

(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

F I

A 6 3 F 13/533(2014.01)

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
 (72)発明者 佐藤 俊宏
 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 株式会社ミ
 クシ内
 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、

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、
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。

10

【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 6 4 5 3 9 4 4 号公報
特許第 6 5 2 3 5 1 8 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、従来の技術では、ユーザがゲームをはじ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ること
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】

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】

【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 ク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。

【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・演算が実行されうる。

【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。

【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

10

20

30

40

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 110 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 304 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

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。

10

「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、すぐに再利用すること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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

【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。

【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。

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。

【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

10

20

30

40

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。

10

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。

20

【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】

30

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。

40

【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

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み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る。

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、ランクに応じて「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もある。

【 0 0 3 2 】

< 変形例 5 >

実施形態 1 の消費部 4 0 4 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 4 0 4 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 4 0 4 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 4 0 4 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 4 0 3 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。

【 0 0 3 3 】

< その他の実施形態 >

次に記載の各態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。

10

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。

20

【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。

30

- ・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。

40

- ・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。

50

【 0 0 3 6 】

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 】

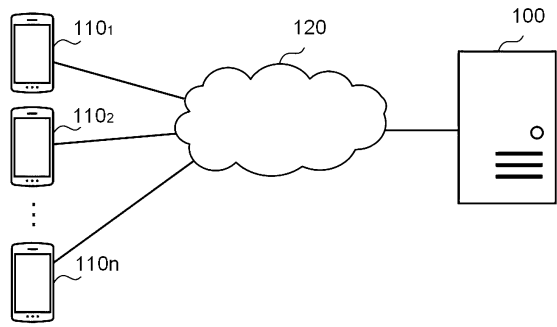
【 0 0 3 7 】

1 0 0	: サーバ装置	
1 1 0	: クライアント装置	10
1 2 0	: ネットワーク	
2 0 1	: 制御部	
2 0 2	: 記憶部	
2 0 3	: 通信部	
3 0 1	: 制御部	
3 0 2	: 記憶部	
3 0 3	: 入出力部	
3 0 4	: 通信部	
4 0 1	: 生成部	
4 0 2	: 提示部	20
4 0 3	: 交換部	
4 0 4	: 消費部	
4 0 5	: 割当部	
5 0 1	: ゲーム実行部	
5 0 2	: 表示制御部	
5 0 3	: 操作入力部	
7 0 0	: クエスト選択画面	
7 0 1	: クエスト	
8 0 0	: 選択画面	
8 0 1	: ボタン	30
9 0 0	: デッキ確認画面	
9 0 1	: キャラクタ	
9 0 2	: キャラクタ	
9 0 3	: キャラクタ	
9 0 4	: キャラクタ	
9 0 5	: ボタン	
1 0 0 0	: 出撃画面	
1 0 0 1	: ボタン	
1 1 0 0	: アドバイス画面	
1 1 0 1	: アドバイス	40

【図面】

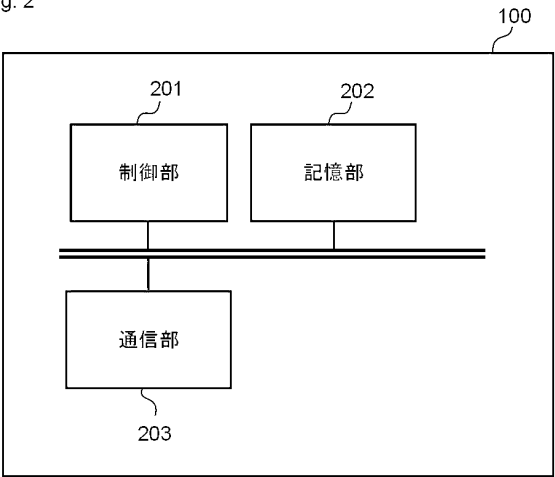
【図 1】

Fig. 1



【図 2】

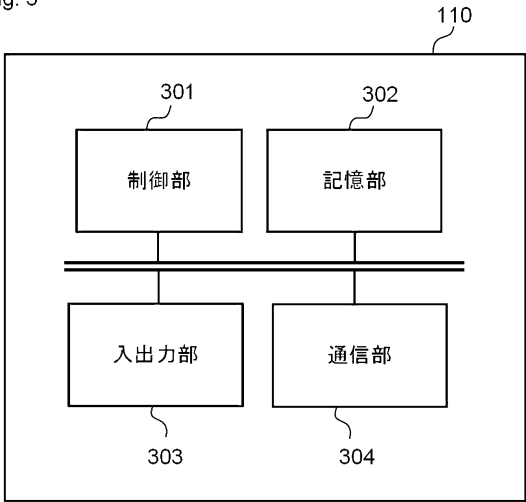
Fig. 2



10

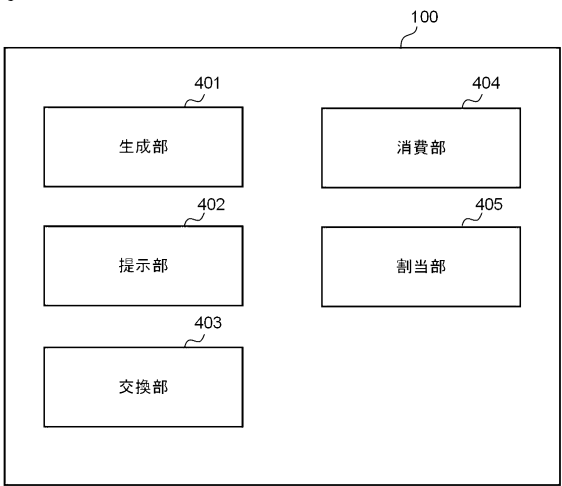
【図 3】

Fig. 3



【図 4】

Fig. 4



20

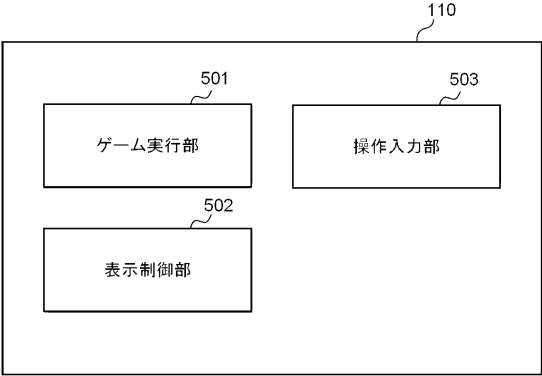
30

40

50

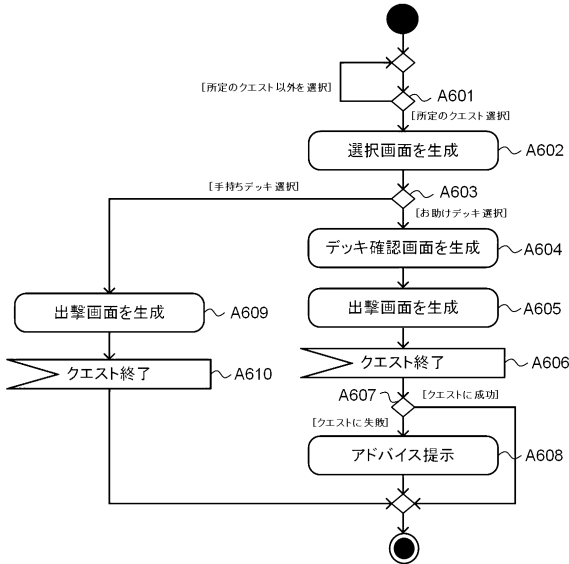
【図 5】

Fig. 5



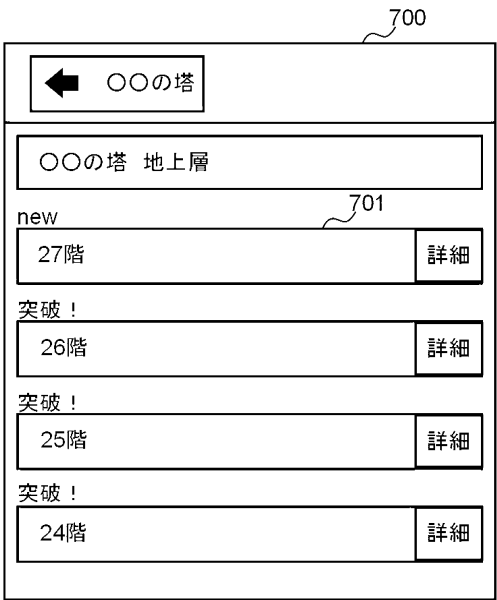
【図 6】

Fig. 6



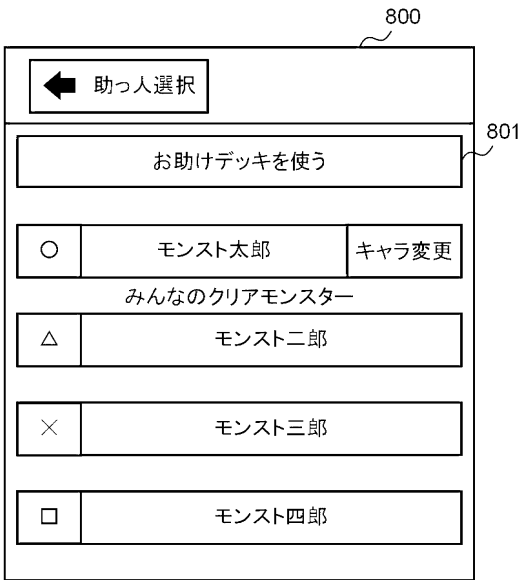
【図 7】

Fig. 7



【図 8】

Fig. 8



10

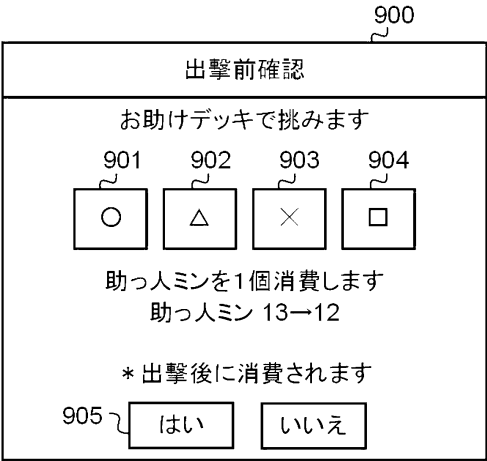
20

30

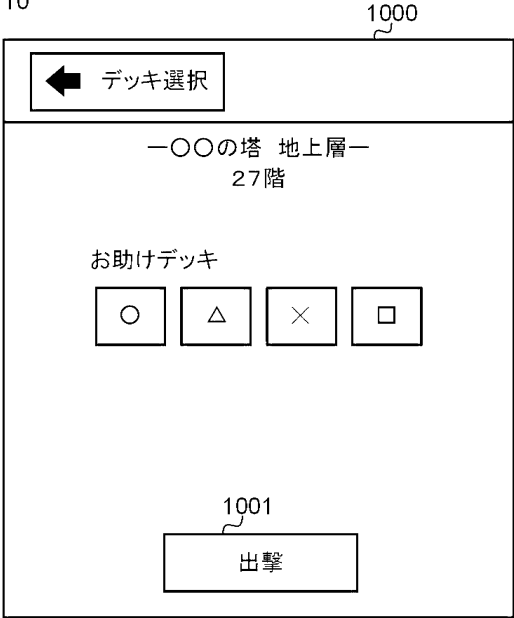
40

50

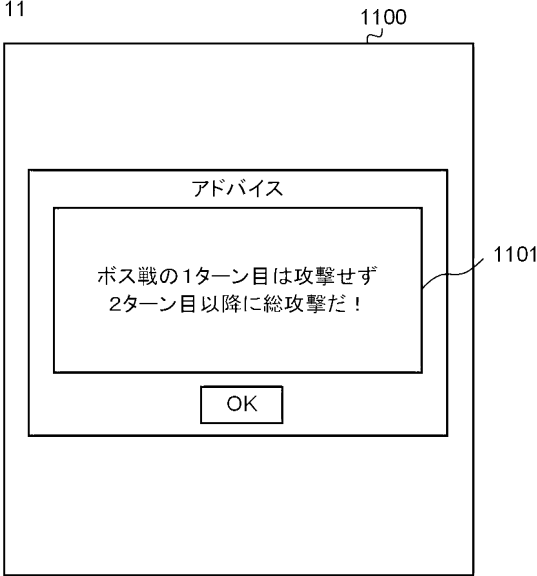
【図 9】
Fig. 9



【図 1 0】
Fig. 10



【図 1 1】
Fig. 11



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 7 1 4 2 7 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 3 8 1 8 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 9 6 3 3 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 7 6 8 7 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 1 3 1 5 7 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 4 6 8 7 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 2 0 9 5 3 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 9 1 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 2 6 7 8 4 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 9 / 1 4 7 3 7 7 (WO , A 1)
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 3 D ランド SUPER MARIO 3D LAND, N i n t e n d o D R E A M , 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., D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8