

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6872256号
(P6872256)

(45) 発行日 令和3年5月19日(2021.5.19)

(24) 登録日 令和3年4月21日(2021.4.21)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F	13/45	(2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/822	(2014.01)	A 6 3 F	13/822

請求項の数 3 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2019-155071 (P2019-155071)
 (22) 出願日 令和1年8月27日(2019.8.27)
 (62) 分割の表示 特願2017-239457 (P2017-239457)
 の分割
 原出願日 平成26年10月7日(2014.10.7)
 (65) 公開番号 特開2020-897 (P2020-897A)
 (43) 公開日 令和2年1月9日(2020.1.9)
 審査請求日 令和1年9月26日(2019.9.26)

(73) 特許権者 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメン
 ト
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72) 発明者 宮路 賢一
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 岡田 英斗
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 井堀 哲志
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 松本 一也
 東京都港区赤坂九丁目7番2号

審査官 比嘉 翔一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲームシステムであって、

前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段と、

前記対戦期間内に基準時点が到来した場合に、新たな取得対象を追加する追加手段と、前記基準時点が到来した場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた行動可能回数と、前記対戦相手の前記行動可能回数と、が増加するように、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられたユーザデータと前記対戦相手に関連付けられた対戦相手データとを更新する増加手段と、

前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲーム制御装置であって、

前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段と、

10

20

前記対戦期間内に基準時点が到来した場合に、新たな取得対象を追加する追加手段と、前記基準時点が到来した場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた行動可能回数と、前記対戦相手の前記行動可能回数と、が増加するように、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられたユーザデータと前記対戦相手に関連付けられた対戦相手データとを更新する増加手段と、

前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段と、

を含むことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 3】

ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するコンピュータを、

前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段と、前記対戦期間内に基準時点が到来した場合に、新たな取得対象を追加する追加手段、前記基準時点が到来した場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた行動可能回数と、前記対戦相手の前記行動可能回数と、が増加するように、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられたユーザデータと前記対戦相手に関連付けられた対戦相手データとを更新する増加手段と、

前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で、対戦期間内に土地などの取得対象を取得するゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、ユーザ又はユーザグループと、対戦相手と、が対戦期間内に互いに陣地を取得するゲームを実行するゲーム装置が記載されている。このゲームでは、先に相手の本陣を取得した方が勝利する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 138715 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、上記のようなゲームでは、一方が順調に多くの取得対象を取得して優勢にゲームを進めていると、比較的早い時点で勝敗を予測できてしまう場合があり、劣勢な方が最後までゲームをプレイせずに途中で投げ出してしまう可能性がある。例えば、対戦の序盤で大差がつくと、逆転することが難しくなることから、劣勢な方のユーザが対戦に勝つことをあきらめてしまうことがある。このような場合、劣勢な方は、対戦期間が残っていてもこれ以上ゲームを楽しむことができない。また、例えば、劣勢な方が、現在のゲームが楽しめないからといって次のゲームを楽しもうとしても、今の対戦期間の終了まで待たなければならない。他方、優勢な方は、劣勢な方がゲームを投げ出してしまうと、対戦相手が対戦に参加してくれなことから対戦期間が残っていてもゲームを楽しむことができない。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを、対戦期間が終了するまで楽しませることが可能なゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲームシステムは、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲームシステムであって、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段と、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段と、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段と、を含むことを特徴とする。

10

【 0 0 0 7 】

本発明に係るゲーム制御装置は、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲーム制御装置であって、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段と、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段と、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段と、を含むことを特徴とする。

20

【 0 0 0 8 】

本発明に係るプログラムは、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するコンピュータを、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段、として機能させる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す図である。

【図 2】ゲーム空間の一例を示す図である。

【図 3】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図 4】浮島が占領された場合のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 5】第 2 ラウンドが開始した場合のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 6】第 3 ラウンドが開始した場合のゲーム画面の一例を示す図である。

40

【図 7】ユニオン施設が配置された場合のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 8】ユニオン施設が移動した場合のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 9】ゲームシステムで実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。

【図 10】ユーザテーブルのデータ格納例を示す図である。

【図 11】ユニオンテーブルのデータ格納例を示す図である。

【図 12】ゲーム状況データのデータ格納例を示す図である。

【図 13】ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示す図である。

【図 14】ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示す図である。

【図 15】ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示す図である。

50

【発明を実施するための形態】**【0010】**

以下、本発明の実施の形態（以下、実施形態）を図面に基づいて説明する。なお、図面において同一又は対応する構成には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略することがある。

【0011】**[1 . ゲームシステムの構成]**

図1は、本実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す図である。図1に示すように、ゲームシステム1は、ゲームサーバ10と、複数のゲーム装置30 - n（nは正整数である。以降、これらをまとめて単にゲーム装置30ともいう。）と、を含む。ゲームサーバ10とゲーム装置30とは、ネットワークNに接続され、相互にデータ通信が可能である。

10

【0012】

ゲームサーバ10（ゲーム制御装置）は、ゲームを統括的に制御するコンピュータである。ゲームサーバ10は、例えば、サーバコンピュータによって実現される。ゲームサーバ10は、制御部11、記憶部12、及び通信部13を含む。制御部11は、例えば、1又は複数のマイクロプロセッサ等を含む。制御部11は、記憶部12に記憶されたオペレーティングシステムやその他のプログラムに従って処理を実行する。記憶部12は、例えば、主記憶部（例えば、RAM）及び補助記憶部（例えば、ハードディスクドライブ又はソリッドステートドライブ）を含む。記憶部12は、種々のプログラムやデータを記憶する。通信部13は、通信ネットワークを介してデータ通信するためのものである。

20

【0013】

ゲーム装置30は、ユーザの操作端末としてのコンピュータである。ゲーム装置30は、例えば、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、又は業務用ゲーム機等によって実現される。

【0014】

ゲーム装置30は、制御部31、記憶部32、通信部33、操作部34、及び表示部35を含む。制御部31、記憶部32、及び通信部33のハードウェア構成は、それぞれ制御部11、記憶部12、及び通信部13と同様であるので説明を省略する。

30

【0015】

操作部34は、例えば、タッチパネル等のポインティングデバイス、ボタン、又はキーボード等を含み、ユーザが操作を行うために用いられる。表示部35は、例えば、液晶パネルである。表示部35は、制御部11からの指示に従って画面を表示する。

【0016】

なお、ゲームサーバ10及びゲーム装置30の各々のハードウェア構成は、上記の例に限られない。例えば、ゲームサーバ10及びゲーム装置30の各々は、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体（例えば、メモリカードや光ディスク）を読み取るための読取部（例えば、メモリカードスロットや光ディスクドライブ）を含んでいてもよい。この場合、記憶部12又は記憶部32に記憶されるプログラムやデータは、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体から、ゲームサーバ10又はゲーム装置30に供給される。また、記憶部12又は記憶部32に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、ネットワークNを介して外部のコンピュータからゲームサーバ10又はゲーム装置30に供給されるようにしてもよい。

40

【0017】**[2 . ゲームシステムにおいて実行されるゲームの概要]**

ゲームシステム1は、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行する。

【0018】

ユーザとは、ゲームのプレイヤーである。別の言い方をすれば、操作部34を操作するこ

50

とによって、取得対象を取得する人である。

【0019】

ユーザグループとは、複数のユーザの集まりのことである。ユーザグループには、複数のユーザが属する。ユーザグループに属する各ユーザは、共通の目的を達成することを目指して互いに協力してゲームをプレイする。このため、ユーザグループは、共通の目的を達成することを目指すユーザの集団ということもできる。例えば、ユーザグループは、同一のユーザグループ識別情報と関連付けられた複数のユーザのことである。即ち、ユーザグループに属する複数のユーザとは、当該ユーザグループを識別するユーザグループ識別情報と関連付けられている複数のユーザのことである。ユーザグループは「チーム」、「ユニオン」、「ギルド」、「同盟」、「パーティ」等と言い換えることができる。

10

【0020】

対戦相手とは、ユーザ又はユーザグループと対戦するユーザ、ユーザグループ、又はコンピュータである。別の言い方をすれば、対戦相手は、ユーザ又はユーザキャラクタと取得対象を取得し合う相手である。なお、ユーザキャラクタは、ユーザに関連付けられたキャラクタである。また、対戦相手は、「敵」等と言い換えることができる。

【0021】

取得対象とは、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との各々が取得する対象となるものであり、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で奪い合う対象となるものである。例えば、取得対象は、ゲーム空間に配置されたオブジェクトである。ゲーム空間とは、仮想的な空間である。ゲーム空間は、3次元空間又は2次元空間である。例えば、取得対象は、ゲーム空間における場所（領域）である。例えば、取得対象は、ゲームアイテム、ゲームカード、ゲームキャラクタ等のゲームオブジェクトであってもよい。

20

【0022】

対戦期間とは、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦（取得対象の奪い合い）が行われる期間のことである。対戦期間は、一つの連続した期間であってもよいし、連続していない複数の部分期間からなる期間であってもよい。例えば、対戦期間は、所定の開始日時から、開始日時よりも後の終了日時である。開始日時は、ゲームを開始する日時である。終了日時は、ゲームを終了する日時である。

【0023】

本実施形態では、ユーザグループ同士が対戦する場合を例に挙げて説明する。即ち、対戦相手もユーザグループである。以降では、ユーザグループをユニオンと記載する。また、取得対象が、2次元のゲーム空間に配置された浮島（オブジェクトの一例）である場合を例に挙げて説明する。更に、対戦期間が、24時間であり、ある日（例えば、9月1日）の午前8時から、翌日（例えば、9月2日）の午前8時までの期間である場合を説明する。

30

【0024】

即ち、本実施形態では、ゲームシステム1は、各ユニオンがゲーム空間に配置された浮島を24時間の間に争奪するゲームを実行する。

【0025】

図2は、ゲーム空間の一例を示す図である。図2に示すように、ゲーム空間の全体を表すオブジェクトであるマップOB1上に、複数の浮島OB2-m（mは、2以上の整数である。以降、これらをまとめて単に浮島OB2ともいう。）の各々が配置されている。

40

【0026】

また、ゲーム空間には、一部の浮島OB2を覆うオブジェクトである雲OB3-1及び雲OB3-2（以降、これらをまとめて単に雲OB3ともいう。）が配置される。雲OB3に覆われている浮島OB2は、図2では模式的に破線で示している。例えば、雲OB3-1は、浮島OB2-7~OB2-11を覆うように配置され、雲OB3-2は、浮島OB2-12~OB2-16を覆うように配置される。

【0027】

マップOB1には、互いに直行する2つの座標軸（Xw軸及びYw軸）が設定されてい

50

る。ゲーム空間に配置される各オブジェクトの位置は、 $X_w - Y_w$ 座標系の2次元座標で特定される。各ゲーム装置30の表示部35には、ゲーム空間の様子を示すゲーム画面が表示される。

【0028】

図3は、ゲーム画面の一例を示す図である。図3に示すように、本実施形態では、ゲーム画面G1には、マップOB1の全体が表示される場合を説明するが、マップOB1の一部のみが表示されるようにしてもよい。ゲーム画面G1には、現在の日時G11が表示されている。

【0029】

各浮島OB2には、ポイントが関連付けられている。ポイントとは、対戦結果を決めるための数値である。浮島OB2に関連付けられたポイントは、浮島OB2内の数値で示される。ユーザが浮島OB2を取得すると、当該ユーザが属するユニオンに当該浮島OB2に関連付けられたポイントが付与される。例えば、ゲームの終了時点において、ポイント数の多い方のユニオンが勝利し、ポイント数が同じ場合には引き分けとなる。

【0030】

ゲームの開始時点では、各浮島OB2は、どのユーザにも取得されていない。ユーザが浮島OB2を選択すると、コンピュータと対戦する。ユーザは、コンピュータに勝利すると、浮島OB2を占領することができる。

【0031】

図4は、浮島OB2が占領された場合のゲーム画面G1の一例を示す図である。図4では、ゲーム画面G1を表示させているユーザのユニオンが浮島OB2-1を占領した場合を示している。この場合、ゲーム画面G1を表示させているユーザのユニオンが浮島OB2-1を占領した旨を示すように、浮島OB2-1の表示態様が変化する(図4では斜線で示す)。この時点では、浮島OB2-1を占領したユニオンは、浮島OB2-1に関連付けられたポイントを、まだ獲得することはできない。ポイントを獲得するためには、ユニオンは、一定時間の間、浮島OB2-1を占領しなければならない。

【0032】

ユニオンが浮島OB2-1を占領すると、ポイントを獲得するために必要な残り時間G17(図4の例では30分間)が表示される。ユニオンは、残り時間G17が0になるまで浮島OB2を占領し続けると、当該浮島OB2-1のポイント(図4の例では50ポイント)を獲得することができる。

【0033】

対戦相手は、残り時間G17が0になるまでは、浮島OB2-1を攻撃して奪うことができる。別の言い方をすれば、残り時間G17が0になってユニオンがポイントを獲得すると、対戦相手は、浮島OB2-1を奪うことができなくなる。対戦相手に浮島OB2-1が奪われてしまうと、浮島OB2-1は、対戦相手に占領された状態となる。このため、一定時間が経過するまでにその浮島OB2-1を奪い返さなければ、対戦相手にポイントが付与されてしまう。

【0034】

なお、各ユニオンが浮島OB2を占領するために行われる対戦は、種々の対戦方法を適用可能であるが、本実施形態では、各ユーザによって作られた拠点(ここでは、村を例に挙げる。)に基づいて対戦が行われる場合を例に挙げて説明する。ここでは、各ユーザは、上記のように浮島OB2を争奪するゲームとは別に、自分の村を育成するゲームもプレイしているものとする。ユーザは、自分の村のキャラクタを育成して他の村を攻撃したり、他の村からの攻撃に自分の村を守るために村の防衛施設を発展させたりする。

【0035】

先述したように、どのユーザも保有していない浮島OB2が選択されるとコンピュータと対戦することになるが、本実施形態では、浮島OB2を選択したユーザの村と、コンピュータの村と、に基づいて対戦が行われるようになっている。なお、コンピュータの村としては、ゲーム開発者によって予め作成された村を用いるようにしてもよいし、対戦中の

10

20

30

40

50

2つのユニオンの何れにも属しない他のユーザが保有する村を借用するようにしてもよい。ユーザがコンピュータの村を攻め落とすと、ユニオンは浮島OB2を占領することができる。また、ユニオンが占領した浮島OB2を対戦相手が攻撃する場合には、ユーザの村と対戦相手の村とに基づいて、対戦が行われる。同様に、対戦相手が占領した浮島OB2をユーザが攻撃する場合には、対戦相手の村とユーザの村とに基づいて、対戦が行われる。

【0036】

また、本実施形態では、各ユーザは、各種行動をするための行動ポイント（詳細後述）を保有している。ユーザは、行動ポイントを消費することで、浮島OB2を占領するための対戦をすることができる。即ち、各ユニオンのユーザは、対戦期間内に何回でも対戦できるのではなく、行動ポイントが残っている限りにおいて、浮島OB2を占領するための対戦をすることができるようになっている。ゲーム画面G1では、残りの行動ポイントG14が示されている。

10

【0037】

また、本実施形態では、ユニオン間で24時間の間に浮島OB2を争奪しあうことになるが、8時間ごとに期間が区切られている。この区切られた各期間を、ラウンドという。各ユニオンは、第1ラウンド～第3ラウンドを戦うことになる。ゲーム画面G1では、現在のラウンドG12と、現在のラウンドの残り時間G13と、が示されている。

【0038】

現在のラウンドG12が示すように、図3及び図4のゲーム画面G1は、第1ラウンド中に表示されるものである。図3及び図4に示すように、マップOB1は、全部が表示されるのではなく、一部が雲OB3に覆われている。雲OB3の下には浮島OB2が隠されている。雲OB3の下に隠れた浮島OB2は、表示されず取得することもできない。第2ラウンドが開始すると、雲OB3-1が晴れる。

20

【0039】

図5は、第2ラウンドが開始した場合のゲーム画面G1の一例を示す図である。図5に示すように、第2ラウンドが開始すると雲OB3-1が晴れて、雲OB3-1の下にある浮島OB2-7～OB2-11が追加される。この状態になると、各ユニオンは、新たに追加された浮島OB2-7～OB2-11を取得できるようになる。また、第2ラウンドが開始すると、各ユニオンに行動ポイントが付与される。図5に示すように、ゲーム画面G1を表示させているユーザの行動ポイントG14が増加している。

30

【0040】

また、図5に示すゲーム画面G1では、ゲーム画面G1を表示させているユーザのユニオンが浮島OB2-1及びOB2-4を取得している。このため、当該ユニオンには、ポイント数G15に示すように、浮島OB2-1の「50」ポイントと、浮島OB2-4の「60」ポイントと、の合計「110」ポイントが付与されている。一方、対戦相手は浮島OB2-3を取得している。このため、ポイント数G16に示すように、対戦相手には、浮島OB2-1の「100」ポイントが付与されている。図5に示すように、取得済みの浮島OB2-1、OB2-3、及びOB2-4は、マップOB1から選択できないようになっている。本実施形態では、取得済みの浮島OB2は、マップOB1から消去することで選択できないようにしているが、例えば、取得済みの浮島OB2の表示態様を変えることにより消去することなく選択できないようにしてもよい。第2ラウンドが終了して第3ラウンドが開始すると、残っている雲OB3-2が晴れる。

40

【0041】

図6は、第3ラウンドが開始した場合のゲーム画面G1の一例を示す図である。図6に示すように、第3ラウンドが開始すると、残っている雲OB3-2が晴れて、その下にある浮島OB2-12～OB2-16がマップOB1に追加される。この状態になると、各ユニオンのユーザは、新たに追加された浮島OB2-12～OB2-16を取得することができるようになる。即ち、各ユニオンのユーザは、ゲーム空間に配置された全ての浮島OB2を取得することができるようになる。また、第3ラウンドになると、第2ラウンド

50

の開始時と同様に、行動ポイント G 1 4 が付与される。取得済みの浮島 O B 2 がマップ O B 1 から消去される点や、浮島 O B 2 の取得状況に応じてポイント数 G 1 5 及び G 1 6 に反映される点は、図 5 と同様である。

【 0 0 4 2 】

また、本実施形態では、各ユーザは、行動ポイントを消費して、自分のユニオンを支援するためのオブジェクトをゲーム空間に配置することができる。

【 0 0 4 3 】

ユニオンを支援するためのオブジェクトとは、ユニオンが対戦相手と浮島 O B 2 を奪い合う上で、ユニオンが有利になるようにユニオンを支援するオブジェクトである。言い換えれば、ユニオンにとって有用なオブジェクトである。ゲーム空間に配置されることによって、ユニオンが有利となるような効果を発揮し（ユニオンが有利となるような処理が実行されることとなり）、ゲーム空間に配置されていなければ、ユニオンが有利となるような効果を発揮しないような（ユニオンが有利となるような処理が実行されないこととなるような）オブジェクトである。例えば、ユニオンが浮島 O B 2 を取得しやすくなるように補助するような効果を発揮するオブジェクトである。例えば、対戦相手が浮島 O B 2 を取得しにくくなるように妨害するような効果を発揮するオブジェクトである。以降、当該オブジェクトを、ユニオン施設と記載する。

【 0 0 4 4 】

図 7 は、ユニオン施設が配置された場合のゲーム画面 G 1 の一例を示す図である。図 7 に示すように、マップ O B 1 上にユニオン施設 O B 4 を配置することができる。マップ O B 1 上にユニオン施設 O B 4 が配置されると、そのユニオン施設 O B 4 から所定距離以内にある浮島 O B 2 の取得を支援することができる。

【 0 0 4 5 】

例えば、図 7 に示す場合では、ユニオン施設 O B 4 の近くにある浮島 O B 2 - 2、O B 2 - 8、及び O B 2 - 9 を取得するための対戦において、ユニオン施設 O B 4 は、対戦相手の村を攻撃したり、ユーザの村を回復したりする。ユニオン施設 O B 4 は、行動ポイントを消費することで、移動させることもできる。

【 0 0 4 6 】

図 8 は、ユニオン施設 O B 4 が移動した場合のゲーム画面 G 1 の一例を示す図である。図 8 に示すように、マップ O B 1 上に配置されたユニオン施設 O B 4 を移動させることができる。例えば、ユーザは、次のラウンドに移行して雲 O B 3 が晴れた場合に、雲 O B 3 で覆われていた領域内にユニオン施設 O B 4 を移動させることで、新たに追加された浮島 O B 2 を取得するのを有利に進めることができる。

【 0 0 4 7 】

更に、ユーザは、自分と同じユニオンに属するユーザが占領している浮島 O B 2 を一緒に防衛することもできる。例えば、ユーザ A が占領している浮島 O B 2 をユーザ B が一緒に防衛する場合、対戦相手は、ユーザ A の村とユーザ B の村の両方を撃破しなければ、その浮島 O B 2 を占領することができないようにすることもできる。この場合、ユーザ A 及び B の各々の村を対戦相手が順番に攻撃するようにしてもよいし、ユーザ A 及び B の各々の村を対戦相手が一度に攻撃するようにしてもよい。対戦相手が、ユーザ A の村とユーザ B の村との両方を撃破すると、対戦相手が浮島 O B 2 を占領することができる。この場合、対戦相手のユニオンの複数のユーザによって浮島 O B 2 を防衛できるようにしてもよい。

【 0 0 4 8 】

上記のように、本実施形態のゲームシステム 1 は、ラウンドの進行に応じて雲 O B 3 が晴れて浮島 O B 2 を追加することによって、対戦期間が終了するまで楽しませることができるような構成になっている。以降、当該構成について詳細に説明する。

【 0 0 4 9 】

[3 . ゲームシステムにおいて実現される機能]

図 9 は、ゲームシステム 1 で実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能

10

20

30

40

50

ブロック図である。図 9 に示すように、ゲームシステム 1 は、データ記憶部 100、関連付け部 102、追加部 104、決定部 106、第 1 の減少部 108、第 2 の減少部 110、増加部 112、配置部 114、変更部 116、表示制御部 118、制限部 120、対戦処理実行部 122、及び追加関連付け部 124 を含む。

【0050】

本実施形態では、これら各機能がゲームサーバ 10 によって実現される場合を例に挙げて説明する。ゲームサーバ 10 は、制御部 11 が記憶部 12 に記憶されるプログラムに従って処理を実行することにより、上記の各機能が実現される。データ記憶部 100 は、記憶部 12 を主として実現され、他の各機能は、制御部 11 を主として実現される。

【0051】

なお、本実施形態では、ユニオン同士が複数の浮島 OB2 を争奪するゲームを例に挙げて説明するので、以降の機能ブロックの説明では、「ユーザ又はユーザグループ」の一例として「ユニオン」を説明する。また、「取得対象」の一例として「浮島 OB2」を説明する。更に、「ユニオンを支援するためのオブジェクト」の一例として「ユニオン施設 OB4」を説明する。

【0052】

[3 - 1 . データ記憶部]

データ記憶部 100 は、ゲームを実行するために必要な各種データを記憶する。ここでは、データ記憶部 100 が記憶するデータの一例として、ユーザテーブル TBL100、ユニオンテーブル TBL101、及びゲーム状況データ DT100 を説明する。

【0053】

図 10 は、ユーザテーブル TBL100 のデータ格納例を示す図である。図 10 に示すように、ユーザテーブル TBL100 は、各ユーザに関するデータが格納される。ここでは、ユーザテーブル TBL100 には、ユーザに関連付けられたゲームデータが格納される。

【0054】

ユーザに関連付けられたゲームデータとは、ユーザの識別情報に関連付けて記憶されるゲームデータである。例えば、ユーザによって作られた拠点（村、街、城、又は基地等）に関するデータを含む。例えば、ユーザによって生成又は育成された 1 又は複数のゲームキャラクタに関するデータを含む。例えば、ユーザによって生成又は育成されたゲームキャラクタのグループ（チーム、パーティ等）に関するデータを含む。例えば、ユーザによって収集された 1 又は複数のゲームカード（又は、ユーザによって収集され、かつ、強化された 1 又は複数のゲームカード）に関するデータを含む。例えば、ユーザによって構築されたゲームカードデッキに関するデータを含む。例えば、ユーザによって収集された 1 又は複数のゲームアイテム（又は、ユーザによって収集され、かつ、強化された 1 又は複数のゲームアイテム）に関するデータを含む。

【0055】

本実施形態では、ユーザに関連付けられたゲームデータの一例として、ユーザによって作られた村に関するデータを説明する。図 10 に示すように、ユーザテーブル TBL100 には、ユーザを一意に識別する識別情報であるユーザ ID と、ユーザによって作られた村に関するゲームデータと、が関連付けられて格納される。

【0056】

図 11 は、ユニオンテーブル TBL101 のデータ格納例を示す図である。図 11 に示すように、ユニオンテーブル TBL101 は、各ユニオンに属するユーザを示すデータである。ユニオンテーブル TBL101 には、ユニオンを一意に識別する識別情報であるユニオン ID と、ユニオンに属するユーザのユーザ ID と、が関連付けられて格納される。

【0057】

図 12 は、ゲーム状況データ DT100 のデータ格納例を示す図である。図 12 に示すように、ゲーム状況データ DT100 は、実行中のゲームの状況を示すデータである。ゲーム状況データ DT100 には、対戦組み合わせを示すユニオン ID と、各ユニオンが獲

10

20

30

40

50

得した合計のポイントと、ユニオンに属するユーザのユーザIDと、行動ポイントと、ユニオン施設OB4を一意に識別する識別情報であるユニオン施設IDと、ユニオン施設OB4の位置を示す座標情報と、が関連付けられている。本実施形態では、行動ポイントは、本発明に係るユーザデータ及び対戦相手データの一例である。

【0058】

行動ポイント（ユーザデータ及び対戦相手データの各々）は、行動可能回数を示すデータである。行動可能回数とは、ゲームにおいて行動することができる回数であり、行動をあと何回行うことができるのかを示す。上記行動は、浮島OB2を取得するための行動であり、例えば、浮島OB2を選択すること、浮島OB2の取得を支援すること（例えば、浮島OB2の取得を支援するためのユニオン施設OB4を配置したり移動させたりすること）である。

10

【0059】

行動可能回数は、上記行動が行われると減少（消費）する。例えば、行動可能回数は、後述するユーザデータや対戦相手データの値で示される。行動可能回数は、所定の条件のもとで付与される。例えば、ゲーム開始時に所定回数だけ付与される。また例えば、行動可能回数は、時間経過に応じて追加で付与される。行動可能回数が0になると、上記行動をすることができない。

【0060】

行動ポイント（ユーザデータ及び対戦相手データの各々）は、例えば、行動可能回数そのものを示すパラメータである。例えば、行動可能な全回数を示す第1パラメータと、行動した回数を示す第2パラメータとの組合せであってもよい。この場合、第1パラメータと第2パラメータとの差が行動可能回数を示すことになる。例えば、行動が行われた場合に所定量だけ値が変化するパラメータであってもよい。例えば、行動が行われた場合に、エネルギーや体力等の数値を示すパラメータが所定値（例えば、1以外の数値）だけ変化する。

20

【0061】

本実施形態では、一方のユニオンに関連付けられた行動ポイントがユーザデータに相当し、当該一のユニオンの対戦相手（即ち、他方のユニオン）に関連付けられた行動ポイントが対戦相手データに相当する。

【0062】

また、ゲーム状況データDT100には、浮島OB2を一意に識別する識別情報である浮島IDと、浮島OB2が追加されるラウンドを示す浮島OB2追加ラウンドと、浮島OB2の位置を示す座標情報と、浮島OB2を取得した場合に付与されるポイントと、ポイントが付与されるまでに必要な基準時間と、初期対戦相手となるユーザID、浮島OB2の占領者と、占領してからの経過時間と、浮島OB2が取得済みであるか否かを示す取得済みフラグと、が格納される。なお、基準時間は、浮島OB2ごとに異なってもよいし、同じであってもよい。初期対戦相手とは、誰も占領していない浮島OB2を占領するための対戦相手となるゲームデータに関連付けられたユーザID（即ち、対戦中の2つのユニオンの何れにも属しないユーザのユーザID）である。占領者は、浮島OB2を占領しているユーザID及びユニオンIDである。

30

40

【0063】

また、ゲーム状況データDT100には、雲OB3を一意に識別する識別情報である雲IDと、雲OB3の位置を示す座標情報と、雲OB3を消去するラウンドと、現在のラウンド数と、現在のラウンドの開始時点からの経過時間と、が格納される。雲OB3を消去するラウンドが到来すると、当該雲OB3に対応する情報がゲーム状況データDT100から削除され、ゲーム空間から雲OB3が消去される。

【0064】

[3-2. 関連付け部]

関連付け部102は、対戦期間内に、浮島OB2を取得するための条件を満たしたユニオンと対戦相手との一方と、当該浮島OB2と、を関連付ける。対戦期間内とは、対戦期

50

間が開始してから、終了するまでの間のことである。別の言い方をすれば、対戦期間内とは、対戦（浮島OB2の奪い合い）が進行している間のことである。

【0065】

浮島OB2を取得するための条件とは、浮島OB2にユニオン又は対戦相手が関連付けられるための条件（即ち、その浮島OB2をユニオンが取得するための条件）である。この条件が満たされた場合、浮島OB2にユニオン又は対戦相手が関連付けられる。浮島OB2ごとに条件は異なってもよいし、全ての浮島OB2に共通の条件が設定されてもよい。例えば、ユニオンに関連付けられたゲームデータと、他のゲームデータと、に基づいて実行される対戦処理の結果が所定の結果（例えば、ユニオン側の勝利）となることが「条件」の一例に相当する。

10

【0066】

「ユニオンと浮島OB2とを関連付ける」とは、浮島IDと、ユニオンID又はユニオンIDに所属する何れかのユーザIDと、を関連付けることである。ユニオンと浮島OB2とが関連付けられることは、ユニオンが浮島OB2を取得したことに相当する。

【0067】

「対戦相手と浮島OB2とを関連付ける」とは、浮島IDと対戦相手の識別情報とを関連付けることである。本実施形態では、対戦相手もユニオンである場合を説明するので、対戦相手の識別情報は、ユニオンID、又は、ユニオンIDに所属する何れかのユーザIDとなる。対戦相手と浮島OB2とが関連付けられることは、対戦相手が浮島OB2を取得したことに相当する。

20

【0068】

本実施形態では、関連付け部102が、浮島IDと、ユーザID及びユニオンIDの両方と、を関連付ける場合を例に挙げて説明する。

【0069】

本実施形態では、関連付け部102は、ユニオンと対戦相手との一方に関連付けられた浮島OB2を取得するための条件を、ユニオンと対戦相手との他方が満たした場合に、当該浮島OB2と、ユニオンと対戦相手との上記一方と、の関連付けを解除して、当該浮島OB2に、ユニオンと対戦相手との上記他方を関連付ける。

【0070】

ユニオンと浮島OB2との関連付けを解除するとは、当該浮島OB2とユニオンとが関連付けられた状態から、当該浮島OB2とユニオンとが関連付けられていない状態へと変えることである。例えば、浮島IDに関連付けられたユーザIDやユニオンIDを削除すること、又は、ユーザIDやユニオンIDに関連付けられた浮島IDを削除することである。対戦相手と浮島OB2との関連付けを解除すること、ユニオンと浮島OB2との関連付けを解除することと同様である。

30

【0071】

本実施形態では、関連付け部102は、対戦処理の結果に基づいて、ユニオンに属する何れかのユーザに関連付けられた浮島OB2に対戦相手を関連付ける。

【0072】

対戦処理の結果とは、ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、の対戦の結果である。例えば、対戦処理の結果は、ユーザに関連付けられたゲームデータが対戦相手に関連付けられたゲームデータに勝利したか、敗北したか、引き分けたかである。

40

【0073】

関連付け部102は、対戦処理の結果が所定の結果であるか否かに基づいて、浮島OB2に対戦相手を関連付けるか否かを決定する。例えば、関連付け部102は、対戦処理の結果が所定の結果である場合に、浮島OB2に対戦相手を関連付けると決定し、対戦処理の結果が所定の結果でない場合に、浮島OB2に対戦相手を関連付けないと決定する。対戦処理の結果が所定の結果である場合とは、例えば、ユーザに関連付けられたゲームデータが対戦相手に関連付けられたゲームデータに敗北した場合である。また、対戦処理の結

50

果が所定の結果でない場合とは、例えば、ユーザに関連付けられたゲームデータが対戦相手に関連付けられたゲームデータに勝利した場合である。

【 0 0 7 4 】

本実施形態では、複数のユーザで浮島 O B 2 を防衛することができるので、関連付け部 1 0 2 は、ユニオンに属する複数のユーザが浮島 O B 2 に関連付けられている場合に、対戦処理の結果に基づいて、当該浮島 O B 2 と、少なくとも一人と、の関連付けを解除する。例えば、関連付け部 1 0 2 は、複数のユーザの何れかに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて行われる対戦処理が所定の結果である場合に、当該ユーザと浮島 O B 2 との関連付けを解除する。このユーザは、最初に浮島 O B 2 を占領したユーザであってもよいし、浮島 O B 2 を占領後に関連付けられたユーザであってもよい。また例えば、複数のユーザの各々に関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて、一度に対戦処理が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 0 7 5 】

[3 - 3 . 追加部]

追加部 1 0 4 は、対戦期間内に、時間経過に応じて新たな浮島 O B 2 を追加する。時間経過とは、時間が経過することである。

【 0 0 7 6 】

新たな浮島 O B 2 を追加するとは、ユニオンや対戦相手が取得可能な浮島 O B 2 の数を増加させることである。別の言い方をすれば、所望の浮島 O B 2 として選択可能な状態の浮島 O B 2 の数を増加させることである。例えば、ゲーム空間に新たに浮島 O B 2 を配置することである。又は、少なくとも一つの浮島 O B 2 が配置された領域を新たにゲーム空間に追加することや、少なくとも一つの浮島 O B 2 が配置された領域の表示を制限しておき、当該領域の表示制限を解除することである。本実施形態では、マップ O B 1 のうち雲 O B 3 に覆われた領域の表示を制限しておき、当該領域の表示制限を解除して、雲 O B 3 の下にある浮島 O B 2 を追加する場合を例に挙げて説明する。

20

【 0 0 7 7 】

時間経過に応じて新たな浮島 O B 2 を追加するとは、所定時間が経過するごとに、新たな浮島 O B 2 を追加することである。あるいは、経過した時間に応じた数だけ、新たな浮島 O B 2 を追加することである。本実施形態では、追加部 1 0 4 は、対戦期間内に基準時点が到来した場合に、新たな浮島 O B 2 を追加する。

30

【 0 0 7 8 】

基準時点とは、対戦期間内の時点である。1 又は複数の基準時点が、対戦期間内に設定される。例えば、特定の日時が基準時点として設定される。例えば、特定の曜日の特定の時刻が基準時点として設定される。例えば、所定時間が経過するごとに基準時点が到来するように設定される。即ち、期間の開始時点から所定時間が経過した時点が基準時点として設定される。さらに、その基準時点から所定時間が経過した時点が基準時点として設定される。例えば、基準時点は、ラウンドの開始時点のことである。先述のように、ラウンドとは、対戦期間を複数に分けた場合の個々の期間のことである。例えば、対戦期間が、9 月 1 日の午前 8 時から 9 月 2 日の午前 8 時までの 2 4 時間であり、各ラウンドが 8 時間ずつである場合には、基準時点は、9 月 1 日の午後 4 時及び 9 月 2 日の午前 0 時となる。

40

【 0 0 7 9 】

[3 - 4 . 決定部]

決定部 1 0 6 は、対戦期間が終了する場合に、ユニオンに関連付けられた浮島 O B 2 と、対戦相手に関連付けられた浮島 O B 2 と、に基づいて対戦結果を決定する。対戦期間が終了するとは、対戦期間の終了時点が経過することである。対戦結果とは、勝敗のことであり、勝利、敗北、又は引き分けである。

【 0 0 8 0 】

例えば、決定部 1 0 6 は、ユニオンに関連付けられた浮島 O B 2 に関連付けられたポイントと、対戦相手に関連付けられた浮島 O B 2 に関連付けられたポイントと、に基づいて

50

対戦結果を決定する。この場合、例えば、ポイントの合計が多い方が勝利し、ポイントの合計が少ない方が敗北する。ポイントが同じ場合は、引き分けとなる。

【 0 0 8 1 】

なお、決定部 1 0 6 は、ユニオンに関連付けられた取得対象の数と、対戦相手に関連付けられた取得対象の数と、に基づいて対戦結果を決定するようにしてもよい。この場合、例えば、数が多い方が勝利し、数が少ない方が敗北する。数が同じ場合は、引き分けとなる。

【 0 0 8 2 】

[3 - 5 . 第 1 の減少部]

第 1 の減少部 1 0 8 は、ユニオンによって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合、ユニオンに関連付けられた行動可能回数に関する行動ポイントを、当該行動可能回数が減少するように更新する。

10

【 0 0 8 3 】

「ユニオンによって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合」とは、複数の浮島 O B 2 の何れかがユニオンに属する何れかのユーザによって選択された場合である。なお、「ユニオンに属する何れかのユーザ」は、ユニオンに属する特定のユーザに限定してもよい。ここで、「特定のユーザ」とは、例えば、ユニオンのうちで、リーダー又は代表者等の特定の役割を担っているユーザである。

【 0 0 8 4 】

ユーザによって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合とは、複数の浮島 O B 2 の何れかを選択するための操作をユーザ（ユーザが操作するゲーム装置 3 0）から受け付けた場合である。例えば、複数の浮島 O B 2 の何れかを選択するための操作が行われたことを示すデータをユーザのゲーム装置 3 0 から受信した場合である。上記操作は、例えば、複数の浮島 O B 2 の何れかを所望の浮島 O B 2 として選択する操作である。所望の浮島 O B 2 とは、ユニオン又は対戦相手が取得したいと希望している取得対象のことである。「所望の浮島 O B 2 を選択する操作」とは、例えば、タッチパネルやマウス等のポインティングデバイスを用いて所望の浮島 O B 2 を指し示す操作等である。

20

【 0 0 8 5 】

なお、上記操作は、複数の浮島 O B 2 の何れかをコンピュータに選択させることを指示する操作であってもよい。この場合、当該操作が受け付けられると、所与のアルゴリズムのもとで、複数の浮島 O B 2 の何れかが選択される。なお、「複数の浮島 O B 2 の何れかをコンピュータに選択させることを指示する操作」とは、例えば、所定の画像（ボタン等）を選択する操作等である。上記のように、「ユーザによって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合」とは、ユーザの操作によって、直接的に浮島 O B 2 が選択される場合と、間接的に浮島 O B 2 が選択される場合と、を含む。

30

【 0 0 8 6 】

第 1 の減少部 1 0 8 は、行動ポイントが示す行動可能回数が減少するように、行動ポイントを更新する。本実施形態では、ユーザデータの一例として、行動可能回数そのものを示すパラメータである行動ポイントを説明しているので、第 1 の減少部 1 0 8 は、そのパラメータ値を減らすことである。例えば、ユーザデータが、行動可能な全回数を示す第 1 パラメータと、行動した回数を示す第 2 パラメータとの組合せである場合、第 1 の減少部 1 0 8 は、第 2 パラメータ値を増やす。また例えば、ユーザデータが、行動が行われた場合に所定の変化量だけ変化するようなパラメータの場合、第 1 の減少部 1 0 8 は、その変化量だけパラメータ値を変化させる。

40

【 0 0 8 7 】

本実施形態では、第 1 の減少部 1 0 8 は、配置部 1 1 4 によりユニオン施設 O B 4 が配置された場合と、変更部 1 1 6 によりユニオン施設 O B 4 の位置が変更された場合と、の少なくとも一方の場合に、ユニオンの行動可能回数が減少するように、ユーザデータを更新する。

【 0 0 8 8 】

50

[3 - 6 . 第 2 の減少部]

第 2 の減少部 1 1 0 は、対戦相手によって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合、対戦相手に関連付けられた行動可能回数に関する行動ポイントを、当該行動可能回数が減少するように更新する。本実施形態では、対戦相手もユニオンである場合を説明するので、「対戦相手によって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合」とは、複数の浮島 O B 2 の何れかが対戦相手のユニオンに属する何れかのユーザによって選択された場合である。

【 0 0 8 9 】

本実施形態では、対戦相手データの一例として、行動可能回数そのものを示すパラメータである行動ポイントを説明しているので、第 2 の減少部 1 1 0 は、行動ポイントが示す行動可能回数が減少するように、行動ポイントを更新する。例えば、対戦相手データが行動可能回数そのものを示すパラメータである場合、第 2 の減少部 1 1 0 は、そのパラメータ値を減らす。例えば、対戦相手データが、行動可能な全回数を示す第 1 パラメータと、行動した回数を示す第 2 パラメータとの組合せである場合、第 2 の減少部 1 1 0 は、第 2 パラメータ値を増やす。また例えば、対戦相手データが、行動が行われた場合に所定の変化量だけ変化するようなパラメータの場合、第 2 の減少部 1 1 0 は、その変化量だけパラメータ値を変化させる。

【 0 0 9 0 】

[3 - 7 . 増加部]

増加部 1 1 2 は、基準時点が到来した場合に、ユニオンの行動可能回数と、対戦相手の前記行動可能回数と、が増加するように、行動ポイント（ユーザデータ及び対戦相手データの一例）とを更新する。

【 0 0 9 1 】

ユーザデータ及び対戦相手データの一例として、行動可能回数そのものを示すパラメータである行動ポイントを説明しているので、増加部 1 1 2 は、ユーザデータ及び対戦相手データの各々が示す行動可能回数が増えるようにユーザデータ及び対戦相手データを更新する。例えば、ユーザデータ及び対戦相手データが行動可能回数そのものを示すパラメータである場合、増加部 1 1 2 は、そのパラメータ値を増やす。

【 0 0 9 2 】

例えば、ユーザデータ及び対戦相手データが、行動することが可能な全回数を示す第 1 パラメータと、行動した回数を示す第 2 パラメータと、の組合せである場合、増加部 1 1 2 は、第 1 パラメータ値を増やしたり、第 2 パラメータ値を減らしたりする。また例えば、ユーザデータ及び対戦相手データが、行動が行われた場合に所定の変化量だけ減少するようなパラメータの場合、増加部 1 1 2 は、パラメータ値を増加させる。一方、ユーザデータ及び対戦相手データが、行動が行われた場合に所定の変化量だけ増加するようなパラメータの場合、増加部 1 1 2 は、パラメータ値を減少させる。

【 0 0 9 3 】

[3 - 8 . 配置部]

配置部 1 1 4 は、ユニオンからの指示に基づいて、ユニオン施設 O B 4 をゲーム空間に配置する。ユニオンからの指示とは、ユニオンに属するユーザによって行われる、ユニオン施設 O B 4 を配置する旨の指示である。例えば、この指示には、ユニオン施設 O B 4 を配置する位置に関する指示が含まれる。また例えば、ユーザが複数種類のユニオン施設 O B 4 のうちの何れかを選択可能である場合、上記指示には、配置するユニオン施設 O B 4 の種類に関する指示が含まれる。ユニオンに属するユーザによって行われる指示は、指示内容を示す情報がゲーム装置 3 0 からゲームサーバ 1 0 に送信されることによって、ゲームサーバ 1 0 に伝えられる。

【 0 0 9 4 】

例えば、配置部 1 1 4 は、ゲーム空間内の位置（座標情報）にユニオン施設 O B 4 を関連付けることによって、ユニオン施設 O B 4 を配置する。本実施形態では、配置部 1 1 4 は、ユニオン施設 I D と、ユニオン施設 O B 4 の位置を示す座標情報と、を関連付けてゲーム状況データ D T 1 0 0 に格納する。

【 0 0 9 5 】

[3 - 9 . 変更部]

変更部 1 1 6 は、ユニオンからの指示に基づいて、ゲーム空間内におけるユニオン施設 O B 4 の位置を変更する。変更部 1 1 6 は、ゲーム空間内でユニオン施設 O B 4 を移動させる。変更部 1 1 6 は、ユニオン施設 O B 4 に関連付けられる位置（座標情報）を変更することによって、ユニオン施設 O B 4 の位置を変更する。本実施形態では、配置部 1 1 4 は、ユニオン施設 I D に関連付けられた座標情報を変更する。

【 0 0 9 6 】

[3 - 1 0 . 表示制御部]

表示制御部 1 1 8 は、ユニオンに属するユーザに対応する表示部 3 5 に、ゲーム空間の様子を示す画像を表示させる。ユーザに対応する表示部 3 5 とは、ユーザが操作するゲーム装置 3 0 に備えられた表示部 3 5、又は、ユーザが操作するゲーム装置 3 0 に接続された表示装置である。本実施形態では、ゲームサーバ 1 0 によって表示制御部 1 1 8 が実現される場合を説明するので、ゲーム画面 G 1 を表示させるために必要なゲーム状況データ D T 1 0 0 をゲーム装置 3 0 に送信することが、ゲーム空間の様子を示す画像を表示させることに相当する。

【 0 0 9 7 】

ゲーム空間の様子を示す画像とは、ゲーム空間の全体又は一部を示す画像である。ゲーム空間が 3 次元空間であれば、視点（仮想カメラ）から見たゲーム空間を示す画像である。この場合の画像は、視点の視野を示す画像である。ゲーム空間が 2 次元空間であれば、ゲーム空間の表示対象領域の様子を示す画像である。ゲーム空間の一部が表示対象領域として設定される場合もあれば、ゲーム空間の全体が表示対象領域として設定される場合もある。本実施形態では、マップ O B 1 が上記画像に相当する。

【 0 0 9 8 】

本実施形態では、ゲーム空間は、少なくとも一つの浮島 O B 2 が配置される第 1 の領域と、少なくとも一つの浮島 O B 2 が配置される第 2 の領域と、を含んでいる。表示制御部 1 1 8 は、表示部 3 5 への第 2 の領域の表示を制限する。第 2 の領域の表示を制限するとは、第 2 の領域を表示させないこと、第 2 の領域に所定の画像を重ねて表示させて見えないようにすること、第 2 の領域に所定の画像処理を施して第 2 の領域をみえにくくすること、第 2 の領域に配置される取得対象を表示させないことである。なお、所定の画像処理は、例えば、輝度を下げること、モザイクをかけること、一又は複数の色で塗りつぶすことである。本実施形態では、第 1 の領域は、マップ O B 1 のうち雲 O B 3 が重畳していない領域であり、第 2 の領域は、マップ O B 1 のうち雲 O B 3 が重畳する領域である。本実施形態では、雲 O B 3 が上記所定の画像に相当する。

【 0 0 9 9 】

本実施形態では、上記のような表示制御が行われるので、追加部 1 0 4 は、対戦期間内に、時間経過に応じて、制限部 1 2 0 による制限を解除することによって、新たな浮島 O B 2 を追加することになる。追加部 1 0 4 は、期間内に設定された基準時点が到来した場合に、制限を解除する。例えば、追加部 1 0 4 は、期間が開始されてから所定時間が経過した場合に、制限を解除する。また例えば、追加部 1 0 4 は、所定の日時になった場合に、制限を解除する。例えば、追加部 1 0 4 は、時間が経過するのに伴って、徐々に制限を解除していく。例えば、追加部 1 0 4 は、時間が経過するにつれて、第 2 の領域を徐々に表示していくことである。

【 0 1 0 0 】

[3 - 1 1 . 制限部]

制限部 1 2 0 は、複数の浮島 O B 2 の何れかにユニオンと対戦相手との一方が関連付けられた状態が基準時間以上継続した場合に、当該浮島 O B 2 がユニオンと対戦相手との他方に関連付けられることを制限する。「関連付けられた状態が基準時間以上継続した場合」とは、当該状態になってから経過した時間が基準時間以上になった場合である。

【 0 1 0 1 】

浮島 O B 2 が関連付けられることを制限するとは、浮島 O B 2 を関連付けられないようにすることである。即ち、浮島 O B 2 が関連付けられることを禁止することである。例えば、浮島 O B 2 を選択できないようにすることである。即ち、浮島 O B 2 を選択することを禁止することである。本実施形態では、取得済みフラグが取得済みであることを示す浮島 O B 2 は選択できないようになっているので、制限部 1 2 0 は、取得済みフラグの値を取得済みにすることによって、浮島 O B 2 が関連付けられることを制限する。

【 0 1 0 2 】

[3 - 1 2 . 対戦処理実行部]

対戦処理実行部 1 2 2 は、ユニオンに属する何れかのユーザに浮島 O B 2 が関連付けられている場合に、当該ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて、対戦処理を実行する。

10

【 0 1 0 3 】

対戦処理とは、ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、の対戦を実行する処理である。別の言い方をすれば、ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、の対戦の結果を決定するための処理である。対戦結果を決めるためのアルゴリズムは、プログラムに記述されているものとする。

【 0 1 0 4 】

本実施形態では、対戦処理実行部 1 2 2 は、ユニオンに属する複数のユーザが浮島 O B 2 に関連付けられている場合に、複数のユーザの少なくとも一人に関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて、対戦処理を実行する。複数のユーザの少なくとも一人は、浮島 O B 2 に関連付けられた複数のユーザのうち、所定の方法により選出されるユーザであってもよいし、浮島 O B 2 に関連付けられた全ユーザであってもよい。所定の方法は、例えば、浮島 O B 2 に関連付けられた順番が遅い順である。

20

【 0 1 0 5 】

また例えば、対戦処理実行部 1 2 2 は、ユニオンと対戦相手との何れにも関連付けられていない浮島 O B 2 が所望の浮島 O B 2 としてユニオンと対戦相手との一方によって選択された場合に、ユニオンと対戦相手との一方に関連付けられたゲームデータと、ユニオンと対戦相手以外のユーザに関連付けられたゲームデータと、に基づいて、対戦処理を実行する。関連付け部 1 0 2 は、対戦処理の結果に基づいて、所望の浮島 O B 2 として選択された浮島 O B 2 に、ユニオンと対戦相手との一方を関連付けるか否かを決定することになる。

30

【 0 1 0 6 】

[3 - 1 3 . 追加関連付け部]

追加関連付け部 1 2 4 は、ユニオンに属する何れかのユーザに浮島 O B 2 が関連付けられている場合に、当該浮島 O B 2 に他のユーザを追加して関連付ける。追加関連付け部 1 2 4 は、一のユーザが関連付けられている浮島 O B 2 に、当該一のユーザと同じユニオンに属する他のユーザを追加して関連付ける。即ち、追加関連付け部 1 2 4 は、一のユーザが関連付けられている浮島 O B 2 に、当該一のユーザと他のユーザとが関連付けられている状態にする。

40

【 0 1 0 7 】

[4 . ゲームシステムにおいて実行される処理]

図 1 3 ~ 図 1 5 は、ゲームシステム 1 において実行される処理の一例を示す図である。図 1 3 ~ 図 1 5 に示す処理は、制御部 1 1 が記憶部 1 2 に記憶されたプログラムに基づいて実行し、制御部 3 1 が記憶部 3 2 に記憶されたプログラムに基づいて実行するものである。なお、以降説明する処理が実行されるにあたり、ゲーム開始時の初期状態を示すゲーム状況データ D T 1 0 0 が記憶部 1 2 に記憶されているものとする。

【 0 1 0 8 】

図 1 3 に示すように、ゲームサーバ 1 0 の制御部 1 1 は、記憶部 1 2 に記憶された最新

50

のゲーム状況データDT100をゲーム装置30に送信する(S100)。S100の処理は、ゲーム装置30からゲーム状況データDT100の取得要求を受信した場合に実行されるようにしてもよい。

【0109】

ゲーム装置30の制御部31は、受信したゲーム状況データDT100に基づいて、ゲーム画面G1を表示部35に表示させる(S300)。S300においては、制御部31は、ゲーム状況データDT100に基づいて、マップOB1を記憶部32上に構築して、浮島OB2及び雲OB3を配置する。なお、既にユニオン施設OB4が配置されていれば、マップOB1上にユニオン施設OB4が配置される。また、制御部31は、ゲーム状況データDT100に基づいて、現在の日時G11～残り時間G17をゲーム画面G1に表示させる。

10

【0110】

制御部31は、操作部34からの操作内容を示す操作内容情報をゲームサーバ10に送信する(S302)。ここでは、「ユーザが浮島を選択する操作」、「ユーザが浮島の防衛を指示する操作」、「ユーザがユニオン施設の配置を指示する操作」、及び「ユーザがユニオン施設の移動を指示する操作」の何れかをユーザが行うものとする。

【0111】

なお、ゲーム装置30は、ゲーム状況データDT100に基づいて、浮島追加ラウンドが現在のラウンド以降の浮島が選択されることを制限する。また、ゲーム装置30は、ゲーム状況データDT100に基づいて、取得済みフラグが取得済みを示している浮島が選択されることも制限する。更に、ゲーム装置30からゲームサーバ10に情報が送信される場合には、ユーザIDを識別するための情報も送信されるものとする。この情報は、ユーザIDそのものであってもよいし、IPアドレスやセッションID等であってもよい。IPアドレスやセッションIDが送信される場合には、ゲームサーバ10の記憶部12には、IPアドレス又はセッションIDと、ユーザIDと、の関連付けを示すデータが記憶されているものとする。

20

【0112】

ゲームサーバ10の制御部11は、操作内容を示す情報を受信すると、ユーザの行動ポイントが残っているか否かを判定する(S102)。S102においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、ユーザIDに関連付けられた行動ポイントが1以上であるか否かを判定する。

30

【0113】

行動ポイントが残っていないと判定された場合(S102;N)、制御部11は、行動ポイントが残っていない旨を示すエラーメッセージをゲーム装置30に送信する(S104)。ゲーム装置30の制御部31は、受信したエラーメッセージを表示部35に表示させる(S304)。

【0114】

一方、行動ポイントが残っていると判定された場合(S102;Y)、制御部11は、行動ポイントを減少させる(S106)。S106においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、ユーザIDに関連付けられた行動ポイントを所定値(例えば、1)だけ減少させる。

40

【0115】

図14に移り、制御部11は、受信した操作内容を示す情報を参照する(S108)。ユーザが浮島を選択した場合(S108;浮島選択)、制御部11は、誰も占領していない浮島をユーザが選択したか否かを判定する(S110)。S110においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、ユーザが選択した浮島の浮島IDに関連付けられた占領者に、ユーザID及びユニオンIDが格納されているか否かを判定する。占領者にユーザID及びユニオンIDが格納されていなければ、誰も占領していないと判定される。

【0116】

50

誰も占領していない浮島をユーザが選択したと判定された場合（S 1 1 0 ; Y）、制御部 1 1 は、浮島に関連付けられたゲームデータを特定する（S 1 1 2）。制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 0 0 を参照して、ユーザが選択した浮島の浮島 I D に関連付けられた初期対戦相手のユーザ I D を特定する。そして、制御部 1 1 は、ユーザテーブル T B L 1 0 0 を参照して、当該特定したユーザ I D に関連付けられたゲームデータを取得する。

【 0 1 1 7 】

制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザに関連付けられたゲームデータと、初期対戦相手のゲームデータと、に基づいて対戦処理を実行する（S 1 1 4）。S 1 1 4 においては、制御部 1 1 は、これら 2 つのゲームデータと、対戦結果を決定するためのアルゴリズムと、に基づいて対戦処理を実行する。制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザが勝利したか否かを判定する（S 1 1 6）。

10

【 0 1 1 8 】

浮島を選択したユーザが勝利したと判定された場合（S 1 1 6 ; Y）、制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザに浮島を占領させる（S 1 1 8）。S 1 1 8 においては、制御部 1 1 は、ユーザが選択した浮島の浮島 I D に関連付けられた占領者に、当該ユーザのユーザ I D 及びユニオン I D を格納する。

【 0 1 1 9 】

制御部 1 1 は、ユーザが占領した浮島に関連付けられた経過時間の増加を開始する（S 1 2 0）。S 1 2 0 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 0 0 を参照して、時間経過に応じて経過時間の値を更新する。なお、経過時間の初期値は 0 であり、制御部 1 1 は、1 秒経過するごとに経過時間をカウントアップする。

20

【 0 1 2 0 】

一方、対戦相手が占領している浮島をユーザが選択したと判定された場合（S 1 1 0 ; N）、制御部 1 1 は、当該浮島を防衛しているユーザがいるか否かを判定する（S 1 2 2）。S 1 2 2 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 0 0 を参照して、ユーザが選択した浮島の浮島 I D に関連付けられた占領者に、複数のユーザ I D が格納されているか否かを判定することになる。複数のユーザ I D が格納されている場合、浮島を防衛しているユーザがいると判定される。

【 0 1 2 1 】

30

浮島を防衛しているユーザがいないと判定された場合（S 1 2 2 ; N）、制御部 1 1 は、浮島を占領している対戦相手に関連付けられたゲームデータを特定する（S 1 2 4）。S 1 2 4 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 0 0 を参照して、占領者に格納されたユーザ I D を特定する。そして、制御部 1 1 は、ユーザテーブル T B L 1 0 0 を参照して、当該特定したユーザ I D に関連付けられたゲームデータを特定することになる。

【 0 1 2 2 】

制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザに関連付けられたゲームデータと、浮島を占領している対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて対戦処理を実行する（S 1 2 6）。制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザが勝利したか否かを判定する（S 1 2 8）。

40

【 0 1 2 3 】

浮島を選択したユーザが勝利したと判定された場合（S 1 2 8 ; Y）、制御部 1 1 は、浮島と対戦相手との関連付けを解除して（S 1 3 0）、浮島を選択したユーザに浮島を占領させる（S 1 3 2）。その後、S 1 4 8 の処理に移行する。

【 0 1 2 4 】

一方、浮島を防衛しているユーザがいると判定された場合（S 1 2 2 ; Y）、制御部 1 1 は、浮島を防衛しているユーザに関連付けられたゲームデータを特定する（S 1 3 4）。制御部 1 1 は、浮島を選択したユーザに関連付けられたゲームデータと、浮島を防衛しているユーザに関連付けられたゲームデータと、に基づいて対戦処理を実行する（S 1 3

50

6)。制御部11は、浮島を選択したユーザが勝利したか否かを判定する(S138)。浮島を選択したユーザが勝利したと判定された場合(S138; Y)、制御部11は、浮島を防衛しているユーザと浮島との関連付けを解除する(S140)。

【0125】

一方、ユーザが浮島の防衛を指示した場合(S108; 防衛指示)、図15に移り、制御部11は、ユーザが選択した浮島にユーザを追加で関連付ける(S142)。S142においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照し、ユーザが選択した浮島の浮島IDに関連付けられた占領者に、当該ユーザのユーザIDを格納する。

【0126】

一方、ユーザがユニオン施設の配置を指示した場合(S108; 配置指示)、図15に移り、制御部11は、ゲーム空間にユニオン施設を配置する(S144)。S144においては、制御部11は、新たにユニオン施設IDを発行して、ゲーム状況データDT100に格納する。そして、制御部11は、ユーザがユニオン施設を配置した位置の座標を、ユニオン施設IDに関連付けられた座標情報に格納する。

【0127】

一方、ユーザがユニオン施設の移動を指示した場合(S108; 移動指示)、図15に移り、制御部11は、ユニオン施設を移動させる(S146)。S146においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、ユーザが選択したユニオン施設のユニオン施設IDに関連付けられた座標情報を更新する。

【0128】

制御部11は、浮島が占領された状態が一定時間以上継続したか否かを判定する(S148)。S148においては、制御部11は、各浮島IDに関連付けられた経過時間が基準時間に達したか否かを判定する。

【0129】

浮島が占領された状態が一定時間以上継続したと判定された場合(S148; Y)、制御部11は、その浮島に関連付けられた占領済みフラグを更新してポイントを付与する(S150)。S150においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、占領された状態が一定時間以上継続した浮島の浮島IDに関連付けられたポイントを特定する。そして、制御部11は、その浮島IDに関連付けられた占領者に格納されているユニオンIDを特定する。制御部11は、特定したユニオンIDに関連付けられたポイントに、特定したポイントを加算させる。

【0130】

制御部11は、現在のラウンドの終了時点が到来したか否かを判定する(S152)。S152においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100に格納された経過時間が所定時間(例えば、8時間)に達したか否かを判定する。

【0131】

第1ラウンドの終了時点が到来したと判定された場合(S152; 第1ラウンド終了)、制御部11は、ゲーム空間から雲OB3-1を取り除いて浮島OB2を追加する(S154)。S154においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、雲OB3-1の雲IDを削除する。その結果、ゲーム空間から雲OB3-1が除去される。

【0132】

制御部11は、行動ポイントを増加させる(S156)。S156においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、各ユーザIDに関連付けられた行動ポイントを所定値だけ増加させる。制御部11は、第2ラウンドを開始させる(S158)。S158においては、制御部11は、ゲーム状況データDT100を参照して、ラウンド数を増加させる。

【0133】

一方、第2ラウンドの終了時点が到来したと判定された場合(S152; 第2ラウンド終了)、制御部11は、ゲーム空間から雲OB3-2を取り除いて浮島OB2を追加し(

10

20

30

40

50

S 1 6 0)、行動ポイントを増加させる(S 1 6 2)。制御部 1 1 は、第 3 ラウンドを開始させる(S 1 6 4)。なお、S 1 6 2 におけるポイントの増加数と、S 1 1 5 6 におけるポイントの増加数と、は同じであってもよいし、異なってもよい。

【0 1 3 4】

一方、第 3 ラウンドの終了時点が到来したと判定された場合(S 1 5 2; 第 3 ラウンド)、制御部 1 1 は、ゲームの終了処理を実行し(S 1 6 6)、本処理は終了する。S 1 6 6 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 0 0 を参照して、各ユニオンのポイントを特定する。そして、制御部 1 1 は、当該特定したポイントに基づいて勝敗を決定する。

【0 1 3 5】

一方、現在のラウンドが終了していないと判定された場合(S 1 5 2; N)、S 1 0 0 の処理に戻る。

【0 1 3 6】

以上説明したゲームシステム 1 によれば、時間経過に応じて新たな浮島を追加するので、序盤で一方が多くの浮島を取得してもその時点では対戦結果を予測しにくくすることができる。その結果、劣勢であったとしても途中でゲームを投げ出さずに最後までプレイさせ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。例えば、対戦の序盤で大差がついてしまったとしても、時間経過に応じて新たな浮島が追加されるので、劣勢であったとしても対戦期間が終了するまで逆転する可能性が残されているため、ゲームの対戦結果を予測しにくくすることができる。更に、例えば、劣勢であっても対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることによって、現在のゲームを途中であきらめてしまう可能性を低減させるので、劣勢な方が、現在のゲームをあきらめて次のゲームをプレイするために、現在の対戦期間の終了まで待つことがなくなる。

【0 1 3 7】

また、浮島を選択すると行動ポイントが減少するので、時間経過に応じて新たな浮島が追加されることを前提に、序盤で浮島を選択するか(行動ポイントを消費するか)、時間経過に応じて新たな浮島が追加されるまで選択を待つか(行動ポイントを消費せずに待つか)を考えながらゲームをプレイさせることができる。その結果、対戦期間が終了するまでの戦略を考えさせることができるので、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【0 1 3 8】

また、ゲームの序盤で行動ポイントがなくなってしまうと、その時点でゲームをやめてしまう可能性があるが、基準時点が到来した場合に、新たな浮島が追加されて、行動ポイントが増加するので、基準時点が到来する前に行動ポイントがなくなってしまうと、行動する(新たな浮島を選択する等)ことができる。その結果、基準時点が到来した場合にゲームを続ける動機づけを新たに与えることができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【0 1 3 9】

また、ゲーム空間に配置されるユニオン施設によって、ユニオンが浮島を関連付けやすくなったり、対戦相手が浮島を関連付けにくくなったりすることができる。その結果、戦略性の高いゲームを提供することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。特に、新たな浮島が追加された場合には、その浮島を取得するために、ユニオン施設を配置させたり移動させたりする必要が発生しやすくなるので、ユニオン施設をどの位置に配置させたり移動させたりすべきかを考えさせることができる。その結果、戦略性の高いゲームを提供することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【0 1 4 0】

また、時間経過に応じて雲 O B 3 に隠された領域の表示の制限を解除することによって新たな浮島を追加することで、雲 O B 3 に隠された領域を表示させたり見やすくしたりすることで新たな浮島を追加することができる。その結果、雲 O B 3 に隠された領域の表示

10

20

30

40

50

の制限が解除されることで、新たな浮島が追加されたことを視覚的に分かりやすくすることができる。

【 0 1 4 1 】

また、ユニオンと対戦相手との一方に浮島が関連付けられた状態が基準時間以上継続しないと、他方に関連付けられることが制限されないので、浮島を奪いあう動機を与えることができる。その結果、浮島の争奪を活性化することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【 0 1 4 2 】

また、ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて実行される対戦処理の結果に基づいて、浮島を関連付けるので、各自に関連付けられたゲームデータを利用して浮島を取得させることができる。

10

【 0 1 4 3 】

また、ユーザグループに属する何れかのユーザに関連付けられた浮島に他のユーザを関連付けて、これら複数のユーザの少なくとも一人に関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて対戦処理を実行することによって、対戦相手に浮島を奪われにくくすることができる。その結果、例えば、重要な浮島は複数のユーザで防衛するようなことができるため、浮島を取得するための戦略性を高めることができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【 0 1 4 4 】

[5 . 変形例]

20

なお、本発明は以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。

【 0 1 4 5 】

(1) 例えば、実施形態では、ユニオンと対戦相手とが対戦する場合を説明したが、一人のユーザと対戦相手とが対戦するようにしてもよい。この場合、関連付け部 1 0 2 は、ユーザと浮島 O B 2 とを関連付けることになる。「ユーザと浮島 O B 2 とを関連付ける」とは、浮島 I D とユーザ I D とを関連付けることである。ユーザと浮島 O B 2 とが関連付けられることは、浮島 O B 2 がユーザによって取得されたことに相当する。

【 0 1 4 6 】

また例えば、対戦相手は、ユニオンではなく、一人のユーザであってもよい。対戦相手がユーザである場合には、当該ユーザのユーザ I D が「対戦相手の識別情報」として用いられる。また、対戦相手がユーザであるならば、「対戦相手によって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合」とは、例えば、複数の浮島 O B 2 の何れかを選択するための操作をユーザから受け付けた場合や、複数の浮島 O B 2 の何れかを選択するための操作が行われたことを示すデータをゲーム装置 3 0 から受信した場合である。

30

【 0 1 4 7 】

また例えば、対戦相手は、コンピュータであってもよい。対戦相手がコンピュータであるならば、「対戦相手によって何れかの浮島 O B 2 が選択された場合」とは、例えば、アルゴリズムや A I 等に基づいて、複数の浮島 O B 2 の何れかが選択された場合である。例えば、複数の浮島 O B 2 の何れかがコンピュータの所望の浮島 O B 2 として選択された場合である。

40

【 0 1 4 8 】

(2) また例えば、取得対象が浮島 O B 2 である場合を説明したが、取得対象がゲームアイテム、ゲームカード、ゲームキャラクタなのであれば、「取得対象を追加する」とは、ゲームアイテム、ゲームカード、ゲームキャラクタを増やすことである。

【 0 1 4 9 】

(3) また例えば、追加部 1 0 4 は、ゲームの開始からの時間が経過するほど、新たな浮島 O B 2 に関連付けられたポイントが高くなるようにして、新たな浮島 O B 2 を追加するようにしてもよい。

【 0 1 5 0 】

追加部 1 0 4 は、対戦期間の開始からの経過時間が長くなるほど、ポイントの高い浮島

50

OB2を追加することである。例えば、開始からの経過時間をTとして、新たな浮島OB2の得点をPとすると、Tが大きいほど、Pが大きくなることである。例えば、対戦期間内の第1の部分期間（例えば、0 T T1の期間）に追加された新たな浮島OB2の得点の最大値よりも、第1の部分期間よりも後の第2の部分期間（例えば、T1 < Tの期間）に追加された新たな浮島OB2のポイントの最大値の方が大きくなるようにして、新たな浮島OB2を追加することである。例えば、対戦期間内の第1の部分期間に追加された新たな浮島OB2のポイントの平均値よりも、第2の部分期間に追加された新たな浮島OB2のポイントの平均値の方が大きくなるようにして、新たな浮島OB2を追加することである。

【0151】

変形例（3）によれば、ゲームの開始からの時間が経過するほど、高いポイントが関連付けられた新たな浮島OB2が追加されるので、ゲームの終盤になるほど逆転する可能性を高くすることができる。その結果、ゲームを続ける動機づけをより効果的に与えることができる。

【0152】

（4）また例えば、ゲームシステム1は、複数の浮島OB2の各々ごとに基準時間を設定するようにしてもよい。例えば、ゲームシステム1は、浮島OB2ごとに基準時間を変える。例えば、ゲームシステム1は、浮島OB2に関連付けられた属性情報に基づいて、基準時間を設定することである。「属性情報」は、浮島IDに関連付けて記憶される情報である。また、「属性情報」は、その浮島OB2が有する固有の性質・特徴に関する情報である。例えば、浮島OB2に関連付けられたポイントが「属性情報」の一例に相当する。例えば、浮島OB2に関連付けられるポイントが高くなるほど、基準時間を長くする。

【0153】

変形例（4）によれば、各浮島OB2に応じて基準時間を変化させることで、浮島OB2によって基準時間を異ならせることができる。その結果、例えば、重要な浮島OB2は基準時間を比較的長く設定することで、その浮島OB2を奪う時間が長くなるので、争奪を活性化させることができる。

【0154】

（5）また例えば、ゲームシステム1は、ユニオンと対戦相手との何れにも関連付けられていない浮島OB2がユニオンによって選択された場合に、ユニオンに属するユーザ以外のユーザのうちの何れかに関連付けられたゲームデータを、選択された浮島OB2に基づいて選択するようにしてもよい。この場合、対戦処理実行部122は、選択されたゲームデータに基づいて、対戦処理を実行する。浮島OB2に応じて、選択するゲームデータが変わる。

【0155】

選択された浮島OB2に基づいてゲームデータを選択するとは、例えば、浮島OB2に関連付けられた属性情報に基づいて、ゲームデータを選択することである。例えば、浮島OB2に関連付けられたポイントが「属性情報」の一例に相当する。例えば、浮島OB2に関連付けられたポイントが高いほど、選択されるゲームデータの性能が高くなるようにして、ゲームデータを選択する。

【0156】

例えば、ゲームデータが、ユーザによって作られた拠点に関するデータを含む場合、拠点の性能（例えば防御力等）が「ゲームデータの性能」の一例に相当する。また例えば、ゲームデータが、ユーザによって生成又は育成されたゲームキャラクタに関するデータを含む場合、ゲームキャラクタの性能（例えば攻撃力又は防御力等）が「ゲームデータの性能」の一例に相当する。また例えば、ゲームデータが、ユーザによって収集されたゲームカード又はゲームアイテムに関するデータを含む場合、ゲームカード又はゲームアイテムの性能（例えば攻撃力又は防御力等）が「ゲームデータの性能」の一例に相当する。

【0157】

なお、拠点、ゲームキャラクタ、ゲームカード、又はゲームアイテムの性能の大小又は

10

20

30

40

50

高低がパラメータによって表される。例えば、パラメータは数値情報であり、パラメータ値が高いほど、性能が高いことを示す。なお、パラメータ値が低いほど、性能が高いことを示すようにしてもよい。ゲームデータの性能を示す情報は、例えば、ユーザテーブル T B L 1 0 0 に格納されているものとする。

【 0 1 5 8 】

変形例 (5) によれば、浮島 O B 2 に基づいて選択されたゲームデータを用いることで、浮島に応じたゲームデータで対戦を実行することができる。

【 0 1 5 9 】

(6) また例えば、対戦処理実行部 1 2 2 は、複数の浮島 O B 2 の何れかがユニオンによって選択された場合に、ユニオン施設 O B 4 の位置と、選択された浮島 O B 2 の位置と、の位置関係に基づいて、所望の浮島として選択された浮島 O B 2 がユニオンに関連付けられるのを補助するための補助処理を実行するようにしてもよい。補助処理とは、浮島 O B 2 にユニオンが関連付けられやすくなる (即ち、ユニオンが浮島 O B 2 を取得しやすくなる) ようにするための処理である。例えば、補助処理は、浮島 O B 2 にユニオンが関連付けられる (即ち、ユニオンが浮島 O B 2 を取得する) ために満たす必要のある条件を満たしやすくなるための処理である。

10

【 0 1 6 0 】

例えば、ユニオンに関連付けられたゲームデータと、他のゲームデータと、に基づいて実行される対戦処理の結果が所定の結果であることが上記条件である場合、対戦処理の結果が所定の結果となりやすくなるための処理である。例えば、「所定の結果」が、ユニオンに関連付けられたゲームデータの勝利であるならば、ユニオンに関連付けられたゲームデータが勝利しやすくなるための処理である。

20

【 0 1 6 1 】

また例えば、対戦処理実行部 1 2 2 は、複数の浮島 O B 2 の何れかがユニオンによって選択された場合に、ユニオン施設 O B 4 の位置と、選択された浮島 O B 2 の位置と、の位置関係に基づいて、所望の浮島 O B 2 として選択された浮島 O B 2 に対戦相手が関連付けられるのを妨害するための妨害処理を実行する。妨害処理とは、浮島 O B 2 に対戦相手が関連付けられにくくなる (即ち、対戦相手が浮島 O B 2 を取得しにくくなる) ようにするための処理である。例えば、妨害処理は、浮島 O B 2 に対戦相手が関連付けられる (即ち、対戦相手が浮島 O B 2 を取得する) ために満たす必要のある条件を満たしにくくする処理である。

30

【 0 1 6 2 】

例えば、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、他のゲームデータと、に基づいて実行される対戦処理の結果が所定の結果であることが上記条件である場合、対戦処理の結果が所定の結果となりにくくする処理である。例えば、「所定の結果」が、対戦相手に関連付けられたゲームデータの勝利であるならば、対戦相手に関連付けられたゲームデータが勝利しにくくするための処理である。

【 0 1 6 3 】

また、位置関係に基づいて、補助処理又は妨害処理を実行するとは、位置関係に基づいて、これらの処理を実行するか否かを決定することである。例えば、距離が基準距離以下であれば、処理を実行し、距離が基準距離より大きければ、処理を実行しないことである。また例えば、位置関係に基づいて、処理の内容又は実行結果を変えることである。例えば、距離が基準距離以下であれば、処理による支援の程度を大きくし、距離が基準距離より大きければ、処理による支援の程度を小さくすることである。別の言い方をすれば、距離が大きくなるほど処理による支援の程度を大きくし、距離が小さくなるほど処理による支援の程度を小さくすることである。また例えば、距離が基準距離以下であれば、処理による妨害の程度を大きくし、距離が基準距離より大きければ、処理による妨害の程度を小さくすることである。別の言い方をすれば、距離が大きくなるほど処理による妨害の程度を大きくし、距離が小さくなるほど処理による妨害の程度を小さくすることである。

40

【 0 1 6 4 】

50

(7) 以上では、図9に示す各機能が、ゲームサーバ10によって実現される場合を説明したが、ゲームサーバ10とゲーム装置30とで分担されるようにしてもよい。即ち、データ記憶部100、関連付け部102、追加部104、決定部106、第1の減少部108、第2の減少部110、増加部112、配置部114、変更部116、表示制御部118、制限部120、対戦処理実行部122、及び追加関連付け部124の各々は、ゲームサーバ10とゲーム装置30の何れかにより実現されるようにしてもよい。

【0165】

例えば、データ記憶部100がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、データ記憶部100は、記憶部32を主として実現される。ゲーム装置30は、データ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介してゲームサーバ10に送信する。ゲームサーバ10は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、ユニオンや対戦相手に浮島OB2を関連付けたり、浮島OB2を追加したりする。

10

【0166】

また例えば、関連付け部102がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、関連付け部102は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。関連付け部102は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、ゲーム装置30を操作するユーザと浮島OB2と関連付ける。

【0167】

また例えば、追加部104がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、関連付け部102は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。追加部104は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、ゲーム空間に浮島OB2を追加する。

20

【0168】

また例えば、決定部106がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、関連付け部102は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。決定部106は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、対戦結果を決定する。

【0169】

30

また例えば、第1の減少部108及び第2の減少部110がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、第1の減少部108及び第2の減少部110の各々は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。第1の減少部108及び第2の減少部110は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、行動ポイントを減少させる。

【0170】

また例えば、増加部112がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、増加部112は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。増加部112は、受信したゲーム状況データDT100等に基づいて、行動ポイントを増加させる。

40

【0171】

また例えば、配置部114及び変更部116がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この場合、配置部114及び変更部116は、制御部31を主として実現される。ゲーム装置30は、ゲームサーバ10からデータ記憶部100の記憶内容を、ネットワークNを介して取得する。受信したゲーム状況データDT100に基づいて、配置部114がユニオン施設OB4を配置して、変更部116がユニオン施設OB4を移動させる。

【0172】

また例えば、表示制御部118がゲーム装置30で実現されるようにしてもよい。この

50

場合、表示制御部 118 は、制御部 31 を主として実現される。ゲーム装置 30 は、ゲームサーバ 10 からデータ記憶部 100 の記憶内容を、ネットワーク N を介して取得する。表示制御部 118 は、受信したゲーム状況データ DT100 に基づいて、ゲーム画面 G1 を表示させたり、雲 OB3 に隠れた領域の表示を制限したりする。

【0173】

また例えば、制限部 120 がゲーム装置 30 で実現されるようにしてもよい。この場合、制限部 120 は、制御部 31 を主として実現される。ゲーム装置 30 は、ゲームサーバ 10 からデータ記憶部 100 の記憶内容を、ネットワーク N を介して取得する。制限部 120 は、受信したゲーム状況データ DT100 に基づいて、浮島 OB2 が関連付けられることを制限する。

10

【0174】

また例えば、対戦処理実行部 122 がゲーム装置 30 で実現されるようにしてもよい。この場合、対戦処理実行部 122 は、制御部 31 を主として実現される。ゲーム装置 30 は、ゲームサーバ 10 からデータ記憶部 100 の記憶内容を、ネットワーク N を介して取得する。対戦処理実行部 122 は、受信したゲーム状況データ DT100 に基づいて、対戦処理を実行する。

【0175】

また例えば、追加関連付け部 124 がゲーム装置 30 で実現されるようにしてもよい。この場合、追加関連付け部 124 は、制御部 31 を主として実現される。ゲーム装置 30 は、ゲームサーバ 10 からデータ記憶部 100 の記憶内容を、ネットワーク N を介して取得する。追加関連付け部 124 は、受信したゲーム状況データ DT100 に基づいて、浮島 OB2 にユーザを追加で関連付ける。

20

【0176】

なお、例えば、複数のゲーム装置 30 の何れかがサーバ（ゲームサーバ 10）の役割を果たし、最新のゲーム状況データ DT100 を管理するようにしてもよい。即ち、サーバの役割を果たすゲーム装置 30 が、他のゲーム装置 30 に対して最新のゲーム状況データ DT100 を配信することで、ゲーム装置 30 間でゲーム状況データ DT100 の整合性を取るようにしてもよい。この場合、図 9 に示す各機能は、サーバの役割を果たすゲーム装置 30 によって実現され、ゲーム装置 30 がゲーム制御装置に相当する。

【0177】

上記の態様によっても、実施形態で説明したゲームシステム 1 と同様の効果が奏される。

30

【0178】

(8) また例えば、雲 OB3 の下に浮島 OB2 が隠されている場合を説明したが、雲 OB3 が晴れるまでは、その下に浮島 OB2 を配置しておかず、雲 OB3 が晴れる場合に、追加部 104 が浮島 OB2 を配置するようにしてもよい。この場合、雲 OB3 をマップ OB1 上に配置しなくてもよい。

【0179】

また例えば、浮島 OB2 を取得するための対戦の一例として、ユーザの村に基づいて対戦が実行される場合を例に挙げて説明したが、浮島 OB2 を取得するための対戦自体は、公知の種々の対戦方法を適用可能である。例えば、複数のカード（カードデッキ）に基づいて対戦が実行されるようにしてもよいし、複数のキャラクタ（パーティ・チーム）に基づいて対戦が実行されるようにしてもよい。この場合、対戦処理実行部 122 は、カードやキャラクタに関連付けられたパラメータ（能力値）に基づいて、対戦処理を実行する。

40

【0180】

また例えば、ゲームシステム 1 において実行されるゲームは上記の例に限られない。ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームが実行されるようにすればよい。

【0181】

また例えば、上記説明した各機能のうち、関連付け部 102、追加部 104、及び決定

50

部 1 0 6 以外の機能は省略してもよい。

【 0 1 8 2 】

また例えば、実施形態と複数の変形例を組み合わせてもよい。

【 0 1 8 3 】

[6 . 発明のまとめ]

以上のような記載から、本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために、適宜図面に記載された符号を括弧書きで記載するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【 0 1 8 4 】

1) 本発明の一態様に係るゲームシステム (1) は、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲームシステム (1) であって、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段 (1 0 2) と、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段 (1 0 4) と、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段 (1 0 6) と、を含むことを特徴とする。

10

【 0 1 8 5 】

9) 本発明に係るゲーム制御装置 (1 0 , 3 0) は、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するゲーム制御装置 (1 0 , 3 0) であって、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段 (1 0 2) と、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段 (1 0 4) と、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段 (1 0 6) と、を含むことを特徴とする。

20

【 0 1 8 6 】

1 0) 本発明に係るプログラムは、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との間で対戦期間内に複数の取得対象を取得するゲームを実行するコンピュータ (1 0 , 3 0) を、前記対戦期間内に、取得対象を取得するための条件を満たした前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方と、当該取得対象と、を関連付ける関連付け手段 (1 0 2) 、前記対戦期間内に、時間経過に応じて新たな取得対象を追加する追加手段 (1 0 4) 、前記対戦期間が終了する場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた取得対象と、前記対戦相手に関連付けられた取得対象と、に基づいて対戦結果を決定する決定手段 (1 0 6) 、として機能させる。

30

【 0 1 8 7 】

1 1) 本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、上記 1 0) に記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【 0 1 8 8 】

上記の 1) 及び 9) ~ 1 1) の各態様によれば、時間経過に応じて新たな取得対象を追加するので、序盤で一方が多く取得対象を取得してもその時点では対戦結果を予測しにくくすることができる。その結果、劣勢であったとしても途中でゲームを投げ出さずに最後までプレイさせ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。例えば、対戦の序盤で大差がついてしまったとしても、時間経過に応じて新たな浮島が追加されるので、劣勢であったとしても対戦期間が終了するまで逆転する可能性が残されているため、ゲームの対戦結果を予測しにくくすることができる。更に、例えば、劣勢であっても対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることによって、現在のゲームを途中であきらめてしまう可能性を低減させるので、劣勢な方が、現在のゲームをあきらめて次のゲームをプレイするために、現在の対戦期間の終了まで待つことがなくなる。

40

【 0 1 8 9 】

50

2) 本発明の一態様では、1)に記載のゲームシステム(1)において、前記ユーザ又は前記ユーザグループによって何れかの取得対象が選択された場合、前記ユーザ又は前記ユーザグループに関連付けられた行動可能回数に関するユーザデータを、当該行動可能回数が減少するように更新する第1の減少手段(108)と、前記対戦相手によって何れかの取得対象が選択された場合、前記対戦相手に関連付けられた行動可能回数に関する対戦相手データを、当該行動可能回数が減少するように更新する第2の減少手段(110)と、を更に含むことを特徴とする。

【0190】

2)の態様によれば、取得対象を選択すると行動可能回数が減少するので、時間経過に応じて新たな取得対象が追加されることを前提に、序盤で取得対象を選択するか(行動可能回数を消費するか)、時間経過に応じて新たな取得対象が追加されるまで選択を待つか(行動可能回数を消費せずに待つか)を考えながらゲームをプレイさせることができる。その結果、対戦期間が終了するまでの戦略を考えさせることができるので、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

10

【0191】

3) 本発明の一態様では、2)に記載のゲームシステム(1)において、前記追加手段(104)は、前記対戦期間内に基準時点が到来した場合に、前記新たな取得対象を追加し、前記ゲームシステム(1)は、前記基準時点が到来した場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループの前記行動可能回数と、前記対戦相手の前記行動可能回数と、が増加するように、前記ユーザデータと前記対戦相手データとを更新する増加手段(112)を更に含むことを特徴とする。

20

【0192】

3)の態様によれば、ゲームの序盤で行動可能回数がなくなってしまうと、その時点でゲームをやめてしまう可能性があるが、基準時点が到来した場合に、新たな取得対象が追加されて、行動可能回数が増加するので、基準時点が到来する前に行動可能回数がなくなってしまうても、行動する(新たな取得対象を選択する等)ことができる。その結果、基準時点が到来した場合にゲームを続ける動機づけを新たに与えることができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【0193】

4) 本発明の一態様では、3)に記載のゲームシステム(1)において、前記複数の取得対象の各々は、ゲーム空間に配置されており、前記ゲームシステム(1)は、前記ユーザ又は前記ユーザグループからの指示に基づいて、前記ユーザ又は前記ユーザグループを支援するためのオブジェクトを前記ゲーム空間に配置する配置手段(114)と、前記ユーザ又は前記ユーザグループからの指示に基づいて、前記ゲーム空間内における前記オブジェクトの位置を変更する変更手段(116)と、の少なくとも一方を更に含み、前記第1の減少手段(108)は、前記配置手段(114)により前記オブジェクトが配置された場合と、前記変更手段(116)により前記オブジェクトの位置が変更された場合と、の少なくとも一方の場合に、前記ユーザ又は前記ユーザグループの前記行動可能回数が減少するように、前記ユーザデータを更新する、ことを特徴とする。

30

【0194】

4)の態様によれば、ゲーム空間に配置されるオブジェクトによって、ユーザ又はユーザグループが取得対象に関連付けやすくなったり、対戦相手が取得対象に関連付けにくくなったりすることができる。その結果、戦略性の高いゲームを提供することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。特に、新たな取得対象が追加された場合には、その取得対象を取得するために、オブジェクトを配置させたり移動させたりする必要が発生しやすくなるので、オブジェクトをどの位置に配置させたり移動させたりすべきかを考えさせることができる。その結果、戦略性の高いゲームを提供することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

40

【0195】

5) 本発明の一態様では、1)~4)の何れかに記載のゲームシステム(1)において

50

、前記ゲームシステム(1)は、前記ユーザ又は前記ユーザグループに属するユーザに対応する表示手段(35)に、ゲーム空間の様子を示す画像を表示させる表示制御手段(118)を更に含み、前記ゲーム空間は、少なくとも一つの取得対象が配置される第1の領域と、少なくとも一つの取得対象が配置される第2の領域と、を含み、前記表示制御手段(118)は、前記表示手段(35)への前記第2の領域の表示を制限し、前記追加手段(104)は、前記対戦期間内に、時間経過に応じて、前記表示制御手段(118)による制限を解除することによって、前記新たな取得対象を追加する、ことを特徴とする。

【0196】

5)の態様によれば、時間経過に応じて第2の領域の表示の制限を解除することによって新たな取得対象を追加することで、第2の領域を表示させたり見やすくしたりすることで新たな取得対象を追加することができる。その結果、第2の領域の表示の制限が解除されることで、新たな取得対象が追加されたことを視覚的に分かりやすくすることができる。

【0197】

6)本発明の一態様では、1)~5)の何れかに記載のゲームシステム(1)において、前記関連付け手段(102)は、前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方に関連付けられた取得対象を取得するための条件を、前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との他方が満たした場合に、当該取得対象と、前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との前記一方と、の関連付けを解除して、当該取得対象に、前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との前記他方を関連付け、前記ゲームシステム(1)は、前記複数の取得対象の何れかに前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との一方が関連付けられた状態が基準時間以上継続した場合に、当該取得対象が前記ユーザ又は前記ユーザグループと前記対戦相手との他方に関連付けられることを制限する手段(120)を更に含む、ことを特徴とする。

【0198】

6)の態様によれば、ユーザ又はユーザグループと対戦相手との一方に取得対象が関連付けられた状態が基準時間以上継続しないと、他方に関連付けられることが制限されないので、取得対象を奪いあう動機を与えることができる。その結果、取得対象の争奪を活性化することができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【0199】

7)本発明の一態様では、1)~6)の何れかに記載のゲームシステム(1)において、前記ゲームシステム(1)は、前記ユーザ又は前記ユーザグループに属する何れかのユーザに取得対象が関連付けられている場合に、当該ユーザに関連付けられたゲームデータと、前記対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて、対戦処理を実行する対戦処理実行手段(122)を更に含み、前記関連付け手段(102)は、前記対戦処理の結果に基づいて、前記ユーザ又は前記ユーザグループに属する何れかのユーザに関連付けられた取得対象に前記対戦相手を関連付ける、ことを特徴とする。

【0200】

7)の態様によれば、ユーザに関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて実行される対戦処理の結果に基づいて、取得対象を関連付けるので、各自に関連付けられたゲームデータを利用して取得対象を取得させることができる。

【0201】

8)本発明の一態様では、7)の何れかに記載のゲームシステム(1)において、前記ゲームは、前記ユーザグループと前記対戦相手との間で前記対戦期間内に前記複数の取得対象を取得するゲームであり、前記ゲームシステム(1)は、前記ユーザグループに属する何れかのユーザに取得対象が関連付けられている場合に、当該取得対象に他のユーザを追加して関連付ける手段(124)を更に含み、前記対戦処理実行手段(122)は、前記ユーザグループに属する複数のユーザが取得対象に関連付けられている場合に、前記複数のユーザの少なくとも一人に関連付けられたゲームデータと、前記対戦相手に関連付け

られたゲームデータと、に基づいて、前記対戦処理を実行し、前記関連付け手段（１０２）は、前記ユーザグループに属する複数のユーザが取得対象に関連付けられている場合に、前記対戦処理の結果に基づいて、当該取得対象と、前記少なくとも一人と、の関連付けを解除する、ことを特徴とする。

【 0 2 0 2 】

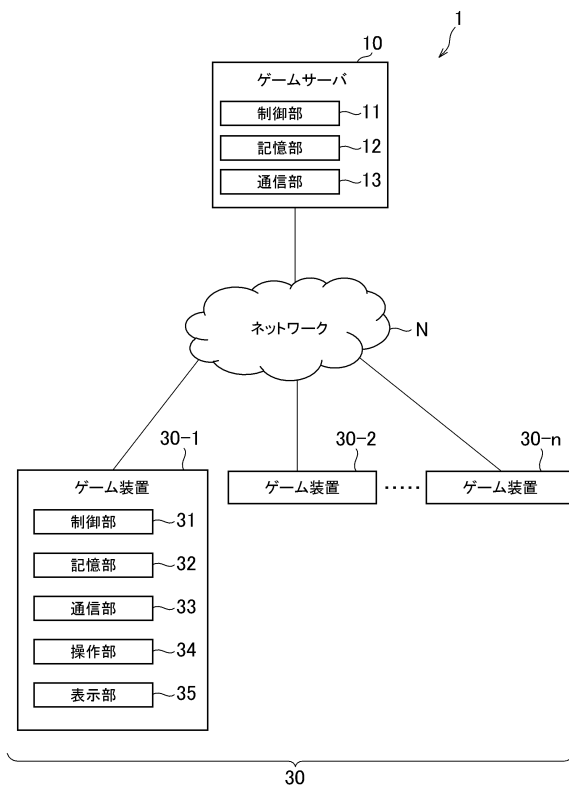
８) の態様によれば、ユーザグループに属する何れかのユーザに関連付けられた取得対象に他のユーザを関連付けて、これら複数のユーザの少なくとも一人に関連付けられたゲームデータと、対戦相手に関連付けられたゲームデータと、に基づいて対戦処理を実行することによって、対戦相手に取得対象を奪われにくくすることができる。その結果、例えば、重要な取得対象は複数のユーザで防衛するようなことができるため、取得対象を取得するための戦略性を高めることができ、対戦期間が終了するまでゲームを楽しませることができる。

【符号の説明】

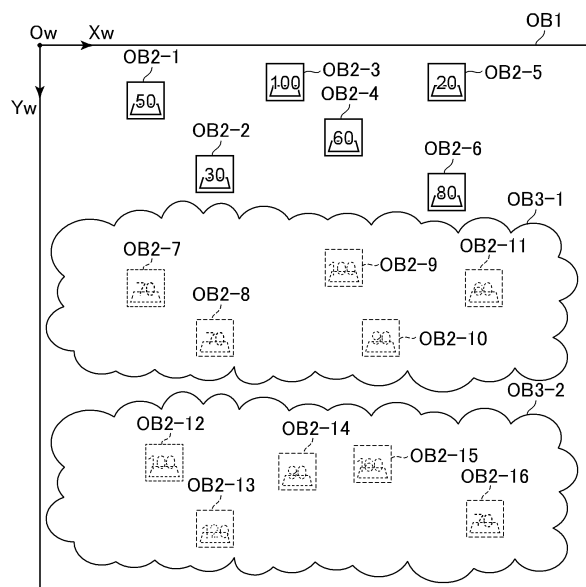
【 0 2 0 3 】

1 ゲームシステム、10 ゲームサーバ、11 制御部、12 記憶部、13 通信部、30 ゲーム装置、31 制御部、32 記憶部、33 通信部、34 操作部、35 表示部、OB1 マップ、OB2 浮島、OB3 雲、OB4 ユニオン施設、G1 ゲーム画面、G11 現在の日時、G12 現在のラウンド、G13 残り時間、G14 行動ポイント、G15 , G16 ポイント数、G17 残り時間、100 データ記憶部、102 関連付け部、104 追加部、106 決定部、108 第1の減少部、110 第2の減少部、112 増加部、114 配置部、116 変更部、118 表示制御部、120 制限部、122 対戦処理実行部、124 追加関連付け部、TBL100 ユーザテーブル、TBL101 ユニオンテーブル、DT100 ゲーム状況データ。

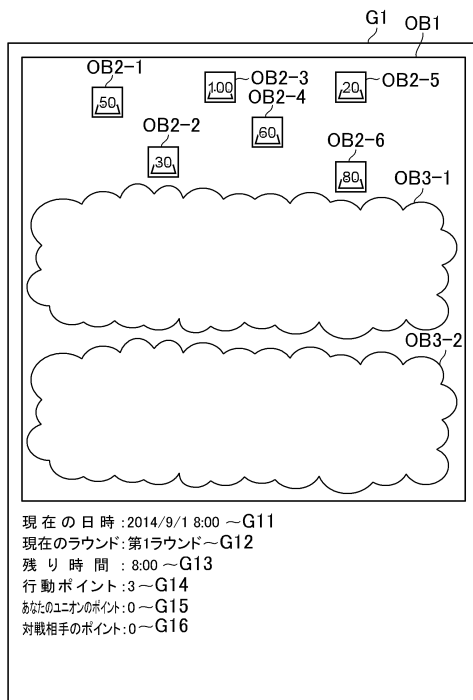
【圖 1】



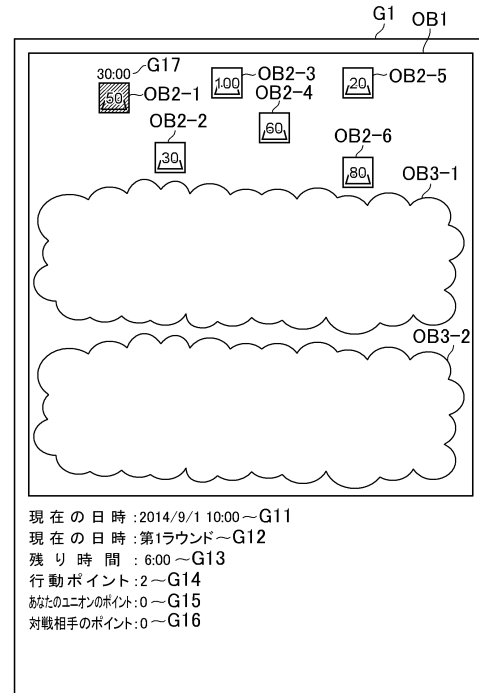
【圖 2】



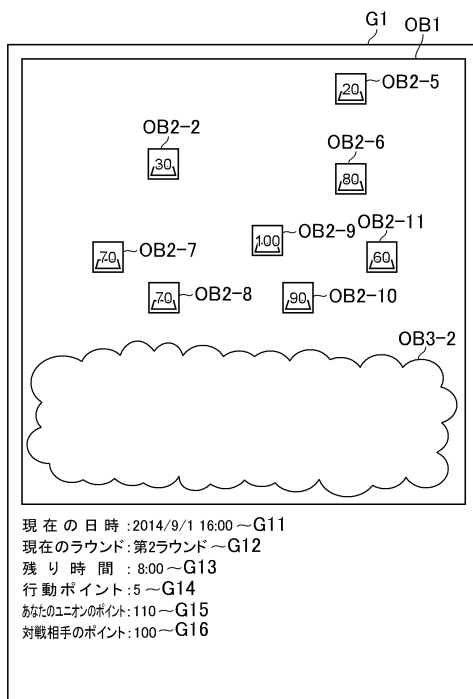
【図 3】



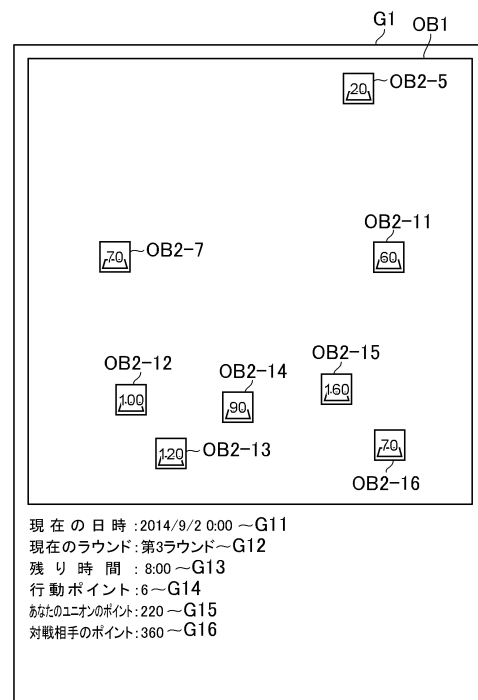
【図 4】



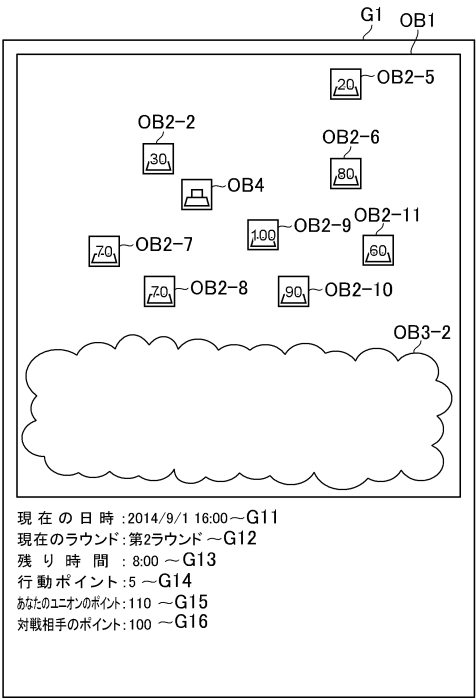
【図 5】



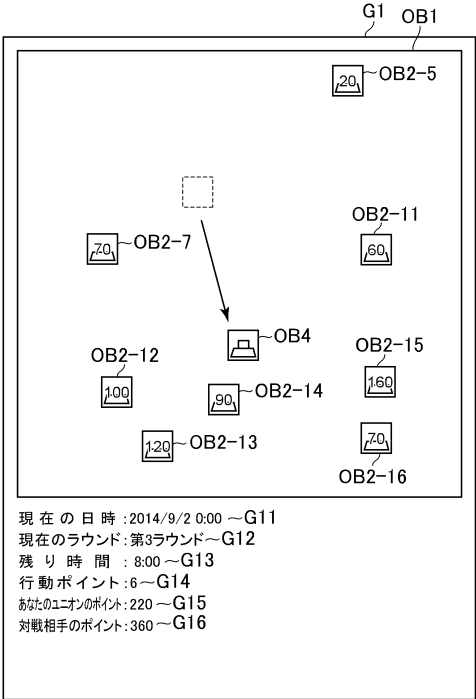
【図 6】



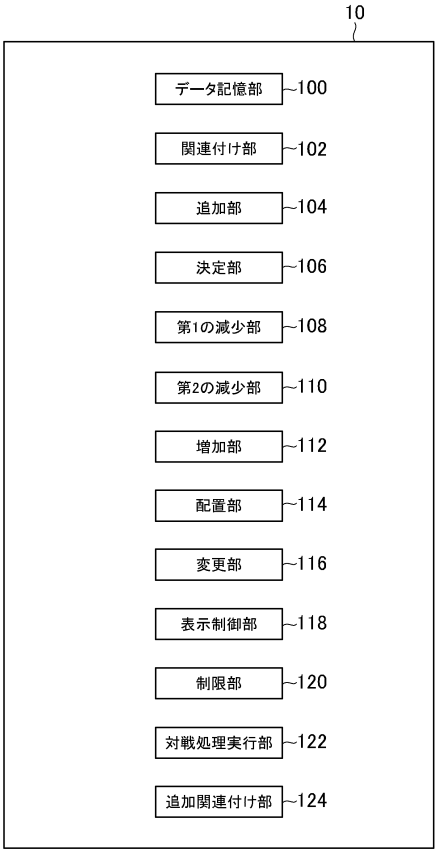
【図 7】



【図 8】



【図 9】



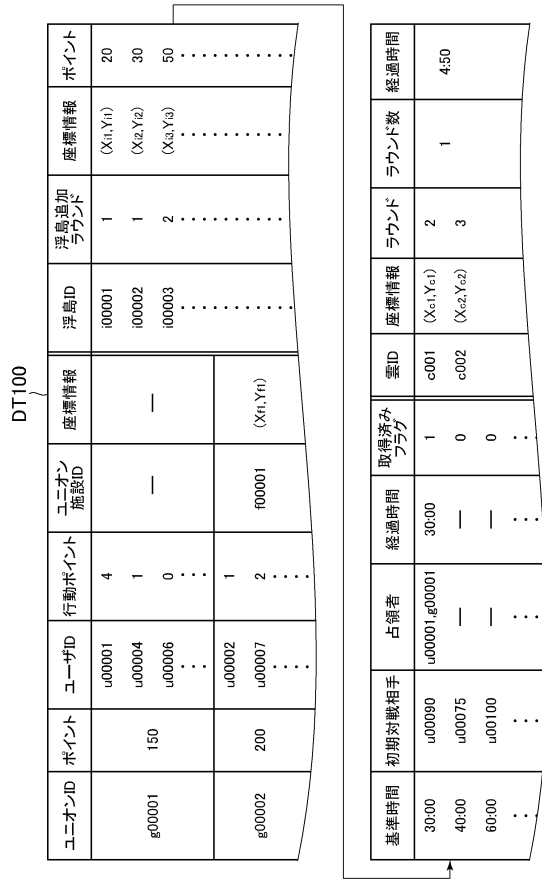
【図 10】

TBL100	
ユーザID	ゲームデータ
u00001	ゲームデータA
u00002	ゲームデータB
u00003	ゲームデータC
⋮	⋮

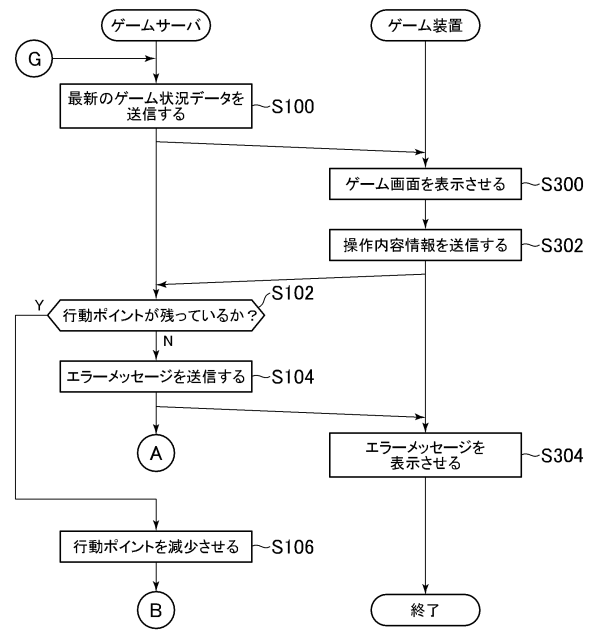
【図 11】

TBL101	
ユニオンID	ユーザID
g00001	u00001
	u00004
	u00006
	⋮
g00002	u00002
	u00007
⋮	⋮

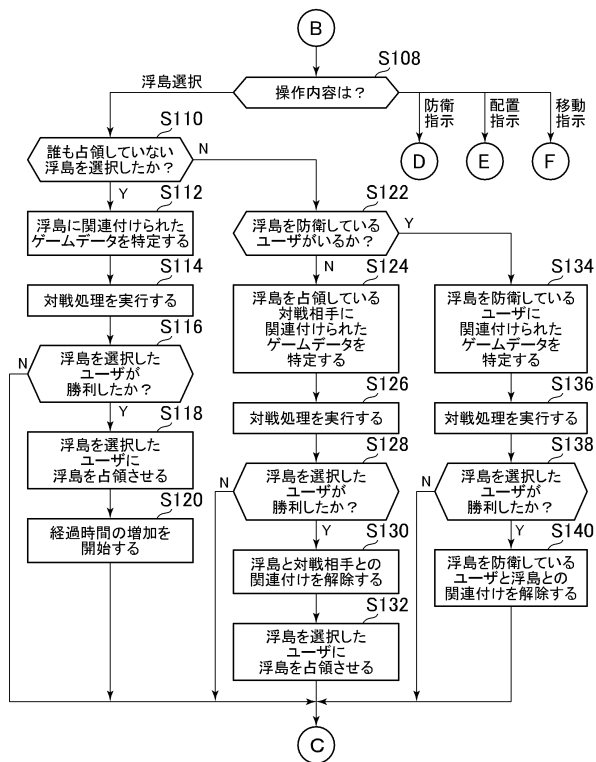
【図 12】



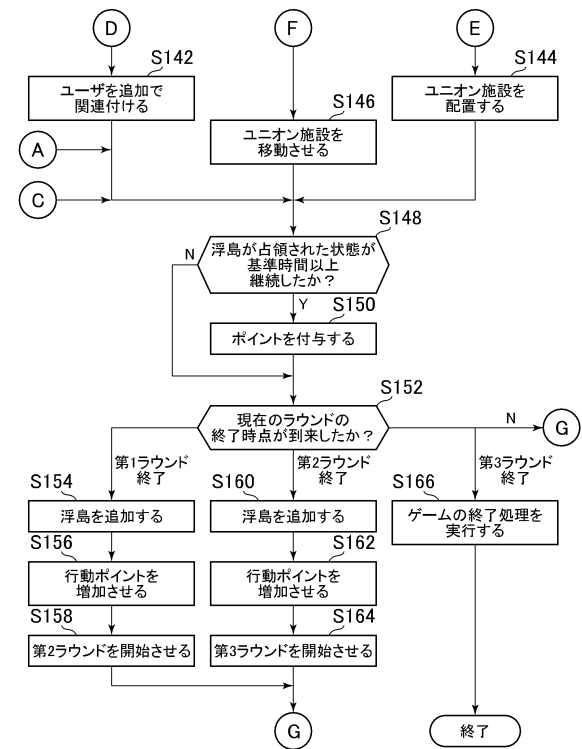
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2014 - 073201 (JP, A)

特開 2014 - 073164 (JP, A)

僕らのサーガ ～封印の魔石～とは (ボクラノサーガフウインノマセキとは) [単語記事], ニコニコ大百科, 2014年 7月18日, 令和1年11月21日検索, URL, <https://web.archive.org/web/20140718033222/https://dic.nicovideo.jp/a/僕らのサーガ%20?封印の魔石?データ/施設>, 僕らのサーガ 攻略 Wiki*, 2012年11月20日, 令和1年11月21日検索, URL, <https://wikiwiki.jp/bokusaga/データ/施設>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00 - 13/98

A63F 9/24