

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7324924号

(P7324924)

(45)発行日 令和5年8月10日(2023.8.10)

(24)登録日 令和5年8月2日(2023.8.2)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79 5 1 0  
 A 6 3 F 13/45 (2014.01) A 6 3 F 13/45  
 A 6 3 F 13/53 (2014.01) A 6 3 F 13/53  
 A 6 3 F 13/54 (2014.01) A 6 3 F 13/54  
 A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69

請求項の数 15 (全20頁)

(21)出願番号 特願2022-183909(P2022-183909)  
 (22)出願日 令和4年11月17日(2022.11.17)  
 (62)分割の表示 特願2022-183879(P2022-183879)  
 )の分割  
 原出願日 令和4年6月13日(2022.6.13)  
 審査請求日 令和4年11月17日(2022.11.17)  
 早期審査対象出願

(73)特許権者 512294021  
 株式会社アカツキ  
 東京都品川区上大崎2 - 1 3 - 3 0 o  
 a k m e g u r o 8階  
 (74)代理人 110002790  
 O n e i p 弁理士法人  
 (72)発明者 大杉 樹  
 東京都品川区上大崎2 - 1 3 - 3 0 o  
 a k m e g u r o 8階 株式会社アカ  
 ツキ内  
 審査官 井上 香緒梨

最終頁に続く

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

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、

前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、

を実行し、

前記通知は、前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中で前記プレイヤーが  
 要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体の表示とともに、前記プレイヤーが要望して  
 いたことを示す表示を含み、

前記ゲーム単位は、クエストである、情報処理システム。

## 【請求項2】

前記自動進行処理は、前記プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体を  
 獲得したことを条件として終了しない、請求項1に記載の情報処理システム。

## 【請求項3】

前記受付処理は、

前記ゲーム媒体の登録に関する入力とともに前記ゲーム媒体を要望する数量の入力を前  
 記プレイヤー入力情報として受け付け、

10

20

前記生成処理は、  
獲得した前記ゲーム媒体の数量が前記受付処理で前記プレイヤー入力情報として受け付けた前記数量に到達した場合に前記通知を生成する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 4】

前記生成処理は、  
生成した前記通知を自動進行中の画面に表示する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 5】

前記生成処理は、  
生成した前記通知を前記自動進行処理の結果として結果画面インターフェースに表示する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

10

【請求項 6】

前記受付処理は、  
前記プレイヤーのプレイヤー端末に表示される前記ゲームにおける前記ゲーム媒体を管理する管理画面インターフェースを介して入力される前記プレイヤー入力情報を受け付ける、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 7】

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体のうち、獲得した前記ゲーム媒体の画像を生成する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

20

【請求項 8】

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨のテキストデータを生成する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 9】

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の音声データを生成する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

30

【請求項 10】

前記プレイヤー入力情報は、前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体のカテゴリの情報を含む、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 11】

前記プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、  
前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数量を獲得することが不可能であると判定した場合に、前記プレイヤーに対するアラート通知を生成する生成処理を実行する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

40

【請求項 12】

前記プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、  
前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数

50

量を獲得することが不可能であると判定した場合に、前記自動進行処理を停止する、  
請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 1 3】

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、

前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、

を実行し、

前記通知は、前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中で前記プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体の表示とともに、前記プレイヤーが要望していたことを示す表示を含み、

前記ゲーム単位は、クエストである、情報処理装置。

10

【請求項 1 4】

コンピュータに、

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、

前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、

を実行させ、

前記通知は、前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中で前記プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体の表示とともに、前記プレイヤーが要望していたことを示す表示を含み、

前記ゲーム単位は、クエストである、情報処理プログラム。

20

【請求項 1 5】

コンピュータが、

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、

前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、

を実行し、

前記通知は、前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中で前記プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体の表示とともに、前記プレイヤーが要望していたことを示す表示を含み、

前記ゲーム単位は、クエストである、情報処理方法。

30

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム及び情報処理方法、特に、ゲームにおける情報処理を実行する情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム及び情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやゲーム端末等といったプレイヤー端末で実行可能なゲームでは、ゲーム内で予め設定された任意のクエストを自動的に周回（進行）する自動周回（オート

50

プレイ)の処理が実行される場合がある。

【0003】

特許文献1には、ゲーム内で予め設定された任意のクエストを自動的に周回する自動周回の要求を、ユーザの端末を介してユーザから受け付けるゲームプログラムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第7026311号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、この種のゲームにおいて自動周回を実行すると、プレイヤは自らゲームの操作を行わないことから、自動周回の際に、アイテムやカード等といったゲーム媒体を獲得したとしても、プレイヤはゲーム媒体を獲得したことに気づかない場合もあることが想定される。

【0006】

一般的に、自動周回はゲーム内でのスタミナを消費することから、所望のゲーム媒体を獲得したことに気づかないで自動周回を継続すると、無用に時間やゲーム内のスタミナを消費することとなり、結果として、ゲーム媒体の効率的な獲得が損なわれることが懸念される。

20

【0007】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、自動進行の際にゲーム媒体の効率的な獲得を実現することができる情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム及び情報処理方法を提供することを課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を達成するための本発明に係る情報処理システムは、ゲームにおいてプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤ入力情報として受け付ける受付処理と、ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中にプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合にプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、を実行するものである。

30

【0009】

これによれば、自動進行の際に、プレイヤが獲得を要望しているゲーム媒体を獲得すると、ゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成することから、無用に自動進行を継続させることなく、効率的にゲーム媒体を獲得することができる。

【0010】

上記課題を達成するための本発明に係る情報処理装置は、ゲームにおいてプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤ入力情報として受け付ける受付処理と、ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、を実行するものである。

40

【0011】

上記課題を達成するための本発明に係る情報処理プログラムは、コンピュータに、ゲームにおいてプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤ入力情報として受け付ける受付処理と、ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤが獲得を要望するゲー

50

ム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、を実行させるものである。

【 0 0 1 2 】

上記課題を達成するための本発明に係る情報処理方法は、コンピュータが、ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、を実行するものである。

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

この発明によれば、ゲームにおける自動進行の際に、効率的にゲーム媒体を獲得することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明の実施の形態に係る情報処理システムの構成の概略を説明するブロック図である。

【図 2】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムのサーバの構成の概略を説明するブロック図である。

【図 3】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムのサーバのストレージの構成の概略を説明するブロック図である。

【図 4】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムで処理されるゲーム情報の構成の概略を説明するブロック図である。

【図 5】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムで処理されるプレイヤー入力情報の構成の概略を説明するブロック図である。

【図 6】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムで実行されるゲームの管理画面インターフェースの一例を示す図である。

【図 7】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムで実行されるゲームの結果画面インターフェースの一例を示す図である。

【図 8】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムで実行されるゲームの結果画面インターフェースの一例を示す図である。

【図 9】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムのプレイヤー端末の構成の概略を説明するブロック図である。

【図 10】同じく、本実施の形態に係る情報処理システムの処理の概略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】

【 0 0 1 5 】

次に、図 1 ～ 図 10 に基づいて、本発明の実施の形態に係る情報処理システムについて説明する。

【 0 0 1 6 】

図 1 は、本発明の実施の形態に係る情報処理システムの構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、情報処理システム 10 は、情報処理装置であるサーバ 20 及び複数のプレイヤー端末 30 を主要構成として備え、これらがインターネット網等のネットワーク 100 を介して互いにアクセス可能に接続される。

【 0 0 1 7 】

この情報処理システム 10 は、本実施の形態では、事業者 1 に配備されるサーバ 20 が、画像、動画、音声等によって構成されてゲームを構成するオブジェクトを生成するという情報処理を、プレイヤー 2 が保有するプレイヤー端末 30 に実行させることによって、プレイヤー端末 30 にゲームを提供する。

【 0 0 1 8 】

情報処理システム 10 で事業者 1 が提供するゲームは、例えば、対戦ゲーム、パズルゲ

10

20

30

40

50

ーム、アクションゲーム、野球ゲーム、サッカーゲーム、その他スポーツゲーム、クイズゲーム、ピンボールゲーム、カードゲーム、リズムゲーム、RPG（ロールプレイングゲーム）、位置情報ゲーム、ボードゲーム、アドベンチャーゲーム、カジノゲーム、シミュレーションゲーム、ストラテジーゲーム、レーシングゲーム等であってよい。

【0019】

次に、本実施の形態のゲームシステム10の各部の具体的な構成について説明する。

【0020】

サーバ20は、本実施の形態では、デスクトップ型あるいはノート型のコンピュータによって実装されるが、これに限られず、他のコンピュータ（情報処理装置）であってもよい。

10

【0021】

図2は、サーバ20の構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、サーバ20は、プロセッサ21、メモリ22、ストレージ23、送受信部24、及び入出力部25を備え、これらが互いにバス26を介して電氣的に接続される。

【0022】

プロセッサ21は、サーバ20の動作を制御し、各要素間におけるデータの送受信の制御や、アプリケーションプログラムの実行に必要な処理等を行う演算装置である。

【0023】

このプロセッサ21は、本実施の形態では例えばCPU（Central Processing Unit）であり、後述するストレージ23に格納されてメモリ22に展開されたアプリケーションプログラムを実行して各処理を行う。

20

【0024】

メモリ22は、本実施の形態では、DRAM（Dynamic Random Access Memory）等の揮発性記憶装置で構成される主記憶装置で実装される。

【0025】

このメモリ22は、プロセッサ21の作業領域として使用される一方、サーバ20の起動時に実行されるBIOS（Basic Input/Output System）、及び各種の設定情報等が格納される。

【0026】

ストレージ23は、プログラムや各種の処理に用いられる情報等が格納されている。このストレージ23の構成については、後述する。

30

【0027】

送受信部24は、サーバ20をネットワーク100に接続する。この送受信部24は、Bluetooth（登録商標）やBLE（Bluetooth Low Energy）といった近距離通信インターフェースを具備するものであってもよい。

【0028】

入出力部25は、キーボードやマウス、あるいはディスプレイ等の入出力機器が接続されるインターフェースである。

【0029】

バス26は、接続したプロセッサ21、メモリ22、ストレージ23、送受信部24及び入出力部25の間において、例えばアドレス信号、データ信号及び各種の制御信号を伝達する。

40

【0030】

図3は、ストレージ23の構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、ストレージ23は、本実施の形態では、記憶領域40及び情報処理プログラム41を備える。

【0031】

記憶領域40は、ストレージ23が区画されることによって実現され、本実施の形態では、ゲーム情報D1が格納される。

【0032】

50

図 4 は、ゲーム情報 D の構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、ゲーム情報 D 1 は、ゲームデータ d 1 a、プレイヤーデータ d 1 b 及びゲーム媒体データ d 1 c を備える。

【 0 0 3 3 】

ゲームデータ d 1 a は、ゲームの種類に応じて適宜構成される各種のデータであって、ゲーム単位に関するデータを含む。ゲーム単位とは、ゲームの一つのまとまりを意味し、例えば、一又は複数のクエスト、イベント、ミッション、コース、ストーリー、シナリオ、チャプター、ダンジョン、戦闘、対戦、ステージ等を含む。ゲームデータ d 1 a は、例えばクエストゲームを含むゲームの場合は、ステージ I D に関連づけられたステージ名、敵のキャラクタ、得られるアイテム（ゲーム媒体）に関する各種データ等が含まれる。

10

【 0 0 3 4 】

プレイヤーデータ d 1 b は、本実施の形態では、プレイヤー I D に関連づけられたプレイヤー名、レベル、所有するキャラクタの数、所有するアイテムの数、獲得したアイテムの数、消費したアイテムの数、保有するスタミナ、消費スタミナ、有償または無償のゲーム内通貨の所持額、所有するポイントの数、獲得したポイントの数、課金額、抽選の実行回数、総プレイ時間、ログイン時間（ログイン時刻、ログアウト時刻等を含む）、敵を倒した回数等のデータが含まれる。スタミナは、単位ゲームを実行する際に消費され、時間経過に伴い回復するパラメータである。また、スタミナは、プレイヤーが所有するスタミナ回復アイテムの使用や課金によって回復したり、フレンド等の他プレイヤーからプレゼントされたり、他の方法で増大するものであってもよい。スタミナにはプレイヤー毎に上限が設定され、上限値はアイテムの使用、課金等の条件を満たすことで上昇する。同様に、例えば後述するアイテムボックス等のように、所有可能なゲーム媒体の数等の各種パラメータ（変動するゲーム内数値）にはプレイヤー毎に上限が設定され、上限値は特定のアイテムの使用、課金等の条件を満たすことで上昇する。また、各種パラメータは、ゲームの進行、アイテムの使用、課金等に応じて、変動（上昇、下降）し得るものであり、各種パラメータの上限値は、全プレイヤーで共通であってもよいし、各プレイヤー毎に設定されていてもよい。

20

【 0 0 3 5 】

所有するキャラクタに関するデータは、例えば、所有するキャラクタの I D に関連づけられたレベル、攻撃力、防御力、体力等の各種のパラメータの現在値が含まれ、プレイステージに関するデータは、設定された複数のステージのうちプレイヤー 2 がこれまでプレイしたことがあるステージに関するデータであって、例えばプレイ回数、クリアしたデータ等が含まれる。

30

【 0 0 3 6 】

所有するアイテムに関するデータは、1 以上の有償アイテムや無償アイテムの保有状況に関するデータが含まれ、所有するアイテムの I D に関連づけられたアイテムの保有数等のデータが含まれる。

【 0 0 3 7 】

ゲーム媒体データ d 1 c は、本実施の形態では、プレイヤー 2 が所有するキャラクタやアイテム等といったゲーム媒体に関するデータであって、所有するキャラクタに関するデータには、例えば、各キャラクタの I D に関連づけられた取得日時、キャラクタ名、レベル、レアリティ、HP（現在値 / 最大値）、属性、スキル、攻撃力（現在値 / 最大値）、防御力（現在値 / 最大値）、使用頻度等といった各種のパラメータが含まれる。

40

【 0 0 3 8 】

取得日時は、例えば、ゲームの進行や抽選の実行によってキャラクタがプレイヤー 2 に付与された日時に関するデータであり、レアリティは、例えば、抽選ゲームにおけるキャラクタの当選確率に関するデータである。

【 0 0 3 9 】

HP、攻撃力及び防御力は、例えば、現在の値である「現在値」が含まれるとともに、そのキャラクタを最大レベルまで育成したときの「最大値」が含まれる。

【 0 0 4 0 】

50

属性は、例えば、バトル系のゲームであれば火の属性、水の属性あるいは風の属性等といったキャラクタの強みを示す分類、スポーツ系のゲームであれば所属しているチームやポジション等を示す分類、その他、キャラクタの分類の設定に関するデータが含まれる。

【0041】

スキルは、キャラクタが使用することができる特技に関するデータであり、使用頻度は、プレイヤー2がそのキャラクタを過去に選択あるいは使用した頻度に関するデータである。この使用頻度は、プレイヤー2がゲームを開始して以来の全期間において計算されるものであってもよいし、直近数ヶ月等の任意の期間において計算されるものであってもよい。

【0042】

ゲーム媒体データd1cに含まれるプレイヤー2が所有するアイテムに関するデータは、例えば、プレイヤー2が所有するアイテムのIDに関連づけられたそのアイテムの保有数等のデータが含まれる。

【0043】

さらに、ゲーム媒体データd1cには、本実施の形態では、プレイヤー2がゲーム内で所有していないアイテムであってプレイヤー2が獲得を要望するアイテムのIDに関連づけられた、後述のプレイヤー入力情報に関するデータが含まれる。

【0044】

図3で示す情報処理プログラム41は、本実施の形態では、サーバ20に、ゲーム処理S1、受付処理S2、自動進捗処理S3及び生成処理S4を実行させるプログラムである。

【0045】

ゲーム処理S1は、本実施の形態では、ゲームの進行やキャラクタの制御といったゲームの基本的な処理を実行するステップであって、例えば、ゲームの進行、ゲームモードの切替等の各種の処理を実行する。

【0046】

受付処理S2は、本実施の形態では、プレイヤー端末30を介してプレイヤー2に入力されるプレイヤー入力情報を受け付ける処理を実行する。

【0047】

図5は、プレイヤー入力情報の構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、プレイヤー入力情報D2は、本実施の形態では、登録データd2a及び数量データd2bを備える。

【0048】

登録データd2aは、本実施の形態では、ゲームにおいてプレイヤー2が獲得を要望するゲーム媒体（例えばアイテム）の登録に関するデータであり、数量データd2bは、本実施の形態では、ゲームにおいてプレイヤー2が要望するゲーム媒体の種類、各ゲーム媒体を要望する数量についてのデータを含む。登録データd2aは、ゲームにおいてプレイヤー2が獲得を要望するゲーム媒体のカテゴリの情報を含んでもよい。つまり、プレイヤー2は、獲得を要望するゲーム媒体のカテゴリを選択することも可能である。ゲーム媒体のカテゴリとは、例えば、キャラクタの能力値を上昇させる育成素材、パラメータの上限値を上昇させる突破素材、経験値を高める経験値素材、等といったように、ゲーム媒体の性質ごとに分野分けされた分類とすることができるが、カテゴリは、複数のゲーム媒体を含むグループを構成するものであれば特に限定されない。

【0049】

このプレイヤー入力情報D2は、本実施の形態では、ゲームの画面インターフェースとしてプレイヤー端末30に表示される管理画面インターフェースを介して入力される。

【0050】

図6は、管理画面インターフェースの一例を示す図である。この管理画面インターフェースは、本実施の形態では、プレイヤー2が所有するアイテムの管理や、プレイヤー2が獲得を要望しているアイテムの管理を行うものである。この管理画面は、特定のクエストの自動周回の実行前に、当該クエストで獲得する可能性のあるゲーム媒体の一覧を表示し、そ

10

20

30

40

50



の中で、プレイヤーが要望する1以上のゲーム媒体の特定と、それぞれのゲーム媒体の要望数量を入力する画面として表示されてもよい。すなわち、当該画面に表示される1又は複数のゲーム媒体は、当該ゲーム単位（クエスト）で獲得する可能性のあるゲーム媒体が全て、またはその中の一部が表示される。なお、要望数量は、個別のゲーム媒体それぞれの要望数量に限らず、ゲーム媒体の総数で指定してもよい。例えば、複数種類のゲーム媒体を含む特定の1以上のカテゴリー（育成素材）の全体の合計の要望数量として100個等（プレイヤーが選択（入力）した特定数量）としてもよいし、プレイヤーが選択した複数種類のゲーム媒体の全体の合計の要望数量として、100個等の選択した特定数量としてもよい。

#### 【0051】

ここで、プレイヤー2が獲得を要望するゲーム媒体の数量（取得希望数量）として設定した数値が、アイテムボックスの所持枠上限（ゲーム内でプレイヤーが所有可能なゲーム媒体の数量の上限値）を超える場合に、事前にアラートを出力する（プレイヤー端末への通知）ようにしてもよい。例えば、アイテムボックスの所持枠上限が100個で、既に50個のアイテムを所持している時に、要望するゲーム媒体の数量として、あと60個欲しいと設定しようとした場合に、アイテムボックスの上限を超えるために設定できない旨のアラートを出力するようにしてもよい。テキストで入力された数値と現在所持数の合計値と、所持可能な上限値とを比較して、合計値が上限値よりも大きい場合にアラート（テキスト、画像、音声等）をプレイヤー端末に表示、出力させる。この場合、希望数量をテキストで入力する場合に特に有効である。

#### 【0052】

また、取得希望数量として設定する数量がアイテムボックスの所持枠上限を超えないように、所持枠上限を超える入力を実行できないように制御するようにしてもよい。例えば、プレイヤー端末に表示された“+”ボタン（数値増加アイコン）のタップ操作（選択入力）によって取得希望数量を増加させるような場合に、所持枠上限を超えるタイミングで“+”ボタンをグレースアウトして、タップ操作できないようにするにようにしてもよい。例えば、所持枠上限が100個、既に50個所持している時に、51個以上の入力を受け付けられないようにすることができる。これは、希望数量をアイコンの選択入力（“+”ボタン、“-”ボタンを選択入力）する場合に特に有効である。なお、この場合、プレイヤー端末に表示される“-”ボタン（数値減少アイコン）を選択入力すると、取得希望数量の数値は減少する。

#### 【0053】

また、取得希望数量として設定した数量がアイテムボックスの所持枠上限によって達成できないことがゲームの自動進行過程で判明した場合、上記のようなアラート出力、及び自動進行の停止の少なくとも一方を実行するようにしてもよい。つまり、ゲームの自動進行中に、アイテムボックスの空き数量（アイテムボックスの上限値と現在所有値（各種ゲーム媒体の現在合計値）との差）と、取得希望数量の残り数量（取得希望数量と現在取得した数量との差）とを比較して、空き数量よりも取得希望数量の残り数量が大きい場合に、アラート出力、及び自動進行の停止の少なくとも一方を実行するようにしてもよい。

#### 【0054】

上記の通り、プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数量を獲得することが不可能であると判定した場合に、前記プレイヤーに対するアラート通知を生成する生成処理を実行したり、前記自動進行処理を停止したり、プレイヤー入力情報の入力を受け付けられない処理を実行したりしてもよい。また、当該アラート通知の出力処理、自動進行処理の停止処理（自動進行処理の開始しない処理を含む）を実行するタイミングは、プレイヤーがプレイヤー入力情報を入力するタイミングであってもよいし、自動進行処理の途中でであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 5 】

図示のように、管理画面インターフェース I F 1 において、プレイヤー 2 が獲得を要望しているアイテムの管理を行う場合には、アイテムの画像 P、画像 P に対応する登録ウインドウ W 1 及び数量ウインドウ W 2 が表示される。

## 【 0 0 5 6 】

ゲームにおいて獲得を要望するアイテムを登録する場合は、プレイヤー 2 は、そのアイテムの画像 P に対応する登録ウインドウ W 1 を所定の操作（タップ操作等）で選択すると、選択したことを示す印（チェックマーク、印等）が表示され、登録データ d 2 a に記憶される。

## 【 0 0 5 7 】

一方、ゲームにおいてプレイヤー 2 がゲーム媒体を要望する数量を入力する場合は、そのアイテムの画像 P に対応する数量ウインドウ W 2 に所定の操作で任意の数量を入力すると、数量データ d 2 b が入力される。この場合の操作は、例えば、数量を示す選択肢の中から、所望の数値を選択する操作、あるいは、数値のテキストデータを入力する操作等、である。

## 【 0 0 5 8 】

図 3 で示す自動進行処理 S 3 は、本実施の形態では、ゲーム内で予め設定された任意のクエストを自動的に周回する自動進行（自動周回とも称する）処理を実行するものである。例えば、予め設定された 1 または複数の敵キャラクタと戦闘する。また、クエストを自動進行する回数は、予め設定された回数であってもよいし、自動進行の開始前にプレイヤーが設定した回数であってもよい。そして、戦闘過程もしくは戦闘終了時に 1 または複数のアイテム等のゲーム媒体がプレイヤーに付与される。付与されるゲーム媒体は、サーバ側で予め設定された当選確率に基づいて決定される。

## 【 0 0 5 9 】

本実施の形態では、自動進行処理 S 3 を実行すると、ゲーム内でのプレイヤー 2 のスタミナが消費される。例えば、自動周回でクエストが 1 回実行されるごとに、プレイヤーが保有するスタミナが所定数（1 つもしくは複数）だけ減少する。なお、複数のクエストを含む自動進行が実行される過程において、プレイヤーが保有するスタミナが、当該クエストを実行するのに必要な数量に対して不足している場合には、クエストが実行されずに自動的に停止または終了するようにしてもよいし、自動進行の開始前に不足していると判定された場合には、自動進行が開始されないようにしてもよい。

## 【 0 0 6 0 】

生成処理 S 4 は、本実施の形態では、自動進行処理 S 3 の実行により、例えば戦闘過程及び戦闘終了時に獲得したゲーム媒体（アイテム）の中に、プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれていると判定した場合に、アイテムを獲得した旨の通知を生成する処理を実行する。通知を生成するタイミングは、特に限定されず、アイテムを獲得した時点でもよいし、自動進行が終了した時点でもよい。

## 【 0 0 6 1 】

さらに、生成処理 S 4 は、本実施の形態では、生成した通知を、自動進行処理 S 3 の結果として結果画面インターフェース（リザルト画面）に表示する処理を実行する。この表示も、リザルト画面に限られず、アイテムを獲得した時点の自動進行中の画面に表示してもよい。

## 【 0 0 6 2 】

図 7 及び図 8 は、結果画面インターフェースの一例を示す図である。図 7 で示すように、結果画面インターフェース I F 2 には、自動進行処理 S 3 の実行により獲得したアイテムの数量が、受付処理 S 2 で受け付けたプレイヤー入力情報 D 2 のうちの数量データ d 2 b の数量に到達すると、獲得したアイテムの画像 P が通知として生成されて数量（例えば「× 2」などのように）とともに表示されてもよい。通知は、画像表示に限られず、プレイヤー端末による音声出力、振動（バイブレーション）出力を伴ってもよい。あるいは、メールアドレスへのメッセージ通知、システム連携する SNS システムにおける当該プレイヤーの

10

20

30

40

50

アカウントへの通知、ショートメッセージサービス（ＳＭＳ）のメッセージ等、予め登録された通知手段を用いたあらゆる通知の種類を採用可能である。また、自動進行処理Ｓ３の実行により獲得したアイテムの数量が、受付処理Ｓ２で受け付けたプレイヤー入力情報Ｄ２のうちの数量データｄ２ｂの数量に到達する場合に限られず、獲得アイテム数が希望取得数に到達する前の段階で、プレイヤーに対して通知するようにしてもよい。例えば、希望するアイテムを所定数（１個、２個、５個等）獲得する度に、通知するようにしてもよいし、一定の期間ごとにその時点での獲得状況を通知するようにしてもよい。その場合、例えば、希望数１０個のうち、現在２個獲得した、といったように、希望獲得数と現在獲得数とを併せて表示するようにしてもよいし、いずれか一方のみでもよい。

【００６３】

10

一方、図８で示すように、結果画面インターフェースＩＦ３には、自動進行処理Ｓ３の実行により獲得したアイテムの数量が、受付処理Ｓ２で受け付けたプレイヤー入力情報Ｄ２のうちの数量データｄ２ｂの数量に到達すると、例えば「ＤＤＤ（アイテムの名称）を２個獲得しました！」などのように、プレイヤーが要望した数量のアイテムを獲得した旨のテキストデータが通知として生成されて表示されてもよい。なお、画像とテキストデータを共に表示するようにしてもよい。さらに、自動進行によって獲得したゲーム媒体を全て表示させるようにしてもよく、その場合、プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録したゲーム媒体と、プレイヤーが要望するゲーム媒体として登録していないゲーム媒体とが区別できるように表示させることが好ましい。

【００６４】

20

この生成処理Ｓ４において、結果画面インターフェースＩＦ２への画像Ｐの表示あるいは結果画面インターフェースＩＦ３へのテキストデータの表示とともに、あるいはこれらの表示に代えて、自動進行処理Ｓ３の実行によりゲーム媒体としてのアイテムを獲得した際に、アイテムを獲得した旨の通知を音声データで生成してもよい。

【００６５】

これらゲーム処理Ｓ１、受付処理Ｓ２、自動進行処理Ｓ３及び生成処理Ｓ４での処理に基づいて、本実施の形態では、プレイヤー端末３０においてゲームが実行される。

【００６６】

図１で示すプレイヤー端末３０は、本実施の形態では、携帯型情報端末であるスマートフォンで実装されるが、例えばゲーム専用の情報処理端末、タブレット型のコンピュータ、デスクトップ型あるいはノート型のコンピュータによって実装されるものであってもよい。

30

【００６７】

図９は、プレイヤー端末３０の構成の概略を説明するブロック図である。図示のように、プレイヤー端末３０は、制御部３１及びディスプレイ３２を主要構成として備える。

【００６８】

制御部３１は、本実施の形態では、ディスプレイ３２や図示しないカメラ等のプレイヤー端末３０の各部を制御するものであって、例えばプロセッサ、メモリ、ストレージ、送受信部等によって構成される。

【００６９】

40

この制御部３１には、本実施の形態では、ゲームアプリケーションあるいはウェブサイト閲覧可能なブラウザが格納され、サーバ２０の情報処理プログラム４１での処理に基づいて、ゲームアプリケーションあるいはブラウザを介してプレイヤー端末３０においてゲームが実行される。

【００７０】

ディスプレイ３２には、本実施の形態では、図７で示した結果画面インターフェースＩＦ２あるいは図８で示した結果画面インターフェースＩＦ３を含めた、プレイヤー端末３０で実行されるゲームの画面インターフェース等が表示される。

【００７１】

このディスプレイ３２は、表示面への接触によって情報の入力を受け付けるいわゆるタ

50

タッチパネルであって、抵抗膜方式や静電容量方式といった各種の技術によって実装される。

【 0 0 7 2 】

本実施の形態では、このディスプレイ 3 2 を介してプレイヤー入力情報 D 2 及びプレイヤー操作情報 D 3 が入力される。

【 0 0 7 3 】

プレイヤー操作情報 D 3 は、本実施の形態では、ゲーム内でプレイヤー 2 が使用するキャラクターの操作や動作に関して入力される情報である。

【 0 0 7 4 】

これらプレイヤー入力情報 D 2 及びプレイヤー操作情報 D 3 は、ディスプレイ 3 2 に対するプレイヤー 2 の任意の動作（例えば画面をタップあるいはスワイプする動作や、画面に表示されるアイコン等をドラッグしてドロップする動作等）に基づいて入力される。なお、入力方法は、例えば音声入力等の他の方法でもよい。

10

【 0 0 7 5 】

次に、本実施の形態に係る情報処理システム 1 0 の処理の概略について説明する。

【 0 0 7 6 】

図 1 0 は、本実施の形態に係る情報処理システム 1 0 の処理の概略を説明するフローチャートである。図示のように、まず、ステップ S 1 0 において、プレイヤー 2 はゲームの設定を行う。

【 0 0 7 7 】

本実施の形態では、プレイヤー 2 は、管理画面インターフェース I F 1 を介してプレイヤー入力情報 D 2 を入力して、獲得を要望するアイテムを登録するとともに、アイテムを要望する数量を入力する。

20

【 0 0 7 8 】

プレイヤー 2 がプレイヤー入力情報 D 2 を入力すると、サーバ 2 0 は、プレイヤー入力情報 D 2 を受け付ける（受付処理）。

【 0 0 7 9 】

さらに、本実施の形態では、プレイヤー 2 は、例えば設定画面インターフェースを介して、自動進行の設定を行う。自動進行の設定では、例えば、実行するゲーム単位（クエスト）の選択、自動進行する回数の選択、自動進行を終了する条件の設定、自動進行中に使用するゲーム媒体（アイテム等）の選択等を行う。

30

【 0 0 8 0 】

ゲームの設定に続いて、ステップ S 1 1 において、プレイヤー 2 はゲームを実行して、ゲームを進行させる。ゲームの進行に伴って、ステップ S 1 2 において、本実施の形態では、ステップ S 1 0 で設定した自動進行の設定に基づいて、自動進行を実行する（自動周回処理）。なお、ゲームの設定（ステップ S 1 0 ）の少なくとも一部は、ゲームの進行（ステップ S 1 1 ）の過程（途中）で実行してもよいし、自動周回の実行（ステップ S 1 2 ）の直前に実行してもよい。

【 0 0 8 1 】

自動進行の実行に伴って、ステップ S 1 3 において、獲得を要望するアイテムを、要望する数量において獲得した場合は、ステップ S 1 4 において、アイテムを獲得した旨の通知を生成する処理を実行し、生成した通知を自動進行の結果として結果画面インターフェースに表示する処理を実行する（生成処理）。

40

【 0 0 8 2 】

本実施の形態では、図 7 で示した結果画面インターフェース I F 2 において、獲得したアイテムの画像 P を表示する、あるいは図 8 で示した結果画面インターフェース I F 3 において、アイテムを獲得した旨のテキストデータを表示する。

【 0 0 8 3 】

このように、自動進行の際に、獲得を要望しているアイテムを獲得すると、アイテムを獲得した旨の通知を生成することから、無用に自動進行を継続させることなく、効率的に

50

アイテムを獲得することができる。

【 0 0 8 4 】

本実施の形態では、生成した通知は、獲得したアイテムの画像 P として結果画面インターフェース I F 2 に表示される、あるいはアイテムを獲得した旨のテキストデータとして結果画面インターフェース I F 3 に表示されることから、プレイヤー 2 は、自動進行の実行中、あるいは終了時に、アイテムを獲得したことを容易に把握することができる。

【 0 0 8 5 】

なお、本発明は上記実施の形態に限定されることはなく、発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。

【 0 0 8 6 】

上記実施の形態では、プレイヤー入力情報 D 2 として登録データ d 2 a 及び数量データ d 2 b が入力されて受け付けられる場合を説明したが、登録データ d 2 a のみがプレイヤー入力情報 D 2 として受け付けられるものであってもよい。

【 0 0 8 7 】

上記実施の形態では、生成した通知が結果画面インターフェース I F 2、I F 3 に表示される場合を説明したところ、この場合において、これらの画面インターフェースが表示されるとゲームの進行が停止し、例えばアイテムの獲得を確認した旨の任意の操作によってゲームが再開するといった処理を実行してもよい。

【 0 0 8 8 】

上記実施の形態では、サーバ 2 0 に格納された情報処理プログラム 4 1 が、ゲームに関する情報処理を実行する場合を説明したが、プレイヤー端末 3 0 に情報処理プログラム 4 1 が格納され、この情報処理プログラム 4 1 がプレイヤー端末 3 0 でゲームに関する情報処理を実行するように構成してもよい。つまり、本システムにおいては、サーバなしでプレイヤー端末のみで全ての処理を実行するようにしてもよいし、一部の処理をプレイヤー端末で実行し他の処理をサーバで実行するようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

本発明は、以下の構成を備える。

( 項目 1 )

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、

前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、

を実行する情報処理システム。

( 項目 2 )

前記受付処理は、

前記ゲーム媒体の登録に関する入力とともに前記ゲーム媒体を要望する数量の入力を前記プレイヤー入力情報として受け付け、

前記生成処理は、

獲得した前記ゲーム媒体の数量が前記受付処理で前記プレイヤー入力情報として受け付けた前記数量に到達した場合に前記通知を生成する、

項目 1 に記載の情報処理システム。

( 項目 3 )

前記生成処理は、

生成した前記通知を前記自動進行処理の結果として結果画面インターフェースに表示する、

項目 1 または 2 に記載の情報処理システム。

( 項目 4 )

前記受付処理は、

10

20

30

40

50

前記プレイヤーのプレイヤー端末に表示される前記ゲームにおける前記ゲーム媒体を管理する管理画面インターフェースを介して入力される前記プレイヤー入力情報を受け付ける、  
項目 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 5 )

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体のうち、獲得した前記ゲーム媒体の画像を生成する、

項目 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 6 )

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨のテキストデータを生成する、

項目 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 7 )

前記生成処理は、  
前記通知として前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の音声データを生成する、

項目 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 8 )

前記ゲーム単位は、クエストである、

項目 1 ~ 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 9 )

前記プレイヤー入力情報は、前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体のカテゴリの情報を含む、

項目 1 ~ 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 10 )

前記プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、  
前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数量を獲得することが不可能であると判定した場合に、前記プレイヤーに対するアラート通知を生成する生成処理を実行する、

項目 1 ~ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 11 )

前記プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、  
前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数量を獲得することが不可能であると判定した場合に、前記自動進行処理を停止する、

項目 1 ~ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 12 )

前記プレイヤー入力情報は、獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量の情報を含み、  
前記プレイヤーが獲得を要望する前記ゲーム媒体の数量と、前記プレイヤーが所有可能な前記ゲーム媒体の数量の上限値と、現時点で前記プレイヤーが所有しているゲーム媒体の数量と、の情報に基づいて、前記自動進行処理の実行において前記プレイヤーが要望する前記数量を獲得することが不可能であると判定した場合に、プレイヤー入力情報の入力を受け付けない処理を実行する、

項目 1 ~ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

( 項目 13 )

ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入

10

20

30

40

50

力情報として受け付ける受付処理と、

前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、  
前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、  
を実行する情報処理装置。

(項目14)

コンピュータに、  
ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、  
前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、  
前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、  
を実行させる情報処理プログラム。

(項目15)

コンピュータが、  
ゲームにおいてプレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤー入力情報として受け付ける受付処理と、  
前記ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、  
前記自動進行処理の実行により獲得したゲーム媒体の中に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体が含まれている場合に前記プレイヤーが獲得を要望するゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理と、  
を実行する情報処理方法。

【符号の説明】

【0090】

- 1 事業者
- 2 プレイヤ
- 10 ゲームシステム
- 20 サーバ
- 30 プレイヤ端末
- 40 記憶領域
- 41 情報処理プログラム

10

20

30

40

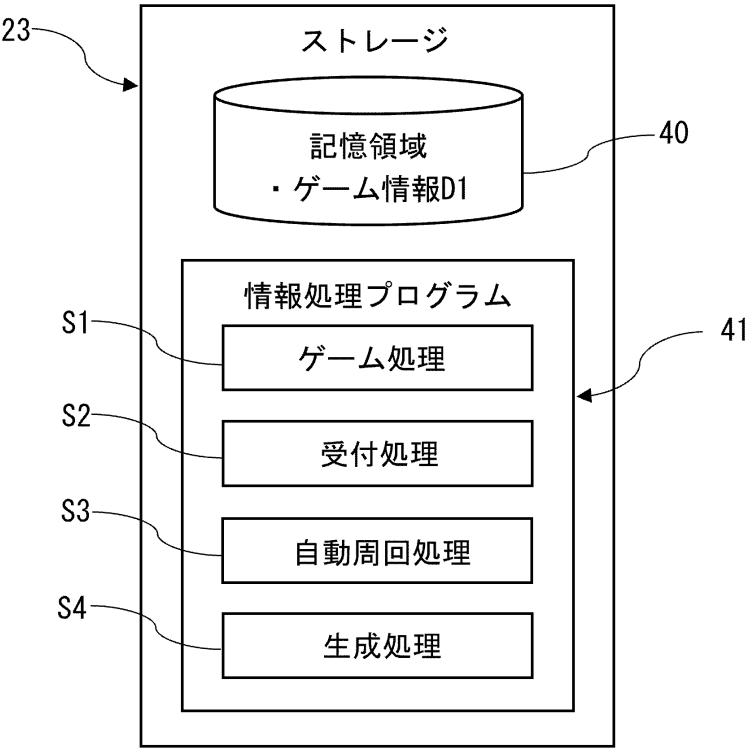
50

【要約】

【課題】自動進行の際にゲーム媒体の効率的な獲得を実現することができる情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム及び情報処理方法を提供する。

【解決手段】ゲームにおいてプレイヤが獲得を要望するゲーム媒体の登録に関する入力をプレイヤ入力情報として受け付ける受付処理と、ゲーム内で予め設定された任意のゲーム単位を自動的に周回する自動進行処理と、自動進行処理の実行によりゲーム媒体を獲得した際にゲーム媒体を獲得した旨の通知を生成する生成処理とを実行する。

【選択図】図 3



10

20

30

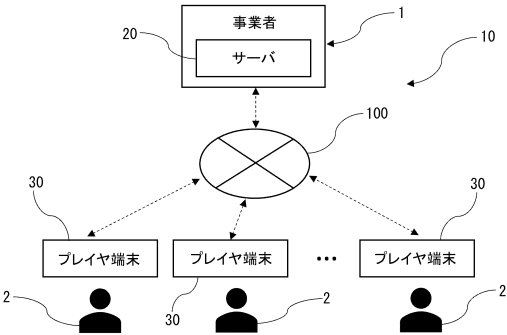
40

50

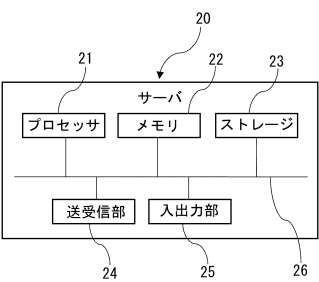


【図面】

【図 1】

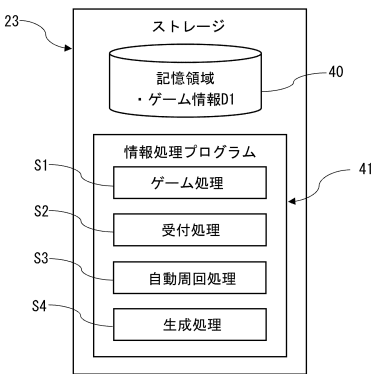


【図 2】

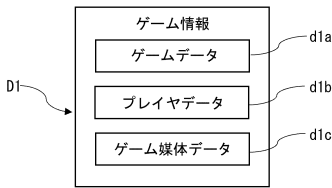


10

【図 3】



【図 4】



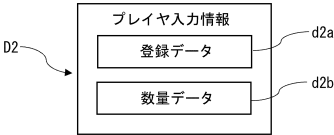
20

30

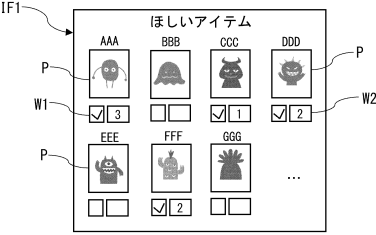
40

50

【図 5】

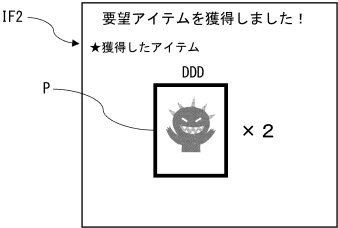


【図 6】

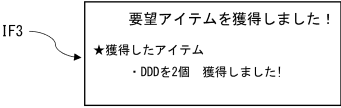


10

【図 7】



【図 8】



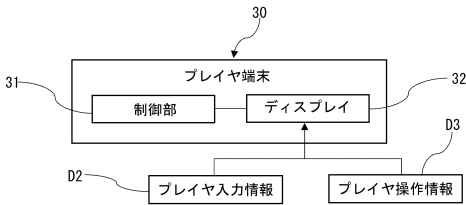
20

30

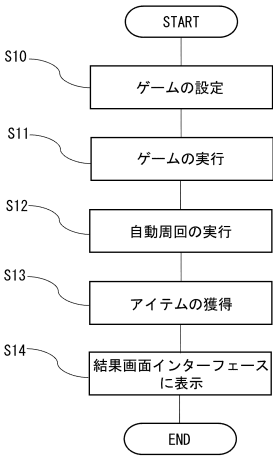
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 2 0 8 9 8 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 2 2 6 6 4 ( J P , A )  
特許第 7 0 3 3 2 2 7 ( J P , B 1 )  
アルテマ , [ F F B E 幻影戦争 ] F F T コラボイベントクエスト ( 第 2 弾 ) 攻略まとめ [ o  
nline ] , 2020年04月22日 , [https://web.archive.org/web/20200423183818/https://alte  
ma.jp/ffbewotv/ffteventquest2](https://web.archive.org/web/20200423183818/https://alterma.jp/ffbewotv/ffteventquest2) , [ 検索日 : 2022年08月23日 ]  
ゲームウエズ , [ デスチャ ] 周回機能が便利に ! 使い方を要チェック [ デスティニーチャ  
イルド ] [ online ] , 2022年03月23日 , [https://gamewith.jp/destiny-child/article/show/2  
03263](https://gamewith.jp/destiny-child/article/show/203263) , [ 検索日 2022年08月23日 ]  
ピカ ステ , [ F F B E 幻影戦争 ] 周回のストレスがほほない ! いいシステムだぞ ! [ 楽  
しい ] [ online ] , 2021年04月30日 , <https://sakurahi.com/votwffbe-9445> , [ 検索日 :  
2022年08月23日 ]  
誰ガ為のアルケミスト ( タガタメ ) プレイヤーズサイト , [ 機能紹介 ] クエストを自動的  
に周回する「オート周回機能」を実装 ! [ online ] , 2020年03月11日 , [https://al.fg-game  
s.co.jp/news/33338/](https://al.fg-games.co.jp/news/33338/) , [ 検索日 : 2022年08月23日 ]  
誰ガ為のアルケミスト ( タガタメ ) プレイヤーズサイト , [ 機能更新 ] 「ユーエン」の魂  
の欠片を獲得可能なクエストを追加 & オート集会に「プッシュ通知」機能を追加 , 2020年  
07月30日 , <https://al.fg-games.co.jp/news/34248/> , [ 検索日 : 2022年08月23日 ]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8