

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7057536号

(P7057536)

(45)発行日 令和4年4月20日(2022.4.20)

(24)登録日 令和4年4月12日(2022.4.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/5375(2014.01)

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

請求項の数 9 (全26頁)

(21)出願番号 特願2021-92306(P2021-92306)

(22)出願日 令和3年6月1日(2021.6.1)

審査請求日 令和3年8月10日(2021.8.10)

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 100152984

弁理士 伊東 秀明

(74)代理人 100149401

弁理士 上西 浩史

(72)発明者 佐藤 俊宏

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 加藤 滉也

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

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】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
 デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付ける受付部と、  
 ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する  
 指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれる  
 ゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示  
 部と、を有し、

前記提示部は、前記履歴デッキに含まれる第1ゲーム媒体とは異なる第2ゲーム媒体が前  
 記現在デッキに含まれる場合であって、前記第1ゲーム媒体のパラメータよりも前記第2  
 ゲーム媒体のパラメータの方が高い場合、前記第1ゲーム媒体を含まず前記第2ゲーム媒  
 体を含む推奨デッキを提示する、

情報処理装置。

## 【請求項2】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
 デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付ける受付部と、  
 ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する  
 指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれる  
 ゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示  
 部と、を有し、

前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
前記提示部は、前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点においてプレイヤーが保有しておらず、前記所定時点より後にプレイヤーが取得したゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、  
情報処理装置。

【請求項 3】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付ける受付部と、  
ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示部と、を有し、

10

前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
前記提示部は、前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点よりも後の所定期間におけるゲーム媒体のゲームでの使用頻度に基づいて決定されるゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、  
情報処理装置。

【請求項 4】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータが、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付け、  
コンピュータが、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示し、

20

コンピュータが、前記履歴デッキに含まれる第 1 ゲーム媒体とは異なる第 2 ゲーム媒体が前記現在デッキに含まれる場合であって、前記第 1 ゲーム媒体のパラメータよりも前記第 2 ゲーム媒体のパラメータの方が高い場合、前記第 1 ゲーム媒体を含まず前記第 2 ゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、

情報処理方法。

【請求項 5】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータが、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付け、  
コンピュータが、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示し、

30

前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
コンピュータが、前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点においてプレイヤーが保有しておらず、前記所定時点より後にプレイヤーが取得したゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、

40

情報処理方法。

【請求項 6】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータが、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付け、  
コンピュータが、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示し、

前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
コンピュータが、前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点よりも後

50

の所定期間におけるゲーム媒体のゲームでの使用頻度に基づいて決定されるゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する、  
情報処理方法。

【請求項 7】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータに、  
デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付けさせ、  
ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する  
指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれる  
ゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示させ、  
前記履歴デッキに含まれる第 1 ゲーム媒体とは異なる第 2 ゲーム媒体が前記現在デッキに  
含まれる場合であって、前記第 1 ゲーム媒体のパラメータよりも前記第 2 ゲーム媒体のパ  
ラメータの方が高い場合、前記第 1 ゲーム媒体を含まず前記第 2 ゲーム媒体を含む推奨デ  
ッキを提示させる、  
プログラム。

10

【請求項 8】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータに、  
デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付けさせ、  
ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する  
指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれる  
ゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示させ、  
前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点においてプレイヤが保有し  
ておらず、前記所定時点より後にプレイヤが取得したゲーム媒体を含む推奨デッキを提示  
させる、  
プログラム。

20

【請求項 9】

複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、  
コンピュータに、  
デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付けさせ、  
ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する  
指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれる  
ゲーム媒体と前記履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示させ、  
前記履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、  
前記現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、前記所定時点よりも後の所定期間におけ  
るゲーム媒体のゲームでの使用頻度に基づいて決定されるゲーム媒体を含む推奨デッキを  
提示させる、  
プログラム。

30

【発明の詳細な説明】

40

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、通信型（オンライン）ゲーム等のコンピュータゲームにおいて、プレイヤが、  
複数のキャラクタ等のゲーム媒体を含むデッキを編成し、そのデッキに含めたキャラクタ  
を操作して、ゲーム内に用意された種々のクエストをプレイするゲームが知られている。  
また、上記のようなゲームでは、プレイヤが過去に使用したデッキを記憶しておき、再度  
同じデッキを使用してクエストをプレイすることもできる。例えば、特許文献 1 には、ス

50

ページごとにプレイヤーが使用した対戦デッキ履歴を記憶し、プレイヤーがそのステージを再び選択した場合、記憶されている対戦デッキ履歴に基づく対戦デッキを設定可能とすること、が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-195691号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1では、対戦デッキ履歴を反映させることによりステージに適した対戦デッキを設定することができるものの、対戦デッキの編成途中に対戦デッキ履歴を選択した場合、編成途中の対戦デッキが対戦デッキ履歴の内容に全て上書きされてしまい、途中まで編成した対戦デッキが無駄になってしまう。また、対戦デッキ履歴を利用しつつ、対戦デッキ履歴には含まれていないキャラクタ（例えば、新たに取得したキャラクタ等）も含めて新たな対戦デッキを編成したい場合、プレイヤーは個別にわざわざ設定し直す必要がある。

【0005】

そこで、本発明は、プレイヤーの利便性を高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度を向上させることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【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、複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付ける受付部と、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明の一態様によれば、プレイヤーの利便性を高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

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

【図2】デッキ編成画面の一例を示す図である。

【図3】デッキ編成画面の一例を示す図である。

【図4】デッキ編成画面の一例を示す図である。

【図5】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能の説明図である。

【図6】プレイヤー情報の一例を示す図である。

【図7】デッキ情報の一例を示す図である。

【図8】キャラクタ情報の一例を示す図である。

【図9】クエスト情報の一例を示す図である。

【図10】本発明の一実施形態に係る情報処理フローを示す図である。

【図11】デッキ編成処理の流れを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0010】

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

#### 【0011】

< 本実施形態に係るゲームについて >

図1に示される通信システム(以下、情報処理システムSという。)は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置(以下、サーバ10という。)を含む通信システムであり、ゲームのプレイヤであるユーザ(以下、プレイヤという。)に対して、ゲームを提供する。

#### 【0012】

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

#### 【0013】

本実施形態では、プレイヤがプレイヤ端末12にてゲームプレイ用の操作を行うと、プレイヤ端末12は、ゲーム提供会社のサーバコンピュータ、すなわち、サーバ10から配信されるゲーム進行用のデータを受信する。プレイヤ端末12では、受信したデータに応じた映像及び音声出力され、プレイヤは、出力される映像及び音声を確認しながら、ゲームを進行させる。また、プレイヤ端末12は、プレイヤの操作内容を示すデータをサーバ10に向けて送信し、サーバ10は、プレイヤの操作内容に応じたゲーム進行用のデータを送信する。このようなサーバ10とプレイヤ端末12との間のデータ送受信は、プレイヤがゲームのプレイを終えるまで、繰り返し実施される。

#### 【0014】

プレイヤは、ゲーム内で、クエストと呼ばれるゲームの構成単位をプレイする。クエストは、クリアする(換言すると、クリア達成条件を満たす)ことを目的としてプレイされ、本実施形態では複数のクエストが設定されており、クエストごとに内容(例えば、難易度や出現する敵キャラクタ等)が変わる。プレイヤは、クエストをクリアすると、ゲーム媒体等のクリア報酬を取得することができる。なお、単独プレイでは、一人のプレイヤがクエストをプレイし、後述する共同プレイでは、複数のプレイヤが同じクエストを同じ時間帯に共同してプレイする。

#### 【0015】

プレイヤは、ゲームにおいて、ゲーム媒体を入手(取得)して所持(保有)し、保有するゲーム媒体を使用又は消費する。ゲーム媒体とは、クエストプレイを含め、ゲームを進行させるためにプレイヤが使用するゲーム内オブジェクトであり、例えば、ゲーム内のキャラクタ又はアイテム等が該当する。

#### 【0016】

キャラクタは、プレイヤによって操作されるプレイングキャラクタと、プレイヤが操作せずゲームの設定等に応じて自動的に動くサブキャラクタ(例えば、敵キャラクタ又は補助キャラクタ等)を含む。キャラクタの外観は、特に限定されず、例えば、人、動物及び植物等の生物、乗物、及びロボット等の機械、機械以外の物、モンスター等の架空のキャラクタ

10

20

30

40

50

ラクタ、又はこれらに類する他のキャラクタ等であってもよい。なお、以下では、特に断る場合を除き、プレイングキャラクタを単にキャラクタと呼ぶこととする。

【0017】

キャラクタ（敵キャラクタを含む。）は、それぞれ個性を有しており、キャラクタごとに、名前、属性、外観及び能力を示す各種パラメータ（レベル、体力、攻撃力、防御力、運、又は特殊能力等に関する値）等が設定されている。これらのパラメータは、ゲームの進行に影響を与える指標であり、数値により表現されるもの、「A、B、C・・・」のようなアルファベット等によって表記されランクとして表現されるもの、及びゲージのような指示器等の標識によって表現されるもの等を含む。また、パラメータの中には、ゲームの進行に伴って変動するものと、ゲームの進行に関係なく一定であり変化しないものを含む。以下では、特に断る場合を除き、ゲームの進行に伴って変動するパラメータを、単にパラメータと呼ぶこととする。

10

【0018】

各キャラクタのパラメータは、そのキャラクタを用いてクリアしたクエストの種類、クリア回数、及びクエストをプレイした時間帯等に応じて増減する。また、ゲームでは、例えば強化アイテムや強化キャラクタ等を使用することによってパラメータを変更（厳密には、向上）させることができる。なお、本実施形態では、各キャラクタに複数のパラメータが設定されており、それぞれのキャラクタは、キャラクタ間で共通する項目のパラメータを有することとする。

【0019】

アイテムは、プレイヤーによって使用（消費）され、ゲーム内でプレイヤーを支援したり妨害したりする物資と、他のアイテムやキャラクタと交換したりクエストをプレイするために消費される対価（ゲーム内通貨）とが含まれる。

20

【0020】

プレイヤーは、指定したキャラクタを使用してクエストをプレイするが、クエストをプレイするに際して、クエストプレイに使用可能なキャラクタの中から2以上のキャラクタを指定し、それらの指定されたキャラクタを含むデッキを編成する。ここで、デッキに含めることが可能なキャラクタ、すなわち、クエストプレイに使用可能なキャラクタには、プレイヤーが保有するキャラクタ、他のプレイヤーから借用可能なキャラクタ、及び期間限定で使用可能となるキャラクタ等が含まれる。

30

【0021】

デッキは、クエストプレイ開始前に、プレイヤーによって指定されたn体のキャラクタから構成されるチーム・グループである。また、デッキには、第1枠と第2枠とが含まれ、それぞれの枠に少なくとも1体のキャラクタを割り当てることができる。なお、デッキを構成するキャラクタの数nについては、2以上の自然数であり、特に限定されないが、以下では、n=5（第1枠のキャラクタ：4体、第2枠のキャラクタ：1体）のケースを例に挙げて説明することとする。

【0022】

第1枠は、クエストをプレイするために、キャラクタを必ず設定する必要がある枠であり、本実施形態では、4体のキャラクタを設定する必要がある。換言すると、プレイヤーは、第1枠に4体のキャラクタを設定しないとクエストをプレイすることができない。第1枠に割り当てられたキャラクタは、クエストプレイ中、プレイヤーの操作によって敵キャラクタを直接攻撃したり、敵キャラクタから直接攻撃を受けたりする。すなわち、攻撃時には攻撃力等のパラメータに基づき敵キャラクタにダメージを与えて体力等のパラメータを減少させ、被攻撃時には敵キャラクタの攻撃力等のパラメータに基づきダメージを受けて体力等のパラメータが減少する。また、第1枠に割り当てられたキャラクタについては、その指定された順序に応じて順番が設定される。最も早く指定されたキャラクタに対しては、1番が設定され、続けて、2番目以降に指定されたキャラクタの各々に対しては、2番、3番及び4番が順に設定される。そして、クエストプレイ時には、その順番に応じてデッキ中のキャラクタが使用される。例えば、若い順番に該当するキャラクタから順に敵キ

40

50

キャラクタを攻撃する。

【 0 0 2 3 】

第 2 枠は、第 1 枠とは性質が異なる枠であって、キャラクタを設定しなくてもクエストをプレイすることが可能な枠であり、本実施形態では、1 体のキャラクタを設定することできる。換言すると、プレイヤは、第 2 枠にキャラクタを設定しなくてもクエストをプレイすることができる。第 2 枠に割り当てられたキャラクタは、クエストプレイ中、敵キャラクタから直接攻撃を受けたりすることはなく、プレイヤのクエストクリアをサポートする役割を担う。また、クエストの敗北条件にも関係しない。第 2 枠に設定されたキャラクタは、例えば、プレイヤが指示したタイミング等で、キャラクタごとに設定された特殊能力（スキル）に応じて、以下に例示するようなゲームの難易度を変化させる効果を発揮する。なお、ここでいうゲームの難易度を変化させる効果は、原則として、プレイヤに有利な効果をいう。

10

（ a ）キャラクタのパラメータを変更

例えば、第 1 枠に割り当てられているキャラクタの体力を回復したり、攻撃力、防御力又は移動力等を一時的又は所定時間（例えば 3 0 秒又は敵キャラクタを N 体倒すまで等）向上したりする。

（ b ）敵キャラクタを攻撃

例えば、敵キャラクタの体力を減少させたり、敵キャラクタの攻撃力、防御力又は移動力等を一時的又は所定時間減少させたりする。

【 0 0 2 4 】

デッキは、クエストごとに編成されてもよく、複数のデッキを事前に登録しておき、クエストプレイに際して、複数のデッキの中からいずれか一つを選択してもよい。また、デッキ編成の際に、プレイヤが過去に編成してクエストをプレイしたデッキ（履歴デッキ）を使用することもできる。特に、本実施形態では、プレイヤは、現在選択している現在デッキが存在する場合、その現在デッキと履歴デッキとに基づいて提示される推奨デッキを使用することもできる。

20

【 0 0 2 5 】

現在デッキとは、プレイヤが、デッキ編成の際に選択しているデッキをいう。現在デッキには、プレイヤが事前に登録しておいた複数のデッキの中から選択されたデッキ、及びプレイヤが新たに編成している編成途中のデッキが含まれる。また、現在デッキには、例えば、第 1 枠のキャラクタが設定済のデッキ（クエストプレイが可能なデッキ）、第 1 枠のキャラクタが一部未設定のデッキ（クエストプレイが不可能なデッキ）、及び第 1 枠のキャラクタが全て未設定で第 2 枠のキャラクタが設定済のデッキ（クエストプレイが不可能なデッキ）等が含まれる。

30

【 0 0 2 6 】

履歴デッキとは、プレイヤが過去に編成してクエストをプレイしたデッキをいう。また、履歴デッキは、クエストと関連付けられていてもよい。具体的には、履歴デッキは、現在、プレイヤがプレイするために選択しているクエストと同一又は関連するクエストにおいて、プレイヤが過去に使用したデッキ、又はプレイヤが過去に使用してクエストのクリアに成功したデッキに限定してもよい。なお、関連するクエストには、同一又は同属性のキャラクタを含めたデッキでプレイすると、ゲームの進行がプレイヤにとって有利になるクエスト、すなわち、クリアし易くなるクエストが含まれる。また、履歴デッキには、第 1 枠のキャラクタが一部又は全て未設定のデッキ（クエストプレイが不可能なデッキ）は含まれないが、第 2 枠のキャラクタが未設定のデッキ（クエストプレイが可能なデッキ）は含まれる。

40

【 0 0 2 7 】

推奨デッキとは、履歴デッキに含まれるキャラクタと、現在デッキに含まれるキャラクタとに基づき自動的に設定されるデッキであって、プレイヤが選択したクエストをプレイする際に推奨されるデッキ、すなわち、そのデッキでクエストをプレイするとゲームの進行がプレイヤにとって有利になると予測されるデッキをいう。なお、推奨デッキに利用され

50

る履歴デッキには、プレイヤー自身が過去に編成してクエストをプレイしたデッキに限らず、他のプレイヤーが過去に編成してクエストをプレイしたデッキを含めてもよい。

【0028】

具体的には、推奨デッキには、履歴デッキに含まれるキャラクタの中から選択された少なくとも1体のキャラクタと、現在デッキに含まれるキャラクタの中から選択された少なくとも1対のキャラクタと、が含まれる。例えば、履歴デッキの第2枠にキャラクタが設定されていない場合等の所定条件を満たした場合、推奨デッキは、第1枠に、履歴デッキの第1枠に含まれるキャラクタから選択された4体のキャラクタを含み、第2枠に、現在デッキの第2枠に含まれるキャラクタから選択された1体のキャラクタを含む場合がある。また、他の例として、同じく所定条件を満たした場合、推奨デッキは、第1枠に、履歴デッキの第1枠に含まれるキャラクタから選択された2体のキャラクタと、現在デッキの第1枠に含まれるキャラクタから選択された2体のキャラクタとを含み、第2枠に、現在デッキの第2枠に含まれるキャラクタから選択された1体のキャラクタを含む場合等がある。

10

【0029】

また、推奨デッキに含まれるキャラクタは、以下に例示するようなルールにしたがって選択される。なお、以下のルールを組み合わせることで複合的に判断することとしてもよいし、第1枠と第2枠とで異なるルールをそれぞれ適用してもよい。

(a) 現在デッキに含まれるキャラクタと所定関係にあるキャラクタを優先して選択

履歴デッキに複数のキャラクタが含まれている場合、現在デッキに含まれるキャラクタ(本発明の「所定ゲーム媒体」に相当)と所定関係、例えば、そのキャラクタと同属性等の相性の良いキャラクタであって、同じデッキに含めれば連続攻撃が可能になったり、攻撃力等のパラメータが相乗的に向上したりするような関係にあるキャラクタを優先して選択する。これにより、プレイヤーにとって有利なデッキが自動的に設定される。なお、複数の履歴デッキの中からキャラクタを選択する場合も、このルールは適用可能である。

20

(b) 現在デッキの方に含まれるキャラクタを優先して選択

履歴デッキに含まれるキャラクタ(本発明の「第1ゲーム媒体」に相当)に対応するキャラクタ(本発明の「第2ゲーム媒体」に相当)が現在デッキに含まれている場合、すなわち、履歴デッキと現在デッキの双方に対応するキャラクタが含まれている場合、パラメータ等に関係なく、現在デッキの方に含まれている新しいキャラクタを優先して選択する。これにより、プレイヤーは、新しいキャラクタを育成してパラメータを向上させることもできる。なお、対応するキャラクタとは、同一のキャラクタ、同属性のキャラクタ、及びキャラクタXが成長して変態したキャラクタY等を含む。

30

(c) パラメータが高いキャラクタを優先して選択

履歴デッキに含まれるキャラクタに対応するキャラクタが現在デッキに含まれている場合、原則として履歴デッキに含まれるキャラクタを選択することとし、現在デッキに含まれるキャラクタのパラメータが高い場合に限り、現在デッキに含まれるキャラクタを優先して選択する。これにより、プレイヤーにとって有利なデッキが自動的に設定される。

(d) 所定時点より後にパラメータが更新されたキャラクタを優先して選択

所定時点のプレイ履歴に基づく履歴デッキに含まれるキャラクタに対応するキャラクタが現在デッキに含まれている場合、その所定時点より後にレベルアップ等してパラメータが更新された現在デッキに含まれるキャラクタを優先して選択する。なお、所定時点とは、ゲームプレイ中のある時点を指し、例えば、最初若しくは最後にその履歴デッキを使用してクエストプレイした時点、又は、最初若しくは最後にその履歴デッキを使用してクエストクリアした時点、等が含まれる。

40

(e) 所定時点より後にプレイヤーが取得したキャラクタを優先して選択

現在デッキに含まれるキャラクタであって、所定時点においては未だプレイヤーが保有しておらず、所定時点より後にプレイヤーが新たに取得したキャラクタを優先して選択する。

(f) 所定期間における使用頻度が高いキャラクタを優先して選択

履歴デッキに含まれるキャラクタに対応するキャラクタが現在デッキに含まれている場合、所定時点よりも後の所定期間、例えば、所定時点から直前のクエストプレイ時点までの

50

使用頻度に基づいてキャラクタを選択する。具体的には、現在デッキに含まれるキャラクタの中から使用頻度の高いキャラクタを優先して選択する。また、履歴デッキに含まれるキャラクタの使用頻度よりも、現在デッキに含まれるキャラクタの使用頻度が高い場合は、現在デッキに含まれるキャラクタを優先して選択する。また、履歴デッキに含まれるキャラクタと現在デッキに含まれるキャラクタの中から、使用頻度の高いキャラクタを優先して選択する（全て現在デッキに含まれるキャラクタ又は全て過去デッキに含まれるキャラクタになる場合もある。）。ここで、使用頻度は、相対値（他のキャラクタとの比較）及び絶対値（閾値以上か否か）のいずれでもよく、例えば、キャラクタごとに使用回数をカウントしておき上位N位までのキャラクタを選択してもよいし、キャラクタごとに使用回数をカウントしておきN回使用したキャラクタを選択してもよい。

10

（g）プレイヤの保有するキャラクタを優先して選択

例えば、他のプレイヤの履歴デッキに含まれるキャラクタであって、プレイヤが保有していないキャラクタがあった場合、そのキャラクタは選択せず、そのキャラクタを現在デッキに含まれているキャラクタに置き換える。また、例えば、所定時点のプレイ履歴に基づく履歴デッキに含まれるキャラクタであって、そのキャラクタを手放した（売却した）ために現在はプレイヤが保有していないキャラクタがあった場合、そのキャラクタは選択せず、そのキャラクタを現在デッキに含まれているキャラクタに置き換えてもよい。

【0030】

ここで、図2乃至図4を参照して、プレイヤがデッキを編成する際に、プレイヤ端末12に表示される画面の遷移について説明する。図2乃至図4は、クエストプレイ開始前にプレイヤの操作するプレイヤ端末12に表示される画面の一例である。

20

【0031】

図2に示されるように、デッキ編成画面G1は、現在デッキ表示領域50（第1枠表示領域51及び第2枠表示領域52を含む。）、編成ボタン53、出撃ボタン54、及び履歴選択ボタン55、を有し、プレイヤによって現在選択されている現在デッキ（デッキA）を表示している。現在デッキ表示領域50には、現在デッキに含まれているキャラクタの情報等が表示されている。具体的には、第1枠表示領域51には、現在デッキにおいて第1枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態では4体のキャラクタA～D）に関する情報が表示され、第2枠表示領域52には、現在デッキにおいて第2枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態では1体のキャラクタZ）に関する情報が表示される。また、編成ボタン53は、現在デッキに含まれているキャラクタを変更する場合にタップ等するボタンであり、プレイヤが編成ボタン53をタップ等すると現在デッキに含まれているキャラクタが入れ替わる等する。また、出撃ボタン54は、表示されている現在デッキを使用してクエストプレイを開始する場合にタップ等するボタンであり、プレイヤが出撃ボタン54をタップ等するとクエストプレイ画面（不図示）に遷移する。また、履歴選択ボタン55は、履歴デッキを呼び出す場合にタップ等するボタンであり、プレイヤが履歴選択ボタン55をタップ等するとデッキ編成画面G2に遷移する。なお、デッキ編成画面G1には、他にも前画面に戻るボタン等（不図示）が表示されていてもよい。

30

【0032】

図3に示されるように、デッキ編成画面G1から遷移したデッキ編成画面G2は、現在デッキ表示領域50（第1枠表示領域51及び第2枠表示領域52を含む。）、履歴デッキ表示領域60（第1枠表示領域61及び第2枠表示領域62を含む。）、及び履歴反映ボタン63、を有し、プレイヤによって現在選択されている現在デッキと並んで履歴デッキ（デッキB）を表示している。履歴デッキ表示領域60には、履歴デッキに含まれているキャラクタの情報等が表示されている。具体的には、第1枠表示領域61には、履歴デッキにおいて第1枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態では4体のキャラクタE～H）に関する情報が表示され、第2枠表示領域62には、履歴デッキにおいて第2枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態ではなし）に関する情報が表示される。また、履歴反映ボタン63は、表示されている履歴デッキを反映して推奨デッキを設定する場合にタップ等するボタンであり、プレイヤが履歴反映ボタン63をタップ等するとデッキ

40

50

編成画面G3に遷移する。なお、デッキ編成画面G2には、他にも前画面に戻るボタン等（不図示）が表示されていてもよい。

#### 【0033】

図4に示されるように、デッキ編成画面G2から遷移したデッキ編成画面G3は、推奨デッキ表示領域70（第1枠表示領域71及び第2枠表示領域72を含む。）、編成ボタン73、及び出撃ボタン74、を有し、現在デッキに含まれるキャラクタと履歴デッキに含まれるキャラクタとに基づき設定された推奨デッキ（デッキC）を表示している。推奨デッキ表示領域70には、推奨デッキに含まれているキャラクタの情報等が表示されている。具体的には、第1枠表示領域71には、推奨デッキにおいて第1枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態では履歴デッキの第1枠に含まれていた4体のキャラクタE～H）に関する情報が表示され、第2枠表示領域72には、推奨デッキにおいて第2枠に割り当てられているキャラクタ（本実施形態では現在デッキの第2枠に含まれていた1体のキャラクタZ）に関する情報が表示される。また、編成ボタン73は、推奨デッキに含まれているキャラクタを変更する場合にタップ等するボタンであり、プレイヤーが編成ボタン73をタップ等すると推奨デッキに含まれているキャラクタが入れ替わる等する。また、出撃ボタン74は、表示されている推奨デッキを使用してクエストプレイを開始する場合にタップ等するボタンであり、プレイヤーが出撃ボタン74をタップ等するとクエストプレイ画面（不図示）に遷移する。すなわち、このケースでは、プレイヤーは、第1枠にキャラクタE～H、及び第2枠にキャラクタZを含むデッキを使用して、クエストプレイを開始する。なお、デッキ編成画面G3には、他にも前画面に戻るボタン等（不図示）が表示されていてもよい。

10

20

#### 【0034】

< 共同プレイについて >

本実施形態では、プレイヤーが単独でプレイ（ソロプレイ）することは勿論、複数のプレイヤーが各々のプレイヤー端末12を操作して共通のゲームステージを同時にプレイする所謂マルチプレイ（以下、共同プレイという。）も可能である。共同プレイは、各プレイヤーのプレイヤー端末12の通信機能を通じて行われ、共同関係が形成されると、プレイの進行が共同プレイを行うプレイヤー間で同期される。なお、共同プレイは、複数のプレイヤーが協力する協力プレイゲーム、及びプレイヤー同士が対戦する対戦ゲーム、いずれのタイプであってもよい。

30

#### 【0035】

共同プレイでは、共同プレイを行う複数のプレイヤーを自動的にマッチングしてもよいし、共同プレイを主催して仲間を募集するプレイヤー（以下、ホストという。）と、その募集に応募して共同プレイに参加するプレイヤー（以下、ゲストという。）とを組み合わせてもよい。なお、共同プレイのメンバー等は特に限定されないが、例えば、あるプレイヤーと交友関係がある他のプレイヤーであって、そのプレイヤー同士で互いに承認したプレイヤー（以下、フレンドという。）が共同プレイを行うこととしてもよい。プレイヤーは、そのフレンドと協力してゲームを進行させることができ、例えば、フレンドが保有するキャラクタをデッキの編集時に借用することができる。

#### 【0036】

共同プレイの開始に際して、共同プレイにて使用されるデッキが編成される。共同プレイにて使用されるデッキは、各プレイヤーが対象クエストをプレイするのに使用可能なキャラクタの中から選択される。また、デッキを構成するキャラクタ数nは、通常の単独プレイと同数（すなわち、4体）である。一方で、各プレイヤーは、キャラクタ数nのうち、共同プレイに参加するプレイヤーの人数に応じた数のキャラクタを指定する。つまり、共同プレイに参加するプレイヤーの人数に応じて、各プレイヤーが共同プレイにて使用するキャラクタの数が変化する。なお、共同プレイにより対象クエストをクリアした場合、共同プレイに参加した各プレイヤーには、クリア報酬がそれぞれ付与される。

40

#### 【0037】

< 本実施形態に係る情報処理装置及びプレイヤー端末の構成 >

50

次に、本発明の一実施形態に係る情報処理装置及びプレイヤ端末１２の構成について説明する。本実施形態に係る情報処理装置は、ゲームデータ配信用のコンピュータ、厳密にはサーバコンピュータ（以下、サーバ１０という。）によって構成されている。サーバ１０は、コンピュータの一例であり、図１に示すように、複数のプレイヤ端末１２とネットワーク１４を介して通信可能に接続されており、プレイヤ端末１２と共にゲーム用の情報処理システムＳを構築している。ネットワーク１４は、例えばインターネット又はモバイル通信ネットワークからなる通信回線網であり、ＬＡＮ（Local Area Network）、ＷＡＮ（Wide Area Network）、イントラネット及びイーサネット（登録商標）等を含むものであってもよい。

【００３８】

10

本実施形態の情報処理システムＳでは、上記構成により、サーバ１０とプレイヤ端末１２とが協働することにより、ゲームが進行する。具体的には、ゲーム進行処理の一部をサーバ１０側で行い、グラフィック処理等の一部をプレイヤ端末１２で実行する。例えば、サーバ１０側で、一定のルール、ロジック及びアルゴリズムを含むプログラムを実行する。一方、プレイヤ端末１２側では、サーバ１０と同期しつつ、サーバ１０で実行されているプログラムと同様のルール、ロジック及びアルゴリズムにより、ゲームを進行させる。

【００３９】

また、共同プレイの際には、各プレイヤ端末１２の間で共同プレイ用の通信経路が確立され、共同プレイに要する各種データの送受信が、公知の通信方式にしたがって実施される。このときのデータは、サーバ１０を介したクライアント・サーバ方式であってもよく、サーバ１０を介さないＰ２Ｐ（ピア・ツー・ピア）方式であってもよい。Ｐ２Ｐ方式の場合には、互いに通信する複数のプレイヤ端末１２が協働して本発明の情報処理装置を構成することになる。また、共同プレイの様式は、完全同期型及び非同期型に分類されるが、いずれの様式を採用してもよい。なお、完全同期型は、キー入力同期方式及びコマンド入力方式を含み、非同期型にはサーバ集中処理型及びクライアント分散処理が含まれる。

20

【００４０】

サーバ１０は、本発明の「情報処理装置」の一例であり、ゲーム進行に必要なデータの生成や送受信等、ゲーム進行に関する各種の情報処理を実行するコンピュータ、より詳しくは本実施形態ではＳＮＳサーバである。サーバ１０は、１台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。また、サーバ１０は、ＡＳＰ（Application Service Provider）、ＳaaS（Software as a Service）、ＰaaS（Platform as a Service）又はＩaaS（Infrastructure as a Service）用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、ゲーム進行に関する一連の情報処理の工程（ただし、情報の入力及び表示を除く。）がサーバ１０によって実行されるので、プレイヤ端末１２側では、サーバ１０に引き渡す情報の入力、及びサーバ１０から配信される情報の表示等を行えばよい。

30

【００４１】

サーバ１０は、ハードウェア機器として、図１に示すように、プロセッサ２１、メモリ２２、通信用インタフェース２３、及びストレージ２４を有し、これらの機器がバス２５を介して電氣的に接続されている。また、サーバ１０には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム（ＯＳ）と、ゲームに関する情報処理用の専用プログラムとがインストールされている。これらのプログラムは、本発明の「プログラム」に相当する。プロセッサ２１が上記のプログラムにしたがって動作することで、サーバ１０は、本発明の情報処理装置として機能し、ゲームの進行に関する一連の処理を実行する。

40

なお、本発明のプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体（メディア）から読み込むことで取得してもよく、あるいは、インターネット又はイントラネット等のネットワーク１４を介して取得（ダウンロード）してもよい。

【００４２】

プロセッサ２１は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）、ＭＰＵ（Micro-Processing Unit）、ＭＣＵ（Micro Controller Unit）、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、

50

D S P ( Digital Signal Processor )、 T P U ( Tensor Processing Unit ) 又は A S I C ( Application Specific Integrated Circuit ) 等によって構成されるとよい。

【 0 0 4 3 】

メモリ 2 2 は、 R O M ( Read Only Memory ) 及び R A M ( Random Access Memory ) 等の半導体メモリによって構成されるとよい。

【 0 0 4 4 】

通信用インタフェース 2 3 は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インタフェースボード等によって構成されるとよい。通信用インタフェース 2 3 によるデータ通信の規格については、特に限定されるものではなく、 W i - f i ( 登録商標 ) に基づく無線 L A N による通信、 3 G ~ 5 G 若しくはそれ以降の世代の移動通信システムによる通信、又は L T E ( Long Term Evolution ) に基づく通信等が挙げられる。

10

【 0 0 4 5 】

ストレージ 2 4 は、フラッシュメモリ、 H D D ( Hard Disc Drive )、 S S D ( Solid State Drive )、 F D ( Flexible Disc )、 M O ディスク ( Magneto-Optical disc )、 C D ( Compact Disc )、 D V D ( Digital Versatile Disc )、 S D カード ( Secure Digital card )、又は U S B メモリ ( Universal Serial Bus memory ) 等によって構成されるとよい。また、ストレージ 2 4 は、サーバ 1 0 内に内蔵されてもよく、外付け形式でサーバ本体に取り付けてもよい。さらに、ストレージ 2 4 は、サーバ本体と通信可能に接続された外部コンピュータ ( 例えば、データベースサーバ ) 等によって構成されてもよい。なお、各種データを記録する技術としては、不正なデータ改竄等を回避する目的からブロックチェーンのような分散型台帳技術を用いてもよい。

20

【 0 0 4 6 】

サーバ 1 0 は、ゲームの進行に必要な情報を各プレイヤへ配信し、また、各プレイヤから情報を収集して記憶する。サーバ 1 0 が記憶する情報には、各プレイヤに関する情報 ( 例えば、プレイヤの識別情報及びゲームのプレイ履歴に関する情報等 )、及びゲームに関する情報 ( 例えば、デッキ情報、キャラクタ情報及びクエスト情報等 ) 等が含まれる。また、サーバ 1 0 は、その他、ゲームの進行に関する様々な情報処理を実行する。

【 0 0 4 7 】

プレイヤ端末 1 2 はプレイヤが、ゲームをプレイするために操作するクライアント端末であり、例えば、パソコン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末、ゲーム機、情報入力可能なテレビ受像機、及びウェアラブル端末等によって構成される。なお、図 1 には、図示の都合上、4 台のプレイヤ端末 1 2 を図示しているが、当然ながら、実際には、ゲームをプレイするプレイヤの人数に応じた台数分のプレイヤ端末 1 2 が存在する。

30

【 0 0 4 8 】

プレイヤ端末 1 2 は、サーバ 1 0 からゲーム進行用のデータを受信し、そのデータが示す画像 ( 映像 ) をプレイヤ端末 1 2 のディスプレイ又はプレイヤ端末 1 2 に接続された T V 等の表示器に表示したり、音声をスピーカ等から出力したりする。すなわち、本実施形態において、プレイヤ端末 1 2 は、表示部及び音声出力部として機能する。例えば、プレイヤ端末 1 2 には、クエストプレイ画面 ( 不図示 ) の他、図 2 乃至図 4 に示されるようなデッキ編成画面 G 1 ~ G 3 等が表示される。

40

【 0 0 4 9 】

また、プレイヤ端末 1 2 は、ゲームのプレイ中に行われるプレイヤの操作を受け付け、その操作内容に応じた情報をサーバ 1 0 に向けて送信する。例えば、プレイヤは、デッキを編成するためのデッキ編成操作をプレイヤ端末 1 2 にて行い、そのデッキ編成操作に基づくデッキ編成情報をサーバ 1 0 に送信する。なお、上記操作以外にも、プレイヤは、プレイスタイル ( ソロプレイ又は共同プレイ ) を選択する操作、クエストを選択する操作、クエストをプレイする操作、並びに、共同プレイの募集、共同プレイへの申込及びその申込に対する許否に関する操作等の共同プレイに関する操作等をプレイヤ端末 1 2 にて行う。

【 0 0 5 0 】

< 本発明の一実施形態の情報処理装置の機能 >

50

本実施形態に係る情報処理装置であるサーバ１０の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ１０は、図５に示されるように、記憶部３０、情報取得部３１、表示制御部３２、デッキ編成部３３、ゲーム進行部３４、及びパラメータ変更部３５を有する。これらのうち、記憶部３０は、メモリ２２又はストレージ２４によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ１０を構成するハードウェア機器と、サーバ１０にインストールされたプログラムとが協働することで実現される。なお、サーバ１０が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記の機能を分散させて、複数台のコンピュータの各々が互いに異なる機能を発揮してもよい。

以下、各機能部について、それぞれ詳しく説明する。

#### 【００５１】

##### （記憶部）

記憶部３０は、ゲームのプレイに必要な情報を記憶し、具体的には、プレイヤーに関する情報、プレイヤーが編成したデッキに関する情報、プレイヤーがクエストプレイに使用可能なキャラクターに関する情報、及びクエストに関する情報等を記憶する。

#### 【００５２】

プレイヤーに関する情報（プレイヤー情報）は、図６に示すように、各プレイヤーを特定する識別情報（識別ＩＤ又はゲーム用のアカウント名等）に各種情報が紐付けられ、プレイヤーごとに記憶されている。例えば、プレイヤー情報の項目には、ゲームの総プレイ時間、プレイヤーのランク、保有するキャラクター、保有するアイテム、ステータス及びクリア履歴等のゲームの進捗状況、並びに、フレンド関係にある他のプレイヤーの識別情報等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のプレイヤーの個人情報、ログイン履歴（ゲームプレイ日時、最終ログイン日時及びゲームプレイ回数）、並びに、決済履歴及び課金総額の情報等が、プレイヤー情報に含まれていてもよい。

#### 【００５３】

プレイヤーが編成したデッキに関する情報（デッキ情報）は、図７に示すように、各デッキを特定する識別情報（識別ＩＤ等）に各種情報が紐付けられ、デッキごとに記憶されている。例えば、デッキ情報の項目には、編成日時、第１枠に設定されたキャラクター（本実施形態では１番～４番までの４体）をそれぞれ特定する識別情報、第２枠に設定されたキャラクターを特定する識別情報、クエストでの使用履歴、及びクエストでのクリア履歴等が含まれる。なお、第２枠にキャラクターが設定されていない場合、第２枠に設定されたキャラクターを特定する識別情報には「NULL」が入る。クエストでの使用履歴には、使用回数、使用クエスト、及び最終使用日時等が含まれる。クエストでのクリア履歴には、クリア回数、クリアクエスト、及び最終クリア日時等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、更新回数、及びフレンドに使用された回数の情報等が、デッキ情報に含まれていてもよい。

#### 【００５４】

プレイヤーがクエストプレイに使用可能なキャラクターに関する情報（キャラクター情報）は、図８に示すように、各キャラクターを特定する識別情報（識別ＩＤ等）に各種情報が紐付けられ、キャラクターごとに記憶されている。例えば、キャラクター情報の項目には、キャラクター名、属性、外観、能力（レベル、体力、攻撃力及び特殊能力等に関する各パラメータ）、及び所定関係にあるキャラクターを特定する識別情報等が含まれる。ここで、能力を示す各パラメータには、現在値の他、初期値及び上限値を含む。また、上記以外の情報、例えば、保有するプレイヤーを特定する識別情報、及び対応するクエストの情報等が、キャラクター情報に含まれていてもよい。

#### 【００５５】

クエストに関する情報（クエスト情報）は、図９に示すように、各クエストを特定する識別情報（識別ＩＤ等）に各種情報が紐付けられ、クエストごとに記憶されている。例えば、クエスト情報の項目には、属性、難易度、プレイ条件、エリア情報、クエスト出現する敵キャラクターの種類、数及び配置等、並びに、クリア報酬に関する情報等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、クエスト開催期間、及び対応するクエストのキャラクター情

10

20

30

40

50

報等が、クエスト情報に含まれていてもよい。

【 0 0 5 6 】

( 情報取得部 )

情報取得部 3 1 は、本発明の「受付部」にも相当し、プレイヤーがゲームプレイ中にプレイヤ端末 1 2 において行った操作に基づく情報 ( データ ) を、プレイヤ端末 1 2 と通信することによって取得する。情報取得部 3 1 によって取得される情報には、プレイヤーがデッキを編成するために行うデッキ編成操作に基づくデッキ編成情報、並びに、プレイスタイルを選択する操作、クエストを選択する操作、クエストをプレイする操作、及び共同プレイに関する操作に基づく情報等が含まれる。また、情報取得部 3 1 によって取得される情報には、上記情報の他、ゲーム中の各場面でプレイヤーが行う各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可又は拒否、登録及びその他の入力操作等に基づく情報が含まれる。

10

【 0 0 5 7 】

( 表示制御部 )

表示制御部 3 2 は、ゲーム中、プレイヤーのプレイヤ端末 1 2 を制御してゲーム進行用の情報をプレイヤ端末 1 2 の画面に表示させる。また、表示制御部 3 2 は、後述するデッキ編成部 3 3 と共に本発明の「提示部」を構成する。具体的には、表示制御部 3 2 は、情報表示用のデータを生成し、生成された表示データをネットワーク 1 4 によりプレイヤ端末 1 2 に向けて送信する。例えば、表示制御部 3 2 は、デッキ編成中、デッキ編成部 3 3 による情報処理の結果を反映させた画面 ( デッキ編成画面 G 1 ~ G 3 ) 等をプレイヤ端末 1 2 に表示させる。また、表示制御部 3 2 は、クエストプレイ中、ゲーム進行部 3 4 による情報処理の結果 ( プレイ状況 ) 等をプレイヤ端末 1 2 に表示させる。また、表示制御部 3 2 は、共同プレイ中、共同プレイの状況等を各プレイヤーのプレイヤ端末 1 2 に表示させる。

20

【 0 0 5 8 】

( デッキ編成部 )

デッキ編成部 3 3 は、デッキ編成に必要な情報処理を実行するものであり、具体的には、情報取得部 4 0 が取得したデッキ編成情報に応じてデッキを編成する。また、デッキ編成部 3 3 は、表示制御部 3 2 と共に本発明の「提示部」を構成する。

【 0 0 5 9 】

具体的には、デッキ編成部 3 3 は、以下の情報処理を実行する。

( a ) 情報取得部 4 0 が取得したデッキ編成情報に基づいて現在デッキ ( データ ) を作成又は選択する。

30

( b ) 現在デッキに含まれるキャラクタと履歴デッキに含まれるキャラクタとに基づく推奨デッキ ( データ ) を作成する。

具体的には、デッキ編成部 3 3 は、履歴デッキに含まれるキャラクタの中から選択された少なくとも 1 体のキャラクタ ( 例えば、第 1 枠に割り当てるキャラクタ ) を選択し、現在デッキに含まれるキャラクタの中から選択された少なくとも 1 対のキャラクタ ( 例えば、第 2 枠に割り当てるキャラクタ ) を選択する。このとき、履歴デッキに複数のキャラクタが含まれている場合は、現在デッキに含まれるキャラクタと所定関係にあるキャラクタ等を優先して選択する。また、履歴デッキに含まれるキャラクタに対応するキャラクタが現在デッキに含まれている場合は、現在デッキの方に含まれるキャラクタ、パラメータが高いキャラクタ、所定時点より後にパラメータが更新されたキャラクタ、所定時点より後にプレイヤーが新たに取得したキャラクタ、又は所定期間における使用頻度が高いキャラクタ等、を優先して選択する。

40

( c ) 編成したデッキ ( データ ) をクエストプレイ用のデッキとして設定する。

( d ) 編成したデッキ ( データ ) を記憶部 3 0 に記憶する。

【 0 0 6 0 】

( ゲーム進行部 )

ゲーム進行部 3 4 は、ゲームの進行に必要な情報処理を実行するものであり、具体的には、情報取得部 4 0 が取得した各種情報に基づいてゲームを進行させる。例えば、ゲーム進行部 3 4 は、プレイヤーがプレイ中のクエストにおいてキャラクタをプレイヤー操作に応じて

50

動かしたり、プレイヤー操作に応じた演出等を実施したりする。また、共同プレイが実施される場合、ゲーム進行部 3 4 は、共同プレイに参加するプレイヤーの各々の操作に基づいて、ゲームを進行させる処理を実行する。

#### 【 0 0 6 1 】

( パラメータ変更部 )

パラメータ変更部 3 5 は、プレイヤーがクエストプレイに利用可能なキャラクタのパラメータの設定を、ゲームの進行状況等に応じて変更する。例えば、パラメータ変更部 3 5 は、あるキャラクタを用いてクエストをプレイしている間、又はそのクエストをクリアした後、ゲーム進行部 3 4 による処理の実行結果等を反映させて、そのキャラクタのパラメータの設定(詳しくは、現在の状態又は現在値等)を変更させる。また、あるキャラクタに対して強化等が行われた場合、パラメータ変更部 3 5 は、そのキャラクタのパラメータの設定を変更させる。なお、パラメータ変更部 3 5 によるパラメータの設定変更は、現状の設定よりも良化・向上させるものに限らず、現状の設定よりも悪化・低下させるものも含む。

10

#### 【 0 0 6 2 】

( 報酬付与部 )

報酬付与部 3 6 は、クエストごとに設定されたクリア達成条件を満たしたプレイヤー、すなわち、クエストをクリアしたプレイヤーに対して、クエストごとに関連付けられたクリア報酬を付与する。具体的には、報酬付与部 3 6 は、クリア報酬として付与されたゲーム媒体をそのプレイヤーに関連付けて、記憶部 3 0 のプレイヤー情報に記憶する。

#### 【 0 0 6 3 】

以上、サーバ 1 0 及びプレイヤー端末 1 2 のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的に、サーバ 1 0 及びプレイヤー端末 1 2 は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における情報処理システム S において作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

20

#### 【 0 0 6 4 】

< 本発明の一実施形態に係る情報処理フロー >

次に、図 1 0 乃至図 1 1 を参照しながら、上記構成からなる情報処理システム S において実行される情報処理の流れ(以下、情報処理フローという。)について説明する。情報処理フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、コンピュータシステムとして機能する情報処理システム S を用いることで実現される。換言すると、情報処理フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。なお、以下に説明する情報処理フローは、あくまでも一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において不要なステップを削除したり、新たなステップを追加したり、ステップの実施順序を入れ替えてもよい。

30

#### 【 0 0 6 5 】

[ 情報処理フロー ]

まず、ゲームの進行に関する基本的な情報処理フローについて説明する。この情報処理フローは、プレイヤーがゲームにログインすると開始され、例えば、図 1 0 に示す流れに沿って進行する。

#### 【 0 0 6 6 】

図 1 0 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 1 0 は、プレイヤーが操作するプレイヤー端末 1 2 との通信を通じ、クエストを選択する操作に基づく情報を取得してクエスト選択を受け付け(S 1 0 1)、プレイスタイルを選択する操作に基づく情報を取得してプレイスタイルの選択を受け付け(S 1 0 2)、デッキ編成操作に基づくデッキ編成情報を取得してデッキ編成に関する指示を受け付けると(S 1 0 3)、デッキ編成処理を実行する(S 1 0 4)。なお、デッキ編成処理の詳細については、後述する。

40

#### 【 0 0 6 7 】

そして、サーバ 1 0 は、デッキ編成処理においてクエストプレイで使用するデッキが設定された場合、すなわち、デッキ編成が終了したと判断した場合(S 1 0 5: YES)、プレイヤーが操作するプレイヤー端末 1 2 との通信を通じてクエストプレイ操作に基づく情報を取得すると(S 1 0 6)、これを契機としてクエストプレイを開始する(S 1 0 7)。な

50

お、クエストプレイ開始後の具体的な処理及び処理の流れ等については、公知の内容であるため、説明を省略することとする。

一方、サーバ10は、デッキ編成が終了していないと判断した場合（S105：NO）、再度、デッキ編成操作に基づくデッキ編成情報を取得してデッキ編成に関する指示を受け付け（S103）、デッキ編成処理を実行する（S104）。

【0068】

そして、サーバ10は、クエストが終了すると、プレイヤーがクエストをクリアしたか否かについて判断し（S108）、プレイヤーがクリア達成条件を満たしてクエストをクリアしたと判断すると（S108：YES）、プレイヤーに対してクリア報酬を付与し（S109）、処理を終了する。

10

一方、サーバ10は、プレイヤーがクリア達成条件を満たしていない、すなわち、クエストをクリアできなかったと判断すると（S108：NO）、クリア報酬を付与することなく、そのまま処理を終了する。

以上が、本発明の情報処理フローの一例である。

【0069】

[ デッキ編成処理 ]

次に、図11に基づいて、デッキ編成処理の一例について説明する。

デッキ編成処理とは、サーバ10（主に、デッキ編成部33及び表示制御部32等）において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップS104において実行される処理である。具体的には、クエストプレイ開始前に実行される処理であって、プレイヤーによるデッキ編成操作に基づくデッキ編成情報に応じて、プレイヤーがクエストをプレイするためのデッキを編成する処理である。

20

【0070】

図11に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ10は、デッキ編成情報に含まれる指示内容に基づいて現在デッキを選択する（S201）。次に、サーバ10は、デッキ編成情報に履歴デッキを使用する指示内容が含まれているか否か判断し（S202）、デッキ編成情報に履歴デッキを使用する指示内容が含まれていない場合、すなわち、履歴デッキを使用する指示を受け付けていないと判断した場合（S202：NO）、現在デッキをそのままクエストプレイに使用するデッキ（クエストプレイ用デッキ）として設定し（S203）、処理を終了する。

30

【0071】

一方、サーバ10は、デッキ編成情報に履歴デッキを使用する指示内容が含まれている場合、すなわち、履歴デッキを使用する指示を受け付けていると判断した場合（S202：YES）、さらに、デッキ編成情報に含まれる指示内容に基づいて、そのまま現在デッキに履歴デッキを上書きするか否か判断する（S204）。そして、サーバ10は、現在デッキに履歴デッキを上書きすると判断した場合（S204：YES）、履歴デッキをそのままクエストプレイに使用するデッキ（クエストプレイ用デッキ）として設定し（S205）、処理を終了する。

【0072】

一方、サーバ10は、現在デッキに履歴デッキを上書きしないと判断した場合（S204：NO）、履歴デッキに含まれるキャラクタの中から少なくとも1体のキャラクタを選択し（S206）、現在デッキに含まれるキャラクタの中から少なくとも1対のキャラクタを選択する（S207）。例えば、履歴デッキからは第1枠に設定されている4体のキャラクタを選択し、現在デッキからは第2枠に設定されている1体のキャラクタを選択する。また、履歴デッキからは第1枠に設定されている2体のキャラクタを選択し、現在デッキからは第1枠に設定されている2体のキャラクタと第2枠に設定されている1体のキャラクタとを選択する。このとき、履歴デッキに複数のキャラクタが含まれている場合は、現在デッキに含まれるキャラクタと所定関係にあるキャラクタ等を優先して選択する。また、履歴デッキに含まれるキャラクタに対応するキャラクタが現在デッキに含まれている場合は、現在デッキの方に含まれるキャラクタ、パラメータが高いキャラクタ、所定時点

40

50

より後にパラメータが更新されたキャラクタ、所定時点より後にプレイヤーが新たに取得したキャラクタ、又は所定期間における使用頻度が高いキャラクタ等、を優先して選択する。

【0073】

そして、サーバ10は、履歴デッキから選択したキャラクタと、現在デッキから選択したキャラクタを含む推奨デッキを作成し(S208)、プレイヤーが操作するプレイヤー端末12との通信を通じ、その作成した推奨デッキの内容を示す情報をプレイヤー端末12に表示させることにより、プレイヤーに推奨デッキを提示する(S209)。具体的には、図2乃至図4に示されるようなデッキ編成画面G1~G3等を、プレイヤー端末12に表示させる。

【0074】

そして、サーバ10は、プレイヤーが操作するプレイヤー端末12との通信を通じ、デッキ編成操作に基づくデッキ編成情報、具体的には、推奨デッキの使用可否に関する情報を取得してデッキ編成に関する指示を受け付けると(S210)、そのデッキ編成情報に含まれる指示内容に基づいて推奨デッキをクエストプレイに使用するか否か判断する(S211)。サーバ10は、デッキ編成情報に推奨デッキを使用する指示内容が含まれている場合、すなわち、推奨デッキを使用する指示を受け付けていると判断した場合(S211: YES)、推奨デッキをクエストプレイに使用するデッキ(クエストプレイ用デッキ)として設定し(S212)、処理を終了する。

一方、サーバ10は、デッキ編成情報に推奨デッキを使用する指示内容が含まれていない場合、すなわち、推奨デッキを使用する指示を受け付けていないと判断した場合(S211: NO)、デッキ未設定の状態(デッキ編成未了の状態)で、そのまま処理を終了する。以上が、デッキ編成処理の一例である。

【0075】

<その他の実施形態>

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

【0076】

上記の実施形態では、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ(すなわち、サーバ10)が本発明の情報処理装置として機能しているが、これに限定されるものではなく、サーバ10が有する機能のうちの一部がプレイヤー端末12に備わっていてもよい。例えば、デッキ編成部33又はゲーム進行部34の一部又は全部の機能がプレイヤー端末12に備わっていてもよい。

【0077】

上記の実施形態では、プレイヤー情報等は、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ(すなわち、サーバ10)に記憶することとしたが、不図示のデータベースサーバを別途設けて、そのデータベースサーバに一括して記憶することとしてもよいし、プレイヤー端末12側に記憶することとしてもよい。

【0078】

上記の実施形態では、ゲームの一例として、プレイヤーがキャラクタを操作して敵キャラクタと戦うクエストを挙げた。ただし、ゲームの内容はこれに限定されず、デッキ(チーム・グループ)を編成してプレイするゲームであればよい。例えば、格闘ゲーム、スポーツゲーム、シューティングゲーム、レースゲーム、パズルゲーム、カードゲーム、ボードゲーム、ロールプレイングゲーム又はシミュレーションゲーム等であってもよい。また、ゲームは、個人戦であってもよいし団体戦であってもよい。また、人間同士がプレイヤーとして対戦するものであってもよいし、人間とコンピュータ(例えば、AI又はロボット等)とが対戦するものであってもよい。

【0079】

上記の実施形態では、プレイヤーは、原則として無料で全ての機能を享受することができるが、一部の機能を限定し、所定の料金を支払うことによって、その限定された機能が利用

10

20

30

40

50

できることとしてもよい。また、所定の料金を支払ったプレイヤに対しては、ゲームをプレイするうえで有利になるように各種条件等を設定してもよい。なお、この料金については、従量課金制としてもよいし、一度支払えば一定期間（例えば、一か月間又は一年間等）、そのプレイヤに対して効果を有することとしてもよい（サブスクリプション）。

【0080】

<まとめ>

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

【0081】

[1] 本実施形態に係る情報処理装置は、複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、デッキの編成に関する指示をプレイヤから受け付ける受付部と、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤから受け付けた場合、プレイヤが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示部と、を有する。

10

上記の情報処理装置によれば、推奨デッキが提示されることにより、プレイヤのデッキ編成の手間を削減することができるうえ、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズに応えることもできる。よって、プレイヤの利便性を高め、プレイヤのゲームプレイ満足度を向上させることができる。

20

【0082】

[2] 上記の情報処理装置において、提示部は、現在デッキから選択した少なくとも1つのゲーム媒体と、履歴デッキから選択した少なくとも1つのゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とがバランスよく含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができる。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

【0083】

30

[3] 上記の情報処理装置において、デッキには、それぞれにゲーム媒体を割り当て可能な第1枠と第2枠とが含まれ、提示部は、所定条件を満たした場合、履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、第1枠と第2枠とに、現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とがバランスよく含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができる。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

【0084】

40

[4] 上記の情報処理装置において、第2枠は、ゲーム媒体を設定しなくてもゲームをプレイすることが可能な枠であって、提示部は、履歴デッキの第2枠にゲーム媒体が設定されていない場合、履歴デッキの第1枠に設定されたゲーム媒体と、現在デッキの第2枠に設定されたゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する。

これにより、第2枠にゲーム媒体が設定されていない履歴デッキを使用する場合でも、推奨デッキには、現在デッキに含まれるゲーム媒体が第2枠に設定されるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、第2枠にゲーム媒体を設定し忘れるという心配もない。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

50

## 【 0 0 8 5 】

[ 5 ] 上記の情報処理装置において、提示部は、現在デッキに含まれる所定ゲーム媒体と、1以上の履歴デッキに含まれる複数のゲーム媒体のうち所定ゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体と、を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、プレイヤにとってより有利なゲーム媒体が含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、プレイヤがわざわざゲーム媒体同士の関係性について調べたり熟考したりする必要もない。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

10

## 【 0 0 8 6 】

[ 6 ] 上記の情報処理装置において、提示部は、履歴デッキに含まれる第1ゲーム媒体に対応する第2ゲーム媒体が現在デッキに含まれる場合、第1ゲーム媒体を含まず第2ゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、現在デッキに含まれる新しいゲーム媒体が優先的に含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、プレイヤが強化したい新しいゲーム媒体を使用し易くなる。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

20

## 【 0 0 8 7 】

[ 7 ] 上記の情報処理装置において、提示部は、履歴デッキに含まれる第1ゲーム媒体に対応する第2ゲーム媒体が現在デッキに含まれる場合であって、第1ゲーム媒体のパラメータよりも第2ゲーム媒体のパラメータの方が高い場合、第1ゲーム媒体を含まず第2ゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、プレイヤにとってより有利なゲーム媒体が含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、プレイヤがわざわざゲーム媒体のパラメータについて調べたり熟考したりする必要もない。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

30

## 【 0 0 8 8 】

[ 8 ] 上記の情報処理装置において、履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、提示部は、現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、所定時点より後にパラメータが更新されたゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、所定時点より後にパラメータが更新されたゲーム媒体が優先的に含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、プレイヤがわざわざゲーム媒体のパラメータについて調べたり熟考したりする必要もない。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

40

## 【 0 0 8 9 】

[ 9 ] 上記の情報処理装置において、履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、提示部は、現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、所定時点においてプレイヤが保有しておらず、所定時点より後にプレイヤが取得したゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、現在デッキに含まれる新たに取得したゲーム媒体の方が優先的に含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤのニーズにより一層応えることができるうえ、新しいゲーム媒体を使用するので今までとは一味違ったゲーム展開を楽しむことができる。よって、プレイヤの利便性をさらに高め、プレイヤのゲームプレイ満

50

足度をより一層向上させることができる。

【 0 0 9 0 】

[ 1 0 ] 上記の情報処理装置において、履歴デッキは、所定時点のプレイ履歴に基づくデッキであって、提示部は、現在デッキに含まれるゲーム媒体であって、所定時点よりも後の所定期間におけるゲーム媒体のゲームでの使用頻度に基づいて決定されるゲーム媒体を含む推奨デッキを提示する。

これにより、推奨デッキには、使用頻度の高いゲーム媒体の方が優先的に含まれることになるので、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤーのニーズにより一層応えることができるうえ、プレイヤーにとって使い勝手のよい好みのゲーム媒体を使用してゲームを楽しむことができる。よって、プレイヤーの利便性をさらに高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度をより一層向上させることができる。

10

【 0 0 9 1 】

[ 1 1 ] また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、コンピュータが、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付け、コンピュータが、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する。

上記の情報処理方法によれば、推奨デッキが提示されることにより、プレイヤーのデッキ編成の手間を削減することができるうえ、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤーのニーズに応えることもできる。よって、プレイヤーの利便性を高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度を向上させることができる。

20

【 0 0 9 2 】

[ 1 2 ] また、本実施形態に係るプログラムによれば、複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、コンピュータに、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付けさせ、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示させる。

上記のプログラムによれば、推奨デッキが提示されることにより、プレイヤーのデッキ編成の手間を削減することができるうえ、履歴デッキだけではなく現在デッキの情報も反映させてクエストプレイに適したデッキを編成したいというプレイヤーのニーズに応えることもできる。よって、プレイヤーの利便性を高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度を向上させることができる。

30

【 符号の説明 】

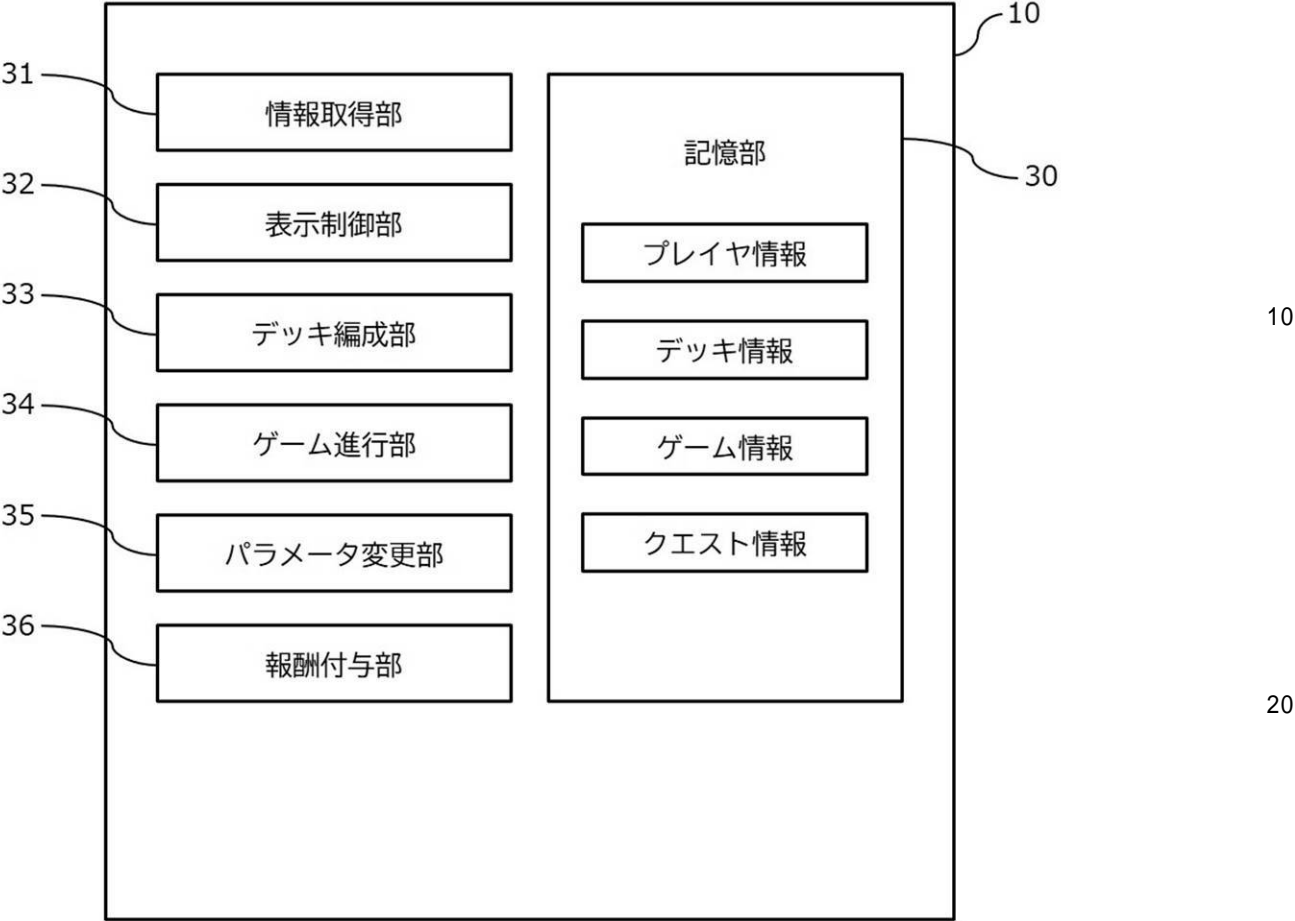
【 0 0 9 3 】

- 1 0 サーバ
- 1 2 プレイヤ端末
- 1 4 ネットワーク
- 2 1 プロセッサ
- 2 2 メモリ
- 2 3 通信用インタフェース
- 2 4 ストレージ
- 2 5 バス
- 3 0 記憶部
- 3 1 情報取得部
- 3 2 表示制御部
- 3 3 デッキ編成部

40

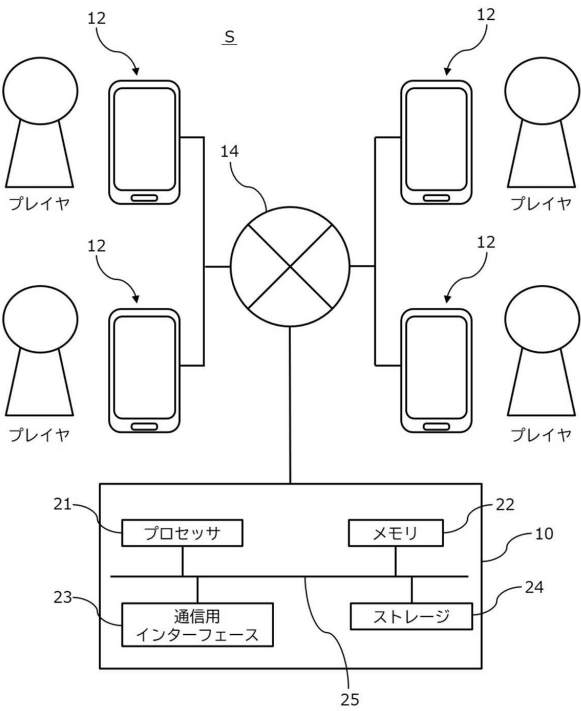
50

3 4	ゲーム進行部	
3 5	パラメータ変更部	
3 6	報酬付与部	
5 0	現在デッキ表示領域	
5 1	第 1 枠表示領域	
5 2	第 2 枠表示領域	
5 3	編成ボタン	
5 4	出撃ボタン	
5 5	履歴選択ボタン	
6 0	履歴デッキ表示領域	10
6 1	第 1 枠表示領域	
6 2	第 2 枠表示領域	
6 3	履歴決定ボタン	
7 0	推奨デッキ表示領域	
7 1	第 1 枠表示領域	
7 2	第 2 枠表示領域	
7 3	出撃ボタン	
G 1	デッキ編成画面	
G 2	デッキ編成画面	
G 3	デッキ編成画面	20
S	情報処理システム	
	【要約】	
	【課題】プレイヤーの利便性を高め、プレイヤーのゲームプレイ満足度を向上させることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供する。	
	【解決手段】情報処理装置は、複数のゲーム媒体を含むデッキを編成してプレイするゲームにおいて、デッキの編成に関する指示をプレイヤーから受け付ける受付部と、ゲームをプレイするためのデッキとしてプレイヤーが過去に編成した履歴デッキを使用する指示をプレイヤーから受け付けた場合、プレイヤーが現在選択している現在デッキに含まれるゲーム媒体と履歴デッキに含まれるゲーム媒体とに基づく推奨デッキを提示する提示部と、を有する。	
	【選択図】図 5	30

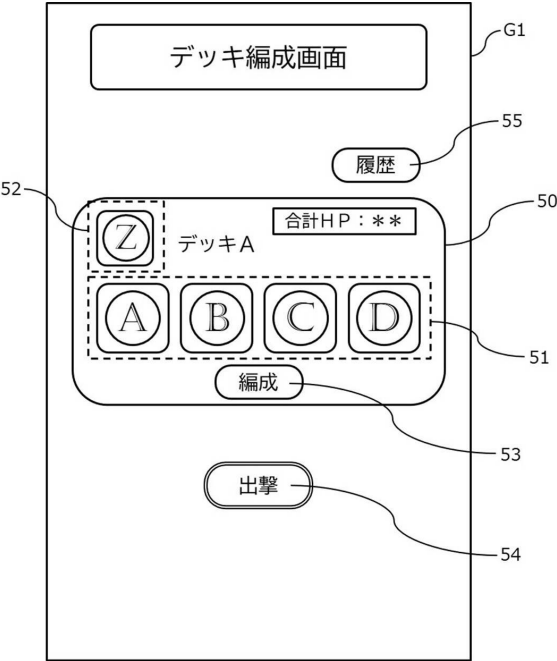


【図面】

【図 1】



【図 2】



10

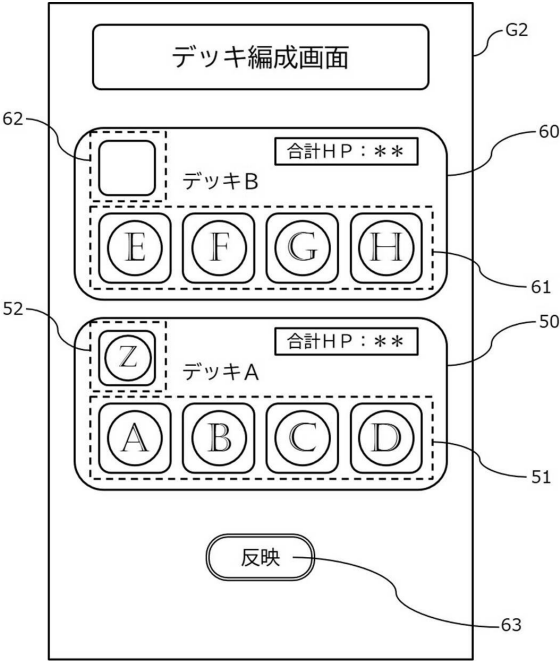
20

30

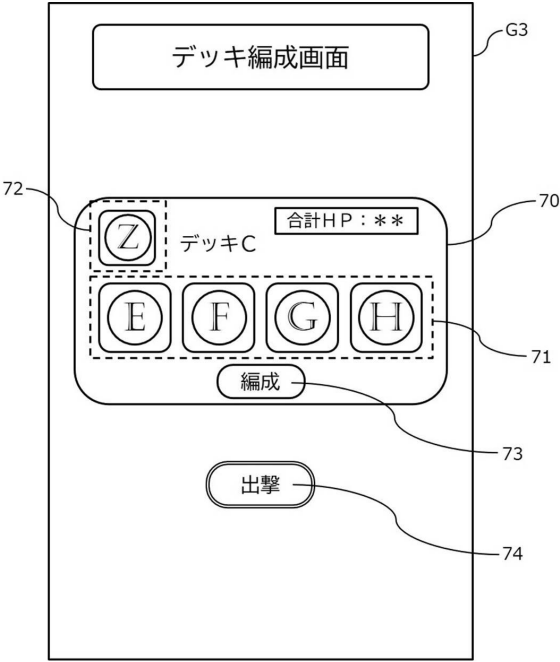
40

50

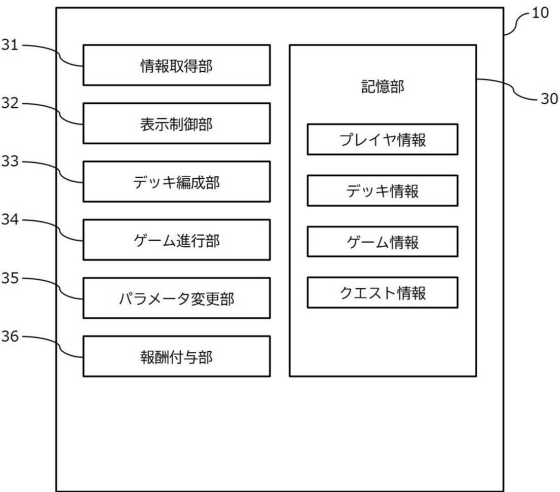
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

プレイヤー情報								
識別ID	プレイ時間	ランク	キャラクタ	アイテム	進捗状況			フレンド
					ステータス	クリア履歴	...	
...	...	...	...	...	...	...	...	...

10

20

30

40

50

【図 7】

デッキ情報							
識別ID	編成日時	第1枠			第2枠	使用履歴	クリア履歴
		1番	2番	...			
...	...	...	...	...	...	...	...

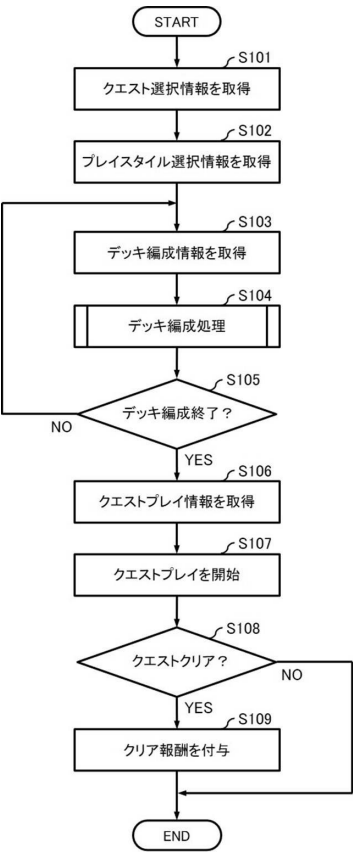
【図 8】

キャラクタ情報									
識別ID	キャラクタ名	属性	外観	能力					所定関係 キャラクタ
				レベル	体力	攻撃力	特殊能力	...	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 9】

クエスト情報									
識別ID	属性	難易度	プレイ条件	エリア情報	敵キャラクタ				クリア報酬
					種類	数	配置	...	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 10】



10

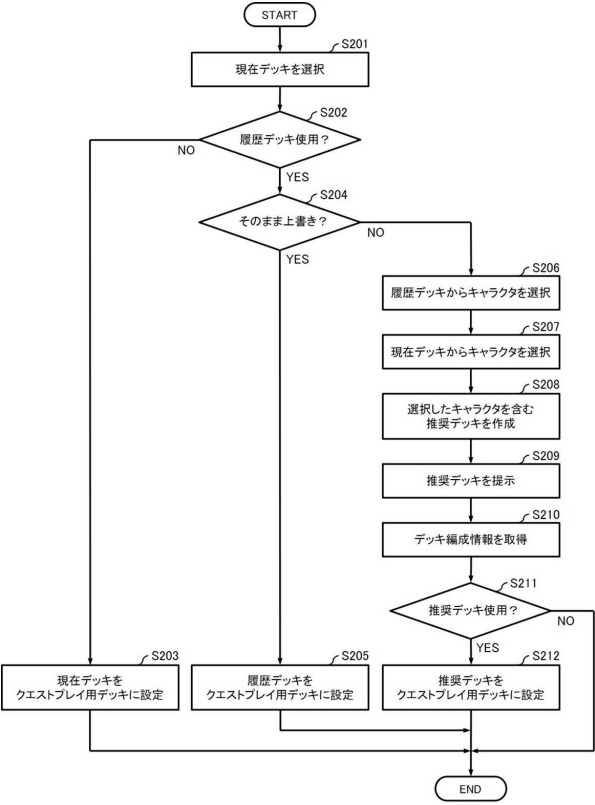
20

30

40

50

【図 11】



## フロントページの続き

クシィ内

審査官 西村 民男

- (56)参考文献 特許第 6 8 4 5 4 5 4 ( J P , B 1 )  
特許第 6 2 6 9 8 8 1 ( J P , B 1 )  
特開 2 0 2 1 - 5 2 9 1 0 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 3 1 7 8 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 9 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 1 2 6 7 8 4 ( J P , A )  
今すぐはじめる！モンスターストライク，第 1 刷，株式会社宝島社，2019年02月11日，p.  
40
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8