

(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10月6日(06.10.2022)



(10) 国際公開番号  
WO 2022/210877 A1

- (51) 国際特許分類:  
A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)  
A63F 13/52 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2022/015987
- (22) 国際出願日: 2022年3月30日(30.03.2022)
- (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 2021-059646 2021年3月31日(31.03.2021) JP
- (71) 出願人: 株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: ▲高▼荒 大明 (TAKAARA, Hiroaki); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 松井 亮平 (MATSUI, Ryohei); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 大浦 和宏 (OURA, Kazuhiro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 特許業務法人 青海特許事務所 (AOMI PATENT); 〒1010052 東京都千代田区神田小川町1-8-8 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,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING PROGRAM, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING SYSTEM

(54) 発明の名称: 情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

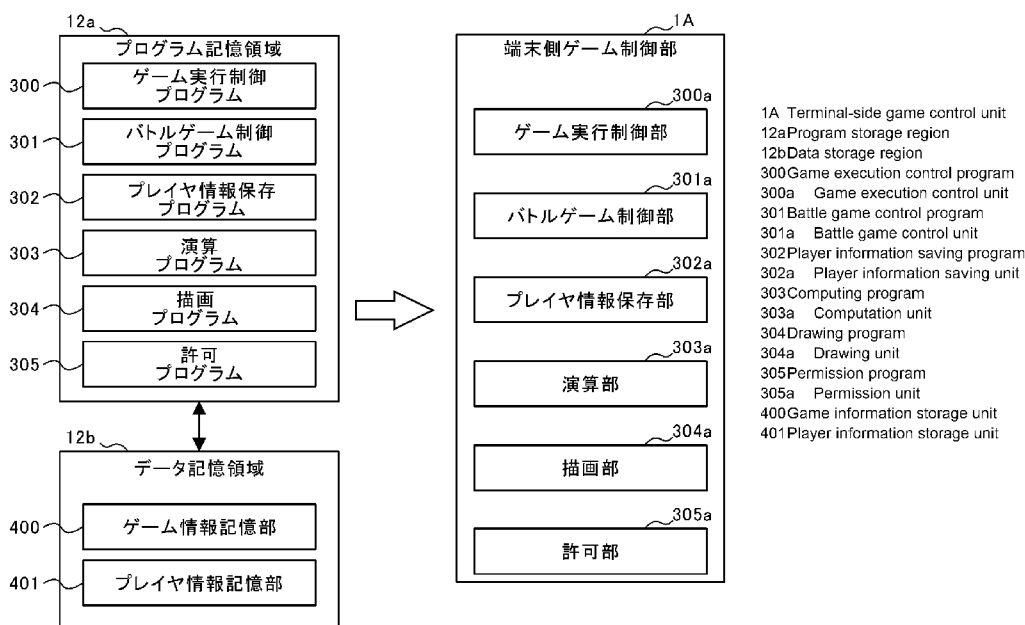
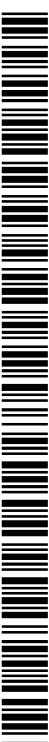


FIG.15

(57) Abstract: This information processing program causes a computer to execute: processing for controlling a battle game on the basis of at least a play mode selected by a player from among a plurality of play modes including a normal mode and a shortened mode that has a further shortened execution time than the normal mode; processing for deriving the progress and results of the battle game by computational processing; processing for drawing an animation on a display unit on the basis of the results of the computational processing at least during a normal mode battle game; processing for



WO 2022/210877 A1

EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, 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).

規則4.17に規定する申立て:

- 一 不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関する申立て (規則4.17(v))

添付公開書類:

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

---

determining a player ranking on the basis of the results of the battle game; and processing for enabling execution of a shortened-mode battle game if the player has a predetermined ranking and disabling execution of a shortened-mode battle game if the player does not have the predetermined ranking.

(57) 要約: 情報処理プログラムは、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処理と、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処理と、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表示部におけるアニメーションの描画を行う処理と、バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する処理と、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする処理と、をコンピュータに遂行させる。

## 明 細 書

発明の名称：

情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

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情報処理システムに関する。

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] 特許文献1：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] しかしながら、プレイヤーが無条件にスキップ機能を利用可能とした場合、バトルゲームにおける興味が低下するおそれがあった。

[0005] 本発明は、バトルゲームにおける興味が低下するおそれ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情報処理システム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、通常モード、および、前記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処理と、前記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処理と、少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果

に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行う処理と、  
前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する処理と、  
前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とする処理と、  
をコンピュータに遂行させる。

[0007] 前記アニメーションの描画を行う処理は、  
前記短縮モードの前記バトルゲーム中、前記表示部における前記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。

[0008] 前記所定順位は、  
予め設定された第1の基準の順位以下の範囲内に含まれる順位であってもよい。

[0009] 前記所定順位は、  
予め設定された第2の基準の順位以上の範囲内に含まれる順位であってもよい。

[0010] 上記課題を解決するために、情報処理方法は、  
1または複数の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、  
通常モード、および、前記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ステップと、  
前記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ステップと、  
、  
少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行うステップと、  
前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定するステップと、  
、

前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とするステップと、  
を遂行する。

[0011] 上記課題を解決するために、情報処理システムは

1または複数のコンピュータが、

通常モード、および、前記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処理と、

前記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処理と、

少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行う処理と、

前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する処理と、

前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とする処理と、

を遂行する。

### 発明の効果

[0012] 本発明によれば、バトルゲームにおける興味が低下するおそれを抑制することが可能となる。

### 図面の簡単な説明

[0013] [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4は、設定画面（バトル設定画面）の一例を示す図である。

[図5]図5 Aは、メインクエスト画面の一例を説明する図である。図5 B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5 Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

[図6]図6 Aは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図6 Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図6 Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

[図7]図7は、本実施形態における1 V 1バトルの順位に基づく報酬内容決定テーブルの一例を示す図である。

[図8]図8 Aは、1 V 1バトル画面の一例を説明する図である。図8 Bは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

[図9]図9は、本実施形態におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。

[図10]図10は、本実施形態における表示文言決定テーブルの一例を示す図である。

[図11]図11 Aは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図11 Bは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図11 Cは、スキップ中画面の一例を説明する図である。

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

[図13]図13は、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

[図14]図14 Aは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。図14 Bは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。

[図15]図15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16]図16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17]図17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18]図18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。

[図19]図19は、本実施形態の順位報酬決定処理の一例を説明するための図である。

[図20]図20Aは、第1の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。図20Bは、第2の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。

[図21]図21は、第3の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。

[図22]図22Aは、第4の変形例におけるスキップ中画面の一例を説明する図である。図22Bは、第4の変形例におけるスキップ中画面の一例を説明する図である。

### 発明を実施するための形態

[0014] 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。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。

[0015] (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、プレイヤー端末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とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

[0016] 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。プレイヤー端末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。プレイヤー端末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、プレイヤー端末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。

[0017] サーバ1000は、複数のプレイヤー端末1と通信可能に構成され、複数のプレイヤー端末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ーを識別するためのプレイヤー識別情報（以下、プレイヤーIDという）ごとに各種の情報（以下、プレイヤー情報という）を蓄積する。

[0018] 通信基地局200aは、通信ネットワーク200と接続され、プレイヤー端末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、プレイヤー端末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。

[0019] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤー端末1およびサーバ1000がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤー端末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、プレイヤー端末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。

[0020] （プレイヤー端末1およびサーバ1000のハードウェアの構成）

図2Aは、プレイヤー端末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、プレイヤー端末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。

[0021] 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。

[0022] 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、プレイヤー端末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、プレイヤー端末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。

[0023] 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となる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。

[0024] 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。

[0025] 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。

[0026] 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。

[0027] 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。

[0028] 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。

[0029] （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、味方キャラクターが敵キャラクターと対戦する所謂バトル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ーが提供される。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ーや、運営側から配布された味方キャラクターを複数体所有することができる。

[0030] プレイヤーは、所有する味方キャラクターの中から複数（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ーが敵キャラクターを倒して（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、敵キャラクター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。

[0031] 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。図4は、設定画面60（バトル設定画面60a）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。

[0032] 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4に示す設定画面60、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。

[0033] 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。

[0034] 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。

[0035] 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。

[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4 1 a、「キャラ」と記された味方キャラクタ確認画面選択操作部4 1 b、「ストーリー」と記されたストーリー画面選択操作部4 1 c、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部4 1 d、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部4 1 e、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部4 1 fが設けられている。なお、メニューバー4 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。

[0037] ホーム画面選択操作部4 1 aがタップされると、図3 Bに示すホーム画面4 0がディスプレイ2 6に表示される。また、味方キャラクタ確認画面選択操作部4 1 b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2 6に表示される。また、ストーリー画面選択操作部4 1 c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2 6に表示される。また、クエスト画面選択操作部4 1 dがタップされると、図3 Cに示すクエスト画面5 0がディスプレイ2 6に表示される。

[0038] また、ガチャ画面選択操作部4 1 eがタップされると、不図示のガチャ画面がディスプレイ2 6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4に示す設定画面6 0がディスプレイ2 6に表示される。設定画面6 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。

[0040] 図4に示すように、設定画面6 0の上部には設定種別タブ6 1が表示される。設定種別タブ6 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6 1には、「システム」と記されたシステム設定選択操作部6 1 a、「音量」と記された音量設定選択操作部6 1 b、「バトル」と記されたバトル設定選択操作部6 1 c、「通知」と記された通知設

定選択操作部61dが設けられている。なお、設定種別タブ61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。

[0041] 設定画面60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60a、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61a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61b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61cがタップされると、図4に示すバトル設定画面60a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61d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。

[0042] 図4に示すように、バトル設定画面60aには、閉じる操作部62が表示されている。バトル設定画面60a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4に示すように、プレイヤは、バトル設定画面60aにおいて、後述する「1V1バトル」および「3V3バトル」における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。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（「1V1バトル」および「3V3バトル」）が実行制御される。本実施形態では、「1V1バトル」および「3V3バトル」におけるプレイモードとして、通常モード（スキップ機能が使用されていない場合）、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（スキップ機能が使用された場合）を含む。

[0043] 具体的には、バトル設定画面60aにおいて、「両方スキップ」を選択した場合、「1V1バトル」および「3V3バトル」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60aにおいて、「スキップしない」を選択した場合、「1V1バトル」および「3V3バトル」に

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60aにおいて、「1V1バトル」を選択した場合、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用し、「3V3バトル」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60aにおいて、「3V3バトル」を選択した場合、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用せず、「3V3バトル」において、スキップ機能を使用することが設定される。

[0044] 詳しくは後述するが、本実施形態では、バトル設定画面60aにおいてスキップ機能を使用することを設定することができる。バトル設定画面60a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許可され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60a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操作部を操作することで、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。

[0045] また、バトル設定画面60aには、閉じる操作部62が表示されている。閉じる操作部62がタップされると、バトル設定画面60a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。

[0046] また、図3Bに示すように、ホーム画面40の上部には、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

- 。
- [0047] 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いる。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。そのため、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。
- [0048] 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。
- [0049] 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。
- [0050] 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る。そして、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。
- [0051] 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。

- [0052] 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、プレイヤ情報の一部として構成される。
- [0053] 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。
- [0054] 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。ここでは、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。
- [0055] 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5Aに示すメインクエスト画面72がディスプレイ26に表示される。
- [0056] 図5Aは、メインクエスト画面72の一例を説明する図である。図5Bは

、メインクエスト選択画面74の一例を説明する図である。図5Cは、パーティ選択画面77の一例を説明する図である。

- [0057] メインクエスト画面72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73が表示される。
- [0058] クエスト操作部73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ーの数に応じて、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ーが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ーが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ーが2体以上の場合には1つの星が獲得される。
- [0059] 図5A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。
- [0060] なお、メインクエストでは、開放条件として、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5Aの例では、「1-3」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「1-4」のバトルゲームが開放されるが、それ以降（不図示の「1-5」以降）のバトルゲームは未開放となっている。
- [0061] メインクエスト画面72において、例えば「1-4」のバトルゲームのクエスト操作部73が操作（タップ）されると、図5Bに示すメインクエスト選択画面74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74には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクターや、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

74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75、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76が表示される。

[0062] キャンセル操作部76が操作（タップ）されると、図5Aに示すメインクエスト画面72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。

[0063] 一方、挑戦操作部75が操作（タップ）されると、図5Cに示すパーティ選択画面77がディスプレイ26に表示される。パーティ選択画面77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78が表示される。

[0064] また、パーティ選択画面77には、キャンセル操作部76、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部79が表示される。

[0065] パーティ選択画面77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78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。

[0066] パーティ編成が完了し、バトル開始操作部79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80が表示される。

[0067] 図6Aは、バトルゲーム画面80の一例を説明する図である。図6Bは、リザルト画面83の一例を説明する図である。図6Cは、レポート画面86の一例を説明する図である。バトルゲーム中は、図6Aに示すように、バトルゲーム画面80が表示される。バトルゲーム画面80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。

[0068] 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。

[0069] ここで、バトルゲーム画面 80 の下部には、図 6 A に示すように、味方キャラクタ表示領域 81 が設けられる。味方キャラクタ表示領域 81 には、味方キャラクタごとのライフポイント 81 a および必殺技ゲージ 81 b が表示される。必殺技ゲージ 81 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 81 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。

[0070] 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 81 に表示された、必殺技ゲージ 81 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 81 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 80 には、オート選択操作部 82 a が表示されており、プレイヤーは、オート選択操作部 82 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。手動状態においてオート選択操

作部 8 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、オート状態において、オート選択操作部 8 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。なお、オート状態においても、必殺技ゲージ 8 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。

[0071] また、バトルゲーム画面 8 0 には、早送り選択操作部 8 2 b が表示されており、プレイヤーは、オート状態または手動状態において早送り選択操作部 8 2 b 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。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 8 2 b 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 8 2 b 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。

[0072] そして、バトルゲームが正常に終了（正常終了）すると、図 6 B に示すように、リザルト画面 8 3 がディスプレイ 2 6 に表示される。図 6 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 8 3 を示している。

[0073] リザルト画面 8 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 8 4、および、「閉じる」と記された終了操作部 8 5 が表示される。

[0074] 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）、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。

[0075] リザルト画面83において終了操作部85が操作（タップ）されると、ディスプレイ26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83は、バトル画面の一部である。なお、リザルト画面83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40等、所定の画面であってもよい。このように、リザルト画面83の表示終了に伴い、バトルゲームが終了することとなる。

[0076] リザルト画面83においてレポート表示操作部84が操作（タップ）されると、図6Cに示すレポート画面86がディスプレイ26に表示される。レポート画面86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85が表示される。

[0077] ここで、終了操作部85が操作（タップ）されると、図6Bに示すリザルト画面83がディスプレイ26に表示される。

[0078] 次に、1V1バトルおよび3V3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クエストと同様であるため、その説明は省略し、メインクエストと異なる部分について説明する。

[0079] 1V1バトルは、他のプレイヤーIDに予め関連付けられた1V1用のパーティと対戦するバトルゲームである。また、3V3バトルは、他のプレイヤーIDに予め関連付けられた3V3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、3V3用の3つのパーティを予め設定している。1V1バトルおよび3V3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1V1バトルおよび3V3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次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。

- 。
- [0080] 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、1V1バトルおよび3V3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、1V1バトルについて、以下詳述する。
- [0081] 図7は、本実施形態における1V1バトルの順位に基づく報酬内容決定テーブルの一例を示す図である。図7に示すように、報酬内容決定テーブルでは、1V1バトルの順位に基づいてプレイヤーへ付与するアイテムの内容が予め設定されている。図7に示すように、1V1バトルの順位が高いほど、1V1バトルの順位に基づいてプレイヤーへ付与されるアイテムの内容が向上することから、プレイヤーはより上位となることを目標として、1V1バトルへ挑むこととなる。
- [0082] 一方で、予め設定された所定時刻における各プレイヤーのそれぞれの順位に応じて、報酬内容が決定されることから、所定時刻の直前、すなわち所定期間の終了間際において、必要以上に1V1バトルが行われる単位時間当たりの頻度が局所的に増加してしまい、処理負荷の増加を招くおそれがある。所定時刻の直前とは、具体的には、毎日15:00を所定時刻に設定している場合には、14:50~14:59等の時間帯を示す。
- [0083] そこで、本実施形態では、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、または、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の少なくともいずれかの順位が50位以内である場合に、スキップ機能の使用を制限して使用できない状態とすることとしている。換言すれば、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能と

する。ここで、所定順位は、予め設定された第1の基準の順位（51位）以下の範囲に含まれる順位である。これにより、所定タイミングの直前において、必要以上に1V1バトルが行われる単位時間当たりの頻度が局所的に増加してしまうおそれを低減することが可能となるため、処理負荷の増加を招くおそれを抑制することが可能となる。また、例えば、必要以上に1V1バトルが行われてしまった場合、バトルゲームにおける興趣が低下するおそれが生じる。そこで、上位のプレイヤーに対してスキップ機能の使用を制限することで、必要以上に1V1バトルが行われる単位時間当たりの頻度が局所的に増加してしまうおそれを低減することが可能となり、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。

[0084] 図8Aは、1V1バトル画面90の一例を説明する図である。図8Bは、パーティ選択画面94の一例を説明する図である。図3Cに示したクエスト画面50中の1V1バトル選択操作部51cが操作されると、図8Aの1V1バトル画面90がディスプレイ26に表示される。1V1バトルは、他のプレイヤーIDに予め関連付けられた1V1バトル用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、1V1用のパーティを予め設定している。1V1バトル画面90には、プレイヤー情報表示領域91、対戦相手リスト表示領域92が表示される。

[0085] プレイヤー情報表示領域91には、プレイヤーの各種情報が表示される。具体的には、プレイヤーの1V1バトルにおける順位、プレイヤーのプレイヤーネーム、プレイヤーのプレイヤーレベル、プレイヤーの保持している味方キャラクタの総戦力が表示される。

[0086] 対戦相手リスト表示領域92には、他のプレイヤーのパーティが複数（ここでは3つ）表示される対戦相手リストが表示される。対戦相手リスト表示領域92には、基本的には、プレイヤーより1V1バトルにおける順位が上位の3人の他のプレイヤーがランダムで表示される。例えば、プレイヤーを基準として、1V1バトルにおける順位が所定数（例えば、50位）上の他のプレイヤーがランダムで表示される。ただし、1V1バトルにおける順位が上位（例

例えば、1位～3位)である場合等のイレギュラーな場合には、対戦相手を確認するために、プレイヤー自身の順位よりも下位の他のプレイヤーがランダムで表示されることとしてもよい。

[0087] また、対戦相手リスト表示領域92には、他のプレイヤーごとに各種情報が表示される。具体的には、他のプレイヤーの1V1バトルにおける順位、他のプレイヤーのプレイヤーネーム、他のプレイヤーのプレイヤーレベル、他のプレイヤーの保持している味方キャラクタの総戦力、他のプレイヤーの設定している1V1バトル用のパーティのキャラクタが表示される。

[0088] また、対戦相手リスト表示領域92には、リスト更新操作部92aが表示されている。リスト更新操作部92aが操作されると、対戦相手リスト表示領域92に表示されている対戦相手リストが更新される。

[0089] そして、プレイヤーが、対戦相手リスト表示領域92に表示されている他のプレイヤーの中から対戦する他のプレイヤーのパーティを選択すると、図8Bに示すパーティ選択画面94がディスプレイ26に表示される。パーティ選択画面94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95が表示される。そして、プレイヤーは、メインクエストと同様に、自身のパーティを決定してバトルゲームを開始させる。

[0090] また、パーティ選択画面94には、キャンセル操作部96、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部97が表示される。パーティ選択画面94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95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。

- [0091] 図9は、本実施形態におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、または、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の少なくともいずれかの順位が50位以内である場合、スキップ可能な順位ではないと設定されている。プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の両方が50位以内ではない場合、スキップ可能な順位であると設定されている。
- [0092] 具体的には、例えば、図9のスキップ可能順位決定テーブルにおける(1)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位が50位以内であり、かつ、プレイヤー自身の順位が50位以内であるので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。
- [0093] また、図9のスキップ可能順位決定テーブルにおける(2)の場合は、プレイヤー自身の順位が50位以内ではないが、対戦相手のプレイヤーの順位が50位以内であるので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。
- [0094] また、図9のスキップ可能順位決定テーブルにおける(3)の場合は、プレイヤー自身の順位が50位以内であるが、対戦相手のプレイヤーの順位が50位以内ではないので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。
- [0095] また、図9のスキップ可能順位決定テーブルにおける(4)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位が50位以内ではなく、プレイヤー自身の順位が50位以内ではないので、スキップ可能な順位であると設定されている。
- [0096] バトル開始操作部97が操作(タップ)されると、バトルゲームが開始される。このとき、プレイヤー端末1において、図9のスキップ可能順位決定テーブルを参照して、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位に基づいて、スキップ可能な順位であるか否かが判定される。その結果、スキップ可能な順位であると判定された場合には、プレイヤー端末1において、スキップ機能の使用が許可される。一方、スキップ可能な順位ではないと判定された場合には、プレイヤー端末1において、スキップ機能の使用が許可されない。

[0097] また、パーティ選択画面94の情報表示領域98には、予め設定された条件を満たした場合に、プレイヤーに1V1バトルに係る情報が表示される。図10は、本実施形態における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、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位がプレイヤー自身の順位より下位であるか否か、「1V1バトル」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、スキップ可能な順位であるか否かに基づいて、プレイヤー端末1の情報表示領域98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。

[0098] 具体的には、例えば、図10の表示文言決定テーブルにおける(1)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位であり、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されており、スキップ可能な順位である場合に、情報表示領域98において「ランキング変動なし、スキップ設定のバトルです。」という文字を表示することが設定されている。1V1バトルでは、通常、プレイヤー自身の順位よりも上位の他のプレイヤーが対戦相手リスト表示領域92に表示されることとなる。一方で、プレイヤーの1V1バトルにおける順位が上位(例えば、1位~5位)である場合等のイレギュラーな場合に、プレイヤー自身の順位よりも下位の他のプレイヤーが対戦相手リスト表示領域92に表示されることとなる。本実施形態では、1V1バトルでは、プレイヤー自身の順位よりも下位の他のプレイヤーに勝利したとしても、ランキングの順位に変動が生じることはない。

[0099] また、図10の表示文言決定テーブルにおける(2)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位であり、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されており、スキップ可能な順位ではない場合に、情報表示領域98において「ランキング変動なし、スキップ不可のバトルです。」という文字を表示することが設定されている。

[0100] また、図10の表示文言決定テーブルにおける(3)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位であり、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されており、スキップ可能

な順位である場合に、情報表示領域 98 において「このバトルでは、ランキング変動はありません。」という文字を表示することが設定されている。

[0101] また、図 10 の表示文言決定テーブルにおける (4) の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位であり、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されており、スキップ可能な順位ではない場合に、情報表示領域 98 において「ランキング変動なし、スキップ不可のバトルです。」という文字を表示することが設定されている。

[0102] また、図 10 の表示文言決定テーブルにおける (5) の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位ではなく、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されており、スキップ可能な順位である場合に、情報表示領域 98 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。

[0103] また、図 10 の表示文言決定テーブルにおける (6) の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位ではなく、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されており、スキップ可能な順位ではない場合に、情報表示領域 98 において「相手または自分が 50 位以内であるためスキップ不可です」という文字を表示することが設定されている。

[0104] また、図 10 の表示文言決定テーブルにおける (7) の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位ではなく、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されており、スキップ可能な順位である場合に、情報表示領域 98 において文字を表示しないことが設定されている。

[0105] 具体的には、例えば、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されている場合であって、図 8 A に示すように、プレイヤーの順位が 500 位であり、対戦相手として選択したプレイヤーの順位が 450 位である場合には、上記した図 10 の表示文言決定テーブルにおける (7) に該

当する。この場合、図 8 B に示すように、情報表示領域 9 8 において文字が表示されない。

[0106] また、図 1 0 の表示文言決定テーブルにおける ( 8 ) の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位がプレイヤー自身の順位よりも下位ではなく、「1 V 1 バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されており、スキップ可能な順位ではない場合に、情報表示領域 9 8 において「相手または自分が 5 0 位以内であるためスキップ不可です」という文字を表示することが設定されている。

[0107] 以上のようにして、対戦相手のプレイヤーの 1 V 1 バトルにおける順位がプレイヤー自身の順位より下位であるか否か、「1 V 1 バトル」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、スキップ可能な順位であるか否かに基づいて、情報表示領域 9 8 において適切な情報を表示することが可能となる。

[0108] 図 1 1 A、図 1 1 B は、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図 1 1 C は、スキップ中画面の一例を説明する図である。パーティ編成が完了し、図 8 B に示すバトル開始操作部 9 7 が操作 ( タップ ) されると、バトルゲームが開始され、図 1 1 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。

[0109] バトルゲーム画面 1 0 0 の下部には、図 1 1 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。

[0110] 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」となった味方キャラクタおよび敵キャラクタは、図 1 1 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 1 1 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。

[0111] また、バトルゲーム画面100には、オート選択操作部102が表示されている。なお、上記したように、1V1バトルのバトルゲームでは、プレイヤーがオート状態と手動状態とを切り替えることができないように予め設定されており、バトルゲームが常にオート状態で進行する。したがって、1V1バトルのバトルゲームでは、必殺技を手動で使用できないようになされている。そのため、図11Aに示すように、オート選択操作部102が常に強調表示されている。

[0112] また、バトルゲーム画面100には、早送り選択操作部103が表示されている。プレイヤーは、早送り選択操作部103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。ここでは、早送り選択操作部103が1回タップされると、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103が2回タップされると、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されている。

[0113] また、「1V1バトル」においてスキップ機能を使用しないことが設定されている場合において、スキップ機能の使用が許可された場合には、図11Aに示すように、バトルゲーム画面100には、スキップ選択操作部104が表示される。換言すれば、スキップ選択操作部104は、スキップ機能の使用が許可された場合にのみバトルゲーム画面100に表示される。

[0114] プレイヤーが、スキップ選択操作部104を操作すると、図11C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合に要する時間、および、早送り選択操作部103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。

- [0115] スキップ中画面 110 では、ディスプレイ 26 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 110 がディスプレイ 26 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 100 がディスプレイ 26 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する。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。
- [0116] 図 12A、図 12B は、リザルト画面 120 の一例を説明する図である。図 12C は、レポート画面 130 の一例を説明する図である。図 11C 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ると、ディスプレイ 26 には、リザルト画面 120 が表示される。
- [0117] 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 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。
- [0118] 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 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。すなわち、リザルト画面 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。
- [0119] また、図 12A、図 12B に示すように、リザルト画面 120 には、「レポート」と記されたレポート表示操作部 121、および、「次へ」と記された次へ操作部 122 が表示される。
- [0120] リザルト画面 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 12C 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6Cに示すレポート画面86と同様であるため、説明を省略する。

[0121] 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12Aまたは図12Bに示すリザルト画面120がディスプレイ26に再び表示される。

[0122] また、リザルト画面120において次へ操作部122が操作（タップ）されると、ディスプレイ26の表示が、図8Aに示す1V1バトル画面90に切り替わる。

[0123] 図13は、パーティ選択画面の一例を説明する図である。例えば、「1V1バトル」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って、図8Aに示すように、プレイヤーの順位が500位であり、対戦相手として選択したプレイヤーの順位が450位である場合には、上記した図10の表示文言決定テーブルにおける（5）に該当する。この場合、図13に示すように、情報表示領域98において「スキップ設定になっています。」という文字が表示されることとなる。

[0124] 上記した図10の表示文言決定テーブルにおける（1）または（5）に該当する場合に、バトル開始操作部97が操作（タップ）されると、ディスプレイ26においてバトルゲーム画面100が表示されずに、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る。そして、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ると、ディスプレイ26には、リザルト画面120が表示されることとなる。このように、プレイヤーによって予め「1V1バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されており、かつ、スキップ可能な順位である場合には、ディスプレイ26におけるバトルゲーム画面100の表示を省略することとなるため、プレイヤーが煩わしく感じることを抑制することが可能となり、興趣が低下するおそれを抑制することが可能となる。

[0125] 図14Aは、パーティ選択画面94の一例を説明する図である。例えば、1V1バトル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

あって、プレイヤーの順位が50位であり、対戦相手として選択したプレイヤーの順位が45位である場合には、上記した図10の表示文言決定テーブルにおける(6)に該当する。この場合、図14Aに示すように、情報表示領域98において「相手または自分が50位以内のためスキップ不可です。」という文字が表示されることとなる。

[0126] 上記した図10の表示文言決定テーブルにおける(2)、(4)、(6)、(8)に該当する場合に、バトル開始操作部97が操作(タップ)されると、ディスプレイ26においてバトルゲーム画面100が表示される。この場合、図14Bに示すように、バトルゲーム画面100において、スキップ選択操作部104の表示が行われない。このようにして、スキップ機能の使用が許可されていない場合においては、スキップ機能を使用できないことを事前に報知することにより、プレイヤーがバトルゲームの実行前に予めスキップ機能を使用できないことを知ることができる。さらに、スキップ機能の使用が許可されていない場合においては、バトルゲーム画面100におけるスキップ選択操作部104の表示を行わないことにより、スキップ機能を使用できないにもかかわらずスキップ選択操作部104が表示されるといった事態を回避することが可能となるため、プレイヤーが実行中のバトルゲームにおいて違和感を抱くおそれを抑制することが可能となる。

[0127] 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。

[0128] (プレイヤー端末1の機能的構成)

図15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 1 2 a に記憶する。

- [0129] 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 3 0 0、バトルゲーム制御プログラム 3 0 1、プレイヤー情報保存プログラム 3 0 2、演算プログラム 3 0 3、描画プログラム 3 0 4、許可プログラム 3 0 5 が含まれる。なお、図 1 5 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。
- [0130] データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部（記憶部） 4 0 0、プレイヤー情報記憶部 4 0 1 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 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。
- [0131] CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a 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 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、ゲーム実行制御部 3 0 0 a、バトルゲーム制御部 3 0 1 a、プレイヤー情報保存部 3 0 2 a、演算部 3 0 3 a、描画部 3 0 4 a、許可部 3 0 5 a を含む。
- [0132] 具体的には、CPU 1 0 は、ゲーム実行制御プログラム 3 0 0 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 3 0 0 a として機能させる。同様に、CPU 1 0 は、バトルゲーム制御プログラム 3 0 1、プレイヤー情報保存プログラム 3 0 2、演算プログラム 3 0 3、描画プログラム 3 0 4、許可プログラム 3 0 5 を動作させ、それぞれバトルゲーム制御部 3 0 1 a、プレイヤー情報保存部 3 0 2 a、演算部 3 0 3 a、描画部 3 0 4 a、許可部 3 0 5 a として機能させる。
- [0133] ゲーム実行制御部 3 0 0 a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 3 0 0 a 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 1 0 0 0 に送信する。また、ゲーム実行制御部 3 0 0 a は、プレイヤーの操作に基づいて、サーバ 1 0 0 0 に対戦相手候補要求情報を送信する。

- [0134] 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。
- [0135] 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。
- [0136] 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。
- [0137] 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。
- [0138] 許可部305aは、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする。
- [0139] (サーバ1000の機能的構成)
- 図16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。
- [0140] 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、対戦相手決定プログラム502、順位決定プログラム503、報酬付与プログラム504が含まれる。なお、図16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。

- [0141] 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。
- [0142] CPU 1100 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、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、CPU 1100 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、対戦相手決定部 502a、順位決定部 503a、報酬付与部 504a を含む。
- [0143] 具体的には、CPU 1100 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、CPU 1100 は、プレイヤー情報保存プログラム 501、対戦相手決定プログラム 502、順位決定プログラム 503、報酬付与プログラム 504 を動作させ、それぞれプレイヤー情報保存部 501a、対戦相手決定部 502a、順位決定部 503a、報酬付与部 504a として機能させる。
- [0144] 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。
- [0145] 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。
- [0146] 対戦相手決定部 502a は、プレイヤー端末 1 から対戦相手候補要求情報を受信すると、1V1 バトルにおけるプレイヤーの対戦相手の候補となる他のプレイヤーを 3 人抽出する。具体的には、例えば、プレイヤーを基準として、1V1 バトルにおける順位が所定数（例えば、50 位）上の他のプレイヤーをラン

ダムで3人抽出する。このとき、1V1バトルにおけるプレイヤーの順位が上位（例えば、1位～3位）である場合等のイレギュラーな場合には、対戦相手を確保するために、プレイヤー自身の順位よりも下位の他のプレイヤーを含めてランダムに3人抽出する。そして、対戦相手決定部502aは、抽出した3人の他のプレイヤーの1V1バトルにおける順位と、抽出した3人の他のプレイヤーの1V1用のパーティの情報と、を少なくとも対戦相手情報、および、プレイヤーの1V1バトルにおける順位を少なくとも含むプレイヤー情報を、プレイヤー端末1がサーバ1000からダウンロード可能にする。

[0147] 順位決定部503aは、バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する。具体的には、例えば、プレイヤーが対戦相手の他のプレイヤーに勝利した場合に、プレイヤーの順位を対戦相手のプレイヤーと入れ替える。

[0148] 報酬付与部504a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504aは、予め設定された所定時刻における各プレイヤーの1V1バトルの順位に応じて、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（ランキング報酬）を付加し、プレイヤー情報記憶部601に保存する。

[0149] （プレイヤー端末1とサーバ1000との通信処理）

図17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における処理をP<sub>n</sub>（nは任意の整数）と示す。また、サーバ1000における処理をS<sub>n</sub>（nは任意の整数）と示す。

[0150] 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）。

[0151] 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。

[0152] 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401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ーID、バトルゲームの各種別におけるバトルゲームが開放されているか否かを示すゲーム開放情報、プレイヤーのレベル、プレイヤーのスタミナ、1V1バトルにおけるプレイヤーの順位、ゲーム内通貨および抽選アイテム等が含まれる。

[0153] プレイヤー端末1の描画部304aは、ホーム画面40においてメニューバー41のクエスト画面選択操作部41dが操作されると（P4）、図3Cに示すクエスト画面50をディスプレイ26に表示させるクエスト画面表示処理を実行する（P5）。

[0154] クエスト画面50において1V1バトル選択操作部51cが操作されると（P6）、ゲーム実行制御部300aは、サーバ1000に対戦相手候補要求情報を送信する。

[0155] 対戦相手候補要求情報を受信すると、サーバ1000の対戦相手決定部502aは、対戦相手候補抽出処理を実行する（S2）。対戦相手候補抽出処理（S2）では、対戦相手決定部502aは、対戦相手候補要求情報に関連付けられたプレイヤーIDを特定して1V1バトルにおける対戦相手の候補となる他のプレイヤーを3人抽出する。

[0156] 具体的には、例えば、プレイヤーを基準として、1V1バトルにおける順位が所定数（例えば、50位）上の他のプレイヤーをランダムで3人抽出する。このとき、1V1バトルにおけるプレイヤーの順位が上位（例えば、1位～3位）である場合等のイレギュラーな場合には、対戦相手を確保するために、プレイヤー自身の順位よりも下位の他のプレイヤーを含めてランダムで3人抽出する。

[0157] そして、対戦相手決定部502aは、抽出した3人の他のプレイヤーの1V1バトルにおける順位、および、抽出した3人の他のプレイヤーの1V1用の

パーティの情報を少なくとも対戦相手情報、および、プレイヤーの1 V 1バトルにおける順位を少なくとも含むプレイヤー情報を、プレイヤー端末1がサーバ1000からダウンロード可能にする。

[0158] プレイヤ端末1のプレイヤー情報保存部302aは、ダウンロードした対戦相手情報、および、プレイヤー情報をデータ記憶領域12bに記憶するとともに、対戦相手情報、および、プレイヤー情報に基づいて、ディスプレイ26に図8Aに示す1 V 1バトル画面90の表示を行う(P7)。

[0159] ディスプレイ26において1 V 1バトル画面90の表示中に、リスト更新操作部92aが操作されると(P8)、ゲーム実行制御部300aは、サーバ1000に対戦相手候補要求情報を送信する。

[0160] 対戦相手候補要求情報を受信すると、上記したステップS2と同様にして対戦相手候補抽出処理を実行する。プレイヤー端末1の描画部304aは、上記したステップP7と同様にして、ディスプレイ26に1 V 1バトル画面90の表示を行う。

[0161] 1 V 1バトル画面90の対戦相手リスト表示領域92に表示されている他のプレイヤーの中から対戦する他のプレイヤーのパーティ(対戦相手)が選択(操作)されると(P9)、描画部304aは、対戦相手情報およびユーザ情報に基づいて、図8B、図13、または、図14Aに示すパーティ選択画面94をディスプレイ26に表示する(P10)。

[0162] このとき、許可部305aは、対戦相手情報およびユーザ情報に基づいて、図9に示すスキップ可能順位決定テーブルを参照してスキップ可能な順位であるか否かを判定する。また、許可部305aは、対戦相手のプレイヤーの1 V 1バトルにおける順位がプレイヤー自身の順位より下位であるか否か、「1 V 1バトル」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、スキップ可能な順位であるか否かに基づいて、プレイヤー端末1の情報表示領域98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、許可部305aによって決定された態様で、情報表示領域98において文字の表示を行う。

- [0163] パーティ選択画面94のバトル開始操作部97が操作（タップ）されると（P11）、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（P12）。
- [0164] 図18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。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（P12-1）。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。
- [0165] プレイヤ端末1の許可部305aは、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（P12-2）。その結果、スキップ機能を使用することが設定されていない場合（P12-2のNO）、後述するステップP12-3に処理が移り、スキップ機能を使用することが設定されている場合（P12-2のYES）、後述するステップP12-8に処理が移る。
- [0166] スキップ機能を使用することが設定されていない場合（P12-2のNO）、プレイヤ端末1の許可部305aは、対戦相手情報およびユーザ情報に基づいて、図9に示すスキップ可能順位決定テーブルを参照してスキップ可能な順位であるか否かを判定する（P12-3）。その結果、スキップ可能な順位である場合（P12-3のYES）、後述するステップP12-4に処理が移り、スキップ可能な順位ではない場合（P12-3のNO）、後述するステップP12-5に処理が移る。なお、プレイヤと対戦相手の他のプレイヤの1V1バトルのバトルゲームの実行開始直前の順位を、プレイヤと対戦相手の他のプレイヤの1V1バトルのバトルゲームの実行開始のタイミングで再度取得してもよい。
- [0167] 許可部305aは、ディスプレイ26においてスキップ選択操作部104を表示するスキップ選択操作部表示処理を実行する（P12-4）。

- [0168] 描画部304aは、上記ステップS11-1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（P12-5）。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102や早送り選択操作部103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。
- [0169] バトルゲーム制御部301aは、スキップ選択操作部104の操作が行われたか否かを判定する（P12-6）。その結果、スキップ選択操作部104の操作が行われていない場合には、後述するステップP12-7に処理が移り、スキップ選択操作部104の操作が行われた場合には、後述するステップP12-9に処理が移る。
- [0170] バトルゲーム制御部301aは、1V1バトルの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（P12-7）。その結果、1V1バトルのバトルゲームの終了タイミングである場合には（P12-7のYES）、後述するステップP12-11に処理が移り、1V1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（P12-7のNO）、上記ステップS11-5に処理が移る。ここで、ステップP12-7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S11-1の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ26において、すべてのアニメーションの描画が完了したタイミングを示している
- [0171] スキップ機能を使用することが設定されている場合（P12-2のYES）、プレイヤー端末1の許可部305aは、対戦相手情報およびユーザ情報に基づいて、図9に示すスキップ可能順位決定テーブルを参照してスキップ可能な順位であるか否かを判定する（P12-8）。その結果、スキップ可能な順位である場合（P12-8のYES）、後述するステップP12-9に処理が移り、スキップ可能な順位ではない場合（P12-8のNO）、上記

したステップP 1 2 - 5 に処理が移る。

[0172] 描画部3 0 4 a は、図1 1 C に示すスキップ中画面1 1 0 をディスプレイ2 6 に表示するスキップ中画面表示処理を実行する（P 1 2 - 9）。

[0173] バトルゲーム制御部3 0 1 a は、ディスプレイ2 6 におけるスキップ中画面1 1 0 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（P 1 2 - 1 0）。その結果、ディスプレイ2 6 におけるスキップ中画面1 1 0 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P 1 2 - 1 1 に処理が移り、ディスプレイ2 6 におけるスキップ中画面1 1 0 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P 1 2 - 1 0 に処理が移る。なお、スキップ中画面1 1 0 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してもよい。すなわち、ディスプレイ2 6 におけるスキップ中画面1 1 0 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。

[0174] 描画部3 0 4 a は、上記ステップS 1 1 - 1 の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ2 6 においてリザルト画面1 2 0 の表示を行う勝敗結果表示処理を実行する（P 1 2 - 1 1）。

[0175] バトルゲーム制御部3 0 1 a は、リザルト画面1 2 0 のレポート表示操作部1 2 1 が操作されたか否かを判定する（P 1 2 - 1 2）。その結果、レポート表示操作部1 2 1 が操作された場合には、後述するステップP 1 2 - 1 3 に処理が移り、レポート表示操作部1 2 1 が操作されていない場合には、後述するステップP 1 2 - 1 5 に処理が移る。

[0176] 描画部3 0 4 a は、上記ステップS 1 1 - 1 の演算処理の結果に基づいて、ディスプレイ2 6 においてレポート画面1 3 0 の表示を行うレポート画面表示処理を実行する（P 1 2 - 1 3）。

[0177] バトルゲーム制御部3 0 1 a は、レポート画面1 3 0 の閉じる操作部1 3 1 が操作されたか否かを判定する（P 1 2 - 1 4）。その結果、閉じる操作部1 3 1 が操作された場合には、上記ステップP 1 2 - 1 1 に処理が移り、

閉じる操作部131が操作されていない場合には、上記ステップP12-13に処理が移る。

[0178] バトルゲーム制御部301aは、リザルト画面120の次へ操作部122が操作されたか否かを判定する(P12-15)。その結果、次へ操作部122が操作されていない場合には、上記ステップP12-12に処理が移り、次へ操作部122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。

[0179] 図17に戻り、バトルゲーム制御部301aは、上記ステップS11-1の演算処理の結果に基づくバトルゲームにおける勝敗、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へ送信するバトルゲーム終了処理を実行する(P13)。

[0180] ゲーム結果情報を受信すると、サーバ1000の順位決定部503aは、バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する順位決定処理を実行する(S3)。順位決定処理では、まず、所定のチート判定処理が実行される。チート判定処理では、スキップ機能が使用された場合に、プレイヤーと対戦相手の他のプレイヤーの1V1バトルのバトルゲームの実行開始直前の順位に基づいて、図9に示すスキップ可能順位決定テーブルを参照してスキップ可能な順位であるか否かを判定する。その結果、スキップ可能な順位である場合には、バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位、および、対戦相手の他のプレイヤーの順位を決定する。一方で、チート判定処理においてスキップ可能な順位でないと判定された場合には、バトルゲームの結果を無効として扱う。

[0181] その後、上記したステップS2と同様にして対戦相手候補抽出処理を実行する。プレイヤー端末1の描画部304aは、上記したステップP7と同様にして、ディスプレイ26に1V1バトル画面90の表示を行う。また、サーバ1000の報酬付与部504aは、順位報酬決定処理を実行する(S4)。

- [0182] 図19は、本実施形態の順位報酬決定処理の一例を説明するための図である。サーバ1000の報酬付与部504aは、現在の時刻を取得する時刻取得処理を実行する(S4-1)。
- [0183] サーバ1000の報酬付与部504aは、上記ステップS4-1で取得した現在の時刻が予め設定された所定時刻であるか判定する。その結果、現在の時刻が予め設定された所定時刻である場合には(S4-2のYES)、後述するステップS4-3に処理を移し、現在の時刻が予め設定された所定時刻ではない場合には、当該順位報酬決定処理が終了する。
- [0184] サーバ1000の報酬付与部504aは、各プレイヤーのプレイヤー情報を参照し、各プレイヤーの1V1バトルにおける順位を取得するプレイヤー順位取得処理を実行する(S4-3)。
- [0185] サーバ1000の報酬付与部504aは、順位報酬付与処理を実行し、当該順位報酬決定処理を終了する。順位報酬付与処理において、具体的には、報酬付与部504aは、上記ステップS4-3で取得した各プレイヤーの1V1バトルにおける順位に基づいて、図7に示す報酬内容決定テーブルを参照して、報酬内容を決定する。そして、報酬付与部504aは、各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、決定したアイテム(ランキング報酬)を付加し、プレイヤー情報記憶部601に保存する。
- [0186] 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、許可プログラム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、許可部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。
- [0187] 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、対戦相手決定プログラム502、順位決定プログラム503、報酬付与プログラム504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、対戦相手決定部502a、順位決定部503a、報酬付与部504a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。

[0188] 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。

[0189] 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。

[0190] 上記実施形態では、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする場合の具体例として、所定順位が、予め設定された第1の基準の順位（51位）以下の範囲内に含まれる順位である場合について示した。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではない。

[0191] 図20Aは、第1の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。第1の変形例では、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、または、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の少なくともいずれかの順位が1501位以下である場合、スキップ可能な順位ではな

いと設定されている。また、プレイヤー自身の1 V 1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1 V 1バトルにおける順位の両方が1 5 0 1位以下ではない場合、スキップ可能な順位であると設定されている。このように、下位のプレイヤーに対してスキップ機能の使用を制限することで、初心者段階のプレイヤーは1 V 1バトルにおけるバトルゲームのアニメーションを注視することとなるので、初心者段階のプレイヤーが1 V 1バトルにおけるバトルゲームの内容を自然と学習することを促すことが可能となる。これにより、初心者段階のプレイヤーがバトルゲームの内容を十分に理解できず、バトルゲームにおける興味が低下するおそれを抑制することが可能となる。

[0192] 具体的には、例えば、図20Aのスキップ可能順位決定テーブルにおける(1)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位が1 5 0 1位以下であり、かつ、プレイヤー自身の順位が1 5 0 1位以下であるので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。

[0193] また、図20Aのスキップ可能順位決定テーブルにおける(2)の場合は、プレイヤー自身の順位が1 5 0 1位以下ではないが、対戦相手のプレイヤーの順位が1 5 0 1位以下であるので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。

[0194] また、図20Aのスキップ可能順位決定テーブルにおける(3)の場合は、プレイヤー自身の順位が1 5 0 1位以下であるが、対戦相手のプレイヤーの順位が1 5 0 1位以下ではないので、スキップ可能な順位ではないと設定されている。

[0195] また、図20Aのスキップ可能順位決定テーブルにおける(4)の場合は、対戦相手のプレイヤーの順位が1 5 0 1位以下ではなく、プレイヤー自身の順位が1 5 0 1位以下ではないので、スキップ可能な順位であると設定されている。

[0196] 以上のように、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする際に、所定順位が、予め設

定された第2の基準の順位（1500位）以上の範囲内に含まれる順位であってもよい。

[0197] 図20Bは、第2の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。第2の変形例では、図20Bに示すように、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、または、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の少なくともいずれかの順位が50位以内または1501位以下である場合、スキップ可能な順位ではないと設定されている。また、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の両方が50位以内または1501位以下ではない場合、スキップ可能な順位であると設定されている。

[0198] 例えば、必要以上に1V1バトルが行われてしまった場合、競争が熾烈になりすぎてしまい、かえってバトルゲームにおける興味が低下するおそれが生じる。そこで、上位のプレイヤーに対してスキップ機能の使用を制限することで、必要以上に1V1バトルが行われる単位時間当たりの頻度が局所的に増加してしまうおそれを低減することが可能となり、適度な競争を促すことにより、バトルゲームにおける興味が低下するおそれを抑制することが可能となる。また、下位のプレイヤーに対してスキップ機能の使用を制限することで、初心者段階のプレイヤーは1V1バトルにおけるバトルゲームのアニメーションを注視することとなるので、初心者段階のプレイヤーが1V1バトルにおけるバトルゲームの内容を自然と学習することを促すことが可能となる。これにより、初心者段階のプレイヤーがバトルゲームの内容を十分に理解できず、バトルゲームにおける興味が低下するおそれを抑制することが可能となる。

[0199] 以上のように、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする際に、所定順位が、予め設定された第1の基準の順位（51位）以下の範囲内に含まれる順位であり、かつ、予め設定された第1の基準の順位（51位）よりも低い第2の基準の

順位（1500位）以上の範囲内に含まれる順位であってもよい。

[0200] 図21は、第3の変形例におけるスキップ可能順位決定テーブルの一例を示す図である。第3の変形例では、図21に示すように、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の両方が50位以内または1501位以下である場合、スキップ可能な順位ではないと設定されている。また、プレイヤー自身の1V1バトルにおける順位、および、対戦相手のプレイヤーの1V1バトルにおける順位の両方が50位以内または1501位以下ではない場合、スキップ可能な順位であると設定されている。

[0201] このように、上位のプレイヤーおよび下位プレイヤーに対してスキップ機能の使用を制限せずに、中位のプレイヤーに対してスキップ機能の制限を行う。上位および下位のプレイヤーに対してスキップ機能の使用の制限を行わない、初心者段階のプレイヤーがスキップ機能を利用して1V1バトルにおけるバトルゲームを単位時間当たりによく実行することが可能となるため、上位および下位のプレイヤーについて、バトルゲームにおける興味が向上させることが可能となる。また、中位のプレイヤーは、スキップ機能の使用を目指してランキングの順位を上げることが目標として1V1バトルにおけるバトルゲームに取り組むこととなるため、プレイヤーのゲームへの意欲の向上を図ることも可能となる。

[0202] 以上のように、プレイヤーの順位が、所定順位である場合に、短縮モードのバトルゲームを実行可能とし、プレイヤーの順位が、所定順位ではない場合に、短縮モードのバトルゲームを実行不可能とする際に、所定順位が、予め設定された第1の基準の順位（1501位）以下の範囲内に含まれる順位であり、または、予め設定された第1の基準の順位（1500位）よりも高い第2の基準の順位（50位）以上の範囲内に含まれる順位であってもよい。

[0203] また、上記実施形態では、スキップ機能が使用された際に、図11Cに示すように、ディスプレイ26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る場合について示したが、本発明はこれに限定されるものではない。

[0204] 図22A、図22Bは、第4の変形例におけるスキップ中画面110aの一例を説明する図である。第4の変形例では、スキップ機能が使用された場合に、図22A、図22Bに示すように、スキップ中画面110aがディスプレイ26に一定時間に亘って表示される。

[0205] 具体的には、図22Aに示すように、ディスプレイ26の全体が暗転表示されるとともに、中央部に味方キャラクタおよび敵キャラクタのアイコンが表示される。そして、図22Bに示すように、スキップ中画面110aにおいて、バトルゲーム中にライフポイントが「0」となり戦闘不能状態となった味方キャラクタまたは敵キャラクタが識別可能に順次報知される。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味が低下するおそれを抑制することが可能となる。

[0206] なお、スキップ機能を使用した際に図22A、図22Bに示すスキップ中画面110a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合に要する時間、および、早送り選択操作部103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。

[0207] また、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103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倍速以上）にしてもよい。

[0208] すなわち、スキップ機能の使用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を実行される。これにより、早送り選択操作部103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、スキップ機能の使用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、早送り選択操作部103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味が低下するおそれを抑制することが可能となる。

[0209] また、スキップ機能を使用した際に図12Cに示すレポート画面130へ直接遷移するようにしてもよい。この場合、レポート画面130へ遷移するまでの時間は、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103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。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、さらに、レポート表示操作部84の操作を介さずにレポート画面130が表示されることとなるため、プレイヤーがレポート画面130を見るために操作する手間を抑制することが可能となる。

[0210] また、上記実施形態では、スキップ選択操作部104を表示しないことで、スキップ機能の使用を不可能にして、スキップ選択操作部104を表示することでスキップ機能の使用を可能にしている。加えて、もともとプレイヤーによって予め「1V1バトル」においてスキップ機能を使用することが設定されていれば、バトルのたびに何らの操作も必要なく、所定順位だったらプレイヤーの新たな操作を要せずにスキップ機能が使用され、所定順位ではなかった場合には、スキップ機能が使用されない。すなわち、上記実施形態では、プレイヤーによる「1V1バトル」においてスキップ機能の使用の有無に応じて、スキップ機能を自動で実行する場合と、「1V1バトル」におけるバトルゲームの実行中にプレイヤーのスキップ選択操作部104の操作の有無に応じてスキップ機能を実行する場合の2つの場合について示した。しかしながら、プレイヤーによる「1V1バトル」においてスキップ機能の使用の有無に応じて、スキップ機能を自動で実行する場合と、「1V1バトル」における

バトルゲームの実行中にプレイヤーのスキップ選択操作部104の操作の有無に応じてスキップ機能を実行する場合の一方の場合のみを備えることとしてもよい。

### 符号の説明

- [0211] 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 許可部
  - 503a 順位決定部

## 請求の範囲

- [請求項1] 通常モード、および、前記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処理と、
- 前記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処理と、
- 少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行う処理と、
- 前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する処理と、
- 前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とする処理と、
- 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] 前記アニメーションの描画を行う処理は、
- 前記短縮モードの前記バトルゲーム中、前記表示部における前記アニメーションの描画の一部または全部を省略する請求項1に記載の情報処理プログラム。
- [請求項3] 前記所定順位は、
- 予め設定された第1の基準の順位以下の範囲内に含まれる順位である請求項1または2に記載の情報処理プログラム。
- [請求項4] 前記所定順位は、
- 予め設定された第2の基準の順位以上の範囲内に含まれる順位である請求項1から3のいずれか一項に記載の情報処理プログラム。
- [請求項5] 1または複数の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、

通常モード、および、前記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ステップと、

前記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ステップと、

少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行うステップと、

前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定するステップと、

前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とするステップと、

を遂行する情報処理方法。

[請求項6]

1 または複数のコンピュータが、

通常モード、および、前記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処理と、

前記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処理と、

少なくとも前記通常モードの前記バトルゲーム中に、前記演算処理の結果に基づいて表示部におけるアニメーションの描画を行う処理と、

、

前記バトルゲームの結果に基づいてプレイヤーの順位を決定する処理

と、

前記プレイヤーの前記順位が、所定順位である場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行可能とし、前記プレイヤーの前記順位が、前記所定順位ではない場合に、前記短縮モードの前記バトルゲームを実行不可能とする処理と、  
を遂行する情報処理システム。

[図1]

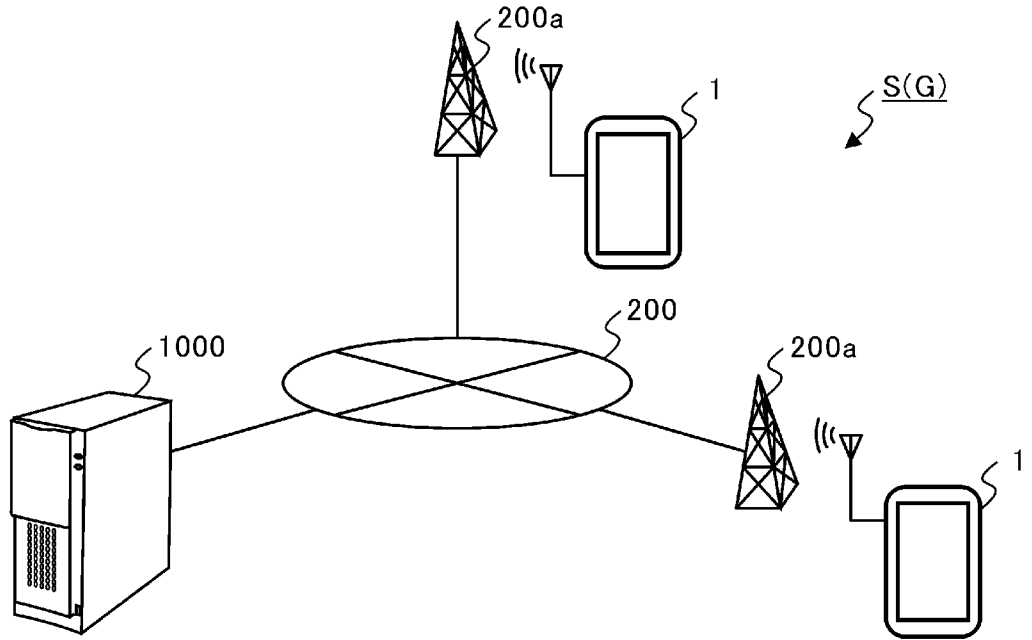


FIG. 1

[図2]

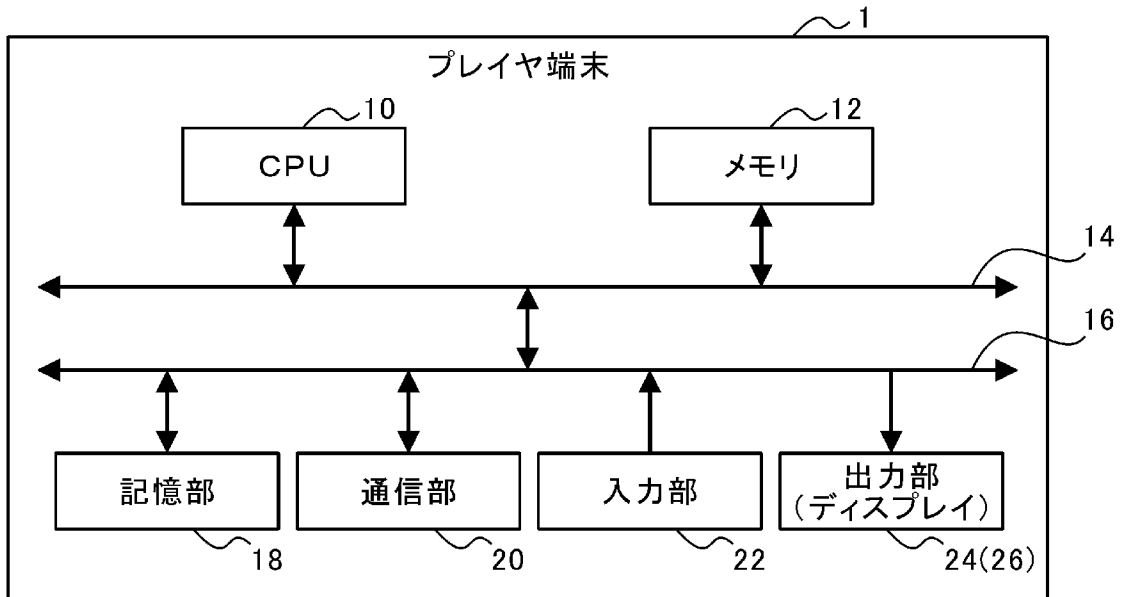


FIG.2A

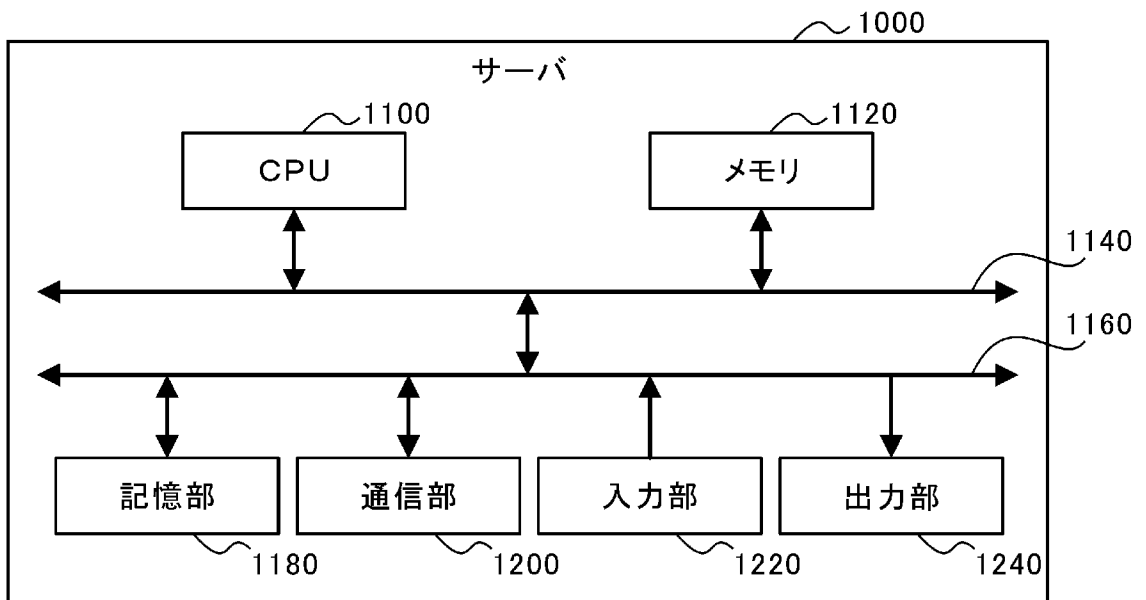


FIG.2B

[図3]

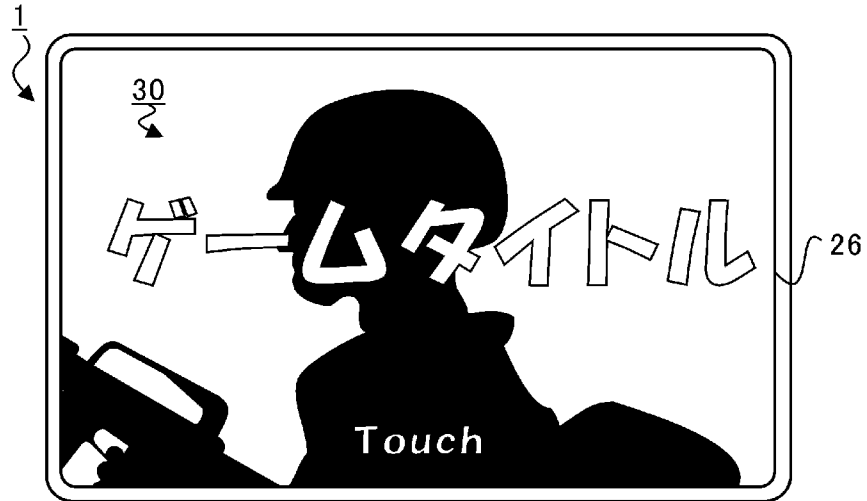


FIG.3A

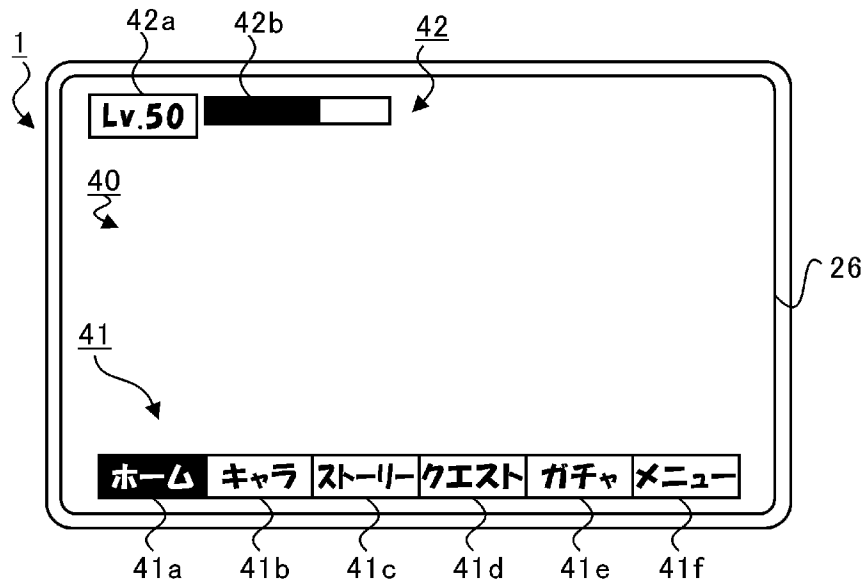


FIG.3B

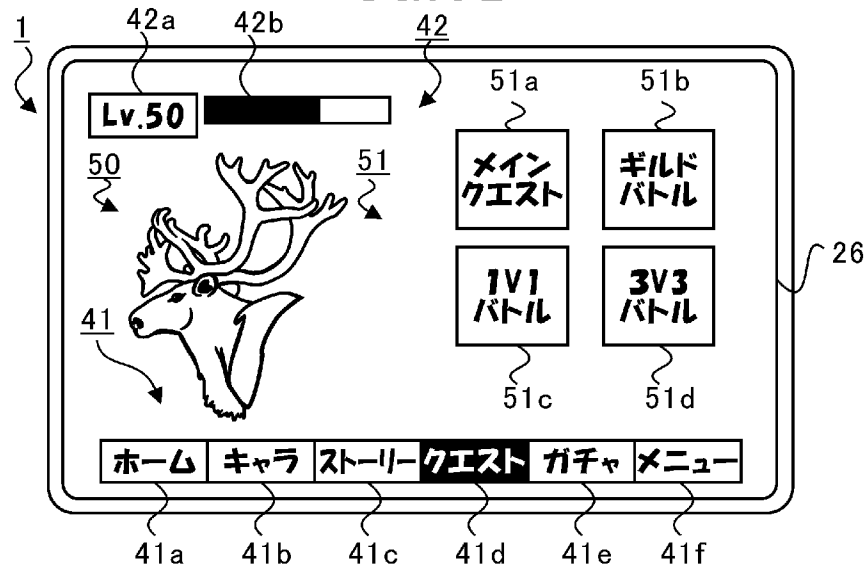


FIG.3C

[図4]

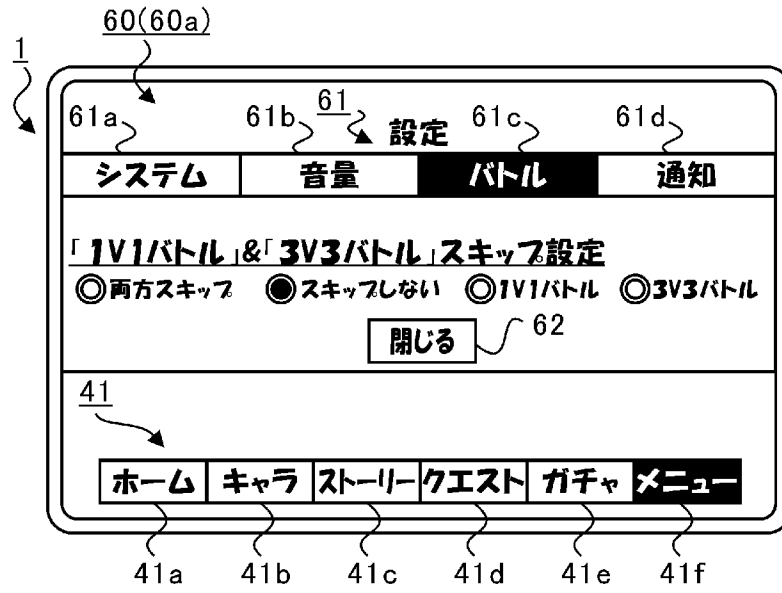


FIG.4

[図5]

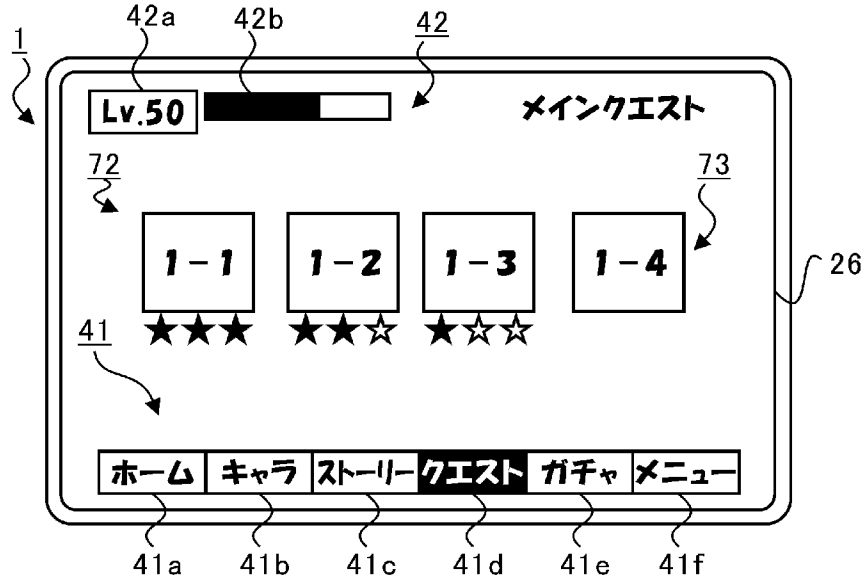


FIG.5A

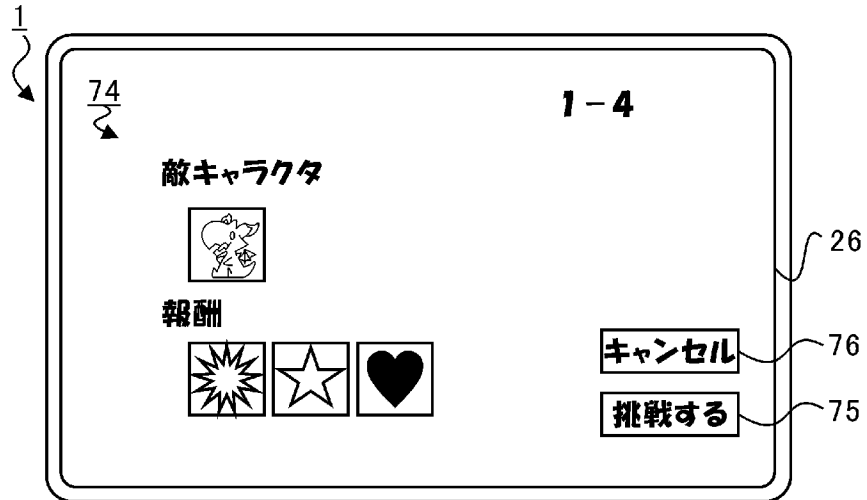


FIG.5B

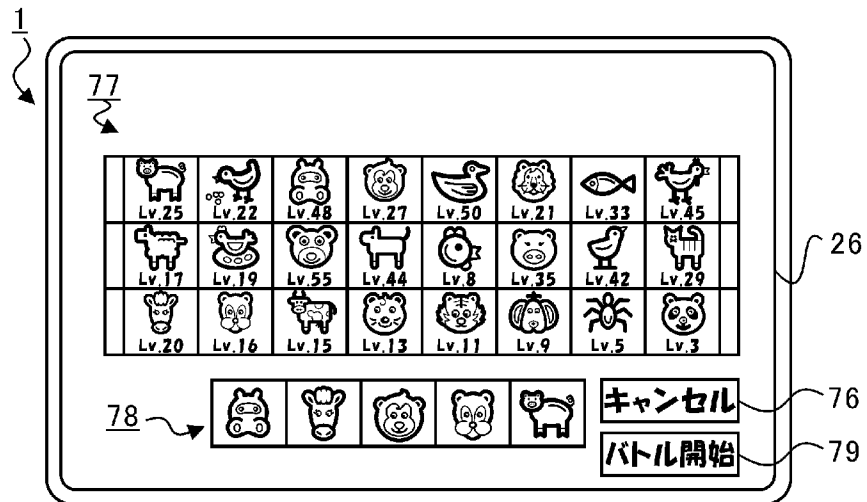


FIG.5C

[図6]

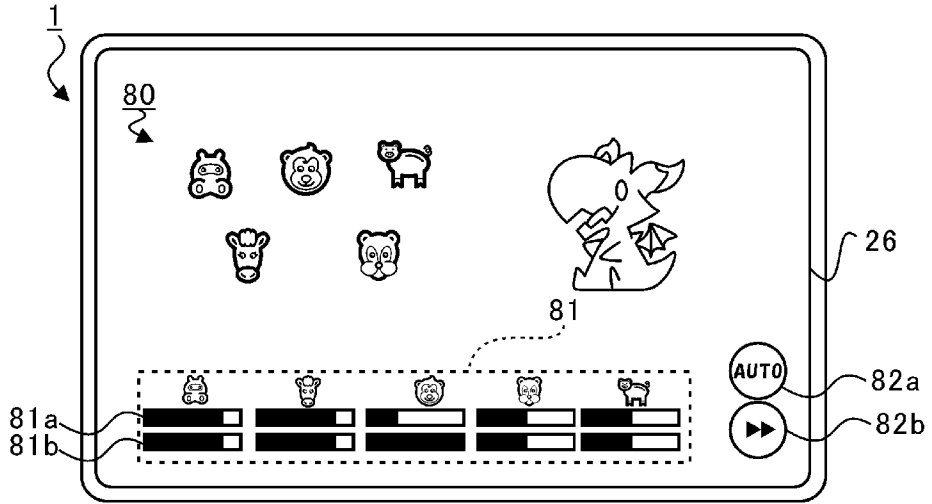


FIG. 6A

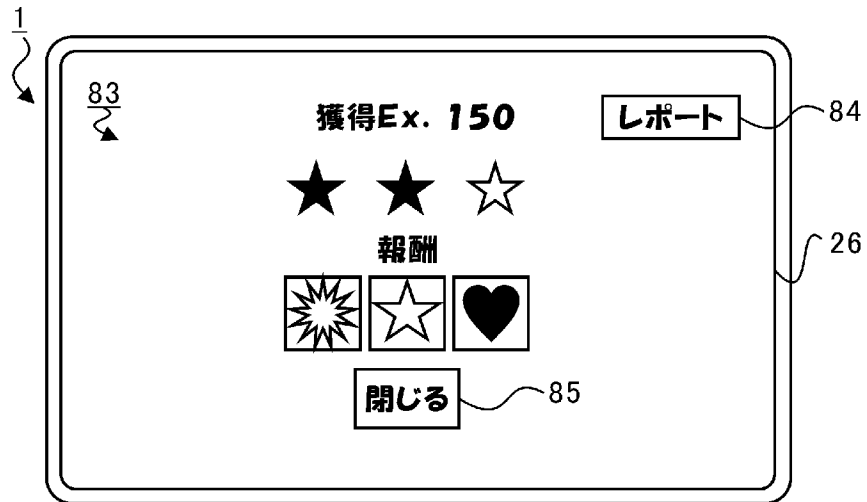


FIG. 6B

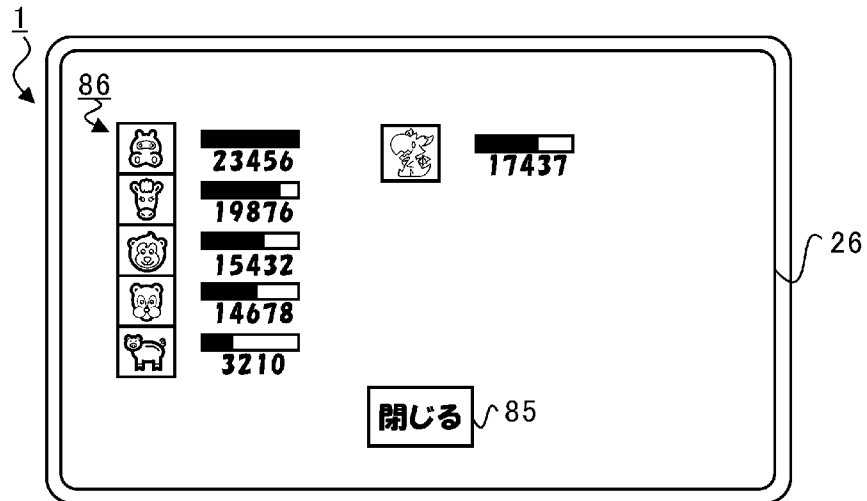


FIG. 6C

[図7]

プレイヤー 順位	報酬内容
1	ゲーム内通貨「300」を付与
2	ゲーム内通貨「250」を付与
3	ゲーム内通貨「200」を付与
4	ゲーム内通貨「175」を付与
5	ゲーム内通貨「150」を付与
6	ゲーム内通貨「145」を付与
7	ゲーム内通貨「140」を付与
8	ゲーム内通貨「135」を付与
9	ゲーム内通貨「130」を付与
10~19	ゲーム内通貨「125」を付与
20~29	ゲーム内通貨「120」を付与
30~39	ゲーム内通貨「115」を付与
40~49	ゲーム内通貨「110」を付与
50~59	ゲーム内通貨「100」を付与
60~69	ゲーム内通貨「90」を付与
70~79	ゲーム内通貨「80」を付与
⋮	⋮
1000~4999	ゲーム内通貨「20」を付与
5000~9999	ゲーム内通貨「15」を付与
10000~11999	ゲーム内通貨「10」を付与
12000~13999	ゲーム内通貨「5」を付与
14000~14999	ゲーム内通貨「4」を付与
15000~30000	ゲーム内通貨「3」を付与

FIG.7

[図8]

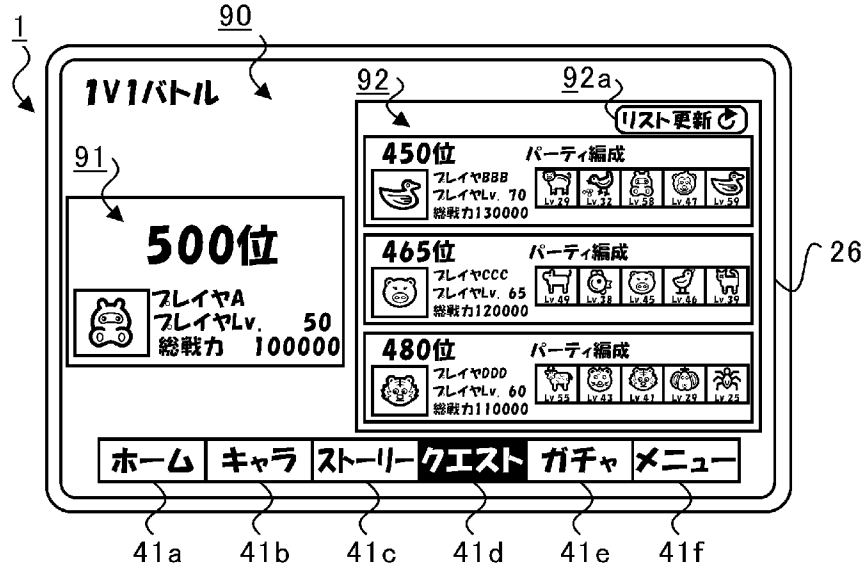


FIG.8A



FIG.8B

[図9]

	対戦相手の プレイヤーが 50位以内	プレイヤー自身 が50位以内	スキップ可能 な順位
(1)	○	○	×
(2)	○	×	×
(3)	×	○	×
(4)	×	×	○

FIG.9

[図10]

	対戦相手の プレイヤーが プレイヤー自身 より下位	スキップ設定 ON	スキップ可能 な順位	表示文言
(1)	○	○	○	ランキング変動なし、 スキップ設定のバトルです。
(2)	○	○	×	ランキング変動なし、 スキップ不可のバトルです。
(3)	○	×	○	このバトルでは ランキングの変動はありません。
(4)	○	×	×	ランキング変動なし、 スキップ不可のバトルです。
(5)	×	○	○	スキップ設定になっています。
(6)	×	○	×	相手または自分が 50位以内のためスキップ不可です。
(7)	×	×	○	【非表示】
(8)	×	×	×	相手または自分が 50位以内のためスキップ不可です。

FIG.10

[図11]

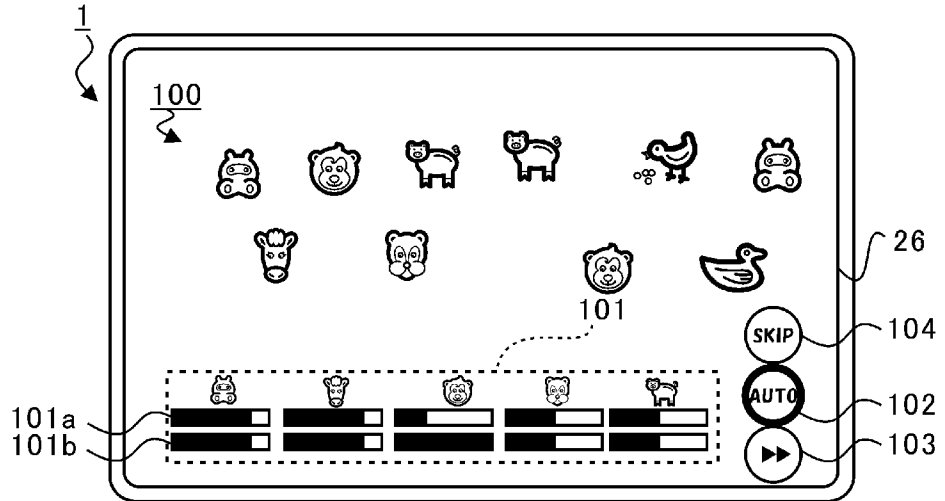


FIG.11A

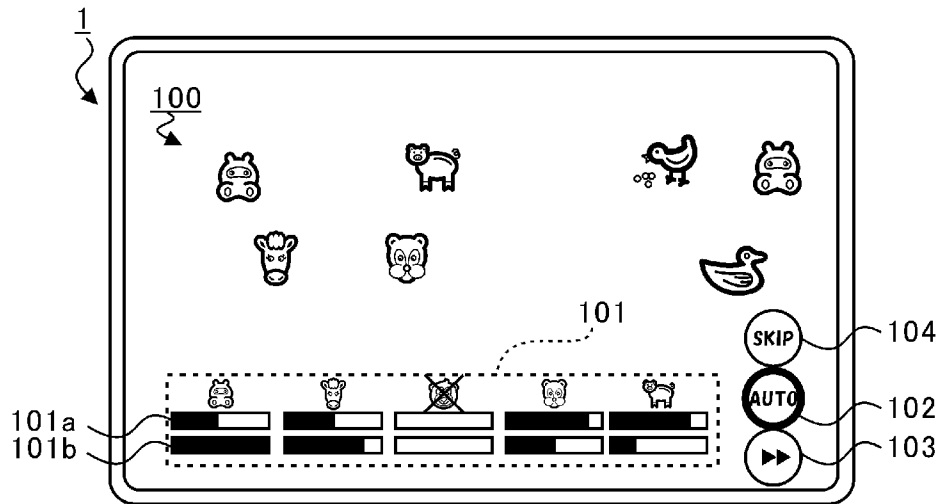


FIG.11B



FIG.11C

[図12]



FIG.12A



FIG.12B

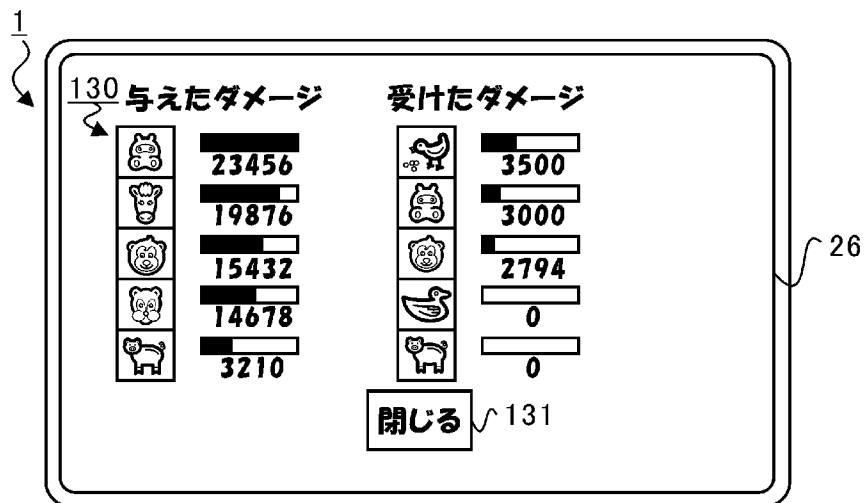


FIG.12C

[図13]

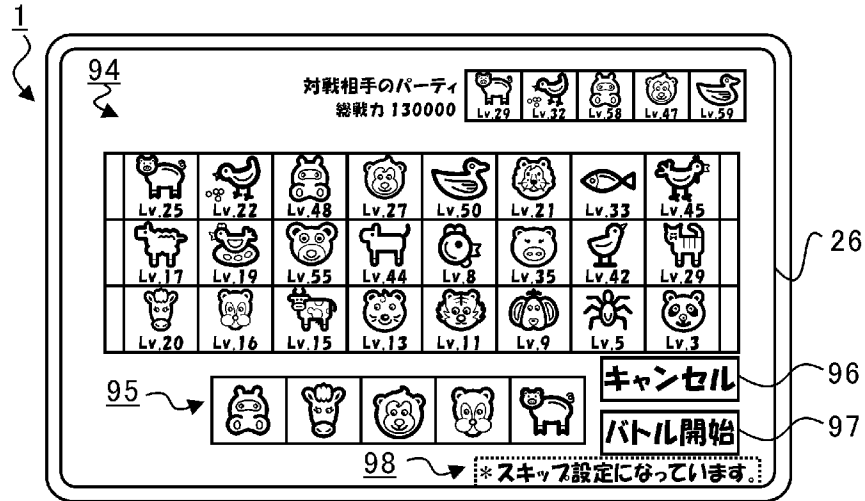


FIG.13

[図14]

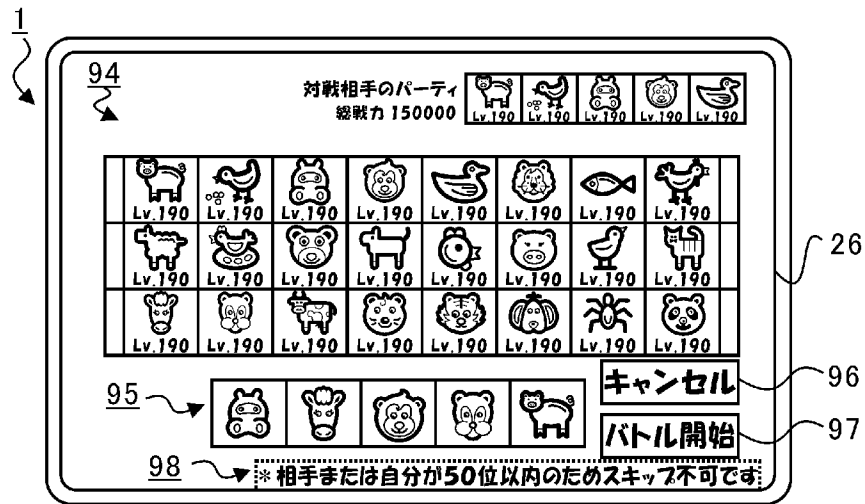


FIG.14A

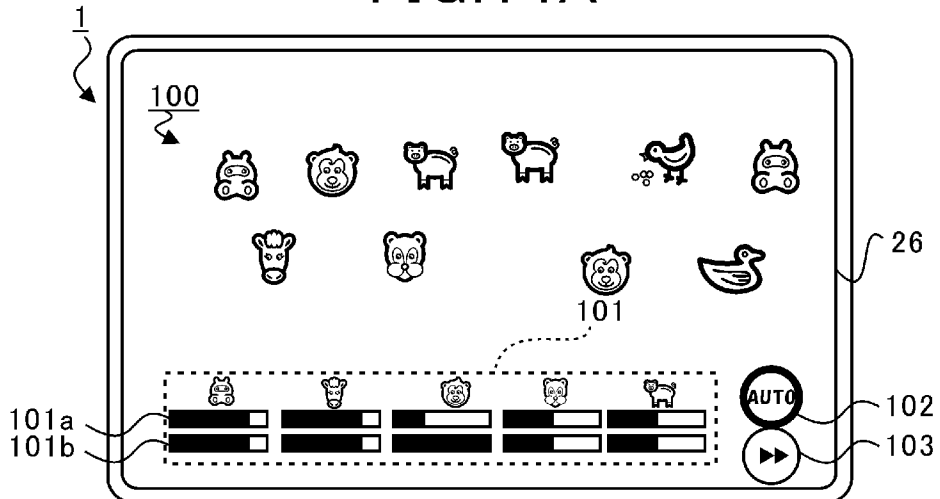


FIG.14B

[図15]

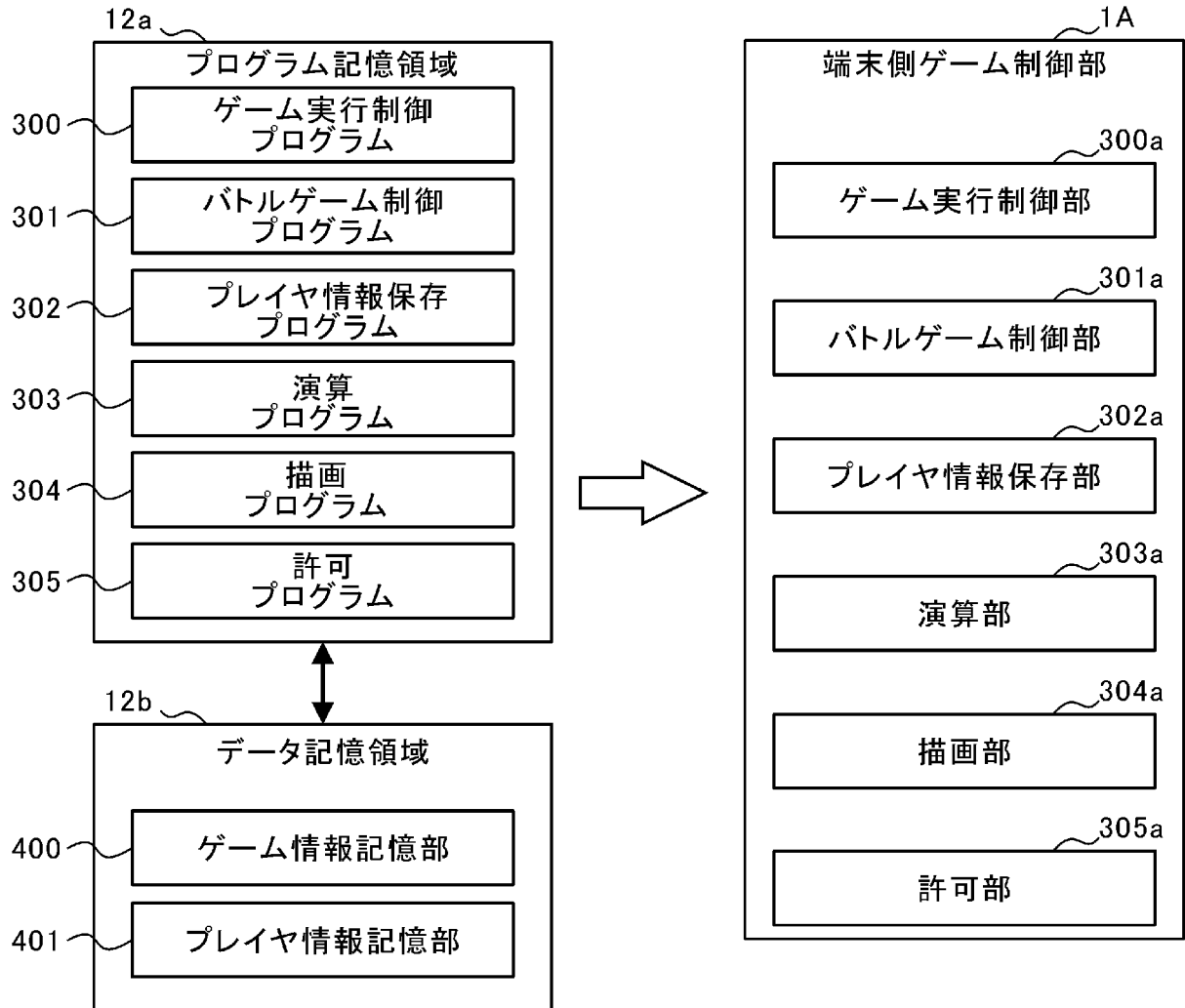


FIG. 15

[図16]

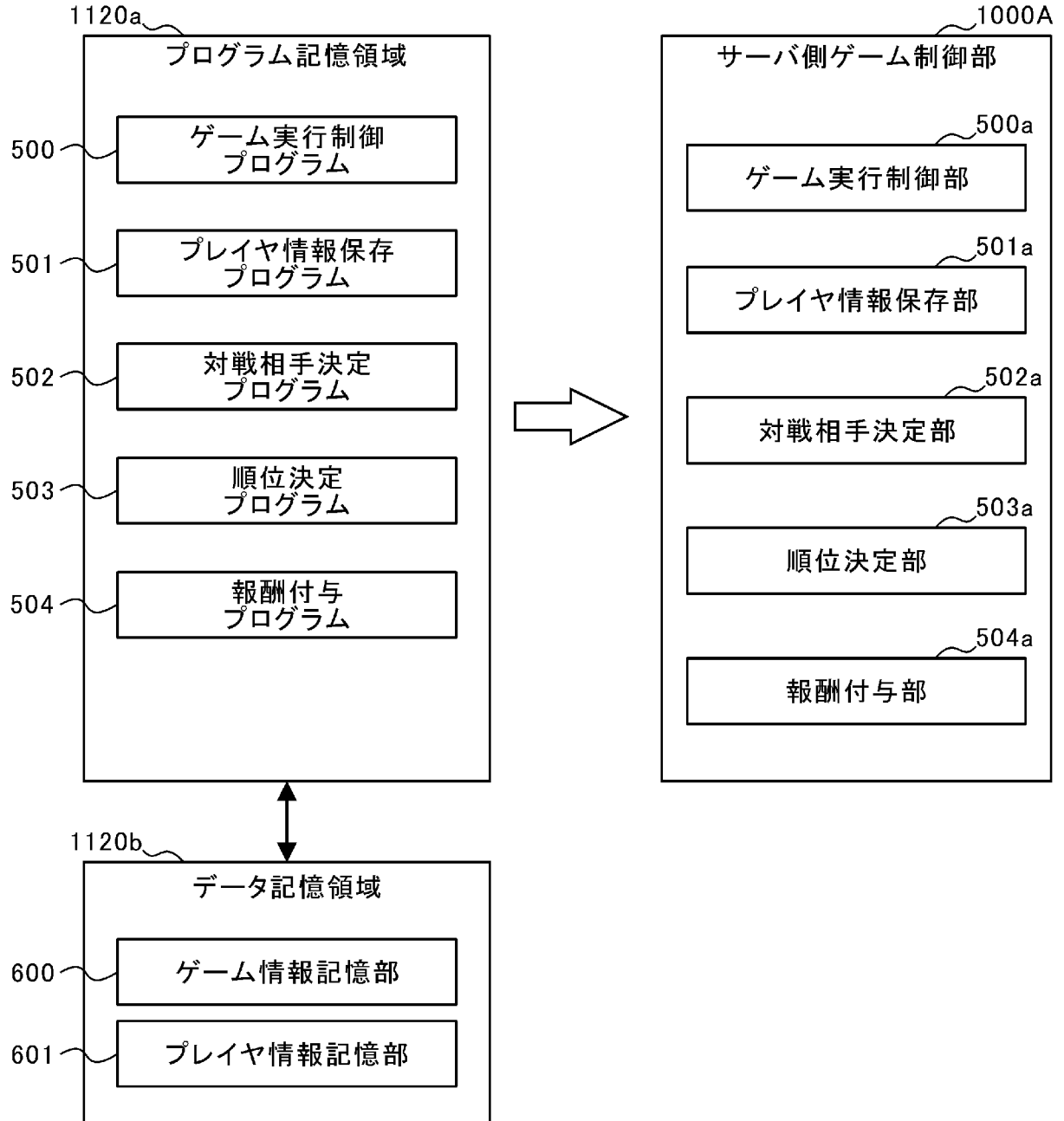


FIG.16

[図17]

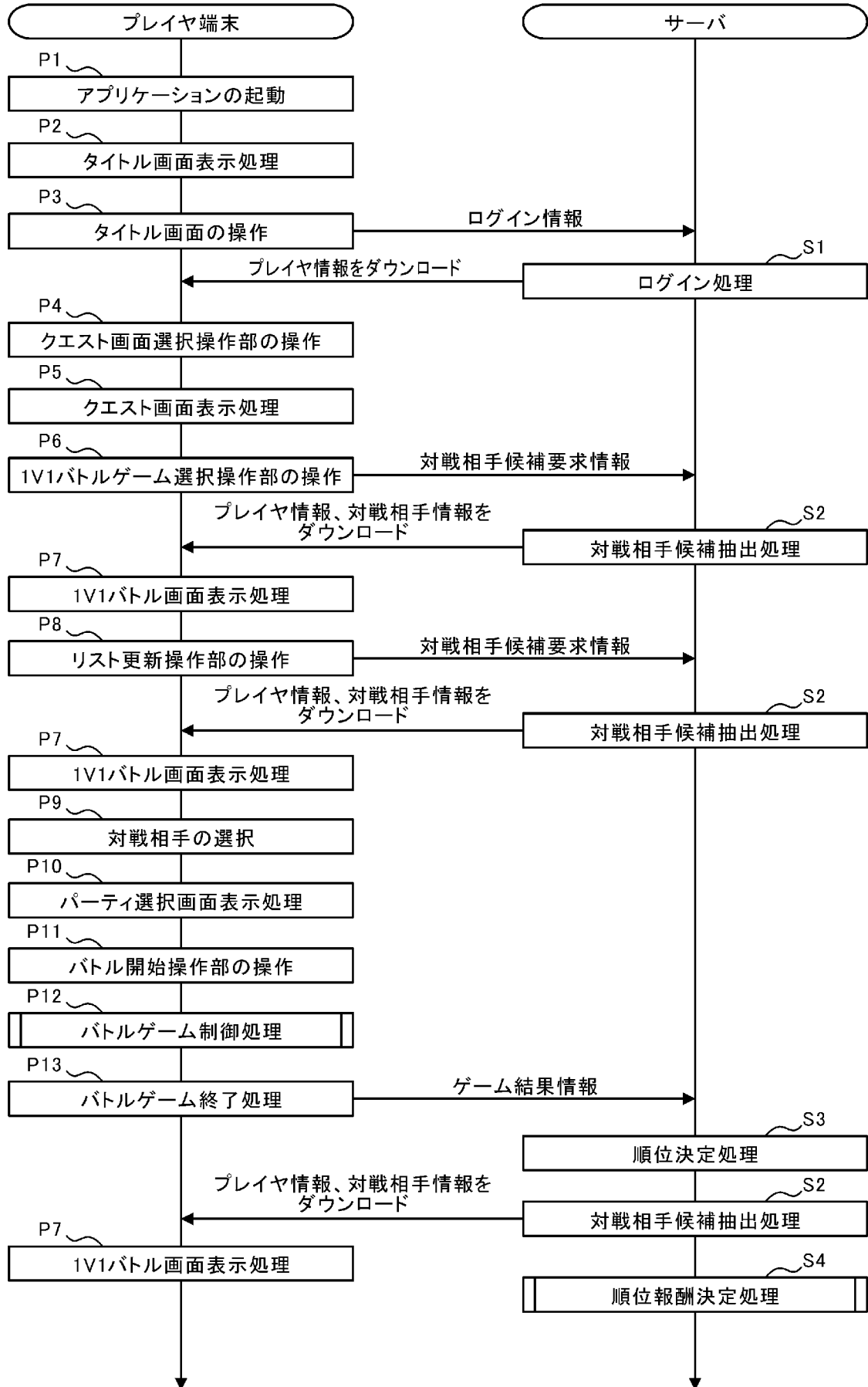


FIG.17

[図18]

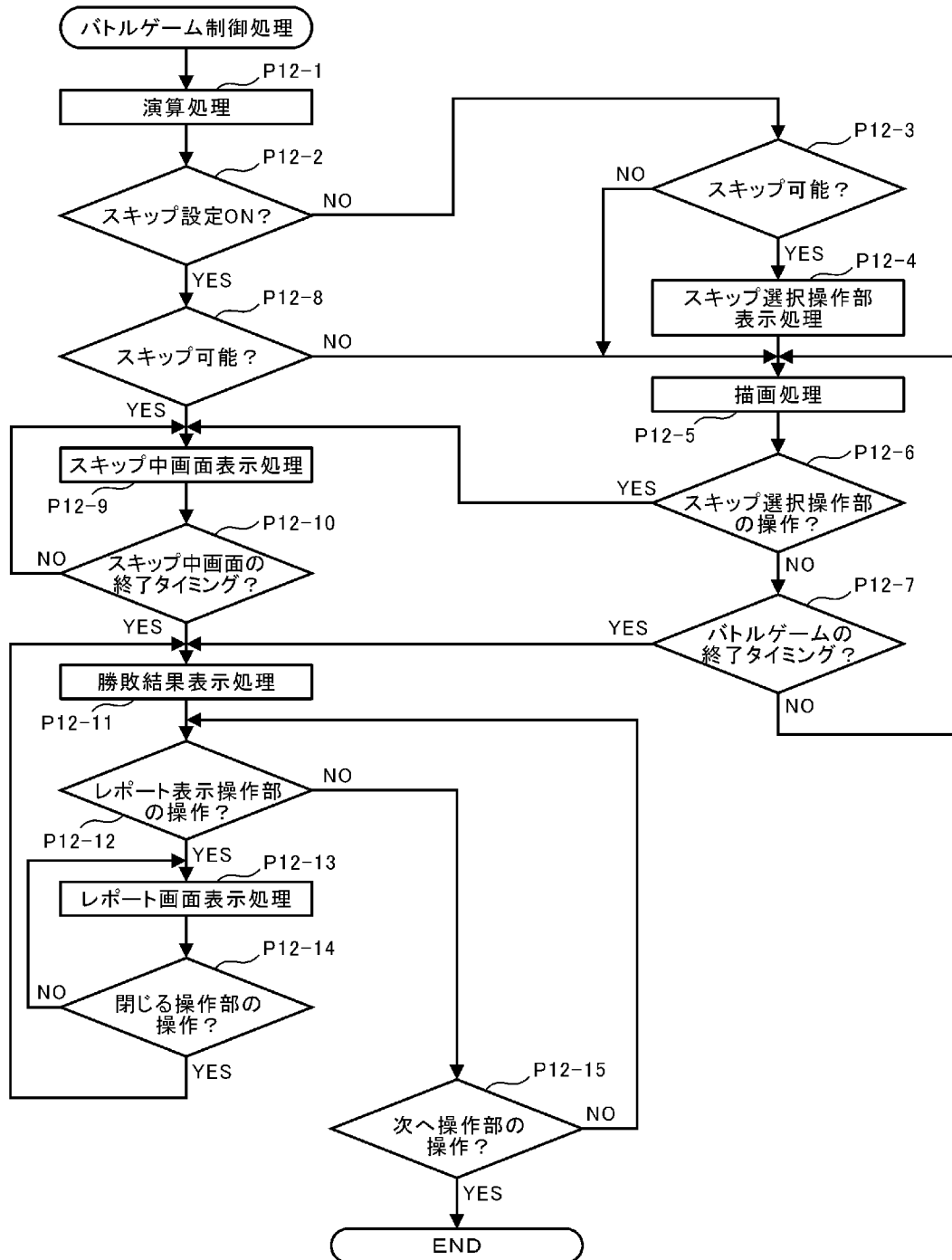


FIG.18

[図19]

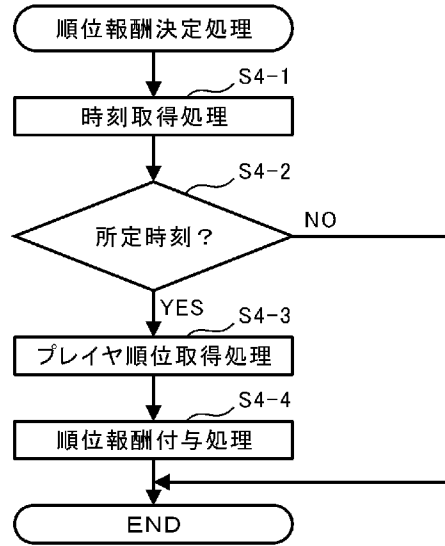


FIG. 19

[図20]

	対戦相手の プレイヤーが 1501位以下	プレイヤー自身 が 1501位以下	スキップ可能 な順位
(1)	○	○	×
(2)	○	×	×
(3)	×	○	×
(4)	×	×	○

FIG.20A

	対戦相手の プレイヤーが 50位以内	対戦相手の プレイヤーが 1501位以下	プレイヤー自身 が 50位以内	プレイヤー自身 が 1501位以下	スキップ可能 な順位
(1)	○	×	○	×	×
(2)	○	×	×	×	×
(3)	○	×	×	○	×
(4)	×	×	○	×	×
(5)	×	×	×	×	○
(6)	×	×	×	○	×
(7)	×	○	○	×	×
(8)	×	○	×	×	×
(9)	×	○	×	○	×

FIG.20B

[図21]

	対戦相手の プレイヤーが 50位以内	対戦相手の プレイヤーが 1501位以下	プレイヤー自身 が 50位以内	プレイヤー自身 が 1501位以下	スキップ可能 な順位
(1)	○	×	○	×	○
(2)	○	×	×	×	×
(3)	○	×	×	○	○
(4)	×	×	○	×	×
(5)	×	×	×	×	×
(6)	×	×	×	○	×
(7)	×	○	○	×	○
(8)	×	○	×	×	×
(9)	×	○	×	○	○

FIG.21

[図22]

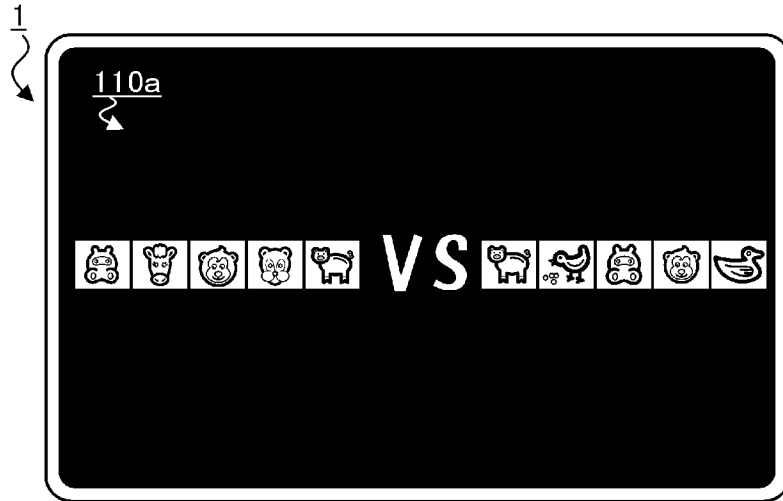


FIG.22A

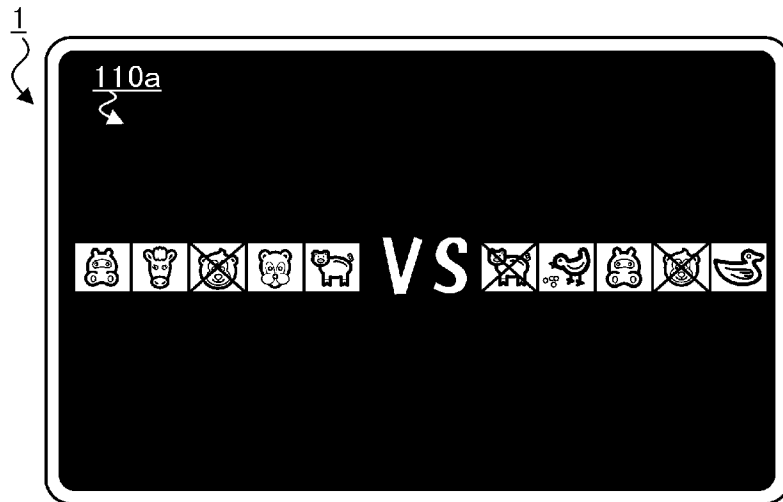


FIG.22B

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/015987

<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b>		
A63F 13/45(2014.01)i; A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/798(2014.01)i FI: A63F13/798; A63F13/69; A63F13/52; A63F13/45		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b>		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F 9/24,13/00-13/98		
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)		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 6075489 B1 (SEGA GAMES CO LTD) 08 February 2017 (2017-02-08) paragraphs [0009], [0029], [0036], [0082]-[0086], fig. 1, 4	1-6
A	JP 2020-146429 A (CYGAMES, INC.) 17 September 2020 (2020-09-17) paragraphs [0079]-[0089], [0111]-[0132], fig. 6-12	1-6
A	JP 2018-57981 A (SQUARE ENIX CO LTD) 12 April 2018 (2018-04-12) paragraphs [0167], [0168]	1-6
A	JP 5497233 B1 (GREE INC) 21 May 2014 (2014-05-21) paragraphs [0018]-[0124], fig. 1-14	1-6
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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 <b>06 June 2022</b>		Date of mailing of the international search report <b>14 June 2022</b>
Name and mailing address of the ISA/JP <b>Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan</b>		Authorized officer  Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
**Information on patent family members**

International application No.

**PCT/JP2022/015987**

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	6075489	B1	08 February 2017	WO 2017/163702 A1 paragraphs [0009], [0029], [0036], [0082]-[0086], fig. 1, 4	
JP	2020-146429	A	17 September 2020	WO 2020/184225 A1 paragraphs [0079]-[0089], [0111]-[0132], fig. 6-12	
JP	2018-57981	A	12 April 2018	US 2014/0243079 A1 paragraphs [0231], [0232]	
JP	5497233	B1	21 May 2014	US 2015/0038226 A1 paragraphs [0040]-[0148], fig. 1-14	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/45(2014.01)i; A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/798(2014.01)i FI: A63F13/798; A63F13/69; A63F13/52; A63F13/45		
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 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
X	JP 6075489 B1 (株式会社セガゲームス) 08.02.2017 (2017-02-08) 段落[0009], [0029], [0036], [0082]-[0086], 図1, 4	1-6
A	JP 2020-146429 A (株式会社Cygames) 17.09.2020 (2020-09-17) 段落[0079]-[0089], [0111]-[0132], 図6-12	1-6
A	JP 2018-57981 A (株式会社スクウェア・エニックス) 12.04.2018 (2018-04-12) 段落[0167], [0168]	1-6
A	JP 5497233 B1 (グリー株式会社) 21.05.2014 (2014-05-21) 段落[0018]-[0124], 図1-14	1-6
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input checked="" type="checkbox"/> 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	“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 “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 “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 “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） “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 “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “&” 同一パテントファミリー文献 “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	
国際調査を完了した日	06.06.2022	国際調査報告の発送日 14.06.2022
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）  西村 民男 2D 8364  電話番号 03-3581-1101 内線 3241	

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/JP2022/015987

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
JP	6075489	B1	08.02.2017	WO	2017/163702	A1	段落[0009], [0029], [0036], [0082]-[0086], 図1, 4
JP	2020-146429	A	17.09.2020	WO	2020/184225	A1	段落[0079]-[0089], [0111]- [0132], 図6-12
JP	2018-57981	A	12.04.2018	US	2014/0243079	A1	段落[0231], [0232]
JP	5497233	B1	21.05.2014	US	2015/0038226	A1	段落[0040]-[0148], 図1-14