

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7078783号

(P7078783)

(45)発行日 令和4年5月31日(2022.5.31)

(24)登録日 令和4年5月23日(2022.5.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/45	(2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/53	(2014.01)	A 6 3 F	13/53

請求項の数 6 (全40頁)

<p>(21)出願番号 特願2021-109190(P2021-109190)</p> <p>(22)出願日 令和3年6月30日(2021.6.30)</p> <p>審査請求日 令和3年10月18日(2021.10.18)</p> <p>特許法第30条第2項適用 令和3年4月29日にhttps://www.youtube.com/watch?v=e0k1j5nNmmU https://twitter.com/priconne_redive https://twitter.com/priconne_redive/status/1387697888583630850 https://twitter.com/priconne_redive/status/1387697519396851713 https://twitter.com/priconne_redive/status/1387697254933405697にて内部的な仕組みは公開して 最終頁に続く</p>	<p>(73)特許権者 511249637 株式会社Cygames 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(74)代理人 110000936 特許業務法人青海特許事務所</p> <p>(72)発明者 岡田 悟 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(72)発明者 佐藤 健太郎 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(72)発明者 山崎 淳史 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(72)発明者 戸塚 遊 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(72)発明者 川添 佑介 東京都渋谷区南平台町16番17号 最終頁に続く</p>
---	---

(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

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、  
前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、  
前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、  
前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、  
前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、  
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】

前記持越し権利を複数有している場合に、複数の前記持越し権利のいずれを消費するか前記プレイヤーに選択させる処理を、  
さらにコンピュータに遂行させる請求項1に記載の情報処理プログラム。

## 【請求項3】

前記対戦相手との前記バトルゲームに係る対戦記録を生成する処理と、

前記プレイヤーの操作に基づいて、前記対戦記録を複数の方法のいずれかで出力する処理とを、

さらにコンピュータに遂行させる請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記複数の方法には、

前記プレイヤーの操作に基づいて、複数の前記プレイヤーが所属可能なグループ内で前記対戦記録を閲覧可能に出力する方法と、

前記プレイヤーの操作に基づいて、前記対戦記録をテキスト形式で貼り付け可能となるように出力する方法とを含む請求項 3 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、

所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、

前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、

前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、

前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、

前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、

を含む情報処理方法。

【請求項 6】

1 または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、

前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、

前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、

前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、

前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、

を遂行する情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法、および、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、所定期間内に実行できるバトルゲームの実行可能な回数の上限が定められており、同一のグループに所属する複数のプレイヤーが共同して複数の敵キャラクタを順番に倒していくバトルゲームにおいて、プレイヤーが敵キャラクタを倒した場合に、バトルゲームの実行可能な回数を消費せずに、次のバトルゲームを実行することができるゲーム装置が知られている。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【文献】特許第 6 6 5 5 2 1 2 号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

上記のようなゲーム装置では、バトルゲームの実行可能な回数を消費せずに、次回のバトルゲームを実行することができる一方で、バトルゲームにおける戦略性が乏しくなるおそれがあった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、バトルゲームにおける戦略性が乏しくな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】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

【 0 0 0 7 】

前記持越し権利を複数有している場合に、複数の前記持越し権利のいずれを消費するか前記プレイヤーに選択させる処理を、さらにコンピュータに遂行させてもよい。

【 0 0 0 8 】

前記対戦相手との前記バトルゲームに係る対戦記録を生成する処理と、前記プレイヤーの操作に基づいて、前記対戦記録を複数の方法のいずれかで出力する処理とを、さらにコンピュータに遂行させてもよい。

【 0 0 0 9 】

前記複数の方法には、前記プレイヤーの操作に基づいて、複数の前記プレイヤーが所属可能なグループ内で前記対戦記録を閲覧可能に出力する方法と、前記プレイヤーの操作に基づいて、前記対戦記録をテキスト形式で貼り付け可能となるように出力する方法とを含んでもよい。

【 0 0 1 0 】

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、所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、を含む。

を含む。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 1 】

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を備える情報処理システムであって、前記コンピュータは、所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、前記対戦権利を消費することで、前記対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて前記対戦相手との前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利を消費して前記バトルゲームを実行した際に、前記対戦条件内で前記対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、前記対戦相手を倒した時点での前記対戦条件に基づいて、前記持越し権利に対する前記対戦条件を設定する処理と、前記持越し権利を消費することで、前記対戦権利を消費せずに、前記持越し権利に対する前記対戦条件に基づいて次の前記バトルゲームを実行する処理と、前記対戦権利および前記持越し権利の双方を有している場合に、前記対戦権利または前記持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、を遂行する。

10

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 2 】

本発明によれば、バトルゲームにおける戦略性が乏しくなるおそれを抑制することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 3 】

【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。

20

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

【図4】図4Aは、ギルドバトル画面の一例を説明する図である。図4Bは、持越し確認画面の一例を説明する図である。

【図5】図5Aは、対戦可能な対戦相手を説明する第1の図である。図5Bは、対戦可能な対戦相手を説明する第2の図である。図5Cは、対戦可能な対戦相手を説明する第3の図である。図5Dは、対戦可能な対戦相手を説明する第4の図である。

【図6】図6Aは、対戦可能な対戦相手を説明する第5の図である。図6Bは、対戦可能な対戦相手を説明する第6の図である。

30

【図7】図7Aは、対戦相手画面の一例を説明する図である。図7Bは、持越し使用確認画面の一例を説明する図である。

【図8】図8Aは、パーティ編成画面の一例を説明する図である。図8Bは、ギルドバトル開始確認画面の一例を説明する図である。

【図9】図9Aは、リザルト画面の一例を説明する図である。図9Bは、ダメージレポート画面の一例を説明する図である。図9Cは、バトル詳細画面の一例を説明する図である。

【図10】図10は、クリップボードにコピーする際に出力されるテキスト内容の一例を説明する図である。

【図11】図11Aは、マイログ画面の一例を説明する図である。図11Bは、ギルド画面の一例を説明する図である。

40

【図12】図12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13】図13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14】図14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15】図15は、サーバにおけるログイン処理の一例を説明するフローチャートである。

【図16】図16は、プレイヤー端末における端末側ギルド処理の一例を説明するフローチャートである。

50

【図 17】図 17 は、プレイヤ端末における端末側ギルドバトル画面処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 18】図 18 は、プレイヤ端末におけるギルドバトル開始前処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 19】図 19 は、サーバにおけるサーバ側バトルゲーム開始処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 20】図 20 は、サーバにおけるサーバ側バトルゲーム終了処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 21】図 21 は、プレイヤ端末における端末側リザルト画面処理の一例を説明するフローチャートである。

10

【図 22】図 22 は、プレイヤ端末における端末側マイログ画面処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 23】図 23 は、プレイヤ端末における端末側バトル詳細画面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】

【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。

20

【0015】

第 1 の実施形態

( 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。

【0016】

プレイヤ端末 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。プレイヤ端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末 1 として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

30

【0017】

サーバ 100 は、複数のプレイヤ端末 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を識別するためのプレイヤ ID ごとに各種の情報 ( プレイヤ情報 ) を蓄積する。

【0018】

通信基地局 200 a は、通信ネットワーク 200 と接続され、プレイヤ端末 1 と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク 200 は、携帯電話網、インターネット網、LAN (Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

40

【0019】

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。

【0020】

( 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 2 A 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 2 B は、

50

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【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。

【００２７】

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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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（本実施形態では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主な目的となる。

#### 【0030】

図3Aは、ホーム画面の一例を示す図である。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、クエスト画面の一例を示す図である。プレイヤ端末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。

10

#### 【0031】

ホーム画面では、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。

#### 【0032】

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3C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、不図示の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、不図示の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。また、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。

20

#### 【0033】

図3A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31が設けられる。ヘッダ表示領域31には、プレイヤIDに関連付けられたプレイヤのレベルを示すレベル情報31a、および、プレイヤIDに関連付けられたプレイヤのスタミナを示すスタミナ表示バー31bが表示される。

30

#### 【0034】

なお、スタミナは、少なくとも一部のバトルゲームをプレイするために必要なパラメータである。本実施形態では、複数種類のバトルゲームが設けられており、各バトルゲームには、プレイに必要なスタミナの消費値や、1日の最大実行可能回数が設定されている。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。

40

#### 【0035】

詳しい説明は省略するが、プレイヤは、バトルゲームで勝利すると、プレイヤ経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤ経験値が一定値に到達すると、プレイヤレベルが上昇する。プレイヤレベルには、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31b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。

#### 【0036】

50

また、ホーム画面には、詳しくは後述するギルドバトルが開催中である場合、「ギルドバトル」と記されたギルドバトル操作部 3 2 が表示される。

【 0 0 3 7 】

そして、ギルドバトル操作部 3 2 がタップされると、後述するギルドバトル画面（図 4 A）がディスプレイ 2 6 に表示される。なお、ギルドバトルが開催されていない場合、ギルドバトル操作部 3 2 は非表示としてもよい。

【 0 0 3 8 】

また、ホーム画面におけるメニューバー 3 0 とギルドバトル操作部 3 2 との間には、「ギルド」と記されたギルド操作部 3 3 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

ギルド操作部 3 3 がタップされると、後述するギルド画面（図 1 1 B）がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 4 0 】

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（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ャラクタ ID が関連付けられる。

【 0 0 4 1 】

各味方キャラクタには、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。

【 0 0 4 2 】

また、味方キャラクタには、レアリティ（星の数）やレベルに基づいて、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。

【 0 0 4 3 】

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、装備する装備品のランクを示す装備ランクに応じて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。

【 0 0 4 4 】

図 3 C に示すクエスト画面には、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 3 5 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 3 5 が表示されている。

【 0 0 4 5 】

ゲーム種別選択操作部 3 5 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 3 5 a、「ギルドバトル」と記されたギルドバトル選択操作部 3 5 b、「1 V 1 バトル」と記された 1 V 1 バトル選択操作部 3 5 c、「3 V 3 バトル」と記された 3 V 3 バトル選択操作部 3 5 d が設けられている。

【 0 0 4 6 】

メインクエスト選択操作部 3 5 a がタップされると、不図示のメインクエスト画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、ギルドバトル選択操作部 3 5 b がタップされると、後述する図 4 A に示すギルドバトル画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 4 7 】

10

20

30

40

50



また、1 V 1 バトル選択操作部 3 5 c がタップされると、不図示の 1 V 1 バトル画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、3 V 3 バトル選択操作部 3 5 d がタップされると、不図示の 3 V 3 バトル画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0048】

なお、各バトルゲームの種別には、それぞれ解放条件が設定されている。解放条件としては、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。

【0049】

図 4 A は、ギルドバトル画面の一例を説明する図である。図 4 B は、持越し確認画面の一例を説明する図である。上記したように、例えばクエスト画面においてギルドバトル選択操作部 3 5 b がタップされると、図 4 A に示すギルドバトル画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0050】

ギルドバトルは、例えば、月に 1 回、3 日間に亘って開催される。ギルドバトルのバトルゲームでは、複数のプレイヤーで協力して敵キャラクタを倒すゲーム性となっている。なお、協力可能なプレイヤーは、詳しくは後述する、ギルドメンバーに限られている。具体的には、敵キャラクタは、メインクエストのバトルゲームに登場する敵キャラクタよりもライフポイントが多く設定されており、ギルドメンバーが協力して敵キャラクタにダメージポイントを付与していき、最終的に敵キャラクタを倒すことを目的としている。

【0051】

ここで、本実施形態では、1 日においてスタミナを所定量消費するごとに、ギルドバトルのバトルゲームへの対戦権利が 1 回ずつ加算されていき、1 日において最大で 3 回の対戦権利が付与される。

【0052】

例えば、1 日においてスタミナを 3 0 0 消費するごとに、ギルドバトルのバトルゲームの対戦権利が 1 回ずつ加算されていき、1 日においてスタミナを 9 0 0 消費すると、1 日において最大数の対戦権利（3 回）が付与される。すなわち、所定の条件が成立すると、ギルドバトルのバトルゲームにおける対戦相手との対戦を行うための対戦権利がプレイヤーに付与される。なお、本実施形態では、プレイヤーが獲得した対戦権利は、獲得した日の翌日になると消滅する（クリアされる）。

【0053】

本実施形態では、ギルドバトルにおいて、5 体の敵キャラクタで構成される周回が設定されている。同一の周回に属する 5 体の敵キャラクタを全て倒した場合、次の周回が開始される。また、本実施形態では、敵キャラクタの強さが変化する段目が設定されている。例えば、1 周目? 3 周目は 1 段目に設定され、4 周目? 1 0 周目は 2 段目に設定され、1 1 周目? 3 0 周目は 3 段目に設定され、3 1 周目 ~ 4 0 周目は 4 段目に設定され、4 1 周目以降は 5 段目に設定される。

【0054】

ギルドバトル画面では、予め決められた条件にしたがって、対戦相手操作部 6 3 a および討伐報知部 6 3 b が表示される。対戦相手操作部 6 3 a は、対戦可能な敵キャラクタに対応する画像である。また、討伐報知部 6 3 b は、討伐済みであり対戦不可能な敵キャラクタに対応する宝箱の画像である。

【0055】

本実施形態では、予め定められた条件を満たした場合、次の周回に属する敵キャラクタに対応する対戦相手操作部 6 3 a が表示される。以下、例を挙げてより具体的に説明を行う。図 5 A は、対戦可能な対戦相手を説明する第 1 の図であり、図 5 B は、対戦可能な対戦相手を説明する第 2 の図であり、図 5 C は、対戦可能な対戦相手を説明する第 3 の図であり、図 5 D は、対戦可能な対戦相手を説明する第 4 の図であり、図 6 A は、対戦可能な対戦相手を説明する第 5 の図であり、図 6 B は、対戦可能な対戦相手を説明する第 6 の図である。図 5 A に示すように、例えば、1 周目（1 段目）に属する 1 体目 ~ 5 体目の全ての

10

20

30

40

50

敵キャラクターが生存している場合には、1 周目（1 段目）に属する 1 体目～5 体目の全ての敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定される。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、1 周目の 1 体目となる。

【0056】

また、図 5 B に示すように、例えば、上記図 5 A の状態から、1 周目（1 段目）に属する 1 体目の敵キャラクターが倒された場合には、1 周目（1 段目）に属する 2 体目～5 体目の敵キャラクターと、2 周目（1 段目）に属する 1 体目の敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定される。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、1 周目の 2 体目となる。

【0057】

また、図 5 C に示すように、例えば、上記図 5 A の状態から、1 周目（1 段目）に属する 3 体目および 4 体目の敵キャラクターが倒された場合には、1 周目（1 段目）に属する 1 体目、2 体目、および、5 体目の敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定される。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、1 周目の 1 体目となる。

【0058】

また、図 5 D に示すように、例えば、3 周目（1 段目）に属する 1 体目の敵キャラクターが倒されており、3 周目（1 段目）に属する 2 体目～5 体目の敵キャラクターが生存している場合には、3 周目（1 段目）に属する 2 体目～5 体目の敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定され、4 周目（2 段目）に属する敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定されない。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、3 周目の 2 体目となる。

【0059】

また、図 6 A に示すように、例えば、1 周目（1 段目）に属する 1 体目、3 体目～5 体目、および、2 周目（1 段目）に属する 1 体目の敵キャラクターが倒されており、1 周目（1 段目）に属する 2 体目の敵キャラクターが生存している場合には、1 周目（1 段目）に属する 2 体目の敵キャラクターに対してのみバトルゲームが実行可能に設定される。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、1 周目の 2 体目となる。

【0060】

また、図 6 B に示すように、例えば、上記図 6 A の状態から、1 周目（1 段目）に属する 2 体目の敵キャラクターが倒された場合には、2 周目（1 段目）に属する 2 体目～5 体目の敵キャラクターと、3 周目（1 段目）に属する 1 体目の敵キャラクターに対してバトルゲームが実行可能に設定される。この場合、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターは、2 周目の 2 体目となる。

【0061】

上記したように、本実施形態では、生存している（倒されていない）最古の敵キャラクターが N 体目（N は、1～5）のときに、次の周回に属する N - 1 体目までの生存している敵キャラクターまで対戦可能に設定される。なお、N = 1 の場合は、次の周回に属する N - 1 体目の敵キャラクターは存在しないため、生存している最古の敵キャラクターと同一周回の 5 体目までの生存している敵キャラクターまで対戦可能に設定される。なお、生存している最古の敵キャラクターの周回が属する段数と、次の周回が属する段数とが異なる場合には、生存している最古の敵キャラクターと同一周回の 5 体目までの生存している敵キャラクターまで対戦可能に設定される。

【0062】

プレイヤーは、対戦相手操作部 63a を操作することで、選択可能に表示された敵キャラクター（対戦相手操作部 63a）の中から、所望の敵キャラクター（対戦相手操作部 63a）を選択することで、選択した敵キャラクターとバトルゲームを実行することが可能となっている。

【0063】

図 4 A に戻り、ギルドバトル画面には、ランキング表示領域 60、インフォメーション領

10

20

30

40

50

域 6 1、および、バトルログ表示領域 6 2 が表示される。

【 0 0 6 4 】

ランキング表示領域 6 0 には、プレイヤーが所属するギルド（グループ）の現在のランキングが表示される。なお、ランキングは、サーバ 1 0 0 において、ギルドバトル開催中の一定期間（例えば 3 0 分）ごとに、全てのギルドにおける敵キャラクタに与えたダメージの合計値が比較されることで導出される。そして、サーバ 1 0 0 では、導出したランキングがメモリ 1 1 2 に記憶されるとともに、ギルドごとに、そのギルドのランキングが後述するギルド情報に記憶される。

【 0 0 6 5 】

インフォメーション領域 6 1 には、現在の周回数、現在の段数、プレイヤーに付与されている対戦権利の数を示す残り対戦回数、詳しくは後述するプレイヤーに付与されている持越し権利の数を示す残り持越し回数が表示されるとともに、マイログ操作部 6 1 a および確認操作部 6 1 b が表示されている。

10

【 0 0 6 6 】

マイログ操作部 6 1 a が操作されると、後述するマイログ画面（図 1 1 A）がディスプレイ 2 6 に表示される。ギルドバトルでは、バトルゲームのゲーム結果情報をマイログとして保存し、保存したマイログを表示する機能を有している。

【 0 0 6 7 】

確認操作部 6 1 b が操作されると、図 4 B に示す持越し確認画面が表示される。本実施形態では、対戦権利を消費して敵キャラクタとのバトルゲームを実行した場合に、予め定められた条件が成立すると、持越し権利が付与される。本実施形態では、対戦権利を消費して実行されるバトルゲームにおいて、対戦権利に対して対戦条件として制限時間（対戦時間）が設定される。そして、この制限時間内に、対戦相手の敵キャラクタを倒した場合に、持越し権利が付与される。

20

【 0 0 6 8 】

このとき、対戦相手の敵キャラクタを倒した際の残りの対戦時間に基づいて、持越し権利に対する制限時間（対戦時間）が設定される。本実施形態では、対戦相手の敵キャラクタを倒した際の残りの対戦時間が長いほど、持越し権利に対して設定される制限時間が、対戦権利に対して設定される制限時間（例えば、9 0 秒）以下の範囲内で長く設定される。

【 0 0 6 9 】

なお、本実施形態では、対戦権利に対して対戦条件として設定された制限時間（対戦時間）内に、対戦相手の敵キャラクタを倒した場合に、持越し権利が付与される場合を示したが、これに限定されるものではない。例えば、対戦権利に対して対戦条件として設定された味方キャラクタの体力が残っている状態で、対戦相手の敵キャラクタを倒した場合に、持越し権利が付与されることとしてもよい。

30

【 0 0 7 0 】

そして、当該付与された持越し権利を消費することで、対戦権利を消費せずに、ギルドバトルのバトルゲームにおける対戦相手との対戦を行うことが可能となる。本実施形態では、1 の対戦権利に対して1 の持越し権利が付与可能となっている。一方で、本実施形態では、持越し権利に対してさらに持越し権利の付与は行わないこととしている。ただし、持越し権利に対してさらに持越し権利の付与を可能としてもよい。

40

【 0 0 7 1 】

なお、持越し権利を消費してギルドバトルのバトルゲームにおける対戦相手との対戦を行う際に、当該持越し権利が付与される基となったバトルゲームの終了時における味方キャラクタ体力を引き継いで、当該持越し権利を消費したギルドバトルのバトルゲームを行うこととしてもよい。あるいは、持越し権利が付与される基となったバトルゲームの終了時における味方キャラクタ体力を引き継がずに、当該持越し権利を消費したギルドバトルのバトルゲームを行うこととしてもよい。

【 0 0 7 2 】

図 4 B に示す持越し確認画面では、プレイヤーが保持している持越し権利毎に、持越し権利

50

情報表示部 6 4 a が表示される。持越し権利情報表示部 6 4 a では、対応する持越し権利に係る情報が表示される。具体的には、当該持越し権利が当日に付与された何回目の持越し権利であることを示す回数、当該持越し権利に対して設定される制限時間、当該持越し権利が付与される基となったバトルゲームにおけるパーティ編成の情報が表示される。

【 0 0 7 3 】

また、図 4 B に示すように、持越し確認画面には閉じる操作部 6 4 b が表示されている。閉じる操作部 6 4 b が操作されると、表示中の持越し確認画面の表示が終了する。

【 0 0 7 4 】

また、図 4 A に示すバトルログ表示領域 6 2 には、ギルドに所属するギルドメンバーがギルドバトルのバトルゲームを行うと、そのときに敵キャラクタに与えたダメージが、プレイヤー名とともに表示される。これにより、他のギルドメンバーがどのくらいのダメージを与えたかを容易に把握することができる。

10

【 0 0 7 5 】

図 7 A は、対戦相手画面の一例を説明する図である。ギルドバトル画面（図 4 A）において選択可能な敵キャラクタ（対戦相手操作部 6 3 a）が操作されると、図 7 A に示す対戦相手画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 7 6 】

図 7 A に示すように、対戦相手画面には、対戦操作部 3 7、キャンセル操作部 3 8、確認操作部 6 1 b の各操作部が表示される。また、対戦相手画面には、ギルドバトル画面（図 4 A）において選択された敵キャラクタを倒した場合に得られる報酬や、当該敵キャラクタの体力が表示される。

20

【 0 0 7 7 】

対戦相手画面において確認操作部 6 1 b が操作されると、図 4 B に示す持越し確認画面が表示される。また、対戦相手画面においてキャンセル操作部 3 8 が操作されると、対戦相手画面の表示が終了する。

【 0 0 7 8 】

図 7 B は、持越し使用確認画面の一例を説明する図である。対戦相手画面（図 7 A）において対戦操作部 3 7 が操作されると、図 7 B に示す持越し使用確認画面が表示される。図 7 B に示すように、持越し使用確認画面には、プレイヤーが保持している対戦権利または持越し権利毎に表示される選択操作部 6 5 a と、閉じる操作部 6 4 b が表示される。閉じる操作部 6 4 b が操作されると、表示中の持越し使用確認画面の表示が終了する。

30

【 0 0 7 9 】

すなわち、対戦権利および持越し権利の双方をプレイヤーが有している場合に、対戦権利または持越し権利のいずれを消費するかをプレイヤーが選択することができる。このように、プレイヤーが消費する対戦権利または持越し権利を自由に選択できることとなるため、バトルゲームにおけるプレイヤーの選択肢が広くなり、バトルゲームにおける戦略性の向上を図ることが可能となる。また、持越し権利を複数有している場合に、複数の持越し権利のいずれを消費するかをプレイヤーが選択することができる。これにより、バトルゲームにおける戦略性の更なる向上を図ることが可能となる。

【 0 0 8 0 】

40

図 8 A は、パーティ編成画面の一例を説明する図である。持越し使用確認画面（図 7 B）の選択操作部 6 5 a が操作されると、図 8 A に示すパーティ編成画面がディスプレイ 2 6 に表示される。図 8 A に示すように、パーティ編成画面には、プレイヤーが所持している全ての味方キャラクタ（画像）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 4 0 が表示される。

【 0 0 8 1 】

なお、本実施形態では、1 日において、いずれかの対戦権利に係るバトルゲームで使用した味方キャラクタは、他の対戦権利に係るバトルゲームで使用する事ができないようになっている。

【 0 0 8 2 】

50

ただし、いずれかの対戦権利に対して付与された持越し権利に係るバトルゲームでは、当該対戦権利に係るバトルゲームで使用した味方キャラクタを再度使用することが可能となっている。本実施形態では、図 8 A に示すように、持越し使用確認画面（図 7 B）で操作された選択操作部 6 5 a に応じて、バトルゲームで使用可能な味方キャラクタと使用不可能な味方キャラクタが識別可能となるように、識別情報を味方キャラクタ（画像）に付加表示している。

#### 【 0 0 8 3 】

パーティ編成画面において、プレイヤーが、選択可能に表示されている味方キャラクタを操作すると、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 4 0 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。

10

#### 【 0 0 8 4 】

図 8 B は、ギルドバトル開始確認画面の一例を説明する図である。パーティ編成画面（図 8 A）のバトル開始操作部 3 9 が操作されると、図 8 B に示すギルドバトル開始確認画面が表示される。図 8 B に示すように、ギルドバトル開始確認画面では、キャンセル操作部 3 8 およびバトル開始操作部 3 9 が表示される。また、ギルドバトル開始確認画面では、パーティ編成画面（図 8 A）の味方キャラクタ表示領域 4 0 に最終的に表示されていたバトルゲームに使用するための味方キャラクタが表示される。なお、ギルドバトル開始確認画面では、持越し使用確認画面（図 7 B）で操作された選択操作部 6 5 a に応じて、対戦権利または持越し権利を消費してバトルゲームの実行を開始する旨の注意喚起を表示することとしてもよい。また、ギルドバトル開始確認画面のキャンセル操作部 3 8 が操作されると、ギルドバトル開始確認画面の表示が終了する。

20

#### 【 0 0 8 5 】

そして、ギルドバトル開始確認画面のバトル開始操作部 3 9 が操作されると、バトルゲームが開始される。バトルゲームが開始されると、不図示のバトル中画面が表示される。バトル中画面では、味方キャラクタと敵キャラクタとがディスプレイ 2 6 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。

30

#### 【 0 0 8 6 】

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。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 になるか、敵キャラクタのライフポイントが 0 になる前に対戦時間が経過すると、プレイヤーの敗北となる。

#### 【 0 0 8 7 】

また、バトルゲーム中においては、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い必殺技が使用される場合がある。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、手動状態においてプレイヤーの操作に基づいて必殺技を使用するパターンと、オート状態において自動で必殺技を使用するパターンである。

40

#### 【 0 0 8 8 】

そして、バトルゲームが正常に終了すると、リザルト画面（図 9 A）がディスプレイ 2 6 に表示される。図 9 A は、リザルト画面の一例を説明する図である。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、「ダメージレポート」と記されたダメージレポート操作部 6 6 a、「バトル詳細」と記されたバトル詳細操作部 6 6 b、および、「次へ」と記された次へ操作部 6 6 c が表示される。

#### 【 0 0 8 9 】

50

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）、味方キャラクタのレベル、味方キャラクタの装備ランク、味方キャラクタのレアリティ（星の数）、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の対戦相手および味方キャラクタの体力）、与えたダメージポイント（合計値）、受けたダメージポイント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、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）、バトルゲームの対戦時間、バトルゲーム終了時の残りの対戦時間、バトルゲームが実行された日時、バトルゲームの進行中における敵キャラクタおよび味方キャラクタの必殺技の発動タイミング等のバトルゲームに係る各種の情報が含まれている。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。

10

#### 【0090】

リザルト画面において次へ操作部66cが操作されると、ディスプレイ26の表示が、リザルト画面から、ギルドバトル画面（図4A）に切り替わる。なお、リザルト画面から切り替わる画面は、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。

#### 【0091】

図9Bは、ダメージレポート画面の一例を説明する図である。リザルト画面においてダメージレポート操作部66aが操作されると、図9Bに示すダメージレポート画面がディスプレイ26に表示される。ダメージレポート画面には、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、「OK」と記されたOK操作部67aが表示される。OK操作部67aが操作されると、ダメージレポート画面の表示が終了する。

20

#### 【0092】

図9Cは、バトル詳細画面の一例を説明する図である。リザルト画面においてバトル詳細操作部66bが操作されると、図9Cに示すバトル詳細画面がディスプレイ26に表示される。味方キャラクタが与えたダメージポイント（合計値）、味方キャラクタのレベル、味方キャラクタの装備ランク、味方キャラクタのレアリティ（星の数）、バトルゲームの進行中における敵キャラクタおよび味方キャラクタの必殺技の発動タイミング、バトルゲームの対戦時間、バトルゲームが実行された日時等の情報が表示されるとともに、「投稿」と記された投稿操作部68a、「クリップボードにコピー」と記されたコピー操作部68b、「閉じる」と記された閉じる操作部64bが表示される。

30

#### 【0093】

バトル詳細画面の閉じる操作部64bが操作されると、バトル詳細画面の表示が終了する。また、投稿操作部68aが操作されると、ゲーム結果情報を、後述するギルド画面（図11B）に投稿して、ギルドに所属するメンバー間でゲーム結果情報に含まれる少なくとも一部の情報を閲覧可能とすることができる。なお、ギルド画面について、詳しくは後述する。

#### 【0094】

図10は、クリップボードにコピーする際に出力されるテキスト内容の一例を説明する図である。バトル詳細画面（図9C）におけるコピー操作部68bが操作されると、表示中のバトル詳細画面に対応するゲーム結果情報に含まれる少なくとも一部の情報（以下、バトルタイムライン情報と呼ぶ）をテキスト形式で貼り付け可能となるようにプレイヤ端末1のクリップボードにコピー（出力）する。ここでは、図10に示すバトルタイムライン情報のテキスト内容について、プレイヤ端末1のクリップボードにコピー（出力）する。すなわち、プレイヤの操作に基づいて、対戦記録をテキスト形式で貼り付け可能となるように出力する。プレイヤ端末1のクリップボードにコピーされた情報は、所謂、SNS（social networking service）アプリやメールアプリ等の任意のアプリに貼り付けることができる。なお、バトルタイムライン情報については、予め生成しておいてもよいし、プ

40

50

レイヤの操作に基づいて、生成することとしてもよい。本実施形態では、詳しくは後述する端末側バトルゲーム制御処理（ステップP6）において、バトルタイムライン情報の生成が行われることとなる。

【0095】

このように、本実施形態によれば、ゲーム結果情報に含まれる少なくとも一部の情報をギルド画面（図11B）に投稿して、ギルドに所属するメンバー間で閲覧可能に出力する第1の方法と、ゲーム結果情報に含まれる少なくとも一部の情報をテキスト形式で貼り付け可能となるようにプレイヤ端末1のクリップボードにコピー（出力）する第2の方法のいずれかをプレイヤが自由に選択することが可能となっている。これにより、プレイヤの利便性を向上することが可能となる。上記第1の方法を用いることで、ゲーム内にて手軽にギルドに所属するメンバー間で情報共有を行うことが可能となる。また、上記第2の方法を用いることで、ゲーム外のSNSやメール等において、ギルドメンバーだけでなくギルドメンバー以外にも幅広く情報共有を行うことが可能となる。なお、本実施形態では、上記第1の方法および上記第2の方法の2つの方法のいずれかをプレイヤが選択可能としたが、3以上の方法からプレイヤが選択することができることとしてもよい。

10

【0096】

図11Aは、マイログ画面の一例を説明する図である。図4Aに示したギルドバトル画面において、マイログ操作部61aが操作されると、図11Aに示すマイログ画面がディスプレイ26に表示される。

【0097】

マイログ画面には、ギルドバトルのバトルゲームのゲーム結果情報に対応するマイログが表示される機能を有している。マイログ画面には、一覧、1体目、2体目、3体目、4体目、5体目と記されたマイログ選択タブ66が表示される。また、マイログ画面には、マイログ選択タブ66で選択された種別に基づいてマイログが表示されるマイログ表示領域69が表示される。

20

【0098】

なお、マイログで保存可能な個数の上限を設けてもよい。この場合、上限数のマイログが保存されている状態で新たなマイログが保存されると、日付が最も古いマイログが削除されることとしてもよい。

【0099】

また、各マイログ表示領域69には、バトル詳細操作部66bが表示されている。マイログ表示領域69のバトル詳細操作部66bが操作された場合、操作されたバトル詳細操作部66bが表示されているマイログ表示領域69に対応するバトル詳細画面（図9C）がディスプレイ26に表示される。

30

【0100】

図11Bは、ギルド画面の一例を説明する図である。本実施形態のゲームでは、複数のプレイヤによってギルドを構成することができる。例えば、1のプレイヤがギルドを作成すると、サーバ100では、そのギルドのギルドIDに対して、作成したプレイヤのプレイヤIDが関連付けられて保存される。そして、他のプレイヤがギルドに加入する操作を行うと、そのギルドのギルドIDと、加入操作を行ったプレイヤのプレイヤIDとが関連付けられて保存される。なお、ギルドを構成するプレイヤをギルドメンバーとする。

40

【0101】

ギルドメンバー間では、図11Bに示すギルド画面を用いて、種々の情報が共有可能である。ギルド画面には、チャット表示領域70が表示され、プレイヤの操作によって入力部70bに入力したメッセージ（文字）を投稿することができる。

【0102】

投稿された文字は、同一のギルドに属するギルドメンバーがギルド画面を表示した際に、そのギルド画面を表示したプレイヤ端末1のディスプレイ26に、投稿したプレイヤ名（プレイヤ1、プレイヤ2等）とともに表示される。

【0103】

50

また、プレイヤは、自身のバトルゲームのゲーム結果情報を他のプレイヤ端末 1 に投稿することができる。プレイヤがゲーム結果情報を投稿する（プレイヤ端末 1 からゲーム結果情報を送信する）と、投稿されたゲーム結果情報がサーバ 100 に保存される。ここで、サーバ 100 には、ギルド ID ごとのギルド情報が記憶されており、投稿されたゲーム結果情報に基づいてギルド情報が更新される。ギルド情報には、ギルド ID、ギルドメンバーのプレイヤ ID、ギルドバトルにおける対戦相手の生存や討伐状況に係る情報、投稿されたゲーム結果情報、投稿されたメッセージに関する情報、ギルドランキングに関する情報等が含まれている。

【0104】

そして、他のプレイヤがギルド画面を表示する際に、他のプレイヤのプレイヤ端末 1 は、他のプレイヤのプレイヤ ID が含まれるギルド ID のギルド情報に含まれる投稿されたゲーム結果情報を、サーバ 100 から取得する。そして、他のプレイヤのプレイヤ端末 1 では、取得したゲーム結果情報に基づいて、チャット表示領域 70 に投稿されたゲーム結果情報が表示される。

10

【0105】

上記した図 9 C に示すバトル詳細画面において投稿操作部 68 a が操作されると、そのときにディスプレイ 26 に表示されているゲーム結果情報がチャット表示領域 70 に出力（共有）される。

【0106】

ギルドバトルのバトルゲームに係るゲーム結果情報が投稿されると、図 11 B に示すように、投稿されたゲーム結果情報の少なくとも一部が表示される。また、投稿されたゲーム結果情報の少なくとも一部とともに、バトル詳細操作部 66 b が併せて表示される。

20

【0107】

そして、バトル詳細操作部 66 b が操作されると、操作されたバトル詳細操作部 66 b が表示されているゲーム結果情報に対応するバトル詳細画面（図 9 C）がディスプレイ 26 に表示される。

【0108】

次に、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の処理、および、これらの各処理を遂行する機能部について説明する。なお、以下では、ゲームを進行するための基本的な通信処理、ならびに、ギルドバトル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。

30

【0109】

（プレイヤ端末 1 の機能的構成）

図 12 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 12 a、および、データ記憶領域 12 b が設けられている。CPU 10 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 12 a に記憶する。

【0110】

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、表示制御プログラム 82 が含まれる。なお、図 12 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。

40

【0111】

データ記憶領域 12 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 90、プレイヤ情報記憶部 91、ギルド情報記憶部 92 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 12 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0112】

CPU 10 は、プログラム記憶領域 12 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 12 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 10 は、プログラム記憶領域 12 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末 1（コンピュー

50



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、表示制御部82aを含む。

【0113】

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、表示制御プログラム82を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部81a、表示制御部82aとして機能させる。

【0114】

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。

10

【0115】

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、バトルゲームにおいて、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。

【0116】

表示制御部82a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。

【0117】

(サーバ100の機能的構成)

図13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。

20

【0118】

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が含まれる。なお、図14に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【0119】

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、ギルド情報記憶部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。

30

【0120】

CPU110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、CPU110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を含む。

【0121】

具体的には、CPU110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、CPU110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として機能させる。

40

【0122】

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がダウンロード可能にセットする。

【0123】

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。

50

## 【 0 1 2 4 】

報酬付与部 1 8 2 a は、プレイヤーに対して報酬を付与する。報酬付与部 1 8 2 a 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。

## 【 0 1 2 5 】

( プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 との通信処理 )

図 1 4 は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 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、プレイヤ端末 1 における処理を P n ( n は任意の整数 ) と示す。また、サーバ 1 0 0 における処理を S n ( n は任意の整数 ) と示す。

## 【 0 1 2 6 】

プレイヤ端末 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 ( P 1 )、プレイヤ端末 1 からサーバ 1 0 0 にログイン情報が送信される。

## 【 0 1 2 7 】

サーバ 1 0 0 は、ログイン情報を受信すると、ログイン処理を行う ( S 1 )。図 1 5 は、サーバ 1 0 0 におけるログイン処理の一例を説明するフローチャートである。サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、ログイン情報を受信したか否か判定する ( ステップ S 1 - 1 )。その結果、ログイン情報を受信した場合 ( S 1 - 1 の Y E S ) には、ステップ S 1 - 2 に処理が移り、ログイン情報を受信していない場合 ( S 1 - 1 の N O ) には、当該ログイン処理が終了する。

## 【 0 1 2 8 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信したログイン情報に関連付けられたプレイヤー I D を特定して、特定したプレイヤー I D に対応するプレイヤー情報を参照し、プレイヤーの当日最初のログインであるか否かを判定する ( S 1 - 2 )。その結果、当日最初のログインである場合 ( S 1 - 2 の Y E S ) には、ステップ S 1 - 3 に処理が移り、当日最初のログインではない場合 ( S 1 - 2 の N O ) には、ステップ S 1 - 6 に処理が移る。

## 【 0 1 2 9 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、特定したプレイヤー I D に対応するプレイヤー情報に含まれる対戦権利情報をリセットする ( S 1 - 3 )。

## 【 0 1 3 0 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、特定したプレイヤー I D に対応するプレイヤー情報に含まれる持越し権利情報をリセットする ( S 1 - 4 )。なお、持越し権利情報は、詳しくは後述するサーバ側バトルゲーム終了処理におけるステップ S 5 - 1 2 ~ S 5 - 1 3 において、設定および権利の付与 ( 記憶 ) が行われる。

## 【 0 1 3 1 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、特定したプレイヤー I D に対応するプレイヤー情報に含まれる消費スタミナ累積値をリセットする ( S 1 - 5 )。

## 【 0 1 3 2 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、特定したプレイヤー I D に対応するプレイヤー情報を、プレイヤ端末 1 がプレイヤー情報記憶部 1 9 1 からダウンロード可能にセットする ( S 1 - 6 )。なお、プレイヤー情報には、プレイヤー I D、複数の味方キャラクター I D、プレイヤーのレベル、プレイヤーのスタミナ、対戦権利情報、持越し権利情報等が含まれる。

## 【 0 1 3 3 】

プレイヤ端末のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤー情報記憶部 1 9 1 からプレイヤー情報を取得すると、取得したプレイヤー情報をプレイヤー情報記憶部 9 1 に記憶する。

## 【 0 1 3 4 】

図 1 4 に戻り、プレイヤ端末 1 は、端末側ギルド処理を行う ( P 2 )。図 1 6 は、プレイヤ端末 1 における端末側ギルド処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 3 A または図 4 A のギルド操作部 3 3 が操作されたか判定する ( P 2 - 1 )。その結果、ギルド操作部 3 3 が操作された場合 ( P 2 - 1 の Y

10

20

30

40

50

ＥＳ）には、ステップＰ２－２に処理が移り、ギルド操作部３３が操作されていない場合（Ｐ２－１のＮＯ）には、ステップＰ２－５に処理が移る。

【０１３５】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、ギルド操作部３３が操作されたことを示す操作情報をサーバ１００に送信する（Ｐ２－２）。操作情報には、プレイヤーＩＤが含まれている。また、プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、サーバ１００のギルド情報記憶部１９２からギルド情報を取得し、取得したギルド情報をプレイヤー端末１のギルド情報記憶部９２に記憶する（Ｐ２－３）。上記したように、ギルド情報には、ギルドＩＤ、ギルドメンバーのプレイヤーＩＤ、ギルドバトルにおける対戦相手の生存や討伐状況に係る情報、投稿されたゲーム結果情報、投稿されたメッセージに関する情報、ギルドランキングに関する情報等が含まれている。

10

【０１３６】

プレイヤー端末１の表示制御部８２ａは、上記ステップＰ２－３で取得、記憶したギルド情報に基づいて、図１１Ｂに示すギルド画面をディスプレイ２６に表示する（Ｐ２－４）。

【０１３７】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、図１１Ｂの投稿操作部６８ａが操作されたか判定する（Ｐ２－５）。その結果、投稿操作部６８ａが操作された場合（Ｐ２－５のＹＥＳ）には、ステップＰ２－６に処理が移り、投稿操作部６８ａが操作されていない場合（Ｐ２－５のＮＯ）には、当該端末側ギルド処理を終了する。

【０１３８】

20

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、投稿操作部６８ａが操作されたことを示す投稿情報をサーバ１００に送信する（Ｐ２－６）。投稿情報には、プレイヤーＩＤ、図１１Ｂの入力部７０ｂに入力したメッセージ（文字）に関する情報等が含まれている。

【０１３９】

図１４に戻り、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、上記端末側ギルド処理に対応するサーバ側ギルド処理（Ｓ２）を行う。サーバ側ギルド処理では、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、プレイヤー端末１からギルド操作部３３が操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤーＩＤを特定して、特定したプレイヤーＩＤに対応するギルド情報を、プレイヤーのプレイヤー端末１および他のプレイヤーのプレイヤー端末１がギルド情報記憶部１９２からダウンロード可能にセットする。

30

【０１４０】

また、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、プレイヤー端末１から投稿情報を受信した場合に、投稿情報に関連付けられたプレイヤーＩＤを特定して、投稿情報に基づいて、特定したプレイヤーＩＤに対応するギルド情報記憶部１９２に記憶されたギルド情報を更新する。

【０１４１】

プレイヤー端末１は、端末側ギルドバトル画面処理を行う（Ｐ３）。図１７は、プレイヤー端末１における端末側ギルドバトル画面処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、図３Ａに示すギルドバトル操作部３２、または、図３Ｃに示すギルドバトル選択操作部３５ｂの操作が行われたか判定する（Ｐ３－１）。その結果、ギルドバトル操作部３２、または、ギルドバトル選択操作部３５ｂの操作が行われた場合（Ｐ３－１のＹＥＳ）には、ステップＰ３－２に処理が移り、ギルドバトル操作部３２、または、ギルドバトル選択操作部３５ｂの操作が行われていない場合（Ｐ３－１のＮＯ）には、ステップＰ３－６に処理が移る。

40

【０１４２】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、ギルドバトル操作部３２、または、ギルドバトル選択操作部３５ｂが操作されたことを示す操作情報をサーバ１００に送信する（Ｐ３－２）。操作情報には、プレイヤーＩＤが含まれている。

【０１４３】

また、プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、サーバ１００のギルド情報記憶部１

50

9 2 からギルド情報を取得し、取得したギルド情報をプレイヤ端末 1 のギルド情報記憶部 9 2 に記憶する ( P 3 - 3 )。

【 0 1 4 4 】

プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤ情報記憶部 1 9 1 からプレイヤ情報を取得し、取得したプレイヤ情報をプレイヤ端末 1 のプレイヤ情報記憶部 9 1 に記憶する ( P 3 - 4 )。なお、上記したように、プレイヤ情報には、プレイヤ ID、複数の味方キャラクタ ID、プレイヤのレベル、プレイヤのスタミナ、対戦権利情報、持越し権利情報等が含まれる。

【 0 1 4 5 】

プレイヤ端末 1 の表示制御部 8 2 a は、上記ステップ P 3 - 3 で取得、記憶したギルド情報、および、上記ステップ P 3 - 4 で取得、記憶したプレイヤ情報に基づいて、図 4 A に示すギルドバトル画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 3 - 5 )。ここでは、ギルド情報に基づいて、上記図 5 または図 6 に示すように対戦可能なボス、および、討伐済みのボスをプレイヤが識別可能となるように表示する。また、対戦可能なボスに対しては対戦相手操作部 6 3 a の表示を行い、討伐済みのボスに対しては、対戦相手操作部 6 3 a の表示を行わない。これにより、プレイヤが対戦可能なボスを自由に選択することが可能となる。プレイヤが対戦可能なボスについての選択肢が広くなり、バトルゲームにおける戦略性の向上を図ることが可能となる。

10

【 0 1 4 6 】

プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 4 A または図 7 A に示す確認操作部 6 1 b の操作が行われたか否かを判定する ( P 3 - 6 )。その結果、確認操作部 6 1 b の操作が行われた場合 ( P 3 - 6 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 7 に処理が移り、確認操作部 6 1 b の操作が行われていない場合 ( P 3 - 6 の N O ) には、ステップ P 3 - 1 0 に処理が移る。

20

【 0 1 4 7 】

プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、確認操作部 6 1 b が操作されたことを示す操作情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 3 - 7 )。操作情報には、プレイヤ ID が含まれている。

【 0 1 4 8 】

また、プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤ情報記憶部 1 9 1 からプレイヤ情報を取得し、取得したプレイヤ情報をプレイヤ端末 1 のプレイヤ情報記憶部 9 1 に記憶する ( P 3 - 8 )。

30

【 0 1 4 9 】

プレイヤ端末 1 の表示制御部 8 2 a は、上記ステップ P 3 - 8 で取得、記憶したプレイヤ情報に基づいて、図 4 B に示す持越し確認画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 3 - 9 )。ここでは、プレイヤ情報に含まれる持越し権利情報に基づいて、持越し権利に係る情報をプレイヤが識別可能となるように表示する。

【 0 1 5 0 】

プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 4 B に示す持越し確認画面の表示中であるか否かを判定する ( P 3 - 1 0 )。その結果、持越し確認画面の表示中である場合 ( P 3 - 1 0 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 1 1 に処理が移り、持越し確認画面の表示中ではない場合 ( P 3 - 1 0 の N O ) には、ステップ P 3 - 1 3 に処理が移る。

40

【 0 1 5 1 】

プレイヤ端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 4 B に示す持越し確認画面の閉じる操作部 6 4 b が操作されたか否かを判定する ( P 3 - 1 1 )。その結果、閉じる操作部 6 4 b が操作された場合 ( P 3 - 1 1 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 1 2 に処理が移り、閉じる操作部 6 4 b の操作が行われていない場合 ( P 3 - 1 1 の N O ) には、ステップ P 3 - 1 3 に処理が移る。

【 0 1 5 2 】

50

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 における図 4 B に示す持越し確認画面の表示を終了する ( P 3 - 1 2 )。

【 0 1 5 3 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 4 A の対戦相手操作部 6 3 a が操作されたか否かを判定する ( P 3 - 1 3 )。その結果、対戦相手操作部 6 3 a が操作された場合 ( P 3 - 1 3 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 1 4 に処理が移り、対戦相手操作部 6 3 a の操作が行われていない場合 ( P 3 - 1 3 の N O ) には、ステップ P 3 - 1 8 に処理が移る。

【 0 1 5 4 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、対戦相手操作部 6 3 a が操作されたことを示す操作情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 3 - 1 4 )。操作情報には、上記ステップ P 3 - 1 3 で操作された対戦相手操作部 6 3 a に対応する対戦相手の情報、プレイヤー I D 等が含まれている。

10

【 0 1 5 5 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のギルド情報記憶部 1 9 2 からギルド情報を取得し、取得したギルド情報をプレイヤー端末 1 のギルド情報記憶部 9 2 に記憶する ( P 3 - 1 5 )。また、プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤー情報記憶部 1 9 1 からプレイヤー情報を取得し、取得したプレイヤー情報をプレイヤー端末 1 のプレイヤー情報記憶部 9 1 に記憶する ( P 3 - 1 6 )。

【 0 1 5 6 】

20

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、上記ステップ P 3 - 1 5 で取得、記憶したギルド情報、および、上記ステップ P 3 - 1 6 で取得、記憶したプレイヤー情報に基づいて、図 7 A に示す対戦相手画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 3 - 1 7 )。

【 0 1 5 7 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 7 A に示す対戦相手画面の表示中であるか否かを判定する ( P 3 - 1 8 )。その結果、対戦相手画面の表示中である場合 ( P 3 - 1 8 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 1 9 に処理が移り、対戦相手画面の表示中ではない場合 ( P 3 - 1 8 の N O ) には、当該端末側ギルドバトル画面処理が終了する。

【 0 1 5 8 】

30

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 7 A のキャンセル操作部 3 8 が操作されたか否かを判定する ( P 3 - 1 9 )。その結果、キャンセル操作部 3 8 が操作された場合 ( P 3 - 1 9 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 2 0 に処理が移り、キャンセル操作部 3 8 の操作が行われていない場合 ( P 3 - 1 9 の N O ) には、ステップ P 3 - 2 1 に処理が移る。

【 0 1 5 9 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 における図 7 A に示す対戦相手画面の表示を終了する ( P 3 - 2 0 )。

【 0 1 6 0 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 7 A の対戦操作部 3 7 が操作されたか否かを判定する ( P 3 - 2 1 )。その結果、対戦操作部 3 7 が操作された場合 ( P 3 - 2 1 の Y E S ) には、ステップ P 3 - 2 2 に処理が移り、対戦操作部 3 7 の操作が行われていない場合 ( P 3 - 2 1 の N O ) には、当該端末側ギルドバトル画面処理が終了する。

40

【 0 1 6 1 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、対戦操作部 3 7 が操作されたことを示す操作情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 3 - 2 2 )。操作情報には、上記ステップ P 3 - 1 3 で操作された対戦相手操作部 6 3 a に対応する対戦相手の情報、プレイヤー I D 等が含まれている。

【 0 1 6 2 】

また、プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤー情報記憶部

50

191からプレイヤ情報を取得し、取得したプレイヤ情報をプレイヤ端末1のプレイヤ情報記憶部91に記憶する(P3-23)。

【0163】

プレイヤ端末1の表示制御部82aは、上記ステップP3-22で取得、記憶したプレイヤ情報に基づいて、図7Bに示す持越し使用確認画面をディスプレイ26に表示する(P3-24)。ここでは、プレイヤ情報に含まれる持越し権利情報および対戦権利情報に基づいて、持越し権利および対戦権利に係る情報をプレイヤが識別可能となるように表示する。

【0164】

図14に戻り、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、上記端末側ギルドバトル画面処理に対応するサーバ側ギルドバトル画面処理(S3)を行う。サーバ側ギルドバトル画面処理では、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、プレイヤ端末1からギルドバトル操作部32、または、ギルドバトル選択操作部35bが操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤIDを特定して、特定したプレイヤIDに対応するギルド情報を、プレイヤ端末1がギルド情報記憶部192からダウンロード可能にセットする。また、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報を、プレイヤ端末1がプレイヤ情報記憶部191からダウンロード可能にセットする。

10

【0165】

また、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、プレイヤ端末1から確認操作部61bが操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤIDを特定して、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報を、プレイヤ端末1がプレイヤ情報記憶部191からダウンロード可能にセットする。

20

【0166】

また、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、プレイヤ端末1から対戦相手操作部63aが操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤIDを特定して、特定したプレイヤIDに対応するギルド情報を、プレイヤ端末1がギルド情報記憶部192からダウンロード可能にセットする。また、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報を、プレイヤ端末1がプレイヤ情報記憶部191からダウンロード可能にセットする。

30

【0167】

また、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、プレイヤ端末1から対戦操作部37が操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤIDを特定して、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報を、プレイヤ端末1がプレイヤ情報記憶部191からダウンロード可能にセットする。

【0168】

プレイヤ端末1は、ギルドバトル開始前処理を行う(P4)。図18は、プレイヤ端末1におけるギルドバトル開始前処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤ端末1のゲーム実行制御部80aは、ディスプレイ26において、図7Bに示す持越し使用確認画面の表示中であるか否かを判定する(P4-1)。その結果、持越し使用確認画面の表示中である場合(P4-1のYES)には、ステップP4-2に処理が移り、持越し使用確認画面の表示中ではない場合(P4-1のNO)には、ステップP4-6に処理が移る。

40

【0169】

プレイヤ端末1のゲーム実行制御部80aは、図7Bに示す持越し使用確認画面の閉じる操作部64bが操作されたか否かを判定する(P4-2)。その結果、閉じる操作部64bが操作された場合(P4-2のYES)には、ステップP4-3に処理が移り、閉じる操作部64bの操作が行われていない場合(P4-2のNO)には、ステップP4-4に処理が移る。

【0170】

50

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 における図 7 B に示す持越し使用確認画面の表示を終了する ( P 4 - 3 ) 。

【 0 1 7 1 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 7 B に示す持越し使用確認画面の選択操作部 6 5 a が操作されたか否かを判定する ( P 4 - 4 ) 。その結果、選択操作部 6 5 a が操作された場合 ( P 4 - 4 の Y E S ) には、ステップ P 4 - 5 に処理が移り、選択操作部 6 5 a の操作が行われていない場合 ( P 4 - 4 の N O ) には、ステップ P 4 - 6 に処理が移る。

【 0 1 7 2 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、図 8 A に示すパーティ編成画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 4 - 5 ) 。ここでは、上記 P 3 - 2 3 で取得、記憶したプレイヤー情報に基づいて、図 8 A に示すように、選択可能なキャラクタおよび選択不可能なキャラクタに係る情報をプレイヤーが識別可能となるように表示する。

10

【 0 1 7 3 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 8 A に示すパーティ編成画面の表示中であるか否かを判定する ( P 4 - 6 ) 。その結果、パーティ編成画面の表示中である場合 ( P 4 - 6 の Y E S ) には、ステップ P 4 - 7 に処理が移り、パーティ編成画面の表示中ではない場合 ( P 4 - 6 の N O ) には、ステップ P 4 - 1 3 に処理が移る。

【 0 1 7 4 】

20

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 8 A に示すパーティ編成画面において、選択可能なキャラクタの選択操作がされたか否かを判定する ( P 4 - 7 ) 。その結果、選択操作がされた場合 ( P 4 - 7 の Y E S ) には、ステップ P 4 - 8 に処理が移り、選択操作がされていない場合 ( P 4 - 7 の N O ) には、ステップ P 4 - 9 に処理が移る。

【 0 1 7 5 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、パーティ選択画面におけるプレイヤーの選択操作に基づいて、パーティ編成画面の表示の更新を行う ( P 4 - 8 ) 。

【 0 1 7 6 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 8 A のキャンセル操作部 3 8 が操作されたか否かを判定する ( P 4 - 9 ) 。その結果、キャンセル操作部 3 8 が操作された場合 ( P 4 - 9 の Y E S ) には、ステップ P 4 - 1 0 に処理が移り、キャンセル操作部 3 8 の操作が行われていない場合 ( P 4 - 9 の N O ) には、ステップ P 4 - 1 1 に処理が移る。

30

【 0 1 7 7 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 におけるパーティ編成画面の表示を終了する ( P 4 - 1 0 ) 。

【 0 1 7 8 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 8 A のバトル開始操作部 3 9 が操作されたか否かを判定する ( P 4 - 1 1 ) 。その結果、バトル開始操作部 3 9 が操作された場合 ( P 4 - 1 1 の Y E S ) には、ステップ P 4 - 1 2 に処理が移り、バトル開始操作部 3 9 の操作が行われていない場合 ( P 4 - 1 1 の N O ) には、ステップ P 4 - 1 3 に処理が移る。

40

【 0 1 7 9 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、図 8 B に示すギルドバトル開始確認画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 4 - 1 2 ) 。ここでは、パーティ編成画面においてプレイヤーが選択したキャラクタに基づいて、図 8 B に示すように、ギルドバトル開始確認画面の表示を行う。

【 0 1 8 0 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 8 B に示すギルドバトル開始確認画面の表示中であるか否かを判定する ( P 4 - 1 3 ) 。その結果、ギルドバトル開始確認画面の表示中である場合 ( P 4 - 1 3 の Y E S ) には、ステップ P

50

4 - 14 に処理が移り、ギルドバトル開始確認画面の表示中ではない場合（P 4 - 13 の NO）には、当該ギルドバトル開始前処理を終了する。

【0181】

プレイヤ端末1のゲーム実行制御部80aは、図8Bのキャンセル操作部38が操作されたか否かを判定する（P 4 - 14）。その結果、キャンセル操作部38が操作された場合（P 4 - 14 の YES）には、ステップP 4 - 15 に処理が移り、キャンセル操作部38の操作が行われていない場合（P 4 - 14 の NO）には、ステップP 4 - 16 に処理が移る。

【0182】

プレイヤ端末1のゲーム実行制御部80aは、図8Bのバトル開始操作部39が操作されたか否かを判定する（P 4 - 16）。その結果、バトル開始操作部39が操作された場合（P 4 - 16 の YES）には、ステップP 4 - 17 に処理が移り、バトル開始操作部39の操作が行われていない場合（P 4 - 16 の NO）には、当該ギルドバトル開始前処理を終了する。

10

【0183】

プレイヤ端末1のゲーム実行制御部80aは、図8Bのバトル開始操作部39が操作されたことを示す開始情報をサーバ100に送信する（P 4 - 17）。開始情報には、バトルゲームの種別に係る情報、パーティ編成画面においてプレイヤが選択したキャラクタを示す情報、持越し使用確認画面において操作された選択操作部65aに対応する持越し権利または対戦権利の種別に係る情報、および、プレイヤID等が含まれている。なお、詳しい説明は省略するが、上記したメインクエスト、1V1バトル、または、3V3バトルに係るバトルゲームの実行が選択された場合には、選択されたバトルゲームの種別に対応する情報を含む開始情報がサーバ100へと送信されることとなる。

20

【0184】

図14に戻り、サーバ100のゲーム実行制御部180aは、サーバ側バトルゲーム開始処理（S 4）を行う。図19は、サーバ100におけるサーバ側バトルゲーム開始処理の一例を説明するフローチャートである。サーバ100のゲーム実行制御部180aは、開始情報を受信したか否かを判定する（S 4 - 1）。その結果、開始情報を受信した場合（S 4 - 1 の YES）には、ステップS 4 - 2 に処理が移り、開始情報を受信していない場合（S 4 - 1 の NO）には、当該サーバ側バトルゲーム開始処理を終了する。

30

【0185】

サーバ100のゲーム実行制御部180aは、受信した開始情報がメインクエストのバトルゲームに係る開始情報であるか判定する（S 4 - 2）。その結果、メインクエストのバトルゲームに係る開始情報である場合（S 4 - 2 の YES）には、ステップS 4 - 3 に処理が移り、メインクエストのバトルゲームに係る開始情報ではない場合（S 4 - 2 の NO）には、ステップS 4 - 10 に処理が移る。

【0186】

サーバ100のゲーム実行制御部180aは、受信した開始情報に関連付けられたプレイヤIDを特定して、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報に含まれるスタミナ情報から、実行するメインクエストのバトルゲームで消費するスタミナを減算するスタミナ減算処理を実行する（S 4 - 3）。

40

【0187】

サーバ100のゲーム実行制御部180aは、上記ステップS 4 - 3 で減算したスタミナの値を累積する消費スタミナ累積値の値を更新する消費スタミナ累積処理を実行する（S 4 - 4）。

【0188】

サーバ100のゲーム実行制御部180aは、上記ステップS 4 - 4 で更新された消費スタミナ累積値の値が予め設定された所定値となったか否かを判定する（S 4 - 5）。その結果、消費スタミナ累積値の値が所定値となった場合には、ステップS 4 - 6 に処理が移り、消費スタミナ累積値の値が所定値となっていない場合には、ステップS 4 - 10 に処

50



理が移る。なお、本実施形態では、所定値が 3 0 0 に設定されている。

【 0 1 8 9 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、上記ステップ S 4 - 4 で更新された消費スタミナ累積値から所定値を減算する ( S 4 - 6 )。

【 0 1 9 0 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、当日の対戦権利の付与回数が 3 未満であるか判定する ( S 4 - 7 )。その結果、当日の対戦権利の付与回数が 3 未満である場合 ( S 4 - 7 の Y E S ) には、ステップ S 4 - 8 に処理が移り、当日の対戦権利の付与回数が 3 未満ではない場合 ( S 4 - 7 の N O ) には、ステップ S 4 - 1 0 に処理が移る。

【 0 1 9 1 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信した開始情報に関連付けられたプレイヤー ID を特定して、特定したプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報に含まれる対戦権利情報における対戦権利の回数をインクリメントする対戦権利付与処理を実行する ( S 4 - 8 )。

【 0 1 9 2 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、バトルゲーム開始情報をプレイヤー端末 1 がダウンロード可能にセットする ( S 4 - 9 )。なお、バトルゲーム開始情報には、バトルゲームにおける対戦条件に係る情報が含まれる。ここで、対戦条件として具体的には、対戦時間に係る情報、対戦相手に係る情報、プレイヤーの選択したパーティ編成に係る情報等が含まれる。

【 0 1 9 3 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信した開始情報がギルドバトルのバトルゲームに係る開始情報であるか判定する ( S 4 - 1 0 )。その結果、ギルドバトルのバトルゲームに係る開始情報である場合 ( S 4 - 1 0 の Y E S ) には、ステップ S 4 - 1 1 に処理が移り、ギルドバトルのバトルゲームに係る開始情報ではない場合 ( S 4 - 1 1 の N O ) には、当該サーバ側バトルゲーム開始処理が終了する。

【 0 1 9 4 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信した開始情報に含まれる持越し使用確認画面において操作された選択操作部 6 5 a に対応する持越し権利または対戦権利の種別に係る情報を参照して、持越し使用確認画面において対戦権利が選択されたか否かを判定する ( S 4 - 1 1 )。その結果、持越し使用確認画面において対戦権利が選択された場合 ( S 4 - 1 1 の Y E S ) には、ステップ S 4 - 1 2 に処理を移し、持越し使用確認画面において対戦権利が選択されていない場合 ( S 4 - 1 1 の N O ) には、ステップ S 4 - 1 4 に処理が移る。

【 0 1 9 5 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信した開始情報に関連付けられたプレイヤー ID を特定して、特定したプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報に含まれる対戦権利情報から対戦権利の回数をデクリメントする対戦権利情報更新処理を行う ( S 4 - 1 2 )。

【 0 1 9 6 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、バトルゲーム開始情報をプレイヤー端末 1 がダウンロード可能にセットする ( S 4 - 1 3 )。なお、バトルゲーム開始情報には、バトルゲームにおける対戦条件に係る情報が含まれる。ここで、対戦条件として具体的には、対戦時間に係る情報、対戦相手に係る情報、プレイヤーの選択したパーティ編成に係る等が含まれる。

【 0 1 9 7 】

サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、受信した開始情報に含まれる持越し使用確認画面において操作された選択操作部 6 5 a に対応する持越し権利または対戦権利の種別に係る情報を参照して、持越し使用確認画面において持越し権利が選択されたか否かを判定する ( S 4 - 1 4 )。その結果、持越し使用確認画面において持越し権利が選択された場合 ( S 4 - 1 4 の Y E S ) には、ステップ S 4 - 1 5 に処理を移し、持越し使用確認画

10

20

30

40

50

面において持越し権利が選択されていない場合（Ｓ４－１４のＮＯ）には、当該サーバ側バトルゲーム開始処理が終了する。

【０１９８】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信した開始情報に関連付けられたプレイヤＩＤを特定して、特定したプレイヤＩＤに対応するプレイヤ情報に含まれ、持越し使用確認画面において選択された持越し権利に係る持越し権利情報を削除する持越し権利情報更新処理を行う（Ｓ４－１５）。なお、本実施形態において、持越し権利の消費に係る処理（Ｓ４－１５）をサーバ側バトルゲーム開始処理において実行する場合について示したが、サーバ側バトルゲーム開始処理において、プレイヤが選択した持越し権利を記憶（保持）しておき、サーバ側バトルゲーム終了処理において当該記憶（保持）した持越し権利を消費することとしてもよい。

10

【０１９９】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、バトルゲーム開始情報をプレイヤ端末１がダウンロード可能にセットする（Ｓ４－１６）。なお、バトルゲーム開始情報には、バトルゲームにおける対戦条件に係る情報が含まれる。ここで、対戦条件として具体的には、対戦時間に係る情報、対戦相手に係る情報、プレイヤの選択したパーティ編成に係る等が含まれる。

【０２００】

図１４に戻り、プレイヤ端末１は、サーバ１００から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端末側バトルゲーム開始処理を行う（Ｐ５）。ここでは、例えば、バトルゲームを進行するためのメモリ１２の領域を確保したり、所定のプログラムを記憶部１８からメモリ１２に読み出したりする。

20

【０２０１】

その後、プレイヤ端末１において、バトルゲームを制御するための端末側バトルゲーム制御処理が行われる（Ｐ６）。端末側バトルゲーム制御処理では、バトルゲーム開始情報に基づいて、バトルゲームにおける対戦時間の管理や、ダメージポイントの演算を行い、バトルタイムライン情報を含むゲーム結果情報の導出を行う。

【０２０２】

また、端末側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３０～６０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１６ｍｓ（ミリ秒）～３３ｍｓごとに情報の更新が行われている。

30

【０２０３】

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において、バトルゲームを終了させる端末側バトルゲーム終了処理が行われる（Ｐ７）。端末側バトルゲーム終了処理では、対戦相手とのバトルゲームに係る対戦記録に基づいて生成されたゲーム結果情報がサーバ１００に送信される。ゲーム結果情報には、上記したように、バトルタイムライン情報、バトルゲームに係る各種の情報が含まれている。また、端末側バトルゲーム終了処理では、サーバ１００から、報酬情報、持越し権利情報を含むプレイヤ情報を取得し、取得した情報をプレイヤ端末１のデータ記憶領域１２ｂ（ゲーム情報記憶部９０、プレイヤ情報記憶部９１）に記憶する。

40

【０２０４】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、上記端末側バトルゲーム終了処理に対応するサーバ側バトルゲーム終了処理（Ｓ５）を行う。図２０は、サーバ１００におけるサーバ側バトルゲーム終了処理の一例を説明するフローチャートである。サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、ゲーム結果情報を受信したか否かを判定する（Ｓ５－１）。その結果、ゲーム結果情報を受信した場合（Ｓ５－１のＹＥＳ）には、ステップＳ５－２に処理が移り、ゲーム結果情報を受信していない場合（Ｓ５－１のＮＯ）には、当該サーバ側バトルゲーム終了処理を終了する。

【０２０５】

50

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報がメインクエストのバトルゲームに係るゲーム結果情報であるか判定する（Ｓ５－２）。その結果、メインクエストのバトルゲームに係るゲーム結果情報である場合（Ｓ５－２のＹＥＳ）には、ステップＳ５－３に処理が移り、メインクエストのバトルゲームに係るゲーム結果情報ではない場合（Ｓ５－２のＮＯ）には、ステップＳ５－６に処理が移る。

【０２０６】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を決定する報酬決定処理を行う（Ｓ５－３）。

【０２０７】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、上記ステップＳ５－３で決定した報酬に基づいて報酬情報をプレイヤー端末１がダウンロード可能にセットする（Ｓ５－４）。 10

【０２０８】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、プレイヤー情報を更新する（Ｓ５－５）。ここでは、例えば、経験値の付与等の処理が行われる。

【０２０９】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報がギルドバトルのバトルゲームに係るゲーム結果情報であるか判定する（Ｓ５－６）。その結果、ギルドバトルのバトルゲームに係るゲーム結果情報である場合（Ｓ５－６のＹＥＳ）には、ステップＳ５－７に処理が移り、ギルドバトルのバトルゲームに係るゲーム結果情報ではない場合（Ｓ５－６のＮＯ）には、当該サーバ側バトルゲーム終了処理を終了する。 20

【０２１０】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、ギルド情報を更新するギルド情報更新処理を行う（Ｓ５－７）。ここでは、例えば、ゲーム結果情報に基づいて、対戦相手の体力の更新等を行う。

【０２１１】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を決定する報酬決定処理を行う（Ｓ５－８）。

【０２１２】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、上記ステップＳ５－８で決定した報酬に基づいて報酬情報をプレイヤー端末１がダウンロード可能にセットする（Ｓ５－９）。 30

【０２１３】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、プレイヤー情報を更新する（Ｓ５－１０）。ここでは、例えば、経験値の付与等の処理が行われる。

【０２１４】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、持越し権利発生条件が成立しているか否かを判定する（Ｓ５－１１）。その結果、持越し権利発生条件が成立している場合（Ｓ５－１１のＹＥＳ）には、ステップＳ５－１２に処理が移り、持越し権利発生条件が成立していない場合（Ｓ５－１１のＮＯ）には、当該サーバ側バトルゲーム終了処理を終了する。なお、持越し権利発生条件が成立する場合とは、対戦権利を消費して実行されたバトルゲームであり、かつ、対戦時間を残した状態で対戦相手を倒した場合である。 40

【０２１５】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、受信したゲーム結果情報に基づいて、対戦相手の敵キャラクタを倒した際の残りの対戦時間に基づいて、持越し権利に対する制限時間（対戦時間）の設定する対戦条件設定処理を行う（Ｓ５－１２）。上記したように、本実施形態では、対戦相手の敵キャラクタを倒した際の残りの対戦時間が長いほど、持越し権利に対して設定される制限時間が、対戦権利に対して設定される制限時間（例えば、９０秒）以下の範囲内で長く設定される。

【０２１６】

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、プレイヤー情報に持越し権利を付与する持越し権利情報更新処理を実行する（Ｓ５－１３）。ここでは、受信したゲーム結果情報に基づいて、当該付与した持越し権利を消費して実行されるバトルゲームにおける対戦条件の設定も行う。ここで、対戦条件として具体的には、対戦時間に係る情報、受信したゲーム結果情報に係るバトルゲームにおいてプレイヤーの選択したパーティ編成に係る情報等が含まれる。なお、複数のプレイヤーが同時に１の敵キャラクタとのバトルゲームを実行し、複数のプレイヤーが同時に敵キャラクタを倒した場合には、それぞれのプレイヤーに対して持越し権利を付与してもよいし、敵キャラクタを倒した複数のプレイヤーのうち１のプレイヤーのみに持越し権利を付与し、その他のプレイヤーについては、当該バトルゲームを無効扱いとすることとしてもよい。

10

**【０２１７】**

サーバ１００のゲーム実行制御部１８０ａは、上記ステップＳ５－１３でプレイヤー情報に付与した持越し権利を含む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セットする（Ｓ５－１４）。

**【０２１８】**

図１４に戻り、プレイヤー端末１は、ゲーム結果情報、および、サーバ１００から受信した報酬情報に基づいて、図９Ａに示すリザルト画面の表示を行う（Ｐ８）。

**【０２１９】**

プレイヤー端末１は、端末側リザルト画面処理を行う（Ｐ９）。図２１は、プレイヤー端末１における端末側リザルト画面処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、ディスプレイ２６において、図９Ａに示すリザルト画面の表示中であるか否かを判定する（Ｐ９－１）。その結果、リザルト画面の表示中である場合（Ｐ９－１のＹＥＳ）には、ステップＰ９－２に処理が移り、リザルト画面の表示中ではない場合（Ｐ９－１のＮＯ）には、ステップＰ９－１１に処理が移る。

20

**【０２２０】**

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、図９Ａに示すリザルト画面のダメージレポート操作部が操作されたか否かを判定する（Ｐ９－２）。その結果、ダメージレポート操作部が操作された場合（Ｐ９－２のＹＥＳ）には、ステップＰ９－３に処理が移り、ダメージレポート操作部の操作が行われていない場合（Ｐ９－２のＮＯ）には、ステップＰ９－６に処理が移る。

30

**【０２２１】**

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、ダメージレポート操作部６６ａが操作されたことを示す操作情報をサーバ１００に送信する（Ｐ９－３）。操作情報には、図９Ａのリザルト画面で表示されている対戦相手の情報、プレイヤーＩＤ等が含まれている。

**【０２２２】**

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、サーバ１００のゲーム情報記憶部１９０からゲーム結果情報を取得し、取得したゲーム結果情報をプレイヤー端末１のゲーム情報記憶部９０に記憶する（Ｐ９－４）。

**【０２２３】**

プレイヤー端末１の表示制御部８２ａは、上記ステップＰ９－４で取得、記憶したゲーム結果情報に基づいて、図９Ｂに示すダメージレポート画面をディスプレイ２６に表示する（Ｐ９－５）。なお、ゲーム結果情報を上記ステップＰ９－４で取得せずに、既にゲーム情報記憶部９０に記憶されているゲーム結果情報を用いてダメージレポート画面をディスプレイ２６に表示することとしてもよい。

40

**【０２２４】**

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０ａは、図９Ａに示すリザルト画面の次へ操作部６６ｃが操作されたか否かを判定する（Ｐ９－６）。その結果、次へ操作部６６ｃが操作された場合（Ｐ９－６のＹＥＳ）には、ステップＰ９－７に処理が移り、次へ操作部６６ｃの操作が行われていない場合（Ｐ９－６のＮＯ）には、ステップＰ９－１１に処理が移る。

**【０２２５】**

50

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０aは、次へ操作部６６cが操作されたことを示す操作情報をサーバ１００に送信する（Ｐ９－７）。操作情報には、プレイヤーＩＤ等が含まれている。

【０２２６】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０aは、サーバ１００のギルド情報記憶部１９２からギルド情報を取得し、取得したギルド情報をプレイヤー端末１のギルド情報記憶部９２に記憶する（Ｐ９－８）。

【０２２７】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０aは、サーバ１００のプレイヤー情報記憶部１９１からプレイヤー情報を取得し、取得したプレイヤー情報をプレイヤー端末１のプレイヤー情報記憶部９１に記憶する（Ｐ９－９）。

10

【０２２８】

プレイヤー端末１の表示制御部８２aは、上記ステップＰ９－８で取得、記憶したギルド情報、および、上記ステップＰ９－９で取得、記憶したプレイヤー情報に基づいて、図４Aに示すギルドバトル画面をディスプレイ２６に表示する（Ｐ９－１０）。ここでは、ギルド情報に基づいて、上記図５または図６に示すように対戦可能なボス、および、討伐済みのボスをプレイヤーが識別可能となるように表示する。また、対戦可能なボスに対しては対戦相手操作部６３aの表示を行い、討伐済みのボスに対しては、対戦相手操作部６３aの表示を行わない。

【０２２９】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０aは、ディスプレイ２６において、図９Bに示すダメージレポート画面の表示中であるか否かを判定する（Ｐ９－１１）。その結果、ダメージレポート画面の表示中である場合（Ｐ９－１１のＹＥＳ）には、ステップＰ９－１２に処理が移り、ダメージレポート画面の表示中ではない場合（Ｐ９－１１のＮＯ）には、当該端末側リザルト画面処理を終了する。

20

【０２３０】

プレイヤー端末１のゲーム実行制御部８０aは、図９Bに示すダメージレポート画面のＯＫ操作部６７aが操作されたか否かを判定する（Ｐ９－１２）。その結果、ＯＫ操作部６７aが操作された場合（Ｐ９－１２のＹＥＳ）には、ステップＰ９－１３に処理が移り、ＯＫ操作部６７aの操作が行われていない場合（Ｐ９－１２のＮＯ）には、当該端末側リザルト画面処理を終了する。

30

【０２３１】

プレイヤー端末１の表示制御部８２aは、ディスプレイ２６における図９Bに示すダメージレポート画面の表示を終了する（Ｐ９－１３）。

【０２３２】

図１４に戻り、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０aは、上記端末側リザルト画面処理に対応するサーバ側リザルト画面処理（Ｓ６）を行う。サーバ側リザルト画面処理では、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０aは、プレイヤー端末１からダメージレポート操作部が操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤーＩＤ、および、図９Aのリザルト画面で表示されている対戦相手の情報を特定して、特定した情報に対応するゲーム結果情報を、プレイヤー端末１がゲーム情報記憶部１９０からダウンロード可能にセットする。

40

【０２３３】

また、サーバ１００のゲーム実行制御部１８０aは、プレイヤー端末１から図９Aに示すリザルト画面の次へ操作部６６cが操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤーＩＤを特定して、特定したプレイヤーＩＤに対応するギルド情報を、プレイヤー端末１がギルド情報記憶部１９２からダウンロード可能にセットする。また、サーバ１００のゲーム実行制御部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、プレイヤー端末１がプレイヤー情報記憶部１９１からダウンロード可能にセットする。

50

## 【 0 2 3 4 】

プレイヤー端末 1 は、端末側マイログ画面処理を行う ( P 1 0 )。図 2 2 は、プレイヤー端末 1 における端末側マイログ画面処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 4 A に示すギルドバトル画面のマイログ操作部 6 1 a が操作されたか否かを判定する ( P 1 0 - 1 )。その結果、マイログ操作部 6 1 a が操作された場合 ( P 1 0 - 1 の Y E S ) には、ステップ P 1 0 - 2 に処理が移り、マイログ操作部 6 1 a の操作が行われていない場合 ( P 1 0 - 1 の N O ) には、ステップ P 1 0 - 5 に処理が移る。

## 【 0 2 3 5 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、マイログ操作部 6 1 a が操作されたことを示す操作情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 1 0 - 2 )。操作情報には、プレイヤー I D 等が含まれている。

10

## 【 0 2 3 6 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のプレイヤー情報記憶部 1 9 1 からプレイヤー情報に含まれるマイログ情報を取得し、取得したマイログ情報をプレイヤー端末 1 のプレイヤー情報記憶部 9 1 に記憶する ( P 1 0 - 3 )。

## 【 0 2 3 7 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、上記ステップ P 1 0 - 3 で取得、記憶したマイログ情報に基づいて、図 1 1 A に示すマイログ画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 1 0 - 4 )。

20

## 【 0 2 3 8 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 1 1 A に示すマイログ画面の表示中であるか否かを判定する ( P 1 0 - 5 )。その結果、マイログ画面の表示中である場合 ( P 1 0 - 5 の Y E S ) には、ステップ P 1 0 - 6 に処理が移り、マイログ画面の表示中ではない場合 ( P 1 0 - 5 の N O ) には、当該端末側マイログ画面処理を終了する。

## 【 0 2 3 9 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、マイログ画面のマイログ選択タブ 6 6 が操作される切替操作が行われたか否かを判定する ( P 1 0 - 6 )。その結果、切替操作が行われた場合 ( P 1 0 - 6 の Y E S ) には、ステップ P 1 0 - 7 に処理が移り、切替操作が行われていない場合 ( P 1 0 - 6 の N O ) には、当該端末側マイログ画面処理が終了する。

30

## 【 0 2 4 0 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、マイログ画面におけるプレイヤーによる切替操作に基づいて、マイログ画面の表示の切替を行う ( P 1 0 - 7 )。

## 【 0 2 4 1 】

図 1 4 に戻り、サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、上記端末側マイログ画面処理に対応するサーバ側マイログ画面 ( S 7 ) を行う。サーバ側マイログ画面処理では、サーバ 1 0 0 のゲーム実行制御部 1 8 0 a は、プレイヤー端末 1 から図 4 A に示すギルドバトル画面のマイログ操作部 6 1 a が操作されたことを示す操作情報を受信した場合に、操作情報に関連付けられたプレイヤー I D を特定して、特定したプレイヤー I D に対応するマイログ情報を、プレイヤー端末 1 がプレイヤー情報記憶部 1 9 1 からダウンロード可能にセットする。

40

## 【 0 2 4 2 】

プレイヤー端末 1 は、端末側バトル詳細画面処理を行う ( P 1 1 )。図 2 3 は、プレイヤー端末 1 における端末側バトル詳細画面処理の一例を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、図 9 A に示すリザルト画面のバトル詳細操作部 6 6 b、図 1 1 A に示すマイログ画面のバトル詳細操作部 6 6 b、または、図 1 1 B に示すギルド画面のバトル詳細操作部 6 6 b が操作されたか否かを判定する ( P 1 1 - 1 )。その結果、バトル詳細操作部 6 6 b が操作された場合 ( P 1 1 - 1 の Y E S ) には、ステップ P 1 1 - 2 に処理が移り、バトル詳細操作部 6 6 b の操作が行われていない場合 ( P 1

50

1 - 1 の NO ) には、ステップ P 1 1 - 5 に処理が移る。

【 0 2 4 3 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、バトル詳細操作部 6 6 b が操作されたことを示す操作情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 1 1 - 2 )。操作情報には、操作されたバトル詳細操作部 6 6 b に対応するバトルログ ID 等が含まれている。

【 0 2 4 4 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、サーバ 1 0 0 のゲーム情報記憶部 1 9 0 から上記ステップ P 1 1 - 2 でサーバ 1 0 0 に送信した操作情報に含まれるバトルログ ID に対応するゲーム結果情報を取得し、取得したゲーム結果情報をプレイヤー端末 1 のゲーム情報記憶部 9 0 に記憶する ( P 1 1 - 3 )。

10

【 0 2 4 5 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、上記ステップ P 1 1 - 3 で取得、記憶したゲーム結果情報に基づいて、図 9 C に示す対バトル詳細画面をディスプレイ 2 6 に表示する ( P 1 1 - 4 )。

【 0 2 4 6 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、ディスプレイ 2 6 において、図 9 C に示すバトル詳細画面の表示中であるか否かを判定する ( P 1 1 - 5 )。その結果、バトル詳細画面の表示中である場合 ( P 1 1 - 5 の YES ) には、ステップ P 1 1 - 6 に処理が移り、バトル詳細画面の表示中ではない場合 ( P 1 1 - 5 の NO ) には、当該端末側バトル詳細画面処理を終了する。

20

【 0 2 4 7 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、バトル詳細画面の投稿操作部 6 8 a が操作されたか否かを判定する ( P 1 1 - 6 )。その結果、投稿操作部 6 8 a が操作された場合 ( P 1 1 - 6 の YES ) には、ステップ P 1 1 - 7 に処理が移り、投稿操作部 6 8 a の操作が行われていない場合 ( P 1 1 - 6 の NO ) には、ステップ P 1 1 - 8 に処理が移る。

【 0 2 4 8 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、投稿操作部 6 8 a が操作されたことを示す投稿情報をサーバ 1 0 0 に送信する ( P 1 1 - 7 )。投稿情報には、プレイヤー ID、図 1 1 B の入力部 7 0 b に入力したメッセージ ( 文字 ) に関する情報等が含まれている。

【 0 2 4 9 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、バトル詳細画面のコピー操作部 6 8 b が操作されたか否かを判定する ( P 1 1 - 8 )。その結果、コピー操作部 6 8 b が操作された場合 ( P 1 1 - 8 の YES ) には、ステップ P 1 1 - 9 に処理が移り、コピー操作部 6 8 b の操作が行われていない場合 ( P 1 1 - 8 の NO ) には、ステップ P 1 1 - 1 0 に処理が移る。

30

【 0 2 5 0 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、表示中のバトル詳細画面に対応するゲーム結果情報に含まれる少なくとも一部の情報をテキスト形式で貼り付け可能となるようにプレイヤー端末 1 のクリップボードにコピー ( 出力 ) する ( P 1 1 - 9 )。ここでは、図 1 0 に示すテキスト内容について、プレイヤー端末 1 のクリップボードにコピー ( 出力 ) する。すなわち、プレイヤーの操作に基づいて、対戦記録をテキスト形式で貼り付け可能となるように出力する。

40

【 0 2 5 1 】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 8 0 a は、表示中のバトル詳細画面の閉じる操作部 6 4 b が操作されたか否かを判定する ( P 1 1 - 1 0 )。その結果、閉じる操作部 6 4 b が操作された場合 ( P 1 1 - 1 0 の YES ) には、ステップ P 1 1 - 1 1 に処理が移り、閉じる操作部 6 4 b の操作が行われていない場合 ( P 1 1 - 1 0 の NO ) には、当該端末側バトル詳細画面処理を終了する。

【 0 2 5 2 】

プレイヤー端末 1 の表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 におけるバトル詳細画面の表示

50

を終了する（P 1 1 - 1 1 ）。

【 0 2 5 3 】

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。

【 0 2 5 4 】

上記実施形態において、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 とで行われる処理の分担は一例に過ぎない。例えば、上記した各処理は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 の少なくともいずれかで実行されればよく、その実行タイミングや、実行する装置は特に限定されない。

10

【 0 2 5 5 】

また、上記実施形態におけるプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 の処理は一例に過ぎない。プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 における処理は、本発明の目的を逸脱しない範囲で、適宜設計可能であることは言うまでもない。

【 0 2 5 6 】

なお、上記実施形態における処理を実行するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、非一時的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。

20

【 符号の説明 】

【 0 2 5 7 】

1 プレイヤ端末（ゲーム端末）

1 0 0 サーバ

S 情報処理システム

30

40

50



## 【要約】

【課題】バトルゲームにおける戦略性が乏しくなるおそれを抑制する。

【解決手段】情報処理プログラムは、所定の条件が成立すると、バトルゲームにおける対戦相手との対戦権利を付与する処理と、対戦権利を消費することで、対戦権利に対して設定された対戦条件に基づいて対戦相手とのバトルゲームを実行する処理と、対戦権利を消費してバトルゲームを実行した際に、対戦条件内で対戦相手を倒した場合に、持越し権利を付与する処理と、持越し権利に対する対戦条件を設定する処理と、持越し権利を消費することで、対戦権利を消費せずに、持越し権利に対する対戦条件に基づいて対戦相手とのバトルゲームを実行する処理と、対戦権利および持越し権利の双方を有している場合に、対戦権利または持越し権利のいずれを消費するかプレイヤーに選択させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図4

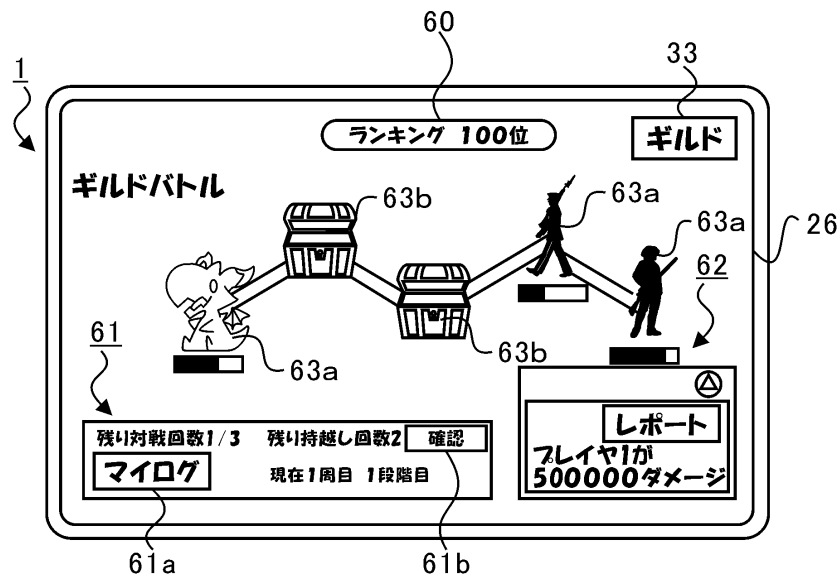


FIG. 4A

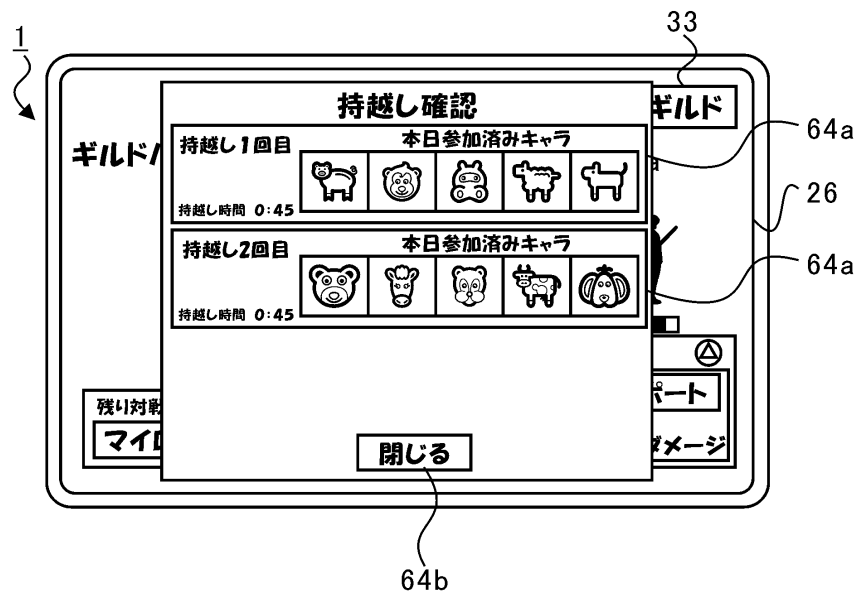
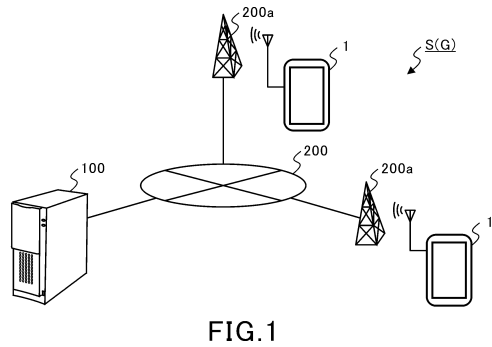
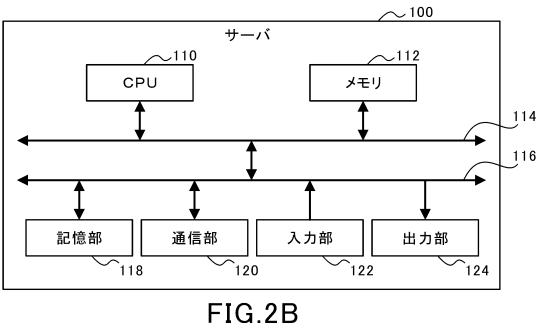
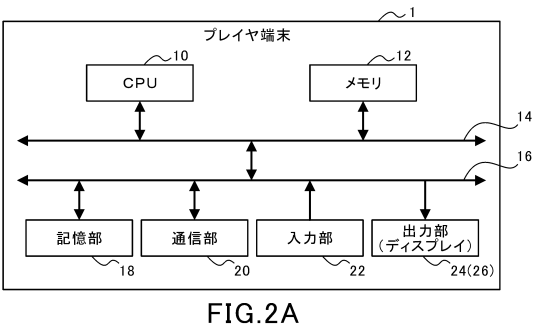


FIG. 4B

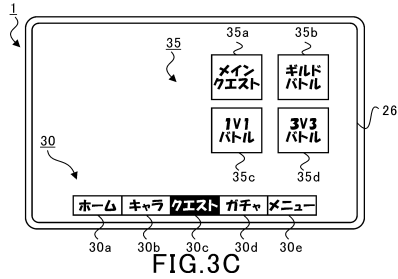
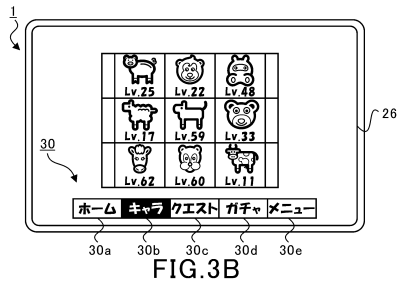
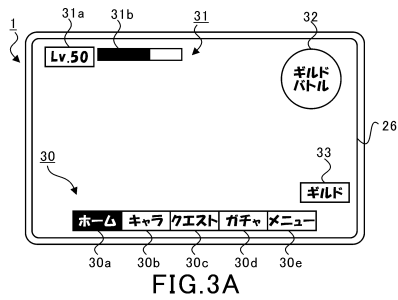
【図面】  
【図 1】



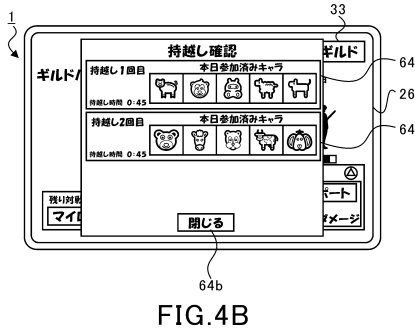
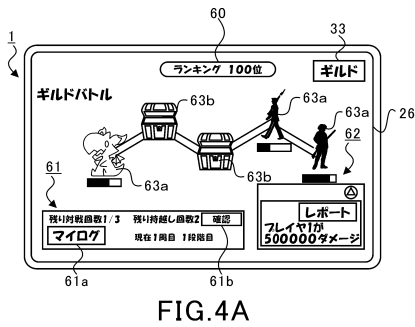
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

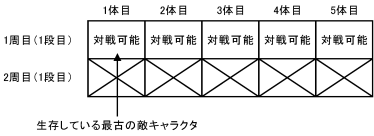


FIG. 5A

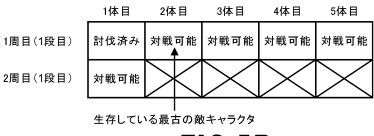


FIG. 5B



FIG. 5C



FIG. 5D

【図 6】

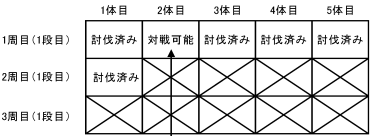


FIG. 6A

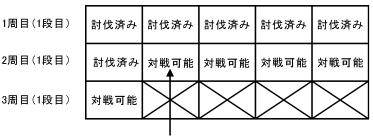


FIG. 6B

【図 7】

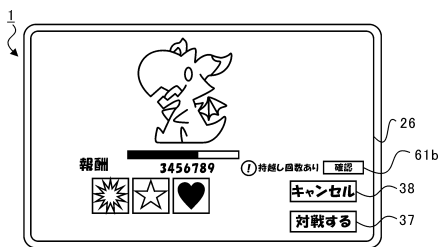


FIG. 7A

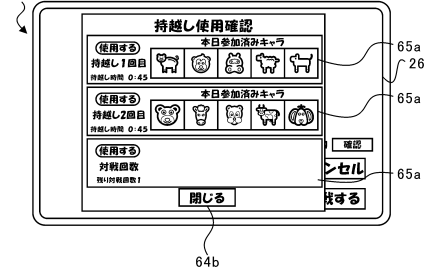


FIG. 7B

【図 8】

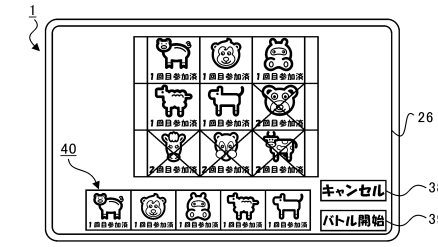


FIG. 8A

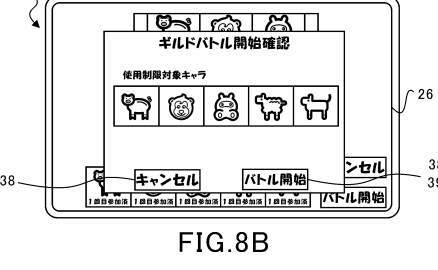


FIG. 8B

10

20

30

40

50

【図 9】

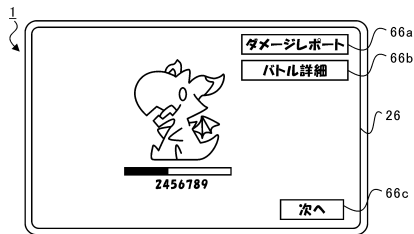
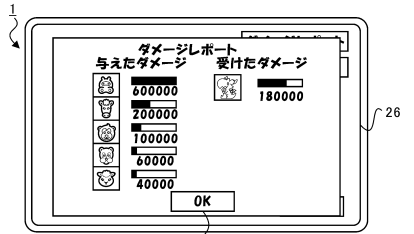


FIG. 9A



67a

FIG. 9B

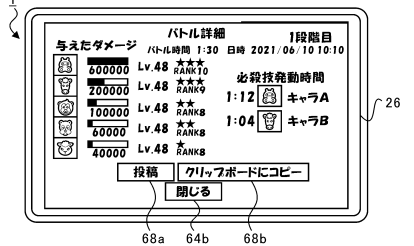


FIG. 9C

【図 11】

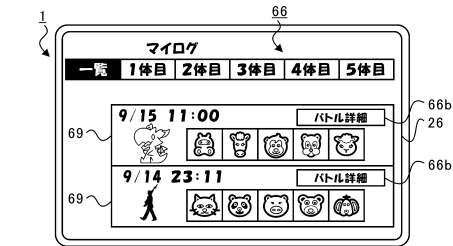


FIG. 11A

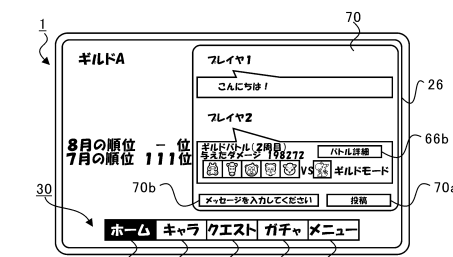


FIG. 11B

【図 10】

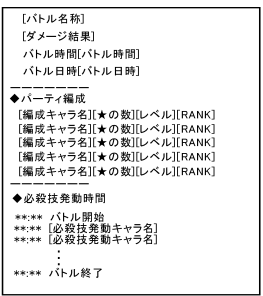


FIG. 10

10

20

【図 12】

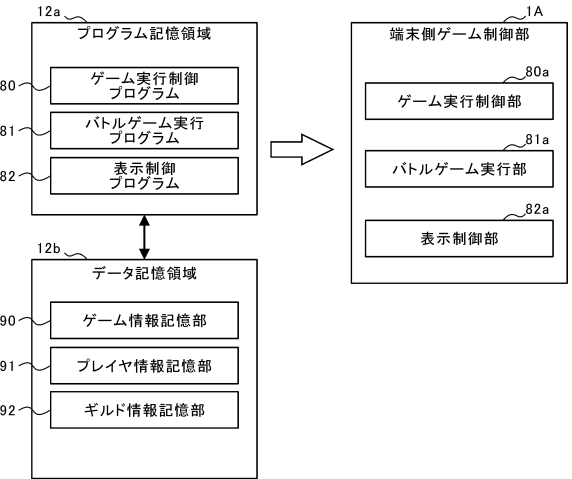


FIG. 12

30

40

50

【図 13】

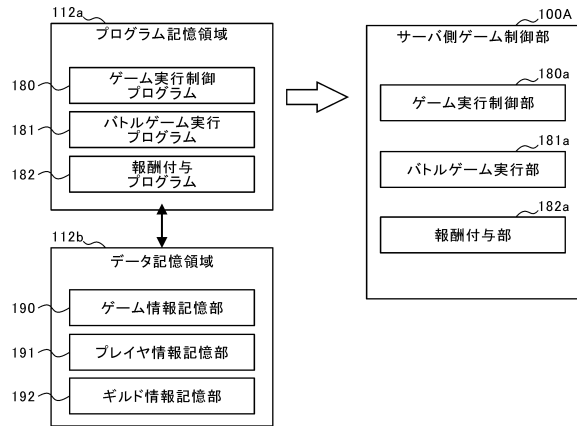


FIG.13

【図 14】

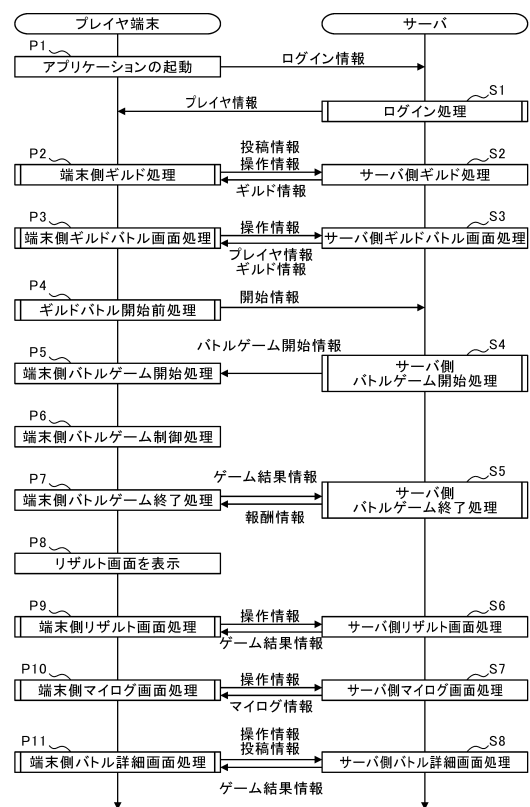


FIG.14

【図 15】

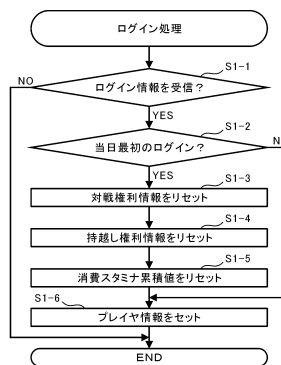


FIG.15

【図 16】

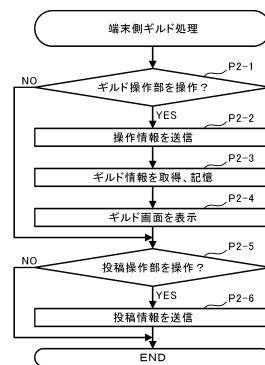


FIG.16

【図 17】

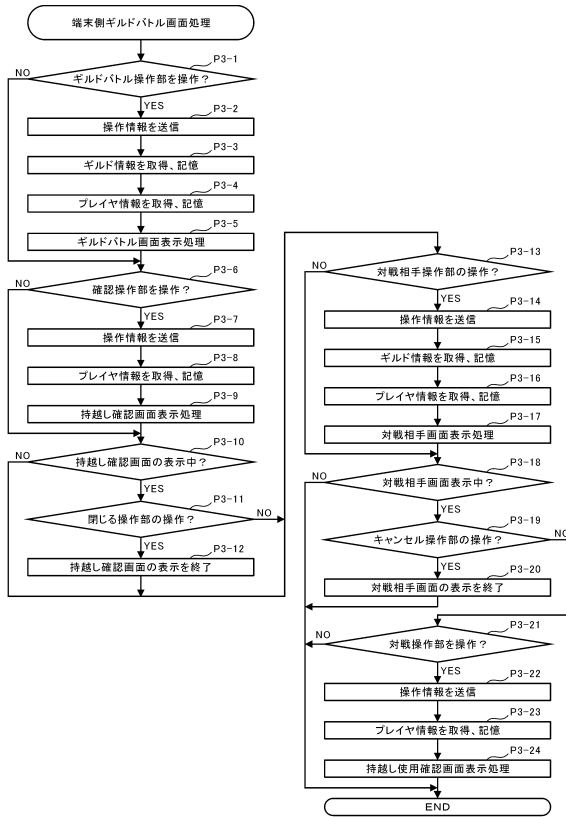


FIG.17

【図 18】

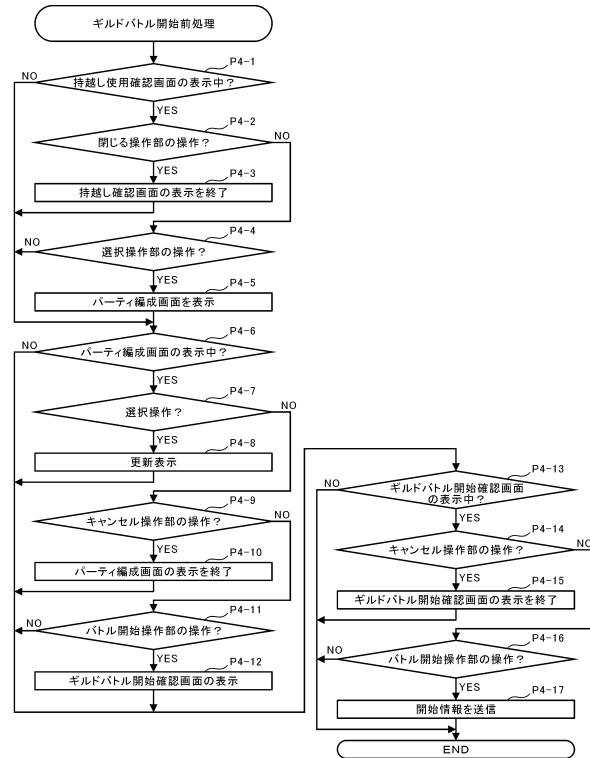


FIG.18

【図 19】

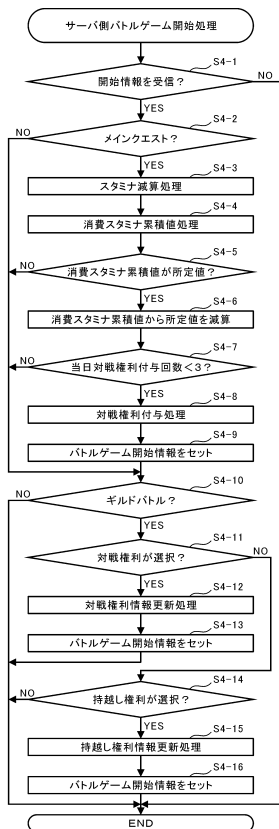


FIG.19

【図 20】

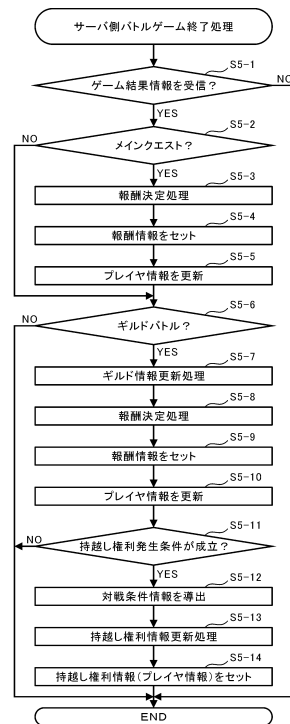


FIG.20

10

20

30

40

50

【図 2 1】

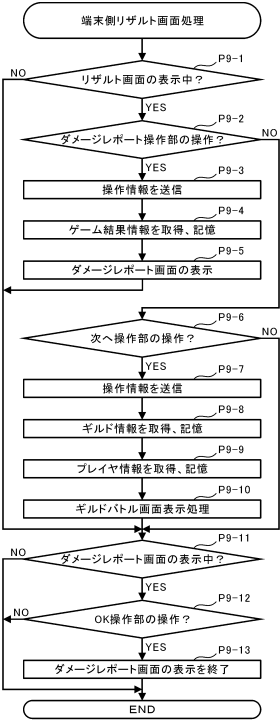


FIG.21

【図 2 2】

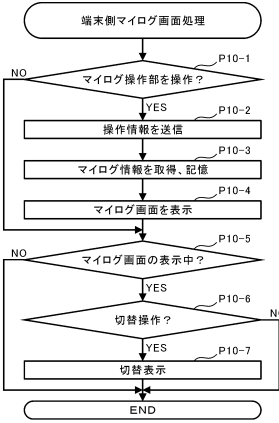


FIG.22

【図 2 3】

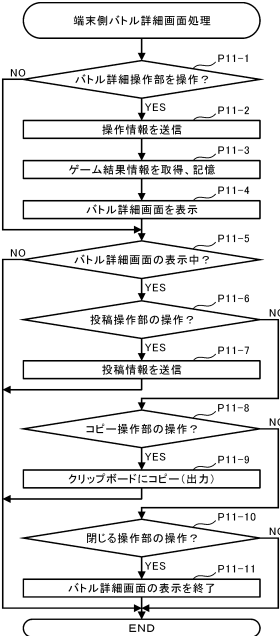


FIG.23

10

20

30

40

50

## フロントページの続き

はないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開 令和3年6月4日に<https://priconne-redive.jp/news/update/12972/> <https://dmg.priconne-redive.jp/news/detail.php?id=12972>にて内部的な仕組みは公開してはないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開 令和3年6月11日に[https://twitter.com/priconne\\_redive](https://twitter.com/priconne_redive) [https://twitter.com/priconne\\_redive/status/1403190111903178754](https://twitter.com/priconne_redive/status/1403190111903178754)にて内部的な仕組みは公開してはないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開 令和3年6月22日に<https://priconne-redive.jp/news/update/13213/> <https://dmg.priconne-redive.jp/news/detail.php?id=13213> [https://twitter.com/priconne\\_redive](https://twitter.com/priconne_redive) [https://twitter.com/priconne\\_redive/status/1407171750975000582](https://twitter.com/priconne_redive/status/1407171750975000582)にて内部的な仕組みは公開してはないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開

特許法第30条第2項適用 令和3年6月11日および令和3年6月22日に<https://itunes.apple.com/jp/app/id1134429300> <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.cygames.princessconnectredive> <https://dmg.priconne-redive.jp/>にて本発明にかかるシステムを実装したゲームサービスを公開

## 早期審査対象出願

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特許第6655212(JP, B1)

特開2013-169431(JP, A)

特開2015-008984(JP, A)

特開2013-128775(JP, A)

[プリコネR]持ち越しの仕様と持ち越し時間を伸ばす方法[クランバトル], AppMedia[online], 2021年03月26日, インターネット<URL: <https://appmedia.jp/priconne-redive/4656250>>, [2021年12月7日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24