

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第6926392号  
(P6926392)

(45) 発行日 令和3年8月25日(2021.8.25)

(24) 登録日 令和3年8月10日(2021.8.10)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/69	(2014.01)
A 63 F 13/45	(2014.01)
A 63 F 13/533	(2014.01)
	A 63 F 13/69
	A 63 F 13/45
	A 63 F 13/533

請求項の数 10 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2021-6897 (P2021-6897)  
 (22) 出願日 令和3年1月20日 (2021.1.20)  
 審査請求日 令和3年1月26日 (2021.1.26)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 500033117  
 株式会社ミクシィ  
 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  
 (74) 代理人 100079108  
 弁理士 稲葉 良幸  
 (74) 代理人 100109346  
 弁理士 大貫 敏史  
 (74) 代理人 100117189  
 弁理士 江口 昭彦  
 (74) 代理人 100134120  
 弁理士 内藤 和彦

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】

1 以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理する管理部と、前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御する制御部と、を有し、

前記複数のミッションはそれぞれ、第1グループと第2グループを含む複数のグループのいずれかに属し、

前記管理部は、前記第1グループに属するミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第1グループに属するミッションに加えて前記第2グループに属するミッションにチャレンジすることを許可し、

前記制御部は、前記プレイヤが達成したミッションが前記複数のグループのいずれに属するかによらず、達成したミッションの数が多い方が、達成したミッションの数が少ない場合よりも、前記プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を多く選択可能とする情報処理装置。

## 【請求項 2】

前記制御部は、前記達成度が高い場合に、前記達成度が低い場合よりも、前記プレイヤが使用可能な前記効果の数を増加させる、

請求項1に記載の情報処理装置。

## 【請求項 3】

前記管理部は、前記プレイヤが前記効果を使用して前記第1グループのミッションを達

成したことにより、前記第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第2グループのミッションにチャレンジすることを許可する、

請求項1又は2に記載の情報処理装置。

【請求項4】

前記管理部は、前記ミッションの達成度が第2達成条件に達し、かつ、前記プレイヤが使用可能な前記効果の数が所定条件を満たした場合に、前記プレイヤに対し、所定のクエストのプレイを許可する、

請求項1～3のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項5】

前記1以上のクエストは、第1クエスト及び第2クエストを含み、

前記制御部は、前記第1クエストでは前記効果を発揮させず、前記第2クエストでは前記効果を発揮させる、

請求項1～4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項6】

前記プレイヤから、プレイするクエストとして前記第2クエストの選択を受け付けた場合で、かつ、使用可能な前記効果が存在する場合、前記第2クエストで発揮させる前記効果の選択を受け付ける受付部、を有する、

請求項5に記載の情報処理装置。

【請求項7】

複数のプレイヤが共同でプレイするクエストに参加する第2プレイヤを受け付ける画面において、該共同でプレイするクエストを招集する第1プレイヤに対して使用可能に設定される効果が有効であるか否かと、当該効果が有効である第1期間の残り時間とを含むステータスと、を表示させる表示制御部、を有し、

前記制御部は、前記第1プレイヤに対して使用可能に設定されている効果について、前記第1プレイヤにより当該効果が使用されてから前記第1期間の間、当該効果が有効になるように制御し、前記第1期間が経過してから第2期間が経過するまでの間、当該効果を使用できないように制御する、

請求項1～6のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項8】

前記制御部は、前記共同でプレイするクエストを実行する場合、前記第1プレイヤに対して発揮される効果であって前記第2プレイヤに対して使用可能に設定されていない効果を、前記第2プレイヤに対しても発揮されるように制御する、

請求項7に記載の情報処理装置。

【請求項9】

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

1以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理するステップと、

前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御するステップと、

を含み、

前記複数のミッションはそれぞれ、第1グループと第2グループを含む複数のグループのいずれかに属し、

前記管理するステップは、前記第1グループに属するミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第1グループに属するミッションに加えて前記第2グループに属するミッションにチャレンジすることを許可する、ことを含み、

前記制御するステップは、前記プレイヤが達成したミッションが前記複数のグループのいずれに属するかによらず、達成したミッションの数が多い方が、達成したミッションの数が少ない場合よりも、前記プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を多く選択可能とする、ことを含む、情報処理方法。

【請求項10】

10

20

30

40

50

コンピュータに、

1 以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理するステップと、

前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御するステップと

、  
を実行させ、

前記複数のミッションはそれぞれ、第 1 グループと第 2 グループを含む複数のグループのいずれかに属し、

前記管理するステップは、前記第 1 グループに属するミッションの達成度が第 1 達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第 1 グループに属するミッションに加えて前記第 2 グループに属するミッションにチャレンジすることを許可する、ことを含み、

前記制御するステップは、前記プレイヤが達成したミッションが前記複数のグループのいずれに属するかによらず、達成したミッションの数が多い方が、達成したミッションの数が少ない場合よりも、前記プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を多く選択可能とする、ことを含むプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

デッキと呼ばれる、複数のキャラクタから構成されるチームを用いて、クエストをクリアしていくゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、プレイヤが所持するプレイヤキャラクタを用いてクエストを実行するゲームが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2020 - 044320 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

クエストをクリアしていくことを繰り返していると、プレイヤはゲームをプレイすることに飽きてしまう可能性がある。そのため、プレイヤが、長期間ゲームを楽しめるようにするための仕組みが必要である。

【0005】

そこで、本発明は、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、1 以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理する管理部と、前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御する制御部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図 2】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図 3】ゲームサーバの機能ブロック構成例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図4】プレイヤ管理DB及びミッション定義DBの一例を示す図である。

【図5】エフェクト設定DB及びエフェクト管理DBの一例を示す図である。

【図6】端末の機能ブロック構成例を示す図である。

【図7】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図8】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図9】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図10】ゲーム画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。 10

【0010】

<システム構成>

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

30

<ゲーム概要>

続いて、本実施形態に係るゲームシステム1が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム1が提供するゲーム(以下、「本ゲーム」と言う。)では、プレイヤは、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテム入手することができる。また、プレイヤは、入手した複数のキャラクタを合成することでより強いキャラクタに成長させたり、アイテムを用いてキャラクタの属性を強化したりすることで、より難易度の高いクエストに挑戦することができる。

【0014】

40

ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題、イベント及びミッションと呼ばれることがある。クエストに参加したプレイヤは、当該一定の条件を満たすことでクエストをクリアでき、クエストをクリアすると、プレイヤに報酬が与えられたり、本ゲームのストーリーが進行したりする。なお、具体的には後述するが、本実施形態では、クエストとミッションを同一の意味で用いるのではなく、別の意味で用いることとする。

【0015】

デッキとは、複数のキャラクタを組み合わせたグループを意味する用語である。プレイヤは、クエストを実行する際、当該クエストをクリアするために適した能力を持つキャラクタを選択してデッキを編成してクエストを実行する。ゲームサーバ10には、プレイヤ

50

が編成した複数のデッキを記憶しておくことができ、プレイヤは、クエスト実行時に、記憶された複数のデッキの中から一のデッキを選択してクエストを実行することも可能である。また、デッキには、プレイヤが所有するキャラクタに加えて、他のプレイヤが所有するキャラクタが含まれることとしてもよい。例えば、4体のキャラクタから構成されるデッキにおいて、3体はプレイヤが所有するキャラクタであり、1体は他のプレイヤが所有するキャラクタであってもよい。本実施形態では、プレイヤがクエストを実行することを、クエストをプレイすると称してもよい。

#### 【0016】

クエストは、複数のプレイヤにより共同で実行することができる。以下、クエストを複数のプレイヤにより共同で実行することを「マルチプレイ」と言う。マルチプレイでは、各プレイヤは、デッキを編成する複数のキャラクタのうち、自身に割り当てられたキャラクタを操作する。例えば、キャラクタA～Dから編成されるデッキであり、キャラクタAはプレイヤA（自プレイヤ）に割り当てられ、キャラクタB～Dは、それぞれ他のプレイヤB～Dに割り当てられていると仮定する。この場合、プレイヤAがキャラクタAを操作し終わった後、プレイヤBがキャラクタBを操作し、次にプレイヤCがキャラクタCを操作するといったように、デッキを編成するキャラクタを、各プレイヤが順番に操作していく。マルチプレイを招集したプレイヤは、ホストプレイヤと呼ばれ、ホストプレイヤが招集したマルチプレイに参加するプレイヤはゲストプレイヤと呼ばれる。

10

#### 【0017】

マルチプレイでは、デッキを編成する複数のキャラクタは、各プレイヤが所持するキャラクタであってもよい。例えば、デッキは4体のキャラクタから構成される前提とし、4人のプレイヤでマルチプレイをする場合、デッキには、各々のプレイヤが所有するキャラクタが1体ずつ含まれることになる。なお、3人のプレイヤでマルチプレイをする場合、デッキには、各々のプレイヤが所有するキャラクタが1体ずつに加えて、ホストプレイヤが所有するキャラクタ2体と、二人のゲストプレイヤの各々が所有するキャラクタ1体の合計4体が含まれることとしてもよい。なお、これに限定されず、マルチプレイ時にデッキを編成するキャラクタは、全てホストプレイヤが所持するキャラクタとしてもよい。

20

#### 【0018】

本ゲームでは、所定の条件を満たすことで達成可能な課題（以下、「ミッション」と言う。）がプレイヤに対して複数提示される。例えば、複数のモンスターを全て倒すことできアリ可能なクエストに対し、「少なくとも1つのモンスターを3ターン以内で倒せ」、「全モンスターを5分以内に倒せ」などといったミッションが提示される。

30

#### 【0019】

各ミッションは、複数のグループ（ランク）に分けられていてもよい。例えば、第1グループのミッション及び第2グループのミッションのように、2つのグループに分けられていてもよい。また、1つのグループ内のミッションについて達成条件を満たした場合に、次のグループのミッションにチャレンジできるようにしてもよい。また、チャレンジ可能なグループの順序は予め定められていてもよい。例えば、第1グループのミッションについて達成条件を満たした場合に第2グループのミッションにチャレンジすることができることとしてもよい。なお、複数のグループの数に制限はない。3つ以上のグループに分けられていてもよい。

40

#### 【0020】

また、プレイヤは、ミッションを達成すると、クエストを有利にプレイすることができるエフェクト（所定の効果）を使用することが可能になる。エフェクトの内容はどのようなものであってもよいが、例えば、攻撃力がアップする、敵キャラクタが弱くなる、及び、クエスト終了時に受け取れる報酬が増加する等が挙げられる。

#### 【0021】

エフェクトは、以下に示す4つの状態に遷移することとしてもよい。  
1.未開放状態：プレイヤに対し、エフェクトを発動させることができない状態である。プレイヤがミッションを達成することでエフェクトが開放されると、エフェクト

50

は発動待ち状態に遷移する。エフェクトが開放されることを、「エフェクトの使用が許可される」や「エフェクトの使用が可能になる」等と称してもよい。また、開放されたエフェクトを、「使用可能なエフェクト」や「使用可能に設定されたエフェクト」等と称してもよい。

2. 発動待ち状態：プレイヤがエフェクトを発動させることができ可能な状態である。プレイヤがエフェクトを発動させると、エフェクトは、発動時間（例えば1時間や2時間など）の間、発動状態に遷移する。プレイヤがエフェクトを発動させることを、「プレイヤがエフェクトを使用する」と称してもよい。

3. 発動状態：エフェクトが発動した状態である。エフェクトが発動した状態でクエストをプレイすると、当該クエストにおいてエフェクトが発揮され、プレイヤは当該クエストを有利にプレイすることができる。エフェクトが発動した状態を、「エフェクトが有効な状態」と称してもよい。また、エフェクトが発動することを、「エフェクトが有効になる」と称してもよい。

4. 無効状態：エフェクトが使用されてから発動時間が経過すると、エフェクトは無効になる。エフェクトが無効状態の間、プレイヤはエフェクトを使用することはできない。また、エフェクトは、無効状態に遷移してから所定の待機時間が経過すると、使用可能な状態に遷移する。無効状態であることを、「待機中」や「待機状態」と称してもよい。また、待機時間を「リキャスト時間」と称してもよい。

#### 【0022】

発動時間は、クエストをプレイしたか否かに関わらずカウントされるようにしてもよい。つまり、エフェクトは、エフェクトが発動された後、発動時間が経過すれば無効状態になることとしてもよい。若しくは、発動時間は、プレイヤがクエストをプレイしている間の時間のみカウントされることとしてもよい。

#### 【0023】

エフェクトは複数定められており、ミッションの達成度が高いほど、多くのエフェクトが開放されることとしてもよい。また、ミッションの達成度が高いほど、エフェクトがより強力になるように制御してもよい。例えば、ミッションの達成度が高いほど、キャラクタの攻撃力がアップする度合いが高くなるようにしてもよい。

#### 【0024】

##### <ハードウェア構成>

図2は、ゲームサーバ10及び端末20のハードウェア構成の一例を示す図である。ゲームサーバ10及び端末20は、CPU(Central Processing Unit)、GPU(Graphical processing unit)等のプロセッサ11、メモリ、HDD(Hard Disk Drive)及び/又はSSD(Solid State Drive)等の記憶装置12、有線又は無線通信を行う通信IF(Interface)13、入力操作を受け付ける入力デバイス14、及び情報の出力をを行う出力デバイス15を有する。入力デバイス14は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び/又はマイク等である。出力デバイス15は、例えば、ディスプレイ、タッチパネル及び/又はスピーカ等である。

#### 【0025】

##### <機能ブロック構成>

##### (ゲームサーバ)

図3は、ゲームサーバ10の機能ブロック構成例を示す図である。ゲームサーバ10は、記憶部100と、ゲーム制御部110とを含む。記憶部100は、ゲームサーバ10が備える記憶装置12を用いて実現することができる。また、ゲーム制御部110は、ゲームサーバ10のプロセッサ11が、記憶装置12に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体(Non-transitory computer readable medium)であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。

10

20

30

40

50

**【0026】**

記憶部100は、プレイヤ管理DB100a、ミッション定義DB100b、エフェクト設定DB100c及びエフェクト管理DB100dを記憶する。

**【0027】**

図4は、プレイヤ管理DB100a及びミッション定義DB100bの一例を示す図である。プレイヤ管理DB100aは、各プレイヤのゲームデータを管理する。また、プレイヤ管理DB100aは、プレイヤがクリア済みのミッションを管理する。プレイヤ管理DB100aには、例えば、プレイヤを一意に識別するID(プレイヤID)、プレイヤの呼び名(ニックネーム)、プレイヤとの間で所定の関係(フレンド関係)を有するプレイヤとして登録されている他のプレイヤのプレイヤID、プレイヤが利用する端末20の現在位置、プレイヤの経験値、プレイヤのランク、プレイヤのスタミナ及びプレイヤが達成済みのミッション(達成ミッション)が対応づけられて格納される。10

**【0028】**

ミッション定義DB100bは、各ミッションが属するグループ及び達成条件を定義する。図4の例では、ミッションは3つのグループに分けられている。ミッション定義DB100bは、例えば、ミッションを一意に識別するID(ミッションID)、ミッションが属するグループ及びミッションの達成条件を示す情報(ミッション達成条件)が対応づけられて格納される。

**【0029】**

図5は、エフェクト設定DB100c及びエフェクト管理DB100dの一例を示す図である。20

**【0030】**

エフェクト設定DB100cは、各エフェクトに関する各種の設定情報を管理する。エフェクト設定DB100cは、例えば、エフェクトを一意に識別するID(エフェクトID)、エフェクトが開放される条件(エフェクト開放条件)、エフェクトの発動時間、エフェクトの待機時間及びエフェクトの内容が対応づけられて格納される。なお、ミッション達成度が高いほどエフェクトが強力になる場合、当該エフェクト内容には、ミッション達成度とエフェクトの内容が対応づけられていてもよい。例えば、ミッションを4個達成した場合、キャラクタの攻撃力は1.5になり、ミッションを8個達成した場合、キャラクタの攻撃力は2.0倍になるといった内容が格納されていてもよい。30

**【0031】**

エフェクト管理DB100dは、各プレイヤが使用可能なエフェクト及び各プレイヤがどのエフェクトを使用しているのか等を管理する。エフェクト管理DB100dは、例えば、プレイヤを一意に識別するID(プレイヤID)、プレイヤに開放されたエフェクトの一覧(開放済みエフェクト)、発動状態であるエフェクト(発動中エフェクト)、及び、エフェクトが発動された時刻(開始時刻)が対応づけられて格納される。

**【0032】**

図3に戻り説明を続ける。ゲーム制御部110は、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。ゲーム制御部110は、受付部111と、管理部112と、エフェクト制御部113と、表示制御部114とを含む。40

**【0033】**

受付部111は、プレイヤから各種の選択等を受け付ける。例えば、受付部111は、プレイヤから、アイテムの使用、エフェクトの発動指示や発動させるエフェクトの選択等を受け付ける。なお、受付部111は、アイテムの使用を受け付ける第1受付部と、エフェクトの発動指示等を受け付ける第2受付部とを含んでいてもよい。

**【0034】**

管理部112は、1以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理する。また、管理部112は、ミッションの達成度に応じて、プレイヤがチャレンジ可能なミッションを管理する。例えば、ミッションは少なくとも第1グループ及び第2グループに分けられており、管理部112は、第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達し50

た場合、プレイヤにに対し、第2グループのミッションにチャレンジすることを許可するようにもよい。つまり、管理部112は、第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達していない場合、第1グループのミッションについてのみ達成されたか否かの判定を行い、第2グループに属するミッションについては達成されたか否の判定を行わない。一方、第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達している場合、管理部112は、プレイヤが第2グループに属するミッションが達成されたか否の判定を開始する。

#### 【0035】

エフェクト制御部113は、ミッションの達成度に応じて、プレイヤに対して開放するエフェクト（プレイヤがクエストで使用可能なエフェクト（効果））を制御する。10 エフェクト制御部113は、ミッションの達成度が高い場合に、ミッションの達成度が低い場合よりも、プレイヤに対して開放するエフェクト（プレイヤが使用可能なエフェクト）の数を増加させるようにしてよい。また、エフェクト制御部113は、ミッションの達成度が高い場合に、ミッションの達成度が低い場合よりも、発動したエフェクトがより強力になるように制御してもよい。

#### 【0036】

また、エフェクト制御部113は、プレイヤに開放された（使用可能に設定されている）エフェクトについて、当該エフェクトが開放（使用）されてから発動時間（第1期間）が経過するまでの間、当該エフェクトが発動状態になる（有効になる）ように制御し、当該発動時間が経過してから待機時間（第2期間）が経過するまでの間、当該エフェクトを発動させることができないように（使用できないように）制御するようにしてよい。20

#### 【0037】

表示制御部114は、本ゲームに関する各種のゲーム画面を、端末20の出力デバイス15（ディスプレイ）に表示させる。

#### 【0038】

##### （端末）

図6は、端末20の機能ブロック構成例を示す図である。端末20は、記憶部200と、通信部201と、U I（User Interface）部202と、ゲーム制御部203とを含む。記憶部200は、端末20が備える記憶装置12を用いて実現することができる。また、通信部201と、U I部202と、ゲーム制御部203とは、端末20のプロセッサ11が、記憶装置12に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S Bメモリ又はC D - R O M等の記憶媒体であってもよい。

#### 【0039】

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

#### 【0040】

通信部201は、通信I F 13を用いてゲームサーバ10との間で各種の通信を行う機能を有する。

#### 【0041】

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

#### 【0042】

ゲーム制御部203は、ゲームサーバ10と連携することで、本ゲームを実行するためには必要な各種の機能を提供する。例えば、ゲーム制御部203は、ゲーム画面に描画するための各種の情報（アイコン画像データ、テキストデータ等）をゲームサーバ10から取50

得する機能等を提供する。

#### 【0043】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ10に含まれる受付部111と、管理部112と、エフェクト制御部113と、表示制御部114とのうち全部又は一部を、端末20のゲーム制御部203に備える構成とするようにしてもよい。

#### 【0044】

<処理手順>

(ミッション達成判定及びエフェクト開放処理)

図7は、ゲームサーバ10が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図7を用いて、プレイヤがミッションにチャレンジし、ミッションを達成することで、プレイヤに対しエフェクトが開放される際の処理手順を説明する。

10

#### 【0045】

以下の説明では、ミッションは、第1グループ及び第2グループに分けられている前提とする。また、第1グループのミッションについて第1達成条件が満たされると第2グループのミッションにチャレンジすることができるものとする。また、ミッションの達成度合いが高いほど、多くのエフェクトが開放されるものとする。

#### 【0046】

まず、受付部111は、プレイヤから、ゲーム開始を受け付ける(S10)。続いて、ゲームが開始され、プレイヤの操作に従ってクエストの実行等が行われる。また、管理部112は、プレイヤが、ミッション定義DB100bに登録されているミッションのうち第1グループに属する各ミッションを達成したか否かを判定し、判定結果をプレイヤ管理DB100aに記録していく。

20

#### 【0047】

続いて、管理部112は、プレイヤ管理DB100aを参照し、プレイヤが第1グループのミッションについて第1達成条件を満たしたか否かを判定する(S11)。第1達成条件を満たしていない場合はステップS13の処理手順に進む。第1達成条件を満たした場合(S11 - YES)、管理部112は、第2グループのミッションへのチャレンジを許可する(S12)。

#### 【0048】

続いて、エフェクト制御部113は、エフェクト設定DB100cに基づき、エフェクト開放条件を満たすエフェクトが存在するか否かを判定する(S13)。存在しない場合はステップS15の処理手順に進む。存在する場合(S13 - YES)、エフェクト制御部113は、エフェクト開放条件を満たすエフェクトを開放し、エフェクト管理DB100dに記録する(S14)。

30

#### 【0049】

受付部111がプレイヤからゲームの終了を受け付けるまで、ステップS11～ステップS14までの処理手順が繰り返される(S15 - NO)。これにより、各グループのミッションについて達成条件が満たされているか否かの判定や、エフェクト開放条件を満たすエフェクトが存在するか否かの判定が繰り返し行われる。

#### 【0050】

40

受付部111は、プレイヤからゲームの終了を受け付けると、本ゲームに関する一連の処理を終了させる(S15 - YES)。

#### 【0051】

なお、以上説明した処理手順について、ゲームが開始され、かつ、受付部111が、プレイヤから特定のイベント又は特定のゲームに参加することを受け付けた場合に、上記ステップS11～14の処理手順が実行されることとしてもよい。つまり、プレイヤが特定のイベント又は特定のゲームに参加するとの意思表示をした場合に、ミッションの達成判定やエフェクトの開放が開始されることとしてもよい。

#### 【0052】

[ミッション達成判定に関する変形例]

50

ミッションの達成条件は、所定グループに属するミッションを所定数以上（所定の割合以上）クリアする（達成する）ことであってもよい。例えば、上記の第1達成条件は、第1グループのミッションを所定数以上クリアすることであってもよい。また、ミッションの達成条件は、所定のグループに属するミッションを全てクリアすることであってもよい。

#### 【0053】

また、ミッションの達成条件は、プレイヤがエフェクトを発動させて1以上のミッションを達成することであってもよい。例えば、管理部112は、プレイヤがエフェクトを発動させて（使用して）第1グループのミッションを達成したことにより、第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、プレイヤに対し、第2グループのミッションにチャレンジすることを許可するようにもよい。なお、エフェクトを発動させて所定グループのミッションを達成するとは、所定グループに含まれる1以上のミッションのうち少なくとも1つのミッションについて、エフェクトが発動した状態でミッションを達成することであってもよいし、所定グループに含まれる全ミッションについて、エフェクトを発動させた状態でミッションを達成することであってもよい。

10

#### 【0054】

また、ミッションの達成度合い及び／又は開放されたエフェクト数に応じて、特別のクエストをプレイ可能とするようにしてもよい。例えば、管理部112は、ミッションの達成度が第2達成条件に達し、かつ、プレイヤに開放された（プレイヤが使用可能な）エフェクトの数が所定条件を満たした場合に、プレイヤに対し、特別なクエスト（所定のクエスト）のプレイを許可するようにしてもよい。これにより、プレイヤは、特別なクエストに挑戦するために、多くのミッションを達成してより多くのエフェクトを開放しようとすることから、プレイヤに対し、より多くのクエストを周回させるように促すことが可能になる。

20

#### 【0055】

##### [エフェクト開放処理に関する変形例]

エフェクト開放条件は、ミッションのグループごとに定められていてもよい。例えば、ミッションは第1グループと第2グループに分けられており、エフェクトは、第1エフェクトと第2エフェクトとが存在すると仮定する。この場合、エフェクト制御部113は、第1グループのミッションの達成数が第1エフェクト開放条件に達したら第1エフェクトを開放し、第2グループのミッションの達成数が第2エフェクト開放条件に達したら第2エフェクトを開放するようにしてもよい。例えば、第1グループのミッションを80%達成した場合にエフェクトAが開放され、第2グループのミッションを50%達成した場合にエフェクトBが開放されることとしてもよい。

30

#### 【0056】

若しくは、エフェクト制御部113は、達成したミッションがどのグループのミッションであるのかに関わらず、達成したミッションの数が多いほど、多くのエフェクトを開放することとしてもよい。

#### 【0057】

##### (エフェクト発動処理)

40

図8は、ゲームサーバ10が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図8を用いて、プレイヤが、エフェクトを発動させてクエストをプレイする際の処理手順を説明する。

#### 【0058】

受付部111は、プレイヤから、プレイするクエストの選択を受け付ける（S20）。続いて、受付部111は、プレイヤから、発動させるエフェクトの選択を受け付ける（S21）。エフェクトの選択を受け付けた場合、エフェクト制御部113は、当該エフェクトを発動状態にし、発動状態にしたエフェクトのエフェクトID及び発動状態にした時刻を、それぞれ、エフェクト管理DB100dの「発動中エフェクト」及び「開始時刻」に格納する。なお、プレイヤがエフェクトの発動を行わない場合、ステップS21の処理手

50

順はスキップされる。

#### 【0059】

続いて、エフェクト制御部113は、発動状態のエフェクトが存在するか否かを確認する(S22)。発動状態のエフェクトが存在しない場合(S22-N0)、エフェクト制御部113は、エフェクトを発揮させずにクエストを開始する(S23)。発動状態のエフェクトが存在する場合(S22-YE5)、当該エフェクトが発揮された状態でクエストを開始する(S24)。

#### 【0060】

##### [エフェクト発動処理に関する変形例]

クエストは、通常クエスト(第1クエスト)と、特定クエスト(第2クエスト)を含んでおり、エフェクト制御部113は、通常クエストではエフェクトを発揮させず、特定クエストではエフェクトを発揮させるようにしてもよい。例えば、プレイヤが図5に示すエフェクト02を13時に発動させたと仮定する。この場合で、プレイヤが13時~14時の間で通常クエストをプレイした場合、当該通常クエストではエフェクト01は発揮されない。一方、プレイヤが13時~14時の間で特定クエストをプレイした場合、当該特定クエストではエフェクト01が発揮されることになる。

10

#### 【0061】

また、受付部111は、プレイヤから、プレイするクエストとして特定クエストの選択を受け付けた場合で、かつ、発動待ち状態(使用可能な)エフェクトが存在する場合、プレイヤから、当該特定クエストで発揮させるエフェクトの選択を受け付けるようにしてもよい。これにより、発動待ち状態であるエフェクトが存在する場合、特定クエストを有利に進めることができになる。

20

#### 【0062】

ゲーム制御部110は、プレイヤが、エフェクトを発揮させた状態で特定クエストをクリアした場合、当該プレイヤに報酬を付与するようにしてもよい。

#### 【0063】

マルチプレイでクエストを行う場合、ホストプレイヤでは発動状態であるが、ゲストプレイヤには開放されていないエフェクトが存在する場合、マルチプレイの期間中に限り、当該エフェクトは、ゲストプレイヤに対しても発揮されることとしてもよい。つまり、エフェクト制御部113は、ホストプレイヤ(第1プレイヤ)とゲストプレイヤ(第2プレイヤ)が共同でプレイするクエストを実行する場合、ホストプレイヤに対して発揮される効果であってゲストプレイヤに対して開放されていない(使用可能に設定されていない)エフェクトを、ゲストプレイヤに対しても発揮されるように制御するようにしてもよい。

30

#### 【0064】

例えば、エフェクト01について、ホストプレイヤでは発動状態であるが、ゲストプレイヤには未開放状態である場合、エフェクト制御部113は、マルチプレイ中は、ホストプレイヤ及びゲストプレイヤの両方に対して、エフェクト01を発揮させるようにしてもよい。

#### 【0065】

また、エフェクト制御部113は、ホストプレイヤに対して開放されている(使用可能に設定されている)エフェクトについて、エフェクトが発動(使用)されてから発動時間(第1期間)が経過するまでの間、当該エフェクトが発動状態になる(有効になる)よう制御し、発動時間が経過してから待機時間(第2期間)が経過するまでの間、当該エフェクトを無効状態に(使用できないように)制御するようにしてもよい。

40

#### 【0066】

##### (画面表示例)

図9及び図10は、ゲーム画面の一例を示す図である。図9の画面A100は、本ゲームのトップ画面であり、ボタンB100を押下すると、ミッション一覧画面A110に遷移する。ミッション一覧画面A110には、各グループに属する複数のミッションの各々について、ミッション達成条件が一覧表示される。また、各ミッションについてプレイヤ

50

が各ミッションを達成したか否かを示す情報（アイコン等）が表示される。

#### 【0067】

エフェクト一覧画面A120は、本ゲームで定義されているエフェクトごとに、エフェクトの状態が表示される。例えば、「発動」ボタンB120は、エフェクトが発動待ち状態であることを示している。「発動中」ボタンB121は、エフェクトが発動した状態であることを示している。プレイヤが「発動」ボタンB120を押下すると、エフェクトが発動し、ボタンB120の文字も「発動中」に変更される。ボタンB121の下には「あと43分」と表示されているが、これは、エフェクトが発動状態である時間が残り43分であることを意味している。「待機中」ボタンB122は、エフェクトが無効状態であることを示している。ボタンB121の下には「あと3時間」と表示されているが、これは、あと3時間経過すると、ボタンB121が「発動」ボタンに遷移する（つまり待機時間が終了し、エフェクトが発動待ち状態になる）ことを意味している。「未開放」ボタンB123は、プレイヤに開放されていないエフェクトであることを示している。10

#### 【0068】

図10の画面A200は、特定クエストを実行する前に、当該特定クエストで使用するアイテム又はエフェクトの選択を受け付ける選択画面を示している。ボタンB201は、発動待ち状態であるエフェクトに対応するボタンである。なお、発動状態であるエフェクト、無効状態であるエフェクト及び未開放状態のエフェクトのボタンについては表示されないようにしてもよい。ボタンB202は、クエストで使用可能な補助アイテムの選択を受け付けるボタンである。つまり、本実施形態では、表示制御部114は、特定クエストではなく通常のクエストを実行する場合、選択画面A200に補助アイテムの選択を受け付けるボタンB202のみを表示させ、特定クエストを実行する場合、選択画面A200にエフェクトの選択を受け付けるボタンB101と補助アイテムの選択を受け付けるボタンB202の両方を表示させるようにしてもよい。20

#### 【0069】

また、ボタンB201では、エフェクトの状態を識別可能な態様で表示するようにしてもよい。例えば、表示制御部114は、クエスト実行前に表示させるエフェクト選択において、未開放状態のエフェクト、発動待ち状態であるエフェクト、発動状態であるエフェクト及び無効状態であるエフェクトを識別可能な態様で表示させるようにしてもよい。

#### 【0070】

図10の画面A210は、マルチプレイに参加するプレイヤを受け付ける画面である。より詳細には、画面A210は、プレイヤがゲストプレイヤとしてマルチプレイに参加する際に、参加を希望するホストプレイヤを選択する画面である。画面A210には、マルチプレイを招集中のホストプレイヤが一覧表示される。また、ホストプレイヤ一覧のアイコン表示エリアP210には、当該ホストプレイヤに対して有効であるエフェクトのアイコンが一覧表示される。つまり、表示制御部114は、ホストプレイヤが招集するマルチプレイのクエスト（共同でプレイするクエスト）に参加するゲストプレイヤ（第2プレイヤ）を受け付ける画面において、ホストプレイヤ（第1プレイヤ）に対して開放されている（使用可能に設定されている）エフェクトが発動状態であるか否か（有効か否か）を含むステータスを表示させるようにしてもよい。3040

#### 【0071】

また、画面A210において、発動状態であるエフェクトの発動時間の残り時間を表示させるようにしてもよい。プレイヤの中には、残り時間が少ないホストプレイヤを優先的に選択するプレイヤが存在する可能性があることから、マルチプレイを促進させることが可能になる。

#### 【0072】

##### [画面表示に関する変形例]

表示制御部114は、例えば図9の画面A110において、各グループのミッション達成数又はミッション未達成数を表示させるようにしてもよい。

#### 【0073】

表示制御部 114 は、新たなエフェクトが開放されるまでに必要なミッション達成数を表示させるようにしてもよい。プレイヤは、いくつのミッションを達成すれば新たなエフェクトが開放されるのかを容易に把握することが可能になる。

#### 【0074】

表示制御部 114 は、例えば図 9 のエフェクト一覧画面 A120において、未開放のエフェクトを含む全エフェクトについて、各エフェクトの開放条件及びエフェクト内容を表示させるようにしてもよい。プレイヤは、未開放の各エフェクトの開放条件及びエフェクト内容を容易に把握することが可能になる。

#### 【0075】

<まとめ>

10

以上説明した実施形態によれば、プレイヤのミッションの達成度に応じて、プレイヤに対して開放されるエフェクトを制御するようにした。また、ミッションの達成度が高い場合、ミッションの達成度が低い場合よりも多くのエフェクトを開放するようにした。これにより、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能になる。

#### 【0076】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。また、異なる実施形態で示した構成同士を部分的に置換し又は組み合わせることが可能である。

20

#### 【0077】

<付記>

<付記 1 >

1 以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理する管理部と、前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御する制御部と、を有する情報処理装置。

#### 【0078】

付記 1 によれば、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供することが可能になる。

#### 【0079】

30

<付記 2 >

前記制御部は、前記達成度が高い場合に、前記達成度が低い場合よりも、前記プレイヤが使用可能な前記効果の数を増加させる、

付記 1 に記載の情報処理装置。

#### 【0080】

付記 2 によれば、プレイヤは、より多くの効果を得るために、より多くのミッションを達成しようとするから、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことが可能になる。

#### 【0081】

<付記 3 >

40

前記ミッションは少なくとも第 1 グループ及び第 2 グループに分けられており、

前記管理部は、前記第 1 グループのミッションの達成度が第 1 達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第 2 グループのミッションにチャレンジすることを許可する、付記 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

#### 【0082】

付記 3 によれば、プレイヤは、第 2 グループのミッションにチャレンジするために、第 1 グループのミッションを達成しようとするから、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことが可能になる。

#### 【0083】

<付記 4 >

50

前記管理部は、前記プレイヤが前記効果を使用して前記第1グループのミッションを達成したことにより、前記第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第2グループのミッションにチャレンジすることを許可する、

付記3に記載の情報処理装置。

【0084】

付記4によれば、プレイヤは、第2グループのミッションにチャレンジするために、効果を使用して第1グループのミッションを達成しようとすることから、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことが可能になる。

【0085】

10

<付記5>

前記管理部は、前記ミッションの達成度が第2達成条件に達し、かつ、前記プレイヤが使用可能な前記効果の数が所定条件を満たした場合に、前記プレイヤに対し、所定のクエストのプレイを許可する、

付記1～4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0086】

付記5によれば、プレイヤは、所定のクエストをプレイするために、より多くのミッションを達成し、使用可能な効果の数を増やそうとすることから、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことが可能になる。

【0087】

20

<付記6>

前記1以上のクエストは、第1クエスト及び第2クエストを含み、

前記制御部は、前記第1クエストでは前記効果を発揮させず、前記第2クエストでは前記効果を発揮させる、

付記1～5のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0088】

付記6によれば、第2クエストに対してのみ効果を発揮させることが可能になることから、プレイヤは、第2クエストを、第1クエストよりも有利にプレイすることが可能になる。

【0089】

30

<付記7>

前記プレイヤから、プレイするクエストとして前記第2クエストの選択を受け付けた場合で、かつ、使用可能な前記効果が存在する場合、前記第2クエストで発揮させる前記効果の選択を受け付ける受付部、を有する、

付記6に記載の情報処理装置。

【0090】

付記7によれば、プレイヤは、第2クエストで発揮させる効果を選択することが可能になる。

【0091】

40

<付記8>

前記制御部は、第1プレイヤと第2プレイヤが共同でプレイするクエストを実行する場合、前記第1プレイヤに対して発揮される効果であって前記第2プレイヤに対して使用可能に設定されていない効果を、前記第2プレイヤに対しても発揮されるように制御する、

付記1～7のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0092】

付記8によれば、第2プレイヤは、共同でクエストをプレイすることで、本来は使用可能ではない効果を発揮させることができるため、共同でプレイするクエストのプレイを促進させることができるようになる。

【0093】

<付記9>

50

前記制御部は、前記第1プレイヤが使用可能に設定されている効果について、当該効果が使用されてから第1期間が経過するまでの間、当該効果が有効になるように制御し、前記第1期間が経過してから第2期間が経過するまでの間、当該効果を使用できないように制御する。

付記8に記載の情報処理装置。

**【0094】**

付記9によれば、効果を有効にすることができる期間が制限されるため、プレイヤは、効果を使用するタイミングを考慮しながらクエストをプレイすることが可能になる。

**【0095】**

<付記10> 10

前記共同でプレイするクエストに参加するプレイヤを受け付ける画面において、前記第1プレイヤが使用可能に設定されている効果が有効か否かを含むステータスを表示させる表示制御部、を有する、

付記8又は9に記載の情報処理装置。

**【0096】**

付記10によれば、クエストを共同でプレイする場合、当該クエストに参加するプレイヤは、第1プレイヤにて効果が有効な状態であるか否かを、クエストに参加する前に確認することが可能になる。

**【0097】**

<付記11> 20

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

1以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理するステップと、

前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御するステップと

、  
を含む、情報処理方法。

**【0098】**

付記11によれば、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供することが可能になる。

**【0099】**

<付記12> 30

コンピュータに、

1以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理するステップと、

前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御するステップと

、  
を実行させるためのプログラム。

**【0100】**

付記12によれば、プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供することが可能になる。

**【符号の説明】**

**【0101】**

10...ゲームサーバ、11...プロセッサ、12...記憶装置、13...通信IF、14...入力デバイス、15...出力デバイス、20...端末、100...記憶部、100a...プレイヤ管理DB、100b...ミッション定義DB、100c...エフェクト設定DB、100d...エフェクト管理DB、110...ゲーム制御部、111...受付部、112...管理部、113...エフェクト制御部、114...表示制御部、200...記憶部、201...通信部、202...UI部、203...ゲーム制御部

**【要約】** (修正有)

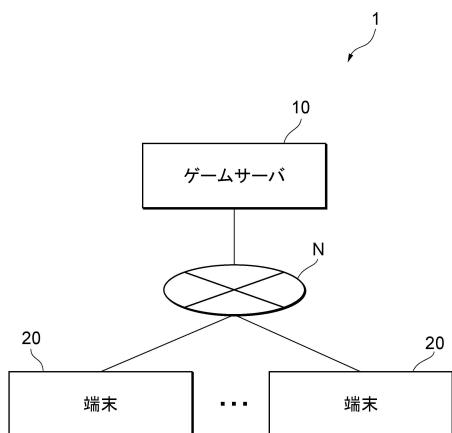
**【課題】** プレイヤが繰り返しクエストをプレイするように促すことを可能とする技術を提供する。

**【解決手段】** 1以上のクエストにおける複数のミッションの達成度を管理する管理部 11 50

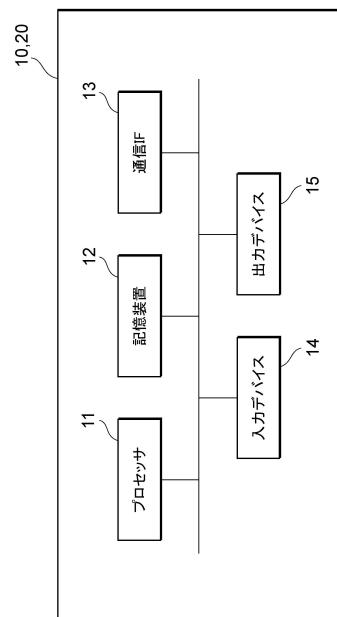
2と、前記達成度に応じて、プレイヤが前記クエストで使用可能な効果を制御する制御部110とを有し、前記制御部は、前記達成度が高い場合に、前記達成度が低い場合よりも、前記プレイヤが使用可能な前記効果の数を増加させ、前記ミッションは少なくとも第1グループ及び第2グループに分けられており、前記管理部は、前記第1グループのミッションの達成度が第1達成条件に達した場合、前記プレイヤに対し、前記第2グループのミッションにチャレンジすることを許可する、情報処理装置を提供する。

【選択図】図3

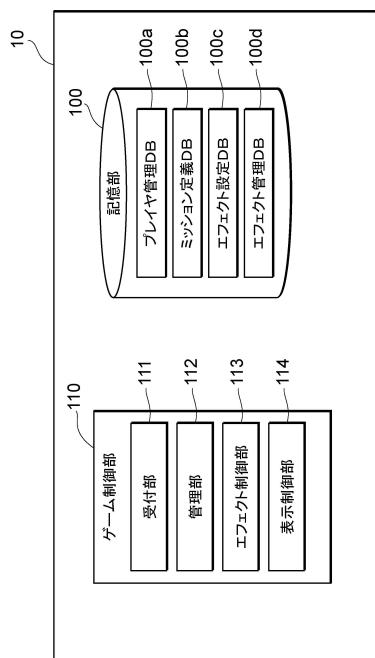
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

【図4】展示了两个数据库的结构：

プレイヤー管理DB (100a)					
プレイヤーID	開放済エフェクト	発動中エフェクト	開始時刻	経験値	ランク
U100	エフェクト01,02,03,04,05	エフェクト01	11:30	80	200
U101	エフェクト01	—	—	20000	第1グループ ALL, 第2グループ ALL
U102	エフェクト01,02,03	エフェクト01	11:20	10	100
U103	エフェクト01,02,03,04	エフェクト02	11:40	25000	第1グループ M01-01, M01-02～M01-05
...	...	エフェクト02	11:44	60	第1グループ ALL, 第2グループ ALL
		エフェクト03	11:30	1800	第2グループ M02-01～B02-04
		...	...	50	第1グループ ALL, 第2グループ ALL
		...	...	...	...

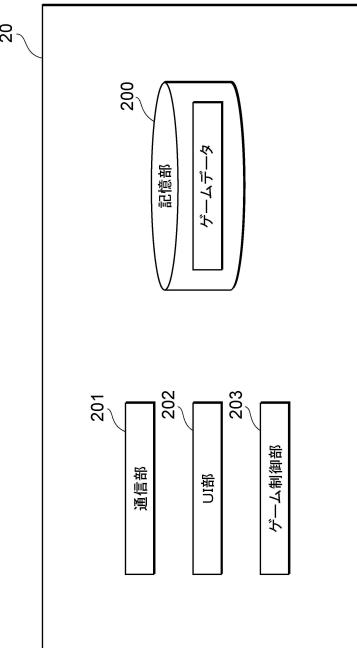
ミッション定義DB (100b)					
ミッションID	ニックネーム	フレンド登録リスト	位置情報	経験値	ランク
U100	aaa	U101,U103,...	...	10000	80
U101	bbb	U100,U150,...	...	20000	10
U102	ccc	U110,U200,...	...	25000	60
U103	ddd	U100,U150,...	...	50000	15
...	...	...	...	50	50
		...	...	...	...

【図5】

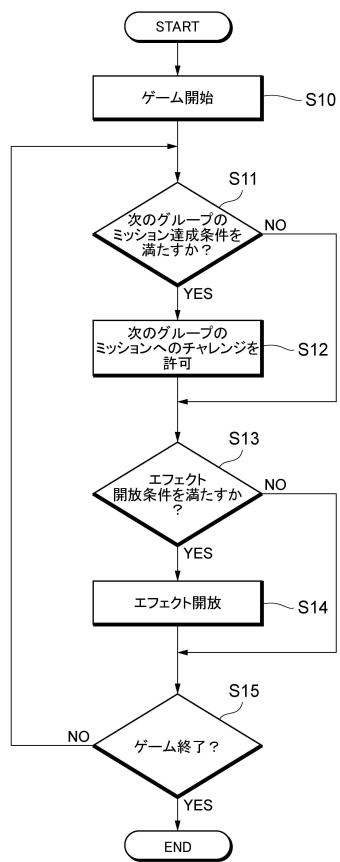
【図5】展示了Effect Management Database (100d)的结构：

エフェクト管理DB (100d)			
エフェクトID	エフェクト開放条件	発動時間	待機時間
エフェクト-01	ミッション-4個達成	1時間	3時間
エフェクト-02	ミッション-8個達成	30分	1時間
エフェクト-03	ミッション-12個達成	2時間	4時間
エフェクト-04	ミッション-16個達成	20分	30分
エフェクト-05	ミッション-20個達成	1時間	1時間
...	...	...	...

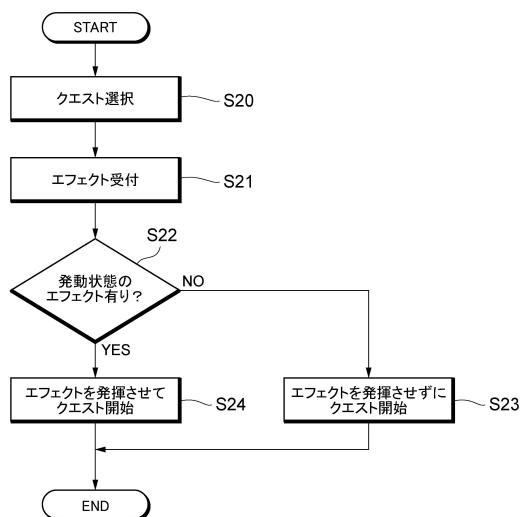
【図6】



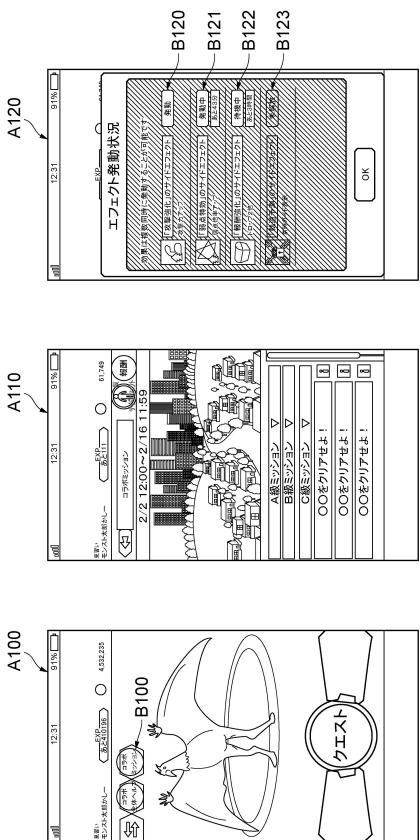
【図7】



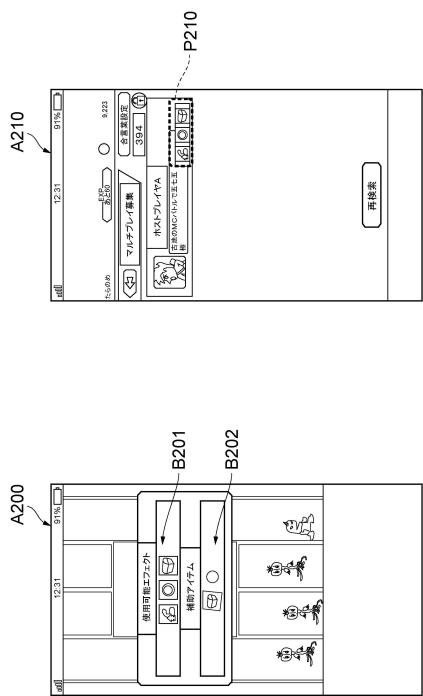
【図8】



【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

(72)発明者 波多野 竣也

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 株式会社ミクシィ内

(72)発明者 深谷 心

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 株式会社ミクシィ内

審査官 宮本 昭彦

(56)参考文献 特許第6746178(JP, B1)

モンスターハンター エクスプロア 公式ガイドブック, 株式会社キュービスト, 2015年11月 6日, 初版, 第6、12頁

パネルミッションの場所とやり方まとめ, デレステ攻略法まとめ, 2017年 4月19日, URL, <https://web.archive.org/web/20170419204229/https://xn--zck0ab2m619xnjua.biz/panelmission/>

パネルミッション1枚目のやり方とクリア報酬まとめ, デレステ攻略法まとめ, 2017年 4月 2日, URL, <https://web.archive.org/web/20170402180645/https://xn--zck0ab2m619xnjua.biz/panelmission/1st.html>

パネルミッション2枚目のやり方とクリア報酬まとめ, デレステ攻略法まとめ, 2017年 4月 1日, URL, <https://web.archive.org/web/20170401003412/https://xn--zck0ab2m619xnjua.biz/panelmission/2nd.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13 / 00 - 13 / 98