

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7192920号
(P7192920)

(45)発行日 令和4年12月20日(2022.12.20)

(24)登録日 令和4年12月12日(2022.12.12)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 13/85 (2014.01) A 6 3 F 13/85
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 5 (全15頁)

(21)出願番号	特願2021-106204(P2021-106204)	(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
(22)出願日	令和3年6月26日(2021.6.26)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
審査請求日	令和4年8月16日(2022.8.16)	(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
早期審査対象出願		(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	宮本 昭彦

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、
プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを
進行する進行手段、

前記達成期限が到達する前において、前記プレイヤーについて前記ミッションが達成され
ておらず、且つ、当該プレイヤーによる当該ミッションの進捗度について所定条件が成立し
たか否かを判定する第一判定手段、

前記第一判定手段の判定結果に基づいて、前記所定条件と異なるゲーム条件であって、
前記プレイヤーについて前記ゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判
定手段、及び、

前記第二判定手段の判定結果に基づいて、前記ミッションが未達成であることを対応す
るプレイヤーに通知する通知手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項2】

前記ゲーム条件は、前記プレイヤーが前記ゲームにログイン又は前記ゲームからログアウト
してから所定時間が経過したという条件を含む、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記ゲーム条件は、前記ミッションに関連するゲーム行動を前記プレイヤーが行ったとき

から所定時間が経過したという条件を含む、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータを、

前記進捗度に応じて前記ゲーム条件を変更する変更手段、

として機能させる請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段と、

前記達成期限が到達する前において、前記プレイヤーについて前記ミッションが達成され
ておらず、且つ、当該プレイヤーによる当該ミッションの進捗度について所定条件が成立し
たか否かを判定する第一判定手段と、

前記第一判定手段の判定結果に基づいて、前記所定条件と異なるゲーム条件であって、
前記プレイヤーについて前記ゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判
定手段と、

前記第二判定手段の判定結果に基づいて、前記ミッションが未達成であることを対応す
るプレイヤーに通知する通知手段と、

を備える情報処理装置。

【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。

【背景技術】

【0002】

従来から、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されてい
るゲームを進行するゲームプログラムが知られている。

【0003】

ここで、特許文献 1 には、ゲームに関するイベントをプレイヤーのスケジュールに登録し
、当該スケジュールに基づいてプレイヤーの端末にアラーム（通知）を出力する技術が開示
されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 5 7 1 6 1 1 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような技術を、達成期限が定められているミッションに適用すると、プレイヤーに対
してミッション及びその達成を忘れてしまうことを抑制でき、プレイヤーの利便性が向上す
ることが想定される。しかしながら、このようなミッションはゲームに複数設定されてい
たり、達成期限が過ぎるとまた新たなミッションが設定されたりと、増大していく傾向に
あり、その分だけプレイヤーに対する通知回数が多くなってしまふ。この結果、通知による
プレイヤーの利便性が向上することよりも、通知による煩わしさが勝ってしまい、プレイ
ヤのゲームのプレイ意欲が低下してしまうことが考えられる。

【0006】

そこで、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
ヤの利便性が向上することができるのと同時に、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下す
ることを抑制す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】

【0007】

10

20

30

40

50

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、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段として機能させる。

そして、当該プログラムは、コンピュータを、前記達成期限が到達する前において、前記プレイヤーについて前記ミッションが達成されておらず、且つ、当該プレイヤーによる当該ミッションの進捗度について所定条件が成立したか否かを判定する第一判定手段、前記第一判定手段の判定結果に基づいて、前記所定条件と異なるゲーム条件であって、前記プレイヤーについて前記ゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判定手段、及び、前記第二判定手段の判定結果に基づいて、前記ミッションが未達成であることを対応するプレイヤーに通知する通知手段、として機能させる。

10

【0008】

また、本発明の第二態様に係るプログラムでは、前記ゲーム条件は、前記プレイヤーが前記ゲームにログイン又は前記ゲームからログアウトしてから所定時間が経過したという条件を含む。

【0009】

また、本発明の第三態様に係るプログラムでは、前記ゲーム条件は、前記ミッションに関連するゲーム行動を前記プレイヤーが行ったときから所定時間が経過したという条件を含む。

【0010】

また、本発明の第四態様に係るプログラムでは、前記コンピュータを、前記プレイヤーの操作に基づいて前記閾値を設定する設定手段、として機能させる。

20

【0011】

また、本発明の第五態様に係るプログラムでは、前記コンピュータを、前記進捗度に応じて前記ゲーム条件を変更する変更手段、として機能させる。

【0012】

また、本発明の第六態様に係る情報処理装置は、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段を備える。

そして、当該情報処理装置は、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段と、前記達成期限が到達する前において、前記プレイヤーについて前記ミッションが達成されておらず、且つ、当該プレイヤーによる当該ミッションの進捗度について所定条件が成立したか否かを判定する第一判定手段、前記第一判定手段の判定結果に基づいて、前記所定条件と異なるゲーム条件であって、前記プレイヤーについて前記ゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判定手段、及び、前記第二判定手段の判定結果に基づいて、前記ミッションが未達成であることを対応するプレイヤーに通知する通知手段と、を備える。

30

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、プレイヤーの利便性が向上することができるとともに、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下することを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

40

【0014】

【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】サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【図4】本実施形態におけるゲームの流れの一例を示すフローチャートである。

【図5A】プレイヤーが達成すべきミッションが記述された表示画面の一例を示す図である。

【図5B】ミッションが未達成であることをプレイヤーに通知するための通知画面の一例を示す図である。

【図6A】プレイヤーが達成すべきミッションが記述された表示画面の変形例を示す図である。

50

【図 6 B】ミッションが未達成であることをプレイヤーに通知するための通知画面の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、適宜、「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。

【0016】

<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。 10

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、イントラ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 を介して互いに通信可能に接続されている。

【0017】

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 のプレイヤーに提供する情報処理装置である。

【0018】

各端末装置 12 は、各プレイヤーが所持する情報処理装置であって、サーバ装置 10 から受信した実行結果を受信することで、又は、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、各プレイヤー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。 20

【0019】

<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。

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。

【0020】

制御装置 20 では、CPU 22 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。 30

【0021】

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。

【0022】

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。 40

【0023】

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。

【0024】

< 機能手段 >

図 3 は、サーバ装置 10 の機能的構成の一例を示すブロック図である。

図 3 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、進行手段 52 と、第一判定手段 54 と、第二判定手段 56 と、通知手段 58 と、設定手段 60 と、変更手段 62 と、を備える。これらの機能的構成は、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。また、これらの機能的構成の全部又は一部は、端末装置 12 に設けられてもよい。

【0025】

記憶手段 50 は、プレイデータ 50A と、一又は複数のミッション情報 50B と、を記憶する機能を有する。プレイデータ 50A は、プレイヤー毎に設けられている。このプレイデータ 50A は、プレイヤーによるミッションの進捗の度合いを示す進捗度を含むゲームの進行状況の他、プレイヤーが所有するキャラクタの識別情報や、プレイヤー及びキャラクタのステータス情報を含む。ミッション情報 50B は、ミッションの内容や、ミッションの達成期限、達成した場合の報酬等を含む。このミッション情報 50B は、達成期限が過ぎると非アクティブとなる。また、ミッション情報 50B は、適宜、自動的に更新されてもよい。

10

【0026】

進行手段 52 は、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する機能を有する。ミッションとは、プレイヤーに課されたゲーム内の課題のことで、達成期限内にプレイヤーが課題を成し遂げたときは、ゲーム内で使用できるアイテムやゲームを有利に進行できる効果が付与される等プレイヤーが報酬を受けられる。このゲーム内の課題の例としては、スタミナを所定量消費することや、ガチャを所定回数回すこと、クエストやバトルを所定回数プレイすること、プレイヤーレベルを上げること、などが挙げられる。

20

【0027】

第一判定手段 54 は、ミッションの達成期限が到達する前において、プレイヤーについて当該ミッションが達成されておらず、且つ、当該プレイヤーによる当該ミッションの進捗度について所定条件が成立した否かを判定する機能を有する。所定条件としては、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値を上回っているという条件や、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値を上回っていないという条件、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値以下という条件、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値以下でないという条件、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値未満という条件、プレイヤーによるミッションの進捗度が閾値未満でないという条件等が挙げられる。言い換えれば、第一判定手段 54 は、プレイヤーによるミッションの進捗度と閾値との大小関係が予め定められた関係か否かを判定する。閾値としては、進捗度の単位に応じて、50% や 80% 等の進捗率や、1回や 5回等の回数が設定されている。また、閾値は、複数のミッション共通に同一の閾値が設定されていてもよいし、ミッション毎に異なる閾値が設定されていてもよい。なお、上記「閾値を上回っている」とは、「閾値以上」、及び、「閾値を超える」の両方の意味を含むものとする。

30

【0028】

第二判定手段 56 は、第一判定手段 54 の判定結果に基づいて、上記所定条件と異なるゲーム条件であって、プレイヤーについてゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する機能を有する。本実施形態では、第二判定手段 56 は、第一判定手段 54 が肯定判定した場合、ゲーム条件が成立したか否かを判定するが、第一判定手段 54 が否定判定した場合、ゲーム条件が成立したか否かを判定してもよい。

40

ゲーム条件は、時間に関するゲーム条件を含んでもよい。この時間に関するゲーム条件としては、プレイヤーがゲームにログイン又はゲームからログアウトしてから所定時間が経過したという条件や、ミッションに関連するゲーム行動をプレイヤーが行ったときから所定時間が経過したという条件、ミッションに紐づけられている達成期限の所定時間前になったという条件が挙げられる。

50

また、ゲーム条件は、時間以外に関するゲーム条件を含んでもよい。この時間以外に関するゲーム条件としては、ミッションに関連しないゲーム行動を連続してプレイヤーが行ったという条件や、プレイヤーによる連続ログインが途切れそうになったという条件が挙げられる。また、時間以外に関するゲーム条件として、例えば、ミッションを達成できる分のスタミナが回復したという状態等、ミッションのクリア条件が達成できる状態になったという条件や、次回のゲーム行動で達成できるという条件、ミッションを達成した場合にプレイヤーに付与される報酬の種類が、予め定められた種類であるという条件が挙げられる。例えば、ゲーム条件は、ミッションを達成した場合にプレイヤーに付与される報酬の種類が、ガチャを回したりプレイヤーのスタミナを回復したりする際に使用可能な無償石や、有償石や無償石を使用することなくガチャを行うことができるガチャチケットであるという条件を含んでもよい。この予め定められた種類は、プレイヤーが設定してもよい。

10

【0029】

通知手段58は、第二判定手段56の判定結果に基づいて、ミッションが未達成であることを対応するプレイヤーに通知する機能を有する。本実施形態では、通知手段58は、第二判定手段56が肯定判定した場合に通知するが、第二判定手段56が否定判定した場合に通知してもよい。通知の方法は、ゲーム内での通知だけでなく、ゲーム終了後の端末装置12へのプッシュ通知でもよい。この通知には、ミッションを達成できる画面に遷移するためのボタンを表示してもよい。ミッションを達成できる画面としては、例えば、スタミナを消費できるクエスト画面やガチャを行うことができるガチャ画面等挙げられる。また、通知の内容は、ミッションの進捗率に応じて変化させてもよい。例えば、通知手段58は、ミッションの進捗率が低い場合、通知の内容がミッションの達成を強く促す内容にし、ミッションの進捗率が高い場合、通知の内容がミッションの達成を弱く促す内容にしてもよい。逆に、通知手段58は、ミッションの進捗率が低い場合、通知の内容がミッションの達成を弱く促す内容にし、ミッションの進捗率が高い場合、通知の内容がミッションの達成を強く促す内容にしてもよい。また、ミッションが未達成のゲームと他のゲームが連動している場合には、言い換えれば、ミッションが未達成のゲームと他のゲームが対応付けられている場合には、通知手段58は、ミッションが未達成であることの通知を他のゲーム内で行ってもよい。

20

【0030】

設定手段60は、プレイヤーの操作に基づいて閾値を設定する機能を有する。また、設定手段60は、現在の曜日又は時間に応じて自動的に閾値を設定してもよい。例えば、現在の曜日が平日であれば、プレイヤーには仕事や学校がありプライベートな時間が少ないことが考えられるので、設定手段60は閾値を高く設定し、現在の曜日が土日祝日であれば、プレイヤーはプライベートな時間が多いことが考えられるので、設定手段60は閾値を低く設定する。また、現在の時間が昼間であれば、プレイヤーには仕事や学校があるので、設定手段60は閾値を高く設定し、現在の時間が夜であれば、プレイヤーにプライベートな時間があるので、設定手段60は閾値を低く設定する。

30

【0031】

変更手段62は、プレイヤーのミッションの進捗率に応じてゲーム条件を変更する機能を有する。具体的には、変更手段62は、プレイヤーのミッションの進捗率が高いほど厳しくなるようにゲーム条件を変更してもよい。例えば、変更手段62は、ミッションの進捗率が50%の場合には、プレイヤーがログアウトしてから通知するまでの所定時間を2時間に変更し、ミッションの進捗率が80%の場合には、プレイヤーがログアウトしてから通知するまでの所定時間を3時間に変更する。逆に、変更手段62は、プレイヤーのミッションの進捗率が高いほど緩くなるようにゲーム条件を変更してもよい。例えば、変更手段62は、ミッションの進捗率が50%の場合には、プレイヤーがログアウトしてから通知するまでの所定時間を5時間に変更し、ミッションの進捗率が80%の場合には、プレイヤーがログアウトしてから通知するまでの所定時間を3時間に変更する。

40

【0032】

<処理の流れ>

50

図 4 は、本実施形態におけるゲームの流れの一例を示すフローチャートである。

【 0 0 3 3 】

(ステップ S P 1 0)

進行手段 5 2 は、端末装置 1 2 においてプレイヤーの操作が有るか否かを判定する。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 1 2 の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 2 8 の処理に移行する。

【 0 0 3 4 】

(ステップ S P 1 2)

進行手段 5 2 は、プレイヤーの操作に基づいてゲームを進行する。そして、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。

【 0 0 3 5 】

(ステップ S P 1 4)

第一判定手段 5 4 は、ミッションの達成期限が到達する前において、プレイデータ 5 0 A に基づき、プレイヤーについて当該ミッションが達成されているか否かを判定する。

【 0 0 3 6 】

ここで、図 5 A は、プレイヤーが達成すべきミッションが記述された表示画面 1 0 0 の一例を示す図である。

図 5 A に示すように、表示画面 1 0 0 には、「スタミナを 1 0 0 消費しよう！」というミッション 1 0 2 と、当該ミッション 1 0 2 の進捗度 1 0 4 が記述されている。

【 0 0 3 7 】

図 4 に戻って、上記判定が肯定判定された場合には処理はステップ S P 1 6 の処理に移行し、上記判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 1 8 の処理に移行する。例えば、図 5 A に示す例では、進捗度 1 0 4 が 9 0 % なので、プレイヤーについてミッションが達成されていないとして、上記判定が否定判定される。

【 0 0 3 8 】

(ステップ S P 1 6)

進行手段 5 2 は、ミッション情報 5 0 B に基づき、肯定判定されたミッション 1 0 2 に紐づけられた報酬を取得し、プレイヤーのプレイデータ 5 0 A に対して、取得した報酬を追加することで、当該報酬をプレイヤーに付与する。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

【 0 0 3 9 】

(ステップ S P 1 8)

ステップ S P 1 4 で否定判定された場合、第一判定手段 5 4 は、プレイデータ 5 0 A に基づき、プレイヤーによるミッション 1 0 2 の進捗度 1 0 4 が閾値以上か否かを判定する。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 0 の処理に移行し、当該判定が否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。例えば、閾値が 8 0 % と仮定すると、図 5 A に示す例では、進捗度 1 0 4 が 9 0 % なので、進捗度 1 0 4 が閾値以上であると肯定判定される。

【 0 0 4 0 】

(ステップ S P 2 0)

第二判定手段 5 6 は、時間の計測を開始する。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。なお、第二判定手段 5 6 は、本ステップにて測定フラグを立てておき、ロケインやログアウト等、所定のタイミングになったときに測定フラグが立っている場合、時間の計測を開始してもよい。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

【 0 0 4 1 】

(ステップ S P 2 2)

第二判定手段 5 6 は、プレイヤーについてゲーム条件が成立したか否か、具体的には、時間の計測を開始してから所定時間を経過したか否かを判定する。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 4 の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 2 6 の処理に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

(ステップ S P 2 4)

通知手段 5 8 は、ミッション情報 5 0 B に基づき、ミッション 1 0 2 が未達成であることを対応するプレイヤーに通知する。

【 0 0 4 3 】

図 5 B は、ミッション 1 0 2 が未達成であることをプレイヤーに通知するための通知画面 1 1 0 の一例を示す図である。

図 5 B に示すように、通知画面 1 1 0 には、ミッションがもう少しでクリアできること、言い換えれば、ミッション 1 0 2 が未達成であることを示す通知が含まれている。

【 0 0 4 4 】

図 4 に戻って、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 4 5 】

(ステップ S P 2 6)

第二判定手段 5 6 は、ミッション情報 5 0 B に基づき、ミッションに対応する期限が到達したか否かを判定する。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 8 の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 3 0 の処理に移行する。

【 0 0 4 6 】

(ステップ S P 2 8)

進行手段 5 2 は、ミッション情報 5 0 B を更新する。そして、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

【 0 0 4 7 】

(ステップ S P 3 0)

第二判定手段 5 6 は、プレイヤーによるログアウト操作が有るか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合にはログアウト処理が行われて図 5 に示す一連の処理が終了し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 1 0 の処理に戻る。

【 0 0 4 8 】

< 効果 >

以上、本実施形態では、ゲームプログラム 1 4 は、コンピュータとしてのサーバ装置 1 0 を、プレイヤーの操作に基づき、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段 5 2 として機能させる。

そして、ゲームプログラム 1 4 はサーバ装置 1 0 を、達成期限が到達する前において、プレイヤーについてミッション 1 0 2 が達成されておらず、且つ、プレイヤーによるミッション 1 0 2 の進捗度 1 0 4 について所定条件が成立したか否かを判定する第一判定手段 5 4、第一判定手段 5 4 の判定結果に基づき、プレイヤーについてゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判定手段 5 6、及び、第二判定手段 5 6 の判定結果に基づき、ミッション 1 0 2 が未達成であることを対応するプレイヤーに通知する通知手段 5 8、として機能させる。

この構成によれば、ミッション 1 0 2 が未達成であることを対応するプレイヤーに通知するので、プレイヤーの利便性が向上することができる。また、第一判定手段 5 4 及び第二判定手段 5 6 のそれぞれの判定結果に基づき通知を行うので、ミッション 1 0 2 が未達成である場合に常に通知される場合に比べて、通知頻度が適度に抑制されて、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【 0 0 4 9 】

また、本実施形態では、ゲーム条件は、プレイヤーがゲームにログイン又はゲームからログアウトしてから所定時間が経過したという条件を含む。

この構成において、ゲーム条件が、プレイヤーがゲームにログインしてから所定時間が経過したという条件の場合、プレイヤーに対して未達成のミッション 1 0 2 を思い出させることができる。また、ゲーム条件が、プレイヤーがゲームからログアウトしてから所定時間が経過したという条件の場合、ミッション 1 0 2 を思い出させることができる他、ゲームを

10

20

30

40

50

思い出させることができる。

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態では、ゲーム条件は、ミッション 1 0 2 に関連するゲーム行動をプレイヤーが行ったときから所定時間が経過したという条件を含む。

この構成によれば、プレイヤーに対してミッション 1 0 2 を思い出させることができる。

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態では、サーバ装置 1 0 を、プレイヤーの操作に基づいて閾値を設定する設定手段 6 0 として機能させる。

この構成によれば、プレイヤー自ら設定できるため、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【 0 0 5 2 】

また、本実施形態では、サーバ装置 1 0 を、進捗度に応じてゲーム条件を変更する変更手段 6 2 として機能させる。

この構成によれば、進捗度に応じて通知頻度が適切に抑制されて、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下してしまうことを一層抑制することができる。

【 0 0 5 3 】

< 変形例 >

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。すなわち、上記実施形態に、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、上記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 5 4 】

例えば、上記実施形態では、通知手段 5 8 は、第二判定手段 5 6 が肯定判定したときに通知する場合を説明したが、第二判定手段 5 6 が判定することなく第一判定手段 5 4 が肯定判定したときに通知してもよい。また、通知手段 5 8 は、第一判定手段 5 4 が判定することなく第二判定手段 5 6 が肯定判定したときに通知してもよい。

【 0 0 5 5 】

また、上記実施形態では、通知手段 5 8 は、進捗度 1 0 4 が閾値以上であり、その後計測を開始してから所定時間が経過した場合に通知する場合を説明したが、通知手段 5 8 は、ミッションを達成した場合にプレイヤーに付与される報酬の種類に応じて通知をしてもよい。また、通知手段 5 8 は、進捗度 1 0 4 が閾値以上であり、且つ、ミッションを達成した場合にプレイヤーに付与される報酬の種類に応じて通知をしてもよい。

【 0 0 5 6 】

また、上記実施形態では、第一判定手段 5 4 は、一つのミッションの進捗度に基づいて判定する場合を説明したが、複数のミッションの進捗度に基づいて判定してもよい。この場合、第一判定手段 5 4 は、複数のミッションそれぞれの進捗度に基づいて判定してもよく、複数のミッションそれぞれの進捗度の平均値に基づいて判定してもよく、また、第一判定手段 5 4 は、進捗度が閾値を上回ったミッションの数や進捗度が閾値以下のミッションの数に基づいて判定してもよい。

【 0 0 5 7 】

図 6 A は、プレイヤーが達成すべきミッション 1 0 2 が記述された表示画面 1 2 0 の変形例を示す図である。

図 6 A に示すように、表示画面 1 2 0 には、複数のデイリーミッション、例えばミッション A、ミッション B、ミッション C と、が記述されている。ミッション A の進捗度 1 0 4 は 1 0 0 % であり、ミッション B の進捗度 1 0 4 は 5 0 % であり、ミッション C の進捗度 1 0 4 は 9 0 % である。これらの進捗度 1 0 4 の平均値は 8 0 % である。仮に閾値が 7 0 % であると、第一判定手段 5 4 は、プレイヤーによる複数のミッション 1 0 2 の進捗度 1 0 4 が閾値を上回っていると肯定判定する。

【 0 0 5 8 】

10

20

30

40

50

図 6 B は、ミッションが未達成であることをプレイヤーに通知するための通知画面 1 3 0 の変形例を示す図である。

図 6 B に示すように、図 6 A に示すような場面において、第一判定手段 5 4 が、プレイヤーによる複数のミッション 1 0 2 の進捗度 1 0 4 が閾値を上回っていると肯定判定した場合、通知画面 1 3 0 には、未達成のミッション 1 0 2 として、ミッション B とミッション C とが記述されている。

【符号の説明】

【 0 0 5 9 】

1 0 : サーバ装置 (コンピュータ、情報処理装置)、1 2 : 端末装置 (コンピュータ、情報処理装置)、1 4 : ゲームプログラム (プログラム)、5 2 : 進行手段、5 4 : 第一判定手段、5 6 : 第二判定手段、5 8 : 通知手段

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】 プレイヤの利便性が向上することができるとともに、プレイヤのゲームのプレイ意欲が低下することを抑制することができる。

【解決手段】 コンピュータを、達成期限が定められたミッションが設定されているゲームを進行する進行手段 5 2、プレイヤについてミッションが達成されておらず、且つ、プレイヤによるミッションの進捗度について所定条件が成立したか否かを判定する第一判定手段 5 4、第一判定手段 5 4 の判定結果に基づいて、プレイヤについてゲームに関するゲーム条件が成立したか否かを判定する第二判定手段 5 6、及び、第二判定手段 5 6 の判定結果に基づいて、ミッションが未達成であることを対応するプレイヤに通知する通知手段 5 8、として機能させる。

【選択図】 図 3

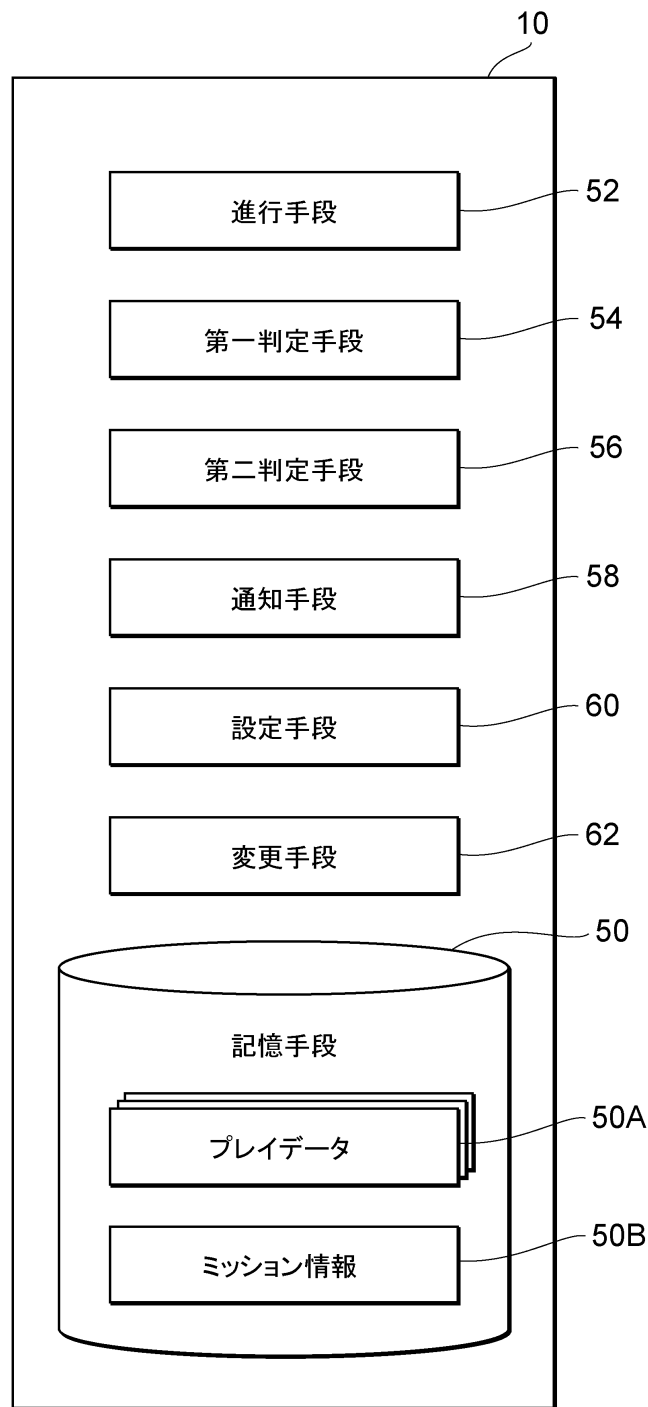
10

20

30

40

50



10

20

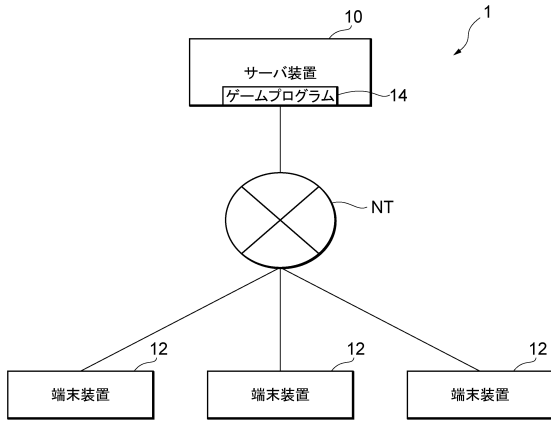
30

40

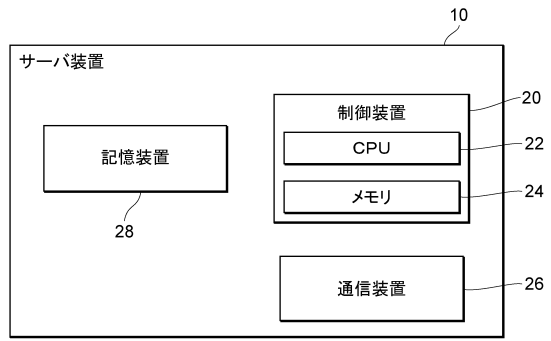
50

【図面】

【図 1】

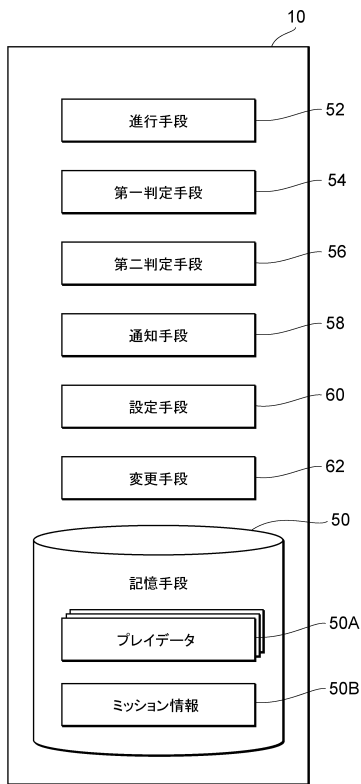


【図 2】

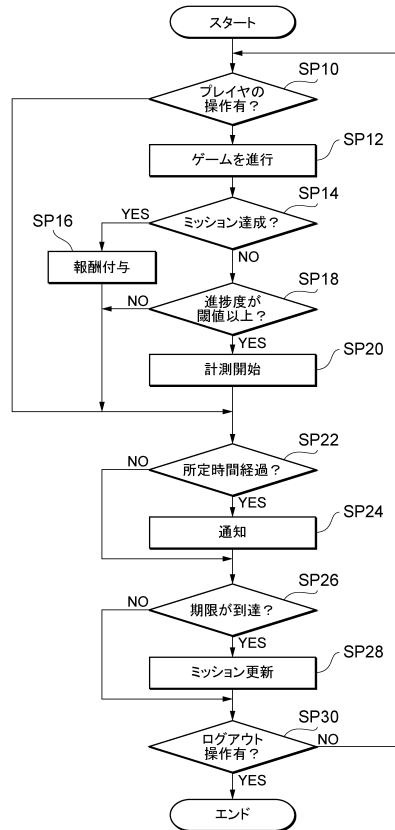


10

【図 3】



【図 4】

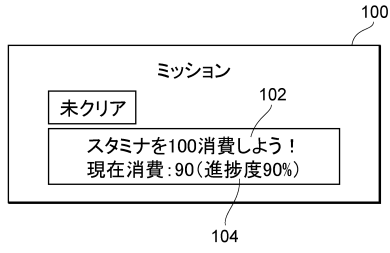


20

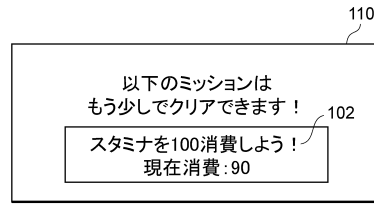
30

40

【図 5 A】

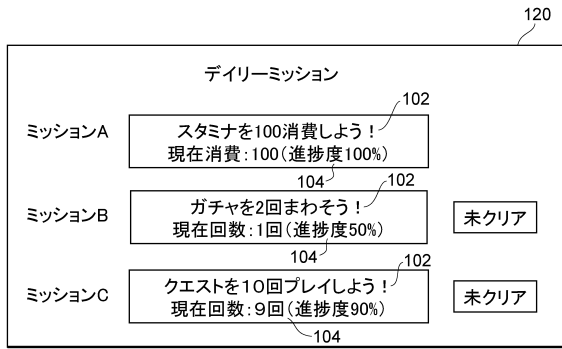


【図 5 B】

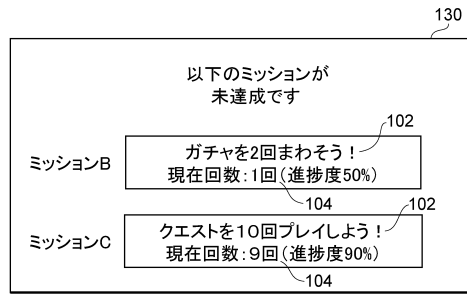


10

【図 6 A】



【図 6 B】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2021-010681(JP,A)
特開2019-063001(JP,A)
特開2016-154741(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98