

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第6822588号
(P6822588)

(45) 発行日 令和3年1月27日 (2021.1.27)

(24) 登録日 令和3年1月12日 (2021.1.12)

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

請求項の数 6 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2020-49562 (P2020-49562)
 (22) 出願日 令和2年3月19日 (2020.3.19)
 審査請求日 令和2年3月23日 (2020.3.23)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000132471
 株式会社セガ
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100167955
 弁理士 山野 美可
 (72) 発明者 三重野 暁彦
 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友
 不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホ
 ールディングス株式会社内
 (72) 発明者 吉岡 駿矢
 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友
 不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホ
 ールディングス株式会社内

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】

複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュー
 ール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコン
 テンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定部と、

それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面
 で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主
 ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定部と、

前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、借入コンテンツ
 として設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用して
 ゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理部と、

を備え、

前記スケジュール画面には、現在プレイ可能な期間がプレイ可能期間として対応付けら
 れたゲームステージと、将来プレイ可能となる期間がプレイ可能期間として対応付けられ
 たゲームステージが一覧表示されており、

前記貸出設定部は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が
 経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの設定を解除し、

前記借入設定部は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が
 経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの借入コンテンツと
 しての設定を解除する、

10

20

情報処理装置。

【請求項 2】

前記借入設定部は、前記ステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して複数の貸出コンテンツが設定されている場合に、前記複数の貸出コンテンツの中から前記借主ユーザが選択した貸出コンテンツを借入コンテンツとして設定する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記借入設定部は、前記複数の貸出コンテンツの中から、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージをクリアし易くなるように予め設定された推奨コンテンツを抜き出し、前記推奨コンテンツの中から前記借主ユーザが選択した貸出コンテンツを借入コンテンツとして設定する、

10

請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記貸出設定部は、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から、前記スケジュール画面で前記貸主ユーザが選択した前記ゲームステージをクリアし易くなるように予め設定された推奨コンテンツを抜き出し、前記推奨コンテンツの中から前記貸主ユーザが選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

借主ユーザの借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザに対して報酬を与える報酬付与部と、

20

を備える請求項 1 - 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

コンピュータを、

複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定手段、

それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定手段、

30

前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、前記借主ユーザが自ら選択した前記ゲームステージにおいて前記借入コンテンツを使用してゲームプレイすることを許可するのに対し、当該借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理手段、

として機能させ、

前記スケジュール画面には、現在プレイ可能な期間がプレイ可能期間として対応付けられたゲームステージと、将来プレイ可能となる期間がプレイ可能期間として対応付けられたゲームステージが一覧表示されており、

前記貸出設定手段は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの設定を解除し、

40

前記借入設定手段は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの借入コンテンツとしての設定を解除する、

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】

50

【 0 0 0 2 】

貸主となるユーザ（以下、「貸主ユーザ」とも呼ぶ）が所持するコンテンツの一例としてのキャラクタを、レンタルキャラクタとして借主となるユーザ（以下、「借主ユーザ」とも呼ぶ）に貸し出すことによって、ユーザ間でキャラクタの貸し借りが行われ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 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特許第 5 9 0 8 3 1 9 号公報

【 発明の概要 】

10

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

貸主ユーザは、多忙等の理由によってゲームプレイできない期間に限り、手持ちのコンテンツを他人に貸し出すことを望む場合があった。ところが特許文献 1 では、自分の都合の良い期間に合わせて手持ちのコンテンツを貸し出すことができなかった。そのため、他人に貸し出すことに対する意欲が低下し、ユーザ間でコンテンツの貸し借りが行われる機会が減少してしまうおそれがあった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、コンテンツの貸し借りを介してユーザ間の交流を活性化させることにある。

【 課題を解決するための手段 】

20

【 0 0 0 5 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定部と、

それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定部と、

前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理部と、

30

を備えた情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 6 】

【 図 1 】 情報処理システム 1 の一例を示す構成図である。

【 図 2 】 コンピュータの一例を示すハードウェア構成図である。

【 図 3 】 サーバ装置 2 0 の一例を示す機能ブロック図である。

【 図 4 】 キャラクタ情報の一例を示す構成図である。

【 図 5 】 クエスト情報の一例を示す構成図である。

40

【 図 6 】 スケジュール情報の一例を示す構成図である。

【 図 7 】 ユーザ情報の一例を示す構成図である。

【 図 8 】 クライアント端末 1 0 の一例を示す機能ブロック図である。

【 図 9 】 キャラクタの貸出設定に関する動作例を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 スケジュール画面 5 0 0 の一例を示すイメージ図である。

【 図 1 1 】 貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 の一例を示すイメージ図である。

【 図 1 2 】 キャラクタの借入設定に関する動作例を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 クエスト選択画面 6 0 0 の一例を示すイメージ図である。

【 図 1 4 】 検索結果画面 6 5 0 の一例を示すイメージ図である。

【 図 1 5 】 貸出及び借入の設定解除に関する動作例を示すフローチャートである。

50

【図 16】スケジュール画面 500 の一例を示すイメージ図である。

【図 17】貸出キャラクタ選択画面 550 の一例を示すイメージ図である。

【図 18】貸出キャラクタ選択画面 550 の一例を示すイメージ図である。

【図 19】スケジュール画面 500 の一例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定部と、

10

それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定部と、

前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、貸主ユーザは、ゲームプレイできない期間がプレイ可能期間と重なるゲームステージを選択することで、そのプレイ可能期間がゲームプレイできる期間と重なる借主ユーザに、手持ちのコンテンツを効率良く貸し出すことができる。そのため、貸主ユーザは、自分の都合の良い期間に合わせて手持ちのコンテンツを積極的に貸し出すようになり、それに伴って借主ユーザもコンテンツを借り易くなるので、コンテンツの貸し借りを介してユーザ間の交流を活性化させることが可能となる。

20

【0008】

また、かかる情報処理装置であって、

前記借入設定部は、前記ステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して複数の貸出コンテンツが設定されている場合に、前記複数の貸出コンテンツの中から前記借主ユーザが選択した貸出コンテンツを借入コンテンツとして設定することとしても良い。

30

このような情報処理装置によれば、借主ユーザは、希望の貸出コンテンツを自ら選択して借入コンテンツにすることができるため、その借入コンテンツを用いて意欲的にゲームプレイを行うことができる。

【0009】

また、かかる情報処理装置であって、

前記借入設定部は、前記複数の貸出コンテンツの中から、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージに適した推奨コンテンツを抜き出し、前記推奨コンテンツの中から前記借主ユーザが選択した貸出コンテンツを借入コンテンツとして設定することとしても良い。

このような情報処理装置によれば、借主ユーザは、自ら選択したゲームステージに適した推奨コンテンツを借入コンテンツにすることができるため、そのゲームステージをクリアし易くなる。その結果、借主ユーザは、他人のコンテンツを積極的に借り入れるようになるので、コンテンツの貸し借りを介してユーザ間の交流をより活性化させることが可能となる。

40

【0010】

また、かかる情報処理装置であって、

前記貸出設定部は、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から、前記スケジュール画面で前記貸主ユーザが選択した前記ゲームステージに適した推奨コンテンツを抜き出し、前記推奨コンテンツの中から前記貸主ユーザが選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定することとしても良い。

50

このような情報処理装置によれば、貸主ユーザは、どのコンテンツがゲームステージに適しているのか否かについて知識がなくても、自ら選択したゲームステージに適した推奨コンテンツを貸出コンテンツとして簡単に設定することができる。

【 0 0 1 1 】

また、かかる情報処理装置であって、

前記貸出設定部は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの設定を解除し、

前記借入設定部は、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間が経過したことによって、当該ゲームステージに対する貸出コンテンツの借入コンテンツとしての設定を解除することとしても良い。

10

このような情報処理装置によれば、貸主ユーザは、自分がゲームプレイできない期間に相当するプレイ可能期間に限り、手持ちのコンテンツを借主ユーザに貸し出せばよいので、そのプレイ可能期間の経過後には、これまで貸し出していた手持ちのコンテンツを用いてゲームプレイすることが可能となる。借主ユーザは、貸主ユーザのコンテンツを用いてゲームステージでプレイできる期間が制限されるので、そのプレイ可能期間においてプレイ意欲を高めることができる。

【 0 0 1 2 】

また、かかる情報処理装置であって、

借主ユーザの借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザに対して報酬を与える報酬付与部を備えることとしても良い。

20

このような情報処理装置によれば、貸主ユーザは、報酬を得ることを目的にして、手持ちのコンテンツをより積極的に貸し出すようになる。

【 0 0 1 3 】

次に、コンピュータを、

複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定手段、

それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定手段、

30

前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、前記借主ユーザが自ら選択した前記ゲームステージにおいて前記借入コンテンツを使用してゲームプレイすることを許可するのに対し、当該借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理手段、

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、コンテンツの貸し借りを介してユーザ間の交流を活性化させることが可能となる。

【 0 0 1 4 】

＝ ＝ ＝ 実施形態 ＝ ＝ ＝

40

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、ユーザ間でコンテンツの貸し借りをを行う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。

【 0 0 1 5 】

< システム構成 >

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

【 0 0 1 6 】

クライアント端末 10 は、ユーザが操作するスマートフォン、タブレット、PC などの

50

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。

【0017】

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（情報処理装置）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に分散して構成してもよい。

10

【0018】

<<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 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 50 により実現される。なお、コンピュータ 50 は情報処理装置の一例である。

【0019】

コンピュータ 50 は、図 2 に示すように、CPU 51、RAM 52、ROM 53、通信インタフェース 54、入力装置 55、表示装置 56、外部インタフェース 57、及び HDD 58などを備えており、それぞれがバスライン B で相互に接続されている。なお、サーバー装置 20 においては、入力装置 55 及び表示装置 56 を必要なときに接続して利用する形態であってもよい。

20

【0020】

CPU 51 は、ROM 53 や HDD 58 などの記憶装置からプログラムやデータを RAM 52 上に読み出し、読み出したプログラムやデータに基づく各種処理を実行することによって、コンピュータ全体の制御や機能を実現する演算装置である。

【0021】

RAM 52 は、プログラムやデータを一時保持するための揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例であり、CPU 51 が各種処理を実行する際のワークエリアとしても利用される。

30

【0022】

ROM 53 は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 53 には、コンピュータ 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。

【0023】

通信インタフェース 54 は、コンピュータ 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 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。

40

【0024】

入力装置 55 は、ユーザ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。

【0025】

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

【0026】

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

50

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

【0027】

HDD58は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。格納されるプログラムやデータには、コンピュータ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。

【0028】

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

10

【0029】

本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバ装置20は、上述したハードウェア構成のコンピュータ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。

【0030】

<<ソフトウェア構成>>

<サーバ装置>

図3は、本実施形態に係るサーバ装置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。

【0031】

20

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

【0032】

サーバ制御部200は、サーバ装置20における各種処理を実行する機能を有する。本実施形態におけるサーバ制御部200は、リクエスト処理部201と、貸出設定部202と、借入設定部203と、キャラクタ使用管理部204と、報酬付与部205を含む。

【0033】

リクエスト処理部201は、クライアント端末10からのリクエストを受信し、その受信したリクエストに対応する処理を行い、処理結果等をレスポンスとしてクライアント端末10に送信する。

30

【0034】

貸出設定部202は、貸主ユーザが所持するコンテンツを貸出コンテンツとして設定する。本実施形態に係る貸出設定部202は、貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、その貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する。

【0035】

借入設定部203は、貸主ユーザの貸出コンテンツを借主ユーザの借入コンテンツとして設定する。本実施形態に係る借入設定部203は、借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、その借主ユーザの借入コンテンツとして設定する。

40

【0036】

キャラクタ使用管理部204は、コンテンツ使用管理部の一例であって、貸出コンテンツの使用を許可又は制限する。本実施形態に係るキャラクタ使用管理部204は、借主ユーザが選択したゲームステージのプレイ可能期間中に、借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限する。

【0037】

報酬付与部205は、借主ユーザへのコンテンツ貸出に対する報酬を貸主ユーザに付与する。本実施形態に係る報酬付与部205は、借主ユーザの借入コンテンツとして設定さ

50

れた貸出コンテンツを所持する貸主ユーザに対して報酬を与える。

【 0 0 3 8 】

サーバー記憶部 2 2 0 は、サーバー装置 2 0 における各種情報を記憶する機能を有する。本実施形態におけるサーバー記憶部 2 2 0 は、キャラクタ情報記憶部 2 2 1、クエスト情報記憶部 2 2 2、スケジュール情報記憶部 2 2 3、及びユーザ情報記憶部 2 2 4 を含む。

【 0 0 3 9 】

キャラクタ情報記憶部 2 2 1 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に関するキャラクタ情報（コンテンツ情報）を記憶している。キャラクタ情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクタ情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

【 0 0 4 0 】

図 4 は、キャラクタ情報の一例を示す構成図である。図 4 に示すキャラクタ情報は、項目としてキャラクタ ID、名称、レア度、パラメータ、スキル、進化キャラクタ、抽選確率等を有する。キャラクタ ID は、各種キャラクタを一意に識別するための情報である。名称は、キャラクタ名を示す情報である。レア度は、キャラクタのレアリティ（希少価値）を示す情報である。ここでは、複数階級のレア度のうちのいずれかの階級が初期設定されている。本実施形態では、レア度「1」～「5」までの 5 段階の設定が可能である。なお、レア度の階級は、5 段階に限られるものではなく、4 段階以下であってもよいし、6 段階以上であってもよい。パラメータは、キャラクタが持つ能力を示す情報である。ここでは、攻撃、防御、HP 等の能力値が初期設定されている。スキルは、キャラクタが持つ特殊能力（必殺技等）を示す情報である。進化キャラクタは、進化前よりもさらに強い進化後のキャラクタを示す情報である。本実施形態では、例えば図 4 に示す「キャラクタ C」の場合、「キャラクタ C 1」が進化後のキャラクタとして設定されている。なお、共通の「キャラクタ C」から分岐した「キャラクタ C 1」と「キャラクタ C 2」の 2 つを進化後のキャラクタとして設定することも可能である。また、進化キャラクタの分岐は、2 つに限られるものではなく、3 つ以上であってもよい。抽選確率は、キャラクタが抽選ゲームで当選する確率を示す情報である。

【 0 0 4 1 】

クエスト情報記憶部 2 2 2 は、ゲームステージ情報記憶部の一例であって、ゲームステージの一例としてのクエストに関するクエスト情報（ゲームステージ情報）を記憶している。クエスト情報記憶部 2 2 2 が記憶するクエスト情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

【 0 0 4 2 】

図 5 は、クエスト情報の一例を示す構成図である。図 5 に示すクエスト情報は、項目としてクエスト ID、名称、必要ポイント、難易度、敵キャラクタ、獲得可能キャラクタ、推奨キャラクタ等を有する。クエスト ID は、プレイ単位となるクエストを一意に識別するための情報である。名称は、クエスト名を示す情報である。必要ポイントは、そのクエストをプレイするために必要となるゲームポイント（スタミナ）の数量を示す情報である。難易度は、クエストのクリアし易さを示す情報である。敵キャラクタは、キャラクタ情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクタ情報に設定された複数キャラクタのうち、そのクエストにて出現する対戦相手となるキャラクタを示す情報である。獲得可能キャラクタは、キャラクタ情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクタ情報に設定された複数キャラクタのうち、ユーザがそのクエストで獲得できる 1 又は複数のキャラクタを示す情報である。なお、そのクエストの獲得可能キャラクタと敵キャラクタが同一のキャラクタとなる場合がある。推奨キャラクタは、キャラクタ情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクタ情報に設定された複数キャラクタのうち、そのクエストに適したキャラクタを示す情報である。本実施形態では、そのクエストをクリアした複数ユーザがそれぞれクリア時に使用したキャラクタのうち、使用頻度の高い 1 又は複数のキャラクタが設定されている。そのため、ユーザがこの推奨キャラクタを使用することで、そのクエストをクリアし易くなる。

【 0 0 4 3 】

スケジュール情報記憶部 2 2 3 は、プレイ可能となるクエストのスケジュールに関するスケジュール情報を記憶している。スケジュール情報記憶部 2 2 3 が記憶するスケジュール情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

【 0 0 4 4 】

図 6 は、スケジュール情報の一例を示す構成図である。図 6 に示すスケジュール情報は、項目としてスケジュール ID、クエスト、プレイ可能期間、貸出キャラクタ等を有する。スケジュール ID は、クエスト毎の日程を一意に識別するための情報である。クエストは、クエスト情報記憶部 2 2 2 が記憶するクエスト情報に設定された複数クエストのうち、スケジュールが定められたクエストを示す情報である。プレイ可能期間は、そのクエストをユーザがプレイできる期間を示す情報である。本実施形態では、第 1 期間（例えば、今週の 1 週間）とその次に続く第 2 期間（例えば、来週の 1 週間）についてのスケジュールが少なくとも設定されている。貸出キャラクタは、クエストのプレイ可能期間に限り、貸主ユーザの所持キャラクタのうち他人に貸し出すことのできる所持キャラクタを示す情報である。本実施形態では、貸出キャラクタを所持する貸主ユーザに関する情報も併せて設定されている。

10

【 0 0 4 5 】

ユーザ情報記憶部 2 2 4 は、ユーザに関するユーザ情報を記憶している。ユーザ情報記憶部 2 2 4 が記憶するユーザ情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

【 0 0 4 6 】

図 7 は、ユーザ情報の一例を示す構成図である。図 7 に示すユーザ情報は、項目としてユーザ ID、名称、所持ポイント、所持キャラクタ、パーティ、貸出キャラクタ、借入キャラクタ等を有する。ユーザ ID は、ユーザを一意に識別するための情報である。名称は、ユーザ名を示す情報である。所持ポイントは、現時点においてユーザが所持するゲームポイントの数量を示す情報である。ユーザはクエストの必要ポイント分だけ自分のゲームポイントを消費することで、そのクエストをプレイ可能となる。なお、ゲームポイントを消費せずに、クエストをプレイ可能としてもよい。所持キャラクタは、キャラクタ情報記憶部 2 2 1 が記憶するキャラクタ情報に設定された複数キャラクタのうち、ユーザが現時点において所持する 1 又は複数のキャラクタを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、現時点における所持キャラクタの各種パラメータ（レベル、攻撃力、防御力、HP 等）も併せて設定されている。また、貸出によって使用制限された所持キャラクタであるか否かを示すフラグ情報も併せて設定されている。パーティは、ユーザのパーティを構成する各キャラクタを示す情報である。貸出キャラクタは、ユーザの所持キャラクタのうち、他人が使用できるように貸出設定された自分の所持キャラクタを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、貸出キャラクタが対応付けられたクエストのスケジュールに関する情報も併せて設定されている。借入キャラクタは、他のユーザの所持キャラクタのうち、自分が使用できるように借入設定された他人の所持キャラクタを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、借入キャラクタが対応付けられたクエストのスケジュールに関する情報や、借入キャラクタとして設定された他人の貸出キャラクタを所持する貸主ユーザに関する情報も併せて設定されている。

20

30

40

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

< クライアント端末 >

図 8 は、本実施形態に係るクライアント端末 1 0 の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るクライアント端末 1 0 は、例えば図 8 に示す機能ブロックにより実現される。

【 0 0 4 9 】

本実施形態に係るクライアント端末 1 0 は、プログラムを実行することにより、クライ

50

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、操作入力受付部 150、画面表示部 160を実現する。

【0050】

クライアント制御部 100は、クライアント端末 10における各種処理を実行する機能を有する。このクライアント制御部 100は、ゲーム制御部 101、サーバーアクセス部 102、及び表示制御部 103を含む。

【0051】

ゲーム制御部 101は、各種ゲームの進行等に関する制御を行う。本実施形態に係るゲーム制御部 101は、クライアント端末 10がユーザから受け付けたゲーム操作に基づいて、後述する対戦ゲーム、抽選ゲーム、合成ゲーム等の進行等に関する制御を行う。このゲーム制御部 101は、対戦部 101A、キャラクタ付与部 101B、進化部 101C、合成部 101D、及び売却部 101Eを含む。

10

【0052】

対戦部 101Aは、互いに対戦相手となるキャラクタ同士の対戦を制御する。本実施形態に係る対戦部 101Aは、パーティに含まれる各キャラクタが持つ各種パラメータ等に基づいて、互いに対戦相手となるキャラクタ同士の対戦について勝敗を決定する。

【0053】

キャラクタ付与部 101Bは、キャラクタ情報記憶部 221が記憶するキャラクタ情報に設定されたキャラクタをユーザに対して付与する。本実施形態に係るキャラクタ付与部 101Bは、対戦ゲームや抽選ゲーム等を介して1又は複数のキャラクタをユーザに対して付与する。すなわち、ユーザは対戦ゲームや抽選ゲーム等をプレイすることによってキャラクタを獲得することができる。

20

【0054】

進化部 101Cは、ユーザの所持するキャラクタをさらに強いキャラクタに進化させる。本実施形態に係る進化部 101Cは、ユーザが所持する進化前のキャラクタについて進化条件が成立したことにより、その進化前のキャラクタをユーザに所持させない（非所持にさせる）代わりに、進化後のキャラクタを所持させる。本実施形態に係る進化条件は、例えば、進化前のキャラクタに設定された進化パラメータが最大値に到達したことである。なお進化条件は、これに限られるものではなく、例えば、予め設定された合成素材となるキャラクタを対戦ゲームや抽選ゲームにおいてすべて入手し、それらすべてを進化前のキャラクタ（合成元となるキャラクタ）に対して合成することでもよい。

30

【0055】

合成部 101Dは、ユーザの所持する複数のキャラクタのうち、一のキャラクタに対して他のキャラクタを合成することで、他のキャラクタを犠牲にする（非所持にさせる）代わりに、一のキャラクタを強化する。本実施形態に係る合成部 101Dは、例えば、合成元となるキャラクタと同一のキャラクタを合成素材となるキャラクタとして合成する度に、その合成元となるキャラクタに設定された能力パラメータの最大値を段階的に上昇させる。この際、合成素材となるキャラクタは、ユーザの所持しないキャラクタとなる（つまり、犠牲となる）。

40

【0056】

売却部 101Eは、ユーザの所持するキャラクタを売却することで、そのキャラクタをユーザに所持させない（非所持にさせる）代わりに、ユーザに対して対価を与える。本実施形態に係る売却部 101Eは、自分のキャラクタを売却する度に、対価の一例としてのゲームポイントをユーザに与える。

【0057】

サーバーアクセス部 102は、ゲーム制御部 101又は表示制御部 103によって実行される各種処理の過程でサーバー装置 20へのアクセスが必要となった場合等に、サーバー装置 20に対して各種処理のリクエストを送信すると共に、サーバー装置 20からの処理結果等をレスポンスとして受信する。

【0058】

50

表示制御部 103 は、各種ゲームの進行等に従ってクライアント端末 10 の画面表示を制御する。本実施形態に係る表示制御部 103 は、例えば、ゲーム制御部 101 が制御する対戦ゲームや抽選ゲームの進行等に従い、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。

【0059】

操作入力受付部 150 は、クライアント端末 10 を操作するユーザからの操作入力を受け付ける。クライアント記憶部 120 は、インストールされたアプリケーション（ゲームアプリ等）やクライアント端末 10 において必要となる各種プログラム及び各種データ（例えば、サーバー装置 20 と同様に、キャラクタ情報、クエスト情報、スケジュール情報、ユーザ情報等）を記憶する。すなわち、クライアント記憶部 120 は、キャラクタ情報記憶部、クエスト情報記憶部、スケジュール情報記憶部、及びユーザ情報記憶部としても機能する。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、表示制御部 103 からの制御信号に従い、クライアント端末 10 の画面表示を行う。

【0060】

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、クライアント端末 10 においてゲーム制御や表示制御が行われるが、サーバー装置 20 が行ってもよい。具体的には、ゲーム制御部及び表示制御部の少なくとも一方を、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 に設けない構成にする一方で、サーバー装置 20 のサーバー制御部 200 に設ける構成にしてもよい。

【0061】

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。図 8 は一例としてアプリケーション型を示している。

【0062】

<<システム概要>>

ここでは、本実施形態における情報処理システム 1 の概要について説明する。本実施形態における情報処理システム 1 には、少なくとも対戦ゲーム、抽選ゲーム、及び合成ゲームが含まれている。

【0063】

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

【0064】

この対戦ゲームには、敵キャラクタを倒すこと等を目的とするクエスト（ゲームステージ）が所定期間毎に複数設定されている。ユーザは、自分の所持するキャラクタ等を用いてパーティを結成（「編成」とも称する）し、現在の期間にプレイ可能なクエストの中からいずれかを選択して敵キャラクタとの対戦に挑むことができる。ユーザは、その選択されたクエストをクリアすると、そのクエストに対応付けられた獲得可能なキャラクタを獲得できる。

【0065】

また、この対戦ゲームでは、ユーザ間でキャラクタの貸し借りを行うことができる。すなわち、ユーザは、自分の所持キャラクタを貸出キャラクタとして他人に貸し出すことによって貸主ユーザとなることもできれば、他人の所持キャラクタを借入キャラクタとして借りることによって借主ユーザとなることもできる。そして、貸主ユーザが自分の所持キャラクタを借主ユーザに貸し出すと、その借主ユーザはその借り入れた所持キャラクタを使用してパーティを編成し対戦プレイを行うことができるが、その貸主ユーザ自身は、そ

の貸し出した所持キャラクタを使用してパーティを編成し対戦プレイを行うことができないように制限される。

【0066】

本実施形態では、ユーザは、プレイ可能期間が予め定められたクエストのスケジュール画面を見ながら、自分の都合の良い期間に合ったクエストに対し自分の所持キャラクタについて貸出設定ができるようになっている。そのため、例えばスケジュール画面を見たユーザは、多忙等の理由によってゲームプレイできない期間がプレイ可能期間と重なるクエストを選び、その選んだクエストのプレイ可能期間に限って自分の所持キャラクタを他人に貸し出すこともできる。これにより、所持キャラクタの貸出による使用制限があったとしても、自分自身がゲームプレイできない期間であれば、自分の所持キャラクタを積極的に貸し出すことができるので、キャラクタの貸し借りを介してユーザ間の交流を活性化させることが可能となる。

10

【0067】

本実施形態における抽選ゲームは、ユーザに付与するキャラクタを抽選で決めるゲームである。この抽選ゲームでは、ユーザが抽選操作を行うと、キャラクタ情報に設定された複数のキャラクタの中から各キャラクタの抽選確率に基づきいずれかのキャラクタを決定し、その決定されたキャラクタをユーザに対して付与する。

【0068】

本実施形態における合成ゲームは、ユーザの所持する複数のキャラクタのうち、合成元となるキャラクタ（合成元キャラクタ）に対して合成素材となるキャラクタ（合成素材キャラクタ）を組み合わせることによって、合成素材キャラクタを失う代わりに、合成元キャラクタを強化するゲームである。この合成ゲームでは、基本的に、合成元キャラクタと同一のキャラクタを合成素材キャラクタとして組み合わせる度に、その合成元キャラクタに設定された能力パラメータの最大値を段階的に上昇させることができる。

20

【0069】

<<システム動作>>

<キャラクタの貸出設定>

図9は、本実施形態におけるキャラクタの貸出設定に関する動作例を示すフローチャートである。

【0070】

クライアント端末10の表示制御部103は、メニュー画面からスケジュール画面へ遷移するためのゲーム操作を貸主ユーザが行うと、その貸主ユーザが自分にとって都合の良い日程に合わせて所持キャラクタの貸出設定を行うためのスケジュール画面を表示する（ステップS11）。

30

【0071】

具体的には、クライアント端末10の表示制御部103は、貸主ユーザが前記ゲーム操作を行うと、サーバーアクセス部102にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末10のサーバーアクセス部102は、表示制御部103からアクセス処理の実行を要求されると、スケジュール情報の送信に関するリクエストをサーバー装置20に送信する。

40

【0072】

サーバー装置20のリクエスト処理部201は、そのリクエストを受け付けると、データ取得処理の実行を貸出設定部202に対して要求する。サーバー装置20の貸出設定部202は、リクエスト処理部201からデータ取得処理の実行を要求されると、スケジュール情報記憶部223が記憶するスケジュール情報を取得する。リクエスト処理部201は、貸出設定部202が取得したスケジュール情報をクライアント端末10へ送信する。その後、クライアント端末10の表示制御部103は、サーバー装置20から送信された情報を受信してクライアント記憶部120に記憶し、その受信した情報に基づき、これからプレイ可能となるクエストのスケジュールに関するスケジュール画面を生成して画面表示部160に表示させるための制御を行う。

50

【 0 0 7 3 】

図 1 0 は、スケジュール画面 5 0 0 の一例を示すイメージ図である。このスケジュール画面 5 0 0 には、複数のクエスト 5 0 1 が一覧表示されたクエスト表示領域 5 0 2 が含まれている。このクエスト表示領域 5 0 2 では、複数のクエスト 5 0 1 それぞれに対応付けてプレイ可能期間 5 0 3 が表示されている。また、貸出設定の対象となるクエストを選択するための選択ボタン 5 0 4 も、複数のクエスト 5 0 1 それぞれに対応付けて表示されている。

【 0 0 7 4 】

本実施形態では、既にキャラクタの貸出設定がなされたクエスト 5 0 1 の選択ボタン 5 0 4 と、未だ貸出設定がなされていないクエスト 5 0 1 の選択ボタン 5 0 4 では、それぞれ表示態様が異なっている。ここでは、プレイ可能期間が「今週の 6 時～ 9 時」に予め設定された「クエスト 3 7」に対し、既に「キャラクタ A」が貸出キャラクタとして貸出設定されているため、「クエスト 3 7」の選択ボタン 5 0 4 には「キャラ A 貸出設定済」と表示されている。その一方、プレイ可能期間が「今週の 6 時～ 9 時」に予め設定された「クエスト 5」や「クエスト 1 2」に対しては、未だ貸出キャラクタが設定されていないので、「クエスト 5」及び「クエスト 1 2」の選択ボタン 5 0 4 には「貸出設定」と表示されている。そして、貸主ユーザは、そのように「貸出設定」と表示された選択ボタン 5 0 4 のみ画面上で選択できるようになっている。

【 0 0 7 5 】

次に、図 9 に戻り、クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、このスケジュール画面 5 0 0 が画面表示部 1 6 0 に表示されているときに、未だ貸出キャラクタが設定されていないクエストの選択ボタン 5 0 4（「貸出設定」と表示された選択ボタン 5 0 4）が貸主ユーザによって選択されると、その選択されたクエストに対して設定される貸出キャラクタを貸主ユーザが選択するための貸出キャラクタ選択画面を表示する（ステップ S 1 2）。

【 0 0 7 6 】

具体的には、クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、スケジュール画面 5 0 0 のクエスト 5 0 1 に対応付けられた「貸出設定」と表示された選択ボタン 5 0 4 を貸主ユーザが選択すると、サーバーアクセス部 1 0 2 にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末 1 0 のサーバーアクセス部 1 0 2 は、表示制御部 1 0 3 からアクセス処理の実行を要求されると、ユーザ情報の送信に関するリクエストをサーバー装置 2 0 に送信する。

【 0 0 7 7 】

サーバー装置 2 0 のリクエスト処理部 2 0 1 は、そのリクエストを受け付けると、データ取得処理の実行を貸出設定部 2 0 2 に対して要求する。サーバー装置 2 0 の貸出設定部 2 0 2 は、リクエスト処理部 2 0 1 からデータ取得処理の実行を要求されると、ユーザ情報記憶部 2 2 4 が記憶するユーザ情報を参照して、その貸主ユーザの所持キャラクタを取得する。また、クエスト情報記憶部 2 2 2 が記憶するクエスト情報を参照して、その選択されたクエストの推奨キャラクタを取得する。さらに、サーバー装置 2 0 の貸出設定部 2 0 2 は、その貸主ユーザの所持キャラクタの中から、その選択されたクエストの推奨キャラクタと同一の所持キャラクタを抜き出して取得する。リクエスト処理部 2 0 1 は、貸出設定部 2 0 2 が取得した各種情報をクライアント端末 1 0 へ送信する。その後、クライアント端末 1 0 の表示制御部 1 0 3 は、サーバー装置 2 0 から送信された情報を受信してクライアント記憶部 1 2 0 に記憶し、その受信した情報に基づき、その選択されたクエストに対して設定される貸出キャラクタに関する貸出キャラクタ選択画面を生成して画面表示部 1 6 0 に表示させるための制御を行う。

【 0 0 7 8 】

図 1 1 は、貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 の一例を示すイメージ図である。この貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 には、貸主ユーザの所持キャラクタ 5 5 1 が一覧表示されたキャラクタ表示領域 5 5 2 が含まれている。このキャラクタ表示領域 5 5 2 では、複数の所持キャラクタ 5 5 1 それぞれに対応付けて選択ボタン 5 5 3 が表示されている。

【 0 0 7 9 】

本実施形態では、その選択されたクエストに適した推奨キャラクタと同一である所持キャラクタ 5 5 1 と、同一でない所持キャラクタ 5 5 1 では、それぞれ表示態様が異なっている。ここでは、クエストに適した推奨キャラクタと同一の所持キャラクタである「キャラクタ K」及び「キャラクタ W」に対して、推奨キャラクタであることを示す「オススメ！！」の表示がなされている。その一方、同一でない所持キャラクタである「キャラクタ C」に対しては何も表示されていない。そのため、貸主ユーザは、どの所持キャラクタを貸出キャラクタとして設定すべきか迷った場合でも簡単に選択することができる。

【 0 0 8 0 】

次に、図 9 に戻り、クライアント端末 1 0 のゲーム制御部 1 0 1 は、この貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 が画面表示部 1 6 0 に表示されているときに、いずれかの所持キャラクタ 5 5 1 に対応付けられた選択ボタン 5 5 3 が貸主ユーザによって選択されると、その選択された貸主ユーザの所持キャラクタについて貸出設定を行うようサーバ装置 2 0 に依頼する（ステップ S 1 3 ）。

10

【 0 0 8 1 】

具体的には、クライアント端末 1 0 のゲーム制御部 1 0 1 は、貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 の所持キャラクタ 5 5 1 に対応付けられた選択ボタン 5 5 3 を貸主ユーザが選択すると、サーバアクセス部 1 0 2 にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末 1 0 のサーバアクセス部 1 0 2 は、ゲーム制御部 1 0 1 からアクセス処理の実行を要求されると、その選択された貸主ユーザの所持キャラクタについての貸出設定処理に関するリクエストをサーバ装置 2 0 に送信する。

20

【 0 0 8 2 】

サーバ装置 2 0 のリクエスト処理部 2 0 1 は、そのリクエストを受け付けると、貸出設定処理の実行を貸出設定部 2 0 2 に対して要求する。サーバ装置 2 0 の貸出設定部 2 0 2 は、リクエスト処理部 2 0 1 から貸出設定処理の実行を要求されると、スケジュール情報記憶部 2 2 3 が記憶するスケジュール情報を更新することにより、スケジュール画面 5 0 0 にて選択されたクエストに対応付けて、貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 にて選択された所持キャラクタを、その貸主ユーザの貸出キャラクタとして設定登録する。また、ユーザ情報記憶部 2 2 4 が記憶するユーザ情報を更新することにより、その貸主ユーザに対応付けて、貸出キャラクタ選択画面 5 5 0 にて選択された所持キャラクタを、スケジュール画面 5 0 0 にて選択されたクエストに対する貸出設定中の貸出キャラクタとして設定登録する。

30

【 0 0 8 3 】

次に、サーバ装置 2 0 のキャラクタ使用管理部 2 0 4 は、このようにして貸出設定部 2 0 2 によって貸主ユーザの所持キャラクタが貸出キャラクタとして設定されると、その貸出キャラクタとして設定された貸主ユーザの所持キャラクタについて使用制限を行う（ステップ S 1 4 ）。

【 0 0 8 4 】

具体的には、サーバ装置 2 0 のリクエスト処理部 2 0 1 は、上述したように貸出設定部 2 0 2 によって貸出設定が行われると、その貸出キャラクタとして設定された所持キャラクタについて使用制限の実行をキャラクタ使用管理部 2 0 4 に対して要求する。サーバ装置 2 0 のキャラクタ使用管理部 2 0 4 は、リクエスト処理部 2 0 1 から使用制限の実行を要求されると、ユーザ情報記憶部 2 2 4 が記憶するユーザ情報を参照して、その貸主ユーザの所持キャラクタを特定する。そして、その特定された所持キャラクタに関する情報を更新することにより、その貸出キャラクタとして設定された所持キャラクタに対して貸出によって使用制限されたことを示すフラグを立てる。このようにして使用制限されると、その貸主ユーザは、その貸出キャラクタとして設定された所持キャラクタを使用して対戦プレイを行うことができないように制限されることになる。

40

本実施形態では、後述するように、貸出キャラクタが対応付けられたクエストのプレイ可能期間が経過すると、この使用制限が解除される。すなわち、貸主ユーザは、クエスト

50

のプレイ可能期間に限り（つまり、クエストの開催期間に限り）、その貸出キャラクタ（つまり、貸出設定された自分の所持キャラクタ）の使用が制限されることになる。

【0085】

<キャラクタの借入設定>

図12は、本実施形態におけるキャラクタの借入設定に関する動作例を示すフローチャートである。

【0086】

クライアント端末10の表示制御部103は、メニュー画面からクエスト選択画面へ遷移するためのゲーム操作を借主ユーザが行うと、その借主ユーザが貸出キャラクタの借入設定を行うクエストを選択するためのクエスト選択画面を表示する（ステップS21）。 10

【0087】

具体的には、クライアント端末10の表示制御部103は、借主ユーザが前記ゲーム操作を行うと、サーバーアクセス部102にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末10のサーバーアクセス部102は、表示制御部103からアクセス処理の実行を要求されると、クエスト情報の送信に関するリクエストをサーバー装置20に送信する。

【0088】

サーバー装置20のリクエスト処理部201は、そのリクエストを受け付けると、データ取得処理の実行を借入設定部203に対して要求する。サーバー装置20の借入設定部203は、リクエスト処理部201からデータ取得処理の実行を要求されると、クエスト情報記憶部222が記憶するクエスト情報を取得する。リクエスト処理部201は、借入設定部203が取得したクエスト情報をクライアント端末10へ送信する。その後、クライアント端末10の表示制御部103は、サーバー装置20から送信された情報を受信してクライアント記憶部120に記憶し、その受信した情報に基づき、貸出キャラクタの借入設定が可能なクエストに関するクエスト選択画面を生成して画面表示部160に表示させるための制御を行う。 20

【0089】

図13は、クエスト選択画面600の一例を示すイメージ図である。このクエスト選択画面600には、複数のクエスト601が一覧表示されたクエスト表示領域602が含まれている。このクエスト表示領域602では、複数のクエスト601それぞれに対応付けて、そのクエストで借り入れることのできる貸出キャラクタを検索するための検索ボタン603が表示されている。 30

【0090】

次に、図12に戻り、クライアント端末10の表示制御部103は、このクエスト選択画面600が画面表示部160に表示されているときに、いずれかのクエスト601に対応付けられた検索ボタン603が借主ユーザによって選択されると、その選択されたクエストに対して設定された貸出キャラクタすべてを検索結果として検索結果画面に表示する（ステップS22）。

【0091】

具体的には、クライアント端末10の表示制御部103は、クエスト選択画面600のクエスト601に対応付けられた検索ボタン603を借主ユーザが選択すると、サーバーアクセス部102にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末10のサーバーアクセス部102は、表示制御部103からアクセス処理の実行を要求されると、スケジュール情報の送信に関するリクエストをサーバー装置20に送信する。 40

【0092】

サーバー装置20のリクエスト処理部201は、そのリクエストを受け付けると、データ取得処理の実行を借入設定部203に対して要求する。サーバー装置20の借入設定部203は、リクエスト処理部201からデータ取得処理の実行を要求されると、スケジュール情報記憶部223が記憶するスケジュール情報を参照して、クエスト選択画面600で選択されたクエストに対応付けられた貸出キャラクタを取得する。また、クエスト情報記憶部222が記憶するクエスト情報を参照して、その選択されたクエストの推奨キャラ 50

クタを取得する。さらに、サーバー装置 20 の借入設定部 203 は、その選択されたクエストの貸出キャラクタの中から、その選択されたクエストの推奨キャラクタと同一の貸出キャラクタを抜き出して取得する。リクエスト処理部 201 は、借入設定部 203 が取得した各種情報をクライアント端末 10 へ送信する。その後、クライアント端末 10 の表示制御部 103 は、サーバー装置 20 から送信された情報を受信してクライアント記憶部 120 に記憶し、その受信した情報に基づき、その選択されたクエストの貸出キャラクタに関する検索結果画面を生成して画面表示部 160 に表示させるための制御を行う。

【0093】

図 14 は、検索結果画面 650 の一例を示すイメージ図である。この検索結果画面 650 には、借主ユーザが選択したクエストに対して設定された貸出キャラクタ 651 が一覧表示された貸出キャラクタ表示領域 652 が含まれている。この貸出キャラクタ表示領域 652 では、複数の貸出キャラクタ 651 それぞれに対応付けて選択ボタン 653 が表示されている。

10

【0094】

本実施形態では、その選択されたクエストに適した推奨キャラクタと同一である貸出キャラクタ 651 と、同一でない貸出キャラクタ 651 では、それぞれ表示態様が異なっている。ここでは、クエストに適した推奨キャラクタと同一の貸出キャラクタである「キャラクタ X」及び「キャラクタ P」に対して、推奨キャラクタであることを示す「オススメ！！」の表示がなされている。その一方、同一でない貸出キャラクタである「キャラクタ G」に対しては何も表示されていない。そのため、借主ユーザは、どの貸出キャラクタを借入キャラクタとして設定すべきか迷った場合でも簡単に選択することができる。

20

【0095】

次に、図 12 に戻り、クライアント端末 10 のゲーム制御部 101 は、この検索結果画面 650 が画面表示部 160 に表示されているときに、いずれかの貸出キャラクタ 651 に対応付けられた選択ボタン 653 が借主ユーザによって選択されると、その選択された貸出キャラクタについて借入設定を行うようサーバー装置 20 に依頼する（ステップ S23）。

【0096】

具体的には、クライアント端末 10 のゲーム制御部 101 は、検索結果画面 650 の貸出キャラクタ 651 に対応付けられた選択ボタン 653 を借主ユーザが選択すると、サーバーアクセス部 102 にアクセス処理の実行を要求する。クライアント端末 10 のサーバーアクセス部 102 は、ゲーム制御部 101 からアクセス処理の実行を要求されると、その選択された貸出キャラクタについての借入設定処理に関するリクエストをサーバー装置 20 に送信する。

30

【0097】

サーバー装置 20 のリクエスト処理部 201 は、そのリクエストを受け付けると、借入設定処理の実行を借入設定部 203 に対して要求する。サーバー装置 20 の借入設定部 203 は、リクエスト処理部 201 から借入設定処理の実行を要求されると、ユーザ情報記憶部 224 が記憶するユーザ情報を更新することにより、その借主ユーザに対応付けて、検索結果画面 650 にて選択された貸出キャラクタを、クエスト選択画面 600 にて選択されたクエストに対する借入キャラクタとして設定登録する。これにより、借主ユーザは、クエスト選択画面 600 にて自ら選択したクエストで対戦プレイを行う際に、そのクエストのプレイ可能期間に限って、借入キャラクタ（貸主ユーザの所持キャラクタ）を自由に使うことができるようになる。

40

【0098】

次に、サーバー装置 20 の報酬付与部 205 は、このようにして借入設定部 203 によって貸出キャラクタが借主ユーザの借入キャラクタとして設定されると、その借主ユーザの借入キャラクタとして設定された貸出キャラクタを所持する貸主ユーザに対して、所持キャラクタの貸出に対する報酬を付与する（ステップ S24）。

【0099】

50

具体的には、サーバー装置 20 のリクエスト処理部 201 は、上述したように借入設定部 203 によって借入設定が行われると、その借入キャラクタとして設定された貸出キャラクタの貸主ユーザに対する報酬付与の実行を報酬付与部 205 に対して要求する。サーバー装置 20 の報酬付与部 205 は、リクエスト処理部 201 から報酬付与の実行を要求されると、ユーザ情報記憶部 224 が記憶するユーザ情報を更新することにより、報酬の一例としての特別キャラクタを、その借入キャラクタとして設定された貸出キャラクタを所持する貸主ユーザの新たな所持キャラクタとして追加設定する。このように自分のキャラクタを他人に貸し出したユーザに対して報酬を与えることによって、他人に自分のキャラクタを貸し出すことに対する意欲をより高めることができる。

【0100】

10

< 貸出及び借入の設定解除 >

図 15 は、本実施形態における貸出及び借入の設定解除に関する動作例を示すフローチャートである。

【0101】

サーバー装置 20 の借入設定部 203 は、借主ユーザが貸主ユーザから借り入れた貸出キャラクタが対応付けて設定されたクエストのプレイ可能期間が経過すると、その貸出キャラクタに対する借入キャラクタとしての設定を解除する（ステップ S31）。

【0102】

具体的には、サーバー装置 20 の借入設定部 203 は、ユーザ情報記憶部 224 が記憶するユーザ情報を更新することにより、その借主ユーザの借入キャラクタとして設定された貸出キャラクタのうち、そのプレイ可能期間が経過したクエストに対応付けられた貸出キャラクタの借入キャラクタとしての設定を解除する。

20

【0103】

次に、サーバー装置 20 の貸出設定部 202 は、借主ユーザが貸主ユーザから借り入れた貸出キャラクタが対応付けて設定されたクエストのプレイ可能期間が経過すると、そのようにして借入設定が解除されたことに伴い、そのプレイ可能期間が経過したクエストに対する貸出キャラクタとしての設定を解除する（ステップ S32）。

【0104】

具体的には、サーバー装置 20 の貸出設定部 202 は、ユーザ情報記憶部 224 が記憶するユーザ情報を更新することにより、その貸主ユーザの貸出キャラクタとして設定された所持キャラクタのうち、そのプレイ可能期間が経過したクエストに対する貸出設定中の貸出キャラクタとしての設定を解除する。

30

【0105】

次に、サーバー装置 20 のキャラクタ使用管理部 204 は、借主ユーザが貸主ユーザから借り入れた貸出キャラクタが対応付けて設定されたクエストのプレイ可能期間が経過すると、そのようにして貸出設定が解除されたことに伴い、これまで貸出キャラクタとして設定されていた貸主ユーザの所持キャラクタについて貸出による使用制限を解除する（ステップ S33）。

【0106】

具体的には、サーバー装置 20 のキャラクタ使用管理部 204 は、ユーザ情報記憶部 224 が記憶するユーザ情報を参照して、その貸主ユーザの所持キャラクタを特定する。そして、その特定された所持キャラクタに関する情報を更新することにより、これまで貸出キャラクタとして設定されていた所持キャラクタに対して貸出によって使用制限されたことを示すフラグを落とす。このようにして使用制限が解除されると、その貸主ユーザは、これまで貸出キャラクタとして設定されていた所持キャラクタを使用して対戦プレイを行うことができるようになる。

40

【0107】

=== 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

50

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。

【0108】

<キャラクタの借入設定>

(変形例1)

前述の実施形態では、図10に示すスケジュール画面500のクエスト表示領域502に、それぞれ異なるクエストが一覧表示される場合を例に挙げて説明したが、図16に示すように、スケジュール画面500のクエスト表示領域502に、異なるプレイ可能時間が設定された同一のクエストが2つ以上存在する場合がある(図中では、「今週14時～16時」が設定された「クエスト10」と、「来週10時～12時」が設定された「クエ

10

【0109】

例えば、図16に示すスケジュール画面500が表示されているときに、プレイ可能期間として「今週14時～16時」が設定された「クエスト10」に対応付けられた選択ボタン504を、貸主ユーザが選択すると、図17に示す貸出キャラクタ選択画面550に遷移する。

【0110】

この貸出キャラクタ選択画面550が表示されているときに、その貸主ユーザが「キャラクタA」に対応付けられた選択ボタン553を選択すると、図18に示すサブ画面554が表示される。

20

【0111】

このサブ画面554には、その「クエスト10」がスケジュールの中に2つ以上存在しており、その選択された「キャラクタA」をそれぞれの「クエスト10」に対して一度に貸出設定できることが示されている。

【0112】

このサブ画面554が表示されているときに、その貸主ユーザが選択ボタン555を選択すると、それぞれ異なるプレイ可能時間が設定された同一の「クエスト10」に対し、その選択された「キャラクタA」が貸出キャラクタとしてそれぞれ設定されると共に、図19に示すスケジュール画面500に遷移する。

30

【0113】

このスケジュール画面500には、プレイ可能期間として「今週14時～16時」が設定された「クエスト10」に対応付けられた選択ボタン504だけでなく、プレイ可能期間として「来週10時～12時」が設定された「クエスト10」に対応付けられた選択ボタン504にも、「キャラA貸出設定済」と表示されている。

【0114】

そのため、貸主ユーザは、それぞれ異なるプレイ可能時間が設定された同一の「クエスト10」に対して、同一の「キャラクタA」が貸出キャラクタとして設定されたことを認識できる。

【0115】

このようにして、異なるプレイ可能時間が設定された同一のクエストが2つ以上存在する場合に、その2つ以上の同一クエストに対して、貸主ユーザが選択した貸出キャラクタを一度に貸出設定できるようにすることも可能である。

40

【0116】

(変形例2)

また前述の実施形態では、過去のクエストについてのスケジュール情報を履歴情報として記憶しておくことによって、貸主ユーザが過去のクエストに対して設定した貸出キャラクタを、現在のクエストに対する貸出キャラクタとして再設定できるようにすることも可能である。

【0117】

50

例えば、過去のプレイ可能期間では、貸主ユーザが「クエスト２５」に対して「キャラクターＢ」を貸出キャラクターとして設定したとする。この場合、図１６に示すスケジュール画面５００が表示されているときに、プレイ可能期間として「今週１６時～１８時」が設定された「クエスト２５」に対応付けられた選択ボタン５０４を、貸主ユーザが選択すると、その「クエスト２５」に対し、過去に設定した「キャラクターＢ」が貸出キャラクターとしてそのまま再設定されるようにすることも可能である。これにより、貸出キャラクターを簡単に設定することが可能となる。

【０１１８】

<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であったが、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、アイコン等でもよい。

【符号の説明】

【０１１９】

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	
５１	ＣＰＵ	
５２	ＲＡＭ	20
５３	ＲＯＭ	
５４	通信インタフェース	
５５	入力装置	
５６	表示装置	
５７	外部インタフェース	
５８	ＨＤＤ	
１００	クライアント制御部	
１０１	ゲーム制御部	
１０１Ａ	対戦部	
１０１Ｂ	キャラクター付与部	30
１０１Ｃ	進化部	
１０１Ｄ	合成部	
１０１Ｅ	売却部	
１０２	サーバーアクセス部	
１０３	表示制御部	
１２０	クライアント記憶部	
１４０	クライアント通信部	
１５０	操作入力受付部	
１６０	画面表示部	
２００	サーバー制御部	40
２０１	リクエスト処理部	
２０２	貸出設定部	
２０３	借入設定部	
２０４	キャラクター使用管理部	
２０５	報酬付与部	
２２０	サーバー記憶部	
２２１	キャラクター情報記憶部	
２２２	クエスト情報記憶部	
２２３	スケジュール情報記憶部	
２２４	ユーザ情報記憶部	50

2 4 0 サーバー通信部
5 0 0 スケジュール画面
5 0 1 クエスト
5 0 2 クエスト表示領域
5 0 3 プレイ可能期間
5 0 4 選択ボタン
5 5 0 貸出キャラクタ選択画面
5 5 1 所持キャラクタ
5 5 2 キャラクタ表示領域
5 5 3 選択ボタン
5 5 4 サブ画面
5 5 5 選択ボタン
6 0 0 クエスト選択画面
6 0 1 クエスト
6 0 2 クエスト表示領域
6 0 3 検索ボタン
6 5 0 検索結果画面
6 5 1 貸出キャラクタ
6 5 2 貸出キャラクタ表示領域
6 5 3 選択ボタン
B パスライン
N ネットワーク

10

20

【要約】

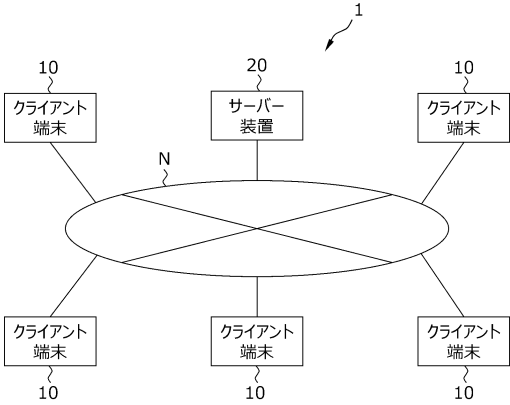
【課題】コンテンツの貸し借りを介してユーザ間の交流を活性化させる。

【解決手段】本発明は、複数のゲームステージをそれぞれのプレイ可能期間に対応付けて一覧表示したスケジュール画面で貸主ユーザが選択したゲームステージに対し、前記貸主ユーザが所持するコンテンツの中から自ら選択したコンテンツを貸出コンテンツとして設定する貸出設定部と、それぞれのプレイ可能期間中に複数のゲームステージを一覧表示したステージ選択画面で借主ユーザが選択したゲームステージに対して設定された貸出コンテンツを、前記借主ユーザの借入コンテンツとして設定する借入設定部と、前記借主ユーザが選択した前記ゲームステージのプレイ可能期間中に、借入コンテンツとして設定された貸出コンテンツを所持する貸主ユーザが当該貸出コンテンツを使用してゲームプレイすることを制限するコンテンツ使用管理部を備えた情報処理装置である。

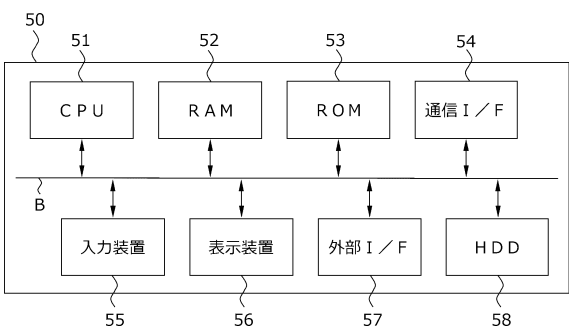
30

【選択図】図 1

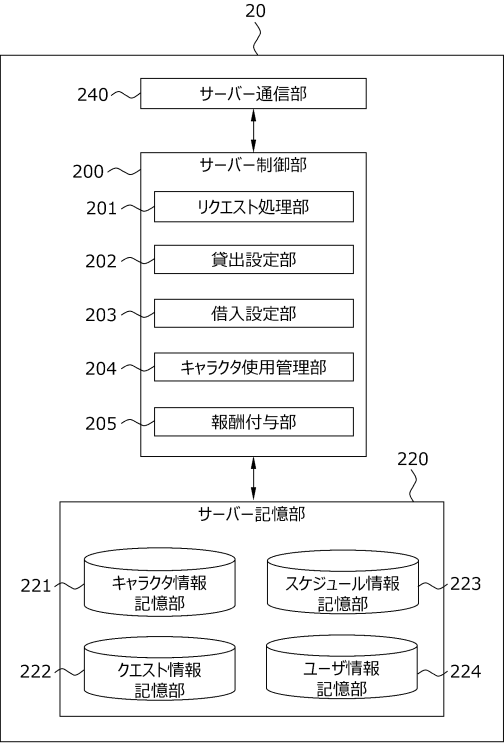
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

キャラクタID	名称	レア度	能力パラメータ	スキル	進化キャラクタ	抽選確率	...
c001	キャラクタA	1	攻撃10、防御10、HP10	スキルA	-	5.0%	...
c002	キャラクタB	2	攻撃15、防御15、HP15	スキルB	-	3.0%	...
c003	キャラクタC	3	攻撃20、防御20、HP20	スキルC	キャラクタC1	2.0%	...
...

【図 5】

クエストID	名称	必要ポイント	難易度	敵キャラクタ	獲得可能キャラクタ	推奨キャラクタ	...
q001	クエスト1	10pt	難易度1	c002、...、c025	c025	c085、...	...
q002	クエスト2	20pt	難易度2	c004、...、c111	c111	c178、...	...
q003	クエスト3	30pt	難易度3	c006、...、c127	c127	c191、...	...
...

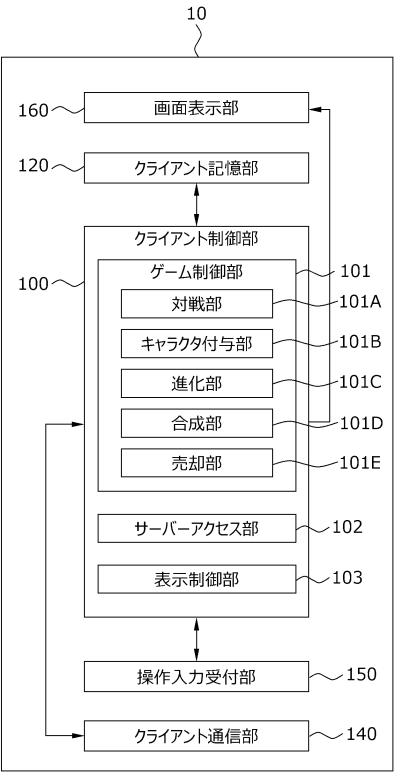
【図 6】

スケジュールID	クエスト	プレイ可能期間	貸出キャラクタ	...
s001	クエスト5	第1期間 (6:00-9:00)	c021(u012, ...),
s002	クエスト12	第1期間 (6:00-9:00)	c042(u043, ...),
s003	クエスト37	第1期間 (6:00-9:00)	c063(u123, ...),
...
s011	クエスト21	第1期間 (9:00-12:00)	c011(u322, ...),
s012	クエスト4	第1期間 (9:00-12:00)	c092(u016, ...),
s013	クエスト16	第1期間 (9:00-12:00)	c014(u246, ...),
...
s101	クエスト4	第2期間 (6:00-9:00)	c035(u148, ...),
s002	クエスト12	第2期間 (6:00-9:00)	c047(u078, ...),
s103	クエスト13	第2期間 (6:00-9:00)	c079(u122, ...),
...

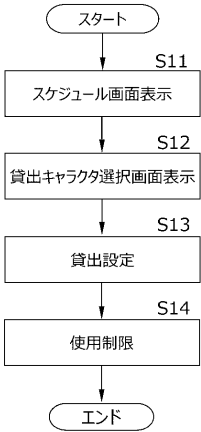
【図 7】

ユーザーID	名称	所持ポイント	所持キャラクタ	パーティ	貸出キャラクタ	借入キャラクタ	...
u001	ユーザーA	150pt	c051(Lv99, ...), ...	c051(リーダー), c066, ...	c051(s023, ...)	—	...
u002	ユーザーB	500pt	c005(Lv45, ...), ...	c005(リーダー), c017, ...	—	c005(s002, u032, ...)	...
u003	ユーザーC	1200pt	c099(Lv6, ...), ...	c099(リーダー), c111, ...	c099(s016, ...), ...	c099(s007, u055, ...)	...
...

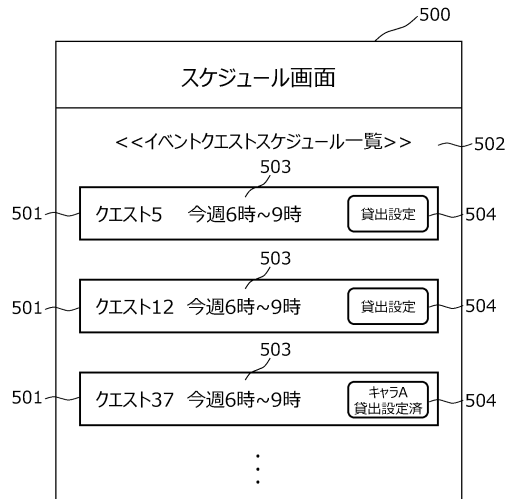
【図 8】



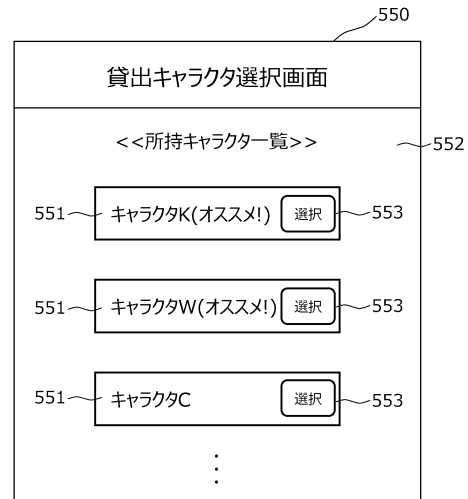
【図 9】



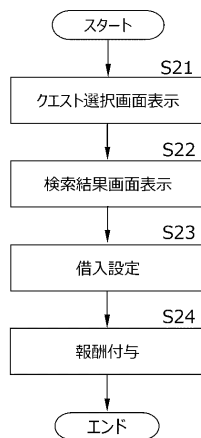
【図 10】



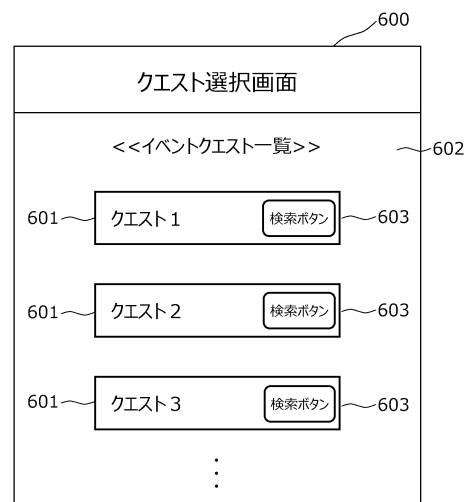
【図 11】



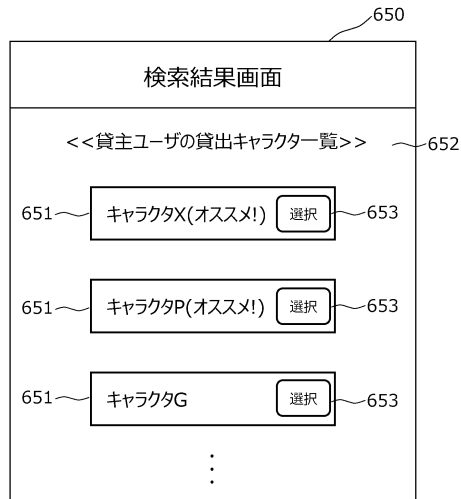
【図 12】



【図 13】



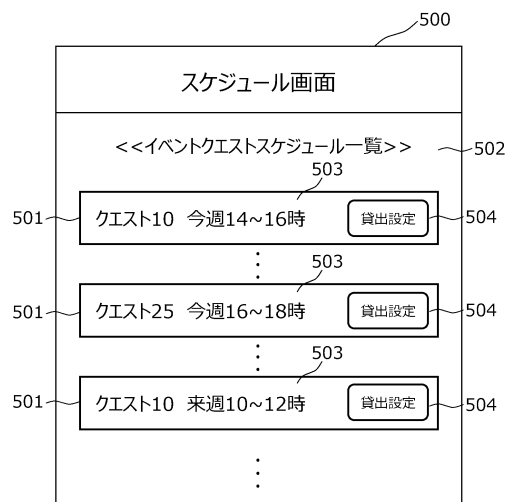
【図 1 4】



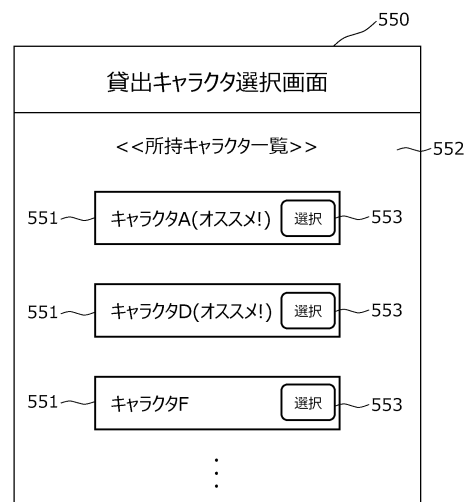
【図 1 5】



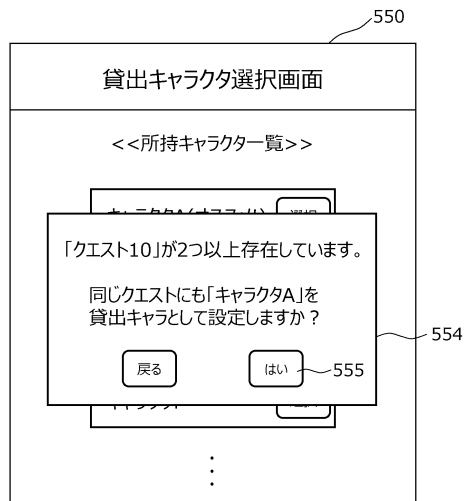
【図 1 6】



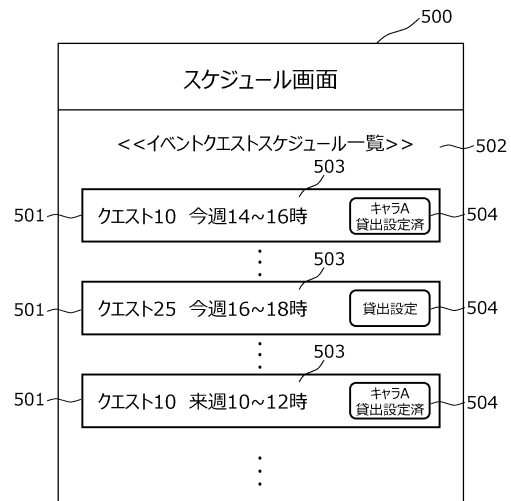
【図 1 7】



【図 18】



【図 19】



フロントページの続き

審査官 田中 洋行

(56)参考文献 特開2016-005569(JP,A)
特開2019-076317(JP,A)
特開2010-075433(JP,A)
特開2016-146914(JP,A)
特開2018-079250(JP,A)
特開2019-017548(JP,A)
特許第5908319(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

A63F 13/00 - 13/98