つまり、プレイヤーが今後プレイ可能なクエスト）であってもよい。

【 0 0 5 4 】

所定条件2によれば、所定条件1を満たす場合であって、かつ、手動合成に用いた特定の素材キャラクタが、今後入手可能なキャラクタである場合に、自動的に自動設定画面が表示されることになる。これにより、素材キャラクタが、今後入手することができないキャラクタであるにも関わらず自動設定画面が無駄に表示されてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 5 5 】

〔 所定条件3 〕

表示制御部112は、合成部111により行われた手動合成において、合成元キャラクタの複数のステータスのうち合成により値が増加する特定ステータスの値が増加した場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。

【 0 0 5 6 】

前述の通り、本ゲームでは、特定ステータスが所定値以上になったキャラクタを含むデッキでクエストをクリアした場合、クリア時に入手可能なアイテムの数が増加する。従って、手動合成することで合成元キャラクタの特定のステータスを増加させたプレイヤーは、合成元キャラクタの特定ステータスを所定値以上まで向上させるために、自動合成の設定を行うことが想定される。所定条件3によれば、プレイヤーが自ら自動設定画面を表示させる操作を行わなくても自動的に自動設定画面が表示されることから、プレイヤーの手間を削減することが可能になる。

【 0 0 5 7 】

なお、表示制御部112は、合成部111により行われた手動合成において、更に、増加後の特定ステータスの値が所定値以上である場合、所定条件を満たさないと判定し、自動設定画面を表示させないようにしてもよい。特定ステータスの値が所定値以上である場合、自動合成を行う必要は無いと考えられることから、自動設定画面が表示されることで、プレイヤーが煩わしく感じてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 5 8 】

〔 所定条件4 〕

表示制御部112は、合成部111により行われた手動合成において、合成元キャラクタの複数のステータスのうち合成により値が増加する特定ステータスを所定値にするまでに必要な素材キャラクタの数が、キャラクタボックスの空き領域数（記憶部100においてゲームオブジェクトを格納可能な空き領域数）よりも大きい場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。

【 0 0 5 9 】

本ゲームにおいて、合成元キャラクタの特定ステータスを所定値にするまでに必要な素材キャラクタの数が、キャラクタボックスの空き領域数よりも大きい場合、プレイヤーは、1回の手動合成で、合成元キャラクタの特定のステータスを所定値まで上げることができない。

【 0 0 6 0 】

例えば、合成元キャラクタに対して1体の素材キャラクタを合成すると、特定ステータスが1上昇すると仮定する。また、現在の特定ステータスは1であり、特定ステータスの上限は30であると仮定する。つまり、プレイヤーは、合成元キャラクタの特定ステータスを所定値にするためには、合成元キャラクタと29体の素材キャラクタを合成する必要がある。もし、キャラクタボックスの空き領域が10であった場合、プレイヤーは、素材キャラクタを最大10体しか所有することができないため、一度の手動合成では、合成元キャラクタの特定のステータスを、最大で11までしか上げることができない。このような場合、プレイヤーは、自動合成を設定し、合成元キャラクタの特定ステータスが上限値に達するまで、クエストを繰り返しクリアして素材キャラクタを集めるか、若しくは、キャラク

10

20

30

40

50

タが当たる抽選（ガチャ）を繰り返し行うことにより素材キャラクタを集めることが想定される。従って、所定条件4によれば、プレイヤーが自ら自動設定画面を表示させる操作を行わなくても自動的に自動設定画面が表示されることから、プレイヤーの手間を削減することが可能になる。

【0061】

[所定条件5]

表示制御部112は、合成設定画面における合成元キャラクタを、合成部111により行われた合成における合成元キャラクタのグループに属するキャラクタのうち、どのキャラクタにするかの選択を受け付ける画面を、合成設定画面に表示させるようにしてもよい。

【0062】

具体的には、自動合成画面では、自動合成の設定として「する（形態A）」、「する（形態B）」、「する（形態C）」及び「しない」のうちいずれか1つの選択が可能であるとしてもよい。また、プレイヤーが所持していないキャラクタの形態については、所持しているキャラクタと識別可能に表示し、選択を不可能としてもよい。

【0063】

これにより、プレイヤーは、自動合成の設定をする際に、合成元キャラクタを容易に選択することが可能になる。

【0064】

なお、自動合成画面において「する（形態A）」、「する（形態B）」及び「する（形態C）」のいずれかに設定されている場合、プレイヤーがクエスト終了時に新たなキャラクタを入手すると、入手したキャラクタはキャラクタボックスに格納されず、直接、合成元キャラクタと自動的に合成されるものとしてもよい。従って、「自動合成」は、プレイヤーに付与されたキャラクタを当該プレイヤーに関連付けずに合成する処理（言い換えると、プレイヤーが新たに入手したキャラクタを、当該プレイヤーのキャラクタボックスに格納する前に合成する処理）と表現するようにしてもよい。

【0065】

[所定条件6]

表示制御部112は、合成部111により行われた手動合成において、合成元キャラクタが、該合成元キャラクタと同一グループに属する他のキャラクタに遷移した場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。すなわち、表示制御部112は、手動合成の結果、合成元キャラクタが、形態Bのキャラクタ又は形態Cのキャラクタに遷移した場合に、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。前述の通り、自動合成画面では、自動合成の設定として「する（形態A）」、「する（形態B）」、「する（形態C）」及び「しない」のうちいずれか1つの選択を可能としてもよい。この場合、プレイヤーが、自動合成画面において、過去に「する（形態A）」を選択していた状態で、形態Aのキャラクタを形態Bに遷移させた場合、プレイヤーは、自動合成画面を自ら開いて、自動合成の設定を「する（形態B）」に変更しなければ、形態Bに遷移させたキャラクタを合成元キャラクタとして自動合成させることができない。つまり、所定条件5によれば、プレイヤーが自ら自動設定画面を表示させる操作を行わなくても自動的に自動設定画面が表示されることから、プレイヤーの手間を削減することが可能になる。

【0066】

また、表示制御部112は、合成部111により行われた手動合成において、合成元キャラクタが、該合成元キャラクタと同一グループに属する他のキャラクタに遷移した場合であって、かつ、手動合成前には遷移後の当該他のキャラクタと同一のキャラクタをプレイヤーが所持していない場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。すなわち、表示制御部112は、手動合成の結果、合成元キャラクタが、形態B（又は形態C）のキャラクタに遷移し、かつ、プレイヤーが、手動合成をする前には当該形態B（又は形態C）のキャラクタを所持していない場合に、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。もし、手動合成前から既に形態B（又は形態C）のキャラクタを1体以上所持していた場合、プレイヤーは、既に、自動合成を設定済みである可能性がある

10

20

30

40

50

。従って、プレイヤーが、自動合成の設定を変更すると想定されるタイミングに絞って、自動設定画面を表示させることが可能になる。

【 0 0 6 7 】

また、表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 により行われた手動合成において、合成元キャラクターが、該合成元キャラクターと同一グループに属する他のキャラクターに遷移した場合であって、かつ、手動合成後には、遷移前の合成元キャラクターと同一のキャラクターをプレイヤーが所持していない場合、所定条件を満たすと判定し、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。すなわち、表示制御部 1 1 2 は、手動合成の結果、合成元キャラクター（形態 A）が、形態 B のキャラクター（又は形態 C のキャラクター）に遷移し、かつ、プレイヤーが、手動合成をした後には、形態 A のキャラクターを一体も所持していない場合に、自動設定画面を表示させるようにしてもよい。もし、形態 A のキャラクターを 2 体以上所持しており、自動合成において形態 A が合成元キャラクターに設定されていたとする。この状態でプレイヤーが、当該 2 体以上のキャラクターのうち 1 体を手動合成により形態 B 又は C に遷移させた場合、プレイヤーは、合成元キャラクターを形態 A から変更したくないと考えることが想定される。従って、プレイヤーが、自動合成の設定を変更すると想定されるタイミングに絞って、自動設定画面を表示させることが可能になる。

10

【 0 0 6 8 】

[所定条件 7]

表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 により行われた自動合成における合成元キャラクターのグループに属するいずれかのキャラクターが、自動設定画面において合成元キャラクターとして既に設定されている場合、所定条件を満たさないと判定し、自動設定画面を表示させないようにしてもよい。

20

【 0 0 6 9 】

例えば、合成元キャラクター A に対して手動合成を行った結果、所定条件が満たされたことで端末 2 0 の画面に自動設定画面が表示された場合、若しくは、所定条件が満たされたことに伴う自動設定画面の表示ではなく所定条件が満たされていない状態でプレイヤーが自らキャラクター A に対する自動設定画面を表示させた場合において、プレイヤーが、当該自動設定画面で自動合成を「しない」とする設定を行ったと仮定する。その後、プレイヤーが合成元キャラクター A と同一グループに属するキャラクター B に対して手動合成を行ったと仮定する。この場合、表示制御部 1 1 2 は、所定条件を満たさないと判定し、自動合成画面を端末 2 0 に表示させないようにする。

30

【 0 0 7 0 】

所定条件 7 によれば、既に自動合成をすることを設定済みであるにも関わらず、再度設定画面が表示されてしまい、プレイヤーが煩わしく感じてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 7 1 】

[所定条件 8]

表示制御部 1 1 2 は、合成部 1 1 1 により行われた手動合成における合成元キャラクターのグループに対し、自動設定画面において自動合成を行うことの設定又は自動合成を行わないことの設定が過去に行われていた場合、所定条件を満たさないと判定し、自動設定画面を表示させないようにしてもよい。

40

【 0 0 7 2 】

例えば、合成元キャラクター A に対して手動合成を行った結果、所定条件が満たされたことで端末 2 0 の画面に自動設定画面が表示された場合、若しくは、プレイヤーが自らキャラクター A に対する自動設定画面を表示させた場合において、プレイヤーが、当該自動設定画面で自動合成に関する何らかの設定（つまり、「する」又は「しない」のいずれか）を行ったと仮定する。その後、プレイヤーが合成元キャラクター A と同一グループに属するキャラクター B に対して手動合成を行ったと仮定する。この場合、表示制御部 1 1 2 は、所定条件を満たさないと判定し、自動合成画面を端末 2 0 に表示させないようにする。

【 0 0 7 3 】

50

所定条件 8 によれば、既に自動合成に関する設定（自動合成をする／しない）を設定済みであるにも関わらず、再度設定画面が表示されてしまい、プレイヤーが煩わしく感じてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 7 4 】

[所定条件 9]

表示制御部 1 1 2 は、過去に所定条件が満たされたために表示された自動設定画面において自動合成を行わないとの設定が行われた場合で、かつ、合成部 1 1 1 により行われた合成における合成元キャラクタが、該自動合成を行わないとの設定が行われたキャラクタのグループに属するキャラクタに含まれる場合、所定条件を満たさないと判定し、自動設定画面を表示させないようにしてもよい。

10

【 0 0 7 5 】

例えば、合成元キャラクタ A に対して手動合成を行った結果、所定条件が満たされたことで端末 2 0 の画面に自動設定画面が表示され、プレイヤーによって自動合成を「しない」とする設定がなされたと仮定する。その後、プレイヤーが合成元キャラクタ A と同一グループに属するキャラクタ B に対して手動合成を行ったと仮定する。

【 0 0 7 6 】

この場合、表示制御部 1 1 2 は、自動合成設定 DB 1 0 0 c の「補助履歴」カラムを参照することで、キャラクタ B が属するグループに対して、プレイヤーが「しない」を選択した履歴の有無を検索する。もし、プレイヤーが「しない」を選択した履歴が存在する場合、表示制御部 1 1 2 は、自動合成画面を端末 2 0 に表示させないようにする。一方、プレイヤーが「しない」を選択した履歴が存在しない場合、表示制御部 1 1 2 は、所定条件を満たす場合（例えば所定条件 1 ~ 6 のいずれかを満たす場合）に、自動合成画面を端末 2 0 に表示させるようにする。

20

【 0 0 7 7 】

所定条件 9 によれば、既に自動合成をしないことを設定済みであるにも関わらず、再度設定画面が表示されてしまい、プレイヤーが煩わしく感じてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 7 8 】

[所定条件 1 0]

表示制御部 1 1 2 は、プレイヤーが、自身が所有している又は過去に所有していたキャラクタの複数のステータスのうち、合成により値が増加する特定ステータスの値を所定値に到達させたことがない場合、所定条件を満たさないと判定し、自動設定画面を表示させないようにしてもよい。

30

【 0 0 7 9 】

所定条件 1 0 によれば、プレイヤーが、合成により特定ステータスの値を所定値に到達させることに興味が無い場合、設定画面を表示させないようにすることで、プレイヤーが煩わしく感じてしまうことを抑制することが可能になる。

【 0 0 8 0 】

< 画面表示例 >

図 7 は、自動合成画面への画面遷移例（その 1）を示す図である。図 7 は、プレイヤーが自ら自動合成画面を表示させる場合の画面遷移例を示している。キャラクタ画面 A 1 0 0 は、キャラクタ M のステータス等を表示する画面である。キャラクタ画面 A 1 0 0 においてボタン B 1 0 が押下されると、キャラクタ M に関する自動合成の設定を行う自動合成画面 A 1 0 1 が表示される。

40

【 0 0 8 1 】

自動合成画面 A 1 0 1 には、自動合成の設定を行うボタンが領域 W 1 0 1 に表示される。領域 W 1 0 1 には、自動合成しないことを選択するボタン B 1 1、合成元キャラクタを、キャラクタ M と同一グループに属するキャラクタのうち形態 A のキャラクタとすることを選択するボタン B 1 2、形態 B のキャラクタとすることを選択するボタン B 1 3、形態 C のキャラクタとすることを選択するボタン B 1 4 が表示されている。プレイヤーが、ボタ

50

ン B 1 1 ~ B 1 4 のボタンのうちいずれか 1 つを選択してボタン B 1 5 を押下すると、自動合成の設定が完了し、画面 A 1 0 2 に遷移する。

【 0 0 8 2 】

図 8 は、自動合成画面への画面遷移例（その 2）を示す図である。図 8 は、上述の「所定条件 1」を満たした場合に自動合成画面が表示される場合の画面遷移例を示している。なお、合成元キャラクタと同一のキャラクタは、「所定条件 1」における特定の素材キャラクタであるものとする。

【 0 0 8 3 】

手動合成画面 A 2 0 0 で、プレイヤーは、合成元キャラクタとしてキャラクタ Q（C 2 0 0）を選択し、素材キャラクタとして、素材キャラクタ V（C 2 0 1）、素材キャラクタ Q（C 2 0 2）及び素材キャラクタ Y（C 2 0 3）を選択したとする。合成開始ボタン B 2 0 が押下されると、合成元キャラクタ Q（C 2 0 0）に素材キャラクタ Q（C 2 0 1）、素材キャラクタ X（C 2 0 2）及び素材キャラクタ Y（C 2 0 3）が合成され、合成結果画面 A 2 0 1 が表示される。ここで、手動合成画面 A 2 0 0 では、素材キャラクタの中に、合成元キャラクタ Q と同一のキャラクタ Q が含まれている。つまり、素材キャラクタの中に、特定の素材キャラクタが含まれている。そこで、合成結果画面 A 2 0 1 でボタン B 2 1 が押下された場合、表示制御部 1 1 2 は、所定条件 1 を満たすと判定し、自動設定画面 A 2 0 2 を表示させる。

【 0 0 8 4 】

自動設定画面 A 2 0 2 の領域 W 2 0 2 には、自動合成しないことを選択するボタン B 2 2、合成元キャラクタを、キャラクタ Q と同一グループに属するキャラクタのうち、形態 A のキャラクタとすることを選択するボタン B 2 3、形態 B のキャラクタとすることを選択するボタン B 2 4、形態 C のキャラクタとすることを選択するボタン B 2 5 が表示されている。プレイヤーが、ボタン B 2 2 ~ B 2 5 のボタンのうちいずれか 1 つを選択してボタン B 2 6 を押下すると、自動合成の設定が完了する。つまり、図 8 によれば、図 7 のようにプレイヤーが自ら自動設定画面を開く操作を行わなくても、自動的に自動設定画面を表示されることになる。

【 0 0 8 5 】

図 9 は、自動合成画面への画面遷移例（その 3）を示す図である。図 9 は、上述の「所定条件 6」を満たした場合に自動合成画面が表示される場合の画面遷移例を示している。

【 0 0 8 6 】

手動合成画面 A 2 0 0 で、プレイヤーは、合成元キャラクタとしてキャラクタ Q（C 3 0 0）を選択し、素材キャラクタとしてキャラクタ X（C 3 0 1）及びキャラクタ Y（C 3 0 2）を選択したとする。手動合成画面 A 2 0 0 には、手動合成の結果、合成元キャラクタ Q（C 3 0 0）は、キャラクタ R（C 3 0 3）に遷移（神化）することが表示されている。ボタン B 3 0 が押下されると、画面 A 3 0 1 が表示され、キャラクタ Q が神化したキャラクタ R の画像及びステータス等が表示される。

【 0 0 8 7 】

ここで、手動合成が行われたことで、合成元キャラクタ Q がキャラクタ R に遷移した（つまり、合成元キャラクタが、合成元キャラクタと同一グループに属する他のキャラクタに遷移した）ことから、表示制御部 1 1 2 は、所定条件 6 を満たすと判定し、自動設定画面 A 3 0 2 を表示させる。自動設定画面 A 3 0 2 のボタン B 3 1 ~ B 3 5 は、それぞれ、図 8 に示す自動設定画面 A 2 0 2 のボタン B 2 2 ~ B 2 6 と同一であるため、説明は所略する。図 9 によれば、図 7 のようにプレイヤーが自ら自動設定画面を開く操作を行わなくても、自動的に自動設定画面を表示されることになる。

【 0 0 8 8 】

<まとめ>

以上説明した実施形態によれば、ゲームサーバ 1 0 は、プレイヤーが行った手動合成において所定条件を満たす場合、自動設定画面をプレイヤーの端末 2 0 に表示させるようにした。より具体的には、ゲームサーバ 1 0 は、自動設定画面を、プレイヤーが自動合成の設定を

10

20

30

40

50

行う/変更する可能性があるとして想定されるタイミングで端末20に表示させることで、プレイヤーが、自動合成に関する設定をスムーズに行えるように補助するようにした。これにより、プレイヤーが合成に関する設定を行う手間を軽減することが可能になる。

【0089】

以上説明した実施形態は、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。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。

【0090】

<付記>

10

<付記1>

ユーザが所有するゲームオブジェクトを記憶する記憶部と、
前記ユーザにより指定された合成元となる合成元ゲームオブジェクトと、該合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトとの第1合成を行う合成部と、
前記合成部により行われた第1合成において所定条件を満たす場合、合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトが前記ユーザに新たに付与されたときに、合成元ゲームオブジェクトと該新たに付与された素材ゲームオブジェクトとの第2合成に関する設定を行う設定画面を表示させる表示制御部と、
を有する情報処理装置。

【0091】

20

付記1によれば、ユーザが合成に関する設定を行う手間を軽減させることを可能とする技術を提供することが可能になる。

【0092】

<付記2>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成において、素材ゲームオブジェクトに、合成元ゲームオブジェクトごとに設定される特定ゲームオブジェクトが含まれていた場合、前記設定画面を表示させる、
付記1に記載の情報処理装置。

【0093】

付記2によれば、素材ゲームオブジェクトに、合成元ゲームオブジェクトごとに設定される特定ゲームオブジェクトが含まれていた場合に設定画面が表示されることから、ユーザが自ら設定画面を表示させる手間を削減することが可能になる。

30

【0094】

<付記3>

前記表示制御部は、更に、前記特定ゲームオブジェクトが、前記ユーザがプレイ可能な特定のイベントで入手可能である場合、前記設定画面を表示させる、
付記2に記載の情報処理装置。

【0095】

付記3によれば、特定ゲームオブジェクトが、ユーザがプレイ可能な特定のイベントで入手可能である場合に設定画面が表示されることから、ユーザが自ら設定画面を表示させる手間を削減することが可能になる。

40

【0096】

<付記4>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成において、合成元ゲームオブジェクトの複数のパラメータのうち合成により値が増加する特定パラメータの値が増加した場合、前記設定画面を表示させる、
付記1～3のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0097】

付記4によれば、第1合成の結果、合成元ゲームオブジェクトの特定パラメータの値が増加した場合に設定画面が表示されることから、ユーザが自ら設定画面を表示させる手間

50

を削減することが可能になる。

【0098】

<付記5>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成において、合成元ゲームオブジェクトの複数のパラメータのうち合成により値が増加する特定パラメータを所定値にするまでに必要な素材ゲームオブジェクトの数が、前記記憶部において前記ゲームオブジェクトを格納可能な空き領域数よりも大きい場合、前記設定画面を表示させる、

付記1～4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0099】

付記5によれば、ゲームオブジェクトを格納可能な空き領域数に応じて設定画面が表示されることから、ユーザが自ら設定画面を表示させる手間を削減することが可能になる。

10

【0100】

<付記6>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成において、合成元ゲームオブジェクトが、該合成元ゲームオブジェクトと同一グループに属する他のゲームオブジェクトに遷移した場合に、前記設定画面を表示させる、

付記1～5のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0101】

付記6によれば、合成元ゲームオブジェクトが、合成元ゲームオブジェクトと同一グループに属する他のゲームオブジェクトに遷移した場合に設定画面が表示されることから、ユーザが自ら設定画面を表示させる手間を削減することが可能になる。

20

【0102】

<付記7>

前記表示制御部は、前記設定画面における合成元ゲームオブジェクトを、前記合成部により行われた合成における合成元ゲームオブジェクトのグループに属するゲームオブジェクトのうち、どのゲームオブジェクトにするかの選択を受け付ける画面を、前記設定画面に表示させる、

付記1～6のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0103】

付記7によれば、ユーザは、合成元ゲームオブジェクトを自ら指定することが可能になる。

30

【0104】

<付記8>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成における合成元ゲームオブジェクトのグループに属するいずれかのゲームオブジェクトが、前記設定画面において合成元ゲームオブジェクトとして既に設定されている場合、前記設定画面を表示させない、

付記1～7のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0105】

付記8によれば、既に第2合成における合成元ゲームオブジェクトを設定済みであるにも関わらず、再度設定画面が表示されてしまうことを抑制することが可能になる。

40

【0106】

<付記9>

前記表示制御部は、過去に前記所定条件が満たされたために表示された前記設定画面において第2合成を行わないとの設定が行われた場合で、かつ、前記合成部により行われた合成における合成元ゲームオブジェクトが、該第2合成を行わないとの設定が行われたゲームオブジェクトのグループに属するゲームオブジェクトに含まれる場合、前記設定画面を表示させない、

付記1～8のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0107】

付記9によれば、ユーザが過去に自動合成をしないと設定したにも関わらず、再度設定

50

画面が表示されてしまうことを抑制することができる。

【0108】

<付記10>

前記表示制御部は、前記合成部により行われた第1合成における合成元ゲームオブジェクトのグループに対し、前記設定画面において第2合成を行うことの設定又は第2合成を行わないことの設定が過去に行われていた場合、前記設定画面を表示させない、

付記1～9のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0109】

付記10によれば、既に第2合成における合成元ゲームオブジェクトを設定済みであるにも関わらず、再度設定画面が表示されてしまうことを抑制することが可能になる。

10

【0110】

<付記11>

前記表示制御部は、前記ユーザが、所有するゲームオブジェクトの複数のパラメータのうち、合成により値が増加する特定パラメータの値を所定値に到達させたことがない場合、前記設定画面を表示させない、

付記1～10のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0111】

付記11によれば、ユーザが合成を希望していないにも関わらず設定画面が表示されてしまうことを抑制することが可能になる。

【0112】

<付記12>

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

ユーザが所有するゲームオブジェクトを記憶部に記憶するステップと、

前記ユーザにより指定された合成元となる合成元ゲームオブジェクトと、該合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトとの第1合成を行うステップと、

前記第1合成を行うステップにより行われた第1合成において所定条件を満たす場合、合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトが前記ユーザに新たに付与されたときに、合成元ゲームオブジェクトと該新たに付与された素材ゲームオブジェクトとの第2合成に関する設定を行う設定画面を表示させるステップと、

を含む情報処理方法。

30

【0113】

付記12によれば、ユーザが合成に関する設定を行う手間を軽減させることを可能とする技術を提供することが可能になる。

【0114】

<付記13>

コンピュータに、

ユーザが所有するゲームオブジェクトを記憶部に記憶するステップと、

前記ユーザにより指定された合成元となる合成元ゲームオブジェクトと、該合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトとの第1合成を行うステップと、

前記第1合成を行うステップにより行われた第1合成において所定条件を満たす場合、合成元ゲームオブジェクトと合成可能な素材ゲームオブジェクトが前記ユーザに新たに付与されたときに、合成元ゲームオブジェクトと該新たに付与された素材ゲームオブジェクトとの第2合成に関する設定を行う設定画面を表示させるステップと、

を実行させるためのプログラム。

40

【0115】

付記13によれば、ユーザが合成に関する設定を行う手間を軽減させることを可能とする技術を提供することが可能になる。

【符号の説明】

【0116】

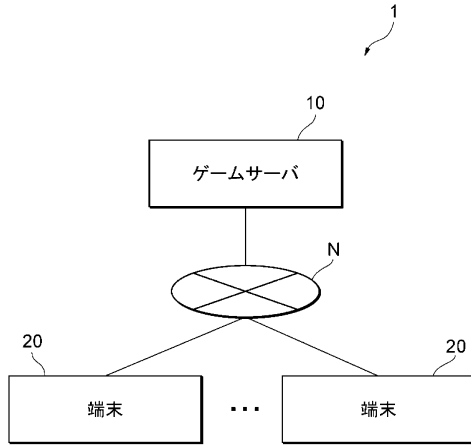
1...ゲームシステム、10...ゲームサーバ、11...プロセッサ、12...記憶装置、13

50

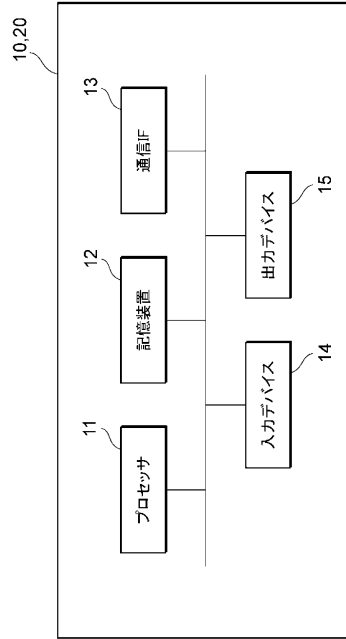
...通信IF、14...入力デバイス、15...出力デバイス、20...端末、100...記憶部、
 100a...キャラクタ設定DB、100b...所有キャラクタ管理DB、100c...自動合
 成設定DB、110...ゲーム制御部、111...合成部、112...表示制御部、200...記
 憶部、201...通信部、202...UI部、203...ゲーム制御部

【図面】

【図1】



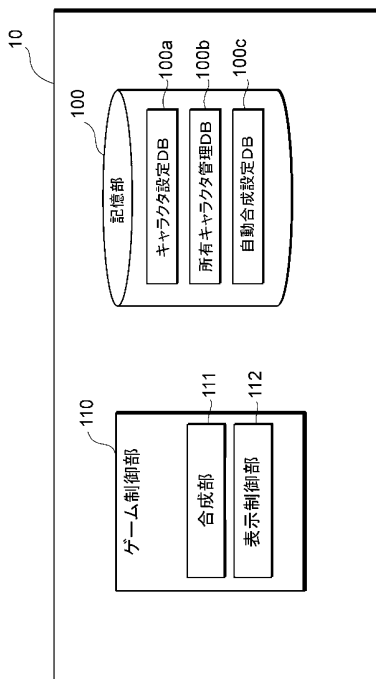
【図2】



10

20

【図3】



【図4】

キャラクタ設定DB			
キャラクタID	グループID	形態	最大レベル
C101	G01	A	99
C102	G01	B	99
C103	G01	C	99
C104	G02	A	70
C105	G02	B	99
...

所有キャラクタ管理DB			
プレイヤーID	キャラクタID	現在ステータス	
		レベル	HP
0100	C101	60	300
0100	C102	30	500
0100	C104	50	1500
0100	C110	20	2000
0100	C111	99	7000
...

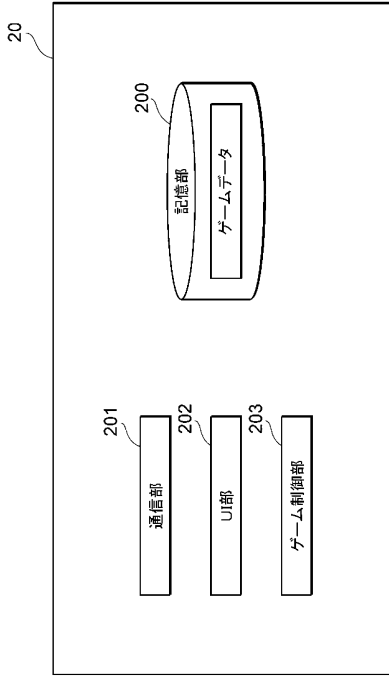
自動合成設定DB			
プレイヤーID	グループID	自動合成設定	補助属性
0100	G01	しない	履歴無し
0100	G02	しない	履歴無し
0100	G03	する(形態A)	しないを選択
0100	G04	する(形態B)	する(形態A)を選択
0100	G05	する(形態C)	履歴無し
...

30

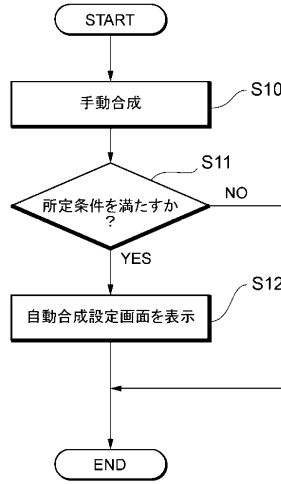
40

50

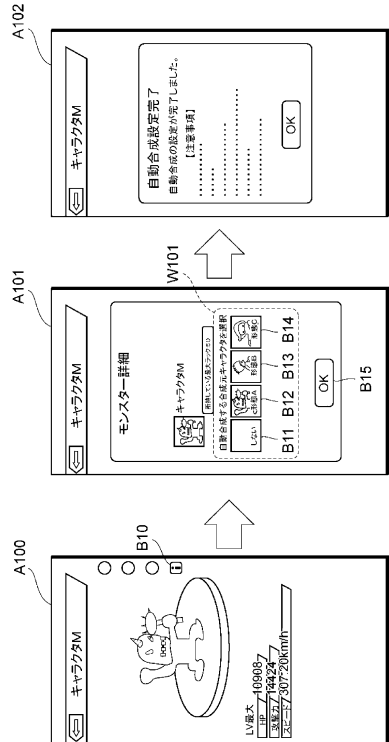
【図5】



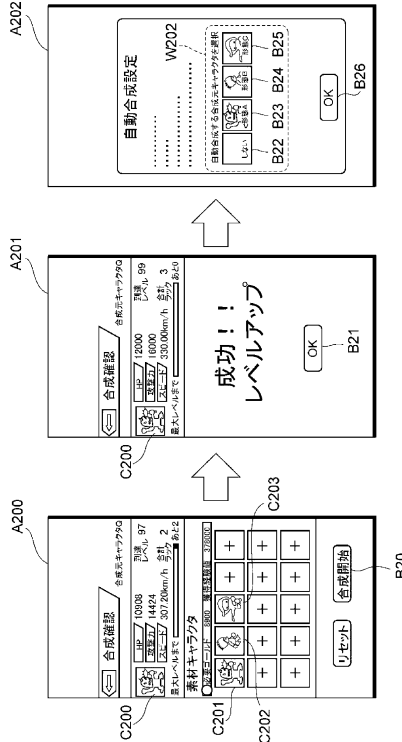
【図6】



【図7】



【図8】



10

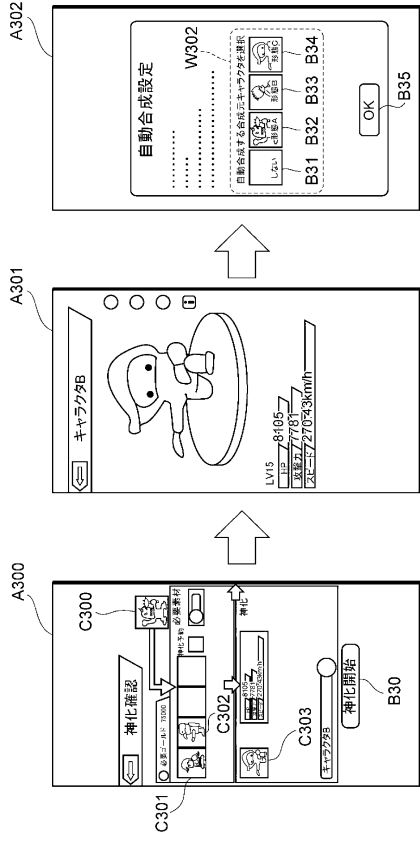
20

30

40

50

【 図 9 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2019-170702(JP,A)
特開2017-202295(JP,A)
特開2017-200608(JP,A)
特開2017-170268(JP,A)
特開2020-137621(JP,A)
特許第5222433(JP,B1)
[モンスター]自動合成のやり方と解除の仕方!できない場合の注意点,モンスター攻略スタ
ディ,2019年05月30日,URL: [http://web.archive.org/web/20190618101453/https://](http://web.archive.org/web/20190618101453/https://monst-study.com/jido-gosei)
monst-study.com/jido-gosei ,[令和4年10月17日検索日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl.,DB名)
A63F 13/00-13/98、9/24