

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7190617号**  
**(P7190617)**

(45)発行日 令和4年12月16日(2022.12.16)

(24)登録日 令和4年12月8日(2022.12.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	13/533 (2014.01)	F I	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/5375 (2014.01)		A 6 3 F	13/5375
A 6 3 F	13/69 (2014.01)		A 6 3 F	13/69

請求項の数 6 (全15頁)

(21)出願番号 特願2020-169071(P2020-169071)  
 (22)出願日 令和2年10月6日(2020.10.6)  
 (62)分割の表示 特願2019-174198(P2019-174198)  
     )の分割  
 原出願日 令和1年9月25日(2019.9.25)  
 (65)公開番号 特開2021-49346(P2021-49346A)  
 (43)公開日 令和3年4月1日(2021.4.1)  
 審査請求日 令和4年5月17日(2022.5.17)  
 早期審査対象出願

(73)特許権者 500033117  
 株式会社MIXI  
 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  
 (72)発明者 佐藤 俊宏  
 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  
 クシイ内  
 審査官 西村 民男

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】**プロセッサを有し、前記プロセッサは、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定されたデッキでクエストに挑戦するか、前記クエストに対して予め設定されたデッキのうちから選択されたデッキで前記クエストに挑戦するかを選択する画面を提供し、前記ユーザの前記クエストの失敗回数が第1の回数である場合と、第1の回数より大きい第2の回数である場合とで、前記画面において選択可能なデッキを異ならせる、情報処理装置。**【請求項2】**前記プロセッサは、前記ユーザの前記クエストの失敗回数が第1の回数である場合に、第1のデッキを選択可能とし、前記ユーザの前記クエストの失敗回数が第2の回数である場合に、第2のデッキを選択可能とし、前記第2のデッキは、前記第1のデッキよりも能力の高いキャラクタを含む、  
請求項1に記載の情報処理装置。**【請求項3】**前記プロセッサは、前記ユーザの属性値に応じて前記クエストに対して予め設定されたデッキのうちから前記画面において選択可能なデッキを選択し、

10

20

前記ユーザの属性値は、ゲームの進行に基づいて更新される、  
請求項1に記載の情報処理装置。

**【請求項4】**

前記プロセッサは、  
前記クエストに対して予め設定されたデッキのうちから選択されたデッキで前記クエスト  
をプレイする場合に、当該選択されたデッキに含まれるキャラクタのうち、前記ユーザが  
所有していないキャラクタの数に応じた量の所定のアイテムを消費する、  
請求項1に記載の情報処理装置。

**【請求項5】**

プロセッサが、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定されたデッキでクエストに挑戦  
するか、前記クエストに対して予め設定されたデッキのうちから選択されたデッキで前記  
クエストに挑戦するかを選択する画面を提供し、

10

プロセッサが、前記ユーザの前記クエストの失敗回数が第1の回数である場合と、前記第  
1の回数より大きい第2の回数である場合とで、前記画面において選択可能なデッキを異  
ならせる、情報処理方法。

**【請求項6】**

ユーザが所有するキャラクタを用いて設定されたデッキでクエストに挑戦するか、前記ク  
エストに対して予め設定されたデッキのうちから選択されたデッキで前記クエストに挑戦  
するかを選択する画面を提供させ、

前記ユーザの前記クエストの失敗回数が第1の回数である場合と、前記第1の回数より大  
きい第2の回数である場合とで、前記画面において選択可能なデッキを異ならせる、  
処理をプロセッサに実行させるためのプログラム。

20

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

ゲームスタート時、ゲームのルール及び遊び方をユーザに覚えさせるために固定デッキ  
でチュートリアルをプレイさせる仕組みがある。

30

特許文献1には、ユーザが所有する複数のキャラクタから、敵キャラクタの強さに応じ  
て自動でキャラクタを選択してデッキを編成する技術が開示されている。

また、特許文献2には、推奨デッキでステージをクリアできるかを判定する技術が開示  
されている。

**【先行技術文献】**

**【特許文献】**

**【0003】**

**【文献】特許第6453944号公報**

特許第6523518号公報

**【発明の概要】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0004】**

しかし、従来の技術では、ユーザがゲームを始めたばかりで弱いキャラクタしか保有  
していない場合、クエストをクリアすることができず、ユーザがゲームを先に進めな  
ことが困難となることがあった。

**【0005】**

本発明は、かかる事情を鑑みてなされたものであり、ユーザがゲームを先に進めなくな  
ることを抑制する技術を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】**

**【0006】**

40

50

本発明の一態様によれば、情報処理装置であって、生成部を有し、前記生成部は、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された第1のデッキでクエストに挑戦するか、前記クエストに対して予め設定された第2のデッキで前記クエストに挑戦するかを選択する画面を生成可能に構成される、情報処理装置が提供される。

**【発明の効果】**

**【0007】**

本発明の一態様によれば、ユーザがゲームを先に進めなくなることを抑制する技術を提供することができるという有利な効果を奏する。

**【図面の簡単な説明】**

**【0008】**

10

【図1】図1は、情報処理システムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】図2は、サーバ装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図3】図3は、クライアント装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】図4は、サーバ装置の機能構成の一例を示す図である。

【図5】図5は、クライアント装置の機能構成の一例を示す図である。

【図6】図6は、サーバ装置が実行するクエストに対するお助け処理の一例を示すアーティビティ図である。

【図7】図7は、クエスト選択画面の一例を示す図である。

【図8】図8は、選択画面の一例を示す図である。

【図9】図9は、デッキ確認画面の一例を示す図である。

20

【図10】図10は、「お助けデッキ」による出撃画面の一例を示す図である。

【図11】図11は、アドバイス画面の一例を示す図である。

**【発明を実施するための形態】**

**【0009】**

以下、図面を用いて本発明の実施形態について説明する。以下に示す実施形態中で示した各種特徴事項は、互いに組み合わせ可能である。

**【0010】**

本明細書において「部」とは、例えば、広義の回路によって実施されるハードウェア資源と、これらのハードウェア資源によって具体的に実現されうるソフトウェアの情報処理とを合わせたものも含みうる。また、本実施形態においては様々な情報を取り扱うが、これら情報は、0又は1で構成される2進数のビット集合体として信号値の高低によって表され、広義の回路上で通信・演算が実行される。

30

**【0011】**

また、広義の回路とは、回路(Circuit)、回路類(Circuitry)、プロセッサ(Processor)、及びメモリ(Memory)等を少なくとも適当に組み合わせることによって実現される回路である。すなわち、特定用途向け集積回路(Application Specific Integrated Circuit:ASIC)、プログラマブル論理デバイス(例えば、単純プログラマブル論理デバイス(Simple Programmable Logic Device:SPLD)、複合プログラマブル論理デバイス(Complex Programmable Logic Device:CPLD)、及びフィールドプログラマブルゲートアレイ(Field Programmable Gate Array:FPGA))等を含むものである。

40

**【0012】**

<実施形態1> 1. システム構成

図1は、情報処理システムのシステム構成の一例を示す図である。情報処理システムは、サーバ装置100と、複数のクライアント装置1101～クライアント装置110nと、がネットワーク120を介して通信可能に接続されている。クライアント装置110の例としては、スマートフォン等である。サーバ装置100は、クライアント装置110と通信を行い、クライアント装置110で動作するゲームアプリケーション(以下、単にゲームという)の機能を提供する。図1では、情報処理システムに含まれるサーバ装置10

50

0は1台としているが、複数台のサーバ装置で構成されてもよく、いわゆるクラウドコンピューティングとして実装されてもよい。

#### 【0013】

##### 2. ハードウェア構成

###### (1) サーバ装置100のハードウェア構成

図2は、サーバ装置100のハードウェア構成の一例を示す図である。サーバ装置100は、ハードウェア構成として、制御部201と、記憶部202と、通信部203と、を含む。制御部201は、CPU(Central Processing Unit)等であって、サーバ装置100の全体を制御する。記憶部202は、HDD(Hard Disk Drive)、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)等であって、プログラム及び制御部201がプログラムに基づき処理を実行する際に利用するデータ等を記憶する。制御部201が、記憶部202に記憶されているプログラムに基づき、処理を実行することによって、後述する図4のサーバ装置100の機能構成及び後述する図6のアクティビティ図の処理が実現される。通信部203は、NIC(Network Interface Card)等であって、サーバ装置100をネットワーク120に接続する。記憶部202は、記憶媒体の一例である。

10

#### 【0014】

###### (2) クライアント装置110のハードウェア構成

図3は、クライアント装置110のハードウェア構成の一例を示す図である。クライアント装置110は、ハードウェア構成として、制御部301と、記憶部302と、入出力部303と、通信部304と、を含む。制御部301は、CPU等であって、クライアント装置10の全体を制御する。記憶部302は、ROM、RAM等であって、プログラム及び制御部301がプログラムに基づき処理を実行する際に利用するデータ等を記憶する。制御部301が、記憶部302に記憶されているプログラムに基づき、処理を実行することによって、後述する図5のクライアント装置110の機能構成が実現される。入出力部303は、例えば、タッチパネルであって、タッチパネル上のユーザ操作を制御部301に入力したり、制御部301の処理の結果をタッチパネル上に表示したりする。通信部203は、無線通信又は移動体通信等を介してクライアント装置110をネットワーク120に接続する。記憶部302は、記憶媒体の一例である。

20

30

#### 【0015】

##### 3. ゲームの説明

ゲームの基本的なルール等を簡単に説明する。ゲームにおいて、ユーザは、4体のキャラクタで構成されるパーティを編成してクエストに挑戦する。また、クエストには、ソロプレイか、マルチプレイで挑戦する。ここで、ユーザは、ユーザが所有する3体のキャラクタから構成されるデッキを編成することができる。ソロプレイでクエストに挑戦する場合、ユーザは、デッキを選択することで、3体のキャラクタを選択し、4体目のキャラクタはフレンド、又はランダムなユーザが所有するキャラクタから選択する。マルチプレイでクエストに挑戦する場合、ホスト(マルチプレイを始めた側)がゲスト(ホストが始めたマルチプレイに参加した側)を募る。そして参加人数によってホスト及びゲストの使用するキャラクタの数が異なる。2人プレイの場合はホストとゲスト共に2体ずつのキャラクタが使われる。3人プレイではホストが2体、ゲストがそれぞれ1体ずつ、キャラクタが使われる。4人プレイではホスト、ゲスト共に全員1体ずつキャラクタが使われる。ホストはクエスト出発時に4体のキャラクタの順番を決めることができる。

40

#### 【0016】

##### 4. 機能構成

###### (1) サーバ装置100の機能構成

図4は、サーバ装置100の機能構成の一例を示す図である。サーバ装置100は、機能構成として、生成部401と、提示部402と、交換部403と、消費部404と、割当部405と、を含む。

50

生成部 401 は、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択する選択画面を生成する。なお、生成部 401 は、クエストが、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストであった場合、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択する選択画面を生成するようにしてもよい。このようにする場合、生成部 401 は、ユーザが選択したクエストが予め設定されたカテゴリに含まれるクエストであるか否かを判定する。そして、生成部 401 は、ユーザが選択したクエストが予め設定されたカテゴリに含まれるクエストであると判定した場合、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択する選択画面を生成する。生成部 401 は、は、生成した画面を該当するクライアント装置 110 に送信する。

「手持ちデッキ」は、第 1 のデッキの一例である。「お助けデッキ」は、第 2 のデッキの一例である。生成部 401 で生成された選択画面は、該当するクライアント装置 110 に送信され、ゲームを行っているクライアント装置 110 の入出力部 303 に表示される。選択画面の一例は、後述する図 8 に示す。

#### 【0017】

提示部 402 は、ユーザが「お助けデッキ」でクエストをクリアできなかった場合、クエストに応じたアドバイスを提示する。アドバイスの一例は、後述する図 11 に示す。提示部 402 は、アドバイスを該当するクライアント装置 110 に送信することで提示する。交換部 403 は、入出力部 303 を介したユーザの選択操作等に基づいて、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタと、ユーザが保有するキャラクタと、を交換する。交換する、ユーザが保有するキャラクタは、「お助けデッキ」に含まれる交換対象のキャラクタと同種のキャラクタであってもよいし、異なるキャラクタであってもよい。消費部 404 は、ユーザが所有する「助っ人ミン」を消費して、「お助けデッキ」をクエストで使用可能とする。「助っ人ミン」は、所定のアイテムの一例である。また、「助っ人ミン」とは、一度使用したフレンド（助っ人）のキャラクタを所定の時間の経過を待たずに、すぐに再利用ができるアイテムである。マルチプレイの場合、割当部 405 は、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタをマルチプレイに参加する複数のユーザのそれぞれに割り当ててもよい。割当部 405 は、ユーザから受け付けた操作に基づいて、複数のユーザに割り当てるキャラクタを設定してもよいし、予め定められた条件に従って、複数のユーザのそれぞれに対して「お助けデッキ」に含まれるキャラクタを 1 つ以上割り当てることとしてよい。

#### 【0018】

サーバ装置 100 が生成部 401 を有することにより、ユーザは、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択でき、ゲームの遊びの幅を広げることができる。また、「手持ちデッキ」が弱い場合であっても、「お助けデッキ」を使用してクエストをクリアする可能性を高めることができる。その結果、ユーザがよりゲームを楽しめ、ゲームをするのを止めることを防止することができる。また、ユーザがゲームを先に進めなくなることを抑制する技術を提供することができる。

#### 【0019】

また、サーバ装置 100 が提示部 402 を有することにより、「お助けデッキ」を使ってもクエストをクリアできないユーザに対してクエストに応じたアドバイスを提示することで、再びクエストに挑戦する意欲を与えることができる。また、サーバ装置 100 が交換部 403 を有することにより、例えば、保有しているキャラクタが特別の能力を有していれば、その能力を有するキャラクタでクエストに挑戦することができる。また、サーバ装置 100 が消費部 404 を有することにより、「お助けデッキ」の使用にアイテムの消費が必要となることで、「手持ちデッキ」と「お助けデッキ」の何れを選択するかに関し

てゲーム性をもたせることができる。また、サーバ装置100が割当部405を有することにより、複数のユーザでクエストに挑戦する場合、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタを複数のユーザのそれぞれに割り当てることができる。

#### 【0020】

##### (2) クライアント装置110の機能構成

図5は、クライアント装置110の機能構成の一例を示す図である。クライアント装置110は、機能構成として、ゲーム実行部501と、表示制御部502と、操作入力部503と、を含む。

ゲーム実行部501は、サーバ装置100との通信によりサーバ装置100から送信されたデータ、操作入力部503によって入力されたユーザの操作情報等に基づき、ゲームの実行に関する処理を行う。表示制御部502は、ゲーム実行部501によるゲームの実行、サーバ装置100から送信されたデータ（例えば、画面及びメッセージ等）、操作入力部503によって入力されたユーザの操作情報等に基づき、入出力部303への表示を制御する。操作入力部503は、入出力部303を介して入力されたユーザの操作情報等を入力する。

10

#### 【0021】

##### 5. 情報処理

図6は、サーバ装置100が実行するクエストに対するお助け処理の一例を示すアクティビティ図である。

A601において、生成部401は、クライアント装置110からの情報に基づき、ユーザによって選択されたクエストが、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストであるか否かを判定する。図7は、クエスト選択画面700の一例を示す図である。クエスト選択画面700は、クライアント装置110の入出力部303に表示される。ユーザがクエスト701を選択したことを示す情報をクライアント装置110より受け取ると、生成部401は、クエスト701が予め設定されたカテゴリに含まれるクエストか否かを判定する。クエストが、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストである場合、生成部401は、A602に進む。

20

#### 【0022】

A602において、生成部401は、「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択する選択画面を生成する。生成部401は、生成した選択画面を該当するクライアント装置110に送信する。図8は、選択画面800の一例を示す図である。選択画面800は、クライアント装置110の入出力部303に表示される。クエスト選択画面700において、クエスト701が選択されると、選択画面800が表示される。

30

A603において、生成部401は、「お助けデッキ」が選択されたか否かを判定する。選択画面800において「お助けデッキを使う」ボタン801が選択された場合、「お助けデッキ」が選択されたと判定して、生成部401は、A604に進む。選択画面800において「お助けデッキを使う」ボタン801が選択されず、フレンドが所有するキャラクタ、又はランダムなユーザが所有するキャラクタが選択された場合、「手持ちデッキ」が選択されたと判定して、生成部401は、A609に進む。

40

#### 【0023】

A604において、生成部401は、デッキ確認画面を生成する。生成部401は、生成したデッキ確認画面を該当するクライアント装置110に送信する。図9は、デッキ確認画面900の一例を示す図である。デッキ確認画面900は、クライアント装置110の入出力部303に表示される。デッキ確認画面900では、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」を構成するキャラクタ（キャラクタ901、キャラクタ902、キャラクタ903、キャラクタ904）が表示される。また、デッキ確認画面900には、「お助けデッキ」を使用することにより、消費部404によって「助っ人ミン」が1つ消費されることが表示されている。ここで、「お助けデッキ」のキャラクタ901、キャラクタ902、キャラクタ903、キャラクタ904は、ユーザが所有していないキャラ

50

クタを少なくとも 1 つ含む。「お助けデッキ」にユーザが所有していないキャラクタが含まれることによって、クエストをクリアする可能性を高めることができる。また、生成部 401 は、クエストに対して予め設定された複数の「お助けデッキ」の中から、ユーザが所有していないキャラクタを少なくとも 1 つ含む「お助けデッキ」を選択して、ユーザに提示するようにしてもよい。デッキ確認画面 900 において「はい」ボタン 905 が選択された場合、生成部 401 は、A605 に進む。

#### 【0024】

A605において、生成部 401 は、「お助けデッキ」による出撃画面を生成する。生成部 401 は、生成した出撃画面を該当するクライアント装置 110 に送信する。図 10 は、「お助けデッキ」による出撃画面 1000 の一例を示す図である。出撃画面 1000 は、クライアント装置 110 の入出力部 303 に表示される。

出撃画面 1000 において「出撃」ボタン 1001 が選択されたのち、サーバ装置 100 は、ユーザにより選択されたデッキを用いてクエストのゲーム制御を実行する。そして、A606において、生成部 401 は、該当するクライアント装置 110 において予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが終了するまで待機する。該当するクライアント装置 110 において予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが終了した場合、生成部 401 は、A607 に進む。

A607において、生成部 401 は、該当するクライアント装置 110 からのデータに基づき、クエストに成功したか否かを判定する。クエストに成功していた場合、生成部 401 は、図 6 に示す処理を終了する。クエストに失敗した場合、生成部 401 は、A608 に進む。なお、クエストに成功とは、クエストのゲームクリアができた場合であり、クエストに失敗とはクエストのゲームクリアができなかった場合をいう。

#### 【0025】

A608において、生成部 401 は、クエストに応じたアドバイスを含むアドバイス画面を生成する。提示部 402 は、生成部 401 によって生成されたアドバイス画面を該当するクライアント装置 110 に送信することで提示する。図 11 は、アドバイス画面 1100 の一例を示す図である。アドバイス画面 1100 は、クライアント装置 110 の入出力部 303 に表示される。アドバイス画面 1100 には、クエストに応じたアドバイス 1101 が含まれている。

#### 【0026】

A609において、生成部 401 は、「手持ちデッキ」による出撃画面を生成する。生成部 401 は、生成した出撃画面を該当するクライアント装置 110 に送信する。

出撃画面において「出撃」ボタンが選択されたのち、A610において、生成部 401 は、該当するクライアント装置 110 において予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが終了するまで待機する。該当するクライアント装置 110 において予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが終了した場合、生成部 401 は、図 6 に示す処理を終了する。

#### 【0027】

##### 6. 実施形態 1 の効果

実施形態 1 によれば、ユーザは、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された「手持ちデッキ」でクエストに挑戦するか、クエストに対して予め設定された「お助けデッキ」でクエストに挑戦するかを選択でき、ゲームの遊びの幅を広げることができる。また、「手持ちデッキ」が弱い場合であっても、「お助けデッキ」を使用してクエストをクリアする可能性を高めることができる。その結果、ユーザがよりゲームを楽しめ、ゲームをするのを止めることを防止することができる。また、ユーザがゲームを先に進めなくなることを抑制する技術を提供することができる。

#### 【0028】

##### <変形例 1 >

実施形態 1 では、生成部 401 は、クエストに応じたアドバイスを含むアドバイス画面を生成した。そして、提示部 402 は、生成部 401 によって生成されたアドバイス画面を該当するクライアント装置 110 に送信することでクエストに応じたアドバイスを提示

10

20

30

40

50

した。しかし、生成部401は、クエストに用いた「お助けデッキ」の特性に応じたアドバイスを含むアドバイス画面を生成するようにしてもよい。そして、提示部402は、生成部401によって生成されたアドバイス画面を該当するクライアント装置110に送信することで「お助けデッキ」の特性に応じたアドバイスを提示するようにしてもよい。「お助けデッキ」の特性に応じたアドバイスとしては、例えば、「キャラクタ1はサポートに徹し、キャラクタ2でボスの弱点を狙え！」等である。

このようにすることにより、「お助けデッキ」を使ってもクリアできないユーザに対して「お助けデッキ」の特性に応じたアドバイスを提示することで、再びクエストに挑戦する意欲を与えることができる。

#### 【0029】

##### <変形例2>

実施形態1では、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが選択された場合、生成部401は、図8に示す選択画面を生成した。しかし、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストを、ユーザが所定の回数、挑戦してクリアできなかった場合、生成部401は、図8に示す選択画面を生成するようにしてもよい。この際、クエストの失敗回数に応じて定められるデッキを選択画面で選択可能としてもよい。例えば、クエストの失敗回数が第1閾値(1以上)に達した場合には、第1デッキを選択可能とし、第1閾値よりも大きい第2閾値に達した場合には、第1デッキとは異なる第2デッキを選択可能としてもよい。ここで、第2デッキは第1デッキよりも能力の高いキャラクタを含むようにしてよい。

このようにすることにより、「手持ちデッキ」でクエストに所定の回数、挑戦してもクリアできないユーザに対して「お助けデッキ」を選択可能として、「お助けデッキ」を使用してクエストをクリアする可能性を高めることができる。

#### 【0030】

##### <変形例3>

実施形態1では、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが選択された場合、生成部401は、図8に示す選択画面を生成した。しかし、生成部401は、予め設定されたカテゴリに含まれるクエストが選択された場合、ユーザの「手持ちデッキ」を構成するキャラクタとクエストとの相性を判定し、判定結果に応じて、図8に示す選択画面を生成するようにしてもよい。より具体的に説明すると、生成部401は、ユーザの「手持ちデッキ」を構成するキャラクタとクエストとの相性を示す値が、予め設定された値以下か否かを判定する。ユーザの「手持ちデッキ」を構成するキャラクタとクエストとの相性を示す値が、予め設定された値以下の場合、生成部401は、「お助けデッキ」を選択することができる、図8に示す選択画面を生成するようにしてもよい。一方で、ユーザの「手持ちデッキ」と、クエストとの相性を示す値が、予め設定された値より大きい場合には、生成部401は、「お助けデッキ」を含まないように選択画面を生成するようにしてよい。なお、上記の「キャラクタとクエストとの相性を示す値」は、例えばデッキを構成するキャラクタに基づいて算出されるデッキの強さを示す値であってもよい。

このようにすることにより、クエストとの相性が低い「手持ちデッキ」しか持っていないユーザに対して、「お助けデッキ」を選択可能とすることができます。

なお、「手持ちデッキ」を構成するキャラクタとクエストとの相性を示す値は、「手持ちデッキ」のクエストに対する適応度の一例である。

#### 【0031】

##### <変形例4>

実施形態1の「お助けデッキ」はクエストに対して予め設定されていた。しかし、サーバ装置100は、例えば、クエストごとに複数の「お助けデッキ」を用意しておき、ユーザのランクに応じて、「お助けデッキ」を選択して、提示するようにしてもよい。ここで、ランクとは、クエストをクリアした際にもらえる経験値で上がる、プレイヤーのレベルのことである。

このようにすることにより、例えば、ランクの低いユーザには通常より強い「お助けデッキ」が選択される。その結果、ランクの低いユーザに対してもクエストをクリアする可

10

20

30

40

50

能性を高めることができる。

また、例えば、ランクの範囲に関連付けて選択可能な「お助けデッキ」を設定しておくこととしてよい。具体的には、ランクが上がるにつれて、選択可能な「お助けデッキ」の能力が高くなるようにしてよい。こうすることで、ランクを上げることで、ユーザが選択可能な「お助けデッキ」も強くなるため、ランクを上げたユーザほどゲームを有利に進行しやすくなる。また、ランクが低いほど、選択可能な「お助けデッキ」の能力が高くなるようにしてもよい。こうすることで、ランクが低いうちには能力の高い「お助けデッキ」を利用することで、ゲームを容易に進行することができ、ランクが高くなると、選択可能な「お助けデッキ」の能力も下がるため、ゲームの難易度を上げることができる。

上記の例では、ランク応じて「お助けデッキ」を選択するようにしたが、ランク以外のゲームの進行に基づいて更新される値に基づいて「お助けデッキ」を選択するようにしてもよい。なお、ランクは、ユーザの属性値の一例であり、ゲームの進行に基づいて更新される値の一例である。

#### 【0032】

##### <変形例5>

実施形態1の消費部404は、ユーザが所有する「助っ人ミン」を1つ消費して、「お助けデッキ」をクエストで使用可能とした。しかし、消費部404は、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタのうち、ユーザが所有していないキャラクタの数に応じた数の「助っ人ミン」を消費するようにしてもよい。例えば、消費部404は、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタのうち、ユーザが所有していないキャラクタの数が多いほど、消費する「助っ人ミン」の数を多くすることとしてよい。例えば、消費部404は、「お助けデッキ」に含まれるキャラクタのうち、ユーザが所有していないキャラクタの数に比例した数の「助っ人ミン」（所定アイテム）を消費するようにしてよい。

このようにすることにより、交換部403によって「お助けデッキ」に含まれるキャラクタと、ユーザが保有するキャラクタと、を交換した場合等、「お助けデッキ」を使用するためのアイテム数が少なくてすむ。

#### 【0033】

##### <その他の実施形態>

次に記載の各様で提供されてもよい。

前記情報処理装置において、前記第2のデッキは、前記ユーザが所有していないキャラクタを少なくとも1つ含む、情報処理装置。

前記情報処理装置において、提示部を有し、前記第2のデッキで前記クエストをクリアできなかった場合、前記提示部は、前記クエストに応じたアドバイスを提示する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記提示部は、前記第2のデッキに応じたアドバイスを提示する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第1のデッキで前記クエストを所定の回数クリアできなかった場合、前記生成部は、前記画面を生成する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第2のデッキは、前記ユーザの属性値に応じて選択され、前記ユーザの属性値は、ゲームの進行に基づいて更新される、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記生成部は、前記第1のデッキの前記クエストに対する適応度に応じて、前記画面を生成する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、交換部を有し、前記交換部は、前記第2のデッキに含まれるキャラクタと、前記ユーザが保有するキャラクタと、を交換する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、消費部を有し、前記消費部は、前記ユーザが所有する所定のアイテムを消費して、前記第2のデッキを前記クエストで使用可能とする、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記消費部は、前記第2のデッキに含まれるキャラクタのうち、前記ユーザが所有していないキャラクタの数に応じた数の前記所定のアイテムを消費する、情報処理装置。

10

20

30

40

50

前記情報処理装置において、前記情報処理装置は、複数のユーザとのマルチプレイが可能であって、割当部を有し、前記割当部は、前記第2のデッキに含まれるキャラクタを前記複数のユーザのそれぞれに割り当てる、情報処理装置。

情報処理装置が実行する情報処理方法であって、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された第1のデッキでクエストに挑戦するか、前記クエストに対して予め設定された第2のデッキで前記クエストに挑戦するかを選択する画面を生成可能に制御する、情報処理方法。

プログラムであって、コンピュータに、ユーザが所有するキャラクタを用いて設定された第1のデッキでクエストに挑戦するか、前記クエストに対して予め設定された第2のデッキで前記クエストに挑戦するかを選択する画面を生成可能に制御するステップを実行させるためのプログラム。

もちろん、この限りではない。

#### 【0034】

例えば、上述のプログラムを記憶する、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体として提供してもよい。

また、上述した実施形態では、サーバ装置100が、クライアント装置110と通信を行いながら、ゲームアプリケーションの機能を提供したが、サーバ装置100の機能を、クライアント装置110それぞれが有していてもよい。

また、上述した実施形態では、サーバ装置100が画面を生成して、クライアント装置110に送信するよう説明を行った。しかし、サーバ装置100が画面を生成するための情報をクライアント装置110に送信する。そして、これらの情報に基づきクライアント装置110が画面を生成して表示するようにしてもよい。

#### 【0035】

また、上述した各態様によれば、次に記載の効果を得ることができる。

- ・第2のデッキにユーザが所有していないキャラクタが含まれることによって、クエストをクリアする可能性を高めることができる。

- ・第2のデッキを使ってもクエストをクリアできないユーザに対してクエストに応じたアドバイスを提示することで、再びクエストに挑戦する意欲を与えることができる。

- ・第2のデッキを使ってもクリアできないユーザに対して第2のデッキの特性に応じたアドバイスを提示することで、再びクエストに挑戦する意欲を与えることができる。

- ・第1のデッキでクエストに所定の回数、挑戦してもクリアできないユーザに対して第2のデッキを選択可能として、第2のデッキを使用してクエストをクリアする可能性を高めることができる。

- ・ランクの低いユーザには通常より強い第2のデッキが選択される。その結果、ランクの低いユーザに対してもクエストをクリアする可能性を高めることができる。

- ・クエストに対応する適応度が低いデッキしか持っていないユーザに対して、クエストに対応した第2のデッキを選択可能とする。その結果、クエストに対応する適応度が低いデッキしか持っていないユーザに対してもクエストをクリアする可能性を高めることができる。

- ・第2のデッキに含まれるキャラクタと同種のキャラクタを保有している場合は、第2のデッキに含まれるキャラクタと、その保有しているキャラクタとを交換し、保有しているキャラクタでクエストに挑戦することができる。その結果、例えば、保有しているキャラクタが特別の能力を有していれば、その能力を有するキャラクタでクエストに挑戦することができる。

- ・第2のデッキの使用にアイテムの消費が必要となることで、第1のデッキと第2のデッキの何れを選択するかに関してゲーム性をもたせることができる。

- ・第2のデッキに含まれるキャラクタと、保有しているキャラクタとを交換した場合、第2のデッキを使用するためのアイテム数が少なくてすむ。

- ・複数のユーザでクエストに挑戦する場合、第2のデッキに含まれるキャラクタを複数のユーザのそれぞれに割り当てることができる。

10

20

30

40

50

## 【0036】

最後に、本発明に係る種々の実施形態を説明したが、これらは、例として提示したものであり、発明の範囲を限定することは意図していない。新規な実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると共に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれるものである。

## 【符号の説明】

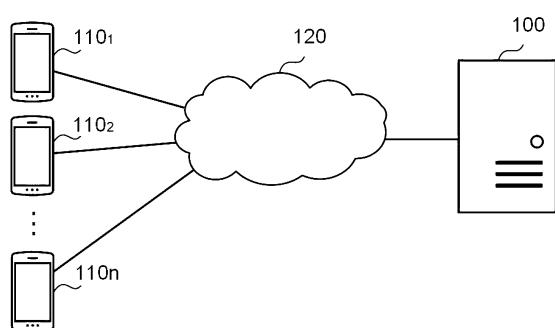
## 【0037】

100	: サーバ装置	10
110	: クライアント装置	
120	: ネットワーク	
201	: 制御部	
202	: 記憶部	
203	: 通信部	
301	: 制御部	
302	: 記憶部	
303	: 入出力部	
304	: 通信部	
401	: 生成部	
402	: 提示部	20
403	: 交換部	
404	: 消費部	
405	: 割当部	
501	: ゲーム実行部	
502	: 表示制御部	
503	: 操作入力部	
700	: クエスト選択画面	
701	: クエスト	
800	: 選択画面	
801	: ボタン	30
900	: デッキ確認画面	
901	: キャラクタ	
902	: キャラクタ	
903	: キャラクタ	
904	: キャラクタ	
905	: ボタン	
1000	: 出撃画面	
1001	: ボタン	
1100	: アドバイス画面	
1101	: アドバイス	40

## 【図面】

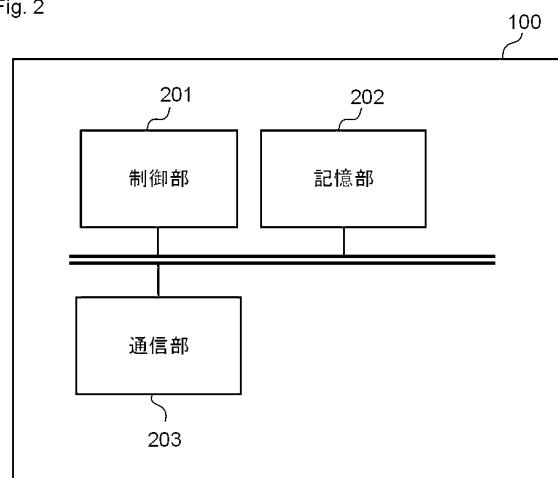
## 【図 1】

Fig. 1



## 【図 2】

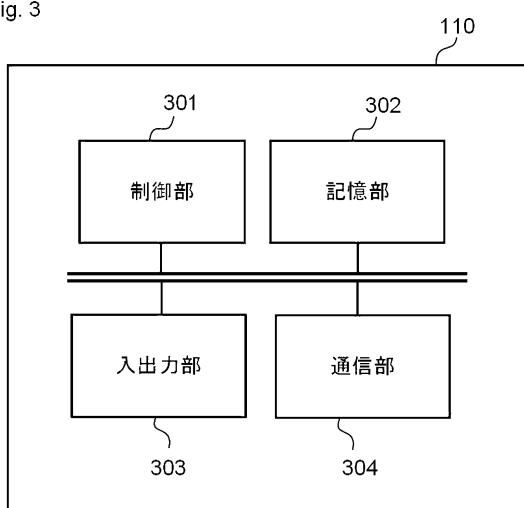
Fig. 2



10

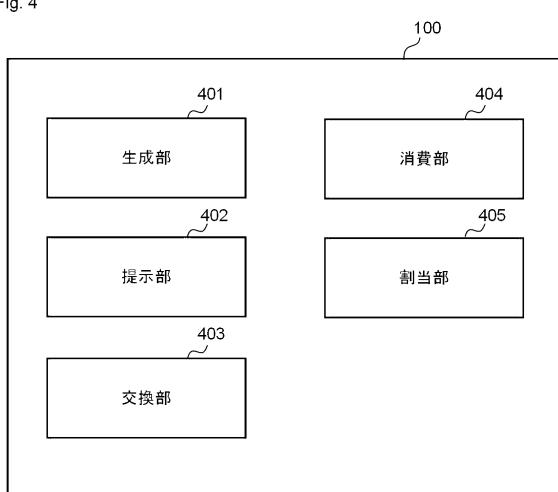
## 【図 3】

Fig. 3



## 【図 4】

Fig. 4



20

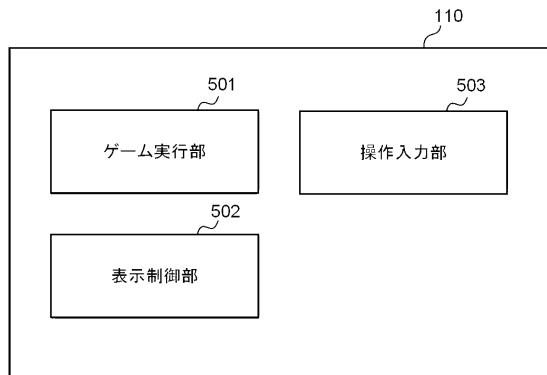
30

40

50

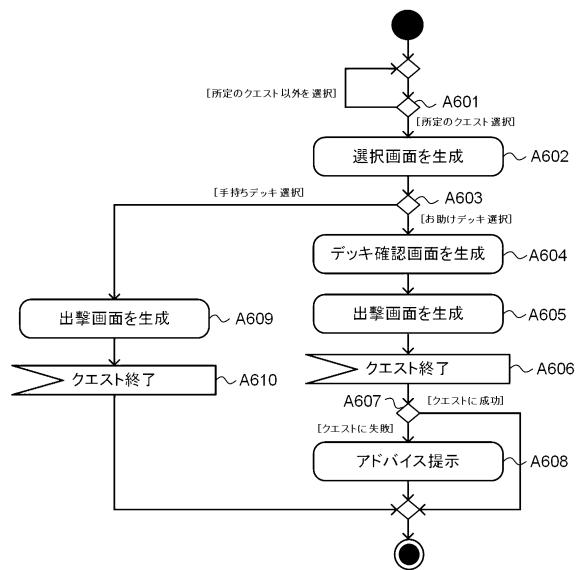
【図 5】

Fig. 5



【図 6】

Fig. 6

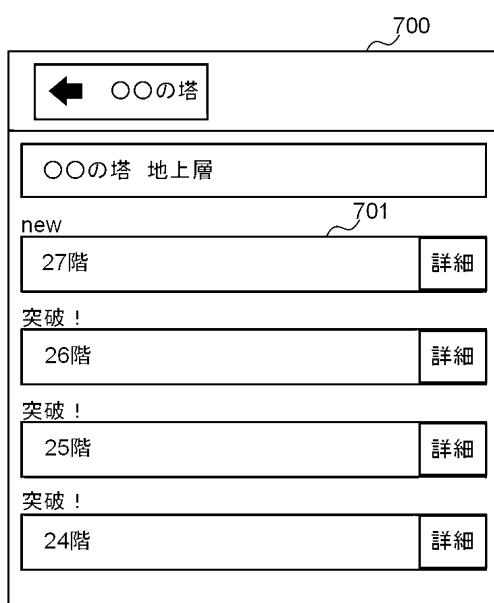


10

20

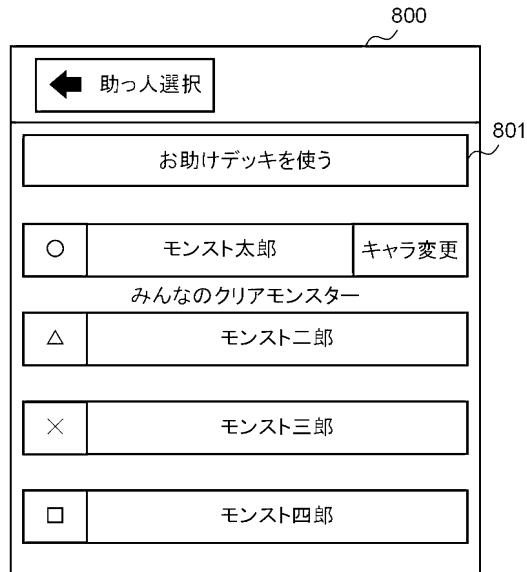
【図 7】

Fig. 7



【図 8】

Fig. 8



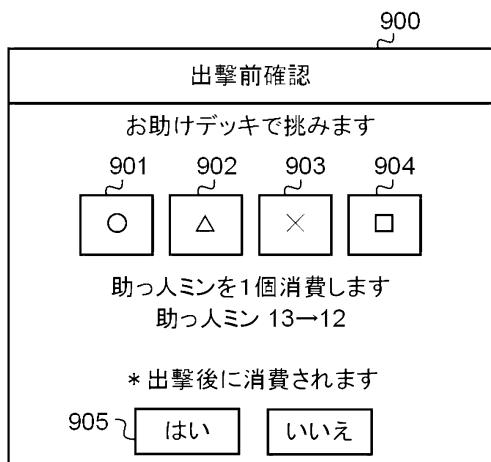
30

40

50

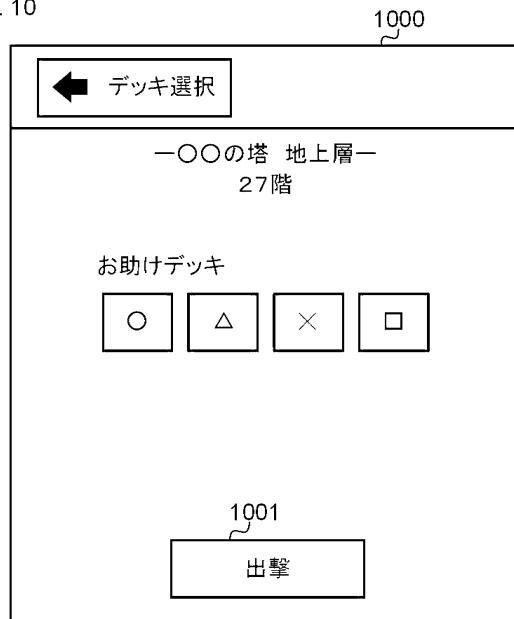
【図 9】

Fig. 9



【図 10】

Fig. 10

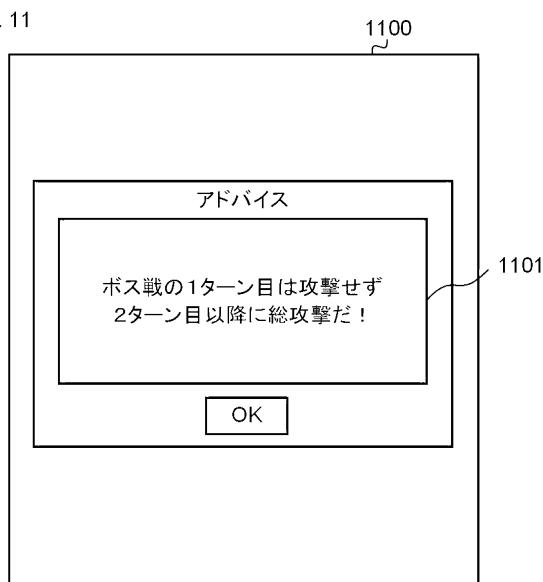


10

20

【図 11】

Fig. 11



30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献

特開2018-171427 (JP, A)  
特開2018-138183 (JP, A)  
特開2017-196338 (JP, A)  
特開2017-176872 (JP, A)  
特開2017-113157 (JP, A)  
特開2017-046875 (JP, A)  
特開2016-209530 (JP, A)  
特開2016-195691 (JP, A)  
特開2015-126784 (JP, A)  
国際公開第2019/147377 (WO, A1)  
乖離性ミリオンアーサー - 序盤のすすめ方指南, <http://www.kairisei-ma.jp/information/2017/03/17032000introduction.html>, [online], 2017年3月15日, [2019年11月27日検索]  
スーパーマリオ 3D ランド SUPER MARIO 3D LAND, Nintendo DREAM, 株式会社アンビット, 2012年01月01日, 第213巻, p. 15

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8