

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-71237  
(P2023-71237A)

(43)公開日 令和5年5月23日(2023.5.23)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/45 (2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/53 (2014.01)	A 6 3 F	13/53
A 6 3 F	13/5375(2014.01)	A 6 3 F	13/5375
審査請求 未請求 請求項の数 15 O L (全24頁)			
(21)出願番号	特願2021-183877(P2021-183877)	(71)出願人	500033117 株式会社M I X I 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
(22)出願日	令和3年11月11日(2021.11.11)	(74)代理人	110002273 弁理士法人インターブレイン
		(72)発明者	大沼 純平 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

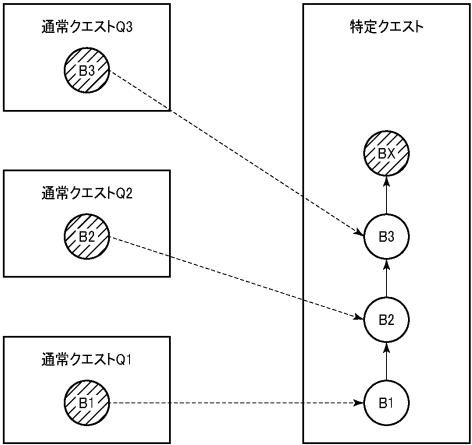
(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法およびプログラム

(57)【要約】

【課題】コンピュータゲームにおいて、クエストなどのゲームを繰り返しプレイする上でのプレイヤーの意欲を高める。

【解決手段】ゲームサーバは、通常クエストQ1、Q2、Q3と特定クエストを実行する。通常クエストQ1をクリアして対策レベルを上昇させることにより、特定クエストにおいてはノーマルボスB1（S）との対戦を有利に進めることができる。通常クエストQ2をクリアして対策レベルを上昇させることにより、特定クエストにおいてはノーマルボスB2（S）との対戦を有利に進めることができる。同様にして、通常クエストQ3にはノーマルボスB3（S）が対応づけられる。プレイヤーは、特定クエストにおいてノーマルボスB1（S）～B3（S）を倒したあと、スーパーボスBXを倒すことができれば、特定クエストのクリアとなる。

【選択図】図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲーム、第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲーム、および、第 1 のミッションと第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御するゲーム制御部を備え、

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたとき、前記第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたとき、前記第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる、情報処理装置。

10

**【請求項 2】**

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 1 のミッションに対応する第 1 のパラメータを増加させ、

前記第 1 のパラメータが第 1 の閾値以上であるときには、前記第 1 の閾値未満であるときよりも前記第 1 のゲーム効果をより有利に設定する、請求項 1 に記載の情報処理装置。

**【請求項 3】**

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のミッションにおいては第 1 のゲーム媒体により前記特定ゲームを進行させ、

前記第 2 のミッションにおいては第 2 のゲーム媒体により前記特定ゲームを進行させ、  
かつ、

前記第 1 のゲーム効果を前記第 1 のゲーム媒体に適用し、前記第 2 のゲーム効果を前記第 2 のゲーム媒体に適用する、請求項 1 または 2 に記載の情報処理装置。

**【請求項 4】**

前記ゲーム制御部は、前記第 1 のゲーム効果として、前記第 1 のゲーム媒体の属性値をプレイヤーに有利に設定する、請求項 3 に記載の情報処理装置。

**【請求項 5】**

前記ゲーム制御部は、前記第 1 のゲーム効果を前記第 1 のゲーム媒体に適用し、かつ、前記第 1 のゲーム効果を前記第 2 のゲーム媒体には適用しない、請求項 3 または 4 に記載の情報処理装置。

30

**【請求項 6】**

プレイヤーが前記特定ゲームを選択した場合、前記特定ゲームの開始前に前記第 1 のゲーム効果および前記第 2 のゲーム効果の存否を示す画面を表示させる表示部、を更に備える請求項 1 に記載の情報処理装置。

**【請求項 7】**

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 1 のミッションに対応する前記第 1 のゲーム効果の大きさを示す第 1 のパラメータを増加させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 2 のミッションに対応する前記第 2 のゲーム効果の大きさを示す第 2 のパラメータを増加させ、

40

前記表示部は、更に、

前記第 1 のパラメータおよび前記第 2 のパラメータを表示させる、請求項 6 に記載の情報処理装置。

**【請求項 8】**

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が成立したとき、プレイヤーに前記特定ゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備える請求項 1 から 7 のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 9】**

前記特定ゲームにおける第 1 条件の達成にプレイヤーが失敗したあと、前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされ、かつ、前記第 1 のパラメータが増加したとき

50

、前記特定ゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備える請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 1 0】

前記特定ゲームにおける第 1 条件とは異なる第 2 条件が満たされたとき、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備える請求項 1 から 9 のいずれかに記載の情報処理装置。

【請求項 1 1】

前記推奨部は、プレイヤーが前記第 1 のミッションの達成に失敗したときには前記第 1 のゲームのプレイを推奨し、前記第 2 のミッションの達成に失敗したときには前記第 2 のゲームのプレイを推奨する、請求項 1 0 に記載の情報処理装置。

10

【請求項 1 2】

前記ゲーム制御部は、前記第 1 のゲームを第 1 の期間においてプレイ可能に設定し、前記第 2 のゲームを前記第 1 の期間と少なくとも一部が異なる第 2 の期間においてプレイ可能に設定し、

前記推奨部は、前記第 2 条件が満たされた時点を含む前記特定ゲームのプレイ時間に基づいて、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームを推奨する、請求項 1 0 に記載の情報処理装置。

【請求項 1 3】

プレイヤーにゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備え、

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 1 のミッションに対応する第 1 のパラメータを増加させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 2 のミッションに対応する第 2 のパラメータを増加させ、

前記推奨部は、プレイヤーが前記特定ゲームにおける第 1 条件を達成できなかったときには、前記第 1 のパラメータと前記第 2 のパラメータの比較に基づいて、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームを推奨する、請求項 2 に記載の情報処理装置。

20

【請求項 1 4】

コンピュータが、第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲームの進行を制御し、

コンピュータが、第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲームの進行を制御し、

コンピュータが、第 1 のミッションおよび第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御し、

30

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる、情報処理方法。

【請求項 1 5】

第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲームの進行を制御する機能と、

第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲームの進行を制御する機能と、

第 1 のミッションおよび第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御する機能と、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させる機能と、

40

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる機能と、をコンピュータに発揮させるプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法およびプログラム、に関する。

【背景技術】

50

## 【 0 0 0 2 】

コンピュータゲーム（以下、単に「ゲーム」とよぶ）においては、プレイヤにはクエストとよばれる課題（ミッション）への挑戦機会が提示されることが多い。プレイヤは、クエスト中に登場する敵キャラクタと対戦し、敵キャラクタを倒すことで味方になるキャラクタやアイテムなどの報酬をもらう。また、クエストを通して、プレイヤが保有するキャラクタは成長する。

## 【 0 0 0 3 】

プレイヤは、同一クエストを何度もクリアすることで何度も報酬をもらうことができる。また、プレイヤは、保有するキャラクタの育成のために同一クエストを繰り返しプレイすることもある（特許文献 1，2 参照）。

10

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特許第 6 2 3 4 2 5 9 号 公 報

【 特許文献 2 】 特許第 5 6 2 2 4 4 6 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 】

とはいえ、同じクエストを何度もプレイすることは、いわゆる「作業感」につながりやすい。作業感はゲームの興趣を削ぐ要因になる。作業感を防ぐためには同一クエストが繰り返されるときでも、プレイヤに目的意識を持たせ続ける必要がある。

20

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、本発明者による上記課題認識に基づいて完成された発明であり、その主たる目的は、ゲームの繰り返しプレイに際して、プレイ意欲を継続させるための新しい方法を提案することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

本発明のある態様における情報処理装置は、第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲーム、第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲーム、および、第 1 のミッションと第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御するゲーム制御部を備える。

30

ゲーム制御部は、第 1 のゲームにおいて第 1 のプレイ条件が満たされたとき、第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させ、第 2 のゲームにおいて第 2 のプレイ条件が満たされたとき、第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる、

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 0 8 】

本発明によれば、ゲームの繰り返しプレイに際して、プレイ意欲を継続させやすくなる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 0 9 】

40

【 図 1 】 ゲームシステムのハードウェア構成図である。

【 図 2 】 ゲームサーバのハードウェア構成図である。

【 図 3 】 ゲームシステムの機能ブロック図である。

【 図 4 】 通常クエストと特定クエストの関係を説明するための模式図である。

【 図 5 】 レベル定義情報のデータ構造図である。

【 図 6 】 プレイヤ対策情報のデータ構造図である。

【 図 7 】 対策進捗画面の画面図であり、はプレイヤ（P 0 2）の対策進捗画面である。

【 図 8 】 通常クエストの処理過程を示すフローチャートである。

【 図 9 】 特定クエストの処理過程を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 変形例における通常クエストの推奨方法を説明するためのタイムチャートであ

50

る。

【発明を実施するための形態】

【0010】

[概要]

本実施形態において想定するコンピュータゲーム（以下、「ゲームX」とよぶ）の概要を簡単に説明したあと、ゲームシステムの具体的な構成および制御方法について説明する。ゲームXは、スマートフォンなどで実行され、多人数が参加可能なF2P（Free-to-Play）型のゲームである。

【0011】

プレイヤは、複数のキャラクタを保有する（以下、プレイヤが保有するキャラクタのことを「Pキャラクタ」とよぶ）。プレイヤは、Pキャラクタをつかって「クエスト」とよばれるゲームをクリアする。クエストにおいては、Pキャラクタと敵キャラクタが対戦する。クエストを通してPキャラクタは成長する。Pキャラクタは、武器、防具を装備することによっても強化される。また、各種のアイテムによってもPキャラクタは強化される。Pキャラクタが強化されるほどより強い敵キャラクタを倒しやすくなる。

【0012】

ゲームXにおいては、複数の通常クエストと特定クエストが実行される。通常クエストにおいては、ボスキャラクタとよばれる特別な敵キャラクタが登場し、プレイヤがボスキャラクタを倒すことができれば通常クエストの成功（クリア）となる。以下、通常クエストに登場するボスキャラクタのことを「ノーマルボス」とよぶ。特定クエストにおいては、特定クエストに特有のボスキャラクタ（以下、「スーパーボス」とよぶ）だけでなく、ノーマルボスも再登場する。複数のノーマルボスおよびスーパーボスを倒すことができれば特定クエストのクリアとなる。

【0013】

特定クエストに登場するノーマルボスと、通常クエストに登場するノーマルボスは同種であるが、特定クエストに登場するノーマルボスは通常クエストに登場したときよりも強化されている。このため、通常クエストに比べると、特定クエストは格段に難しい。

【0014】

ゲームXにおいては、ノーマルボスごとに「対策レベル」とよばれるパラメータが設定される。プレイヤは、通常クエストにおいてノーマルボスを倒すことで、このノーマルボスについての対策レベルを上昇させることができる。ノーマルボスへの対策レベルが上昇するほど、特定クエストにおいてもこのノーマルボスを倒しやすくなる。

プレイヤは通常クエストを繰り返しプレイすることでノーマルボスへの対策レベルを上昇させ、高難易度の特定クエストを攻略する。

【0015】

図1は、ゲームシステム200のハードウェア構成図である。

ゲームシステム200においては、ゲームサーバ100と複数のゲーム端末102a、102b、102c・・・102n（以下、まとめて言うときや特に区別しないときには「ゲーム端末102」と総称する）がインターネット106を介して接続される。本実施形態におけるゲーム端末102は、スマートフォンを想定している。ゲーム端末102は、携帯型のゲーム専用機であってもよいし、ラップトップPCなどの汎用コンピュータであってもよい。ゲーム端末102とインターネット106は無線接続されるが、有線接続されてもよい。ゲームのプレイヤにはプレイヤIDとよばれる一意のIDがあらかじめ付与されている。ゲームサーバ100は、各ゲーム端末102にゲームXを提供する。

【0016】

図2は、ゲームサーバ100のハードウェア構成図である。

ゲームサーバ100は、コンピュータプログラムを格納する不揮発性メモリとしてのストレージ312、プログラムおよびデータを展開する揮発性のメモリ304、レジスタ、演算器、命令デコーダ等を内蔵し、メモリ304からプログラムを読み出して実行するプロセッサ300（CPU：Central Processing Unit）等を含む。プロセッサ300

10

20

30

40

50

は、比較的高速な第 1 バス 3 0 2 と接続される。第 1 バス 3 0 2 には、メモリ 3 0 4 のほか N I C ( Network Interface Card ) が接続される。第 1 バス 3 0 2 には、このほか、 G P U ( Graphics Processing Unit ) 等の他のデバイスが接続されてもよい。

【 0 0 1 7 】

第 1 バス 3 0 2 は、ブリッジ 3 0 8 を介して比較的低速な第 2 バス 3 1 0 と接続される。第 2 バス 3 1 0 には、ストレージ 3 1 2 のほか、モニタあるいはスピーカなどの出力デバイス 3 1 6 が接続される。また、第 2 バス 3 1 0 には、マウスやキーボードなどの入力デバイス 3 1 4、プリンタなどの周辺機器 3 1 8 が接続されてもよい。

【 0 0 1 8 】

図 3 は、ゲームシステム 2 0 0 の機能ブロック図である。

10

ゲームシステム 2 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 0 とゲーム端末 1 0 2 を含む。ゲームサーバ 1 0 0 およびゲーム端末 1 0 2 の各構成要素は、 C P U および各種コプロセッサ ( co-processor ) などの演算器、メモリやストレージといった記憶装置、それらを連結する有線または無線の通信線を含むハードウェアと、記憶装置に格納され、演算器に処理命令を供給するソフトウェアによって実現される。コンピュータプログラムは、デバイスドライバ、オペレーティングシステム、それらの上位層に位置する各種アプリケーションプログラム、また、これらのプログラムに共通機能を提供するライブラリによって構成されてもよい。以下に説明する各ブロックは、ハードウェア単位の構成ではなく、機能単位のブロックを示している。

ゲームサーバ 1 0 0 は、ウェブサーバを含む構成であってもよいし、ゲーム端末 1 0 2 は、携帯型の通信端末と、これにインストールされたウェブ・ブラウザを含む構成であってもよい。

20

【 0 0 1 9 】

( ゲームサーバ 1 0 0 )

ゲームサーバ 1 0 0 は、通信部 1 1 2、データ処理部 1 1 0 およびデータ格納部 1 1 4 を含む。

通信部 1 1 2 は、インターネット 1 0 6 を介してゲーム端末 1 0 2 との通信処理を担当する。データ格納部 1 1 4 は各種データを格納する。データ処理部 1 1 0 は、通信部 1 1 2 により取得されたデータおよびデータ格納部 1 1 4 に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部 1 1 0 は、通信部 1 1 2 およびデータ格納部 1 1 4 の

30

【 0 0 2 0 】

データ格納部 1 1 4 は、ゲームデータ格納部 1 3 0 およびプレイヤーデータ格納部 1 3 2 を含む。

ゲームデータ格納部 1 3 0 は、ゲームプログラムのほかゲーム X の設定情報を格納する。プレイヤーデータ格納部 1 3 2 は、プレイヤーに関する各種情報を管理する。

【 0 0 2 1 】

データ処理部 1 1 0 は、プレイヤー登録部 1 1 6、ゲーム制御部 1 2 4 および推奨部 1 2 6 を含む。

プレイヤー登録部 1 1 6 は、ゲーム端末 1 0 2 から通信部 1 1 2 を介してプレイヤー登録を受け付ける。プレイヤー登録部 1 1 6 は、プレイヤー登録がリクエストされると、プレイヤーにプレイヤー I D を付与する。

40

【 0 0 2 2 】

ゲーム制御部 1 2 4 は、ゲーム X の基本的な進行を制御する。

ゲーム制御部 1 2 4 は、通常ゲーム制御部 1 2 0 および特定ゲーム制御部 1 2 2 を含む。通常ゲーム制御部 1 2 0 は、通常クエストの進行を制御する。特定ゲーム制御部 1 2 2 は、特定クエストの進行を制御する。推奨部 1 2 6 は、プレイヤーに対して通常クエストおよび特定クエストのプレイを推奨する。

【 0 0 2 3 】

( ゲーム端末 1 0 2 )

50

ゲーム端末 102 は、ユーザインタフェース処理部 136、通信部 134、データ処理部 138 およびデータ格納部 140 を含む。

ユーザインタフェース処理部 136 は、プレイヤーからの操作を受け付ける入力部 142 と画像表示と音声出力を実行する出力部 144 を含む。出力部 144 は、各種画面を表示させる表示部 150 を含む。通信部 134 は、インターネット 106 を介してゲームサーバ 100 や他のゲーム端末 102 との通信処理を担当する。データ格納部 140 は各種データを格納する。データ処理部 138 は、ユーザインタフェース処理部 136 および通信部 134 により取得されたデータ、データ格納部 140 に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部 138 は、ユーザインタフェース処理部 136、通信部 134 およびデータ格納部 140 のインタフェースとしても機能する。

10

#### 【0024】

データ処理部 138 は、ゲーム実行部 146 を含む。

ゲーム実行部 146 は、ゲームサーバ 100 と連携してゲーム X の進行を制御する。ゲーム端末 102 のゲーム実行部 146 は、ゲームサーバ 100 からゲーム制御部 124 の機能の一部としてダウンロードされるソフトウェアモジュールとして形成されてもよい。

#### 【0025】

通信部 134 は、ゲームサーバ 100 から各種ゲーム情報を取得し、表示部 150 はゲーム端末 102 においてゲーム画面を表示させる。また、入力部 142 はプレイヤーによる各種入力を検出し、入力情報の一部はゲームサーバ 100 に通知される。入力情報に応じて、データ処理部 138、特に、ゲーム実行部 146 はゲームの進行を制御する。

20

#### 【0026】

図 4 は、通常クエストと特定クエストの関係を説明するための模式図である。

ゲーム X においては、通常クエスト Q1 ~ Q3 の 3 種類の通常クエストと 1 つの特定クエスト（特定ゲーム）があらかじめ用意されている。プレイヤーは、任意の通常クエストを選んでプレイできる。通常クエストでは、P キャラクタと敵キャラクタの対戦ゲームが実行される。

#### 【0027】

通常クエスト Q1（第 1 のゲーム）においてはノーマルボス B1 が登場する。プレイヤーは P キャラクタを操作してノーマルボス B1 と対決する。ノーマルボス B1 を倒すことができれば、通常クエスト Q1 のクリアとなる（第 1 のプレイ条件の成立）。通常クエスト Q2（第 2 のゲーム）においてはノーマルボス B2 が登場し、ノーマルボス B2 を倒すことができれば、通常クエスト Q2 のクリアとなる（第 2 のプレイ条件の成立）。同様に、通常クエスト Q3 においては、ノーマルボス B3 が登場する。

30

#### 【0028】

特定クエストにおいては、ノーマルボス B1 ~ B3 とスーパーボス Bx が登場する。特定クエストの実行に際し、プレイヤーはまずノーマルボス B1（第 1 のゲーム媒体）と対戦する（第 1 のミッション）。上述したように、特定クエストに登場するノーマルボス B1 は、通常クエスト Q1 に登場したときよりも強化されている。より具体的には、ノーマルボス B1 の攻撃力、防御力、敏捷性（攻撃回避力）、攻撃命中率など各種属性値が強化される。ノーマルボス B2、B3 についても同様である。

40

#### 【0029】

プレイヤーは、特定クエストにおいてノーマルボス B1 を倒すと、特定ゲーム制御部 122 は続いてノーマルボス B2（第 2 のゲーム媒体）を登場させる。プレイヤーはノーマルボス B2 と対戦する（第 2 のミッション）。

#### 【0030】

プレイヤーがノーマルボス B2 を倒すと、特定ゲーム制御部 122 はノーマルボス B3 を登場させる。プレイヤーがノーマルボス B3 を倒すと、特定ゲーム制御部 122 はスーパーボス Bx を登場させる。プレイヤーがスーパーボス Bx を倒すと、特定クエストのクリアとなる。特定クエストがクリアされると、特定ゲーム制御部 122 は、プレイヤーに新たな P キャラクタとしてスーパーボス Bx を付与する。

50

## 【 0 0 3 1 】

特定クエストにおいては、強化されたノーマルボス B 1 ~ B 3 が強敵となる。3 体のノーマルボス B 1 ~ B 3 を倒すことができれば、プレイヤーはスーパーボス B X を比較的容易に倒すことができる。したがって、特定クエストにおいては、ノーマルボス B 1 ~ B 3 を倒してスーパーボス B X のもとまでたどりつけるかどうか最大の課題となる。

## 【 0 0 3 2 】

以下においては、通常クエスト Q 1 に登場するときのノーマルボス B 1 をノーマルボス B 1 ( N )、特定クエストに登場するときのノーマルボス B 1 をノーマルボス B 1 ( S ) のように表記する。ノーマルボス B 1 ( S ) とノーマルボス B 1 ( N ) の姿かたちは同一であるが、上述したように、ノーマルボス B 1 ( S ) はノーマルボス B 1 ( N ) よりも格段に強い。

10

## 【 0 0 3 3 】

プレイヤーが通常クエスト Q 1 においてノーマルボス B 1 ( N ) を倒したとき、いいかえれば、プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 はノーマルボス B 1 ( S ) への対策値を増加させる。この対策値が閾値以上となると、ノーマルボス B 1 ( S ) への対策レベル ( 第 1 のパラメータ ) が上昇する。ノーマルボス B 2 ( S ) への対策値が閾値以上となると、ノーマルボス B 2 ( S ) への対策レベル ( 第 2 のパラメータ ) が上昇する。ノーマルボス B 3 ( S ) についても同様である。

## 【 0 0 3 4 】

以下においては、ノーマルボス B 1 ( S ) への対策値および対策レベルを示すときには「対策値 ( B 1 )」「対策レベル ( B 1 )」のように表記する。ノーマルボス B 2 ( S )、B 3 ( S ) についても同様である。

20

## 【 0 0 3 5 】

本実施形態においては、対策レベル ( B 1 ) を上昇させることにより、特定クエストにおいて、P キャラクタのノーマルボス B 1 ( S ) に対する攻撃力が向上する ( 第 1 のゲーム効果 )。ただし、対策レベル ( B 1 ) が上昇しても、他のキャラクタ、たとえば、ノーマルボス B 2 ( S )、ノーマルボス B 1 ( N ) などに対する P キャラクタの攻撃力は変化しない。対策レベル ( B 1 ) はノーマルボス B 1 ( S ) のみに有効なパラメータである。

## 【 0 0 3 6 】

同様にして、対策レベル ( B 2 ) が上昇すると、P キャラクタのノーマルボス B 2 ( S ) に対する攻撃力が上昇する ( 第 2 のゲーム効果 )。対策レベル ( B 3 ) が上昇すると、P キャラクタのノーマルボス B 3 ( S ) に対する攻撃力が上昇する。

30

## 【 0 0 3 7 】

プレイヤーは、通常クエスト Q 1 ~ Q 3 をプレイすることで、3 種類のノーマルボス B 1 ( S ) ~ B 3 ( S ) それぞれに対する対策レベルを上昇させることができる。対策レベルを上昇させることで特定クエストを攻略しやすくなるので、プレイヤーは強い目的意識と期待感をもって通常クエストに取り組むことができる。

## 【 0 0 3 8 】

図 5 は、レベル定義情報 1 6 0 のデータ構造図である。

レベル定義情報 1 6 0 は、ゲームデータ格納部 1 3 0 に格納される。レベル定義情報 1 6 0 は、ノーマルボスと対策値、対策レベルおよび対策効果の関係を定義する。ノーマルボスごとにレベル定義情報 1 6 0 が設定される。図 5 はノーマルボス B 1 ( S ) に関するレベル定義情報 1 6 0 を示す。

40

## 【 0 0 3 9 】

プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたとき、すなわち、ノーマルボス B 1 ( N ) を倒したとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策値 ( B 1 ) に「1 0」を加算する。プレイヤーは通常クエスト Q 1 を何度もクリアすることで、対策値 ( B 1 ) を増やすことができる。対策値が閾値「2 0」以上となると、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( B 1 ) を「0」から「1」に変更する。特定ゲーム制御部 1 2 2 は、対策レベル「1」のとき、P キャラクタのノーマルボス B 1 ( S ) に対する攻撃力を通常時の「1 . 2 倍」に強化する。

50



## 【 0 0 4 0 】

対策値 ( B 1 ) が「 4 0 ( 第 1 の閾値 ) 」以上となると、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( B 1 ) を「 1 」から「 2 」に変更する。特定ゲーム制御部 1 2 2 は、対策レベル「 2 」のとき、P キャラクタのノーマルボス ( S ) に対する攻撃力を「 1 . 5 倍」に強化する。このように、プレイヤーは通常クエスト Q 1 においてノーマルボス B 1 ( N ) を繰り返し討伐することにより、特定クエストをクリアしやすくなる。

## 【 0 0 4 1 】

同様にして、プレイヤーが通常クエスト Q 2 をクリアしたとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策値 ( B 2 ) を増加させる。対策値 ( B 2 ) が閾値以上となると、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( B 2 ) を上昇させる。特定ゲーム制御部 1 2 2 は、対策レベル ( B 2 ) に応じて、P キャラクタのノーマルボス B 2 ( S ) に対する攻撃力を強化する。対策レベル ( B 3 ) についても同様である。

## 【 0 0 4 2 】

図 6 は、プレイヤー対策情報 1 7 0 のデータ構造図である。

プレイヤー対策情報 1 7 0 は、プレイヤーデータ格納部 1 3 2 に格納される。プレイヤー対策情報 1 7 0 は、プレイヤーごとの対策値および対策レベルを示す。プレイヤー ID = P 0 1 のプレイヤー ( 以下、「プレイヤー ( P 0 1 ) 」のように表記する ) の対策値 ( B 1 ) は「 2 0 」であり、対策レベル ( B 1 ) は「 1 」である。したがって、プレイヤー ( P 0 1 ) の P キャラクタは、ノーマルボス B 1 ( S ) と戦うときにその攻撃力が「 1 . 2 倍」に強化される ( 図 5 参照 ) 。

## 【 0 0 4 3 】

プレイヤー ( P 0 1 ) の対策レベル ( B 2 ) は「 2 」である。このことから、プレイヤー ( P 0 1 ) は通常クエスト Q 1 よりも通常クエスト Q 2 を多くクリアしており、ノーマルボス B 1 ( S ) よりもノーマルボス B 2 ( S ) と対決するときの方が P キャラクタの攻撃力は高くなることがわかる。

## 【 0 0 4 4 】

プレイヤー ( P 0 2 ) の対策レベル ( B 1 ) は「 5 」、対策レベル ( B 2 ) は「 6 」であり、プレイヤー ( P 0 1 ) よりも対策レベルが全体的に高いので、プレイヤー ( P 0 2 ) はプレイヤー ( P 0 1 ) よりも特定クエストを有利に進めやすい立場にある。

## 【 0 0 4 5 】

図 7 は、対策進捗画面 1 8 0 の画面図である。

プレイヤーが、特定クエストのプレイを指示したとき、特定クエストの開始前に、表示部 1 5 0 は対策進捗画面 1 8 0 を表示させる。画面中央の対策レベル領域 1 8 2 には、3 種類のノーマルボスそれぞれについて対策レベルとその対策効果が表示される。図 7 は、プレイヤー ( P 0 2 ) の対策進捗画面 1 8 0 である。

## 【 0 0 4 6 】

プレイヤー ( P 0 2 ) は、特定クエストのプレイ前に対策進捗画面 1 8 0 を確認し、ノーマルボス B 1 ( S ) ~ B 3 ( S ) それぞれへの対策レベルを確認する。図 7 によれば、プレイヤー ( P 0 2 ) の対策レベル ( B 1 ) は「 5 」であり、P キャラクタの対戦時の攻撃力は「 3 倍」である ( 図 5 、図 6 参照 ) 。

## 【 0 0 4 7 】

プレイヤー ( P 0 2 ) は対策進捗画面 1 8 0 の確認後、特定クエストをプレイしたいときには挑戦ボタン 1 8 4 をタッチする。挑戦ボタン 1 8 4 がタッチされると、特定ゲーム制御部 1 2 2 は特定クエストを開始する。プレイヤー ( P 0 2 ) がキャンセルボタン 1 8 6 をタッチしたときには、特定クエストは実行されない。プレイヤーは、対策進捗画面 1 8 0 において対策レベルを確認することにより、実際に特定クエストに挑戦するか、通常クエストをプレイすることで対策レベルの向上を目指すかを判断できる。

## 【 0 0 4 8 】

図 8 は、通常クエストの処理過程を示すフローチャートである。

プレイヤーは、通常クエストの選択画面 ( 不図示 ) において、通常クエスト Q 1 ~ Q 3 の

10

20

30

40

50

うち、いずれかの通常クエストを選択する。通常ゲーム制御部 120 は、選択された通常クエストを実行する。ここでは、プレイヤー (P01) が通常クエスト Q1 をプレイする場合を想定して説明する。

#### 【0049】

プレイヤー (P01) がノーマルボス B1 (N) を倒し、通常クエスト Q1 をクリアしたとき (S10 の Y)、通常ゲーム制御部 120 は対策値 (B1) を増加させる (S12)。本実施形態においては、通常ゲーム制御部 120 は対策値 (B1) に「10」を加算する。このとき、通常ゲーム制御部 120 はプレイヤー対策情報 170 を更新する。

#### 【0050】

通常ゲーム制御部 120 は、レベル定義情報 160 を参照し、対策レベル (B1) が上昇するか否かを判定する (S14)。対策レベル (B1) が上昇するときには、通常ゲーム制御部 120 は、更に、プレイヤー対策情報 170 を更新する (S16)。対策レベルの上昇後に、推奨部 126 はプレイヤー (P01) に対して特定クエストのプレイを推奨する (S18)。対策レベルの上昇により、プレイヤー (P01) は以前よりも特定クエストをクリアできる可能性が高まったためである。推奨部 126 は、たとえば、「特定クエストに挑戦してみよう」などの文言を含む推奨画面 (不図示) をゲーム端末 102 に対して表示するように指示する。

#### 【0051】

プレイヤー (P01) が通常クエスト Q1 に失敗したとき、すなわち、ノーマルボス B1 (N) のヒットポイントがゼロになる前に P キャラクタのヒットポイントがゼロになってしまったときには (S10 の N)、S12 以降の処理はスキップされる。また、対策レベル (B1) が上昇しなかったときには (S14 の N)、S16 以降の処理はスキップされる。

#### 【0052】

図 9 は、特定クエストの処理過程を示すフローチャートである。

プレイヤーが特定クエストの選択画面 (不図示) において、特定クエストのプレイを指示したとき、上述したように、表示部 150 は対策進捗画面 180 を表示させる。対策進捗画面 180 においてプレイヤーが挑戦ボタン 184 をタッチしたとき、特定ゲーム制御部 122 は特定クエストを開始する。ここでは、プレイヤー (P01) が特定クエストをプレイする場合を想定して説明する。

#### 【0053】

プレイヤー (P01) がノーマルボス B1 (S) ~ B3 (S) とスーパーボス Bx を倒し、特定クエストをクリアしたとき (S20 の Y) (第 1 条件の成立)、特定ゲーム制御部 122 はプレイヤー (P01) にスーパーボス Bx を付与する (S34)。以後、プレイヤー (P01) はスーパーボス Bx を P キャラクタとして使用できる。ただし、2 回目以降の特定クエストのクリアの場合には、特定ゲーム制御部 122 はスーパーボス Bx を付与しないとしてもよい。

#### 【0054】

特定クエストをクリアできなかった場合であって (S20 の N) (第 2 条件の成立)、プレイヤー (P01) がノーマルボス B1 (S) に敗北したときには、推奨部 126 は通常クエスト Q1 をプレイヤーに推奨する (S24)。通常クエスト Q1 をプレイして対策レベル (B1) を増加させれば、プレイヤーは次回挑戦時にノーマルボス B1 (S) を打倒しやすくなるためである。

#### 【0055】

プレイヤーがノーマルボス B2 (S) に敗北したときには (S22 の N、S26 の Y)、推奨部 126 は通常クエスト Q2 をプレイヤーに推奨する (S28)。プレイヤーがノーマルボス B3 (S) に敗北したときには (S26 の N、S30 の Y)、推奨部 126 は通常クエスト Q3 をプレイヤーに推奨する (S32)。プレイヤーがスーパーボスに敗北したときには (S30 の N)、特段の処理は実行されない。

#### 【0056】

10

20

30

40

50

## 〔 総括 〕

以上、実施形態に基づいてゲームシステム 200 を説明した。

ゲーム X における特定クエストは、通常クエストに比べると格段に難易度が高い。特定クエストでは、通常クエストで登場したノーマルボス B 1 ( N ) ~ B 3 ( N ) が強化されて再登場し、プレイヤーは強化されたノーマルボス B 1 ( S ) ~ B 3 ( S ) に 3 連勝しなければならない。

## 【 0057 】

プレイヤーは、通常クエストをプレイすることにより、ノーマルボス B 1 ( S ) ~ B 3 ( S ) についての対策レベルを上昇させることができる。いいかえれば、通常クエストをプレイすることにより特定クエストの攻略可能性を高める。特定クエストを攻略するという大目標のために通常クエストのプレイを促す仕組みにより、プレイヤーは強い目的意識をもって通常クエストをプレイできる。

10

## 【 0058 】

漫然と報酬を集めるために通常クエストをプレイさせるのではなく、特定クエスト攻略という目的意識をプレイヤーもたせることで、通常クエストが繰り返しプレイされる場合であっても作業感が生じにくいゲーム設計となっている。いいかえれば、通常クエストを何度もクリアして対策レベルを上昇させるとき、プレイヤーには特定クエスト攻略のための土台づくりが進んでいるという感覚をもたせることができる。

## 【 0059 】

ゲーム X においては、特定クエストに登場する 3 種類のノーマルボス B 1 ( S ) ~ B 3 ( S ) それぞれに通常クエスト Q 1 ~ Q 3 が対応づけられる。プレイヤーは、特定クエストに失敗したとき、失敗の原因となったノーマルボスごとに対策ができる。たとえば、プレイヤーがノーマルボス B 2 ( S ) を倒せなかったときには、通常クエスト Q 2 をプレイして対策レベル ( B 2 ) を上昇させれば、ノーマルボス B 2 ( S ) を倒しやすくなる。

20

## 【 0060 】

特定クエストの攻略準備として通常クエストをプレイするというゲーム設計を基本としつつ、特定クエストに失敗したときには、敗因に応じてどの通常クエストをプレイすべきかをプレイヤーに考えさせることができる。より具体的には、「特定クエストを有利に進めるため」という漠然とした意識で通常クエストをプレイさせるのではなく、「特定クエストにおいて当面の障害となっているノーマルボス B 2 ( S ) を倒すため」という明確な目的意識のもとでプレイヤーに通常クエスト Q 2 をプレイさせることができるので、通常クエストに対する没入感を維持・向上させやすくなる。

30

## 【 0061 】

プレイヤーが通常クエスト Q 1 を集中的にプレイすれば対策レベル ( B 1 ) を上昇させることができる。この場合、プレイヤーはノーマルボス B 1 ( S ) を倒しやすくなるが、ノーマルボス B 1 ( S ) の次に登場するノーマルボス B 2 ( S ) には苦戦するかもしれない。したがって、プレイヤーは通常クエスト Q 1 だけでなく通常クエスト Q 2 もプレイする必要がある。この結果として、プレイヤーに複数の通常クエスト Q 1 ~ Q 3 を偏りなくプレイするように導くことができる。

## 【 0062 】

プレイヤーは、特定クエストをプレイする前に対策進捗画面 180 により対策レベル ( B 1 ) ~ 対策レベル ( B 3 ) を確認できる。対策進捗画面 180 により、特定クエストに挑戦すべきか、挑戦する前にもう少し対策レベルを上昇させておくべきかを判断する機会をプレイヤーに付与できる。

40

## 【 0063 】

推奨部 126 は、通常クエストがクリアされ対策レベルが上昇したとき、プレイヤーに特定クエストへの挑戦を推奨する。対策レベルが上昇したときには特定クエストの攻略可能性が高まるため、合理的なタイミングにてプレイヤーに特定クエストへの挑戦を勧めることができる。

## 【 0064 】

50

また、推奨部 126 は、プレイヤーが特定クエストに失敗したときには、通常クエストへの挑戦を推奨する。このとき、敗因となったノーマルボスに対応する通常クエストを推奨することで、プレイヤーを適切にサポートできる。

【0065】

上述したように、ゲーム X においては、通常クエストをプレイすることで対策レベルが上昇するため、特定クエストの攻略を目的として通常クエストのプレイを促すことができる。また、通常クエストのプレイを契機として、特に、通常クエストのクリアによる対策レベルの上昇を契機として、特定クエストのプレイを促すこともできる。このように、2種類のクエスト（ゲーム）に連鎖性をもたせることができる。

【0066】

特定クエストのクリアにともなう報酬を豪華あるいは魅力的なものとすれば、特定クエストに対するプレイ意欲を高めることができる。そして、特定クエストをクリアするためには通常クエストをプレイする必要がある。特定クエストが魅力的であるほど、特定クエストの存在により通常クエストのプレイを促すことができる。

【0067】

なお、本発明は上記実施形態や変形例に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。上記実施形態や変形例に開示されている複数の構成要素を適宜組み合わせることにより種々の発明を形成してもよい。また、上記実施形態や変形例に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除してもよい。

【0068】

複数のゲーム端末 102 と 1 つのゲームサーバ 100 によりゲームシステム 200 が構成されるとして説明したが、ゲーム端末 102 の機能の一部はゲームサーバ 100 により実現されてもよいし、ゲームサーバ 100 の機能の一部がゲーム端末 102 に割り当てられてもよい。また、ゲーム端末 102 やゲームサーバ 100 以外の第 3 の装置が、ゲームサーバ 100 またはゲーム端末 102 の機能の一部を担ってもよい。図 3 において説明したゲーム端末 102 の各機能とゲームサーバ 100 の各機能の集合体は大局的には 1 つの「情報処理装置（ゲーム装置）」として把握することも可能である。1 つまたは複数のハードウェアに対して、本発明を実現するために必要な複数の機能をどのように配分するかは、各ハードウェアの処理能力やゲームシステム 200 に求められる仕様等に鑑みて決定されればよい。

【0069】

[ 変形例 ]

本実施形態においては、対策レベルの上昇により、P キャラクタのノーマルボスに対する攻撃力が上昇するとして説明したが、特定ゲーム制御部 122 は攻撃力以外の方法によりノーマルボスとの対戦をプレイヤーに有利に変化させてもよい。たとえば、対策レベル B1 を上昇させることにより、特定ゲーム制御部 122 は P キャラクタのノーマルボス B1（S）との対戦時における防御力を上昇させてもよいし、攻撃回避力（敏捷性）、攻撃命中率を増加させてもよい。特定ゲーム制御部 122 は、P キャラクタをサポートする NPC（non player character）を出現させることで、ノーマルボスとの対戦をプレイヤーに有利に変化させてもよい。

【0070】

特定ゲーム制御部 122 は、P キャラクタの属性値（例：攻撃力）を変化させるのではなく、ノーマルボスの属性値をプレイヤーに有利に変化させてもよい。たとえば、対策レベル（B1）の上昇に応じて、特定ゲーム制御部 122 は、ノーマルボス B1（S）の攻撃力、防御力、攻撃回避力、攻撃命中率を低下させてもよい。特定ゲーム制御部 122 は、ノーマルボス B1（S）をサポートする敵キャラクタの数を減らすことで、ノーマルボスとの対戦をプレイヤーに有利に変化させてもよい。

【0071】

対策レベルに応じて、ノーマルボスまたは P キャラクタの属性値を変化させるのではなく、特定ゲーム制御部 122 は対戦状況を変化させるとしてもよい。たとえば、ノーマル

10

20

30

40

50

ボス B 1 ( S ) が透明であり、一定時間ごとに間欠的に出現するタイプのキャラクタであるときには、対策レベル ( B 1 ) に応じてノーマルボス B 1 ( S ) の出現時間が長くなるように制御すれば、プレイヤーはノーマルボス B 1 ( S ) を倒しやすくなる。

【 0 0 7 2 】

対策レベルに応じて、ノーマルボスを守る建造物を変化させるとしてもよい。たとえば、ノーマルボス B 1 ( S ) は戦場にある複数の建造物の陰から P キャラクタを狙撃する敵キャラクタであるとする。対策レベル ( B 1 ) を上昇させることにより、特定ゲーム制御部 1 2 2 がノーマルボス B 1 ( S ) を守る建造物を減らす、あるいは、建造物の耐久力を減らすことで破壊・除去しやすくすれば、プレイヤーはノーマルボス B 1 ( S ) を倒しやすくなる。

10

【 0 0 7 3 】

本実施形態においては、プレイヤーが通常クエストをクリアしたとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策値として「 1 0 」を加算するとして説明した。変形例として、加算される対策値を可変値としてもよい。たとえば、プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策値として「 1 0 」を加算し、更に、 2 0 % の確率で対策値を「 2 0 」追加してもよい。通常ゲーム制御部 1 2 0 は、更に、 1 % の確率で対策値に「 1 0 0 」を追加してもよい。このような制御方法によれば、プレイヤーは通常クエストをクリアしたとき、付与される対策値に対して期待感をもつことができる。

【 0 0 7 4 】

通常クエストのプレイ回数に応じて、対策レベルを上昇させてもよい。たとえば、プレイヤーが通常クエスト Q 1 を 1 0 回プレイするごとに、通常クエストのプレイ結果に関わらず、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( B 1 ) を 1 つ上昇させるとしてもよい。このような制御方法によれば、通常クエストをプレイするだけで確実に対策レベルを上昇させることができるため、ゲーム X に習熟していないプレイヤーであっても特定クエストの攻略に着実に近づくことができる。

20

【 0 0 7 5 】

通常ゲーム制御部 1 2 0 は、通常クエストのプレイ結果に応じて対策値の加算値を変化させてもよい。たとえば、通常ゲーム制御部 1 2 0 は、プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたときには「 1 0 ~ 1 0 0 」の範囲内でランダムに選んだ数値を対策値 ( B 1 ) に加算し、通常クエスト Q 1 をクリアできなかったときには「 1 ~ 3 0 」の範囲内でランダムに選んだ数値を対策値 ( B 1 ) に加算してもよい。このような制御方法によれば、通常クエストをプレイすることで対策値を確実に増加させることができる一方、通常クエストをクリアしたときの方が対策値を増加させやすいため、プレイヤーの通常クエストに対するプレイ意欲だけでなくクリア意欲を効果的に高めることができる。

30

【 0 0 7 6 】

本実施形態においては、表示部 1 5 0 は、プレイヤーが特定クエストのプレイを指示したとき特定クエストの開始前に対策進捗画面 1 8 0 を表示させるとして説明した。変形例として、プレイヤーは任意のタイミングにて対策進捗画面 1 8 0 の表示を指示してもよい。また、プレイヤーが対策進捗画面 1 8 0 の対策レベル領域 1 8 2 においてノーマルボス B 1 に対応する領域をタッチしたときには、通常ゲーム制御部 1 2 0 は通常クエスト Q 1 を開始してもよい。このような制御方法によれば、プレイヤーは対策進捗画面 1 8 0 において各ノーマルボスについての対策レベルを確認しつつ、すぐに対策レベル上昇のために必要な通常クエストをプレイできる。

40

【 0 0 7 7 】

推奨部 1 2 6 は、対策進捗画面 1 8 0 の表示に際して、対策レベルが所定値以下の通常クエストのプレイをプレイヤーに推奨してもよい。あるいは、推奨部 1 2 6 は、対策進捗画面 1 8 0 において、3 体のノーマルボス B 1 ~ B 3 のうち、対策レベルのもっとも低いノーマルボスに対応する通常クエストをプレイヤーに推奨してもよい。たとえば、1 2 6 が推奨画面 ( 不図示 ) により通常クエスト Q 3 を推奨し、プレイヤーが推奨画面 ( 不図示 ) の受諾ボタン ( 不図示 ) をタッチしたとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は通常クエスト Q 1 を開

50

始してもよい。

#### 【 0 0 7 8 】

対策進捗画面 1 8 0 は、対策レベルを示さず、ノーマルボスに対する有利な効果が存在しているか否かを示すだけの画面であってもよい。たとえば、対策進捗画面 1 8 0 は各ノーマルボスに対して「攻撃力が 2 倍以上」になる効果が生じているか否かを示すだけの画面であってもよい。

#### 【 0 0 7 9 】

本実施形態においては、通常クエストをクリアし、かつ、対策レベルが上昇したとき、推奨部 1 2 6 は特定クエストのプレイを推奨するとして説明した（図 8 参照）。変形例として、通常クエストがクリアされたときには、対策レベルが上昇していなくても、推奨部 1 2 6 は特定クエストをプレイヤーに推奨してもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

プレイヤーが特定クエストに失敗したあと、通常クエストをクリアしたことを条件として、推奨部 1 2 6 は特定クエストへの再挑戦を推奨するとしてもよい。たとえば、プレイヤーがノーマルボス B 3（S）に負けたことで特定クエストに失敗したあと、通常クエスト Q 3 をクリアしたとき、推奨部 1 2 6 は特定クエストへの再挑戦を推奨するとしてもよい。あるいは、プレイヤーがノーマルボス B 3（S）に負けたことで特定クエストに失敗したあと、通常クエスト Q 3 をクリアし、かつ、対策レベル（B 3）が上昇したことを条件として、推奨部 1 2 6 は特定クエストへの再挑戦を推奨してもよい。

#### 【 0 0 8 1 】

推奨部 1 2 6 は、特定クエストに失敗したときに限らず、他の条件（第 2 条件）が成立したときに通常クエストのプレイを推奨してもよい。たとえば、特定クエストのコンティニューが指示されたとき通常クエストを推奨してもよい。あるいは、特定クエストの成否に関わらず、特定クエストの終了後に、推奨部 1 2 6 はプレイヤーに通常クエストを推奨してもよい。

#### 【 0 0 8 2 】

推奨部 1 2 6 は、プレイヤーが特定クエストに失敗したとき、対策レベル（B 1）～対策レベル（B 3）に基づいて推奨すべき通常クエストを選択してもよい。たとえば、対策レベル（B 1）～対策レベル（B 3）のうち、対策レベル（B 2）が最も低いときには、推奨部 1 2 6 は通常クエスト Q 2 をプレイヤーに推奨してもよい。対策が最も進んでいない通常クエストを推奨することにより、プレイヤーが複数の通常クエストを偏りなくプレイするように導くことができる。

#### 【 0 0 8 3 】

本実施形態においては、通常クエスト Q 1 のクリアにより対策レベル（B 1）が上昇した場合、特定クエストにおけるノーマルボス B 1（S）に対して有利な効果が発生するが、他のノーマルボス B 2（S）、B 2（S）に対しては特段の有利な効果は発生しないという前提で説明した。変形例として、対策レベル（B 1）はノーマルボス B 2（S）、B 3（S）に対してもいくばくかの影響を及ぼすとしてもよい。

#### 【 0 0 8 4 】

たとえば、対策レベル（B 1）が「4」のときには、ノーマルボス B 1（S）に対しては「攻撃力 2.5 倍」という有利な効果が発揮される一方、ノーマルボス B 2（S）、B 3（S）に対しても「攻撃力 1.25 倍」という少し有利な効果が発揮されるとしてもよいし、ノーマルボス B 2（S）、B 3（S）に対して「攻撃力 0.75 倍」という少し不利な効果が発揮されるとしてもよい。

#### 【 0 0 8 5 】

複数のキャラクタそれぞれについて対策値と対策レベルを設定するのではなく、キャラクタの複数の属性値それぞれについて対策値と対策レベルを設定するとしてもよい。たとえば、特定クエストにボスキャラクタ B Y が登場するとし、ボスキャラクタ B Y にはあらかじめ属性値 W 1（例：攻撃力）、属性値 W 2（例：防御力）、属性値 W 3（例：ヒットポイント）が設定されているとする。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 6 】

通常ゲーム制御部 1 2 0 は、プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたとき、属性値 W 1 に対応する対策値 ( W 1 ) を増加させる。対策値 ( W 1 ) が閾値以上となったとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( W 1 ) を上昇させる。同様にして、通常クエスト Q 2 には対策値 ( W 2 ) と対策レベル ( W 2 ) 、通常クエスト Q 3 には対策値 ( W 3 ) と対策レベル ( W 3 ) が対応づけられる。

## 【 0 0 8 7 】

プレイヤーが対策レベル ( W 1 ) を上昇させるほど、特定ゲーム制御部 1 2 2 はボスキャラクター B Y の属性値 W 1 ( 攻撃力 ) を低下させる。同様にして、プレイヤーが対策レベル ( W 2 ) を上昇させるほど特定ゲーム制御部 1 2 2 はボスキャラクター B Y の属性値 W 2 ( 防

10

## 【 0 0 8 8 】

プレイヤー ( P キャラクタ ) がボスキャラクター B Y の攻撃力の大きさに苦戦しているときには、プレイヤーは通常クエスト Q 1 をプレイすることで、攻撃力対策をすることができる。同様にして、ボスキャラクター B Y の防御力が高いために有効な攻撃ができないときには、プレイヤーは通常クエスト Q 2 をプレイすることにより、防御力対策をすることができる。このように、ボスキャラクター B Y の複数種類の属性値それぞれに対応して、複数種類の通常クエストをプレイするゲーム性を実現してもよい。

## 【 0 0 8 9 】

本実施形態においては、通常クエスト Q 1 に登場するノーマルボス B 1 ( N ) と、特定クエストに登場するノーマルボス B 1 ( S ) は同一種類であると前提して説明したが、両者は同一種類でなくてもよい。たとえば、通常クエスト Q 1 において登場するノーマルボス B 1 ( N ) にあらかじめ対応づけられる類似種あるいは異種のノーマルボス C 1 ( S ) を特定クエストに登場させてもよい。

20

## 【 0 0 9 0 】

通常ゲーム制御部 1 2 0 はプレイヤーがノーマルボス B 1 ( N ) を討伐して通常クエスト Q 1 をクリアするとき対策レベル ( C 1 ) が上昇させてもよい。特定ゲーム制御部 1 2 2 は対策レベル ( C 1 ) が上昇することによりプレイヤーは特定クエストにおいてノーマルボス C 1 ( S ) を打倒しやすくなるように制御してもよい。

30

## 【 0 0 9 1 】

複数のボスキャラクター ( 敵キャラクター ) それぞれについて対策値と対策レベルを設定するのではなく、複数のデッキ枠それぞれについて対策値と対策レベルを設定するとしてもよい。たとえば、特定クエストにおいては、プレイヤーは、3 体の P キャラクタにより、デッキを組み、この 3 体の P キャラクタをつかってノーマルボス等と対戦するものとする。

## 【 0 0 9 2 】

デッキには、デッキ枠 D 1 ~ D 3 の 3 枠が設定される。プレイヤーは、複数の P キャラクタのうち、P キャラクタ ( E 1 ) をデッキ枠 D 1 、P キャラクタ ( E 2 ) をデッキ枠 D 2 、P キャラクタ ( E 3 ) をデッキ枠 D 3 にセットしたとする。

## 【 0 0 9 3 】

通常ゲーム制御部 1 2 0 は、プレイヤーが通常クエスト Q 1 をクリアしたとき、デッキ枠 D 1 に対応する対策値 ( D 1 ) を増加させる。対策値 ( D 1 ) が閾値以上となったとき、通常ゲーム制御部 1 2 0 は対策レベル ( D 1 ) を上昇させる。同様にして、通常クエスト Q 2 には対策値 ( D 2 ) と対策レベル ( D 2 ) 、通常クエスト Q 3 には対策値 ( D 3 ) と対策レベル ( D 3 ) が対応づけられる。

40

## 【 0 0 9 4 】

プレイヤーが対策レベル ( D 1 ) を上昇させるほど、特定ゲーム制御部 1 2 2 はデッキ枠 D 1 にセットされた P キャラクタ ( E 1 ) を強化する。たとえば、特定ゲーム制御部 1 2 2 は、特定ゲーム中においてデッキ枠 ( D 1 ) にセットされた P キャラクタ ( E 1 ) の防御力を一時的に上昇させる。同様にして、プレイヤーが対策レベル ( D 2 ) を上昇させるほ

50

ど特定ゲーム制御部 1 2 2 はデッキ枠 D 2 にセットされた P キャラクタ ( E 2 ) の防御力を上昇させ、プレイヤーが対策レベル ( D 3 ) を上昇させるほど特定ゲーム制御部 1 2 2 はデッキ枠 D 3 にセットされた P キャラクタ ( E 3 ) の防御力を上昇させる。

【 0 0 9 5 】

P キャラクタ ( E 1 ) が弱いときには、プレイヤーは通常クエスト Q 1 をプレイすることで、特定クエスト中におけるデッキ枠 ( D 1 ) を通して P キャラクタ ( E 1 ) を強化できる。P キャラクタ ( E 2 )、P キャラクタ ( E 3 ) についても同様である。たとえば、P キャラクタ ( E 1 ) は、他の P キャラクタのヒットポイントを回復させる重要キャラクタであるが、防御力が弱いためにボスキャラクタから狙われると戦闘不能になりやすいとする。このような場合には、プレイヤーは通常クエスト Q 1 をプレイして対策レベル ( D 1 ) を上昇させておく。この強化されたデッキ枠 D 1 に P キャラクタ ( E 1 ) をセットすれば、P キャラクタ ( E 1 ) を活躍させやすくなるので、プレイヤーは特定ゲームを有利に進めることができる。

10

【 0 0 9 6 】

図 1 0 は、変形例における通常クエストの推奨方法を説明するためのタイムチャートである。

通常クエスト Q 1 ~ Q 3 は、常時プレイ可能なクエストではなく、所定の時間帯 ( 以下、「開催期間」とよぶ ) のみプレイ可能な時限性のあるクエストであってもよい。通常クエスト Q 1 の開催期間 ( 第 1 の期間 ) は、1 日のうち「 8 : 0 0 ~ 1 6 : 0 0 」であるとす。通常ゲーム制御部 1 2 0 は、通常クエスト Q 2 の開催期間 ( 第 2 の期間 ) を「 1 2 : 0 0 ~ 2 0 : 0 0 」に設定し、通常クエスト Q 3 の開催期間を「 1 6 : 0 0 ~ 2 4 : 0 0 」に設定する。一方、特定クエストは常時プレイ可能である。

20

【 0 0 9 7 】

この変形例においては、推奨部 1 2 6 は、プレイヤーが特定クエストに失敗したときに、通常クエストのプレイをプレイヤーに推奨するものとする。プレイヤーが特定クエストをプレイし、時刻 t 1 ( たとえば、1 0 : 0 0 ) において失敗したとする。時刻 t 1 においてプレイ可能な通常クエストは通常クエスト Q 1 のみである。この場合、推奨部 1 2 6 は通常クエスト Q 1 をプレイヤーに推奨する。

【 0 0 9 8 】

プレイヤーが時刻 t 2 ( たとえば、1 8 : 0 0 ) に特定クエストに失敗したとする。時刻 t 2 においては通常クエスト Q 2、Q 3 が開催中であるが、通常クエスト Q 1 は休止中である。この場合、推奨部 1 2 6 は通常クエスト Q 2、Q 3 の双方または一方を推奨する。推奨部 1 2 6 は通常クエスト Q 2、Q 3 のいずれかをランダムに選んでもよいし、対策レベルが低い方の通常クエストを選んでもよい。また、特定クエストにおいてノーマルボス B 2 ( S ) に負けたときには通常クエスト Q 2 を推奨し、ノーマルボス B 3 ( S ) に負けたときには通常クエスト Q 3 を推奨するとしてもよい。

30

【 0 0 9 9 】

プレイヤーが時刻 t 3 ( たとえば、6 : 0 0 ) に特定クエストに失敗したとする。時刻 t 3 においては通常クエスト Q 1 ~ Q 3 はいずれも休止中である。この場合、推奨部 1 2 6 はもっとも早く開催される予定の通常クエスト Q 1 を推奨する。

40

【 0 1 0 0 】

このような制御方法によれば、推奨部 1 2 6 は、複数の通常クエストの開催期間に鑑みて推奨すべき通常クエストを選択するので、プレイヤーは特定クエストをプレイしたあと通常クエストのプレイに円滑に移行できる。

【 0 1 0 1 】

特定クエストは、マルチプレイ可能なクエストであってもよい。特定クエストのマルチプレイとは、複数のプレイヤーのうち 1 人がホストとなり、他のプレイヤーがゲストとなることで、複数のプレイヤーが協力しながら特定クエストをプレイすることである。

【 0 1 0 2 】

たとえば、プレイヤー ( P 0 1 ) が特定クエストのホストとなり、マルチプレイのゲスト

50



(参加者)を募集する。通信部 112 は、各ゲーム端末 102 に特定クエストについてゲストの募集を通知する。ここでは、プレイヤー(P02)がゲスト参加を申請したとする。このとき、特定ゲーム制御部 122 は、プレイヤー(P01)の P キャラクタとプレイヤー(P02)の P キャラクタの共同作戦として特定クエストを実行する。マルチプレイには、3人以上のプレイヤーが参加することも可能である。

【0103】

特定ゲーム制御部 122 は、マルチプレイに際して、ゲストプレイヤー(P02)の対策レベルを、ホストプレイヤー(P01)の対策レベルと一時的に同一となるように設定する。このような制御方法によれば、強いホストとマルチプレイをすることで、ゲストプレイヤーは特定クエストを有利に進めることができる。

10

【0104】

あるいは、プレイヤー(P01)の対策レベルとプレイヤー(P02)の対策レベルを比較し、特定ゲーム制御部 122 は高い方の対策レベルを各プレイヤーの対策レベルとして設定してもよい。この場合、図 6 のプレイヤー対策情報 170 に基づいて、特定ゲーム制御部 122 はプレイヤー(P01)およびプレイヤー(P02)の対策レベル(B1)~対策レベル(B3)をいずれも「5」「6」「5」に設定する。このような制御方法によれば、強いゲストがマルチプレイに参加してくれることで、他の参加者も特定クエストを有利に進めることができる。

【0105】

マルチプレイにおいて、各プレイヤーの対策レベルはそのまま引き継がれるとしてもよい。たとえば、プレイヤー PA は対策レベル(B1)が高く、プレイヤー PB は対策レベル(B2)が高いとする。プレイヤー(PA)とプレイヤー(PB)がマルチプレイをするときには、ノーマルボス B1(S)に対してはプレイヤー PA が中心となって戦い、ノーマルボス B2(S)に対してはプレイヤー PB が中心的な役割を果たすことで、各プレイヤーは得意分野を活かしたチームプレイを楽しむことができる。

20

【0106】

特定ゲーム制御部 122 は、ゲストとしての参加条件を設定してもよい。たとえば、対策レベル(B1)~対策レベル(B3)の平均値が所定レベル以上のプレイヤーのみが特定クエストにゲスト参加可能であるとしてもよい。同様に、ホストプレイヤーとしてマルチプレイを開催する条件が設定されてもよい。

30

【0107】

本実施形態においては、通常クエスト Q1~Q3 および特定クエストは、P キャラクタと敵キャラクターの対戦ゲームであるとして説明した。対戦ゲーム以外のゲームについても対策レベルの考え方は応用可能である。たとえば、通常ゲーム制御部 120 は歴史クイズゲーム(以下、「通常歴史クイズ」とよぶ)と音楽クイズゲーム(以下、「通常音楽クイズ」とよぶ)を実行し、特定ゲーム制御部 122 は総合クイズゲームを実行する場合を想定する。

【0108】

総合クイズゲームでは歴史クイズと音楽クイズを含むさまざまなジャンルのクイズが出題される。プレイヤーが通常歴史クイズをクリアしたとき、特定ゲーム制御部 122 は総合クイズゲームで出題される歴史クイズでヒントを提示する。あるいは、通常歴史クイズの進捗に応じて、特定ゲーム制御部 122 は総合クイズゲームの歴史クイズにおける回答制限時間を長くしてもよいし、正答しやすくなるように選択肢の数を減らしてもよい。プレイヤーが通常音楽クイズをクリアしたときには、同様に、特定ゲーム制御部 122 は総合クイズゲームで出題される音楽クイズに解答しやすくなるように制御を行う。

40

【0109】

このような制御方法によれば、通常歴史クイズあるいは通常音楽クイズに挑戦することで、プレイヤーは総合クイズゲームを有利に進めることができる。プレイヤーは、たとえば、通常歴史クイズに繰り返し挑戦することで歴史知識を蓄積するだけでなく、総合クイズゲームの歴史クイズでヒントをもらう権利を獲得することにより、総合クイズゲームの歴史

50

クイズを攻略しやすくなる。

【0110】

通常クエストに対応するゲームは、クイズゲームのほか、パズルゲーム、アクションゲームなどの他の種類のゲームであってもよい。通常ゲーム制御部120が実行するアクションゲームをクリアすることで、特定ゲーム制御部122は総合クイズゲームにおいてプレイヤーにヒントなどのサポートを提供してもよい。あるいは、通常ゲーム制御部120が実行するクイズゲームをクリアすることで、特定ゲーム制御部122が実行するアクションゲームをプレイヤーが有利に進められるように制御してもよい。

【0111】

以上、実施形態および変形例の記載から下記の発明が把握される。

10

A1．第1のプレイ条件が設定される第1のゲーム、第2のプレイ条件が設定される第2のゲーム、および、第1のミッションと第2のミッションを含む特定ゲームの進行を制御するゲーム制御部を備え、

前記ゲーム制御部は、

前記第1のゲームにおいて前記第1のプレイ条件が満たされたとき、前記第1のミッションの達成に有利な第1のゲーム効果を発揮させ、

前記第2のゲームにおいて前記第2のプレイ条件が満たされたとき、前記第2のミッションの達成に有利な第2のゲーム効果を発揮させる、情報処理装置。

【0112】

A1に記載の発明によれば、第1のゲームにおいて第1のプレイ条件を達成することにより、プレイヤーは特定ゲームにおける第1のミッションを達成しやすくなる。同様にして、第2のゲームにおいて第2のプレイ条件を達成することにより、プレイヤーは特定ゲームにおける第2のミッションを達成しやすくなる。プレイヤーは、特定ゲームに含まれる第1のミッションおよび第2のミッションのうち、当面の達成目標となるべきミッションを選び、選んだミッションに応じて第1のゲームまたは第2のゲームにより対策できる。いいかえれば、プレイヤーは特定ゲームの進捗状況に応じて自分の状況に合った対策を立てやすくなるため、プレイヤーは第1のゲームまたは第2のゲームに強い目的意識をもって取り組むことができる。

20

【0113】

A2．前記ゲーム制御部は、

30

前記第1のゲームにおいて前記第1のプレイ条件が満たされたときには、前記第1のミッションに対応する第1のパラメータを増加させ、

前記第1のパラメータが第1の閾値以上であるときには、前記第1の閾値未満であるときよりも前記第1のゲーム効果をより有利に設定する、A1に記載の情報処理装置。

【0114】

A2に記載の発明によれば、プレイヤーは第1のゲームのプレイによって第1のパラメータを増加させることにより、特定ゲームを有利に進めることを期待できる。このような制御方法により、第1のゲームのプレイ結果について対策とその効果をプレイヤーは認識しやすくなる。

【0115】

40

A3．前記ゲーム制御部は、

前記第1のミッションにおいては第1のゲーム媒体により前記特定ゲームを進行させ、

前記第2のミッションにおいては第2のゲーム媒体により前記特定ゲームを進行させ、かつ、

前記第1のゲーム効果を前記第1のゲーム媒体に適用し、前記第2のゲーム効果を前記第2のゲーム媒体に適用する、A1またはA2に記載の情報処理装置。

【0116】

A3に記載の発明によれば、第1のゲーム媒体のための第1のゲーム効果、第2のゲーム媒体のための第2のゲーム効果という関係性をプレイヤーに明確に認識させやすくなる。なお、ここでいう第1のゲーム媒体とは、プレイヤーが関わるオブジェクトであってもよい

50

し、このオブジェクトと関わるアバター（プレイヤーの分身）であってもよい。第２のゲーム媒体についても同様である。

【０１１７】

A４．前記ゲーム制御部は、前記第１のゲーム効果として、前記第１のゲーム媒体の属性値をプレイヤーに有利に設定する、A３に記載の情報処理装置。

【０１１８】

A４に記載の発明によれば、プレイヤーが第１のミッションにおいて関わる第１のゲーム媒体の属性値を変化させることにより、第１のゲーム効果をプレイヤーに実感させやすくなる。

【０１１９】

A５．前記ゲーム制御部は、前記第１のゲーム効果を前記第１のゲーム媒体に適用し、かつ、前記第１のゲーム効果を前記第２のゲーム媒体には適用しない、A３またはA４に記載の情報処理装置。

【０１２０】

A５に記載の発明によれば、第１のゲーム効果は第１のゲーム媒体専用の効果であることが明確化されるため、第１のミッションの対策としての第１のゲーム、第２のミッションの対策としての第２のゲームというコンセプトをいっそう明確化できる。

【０１２１】

A６．プレイヤーが前記特定ゲームを選択した場合、前記特定ゲームの開始前に前記第１のゲーム効果および前記第２のゲーム効果の存否を示す画面を表示させる表示部、を更に備えるA１に記載の情報処理装置。

【０１２２】

A６に記載の発明によれば、特定ゲームの開始前にミッションへの対策状況を確認できるので、プレイヤーはもう少し対策をしてから特定ゲームをプレイすべきか否かを判断しやすくなる。

【０１２３】

A７．前記ゲーム制御部は、

前記第１のゲームにおいて前記第１のプレイ条件が満たされたときには、前記第１のミッションに対応する前記第１のゲーム効果の大きさを示す第１のパラメータを増加させ、

前記第２のゲームにおいて前記第２のプレイ条件が満たされたときには、前記第２のミッションに対応する前記第２のゲーム効果の大きさを示す第２のパラメータを増加させ、

前記表示部は、更に、

前記第１のパラメータおよび前記第２のパラメータを表示させる、A６に記載の情報処理装置。

【０１２４】

A７に記載の発明によれば、ミッションへの対策状況を定量的に第１のパラメータおよび第２のパラメータにより示すことができるので、プレイヤーは特定クエストに挑戦すべきか否かを合理的に判断しやすくなる。

【０１２５】

A８．前記第１のゲームにおいて前記第１のプレイ条件が成立したとき、プレイヤーに前記特定ゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備えるA１からA７のいずれかに記載の情報処理装置。

【０１２６】

A８に記載の発明によれば、第１のゲームにおいて第１のプレイ条件を成立したときに特定ゲームを有利に進めやすくなったタイミングにて、プレイヤーが特定ゲームをプレイするタイミングを効果的に伝えることができる。また、このような推奨により、特定ゲームのプレイを効果的に促すことができる。

【０１２７】

A９．前記特定ゲームにおける第１条件の達成にプレイヤーが失敗したあと、前記第１のゲームにおいて前記第１のプレイ条件が満たされ、かつ、前記第１のパラメータが増加した

10

20

30

40

50

とき、前記特定ゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備える A 2 に記載の情報処理装置。

【0128】

A 9 に記載の発明によれば、特定ゲームに失敗したあと、第 1 のパラメータが増加することでプレイヤーが有利となったタイミングにて特定ゲームへの再挑戦を推奨できる。

【0129】

A 10 . 前記特定ゲームにおける第 1 条件とは異なる第 2 条件が満たされたとき、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備える A 1 から A 9 のいずれかに記載の情報処理装置。

【0130】

A 10 に記載の発明によれば、特定ゲームのプレイを契機として、プレイヤーに対して第 1 のゲーム等のプレイを促すことができる。

【0131】

A 11 . 前記推奨部は、プレイヤーが前記第 1 のミッションの達成に失敗したときには前記第 1 のゲームのプレイを推奨し、前記第 2 のミッションの達成に失敗したときには前記第 2 のゲームのプレイを推奨する、A 10 に記載の情報処理装置。

【0132】

A 11 に記載の発明によれば、第 1 のミッションに失敗したとき、第 1 のミッションを達成するために第 1 のゲームのプレイを推奨するという対策性をプレイヤーに認識させやすくなる。第 2 のミッションについても同様である。

【0133】

A 12 . 前記ゲーム制御部は、前記第 1 のゲームを第 1 の期間においてプレイ可能に設定し、前記第 2 のゲームを前記第 1 の期間と少なくとも一部が異なる第 2 の期間においてプレイ可能に設定し、

前記推奨部は、前記第 2 条件が満たされた時点を含む前記特定ゲームのプレイ時間に基づいて、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームを推奨する、A 10 に記載の情報処理装置。

【0134】

A 12 に記載の発明によれば、特定ゲームのプレイ時間に応じて第 1 のゲームまたは第 2 のゲームのプレイを推奨することにより、特定ゲームをプレイしたあと第 1 のゲーム等に円滑に移行させやすくなる。

【0135】

A 13 . プレイヤーにゲームのプレイを推奨する推奨部、を更に備え、

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 1 のミッションに対応する第 1 のパラメータを増加させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたときには、前記第 2 のミッションに対応する第 2 のパラメータを増加させ、

前記推奨部は、プレイヤーが前記特定ゲームにおける第 1 条件を達成できなかったときには、前記第 1 のパラメータと前記第 2 のパラメータの比較に基づいて、前記第 1 のゲームまたは前記第 2 のゲームを推奨する、A 2 に記載の情報処理装置。

【0136】

A 13 に記載の発明によれば、第 1 のミッションおよび第 2 のミッションのうち、対策の進んでいない方のミッションに対応して、その対策となるべきゲームを勧めることができるので、プレイヤーを特定ゲームの攻略に正しく導くことができる。

【0137】

A 14 . コンピュータが、第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲームの進行を制御し、

コンピュータが、第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲームの進行を制御し、

コンピュータが、第 1 のミッションおよび第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御し、

10

20

30

40

50

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させ、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる、情報処理方法。

【0138】

A 1 4 に記載の発明によれば、A 1 に記載の発明と同様の効果を発揮させることができる。

【0139】

A 1 5 . 第 1 のプレイ条件が設定される第 1 のゲームの進行を制御する機能と、

第 2 のプレイ条件が設定される第 2 のゲームの進行を制御する機能と、

10

第 1 のミッションおよび第 2 のミッションを含む特定ゲームの進行を制御する機能と、

前記第 1 のゲームにおいて前記第 1 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 1 のミッションの達成に有利な第 1 のゲーム効果を発揮させる機能と、

前記第 2 のゲームにおいて前記第 2 のプレイ条件が満たされたとき、コンピュータが、前記第 2 のミッションの達成に有利な第 2 のゲーム効果を発揮させる機能と、をコンピュータに発揮させるプログラム。

【0140】

A 1 5 に記載の発明によれば、A 1 に記載の発明と同様の効果を発揮させることができる。

【符号の説明】

20

【0141】

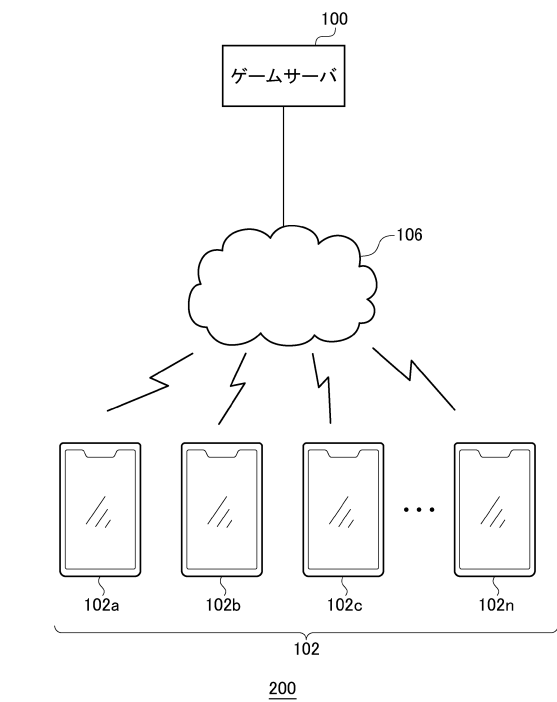
1 0 0 ゲームサーバ、1 0 2 ゲーム端末、1 0 6 インターネット、1 1 0 データ処理部、1 1 2 通信部、1 1 4 データ格納部、1 1 6 プレイ登録部、1 2 0 通常ゲーム制御部、1 2 2 特定ゲーム制御部、1 2 4 ゲーム制御部、1 2 6 推奨部、1 3 0 ゲームデータ格納部、1 3 2 プレイヤーデータ格納部、1 3 4 通信部、1 3 6 ユーザインタフェース処理部、1 3 8 データ処理部、1 4 0 データ格納部、1 4 2 入力部、1 4 4 出力部、1 4 6 ゲーム実行部、1 5 0 表示部、1 6 0 レベル定義情報、1 7 0 プレイヤー対策情報、1 8 0 対策進捗画面、1 8 2 対策レベル領域、1 8 4 挑戦ボタン、1 8 6 キャンセルボタン、2 0 0 ゲームシステム、3 0 0 プロセッサ、3 0 2 第 1 バス、3 0 4 メモリ、3 0 8 ブリッジ、3 1 0 第 2 バス、3 1 2 ストレージ、3 1 4 入力デバイス、3 1 6 出力デバイス、3 1 8 周辺機器

30

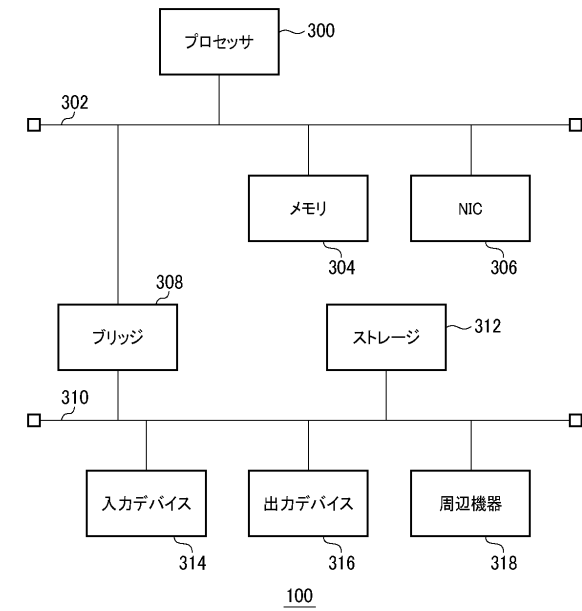
40

50

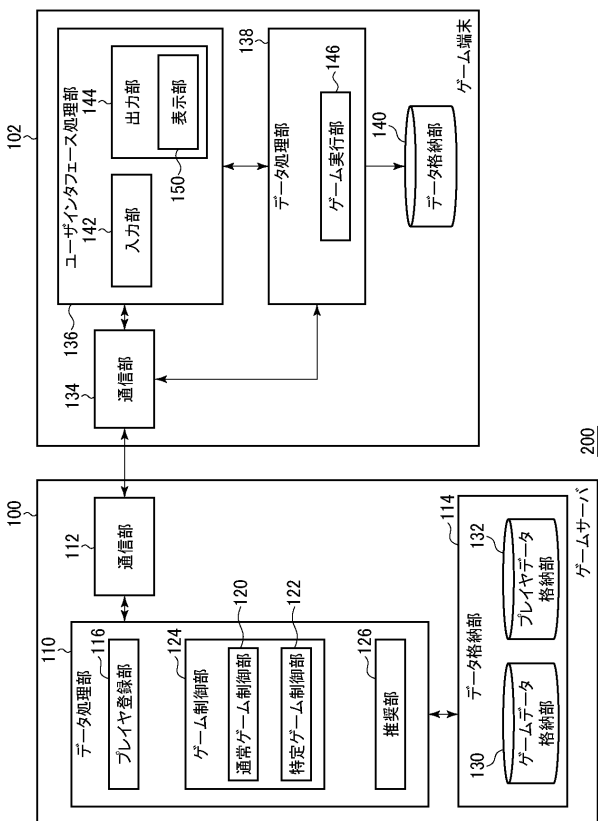
【図面】  
【図 1】



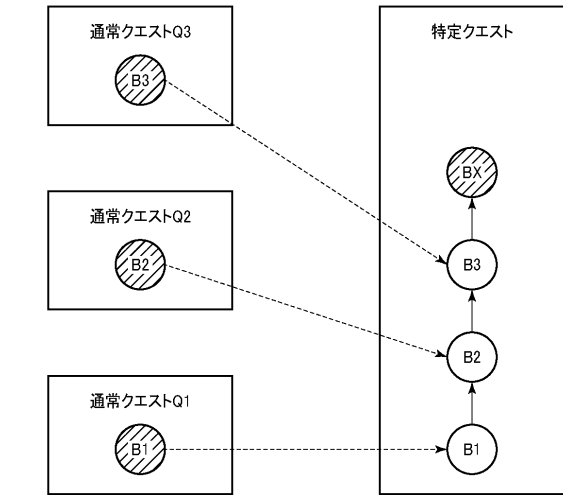
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

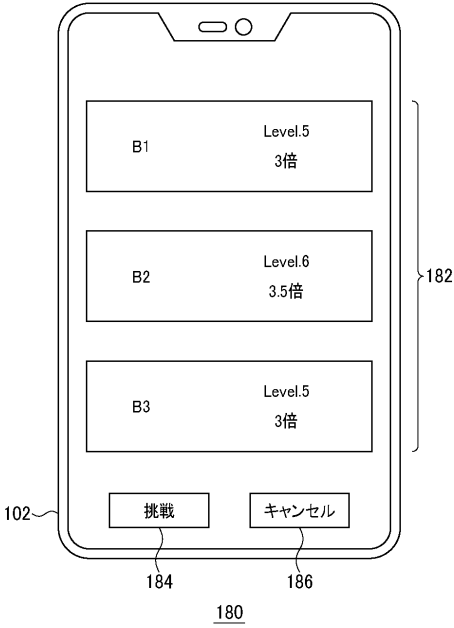
【図 5】

B1(Q1)		
Level	対策値	効果
1	20	×1.2
2	40	×1.5
3	60	×2.0
4	100	×2.5
5	200	×3.0
6	400	×3.5
⋮	⋮	⋮
10	10,000	×10.0

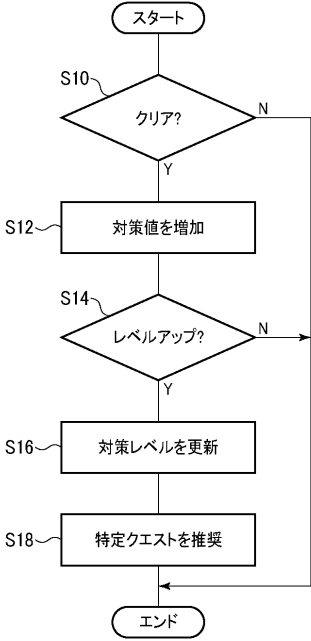
【図 6】

PID	B1	B2	B3
P01	20 (Lv1)	50 (Lv2)	30 (Lv1)
P02	240 (Lv5)	410 (Lv6)	260 (Lv5)
P03	70 (Lv3)	120 (Lv4)	140 (Lv4)
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 7】



【図 8】



10

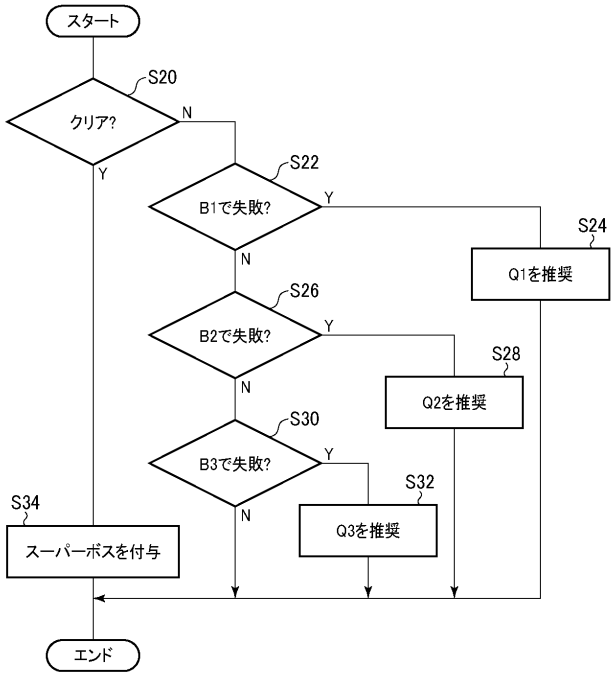
20

30

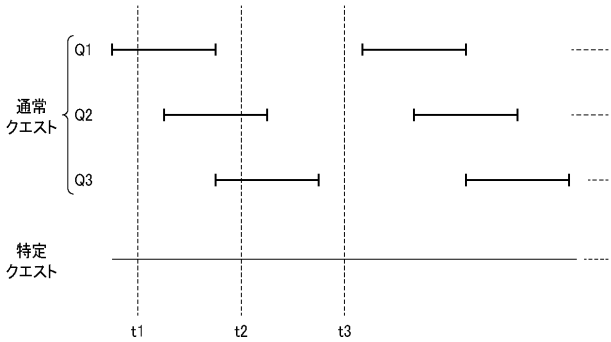
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50