

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第6985634号
(P6985634)

(45) 発行日 令和3年12月22日(2021.12.22)

(24) 登録日 令和3年11月30日(2021.11.30)

(51) Int.Cl.

F 1

A63F 13/45	(2014.01)	A 63 F 13/45
A63F 13/69	(2014.01)	A 63 F 13/69
A63F 13/79	(2014.01)	A 63 F 13/69
		A 63 F 13/79

520

請求項の数 8 (全 16 頁)

(21) 出願番号

特願2021-8907(P2021-8907)

(22) 出願日

令和3年1月22日(2021.1.22)

審査請求日

令和3年2月2日(2021.2.2)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 500033117

株式会社ミクシィ
東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア

(74) 代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸

(74) 代理人 100109346

弁理士 大貫 敏史

(74) 代理人 100117189

弁理士 江口 昭彦

(74) 代理人 100134120

弁理士 内藤 和彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理する管理部と、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するゲーム処理部と、

を有し、

前記ゲーム処理部は、第1プレイヤ及び第2プレイヤが共通のクエストを進行している場合、前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤが獲得した個数が前記共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、前記第1プレイヤが獲得した前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤから前記第2プレイヤに譲渡可能に制御する、

情報処理装置。

【請求項 2】

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理する管理部と、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するゲーム処理部と、

を有し、

10

20

前記ゲーム処理部は、前記強化オブジェクトの個数が共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した第1プレイヤのほうが、前記強化オブジェクトの個数が前記共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第2プレイヤよりも、前記共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する、

情報処理装置。

【請求項3】

前記複数のクエストは、第1ゲームオブジェクト及び前記強化オブジェクトを獲得可能な第1クエストと、第2ゲームオブジェクト及び前記強化オブジェクトを獲得可能な第2クエストとを含み、

10

前記ゲーム処理部は、前記第1ゲームオブジェクト及び前記第2ゲームオブジェクトを、前記強化オブジェクトを用いて強化可能に制御する、

請求項1または2に記載の情報処理装置。

【請求項4】

前記ゲーム処理部は、前記所定クエストが所定条件を満たした場合に、前記複数のクエストに含まれる前記所定クエストに関連付けられた他のクエストの進行を許容し、前記他のクエストに設定された前記強化オブジェクトを上限値まで得る権利をプレイヤに付与する、

請求項1乃至3のいずれか1項に記載の情報処理装置。

【請求項5】

20

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

第1プレイヤ及び第2プレイヤが共通のクエストを進行している場合、前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤが獲得した個数が前記共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、前記第1プレイヤが獲得した前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤから前記第2プレイヤに譲渡可能に制御するステップと、

30

を含む情報処理方法。

【請求項6】

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

40

前記強化オブジェクトの個数が共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した第1プレイヤのほうが、前記強化オブジェクトの個数が前記共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第2プレイヤよりも、前記共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御するステップと、

を含む情報処理方法。

【請求項7】

コンピュータに、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと

50

、前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

第1プレイヤ及び第2プレイヤが共通のクエストを進行している場合、前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤが獲得した個数が前記共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、前記第1プレイヤが獲得した前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤから前記第2プレイヤに譲渡可能に制御するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【請求項8】

10

コンピュータに、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと、

、前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

前記強化オブジェクトの個数が共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した第1プレイヤのほうが、前記強化オブジェクトの個数が前記共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第2プレイヤよりも、前記共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、難易度の低いクエストをクリアして難易度の高いクエストを順次開放していくことでゲームシナリオを進行するゲームが広く知られている（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5248580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、従来の技術においては、プレイヤによっては特定のクエストを好んで行う場合があり、プレイヤにゲームの価値を提供する上でなお改善の余地を残していた。

40

【0005】

そこで、本発明は、クエストの周回を促すことを可能とする技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理する管理部と、前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するゲーム処理部と、を有する。

50

【発明の効果】**【0007】**

本発明によれば、所定クエストで獲得可能な強化オブジェクトの数に上限値があるので、上限値に達するまで所定クエストをプレイしてもらえる。所定クエストに設定された上限値を超えて強化オブジェクト入手するには、複数クエストの所定クエスト以外でも強化オブジェクト入手できるため、所定クエスト以外もプレイしてもらえるようになる。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図1】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】ゲームサーバの構成の一例を示す図である。

10

【図3】通常キャラクタDBの一例を示す図である。

【図4】サポートキャラクタDBの一例を示す図である。

【図5】所有キャラクタ管理DBの一例を示す図である。

【図6】アイテム管理DBの一例を示す図である。

【図7】端末の構成の一例を示す図である。

【図8】ゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図9】画面の遷移例を示す図である。

【図10】画面の遷移例を示す図である。

【図11】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0009】

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

【0010】**<システム構成>**

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

【0011】

30

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

【0012】

端末20は、ゲームをプレイヤに提供する装置である。端末20は、例えば、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末20は、GPS(Global Positioning System)等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ10に通知する。

【0013】

40

<ゲーム概要>

続いて、本実施形態に係るゲームシステム1が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム1が提供するゲームでは、プレイヤは、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテム入手することができる。また、プレイヤは、課金等を行うことで新たなキャラクタやアイテム入手することもできる。

【0014】

ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題及びミッションと呼ばれることがある。クエストは、サポートキャラクタの強化に用いる所定アイテムを獲得するため

50

の特別クエストを含む。特別クエストで獲得可能な所定アイテムの数には上限値が設定されている。クエストは、例えば、難易度の低いクエストと、難易度の高いクエストとを含む。難易度の低いクエストをプレイして所定条件を満たした場合、難易度の高いクエストが順次開放される。例えば、難易度の高いクエストを所定回数クリアした場合、または、アイテムを所定数獲得した場合、難易度の高いクエストが順次開放される。サポートキャラクタは、例えば、難易度の低いクエストをクリアして条件を満たした場合に報酬として獲得される。そして、難易度が高いクエストに設定された上限値までアイテムを獲得することが可能となる。すなわち、所定クエストが所定条件を満たした場合、他のクエストに設定されたアイテムを上限値まで得る権利が、プレイヤに付与される。

【0015】

デッキとは、複数のキャラクタを組み合わせたグループを意味する用語である。プレイヤは、クエストを実行する際、当該クエストをクリアするために適した能力を持つキャラクタを選択してデッキを編成してクエストを実行する。キャラクタは、通常キャラクタと、サポートキャラクタとを含む。通常キャラクタは、プレイヤが操作できるキャラクタであり、デッキ編成で複数体を設定可能である。サポートキャラクタは、プレイヤが操作できないキャラクタであり、デッキ編成で一体のみ設定可能である。サポートキャラクタは、特別クエストで獲得可能な所定アイテムを用いることでレベルを上げることができる。所定アイテムは、強化オブジェクトの一例である。サポートキャラクタのレベルアップに必要な所定アイテムの数は、サポートキャラクタのレベルごとに異なる。サポートキャラクタのレベルには上限値が設定されている。クエストは、第1サポートキャラクタ及び所定アイテムを獲得可能な第1クエストと、第2サポートキャラクタ及び所定アイテムを獲得可能な第2クエストとを含む。所定アイテムは、第1サポートキャラクタ及び第2サポートキャラクタの双方を強化可能である。第1サポートキャラクタは、第1ゲームオブジェクトの一例であり、第2サポートキャラクタは、第2ゲームオブジェクトの一例である。

【0016】

通常キャラクタは、クエスト中のターン数が所定条件を満たした場合に、通常キャラクタのパラメータを強化するスキル効果を発動する。スキル効果は、通常キャラクタごとに設定されている。スキル効果は、例えば、通常キャラクタのステータスの回復、通常キャラクタのステータスの増強、敵キャラクタへのダメージの付与などを含む。サポートキャラクタは、クエスト中の特定の条件を満たした場合に、クエスト中に一度だけ通常キャラクタをサポートするためのサポート効果を発動する。サポート効果は、サポートキャラクタごとに設定されている。サポート効果は、例えば、通常キャラクタのステータスの回復、通常キャラクタのステータスの増強、敵キャラクタへのダメージの付与などを含む。サポート効果は、サポートキャラクタごとに設定されている。サポート効果は、サポートキャラクタのレベルに応じて変化する。サポート効果の発動条件は、例えば、敵キャラクタを倒した数、敵キャラクタに与えた通算ダメージ、アイテムの獲得数などを含む。サポート効果の発動条件は、サポートキャラクタのレベルに応じて変化しない。サポート効果は、クエスト中に一度でも発動条件を満たせば、プレイヤの操作に基づいて任意のタイミングで発動することが可能である。ゲームサーバ10には、プレイヤが編成した複数のデッキを記憶しておくことができ、プレイヤは、クエスト実行時に、記憶された複数のデッキの中から一のデッキを選択してクエストを実行することも可能である。

【0017】

プレイヤは、クエストに参加する際にはスタミナを消費する。クエストに参加したプレイヤは、当該一定の条件を満たすことでクエストをクリアすることができ、クエストをクリアすると、プレイヤに報酬が与えられたり、ゲームのストーリーが進行したりする。報酬には、アイテムや、デッキ編成に利用可能なキャラクタ等が含まれる。例えば、クエストをクリアした場合、アイテムを獲得するための演出がゲーム画面上で行われ、アイテムを獲得するための操作がプレイヤにより行われた場合にアイテムが獲得される。クエストをクリアした場合に獲得候補となるアイテムの数は、クエストの難易度やクエストのスタ

10

20

30

40

50

ミナ消費量に応じて異なる。また、サポートキャラクタを用いてクエストをクリアした場合には、サポートキャラクタを用いることなくクエストをクリアした場合に比して、クエストをクリアした場合に、アイテムを獲得できる確率が高くなる。クエストをクリアした場合に獲得可能なアイテムの数は、クエストごとに上限値が設定されている。この場合、プレイヤがクエストを選択する画面上に、複数のクエストの各々で獲得可能なアイテムの残数を表示してもよい。

【0018】

プレイヤは、プレイヤ自身が所有しているキャラクタ及びアイテムを合成することで、キャラクタのステータスを向上させたり、より強化された他のキャラクタに遷移させたりすることができる。ここで、キャラクタ及びアイテムを、「オブジェクト」又は「ゲームオブジェクト」と称してもよい。また、ステータスを「パラメータ」と称してもよい。また、あるキャラクタが他のキャラクタに“遷移する”ことは、“変化する”、“変異する”、“派生する”、“進化する”又は“神化する”などと称してもよい。本実施形態において“合成する”とは、2つのゲームオブジェクトを組み合わせて1つのゲームオブジェクトを作ること、及び、あるゲームオブジェクトに他のゲームオブジェクトを適用することを意味する。

10

【0019】

合成は、合成元（合成のベース）となるキャラクタ（以下、「合成元キャラクタ」と言う。）に、合成元キャラクタと合成することが可能な他のキャラクタ（以下、「素材キャラクタ」と言う。）又はアイテム（以下、「素材アイテム」と言う。）を合成することで行われる。合成に必要な素材アイテムの数は、合成元キャラクタのレベルが上がるにつれて増大する。

20

【0020】

例えば、プレイヤが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、キャラクタBを素材キャラクタとして選択した場合、キャラクタAのステータスが変更され（又は他のキャラクタに遷移し）、キャラクタBは消滅する。同様に、プレイヤが、キャラクタAを合成元キャラクタとして選択し、アイテムXを素材アイテムとして選択した場合、キャラクタAのステータスが変更され（又は他のキャラクタに遷移し）、アイテムXは消滅する。

【0021】

ゲームは、複数のプレイヤが共通のクエストを同時に進行するマルチプレイに対応してもよい。マルチプレイを実行する場合、ホストとなるプレイヤは、ゲストとなるプレイヤに比して、クエストに参加する際のスタミナ消費量を少なくしてもよい。スタミナ消費量は、共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量の一例である。また、獲得可能なアイテムの数が上限値に達したプレイヤがホストである場合、獲得可能なアイテムの数が上限値に達していないゲストのプレイヤを指定し、クエストをクリアした場合に獲得されるアイテムをホストのプレイヤからゲストのプレイヤに譲渡できるようにしてもよい。これにより、獲得可能なアイテムの数が上限値に達していないゲストのプレイヤをマルチプレイに参加しやすくすることで、当該プレイヤのクエストの周回が促される。なお、マルチプレイを実行する場合、ホストとなるプレイヤのみがサポートキャラクタをデッキに設定することが可能となる。そして、複数のプレイヤのいずれかがサポートキャラクタのサポート効果の発動条件を満たした場合、サポートキャラクタのサポート効果を発動することができる。サポート効果は、クエスト中に一度でも発動条件を満たせば、複数のプレイヤのいずれかの操作に基づいて任意のタイミングで発動することが可能である。

30

【0022】

（ゲームサーバ）

図2は、ゲームサーバ10の構成の一例を示す図である。ゲームサーバ10は、ゲーム制御部110と、記憶部120とを備える。ゲーム制御部110は、記憶部120に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体（Non-transitory computer readable medium）で

40

50

あってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S B メモリ又はC D - R O M等の記憶媒体であってもよい。

【 0 0 2 3 】

ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。ゲーム制御部 1 1 0 は、管理部 1 1 1 と、ゲーム処理部 1 1 2 とを含む。

【 0 0 2 4 】

管理部 1 1 1 は、ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した強化オブジェクトの数を管理する。管理部 1 1 1 は、例えば、プレイヤが所定クエストをクリアして通常キャラクタやサポートキャラクタの強化に用いるアイテムを獲得した場合に、アイテム管理 D B 1 2 4 に格納されている情報を更新する。10

【 0 0 2 5 】

ゲーム処理部 1 1 2 は、所定クエストに対応付けられた強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、プレイヤが所定クエストで強化オブジェクトを獲得できないように制御する。ゲーム処理部 1 1 2 は、例えば、プレイヤによりクエストが選択された場合、アイテム管理 D B 1 2 4 を参照する。そして、ゲーム処理部 1 1 2 は、プレイヤが所有しているアイテムの数が、プレイヤが選択したクエストに対応付けられたアイテムの獲得数の上限値に達した場合に、プレイヤが当該クエストでアイテムを獲得できないように制御する。ゲーム処理部 1 1 2 は、例えば、獲得可能なアイテムの数が上限値に達した場合、クエストをクリアした場合にアイテムを獲得するための演出を実行しつつ、アイテムを獲得するためのプレイヤの操作を無効とする。20

【 0 0 2 6 】

ゲーム処理部 1 1 2 は、クエストで獲得可能なアイテムを用いてキャラクタ（通常キャラクタ、サポートキャラクタ）を強化可能に制御する。複数のクエストは、第 1 キャラクタ及びアイテムを獲得可能な第 1 クエストと、第 2 キャラクタ及びアイテムを獲得可能な第 2 クエストとを含む。ゲーム処理部 1 1 2 は、第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタを、アイテムを用いて強化可能に制御する。

【 0 0 2 7 】

ゲーム処理部 1 1 2 は、所定クエストが所定条件を満たした場合に、複数のクエストに含まれる所定クエストに関連付けられた他のクエストの進行を許容する。そして、ゲーム処理部 1 1 2 は、他のクエストに設定されたアイテムを上限値まで得る権利をプレイヤに付与する。ゲーム処理部 1 1 2 は、例えば、難易度が低いクエストをクリアした場合、難易度の高いクエストを開放する。これにより、プレイヤは、難易度の高いクエストに設定された上限値までアイテムを獲得することが可能となる。30

【 0 0 2 8 】

ゲーム処理部 1 1 2 は、第 1 プレイヤ及び第 2 プレイヤが共通のクエストを進行している場合において、アイテムを第 1 プレイヤが獲得した個数が共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、第 1 プレイヤが獲得したアイテムを第 1 プレイヤから第 2 プレイヤに譲渡可能に制御する。ゲーム処理部 1 1 2 は、例えば、複数のプレイヤが共通のクエストを進行している場合、ホストとなるプレイヤが獲得したアイテムの個数が共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、ホストとなるプレイヤが獲得したアイテムをゲストとなるプレイヤに譲渡可能に制御する。40

【 0 0 2 9 】

ゲーム処理部 1 1 2 は、アイテムの個数が共通のクエストに設定されたアイテムの獲得数の上限値に達した第 1 プレイヤのほうが、アイテムの個数が共通のクエストに設定されたアイテムの獲得数の上限値に達していない第 2 プレイヤよりも、共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する。ゲーム処理部 1 1 2 は、例えば、複数のプレイヤが共通のクエストを進行している場合、ホストとなるプレイヤが獲得したアイテムの個数が共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達している場合、アイテムの個数が共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達していないゲストとなるブ50

レイヤよりも、共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する。

【0030】

記憶部120は、通常キャラクタDB121と、サポートキャラクタDB122と、所有キャラクタ管理DB123と、アイテム管理DB124とを記憶する。

【0031】

図3は、通常キャラクタDB121の一例を示す図である。通常キャラクタDB121には、ゲームに登場する通常キャラクタに関する各種の設定が格納されている。通常キャラクタDB121には、例えば、通常キャラクタを一意に識別する識別子(キャラクタID)、通常キャラクタが属するグループを示す識別子(グループID)、通常キャラクタの遷移状態を示す識別子(形態)、レベルの上限値(最大レベル)、ラックの上限値(最大ラック)、HP(ヒットポイント)の上限値(最大HP)、攻撃力の上限値(最大攻撃力)及びスピードの上限値(最大スピード)が対応づけられて格納されている。10

【0032】

図4は、サポートキャラクタDB122の一例を示す図である。サポートキャラクタDB122には、ゲームに登場するサポートキャラクタに関する各種の設定が格納されている。サポートキャラクタDB122には、例えば、サポートキャラクタを一意に識別する識別子(キャラクタID)、サポートキャラクタが属するグループを示す識別子(グループID)、サポートキャラクタのサポート効果、サポートキャラクタのサポート効果の発動条件が対応付けられて格納されている。20

【0033】

図5は、所有キャラクタ管理DB123の一例を示す図である。所有キャラクタ管理DB123には、プレイヤが所有するキャラクタ(通常キャラクタ、サポートキャラクタ)に関する情報が格納されている。所有キャラクタ管理DB123には、例えば、キャラクタを所有するプレイヤを一意に識別する識別子(プレイヤID)、キャラクタを一意に識別する識別子(キャラクタID)、及び、キャラクタの現時点のステータス(レベル、ラック(運)、HP(ヒットポイント)、攻撃力、スピード等)が対応づけられて格納されている。

【0034】

図6は、アイテム管理DB124の一例を示す図である。アイテム管理DB124には、プレイヤが所有するアイテムに関する情報が格納されている。アイテム管理DB124には、例えば、プレイヤを一意に識別する識別子(プレイヤID)、プレイヤが所有するアイテムを一意に識別する識別子(アイテムID)、プレイヤが所有するアイテムの数が対応付けられて格納されている。30

【0035】

(端末)

図7は、端末20の構成の一例を示す図である。端末20は、通信部201と、UI(User Interface)部202と、ゲーム制御部203と、記憶部210とを含む。通信部201、UI部202、及びゲーム制御部203は、記憶部210に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。40

【0036】

通信部201は、ゲームサーバ10との間で各種の通信を行う。

【0037】

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

【0038】

50

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

【0039】

記憶部 210 は、ゲーム制御部 203 がゲームを実行するために必要なゲームデータ 211 を記憶する。ゲームデータ 211 には、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納されている。

【0040】

図 8 は、ゲームサーバ 10 がクエストの開始時に行う処理手順の一例を示すフローチャートである。ゲームサーバ 10 は、プレイヤが操作する端末 20 の操作を受け付けると、クエストを開始する（S10）。続いて、ゲームサーバ 10 は、アイテム管理 DB 124 を参照し、クエストにおいてプレイヤが獲得したアイテムの数に関する情報を取得する（S11）。そして、ゲームサーバ 10 は、取得されたアイテムの数が、クエストに対応付けられたアイテムの獲得数の上限値に達したか否かを判定する（S12）。ゲームサーバ 10 は、アイテムの獲得数の上限値に達していないと判定した場合は処理を終了し、アイテムの獲得数の上限値に達したと判定した場合は、プレイヤがクエストでアイテムを獲得できないように制御する（S13）。

【0041】

図 9 及び図 10 は、画面の遷移例を示す図である。図 9 は、クエストの進行中にサポートキャラクタのサポート効果が発動した場合の画面の遷移例を示している。図 10 は、クエストのクリア報酬が出現した場合の画面の遷移例を示している。

【0042】

図 9 に示すように、遷移画面 A100 には、通常キャラクタ B1, B2, B3、及び、敵キャラクタ E1, E2 がフィールド FG 上に表示されている。また、遷移画面 A100 には、通常キャラクタのステータスを示すアイコン I1, I2, I3 及びサポートキャラクタのステータスを示すアイコン IS がフィールド外に表示されている。遷移画面 A100 においては、通常キャラクタ B2 がスキル効果の発動条件を満たし、かつサポートキャラクタ BS のサポート効果の発動条件を満たしている。ここで、遷移画面 A100 では、サポートキャラクタのサポート効果が発動し、サポートキャラクタ BS がフィールド FG 上に出現している。遷移画面 A100 において、サポートキャラクタ BS をタップすると、遷移画面 A101 に移行する。

【0043】

遷移画面 A101 には、サポートキャラクタ BS のサポート効果の対象として通常キャラクタ B1 が指定されている。そして、遷移画面 A101 において、通常キャラクタ B1 による敵キャラクタ E1, E2 の攻撃（ショット）を指示すると、遷移画面 A102 に移行する。

【0044】

遷移画面 A102 においては、サポートキャラクタ BS のサポート効果が発動している。遷移画面 A102 には、サポートキャラクタ BS が画面全体に表示されている。

【0045】

図 10 に示すように、遷移画面 A110 には、フィールド FG 上の敵キャラクタ E1, E2 を全滅させた後のクエストのクリア画面が表示されている。そして、遷移画面 A110 において、所定時間が経過すると、遷移画面 A111 に移行する。

【0046】

遷移画面 A111 には、クリア報酬としてのアイテムを獲得するための演出として、アイテム T1, T2, T3, T4, T5 がフィールド FG 上に出現している。そして、遷移画面 A111 において、フィールド FG 上のアイテム T1, T2, T3, T4, T5 をタップすると、遷移画面 A112 に移行する。そして、タップしたアイテム T1, T2, T3, T4, T5 がフィールド FG 上から消失し、アイテム T1, T2, T3, T4, T5

10

20

30

40

50

が獲得される。なお、プレイヤがクエストでアイテムを獲得できないように制御されている場合には、フィールドFG上でアイテムT1, T2, T3, T4, T5をタップしたとしても、アイテムT1, T2, T3, T4, T5が獲得できない。

【0047】

<まとめ>

以上説明した実施形態によれば、ゲームサーバ10は、クエストに対応付けられたアイテムの獲得数の上限値に達した場合に、プレイヤがクエストでアイテムを獲得できないように制御する。より具体的には、ゲームサーバ10は、獲得可能なアイテムの数が上限値に達した場合、クエストをクリアした場合にアイテムを獲得するための演出を実行しつつ、アイテムを獲得するためのプレイヤの操作を無効とする。これにより、クエストで獲得可能な強化オブジェクトの数に上限値があるので、上限値まで該クエストをプレイしてもらえる。クエストの上限値を超えてアイテムを入手するには、当該クエスト以外でもアイテムを入手できるため、当該クエスト以外もプレイしてもらえるようになる。10

【0048】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。

【0049】

[ハードウェア構成]

20

図11は、実施の形態のゲームサーバ10のハードウェア構成の一例を示す図である。図示するように、ゲームサーバ10は、通信コントローラ100-1、CPU100-2、ワーキングメモリとして使用されるRAM(Random Access Memory)100-3、ブートプログラムなどを格納するROM(Read Only Memory)100-4、フラッシュメモリやHDD(Hard Disk Drive)などの記憶装置100-5、ドライブ装置100-6などが、内部バスあるいは専用通信線によって相互に接続された構成となっている。通信コントローラ100-1は、ゲームサーバ10以外の構成要素との通信を行う。記憶装置100-5には、CPU100-2が実行するプログラム100-5aが格納されている。このプログラムは、DMA(Direct Memory Access)コントローラ(不図示)などによってRAM100-3に展開されて、CPU100-2によって実行される。これによって、管理部111、ゲーム処理部112が実現される。30

【0050】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ10に含まれる管理部111とゲーム処理部112とのうち全部又は一部を、端末20のゲーム制御部110に備える構成とするようにしてもよい。

【0051】

<付記>

<付記1>

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理する管理部と、40

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するゲーム処理部と、

を有する情報処理装置。

【0052】

付記1によれば、所定クエストで獲得可能な強化オブジェクトの数に上限値があるので、上限値に達するまで所定クエストをプレイしてもらえる。所定クエストに設定された上限値を超えて強化オブジェクトを入手するには、複数クエストの所定クエスト以外でも強化オブジェクトを入手できるため、所定クエスト以外もプレイしてもらえるようになる。

【0053】

50

<付記2>

前記複数のクエストは、第1ゲームオブジェクト及び前記強化オブジェクトを獲得可能な第1クエストと、第2ゲームオブジェクト及び前記強化オブジェクトを獲得可能な第2クエストとを含み、

前記ゲーム処理部は、前記第1ゲームオブジェクト及び前記第2ゲームオブジェクトを、前記強化オブジェクトを用いて強化可能に制御する、

付記1に記載の情報処理装置。

【0054】

付記2によれば、第1ゲームオブジェクト及び第2ゲームオブジェクトの両方を強化可能な強化オブジェクトを入手するには、プレイヤは第1クエスト及び第2クエストのいずれをプレイしてもよいため、クエストの周回を促すことができる。 10

【0055】

<付記3>

前記ゲーム処理部は、前記所定クエストが所定条件を満たした場合に、前記複数のクエストに含まれる前記所定クエストに関連付けられた他のクエストの進行を許容し、

前記他のクエストに設定された前記強化オブジェクトを上限値まで得る権利をプレイヤに付与する、

付記1または2に記載の情報処理装置。

【0056】

付記3によれば、クエストを順次開放することで、獲得可能な強化オブジェクトの上限値を増大させていくことができるので、クエストの周回をより一層促すことができる。 20

【0057】

<付記4>

前記ゲーム処理部は、第1プレイヤ及び第2プレイヤが共通のクエストを進行している場合、前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤが獲得した個数が前記共通のクエストに設定された獲得数の上限値に達した場合、前記第1プレイヤが獲得した前記強化オブジェクトを前記第1プレイヤから前記第2プレイヤに譲渡可能に制御する、

付記1～3のいずれか1項に記載の情報処理装置。

【0058】

付記4によれば、獲得可能なアイテムの数が上限値に達していないゲストのプレイヤがマルチプレイに参加しやすくすることで、当該プレイヤのクエストの周回を促すことができる。 30

【0059】

<付記5>

前記ゲーム処理部は、前記強化オブジェクトの個数が共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した第1プレイヤのほうが、前記強化オブジェクトの個数が前記共通のクエストに設定された前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達していない第2プレイヤよりも、前記共通のクエストを開始するために必要なパラメータの消費量を少なく制御する、

付記1～4のいずれか1項に記載の情報処理装置。 40

【0060】

付記5によれば、獲得可能なアイテムの数が上限値に達したホストのプレイヤがマルチプレイにしやすくすることで、獲得可能なアイテムの数が上限値に達していないゲストのプレイヤのクエストの周回を促すことができる。

【0061】

<付記6>

情報処理装置が行う情報処理方法であって、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

を含む情報処理方法。

【0062】

付記6によれば、所定クエストで獲得可能な強化オブジェクトの数に上限があるので、上限まで該クエストをプレイしてもらえる。所定クエストの上限を超えて強化アイテム入手するには、複数クエストの所定クエスト以外でも強化アイテム入手できるため、所定クエスト以外もプレイしてもらえるようになる。

【0063】

10

<付記7>

コンピュータに、

ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理するステップと、

前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【0064】

20

付記7によれば、所定クエストで獲得可能な強化オブジェクトの数に上限があるので、上限まで該クエストをプレイしてもらえる。所定クエストの上限を超えて強化アイテム入手するには、複数クエストの所定クエスト以外でも強化アイテム入手できるため、所定クエスト以外もプレイしてもらえるようになる。

【符号の説明】

【0065】

1 ... ゲームシステム、10 ... ゲームサーバ、11 ... プロセッサ、12 ... 記憶装置、13 ... 通信IF、14 ... 入力デバイス、15 ... 出力デバイス、20 ... 端末、100 ... 情報処理装置、100 - 1 ... 通信コントローラ、100 - 2 ... CPU、100 - 3 ... RAM、100 - 4 ... ROM、100 - 5 ... 記憶装置、100 - 5a ... プログラム、100 - 6 ... ドライブ装置、110 ... ゲーム制御部、111 ... 管理部、112 ... ゲーム処理部、120 ... 記憶部、121 ... 通常キャラクタDB、122 ... サポートキャラクタDB、123 ... 所有キャラクタ管理DB、124 ... アイテム管理DB、201 ... 通信部、202 ... UI部、203 ... ゲーム制御部、210 ... 記憶部、211 ... ゲームデータ。

30

【要約】

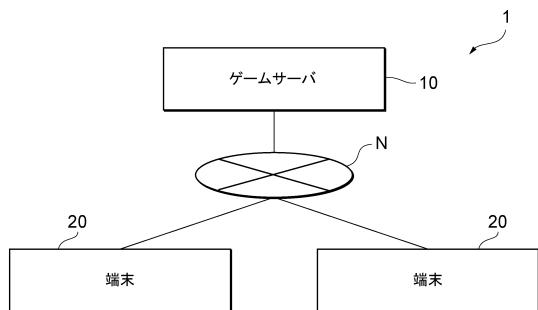
【課題】クエストの周回を促すことを可能とする技術を提供すること。

【解決手段】ゲームオブジェクトの強化に用いる強化オブジェクトを獲得可能な複数のクエストのうちの所定クエストでプレイヤが獲得した前記強化オブジェクトの数を管理する管理部と、前記所定クエストに対応付けられた前記強化オブジェクトの獲得数の上限値に達した場合に、前記プレイヤが前記所定クエストで当該強化オブジェクトを獲得できないように制御するゲーム処理部と、を有する情報処理装置を提供する。

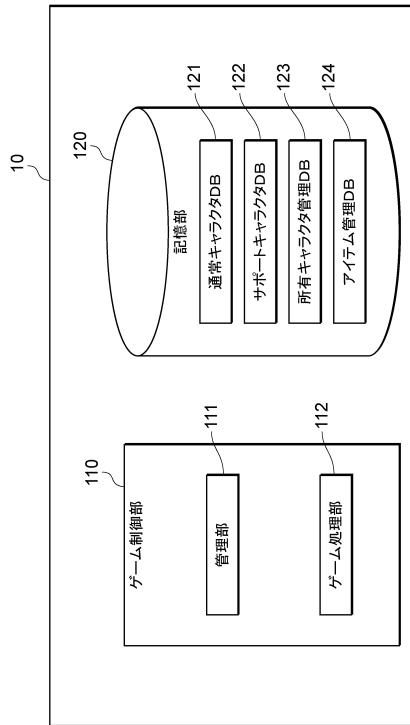
40

【選択図】図2

【図1】



【図2】



【図3】

キャラクタID	グループID	形態	最大レベル	最大ラック	最大HP	最大攻撃力	最大スピード
C101	G01	A	99	99	500	300	300
C102	G01	B	99	99	1000	1000	1000
C103	G01	C	99	99	1500	1200	1100
C104	G02	A	70	80	2000	2000	2000
C105	G02	B	99	99	5000	4000	3000
:	:	:	:	:	:	:	:

【図4】

キャラクタID	グループID	サポート効果	発動条件
S101	G01	効果01	条件01
S102	G01	効果02	条件02
S103	G01	効果03	条件03
S104	G02	効果04	条件04
:	:	:	:

【図5】

123

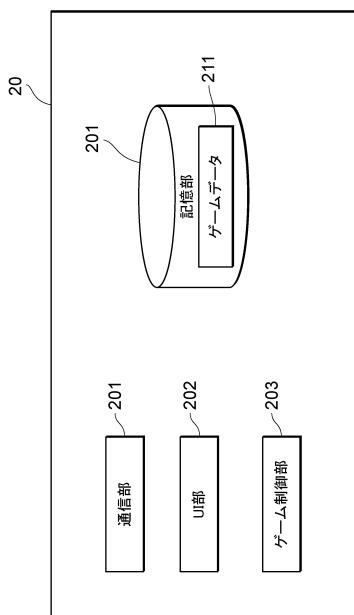
現在ステータス						
プレイヤID	キャラクタID	レベル	ラック	HP	攻撃力	スピード
0100	C101	60	30	200	300	130
	C102	20	40	500	500	500
	C104	50	70	1500	1500	1500
	C110	20	30	2000	2000	-
	S101	30	-	-	-	-

【図6】

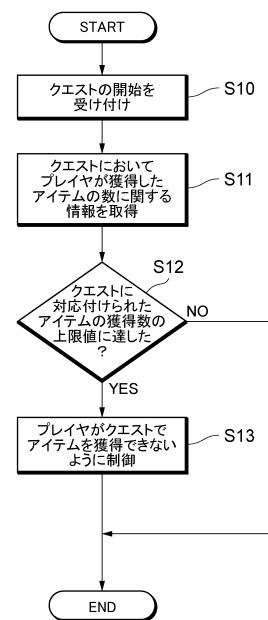
124

プレイヤID	アイテムID	所有数
0100	C101	5
	C102	8
	C104	10
	C106	12
	S108	6

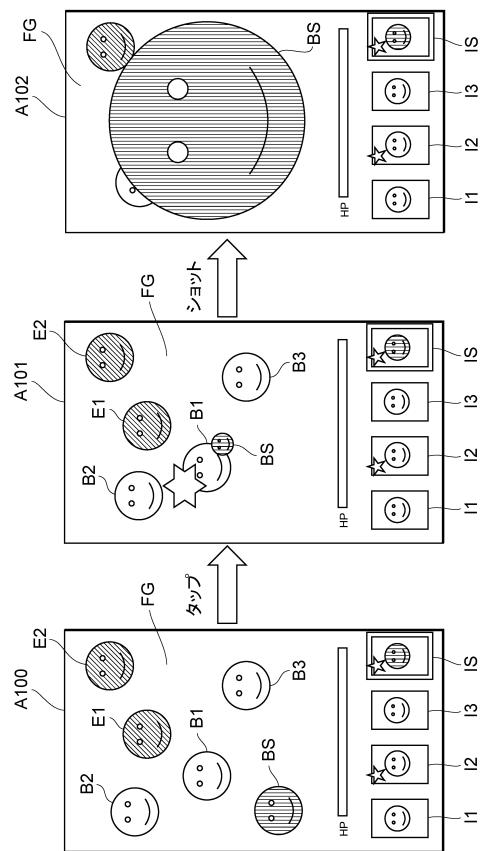
【図7】



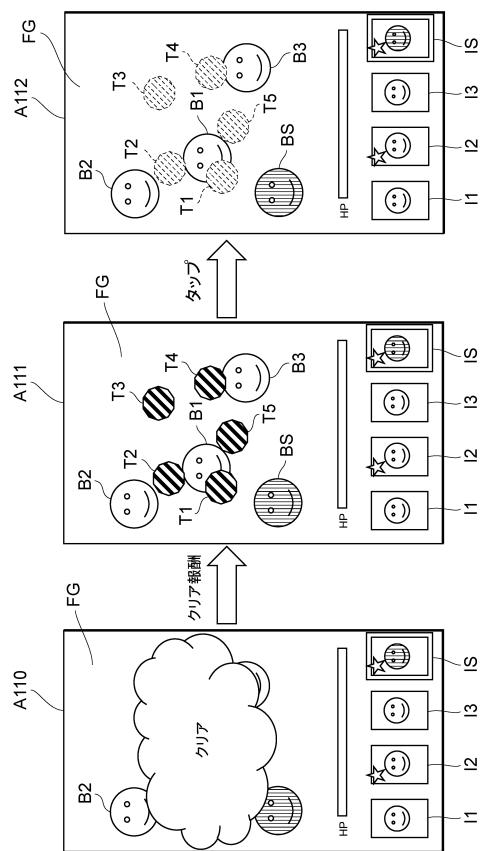
【図8】



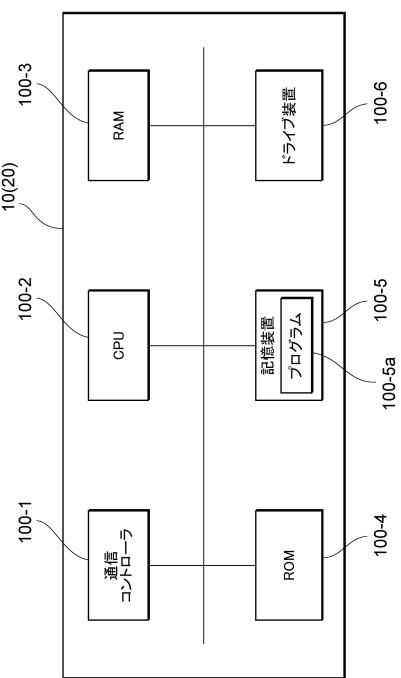
【図9】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

(72)発明者 谷口 裕樹

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

審査官 比嘉 翔一

(56)参考文献 三才ムック Vol.840 攻略禁書 Vol.7 ドラゴンクエストX いにしえの竜の伝

承 大冒険の極意 バージョン3 DRAGON QUEST X, 第840巻, 株式会社三才ブックス 塩見

正孝, 2015年12月15日, P. 144 - 145, 164

株式会社キューピスト, S E - M O O K ファイナルファンタジーXIV:蒼天のイシュガルド
公式ガイドブック 初版 FINAL FANTASY XIV:HEAVENSWARD OFFICIAL GUIDE, 第1版, 株式会

社スクウェア・エニックス 松浦 克義, 2016年01月28日, P. 230 - 231

「世界のウェブアーカイブ | 国立国会図書館インターネット資料収集保存事業」, 2020年11月18
日, <https://web.archive.org/web/20201118030118/><https://priconne-redive.jp/news/information/10653/>, 令和3年3月24日検索

「世界のウェブアーカイブ | 国立国会図書館インターネット資料収集保存事業」, 2020年08月08
日, <https://web.archive.org/web/20200808003404/><https://altema.jp/magatsu/saiyakusyulist>, 令和3年3月24日検索

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13 / 00 - 13 / 98

A 63 F 9 / 24