

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7381829号
(P7381829)

(45)発行日 令和5年11月16日(2023.11.16)

(24)登録日 令和5年11月8日(2023.11.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/5372(2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/5372

請求項の数 7 (全24頁)

(21)出願番号	特願2018-229623(P2018-229623)	(73)特許権者	500033117
(22)出願日	平成30年12月7日(2018.12.7)		株式会社M I X I
(65)公開番号	特開2020-89615(P2020-89615A)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(43)公開日	令和2年6月11日(2020.6.11)		渋谷スクランブルスクエア
審査請求日	令和3年12月6日(2021.12.6)	(74)代理人	110001139
			S K弁理士法人
		(74)代理人	100130328
			弁理士 奥野 彰彦
		(74)代理人	100130672
			弁理士 伊藤 寛之
		(72)発明者	尾崎 悠
			東京都渋谷区東一丁目2 番 2 0 号住友不
			動産渋谷ファーストタワー株式会社ミク
			シィ内
		審査官	右田 純生

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム情報処理装置、情報処理装置の制御方法及び制御プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

適用部を備え、
前記適用部は、第 1 アイテムを消費したプレイヤーが、前記第 1 アイテムに関連付けられた第 1 特典と第 2 特典とを含む複数種類の特典の中から前記第 1 特典を選択し、前記プレイヤーに適用されている第 3 特典と前記第 1 特典との関係が所定関係にある場合に、前記プレイヤーに前記第 1 特典を適用し、
前記適用部は、前記第 1 アイテムの消費に応じて設定される有効期間内に、前記プレイヤーから所定操作を受け付け、前記第 2 特典と前記第 3 特典との関係が所定関係にある場合に、前記第 1 特典に代えて、前記第 2 特典を前記プレイヤーに適用する、
情報処理装置。

10

【請求項 2】

前記適用部は、前記所定操作の受付から前記有効期間の終了まで、前記第 2 特典を前記プレイヤーに適用可能にする、
請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記適用部は、前記第 1 アイテムの消費のための操作又は前記所定操作を受け付けた場合に、前記複数種類の特典の中から特典を選択するための特典選択画面に、
前記複数種類の特典ごとに効果が適用される対象となるクエストの種類を表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の情報処理装置。

20

【請求項 4】

前記適用部は、クエストの種類を示すクエストタイプのいずれかを選択するクエストタイプ選択画面に、前記複数種類の特典のうち適用されている特典が関連付けられているクエストタイプを関連付けられていないクエストタイプと識別可能に表示する、

請求項 1～請求項 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記適用部は、複数のクエストからクエストを選択するクエスト選択画面に、前記複数種類の特典のうち適用されている特典が関連付けられているクエストを関連付けられていないクエストと識別可能に表示する、

請求項 1～請求項 4 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

10

【請求項 6】

第 1 アイテムを消費したプレイヤーが、前記第 1 アイテムに関連付けられた第 1 特典と第 2 特典とを含む複数種類の特典の中から前記第 1 特典を選択し、前記プレイヤーに適用されている第 3 特典と前記第 1 特典との関係が所定関係にある場合に、前記プレイヤーに前記第 1 特典を適用する適用段階を含む、情報処理装置の制御方法であって、

前記適用段階では、前記第 1 アイテムの消費に応じて設定される有効期間内に、前記プレイヤーから所定操作を受け付け、前記第 2 特典と前記第 3 特典との関係が所定関係にある場合に、前記第 1 特典に代えて、前記第 2 特典を前記プレイヤーに適用する、

制御方法。

【請求項 7】

20

第 1 アイテムを消費したプレイヤーが、前記第 1 アイテムに関連付けられた第 1 特典と第 2 特典とを含む複数種類の特典の中から前記第 1 特典を選択し、前記プレイヤーに適用されている第 3 特典と前記第 1 特典との関係が所定関係にある場合に、前記プレイヤーに前記第 1 特典を適用する適用機能を情報処理装置のコンピュータに実現させる制御プログラムであって、

前記適用機能は、前記第 1 アイテムの消費に応じて設定される有効期間内に、前記プレイヤーから所定操作を受け付け、前記第 2 特典と前記第 3 特典との関係が所定関係にある場合に、前記第 1 特典に代えて、前記第 2 特典を前記プレイヤーに適用する、

制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】**【0001】**

本発明は、2次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関する。

【背景技術】**【0002】**

物理的なカードから読み取られるゲーム内アイテムのデータを用いてゲーム内キャラクタに変化を加える仕組みを備えるカードゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、2種類のゲーム内アイテムがそれぞれ候補として表示される特典選択カードをプレイヤーに配布し、プレイヤーにより選択されたいずれか 1 つの候補に対応するゲーム内アイテムを付与する機能を有するゲームシステムが開示されている。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【文献】特開 2015 - 216942 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載のゲームシステムは、プレイヤーにより選択されたいずれか 1 種のゲーム内アイテムだけを当該プレイヤーに付与することを主要な目的とする。当該目的を達成するため、当該ゲームシステムは、いずれか 1 種のゲーム内アイテムの付与のために使用さ

50

れた特典選択カードの再使用を禁止する（特許文献１の図８，図１１等参照）。

【０００５】

本発明が解決しようとする課題は、プレイヤーにより選択された特典を当該プレイヤーに適用する場合に発生し得る種々の不都合の少なくともいずれかを解消することである。なお、種々の不都合は、例えば、プレイヤーにより選択されなかった特典が有効に活用されずに無駄になる不都合、プレイヤーにより選択された特典の適用に起因して当該プレイヤーが不測の不利益を被り得る不都合である。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記課題を解決するため、本発明は、プレイヤーにより選択されなかった特典が当該プレイヤーに適用される機会が縮減されるよう調整する。本発明は、少なくとも下記の各態様を包含する。

【０００７】

〔Ａ〕選択候補である複数種類の第１特典が関連付けられた単数の第１アイテムをプレイヤーに付与する付与手段と、前記第１アイテムの消費手順において前記プレイヤーにより前記選択候補の中から選択された選択特典が該プレイヤーに適用される場合に、該消費手順において選択されなかった残余特典が該プレイヤーに適用され得る第１機会が縮減するよう調整する調整手段と、を備えるゲーム情報処理装置。

【０００８】

〔Ｂ〕選択候補である複数種類の第１特典が関連付けられた単数の第１アイテムをプレイヤーに付与する付与段階と、前記第１アイテムの消費手順において前記プレイヤーにより前記選択候補の中から選択された選択特典が該プレイヤーに適用される場合に、該消費手順において選択されなかった残余特典が該プレイヤーに適用され得る第１機会が縮減するよう調整する調整段階と、を含む、情報処理装置の制御方法。

【０００９】

〔Ｃ〕選択候補である複数種類の第１特典が関連付けられた単数の第１アイテムをプレイヤーに付与する付与機能と、前記第１アイテムの消費手順において前記プレイヤーにより前記選択候補の中から選択された選択特典が該プレイヤーに適用される場合に、該消費手順において選択されなかった残余特典が該プレイヤーに適用され得る第１機会が縮減するよう調整する調整機能と、を情報処理装置のコンピュータに実現させる制御プログラム。

【００１０】

〔Ｄ〕選択候補である複数種類の第１特典が関連付けられた単数の第１アイテムをプレイヤーに付与する付与機能と、前記第１アイテムの消費手順において前記プレイヤーにより前記選択候補の中から選択された選択特典が該プレイヤーに適用される場合に、該消費手順において選択されなかった残余特典が該プレイヤーに適用され得る第１機会が縮減するよう調整する調整機能と、を情報処理装置のコンピュータに実現させる制御プログラムを非一時的に記録する記録媒体。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、プレイヤーにより選択されなかった特典が有効に活用されずに無駄になる不都合が解消される。

【００１２】

上記〔Ａ〕の「ゲーム情報処理装置」には、下記の技術的限定を加えてもよい。また、同様の技術的限定を、上記〔Ｂ〕の「制御方法」、上記〔Ｃ〕の「制御プログラム」及び上記〔Ｄ〕の「記録媒体」が記録する制御プログラムにそれぞれ加えてもよい。

【００１３】

（１）前記第１アイテムを消費することなく前記プレイヤーに適用され得る第２特典との関係で該プレイヤーが不測の不利益を被らないことを条件に該プレイヤーに前記選択特典を適用する適用手段をさらに備える。これにより、選択特典の適用に起因して不測の不利益を被る可能性が低減する。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 4 】

(2) 前記適用手段が、前記プレイヤに適用中又は適用予定である前記第 2 特典と競合関係にある前記選択特典が相対的に有利である場合に、該プレイヤに該選択特典を適用する。これにより、選択特典の適用に起因する不利益が発生しない場合に選択特典が適用される。

【 0 0 1 5 】

(3) 前記適用手段が、前記プレイヤに適用中又は適用予定である前記第 2 特典と競合関係にある前記選択特典が相対的に不利である場合に、該選択特典の適用終了後に該第 2 特典と同等以上の特典の適用余地があることを条件に、該プレイヤに該選択特典を適用する。これにより、選択特典の適用に起因する不利益が許容され得る場合に選択特典が適用される。

10

【 0 0 1 6 】

(4) 前記第 2 特典と同等以上で前記選択特典の適用終了後に前記プレイヤに適用され得る第 3 特典が少なくとも関連付けられた第 2 アイテムを前記消費手順において該プレイヤに付与する追加付与手段をさらに備え、前記適用手段が、前記追加付与手段により前記プレイヤに前記第 2 アイテムが付与された場合に前記適用余地があると判定する。これにより、選択特典の適用に起因する不利益が許容され得る状況になる。

【 0 0 1 7 】

(5) 前記適用手段が、前記プレイヤに一時的に適用される前記選択特典が終了する第 1 時期より該プレイヤに一時的に適用される前記第 2 特典が終了する第 2 時期が後である場合に前記適用余地があると判定する。これにより、選択特典の適用に起因する不利益が許容され得る場合に選択特典が適用される。

20

【 0 0 1 8 】

(6) 前記適用手段が、前記第 1 時期と前記第 2 時期の時間差が所定基準を満たす程度に長い場合に限り前記適用余地があると判定し、前記時間差が前記所定基準を満たさない場合に該所定基準を満たすよう前記第 2 特典と前記選択特典の少なくともいずれかの適用期間を更新する更新手段をさらに備える。これにより、選択特典の適用に起因する不利益が許容され得ない状況が解消される。

【 0 0 1 9 】

(7) 前記第 1 アイテムを消費することなく前記プレイヤに適用され得る第 2 特典と競合関係にあり該第 2 特典より不利な前記第 1 特典の選択を該プレイヤが回避しよう誘導する誘導手段をさらに備える。これにより、選択特典の適用に起因して不測の不利益を被る可能性が低減する。

30

【 0 0 2 0 】

(8) 前記誘導手段が、前記プレイヤに適用予定の前記第 2 特典を該プレイヤに報知する。これにより、選択特典の適用に起因して将来的に発生し得る不利益が回避され得る。

【 0 0 2 1 】

(9) 前記選択特典が適用されている前記プレイヤに、該プレイヤと協同関係にある関連プレイヤに前記第 1 アイテムの消費手順を経て適用されている関連選択特典と同一種類の前記第 1 特典をさらに適用する追加適用手段をさらに備える。これにより、他のプレイヤとの協同関係の構築により第 1 特典が追加で適用される。

40

【 0 0 2 2 】

(1 0) 前記調整手段が、前記第 1 機会を、前記選択特典と相違する前記関連選択特典が適用されている前記関連プレイヤと協同プレイヤに挑戦する場合に限定し、前記追加適用手段が、前記関連プレイヤと前記協同プレイヤに挑戦する前記プレイヤに、前記残余特典のいずれかである前記第 1 特典をさらに適用する。これにより、他のプレイヤとの協同関係の構築により残余特典のいずれかが追加で適用され得る。

【 0 0 2 3 】

(1 1) 前記調整手段が、前記第 1 アイテムの切換手順において前記プレイヤにより前記選択候補の中から新たに選択された更新選択特典が該プレイヤに適用される場合に、前

50

記第 1 機会を復元するとともに、該切換手順において選択されなかった更新残余特典が該プレイヤーに適用され得る第 2 機会が縮減するよう再調整する。これにより、選択特典の切換えにより残余特典の適用余地が復活する。

【 0 0 2 4 】

(1 2) 前記適用手段が、前記プレイヤーに一時的に適用される前記選択特典が有効な期間を前記更新選択特典が引き継ぐように該プレイヤーに該更新選択特典を適用する。これにより、更新選択特典が当初から選択されていた場合より有利な状況にはならない。

【 0 0 2 5 】

この明細書では、下記のように用語を用いる。

【 0 0 2 6 】

(1) 「ゲーム」とは、少なくとも一部がオンラインのゲームサービスにおいて提供される電子ゲームをいう。広義ではゲームサービスそのものを指称し、狭義ではゲームサービスを構成する個別のステージを指称する。「プレイヤー」とは、ゲームサービスのユーザをいう。「プレイ」とは、プレイヤーがゲームを進行させて遊ぶことをいう。

【 0 0 2 7 】

(2) 「単独プレイ」とは、単数のプレイヤーによるプレイをいう。「協同プレイ」とは、協同関係にある複数のプレイヤーによる同期プレイをいう。協同プレイでは、ゲームの協同プレイを主催して仲間を募集するプレイヤー(ホスト)と当該募集に応募して当該ゲームの協同プレイに参加するプレイヤー(ゲスト)とにより協同関係が形成され、プレイの進行がプレイヤー間で同期される。

【 0 0 2 8 】

(3) 「オブジェクト」は、広義又は狭義のゲーム内に登場しプレイヤーによる操作対象となるゲーム内要素を少なくとも包含する。操作対象となるゲーム内要素は、「キャラクタ」及び「アイテム」を包含する。

【 0 0 2 9 】

(4) 「キャラクタ」は、画面上の外観と変動し得る状態(ステータス)が設定されたゲーム内要素である。キャラクタの外観は、例えば、人物、機械、モンスターなどの外観である。キャラクタの状態は、例えば、ヒットポイント、攻撃力、スピード、経験値、レベル等の値として表現される。

【 0 0 3 0 】

(5) 「アイテム」は、キャラクタ又はゲームに関連するパラメータに一時的な変化又は恒久的な変化を加えるために用いるゲーム内要素である。ゲームに関連するパラメータは、特定のキャラクタの状態に関する設定パラメータ、特定のプレイの制御に関する制御パラメータを包含する。制御パラメータは、プレイ中の進行処理を制御する進行パラメータ、プレイ後のクリア報酬の決定処理を制御する報酬パラメータを包含する。進行パラメータは、例えば、プレイ中に特定のアイテムが付与される確率である。報酬パラメータは、例えば、クリア後に特定のパラメータの値を上昇させる加算量、クリア後に特定のキャラクタやアイテムが排出される確率(ドロップ率)である。

【 0 0 3 1 】

(6) 「特典」は、ゲームの進行上プレイヤーにとって有利な扱いをいう。有利な扱いは、ゲームに関連するパラメータのいずれかに一時的な変化又は恒久的な変化を加えることを少なくとも含む。一時的な変化を「効果」と呼び、一時的な変化が発生することを「発動」と呼び、効果が発動している状態を「発動中」と呼ぶ。

【 0 0 3 2 】

(7) 「特典」は、適用条件を満たすプレイヤーに自動的に適用される共通特典(第 2 特典)と、プレイヤーによるアイテムの消費手続を契機として適用される個別特典(第 1 特典)と、を少なくとも包含する。「アイテム」は、1 種類の個別特典が関連付けられた通常アイテム(第 2 アイテム)と、選択候補である複数種類の個別特典がそれぞれ関連付けられた特殊アイテム(第 1 アイテム)と、を少なくとも包含する。

【 0 0 3 3 】

10

20

30

40

50

(8) 特殊アイテムに関連付けられている複数種類の個別特典は、プレイヤーにより択一的に選択される。特殊アイテムの消費手順においてプレイヤーにより選択された個別特典を「選択特典」と呼ぶ。また、当該消費手順においてプレイヤーにより選択されなかった個別特典をそれぞれ「残余特典」と呼ぶ。

【 0 0 3 4 】

(9) 特殊アイテムに関連付けられている複数種類の個別特典のうちプレイヤーに適用される選択特典は、切り換えることができる。特殊アイテムの切換手順においてプレイヤーにより新たに選択された個別特典を「更新選択特典」と呼ぶ。また、当該切換手順においてプレイヤーにより選択されなかった個別特典を「更新残余特典」と呼ぶ。

【 0 0 3 5 】

(1 0) 特典の適用機会が「縮減する」とは、当該特典の適用機会に部分的な制限が加わることをいう。部分的な制限は、適用範囲の制限と適用時期の制限を少なくとも包含する。適用範囲の制限は、適用場面が限定されることをいう。適用場面の限定は、例えば、特定の場面が適用不可になるように変更されること、特定の場面だけが適用可能になるように変更されることである。適用時期の制限は、例えば、一時的に適用不可になるように変更されることである。

【 0 0 3 6 】

(1 1) 選択特典の適用に起因する「不測の不利益」とは、競合関係にある共通特典より不利な内容の選択特典が適用されることにより、共通特典の適用による有利な扱いの有利度合いが低下することをいう。「競合関係」とは、排他的な関係をいう。排他的な関係にある複数種類の特典は、同時に適用され得ない。適用される１種の特典は、プレイヤーにより手動で選択されてもよいし、コンピュータにより自動的に選択されてもよい。自動的に選択される場合、設定された優先度の高い特典が選択されてもよいし、プレイヤーにとって相対的に最も有利な内容の特典が選択されてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 7 】

【図 1】システムの特徴を説明する概念図である。(実施例)

【図 2】システムのネットワーク構成を例示する構成図である。(実施例)

【図 3】サーバ装置の電氣的構成を例示するブロック図である。(実施例)

【図 4】ユーザ装置の電氣的構成を例示するブロック図である。(実施例)

【図 5】ユーザ管理サーバの機能構成を例示するブロック図である。(実施例)

【図 6】データベース構成を例示する説明図である。(実施例)

【図 7】特殊アイテムの消費手順を例示するシーケンス図である。(実施例)

【図 8】特典選択前のクエストタイプ選択画面の表示例を示す図である。(実施例)

【図 9】特典選択画面の表示例を示す図である。(実施例)

【図 1 0】特典選択後のクエストタイプ選択画面の表示例を示す図である。(実施例)

【図 1 1】特典選択後のクエスト選択画面の表示例を示す図である。(実施例)

【図 1 2】特殊アイテムの切換手順を例示するシーケンス図である。(実施例)

【図 1 3】特典解除画面の表示例を示す図である。(実施例)

【図 1 4】マルチプレイの実行手順を例示するシーケンス図である。(実施例)

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 8 】

[1 . 実施形態]

[1 - 1 . 概要]

本実施形態は、２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関する。本実施形態では、プレイヤーにより選択された選択特典を当該プレイヤーに適用する場合に発生し得る種々の不都合のうち、プレイヤーにより選択されなかった残余特典が有効に活用されずに無駄になる不都合を解消するため、残余特典が当該プレイヤーに適用される機会が縮減されるよう調整する。

【 0 0 3 9 】

10

20

30

40

50

[1 - 2 . ゲーム情報処理装置]

実施形態に係るゲーム情報処理装置（例えば、ユーザ管理サーバ10）は、選択候補である複数種類の第1特典が関連付けられた単数の第1アイテムをプレイヤに付与する付与手段（例えば、付与部510）と、第1アイテムの消費手順においてプレイヤにより選択候補の中から選択された選択特典が当該プレイヤに適用される場合に、当該消費手順において選択されなかった残余特典が当該プレイヤに適用され得る機会が縮減するよう調整する調整手段（例えば、調整部530）と、を備える。

【 0 0 4 0 】

実施形態に係るゲーム情報処理装置は、クライアントサーバ型のゲーム情報処理システムにおいて、通信ネットワークを介してクライアント側装置に電子ゲームを提供するサーバ側装置として構成されるのが好適である。クライアント側装置は、ゲームセンター等に設置される業務用ゲーム機（アーケードゲーム機）でもよいし、各プレイヤが所持する個人用ゲーム機でもよい。個人用ゲーム機は、据置型のゲーム機でもよいし、携帯型のゲーム機でもよい。据置型のゲーム機及び携帯型のゲーム機は、専用のゲーム機でもよいし、汎用の端末でもよい。なお、実施形態に係るゲーム情報処理装置は、単独で動作する業務用ゲーム機や個人用ゲーム機でもよい。

【 実施例 】

【 0 0 4 1 】

[2 . 実施例]

[2 - 1 . 概要]

(1) 実施例のサービス

本実施例は、少なくとも一部がオンラインで提供されるゲームサービス（実施例のサービス）に関する。実施例のサービスでは、プレイヤに対し、デッキを構成する4体のキャラクタをプレイヤが所定アクションにより順次操作して、ゲーム内に用意されている複数のステージ（狭義のゲーム）に順次挑戦していく電子ゲーム（広義のゲーム）が提供される。

【 0 0 4 2 】

(2) クエスト

以下では、上記ステージを「クエスト」と呼ぶ。クエストには、常時提供される「ノーマルクエスト」、所定の保管場所（アーカイブ）にて提供される場合がある「アーカイブクエスト」（以下の説明では「追憶の書庫」（又は単に「書庫」）と呼ばれることがある。）、期間限定的なイベントにおいて一時的に提供される場合がある「イベントクエスト」等がある。各クエストには、当該クエストを攻略（クリア）した場合に付与されるクリア報酬が規定されている。

【 0 0 4 3 】

(3) ソロプレイ、マルチプレイ

クエストのプレイには、1人のプレイヤが単独で挑戦するソロプレイ（単独プレイ）と、2人～4人のプレイヤが協同して挑戦するマルチプレイ（協同プレイ）と、の2通りのプレイ形態がある。マルチプレイでは、当該マルチプレイを主催して仲間を募集するホストと当該募集に応募して当該マルチプレイに参加するゲストとにより協同関係が形成され、プレイの進行がプレイヤ間で同期される。

【 0 0 4 4 】

(4) 共通特典、個別特典

実施例のサービスでは、所定の適用条件を満たすプレイヤに対し、共通特典（第2特典）が適用される。また、実施例のサービスでは、所定の付与条件を満たすプレイヤに対し通常アイテム（第2アイテム）が付与される。そして、通常アイテムを消費したプレイヤに対し、当該通常アイテムに関連付けられた個別特典（第1特典）が適用される。共通特典及び個別特典は、規定のクリア報酬の内容を一時的に変化させることを含む。

【 0 0 4 5 】

[2 - 2 . 特徴]

(1) 選択特典の適用に起因する不測の不利益が発生しない

実施例のサービスでは、所定の付与条件を満たすプレイヤーに特殊アイテム（第 1 アイテム）が付与される。特殊アイテムには、複数種類の個別特典（第 1 特典）が関連付けられている。特殊アイテムは、各種キャンペーンの一環で、付与条件を満たすプレイヤーに付与される。

【 0 0 4 6 】

図 1 (a) に例示されるように、実施例のサービスでは、当該サービスの運営者 1 1 0 から、所定の付与条件を満たすプレイヤー 1 2 0 に対し、特殊アイテム 1 3 0 が付与される。特殊アイテム 1 3 0 には、3 種類の個別特典 1 4 0 , 1 5 0 , 1 6 0 が関連付けられている。

10

【 0 0 4 7 】

そして、特殊アイテムを消費したプレイヤーに対し、当該特殊アイテムに関連付けられている複数種類の個別特典の中から当該プレイヤーにより選択された個別特典（選択特典）が適用される。その際、選択特典の適用が競合関係にある共通特典（第 2 特典）より有利である場合に限られることから、選択特典の適用に起因する不測の不利益が発生しない。

【 0 0 4 8 】

(2) 残余特典の適用機会がある

実施例のサービスでは、特殊アイテムが消費され、選択された個別特典（選択特典）がプレイヤーに適用される場合に、選択されなかった個別特典（残余特典）が当該プレイヤーに適用される適用機会（第 1 機会）が縮減するように調整される。

20

【 0 0 4 9 】

図 1 (b) に例示されるように、特殊アイテム 1 3 0 に関連付けられている 3 種類の個別特典 1 4 0 , 1 5 0 , 1 6 0 の中から当該プレイヤーにより個別特典 1 4 0 が選択され、当該プレイヤーに個別特典 1 4 0 が適用される場合に、選択されなかった個別特典 1 5 0 , 1 6 0 が当該プレイヤーに適用される適用機会がそれぞれ縮減するように調整される。

【 0 0 5 0 】

残余特典の適用機会は、残余特典のいずれかが選択特典（関連選択特典）として適用されている他のプレイヤー（関連プレイヤー）と協同関係を築きマルチプレイに挑戦する場合に限定される。つまり、残余特典の適用機会に対する制限が、部分的な制限に留まる。したがって、他のプレイヤーとの協同関係の構築により、残余特典のいずれかが追加で適用され得る。

30

【 0 0 5 1 】

また、特殊アイテムの発動時間内に限り、当初の選択特典を解除して新たに選択された個別特典（更新選択特典）に切り換えると、当初の残余特典の適用機会（第 1 機会）が復元され、当初の残余特典の適用余地が復活する。つまり、残余特典の適用機会に対する制限が、一時的な制限に留まる。したがって、選択特典の切換えにより、残余特典のいずれかが適用され得る。

【 0 0 5 2 】

[2 - 3 . 実施例のシステムの構成]

[2 - 3 - 1 . ネットワーク構成]

40

図 2 は、実施例のシステムのネットワーク構成を例示する。実施例のシステムは、実施例のサービスをユーザに提供する。

【 0 0 5 3 】

図 2 に例示されるように、実施例のシステムは、実施例のサービスのユーザ（プレイヤー）を管理するユーザ管理サーバ 1 0 と、実施例のサービスに関連するデータを管理するデータ管理サーバ 2 0 と、複数のユーザがそれぞれ使用する複数のユーザ端末 3 0 (3 0 - 1 , 3 0 - 2 , ... 3 0 - n) (n : 自然数) と、を含む。

【 0 0 5 4 】

ユーザ管理サーバ 1 0 とユーザ端末 3 0 は、通信ネットワーク 4 0 を通じてデータの授受が可能である。データ管理サーバ 2 0 は、内蔵する又は外部の接続可能なストレージ 2

50

１にアクセス可能である。ユーザ管理サーバ１０は、データ管理サーバ２０を介してストレージ２１に記憶されるデータにアクセス可能である。

【００５５】

通信ネットワーク４０は、インターネット（Internet）、携帯電話網、無線ＷＡＮ（Wireless Wide Area Network）、無線ＬＡＮ（Wireless Local Area Network）、イーサネット（Ethernet）（登録商標）などの既存のネットワークのうち少なくともいずれかを含んでいてよい。

【００５６】

（１）ユーザ管理サーバ

ユーザ管理サーバ１０は、Ｗｅｂサーバプログラム及びアプリケーションプログラム（制御プログラム）がインストールされたサーバ装置（コンピュータ）である。ユーザ管理サーバ１０は、要求（リクエスト）に応じて、データ管理サーバ２０にストレージ２１から必要なデータを取得させ、要求元に提供（レスポンス）する。また、ユーザ管理サーバ１０は、要求（リクエスト）に応じて、データ管理サーバ２０にストレージ２１へ必要なデータを登録させる。また、ユーザ管理サーバ１０は、実施例のサービスを提供するため、種々の処理を実行する。なお、複数のサーバ装置を連携させてサーバシステムを構成し、ユーザ管理サーバ１０の機能を分担させ又はユーザ管理サーバ１０にかかる負荷を分散させてもよい。

10

【００５７】

（２）データ管理サーバ

データ管理サーバ２０は、ＤＢ（Data Base）サーバプログラムがインストールされたサーバ装置（コンピュータ）である。データ管理サーバ２０は、ストレージ２１とともにＤＢＭＳ（Data Base Management System）を構成する。データ管理サーバ２０は、要求（リクエスト）に応じて、ストレージ２１から必要なデータを取得し、要求元に提供（レスポンス）する。また、データ管理サーバ２０は、要求（リクエスト）に応じて、ストレージ２１へ必要なデータを登録する。ストレージ２１は、実施例のサービスに関連するデータを記憶する記憶装置である。なお、複数のサーバ装置を連携させてサーバシステムを構成し、データ管理サーバ２０の機能を分担させ又はデータ管理サーバ２０にかかる負荷を分散させてもよい。

20

【００５８】

（３）ユーザ端末

ユーザ端末３０は、所定のゲームプログラムがインストールされたユーザ装置（コンピュータ）である。本実施例では、ユーザ装置として、プログラムをインストール可能な汎用の携帯装置（例えば、携帯電話、スマートフォン（smartphone）、タブレット（tablet）端末、タブレットＰＣ（personal computer）、ウェアラブルデバイス（wearable device）など）や汎用の処理装置（例えば、ＰＣ（personal computer）など）を用いることができる。

30

【００５９】

[２ - ３ - ２ . 電氣的構成]

（１）サーバ装置の電氣的構成

40

図３は、サーバ装置の電氣的構成を例示する。図３に例示されるサーバ装置は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）やＲＯＭ（Read Only Memory）を含む制御処理装置３１０と、ＲＡＭ（Random Access Memory）を含む主記憶装置３２０と、ＨＤＤ（Hard Disc Drive）を含む補助記憶装置３３０と、マウスやキーボードを含む入力装置３４０と、ディスプレイやスピーカを含む出力装置３５０と、ネットワークカード（Network Interface Card）を含む通信制御装置３６０と、を有する。なお、ＣＰＵの代わりにＭＰＵ（Micro-Processing Unit）やＤＳＰ（Digital Signal Processor）等の装置を用いてもよい。

【００６０】

主記憶装置３２０、補助記憶装置３３０、入力装置３４０、出力装置３５０及び通信制

50

御装置 3 6 0 は、バスラインを介して制御処理装置 3 1 0 とそれぞれ接続される。制御処理装置 3 1 0 は、(1) 補助記憶装置 3 3 0 に記憶されたプログラムを主記憶装置 3 2 0 上に読み込み、(2) プログラムの指示に従って入力装置 3 4 0 と補助記憶 3 3 0 と通信制御装置 3 6 0 との少なくともいずれかからデータを取得し、(3) 取得したデータをプログラムに規定される手順で演算・加工した上で、(4) 演算済み・加工済みのデータを補助記憶装置 3 3 0 と出力装置 3 5 0 と通信制御装置 3 6 0 との少なくともいずれかに提供する。

【 0 0 6 1 】

(2) ユーザ装置の電氣的構成

図 4 は、ユーザ装置の電氣的構成を例示する。図 4 に例示されるユーザ装置は、制御処理部を構成する D S P 4 1 1 と、主記憶部を構成する R A M 4 2 1 と、補助記憶部を構成する R O M 4 2 2 及び E E P R O M (Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory) 4 2 3 と、入力部及び表示部を構成するタッチパネルディスプレイ 4 3 1 と、音声出力部を構成するスピーカ 4 3 2 と、通信制御部を構成する N I C (Network Interface Controller) 4 4 1 及び無線 L A N (Local Area Network) チップ 4 4 2 と、を少なくとも有する。なお、D S P の代わりに M P U (Micro-Processing Unit) 等の装置を用いてもよい。

10

【 0 0 6 2 】

R A M 4 2 1、R O M 4 2 2、E E P R O M 4 2 3、タッチパネルディスプレイ 4 3 1、スピーカ 4 3 2、N I C 4 4 1 及び無線 L A N チップ 4 4 2 は、バスラインを介して D S P 4 1 1 とそれぞれ接続される。D S P 4 1 1 は、(1) R O M 4 2 2 又は E E P R O M 4 2 3 に記憶されたプログラムを R A M 4 2 1 上に読み込み、(2) プログラムの指示に従ってタッチパネルディスプレイ 4 3 1 と E E P R O M 4 2 3 と N I C 4 4 1 と無線 L A N チップ 4 4 2 との少なくともいずれかからデータを取得し、(3) 取得したデータをプログラムに規定される手順で演算・加工した上で、(4) 演算済み・加工済みのデータを E E P R O M 4 2 3 とタッチパネルディスプレイ 4 3 1 とスピーカ 4 3 2 と N I C 4 4 1 と無線 L A N チップ 4 4 2 との少なくともいずれかに提供する。

20

【 0 0 6 3 】

[2 - 3 - 3 . 機能構成]

(1) 概要

ユーザ管理サーバ 1 0 及びデータ管理サーバ 2 0 の機能は、サーバ装置向け O S (Operating System) と当該 O S 上で動作するプログラム (制御プログラム) とがサーバ装置にそれぞれインストールされることにより実現される。サーバ装置にインストールされるべきプログラムは、C D (Compact Disc)、D V D (Digital Versatile Disk)、M O ディスク (Magneto-Optical disk)、フラッシュメモリ (flash memory) などの記録媒体に非一時的に記録された状態で配布され当該記録媒体からサーバ装置に読み込まれてもよいし、通信ネットワーク 4 0 又はその他の通信ネットワークを介し搬送波に重畳させてサーバ装置に供給されてもよい。

30

【 0 0 6 4 】

ユーザ端末 3 0 の機能は、ユーザ装置向け O S (Operating System) と当該 O S 上で動作するゲームプログラムがユーザ装置にそれぞれインストールされることにより実現される。なお、ゲームプログラムに代えて、上記ユーザ装置向け O S 上で動作する W e b ブラウザプログラムと当該 W e b ブラウザプログラム上で動作するゲームプログラム (プラグイン) がユーザ装置にそれぞれインストールされることによってもユーザ端末 3 0 の機能が実現され得る。

40

【 0 0 6 5 】

ユーザ装置向け O S は、出荷当初からユーザ装置にインストールされているのが一般的である。ユーザ装置にインストールされるべきその他のプログラムは、通信ネットワーク 4 0 を介し搬送波に重畳させてユーザ装置に供給されるのが一般的である。なお、ユーザ装置にインストールされるべき上記その他のプログラムは、C D (Compact Disc)、D

50

V D (Digital Versatile Disk) , M O ディスク (Magneto-Optical disk) , フラッシュメモリ (flash memory) などの記録媒体に非一時的に記録された状態で配布され当該記録媒体からユーザ装置に読み込まれてもよい。

【 0 0 6 6 】

(2) ユーザ管理サーバの機能構成

図 5 は、ユーザ管理サーバの機能構成を例示する。図 5 に例示されるように、ユーザ管理サーバ 1 0 は、付与部 5 1 0 , 適用部 5 2 0 , 調整部 5 3 0 , 中継部 5 4 0 及び同期部 5 5 0 を具備する。付与部 5 1 0 , 適用部 5 2 0 , 調整部 5 3 0 , 中継部 5 4 0 及び同期部 5 5 0 はそれぞれ、ユーザ管理サーバ 1 0 として動作するサーバ装置の制御処理装置 3 1 0 及び通信制御装置 3 6 0 を含んで構成される。

10

【 0 0 6 7 】

付与部 5 1 0 は、所定の付与条件を満たすプレイヤに、1 種類の個別特典 (第 1 特典) が関連付けられた通常アイテム (第 2 アイテム) を付与する。また、付与部 5 1 0 は、所定の付与条件を満たすプレイヤに、選択候補である複数種類の個別特典 (第 1 特典) が関連付けられた特殊アイテム (第 1 アイテム) を付与する。

【 0 0 6 8 】

適用部 5 2 0 は、特殊アイテム (第 1 アイテム) を消費することなくプレイヤに適用され得る共通特典 (第 2 特典) との関係で当該プレイヤが不測の不利益を被らないことを条件に当該プレイヤに、上記選択候補の中から当該プレイヤにより選択された個別特典 (選択特典) を適用する。特に、適用部 5 2 0 は、プレイヤに適用中又は適用予定である共通特典 (第 2 特典) と競合関係にある選択特典が相対的に有利である場合に、当該プレイヤに当該選択特典を適用する。

20

【 0 0 6 9 】

また、適用部 5 2 0 は、選択特典が適用されているプレイヤに、当該プレイヤと協同関係にある他のプレイヤ (関連プレイヤ) に特殊アイテム (第 1 アイテム) の消費手順を経て適用されている選択特典 (関連選択特典) と同一種類の個別特典 (第 1 特典) をさらに適用する。特に、適用部 5 2 0 は、関連プレイヤとマルチプレイ (協同プレイ) に挑戦するプレイヤに、残余特典のいずれかである個別特典 (第 1 特典) をさらに適用する。

【 0 0 7 0 】

また、適用部 5 2 0 は、特殊アイテム (第 1 アイテム) を消費することなくプレイヤに適用され得る共通特典 (第 2 特典) との関係で当該プレイヤが不測の不利益を被らないことを条件に当該プレイヤに、上記選択候補の中から当該プレイヤにより新たに選択された個別特典 (更新選択特典) を適用する。特に、適用部 5 2 0 は、プレイヤに一時的に適用される選択特典が有効な期間を更新選択特典が引き継ぐように当該プレイヤに当該更新選択特典を適用する。

30

【 0 0 7 1 】

調整部 5 3 0 は、特殊アイテム (第 1 アイテム) の消費手順においてプレイヤにより上記選択候補の中から選択された個別特典 (選択特典) が当該プレイヤに適用される場合に、当該消費手順において選択されなかった個別特典 (残余特典) が当該プレイヤに適用され得る適用機会 (第 1 機会) が縮減するように調整する。特に、調整部 5 3 0 は、上記第 1 機会を、残余特典のいずれかが選択特典 (関連選択特典) として適用されている他のプレイヤ (関連プレイヤ) とマルチプレイ (協同プレイ) に挑戦する場合に限定する。

40

【 0 0 7 2 】

また、調整部 5 3 0 は、特殊アイテム (第 1 アイテム) の切換手順においてプレイヤにより上記選択候補の中から新たに選択された個別特典 (更新選択特典) が当該プレイヤに適用される場合に、上記第 1 機会を復元するとともに、当該切換手順において選択されなかった個別特典 (更新残余特典) が当該プレイヤに適用され得る適用機会 (第 2 機会) が縮減するように再調整する。特に、調整部 5 3 0 は、上記第 2 機会を、更新残余特典のいずれかが選択特典 (関連選択特典) として適用されている他のプレイヤ (関連プレイヤ) とマルチプレイ (協同プレイ) に挑戦する場合に限定する。

50

【 0 0 7 3 】

中継部 5 4 0 は、マルチプレイを実行する複数のプレイヤーがそれぞれ使用する複数のユーザ端末 3 0 の間で、ゲーム（クエスト）の進行を同期させる。例えば、いずれかのユーザ端末 3 0 においてプレイヤーによる操作がなされ画面上のオブジェクトの配置が変化する場合に、中継部 5 4 0 が当該操作の情報を中継することにより、当該変化を他のユーザ端末 3 0 の画面上のオブジェクトにも反映させる。

【 0 0 7 4 】

同期部 5 5 0 は、所定の更新タイミングで、ユーザ端末 3 0 にキャッシュ更新データを送信して、ユーザ端末 3 0 に保持されるキャッシュデータを更新させる。所定の更新タイミングは、例えば、ユーザ端末 3 0 においてゲームプログラムが起動されユーザ管理サーバ 1 0 にアクセスがなされた直後である。また、同期部 5 5 0 は、所定のタイミングで、ユーザ端末 3 0 から各種データを受信し、データ管理サーバ 2 0 で管理されているデータを必要に応じて更新する。

【 0 0 7 5 】

[2 - 3 - 4 . データベース構成]

図 6 は、実施例のシステムにおけるデータベース構成を例示する。これらのデータは、ストレージ 2 1 に記憶され、データ管理サーバ 2 0 を介してアクセス可能である。これらのデータの少なくとも一部を含むキャッシュ更新データがユーザ管理サーバ 1 0（同期部 5 5 0）からユーザ端末 3 0 に提供され、ユーザ端末 3 0 においてキャッシュデータとして保持される。

【 0 0 7 6 】

(1) プレイヤ管理情報

プレイヤ管理情報は、プレイヤごとに当該プレイヤに関連する各種パラメータを管理する管理情報である。プレイヤ管理情報は、各プレイヤによる初期設定時に追加され、クエストのプレイ開始前又はプレイ終了後に更新される。図 6（a）に例示されるように、プレイヤ管理情報は、プレイヤに一意の「プレイヤ ID（識別情報）」に、「経験値」、「プレイヤランク」を少なくとも対応付ける。「経験値」は、クエストのクリア経験を重ねることにより上昇する。「プレイヤランク」は、「経験値」が所定の水準に達する毎に上昇する。「プレイヤランク」は、当該プレイヤのゲームに対する熟練度の目安になる。アイテムの付与条件や特典の適用条件は、プレイヤランクに関する条件を含むことがある。

【 0 0 7 7 】

(2) キャンペーン設定情報

キャンペーン設定情報は、キャンペーンごとに当該キャンペーンに関連する各種パラメータを設定する設定情報である。キャンペーン設定情報は、実施例のサービスの運営者により随時追加される。図 6（b）に例示されるように、キャンペーン設定情報は、キャンペーンに一意の「キャンペーン ID（識別情報）」に、「適用条件」、「開始時期」、「終了時期」、「特典内容」を少なくとも対応付ける。

【 0 0 7 8 】

(3) キャンペーン発動管理情報

キャンペーン発動管理情報は、キャンペーンごとに当該キャンペーンの発動状態を管理する管理情報である。キャンペーン発動管理情報は、プレイヤにキャンペーンが適用された場合に追加される。図 6（c）に例示されるように、キャンペーン発動管理情報は、「プレイヤ ID」及び「キャンペーン ID」に、有意のとき発動中を示す「発動フラグ」を少なくとも対応付ける。

【 0 0 7 9 】

(4) 通常アイテム定義情報

通常アイテム定義情報は、通常アイテムの種別ごとに当該通常アイテムに関連する各種パラメータを定義する定義情報である。通常アイテム定義情報は、実施例のサービスの運営者により随時追加される。図 6（d）に例示されるように、通常アイテム定義情報は、通常アイテムの種別に一意の「通常アイテム種別 ID（識別情報）」に、「発動時間」、

10

20

30

40

50

「特典内容」，「競合キャンペーン」（キャンペーンID）を少なくとも対応付ける。

【0080】

（5）通常アイテム発動管理情報

通常アイテム発動管理情報は、プレイヤーに付与された通常アイテムの発動状態を管理する管理情報である。通常アイテム発動管理情報は、プレイヤーに通常アイテムが付与された場合に追加される。図6（e）に例示されるように、通常アイテム発動管理情報は、「プレイヤーID」及び「通常アイテム種別ID」に、有意のとき発動中を示す「発動フラグ」，「開始時期」，「終了時期」を少なくとも対応付ける。

【0081】

（6）特殊アイテム定義情報

特殊アイテム定義情報は、特殊アイテムの種別ごとに当該特殊アイテムに関連する各種パラメータを定義する定義情報である。特殊アイテム定義情報は、実施例のサービスの運営者により随時追加される。図6（f）に例示されるように、特殊アイテム定義情報は、特殊アイテムの種別に一意の「特殊アイテム種別ID（識別情報）」に、「発動時間」，「選択候補数」を少なくとも対応付ける。

【0082】

（7）特典定義情報

特典定義情報は、特殊アイテムに複数種類の個別特典を関連付ける定義情報である。特典定義情報は、特殊アイテム定義情報とともに追加される。図6（g）に例示されるように、特典定義情報は、「特殊アイテム種別ID」及び「候補番号」に、「特典内容」，「競合キャンペーン」（キャンペーンID）を少なくとも対応付ける。「特典内容」は、特定のパラメータに対する変化量や、特典の説明テキストを含んでいてよい。

【0083】

（8）特殊アイテム発動管理情報

特殊アイテム発動管理情報は、プレイヤーに付与された特殊アイテムの発動状態を管理する管理情報である。特殊アイテム発動管理情報は、プレイヤーに特殊アイテムが付与された場合に追加される。図6（h）に例示されるように、特殊アイテム発動管理情報は、「プレイヤーID」及び「特殊アイテム種別ID」に、有意のとき発動中を示す「発動フラグ」，「開始時期」，「終了時期」を少なくとも対応付ける。

【0084】

（9）選択状態管理情報

選択状態管理情報は、消費された特殊アイテムの選択状態を管理する管理情報である。選択状態管理情報は、特殊アイテムが消費された場合に追加される。図6（i）に例示されるように、選択状態管理情報は、「プレイヤーID」，「特殊アイテム種別ID」及び「候補番号」に、「ステータス」を少なくとも対応付ける。「ステータス」は、例えば、「未選択」，「選択中」，「制限中」にそれぞれ対応する複数の値を取り得る。

【0085】

（10）マルチプレイ管理情報

マルチプレイ管理情報は、マルチプレイごとに当該マルチプレイの客体と主体を管理する管理情報である。図6（j）に例示されるように、マルチプレイ管理情報は、マルチプレイに一意の「セッションID（識別情報）」に、「クエストID（識別情報）」，「ホスト」（プレイヤーID），1～3人の「ゲスト」（プレイヤーID）を少なくとも対応付ける。

【0086】

[2 - 4 . 情報処理の手順]

[2 - 4 - 1 . アイテムの付与処理]

（1）通常アイテムの付与処理

ユーザ管理サーバ10（付与部510）は、所定の付与条件を満たすプレイヤーに、通常アイテム（第2アイテム）を付与する。具体的には、当該プレイヤーのプレイヤーIDに対応付けて通常アイテム発動管理情報（図6（e））を追加する。「発動フラグ」は初期値（

10

20

30

40

50

未発動)である。所定の付与条件は、例えば、所定のクエストに挑戦して攻略しクリア報酬の抽籤に当籤したことを含む。

【0087】

(2) 特殊アイテムの付与処理

ユーザ管理サーバ10(付与部510)は、所定の付与条件を満たすプレイヤに、特殊アイテム(第1アイテム)を付与する。具体的には、当該プレイヤのプレイヤIDに対応付けて特殊アイテム発動管理情報(図6(h))を追加する。「発動フラグ」は初期値(未発動)である。所定の付与条件は、例えば、所定のクエストに挑戦して攻略しクリア報酬の抽籤に当籤したことを含む。また、共通特典の内容が特殊アイテムの付与である場合、所定の付与条件は共通特典の適用条件を満たすことである。

10

【0088】

[2-4-2. 特典の適用処理]

(1) 共通特典の適用処理

ユーザ管理サーバ10(適用部520)は、「適用条件」(図6(b))を満たすプレイヤに、「開始時期」(図6(b))から「終了時期」(図6(b))までの期間に、「特典内容」(図6(b))が示す共通特典(第2特典)を適用する。具体的には、当該プレイヤのプレイヤIDに対応付けてキャンペーン発動管理情報(図(c))を追加する。「発動フラグ」は初期値(未発動)である。共通特典が適用されると、例えば、特定のパラメータを変化させる効果が発動する。

【0089】

20

(2) 個別特典の適用処理

ユーザ管理サーバ10(適用部520)は、適用済み又は適用予定の「競合キャンペーン」(図6(d))が示すキャンペーンより有利である場合に、通常アイテム(第2アイテム)を消費したプレイヤに、「開始時期」(図6(e))から「発動時間」(図6(d))が経過する「終了時期」(図6(e))までの期間に、「特典内容」(図6(d))が示す個別特典(第3特典)を適用する。このとき、通常アイテム発動管理情報(図6(e))の「発動フラグ」が有意化(発動中)される。個別特典が適用されると、例えば、特定のパラメータを変化させる効果が発動する。

【0090】

[2-4-3. 特殊アイテムの消費手順]

30

図7は、特殊アイテムの消費手順を例示する。図7に例示される手順は、特殊アイテムが付与されこれを未だ消費していないプレイヤによる、当該特殊アイテムを消費する手順である。

【0091】

ステップS705では、ユーザ端末30が、プレイヤによるアイテム消費指示を受け付ける。アイテム消費指示は、例えば、ユーザ端末30の画面上に表示されるアイコンに対する選択操作(例えば、タップ操作)によりなされる。

【0092】

図8は、特典選択前のクエストタイプ選択画面の表示例である。画面800には、選択対象である複数のクエストタイプにそれぞれ対応する複数のアイコンを含むアイコン群810が表示される。また、プレイヤに特殊アイテムが付与されている場合、画面800の左上に、特殊アイテムに対応するアイコン820が表示される。ここでは、アイコン820に対するタップ操作が特殊アイテムについてのアイテム消費指示に相当する。

40

【0093】

図7に戻り、ステップS710では、ユーザ端末30が、プレイヤによる特典選択指示を受け付ける。特典選択指示は、例えば、ユーザ端末30の画面上に表示される複数の選択肢のうちいずれかに対するタップ操作によりなされる。

【0094】

図9は、特典選択画面の表示例である。画面900には、特殊アイテムに関連付けられている複数種類の個別特典(第1特典)にそれぞれ対応する複数の選択肢910, 920

50

、930が表示される。選択肢の数は、当該特殊アイテムに対応する特殊アイテム定義情報（図6（f））の「選択候補数」に対応する。選択肢の表示内容は、それぞれ、当該特殊アイテムの候補番号に対応する特典定義情報（図6（g））の「特典内容」に含まれる説明テキストである。ここでは、いずれかの選択肢が選択された状態でのボタン940に対するタップ操作が特典選択指示に相当する。

【0095】

図7に戻り、ステップS715では、ユーザ端末30がユーザ管理サーバ10に、特典選択を指示する。特典選択の指示には、ステップS705で指定された特殊アイテムと、ステップS710で選択された選択肢と、をそれぞれ特定するデータが含まれる。

【0096】

ステップS720では、ユーザ管理サーバ10（適用部520）が、適用済み又は適用予定の「競合キャンペーン」（図6（g））が示すキャンペーンより有利である場合に、特殊アイテム（第1アイテム）を消費したプレイヤに、「開始時期」（図6（h））から「発動時間」（図6（f））が経過する「終了時期」（図6（h））までの期間に、当該プレイヤにより選択された「候補番号」（図6（g））に対応する「特典内容」（図6（g））が示す個別特典（第1特典、選択特典）を適用する。このとき、当該プレイヤにより消費された「特殊アイテム種別ID」（図6（h））に対応する「発動フラグ」が更新（有意化）される。また、当該プレイヤにより選択された「候補番号」（図6（i））に対応する「ステータス」（図6（i））が「選択中」を示す値に更新される。

【0097】

図10は、特典選択後のクエストタイプ選択画面の表示例である。画面1000の構成は、画面800と同様である。プレイヤに付与された特殊アイテムが消費され特典が選択された場合、画面1000において、選択特典の対象となるクエストタイプが報知される。例えば、画面900（図9）において選択肢910に対応する特典（ノーマルクエストのクリア報酬として得られる経験値の上昇量の規定値が上昇する）が選択された場合に、画面1000においてノーマルクエストに対応するアイコンの右上にバッジ1010が追加される。

【0098】

図11は、特典選択後のクエスト選択画面の表示例である。画面1100は、イベントクエストのクエスト選択画面の表示例である。画面1100には、複数種類のクエストにそれぞれ対応する複数の選択肢が表示される。特に、選択特典の対象となるクエスト1110に対応する選択肢は、特典に基づく効果が発動中であることを示す表示1120を含む。

【0099】

図7に戻り、ステップS725では、ユーザ管理サーバ10（調整部530）が、プレイヤにより選択されなかった「候補番号」（図6（g））に対応する「特典内容」（図6（g））が示す個別特典（第1特典、残余特典）が適用される適用機会（第1機会）が縮減するように調整する。このとき、当該プレイヤにより選択されなかった「候補番号」（図6（i））に対応する「ステータス」（図6（i））がそれぞれ「制限中」に対応する値に更新される。

【0100】

[2 - 4 - 4 . 特殊アイテムの切換手順]

図12は、特殊アイテムの切換手順を例示する。図12に例示される手順は、特殊アイテムを消費して発動時間が終了していないプレイヤによる、当該特殊アイテムにおける選択特典を切り換える手順である。当該切換手順により、残余特典の適用機会（第1機会）が一時的に復元され、更新残余特典の適用機会（第2機会）が縮減され得る。

【0101】

ステップS1205では、ユーザ端末30が、プレイヤによる選択特典解除指示を受け付ける。選択特典解除指示は、例えば、ユーザ端末30の画面上に表示される解除ボタンに対するタップ操作によりなされる。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 2 】

図 1 3 は、特典解除画面の表示例である。画面 1 3 0 0 には、選択中（発動中）の特典の内容が表示される。ここでは、ボタン 1 3 1 0 に対するタップ操作が選択特典解除指示に相当する。

【 0 1 0 3 】

図 1 2 に戻り、ステップ S 1 2 1 0 では、ユーザ端末 3 0 が、プレイヤによる特典選択指示を受け付ける。特典選択指示は、例えば、ユーザ端末 3 0 の画面上に表示される複数の選択肢のうちいずれかに対するタップ操作によりなされる。プレイヤによる特典選択指示を受ける特典選択画面の構成は、画面 9 0 0（図 9）と同様でよい。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 2 1 5 では、ユーザ端末 3 0 がユーザ管理サーバ 1 0 に、特典切換を指示する。特典切換の指示には、ステップ S 1 2 1 0 で選択された選択肢を特定するデータが含まれる。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 2 2 0 では、ユーザ管理サーバ 1 0（適用部 5 2 0）が、プレイヤにより新たに選択された「候補番号」（図 6（g））に対応する「特典内容」（図 6（g））が示す個別特典（第 1 特典，更新選択特典）を適用する。このとき、当該プレイヤにより選択された「候補番号」（図 6（i））に対応する「ステータス」（図 6（i））が「制限中」を示す値から「選択中」を示す値に更新される。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 2 2 5 では、ユーザ管理サーバ 1 0（調整部 5 3 0）が、プレイヤにより選択されなかった「候補番号」（図 6（g））に対応する「特典内容」（図 6（g））が示す個別特典（第 1 特典，更新残余特典）が適用される適用機会（第 2 機会）が縮減するように調整する。このとき、当該プレイヤにより選択されなかった「候補番号」（図 6（i））に対応する「ステータス」（図 6（i））がそれぞれ「制限中」を示す値になるように更新される。

【 0 1 0 7 】

[2 - 4 - 5 . マルチプレイ実行手順]

(1) 実行手順

図 1 4 は、実施例のシステムによるマルチプレイの実行手順を例示する。図 1 4 は、ユーザ端末 3 0 a を使用するプレイヤ A によりクエストが選択され、プレイヤ A によるマルチプレイの募集が開始され、ユーザ端末 3 0 b を使用するプレイヤ B が当該募集に応募した後の手順である。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 4 0 5 では、ユーザ端末 3 0 a が、プレイヤ A の操作に応じてデッキを編成する。ステップ S 1 4 1 0 では、ユーザ端末 3 0 a が、プレイヤ A による挑戦指示操作を受け付ける。ステップ S 1 4 1 5 では、ユーザ端末 3 0 a がユーザ管理サーバ 1 0 に、プレイヤ A の操作に応じて当該クエストへのマルチプレイによる挑戦を指示する。ステップ S 1 4 2 0 では、ユーザ管理サーバ 1 0 が、クエストの挑戦者を指定する。ここでは、プレイヤ A，B をそれぞれマルチプレイに挑戦する挑戦者（ホスト，ゲスト）として指定し、マルチプレイ管理情報（図 6（j））を生成する。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 4 2 5 では、ユーザ管理サーバ 1 0 が、ホスト向け及びゲスト向けのクエスト進行用パラメータをそれぞれ設定する。ここでは、少なくとも一部の挑戦者に適用される選択特典（第 1 特典）を加味する。具体的には、特定の特殊アイテムに関連付けられた特定の個別特典が選択特典としてある挑戦者に適用されている場合に、当該選択特典の内容を特定する。そして、デフォルトの進行用パラメータのうち対象となるパラメータがあれば、これを変更する。その結果、対象となる進行用パラメータが上昇する。この処理を、全ての挑戦者の分についてそれぞれ行う。

【 0 1 1 0 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 4 3 0 では、ユーザ管理サーバ 1 0 がユーザ端末 3 0 a 及びユーザ端末 3 0 b に、クエスト進行用パラメータをそれぞれ提供する。ステップ S 1 4 3 5 a ~ c では、ユーザ端末 3 0 a 及びユーザ端末 3 0 b が、それぞれクエストを進行する。クエストの進行には、クエスト進行用パラメータが用いられる。ユーザ管理サーバ 1 0 (中継部 5 4 0) は、ユーザ端末 3 0 a 及びユーザ端末 3 0 b とそれぞれ接続し、操作情報を含むデータの交換を中継しクエストの進行を同期させる。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 4 4 0 では、クエスト終了後、ユーザ管理サーバ 1 0 が、ホスト向け及びゲスト向けの報酬計算用パラメータを設定する。ここでは、少なくとも一部の挑戦者に適用される選択特典 (第 1 特典) を加味する。具体的には、ステップ S 1 4 2 5 と同様に、適用されている選択特典の内容を特定し、デフォルトの計算用パラメータのうち対象となるパラメータがあれば、これを変更する。その結果、対象となる計算用パラメータが上昇する。この処理を、全ての挑戦者の分についてそれぞれ行う。

10

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 4 4 5 では、ユーザ管理サーバ 1 0 が、ストレージ 2 1 に記憶されるプレイヤーデータを更新する。例えば、ホスト及びゲストにそれぞれ対応するプレイヤー管理情報 (図 6 (a)) の「経験値」や「プレイヤーランク」を、計算用パラメータに従って増加させる。また、クリア報酬として排出されたキャラクタやアイテムをプレイヤーに関連付ける。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 4 5 0 では、ユーザ管理サーバ 1 0 がユーザ端末 3 0 a 及びユーザ端末 3 0 b に、結果表示用データをそれぞれ提供する。ステップ S 1 4 5 5 a , b では、ユーザ端末 3 0 a 及びユーザ端末 3 0 b が、獲得された報酬を含む結果をそれぞれ表示する。例えば、更新前のデータが所定の視聴覚的效果により更新後のデータに変化する様子が示される。

20

【 0 1 1 4 】

(2) 関連選択特典の追加適用

上記マルチプレイの実行手順では、適用部 5 2 0 が、選択特典が適用されているプレイヤーに、当該プレイヤーと協同してマルチプレイを行うパートナー (関連プレイヤー) に特殊アイテム (第 1 アイテム) の消費手順を経て適用されている選択特典 (関連選択特典) と同一種類の個別特典 (第 1 特典) をさらに適用する。

30

【 0 1 1 5 】

選択特典と関連選択特典が同内容である場合、両プレイヤーにそれぞれ 2 倍又はそれ以上の個別特典が適用されてもよい。また、ホストに適用されている関連選択特典をゲストに適用する場合と、ゲストに適用されている関連選択特典をホストに適用する場合と、で関連選択特典に対する重みが相違してもよい。また、ホストに適用されている関連選択特典をゲストに適用する一方で、ゲストに適用されている関連選択特典をホストに適用しなくてもよい。

【 0 1 1 6 】

選択特典と関連選択特典が同内容でない場合、両プレイヤーにそれぞれ 2 種類の個別特典が適用されてもよい。また、ホストに適用されている関連選択特典をゲストに適用する場合と、ゲストに適用されている関連選択特典をホストに適用する場合と、で関連選択特典に対する重みが相違してもよい。また、ホストに適用されている関連選択特典をゲストに適用する一方で、ゲストに適用されている関連選択特典をホストに適用しなくてもよい。

40

【 0 1 1 7 】

(3) 補足 1

各プレイヤーにとって、協同関係を構築してマルチプレイと一緒に挑戦しようとする他のプレイヤーを探索する際に、当該他のプレイヤーに適用されている選択特典 (関連選択特典) の情報が有用である場合がある。そこで、例えば、マルチプレイのゲストを募集中のホストや応募済みのゲストが表示される画面 (仮想待受けルームの画面) において、ホスト又はゲストに適用されている選択特典の内容が表示されるようにしてもよい。また、マルチ

50

プレイのゲスト募集を探索する際に、特定の選択特典が適用されているホストによる募集を検索（抽出）できるようにしてもよい。また、マルチプレイのゲスト募集において適用されている選択特典の種類を限定できるようにしてもよい。そして、適用されている選択特典の種類が限定されているゲスト募集は、当該種類の選択特典が適用されているプレイヤによる検索要求に対してのみヒットするようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

（ 4 ）補足 2

マルチプレイの進行途中で一部のプレイヤが抜けても、残りのプレイヤのみにより当該マルチプレイは継続され得る。以下では、途中で抜けたプレイヤを脱退プレイヤと呼び、残ったプレイヤを残存プレイヤと呼ぶ。

【 0 1 1 9 】

脱退プレイヤに適用されている関連選択特典は、残存プレイヤに適用されてもよいし適用されなくてもよい。一方、残存プレイヤに適用されている関連選択特典は、脱退プレイヤに適用されないようにするのが好ましい。また、脱退プレイヤに適用されている関連選択特典は、所定時間が経過するまで、他のマルチプレイに挑戦しても当該マルチプレイのパートナーに適用されないようにするのが好ましい。所定時間は、例えば、脱退前のマルチプレイにおいて挑戦していたクエストの標準的なゲーム時間でよい。これにより、選択特典の乱用が防止できる。

【 0 1 2 0 】

[3 . 変形例]

[3 - 1 . 変形例 1 （ 選択特典の適用に関する変形例 ）]

上記実施例では、適用部 5 2 0 が、プレイヤに適用中又は適用予定である共通特典（第 2 特典）と競合関係にある選択特典が相対的に有利である場合に、当該プレイヤに当該選択特典を適用する。これに対し、適用部 5 2 0 は、プレイヤに適用中又は適用予定である共通特典（第 2 特典）と競合関係にある選択特典が相対的に不利である場合に、当該選択特典の適用終了後に当該共通特典と同等以上の特典の適用余地があることを条件に、当該プレイヤに当該選択特典を適用してもよい。

【 0 1 2 1 】

（ 1 ）通常アイテム化

一例として、付与部 5 1 0 が、共通特典と同等以上で選択特典の適用終了後にプレイヤに適用され得る個別特典（第 3 特典）が少なくとも関連付けられた通常アイテム（第 2 アイテム）を消費手順において当該プレイヤに付与し、適用部 5 2 0 が、付与部 5 1 0 によりプレイヤに通常アイテム（第 2 アイテム）が付与された場合に上記適用余地があると判定してもよい。

【 0 1 2 2 】

（ 2 ）発動時間の延長

一例として、適用部 5 2 0 が、プレイヤに一時的に適用される選択特典が終了する第 1 時期より当該プレイヤに一時的に適用される共通特典（第 2 特典）が終了する第 2 時期が後である場合に上記適用余地があると判定してもよい。特に、適用部 5 2 0 が、第 1 時期と第 2 時期の時間差が所定基準を満たす程度に長い場合に限り上記適用余地があると判定してもよい。そして、更新部が、上記時間差が所定基準を満たさない場合に当該所定基準を満たすよう共通特典（第 2 特典）と選択特典の少なくともいずれかの適用期間を更新してもよい。特に、更新部は、当該所定基準を満たすよう共通特典（第 2 特典）の適用期間を延長してもよい。

【 0 1 2 3 】

[3 - 2 . 変形例 2 （ 選択特典の適用に起因する不測の不利益の回避に関する変形例 ）]

上記実施例及び上記変形例 1 では、適用部 5 2 0 が、特殊アイテム（第 1 アイテム）を消費することなくプレイヤに適用され得る共通特典（第 2 特典）との関係で当該プレイヤが不測の不利益を被らないことを条件に当該プレイヤに、上記選択候補の中から当該プレイヤにより選択された個別特典（選択特典）や当該選択候補の中から当該プレイヤにより

10

20

30

40

50

新たに選択された個別特典（更新選択特典）を適用する。これに対し、誘導部が、特殊アイテム（第１アイテム）を消費することなくプレイヤに適用され得る共通特典（第２特典）と競合関係にあり当該共通特典より不利な個別特典の選択を当該プレイヤが回避するよう誘導してもよい。例えば、プレイヤに適用予定の共通特典（第２特典）がある場合に、誘導部が、当該共通特典をプレイヤに報知するとよい。

【符号の説明】

【 0 1 2 4 】

- 1 0 ユーザ管理サーバ（ゲーム情報処理装置の一例）
- 2 0 データ管理サーバ
- 2 1 ストレージ 10
- 3 0 ユーザ端末
- 4 0 通信ネットワーク
- 5 1 0 付与部
- 5 2 0 適用部
- 5 3 0 調整部
- 5 4 0 中継部
- 5 5 0 同期部

20

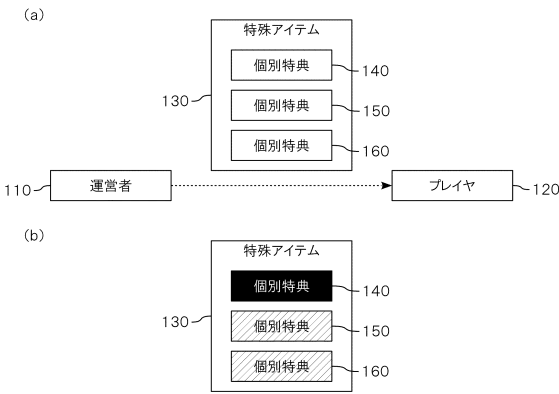
30

40

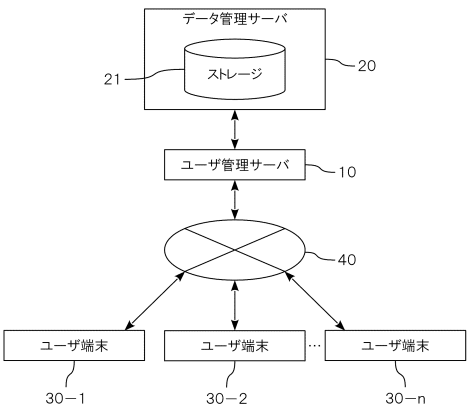
50

【図面】

【図 1】

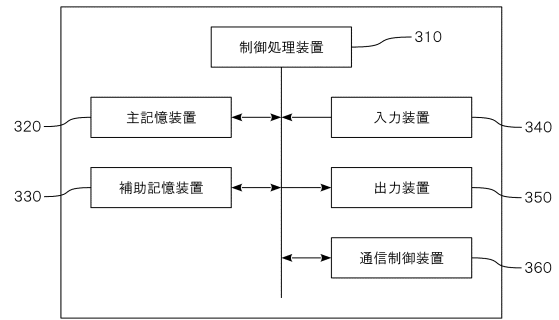


【図 2】

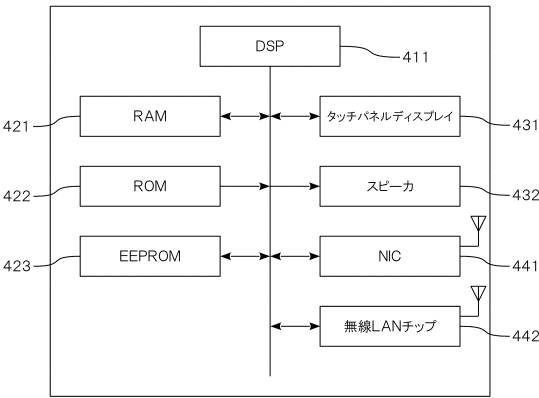


10

【図 3】



【図 4】



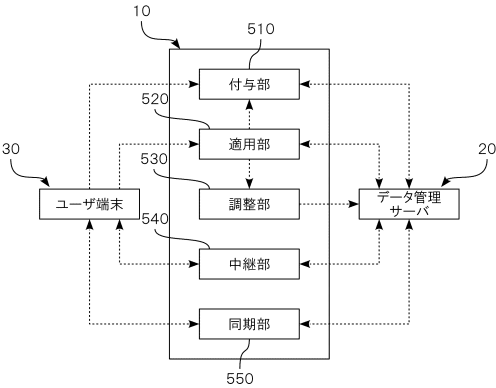
20

30

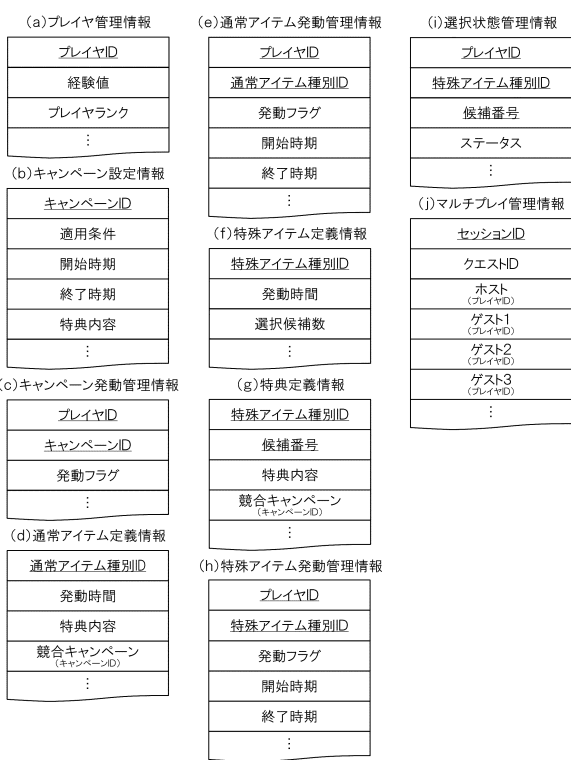
40

50

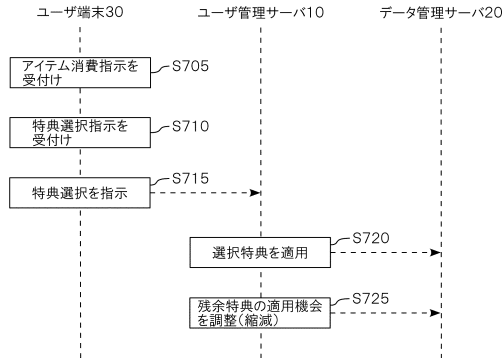
【図 5】



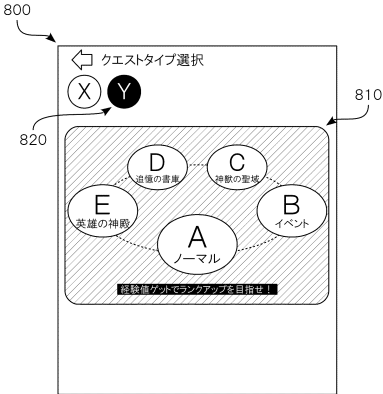
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

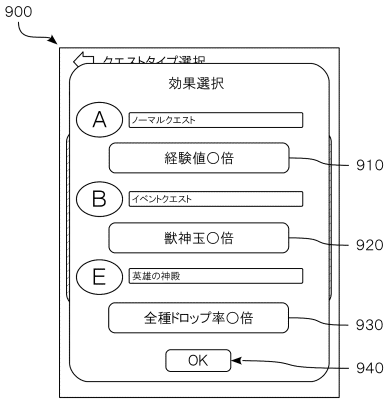
20

30

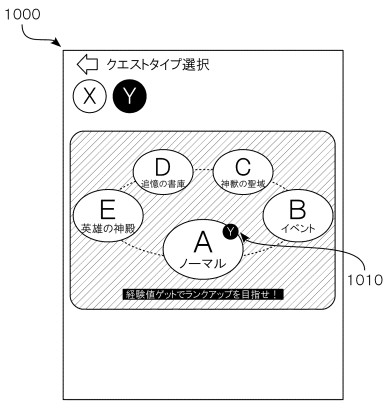
40

50

【図 9】

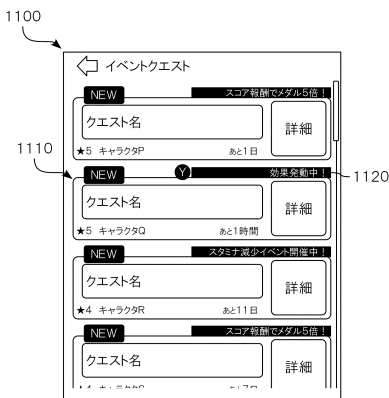


【図 10】

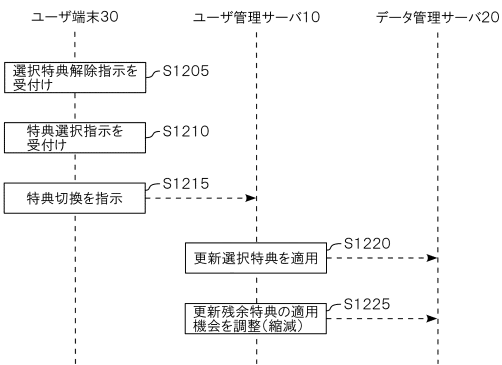


10

【図 11】



【図 12】



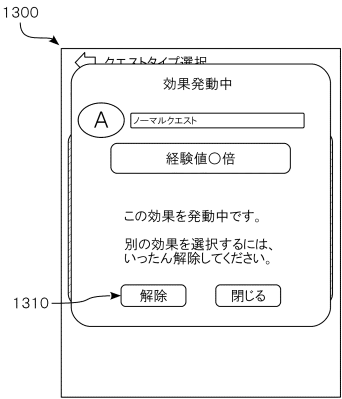
20

30

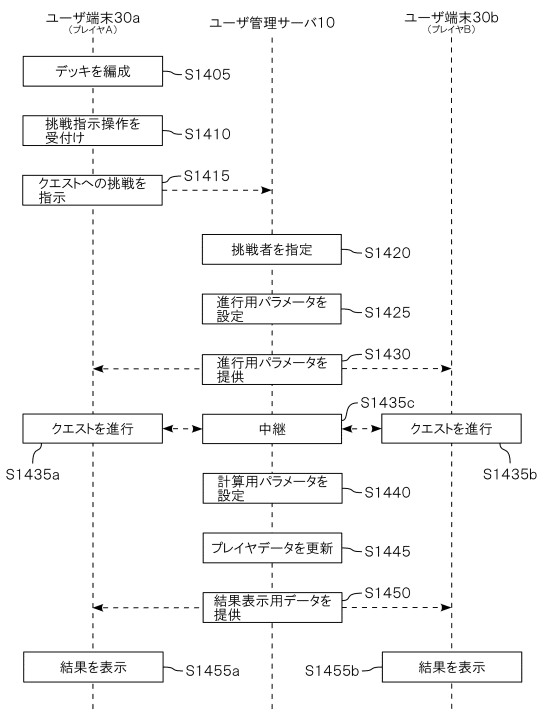
40

50

【図 13】



【図 14】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 4 3 2 5 5 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 1 3 4 3 8 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 6 2 9 4 9 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 4 9 3 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 0 5 7 0 5 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 0 0 4 8 2 (J P , A)
サポートアイテム, ラグナロクオンライン公式サイト (Wayback Machine) [online], 2018
年10月21日, [2023年5月29日検索], インターネット < U R L : [https://web.archive.org/w
eb/20181021043907/https://ragnarokonline.gungho.jp/gameguide/item/special-item/zon
dapass.html](https://web.archive.org/web/20181021043907/https://ragnarokonline.gungho.jp/gameguide/item/special-item/zondapass.html) >
スポットアップキャンペーン開催!, イルーナ戦記オンライン公式ブログ (Wayback Machi
ne) [online], 2018年11月30日, [2023年5月29日検索], インターネット < U R L : [http://
web.archive.org/web/20181130114539/http://irunablog.iruna.jp/?page_id=45476](http://web.archive.org/web/20181130114539/http://irunablog.iruna.jp/?page_id=45476) >
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4