

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-166319
(P2024-166319A)

(43)公開日 令和6年11月28日(2024.11.28)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/422 (2014.01)	A 6 3 F	13/422
A 6 3 F	13/533 (2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/5375(2014.01)	A 6 3 F	13/5375
審査請求 有 請求項の数 6 O L (全25頁)			
(21)出願番号	特願2024-156818(P2024-156818)	(71)出願人	500033117 株式会社M I X I 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア
(22)出願日	令和6年9月10日(2024.9.10)	(72)発明者	松山 結子 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
(62)分割の表示	特願2021-137215(P2021-137215)の分割	(72)発明者	金子 俊幸 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
原出願日	令和3年8月25日(2021.8.25)	(72)発明者	川口 薫 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M 最終頁に続く

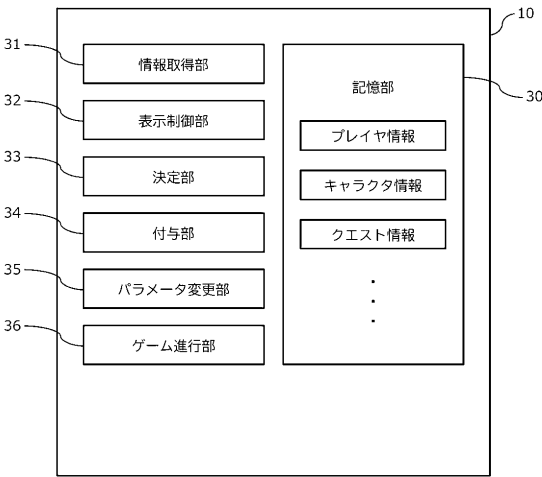
(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57)【要約】

【課題】クエストプレイに対するプレイヤーのモチベーション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、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤーから受け付ける受付部と、複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定する決定部と、決定したプレイ順をプレイヤーに提示する提示部と、を有する。

【選択図】図 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付ける受付部と、

前記複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定する決定部と、

決定した前記プレイ順をプレイヤに提示する提示部と、

を有する、情報処理装置。

【請求項 2】

プレイヤがクエストをクリアした場合、クエストのクリア報酬として関連付けられたゲームオブジェクトであって、以降にプレイするクエストにおいて使用可能なゲームオブジェクトをプレイヤに付与する付与部を、さらに有する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

10

【請求項 3】

クエストには、プレイする際に使用するとプレイヤに有利な効果を発揮する特定ゲームオブジェクトがそれぞれ関連付けられており、

前記決定部は、第 2 クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトがクリア報酬として付与される第 1 クエストを、前記第 2 クエストよりも先の順番となるように前記プレイ順を決定する、

請求項 2 に記載の情報処理装置。

20

【請求項 4】

前記決定部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトに基づいて、前記プレイ順を決定する、

請求項 2 又は 3 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

クエストには、プレイする際に使用するとプレイヤに有利な効果を発揮する特定ゲームオブジェクトがそれぞれ関連付けられており、

前記決定部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトの中に含まれる特定ゲームオブジェクトに関連付けられたクエストを他のクエストよりも先の順番となるように前記プレイ順を決定する、

請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

30

【請求項 6】

前記決定部は、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストを他のクエストよりも先の順番となるように前記プレイ順を決定する、

請求項 2 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記決定部は、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストの中から前記プレイ順を決定する、

請求項 2 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記提示部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストと、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストとを、識別可能に提示する、

請求項 2 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

40

【請求項 9】

クエストには、それぞれプレイ可能期間が設定されており、

前記決定部は、クエストのプレイ可能期間に基づいて、前記プレイ順を決定する、

請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 10】

前記受付部は、所定期間の指定をプレイヤから受け付け、

50

前記決定部は、前記所定期間内にプレイ可能期間が含まれるクエストを他のクエストよりも先の順番となるように前記プレイ順を決定する、

請求項 9 に記載の情報処理装置。

【請求項 1 1】

コンピュータが、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付け、

コンピュータが、前記複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定し、

コンピュータが、決定した前記プレイ順をプレイヤに提示する、

情報処理方法。

10

【請求項 1 2】

コンピュータに、

任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付けさせ、

前記複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定させ、

決定した前記プレイ順をプレイヤに提示させる、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

20

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】

【0 0 0 2】

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、ゲーム内に用意された種々のクエストの中から任意のクエストを選択し、その選択したクエストをプレイして遊ぶゲームが知られている。

【0 0 0 3】

例えば、特許文献 1 には、ゲームにおけるプレイ単位であるクエストの選択の際に、プレゼントクエストを提示するウィンドウと通常のクエストを提示するウィンドウとを切り替え可能に表示し、ユーザ（プレイヤ）によるクエスト選択を容易にする情報処理装置、

30

が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0 0 0 4】

【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 1 8 8 1 3 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 5】

しかしながら、特許文献 1 は、単に報酬の高いプレゼントクエストをプレイヤに選択させ易くするだけのものである。そのため、プレイ可能なクエストが複数ある場合（特に多数ある場合）、プレイヤはどのような順番でクエストをプレイすればよいかわからず、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションが低下する虞があった。

40

【0 0 0 6】

そこで、本発明は、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーション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】

【0 0 0 7】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付ける受付部と、複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定する決定部と、決定したプレイ順

50

をプレイヤに提示する提示部と、を有する。

【発明の効果】

【0008】

本発明の一態様によれば、クエストのプレイ順をプレイヤに提示することによって、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションを向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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】クエスト一覧画面の一例を示す図である。

10

【図3】プレイ順表示画面の一例を示す図である。

【図4】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5】プレイヤ情報の一例を示す図である。

【図6】キャラクタ情報の一例を示す図である。

【図7】クエスト情報の一例を示す図である。

【図8】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9】プレイ順決定処理(1)の流れを示すフローチャートである。

【図10】プレイ順決定処理(2)の流れを示すフローチャートである。

【図11】プレイ順決定処理(3)の流れを示すフローチャートである。

【図12】プレイ順決定処理(4)の流れを示すフローチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0010】

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。

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。

【0011】

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。

30

【0012】

<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。

【0013】

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。

40

【0014】

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

50

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が出力され、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。

【００１５】

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、属性、難易度、出現する敵キャラクタ、クリア条件又はクリア報酬等）が異なる。また、クエストは、常時開催されているクエスト、曜日又は時間ごとに予め設定されたスケジュールで開催されるクエスト（プレイ可能期間が設定されているクエスト）、又は、プレイするための特別なプレイ条件（例えばレベル 以上等）が設定されているクエスト等、複数のカテゴリに分類されており、各クエストには、難易度に応じた一又は複数のステージが用意されている。したがって、プレイヤは、プレイするクエストを選択する際には、複数のクエストの中から任意のクエストを選択し、さらに、その選択したクエストの中に複数のステージが用意されている場合は、希望する難易度に応じたステージを選択することになる。そして、プレイヤは、クエストをクリアすると、クリア報酬としてそのクリアしたクエストに関連付けられたゲームオブジェクト（ゲーム媒体）等を取得することができる。なお、クエストのクリア報酬として取得したゲームオブジェクトは、そのクエスト以降にプレイするクエストにおいて使用可能となる。

10

20

【００１６】

プレイヤは、ゲームにおいて、ゲームオブジェクトを取得（入手）して所持（保有）し、所持するゲームオブジェクトを使用又は消費する。ゲームオブジェクトとは、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ことができ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。

【００１７】

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）とを含む。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、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。

30

【００１８】

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。

40

【００１９】

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

50

タを有することとする。

【0020】

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。

【0021】

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、不図示のデッキ編成画面において、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、プレイヤーが所持するキャラクタ、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。なお、ここでの他のプレイヤーには、プレイヤー同士で互いに承認し合ったプレイヤー（以下、フレンドという。）を含み、例えば、プレイヤーAは、フレンドであるプレイヤーBが所持するキャラクタをデッキの編成時に借用することができる。

10

【0022】

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。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。また、デッキに含めるキャラクタの中からリーダーを設定することもでき、例えば、新たに取得したキャラクタをリーダーにした場合に推奨されるデッキのメンバーを自動的に編成、すなわち、キャラクタの属性等に基づいてリーダーに設定したキャラクタと相性の良いキャラクタの組み合わせを自動的に作成し、不図示のデッキ編成画面にて表示してもよい。

20

【0023】

クエストには、プレイする際に使用するとプレイヤーに有利な効果を発揮するキャラクタ又はアイテム等（以下、特定ゲームオブジェクトという。）が、クエストごとにそれぞれ関連付けて設定されている。有利な効果とは、例えば、クエストをクリアし易くなったり、クリア報酬の獲得量が向上したりすること等を含む。具体的には、特定ゲームオブジェクトの属性とクエストの属性とが同じ若しくは相性が良いためクリアし易くなる場合、又は、クエストに配置された障害物を無力化したり、クエストに出現する敵キャラクタからのダメージを減少若しくは無力化したりする（アンチアビリティ）ためクリアし易くなる場合、等が含まれる。

30

【0024】

また、特定ゲームオブジェクトには、特定ゲームオブジェクトと完全に同一のゲームオブジェクトではないが、特定ゲームオブジェクトと何らかの関係性を有する特定関連ゲームオブジェクトが含まれていてもよい。具体的には、特定関連ゲームオブジェクトには、特定ゲームオブジェクトの成長前若しくは成長後のゲームオブジェクト、特定ゲームオブジェクトと合成可能なゲームオブジェクト、特定ゲームオブジェクトとはバリエーション（表情、髪型、姿勢、服装又は装備等）が異なるゲームオブジェクト、又は、特定ゲームオブジェクトに期間限定若しくは地域限定等の特別仕様（例えば、クリスマスバージョン又は沖縄バージョン等）を施したゲームオブジェクト等が含まれる。

40

【0025】

プレイヤーは、プレイ可能なクエストの中から自身がプレイするクエストを任意に選択することができるが、本実施形態では、プレイ可能な複数のクエストの中から、例えば、プレイヤーにとってプレイし易いクエストのプレイ順、すなわち、プレイヤーごとにそれぞれ推奨されるクエストのプレイ順をプレイヤーに対して提示することもできる。ここで、プレイ可能なクエストとは、プレイ可能期間が設定されているクエストであれば、そのプレイ可能期間内のクエストであり、プレイするための特別なプレイ条件が設定されているクエストであれば、プレイヤーがそのプレイ条件を満たしているクエストをいう。なお、提示されるクエストのプレイ順はあくまで一例としてプレイヤーに対して推奨されるものであり、プ

50

レイヤは必ずしもその提示されたプレイ順にしたがってプレイする必要はない。

【0026】

提示とは、決定したクエストのプレイ順をプレイヤに知らせることをいう。具体的には、ゲームプレイ中に、プレイヤ端末12の画面上に後述するプレイ順表示画面G2等を表示する。このとき、プレイヤが所持しているキャラクタ等のゲームオブジェクトがクリア報酬として設定されているクエストについては、グレースアウトさせる等して識別可能に表示してもよい。また、提示は、表示に限らず、音声等で提示してもよい。さらに、ゲームプレイ中以外であっても、例えば、期間限定のクエストが開始されたとき等でプレイ順が新たに決定された場合、又は後述するプレイヤが指定した所定期間になった場合等、プレイヤ端末12の画面上にダイアログボックスを表示する等、その都度通知することとしてもよい（プッシュ通知）。

10

【0027】

プレイヤに提示するクエストのプレイ順は、例えば、以下に例示する所定基準に基づいて、プレイヤごとに決定する。

(a) クエストのクリア報酬と特定ゲームオブジェクトとの関係に基づいて、第2クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトがクリア報酬として付与される第1クエストを、第2クエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

具体的には、クエストA（第2クエストに相当）に関連付けられた特定ゲームオブジェクトがクリア報酬として付与されるクエストB（第1クエストに相当）を、クエストAよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。プレイヤは、このプレイ順にしたがってプレイすれば、クエストAで特定ゲームオブジェクトとして使用可能なゲームオブジェクトを、クエストAをプレイする前にクエストBのクリア報酬として取得することができる。

20

(b) プレイヤが所持する特定ゲームオブジェクトに基づいて、プレイ順を決定する。

具体的には、プレイヤが所持するゲームオブジェクトが特定ゲームオブジェクトとして関連付けられているクエストを、他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。プレイヤは、このプレイ順にしたがってプレイすれば、プレイヤが所持するゲームオブジェクトに基づくプレイスタイルと相性が良く、そのプレイヤがプレイし易いクエストを優先してプレイすることができる。なお、プレイヤが複数のゲームオブジェクトを所持している場合は、各クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトの所持数等に基づき、クエストのプレイ順を決定してもよい。

30

(c) プレイヤが未所持のゲームオブジェクトに基づいて、プレイ順を決定する。

具体的には、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストを、他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。プレイヤは、このプレイ順にしたがってプレイすれば、クエストをクリアすることによって、プレイヤが未だ所持していないゲームオブジェクトをクリア報酬として取得することができる。なお、このとき、プレイヤが所持しているゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストはプレイ順に含めず、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストの中からプレイ順を決定してもよい。

40

(d) クエストのプレイ可能期間に基づいて、プレイ順を決定する。

具体的には、クエストにプレイ可能期間が設定されている場合、プレイ可能期間が先に終了するクエストを、プレイ可能期間が後に終了するクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。プレイヤは、このプレイ順にしたがってプレイすれば、効率良くクエストをプレイすることができ、プレイできずにプレイ可能期間が終了してしまうクエストを減らすことができる。

(e) プレイヤが指定した所定期間とクエストのプレイ可能期間との関係に基づいて、プレイ順を決定する。

具体的には、プレイヤが指定した所定期間内にプレイ可能期間が含まれるクエストを、他のクエストよりも優先してプレイ順を決定する。例えば、プレイヤが8時～9時と17

50

時～１８時を所定期間として指定した場合、プレイ可能期間が５時～１０時のクエストをプレイ可能期間が１５時～２０時のクエストよりも先のプレイ順とし、プレイ可能期間が１０時～１５時のクエストはプレイ順に含めない。プレイヤは、このプレイ順にしたがってプレイすれば、自ら指定した所定期間内に効率良くクエストをプレイすることができる。

【００２８】

クエストのプレイ順は、上記（ａ）～（ｅ）のいずれか一つの条件で決定してもよいし、上記（ａ）～（ｅ）のそれぞれの条件を適宜組み合わせてプレイ順を決定してもよい。また、クエストのプレイ順を決定する際、プレイヤの意図を反映させてもよい。例えば、プレイヤが指定したクエストの属性に絞り込み、その属性に含まれるクエストの中からプレイ順を決定してもよいし、プレイヤの好みのプレイ順になるまで切り替える（キャンセルして再び組み直す）こともできる。また、最初にプレイするクエストについてはプレイヤからの指定を受け付け、２番目以降にプレイするクエストの順番をその最初にプレイするクエストに基づいて組み立ててもよい。また、プレイヤが必ずプレイしたいクエストについてはプレイヤからの指定を受け付け、その指定されたクエストをどこかの順番に含めた状態で推奨されるクエストのプレイ順を決定してもよい。

10

【００２９】

なお、プレイ順の提示対象となるプレイヤは、全てのプレイヤであってもよいが、ゲームを所定期間プレイしていないプレイヤ、例えば、ゲームへの最終ログイン日から所定期間経過しているプレイヤ（休眠プレイヤ）、又は、まだゲームを始めたばかりの新規若しくはゲーム経験の浅いプレイヤ（初心者プレイヤ）等に限定してもよい。

20

【００３０】

ここで、図２及び図３を参照して、プレイヤにクエストのプレイ順を提示する際に、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及び図３は、ゲームプレイ中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。

【００３１】

先ず、図２に示されるように、クエスト選択時には、プレイヤ端末１２にクエスト一覧画面Ｇ１が表示される。クエスト一覧画面Ｇ１には、プレイヤがプレイ可能な複数のクエスト、すなわち、クエストアイコン５１が並んで表示される。各クエストアイコン５１には、プレイヤがクエストの内容を認識できるように、クエストタイトル、難易度、敵キャラクタ（クリア報酬として関連付けられたキャラクタ）等が表示されている。プレイヤは、これらのクエストアイコン５１の中から、自身がプレイするクエストを指定してタップ等してプレイするクエストを選択すると、不図示のクエスト難易度選択画面を経て、不図示のクエストプレイ画面に遷移し、クエストプレイが開始する。なお、プレイ可能期間外又はプレイ条件を満たしていないプレイ不可なクエストについては、プレイヤが選択できないように、非表示としてもよいし、クエストアイコン５１をグレースアウト又は錠を模した図柄等を付した特別な表示態様とすることにより、他のプレイ可能なクエストとは識別可能に表示してもよい。また、クエスト一覧画面Ｇ１には、推奨されるクエストのプレイ順を表示させるためのプレイ順表示ボタン５２が表示されており、プレイヤがこのプレイ順表示ボタン５２をタップ等してクエストのプレイ順の提示を要求すると、図３に示されるプレイ順表示画面Ｇ２に遷移する。

30

40

【００３２】

図３に示されるように、プレイ順表示画面Ｇ２は、詳細表示領域５３とプレイ順表示領域５４とから構成されている。詳細表示領域５３には、クエストの詳細、例えば、クエストをプレイする際にデッキのリーダーとして設定することが推奨されるキャラクタ、又は、クエストにおいてクリア報酬として関連付けられるキャラクタ（クリアした場合に付与される敵キャラクタ）等の情報が表示される。プレイ順表示領域５４には、所定条件に基づいて決定されたクエストのプレイ順が表示される。

【００３３】

また、プレイ順表示画面Ｇ２には、プレイ順表示画面Ｇ２に表示させるクエストのカテ

50

ゴリを選択するためのカテゴリタブ55と、プレイするクエストを選択するための選択ボタン56とが表示されている。本実施形態では、クエストは複数のカテゴリ（例えば、
、
）に分類されており、それぞれのカテゴリごとに推奨されるクエストのプレイ順が決定されることになる。例えば、カテゴリ にクエストA～Dの4つのクエストが含まれる場合、カテゴリ の中で推奨されるクエストのプレイ順（クエストB、C、A、Dの順番）が決定される。同様に、カテゴリ 及びカテゴリ についても、それぞれカテゴリ
、 に含まれるクエストの中で推奨されるクエストのプレイ順が決定される。

【0034】

プレイ順表示画面G2では、プレイヤは、先ず、カテゴリタブ55をタップ等し、クエストのプレイ順を表示させるカテゴリを選択する。例えば、プレイヤがカテゴリタブ55
10 を操作してカテゴリ を選択すると、カテゴリ に含まれるクエストA～Dのプレイ順、すなわち、推奨されるクエストのプレイ順（クエストB、C、A、Dの順番）が、プレイ順表示画面G2（厳密には、プレイ順表示画面G2中のプレイ順表示領域54）に表示される。次に、プレイヤは、右（又は左）方向のスワイプ操作等を行い、詳細表示領域53
20 に表示するクエストの情報を、プレイ順表示領域54にて表示しているクエストのプレイ順における後（又は前）のクエストに切り替える。すなわち、詳細表示領域53には、上記スワイプ操作等により表示を切り替えたクエストにおいてクリア報酬として関連付けられるキャラクタ等のクエストの詳細が表示される。そして、プレイヤが選択ボタン56を
タップ等してプレイするクエストを選択すると、詳細表示領域53に表示中のクエストの
プレイ画面に遷移し、クエストプレイが開始する。なお、クエストプレイ画面に遷移する
際に、不図示のクエスト難易度選択画面を経由してもよい。

【0035】

また、プレイヤは、カテゴリ内の全てのクエストをクリアすると、そのカテゴリに関連付けて設定されている特別なクリア報酬（コンプリート報酬）を取得することもできる。例えば、プレイヤが、カテゴリ に含まれるクエストA～Dを全てクリアすると、各クエストA～Dにそれぞれクリア報酬として設定されているゲームオブジェクトを取得できる
他、カテゴリ に設定されているコンプリート報酬として、特別なゲームオブジェクト（例えば、パラメータが高い強力なキャラクタ）を取得することができる。なお、コンプリート報酬の取得条件は、カテゴリ内のクエストを全てクリアすることであるが、提示されたプレイ順とは異なる順番でプレイしてクリアした場合を含めてもよいし、提示されたプレイ順にしたがってプレイしてクリアした場合に限定してもよい。また、コンプリート報酬の取得条件は、カテゴリ内の全てのクエストをクリアすることに限られず、カテゴリ内の各クエストにおいてクリア報酬として関連付けられるキャラクタを全て所定状態にすること（例えば、当該キャラクタを所定数集めて合成することにより所定パラメータを所定値にすること）であってもよい。

【0036】

< 本実施形態に係る情報処理装置及びプレイヤ端末の構成 >

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
40 は、コンピュータの一例であり、図1に示されるように、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。

【0037】

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、
50

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、プレイヤー端末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。

【００３８】

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、プレイヤー端末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。

【００３９】

サーバ１０は、ハードウェア機器として、図１に示されるように、プロセッサ２１、メモリ２２、通信用インターフェース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。

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。

【００４０】

プロセッサ２１は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）、ＭＰＵ（Micro-Processing Unit）、ＭＣＵ（Micro Controller Unit）、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）、ＴＰＵ（Tensor Processing Unit）又はＡＳＩＣ（Application Specific Integrated Circuit）等によって構成されたとよい。

【００４１】

メモリ２２は、ＲＯＭ（Read Only Memory）及びＲＡＭ（Random Access Memory）等の半導体メモリによって構成されたとよい。

【００４２】

通信用インターフェース２３は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インターフェースボード等によって構成されたとよい。通信用インターフェース２３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、Ｗｉ-ｆｉ（登録商標）に基づく無線ＬＡＮによる通信、３Ｇ～５Ｇ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ＬＴＥ（Long Term Evolution）に基づく通信等が挙げられる。

【００４３】

ストレージ２４は、フラッシュメモリ、ＨＤＤ（Hard Disc Drive）、ＳＳＤ（Solid State Drive）、ＦＤ（Flexible Disc）、ＭＯディスク（Magneto-Optical disc）、ＣＤ

（Compact Disc）、ＤＶＤ（Digital Versatile Disc）、ＳＤカード（Secure Digital card）、又はＵＳＢメモリ（Universal Serial Bus memory）等によって構成されたとよい。また、ストレージ２４は、サーバ１０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２４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。

【 0 0 4 4 】

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、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 5 】

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。

10

【 0 0 4 6 】

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 TV 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 及び図 3 に示されるようなクエストー一覧画面 G 1 及びプレイ順表示画面 G 2 等が表示される。

20

【 0 0 4 7 】

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、プレイ可能なクエストの中からプレイするクエストを指定するためのクエスト指定操作をプレイヤ端末 1 2 にて行い、そのクエスト指定操作に基づくクエスト指定情報をサーバ 1 0 に送信する。なお、上記操作以外にも、プレイヤは、クエストのプレイ順の提示を要求するプレイ順提示要求操作、所定期間を指定する期間指定操作、デッキを編成するデッキ編成操作、及び、クエストをプレイするプレイ操作等をプレイヤ端末 1 2 にて行う。

【 0 0 4 8 】

< 本発明の一実施形態の情報処理装置の機能 >

30

本実施形態に係る情報処理装置であるサーバ 1 0 の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ 1 0 は、図 4 に示されるように、記憶部 3 0、情報取得部 3 1、表示制御部 3 2、決定部 3 3、付与部 3 4、パラメータ変更部 3 5、及び、ゲーム進行部 3 6 を有する。これらのうち、記憶部 3 0 は、メモリ 2 2 又はストレージ 2 4 によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ 1 0 を構成するハードウェア機器と、サーバ 1 0 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 1 0 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。

【 0 0 4 9 】

40

（記憶部）

記憶部 3 0 は、ゲームのプレイに必要な情報を記憶し、具体的には、プレイヤに関する情報、プレイヤがクエストプレイに使用可能なキャラクタに関する情報、及び、クエストに関する情報等を記憶する。

【 0 0 5 0 】

プレイヤに関する情報（プレイヤ情報）は、図 5 に示されるように、各プレイヤ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、プレイヤごとに記憶されている。例えば、プレイヤ情報の項目には、ゲームの総プレイ時間、プレイヤのランク、所持するキャラクタ、所持するアイテム、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の識別情報等が含まれ

50

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。

【 0 0 5 1 】

プレイヤーがクエストプレイに使用可能なキャラクタに関する情報（キャラクタ情報）は、図 6 に示されるように、各キャラクタを特定する識別情報（識別 ID 等）に各種情報が紐付けられ、キャラクタごとに記憶されている。例えば、キャラクタ情報の項目には、キャラクタ名、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、有利な効果が生じるクエストを示す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、所持するプレイヤーを示す識別情報、及び、クリア報酬として関連付けられたクエストを示す識別情報等が、キャラクタ情報に含まれていてもよい。

10

【 0 0 5 2 】

クエストに関する情報（クエスト情報）は、図 7 に示されるに、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、クエスト名、属性、難易度、プレイ可能期間、クエストに出現する敵キャラクタの種類及び数等、有利な効果を発揮する特定ゲームオブジェクト（特定キャラクタ）を示す識別情報、並びに、クリア報酬に関する情報（例えば、クリア報酬として関連付けられたゲームオブジェクトを示す識別情報）等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、プレイ条件に関する情報等が、クエスト情報に含まれていてもよい。

20

【 0 0 5 3 】

（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ー端末 1 2 において行った操作に基づく情報（データ）を、プレイヤー端末 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、プレイ可能なクエストの中からプレイするクエストを指定するためのクエスト指定操作に基づくクエスト指定情報の他、プレイ順提示要求操作に基づくプレイ順提示要求情報、期間指定操作に基づく期間指定情報、デッキ編成操作に基づくデッキ編成情報、及び、プレイ操作に基づくプレイ操作情報等が含まれる。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。

30

【 0 0 5 4 】

（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ー端末 1 2 を制御してゲーム進行用の情報をプレイヤー端末 1 2 の画面に表示させる。具体的には、表示制御部 3 2 は、後述するゲーム進行部 3 6 による情報処理の結果（クエストプレイ状況）等を表示するための表示データを生成し、生成されたその表示データをネットワーク 1 4 によりプレイヤー端末 1 2 に向けて送信する。

【 0 0 5 5 】

また、表示制御部 3 2 は、本発明の「提示部」にも相当し、後述する決定部 3 3 により決定されたクエストのプレイ順を表示するための表示データを生成し、生成されたその表示データをネットワーク 1 4 によりプレイヤー端末 1 2 に向けて送信する。例えば、表示制御部 3 2 は、プレイヤーがプレイするクエストの選択中、決定部 3 3 による情報処理の結果を反映させた画面（プレイ順表示画面 G 2）等をプレイヤー端末 1 2 に表示させる。このとき、表示制御部 3 2 は、プレイヤーが所持するゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストと、プレイヤーが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストとを、識別可能に表示してもよい。

40

【 0 0 5 6 】

（決定部）

50

決定部 33 は、クエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定するための情報処理を実行するものである。

【0057】

具体的には、決定部 33 は、以下の情報処理を実行する。

(a) クエストごとに関連付けられたクリア報酬と特定ゲームオブジェクトとの関係に基づいて、クエストのプレイ順を決定する。すなわち、第 2 クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトがクリア報酬として付与される第 1 クエストを、第 2 クエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

(b) プレイヤが所持するゲームオブジェクトが特定ゲームオブジェクトとして関連付けられているクエストを、他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

10

(c) プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストを、他のクエストよりも先の順番となるようにクエストのプレイ順を決定する。

(d) クエストのプレイ可能期間が先に終了するクエストを、プレイ可能期間が後に終了するクエストよりも先の順番となるようにクエストのプレイ順を決定する。

(e) プレイヤが指定した所定期間内にプレイ可能期間が含まれるクエストを、他のクエストよりも優先してクエストのプレイ順を決定する。

【0058】

(付与部)

付与部 34 は、クエストごとに設定されたクリア条件を満たしたプレイヤ、すなわち、クエストをクリアしたプレイヤに対して、クエストごとに関連付けられて設定されているクリア報酬を付与する。具体的には、付与部 34 は、クリア報酬として付与されたゲームオブジェクトをそのプレイヤに関連付けて、記憶部 30 のプレイヤ情報に記憶する。

20

【0059】

(パラメータ変更部)

パラメータ変更部 35 は、プレイヤ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 35 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、後述するゲーム進行部 36 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 35 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 35 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。

30

【0060】

(ゲーム進行部)

ゲーム進行部 36 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 31 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 36 は、プレイヤがプレイ中のクエストにおいてキャラクタをプレイヤ操作に応じて動かしたり、プレイヤ操作に応じた演出等を実施したりする。

40

【0061】

以上、サーバ 10 及びプレイヤ端末 12 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 10 及びプレイヤ端末 12 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。

【0062】

<本発明の一実施形態に係る情報処理フロー>

次に、図 8 乃至図 12 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

50

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。

【0063】

(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 8 に示す流れに沿って進行する。

10

【0064】

図 8 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 10 は、プレイヤーごとにプレイ可能なクエストを選択し (S 101)、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、その選択したクエスト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、プレイヤーにプレイ可能なクエストの一覧を提示する (S 102)。具体的には、図 2 に示されるようなクエスト一覧画面 G 1 等を、プレイヤー端末 12 に表示させる。

【0065】

次に、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、プレイ順提示要求情報を取得してプレイヤーからプレイ順の提示要求を受け付けたと判断すると (S 103: YES)、プレイ順決定処理を実行する (S 104)。なお、プレイ順決定処理の詳細については、後述する。

20

そして、サーバ 10 は、プレイ順決定処理においてクエストのプレイ順を決定した後、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、その決定したクエストのプレイ順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、プレイヤーにクエストのプレイ順を提示する (S 105)。具体的には、図 3 に示されるようなプレイ順表示画面 G 2 等を、プレイヤー端末 12 に表示させる。

一方、プレイヤーからプレイ順の提示要求を受け付けていないと判断した場合は (S 103: NO)、S 104 及び S 105 の処理を実行せずに次の処理に移行する。

【0066】

次に、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、プレイするクエストを指定するクエスト指定操作に基づくクエスト指定情報を取得してクエストの指定を受け付けたと判断すると (S 106: YES)、これを契機としてクエストのプレイを開始する (S 107)。なお、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。

30

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 (S 108)、プレイヤーがクリア条件を満たしてクエストをクリアしたと判断すると (S 108: YES)、プレイヤーに対してクリア報酬を付与し (S 109)、処理を終了する。

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 (S 108: 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。なお、プレイヤーからプレイするクエストの指定を受け付けていないと判断した場合も (S 106: NO)、そのまま処理を終了する。

40

以上が、本発明の情報処理フローの一例である。

【0067】

(プレイ順決定処理)

次に、図 9 乃至図 12 に基づいて、プレイ順決定処理の一例について説明する。

プレイ順決定処理とは、サーバ 10 (主に、決定部 33) 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 S 104 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、複数のクエストの中からプレイヤーごとに推奨されるクエストのプレイ順を決定する処理である。なお、以下では、4 パターン

50

のプレイ順決定処理、すなわち、プレイ順決定処理（１）～（４）を挙げて説明する。

【００６８】

図９に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ１０は、プレイ可能なクエストごとに関連付けられた特定ゲームオブジェクトをそれぞれ特定すると共に（Ｓ２０１）、プレイ可能なクエストごとに関連付けられたクリア報酬として設定されているゲームオブジェクトをそれぞれ特定する（Ｓ２０２）。

次に、サーバ１０は、クエスト（第２クエスト）に関連付けられている特定ゲームオブジェクトが、クリア報酬として関連付けて設定されているクエスト（第１クエスト）を選択する（Ｓ２０３）。例えば、クエストＡの特定ゲームオブジェクトとしてキャラクタＢ、Ｃが関連付けられている場合、キャラクタＢがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストＢ、及び、キャラクタＣがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストＣを、クエストＡに対する第１クエストとして選択する。

そして、サーバ１０は、その選択した第１クエストを第２クエストよりも先の順番となるようにプレイ順を設定し（Ｓ２０４）、処理を終了する。

なお、第２クエストに対する第１クエストの数は、１つであってもよいし複数であってもよい。また、複数ある全てのプレイ可能なクエストについて、それぞれ第１クエストを選択してもよいし、複数あるプレイ可能なクエストのうち一部のクエストについて、第１クエストを選択することとしてもよい。

以上が、プレイ順決定処理（１）の一例である。

【００６９】

また、プレイ順決定処理においては、上記以外の方法により、クエストのプレイ順を決定してもよい。

具体的には、図１０に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ１０は、プレイヤーが所持するゲームオブジェクトを特定すると共に（Ｓ３０１）、プレイ可能なクエストごとに関連付けられた特定ゲームオブジェクトをそれぞれ特定する（Ｓ３０２）。

次に、サーバ１０は、プレイヤーが所持するゲームオブジェクトが特定ゲームオブジェクトとして関連付けられているクエストを選択する（Ｓ３０３）。例えば、プレイヤーがキャラクタＥを所持している場合、特定ゲームオブジェクトとしてそのキャラクタＥが関連付けられているクエストＢを選択する。

そして、サーバ１０は、その選択したクエスト（例えばクエストＢ）を他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を設定し（Ｓ３０４）、処理を終了する。

以上が、プレイ順決定処理（２）の一例である。

【００７０】

また、プレイ順決定処理においては、上記以外のさらに他の方法により、クエストのプレイ順を決定してもよい。

具体的には、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、プレイヤーが所持するゲームオブジェクトを特定すると共に（Ｓ４０１）、プレイ可能なクエストごとに関連付けられたクリア報酬として設定されているゲームオブジェクトをそれぞれ特定する（Ｓ４０２）。

次に、サーバ１０は、プレイヤーが所持するゲームオブジェクトに含まれないゲームオブジェクト、すなわち、プレイヤーが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けて設定されているクエストを選択する（Ｓ４０３）。例えば、プレイヤーがキャラクタＣを所持していない場合、クリア報酬としてそのキャラクタＣが関連付けて設定されているクエストＣを選択する。

そして、サーバ１０は、その選択したクエスト（例えばクエストＣ）を他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を設定し（Ｓ４０４）、処理を終了する。

以上が、プレイ順決定処理（３）の一例である。

【００７１】

また、プレイ順決定処理においては、上記以外のさらに他の方法により、クエストのプレイ順を決定してもよい。

10

20

30

40

50

具体的には、図 12 に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ 10 は、クエストごとに設定されているプレイ可能期間を特定する (S501)。

次に、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、期間指定情報を取得してプレイヤーから所定期間の指定を受け付けていると判断すると (S502: YES)、その所定期間内にプレイ可能期間が含まれるクエストを選択し (S503)、その選択したクエストを他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を設定し (S504)、処理を終了する。

一方、サーバ 10 は、プレイヤーから所定期間の指定を受け付けていないと判断した場合 (S502: NO)、プレイ可能期間が先に終了するクエストを他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を設定し (S505)、処理を終了する。

10

以上が、プレイ順決定処理 (4) の一例である。

【0072】

< 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。

【0073】

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、決定部 33 又はゲーム進行部 36 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。

20

【0074】

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。

【0075】

上記の実施形態では、具体的なゲームの内容については特に言及していないが、例えば、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ゲームが挙げられる。また、その他にも、例えば、言葉遊びゲーム、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。

30

【0076】

上記の実施形態では、プレイヤーが単独でプレイするゲームについて説明した。ただし、これに限らず、フレンド関係にあるプレイヤー等、複数のプレイヤーが各々のプレイヤー端末 12 を操作して共通のクエスト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。) が可能であってもよい。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。

40

【0077】

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ー (以下、課金プレイヤーという。) 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。例えば、課金プレイヤーに限定してプレイ順を提示することとしてもよいし、プ

50

レイ順の候補を複数提示することとしてもよい。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）。

【 0 0 7 8 】

< 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。

【 0 0 7 9 】

[1] 本実施形態に係る情報処理装置は、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付ける受付部と、複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定する決定部と、決定したプレイ順をプレイヤに提示する提示部と、を有する。

10

上記の情報処理装置によれば、プレイ可能な複数のクエストの中から、クエストのプレイ順をプレイヤに提示することにより、プレイヤは、推奨されるクエストのプレイ順、すなわち、どのクエストから順番にプレイするとプレイし易いか、又は、どのクエストから順番にプレイすると自身にとって有利か等について、認識することができる。これにより、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションを向上させることができ、しいては、プレイヤのゲームに対する満足度を向上させることができる。

【 0 0 8 0 】

[2] 上記の情報処理装置は、プレイヤがクエストをクリアした場合、クエストのクリア報酬として関連付けられたゲームオブジェクトであって、以降にプレイするクエストにおいて使用可能なゲームオブジェクトをプレイヤに付与する付与部を、さらに有する。

20

これにより、プレイヤは、クエストをクリアするとその後にプレイするクエストで使用可能なゲームオブジェクトを獲得することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 1 】

[3] 上記の情報処理装置において、クエストには、プレイする際に使用するとプレイヤに有利な効果を発揮する特定ゲームオブジェクトがそれぞれ関連付けられており、決定部は、第2クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトがクリア報酬として付与される第1クエストを、第2クエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

30

これにより、第2クエストに関連付けられた特定ゲームオブジェクトをクリア報酬として獲得することができる第1クエストが、第2クエストよりも優先して提示されるので、プレイヤは、推奨されるクエストのプレイ順、すなわち、第1クエストをプレイした後に第2クエストをプレイするとプレイし易いということを認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 2 】

[4] 上記の情報処理装置において、決定部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトに基づいて、プレイ順を決定する。

これにより、ゲームオブジェクトの所持状況に応じたクエストのプレイ順が提示されるので、プレイヤは、所持するゲームオブジェクトとクエストとの相性をもとに、どのクエストから順番にプレイするとプレイし易いか認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

40

【 0 0 8 3 】

[5] 上記の情報処理装置において、クエストには、プレイする際に使用するとプレイヤに有利な効果を発揮する特定ゲームオブジェクトがそれぞれ関連付けられており、決定部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトの中に含まれる特定ゲームオブジェクトに関連付けられたクエストを他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

これにより、自身が所持するゲームオブジェクトの中に含まれる特定ゲームオブジェク

50

トに基づいたクエストのプレイ順が提示されるので、プレイヤは、どのクエストに対して特定ゲームオブジェクトを所持しており、どのクエストから順番にプレイするとプレイし易いか認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 4 】

[6] 上記の情報処理装置において、決定部は、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストを他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

これにより、プレイヤは、提示されたクエストのプレイ順によって、未所持のゲームオブジェクトを獲得することができるクエストを容易に認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

10

【 0 0 8 5 】

[7] 上記の情報処理装置において、決定部は、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストの中からプレイ順を決定する。

これにより、プレイヤは、提示されたクエストのプレイ順によって、未所持のゲームオブジェクトを獲得することができるクエストを容易に認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 6 】

[8] 上記の情報処理装置において、提示部は、プレイヤが所持するゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストと、プレイヤが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストとを、識別可能に提示する。

20

これにより、プレイヤは、提示されたクエストのプレイ順によって、未所持のゲームオブジェクトを獲得することができるクエストを容易に認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 7 】

[9] 上記の情報処理装置において、クエストには、それぞれプレイ可能期間が設定されており、決定部は、クエストのプレイ可能期間に基づいて、プレイ順を決定する。

これにより、プレイヤは、提示されたクエストのプレイ順によって、プレイ可能期間が設定されているクエストの中で優先してプレイすべきクエストを容易に認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

30

【 0 0 8 8 】

[1 0] 上記の情報処理装置において、受付部は、所定期間の指定をプレイヤから受け付け、決定部は、所定期間内にプレイ可能期間が含まれるクエストを他のクエストよりも先の順番となるようにプレイ順を決定する。

これにより、プレイヤは、提示されたクエストのプレイ順によって、プレイ可能期間が設定されているクエストのうち、自身が指定した所定期間内にプレイ可能なクエストを容易に認識することができる。そのため、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションをより一層向上させることができる。

【 0 0 8 9 】

40

[1 1] また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付け、コンピュータが、複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定し、コンピュータが、決定したプレイ順をプレイヤに提示する。

上記の情報処理方法によれば、クエストのプレイ順をプレイヤに提示することによって、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションを向上させることができる。

【 0 0 9 0 】

[1 2] また、本実施形態に係るプログラムによれば、コンピュータに、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストの中から、プレイするクエストの指定をプレイヤから受け付けさせ、複数のクエストに含まれるクエストのプレイ順を所定基準に基づいて決定させ、

50

決定したプレイ順をプレイヤに提示させる。

上記のプログラムによれば、クエストのプレイ順をプレイヤに提示することによって、クエストプレイに対するプレイヤのモチベーションを向上させることができる。

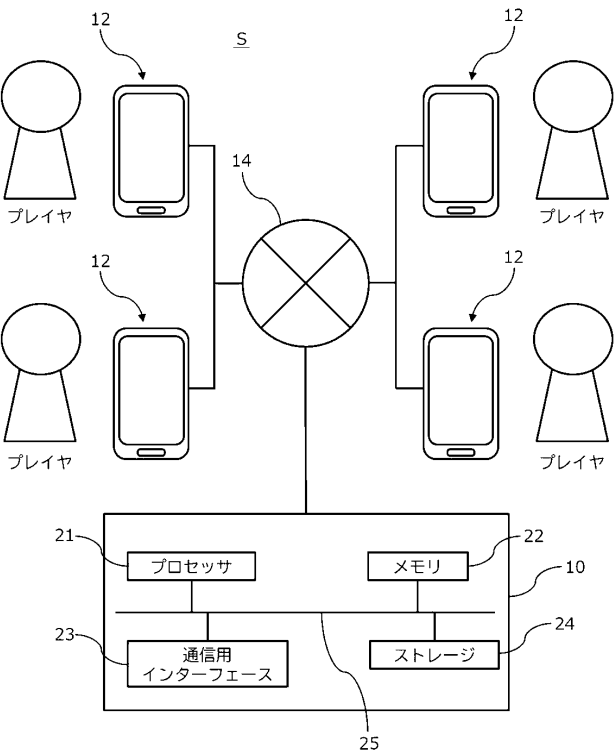
【符号の説明】

【 0 0 9 1 】

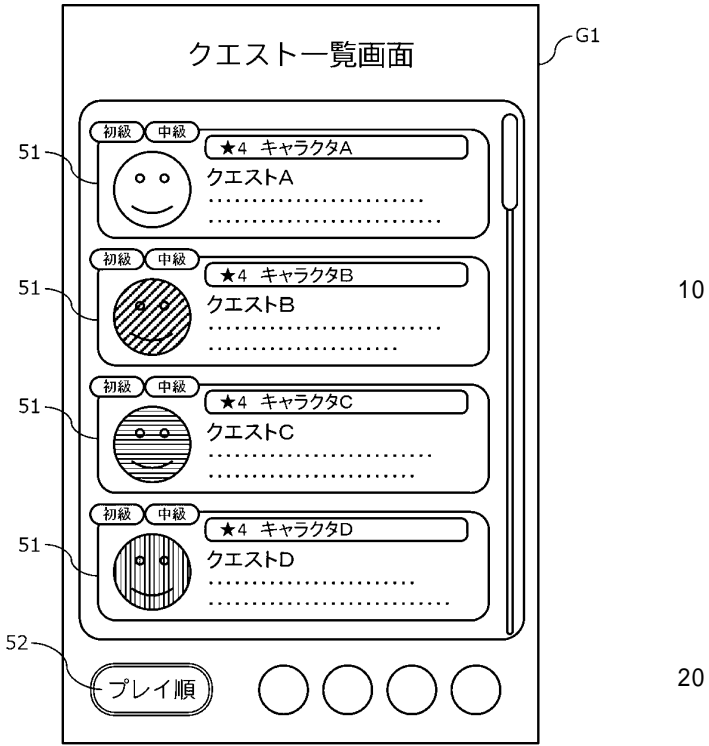
1 0	サーバ	
1 2	プレイヤ端末	
1 4	ネットワーク	
2 1	プロセッサ	
2 2	メモリ	10
2 3	通信用インターフェース	
2 4	ストレージ	
2 5	バス	
3 0	記憶部	
3 1	情報取得部	
3 2	表示制御部	
3 3	決定部	
3 4	付与部	
3 5	パラメータ変更部	
3 6	ゲーム進行部	20
5 1	クエストアイコン	
5 2	プレイ順表示ボタン	
5 3	詳細表示領域	
5 4	プレイ順表示領域	
5 5	カテゴリタブ	
5 6	選択ボタン	
G 1	クエスト一覧画面	
G 2	プレイ順表示画面	
S	情報処理システム	30

【図面】

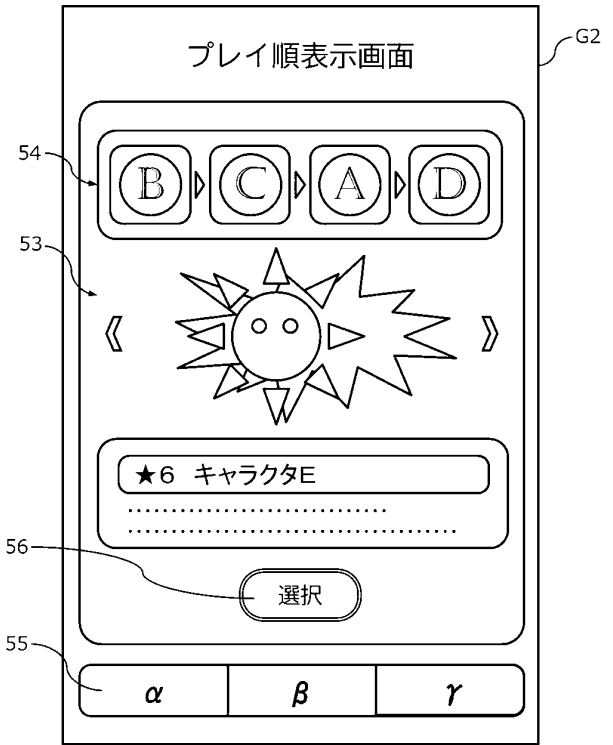
【図 1】



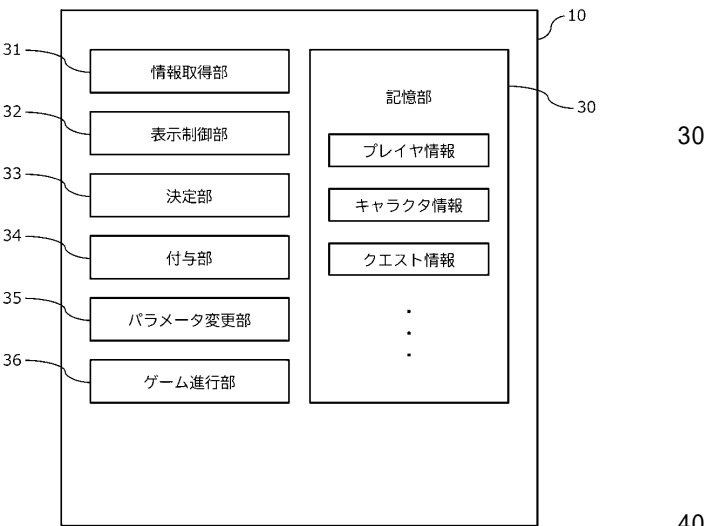
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

プレイヤ情報									
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	クリア報酬	...		
...

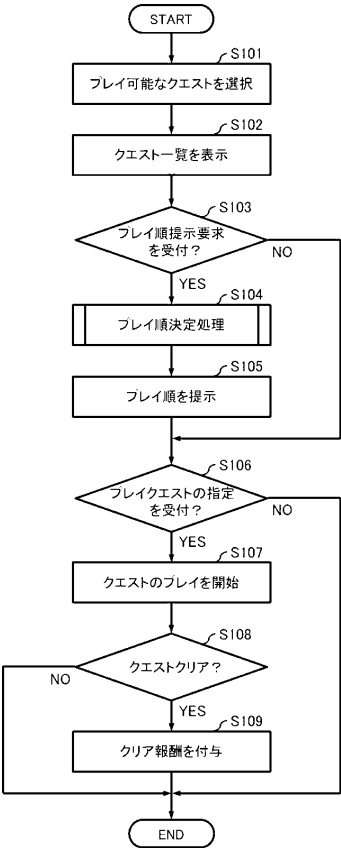
【図 6】

キャラクタ情報									
識別ID	キャラクタ名	属性	外観	能力					有利なクエスト
				レベル	体力	攻撃力	特殊能力	...	
...

【図 7】

クエスト情報									
識別ID	クエスト名	属性	難易度	プレイ可能期間	敵キャラクタ			指定キャラクタ	クリア報酬
					場所	数	...		
...

【図 8】



10

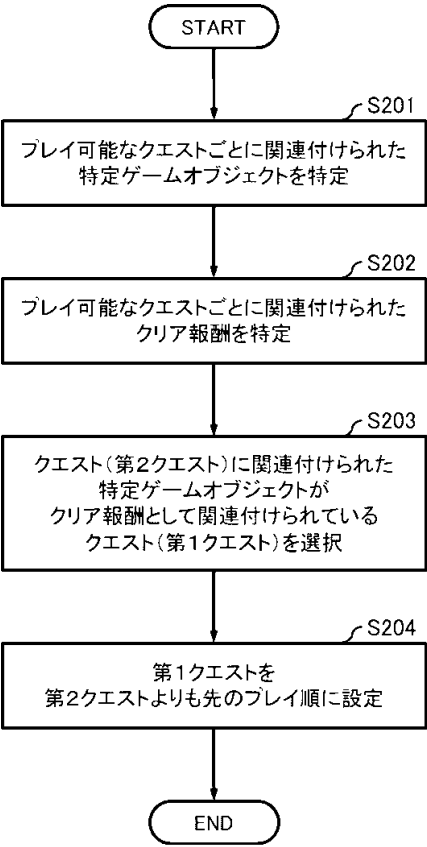
20

30

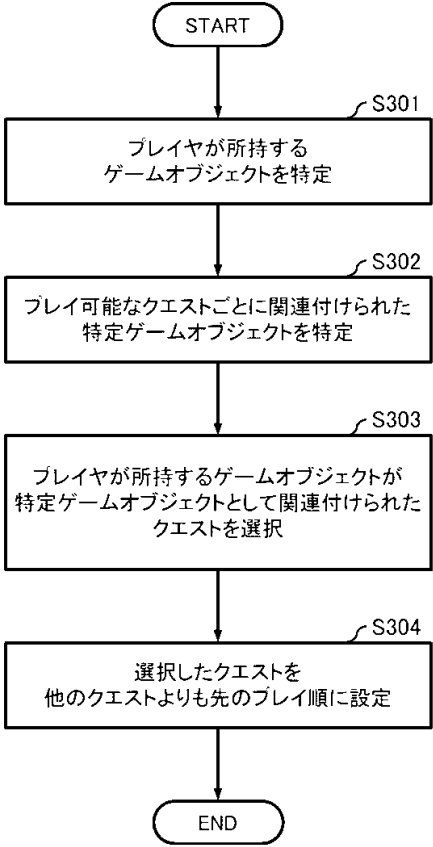
40

50

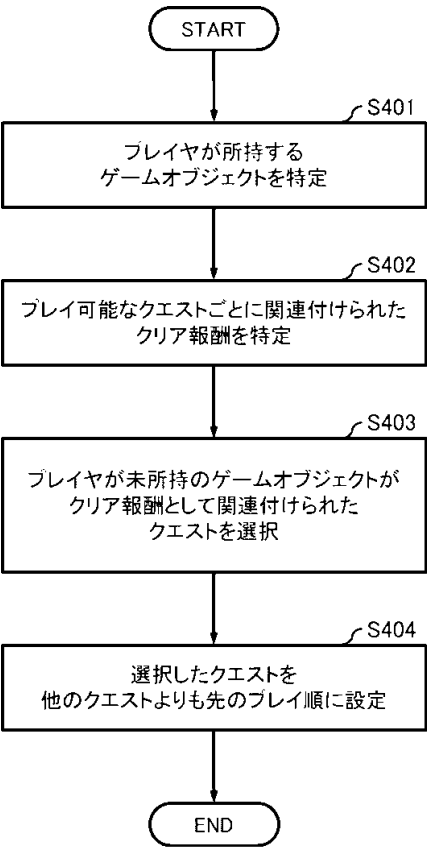
【図 9】



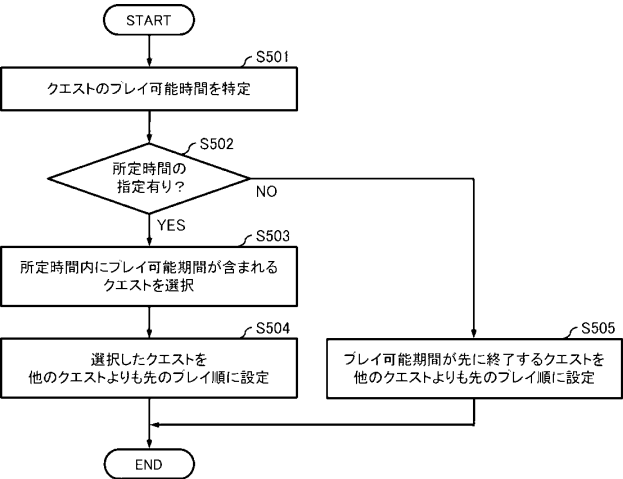
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月1日(2024.10.1)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1 以上のプロセッサを備え、前記1以上のプロセッサが、
任意の順番でプレイ可能な複数のクエストを、プレイするクエストをプレイヤーが選択可能に表示させ、

前記複数のクエストについて推奨されるクエストのプレイ順の提示を要求するための操作領域を表示させ、

前記プレイヤーから前記操作領域への操作を受け付けた場合に、所定条件に基づいて決定される前記プレイ順を表示させる、

情報処理装置。

【請求項2】

前記1以上のプロセッサは、

プレイヤーがクエストをクリアした場合、クエストのクリア報酬として関連付けられたゲームオブジェクトであって、以降にプレイするクエストにおいて使用可能なゲームオブジェクトをプレイヤーに付与し、

プレイヤーが所持するゲームオブジェクトに基づいて決定される前記プレイ順を表示させる、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記1以上のプロセッサは、

プレイヤーがクエストをクリアした場合、クエストのクリア報酬として関連付けられたゲームオブジェクトであって、以降にプレイするクエストにおいて使用可能なゲームオブジェクトをプレイヤーに付与し、

プレイヤーが所持するゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストと、プレイヤーが未所持のゲームオブジェクトがクリア報酬として関連付けられたクエストとを、識別可能に表示させる、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項4】

1 以上のプロセッサが、任意の順番でプレイ可能な複数のクエストを、プレイするクエストをプレイヤーが選択可能に表示させ、

1 以上のプロセッサが、前記複数のクエストについて推奨されるクエストのプレイ順の提示を要求するための操作領域を表示させ、

1 以上のプロセッサが、前記プレイヤーから前記操作領域への操作を受け付けた場合に、所定条件に基づいて決定される前記プレイ順を表示させる、
情報処理方法。

【請求項5】

1 以上のプロセッサに、

任意の順番でプレイ可能な複数のクエストを、プレイするクエストをプレイヤーが選択可能に表示させる処理と、

前記複数のクエストについて推奨されるクエストのプレイ順の提示を要求するための操作領域を表示させる処理と、

前記プレイヤーから前記操作領域への操作を受け付けた場合に、所定条件に基づいて決定される前記プレイ順を表示させる処理と、

10

20

30

40

50

を実行させるプログラム。

【請求項 6】

サーバと端末とを備え、前記サーバが、

任意の順番でプレイ可能な複数のクエストを、プレイするクエストをプレイヤーが選択可能に端末に表示させ、

前記複数のクエストについて推奨されるクエストのプレイ順の提示を要求するための操作領域を端末に表示させ、

前記プレイヤーから前記操作領域への操作を受け付けた場合に、所定条件に基づいて決定される前記プレイ順を端末に表示させる、

システム。

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- I X I 内
- (72)発明者 望月 貴矢
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
- (72)発明者 島尻 卓
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
- (72)発明者 崔 俊 碩
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
- (72)発明者 久保 愛美
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
- (72)発明者 杉山 翔太郎
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内
- (72)発明者 江澤 拓哉
東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I 内