

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6842050号  
(P6842050)

(45) 発行日 令和3年3月17日(2021.3.17)

(24) 登録日 令和3年2月24日(2021.2.24)

(51) Int.Cl.		F I
<b>A 6 3 F 13/79</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/79
<b>A 6 3 F 13/69</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69
<b>A 6 3 F 13/847</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/847

請求項の数 12 (全 22 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2020-16423 (P2020-16423)</p> <p>(22) 出願日 令和2年2月3日(2020.2.3)</p> <p>審査請求日 令和2年7月21日(2020.7.21)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(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</p> <p>(74) 代理人 100152984 弁理士 伊東 秀明</p> <p>(74) 代理人 100149401 弁理士 上西 浩史</p> <p>(72) 発明者 黒澤 麻美 東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミクシィ内</p> <p>審査官 目黒 大地</p>
--	---

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】

ゲームをプレイする対象ユーザが前記ゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、前記対象ユーザの属性を変更する変更部と、

前記ゲームにおけるイベントの開催期間中に前記対象ユーザが前記ゲームをプレイした際に、前記対象ユーザの属性に応じた処理を実行する処理部と、を備え、

前記イベントの開催期間より前の所定時点において、前記所定プレイを所定期間実施していない状態である場合には、前記対象ユーザの属性を第1属性とし、前記所定プレイを所定期間実施していない状態ではない場合には、前記対象ユーザの属性を第2属性とし、

前記変更部は、前記所定時点から前記イベントの開催まで、前記第1属性である前記対象ユーザが前記所定プレイを実施した場合であっても前記対象ユーザの属性を前記第2属性に変更しない情報処理装置。

【請求項2】

前記イベントの開催期間において前記対象ユーザの属性が前記第1属性である場合の前記処理の内容と、前記イベントの開催期間において前記対象ユーザの属性が前記第2属性である場合の前記処理の内容とが異なる、請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記変更部は、前記イベントの開催期間において、前記第1属性である前記対象ユーザのプレイが所定条件を満たした場合に、前記対象ユーザの属性を前記第2属性に変更する、請求項1又は2に記載の情報処理装置。

10

20

## 【請求項 4】

前記イベントの開催期間において前記第 1 属性から前記第 2 属性に変更された前記対象ユーザの属性は、前記イベントの開催期間中、前記第 2 属性のまま維持される、請求項 3 に記載の情報処理装置。

## 【請求項 5】

前記処理部は、前記イベントの開催期間において前記イベントを他のユーザと共同でプレイした前記対象ユーザに対して、前記対象ユーザの属性に応じて報酬を付与する報酬付与処理を実行する、請求項 1 乃至 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

## 【請求項 6】

属性が前記第 2 属性である前記対象ユーザが、前記イベントの開催期間において前記イベントのゲストを募集するホストとなり、属性が前記第 1 属性である前記他のユーザを前記ゲストとして前記イベントを前記他のユーザと共同でプレイした場合に、前記処理部が前記報酬付与処理を実行する、請求項 5 に記載の情報処理装置。

10

## 【請求項 7】

属性が前記第 1 属性である前記対象ユーザが、前記イベントの開催期間において前記イベントのゲストを募集するホストとなり、前記他のユーザを前記ゲストとして前記イベントを前記他のユーザと共同でプレイした場合に、前記処理部が前記報酬付与処理を実行する、請求項 5 又は 6 に記載の情報処理装置。

## 【請求項 8】

前記報酬付与処理では、前記処理部が、前記イベントの開催期間において前記イベントを共同でプレイした複数のユーザのうち、属性が前記第 1 属性であるユーザの数に応じた前記報酬を、前記対象ユーザに対して付与する、請求項 5 乃至 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

20

## 【請求項 9】

前記処理部は、

属性が前記第 2 属性である前記対象ユーザが、前記イベントの開催期間において前記ホストとなり、属性が前記第 1 属性である前記他のユーザを前記ゲストとして前記イベントを前記他のユーザと共同でプレイしたプレイ回数を特定し、

前記報酬付与処理において、前記プレイ回数に応じた前記報酬を前記対象ユーザに対して付与する、請求項 6 に記載の情報処理装置。

30

## 【請求項 10】

前記所定時点は、前記イベントの告知開始時点である、請求項 1 乃至 9 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

## 【請求項 11】

コンピュータが、ゲームをプレイする対象ユーザが前記ゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、前記対象ユーザの属性を変更し、

前記ゲームにおけるイベントの開催期間中に前記対象ユーザが前記ゲームをプレイした際に、コンピュータが、前記対象ユーザの属性に応じた処理を実行し、

前記イベントの開催期間より前の所定時点において、前記所定プレイを所定期間実施していない状態である場合には、前記対象ユーザの属性を第 1 属性とし、前記所定プレイを所定期間実施していない状態ではない場合には、前記対象ユーザの属性を第 2 属性とし、

40

コンピュータは、前記所定時点から前記イベントの開催まで、前記第 1 属性である前記対象ユーザが前記所定プレイを実施した場合であっても前記対象ユーザの属性を前記第 2 属性に変更しない情報処理方法。

## 【請求項 12】

コンピュータに読み取られるプログラムであって、

コンピュータに、ゲームをプレイする対象ユーザが前記ゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、前記対象ユーザの属性を変更させ、

前記ゲームにおけるイベントの開催期間中に前記対象ユーザが前記ゲームをプレイした際に、コンピュータに、前記対象ユーザの属性に応じた処理を実行させ、

50

前記イベントの開催期間より前の所定時点において、前記所定プレイを所定期間実施していない状態である場合には、前記対象ユーザの属性を第1属性とし、前記所定プレイを所定期間実施していない状態ではない場合には、前記対象ユーザの属性を第2属性とし、

前記所定時点から前記イベントの開催まで、前記第1属性である前記対象ユーザが前記所定プレイを実施した場合であってもコンピュータに前記対象ユーザの属性を前記第2属性に変更させないプログラム。

【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。

10

【背景技術】

【0002】

ゲームをプレイするユーザを飽きさせず、ユーザにプレイし続けてもらうことは、ゲームの提供者にとって重要である。そのため、ゲームのユーザに関して、そのゲームのプレイ状況等を管理し、ゲームを所定期間プレイしていない状態のユーザに対しては、ゲームのプレイを誘導するような施策を講じる場合がある。

【0003】

例えば、特許文献1に記載されているように、あるゲームを長期間プレイしていないユーザに対して、そのゲームを再びプレイしてもらえようようにイベント（ゲーム内でのイベント）を開催することがある。これにより、長期間プレイしていないユーザを再びゲーム

20

に引き戻すことが可能となる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2018-187400号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

また、長期間プレイをしていないユーザをゲームに誘引する施策の一環として、ゲームを所定期間プレイしていない状態であるか否かに応じた属性が、ユーザに対して設定し、特定の属性であるユーザが上記のイベントをプレイして所定条件を満たす場合に報酬付与等の処理を実行することが想定される。そのようなケースでは、所望の処理が実行されることを期待するユーザは、イベント開催まで属性を特定の属性のまま維持してイベントに臨むことになる。

30

【0006】

しかしながら、特定の属性であるユーザがイベント開催前の所定時点でゲームをプレイし、それに伴って属性が変化した場合、その後上記のユーザがイベントに臨んでも所望の処理が実行されなくなる。このようなケースでは、所定期間ゲームをプレイしていないユーザをイベント開催によってゲームに引き戻すことが困難となり、イベント開催の目的が果たされなくなる虞がある。

40

【0007】

そこで、本発明は、ゲーム内のイベントにおいて実行される処理の内容がイベント開催前のゲームのプレイ状況に応じて決まる構成において、所望の処理が実行される機会を逸しないようにす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】

【0008】

本発明の一実施形態に係る情報処理装置は、ゲームをプレイする対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、対象ユーザの属性を変更する変更部と、ゲームにおけるイベントの開催期間中に対象ユーザがゲームをプレイし

50

た際に、対象ユーザの属性に応じた処理を実行する処理部と、を備え、変更部は、イベントの開催期間より前の所定時点からイベント開催されるまで、対象ユーザが所定プレイを実施した場合であっても対象ユーザの属性を変更しないことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明の一態様によれば、ゲーム内のイベントにおいて実行される処理の内容がイベント開催前のゲームのプレイ状況に応じて決まる場合において、対象ユーザが、所望の処理が実行される機会を逸しないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】 イベントに関するスケジュールを示す図である。

【図2】 本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含むゲーム用通信システムの概念図である。

【図3】 本発明の一実施形態に係る端末及び情報処理装置の各々のハードウェア構成を示す図である。

【図4】 本発明の一実施形態に係る端末の機能についての説明図である。

【図5】 ゲーム中に表示されるホーム画面が属性の変更に伴って変わる様子を示す図である。

【図6】 本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能についての説明図である。

【図7】 報酬付与の条件を示す図である。

【図8】 報酬の種類を示す図である。

【図9】 イベントのプレイに係る処理フローを示す図である（その1）。

【図10】 イベントのプレイに係る処理フローを示す図である（その2）。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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、以下、添付の図面に示す好適な実施形態（以下、本実施形態と言う。）を参照しながら説明する。

【0012】

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具体例の一つにすぎず、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。

【0013】

また、以下の説明の中で参照される図面が示す画面例も一例に過ぎず、画面の構成例、表示される情報の内容、及びG U I（Graphical User Interface）等は、システム設計の仕様及びユーザの好み等に応じて自由に設計することができ、また適宜変更し得るものである。

【0014】

[本実施形態に係るゲームについて]

本実施形態に係る情報処理装置の説明に先立って、当該情報処理装置を通じてプレイ可能な特定のゲーム（以下、単に「ゲーム」と言う。）について説明する。

【0015】

ゲームは、ユーザがゲーム用の端末を操作してプレイ可能なゲームコンテンツであり、より詳しくは、データ通信を利用するオンラインゲームである。ここで、オンラインゲームには、例えば、W e bブラウザとS N S（Social Networking Service）のアカウントのみで利用可能なソーシャルゲーム等が含まれ得る。

【0016】

ゲームのプレイに際して、ユーザは、自己の端末でログイン操作を行う。ログイン操作は、ゲームをプレイするために行われる操作であり、例えば、ゲーム用のアプリケーションプログラムを起動するための操作、あるいはログイン用の情報（具体的には、ユーザ名

10

20

30

40

50

及びパスワード等)を入力する操作が該当する。ログイン操作が行われると、本実施形態に係る情報処理装置とユーザの端末とが通信を開始する。

【0017】

ログイン操作を行った後、ユーザは、ゲーム内で、クエスト又はステージ(以下では、クエストと統一して表記する)と呼ばれるゲームの構成単位をプレイすることができる。クエストは、通常、制限時間が決められており、制限時間内にクリアする(達成条件を満たす)ことを目的としてプレイされるゲーム内の事象である。

【0018】

本実施形態において、ユーザは、単独でクエストをプレイすることができ、また、他のユーザと共同で同一のクエストをプレイすることができる。すなわち、複数のユーザが同時に同じクエストを共同でプレイすることができる。このような共同プレイ(マルチプレイ)は、一人のユーザがホストとなり、他のユーザがゲストとなることで実現される。

10

【0019】

ホストは、共同プレイへの参加形態の一つであり、ゲストを募集してゲストと共同でクエストをプレイする。ホストとなるユーザは、ゲストを募集する際に、不図示の選択画面でプレイ対象のクエストを選択し、共同プレイを指定して他のユーザからの申込みがあるまで待機する。

また、ホストは、共同プレイの開始を指示する権限を有し、自分が決めたタイミングで共同プレイを開始することができる。なお、本実施形態では、共同プレイを開始するためには、少なくとも二人以上のユーザ(換言すると、ホストと一人以上のゲスト)が必要である。

20

【0020】

ゲストは、ホストからの募集に応募してホストと共同でクエストをプレイする参加形態である。ゲストとなるユーザは、ホストからの募集に応募する際に、不図示の選択画面でプレイ対象のクエストを選択し、選択されたクエストについてゲストを募集しているホストが存在する場合に、そのホストを指定してゲストとなる申込みを行う(例えば、画面上に表示されたホストのアイコンをタッチする)。

【0021】

なお、共同プレイは、公知の通信技術によって実現可能である。具体的に説明すると、一人のユーザがホストとなってゲストを募集し、他のユーザがその募集に応募すると、共同プレイ用の通信経路が確立され、その後、共同プレイに要するデータ通信が公知の通信方式に従ってなされる。

30

【0022】

また、ゲームでは、イベントが予め決められたスケジュールで開催される。イベントでは、イベント特有のクエスト(ステージ)をプレイすることができる。イベント開催の情報(例えば、イベント開催期間等)は、通常、ゲーム内で表示されるホーム画面を通じて、又は、テレビ又はインターネット等の媒体等を利用して告知される。

【0023】

ところで、本実施形態において、イベントは、ユーザをゲームのプレイへ誘導する目的で実施される。詳しくは、特定の属性のユーザにゲームをプレイさせることを目的として企画されたイベントが、予め決められた期間で実施される。

40

【0024】

ここで、ユーザの属性とは、ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて決まり、所定プレイを所定期間実施していない状態である場合には第1属性となり、所定プレイを所定期間実施していない状態ではない場合には第2属性となる。

「所定プレイ」は、ゲームのクエストのプレイ、クエストの共同プレイ又は単独プレイ、又は、ゲームへのログイン等が挙げられる。また、ゲームにおいてステータス値(例えば、後述のユーザランク)が基準値以上となるようにプレイすることも「所定プレイ」に該当する。

50

「所定期間」は、任意の期間であり、本実施形態では、一例としてN日（Nは自然数）であることとする。

「所定プレイを所定期間実施していない状態」とは、例えば、最後のログイン時点からの経過時間、又は、最後にクエストをプレイした時点（若しくは、最後に共同プレイを行った時点）からの経過時間がN日に達した状態が該当する。また、ステータス値（例えば、後述のユーザランク）が基準値に満たないままの期間がN日に達した状態も、「所定プレイを所定期間実施していない状態」に含まれる。さらに、今までにゲームのプレイ経験がない状態も、「所定プレイを所定期間実施していない状態」に含まれる。

なお、本実施形態では、最後のログイン時点からの経過時間がN日に達した状態、又は、今までにゲームのプレイ経験がなくログインもしたことがない状態を、「所定プレイを所定期間実施していない状態」とする。

10

#### 【0025】

本実施形態では、属性が「離反」、「新規」及び「既存」の3種類に分類される。

離反は、最後（直近）のログイン時点からの経過時間がN日に達した場合の属性である。なお、最後に共同プレイを行った時点からの経過時間がN日に達した場合の属性を離反としてもよい。あるいは、ログイン操作のみ行ってクエストをプレイしていないユーザについて、そのユーザが最後にクエストをプレイした時点からの経過時間がN日に達した場合には、属性を離反としてもよい。

新規は、今までにゲームをプレイした経験がなく、ゲームへのログインを行ったこともない場合の属性である。離反と新規は、上記の所定条件を満たす第1属性に相当する。

20

既存は、最後のログイン時点からの経過時間がN日に達していない場合の属性である。既存は、上記の所定条件を満たしていない第2属性に相当する。

#### 【0026】

なお、属性の分類は、上述の3種類（すなわち、離反、新規及び既存）に限定されるものではない。例えば、ユーザランクが基準値に達していない場合の属性を第1属性とし、ユーザランクが基準値に達した場合の属性を第2属性としてもよい。ユーザランクとは、例えばクエストのクリア回数等に応じて増えるユーザのステータス値である。

#### 【0027】

本実施形態では、属性が離反又は新規であるユーザをゲームに誘導する目的でイベントが開催される。つまり、イベント開催により、属性が離反又は新規であるユーザに対してゲームへの興味又は関心を喚起させ、特に、属性が離反であるユーザをゲームに再び呼び戻すことができる。

30

なお、以下の説明において、「イベントをプレイする」とは、イベント用のクエストをプレイすることを意味する。

#### 【0028】

本実施形態では、上述したイベントの目的を効果的に達成するために、イベント開催期間中にユーザが所定条件を満たした場合に、そのユーザに対して報酬が付与されることになっている。ここで、所定条件とは、ユーザが他のユーザと共同プレイを実施してイベント用のクエストを当該他のユーザと共同でクリアすることである。ただし、これに限定されるものではなく、例えば、イベントを他のユーザと共同でプレイするという条件であってもよく、イベント用のクエストのクリア回数が所定回数に達したという条件であってもよく、あるいは、イベント開催期間におけるログイン回数が所定回数に達したという条件であってもよい。

40

#### 【0029】

報酬付与の条件について説明すると、属性が離反又は新規であるユーザが他のユーザと共同でイベント用のクエストをクリアした場合、属性が新規又は新規であるユーザに対して報酬が付与される。また、属性が既存であるユーザがホストとなり、且つ、属性が離反又は新規である他のユーザをゲストとして共同プレイを実施してイベント用のクエストをクリアした場合、属性が既存であるユーザに対して報酬が付与される。

#### 【0030】

50

報酬とは、ゲーム上で利用可能なアイテム及びキャラクタ（以下、アイテム等）、又はアイテム等と交換可能な有価アイテム（例えば、ゲーム内で使える仮想通貨、又は、ゲーム内でアイテム等の抽選を実施するのに必要なアイテム等）である。また、ゲーム進行中に一時的に享受することが可能な効能（例えば、キャラクタのステータス値を上昇させる等の効果）が報酬として付与されてもよい。また、実在する店舗等で利用可能なクーポン券等が報酬として付与されてもよい。

【0031】

なお、「報酬を付与する」とは、その報酬をゲーム中又は実在の店舗等で利用するためのデータを、報酬付与の対象であるユーザに対して提供することを意味する。例えば、アイテム等、アイテム等と交換可能な価値、及び効能等、ゲーム上で利用可能な報酬を付与する際には、その報酬を入手した状態でゲームを進めるためのデータを提供する。クーポン券等、実在する店舗等で利用可能な報酬を付与する際には、その報酬を店舗等で提示するための文字データ又は画像データを提供する。

10

【0032】

イベントにおいて報酬付与を期待するユーザは、自分の属性が離反又は新規である状態でイベントをプレイするか、属性が離反又は新規である他のユーザと共同でイベントをプレイする必要がある。

【0033】

一方、イベント開催前にイベントの告知が行われる。具体的には、図1に示すように、イベントの開催期間よりも前にイベントの告知期間が設定されており、この告知期間内でイベントの告知が行われる。

20

なお、本実施形態では、イベント開催期間が例えば1週間～数週間、あるいは1カ月～数カ月に設定され、イベント告知期間がイベント開催期間に比べて短く、例えば、1日～数日、あるいは1週間～数週間に設定される。

【0034】

図1に示すスケジュールにおいて、属性が離反であるユーザが偶然にもイベントの告知期間中のある時点（具体的には、図1中のバツ印で示す時点）でゲームをプレイした、あるいはゲームにログインしたとする。その場合、ユーザの属性が離反から既存に変更される。その後ユーザがイベントをプレイしたとしても、属性が離反又は新規である他のユーザと共同プレイを行わない限り、報酬が付与されない。このように報酬付与の機会を逸することで、イベントをプレイしようとするユーザの意欲が損なわれ、結果として、イベントを開催する目的が果たされなくなる虞がある。

30

【0035】

そこで、本実施形態では、イベント告知期間中でのゲームのプレイに伴う属性変更を見送ることとした。すなわち、イベント開催期間より前の時点（所定時点）であるイベント告知開始時点（告知初日）からイベントの開催まで、ユーザが所定プレイ（例えば、クエストのプレイ）を実施した場合であってもユーザの属性が変化せず、告知開始時点での属性のままとなる。換言すると、イベントの開催開始時点でのユーザの属性は、告知開始時点での属性によって決まることになる。この結果、ユーザは、告知開始時点での属性をイベントの開催まで維持し、その属性でイベントに臨むことができ、例えば、告知開始時点での属性が離反又は新規であるユーザは、その属性でイベントをプレイすることができる。

40

【0036】

ここで、告知開始時点での属性は、最後のログイン日時からの経過時間がその時点でN日に達している状態（過去にログインしたことがない状態も含む）であるか否かに応じて決まる。そして、上記の経過時間がN日に達した状態である場合には、その時点での属性が離反又は新規となる。反対に、上記の経過時間がN日に達した状態でない場合には、その時点での属性が既存となる。

なお、属性の決め方について補足しておくとして、告知開始時点での属性が既存である場合であっても、告知期間中に上記の経過時間がN日に達するケースもあり得る。本実施形態

50

では、そのようなケースにおいても、告知開始時点での属性が既存である以上は、イベント開催まで属性が既存のまま維持されることとする。ただし、これに限定されず、告知期間中に上記の経過時間がN日に達した際に、その時点で属性を離反に変更してもよい。

【0037】

また、本実施形態では、イベント開催の開始時点での属性が離反又は新規であるユーザがイベントをプレイして所定条件を満たすと、そのユーザの属性が既存に変わり、それ以降のイベント開催期間中、当該ユーザの属性が既存のまま維持される。ここで、所定条件とは、報酬付与の条件と同様の条件であり、具体的には、ユーザが他のユーザと共同プレイを実施してイベント用のクエストを当該他のユーザと共同でクリアすることである。ただし、これに限定されるものではなく、例えば、イベントを他のユーザと共同でプレイするということであってもよく、イベント用のクエストのクリア回数が所定回数に達したということであってもよく、あるいは、イベント開催期間におけるログイン回数が所定回数に達したということであってもよい。

10

【0038】

なお、イベント開催期間中に属性が既存に変わった場合であっても、その以降の開催期間において、最後のログイン日時からの経過時間がN日に達するケースがあり得る。本実施形態では、そのようなケースにおいても、イベント開催期間中に属性が既存に変わった以上、それ以降の開催期間中には属性が既存のまま維持されることになる。ただし、これに限定されず、属性が既存に変わった後の開催期間において上記の経過時間がN日に達した際には、その時点で属性を既存から離反に変更してもよい。

20

【0039】

[ゲーム用の情報処理システム]

次に、本実施形態に係る情報処理装置を含むゲーム用の情報処理システム(以下、ゲーム用システムS)について説明する。

なお、以下では、ゲーム用システムSを利用してゲームをプレイするユーザの1人に着目し、そのユーザを「対象ユーザ」と呼び、それ以外のユーザを「他のユーザ」と呼ぶこととする。

【0040】

ゲーム用システムSは、対象ユーザがゲームをプレイするために構築された情報処理システムである。ゲーム用システムSでは、図2に示すように、対象ユーザを含む各ユーザの端末10とサーバ12とが、インターネット及びモバイル通信ワーク等の通信用ネットワーク14を介して通信可能に接続されている。

30

なお、図2では、図示の便宜上、端末10の台数が3台となっているが、これに限定されるものではなく、端末10の台数は、任意の数であってもよく、イベントの共同プレイを実施する場合には、少なくとも2台以上であればよい。

【0041】

端末10は、ゲームプレイのためにユーザによって操作される機器である。

サーバ12は、情報処理装置の一例であり、ゲーム進行用のデータを端末10に提供し、対象ユーザを含む複数のユーザのそれぞれについて、ゲームの進行状況、及び現時点での属性等を管理する。また、複数のユーザがイベントを共同でプレイする際、サーバ12は、各ユーザの端末10と通信してイベントの共同プレイを仲介する。

40

なお、本実施形態では、サーバ12が1台のコンピュータによって構成されるが、これに限定されず、複数台のコンピュータによって構成されてもよい。

【0042】

通信用ネットワーク14は、端末10とサーバ12との間の通信回線網であり、主としてインターネット及びモバイル通信ネットワークからなり、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)等を含んでもよい。

【0043】

[端末及びサーバの構成]

50

端末10及びサーバ12の各々の構成について、図3を参照しながら説明する。なお、図3では、図示の都合上、端末10を1台のみ示している。

【0044】

端末10は、対象ユーザが持ち運び可能なゲーム用の端末であり、具体的には、スマートフォン、携帯電話、ノート型PC、タブレット端末、ウェアラブル端末、又は通信機能を備えるゲーム専用機器等によって構成される。

【0045】

端末10は、ハードウェア機器として、図3に示すように、プロセッサ21、メモリ22、通信用インタフェース23、ストレージ24、入力装置25及び出力装置26を有し、これらの機器がバス27を介して電氣的に接続されている。

10

【0046】

また、端末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)用のプログラム、及び、ゲーム用のアプリケーションプログラムがインストールされている。プロセッサ21がこれらのプログラムを実行することで、ユーザは、端末10を通じてゲームをプレイすることができる。

【0047】

具体的に説明すると、対象ユーザは、自己の端末10にてゲーム用のアプリケーションプログラムを起動して、所定のログイン操作(例えば、ログイン用のボタンを押す操作等)を行う。その後、対象ユーザは、ディスプレイ画面に表示されるプレイ画面を見ながら、ゲーム進行用の操作を行うことでゲームを進めることができる。また、対象ユーザは、

20

【0048】

サーバ12は、ゲーム用データを配信するサーバコンピュータであり、例えば、ソーシャルゲーム用のサーバコンピュータ(具体的には、SNSサーバ)によって構成される。サーバ12は、ハードウェア機器として、図3に示すように、プロセッサ101、メモリ102、通信用インタフェース103、ストレージ104、入力装置105及び出力装置106を有し、これらの機器がバス107を介して電氣的に接続されている。

【0049】

また、サーバ12には、ソフトウェアとして、OS用のプログラム、及び、ゲーム用の情報処理プログラム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」に相当し、サーバ12のプロセッサ101によって読み取られる。

30

プロセッサ101が上記のプログラムを実行することで、サーバ12がゲーム用の情報処理装置としてゲームに関する各種の情報処理を実行する。具体的に説明すると、上記のプログラムの実行により、サーバ12は、対象ユーザの端末10に向けてゲーム用のデータを配信し、対象ユーザのゲームのプレイ状況を監視し、そのプレイ状況に応じて対象ユーザの属性等を更新する。

【0050】

端末10及びサーバ12のハードウェア機器のうち、プロセッサ21、101は、CPU(Central Processing Unit)、MPU(Micro-Processing Unit)、MCU(Micro Controller Unit)、GPU(Graphics Processing Unit)、又はDSP(Digital Signal Processor)等によって構成されるとよい。

40

【0051】

メモリ22、102は、ROM(Read Only Memory)及びRAM(Random Access Memory)などの半導体メモリによって構成されるとよい。

通信用インタフェース23、103は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インタフェースボード等によって構成されるとよい。ちなみに、通信用インタフェース23、103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、4G若しくは5Gの移动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

50

れる。

【 0 0 5 2 】

ストレージ 2 4、1 0 4 は、フラッシュメモリ、H D D (Hard Disc Drive)、S S D (Solid State Drive)、F D (Flexible Disc)、M O ディスク (Magneto-Optical disc)、C D (Compact Disc)、D V D (Digital Versatile Disc)、S D カード (Secure Digital card)、又は U S B メモリ (Universal Serial Bus memory) 等によって構成されるとよい。

【 0 0 5 3 】

入力装置 2 5、1 0 5 は、例えばキーボード、マウス、又はタッチパネル等によって構成されるとよい。出力装置 2 6、1 0 6 は、例えばディスプレイ及びスピーカ等によって構成されるとよい。

10

【 0 0 5 4 】

[ 端末の機能 ]

次に、図 4 を参照しながら、端末 1 0 の構成を機能面から改めて説明する。

端末 1 0 は、図 4 に示すように、端末側操作部 3 1、端末側送信部 3 2、端末側受信部 3 3、端末側記憶部 3 4、及び端末側表示部 3 5 を有する。これらの機能部は、前述した端末 1 0 のハードウェア機器と、端末 1 0 にインストールされたソフトウェアとしての各種プログラムとが協働することで実現される。以下、各機能部について説明する。

【 0 0 5 5 】

端末側操作部 3 1 は、対象ユーザがゲームのプレイのために行うログイン操作、又は、対象ユーザがゲームプレイ中に行う各種の操作を受け付ける。端末側操作部 3 1 が受け付けるゲームプレイ中の操作には、指定操作、選択操作、及び応募操作等が含まれる。

20

指定操作は、クエストのプレイ形態として、単独プレイ又は共同プレイのいずれかを指定する操作である。選択操作は、共同プレイへの参加形態として、ホスト又はゲストのいずれかを選択する操作である。応募操作は、他のユーザがホストとしてゲストを募集している場合に、ゲストになる申込み (応募) を行う操作である。

【 0 0 5 6 】

端末側送信部 3 2 は、通信用ネットワーク 1 4 を通じて、対象ユーザのログイン日時、対象ユーザがゲームプレイ中に行った操作の内容等、ゲームに関する各種データをサーバ 1 2 に向けて送信する。端末側送信部 3 2 が送信するデータには、端末側操作部 3 1 が受け付けた指定操作、選択操作、及び応募操作等の各操作の内容を示すデータが含まれる。

30

【 0 0 5 7 】

端末側受信部 3 3 は、通信用ネットワーク 1 4 経由でサーバ 1 2 から送られてくる各種のデータを受信する。サーバ 1 2 から送られてくるデータには、ゲーム進行用のデータの、情報通知用のデータ、共同プレイに参加する他のユーザに関するデータ、及び対象ユーザに付与された報酬のデータ (厳密には、報酬を利用するためのデータ) 等が含まれる。

【 0 0 5 8 】

端末側記憶部 3 4 は、端末側受信部 3 3 がサーバ 1 2 から受信したデータ、及び、端末側送信部 3 2 がサーバ 1 2 に向けて送信した情報等を記憶する。

【 0 0 5 9 】

端末側表示部 3 5 は、端末側受信部 3 3 がサーバ 1 2 から受信したデータを展開し、そのデータに応じたゲームプレイ用の画面、又は情報通知用の画面を端末 1 0 のディスプレイに表示する。端末側表示部 3 5 によって表示される画面には、図 5 に示すホーム画面等が含まれる。

40

【 0 0 6 0 】

ホーム画面について説明すると、同画面には、図 5 に示すように、イベント開催期間における対象ユーザの属性を示すアイコン I が表示される。このアイコン I は、属性の変更に伴って変化し、例えば、属性が離反又は新規から既存に変更された場合には、図 5 の上図に示す表示状態から下図に示す表示状態に移行する。

【 0 0 6 1 】

50

## 〔サーバの機能〕

次に、図6を参照しながら、サーバ12の構成を機能面から改めて説明する。

サーバ12は、図6に示すように、サーバ側送信部111、サーバ側受信部112、サーバ側記憶部113、変更部114、及び処理部115を有する。処理部115は、報酬付与処理部116及びユーザ数特定部117を備える。これらの機能部は、前述したサーバ12のハードウェア機器と、サーバ12にインストールされたソフトウェアとしての各種プログラムとが協働することで実現される。以下、各機能部について説明する。

## 【0062】

サーバ側送信部111は、ゲーム進行用のデータを含め、ゲームに関する各種のデータを対象ユーザの端末10に向けて送信する。サーバ側送信部111が送信するデータには、情報通知用のデータが含まれ、例えば、前述した属性確認用のアイコンIを含むホーム画面の表示データが含まれる。

10

## 【0063】

サーバ側受信部112は、対象ユーザがゲームプレイ中に行った操作の内容を示すデータ等、対象ユーザの端末10から送られてくるゲームに関する各種データを受信する。サーバ側受信部112が受信するデータには、例えば、対象ユーザがログイン操作を行った日時等を示すデータが含まれる。

## 【0064】

サーバ側記憶部113は、対象ユーザ及び他のユーザのそれぞれについて、現時点での属性を記憶する。また、サーバ側記憶部113は、サーバ側受信部112が受信したデータが示す情報を記憶し、その中には、対象ユーザの最後のログイン日時が含まれる。さらに、サーバ側記憶部113は、イベント開催期間中に対象ユーザがイベントを他のユーザと共同でプレイした回数（以下、共同プレイ回数と言う。）を記憶する。

20

## 【0065】

変更部114は、サーバ側記憶部113に記憶された対象ユーザの属性を、対象ユーザのゲームプレイ状況（すなわち、対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否か）に応じて変更する。

例えば、対象ユーザの属性が離反である場合において、対象ユーザがゲームをプレイするためにログインすると、サーバ側受信部112が、対象ユーザの端末10からログイン時点を示すデータを受信する。変更部114は、これを契機として、サーバ側記憶部113に記憶された対象ユーザの属性を離反から既存に変更する。

30

## 【0066】

また、前述したように、本実施形態において、変更部114は、属性が離反又は新規である対象ユーザがイベント告知期間中にゲームをプレイした場合であっても、対象ユーザの属性を変更せず（属性変更を見送り）、離反又は新規のままとする。

さらに、属性が離反又は新規である対象ユーザが、他のユーザと共同でイベントをプレイしてイベント用のクエストをクリアすると、変更部114が対象ユーザの属性を、離反又は新規から既存に変更する。それ以降の対象ユーザの属性は、イベント開催期間中、既存のままで維持される。

## 【0067】

処理部115は、イベント開催期間中に対象ユーザがゲームをプレイした際に、対象ユーザに対して所定の処理を実行する。処理部115が対象ユーザに対して実行する処理の内容は、イベント開催期間において対象ユーザの属性が離反又は新規である場合と、イベントの実施期間において対象ユーザの属性が既存である場合との間で異なる。

40

## 【0068】

具体的に説明すると、処理部115の報酬付与処理部116が、対象ユーザが他のユーザと共同プレイを実施してイベント用のクエストをクリアした際に、対象ユーザの属性に応じて報酬を付与する報酬付与処理を実行する。報酬付与のルールに関して図7を参照しながら説明すると、以下のケース（1）～（3）のいずれかに該当する場合、報酬付与処理部116は、報酬付与処理を実行して対象ユーザに対して報酬を付与する。

50

(1) 属性が離反又は新規である対象ユーザがホストとなり、他のユーザをゲストとしてイベントを当該他のユーザと共同でイベントをプレイした場合。

(2) 属性が既存である対象ユーザがホストとなり、属性が離反又は新規である他のユーザをゲストとしてイベントを当該他のユーザと共同でプレイした場合。

(3) 属性が離反又は新規である対象ユーザがゲストとなり、ホストとしてゲストを募集する他のユーザと共同でイベントをプレイした場合。

なお、図7に示すように、属性が既存である対象ユーザがホストとなり、属性が既存である他のユーザと共同でイベントをプレイしても、報酬付与処理は実行されない。また、属性が既存である対象ユーザがゲストとなり、属性が離反又は新規である他のユーザをホストとしてイベントの共同プレイを実施した場合、他のユーザには報酬が付与されるが、対象ユーザには報酬が付与されない。

10

#### 【0069】

報酬付与処理の説明に戻ると、報酬付与処理にて対象ユーザに付与される報酬の内容は、その時点での対象ユーザの属性に応じて決まる。また、報酬の内容は、イベントを共同でプレイした複数のユーザ(対象ユーザを含む)のうち、属性が離反又は新規であるユーザの数(以下、共同プレイユーザ数と言う。)にも依拠する。

報酬の内容について図8に示す例を挙げて説明すると、例えば、属性が離反又は新規である対象ユーザが他のユーザと共同でイベントをプレイしてイベント用のクエストをクリアした場合、対象ユーザには、「アイテムA 1個 + アイテムB 1個 + 特典C」という報酬が付与される。この報酬は、対象ユーザの属性が離反又は新規である場合にのみ付与される。

20

ここで、離反又は新規である対象ユーザがイベントの共同プレイを実施してイベント用のクエストをクリアすると、それに伴って、対象ユーザの属性が既存に変更され、それ以降のイベント開催期間中には既存のまま維持される。したがって、イベント開催期間中において、上述した内容の報酬が付与される回数は、1回のみとなる。

#### 【0070】

また、属性が既存である対象ユーザがホストとなり、属性が離反又は新規である他のユーザをゲストとして当該他のユーザと共同でイベントをプレイしてイベント用のクエストをクリアしたとする。この場合、処理部115のユーザ数特定部117が、共同プレイを実施した複数のユーザのうち、属性が離反又は新規であるユーザの数(以下、共同プレイユーザ数と言う。)を特定する。共同プレイユーザ数は、対象ユーザとイベントを共同でプレイし、且つ、属性が離反又は新規である他のユーザの数に相当する。

30

#### 【0071】

そして、報酬付与処理部116は、共同プレイユーザ数に応じた報酬を対象ユーザに対して付与する。例えば、共同プレイユーザ数が2人であった場合、図8に示す例では、「アイテムA 1個 + アイテムB 2個 + 特典C」×2人分の報酬が付与される。

ちなみに、図8に示す例では、共同プレイユーザ数がカウントアップされ、以後のゲームプレイに引き継がれることになっている。例えば、ある時点での共同プレイユーザ数が2人であって、その次の回の共同プレイにおいて、対象ユーザが、属性が離反又は新規である3人の他のユーザとイベントをプレイしたとする。その場合に対象ユーザに対して付与される報酬は、「アイテムA 1個 + アイテムB 2個 + 特典C」×3人分となり、また、共同プレイユーザ数が5人(=2人+3人)にまでカウントアップされる。

40

なお、図8に示す例では、共同プレイユーザ数が5人に到達すると、対象ユーザに対して用意された分の報酬のすべてが付与されることになる。ただし、対象ユーザに対して付与される報酬の数については、特に制限を設けなくてもよく、あるいは、制限する場合にも、その数(すなわち、付与される報酬の数の上限値)は、任意に決めてもよい。

#### 【0072】

[本実施形態に係る情報処理フローについて]

次に、ゲーム用システムSによる情報処理フローに関し、特に、イベントのプレイに関するフローについて、図9及び10を参照しながら説明する。

50

なお、以下に説明する処理フローは、本発明の情報処理方法を採用している。換言すると、以下に説明する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。

また、以下では、対象ユーザをユーザXとし、イベントの告知開始前からイベントの開催終了までの流れを説明することとする。

【0073】

処理フローは、ユーザXがゲームをプレイするために端末10にてログイン操作を行うところから始まる。具体的には、図9に示すように、フローの開始に際して、端末10の端末側操作部31が、ログイン操作を受け付け、端末側送信部32が、ログイン日時を示すデータをサーバ12に向けて送信する(S001)。サーバ側受信部112は、端末10側から送られてくる上記のデータを受信する(S002)。

10

【0074】

その後、サーバ側送信部111がゲーム進行用のデータをユーザXの端末10に向けて送信し(S003)、端末側受信部33が、送られてくるデータを受信する(S004)。これにより、ユーザXの端末10にてゲームのプレイが開始される。

【0075】

一方、ユーザXがゲームプレイ中に各種の操作を行うと、端末側操作部31がその操作を受け付け、端末側送信部32が、受け付けられた操作の内容を示すデータをサーバ12に向けて送信する(S005)。端末側送信部32が送信するデータには、指定操作、選択操作、及び応募操作等の内容を示すデータが含まれる。サーバ12では、サーバ側受信部112が、端末10側から送られてくる操作のデータを受信する(S006)。

20

【0076】

次に、サーバ12では、現時点がイベント告知前であるかを判定し(S007)、イベント告知前である場合には、さらに、サーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性が離反又は新規であるかを判定する(S008)。

ユーザXの属性が離反又は新規である場合には、サーバ12の変更部114が、サーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性を既存に変更する(S009)。ユーザXの属性が既存である場合には、ユーザXの属性が既存のまま維持される(S010)。

現時点がイベント告知前である場合には、ゲームのプレイ終了に伴い、処理フローが終了する(S011)。

30

【0077】

ステップ007において現時点がイベント告知前ではない場合、図10に示すように、イベント告知期間中であるか、イベント開催期間中であるかを判定する(S012)。現時点がイベント告知期間中であり、告知開始時点でサーバ側記憶部113に記憶されているユーザXの属性が離反又は新規である場合、変更部114は、ユーザXが告知期間中にゲームにログインしたとしても、ユーザXの属性を既存に変更しない。そのため、イベント告知期間中、ユーザXの属性が離反又は新規のまま維持されることになる。

他方、告知開始時点でユーザXの属性が既存である場合、イベント告知期間中、ユーザXの属性は、既存のまま維持される。

そして、イベント告知期間中では、ゲームのプレイ終了に伴って処理フローが終了する(S011)。

40

【0078】

ステップS012において現時点がイベント開催期間中である場合、同期間中にユーザXがイベントをプレイしてイベント用のクエストをクリアすると(S013)、サーバ12が、そのときのプレイ形態を判別する(S014)。

ステップS014にて判別されたプレイ形態が共同プレイである場合、サーバ12は、その共同プレイにおいてユーザXがホストであるか、又はゲストであるかを判定する(S015)。その後、サーバ12は、イベントのプレイ時点(厳密には、クエストのクリア時点)でサーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性をさらに判定する(S016、S017)。

50

## 【0079】

ステップS016、S017におけるユーザXの属性は、イベント開催期間の開始時点での属性と、共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしたか否かと、に応じて決まる。イベント開催期間の開始時点での属性は、イベントの告知開始時点から維持された属性であり、告知開始時点の属性は、告知開始前に行われた最後のログイン操作の日時に応じて決まる。具体的には、最後のログイン日時からの経過時間がN日に達している場合（過去にログイン操作を行ったことがない場合も含む）には、ユーザXの属性が離反又は離反となり、上記の経過時間がN日に達していない場合には、ユーザXの属性が既存となる。

また、イベント開催期間の開始時点での属性が離反又は新規であるユーザXが、他のユーザとの共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしていない段階では、その時点でのユーザXの属性が離反又は新規となる。

上記以外のケース、例えば、イベントの告知開始時点で既にユーザXの属性が既存であるケース、及び、ユーザXが他のユーザとの共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしたことがあるケースでは、ユーザXの属性が既存となる。

## 【0080】

ステップS016、S017において、サーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性が離反又は新規である場合、サーバ12の処理部115（詳しくは、報酬付与処理部116）は、報酬付与処理を実行する（S018）。これにより、他のユーザとの共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしたユーザXには、報酬が付与される。このとき、ユーザXに付与される報酬の内容は、ユーザXの属性が離反又は新規であるときの内容となり、例えば、図8に示すケースでは「アイテムA 1個 + アイテムB 2個 + 特典C」となる。

## 【0081】

また、サーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性が離反又は新規である場合、ユーザXが他のユーザとの共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしたことに伴い、変更部114が、ユーザXの属性を既存に変更する（S019）。以降、ユーザXの属性は、イベントの実施期間中、既存のままで維持される。

## 【0082】

また、ユーザXがホストとなってイベントの共同プレイを実施し、且つ、サーバ側記憶部113に記憶されたユーザXの属性が既存である場合、サーバ12は、ゲストとしてユーザXと共同でイベントをプレイした他のユーザの中に、属性が離反又は新規であるユーザが含まれているか否かを判定する（S020）。

共同プレイを実施した複数のユーザの中に、属性が離反又は新規である他のユーザが含まれている場合、処理部115のユーザ数特定部117が、属性が離反又は新規である他のユーザの数、すなわち共同プレイユーザ数を特定する（S021）。

共同プレイユーザ数が1人以上であるとき、処理部115の報酬付与処理部116が、報酬付与処理を実行し、他のユーザとの共同プレイによってイベント用のクエストをクリアしたユーザXに対して、報酬が付与される（S022）。このとき、ユーザXに付与される報酬の内容は、ステップS021にて特定された共同プレイユーザ数に応じた内容となる。例えば、特定された共同プレイユーザ数が2人であるとき、例えば、図8に示すケースでは「アイテムA 1個 + アイテムB 2個 + 特典C」×2人分の報酬がユーザXに付与される。

## 【0083】

一方、属性が既存であるユーザXがゲストとしてイベントの共同プレイを実施した場合には、例えばイベント用のクエストをクリアしたとしても、ユーザXには報酬が付与されない。また、既存であるユーザXがホストとしてイベントの共同プレイを実施した場合、共同プレイユーザ数が0人であれば、例えばイベント用のクエストをクリアしたとしても、ユーザXには報酬が付与されない。

## 【0084】

10

20

30

40

50

そして、イベント開催期間中にイベントをプレイした場合には、上述した手順（具体的には、図10に示す手順）にて処理フローが進められ、最終的にゲームのプレイが終了した時点で処理フローが終了する（S011）。

【0085】

[まとめ]

本実施形態に係る情報処理装置としてのサーバ12は、変更部114と処理部115を備え、変更部114は、対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、対象ユーザの属性を変更し、処理部115は、イベント開催期間中に対象ユーザがゲームをプレイした際に対象ユーザの属性に応じた処理を実行する。また、変更部114は、イベントの開催期間よりも前の所定時点からイベント開催まで、対象ユーザがゲームをプレイした場合であっても対象ユーザの属性を変更しない。このような構成により、対象ユーザは、イベント開催前の所定時点での属性をイベント開催まで維持し、その属性でイベントに臨むことができる。

10

以上により、対象ユーザは、イベントの開催期間において属性が特定の属性である状態でゲームをプレイした場合に実行される処理を望む場合に、その処理が実行される機会を失わずに確保することができる。つまり、イベント開催前の所定時点での属性が特定の属性である対象ユーザは、所定時点からイベント開催までの間で属性が変わらないので、特定の属性を維持したままでイベントをプレイすることができる。この結果、対象ユーザは、イベントの開催期間において属性が特定の属性である状態でゲームをプレイした場合に実行される処理の恩恵を享受することができる。

20

【0086】

また、本実施形態において、イベント開催前の所定時点において、所定プレイを所定期間実施していない状態である場合には、対象ユーザの属性を第1属性（離反又は新規）とし、それ以外の場合には、対象ユーザの属性を第2属性（既存）とした。すなわち、イベント開催前の所定時点での状態に応じて対象ユーザの属性が決まり、対象ユーザは、当該所定時点での属性をイベント開催まで維持してイベントに臨むことができる。

【0087】

また、本実施形態では、イベントの開催期間において対象ユーザの属性が離反又は新規である場合に処理部115が実行する処理の内容と、イベントの開催期間において対象ユーザの属性が既存である場合の処理の内容とが異なる。

30

以上の構成では、対象ユーザが、例えば、属性が離反又は新規である場合に実行される処理を期待してイベントをプレイしようとする場合がある。かかる場合には、イベント開催前の所定時点からイベント開催までに対象プレイヤーがゲームをプレイしても属性を変更しないという構成が、有意義なものとなる。

【0088】

また、本実施形態において、変更部114は、イベントの開催期間において、離反又は新規である対象ユーザのプレイが所定条件を満たした場合（具体的には、共同プレイでイベント用のクエストをクリアした場合）、対象ユーザの属性を既存に変更する。これにより、イベントの開催期間中において、対象ユーザの属性が離反又は新規である場合に行われる処理（具体的は、対象ユーザの属性が離反又は新規である場合の報酬付与処理）の実施回数を制限することができる。この結果、例えば、属性が離反又は新規である場合に対象ユーザに付与される報酬について、レア度（希少度）を高めることができる。

40

【0089】

また、本実施形態では、イベントの開催期間において離反又は新規から既存に変更された対象ユーザの属性は、それ以降のイベントの開催期間中、既存のままで維持される。これにより、対象ユーザの属性が離反又は新規である場合の報酬付与処理について、その実行回数を1回に制限することができる。この結果、属性が離反又は新規である場合に対象ユーザに付与される報酬について、レア度（希少度）をより一層高めることができる。

【0090】

また、本実施形態において、処理部115の報酬付与処理部116は、イベントの開催

50

期間においてイベントを他のユーザと共同でプレイしてイベント用のクエストをクリアした対象ユーザに対して、対象ユーザの属性に応じて報酬を付与する報酬付与処理を実行する。このような構成では、対象ユーザが、報酬を得るために、属性が離反又は新規である状態でイベントをプレイしようとする。かかる場合には、イベント開催前の所定時点からイベント開催までに対象プレイヤーがゲームをプレイしても属性を変更しないという構成が、有意義なものとなる。

【0091】

また、本実施形態では、属性が既存である対象ユーザが、イベントの開催期間においてホストとなり、属性が離反又は新規である他のユーザをゲストとしてイベントを当該他のユーザと共同でプレイした場合に、報酬付与処理部116が報酬付与処理を実行する。かかる構成であれば、属性が既存である対象ユーザであっても、属性が離反又は新規である他のユーザとの共同プレイを実施することで報酬が付与されるので、対象ユーザの共同プレイに対する意欲を喚起させることができる。

10

【0092】

また、本実施形態では、属性が離反又は新規である対象ユーザが、イベントの開催期間にホストとなり、他のユーザをゲストとしてイベントを当該他のユーザと共同でプレイした場合に、報酬付与処理部116が報酬付与処理を実行する。かかる構成であれば、他のユーザの属性に関わらず、属性が離反又は新規である対象ユーザに報酬が付与されるので、対象ユーザの共同プレイに対する意欲を喚起させることができる。

【0093】

また、本実施形態の報酬付与処理では、報酬付与処理部116が、イベントを共同でプレイした複数のユーザのうち、属性が離反又は新規であるユーザの数（すなわち、共同プレイユーザ数）に応じた報酬を、対象ユーザに対して付与する。これにより、対象ユーザに対して、属性が離反又は新規である他のユーザとの共同プレイを実施する意欲を、より効果的に喚起させることができる。

20

【0094】

なお、本実施形態とは異なる実施形態ではあるが、処理部115が、属性が既存である対象ユーザがイベントの開始期間中にホストとなり、属性が離反又は新規である他のユーザをゲストとしてイベントを当該他のユーザと共同でプレイした場合、その回数（共同プレイの回数）を特定してもよい。この場合、報酬付与処理において、報酬付与処理部116は、共同プレイの回数に応じた報酬を対象ユーザに対して付与してもよい。このような構成でも、対象ユーザに対して、属性が離反又は新規である他のユーザとの共同プレイを実施する意欲を、より効果的に喚起させることができる。

30

【0095】

また、本実施形態において、所定時点は、イベントの告知開始時点である。例えば、イベントの告知が開始されると、その告知に反応してゲームの所定プレイ（具体的には、ログイン又はクエストのプレイ）を行うユーザが増える傾向がある。そのような状況であっても、告知開始時点からイベント開催まではゲームの所定プレイが行われても属性を変更しないので、告知開始時点での属性が離反又は新規である対象ユーザは、その属性を維持したままでイベントをプレイすることができる。

40

【0096】

また、本実施形態では、本発明の情報処理装置を用いた情報処理方法の一例について説明したが、これに限定されるものではない。コンピュータが、ゲームをプレイする対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、対象ユーザの属性を変更し、ゲームにおけるイベントの開催期間中に対象ユーザがプレイした際に、コンピュータが、対象ユーザの属性に応じた処理を実行し、コンピュータは、イベントの開催期間より前の所定時点からイベント開催されるまで、対象ユーザが所定プレイを実施した場合にも対象ユーザの属性を変更しない情報処理方法であればよい。

上記の情報処理方法であれば、対象ユーザは、イベント開催前の所定時点での属性をイベント開催まで維持し、その属性にてイベントに臨むことができる。これにより、イベン

50

トの開催期間において属性が特定の属性である状態でゲームをプレイした場合に実行される処理について、イベント開催前の属性変更によって実行されなくなってしまう状況を回避することができる。

【0097】

なお、本実施形態に係る情報処理方法は、サーバ12単独、及び、端末10とサーバ12との組み合わせによって実現される。ここで、サーバ12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つてもよい。この場合、ゲームのプレイに係る一連の情報処理(ただし、情報の入力及び表示を除く)がサーバ12によって実行されるので、端末10側では、ゲーム進行用の操作及び画像等の表示のみを行えばよいことになる。

10

【0098】

また、本実施形態では、サーバ12であるコンピュータを情報処理装置として機能させるプログラムについて説明したが、このプログラムは、コンピュータに読み取られるプログラムであつて、コンピュータに、ゲームをプレイする対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、対象ユーザの属性を変更させ、ゲームにおけるイベントの開催期間中に対象ユーザがプレイした際に、コンピュータに、対象ユーザの属性に応じた処理を実行させ、イベントの開催期間より前の所定時点からイベント開催されるまで、対象ユーザが所定プレイを実施した場合にもコンピュータに対象ユーザの属性を変更させないプログラムである。

20

【0099】

なお、上記のプログラムは、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いし、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を介して受信(ダウンロード)することで取得してもよい。

【0100】

<<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、及びプログラムについて具体例を挙げて説明してきたが、上述した実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、他の実施形態も考えられ得る。例えば、上記の実施形態では、サーバ12が本発明の情報処理装置として機能しているが、サーバ12が有する機能のうちの一部又は全部が端末10に備わっていてもよい。

30

【0101】

また、上記の実施形態では、イベント開催期間中に対象ユーザがゲームをプレイした際に処理部115が実行する処理が報酬付与処理であり、イベント開催期間における対象ユーザの属性に応じて報酬付与の有無、及び、付与される報酬の内容が決められることとした。ただし、イベント開催期間において対象ユーザの属性に応じて実行される処理は、報酬付与処理以外の処理であつてもよく、例えば、対象ユーザの属性に応じてゲームのストーリーを進展させる処理であつてもよい。このとき、属性が離反又は新規である対象ユーザをイベントへ効果的に誘導できるように、処理の内容(例えば、ストーリーの進展内容であり、分かり易くはシナリオ)を、対象ユーザの属性が離反又は新規である場合と、既存である場合とで変えてもよい。

40

【0102】

また、上記の実施形態では、属性が離反又は新規である対象ユーザが他のユーザと共同でイベントをプレイしてイベント用のクエストをクリアすると、対象ユーザに対して報酬が付与されることとした。ただし、これに限定されず、属性が離反又は新規である対象ユーザが単独でイベント用のクエストをクリアした場合にも、対象ユーザに報酬が付与されてもよい。

【0103】

また、上記の実施形態では、イベント開催前の所定時点がイベントの告知開始時点であり、告知開始時点からイベント開催までの間、対象ユーザがゲームの所定プレイを行った

50

場合であっても対象ユーザの属性を変更しないこととした。ただし、これに限定されるものではなく、例えば、告知開始時点以外の時点（ただし、イベント開催前の時点に限る）からイベント開催までの間、ゲームの所定プレイによる属性変更を見送ることとしてもよい。

【符号の説明】

【0104】

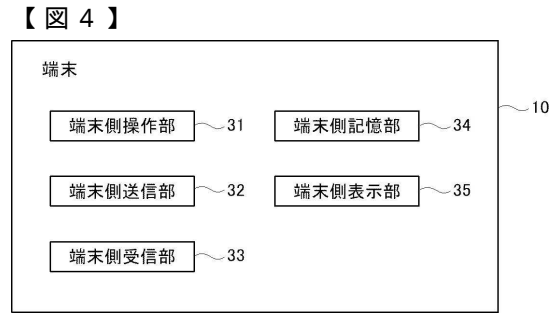
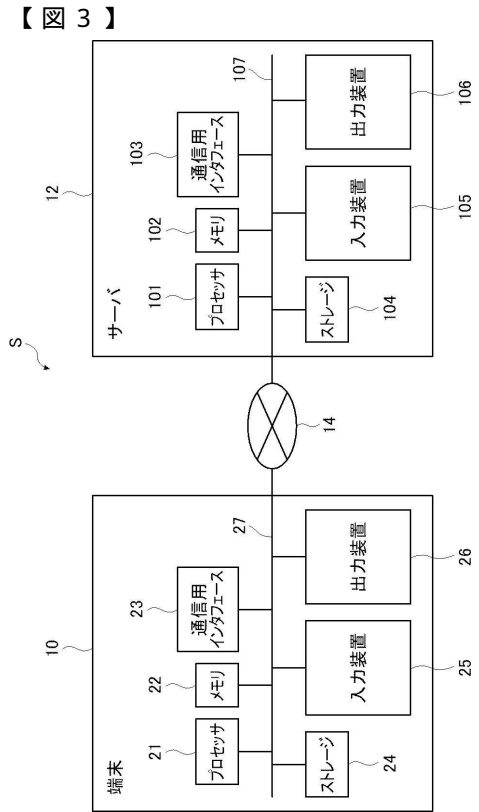
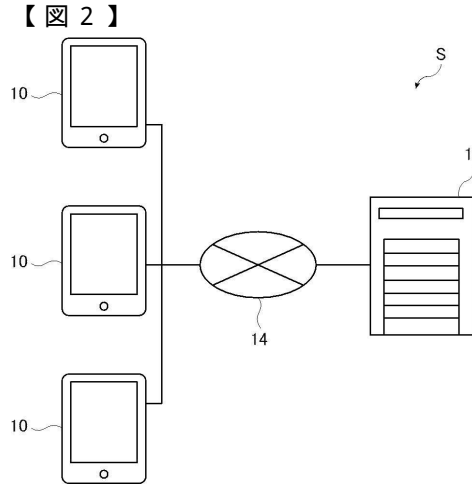
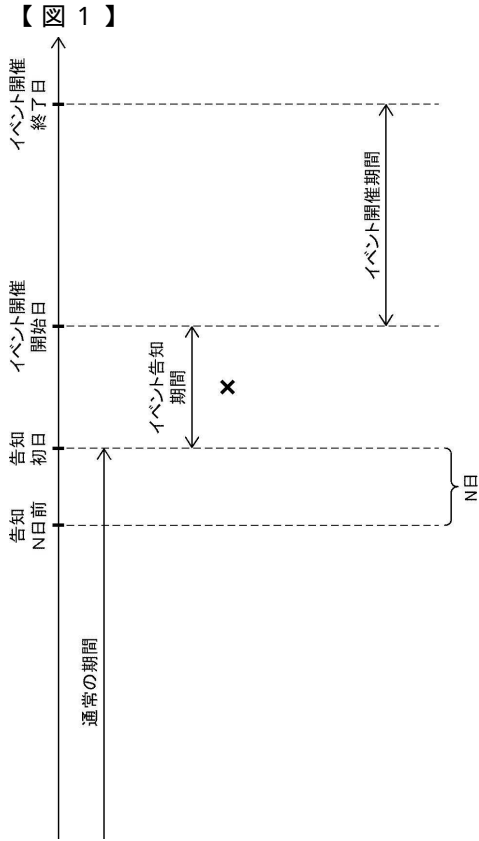
- 10 端末
- 12 サーバ（情報処理装置）
- 14 通信用ネットワーク
- 21 プロセッサ 10
- 22 メモリ
- 23 通信用インタフェース
- 24 ストレージ
- 25 入力装置
- 26 出力装置
- 27 バス
- 31 端末側操作部
- 32 端末側送信部
- 33 端末側受信部
- 34 端末側記憶部 20
- 35 端末側表示部
- 101 プロセッサ
- 102 メモリ
- 103 通信用インタフェース
- 104 ストレージ
- 105 入力装置
- 106 出力装置
- 107 バス
- 111 サーバ側送信部
- 112 サーバ側受信部 30
- 113 サーバ側記憶部
- 114 変更部
- 115 処理部
- 116 報酬付与処理部
- 117 ユーザ数特定部
- I アイコン
- S ゲーム用システム

【要約】

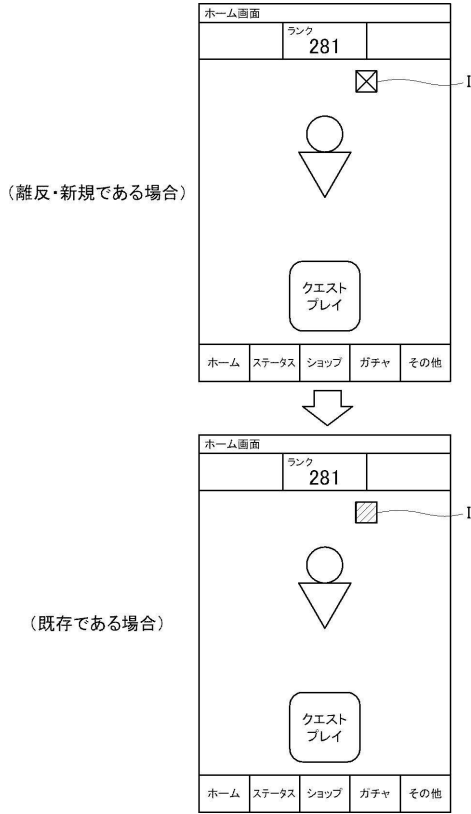
【課題】ゲーム内のイベントにおいて実行される処理の内容がイベント開催前のゲームのプレイ状況に応じて決まる構成において、所望の処理が実行される機会を逸しないようにする。 40

【解決手段】本発明の情報処理装置は、ゲームをプレイする対象ユーザがゲームの所定プレイを所定期間実施していない状態であるか否かに応じて、対象ユーザの属性を変更する変更部と、ゲームにおけるイベントの開催期間中に対象ユーザがゲームをプレイした際に、対象ユーザの属性に応じた処理を実行する処理部と、を備え、変更部は、イベントの開催期間より前の所定時点からイベントの開催まで、対象ユーザが所定プレイを実施した場合であっても対象ユーザの属性を変更しない。

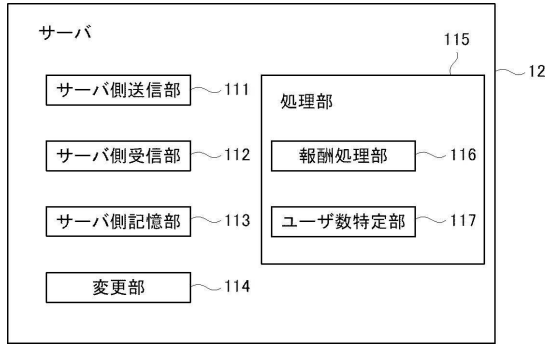
【選択図】図6



【図5】



【図6】



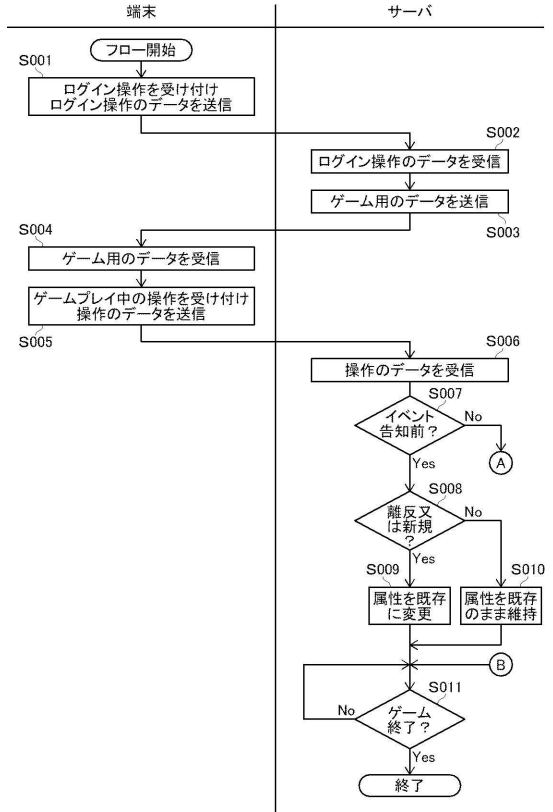
【図7】

		ホスト	
		既存	離反/新規
ゲスト	既存	ホスト・ゲストともに報酬なし	ホスト報酬あり ゲスト報酬なし
	離反/新規	ホスト・ゲストともに報酬あり	ホスト・ゲストともに報酬あり

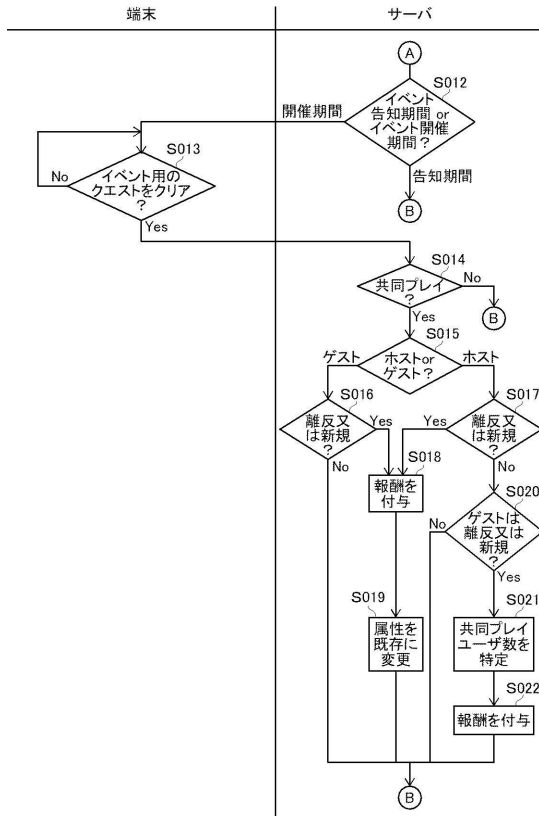
【図8】

対象ユーザの属性 離反/新規である他のユーザ	既存	離反/新規
1人目	アイテムA 1個 アイテムB 2個 特典C	アイテムA 1個 アイテムB 1個 特典C
2人目	アイテムA 1個 アイテムB 2個 特典C	X
3人目	アイテムA 1個 アイテムB 2個 特典C	X
4人目	アイテムA 1個 アイテムB 2個 特典C	X
5人目	アイテムA 1個 アイテムB 2個 特典C	X

【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-076046(JP,A)  
特開2017-209311(JP,A)  
特開2018-153248(JP,A)  
特開2016-029963(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F13/00-13/98