

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7302620号
(P7302620)

(45)発行日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(24)登録日 令和5年6月26日(2023.6.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	13/5375(2014.01)	F I	A 6 3 F	13/5375
A 6 3 F	13/45 (2014.01)		A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/79 (2014.01)		A 6 3 F	13/79

請求項の数 10 (全20頁)

(21)出願番号 特願2021-52987(P2021-52987)
 (22)出願日 令和3年3月26日(2021.3.26)
 (65)公開番号 特開2022-150403(P2022-150403)
 A)
 (43)公開日 令和4年10月7日(2022.10.7)
 審査請求日 令和4年7月21日(2022.7.21)
 早期審査対象出願
 前置審査

(73)特許権者	000132471 株式会社セガ 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
(72)発明者	園山 勝太 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガ内
(72)発明者	本田 義矢 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社 セガ内
審査官	岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

コンピュータを、
 プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、
 前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、
 前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストの抽出を行う抽出手段、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面の表示を行う制御手段、

として機能させ、

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち1以上のクエストをプレイヤがクリアした場合に報酬をプレイヤに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツが未だにあるか否かを判定し、

前記抽出手段は、前記特定手段による判定が否定判定となるまで前記抽出を行い、

前記制御手段は、前記特定手段による判定が否定判定となるまで前記表示を行う、
プログラム。

【請求項 2】

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足コンテンツの獲得可能性が高いクエストを優先して抽出する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストの実行に必要な対価が少ないクエストを優先して抽出する、

請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

10

【請求項 4】

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストをクリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して抽出する、

請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、他の不足コンテンツが獲得可能なクエストを優先して抽出する、

請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

コンピュータを、

20

プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、

前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、

前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段、

として機能させ、

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、

30

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち 1 以上のクエストをプレイヤがクリアした場合に報酬をプレイヤに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツを改めて特定し、

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足コンテンツの獲得可能性が高いクエストを優先して抽出する、

プログラム。

【請求項 7】

コンピュータを、

40

プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、

前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、

前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段、

として機能させ、

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を

50

受け付け、

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち1以上のクエストをプレイヤーがクリアした場合に報酬をプレイヤーに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤーへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツを改めて特定し、

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストの実行に必要な対価が少ないクエストを優先して抽出する、

プログラム。

10

【請求項8】

コンピュータを、

プレイヤーの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、

前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、

前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段、

として機能させ、

20

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち1以上のクエストをプレイヤーがクリアした場合に報酬をプレイヤーに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤーへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツを改めて特定し、

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストをクリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して抽出する、

プログラム。

30

【請求項9】

コンピュータを、

プレイヤーの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、

前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、

前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段、

として機能させ、

40

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち1以上のクエストをプレイヤーがクリアした場合に報酬をプレイヤーに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤーへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツを改めて特定し、

前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、他の

50

不足コンテンツが獲得可能なクエストを優先して抽出する、
プログラム。

【請求項 10】

プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段と、前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段と、前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストの抽出を行う抽出手段と、

前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面の表示を行う制御手段と、

を備え、

前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、

前記制御手段は、前記実行要求に応じて前記一部又は全部のクエストを実行し、当該実行において前記実行要求が複数のクエストを実行するための実行要求である場合には当該複数のクエストを一括して実行し、実行したクエストのうち 1 以上のクエストをプレイヤがクリアした場合に報酬をプレイヤに付与し、

前記特定手段は、前記制御手段によるプレイヤへの報酬の付与に応じて前記複数の不足コンテンツが未だにあるか否かを判定し、

前記抽出手段は、前記特定手段による判定が否定判定となるまで前記抽出を行い、

前記制御手段は、前記特定手段による判定が否定判定となるまで前記表示を行う、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、プレイヤにキャラクタやアイテム等のコンテンツを獲得させるゲームが知られている。

【0003】

これに関して、特許文献 1 には、プレイヤによって指定された素材コンテンツ（素材キャラクタ）が獲得可能なプレイ種目（例えばクエスト）を画面に表示させる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2015 - 47494 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載の技術では、一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、複数のコンテンツが不足している場合、プレイヤは当該不足しているコンテンツをそれぞれ指定して、獲得可能なクエストを確認しなければならなかった。このため、プレイすべきクエストを確認する手間がかかってしまい、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができないという問題があった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段、前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段、前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段、前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段、として機能させる。

【 0 0 0 8 】

また、本発明の第二態様では、前記受付手段は、前記表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、前記制御手段は、前記実行要求に応じて、前記一部又は全部のクエストを実行する。 10

【 0 0 0 9 】

また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、複数のクエストを実行するための実行要求に応じて、当該複数のクエストを一括して実行する。

【 0 0 1 0 】

また、本発明の第四態様では、前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足コンテンツの獲得可能性が高いクエストを優先して抽出する。

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストの実行に必要な対価が少ないクエストを優先して抽出する。 20

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して抽出する。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様では、前記抽出手段は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、他の不足コンテンツが獲得可能なクエストを優先して抽出する。 30

【 0 0 1 4 】

また、本発明の第八態様に係る情報処理装置は、プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段と、前記選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、前記所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段と、前記特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段と、前記抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な前記不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段と、を備える。

【発明の効果】**【 0 0 1 5 】**

本発明によれば、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。 40

【図面の簡単な説明】**【 0 0 1 6 】**

【図1】本実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【図5】本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の 50

流れの一例を示すフローチャートである。

【図6】本実施形態に係る所有キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図7】本実施形態に係るキャラクタ育成画面の一例を示す図である。

【図8】本実施形態に係るクエスト一覧画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【0018】

<全体構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

【0019】

図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらのサーバ装置10と端末装置12とは、インターネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワークNTを介して通信可能に接続されている。

【0020】

サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12のプレイヤに提供する情報処理装置である。本実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14そのものを端末装置12のプレイヤに提供する。

【0021】

各端末装置12は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【0022】

<ハードウェア構成>

図2は、サーバ装置10のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0023】

図2に示すように、サーバ装置10は、制御装置20と、通信装置26と、記憶装置28と、を備える。制御装置20は、CPU(Central Processing Unit)22及びメモリ24を主に備えて構成される。

【0024】

制御装置20では、CPU22がメモリ24或いは記憶装置28等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0025】

通信装置26は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置26は、例えば、端末装置12との間で各種の情報を送受信する。

【0026】

記憶装置28は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置28は、ゲームプログラム14を含む、制御装置20における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0027】

なお、サーバ装置10は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置10は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークNT上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、サーバ装置10が有する主要なハードウェア構

10

20

30

40

50

成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 10 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 12 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 10 と同様の構成を備えることができる。

【 0 0 2 8 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 12 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【 0 0 2 9 】

図 3 に示すように、端末装置 12 は、主制御部 30 と、タッチパネル（タッチスクリーン）32 と、カメラ 34 と、移動体通信部 36 と、無線 LAN 通信部 38 と、記憶部 40 と、スピーカ 42 と、を備える。10

【 0 0 3 0 】

主制御部 30 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 30 には、表示入力装置としてのタッチパネル 32 と、カメラ 34 と、移動体通信部 36 と、無線 LAN 通信部 38 と、記憶部 40 と、スピーカ 42 と、に接続されている。そして、主制御部 30 は、これら接続先を制御する機能を有する。

【 0 0 3 1 】

タッチパネル 32 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 32A と、入力機能を担うタッチセンサ 32B とで構成される。本実施形態では、ディスプレイ 32A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 32B は、ゲーム画像に対するプレイヤの入力位置を検出可能である。20

【 0 0 3 2 】

カメラ 34 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 40 に保存する機能を有する。

【 0 0 3 3 】

移動体通信部 36 は、アンテナ 36A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【 0 0 3 4 】

無線 LAN 通信部 38 は、アンテナ 38A を介して、通信ネットワーク NT と接続し、当該通信ネットワーク NT に接続されているサーバ装置 10 等の他の装置と通信する機能を有する。30

【 0 0 3 5 】

記憶部 40 には、ゲームプログラム 14 や、当該ゲームプログラム 14 のゲームの進行状況やプレイヤ情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 10 に記憶されてもよい。

【 0 0 3 6 】

スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【 0 0 3 7 】

< ゲーム概要 >

本実施形態に係るゲームには、プレイヤがコンテンツを獲得可能な抽選ゲームやクエスト、所有コンテンツを育成させる育成ゲーム等が含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。40

【 0 0 3 8 】

本実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤからの抽選ゲームを実行する指示（要求）により、抽選対象であるキャラクタ群からランダムに選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤに獲得させるゲームである。この抽選は、対価（通貨アイテム）の消費に基づいて実行される。この対価（通貨アイテム）としては、例えば、課金アイテム（有償石や有償チケット等）や、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）が挙げられる。課金アイテムは、金銭やプリペイドカード、クレジットカード等による支払いに基づいてプレイヤ

10

20

30

40

50

に付与される有償アイテムである。また、非課金アイテムは、ゲーム内でプレイヤに付与される無償アイテムである。この非課金アイテムは、例えば、課金アイテムと同等の価値を有している。

【 0 0 3 9 】

また、本実施形態に係るクエストは、プレイヤからのクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤが所有する一又は複数の所有キャラクタにより編成されるチームと、各ステージ（各WAVE）において登場する敵キャラクタとを対戦させるゲームである。

例えば、プレイヤは、対戦の開始前において、所有キャラクタから一又は複数のキャラクタを任意に選択することにより、対戦に使用するキャラクタを編成することができる。

このクエストは、対価（現在スタミナ値）の消費に基づいて実行される。プレイヤは、クエストをクリアした場合、すなわち、最終ステージに登場した全ての敵キャラクタのヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）や、素材アイテム（装備アイテム）、キャラクタのレベルを上昇させるためのキャラクタ経験値、プレイヤランクを上昇させるためのプレイヤ経験値等が挙げられる。

【 0 0 4 0 】

本実施形態に係る育成ゲームは、所有キャラクタに予め関連付けられた全ての素材アイテム（素材コンテンツ）を装備させることにより、所有キャラクタのランクを上昇させるゲームである。この全ての素材アイテムの数は、例えば3つである。この素材アイテムとしては、例えば、装備アイテム（武器アイテムや防具アイテム、装飾アイテム等）が挙げられる。プレイヤは、例えば、クエストをクリアした場合に、クリア報酬として装備アイテムを獲得することができる。

例えば、プレイヤは、キャラクタメニュー内において所有キャラクタの中から一のキャラクタを選択した後、一のキャラクタのランク（現在ランク）に予め関連付けられた全ての素材アイテム（装備アイテム）を装備させることにより、一のキャラクタのランクを1つ上昇させることができる。このランクの上昇によって、一のキャラクタは、能力パラメータ（攻撃力や防御力、ヒットポイント）が上昇したり、一のキャラクタがスキルを習得したりする。一方、このランクの上昇によって、一のキャラクタが以前のランクにおいて装備していた装備アイテムは、全て消費される（プレイヤの非所有となる）。これにより、一のキャラクタは、新たなランクに予め関連付けられた装備アイテムが装備可能となる。例えば、キャラクタは、ランクが高くなるほど、より強力な素材アイテム（装備アイテム）が装備できるようになる。

【 0 0 4 1 】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【 0 0 4 2 】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、受付手段52と、特定手段54と、抽出手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

【 0 0 4 3 】

記憶手段50は、プレイヤ情報50Aや、キャラクタ情報50B、素材アイテム情報50C、抽選ゲーム情報50D、クエスト情報50E等を記憶する機能を有する。

【 0 0 4 4 】

プレイヤ情報50Aは、プレイヤ毎に、当該プレイヤのプレイヤIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤ情報50Aは、例えば、プレイヤの名前や年齢、プレイヤランク、ゲーム進捗状況、所有コンテンツ情報、スタミナ情報等を含む。

プレイヤランクは、例えばプレイヤがクエストのクリア報酬として獲得するプレイヤ経験値によって上昇する値である。

ゲーム進捗状況は、プレイヤのゲームプレイによってプレイ可能となったクエストのク

10

20

30

40

50

エスト ID や、 抽選ゲームの抽選ゲーム ID を含む。

所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や、所有アイテム情報等を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤが所有している所有キャラクタ毎のキャラクタ ID や、各キャラクタの現在アリティ、現在ランク、現在レベルを含む。

所有アイテム情報は、プレイヤが所有している各アイテムのアイテム ID や個数を含む。このアイテムとしては、通貨アイテム（有償石や無償石）や、素材アイテム（装備アイテム）、スタミナ回復アイテム等が挙げられる。

スタミナ情報は、プレイヤの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤが各種クエストを実行する際に消費される。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤのプレイヤランクが上がることで上昇する。

【0045】

キャラクタ情報 50B は、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタ ID と対応付けて記憶されている。キャラクタ情報 50B は、例えば、キャラクタの名前や画像、アリティ情報、ランク情報、レベル情報、能力パラメータ情報、装備アイテム情報を含む。

アリティ情報は、キャラクタの最小アリティと最大アリティを含む。例えば、キャラクタ A の最小アリティは 1 であり、最大アリティは 6 である。例えば、プレイヤがキャラクタを獲得した時点における当該キャラクタのアリティ（現在アリティ）は、当該キャラクタに設定された最小アリティと同一の値である。なお、アリティは、星の数で示される場合がある。また、アリティは、キャラクタに予め対応付けられた専用アイテム（例えばピースアイテム）が消費されることにより上昇する。アリティが上昇すると、キャラクタにゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータやスキル等が設定されたり、キャラクタの画像が変化したりする。

ランク情報は、キャラクタの最小ランクと最大ランクを含む。例えば、キャラクタ A の最小ランクは 1 であり、最大ランクは 20 である。キャラクタのランク（現在ランク）が上昇すると、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータやスキル等が設定される。

レベル情報は、キャラクタの最小レベルと最大レベルを含む。例えば、キャラクタ A の最小レベルは 1 であり、最大レベルは 99 である。キャラクタのレベル（現在レベル）が上昇すると、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータ等が設定される。

能力パラメータ情報は、キャラクタの各能力パラメータの最小値と、変化情報を含む。変化情報は、アリティやランク、レベルが 1 つ上昇する毎に能力パラメータを変化（例えば上昇）させる値を含む。

装備アイテム情報は、キャラクタに予め関連付けられた全て（例えば 3 つ）の装備アイテムのアイテム ID を含む。具体的には、装備アイテム情報は、キャラクタの各ランクに予め関連付けられた全ての装備アイテムのアイテム ID を含む。例えば、キャラクタ A のランク 1 に予め関連付けられた装備アイテムは、武器アイテム D、防具アイテム E、装飾アイテム F である。また、例えば、キャラクタ A のランク 2 に予め関連付けられた装備アイテムは、武器アイテム G、防具アイテム H、装飾アイテム I である。また、例えば、キャラクタ B のランク 1 に予め関連付けられた装備アイテムは、武器アイテム D、防具アイテム J、装飾アイテム K である。また、例えば、キャラクタ B のランク 2 に予め関連付けられた装備アイテムは、武器アイテム G、防具アイテム J、装飾アイテム K である。例えば、キャラクタ A のランク 2 に予め関連付けられた武器アイテム G は、キャラクタ A のランク 1 に予め関連付けられた武器アイテム D よりも能力パラメータの変化値が高く設定されている。

【0046】

素材アイテム情報 50C は、素材アイテム毎に、当該素材アイテムのアイテム ID と対応付けて記憶されている。素材アイテム情報 50C は、例えば、素材アイテムの名前や画

10

20

30

40

50

像、能力パラメータ変化情報を含む。

能力パラメータ変化情報は、キャラクタが装備した場合に変化させる能力パラメータと、変化値を含む。例えば、武器アイテムDは、攻撃力+3と、防御力+2と、ヒットポイント+20を含む。また、例えば、武器アイテムGは、攻撃力+4と、防御力+3と、ヒットポイント+40を含む。また、例えば、防具アイテムHは、攻撃力+2と、防御力+5と、ヒットポイント+60を含む。

【0047】

抽選ゲーム情報50Dは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報50Dは、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

対価は、抽選ゲームを実行するために消費される通貨アイテムの個数を含む。例えば、抽選ゲームPの対価は、課金アイテム5個である。

抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象となる各キャラクタのキャラクタIDと出現頻度（重み）を含む。出現頻度は、例えば1から10までの数値を含む。出現頻度は、最小レアリティ（獲得時のレアリティ）が高いキャラクタには低い数値が設定され、最小レアリティが低いキャラクタには高い数値が設定されている。なお、出現頻度は、最小レアリティが同一であるキャラクタ同士であっても、特定キャラクタ（ピックアップキャラクタ）には、高い数値が設定されていてもよい。

なお、抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象となる各素材アイテムの素材アイテムIDと出現頻度を含んでいてもよい。

【0048】

クエスト情報50Eは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Eは、クエストの名前や対価、ステージ情報、クリア報酬情報等を含む。

対価は、クエストの実行に必要な消費スタミナ値を含む。例えば、クエストSの対価は、消費スタミナ値が7である。この消費スタミナ値は、プレイヤの現在スタミナ値から消費される。例えば、難易度が高いクエストは、消費スタミナ値が高く設定されている。

ステージ情報は、クエストのステージ数(WAVE数)や、各ステージにおいて登場する敵キャラクタ情報を含む。例えば、クエストSのステージ数は、3である。また、例えば、クエストTのステージ数は、4である。例えば、ステージ数が多いクエストは、クエストをクリアするまでの所要時間が多くなる。敵キャラクタ情報は、敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。

クリア報酬情報は、クエストをクリアした場合に付与される報酬に関する情報を含む。クリア報酬情報は、例えば、獲得素材アイテム情報、獲得経験値情報を含む。獲得素材アイテム情報は、素材アイテム（装備アイテム）の素材アイテムIDとドロップ率を含む。ドロップ率は、素材アイテムをプレイヤに獲得させる確率である。例えば、異なるクエストで同一の素材アイテムが獲得可能である場合、難易度の高いクエストの方が、難易度の低いクエストよりも当該素材アイテムのドロップ率が高く設定されている。獲得経験値情報は、プレイヤランクを上昇させるプレイヤ経験値や、クエスト（対戦）で使用された各キャラクタのレベル（現在レベル）を上昇させるキャラクタ経験値を含む。

【0049】

受付手段52は、プレイヤからの操作指示（要求）を受け付ける機能手段である。本実施形態では、受付手段52は、プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける。例えば、受付手段52は、キャラクタメニュー内において、プレイヤの所有キャラクタの中から、一のキャラクタを選択する指示を受け付ける。

【0050】

また、本実施形態では、受付手段52は、制御手段58によって表示された各クエストの中から一部又は全部のクエストの選択、及び、当該選択された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付ける。例えば、受付手段52は、表示された各クエストに対応付けられたチェックボックスに対して、チェック（選択）のON/OFFを受け付ける。

付ける。続いて、受付手段 5 2 は、チェック（選択）が〇 N である一又は複数のクエストを実行するための実行ボタンの押下（実行要求）を受け付ける。

【 0 0 5 1 】

特定手段 5 4 は、コンテンツを特定する機能手段である。本実施形態では、特定手段 5 4 は、プレイヤによって選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、プレイヤの所有コンテンツにおいて不足している一又は複数の不足コンテンツを特定する。

例えば、特定手段 5 4 は、プレイヤによって選択された一のキャラクタ（所有キャラクタ）に予め関連付けられた全ての素材アイテム（3つの装備アイテム）のうち、所有アイテムにおいて不足している一又は複数の素材アイテム（不足アイテム）を特定する。具体的には、特定手段 5 4 は、プレイヤ情報 5 0 A の所有キャラクタ情報を参照して、プレイヤによって選択された一のキャラクタのランクを取得する。続いて、特定手段 5 4 は、キャラクタ情報 5 0 B の装備アイテム情報を参照して、当該一のキャラクタのランクに予め関連付けられた全ての装備アイテムを取得する。続いて、特定手段 5 4 は、プレイヤ情報 5 0 A の所有アイテム情報を参照して、取得した全ての装備アイテムのうち、プレイヤが所有していない一又は複数の不足アイテムを特定する。

【 0 0 5 2 】

抽出手段 5 6 は、ゲームのプレイ種目（クエストや抽選ゲーム）を抽出する機能手段である。本実施形態では、抽出手段 5 6 は、特定手段 5 4 によって特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する。

例えば、抽出手段 5 6 は、特定された一又は複数の不足アイテム（装備アイテム）それぞれが獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する。具体的には、抽出手段 5 6 は、クエスト情報 5 0 E のクリア報酬情報を参照して、不足アイテムそれが獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する。なお、抽出手段 5 6 は、プレイヤのゲーム進捗状況（クエストの進捗状況）に応じて、プレイ可能なクエストのみを抽出してもよい。

【 0 0 5 3 】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足コンテンツの獲得可能性が高いクエストを優先して抽出する。

例えば、抽出手段 5 6 は、一の不足アイテムを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足アイテムの獲得可能性が高いクエストを優先して所定数だけ抽出する。この所定数は、1 であってもよいし、2 以上であってもよい。具体的には、抽出手段 5 6 は、クエスト情報 5 0 E のクリア報酬情報におけるドロップ率を参照して、一の不足アイテム（装備アイテム）を獲得可能な複数のクエストのうち、当該一の不足アイテムのドロップ率が高いクエストを1つ抽出する。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストの実行に必要な対価が少ないクエストを優先して抽出する。

例えば、抽出手段 5 6 は、一の不足アイテムを獲得可能なクエストが複数存在する場合、消費スタミナ値が少ないクエストを優先して所定数だけ抽出する。この所定数は、1 であってもよいし、2 以上であってもよい。具体的には、抽出手段 5 6 は、クエスト情報 5 0 E の消費スタミナ値を参照して、一の不足アイテム（装備アイテム）を獲得可能な複数のクエストのうち、消費スタミナ値が低いクエストを1つ抽出する。

【 0 0 5 5 】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストをクリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して抽出する。

例えば、抽出手段 5 6 は、一の不足アイテムを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストをクリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して所定数だけ抽出する。この所定数は、1 であってもよいし、2 以上であってもよい。具体的には、抽出手段 5

10

20

30

40

50

6は、クエスト情報50Eのステージ情報を参照して、一の不足アイテム（装備アイテム）を獲得可能な複数のクエストのうち、ステージ数（WAVE数）が低いクエストを1つ抽出する。

【0056】

また、本実施形態では、抽出手段56は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、他の不足コンテンツが獲得可能なクエストを優先して抽出する。

例えば、抽出手段56は、一の不足アイテムを獲得可能なクエストが複数存在する場合、複数の不足アイテムに含まれる他の不足アイテム（装備アイテム）が獲得可能なクエストを優先して所定数だけ抽出する。この所定数は、1であってもよいし、2以上であってもよい。具体的には、クエスト情報50Eのクリア報酬情報における獲得素材アイテム情報を参照して、一の不足アイテム（装備アイテム）を獲得可能な複数のクエストのうち、残りの不足アイテムを多く獲得可能なクエストを抽出する。例えば、抽出手段56は、一の不足アイテムを獲得可能なクエストが複数存在する場合、全ての不足アイテムが獲得可能なクエストや、一の不足アイテムと残りの不足アイテムが多く獲得可能なクエストを優先して1つ抽出する。

10

【0057】

制御手段58は、ゲーム全体を制御する機能手段である。本実施形態では、制御手段58は、抽出手段56によって抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な不足コンテンツとを含む画面を表示させる。

例えば、制御手段58は、抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な不足アイテム（装備アイテム）とを含むクエスト一覧画面を表示させる。

20

【0058】

また、本実施形態では、制御手段58は、クエストの実行要求に応じて、クエスト一覧画面に表示した一部又は全部のクエストを実行する。

例えば、制御手段58は、受付手段52によって一部又は全部のクエストを実行するための実行ボタンの押下（実行要求）が受け付けられた場合、当該一部又は全部のクエストを実行する。具体的には、制御手段58は、一のクエストを実行する実行要求に応じて、当該一のクエストを実行させ、プレイヤが所有する一又は複数の所有キャラクタにより編成されるチームと、当該一のクエストの各ステージにおいて登場する敵キャラクタとを対戦させる。また、制御手段58は、複数のクエストを実行する実行要求に応じて、当該複数のクエストを一括して実行する。例えば、制御手段58は、各クエストの消費スタミナを一括消費して、各クエストを連続して実行する。

30

【0059】

<処理の流れ>

図5は、本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤからキャラクタメニューが選択されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0060】

(ステップS P 10)

40

制御手段58は、プレイヤ情報50Aの所有キャラクタ情報を参照して、所有キャラクター一覧画面をタッチパネル32に表示させる。

【0061】

図6は、本実施形態に係る所有キャラクター一覧画面60の一例を示す図である。

【0062】

図6に示すように、所有キャラクター一覧画面60は、キャラクタ情報領域62と、戻るボタン64と、が設けられている。キャラクタ情報領域62には、プレイヤの所有キャラクタの一覧が表されている。戻るボタン64は、キャラクタメニューを選択可能な画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【0063】

50

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 6 4 】

(ステップ S P 1 2)

受付手段 5 2 は、所有キャラクター観画面において、プレイヤの所有キャラクタの中から、一のキャラクタを選択する指示を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。

【 0 0 6 5 】

(ステップ S P 1 4)

制御手段 5 8 は、ステップ S P 1 2 において選択された一のキャラクタを育成させるキャラクタ育成画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

10

【 0 0 6 6 】

図 7 は、本実施形態に係るキャラクタ育成画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 6 7 】

図 7 に示すように、キャラクタ育成画面 7 0 は、育成キャラクタ情報領域 7 2 と、素材アイテム情報領域 7 4 と、装備ボタン 7 6 と、獲得ボタン 7 8 と、戻るボタン 7 9 と、が設けられている。育成キャラクタ情報領域 7 2 には、ステップ S P 1 2 においてプレイヤが選択した一のキャラクタが育成キャラクタとして表されている。素材アイテム情報領域 7 4 には、一のキャラクタに予め関連付けられた全ての素材アイテムが表されている。具体的には、素材アイテム情報領域 7 4 には、一のキャラクタのランク(現在ランク)に予め関連付けられた全ての素材アイテムが表されている。装備ボタン 7 6 は、一のキャラクタに各素材アイテムを装備させる指示を行うためのボタンである。例えば、プレイヤは、1 以上の素材アイテムを所有している場合に、当該素材アイテムを一のキャラクタに装備させることができる。獲得ボタン 7 8 は、プレイヤが所有していない一又は複数の素材アイテムを獲得可能なクエストを表示させるための指示ボタンである。戻るボタン 7 9 は、所有キャラクター観画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

20

【 0 0 6 8 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 6 の処理に移行する。

【 0 0 6 9 】

(ステップ S P 1 6)

受付手段 5 2 は、キャラクタ育成画面においてプレイヤから獲得ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

30

【 0 0 7 0 】

(ステップ S P 1 8)

特定手段 5 4 は、一のキャラクタに予め関連付けられた全ての素材アイテムのうち、プレイヤの所有アイテムにおいて不足している一又は複数の不足アイテムを特定する。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

【 0 0 7 1 】

(ステップ S P 2 0)

特定手段 5 4 は、ステップ S P 1 8 において不足アイテムを特定したか否かを判定する。例えば、特定手段 5 4 は、1 つ以上の不足アイテムを特定した場合、判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

40

【 0 0 7 2 】

(ステップ S P 2 2)

抽出手段 5 6 は、ステップ S P 1 8 において特定された一又は複数の不足アイテムそれが獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する。例えば、抽出手段 5 6 は、一の不足アイテム(武器アイテム D)を獲得可能なクエストが複数存在する場合、複数の不足アイテムに含まれる他の不足アイテム(防具アイテム E 、装飾アイテム F)が獲得可能なクエストを優先して 1 つ抽出する。続いて、抽出手段 5 6 は、抽出したクエストにおいて獲得

50

できない別の不足アイテム（装飾アイテムF）がある場合、当該別の不足アイテムを獲得可能なクエストを1つ抽出する。ここで、抽出手段56は、当該別の不足アイテム（装飾アイテムF）を獲得可能なクエストが複数存在する場合、消費スタミナ値が少ないクエストを優先して1つ抽出する。そして、処理は、ステップSP24の処理に移行する。

【0073】

(ステップSP24)

制御手段58は、ステップSP22において抽出された一又は複数のクエストを示すクエスト一覧画面をタッチパネル32に表示させる。

【0074】

図8は、本実施形態に係るクエスト一覧画面80の一例を示す図である。

10

【0075】

図8に示すように、クエスト一覧画面80は、クエスト情報領域82と、実行ボタン84と、戻るボタン86と、が設けられている。クエスト情報領域82には、ステップSP22において抽出された各クエスト（クエスト名や消費スタミナ、ステージ数）と、各クエストにおいて獲得可能な不足アイテムと、各クエストに対応付けられたチェックボックスと、が表されている。例えば、受付手段52は、チェックボックスに対するプレイヤからのタップ操作を受け付け、一部又は全部のクエストに対応付けられたチェック（選択）をON又はOFFにする。実行ボタン84は、選択された一又は複数のクエストを実行するための指示（実行要求）を行うためのボタンである。戻るボタン86は、キャラクタ育成画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

20

【0076】

図5に戻って、処理は、ステップSP26の処理に移行する。

【0077】

(ステップSP26)

受付手段52は、クエスト一覧画面において1以上のクエストがチェック（選択）された状態で、プレイヤから実行ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップSP28の処理に移行する。

【0078】

(ステップSP28)

制御手段58は、クエスト一覧画面においてチェック（選択）された一又は複数のクエストを実行する。例えば、制御手段58は、複数のクエストが選択された場合、各クエストの消費スタミナを一括消費して、各クエストを連続して実行する。そして、処理は、ステップSP30の処理に移行する。

30

【0079】

(ステップSP30)

制御手段58は、クエストの実行が終了したことに伴って、プレイヤが1以上のクエストをクリアしたか否かを判定する。この終了としては、プレイヤのチームが何れかの対戦に敗北したことや、全ての対戦に勝利したことが挙げられる。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP32の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP24の処理に移行する。

40

【0080】

(ステップSP32)

制御手段58は、クエスト情報50Eのクリア報酬情報を参照して、クリア報酬をプレイヤに付与する。具体的には、制御手段58は、プレイヤがクリアしたクエストに対応する素材アイテム（獲得素材アイテム）を、ドロップ率に応じてプレイヤに付与する。そして、処理は、ステップSP34の処理に移行する。

【0081】

(ステップSP34)

特定手段54は、ステップSP32においてプレイヤに素材アイテムが付与されたことにより、プレイヤの所有アイテムにおいて不足している不足アイテムが未だ存在するか否

50

かを判定する。例えば、特定手段 5 4 は、1つ以上の不足アイテムが存在する場合、判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。これにより、プレイヤに対して、不足アイテムを効率的に獲得可能なクエストを再び提案することができる。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【0082】

<効果>

以上、本実施形態では、コンピュータを、プレイヤの所有コンテンツの中から、一のコンテンツの選択を受け付ける受付手段 5 2 、選択された一のコンテンツに予め関連付けられた全ての素材コンテンツのうち、所有コンテンツにおいて不足している複数の不足コンテンツを特定する特定手段 5 4 、特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する抽出手段 5 6 、抽出された各クエストと、当該各クエストにおいて獲得可能な不足コンテンツとを含む画面を表示させる制御手段 5 8 、として機能させる。

【0083】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを獲得可能なクエストを確認する手間を軽減することができ、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0084】

また、本実施形態では、受付手段 5 2 は、表示された一部又は全部のクエストを実行するための実行要求を受け付け、制御手段 5 8 は、実行要求に応じて、一部又は全部のクエストを実行する。

【0085】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを獲得するための手間を軽減することができ、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0086】

また、本実施形態では、制御手段 5 8 は、複数のクエストを実行するための実行要求に応じて、当該複数のクエストを一括して実行する。

【0087】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを獲得するための手間を軽減することができ、プレイヤに複数のクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0088】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、当該一の不足コンテンツの獲得可能性が高いクエストを優先して抽出する。

【0089】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを獲得できる可能性が高いクエストが抽出されるため、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0090】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストの実行に必要な対価が少ないクエストを優先して抽出する。

【0091】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを少ない対価で獲得できるため、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0092】

また、本実施形態では、抽出手段 5 6 は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、クエストをクリアするまでの所要時間が少ないクエストを優先して抽出する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

この構成によれば、不足している素材コンテンツそれぞれを少ない所要時間で獲得できるため、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 0 9 4 】

また、本実施形態では、抽出手段56は、一の不足コンテンツを獲得可能なクエストが複数存在する場合、他の不足コンテンツが獲得可能なクエストを優先して抽出する。

【 0 0 9 5 】

この構成によれば、不足している複数の素材コンテンツを効率的に獲得できるため、プレイヤにクエストをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 0 9 6 】

<変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

【 0 0 9 7 】

例えば、本実施形態では、抽出手段56は、特定手段54によって特定された複数の不足コンテンツそれぞれを獲得可能な一又は複数のクエストを抽出する場合を説明したが、一又は複数の抽選ゲームを抽出してもよい。具体的には、抽出手段56は、抽選ゲーム情報50Dの抽選対象情報を参照して、不足アイテムそれが獲得可能な一又は複数の抽選ゲームを抽出する。この場合、抽出手段56は、一の不足コンテンツを獲得可能な抽選ゲームが複数存在する場合、一の不足コンテンツの獲得可能性（出現頻度）が高い抽選ゲームを優先して抽出したり、抽選ゲームの実行に必要な対価（通貨アイテム）が少ない抽選ゲームを優先して抽出したり、他の不足コンテンツが獲得可能な抽選ゲームを優先して抽出したりしてもよい。なお、抽出手段56は、プレイヤのゲーム進捗状況に応じて、プレイ可能な抽選ゲームのみを抽出してもよい。

【 0 0 9 8 】

また、抽出手段56は、プレイヤによる事前設定により、一の不足コンテンツを獲得可能なプレイ種目（クエストや抽選ゲーム）が複数存在する場合において、優先して抽出するプレイ種目を変更させてもよい。例えば、抽出手段56は、プレイヤによって、一の不足コンテンツの獲得可能性が高いプレイ種目を優先する事前設定がされている場合、一の不足コンテンツの獲得可能性が高いプレイ種目を優先して抽出する。また、例えば、抽出手段56は、プレイヤによって、必要な対価が少ないプレイ種目を優先する事前設定がされている場合、対価が少ないプレイ種目を優先して抽出する。また、例えば、抽出手段56は、プレイヤによって、所要時間が少ないプレイ種目を優先する事前設定がされている場合、所要時間が少ないプレイ種目を優先して抽出する。また、例えば、抽出手段56は、プレイヤによって、他の不足コンテンツが獲得可能なプレイ種目を優先する事前設定がされている場合、一の不足コンテンツと他の不足コンテンツが獲得可能なプレイ種目を優先して抽出する。この事前設定は、例えば、プレイヤ情報50Aに記憶される。

【 0 0 9 9 】

また、本実施形態では、制御手段58は、複数のクエストを実行する実行要求に応じて、当該複数のクエストを連続して一括実行する場合を説明したが、各クエストにおける対戦を省略（スキップ）して一括実行することとしてもよい。なお、制御手段58は、例えば、プレイヤが所有する省略チケット（スキップチケット）をクエストの数と同数だけ消費することにより、各クエストにおける対戦を省略することとしてもよい。

【 0 1 0 0 】

また、本実施形態では、素材コンテンツが主に素材アイテム（装備アイテム）である場合を説明したが、キャラクタや、カード、アバター、コイン、ポイント等でもよい。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、育成ゲームは、一のコンテンツ（例えば、キャラクタ）に素材コンテンツ（装備アイテム）を装備させるゲームである場合を説明したが、一のコンテンツ（例えば、ベースキャラクタ）に予め関連付けられた素材コンテンツ（例えば、素材キャラクタや素材アイテム）を合成させる進化合成を行うゲームであってもよい。なお、この進化合成においても、全ての素材コンテンツが消費される。

【符号の説明】

【0102】

10...サーバ装置、12...端末装置、50...記憶手段、52...受付手段、54...特定手段、56...抽出手段、58...制御手段

10

20

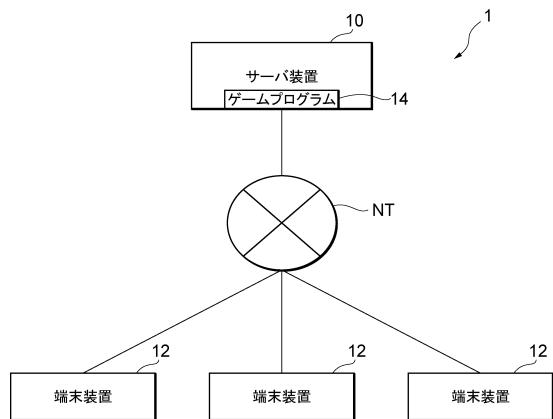
30

40

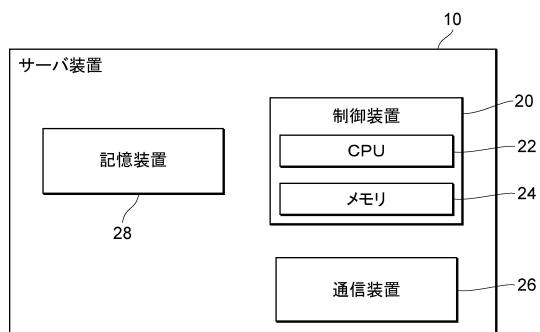
50

【図面】

【図 1】

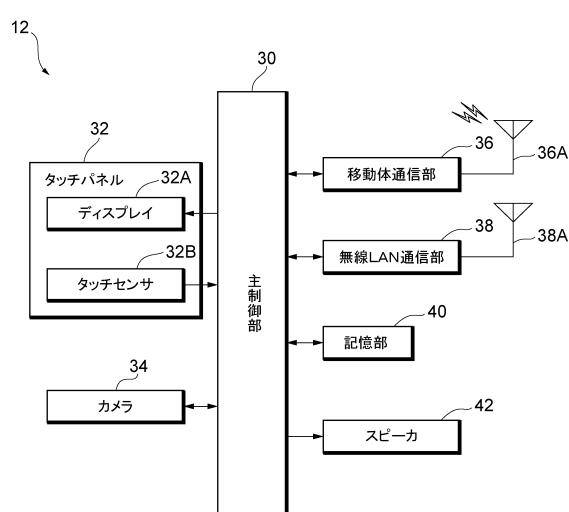


【図 2】

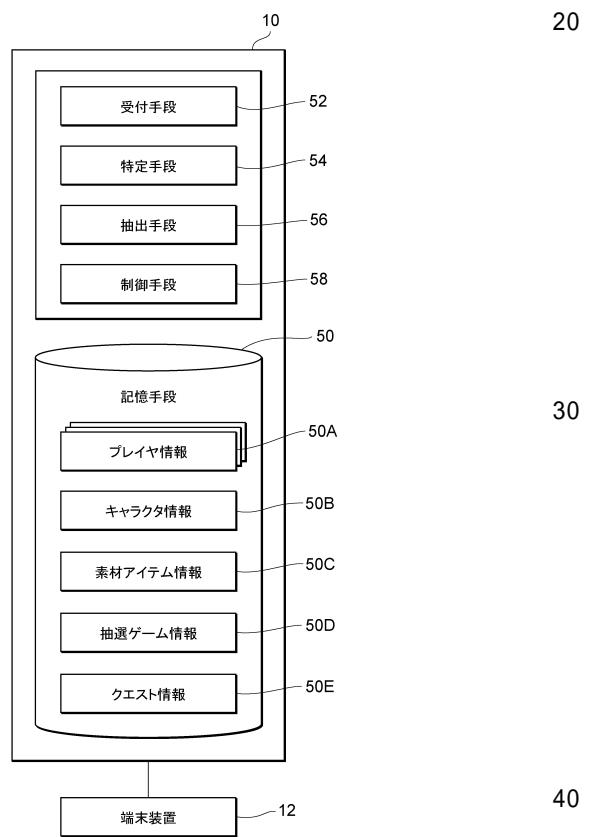


10

【図 3】



【図 4】



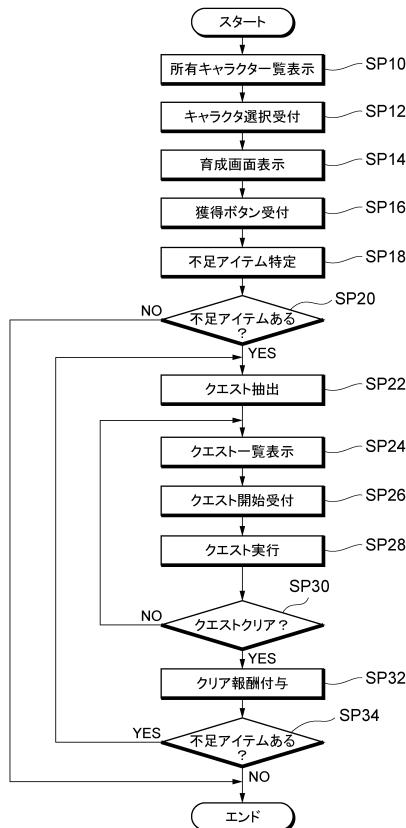
20

30

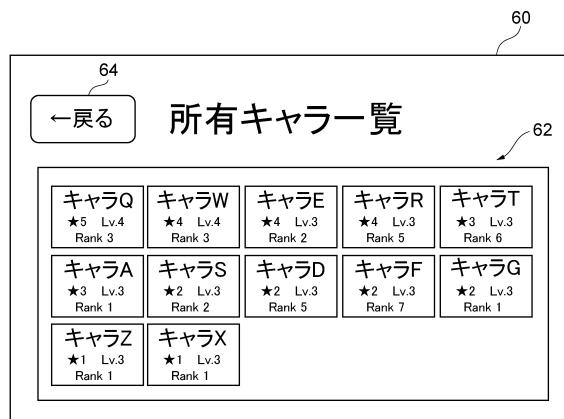
40

50

【図 5】



【図 6】



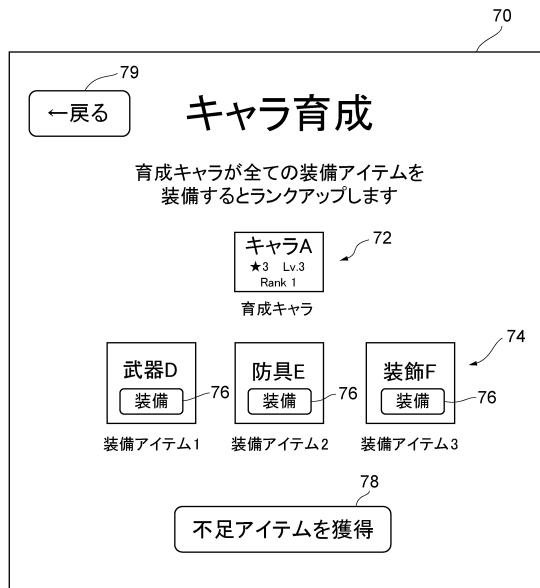
10

20

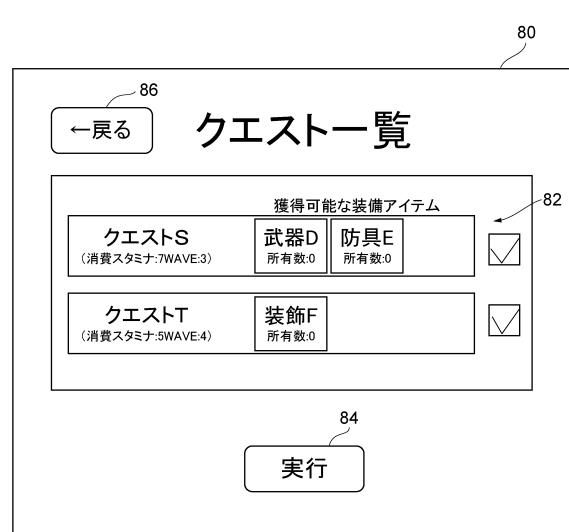
30

40

【図 7】



【図 8】



50

フロントページの続き

(56)参考文献

特開2019-193695(JP,A)

特開2020-116175(JP,A)

特開2015-029626(JP,A)

特開2021-186186(JP,A)

[追記: 2/9] Ver.20.0アップデート情報を公開! クエスト中に助けてくれる「守護獣」が新たに登場!, モンスター・ストライク公式サイト [online], 2021年02月09日, https://www.monster-strike.com/news/20210124_2.html, [2022年9月6日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8