

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6928050号
(P6928050)

(45) 発行日 令和3年9月1日(2021.9.1)

(24) 登録日 令和3年8月10日(2021.8.10)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/45 (2014.01)
A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/69

請求項の数 9 (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2019-176526 (P2019-176526)
(22) 出願日 令和1年9月27日(2019.9.27)
(65) 公開番号 特開2021-52864 (P2021-52864A)
(43) 公開日 令和3年4月8日(2021.4.8)
審査請求日 令和2年7月9日(2020.7.9)

特許法第30条第2項適用 令和1年8月13日に
<https://www.youtube.com/watch?v=5cShfm6KKtY&feature=youtu.be>
https://www.youtube.com/watch?v=5cShfm6KKtY&list=PLPq8soy4Fhfac7U-j_zlfLw_oIAWNCAaU&index=6&t=Ose
https://twitter.com/priconne_rediveにて本発明にかかるゲームサービスを公開

(73) 特許権者 511249637
株式会社C y g a m e s
東京都渋谷区南平台町16番17号
(74) 代理人 110000936
特許業務法人青海特許事務所
(72) 発明者 川口 龍平
東京都渋谷区南平台町16番17号
(72) 発明者 加藤 裕也
東京都渋谷区南平台町16番17号
(72) 発明者 大浦 和宏
東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 佐々木 崇

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法、情報処理装置および情報処理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、
前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、
前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、

してコンピュータを機能させ、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、
前記スキップゲーム実行部は、
複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

前記表示制御部は、
プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行された前記ゲームと、実行されなかった前記ゲームとを識別可能に表示する情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、
前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実

10

20

行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、

してコンピュータを機能させ、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記スキップゲーム実行部は、

複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括して前記ゲームを実行する際、選択された前記ゲームのうちの前記一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する情報処理プログラム。

10

【請求項 3】

前記表示制御部は、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行された前記ゲームと、実行されなかった前記ゲームとを識別可能に表示する請求項 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

20

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するステップと、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するステップと、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与するステップと、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示するステップとを含み、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するステップでは、複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示するステップでは、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行された前記ゲームと、実行されなかった前記ゲームとを識別可能に表示する情報処理方法。

30

【請求項 5】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するステップと、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するステップと、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与するステップと、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示するステップとを含み、

40

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するステップでは、複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括して前記ゲームを実行する際、選択された前記ゲームのうちの前記一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する情報処理方法。

【請求項 6】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

50

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、

を備え、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記スキップゲーム実行部は、

複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

前記表示制御部は、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行された前記ゲームと、実行されなかった前記ゲームとを識別可能に表示する情報処理装置。

【請求項 7】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、

を備え、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記スキップゲーム実行部は、

複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括して前記ゲームを実行する際、選択された前記ゲームのうちの前記一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する情報処理装置。

【請求項 8】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、

を備え、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、

前記スキップゲーム実行部は、

複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、

前記表示制御部は、

プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行された前記ゲームと、実行されなかった前記ゲームとを識別可能に表示する情報処理システム。

【請求項 9】

プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略して前記ゲームを実行するスキップゲーム実行部と、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、
前記ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能な前記ゲームを複数表示する表示制御部と、
を備え、

前記ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、
前記スキップゲーム実行部は、
複数表示された前記ゲームのうちの選択された前記ゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、
プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択された前記ゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括して前記ゲームを実行する際、選択された前記ゲームのうちの前記一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する情報処理システム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法、情報処理装置および情報処理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えば特許文献1に示されるように、プレイヤーによる所定の操作に基づいてゲームをスキップさせ、そのゲームをクリアしたものと扱うようになされた情報処理システムが提案されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-185268号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、情報処理システムでは、ゲーム毎に、クリアすることで付与され得る報酬が異なるように設定されている場合がある。このような場合、プレイヤーは、所望する報酬が付与され得るゲームを選択し、そのゲームを実行する必要がある。そうすると、プレイヤーが所望する報酬を獲得させるまでに手間がかかってしまうといった問題があった。

30

【0005】

本発明は、プレイヤーの手間を省くことが可能な情報処理プログラム、情報処理方法、情報処理装置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、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、してコンピュータを機能させ、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、表示制御部は、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行されたゲームと、実行されなかったゲームとを識別可能に表示する。

40

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与

50

部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、してコンピュータを機能させ、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括してゲームを実行する際、選択されたゲームのうちの一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する。

【0008】

表示制御部は、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行されたゲームと、実行されなかったゲームとを識別可能に表示してもよい。

10

【0010】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、コンピュータが実行する情報処理方法であって、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するステップと、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するステップと、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与するステップと、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示するステップとを含み、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するステップでは、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示するステップでは、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行されたゲームと、実行されなかったゲームとを識別可能に表示する。

20

上記課題を解決するために、情報処理方法は、コンピュータが実行する情報処理方法であって、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するステップと、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するステップと、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与するステップと、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示するステップとを含み、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するステップでは、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括してゲームを実行する際、選択されたゲームのうちの一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する。

30

【0011】

上記課題を解決するために、情報処理装置は、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、を備え、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、表示制御部は、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行されたゲームと、実行されなかったゲームとを識別可能に表示する。

40

上記課題を解決するために、情報処理装置は、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、を備え、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうちの選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの

50

範囲内で一括して実行し、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括してゲームを実行する際、選択されたゲームのうちの一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する。

【0012】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、を備え、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうち選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、表示制御部は、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、実行されたゲームと、実行されなかったゲームとを識別可能に表示する。

10

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤーの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略してゲームを実行するスキップゲーム実行部と、ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与する報酬付与部と、ゲームの機能の少なくとも一部を省略可能なゲームを複数表示する表示制御部と、を備え、ゲームには、実行するために必要なスタミナが設定されており、スキップゲーム実行部は、複数表示されたゲームのうち選択されたゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行し、プレイヤーが所有するスタミナが不足しているために、選択されたゲームの全てが一括して実行されなかった場合、次回に一括してゲームを実行する際、選択されたゲームのうちの一括して実行されなかった残りのゲームを、プレイヤーが所有するスタミナの範囲内で一括して実行する。

20

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、プレイヤーの手間を省くことができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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。

30

【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、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する図である。図3Cは、味方キャラクタ詳細画面の一例を説明する図である。

【図4】図4Aは、入手方法ポップアップの一例を説明する図である。図4Bは、入手場所ポップアップの一例を説明する図である。図4Cは、味方キャラクタ詳細画面の一例を説明する図である。

【図5】図5Aは、ノーマルクエストのクエスト画面の一例を説明する図である。図5Bは、ノーマルクエストのクエスト選択画面の一例を説明する図である。図5Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

40

【図6】図6Aは、バトル画面の一例を説明する図である。図6Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図6Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

【図7】図7Aは、ハードクエストのクエスト画面の一例を説明する図である。図7Bは、ハードクエストのクエスト選択画面の一例を説明する図である。

【図8】図8Aは、通常ショップのショップ画面の一例を説明する図である。図8Bは、限定ショップ出現ポップアップの一例を説明する図である。図8Cは、限定ショップのショップ画面の一例を説明する図である。

【図9】図9は、限定ショップ抽選テーブルを説明する図である。

【図10】図10Aは、クエスト一覧ポップアップの一例を説明する第1図である。図1

50

0 B は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 2 図である。図 1 0 C は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 3 図である。

【図 1 1】図 1 1 A は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 4 図である。図 1 1 B は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 5 図である。図 1 1 C は、スキップ結果ポップアップの一例を説明する図である。

【図 1 2】図 1 2 A は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 6 図である。図 1 2 B は、スキップ確認ポップアップの一例を説明する図である。図 1 2 C は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 7 図である。

【図 1 3】図 1 3 A は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 8 図である。図 1 3 B は、挑戦回数回復ポップアップの一例を説明する図である。

10

【図 1 4】図 1 4 A は、アイテム選択ポップアップの一例を説明する図である。図 1 4 B は、クエストー一覧ポップアップの一例を説明する第 9 図である。

【図 1 5】図 1 5 A は、限定ショップ出現ポップアップの一例を説明する図である。図 1 5 B は、リセット確認ポップアップの一例を説明する図である。

【図 1 6】図 1 6 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 1 7】図 1 7 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 1 8】図 1 8 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。

20

【図 1 9】図 1 9 は、一括スキップ処理を説明するフローチャートである。

【図 2 0】図 2 0 は、限定ショップ抽選処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、限定ショップ表示処理の一例を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

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。

30

【0016】

(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 100 と、通信基地局 200 a 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。

【0017】

プレイヤー端末(情報処理装置)1 は、通信ネットワーク 200 を介してサーバ 100 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 100 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。

40

【0018】

サーバ 100 は、複数のプレイヤー端末 1 と通信接続される。サーバ 100 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 ID ごとに各種の情報(プレイヤー情報)を蓄積する。

【0019】

通信基地局 200 a 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 100 と

50

の無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0020】

本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末1およびサーバ100がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤ端末1およびサーバ100には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末1とサーバ100との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0021】

(プレイヤ端末1およびサーバ100のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤ端末1のハードウェアの構成を説明する図である。また、図2Bは、サーバ100のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末1は、CPU(Central Processing Unit)10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24を含んで構成される。

10

【0022】

また、図2Bに示すように、サーバ100は、CPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124を含んで構成される。

【0023】

なお、サーバ100のCPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末1のハードウェアの構成について説明し、サーバ100については説明を省略する。

20

【0024】

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

【0025】

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。

30

【0026】

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。

【0027】

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100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。プレイヤ端末1においては、サーバ100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。

40

【0028】

入力部22は、例えば、プレイヤ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、プレイヤ端末1に設けられた、あるいは、プレイヤ端末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。

50

【0029】

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、プレイヤ端末1が、出力部24としてディスプレイ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。

【0030】

（ゲーム内容）

次に、本実施形態の情報処理システムS（ゲーム装置G）により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。本実施形態では、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦する所謂バトルゲームが提供される。具体的には、本実施形態のゲームでは、複数の味方キャラクタが提供される。プレイヤは、提供される味方キャラクタの中から複数（ここでは5体）を選択してパーティを編成する。また、プレイヤは、敵キャラクタや難易度が異なる複数種類のバトルゲームをプレイすることができる。バトルゲームでは、パーティに編成された味方キャラクタが敵キャラクタを倒して（クリアして）報酬を獲得することが目的となる。

10

【0031】

図3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する図である。図3Cは、味方キャラクタ詳細画面の一例を説明する図である。図4Aは、入手方法ポップアップ38の一例を説明する図である。図4Bは、入手場所ポップアップ40の一例を説明する図である。図4Cは、味方キャラクタ詳細画面の一例を説明する図である。プレイヤ端末1のディスプレイ26には、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。

20

【0032】

通常画面は、主に、プレイヤが各種の設定、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。通常画面は、図3Aに示すホーム画面、図3Bに示す味方キャラクタ確認画面、クエスト画面（図5A参照）、ショップ画面（図8A参照）、不図示のギルド画面、ガチャ画面およびメニュー画面等の複数の画面が設けられている。

【0033】

通常画面では、ディスプレイ26の下部にメニューバー30が表示される。メニューバー30には、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー30には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部30a、「キャラ」と記された味方キャラクタ確認画面選択操作部30b、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部30c、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部30d、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部30eが設けられている。

30

【0034】

ホーム画面選択操作部30aがタップされると、図3Aに示すホーム画面がディスプレイ26に表示される。また、味方キャラクタ確認画面選択操作部30bがタップされると、図3Bに示す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。同様に、クエスト画面選択操作部30cがタップされると、図5Aに示すクエスト画面がディスプレイ26に表示される。また、ガチャ画面選択操作部30dがタップされると、ガチャ画面がディスプレイ26に表示される。また、メニュー画面選択操作部30eがタップされると、メニュー画面がディスプレイ26に表示される。なお、詳しい説明は省略するが、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。また、メニュー画面では、ゲームの設定や、各種情報を確認することができる。

40

【0035】

メニューバー30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。

【0036】

50

図 3 A に示すホーム画面は、初期画面に相当し、上部にヘッダ表示領域 3 1 が設けられる。ヘッダ表示領域 3 1 には、プレイヤー ID に関連付けられたプレイヤーレベルを示すレベル情報 3 1 a、プレイヤー ID に関連付けられたプレイヤーのスタミナを示すスタミナ表示バー 3 1 b、プレイヤー ID に関連付けられた第 1 通貨および第 2 通貨の所有量が表示される。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

詳しい説明は省略するが、プレイヤーは、バトルゲームをクリアすると、プレイヤー経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤー経験値が一定値に到達すると、プレイヤーレベルが上昇する。プレイヤーレベルには、スタミナの上限值が設定されており、プレイヤーレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限值も高くなる。スタミナは、上限値の範囲内で、一定時間（例えば 5 分）おきに所定値（例えば 1 ポイント）だけ回復する。スタミナ表示バー 3 1 b には、スタミナの上限值に対して、現在のスタミナの残量が視覚的に把握できるように表示される。

【 0 0 3 9 】

第 1 通貨および第 2 通貨は、ゲーム内でのみ利用可能な通貨である。例えば、第 1 通貨は、バトルゲームをクリアすると、クリアしたバトルゲームに応じて所定量を獲得することができる。第 2 通貨は、無償または有償で獲得することができる。なお、第 1 通貨および第 2 通貨は、様々な方法で獲得可能であるが、詳しい説明は省略する。

【 0 0 4 0 】

また、ホーム画面の右端には、通知選択操作部 3 2 が表示されることがある。詳しくは省略するが、ギルドバトルが開催中である場合、「ギルドバトル」と記された通知選択操作部 3 2 が表示される。

【 0 0 4 1 】

また、ホーム画面におけるメニューバー 3 0 と通知選択操作部 3 2 との間には、ホームメニュー 3 3 が表示される。ホームメニュー 3 3 には、「ショップ」と記されたショップ画面選択操作部 3 3 a、「ギルド」と記されたギルド画面選択操作部 3 3 b、「お知らせ」と記されたお知らせ画面選択操作部 3 3 c、「プレゼント」と記されたプレゼント画面選択操作部 3 3 d が設けられている。

【 0 0 4 2 】

ショップ画面選択操作部 3 3 a がタップされると、アイテムを購入可能なショップ画面（図 8 A 参照）が表示される。また、ギルド画面選択操作部 3 3 b が操作（タップ）されると、不図示のギルド画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、お知らせ画面選択操作部 3 3 c が操作（タップ）されると、アップデート情報やメンテナンス情報等を表示するお知らせ画面（不図示）がディスプレイ 2 6 に表示される。また、プレゼント画面選択操作部 3 3 d が操作（タップ）されると、例えば運営者から配布されたアイテムを表示するプレゼント画面（不図示）がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 4 3 】

図 3 B に示す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。つまり、味方キャラクタ確認画面では、プレイヤーが所有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、味方キャラクタを識別するためのものであり、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

キャラクターIDが関連付けられる。

【0044】

味方キャラクター確認画面の右端には、「パーティ」と記されたパーティ画面選択操作部34が表示される。パーティ画面選択操作部34がタップされると、不図示のパーティ編成画面がディスプレイ26に表示され、最大5つの味方キャラクターで構成されるパーティを編成、保存することができる。

【0045】

味方キャラクターには、星（ランク）、経験値およびレベルが対応付けて記憶されている。経験値は、後述するバトルゲームで勝利した場合、あるいは、所定のアイテムを使用した場合に上昇する。レベルは、経験値に対応して設定され、経験値が所定値に達するたびにレベルが上昇する。なお、各味方キャラクターには、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。

10

【0046】

また、味方キャラクターには、星およびレベルに基づいて、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、味方キャラクター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、味方キャラクターに設定される各ベース値は、星が増えるほど、また、レベルが高くなるほど上昇する。

【0047】

さらに、味方キャラクターには、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、味方キャラクターの戦闘力を高めることができる。

20

【0048】

具体的には、味方キャラクター確認画面に表示された味方キャラクターの画像が操作されると、図3Cに示す味方キャラクター詳細画面がディスプレイ26に表示される。味方キャラクター詳細画面には、味方キャラクター強化選択操作部35、強化項目表示領域36、強化詳細表示領域37が表示される。味方キャラクター強化選択操作部35には、装備選択操作部35a、Lv強化選択操作部35bおよび星強化選択操作部35cが設けられている。味方キャラクター強化選択操作部35は、いずれか1つが選択されており、選択されている操作部が強調表示される。

30

【0049】

味方キャラクター強化選択操作部35の装備選択操作部35aが選択（操作）されると、強化項目表示領域36には、味方キャラクターの画像の周囲に6つの装備品が表示される。ここで、6つの装備品のうち、味方キャラクターが装備していない装備品は、図中ハッチングで示すように、グレーに表示され、味方キャラクターが装備している装備品は、カラーで表示されている。

【0050】

また、味方キャラクターが装備していない装備品のうち（図中、右上の装備品、右下の装備品）、すでに装備品を所有している場合（作成可能な場合を含む）には、図中、右上の装備品のように、「+」で示すマークが表示される。一方、装備品を所有していない場合（作成不可な場合を含む）には、図中、右下の装備品のように、「入手可能」と記された表示がなされる。なお、図中、左上の装備品のように、ゲーム内において未だに実装されていない装備品は、「？」で示される。

40

【0051】

また、強化項目表示領域36のいずれかの装備品が操作（タップ）されると、操作された装備品のステータスが強化詳細表示領域37に表示される。また、強化詳細表示領域37には、その装備品の入手方法を表示するための入手方法操作部37a、および、その装備品を装備させるための装備操作部37bが設けられている。

【0052】

そして、入手方法操作部37aが操作されると、図4Aに示す入手方法ポップアップ3

50

8 がディスプレイ 26 に表示される。入手方法ポップアップ 38 には、装備品を作成するために必要なアイテムが表示されるとともに、その装備品を作成するために必要なアイテムの個数（必要個数）に対する、プレイヤーが所有しているアイテムの個数が、例えば 15 / 30 と表示される。また、入手方法ポップアップ 38 には、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 39、および、装備品を作成するための作成操作部 38a が表示される。なお、装備操作部 37b および作成操作部 38a は、プレイヤーが所有するアイテムの個数が必要個数に満たない場合、図中ハッチングで示すようにグレーに表示されており、プレイヤーの操作を受け付けられないようになっている。

【0053】

そして、入手方法ポップアップ 38 に表示されたアイテムが操作（タップ）されると、図 4B に示す入手場所ポップアップ 40 がディスプレイ 26 に表示される。詳しくは後述するように、バトルゲームでは、クリアしたときに獲得可能なアイテムが、バトルゲーム毎に予め設定されている。そして、入手場所ポップアップ 40 には、入手方法ポップアップ 38 で操作されたアイテムを獲得可能なバトルゲームが表示される。

【0054】

また、入手場所ポップアップ 40 には、キャンセル操作部 39 および作成操作部 38a が表示される。その後、入手場所ポップアップ 40 に表示されたバトルゲームが操作（タップ）されると、後述するクエスト選択画面（図 5B 参照）がディスプレイ 26 に表示される。

【0055】

そして、プレイヤーが所有するアイテムの個数が必要個数を満たす場合、図 4A および図 4B に示す作成操作部 38a が有効となり、作成操作部 38a が操作されると、対応する装備品が作成される。また、プレイヤーが所有するアイテムの個数が必要個数を満たす場合、図 3C に示す装備操作部 37b が有効となり、装備操作部 37b が操作（タップ）されると、その装備品が味方キャラクタに装備されることになる。

【0056】

また、詳しい説明は省略するが、図 3C に示す味方キャラクタ詳細画面のLv強化選択操作部 35b を操作（タップ）すると、味方キャラクタのレベルが強化項目表示領域 36 に表示されるとともに、レベルをアップさせるためのアイテムが強化詳細表示領域 37 に表示される。そして、アイテムを操作（タップ）することで、タップされたアイテムが使用され、味方キャラクタの経験値（レベル）が上昇する。

【0057】

また、図 3C に示す味方キャラクタ詳細画面の星強化選択操作部 35c を操作（タップ）すると、図 4C に示すように、味方キャラクタの現在の星（ランク）が強化項目表示領域 36 に表示されるとともに、星をアップさせるためのアイテムが強化詳細表示領域 37 に表示される。強化詳細表示領域 37 には、星をアップさせるために必要なアイテムが表示されるとともに、星をアップさせるために必要なアイテムの個数（必要個数）に対する、プレイヤーが所有しているアイテムの個数が、例えば 50 / 100 と表示される。

【0058】

また、強化詳細表示領域 37 には、そのアイテムの入手方法を表示する入手方法操作部 37a、および、星を上昇させるための開花操作部 37c が設けられている。入手方法操作部 37a が操作された場合、図 4A に示す入手方法ポップアップ 38 が表示される。また、プレイヤーが所有するアイテムの個数が必要個数を満たし、開花操作部 37c が操作されると、味方キャラクタの星が 1 上昇する。なお、開花操作部 37c は、星をアップさせるためのアイテムの個数が必要個数に満たない場合、図 4C 中ハッチングで示すようにグレーに表示されており、プレイヤーの操作を受け付けられないようになっている。

【0059】

図 5A は、ノーマルクエストのクエスト画面の一例を説明する図である。図 5B は、ノーマルクエストのクエスト選択画面の一例を説明する図である。図 5C は、パーティ選択

10

20

30

40

50

画面の一例を説明する図である。

【 0 0 6 0 】

図 3 A に示すホーム画面においてクエスト画面選択操作部 3 0 c が操作（タップ）されると、図 5 A に示すクエスト画面がディスプレイ 2 6 に表示される。なお、本実施形態では、バトルゲームの種別として、ノーマルクエストおよびハードクエストの 2 種類を例に挙げて説明するが、その他の種別（ギルドバトル等）のバトルゲームが設けられていてもよい。

【 0 0 6 1 】

なお、バトルゲームの種別によっては、開放条件が設定されているものがある。開放条件としては、例えば、プレイヤーレベルが所定値以上であること、他の所定のバトルゲームをクリアしていること等が挙げられる。また、各バトルゲームの種別には、複数のバトルゲーム（階層）が属している。これらのバトルゲームそれぞれにも開放条件が設定されている。そして、開放条件が満たされると、プレイヤー情報に含まれるゲーム開放情報が更新される。

10

【 0 0 6 2 】

クエスト画面には、ノーマルクエストを選択するためのノーマルクエスト選択操作部 4 1 a、および、ハードクエストを選択するためのハードクエスト選択操作部 4 1 b が設けられている。クエスト画面において、ノーマルクエスト選択操作部 4 1 a またはハードクエスト選択操作部 4 1 b のどちらか一方が必ず選択された状態となるようになされており、初期状態としてノーマルクエスト選択操作部 4 1 a が選択されている。

20

【 0 0 6 3 】

クエスト画面には、ノーマルクエスト選択操作部 4 1 a が選択されている場合、ノーマルクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）のいずれかを選択するためのクエスト操作部 4 2 が表示される。また、クエスト画面には、1 または複数のバトルゲームを纏めてスキップさせるためのクエスト一覧操作部 4 3 が表示される。なお、クエスト一覧操作部 4 3 が操作（タップ）された場合の画面の遷移、および、その処理について、詳しくは後述する。

【 0 0 6 4 】

クエスト操作部 4 2 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。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の数に応じて、星が獲得される。例えば、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体もない場合には 3 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体の場合には 2 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 2 体以上の場合には 1 つの星が獲得される。

30

【 0 0 6 5 】

図 5 A の例では、「2 1 - 1」のバトルゲームにおいて 3 つの星が獲得され、「2 1 - 2」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得され、「2 1 - 3」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得されている。また、「2 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。

40

【 0 0 6 6 】

なお、クエスト（ノーマルクエスト、ハードクエスト）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 5 A の例では、「2 1 - 3」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「2 1 - 4」のバトルゲームが開放されるが、それ以降（不図示の「2 1 - 5」以降）のバトルゲームは未開放となっている。

【 0 0 6 7 】

クエスト画面において、例えば「2 1 - 1」のバトルゲームのクエスト操作部 4 2 が操作（タップ）されると、図 5 B に示すクエスト選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。クエスト選択画面には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクタや、そのバトルゲー

50

ムで獲得可能なアイテム（報酬）が表示される。また、クエスト選択画面には、そのバトルゲームの実行前後のスタミナや、残り挑戦回数が表示される。なお、残り挑戦回数は、1日において挑戦可能な回数を示しており、ノーマルクエストのバトルゲームは、無限に設定されている。また、本実施形態では、ノーマルクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは10に設定されている。しかしながら、ノーマルクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは、バトルゲーム毎に異なるようにしてもよい。

【0068】

また、クエスト選択画面には、キャンセル操作部39、および、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44が表示される。

【0069】

キャンセル操作部39が操作（タップ）されると、図5Aに示すクエスト画面がディスプレイ26に表示され、選択されていた「21-1」のバトルゲームへの挑戦が中止される。

【0070】

一方、挑戦操作部44が操作（タップ）されると、図5Cに示すパーティ選択画面がディスプレイ26に表示される。パーティ選択画面には、プレイヤーが所有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46が表示される。

【0071】

また、パーティ選択画面には、キャンセル操作部39、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部47が表示される。

【0072】

パーティ選択画面において、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46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。

【0073】

そして、味方キャラクタ（味方キャラクタID）が選択され、バトル開始操作部47が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始される。

【0074】

図6Aは、バトル画面の一例を説明する図である。図6Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図6Cは、レポート画面の一例を説明する図である。図5Cに示すパーティ選択画面においてバトル開始操作部47が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始される。

【0075】

バトルゲーム中は、図6Aに示すように、バトル画面が表示される。バトル画面では、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。

【0076】

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。

【0077】

ここで、バトル画面の下部には、図6Aに示すように、味方キャラクタ表示領域48が設けられる。味方キャラクタ表示領域48には、味方キャラクタごとのライフポイント4

10

20

30

40

50

8 a および必殺技ゲージ 4 8 b が表示される。必殺技ゲージ 4 8 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 4 8 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。

【 0 0 7 8 】

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 4 8 に表示された、必殺技ゲージ 4 8 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 4 8 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、バトル画面には、オート選択操作部 4 9 が表示されており、オート選択操作部 4 9 の操作に応じて、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 4 9 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 4 9 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 4 8 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。

【 0 0 7 9 】

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、バトルゲームをクリアした時のリザルト画面を示している。

【 0 0 8 0 】

リザルト画面には、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 5 0、および、「閉じる」と記された終了操作部 5 1 が表示される。

【 0 0 8 1 】

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（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）、手動状態またはオート状態であるか、バトルログ ID、バトルゲームの種別（ノーマルクエスト、ハードクエスト等）、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、付与された第 1 通貨等が含まれている。また、バトルログ ID は、バトルゲーム毎に固有に付与される。また、バトルゲームの種別ごとに関連付けられた情報は、バトルゲームの種別ごとに異なる内容となっている。また、バトルゲームがクリアされた場合、サーバ 1 0 0 では、クリアしたバトルゲームに予め設定されているアイテム毎に、プレイヤーに付与するか否かを抽選により決定する。そして、プレイヤーに付与されるアイテムがゲーム結果情報に付与され、リザルト画面に表示されることになる。

【 0 0 8 2 】

リザルト画面において終了操作部 5 1 が操作（タップ）されると、ディスプレイ 2 6 の表示が、バトル画面から通常画面に切り替わる。つまり、リザルト画面は、バトル画面の一部である。なお、リザルト画面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、ホーム画面等、所定の画面であってもよい。このように、リザルト画面の表示終了に伴い、バトルゲームが終了することとなる。

【 0 0 8 3 】

リザルト画面においてレポート表示操作部 5 0 が操作（タップ）されると、図 6 C に示すレポート画面がディスプレイ 2 6 に表示される。レポート画面には、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 5 1 が表示される。

【 0 0 8 4 】

終了操作部 5 1 が操作（タップ）されると、図 6 B に示すリザルト画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 8 5 】

また、図 5 B に示すクエスト選択画面には、チケット表示領域 4 5 が設けられている。チケット表示領域 4 5 には、プレイヤーが所有するチケットの枚数（プレイヤー ID に関連付けられたチケットの枚数）が表示されるとともに、チケット使用挑戦操作部 4 5 a、マイナス操作部 4 5 b、プラス操作部 4 5 c が設けられている。これらチケット使用挑戦操作部 4 5 a、マイナス操作部 4 5 b、プラス操作部 4 5 c は、クリア情報として 3 つの星を
10 獲得しているバトルゲームにのみ有効となっており、クリア情報として 3 つの星を獲得していないバトルゲームでは操作不可となっている。

【 0 0 8 6 】

チケット使用挑戦操作部 4 5 a、マイナス操作部 4 5 b、プラス操作部 4 5 c が有効となっている場合、プラス操作部 4 5 c を操作（タップ）する度に、チケット使用挑戦操作部 4 5 a に記された文字が「 2 枚使う」、「 3 枚使う」のように 1 枚ずつ増えて表示される。また、マイナス操作部 4 5 b を操作（タップ）する度に、チケット使用挑戦操作部 4 5 a に記された文字が「 2 枚使う」、「 1 枚使う」のように 1 枚ずつ減って表示される。

【 0 0 8 7 】

そして、例えば、チケット使用挑戦操作部 4 5 a に記された文字が「 5 枚使う」とな
20 っている場合に、チケット使用挑戦操作部 4 5 a が操作（タップ）されると、5 枚のチケット、および、スタミナを 5 0 消費して、図 5 C に示すパーティ選択画面でのパーティの作成、図 6 A に示すバトル画面でのバトルゲームの実行が省略（スキップ）され、全ての（ 5 回の ）バトルゲームをクリアしたとして扱われて、図 6 B に示したようなリザルト画面が表示される。このリザルト画面では、5 回分のバトルゲームで獲得されたアイテムが纏めて表示されることになる。

【 0 0 8 8 】

このように、チケットを消費することで、クリア情報として 3 つの星を獲得しているバトルゲームが省略され、バトルゲームをクリアした扱いとなる。これにより、プレイヤーは、時間を短縮してアイテムを集めることが可能となる。
30

【 0 0 8 9 】

次にハードクエストについて説明する。図 7 A は、ハードクエストのクエスト画面の一例を説明する図である。図 7 B は、ハードクエストのクエスト選択画面の一例を説明する図である。なお、ノーマルクエストと同様の部分についての説明は省略する。図 7 A に示すように、ハードクエスト選択操作部 4 1 b が選択されている場合、クエスト画面には、ハードクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）のいずれかを選択するためのクエスト操作部 4 2 が表示される。また、クエスト画面には、1 または複数のバトルゲームを纏めてスキップさせるためのクエスト一覧操作部 4 3 が表示される。なお、クエスト一覧操作部 4 3 が操作（タップ）された場合の画面の遷移、および、その処理について、詳しくは後述する。
40

【 0 0 9 0 】

クエスト操作部 4 2 には、それぞれのバトルゲームのクリア情報も合わせて表示される。図 7 A の例では、「 2 1 - 1 」のバトルゲームにおいて 3 つの星が獲得され、「 2 1 - 2 」のバトルゲームにおいて 3 つの星が獲得され、「 2 1 - 3 」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得されている。

【 0 0 9 1 】

クエスト画面において、例えば「 2 1 - 1 」のバトルゲームのクエスト操作部 4 2 が操作（タップ）されると、図 7 B に示すクエスト選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。ハードクエストは、ノーマルクエストと異なり、1 日の挑戦回数が 3 回に設定されている。したがって、チケットを使用してバトルゲームに挑戦する際に、チケット使用挑戦操
50

作部 4 5 a に記された文字が「3 枚使う」となっている場合、プラス操作部 4 5 c をさらに操作（タップ）しても、文字が変化することはない。

【0092】

そして、1 つのバトルゲームについて 3 回挑戦した場合、その日の残り挑戦回数が 0 回（0 / 3）となる。ただし、1 日に 1 回のみ、第 2 通貨を消費することで、残り挑戦回数を 3 回に回復することが可能である。つまり、ハードクエストの 1 つバトルゲームについて、1 日最大で 6 回挑戦することができる。

【0093】

また、本実施形態では、ハードクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは 20 に設定されている。しかしながら、ハードクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは、バトルゲーム毎に異なるようにしてもよいし、ノーマルクエストと同一の 10 に設定されていてもよい。

【0094】

また、ハードクエストのバトルゲームをクリアした場合、味方キャラクタの星をアップさせるためのアイテムが獲得可能である。一方、ノーマルクエストのバトルゲームをクリアしても、味方キャラクタの星をアップさせるためのアイテムが獲得不可である。

【0095】

次に、ショップ画面について説明する。図 8 A は、通常ショップのショップ画面の一例を説明する図である。図 8 B は、限定ショップ出現ポップアップの一例を説明する図である。図 8 C は、限定ショップのショップ画面の一例を説明する図である。図 9 は、限定ショップ抽選テーブルを説明する図である。

【0096】

図 3 A に示すホーム画面においてショップ画面選択操作部 3 3 a が操作（タップ）されると、図 8 A に示す通常ショップのショップ画面がディスプレイ 2 6 に表示される。通常ショップのショップ画面には、「通常」と記された通常選択操作部 5 2 a が選択表示されるとともに、通常ショップとして、複数のアイテム購入表示領域 5 2 b が表示される。アイテム購入表示領域 5 2 b には、購入可能なアイテム、そのアイテムを購入するために必要な第 1 通貨、および、購入するための購入操作部 5 2 c が設けられている。購入操作部 5 2 c が操作（タップ）されると、その購入操作部 5 2 c が設けられたアイテム購入表示領域 5 2 b に表示されたアイテムを購入することができる。なお、通常のショップ画面に表示されるアイテム購入表示領域 5 2 b は、予め決められた周期ごと（例えば、1 日 2 回）に、アイテムの内容が入れ替わったり、再度購入可能になったりなされている。

【0097】

また、上記したバトルゲームにクリアすると、サーバ 1 0 0 では、限定ショップを出現させるか否かを抽選により決定している。また、サーバ 1 0 0 では、限定ショップを出現させる決定がなされた場合、限定ショップの終了条件（本実施形態では、10 分経過）、および、限定ショップで購入可能なアイテムが決定される。そして、サーバ 1 0 0 において限定ショップを出現させる決定がなされた場合、図 6 B に示すリザルト画面に重畳して、図 8 B に示す限定ショップ出現ポップアップ 5 3 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0098】

限定ショップ出現ポップアップ 5 3 には、限定ショップが出現したこと、および、限定ショップが終了となるまでの時間（ここでは、9 分 5 3 秒）が表示されるとともに、限定ショップへ移行するための限定ショップ操作部 5 3 a が表示される。

【0099】

限定ショップ操作部 5 3 a が操作（タップ）されると、図 8 C に示す限定ショップのショップ画面が表示される。限定ショップのショップ画面には、通常選択操作部 5 2 a とともに、「限定」と記された限定選択操作部 5 2 d が表示される。なお、通常選択操作部 5 2 a または限定選択操作部 5 2 d のどちらかが必ず選択されており、図 8 C の場合、限定選択操作部 5 2 d が選択されている。また、限定選択操作部 5 2 d の近傍には、限定ショップが終了となるまでの時間（ここでは、9 分 5 0 秒）が表示される。

【0100】

限定ショップのショップ画面にも複数のアイテム購入表示領域52bが表示される。ただし、限定ショップのショップ画面では、通常ショップのショップ画面と異なるアイテムが購入可能となっている。

【0101】

また、限定ショップのショップ画面には、「すぐに閉じる」と記された即閉操作部52eが設けられており、終了条件が成立していなくても(10分が経過していなくても)、即閉操作部52eが操作されると、限定ショップのショップ画面が非表示となる。

【0102】

サーバ100では、バトルゲームにクリアすると、図9に示す限定ショップ抽選テーブルを参照して、限定ショップを出現させるか否か(コンテンツを開放するか否か)を抽選により決定している。サーバ100は、バトルゲームに1回クリアすると、10%の当選確率で、限定ショップを出現させるか否かを抽選する。また、サーバ100は、1回目の抽選に非当選であった場合、バトルゲームに次にクリアすると(2回目)、20%の当選確率で、限定ショップを出現させるか否かを抽選する。このように、バトルゲームをクリアする度に、当選確率が高くなるようにして、限定ショップを出現させるか否かを抽選する。なお、バトルゲームに10回クリアすると、少なくとも1回は限定ショップが出現するようになされている。

10

【0103】

そして、限定ショップが出現した後、再び、バトルゲームに1回クリアすると、10%の当選確率で、限定ショップを出現させるか否かを抽選する。なお、限定ショップの開放回数は、上限値として1日で最大5回に設定されている。しかしながら、開放回数の上限値は設定されていなくてもよい。

20

【0104】

図10Aは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第1図である。図10Bは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第2図である。図10Cは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第3図である。図11Aは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第4図である。図11Bは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第5図である。図11Cは、スキップ結果ポップアップ55の一例を説明する図である。

30

【0105】

上記したように、ノーマルクエストおよびハードクエストでは、クリア情報として3つの星を獲得しているバトルゲームについて、チケットを消費することで、バトルゲームの少なくとも一部を省略してクリアしたものと扱われるようになされている。これにより、プレイヤーは、所望するアイテムを早期かつ容易に獲得することが可能となっている。

【0106】

しかしながら、プレイヤーは、所望する報酬が付与され得る1つのバトルゲームを選択し、選択したバトルゲーム毎にチケットを消費してアイテムを獲得していく作業が手間になっていた。

【0107】

40

そこで、本実施形態では、複数のバトルゲームについて纏めてチケットを消費し、複数のバトルゲームを纏めてクリア扱いにすることで、複数のバトルゲームで獲得可能なアイテムを纏めて獲得可能となっている。具体的には、図5Aおよび図7Aに示すクエスト画面においてクエスト一覧操作部43が操作(タップ)されると、図10Aに示すクエスト一覧ポップアップ54がディスプレイ26に表示される。

【0108】

クエスト一覧ポップアップ54には、3つのアイテム選択欄54a、検索操作部54b、表示切替操作部54cが上部に表示される。また、クエスト一覧ポップアップ54には、1または複数のバトルゲーム表示領域54dが中央に表示される。また、クエスト一覧ポップアップ54には、バトルゲーム表示領域54dの下方に、合計スタミナ、消費チケ

50

ット、および、現在のスタミナが表示される。なお、現在のスタミナの右側には、スタミナを回復させるためのポップアップをディスプレイ 26 に表示させるためのアイコン（操作部）が設けられている。プレイヤーは、アイコンを操作（タップ）して、ディスプレイ 26 に表示されたポップアップの表示にしたがって、例えば第 2 通貨を消費することでスタミナを所定量回復させることができる。このとき、上限値を超えてスタミナを回復させることができる。

【0109】

さらに、クエスト一覧ポップアップ 54 には、チケット枚数表示欄 54 e、マイナス操作部 54 f、プラス操作部 54 g、キャンセル操作部 39、および、一括スキップ操作部 54 h が表示される。また、クエスト一覧ポップアップ 54 には、表示切替操作部 54 c の右側に、タブ名表示欄 54 i が表示される。なお、詳しい説明は省略するが、タブ名表示欄 54 i が操作されると、複数のタブ名の中から、いずれか 1 つのタブ名を選択可能である。

10

【0110】

アイテム選択欄 54 a は、初期状態において空白になっており、いずれのアイテムも選択されていない状態となっている。この状態において、バトルゲーム表示領域 54 d には、クリア情報として 3 つの星を獲得しているバトルゲームが、高難度から低難度に向かって、難易度順に、上から順に表示されている。また、バトルゲーム表示領域 54 d には、それぞれのバトルゲームの残り挑戦回数、および、そのバトルゲームにおいて獲得可能なアイテムが表示されるとともに、チェック入力欄 54 j が設けられている。

20

【0111】

チェック入力欄 54 j は、プレイヤーの操作（タップ）によって、図 10 B に示すように、チェックを入力可能である。なお、チェックされているチェック入力欄 54 j を再び操作（タップ）することで、チェックを解除することができる。

【0112】

1 または複数のチェック入力欄 54 j にチェックが入力された状態で、表示切替操作部 54 c が操作（タップ）されると、図 10 C に示すように、チェック入力欄 54 j にチェックが入力されたバトルゲームのバトルゲーム表示領域 54 d のみがクエスト一覧ポップアップ 54 に表示される。なお、再度、表示切替操作部 54 c が操作（タップ）されると、チェック入力欄 54 j にチェックが入力されていないバトルゲームのバトルゲーム表示領域 54 d もクエスト一覧ポップアップ 54 に表示される。

30

【0113】

図 10 B および図 10 C に示すように、1 または複数のチェック入力欄 54 j にチェックが入力されると、チェックが入力されたバトルゲームを実行するために必要なスタミナが合計スタミナに表示される。また、チェックが入力されたバトルゲームを実行するために必要なチケット枚数が消費チケットとして表示される。

【0114】

そして、例えば、図 10 C に示すクエスト一覧ポップアップ 54 が表示された状態で、プラス操作部 54 g が 1 回操作されると、図 11 A に示すように、チケット枚数表示欄 54 e に「2 枚使う」と表示される。また、チェックが入力されたバトルゲームをそれぞれ 2 回実行するために必要なスタミナが合計スタミナに表示され、チェックが入力されたバトルゲームをそれぞれ 2 回実行するために必要なチケット枚数が消費チケットとして表示される。そして、プラス操作部 54 g が操作される度に、チケット枚数表示欄 54 e に表示される枚数が 1 枚ずつ増えて表示されるとともに、合計スタミナおよび消費チケットが増えて表示される。

40

【0115】

ただし、チケット枚数表示欄 54 e に表示されている枚数よりも、ハードクエストの残り挑戦回数が少ない場合、そのハードクエストのバトルゲームについては、残り挑戦回数分のみのスタミナについて合計スタミナに加算されるとともに、残り挑戦回数分のチケットが消費チケットに加算される。例えば、図 11 B に示すように、チケット枚数表示欄 5

50

4 eに「4枚使う」と表示されている場合、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームについては4回分のスタミナおよび消費チケット(スタミナ40、消費チケット4)、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームについては3回分のスタミナおよび消費チケット(スタミナ60、消費チケット3)が合計して合計スタミナ(100)および消費チケット(7)に表示されることになる。

【0116】

また、マイナス操作部54fが操作される度に、チケット枚数表示欄54eに表示される枚数が1枚ずつ減って表示されるとともに、合計スタミナおよび消費チケットが減って表示される。

【0117】

その後、例えば、図11Aに示すクエストー一覧ポップアップ54が表示された状態で、一括スキップ操作部54hが操作(タップ)されると、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームが2回、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームが2回クリアしたものと扱われ、図11Cに示すスキップ結果ポップアップ55がディスプレイ26に表示される。スキップ結果ポップアップ55では、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームが2回、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームが2回で獲得したアイテムが纏めて表示される。なお、このように、複数のバトルゲームを纏めてスキップする処理を一括スキップ処理と呼ぶ。

【0118】

ここで、プレイヤ端末1では、一括スキップ操作部54hが操作された場合、チェックが入力されたバトルゲーム毎に、現在のスタミナ、および、プレイヤが所有しているチケット枚数を参照して、消費するチケット分のバトルゲームが実行可能であるかが上から順に判定される。具体的には、図11Aの例では、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームを2回実行するとスタミナを40、チケットを2枚消費することになるが、現在のスタミナが100であり、プレイヤが100枚チケットを所有しているとする、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームが2回実行可能であると判定される。そうすると、次のノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームが2回実行可能であるかが判定される。ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームを2回実行するとスタミナを20、チケットを2枚消費することになるが、残りのスタミナが40(100-60)であり、プレイヤが98枚(100-2)チケットを所有しているため、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームが2回実行可能であると判定される。

【0119】

図12Aは、クエストー一覧ポップアップ54の一例を説明する第6図である。図12Bは、スキップ確認ポップアップ56の一例を説明する図である。図12Cは、クエストー一覧ポップアップ54の一例を説明する第7図である。

【0120】

図12Aに示すように、バトルゲーム表示領域54dのハードクエストの「21-2」のバトルゲーム、ハードクエストの「21-1」のバトルゲーム、および、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームのチェック入力欄54jにチェックが入力されており、チケット枚数表示欄54eに「3枚使う」と表示されていたとする。この状態で、一括スキップ操作部54hが操作(タップ)された場合、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームを3回実行するとスタミナを60、チケットを3枚消費することになるが、現在のスタミナが100であり、プレイヤが100枚チケットを所有しているとする、プレイヤ端末1では、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームが3回実行可能であると判定される。次に、プレイヤ端末1では、ハードクエストの「21-1」のバトルゲームが3回実行可能であるかが判定される。ハードクエストの「21-1」のバトルゲームを3回実行するとスタミナを60、チケットを3枚消費することになり、残りのスタミナが40(100-60)であるため、プレイヤ端末1では、ハードクエストの「21-1」のバトルゲームを3回実行不可であると判定される。このように、上から順に、チェックされたバトルゲーム単位で実行可否が判定され、実行不可と判定されたバトルゲームが

10

20

30

40

50

ある場合、それよりも下に表示されたバトルゲームについての実行可否は判定されず、全て実行不可とされる。

【0121】

したがって、この例では、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームのみ実行可能と判定され、ハードクエストの「21-1」のバトルゲーム、および、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームは実行不可とされる。

【0122】

このように、実行不可とされるバトルゲームがある場合、図12Bに示すスキップ確認ポップアップ56がディスプレイ26に表示される。スキップ確認ポップアップ56には、実行不可とされたバトルゲーム（ハードクエストの「21-1」およびノーマルクエストの「21-1」）が表示される。

10

【0123】

また、スキップ確認ポップアップ56には、「OK」と記された確認操作部56a、および、キャンセル操作部39が表示される。確認操作部56aが操作（タップ）されると、実行可能と判定されたバトルゲームのみがクリアしたものと扱われ（ハードクエストの「21-2」が3回クリアしたものと扱われ）、図11Cに示すようなスキップ結果ポップアップ55がディスプレイ26に表示される。また、スキップ結果ポップアップ55が非表示になると、図12Cに示すように、クエスト一覧ポップアップ54には、スキップしたバトルゲームのバトルゲーム表示領域54dと、スキップされなかったバトルゲームのバトルゲーム表示領域54dとの間に、例えば「ここまでスキップ済み」のようなスキップ済み表示バー57が表示される。

20

【0124】

このように、スキップされたバトルゲームと、スキップされなかったバトルゲームとを、スキップ済み表示バー57によって識別可能に表示することにより、プレイヤーは、どのバトルゲームまでスキップが行われたかを瞬時に確認することができる。

【0125】

また、スタミナが回復し、再度、一括スキップ操作部54hが操作されると、スキップ済み表示バー57よりも下に表示されたバトルゲーム表示領域54dのバトルゲームについて、一括スキップ処理を行う。

【0126】

30

図13Aは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第8図である。図13Bは、挑戦回数回復ポップアップ58の一例を説明する図である。

【0127】

図13Aに示すように、クエスト一覧ポップアップ54において、例えば、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームの残り挑戦回数が0であるとする。また、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームの残り挑戦回数は回復していないものとする。また、ハードクエストの「21-2」のバトルゲーム、および、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームについて、チェック入力欄54jにチェックが入力されているとする。

【0128】

このような場合に、一括スキップ操作部54hが操作されると、図13Bに示す挑戦回数回復ポップアップ58がディスプレイ26に表示される。

40

【0129】

挑戦回数回復ポップアップ58には、第2通貨を使用して、ハードクエストのバトルゲームの残りの挑戦回数を回復させるかが表示されるとともに、キャンセル操作部39、回復無スキップ操作部58a、および、第2通貨使用操作部58bが設けられている。

【0130】

そして、回復無スキップ操作部58aが操作されると、ハードクエストの「21-2」のバトルゲームの残り挑戦回数を回復することなく、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームについて一括スキップ処理を行う。

【0131】

50

一方、第2通貨使用操作部58bが操作されると、第2通貨を消費してハードクエストの「21-2」のバトルゲームの残り挑戦回数を回復し、ハードクエストの「21-2」のバトルゲーム、および、ノーマルクエストの「21-1」のバトルゲームについて一括スキップ処理を行う。

【0132】

なお、クエスト一覧ポップアップ54においては、残り挑戦回数をすでに一度回復し、かつ、残り挑戦回数が0であるバトルゲームのチェック入力欄54jには、チェックが入力できないようになされている。

【0133】

次に、アイテム選択欄54a、検索操作部54bについて説明する。図14Aは、アイテム選択ポップアップ59の一例を説明する図である。図14Bは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する第9図である。

【0134】

例えば、図10Aに示すクエスト一覧ポップアップ54がディスプレイ26に表示されている状態で、アイテム選択欄54aのいずれかが操作(タップ)されると、図14Aに示すアイテム選択ポップアップ59がディスプレイ26に表示される。アイテム選択ポップアップ59には、装備アイテム選択操作部59a、および、星強化アイテム選択操作部59bが設けられている。また、アイテム選択ポップアップ59には、アイテムを表示するためのアイテム表示領域59cが設けられている。また、アイテム選択ポップアップ59には、キャンセル操作部39および選択完了操作部59dが設けられている。

【0135】

装備アイテム選択操作部59a、および、星強化アイテム選択操作部59bは、どちらか一方が選択された状態となっている。装備アイテム選択操作部59aが選択されている場合、アイテム表示領域59cには、3つの星を獲得したバトルゲームにおいて獲得可能な、装備を作成するために必要なアイテムが一覧表示される。また、星強化アイテム選択操作部59bが選択されている場合、アイテム表示領域59cには、3つの星を獲得したバトルゲームにおいて獲得可能な、星を強化するために必要なアイテムが一覧表示される。

【0136】

プレイヤーは、アイテム表示領域59cに表示されたアイテムを操作(タップ)することで、最大で3つのアイテムを選択することができる。アイテム表示領域59cに表示されたアイテムが選択された状態で、選択完了操作部59dが操作されると、図14Bに示すように、アイテム表示領域59cで選択されたアイテムが、アイテム選択欄54aに表示される。そして、アイテム選択欄54aにアイテムが表示されている状態で検索操作部54bが操作(タップ)されると、アイテム選択欄54aに表示されているアイテムが獲得可能なバトルゲームのバトルゲーム表示領域54dが表示される。

【0137】

このように、プレイヤーは、所望するアイテムを選択して検索操作部54bを操作(タップ)するだけで、プレイヤーが所望するアイテムが獲得可能なバトルゲームについてバトルゲーム表示領域54dに一覧表示されることになる。そして、スキップするバトルゲームのチェック入力欄54jにチェックを入力し、バトルゲームの実行回数を選択するだけで、チェックした1または複数のバトルゲームについて、選択した実行回数を一括してスキップすることができる。これにより、アイテム収集を容易にすることができ、プレイヤーの手間を省くことができる。

【0138】

図15Aは、限定ショップ出現ポップアップ60の一例を説明する図である。図15Bは、リセット確認ポップアップ61の一例を説明する図である。一括スキップ処理を行った場合にも、サーバ100では、限定ショップを出現させるか否かを抽選している。ここで、一括スキップ処理を行った場合、バトルゲームを複数回クリアしたものと扱われるため、サーバ100では、その回数分、限定ショップを出現させるか否かを抽選している。

例えば30回のバトルゲームについて一括スキップ処理を行った場合、サーバ100では、最大で30回、限定ショップを出現させるか否かを抽選している。具体的には、サーバ100は、限定ショップの開放回数が5回(上限値)になるまで、抽選に当選したら、図9に示す限定ショップ抽選テーブルを参照して、再度10%の当選確率から順に抽選する。そして、サーバ100は、開放回数が5回に到達したら、それ以降の抽選は行わない。なお、図5Bおよび図7Bに示したクエスト詳細画面において複数枚のチケットを消費してバトルゲームをクリア扱いにした場合も、一括スキップ処理の場合と同様に、開放回数が5回に到達するまで、限定ショップを出現させるか否かを抽選してもよい。

【0139】

そして、サーバ100では、図9に示す限定ショップ抽選テーブルを参照して抽選を行い、抽選に当選すると、残りの回数分、再度、限定ショップ抽選テーブルを参照して抽選を行う。したがって、一括スキップ機能を利用した場合、複数回、抽選に当選することがある。

10

【0140】

このような場合、プレイヤ端末1は、図15Aに示す限定ショップ出現ポップアップ60をディスプレイ26に表示する。限定ショップ出現ポップアップ60には、複数回の抽選の結果表示が纏めて行われる。具体的には、限定ショップ出現ポップアップ60には、限定ショップが出現(開放)されたこと、および、限定ショップの開放回数(当選回数、ここでは3回)が表示される。なお、限定ショップ出現ポップアップ60では、限定ショップが開放されたことのみが表示され、限定ショップの開放回数(当選回数)が表示されなくてもよい。

20

【0141】

そして、限定ショップ操作部53aが操作されると、図8Cに示す限定のショップ画面が表示される。その後、即閉操作部52eが操作されると、図15Bに示すリセット確認ポップアップ61がディスプレイ26に表示される。そして、リセット確認ポップアップ61の確認操作部61aが操作されると、次の限定ショップのショップ画面がディスプレイ26に表示される。

【0142】

なお、即閉操作部52eが操作されずに、10分が経過すると、次の限定ショップが出現することになる。このような場合、図3Aに示すホーム画面からショップ画面操作部33aを操作することで、限定ショップのショップ画面を表示することが可能となる。

30

【0143】

このように、複数回のバトルゲームが纏めて処理された場合に、限定ショップを出現させるか否かの抽選を、その回数分行って結果表示することで、複数回のバトルゲームが纏めて処理された場合において複数回の限定ショップが出現しないといったことを回避し、プレイヤに損失感を与えないようにしている。

【0144】

次に、一括スキップ処理を実行するためのプレイヤ端末1およびサーバ100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、一括スキップ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。

40

【0145】

(プレイヤ端末1の機能的構成)

図16は、プレイヤ端末1におけるメモリ12の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム(モジュール)をプログラム記憶領域12aに記憶する。

【0146】

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80、バトルゲーム実行プログラム81、スキップゲーム実行プログラム82、一括スキップ制御プログラム8

50

3、表示制御プログラム84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、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。

【0147】

データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部90、プレイヤ情報記憶部91、ショップ情報記憶部92、一括スキップ情報記憶部93が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域12bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0148】

CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部1Aとして機能させる。端末側ゲーム制御部1Aは、ゲーム実行制御部80a、バトルゲーム実行部81a、スキップゲーム実行部82a、一括スキップ制御部83a、表示制御部84aを含む。

10

【0149】

具体的には、CPU10は、ゲーム実行制御プログラム80を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部80aとして機能させる。同様に、CPU10は、バトルゲーム実行プログラム81、スキップゲーム実行プログラム82、一括スキップ制御プログラム83、表示制御プログラム84を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部81a、スキップゲーム実行部82a、一括スキップ制御部83a、表示制御部84aとして機能させる。

20

【0150】

ゲーム実行制御部80aは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部80aは、例えば、ログインするときに、ログイン情報をサーバ100に送信する。また、ゲーム実行制御部80aは、通常画面の遷移に関する制御を行う。また、ゲーム実行制御部80aは、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、サーバ100からゲーム情報を受信し、ゲーム情報記憶部90に保存する。

【0151】

バトルゲーム実行部81aは、バトルゲームを実行するための制御を担う。例えば、バトルゲーム実行部81aは、プレイヤ端末1に入力される操作に基づき、バトル画面を更新したり、味方キャラクタおよび敵キャラクタの動作を制御したり、ダメージポイントを導出したりする。

30

【0152】

スキップゲーム実行部82aは、チケットを消費してバトルゲームをスキップさせる際の制御を担う。

【0153】

一括スキップ制御部83aは、一括スキップ情報記憶部93に一括スキップ処理に関する情報を記憶するとともに、一括スキップ処理に関する制御を担う。

【0154】

表示制御部84aは、ディスプレイ26に表示される画面を生成し、生成した画面をディスプレイ26に表示させる。

40

【0155】

（サーバ100の機能的構成）

図17は、サーバ100におけるメモリ112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112には、プログラム記憶領域112a、および、データ記憶領域112bが設けられている。CPU110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112aに記憶する。

【0156】

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180、バトルゲーム実行プログラム181、報酬付与プログラム182、ショップ制御プログラム183が

50

含まれる。なお、図 17 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。

【0157】

データ記憶領域 112b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 190、プレイヤー情報記憶部 191、ショップ情報記憶部 192 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 112b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0158】

CPU 110 は、プログラム記憶領域 112a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 112b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 110 は、プログラム記憶領域 112a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 100 を、サーバ側ゲーム制御部 100A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 100A は、ゲーム実行制御部 180a、バトルゲーム実行部 181a、報酬付与部 182a、ショップ制御部 183a を含む。

【0159】

具体的には、CPU 110 は、ゲーム実行制御プログラム 180 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 180a として機能させる。同様に、CPU 110 は、バトルゲーム実行プログラム 181、報酬付与プログラム 182、ショップ制御プログラム 183 を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部 181a、報酬付与部 182a、ショップ制御部 183a として機能させる。

【0160】

ゲーム実行制御部 180a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 180a 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 191 に保存されたプレイヤー情報をプレイヤー端末 1 に送信する。また、ゲーム実行制御部 180a は、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、更新されたゲーム情報をゲーム情報記憶部 190 から読み出し、プレイヤー端末 1 に送信する。

【0161】

バトルゲーム実行部 181a は、バトルゲームを実行するための制御を担う。

【0162】

報酬付与部 182a は、プレイヤーに対して報酬を付与する。報酬付与部 182a は、バトルゲームをクリアしたプレイヤーに、クリアしたバトルゲームに対応するアイテムを付与する。より具体的には、報酬付与部 182a は、バトルゲームをクリアした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、付与するアイテムを付加し、プレイヤー情報記憶部 191 に保存する。

【0163】

ショップ制御部 183a は、通常ショップの内容を決定し、決定した内容をショップ情報記憶部 192 に保存する。また、ショップ制御部 183a は、バトルゲームがクリアされた場合に、限定ショップを出現させるか否かを抽選で決定し、抽選に当選した場合には、限定ショップの開放回数、内容および終了条件をショップ情報記憶部 192 に保存する。

【0164】

(プレイヤー端末 1 とサーバ 100 との通信処理)

図 18 は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 100 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 Pn (n は任意の整数) と示す。また、サーバ 100 における処理を Sn (n は任意の整数) と示す。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)、ゲーム実行制御部 80a は、サーバ 100 にログイン情報を送信する。サーバ 100 のゲーム実行制御部 180a 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、ゲーム実行制御部 180a 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情報記憶部 191 から読み出し、プレ

10

20

30

40

50

イヤ端末 1 に送信する。

【 0 1 6 5 】

また、プレイヤ端末 1 において、バトルゲームの開始操作がなされたとする (P 2)。この場合、プレイヤ端末 1 からサーバ 1 0 0 に開始情報が送信される。なお、この開始情報には、プレイヤが選択したパーティ情報、バトルゲームの種別情報等が含まれる。サーバ 1 0 0 では、開始情報の入力により、バトルゲームを開始するために必要となるバトルゲーム開始情報をプレイヤ端末 1 に送信する (S 2)。そして、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲーム開始情報を受信すると、バトルゲームを開始するためのバトルゲーム開始処理を行う (P 3)。ここでは、例えば、バトルゲームを進行するためのメモリ 1 2 の領域を確保したり、所定のプログラムを記憶部 1 8 からメモリ 1 2 に読み出したりする。

10

【 0 1 6 6 】

その後、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲームを制御するためのバトルゲーム制御処理を行う (P 4)。このバトルゲーム制御処理では、各種情報を更新する更新処理が、フレーム単位で繰り返し実行される。なお、フレーム数は特に限定されるものではなく、例えば、1 秒間のフレーム数は 3 0 ~ 6 0 である。したがって、バトルゲーム中は、プレイヤ端末 1 において、約 1 6 m s (ミリ秒) ~ 3 3 m s ごとに情報の更新が行われている。

【 0 1 6 7 】

そして、バトルゲームの終了条件が成立すると、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲームを終了させるバトルゲーム終了処理を行う (P 5)。バトルゲーム終了処理では、例えば、ゲーム結果情報がサーバ 1 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 のバトルゲーム実行部 1 8 1 a は、ゲーム結果情報を取得すると、プレイヤ情報を更新する (S 3)。なお、スキップゲーム実行部 8 2 a は、チケットを使用してバトルゲームが開始された場合、バトルゲーム開始処理 (P 3)、バトルゲーム制御処理 (P 4) をスキップし、バトルゲームをクリアした扱いにしてバトルゲーム終了処理 (P 5) を実行する。

20

【 0 1 6 8 】

また、報酬付与部 1 8 2 a は、ゲーム結果情報に基づいて、バトルゲームをクリアしている場合、クリアしたバトルゲームに対応するアイテムを決定して付与する (S 4)。そして、報酬付与部 1 8 2 a は、付与するアイテムの情報を報酬情報としてプレイヤ端末 1 に送信する。プレイヤ端末 1 の表示制御部 8 4 a は、報酬情報に基づいて、リザルト画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 6)。

30

【 0 1 6 9 】

ショップ制御部 1 8 3 a は、限定ショップを出現させるか否かを抽選により決定する (S 5)。また、ショップ制御部 1 8 3 a は、限定ショップを出現させる決定をした場合、限定ショップの内容、および、終了条件を決定し、限定ショップの開放回数、内容および終了条件をショップ情報記憶部 1 9 2 に保存する。また、ショップ制御部 1 8 3 a は、限定ショップの開放回数、内容および終了条件を示すショップ情報をプレイヤ端末 1 に送信する。プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ショップ情報を受信すると、ショップ情報に示される限定ショップの開放回数、内容および終了条件をショップ情報記憶部 9 2 に保存する。また、表示制御部 8 4 a は、限定ショップ出現ポップアップ 5 3 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 7)。

40

【 0 1 7 0 】

また、一括スキップ制御部 8 3 a は、図 5 A および図 7 A に示すクエスト表示画面においてクエスト一覧操作部 4 3 が操作されると、一括スキップ処理を実行する (P 8)。

【 0 1 7 1 】

図 1 9 は、一括スキップ処理を説明するフローチャートである。図 1 9 に示すように、一括スキップ制御部 8 3 a は、タブ名表示欄 5 4 i が操作されると (P 8 - 1 の Y E S)、操作されたタブ名に対応する情報を一括スキップ情報記憶部 9 3 から読み出す (P 8 - 2)。表示制御部 8 4 a は、読み出された一括スキップリストに従って、クエスト一覧が

50

ポップアップ 5 4 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 3)。

【 0 1 7 2 】

また、表示制御部 8 4 a は、アイテム選択欄 5 4 a のいずれかが操作 (タップ) されると (P 8 - 4 の Y E S)、図 1 4 A に示すアイテム選択ポップアップ 5 9 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 5)。そして、表示制御部 8 4 a は、アイテム表示領域 5 9 c に表示されたアイテムが選択された状態で、選択完了操作部 5 9 d が操作されると (P 8 - 6 の Y E S)、アイテム表示領域 5 9 c で選択されたアイテムをアイテム選択欄 5 4 a に表示する (P 8 - 7)。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、タブ名に対応付けて、選択されたアイテムを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶する。

【 0 1 7 3 】

その後、検索操作部 5 4 b が操作 (タップ) されると (P 8 - 8 の Y E S)、一括スキップ制御部 8 3 a は、アイテム選択欄 5 4 a に表示されているアイテムが獲得可能なバトルゲームを検索し (P 8 - 9)、表示制御部 8 4 a は、検索されたバトルゲームのバトルゲーム表示領域 5 4 d を表示する (P 8 - 1 0)。

【 0 1 7 4 】

また、バトルゲーム表示領域 5 4 d のチェック入力欄 5 4 j が操作されると (P 8 - 1 1 の Y E S)、表示制御部 8 4 a は、操作されたチェック入力欄 5 4 j にチェックを表示する (P 8 - 1 2)。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、タブ名に対応付けて、チェックが入力されたバトルゲームを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶するとともに、サーバ 1 0 0 にその情報を送信する。

【 0 1 7 5 】

また、マイナス操作部 5 4 f、プラス操作部 5 4 g が操作されると (P 8 - 1 3 の Y E S)、表示制御部 8 4 a は、操作に応じて、チケット枚数表示欄 5 4 e の表示を変更する (P 8 - 1 4)。また、表示制御部 8 4 a は、操作に応じて、合計スタミナおよび消費チケット枚数を変更して表示する (P 8 - 1 5)。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、タブ名に対応付けて、変更されたチケット枚数を一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶するとともに、サーバ 1 0 0 にその情報を送信する。

【 0 1 7 6 】

一括スキップ操作部 5 4 h が操作されると (P 8 - 1 6 の Y E S)、一括スキップ制御部 8 3 a は、チェック入力欄 5 4 j にチェックされたバトルゲームを上から順に、実行可能であるか判定する (P 8 - 1 7)。

【 0 1 7 7 】

チェック入力欄 5 4 j にチェックされた全てのバトルゲームが実行可能である場合 (P 8 - 1 8 の Y E S)、一括スキップ制御部 8 3 a は、残りの挑戦回数が 0 回のバトルゲームがなければ (P 8 - 1 9 の N O)、全てのバトルゲームの階層、および、実行回数を示す一括スキップ情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 8 - 2 0)。

【 0 1 7 8 】

一方、残りの挑戦回数が 0 回のバトルゲームがあれば (P 8 - 1 9 の Y E S)、表示制御部 8 4 a は、図 1 3 B に示す挑戦回数回復ポップアップ 5 8 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 2 1)。そして、回復無スキップ操作部 5 8 a が操作されると (P 8 - 2 2 の Y E S)、一括スキップ制御部 8 3 a は、バトルゲームの残り挑戦回数を回復することなく、残り挑戦回数が 0 回以外のバトルゲームの階層、および、実行回数を示す一括スキップ情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 8 - 2 3)。

【 0 1 7 9 】

また、第 2 通貨使用操作部 5 8 b が操作されると (P 8 - 2 4 の Y E S)、一括スキップ制御部 8 3 a は、バトルゲームの残り挑戦回数を回復させ、全てのバトルゲームの階層、および、実行回数を示す一括スキップ情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 8 - 2 5)。

【 0 1 8 0 】

また、チェック入力欄 5 4 j にチェックされた全てのバトルゲームが実行可能でない場合 (P 8 - 1 8 の N O)、実行不可なバトルゲームについて、表示制御部 8 4 a は、図 1

10

20

30

40

50

2 B に示すスキップ確認ポップアップ 5 6 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 2 6)
。

【 0 1 8 1 】

そして、確認操作部 5 6 a が操作されると (P 8 - 2 7 の Y E S)、実行可能と判定されたバトルゲームの階層、および、実行回数を示す一括スキップ情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 8 - 2 8)。また、表示制御部 8 4 a は、スキップしたバトルゲームのバトルゲーム表示領域 5 4 d と、スキップされなかったバトルゲームのバトルゲーム表示領域 5 4 d との間に、例えば「ここまでスキップ済み」のようなスキップ済み表示バー 5 7 を表示する (P 8 - 2 9)。

【 0 1 8 2 】

図 1 8 に戻り、一括スキップ情報を受信すると、報酬付与部 1 8 2 a は、一括スキップ情報に基づき、全てのバトルゲームについて実行回数分のアイテムを決定して付与する (S 6)。そして、報酬付与部 1 8 2 a は、付与するアイテムの情報を報酬情報としてプレイヤ端末 1 に送信する。プレイヤ端末 1 の表示制御部 8 4 a は、報酬情報に基づいて、リザルト画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 9)。

【 0 1 8 3 】

ショップ制御部 1 8 3 a は、一括スキップ情報に基づき、限定ショップを出現させるか否かを抽選により決定する (S 7)。

【 0 1 8 4 】

図 2 0 は、限定ショップ抽選処理を説明するフローチャートである。ショップ制御部 1 8 3 a は、一括スキップ情報に基づき、バトルゲームの実行回数を確認する (S 7 - 1)。そして、ショップ制御部 1 8 3 a は、確認した回数分だけ、図 9 に示す限定ショップ抽選テーブルを参照して抽選を行う (S 7 - 2)。

【 0 1 8 5 】

その後、抽選に当選している場合 (S 7 - 3 の Y E S)、ショップ制御部 1 8 3 a は、限定ショップの内容および終了条件を、抽選に当選した回数分決定する (S 7 - 4)。そして、ショップ制御部 1 8 3 a は、限定ショップの内容および終了条件を示すショップ情報をプレイヤ端末 1 に送信する (S 7 - 5)。

【 0 1 8 6 】

図 1 8 に戻り、表示制御部 8 4 a は、ショップ情報を受信すると、限定ショップ表示処理を行う (P 1 0)。

【 0 1 8 7 】

図 2 1 は、限定ショップ表示処理を示すフローチャートである。表示制御部 8 4 a は、ショップ情報を受信すると、図 1 5 A に示す限定ショップ出現ポップアップ 6 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 1 0 - 1)。

【 0 1 8 8 】

そして、終了条件が成立する前に (P 1 0 - 2 の N O)、即閉操作部 5 2 e が操作されると (P 1 0 - 3 の Y E S)、表示制御部 8 4 a は、図 1 5 B に示すリセット確認ポップアップ 6 1 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 1 0 - 4)。

【 0 1 8 9 】

また、終了条件が成立するか (P 1 0 - 2 の Y E S)、確認操作部 6 1 a が操作されると (P 1 0 - 5 の Y E S)、表示制御部 8 4 a は、次の限定ショップがあれば (P 1 0 - 6 の Y E S)、次の限定ショップのショップ画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 1 0 - 7)。

【 0 1 9 0 】

以上説明したように、プレイヤ端末 1 には、ゲーム実行制御プログラム 8 0、バトルゲーム実行プログラム 8 1、スキップゲーム実行プログラム 8 2、一括スキップ制御プログラム 8 3、表示制御プログラム 8 4 が設けられる。また、プレイヤ端末 1 は、ゲーム実行制御部 8 0 a、バトルゲーム実行部 8 1 a、スキップゲーム実行部 8 2 a、一括スキップ制御部 8 3 a、表示制御部 8 4 a を含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能

10

20

30

40

50

部の一部または全部がサーバ 100 に設けられていてもよい。

【0191】

また、サーバ100には、ゲーム実行制御プログラム180、バトルゲーム実行プログラム181、報酬付与プログラム182、ショップ制御プログラム183が設けられる。また、サーバ100は、ゲーム実行制御部180a、バトルゲーム実行部181a、報酬付与部182a、ショップ制御部183aを含む。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端末1に設けられていてもよい。

【0192】

また、上記実施形態では、抽選部としてのショップ制御部183aは、バトルゲームをクリアすると、限定ショップが出現するか否かを抽選で決定するようにした。しかしながら、抽選部は、バトルゲームをクリアすると、所定のコンテンツが開放されるようにしてもよい。ここで、所定のコンテンツは、例えば、他のバトルゲームであってもよく、また、獲得可能な経験値およびアイテムの少なくとも一方が2倍となる期間等のプレイヤにとって有利になる期間であってもよい。

【0193】

また、上記実施形態では、抽選部としてのショップ制御部183aは、バトルゲームをクリアすると、限定ショップが出現するか否か（コンテンツを開放するか否か）を抽選で決定するようにした。しかしながら、抽選部は、バトルゲームをクリアすると、例えば、コンテンツを開放させるためのアイテムを付与するか否かを抽選で決定するようにしてもよい。つまり、抽選部は、所定のコンテンツの開放に関する抽選を行うようにすればよい。

【0194】

また、上記実施形態では、チケットを使用したバトルゲームでは、バトルゲーム全体を省略するようにしたが、ゲームの機能の少なくとも一部を省略するのであればよく、例えば、プレイヤが操作することなくバトルゲームを自動的に実行したり、敵キャラクタの数を減らしたり、敵キャラクタを弱くするようにしてもよい。

【0195】

また、上記実施形態におけるプログラムは、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。

【0196】

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。

【産業上の利用可能性】

【0197】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法、情報処理装置および情報処理システムに利用することができる。

【符号の説明】

【0198】

- 1 プレイヤ端末（情報処理装置）
- 81a バトルゲーム実行部（ゲーム実行部）
- 82a スキップゲーム実行部
- 83a 一括スキップ制御部（スキップゲーム実行部）
- 84a 表示制御部
- 100 サーバ
- 182a 報酬付与部
- 183a ショップ制御部

10

20

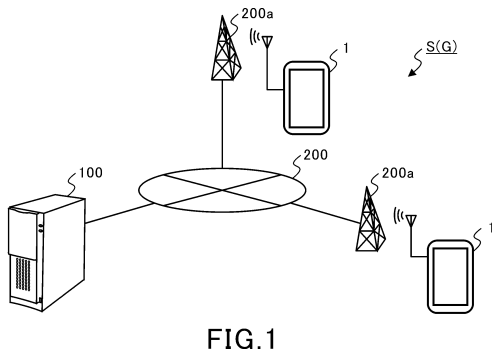
30

40

50

S 情報処理システム

【図1】



【図2】

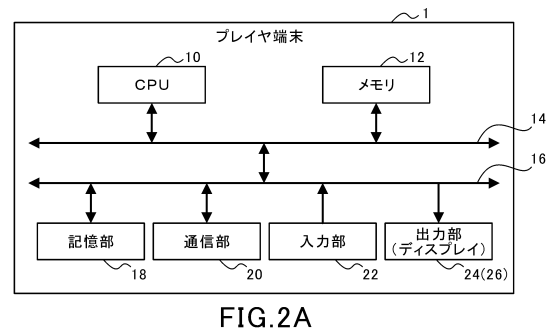


FIG.2A

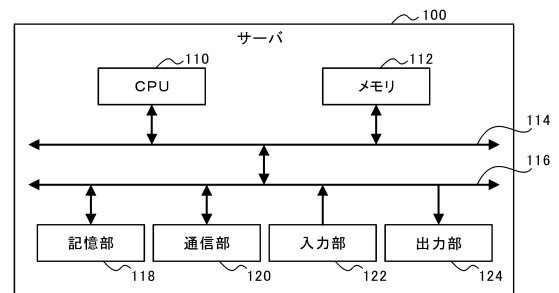


FIG.2B

【図3】

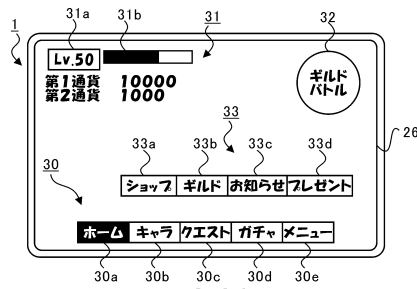


FIG. 3A

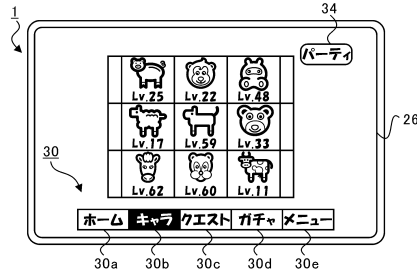


FIG. 3B



FIG. 3C

【図4】

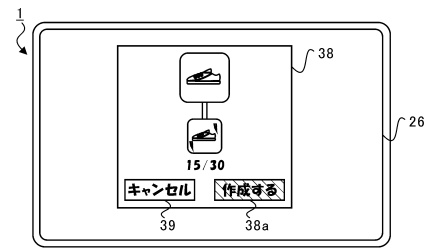


FIG. 4A

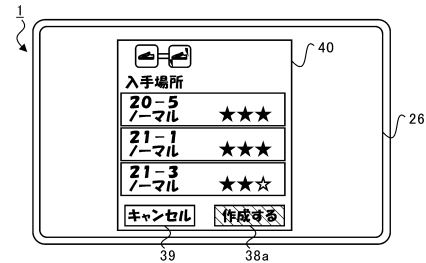


FIG. 4B

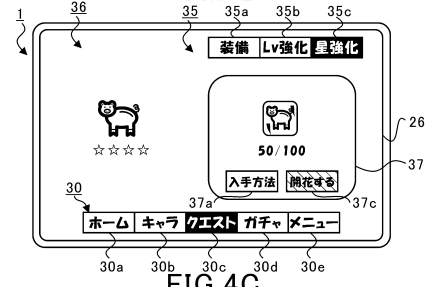


FIG. 4C

【図5】

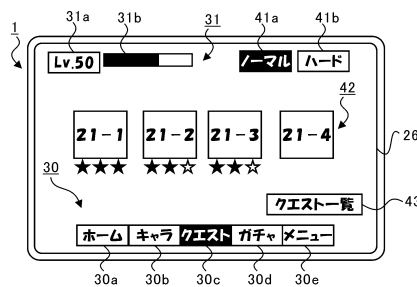


FIG. 5A

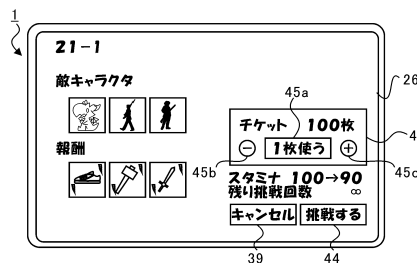


FIG. 5B

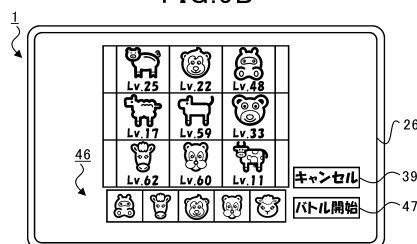


FIG. 5C

【図6】

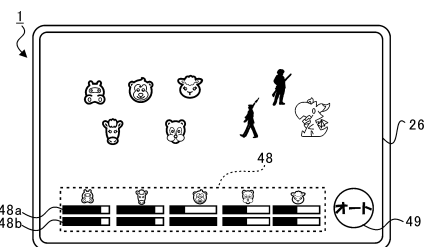


FIG. 6A



FIG. 6B

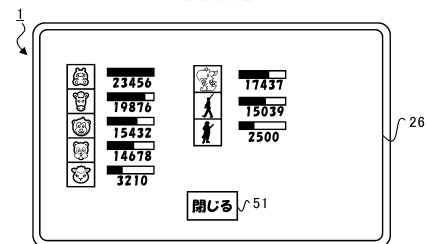


FIG. 6C

【図 7】

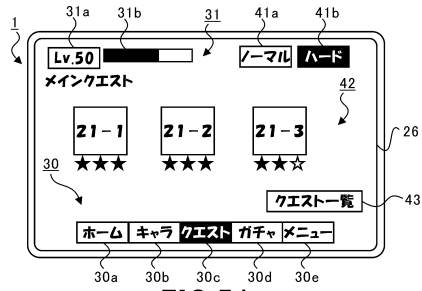


FIG. 7A

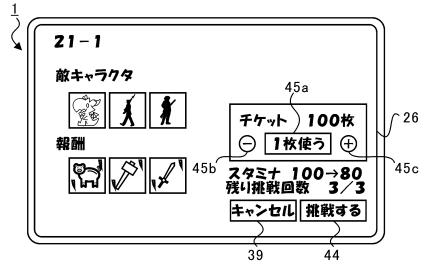


FIG. 7B

【図 8】

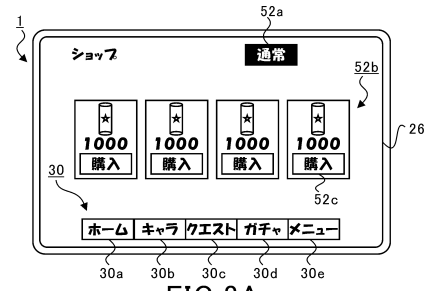


FIG. 8A

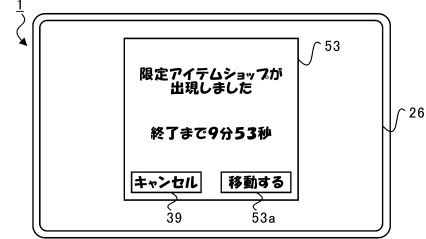


FIG. 8B

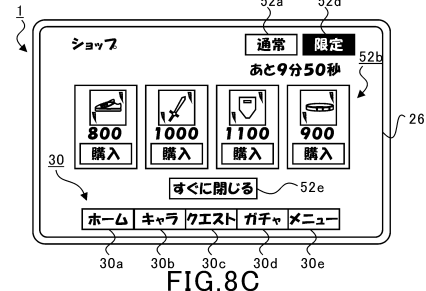


FIG. 8C

【図 9】

	当選	非当選
1回目	10%	90%
2回目	20%	80%
3回目	30%	70%
4回目	40%	60%
5回目	50%	50%
6回目	60%	40%
7回目	70%	30%
8回目	80%	20%
9回目	90%	10%
10回目	100%	0%

FIG. 9

【図 10】

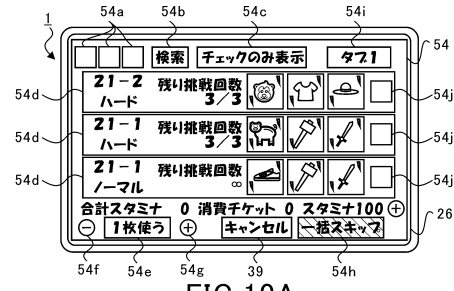


FIG. 10A

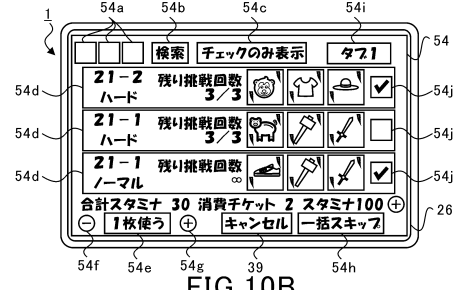


FIG. 10B

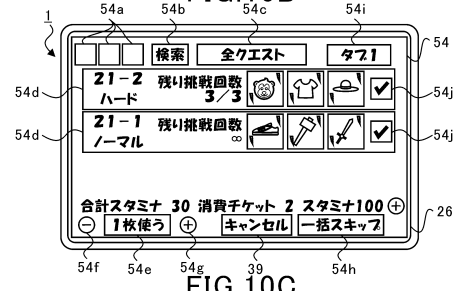


FIG. 10C

【図 11】

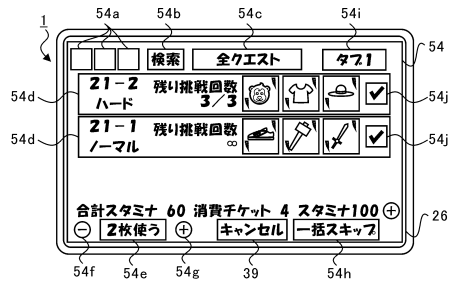


FIG. 11A

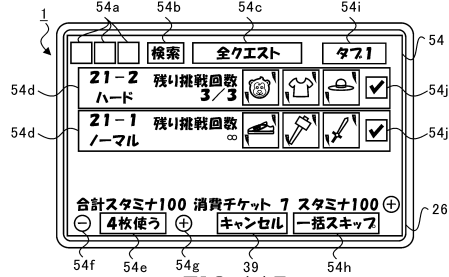


FIG. 11B

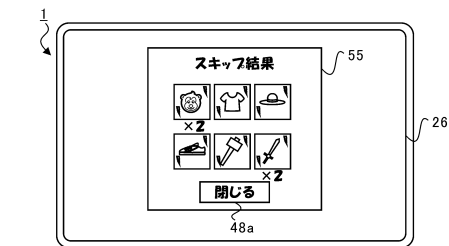


FIG. 11C

【図 13】

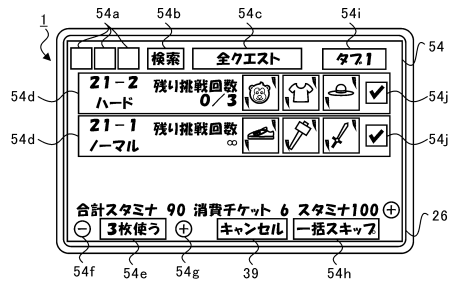


FIG. 13A

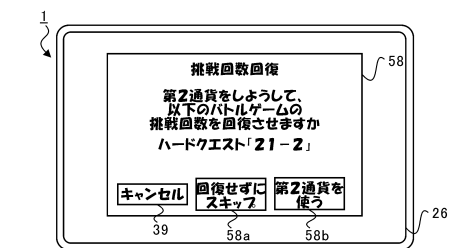


FIG. 13B

【図 12】

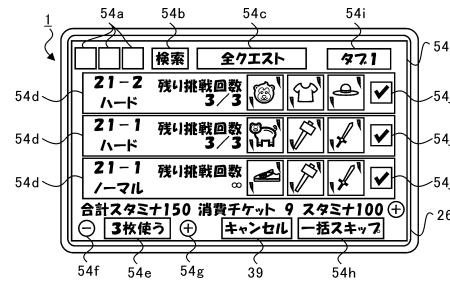


FIG. 12A

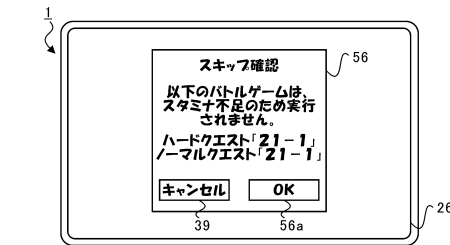


FIG. 12B

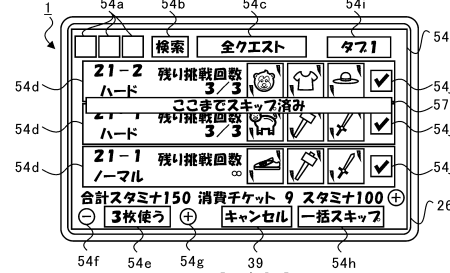


FIG. 12C

【図 14】

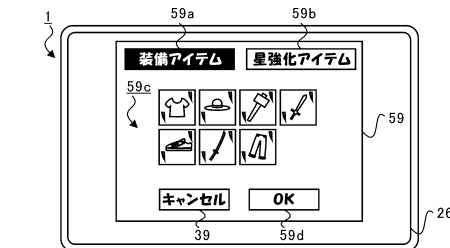


FIG. 14A

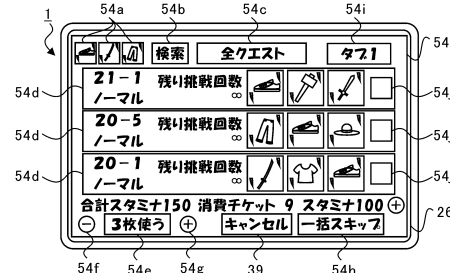


FIG. 14B

【図15】

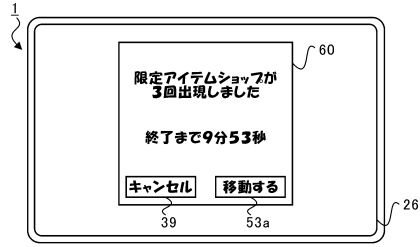


FIG. 15A

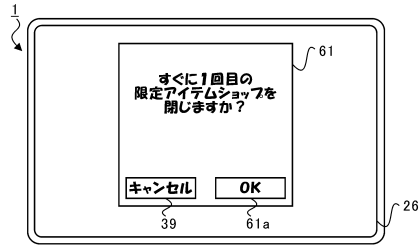


FIG. 15B

【図16】

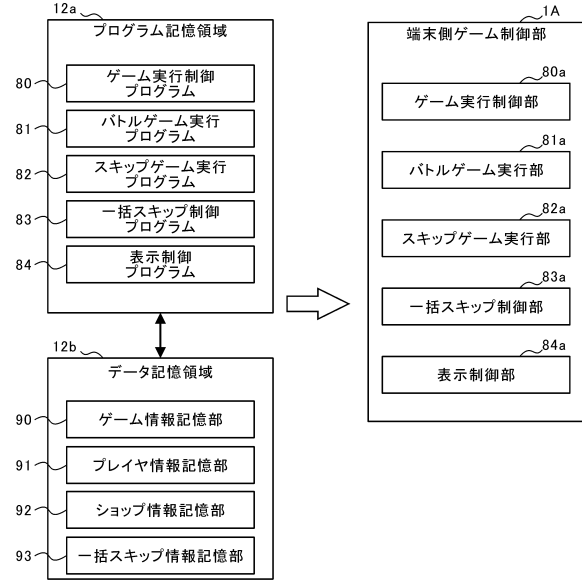


FIG. 16

【図17】

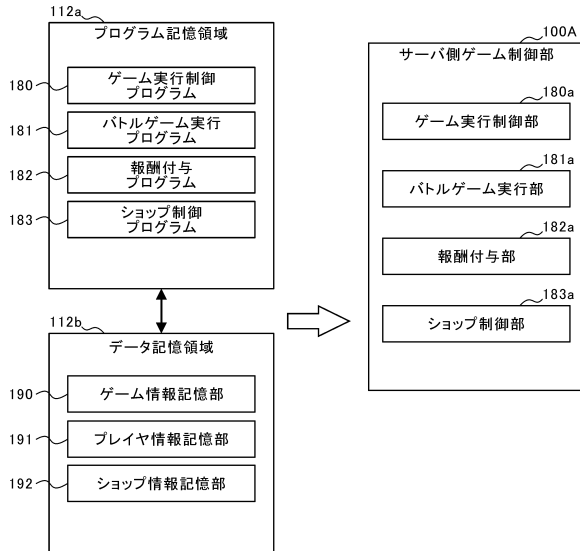


FIG. 17

【図18】

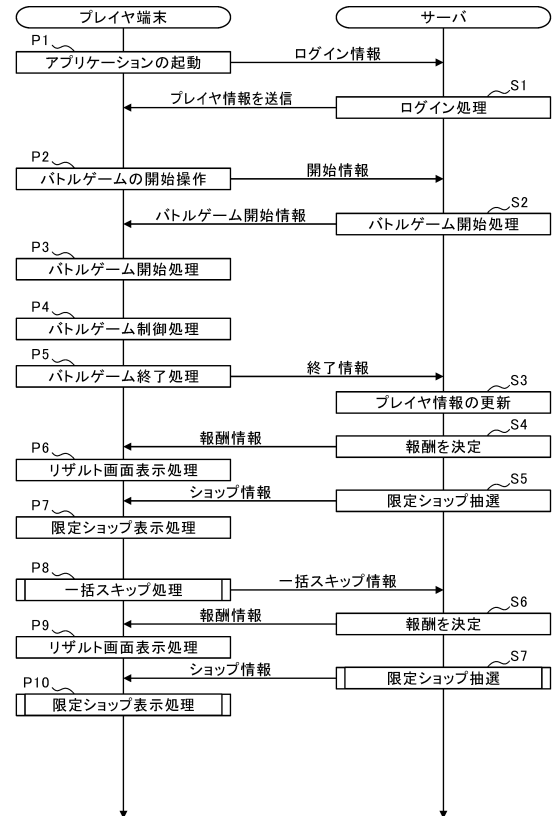


FIG. 18

【図 19】

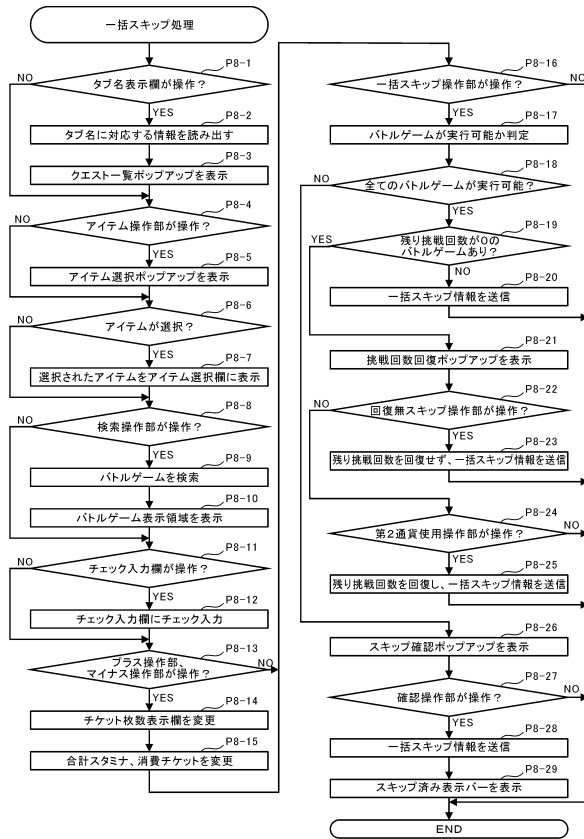


FIG.19

【図 20】

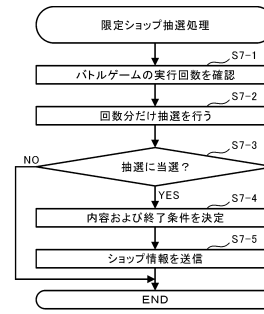


FIG.20

【図 21】

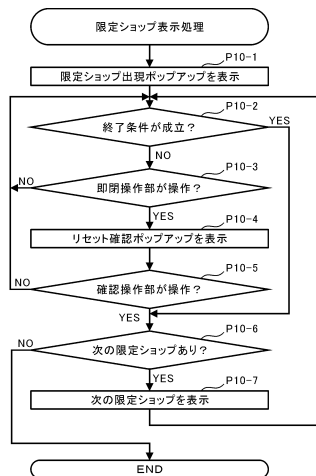


FIG.21

フロントページの続き

早期審査対象出願

- (56)参考文献 特開 2017-012424 (JP, A)
特開 2017-113156 (JP, A)
[スマホ]幽遊白書 100%本気(マジ)バトル繰り返しスキップ機能[攻略], [Online]TAKATO GAMES, 2019年 1月20日, [2020年8月17日検索], URL, <https://takato56.com/yuhaku-maji-battle-review-20190120/>
[幽白 マジバト]マジバト神アプデ!!スキップ機能and繰り返し戦闘機能が実装されました, YouTube[Online][Video], 2019年 1月22日, [2020年12月23日検索], URL, <https://www.youtube.com/watch?v=t10yBeZCbc8>
[プリコネR]スキップチケットの使い型|デメリットは?経験値は入る?, [プリコネR]プリンセスコネクト!Re:Dive攻略まとめサイト, 2018年 5月19日, [2020年5月19日検索], URL, gamewalk.yokohama/purikoner/post-229
ペット精霊の高原・素材ダンジョン即時完売や自動スキルプッシュ実装など2.3.8バージョンアップデートエンドレスフロンティア(endless frontier), [Online]エンドレスフロンティア(endless frontier)攻略ブログ, 2018年12月 4日, [2020年12月4日検索], URL, fanblogs.jp/endlessfrontier/archive/158/0
~特別イベントクエスト「覇者の塔」が期間限定で登場!&今回よりスキップ機能が使えるように!, [Online]モンスターストライク<モンスター>公式, 2016年 8月 5日, [2020年8月17日検索], URL, https://www.monster-strike.com/news/20160805_1.html

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24、13/00 - 13/98