

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7216316号

(P7216316)

(45)発行日 令和5年2月1日(2023.2.1)

(24)登録日 令和5年1月24日(2023.1.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

請求項の数 3 (全23頁)

(21)出願番号 特願2022-66034(P2022-66034)
(22)出願日 令和4年4月13日(2022.4.13)
(62)分割の表示 特願2021-172630(P2021-172630)
の分割
原出願日 令和3年10月21日(2021.10.21)
審査請求日 令和4年6月21日(2022.6.21)
早期審査対象出願

(73)特許権者 500033117
株式会社M I X I
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
(72)発明者 水本 敦則
東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ
クシ内
審査官 岸 智史

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】

プロセッサを有し、

プロセッサは、第1ゲームのプレイに応じて、前記第1ゲームに利用可能な価値をユーザに付与し、

プロセッサは、前記第1ゲームと、1以上の第2ゲームとを連携させた場合、連携させたゲーム数に応じて、前記ユーザに付与する前記第1ゲームおよび前記第2ゲームに利用可能な価値を決定する、情報処理装置。

【請求項2】

プロセッサが、第1ゲームのプレイに応じて、前記第1ゲームに利用可能な価値をユーザに付与し、

プロセッサが、前記第1ゲームと、1以上の第2ゲームとを連携させた場合、連携させたゲーム数に応じて、前記ユーザに付与する前記第1ゲームおよび前記第2ゲームに利用可能な価値を決定する、情報処理方法。

【請求項3】

プロセッサに、第1ゲームのプレイに応じて、前記第1ゲームに利用可能な価値をユーザに付与させ、

プロセッサに、前記第1ゲームと、1以上の第2ゲームとを連携させた場合、連携させたゲーム数に応じて、前記ユーザに付与する前記第1ゲームおよび前記第2ゲームに利用可能な価値を決定させる、処理を実行させるプログラム。

10

20

【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】

従来から、通信型（オンライン）ゲーム等のコンピュータゲームにおいては、一人のユーザが複数種類のゲームをプレイして遊ぶこともある。その場合、それらの複数種類のゲーム間で利用できる共通ポイント等のゲーム内通貨があれば、ユーザにとっては便利である。

【0003】

例えば、特許文献1には、プレイヤが、あるゲームで獲得したポイントを他のゲームから獲得したポイントと交換することが可能なシステムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特表2013-533022号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1のようなゲームでは、あるゲームで貯めたポイントを他のゲームで利用することはできるものの、ユーザ自身でそのポイントを利用するゲームを選択し、選択したゲームをポイントが利用可能なゲームとして新たに追加することはできない。そのため、ユーザは、積極的により多くのゲームをプレイしようとせず、ゲーム業界が活性化しない虞がある。

【0006】

そこで、本発明は、ユーザにより多くのゲームをプレイさせ、ゲーム業界を活性化することが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、第1ゲームのプレイに応じて、第1ゲームに利用可能な第1価値をユーザに付与する付与部と、第1ゲームと、ユーザにより1以上のゲームから指定された第2ゲームとを連携させた場合に、ユーザの有する第1価値を第2ゲームにおいて利用可能とする連携制御部と、を備える。

【発明の効果】

【0008】

本発明の一態様によれば、ユーザにより多くのゲームをプレイさせ、ゲーム業界を活性化することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含む情報処理システムの概略構成図である。

【図2】連携ゲーム指定画面の一例を示す図である。

【図3】ポイント利用画面の一例を示す図である。

【図4】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能の説明図である。

【図5】共通アカウント情報の一例を示す図である。

【図6】ゲームアカウント情報の一例を示す図である。

【図7】ゲーム情報の一例を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態に係る情報処理フローを示す図である。

【図9】共通ポイント付与処理の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図１０】ゲーム連携処理の流れを示すフローチャートである。

【図１１】ポイント交換処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて、添付の図面に示す好適な実施形態を参照しながら詳細に説明する。

なお、以下に説明する実施形態は、本発明の理解を容易にするために挙げた一例にすぎず、本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、以下に説明する実施形態から変更又は改良され得る。また、当然ながら、本発明には、その等価物が含まれる。

【００１１】

また、本明細書及び図面にて説明される画面の例も一例に過ぎず、画面構成及びデザイン、表示情報の内容、並びに、ＧＵＩ（Graphical User Interface）等は、システム設計の仕様及びユーザの好み等に応じて自由に設計することができ、また、適宜変更され得る。

【００１２】

<本実施形態に係るサービスについて>

図１に示される通信システム（以下、情報処理システムＳという。）は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置（以下、サーバ１０という。）を含む通信システムである。情報処理システムＳは、ユーザ同士の社会的ネットワークを構築可能にするソーシャルネットワークサービス（以下、ＳＮＳという。）とゲームのプレイ環境とを、アカウントを取得して登録したユーザに対して提供するコンピュータシステムである。すなわち、本実施形態の情報処理システムＳによって提供されるサービス（以下、本サービスという。）には、チャット等のようなユーザ間のコミュニケーションを可能にするＳＮＳ、及び、ゲームが含まれる。

【００１３】

ゲームとは、ユーザがユーザ端末１２にてゲーム画面を見ながらユーザ端末１２を操作してプレイするコンテンツであり、本実施形態では、情報処理システムＳを利用して提供されるオンラインゲーム（電子ゲーム）である。オンラインゲームには、ＳＮＳ上で提供されるソーシャルゲームの他、ウェブブラウザを利用したブラウザゲーム、モバイルゲーム等のように専用のアプリケーションソフトをダウンロードしてプレイ可能なゲーム、及びプレイバイウェブ（ＰＢＷ）等の定期更新型オンラインゲーム等が含まれる。なお、ゲームのジャンル（分類）は、特に限定されるものではない。

【００１４】

本実施形態では、ユーザがユーザ端末１２にてゲームプレイ用の操作を行うと、ユーザ端末１２は、サーバ１０又はゲームサーバ１６から配信されるゲーム進行用のデータを受信する。ユーザ端末１２では、受信したデータに応じた映像及び音声が出力され、ユーザは、出力される映像及び音声を確認しながら、ゲームを進行させる。また、ユーザ端末１２は、ユーザの操作内容を示すデータをサーバ１０又はゲームサーバ１６に向けて送信し、サーバ１０又はゲームサーバ１６は、ユーザの操作内容に応じたゲーム進行用のデータを送信する。このようなサーバ１０又はゲームサーバ１６とユーザ端末１２との間のデータ送受信は、ユーザがゲームのプレイを終えるまで、繰り返し実施される。

【００１５】

本実施形態では、複数のゲームがユーザに提供されており、ユーザは、それらの複数のゲームの中から任意のゲームを指定することにより選択し、指定したゲーム同士を連携させることができる。例えば、ユーザは、サーバ１０により提供されている第１ゲームと、第１ゲーム以外の他のゲームの中から指定したゲーム、例えば、ゲームサーバ１６により提供されている第２ゲームとを連携させることができる。なお、本実施形態では、本サービスに登録されているゲームであれば、ゲーム提供事業者が異なるゲーム、例えば、サーバ１０を管理運営する事業者とは別の事業者（サードパーティ）によって提供されるゲー

10

20

30

40

50

ムであっても連携させることができる。また、本実施形態では、連携させることができるゲームの数には制限がなく、本サービスに登録されているゲームであれば、いくつでも連携させることができる。さらに、連携させることができるタイミングについても制限がなく、ユーザは任意のタイミングで指定したゲーム同士を自由に連携させることができる。

【0016】

以下、ゲーム同士の連携として、ユーザがプレイしている第1ゲームに、ユーザが未だ連携していないゲームの中から指定した第2ゲームを連携させる場合を例に挙げて説明する。なお、未だ連携させていない場合としては、第2ゲームを未インストールで第2ゲームのゲームアカウントを未だ取得していない場合、及び、第2ゲームはインストール済みで第2ゲームのゲームアカウントを取得しているが、第1ゲームとは未だ連携させていない場合を含む。

【0017】

ゲーム同士の連携は、具体的には、ユーザが各ゲームで使用しているアカウント同士を紐付けることにより行う。本実施形態では、本サービスを利用するためにユーザはアカウント（共通アカウント）を取得しているが、ユーザがその共通アカウントを第1ゲームのゲームアカウントとして使用している場合は、その共通アカウントにユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントを紐付ける。また、ユーザが、共通アカウントではなく、第1ゲーム及び第2ゲームについてそれぞれのゲームアカウントを使用してプレイしている場合は、共通アカウントを連携用のアカウントとして、ユーザが第1ゲームで使用しているゲームアカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとをそれぞれ共通アカウントに紐付ける。なお、この場合は、共通アカウントを使用せずに、ユーザが第1ゲームで使用しているゲームアカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとを、直接紐付けることとしてもよい。

【0018】

また、本実施形態では、ユーザと所定関係にある所定ユーザ、すなわち、ユーザと交友関係がある他のユーザであって、そのユーザ同士で互いに承認したユーザ（以下、フレンドという。）がプレイしているゲーム（第3ゲーム）であって、ユーザがその第3ゲームを未だ連携させていない場合、ユーザに対して、その第3ゲームの連携が推奨される。

【0019】

ここで、ゲームを連携させる際にユーザが行う操作の一例について説明する。図2に示されるような連携ゲーム指定画面G1は、ユーザ端末12に表示される画面であって、第1ゲームと、1以上の他のゲームから指定した第2ゲームとを連携させるための画面である。ゲーム表示領域51には、ユーザが指定可能なゲーム、すなわち、ユーザが未連携のゲームが一覧で表示される。このとき、ゲーム表示領域51には、連携が推奨される第3ゲームが識別可能に表示されていてもよい。ユーザは、ゲーム表示領域51に表示されているゲームの中から、既にプレイしている第1ゲームと連携させたいと考える任意の第2ゲーム（例えば、ゲームA）を選択してタップ等すると、ゲームAを指定することができ、その後、連携ボタン52をタップすることにより、ゲームAとの連携が完了する。

【0020】

また、ゲームを連携させる際にユーザが行う他の操作の一例として、ユーザが連携させたいと考える任意の第2ゲームのゲームアプリ側からの操作により、共通アカウントに連携させることができてもよい。例えば、共通アカウントに第2ゲームのゲームデータ（プレイデータ）のバックアップを行うと、そのバックアップと同時に自動的に第2ゲームと共通アカウントとの連携が完了する構成であってもよい。また、第2ゲームのホーム画面（不図示）等に連携ボタンを配置し、ユーザがその連携ボタンをタップ等することにより、ホーム画面からアカウント連携画面（不図示）に遷移し、そのアカウント連携画面において、既存の共通アカウントにログイン、又は、共通アカウントを未取得の場合は新たに共通アカウントを登録することによって、第2ゲームと共通アカウントとの連携を行うことができてもよい。なお、この場合、共通アカウントとの連携が完了した後は、自動的に第2ゲームのゲーム画面に戻る。

【0021】

本実施形態では、ゲームのプレイに応じてユーザに付与されるポイント又はゲーム内通貨等の価値があり、ユーザは、その価値を利用（消費）して、特別なゲームステージ（ゲームの構成単位）をプレイしたり、ゲームオブジェクトと交換したりすることができる。例えば、ユーザが第1ゲームをプレイすると、そのプレイ内容に応じて、本サービス内で連携済のゲーム（第1ゲームも含む。以下同じ。）において利用可能となる共通ポイント（第1価値に相当）、又は、そのゲームに限定して利用可能な専用ポイント（第2価値に相当）を取得することができる。

【0022】

共通ポイントは、ユーザが単独でゲームをプレイ（以下、単独プレイという。）した場合よりも後述する共同プレイを行った場合に、付与する量を増加させてもよいし、共同プレイをおこなった場合に限って付与することとしてもよい。例えば、共同プレイを行った人数Nに比例して、付与量をN倍にしたりN人数分のボーナスを加算して付与したりする。

10

【0023】

共通ポイントは、ユーザがより多くのゲームを連携させた場合、ユーザが所定期間（例えば、24時間以内又はイベント開催期間中等）により多くの連携済のゲームをプレイした場合、又は、ユーザがより多くの連携済のゲームで共通ポイントを利用した場合等に、付与する量を増加させてもよい。例えば、ゲーム数が所定件数（例えば10件）に到達した場合、付与量を倍にしたり、ボーナスを加算して付与したりする。また、ゲーム数が所定件数（例えば1件）増えるごとに、それに伴い段階的に付与量を増加させる。

20

【0024】

共通ポイントは、ユーザが連携済のゲームにおいて課金した場合、その課金額に応じて共通ポイントの付与量を増加させてもよいし、サブスクリプション等の特別な課金条件に加入した場合、共通ポイントの付与量を増加させてもよい。例えば、所定金額（例えば1000円）を課金した場合、付与量を倍にしたり、所定金額分のボーナスを加算して付与したりする。また、サブスクリプションに加入した場合に、加入中は付与量を倍にしたり、加入時に特別ボーナスを加算して付与したりする。

【0025】

課金とは、特別な条件でゲームをプレイすること等を目的として、ユーザが、ゲーム提供事業者等に対してゲームの利用料金を支払うことをいう。すなわち、本実施形態では、ユーザは、原則として無料で全ての機能を享受することができるが、一部の機能を限定し、所定の利用料金を支払うことによって、その限定された機能が利用できる。また、所定の利用料金を支払った課金ユーザに対しては、ゲームをプレイするうえで有利になるようにその他にも各種条件等を設定してもよい。例えば、課金ユーザに対しては、課金額に応じて入手困難なゲームオブジェクトを入手可能としてもよい。なお、この利用料金については、従量課金制としてもよいし、サブスクリプションのように、一度支払えば一定期間（例えば、1か月間又は1年間等）、そのユーザに対して効果を有することとしてもよい。

30

【0026】

共通ポイントには、蓄積数又は利用数に上限が設定されていてもよいし、利用期限が設定されていてもよい。蓄積数とは、ユーザー一人あたりが所持可能な数又はユーザがゲームごとに所持可能な数等を含む。利用数とは、所定期間内での利用ポイント数（利用量）又は利用回数（利用頻度）等を含む。上記の場合、ユーザが未連携のゲームを連携させると、蓄積数又は利用数の上限を引き上げてよいし、利用期限を延長してもよい。すなわち、連携済のゲーム数に応じて、蓄積数又は利用数の上限が上がり、利用期限が延びる。また、所持する共通ポイントの蓄積数又は利用数が上限に到達したユーザ若しくは到達直前のユーザ、又は、所持する共通ポイントの利用期限が間近に迫っているユーザに対して、未だ連携させていないゲームがある場合にそれらの未連携のゲームを連携するように推奨してもよい。

40

【0027】

共通ポイントは、専用ポイントから変換したものであってもよい。すなわち、未連携の

50

状態でユーザが各ゲームにおいて貯めていた専用ポイントを、その未連携のゲームを連携させることによって、共通ポイントに変換できることとしてもよい。例えば、未連携のゲームで共同プレイ等を行ったことにより蓄積していた専用ポイントを、連携後に共通ポイントと統合してもよい。

【0028】

ゲームオブジェクトとは、ゲームを進行させるためにユーザがゲーム内で使用することができるゲーム媒体であり、キャラクタ又はアイテム等が含まれる。ゲームオブジェクトは、共通ポイント又は専用ポイント等の価値を消費して入手できる他、ゲームへのログイン、抽選又はクリア報酬等によっても入手することができる。ユーザは、これらのゲームオブジェクトを入手（取得）して所持（保有）し、保有するゲームオブジェクトをゲーム内で利用又は消費する。

10

【0029】

キャラクタは、プレイヤによって操作されるプレイングキャラクタと、プレイヤが操作せずゲームの設定等に応じて自動的に動くサブキャラクタ（例えば、敵キャラクタ又は補助キャラクタ等）を含む。キャラクタは、それぞれ個性を有しており、キャラクタごとに、名前、属性、外観及び能力を示す各種パラメータ等が設定されている。これらのパラメータは、ゲームの進行に影響を与える指標であり、数値により表現されるもの、「A、B、C・・・」のようなアルファベット等によって表記されランクとして表現されるもの、及びゲージのような指示器等の標識によって表現されるもの等を含む。また、パラメータの中には、ゲームの進行に伴って変動するものと、ゲームの進行に関係なく一定であり変化しないものを含む。

20

【0030】

アイテムは、ユーザによって利用（消費）され、ゲーム内でユーザを支援したり妨害したりする物資が含まれる。アイテムは、それぞれ個性を有しており、アイテムごとに、名前、属性、外観及び効果を示す各種パラメータ等が設定されている。

【0031】

ゲームオブジェクトには、交換率、すなわち、ゲームオブジェクトと交換するために必要なポイントの量が、それぞれ設定されている。交換率は、共通ポイントを利用する場合と、専用ポイントを利用する場合とで同じでもよいし、異なってもよい。また、交換率は、ゲームオブジェクトごとに固定であってもよいし、変動してもよい。例えば、ユーザがより多くのゲームを連携させている場合、又は、ユーザがサブスクリプション等に加した場合等は、ユーザにとって交換率を有利にしてもよい。なお、有利な交換率とは、例えば、割引が適用されて少ないポイント消費量でゲームオブジェクトに交換できたり、少ないポイント消費量で交換できるゲームオブジェクトの数が増えたり、同量のポイント消費量で交換できるゲームオブジェクトの質（ランク）が向上したりする場合等、が含まれる。

30

【0032】

ここで、ユーザが貯めた共通ポイントを利用してゲームオブジェクトに交換する際に、ユーザが行う操作の一例について説明する。図3に示されるようなポイント利用画面G2は、ユーザ端末12に表示される画面であって、第1ゲームで付与された共通ポイントを第1ゲームと連携済の第2ゲームで利用可能なゲームオブジェクトに交換するための画面である。ユーザは、まず、連携済のゲームの中からゲームオブジェクトを入手したいゲームを選択すると、そのゲーム（ここでは第2ゲーム）において利用可能なゲームオブジェクトがゲームオブジェクト表示領域53に表示される。ゲームオブジェクト表示領域53には、ユーザが指定可能なゲームオブジェクトが、ゲームオブジェクトの名称、説明、及び、対価（交換に必要な共通ポイント数）等と共に一覧で表示される。このとき、ゲームオブジェクト表示領域53には、ゲームオブジェクトの属性ごとに識別可能に表示されていてもよい。ユーザは、ゲームオブジェクト表示領域53に表示されているゲームオブジェクトの中から、入手したいと考える任意のゲームオブジェクトを選択してタップ等すると、そのゲームオブジェクトを指定することができ、その後、確定ボタン54をタップす

40

50

ることにより、対価分の共通ポイントが消費され、指定したゲームオブジェクトへの交換が完了する。なお、共通ポイントからゲームオブジェクトへの交換は、各ゲーム内、例えば、第2ゲームのプレイ画面中で行うこともできる。

【0033】

本実施形態のゲームでは、ユーザが単独プレイすることは勿論、複数のユーザが各々のユーザ端末12を操作して共通のゲームステージを同時にプレイする所謂マルチプレイ（以下、共同プレイという。）も可能である。共同プレイは、各ユーザのユーザ端末12の通信機能を通じて行われ、共同関係が形成されると、プレイの進行が共同プレイを行うユーザ間で同期される。なお、共同プレイは、複数のユーザが協力する協力プレイゲーム、及びプレイヤ同士が対戦する対戦ゲーム、いずれのタイプであってもよい。また、共同プレイを行うメンバーは特に限定されないが、フレンドと一緒に共同プレイを行うこととしてもよい。共同プレイでは、ユーザは、フレンドと協力してゲームを進行させることができたり、フレンドが保有するキャラクタを借用したりすることができる。

【0034】

<本実施形態に係る情報処理装置及びユーザ端末の構成>

次に、本発明の一実施形態に係る情報処理装置、ゲームサーバ16及びユーザ端末12の構成について説明する。本実施形態に係る情報処理装置は、ユーザのアカウントを管理すると共に、メッセージの送受信等を行ってユーザ間のコミュニケーションを可能にするコンピュータ、及び、ゲームデータを配信可能なコンピュータ、厳密にはサーバコンピュータ（以下、サーバ10という。）によって構成されている。サーバ10は、コンピュータの一例であり、図1に示されるように、複数のゲームサーバ16及び複数のユーザ端末12とネットワーク14を介して通信可能に接続されており、ゲームサーバ16及びユーザ端末12と共に情報処理システムSを構築している。ネットワーク14は、例えばインターネット又はモバイル通信ネットワークからなる通信回線網であり、LAN（Local Area Network）、WAN（Wide Area Network）、イントラネット及びイーサネット（登録商標）等を含むものであってもよい。

【0035】

本実施形態の情報処理システムSでは、上記構成により、サーバ10、ゲームサーバ16及びユーザ端末12が協働することにより、ユーザ間のコミュニケーション又はゲーム（以下、単にゲーム等という。）が進行する。具体的には、ゲーム等の進行処理の一部をサーバ10又はゲームサーバ16側で行い、グラフィック処理等の一部をユーザ端末12で実行する。例えば、サーバ10又はゲームサーバ16側で、一定のルール、ロジック及びアルゴリズムを含むプログラムを実行する。一方、ユーザ端末12側では、サーバ10又はゲームサーバ16と同期しつつ、サーバ10又はゲームサーバ16で実行されているプログラムと同様のルール、ロジック及びアルゴリズムにより、ゲーム等を進行させる。

【0036】

本実施形態の情報処理システムSでは、サーバ10は自らゲームを提供すると共にゲームプラットフォームとなり、サーバ10を経由又はサーバ10に関連付けられて提供される他のゲーム、すなわち、サーバ10以外のゲームサーバ16によって提供されるゲームについても、ユーザはプレイすることができる。ゲームサーバ16は、サーバ10を管理運営する事業者が他に管理運営するゲームサーバ16aであってもよいし、サーバ10を管理運営する事業者とは別の事業者（サードパーティ）によって管理運営されるゲームサーバ16b、16cによって提供されるゲーム等であってもよい。

【0037】

サーバ10は、本発明の「情報処理装置」の一例であり、ゲーム等の進行に必要なデータの生成や送受信等、ゲーム等の進行に関する各種の情報処理を実行するコンピュータ、より詳しくは本実施形態ではSNSサーバである。サーバ10は、1台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。また、サーバ10は、ASP（Application Service Provider）、SaaS（Software as a Service）、PaaS（Platform as a Service）又はIaaS（Infrastructure as

10

20

30

40

50

a Service) 用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、ゲーム等の進行に関する一連の情報処理の工程（ただし、情報の入力及び表示を除く。）がサーバ10によって実行されるので、ユーザ端末12側では、サーバ10に引き渡す情報の入力、及びサーバ10から配信される情報の表示等を行えばよい。

【0038】

ゲームサーバ16は、ゲームの進行に必要なデータの生成や送受信等、ゲームの進行に関する各種の情報処理を実行するコンピュータ、より詳しくは本実施形態ではSNSサーバである。ゲームサーバ16は、1台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。また、ゲームサーバ16は、ASP (Application Service Provider)、SaaS (Software as a Service)、PaaS (Platform as a Service) 又はIaaS (Infrastructure as a Service) 用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、ゲームの進行に関する一連の情報処理の工程（ただし、情報の入力及び表示を除く。）がゲームサーバ16によって実行されるので、ユーザ端末12側では、ゲームサーバ16に引き渡す情報の入力、及びゲームサーバ16から配信される情報の表示等を行えばよい。

【0039】

サーバ10は、ハードウェア機器として、図1に示されるように、プロセッサ21、メモリ22、通信用インターフェース23、及びストレージ24を有し、これらの機器がバス25を介して電氣的に接続されている。また、サーバ10には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム(OS)及びゲーム等に関する情報処理用の専用プログラム等がインストールされている。これらのプログラムは、本発明の「プログラム」に相当する。プロセッサ21が上記のプログラムにしたがって動作することで、サーバ10は、本発明の情報処理装置として機能し、ゲーム等の進行に関する一連の処理を実行する。なお、本発明のプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体(メディア)から読み込むことで取得してもよく、あるいは、インターネット又はイントラネット等のネットワーク14を介して取得(ダウンロード)してもよい。

【0040】

プロセッサ21は、CPU (Central Processing Unit)、MPU (Micro-Processing Unit)、MCU (Micro Controller Unit)、GPU (Graphics Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor)、TPU (Tensor Processing Unit) 又はASIC (Application Specific Integrated Circuit) 等によって構成されるとよい。

【0041】

メモリ22は、ROM (Read Only Memory) 及びRAM (Random Access Memory) 等の半導体メモリによって構成されるとよい。

【0042】

通信用インターフェース23は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インターフェースボード等によって構成されるとよい。通信用インターフェース23によるデータ通信の規格については、特に限定されるものではなく、Wi-Fi (登録商標) に基づく無線LANによる通信、3G~5G若しくはそれ以降の世代の移動通信システムによる通信、又はLTE (Long Term Evolution) に基づく通信等が挙げられる。

【0043】

ストレージ24は、フラッシュメモリ、HDD (Hard Disc Drive)、SSD (Solid State Drive)、FD (Flexible Disc)、MOディスク (Magnet-Optical disc)、CD (Compact Disc)、DVD (Digital Versatile Disc)、SDカード (Secure Digital card)、又はUSBメモリ (Universal Serial Bus memory) 等によって構成されるとよい。また、ストレージ24は、サーバ10内に内蔵されてもよく、外付け形式でサーバ本体に取り付けてもよい。さらに、ストレージ24は、サーバ本体と通信可能に接続された外部コンピュータ(例えば、データベースサーバ)等によって構成されてもよい。なお、各種データを記録する技術としては、不正なデータ改竄等を回避する目的からブロックチェーンのような分散型台帳技術を用いてもよい。

10

20

30

40

50

【0044】

サーバ10は、ゲーム等の進行に必要な情報を各ユーザへ配信し、また、各ユーザから情報を収集して記憶する。サーバ10が記憶する情報には、各ユーザに関する情報及びゲーム等に関する情報等が含まれる。また、サーバ10は、その他、ゲームの進行に関する様々な情報処理、並びに、ユーザ間でのメッセージの送受信、及び、ユーザから受け付けた投稿を他のユーザに公開する等のコミュニケーションの進行に関する様々な情報処理を実行する。

【0045】

なお、ゲームサーバ16についても、上記のサーバ10と概ね同様のハードウェア構成であって、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム（OS）及びそれぞれのゲームに関する情報処理用の専用プログラム等がインストールされている点も同様である。そのため、ここでは、ゲームサーバ16の詳細について、図示及び説明を省略する。

【0046】

ユーザ端末12はユーザが、SNSに参加したり、ゲームをプレイしたりするために操作するクライアント端末であり、例えば、パソコン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末、ゲーム機、情報入力可能なテレビ受像機、及びウェアラブル端末等によって構成される。なお、図1には、図示の都合上、3台のユーザ端末12を図示しているが、当然ながら、実際には、ユーザの人数に応じた台数分のユーザ端末12が存在する。

【0047】

ユーザ端末12は、サーバ10又はゲームサーバ16からゲーム等の進行用のデータを受信し、そのデータが示す画像（映像）をユーザ端末12のディスプレイ又はユーザ端末12に接続されたTV等の表示器に表示したり、音声をスピーカ等から出力したりする。すなわち、本実施形態において、ユーザ端末12は、表示部及び音声出力部として機能する。例えば、ユーザ端末12には、不図示のゲームプレイ画面及びコミュニケーション画面等の他、連携ゲーム指定画面G1（図2）及びポイント利用画面G2（図3）等が表示される。

【0048】

また、ユーザ端末12は、ユーザの操作を受け付け、その操作内容に応じた情報をサーバ10に向けて送信する。例えば、ユーザは、1以上のゲームの中から共通アカウント又は他のゲームアカウントに連携させるゲームを指定するための連携ゲーム指定操作、連携済のゲームに対して連携を解除するための連携ゲーム解除操作、ポイントを消費してゲームオブジェクトと交換するためのポイント交換操作、1以上のゲームの中からプレイするゲームを指定するためのプレイゲーム指定操作、ゲームをプレイ（共同プレイを含む。）するためのゲームプレイ操作、及び、グループチャット等のコミュニケーションツールにメッセージを投稿稿するためのメッセージ投稿操作等の操作をユーザ端末12にて行い、ユーザ端末12は、それらの操作に基づく操作情報をサーバ10に送信する。

【0049】

＜本発明の一実施形態の情報処理装置の機能＞

本実施形態に係る情報処理装置であるサーバ10の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ10は、図4に示されるように、記憶部30、情報取得部31、表示制御部32、価値付与部33、価値管理部34、価値交換部35、連携制御部36、第1推奨部37、第2推奨部38、ゲーム進行部39、及び、コミュニケーション制御部40を有する。これらのうち、記憶部30は、メモリ22又はストレージ24によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ10を構成するハードウェア機器と、サーバ10にインストールされたプログラムとが協働することで実現される。なお、サーバ10が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記の機能を分散させて、複数台のコンピュータの各々が互いに異なる機能を発揮してもよい。

以下、各機能部について、それぞれ詳しく説明する。

【0050】

（記憶部）

記憶部 30 は、SNS 及びゲームのプレイに必要な情報を記憶し、具体的には、共通アカウント情報及びゲームアカウント情報等のユーザに関する情報、並びに、ゲームに関するゲーム情報等を記憶する。また、その他、投稿に関する情報（グループチャット等に投稿されたメッセージを管理するための情報）等を記憶する。

【0051】

共通アカウント情報は、各種ゲームでユーザが所持しているゲームアカウントを連携させるためのアカウントに関する情報であって、図 5 に示されるように、各ユーザを特定するための識別情報（識別 ID 又はアカウント名等）に各種情報が紐付けられ、ユーザごとに記憶されている。例えば、共通アカウント情報の項目には、連携済ゲーム数、各連携済ゲームに関する情報（ゲームタイトル等の連携済ゲームを識別するための情報、プレイ回数及びプレイ時間等）、共通ポイントの所持数及び利用履歴、課金条件、並びに、フレンド関係にある他のユーザの識別情報等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のユーザの個人情報、メッセージ投稿履歴（所属ルーム、投稿時間及び投稿内容等を含む。）、並びに、決済履歴及び課金総額の情報等が、共通アカウント情報に含まれていてもよい。なお、連携させているゲームがない場合等、連携済ゲーム数及び連携済ゲームに関する情報等の項目については、これらのデータが存在しない場合もあり得る。

【0052】

ゲームアカウント情報は、ゲームごとにユーザが所持しているゲームアカウントに関する情報であって、図 6 に示されるように、各ユーザを特定するための識別情報（識別 ID 又はゲームごとのアカウント名等）に各種情報が紐付けられ、ユーザごとに記憶されている。例えば、ゲームアカウント情報の項目には、連携して関連付けられた共通アカウントを特定するための識別情報の他、専用ポイントの所持数及び利用履歴、所持するゲームオブジェクトの識別情報、ゲーム進捗状況（ステータス、クリア履歴及び共同プレイ回数等）、課金総額、並びに、フレンド関係にある他のユーザの識別情報等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のユーザの個人情報、ゲームプレイ履歴（ゲームプレイ日時、最終ログイン日時、ゲームプレイ回数及びゲームプレイ時間等）、その他の課金状況に関する情報（課金条件及び決済履歴等）、及び、共通ポイントの利用履歴等の情報が、ゲームアカウント情報に含まれていてもよい。なお、共通アカウントと連携させていない場合等、共通アカウントに関する情報等の項目については、これらのデータが存在しない場合もあり得る。

【0053】

ゲーム情報は、本実施形態の情報処理システム S によって提供されるゲームに関する情報であって、図 7 に示すように、各ゲームを特定する識別情報（識別 ID 等）に各種情報が紐付けられ、ゲームごとに記憶されている。例えば、ゲーム情報の項目には、ゲームタイトル、ゲームジャンル、ゲーム提供事業者、共通ポイント及び専用ポイントから各ゲームオブジェクトへの交換率等の一部のゲーム内容、並びに、ゲームアカウントを所持しているユーザの数及び各ユーザに関する情報（ユーザを特定するための識別情報等）が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、ユーザごとのゲームプレイ履歴、及び、イベントの開催スケジュールに関する情報等が、ゲーム情報に含まれていてもよい。なお、本実施形態においては、サーバ 10 より直接提供されるゲームを除き、各ゲームの詳細なゲームプログラム（ゲームを進行するための情報）は、ゲーム提供事業者が管理運営するゲームサーバ 16 に記憶されている。

【0054】

（情報取得部）

情報取得部 31 は、ユーザがユーザ端末 12 において行った操作に基づく情報（データ）を、ユーザ端末 12 と通信することによって取得する。情報取得部 31 によって取得される情報には、ユーザが 1 以上のゲームの中から共通アカウント等に連携させるゲームを指定するために行った操作に基づく連携ゲーム指定情報、ユーザが連携済のゲームに対して連携を解除するために行った操作に基づく連携ゲーム解除情報、ユーザがポイントを消費してゲームオブジェクトと交換するために行った操作に基づくポイント交換情報、ユー

ザが1以上のゲームの中からプレイするゲームを指定するために行った操作に基づくプレイゲーム指定情報、ユーザがゲームをプレイ（共同プレイを含む。）するために行った操作に基づくゲームプレイ操作情報、グループチャット等にメッセージを投稿するための操作に基づくメッセージ投稿情報等が含まれる。また、情報取得部31によって取得される情報には、上記情報の他、ユーザが行う各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可又は拒否、登録及びその他の入力操作等に基づく情報が含まれる。

【0055】

（表示制御部）

表示制御部32は、ユーザのユーザ端末12を制御してゲーム等の進行用の情報をユーザ端末12の画面に表示させる。具体的には、表示制御部32は、後述する価値付与部33、価値管理部34、価値交換部35、連携制御部36、ゲーム進行部39及びコミュニケーション制御部40等による情報処理の結果を表示するための表示データを生成し、生成されたその表示データをネットワーク14によりユーザ端末12に向けて送信する。例えば、共通アカウントに連携させるゲームを選択して指定させるための連携ゲーム指定画面G1（図2）、第1ゲームのプレイに応じて共通ポイントを付与するポイント付与画面（不図示）、付与された共通ポイントを確認させるポイント確認画面（不図示）、付与された共通ポイントを利用してゲームオブジェクトに交換させるポイント利用画面G2（図3）、各ゲームのプレイ状況（共同プレイの場合を含む。）を示すゲームプレイ画面（不図示）、及び、ユーザ同士の会話を可能にするチャット等のコミュニケーション画面（不図示）等をユーザ端末12に表示させる。また、表示制御部32は、後述する第1推奨部37及び第2推奨部38と協働して、第1推奨部37及び第2推奨部38による情報処理の結果を表示するための表示データをネットワーク14によりユーザ端末12に向けて送信し、未連携ゲーム推奨画面（不図示）等をユーザ端末12に表示させる。

【0056】

（価値付与部）

価値付与部33は、本発明の「付与部」に相当し、ゲームのプレイに応じて、共通ポイント又は専用ポイント等の価値をユーザに付与する。本実施形態では、第1ゲームのプレイに応じて、第1ゲームに利用可能であり、且つ、連携させた第2ゲーム等の他のゲームにおいても利用可能となる第1価値である共通ポイントをユーザに付与する。また、第2ゲームのプレイに応じて、第2ゲーム内に限定して利用可能な第2価値である専用ポイントをユーザに付与する。具体的には、価値付与部33は、ユーザに付与された共通ポイント又は専用ポイントを、付与対象となるユーザに関連付けて、記憶部30の共通アカウント情報又はゲームアカウント情報に記憶する。

【0057】

価値付与部33は、第1価値である共通ポイントを付与するにあたって、以下のいずれかの条件を設定してもよい。

（a）第1ゲームにおいて、単独プレイ又は共同プレイを行った場合に共通ポイントを付与する。

（b）第1ゲームにおいて、共同プレイを行った場合に共通ポイントを付与する。

（c）第1ゲーム又は第1ゲームとユーザが連携させた他のゲームにおいて、単独プレイ又は共同プレイを行った場合に共通ポイントを付与する。

（d）第1ゲーム又は第1ゲームとユーザが連携させた他のゲームにおいて、共同プレイを行った場合に共通ポイントを付与する。

【0058】

価値付与部33は、第1価値である共通ポイントを付与するにあたって、以下のいずれかの条件に応じて付与量を変更してもよい。なお、付与量を増加させる場合は、基本量にボーナス分の共通ポイントを加算してもよいし、基本となる付与量をX倍してもよい。

（a）ユーザが連携させたゲーム数に応じて、共通ポイントの付与量を決定する。例えば、ユーザがより多くのゲームを連携させた場合、共通ポイントの付与量を増加させる。

（b）ユーザが所定期間にプレイした連携済のゲーム数に応じて、共通ポイントの付与量

を決定する。例えば、ユーザがより多くの連携済のゲームをプレイした場合、共通ポイントの付与量を増加させる。

(c) ユーザが共通ポイントを利用してプレイした連携済のゲーム数に応じて、共通ポイントの付与量を決定する。例えば、ユーザがより多くの連携済のゲームで共通ポイントを利用した場合、共通ポイントの付与量を増加させる。

(d) ユーザが連携済のゲームにおいて課金した金額に応じて、共通ポイントの付与量を決定する。例えば、ユーザが連携済みのゲームに対してより多くの金額を課金した場合、共通ポイントの付与量を増加させる。また、ユーザがサブスクリプション等の特別な課金条件に加入した場合、共通ポイントの付与量を増加させてもよい。

(e) 連携済のゲームにおけるユーザのプレイスタイルに応じて、共通ポイントの付与量を決定する。例えば、ユーザが連携済のゲームにおいて共同プレイを行った場合、単独プレイを行った場合よりも共通ポイントの付与量を増加させる。また、同じユーザ同士で繰り返し共同プレイを行った場合に、そのプレイ回数に応じて共通ポイントの付与量を増加させる。

【0059】

(価値管理部)

価値管理部34は、ゲーム又はユーザごとに共通ポイントの蓄積数又は利用数に上限を設定する。また、その設定をゲームの進行状況等に応じて変更する。例えば、ユーザがより多くのゲームを連携させた場合、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を引き上げる等、ユーザが連携させたゲーム数に応じて、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を変更する。また、プレイするユーザ数が少ないゲームについては、そのゲームを連携させた場合に共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を引き上げる等、ゲームごとのユーザ数に応じて、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を変更する。また、連携済のゲームであるもののユーザがあまりプレイしていないゲームについては、そのゲームをプレイした場合に共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を引き上げる等、ユーザのプレイ頻度に応じて、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を変更する。なお、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限は、引き上げる場合に限らず、引き下げる場合があってもよい。

【0060】

(価値交換部)

価値交換部35は、共通ポイントを消費し、所定の交換率に基づいて、連携済のゲームにおいて利用可能なゲームオブジェクトに交換する。また、価値交換部35は、第2ゲームで利用可能なゲームオブジェクトについては、第2ゲームの専用ポイントを消費し、所定の交換率に基づいて、第2ゲームにおいて利用可能なゲームオブジェクトに交換する。具体的には、価値交換部35は、ユーザが共通ポイント又は専用ポイントを消費して交換したゲームオブジェクトを、付与対象となるユーザに関連付けて、記憶部30の共通アカウント情報又はゲームアカウント情報に記憶する。

【0061】

価値交換部35は、ユーザがより多くのゲームを連携させている場合、割引が適用されて少ない共通ポイントでゲームオブジェクトに交換できたり、少ない共通ポイントで交換できるゲームオブジェクトの数が増えたり、同量の共通ポイントで交換できるゲームオブジェクトの質(ランク)が向上したりする等、交換率をユーザにとって有利に設定する。また、価値交換部35は、ユーザがサブスクリプション等の特別な課金条件に加入した場合、交換率をユーザにとって有利に設定してもよい。なお、第2ゲームが連携済のゲームであれば、共通ポイントと専用ポイントとを合算したポイント数により交換してもよいし、共通ポイントを消費する場合と専用ポイントを消費する場合とで、異なる交換率を設定してもよい。

【0062】

(連携制御部)

連携制御部36は、情報取得部31が取得した連携ゲーム指定情報に基づいて、第1ゲームとユーザが指定した第2ゲームとを連携させる。具体的には、ユーザが第1ゲームで

10

20

30

40

50

使用している共通アカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとを紐付ける。この場合、連携制御部36は、記憶部30の共通アカウント情報の連携済ゲームの識別情報の項目、及び、ゲームアカウント情報の連携先の共通アカウントを特定するための識別情報の項目を書き換えて、共通アカウント情報及びゲームアカウント情報を更新することにより、第1ゲームと第2ゲームとを互いに関連付ける。

【0063】

連携制御部36は、上記の他、以下の方法で第1ゲームと第2ゲームとを連携させてもよい。

(a) 他の共通アカウントに紐付けて連携させる。すなわち、ユーザが共通アカウントを所持しているものの、第1ゲーム及び第2ゲームについて共通アカウントを使用せずにそれぞれのゲームアカウントでプレイしている場合、その共通アカウントに、ユーザが第1ゲームで使用しているゲームアカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとを紐付ける。

(b) 共通アカウントを使用せずにゲームアカウント同士を連携させる。すなわち、ユーザが共通アカウントを所持しているか否かにかかわらず、第1ゲーム及び第2ゲームについてそれぞれのゲームアカウントでプレイしている場合、ユーザが第1ゲームで使用しているゲームアカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとを、共通アカウントを使用せずに直接紐付ける。

【0064】

連携制御部36は、第1ゲームと第2ゲームとを連携させた場合、連携させた第2ゲームにおいても共通ポイントを利用可能に設定する。すなわち、第2ゲームを第1ゲームに連携させた後、価値交換部35によって、共通ポイントを消費して連携済の第2ゲームにおいて利用可能なゲームオブジェクトに交換することが可能となる。

【0065】

連携制御部36は、情報取得部31が取得した連携ゲーム解除情報に基づいて、連携済のゲームの中からユーザが指定したゲームの連携を解除する。具体的には、記憶部30の共通アカウント情報の連携済ゲームの識別情報の項目、及び、ゲームアカウント情報の連携先の共通アカウントを特定するための識別情報の項目を書き換えて、共通アカウント情報及びゲームアカウント情報を更新することにより、連携済のゲーム間の関連付けを解除する。

【0066】

(第1推奨部)

第1推奨部37は、ユーザが連携させたゲーム数が増加すると、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を引き上げる場合、共通ポイントの蓄積数又は利用数が上限に到達したユーザに対して、未連携のゲームを連携させることを推奨する。具体的には、第1推奨部37は、未連携のゲームを選択すると、表示制御部32と協働して、その未連携のゲームを表示させるデータをネットワーク14によりユーザ端末12に向けて送信し、未連携ゲーム推奨画面(不図示)等をユーザ端末12に表示させる。

【0067】

(第2推奨部)

第2推奨部38は、ユーザが連携させたゲーム数が増加すると、共通ポイントの蓄積数又は利用数の上限を引き上げる場合であって、フレンドがプレイしている第3ゲームが未連携の場合、ユーザに対してその第3ゲームを連携させることを推奨する。具体的には、第2推奨部38は、未連携の第3ゲームを選択すると、表示制御部32と協働して、その未連携のゲームを表示させるデータをネットワーク14によりユーザ端末12に向けて送信し、未連携ゲーム推奨画面(不図示)等をユーザ端末12に表示させる。

【0068】

(ゲーム進行部)

ゲーム進行部39は、ゲームの進行に必要な情報処理を実行するものであり、具体的には、情報取得部31が取得した各種情報に基づいてゲームを進行させる。例えば、ゲーム

10

20

30

40

50

進行部 39 は、各ゲームにおいて、ゲームオブジェクトをユーザの操作に応じて動かしたり、ユーザの操作に応じた演出等を実施したりする。また、共同プレイが実施される場合、ゲーム進行部 39 は、共同プレイに参加するユーザ各々の操作に基づいて、ゲームを進行させる処理を実行する。

【0069】

(コミュニケーション制御部)

コミュニケーション制御部 40 は、グループチャット等の進行に必要な情報処理を実行するものであり、情報取得部 31 が取得したメッセージ投稿情報に基づいて、ユーザ間の会話等のコミュニケーションを進行させる。具体的には、コミュニケーション制御部 40 は、ユーザが投稿したメッセージ等を他のユーザに伝達可能に制御する。

10

【0070】

以上、サーバ 10 及びユーザ端末 12 のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的に、サーバ 10 及びユーザ端末 12 は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における情報処理システム S において作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

【0071】

<本発明の一実施形態に係る情報処理フロー>

次に、図 8 乃至図 11 を参照しながら、上記構成からなる情報処理システム S において実行される情報処理の流れ（以下、情報処理フローという。）について説明する。情報処理フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、コンピュータシステムとして機能する情報処理システム S を用いることで実現される。換言すると、情報処理フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。なお、以下に説明する情報処理フローは、あくまでも一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において不要なステップを削除したり、新たなステップを追加したり、ステップの実施順序を入れ替えてもよい。

20

【0072】

(情報処理フロー)

まず、情報処理システム S において実行される情報処理のうち、特に本発明に関連する基本的な情報処理フローについて説明する。この情報処理フローは、例えば、図 8 に示す流れに沿って進行する。

【0073】

図 8 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 10 は、第 1 ゲームのプレイに応じて第 1 ゲーム及び連携済のゲームにおいて利用可能な共通ポイントを付与する共通ポイント付与処理を実行する (S101)。次に、サーバ 10 は、ユーザから受け付けたゲームの連携指示に基づいて、第 2 ゲームを第 1 ゲームに連携させるゲーム連携処理を実行する (S102)。さらに、サーバ 10 は、ユーザから受け付けたポイントの交換指示に基づいて、ポイントとゲームオブジェクトとを交換するポイント交換処理を実行し (S103)、処理を終了する。

30

以上が、本発明の情報処理フローの一例である。

【0074】

(共通ポイント付与処理)

次に、図 9 に基づいて、共通ポイント付与処理の一例について説明する。

共通ポイント付与処理とは、サーバ 10 (主に、価値付与部 33) において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップ S101 において実行される処理である。具体的には、第 1 ゲームのプレイに応じて第 1 ゲーム及び連携済のゲームにおいて利用可能な共通ポイントを付与する処理である。

40

【0075】

図 9 に示されるように、コンピュータであるサーバ 10 は、ユーザが操作するユーザ端末 12 との通信を通じ、ユーザが第 1 ゲームをプレイし、そのプレイ内容が共通ポイントの付与対象に該当すると判断すると (S201: YES)、共通ポイントの付与量を決定する (S202)。具体的には、ユーザが連携させたゲーム数、ユーザが所定期間にプレ

50

イした連携済のゲーム数、ユーザが共通ポイントを利用してプレイした連携済のゲーム数、ユーザが連携済のゲームにおいて課金した金額、又は、連携済のゲームにおけるユーザのプレイスタイルに応じて、共通ポイントの付与量を決定する。そして、サーバ10は、付与量の決定した共通ポイントをユーザに関連付けて記憶部30の共通アカウント情報に記憶することにより、共通ポイントをユーザに付与し（S203）、処理を終了する。

なお、ユーザのプレイ内容が共通ポイントの付与対象に該当しないと判断した場合は（S201：NO）、そのまま処理を終了する。

以上が、共通ポイント付与処理の一例である。

【0076】

（ゲーム連携処理）

次に、図10に基づいて、ゲーム連携処理の一例について説明する。

ゲーム連携処理とは、サーバ10（主に、連携制御部36）において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップS102において実行される処理である。具体的には、ユーザによって指定された第2ゲームを第1ゲームに連携させる処理である。

【0077】

図10に示されるように、コンピュータであるサーバ10は、ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じ、1以上のゲームの中から第1ゲームに連携させる第2ゲームを指定する連携ゲーム指定情報を取得して、ユーザからゲームの連携指示を受け付けたと判断すると（S301：YES）、ユーザが第1ゲームで使用している共通アカウントと、ユーザが第2ゲームで使用しているゲームアカウントとを紐付ける（S302）。具体的には、記憶部30の共通アカウント情報及び第2ゲームのゲームアカウント情報を書き換えて、共通アカウント情報及びゲームアカウント情報をそれぞれ更新する。そして、サーバ10は、ユーザが所持する共通ポイントを、連携させた第2ゲームにおいても利用可能に設定し（S303）、処理を終了する。

なお、ユーザからゲームの連携指示を受け付けていないと判断した場合は（S301：NO）、そのまま処理を終了する。

以上が、ゲーム連携処理の一例である。

【0078】

（ポイント交換処理）

次に、図11に基づいて、ポイント交換処理の一例について説明する。

ポイント交換処理とは、サーバ10（主に、価値交換部35）において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップS103において実行される処理である。具体的には、ユーザが所持するポイントを消費して、ユーザによって指定されたゲームオブジェクトと交換する処理である。なお、ここでは、共通ポイントを消費してゲームオブジェクトと交換する場合を例に挙げて説明するが、共通ポイントと第2ゲームの専用ポイントとを組み合わせ消費しても構わない。

【0079】

図11に示されるように、コンピュータであるサーバ10は、ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じ、共通ポイントと連携済の第2ゲームにおけるゲームオブジェクトとを交換するために行うゲームオブジェクト交換情報を取得して、ユーザから共通ポイントの交換指示を受け付けたと判断すると（S401：YES）、ユーザが連携させているゲーム数及びユーザの課金条件に基づき、指定されたゲームオブジェクトの交換率を設定する（S402）。次に、サーバ10は、設定された交換率に基づいて、記憶部30の共通アカウント情報の共通ポイントの所持数を減算することにより共通ポイントを消費し（S403）、ユーザが共通ポイントを消費して交換したゲームオブジェクトを、ユーザに関連付けて記憶部30のゲームアカウント情報に記憶することにより、ゲームオブジェクトをユーザに付与し（S404）、処理を終了する。

なお、ユーザから共通ポイントの交換指示を受け付けていないと判断すると（S401：NO）、そのまま処理を終了する。

以上が、ポイント交換処理の一例である。

10

20

30

40

50

【0080】

＜その他の実施形態＞

以上までに、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関して、具体例を挙げて説明してきたが、上記の実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、本発明は上記の実施形態に限定されるものではなく、他の実施形態も考えられ得る。

【0081】

上記の実施形態では、サーバコンピュータ（すなわち、サーバ10）が本発明の情報処理装置として機能しているが、これに限定されるものではなく、サーバ10が有する機能のうちの一部がゲームサーバ16又はユーザ端末12に備わっていてもよい。例えば、情報取得部31、表示制御部32、価値付与部33、価値管理部34、価値交換部35又はゲーム進行部39等の一部又は全部の機能がゲームサーバ16に備わっていてもよい。また、価値付与部33、価値管理部34、価値交換部35、連携制御部36又はゲーム進行部39等の一部又は全部の機能がユーザ端末12に備わっていてもよい。

10

【0082】

上記の実施形態では、共通アカウント情報等は、サーバコンピュータ（すなわち、サーバ10）に記憶することとしたが、不図示のデータベースサーバを別途設けて、そのデータベースサーバに一括して記憶することとしてもよいし、ゲームサーバ16又はユーザ端末12側に記憶することとしてもよい。

【0083】

上記の実施形態では、具体的なゲームの例は挙げていないが、ゲーム内容はいかなるものであってもよい。例えば、キャラクタを操作して敵キャラクタと戦うゲーム、言葉遊びゲーム、格闘ゲーム、レースゲーム、スポーツゲーム、シューティングゲーム、パズルゲーム、カードゲーム、ボードゲーム、ロールプレイングゲーム又はシミュレーションゲーム等であってもよい。また、ゲームは、個人戦であってもよいし団体戦であってもよい。また、人間同士がユーザとして対戦するものであってもよいし、人間とコンピュータ（例えば、AI又はロボット等）とが対戦するものであってもよい。

20

【0084】

＜まとめ＞

以上説明した本実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は以下の通りである。

30

【0085】

〔1〕本実施形態に係る情報処理装置は、第1ゲームのプレイに応じて、第1ゲームに利用可能な第1価値をユーザに付与する付与部と、第1ゲームと、ユーザにより1以上のゲームから指定された第2ゲームとを連携させた場合に、ユーザの有する第1価値を第2ゲームにおいて利用可能とする連携制御部と、を備える。

上記の情報処理装置によれば、ユーザは、第1ゲームで付与された第1価値を、第1ゲームと連携させた第2ゲームにおいても利用することが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。特に、ユーザー一人あたりがプレイするゲーム数が増加するので、ゲーム業界全体を活性化することができる。

40

【0086】

〔2〕上記の情報処理装置において、付与部は、連携させたゲーム数に応じて、付与する第1価値の量を決定する。

これにより、ユーザは、より多くのゲームを連携させれば、付与される第1価値の量を増やすことが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0087】

〔3〕上記の情報処理装置において、付与部は、連携済のゲームのうち、所定期間内にプレイしたゲーム数に応じて、付与する第1価値の量を決定する。

これにより、ユーザは、所定期間内により多くの連携済のゲームをプレイすれば、付与

50

される第1価値の量を増やすことが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0088】

〔4〕上記の情報処理装置において、付与部は、連携済のゲームのうち、第1価値を利用してプレイしたゲーム数に応じて、付与する第1価値の量を決定する。

これにより、ユーザは、第1価値を利用してより多くの連携済のゲームをプレイすれば、付与される第1価値の量を増やすことが可能となる。そのため、ユーザに対して、第1価値の利用を促すことができるうえ、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0089】

〔5〕上記の情報処理装置において、付与部は、連携済のゲームにおいてユーザが課金した金額に応じて、付与する第1価値の量を決定する。

これにより、ユーザは、連携済みのゲームに対する課金額に応じて、付与される第1価値の量を増やすことが可能となる。そのため、ユーザに対して、ゲームに対する課金を促すことができるうえ、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0090】

〔6〕上記の情報処理装置において、付与部は、連携済のゲームにおいてユーザが他ユーザとの共同プレイを行った場合に、第1価値をユーザに付与する。

これにより、ユーザは、他のユーザと共同プレイを行った場合に第1価値を取得することが可能となる。そのため、共同プレイを活性化してゲームをプレイするユーザ数を増やすことができるうえ、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0091】

〔7〕上記の情報処理装置において、第1価値を消費して、連携済のゲームにおいて利用可能なゲームオブジェクトに交換する価値交換部を、さらに有する。

これにより、ユーザは、第1価値を消費して連携済のゲームで利用可能なゲームオブジェクトを取得することが可能となる。そのため、ユーザに対して、第1価値の利用を促すことができるうえ、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0092】

〔8〕上記の情報処理装置において、価値交換部は、連携させたゲーム数に応じて、第1価値からゲームオブジェクトへの交換率を変化させる。

これにより、ユーザは、より多くのゲームを連携させれば、有利な交換率、すなわち、少ない量の第1価値で多量又は高質のゲームオブジェクトを取得することが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0093】

〔9〕上記の情報処理装置において、付与部は、第2ゲームのプレイに応じて、第2ゲームに限定して利用可能な第2価値をユーザに付与し、価値交換部は、第1ゲームと第2ゲームとを連携させた場合に、第1価値と第2価値との両方を消費してゲームオブジェクトに交換可能とする。

これにより、ユーザは、第2ゲームを第1ゲームと連携させれば、第2ゲームで付与された第2価値を消費して連携済のゲームで利用可能なゲームオブジェクトを取得することも可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0094】

〔10〕上記の情報処理装置において、第1ゲームに第1価値の蓄積数又は利用数に上限が設定されている場合、第2ゲームを連携させた場合に、第1価値の蓄積数又は利用数の上限を引き上げる価値管理部を、さらに有する。

10

20

30

40

50

これにより、第1ゲームに第2ゲーム等の他のゲームを連携させれば、第1ゲームに設定された第1価値の蓄積数又は利用数の上限を引き上げることが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0095】

【11】上記の情報処理装置において、価値の蓄積数又は利用数が上限に到達したユーザに対して、未連携のゲームを連携させることを推奨する第1推奨部を、さらに有する。

これにより、第1ゲームに未連携の他のゲームを連携させれば、第1ゲームに設定された第1価値の蓄積数又は利用数の上限を引き上げることができることを、必要性の高いユーザに対して、的確に推奨することが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0096】

【12】上記の情報処理装置において、連携済のゲームにおいてユーザと所定関係にある所定ユーザがプレイしている第3ゲームが未連携の場合、ユーザに対して、第3ゲームを連携させることを推奨する第2推奨部を、さらに有する。

これにより、第3ゲームをプレイしているユーザと所定関係にあるユーザに対して、第3ゲームが未連携の場合に推奨することが可能となる。そのため、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0097】

【13】また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、第1ゲームのプレイに応じて、第1ゲームに利用可能な第1価値をユーザに付与し、コンピュータが、第1ゲームと、ユーザにより1以上のゲームから指定された第2ゲームとを連携させた場合に、ユーザの有する第1価値を第2ゲームにおいて利用可能とする。

上記の情報処理方法によれば、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【0098】

【14】また、本実施形態に係るプログラムによれば、コンピュータに、第1ゲームのプレイに応じて、第1ゲームに利用可能な第1価値をユーザに付与させ、第1ゲームと、ユーザにより1以上のゲームから指定された第2ゲームとを連携させた場合に、ユーザの有する第1価値を第2ゲームにおいて利用可能とさせる。

上記のプログラムによれば、ユーザに対して、複数のゲームを連携させる動機付けとなり、より多くのゲームをプレイさせることができる。

【符号の説明】

【0099】

- 10 サーバ
- 12 ユーザ端末
- 14 ネットワーク
- 16 ゲームサーバ
- 16a ゲームサーバ
- 16b ゲームサーバ
- 16c ゲームサーバ
- 21 プロセッサ
- 22 メモリ
- 23 通信用インターフェース
- 24 ストレージ
- 25 バス
- 30 記憶部
- 31 情報取得部
- 32 表示制御部
- 33 価値付与部

10

20

30

40

50

- 3 4 価値管理部
- 3 5 価値交換部
- 3 6 連携制御部
- 3 7 第 1 推奨部
- 3 8 第 2 推奨部
- 3 9 ゲーム進行部
- 4 0 コミュニケーション制御部
- 5 1 ゲーム表示領域
- 5 2 連携ボタン
- 5 3 ゲームオブジェクト表示領域
- 5 4 確定ボタン
- G 1 連携ゲーム指定画面
- G 2 ポイント利用画面
- S 情報処理システム

10

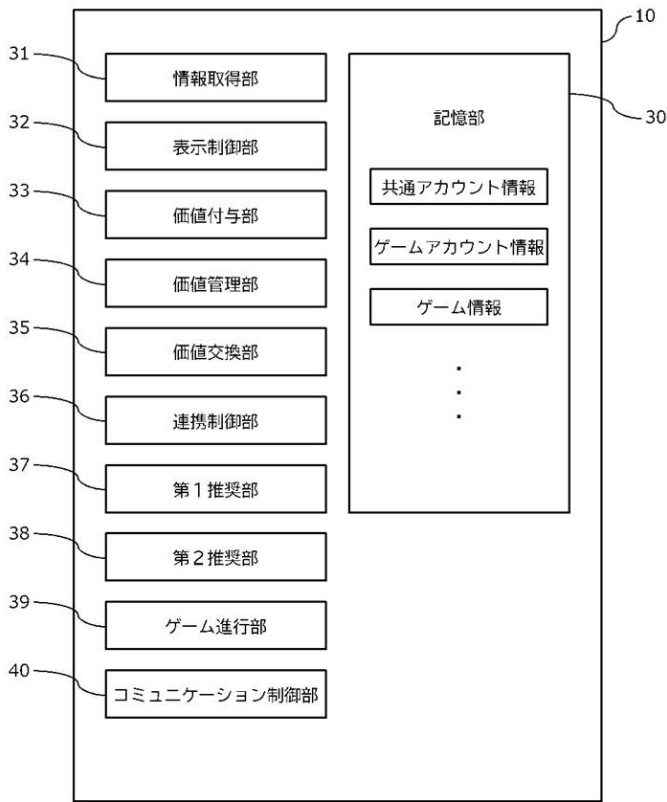
【要約】

【課題】 ユーザに対して、より多くのゲームをプレイさせることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供する。

【解決手段】 情報処理装置は、第 1 ゲームのプレイに応じて、第 1 ゲームに利用可能な第 1 価値をユーザに付与する付与部と、第 1 ゲームと、ユーザにより 1 以上のゲームから指定された第 2 ゲームとを連携させた場合に、ユーザの有する第 1 価値を第 2 ゲームにおいて利用可能とする連携制御部と、を備える。

20

【選択図】 図 4



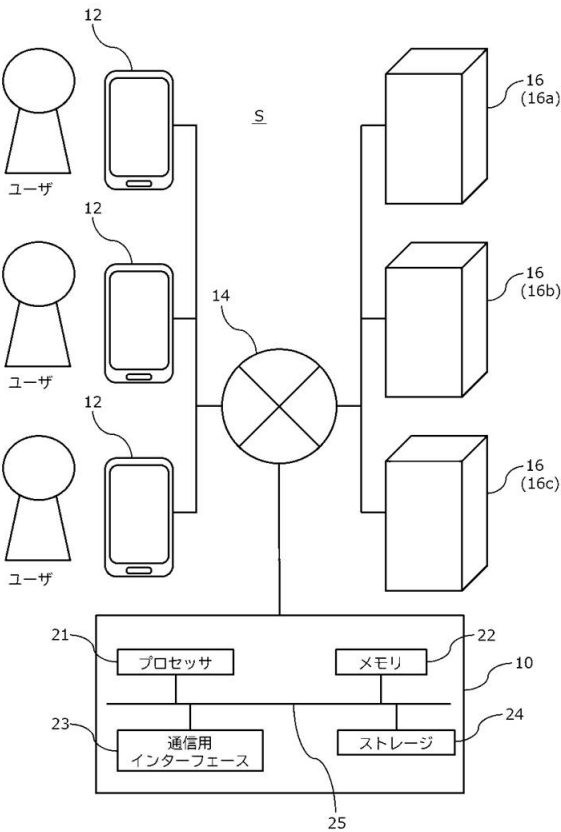
30

40

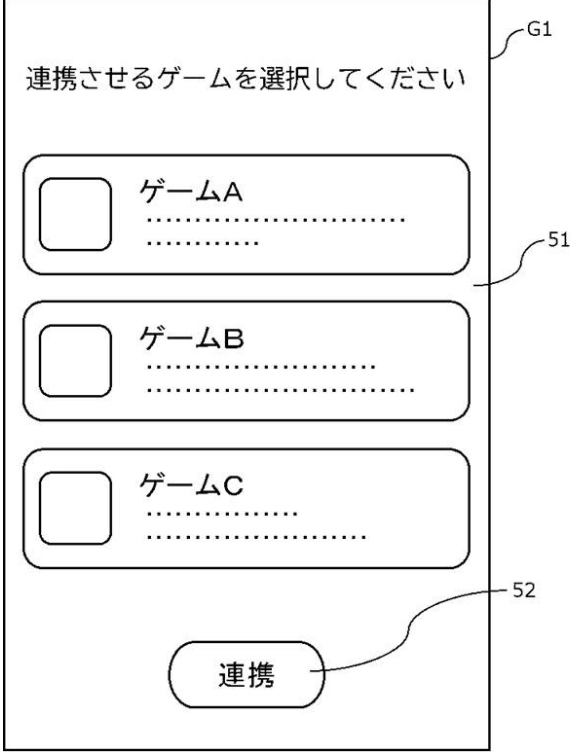
50

【図面】

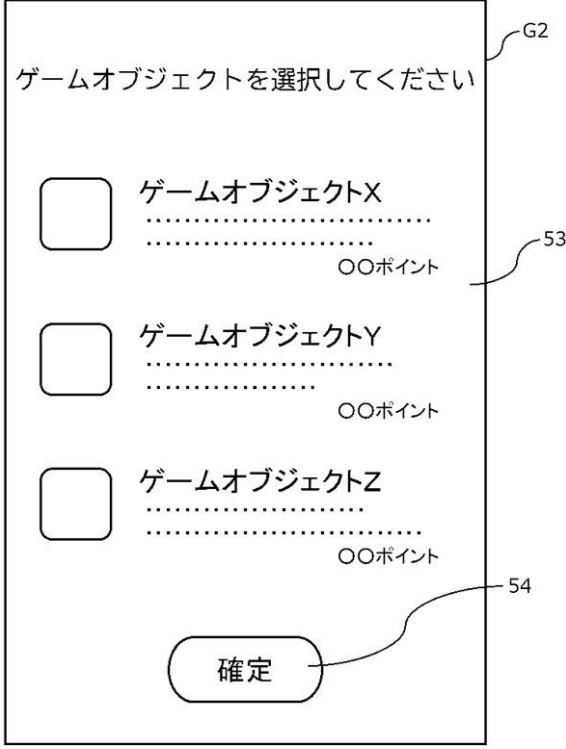
【図 1】



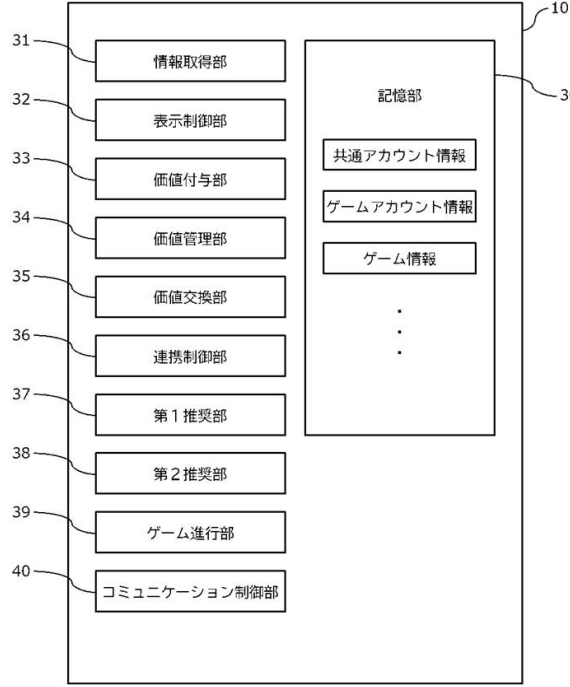
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

共通アカウント情報									
識別ID	連携済 ゲーム数	連携済ゲーム			共通ポイント			フレンド	...
		タイトル	プレイ回数	プレイ時間	所持数	利用履歴	課金条件		
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

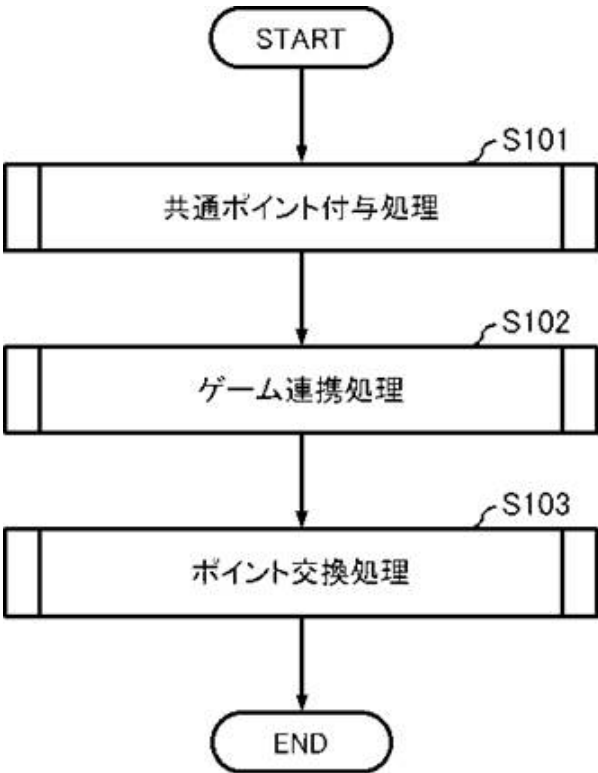
【図 6】

ゲームアカウント情報									
識別ID	共通 アカウント	専用ポイント		ゲーム オブジェクト	ゲーム進捗状況			課金履歴	フレンド
		所持数	利用履歴		ステータス	クリア履歴	共同プレイ		
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 7】

ゲーム情報							
識別ID	タイトル	ジャンル	提供事業者	ゲーム内容		ユーザー数	ユーザー
				交換率	...		
...	...	...	...	...	...	...	...

【図 8】



10

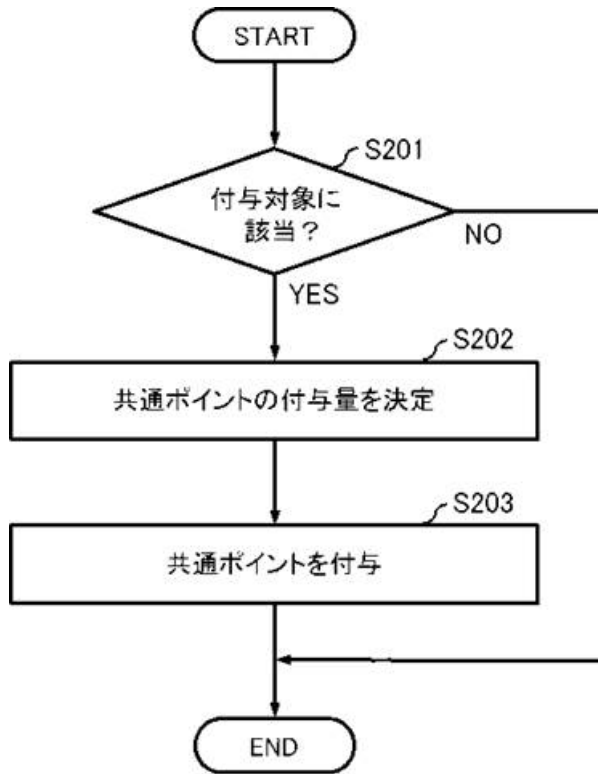
20

30

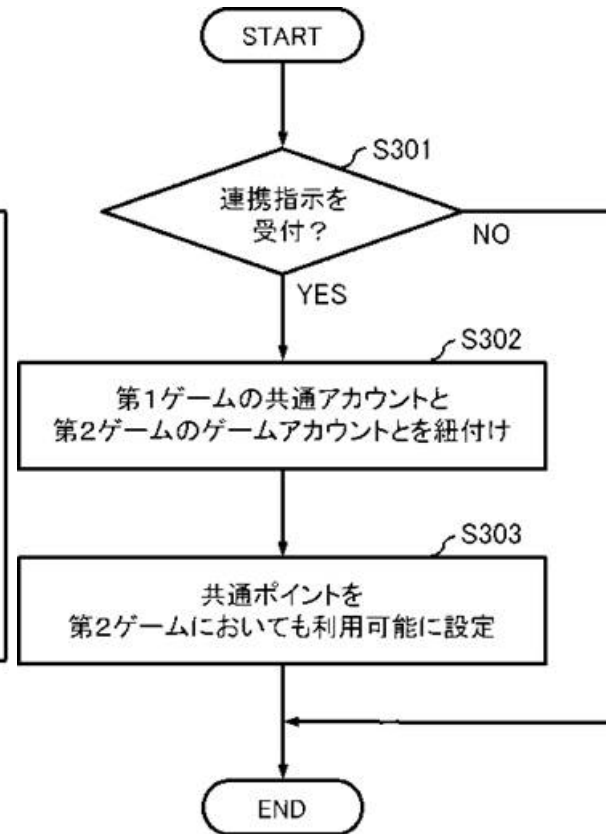
40

50

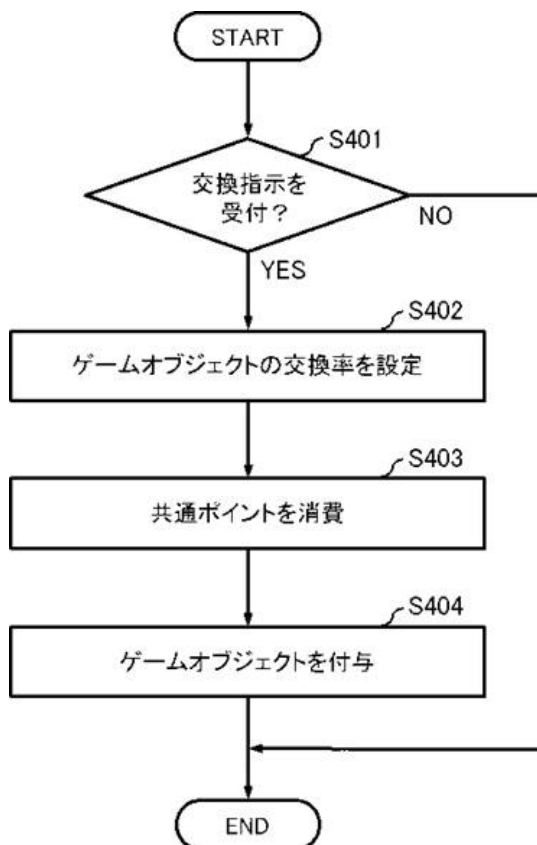
【図 9】



【図 10】



【図 11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-122474 (JP, A)
特開 2020-127850 (JP, A)
特開 2016-087016 (JP, A)
特開 2021-122735 (JP, A)
特開 2014-006888 (JP, A)
特開 2016-123519 (JP, A)
特開 2021-159170 (JP, A)
特開 2021-164869 (JP, A)
戦国の虎 Z 攻略wiki コラボキャンペーン, Seesaawiki, 2019年12月06日, <https://sentoraz.memo.wiki/d/%A5%B3%A5%E9%A5%DC%A5%AD%A5%E3%A5%F3%A5%DA%A1%BC%A5%F3>, [2022年8月4日 検索日]
[アカウント連携・登録] 各ゲームアプリのコラボキャンペーンページの一覧, 乞食の生活, 2017年08月12日, <https://www.neetkojiki.com/entry/2017/08/12/155934>, [2022年8月4日 検索日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 9/24、13/00-13/98