

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7341296号

(P7341296)

(45)発行日 令和5年9月8日(2023.9.8)

(24)登録日 令和5年8月31日(2023.8.31)

(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 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

請求項の数 4 (全35頁)

(21)出願番号 特願2022-129073(P2022-129073)

(22)出願日 令和4年8月12日(2022.8.12)

審査請求日 令和4年12月12日(2022.12.12)

早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637

株式会社C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号

(74)代理人 110000936

弁理士法人青海国際特許事務所

(72)発明者 下野 栄郁

東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号

(72)発明者 関根 崇之

東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号

審査官 三田村 陽平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

をコンピュータに遂行させる、

情報処理プログラム。

【請求項2】

前記ゲームを制御する処理は、

前記短縮モードに基づく前記ゲーム中、前記演算の結果に基づいて前記表示部におけるアニメーションの描画の一部または全部を省略する、

10

20

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

を遂行する、

情報処理方法。

【請求項 4】

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

を遂行する、

ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、バトルゲームの進行過程を飛ばして結果を導出する、所謂スキップ機能について開示がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2018-57981 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

スキップ機能を利用した結果、プレイヤーの想定外のゲーム結果が導出されると、プレイヤーのプレイ意欲が低下するおそれがある。

【0005】

本発明は、プレイヤーのプレイ意欲の低下を抑制することが可能な情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

10

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

20

をコンピュータに遂行させる。

【0007】

前記ゲームを制御する処理は、

前記短縮モードに基づく前記ゲーム中、前記演算の結果に基づいて前記表示部におけるアニメーションの描画の一部または全部を省略してもよい。

【0009】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

30

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

40

を遂行する。

【0010】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

ゲーム中にキャラクタのステータスパラメータが変動し、当該ゲームの結果が確定した時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータがつぎのゲームに引き継がれるゲームであって、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいて前記ゲームを制御する処理と、

50

前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果を演算する処理と、

前記演算の終了後、前記短縮モードに基づく前記ゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、

前記スキップ結果の表示後、前記ゲームの結果によらず、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、

前記スキップ結果の反映が決定された場合、前記ゲームの終了時のキャラクタのステータスパラメータを記憶し、前記スキップ結果の破棄が決定された場合、前記ゲームの終了時の前記キャラクタの前記ステータスパラメータを消去する処理と、

を遂行する。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、プレイヤーのプレイ意欲の低下を抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

【図2】図2Aは、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図2Bは、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

【図3】図3Aは、タイトル画面の一例を示す図である。図3Bは、ホーム画面の一例を示す図である。図3Cは、クエスト画面の一例を示す図である。

【図4】図4Aは、メインクエスト画面の一例を説明する図である。図4Bは、メインクエスト選択画面の一例を説明する図である。図4Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

【図5】図5Aは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図5Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図5Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

【図6】図6Aは、イベントバトル画面の一例を説明する図である。図6Bは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

【図7】図7は、設定画面（バトル設定画面）の一例を示す図である。

【図8】図8は、本実施形態における情報表示領域87の表示文言決定テーブルの一例を示す図である。

【図9】図9Aは、塔バトルの「ボス階」におけるバトルゲーム画面の一例を説明する図である。図9Bは、塔バトルの「ボス階」におけるバトルゲーム画面の一例を説明する図である。図9Cは、スキップ中画面の一例を説明する図である。

【図10】図10Aは、スキップ結果確認画面の一例を説明する図である。図10Bは、スキップ結果確認画面の一例を説明する図である。図10Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

【図11】図11Aは、スキップ確認ダイアログの一例を説明する図である。図11Bは、リタイア確認ダイアログの一例を説明する図である。

【図12】図12Aは、リザルト画面の一例を説明する図である。図12Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図12Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

【図13】図13は、プレイヤー端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図14】図14は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図15】図15は、プレイヤー端末およびサーバの基本的な処理を説明するシーケンス図である。

【図16】図16は、本実施形態のバトルゲーム制御処理の一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。

10

20

30

40

50

かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0014】

(情報処理システムSの全体の構成)

図1は、情報処理システムSの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムSは、1または複数のコンピュータを備える。本実施形態において、情報処理システムSは、プレイヤ端末1と、サーバ1000と、通信基地局200aを有する通信ネットワーク200を含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0015】

プレイヤ端末(情報処理装置)1は、通信ネットワーク200を介してサーバ1000との通信を確立することができる。プレイヤ端末1は、サーバ1000と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末1としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末1として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0016】

サーバ1000は、複数のプレイヤ端末1と通信可能に構成され、複数のプレイヤ端末1と通信接続される。サーバ1000は、ゲームをプレイするプレイヤを識別するためのプレイヤ識別情報(以下、プレイヤIDという)ごとに各種の情報(以下、プレイヤ情報という)を蓄積する。

【0017】

通信基地局200aは、通信ネットワーク200と接続され、プレイヤ端末1と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク200は、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末1とサーバ1000との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0018】

本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末1およびサーバ1000がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末1とサーバ1000との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0019】

(プレイヤ端末1およびサーバ1000のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤ端末1のハードウェアの構成を説明する図である。また、図2Bは、サーバ1000のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末1は、CPU(Central Processing Unit)10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24を含んで構成される。

【0020】

また、図2Bに示すように、サーバ1000は、CPU1100、メモリ1120、バス1140、入出力インタフェース1160、記憶部1180、通信部1200、入力部1220、出力部1240を含んで構成される。

【0021】

なお、サーバ1000のCPU1100、メモリ1120、バス1140、入出力インタフェース1160、記憶部1180、通信部1200、入力部1220、出力部1240の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末1のハードウェアの構成について説明し、サーバ1000については説明を省略する。

【0022】

CPU10は、メモリ12に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ12は、ROM(Read Only Memory)またはRAM(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要なプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

【0023】

バス14には、入出力インタフェース16が接続される。入出力インタフェース16には、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24が接続されている。

【0024】

記憶部18は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤー端末1においては、記憶部18に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU10によってメモリ12(RAM)にロードされる。

10

【0025】

通信部20は、通信基地局200aと無線により通信接続され、通信ネットワーク200を介して、サーバ1000との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤー端末1においては、サーバ1000から受信したプログラム等が、メモリ12または記憶部18に格納される。

【0026】

入力部22は、例えば、プレイヤーの操作が入力される(操作を受け付ける)タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部22は、プレイヤー端末1に設けられた、あるいは、プレイヤー端末1に接続(外付け)された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部22は、プレイヤー端末1の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤーの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部22は、プレイヤーの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

20

【0027】

出力部24は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部24は、プレイヤー端末1に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤー端末1が、出力部24としてディスプレイ(表示部)26を備え、入力部22として、ディスプレイ26に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

30

【0028】

(ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システムS(ゲーム装置G)により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。本実施形態では、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦する所謂バトルゲーム(ゲーム)が提供される。本実施形態のゲームでは、ゲームの運営側からプレイヤーに対し、複数の味方キャラクタが提供される。例えば、プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得した味方キャラクタや、運営側から配布された味方キャラクタを複数体所有することができる。

【0029】

プレイヤーは、所有する味方キャラクタの中から複数(ここでは5体)を選択してパーティを編成することができる。プレイヤーは、編成したパーティを用いてバトルゲームをプレイすることができる。バトルゲームでは、パーティに編成された味方キャラクタが敵キャラクタを倒して(クリアして)報酬を獲得することが目的となる。プレイヤーは、敵キャラクタや難易度が異なる複数種類のバトルゲームをプレイすることができる。

40

【0030】

図3Aは、タイトル画面30の一例を示す図である。図3Bは、ホーム画面40の一例を示す図である。図3Cは、クエスト画面の一例を示す図である。プレイヤー端末1のディスプレイ26には、図3A、図3B、図3Cに示すようなゲーム画面が表示される。本実施形態では、ゲーム画面が、通常画面とバトル画面とに大別される。

50

【0031】

通常画面は、主に、ゲームの起動待機を行うための画面、および、プレイヤーが各種の設定、情報の確認を行うための画面である。一方、バトル画面は、バトルゲームの開始から終了までの間、ディスプレイ26に表示されている画面である。ここでは、バトル画面以外の全ての画面が通常画面となる。通常画面には、図3Aに示すタイトル画面30、図3Bに示すホーム画面40、図3Cに示すクエスト画面50、図7に示す設定画面90、不図示のガチャ画面、メニュー画面等の複数の画面が設けられている。

【0032】

図3Aに示すタイトル画面30は、プレイヤー端末1でのゲーム起動時に、ディスプレイ26に最初に表示される画面である。図3Aに示すように、タイトル画面30には、例えば、起動したゲームのタイトル名が表示される。なお、タイトル画面30には、ゲームのタイトル名の他に、ゲームを運営している運営会社名が表示されてもよい。そして、タイトル画面30には、ゲームのタイトル名や運営会社名の背景画像として、ゲームの内容を示唆する画像あるいは動画が表示される。例えば、背景画像は、ゲーム本編に登場するキャラクターに関する情報や、ゲーム本編のストーリーに関する情報などを含む。

【0033】

また、タイトル画面30には、ゲームを開始するために必要な操作方法を示唆するゲーム開始操作情報「Touch」が表示される。本実施形態では、タイトル画面30においてプレイヤーがディスプレイ26をタップ操作することで、ゲームが開始される。

【0034】

図3Bに示すホーム画面40は、タイトル画面30においてプレイヤーがディスプレイ26をタップ操作した後（すなわち、ゲーム開始後）に、最初に表示される画面である。図3Bに示すように、ホーム画面40では、ディスプレイ26の下部にメニューバー41が表示される。メニューバー41は、タイトル画面30以外の通常画面においてディスプレイ26の下部に表示される。

【0035】

また、ホーム画面40では、ディスプレイ26の左上部にヘッダ表示領域42が設けられる。また、特定期間に開催されるイベントのイベント期間中、ホーム画面40では、ディスプレイ26の右上部にイベント選択操作部43が設けられる。プレイヤーは、イベント選択操作部43を選択操作することで、後述するイベントバトルゲーム（以下、単にイベントバトルという）をプレイすることができる。特定期間は、例えば、一か月のうち6日間、7日間、あるいは、8日間等の一週間程度の期間である。ただし、これに限定されず、特定期間は、数か月のうちの特定の期間であってもよいし、一年あるいは数年のうちの特定の期間であってもよい。ヘッダ表示領域42およびイベントバトルの詳細については後述する。

【0036】

メニューバー41には、プレイヤーが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー41には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部41a、「キャラ」と記された味方キャラクター確認画面選択操作部41b、「ストーリー」と記されたストーリー画面選択操作部41c、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部41d、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部41e、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部41fが設けられている。なお、メニューバー41においては、ディスプレイ26に表示中の画面が識別できるように、各画面に対応する操作部が強調表示される。

【0037】

ホーム画面選択操作部41aがタップされると、図3Bに示すホーム画面40がディスプレイ26に表示される。また、味方キャラクター確認画面選択操作部41bがタップされると、不図示の味方キャラクター確認画面がディスプレイ26に表示される。また、ストーリー画面選択操作部41cがタップされると、不図示のストーリー画面がディスプレイ26に表示される。また、クエスト画面選択操作部41dがタップされると、図3Cに示すクエスト画面50がディスプレイ26に表示される。

【0038】

また、ガチャ画面選択操作部41eがタップされると、不図示のガチャ画面がディスプレイ26に表示される。ガチャ画面では、味方キャラクタを抽選で獲得することができるガチャ抽選を行うことができる。

【0039】

また、メニュー画面選択操作部41fがタップされると、不図示のメニュー画面がディスプレイ26に表示される。また、メニュー画面では、各種情報を確認することができる。また、メニュー画面における設定画面選択操作部がタップされると、図7に示す設定画面90がディスプレイ26に表示される。設定画面90では、プレイヤーがゲームに係る各種の設定を行うことができる。図7に示す設定画面90の詳細については後述する。

10

【0040】

図3Bおよび図3Cに示すように、ホーム画面40の左上部には、ヘッダ表示領域42が設けられる。ヘッダ表示領域42には、プレイヤーIDに関連付けられたプレイヤー情報が表示される。例えば、ヘッダ表示領域42には、プレイヤーレベルを示すレベル情報42a、および、プレイヤーのスタミナを示すスタミナ表示バー42bが表示される。プレイヤー情報には、プレイヤーID、プレイヤーが所有する味方キャラクタを識別するための味方キャラクタ識別情報（以下、味方キャラクタIDという）、レベル情報42a、スタミナ表示バー42bに表示されるスタミナ情報、バトルゲームのクリア情報などが含まれる。

【0041】

なお、スタミナは、プレイヤーがバトルゲームをプレイするために必要なパラメータである。本実施形態では、複数種類のバトルゲームが設けられており、各バトルゲームには、プレイに必要なスタミナの消費値や、1日の最大実行可能回数等が設定されている。プレイに必要なスタミナの消費値が設定されているバトルゲームを行う場合、プレイヤーは、スタミナを消費してバトルゲームをプレイすることになるため、スタミナが不足している場合には、そのバトルゲームをプレイすることができない。

20

【0042】

メニューバー41の味方キャラクタ確認画面選択操作部41bがタップされると、不図示の味方キャラクタ確認画面がディスプレイ26に表示される。味方キャラクタ確認画面では、プレイヤーIDに関連付けられた味方キャラクタIDに対応する味方キャラクタの画像が全て表示される。

30

【0043】

つまり、味方キャラクタ確認画面では、プレイヤーが所持している全ての味方キャラクタが表示される。なお、味方キャラクタIDは、味方キャラクタごとに異なるIDが付されている。そして、プレイヤーが例えばガチャ抽選等により新たな味方キャラクタを獲得すると、そのプレイヤーのプレイヤーIDに、獲得した味方キャラクタの味方キャラクタIDが関連付けられる。

【0044】

味方キャラクタIDには、経験値に関する情報およびレベルに関する情報が対応付けて記憶されている。経験値は、後述するバトルゲームで勝利した場合、あるいは、所定のアイテムを使用した場合に上昇する。レベルは、経験値に対応して設定され、経験値が所定値に達するたびにレベルが上昇する。なお、各味方キャラクタには、レベルの上限値が設定されており、上限値までの範囲内でのみレベルが上昇する。

40

【0045】

また、味方キャラクタには、レベルに基づいて、ライフポイント、攻撃力、防御力等の戦闘力のベース値が設定されている。プレイヤーは、味方キャラクタの戦闘力が高くなるほど、バトルゲームを有利に進行することができる。また、味方キャラクタに設定される各ベース値は、レベルが高くなるほど上昇する。

【0046】

さらに、味方キャラクタには、武器や防具の装備品を装備させる（設定する）ことができる。各装備品には、攻撃力および防御力等に対する加算値が設定されている。装備品を

50

装備させると、上記のベース値に、各装備品の加算値が加算され、味方キャラクタの戦闘力を高めることができる。これら武器や防具の装備品に関する情報も味方キャラクタIDに関連付けられ、プレイヤー情報の一部として構成される。

【0047】

メニューバー41のストーリー画面選択操作部41cがタップされると、不図示のストーリー画面がディスプレイ26に表示される。ストーリー画面には、ゲーム本編に登場するキャラクタや、ゲーム本編のストーリーなどを示唆する画像あるいは動画が表示される。また、ストーリー画面から、プレイヤーの各種ゲームの進行度に応じて解放される複数のメインストーリーを見ることができる。

【0048】

また、メニューバー41のクエスト画面選択操作部41dがタップされると、図3Cに示すクエスト画面50がディスプレイ26に表示される。クエスト画面50には、メニューバー41、ヘッダ表示領域42、および、提供されているバトルゲームの種別が記されたゲーム種別選択操作部51が複数表示される。また、イベント期間中には、クエスト画面50からイベントバトルがプレイできるように、クエスト画面50にイベント選択操作部43が表示される。ここでは、イベントバトルを除いて4種類のバトルゲームが提供されており、4個のゲーム種別選択操作部51が表示されている。そして、クエスト画面50には、4個のゲーム種別選択操作部51の背景画像として、ゲーム本編に登場するキャラクタや、ゲーム本編のストーリーなどを示唆する画像あるいは動画が表示される。

【0049】

ゲーム種別選択操作部51には、「メインクエスト」と記されたメインクエスト選択操作部51a、「ギルドバトル」と記されたギルドバトル選択操作部51b、「1V1バトル」と記された1V1バトル選択操作部51c、「3V3バトル」と記された3V3バトル選択操作部51dが含まれる。図3Cのメインクエスト選択操作部51aがタップされると、図4Aに示すメインクエスト画面62がディスプレイ26に表示される。

【0050】

図4Aは、メインクエスト画面62の一例を説明する図である。図4Bは、メインクエスト選択画面64の一例を説明する図である。図4Cは、パーティ選択画面67の一例を説明する図である。

【0051】

メインクエスト画面62には、メニューバー41、ヘッダ表示領域42、および、メインクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）を選択するためのクエスト操作部63が表示される。

【0052】

クエスト操作部63には、それぞれのバトルゲームのクリア情報も合わせて表示される。クリア情報は、例えば、3つの星で示される。メインクエストに属するバトルゲーム（以下、メインバトルともいう）では、そのバトルゲームをクリアすると、クリアしたときにライフポイントが0になっている味方キャラクタの数に応じて、星が獲得される。例えば、ライフポイントが0になっている味方キャラクタが1体もない場合には3つの星が獲得され、ライフポイントが0になっている味方キャラクタが1体の場合には2つの星が獲得され、ライフポイントが0になっている味方キャラクタが2体以上の場合には1つの星が獲得される。

【0053】

図4Aの例では、「1-1」のバトルゲームにおいて3つの星が獲得され、「1-2」のバトルゲームにおいて2つの星が獲得され、「1-3」のバトルゲームにおいて1つの星が獲得されている。また、「1-4」のバトルゲームにおいては、星が1つも獲得されておらず、このバトルゲームがクリアされていないことが報知される。

【0054】

なお、メインクエストでは、解放条件として、1つ前のバトルゲームをクリアすることが設定されている。例えば、図4Aの例では、「1-3」のバトルゲームまでクリアして

10

20

30

40

50

いることにより、「1-4」のバトルゲームが解放されるが、それ以降（不図示の「1-5」以降）のバトルゲームは未解放となっている。

【0055】

メインクエスト画面62において、例えば「1-4」のバトルゲームのクエスト操作部63が操作（タップ）されると、図4Bに示すメインクエスト選択画面64がディスプレイ26に表示される。メインクエスト選択画面64には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクタや、そのバトルゲームで獲得可能なアイテム（報酬）が表示される。また、メインクエスト選択画面64には、そのバトルゲームに挑戦するための「挑戦する」と記された挑戦操作部65、および、現在表示中の画面に対応する処理を中止するための「キャンセル」と記されたキャンセル操作部66が表示される。

10

【0056】

キャンセル操作部66が操作（タップ）されると、図4Aに示すメインクエスト画面62がディスプレイ26に表示され、選択されていた「1-4」のバトルゲームへの挑戦が中止される。

【0057】

一方、挑戦操作部65が操作（タップ）されると、図4Cに示すパーティ選択画面67がディスプレイ26に表示される。パーティ選択画面67には、プレイヤーが所持している全ての味方キャラクタが表示されるとともに、下方に、選択された味方キャラクタを表示する選択済み味方キャラクタ表示領域68が表示される。

【0058】

また、パーティ選択画面67には、キャンセル操作部66、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部69が表示される。

20

【0059】

パーティ選択画面67において、プレイヤーが、表示されている味方キャラクタを操作（タップ）すると、操作された味方キャラクタが選択済み味方キャラクタ表示領域68に表示される。つまり、ここでは、プレイヤーIDに関連付けられた複数の味方キャラクタIDのうち、バトルゲームに使用するため（パーティを決定するため）の味方キャラクタIDを選択している。プレイヤーにより味方キャラクタが複数選択されることにより、パーティが編成される。なお、パーティ編成において、同じ味方キャラクタを重複して設定することはできない。

30

【0060】

パーティ編成が完了し、バトル開始操作部69が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始され、ディスプレイ26にバトルゲーム画面70が表示される。

【0061】

図5Aは、バトルゲーム画面70の一例を説明する図である。図5Bは、リザルト画面73の一例を説明する図である。図5Cは、レポート画面76の一例を説明する図である。バトルゲーム中は、図5Aに示すように、バトルゲーム画面70が表示される。バトルゲーム画面70では、味方キャラクタと敵キャラクタとがディスプレイ26に表示される。味方キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、敵キャラクタにダメージを与えたり、敵キャラクタからダメージを受けたりする。また、敵キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、味方キャラクタにダメージを与えたり、味方キャラクタからダメージを受けたりする。

40

【0062】

敵キャラクタにダメージポイントが付与されると、敵キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。同様に、味方キャラクタにダメージポイントが付与されると、味方キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。全ての敵キャラクタのライフポイントが0になるとプレイヤーの勝利となり（クリアとなり）、全ての味方キャラクタのライフポイントが0になると（敗北すると）、プレイヤーの敗北となる。

【0063】

ここで、バトルゲーム画面70の下部には、図5Aに示すように、味方キャラクタ表示

50

領域 7 1 が設けられる。味方キャラクタ表示領域 7 1 には、味方キャラクタごとのライフポイント 7 1 a および必殺技ゲージ 7 1 b が表示される。必殺技ゲージ 7 1 b は、味方キャラクタが敵キャラクタからダメージを受けたり、敵キャラクタにダメージを与えたりすると上昇する。そして、必殺技ゲージ 7 1 b が予め決められた最大値に到達すると、その味方キャラクタが必殺技を使えるようになる。必殺技は、通常の攻撃よりも敵キャラクタに付与されるダメージポイントが大きかったり、味方キャラクタのライフポイントを回復したり、敵キャラクタに特殊効果を付与したりする。

【0064】

ここで、必殺技を使用する方法は、2 パターン設けられている。1 つは、味方キャラクタ表示領域 7 1 に表示された、必殺技ゲージ 7 1 b が最大値に到達した味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）する方法である。もう 1 つは、オート状態において必殺技ゲージ 7 1 b が最大値に到達すると、コンピュータ制御により、味方キャラクタが必殺技を使用する方法である。なお、バトルゲーム画面 7 0 には、オート選択操作部 7 2 a が表示されており、プレイヤーは、オート選択操作部 7 2 a を操作することで、オート状態または手動状態を切り替えることが可能である。

【0065】

また、本実施形態のバトルゲーム画面 7 0 には、スマートオート選択操作部 7 2 b が表示されており、プレイヤーは、スマートオート選択操作部 7 2 b を操作することで、スマートオート状態または手動状態を切り替えることが可能である。ここで、オート状態とは、味方キャラクタの必殺技ゲージ 7 1 b が最大値に到達した際に、必殺技を自動的に発動させる状態である。一方、スマートオート状態とは、味方キャラクタの必殺技ゲージ 7 1 b が最大値に到達した際に、特殊効果を有する必殺技を特定の状況下で自動的に発動させる状態である。具体的に、スマートオート状態とは、回復や状態異常の付与などの効果を有する一部の必殺技を効果的なタイミングで自動的に発動させる状態である。

【0066】

手動状態においてオート選択操作部 7 2 a が操作されると、必殺技がオートで使用されるオート状態となる。また、手動状態においてスマートオート選択操作部 7 2 b が操作されると、特殊効果を有する必殺技が特定の状況下でオートで使用されるスマートオート状態となる。また、オート状態において、オート選択操作部 7 2 a が操作されると、必殺技を手動で使用する手動状態となる。また、スマートオート状態において、スマートオート選択操作部 7 2 b が操作されると、必殺技を手動で使用する手動状態となる。なお、オート状態およびスマートオート状態においても、必殺技ゲージ 7 1 b が最大値に到達しており、かつ、コンピュータ制御により必殺技が使用されていない状態で、味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）すると、必殺技の使用が可能となっている。

【0067】

また、バトルゲーム画面 7 0 には、早送り選択操作部 7 2 c が表示されており、プレイヤーは、オート状態（スマートオート状態）または手動状態において早送り選択操作部 7 2 c を操作することで、バトルゲームにおけるバトルの実行を早送りすることができる。なお、早送りとは、バトルゲームにおけるアニメーションの再生速度を上げることである。例えば、早送りする速度の種類は 1 つでもよいし、複数種類でもよい。例えば、早送り選択操作部 7 2 c を一回タップすると、バトルゲームにおけるバトルの実行が 2 倍速となり、早送り選択操作部 7 2 c を二回タップすると、バトルゲームにおけるバトルの実行が 4 倍速となるように予め設定することができる。また、バトルゲームの種類に応じて設定される早送りする速度の種類を異ならせてもよい。

【0068】

そして、バトルゲームが正常に終了（正常終了）すると、図 5 B に示すように、リザルト画面 7 3 がディスプレイ 2 6 に表示される。図 5 B には、一例として、味方キャラクタが勝利したときのリザルト画面 7 3 を示している。

【0069】

リザルト画面 7 3 には、バトルゲームのゲーム結果情報の少なくとも一部が表示される

とともに、「レポート」と記されたレポート表示操作部 7 4、および、「閉じる」と記された終了操作部 7 5が表示される。

【0070】

なお、ゲーム結果情報には、味方キャラクタの味方キャラクタID（パーティ）、敵キャラクタの敵キャラクタID、バトル終了時の味方キャラクタおよび敵キャラクタの残存状況情報（バトルゲーム終了時にライフポイントが0になっているか否か）、与えたダメージポイント（合計値）、プレイヤー操作情報（手動状態またはオート状態（スマートオート状態））、バトルログID、バトルゲームの種別情報（メインクエスト、ギルドバトル等）、バトルゲームの種別ごとに関連付けられた情報（クリア情報、バトルゲームの階層等）、付与されたアイテム情報等が含まれている。

10

【0071】

リザルト画面 7 3において終了操作部 7 5が操作（タップ）されると、ディスプレイ 2 6の表示が、バトル画面から通常画面に切り替わる。つまり、リザルト画面 7 3は、バトル画面の一部である。なお、リザルト画面 7 3から切り替わる通常画面は、バトル画面に切り替わる直前に表示されていた画面でもよいし、ホーム画面 4 0等、所定の画面であってもよい。このように、リザルト画面 7 3の表示終了に伴い、バトルゲームが終了することとなる。

【0072】

リザルト画面 7 3においてレポート表示操作部 7 4が操作（タップ）されると、図 5 Cに示すレポート画面 7 6がディスプレイ 2 6に表示される。レポート画面 7 6には、味方キャラクタおよび敵キャラクタが与えたダメージポイント（合計値）が表示されるとともに、終了操作部 7 5が表示される。

20

【0073】

ここで、終了操作部 7 5が操作（タップ）されると、図 5 Bに示すリザルト画面 7 3がディスプレイ 2 6に表示される。

【0074】

次に、1 V 1バトルおよび3 V 3バトルについて説明する。これらは、バトルゲームの基本的な部分はメインバトルと同様であるため、その説明は省略し、メインバトルと異なる部分について説明する。

【0075】

1 V 1バトルは、他のプレイヤーIDに予め関連付けられた1 V 1用のパーティと対戦するバトルゲームである。また、3 V 3バトルは、他のプレイヤーIDに予め関連付けられた3 V 3用の3つのパーティと対戦するバトルゲームである。すなわち、各プレイヤーは、3 V 3用の3つのパーティを予め設定している。1 V 1バトルおよび3 V 3バトルは、プレイヤー同士のバトルにおける勝敗によってランキング（順位）を競うゲーム性を有している。そして、予め設定された所定時刻における各プレイヤーの1 V 1バトルおよび3 V 3バトルのそれぞれの順位に応じて、アイテム（ランキング報酬）が付与される。換言すれば、前回の所定時刻の後から今回の所定時刻までの所定期間における最終的なプレイヤーの順位に基づいて報酬内容が決定されることとなる。

30

【0076】

本実施形態では、毎日15：00を所定時刻に設定している。なお、所定時刻は予め設定されていればその具体的なタイミングは特に限定されるものではなく、例えば、毎日12：00と18：00のように毎日複数の時間が所定時刻に設定されてもよいし、毎週月曜日の15：00や毎月20日の15：00のように所定間隔毎に所定時刻が設定されてもよい。なお、1 V 1バトルおよび3 V 3バトルは、バトルゲームに使用するパーティの数が1つであるか3つであるかの違いであり、その他は共通しているため、本実施形態では、詳細な説明を省略する。

40

【0077】

また、図 3 Bあるいは図 3 Cのイベント選択操作部 4 3がタップされると、図 6 Aに示すイベントバトル画面 8 0がディスプレイ 2 6に表示される。図 6 Aは、イベントバトル

50

画面 80 の一例を説明する図である。図 6 B は、パーティ選択画面 83 の一例を説明する図である。イベントバトルは、本実施形態では、複数階から構成される塔を登るバトルゲームであって、各階に配された敵キャラクタを倒して味方キャラクタが最上階を目指して塔を登るバトルゲーム（以下、塔バトルという）である。

【0078】

塔バトルは、上述したメインバトル、1 V 1 バトル、3 V 3 バトルと異なるバトルゲームである。塔バトルがメインバトル、1 V 1 バトル、3 V 3 バトルと異なる点は、バトルゲームが終了し、バトルゲームの結果が確定した後、次のバトルゲームにおいて、前回のバトルゲームの結果が確定した時（終了時）のキャラクタのステータスパラメータが引き継がれる点である。引き継がれるステータスパラメータは、図 5 A に示すようなキャラクタのライフポイント 71 a および必殺技ゲージ 71 b の値である。また、ステータスパラメータが引き継がれるキャラクタは、味方キャラクタの他に、敵キャラクタが含まれる。

【0079】

また、塔バトルには、複数の種別のバトルゲームが設けられる。具体的に、塔バトルには、「通常階」、「ボス階」、「EX 階」、「最上階探索」の 4 種類のバトルゲームが含まれる。「通常階」は、プレイヤーが所有する味方キャラクタによりパーティ編成された自パーティと、敵キャラクタによりパーティ編成された敵パーティとで対戦するバトルゲームが行われる。「ボス階」は、自パーティと、ボスキャラクタを含む敵キャラクタによりパーティ編成された敵パーティとで対戦するバトルゲームである。「ボス階」は、塔バトルにおける特定の階に設けられ、特定の階以外は基本的には「通常階」となる。「通常階」および「ボス階」では、一の自パーティと、一の敵パーティとで対戦するバトルゲームが行われる。

【0080】

「EX 階」は、「ボス階」をクリアすることで解禁され、「ボス階」に出現するボスキャラクタよりも強力なボスキャラクタが設定される。なお、「EX 階」のバトルゲームは、他の「通常階」、「ボス階」、「最上階探索」とは異なる独立したバトルゲームである。具体的に、「EX 階」のバトルゲームは、バトルゲームが終了し、バトルゲームの結果が確定した後、次のバトルゲームにおいて、前回のバトルゲームの結果が確定した時（終了時）のキャラクタのステータスパラメータが引き継がれない。「EX 階」は、「ボス階」と同じ階に設けられ、「ボス階」クリア後に切り替えタブにより「EX 階」をプレイヤーが選択可能に設定される。「EX 階」のバトルゲームは、複数の自パーティと、一の敵パーティとで対戦するバトルゲームが行われる。例えば、「EX 階」のバトルゲームでは、3 つの自パーティと、一の敵パーティとのバトルゲームが行われる。「EX 階」のバトルゲームでは、3 つの自パーティを使って、敵パーティの敵キャラクタすべてのライフポイントを 0 にできれば、プレイヤーの勝利となる。一方、3 つの自パーティの味方キャラクタすべてのライフポイントが 0（すなわち、戦闘不可能）になった場合、プレイヤーの敗北となる。

【0081】

「最上階探索」は、塔バトルにおいて解放されている最上階をクリアすることで解禁される。「最上階探索」では、一の自パーティと、複数の敵パーティとで対戦するバトルゲームが行われる。「最上階探索」のバトルゲームでは、戦闘不可能となっていない味方キャラクタをパーティ編成することで何度でも挑戦することができる。バトルゲーム後において、敵パーティの残りのライフポイントが引き継がれるため、味方キャラクタをパーティ編成して何度も挑戦可能とすることで、「最上階探索」をクリアし易くすることができる。

【0082】

以下、塔バトルのバトルゲームの一例として、「ボス階」のバトルゲームについて詳細に説明する。「通常階」、「EX 階」、「最上階探索」のバトルゲームは、上述した内容以外は基本的に「ボス階」のバトルゲームと同じであるため説明を省略する。

【0083】

図6Aに示すように、イベントバトル画面80には、メニューバー41、および、塔バトルに属する複数の階層に設定された複数のバトルゲームのうち一のバトルゲームを選択するための階層選択操作部81が表示される。階層選択操作部81は、例えば、上下にスクロール操作することで、塔バトルに属する各階層のバトルゲームを選択することができる。

【0084】

階層選択操作部81には、それぞれのバトルゲームのクリア情報も合わせて表示される。図6Aの例では、「898階」および「899階」のバトルゲームがクリアされ、「900階」および「901階」のバトルゲームが未クリアであることが報知される。

【0085】

なお、塔バトルでは、解放条件として、1つ前のバトルゲームをクリアすることが設定されている。例えば、図6Aの例では、「899階」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「900階」のバトルゲームが解放されるが、「901階」以降のバトルゲームは未解放となっている。塔バトルにおいて、未解放のバトルゲームは、例えば、鍵マークが表示され、プレイヤーにより選択操作不可能に設定される。

【0086】

イベントバトル画面80において、階層選択操作部81の操作により例えば「900階」のバトルゲームが選択された状態では、階層詳細情報表示部82がディスプレイ26に表示される。階層詳細情報表示部82には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクタ、当該敵キャラクタのレベル情報、ライフポイント82a、必殺技ゲージ82bの値、および、そのバトルゲームで獲得可能なアイテム（報酬）が表示される。

【0087】

また、階層詳細情報表示部82には、「模擬戦」あるいは「本戦」を選択するための模擬戦選択操作部82c、本戦選択操作部82dが表示される。上述したように、塔バトルでは、前回のバトルゲームの結果が確定した時のキャラクタのステータスパラメータが次のバトルゲームに引き継がれる。また、バトルゲームでは、制限時間が設定され、制限時間内に全ての敵キャラクタのライフポイントを0にできなかった場合、プレイヤーの敗北となり、タイムアップ時に全ての味方キャラクタのライフポイントが0（すなわち、戦闘不可能）になる。その場合、次のバトルゲームにおいてライフポイントが0となった味方キャラクタが使用できなくなるため、塔バトルの次回以降のバトルゲームにおいて不利になる。

【0088】

そのため、塔バトルには、所定のバトルゲームにおいて味方キャラクタのさまざまなパーティ編成で何度も挑戦できるように「模擬戦」という機能が実装されている。「模擬戦」で実行されたバトルゲームは、バトルゲームの結果（すなわち、リザルト情報）が破棄される。つまり、「模擬戦」実行後のバトルゲームのリザルト情報は、消去される。したがって、例えば、「模擬戦」で全ての味方キャラクタが戦闘不可能になったとしても、リザルト情報が消去されることから、「模擬戦」で使用された味方キャラクタのステータスパラメータは、「模擬戦」実行前のステータスパラメータの状態に戻される。このように、「模擬戦」においてプレイヤーは、塔バトルの所定のバトルゲームを効果的にクリア可能なパーティ編成を試行錯誤することができる。なお、「模擬戦」で全ての敵キャラクタのライフポイントを0にしても、リザルト情報が消去されることからそのバトルゲームをクリアした扱いとならない。

【0089】

一方、「本戦」で実行されたバトルゲームは、リザルト情報が確定（反映）される。したがって、例えば、「本戦」で全ての味方キャラクタが戦闘不可能になった場合、次のバトルゲームにおいてその味方キャラクタは使用できなくなるが、「本戦」で全ての敵キャラクタのライフポイントを0にした場合、そのバトルゲームをクリアできる。

【0090】

模擬戦選択操作部82cあるいは本戦選択操作部82dがプレイヤーにより操作（タップ

10

20

30

40

50

）されることで、バトルゲームの種別として「模擬戦」あるいは「本戦」が設定される。また、階層詳細情報表示部 8 2 には、「全回復」と記された全回復操作部 8 2 e が表示される。

【0091】

塔バトルでは、味方キャラクタのライフポイント 7 1 a および必殺技ゲージ 7 1 b が引き継がれるが、例えば、一度戦闘不可能になった味方キャラクタをイベント期間中に亘って使用できなくするとプレイヤーにとって不利である。そのため、1 日 1 回味方キャラクタのライフポイント 7 1 a を全回復できる機能が実装されている。全回復操作部 8 2 e は、1 日に 1 回だけプレイヤーにより操作可能に設定される。全回復操作部 8 2 e がプレイヤーにより操作されることで、全ての味方キャラクタのライフポイント 7 1 a を上限まで全回復することができる。ただし、その場合、全ての味方キャラクタの必殺技ゲージ 7 1 b は 0 となる。

10

【0092】

一方、階層詳細情報表示部 8 2 には、「模擬戦」あるいは「本戦」が設定された状態で、そのバトルゲームに挑戦するための「挑戦」と記された挑戦操作部 8 2 f が表示される。挑戦操作部 8 2 f が操作（タップ）されると、図 6 B に示すパーティ選択画面 8 3 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0093】

また、パーティ選択画面 8 3 には、キャンセル操作部 8 5、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部 8 6 が表示される。パーティ選択画面 8 3 において、プレイヤーが、表示されている味方キャラクタを操作（タップ）すると、操作された味方キャラクタが選択済み味方キャラクタ表示領域 8 4 に表示される。つまり、ここでは、プレイヤー ID に関連付けられた複数の味方キャラクタ ID のうち、バトルゲームに使用するため（パーティを決定するため）の味方キャラクタ ID を選択している。プレイヤーにより味方キャラクタが複数選択されることにより、パーティが編成される。なお、パーティ編成において、同じ味方キャラクタを重複して設定することはできない。パーティ編成が完了し、バトル開始操作部 8 6 が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始される。

20

【0094】

ここで、塔バトルでは、スキップ機能が実装されている。スキップ機能は、後述するバトルゲーム画面におけるスキップ選択操作部 1 0 3 を操作（タップ）することで実行することができるが、本実施形態では、パーティ選択画面 8 3 のバトル開始操作部 8 6 を操作することでも実行することができる。つまり、バトル開始操作部 8 6 の操作により、塔バトルの開始と同時にスキップ機能を実行することができる。

30

【0095】

バトル開始操作部 8 6 によるスキップ機能の実行有無の設定は、図 7 に示す設定画面 9 0 においてプレイヤーにより設定することができる。

【0096】

具体的に、図 3 B に示すメニュー画面選択操作部 4 1 f がタップされると、不図示のメニュー画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、メニュー画面における設定画面選択操作部がタップされると、図 7 に示す設定画面 9 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。設定画面 9 0 では、プレイヤーがゲームに係る各種の設定を行うことができる。

40

【0097】

図 7 は、設定画面 9 0（バトル設定画面）の一例を示す図である。図 7 に示すように、設定画面 9 0 の上部には設定種別タブ 9 1 が表示される。設定種別タブ 9 1 には、プレイヤーが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。設定種別タブ 9 1 には、「システム」と記されたシステム設定選択操作部 9 1 a、「音量」と記された音量設定選択操作部 9 1 b、「バトル」と記されたバトル設定選択操作部 9 1 c、「通知」と記された通知設定選択操作部 9 1 d が設けられている。なお、設定種別タブ 9 1 においては、ディスプレイ 2 6 に表示中の画面が識別できるように、各画面に対応する操作部が強調表示される。

【0098】

50

設定画面 90 は、不図示のシステム設定画面、不図示の音量設定画面、バトル設定画面 90 a、不図示の通知設定画面のいずれかに切り替え表示される。具体的には、システム設定選択操作部 91 a がタップされると、不図示のシステム設定画面がディスプレイ 26 に表示される。また、音量設定選択操作部 91 b がタップされると、不図示の音量設定画面がディスプレイ 26 に表示される。また、バトル設定選択操作部 91 c がタップされると、図 7 に示すバトル設定画面 90 a がディスプレイ 26 に表示される。また、通知設定選択操作部 91 d がタップされると、不図示の通知設定画面がディスプレイ 26 に表示される。

【0099】

図 7 に示すように、バトル設定画面 90 a では、バトルゲームにおける各種設定を行うことができる。図 7 に示すように、プレイヤは、バトル設定画面 90 a において、塔バトルのバトルゲームの進行過程を飛ばして結果を導出する、所謂スキップ機能に係る設定を行うことができる。具体的に、図 7 に示すバトル設定画面 90 a では、図 6 B に示すバトル開始操作部 86 によるスキップ機能の実行有無の設定を行うことができる。本実施形態では、塔バトルにおけるプレイモードとして、通常モード（スキップ機能がない場合）、および、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モード（スキップ機能を使用した場合）の複数のプレイモードが含まれる。本実施形態では、複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤにより選択されたプレイモードに基づいてバトルゲーム（「塔バトル」）が実行制御される。

【0100】

具体的には、バトル設定画面 90 a の「塔バトル通常階&ボス階スキップ設定」項目において、「両方スキップ」を選択した場合、「通常階」および「ボス階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル通常階&ボス階スキップ設定」項目において、「スキップしない」を選択した場合、「通常階」および「ボス階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用しないことが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル通常階&ボス階スキップ設定」項目において、「通常階」を選択した場合、「通常階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用し、「ボス階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用しないことが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル通常階&ボス階スキップ設定」項目において、「ボス階」を選択した場合、「通常階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用せず、「ボス階」のバトルゲーム開始時において、スキップ機能を使用することが設定される。

【0101】

同様に、バトル設定画面 90 a の「塔バトル最上階探索&EX階スキップ設定」項目において、「両方スキップ」を選択した場合、「最上階探索」および「EX階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル最上階探索&EX階スキップ設定」項目において、「スキップしない」を選択した場合、「最上階探索」および「EX階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用しないことが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル最上階探索&EX階スキップ設定」項目において、「最上階探索」を選択した場合、「最上階探索」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用し、「EX階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用しないことが設定される。また、バトル設定画面 90 a の「塔バトル最上階探索&EX階スキップ設定」項目において、「EX階」を選択した場合、「最上階探索」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用せず、「EX階」のバトルゲーム開始時において、スキップ機能を使用することが設定される。

【0102】

本実施形態では、バトル設定画面 90 a においてスキップ機能を使用することを設定した場合、スキップ機能の使用が設定された塔バトルの種別に対応するバトルゲームが開始すると、スキップ機能によりバトルゲームの進行過程を飛ばして結果が導出されることとなる。ただし、本実施形態では、バトル設定画面 90 a においてスキップ機能を使用しな

いことを設定した場合であっても、バトルゲーム中に表示されるスキップ選択操作部 103 を操作することで、当該操作に応じてスキップ機能によりバトルゲームの進行過程を飛ばして結果が導出されることとなる。

【0103】

また、バトル設定画面 90a には、閉じる操作部 92 が表示されている。閉じる操作部 92 がタップされると、バトル設定画面 90a の表示が終了し、ディスプレイ 26 において、不図示のメニュー画面が表示されることとなる。

【0104】

図 6B に戻り、バトル開始操作部 86 が操作（タップ）されると、塔バトルにおけるバトルゲームが開始される。また、パーティ選択画面 83 の情報表示領域 87 には、予め設定された条件を満たした場合に、スキップ機能に係る情報が表示される。

【0105】

図 8 は、本実施形態における情報表示領域 87 の表示文言決定テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われているか否か、塔バトルの各種別（すなわち、「通常階」、「ボス階」、「EX 階」、「最上階探索」）のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されているか否かに基づいて、プレイヤー端末 1 の情報表示領域 87 において表示する文字の有無およびその表示パターンが設定されている。

【0106】

具体的には、例えば、図 8 の表示文言決定テーブルにおける（1）の場合は、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われておらず、図 6A に示す挑戦操作部 82f が操作された種別のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されている場合である。この場合、情報表示領域 87 において「スキップ設定になっています。」という文字を表示することが設定されている。

【0107】

また、図 8 の表示文言決定テーブルにおける（2）の場合は、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われておらず、図 6A に示す挑戦操作部 82f が操作された種別のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されていない場合である。この場合、情報表示領域 87 において文字を表示しないことが設定されている。

【0108】

また、図 8 の表示文言決定テーブルにおける（3）の場合は、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われており、図 6A に示す挑戦操作部 82f が操作された種別のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されている場合である。この場合、情報表示領域 87 において「模擬戦・スキップ設定になっています。」という文字を表示することが設定されている。

【0109】

また、図 8 の表示文言決定テーブルにおける（4）の場合は、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われており、図 6A に示す挑戦操作部 82f が操作された種別のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されていない場合である。この場合、情報表示領域 87 において文字を表示しないことが設定されている。

【0110】

以上のようにして、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われているか否か、塔バトルの各種別（すなわち、「通常階」、「ボス階」、「EX 階」、「最上階探索」）のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されているか否かに基づいて、情報表示領域 87 において適切な情報を表示することが可能となる。

【0111】

図 9A、図 9B は、塔バトルの「ボス階」におけるバトルゲーム画面 100 の一例を説明する図である。ここでは、塔バトルの「ボス階」におけるバトルゲーム画面 100 を一例として説明するが、塔バトルの「通常階」、「EX 階」、「最上階探索」におけるバトルゲーム画面も「ボス階」におけるバトルゲーム画面 100 と同様であるため、詳細な説

10

20

30

40

50

明は省略する。図 9 C は、スキップ中画面の一例を説明する図である。図 6 B に示すようにパーティ編成が完了し、図 6 B に示すバトル開始操作部 8 6 が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始され、図 9 A に示すように、ディスプレイ 2 6 にバトルゲーム画面 1 0 0 が表示される。

【0112】

図 9 A におけるバトルゲーム画面 1 0 0 は、塔バトルの「ボス階」のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されていない場合に表示される画面である。バトルゲーム画面 1 0 0 の下部には、図 9 A に示すように、味方キャラクタ表示領域 1 0 1 が設けられる。味方キャラクタ表示領域 1 0 1 には、味方キャラクタごとのライフポイント 1 0 1 a および必殺技ゲージ 1 0 1 b が表示される。

10

【0113】

また、バトルゲームが進行し、バトルゲーム中にライフポイントが「0」（戦闘不可能）となった味方キャラクタおよび敵キャラクタは、図 9 B に示すように、バトルゲーム画面 1 0 0 において非表示となる。また、バトルゲーム中にライフポイントが「0」となった味方キャラクタは、図 9 B に示すように、味方キャラクタ表示領域 1 0 1 において戦闘不能状態であることを示す表示が付与される。このようにしてバトルゲームにおける戦況状況がプレイヤーに分かりやすいように報知されることとなる。

【0114】

また、バトルゲーム画面 1 0 0 には、オート選択操作部 1 0 2 a、スマートオート選択操作部 1 0 2 b、早送り選択操作部 1 0 2 c が表示されている。オート選択操作部 1 0 2 a、スマートオート選択操作部 1 0 2 b、早送り選択操作部 1 0 2 c は、図 5 A に示すオート選択操作部 7 2 a、スマートオート選択操作部 7 2 b、早送り選択操作部 7 2 c と同じであるため、詳細な説明を省略する。

20

【0115】

また、図 9 A に示すように、バトルゲーム画面 1 0 0 には、スキップ選択操作部 1 0 3 が表示される。

【0116】

プレイヤーが、スキップ選択操作部 1 0 3 を操作すると、図 9 C に示すスキップ中画面 1 1 0 がディスプレイ 2 6 に一定時間に亘って表示される。本実施形態では、スキップ機能を使用した際にスキップ中画面 1 1 0 がディスプレイ 2 6 に表示される一定時間は、スキップ機能が使用されずにバトルゲームが進行された場合に要する時間、および、早送り選択操作部 1 0 2 c が操作されてバトルゲームにおけるバトルの実行が早送りとなった場合よりも短い時間となる。すなわち、通常モード（スキップ機能が使用されていない場合）よりも短縮モード（スキップ機能が使用された場合）の方がバトルゲームの実行時間が短縮されることとなる。

30

【0117】

スキップ中画面 1 1 0 では、ディスプレイ 2 6 の全体が暗転表示されるとともに、中央部に「スキップ中」という文字が表示されて、プレイヤーにスキップ機能が使用されたことが報知される。換言すれば、スキップ機能が使用され、スキップ中画面 1 1 0 がディスプレイ 2 6 に表示される場合には、スキップ機能が使用されず、バトルゲーム画面 1 0 0 がディスプレイ 2 6 に表示される場合と比べて、アニメーションの描画の一部または全部が省略される。このように、アニメーションの描画の一部または全部を省略することによって、プレイヤー端末 1 における処理負荷を軽減することが可能となる。なお、アニメーションの描画と同時に行われる音声出力についても一部又は全部を省略してもよい。これにより、プレイヤー端末 1 における処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【0118】

なお、バトルゲーム開始時にスキップ機能が使用される設定である場合、図 6 B に示すバトル開始操作部 8 6 が操作（タップ）され、バトルゲームが開始されると、図 9 A に示すバトルゲーム画面 1 0 0 が表示されずに、図 9 C に示すスキップ中画面 1 1 0 が表示される。したがって、プレイヤーがバトルゲーム画面 1 0 0 においてスキップ選択操作部 1 0

50

3 を操作せずとも、スキップ中画面 110 を表示させることができる。そのため、バトルゲーム画面 100 を表示させるのにかかる時間や、プレイヤーがスキップ選択操作部 103 を操作するのにかかる時間等を省略することができ、バトルゲームの実行時間をさらに短縮することができる。ただし、これに限定されず、バトルゲーム開始時にスキップ機能が使用される設定である場合、図 9C に示すスキップ中画面 110 でなく、早送り中のバトルゲーム画面 100 が表示されるようにしてもよいし、バトルゲーム画面 100 の一部が部分的に表示されてもよいし、一切の表示をしなくてもよい。このように、バトルゲーム開始時にスキップ機能が使用される設定である場合、バトルゲーム画面 100 のアニメーションの描画の一部または全部が省略されるように表示されてもよい。また、バトルゲーム開始後のバトルゲーム中にスキップ機能が使用される場合、図 9C に示すスキップ中画面 110 でなく、早送り中のバトルゲーム画面 100 が表示されてもよいし、バトルゲーム画面 100 の一部が部分的に表示されてもよいし、一切の表示をしなくてもよい。ここで、早送り選択操作部 102c の操作による通常の早送り（倍速）では、バトルゲームの終了に至るまでに途中で早送り機能を解除可能（すなわち、ON/OFF の切り換えが可能）である。なお、オート選択操作部 102a およびスマートオート選択操作部 102b の操作によるオートおよびスマートオートでも、同様にバトルゲームの終了に至るまでに途中でオート機能およびスマートオート機能を解除可能（すなわち、ON/OFF の切り換えが可能）である。しかし、早送り中のバトルゲーム画面 100 が表示されるような早送りのスキップ機能は、バトルゲームの終了に至るまでに途中でスキップ機能を解除できず（すなわち、ON/OFF の切り換えが不可能）に、早送り且つオートでバトルゲームを進行させる機能である。

【0119】

ここで、上述したように、塔バトルでは、バトルゲームが終了し、バトルゲームの結果が確定した後、次のバトルゲームにおいて、前回のバトルゲームの結果が確定した時のキャラクタのステータスパラメータが引き継がれて次のバトルゲームが開始される。このような塔バトルにおいて、バトルゲームのスキップ機能を利用した結果、プレイヤーの想定外のゲーム結果が導出されると、プレイヤーのプレイ意欲が低下するおそれがある。ここで、想定外のゲーム結果とは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝てると思っていたが敗北した結果や、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したものの想定以上に味方キャラクタのライフポイントが減少させられた結果や、敵キャラクタに特定の味方キャラクタが倒された（ライフポイントを 0 にさせられた）結果などである。この想定外ゲーム結果が生じる原因としては、敵キャラクタがプレイヤーの想定以上に強かったり、同じ味方キャラクタ（のパーティ）、同じ敵キャラクタ（のパーティ）でバトルゲームを行ってもバトルの過程における演算の結果によってバトルゲームの結果も異なってくるためである。

【0120】

そこで、本実施形態では、スキップ機能が実行され、短縮モードに基づくバトルゲームの結果である短縮モード結果（スキップ結果）の表示後、プレイヤーの操作に基づいて、短縮モード結果（スキップ結果）の反映あるいは破棄を決定する処理が行われる。

【0121】

図 10A、図 10B は、スキップ結果確認画面 120 の一例を説明する図である。図 10C は、レポート画面 130 の一例を説明する図である。図 9C に示すスキップ中画面 110 がディスプレイ 26 に一定時間に亘って表示された後、ディスプレイ 26 には、スキップ結果確認画面 120 が表示される。

【0122】

プレイヤーがバトルゲームにおいて勝利した場合には、図 10A に示すように、スキップ結果確認画面 120 の中央部に「VICTORY」と表示されて、プレイヤーがバトルゲームに勝利したことが報知される。このとき、スキップ結果確認画面 120 には、味方キャラクタのステータスパラメータ（ライフポイントおよび必殺技ゲージの値）に関する情報が表示される。

【0123】

一方、プレイヤーがバトルゲームにおいて敗北した場合には、図10Bに示すように、スキップ結果確認画面120の中央部に「LOSE…」と表示されて、プレイヤーがバトルゲームに敗北したことが報知される。このとき、スキップ結果確認画面120には、敵キャラクタのステータスパラメータ（ライフポイントおよび必殺技ゲージの値）に関する情報が表示される。すなわち、スキップ結果確認画面120には、バトルゲームのゲーム結果情報の少なくとも一部が表示される。

【0124】

また、図10A、図10Bに示すように、スキップ結果確認画面120には、「レポート」と記されたレポート表示操作部121、「スキップ」と記されたスキップ選択操作部122、および、「リタイア」と記されたリタイア選択操作部123が表示される。なお、スキップ結果確認画面120にバトルゲームのリプレイを表示するためのリプレイ選択操作部が設けられてもよい。リプレイ選択操作部を操作することで、今回のバトルゲームの結果（バトルゲーム開始から終了までの演算結果）に基づいて、スキップ中画面110でなく、アニメーションの描画を行うバトルゲームを表示することができる。

【0125】

スキップ結果確認画面120においてレポート表示操作部121が操作（タップ）されると、図10Cに示すレポート画面130がディスプレイ26に表示される。レポート画面130で表示される内容は、上記した図5Cに示すレポート画面76と同様であるため、説明を省略する。

【0126】

また、レポート画面130には、閉じる操作部131が表示される。閉じる操作部131が操作（タップ）されると、図10Aまたは図10Bに示すスキップ結果確認画面120がディスプレイ26に再び表示される。

【0127】

また、スキップ結果確認画面120においてスキップ選択操作部122が操作（タップ）されると、ディスプレイ26の表示が、図11Aに示すスキップ確認ダイアログ140に切り替わる。

【0128】

図11Aは、スキップ確認ダイアログ140の一例を説明する図である。スキップ確認ダイアログ140の中央部には、例えば、「スキップした結果を反映させますか？」という文字が表示される。また、スキップ確認ダイアログ140の下部には、「OK」と記された決定操作部141と、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部142が表示される。決定操作部141が操作（タップ）されると、バトルゲームの結果が確定（反映）され、図12Aに示すリザルト画面160が表示される。つまり、決定操作部141が操作（タップ）されたタイミングで、バトルゲームの結果（リザルト情報）が確定（反映）され、このリザルト情報は、プレイヤー情報と関連付けられるとともに、プレイヤー端末1およびサーバ1000に記憶される。したがって、その後の塔バトルのバトルゲームでは、プレイヤー端末1およびサーバ1000に記憶された今回のバトルゲームのリザルト情報に基づくステータスパラメータを有する味方キャラクタおよび敵キャラクタが使用されることとなる。また、キャンセル操作部142が操作（タップ）されると、スキップ結果確認画面120がディスプレイ26に表示される。

【0129】

また、スキップ結果確認画面120においてリタイア選択操作部123が操作されると、ディスプレイ26の表示が、図11Bに示すリタイア確認ダイアログ150に切り替わる。

【0130】

図11Bは、リタイア確認ダイアログ150の一例を説明する図である。リタイア確認ダイアログ150の中央部には、例えば、「リタイアすると、敵キャラクタおよび味方キャラクタのライフポイントおよび必殺技ゲージがバトル前の状態に戻ります。よろしいですか？」という文字が表示される。また、リタイア確認ダイアログ150の下部には、「

10

20

30

40

50

OK」と記された決定操作部151と、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部152が表示される。決定操作部151が操作（タップ）されると、バトルゲームがリタイア（すなわち、バトルゲームの結果が破棄）され、図6Aに示すイベントバトル画面80が表示される。つまり、決定操作部151が操作（タップ）されたタイミングで、バトルゲームの結果（リザルト情報）が消去され、このリザルト情報は、プレイヤー情報と関連付けられることもなく、プレイヤー端末1およびサーバ1000にも記憶されない。したがって、その後の塔バトルのバトルゲームでは、プレイヤー端末1およびサーバ1000に記憶された前回のバトルゲームのリザルト情報に基づくステータスパラメータを有する味方キャラクターおよび敵キャラクターが使用されることとなる。また、キャンセル操作部152が操作（タップ）されると、スキップ結果確認画面120がディスプレイ26に表示される。

10

【0131】

図11Bでは、短縮モード（すなわち、スキップ機能が使用された場合）のバトルゲームにおいて、そのバトルゲームをリタイアする方法について説明した。ここで、短縮モード（すなわち、スキップ機能が使用された場合）のバトルゲームではなく、通常モード（すなわち、スキップ機能が使用されていない場合）のバトルゲームにおいて、バトルゲーム中（バトルゲーム開始から終了までの間）にそのバトルゲームをリタイアすることができる。具体的に、図9Aおよび図9Bに示す塔バトルのバトルゲーム画面100において、プレイヤーがバトルゲーム中に不図示のメニュー操作部を操作することで、バトルゲームをリタイアするためのリタイア選択操作部を操作することができる。リタイア選択操作部が操作されると、上記決定操作部151が操作されたときと同様に、バトルゲームがリタイア（すなわち、バトルゲームの結果が破棄）され、図6Aに示すイベントバトル画面80が表示される。つまり、リタイア選択操作部が操作されたタイミングで、バトルゲームの結果（リザルト情報）が消去され、このリザルト情報は、プレイヤー情報と関連付けられることもなく、プレイヤー端末1およびサーバ1000にも記憶されない。したがって、その後の塔バトルのバトルゲームでは、プレイヤー端末1およびサーバ1000に記憶された前回のバトルゲームのリザルト情報に基づくステータスパラメータを有する味方キャラクターおよび敵キャラクターが使用されることとなる。

20

【0132】

図12A、図12Bは、リザルト画面160の一例を説明する図である。図12Cは、レポート画面170の一例を説明する図である。図9A、図9Bに示すバトルゲーム画面100のバトルゲームが終了、あるいは、図11Aに示すスキップ確認ダイアログ140の決定操作部141が操作されると、ディスプレイ26には、リザルト画面160が表示される。

30

【0133】

プレイヤーがバトルゲームにおいて勝利した場合には、図12Aに示すように、リザルト画面160の中央部に「VICTORY」と表示されて、プレイヤーがバトルゲームに勝利したことが報知される。

【0134】

一方、プレイヤーがバトルゲームにおいて敗北した場合には、図12Bに示すように、リザルト画面160の中央部に「LOSE…」と表示されて、プレイヤーがバトルゲームに敗北したことが報知される。すなわち、リザルト画面160には、バトルゲームのゲーム結果情報の少なくとも一部が表示される。

40

【0135】

また、図12A、図12Bに示すように、リザルト画面160には、「レポート」と記されたレポート表示操作部161、および、「次へ」と記された次へ操作部162が表示される。

【0136】

リザルト画面160においてレポート表示操作部161が操作（タップ）されると、図12Cに示すレポート画面170がディスプレイ26に表示される。レポート画面170で表示される内容は、上記した図5Cに示すレポート画面76と同様であるため、説明を

50

省略する。

【0137】

また、レポート画面170には、閉じる操作部171が表示される。閉じる操作部171が操作（タップ）されると、図12Aまたは図12Bに示すリザルト画面160がディスプレイ26に再び表示される。

【0138】

また、リザルト画面160において次へ操作部162が操作されると、図6Aに示すイベントバトル画面80がディスプレイ26に表示される。

【0139】

このように、本実施形態では、塔バトルにおいてスキップ機能が実行され、短縮モードに基づくバトルゲームの結果である短縮モード結果（スキップ結果）の表示後、プレイヤーの操作に基づいて、短縮モード結果（スキップ結果）の反映あるいは破棄を決定する処理が行われる。これにより、塔バトルにおいてスキップ機能が実行されても、バトルゲームの結果の内容がプレイヤーにとって不利な場合は、そのバトルゲームの結果を破棄できるので、プレイヤーのプレイ意欲の低下を抑制することができる。

10

【0140】

次に、本実施形態のゲームを実行するためのプレイヤー端末1およびサーバ1000の基本的構成および通信処理について説明する。なお、ここでは、ゲームを進行するための基本的な通信処理、ならびに、画像表示処理に関する主な通信処理の一例について説明し、その他の処理については説明を省略する。

20

【0141】

（プレイヤー端末1の機能的構成）

図13は、プレイヤー端末1におけるメモリ12の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域12aに記憶する。

【0142】

端末側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム300、バトルゲーム制御プログラム301、プレイヤー情報保存プログラム302、演算プログラム303、描画プログラム304、スキップ処理プログラム305が含まれる。なお、図13に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

30

【0143】

データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部400、プレイヤー情報記憶部401が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域12bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0144】

CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部1Aとして機能させる。端末側ゲーム制御部1Aは、ゲーム実行制御部300a、バトルゲーム制御部301a、プレイヤー情報保存部302a、演算部303a、描画部304a、スキップ処理部305aを含む。

40

【0145】

具体的には、CPU10は、ゲーム実行制御プログラム300を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部300aとして機能させる。同様に、CPU10は、バトルゲーム制御プログラム301、プレイヤー情報保存プログラム302、演算プログラム303、描画プログラム304、スキップ処理プログラム305を動作させ、それぞれバトルゲーム制御部301a、プレイヤー情報保存部302a、演算部303a、描画部304a、スキップ処理部305aとして機能させる。

50

【0146】

ゲーム実行制御部300aは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部300aは、例えば、ゲームにログインするときに、ログイン情報をサーバ1000に送信する。また、ゲーム実行制御部300aは、プレイヤーの操作に基づいて、プレイヤーが設定した設定情報やバトルゲームの結果であるリザルト情報などをサーバ1000に送信する。設定情報は、例えば、バトルゲーム開始時におけるスキップ機能の実行の有無に関する情報を含む。

【0147】

バトルゲーム制御部301aは、バトルゲームを実行するための制御を担う。例えば、バトルゲーム制御部301aは、プレイヤー端末1に入力される操作に基づき、通常モード、および、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードを含む複数のプレイモードのうち、少なくともプレイヤーにより選択されたプレイモードに基づいてバトルゲームを制御する。

10

【0148】

プレイヤー情報保存部302aは、サーバ1000から受信したプレイヤー情報をプレイヤー情報記憶部401に保存する。

【0149】

演算部303aは、バトルゲームの進捗および結果を演算処理により導出する。具体的には、バトルゲームにおける各キャラの攻撃の決定や実行に関する処理、被ダメージの有無やダメージ量の判定処理、各キャラのポジション移動や脱落に関するモーションを選択する処理、バトルゲームにおける勝敗を決定する処理を行う。

20

【0150】

描画部304aは、少なくとも通常モードのバトルゲーム中に、演算処理の結果に基づいてディスプレイ26におけるアニメーションの描画を行う。また、描画部304aは、バトルゲームのリプレイ時にも、演算処理の結果に基づいてディスプレイ26におけるアニメーションの描画を行う。また、描画部304aは、通常モードおよび短縮モードに基づくバトルゲームの結果の演算の終了後、通常モードおよび短縮モードに基づくバトルゲームの結果をディスプレイ26に表示する。

【0151】

スキップ処理部305aは、短縮モードに基づくバトルゲームの結果の表示後、プレイヤーの操作によって、短縮モードに基づくバトルゲームの結果の反映あるいは破棄する処理を実行する。

30

【0152】

(サーバ1000の機能的構成)

図14は、サーバ1000におけるメモリ1120の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ1120には、プログラム記憶領域1120a、および、データ記憶領域1120bが設けられている。CPU1100は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム(モジュール)をプログラム記憶領域1120aに記憶する。

【0153】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム500、プレイヤー情報保存プログラム501、バトルゲーム制御プログラム502、報酬付与プログラム503が含まれる。なお、図14に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

40

【0154】

データ記憶領域1120bには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部600、プレイヤー情報記憶部601が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域1120bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0155】

CPU1100は、プログラム記憶領域1120aに記憶された各プログラムを動作さ

50

せ、データ記憶領域 1120b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU1100 は、プログラム記憶領域 1120a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1000 を、サーバ側ゲーム制御部 1000A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1000A は、ゲーム実行制御部 500a、プレイヤー情報保存部 501a、バトルゲーム制御部 502a、報酬付与部 503a を含む。

【0156】

具体的には、CPU1100 は、ゲーム実行制御プログラム 500 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 500a として機能させる。同様に、CPU1100 は、プレイヤー情報保存プログラム 501、バトルゲーム制御プログラム 502、報酬付与プログラム 503 を動作させ、それぞれプレイヤー情報保存部 501a、バトルゲーム制御部 502a、報酬付与部 503a として機能させる。

10

【0157】

ゲーム実行制御部 500a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 500a は、例えば、ログイン情報をプレイヤー端末 1 から受信すると、プレイヤー情報記憶部 601 に保存されたプレイヤー情報をプレイヤー端末 1 がダウンロード可能にする。

【0158】

プレイヤー情報保存部 501a は、プレイヤー端末 1 からプレイヤー情報（例えば、進行情報やゲーム結果情報）をダウンロードすると、ダウンロードしたプレイヤー情報をプレイヤー情報記憶部 601 に保存する。

【0159】

バトルゲーム制御部 502a は、プレイヤー端末 1 から送信されるバトルゲームの結果やバトルゲームにおけるスキップ機能の実行の有無に関する情報を、プレイヤー ID に関連付けてプレイヤー情報記憶部 601 に保存する。

20

【0160】

報酬付与部 503a は、プレイヤーに対して報酬を付与する。具体的には、報酬付与部 503a は、バトルゲームの結果に基づいて、プレイヤーのプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報に、アイテム（クリア報酬）を付加し、プレイヤー情報記憶部 601 に保存する。

【0161】

（プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との通信処理）

図 15 は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 の基本的な処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤー端末 1 において遂行する処理を Pn（n は任意の整数）と示す。また、サーバ 1000 において遂行する処理を Sn（n は任意の整数）と示す。

30

【0162】

プレイヤー端末 1 においてプレイヤーがゲームアプリケーションを起動すると（P1）、描画部 304a は、タイトル画面 30 をディスプレイ 26 に表示させる画面表示処理を実行する（P2）。

【0163】

タイトル画面 30 がディスプレイ 26 に表示されている際に、プレイヤーによりタイトル画面 30 の操作が行われると（P3）、ゲーム実行制御部 300a は、サーバ 1000 にログイン情報を送信する。

40

【0164】

サーバ 1000 のゲーム実行制御部 500a は、ログイン情報を受信すると、ログイン情報に関連付けられたプレイヤー ID を特定してログイン処理を行う（S1）。ここでは、サーバ 1000 は、特定したプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報を、プレイヤー端末 1 がプレイヤー情報記憶部 601 からダウンロード可能にする。なお、プレイヤー情報には、プレイヤー ID に関連付けられた複数の味方キャラクタ ID、バトルゲームの各種別におけるバトルゲームが解放されているか否かを示すゲーム解放情報、バトルゲーム開始時におけるスキップ機能の実行の有無に関する情報、プレイヤーのレベル、プレイヤーのスタミナ、ゲーム内通貨および抽選アイテム等が含まれる。

50

【0165】

プレイヤー端末1の描画部304aは、ホーム画面40あるいはクエスト画面50においてイベント選択操作部43が操作されると(P4)、図6Aに示すイベントバトル画面80をディスプレイ26に表示させるイベントバトル画面表示処理を実行する(P5)。

【0166】

イベントバトル画面80において挑戦操作部82fが操作されると(P6)、描画部304aは、パーティ選択画面83をディスプレイ26に表示するパーティ選択画面表示処理を実行する(P7)。

【0167】

このとき、スキップ処理部305aは、塔バトルにおいて「模擬戦」の設定が行われているか否か、塔バトルの各種別(すなわち、「通常階」、「ボス階」、「EX階」、「最上階探索」)のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されているか否かに基づいて、プレイヤー端末1の情報表示領域87において表示する文字の有無およびその表示パターンを決定する。描画部304aは、スキップ処理部305aによって決定された態様で、情報表示領域87において文字の表示を行う。

【0168】

パーティ選択画面83のバトル開始操作部86が操作(タップ)されると(P8)、端末側ゲーム制御部1Aにおいて、バトルゲーム制御処理が実行される(P9)。

【0169】

図16は、本実施形態のバトルゲーム制御処理の一例を説明するための図である。ここでは、イベントバトルの塔バトルにおけるバトルゲーム制御処理の一例について説明する。演算部303aは、バトルゲームの進捗および結果を導出する演算処理を実行する(P9-1)。具体的には、演算部303aは、バトルゲームにおける各キャラの攻撃の決定や実行に関する処理、被ダメージの有無やダメージ量の判定処理、各キャラのポジション移動や脱落に関するモーションを選択する処理、バトルゲームにおける勝敗を決定する処理を行う演算処理を実行する。換言すれば、演算処理では、バトルゲームにおける勝敗に関わる処理が実行される。なお、本実施形態では、演算部303aによるバトルゲームの進捗および結果を導出する演算処理と、描画部304aによるディスプレイ26におけるアニメーションの描画を行う描画処理とが平行に行われている。

【0170】

プレイヤー端末1のスキップ処理部305aは、バトルゲーム開始時にスキップ機能を使用することが設定されているか否かを判定する(P9-2)。ここでは、塔バトルの各種別(すなわち、「通常階」、「ボス階」、「EX階」、「最上階探索」)のバトルゲーム開始時においてスキップ機能を使用することが設定されているか否かのスキップ情報を参照し、プレイヤーが選択した塔バトルの種別(図6Aに示す挑戦操作部82fが操作された塔バトルの種別)が、スキップ情報に含まれる塔バトルの種別に該当するか否かの判定を行っている。その結果、バトルゲーム開始時にスキップ機能を使用することが設定されていない場合(P9-2のNO)、後述するステップP9-3に処理が移り、バトルゲーム開始時にスキップ機能を使用することが設定されている場合(P9-2のYES)、後述するステップP9-7に処理が移る。

【0171】

バトルゲーム開始時にスキップ機能を使用することが設定されていない場合(P9-2のNO)、描画部304aは、ディスプレイ26においてバトルゲーム画面100を表示させる。また、描画部304aは、バトルゲーム画面100にスキップ選択操作部103を表示させるスキップ選択操作部表示処理を実行する(P9-3)。

【0172】

描画部304aは、上記ステップS9-1の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ26において、アニメーションの描画を行う描画処理を実行する(P9-4)。描画処理としては、具体的には、描画部304aは、各キャラのポジション移動や脱落に関するモーションを出力する処理、各キャラの攻撃モーションや必殺技演出に関するアニメーショ

10

20

30

40

50

ンを描画する処理、各キャラのライフポイント101aや必殺技ゲージ101bの更新処理、オート選択操作部102a、スマートオート選択操作部102bや早送り選択操作部102cなどのUI（ユーザーインターフェース）を表示する処理を行う。

【0173】

バトルゲーム制御部301aは、スキップ選択操作部103の操作が行われたか否かを判定する（P9-5）。その結果、スキップ選択操作部103の操作が行われていない場合には、後述するステップP9-6に処理が移り、スキップ選択操作部103の操作が行われた場合には、後述するステップP9-7に処理が移る。

【0174】

バトルゲーム制御部301aは、バトルゲームの終了タイミングであるか否かを判定する（P9-6）。その結果、バトルゲームの終了タイミングである場合には（P9-6のYES）、後述するステップP9-13に処理が移り、塔バトルのバトルゲームの終了タイミングではない場合には（P9-6のNO）、上記ステップP9-4に処理が移る。

【0175】

ここで、ゲーム実行制御部300aは、バトルゲームの終了タイミングである場合（P9-6のYES）、後述するP9-13で説明する上記ステップS9-1の演算処理の結果、および、バトルゲームにおいてスキップ機能が使用されたか否かを示すスキップ情報を含むゲーム結果情報をサーバ1000へ送信する送信処理を実行する。

【0176】

ここで、ステップP9-6において判定が行われるバトルゲームの終了タイミングとは、上記ステップS9-1の演算処理の結果に基づいて、バトルゲームの勝敗が決したタイミングである。バトルゲームの勝敗が決したタイミングとは、味方キャラクタあるいは敵キャラクタのパーティにおける最後のキャラクタのライフポイントが0になったタイミングである。ここで、バトルゲーム画面100において、アニメーションの描画が行われている場合は、味方キャラクタあるいは敵キャラクタのパーティにおける最後のキャラクタのライフポイントが0になったタイミングで発生していたすべてのアニメーションの描画が完了したタイミングである。

【0177】

ただし、これに限定されず、バトルゲーム画面100においてアニメーションの描画が行われている途中であっても、味方キャラクタあるいは敵キャラクタのパーティにおける最後のキャラクタのライフポイントが0になったタイミングを、バトルゲームの勝敗が決したタイミングとしてもよい。また、バトルゲームの勝敗が決したタイミングとは、バトルゲームの制限時間が経過し、タイムオーバーとなったタイミングも含まれる。ここでは、バトルゲーム画面100においてアニメーションの描画が行われている途中であっても、タイムオーバーとなったタイミングを、バトルゲームの勝敗が決したタイミングとする。

【0178】

バトルゲーム開始時にスキップ機能を使用することが設定されている場合（P9-2のYES）、プレイヤ端末1の描画部304aは、図9Cに示すスキップ中画面110をディスプレイ26に表示するスキップ中画面表示処理を実行する（P9-7）。

【0179】

バトルゲーム制御部301aは、ディスプレイ26におけるスキップ中画面110の一定時間に亘る表示が完了した終了タイミングであるか否かを判定する（P9-8）。その結果、ディスプレイ26におけるスキップ中画面110の一定時間に亘る表示が完了した終了タイミングである場合には、後述するステップP9-9に処理が移り、ディスプレイ26におけるスキップ中画面110の一定時間に亘る表示が完了した終了タイミングではない場合には、上記ステップP9-7に処理が移る。なお、スキップ中画面110はバトルゲームに係る演算処理が終了するまで表示され、演算の終了したタイミングを表示の終了タイミングとする。すなわち、ディスプレイ26におけるスキップ中画面110の表示が行われる一定時間は、固定時間ではなくてもよく、演算処理が終了するまでの時間としてもよい。ただし、これに限定されず、スキップ中画面110は、バトルゲームに係る演算

10

20

30

40

50

処理が終了してから表示が開始されてもよいし、演算処理の終了後のいずれかのタイミングを表示の終了タイミングとしてもよい。

【0180】

描画部304aは、スキップ中画面110の一定時間に亘る表示が完了した終了タイミングとなると、図10Aあるいは図10Bに示すスキップ結果確認画面120をディスプレイ26に表示するスキップ結果画面表示処理を実行する（P9-9）。

【0181】

スキップ処理部305aは、スキップ結果確認画面120においてスキップ選択操作部122が操作されたか否か判定する（P9-10）。スキップ選択操作部122が操作された場合（P9-10のYES）、描画部304aは、図11Aに示すスキップ確認ダイアログ140をディスプレイ26に表示するスキップ確認ダイアログ表示処理を実行する（P9-11）。一方、スキップ選択操作部122が操作されない場合（P9-10のNO）、後述するステップP9-14の処理に移る。

【0182】

スキップ処理部305aは、スキップ確認ダイアログ140がディスプレイ26に表示され、プレイヤーにより決定操作部141の操作が行われると、バトルゲームの結果の反映を決定し、バトルゲームの結果を反映する反映処理を実行し（P9-12）する。そして、ゲーム実行制御部300aは、上記ステップS9-1の演算処理の結果（バトルゲームの結果）、および、バトルゲームにおいてスキップ機能が使用されたか否かを示すスキップ情報を含むゲーム結果情報をサーバ1000へ送信する送信処理を実行する（P9-13）。

【0183】

スキップ選択操作部122が操作されない場合（P9-10のNO）、スキップ処理部305aは、スキップ結果確認画面120においてリタイア選択操作部123が操作されたか否か判定する（P9-14）。

【0184】

リタイア選択操作部123が操作された場合（P9-14のYES）、描画部304aは、図11Bに示すリタイア確認ダイアログ150をディスプレイ26に表示するリタイア確認ダイアログ表示処理を実行する（P9-15）。一方、リタイア選択操作部123が操作されない場合（P9-14のNO）、上記ステップP9-9の処理に移る。

【0185】

スキップ処理部305aは、リタイア確認ダイアログ150がディスプレイ26に表示され、プレイヤーにより決定操作部151の操作が行われると、バトルゲームの結果の破棄を決定し、バトルゲームの結果を破棄する破棄処理を実行し（P9-16）、当該バトルゲーム制御処理を終了する。ここでは、スキップ処理部305aは、バトルゲームの結果であるリザルト情報を消去（削除）し、このリザルト情報をプレイヤー情報と関連付けされないようにし、また、プレイヤー情報記憶部401および601に保存されないようにする。したがって、その後の塔バトルのバトルゲームでは、プレイヤー情報記憶部401および601に記憶された前回のバトルゲームのリザルト情報に基づくステータスパラメータを有する味方キャラクタが使用されることとなる。

【0186】

描画部304aは、上記ステップS9-1の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ26においてリザルト画面160の表示を行う勝敗結果表示処理を実行する（P9-17）。

【0187】

バトルゲーム制御部301aは、リザルト画面160のレポート表示操作部161が操作されたか否かを判定する（P9-18）。その結果、レポート表示操作部161が操作された場合には、後述するステップP9-19に処理が移り、レポート表示操作部161が操作されていない場合には、後述するステップP9-21に処理が移る。

【0188】

描画部 304a は、上記ステップ S9-1 の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ 26 においてレポート画面 170 の表示を行うレポート画面表示処理を実行する（P9-19）。

【0189】

バトルゲーム制御部 301a は、レポート画面 170 の閉じる操作部 171 が操作されたか否かを判定する（P9-20）。その結果、閉じる操作部 171 が操作された場合には、上記ステップ P9-17 に処理が移り、閉じる操作部 171 が操作されていない場合には、上記ステップ P9-19 に処理が移る。

【0190】

バトルゲーム制御部 301a は、リザルト画面 160 の次へ操作部 162 が操作されたか否かを判定する（P9-21）。その結果、次へ操作部 162 が操作されていない場合には、上記ステップ P9-18 に処理が移り、次へ操作部 162 が操作された場合には、当該バトルゲーム制御処理が終了する。

【0191】

図 15 に戻り、サーバ 1000 のバトルゲーム制御部 502a は、ゲーム結果情報を受信すると、プレイヤーのプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報に、ゲーム結果情報を関連付けてプレイヤー情報記憶部 601 に保存するゲーム結果保存処理を実行する（S2）。このとき、報酬付与部 503a は、ゲーム結果情報に基づき、味方キャラクターがバトルゲームに勝利している場合、プレイヤーのプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報に、バトルゲームのクリア報酬を関連付けてプレイヤー情報記憶部 601 に保存する処理を行う。

【0192】

以上説明したように、プレイヤー端末 1 には、ゲーム実行制御プログラム 300、バトルゲーム制御プログラム 301、プレイヤー情報保存プログラム 302、演算プログラム 303、描画プログラム 304、スキップ処理プログラム 305 が設けられる。また、プレイヤー端末 1 は、ゲーム実行制御部 300a、バトルゲーム制御部 301a、プレイヤー情報保存部 302a、演算部 303a、描画部 304a、スキップ処理部 305a として機能する。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がサーバ 1000 に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 の一方または双方に設けられていてもよい。

【0193】

また、サーバ 1000 には、ゲーム実行制御プログラム 500、プレイヤー情報保存プログラム 501、バトルゲーム制御プログラム 502、報酬付与プログラム 503 が設けられる。また、サーバ 1000 は、ゲーム実行制御部 500a、プレイヤー情報保存部 501a、バトルゲーム制御部 502a、報酬付与部 503a として機能する。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がプレイヤー端末 1 に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 の一方または双方に設けられていてもよい。

【0194】

また、上記実施形態における情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むプレイヤー端末または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【0195】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【0196】

なお、スキップ機能を使用した際に図 9C に示すスキップ中画面 110 がディスプレイ 26 に表示される一定時間は、スキップ機能が使用されずにバトルゲームが進行された場

10

20

30

40

50

合に要する時間、および、早送り選択操作部 102c が操作されてバトルゲームにおけるバトルの実行が早送りとなった場合よりも短い時間となる。

【0197】

また、短縮モードの一例として、スキップ機能を使用した際に、上記実施形態における早送り選択操作部 102c が操作されてバトルゲームにおけるバトルの実行が早送りとなった場合よりも、バトルゲームにおけるバトルの実行が早くなるよう（例えば、8 倍以上）にしてもよい。

【0198】

すなわち、スキップ機能を使用した場合にもバトルゲームにおけるアニメーションの描画が実行されるようにしてもよい。これにより、早送り選択操作部 102c が操作されてバトルゲームにおけるバトルの実行が早送りとなった場合の実行時間よりも、スキップ機能を使用した場合のバトルゲームにおけるアニメーションの描画が実行される実行時間が短くなる。その結果、スキップ機能を使用した場合のバトルゲームの実行時間は、早送り選択操作部 102c が操作されてバトルゲームにおけるバトルの実行が早送りとなった場合の実行時間よりも短くなる。このようにすることで、バトルゲームの実行時間を短縮しつつも、バトルゲームの戦況状況の変化が視覚的に分かりやすくなるためバトルゲームにおける興趣が低下するおそれを抑制することが可能となる。なお、上述したように、早送り選択操作部 102c による早送り機能、オート選択操作部 102a によるオート機能およびスマートオート選択操作部 102b によるスマートオート機能は、バトルゲームの終了に至るまでに途中で早送り機能、オート機能およびスマートオート機能を解除可能（すなわち、ON/OFF の切り換えが可能）である。しかし、本実施形態のスキップ機能は、バトルゲームの終了に至るまでに途中でスキップ機能を解除できず（すなわち、ON/OFF の切り換えが不可能）に、早送り且つオートでバトルゲームを進行させる機能である。

【0199】

上記実施形態では、塔バトルにおいてバトルゲーム開始時やバトルゲーム中にスキップ機能を使用可能とする例について説明したが、塔バトル以外のバトルゲームにおいても、このスキップ機能を使用可能としてもよい。ここで、上述したように塔バトルの「EX 階」では、バトルゲームが終了し、バトルゲームの結果が確定した後、次のバトルゲームにおいて、前回のバトルゲームの結果が確定した時（終了時）のキャラクタのステータスパラメータが引き継がれない。したがって、塔バトルの「EX 階」では、スキップ機能を使用してバトルゲームが終了した後、バトルゲームの結果（リザルト情報）について反映あるいは破棄を選択できずに、必ずバトルゲームの結果が反映されることとなる。この「EX 階」と同様に、塔バトル以外のバトルゲームにおいても、スキップ機能を使用してバトルゲームが終了した後、バトルゲームの結果（リザルト情報）について反映あるいは破棄を選択できずに、必ずバトルゲームの結果を反映させるようにしてもよい。

【符号の説明】

【0200】

S 情報処理システム

26 ディスプレイ（表示部）

301a バトルゲーム制御部

303a 演算部

304a 描画部

305a スキップ処理部

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】プレイヤーのプレイ意欲の低下を抑制する。

【解決手段】情報処理プログラムは、通常モードよりも実行時間が短縮される短縮モードに基づいてゲームを制御する処理と、前記短縮モードに基づくゲームの結果を演算する処理と、前記演算の終了後、前記短縮モードに基づくゲームの結果であるスキップ結果を表示部に表示する処理と、前記スキップ結果の表示後、プレイヤーの操作に基づいて、前記スキップ結果の反映あるいは破棄を決定する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図 16

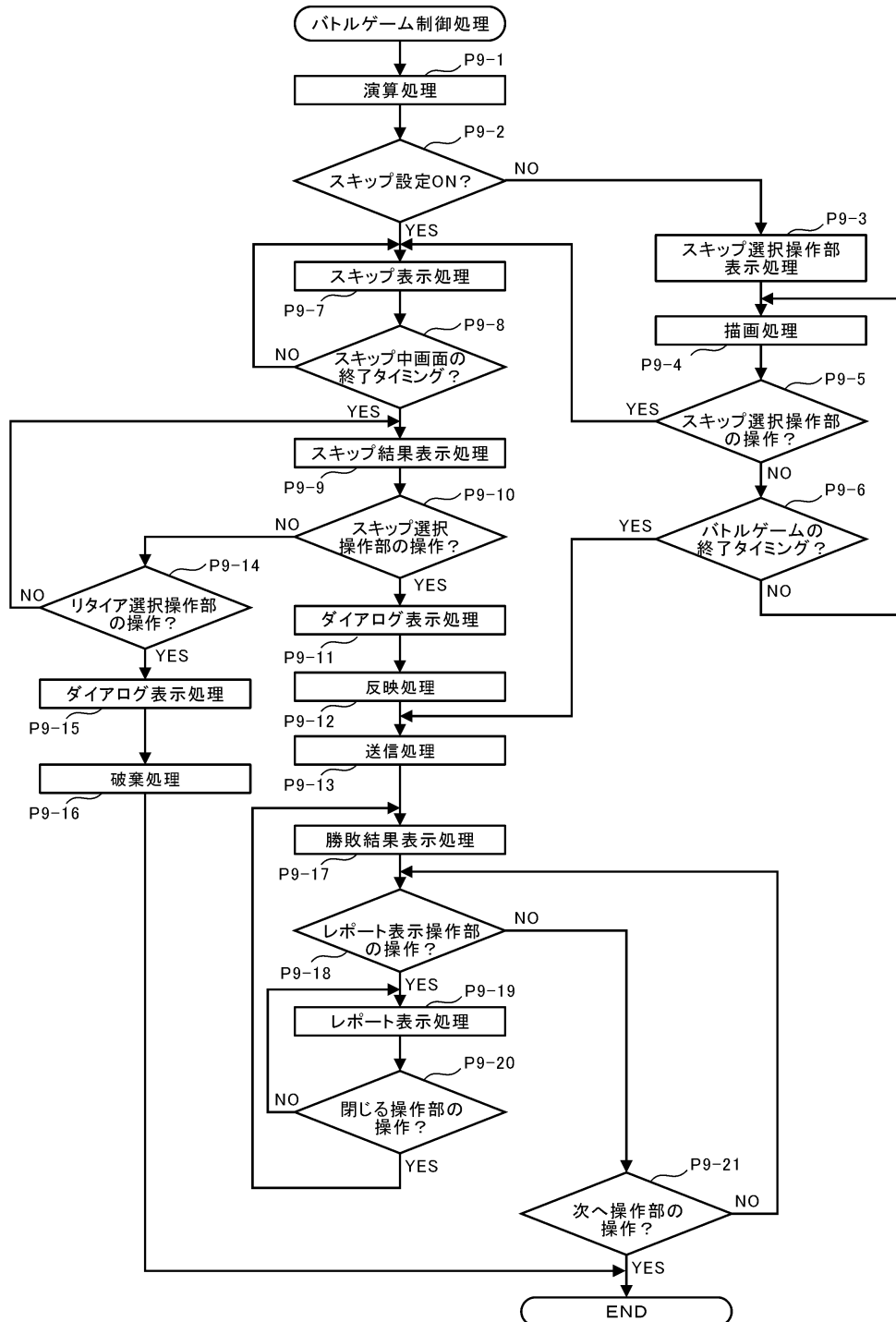


FIG.16

【図面】
【図 1】

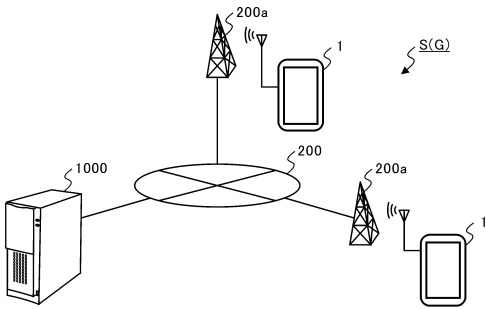


FIG.1

【図 2】

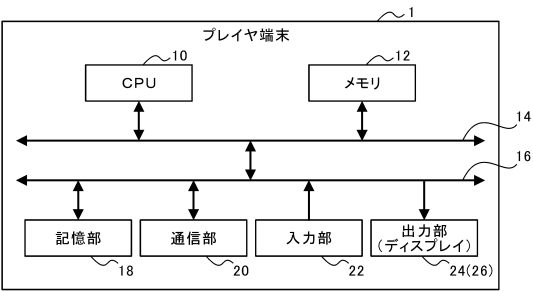


FIG.2A

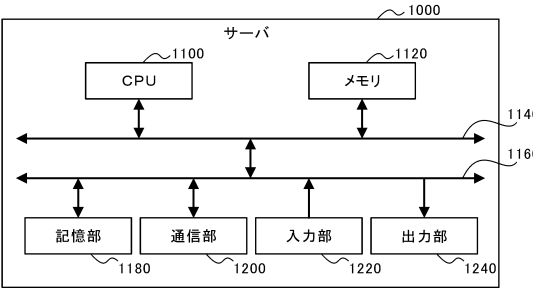


FIG.2B

【図 3】

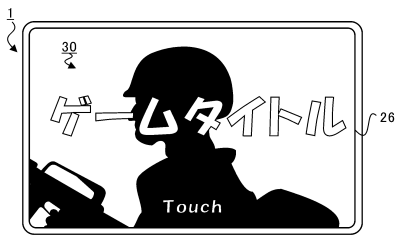


FIG.3A

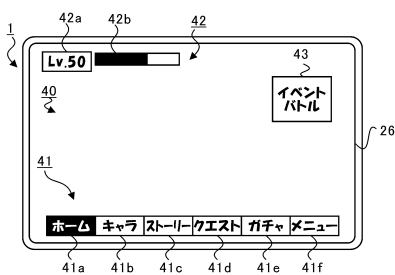


FIG.3B

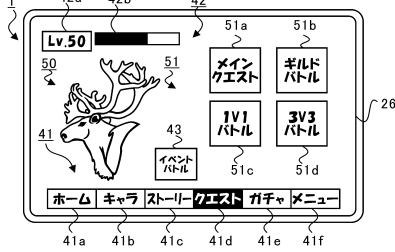


FIG.3C

【図 4】

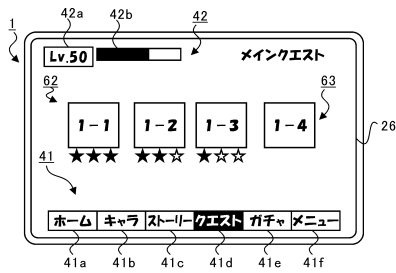


FIG.4A

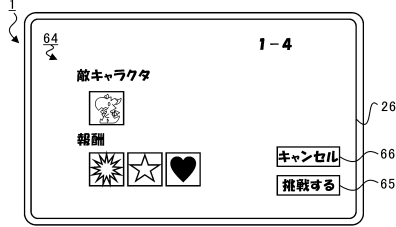


FIG.4B

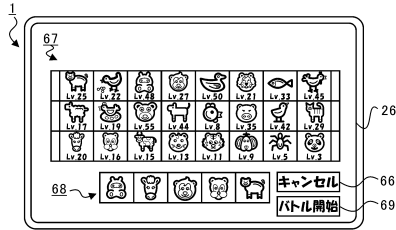


FIG.4C

10

20

30

40

50

【図 5】

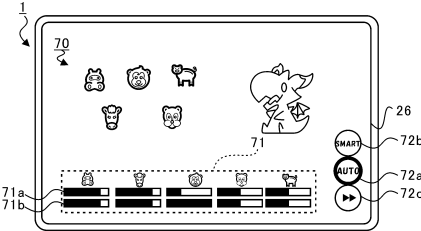


FIG. 5A

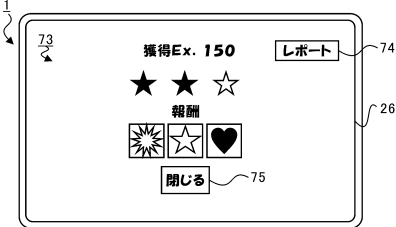


FIG. 5B

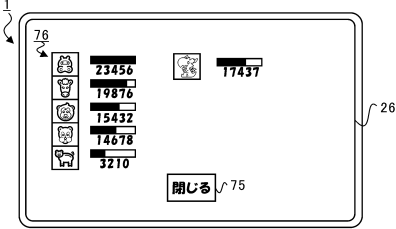


FIG. 5C

【図 7】

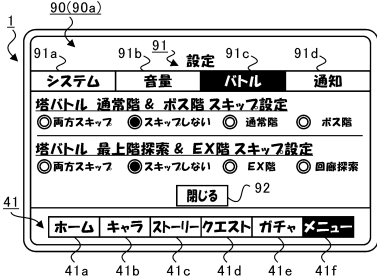


FIG. 7

【図 6】

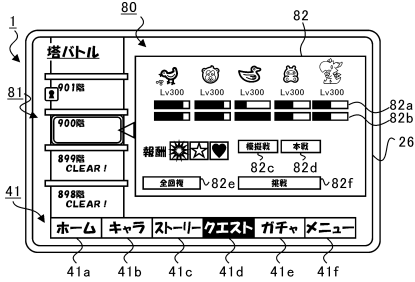


FIG. 6A

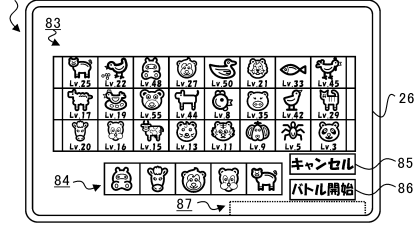


FIG. 6B

【図 8】

	模擬戦設定	スキップ設定 ON	表示文言
(1)	×	○	スキップ設定になっています。
(2)	×	×	【非表示】
(3)	○	○	模擬戦・スキップ設定になっています。
(4)	○	×	【非表示】

FIG. 8

10

20

30

40

50

【図 9】

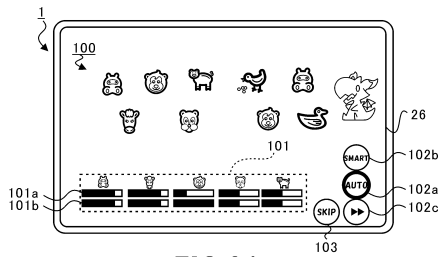


FIG. 9A

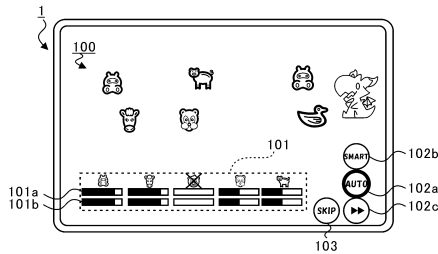


FIG. 9B

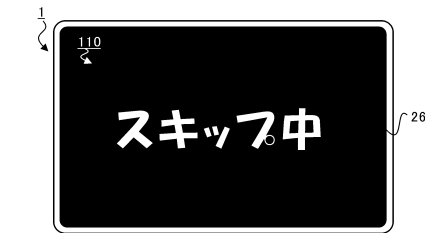


FIG. 9C

【図 10】



FIG. 10A

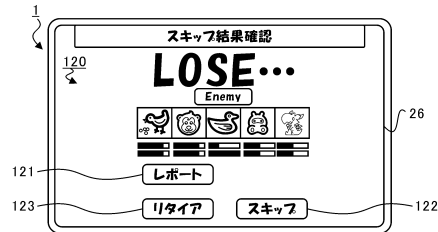


FIG. 10B

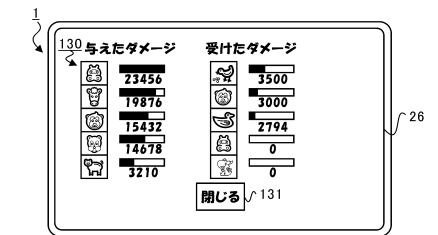


FIG. 10C

【図 11】

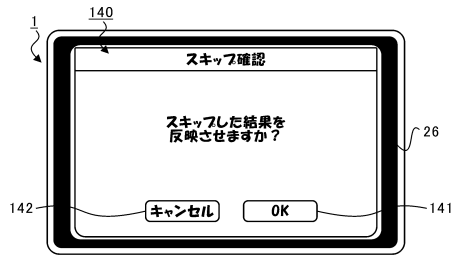


FIG. 11A

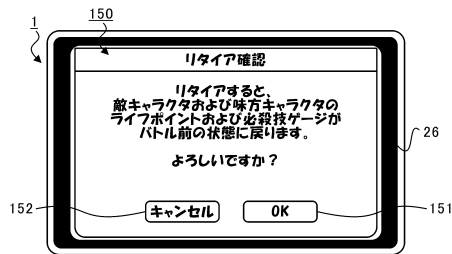


FIG. 11B

【図 12】



FIG. 12A



FIG. 12B

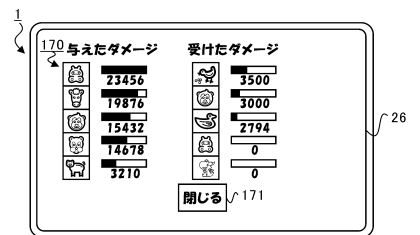


FIG. 12C

10

20

30

40

50

【図 13】

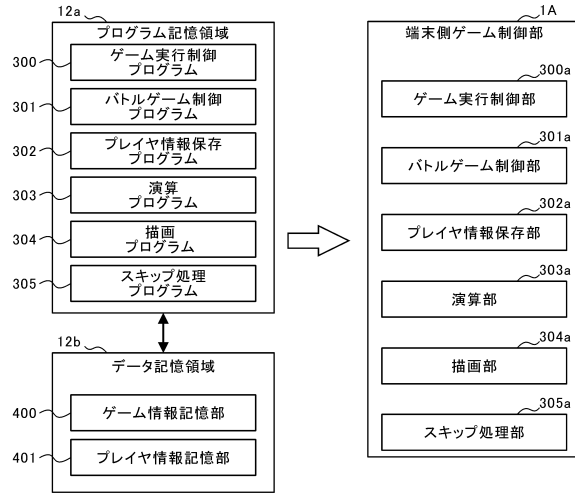


FIG.13

【図 14】

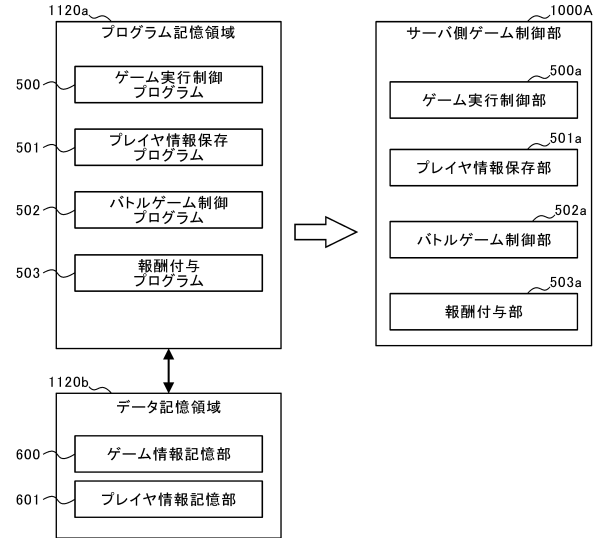


FIG.14

【図 15】

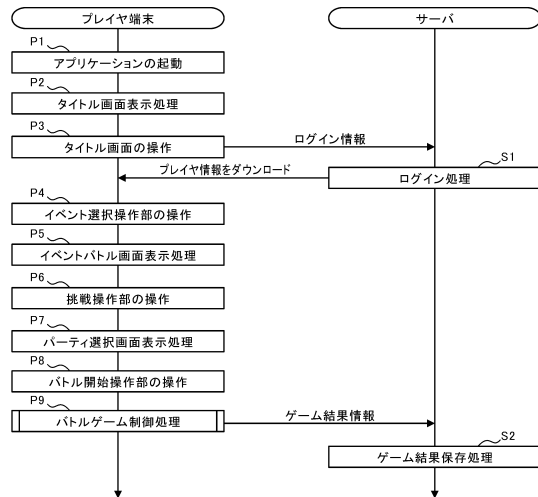


FIG.15

【図 16】

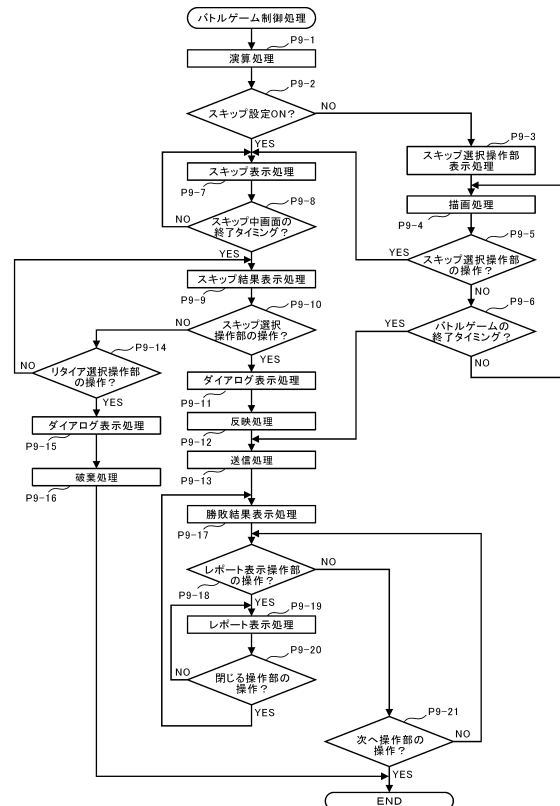


FIG.16

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-052864 (JP, A)
特開 2022-062932 (JP, A)
特開 2020-137814 (JP, A)
特開 2021-037371 (JP, A)
特開 2018-064713 (JP, A)
4種のステータスを1200にしよう！UGに運はいりません。新育成のコツを6分で解説。ク
ライマックス根性育成をノーカット実況しながらUG3。下振れ、アイテム運ゼロからUG3！
【ウマ娘 プリティダービー】，YouTube [online] [video]，2022年03月05日，<https://youtu.be/rYLyIIBlMU?t=4001>，[検索日：2023年2月1日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 9 / 24
A 63 F 13 / 00 - 13 / 98