(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B1)　(11)特許番号
特許第6922010号
(P6922010)
(45)発行日　令和3年8月18日(2021.8.18)　(24)登録日　令和3年7月30日(2021.7.30)

(51)Int.Cl.　　F I
A63F 13/85 (2014.01)　A63F 13/85
A63F 13/45 (2014.01)　A63F 13/45
A63F 13/52 (2014.01)　A63F 13/52
A63F 13/69 (2014.01)　A63F 13/69
A63F 13/79 (2014.01)　A63F 13/79

請求項の数 4　(全 36 頁)

(21)出願番号　特願2020-20512(P2020-20512)
(22)出願日　令和2年2月10日(2020.2.10)
審査請求日　令和2年5月25日(2020.5.25)

早期審査対象出願

(73)特許権者　511249637
株式会社Ｃｙｇａｍｅｓ
東京都渋谷区南平台町１６番１７号
(74)代理人　110000936
特許業務法人青海特許事務所
(72)発明者　小針　良太
東京都渋谷区南平台町１６番１７号
(72)発明者　沖田　泰志
東京都渋谷区南平台町１６番１７号

審査官　鈴木　崇雅

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】
プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得する閲覧情報取得部と、
現在の時間を示す時間情報を取得する時間情報取得部と、
前記閲覧情報に対応する画像、および、前記時間情報に対応する画像を記憶する記憶部と、
前記閲覧情報に基づいて、前記記憶部に記憶された前記閲覧情報に対応する画像を選択し、前記時間情報に基づいて、前記記憶部に記憶された前記時間情報に対応する画像を選択する画像選択部と、
前記画像選択部により選択された前記閲覧情報に対応する画像に、前記時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させる表示制御部と、
してコンピュータを機能させ、
前記閲覧情報に対応する画像は、前記ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、前記新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、
前記時間情報に対応する画像は、前記ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、
前記画像選択部は、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、前記新規画像を選択し、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、前記既知画像を選択し、

前記表示制御部は、前記時間情報が特定の時期に該当する場合、前記時期に関する画像を表示し、前記時間情報が前記特定の時期に該当しない場合、前記時期に関する画像を非表示とする情報処理プログラム。

【請求項２】

前記画像選択部は、前記閲覧情報が得られなかった場合、前記既知画像を選択し、前記時間情報が得られなかった場合、前記閲覧情報に対応する画像のみを選択する、

請求項１に記載の情報処理プログラム。

【請求項３】

プレイヤ端末、および、プレイヤ端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、

プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得するステップと、

現在の時間を示す時間情報を取得するステップと、

前記閲覧情報に基づいて、記憶部に記憶された前記閲覧情報に対応する画像を選択し、前記時間情報に基づいて、前記記憶部に記憶された前記時間情報に対応する画像を選択するステップと、

選択された前記閲覧情報に対応する画像に、前記時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させるステップと、

を含み、

前記閲覧情報に対応する画像は、前記ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、前記新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、

前記時間情報に対応する画像は、前記ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、

前記画像を選択するステップは、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、前記新規画像を選択し、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、前記既知画像を選択し、

前記表示部に表示させるステップは、前記時間情報が特定の時期に該当する場合、前記時期に関する画像を表示し、前記時間情報が前記特定の時期に該当しない場合、前記時期に関する画像を非表示とする情報処理方法。

【請求項４】

プレイヤ端末と、プレイヤ端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、プレイヤ端末およびサーバのいずれか一方または双方が、

プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得する閲覧情報取得部と、

現在の時間を示す時間情報を取得する時間情報取得部と、

前記閲覧情報に対応する画像、および、前記時間情報に対応する画像を記憶する記憶部と、

前記閲覧情報に基づいて、前記記憶部に記憶された前記閲覧情報に対応する画像を選択し、前記時間情報に基づいて、前記記憶部に記憶された前記時間情報に対応する画像を選択する画像選択部と、

前記画像選択部により選択された前記閲覧情報に対応する画像に、前記時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させる表示制御部と、

を備え、

前記閲覧情報に対応する画像は、前記ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、前記新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、

前記時間情報に対応する画像は、前記ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、

前記画像選択部は、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、前記新規画像を選択し、前記閲覧情報が前記特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、前記既知画像を選択し、

前記表示制御部は、前記時間情報が特定の時期に該当する場合、前記時期に関する画像

を表示し、前記時間情報が前記特定の時期に該当しない場合、前記時期に関する画像を非表示と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】

特許文献１には、ゲーム機が稼働した経過時間に応じて、ゲーム待機中に表示されるデモ映像を変更することについて開示がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００８－１３６７０２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、ゲーム機稼働後における、プレイヤのゲーム進行状況やプレイヤのゲーム開始タイミングなどは、各プレイヤによってそれぞれ異なる。そのため、特許文献１のゲーム機では、必ずしも各プレイヤにとって適切なデモ映像（画像）を提供することができなかった。

【０００５】

本発明は、各プレイヤに適切なデモ画像を提供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、プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得する閲覧情報取得部と、現在の時間を示す時間情報を取得する時間情報取得部と、閲覧情報に対応する画像、および、前記時間情報に対応する画像を記憶する記憶部と、閲覧情報に基づいて、記憶部に記憶された閲覧情報に対応する画像を選択し、時間情報に基づいて、記憶部に記憶された時間情報に対応する画像を選択する画像選択部と、画像選択部により選択された閲覧情報に対応する画像に、時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させる表示制御部と、してコンピュータを機能させ、閲覧情報に対応する画像は、ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、時間情報に対応する画像は、ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、画像選択部は、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、新規画像を選択し、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、既知画像を選択し、表示制御部は、時間情報が特定の時期に該当する場合、時期に関する画像を表示し、時間情報が特定の時期に該当しない場合、時期に関する画像を非表示とする。

【０００８】

画像選択部は、閲覧情報が得られなかった場合、既知画像を選択し、時間情報が得られなかった場合、閲覧情報に対応する画像のみを選択してもよい。

【００１０】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、プレイヤ端末、および、プレイヤ端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得するステップと、現在の時間を示す時間情報を取得するステップと、閲覧情報に基づいて、記憶部に記憶された閲覧情報に対応する画像を選択し、時間情報に基づいて、記憶部に記憶された時間情報に対応す

る画像を選択するステップと、選択された閲覧情報に対応する画像に、時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させるステップと、を含み、閲覧情報に対応する画像は、ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、時間情報に対応する画像は、ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、画像を選択するステップは、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、新規画像を選択し、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、既知画像を選択し、表示部に表示させるステップは、時間情報が特定の時期に該当する場合、時期に関する画像を表示し、時間情報が特定の時期に該当しない場合、時期に関する画像を非表示とする。

【００１２】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤ端末と、プレイヤ端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、プレイヤ端末およびサーバのいずれか一方または双方が、プレイヤのゲーム本編のストーリーの閲覧有無を示す閲覧情報を取得する閲覧情報取得部と、現在の時間を示す時間情報を取得する時間情報取得部と、閲覧情報に対応する画像、および、時間情報に対応する画像を記憶する記憶部と、閲覧情報に基づいて、記憶部に記憶された閲覧情報に対応する画像を選択し、時間情報に基づいて、記憶部に記憶された時間情報に対応する画像を選択する画像選択部と、画像選択部により選択された閲覧情報に対応する画像に、時間情報に対応する画像を重畳してデモ画像を生成して表示部に表示させる表示制御部と、を備え、閲覧情報に対応する画像は、ゲーム本編の特定のストーリーに登場する新規キャラクタ情報を含む新規画像と、新規キャラクタ情報を含まない既知画像とを有し、時間情報に対応する画像は、ゲーム本編のストーリーと関連しない時期に関する画像を含み、画像選択部は、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了したことを示す場合、新規画像を選択し、閲覧情報が特定のストーリーの閲覧を終了していないことを示す場合、既知画像を選択し、表示制御部は、時間情報が特定の時期に該当する場合、時期に関する画像を表示し、時間情報が特定の時期に該当しない場合、時期に関する画像を非表示とする。

【発明の効果】

【００１４】

本発明によれば、各プレイヤに適切なデモ画像を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【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、タイトル画面の一例を示す図である。図３Ｂは、ホーム画面の一例を示す図である。図３Ｃは、味方キャラクタ確認画面の一例を示す図である。

【図４】図４Ａは、ストーリー画面の一例を示す図である。図４Ｂは、メインストーリー画面の一例を示す図である。図４Ｃは、クエスト画面の一例を示す図である。

【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図である。図５Ｃは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

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

【図７】図７Ａは、本実施形態におけるタイトル画面に表示される条件非適合画像の一例を示す図である。図７Ｂは、本実施形態におけるタイトル画面に表示される条件適合画像の一例を示す図である。

【図８】図８は、本実施形態の画像選択リスト情報の一例を説明するための図である。

【図９】図９Ａは、本実施形態における条件非適合画像に重畳表示される期間適合画像の一例を示す図である。図９Ｂは、本実施形態における条件適合画像に重畳表示される期間

適合画像の一例を示す図である。
【図１０】図１０Ａは、本実施形態におけるストーリー画面に表示される条件非適合画像の一例を示す図である。図１０Ｂは、本実施形態におけるストーリー画面に表示される条件適合画像の一例を示す図である。
【図１１】図１１Ａは、本実施形態におけるクエスト画面に表示される条件非適合画像の一例を示す図である。図１１Ｂは、本実施形態におけるクエスト画面に表示される条件適合画像の一例を示す図である。
【図１２】図１２は、プレイヤ端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。
【図１３】図１３は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。
【図１４】図１４は、プレイヤ端末およびサーバの基本的な処理を説明するシーケンス図である。
【図１５】図１５は、本実施形態の画面表示処理の一例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
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。
【００１７】
（情報処理システムＳの全体の構成）
図１は、情報処理システムＳの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムＳは、プレイヤ端末１と、サーバ１００と、通信基地局２００ａを有する通信ネットワーク２００とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。
【００１８】
プレイヤ端末（情報処理装置）１は、通信ネットワーク２００を介してサーバ１００との通信を確立することができる。プレイヤ端末１は、サーバ１００と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末１としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末１として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。
【００１９】
サーバ１００は、複数のプレイヤ端末１と通信可能に構成され、複数のプレイヤ端末１と通信接続される。サーバ１００は、ゲームをプレイするプレイヤを識別するためのプレイヤ識別情報（以下、プレイヤＩＤという）ごとに各種の情報（以下、プレイヤ情報という）を蓄積する。
【００２０】
通信基地局２００ａは、通信ネットワーク２００と接続され、プレイヤ端末１と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク２００は、携帯電話網、インターネット網、ＬＡＮ(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末１とサーバ１００との無線もしくは有線による通信接続を実現する。
【００２１】
本実施形態の情報処理システムＳは、プレイヤ端末１およびサーバ１００がゲーム装置Ｇとして機能する。プレイヤ端末１およびサーバ１００には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末１とサーバ１００との協働によって、ゲームが進行可能となる。
【００２２】
（プレイヤ端末１およびサーバ１００のハードウェアの構成）

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

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

【００２８】

通信部２０は、通信基地局２００ａと無線により通信接続され、通信ネットワーク２００を介して、サーバ１００との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤ端末１においては、サーバ１００から受信したプログラム等が、メモリ１２または記憶部１８に格納される。

【００２９】

入力部２２は、例えば、プレイヤの操作が入力される（操作を受け付ける）タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部２２は、プレイヤ端末１に設けられた、あるいは、プレイヤ端末１に接続（外付け）された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部２２は、プレイヤ端末１の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部２２は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

【００３０】

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

【００３１】

（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。

【００３２】

プレイヤは、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。

【００３３】

図３Ａは、タイトル画面３０の一例を示す図である。図３Ｂは、ホーム画面４０の一例を示す図である。図３Ｃは、味方キャラクタ確認画面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、メインストーリー画面６３の一例を示す図である。図４Ｃは、クエスト画面７０の一例を示す図である。プレイヤ端末１のディスプレイ２６には、図３Ａ、図３Ｂ、図３Ｃ、図４Ａ、図４Ｂ、図４Ｃ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。

【００３４】

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に示すタイトル画面３０、図３Ｂに示すホーム画面４０、図３Ｃ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に示すメインストーリー画面６３、図４Ｃに示すクエスト画面７０、不図示のガチャ画面、メニュー画面等の複数の画面が設けられている。

【００３５】

図３Ａに示すタイトル画面３０は、プレイヤ端末１でのゲーム起動時に、ディスプレイ２６に最初に表示される画面である。図３Ａに示すように、タイトル画面３０には、例えば、起動したゲームのタイトル名「ＡＢＣＤ　ＥＦＧＨ」が表示される。なお、タイトル画面３０には、ゲームのタイトル名の他に、ゲームを運営している運営会社名が表示されてもよい。そして、タイトル画面３０には、ゲームのタイトル名や運営会社名の背景画像として、ゲームの内容を示唆する画像あるいは動画が表示される。例えば、背景画像は、ゲーム本編に登場するキャラクタに関する情報や、ゲーム本編のストーリーに関する情報などを含む。

【００３６】

また、タイトル画面３０には、ゲームを開始するために必要な操作方法を示唆するゲーム開始操作情報「Ｔｏｕｃｈ」が表示される。本実施形態では、タイトル画面３０においてプレイヤがディスプレイ２６をタップ操作することで、ゲームが開始される。

【００３７】

図３Ｂに示すホーム画面４０は、タイトル画面３０においてプレイヤがディスプレイ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３Ｂ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、タイトル画面３０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。

【００３８】

メニューバー４１には、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー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。

【００３９】

ホーム画面選択操作部４１ａがタップされると、図３Ｂ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３Ｃ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。

【００４０】

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。

【００４１】

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ＩＤに関連付けられたプレイヤ情報が表示される。例えば、ヘッダ表示領域４２には、プレイヤレベルを示すレベル情報４２ａ、および、プレイヤのスタミナを示すスタミナ表示バー４２ｂが表示される。プレイヤ情報には、プレイヤＩＤ、プレイヤ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などが含まれる。

【００４２】

なお、スタミナは、プレイヤ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、プレイヤは、スタミナを消費してバトルゲームをプレイすることになるため、スタミナが不足している場合には、そのバトルゲームをプレイすることができない。

【００４３】

詳しい説明は省略するが、プレイヤは、バトルゲームで勝利すると、プレイヤ経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤ経験値が一定値に到達するごとに、プレイヤレベルが上昇する。プレイヤレベルには、スタミナの上限値が設定されており、プレイヤレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限値も高くなる。スタミナは、上限値の範囲内で、一定時間（例えば５分）おきに所定値（例えば１ポイント）だけ回復する。スタミナ表示バー４２ｂには、スタミナの上限値に対して、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。

【００４４】

また、ホーム画面４０の右端には、通知選択操作部４３が表示される場合がある。例えば、ゲームにおいてギルドバトルのイベントが開催されると、ギルドバトルイベント開催期間中、「ギルドバトル」と記された通知選択操作部４３が表示される。

【００４５】

そして、「ギルドバトル」と記された通知選択操作部４３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。なお、ギルドバトルが開催されていない場合、通知選択操作部４３は非表示となる。

【００４６】

また、ホーム画面におけるメニューバー４１と通知選択操作部４３との間には、ホーム

メニュー４４が表示される。ホームメニュー４４には、「ショップ」と記されたショップ画面選択操作部４４ａ、「ギルド」と記されたギルド画面選択操作部４４ｂ、「お知らせ」と記されたお知らせ画面選択操作部４４ｃ、「プレゼント」と記されたプレゼント画面選択操作部４４ｄが設けられている。

【００４７】

ショップ画面選択操作部４４ａがタップされると、アイテムを購入可能なショップ画面（不図示）が表示される。また、ギルド画面選択操作部４４ｂがタップされると、ギルド検索画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。

【００４８】

また、お知らせ画面選択操作部４４ｃがタップされると、アップデート情報やメンテナンス情報等を表示するお知らせ画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。また、プレゼント画面選択操作部４４ｄがタップされると、例えば運営側から配布されたアイテムを表示するプレゼント画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。

【００４９】

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３Ｃ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。

【００５０】

つまり、味方キャラクタ確認画面５０では、プレイヤ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、そのプレイヤのプレイヤ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。

【００５１】

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、レベルの上限値が設定されており、上限値までの範囲内でのみレベルが上昇する。

【００５２】

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。

【００５３】

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、プレイヤ情報の一部として構成される。

【００５４】

また、味方キャラクタ確認画面５０の右端には、「パーティ」と記されたパーティ画面選択操作部５１が表示される。パーティ画面選択操作部５１がタップされると、不図示のパーティ編成画面がディスプレイ２６に表示され、最大５つの味方キャラクタで構成されるパーティを編成、保存することができる。

【００５５】

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６

１、および、キャラクターストーリー選択操作部６２が表示される。そして、ストーリー画面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、および、キャラクターストーリー選択操作部６２の背景画像として、ゲーム本編に登場するキャラクタや、ゲーム本編のストーリーなどを示唆する画像あるいは動画が表示される。

【００５６】

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、図４Ｂに示すメインストーリー画面６３がディスプレイ２６に表示される。図４Ｂに示すように、メインストーリー画面６３には、メニューバー４１、ヘッダ表示領域４２、および、メインストーリー選択表示領域６４が表示される。メインストーリー選択表示領域６４には、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開放され、プレイヤは、開放されたメインストーリーをメインストーリー画面６３から見ることができる。

【００５７】

本実施形態では、メインストーリー選択表示領域６４には、「ストーリー１－１」と記されたストーリー選択操作部６４ａ、「ストーリー１－２」と記されたストーリー選択操作部６４ｂ、「ストーリー１－３」と記されたストーリー選択操作部６４ｃ、「ストーリー２－１」と記されたストーリー選択操作部６４ｄ、「ストーリー２－２」と記されたストーリー選択操作部６４ｅの５つのメインストーリーが表示されている。

【００５８】

プレイヤは、各ストーリー選択操作部６４ａ、６４ｂ、６４ｃ、６４ｄ、６４ｅを操作することで、各メインストーリーの内容を閲覧することができる。ここで、各メインストーリーには、開放条件が設定されており、プレイヤは、開放条件が満たされているメインストーリーのみ閲覧することができる。開放条件が満たされていない場合、図４Ｂに示すストーリー選択操作部６４ｅのように、ディスプレイ２６上にグレーアウトで表示され、プレイヤが選択操作不可能に表示される。

【００５９】

メインストーリーの開放条件として、閲覧対象となるメインストーリーの１つ前のメインストーリーを見ることと、対象となる特定のメインクエストをクリアしていることがあり、この２つの条件をクリアすることで閲覧対象となるメインストーリーが開放される仕様となっている。なお、１つ前のメインストーリーが存在しない「ストーリー１－１」は、初めから開放されており、プレイヤは、ゲーム開始直後に「ストーリー１－１」を閲覧することができるようになっている。図４Ｂの例では、「ストーリー１－１」、「ストーリー１－２」、「ストーリー１－３」、「ストーリー２－１」、「ストーリー２－２」の順で、メインストーリーが開放されていく。メインストーリーの開放条件が満たされると、プレイヤ情報に含まれるメインストーリー開放情報が更新される。これにより、各ストーリー選択操作部は、図４Ｂに示すグレーアウト表示（選択不可能状態）が解除され、選択可能状態となる。

【００６０】

また、本実施形態のメインストーリーは、複数のチャプターを含んでいる。図４Ｂの例では、メインストーリーは、チャプター１と、チャプター２とを含む。チャプター１は、「ストーリー１－１」、「ストーリー１－２」、および、「ストーリー１－３」を含む。チャプター２は、「ストーリー２－１」および「ストーリー２－２」を含む。ここで、「ストーリー１－３」は、チャプター１の最終話のメインストーリーである。各メインストーリーには、固有の識別情報（以下、ストーリーＩＤという）が付与されている。

【００６１】

プレイヤによりメインストーリーの閲覧が終了すると、プレイヤ端末１からサーバ１００に閲覧済みのメインストーリーに対応するストーリーＩＤが送信される。サーバ１００は、プレイヤ端末１からストーリーＩＤを受信すると、送信されたプレイヤ端末１のプレ

イヤＩＤに関連付けてストーリーＩＤを記憶部に保存する。サーバ１００においてプレイヤＩＤにストーリーＩＤが関連付けられることで、プレイヤごと（すなわち、プレイヤ情報ごと）の閲覧済みメインストーリーに対応するストーリーＩＤが管理される。サーバ１００により管理される各プレイヤのストーリーＩＤは、プレイヤがメインストーリーを閲覧したことを示すストーリー進行情報として機能する。ここで、プレイヤがメインストーリーを１つも閲覧していない場合、プレイヤ端末１からサーバ１００にストーリーＩＤが送信されず、そのプレイヤのプレイヤＩＤには、ストーリーＩＤが１つも関連付けられない。この状態では、プレイヤのプレイヤＩＤには、閲覧済みのメインストーリーがないことを示す既定値（例えば、「０」）がプレイヤＩＤに関連付けられて、サーバ１００の記憶部に保存される。一方、プレイヤがメインストーリーを閲覧するごとに、プレイヤ端末１からサーバ１００に閲覧済みのストーリーＩＤが送信され、サーバ１００においてプレイヤ端末１のプレイヤＩＤにストーリーＩＤが関連付けられ保存される。こうして、プレイヤ情報に含まれるストーリー進行情報が更新されていく。

【００６２】

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が操作されると、味方キャラクタの親密度に応じて開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。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開放される。キャラクターストーリーの開放条件が満たされると、プレイヤ情報に含まれるキャラクターストーリー開放情報が更新される。また、プレイヤがキャラクターストーリーを閲覧するごとに、プレイヤ情報に含まれるストーリー進行情報が更新される。

【００６３】

図３Ｂ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。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、４種類のバトルゲームが提供されており、４個のゲーム種別選択操作部７１が表示されている。そして、クエスト画面７０には、４個のゲーム種別選択操作部７１の背景画像として、ゲーム本編に登場するキャラクタや、ゲーム本編のストーリーなどを示唆する画像あるいは動画が表示される。

【００６４】

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が含まれる。

【００６５】

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。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。

【００６６】

なお、バトルゲームの種別によっては、開放条件が設定されているものがある。開放条件としては、例えば、プレイヤ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開放条件が設定されている。そして、開放条件が満たされると、プレイヤ情報に含まれるゲーム開放情報が更新される。

【００６７】

プレイヤ端末１では、ゲーム開放情報に基づいてバトルゲームが開放されているか否かが判定され、開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、プレイヤの操作（タップ）を受け付ける。そのため、プレイヤは、開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。

【００６８】

図４Ｃ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。

【００６９】

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の一例を説明する図である。図５Ｃは、パーティ選択画面７７の一例を説明する図である。

【００７０】

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）を選択するためのクエスト操作部７３が表示される。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

なお、メインクエストでは、開放条件として、１つ前のバトルゲームをクリアすることが設定されている。例えば、図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」のバトルゲームが開放されるが、それ以降（不図示の「１－５」以降）のバトルゲームは未開放となっている。

【００７４】

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。また、メインクエスト選択画面７４には、そのバトルゲームに挑戦するための「挑戦する」と記された挑戦操作部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。

【００７５】

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。

【００７６】

一方、挑戦操作部７５が操作（タップ）されると、図５Ｃ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。パーティ選択画面７７には、プレイヤが所持している全ての味方キャラクタが表示されるとともに、下方に、選択された味方キャラクタを表示する選択済み味方キャラクタ表示領域７８が表示される。

【００７７】

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。

【００７８】

パーティ選択画面７７において、プレイヤが、表示されている味方キャラクタを操作（タップ）すると、操作された味方キャラクタが選択済み味方キャラクタ表示領域７８に表示される。つまり、ここでは、プレイヤＩＤに関連付けられた複数の味方キャラクタＩＤのうち、バトルゲームに使用するため（パーティを決定するため）の味方キャラクタＩＤを選択している。プレイヤ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。

【００７９】

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が表示される。

【００８０】

図６Ａは、バトルゲーム画面８０の一例を説明する図である。図６Ｂは、リザルト画面８３の一例を説明する図である。図６Ｃは、レポート画面８６の一例を説明する図である。バトルゲーム中は、図６Ａ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。

【００８１】

敵キャラクタにダメージポイントが付与されると、敵キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。同様に、味方キャラクタにダメージポイントが付与されると、味方キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。全ての敵キャラクタのライフポイントが０になるとプレイヤの勝利となり（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）、プレイヤの敗北となる。

【００８２】

ここで、バトルゲーム画面８０の下部には、図６Ａ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。

【００８３】

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が操作（タップ）する方法である。もう１つは、オート状態において必殺技ゲージ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、プレイヤは、オート選択操作部８２を操作することで、オート状態または手動状態を切り替えることが可能である。手動状態においてオート選択操作部８２が操作される

と、必殺技がオートで使用されるオート状態となる。また、オート状態において、オート選択操作部８２が操作されると、必殺技を手動で使用する手動状態となる。なお、オート状態においても、必殺技ゲージ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が操作（タップ）すると、必殺技の使用が可能となっている。

【００８４】

そして、バトルゲームが正常に終了（正常終了）すると、図６Ｂに示すように、リザルト画面８３がディスプレイ２６に表示される。図６Ｂには、一例として、味方キャラクタが勝利した時のリザルト画面８３を示している。

【００８５】

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とともに、「レポート」と記されたレポート表示操作部８４、および、「閉じる」と記された終了操作部８５が表示される。

【００８６】

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

【００８７】

リザルト画面８３において終了操作部８５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、リザルト画面８３は、バトル画面の一部である。なお、リザルト画面８３から切り替わる通常画面は、バトル画面に切り替わる直前に表示されていた画面でもよいし、ホーム画面４０等、所定の画面であってもよい。このように、リザルト画面８３の表示終了に伴い、バトルゲームが終了することとなる。

【００８８】

リザルト画面８３においてレポート表示操作部８４が操作（タップ）されると、図６Ｃに示すレポート画面８６がディスプレイ２６に表示される。レポート画面８６には、味方キャラクタおよび敵キャラクタが与えたダメージポイント（合計値）が表示されるとともに、「投稿」と記された投稿操作部８７、および、終了操作部８５が表示される。

【００８９】

ここで、投稿操作部８７が操作（タップ）されると、ゲーム結果情報を、ギルド画面（不図示）に投稿することができる。また、終了操作部８５が操作（タップ）されると、図６Ｂに示すリザルト画面８３がディスプレイ２６に表示される。

【００９０】

次に、ギルドバトルについて説明する。ギルドバトルは、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、その説明は省略し、メインクエストと異なる部分について説明する。

【００９１】

ギルドバトルは、プレイヤ（自身）が属するギルドのギルドメンバーと協力して強力な敵キャラクタと戦うバトルゲームである。ギルドバトルは、敵キャラクタに与えたダメージの合計値によってギルド間でランキング（順位）を競うゲーム性、つまり、ギルド単位でゲームが進行することになっている。ギルドバトルの終了後には、ランキングに応じて

、ギルド単位でアイテム（ランキング報酬）が付与される。ギルドバトルでは、同一のギルドに所属するプレイヤ全てに、ランキングに応じたランキング報酬がそれぞれ付与される。

【００９２】

図４Ｃに示したクエスト画面７０中のギルドバトル選択操作部７１ｂが操作されると、ギルドバトル画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。ギルドバトルでは、予め決められた順番に、敵キャラクタが選択可能となっている。そして、１つの敵キャラクタに勝利すると、次の敵キャラクタとの対戦が可能となる。なお、ギルドバトルでは、敵キャラクタを倒した場合、倒した敵キャラクタに代えて、宝箱が表示される。また、ギルドバトル画面に表示された全ての敵キャラクタに勝利すると１周が終了し、次の周回が開始され、再度、最初の敵キャラクタから順番に選択が可能となる。

【００９３】

次に、１Ｖ１バトルおよび３Ｖ３バトルについて説明する。これらは、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、その説明は省略し、メインクエストと異なる部分について説明する。

【００９４】

１Ｖ１バトルは、他のプレイヤＩＤに予め関連付けられた１Ｖ１用のパーティと対戦するバトルゲームである。すなわち、各プレイヤは、１Ｖ１用のパーティを予め設定している。

【００９５】

図４Ｃに示したクエスト画面７０中の１Ｖ１バトル選択操作部７１ｃが操作されると、１Ｖ１バトル画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。１Ｖ１バトル画面には、他のプレイヤのパーティが複数表示され、プレイヤは、対戦するパーティを選択する。また、プレイヤは、メインクエストと同様に、自身のパーティを決定してバトルゲームを開始させる。なお、１Ｖ１バトルのバトルゲームでは、プレイヤがオート状態と手動状態とを切り替えることができないように予め設定されており、バトルゲームが常にオート状態で進行する。したがって、１Ｖ１バトルのバトルゲームでは、必殺技を手動で使用できないようになされている。

【００９６】

そして、１Ｖ１バトルのバトルゲームが終了すると、メインクエストのリザルト画面と同様に、ゲーム結果情報がディスプレイ２６に表示される。また、レポート画面も表示可能である。

【００９７】

３Ｖ３バトルは、他のプレイヤＩＤに予め関連付けられた３Ｖ３用の３つのパーティと対戦するバトルゲームである。すなわち、各プレイヤは、３Ｖ３用の３つのパーティを予め設定している。

【００９８】

図４Ｃに示したクエスト画面７０中の３Ｖ３バトル選択操作部７１ｄが操作されると、３Ｖ３バトル画面（不図示）がディスプレイ２６に表示される。３Ｖ３バトル画面には、他のプレイヤのパーティが複数表示され、プレイヤは、対戦するパーティを選択する。また、プレイヤは、自身のパーティを３つ選択して対戦する。なお、３Ｖ３バトルのバトルゲームでは、常にオート状態に設定されており、必殺技を手動で使用できないようになされている。

【００９９】

そして、３Ｖ３バトルのバトルゲームが終了すると、メインクエストのリザルト画面と同様に、ゲーム結果情報がディスプレイ２６に表示される。また、レポート画面も表示可能である。ここで、３Ｖ３バトルでは、先に２勝した方が勝利となる。したがって、１戦目から２回連続して勝利または敗北した場合、３戦目は実行されない。

【０１００】

ところで、上述したように、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、および、クエス

ト画面７０には、ゲーム本編に登場するキャラクタや、ゲーム本編のストーリーなどを示唆する画像あるいは動画（以下、単に背景画像ともいう）が表示される。ここで、背景画像として表示される画像あるいは動画が、ゲームリリース当初から全く変化しない場合、プレイヤには既知の背景画像が提供され続けるため、プレイヤが既知の背景画像に飽きてしまい、時間経過とともにプレイヤのゲームに対する興趣が低下する。

【０１０１】

一方、プレイヤは、上述したメインクエストをクリアするごとに、メインクエストの進行度を進めることができる。また、プレイヤは、上述したメインストーリーを閲覧するごとに、メインストーリーの進行度を進めることができる。メインクエストやメインストーリーの進行度が進むにつれ、プレイヤは、ゲーム開始当初には知り得なかった新規情報を入手することができる。

【０１０２】

したがって、プレイヤがゲーム開始当初には知り得なかった新規情報を背景画像に導入させることで、プレイヤのゲームに対する興趣を向上させることができる。しかし、プレイヤのゲーム進行状況は、各プレイヤによってそれぞれ異なる。そのため、ゲーム開始当初に知り得なかった新規情報を背景画像に導入させると、例えば、ゲーム進行度の遅いプレイヤや、ゲームを開始して間もないプレイヤにとっては、現段階では登場するはずのないシーンあるいはキャラクタを事前に知らされることとなり、ゲームの興趣を失わせる要因となり得る。

【０１０３】

例えば、図４Ｂに示すメインストーリー画面６３で説明したように、本実施形態のメインストーリーは、複数のチャプター（チャプター１、チャプター２）を含んでいる。ここで、チャプター２を閲覧可能なプレイヤ（すなわち、チャプター１の閲覧が終了しているプレイヤ）は、チャプター１の最終話である「ストーリー１－３」で初めて公開される新規情報（例えば、チャプター１の結末に関する情報、新規味方キャラクタや新規敵キャラクタに関する情報、チャプター２の導入部に関する情報など）を既に入手している。なお、本実施形態では、「ストーリー１－３」において、チャプター２の予告として「チャプター２」の導入部の情報が公開されている。そのため、背景画像にストーリー進行状況に応じた画像（例えば、「チャプター２」に関する情報）が表示されることで特別感がでて、プレイヤのゲームに対する興趣を向上させることができる。

【０１０４】

一方、「ストーリー１－３」を閲覧していないプレイヤにとっては、背景画像に「チャプター２」に関する情報が導入されると、現段階では登場するはずのないシーンあるいはキャラクタを事前に知らされることとなり、ゲームの興趣を失わせる要因となり得る。

【０１０５】

そこで、本実施形態のプレイヤ端末１は、プレイヤのゲームの進行状況に基づいた画像を表示する。

【０１０６】

図７Ａは、本実施形態におけるタイトル画面３０に表示される条件非適合画像９０の一例を示す図である。図７Ｂは、本実施形態におけるタイトル画面３０に表示される条件適合画像９１の一例を示す図である。

【０１０７】

図７Ａおよび図７Ｂの表示制御を実行するために、プレイヤ端末１は、画像選択リスト情報をサーバ１００から取得する。プレイヤ端末１は、取得した画像選択リスト情報に基づいてディスプレイ２６に表示する画像を選択する。

【０１０８】

図８は、本実施形態の画像選択リスト情報の一例を説明するための図である。図８に示すように、画像選択リスト情報には、画像識別番号、対象画面種別、ストーリーＩＤ、期間開始タイミング、期間終了タイミングに関する情報が含まれる。ここで、対象画面種別には、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０が含まれる。画像選択

リスト情報には、一の画像識別番号に対して、一のタイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０、ストーリーＩＤ、期間開始タイミング、期間終了タイミングに関する情報が対応付けられている。

【０１０９】

一の画像識別番号に対して、タイトル画面３０には、背景画像として条件非適合画像９０および条件適合画像９１のいずれかが設定される。また、タイトル画面３０には、後述する重畳画像として期間適合画像９２（図９Ａ、図９Ｂ参照）が関連付けられる。一の画像識別番号に対して、タイトル画面３０には、重畳画像として期間適合画像９２の表示および期間適合画像９２の非表示（図８中、「－」）のいずれかが設定される。

【０１１０】

一の画像識別番号に対して、ストーリー画面６０には、後述する条件非適合画像９３および条件適合画像９４のいずれかが設定される。また、一の画像識別番号に対して、クエスト画面７０には、後述する条件非適合画像９５および条件適合画像９６のいずれかが設定される。

【０１１１】

一の画像識別番号に対して、ストーリーＩＤには、既定値「０」および特定のストーリーＩＤ（ここでは、上述した「ストーリー１－３」の閲覧を終了したことを示すストーリーＩＤ「１３」）のいずれかが設定される。

【０１１２】

一の画像識別番号に対して、期間開始タイミングおよび期間終了タイミングには、ゲームの運営によって任意の日時が設定される。以下では、一の画像識別番号に対し設定される期間開始タイミングから期間終了タイミングまでの期間を、設定期間という。また、設定期間のうち特定の期間（ここでは、２０２０年２月１５日１５：００：００～２０２０年２月２９日１１：５９：５９）を特定期間という。本実施形態では、画像識別番号０００２と画像識別番号０００３の設定期間は同じである。また、画像識別番号０００４と画像識別番号０００５の設定期間は同じである。ここで、画像識別番号０００１と、画像識別番号０００２あるいは画像識別番号０００３との間では、設定期間が連続している。また、画像識別番号０００２あるいは画像識別番号０００３と、画像識別番号０００４あるいは画像識別番号０００５との間では、設定期間が連続している。

【０１１３】

プレイヤ端末１は、ディスプレイ２６に表示する画面の種別（対象画面種別）、プレイヤのストーリー進行状況（ストーリーＩＤ）、サーバ１００から送信される現在日時（以下、サーバ日時ともいう）に基づいて、図８に示す画像選択リスト情報から各画面に表示する画像を選択表示する。

【０１１４】

ここで、プレイヤ端末１は、サーバ１００からサーバ日時に関する情報（以下、時間情報ともいう）を取得する。サーバ日時は、サーバ１００において管理される現在の日時である。プレイヤ端末１は、サーバ１００から所定のタイミングでサーバ日時に関する情報を取得する。したがって、サーバ日時は、プレイヤ端末１がサーバ１００から時間情報を取得したタイミングでの現在時間であり、実際の時間と異なる場合がある。

【０１１５】

画像選択リスト情報は、サーバ１００によって更新され、プレイヤ端末１は、ゲームのログイン時等にゲーム情報（ゲーム更新情報）の一部としてサーバ１００から画像選択リスト情報を取得する。画像選択リスト情報では、新たな情報（画像）が追加された場合、画像識別番号が新たに付され、対象画面種別、ストーリーＩＤ、期間開始タイミング、期間終了タイミング等の条件が設定される。したがって、画像識別番号の大きい方が新しいものとなる。

【０１１６】

例えば、プレイヤ端末１は、対象画面種別がタイトル画面３０であって、サーバ日時が２０２０年３月１日であり、ストーリーＩＤとして既定値「０」を有する（ただし、スト

ーリーＩＤ「１３」を有さない）場合、画像識別番号０００４に対応する条件非適合画像９０を選択表示する。ここでは、プレイヤ端末１は、プレイヤの進行状況（プレイヤＩＤに関連付けられたストーリーＩＤ）に応じて特定条件を満たしているか否か（ストーリーＩＤ「１３」の有無）を判定している。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有さない場合、特定条件を満たしていないと判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれない背景画像として図７Ａに示す条件非適合画像９０をタイトル画面３０に表示させる。

【０１１７】

一方、プレイヤ端末１は、対象画面種別がタイトル画面３０であって、サーバ日時が２０２０年3月1日であり、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、画像識別番号０００５に対応する条件適合画像９１を選択表示する。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、特定条件を満たしていると判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれる背景画像として図７Ｂに示す条件適合画像９１をタイトル画面３０に表示させる。

【０１１８】

ここで、プレイヤ端末１は、画像識別番号の小さい番号から大きい番号に向かって順に、プレイヤのストーリーＩＤおよびサーバ日時が、設定されたＩＤ情報および設定期間に該当するか否か判定する。プレイヤ端末１は、プレイヤのストーリーＩＤおよびサーバ日時が各画像識別番号に設定されたＩＤ情報および設定期間の双方に該当する場合、その画像識別番号のフラグをオン状態にする。プレイヤ端末１は、画像識別番号の最も大きい番号の判定が終了すると、対象画面種別に応じて、フラグがオン状態となっている画像識別番号に設定された画像を選択表示する。なお、フラグがオン状態となっている画像識別番号が複数存在する場合は、新しい情報（画像）を表示すべく、フラグがオン状態となっている複数の画像識別番号のうち最も大きい番号に設定された画像を選択表示する。

【０１１９】

図７Ａに示すように、タイトル画面３０には、タイトル名「ＡＢＣＤ　ＥＦＧＨ」やゲーム開始操作情報「Ｔｏｕｃｈ」の背景画像として、条件非適合画像９０が表示される。例えば、図７Ａに示すタイトル画面３０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタが表示されずに、既知の味方キャラクタあるいは既知の敵キャラクタ（条件非適合画像９０）が表示される。条件非適合画像９０は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。

【０１２０】

図７Ｂに示すように、タイトル画面３０には、タイトル名「ＡＢＣＤ　ＥＦＧＨ」やゲーム開始操作情報「Ｔｏｕｃｈ」の背景画像として、条件適合画像９１が表示される。例えば、図７Ｂに示すタイトル画面３０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタ（条件適合画像９１）が表示される。条件適合画像９１は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。

【０１２１】

図７Ａと図７Ｂを比較して分かるように、条件非適合画像９０と条件適合画像９１は、互いに異なる。本実施形態では、条件非適合画像９０には、「チャプター２」に関する情報が含まれない一方、条件適合画像９１には、「チャプター２」に関する情報が含まれる。

【０１２２】

これにより、「ストーリー１－３」の閲覧を終了している（すなわち、特定条件を満たしている）プレイヤに対しては、「チャプター２」に関する情報を含む背景画像が提供される。背景画像にストーリー進行状況に応じた画像が表示されることで特別感がでて、プレイヤのゲームに対する興趣を向上させることができる。

【０１２３】

一方、「ストーリー１－３」を閲覧していない（すなわち、特定条件を満たしていない）プレイヤに対しては、「チャプター２」に関する情報を含まない背景画像が提供される。その結果、「ストーリー１－３」を閲覧していないプレイヤに対するゲームの興趣の低

下を抑制することができる。

【０１２４】

本実施形態では、「ストーリー１－３」を閲覧していないプレイヤに対しては、「チャプター２」に関する情報を含まない既知の背景画像が提供される。その場合、「ストーリー１－３」を閲覧していないプレイヤには既知の背景画像が提供され続けるため、時間経過とともにゲームの興趣が低下する。

【０１２５】

そこで、本実施形態のプレイヤ端末１は、時期に応じて背景画像を変化させる。本実施形態では、タイトル画面３０に表示される条件非適合画像９０あるいは条件適合画像９１に画像を重畳表示させることで、背景画像を変化させる。

【０１２６】

図９Ａは、本実施形態における条件非適合画像９０に重畳表示される期間適合画像９２の一例を示す図である。図９Ｂは、本実施形態における条件適合画像９１に重畳表示される期間適合画像９２の一例を示す図である。

【０１２７】

プレイヤ端末１は、ディスプレイ２６に表示する画面の種別（対象画面種別）、ストーリーＩＤ、サーバ１００から送信されるサーバ日時に基づいて、図８に示す画像選択リスト情報からディスプレイ２６に表示させる重畳画像を選択表示する。ここでは、主に、プレイヤ端末１は、図８に示す画像選択リスト情報および取得したサーバ日時に基づいて、サーバ日時が特定期間に該当するか否か判定し、判定結果に基づいてディスプレイ２６に表示させる重畳画像を選択する。

【０１２８】

例えば、プレイヤ端末１は、対象画面種別がタイトル画面３０であって、サーバ日時が２０２０年２月１４日であり、ストーリーＩＤとして既定値「０」を有する場合、画像識別番号０００１に対応する条件非適合画像９０を選択表示する。ここでは、プレイヤ端末１は、サーバ日時が特定期間に該当するか否か判定している。プレイヤ端末１は、サーバ日時が特定期間に該当しないと判定した場合、期間適合画像９２を選択せずに、非表示とする。

【０１２９】

一方、プレイヤ端末１は、対象画面種別がタイトル画面３０であって、サーバ日時が２０２０年２月１６日であり、ストーリーＩＤとして既定値「０」を有する（ただし、ストーリーＩＤ「１３」を有さない）場合、画像識別番号０００２に対応する条件非適合画像９０および期間適合画像９２を選択表示する。プレイヤ端末１は、サーバ日時が特定期間に該当すると判定した場合、期間適合画像９２を選択し、表示させる。

【０１３０】

ここで、期間適合画像９２は、例えば、ゲームの１周年や２周年などを記念する記念画像である。期間適合画像９２は、条件非適合画像９０あるいは条件適合画像９１に重畳表示される不透明（非透明）の重畳画像である。

【０１３１】

なお、本実施形態では、サーバ日時が特定期間に該当しない場合、期間適合画像を非表示にしているが、これに代えて条件非適合画像９０あるいは条件適合画像９１に透明の画像を期間非適合画像として重畳表示させてもよい。ただし、これに限定されず、期間非適合画像は、条件非適合画像９０あるいは条件適合画像９１に重畳表示され、期間適合画像とは異なる不透明の重畳画像であってもよい。

【０１３２】

図９Ａに示すように、タイトル画面３０には、タイトル名「ＡＢＣＤ　ＥＦＧＨ」やゲーム開始操作情報「Ｔｏｕｃｈ」の背景画像として、条件非適合画像９０および期間適合画像９２が表示される。期間適合画像９２は、本実施形態では静止画であるが、動画であってもよい。

【０１３３】

図９Ｂに示すように、タイトル画面３０には、タイトル名「ＡＢＣＤ　ＥＦＧＨ」やゲーム開始操作情報「Ｔｏｕｃｈ」の背景画像として、条件適合画像９１および期間適合画像９２が表示される。期間適合画像９２は、本実施形態では静止画であるが、動画であってもよい。

【０１３４】

これにより、特定期間中、「ストーリー１－３」を閲覧していない（すなわち、特定条件を満たしていない）プレイヤに対しては、既知の背景画像（条件非適合画像９０）に期間適合画像９２が重畳表示されたタイトル画面３０が提供される。背景画像に時期に応じた画像が表示されることで特別感がでて、プレイヤのゲームに対する興趣を向上させることができる。

【０１３５】

同様に、「ストーリー１－３」を閲覧したプレイヤに対して、新規の背景画像（条件適合画像９１）に期間適合画像９２が重畳表示されたタイトル画面３０が提供される。その結果、「ストーリー１－３」を閲覧したプレイヤに対するゲームの興趣をさらに向上させることができる。

【０１３６】

以上から、本実施形態によれば、各プレイヤに適切な画像を提供することができ、プレイヤのゲームに対する興趣を向上させることができる。

【０１３７】

図７Ａ、図７Ｂでは、タイトル画面３０に条件非適合画像９０あるいは条件適合画像９１が表示される例について説明した。しかし、タイトル画面３０以外の画面にも、条件非適合画像あるいは条件適合画像を表示させることは可能である。例えば、条件非適合画像あるいは条件適合画像は、ストーリー画面６０やクエスト画面７０に表示させることができる。

【０１３８】

図１０Ａは、本実施形態におけるストーリー画面６０に表示される条件非適合画像９３の一例を示す図である。図１０Ｂは、本実施形態におけるストーリー画面６０に表示される条件適合画像９４の一例を示す図である。

【０１３９】

プレイヤ端末１は、ディスプレイ２６に表示する画面の種別（対象画面種別）、ストーリーＩＤ、サーバ１００から送信されるサーバ日時に基づいて、図８に示す画像選択リスト情報からディスプレイ２６に表示させる画像を選択表示する。ここでは、主に、プレイヤ端末１は、図８に示す画像選択リスト情報、ストーリーＩＤ、およびサーバ日時に基づいてストーリー画面６０に表示する画像を選択する。

【０１４０】

例えば、プレイヤ端末１は、対象画面種別がストーリー画面６０であって、サーバ日時が２０２０年２月１６日であり、ストーリーＩＤとして既定値「０」を有する（ただし、ストーリーＩＤ「１３」を有さない）場合、画像識別番号０００２に対応する条件非適合画像９３を選択表示する。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有さない場合、特定条件を満たしていないと判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれない背景画像として図１０Ａに示す条件非適合画像９３をストーリー画面６０に表示させる。

【０１４１】

一方、プレイヤ端末１は、対象画面種別がストーリー画面６０であって、サーバ日時が２０２０年２月１６日であり、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、画像識別番号０００３に対応する条件適合画像９４を選択表示する。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、特定条件を満たしていると判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれる背景画像として図１０Ｂに示す条件適合画像９４をストーリー画面６０に表示させる。

【０１４２】

図１０Ａに示すように、ストーリー画面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、および、キャラクターストーリー選択操作部６２の背景画像として、条件非適合画像９３が表示される。例えば、図１０Ａに示すストーリー画面６０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタが表示されずに、既知の味方キャラクタあるいは既知の敵キャラクタ（条件非適合画像９３）が表示される。条件非適合画像９３は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。ストーリー画面６０の条件非適合画像９３は、タイトル画面３０の条件非適合画像９０と異なる。ただし、ストーリー画面６０の条件非適合画像９３は、タイトル画面３０の条件非適合画像９０と同じでもよい。

【０１４３】

図１０Ｂに示すように、ストーリー画面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、および、キャラクターストーリー選択操作部６２の背景画像として、条件適合画像９４が表示される。例えば、図１０Ｂに示すストーリー画面６０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタ（条件適合画像９４）が表示される。条件適合画像９４は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。ストーリー画面６０の条件適合画像９４は、タイトル画面３０の条件適合画像９１と異なる。ただし、ストーリー画面６０の条件適合画像９４は、タイトル画面３０の条件適合画像９１と同じでもよい。

【０１４４】

図１０Ａと図１０Ｂを比較して分かるように、条件非適合画像９３と条件適合画像９４は、互いに異なる。本実施形態では、条件非適合画像９３には、「チャプター２」に関する情報が含まれない一方、条件適合画像９４には、「チャプター２」に関する情報が含まれる。これにより、タイトル画面３０で説明した内容と同様の作用および効果を得ることができる。

【０１４５】

図１１Ａは、本実施形態におけるクエスト画面７０に表示される条件非適合画像９５の一例を示す図である。図１１Ｂは、本実施形態におけるクエスト画面７０に表示される条件適合画像９６の一例を示す図である。

【０１４６】

プレイヤ端末１は、ディスプレイ２６に表示する画面の種別（対象画面種別）、ストーリーＩＤ、サーバ１００から送信されるサーバ日時に基づいて、図８に示す画像選択リスト情報からディスプレイ２６に表示させる画像を選択表示する。ここでは、主に、プレイヤ端末１は、図８に示す画像選択リスト情報、ストーリーＩＤ、およびサーバ日時に基づいてクエスト画面７０に表示する画像を選択する。

【０１４７】

例えば、プレイヤ端末１は、対象画面種別がクエスト画面７０であって、サーバ日時が２０２０年２月１６日であり、ストーリーＩＤとして既定値「０」を有する（ただし、ストーリーＩＤ「１３」を有さない）場合、画像識別番号０００２に対応する条件非適合画像９５を選択表示する。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有さない場合、特定条件を満たしていないと判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれない背景画像として図１１Ａに示す条件非適合画像９５をクエスト画面７０に表示させる。

【０１４８】

一方、プレイヤ端末１は、対象画面種別がクエスト画面７０であって、サーバ日時が２０２０年２月１６日であり、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、画像識別番号０００３に対応する条件適合画像９６を選択表示する。プレイヤ端末１は、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合、特定条件を満たしていると判定し、「チャプター２」に関する情報が含まれる背景画像として図１１Ｂに示す条件適合画像９６をクエスト画面７０に表示させる。

【０１４９】

図１１Ａに示すように、クエスト画面７０には、メニューバー４１、ヘッダ表示領域４２、４個のゲーム種別選択操作部７１の背景画像として、条件非適合画像９５が表示され

る。例えば、図１１Ａに示すクエスト画面７０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタが表示されずに、既知の味方キャラクタあるいは既知の敵キャラクタ（条件非適合画像９５）が表示される。条件非適合画像９５は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。クエスト画面７０の条件非適合画像９５は、タイトル画面３０の条件非適合画像９０、および、ストーリー画面６０の条件非適合画像９３と異なる。ただし、クエスト画面７０の条件非適合画像９５は、タイトル画面３０の条件非適合画像９０、および、ストーリー画面６０の条件非適合画像９３と同じでもよい。

【０１５０】

図１１Ｂに示すように、クエスト画面７０には、メニューバー４１、ヘッダ表示領域４２、４個のゲーム種別選択操作部７１の背景画像として、条件適合画像９６が表示される。例えば、図１１Ｂに示すクエスト画面７０には、「チャプター２」に関連する新規味方キャラクタあるいは新規敵キャラクタ（条件適合画像９６）が表示される。条件適合画像９６は、本実施形態では動画であるが、静止画であってもよい。クエスト画面７０の条件適合画像９６は、タイトル画面３０の条件適合画像９１、および、ストーリー画面６０の条件適合画像９４と異なる。ただし、クエスト画面７０の条件適合画像９６は、タイトル画面３０の条件適合画像９１、および、ストーリー画面６０の条件適合画像９４と同じでもよい。

【０１５１】

図１１Ａと図１１Ｂを比較して分かるように、条件非適合画像９５と条件適合画像９６は、互いに異なる。本実施形態では、条件非適合画像９５には、「チャプター２」に関する情報が含まれない一方、条件適合画像９６には、「チャプター２」に関する情報が含まれる。これにより、タイトル画面３０で説明した内容と同様の作用および効果を得ることができる。

【０１５２】

次に、本実施形態のゲームを実行するためのプレイヤ端末１およびサーバ１００の基本的構成および通信処理について説明する。なお、ここでは、ゲームを進行するための基本的な通信処理、ならびに、画像表示処理に関する主な通信処理の一例について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【０１５３】

（プレイヤ端末１の機能的構成）

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

【０１５４】

端末側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム３００、バトルゲーム実行プログラム３０１、プレイヤ情報保存プログラム３０２、進行情報取得プログラム３０３、時間情報取得プログラム３０４、条件判定プログラム３０５、期間判定プログラム３０６、画像選択プログラム３０７、表示制御プログラム３０８が含まれる。なお、図１２に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【０１５５】

データ記憶領域１２ｂには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部（記憶部）４００、プレイヤ情報記憶部４０１、時間情報記憶部４０２が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域１２ｂには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【０１５６】

ＣＰＵ１０は、プログラム記憶領域１２ａに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域１２ｂの各記憶部のデータを更新する。そして、ＣＰＵ１０は、プログラム記

憶領域１２ａに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末１（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部１Ａとして機能させる。端末側ゲーム制御部１Ａは、ゲーム実行制御部３００ａ、バトルゲーム実行部３０１ａ、プレイヤ情報保存部３０２ａ、進行情報取得部３０３ａ、時間情報取得部３０４ａ、条件判定部３０５ａ、期間判定部３０６ａ、画像選択部３０７ａ、表示制御部３０８ａを含む。

【０１５７】

具体的には、ＣＰＵ１０は、ゲーム実行制御プログラム３００を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部３００ａとして機能させる。同様に、ＣＰＵ１０は、バトルゲーム実行プログラム３０１、プレイヤ情報保存プログラム３０２、進行情報取得プログラム３０３、時間情報取得プログラム３０４、条件判定プログラム３０５、期間判定プログラム３０６、画像選択プログラム３０７、表示制御プログラム３０８を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部３０１ａ、プレイヤ情報保存部３０２ａ、進行情報取得部３０３ａ、時間情報取得部３０４ａ、条件判定部３０５ａ、期間判定部３０６ａ、画像選択部３０７ａ、表示制御部３０８ａとして機能させる。

【０１５８】

ゲーム実行制御部３００ａは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部３００ａは、例えば、ゲームにログインするときに、ログイン情報をサーバ１００に送信する。また、ゲーム実行制御部３００ａは、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、サーバ１００からゲーム情報を受信し、ゲーム情報記憶部４００に保存する。ゲーム情報には、例えば、上述した条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２、期間非適合画像、画像選択リスト情報などが含まれる。つまり、ゲーム情報記憶部４００には、ゲームの進行状況に応じた画像や、時間情報に応じた画像などが記憶される。なお、本実施形態では、上述した条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２、期間非適合画像は、例えば、ゲームのデモ画像あるいはデモ動画である。このように、本実施形態では、ゲーム情報記憶部４００には、複数種類のデモ画像（デモ動画）が保存される。ただし、ゲーム情報記憶部４００には、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２、期間非適合画像の全てが記憶されていなくてもよく、一種類のデモ画像（デモ動画）のみ保存されてもよい。

【０１５９】

バトルゲーム実行部３０１ａは、バトルゲームを実行するための制御を担う。例えば、バトルゲーム実行部３０１ａは、プレイヤ端末１に入力される操作に基づき、バトル画面を更新したり、味方キャラクタおよび敵キャラクタの動作を制御したり、ダメージポイントを導出したりする。

【０１６０】

プレイヤ情報保存部３０２ａは、サーバ１００から受信したプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部４０１に保存する。また、プレイヤ情報保存部３０２ａは、プレイヤの操作に応じてプレイヤ情報が変更された場合、変更されたプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部４０１に保存するとともに、変更されたプレイヤ情報をサーバ１００に送信する。ここで、プレイヤ情報には、プレイヤＩＤ、味方キャラクタＩＤ、ストーリー進行情報（ストーリーＩＤ）、クリア情報などが含まれる。

【０１６１】

進行情報取得部３０３ａは、サーバ１００から受信したプレイヤ情報に含まれるプレイヤのゲーム進行状況を示す進行情報を取得（抽出）する。本実施形態では、進行情報取得部３０３ａは、プレイヤ情報に含まれるストーリー進行情報を取得する。ただし、これに限定されず、ゲーム進行状況を示す進行情報は、プレイヤのレベル情報や味方キャラクタのレベル情報など、ゲームの進行状況に応じて変化する情報であってもよい。

【０１６２】

時間情報取得部３０４ａは、サーバ１００から受信したサーバ日時を示す時間情報を取得する。また、時間情報取得部３０４ａは、取得した時間情報を時間情報記憶部４０２に

保存する。ここで、ゲーム実行制御部３００ａは、例えば、プレイヤがタイトル画面３０からホーム画面４０への画面切替操作や、ホーム画面４０からストーリー画面６０への画面切替操作を行った際に、画面切替操作情報をサーバ１００に送信する。時間情報取得部３０４ａは、例えばこの画面切替操作情報をサーバ１００に送信した際に、時間情報をサーバ１００から取得する。時間情報取得部３０４ａは、時間情報を取得するたびに時間情報記憶部４０２に保存する時間情報を更新する。

【０１６３】

条件判定部３０５ａは、取得した進行情報に基づいて、プレイヤのゲーム進行状況に基づいた特定条件が満たされているか否か（ここでは、ストーリーＩＤ「１３」の有無）を判定する。

【０１６４】

期間判定部３０６ａは、取得した時間情報に基づいて、サーバ日時と、図８に示す画像選択リスト情報に設定された設定期間（期間開始タイミング、期間終了タイミング）との比較を行う。そして、期間判定部３０６ａは、サーバ日時が図８に示すいずれの設定期間に該当するのか判定する。また、期間判定部３０６ａは、サーバ日時が特定期間に該当するか否か判定する。

【０１６５】

画像選択部３０７ａは、上述した画像選択リスト情報（図８参照）に基づいて、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０で表示する画像（動画あるいは静止画）を選択する。画像選択部３０７ａは、上述した特定条件（ストーリーＩＤ「１３」の有無）に基づいて表示する画像を選択する。例えば、画像選択部３０７ａは、特定条件が満たされていない場合に条件非適合画像データを選択し、特定条件が満たされている場合に条件適合画像データを選択する。また、画像選択部３０７ａは、上述した特定期間に基づいて表示する画像を選択する。例えば、画像選択部３０７ａは、サーバ日時が特定期間に該当しない場合に期間適合画像データを選択せずに、サーバ日時が特定期間に該当する場合に期間適合画像データを選択する。

【０１６６】

表示制御部３０８ａは、ディスプレイ２６に表示される画面を生成し、生成した画面をディスプレイ２６に表示させる。表示制御部３０８ａは、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０において、画像選択部３０７ａにより選択された画像データをディスプレイ２６に表示させる。

【０１６７】

（サーバ１００の機能的構成）

図１３は、サーバ１００におけるメモリ１１２の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ１１２には、プログラム記憶領域１１２ａ、および、データ記憶領域１１２ｂが設けられている。ＣＰＵ１１０は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域１１２ａに記憶する。

【０１６８】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム５００、バトルゲーム実行プログラム５０１、プレイヤ情報保存プログラム５０２、時間情報送信プログラム５０３、報酬付与プログラム５０４が含まれる。なお、図１３に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【０１６９】

データ記憶領域１１２ｂには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部６００、プレイヤ情報記憶部６０１が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域１１２ｂには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【０１７０】

ＣＰＵ１１０は、プログラム記憶領域１１２ａに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域１１２ｂの各記憶部のデータを更新する。そして、ＣＰＵ１１０は、プロ

グラム記憶領域１１２ａに記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ１００を、サーバ側ゲーム制御部１００Ａとして機能させる。サーバ側ゲーム制御部１００Ａは、ゲーム実行制御部５００ａ、バトルゲーム実行部５０１ａ、プレイヤ情報保存部５０２ａ、時間情報送信部５０３ａ、報酬付与部５０４ａを含む。

【０１７１】

具体的には、ＣＰＵ１１０は、ゲーム実行制御プログラム５００を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部５００ａとして機能させる。同様に、ＣＰＵ１１０は、バトルゲーム実行プログラム５０１、プレイヤ情報保存プログラム５０２、時間情報送信プログラム５０３、報酬付与プログラム５０４を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部５０１ａ、プレイヤ情報保存部５０２ａ、時間情報送信部５０３ａ、報酬付与部５０４ａとして機能させる。

【０１７２】

ゲーム実行制御部５００ａは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部５００ａは、例えば、ログイン情報をプレイヤ端末１から受信すると、プレイヤ情報記憶部６０１に保存されたプレイヤ情報をプレイヤ端末１に送信する。また、ゲーム実行制御部５００ａは、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、更新されたゲーム情報をゲーム情報記憶部６００から読み出し、プレイヤ端末１に送信する。ゲーム情報には、例えば、上述した条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２、期間非適合画像、画像選択リスト情報などが含まれる。

【０１７３】

バトルゲーム実行部５０１ａは、バトルゲームを実行するための制御を担う。

【０１７４】

プレイヤ情報保存部５０２ａは、プレイヤ端末１からプレイヤ情報（例えば、進行情報やゲーム結果情報）を受信すると、受信したプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部６０１に保存する。

【０１７５】

時間情報送信部５０３ａは、サーバ日時に関する時間情報をプレイヤ端末１に送信する。時間情報送信部５０３ａは、少なくともプレイヤ端末１から画面切替操作情報（例えば、タイトル画面３０からホーム画面４０への画面切替操作情報や、ホーム画面４０からストーリー画面６０への画面切替操作情報）を受信した際に、時間情報をプレイヤ端末１に送信する。

【０１７６】

報酬付与部５０４ａは、プレイヤに対して報酬を付与する。報酬付与部５０４ａは、バトルゲームをクリアしたプレイヤに、クリアしたバトルゲームに対応するアイテムを付与する。より具体的には、報酬付与部５０４ａは、バトルゲームをクリアしたプレイヤのプレイヤＩＤに対応するプレイヤ情報に、付与するアイテムを付加し、プレイヤ情報記憶部６０１に保存する。

【０１７７】

（プレイヤ端末１とサーバ１００との通信処理）

図１４は、プレイヤ端末１およびサーバ１００の基本的な処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤ端末１における処理をＰｎ（ｎは任意の整数）と示す。また、サーバ１００における処理をＳｎ（ｎは任意の整数）と示す。

【０１７８】

プレイヤ端末１においてプレイヤがゲームアプリケーションを起動すると（Ｐ１）、表示制御部３０８ａは、画面表示処理を実行する（Ｐ２）。

【０１７９】

図１５は、本実施形態の画面表示処理の一例を説明するための図である。図１５に示すように、画像選択部３０７ａは、ディスプレイ２６に表示させる画面の種別（対象画面種別）を判別する（Ｐ２－１）。アプリケーション起動（Ｐ１）直後において、画像選択部３０７ａは、ディスプレイ２６に表示させる画面の種別がタイトル画面３０であると判別

する。つぎに、進行情報取得部３０３ａは、サーバ１００から受信したプレイヤ情報に含まれる進行情報を取得する（Ｐ２－２）。ここで、詳しくは後述するように、プレイヤ情報（進行情報）は、タイトル画面３０の画面表示処理（Ｐ２）後に行われるログイン処理（Ｓ１）時においてサーバ１００から取得される。したがって、ログイン処理（Ｓ１）が実行される前のＰ２－２の時点では、進行情報取得部３０３ａは、今回のアプリケーション起動（Ｐ１）後において、サーバ１００からプレイヤ情報を取得していない。そのため、進行情報取得部３０３ａは、ログイン処理（Ｓ１）が実行される前のＰ２－２において、プレイヤ端末１のプレイヤ情報記憶部４０１に既に保存されているプレイヤ情報から進行情報を取得する。

【０１８０】

また、時間情報取得部３０４ａは、サーバ１００から受信した時間情報を取得する（Ｐ２－３）。ここでも、時間情報は、サーバ１００から、タイトル画面３０の画面表示処理（Ｐ２）後に行われるログイン処理（Ｓ１）時に取得される。したがって、ログイン処理（Ｓ１）が実行される前のＰ２－３の時点では、時間情報取得部３０４ａは、今回のアプリケーション起動（Ｐ１）後において、サーバ１００から時間情報を取得していない。そのため、時間情報取得部３０４ａは、ログイン処理（Ｓ１）が実行される前のＰ２－３において、プレイヤ端末１の時間情報記憶部４０２に既に保存されている時間情報を取得する。

【０１８１】

画像選択部３０７ａは、画像識別番号を初期値（ここでは、図８に示す画像識別番号のうち最小の値である０００１）にセットする（Ｐ２－４）。つぎに、条件判定部３０５ａは、取得した進行情報と、画像識別番号（ここでは、０００１）に設定されるストーリーＩＤの情報とを比較する。また、期間判定部３０６ａは、取得した時間情報と、画像識別番号（ここでは、０００１）に設定される設定期間とを比較する（Ｐ２－５）。

【０１８２】

そして、画像選択部３０７ａは、取得した進行情報および時間情報の双方が、画像識別番号（ここでは、０００１）に設定されるストーリーＩＤの情報および設定期間に該当するか否か判定する（Ｐ２－６）。

【０１８３】

進行情報および時間情報の双方がストーリーＩＤの情報および設定期間に該当する場合（Ｐ２－６のＹＥＳ）、画像選択部３０７ａは、画像識別番号（ここでは、０００１）のフラグをオン状態に制御し（Ｐ２－７）、Ｐ２－８の処理に移行する。一方、進行情報および時間情報の双方がストーリーＩＤの情報および設定期間に該当しない場合（Ｐ２－６のＮＯ）、画像選択部３０７ａは、画像識別番号のフラグをオン状態にせずに、Ｐ２－８の処理に移行する。

【０１８４】

画像選択部３０７ａは、Ｐ２－５で説明した比較処理をすべての画像識別番号（ここでは、図８に示す画像識別番号のうち最小の値である０００１から最大の値である０００５）において行ったか否か判定する（Ｐ２－８）。比較処理をすべての画像識別番号において行った場合（Ｐ２－８のＹＥＳ）、オン状態となっている画像識別番号のフラグが複数存在するか否か判定する（Ｐ２－９）。一方、比較処理をすべての画像識別番号において行っていない場合、画像識別番号を１インクリメントし（Ｐ２－１０）、Ｐ２－５の処理に移行する（戻る）。

【０１８５】

オン状態となっている画像識別番号のフラグが複数存在する場合（Ｐ２－９のＹＥＳ）、画像選択部３０７ａは、該当する複数の画像識別番号のうち最も大きい番号の画像選択番号を選択し、選択した画像識別番号に設定された画像をディスプレイ２６に表示させる画像として選択する（Ｐ２－１１）。一方、オン状態となっている画像識別番号のフラグが複数存在しない場合（Ｐ２－９のＮＯ）、画像選択部３０７ａは、該当した一の画像識別番号に設定された画像をディスプレイ２６に表示させる画像として選択する（Ｐ２－１

２）。
【０１８６】
なお、画像選択部３０７ａは、進行情報を取得できなかった場合（例えば、進行情報が生成されていない場合や、Ｐ２－２で進行情報の取得に失敗した場合）、Ｐ２－３で取得した時間情報にのみ基づいて画像データを選択する。このとき、画像選択部３０７ａは、プレイヤがストーリーＩＤ「１３」を有していないものとして、時間情報に基づいて画像識別番号０００１、画像識別番号０００２、画像識別番号０００４のいずれかを選択する。また、画像選択部３０７ａは、時間情報を取得できなかった場合（例えば、Ｐ２－３で時間情報の取得に失敗した場合）、Ｐ２－２で取得した進行情報にのみ基づいて画像データを選択する。このとき、画像選択部３０７ａは、サーバ日時が特定期間外（～２０２０年２月１５日１４：５９：５９、２０２０年２月２９日１２：００：００～）であるものとして、進行情報（ストーリーＩＤ）に基づいて画像識別番号０００１、画像識別番号０００４、画像識別番号０００５、のいずれかを選択する。このように、画像選択部３０７ａは、進行情報および時間情報のうち一方が得られなかった場合、進行情報および時間情報のうち他方に基づいて画像データを選択する。これにより、タイトル画面３０などの各種画面がエラーにより表示されなくなる事態や、各種画面に本来であれば表示されることのない不適切な画像が表示されるといった不具合を回避することができ、各種画面において違和感が生じ難い画像を表示させることができる。
【０１８７】
表示制御部３０８ａは、画像選択部３０７ａにより選択された画像データをディスプレイ２６に表示させる（Ｐ２－１３）。
【０１８８】
図１４に戻り、タイトル画面３０の画面表示処理（Ｐ２）が終了し、プレイヤによりタイトル画面３０の操作が行われると（Ｐ３）、ゲーム実行制御部３００ａは、サーバ１００にログイン情報を送信する。サーバ１００のゲーム実行制御部５００ａは、ログイン情報を受信すると、ログイン情報に関連付けられたプレイヤＩＤを特定してログイン処理を行う（Ｓ１）。ログイン処理において、ゲーム実行制御部５００ａは、特定したプレイヤＩＤに対応するプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部６０１から読み出し、プレイヤ端末１に送信する。また、ゲーム実行制御部５００ａは、サーバ１００のゲーム情報記憶部６００に記憶されるゲームのバージョン情報をプレイヤ端末１に送信する。また、時間情報送信部５０３ａは、サーバ日時に関する時間情報をプレイヤ端末１に送信する。
【０１８９】
プレイヤ端末１のゲーム実行制御部３００ａは、サーバ１００からゲームのバージョン情報を取得すると、プレイヤ端末１のゲーム情報記憶部４００に記憶されるゲームのバージョン情報と、取得したバージョン情報とを比較する。比較した結果、サーバ１００に新しいバージョンのゲーム情報が保存されていると判定した場合、ゲーム実行制御部３００ａは、サーバ１００から新しいバージョンのゲーム情報を取得する。そして、ゲーム実行制御部３００ａは、取得した新しいバージョンのゲーム情報をゲーム情報記憶部４００に保存する。このゲーム情報には、例えば、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２、期間非適合画像、画像選択リスト情報などが含まれる。
【０１９０】
プレイヤ端末１の表示制御部３０８ａは、ホーム画面４０においてメニューバー４１のストーリー画面選択操作部４１ｃが操作されると（Ｐ４）、ストーリー画面６０の画面表示処理を実行する（Ｐ２）。このストーリー画面６０の画面表示処理の動作は、図１５に示すＰ２－１において、ディスプレイ２６に表示させる画面の種別（対象画面種別）としてストーリー画面６０が判別される以外は、上述したタイトル画面３０の画面表示処理の動作と同じである。そのため、ストーリー画面６０の画面表示処理の詳細については説明を省略する。
【０１９１】

プレイヤ端末１の表示制御部３０８ａは、ホーム画面４０においてメニューバー４１のクエスト画面選択操作部４１ｄが操作されると（Ｐ５）、クエスト画面７０の画面表示処理を実行する（Ｐ２）。このクエスト画面７０の画面表示処理の動作は、図１５に示すＰ２－１において、ディスプレイ２６に表示させる画面の種別（対象画面種別）としてクエスト画面７０が判別される以外は、上述したタイトル画面３０の画面表示処理の動作と同じである。そのため、クエスト画面７０の画面表示処理の詳細については説明を省略する。

【０１９２】

プレイヤ端末１のバトルゲーム実行部３０１ａは、バトル開始操作部７９が操作されると、バトルゲームの開始情報をサーバ１００に送信する（Ｐ６）。

【０１９３】

サーバ１００のバトルゲーム実行部５０１ａは、開始情報の受信により、バトルゲームを開始するために必要となるバトルゲーム開始情報をプレイヤ端末１に送信する（Ｓ２）。そして、プレイヤ端末１のバトルゲーム実行部３０１ａは、バトルゲーム開始情報を受信すると、バトルゲームを開始するためのバトルゲーム開始処理を行う（Ｐ７）。ここでは、例えば、バトルゲームを進行するためのメモリ１２の領域を確保したり、所定のプログラムを記憶部１８からメモリ１２に読み出したりする。

【０１９４】

その後、プレイヤ端末１のバトルゲーム実行部３０１ａは、バトルゲームを制御するためのバトルゲーム制御処理を行う（Ｐ８）。このバトルゲーム制御処理では、各種情報を更新する更新処理が、フレーム単位で繰り返し実行される。なお、フレーム数は特に限定されるものではなく、例えば、１秒間のフレーム数は３０～６０である。したがって、バトルゲーム中は、プレイヤ端末１において、約１６ｍｓ（ミリ秒）～３３ｍｓごとに情報の更新が行われている。

【０１９５】

そして、バトルゲームの終了条件が成立すると、プレイヤ端末１のバトルゲーム実行部３０１ａは、バトルゲームを終了させるバトルゲーム終了処理を行う（Ｐ９）。バトルゲーム終了処理では、例えば、リザルト画面がディスプレイ２６に表示されたり、ゲーム結果情報がサーバ１００に送信されたりする。サーバ１００のバトルゲーム実行部５０１ａは、ゲーム結果情報を取得すると、プレイヤ情報を更新する（Ｓ３）。また、報酬付与部５０４ａは、ゲーム結果情報に基づいてアイテムを付与する。

【０１９６】

以上説明したように、プレイヤ端末１には、ゲーム実行制御プログラム３００、バトルゲーム実行プログラム３０１、プレイヤ情報保存プログラム３０２、進行情報取得プログラム３０３、時間情報取得プログラム３０４、条件判定プログラム３０５、期間判定プログラム３０６、画像選択プログラム３０７、表示制御プログラム３０８が設けられる。また、プレイヤ端末１は、ゲーム実行制御部３００ａ、バトルゲーム実行部３０１ａ、プレイヤ情報保存部３０２ａ、進行情報取得部３０３ａ、時間情報取得部３０４ａ、条件判定部３０５ａ、期間判定部３０６ａ、画像選択部３０７ａ、表示制御部３０８ａを含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がサーバ１００に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤ端末１およびサーバ１００の一方または双方に設けられていてもよい。

【０１９７】

また、サーバ１００には、ゲーム実行制御プログラム５００、バトルゲーム実行プログラム５０１、プレイヤ情報保存プログラム５０２、時間情報送信プログラム５０３、報酬付与プログラム５０４が設けられる。また、サーバ１００は、ゲーム実行制御部５００ａ、バトルゲーム実行部５０１ａ、プレイヤ情報保存部５０２ａ、時間情報送信部５０３ａ、報酬付与部５０４ａを含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がプレイヤ端末１に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤ端末１およびサーバ１００の一方または双方に設けられていてもよい

。

【０１９８】

また、上記実施形態における情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むプレイヤ端末または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【０１９９】

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。

【０２００】

上記実施形態では、画像選択部３０７ａの画像選択（画像識別）に必要な情報（例えば、進行情報や時間情報など）が、タイトル画面３０の画面表示処理（Ｐ２）後にサーバ１００から取得される例について説明した。しかし、これに限定されず、画像選択部３０７ａの画像選択に必要な情報は、タイトル画面３０の画面表示処理（Ｐ２）前にサーバ１００から取得されるように構成されてもよい。こうすることにより、常にタイトル画面３０を最新の状態（最適な画像）で表示させることができる。

【０２０１】

上記実施形態では、ゲーム進行状況を示す進行情報として、ストーリー進行情報（ストーリーＩＤ）を例に説明した。しかし、これに限定されず、ゲーム進行状況を示す進行情報は、プレイヤのレベル情報や味方キャラクタのレベル情報など、ゲームの進行状況に応じて変化する情報であってもよい。

【０２０２】

上記実施形態では、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２を、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０に表示する例について説明した。しかし、これに限定されず、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２は、バトルゲームが開始される前の準備段階画面であれば、いずれの画面にも適用可能である。つまり、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２は、バトルゲーム画面以外の通常画面であれば、いずれの画面にも適用可能である。ただし、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２は、バトルゲーム画面に適用されてもよい。例えば、条件非適合画像９０、９３、９５、条件適合画像９１、９４、９６、期間適合画像９２は、バトルゲーム中に表示される画像（背景画像や敵キャラクタなど）に適用されてもよい。

【０２０３】

上記実施形態では、タイトル画面３０、ストーリー画面６０、クエスト画面７０などの各種画面に表示する画像として、条件適合画像、あるいは、条件非適合画像の２パターンが設定される例について説明した。また、各種画面に表示する画像として、期間適合画像、あるいは、期間適合画像の非表示（または期間非適合画像）の２パターンが設定される例について説明した。しかし、これに限定されず、各種画面に表示する画像は、３パターン以上設けられてもよい。また、条件適合画像、条件非適合画像、期間適合画像、期間非適合画像の各々について複数の画像パターンが設けられ、予め定められた所定条件に基づいて、複数の画像パターンから一の画像パターンが選択されるようにしてもよい。例えば、画像選択部３０７ａは、条件適合画像を選択する際に、ストーリー進行度に応じて、例えば、「ストーリー１－３」閲覧済プレイヤに対しては、画像パターンＡの条件適合画像を選択し、「ストーリー２－１」閲覧済プレイヤに対しては、画像パターンＢの条件適合画像を選択するようにしてもよい。また、画像選択部３０７ａは、期間適合画像を選択する際に、サーバ日時に応じて、例えば、特定期間のうち一定期間においては、画像パターンＣの期間適合画像を選択し、特定期間のうち一定期間以外の期間においては、画像パタ

ーンＤの期間適合画像を選択するようにしてもよい。
【０２０４】
上記実施形態では、画像選択部３０７ａが、条件適合画像、条件非適合画像、期間適合画像などの画像を選択する例について説明したが、上記した選択手法は、画像以外の音声や音楽などの音の選択についても同様に適用可能である。
【０２０５】
上記実施形態では、画像選択部３０７ａがプレイヤのストーリー進行状況（ストーリーＩＤ）およびサーバ日時（現在時間）に応じた画像を選択（表示）する例について説明した。しかし、これに限定されず、画像選択部３０７ａは、プレイヤのストーリー進行状況のみに応じて画像を選択（表示）してもよく、サーバ日時のみに応じて画像を選択（表示）してもよい。
【０２０６】
上記実施形態では、画像選択部３０７ａは、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合に条件適合画像９１を選択し、ストーリーＩＤ「１３」を有さない場合に条件非適合画像９０を選択する例について説明した。しかし、これに限定されず、画像選択部３０７ａは、ストーリーＩＤ「１３」を有する場合に期間適合画像９２を選択し、ストーリーＩＤ「１３」を有さない場合に期間適合画像９２を選択しない（すなわち、非表示する）ようにしてもよい。このとき、期間適合画像９２には、「チャプター２」に関する情報が含まれてもよい。
【０２０７】
上記実施形態では、画像選択部３０７ａは、サーバ日時が特定期間に該当する場合に期間適合画像９２を選択し、特定期間に該当しない場合に期間適合画像９２を選択しない（すなわち、非表示にする）例について説明した。しかし、これに限定されず、画像選択部３０７ａは、サーバ日時が特定期間に該当する場合に条件適合画像９１を選択し、特定期間に該当しない場合に条件非適合画像９０を選択するようにしてもよい。このとき、条件非適合画像９０および条件適合画像９１には、「チャプター２」に関する情報が含まれなくてもよい。
【産業上の利用可能性】
【０２０８】
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利用することができる。
【符号の説明】
【０２０９】
１　プレイヤ端末
１００　サーバ
３０３ａ　進行情報取得部
３０４ａ　時間情報取得部
３０５ａ　条件判定部
３０６ａ　期間判定部
３０７ａ　画像選択部
３０８ａ　表示制御部
４００　ゲーム情報記憶部（記憶部）
５０３ａ　時間情報送信部
６００　ゲーム情報記憶部
６０１　プレイヤ情報記憶部
Ｓ　情報処理システム
【要約】
【課題】各プレイヤに適切なデモ画像を提供する。
【解決手段】情報処理プログラムは、プレイヤのゲーム進行状況を示す進行情報を取得する進行情報取得部３０３ａと、ゲーム進行状況に応じたデモ画像を記憶するゲーム情報記

憶部（記憶部）４００と、ゲーム進行状況に基づいて、記憶部に記憶されたデモ画像を選択可能な画像選択部３０７ａと、画像選択部により選択されたデモ画像を表示部に表示させる表示制御部３０８ａと、してコンピュータを機能させる。

【選択図】図１２

【図１】

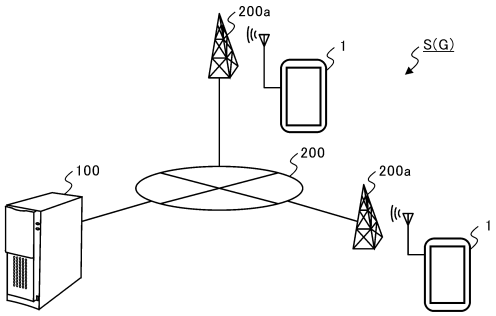


FIG.1

【図２】

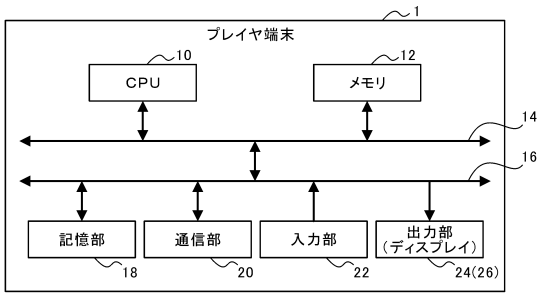


FIG.2A

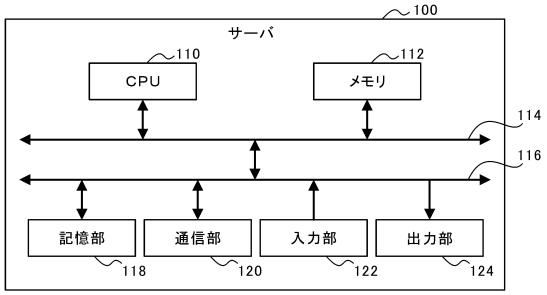


FIG.2B

【図３】

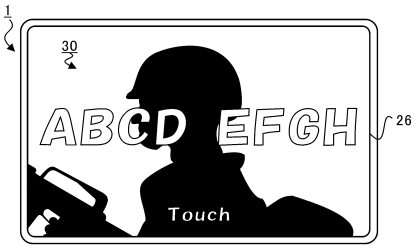


FIG.3A

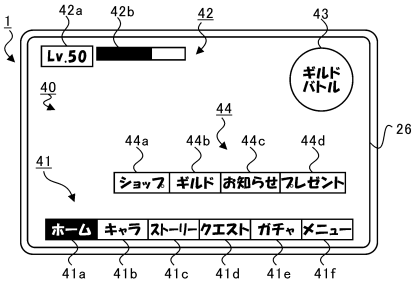


FIG.3B

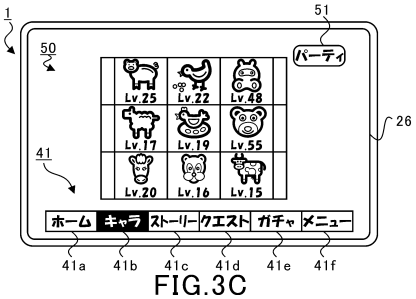


FIG.3C

【図４】

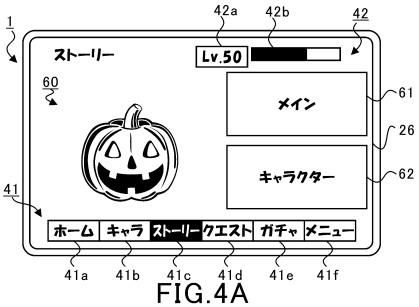


FIG.4A

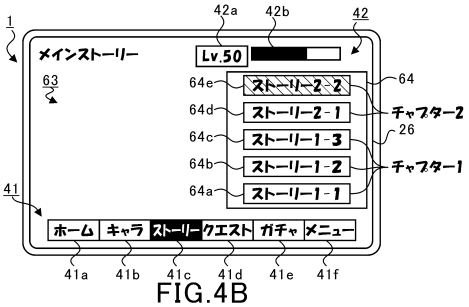


FIG.4B

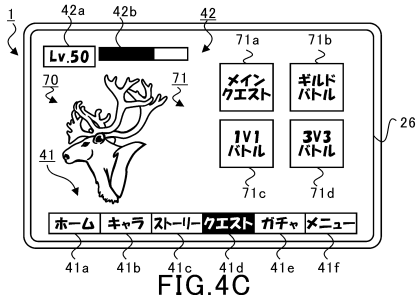


FIG.4C

【図５】

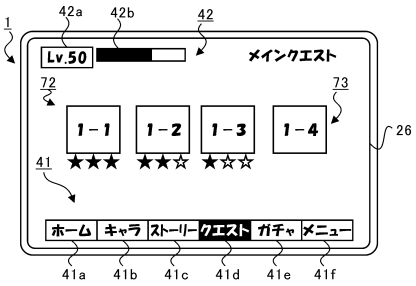


FIG.5A

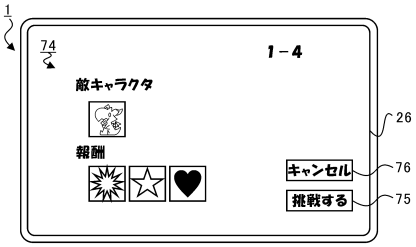


FIG.5B

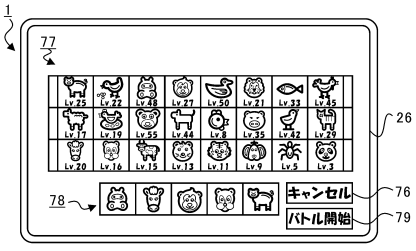


FIG.5C

【図６】

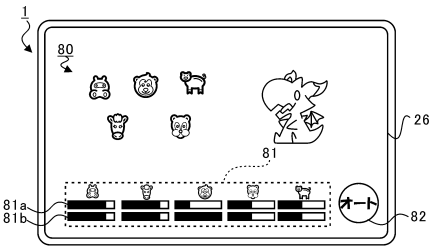


FIG.6A

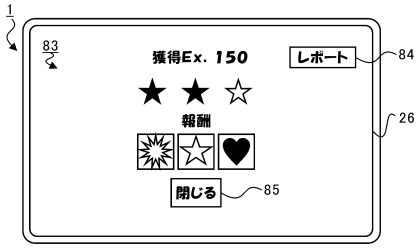


FIG.6B

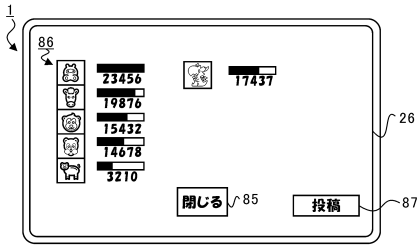


FIG.6C

【図７】

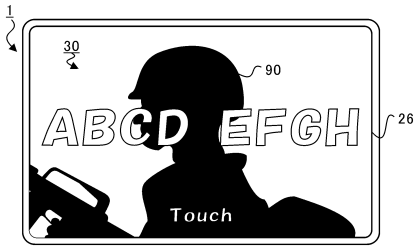


FIG.7A

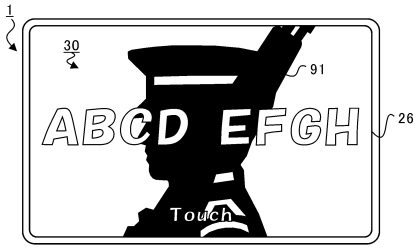


FIG.7B

【図８】

画像識別番号	対象画面種別				ストーリーID	期間開始タイミング	期間終了タイミング
	タイトル画面		ストーリー画面	クエスト画面			
	重畳画像	背景画像					
0001	—	条件非適合画像	条件非適合画像	条件非適合画像	0	2019/02/28 12:00:00	2020/02/15 14:59:59
0002	期間適合画像	条件非適合画像	条件非適合画像	条件非適合画像	0	2020/02/15 15:00:00	2020/02/29 11:59:59
0003	期間適合画像	条件適合画像	条件適合画像	条件適合画像	13	2020/02/15 15:00:00	2020/02/29 11:59:59
0004	—	条件非適合画像	条件非適合画像	条件非適合画像	0	2020/02/29 12:00:00	2030/02/28 11:59:59
0005	—	条件適合画像	条件適合画像	条件適合画像	13	2020/02/29 12:00:00	2030/02/28 11:59:59

FIG.8

【図９】

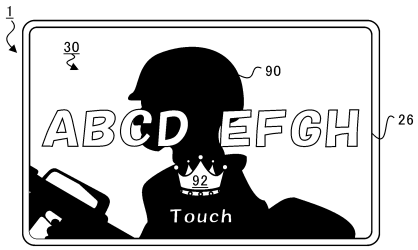


FIG.9A

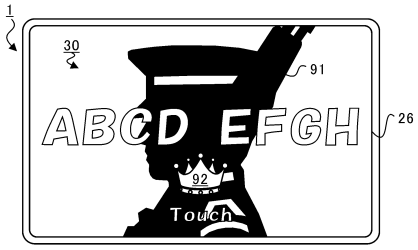


FIG.9B

【図１０】

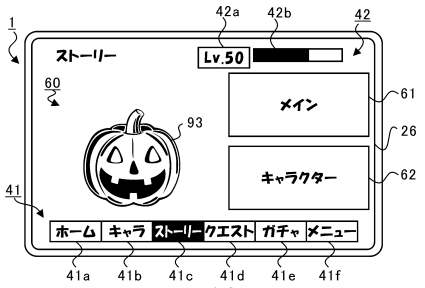


FIG.10A

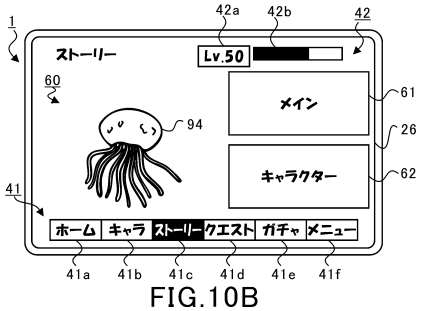


FIG.10B

【図１１】

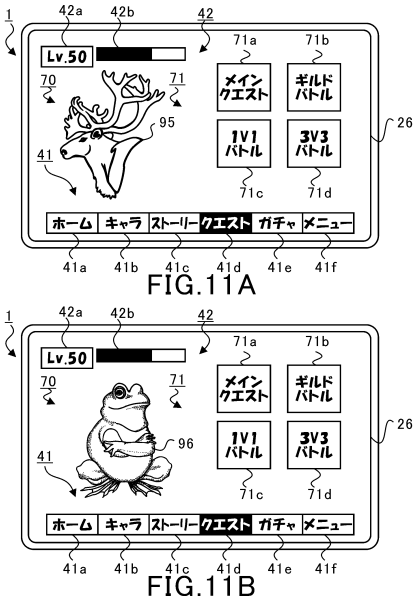


FIG.11A

FIG.11B

【図１２】

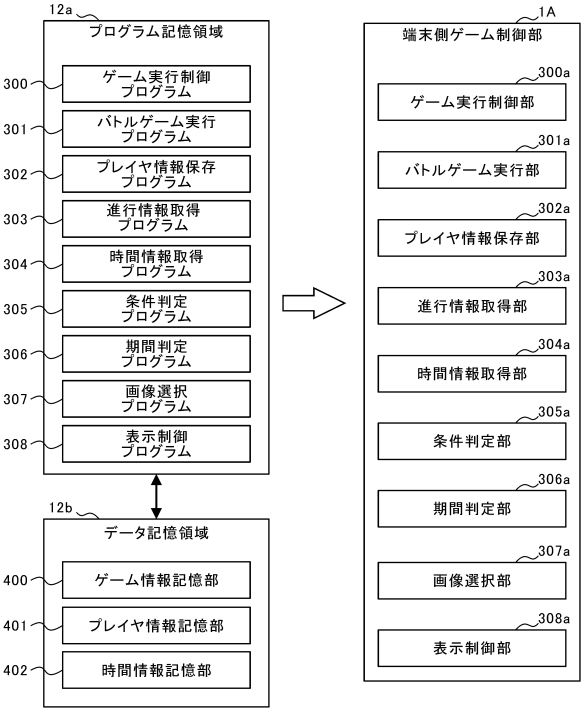


FIG.12

【図１３】

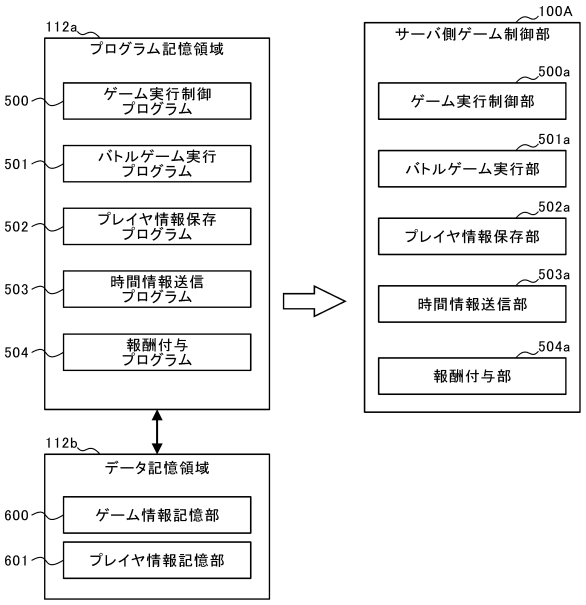


FIG.13

【図１４】

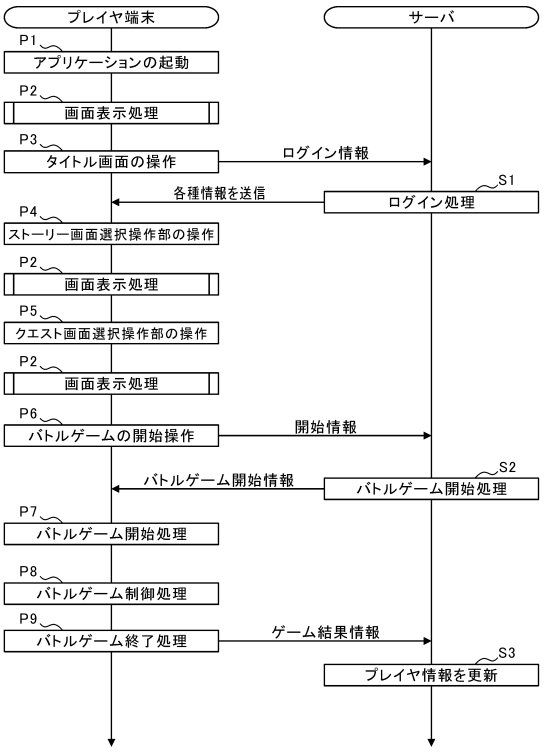


FIG.14

【図１５】

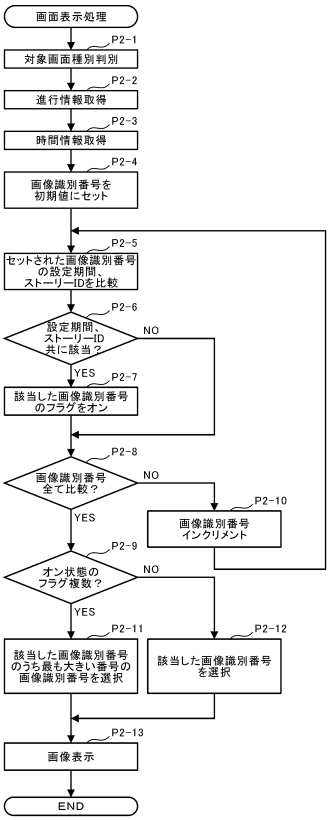

画面表示処理
P2-1
対象画面種別判別
P2-2
進行情報取得
P2-3
時間情報取得
P2-4
画像識別番号を
初期値にセット
P2-5
セットされた画像識別番号
の設定期間、
ストーリーIDを比較
P2-6
設定期間、
ストーリーID
共に該当？
NO
YES
P2-7
該当した画像識別番号
のフラグをオン
P2-8
画像識別番号
全て比較？
NO
YES
P2-10
画像識別番号
インクリメント
P2-9
オン状態の
フラグ複数？
NO
YES
P2-11
該当した画像識別番号
のうち最も大きい番号の
画像識別番号を選択
P2-12
該当した画像識別番号
を選択
P2-13
画像表示
END

FIG.15

フロントページの続き

(56)参考文献 国際公開第２０１２／０８６１４９（WO，Ａ１）
特開２０１４－０１８２９１（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０２１５２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－０５１５２８（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２９６２７８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１１９１２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０８２２９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４８３０１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１３６７０２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　１３／００－９８