

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年6月23日(23.06.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/130960 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/5375 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2021/043802
- (22) 国際出願日: 2021年11月30日(30.11.2021)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2020-208219 2020年12月16日(16.12.2020) JP
- (71) 出願人:株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平
台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者:大浦 和宏(OURA, Kazuhiro); 〒1500036
東京都渋谷区南平町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).
粉山 宏平(MOMIYAMA, Kohei); 〒1500036 東
京都渋谷区南平町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).
岡田 悟(OKADA, Satoru); 〒1500036 東京都渋
谷区南平町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).
- (74) 代理人:特許業務法人 青海特許事務所(AOMI
PATENT); 〒1010052 東京都千代田区神田
小川町 1 - 8 - 8 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保
護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ,
BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH,
CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO,
DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,

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

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

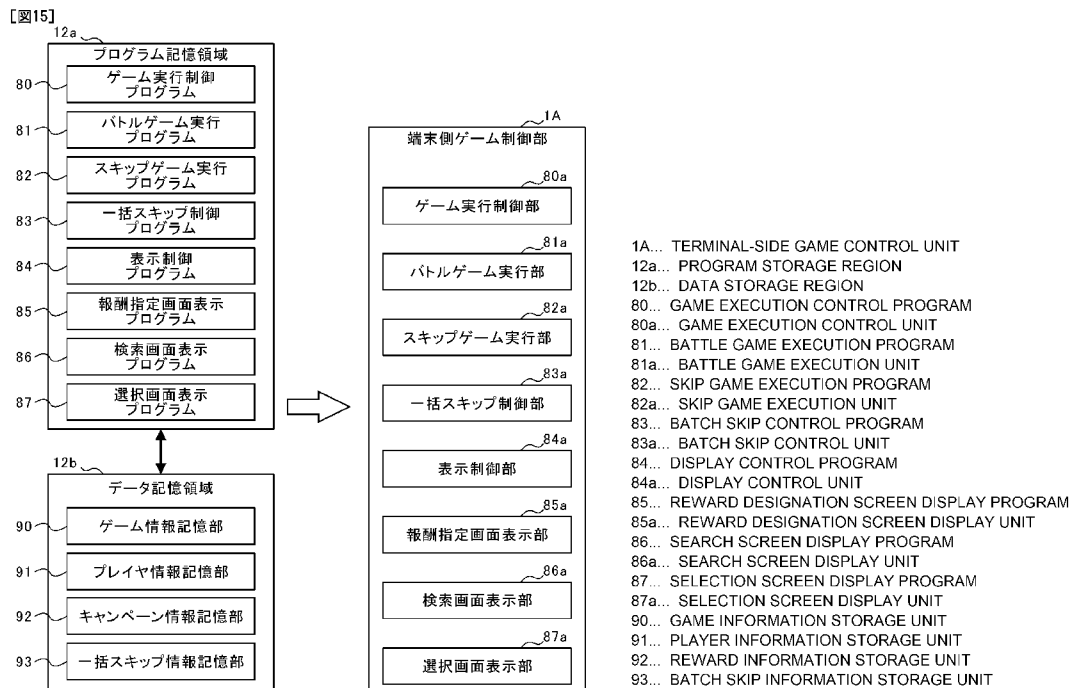


FIG. 15

(57) Abstract: This information processing program causes a computer to function as: a game execution unit (battle game execution unit 81a) for executing a game on the basis of a player's operation; a reward granting unit that grants a predetermined reward when the game is completed; a reward designation screen display unit 85a that displays a reward designation screen on which the player can designate a desired reward; a display control unit 84a for displaying a skip selection screen that can display a plurality of games in which the reward designated on the reward designation screen can

HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH,
KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,
MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

be won and for which a skip process can be executed for eliminating at least some functions; and a skip game execution unit (batch skip control unit 83a) that executes a game through skip processing, said game having been selected from among the plurality of games displayed on the skip selection screen.

(57) 要約: 情報処理プログラムは、プレイヤーの操作に基づいてゲームを実行するゲーム実行部 (バトルゲーム実行部 81a) 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、プレイヤーが所望の報酬を指定可能な報酬指定画面を表示する報酬指定画面表示部 85a と、報酬指定画面において指定された報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能なゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示する表示制御部 84a と、スキップ選択画面において複数表示されたゲームのうち、選択されたゲームを、スキップ処理によって実行するスキップゲーム実行部 (一括スキップ制御部 83a) と、してコンピュータを機能させる。

明 細 書

発明の名称：

情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムに関する。

背景技術

[0002] 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。

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。

[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ゲームを実行するゲーム実行部と、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、プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報

報酬指定画面を表示する報酬指定画面表示部と、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示する表示制御部と、スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するスキップゲーム実行部と、してコンピュータを機能させ、前記報酬指定画面表示部は、前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する。

[0007] プレイヤが所望の前記報酬を指定可能な検索画面を表示する検索画面表示部と、

としてコンピュータを機能させ、前記表示制御部は、前記検索画面において指定された前記報酬の少なくともいずれかを獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略する前記スキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能であり、前記検索画面において指定された前記報酬を、前記スキップ選択画面における所定の領域に識別可能に表示し、前記報酬指定画面において前記報酬が指定された後に最初に前記スキップ選択画面が表示される際に、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を、前記所定の領域に識別可能に表示してもよい。

[0008] 少なくとも一部の前記ゲームに対して、プレイヤに有利な条件を付与する有利条件付与部としてコンピュータを機能させ、前記表示制御部は、前記有利な条件が付与された前記ゲームを識別可能な付加情報を表示してもよい。

[0009] 予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤが選択可能なグループ選択画面を表示する選択画面表示部としてコンピュータを機能させ、前記ゲームはそれぞれ前記複数のグループのいずれかに属しており、前記有利な条件は、前記グループ単位で前記ゲームに付与され、前記選択画面表示部は、前記有利な条件が付与された前記ゲームが属する前記グループに前記付加情報を付加して表示し、前記表示制御部は、前記グループ選択画面において、プレイヤが選択した前記グループに属する前記ゲームを複数表

示可能であってもよい。

[0010] 上記課題を解決するために、情報処理方法は、プレイヤーの操作に基づいて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、プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示するステップと、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示するステップと、スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するステップと、を含み、前記プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示するステップでは、前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する。

[0011] 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ゲームを実行するゲーム実行部と、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、プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示する報酬指定画面表示部と、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示する表示制御部と、スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するスキップゲーム実行部と、を備え、前記報酬指定画面表示部は、前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する。

発明の効果

[0012] 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

[0013] [図1]図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

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

[図3]図3 Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3 B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3 C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4 Aは、入手方法ポップアップの一例を説明する図である。図4 Bは、入手場所ポップアップの一例を説明する図である。図4 C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5 Aは、入手場所ポップアップの一例を説明する図である。図5 Bは、所持アイテム一覧画面の一例を説明する図である。図5 Cは、入手場所ポップアップの一例を説明する図である。

[図6]図6 A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6 B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6 Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

[図7]図7 Aは、バトル画面の一例を説明する図である。図7 Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図7 Cは、キャンペーンポップアップの一例を説明する図である。

[図8]図8 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8 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。

[図9]図9 A、図9 B、図9 Cは、クエスト一覧ポップアップの一例を説明する図である。

[図10]図10 A、図10 Bは、クエスト一覧ポップアップの一例を説明する図である。図10 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11]図11 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11 Bは、クエスト一覧ポップアップの一例を説明する図である。

[図12]図12 A、図12 Bは、絞り込みポップアップの一例を説明する図である。

[図13]図13は、クエスト一覧ポップアップの一例を説明する図である。

[図14]図14は、キャンペーン情報テーブルの一例を説明する図である。

[図15]図15は、プレイヤ端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

[図16]図16は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

[図17]図17は、プレイヤ端末およびサーバの基本的な処理を説明するシーケンス図である。

[図18]図18は、一括スキップ処理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。

[0015] (情報処理システムSの全体の構成)

図1は、情報処理システムSの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムSは、プレイヤ端末1と、サーバ100と、通信基地局200aを有する通信ネットワーク200とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

[0016] プレイヤ端末(情報処理装置)1は、通信ネットワーク200を介してサーバ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。

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

[0019] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末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。

[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(Ra

ndom Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要となるプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

[0024] バス14には、入出力インタフェース16が接続される。入出力インタフェース16には、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24が接続されている。

[0025] 記憶部18は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤー端末1においては、記憶部18に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU10によってメモリ12(RAM)にロードされる。

[0026] 通信部20は、通信基地局200aと無線により通信接続され、通信ネットワーク200を介して、サーバ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。プレイヤー端末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、プレイヤーの操作が入力される(操作を受け付ける)タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部22は、プレイヤー端末1に設けられた、あるいは、プレイヤー端末1に接続(外付け)された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部22は、プレイヤー端末1の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤーの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部22は、プレイヤーの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

[0028] 出力部24は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部24は、プレイヤー端末1に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤー端末1が、出力部24としてディスプレイ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。

[0030] 図 3 A は、ホーム画面の一例を説明する図である。図 3 B 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 3 C 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 A 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 4 B 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 4 C 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 A 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 5 B は、所持アイテム一覧画面の一例を説明する図である。図 5 C は、入手場所ポップアップ 40 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。

[0031] 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 3 A に示すホーム画面、図 3 B に示す味方キャラクタ確認画面、クエスト画面（図 6 A 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。

[0032] 通常画面では、図 3 A ～ 図 3 C に示すように、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 30 a、「キャラ」と記された味方キャラクタ確認画面選択操作部 30 b、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部 30 c、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部 30 d、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部 30 e が設けられている。

[0033] ホーム画面選択操作部 30 a がタップされると、図 3 A 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 30 b がタップされると、図 3 B 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 30 c がタップされると、後述する図 6 A 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 30 d 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 30 e 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所謂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、プレイヤーが所持しているアイテムの一覧等の各種情報を確認することができる。

[0034] 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。例えば、図 3 A の場合には、ホーム画面選択操作部 30 a が強調表示される。また、図 3 B および図 3 C の場合には、味方キャラクタ確認画面選択操作部 30 b が強調表示される。

[0035] 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 31 が設けられる。ヘッダ表示領域 31 には、プレイヤー I D に関連付けられたプレイヤーレベルを示すレベル情報 31 a が表示される。また、ヘッダ表示領域 31 には、プレイヤー I D 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 31 b が表示される。また、ヘッダ表示領域 31 には、プレイヤー I D 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。

- [0036] 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いる。各バトルゲームには、プレイに必要なスタミナの消費値や、1日の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。そのため、スタミナが不足している場合には、そのバトルゲームをプレイすることができない。
- [0037] 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ごとに、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いる。そして、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。
- [0038] 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。
- [0039] 図3B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る。また、味方キャラクタIDは、味方キャラクタごとに異なるIDが付されている。そして、プレイヤーが例えばガチャ抽選等により新たな味方キャラクタを獲得すると、そのプレイヤーのプレイヤーIDに、獲得した味方キャラクタの味方キャラクタIDが関連付けられる。

- [0040] 味方キャラクタには、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。
- [0041] また、味方キャラクタには、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、星が増えるほど、また、レベルが高くなるほど上昇する。
- [0042] さらに、味方キャラクタには、武器や防具の装備品を装備させる（設定する）ことができる。各装備品には、攻撃力および防御力等に対する加算値が設定されている。装備品を装備させると、上記のベース値に、各装備品の加算値が加算され、味方キャラクタの戦闘力を高めることができる。
- [0043] 具体的には、図3Bに示す味方キャラクタ確認画面に表示された味方キャラクタの画像が操作されると、図3Cに示す味方キャラクタ詳細画面がディスプレイ26に表示される。味方キャラクタ詳細画面には、味方キャラクタ強化選択操作部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。
- [0044] 味方キャラクタ強化選択操作部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、味方キャラクタが装備している装備品は、カラーで表示されている。

[0045] また、味方キャラクタ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。

[0046] また、強化項目表示領域 3 6 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 3 7 に表示される。また、強化詳細表示領域 3 7 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 3 7 a、および、その装備品を装備させるための装備操作部 3 7 b が設けられている。

[0047] そして、入手方法操作部 3 7 a が操作されると、図 4 A に示す入手方法ポップアップ 3 8 がディスプレイ 2 6 に表示される。入手方法ポップアップ 3 8 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 1 5 / 3 0 と表示される。また、入手方法ポップアップ 3 8 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 3 9、および、装備品を作成するための作成操作部 3 8 a が表示される。なお、装備操作部 3 7 b および作成操作部 3 8 a 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なくなされている。

[0048] そして、入手方法ポップアップ 3 8 に表示されたアイテムが操作（タップ）されると、図 4 B に示す入手場所ポップアップ 4 0 がディスプレイ 2 6 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 4 0 には、入手方法ポップアップ 3 8 で操作されたア

アイテムを獲得可能なバトルゲームが表示される。また、入手場所ポップアップ40の上部には、入手方法ポップアップ38で操作されたアイテム（報酬）を示すアイコンが表示されている。

[0049] また、入手場所ポップアップ40には、キャンセル操作部39、作成操作部38a、および、スキップ操作部40a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ごとの操作タブが操作（タップ）されると、後述するクエスト選択画面（図6B参照）がディスプレイ26に表示される。

[0050] 一方、入手場所ポップアップ40に表示されたスキップ操作部40aが操作（タップ）され場合の画面の遷移、および、その処理について、詳しくは後述する。

[0051] 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。

[0052] 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。

[0053] 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星強化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星強化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星強化アイテムの個数（必要個数）に対する、プレイヤーが所有している星強化アイテムの個数が、例えば50／100と表示される。

[0054] また、強化詳細表示領域37には、その星強化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5Aに示す入手場所ポップアップ40が表示される。また、プレイヤーが所有する星強化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星強化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ないようになっている。

[0055] また、メニュー画面選択操作部30eがタップされて表示される不図示のメニュー画面において、プレイヤーが所持しているアイテムの一覧を確認する所定の操作を行うと、図5Bに示すアイテム一覧画面がディスプレイ26に表示される。アイテム一覧画面の上部には、所持アイテム一覧操作部33a、所持装備一覧操作部33b、所持星強化アイテム一覧操作部33cが設けられている。アイテム一覧画面において、所持アイテム一覧操作部33a、所持装備一覧操作部33b、所持星強化アイテム一覧操作部33c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。

[0056] 所持装備一覧操作部33bが選択（操作）されると、図5Bに示すようにプレイヤーが所持しているすべての装備品が表示されるとともに、所持している装備品の個数が表示される。そして、表示されている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詳細情報が詳細情報表示領域33に表示される。また、詳細情報表示領域33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33dが設けられている。そして、入手方法操作部33dが操作されると、図5Cに示す入手場所ポップアップ40が表示される。

[0057] 図6 A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6 B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6 Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

[0058] 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30cが操作（タップ）されると、図6 Aに示すクエスト画面がディスプレイ26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。

[0059] 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。

[0060] 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41a、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41b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41aまたはハードクエスト選択操作部41b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いる。図6 Aの例では、クエスト画面において、初期状態としてノーマルクエスト選択操作部41aが選択されている。

[0061] クエスト画面には、ノーマルクエスト選択操作部41a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42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43が表示される。なお、クエスト一覧操作部43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。

[0062] クエスト操作部42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つの星が獲得される。また、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つの星が獲得される。また、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。

[0063] 図6Aの例では、「21-1」のバトルゲームにおいて3つの星が獲得されている。また、「21-2」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、「21-3」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、「21-4」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。

[0064] 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6Aの例では、「21-3」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「21-4」のバトルゲームが開放されるが、それ以降（不図示の「21-5」以降）のバトルゲームは未開放となっている。

[0065] クエスト画面において、例えば「21-1」のバトルゲームのクエスト操作部42が操作（タップ）されると、図6Bに示すクエスト選択画面がディスプレイ26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。

- [0066] 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。
- [0067] キャンセル操作部 39 が操作（タップ）されると、図 6 A 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。
- [0068] 一方、挑戦操作部 44 が操作（タップ）されると、図 6 C 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。
- [0069] 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。
- [0070] 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。
- [0071] 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。
- [0072] 図 7 A は、バトル画面の一例を説明する図である。図 7 B は、リザルト画面の一例を説明する図である。図 7 C は、キャンペーンポップアップの一例を説明する図である。図 6 C 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。
- [0073] バトルゲーム中は、図 7 A 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。

[0074] 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。

[0075] そして、バトルゲームが正常に終了（正常終了）すると、図7Bに示すように、リザルト画面がディスプレイ26に表示される。図7B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。

[0076] 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、および、「閉じる」と記された終了操作部51が表示される。

[0077] なお、ゲーム結果情報には、付与されたアイテム情報が含まれている。バトルゲームがクリアされた場合、サーバ100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。

[0078] リザルト画面において終了操作部51が操作（タップ）されると、ディスプレイ26の表示が、バトル画面から通常画面に切り替わる。

[0079] また、図6Bに示すクエスト選択画面には、チケット表示領域45が設けられている。チケット表示領域45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45a、マイナス操作部45b、プラス操作部45cが設けられている。これらチケット使用挑戦操作部45a、マイナス操作部45b、プラス操作部45c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。

[0080] 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。

[0081] 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50消費して、図6Cに示すパーティ選択画面でのパーティの作成、図7A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ものとして扱われて、図7Bに示したようなり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。

[0082] 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、プレイヤは、時間を短縮してアイテムを集めることが可能となる。

[0083] 次にハードクエストについて説明する。図8A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8B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8A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。

[0084] クエスト操作部42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8Aの例では、「21-1」のバトルゲームにおいて3つの星が獲得されている。また、「21-2」のバトルゲームにおいて3つの星が獲得されている。また、「21-3」のバトルゲームにおいて2つの星が獲得されている。

[0085] クエスト画面において、例えば「21-1」のバトルゲームのクエスト操作部42が操作（タップ）されると、図8Bに示すクエスト選択画面がディスプレイ26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作部45a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45cをさらに操作（タップ）しても、文字が変化することはない。

[0086] 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。

[0087] 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。

[0088] また、ハードクエストのバトルゲームをクリアした場合、味方キャラクター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、味方キャラクターの星をアップさせるためのアイテムが獲得不可である。

[0089] また、図6Aのノーマルクエストのクエスト画面には、現在実施中のキャンペーンの情報をプレイヤーに報知するキャンペーン情報アイコン50が表示

されている。本実施形態では、ノーマルクエストにおいて3種類のキャンペーンが実施されており、実施中のキャンペーンの種類に応じた3種類のキャンペーン情報アイコン50が表示されている。すなわち、本実施形態では、キャンペーンはバトルゲームが属するグループ（ノーマルクエスト、ハードクエスト）ごと、すなわち、グループ単位で設定される。

[0090] 一方、本実施形態では、ハードクエストにおいてはキャンペーンが実施されていないこととする。そのため、図8Aのハードクエストのクエスト画面においては、キャンペーン情報アイコン50は表示されていない。

[0091] 図6Aのノーマルクエストのクエスト画面において、いずれかのキャンペーン情報アイコン50が操作（タップ）されると、図7Cに示すキャンペーンポップアップ32aがディスプレイ26に表示される。キャンペーンポップアップ32aには、現在実施中のキャンペーンの詳細情報が表示されている。

[0092] 図9A、図9B、図9C、図10A、図10Bは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する図である。図10C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。

[0093] 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。

[0094] しかしながら、プレイヤは、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。

[0095] 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6Aおよび図8A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9A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。

[0096] 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、絞り込み操作部54p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。

[0097] 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54e、マイナス操作部54f、プラス操作部54g、キャンセル操作部39、および、一括スキップ操作部54h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54cの右側に、タブ名表示欄54i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54i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。なお、本実施形態では、各タブ対応付けて、プレイヤーが設定した情報が記憶部18、118に記憶されている。そして、クエスト一覧ポップアップ54が次回表示された際に記憶された情報に基づいて、クエスト一覧ポップアップ54の表示を行う。

[0098] アイテム選択欄54a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54d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 5 4 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 5 4 j が設けられている。

[0099] また、バトルゲーム表示領域 5 4 d には、現在実施中のキャンペーンの情報を識別可能なアイコンが表示される。上記したように、本実施形態では、ノーマルクエストにおいて 3 種類のキャンペーンが実施されており、ノーマルクエストに対応するバトルゲーム表示領域 5 4 d には、それぞれ、実施中のキャンペーンの種類に応じた 3 種類のキャンペーン情報アイコン 5 4 k が表示されている。

[0100] そして、表示されているいずれかのキャンペーン情報アイコン 5 4 k が操作（タップ）されると、図 7 C と同様のキャンペーンポップアップ 3 2 a がディスプレイ 2 6 に表示される。

[0101] チェック入力欄 5 4 j は、プレイヤーの操作（タップ）によって、図 9 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 5 4 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。

[0102] 1 または複数のチェック入力欄 5 4 j にチェックが入力された状態で、表示切替操作部 5 4 c が操作（タップ）されると、図 9 C に示すように、チェック入力欄 5 4 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 5 4 d のみがクエスト一覧ポップアップ 5 4 に表示される。なお、再度、表示切替操作部 5 4 c が操作（タップ）されると、チェック入力欄 5 4 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 5 4 d もクエスト一覧ポップアップ 5 4 に表示される。

[0103] 図 9 B および図 9 C に示すように、1 または複数のチェック入力欄 5 4 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。

[0104] そして、例えば、図9C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54gが1回操作されると、図10Aに示すように、チケット枚数表示欄54e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54g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。

[0105] ただし、チケット枚数表示欄54e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10Bに示すように、チケット枚数表示欄54e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。

[0106] 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。

[0107] その後、例えば、図10A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、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10C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。

[0108] 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11A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11Bは、クエスト一覧ポップアップ54の一例を説明する図である。

[0109] 例えば、図9A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11A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。

[0110] 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。

[0111] プレイヤは、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11B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。

[0112] このように、プレイヤは、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、プレイヤの手間を省くことができる。

[0113] 次に、絞り込み操作部54pについて説明する。図12A、図12Bは、絞り込みポップアップ54qの一例を説明する図である。例えば、図11Bに示すクエス্ট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、絞り込み操作部54pが操作（タップ）されると、図12Aに示す絞り込みポップアップ54qがディスプレイ26に表示される。絞り込みポップアップ54qには、クエス্ট一覧ポップアップ54において表示するクエス্টの表示順を変更する表示順変更操作部54rと、クエス্ট一覧ポップアップ54において表示するクエス্টの種別を変更する表示クエスト操作部54sが表示されている。また、上記したように、本実施形態では、ノーマルクエストにおいて3種類のキャンペーンが実施されており、絞り込みポップアップ54qのノーマルクエストに対応する表示クエスト操作部54sには、実施中のキャンペーンの種類に応じた3種類のキャンペーン情報アイコン54tが表示されている。

[0114] そして、表示されているいずれかのキャンペーン情報アイコン54tが操作（タップ）されると、図7Cと同様のキャンペーンポップアップ32aがディスプレイ26に表示される。

[0115] 表示順変更操作部54rおよび表示クエスト操作部54sは、プレイヤの

操作（タップ）によって、選択可能となっている。そして、絞り込みポップアップ54qの下部に表示されている「決定」と記された決定操作部54wが操作されると、表示順変更操作部54rおよび表示クエスト操作部54sに入力されている条件で、クエスト一覧ポップアップ54が表示されることとなる。

[0116] 図13は、クエスト一覧ポップアップ54xの一例を説明する図である。図4B、図5A、図5Cの各入手場所ポップアップ40のスキップ操作部40aが操作（タップ）されると、図13に示すクエスト一覧ポップアップ54xがディスプレイ26に表示される。クエスト一覧ポップアップ54xは、上記した図9Aのクエスト一覧ポップアップ54とは、タブ名表示欄54iが非表示となっている点で異なっている。また、図4B、図5A、図5Cの各入手場所ポップアップ40において、スキップ操作部40aが操作されて、クエスト一覧ポップアップ54が表示された場合、アイテム選択欄54aは、初期状態において入手場所ポップアップ40に表示されていたアイテムが表示された状態となっている。そして、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。

[0117] すなわち、上記した図9Aのクエスト一覧ポップアップ54では、プレイヤーが所望するアイテムを獲得可能なバトルゲームを表示する場合には、検索操作部54bを操作して検索を行う必要があった。一方、図4B、図5A、図5Cの各入手場所ポップアップ40のスキップ操作部40aが操作（タップ）された場合には、プレイヤーの所望のアイテムが既に検索されている状態で図13に示すクエスト一覧ポップアップ54xが表示されることとなる。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さらに省くことができる。換言すれば、プレイヤーは、図4B、図5A、図5Cの各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）40において、スキップ操作部40aを操作することで、所望の報酬（アイテム）を指定することができ、この指定した所定の報酬（アイテム）が、アイテム選択欄54aに表示されて

いる状態（検索されている状態）でクエスト一覧ポップアップ54xが表示される。

[0118] 図14は、キャンペーン情報テーブルの一例を説明する図である。キャンペーン情報テーブルは、上記した図6Aのキャンペーン情報アイコン50、図7Cのキャンペーンポップアップ32a、図9Aのキャンペーン情報アイコン54k、図12Aのキャンペーン情報アイコン54tの表示を行う際に参照されるテーブルである。キャンペーン情報テーブルは、プレイヤー端末1の記憶部18およびサーバ100の記憶部118に記憶されている。キャンペーン情報テーブルは、ログイン時にサーバ100からプレイヤー端末1へダウンロードおよび更新される。

[0119] 図14に示すように、キャンペーン情報テーブルには、クエスト種別ごとに、各種キャンペーンの実施の有無が1または0のフラグによって管理されている。なお、フラグの値が0の場合とは、該当するクエスト種別においてキャンペーンが実施されていない状態を示す。また、フラグの値が1の場合とは、該当するクエスト種別においてキャンペーンが実施されている状態を示している。なお、本実施形態では、図14に示すように最大で3種類のキャンペーンが実施可能である場合について示したが、キャンペーンの内容や同時に実施可能なキャンペーンの数は特に限定されるものではない。

[0120] そして、プレイヤー端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、図6Aに示すクエスト表示画面のキャンペーン情報アイコン50の表示を行う。また、プレイヤー端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、図9Aに示すクエスト一覧ポップアップ54におけるキャンペーン情報アイコン54kの表示を行う。また、プレイヤー端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、図12Aに示す絞り込みポップアップ54qにおけるキャンペーン情報アイコン54tの表示を行う。また、プレイヤー端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、図13に示すクエスト一覧ポップアップ54xにおけるキャンペーン情報アイコン54kの表示を行う。また、プレイヤー端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、図7Cに示すキャ

ンペーンポップアップ32aの表示を行う。また、キャンペーン情報テーブルには、キャンペーンの内容に加えて、キャンペーンの開催時期に関する情報を含んでもよい。この場合、プレイヤ端末1では、キャンペーン情報テーブルを参照して、キャンペーン情報アイコン50、54k、54tを表示する際や、キャンペーンポップアップ32aを表示する際に、キャンペーンの内容に加えて、キャンペーンの開催時期に関する情報を同時に表示することとしてもよい。なお、キャンペーンの開催時期に関する情報を表示する際に、例えば、実施中のキャンペーンの終了までの残り時間を表示することとしてもよいし、実施中のキャンペーンの終了時期を表示することとしてもよい。

[0121] また、サーバ100では、キャンペーン情報テーブルを参照して、バトルゲームをクリア、または、スキップが実行された場合に、プレイヤに付与されるアイテムに基づき、追加の報酬を決定して付与する。

[0122] 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。

[0123] (プレイヤ端末1の機能的構成)

図15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。

[0124] 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83、表示制御プログラム84、報酬指定画面表示プログラム85、検索画面表示プログラム86、選択画面表示プログラム8

7が含まれる。なお、図15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。

[0125] 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、プレイヤー情報記憶部91、キャンペーン情報記憶部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。

[0126] CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部1Aとして機能させる。端末側ゲーム制御部1Aは、ゲーム実行制御部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、報酬指定画面表示部85a、検索画面表示部86a、選択画面表示部87aを含む。

[0127] 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、報酬指定画面表示プログラム85、検索画面表示プログラム86、選択画面表示プログラム87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、報酬指定画面表示部85a、検索画面表示部86a、選択画面表示部87aとして機能させる。

[0128] 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 80 a 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。

[0129] バトルゲーム実行部 81 a 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 81 a は、プレイヤー端末 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。

[0130] スキップゲーム実行部 82 a 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。

[0131] 一括スキップ制御部 83 a 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。

[0132] 表示制御部 84 a 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。

[0133] 報酬指定画面表示部 85 a は、プレイヤーの操作に基づいて図 4 B、図 5 A、図 5 C の各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）40 の表示を行う。換言すれば、報酬指定画面表示部 85 a は、プレイヤーが所望の報酬（アイテム）を指定可能な報酬指定画面を表示するとともに、報酬指定画面において指定可能な報酬（アイテム）を獲得可能なゲームを表示する。

[0134] 検索画面表示部 86 a は、プレイヤーの操作に基づいて図 11 A のアイテム選択ポップアップ（検索画面）59 の表示を行う。換言すれば、検索画面表示部 86 a は、プレイヤーが所望の報酬を指定可能な検索画面を表示する。

[0135] 選択画面表示部 87 a は、プレイヤーの操作に基づいて、絞り込みポップアップ（グループ選択画面）54 q を表示する。換言すれば、選択画面表示部 87 a は、予め定められた複数のグループ（ノーマルクエスト、ハードクエスト）の少なくともいずれかをプレイヤーが選択可能なグループ選択画面を表示する。このとき、選択画面表示部 87 a は、キャンペーン情報記憶部 92 に記憶されたキャンペーン情報テーブルを参照し、キャンペーンの実施中の

クエストに対応する表示クエスト操作部 54 s に、それぞれ、実施中のキャンペーンの種類に応じたキャンペーン情報アイコン（付加情報） 54 t を表示する。換言すれば、表示制御部 84 a は、有利な条件が付与されたゲームが属するグループに付加情報を付加して表示する。

[0136] （サーバ 100 の機能的構成）

図 16 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 112 a、および、データ記憶領域 112 b が設けられている。CPU 110 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 112 a に記憶する。

[0137] 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、有利条件付与プログラム 183 が含まれる。なお、図 16 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

[0138] データ記憶領域 112 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 190、プレイヤー情報記憶部 191、キャンペーン情報記憶部 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 112 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

[0139] CPU 110 は、プログラム記憶領域 112 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 112 b 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 112 a 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 100 A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 100 A は、ゲーム実行制御部 180 a、バトルゲーム実行部 181 a、報酬付与部 182 a、有利条件付与部 183 a を含む。

[0140] 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 180 a 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、有利条件付与プログラム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、有利条件付与部183aとして機能させる。

[0141] 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端末1から受信すると、プレイヤ情報記憶部191に保存されたプレイヤ情報をプレイヤ端末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、プレイヤ端末1に送信する。

[0142] 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。

[0143] 報酬付与部182aは、プレイヤ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のプレイヤIDに対応するプレイヤ情報に、付与するアイテムを付加し、プレイヤ情報記憶部191に保存する。

[0144] 有利条件付与部183aは、キャンペーン情報記憶部192を参照し、キャンペーンが実施中である場合には、報酬付与部182aが決定した報酬に基づき、追加の報酬を決定して付与する。換言すれば、報酬付与部182aは、少なくとも一部のバトルゲームに対して、プレイヤに有利な条件を付与する。

[0145] (プレイヤ端末1とサーバ100との通信処理)

図17は、プレイヤ端末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100における処理をS_n (nは任意の整数)と示す。プレイヤ端末1においてプレイヤ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1

00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、プレイヤー端末1に送信する。

[0146] また、プレイヤー端末1において、バトルゲームの開始操作がなされたとする（P2）。この場合、プレイヤー端末1からサーバ100に開始情報が送信される。なお、この開始情報には、プレイヤー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100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ー端末1に送信する（S2）。そして、プレイヤー端末1のバトルゲーム実行部81a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（P3）。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。

[0147] その後、プレイヤー端末1のバトルゲーム実行部81a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（P4）。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30～60である。したがって、バトルゲーム中は、プレイヤー端末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。

[0148] そして、バトルゲームの終了条件が成立すると、プレイヤー端末1のバトルゲーム実行部81a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（P5）。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100に送信される。サーバ100のバトルゲーム実行部181aは、ゲーム結果情報を取得すると、プレイヤー情報を更新する（S3）。なお、スキップゲーム実行部82a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。

[0149] 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）。

[0150] また、報酬指定画面表示部 8 5 a は、プレイヤの操作に基づいて図 4 B、図 5 A、図 5 C の各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）4 0 の表示を行う（P 7）。換言すれば、報酬指定画面表示部 8 5 a は、プレイヤが所望の報酬を指定可能な報酬指定画面を表示する。また、表示制御部 8 4 a は、プレイヤの操作に基づいて、図 6 A および図 8 A に示すクエストー一覧操作部 4 3 を含むクエスト表示画面の表示を行う（P 7）。

[0151] また、端末側ゲーム制御部 1 A は、一括スキップ処理を実行する（P 8）。図 1 8 は、一括スキップ処理を説明するフローチャートである。一括スキップ制御部 8 3 a は、クエストー一覧操作部 4 3 が操作されたか判定する（P 8-1）。

[0152] その結果、図 6 A および図 8 A に示すクエスト表示画面においてクエストー一覧操作部 4 3 が操作された場合（P 8-1 の YES）には、表示制御部 8 4 a は、図 9 A のクエストー一覧ポップアップ 5 4 をディスプレイ 2 6 に表示する（P 8-2）。このとき、表示制御部 8 4 a は、一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶されているタブ名に対応付けて保存されている各種情報に基づいてクエストー一覧ポップアップ 5 4 の表示を行う。

[0153] このとき、表示制御部 8 4 a は、タブ 1 を表示することとしてもよいし、プレイヤが前回最後に表示していたクエストー一覧ポップアップ 5 4 で表示されていたタブを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶しておき、プレイヤが前

回最後に表示していたクエストー一覧ポップアップ54で表示されていたタブを表示することとしてもよい。または、表示制御部84aは、クエストー一覧ポップアップ54において、アイテム選択欄54aをすべて空白で表示することとしてもよい。また、表示制御部84aは、キャンペーン情報記憶部92を参照し、キャンペーンの実施中のクエストに対応するバトルゲーム表示領域54dに、それぞれ、実施中のキャンペーンの種類に応じたキャンペーン情報アイコン（付加情報）54kを表示する。

[0154] また、クエストー一覧操作部43が操作されていない場合（P8-1のNO）、一括スキップ制御部83aは、スキップ操作部40aが操作されたか判定する（P8-3）。その結果、図4B、図5A、図5Cの各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）40のスキップ操作部40aが操作された場合（P8-3のYES）には、表示制御部84aは、図13のクエストー一覧ポップアップ54xをディスプレイに表示する（P8-4）。

[0155] このとき、表示制御部84aは、クエストー一覧ポップアップ（スキップ選択画面）54xにおいて、アイテム選択欄（所定の領域）54aに、入手場所ポップアップ40に表示されていたアイテムが表示された状態とし、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を表示する。換言すれば、表示制御部84aは、報酬指定画面において報酬が指定された後に最初にスキップ選択画面が表示される際に、報酬指定画面において指定された報酬を、所定の領域に識別可能に表示する。

[0156] また、表示制御部84aは、キャンペーン情報記憶部92を参照し、キャンペーンの実施中のクエストに対応するバトルゲーム表示領域54dに、それぞれ、実施中のキャンペーンの種類に応じたキャンペーン情報アイコン（付加情報）54kを表示する。換言すれば、表示制御部84aは、有利な条件が付与されたバトルゲームを識別可能な付加情報を表示する。

[0157] 一括スキップ制御部83aは、タブ名表示欄54iが操作されると（P8-5のYES）、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 - 6) 。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、クエストー一覧ポップアップ 5 4 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 7) 。

[0158] 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 - 8 の Y E S) 、図 1 1 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 - 9) 。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 - 1 0 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 - 1 1) 。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、クエストー一覧ポップアップ 5 4 が表示されている場合には、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。このとき、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 に記憶とともに、サーバ 1 0 0 にその情報を送信してもよい。

[0159] なお、一括スキップ制御部 8 3 a が選択されたアイテムを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶するタイミングはこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーがキャンセル操作部 3 9 を操作したタイミングで、一括スキップ制御部 8 3 a が、選択されたアイテムを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶することとしてもよい。あるいは、プレイヤーが一括スキップ操作部 5 4 h を操作したタイミングや、タブ名表示欄 5 4 i を操作したタイミングで、一括スキップ制御部 8 3 a が、選択されたアイテムを一括スキップ情報記憶部 9 3 に記憶することとしてもよい。一方で、一括スキップ制御部 8 3 a は、クエストー一覧ポップアップ 5 4 x が表示されている場合には、選択されたアイテムの情報を、プレイヤーがキャンセル操作部 3 9 を操作したタイミングで破棄することとなる。

[0160] その後、検索操作部 5 4 b が操作 (タップ) されると (P 8 - 1 2 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する（P 8－1 3）。そして、検索画面表示部 8 6 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 4）。

[0161] 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 5 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 6）。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、クエスト一覧ポップアップ 5 4 が表示されている場合には、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。

[0162] なお、一括スキップ制御部 8 3 a が、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タイミングはこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーがキャンセル操作部 3 9 を操作したタイミング、プレイヤーが一括スキップ操作部 5 4 h を操作したタイミング、あるいは、タブ名表示欄 5 4 i を操作したタイミングで、一括スキップ制御部 8 3 a が、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こととしてもよい。一方で、一括スキップ制御部 8 3 a は、クエスト一覧ポップアップ 5 4 x が表示されている場合には、チェックが入力されたバトルゲームの情報を、プレイヤーがキャンセル操作部 3 9 を操作したタイミングで破棄することとなる。

[0163] 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 7 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 8）。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 9）。また、一括スキップ制御部 8 3 a は、クエスト一覧ポップアップ 5 4 が表示されている場合には、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。

[0164] なお、一括スキップ制御部83aが、変更されたチケット枚数を一括スキップ情報記憶部93に記憶するとともに、サーバ100にその情報を送信するタイミングはこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーがキャンセル操作部39を操作したタイミング、プレイヤーが一括スキップ操作部54hを操作したタイミング、あるいは、タブ名表示欄54iを操作したタイミングで、一括スキップ制御部83aが、変更されたチケット枚数を一括スキップ情報記憶部93に記憶するとともに、サーバ100にその情報を送信することとしてもよい。一方で、一括スキップ制御部83aは、クエスト一覧ポップアップ54xが表示されている場合には、変更されたチケット枚数の情報を、プレイヤーがキャンセル操作部39を操作したタイミングで破棄することとなる。

[0165] また、絞り込み操作部54pが操作されると（P8-20のYES）、選択画面表示部87aは、絞り込みポップアップ（グループ選択画面）54qを表示する（P8-21）。換言すれば、選択画面表示部87aは、予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤーが選択可能なグループ選択画面を表示する。このとき、選択画面表示部87aは、キャンペーン情報記憶部92を参照し、キャンペーンの実施中のクエストに対応する表示クエスト操作部54sに、それぞれ、実施中のキャンペーンの種類に応じたキャンペーン情報アイコン（付加情報）54tを表示する。換言すれば、表示制御部84aは、有利な条件が付与されたゲームが属するグループに付加情報を付加して表示する。

[0166] また、選択画面表示部87aは、表示順変更操作部54rが操作されると（P8-22のYES）、絞り込みポップアップ54qの表示を更新する（P8-23）。また、選択画面表示部87aは、表示クエスト操作部54sが操作されると（P8-24のYES）と、表示クエスト操作部54sの表示を更新する（P8-25）。また、決定操作部54wが操作されると（P8-26のYES）、表示制御部84aは、クエスト一覧ポップアップ54またはクエスト一覧ポップアップ54xの表示を更新する（P8-27）。

換言すれば、表示制御部84aは、絞り込みポップアップ（グループ選択画面）54qにおいて、プレイヤーが選択したグループに属するゲームを複数表示する。

[0167] 一括スキップ操作部54hが操作されると（P8-28のYES）、一括スキップ制御部83aは、全てのバトルゲームの階層、および、実行回数を表示一括スキップ情報をサーバ100に送信する（P8-29）。

[0168] 図17に戻り、一括スキップ情報を受信すると、報酬付与部182a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。さらに、有利条件付与部183aは、キャンペーン情報記憶部192を参照し、キャンペーンが実施中である場合には、報酬付与部182aが決定した報酬に基づき、追加の報酬を決定して付与する（S5）。そして、報酬付与部182aは、報酬付与部182aによって決定された付与するアイテムの情報、および、有利条件付与部183aによって決定された付与するアイテムの情報を報酬情報としてプレイヤー端末1に送信する。プレイヤー端末1の表示制御部84aは、報酬情報に基づいて、リザルト画面をディスプレイ26に表示する（P9）。

[0169] 以上説明したように、プレイヤー端末1には、ゲーム実行制御プログラム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83、表示制御プログラム84、報酬指定画面表示プログラム85、検索画面表示プログラム86、選択画面表示プログラム87が設けられる。また、プレイヤー端末1は、ゲーム実行制御部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、報酬指定画面表示部85a、検索画面表示部86a、選択画面表示部87a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サーバ100に設けられていてもよい。

[0170] 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、有利条件付与プログ

ラム 183 が設けられる。また、サーバ 100 は、ゲーム実行制御部 180 a、バトルゲーム実行部 181 a、報酬付与部 182 a、有利条件付与部 183 a 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。

[0171] 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。

[0172] 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。

[0173] なお、図 6 A および図 8 A に示すクエスト表示画面におけるクエストー一覧操作部 43 の表示、および、図 4 B、図 5 A、図 5 C の各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）40 におけるスキップ操作部 40 a の表示は、予め設定された開放条件が満たされた場合に表示されることとしてもよい。開放条件としては、例えば、所定のバトルゲームがクリアされた場合や、プレイヤのレベルが所定レベルに達した場合とすることができる。換言すれば、開放条件が満たされていない場合には、図 6 A および図 8 A に示すクエスト表示画面におけるクエストー一覧操作部 43 の表示、および、図 4 B、図 5 A、図 5 C の各入手場所ポップアップ（報酬指定画面）40 におけるスキップ操作部 40 a の表示を行わないこととしてもよい。

[0174] 本発明本開示の第 1 の態様は、情報処理プログラムを記憶する非一時的コンピュータ可読媒体を含み、前記プログラムは、
プレイヤの操作に基づいてゲームを実行することと、
前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与することと、

プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示することと、
前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、
少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを
複数表示可能なスキップ選択画面を表示することと、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された
前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行することと、
をコンピュータに実行させ、

前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを
表示する。

[0175] 第1の態様において、

プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な検索画面を表示すること
をコンピュータに実行させ、

前記検索画面において指定された前記報酬の少なくともいずれかを獲得可
能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略する前記スキップ処理を実
行可能な前記ゲームを複数表示可能であり、

前記検索画面において指定された前記報酬を、前記スキップ選択画面にお
ける所定の領域に識別可能に表示し、

前記報酬指定画面において前記報酬が指定された後に最初に前記スキップ
選択画面が表示される際に、前記報酬指定画面において指定された前記報酬
を、前記所定の領域に識別可能に表示してもよい。

[0176] 第1の態様において、

少なくとも一部の前記ゲームに対して、プレイヤーに有利な条件を付与する
こと
をコンピュータに実行させ、

前記有利な条件が付与された前記ゲームを識別可能な付加情報を表示して
もよい。

[0177] 第1の態様において、

予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤーが選択可

能なグループ選択画面を表示こと

をコンピュータに実行させ、

前記ゲームはそれぞれ前記複数のグループのいずれかに属しており、

前記有利な条件は、前記グループ単位で前記ゲームに付与され、

前記有利な条件が付与された前記ゲームが属する前記グループに前記付加情報を付加して表示し、

前記グループ選択画面において、プレイヤーが選択した前記グループに属する前記ゲームを複数表示可能であってもよい。

[0178] 本開示の第2の態様は、プレイヤー端末、および、前記プレイヤー端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方によって実行される情報処理方法およびを含み、当該方法は、

プレイヤーの操作に基づいてゲームを実行することと、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与することと、

プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示することと、

前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示することと、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行することと、
を含み、

前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する。

[0179] 第2の態様において、

プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な検索画面を表示すること

を含み、

前記検索画面において指定された前記報酬の少なくともいずれかを獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略する前記スキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能であり、

前記検索画面において指定された前記報酬を、前記スキップ選択画面における所定の領域に識別可能に表示し、

前記報酬指定画面において前記報酬が指定された後に最初に前記スキップ選択画面が表示される際に、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を、前記所定の領域に識別可能に表示してもよい。

[0180] 第2の態様において、

少なくとも一部の前記ゲームに対して、プレイヤに有利な条件を付与すること

を含み、

前記有利な条件が付与された前記ゲームを識別可能な付加情報を表示してもよい。

[0181] 第2の態様において、

予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤが選択可能なグループ選択画面を表示こと

を含み、

前記ゲームはそれぞれ前記複数のグループのいずれかに属しており、

前記有利な条件は、前記グループ単位で前記ゲームに付与され、

前記有利な条件が付与された前記ゲームが属する前記グループに前記付加情報を付加して表示し、

前記グループ選択画面において、プレイヤが選択した前記グループに属する前記ゲームを複数表示可能であってもよい。

[0182] 本開示の第3の態様は、プレイヤ端末と、前記プレイヤ端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムに利用することができるを含み、前記プレイヤ端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、

プレイヤの操作に基づいてゲームを実行することと、

前記ゲームをクリアすると、所定の報酬を付与することと、

プレイヤが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示することと、

前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ

、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示することと、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行することと、
を実行するように構成され、

前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する。

[0183] 第3の態様において、

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、
プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な検索画面を表示すること
を実行するように構成され、

前記検索画面において指定された前記報酬の少なくともいずれかを獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略する前記スキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能であり、

前記検索画面において指定された前記報酬を、前記スキップ選択画面における所定の領域に識別可能に表示し、

前記報酬指定画面において前記報酬が指定された後に最初に前記スキップ選択画面が表示される際に、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を、前記所定の領域に識別可能に表示してもよい。

[0184] 第3の態様において、

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、
少なくとも一部の前記ゲームに対して、プレイヤーに有利な条件を付与すること
を実行するように構成され、

前記有利な条件が付与された前記ゲームを識別可能な付加情報を表示してもよい。

[0185] 第3の態様において、

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、

予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤーが選択可能なグループ選択画面を表示こと

を実行するように構成され、

前記ゲームはそれぞれ前記複数のグループのいずれかに属しており、

前記有利な条件は、前記グループ単位で前記ゲームに付与され、

前記有利な条件が付与された前記ゲームが属する前記グループに前記付加情報を付加して表示し、

前記グループ選択画面において、プレイヤーが選択した前記グループに属する前記ゲームを複数表示可能であってもよい。

符号の説明

[0186] 1 プレイヤ端末（情報処理装置）

8 1 a バトルゲーム実行部（ゲーム実行部）

8 3 a 一括スキップ制御部（スキップゲーム実行部）

8 4 a 表示制御部

1 8 2 a 報酬付与部

1 8 3 a 有利条件付与部

8 5 a 報酬指定画面表示部

8 6 a 検索画面表示部

S 情報処理システム

請求の範囲

[請求項1]

プレイヤーの操作に基づいてゲームを実行するゲーム実行部と、
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、
プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示する報酬指定画面表示部と、

前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示する表示制御部と、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するスキップゲーム実行部と、

してコンピュータを機能させ、

前記報酬指定画面表示部は、

前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する情報処理プログラム。

[請求項2]

プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な検索画面を表示する検索画面表示部と、

としてコンピュータを機能させ、

前記表示制御部は、

前記検索画面において指定された前記報酬の少なくともいずれかを獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略する前記スキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能であり、

前記検索画面において指定された前記報酬を、前記スキップ選択画面における所定の領域に識別可能に表示し、

前記報酬指定画面において前記報酬が指定された後に最初に前記スキップ選択画面が表示される際に、前記報酬指定画面において指定された前記報酬を、前記所定の領域に識別可能に表示する請求項1に記

載の情報処理プログラム。

[請求項3] 少なくとも一部の前記ゲームに対して、プレイヤに有利な条件を付与する有利条件付与部としてコンピュータを機能させ、

前記表示制御部は、

前記有利な条件が付与された前記ゲームを識別可能な付加情報を表示する請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

[請求項4] 予め定められた複数のグループの少なくともいずれかをプレイヤが選択可能なグループ選択画面を表示する選択画面表示部としてコンピュータを機能させ、

前記ゲームはそれぞれ前記複数のグループのいずれかに属しており、

前記有利な条件は、前記グループ単位で前記ゲームに付与され、

前記選択画面表示部は、

前記有利な条件が付与された前記ゲームが属する前記グループに前記付加情報を付加して表示し、

前記表示制御部は、

前記グループ選択画面において、プレイヤが選択した前記グループに属する前記ゲームを複数表示可能である請求項3に記載の情報処理プログラム。

[請求項5] プレイヤの操作に基づいて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、

プレイヤが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示するステップと、

前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示するステップと、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択

された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するステップと、
、
を含み、

前記プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示するステップでは、前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する情報処理方法。

[請求項6]

プレイヤーの操作に基づいてゲームを実行するゲーム実行部と、
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、
プレイヤーが所望の前記報酬を指定可能な報酬指定画面を表示する報酬指定画面表示部と、

前記報酬指定画面において指定された前記報酬を獲得可能であって、かつ、少なくとも一部の機能を省略するスキップ処理を実行可能な前記ゲームを複数表示可能なスキップ選択画面を表示する表示制御部と、

スキップ選択画面において複数表示された前記ゲームのうち、選択された前記ゲームを、前記スキップ処理によって実行するスキップゲーム実行部と、
を備え、

前記報酬指定画面表示部は、

前記報酬指定画面において指定可能な前記報酬を獲得可能な前記ゲームを表示する情報処理システム。

[図1]

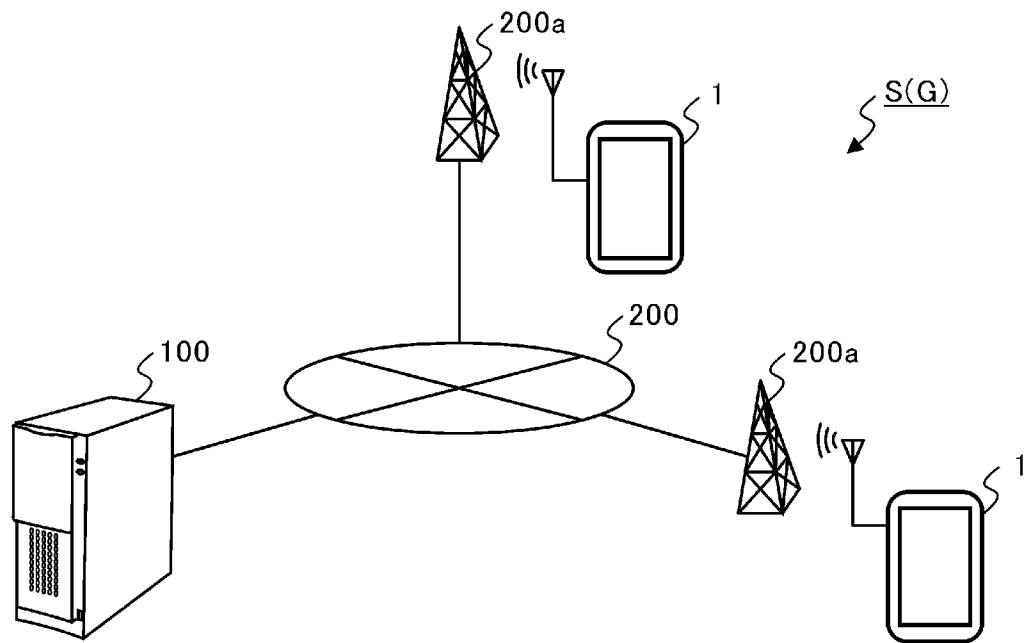


FIG.1

[図2]

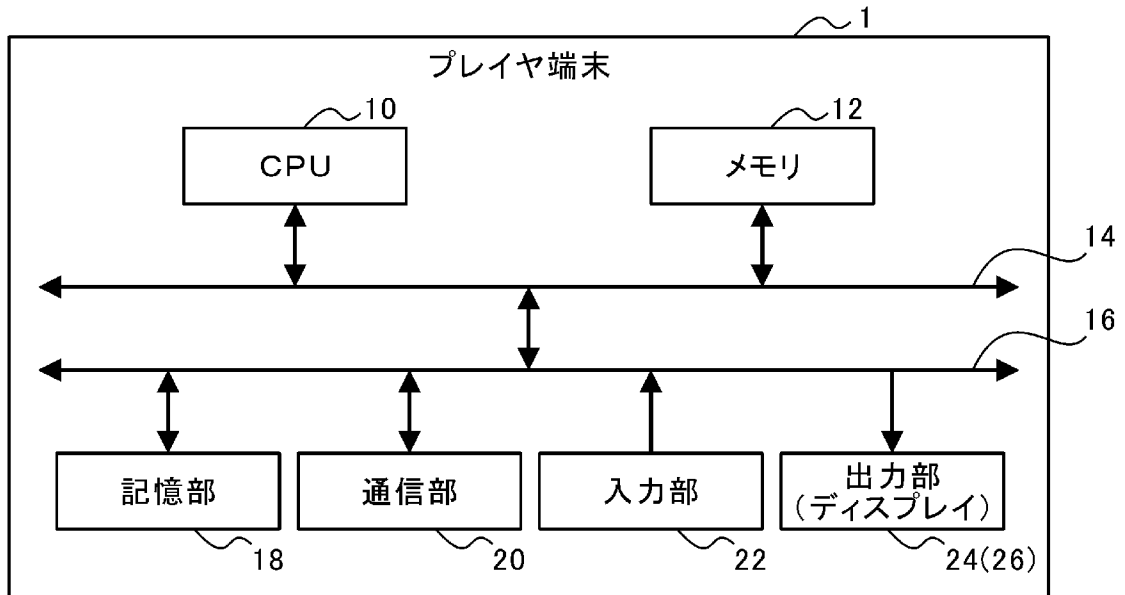


FIG.2A

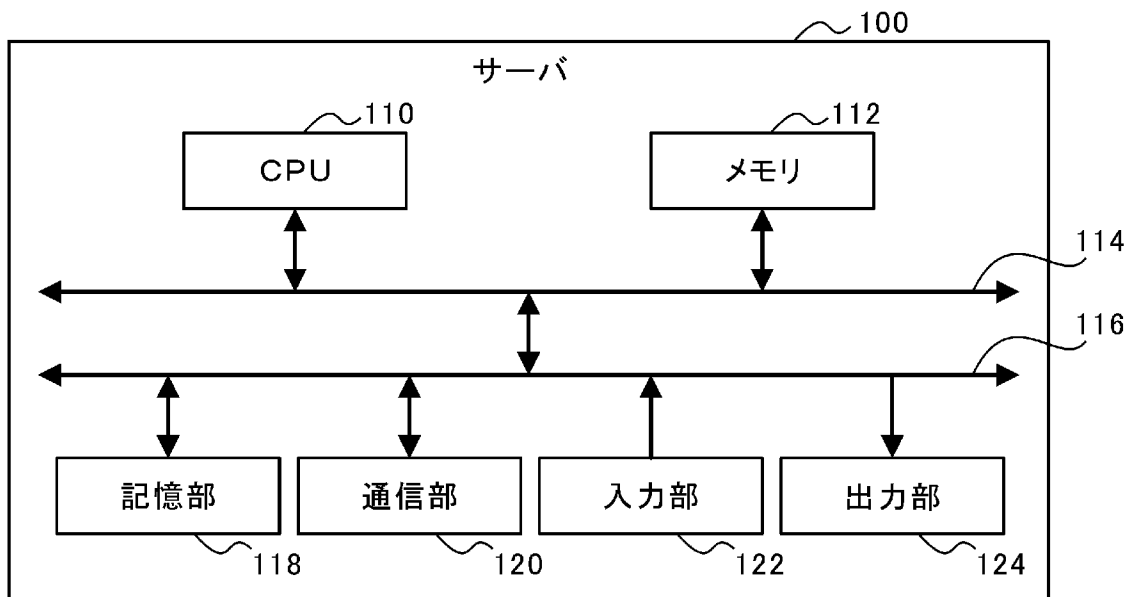


FIG.2B

[図3]

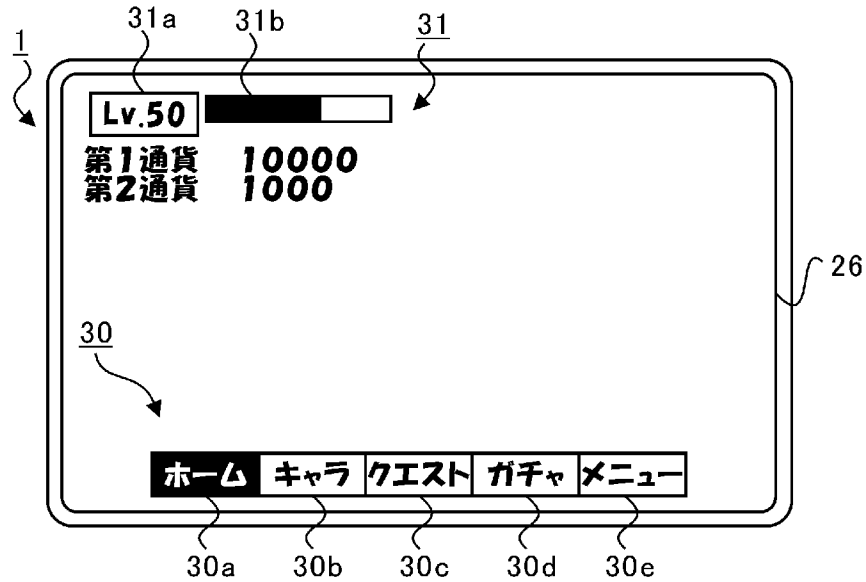


FIG.3A

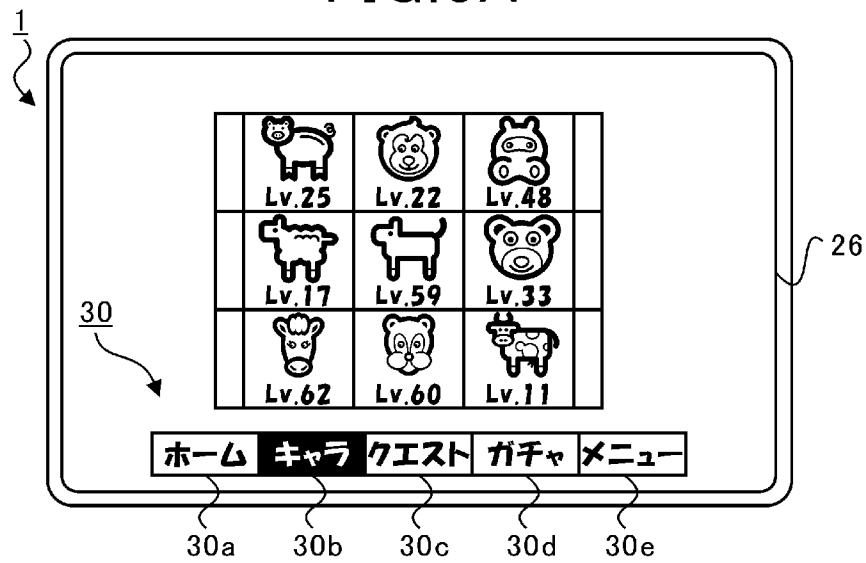


FIG.3B

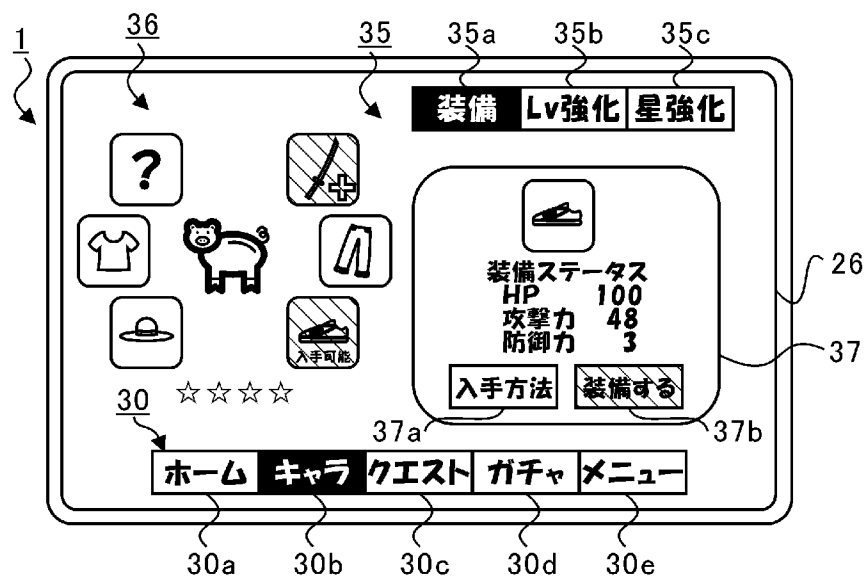


FIG.3C

[図4]

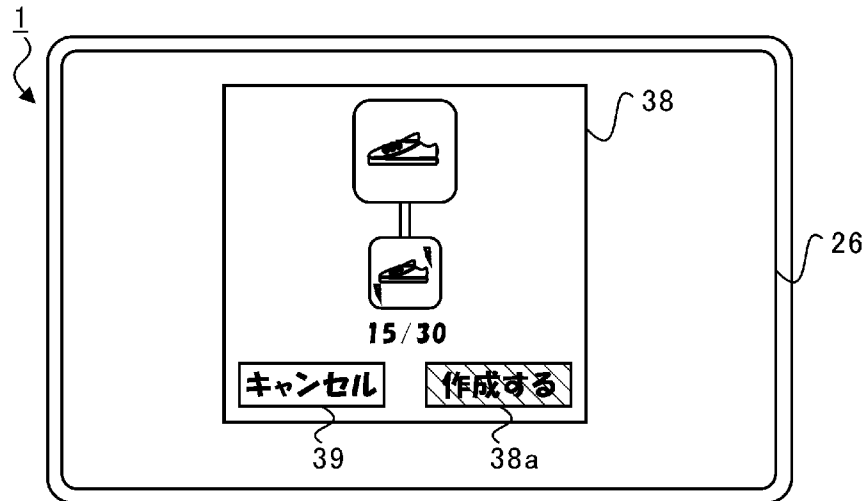


FIG. 4A

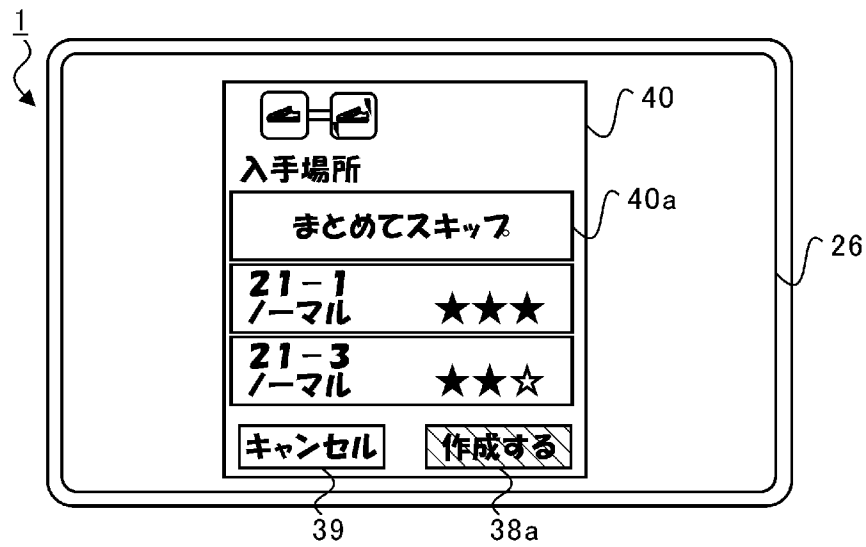


FIG. 4B

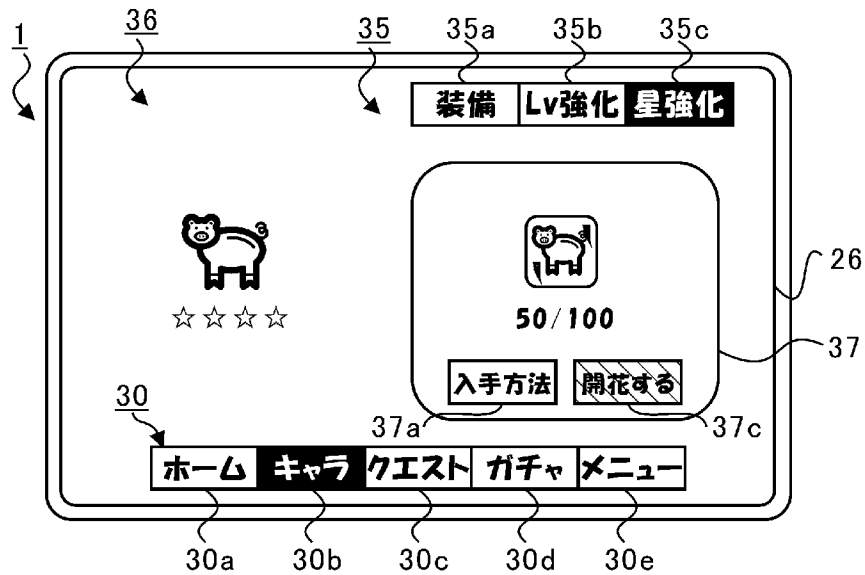


FIG. 4C

[図5]

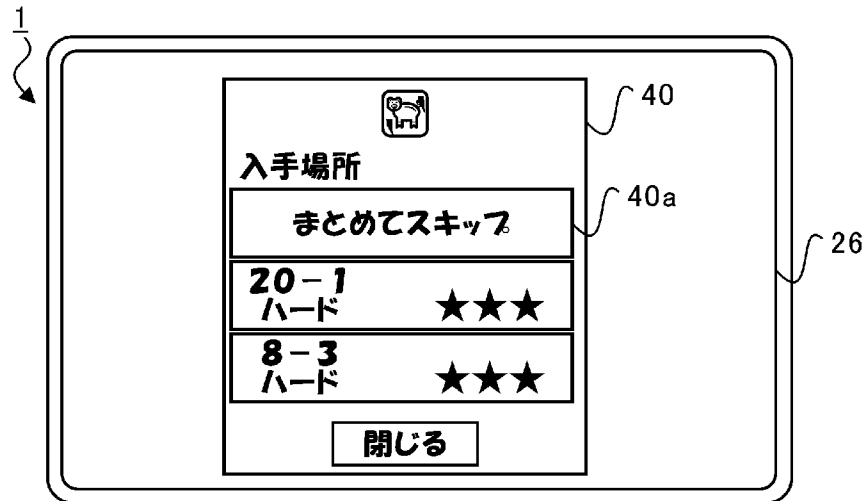


FIG.5A

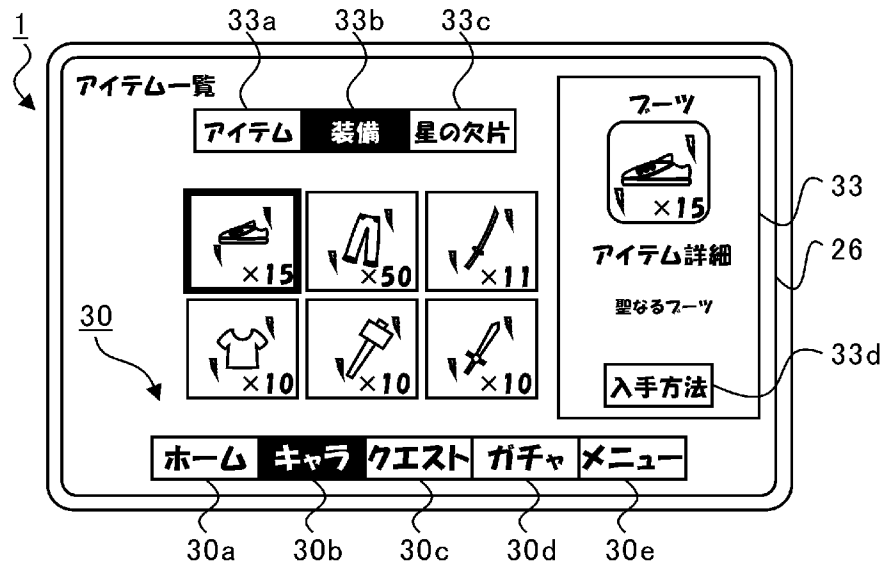


FIG.5B

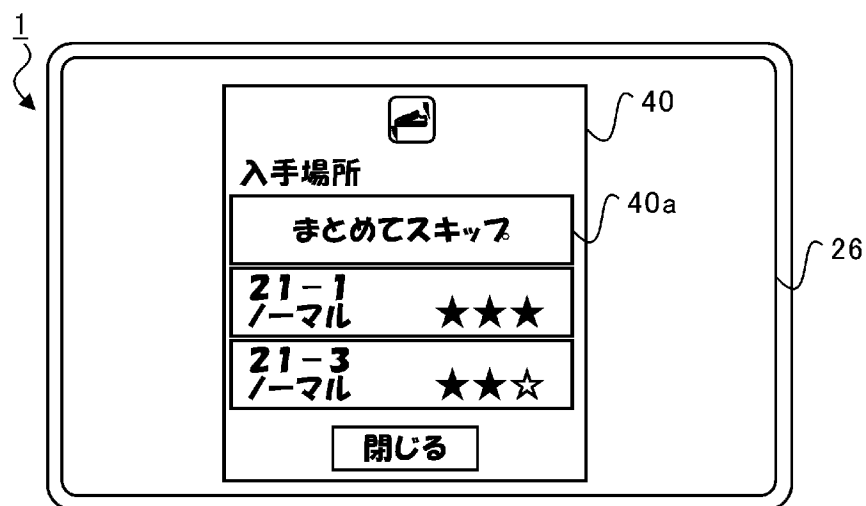


FIG.5C

[図6]

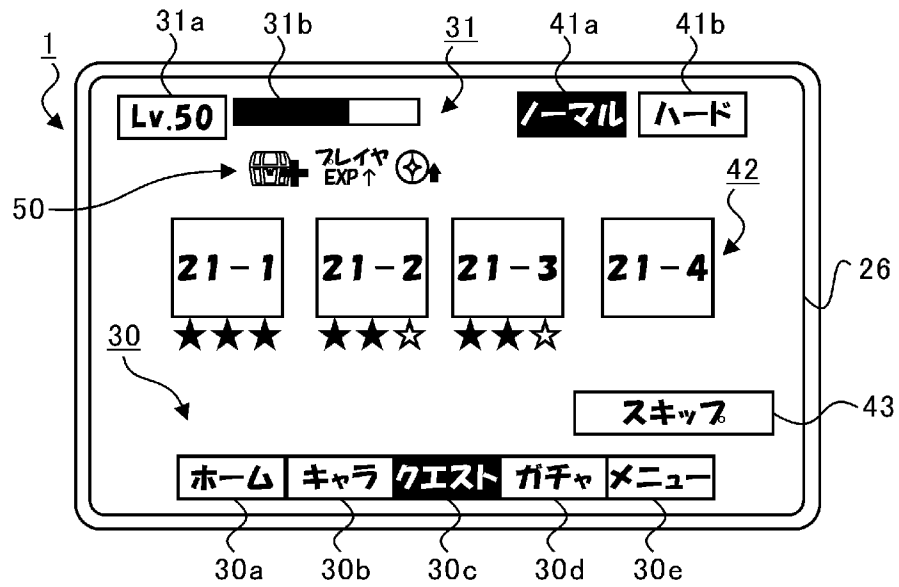


FIG. 6A

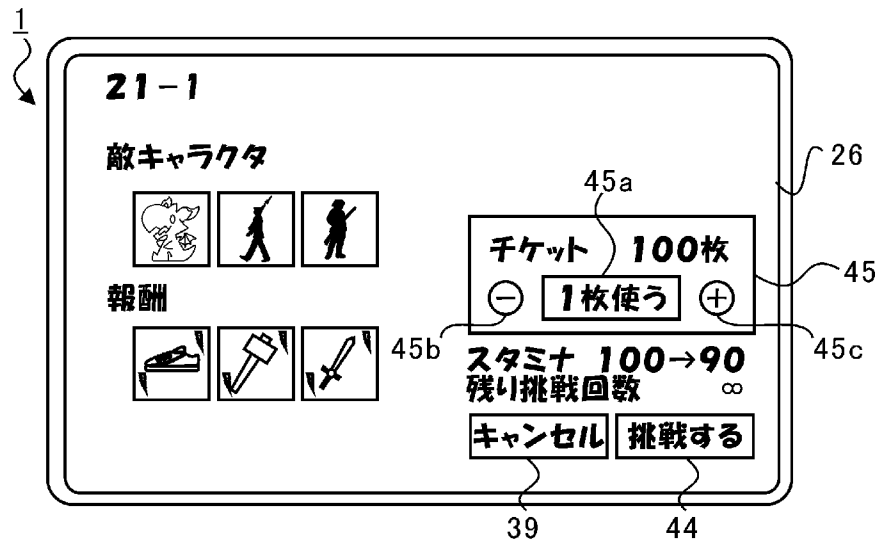


FIG. 6B

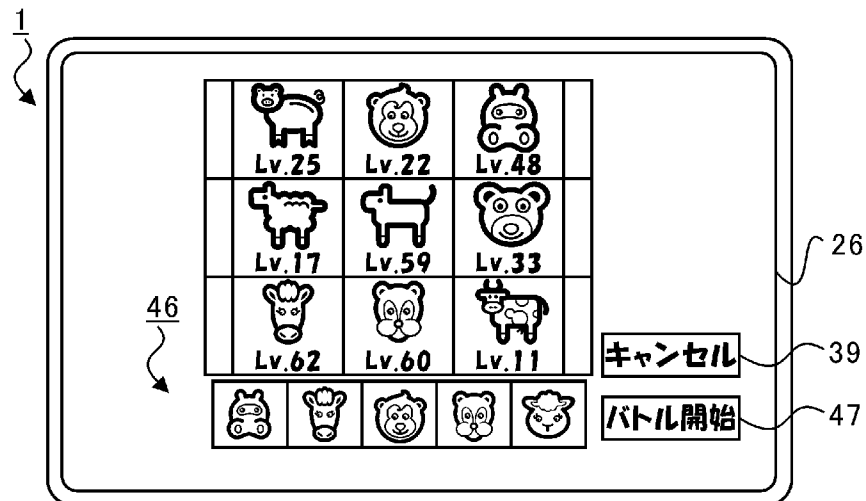


FIG. 6C

[図7]

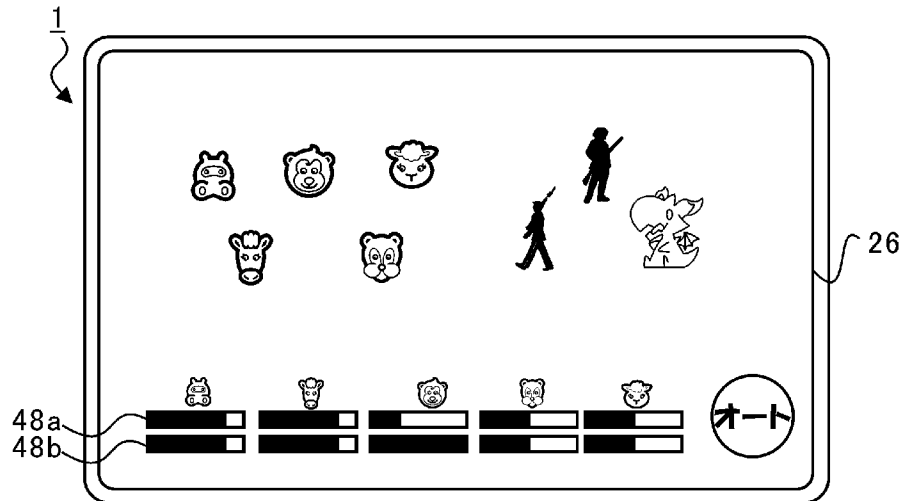


FIG. 7A

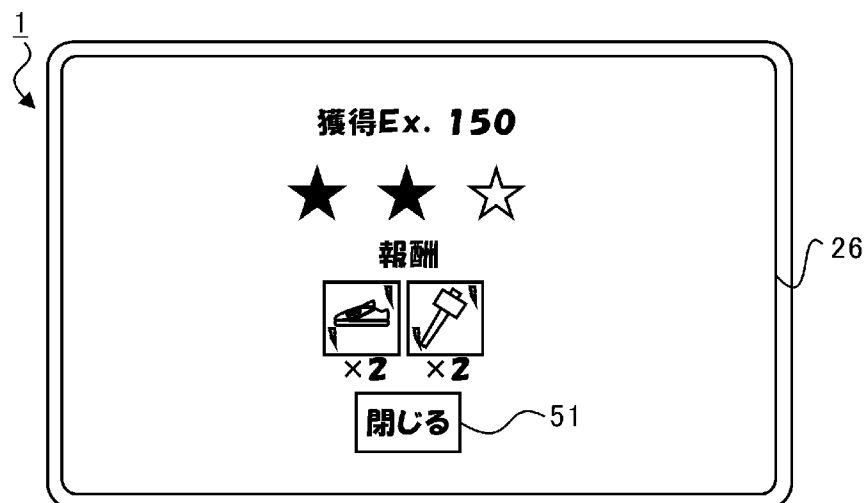


FIG. 7B

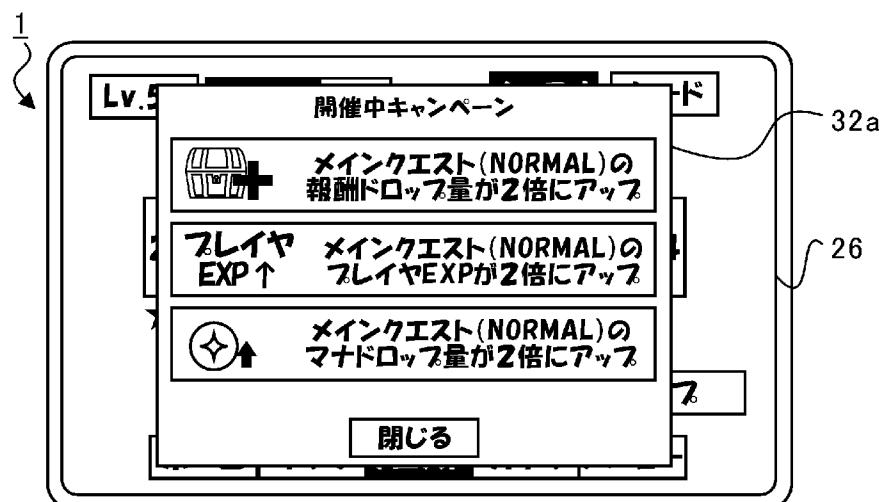


FIG. 7C

[図8]

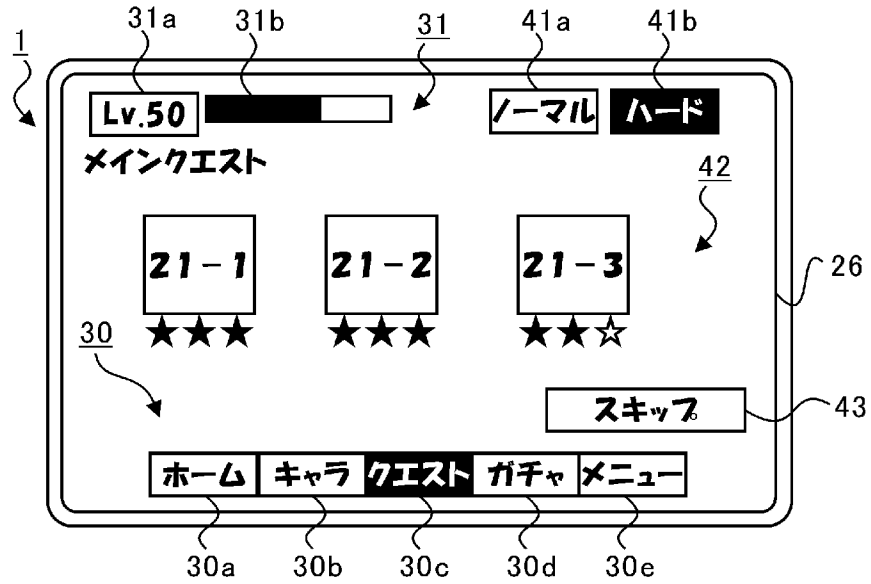


FIG.8A

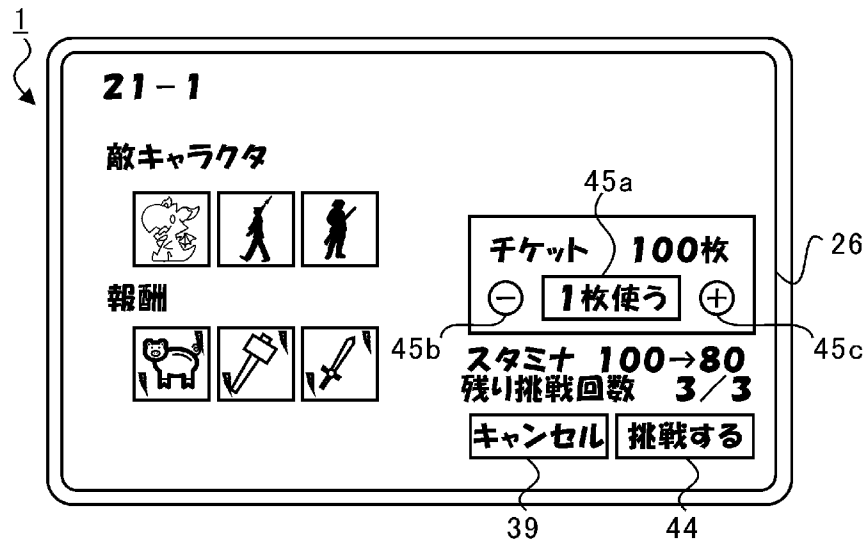


FIG.8B

[図9]

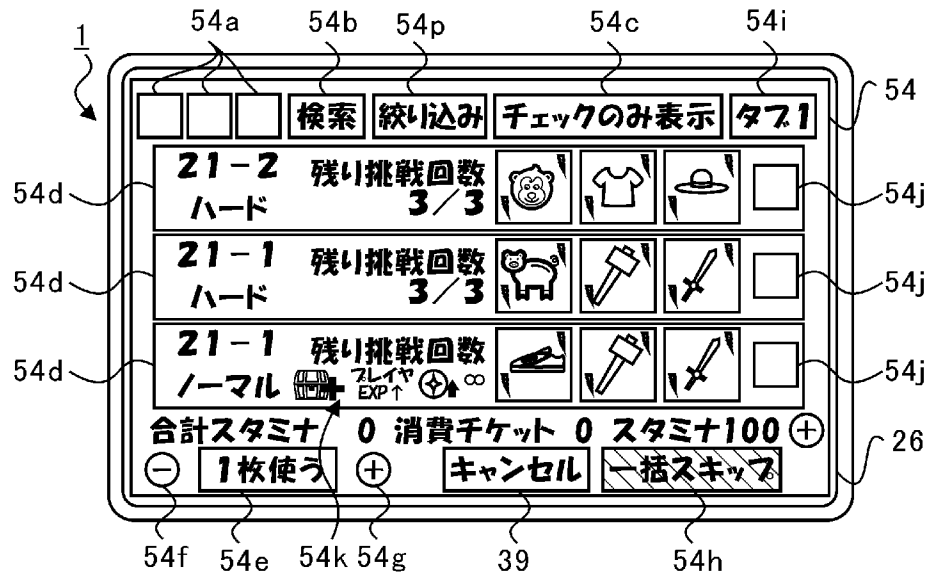


FIG. 9A

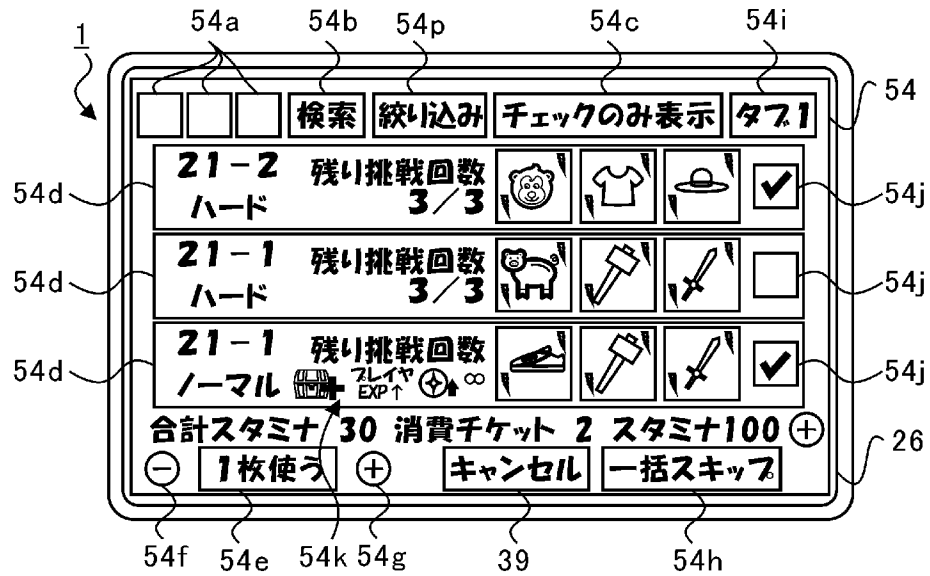


FIG. 9B

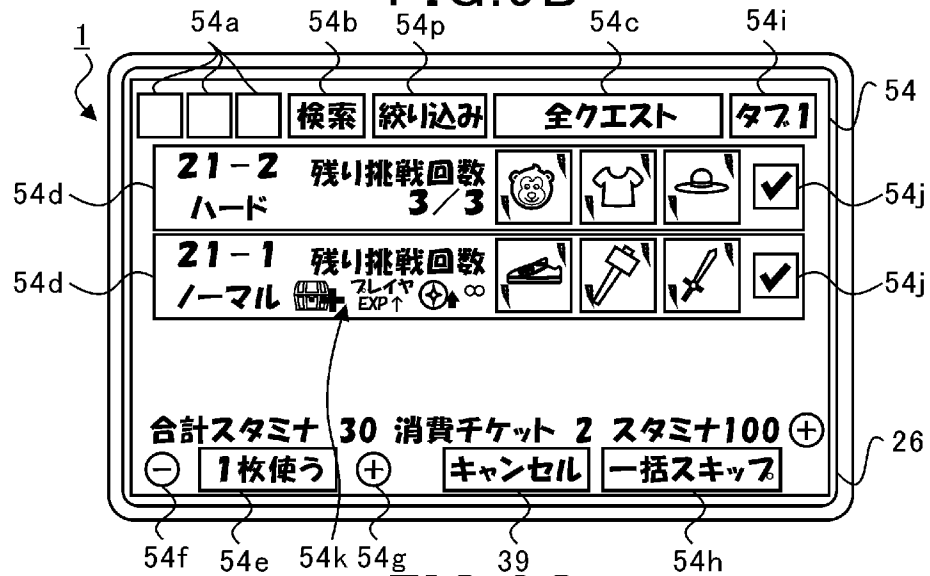


FIG. 9C

[図10]

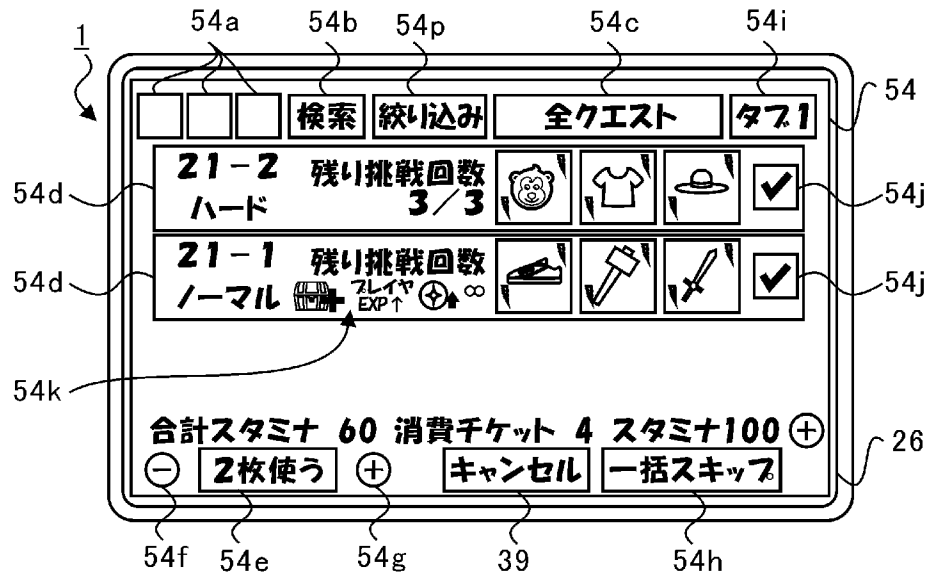


FIG. 10A

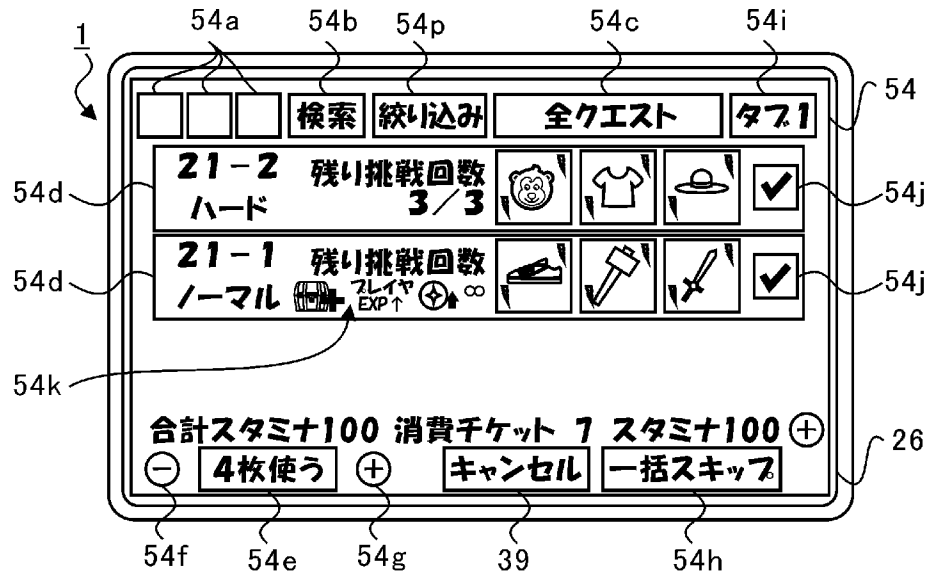


FIG. 10B

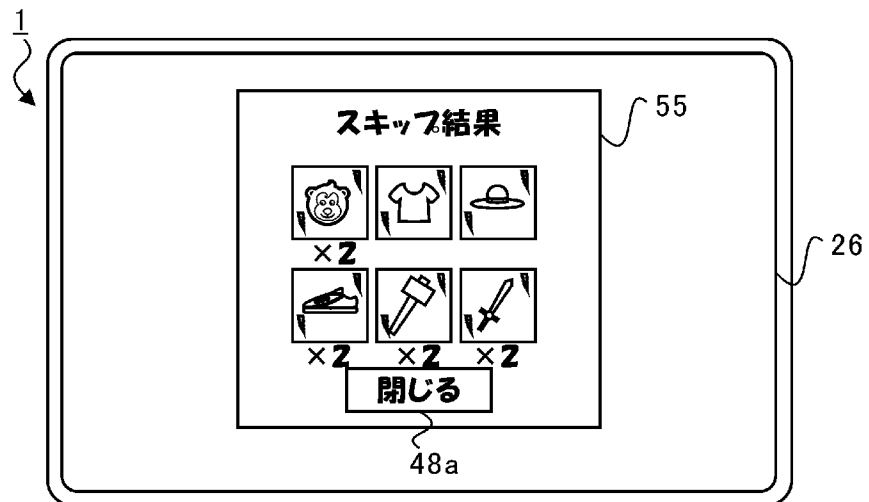


FIG. 10C

[図11]

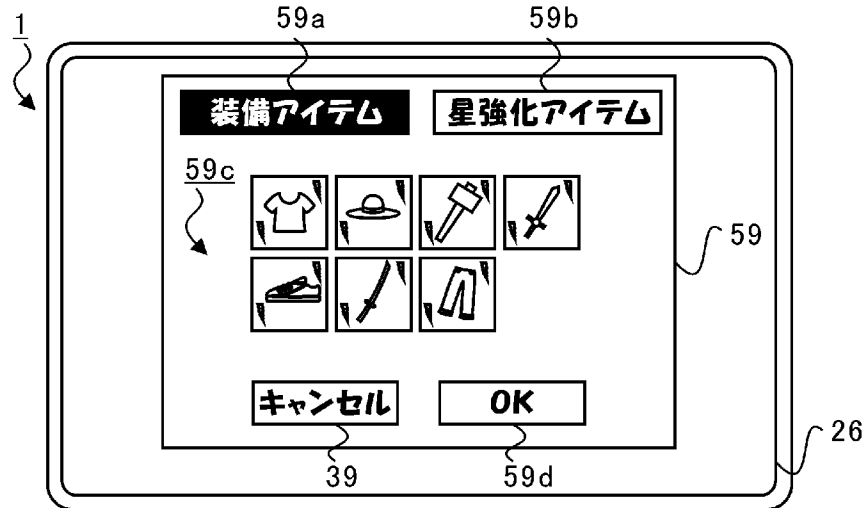


FIG.11A

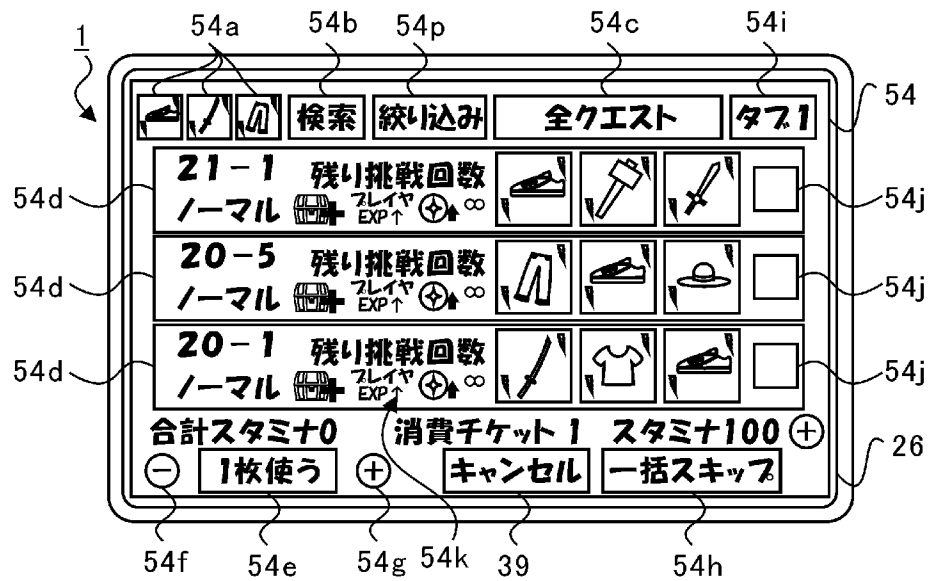


FIG.11B

[図12]

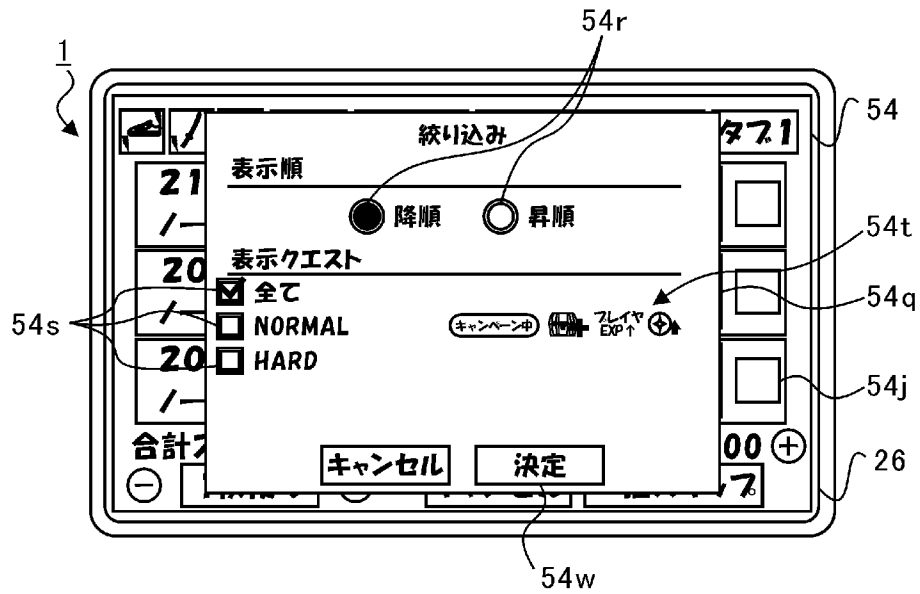


FIG.12A

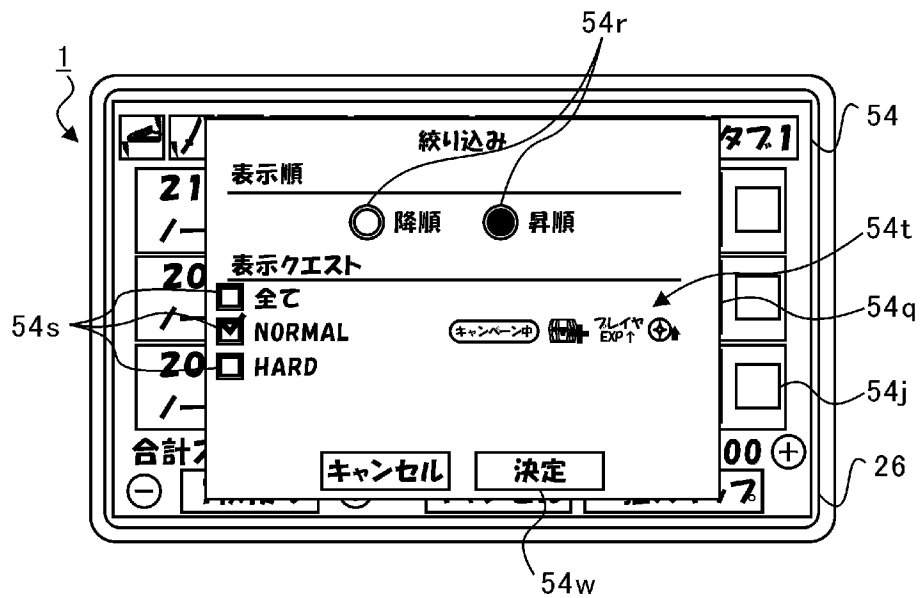


FIG.12B

[図13]

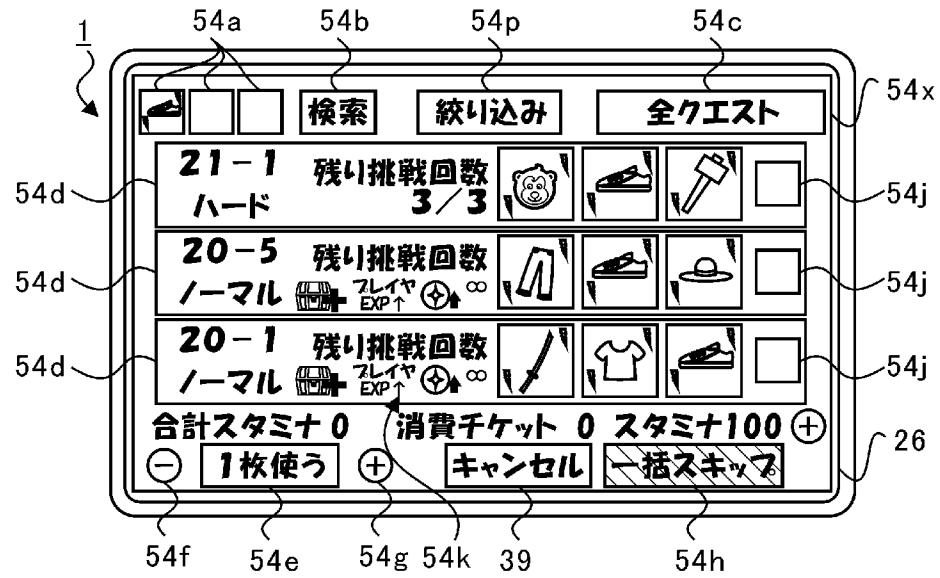


FIG.13

[図14]

クエスト種別	報酬ドロップ量アップ	マナドロップ量アップ	プレイヤー経験値アップ
ノーマル	1	1	1
ハード	0	0	0

FIG.14

[図15]

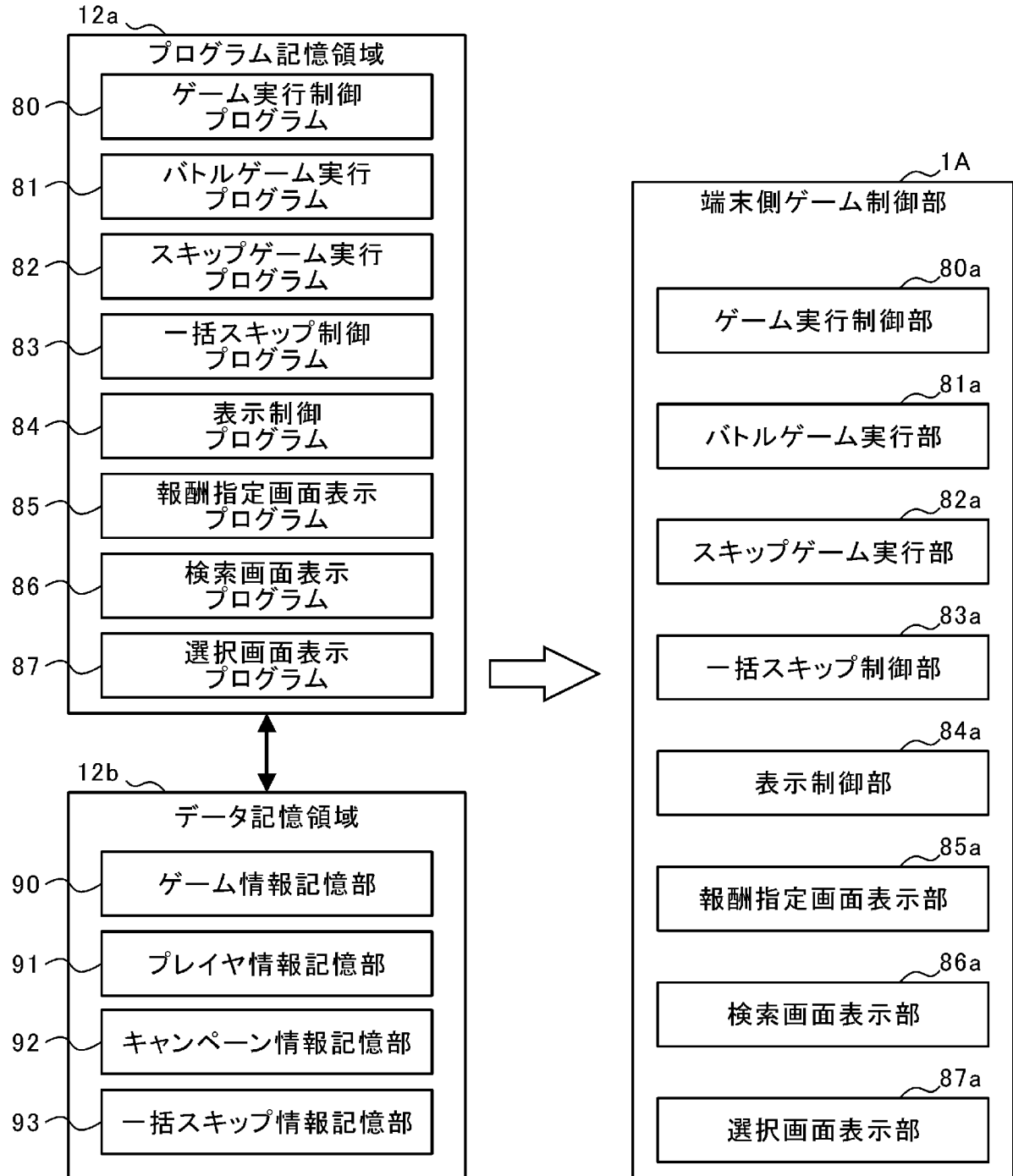


FIG.15

[図16]

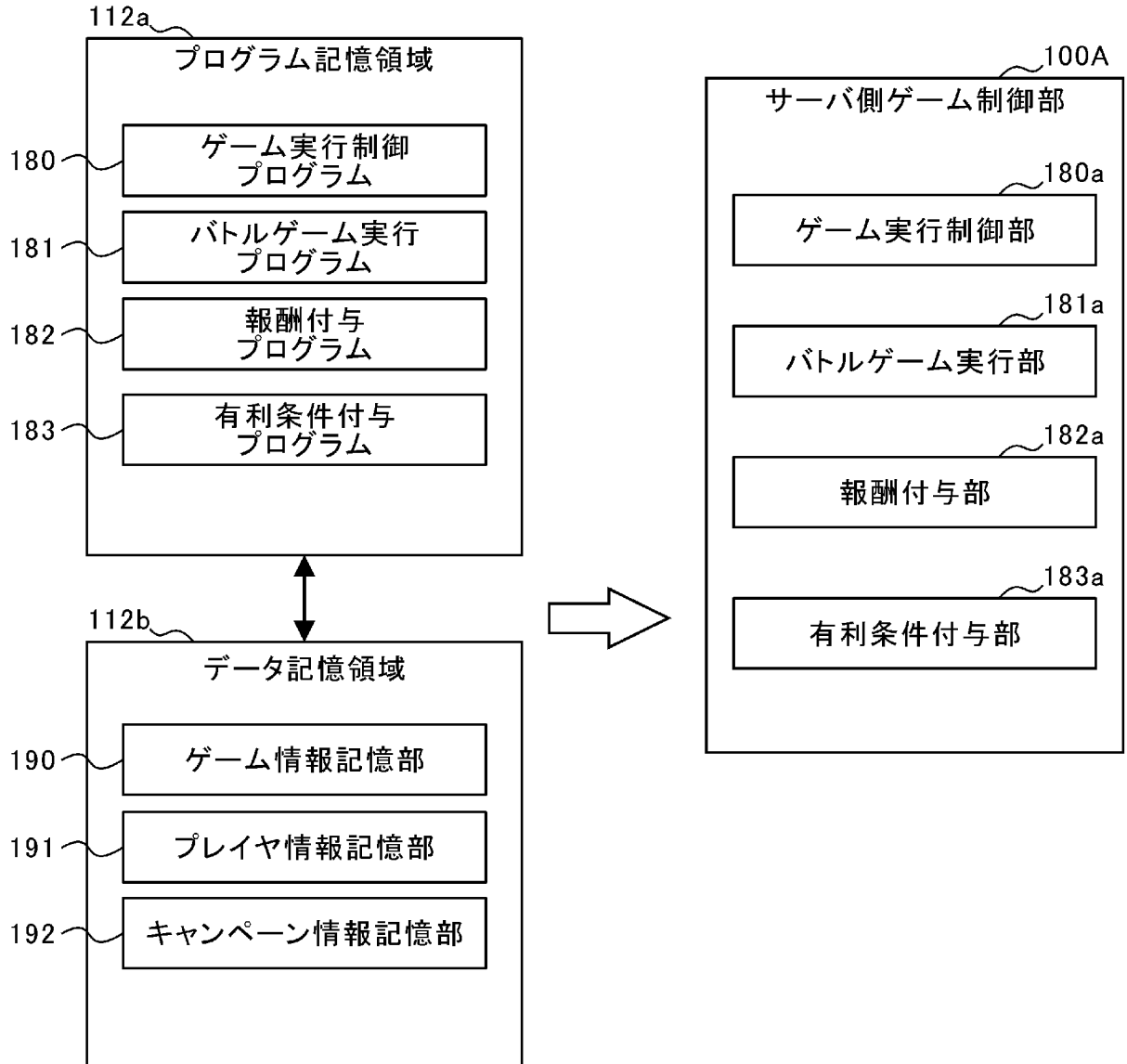


FIG.16

[図17]

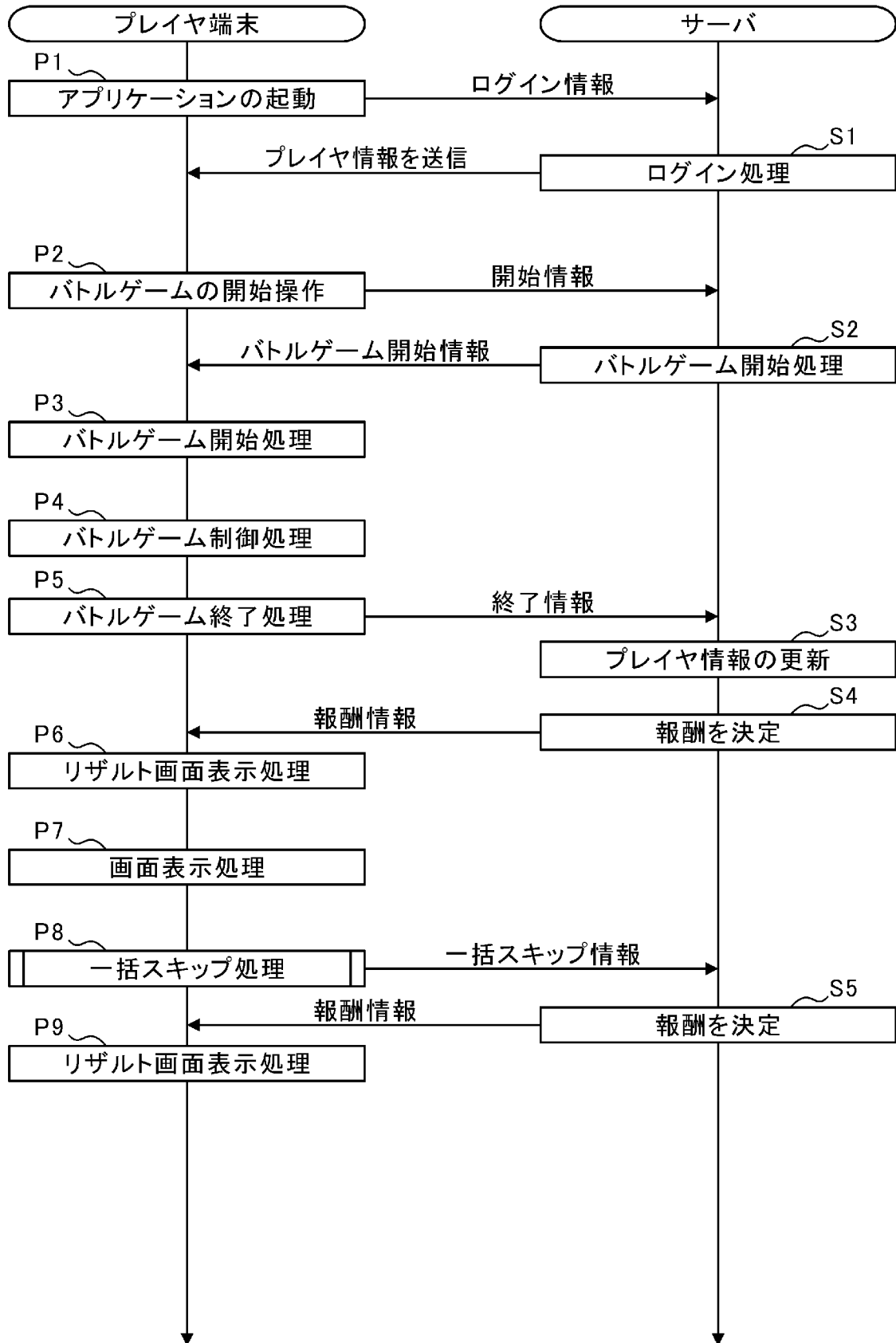


FIG.17

[図18]

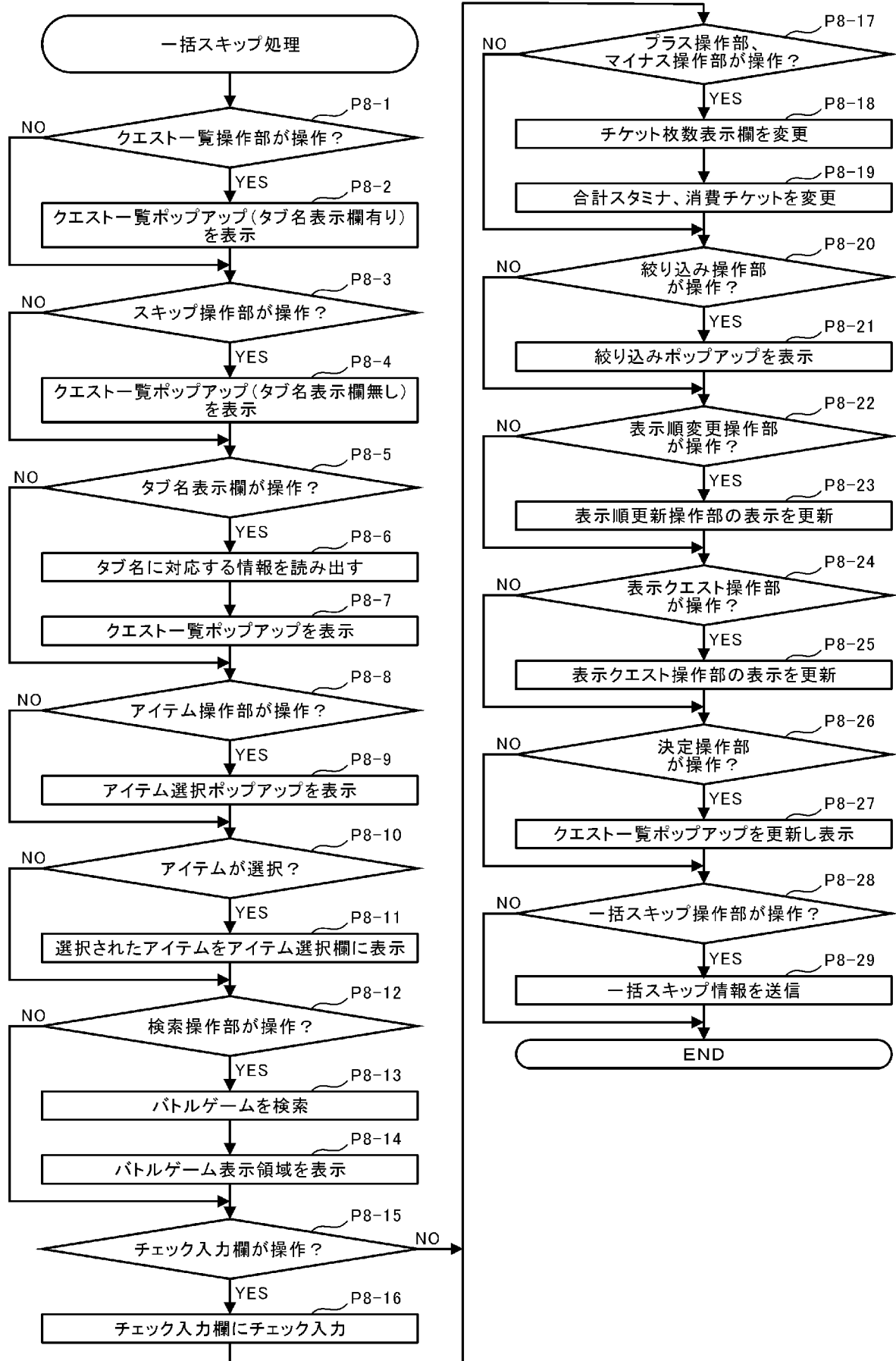


FIG.18

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/043802

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/45**(2014.01)i; **A63F 13/5375**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i

FI: A63F13/69; A63F13/45; A63F13/5375

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

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

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022

Registered utility model specifications of Japan 1996-2022

Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	[スマホ]幽遊白書 1 0 0 %本気 (マジ) バトル繰り返しスキップ機能[攻略], TAKATO GAMES [online], 20 January 2019 [retrieved on 17 August 2020] internet: <URL: https://takato56.com/yuhaku-maji-battle-review-20190120/> non-official translation ([Smartphones] YuYu Hakusho 100% Maji Battle Repeat Skip Function [Strategy]) キャラクターストー括スキップ機能の欄 non-official translation (character cast skip function column)	1, 5, 6
Y		3, 4
Y	JP 2019-118794 A (GREE INC.) 22 July 2019 (2019-07-22) paragraph [0057], fig. 4 d	3, 4
A	JP 6793235 B1 (CYGAMES CO., LTD.) 02 December 2020 (2020-12-02) entire text, all drawings	1-6
A	JP 5497233 B1 (GREE INC.) 21 May 2014 (2014-05-21) entire text, all drawings	1-6
A	JP 2017-185268 A (SQUARE ENIX CO., LTD.) 12 October 2017 (2017-10-12) entire text, all drawings	1-6

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

04 January 2022

Date of mailing of the international search report

18 January 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

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

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/043802**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2013-198590 A (BANDAI NAMCO GAMES INC.) 03 October 2013 (2013-10-03) entire text, all drawings	1-6
A	WO 2016/001953 A1 (SQUARE ENIX CO., LTD.) 07 January 2016 (2016-01-07) entire text, all drawings	1-6

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2021/043802

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2019-118794	A	22 July 2019	(Family: none)	
JP	6793235	B1	02 December 2020	(Family: none)	
JP	5497233	B1	21 May 2014	US 2015/0038226	A1
JP	2017-185268	A	12 October 2017	(Family: none)	
JP	2013-198590	A	03 October 2013	(Family: none)	
WO	2016/001953	A1	07 January 2016	CN 107735151	A

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/45(2014.01)i; A63F 13/5375(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/69; A63F13/45; A63F13/5375														
B. 調査を行った分野														
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F 9/24, 13/00-13/98														
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2022年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2022年	日本国実用新案登録公報	1996-2022年	日本国登録実用新案公報	1994-2022年				
日本国実用新案公報	1922-1996年													
日本国公開実用新案公報	1971-2022年													
日本国実用新案登録公報	1996-2022年													
日本国登録実用新案公報	1994-2022年													
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）														
C. 関連すると認められる文献														
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号												
X	[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], TAKATO GAMES[オンライン], 2019.01.20 [検索日 2020.08.17], インターネット: <URL : https://takato56.com/yuhaku-maji-battle-review-20190120/ > キャラクエスト一括スキップ機能の欄	1, 5, 6												
Y		3, 4												
Y	JP 2019-118794 A（グリー株式会社）22.07.2019（2019-07-22） 段落0057、図4d	3, 4												
A	JP 6793235 B1（株式会社Cygames）02.12.2020（2020-12-02） 全文全文	1-6												
A	JP 5497233 B1（グリー株式会社）21.05.2014（2014-05-21） 全文全文	1-6												
A	JP 2017-185268 A（株式会社スクウェア・エニックス）12.10.2017（2017-10-12） 全文全文	1-6												
A	JP 2013-198590 A（株式会社バンダイナムコゲームス）03.10.2013（2013-10-03） 全文全文	1-6												
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。														
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの</td> <td>“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）</td> <td>“&” 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td></td> </tr> <tr> <td>“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献</td> <td></td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの	“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの	“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献	“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献		“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	
* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの													
“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの													
“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの													
“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献													
“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献														
“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献														
国際調査を完了した日 04.01.2022		国際調査報告の発送日 18.01.2022												
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 西村 民男 2D 8364 電話番号 03-3581-1101 内線 3241												

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	WO 2016/001953 A1 (株式会社スクウェア・エニックス) 07.01.2016 (2016 - 01 - 07) 全文全図	1-6

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2021/043802

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2019-118794	A	22.07.2019	(ファミリーなし)	
JP	6793235	B1	02.12.2020	(ファミリーなし)	
JP	5497233	B1	21.05.2014	US	2015/0038226 A1
JP	2017-185268	A	12.10.2017	(ファミリーなし)	
JP	2013-198590	A	03.10.2013	(ファミリーなし)	
WO	2016/001953	A1	07.01.2016	CN	107735151 A