

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6296198号
(P6296198)

(45) 発行日 平成30年3月20日 (2018.3.20)

(24) 登録日 平成30年3月2日 (2018.3.2)

(51) Int.Cl.		F 1			
A 6 3 F 13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 2 0	
A 6 3 F 13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 2 0	
A 6 3 F 13/35	(2014.01)	A 6 3 F	13/35		

請求項の数 7 (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2017-198145 (P2017-198145)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成29年10月12日 (2017.10.12)		株式会社セガゲームス
審査請求日	平成29年10月16日 (2017.10.16)		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
		審査官	宮本 昭彦

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】

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その指定された交換先となるコンテンツと同一である保留コンテンツであって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツがトレードせずに獲得可能であることを前記ユーザーに通知する通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを閲覧するための操作をユーザーが行なったことにより、前記トレード情報及び前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツと同一である保留コンテンツであって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツを他のユーザーがトレードでの獲得を希望していることを前記ユーザーに通知する通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項3】

合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

自分の所持コンテンツの中から合成元となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記コンテンツ情報及び前記ユーザー情報に基づいて、その指定された合成元となるコンテンツの合成に必要な1又は複数の素材コンテンツのうち、前記ユーザーが所持していない素材コンテンツを特定し、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その特定された素材コンテンツと同一である保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツが素材コンテンツとしてその指定された合成元となるコンテンツの合成に利用可能であることを前記ユーザーに通知する通知部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれか1項に記載の情報処理装置であって、

その選出された保留キャラクターを獲得するための操作がその通知されたユーザーによって行われたことにより、前記保留コンテンツを報酬として受け取ることのできる報酬受取画面に前記ユーザーを誘導する誘導部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項5】

コンピューターを、

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その指定された交換先となるコンテンツと同一であって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツがトレードせずに獲得可能であることを前記ユーザーに通知する通知手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項6】

コンピューターを、

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを閲覧するための操作をユーザーが行なったことにより、前記トレード情報及び前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツと同一であって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツを他のユーザーがトレードでの獲得を希望していることを前記ユーザーに通知する通知手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項7】

コンピューターを、

合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

自分の所持コンテンツの中から合成元となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記コンテンツ情報及び前記ユーザー情報に基づいて、その指定された合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツのうち、前記ユーザーの所持コンテンツと同一でない素材コンテンツを特定し、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その特定された素材コンテンツと同一である保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツが素材コンテンツとしてその指定された合成元となるコンテンツの合成に利用可能であることを前記ユーザーに通知する通知手段、

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】

ユーザーに獲得させる報酬（例えば、ログイン報酬）としてコンテンツ（例えば、キャラクター）が設定されているゲーム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2016-112416号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームでは、ユーザーは報酬としてのコンテンツをすぐに獲得しなくても良く、その獲得を保留できる場合がある。この場合には、保留されたコンテンツをユーザーが獲得するための操作を行なうと、ユーザーはそのコンテンツを所持することができるようになっている。そして、このようにして獲得したコンテンツを所持することで、ユーザーはそのコンテンツをゲームで利用できるようになる。

【0005】

しかしながら、ユーザーはその保留されたコンテンツを獲得せずにそのまま放置してしまい、そのコンテンツをゲームで利用するチャンスを逸することがあった。

【0006】

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、保

10

20

30

40

50

留されたコンテンツを適切なタイミングで利用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、

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その指定された交換先となるコンテンツと同一である保留コンテンツであって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツがトレードせずに獲得可能であることを前記ユーザーに通知する通知部と、

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、トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツをユーザーが指定した際に、その指定された交換先となるコンテンツと同一の保留コンテンツが存在すれば、トレードするまでもなくそれを獲得できることが通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのコンテンツを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで保留コンテンツを利用できるようになる。

【0008】

また、ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを閲覧するための操作をユーザーが行なったことにより、前記トレード情報及び前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツと同一である保留コンテンツであって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツを他のユーザーがトレードでの獲得を希望していることを前記ユーザーに通知する通知部と、

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、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツをユーザーが閲覧する際に、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツと同一の保留コンテンツが存在すれば、他のユーザーがトレードでその獲得を希望していることが通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのコンテンツを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで保留コンテンツを利用できるようになる。

【0009】

また、合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

自分の所持コンテンツの中から合成元となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記コンテンツ情報及び前記ユーザー情報に基づいて、その指

10

20

30

40

50

定された合成元となるコンテンツの合成に必要となる1又は複数の素材コンテンツのうち、前記ユーザーが所持していない素材コンテンツを特定し、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その特定された素材コンテンツと同一である保留コンテンツを選出する選出部と、

その選出された保留コンテンツが素材コンテンツとしてその指定された合成元となるコンテンツの合成に利用可能であることを前記ユーザーに通知する通知部と、

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、合成元となるコンテンツをユーザーが指定した際に、その指定された合成元となるコンテンツの合成に必要となる素材コンテンツと同一の保留コンテンツが存在すれば、その合成元となるコンテンツの合成素材としてそれを利用できることが通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのコンテンツを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで保留コンテンツを利用できるようになる。

【0010】

また、その選出された保留キャラクターを獲得するための操作がその通知されたユーザーによって行われたことにより、前記保留コンテンツを報酬として受け取ることのできる報酬受取画面に前記ユーザーを誘導する誘導部を備えることが望ましい。

これにより、その通知されたユーザーがその保留キャラクターを簡単に受け取ることができるようになる。

【0011】

また、コンピューターを、

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その指定された交換先となるコンテンツと同一であって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツがトレードせずに獲得可能であることを前記ユーザーに通知する通知手段、

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、保留コンテンツを適切なタイミングで獲得できるようになる。

【0012】

また、コンピューターを、

ユーザー毎に交換元となるコンテンツとトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを閲覧するための操作をユーザーが行なったことにより、前記トレード情報及び前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、他のユーザーがトレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツと同一であって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツを他のユーザーがトレードでの獲得を希望していることを前記ユーザーに通知する通知手段、

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、保留コンテンツを適切なタイミングで獲得できるようになる。

【0013】

また、コンピューターを、

合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶手段、

ユーザーが獲得したコンテンツを所持コンテンツとして設定し、ユーザーが獲得せずに保留している獲得可能なコンテンツを保留コンテンツとして設定したユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

自分の所持コンテンツの中から合成元となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記コンテンツ情報及び前記ユーザー情報に基づいて、その指定された合成元となるコンテンツの合成に必要な複数の素材コンテンツのうち、前記ユーザーの所持コンテンツと同一でない素材コンテンツを特定し、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その特定された素材コンテンツと同一である保留コンテンツを選出する選出手段、

その選出された保留コンテンツが素材コンテンツとしてその指定された合成元となるコンテンツの合成に利用可能であることを前記ユーザーに通知する通知手段、

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、保留コンテンツを適切なタイミングで獲得できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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】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1のトレードゲームに関する動作例（具体例1）を説明するフローチャートである。

【図6】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図7】キャラクター情報の一例を示す構成図である。

【図8】通知画面の一例を示すイメージ図である。

【図9】トレード設定情報の一例を示す構成図である。

【図10】トレード情報の一例を示す構成図である。

【図11】本実施形態における情報処理システム1のトレードゲームに関する動作例（具体例2）を説明するフローチャートである。

【図12】トレード募集画面の一例を示すイメージ図である。

【図13】本実施形態における情報処理システム1の合成ゲームに関する動作例（具体例1）を説明するフローチャートである。

【図14】通知画面の一例を示すイメージ図である。

【図15】本実施形態における情報処理システム1の合成ゲームに関する動作例（具体例2）を説明するフローチャートである。

【図16】進化合成用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】

【0015】

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報酬（キャラクター等）を獲得させ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。

【0016】

[実施形態]

<システム構成>

10

20

30

40

50

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。

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

<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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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

10

20

30

40

50

る。本実施形態における表示装置 56 は、例えば、液晶や有機 E L などのディスプレイである。

【0027】

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メモリカード、USBメモリなどの記録媒体である。

【0028】

HDD 58 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。

10

【0029】

なお、HDD 58 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。

【0030】

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。

【0031】

<ソフトウェア構成>

20

《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。

【0032】

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。

【0033】

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、獲得部 202、処分部 203、通知部 204、表示制御部 205、選出部 206、及び誘導部 207 を含む。

30

【0034】

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、合成ゲーム、売却ゲーム、及びトレードゲーム等、各種ゲームの進行を制御する。

【0035】

獲得部 202 は、ユーザーに対応付けられたユーザー情報にそのユーザーのコンテンツ（例えば、キャラクター）を設定することによってそのコンテンツをユーザーに獲得させる。例えば、ユーザーが保留中のキャラクターを獲得するための操作を行なったときに、その保留中のキャラクターをユーザー情報に設定することによってユーザーに獲得させる。

40

【0036】

処分部 203 は、ユーザーに対応付けられたユーザー情報からそのユーザーが所持するコンテンツ（例えば、キャラクター）の設定を解除することによってそのコンテンツを処分する。例えば、ユーザーが自分の所持するキャラクターを処分するための操作を行なったときに、その自分の所持するキャラクターをユーザー情報から設定解除することによって処分する。

【0037】

通知部 204 は、各種ゲームにおいてユーザーにとって必要な各種情報を通知する。例えば、ログイン報酬やクリア報酬としてキャラクター等を獲得できることをユーザーに対して通知する。また例えば、トレードでの獲得を希望する交換先となるキャラクターを指

50

定する操作がユーザーによって行われた際に、その指定された交換先となるキャラクターと同一である保留中のキャラクターがトレードせずに獲得可能であることをユーザーに通知する。なお、通知部204によるユーザーに対する通知は、画面表示、メール送信、プッシュ通知等によって行われる。

【0038】

表示制御部205は、例えば、ゲーム進行部201による対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲーム、売却ゲーム、及びトレードゲーム等の進行に従い各種画面のデータを生成することによって、クライアント端末10の画面表示を制御する。

【0039】

選出部206は、ユーザーの操作に応答して各種情報に基づき複数のコンテンツ（例えば、キャラクター）の中からいずれかのコンテンツを選出する。例えば、トレードでの獲得を希望する交換先となるキャラクターを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、そのユーザーの保留中のキャラクターの中から、その指定された交換先となるキャラクターと同一であるキャラクターを選出する。

10

【0040】

誘導部207は、保留中のコンテンツ（例えば、キャラクター）を簡単に獲得できるゲーム画面にユーザーを誘導する。例えば、保留中のキャラクターを獲得するための操作がユーザーによって行われたことにより、その保留中のキャラクターを報酬として受け取ることのできる報酬受取画面にユーザーを誘導する。

20

【0041】

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、キャラクター情報記憶部221、ユーザー情報記憶部222、クエスト情報記憶部223、抽選ゲーム情報記憶部224、トレード情報記憶部225、ログイン報酬情報226、クリア報酬情報227を含む。

【0042】

キャラクター情報記憶部221は、コンテンツ情報記憶部の一例であって、コンテンツの一例としてのキャラクターに関するキャラクター情報（コンテンツ情報）を記憶している。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には、対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲーム、売却ゲーム、及びトレードゲーム等で利用される各種キャラクター等が設定されている。

30

【0043】

ユーザー情報記憶部222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222が記憶するユーザー情報には、ユーザーが所持している各種キャラクター（所持キャラクター）や、ユーザーが獲得を保留している各種キャラクター（保留キャラクター）等が設定されている。

【0044】

クエスト情報記憶部223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223が記憶するクエスト情報には、そのクエストで獲得可能な各種キャラクターやクエスト開始に消費されるポイント量等が設定されている。

【0045】

抽選ゲーム情報記憶部224は、抽選ゲームに関する抽選ゲーム情報を記憶している。抽選ゲーム情報記憶部224が記憶する抽選ゲーム情報には、その抽選ゲームで獲得可能な各種キャラクター等が設定されている。

40

【0046】

トレード情報記憶部225は、ユーザー間で行われるトレードに関するトレード情報を記憶している。トレード情報記憶部225が記憶するトレード情報には、各ユーザーがトレードで獲得したい希望のキャラクター等が設定されている。

【0047】

ログイン報酬情報記憶部226は、ログイン報酬に関するログイン報酬情報を記憶している。ログイン報酬情報記憶部226が記憶するログイン報酬情報には、ユーザーがログ

50

インした際に獲得できるログイン報酬（ログインボーナス）の種類や数量等が一定期間毎に設定されている。

【0048】

クリア報酬情報記憶部227は、クリア報酬に関するクリア報酬情報を記憶している。クリア報酬情報記憶部227が記憶するクリア報酬情報には、ユーザーがクエストやミッションのクリア条件を満たした際に獲得できるクリア報酬の種類や数量等が設定されている。

【0049】

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。

【0050】

《クライアント端末》

図4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4に示す機能ブロックにより実現される。

【0051】

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、要求送信部101、応答受信部102を含む。

【0052】

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。また、クライアント制御部100は、クライアント端末10におけるゲームに関する処理を行う。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の内容に基づき、サーバー装置20に対して要求を送信する。応答受信部102は、要求送信部101がサーバー装置20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。

【0053】

また、クライアント記憶部120は、クライアント端末10において必要となる各種情報を記憶する。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、サーバー装置20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。

【0054】

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20がゲーム進行や表示制御を行うが、クライアント端末10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20のサーバー制御部200に設けない構成にする一方で、クライアント端末10のクライアント制御部100に設ける構成にしてもよい。

【0055】

また、クライアント端末10のクライアント制御部100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。

【0056】

<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、対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲーム、売却ゲーム、及びトレードゲーム等が含まれている。

【0057】

10

20

30

40

50

《キャラクターの獲得・処分》

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。ユーザーは、自分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。この対戦ゲームには、クエストやミッションが難易度に応じて複数設定されている。ユーザーは、クエストやミッションのクリア条件を満たすことによってクリア報酬（キャラクター等）を獲得することができる。

【0058】

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無作為（ランダム）にキャラクターを選択するゲームである。ユーザーはその抽選によって決定されたいずれかのキャラクターを獲得することができる。

【0059】

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、合成元となるキャラクター（ベースキャラクター）に合成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合成先となるキャラクター（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。

【0060】

ユーザーは、自分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のゲームプレイを行なう。強化合成では、ユーザーの素材キャラクターが処分される代わりに、引き続き所持するベースキャラクターの能力パラメーターを向上させたり、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素材キャラクターすべてをそのベースキャラクターに合成させることで、すべての素材キャラクターが処分される代わりに、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獲得することができる。

【0061】

本実施形態における売却ゲームは、ユーザーからキャラクターの売却実行の操作を受け付けると、ユーザーが自分の所持するキャラクターの中から指定した不要なキャラクターを売却するゲームである。ユーザーは、自分の所持するキャラクターの中から不要となったキャラクター（売却キャラクター）を選択すると、その選択された売却キャラクターが処分される代わりに、ゲームコインを獲得することができる。

【0062】

本実施形態におけるトレードゲームは、ユーザーからキャラクターのトレード実行の操作を受け付けると、ユーザーが自分の所持するキャラクターの中から指定した不要なキャラクターを、他人の所持するキャラクターであって自分が獲得を希望するキャラクターと交換するゲームである。ユーザーは、自分の所持するキャラクターの中から不要となったキャラクター（交換元キャラクター）を選択すると、その選択された交換元キャラクターが処分される代わりに、相手ユーザーの所持するキャラクター（交換先キャラクター）を獲得することができる。

【0063】

本実施形態では、ユーザーはゲームにログインすることによってキャラクター等をログイン報酬として獲得することができる。

【0064】

《キャラクターの保留》

本実施形態におけるゲームにおいては、クリア報酬やログイン報酬としてのキャラクターをすぐに獲得しなくても良く、その獲得を保留できるようになっている。そして、ユーザーは保留中のキャラクターを獲得するための操作を行なうと、そのキャラクターを所持することができる。そして、ユーザーは、このようにして獲得したキャラクターを所持す

10

20

30

40

50

ることにより、トレードゲームや合成ゲーム等にてそのキャラクターを利用できるようになる。

【0065】

ところが、ユーザーはどのキャラクターが保留中であるのかを忘れてしまい、その保留されたキャラクターを獲得せずにそのまま放置してしまう場合がある。このような場合に、ユーザーは、その保留中のキャラクターをトレードするまでもなく獲得可能であるにもかかわらず、そのことに気付かずにトレードで獲得を希望する交換先キャラクターとして設定してしまうことがあった。また、ユーザーは、その保留中のキャラクターを獲得すればトレードで他のユーザーに譲り渡すことができるにもかかわらず、そのことに気付かずにトレードを成立させるべく他人の交換先キャラクターを自分の所持するキャラクターの中から探し出す作業を行なってしまったことがあった。さらに、ユーザーは、その保留中のキャラクターを獲得すれば自分の所持するキャラクターの合成素材として利用できるにもかかわらず、そのことに気付かずにそのキャラクターの獲得を目指して対戦ゲームや抽選ゲームを繰り返しプレイしてしまうこともあった。

10

【0066】

そこで本実施形態では、ユーザーがトレードゲームや合成ゲーム等をプレイする際に、その保留されたキャラクターがゲームで利用できることを通知するようにした。そのため、ユーザーは、保留されたキャラクターをゲームで利用するチャンスを逸することがなくなるので、適切なタイミングでその保留されたキャラクターを獲得して利用できるようになる。

20

【0067】

<動作>

《トレードゲーム》

(具体例1)

図5は、本実施形態における情報処理システム1のトレードゲームに関する動作例(具体例1)を説明するフローチャートである。以下では、報酬としてのキャラクターが獲得されずに保留されている場合について説明する。

【0068】

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ときに、トレード設定のための操作をクライアント端末10に対して行う。ユーザーがこの操作を行なうと、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。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。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からトレード設定を行うための操作内容を受け付け、トレード設定画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部205に画面表示制御の実行を要求する(ステップS11)。

30

【0069】

具体的には、サーバー装置20の表示制御部205は、ゲーム進行部201から画面表示制御の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの所持キャラクターを取得すると共に、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から各種キャラクターを取得する。その後、サーバー装置20の表示制御部205は、ユーザーの所持キャラクターとトレードで獲得可能である各種キャラクターとがそれぞれ一覧表示されたトレード設定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

【0070】

図6は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。このユーザー情報は、項目としてユーザーID、名前、ランク、所持キャラクター、所持数/上限数、保留キャラクター、所持ポイント、所持コイン、パーティ、受信メール情報、トレード設定情報等を有する。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。所持キャラクターは

50

、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、所持キャラクターの所持数も併せて設定されている。また、所持キャラクターの現時点における能力パラメーターやレベル等も併せて設定されている。所持数は、ユーザーが所持している所持キャラクターの総個数を示す情報であり、上限数は、ユーザーが所持できる所持キャラクターの最大数を示す情報である。ここでは、ユーザーのランクに応じてその上限数が上昇するように設定されている。保留キャラクターは、ユーザーが獲得せずに保留している1又は複数の獲得可能な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、保留キャラクターの所持数も併せて設定されている。所持ポイントは、ユーザーが所持するゲームポイントの量を示す情報である。所持コインは、ユーザーが所持するゲームコインの量を示す情報である。パーティは、ユーザーが対戦ゲームで用いるパーティを構成する各キャラクターを示す情報である。受信メール情報は、ユーザーがシステム側から受信したメールに関する情報である。ここでは、受信日時、メール内容、メール開封・未開封などの情報が含まれている。なお本実施形態では、ログイン報酬やクリア報酬としてキャラクター等を獲得できることが、システム側からユーザーに対してメールで通知される。トレード設定情報は、ユーザーのトレードに関する情報である。

10

【0071】

図7は、キャラクター情報の一例を示す構成図である。この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、コイン数、進化キャラクター、素材キャラクター等を有する。キャラクターIDは、ベースキャラクターや素材キャラクターを含む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、キャ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。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。コイン数は、そのキャラクターの価値に相当するコインの数量を示す情報である。進化キャラクターは、進化合成を行なった際に、合成先となる進化後のキャラクターを示す情報である。なお、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。素材キャラクターは、合成元となるキャラクターに予め関連付けられた合成素材となるキャラクターを示す情報である。この素材キャラクターは、ベースキャラクターの進化合成に必要となるキャラクターとなる。

20

30

【0072】

図5に戻り、次に、ユーザーは、クライアント端末10のトレード設定画面にて自分の所持キャラクターが一覧表示されているときに、交換元となるキャラクターを指定する操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーがいずれかの交換元となるキャラクターを指定する操作を行なうと、ユーザーのキャラクター指定に基づく操作内容を受け付ける（ステップS12）。

【0073】

次に、ユーザーは、クライアント端末10のトレード設定画面にてトレードで獲得可能な各種キャラクターが一覧表示されているときに、トレードで獲得を希望する交換先となるキャラクターを指定する操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーがいずれかの交換先となるキャラクターを指定する操作を行なうと、ユーザーのキャラクター指定に基づく操作内容を受け付ける（ステップS13）。

40

【0074】

そして、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。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ると、選出部206に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の選出部206は、ゲーム進行部201からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの保留キャラクターを取得す

50

る。そして、その取得したユーザーの保留キャラクターの中から、その指定された交換先となるキャラクターと同一である保留キャラクターの選出を試みる（ステップS14）。

【0075】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、選出部206がその指定された交換先となるキャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができたか否かを判定する（ステップS15）。

【0076】

この判定の結果により、その交換先となるキャラクターと同一の保留キャラクターを選出することができなかつた場合に（ステップS15：NO）、後述するステップS22へ処理を進める。その一方で、その交換先となるキャラクターと同一の保留キャラクターを選出することができた場合には（ステップS15：YES）、次のステップS16へ処理を進める。

10

【0077】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その交換先となるキャラクターと同一の保留キャラクターを選出することができた場合には、選出部206に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の選出部206は、ゲーム進行部201からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの所持キャラクターを取得する。そして、その取得したユーザーの所持キャラクターの中から、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターの選出を試みる（ステップS16）。

20

【0078】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、選出部206がその先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができたか否かを判定する（ステップS17）。

【0079】

この判定の結果により、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができた場合に（ステップS17：YES）、後述するステップS22へ処理を進める。その一方で、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができなかつた場合には（ステップS17：NO）、次のステップS18へ処理を進める。

30

【0080】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、選出部206がその先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができなかつた場合には、通知部204に対してトレード設定時の通知処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の通知部204は、ゲーム進行部201からその通知処理の実行を要求されると、その選出された保留キャラクターがトレードせずに獲得可能であることをユーザーに対し通知画面を介して通知する（ステップS18）。

【0081】

本実施形態における通知部204は、このようにして選出部206によってその交換先となるキャラクターと同一である保留キャラクターであつて且つ所持キャラクターと同一でない保留キャラクターが選出されたことにより、表示制御部205に対して画面表示制御の実行を要求する。表示制御部205は、通知部204から画面表示制御の実行を要求されると、その選出された保留キャラクターがトレードせずに獲得可能であることをユーザーに知らせるための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

【0082】

図8は、通知画面の一例を示すイメージ図である。図8に示す通知画面500には、ユーザーが指定した交換先となるキャラクターと同一のキャラクターが現在保留中であつて、その保留中のキャラクターが獲得可能であることが表示されている。また、その保留中のキャラクターを獲得するための操作ボタン501と、その保留中のキャラクターを獲得

50

せずに引き続き保留するための操作ボタン 5 0 2 が配置されている。

【 0 0 8 3 】

その保留中であるキャラクターの獲得を希望しないユーザーは、クライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に通知画面 5 0 0 が表示されているときに、操作ボタン 5 0 2 を選択するゲーム操作をクライアント端末 1 0 に対して行う。

【 0 0 8 4 】

その保留中であるキャラクターの獲得を希望するユーザーは、クライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に通知画面 5 0 0 が表示されているときに、操作ボタン 5 0 1 を選択するゲーム操作をクライアント端末 1 0 に対して行う。

【 0 0 8 5 】

クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、ユーザーからその保留中であるキャラクターを獲得するための操作又はその保留中であるキャラクターを獲得しないための操作を受け付ける。クライアント端末 1 0 の要求送信部 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内容に基づき、サーバー装置 2 0 に要求を行う。

【 0 0 8 6 】

図 5 に戻り、次に、サーバー装置 2 0 の誘導部 2 0 7 は、クライアント端末 1 0 から操作内容を受け付け、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ S 1 9 ）。

【 0 0 8 7 】

この判定の結果、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けなかった場合に（ステップ S 1 9 : N O ）、後述するステップ S 2 2 へ処理を進める。その一方で、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けた場合には（ステップ S 1 9 : Y E S ）、次のステップ S 2 0 へ処理を進める。

【 0 0 8 8 】

次に、サーバー装置 2 0 の誘導部 2 0 7 は、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けられた場合に、その通知されたユーザーを報酬獲得画面へ誘導するための誘導処理を実行する（ステップ S 2 0 ）。

【 0 0 8 9 】

具体的には、サーバー装置 2 0 の誘導部 2 0 7 は、報酬獲得画面をクライアント端末 1 0 に表示させるように表示制御部 2 0 5 に画面表示制御の実行を要求する。そして、表示制御部 2 0 5 は、誘導部 2 0 7 から画面表示制御の実行を要求されると、その交換先となるキャラクターと同一である保留キャラクターであって且つ所持キャラクターと同一でない保留キャラクターを報酬として獲得するための報酬獲得画面をクライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に表示させる制御を行なう。

【 0 0 9 0 】

ユーザーは、クライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に報酬獲得画面が表示されているときにその保留キャラクターを獲得するゲーム操作をクライアント端末 1 0 に対して行う。クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、保留キャラクターを獲得するための操作を受け付ける。クライアント端末 1 0 の要求送信部 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内容に基づき、サーバー装置 2 0 に要求を行う。

【 0 0 9 1 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、ユーザーから保留キャラクターの獲得を要求するゲーム操作を受け付けた場合には、獲得部 2 0 2 に対して獲得処理の実行を要求する。サーバー装置 2 0 の獲得部 2 0 2 は、ゲーム進行部 2 0 1 から獲得処理の実行を要求されると、その保留キャラクターについての獲得処理を実行する（ステップ S 2 1 ）。

【 0 0 9 2 】

本実施形態における獲得部 2 0 2 は、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーのユーザー情報を特定する。そして、獲得部 2 0 2 は、その特定されたユーザー情報に対し保留キャラクターとしての設定を解除すると共に、その特

10

20

30

40

50

定されたユーザー情報に所持キャラクターとして設定を行なうことにより、その保留中の報酬であるキャラクターをユーザーに獲得させる。

【0093】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その交換先となるキャラクターと同一の保留キャラクターを選出することができなかつた場合(ステップS15:NO)、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができた場合(ステップS17:YES)、及び、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けなかつた場合には(ステップS19:NO)、トレード設定処理を実行する(ステップS22)。

【0094】

具体的には、サーバー装置20のゲーム進行部201は、そのユーザーに指定された交換先となるキャラクターをトレードで獲得できるようにすると共に、そのユーザーに指定された交換元となるキャラクターをトレードで他のユーザーが獲得できるようにするためのトレード設定を行う。

【0095】

この際、サーバー装置20のゲーム進行部201は、トレード設定によってその交換元となるキャラクターを手放すための処理を処分部203に対して要求する。サーバー装置20の処分部203は、ゲーム進行部201からの要求を受け付けると、その交換元となるキャラクターの処分を実行する。

【0096】

本実施形態における処分部203は、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、そのユーザーのユーザー情報を特定する。そして、処分部203は、その特定されたユーザー情報において所持キャラクターとしての設定を解除することにより、その交換元となるキャラクターの処分を行なう。

【0097】

本実施形態におけるゲーム進行部201は、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、そのユーザーのユーザー情報を特定する。そして、ゲーム進行部201は、その特定されたユーザー情報に設定されたトレード設定情報を更新すると共に、トレード情報記憶部225が記憶するトレード情報を更新して、そのユーザーが指定した交換元キャラクターと交換先キャラクターを関連付けて設定する。

【0098】

図9は、トレード設定情報の一例を示す構成図である。このトレード設定情報は、項目として設定枠、交換元キャラクター、交換先キャラクター等を有する。設定枠は、トレード対象となるキャラクターをセットできる各々の設定枠を特定するための情報である。ここでは、5個の設定枠が設けられているため、トレードで交換したいキャラクターを最大で5体まで設定することができる。交換元キャラクターは、相手ユーザーに譲り渡したいキャラクター(つまり、ユーザーが処分したい不要なキャラクター)を示す情報である。交換先キャラクターは、相手ユーザーから譲り受けたいキャラクター(つまり、ユーザーが獲得したい希望のキャラクター)を示す情報である。

【0099】

図10は、トレード情報の一例を示す構成図である。このトレード情報は、項目としてトレードID、募集ユーザー、交換元キャラクター、交換先キャラクター、トレード可能期間等を有する。トレードIDは、それぞれのトレードを一意に識別するための情報である。募集ユーザーは、自分の交換元キャラクターと相手の交換先キャラクターとの交換に応じることのできる相手ユーザーを募集しているユーザーを示す情報である。交換元キャラクターは、募集ユーザーが手放す予定の交換元キャラクターを示す情報である。交換先キャラクターは、募集ユーザーが獲得希望する交換先キャラクターを示す情報である。トレード可能期間は、ユーザー間でトレードを行なうことができる期間を示す情報である。

【0100】

このようにして、ユーザーがトレードで獲得を希望する交換先キャラクターを指定する

10

20

30

40

50

と、その指定された交換先キャラクターと同一である保留キャラクターであって且つ所持キャラクターと同一でない保留キャラクターがトレードせずに獲得可能であることがユーザーに通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのキャラクターを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで保留キャラクターを獲得できる。

【 0 1 0 1 】

(具体例 2)

図 1 1 は、本実施形態における情報処理システム 1 のトレードゲームに関する動作例 (具体例 2) を説明するフローチャートである。以下では、報酬としてのキャラクターが獲得されずに保留されている場合について説明する。

10

【 0 1 0 2 】

ユーザーは、クライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 にメニュー画面が表示されているときに、トレード募集画面を閲覧するための操作をクライアント端末 1 0 に対して行う。ユーザーがこの操作を行なうと、クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、ユーザーの閲覧操作に基づく操作内容を受け付ける (ステップ S 3 1) 。

【 0 1 0 3 】

クライアント端末 1 0 の要求送信部 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内容に基づき、サーバー装置 2 0 に要求を行う。サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、クライアント端末 1 0 から操作内容を受け付けると、選出部 2 0 6 に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置 2 0 の選出部 2 0 6 は、ゲーム進行部 2 0 1 からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報からそのユーザーの保留キャラクターを取得すると共に、トレード情報記憶部 2 2 5 が記憶するトレード情報から募集ユーザー (他のユーザー) が獲得希望する交換先キャラクターを取得する。そして、その取得したユーザーの保留キャラクターの中から、募集ユーザーがトレードで獲得希望する交換先キャラクターと同一である保留キャラクターの選出を試みる (ステップ S 3 2) 。

20

【 0 1 0 4 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、選出部 2 0 6 が募集ユーザーの交換先キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができたか否かを判定する (ステップ S 3 3) 。

30

【 0 1 0 5 】

この判定の結果により、その募集ユーザーの交換先キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができなかつた場合に (ステップ S 3 3 : N O)、後述するステップ S 3 7 へ処理を進める。その一方で、その募集ユーザーの交換先キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができた場合には (ステップ S 3 3 : Y E S)、次のステップ S 3 4 へ処理を進める。

【 0 1 0 6 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、その募集ユーザーの交換先キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができた場合には、選出部 2 0 6 に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置 2 0 の選出部 2 0 6 は、ゲーム進行部 2 0 1 からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報からそのユーザーの所持キャラクターを取得する。そして、その取得したユーザーの所持キャラクターの中から、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターの選出を試みる (ステップ S 3 4) 。

40

【 0 1 0 7 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出部 2 0 6 が選出することができたか否かを判定する (ステップ S 3 5) 。

【 0 1 0 8 】

この判定の結果により、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラ

50

クターを選出することができた場合に（ステップS35：YES）、後述するステップS37へ処理を進める。その一方で、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出することができなかつた場合には（ステップS35：NO）、次のステップS36へ処理を進める。

【0109】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その先に選出された保留キャラクターと同一である所持キャラクターを選出部206が選出することができなかつた場合には、通知部204に対してトレード募集画面閲覧時の通知処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の通知部204は、ゲーム進行部201からその通知処理の実行を要求されると、その選出された保留キャラクターを募集ユーザーがトレードで獲得希望していることをユーザーに対しトレード募集画面を介して通知する（ステップS36）。 10

【0110】

本実施形態における通知部204は、このようにして選出部206によって募集ユーザーの交換先キャラクターと同一である保留キャラクターであつて且つ所持キャラクターと同一でない保留キャラクターが選出されると、表示制御部205に要求してその選出された保留キャラクターと同一である募集ユーザーの交換先キャラクターの表示態様をトレード募集画面にて変更させることによって、その選出された保留キャラクターを募集ユーザーがトレードで獲得希望していることをユーザーに対し通知する。

【0111】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、トレード募集画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部205に画面表示制御の実行を要求する。サーバー装置20の表示制御部205は、ゲーム進行部201から画面表示制御の実行を要求されると、トレード募集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（ステップS37）。 20

【0112】

具体的には、サーバー装置20の表示制御部205は、トレード情報記憶部225が記憶するトレード情報に基づいて、募集ユーザーの交換元キャラクターとその募集ユーザーが獲得希望する交換先キャラクターが対応付けて一覧表示されたトレード募集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。この際、表示制御部205は、通知部204からの要求がある場合に、上述したステップS32の処理にて選出された保留キャラクターと同一である募集ユーザーの交換先キャラクターの表示態様を変更させる。 30

【0113】

図12は、トレード募集画面の一例を示すイメージ図である。図12に示すトレード募集画面600には、募集ユーザーリスト601が表示されている。募集ユーザーリスト601には、募集ユーザーの交換元キャラクターと交換先キャラクターが対応付けて一覧表示されている。ここでは、「募集ユーザー1」の交換先キャラクターである「キャラX」が、トレード募集画面600を閲覧しているユーザーの保留キャラクターと同一であるため、その「キャラX」の表示態様に変更されている（ハイライト表示になっている）。ここで、例えばユーザーから表示態様に変更された「キャラX」を獲得する操作を受け付けた場合、サーバー装置20の誘導部207は、保留中である「キャラX」をユーザーに獲得させ、さらにゲーム進行部201は、募集ユーザーが所持する「キャラK」と「キャラX」のトレードを実行してもよい。なお、この「キャラX」の獲得（誘導）とトレードは一括で行われてもよい。この他にも、交換先キャラクターである「キャラX」の近傍には、ユーザーが保留している「キャラX」の個数と所持している「キャラX」の個数とを表示させてもよく、ゲーム進行部201は、自分が保留している「キャラX」でトレードを行うか、所持している「キャラX」でトレードを行うかをユーザーに選択させてもよい。 40

【0114】

このようにして、ユーザーがトレード募集画面を閲覧する操作を行なうと、募集ユーザー（他のユーザー）がトレードでの獲得を希望する交換先キャラクターと同一の保留キャラクター 50

ラクターが存在すれば、その募集ユーザーがトレードでその保留キャラクターを獲得希望していることが通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのキャラクターを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで手間なく容易に保留キャラクターを獲得してトレードゲームで利用できる。

【0115】

《合成ゲーム》

(具体例1)

図13は、本実施形態における情報処理システム1の合成ゲームに関する動作例(具体例1)を説明するフローチャートである。以下では、報酬としてのキャラクターが獲得されずに保留されている場合について説明する。

10

【0116】

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ときに、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。ユーザーがこの操作を行なうと、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。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。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から進化合成を行うための操作内容を受け付け、進化合成画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部205に画面表示制御の実行を要求する(ステップS51)。

【0117】

20

具体的には、サーバー装置20の表示制御部205は、ゲーム進行部201から画面表示制御の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの所持キャラクターのうち進化可能な所持キャラクターを取得する。その後、サーバー装置20の表示制御部205は、ユーザーの進化可能な所持キャラクターが一覧表示された進化合成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。

【0118】

次に、ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に進化合成画面が表示されているときに、いずれかのベースキャラクターを指定する操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーがいずれかのベースキャラクターを指定する操作を行なうと、ユーザーのベースキャラクター指定に基づく操作内容を受け付ける(ステップS52)。

30

【0119】

そして、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。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、ユーザーによって指定されたベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクター(つまりベースキャラクターの進化合成に必要な素材キャラクター)を特定すると共に、そのベースキャラクターに関連付けられた合成先となる進化キャラクターを特定する(ステップS53)

40

【0120】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、ユーザーによって指定されたベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクターを特定すると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターを参照して、上述したステップS53の処理にて特定された複数の素材キャラクターとユーザーの所持キャラクターを比較する。そして、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その比較の結果に基づいて、その複数の素材キャラクターの中にユーザーが未だ所持していない不足分の素材キャラクターが存在するか否かを判定する(ステップS54)。

【0121】

50

すなわち、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その比較により、1又は複数の素材キャラクターのそれぞれとユーザーの所持キャラクターが一致しなければ、複数の素材キャラクターのうち、ユーザーが未だ所持していない不足分の素材キャラクターを特定することができる。

【0122】

この判定の結果、1又は複数の素材キャラクターの中にユーザーが未だ所持していない不足分の素材キャラクターが存在しないと判定された場合は(ステップS54:NO)、後述するステップS61へ処理を進める。その一方で、1又は複数の素材キャラクターの中にユーザーが未だ所持していない不足分の素材キャラクターが存在すると判定された場合には(ステップS54:YES)、次のステップS55へ処理を進める。

10

【0123】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、不足分の素材キャラクターが存在すると判定された場合には、選出部206に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の選出部206は、ゲーム進行部201からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの保留キャラクターを取得する。そして、その取得したユーザーの保留キャラクターの中から、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターの選出を試みる(ステップS55)。

【0124】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを選出部206が選出することができたか否かを判定する(ステップS56)。

20

【0125】

この判定の結果により、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができなかつた場合に(ステップS56:NO)、上述したステップS52の処理へ戻ってユーザーに別のベースキャラクターを指定させる。その一方で、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを選出することができた場合には(ステップS56:YES)、次のステップS57へ処理を進める。

【0126】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを選出部206が選出することができた場合には、通知部204に対して進化合成時の通知処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の通知部204は、ゲーム進行部201からその通知処理の実行を要求されると、その選出された保留キャラクターが素材キャラクターとしてその指定されたベースキャラクターの進化合成に利用可能であることをユーザーに対し通知画面を介して通知する(ステップS57)。

30

【0127】

本実施形態における通知部204は、このようにして選出部206によってその不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターが選出されたことにより、表示制御部205に対して画面表示制御の実行を要求する。表示制御部205は、通知部204から画面表示制御の実行を要求されると、その選出された保留キャラクターが素材キャラクターとしてその指定されたベースキャラクターの進化合成に利用可能であることをユーザーに知らせるための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14は、通知画面の一例を示すイメージ図である。図14に示す通知画面700には、ユーザーが指定したベースキャラクターの進化合成に必要な1又は複数の素材キャラクターのうち、不足分の素材キャラクターと同一のキャラクターが現在保留中であって、その保留中のキャラクターが獲得可能であることが表示されている。また、その保留中のキャラクターを獲得するための操作ボタン701と、その保留中のキャラクターを獲得

50

せずに引き続き保留するための操作ボタン702が配置されている。

【0129】

その保留中であるキャラクターの獲得を希望しないユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に通知画面700が表示されているときに、操作ボタン702を選択するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0130】

その保留中であるキャラクターの獲得を希望するユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に通知画面700が表示されているときに、操作ボタン701を選択するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0131】

クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーからその保留中であるキャラクターを獲得するための操作又はその保留中であるキャラクターを獲得しないための操作を受け付ける。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。

【0132】

図13に戻り、次に、サーバー装置20の誘導部207は、クライアント端末10から操作内容を受け付け、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けたか否かを判定する(ステップS58)。

【0133】

この判定の結果、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けなかった場合に(ステップS58:NO)、上述したステップS52の処理へ戻ってユーザーに別のベースキャラクターを指定させる。その一方で、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けた場合には(ステップS58:YES)、次のステップS59へ処理を進める。

【0134】

次に、サーバー装置20の誘導部207は、その保留中であるキャラクターを獲得するための操作を受け付けられた場合に、その通知されたユーザーを報酬獲得画面へ誘導するための誘導処理を実行する(ステップS59)。

【0135】

具体的には、サーバー装置20の誘導部207は、報酬獲得画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部205に画面表示制御の実行を要求する。そして、表示制御部205は、誘導部207から画面表示制御の実行を要求されると、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを報酬として獲得するための報酬獲得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。

【0136】

ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に報酬獲得画面が表示されているときにその保留キャラクターを獲得するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、保留キャラクターを獲得するための操作を受け付ける。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。

【0137】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、ユーザーから保留キャラクターの獲得を要求するゲーム操作を受け付けた場合には、獲得部202に対して獲得処理の実行を要求する。サーバー装置20の獲得部202は、ゲーム進行部201から獲得処理の実行を要求されると、その保留キャラクターについての獲得処理を実行する(ステップS60)。

【0138】

本実施形態における獲得部202は、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、そのユーザーのユーザー情報を特定する。そして、獲得部202は、その特定されたユーザー情報に対し保留キャラクターとしての設定を解除すると共に、その特

10

20

30

40

50

定されたユーザー情報に所持キャラクターとして設定を行なうことにより、その保留中の報酬であるキャラクターをユーザーに獲得させる。

【 0 1 3 9 】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、不足分の素材キャラクターが存在しないと判定された場合は（ステップ S 54：NO）、その指定されたベースキャラクターについて進化合成を行なうためのゲーム操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ S 61）。

【 0 1 4 0 】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、ユーザーからそのベースキャラクターについて進化合成を行なうためのゲーム操作を受け付けた場合には（ステップ S 61：YES）、そのベースキャラクターの進化合成処理を実行する（ステップ S 62）。

10

【 0 1 4 1 】

具体的には、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターを更新して、そのベースキャラクターに対して関連付けられた進化キャラクターをユーザーの所持キャラクターとして新たに追加設定する。

【 0 1 4 2 】

この際、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、進化合成によってそのベースキャラクターとそれに関連付けられた素材キャラクターすべてを手放すための処理を処分部 203 に対して要求する。サーバー装置 20 の処分部 203 は、ゲーム進行部 201 からの要求を受け付けると、それらキャラクターの処分を実行する。

20

【 0 1 4 3 】

本実施形態における処分部 203 は、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、そのユーザーのユーザー情報を特定する。そして、処分部 203 は、その特定されたユーザー情報において所持キャラクターとしての設定を解除することにより、そのベースキャラクター及びそれに関連付けられた素材キャラクターすべての処分を行なう。

【 0 1 4 4 】

このようにして、ユーザーが進化合成に用いるベースキャラクターを指定すると、その指定されたベースキャラクターの進化合成に必要な素材キャラクターのうち、未だ所持していない不足分の素材キャラクターが特定され、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターが獲得可能であることがユーザーに通知される。そのため、ユーザーはこのような通知を受けることで、自分がどのキャラクターを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで手間なく容易に保留キャラクターを獲得して合成ゲームで利用できる。

30

【 0 1 4 5 】

（具体例 2）

図 15 は、本実施形態における情報処理システム 1 の合成ゲームに関する動作例（具体例 2）を説明するフローチャートである。

【 0 1 4 6 】

40

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ときに、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。ユーザーがこの操作を行なうと、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。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。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 から進化合成を行うための操作内容を受け付け、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報からそのユーザーの所持キャラクターのうち進化可能な所持キャラクターを取得する。その後、サーバー装置 20 の表示制御部 205 は、ユーザーの進化可能キャラクターが一覧表示された進化合成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（ステ

50

ップS71)。

【0147】

次に、ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に一覧表示されている進化可能な所持キャラクターから、ベースキャラクターを指定する操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーがいずれかのベースキャラクターを指定する操作を行なうと、ユーザーのベースキャラクター指定に基づく操作内容を受け付ける(ステップS72)。

【0148】

そして、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。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、ユーザーによって指定されたベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクター(つまりベースキャラクターの進化合成に必要となる素材キャラクター)を特定する(ステップS73)。

10

【0149】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、ユーザーによって指定されたベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクターを特定すると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターを参照して、上述したステップS73の処理にて特定された1又は複数の素材キャラクターとユーザーの所持キャラクターを比較する。そして、サーバー装置20のゲーム進行部201は、その比較の結果に基づいて、その1又は複数の素材キャラクターの全てをユーザーが所持しているか否かを判定する(ステップS74)。

20

【0150】

この判定の結果、1又は複数の素材キャラクターの全てをユーザーが所持している場合は(ステップS74: YES)、後述のステップS81へ処理を進める。その一方で、1又は複数の素材キャラクターの全てをユーザーが所持していないと判定された場合には(ステップS74: NO)、次のステップS75へ処理を進める。

【0151】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、全ての素材キャラクターを所持していないと判定された場合には、選出部206に対してキャラクター選出処理の実行を要求する。そして、サーバー装置20の選出部206は、ゲーム進行部201からキャラクター選出処理の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報からそのユーザーの保留キャラクターを取得する。そして、その取得したユーザーの保留キャラクターの中から、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターの選出を試みて、不足分の素材キャラクターが保留キャラクターに存在するか否かを判定する(ステップS75)。

30

【0152】

この判定の結果、不足分の素材キャラクターの全てを保留キャラクターから選出できた場合は(ステップS75: YES)、後述のステップS77へ処理を進める。その一方で、不足分の素材キャラクターの全てを保留キャラクターから選出できなかった場合には(ステップS75: NO)、次のステップS76へ処理を進める。

40

【0153】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、不足分の素材キャラクターの全てを保留キャラクターから選出できないと判定された場合には、表示制御部205に対して進化合成が不可であることを示す画面の生成を要求する。そして、サーバー装置20の表示制御部205は、ユーザーの指定したベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクターの少なくとも1つをユーザーが未所持かつ未保留のため、進化ができないことを示す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い(ステップS76)、処理を終了する。

【0154】

50

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、不足分の素材キャラクターの全てを保留キャラクターから選出できたと判定された場合には、表示制御部 205 に対して保留キャラクターを獲得して進化合成が可能であることを示す画面の生成を要求する。そして、サーバー装置 20 の表示制御部 205 は、ユーザーの指定したベースキャラクターと、そのベースキャラクターに関連付けられた 1 又は複数の素材キャラクターのうち、未所持のキャラクターを保留していること（保留キャラクターを獲得することによって進化可能であること）を示す進化合成用画面を表示する（ステップ S77）。

【0155】

図 16 は、進化合成用画面の一例（保留キャラクターを獲得することによって進化可能であること）を示すイメージ図である。図 16 に示す進化合成用画面 800 には、ユーザーが指定したベースキャラクターの進化合成に必要な 1 又は複数の素材キャラクターのうち、不足分の素材キャラクターと同一のキャラクターが現在保留中であることが表示されている。ここでは、素材キャラクターの 1 つである「キャラ X」が、未所持かつ保留中であるため、その「キャラ X」の表示態様が変更されている（ハイライト表示になっている）。また、その保留中のキャラクター（キャラ X）を獲得しつつ進化合成するための操作ボタン 801 と、進化合成せずにベースキャラクターの指定へ戻るための操作ボタン 802 が配置されている。

10

【0156】

その保留中であるキャラクター（キャラ X）を獲得しつつ進化合成を希望するユーザーは、クライアント端末 10 の画面表示部 160 に進化合成用画面 800 が表示されているときに、操作ボタン 801 を選択するゲーム操作をクライアント端末 10 に対して行う。

20

【0157】

クライアント端末 10 の操作受付部 150 は、ユーザーからその保留中であるキャラクターを獲得しつつ進化合成するための操作又はベースキャラクターの指定へ戻るための操作を受け付ける。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。

【0158】

なお、進化合成用画面 800 において、例えばユーザーから表示態様に変更された「キャラ X」を獲得する操作（キャラ X に対するタップ操作等）を受け付けた場合、サーバー装置 20 の誘導部 207 は、保留中である「キャラ X」をユーザーに獲得（所持）させ、その後、サーバー装置 20 の表示制御部 205 は、進化合成用画面 800 の「キャラ X」を所持中であることを示すように変更させてもよい。

30

【0159】

図 15 に戻り、次に、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 から保留キャラクターを獲得しつつ進化合成を指示する操作内容を受け付ける（ステップ S78）。

【0160】

次に、サーバー装置 20 の誘導部 207 は、不足分の素材キャラクターと同一の保留キャラクターを獲得する（ユーザーに所持させる）ための誘導処理を実行する（ステップ S79）。

40

【0161】

具体的には、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターに、不足分の素材キャラクターと同一の保留キャラクターを新たに追加設定する。

【0162】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、ユーザーから指定されたベースキャラクターの進化合成処理を行い（ステップ S80）、処理を終了する。

【0163】

具体的には、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターを更新して、そのベースキャラクタ

50

ーに対して関連付けられた進化キャラクターをユーザーの所持キャラクターとして新たに追加設定する。この際、ゲーム進行部201は、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターから、ベースキャラクター及びベースキャラクターの進化合成に必要な1又は複数の素材キャラクターを削除する。

【0164】

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、1又は複数の素材キャラクターの全てをユーザーが所持していると判定された場合には、表示制御部205に対して所持キャラクターによって進化合成が可能であることを示す画面の生成を要求する。そして、サーバー装置20の表示制御部205は、ユーザーの指定したベースキャラクターと、そのベースキャラクターに関連付けられた1又は複数の素材キャラクターを所持していること(所持キャラクターによって進化可能であること)を示す進化合成用画面を表示する(ステップS81)。

10

【0165】

次に、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から進化合成を指示する操作内容を受け付け(ステップS82)、上述した進化合成処理を行う(ステップS80)。

【0166】

このようにして、ユーザーが進化合成に用いるベースキャラクターを指定すると、その指定されたベースキャラクターの進化合成に必要な素材キャラクターのうち、未だ所持していない不足分の素材キャラクターが特定され、その不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターを獲得しつつ進化合成が可能であることが進化合成用画面においてユーザーに示される。そのため、ユーザーは、自分がどのキャラクターを保留しているのかを把握していなくても、適切なタイミングで手間なく容易に保留キャラクターを獲得して合成ゲームで利用できる。

20

【0167】

[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。

30

【0168】

<保留キャラクターの獲得>

前述の実施形態では、獲得部202は、保留された報酬としてのキャラクターの獲得を要求するゲーム操作がユーザーによって行われた際に、その保留期間が所定期間(例えば、メールを受信してから100日間、メールを開封してから100日間、獲得可能になってから100日間など)に達したことにより、その保留キャラクターをユーザーに獲得させないように制限することも可能である。これにより、ユーザーは所定期間が経過する前に保留キャラクターを獲得したり処分したりするようになるので、保留キャラクターが放置されにくくなる。

【0169】

<保留キャラクターの通知>

前述の実施形態では、報酬としてのキャラクターの保留期間が所定期間(例えば、メールを受信してから100日間、メールを開封してから100日間、獲得可能になってから100日間など)に設定されている場合において、選出部206によって交換先キャラクターと同一である保留キャラクターが複数選出された場合や、不足分の素材キャラクターと同一である保留キャラクターが複数選出された場合、通知部204は保留期間の終了が近い保留キャラクターから優先して通知することも可能である。

40

【0170】

<保留キャラクターの処分>

前述の実施形態では、通知部204からの通知を受けたユーザーがその保留キャラクタ

50

ーを受け取るための操作を行なうと、その保留キャラクターをいったん獲得して所持することなく、そのまま進化合成の素材として利用する等の処分を行なうことができるようにしてもよい。具体的には、図14に示す通知画面700において、保留キャラクターを受け取るための操作ボタン701をユーザーが選択した場合に、ゲーム進行部201はその保留キャラクターを用いてベースキャラクターを進化させると共に、処分部203はその保留キャラクターをいったんユーザーに獲得させることなく、ユーザー情報における保留キャラクターとしての設定を解除することによって処分を行なう。これにより、その保留キャラクターをいったん所持キャラクターとして所持せずにそのまま処分することができるようになるので、保留キャラクターの処分を効率良く行うことができるようになる。

【0171】

<トレードの通知>

前述の実施形態では、サーバー装置20のゲーム進行部201は、トレード設定においてユーザーの保留キャラクターを交換元キャラクターとして設定した際に、その保留キャラクターが他のユーザーがトレードでの獲得したい交換先キャラクターとして設定されている場合、通知部204に対して通知処理の実行を要求することも可能である。サーバー装置20の通知部204は、ゲーム進行部201から通知処理の実行を要求されると、そのユーザーに対して、その保留キャラクターを他のユーザーがトレードで獲得したい旨をメールで送信することも可能である。これにより、ユーザーは簡単に自分の保留キャラクターを他人に譲り渡すことによって処分できるようになる。

【0172】

<トレード時のコイン消費>

前述の実施形態では、保留キャラクターをトレード設定する際に、ユーザーの所持コインから所定量のコインを消費させることも可能である。これにより、所持コインの数量が不足すると、ユーザーは保留キャラクターをトレード設定することができなくなるので、過度なトレードが抑制される。

【0173】

<コンテンツ>

上記の実施形態では、キャラクター情報に設定されたキャラクターをコンテンツの一例として説明したが、このコンテンツはこれに限られるものではない。例えば、コンテンツは、アイテム、カード、フィギュア、アバター等でもよい。

【符号の説明】

【0174】

- 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 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

10

20

30

40

50

1 6 0	画面表示部	
2 0 0	サーバー制御部	
2 0 1	ゲーム進行部	
2 0 2	獲得部	
2 0 3	処分部	
2 0 4	通知部	
2 0 5	表示制御部	
2 0 6	選出部	
2 0 7	誘導部	
2 2 0	サーバー記憶部	10
2 2 1	キャラクター情報記憶部	
2 2 2	ユーザー情報記憶部	
2 2 3	クエスト情報記憶部	
2 2 4	抽選ゲーム情報記憶部	
2 2 5	トレード情報記憶部	
2 2 6	ログイン報酬記憶部	
2 2 7	クリア報酬記憶部	
2 4 0	サーバー通信部	
5 0 0	通知画面	
5 0 1	操作ボタン	20
5 0 2	操作ボタン	
6 0 0	トレード募集画面	
6 0 1	募集ユーザーリスト	
7 0 0	通知画面	
7 0 1	操作ボタン	
7 0 2	操作ボタン	
8 0 0	進化合成画面	
8 0 1	操作ボタン	
8 0 2	操作ボタン	
B	バスライン	30
N	ネットワーク	

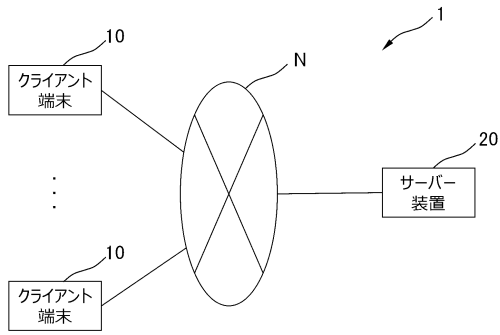
【要約】

【課題】保留されたコンテンツを適切なタイミングで利用できるようにする。

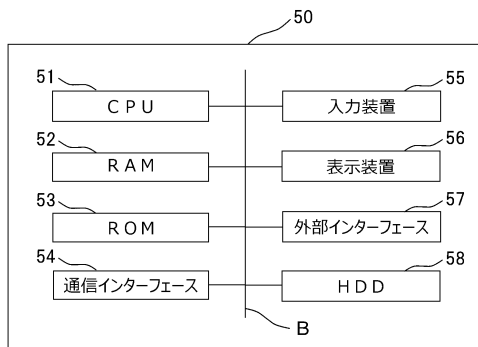
【解決手段】本発明は、ユーザー毎に交換元となるコンテンツと交換先となるコンテンツが関連付けて設定されたトレード情報を記憶するトレード情報記憶部と、ユーザーの所持コンテンツと保留コンテンツが設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、トレードでの獲得を希望する交換先となるコンテンツを指定する操作がユーザーによって行われたことにより、前記ユーザー情報に基づいて、前記ユーザーの保留コンテンツのうち、その指定された交換先となるコンテンツと同一である保留コンテンツであって且つ所持コンテンツと同一でない保留コンテンツを選出する選出部と、その選出された保留コンテンツがトレードせずに獲得可能であることを前記ユーザーに通知する通知部を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

【選択図】図 1

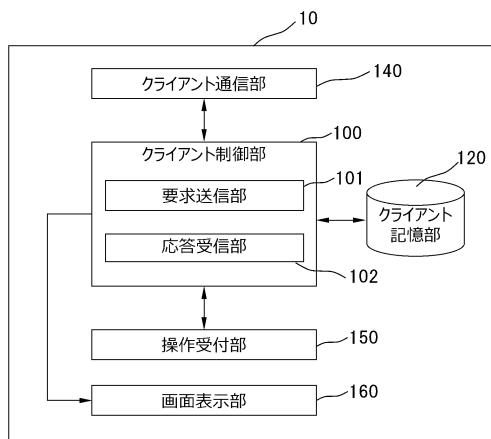
【図1】



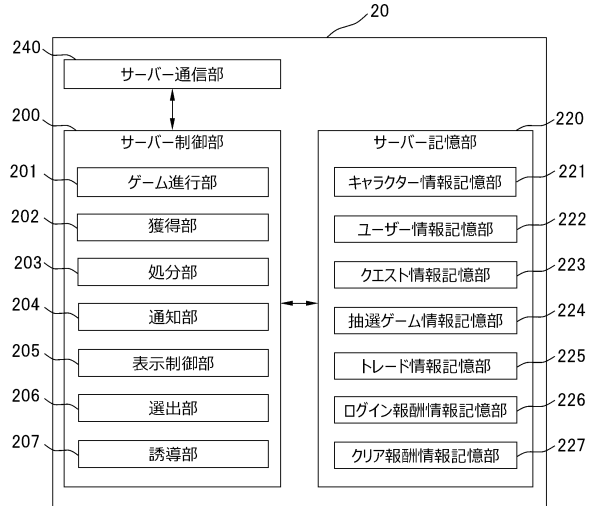
【図2】



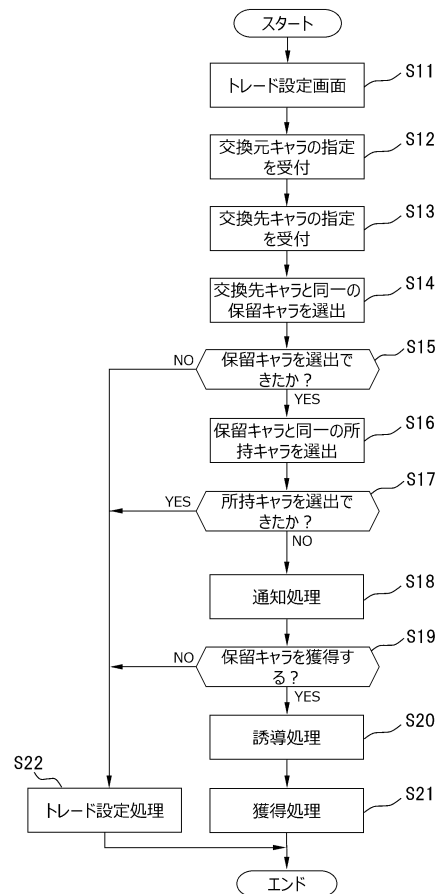
【図4】



【図3】



【図5】



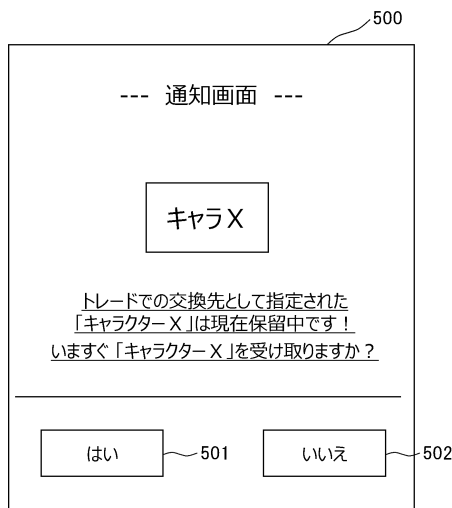
【図 6】

ユーザーID	名前	ランク	所持キャラクター	所持数/上限数	保留キャラクター	所持ポイント	所持コイン	パーティ	変更メール情報	トレード設定情報	...
0001	ユーザーA	59	c0051(1), ...	90/100	c0042(1), ...	100	150	c0051, ...	変更メール1	トレード設定情報c001	...
0002	ユーザーB	25	c0005(1), ...	55/55	c0153(1), ...	25	50	c0005, ...	変更メール2	トレード設定情報c002	...
0003	ユーザーC	7	c0099(1), ...	40/50	c0063(1), ...	5	3	c0099, ...	変更メール3	トレード設定情報c003	...

【図 7】

キャラクターID	名称	レアリティ	能力パラメーター	コイン数	進化キャラクター	素材キャラクター	...
c0001	キャラA	1	攻撃10, 防御10, HP10	50	c101	c011, c012	...
c0002	キャラB	2	攻撃15, 防御15, HP15	100	c102	c002, c006, c007	...
c0003	キャラC	3	攻撃20, 防御20, HP20	150	-	-	...

【図 8】



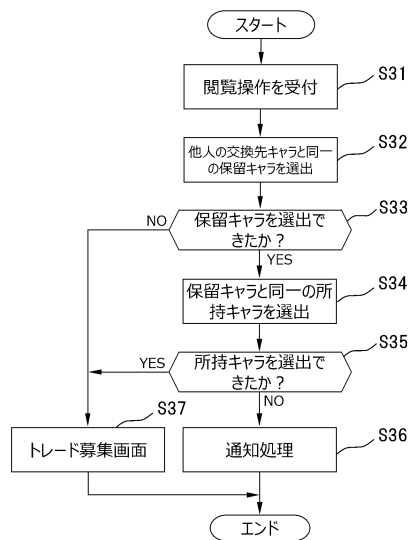
【図 10】

トレードID	募集ユーザー	交換元キャラクター	交換先キャラクター	トレード可能期間	...
t0001	ユーザーK	c0051	c0051	2017.8.1~8.8	...
t0002	ユーザーS	c0953	c0953	2017.8.3~8.10	...
t0003	ユーザーY	c0006	c0006	2017.8.5~8.12	...

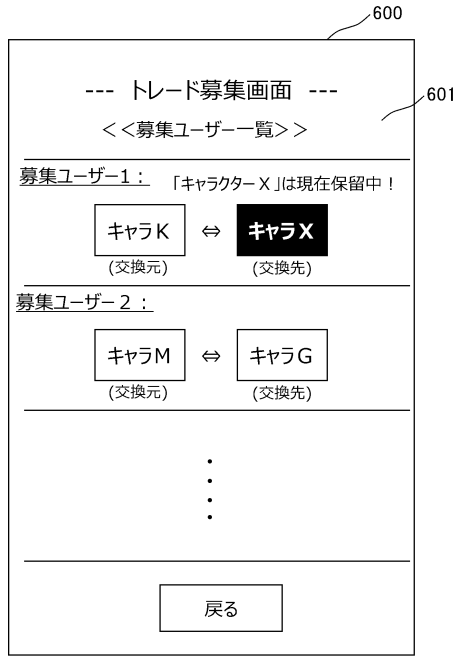
【図 9】

トレード設定情報 t001			
設定枠	交換元キャラクター	交換先キャラクター	...
第1枠	c0002	c0015	...
第2枠	c0125	c0362	...
第3枠	-	-	...

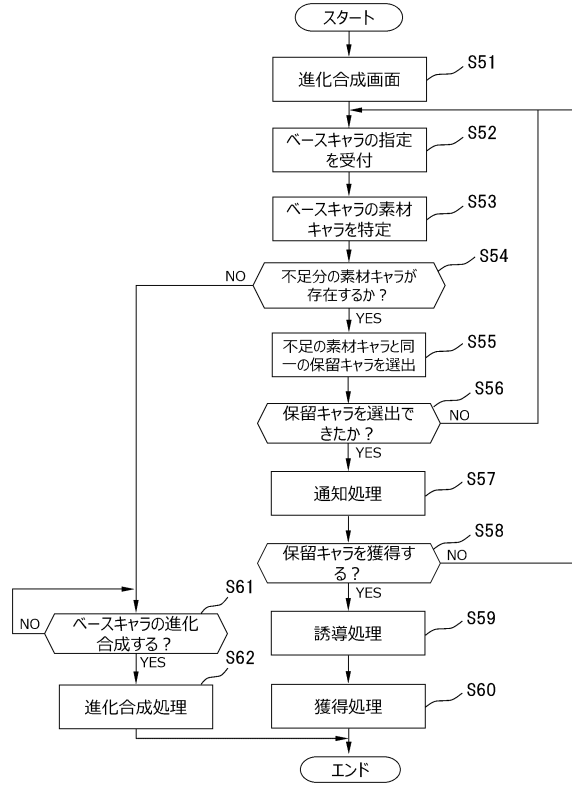
【図 11】



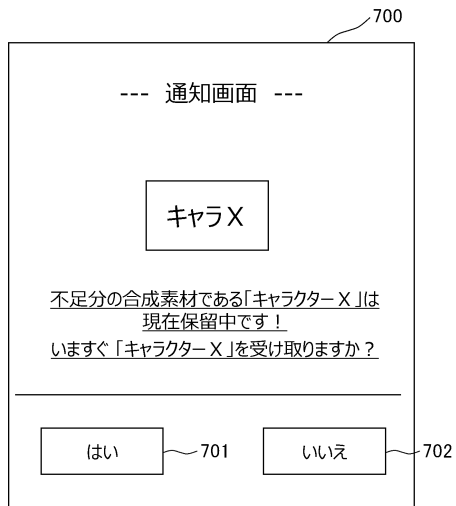
【図 1 2】



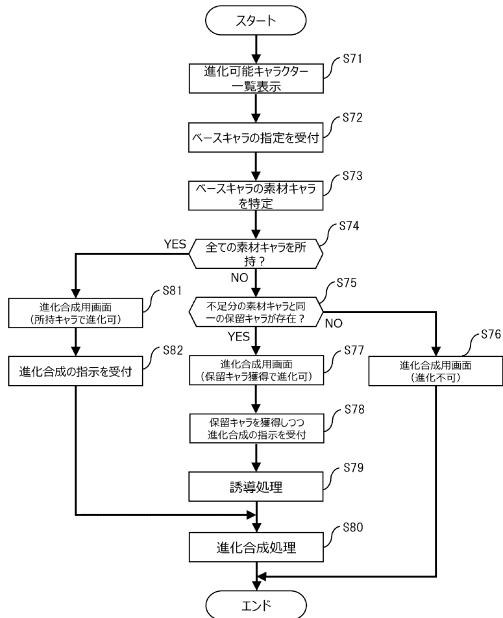
【図 1 3】



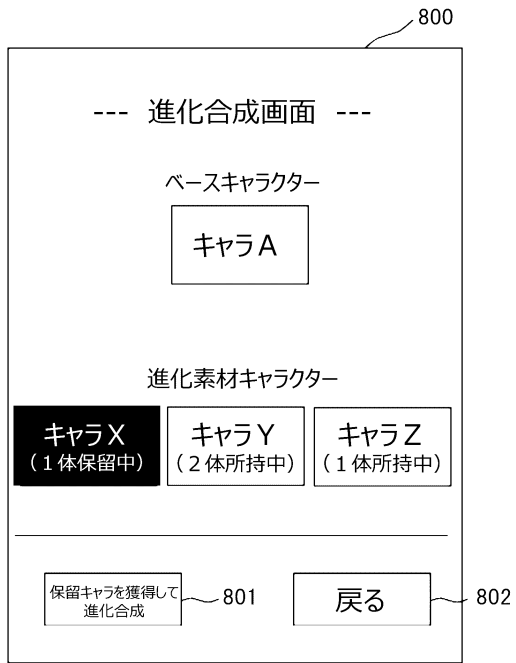
【図 1 4】



【図 1 5】



【図16】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-4164(JP,A)
特許第6075495(JP,B1)
特開2014-128332(JP,A)
特開2016-140748(JP,A)
ドラゴンコレクション,電撃ゲームアプリ Vol.5,日本,株式会社アスキー・メディアワークス,2012年8月18日,第116~117頁
- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 13/00 - 13/98