

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年11月24日(24.11.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/244708 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/79 (2014.01) A63F 13/5375 (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/020293

(22) 国際出願日: 2022年5月13日(13.05.2022)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2021-082979 2021年5月17日(17.05.2021) JP
特願 2021-082980 2021年5月17日(17.05.2021) JP

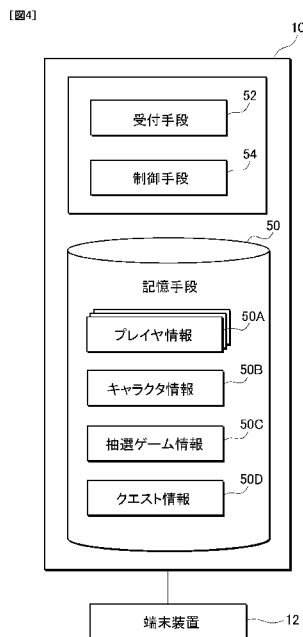
(71) 出願人:株式会社セガ(SEGA CORPORATION)
[JP/JP]; 〒1410033 東京都品川区西品川一

丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

(72) 発明者:鈴木 翔(SUZUKI Sho); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 三好 輝生(MIYOSHI Kosei); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 陳 躍宗(CHEN Yuezong); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 安中 千晃(ANNAKA Chiaki); 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 福山 翔一郎(FUKUYAMA Shoichiro); 〒1410033 東京都品

(54) Title: PROGRAM AND INFORMATION PROCESSING DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム及び情報処理装置



12 Terminal device
50 Storage means
50A Player information
50B Character information
50C Lottery game information
50D Quest information
52 Reception means
54 Control means

(57) Abstract: The present invention reduces the labor required for selecting a game item registered in favorites. A program causes a computer to function as: a storage means 50 which stores one or plurality of game items that a player registers as the favorites; a reception means 52 which receives, from the player, a display request for displaying a list screen that shows the registered game items; and a control means 54 which causes, in response to the display request, a game item that satisfies a prescribed condition pertaining to an execution time limit of the game item among the registered

川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデントワー 株式会社セガ内 Tokyo (JP).

- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

game items to be preferentially displayed on the list screen.

(57) 要約: お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減する。プログラムがコンピュータを、プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段50、プレイヤから、登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段52、表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる制御手段54、として機能させる。

明 細 書

発明の名称：プログラム及び情報処理装置

技術分野

- [0001] 本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。
- [0002] 従来から、プレイヤーが、他のプレイヤーやコンテンツ、ゲーム種目（例えば、クエストや抽選ゲーム）等をお気に入りとして登録することができるゲームが知られている。
- [0003] これに関し、特許文献1には、プレイヤーが他のプレイヤーをお気に入り登録することにより、当該他のプレイヤーが使用するキャラクタを同行メンバーとして選択しやすくする技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

- [0004] 特許文献1：特開2014-198168号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

- [0005] このようなゲームでは、プレイヤーは、お気に入りとして一又は複数の対象を登録することができる。しかしながら、例えば、複数のゲーム種目がお気に入りとして登録されている場合、当該登録されているゲーム種目が煩雑化し、実行（プレイ）するゲーム種目の選択に手間がかかっていた。
- [0006] 本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

課題を解決するための手段

- [0007] 上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、前記表示要求に応じ

て、前記登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の終了を示す実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、として機能させる。

[0008] また、本発明の第二態様では、前記所定条件は、前記表示要求があった時点において、前記ゲーム種目の前記実行期限が到来していないことである。

[0009] また、本発明の第三態様では、前記所定条件は、前記表示要求があった時点から、前記ゲーム種目の前記実行期限までの期間が、所定期間以内であることである。

[0010] また、本発明の第四態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する。

[0011] また、本発明の第五態様では、前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除する代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

[0012] また、本発明の第六態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除する。

[0013] また、本発明の第七態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、として機能させ、前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であるこ

とである。

[0014] また、本発明の第八態様に係るプログラムは、コンピュータをプレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、として機能させ、前記所定条件は、前記プレイヤの実行回数が第一所定回数未満であることである。

[0015] また、本発明の第九態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、として機能させ、前記所定条件は、前記表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、前記プレイヤの実行回数が第一所定回数以上であることである。

[0016] また、本発明の第十態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数が前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する。

[0017] また、本発明の第十一態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数が前記第一所定回数よりも多い第二所定回数以上であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する。

[0018] また、本発明の第十二態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記期間における前記プレイヤの実行回数が、前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を

解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する。

[0019] また、本発明の第十三態様では、前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する。

[0020] また、本発明の第十四態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除する代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する

[0021] また、本発明の第十五態様では、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記期間における前記プレイヤーの実行回数が、前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除する。

[0022] また、本発明の第十六態様では、前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除し、代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0023] また、本発明の第十七態様では、前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除し、代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0024] また、本発明の第十八態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を

受け付ける受付手段と、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の終了を示す実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、を備える。

[0025] また、本発明の第十九態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、を備え、前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである。

[0026] また、本発明の第二十態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、を備え、前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数未満であることである。

[0027] また、本発明の第二十一態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、を備え、前記所定条件は、前記表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである。

[0028] また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、前記プレイヤー

から、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、を備える。

発明の効果

[0029] 本発明によれば、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

図面の簡単な説明

[0030] [図1]第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

[図2]サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

[図3]図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

[図4]サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

[図5]第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図6]第一実施形態に係るお気に入り一覧画面の一例を示す図である。

[図7]第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図8]第一実施形態に係るゲーム種目一覧画面の一例を示す図である。

[図9]第一実施形態に係る提案画面の一例を示す図である。

[図10]第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図11]第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図12]第三実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図13]第三実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0031] 以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

[0032] — 第一実施形態 —

まず、第一実施形態について説明する。

[0033] <全体構成>

図1は、第一実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

[0034] 図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらのサーバ装置10と端末装置12とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワークNTを介して通信可能に接続されている。

[0035] サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14そのものを端末装置12のプレイヤに提供する。

[0036] 各端末装置12は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話

、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

[0037] <ハードウェア構成>

図2は、サーバ装置10のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

[0038] 図2に示すように、サーバ装置10は、制御装置20と、通信装置26と、記憶装置28と、を備える。制御装置20は、CPU (Central Processing Unit) 22及びメモリ24を主に備えて構成される。

[0039] 制御装置20では、CPU 22がメモリ24或いは記憶装置28等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

[0040] 通信装置26は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置26は、例えば、端末装置12との間で各種の情報を送受信する。

[0041] 記憶装置28は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置28は、ゲームプログラム14を含む、制御装置20における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

[0042] なお、サーバ装置10は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置10は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークNT上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、サーバ装置10が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置10は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置12のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置10と同様の構成を備えることができる。

[0043] 図3は、図1に示す端末装置12としてスマートフォンのハードウェア構

成の一例を示す図である。

[0044] 図3に示すように、端末装置12は、主制御部30と、タッチパネル（タッチスクリーン）32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、を備える。

[0045] 主制御部30は、CPUやメモリ等を含んで構成される。この主制御部30には、表示入力装置としてのタッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、に接続されている。そして、主制御部30は、これら接続先を制御する機能を有する。

[0046] タッチパネル32は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ32Aと、入力機能を担うタッチセンサ32Bとで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ32Aは、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ32Bは、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

[0047] カメラ34は、静止画又は／及び動画を撮影し、記憶部40に保存する機能を有する。

[0048] 移動体通信部36は、アンテナ36Aを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

[0049] 無線LAN通信部38は、アンテナ38Aを介して、通信ネットワークNTと接続し、当該通信ネットワークNTに接続されているサーバ装置10等の他の装置と通信する機能を有する。

[0050] 記憶部40には、ゲームプログラム14や、当該ゲームプログラム14のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置10に記憶されてもよい。

[0051] スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

[0052] <ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、プレイヤーがコンテンツの一例としてのキャラクタを獲得可能なゲーム種目である抽選ゲームやクエスト、プレイヤーが所有するキャラクタを強化又は進化させる育成ゲーム等が含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

[0053] 第一実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する指示（要求）により、抽選対象であるキャラクタ群からランダムに選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させるゲームである。この抽選は、プレイヤーが所有する通貨アイテムの消費に基づいて実行される。この通貨アイテムとしては、例えば、課金アイテム（有償石や有償チケット等）や、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）が挙げられる。課金アイテムは、金銭やプリペイドカード、クレジットカード等による支払いに基づいてプレイヤーに付与される有償アイテムである。また、非課金アイテムは、ゲーム内でプレイヤーに付与される無償アイテムである。この非課金アイテムは、例えば、課金アイテムと同等の価値を有している。

[0054] また、第一実施形態に係るクエストは、プレイヤーからのクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤーが所有する一又は複数の所有キャラクタにより編成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるゲームである。

例えば、プレイヤーは、クエストで使用するキャラクタを編成するための編成メニューにおいて、所有キャラクタから一又は複数のキャラクタを任意に選択することにより、クエストに使用するキャラクタを編成することができる。

このクエストは、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、すなわち、最後に登場する敵キャラクタ（ボスキャラクタ）のヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、非課金アイテム（無償石や無償チケット等）やコイン、クエストに登

場した敵キャラクタ、プレイヤー経験値等が挙げられる。

[0055] 第一実施形態に係る育成ゲームは、ベースキャラクタ（ベースコンテンツ）に素材キャラクタ（素材コンテンツ）を合成するゲームである。この合成では、ベースキャラクタを育成することができる代わりに、プレイヤーの所有キャラクタから素材キャラクタが失われる。

[0056] 第一実施形態に係る育成ゲームでは、第一キャラクタ合成として、プレイヤーによって任意に選択された素材キャラクタと、一定数のコインを消費することにより、ベースキャラクタの能力パラメータを変化させる強化合成を行う。

例えば、プレイヤーは、育成ゲーム内における強化合成メニューにおいて、所有キャラクタからベースキャラクタと素材キャラクタを任意に選択すると、プレイヤーが一定数のコインを所有していることを条件に、強化合成をすることができる。

例えば、プレイヤーが所有するベースキャラクタに対して、当該ベースキャラクタと異なる種類の素材キャラクタが強化合成された場合、当該ベースキャラクタの通常パラメータ（例えばレベル）が上昇する。また、例えば、プレイヤーが所有するベースキャラクタに対して、当該ベースキャラクタと同一種類の素材キャラクタが強化合成された場合、当該ベースキャラクタの通常パラメータと特定パラメータ（例えば、運のよさ）が上昇する。ベースキャラクタの特定パラメータは、当該ベースキャラクタと同一種類である素材キャラクタの特定パラメータに応じて上昇する。具体的には、ベースキャラクタと同一種類である素材キャラクタの特定パラメータが10である場合、ベースキャラクタの特定パラメータは、強化合成によって10上昇する。この特定パラメータの最大値は、例えば99である。これにより、ゲーム種目（抽選ゲームやクエスト）においてプレイヤーが所有キャラクタと同一種類のキャラクタを獲得した場合でも、当該所有キャラクタの特定パラメータを変化（上昇）させることができるため、当該プレイヤーに一定の満足感を与えることができる。

[0057] また、第一実施形態に係る育成ゲームでは、第二キャラクタ合成として、ベースキャラクタに予め関連付けられたコストを消費することにより、ベースキャラクタを異なるキャラクタである進化後キャラクタ（進化後コンテンツ）に進化させる進化合成を行う。

例えば、プレイヤは、育成ゲーム内における進化合成メニューにおいて、所有キャラクタからベースキャラクタを任意に選択すると、プレイヤがベースキャラクタに予め関連付けられたコスト（進化素材キャラクタやコイン等）を所有していることを条件に、進化合成をすることができる。

[0058] <機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

[0059] 図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、受付手段52と、制御手段54と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

[0060] 記憶手段50は、プレイヤ情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C、クエスト情報50D等を記憶する機能を有する。

[0061] プレイヤ情報50Aは、プレイヤ毎に、当該プレイヤのプレイヤIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤ情報50Aは、例えば、プレイヤの名前や年齢、プレイヤランク、所有コンテンツ情報、ゲーム種目情報、スタミナ情報等を含む。

[0062] プレイヤランクは、例えば、プレイヤがプレイヤ経験値を獲得した場合に上昇する。

[0063] 所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や所有アイテム情報、所有コイン情報等を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤが所有している所有キャラクタ毎のキャラクタIDや、各キャラクタの能力パラメータ（例えば、レベルや特定パラメータ、ヒットポイント、攻撃力、防御力等）、獲得キャ

ラクタを含む。この所有キャラクタは、プレイヤーがクエストや育成ゲームに使用可能なキャラクタである。獲得キャラクタは、プレイヤーが現在所有しているか否かに関わらず、プレイヤーが過去に獲得したことがあるキャラクタのキャラクタIDを含む。

[0064] ゲーム種目情報は、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を含む。このゲーム種目情報は、例えば、ゲーム種目（抽選ゲームやクエスト）毎に、登録フラグを含む。この登録フラグは、例えば、お気に入りとして登録されている場合には「1」を含み、お気に入りとして登録されていない場合には「0」を含む。なお、プレイヤーがお気に入りとして登録可能なゲーム種目数には、上限数（例えば、抽選ゲームは10、クエストは50）が設けられていてもよい。

[0065] 所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各種アイテムのアイテムIDや数を含む。このアイテムとしては、有償石、有償チケット、無償石、無償チケット、スタミナ回復アイテム等が挙げられる。所有コイン情報は、プレイヤーが所有しているコインの数を含む。

[0066] スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーが各種クエストを実行する際に消費する値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤーが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤーのプレイヤーランクが上がることで上昇する。

[0067] キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力パラメータ情報、レアリティを含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新によって随時更新される。

[0068] 能力パラメータ情報は、キャラクタの各能力パラメータの初期値と最大値

を含む。

[0069] レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータ等が設定されている。

[0070] 抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報、実行期限等を含む。

[0071] 対価は、抽選ゲームを1回実行するために消費される通貨アイテムの数を含む。例えば、或る抽選ゲームの対価は、5個である。

[0072] 抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタIDと、当該キャラクタIDに対応付けられた出現頻度（重み）を含む。出現頻度は、例えば1から10までの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのキャラクタには低い数値が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い数値が設定されている。なお、同レアリティ（例えばレアリティ6）内において、他のキャラクタよりも出現頻度が高いキャラクタ（ピックアップキャラクタ）を設けてもよい。

[0073] 実行期限は、抽選ゲームが実行可能な期限を含む。この期限としては、例えば、イベント抽選ゲームの終了日時が挙げられる。すなわち、抽選ゲームの実行期限を経過した場合、プレイヤは、当該抽選ゲームを実行することができない。なお、常時プレイ可能な抽選ゲームの実行期限は、#N/Aを含む。

[0074] クエスト情報50Dは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Dは、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、クリア報酬情報、実行期限等を含む。

[0075] 消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。この消費スタミナ値は、プレイヤの現在スタミナ値から消費され、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。

- [0076] 敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。この敵キャラクタは、クエストの最後に登場するボスキャラクタを含む。
- [0077] クリア報酬情報は、クエストのクリア時に獲得可能な非課金アイテム（例えば無償石）やコインの数、獲得可能な敵キャラクタのキャラクタIDとドロップ率、プレイヤ経験値等を含む。ドロップ率は、敵キャラクタをプレイヤに獲得させる確率であり、難易度が高いクエストほど高い確率を含む。
- [0078] 実行期限は、クエストが実行可能な期限を含む。この期限としては、例えば、イベントクエストの終了日時が挙げられる。すなわち、クエストの実行期限を経過した場合、プレイヤは、当該クエストを実行することができない。なお、常時プレイ可能なクエスト（ノーマルクエスト）の実行期限は、#N/Aを含む。
- [0079] 受付手段52は、プレイヤからの操作指示（要求）を受け付ける機能手段である。第一実施形態では、受付手段52は、プレイヤから、お気に入りとして登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける。この表示要求としては、例えば、メニュー画面において、プレイヤからお気に入りボタンが押下されることが挙げられる。
- [0080] また、第一実施形態では、受付手段52は、プレイヤから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付ける。この登録要求としては、例えば、一又は複数のゲーム種目を示す一覧画面において、プレイヤから登録ボタンが押下されることが挙げられる。この一覧画面としては、プレイヤが最近プレイしたゲーム種目の一覧を示す画面や、ゲーム種目メニューにおいて各ゲーム種目の一覧を示す画面が挙げられる。
- [0081] 制御手段54は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。この優先的にゲーム種目を表示さ

せる例としては、一覧画面において、上部に表示させることや、当該所定条件を満たさないゲーム種目と表示形態を変えて表示させること、当該所定条件を満たさないゲーム種目を表示させないこと等が挙げられる。

[0082] また、第一実施形態では、所定条件は、例えば、表示要求があった時点において、ゲーム種目の実行期限が到来していないことである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の実行期限が到来していないゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0083] また、第一実施形態では、所定条件は、例えば、表示要求があった時点から、ゲーム種目の実行期限までの期間が、所定期間（例えば24時間）以内であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、表示要求があった時点から、当該ゲーム種目の実行期限までの期間が、所定期間（例えば24時間）以内であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0084] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。この提案を行うタイミングとしては、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求があったタイミングや、プレイヤーがゲームにログインしたタイミング、お気に入りとして登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求があったタイミング等が挙げられる。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報と、抽選ゲーム情報50Cの実行期限を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、実行期限が到来している抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報と、クエスト情報50Dの実行期限を参照して、プレイヤーがお気に入りとして

登録した一又は複数のクエストのうち、実行期限が到来しているクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0085] また、第一実施形態では、制御手段54は、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

例えば、制御手段54は、新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象抽選ゲームの登録を解除する代わりに当該新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、新たなクエストをお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象クエストの登録を解除する代わりに当該新たなクエストをお気に入りとして登録することを提案する。

[0086] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして既に登録されている抽選ゲームの数が所定数（例えば5）に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象抽選ゲームの登録を解除する代わりに新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録することを提案する。なお、この所定数は、プレイヤーがお気に入りとして登録可能な抽選ゲームの上限数（例えば10）以下の数値であれば、何れの数値でもよい。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして既に登録されているクエストの数が所定数（例えば25）に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象クエストの登録を解除する代わりに新たなクエストをお気に入りとして登録することを提案する。なお、この所定数は、プレイヤーがお気に入りとして登録可能なクエ

ストの上限数（例えば５０）以下の数値であれば、何れの数値でもよい。

[0087] また、第一実施形態では、制御手段５４は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。この自動的に解除するタイミングとしては、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求があったタイミングや、所定時刻（例えば、毎日０時）、プレイヤーがゲームにログインしたタイミング等が挙げられる。

例えば、制御手段５４は、プレイヤー情報５０Ａのゲーム種目情報と、抽選ゲーム情報５０Ｃの実行期限を参照して、お気に入りとして既に登録されている抽選ゲームのうち、実行期限が到来している抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除する。

また、例えば、制御手段５４は、プレイヤー情報５０Ａのゲーム種目情報と、クエスト情報５０Ｄの実行期限を参照して、お気に入りとして既に登録されているクエストのうち、実行期限が到来しているクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を自動的に解除する。

[0088] また、第一実施形態では、制御手段５４は、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

例えば、制御手段５４は、新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除し、代わりに当該新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録する。

また、例えば、制御手段５４は、新たなクエストをお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象クエストの登録を自動的に解除し、代わりに当該新たなクエストをお気に入りとして登録する。

[0089] また、第一実施形態では、制御手段５４は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして既に登録されている抽選ゲームの数が所定数（例えば10）に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除し、代わりに新たな抽選ゲームをお気に入りとして登録する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして既に登録されているクエストの数が所定数（例えば50）に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象クエストの登録を自動的に解除し、代わりに新たなクエストをお気に入りとして登録する。

[0090] <お気に入りゲーム種目の実行処理>

図5は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、メニュー画面が表示されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0091] （ステップSP10）

受付手段52は、メニュー画面において、プレイヤーからお気に入りボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP12の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP10の処理に移行する。

[0092] （ステップSP12）

制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段54は、抽選ゲーム情報50Cの実行期限と、クエスト情報50Dの実行期限を参照して、抽出したゲーム種目のうち、実行期限が到来していないゲーム種目を特定する。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

[0093] （ステップSP14）

制御手段54は、お気に入り一覧画面をタッチパネル32に表示させる。

[0094] 図6は、第一実施形態に係るお気に入り一覧画面60の一例を示す図である。

[0095] 図6に示すように、お気に入り一覧画面60は、ゲーム種目情報領域62と、獲得可能コンテンツ情報領域64と、解除ボタン66と、実行ボタン67と、実行期限情報領域68と、表示切替ボタン69と、が設けられている。ゲーム種目情報領域62には、プレイヤーがお気に入りとして登録したゲーム種目が表されている。このゲーム種目情報領域62では、ステップSP12において特定されたゲーム種目が優先的（上部）に表されている。獲得可能コンテンツ情報領域64には、対応付けられたゲーム種目において獲得可能なコンテンツ（例えばキャラクタ）の一部又は全部が表されている。獲得可能コンテンツ情報領域64では、例えば、プレイヤーが一度も獲得していないコンテンツには、「？」マークが表される。解除ボタン66は、対応付けられたゲーム種目のお気に入り登録を解除する指示を行うためのボタンである。なお、この解除ボタン66は、実行期限が到来しているゲーム種目にも対応付けられて表される。実行ボタン67は、対応付けられたゲーム種目を実行する指示を行うためのボタンである。例えば、実行ボタン67が押下されると、対応付けられたゲーム種目の実行画面に遷移する。実行期限情報領域68には、対応付けられたゲーム種目の実行期限が表されている。表示切替ボタン69は、お気に入り登録されているゲーム種目の種類（クエストと抽選ゲーム）を切り替える指示を行うためのボタンである。

[0096] 図5に戻って、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

[0097] （ステップSP16）

受付手段52は、お気に入り一覧画面において、実行ボタンが押下されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP18の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

[0098] （ステップSP18）

制御手段54は、ステップSP16において実行ボタンが押下されたゲーム種目の実行画面をタッチパネル32に表示させ、プレイヤーからの指示に応じて、当該ゲーム種目を実行する。そして、処理は、ステップSP20の処理に移行する。

[0099] (ステップSP20)

制御手段54は、ゲーム種目の実行に応じて、プレイヤーにコンテンツを付与する。例えば、制御手段54は、クエストが実行された場合において、当該クエストがクリアされたとき、プレイヤーにクリア報酬を付与する。また、例えば、制御手段54は、抽選ゲームが実行された場合、抽選された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに付与する。そして、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

[0100] <お気に入りゲーム種目の更新処理>

図7は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目の一覧を表示する指示があったタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0101] (ステップSP30)

制御手段54は、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目を示す一覧画面をタッチパネル32に表示させる。

[0102] 図8は、第一実施形態に係るゲーム種目一覧画面70の一例を示す図である。

[0103] 図8に示すように、ゲーム種目一覧画面70は、ゲーム種目情報領域72と、獲得可能コンテンツ情報領域74と、登録ボタン76と、実行ボタン77と、実行期限情報領域78と、表示切替ボタン79と、が設けられている。ゲーム種目情報領域72には、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目が表されている。獲得可能コンテンツ情報領域74には、対応付けられたゲーム種目において獲得可能なコンテンツ（例えばキャラクタ）の一部又は全部が

表されている。登録ボタン 76 は、対応付けられたゲーム種目をお気に入りとして登録する指示を行うためのボタンである。実行ボタン 77 は、対応付けられたゲーム種目を実行する指示を行うためのボタンである。実行期限情報領域 78 には、対応付けられたゲーム種目の実行期限が表されている。表示切替ボタン 79 は、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目の種類（クエストと抽選ゲーム）を切り替える指示を行うためのボタンである。

[0104] 図 7 に戻って、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

[0105] (ステップ S P 3 2)

受付手段 52 は、ゲーム種目一覧画面において、プレイヤーから一のゲーム種目（新たなゲーム種目）に対応付けられた登録ボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。例えば、受付手段 52 は、実行ボタンの押下を受け付けた場合、当該判定を否定判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図 7 に示す一連の処理を終了する。

[0106] (ステップ S P 3 4)

制御手段 54 は、プレイヤー情報 50 A のゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目（例えばクエスト）の数が所定数（例えば 25）に到達しているか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 6 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

[0107] (ステップ S P 3 6)

制御手段 54 は、プレイヤー情報 50 A のゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段 54 は、抽選ゲーム情報 50 C の実行期限と、クエスト情報 50 D の実行期限を参照して、抽出したゲーム種目のうち、実行期限が到来している一又は複数のゲーム種目を解除対象ゲーム種目として特定する。そして、処理は、ステップ S P 3 8 の処理に移行する。

[0108] (ステップS P 3 8)

制御手段5 4は、提案画面をタッチパネル3 2に表示させる。

[0109] 図9は、第一実施形態に係る提案画面8 0の一例を示す図である。

[0110] 図9に示すように、提案画面8 0は、提案情報領域8 2と、拒否ボタン8 4と、承諾ボタン8 6と、が設けられている。提案情報領域8 2には、お気に入りとして登録されたゲーム種目（例えばクエスト）の数が所定数（例えば2 5）に到達していることが表されている。また、提案情報領域8 2には、ステップS P 3 6において特定された解除対象ゲーム種目のお気に入り登録を解除し、代わりにステップS P 3 2において登録ボタンの押下を受け付けられた一のゲーム種目（新たなゲーム種目）をお気に入りとして登録することが提案されている。拒否ボタン8 4は、当該提案を拒否する指示を行うためのボタンである。承諾ボタン8 6は、提案を承諾する指示を行うためのボタンである。

[0111] 図7に戻って、処理は、ステップS P 4 0の処理に移行する。

[0112] (ステップS P 4 0)

受付手段5 2は、提案画面において、プレイヤから承諾ボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 4 2の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図7に示す一連の処理を終了する。

[0113] (ステップS P 4 2)

制御手段5 4は、ステップS P 3 2において登録ボタンの押下を受け付けられた新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。また、制御手段5 4は、ステップS P 4 0において承諾ボタンの押下を受け付けられた場合、ステップS P 3 6において特定された解除対象ゲーム種目のお気に入り登録を解除する。そして、処理は、図7に示す一連の処理を終了する。

[0114] <効果>

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段5 0、プレイヤから、

登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段52、表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる制御手段54、として機能させる。

[0115] この構成によれば、一覧画面において、実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0116] また、第一実施形態では、所定条件は、表示要求があった時点において、ゲーム種目の実行期限が到来していないことである。

[0117] この構成によれば、一覧画面において、実行期限が到来していないゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0118] また、第一実施形態では、所定条件は、表示要求があった時点から、ゲーム種目の実行期限までの期間が、所定期間以内であることである。

[0119] この構成によれば、一覧画面において、実行期限までの期間が短いゲーム種目を優先的に表示させるため、プレイヤに当該ゲーム種目を実行するモチベーションを与えることができる。

[0120] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

[0121] この構成によれば、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象として、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0122] また、第一実施形態では、受付手段52は、プレイヤから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

- [0123] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。
- [0124] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。
- [0125] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、かつ、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。
- [0126] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。
- [0127] この構成によれば、実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象として、登録を自動的に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。
- [0128] また、第一実施形態では、受付手段52は、プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。
- [0129] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。
- [0130] また、第一実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0131] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0132] ———第二実施形態———

次に、第二実施形態について説明する。

[0133] 第二実施形態では、プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる点で、第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

[0134] 第二実施形態では、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報において、ゲーム種目（抽選ゲームやクエスト）毎に、当該ゲーム種目をプレイヤーが実行した実行日時や、実行回数を含む。

[0135] 第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0136] また、第二実施形態では、所定条件は、例えば、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）以上であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0137] また、第二実施形態では、所定条件は、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）未満であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数未満であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0138] また、第二実施形態では、所定条件は、表示要求があった時点から一定期

間（例えば1週間）前までの期間において、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）以上であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。

[0139] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）よりも少ない第二所定回数（例えば5）未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、実行回数が第二所定回数未満である抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、実行回数が第二所定回数未満であるクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0140] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）よりも多い第二所定回数（例えば15）以上であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、実行回数が第二所定回数以上である抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、実行回数が第二所定回数以上であるクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0141] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、表示要求があった時点から一定期間（例えば1週間）前までの期間におけるプレイヤーの実行回数が、第一所定回数（例えば10）よりも少ない第二所定回数（例えば5）未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、当該期間における実行回数が第二所定回数未満である抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、当該期間における実行回数が第二所定回数未満であるクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0142] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、表示要求があった時点から一定期間（例えば1週間）前までの期間におけるプレイヤーの実行回数が、第一所定回数（例えば10）よりも少ない第二所定回数（例えば5）未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、

当該期間における実行回数が第二所定回数未満である抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、当該期間における実行回数が第二所定回数未満であるクエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を自動的に解除する。

[0143] <お気に入りゲーム種目の実行処理>

図10は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、メニュー画面が表示されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0144] (ステップSP50)

受付手段52は、メニュー画面において、プレイヤーからお気に入りボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP52の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP50の処理に移行する。

[0145] (ステップSP52)

制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、表示要求があった時点から一定期間（例えば1週間）前までの期間において、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）以上であるゲーム種目を特定する。そして、処理は、ステップSP54の処理に移行する。

[0146] (ステップSP54～ステップSP60)

ステップSP54～ステップSP60の処理は、上述したステップSP14～ステップSP20の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、

処理は、図 10 に示す一連の処理を終了する。

[0147] <お気に入りゲーム種目の更新処理>

図 11 は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目の一覧を表示する指示があったタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0148] (ステップSP70～ステップSP74)

ステップSP70～ステップSP74の処理は、上述したステップSP30～ステップSP34の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、ステップSP74において判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP76の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP82の処理に移行する。

[0149] (ステップSP76)

制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段54は、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、表示要求があった時点から一定期間（例えば1週間）前までの期間において、プレイヤーの実行回数が第一所定回数（例えば10）よりも少ない第二所定回数（例えば5）未満であるゲーム種目を特定する。そして、処理は、ステップSP78の処理に移行する。

[0150] (ステップSP78～ステップSP82)

ステップSP78～ステップSP82の処理は、上述したステップSP38～ステップSP42の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、図 11 に示す一連の処理を終了する。

[0151] <効果>

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段50、プレイヤーから、

登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段52、表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる制御手段54、として機能させる。

[0152] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0153] また、第二実施形態では、所定条件は、プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである。

[0154] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーの実行回数が多いゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0155] また、第二実施形態では、所定条件は、プレイヤーの実行回数が第一所定回数未満であることである。

[0156] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーの実行回数が少ないゲーム種目を優先的に表示させるため、プレイヤーに当該ゲーム種目を実行するモチベーションを与えることができる。

[0157] また、第二実施形態では、所定条件は、表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである。

[0158] この構成によれば、一覧画面において、直近においてプレイヤーの実行回数が多いゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0159] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

[0160] この構成によれば、プレイヤーの実行回数が少ないゲーム種目を解除対象と

して、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0161] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、プレイヤーの実行回数が第一所定回数よりも多い第二所定回数以上であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

[0162] この構成によれば、プレイヤーの実行回数が多いゲーム種目を解除対象として、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0163] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、期間におけるプレイヤーの実行回数が、第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

[0164] この構成によれば、直近においてプレイヤーの実行回数が少ないゲーム種目を解除対象として、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0165] また、第二実施形態では、受付手段52は、プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

[0166] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0167] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

[0168] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、

かつ、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0169] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、期間におけるプレイヤーの実行回数が、第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

[0170] この構成によれば、直近においてプレイヤーの実行回数が少ないゲーム種目を解除対象として、登録を自動的に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0171] また、第二実施形態では、受付手段52は、プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0172] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0173] また、第二実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0174] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0175] ———第三実施形態———

次に、第三実施形態について説明する。

[0176] 第三実施形態では、プレイヤーが所有していないコンテンツに関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる点で、第一

実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第三実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

[0177] 第三実施形態では、抽選ゲーム情報50Cにおいて、特別キャラクタ（特別コンテンツ）を特定する特定情報を含む。この特定情報は、例えば、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群に含まれる一部のキャラクタ（特別キャラクタ）のキャラクタIDを含む。この特別キャラクタとしては、レアリティが所定値（例えば6）以上であるキャラクタや、ピックアップキャラクタ、抽選ゲームの目玉となる目玉キャラクタ等が挙げられる。

また、第三実施形態では、クエスト情報50Dにおいて、特別キャラクタ（特別コンテンツ）を特定する特定情報を含む。この特定情報は、例えば、クエストのクリア報酬に含まれる一部のキャラクタ（特別キャラクタ）のキャラクタIDを含む。この特別キャラクタとしては、レアリティが所定値（例えば5）以上であるキャラクタや、ボスキャラクタ等が挙げられる。

[0178] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーが所有していないコンテンツに関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。このコンテンツは、例えば、レアリティが所定値（例えば5）以上である。

[0179] また、第三実施形態では、所定条件は、プレイヤーが所有していないコンテンツが獲得可能であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーが所有していないコンテンツが獲得可能であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報を参照して、プレイヤーが所有していないキャラクタを抽出する。続いて、制御手段54は、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報や、クエスト情報50Dのクリア報酬情報を参照して、プレイヤーが所有していないキャラクタが獲得可能である抽選ゲームやクエストを特定する。

[0180] また、第三実施形態では、所定条件は、プレイヤーが一度も獲得していないコンテンツが獲得可能であることである。すなわち、制御手段54は、表示要求に応じて、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーが一度も獲得していないコンテンツが獲得可能であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる。例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aにおける所有コンテンツ情報の獲得キャラクタを参照して、プレイヤーが過去に一度も獲得したことがないキャラクタを抽出する。続いて、制御手段54は、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報や、クエスト情報50Dのクリア報酬情報を参照して、当該抽出したキャラクタが獲得可能である抽選ゲームやクエストを特定する。

[0181] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、抽選対象情報に含まれる全てのキャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、クエスト情報50Dのクリア報酬情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、クリア報酬情報に含まれる全てのキャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該クエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0182] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において特別コンテンツが獲得可能であって、プレイヤー

が所有している当該特別コンテンツの特定パラメータが一定値（例えば20）に到達している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報や特定情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した抽選ゲームにおける特別キャラクタ（例えばレアリティが6であるキャラクタ）の一部又は全部を当該プレイヤーが所有しており、当該特別キャラクタの特定パラメータが一定値（例えば20）に到達している場合、当該抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を解除することを提案する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、クエスト情報50Dのクリア報酬情報や特定情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録したクエストにおける特別キャラクタ（例えばボスキャラクタ）の一部又は全部を当該プレイヤーが所有しており、当該特別キャラクタの特定パラメータが一定値（例えば99）に到達している場合、当該クエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を解除することを提案する。

[0183] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームのうち、抽選対象情報に含まれる全てのキャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情

報やゲーム種目情報、クエスト情報50Dのクリア報酬情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストのうち、クリア報酬情報に含まれる全てのキャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該クエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を自動的に解除する。

[0184] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において特別コンテンツが獲得可能であって、プレイヤーが所有している当該特別コンテンツの特定パラメータが一定値に到達している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームにおける特別キャラクタ（例えばレアリティが6であるキャラクタ）を当該プレイヤーが所有しており、当該特別キャラクタの特定パラメータが一定値（例えば10）に到達している場合、当該抽選ゲームを解除対象抽選ゲームとして、当該解除対象抽選ゲームの登録を自動的に解除する。

また、例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報やゲーム種目情報、クエスト情報50Dのクリア報酬情報を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストにおける特別キャラクタを当該プレイヤーが所有しており、当該特別キャラクタの特定パラメータが一定値（例えば99）に到達している場合、当該クエストを解除対象クエストとして、当該解除対象クエストの登録を自動的に解除する。

[0185] <お気に入りゲーム種目の実行処理>

図12は、第三実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されているゲーム種目を実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、メニュー画面が表示されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、

適宜、変更することができる。

[0186] (ステップS P 9 0)

受付手段5 2は、メニュー画面において、プレイヤーからお気に入りボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 9 2の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 9 0の処理に移行する。

[0187] (ステップS P 9 2)

制御手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aにおける所有コンテンツ情報の獲得キャラクタを参照して、プレイヤーが過去に一度も獲得したことがないレアリティが所定値（例えば6）以上のキャラクタを抽出する。続いて、制御手段5 4は、抽選ゲーム情報5 0 Cの抽選対象情報や、クエスト情報5 0 Dのクリア報酬情報を参照して、当該抽出したキャラクタが獲得可能である抽選ゲームやクエストを特定する。そして、処理は、ステップS P 9 4の処理に移行する。

[0188] (ステップS P 9 4～ステップS P 1 0 0)

ステップS P 9 4～ステップS P 1 0 0の処理は、上述したステップS P 1 4～ステップS P 2 0の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、図1 2に示す一連の処理を終了する。

[0189] <お気に入りゲーム種目の更新処理>

図1 3は、第三実施形態に係るゲームシステムにおいて、お気に入りとして登録されるゲーム種目を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーが最近プレイしたゲーム種目の一覧を表示する指示があったタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0190] (ステップS P 1 1 0～ステップS P 1 1 4)

ステップS P 1 1 0～ステップS P 1 1 4の処理は、上述したステップS P 3 0～ステップS P 3 4の処理と同様であるため、説明を省略する。そし

て、ステップS P 1 1 4において判定が肯定された場合には、処理は、ステップS P 1 1 6の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 2 2の処理に移行する。

[0191] (ステップS P 1 1 6)

制御手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aのゲーム種目情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目を抽出する。続いて、制御手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aの獲得キャラクタや、抽選ゲーム情報5 0 Cの抽選対象情報、クエスト情報5 0 Dのクリア報酬情報を参照して、お気に入りとして登録されたゲーム種目のうち、獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得しているゲーム種目を特定する。そして、処理は、ステップS P 1 1 8の処理に移行する。

[0192] (ステップS P 1 1 8～ステップS P 1 2 2)

ステップS P 1 1 8～ステップS P 1 2 2の処理は、上述したステップS P 3 8～ステップS P 4 2の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、図1 3に示す一連の処理を終了する。

[0193] <効果>

以上、第三実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段5 0、プレイヤーから、登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段5 2、表示要求に応じて、登録されたゲーム種目のうち、プレイヤーが所有していないコンテンツに関する所定条件を満たすゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる制御手段5 4、として機能させる。

[0194] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーが所有していないコンテンツに関する所定条件を満たすゲーム種目を優先的に表示させるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の選択にかかる手間を軽減することができる。

[0195] また、第三実施形態では、所定条件は、プレイヤーが所有していないコンテンツが獲得可能であることである。

- [0196] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーが所有していないコンテンツが獲得可能なゲーム種目を優先的に表示させるため、プレイヤーに当該ゲーム種目を実行するモチベーションを与えることができる。
- [0197] また、第三実施形態では、所定条件は、プレイヤーが一度も獲得していないコンテンツが獲得可能であることである。
- [0198] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーが一度も獲得していないコンテンツが獲得可能なゲーム種目を優先的に表示させるため、プレイヤーに当該ゲーム種目を実行するモチベーションを与えることができる。
- [0199] また、第三実施形態では、コンテンツは、レアリティが所定値以上である。
- [0200] この構成によれば、一覧画面において、プレイヤーが所有していないレアリティが高いコンテンツが獲得可能なゲーム種目を優先的に表示させるため、プレイヤーに当該ゲーム種目を実行するモチベーションを与えることができる。
- [0201] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。
- [0202] この構成によれば、獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得しているゲーム種目を解除対象として、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。
- [0203] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において特別コンテンツが獲得可能であって、プレイヤーが所有している当該特別コンテンツの特定パラメータが一定値に到達している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を解除することを提案する。
- [0204] この構成によれば、特定パラメータが一定値に到達している特別コンテン

ツをプレイヤーが所有している場合、当該特別コンテンツが獲得可能なゲーム種目を解除対象として、登録を容易に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0205] また、第三実施形態では、受付手段52は、プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

[0206] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0207] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を解除する代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する。

[0208] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を容易に解除することができ、かつ、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0209] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

[0210] この構成によれば、獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得しているゲーム種目を解除対象として、登録を自動的に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0211] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目において特別コンテンツが獲得可能であって、プレイヤー

が所有している当該特別コンテンツの特定パラメータが一定値に到達している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除する。

[0212] この構成によれば、特定パラメータが一定値に到達している特別コンテンツをプレイヤーが所有している場合、当該特別コンテンツが獲得可能なゲーム種目を解除対象として、登録を自動的に解除することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0213] また、第三実施形態では、受付手段52は、プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、制御手段54は、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0214] この構成によれば、新たなゲーム種目を登録する際に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除することができ、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0215] また、第三実施形態では、制御手段54は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、登録要求に応じて、解除対象ゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する。

[0216] この構成によれば、登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合に、解除対象であるゲーム種目の登録を自動的に解除し、代わりに新たなゲーム種目を登録することができるため、お気に入りとして登録されているゲーム種目の増加を抑制することができる。

[0217] <変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲

に包含される。

[0218] 例えば、第一実施形態では、制御手段54は、ゲーム種目の実行期限が到来していないゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる場合を説明したが、実行期限が存在しない常時プレイ可能なゲーム種目よりも、実行期限が存在するゲーム種目を優先的に表示させてもよい。一方、制御手段54は、実行期限が存在するゲーム種目よりも、実行期限が存在しない常時プレイ可能なゲーム種目を優先的に表示させてもよい。

[0219] また、第一実施形態では、制御手段54は、表示要求があった時点から、当該ゲーム種目の実行期限までの期間が、所定期間以内であるゲーム種目を、一覧画面において優先的に表示させる場合を説明したが、当該期間が短いゲーム種目から順に優先的に表示させてもよい。一方、制御手段54は、当該期間が長いゲーム種目から順に優先的に表示させてもよい。

[0220] また、第二実施形態では、プレイヤー情報50Aのゲーム種目情報において、ゲーム種目毎に、当該ゲーム種目をプレイヤーが実行した実行回数を含む場合を説明したが、この実行回数は、プレイヤーが抽選ゲームにおいてレアリティが高いコンテンツ（例えばレアリティが5以上のコンテンツ）を獲得した回数や、クエストをクリアした回数であってもよい。

[0221] また、第三実施形態では、制御手段54は、ゲーム種目において獲得可能な全てのコンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目とする場合を説明したが、ゲーム種目における全ての特別コンテンツをプレイヤーが獲得している場合、当該ゲーム種目を解除対象ゲーム種目としてもよい。例えば、制御手段54は、抽選ゲーム情報50Cの特定情報等を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数の抽選ゲームにおける全ての特別キャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該クエストを解除対象抽選ゲームとしてもよい。また、例えば、制御手段54は、クエスト情報50Dの特定情報等を参照して、プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のクエストにおける全ての特別キャラクタをプレイヤーが獲得している場合、当該クエストを解除対象クエストとしてもよい。

[0222] また、第一実施形態、第二実施形態、及び第三実施形態では、制御手段 54 は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、解除対象ゲーム種目の登録を解除する提案等を行う場合を説明したが、当該所定数は、プレイヤー毎に異なる数であってもよい。例えば、所定数は、プレイヤーランクや、プレイヤーが予め設定した数に応じて、可変であってもよい。

[0223] また、第一実施形態、第二実施形態、及び第三実施形態では、コンテンツの一例として主にキャラクタを用いる場合を説明したが、各種アイテム（武器や防具、宝石等）や、カード、アバター、コイン、ポイント等でもよい。

符号の説明

[0224] 10…サーバ装置、12…端末装置、50…記憶手段、52…受付手段、54…制御手段

請求の範囲

- [請求項1] コンピュータを、
 プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、
 前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、
 前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の終了を示す実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、
 として機能させる、
 プログラム。
- [請求項2] 前記所定条件は、前記表示要求があった時点において、前記ゲーム種目の前記実行期限が到来していないことである、
 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記所定条件は、前記表示要求があった時点から、前記ゲーム種目の前記実行期限までの期間が、所定期間以内であることである、
 請求項1又は2に記載のプログラム。
- [請求項4] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する、
 請求項1乃至3の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項5] 前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、
 前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除する代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する、
 請求項4に記載のプログラム。

[請求項6] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記実行期限が到来しているゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除する、
請求項1乃至3の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項7] コンピュータを、
プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、
前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、
前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、
として機能させ、
前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである、
プログラム。

[請求項8] コンピュータを、
プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、
前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、
前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、
として機能させ、
前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数未満であることである、
プログラム。

- [請求項9] コンピュータを、
- プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段、
- 前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段、
- 前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段、
- として機能させ、
- 前記所定条件は、前記表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、前記プレイヤの実行回数が第一所定回数以上であることである、
- プログラム。
- [請求項10] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数が前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する、
- 請求項7に記載のプログラム。
- [請求項11] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数が前記第一所定回数よりも多い第二所定回数以上であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する、
- 請求項8に記載のプログラム。
- [請求項12] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記期間における前記プレイヤの実行回数が、前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する、

請求項 9 に記載のプログラム。

[請求項13] 前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、

前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除することを提案する、

請求項 10 乃至 12 の何れか 1 項に記載のプログラム。

[請求項14] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を解除する代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録することを提案する、

請求項 5 又は 13 に記載のプログラム。

[請求項15] 前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目のうち、前記期間における前記プレイヤーの実行回数が、前記第一所定回数よりも少ない第二所定回数未満であるゲーム種目を解除対象ゲーム種目として、当該解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除する、

請求項 9 に記載のプログラム。

[請求項16] 前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、

前記制御手段は、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除し、代わりに前記新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する、

請求項 6 又は 15 に記載のプログラム。

[請求項17] 前記受付手段は、前記プレイヤーから、新たなゲーム種目をお気に入りとして登録する登録要求を受け付け、

前記制御手段は、お気に入りとして既に登録されているゲーム種目の数が所定数に到達している場合、前記登録要求に応じて、前記解除対象ゲーム種目の前記登録を自動的に解除し、代わりに前記新たなゲ

ーム種目をお気に入りとして登録する、

請求項 16 に記載のプログラム。

[請求項18] プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、

前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、

前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、当該ゲーム種目の終了を示す実行期限に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、

を備える、

情報処理装置。

[請求項19] プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、

前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、

前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、

を備え、

前記所定条件は、前記プレイヤの実行回数が第一所定回数以上であることである、

情報処理装置。

[請求項20] プレイヤがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、

前記プレイヤから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、

前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧

画面において優先的に表示させる制御手段と、

を備え、

前記所定条件は、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数未満であることである、

情報処理装置。

[請求項21]

プレイヤーがお気に入りとして登録した一又は複数のゲーム種目を記憶する記憶手段と、

前記プレイヤーから、前記登録されたゲーム種目を示す一覧画面を表示させる表示要求を受け付ける受付手段と、

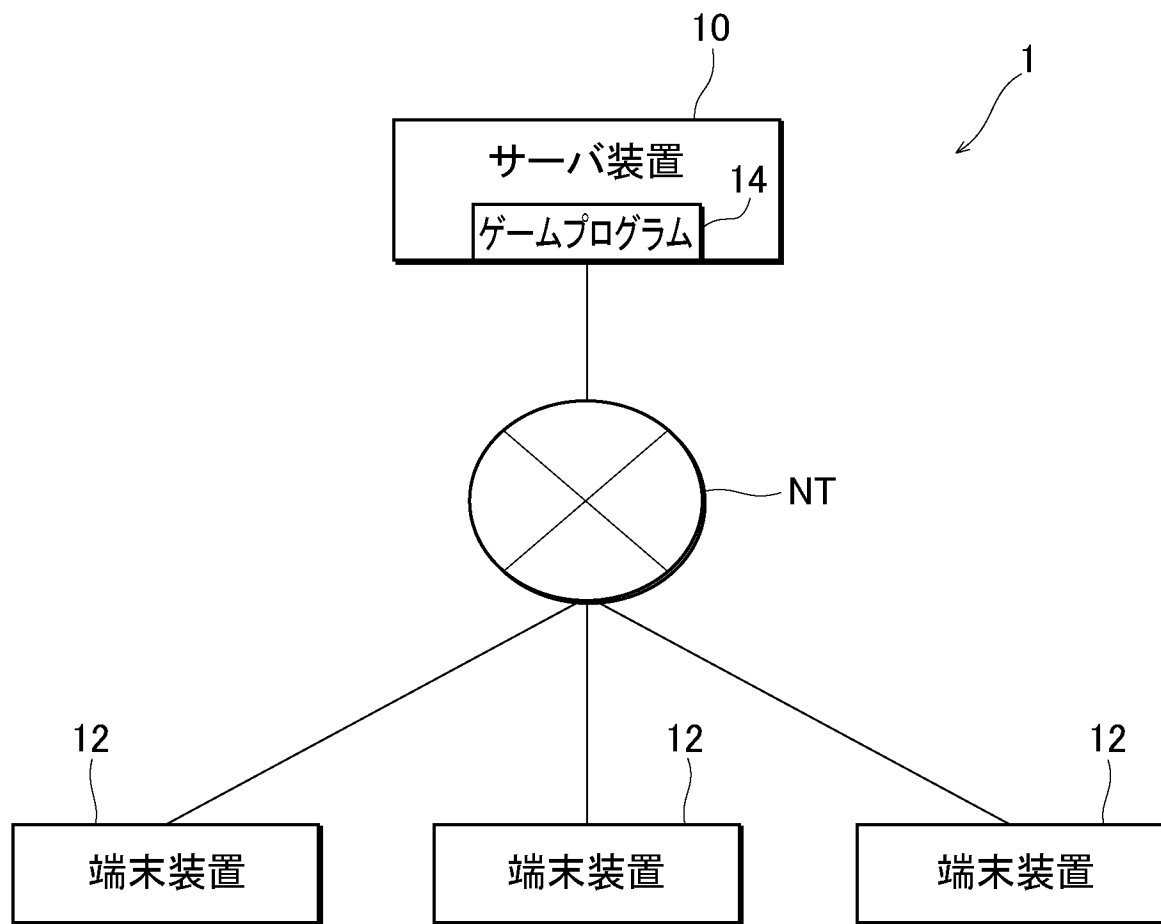
前記表示要求に応じて、前記登録されたゲーム種目のうち、前記プレイヤーの実行回数に関する所定条件を満たすゲーム種目を、前記一覧画面において優先的に表示させる制御手段と、

を備え、

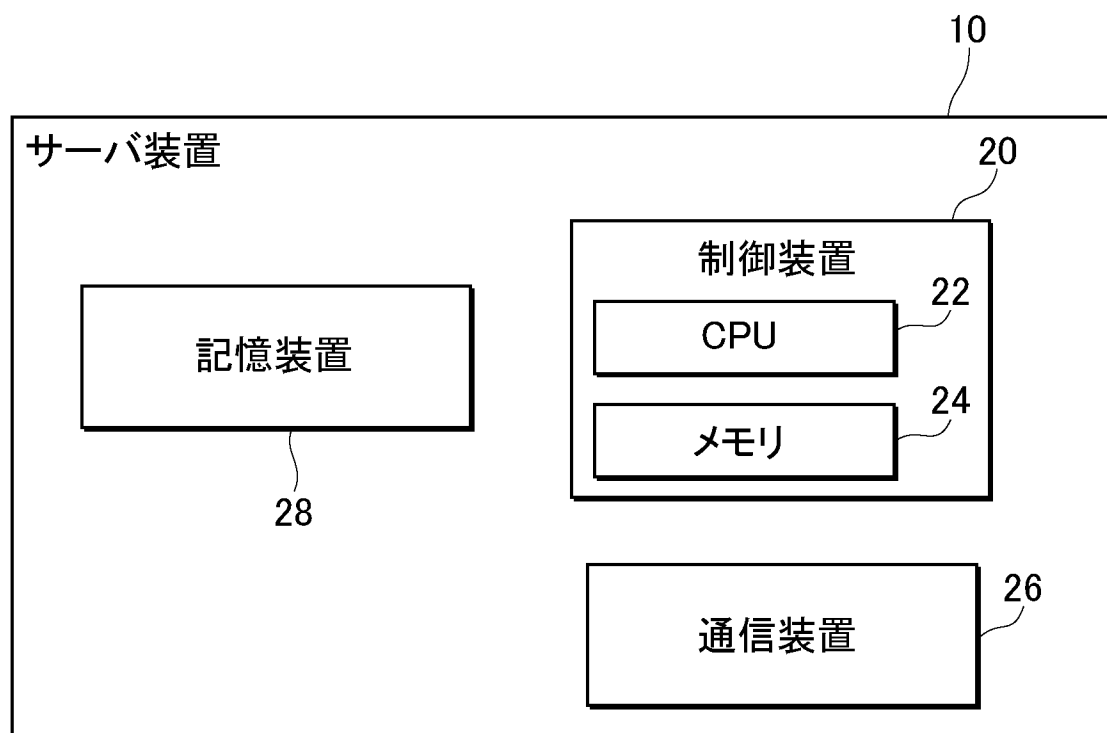
前記所定条件は、前記表示要求があった時点から一定期間前までの期間において、前記プレイヤーの実行回数が第一所定回数以上であることである、

情報処理装置。

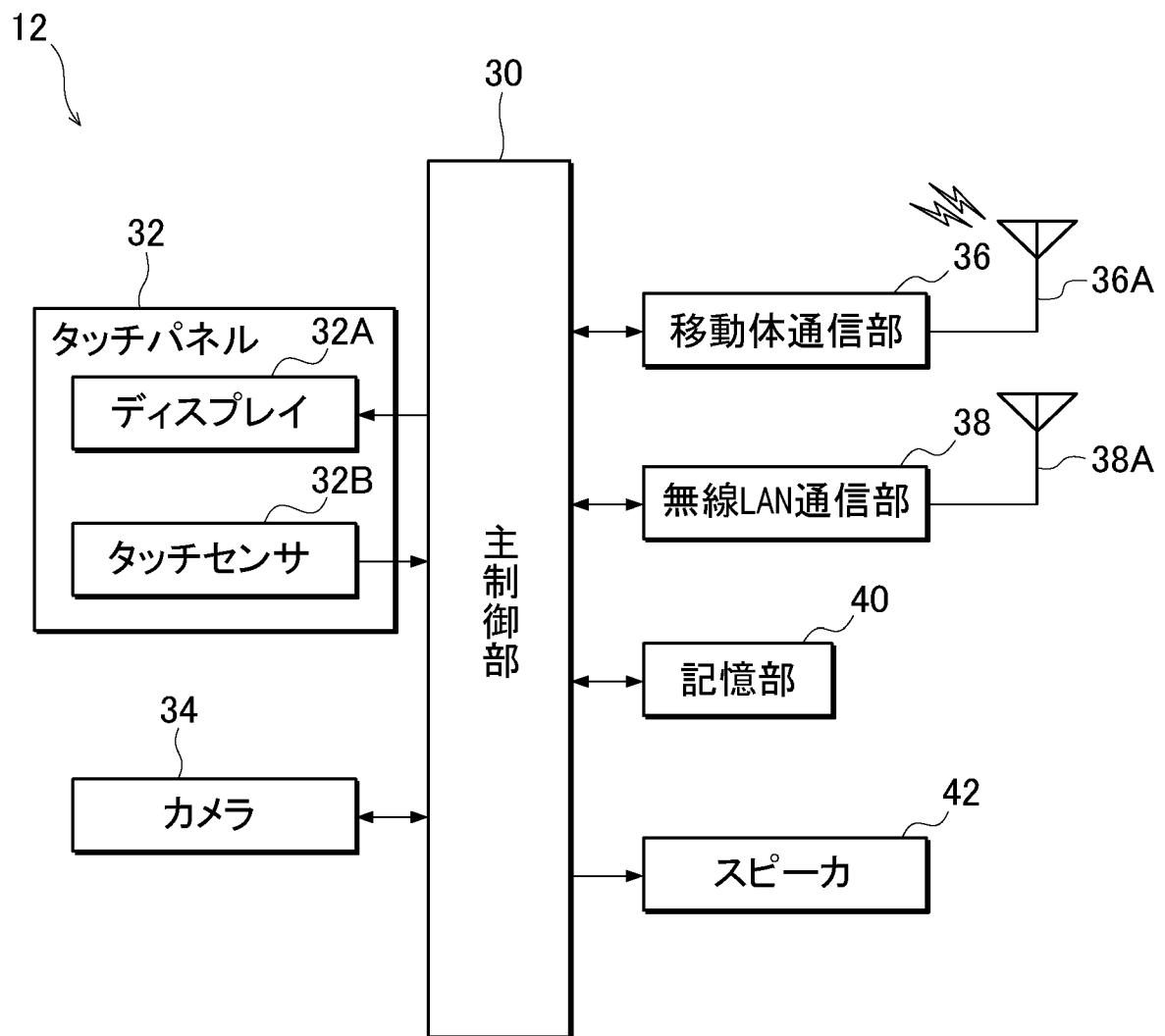
[図1]



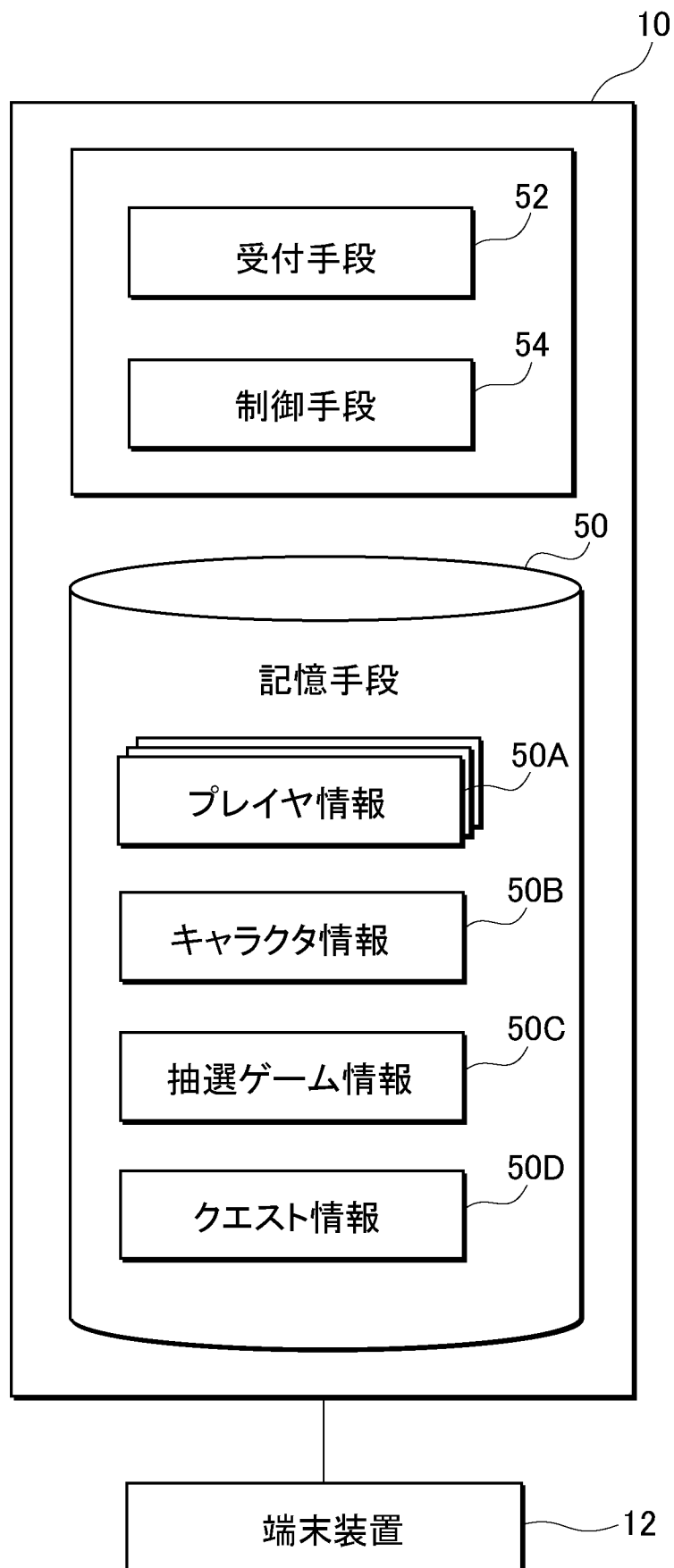
[図2]



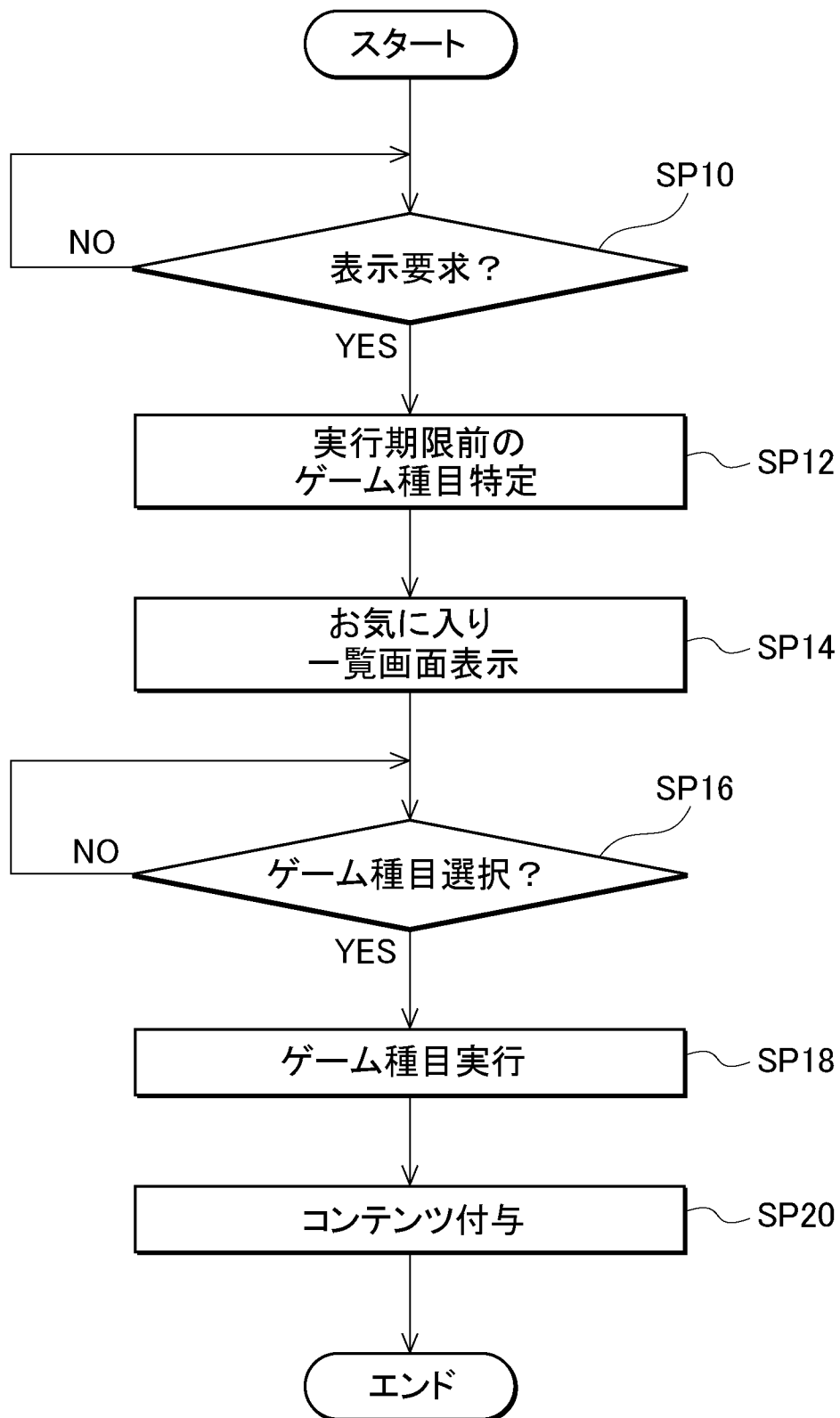
[図3]



[図4]



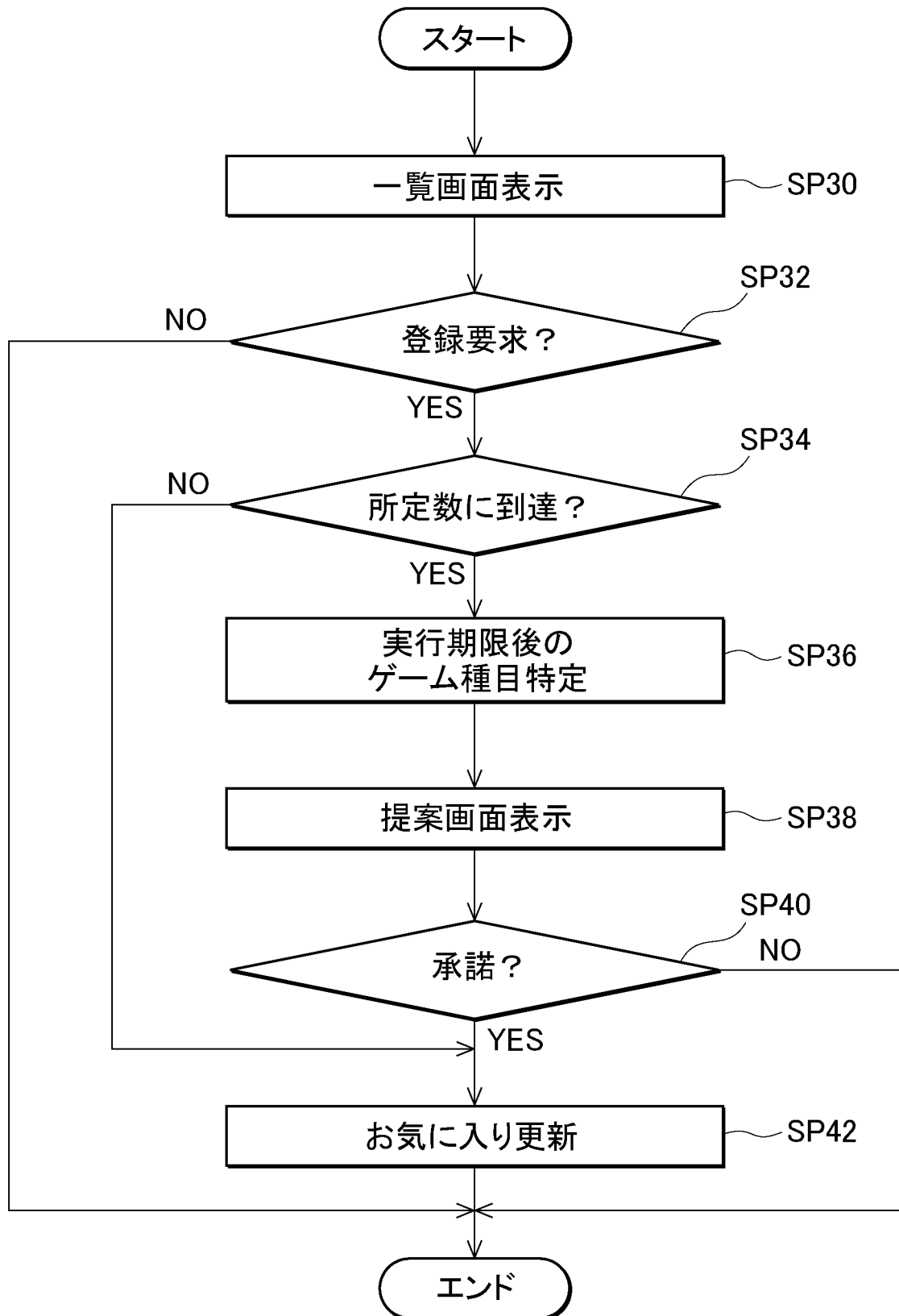
[図5]



[図6]



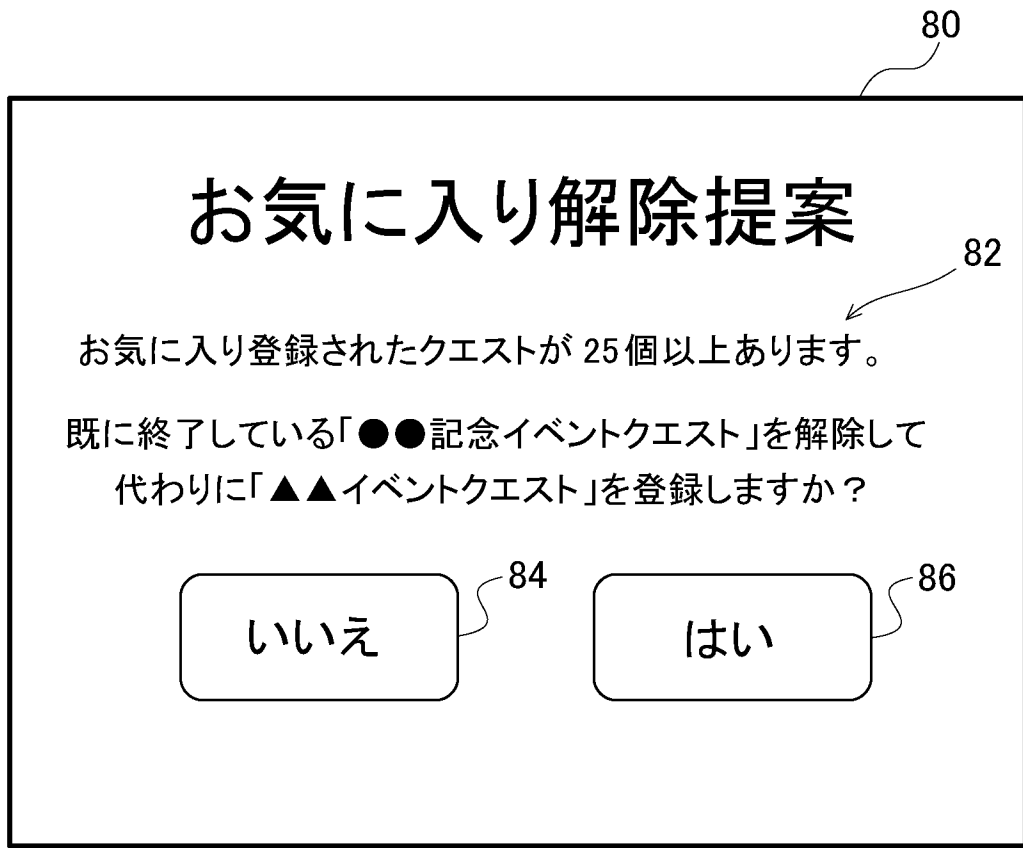
[図7]



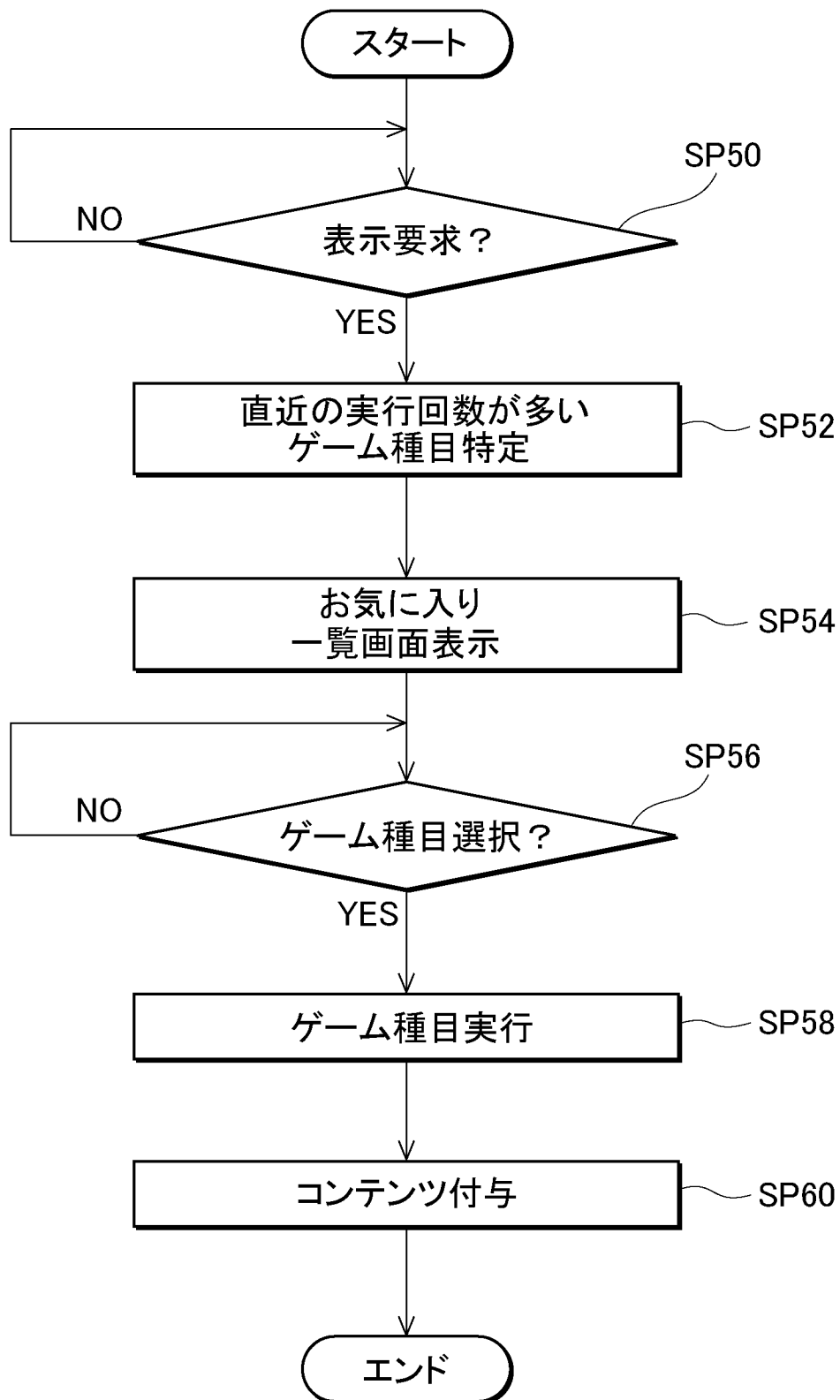
[図8]



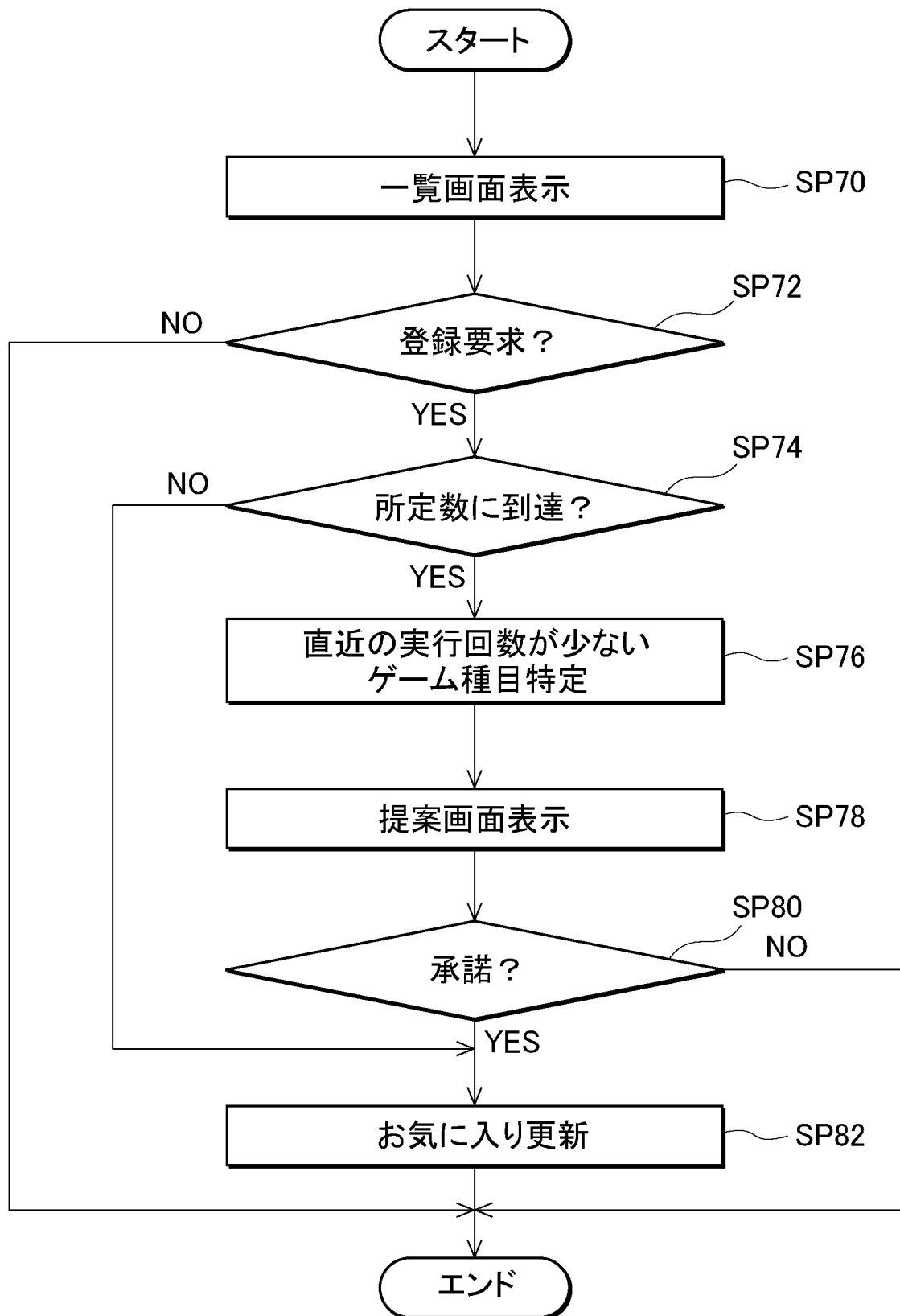
[図9]



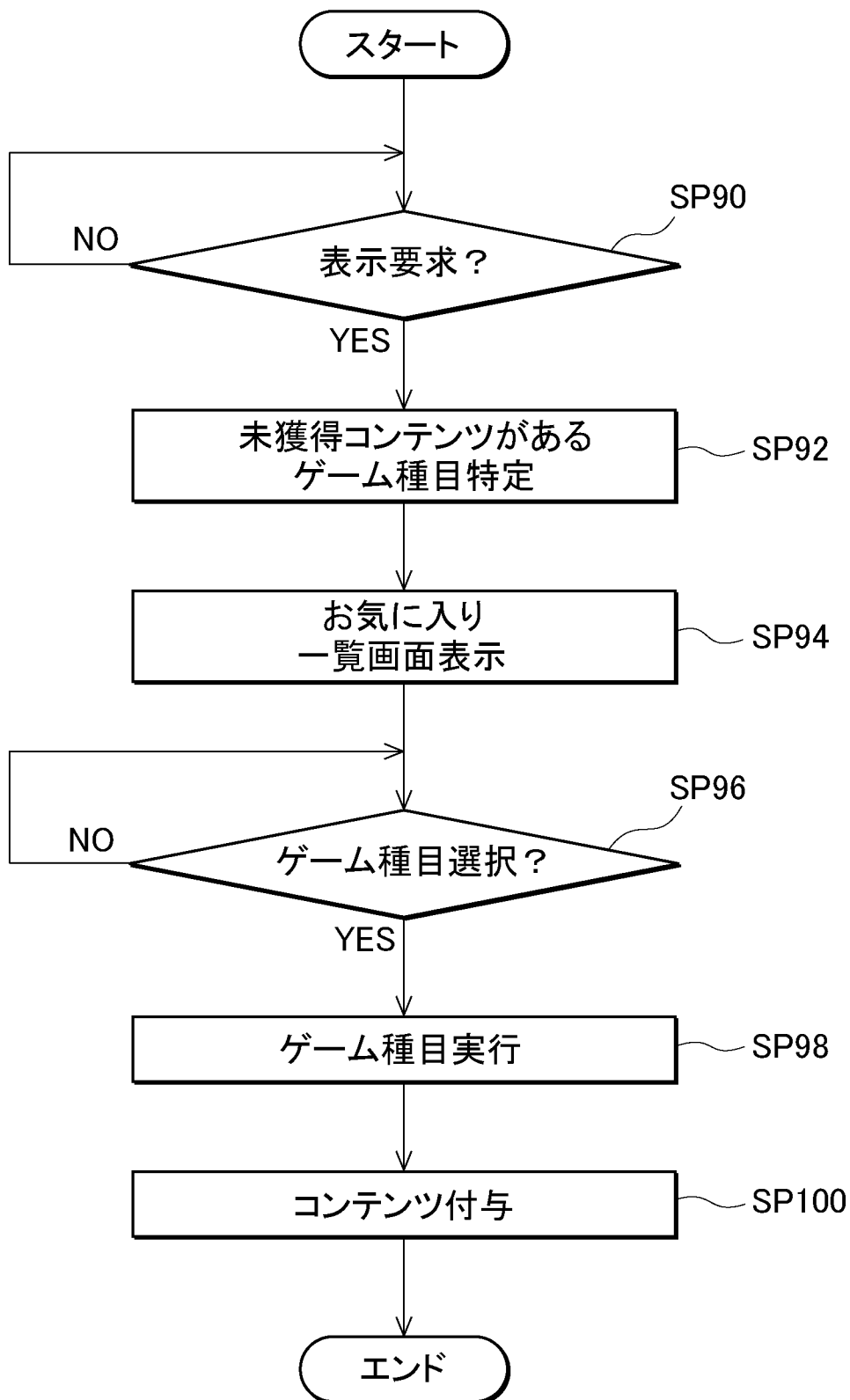
[図10]



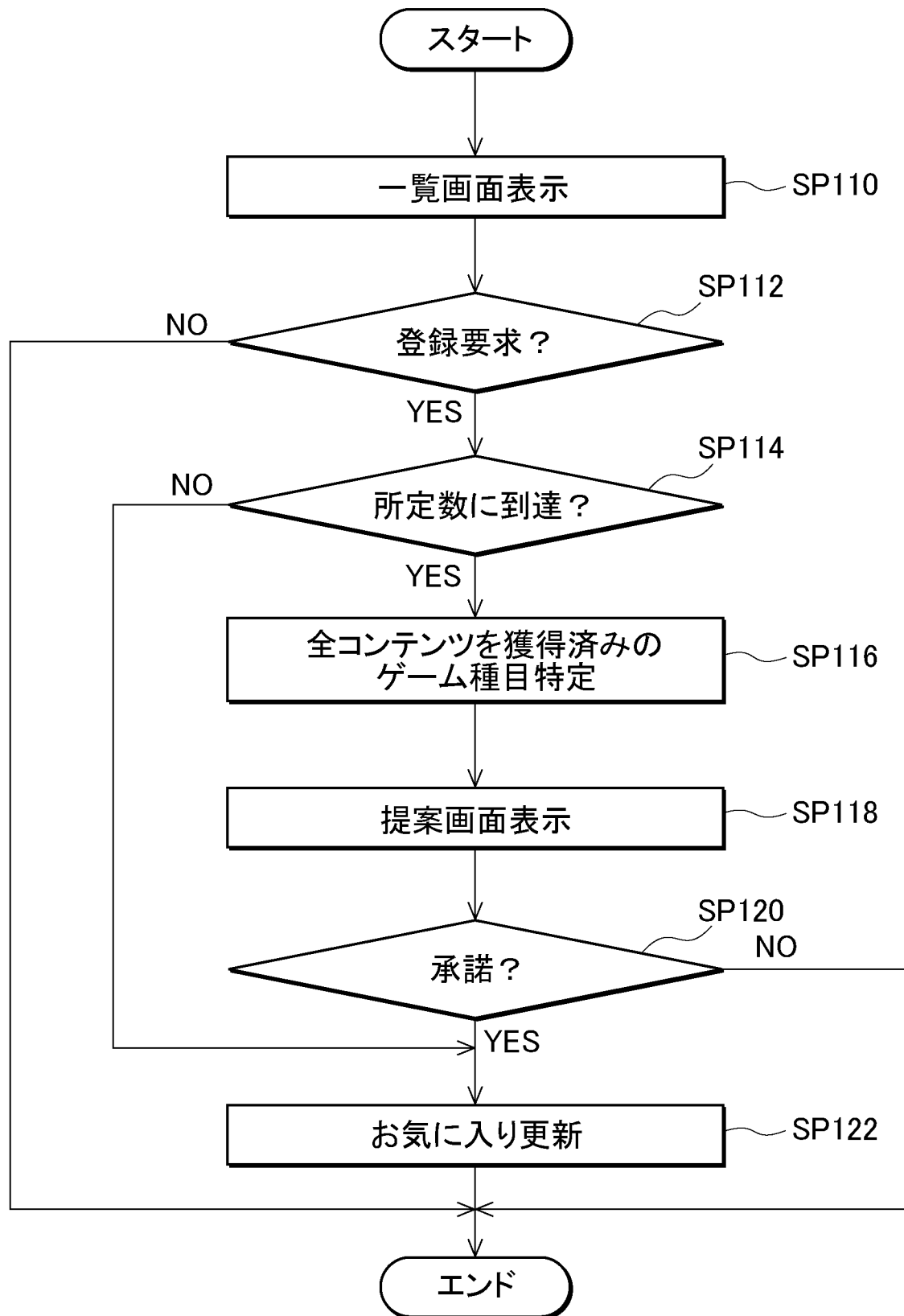
[図11]



[図12]



[図13]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/020293

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/79**(2014.01)i; **A63F 13/52**(2014.01)i; **A63F 13/5375**(2014.01)i

FI: A63F13/79; A63F13/52; A63F13/5375

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F 9/24, 13/00-13/98, G06Q10/00-99/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022

Registered utility model specifications of Japan 1996-2022

Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2020-000922 A (GREE, INC.) 09 January 2020 (2020-01-09)	1-3, 18
A	paragraphs [0014]-[0043]	4-17, 19-21
Y	JP 2009-223840 A (FUJITSU LTD.) 01 October 2009 (2009-10-01)	1-3, 18
A	paragraph [0040]	4-17, 19-21
Y	JP 2020-067714 A (GOOD TIMES CO., LTD.) 30 April 2020 (2020-04-30)	1-3, 18
A	paragraph [0038]	4-17, 19-21
A	JP 2019-200702 A (YAHOO JAPAN CORP.) 21 November 2019 (2019-11-21)	1-21
	entire text, all drawings	
A	JP 2019-042417 A (NINTENDO CO., LTD.) 22 March 2019 (2019-03-22)	1-21
	entire text, all drawings	



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

12 July 2022

Date of mailing of the international search report

26 July 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/020293

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2015-043832 A (TAITO CORP.) 12 March 2015 (2015-03-12) entire text, all drawings	1-21

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/020293

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2020-000922	A	09 January 2020	(Family: none)	
JP	2009-223840	A	01 October 2009	(Family: none)	
JP	2020-067714	A	30 April 2020	(Family: none)	
JP	2019-200702	A	21 November 2019	(Family: none)	
JP	2019-042417	A	22 March 2019	US 2019/0070502 A1 entire text, all drawings	
JP	2015-043832	A	12 March 2015	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/5375(2014.01)i FI: A63F13/79; A63F13/52; A63F13/5375		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F 9/24, 13/00-13/98, G06Q10/00-99/00		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2022年 日本国実用新案登録公報 1996-2022年 日本国登録実用新案公報 1994-2022年		
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2020-000922 A（グリー株式会社）09.01.2020（2020-01-09） [0014]-[0043]	1-3, 18
A		4-17, 19-21
Y	JP 2009-223840 A（富士通株式会社）01.10.2009（2009-10-01） [0040]	1-3, 18
A		4-17, 19-21
Y	JP 2020-067714 A（Good Times株式会社）30.04.2020（2020-04-30） [0038]	1-3, 18
A		4-17, 19-21
A	JP 2019-200702 A（ヤフー株式会社）21.11.2019（2019-11-21） 全文, 全図	1-21
A	JP 2019-042417 A（任天堂株式会社）22.03.2019（2019-03-22） 全文, 全図	1-21
A	JP 2015-043832 A（株式会社タイトー）12.03.2015（2015-03-12） 全文, 全図	1-21
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 12.07.2022		国際調査報告の発送日 26.07.2022
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 岸 智史 2D 2548 電話番号 03-3581-1101 内線 3237

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2022/020293

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2020-000922	A	09.01.2020	(ファミリーなし)	
JP	2009-223840	A	01.10.2009	(ファミリーなし)	
JP	2020-067714	A	30.04.2020	(ファミリーなし)	
JP	2019-200702	A	21.11.2019	(ファミリーなし)	
JP	2019-042417	A	22.03.2019	US 2019/0070502 A1 全文, 全図	
JP	2015-043832	A	12.03.2015	(ファミリーなし)	