

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7408756号
(P7408756)

(45)発行日 令和6年1月5日(2024.1.5)

(24)登録日 令和5年12月22日(2023.12.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 5 1 0

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/49

請求項の数 5 (全53頁)

(21)出願番号	特願2022-184218(P2022-184218)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和4年11月17日(2022.11.17)		株式会社C y g a m e s
審査請求日	令和5年2月15日(2023.2.15)		東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
特許法第3 0 条第2項適用 令和4年6月2 7 日に h		(74)代理人	110000936
t t p s : / / p r i c o n n e - r e d i v e . j p			弁理士法人青海国際特許事務所
/ n e w s / u p d a t e / 1 8 3 6 6 / h t t p s :		(72)発明者	山口 陽平
/ / d m g . p r i c o n n e - r e d i v e . j p /			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
n e w s / d e t a i l . p h p ? i d = 1 8 3 6 6 h		(72)発明者	初山 宏平
t t p s : / / d m g . p r i c o n n e - r e d i v			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
e . j p / n e w s / ? y m = 2 0 2 2 0 6 h t t p s		(72)発明者	田村 伸之助
: / / t w i t t e r . c o m / p r i c o n n e _ r			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
e d i v e / s t a t u s / 1 5 4 1 2 5 5 0 2 7 1 8		審査官	池田 剛志
8 4 6 9 7 6 1 h t t p s : / / t w i t t e r . c o			
m / p r i c o n n e _ r e d i v e にて内部的な仕組			
みは公開してはいないが、発明の概要程度は読み取れる			
最終頁に続く			最終頁に続く

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

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行

し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進行する情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記所定ゲームの実行に応じて、所定の対価を消費する処理と、

前記オートモードの実行中において、所定の操作部が操作されると、現在までに消費した前記所定の対価の合計をプレイヤーに報知とする処理と、

をさらにコンピュータに遂行させる請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記オートモードにより実行された、前記特定ゲームが所定のクリア条件を満たさなかった場合に、前記オートモードを停止する停止情報をプレイヤーが設定可能とする処理を、さらにコンピュータに遂行させ、

前記所定の終了条件には、前記停止情報が設定されている状態で、前記オートモードにより実行された前記特定ゲームが前記所定のクリア条件を満たさなかったことが含まれる請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータは、

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、を遂行し、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進行する情報処理方法。

【請求項 5】

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、

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、
を遂行し、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進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、ゲームを自動実行させ、そのゲームがクリアしたように扱う情報処理方法が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第7029011号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、自動実行の対象のゲームについて、自動実行させるための作業が繰り返し強いられると、プレイヤーが煩わしさを抱くおそれがあった。

【0005】

本発明は、プレイヤーが感じる煩わしさを低減することが可能な情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、

10

20

30

40

50

をコンピュータに遂行させ、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進行する。

【0007】

前記所定ゲームの実行に応じて、所定の対価を消費する処理と、

前記オートモードの実行中において、所定の操作部が操作されると、現在までに消費した前記所定の対価の合計をプレイヤーに報知とする処理と、

をさらにコンピュータに遂行させてもよい。

【0008】

前記オートモードにより実行された、前記特定ゲームが所定のクリア条件を満たさなかった場合に、前記オートモードを停止する停止情報をプレイヤーが設定可能とする処理を、さらにコンピュータに遂行させ、

前記所定の終了条件には、前記停止情報が設定されている状態で、前記オートモードにより実行された前記特定ゲームが前記所定のクリア条件を満たさなかったことが含まれてもよい。

【0009】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータは、

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、
を遂行し、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進行する。

【0010】

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、

予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とする処理と、

少なくとも前記所定操作の入力に基づいて、選択された前記所定ゲームを実行する処理と、

所定契機に基づいて、プレイヤーによる前記所定操作を要せずに、前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理と、

前記オートモードにより、複数の前記所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理と、

前記所定操作の入力に基づいて前記特定ゲームが実行される場合、および、前記所定演出を実行することが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に、前記所定演出を実行した後に前記特定ゲームを実行し、前記所定演出を実行しないことが設定されている状態で前記オートモードにより前記特定ゲームが実行される場合に前記所定演出を不実行として前記特定ゲームを実行する処理と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記オートモードを停止する処理と、
を遂行し、

前記オートモードの実行により、ゲームクリア未達成の前記所定ゲームを前記順番に基づいて順次実行可能となり、

前記所定ゲームは、前記所定ゲームに関連するパラメータが変動することによって進行し、

前記所定演出は、前記パラメータの変動が生じず、プレイヤーの操作によって進行する。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、プレイヤーが感じる煩わしさを低減することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

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

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

【図4】図4Aは、ストーリー画面の一例を説明する図である。図4Bは、クエスト画面の一例を説明する図である。

【図5】図5Aは、メインクエスト画面の一例を説明する図である。図5Bは、メインクエスト選択画面の一例を説明する第1の図である。図5Cは、メインクエスト選択画面の一例を説明する第2の図である。

【図6】図6Aは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。図6Bは、サポートキャラ確認ポップアップ表示の一例を説明する図である。

【図7】図7Aは、バトルゲーム画面の一例を説明する図である。図7Bは、第1リザルト画面の一例を説明する図である。図7Cは、第2リザルト画面の一例を説明する図である。

【図8】図8Aは、BOSSストーリー画面の一例を説明する図である。図8Bは、エリアクリア表示の一例を説明する図である。

【図9】図9Aは、オート進行用パーティ選択画面の一例を説明する図である。図9Bは、オート進行中サポート確認ポップアップ表示の一例を示す図である。

【図10】メインクエストにおけるオート進行設定画面の一例を説明する第1の図である。

【図11】メインクエストにおけるオート進行設定画面の一例を説明する第2の図である。

【図12】メインクエストにおけるオート進行設定画面の一例を説明する第3の図である。

【図13】図13Aは、スタミナ回復画面の一例を説明する図である。図13Bは、スタミナ回復確認画面の一例を説明する図である。図13Cは、スタミナ不足確認画面の一例を説明する図である。

【図14】メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面の一例を説明する第1の図である。

【図15】メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面の一例を説明する第2の図である。

10

20

30

40

50

【図 1 6】メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面の一例を説明する第 3 の図である。

【図 1 7】図 1 7 A は、メインクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面の一例を説明する第 1 の図である。図 1 7 B は、メインクエストにおけるオート進行時の第 1 リザルト画面の一例を説明する図である。図 1 7 C は、メインクエストにおけるオート進行時の第 2 リザルト画面の一例を説明する第 1 の図である。

【図 1 8】図 1 8 A は、メインクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面の一例を説明する第 2 の図である。図 1 8 B は、メインクエストにおけるオート進行時の第 2 リザルト画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 1 9】図 1 9 A は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面の一例を説明する第 1 の図である。図 1 9 B は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面の一例を説明する第 2 の図である。図 1 9 C は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面の一例を説明する第 3 の図である。

10

【図 2 0】図 2 0 A は、メインクエストにおけるオート進行報酬一覧表示の一例を説明する図である。図 2 0 B は、メインクエストにおけるストーリー解放表示の一例を説明する図である。図 2 0 C は、メインクエストにおけるフレンド申請確認画面の一例を説明する図である。

【図 2 1】図 2 1 A は、メインクエストにおけるオート進行停止表示の一例を説明する第 1 の図である。図 2 1 B は、メインクエストにおけるオート進行停止表示の一例を説明する第 2 の図である。

20

【図 2 2】図 2 2 は、設定画面の一例を説明する図である。

【図 2 3】図 2 3 A は、イベントクエスト画面の一例を説明する図である。図 2 3 B は、イベントクエスト選択画面の一例を説明する第 1 の図である。図 2 3 C は、イベントクエスト選択画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 2 4】図 2 4 A は、オート進行用パーティ選択画面の一例を説明する図である。図 2 4 B は、イベントクエストにおけるオート進行設定画面の一例を説明する第 1 の図である。図 2 4 C は、イベントクエストにおけるオート進行設定画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 2 5】図 2 5 A は、スタミナ不足時オート進行設定画面の一例を説明する図である。図 2 5 B は、スタミナ回復ダイアログの一例を説明する図である。図 2 5 C は、スタミナ回復結果画面の一例を説明する図である。

30

【図 2 6】図 2 6 A は、イベントクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面の一例を説明する第 1 の図である。図 2 6 B は、イベントクエストにおけるオート進行時の第 1 リザルト画面の一例を説明する図である。図 2 6 C は、イベントクエストにおけるオート進行時の第 2 リザルト画面の一例を説明する第 1 の図である。

【図 2 7】図 2 7 A は、イベントクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面の一例を説明する第 2 の図である。図 2 7 B は、イベントクエストにおけるオート進行時の第 2 リザルト画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 2 8】図 2 8 A は、イベントクエストにおけるオート進行報酬一覧表示の一例を説明する第 1 の図である。図 2 8 B は、イベントクエストにおけるストーリー解放表示の一例を説明する第 1 の図である。

40

【図 2 9】図 2 9 A は、イベントクエストにおけるオート進行報酬一覧表示の一例を説明する第 2 の図である。図 2 9 B は、イベントクエストにおけるストーリー解放表示の一例を説明する第 2 の図である。

【図 3 0】図 3 0 A は、イベントクエストにおけるオート進行停止表示の一例を説明する第 1 の図である。図 3 0 B は、イベントクエストにおけるオート進行停止表示の一例を説明する第 2 の図である。

【図 3 1】図 3 1 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 3 2】図 3 2 は、プレイヤー端末における管理処理の一例を説明するフローチャートで

50

ある。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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。

【0014】

(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、クライアントすなわちゲーム端末として機能するプレイヤ端末1と、サーバ1000と、通信基地局Naを有する通信ネットワークNとを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0015】

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1000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1000には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末1とサーバ1000との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0016】

プレイヤ端末1は、通信ネットワークNを介してサーバ1000との通信を確立することができる。プレイヤ端末1は、サーバ1000と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末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1000は、複数のプレイヤ端末1と通信接続される。サーバ1000は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ1000は、プレイヤ端末1から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新や、プレイヤ端末1に対して画像や各種情報をダウンロードさせる等の処理を遂行する。

【0018】

通信基地局Naは、通信ネットワークN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N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1000との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0019】

(プレイヤ端末1およびサーバ1000のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤ端末1のハードウェアの構成を説明する図である。また、図2Bは、サーバ1000のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末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。

【0020】

また、図2Bに示すように、サーバ1000は、CPU1010、メモリ1012、バス1014、入出力インタフェース1016、記憶部1018、通信部1020、入力部1022、出力部1024を含んで構成される。

【0021】

なお、サーバ1000のCPU1010、メモリ1012、バス1014、入出力インタフェース1016、記憶部1018、通信部1020、入力部1022、出力部1024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

10

20

30

40

50

、入出力インタフェース 16、記憶部 18、通信部 20、入力部 22、出力部 24 と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤー端末 1 のハードウェアの構成について説明し、サーバ 1000 については説明を省略する。

【0022】

CPU 10 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 CPU 10 に接続されている。

【0023】

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。

【0024】

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、CPU 10 によってメモリ 12 (RAM) にロードされる。

【0025】

通信部 20 は、通信基地局 Na と無線により通信接続され、通信ネットワーク N を介して、サーバ 1000 との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤー端末 1 においては、サーバ 1000 から受信したプログラム等が、メモリ 12 または記憶部 18 に格納される。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

（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。本実施形態のゲームでは、ゲームの運営側からプレイヤーに対し、複数の味方キャラクタが提供される。例えば、プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得した味方キャラクタや、運営側から配布された味方キャラクタを複数体所有することができる。

【0029】

プレイヤーは、所有す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ことができる。プレイヤーは、編成したパーティを用いてバトルゲームをプレイすることができる。バトルゲームでは、パーティに編成された味方キャラクタ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。プレイヤーは、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。

【0030】

図 3 A は、ホーム画面 40 の一例を示す図である。図 3 B は、味方キャラクタ確認画面

10

20

30

40

50

50の一例を示す図である。図4Aは、ストーリー画面60の一例を示す図である。図4Bは、クエスト画面70の一例を示す図である。プレイヤー端末1のディスプレイ26には、図3A、図3B、図4A、図4B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。

【0031】

通常画面は、主に、ゲームの起動待機を行うための画面、および、プレイヤーが各種の設定、情報の確認を行うための画面である。一方、バトル画面は、バトルゲームの開始から終了までの間、ディスプレイ26に表示されている画面である。ここでは、バトル画面以外の全ての画面が通常画面となる。通常画面には、図3Aに示すホーム画面40、図3Bに示す味方キャラクタ確認画面50、図4Aに示すストーリー画面60、図4Bに示すク

10

【0032】

図3Aに示すホーム画面40は、不図示のタイトル画面においてプレイヤーがディスプレイ26をタップ操作した後（すなわち、ゲーム開始後）に、最初に表示される画面である。図3Aに示すように、ホーム画面40では、ディスプレイ26の下部にメニューバー41が表示される。メニューバー41は、不図示のタイトル画面以外の通常画面においてディスプレイ26の下部に表示される。

【0033】

メニューバー41には、プレイヤーが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー41には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部41a、「キャラ」と記された味方キャラクタ確認画面選択操作部41b、「ストーリー」と記されたストーリー画面選択操作部41c、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部41d、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部41e、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部41fが設けられている。なお、メニューバー41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

【0034】

ホーム画面選択操作部41aがタップされると、図3Aに示すホーム画面40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41bがタップされると、図3Bに示す味方キャラクタ確認画面50がディスプレイ26に表示される。また、ストーリー画面選択操作部41cがタップされると、図4Aに示すストーリー画面60がディスプレイ26に表示される。また、クエスト画面選択操作部41dがタップされると、図4Cに示すクエスト画面70がディスプレイ26に表示される。

30

【0035】

また、ガチャ画面選択操作部41e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41f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。

【0036】

ホーム画面40の上部には、ヘッダ表示領域42が設けられる。ヘッダ表示領域42には、プレイヤーIDに関連付けられたプレイヤー情報が表示される。例えば、ヘッダ表示領域42には、プレイヤーレベルを示すレベル情報42a、および、プレイヤーのスタミナを示すスタミナ表示バー42bが表示される。また、図3Aに示すように、スタミナ表示バー42bの下部には、プレイヤーのスタミナが数値で表示されている。

40

【0037】

プレイヤー情報には、プレイヤーID、プレイヤーが所有する味方キャラクタを識別するための味方キャラクタ識別情報（以下、味方キャラクタIDという）、レベル情報42a、スタミナ表示バー42bに表示されるスタミナ情報、後述するストーリー進行情報や、バトルゲームのクリア情報、プレイヤーが所持するゲーム内通貨の量を示すゲーム内通貨情報な

50

どが含まれる。

【0038】

なお、スタミナは、プレイヤーがバトルゲームをプレイするために必要なパラメータである。本実施形態では、複数種類のバトルゲームが設けられており、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。したがって、スタミナが不足している場合には、プレイヤーはバトルゲームをプレイすることができない。

【0039】

詳しい説明は省略するが、プレイヤーは、バトルゲームで勝利すると、プレイヤー経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤー経験値が一定値に到達すると、プレイヤーレベルが上昇する。プレイヤーレベルには、スタミナの上限值が設定されている。プレイヤーレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限值が高くなる。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42b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。また、スタミナ表示バー42bの下部に表示されるスタミナの数値、図3Aの例である「260/277」は、分母にスタミナの上限值である「277」が表示され、分子にプレイヤーの現在のスタミナである「260」が表示される。

【0040】

また、メニューバー41の味方キャラクタ確認画面選択操作部41bがタップされると、図3Bに示す味方キャラクタ確認画面50がディスプレイ26に表示される。味方キャラクタ確認画面50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。

【0041】

つまり、味方キャラクタ確認画面50では、プレイヤーが所持している全ての味方キャラクタが表示される。なお、味方キャラクタIDは、味方キャラクタごとに異なるIDが付されている。そして、プレイヤーが例えばガチャ抽選等により新たな味方キャラクタを獲得すると、そのプレイヤーのプレイヤーIDに、獲得した味方キャラクタの味方キャラクタIDが関連付けられる。

【0042】

味方キャラクタIDには、経験値に関する情報およびレベルに関する情報が対応付けて記憶されている。経験値は、後述するバトルゲームで勝利した場合、あるいは、所定のアイテムを使用した場合に上昇する。レベルは、経験値に対応して設定され、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、レベルの上限值が設定されており、上限値までの範囲内でのみレベルが上昇する。

【0043】

また、味方キャラクタには、レベルに基づいて、ライフポイント、攻撃力、防御力等の戦闘力のベース値が設定されている。プレイヤーは、味方キャラクタの戦闘力が高くなるほど、バトルゲームを有利に進行することができる。また、味方キャラクタに設定される各ベース値は、レベルが高くなるほど上昇する。

【0044】

さらに、味方キャラクタには、武器や防具の装備品を装備させる（設定する）ことができる。各装備品には、攻撃力および防御力等に対する加算値が設定されている。装備品を装備させると、上記のベース値に、各装備品の加算値が加算され、味方キャラクタの戦闘力を高めることができる。これら武器や防具の装備品に関する情報も味方キャラクタIDに関連付けられ、プレイヤー情報の一部として構成される。

【0045】

メニューバー41のストーリー画面選択操作部41cがタップされると、図4Aに示すストーリー画面60がディスプレイ26に表示される。図4Aに示すように、ストーリー

10

20

30

40

50

画面 60 には、メニューバー 41、ヘッダ表示領域 42、メインストーリー選択操作部 61、キャラクターストーリー選択操作部 62、エクストラストーリー選択操作部 63 が表示される。

【0046】

ストーリー画面 60 中のメインストーリー選択操作部 61 がタップされると、不図示のメインストーリー画面がディスプレイ 26 に表示される。メインストーリー画面では、後述する「メインクエスト」の進行度に応じて解放される複数のメインストーリーが表示される。プレイヤーが後述するメインクエストを進めていくことで新たなメインストーリーが解放されると、プレイヤーは、解放されたメインストーリーを不図示のメインストーリー画面から閲覧することができる。

10

【0047】

また、図 4A に示したストーリー画面 60 中のキャラクターストーリー選択操作部 62 が操作（タップ）されると、味方キャラクタの親密度に応じて解放されるキャラクターストーリー（不図示）がディスプレイ 26 に表示される。

【0048】

なお、味方キャラクタの親密度は、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。親密度が所定値に達するたびに親密度のランクが上昇する。なお、味方キャラクタには、親密度のランクの上限値が設定されており、上限値までの範囲でのみランクが上昇する。味方キャラクタの親密度が上限値まで上がると、その味方キャラクタに対する全てのキャラクターストーリーが解放される。そして、新たなキャラクターストーリーが解放されると、プレイヤーは、解放されたキャラクターストーリーを不図示のキャラクターストーリー画面から閲覧することができる。

20

【0049】

また、図 4A に示したストーリー画面 60 中のエクストラストーリー選択操作部 63 が操作（タップ）されると、不図示のエクストラストーリー画面がディスプレイ 26 に表示される。エクストラストーリー画面では、例えば、後述する「イベントクエスト」の進行度に応じて解放される複数のエクストラストーリーが表示される。プレイヤーが後述するイベントクエストを進めていくことで新たなエクストラストーリーが解放されると、プレイヤーは、解放されたエクストラストーリーを不図示のエクストラストーリー画面から閲覧することができる。

30

【0050】

図 3A に戻り、メニューバー 41 のクエスト画面選択操作部 41d がタップされると、図 4B に示すクエスト画面 70 がディスプレイ 26 に表示される。クエスト画面 70 には、メニューバー 41、ヘッダ表示領域 42、および、提供されているバトルゲームの種別が記されたゲーム種別選択操作部 71 が複数表示される。ここでは、5 種類のバトルゲームが提供されており、5 個のゲーム種別選択操作部 71 が表示されている。

【0051】

ゲーム種別選択操作部 71 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 71a、「ギルドバトル」と記されたギルドバトル選択操作部 71b、「1V1 バトル」と記された 1V1 バトル選択操作部 71c、「3V3 バトル」と記された 3V3 バトル選択操作部 71d、「イベント」と記されたイベントクエスト選択操作部 71e が含まれる。

40

【0052】

メインクエスト選択操作部 71a がタップされると、後述するメインクエスト画面 72（図 5A）がディスプレイ 26 に表示される。また、ギルドバトル選択操作部 71b がタップされると、不図示のギルドバトル画面がディスプレイ 26 に表示される。同様に、1V1 バトル選択操作部 71c がタップされると、不図示の 1V1 バトル画面がディスプレイ 26 に表示される。また、3V3 バトル選択操作部 71d がタップされると、不図示の 3V3 バトル画面がディスプレイ 26 に表示される。また、イベントクエスト選択操作部 71e がタップされると、後述するイベントクエスト画面 172（図 23A）がディスプ

50

レイ 26 に表示される。

【0053】

なお、「イベントクエスト」は、予め設定された期間（例えば、10日間）に亘ってプレイヤーがプレイすることが可能であり、当該期間中のみ、イベントクエスト選択操作部 71e がディスプレイ 26 に表示されることとなる。すなわち、「イベントクエスト」の実行期間以外では、イベントクエスト選択操作部 71e が非表示となり、ゲーム種別選択操作部 71 として、メインクエスト選択操作部 71a、ギルドバトル選択操作部 71b、1V1 バトル選択操作部 71c、3V3 バトル選択操作部 71d の 4 個のゲーム種別選択操作部 71 が表示されることとなる。

【0054】

なお、バトルゲームの種別によっては、解放条件が設定されているものがある。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。また、各バトルゲームの種別には、複数のバトルゲーム（階層または周回）が属している。これらのバトルゲームそれぞれにも解放条件が設定されている。そして、解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解放情報が更新される。

【0055】

プレイヤー端末 1 では、ゲーム解放情報に基づいてバトルゲームが解放されているか否かが判定され、解放条件を満たしているバトルゲームのゲーム種別選択操作部 71 のみが、プレイヤーの操作（タップ）を受け付ける。そのため、プレイヤーは、解放条件を満たしているバトルゲームのみプレイすることができる。

【0056】

図 4B に示したクエスト画面 70 中のメインクエスト選択操作部 71a がタップされると、図 5A に示すメインクエスト画面 72 がディスプレイ 26 に表示される。

【0057】

図 5A は、メインクエスト画面 72 の一例を説明する図である。図 5B は、メインクエスト選択画面 74 の一例を説明する第 1 の図である。図 5C は、メインクエスト選択画面 74 の一例を説明する第 2 の図である。

【0058】

メインクエスト画面 72 には、メニューバー 41、ヘッダ表示領域 42、および、メインクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）を選択するためのメインクエスト操作部 73 が表示される。

【0059】

メインクエストでは、エリア毎に複数の階層が設けられている。例えば、第 1 のエリアには、「1-1」から「1-15」のまで、15 個の階層のバトルゲームが設けられている。また、第 2 のエリアには、「2-1」から「2-15」まで、15 個の階層のバトルゲームが設けられている。例えば、このような複数の階層が設けられているエリアが、数十個設けられている。

【0060】

メインクエスト操作部 73 には、それぞれのバトルゲームのクリア情報も合わせて表示される。クリア情報は、例えば、3 つの星で示される。メインクエストに属するバトルゲームでは、そのバトルゲームをクリアすると、クリアしたときにライフポイントが 0 になっている味方キャラクタの数に応じて、星が獲得される。例えば、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体もない場合には 3 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体の場合には 2 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 2 体以上の場合には 1 つの星が獲得される。

【0061】

図 5A の例では、「1-1」のバトルゲームにおいて 3 つの星が獲得され、「1-2」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得され、「1-3」のバトルゲームにおいて 1 つの星が獲得されている。また、「1-4」のバトルゲームにおいては、星が 1 つも獲得され

10

20

30

40

50

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。

【0062】

なお、メインクエストでは、解放条件として、1つ前のバトルゲームをクリアすることが設定されている。例えば、図5Aの例では、「1-3」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「1-4」のバトルゲームが解放されるが、それ以降（不図示の「1-5」以降）のバトルゲームは未解放となっている。

【0063】

また、所定のエリアに属する最後の階層のバトルゲームをクリアすると、次のエリアが解放されることとなる。具体的には、例えば、第1のエリアに属する最後の階層のバトルゲームである「1-15」のバトルゲームをクリアすると、第2のエリアが解放される。第2のエリアが解放されると、プレイヤーは、第2のエリアに属する最初のバトルゲームである「2-1」を選択することが可能となる。同様に、第2のエリアに属する最後の階層のバトルゲームである「2-15」のバトルゲームをクリアすると、第3のエリアが解放される。第3のエリアが解放されると、プレイヤーは、第3のエリアに属する最初のバトルゲームである「3-1」を選択することが可能となる。

【0064】

このようにして、プレイヤーは、選択可能なバトルゲームを順次クリアしていくことで、順次エリアを解放させることが可能となっている。ただし、ゲームに実装されている最後のエリア（例えば、第60エリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「60-15」）をクリアした場合には、次のエリア（例えば、第61エリア）の解放は即時には行われない。この場合、次のエリア（例えば、第61エリア）が実装されたタイミングで、次のエリア（例えば、第61エリア）の解放が行われることとなる。例えば、所定の周期（例えば、1か月）毎に、所定数（例えば、1つ以上）の新たなエリアが実装（追加）されることとしてもよい。

【0065】

メインクエスト画面72において、例えば「1-4」のバトルゲームのメインクエスト操作部73が操作（タップ）されると、図5Bに示すメインクエスト選択画面74がディスプレイ26に表示される。メインクエスト選択画面74には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクタや、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。

【0066】

上記したように、メインクエストでは、定期的に新しいエリアが追加されていくことにより、上級者のプレイヤーのプレイ意欲を定期的に刺激することが可能となる。ただし、バトルゲームの難易度が比較的強く設定されている場合、上級者のプレイヤーは、難易度が低く、敗北するおそれが極めて低いバトルゲームを定期的に数多くこなす必要があるため、倦怠感を覚えてしまい、プレイヤーのゲーム意欲が低下してしまう可能性がある。また、バトルゲームの難易度が比較的弱く設定されている場合にも、バトルゲームを定期的に数多くこなす必要があるため、煩わしさを覚えてしまい、プレイヤーのゲーム意欲が低下してしまう可能性がある。

【0067】

また、初心者のプレイヤーは、ゲームに実装されている最後のエリア（例えば、第60エリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「60-15」）まで、バトルゲームを数多くこなす必要があるため、倦怠感を覚えてしまう可能性がある。また、定期的に新しいエリアが追加されていくことにより、こなす必要があるバトルゲームが更に増加してしまい、ゲーム意欲が低下してしまう可能性がある。

【0068】

そこで、本実施形態では、メインクエストにおいて、バトルゲームを自動的に順次実行して、プレイヤーの煩わしさを軽減することが可能となるオート進行機能が設けられている。詳しくは後述するが、オート進行機能を使用すると、未だクリアされていないメインクエストにおけるバトルゲームを、所定の終了条件が成立するまで、プレイヤーの操作入力を必要とせずに、自動的に順次実行させることが可能となる。

【0069】

例えば、オート進行機能を使用して、「1-4」のバトルゲームが開始された場合、「1-4」のバトルゲームがクリアされると、その後、オート進行により、自動的に「1-5」のバトルゲームが開始される。同様にして、「1-5」のバトルゲームがクリアされると、その後、オート進行により、自動的に「1-6」のバトルゲームが開始される。

【0070】

オート進行機能を使用することで、上級者のプレイヤー、および、初心者のプレイヤーの両者に対して、煩わしさを軽減することが可能となるため、プレイヤーのゲーム意欲が低下してしまうおそれを抑制することが可能となる。

【0071】

なお、詳しくは後述するが、本実施形態では、オート進行機能を使用した場合であっても、バトルゲーム画面80（図17A）がディスプレイ26に表示される。これにより、プレイヤーの煩わしさを軽減しつつも、バトルゲーム画面80（図17A）における味方キャラクターと敵キャラクターとのバトルをプレイヤーが観覧することが可能となる。これにより、演出効果が低下してしまうおそれを抑制することが可能となる。

【0072】

図5Bに示すように、メインクエスト選択画面74には、オート進行機能を有効とするためのチェックボックスが設けられており、このチェックボックスを操作（タップ）することで、オート進行機能の有効および無効を切り替えることが可能となる。

【0073】

すなわち、図5Bに示すように、チェックボックスにチェックが表示されている場合には、オート進行機能が有効となり、図5Cに示すように、チェックボックスにチェックが表示されていない場合には、オート進行機能が無効となる。

【0074】

なお、本実施形態では、オート進行機能の有効および無効をチェックボックスによって、切り替え可能とする場合について示したが、これに限定されるものではない。例えば、オート進行機能を有効に設定する操作部と、オート進行機能を無効に設定する操作部の双方をディスプレイ26に表示し、これらの操作部のいずれかをプレイヤーに操作（タップ）させることで、オート進行機能の有効および無効を切り替え可能に構成することとしてもよい。また、上記したオート進行機能の有効および無効を切り替え可能なチェックボックスや操作部は、メインクエスト選択画面74以外の画面において表示することとしてもよい。例えば、メインクエスト画面72、後述するオート進行用パーティ選択画面77a、後述するオート進行設定画面100、後述するオート進行設定画面100a等において、上記したオート進行機能の有効および無効を切り替え可能なチェックボックスや操作部を表示することとしてもよい。

【0075】

また、本実施形態では、メインクエストにおいて、オート進行機能を使用可能なバトルゲームは、プレイヤーが未だクリアしていないバトルゲームに限定される。そのため、既にクリアされているメインクエストのバトルゲームについてのメインクエスト選択画面74では、オート進行機能を有効とするためのチェックボックスが選択不可能な状態（グレイアウト）で表示されることとなる。なお、既にクリアされているメインクエストのバトルゲームについてのメインクエスト選択画面74では、オート進行機能を有効とするためのチェックボックスそのものを非表示としてもよい。ただし、クリアされているメインクエストのバトルゲームについても、オート進行機能を使用可能としてもよい。

【0076】

また、メインクエスト選択画面74には、スタミナを消費してバトルゲームに挑戦した場合の、消費後のスタミナが表示される。具体的には、図5Bおよび図5Cに示すように、イベントクエスト選択画面174では、「1-4」のバトルゲームが実行された場合に、現在のスタミナ260から、スタミナが消費されて、252へと変化する予定であることが表示される。

10

20

30

40

50

【0077】

また、メインクエスト選択画面74には、プレイヤーによって選択されたバトルゲームに挑戦するための「挑戦する」と記された挑戦操作部75、および、現在表示中の画面に対応する処理を中止するための「キャンセル」と記されたキャンセル操作部76が表示される。

【0078】

キャンセル操作部76が操作（タップ）されると、図5Aに示すメインクエスト画面72がディスプレイ26に表示され、選択されていた「1-4」のバトルゲームへの挑戦が中止される。

【0079】

また、オート進行機能を無効とした状態、すなわち、図5Cの挑戦操作部75が操作（タップ）されると、図6Aに示すパーティ選択画面77がディスプレイ26に表示される。

【0080】

図6Aは、パーティ選択画面77の一例を説明する図である。パーティ選択画面77には、プレイヤーが所持している全ての味方キャラクタが表示される。また、パーティ選択画面77の下方に、選択された味方キャラクタを表示する選択済み味方キャラクタ表示領域78が表示される。

【0081】

ここで、本実施形態では、プレイヤーは、不図示のメニュー画面において、フレンド設定、フォロー設定やサポート設定等を行うことができる。フレンド設定では、プレイヤーは、他のプレイヤーとのフレンド登録を行うことができる。フレンド登録は、プレイヤーが他のプレイヤーにフレンド申請を送り、他のプレイヤーがフレンド申請を承認することで、または、他のプレイヤーから送られてきたフレンド申請をプレイヤーが承認することで行われる。

【0082】

フレンド登録が完了すると、プレイヤーIDと他のプレイヤーIDとがフレンドとして関連付けられ、他のプレイヤーIDは、プレイヤーのフレンドIDとしてサーバ1000に保存される。なお、プレイヤーIDは、プレイヤーを識別するためのものであり、プレイヤーごとに異なるIDが付されている。つまり、プレイヤーIDは、他のプレイヤーIDと異なるIDが付されている。

【0083】

フォロー設定では、プレイヤーは、他のプレイヤーをフォロー登録することができる。フォロー登録は、プレイヤーが他のプレイヤーにフォロー申請を送ることで行われ、他のプレイヤーからの承認は不要である。フォロー登録が完了すると、プレイヤーIDと他のプレイヤーIDとが関連付けられ、他のプレイヤーIDは、プレイヤーのフォローIDとしてサーバ1000に保存される。

【0084】

サポート設定では、プレイヤーは、自身が所持する味方キャラクタを、他のプレイヤーに貸与可能なサポートキャラクタ（以下、サポートキャラという）として設定することができる。他のプレイヤーは、プレイヤーが設定したサポートキャラを借りて敵キャラクタと対戦することができる。ここで、プレイヤーは、サポートキャラを設定することで報酬を得ることができる。例えば、プレイヤーは、自身が所持する味方キャラクタを育成するためのゲーム内通貨を報酬として得ることができる。

【0085】

例えば、プレイヤーは、所定数のゲーム内通貨（マナ）を消費することで、メインクエストのバトルゲームにおいて、フレンド登録が完了した他のプレイヤーから、サポートキャラに設定されたサポートキャラを借りることができる。また、プレイヤーは、所定数のゲーム内通貨を消費することで、メインクエストのバトルゲームにおいて、フレンド登録が完了していない他のプレイヤー（非フレンド）からも、サポートキャラを借りることができる。

【0086】

図6Aに示すように、パーティ選択画面77には、「全て」と記された全て操作部90

10

20

30

40

50

と、「サポート」と記されたサポート操作部 91 が表示される。全て操作部 90 が操作された状態では、図 6 A に示すように、プレイヤーが、所持している全ての味方キャラクタが一覧表示される。また、サポート操作部 91 が操作された状態では、フレンド登録が完了した他のプレイヤーのサポートキャラ、および、ランダムに選択された他のプレイヤー（非フレンド）のサポートキャラが一覧表示される。

【0087】

パーティ選択画面 77 において、プレイヤーが、表示されている味方キャラクタを操作（タップ）すると、操作（タップ）された味方キャラクタが選択済み味方キャラクタ表示領域 78 に表示される。つまり、ここでは、プレイヤー ID に関連付けられた複数の味方キャラクタ ID のうち、バトルゲームに使用するため（パーティを決定するため）の味方キャラクタ ID が選択される。プレイヤーにより味方キャラクタが複数選択されることにより、パーティが編成される。なお、パーティ編成において、同じ味方キャラクタを重複して設定することはできない。

【0088】

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

【0089】

パーティ編成が完了し、バトル開始操作部 79 が操作（タップ）された際、サポートキャラがパーティ編成に含まれていなければ、バトルゲームが開始され、ディスプレイ 26 にバトルゲーム画面 80（図 7 A）が表示される。一方、サポートキャラがパーティ編成に含まれている場合には、バトルゲームが開始されずに、図 6 B に示すサポートキャラ確認ポップアップ表示 92 がパーティ選択画面 77 に重畳表示される。

【0090】

図 6 B は、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 の一例を説明する図である。図 6 B に示すように、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 では、プレイヤーがパーティ編成に含めたサポートキャラの種別が表示される。また、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 では、プレイヤーがパーティ編成に含めたサポートキャラの所有者である他のプレイヤーのプレイヤー名が表示される。また、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 では、サポートキャラを使用してバトルゲームを行った場合に消費されるゲーム内通貨の量が表示される。また、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 では、プレイヤーが所持しているゲーム内通貨の量が表示される。

【0091】

また、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部 93、および、「OK」と記された OK 操作部 94 が表示される。

【0092】

キャンセル操作部 93 が操作されると、サポートキャラ確認ポップアップ表示 92 の表示が終了し、パーティ選択画面 77 がディスプレイ 26 に表示される。OK 操作部 94 が操作されると、バトルゲームが開始され、ディスプレイ 26 にバトルゲーム画面 80（図 7 A）が表示される。

【0093】

図 7 A は、バトルゲーム画面 80 の一例を説明する図である。図 7 B は、第 1 リザルト画面 83 の一例を説明する図である。図 7 C は、第 2 リザルト画面 85 の一例を説明する図である。バトルゲーム中は、図 7 A に示すように、バトルゲーム画面 80 が表示される。バトルゲーム画面 80 では、味方キャラクタと敵キャラクタとがディスプレイ 26 に表示される。味方キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、敵キャラクタにダメージを与えたり、敵キャラクタからダメージを受けたりする。また、敵キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、味方キャラクタにダメージを与えたり、味方キャラクタからダメージを受けたりする。

【0094】

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

10

20

30

40

50

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。

【0095】

ここで、バトルゲーム画面80の下部には、図7Aに示すように、味方キャラクタ表示領域81が設けられる。味方キャラクタ表示領域81には、味方キャラクタごとのライフポイント81aおよび必殺技ゲージ81bが表示される。必殺技ゲージ81bは、味方キャラクタが敵キャラクタからダメージを受けたり、敵キャラクタにダメージを与えたりすると上昇する。そして、必殺技ゲージ81bが予め決められた最大値に到達すると、その味方キャラクタが必殺技を使えるようになる。必殺技は、通常の攻撃よりも敵キャラクタに付与されるダメージポイントが大きかったり、味方キャラクタのライフポイントを回復したり、敵キャラクタに特殊効果を付与したりする。

【0096】

ここで、必殺技を使用する方法は、2パターン設けられている。1つは、味方キャラクタ表示領域81に表示された、必殺技ゲージ81bが最大値に到達した味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）する方法である。もう1つは、オート発動状態において必殺技ゲージ81bが最大値に到達すると、コンピュータ制御により、味方キャラクタが必殺技を使用する方法である。なお、バトルゲーム画面80には、オート選択操作部82が表示されており、プレイヤーは、オート選択操作部82を操作することで、オート発動状態または手動発動状態を切り替えることが可能である。手動発動状態においてオート選択操作部82が操作（タップ）されると、必殺技がオートで使用されるオート発動状態となる。また、オート発動状態において、オート選択操作部82が操作（タップ）されると、必殺技を手動で使用する手動発動状態となる。なお、オート発動状態においても、必殺技ゲージ81bが最大値に到達しており、かつ、コンピュータ制御により必殺技が使用されていない状態で、味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）すると、必殺技の使用が可能となっている。

【0097】

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、第1リザルト画面83がディスプレイ26に表示される。図7Bには、一例として、味方キャラクタが勝利した時の第1リザルト画面83を示している。

【0098】

第1リザルト画面83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。また、第1リザルト画面83には、「次へ」と記された次へ操作部84が表示される。

【0099】

次へ操作部84が操作（タップ）されると、図7Cに示す第2リザルト画面85がディスプレイ26に表示される。

【0100】

第2リザルト画面85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。また、第2リザルト画面85には、「次へ」と記された次へ操作部86が表示される。また、次へ操作部86が操作（タップ）されると、ディスプレイ26の表示が、バトル画面から通常画面に切り替わる。つまり、第1リザルト画面83および第2リザルト画面85は、バトル画面の一部である。本実施形態では、次へ操作部86が操作（タップ）されると、図5Aに示すメインクエスト画面72がディスプレイ26に表示される。

【0101】

なお、ゲーム結果情報には、味方キャラクタの味方キャラクタID（パーティ）、敵キャラクタの敵キャラクタID、バトル終了時の味方キャラクタおよび敵キャラクタの残存状況情報（バトルゲーム終了時にライフポイントが0になっているか否か）、与えたダメージポイント（合計値）、プレイヤー操作情報（手動発動状態またはオート発動状態）、バ

10

20

30

40

50

バトルログID、バトルゲームの種別情報（メインクエスト、ギルドバトル等）、バトルゲームの種別ごとに関連付けられた情報（クリア情報、バトルゲームの階層等）、付与されたアイテム情報等が含まれている。

【0102】

なお、手動発動状態またはオート発動状態であるかは、バトルゲームの開始から終了までオート発動状態で、かつ、プレイヤーの手動により必殺技が使用されていない場合、オート発動状態となり、それ以外は手動発動状態となる。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。

【0103】

図8Aは、BOSSストーリー画面95の一例を説明する図である。所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）では、敵キャラクターとして、当該エリアごとに設定されているBOSSキャラクターが登場する。そして、所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）の開始後であって、BOSSキャラクターとの対戦が開始するよりも前において、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示される。BOSSストーリー画面95では、例えば、味方キャラクター同士の会話や、BOSSキャラクターの特徴を解説するような演出画像が、プレイヤーの操作に応じて順次表示される。これにより、BOSSキャラクターとの対戦に際して、プレイヤーの緊張感を高め、演出効果の向上を図ることが可能となる。

【0104】

そして、プレイヤーの操作に応じて、BOSSストーリー画面95の表示が終了すると、バトルゲーム画面80がディスプレイ26に表示され、BOSSキャラクターとの対戦が開始する。

【0105】

BOSSキャラクターを倒して（クリアして）、所定のエリアに属する最後の階層のバトルゲームをクリアし、第2リザルト画面85の次へ操作部86が操作（タップ）されると、エリアクリア表示96がメインクエスト画面72に重畳表示される。

【0106】

図8Bは、エリアクリア表示96の一例を説明する図である。図8Bに示すように、エリアクリア表示96では、「Area Clear!」と記され、所定のエリアに属する最後の階層のバトルゲームがクリアされたことをプレイヤーに報知することが可能となる。これにより、プレイヤーに達成感を付与することが可能となる。

【0107】

また、オート進行機能を有効とした状態、すなわち、図5Bの挑戦操作部75が操作（タップ）されると、オート進行用パーティ選択画面77a（図9A）がディスプレイ26に表示される。

【0108】

図9Aは、オート進行用パーティ選択画面77aの一例を説明する図である。図9Aに示すように、オート進行用パーティ選択画面77aには、上記したパーティ選択画面77と同様に、選択済み味方キャラクター表示領域78、キャンセル操作部76が表示される。

【0109】

また、オート進行用パーティ選択画面77aには、「次へ」と記された次へ操作部79が表示される。また、次へ操作部79aの下部には、「*オート進行設定中」と記された注意表示が表示される。これにより、メインクエストのバトルゲームにおいて、オート進行機能が使用される予定である旨がプレイヤーに報知される。

【0110】

また、図9Aに示すように、オート進行用パーティ選択画面77aには、上記したパーティ選択画面77と同様に、全て操作部90と、サポート操作部91が表示される。全て操作部90が操作された状態では、図9Aに示すように、プレイヤーが所持している全ての

10

20

30

40

50

味方キャラクタが一覧表示される。

【0111】

上記したように、サポートキャラクタを使用してバトルゲームを行った場合に、所定のゲーム内通貨が消費される。すなわち、オート進行機能を使用して、複数のバトルゲームが順次実行される場合、バトルゲームが実行される度に、所定のゲーム内通貨が消費されることとなる。そこで、本実施形態では、オート進行用パーティ選択画面77aにおいて、サポート操作部91が操作されると、オート進行中サポート確認ポップアップ表示97（図9B）がオート進行用パーティ選択画面77aに重畳表示される。

【0112】

図9Bは、オート進行中サポート確認ポップアップ表示97の一例を説明する図である。図9Bに示すように、オート進行中サポート確認ポップアップ表示97では、「オート進行中は2戦目以降も選択したサポートキャラが編成されます。」と記された注意喚起が表示される。これにより、サポートキャラが編成された状態でオート進行機能を使用してバトルゲームを実行されてしまい、プレイヤーの所持するゲーム内通貨が、意図せず枯渇してしまうような事態を回避することが可能となる。

【0113】

また、図9Bに示すように、オート進行中サポート確認ポップアップ表示97には、「OK」と記されたOK操作部98が表示される。OK操作部98が操作されると、オート進行中サポート確認ポップアップ表示97の表示が終了し、オート進行用パーティ選択画面77aにおいて、フレンド登録が完了した他のプレイヤーのサポートキャラ、および、ランダムに選択された他のプレイヤー（非フレンド）のサポートキャラが一覧表示される。

【0114】

パーティ編成が完了し、次へ操作部79aが操作（タップ）された際、サポートキャラがパーティ編成に含まれていない場合には、オート進行設定画面100（図10）がディスプレイ26に表示される。

【0115】

図10は、メインクエストにおけるオート進行設定画面100の一例を説明する第1の図である。図11は、メインクエストにおけるオート進行設定画面100の一例を説明する第2の図である。図12は、メインクエストにおけるオート進行設定画面100の一例を説明する第3の図である。図10に示すように、オート進行設定画面100では、プレイヤーは、メインクエストにおけるオート進行機能の使用に際して、オート進行機能についての詳細な設定を行うことができる。

【0116】

具体的には、図10に示すように、オート進行設定画面100において、プレイヤーは、「オート進行停止条件設定」として、3つの設定項目のいずれかを設定することが可能となっている。具体的には、プレイヤーは、「スタミナが不足するまで」と記されたチェックボックス、「BOS出現クエスト直前」と記されたチェックボックス、または、「ストーリー解放時」と記されたチェックボックスのいずれかを選択することが可能となっている。

【0117】

オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「スタミナが不足するまで」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件として、プレイヤーが所持するスタミナが不足した場合が設定される。これにより、プレイヤーの所持するスタミナが枯渇するまで、オート進行機能によりバトルゲームを進行させることが可能となるため、プレイヤーの煩わしさを最大限解消することが可能となる。

【0118】

ただし、バトルゲームに敗北した場合には、スタミナの枯渇の有無にかかわらず、強制的にオート進行が停止される。また、サポートキャラがパーティ編成に含まれている場合には、プレイヤーの所持するゲーム内通貨（マナ）が、次のバトルゲームを実行するために必要なゲーム内通貨（マナ）未満である場合にも、スタミナの枯渇の有無にかかわらず、

10

20

30

40

50

強制的にオート進行が停止される。

【0119】

上述したように、本実施形態では、所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）では、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示される。オート進行機能を用いて「メインクエスト」において多数のバトルゲームを一気に進行してしまうと、プレイヤーが気づかないうちにBOSSストーリー画面95の表示が終了してしまうおそれがある。また、BOSSキャラクターが登場するバトルゲームは、BOSSキャラクターが登場しないバトルゲームに比べて、BOSSキャラクターという強敵が登場することから、難易度が比較的高く設定されているといえる。そのため、BOSSキャラクターが登場するバトルゲームでは、BOSSキャラクターが登場しないバトルゲームに比べて、味方キャラクターのパーティ編成や強化を事前に慎重に行いたいというプレイヤーも存在する。

10

【0120】

そこで、本実施形態では、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「BOSS出現クエスト直前」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件として、上記したBOSSキャラクターが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームをクリアした場合が設定される。これにより、プレイヤーの煩わしさを解消しつつ、BOSSストーリー画面95の閲覧を待望しているプレイヤーが、BOSSストーリー画面95を見逃してしまうおそれを抑制することが可能となる。また、BOSSキャラクターが登場するバトルゲームの実行前に、味方キャラクターのパーティ編成や強化を事前に慎重に行いたいというプレイヤーの希望を叶えることが可能となる。

20

【0121】

また、上述したように、本実施形態では、「メインクエスト」の進行度に応じてストーリーが解放されることがある。具体的には、「メインクエスト」において、予め定められた所定のバトルゲームにプレイヤーが勝利すると、プレイヤーが閲覧可能なストーリーが増加することとなる。

【0122】

そのため、オート進行機能を用いて「メインクエスト」において多数のバトルゲームを一気に進行してしまうと、ストーリーの解放の条件が満たされたタイミングで、プレイヤーがいち早くストーリーを閲覧することができない。そのため、ストーリーの閲覧を心待ちにしているプレイヤーが残念に思うおそれがある。

30

【0123】

また、オート進行機能を用いて「メインクエスト」において多数のバトルゲームを一気に進行してしまうと、多数のストーリーが一気に解放されてしまうことがある。このような場合、例えば、本来、順次解放されていくストーリーが一度に解放されることから、ストーリーのタイトル等から、ストーリーの展開がネタバレしてしまうおそれもある。

【0124】

そこで、本実施形態では、オート進行機能を有効とした場合であっても、新たにストーリーが解放された時点で、オート進行機能を停止させるストーリー解放時オート進行停止機能が設けられている。オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が設定された場合、ストーリー解放時オート進行停止機能が有効となり、オート進行機能を停止させる条件として、バトルゲームのクリアに基づいて、上記したメインストーリーが新たに解放された場合が設定される。これにより、プレイヤーの煩わしさを解消しつつ、ストーリーの閲覧を心待ちにしているプレイヤーの期待を満たすことが可能となる。

40

【0125】

また、図10に示すように、オート進行設定画面100においてプレイヤーは、「星3クリア未達成時の停止設定」として、「停止する」と記されたチェックボックス、または、「停止しない」と記されたチェックボックスのいずれかを選択することが可能となっている。

50

【0126】

オート進行設定画面100において「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止する」が設定された場合、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、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が1体以上いる場合に、オート進行機能を停止させることが設定される。

【0127】

また、オート進行設定画面100において「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止しない」が設定された場合、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、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が1体以上いたとしても、オート進行機能が停止しないことが設定される。

10

【0128】

また、図10に示すように、オート進行設定画面100においてプレイヤは、「BOSSストーリーのスキップ設定」として、「スキップする」と記されたチェックボックス、または、「スキップしない」と記されたチェックボックスのいずれかを選択することが可能となっている。

【0129】

オート進行設定画面100において「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップする」が設定された場合、オート進行機能の使用中に、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達すると、BOSSストーリー画面95の表示を省略することが設定される。ただし、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップする」が設定された場合、オート進行機能の使用中に、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達すると、プレイヤの操作を介さずに、BOSSストーリー画面95における演出画像が順次表示されることとしてもよい。

20

【0130】

また、オート進行設定画面100において「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定された場合、オート進行機能の使用中に、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達すると、BOSSストーリー画面95の表示を省略せずに、プレイヤの操作に応じてBOSSストーリー画面95における演出画像が順次表示可能となる。

【0131】

また、図10に示すように、オート進行設定画面100においてプレイヤは、味方キャラクタが必殺技をオート発動状態で使用することを示す「AUTO」と記されたチェックボックス、および、オート進行中のバトルゲームにおいて、味方キャラクタに必殺技を使用させないことを示す「使用しない」と記されたチェックボックスのいずれかを選択することが可能となっている。プレイヤは、これらのチェックボックスのいずれかを選択することで、オート進行中のバトルゲームにおける必殺技のオート発動状態の設定有無を変更することができる。

30

【0132】

なお、オート進行中のバトルゲームにおける必殺技のオート発動状態の設定有無を変更するための上記のチェックボックスを、メインクエスト選択画面74（図5B、図5C）において表示することとしてもよい。

40

【0133】

また、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「スタミナが不足するまで」が選択された場合、図10に示すように、オート進行設定画面100では、プレイヤが所持する現在のスタミナの量（ここでは、260）が表示される。また、消費する予定のスタミナの量として、現在のスタミナの量と同数のスタミナの量（ここでは、260）が表示される。なお、オート進行機能の使用中に、プレイヤの所持するスタミナが増加した場合には、消費する予定のスタミナの量よりも、実際に消費されるスタミナが多くなる場合があってもよい。また、例えば、プレイヤのレベルが所定のレベルに到達するまでの期間においては、スタミナを消費せずに、バトルゲームを実行可能として

50

もよい。この場合、消費する予定のスタミナの量として、0を表示することとしてもよい。

【0134】

ここで、オート進行機能の使用中に、プレイヤーの所持するスタミナが増加する場合とは、例えば、時間経過に伴うスタミナ回復が行われた場合や、プレイヤーレベルが上昇し、スタミナが付与された場合が該当する。すなわち、プレイヤーレベルの上昇に基づいて、オート進行機能が停止されないこととすることができる。ただし、プレイヤーレベルの上昇に基づいて、オート進行機能が停止されるようにしてもよい。

【0135】

また、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「BOS出現クエスト直前」が選択された場合、図11に示すように、オート進行設定画面100では、プレイヤーが所持する現在のスタミナの量（ここでは、260）が表示される。また、BOSキャラクターが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームまでクリアする必要となるスタミナの量、すなわち、消費する予定のスタミナの量（ここでは、80）が表示される。すなわち、BOSキャラクターが登場するバトルゲームは、予め設定されているため、プレイヤーによって選択中のバトルゲームから、BOSキャラクターが登場するバトルゲームまで実行されるメインクエストの数と、1回のメインクエストの実行に必要なスタミナの量から、消費する予定のスタミナの量が導出される。

10

【0136】

また、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が選択された場合、図12に示すように、オート進行設定画面100では、プレイヤーが所持する現在のスタミナの量（ここでは、260）が表示される。また、ストーリーが解放されるバトルゲームまでクリアする必要となるスタミナの量、すなわち、消費する予定のスタミナの量（ここでは、32）が表示される。すなわち、ストーリーが解放されるバトルゲームは、予め設定されているため、プレイヤーによって選択中のバトルゲームから、ストーリーが解放されるバトルゲームまで実行されるメインクエストの数と、1回のメインクエストの実行に必要なスタミナの量から、消費する予定のスタミナの量が導出される。

20

【0137】

また、オート進行設定画面180には、スタミナ回復操作部101が表示される。スタミナ回復操作部101が操作されると、ディスプレイ26において、スタミナ回復画面110がオート進行設定画面100に重畳表示される。

30

【0138】

図13Aは、スタミナ回復画面110の一例を説明する図である。スタミナ回復画面110において、プレイヤーは、ゲーム内通貨を消費することで、所定数のスタミナを購入し、スタミナの回復を行うことができる。

【0139】

図13Aに示すように、スタミナ回復画面110では、スタミナの購入回数をプレイヤーが任意に設定することが可能となっている。そして、スタミナ回復画面110では、プレイヤーが設定したスタミナの購入回数が表示される。

【0140】

また、スタミナ回復画面110では、プレイヤーが設定したスタミナの購入回数に基づくスタミナの回復量が表示される。

40

【0141】

また、スタミナ回復画面110では、プレイヤーが設定したスタミナの購入回数に基づいて、消費される予定のゲーム内通貨の量、および、プレイヤーが所持しているゲーム内通貨の量が表示される。

【0142】

また、スタミナ回復画面110では、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部111、および、「OK」と記されたOK操作部112が表示される。

【0143】

50

キャンセル操作部 111 が操作されると、スタミナの購入が中止される。また、スタミナ回復画面 110 の表示が終了し、オート進行設定画面 100 がディスプレイ 26 に表示される。

【0144】

また、OK 操作部 112 が操作されると、プレイヤーが設定したスタミナの購入回数に基づいて、スタミナの購入が実施される。また、スタミナ回復確認画面 113 がディスプレイ 26 に表示される。

【0145】

図 13B は、スタミナ回復確認画面 113 の一例を説明する図である。図 13B に示すように、スタミナ回復確認画面 113 では、ゲーム内通貨を消費してスタミナが回復されたことを示すメッセージが表示される。また、スタミナ回復確認画面 113 では、プレイヤーが所持するゲーム内通貨の変化、および、プレイヤーが所持するスタミナの変化が報知される。

10

【0146】

また、図 13B に示すように、スタミナ回復確認画面 113 には、「OK」と記された OK 操作部 114 が表示される。OK 操作部 114 が操作されると、ディスプレイ 26 におけるスタミナ回復確認画面 113 の表示が終了し、オート進行設定画面 100 がディスプレイ 26 に表示される。

【0147】

図 10 に戻り、オート進行設定画面 100 には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部 102、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部 103 が表示される。

20

【0148】

キャンセル操作部 102 が操作（タップ）された場合に、ディスプレイ 26 におけるオート進行設定画面 100 の表示が終了し、オート進行用パーティ選択画面 77a（図 9A）が表示される。

【0149】

バトル開始操作部 103 が操作（タップ）されると、現在のスタミナが、消費される予定のスタミナ以上である場合には、バトルゲームが開始され、ディスプレイ 26 にバトルゲーム画面 80（図 17A）が表示される。

【0150】

一方、現在のスタミナが、消費される予定のスタミナ未満である場合に、バトル開始操作部 103 が操作（タップ）されると、スタミナ不足確認画面 115 がオート進行設定画面 100 に重畳表示される。

30

【0151】

図 13C は、スタミナ不足確認画面 115 の一例を説明する図である。図 13C に示すように、スタミナ不足確認画面 115 には、「スタミナが不足しています。回復しますか？」と記されたメッセージが表示され、スタミナの不足がプレイヤーに報知される。

【0152】

また、図 13C に示すように、スタミナ不足確認画面 115 には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部 116、および、「OK」と記された OK 操作部 117 が表示される。

40

【0153】

キャンセル操作部 116 が操作されると、ディスプレイ 26 におけるスタミナ不足確認画面 115 の表示が終了し、オート進行設定画面 100 がディスプレイ 26 に表示される。すなわち、現在のスタミナが、消費される予定のスタミナ未満である場合には、バトルゲームを開始することができない。ただし、プレイヤーが所持している現在のスタミナの範囲内で実行可能なメインクエストにおけるバトルゲームまで、オート進行によりバトルゲームを進行することが可能としてもよい。

【0154】

一方、OK 操作部 117 が操作されると、スタミナ回復画面 110 がディスプレイ 26

50

に表示され、上記したように、ゲーム内通貨を消費して、スタミナの回復（購入）を実施することが可能となる。

【0155】

上記したように、本実施形態では、メインクエストのバトルゲームにおいて、サポートキャラをパーティ編成に含めることが可能となっている。

【0156】

図9Aにおいて、パーティ編成が完了し、サポートキャラがパーティ編成に含まれている状態で、次へ操作部79aが操作（タップ）されると、サポートキャラ編成時のオート進行設定画面100a（図14）がディスプレイ26に表示される。

【0157】

図14は、メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面100aの一例を説明する第1の図である。図15は、メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面100aの一例を説明する第2の図である。図16は、メインクエストにおけるサポートキャラ編成時のオート進行設定画面100aの一例を説明する第3の図である。

【0158】

オート進行設定画面100aにおいて、プレイヤは、上記したオート進行設定画面100（図10、図11、図12）と同様の各種設定を行うことが可能となっている。また、オート進行設定画面100aにおいて「オート進行停止条件設定」として「スタミナが不足するまで」が選択された場合、図14に示すように、オート進行設定画面100aでは、プレイヤが所持する現在のゲーム内通貨（マナ）の量（ここでは、191297471）が表示される。また、サポートキャラを使用することによって消費される予定のゲーム内通貨（マナ）の量（クエストクリアごとに50000）が表示される。なお、サポートキャラを使用することによって消費される予定のゲーム内通貨（マナ）の量として、サポートキャラを使用することによって消費される予定のゲーム内通貨（マナ）の最大の量（クエストクリアごとに最大50000）を表示することとしてもよい。

【0159】

また、オート進行設定画面100aにおいて「オート進行停止条件設定」として「BOS出現クエスト直前」が選択された場合、図15に示すように、オート進行設定画面100aでは、プレイヤが所持する現在のゲーム内通貨（マナ）の量（ここでは、191297471）、および、消費する予定のゲーム内通貨（マナ）の量（ここでは、50000）が表示される。

【0160】

また、オート進行設定画面100aにおいて「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が選択された場合、図16に示すように、オート進行設定画面100aでは、プレイヤが所持する現在のゲーム内通貨（マナ）の量（ここでは、191297471）、および、消費する予定のゲーム内通貨（マナ）の量（ここでは、200000）が表示される。

【0161】

図17Aは、メインクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面80の一例を説明する第1の図である。図17Bは、メインクエストにおけるオート進行時の第1リザルト画面83の一例を説明する図である。図17Cは、メインクエストにおけるオート進行時の第2リザルト画面85の一例を説明する第1の図である。

【0162】

オート進行時においては、バトルゲーム画面80、第1リザルト画面83、第2リザルト画面85では、画面右上部に「オート進行中」および、当該バトルゲームの階層を記したオート進行中表示118が表示される。

【0163】

また、オート進行時においては、プレイヤの手動による味方キャラクタの必殺技の発動を行うことができないようになっている。また、オート進行時においては、オート選択操

10

20

30

40

50

作部 8 2 に対してプレイヤーが操作（タップ）しても、オート発動状態と手動発動状態との切り替えを行うことができないようになっている。

【0164】

また、オート進行時においては、第 1 リザルト画面 8 3 が表示されてから、予め定められた所定時間（例えば、1 秒）が経過した場合に、第 1 リザルト画面 8 3 の次へ操作部 8 4 が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ 2 6 の表示が第 2 リザルト画面 8 5 へと自動的に遷移する。このとき、「次へ」と記された次へ操作部 8 4 が暗転表示しており、操作対象でない旨を報知してもよい。

【0165】

また、オート進行時においては、第 2 リザルト画面 8 5 が表示されてから、予め定められた所定時間（例えば、1 秒）が経過した場合に、第 2 リザルト画面 8 5 の次へ操作部 8 6 が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ 2 6 における第 2 リザルト画面 8 5 の表示が終了する。このとき、「次へ」と記された次へ操作部 8 6 が暗転表示しており、操作対象でない旨を報知してもよい。

【0166】

このように、オート進行時においては、第 1 リザルト画面 8 3 の次へ操作部 8 4、および、第 2 リザルト画面 8 5 の次へ操作部 8 6 に対してプレイヤーが操作（タップ）しても、画面遷移を行うことができないようになっている。

【0167】

図 1 8 A は、メインクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面 8 0 の一例を説明する第 2 の図である。図 1 8 B は、メインクエストにおけるオート進行時の第 2 リザルト画面 8 5 の一例を説明する第 2 の図である。オート進行時では、オート進行設定画面 1 0 0 またはオート進行設定画面 1 0 0 a で設定したオート進行の停止条件がいずれも成立していない場合において、第 2 リザルト画面 8 5 の表示が終了すると、イベントクエストにおける次のバトルゲーム（ここでは、「1-5」）が自動的に開始される。以後、同様にしてバトルゲーム画面 8 0、第 1 リザルト画面 8 3、第 2 リザルト画面 8 5 の表示が行われ、オート進行設定画面 1 0 0 またはオート進行設定画面 1 0 0 a で設定したオート進行の停止条件が成立するまで、メインクエストのバトルゲームが実行される。

【0168】

すなわち、ディスプレイ 2 6 において、メインクエスト画面 7 2、メインクエスト選択画面 7 4、オート進行用パーティ選択画面 7 7 a、オート進行設定画面 1 0 0、オート進行設定画面 1 0 0 a の表示を介さずに、次のクエストが開始されることとなる。

【0169】

ただし、ディスプレイ 2 6 において、メインクエスト画面 7 2、メインクエスト選択画面 7 4、オート進行用パーティ選択画面 7 7 a、オート進行設定画面 1 0 0、オート進行設定画面 1 0 0 a の少なくともいずれかの表示を介して、次のクエストが開始されることとしてもよい。この場合にも、各画面の所定の操作部が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ 2 6 における画面の遷移が行われることとすればよい。

【0170】

そして、例えば、図 1 8 B に示すように、イベントクエストの「3-15」のバトルゲームについての第 2 リザルト画面 8 5 がディスプレイ 2 6 に表示されたとする。このとき、スタミナが不足したことに基づいて、オート進行停止条件が成立し、次のクエストが開始されない場合、オート進行停止報知画面 1 2 0（図 1 9 A）がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0171】

図 1 9 A は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面 1 2 0 の一例を説明する第 1 の図である。図 1 9 B は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面 1 2 0 の一例を説明する第 2 の図である。図 1 9 C は、メインクエストにおけるオート進行停止報知画面 1 2 0 の一例を説明する第 3 の図である。図 1 9 A に示すように、オート進行停止報知画面 1 2 0 においては、オート進行が停止した理由についてのメッセージが表示され

10

20

30

40

50

る。図19Aでは、スタミナが不足したことによって、オート進行が停止した旨が表示される。

【0172】

また、例えば、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「B O S S 出現クエスト直前」が設定された場合であって、B O S S キャラクタが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームがクリアされたとする。この場合、B O S S キャラクタが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームがクリアされたことに基づいて、オート進行停止条件が成立する。この場合には、B O S S キャラクタが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームがクリアされたことによって、オート進行が停止した旨が表示される（不図示）。

10

【0173】

また、例えば、オート進行設定画面100において「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が設定された場合であって、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、予め定められた所定の解放条件が成立したとする。この場合には、所定のバトルゲームにプレイヤーが勝利し、プレイヤーが閲覧可能なストーリーが増加したことによって、オート進行が停止した旨が表示される（不図示）。

【0174】

また、例えば、オート進行設定画面100において「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止する」が設定された場合であって、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、クリアしたときにライフポイントが0になっている味方キャラクターが1体以上存在したとする。このとき、クリアしたときにライフポイントが0になっている味方キャラクターが1体以上存在したことに基づいて、オート進行停止条件が成立する。この場合、オート進行停止報知画面120（図19B）がディスプレイ26に表示される。図19Bに示すように、オート進行停止報知画面120においては、所定のクリア条件を満たさなかったことによって、オート進行が停止した旨が表示される。

20

【0175】

また、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアできなかった場合、すなわち、バトルゲームに敗北した場合には、図19Cに示すオート進行停止報知画面120がディスプレイ26に表示される。図19Cに示すように、オート進行停止報知画面120では、バトルゲームに敗北したことによって、オート進行が停止した旨が表示される。

30

【0176】

また、オート進行停止報知画面120では、プレイヤーが消費したスタミナの総数が表示される。

【0177】

また、オート進行停止報知画面120には、「OK」と記されたOK操作部121が表示される。OK操作部121が操作されると、オート進行停止報知画面120の表示が終了し、ディスプレイ26においてメインクエスト画面72が表示される。また、メインクエスト画面72に重畳してオート進行報酬一覧表示122（図20A）が表示される。

【0178】

なお、本実施形態では、オート進行機能が使用された場合、オート進行機能が停止するまでの間に、所定のエリアに属する最後の階層のバトルゲームがクリアされたとしても、エリアクリア表示96は表示されない。これにより、オート進行機能が停止するまでの間に、複数のエリアに跨って、オート進行機能が使用された際に、エリアクリア表示96が連続して複数回表示されるといった事態を回避することが可能となる。

40

【0179】

図20Aは、メインクエストにおけるオート進行報酬一覧表示122の一例を説明する図である。図20Bは、メインクエストにおけるストーリー解放表示124の一例を説明する図である。図20Cは、メインクエストにおけるフレンド申請確認画面127の一例を説明する図である。図20Aに示すように、オート進行報酬一覧表示122では、オート進行時において獲得したアイテム（報酬）が一覧表示される。

50

【0180】

また、オート進行報酬一覧表示122には、「閉じる」と記された閉じる操作部123が表示される。閉じる操作部123が操作（タップ）されると、オート進行時において新たに解放されたストーリーが存在する場合には、図20Bに示すように、ストーリー解放表示124がディスプレイ26において表示される。すなわち、「オート進行停止条件設定」として、「ストーリー解放時」が設定されている場合には、ストーリー解放に基づいてオート進行機能を停止され、新たに解放されたストーリーがストーリー解放表示124において報知されることとなる。

【0181】

図20Bに示すように、ストーリー解放表示124では、オート進行時において新たに解放されたストーリーを閲覧するための新規解放ストーリー操作部125、および、「閉じる」と記された閉じる操作部126が表示される。新規解放ストーリー操作部125が操作（タップ）されると、各ストーリーの内容を閲覧することができる。

10

【0182】

なお、オート進行時において新たに解放されたストーリーは、新規解放ストーリー操作部125を操作せずに、上述した不図示のメインストーリー画面からも閲覧することができる。

【0183】

オート進行時において、非フレンドのプレイヤーの所持するサポートキャラを使用した場合、閉じる操作部126が操作されると、図20Cに示すように、フレンド申請確認画面127がディスプレイ26に表示される。図20Cに示すように、フレンド申請確認画面127では、オート進行時において、プレイヤーが使用したサポートキャラの所有者である他のプレイヤーのプレイヤー名が表示される。そして、フレンド申請確認画面127では、当該他のプレイヤーに対してフレンド申請をするか否かを確認するためのメッセージが表示される。

20

【0184】

図20Cに示すように、フレンド申請確認画面127には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部128が表示される。また、フレンド申請確認画面127には、「OK」と記されたOK操作部129が表示される。キャンセル操作部128が操作されると、フレンド申請を行わずに、フレンド申請確認画面127の表示が終了する。OK操作部129が操作されると、フレンド申請が行われ、フレンド申請確認画面127の表示が終了する。

30

【0185】

図21Aは、メインクエストにおけるオート進行停止表示130の一例を説明する第1の図である。図21Bは、メインクエストにおけるオート進行停止表示130の一例を説明する第2の図である。上記したように、オート進行時においては、バトルゲーム画面80でのプレイヤーの手動による味方キャラクタの必殺技の発動、および、オート選択操作部82へのプレイヤーの操作（タップ）に基づくオート発動状態と手動発動状態との切り替えを行うことができない。オート進行時において、バトルゲーム画面80の味方キャラクタ表示領域81の操作（タップ）、または、オート選択操作部82の操作（タップ）が行われると、バトルゲームが一時的に停止する。バトルゲームが停止されると、図21Aに示すオート進行停止表示130がバトルゲーム画面80に重畳表示される。

40

【0186】

なお、オート進行機能の使用において、各画面における予め定められた場所が操作（タップ）された場合に、バトルゲームが一時的に停止するようにしてもよい。例えば、不図示のメニュー画面を表示するための不図示のメニュー操作部を操作（タップ）した場合に、バトルゲームが一時的に停止することとしてもよい。また、各操作部そのものでなくとも、各操作部の予め定められた周辺領域が操作（タップ）された場合に、バトルゲームが一時的に停止することとしてもよい。

【0187】

50

同様に、オート進行時において、第1リザルト画面83の次へ操作部84や、第2リザルト画面85の次へ操作部86への操作（タップ）が行われると、バトルゲームが一時的に停止し、図21Bに示すオート進行停止表示130が、表示中の第1リザルト画面83や第2リザルト画面85に重畳するように表示される。

【0188】

図21A、図21Bに示すように、オート進行停止表示130では、オート進行の停止の確認、および、既に消費したスタミナの数が表示される。また、オート進行停止表示130では、さらに、これまでにクリアしたバトルゲームの数や種類が表示されてもよい。また、オート進行停止表示130では、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部131、「OK」と記されたOK操作部132が表示される。

10

【0189】

キャンセル操作部131が操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、オート進行停止表示130が非表示となる。また、オート進行停止表示130の表示に伴って一時的に停止していたバトルゲームがオート進行により再開されることとなる。

【0190】

また、OK操作部132が操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、オート進行停止表示130が非表示となる。また、オート進行が停止した状態でバトルゲームが再開することとなる。また、バトルゲーム画面80、第1リザルト画面83、または、第2リザルト画面85で表示されていたオート進行中表示118についても非表示となる。

【0191】

20

また、オート進行が停止すると、第1リザルト画面83や第2リザルト画面85における自動的な画面遷移も実行されない。オート進行が停止した場合には、第1リザルト画面83の次へ操作部84がプレイヤーにより操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、第2リザルト画面85が表示される。そして、第2リザルト画面85の次へ操作部86がプレイヤーにより操作（タップ）されると、ディスプレイ26において第2リザルト画面85の表示が終了する。

【0192】

そして、オート進行が停止しているため、イベントクエストにおける次のバトルゲームが開始されずに、メインクエスト画面72に画面が遷移することとなる。このとき、オート進行が停止された時点までのプレイヤーが獲得したアイテム（報酬）がオート進行報酬一覧表示122（図20A）において一覧表示される。また、オート進行報酬一覧表示122の閉じる操作部123が操作（タップ）されると、オート進行が停止された時点で新たに解放されていたストーリーを閲覧可能とするストーリー解放表示124（図20B）がディスプレイ26に表示される。

30

【0193】

図22は、設定画面140の一例を説明する図である。不図示のメニュー画面において、所定の操作部が操作されると、設定画面140がディスプレイ26に表示される。上記したように、本実施形態では、メインクエストにおける所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）では、敵キャラクタとして、当該エリアごとに設定されているBOSSキャラクタが登場する。

40

【0194】

そして、所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）の開始後であって、BOSSキャラクタとの対戦が開始するよりも前において、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示される。本実施形態では、BOSSキャラクタが登場するバトルゲームを一度クリアした後、再度、当該BOSSキャラクタが登場するバトルゲームに挑戦した場合、BOSSストーリー画面95を表示するか否かの設定を行うことができる。これにより、例えば、オート進行機能を用いて、BOSSストーリー画面95を見逃してしまったプレイヤーが、BOSSストーリー画面95を改めて鑑賞することが可能となる。

【0195】

50

次に、イベントクエストについて説明する。イベントクエストは、バトルゲームの基本的な部分はメインクエストと同様であるため、重複する説明は省略し、メインクエストと異なる部分について説明する。

【0196】

図23Aは、イベントクエスト画面172の一例を説明する図である。図23Bは、イベントクエスト選択画面174の一例を説明する第1の図である。図23Cは、イベントクエスト選択画面174の一例を説明する第2の図である。

【0197】

イベントクエスト画面172には、メニューバー41、ヘッダ表示領域42、および、イベントクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）を選択するためのイベントクエスト操作部173が表示される。

【0198】

イベントクエスト操作部173には、上記のメインクエストと同様に、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。

【0199】

また、イベントクエストでは、上記のメインクエストと同様に、解放条件として、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23Aの例では、「1-1」のバトルゲームをクリアしていないため、「1-2」以降のバトルゲームは未解放となっている。

【0200】

イベントクエスト画面172において、例えば「1-1」のバトルゲームのイベントクエスト操作部173が操作（タップ）されると、図23Bに示すイベントクエスト選択画面174がディスプレイ26に表示される。イベントクエスト選択画面174には、上記したメインクエスト選択画面74と同様に、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。

【0201】

本実施形態では、イベントクエストでは、「1-1」から「1-15」まで、15個のバトルゲームが設けられている。上記したように、イベントクエストは、予め設定された期間（例えば、10日間）においてのみ、プレイヤーがプレイすることが可能である。そのため、上級者のプレイヤーだけではなく、初心者のプレイヤーも楽しめるように、バトルゲームの難易度が比較的 low に設定されている。初心者のプレイヤーは、味方キャラクタの育成状況が、上級者のプレイヤーに比べて劣っていることから、イベントクエストの各バトルゲームにおいて、勝利または敗北を経験して、一喜一憂しながらイベントクエストを進行していくこととなる。

【0202】

一方、上級者のプレイヤーは、難易度が低く、敗北するおそれが極めて低いバトルゲームを数多くこなす必要があるため、倦怠感を覚えてしまう可能性がある。そこで、本実施形態では、イベントクエストにおいても、バトルゲームを自動化で順次実行して、プレイヤーの煩わしさを軽減することが可能となるオート進行機能が設けられている。

【0203】

図23Bに示すように、イベントクエスト選択画面174には、オート進行機能を有効とするためのチェックボックスが設けられており、このチェックボックスを操作（タップ）することで、オート進行機能の有効および無効を切り替えることが可能となる。

【0204】

すなわち、図23Bに示すように、チェックボックスにチェックが表示されている場合には、オート進行機能が有効となり、図23Cに示すように、チェックボックスにチェックが表示されていない場合には、オート進行機能が無効となる。

【0205】

なお、本実施形態では、オート進行機能の有効および無効をチェックボックスによって、切り替え可能とする場合について示したが、これに限定されるものではない。例えば、

10

20

30

40

50

オート進行機能を有効に設定する操作部と、オート進行機能を無効に設定する操作部の双方をディスプレイ 26 に表示し、これらの操作部のいずれかをプレイヤに操作（タップ）させることで、オート進行機能の有効および無効を切り替え可能に構成することとしてもよい。また、上記したオート進行機能の有効および無効を切り替え可能なチェックボックスや操作部は、イベントクエスト選択画面 174 以外の画面において表示することとしてもよい。例えば、イベントクエスト画面 172、後述するオート進行用パーティ選択画面 177、後述するオート進行設定画面 180、後述するスタミナ不足時オート進行設定画面 190 等において、上記したオート進行機能の有効および無効を切り替え可能なチェックボックスや操作部を表示することとしてもよい。

【0206】

また、イベントクエスト選択画面 174 には、スタミナを消費してバトルゲームに挑戦した場合の、消費後のスタミナが表示される。具体的には、図 23B および図 23C に示すように、イベントクエスト選択画面 174 では、「1-1」のバトルゲームが実行された場合に、現在のスタミナ 260 から、スタミナが消費されて、252 へと変化する予定であることが表示される。ただし、オート進行機能を有効とした場合では、「1-1」から「1-15」まで、15 個のバトルゲームが順次実行される予定であるため、図 23B のイベントクエスト選択画面 174 では、現在のスタミナ 260 から、スタミナが消費されて、140 へと変化する予定であることが表示されてもよい。換言すれば、オートモード（オート進行機能）によって順次実行される予定の複数の所定ゲーム（バトルゲーム）に要する対価の合計を表示してもよい。

【0207】

また、イベントクエスト選択画面 174 には、プレイヤによって選択されたバトルゲームに挑戦するための「挑戦する」と記された挑戦操作部 75、および、現在表示中の画面に対応する処理を中止するための「キャンセル」と記されたキャンセル操作部 76 が表示される。

【0208】

キャンセル操作部 76 が操作（タップ）されると、図 23A に示すメインクエスト画面 72 がディスプレイ 26 に表示され、選択されていた「1-1」のバトルゲームへの挑戦が中止される。

【0209】

また、オート進行機能を無効とした状態、すなわち、図 23C の挑戦操作部 75 が操作（タップ）されると、上記したメインクエストと同様のパーティ選択画面 77（図 5C）がディスプレイ 26 に表示される。一方、オート進行機能を有効とした状態、すなわち、図 23B の挑戦操作部 75 が操作（タップ）されると、オート進行用パーティ選択画面 177（図 24A）がディスプレイ 26 に表示される。

【0210】

図 24A は、オート進行用パーティ選択画面 177 の一例を説明する図である。図 24A に示すように、オート進行用パーティ選択画面 177 には、上記したパーティ選択画面 77 と同様に、選択済み味方キャラクタ表示領域 78、キャンセル操作部 76 が表示される。

【0211】

また、オート進行用パーティ選択画面 177 には、「次へ」と記された次へ操作部 179 が表示される。また、次へ操作部 179 の下部には、「*オート進行設定中」と記された注意表示が表示される。これにより、イベントクエストのバトルゲームにおいて、オート進行機能が使用される予定である旨がプレイヤに報知される。

【0212】

パーティ編成が完了し、次へ操作部 179 が操作（タップ）されると、オート進行設定画面 180（図 24B）またはスタミナ不足時オート進行設定画面 190（図 25A）がディスプレイ 26 に表示される。

【0213】

図24Bは、イベントクエストにおけるオート進行設定画面180の一例を説明する第1の図である。図24Cは、イベントクエストにおけるオート進行設定画面180の一例を説明する第2の図である。図24Bに示すように、オート進行設定画面180には、現在のスタミナが260であること、オート進行機能を有効とした場合には、「1-1」から「1-15」まで、15個のバトルゲームが順次実行される予定であるため、最大で120のスタミナ（合計消費スタミナ）が消費されることが表示される。

【0214】

また、上述したように、本実施形態では、「イベントクエスト」の進行度に応じてストーリーが解放されることがある。具体的には、「イベントクエスト」において、予め定められた所定のバトルゲームにプレイヤーが勝利すると、プレイヤーが閲覧可能なストーリーが増加することとなる。

10

【0215】

そのため、オート進行機能を用いて「イベントクエスト」において「1-1」から「1-15」までの全てのバトルゲームを一気に進行してしまうと、ストーリーの解放の条件が満たされたタイミングで、プレイヤーがいち早くストーリーを閲覧することができない。そのため、ストーリーの閲覧を心待ちにしているプレイヤーが残念に思ってしまうおそれがある。

【0216】

また、オート進行機能を用いて「イベントクエスト」において「1-1」から「1-15」までの全てのバトルゲームを一気に進行してしまうと、「1-15」のバトルゲームが終了した段階で、多数のストーリーが一気に解放されてしまうことがある。このような場合、例えば、本来、順次解放されていくストーリーが一度に解放されることから、ストーリーのタイトル等から、ストーリーの展開がネタバレしてしまうおそれもある。

20

【0217】

そこで、本実施形態では、オート進行機能を有効とした場合であっても、新たにストーリーが解放された時点で、オート進行機能を停止させるストーリー解放時オート進行停止機能が設けられている。

【0218】

図24Bに示すように、オート進行設定画面180には、ストーリー解放時オート進行停止機能を有効とするためのチェックボックスが設けられている。プレイヤーは、チェックボックスを操作（タップ）することで、ストーリー解放時オート進行停止機能の有効および無効を切り替えることが可能となる。

30

【0219】

すなわち、図24Bに示すように、「停止する」と記されたチェックボックスにチェックが表示されている場合には、ストーリー解放時オート進行停止機能が有効となる。また、図24Cに示すように、「停止しない」と記されたチェックボックスにチェックが表示されている場合には、ストーリー解放時オート進行停止機能が無効となる。

【0220】

なお、本実施形態では、新たにストーリーが解放された時点で、オート進行機能を停止させるストーリー解放時オート進行停止機能が設けられている場合について示したが、これに限定されるものではなく、例えば、他に、プレイヤーレベルが上昇したとき、ストーリー以外の所定のコンテンツが解放されたとき、所定の時間（例えば、30分）が経過したときにオート進行を停止するようにしてもよく、またこれらの条件が満たされたときに停止するかしないかをプレイヤーが設定できるように所定のチェックボックスや所定の操作部を表示することとしてもよい。なお、「ストーリー以外の所定のコンテンツが解放されたとき」としては、例えば、ゲーム内通貨で購入可能なコンテンツが増加した場合とすることができる。

40

【0221】

また、図24Bに示すように、オート進行設定画面180には、オート進行中のバトルゲームにおいて、味方キャラクターが必殺技をオート発動状態で使用することを示す「AU

50

ＴＯ」と記されたチェックボックス、および、オート進行中のバトルゲームにおいて、味方キャラクタに必殺技を使用させないことを示す「使用しない」と記されたチェックボックスが表示されている。プレイヤーは、これらのチェックボックスのいずれかを選択することで、オート進行中のバトルゲームにおける必殺技のオート発動状態の設定有無を変更することができる。

【０２２２】

なお、オート進行中のバトルゲームにおける必殺技のオート発動状態の設定有無を変更するための上記のチェックボックスを、イベントクエスト選択画面１７４（図２３Ｂ、図２３Ｃ）において表示することとしてもよい。

【０２２３】

また、オート進行設定画面１８０には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部１８１、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部１８２が表示される。

【０２２４】

キャンセル操作部１８１が操作（タップ）された場合に、ディスプレイ２６においてオート進行用パーティ選択画面１７７が表示される。

【０２２５】

バトル開始操作部１８２が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始され、ディスプレイ２６にバトルゲーム画面８０（図２６Ａ）が表示される。

【０２２６】

図２５Ａは、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０の一例を説明する図である。図２５Ｂは、スタミナ回復ダイアログ２００の一例を説明する図である。図２５Ｃは、スタミナ回復結果画面２１０の一例を説明する図である。パーティ編成が完了し、次へ操作部１７９が操作（タップ）された際に、現在のスタミナが、合計消費スタミナ未満である場合には、図２５Ａに示すスタミナ不足時オート進行設定画面１９０がディスプレイ２６に表示される。

【０２２７】

図２５Ａに示すように、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０では、上記したオート進行設定画面１８０（図２４Ｂ）と同様に、現在のスタミナ（ここでは、６０）と、合計消費スタミナ（ここでは、１２０）とが表示される。さらに、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０では、「１－１」から「１－１５」まで、１５個のバトルゲームをクリアするためには、スタミナが不足している旨が表示される。

【０２２８】

また、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０では、上記したオート進行設定画面１８０（図２４Ｂ）と同様に、ストーリー解放時オート進行停止機能を有効とするためのチェックボックスが設けられている。

【０２２９】

また、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０では、上記したオート進行設定画面１８０（図２４Ｂ）と同様に、オート進行中のバトルゲームにおいて、味方キャラクタが必殺技をオート発動状態で使用するか否かを設定するためのチェックボックスが設けられている。

【０２３０】

また、スタミナ不足時オート進行設定画面１９０には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部１９１、「回復なしで次へ」と記された次へ操作部１９２、「回復する」と記された回復操作部１９３が表示される。

【０２３１】

キャンセル操作部１９１が操作（タップ）された場合に、ディスプレイ２６においてオート進行用パーティ選択画面１７７が表示される。

【０２３２】

また、次へ操作部１９２が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始され、ディスプレイ２６にバトルゲーム画面８０（図２６Ａ）が表示される。

10

20

30

40

50

【0233】

また、回復操作部193が操作（タップ）されると、図25Bに示すスタミナ回復ダイアログ200がディスプレイ26に表示される。図25Bに示すように、スタミナ回復ダイアログ200には、スタミナを回復するために消費するゲーム内通貨の数、プレイヤーが所持しているゲーム内通貨の数、回復されるスタミナの量、スタミナの回復を行うことへの確認が表示される。

【0234】

また、スタミナ回復ダイアログ200には、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部201、「OK」と記されたOK操作部202が表示される。

【0235】

キャンセル操作部201が操作（タップ）されると、スタミナの回復が中断され、ディスプレイ26にスタミナ不足時オート進行設定画面190が表示される。

【0236】

また、OK操作部202が操作（タップ）されると、プレイヤーの所持しているゲーム内通貨を消費して、スタミナの回復が実行される。また、ディスプレイ26において、図25Cに示すスタミナ回復結果画面210が表示される。

【0237】

図25Cに示すように、スタミナ回復結果画面210には、スタミナを回復するために消費したゲーム内通貨の数、プレイヤーが所持しているゲーム内通貨の数の変化、回復前および回復後のプレイヤーのスタミナの量、スタミナの回復を行ったことの報知が表示される。

【0238】

また、スタミナ回復結果画面210には、「OK」と記されたOK操作部211が表示される。OK操作部211が操作されると、ディスプレイ26において、オート進行設定画面180が表示される。

【0239】

図26Aは、イベントクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面80の一例を説明する第1の図である。図26Bは、イベントクエストにおけるオート進行時の第1リザルト画面83の一例を説明する図である。図26Cは、イベントクエストにおけるオート進行時の第2リザルト画面85の一例を説明する第1の図である。バトルゲーム中は、図26Aに示すように、上記したメインクエストと同様にバトルゲーム画面80が表示される。

【0240】

また、上記したメインクエストと同様に、バトルゲームの終了条件が成立した場合には、第1リザルト画面83および第2リザルト画面85がディスプレイ26に表示される。

【0241】

ただし、オート進行時においては、バトルゲーム画面80、第1リザルト画面83、第2リザルト画面85では、画面右上部に「オート進行中」および、当該バトルゲームの階層を記したオート進行中表示215が表示される。

【0242】

また、オート進行時においては、プレイヤーの手動による味方キャラクタの必殺技の発動を行うことができないようになっている。また、オート進行時においては、オート選択操作部82に対してプレイヤーが操作（タップ）しても、オート発動状態と手動発動状態との切り替えを行うことができないようになっている。

【0243】

また、オート進行時においては、第1リザルト画面83が表示されてから、予め定められた所定時間（例えば、1秒）が経過した場合に、第1リザルト画面83の次へ操作部84が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ26の表示が第2リザルト画面85へと自動的に遷移する。このとき、「次へ」と記された次へ操作部84が暗転表示しており、操作対象でない旨を報知してもよい。

【0244】

また、オート進行時においては、第2リザルト画面85が表示されてから、予め定められた所定時間（例えば、1秒）が経過した場合に、第2リザルト画面85の次へ操作部86が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ26における第2リザルト画面85の表示が終了する。このとき、「次へ」と記された次へ操作部86が暗転表示しており、操作対象でない旨を報知してもよい。

【0245】

そのため、オート進行時においては、第1リザルト画面83の次へ操作部84、および、第2リザルト画面85の次へ操作部86に対してプレイヤーが操作（タップ）しても、画面遷移を行うことができないようになっている。

【0246】

図27Aは、イベントクエストにおけるオート進行時のバトルゲーム画面80の一例を説明する第2の図である。図27Bは、イベントクエストにおけるオート進行時の第2リザルト画面85の一例を説明する第2の図である。図28Aは、イベントクエストにおけるオート進行報酬一覧表示220の一例を説明する第1の図である。図28Bは、イベントクエストにおけるストーリー解放表示230の一例を説明する第1の図である。オート進行時、かつ、ストーリー解放時オート進行停止機能が無効に設定されている場合において、第2リザルト画面85の表示が終了すると、イベントクエストにおける次のバトルゲーム（ここでは、「1-2」）が自動的に開始される。以後、同様にしてバトルゲーム画面80、第1リザルト画面83、第2リザルト画面85の表示が行われ、「1-15」まで、イベントクエストのバトルゲームが実行される。

【0247】

すなわち、ディスプレイ26において、イベントクエスト画面172、イベントクエスト選択画面174、オート進行用パーティ選択画面177、オート進行設定画面180、スタミナ不足時オート進行設定画面190の表示を介さずに、次のクエストが開始されることとなる。

【0248】

ただし、ディスプレイ26において、イベントクエスト画面172、イベントクエスト選択画面174、オート進行用パーティ選択画面177、オート進行設定画面180、スタミナ不足時オート進行設定画面190の少なくともいずれかの表示を介して、次のクエストが開始されることとしてもよい。この場合にも、各画面の所定の操作部が操作（タップ）されたものとみなして、ディスプレイ26における画面の遷移が行われることとすればよい。

【0249】

そして、最終的に、図27Bに示すように、イベントクエストの「1-15」のバトルゲームについての第2リザルト画面85がディスプレイ26に表示される。なお、第2リザルト画面85において、オート進行が終了した旨を報知するためのポップアップ表示がされ、かつ当該ポップアップ表示の中でクリアしたバトルゲームの数や種類と、プレイヤーが消費したスタミナの総数を表示するようにしてもよい。

【0250】

そして、第2リザルト画面85の表示が終了すると、図28Aに示すように、ディスプレイ26においてイベントクエスト画面172が表示される。また、イベントクエスト画面172に重畳してオート進行報酬一覧表示220が表示される。

【0251】

図28Aに示すように、オート進行報酬一覧表示220では、オート進行時において獲得したアイテム（報酬）が一覧表示される。

【0252】

また、オート進行報酬一覧表示220には、「閉じる」と記された閉じる操作部221が表示される。閉じる操作部221が操作（タップ）されると、図28Bに示すように、ストーリー解放表示230がディスプレイ26において表示される。

【0253】

10

20

30

40

50

図 2 8 B に示すように、ストーリー解放表示 2 3 0 では、オート進行時において新たに解放されたストーリーを閲覧するための新規解放ストーリー操作部 2 3 1、および、「閉じる」と記された閉じる操作部 2 3 2 が表示される。新規解放ストーリー操作部 2 3 1 が操作（タップ）されると、各ストーリーの内容を閲覧することができる。

【0 2 5 4】

なお、オート進行時において新たに解放されたストーリーを閲覧するためには、新規解放ストーリー操作部 2 3 1 を操作せずに、上述した不図示のエクストラストーリー画面からも閲覧することができる。

【0 2 5 5】

図 2 9 A は、イベントクエストにおけるオート進行報酬一覧表示 2 2 0 の一例を説明する図である。図 2 9 B は、イベントクエストにおけるストーリー解放表示 2 3 0 の一例を説明する図である。オート進行時、かつ、ストーリー解放時オート進行停止機能が有効に設定されている場合において、予め定められた所定の解放条件が成立したとする。ここでは、解放条件として、所定のバトルゲームにプレイヤーが勝利し、プレイヤーが閲覧可能なストーリーが増加したことが設定されている。この場合、第 2 リザルト画面 8 5 の表示が終了すると、イベントクエストにおける次のバトルゲームが開始されずに、オート進行が停止される。

【0 2 5 6】

このとき、図 2 9 A に示すように、オート進行が停止された時点までのプレイヤーが獲得したアイテム（報酬）がオート進行報酬一覧表示 2 2 0 において一覧表示される。そして、閉じる操作部 2 2 1 が操作（タップ）されると、オート進行が停止された時点で新たに解放されたストーリーを閲覧可能とするストーリー解放表示 2 3 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0 2 5 7】

図 3 0 A は、イベントクエストにおけるオート進行停止表示 2 4 0 の一例を説明する第 1 の図である。図 3 0 B は、イベントクエストにおけるオート進行停止表示 2 4 0 の一例を説明する第 2 の図である。上記したように、オート進行時においては、バトルゲーム画面 8 0 でのプレイヤーの手動による味方キャラクタの必殺技の発動、および、オート選択操作部 8 2 へのプレイヤーが操作（タップ）に基づくオート発動状態と手動発動状態との切り替えを行うことができない。オート進行時において、バトルゲーム画面 8 0 の味方キャラクタ表示領域 8 1 の操作（タップ）、または、オート選択操作部 8 2 の操作（タップ）が行われると、バトルゲームが一時的に停止する。バトルゲームが停止されると、図 3 0 A に示すオート進行停止表示 2 4 0 がバトルゲーム画面 8 0 に重畳表示される。

【0 2 5 8】

なお、オート進行機能の使用における各画面における予め定めた場所を操作（タップ）すると停止するようにしてもよい。例えば、不図示のメニュー画面を表示するための不図示のメニュー操作部を操作（タップ）した場合に、バトルゲームが一時的に停止することとしてもよい。また、各操作部そのものでなくとも、各操作部の予め定められた周辺領域を操作（タップ）した場合に、バトルゲームが一時的に停止することとしてもよい。

【0 2 5 9】

同様に、オート進行時において、第 1 リザルト画面 8 3 の次へ操作部 8 4 や、第 2 リザルト画面 8 5 の次へ操作部 8 6 への操作（タップ）が行われると、バトルゲームが一時的に停止し、図 3 0 B に示すオート進行停止表示 2 4 0 が表示中の第 1 リザルト画面 8 3 や第 2 リザルト画面 8 5 に重畳するように表示される。

【0 2 6 0】

図 3 0 A、図 3 0 B に示すように、オート進行停止表示 2 4 0 では、オート進行の停止の確認、および、既に消費したスタミナの数が表示される。また、オート進行停止表示 2 4 0 では、さらに、これまでにクリアしたバトルゲームの数や種類を表示してもよい。また、オート進行停止表示 2 4 0 では、「キャンセル」と記されたキャンセル操作部 2 4 1、「OK」と記された OK 操作部 2 4 2 が表示される。

【0261】

キャンセル操作部241が操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、オート進行停止表示240が非表示となる。また、オート進行停止表示240の表示に伴って一時的に停止していたバトルゲームがオート進行により再開されることとなる。

【0262】

また、OK操作部242が操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、オート進行停止表示240が非表示となる。また、オート進行が停止した状態でバトルゲームが再開することとなる。また、バトルゲーム画面80、第1リザルト画面83、または、第2リザルト画面85で表示されていたオート進行中表示215についても非表示となる。

【0263】

また、オート進行が停止すると、第1リザルト画面83や第2リザルト画面85における自動的な画面遷移も実行されない。オート進行が停止した場合には、第1リザルト画面83の次へ操作部84がプレイヤーにより操作（タップ）されると、ディスプレイ26において、第2リザルト画面85が表示される。そして、第2リザルト画面85の次へ操作部86がプレイヤーにより操作（タップ）されると、ディスプレイ26において第2リザルト画面85の表示が終了する。

【0264】

そして、オート進行が停止しているため、イベントクエストにおける次のバトルゲームが開始されずに、イベントクエスト画面172に画面が遷移することとなる。このとき、オート進行が停止された時点までのプレイヤーが獲得したアイテム（報酬）がオート進行報酬一覧表示220（図29A）において一覧表示される。また、オート進行報酬一覧表示220の閉じる操作部221が操作（タップ）されると、オート進行が停止された時点で新たに解放されていたストーリーを閲覧可能とするストーリー解放表示230（図29B）がディスプレイ26に表示される。

【0265】

次に、上記のメインクエストのバトルゲームを、オート進行機能を使用して実行するためのプレイヤー端末1の機能的構成について説明する。

【0266】

（プレイヤー端末1における制御処理）

図31は、プレイヤー端末1におけるメモリ12の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。プログラム記憶領域12aには、メインクエスト選択受付プログラム500、パーティ編成受付プログラム502、設定管理プログラム504、バトルゲーム開始操作受付プログラム506、バトル管理処理プログラム508が記憶されている。なお、プログラム記憶領域12aに記憶されている上記のプログラムは一例であり、プログラム記憶領域12aには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【0267】

データ記憶領域12bには、バトルゲーム用の各種情報を記憶する情報記憶部550が設けられている。なお、データ記憶領域12bに設けられている上記の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。

【0268】

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、端末側制御部1Aとして機能させる。端末側制御部1Aは、メインクエスト選択受付部500a、パーティ編成受付部502a、設定管理部504a、バトルゲーム開始操作受付部506a、バトル管理処理部508aを含む。

【0269】

具体的には、CPU10は、メインクエスト選択受付プログラム500、パーティ編成受付プログラム502、設定管理プログラム504、バトルゲーム開始操作受付プログラム506、バトル管理処理プログラム508を動作させ、コンピュータをメインクエスト

10

20

30

40

50

選択受付部 500a、パーティ編成受付部 502a、設定管理部 504a、バトルゲーム開始操作受付部 506a、バトル管理処理部 508a として機能させる。

【0270】

図32は、プレイヤ端末1における管理処理の一例を説明するフローチャートである。メインクエスト選択受付部 500a は、ディスプレイ26にメインクエスト画面72を表示し、メインクエスト画面72のメインクエスト操作部73の操作を受付けるためのメインクエスト選択受付処理を行う(P1-1)。

【0271】

メインクエスト選択受付処理(P1-1)では、メインクエスト操作部73が操作されると、メインクエスト選択受付部 500a は、メインクエスト選択画面74をディスプレイ26に表示する。

10

【0272】

また、メインクエスト選択受付処理(P1-1)では、メインクエスト選択受付部 500a は、メインクエスト選択画面74において、オート進行機能を有効とした状態、すなわち、図5Bの挑戦操作部75が操作(タップ)されると、オート進行用パーティ選択画面77a(図9A)をディスプレイ26に表示する。

【0273】

また、メインクエスト選択受付処理(P1-1)では、パーティ編成受付部 502a は、オート進行用パーティ選択画面77aにおいて、プレイヤの操作に基づくパーティの編成を受付ける。

20

【0274】

また、メインクエスト選択受付処理(P1-1)では、パーティ編成受付部 502a は、オート進行用パーティ選択画面77aにおいて、次へ操作部79aが操作(タップ)されると、サポートキャラがパーティ編成に含まれていない場合には、オート進行設定画面100(図10)をディスプレイ26に表示する。

【0275】

また、メインクエスト選択受付処理(P1-1)では、パーティ編成受付部 502a は、オート進行用パーティ選択画面77aにおいて、次へ操作部79aが操作(タップ)されると、サポートキャラがパーティ編成に含まれている場合には、オート進行設定画面100a(図14)をディスプレイ26に表示される。

30

【0276】

設定管理部 504a は、オート進行設定画面100、または、オート進行設定画面100aにおける各種設定を受付ける設定管理処理を実行する(P1-3)。設定管理処理(P1-3)では、具体的には、設定管理部 504a は、「オート進行停止条件設定」として「スタミナが不足するまで」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件(停止情報)として、プレイヤが所持するスタミナが不足した場合を設定する。

【0277】

また、設定管理処理(P1-3)では、設定管理部 504a は、「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件(停止情報)として、バトルゲームのクリアに基づいて、上記したメインストーリーが新たに解放された場合を設定する。

40

【0278】

また、設定管理処理(P1-3)では、設定管理部 504a は、「オート進行停止条件設定」として「BOSS出現クエスト直前」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件(停止情報)として、上記したBOSSキャラクタが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームをクリアした場合を設定する。

【0279】

また、設定管理処理(P1-3)では、設定管理部 504a は、「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止する」が設定された場合、オート進行機能を停止させる条件(停止情報)として、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、クリア

50

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が1体以上いる場合を設定する。

【0280】

また、設定管理処理（P1-3）では、設定管理部504aは、オート進行設定画面100において「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止しない」が設定された場合、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、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が1体以上いたとしても、オート進行機能が停止しないことを設定する。

【0281】

また、設定管理処理（P1-3）では、設定管理部504aは、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップする」が設定された場合、オート進行機能の使用中に、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達すると、BOSSストーリー画面95の表示を省略することを設定する。

10

【0282】

また、設定管理処理（P1-3）では、設定管理部504aは、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定された場合、オート進行機能の使用中に、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達すると、BOSSストーリー画面95の表示を省略せずに、プレイヤーの操作に応じてBOSSストーリー画面95における演出画像が順次表示することを設定する。

【0283】

また、設定管理処理（P1-3）では、設定管理部504aは、設定画面140において、BOSSキャラクタが登場するバトルゲームを一度クリアした後、再度、プレイヤーが、当該BOSSキャラクタが登場するバトルゲームに挑戦した場合、BOSSストーリー画面95を表示するか否かの設定を受け付ける。

20

【0284】

具体的には、設定管理部504aは、「BOSSストーリー再表示設定」として「ON」が設定された場合、BOSSキャラクタが登場するバトルゲームを一度クリアした後、再度、当該BOSSキャラクタが登場するバトルゲームが開始すると、BOSSストーリー画面95を表示することを設定する。

【0285】

また、設定管理処理（P1-3）では、設定管理部504aは、「BOSSストーリー再表示設定」として「OFF」が設定された場合、BOSSキャラクタが登場するバトルゲームを一度クリアした後、再度、当該BOSSキャラクタが登場するバトルゲームが開始すると、BOSSストーリー画面95を表示しないことを設定する。

30

【0286】

また、バトルゲーム開始操作受付部506aは、オート進行機能を使用したメインクエストのバトルゲームを開始するためのプレイヤーの操作を受け付ける処理を実行する。具体的には、バトルゲーム開始操作受付部506aは、バトル開始操作部103が操作（タップ）されると、オート進行による開始条件が成立しているか否かを判定する（P1-5）。なお、バトルゲーム開始操作受付部506aは、現在のスタミナが、オート進行によって消費される予定のスタミナ以上である場合に、開始条件が成立していると判定する。

40

【0287】

その結果、開始条件が成立したと判定した場合（P1-5のYES）、バトル管理処理部508aは、バトル管理処理を実行する（P1-7）。具体的には、バトル管理処理部508aは、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃した場合、および、敵キャラクタが味方キャラクタを攻撃した場合のダメージ演算処理を行う。また、バトル管理処理部508aは、バトルゲームにおける各味方キャラクタや各敵キャラクタの各種の動作を描画するアニメーション描画処理を実行する。

【0288】

また、バトル管理処理部508aは、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに

50

到達したか否かを判定する（P1-9）。その結果、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達した場合、バトル管理処理部508aは、上記ステップP1-3において、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定されているか否かを判定する（P1-11）。なお、上記実施形態では、所定のエリア（例えば、第1のエリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）の開始後であって、BOSSキャラクタとの対戦が開始するよりも前において、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示される場合について示した。ただし、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示されるタイミングについては、これに限定されるものではない。例えば、1回のバトルゲーム（例えば、「1-15」のバトルゲーム）において、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に複数回表示されることとしてもよい。この場合、バトルゲームの開始後であって、BOSSキャラクタとの対戦が開始するよりも前、および、バトルゲームの終了前であって、BOSSキャラクタとの対戦の終了後において、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示されることとすることができる。いずれにしても、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示されるタイミング、あるいは、BOSSストーリー画面95がディスプレイ26に表示される直前のタイミングにおいて、バトル管理処理部508aは、BOSSストーリー画面95の表示タイミングに到達したと判定すればよい。

【0289】

その結果、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定されている場合（P1-11のYES）、バトル管理処理部508aは、BOSSストーリー画面95の表示を省略せずに、プレイヤーの操作に応じてBOSSストーリー画面95における演出画像が順次表示するBOSSストーリー表示処理を実行する（P1-13）。また、バトル管理処理部508aは、後述するステップP1-17に処理を移す。

【0290】

また、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップする」が設定されている場合（P1-11のNO）、バトル管理処理部508aは、BOSSストーリー画面95の表示を省略するBOSSストーリースキップ処理を実行する（P1-15）。

【0291】

なお、バトル管理処理部508aは、現在実行中のバトルゲームが既に以前にクリアされているか否か、現在実行中のバトルゲームにおいてオート進行機能が使用されているか否か、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定されているか否か、および、「BOSSストーリー再表示設定」として「ON」が設定されているか否かの少なくともいずれかに基づいて、BOSSストーリー表示処理（P1-13）、または、BOSSストーリースキップ処理（P1-15）のいずれを実行するかを判定してもよい。

【0292】

具体的には、例えば、現在実行中のバトルゲームが既に以前にクリアされていない、かつ、現在実行中のバトルゲームにおいてオート進行機能が使用されている、かつ、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップする」が設定されている場合に、BOSSストーリースキップ処理（P1-15）を実行すると判定することができる。

【0293】

また、現在実行中のバトルゲームが既に以前にクリアされていない、かつ、現在実行中のバトルゲームにおいてオート進行機能が使用されている、かつ、「BOSSストーリーのスキップ設定」として「スキップしない」が設定されている場合に、BOSSストーリー表示処理（P1-13）を実行すると判定することができる。

【0294】

また、バトル管理処理部508aは、プレイヤーによってオート進行機能を停止させる操作が行われたか否かを判定する（P1-17）。その結果、プレイヤーによってオート進行機能を停止させる操作が行われた場合（P1-17のYES）、バトル管理処理部508aは、オート進行機能を停止させるオート進行停止処理を実行する（P1-19）。

【0295】

また、プレイヤーによってオート進行機能を停止させる操作が行われていない場合（P1-17のNO）、バトル管理処理部508aは、後述するステップP1-21に処理を移す。

【0296】

また、バトル管理処理部508aは、バトルゲームの終了条件が成立したか否かを判定する（P1-21）。具体的には、バトル管理処理部508aは、例えば、味方キャラクタが全滅した場合、敵キャラクタが全滅した場合、バトルゲームの対戦時間が経過した場合のいずれかの条件を満たした場合に、バトルゲームの終了条件が成立したと判定する。なお、バトルゲームの終了条件が成立した場合、バトル管理処理部508aは、当該バトルゲームがオート進行により実行されたか否かを含む所定情報をサーバ1000へ送信することとしてもよい。

10

【0297】

その結果、バトルゲームの終了条件が成立した場合（P1-21のYES）、バトル管理処理部508aは、バトルゲームを終了し、第1リザルト画面83、第2リザルト画面85の表示を行う（P1-23）。

【0298】

また、バトルゲームの終了条件が成立していない場合（P1-21のNO）、バトル管理処理部508aは、再度、上記ステップP1-7からの処理を繰り返し行う。

【0299】

また、バトル管理処理部508aは、オート進行機能の停止条件が成立したか否かを判定する（P1-25）。具体的には、バトル管理処理部508aは、上記ステップP1-3において設定されたオート進行機能の停止条件（停止情報）を参照し、いずれかのオート進行機能の停止条件が成立したか否かを判定する。

20

【0300】

例えば、「オート進行停止条件設定」として「ストーリー解放時」が設定された場合であって、バトルゲームのクリアに基づいて、上記したメインストーリーが新たに解放された場合に、バトル管理処理部508aは、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

【0301】

また、「オート進行停止条件設定」として「BOSS出現クエスト直前」が設定された場合であって、オート進行機能を停止させる条件として、上記したBOSSキャラクタが登場するバトルゲームの1つ前のバトルゲームをクリアした場合に、バトル管理処理部508aは、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

30

【0302】

また、「星3クリア未達成時の停止設定」として「停止する」が設定された場合であって、オート進行機能を停止させる条件として、オート進行機能を使用してバトルゲームがクリアされた際に、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が1体以上いる場合に、バトル管理処理部508aは、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

40

【0303】

また、バトルゲームがクリアできなかった場合、すなわち、バトルゲームに敗北した場合に、バトル管理処理部508aは、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

【0304】

また、バトル管理処理部508aは、プレイヤーの所持するスタミナが、次のバトルゲームを実行するために必要なスタミナ未満である場合に、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

【0305】

また、バトル管理処理部508aは、プレイヤーの所持するゲーム内通貨（マナ）が、次のバトルゲームを実行するために必要なゲーム内通貨（マナ）未満である場合に、オート

50

進行機能の停止条件が成立したと判定する。

【0306】

また、バトル管理処理部508aは、ゲームに実装されている最後のエリア（例えば、第60エリア）に属する最後の階層のバトルゲーム（例えば、「60-15」）をクリアした場合に、オート進行機能の停止条件が成立したと判定する。

【0307】

その結果、オート進行機能の停止条件が成立していないと判定された場合（P1-25のNO）、バトル管理処理部508aは、次のバトルゲームを開始し（P1-27）、再度、上記ステップP1-7からの処理を繰り返し行う。

【0308】

また、オート進行機能の停止条件が成立していると判定された場合（P1-25のYES）、バトル管理処理部508aは、次のバトルゲームを開始せずに、オート進行を停止するオート進行停止処理を実行する（P1-29）。

【0309】

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。

【0310】

なお、上記実施形態では、プレイヤー端末1側で、図32に示す管理処理が実行される場合について説明した。しかし、これに限定されず、サーバ1000側で、図32に示す管理処理が実行されてもよい。あるいは、管理処理における一部の処理をプレイヤー端末1側で実行し、残りの処理をサーバ1000側で実行することとしてもよい。例えば、上記ステップP1-7、上記ステップP1-、上記ステップP1-9、上記ステップP1-11、上記ステップP1-21の少なくとも一部の処理をサーバ1000側で実行することとしてもよい。

上記実施形態で説明したゲーム性、プレイヤー端末1における処理は一例に過ぎない。いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理を、コンピュータ（実施形態ではプレイヤー端末1およびサーバ1000のいずれか一方または双方）に遂行させるものであればよい。

【0311】

（コンピュータに遂行させる処理）

予め順番が設定されている複数の所定ゲーム（実施形態では、一例として、メインエスタの「1-1」から「1-15」の順番が設定されている複数のバトルゲーム）の少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作（実施形態では、一例として、メインエスタ画面72のメインエスタ操作部73の操作、メインエスタ選択画面74の挑戦操作部75の操作、オート進行用パーティ選択画面77aの次へ操作部79aの操作、オート進行設定画面100のバトル開始操作部103の操作、オート進行設定画面100aのバトル開始操作部103の操作）により選択可能とする処理（実施形態では、一例として、P1-1）。

少なくとも所定操作（実施形態では、一例として、メインエスタ画面72のメインエスタ操作部73の操作、メインエスタ選択画面74の挑戦操作部75の操作、オート進行用パーティ選択画面77aの次へ操作部79aの操作、オート進行設定画面100のバトル開始操作部103の操作、オート進行設定画面100aのバトル開始操作部103の操作）の入力に基づいて、選択された所定ゲームを実行する処理。

所定契機に基づいて、プレイヤーによる所定操作を要せずに、所定ゲームを順番に基づいて順次実行するオートモードを実行する処理（実施形態では、一例として、P1-5～P1-27）。

オートモードにより、複数の所定ゲームに含まれる特定ゲーム（実施形態では、一例として、エリアごとに設定されているBOSSキャラクターが登場するバトルゲーム）が実行

10

20

30

40

50

される場合に、所定演出（実施形態では、一例として、B O S Sストーリー画面95）を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理（実施形態では、一例として、P1-33）。

所定操作（実施形態では、一例として、メインクエスト画面72のメインクエスト操作部73の操作、メインクエスト選択画面74の挑戦操作部75の操作、オート進行用パーティ選択画面77aの次へ操作部79aの操作、オート進行設定画面100のバトル開始操作部103の操作、オート進行設定画面100aのバトル開始操作部103の操作）の入力に基づいて特定ゲームが実行される場合、および、所定演出を実行することが設定されている状態でオートモードにより特定ゲームが実行される場合に所定演出を実行し、所定演出を実行しないことが設定されている状態でオートモードにより特定ゲームが実行される場合に所定演出を不実行とする処理（実施形態では、一例として、P1-9～P1-15）。

10

所定の終了条件が成立した場合に、オートモードを停止する処理（実施形態では、一例として、P1-25～P1-29）。

【0312】

なお、複数の所定ゲームに対して、予め設定されている順番について、上記実施形態では、一例として、メインクエストの「1-1」から「1-15」の順番が設定されている場合について示した。ただし、これに限定されるものではない。例えば、1の種類のクエストに対して複数の難易度が異なるクエストが設定されている場合には、順番に次の段階（難易度）のクエストをオート進行により実行することとしてもよい。1の種類のクエストに対して複数の難易度が異なるクエストが設定されている場合とは、例えば、メインクエストにおける「1-1」のバトルゲームについて、Normal、Hard、Very Hardのように複数の難易度が設定されればよい。この場合、難易度がNormalの「1-1」のバトルゲームをクリアすることで、難易度がHardの「1-1」のバトルゲームが解放され、難易度がHardの「1-1」のバトルゲームをクリアすることで、難易度がVery Hardの「1-1」のバトルゲームが解放されればよい。そして、例えば、オート進行を使用した場合、「1-1」（Normal）、「1-1」（Hard）、「1-1」（Very Hard）、「1-2」（Normal）、「1-2」（Hard）、「1-2」（Very Hard）・・・といった順番（予め設定されている順番）で、バトルゲームがオート進行により実行することとしてもよい。または、「1-1」（Hard）、「1-2」（Hard）、「1-3」（Hard）・・・といった順番（予め設定されている順番）で、すなわち、メインクエストにおける同じ段階（難易度）のバトルゲームを順次実行することとしてもよい。

20

30

【0313】

また、ゲームクリアを達成済みの特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とする処理（実施形態では、一例として、P1-3）を、さらに実行してもよい。

【0314】

また、オートモードにより実行された、特定ゲームが所定のクリア条件を満たさなかった場合に、オートモードを停止する停止情報をプレイヤーが設定可能とする処理（実施形態では、一例として、P1-3）を、さらに実行してもよい。

40

また、所定の終了条件には、停止情報が設定されている状態で、オートモードにより実行された特定ゲームが所定のクリア条件（実施形態では、一例として、星3クリア）を満たさなかったことが含まれる。

【0315】

また、例えば、予め定められた所定のバトルゲームにプレイヤーが勝利した場合に、所定のミニゲーム等の各種コンテンツが解放された場合に、上記ステップP1-25において、オート進行の終了条件が成立したと判定されてもよい。なお、オート進行の終了条件が成立したと判定されるミニゲーム等の各種コンテンツと、オート進行の終了条件が成立したと判定されないミニゲーム等の各種コンテンツとの両者を備えてもよい。

50

【0316】

なお、上記実施形態では、ゲームの一例として、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場合について示したが、ゲームの具体的な内容やゲームジャンルは上記実施形態に限定されない。例えば、ゲームジャンルとして、Roll Playing Game、シューティングゲーム、パズルゲーム、リズムゲーム等、あらゆるゲームジャンルに適用可能である。

【0317】

また、上記実施形態では、メインクエストにおいてサポートキャラを使用可能である場合について示したが、イベントクエストにおいても、サポートキャラを使用可能としてもよい。

10

【0318】

また、上記実施形態では、バトルゲームに対して必要な対価としては、スタミナに限定されず、所定のゲーム内通貨や、所定のゲーム内チケット、所定のアイテム等をバトルゲームに対して必要な対価としてもよい。

【0319】

また、上記実施形態では、オート進行機能が有効な場合、および、オート進行機能が無効な場合の両方で、バトルゲーム画面80がディスプレイ26に表示される場合について示したが、オート進行機能が有効な場合には、ディスプレイ26におけるバトルゲーム画面80の表示を一部もしくは全部省略する所謂スキップ機能を使用することとしてもよい。

20

【0320】

なお、上記実施形態、および、各種変形例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、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ゲーム端末装置が提供されてもよい。また、上記実施形態、および、各種変形例は、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。

【符号の説明】

【0321】

1 プレイヤ端末

1000 サーバ

S 情報処理システム

30

40

50

【要約】

【課題】プレイヤーが感じる煩わしさを低減する。

【解決手段】予め順番が設定されている複数の所定ゲームの少なくともいずれかをプレイヤーの所定操作により選択可能とし、少なくとも所定操作の入力に基づいて、選択された所定ゲームを実行し、所定契機に基づいて、プレイヤーによる所定操作を要せずに、所定ゲームを順番に基づいて順次実行するオートモードを実行し、オートモードにより、複数の所定ゲームに含まれる特定ゲームが実行される場合に、所定演出を実行するか否かをプレイヤーが設定可能とし、所定操作の入力に基づいて特定ゲームが実行される場合、および、所定演出を実行することが設定されている状態でオートモードにより特定ゲームが実行される場合に所定演出を実行し、所定演出を実行しないことが設定されている状態でオートモードにより特定ゲームが実行される場合に所定演出を不実行とし、所定の終了条件が成立した場合に、オートモードを停止する。

【選択図】図14

オート進行設定 100a

*** 合計消費スタミナ**
スタミナが不足するまでクエストをオートで進行します。
オート進行中に回復したスタミナも消費します。

101

消費スタミナ	260	スタミナ	260	(+)
消費マナ	クエストクリアごとに50000	マナ	191297471	

*** オート進行停止条件設定**
オート進行が停止する条件を設定します。
BOSSが出現しないエリアで「BOSS出現クエスト直前」を選択した場合や
ストーリー解放がないエリアで「ストーリー解放時」を選択した場合は、
エリア最終クエストのクリアでオート進行が停止します。

● スタミナが不足するまで ○ BOSS出現クエスト直前 ○ ストーリー解放時

*** 星3クリア未達成時の停止設定**
星3クリアができなかった場合にオート進行を停止するか設定します。

● 停止する ○ 停止しない

*** BOSSストーリーのスキップ設定**
バトル中のBOSSストーリーをスキップするか設定します。

● スキップする ○ スキップしない

*** オート進行中の必殺技**
● AUTO ○ 使用しない

キャンセル 102 バトル開始 103

FIG.14

【図面】
【図 1】

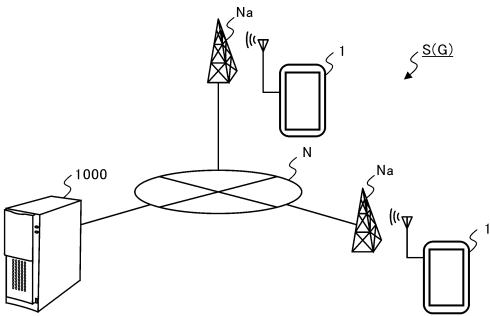


FIG.1

【図 2】

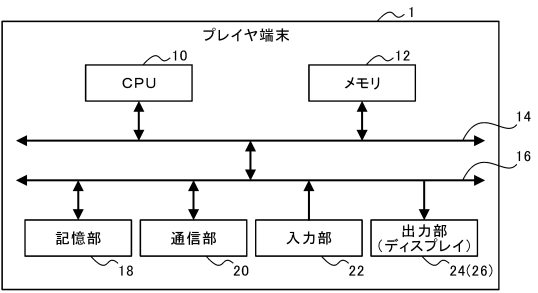


FIG.2A

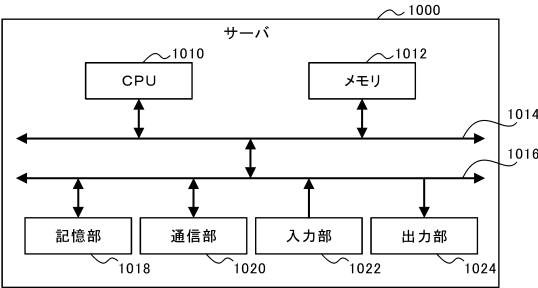


FIG.2B

【図 3】

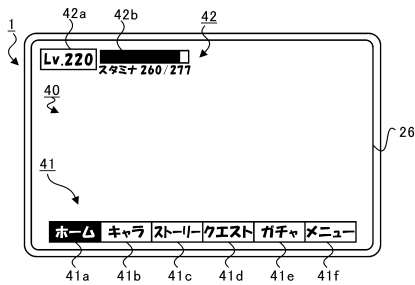


FIG.3A

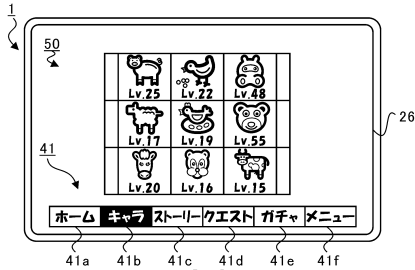


FIG.3B

【図 4】

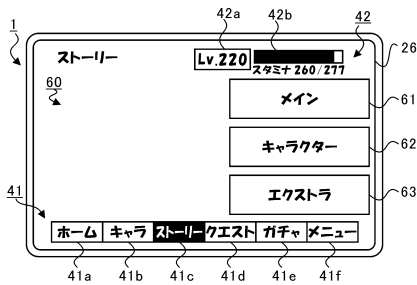


FIG.4A

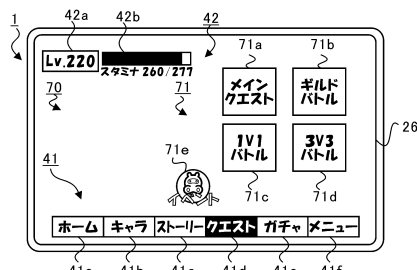


FIG.4B

10

20

30

40

50

【図 5】

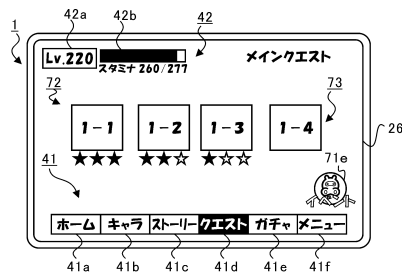


FIG. 5A

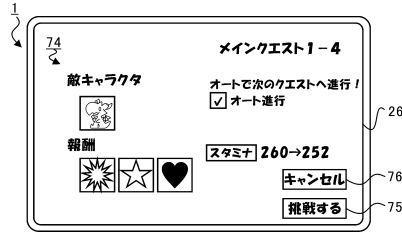


FIG. 5B

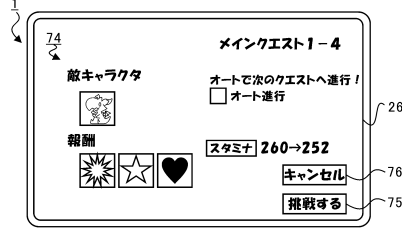


FIG. 5C

【図 6】

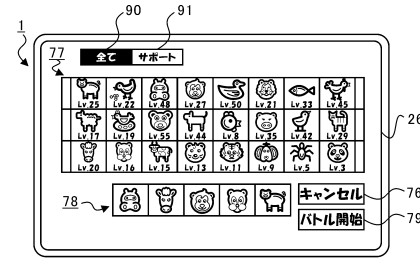


FIG. 6A

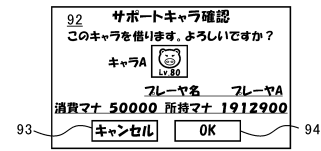


FIG. 6B

【図 7】

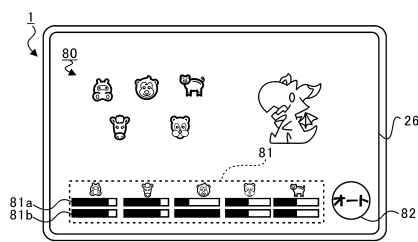


FIG. 7A



FIG. 7B



FIG. 7C

【図 8】

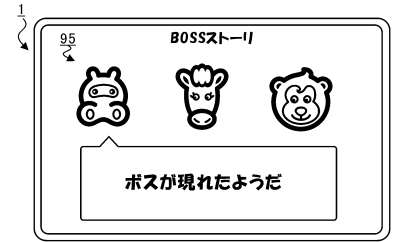


FIG. 8A

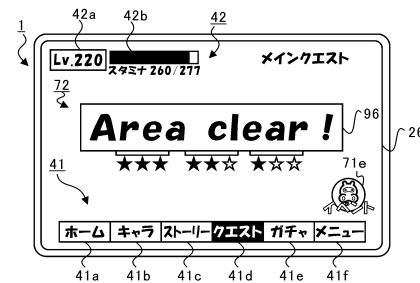


FIG. 8B

10

20

30

40

50

【図 9】

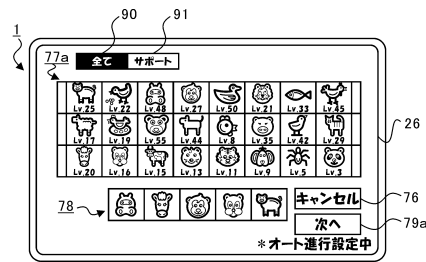


FIG. 9A

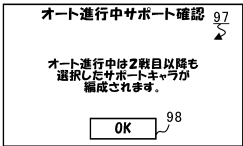


FIG. 9B

【図 10】

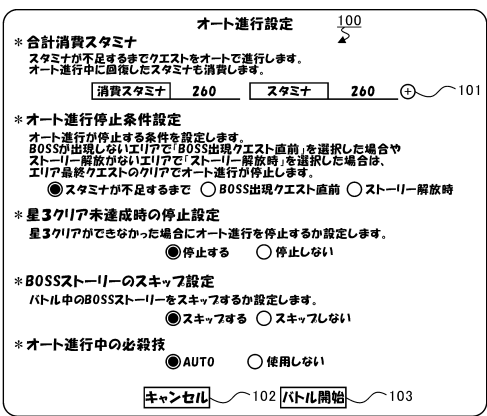


FIG. 10

【図 11】

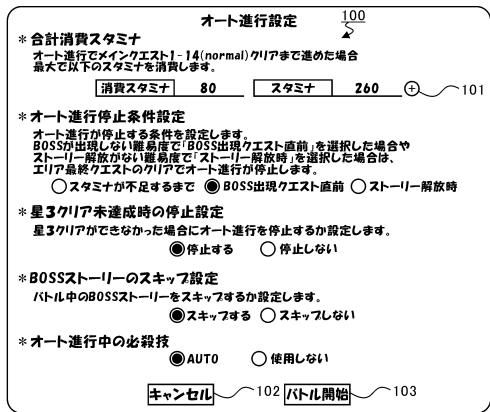


FIG. 11

【図 12】

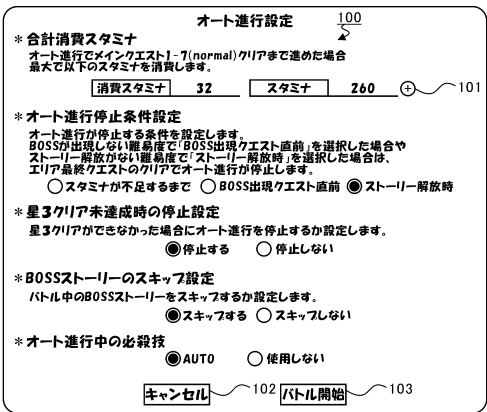


FIG. 12

【図 13】

スタミナ回復
スタミナを回復します。よろしいですか？

回復回数指定
1

スタミナ回復量 120

消費通貨 40 所持通貨 17911

キャンセル OK

FIG.13A

スタミナ回復確認
通貨を60回使用して
スタミナを120回復しました。
*日の回復可能回数 39/40回

所持通貨 17911→17861

スタミナ 60→180

OK

FIG.13B

スタミナ不足確認画面

スタミナが不足しています。
回復しますか？

キャンセル OK

FIG.13C

【図 14】

オート進行設定

*合計消費スタミナ
スタミナが不足するまでクエストをオートで進行します。
オート進行中に回復したスタミナも消費します。

消費スタミナ 260 スタミナ 260

消費マナ クエストクリアごとに50000 マナ 191297471

*オート進行停止条件設定
オート進行が停止する条件を設定します。
BOSSが出現しないエリアで「BOSS出現クエスト直前」を選択した場合や
ストーリー解放がないエリアで「ストーリー解放時」を選択した場合は、
エリア最終クエストのクリアでオート進行が停止します。
●スタミナが不足するまで ○BOSS出現クエスト直前 ○ストーリー解放時

*星3クリア未達成時の停止設定
星3クリアができなかった場合にオート進行を停止するか設定します。
●停止する ○停止しない

*BOSSストーリーのスキップ設定
バトル中のBOSSストーリーをスキップするか設定します。
●スキップする ○スキップしない

*オート進行中の必殺技
●AUTO ○使用しない

キャンセル バトル開始

FIG.14

【図 15】

オート進行設定

*合計消費スタミナ
オート進行でメインクエスト1-14(normal)クリアまで進めた場合
最大で以下のスタミナを消費します。

消費スタミナ 80 スタミナ 260

消費マナ 500000 マナ 191297471

*オート進行停止条件設定
オート進行が停止する条件を設定します。
BOSSが出現しない難易度で「BOSS出現クエスト直前」を選択した場合や
ストーリー解放がない難易度で「ストーリー解放時」を選択した場合は、
エリア最終クエストのクリアでオート進行が停止します。
○スタミナが不足するまで ●BOSS出現クエスト直前 ○ストーリー解放時

*星3クリア未達成時の停止設定
星3クリアができなかった場合にオート進行を停止するか設定します。
●停止する ○停止しない

*BOSSストーリーのスキップ設定
バトル中のBOSSストーリーをスキップするか設定します。
●スキップする ○スキップしない

*オート進行中の必殺技
●AUTO ○使用しない

キャンセル バトル開始

FIG.15

【図 16】

オート進行設定

*合計消費スタミナ
オート進行でメインクエスト1-7(normal)クリアまで進めた場合
最大で以下のスタミナを消費します。

消費スタミナ 32 スタミナ 260

消費マナ 200000 マナ 191297471

*オート進行停止条件設定
オート進行が停止する条件を設定します。
BOSSが出現しない難易度で「BOSS出現クエスト直前」を選択した場合や
ストーリー解放がない難易度で「ストーリー解放時」を選択した場合は、
エリア最終クエストのクリアでオート進行が停止します。
○スタミナが不足するまで ○BOSS出現クエスト直前 ●ストーリー解放時

*星3クリア未達成時の停止設定
星3クリアができなかった場合にオート進行を停止するか設定します。
●停止する ○停止しない

*BOSSストーリーのスキップ設定
バトル中のBOSSストーリーをスキップするか設定します。
●スキップする ○スキップしない

*オート進行中の必殺技
●AUTO ○使用しない

キャンセル バトル開始

FIG.16

10

20

30

40

50

【図 17】

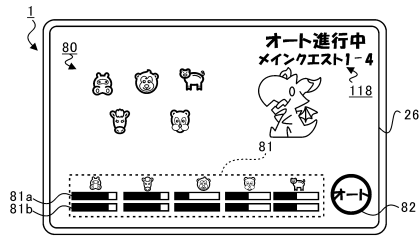


FIG.17A



FIG.17B



FIG.17C

【図 18】

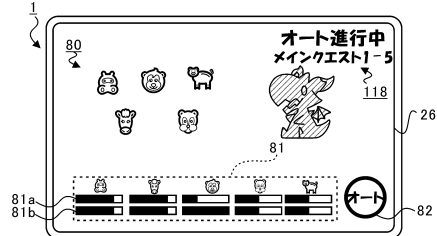


FIG.18A



FIG.18B

【図 19】



FIG.19A



FIG.19B

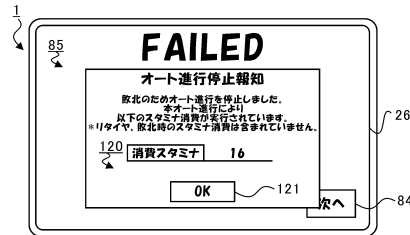


FIG.19C

【図 20】

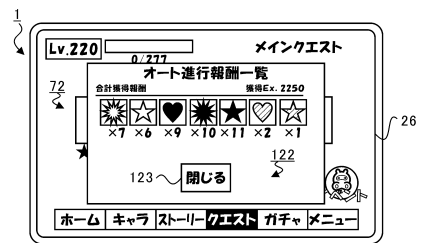


FIG.20A

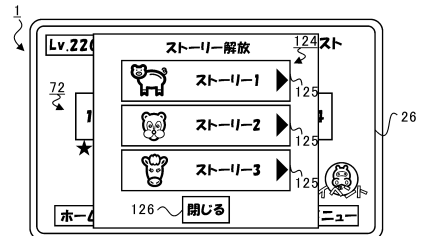


FIG.20B

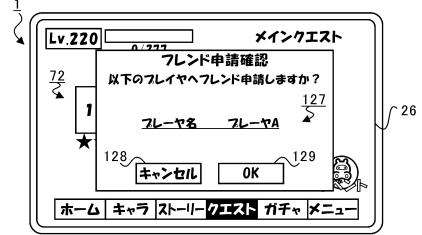


FIG.20C

10

20

30

40

50

【図 2 1】

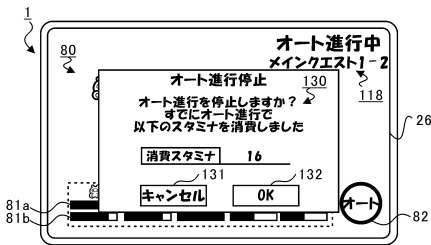


FIG.21A

【図 2 2】

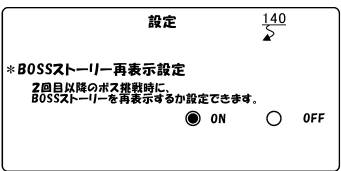


FIG.22

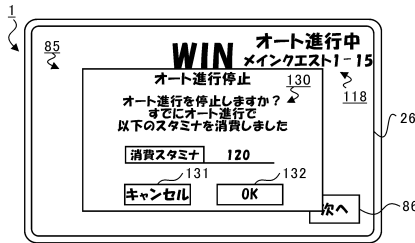


FIG.21B

【図 2 3】

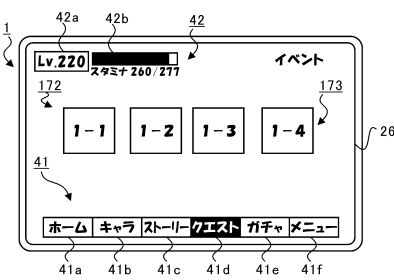


FIG.23A

【図 2 4】

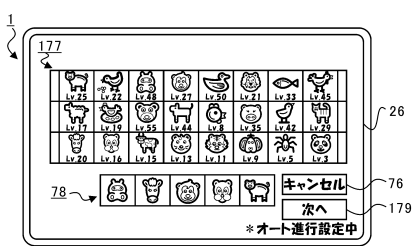


FIG.24A

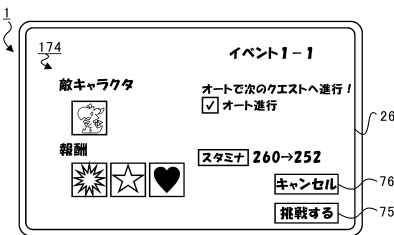


FIG.23B

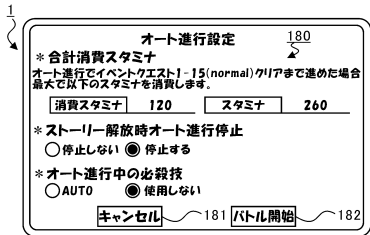


FIG.24B

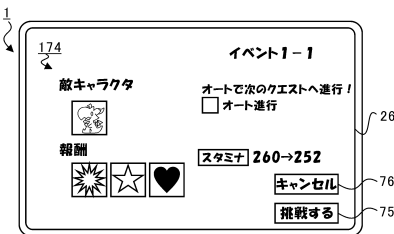


FIG.23C

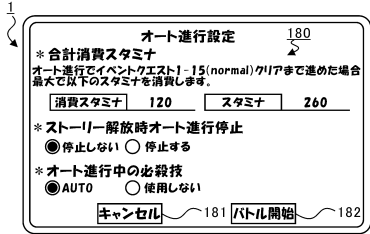


FIG.24C

10

20

30

40

50

【図 25】

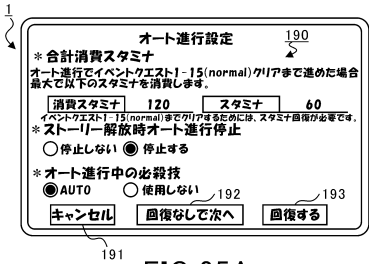


FIG. 25A

【図 26】

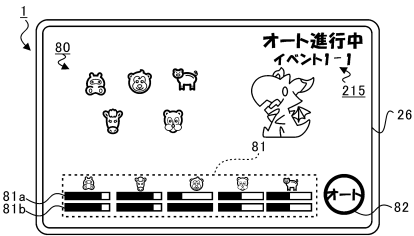


FIG. 26A

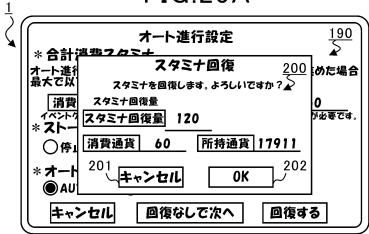


FIG. 25B



FIG. 26B

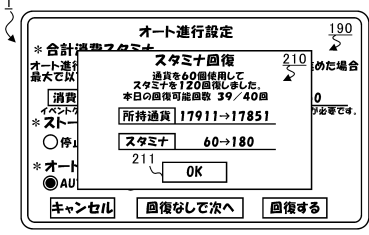


FIG. 25C



FIG. 26C

【図 27】

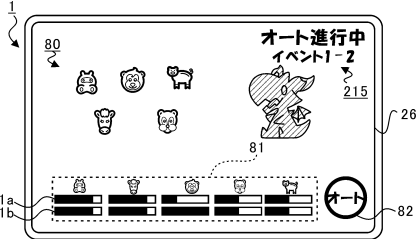


FIG. 27A

【図 28】

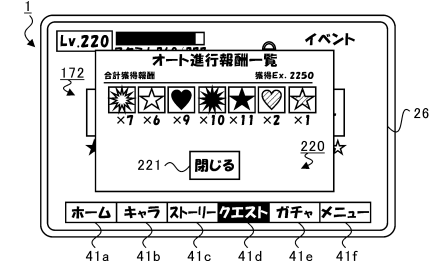


FIG. 28A

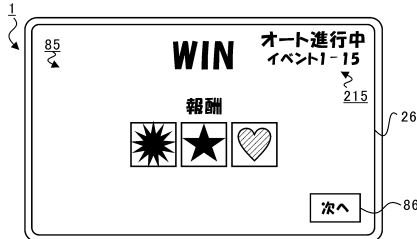


FIG. 27B

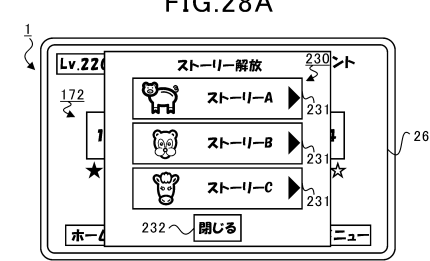


FIG. 28B

10

20

30

40

50

【図 29】

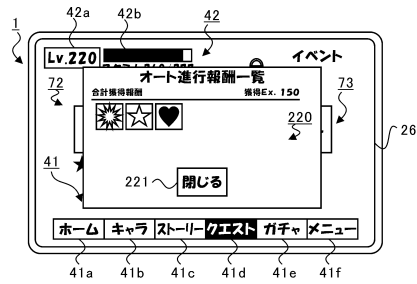


FIG.29A

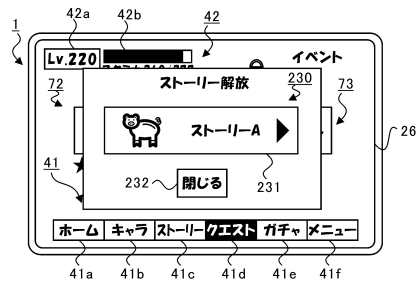


FIG.29B

【図 30】

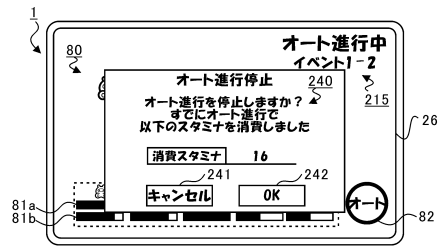


FIG.30A

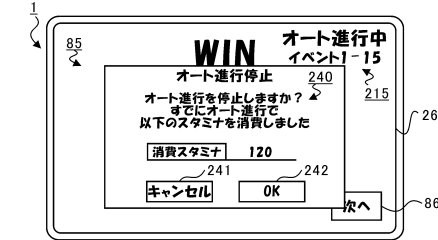


FIG.30B

【図 31】

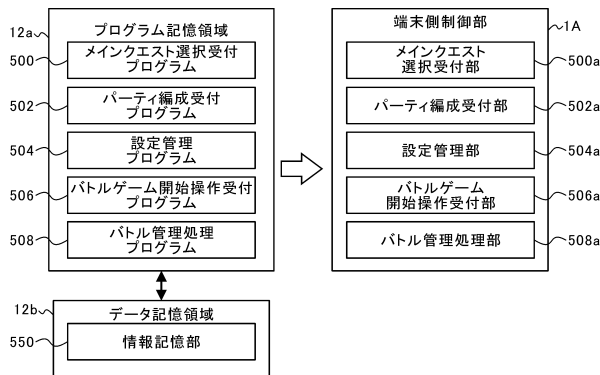


FIG.31

【図 32】

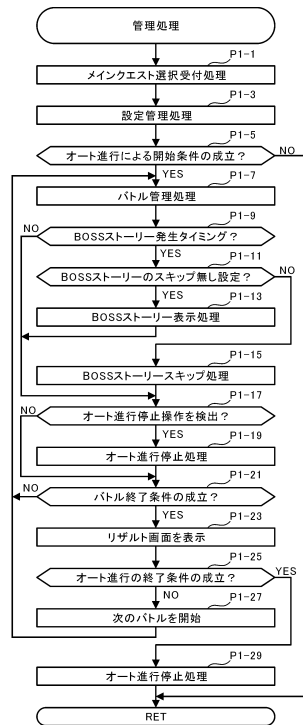


FIG.32

フロントページの続き

内容として発明を公開

特許法第30条第2項適用 令和4年6月30日に <https://priconne-redive.jp/news/information/18392/> <https://dmg.priconne-redive.jp/news/detail.php?id=18392> <https://dmg.priconne-redive.jp/news/?ym=202206> https://twitter.com/priconne_redive/status/1542342680025649152 https://twitter.com/priconne_redive <https://www.youtube.com/watch?v=73E1krEumXM> にて内部的な仕組みは公開してはいないが、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4年6月30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

(56)参考文献

特開2021-151562 (JP, A)

特開2016-154708 (JP, A)

PSP版 実況パワフルプロ野球2010 公式パーフェクトガイド, 初版, 株式会社エンターブレイン, 2010年10月12日, p.92

チャレンジに挑む～LOVELESS WORLD～ [スクスタ], YouTube [online] [video], 2022年08月28日, 〈URL: <https://www.youtube.com/watch?v=J1FITjpaoGU>〉, [2023年3月15日検索]

[スクスタ] スキップチケットの使用と入手方法, Boom App Games [online], 2019年10月07日, 〈URL: https://lovelive-as.boom-app.wiki/entry/skip_ticket〉, [2023年3月15日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24