

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7153108号

(P7153108)

(45)発行日 令和4年10月13日(2022.10.13)

(24)登録日 令和4年10月4日(2022.10.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/422 (2014.01)

A 6 3 F 13/422

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/56 (2014.01)

A 6 3 F 13/56

A 6 3 F 13/67 (2014.01)

A 6 3 F 13/67

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

請求項の数 13 (全52頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2021-77252(P2021-77252)

(22)出願日 令和3年4月30日(2021.4.30)

審査請求日 令和3年4月30日(2021.4.30)

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：  
令和2年11月19日ウェブサイトのアドレス：<https://twitter.com/danmachimemoria/status/1329416917531037696>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：  
令和2年11月20日ウェブサイトのアドレス：<http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日：  
令和2年11月24日ウェブサイトのアドレス：<https://twitter.com/danmachimemoria/status/1331194170>

最終頁に続く

(73)特許権者 504437801

グリー株式会社

東京都港区六本木六丁目11番1号

(74)代理人 100196829

弁理士 中澤 言一

(72)発明者 中野 信行

東京都港区六本木六丁目10番1号 グ

リー株式会社内

(72)発明者 坂上 陽規

東京都港区六本木六丁目10番1号 グ

リー株式会社内

(72)発明者 福田 和彰

東京都港区六本木六丁目10番1号 グ

リー株式会社内

(72)発明者 鵜飼 武嗣

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 制御プログラム、端末装置、及び端末装置の制御方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部及び表示部を備える端末装置の制御プログラムであって、  
前記端末装置に、

ユーザのゲーム媒体に複数の行動を行わせることにより、前記ユーザの前記ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、

前記対戦ゲームにおいて前記ユーザの前記ゲーム媒体が行った前記複数の行動に関する情報を前記記憶部に記憶し、  
前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報を含む行動画面を前記表示部に表示し、

前記対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記ゲーム媒体に、前記複数の行動を行わせること、

を実行させるための制御プログラム。

【請求項2】

前記複数の行動に関する情報の記憶において、前記端末装置に、前記複数の行動に関する情報を行動順に前記記憶部に記憶すること、を実行させ、

前記複数の行動を行わせることにおいて、前記端末装置に、前記ユーザの前記ゲーム媒体に、前記複数の行動を前記行動順に行わせること、を実行させる、請求項1に記載の制御プログラム。

**【請求項 3】**

前記行動画面には、前記複数の行動のうちの所定行動について、複数の行動候補から一の行動を選択するための選択オブジェクトが含まれ、

前記端末装置に、前記ユーザによる前記選択オブジェクトに対する操作によって前記一の行動が選択された場合、前記所定行動を選択された前記一の行動に設定し、前記複数の行動を示す情報を前記記憶部に記憶すること、を実行させる、請求項 1 又は 2 に記載の制御プログラム。

**【請求項 4】**

前記行動画面が表示された場合、前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記複数の行動のうちの前記所定行動に対応する選択オブジェクトが選択されていることを示す表示態様で、各選択オブジェクトが表示される、請求項 3 に記載の制御プログラム。

10

**【請求項 5】**

前記端末装置に、前記新たな対戦ゲームが終了した場合、前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報を削除するとともに、前記新たな対戦ゲームにおいて前記ユーザの前記ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報を前記記憶部に記憶すること、を実行させる、請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

**【請求項 6】**

前記端末装置に、前記新たな対戦ゲームにおいて、前記記憶部に直近に記憶された前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記ゲーム媒体に、前記複数の行動を行わせること、を実行させる、請求項 5 に記載の制御プログラム。

20

**【請求項 7】**

前記記憶部には、前記ユーザの複数の前記ゲーム媒体を含むグループに関する情報が前記ユーザに関する情報に関連付けて記憶され、

前記端末装置に、

前記グループに含まれる各ゲーム媒体に行動を行わせることにより、前記グループに含まれる前記各ゲーム媒体と前記敵ゲーム媒体との前記対戦ゲームを進行させ、

前記対戦ゲームにおいて前記グループに含まれる前記各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報を、グループに関する情報に関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記新たな対戦ゲームにおいて、前記記憶部に記憶された前記ユーザの前記各ゲーム媒体の前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記各ゲーム媒体に前記複数の行動を行わせること、を実行させる、請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

30

**【請求項 8】**

前記記憶部には、2 以上の前記グループに関する情報が前記ユーザに関する情報に関連付けて記憶され、

前記 2 以上のグループには、同一の前記ゲーム媒体又は異なる前記ゲーム媒体が含まれ、前記グループごとに、各グループに含まれる前記各ゲーム媒体が行った前記複数の行動に関する情報が個別に前記記憶部に記憶される、請求項 7 に記載の制御プログラム。

**【請求項 9】**

40

前記端末装置に、

前記ユーザの前記グループに関する情報と、前記ユーザの前記グループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報とを、サーバ装置に送信し、

他のユーザの前記グループに関する情報と、前記他のユーザの前記グループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報とを、前記サーバ装置から受信すること、を実行させ、

前記グループに含まれる前記各ゲーム媒体と前記敵ゲーム媒体との前記対戦ゲームにおいて、

受信された前記他のユーザの前記グループを、前記ユーザのグループとして用い、

受信された前記他のユーザの前記グループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行

50

動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記グループとして用いられる各ゲーム媒体に、前記各ゲーム媒体が行った前記複数の行動を行わせる、請求項 7 又は 8 に記載の制御プログラム。

【請求項 10】

前記記憶部には、前記ユーザの前記ゲーム媒体に関する情報が記憶され、

前記端末装置に、前記他のユーザの前記グループに含まれるゲーム媒体のうち、前記記憶部に記憶されている前記ユーザの前記ゲーム媒体に関する情報に対応するゲーム媒体に関する情報を、前記ユーザの前記グループに含めること、を実行させる、請求項 9 に記載の制御プログラム。

【請求項 11】

前記端末装置に、前記新たな対戦ゲームの開始前に、前記複数の行動に関する情報の不使用の指示を取得した場合、前記新たな対戦ゲームにおいて、前記ユーザの行動指示に応じた行動を前記ゲーム媒体に行わせること、を実行させる、請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 12】

記憶部及び表示部を備える端末装置であって、

ユーザのゲーム媒体に複数の行動を行わせることにより、前記ユーザの前記ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させる進行部と、

前記対戦ゲームにおいて前記ユーザの前記ゲーム媒体が行った前記複数の行動に関する情報を前記記憶部に記憶する記憶処理部と、

前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報を含む行動画面を前記表示部に表示する表示処理部と、を備え、

前記進行部は、前記対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記ゲーム媒体に前記複数の行動を行わせること、

を特徴とする端末装置。

【請求項 13】

記憶部及び表示部を備える端末装置の制御方法であって、

前記端末装置が、

ユーザのゲーム媒体に複数の行動を行わせることにより、前記ユーザの前記ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、

前記対戦ゲームにおいて前記ユーザの前記ゲーム媒体が行った前記複数の行動に関する情報を前記記憶部に記憶し、

前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報を含む行動画面を前記表示部に表示し、

前記対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、前記記憶部に記憶された前記複数の行動に関する情報に基づいて、前記ユーザの前記ゲーム媒体に前記複数の行動を行わせること、

を含む制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本明細書で開示された実施形態は、制御プログラム、端末装置、及び端末装置の制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、ユーザの操作に応じてゲームが進行するマニュアル進行処理と、ユーザが操作することなくゲームが自動で進行するフルオート進行処理との両処理を実現するゲーム装置が知られている。例えば、特許文献 1 には、ユーザが、ユーザの操作に応じたゲームの進行と自動的なゲームの進行とのいずれか一方を指定し、ユーザによって指定されたゲ

10

20

30

40

50

ームの進行処理を実行する情報処理装置が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 2 0 - 3 1 7 4 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の情報処理装置では、ユーザが以前にプレイしたゲームの進行手順を再現することが難しかった。

【 0 0 0 5 】

開示された制御プログラム、端末装置、及び端末装置の制御方法は、ユーザが以前にプレイしたゲームの進行手順の再現を可能とするユーザインターフェースを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

開示された制御プログラムは、記憶部を備える端末装置の制御プログラムであって、端末装置に、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせることにより、ユーザのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った行動に関する情報を記憶部に記憶し、対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶された行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に、行動を行わせる、ことを実行させる。

【 0 0 0 7 】

また、開示された制御プログラムは、端末装置に、対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報を行動順に記憶部に記憶し、新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶された複数の行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に、複数の行動を行動順に行わせる、ことを実行させることが好ましい。

【 0 0 0 8 】

また、開示された制御プログラムにおいて、端末装置は、更に表示部を備え、開示された制御プログラムは、端末装置に、記憶部に記憶された複数の行動に関する情報を含む行動画面を表示部に表示する、ことを実行させることが好ましい。

【 0 0 0 9 】

また、開示された制御プログラムにおいて、行動画面には、複数の行動のうちの所定行動について、複数の行動候補から一の行動を選択するための選択オブジェクトが含まれ、開示された制御プログラムは、端末装置に、ユーザによる選択オブジェクトに対する操作によって一の行動が選択された場合、所定行動を選択された一の行動に設定し、複数の行動を示す情報を記憶部に記憶する、ことを実行させることが好ましい。

【 0 0 1 0 】

また、開示された制御プログラムにおいて、行動画面が表示された場合、記憶部に記憶された複数の行動に関する情報に基づいて、複数の行動のうちの所定行動に対応する選択オブジェクトが選択されていることを示す表示態様で、各選択オブジェクトが表示されることが好ましい。

【 0 0 1 1 】

また、開示された制御プログラムは、端末装置に、新たな対戦ゲームが終了した場合、記憶部に記憶された複数の行動に関する情報を削除するとともに、新たな対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報を行動順に記憶部に記憶する、ことを実行させることが好ましい。

【 0 0 1 2 】

また、開示された制御プログラムは、端末装置に、新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に直近に記憶された複数の行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に、複数の

10

20

30

40

50

行動を行動順に行わせる、ことを実行させることが好ましい。

【0013】

また、開示された制御プログラムにおいて、記憶部には、ユーザの複数のゲーム媒体を含むグループに関する情報がユーザに関する情報に関連付けて記憶され、開示された制御プログラムは、端末装置に、グループに含まれる各ゲーム媒体に行動を行わせることにより、グループに含まれる各ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、対戦ゲームにおいてグループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報を、グループに関する情報に関連付けて記憶部に記憶し、新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶されたユーザの各ゲーム媒体の複数の行動に関する情報に基づいて、ユーザの各ゲーム媒体に行動を行わせる、ことを実行させることが好ましい。

10

【0014】

また、開示された制御プログラムにおいて、記憶部には、2以上のグループに関する情報がユーザに関する情報に関連付けて記憶され、2以上のグループには、同一のゲーム媒体又は異なるゲーム媒体が含まれ、グループごとに、各グループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報が個別に記憶部に記憶されることが好ましい。

【0015】

また、開示された制御プログラムは、端末装置に、ユーザのグループに関する情報と、ユーザのグループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報とを、サーバ装置に送信し、他のユーザのグループに関する情報と、他のユーザのグループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報とを、サーバ装置から受信する、ことを実行させ、グループに含まれる各ゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームにおいて、受信された他のユーザのグループを、ユーザのグループとして用い、受信された他のユーザのグループに含まれる各ゲーム媒体が行った複数の行動に関する情報に基づいて、ユーザのグループとして用いられる各ゲーム媒体に、各ゲーム媒体が行った複数の行動を行動順に行わせることが好ましい。

20

【0016】

また、開示された制御プログラムにおいて、記憶部には、ユーザのゲーム媒体に関する情報が記憶され、開示された制御プログラムは、端末装置に、他のユーザのグループに含まれるゲーム媒体のうち、記憶部に記憶されているユーザのゲーム媒体に関する情報に対応するゲーム媒体に関する情報を、ユーザのグループに含める、ことを実行させることが好ましい。

30

【0017】

また、開示された制御プログラムは、端末装置に、新たな対戦ゲームの開始前に、複数の行動に関する情報の不使用の指示を取得した場合、新たな対戦ゲームにおいて、ユーザの行動指示に応じた行動をゲーム媒体に行わせる、ことを実行させることが好ましい。

【0018】

開示された端末装置は、記憶部を備える端末装置であって、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせることにより、ユーザのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させる進行部と、対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った行動に関する情報を記憶部に記憶する記憶処理部と、を備え、進行部は、対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶された行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせる。

40

【0019】

開示された制御方法は、記憶部を備える端末装置の制御方法であって、端末装置が、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせることにより、ユーザのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った行動に関する情報を記憶部に記憶し、対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶された行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせる、ことを含む。

【発明の効果】

50

## 【 0 0 2 0 】

開示された制御プログラム、端末装置、及び端末装置の制御方法によって、ユーザが以前にプレイしたゲームの進行手順の再現が可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 2 1 】

【図 1】ゲームの概要の一例について説明するための模式図である。

【図 2】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図 3】端末装置の概略構成の一例を示す図である。

【図 4】サーバ装置の概略構成の一例を示す図である。

【図 5】( a ) は、ゲーム媒体テーブルのデータ構造の一例を示す図であり、( b ) は、ユーザゲーム媒体テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

10

【図 6】グループテーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図 7】端末装置の表示装置に表示される各種画面の一例を示す図である。

【図 8】端末装置の表示装置に表示される各種画面の一例を示す図である。

【図 9】端末装置の表示装置に表示される各種画面の一例を示す図である。

【図 10】端末装置の表示装置に表示される各種画面の一例を示す図である。

【図 11】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図 12】ゲームシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図 13】設定処理の動作フローの一例を示す図である。

【図 14】進行処理の動作フローの一例を示す図である。

20

【図 15】マニュアル進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図 16】セミオート進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図 17】フルオート進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図 18】進行後設定処理の動作フローの一例を示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 2 2 】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

## 【 0 0 2 3 】

30

## ( ゲームシステムの概要 )

本実施形態に係るゲームシステムは、例えば、ユーザによって使用される多機能携帯電話( 所謂「スマートフォン」) 等の端末装置、及び、ユーザの端末装置と通信ネットワークを介して接続可能なサーバ装置を有する。端末装置は、サーバ装置等の外部装置から送信されたゲームアプリケーションプログラムを記憶し、記憶されたゲームアプリケーションプログラムに含まれる命令を実行することにより、少なくとも一種類のゲームを進行させる。サーバ装置は、アプリケーションプログラム( 制御プログラム) を記憶し、記憶されたアプリケーションプログラムに含まれる命令を実行することにより、ユーザが端末装置を用いてプレイしたゲームの進行結果データ等を管理する。

## 【 0 0 2 4 】

40

ユーザが端末装置を用いてプレイするゲームは、対戦ゲーム、カードゲーム、レーシングゲーム、射撃ゲーム、ダンスゲーム、音楽ゲーム、スポーツ模擬ゲーム等、端末装置によって実現されるゲームであれば、どのようなゲームでもよい。また、ユーザが端末装置を用いてプレイするゲームは、複数のユーザがそれぞれ各自の端末装置を操作して同一のゲームをプレイできるマルチプレイゲームでも、各ユーザが、端末装置を操作して一人でゲームをプレイできるシングルプレイゲームでもよい。このように、ユーザは、端末装置を操作して、各種ゲームに参加し、各種ゲームをプレイすることができる。

## 【 0 0 2 5 】

サーバ装置は、一又は複数のゲーム媒体に関する情報を、各ユーザに関連付けて記憶する。ユーザが操作する端末装置は、当該ユーザに関連付けられた一又は複数のゲーム媒体

50

に関する情報を記憶する。ユーザが操作する端末装置は、当該ユーザに関連する他のユーザに関連付けられた一又は複数のゲーム媒体に関する情報を記憶してもよい。「ゲーム媒体」は、各種ゲームにおいて使用される電子データであり、例えば、キャラクタ、アイテム等である。「ゲーム媒体」は、キャラクタ、アイテムに限らず、例えば、アバタ又はカード等であってもよく、また、「ゲーム媒体」は、ポイント又はパラメータ値等であってもよい。「ゲーム媒体」は、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであればどのようなデータでもよい。また、「ゲーム媒体」の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。

#### 【0026】

ゲーム媒体に関する情報は、ゲーム媒体を示す識別情報（ゲーム媒体ID（identification））及び／又はゲーム媒体の名称等である。ゲーム媒体に関する情報に、ゲーム媒体のパラメータが含まれてもよい。パラメータは、ゲーム媒体のレベル、ゲーム媒体のHP（Hit Point）、ゲーム媒体のMP（Magic Point）、ゲーム媒体の攻撃力、ゲーム媒体の守備力、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体が使用可能なスキルを示す情報等である。

#### 【0027】

レベルは、ゲーム媒体のゲーム内での強さを示す数値情報又は文字情報である。HPは、ゲーム媒体の体力を示す数値情報であり、例えば、ゲーム中にゲーム媒体のHPが所定値になった場合又は所定値以下になった場合（所定値は「0（ゼロ）」等）、当該ゲーム媒体がゲームで敗北したと判定される。MPは、ゲーム媒体によるスキル及び／又は魔法の使用に応じて減算される数値であり、ゲーム媒体のMPがスキル及び／又は魔法の1回分の使用に応じた減少量未満である場合、ユーザは、当該ゲーム媒体の当該スキル及び／又は当該魔法をゲーム中に使用する操作を行うことができない。

#### 【0028】

攻撃力は、ゲーム媒体が「攻撃」の行動を敵ゲーム媒体等の他のゲーム媒体に対して行った場合において当該他のゲーム媒体に対して与えるダメージ量（例えばHP減少量）に対応する数値情報である。守備力は、ゲーム媒体に対して他のゲーム媒体が「攻撃」の行動を行った場合においてゲーム媒体に対して与えられるダメージ量を減少させる減少量に対応する数値情報である。以下、「攻撃」を「通常攻撃」と称する場合がある。ゲーム媒体の攻撃力及び守備力は、ゲーム媒体のレベルの上昇に応じて高い値になる。属性は、ゲーム媒体の外観、性質、性格、及び／又は性能等を示す情報であり、例えば、炎、氷、雷、土、光、闇等を示す情報である。また、属性は、攻撃、守備、及び／又はスキルの性質及び相性を示す指標でもよく、属性には、他の属性との相性が定められてもよい。なお、属性として、風、物理、飛行型、歩行型、パフデパフ、状態異常、貫通、反射、吸収、無効等が用いられてもよい。

#### 【0029】

スキルは、ユーザの指示に応じてゲーム中に発動する特殊効果である。特殊効果は、例えば、ゲーム媒体及び／又は他のゲーム媒体の状態を変化させる効果である。なお、他のゲーム媒体は、ゲーム媒体と対戦する敵ゲーム媒体、又は、ゲーム媒体と共に敵ゲーム媒体と対戦する仲間のゲーム媒体等である。ゲーム媒体及び／又は他のゲーム媒体の状態を変化させる効果は、例えば、ゲーム媒体及び／又は他のゲーム媒体の少なくとも一部のパラメータを変化させる効果であり、「ゲーム媒体の「攻撃力」のパラメータを上昇させる効果」及び／又は「所定の有効期間内において「速さ」のパラメータを上昇させる効果」等である。また、ゲーム媒体の状態を変化させる効果は、ゲーム媒体が属するグループに含まれる一以上のゲーム媒体の少なくとも一部のパラメータを変化させる効果でもよい。ゲーム媒体及び／又は他のゲーム媒体の状態を変化させる特殊効果は、ゲーム媒体及び／又は他のゲーム媒体を特定の状態に設定する効果であり、例えば、「ゲーム中、ゲーム媒体が敵ゲーム媒体からの特定の攻撃（「火属性」の攻撃等）に係るダメージを受けない効果」又は「ゲーム中の一定期間内に限り、敵ゲーム媒体が行動を行うことができなくなる効果」等でもよい。また、特殊効果は、ゲーム媒体が繰り出す特殊な技による一又は複数

10

20

30

40

50

他のゲーム媒体（例えば「敵ゲーム媒体」）に対する攻撃の発動でもよい。「特殊な技による攻撃」は、他のゲーム媒体への「通常攻撃」とは異なる攻撃であればどのような攻撃であってもよい。

【0030】

また、パラメータは、ゲーム内で使用される情報であればどのようなものでもよく、例えば、経験値、使用可能回数、消耗率、所持数（例えば、残機数）、階級又は称号、使用数（例えば、出撃回数）、限界突破回数、レベル、使用コスト等の値でもよい。

【0031】

ゲーム媒体に関する情報は、ユーザが保有するゲーム媒体（以下「保有ゲーム媒体」と称する場合がある。）に関する情報として、当該ユーザに関連付けて記憶される。また、例えば、ゲーム媒体に関する情報は、ユーザが一時的に保有するゲーム媒体（以下「レンタルゲーム媒体」と称する場合がある。）に関する情報として、当該ユーザに関連付けて記憶されてもよい。また、例えば、ユーザと所定の関係を有する他のユーザ（例えば「フレンドユーザ」）の保有ゲーム媒体が、ユーザに関連付けて記憶されてもよい。以下、ユーザに関連付けられた各種ゲーム媒体を、ユーザゲーム媒体と称する場合がある。

【0032】

（ゲームの概要）

図1は、本実施形態のゲームシステム、端末装置、及び/又はサーバ装置によって実現されるゲームの概要の一例を示す図である。図1には、ゲームの一例として、ユーザゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームが示されている。

【0033】

図1の(1)に示されるように、ユーザゲーム媒体が1又は複数の行動を行うことで、敵ゲーム媒体との対戦ゲームは進行する。ユーザゲーム媒体の行動は、ユーザが端末装置を操作することにより入力された指示に応じた行動、又は、予めユーザゲーム媒体に行うように記憶された行動情報に応じた行動である。ユーザゲーム媒体の行動は、サーバ装置又は端末装置によって、複数種類の行動の中から自動的にランダムで選択された行動でもよい。進行するゲームが対戦ゲームである場合、ユーザゲーム媒体の行動は、例えば、敵ゲーム媒体に対する攻撃及びユーザゲーム媒体のスキルの発動である。ユーザゲーム媒体の行動は、ユーザゲーム媒体の必殺技の発動又は敵ゲーム媒体からの攻撃に対する防御等でもよい。

【0034】

図1の(2)に示されるように、ユーザゲーム媒体の行動が行われるたびに、自動的に又はユーザの指示に応じて、ユーザゲーム媒体が行った行動を示す情報が行動情報として記憶装置に記憶される。なお、対戦ゲームにおいてユーザゲーム媒体が全ての行動を行った後に、自動的に又はユーザの指示に応じて、ユーザゲーム媒体が行った全ての行動又は一部の行動を示す情報が行動情報として記憶装置に記憶されてもよい。記憶装置は、サーバ装置及び端末装置の少なくとも一方に備えられる。

【0035】

また、対戦ゲームにおいてユーザゲーム媒体が所定回数の行動を行うたびに、自動的に又はユーザの指示に応じて、当該所定回数の行動を示す情報が行動情報として記憶装置に記憶されてもよい。例えば、ユーザゲーム媒体が5回の行動を行うたびに行動情報が記憶される場合、5回目の行動が行われると1回目～5回目の行動を示す情報が行動情報として記憶され、10回目の行動が行われると6回目～10回目の行動を示す情報が更に行動情報として記憶される。この場合、例えば、ユーザゲーム媒体の13回目の行動が行われた後に対戦ゲームが終了すると、11回目～13回目の行動（すなわち「行動情報が最後に記憶された後に行われた行動」から「終了直前に行われた行動までの行動」まで）を示す情報が行動情報として記憶される。または、この場合、11回目～13回目の行動を示す情報と、14回目の行動としての所定の行動を示す情報及び15回目の行動としての所定の行動を示す情報とが行動情報として記憶されてもよい。

【0036】

10

20

30

40

50



また、対戦ゲームが開始されてから所定時間ごとに行動情報が記憶されてもよい。例えば、対戦ゲームが開始されてから15秒ごとに行動情報が記憶される場合、対戦ゲームが開始してから15秒までに行われたユーザゲーム媒体の行動を示す情報が行動情報として記憶される。続けて、対戦ゲームが開始して15秒経過後から30秒までに行われたユーザゲーム媒体の行動を示す情報が更に行動情報として記憶される。この場合、例えば、対戦ゲームの開始から40秒後に対戦ゲームが終了すると、対戦ゲームが開始して30秒経過後から40秒までに行われたユーザゲーム媒体の行動（すなわち「行動情報が最後に記憶された後に行われた行動」から「終了直前に行われた行動までの行動」まで）を示す情報が、行動情報として記憶される。

【0037】

10

図1の(2)に示される例では、ユーザゲーム媒体が、最初(1回目)に「行動A」を行い、2回目に「行動C」を行い、3回目に「行動D」を行い、4回目に「行動A」を行い、5回目に「行動B」を行うことが示されている。進行するゲームが所謂ターン制ストラテジーゲームである場合、図1の(2)に示される例では、ユーザゲーム媒体は、1ターン目に「行動A」を行い、2ターン目に「行動C」を行い、3ターン目に「行動D」を行い、4ターン目に「行動A」を行い、5ターン目に「行動B」を行うことになる。記憶装置に記憶される行動情報が複数の行動を示す情報である場合、各行動が行われた順に各行動を示す情報が記憶される。

【0038】

図1の(3)に示されるように、対戦ゲームが終了した後に、ユーザゲーム媒体が他の敵ゲーム媒体又は以前に対戦した敵ゲーム媒体と同一の敵ゲーム媒体と対戦する新たな対戦ゲームが開始される場合、記憶装置に記憶されたユーザゲーム媒体の行動情報が抽出される。行動情報の抽出タイミングは、ユーザゲーム媒体が新たな対戦ゲームにおいて1回目(又は1ターン目)の行動を行う前であれば、どのタイミング(新たな対戦ゲームの決定時、開始時、又は開始後等)でもよい。

20

【0039】

図1の(4)に示されるように、新たな対戦ゲームにおいて、ユーザゲーム媒体は、抽出された行動情報に基づく行動を行う。図1の(4)に示される例では、ユーザゲーム媒体は、1回目(又は1ターン目)に「行動A」を行い、2回目(又は2ターン目)に「行動C」を行い、3回目(又は3ターン目)に「行動D」を行い、4回目(又は4ターン目)に「行動A」を行い、5回目(又は5ターン目)に「行動B」を行う。

30

【0040】

上記で説明したように、本実施形態のゲームシステム、端末装置、及び/又はサーバ装置は、ゲームにおいてユーザゲーム媒体が行った一又は複数の行動を記憶し、後のゲームで、ユーザゲーム媒体に、記憶された一又は複数の行動を行わせる機能を有する。このように、本実施形態のゲームシステム、端末装置、及び/又はサーバ装置により、ユーザが以前にプレイしたゲームの進行手順の再現が可能となる。

【0041】

また、本実施形態のゲームシステム、端末装置、及び/又はサーバ装置により、ユーザがユーザゲーム媒体に行わせたい行動を事前に登録するようなユーザインターフェースを新たに設けることなく、ユーザがゲームをプレイするだけの簡易な方式で、行動の事前登録が可能となる。このように、本実施形態のゲームシステム、端末装置、及び/又はサーバ装置により、複雑な操作をユーザに強いることなく、マニュアルプレイ及びオートプレイに関するユーザインターフェースのバリエーションを増やすことができ、魅力的なゲームサービスをユーザに提供することが可能となる。

40

【0042】

なお、上述した説明は、本発明の内容への理解を深めるための説明にすぎない。本発明は、具体的には、次に説明する各実施形態において実施され、且つ、本発明の原則を実質的に超えずに、さまざまな変形例によって実施されてもよい。このような変形例はすべて、本発明及び本明細書の開示範囲に含まれる。

50

## 【 0 0 4 3 】

( ゲームシステム 1 )

図 2 は、ゲームシステム 1 の概略構成の一例を示す図である。

## 【 0 0 4 4 】

ゲームシステム 1 は、ユーザによって操作される端末装置 2 と、サーバ装置 3 とを備える。端末装置 2 及びサーバ装置 3 は、例えば、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 等の通信ネットワークを介して相互に接続される。端末装置 2 及びサーバ装置 3 間では、所定の通信プロトコルに基づいて通信が行われる。所定の通信プロトコルは、例えば、ハイパーテキスト転送プロトコル ( Hypertext Transfer Protocol , H T T P ) 等である。

10

## 【 0 0 4 5 】

端末装置 2 は、スマートフォン等の情報処理装置である。端末装置 2 は、携帯電話機、タブレット端末、タブレット P C ( Personal Computer )、電子書籍リーダー、ウェアラブルコンピュータ等でもよい。端末装置 2 は、携帯ゲーム機、ゲーム用コンソール又はノート P C 等でもよい。端末装置 2 は、サーバ装置 3 から送信された各種データに基づいてゲーム画面等を表示することが可能な情報処理装置であればどのようなものでもよい。

## 【 0 0 4 6 】

図 2 では、1 台のサーバ装置 3 がゲームシステム 1 の構成要素として図示されているが、サーバ装置 3 は複数の物理的に別体のサーバ装置 ( コンピュータ ) の集合であってもよい。この場合、複数のサーバ装置のそれぞれは、同一の機能を有するものでもよく、1 台のサーバ装置 3 の機能を分散して有するものでもよい。

20

## 【 0 0 4 7 】

( 端末装置 2 )

図 3 は、端末装置 2 の概略構成の一例を示す図である。

## 【 0 0 4 8 】

端末装置 2 は、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介してサーバ装置 3 に接続し、サーバ装置 3 と通信を行う。端末装置 2 は、ユーザによって入力された各種指示に従って、各種要求等を生成してサーバ装置 3 に送信する。また、端末装置 2 は、サーバ装置 3 から送信された各種ゲームデータ ( 後述するゲーム媒体テーブル T 1、ユーザゲーム媒体情報及びグループ情報、並びにゲーム媒体の画像データ等 ) 等を受信して各種画面を表示する。また、端末装置 2 は、実行されたゲームの進行中及び / 又は終了時に、ゲームの進行結果データ ( ユーザゲーム媒体情報、グループ情報 ( ユーザゲーム媒体の行動情報を含む )、ゲームの途中経過、及び / 又はゲームの結果に関するデータ等。 ) をサーバ装置 3 に送信する。そのために、端末装置 2 は、通信 I / F 2 1 と、記憶装置 2 2 と、表示装置 2 3 と、入力装置 2 4 と、プロセッサ 2 5 とを備える。

30

## 【 0 0 4 9 】

通信 I / F 2 1 は、ハードウェア、ファームウェア、又は T C P / I P ドライバや P P P ドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装される。端末装置 2 は、通信 I / F 2 1 を介して、サーバ装置 3 等の他の装置にデータを送信し且つ他の装置からデータを受信することができる。

40

## 【 0 0 5 0 】

記憶装置 2 2 は、例えば、R O M ( Read Only Memory )、R A M ( Random Access Memory ) 等の半導体メモリ装置である。記憶装置 2 2 は、プロセッサ 2 5 における処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。記憶装置 2 2 に記憶されるドライバプログラムは、表示装置 2 3 を制御する出力デバイスドライバプログラム、及び、入力装置 2 4 を制御する入力デバイスドライバプログラム等である。記憶装置 2 2 に記憶されるアプリケーションプログラムは、記憶装置 2 2 に記憶された各種データに基づいて、ゲームの進行処理及び各種画面の表示処理等をプロセッサ 2 5 に実行させるための制御プログラム等である。記憶装置 2 2 に記憶されるデータは、ユーザを一意に識別するためのユーザ識別情報

50

(例えば、ユーザID)、各種画面を表示するための表示データ、ユーザがゲームで使用するゲーム媒体の画像データ等である。記憶装置22は、後述するゲーム媒体テーブルT1、端末装置2を操作するユーザのユーザゲーム媒体情報及びグループ情報等を記憶する。また、記憶装置22は、所定の処理に係るデータを一時的に記憶してもよい。

#### 【0051】

表示装置23は、液晶ディスプレイである。なお、表示装置23は、有機EL(Electro-Luminescence)ディスプレイ等でもよい。表示装置23は、プロセッサ25から供給された動画像データに応じた動画像や、静止画像データに応じた静止画像等を表示する。また、表示装置23は、端末装置2の構成要素でなくてもよく、この場合、表示装置23は、有線又は無線を介して端末装置2と通信可能な、ヘッドマウントディスプレイ(Head Mounted Display, HMD)、プロジェクションマッピング(Projection Mapping)用の映写装置、網膜投影型の投影装置等でもよい。

10

#### 【0052】

入力装置24は、タッチパネル、マウス等のポインティングデバイスである。入力装置24は、入力キー等でもよい。入力装置24は、ゲーム用コントローラ装置でもよい。入力装置24は、加速度センサ、角速度センサ、変位センサ、方位測定センサ等のモーションセンサーでもよく、この場合、入力装置24を把持するユーザの動きに応じて各種操作が検出される。入力装置24は、イメージセンサ、赤外線センサ、光学センサ等の、ユーザの手及び/又は指等の動きを検出するトラッキング装置でもよい。入力装置24がタッチパネルである場合、入力装置24は、ユーザのタップ、ダブルタップ、ドラッグ、スワイプ、ピンチイン、ピンチアウト、長押し、フリック、及びタッチオフ等の各種タッチ操作を検出することができる。タッチパネルは、静電容量式の近接センサを備え、ユーザの非接触操作を検出可能に構成されてもよい。ユーザは、入力装置24を用いて、文字、数字及び記号、若しくは、表示装置23の表示画面上の位置等を入力することができる。入力装置24は、ユーザにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、入力装置24は、発生した信号をユーザの指示として、プロセッサ25に供給する。

20

#### 【0053】

プロセッサ25は、記憶装置22に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムをメモリにロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する処理装置である。プロセッサ25は、例えば、CPU(Central Processing Unit)、MPU(Micro Processing Unit)、DSP(Digital Signal Processor)、GPU(Graphics Processing Unit)等の電子回路、又は各種電子回路の組み合わせである。プロセッサ25は、ASIC(Application Specific Integrated Circuit)、PLD(Programmable Logic Device)、FPGA(Field Programmable Gate Array)、MCU(Micro Controller Unit)等の集積回路により実現されてもよい。図3においては、プロセッサ25が単一の構成要素として図示されているが、プロセッサ25は複数の物理的に別体のプロセッサの集合であってもよい。

30

#### 【0054】

プロセッサ25は、記憶装置22に記憶されたアプリケーションプログラム(制御プログラム)に含まれる各種命令を実行することにより、表示処理部251、進行部252、送信部253及び受信部254として機能する。なお、表示処理部251、進行部252、送信部253及び受信部254の詳細は後述する。

40

#### 【0055】

(サーバ装置3)

図4は、サーバ装置3の概略構成の一例を示す図である。

#### 【0056】

サーバ装置3は、端末装置2からの指示に応じて、ゲームで使用される各種情報を管理する機能を有する。また、サーバ装置3は、ゲームで使用される各種ゲームデータ等を端末装置2に送信する機能を有する。そのために、サーバ装置3は、通信I/F31と、記憶装置32と、プロセッサ33とを備える。

50

## 【 0 0 5 7 】

通信 I / F 3 1 は、ハードウェア、ファームウェア、又は T C P / I P ドライバや P P P ドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装される。サーバ装置 3 は、通信 I / F 3 1 を介して、他の装置にデータを送信し且つ他の装置からデータを受信することができる。

## 【 0 0 5 8 】

記憶装置 3 2 は、例えば、R O M、R A M 等の半導体メモリ装置である。記憶装置 3 2 は、例えば、磁気ディスク、光ディスク、又はデータを記憶可能な前記以外の各種記憶装置でもよい。記憶装置 3 2 は、プロセッサ 3 3 における処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。記憶装置 3 2 に記憶されるコンピュータプログラムは、例えば C D - R O M、D V D - R O M 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて記憶装置 3 2 にインストールされてもよい。

10

## 【 0 0 5 9 】

記憶装置 3 2 に記憶されるデータは、各ユーザがプレイしたゲームの進行結果データ等である。また、記憶装置 3 2 は、ゲームの進行に係る各種ゲームデータ（後述するゲーム媒体テーブル T 1、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 及びグループテーブル T 3、並びにゲーム媒体の画像データ等）等を記憶する。記憶装置 3 2 は、所定の処理に係るデータを一時的に記憶してもよい。すなわち、記憶装置 3 2 は、揮発性のメモリ（Random Access Memory, R A M）を備え、ゲームの進行に応じて変動する動的データを記憶してもよい。

20

## 【 0 0 6 0 】

以下、図 5 及び図 6 を参照して、記憶装置 3 2 に記憶されるゲーム媒体テーブル T 1、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 及びグループテーブル T 3 のデータ構造の一例を説明する。

## 【 0 0 6 1 】

（ゲーム媒体テーブル T 1）

図 5（a）は、ゲーム媒体テーブル T 1 のデータ構造の一例を示す図である。ゲーム媒体テーブル T 1 は、サーバ装置 3 によって複数の端末装置 2 に提供されるゲームにおいて使用される複数のゲーム媒体の管理に用いられる。ゲーム媒体テーブル T 1 は、ゲームの開始前、開始時及び／又は進行中に、サーバ装置 3 から端末装置 2 に送信され、端末装置 2 の受信部 2 5 4 が、サーバ装置 3 から受信したゲーム媒体テーブル T 1 を記憶装置 2 2 に記憶する。

30

## 【 0 0 6 2 】

ゲーム媒体テーブル T 1 では、複数のゲーム媒体のそれぞれについて、ゲーム媒体 I D と、ゲーム媒体の名称と、ゲーム媒体の属性と、ゲーム媒体の画像と、ゲーム媒体のスキルを示す情報とが互いに関連付けて記憶される。画像は、ゲーム媒体の外観を表す画像データを特定するための識別情報である。画像は、ゲーム媒体の外観を模したアイコン画像の画像データを特定するための識別情報でもよい。また、画像は、ゲーム媒体の名称の文字列を表す画像データを特定するための識別情報でもよい。なお、画像として、ゲーム媒体の外観を表す画像データ、ゲーム媒体の外観を模したアイコン画像の画像データ、ゲーム媒体の名称の文字列を表す画像データ等の各種画像データが記憶されてもよい。ゲーム媒体の各種画像データが、端末装置 2 の表示装置 2 3 に表示されることで、ユーザはゲーム媒体を視認することができる。

40

## 【 0 0 6 3 】

図 5（a）に示される例では、ゲーム媒体 I D に関連付けられたスキルを示す情報は 2 種類であるが、1 種類のスキルを示す情報がゲーム媒体 I D に関連付けられてもよく、3 種類以上のスキルを示す情報がゲーム媒体 I D に関連付けられてもよい。

## 【 0 0 6 4 】

（ユーザゲーム媒体テーブル T 2）

図 5（b）は、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 のデータ構造の一例を示す図である。ユ

50

ーザゲーム媒体テーブル T 2 は、各ユーザに関連付けられたユーザゲーム媒体に関する情報の管理に用いられる。

【 0 0 6 5 】

ユーザゲーム媒体テーブル T 2 では、各ユーザについて、ユーザ ID とユーザゲーム媒体情報とが互いに関連付けて記憶されている。ユーザゲーム媒体情報は、ユーザゲーム媒体に関する情報であり、例えば、各ユーザのユーザゲーム媒体ごとに、ユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID、ユーザゲーム媒体のレベル、ユーザゲーム媒体の HP 及び MP、ユーザゲーム媒体が現在使用可能なスキルを示す情報等を含む。

【 0 0 6 6 】

図 5 ( b ) に示される例では、ユーザ ID 「 U-00000001 」 のユーザに、ゲーム媒体 ID 「 C-001 」 のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体 ID 「 C-003 」 のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体 ID 「 C-008 」 のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体 ID 「 C-012 」 のユーザゲーム媒体等が関連付けられている。

10

【 0 0 6 7 】

ゲーム媒体 ID 「 C-001 」 のユーザゲーム媒体は、現在「 MMM 」のスキルと「 R R R 」のスキルとを使用することができるが、ゲーム媒体 ID 「 C-003 」のユーザゲーム媒体は、現在スキルを使用することができない。また、ゲーム媒体 ID 「 C-008 」のユーザゲーム媒体は、現在「 V V V 」のスキルを使用することができる。

【 0 0 6 8 】

ユーザゲーム媒体が現在使用可能なスキルを示す情報は、例えば、サーバ装置 3 の記憶処理部 3 3 3 によってスキル付与ルールに基づいてユーザゲーム媒体テーブル T 2 に記憶される。スキル付与ルールの一例を以下説明する。例えば、ユーザゲーム媒体のレベルが第 1 レベル未満である場合、ユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID にはスキルを示す情報が関連付けられない。次に、ユーザゲーム媒体のレベルが第 1 レベルに到達すると、記憶処理部 3 3 3 によって、スキル 1 を示す情報が新たにユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID に関連付けてユーザゲーム媒体テーブル T 2 に記憶される。そして、ユーザゲーム媒体のレベルが第 1 レベルよりも高い第 2 レベルに到達すると、記憶処理部 3 3 3 によって、スキル 2 を示す情報が新たにユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID に関連付けてユーザゲーム媒体テーブル T 2 に記憶される。

20

【 0 0 6 9 】

例えば、図 5 ( b ) に示されるユーザ ID 「 U-00000001 」のユーザに関連付けられたゲーム媒体 ID 「 C-003 」のユーザゲーム媒体は、レベルが第 1 レベルに到達していない。このため、ゲーム媒体 ID 「 C-003 」のユーザゲーム媒体は、ゲーム媒体テーブル T 1 においてゲーム媒体 ID 「 C-003 」に関連付けられている「 P P P 」のスキル及び「 T T T 」のスキルを現在使用できない。なお、第 1 レベル及び第 2 レベルは、ユーザゲーム媒体ごとに異なる値でもよく、少なくとも 2 以上のユーザゲーム媒体に共通の値でもよい。

30

【 0 0 7 0 】

ユーザゲーム媒体テーブル T 2 に記憶された、各ユーザに関連付けられたユーザゲーム媒体情報は、ゲームの開始前、開始時及び / 又は進行中に、サーバ装置 3 から、各ユーザの端末装置 2 に送信される。各ユーザの端末装置 2 の受信部 2 5 4 は、サーバ装置 3 から受信した各ユーザに関連付けられたユーザゲーム媒体情報を記憶装置 2 2 に記憶する。例えば、サーバ装置 3 は、図 5 ( b ) に示されるユーザ ID 「 U-00000001 」に関連付けられたユーザゲーム媒体情報を、ユーザ ID 「 U-00000001 」のユーザの端末装置 2 に送信し、ユーザ ID 「 U-00000001 」のユーザの端末装置 2 は、サーバ装置 3 から受信したユーザゲーム媒体情報を記憶装置 2 2 に記憶する。なお、スキル付与ルールに基づく、スキルを示す情報の関連付け処理は、サーバ装置 3 の記憶処理部 3 3 3 によって実行される処理に限らず、記憶装置 2 2 に記憶されたユーザゲーム媒体情報に対して、端末装置 2 の進行部 2 5 2 によって実行されてもよい。

40

【 0 0 7 1 】

( グループテーブル T 3 )

50

図 6 は、グループテーブル T 3 のデータ構造の一例を示す図である。グループテーブル T 3 は、各ユーザによってゲームで使用される複数のユーザゲーム媒体を含むグループに関する情報の管理に用いられる。

【 0 0 7 2 】

グループテーブル T 3 では、各ユーザについて、ユーザ ID とグループ情報とが互いに関連付けて記憶されている。グループ情報は、ユーザによってゲームで使用される複数のユーザゲーム媒体を含むグループに関する情報である。以下、ユーザによってゲームで使用されるグループを、単に「ユーザのグループ」と称する場合がある。例えば、ユーザゲーム媒体が対戦ゲームで用いられるゲームキャラクタである場合、グループはギルド又はパーティ等である。また、ユーザゲーム媒体がスポーツゲームで用いられる選手キャラクタである場合、グループはスポーツチームである。ユーザは、当該ユーザを示すユーザ ID に関連付けられたグループのうちの一のグループを選択することで、選択されたグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体を、ゲームにおいて使用することができる。

10

【 0 0 7 3 】

グループ情報は、例えば、グループのグループ ID、グループに含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれのゲーム媒体 ID、行動情報及び他ユーザ使用可否を示す情報等を含む。

【 0 0 7 4 】

図 6 に示される例では、ユーザ ID 「U-00000001」のユーザに、グループ ID 「G-00000001-1」のグループと、グループ ID 「G-00000001-2」のグループとが関連付けられている。ユーザに関連付けられるグループの数は、1 以上であり、また、ユーザに関連付けられるグループの数に上限が設けられてもよい。なお、この上限は、ゲームの進行に応じて増減するものでもよい。各グループには、3 のユーザゲーム媒体が含まれる。各グループに含まれるユーザゲーム媒体の数は、2 以上であればどのような数でもよく、また、各グループに含まれるユーザゲーム媒体の数に上限が設けられてもよい。なお、この上限は、ゲームの進行に応じて増減するものでもよい。

20

【 0 0 7 5 】

図 6 に示される例では、グループ ID 「G-00000001-1」のグループは、ゲーム媒体 ID 「C-001」のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体 ID 「C-008」のユーザゲーム媒体、及びゲーム媒体 ID 「C-012」のユーザゲーム媒体を含む。また、ゲーム媒体 ID 「C-001」のユーザゲーム媒体の行動情報として、1 番目に「攻撃」の行動を示す情報、2 番目に「スキル 1」を発動させる行動を示す情報、3 番目に「スキル 1」を発動させる行動を示す情報、4 番目に「攻撃」の行動を示す情報、5 番目に「スキル 2」を発動させる行動を示す情報、・・・が記憶されている。他ユーザ使用可否を示す情報は、グループに含まれる各ユーザゲーム媒体の行動情報を、当該グループに関連付けられたユーザとは異なる他のユーザに対して行動情報を使用させることを可能とするか否かを示す情報である。図 6 に示される例では、グループ ID 「G-00000001-1」のグループの行動情報は、ユーザ ID 「U-00000001」のユーザとは異なる他のユーザに使用させることが可能となるように設定されている。

30

【 0 0 7 6 】

なお、一のユーザに関連付けられた複数のグループのうちの少なくとも 2 以上のグループのそれぞれに、同一のゲーム媒体が含まれてもよい。例えば、図 6 に示されるように、ユーザ ID 「U-00000001」のユーザに関連付けられている、グループ ID 「G-00000001-1」のグループ及びグループ ID 「G-00000001-2」のグループの両グループは、ともにゲーム媒体 ID 「C-012」のユーザゲーム媒体を含む。なお、一のユーザに関連付けられた複数のグループのうちの一のグループに含まれるゲーム媒体と同一のゲーム媒体は、当該一のユーザに関連付けられた複数のグループのうちの他のグループに含まれないように制御されてもよい。

40

【 0 0 7 7 】

このように、本実施形態において、一のユーザゲーム媒体の行動情報を当該一のユーザ

50

ゲーム媒体が属する複数のグループのそれぞれに個別に記憶可能に構成したことにより、各グループ中の他のキャラクタの行動に合わせて、一のユーザゲーム媒体の適切な行動を記憶させることが可能となる。これにより、新たなグループに一のユーザゲーム媒体を所属させるたびに、ユーザは今まで記憶していたグループに係る行動情報を消去させる必要がなくなり、すなわち、ユーザの操作数を低減させ且つ操作性及びユーザビリティを向上させることが可能となる。

#### 【0078】

グループテーブルT3に記憶された、各ユーザに関連付けられたグループ情報は、ゲームの開始前、開始時及び/又は進行中に、サーバ装置3から、各ユーザの端末装置2に送信される。各ユーザの端末装置2の受信部254は、サーバ装置3から受信した各ユーザを示すユーザIDに関連付けられたグループ情報を記憶装置22に記憶する。例えば、サーバ装置3は、図6に示されるユーザID「U-0000001」に関連付けられたグループ情報を、ユーザID「U-0000001」のユーザの端末装置2に送信し、ユーザID「U-0000001」のユーザの端末装置2は、サーバ装置3から受信したグループ情報を記憶装置22に記憶する。

10

#### 【0079】

図4に戻り、プロセッサ33は、記憶装置32に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムをメモリにロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する処理装置である。プロセッサ33は、例えば、CPU、MPU、DSP、GPU等の電子回路、又は各種電子回路の組み合わせである。プロセッサ33は、ASIC、PLD、FPGA、MCU等の集積回路により実現されてもよい。図4においては、プロセッサ33が単一の構成要素として図示されているが、プロセッサ33は複数の物理的に別体のプロセッサの集合であってもよい。

20

#### 【0080】

プロセッサ33は、記憶装置32に記憶されたアプリケーションプログラム（制御プログラム）に含まれる各種命令を実行することにより、サーバ受信部331、サーバ送信部332、及び記憶処理部333として機能する。サーバ受信部331、サーバ送信部332、及び記憶処理部333の詳細は後述する。

#### 【0081】

（各種画面の説明）

30

以下、図7～図11を参照して、端末装置2の表示装置23に表示される各種画面について説明する。

#### 【0082】

（選択画面700）

図7(a)は、端末装置2の表示装置23に表示される選択画面700の一例を示す図である。選択画面700は、例えば、図示しないホーム画面に含まれるグループ選択ボタンがユーザによって指示された場合に表示される。ホーム画面は、例えば、制御プログラム（例えば、ゲームアプリケーションプログラム）を示す起動アイコン等（図示しない）がユーザによる入力装置24の操作によって指示された場合に表示される。

#### 【0083】

40

選択画面700には、グループ表示領域701a、701b、701cと、画面表示終了ボタン702とが含まれる。

#### 【0084】

グループ表示領域701a、701b、701cは、端末装置2のユーザがゲームで使うことができる3つのグループのそれぞれに対応する。以下、グループ表示領域701a、701b、701cをグループ表示領域701と総称する場合がある。なお、選択画面700に含まれるグループ表示領域701は、図7(a)に示される3種類に限らず、2種類以下でも4種類以上でもよい。この場合、グループテーブルT3においてユーザIDに関連付けられるグループ情報は、1のグループ情報でも2以上のグループ情報でもよく、また、グループテーブルT3においてユーザIDに関連付けられるグループ情報の

50

数（すなわち、ユーザに関連付けられるグループの数）に上限が設けられてもよい。

【0085】

グループ表示領域701aには、グループ表示領域701aに対応するグループ（以下「グループ1」と称する場合がある。）に設定された3つのユーザゲーム媒体を示す画像が表示される。グループ表示領域701bには、グループ表示領域701bに対応するグループ（以下「グループ2」と称する場合がある。）に設定された3つのユーザゲーム媒体を示す画像が表示される。グループ表示領域701cには、グループ表示領域701cに対応するグループ（以下「グループ3」と称する場合がある。）にユーザゲーム媒体が設定されていないことを示す情報が表示される。「グループに設定されたユーザゲーム媒体」は、「グループに含まれるユーザゲーム媒体」の一例である。なお、グループ表示領域701に表示されるユーザゲーム媒体を示す画像に代えて、又は、グループ表示領域701に表示されるユーザゲーム媒体を示す画像に加えて、当該ユーザゲーム媒体を示す文字列（名称等）が表示されてもよい。なお、グループ表示領域701内に表示されるユーザゲーム媒体を示す画像の数は、図7（a）に示される3つに限らず、2種類以下でも4種類以上でもよい。この場合、グループテーブルT3において各グループIDに関連付けられるゲーム媒体IDは、1のゲーム媒体IDでも2以上のゲーム媒体IDでもよく、また、各グループIDに関連付けられるゲーム媒体IDの数（すなわち、グループに含まれるユーザゲーム媒体の数）に上限が設けられてもよい。

10

【0086】

ユーザによる入力装置24の操作によって、ユーザゲーム媒体が設定されたグループ（例えば、グループ1又はグループ2）に対応するグループ表示領域701が選択された場合、選択されたグループ表示領域701に対応するグループに関するグループ画面710が表示される。また、ユーザによる入力装置24の操作によって、ユーザゲーム媒体が設定されていないグループ（例えば、グループ3）に対応するグループ表示領域701が選択された場合、選択されたグループ表示領域701に対応するグループに関する新規設定画面1010が表示される。いずれかのグループ表示領域701がユーザによって選択された場合、選択画面700の表示が終了してもよい。

20

【0087】

画面表示終了ボタン702は、選択画面700の表示の終了とホーム画面の表示とをユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。

30

【0088】

（グループ画面710）

図7（b）は、端末装置2の表示装置23に表示されるグループ画面710の一例を示す図である。グループ画面710は、選択画面700においてユーザゲーム媒体が設定されたグループに対応するグループ表示領域701が、ユーザによって選択された場合に表示される画面である。例えば、図7（b）に示されるグループ画面710は、図7（a）に示される選択画面700においてグループ表示領域701aがユーザによって選択された場合に表示される。

【0089】

グループ画面710には、ゲーム媒体表示領域711a、711b、711cと、使用可否オブジェクト712、ゲーム開始指示ボタン713、行動画面表示ボタン714及び画面表示終了ボタン715とが含まれる。

40

【0090】

ゲーム媒体表示領域711a、711b、711cは、グループ画面710に関するグループ（図7（b）に示される例では「グループ1」）に含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれに対応する。以下、ゲーム媒体表示領域711a、711b、711cをゲーム媒体表示領域711と総称する場合がある。ゲーム媒体表示領域711には、ゲーム媒体表示領域711に対応するユーザゲーム媒体に関する情報が含まれる。図7（b）に示される例では、ゲーム媒体表示領域711aには、ゲーム媒体表示領域711aに対応するユーザゲーム媒体（以下「ユーザゲーム媒体U1」と称する場合がある。）のレベル

50



、HP、MP、攻撃力、守備力を示す情報が含まれる。また、ゲーム媒体表示領域711bには、ゲーム媒体表示領域711bに対応するユーザゲーム媒体（以下「ユーザゲーム媒体U2」と称する場合がある。）のレベル、HP、MP、攻撃力、守備力を示す情報が含まれる。ゲーム媒体表示領域711cには、ゲーム媒体表示領域711cに対応するユーザゲーム媒体（以下「ユーザゲーム媒体U3」と称する場合がある。）のレベル、HP、MP、攻撃力、守備力を示す情報が含まれる。ゲーム媒体表示領域711に含まれるユーザゲーム媒体に関する情報として、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体が使用可能なスキルを示す情報等が含まれてもよい。また、ゲーム媒体表示領域711の数は、図7(b)に示されるような3つに限らない。ゲーム媒体表示領域711の数は、グループ画面710に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体の数と同一でもよく、グループ画面710に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体の数よりも少ない数でもよい。

10

#### 【0091】

使用可否オブジェクト712は、グループ画面710に関するグループがゲームで使用される場合において、このグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体に対して、記憶された行動情報が使用されるか否かを、ユーザが選択するためのチェックボックスオブジェクトである。例えば、「チェック」マークが表示されていない使用可否オブジェクト712がユーザによる入力装置24の操作によって指定されると、使用可否オブジェクト712に「チェック」マークが表示される。使用可否オブジェクト712において「チェック」マークが表示されている場合、グループ画面710に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体に対して、記憶された行動情報がゲーム内において使用されるように設定される。また、「チェック」マークが表示されている使用可否オブジェクト712がユーザによる入力装置24の操作によって指定されると、使用可否オブジェクト712の「チェック」マークの表示が終了する。使用可否オブジェクト712において「チェック」マークが非表示である場合、グループ画面710に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体に対して、記憶された行動情報がゲーム内において使用されないように設定される。

20

#### 【0092】

ゲーム開始指示ボタン713は、グループ画面710に関するグループを用いたゲームを開始させるためのボタンオブジェクトである。ユーザによる入力装置24の操作によってゲーム開始指示ボタン713が選択された場合、グループ画面710に関するグループを用いたゲームが開始され、ゲーム画面900、910が表示される。ユーザによる入力装置24の操作によってゲーム開始指示ボタン713が選択された場合、グループ画面710の表示が終了してもよい。

30

#### 【0093】

行動画面表示ボタン714は、グループ画面710に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれの行動情報を含む行動画面800の表示をユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。図7(b)に示される例では、ユーザによる入力装置24の操作によって行動画面表示ボタン714が選択された場合、グループ画面710に関するグループに含まれる3つのユーザゲーム媒体のそれぞれの行動情報を含む行動画面800が表示される。ユーザによる入力装置24の操作によって行動画面表示ボタン714が選択された場合、グループ画面710の表示が終了してもよい。

40

#### 【0094】

画面表示終了ボタン715は、グループ画面710の表示の終了と選択画面700の表示とをユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。

#### 【0095】

本実施形態において、選択画面700の機能が、グループ画面710内に設けられてもよい。例えば、グループ画面710がグループ切替オブジェクトを含む場合、ユーザによってグループ切替オブジェクトが選択されると、対応する他のグループに関するグループ画面710が表示されてもよい。例えば、図7(b)に示されるグループ画面710（グループ1に関するグループ画面710）において、グループ選択オブジェクトがユーザに

50

よって選択された場合、グループ 2 に関するグループ画面 7 1 0 が表示され、グループ 2 に関するグループ画面 7 1 0 において、グループ選択オブジェクトがユーザによって選択された場合、グループ 3 に関するグループ画面 7 1 0 が表示され、グループ 3 に関するグループ画面 7 1 0 において、グループ選択オブジェクトがユーザによって選択された場合、グループ 1 に関するグループ画面 7 1 0 ( 図 7 ( b ) ) が表示される。なお、図示しないホーム画面に含まれるグループ選択ボタンがユーザによって指示された場合に、図 7 ( b ) に示されるグループ画面 7 1 0 が最初に表示される。

【 0 0 9 6 】

( 行動画面 8 0 0 )

図 8 ( a ) は、端末装置 2 の表示装置 2 3 に表示される行動画面 8 0 0 の一例を示す図である。行動画面 8 0 0 は、グループ画面 7 1 0 において行動画面表示ボタン 7 1 4 がユーザによって選択された場合に表示される画面である。行動画面 8 0 0 は、グループ画面 7 1 0 に関するグループと同一のグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれの行動情報を表示するための画面である。

【 0 0 9 7 】

行動画面 8 0 0 には、行動情報表示領域 8 0 1 a , 8 0 1 b , 8 0 1 c と、フルオート設定オブジェクト 8 0 4、提供可否オブジェクト 8 0 5、反映ボタン 8 0 6 及び画面表示終了ボタン 8 0 7 とが含まれる。

【 0 0 9 8 】

行動情報表示領域 8 0 1 a , 8 0 1 b , 8 0 1 c は、グループ画面 7 1 0 に含まれる複数のゲーム媒体表示領域 7 1 1 a , 7 1 1 b , 7 1 1 c のそれぞれのユーザゲーム媒体に対応する。以下、行動情報表示領域 8 0 1 a , 8 0 1 b , 8 0 1 c を行動情報表示領域 8 0 1 と総称する場合がある。図 8 ( a ) に示される例では、行動情報表示領域 8 0 1 a には、ユーザゲーム媒体 U 1 の行動情報 8 0 2 a 及び設定画面表示ボタン 8 0 3 a が含まれる。また、行動情報表示領域 8 0 1 b には、ユーザゲーム媒体 U 2 の行動情報 8 0 2 b 及び設定画面表示ボタン 8 0 3 b が含まれる。また、行動情報表示領域 8 0 1 c には、ユーザゲーム媒体 U 3 の行動情報 8 0 2 c 及び設定画面表示ボタン 8 0 3 c が含まれる。また、行動情報表示領域 8 0 1 の数は、図 8 ( a ) に示されるような 3 つに限らない。行動情報表示領域 8 0 1 の数は、グループ画面 7 1 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体の数と同じである。

【 0 0 9 9 】

行動情報 8 0 2 a , 8 0 2 b , 8 0 2 c のそれぞれは、ユーザゲーム媒体 U 1 , U 2 , U 3 に対して設定されている行動情報を示す。設定画面表示ボタン 8 0 3 a , 8 0 3 b , 8 0 3 c のそれぞれは、ユーザゲーム媒体 U 1 , U 2 , U 3 に対して設定されている行動情報の変更を、ユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。以下、行動情報 8 0 2 a , 8 0 2 b , 8 0 2 c を行動情報 8 0 2 と総称し、設定画面表示ボタン 8 0 3 a , 8 0 3 b , 8 0 3 c を設定画面表示ボタン 8 0 3 と総称する場合がある。

【 0 1 0 0 】

行動画面表示ボタン 7 1 4 ( 図 7 ( b ) ) に対するユーザの選択に応じて行動画面 8 0 0 が表示された場合における行動情報 8 0 2 には、グループ情報に記憶された、行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体の行動情報が示される。また、後述する設定画面 8 1 0 ( 図 8 ( b ) ) の設定ボタン 8 1 5 に対するユーザの選択に応じて行動画面 8 0 0 が表示された場合における行動情報 8 0 2 には、設定画面 8 1 0 で設定されたユーザゲーム媒体の行動情報が反映される。この場合、設定画面 8 1 0 で設定されていないユーザゲーム媒体の行動情報 8 0 2 には、グループ情報に記憶された行動情報が表示される。なお、グループ情報に、行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体の行動情報が記憶されていない場合、当該ユーザゲーム媒体の行動情報 8 0 2 の全ての行動として、所定の行動 ( 例えば「攻撃」の行動 ) が自動的に設定されて表示されてもよい。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

図 8 ( a ) に示される行動情報 8 0 2 a には、ユーザゲーム媒体 U 1 の行動情報として、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までが設定されていることが示されている。図 8 ( a ) に示される例では、ユーザゲーム媒体 U 1 の行動情報として、例えば、1 番目に「攻撃」の行動が設定され、2 番目に「スキル 1 」を発動させる行動が設定され、3 番目に「スキル 1 」を発動させる行動が設定され、4 番目に「攻撃」の行動が設定され、5 番目に「スキル 2 」を発動させる行動が設定され、6 番目に「スキル 1 」を発動させる行動が設定されている。

【 0 1 0 2 】

図 8 ( a ) に示される行動情報 8 0 2 b には、ユーザゲーム媒体 U 2 の行動情報として、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までが設定されていることが示されている。図 8 ( a ) に示される例では、ユーザゲーム媒体 U 2 の行動情報として、例えば、1 番目に「攻撃」の行動が設定され、2 番目に「攻撃」の行動が設定され、3 番目に「攻撃」の行動が設定され、4 番目に「攻撃」の行動が設定され、5 番目に「スキル 1 」を発動させる行動が設定され、6 番目に「攻撃」の行動が設定されている。

【 0 1 0 3 】

図 8 ( a ) に示される行動情報 8 0 2 c には、ユーザゲーム媒体 U 3 の行動情報として、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までが設定されていることが示されている。図 8 ( a ) に示される例では、ユーザゲーム媒体 U 3 の行動情報として、例えば、1 番目に「スキル 2 」を発動させる行動が設定され、2 番目に「スキル 1 」を発動させる行動が設定され、3 番目に「スキル 2 」を発動させる行動が設定され、4 番目に「スキル 2 」を発動させる行動が設定され、5 番目に「攻撃」の行動が設定され、6 番目に「スキル 2 」を発動させる行動が設定されている。

【 0 1 0 4 】

ユーザゲーム媒体の行動情報として設定可能な行動は、1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までの行動であるとは限らない。例えば、ユーザゲーム媒体の行動情報として設定可能な行動は、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 0 番目 ( 又は 1 0 ターン目 ) の行動までの行動でも、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 2 5 番目 ( 又は 2 5 ターン目 ) の行動までの行動でもよい。また、ユーザゲーム媒体の行動情報として設定可能な行動は、6 番目 ( 又は 6 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までの行動でも、2 0 番目 ( 又は 2 0 ターン目 ) の行動から 3 0 番目 ( 又は 3 0 ターン目 ) の行動までの行動でもよい。また、ユーザゲーム媒体の行動情報として設定可能な行動は、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動のみでも、5 番目 ( 又は 5 ターン目 ) の行動のみでもよい。

【 0 1 0 5 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって、設定画面表示ボタン 8 0 3 が選択された場合、選択された設定画面表示ボタン 8 0 3 に対応するユーザゲーム媒体の行動情報を設定するための設定画面 8 1 0 が表示される。

【 0 1 0 6 】

フルオート設定オブジェクト 8 0 4 は、行動画面 8 0 0 に関するグループがゲームで 사용되는場合において、このグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体が、対応する行動情報に基づく行動を自動的に行うように制御されるか否かを、ユーザが選択するためのチェックボックスオブジェクトである。

【 0 1 0 7 】

例えば、「チェック」マークが表示されていないフルオート設定オブジェクト 8 0 4 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって指定されると、フルオート設定オブジェクト 8 0 4 に「チェック」マークが表示される。フルオート設定オブジェクト 8 0 4 において「チェック」マークが表示されている場合、行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体に対して、記憶された行動情報に基づく行動をゲーム内において自動的に行わせる設定 ( 以下「フルオート設定」と称する場合がある。 ) が有効となる。

【 0 1 0 8 】

10

20

30

40

50

また、「チェック」マークが表示されているフルオート設定オブジェクト 804 がユーザによる入力装置 24 の操作によって指定されると、フルオート設定オブジェクト 804 の「チェック」マークの表示が終了する。フルオート設定オブジェクト 804 において「チェック」マークが非表示である場合、行動画面 800 に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体について、ゲーム内において、記憶された行動情報に基づく行動が既に選択された状態である行動指示オブジェクトが表示される設定（以下「セミオート設定」と称する場合がある。）が有効となる。なお、フルオート設定オブジェクト 804 が行動画面 800 に含まれていなくてもよく、この場合、例えば、予めフルオート設定が有効であり且つセミオート設定が無効であるように設定されてもよい。

#### 【0109】

提供可否オブジェクト 805 は、行動画面 800 に関するグループに含まれる各ユーザゲーム媒体の行動情報を他のユーザに提供することの可否を、ユーザが選択するためのチェックボックスオブジェクトである。例えば、「チェック」マークが表示されていない提供可否オブジェクト 805 がユーザによる入力装置 24 の操作によって指定されると、提供可否オブジェクト 805 に「チェック」マークが表示される。提供可否オブジェクト 805 において「チェック」マークが表示されている場合、行動画面 800 に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれの行動情報が他のユーザによって使用できるように設定される。また、「チェック」マークが表示されている提供可否オブジェクト 805 がユーザによる入力装置 24 の操作によって指定されると、提供可否オブジェクト 805 の「チェック」マークの表示が終了する。提供可否オブジェクト 805 において「チェック」マークが非表示である場合、行動画面 800 に関するグループに含まれる複数のユーザゲーム媒体のそれぞれの行動情報が他のユーザによって使用できないように設定される。

#### 【0110】

反映ボタン 806 は、前回進行していたゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、行動情報として行動情報 802a, 802b, 802c に表示させるためのボタンオブジェクトである。後述するように、本実施形態の対戦ゲームでは、ゲームが終了した場合、終了した当該ゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報がグループごとに記憶装置 22 に一時的に記憶される。反映ボタン 806 がユーザによる入力装置 24 の操作によって選択された場合、記憶装置 22 に記憶された、行動画面 800 に関するグループに含まれる各ユーザゲーム媒体が前回のゲームにおいて実際に行った複数の行動を示す情報が、行動情報 802a, 802b, 802c に表示される。さらに、行動情報 802a, 802b, 802c に表示された各ユーザゲーム媒体の行動情報が、行動画面 800 に関するグループに関連付けて、グループ情報に記憶される。

#### 【0111】

画面表示終了ボタン 807 は、行動画面 800 の表示の終了とグループ画面 710 の表示とをユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。

#### 【0112】

（設定画面 810）

図 8 (b) は、端末装置 2 の表示装置 23 に表示される設定画面 810 の一例を示す図である。設定画面 810 は、行動画面 800 (図 8 (a)) において設定画面表示ボタン 803 がユーザによって選択された場合に表示される画面である。例えば、図 8 (a) に示される設定画面表示ボタン 803a がユーザによって選択された場合、ユーザゲーム媒体 U1 の行動情報を設定するための設定画面 810 が表示される。また、設定画面表示ボタン 803b がユーザによって選択された場合、ユーザゲーム媒体 U2 の行動情報を設定するための設定画面 810 が表示される。また、設定画面表示ボタン 803c がユーザによって選択された場合、ユーザゲーム媒体 U3 の行動情報を設定するための設定画面 810 が表示される。図 8 (b) に示される設定画面 810 は、ユーザゲーム媒体 U1 の行動情報を設定するための画面である。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 3 】

設定画面 8 1 0 には、ユーザゲーム媒体情報 8 1 1 と、行動情報 8 1 2 と、行動選択肢オブジェクト 8 1 3 と、反映ボタン 8 1 4 と、設定ボタン 8 1 5 と、画面表示終了ボタン 8 1 6 とが含まれる。

## 【 0 1 1 4 】

ユーザゲーム媒体情報 8 1 1 には、設定画面 8 1 0 において設定される行動情報を使用するユーザゲーム媒体に関する情報が示される。図 8 ( b ) に示される例では、ユーザゲーム媒体情報 8 1 1 として、ユーザゲーム媒体 U 1 を示す画像、ユーザゲーム媒体 U 1 のレベル、HP 及び MP が表示される。ユーザゲーム媒体情報 8 1 1 は、ユーザゲーム媒体 U 1 を示す画像、ユーザゲーム媒体 U 1 のレベル、ユーザゲーム媒体 U 1 の HP 及びユーザゲーム媒体 U 1 の MP のうちの少なくとも 1 種類の情報でもよい。また、ユーザゲーム媒体に関する他の情報 ( 例えば、ユーザゲーム媒体 U 1 のスキル等 ) が表示されてもよい。

10

## 【 0 1 1 5 】

行動情報 8 1 2 には、ユーザゲーム媒体の行動情報が表示される。設定画面表示ボタン 8 0 3 ( 図 8 ( a ) ) に対するユーザの選択に応じて設定画面 8 1 0 が表示された時の行動情報 8 1 2 は、設定画面表示ボタン 8 0 3 に対応するユーザゲーム媒体の行動情報 8 0 2 と同一である。行動情報 8 1 2 には、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までが表示されている。

## 【 0 1 1 6 】

行動選択肢オブジェクト 8 1 3 には、行動情報 8 1 2 の 1 番目から 1 5 番目までの行動のそれぞれに対応する、複数種類の行動の候補が選択可能に表示される。図 8 ( b ) に示される行動の候補は、「攻撃」の行動、「スキル 1 」を発動させる行動、及び「スキル 2 」を発動させる行動である。行動選択肢オブジェクト 8 1 3 として、「攻撃」の行動を示すボタンオブジェクト、「スキル 1 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクト、「スキル 2 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクトが表示される。

20

## 【 0 1 1 7 】

図 8 ( b ) に示される例では、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動として、「攻撃」の行動が設定されている。このため、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動に対応する行動選択肢オブジェクト 8 1 3 では、「攻撃」の行動を示すボタンオブジェクトが、選択されていることを示す表示態様で表示され、「スキル 1 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクト及び「スキル 2 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクトが、選択可能であることを示す表示態様で表示される。

30

## 【 0 1 1 8 】

ユーザが、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動に対応する行動選択肢オブジェクト 8 1 3 のうちの、「スキル 1 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクト及び「スキル 2 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクトのいずれか一方を選択すると、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動として、選択されたボタンオブジェクトに示される行動が設定される。例えば、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動に対応する行動選択肢オブジェクト 8 1 3 のうちの「スキル 1 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクトがユーザによって選択された場合、行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動が、「攻撃」の行動から、「スキル 1 」を発動させる行動に変更される。そして、ユーザによって選択された、「スキル 1 」を発動させる行動を示すボタンオブジェクトが、選択されていることを示す表示態様で表示され、「攻撃」の行動を示すボタンオブジェクトが選択可能であることを示す表示態様で表示される。

40

## 【 0 1 1 9 】

反映ボタン 8 1 4 は、前回進行していたゲームにおいて、ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、行動情報として行動情報 8 1 2 に表示させるためのボタンオブジェクトである。後述するように、本実施形態の対戦ゲームでは、ゲームが終了した場合、終了した当該ゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報がグループごとに記憶装置 2 2 に一時的に記憶される。反映ボタン 8 1 4 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択された場合、記憶装置 2 2 に記憶された、行動画

50

面 8 0 0 に関するグループに含まれる各ユーザゲーム媒体が前回のゲームにおいて実際に  
行った複数の行動を示す情報のうちの、設定画面 8 1 0 に関するユーザゲーム媒体の複数  
の行動を示す情報が、行動情報 8 1 2 に表示される。

【 0 1 2 0 】

設定ボタン 8 1 5 は、ユーザによる行動選択肢オブジェクト 8 1 3 に対する操作に応じ  
て、行動情報 8 1 2 が、設定画面 8 1 0 が表示された時から変更された場合に、ユーザに  
よって選択可能となるボタンオブジェクトである。行動情報 8 1 2 が、設定画面 8 1 0 が  
表示された時から変更された場合、設定ボタン 8 1 5 がユーザによって選択されると、変  
更後の行動情報 8 1 2 に示されるユーザゲーム媒体の行動情報が、行動画面 8 0 0 に関す  
るグループに含まれるユーザゲーム媒体の行動情報としてグループ情報に記憶される。

10

【 0 1 2 1 】

画面表示終了ボタン 8 1 6 は、設定画面 8 1 0 の表示の終了と行動画面 8 0 0 の表示と  
をユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。なお、行動情報 8 1 2 が、設定画  
面 8 1 0 が表示された時から変更されていたとしても、設定ボタン 8 1 5 が選択されずに  
画面表示終了ボタン 8 1 6 がユーザによって選択されると、変更後の行動情報 8 1 2 がユ  
ーザゲーム媒体の行動情報としてグループ情報に記憶されず且つ行動情報 8 0 2 として設  
定されずに、行動画面 8 0 0 が再表示される。この場合、設定画面 8 1 0 の表示の終了前  
に、変更後の行動情報 8 1 2 がユーザゲーム媒体の行動情報としてグループ情報に記憶さ  
れないこと及び / 又は行動情報 8 0 2 として設定されないことを示す情報を表示するた  
めの注意画面が表示されてもよい。注意画面には、行動画面 8 0 0 を表示するためのボタン  
及び設定画面 8 1 0 の表示の終了をキャンセルするためのボタンが表示される。行動画面  
8 0 0 を表示するためのボタンがユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択されると  
、変更後の行動情報 8 1 2 がユーザゲーム媒体の行動情報としてグループ情報に記憶され  
ず且つ行動情報 8 0 2 として設定されずに、行動画面 8 0 0 が再表示される。設定画面 8  
1 0 の表示の終了をキャンセルするためのボタンがユーザによる入力装置 2 4 の操作によ  
って選択されると、行動画面 8 0 0 が再表示されずに、設定画面 8 1 0 の表示が維持され  
る。

20

【 0 1 2 2 】

( ゲーム画面 9 0 0 )

図 9 ( a ) は、端末装置 2 の表示装置 2 3 に表示されるゲーム画面 9 0 0 の一例を示す  
図である。ゲーム画面 9 0 0 は、グループ画面 7 1 0 ( 図 7 ( b ) ) においてゲーム開始  
指示ボタン 7 1 3 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択された場合に表示され  
る。図 9 ( a ) に示される例では、ゲーム画面 9 0 0 は、グループ画面 7 1 0 に関するグ  
ループに含まれる各ユーザゲーム媒体について、行動情報の使用が可能であり且つフルオ  
ート設定が有効である ( 後述する「フルオート設定を示す情報」が記憶されている ) 場合  
に表示される画面である。または、ゲーム画面 9 0 0 は、後述するオート切替ボタン 9 0  
8 ( 図 9 ( b ) ) が選択された場合に表示される。図 9 ( a ) に示されるゲーム画面 9 0  
0 において進行するゲームは、グループ画面 7 1 0 に関するグループと、敵ゲーム媒体と  
の対戦ゲームである。

30

【 0 1 2 3 】

ゲーム画面 9 0 0 には、ユーザゲーム媒体 9 0 1 と、敵ゲーム媒体 9 0 2 と、操作画像  
9 0 3 a , 9 0 3 b , 9 0 3 c と、行動表示オブジェクト 9 0 4 a , 9 0 4 b , 9 0 4 c  
と、行動ボタン 9 0 5、オート切替ボタン 9 0 6 とが含まれる。以下、行動表示オブジェ  
クト 9 0 4 a , 9 0 4 b , 9 0 4 c を行動表示オブジェクト 9 0 4 と総称する場合がある  
。なお、ゲーム画面 9 0 0 は、フルオート設定が有効であるゲームの画面であるため、行  
動ボタン 9 0 5 は使用されない ( 行動ボタン 9 0 5 の詳細は後述する。 ) 。ゲーム画面 9  
0 0 において、行動ボタン 9 0 5 は含まれなくてもよい ( 表示されなくてもよい ) 。

40

【 0 1 2 4 】

ユーザゲーム媒体 9 0 1 は、所定のゲームフィールド上に配置され、記憶された行動情  
報に基づいて自動的に動作を行い、敵ゲーム媒体 9 0 2 と対戦する。敵ゲーム媒体 9 0 2

50

は、所定のゲームフィールド上に配置されるNPC（Non Player Character）である。敵ゲーム媒体902は、他のユーザによって操作される他ユーザのユーザゲーム媒体（以下「他ユーザゲーム媒体」と称する場合がある。）でもよい。敵ゲーム媒体902が他ユーザゲーム媒体であり且つ他ユーザゲーム媒体の行動情報が記憶装置22に記憶されている場合、他ユーザゲーム媒体の行動も、記憶された他ユーザゲーム媒体の行動情報に従って行われてもよい。

#### 【0125】

操作画像903a, 903b, 903cは、ユーザゲーム媒体901のそれぞれに対応するアイコン画像である。行動表示オブジェクト904a, 904b, 904cは、それぞれ操作画像903a, 903b, 903cに隣接して表示され、対応するユーザゲーム媒体の行動情報に基づいて行われる行動が順番に表示される。図9(a)に示される例では、操作画像903aに対応するユーザゲーム媒体901が行う行動「スキル1(MMM)」の発動を示す行動表示オブジェクト904aが表示され、操作画像903bに対応するユーザゲーム媒体901が行う行動「攻撃」を示す行動表示オブジェクト904bが表示され、操作画像903cに対応するユーザゲーム媒体901が行う行動「スキル2(FFF)」の発動を示す行動表示オブジェクト904cが表示される。なお、一の行動の行動表示オブジェクト904は、一の行動の前の行動が終了したときから、一の行動が終了するまで自動的に表示される。本実施形態のゲーム画面900において、行動表示オブジェクト904a, 904b, 904cが表示されなくてもよい。

#### 【0126】

オート切替ボタン906は、ユーザゲーム媒体に対するフルオート設定を無効にし、ユーザゲーム媒体に対してセミオート設定を有効にすることを、ユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。ユーザがオート切替ボタン906を選択することで、フルオート設定が無効となるとともにセミオート設定が有効となり、ゲーム画面900が後述するゲーム画面910に変更される。

#### 【0127】

(ゲーム画面910)

図9(b)は、端末装置2の表示装置23に表示されるゲーム画面910の一例を示す図である。ゲーム画面900は、グループ画面710(図7(b))においてゲーム開始指示ボタン713がユーザによる入力装置24の操作によって選択された場合に表示される。図9(b)に示される例では、ゲーム画面910は、グループ画面710に関するグループに含まれる各ユーザゲーム媒体について、行動情報の使用が可能であり且つセミオート設定が有効である(後述する「セミオート設定を示す情報」が記憶されている)場合に表示される画面である。または、ゲーム画面910は、オート切替ボタン906(図9(a))が選択された場合に表示される。図9(b)に示されるゲーム画面910において進行するゲームは、ゲーム画面900と同様に、グループ画面710に関するグループと、敵ゲーム媒体との対戦ゲームである。

#### 【0128】

図9(b)に示されるゲーム画面910は、行動表示オブジェクト904a, 904b, 904cに代えて、行動選択オブジェクト907a, 907b, 907cが表示され、且つ、オート切替ボタン906に代えて、オート切替ボタン908が表示されること以外は、図9(a)に示されるゲーム画面900と同一である。

#### 【0129】

行動選択オブジェクト907a, 907b, 907cは、それぞれ操作画像903a, 903b, 903cに隣接して表示される。行動選択オブジェクト907a, 907b, 907cのそれぞれは、対応するユーザゲーム媒体が行うことができる行動に対応する候補オブジェクトが、選択可能に表示される。なお、一の行動の行動選択オブジェクト907は、一の行動の前の行動が終了したときから自動的に表示される。行動選択オブジェクト907a, 907b, 907cは、自動的に表示されるものでなくてもよい。例えば、ゲーム画面910においても、ゲーム画面900と同様に行動表示オブジェクト904a

、 9 0 4 b 、 9 0 4 c が自動的に表示され、ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって、行動表示オブジェクト 9 0 4 a 、 9 0 4 b 、 9 0 4 c のいずれかが選択された場合、対応する行動選択オブジェクト 9 0 7 a 、 9 0 7 b 、 9 0 7 c が表示される。これにより、ユーザは各種行動に対応する候補オブジェクトを選択することが可能となる。

#### 【 0 1 3 0 】

図 9 ( b ) に示される例では、行動選択オブジェクト 9 0 7 a として、行動「攻撃」を選択するための候補オブジェクトと、行動「スキル 1 ( M M M ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトとが、ユーザが選択できるように表示される。また、行動選択オブジェクト 9 0 7 b として、行動「攻撃」を選択するための候補オブジェクトと、行動「スキル 1 ( V V V ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトとが、ユーザが選択できるように表示される。また、行動選択オブジェクト 9 0 7 c として、行動「攻撃」を選択するための候補オブジェクトと、行動「スキル 1 ( W W W ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトと、行動「スキル 2 ( F F F ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトとが、ユーザが選択できるように表示される。

10

#### 【 0 1 3 1 】

ゲーム画面 9 1 0 では、各ユーザゲーム媒体に対してセミオート設定が有効であるため、各ユーザゲーム媒体の行動選択オブジェクト 9 0 7 のうち、次のターンについて設定された行動の候補オブジェクトが、記憶された行動情報に基づいて自動的に選択された状態で表示される。図 9 ( b ) に示される例では、行動選択オブジェクト 9 0 7 a のうちの行動「スキル 1 ( M M M ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトが選択された状態で表示される。また、行動選択オブジェクト 9 0 7 b のうちの行動「攻撃」を選択するための候補オブジェクトが選択された状態で表示される。また、行動選択オブジェクト 9 0 7 c のうちの行動「スキル 2 ( F F F ) 」の発動を選択するための候補オブジェクトが、選択された状態で表示される。ユーザは、選択された状態の候補オブジェクトに対応する行動をユーザゲーム媒体に行わせたい場合は、行動選択オブジェクト 9 0 7 に対して何ら操作を行う必要はない。ユーザは、選択された状態の候補オブジェクトに対応する行動以外の行動をユーザゲーム媒体に行わせたい場合は、行動選択オブジェクト 9 0 7 のうち選択された状態の候補オブジェクト以外の候補オブジェクトを選択する操作を行う。自動的な候補オブジェクトの選択後又はユーザの手動による候補オブジェクトの選択後に、行動ボタン 9 0 5 がユーザによって選択されると、各ユーザゲーム媒体は、自動的に選択された又はユーザの手動によって選択された候補オブジェクトに対応する行動を行う。

20

30

#### 【 0 1 3 2 】

このように、ユーザゲーム媒体に対してセミオート設定が有効である場合、次のターンについて設定された行動を自動的にユーザに提示することができ、ゲームシステム 1 及び / 又は端末装置 2 のユーザインターフェースの性能を向上させることが可能となる。

#### 【 0 1 3 3 】

オート切替ボタン 9 0 8 は、ユーザゲーム媒体に対するセミオート設定を無効にし、ユーザゲーム媒体に対してフルオート設定を有効にすることを、ユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。ユーザがオート切替ボタン 9 0 8 を選択することで、セミオート設定が無効となるとともにフルオート設定が有効となり、ゲーム画面 9 1 0 がゲーム画面 9 0 0 に変更される。

40

#### 【 0 1 3 4 】

グループ画面 7 1 0 ( 図 7 ( b ) ) に関するグループに含まれる各ユーザゲーム媒体について、行動情報の使用が不可である場合、グループ画面 7 1 0 においてゲーム開始指示ボタン 7 1 3 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択されると、通常のゲーム画面 ( 図示しない ) が表示される。通常のゲーム画面は、行動選択オブジェクト 9 0 7 において候補オブジェクトが自動的に選択された状態で表示されないこと以外は、ゲーム画面 9 1 0 と同一である。なお、行動選択オブジェクト 9 0 7 は、いずれの候補オブジェクトも選択されていない状態で表示されてもよく、また、所定の行動 ( 例えば「攻撃」の行動

50



）に対応する候補オブジェクトが選択された状態で表示されてもよい。通常のゲーム画面では、ユーザは、操作画像 903 に隣接して表示される行動選択オブジェクト 907 のうちの任意の候補オブジェクトを選択し、行動ボタン 905 がユーザによって選択されると、各ユーザゲーム媒体は、ユーザによって選択された候補オブジェクトに対応する行動を行う。なお、通常のゲーム画面において、行動選択オブジェクト 907 が自動的に表示されるものでなくてもよい。例えば、通常のゲーム画面においても、ゲーム画面 900 と同様に行動表示オブジェクト 904 が自動的に表示され、ユーザによる入力装置 24 の操作によって、行動表示オブジェクト 904 のいずれかが選択された場合、対応する行動選択オブジェクト 907 が表示される。これにより、ユーザは各種行動に対応する候補オブジェクトを選択することが可能となる。なお、自動的に表示される行動表示オブジェクト 904 の表示態様は、行動が未選択であることを示す表示又は空白表示でも、所定の行動（例えば「攻撃」の行動）に対応する候補オブジェクトが選択された状態の表示でもよい。

10

#### 【0135】

（進行後行動画面 1000）

図 10（a）は、端末装置 2 の表示装置 23 に表示される進行後行動画面 1000 の一例を示す図である。進行後行動画面 1000 は、ゲーム画面 900、910 のゲームが終了した場合に自動的に表示される。なお、ゲーム画面 900、910 のゲームが終了後に、ゲームの結果を示すゲーム結果画面（図示しない）が自動的に表示され、ゲーム結果画面に含まれる行動画面表示ボタンがユーザによる入力装置 24 の操作によって選択された場合に、進行後行動画面 1000 が表示されてもよい。ゲーム画面 900、910 のゲームが終了した場合、終了したゲームに参加していたグループに含まれる各ユーザゲーム媒体が当該ゲーム内で行った一又は複数の行動を示す情報が記憶装置 22 に一時的に記憶される。

20

#### 【0136】

進行後行動画面 1000 は、行動画面 800 と同一である。反映ボタン 806 がユーザによる入力装置 24 の操作によって選択された場合、記憶装置 22 に一時的に記憶された、終了したゲームにおける各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報が、行動情報 802a、802b、802c に表示される。なお、進行後行動画面 1000 が表示された際に、終了したゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が行った複数の行動を示す情報（記憶装置 22 に一時的に記憶された複数の行動を示す情報）が行動情報 802a、802b、802c に自動的に表示されてもよい。この場合、反映ボタン 806 がユーザによる入力装置 24 の操作によって選択された場合、自動的に表示された行動情報 802a、802b、802c に示される複数の行動を示す情報が、進行後行動画面 1000 に関するグループに関連付けて、当該グループに含まれるユーザゲーム媒体の各行動情報としてグループ情報に記憶されてもよい。

30

#### 【0137】

反映ボタン 806 がユーザによる入力装置 24 の操作によって選択されることにより、終了したゲームにおける各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報が行動情報 802a、802b、802c に表示された場合、表示された行動情報 802a、802b、802c に示される複数の行動を示す情報が、進行後行動画面 1000 に関するグループに関連付けて、当該グループに含まれるユーザゲーム媒体の各行動情報としてグループ情報に記憶される。

40

#### 【0138】

このように、ゲームの進行後において、ユーザが反映ボタン 806 を選択すれば、既にグループ情報に記憶されている、ゲームに参加したグループの各ユーザゲーム媒体の行動情報は、削除されて、前回のゲームにおける各ユーザゲーム媒体の行動情報に上書きされる。一方、ユーザが反映ボタン 806 を選択しなければ、既にグループ情報に記憶されている、ゲームに参加したグループの各ユーザゲーム媒体の行動情報は上書きされることはない。

#### 【0139】

50

(新規設定画面 1010)

図 10(b)は、端末装置 2 の表示装置 23 に表示される新規設定画面 1010 の一例を示す図である。新規設定画面 1010 は、選択画面 700 においてユーザゲーム媒体が設定されていないグループに対応するグループ表示領域 701 (例えば、図 7(a) のグループ表示領域 701c) が、ユーザによって選択された場合に表示される画面である。

【0140】

新規設定画面 1010 には、ユーザに関連付けられた複数のユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 と、ゲーム媒体設定領域 1012 と、他ユーザグループ指示ボタン 1013 と、グループ設定ボタン 1014 と、画面表示終了ボタン 1015 とが含まれる。

【0141】

複数のユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 は、それぞれユーザのユーザゲーム媒体を示す画像オブジェクトである。各ユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 には、対応するユーザゲーム媒体の「レベル」が表示される。ゲーム媒体設定領域 1012 は、新規設定画面 1010 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体を設定するための表示領域枠オブジェクトである。

【0142】

各ユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 は、ユーザによって指定可能に表示される。例えば、ユーザが、一つのユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 をタッチし、ゲーム媒体設定領域 1012 のいずれかにドラッグすることで、タッチしたユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 に対応するユーザゲーム媒体の画像がゲーム媒体設定領域 1012 内に表示される。また、ユーザが、一つのユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 をダブルタップすることで、ゲーム媒体設定領域 1012 のいずれか一つに、ダブルタップしたユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 に対応するユーザゲーム媒体の画像が表示されてもよい。ゲーム媒体設定領域 1012 にユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 を設定する方法はどのような方法でもよく、例えば、ユーザがユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 をタップ後に、ゲーム媒体設定領域 1012 をタップすることで、タップされたユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 に対応するユーザゲーム媒体の画像が、タップされたゲーム媒体設定領域 1012 に表示されてもよい。また、ユーザがユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 をタップ後に、既にユーザゲーム媒体の画像が表示されているゲーム媒体設定領域 1012 をタップすると、タップされたゲーム媒体設定領域 1012 に表示されていたユーザゲーム媒体の画像が削除されて、タップされたユーザゲーム媒体オブジェクト 1011 に対応するユーザゲーム媒体の画像が代わりに表示される。

【0143】

他ユーザグループ指示ボタン 1013 は、他のユーザに関連付けられたグループであって当該他のユーザが自身以外のユーザに使用できるように設定したグループに含まれる各ユーザゲーム媒体を、ユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。他ユーザグループ指示ボタン 1013 がユーザによる入力装置 24 の操作によって選択された場合、他のユーザに関連付けられたグループであって当該他のユーザが自身以外のユーザに使用できるように設定したグループ (以下「他グループ」と称する場合がある。) を選択するためのグループ選択画面 1100 が表示される。

【0144】

(グループ選択画面 1100)

図 11 は、端末装置 2 の表示装置 23 に表示されるグループ選択画面 1100 の一例を示す図である。グループ選択画面 1100 には、他グループ表示領域 1101a, 1101b, 1101c が含まれる。

【0145】

他グループ表示領域 1101a, 1101b, 1101c は、端末装置 2 のユーザがゲームで使用する事ができる 3 つの他グループのそれぞれに対応する。以下、他グループ表示領域 1101a, 1101b, 1101c を他グループ表示領域 1101 と総称する場合がある。他グループ表示領域 1101 は、サーバ装置 3 から送信された、グループテ

10

20

30

40

50

ーブルT 3のうちの「他ユーザ使用可否」として「可」が記憶されたグループIDに対応する。なお、グループ選択画面1100に含まれる他グループ表示領域1101は、図11に示される3種類に限らず、2種類以下でも4種類以上でもよい。他グループ表示領域1101には、他グループに含まれる複数のユーザゲーム媒体（以下「他ユーザゲーム媒体」と称する場合がある。）のそれぞれを示す画像及び行動情報が含まれる。

#### 【0146】

他グループ表示領域1101は、ユーザによって選択可能であり、ユーザは、他グループ表示領域1101を選択することで、ユーザが使用を所望するグループを選択することができる。ユーザによる入力装置24の操作によって、いずれかの他グループ表示領域1101が選択された場合、送信部253は、選択された他グループ表示領域1101に対応するグループ情報の送信要求を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。そして、端末装置2からのグループ情報の送信要求を、通信I/F31を介してサーバ受信部331が受信すると、サーバ送信部332は、グループテーブルT3に記憶された、他のユーザに関連付けられたグループ情報を抽出し、抽出した情報を、通信I/F31を介して端末装置2に送信する。そして、ユーザがグループ選択画面1100内の他グループ表示領域1101を選択することで決定したグループに含まれる複数の他ユーザゲーム媒体の画像がそれぞれゲーム媒体設定領域1012に含まれる新規設定画面1010が再表示される。これにより、ユーザは、他のユーザが提供を許可した他グループの他ユーザゲーム媒体の行動情報を使用することが可能となる。

#### 【0147】

このように、他ユーザゲーム媒体がユーザゲーム媒体として設定されたグループにおいて、当該グループの各ユーザゲーム媒体の行動情報は、対応する他ユーザゲーム媒体の行動情報と同一である。このグループがゲームで用いられる場合は、HP、MP、スキル等は、ユーザゲーム媒体情報に記憶された情報が用いられる（他ユーザゲーム媒体に関連付けられていたHP、MP、スキル等はグループ情報に引き継がれない。）。なお、この場合において、例えば、スキル2を発動させる行動が含まれている行動情報が設定されたユーザゲーム媒体であっても、ユーザゲーム媒体情報では、未だにスキル2が使用できない場合がある。この場合、「スキル2を発動させる行動」は、例えば、所定の行動（例えば「攻撃」の行動）に置き換えられてもよい。なお、他ユーザグループ指示ボタン1013は、新規設定画面1010の表示とともに及び／又は新規設定画面1010の表示に代えて、グループ画面710及び／又は行動画面800に表示されてもよい。

#### 【0148】

グループ設定ボタン1014は、ゲーム媒体設定領域1012に表示されたユーザゲーム媒体を含むグループの設定を、ユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。グループ設定ボタン1014は、全てのゲーム媒体設定領域1012にユーザゲーム媒体が表示された場合に選択可能となるように表示制御されてもよい。

#### 【0149】

画面表示終了ボタン1015は、新規設定画面1010の表示の終了と選択画面700の表示とをユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。画面表示終了ボタン1015がユーザによって選択された場合、ゲーム媒体設定領域1012にユーザゲーム媒体が表示されていたとしても、新たなグループは設定されない。

#### 【0150】

新規設定画面1010と同一の画面構成を有する変更設定画面がユーザのゲーム媒体変更指示に応じて表示されてもよい。例えば、グループ画面710及び／又は行動画面800にゲーム媒体変更ボタンが含まれ、当該ゲーム媒体変更ボタンがユーザによって選択された場合、ゲーム媒体変更指示が入力されて変更設定画面が表示される。この場合、変更設定画面に含まれるゲーム媒体設定領域1012には、グループ画面710及び／又は行動画面800に関するグループに設定されたユーザゲーム媒体が表示される。そして、ユーザがゲーム媒体設定領域1012に表示されたユーザゲーム媒体を他のユーザゲーム媒体と交換したい場合、ユーザは、グループから抜きたいユーザゲーム媒体が表示されたゲ

10

20

30

40

50

ーム媒体設定領域 1 0 1 2 を選択し、且つ、グループに含めたいユーザゲーム媒体を示すユーザゲーム媒体オブジェクト 1 0 1 1 を選択する。これにより、選択されたゲーム媒体設定領域 1 0 1 2 に、選択されたユーザゲーム媒体オブジェクト 1 0 1 1 に対応するユーザゲーム媒体の画像が表示される。そして、ユーザによってグループ設定ボタン 1 0 1 4 が選択されると、ゲーム媒体設定領域 1 0 1 2 に表示されたユーザゲーム媒体を含むグループが設定される。

#### 【 0 1 5 1 】

( プロセッサ 2 5 及びプロセッサ 3 3 の機能の説明 )

以下、端末装置 2 の表示処理部 2 5 1、進行部 2 5 2、送信部 2 5 3、及び受信部 2 5 4 の機能、並びに、サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1、サーバ送信部 3 3 2、及び記憶処理部 3 3 3 の機能について説明する。

10

#### 【 0 1 5 2 】

( 表示処理部 2 5 1 )

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって起動アイコン ( 図示しない ) が選択された場合、端末装置 2 の表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から起動指示を取得する。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から起動指示を取得すると、記憶装置 2 2 に記憶されたゲームアプリケーションプログラムを読み出す。次に、表示処理部 2 5 1 は、読みだしたゲームアプリケーションプログラムに含まれる命令を実行し、記憶装置 2 2 に記憶された、ホーム画面を表示するための各種オブジェクト及び描画データ等を読み出す。そして、表示処理部 2 5 1 は、読みだした各種オブジェクト及び描画データ等に基づいて表示装置 2 3 にホーム画面を表示する。

20

#### 【 0 1 5 3 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によってホーム画面に含まれるグループ選択ボタンが選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から選択画面表示指示を取得する。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から選択画面表示指示を取得すると、記憶装置 2 2 に記憶されたグループ情報及びゲーム媒体テーブル T 1 を読み出し、グループ情報内の各グループ ID に関連付けられたユーザゲーム媒体の画像を取得する。表示処理部 2 5 1 は、選択画面 7 0 0 を表示するための各種オブジェクト及び描画データ等を記憶装置 2 2 から読み出す。そして、表示処理部 2 5 1 は、各グループに含まれるユーザゲーム媒体の画像と、読みだした各種オブジェクト及び描画データ等とに基づいて、選択画面 7 0 0 を表示装置 2 3 に表示する。なお、表示処理部 2 5 1 は、選択画面 7 0 0 内の各グループ表示領域 7 0 1 に対して、グループ情報内のグループ ID を対応付ける。

30

#### 【 0 1 5 4 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択画面 7 0 0 に含まれる複数のグループ表示領域 7 0 1 のうちのいずれかのグループ表示領域 7 0 1 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、選択されたグループ表示領域 7 0 1 にユーザゲーム媒体が設定されていれば、入力装置 2 4 からグループ画面表示指示を取得する。例えば、表示処理部 2 5 1 は、グループ情報において、選択されたグループ表示領域 7 0 1 に対応するグループのグループ ID にユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID が関連付けて記憶されている場合、選択されたグループ表示領域 7 0 1 にユーザゲーム媒体が設定されていると判定する。グループ画面表示指示には、選択されたグループ表示領域 7 0 1 に対応付けられたグループ ID が含まれる。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 からグループ画面表示指示を取得すると、記憶装置 2 2 に記憶されたグループ情報、ユーザゲーム媒体情報及びゲーム媒体テーブル T 1 を読み出す。表示処理部 2 5 1 は、グループ画面表示指示に含まれるグループ ID に関連付けられたゲーム媒体 ID を、グループ情報から抽出する。表示処理部 2 5 1 は、抽出されたゲーム媒体 ID に関連付けられたユーザゲーム媒体に関する情報を、ユーザゲーム媒体情報から取得し、抽出されたゲーム媒体 ID に関連付けられたユーザゲーム媒体の画像をゲーム媒体テーブル T 1 から取得する。そして、表示処理部 2 5 1 は、取得したユーザゲーム媒体に関する情報及び取得したユーザゲーム媒体の画像と、読みだした各種オブジェクト及び描画データ等とに基づいて、グループ画面 7 1 0 を表示装置 2 3 に表示する。

40

50

## 【 0 1 5 5 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によってグループ画面 7 1 0 に含まれる行動画面表示ボタン 7 1 4 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動画面表示指示を取得する。行動画面表示指示には、グループ画面表示指示に含まれていたグループ ID が含まれる。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動画面表示指示を取得すると、記憶装置 2 2 に記憶されたグループ情報を読み出す。表示処理部 2 5 1 は、行動画面表示指示に含まれるグループ ID に関連付けられた各ゲーム媒体 ID を抽出する。表示処理部 2 5 1 は、抽出された各ゲーム媒体 ID に関連付けられた行動情報を、読み出されたグループ情報から取得する。表示処理部 2 5 1 は、グループ画面 7 1 0 の表示の際に取得したユーザゲーム媒体の画像と、取得した各ゲーム媒体 ID に関連付けられた行動情報と、各種オブジェクト及び描画データ等とに基づいて、行動画面 8 0 0 を表示装置 2 3 に表示する。

10

## 【 0 1 5 6 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって行動画面 8 0 0 に含まれるいずれかの設定画面表示ボタン 8 0 3 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から設定画面表示指示を取得する。設定画面表示指示には、選択された設定画面表示ボタン 8 0 3 に対応する行動情報 8 0 2 の複数の行動を示す情報、行動画面 8 0 0 に関するグループのグループ ID 及び選択された設定画面表示ボタン 8 0 3 に対応するユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID の内の少なくとも一の情報が含まれる。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から設定画面表示指示を取得すると、複数の行動を示す情報と、記憶装置 2 2 に記憶された各種オブジェクトとに基づいて、設定画面 8 1 0 を表示装置 2 3 に表示する。

20

## 【 0 1 5 7 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって行動画面 8 0 0 に含まれる反映ボタン 8 0 6 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、記憶装置 2 2 に一時的に記憶されている、前回進行していたゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、行動情報として行動情報 8 0 2 a , 8 0 2 b , 8 0 2 c に表示する。そして、表示処理部 2 5 1 は、行動情報 8 0 2 a , 8 0 2 b , 8 0 2 c に示される各ユーザゲーム媒体の行動情報を、行動画面 8 0 0 に関するグループに関連付けてグループ情報に記憶する。同様に、ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる反映ボタン 8 1 4 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、記憶装置 2 2 に一時的に記憶されている、前回進行していたゲームにおいて、ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、行動情報として行動情報 8 1 2 に表示する。

30

## 【 0 1 5 8 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる行動選択肢オブジェクト 8 1 3 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動変更指示を取得する。行動変更指示には、ユーザによって選択された行動選択肢オブジェクト 8 1 3 に対応する行動の種類を示す情報と、ユーザによって選択された行動選択肢オブジェクト 8 1 3 に対応する「順番」を示す情報（例えば、「1 番目」を示す情報）とが含まれる。表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動変更指示を取得すると、行動変更指示に含まれる情報に基づいて、行動情報 8 1 2 のうちの、順番を示す情報によって示される「順番」の行動を、行動選択肢オブジェクト 8 1 3 に対応する種類の行動に変更する（例えば、「行動情報 8 1 2 の 1 番目の行動」が、「1 番目の行動選択肢オブジェクト 8 1 3 に対応する種類の行動」に変更される）。そして、表示処理部 2 5 1 は、ユーザによって選択された行動選択肢オブジェクト 8 1 3 のボタンオブジェクトの表示態様を、「選択されていることを示す表示態様」に変更する。また、表示処理部 2 5 1 は、今まで「選択されていることを示す表示態様」で表示されていたボタンオブジェクトの表示態様を、「選択可能であることを示す表示態様」に変更する。

40

## 【 0 1 5 9 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる設定ボタン 8 1 5 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動情報設定指示を取得する

50

。表示処理部 251 は、行動情報設定指示を取得すると、設定ボタン 815 が選択されたときの行動情報 812 の複数の行動を示す情報を、設定画面 810 に関するユーザゲーム媒体の行動情報として（当該ユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID に関連付けて）、設定画面 810 の表示のために選択された設定画面表示ボタン 803 を含む行動画面 800 に関するグループのグループ ID に関連付けて、グループ情報に記憶する。

【0160】

ユーザによる入力装置 24 の操作によってグループ画面 710 に含まれる使用可否オブジェクト 712 において「チェック」マークが表示された場合、表示処理部 251 は、グループ画面 710 に関するグループの各ユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報を記憶装置 22 に記憶する。ユーザによる入力装置 24 の操作によってグループ画面 710 に含まれる使用可否オブジェクト 712 において「チェック」マークの表示が終了した場合、表示処理部 251 は、グループ画面 710 に関するグループの各ユーザゲーム媒体について行動情報の使用が不可であることを示す情報を記憶装置 22 に記憶する。ユーザは、使用可否オブジェクト 712 に対する操作によって、行動情報の使用及び不使用のいずれか一方を指示することができ、表示処理部 251 は、ユーザからの行動情報の使用及び不使用のいずれか一方の指示を取得することができる。

【0161】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって行動画面 800 に含まれるフルオート設定オブジェクト 804 において「チェック」マークが表示された場合、表示処理部 251 は、行動画面 800 に関するグループ（グループ画面 710 に関するグループ）の各ユーザゲーム媒体についてフルオート設定を示す情報を記憶装置 22 に記憶する。このように、フルオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶されることにより、フルオート設定が有効となる。ユーザによる入力装置 24 の操作によって行動画面 800 に含まれるフルオート設定オブジェクト 804 において「チェック」マークの表示が終了した場合、表示処理部 251 は、行動画面 800 に関するグループ（グループ画面 710 に関するグループ）の各ユーザゲーム媒体についてセミオート設定を示す情報を記憶装置 22 に記憶する。このように、セミオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶されることにより、セミオート設定が有効となる。フルオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶される際に、セミオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶されている場合は、当該セミオート設定を示す情報が削除される。セミオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶される際に、フルオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶されている場合は、当該フルオート設定を示す情報が削除される。なお、フルオート設定オブジェクト 804 が行動画面 800 に含まれていない場合は、予めフルオート設定を示す情報が記憶装置 22 に記憶されている。

【0162】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって行動画面 800 に含まれる提供可否オブジェクト 805 において「チェック」マークが表示された場合、表示処理部 251 は、行動画面 800 に関するグループ（グループ画面 710 に関するグループ）のグループ ID に関連付けられた他ユーザ使用可否として、「可」を示す情報を含めたグループ情報を、記憶装置 22 に記憶する。ユーザによる入力装置 24 の操作によって行動画面 800 に含まれる提供可否オブジェクト 805 において「チェック」マークの表示が終了した場合、表示処理部 251 は、行動画面 800 に関するグループ（グループ画面 710 に関するグループ）のグループ ID に関連付けられた他ユーザ使用可否として、「不可」を示す情報を含めたグループ情報を、記憶装置 22 に記憶する。

【0163】

ユーザによる入力装置 24 の操作によってグループ画面 710 に含まれるゲーム開始指示ボタン 713 が選択された場合、表示処理部 251 は、入力装置 24 からゲーム開始指示を取得する。ゲーム開始指示には、グループ画面 710 に関するグループのグループ ID が含まれる。以下、グループ画面 710 に関するグループを、ゲームに参加するグループと称する場合がある。

【0164】

10

20

30

40

50

表示処理部 251 は、入力装置 24 からゲーム開始指示を取得した場合、ゲームに参加するグループの各ユーザゲーム媒体について行動情報の使用が不可であることを示す情報が記憶装置 22 に記憶されていれば、通常のゲーム画面（図示しない）を表示する。

【0165】

表示処理部 251 は、入力装置 24 からゲーム開始指示を取得した場合、ゲームに参加するグループの各ユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報及びフルオート設定を示す情報がそれぞれ記憶装置 22 に記憶されていれば、ゲーム画面 900 を表示する。

【0166】

表示処理部 251 は、入力装置 24 からゲーム開始指示を取得した場合、ゲームに参加するグループの各ユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報及びセミオート設定を示す情報がそれぞれ記憶装置 22 に記憶されていれば、ゲーム画面 910 を表示する。

10

【0167】

表示処理部 251 は、ゲーム画面の表示処理後、進行部 252 にゲームの進行を指示する。表示処理部 251 は、進行部 252 によるゲームの進行に応じたゲーム画面 900、910 及び通常のゲーム画面を表示する。例えば、表示処理部 251 は、進行部 252 によって自動的に行動を行っているユーザゲーム媒体の画像、及び、進行部 252 によって自動的に行動を行っている敵ゲーム媒体の画像を、ゲーム画面 900 に表示する。また、例えば、表示処理部 251 は、進行部 252 からの行動選択オブジェクト 907 の表示の指示に応じて、行動選択オブジェクト 907 を、ゲーム画面 910 に表示する。

20

【0168】

表示処理部 251 は、進行部 252 から、ゲームが終了したことを示す情報を取得すると、自動的に、又は、ユーザによる操作に応じて、進行後行動画面 1000 を表示する。進行後行動画面 1000 は、行動情報 802 の表示内容以外は行動画面 800 と同一である。表示処理部 251 は、記憶装置 22 に記憶された、終了したゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動に関する情報を読み出し、読みだした複数の行動に関する情報を行動情報 802 として進行後行動画面 1000 に含める。

【0169】

このように、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 では、ゲームが終了するたびに、ユーザが、終了したゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動に関する情報を確認することができ、且つ、終了したゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動に関する情報を行動情報として記憶することも可能となる。

30

【0170】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって選択画面 700 に含まれる複数のグループ表示領域 701 のうちのいずれかのグループ表示領域 701 が選択された場合、表示処理部 251 は、選択されたグループ表示領域 701 にユーザゲーム媒体が設定されていなければ、入力装置 24 から新規設定画面表示指示を取得する。例えば、表示処理部 251 は、グループ情報において、選択されたグループ表示領域 701 に対応するグループのグループ ID にユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID が関連付けて記憶されていない場合、選択されたグループ表示領域 701 にユーザゲーム媒体が設定されていないと判定する。新規設定画面表示指示には、選択されたグループ表示領域 701 に対応付けられたグループ ID が含まれる。表示処理部 251 は、入力装置 24 から新規設定画面表示指示を取得すると、記憶装置 22 に記憶されたユーザゲーム媒体情報を読み出す。表示処理部 251 は、読みだしたユーザゲーム媒体情報のうちの一部又は全部のゲーム媒体 ID を抽出する。表示処理部 251 は、抽出されたゲーム媒体 ID に関連付けられたユーザゲーム媒体に関する情報を、ユーザゲーム媒体情報から取得し、抽出されたゲーム媒体 ID に関連付けられたユーザゲーム媒体の画像をゲーム媒体テーブル T1 から取得する。そして、表示処理部 251 は、取得したユーザゲーム媒体の画像を含むユーザゲーム媒体オブジェクト 1011

40

50

と、新規設定画面表示指示に含まれるグループIDに対応するゲーム媒体設定領域1012を含む新規設定画面1010を表示装置23に表示する。

【0171】

(進行部252)

進行部252は、ゲーム開始指示を取得した表示処理部251から、ゲームの進行を指示されると、記憶装置22に記憶されたゲームアプリケーションプログラムに含まれる命令及びユーザの指示等に応じて、ゲームを進行させる。

【0172】

進行部252がゲームアプリケーションプログラムに含まれる命令及びユーザの指示等に応じて進行させるゲームは、対戦ゲーム、カードゲーム、レーシングゲーム、射撃ゲーム、ダンスゲーム、音楽ゲーム、スポーツ模擬ゲーム等のゲーム媒体が行動を行うゲームであればどのようなゲームでもよい。以下、進行部252が進行させる対戦ゲームの一例について説明する。

【0173】

進行部252によって進行される対戦ゲームは、一以上のユーザゲーム媒体と一以上の敵ゲーム媒体とが交互に各種の行動(「攻撃」及び「スキル」等)を行うターン制ストラテジー(Turn-Based Strategy)の対戦ゲームである。進行部252は、ユーザの任意のタイミングで敵ゲーム媒体に対するユーザゲーム媒体の行動を指示できるマニュアル進行処理、記憶された行動情報に基づくユーザゲーム媒体の行動が既に選択可能に表示され、ユーザによって選択された行動をユーザゲーム媒体が行う進行処理、及び、記憶された行動情報に基づく行動をユーザゲーム媒体が自動的に行う進行処理を実行する。ユーザゲーム媒体及び敵ゲーム媒体は、それぞれHPが関連付けられ、進行部252は、相手の行動(「攻撃」の行動等)によって、先にHPが所定値になったゲーム媒体又はHPが所定値以下になったゲーム媒体(所定値は「0(ゼロ)」等)が敗北したと判定する。なお、進行部252は、予め定められた制限時間が経過した時のHPを比較し、少ない方のゲーム媒体が敗北したと判定してもよい。

【0174】

上述の対戦ゲームは、進行部252によって進行されるゲームの一例であり、他のゲームルールに沿って進行する対戦ゲームであってもよい。例えば、進行部252によって進行される対戦ゲームは、リアルタイムに進行する時間の中でユーザがプランを立てながら行動するリアルタイムストラテジー(Real-time Strategy)の対戦ゲームでもよい。

【0175】

進行部252は、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報及びフルオート設定を示す情報がそれぞれ記憶装置22に記憶されている場合、グループ情報に記憶された、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体のゲーム媒体IDに関連付けられた行動情報を抽出する。進行部252は、抽出したゲーム媒体IDに関連付けられた行動情報に基づいて、ゲーム媒体IDのユーザゲーム媒体に自動的に行動を行わせる。例えば、進行部252は、ゲーム媒体IDに関連付けられた行動情報によって示される各行動を、ゲーム媒体IDのユーザゲーム媒体に、順番に行わせる。なお、フルオート設定が有効であるゲームの進行処理を、フルオート進行処理と称する場合がある。

【0176】

進行部252は、ゲーム媒体IDに関連付けて記憶された行動情報の全ての行動が実行されてもゲームが終了しない場合、以降、ゲーム媒体IDのゲーム媒体に、自動的に所定の行動(例えば「攻撃」の行動)を自動的に行わせる。この場合、進行部252は、ゲーム媒体IDに関連付けて記憶された行動情報の1回目の行動から順番に、当該行動情報の行動を再び実行してもよい。

【0177】

進行部252は、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報及びセミオート設定を示す情報がそれぞれ記憶装置2

10

20

30

40

50



2に記憶されている場合、グループ情報に記憶された、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体のゲーム媒体IDに関連付けられた行動情報を抽出する。進行部252は、抽出したゲーム媒体IDに関連付けられた行動情報に基づいて、表示処理部251に行動選択オブジェクト907の表示を指示する。例えば、進行部252は、ユーザによってN番目の行動の選択が行われると、選択されたN番目の行動をユーザゲーム媒体に行わせるとともに、表示処理部251に、行動情報の(N+1)番目の行動に対応する候補オブジェクトが選択された状態で表示されるように指示する。なお、選択されたN番目の行動をユーザゲーム媒体に行わせる場合、ユーザは、行動選択オブジェクト907のうちの任意の候補オブジェクトを選択し、更に行動ボタン905選択することで、進行部252は、選択された候補オブジェクトに対応する行動をユーザゲーム媒体に行わせてもよい。そして、進行部252は、ユーザによって(N+1)番目の行動の選択が行われると、選択された(N+1)番目の行動をユーザゲーム媒体に行わせるとともに、表示処理部251に、行動情報の(N+2)番目の行動に対応する候補オブジェクトが選択された状態で表示されるように指示する。なお、セミオート設定が有効であるゲームの進行処理を、セミオート進行処理と称する場合がある。

10

**【0178】**

進行部252は、ゲーム媒体IDに関連付けて記憶された行動情報の全ての行動に対応する候補オブジェクトが選択された状態で表示されて、各ユーザゲーム媒体の行動が行われたとしてもゲームが終了しない場合、以降、表示処理部251に、所定の行動(例えば「攻撃」の行動)に対応する候補オブジェクトが選択された状態で表示されるように指示する。この場合、進行部252は、ゲーム媒体IDに関連付けて記憶された行動情報の1回目の行動から順番に、当該行動情報の行動を再び実行してもよい。

20

**【0179】**

進行部252は、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が不可であることを示す情報が記憶装置22に記憶されている場合、行動情報を使用しない通常のゲームを進行させる。なお、通常のゲームの進行処理を、マニュアル進行処理と称する場合がある。

**【0180】**

進行部252は、フルオート進行処理、セミオート進行処理、及びマニュアル進行処理のどの進行処理によってゲームを進行させていても、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体が行動を行うたびに、行った行動を示す情報を、行った順番を示す情報に対応付けて、一時的に記憶装置22に記憶する。進行部252は、ゲームが終了した時に、終了したゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、各ユーザゲーム媒体を含むグループのグループIDに関連付けて記憶装置22に一時的に記憶してもよい。

30

**【0181】****(送信部253)**

送信部253は、記憶装置22に記憶されたグループ情報が変更されて更新されるたびに、更新後のグループ情報を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。例えば、送信部253は、行動画面800に含まれる反映ボタン806がユーザによる入力装置24の操作によって選択された場合に、前回進行していたゲームにおいて各ユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報が行動画面800に関するグループに関連付けてグループ情報に記憶されると、この記憶されたグループ情報を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。また、例えば、送信部253は、設定画面810に含まれる設定ボタン815がユーザによる入力装置24の操作によって選択された場合に、設定ボタン815が選択されたときの行動情報812の複数の行動を示す情報がグループ情報に記憶されると、この記憶されたグループ情報を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。なお、送信部253は、ゲームの開始前、開始時及び/又は進行中に、記憶装置22に記憶されたグループ情報を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信してもよい。また、送信部253は、ゲームの進行に応じてユーザゲーム媒体情報が変更(例え

40

50

ばユーザゲーム媒体のレベルが上昇する等)された場合、変更後のユーザゲーム媒体情報を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する。なお、送信部 2 5 3 は、ゲームの開始前、開始時及び / 又は進行中に、記憶装置 2 2 に記憶されたユーザゲーム媒体情報を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信してもよい。

【 0 1 8 2 】

( 受信部 2 5 4 )

受信部 2 5 4 は、ゲームの開始前、開始時及び / 又は進行中に、ゲーム媒体テーブル T 1、端末装置 2 を操作するユーザのグループ情報及びユーザゲーム媒体情報を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 から受信する。

【 0 1 8 3 】

( サーバ受信部 3 3 1 )

サーバ受信部 3 3 1 は、端末装置 2 からの各種情報を通信 I / F 3 1 を介して受信した場合、受信した情報を記憶装置 3 2 に記憶する指示を記憶処理部 3 3 3 に行う。

【 0 1 8 4 】

( サーバ送信部 3 3 2 )

サーバ送信部 3 3 2 は、ユーザの端末装置 2 ごとに、ゲームの開始前、開始時及び / 又は進行中に、記憶装置 3 2 に記憶されたゲーム媒体テーブル T 1、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 に記憶された、端末装置 2 を操作するユーザを示すユーザ ID に関連付けられたユーザゲーム媒体情報、及び、グループテーブル T 3 に記憶された、端末装置 2 を操作するユーザを示すユーザ ID に関連付けられたグループ情報を、通信 I / F 3 1 を介してユーザの端末装置 2 に送信する。

【 0 1 8 5 】

( 記憶処理部 3 3 3 )

記憶処理部 3 3 3 は、サーバ受信部 3 3 1 からの指示に応じて、端末装置 2 から受信した各種情報を記憶装置 3 2 に記憶する。例えば、記憶処理部 3 3 3 は、端末装置 2 から、ユーザのグループ情報を受信すると、グループテーブル T 3 において、送信された端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID に関連付けてグループ情報を反映させる記憶処理を実行する。また、記憶処理部 3 3 3 は、端末装置 2 から、ユーザのユーザゲーム媒体情報を受信すると、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 において、送信された端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID に関連付けてユーザゲーム媒体情報を反映させる記憶処理を実行する。

【 0 1 8 6 】

( ゲームシステム 1 の動作シーケンス )

図 1 2 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め記憶装置 2 2 及び記憶装置 3 2 のそれぞれに記憶されている制御プログラムに基づいて、主にプロセッサ 2 5 及びプロセッサ 3 3 により、端末装置 2 及びサーバ装置 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 1 8 7 】

端末装置 2 の表示処理部 2 5 1 は、ユーザによる入力装置 2 4 の操作に応じて入力された実行指示に従って制御プログラムを起動させた後、設定処理を実行する ( ステップ S 1 0 1 )。設定処理の詳細は後述する。

【 0 1 8 8 】

端末装置 2 の送信部 2 5 3 は、設定処理によって設定 ( 更新 ) されたグループ情報を、端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID とともに通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する ( ステップ S 1 0 2 )。

【 0 1 8 9 】

サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、端末装置 2 からのグループ情報を受信し、サーバ装置 3 の記憶処理部 3 3 3 は、グループテーブル T 3 において、送信された端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID に関連付けて、受信されたグループ情報を反映させる記憶処理を実行する ( ステップ S 1 0 3 )。

【 0 1 9 0 】

10

20

30

40

50

端末装置 2 の進行部 2 5 2 は、ゲームを進行させる進行処理を実行する（ステップ S 1 0 4）。進行処理の詳細は後述する。

【0191】

端末装置 2 の表示処理部 2 5 1 は、進行後設定処理を実行する（ステップ S 1 0 5）。進行後設定処理の詳細は後述する。

【0192】

端末装置 2 の送信部 2 5 3 は、進行後設定処理によって設定（更新）されたグループ情報及びゲームの進行に応じて変更（更新）されたユーザゲーム媒体情報を、端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID とともに通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する（ステップ S 1 0 6）。

10

【0193】

サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、端末装置 2 からのグループ情報及びユーザゲーム媒体情報を受信し、サーバ装置 3 の記憶処理部 3 3 3 は、グループテーブル T 3 において、送信された端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID に関連付けて、受信されたグループ情報を反映させ、且つ、ユーザゲーム媒体テーブル T 2 において、送信された端末装置 2 のユーザを示すユーザ ID に関連付けて、受信されたユーザゲーム媒体情報を反映させる記憶処理を実行する（ステップ S 1 0 7）。

【0194】

（設定処理）

図 1 3 は、設定処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 3 に示された設定処理は、図 1 2 のステップ S 1 0 1 において実行される。

20

【0195】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によってグループ画面 7 1 0 に含まれる行動画面表示ボタン 7 1 4 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、入力装置 2 4 から行動画面表示指示を取得する（ステップ S 2 0 1）。

【0196】

表示処理部 2 5 1 は、行動画面 8 0 0 を表示し、グループ情報において行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体に対して行動情報が記憶されているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。

【0197】

行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体に対して行動情報が記憶されている場合（ステップ S 2 0 2 - Y e s）、表示処理部 2 5 1 は、記憶された行動情報を、行動画面 8 0 0 の行動情報 8 0 2 として表示する（ステップ S 2 0 3）。

30

【0198】

行動画面 8 0 0 に関するグループに含まれるユーザゲーム媒体に対して行動情報が記憶されていない場合（ステップ S 2 0 2 - N o）、表示処理部 2 5 1 は、所定の行動（例えば「攻撃」の行動）を、行動画面 8 0 0 の行動情報 8 0 2 として表示する（ステップ S 2 0 4）。

【0199】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって行動画面 8 0 0 に含まれるいずれかの設定画面表示ボタン 8 0 3 が選択された場合、表示処理部 2 5 1 は、行動画面 8 0 0 において表示された行動情報 8 0 2 と同一の行動情報を含む設定画面 8 1 0 を表示装置 2 3 に表示する。表示処理部 2 5 1 は、ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる行動選択肢オブジェクト 8 1 3 が選択されて、ユーザが手動で行動情報を設定したか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。

40

【0200】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる行動選択肢オブジェクト 8 1 3 が選択された場合（ステップ S 2 0 5 - Y e s）、表示処理部 2 5 1 は、設定ボタン 8 1 5 がユーザによって選択されたことに応じて、設定画面 8 1 0 に表示されている行動情報のうち手動で設定されていない行動と、手動で設定された行動とを含む行動

50

情報を記憶し（ステップ S 2 0 6 ）、設定処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって設定画面 8 1 0 に含まれる行動選択肢オブジェクト 8 1 3 が選択されなかった場合（ステップ S 2 0 5 - N o ）、表示処理部 2 5 1 は、設定処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

（進行処理）

図 1 4 は、進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 4 に示された進行処理は、図 1 2 のステップ S 1 0 4 において実行される。

【 0 2 0 3 】

進行部 2 5 2 は、ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報が記憶装置に記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 0 1 ）。

【 0 2 0 4 】

ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が不可能であることを示す情報が記憶装置 2 2 に記憶されている場合（ステップ S 3 0 1 - N o ）、進行部 2 5 2 は、マニュアル進行処理を実行し（ステップ S 3 0 2 ）、進行処理を終了する。マニュアル進行処理の詳細は後述する。

【 0 2 0 5 】

ゲームに参加しているグループのユーザゲーム媒体について行動情報の使用が可能であることを示す情報が記憶装置 2 2 に記憶されている場合（ステップ S 3 0 1 - Y e s ）、進行部 2 5 2 は、フルオート設定を示す情報が記憶装置に記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 0 3 ）。

【 0 2 0 6 】

セミオート設定を示す情報が記憶装置に記憶されている場合（ステップ S 3 0 3 - N o ）、進行部 2 5 2 は、セミオート進行処理を実行し（ステップ S 3 0 4 ）、進行処理を終了する。セミオート進行処理の詳細は後述する。

【 0 2 0 7 】

フルオート設定を示す情報が記憶装置に記憶されている（ステップ S 3 0 3 - Y e s ）、進行部 2 5 2 は、フルオート進行処理を実行し（ステップ S 3 0 5 ）、進行処理を終了する。フルオート進行処理の詳細は後述する。

【 0 2 0 8 】

（マニュアル進行処理）

図 1 5 は、マニュアル進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 5 に示されたマニュアル進行処理は、図 1 4 のステップ S 3 0 2 において実行される。

【 0 2 0 9 】

進行部 2 5 2 は、1 回目（1 ターン目）の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始する（ステップ S 4 0 1 ）。

【 0 2 1 0 】

進行部 2 5 2 は、ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示されたか否かを判定する（ステップ S 4 0 2 ）。

【 0 2 1 1 】

進行部 2 5 2 は、ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示されるまで待機する（ステップ S 4 0 2 - N o ）。

【 0 2 1 2 】

ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示された場合（ステップ S 4 0 2 - Y e s ）、進行部 2 5 2 は、ユーザゲーム媒体に、指示された行動を行わせる（ステップ S 4 0 3 ）。

【 0 2 1 3 】

進行部 2 5 2 は、ユーザゲーム媒体ごとに、今回行わせた行動（ステップ S 4 0 3 で行

10

20

30

40

50

わせた行動)を示す情報を一時的に記憶装置22に記憶する(ステップS404)。

【0214】

進行部252は、進行中のゲームが終了したか否かを判定する(ステップS405)。

【0215】

進行中のゲームが終了していない場合(ステップS405 - No)、次の回(次のターン)の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始し(ステップS406)、ステップS402に進行を戻す。

【0216】

進行中のゲームが終了した場合(ステップS405 - Yes)、マニュアル進行処理を終了する。

【0217】

なお、進行部252は、ステップS404の代わりに、進行中のゲームが終了した場合(ステップS405 - Yes)において、ユーザゲーム媒体ごとに、1回目の行動、2回目の行動、3回目の行動、・・・のように、順番に対応付けられた各行動を示す情報を記憶装置22に一時的に記憶してもよい。

【0218】

(セミオート進行処理)

図16は、セミオート進行処理の動作フローの一例を示す図である。図16に示されたセミオート進行処理は、図14のステップS304において実行される。

【0219】

進行部252は、1回目(1ターン目)の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始する(ステップS501)。

【0220】

進行部252は、オート切替ボタン908がユーザによって選択されてフルオート設定が有効となったか否かを判定する(ステップS502)。

【0221】

フルオート設定が有効となった場合(ステップS502 - Yes)、進行部252は、後述するフルオート進行処理のステップS603に処理を進める。

【0222】

フルオート設定が有効となっていない場合(ステップS502 - No)、表示処理部251は、各ユーザゲーム媒体の行動選択オブジェクト907のうち、今回のターンについて設定された行動の候補オブジェクトを、記憶された行動情報に基づいて自動的に選択された状態で表示する(ステップS503)。

【0223】

進行部252は、ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示されたか否かを判定する(ステップS504)。

【0224】

ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示されていない場合(ステップS504 - No)、進行部252は、ステップS502に処理を戻す。

【0225】

ゲームに参加しているグループに含まれる全てのゲーム媒体の行動がユーザによって指示された場合(ステップS504 - Yes)、進行部252は、ユーザゲーム媒体に、指示された行動を行わせる(ステップS505)。

【0226】

進行部252は、ユーザゲーム媒体ごとに、今回行わせた行動を示す情報を一時的に記憶装置22に記憶する(ステップS506)。

【0227】

進行部252は、進行中のゲームが終了したか否かを判定する(ステップS507)。

【0228】

10

20

30

40

50

進行中のゲームが終了していない場合（ステップ S 5 0 7 - N o ）、次の回（次のターン）の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始し（ステップ S 5 0 8 ）、ステップ S 5 0 2 に進行を戻す。

【 0 2 2 9 】

進行中のゲームが終了した場合（ステップ S 5 0 7 - Y e s ）、セミオート進行処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

なお、進行部 2 5 2 は、ステップ S 5 0 6 の代わりに、進行中のゲームが終了した場合（ステップ S 5 0 7 - Y e s ）において、ユーザゲーム媒体ごとに、1 回目の行動、2 回目の行動、3 回目の行動、・・・のように、順番に対応付けられた各行動を示す情報を記憶装置 2 2 に一時的に記憶してもよい。

10

【 0 2 3 1 】

（フルオート進行処理）

図 1 7 は、オート進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 7 に示されたフルオート進行処理は、図 1 4 のステップ S 3 0 5 において実行される。

【 0 2 3 2 】

進行部 2 5 2 は、1 回目（1 ターン目）の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始する（ステップ S 6 0 1 ）。

【 0 2 3 3 】

進行部 2 5 2 は、オート切替ボタン 9 0 8 がユーザによって選択されてセミオート設定が有効となったか否かを判定する（ステップ S 6 0 2 ）。

20

【 0 2 3 4 】

セミオート設定が有効となった場合（ステップ S 6 0 2 - Y e s ）、進行部 2 5 2 は、上述したセミオート進行処理のステップ S 5 0 3 に処理を進める。

【 0 2 3 5 】

セミオート設定が有効となっていない場合（ステップ S 6 0 2 - N o ）、進行部 2 5 2 は、ユーザゲーム媒体ごとに、記憶された行動情報に基づいて、今回のターンについて設定された行動を、ユーザゲーム媒体に自動的に行わせる（ステップ S 6 0 3 ）。

【 0 2 3 6 】

進行部 2 5 2 は、ユーザゲーム媒体ごとに、今回行わせた行動を示す情報を一時的に記憶装置 2 2 に記憶する（ステップ S 6 0 4 ）。

30

【 0 2 3 7 】

進行部 2 5 2 は、進行中のゲームが終了したか否かを判定する（ステップ S 6 0 5 ）。

【 0 2 3 8 】

進行中のゲームが終了していない場合（ステップ S 6 0 5 - N o ）、次の回（次のターン）の行動を各ユーザゲーム媒体に行わせる処理を開始し（ステップ S 6 0 6 ）、進行部 2 5 2 は、ステップ S 6 0 2 に進行を戻す。

【 0 2 3 9 】

進行中のゲームが終了した場合（ステップ S 6 0 5 - Y e s ）、フルオート進行処理を終了する。なお、進行部 2 5 2 は、ステップ S 6 0 4 の代わりに、進行中のゲームが終了した場合（ステップ S 6 0 5 - Y e s ）において、ユーザゲーム媒体ごとに、1 回目の行動、2 回目の行動、3 回目の行動、・・・のように、順番に対応付けられた各行動を示す情報を記憶装置 2 2 に一時的に記憶してもよい。

40

【 0 2 4 0 】

（進行後設定処理）

図 1 8 は、進行後設定処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 8 に示された進行後設定処理は、図 1 2 のステップ S 1 0 5 において実行される。

【 0 2 4 1 】

表示処理部 2 5 1 は、ユーザによる入力装置 2 4 の操作によって反映ボタン 8 0 6 が選択された場合、終了したゲームに使用したグループのユーザゲーム媒体ごとに、一時的に

50

記憶された行動情報（終了したゲームで行った複数の行動を示す情報）を、進行後行動画面 1000 の行動情報 802 として表示し（ステップ S701）、各行動情報 802 に示される各ユーザゲーム媒体の行動情報を、進行後行動画面 1000 に関するグループに関連付けてグループ情報に記憶する。

【0242】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって進行後行動画面 1000 に含まれるいずれかの設定画面表示ボタン 803 が選択された場合、表示処理部 251 は、進行後行動画面 1000 において表示された行動情報 802 と同一の行動情報を含む設定画面 810 を表示装置 23 に表示する。表示処理部 251 は、ユーザによる入力装置 24 の操作によって設定画面 810 に含まれる行動選択肢オブジェクト 813 が選択されて、ユーザが手動で行動情報を設定したか否かを判定する（ステップ S702）。

10

【0243】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって設定画面 810 に含まれる行動選択肢オブジェクト 813 が選択された場合（ステップ S702 - Yes）、表示処理部 251 は、設定ボタン 815 がユーザによって選択されたことに応じて、設定画面 810 に表示されている行動情報のうち手動で設定されていない行動と、手動で設定された行動とを含む行動情報を記憶し（ステップ S703）、設定処理を終了する。

【0244】

ユーザによる入力装置 24 の操作によって設定画面 810 に含まれる行動選択肢オブジェクト 813 が選択されなかった場合（ステップ S702 - No）、表示処理部 251 は、進行後設定処理を終了する。

20

【0245】

なお、図 12 ~ 18 に示される処理手順においては、その処理手順を構成する工程（ステップ）の一部を省略すること、その処理手順を構成する工程として明示されていない工程を追加すること、及び / 又は当該工程の順序を入れ替えることが可能であり、このような省略、追加、順序の変更がなされた処理手順も本発明の趣旨を逸脱しない限り本発明の範囲に含まれる。

【0246】

以上、詳述したとおり、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 では、ユーザがプレイしたゲームの進行手順が自動的に記憶され、ユーザの選択に応じて、後のゲームにおいて自動的に記憶された進行手順を再現することができる。このように、ユーザがユーザゲーム媒体に行わせたい行動を事前に登録するようなユーザインターフェースを新たに設けることなく、ユーザがゲームをプレイするだけの簡易な方式で、行動の事前登録が可能となる。このように、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 により、複雑な操作をユーザに強いることなく、マニュアルプレイ及びオートプレイに関するユーザインターフェースのバリエーションを増やすことができ、魅力的なゲームサービスをユーザに提供することが可能となる。また、実際にゲームに対して有効であったユーザゲーム媒体の行動を示す情報を次のゲームで容易に使用でき、さらに、実際にゲームに対して有効でなかったユーザゲーム媒体の行動を改善させて、次のゲームに使用できるため、ユーザの入力装置 24 に対する操作量を低減させ、すなわち、端末装置 2 の入力処理負荷を低減させることが可能となり、且つ、ゲームの進行パターンを増加させることが可能となる。また、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 では、ゲームのプレイ後に、ユーザゲーム媒体の行動を示す情報が自動的に記憶されるため、ユーザの操作改ざん行為を容易に検出することが可能となる。

30

40

【0247】

また、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 では、ゲーム内において、各ユーザゲーム媒体は、他のユーザゲーム媒体とは異なるスキルを使用できるように構成され得る。また、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 では、各ユーザゲーム媒体がゲーム内で複数のスキルを使用できるよう

50

に構成され得る。このように、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 において、それぞれが異なる種類の複数のスキルをゲーム内で使用可能なユーザゲーム媒体が複数種類使用できるように構成される場合、ユーザに対して、ゲームプレイのたびにスキルを逐一選択することを強いることになり、ユーザのゲームプレイに支障を生じさせていた。さらに、ユーザゲーム媒体の種類及び / 又はスキルの種類が多くなるにつれ、ゲームプレイ中のユーザが誤操作を誘発してしまうという問題も生じていた。また、本実施形態の端末装置 2 が画面の小さい端末装置 2 (所謂「スマートフォン」等) である場合に、これらの問題が顕著となっていた。そこで、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 によれば、ユーザがゲームで実際に使用したスキルを容易に再現できるため、誤操作が生じる機会を低減することが可能となる。また、本実施形態のゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 によって、必要に応じた行動情報の変更又はゲーム進行中における行動情報のうちの各行動の変更等が実現され、これにより、ユーザの操作を必要最小限に抑えつつ、効率的にゲームを進行させることが可能となる。

#### 【0248】

##### (変形例 1)

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、新規設定画面 1010 において、他ユーザグループ指示ボタン 1013 がユーザによって選択されることでグループ選択画面 1100 が表示され、さらにグループ選択画面 1100 において他のユーザに関連付けられたグループがユーザによって選択されても、所定の使用条件が満たされない場合は、選択されたグループの一部又は全部の他ユーザゲーム媒体がユーザに使用できないように設定されてもよい。使用条件は、例えば、選択されたグループに含まれる他ユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID が、ユーザゲーム媒体情報においてユーザ ID に関連付けられていることである。また、使用条件は、ユーザゲーム媒体情報において、選択されたグループに含まれる他ユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID がユーザ ID に関連付けられ、且つ、当該ゲーム媒体 ID に 2 種類以上のスキルを示す情報が関連付けられていること、でもよい。

#### 【0249】

例えば、ユーザ ID 「U-0000001」のユーザによって、他ユーザグループ指示ボタン 1013 が選択されることでグループ選択画面 1100 が表示され、さらにグループ選択画面 1100 において、他のユーザに関連付けられたグループがユーザ ID 「U-0000001」のユーザによって選択された場合を例に説明する。例えば、選択された他のユーザに関連付けられたグループに、ゲーム媒体 ID 「C-001」の他ユーザゲーム媒体、ゲーム媒体 ID 「C-002」の他ユーザゲーム媒体、及びゲーム媒体 ID 「C-003」の他ユーザゲーム媒体が含まれる場合、ゲーム媒体 ID 「C-002」は、ユーザゲーム媒体情報においてユーザ ID 「U-0000001」に関連付けられていない。このため、選択された他のユーザに関連付けられたグループのうち、ゲーム媒体 ID 「C-001」の他ユーザゲーム媒体の画像及びゲーム媒体 ID 「C-003」の他ユーザゲーム媒体の画像のみが、ユーザゲーム媒体の画像としてゲーム媒体設定領域 1012 に表示される。この場合、更に 1 体のユーザゲーム媒体が選択され、その画像がゲーム媒体設定領域 1012 に表示されないと、新たなグループは設定できない。この場合、ゲーム媒体 ID 「C-001」の他ユーザゲーム媒体の行動情報及びゲーム媒体 ID 「C-003」の他ユーザゲーム媒体の行動情報が、それぞれ、ユーザゲーム媒体の行動情報として一時的に記憶される。また、新たにユーザによって選択されたユーザゲーム媒体 (例えばゲーム媒体 ID 「C-0008」のユーザゲーム媒体) を、ゲーム媒体 ID 「C-001」の他ユーザゲーム媒体及びゲーム媒体 ID 「C-003」の他ユーザゲーム媒体のグループに含めた場合、この 3 体のユーザゲーム媒体を含めた新たなグループのグループ ID がグループ情報において 3 体のユーザゲーム媒体のゲーム媒体 ID に関連付けて記憶される。

#### 【0250】

なお、選択された他のユーザに関連付けられたグループのうち、ゲーム媒体 ID 「C-00



1」の他ユーザゲーム媒体の画像及びゲーム媒体ID「C-003」の他ユーザゲーム媒体の画像のみが、ユーザゲーム媒体の画像としてゲーム媒体設定領域1012に表示される場合において、表示された他ゲーム媒体のみを含むグループを構成してもよい。この場合、ゲーム媒体ID「C-001」のユーザゲーム媒体及びゲーム媒体ID「C-003」のユーザゲーム媒体の2体のユーザゲーム媒体が新たなグループIDに関連付けられてグループ情報に記憶される。

【0251】

(変形例2)

進行部252は、所定のスキル発動条件が満たされた場合に「スキルを発動させる行動」をユーザゲーム媒体に行わせるようにしてもよい。所定のスキル発動条件は、例えば、「スキルを発動させる行動」が行われるたびに所定の減少量が減少するパラメータ値(所謂「スキルコスト」等)が、当該所定の減少量以上であることである。また、所定のスキル発動条件は、「スキルを発動させる行動」の回数が所定回数を超えないことでもよい。また、所定のスキル発動条件は、「スキルを発動させる行動」の際にグループ内に所定のユーザゲーム媒体が含まれていることでもよい。

【0252】

進行部252は、フルオート進行処理中において、次に実行する行動が「スキルを発動させる行動」であり、且つ、「スキルを発動させる行動」の所定のスキル発動条件が満たされていない場合、次に実行する行動を所定の行動(例えば「攻撃」の行動)に変更し、変更後の行動を実行する。また、進行部252は、セミオート進行処理中において、次に実行する行動が「スキルを発動させる行動」であり、且つ、「スキルを発動させる行動」の所定のスキル発動条件が満たされていない場合、次に実行する行動を所定の行動(例えば「攻撃」の行動)に変更し、変更後の行動を示す行動表示オブジェクト904を表示する。

【0253】

このように、「スキルを発動させる行動」に対して所定のスキル発動条件が設定されていても、ユーザに複雑な操作を強いることがなく、マニュアルプレイ及びオートプレイに関するユーザインターフェースのバリエーションを増やすことができ、魅力的なゲームサービスをユーザに提供することが可能となる。

【0254】

(変形例3)

グループ情報において、各グループに対して複数のパターンの行動情報が記憶されてもよい。例えば、図6に示されるグループテーブルT3において、グループID「G-0000001-1」のグループに含まれる、ゲーム媒体ID「C-001」のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体ID「C-008」のユーザゲーム媒体、及びゲーム媒体ID「C-012」のユーザゲーム媒体に対して1種類の行動情報のみが記憶されているが、ゲーム媒体ID「C-001」のユーザゲーム媒体、ゲーム媒体ID「C-008」のユーザゲーム媒体、及びゲーム媒体ID「C-012」のユーザゲーム媒体に対して他の種類の行動情報が記憶できるようにしてもよい。これにより、同一グループに対して複数の行動情報を設けることができ、ユーザに何度も行動情報の設定の操作を強いることがなく、マニュアルプレイ及びオートプレイに関するユーザインターフェースのバリエーションを増やすことができ、魅力的なゲームサービスをユーザに提供することが可能となる。

【0255】

(変形例4)

本実施形態のゲームシステム1、端末装置2、及び/又はサーバ装置3によって実現されるゲームでは、少なくとも一のユーザゲーム媒体を含むグループが使用されるが、グループに含まれないユーザゲーム媒体が当該ゲームにおいて使用されてもよい。

【0256】

この場合、記憶装置32は、グループテーブルT3に代えて又はグループテーブルT3とともに、ユーザゲーム媒体行動テーブルを記憶してもよい。ユーザゲーム媒体行動テ

10

20

30

40

50

ブルでは、各ユーザについて、ユーザIDに関連付けられた、ユーザゲーム媒体のゲーム媒体ID、行動情報及び他ユーザ使用可否を示す情報等が互いに関連付けて記憶されている。そして、ユーザの端末装置2の記憶装置22には、当該ユーザを示すユーザIDに関連付けられた、ユーザゲーム媒体のゲーム媒体ID、行動情報及び他ユーザ使用可否を示す情報等が記憶される。

#### 【0257】

ホーム画面に含まれるゲーム媒体選択ボタンがユーザによって指定された場合に表示される選択画面700には、ユーザによってゲームで使用されるユーザゲーム媒体を示すユーザゲーム媒体アイコン画像等が含まれる。ユーザゲーム媒体アイコン画像がユーザによって選択されるとユーザゲーム媒体画面が表示される。

10

#### 【0258】

ユーザゲーム媒体画面には、グループ画面710と同様に、ゲーム媒体表示領域711と、使用可否オブジェクト712、ゲーム開始指示ボタン713、行動画面表示ボタン714及び画面表示終了ボタン715とが含まれる。ゲーム媒体表示領域711は、ユーザによって選択されたユーザゲーム媒体アイコン画像によって示されるユーザゲーム媒体に対応する。

#### 【0259】

使用可否オブジェクト712は、ユーザゲーム媒体画面に関するユーザゲーム媒体がゲームで使用される場合において、当該ユーザゲーム媒体に対して、記憶された行動情報が使用されるか否かを、ユーザが選択するためのチェックボックスオブジェクトである。ゲーム開始指示ボタン713は、ユーザゲーム媒体画面に関するユーザゲーム媒体を用いたゲームを開始させるためのボタンオブジェクトである。行動画面表示ボタン714は、ユーザゲーム媒体画面に関するユーザゲーム媒体の行動情報を含む行動画面800'の表示をユーザが指示するためのボタンオブジェクトである。

20

#### 【0260】

行動画面800'は、行動画面800と同様に、少なくとも、行動情報表示領域801と、提供可否オブジェクト805、反映ボタン806及び画面表示終了ボタン807とが含まれる。行動情報表示領域801は、ユーザによって選択されたユーザゲーム媒体アイコン画像によって示されるユーザゲーム媒体に対応する。行動画面800'が表示された時の行動情報表示領域801内の行動情報802には、記憶装置22に記憶された、行動画面800'に関するユーザゲーム媒体の行動情報が示される。

30

#### 【0261】

提供可否オブジェクト805は、行動画面800'に関するユーザゲーム媒体の行動情報を他のユーザに提供することの可否を、ユーザが選択するためのチェックボックスオブジェクトである。反映ボタン806は、前回進行していたゲームにおいて、行動画面800'に関するユーザゲーム媒体が実際に行った複数の行動を示す情報を、行動情報として行動情報802に表示させるためのボタンオブジェクトである。ユーザによる入力装置24の操作によって、反映ボタン806が選択された場合、行動画面800'に関するユーザゲーム媒体の行動情報がユーザゲーム媒体行動テーブルに記憶される。

#### 【0262】

40

ユーザゲーム媒体画面においてゲーム開始指示ボタン713がユーザによって選択された場合に表示されるゲーム画面900'、910'では、ユーザゲーム媒体画面に関するユーザゲーム媒体と、敵ゲーム媒体との対戦ゲームの進行が表示される。ゲーム画面900'は、ゲーム画面900においてユーザゲーム媒体が1体表示された場合と同じ画面であり、ゲーム画面910'は、ゲーム画面910においてユーザゲーム媒体が1体表示された場合と同じ画面である。また、ゲーム画面900'、910'のゲームが終了した場合に自動的に表示される進行後行動画面1000'は行動画面800'と同一である。

#### 【0263】

このように、上述のゲームシステム1、端末装置2、及び/又はサーバ装置3では、ユーザが1体のユーザゲーム媒体を使用してゲームを進行させることが可能となる。

50

## 【 0 2 6 4 】

変形例 4 に係るゲームシステム 1、端末装置 2、及び / 又はサーバ装置 3 が提供するゲームに、それぞれ個別に行動情報が関連付けられた複数のユーザゲーム媒体を含むグループが参加できるようにしてもよい。この場合、新規設定画面 1 0 1 0 の各ユーザゲーム媒体オブジェクト 1 0 1 1 は、行動情報が個別に関連付けられたユーザゲーム媒体を示す画像オブジェクトである。これにより、複数のグループのそれぞれに、既に記憶した行動情報が関連付けられたユーザゲーム媒体を含めることが可能となり、ユーザの操作を必要最小限に抑えつつ、効率的にゲームを進行させることが可能となる。

## 【 0 2 6 5 】

( 変形例 5 )

進行後行動画面 1 0 0 0 において、行動情報 8 1 2 には、1 番目 ( 又は 1 ターン目 ) の行動から 1 5 番目 ( 又は 1 5 ターン目 ) の行動までが表示されている。進行後行動画面 1 0 0 0 が表示される直前に進行していたゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った行動が 1 0 回である場合、反映ボタン 8 1 4 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択されると、前回進行していたゲーム ( 直前のゲーム ) で行われた 1 番目から 1 0 番目までの各行動が、行動情報 8 1 2 の 1 番目から 1 0 番目の行動として表示される。この場合、所定の行動 ( 例えば「攻撃」の行動 ) が、行動情報 8 1 2 の 1 1 番目から 1 5 番目までの行動として設定されてもよい。または、行動情報 8 1 2 の 1 1 番目から 1 5 番目までの行動が表示されなくてもよい。

## 【 0 2 6 6 】

また、進行後行動画面 1 0 0 0 が表示される直前に進行していたゲームにおいて、各ユーザゲーム媒体が実際に行った行動が 2 0 回である場合、反映ボタン 8 1 4 がユーザによる入力装置 2 4 の操作によって選択されると、前回進行していたゲーム ( 直前のゲーム ) で行われた 1 番目から 1 5 番目までの各行動が、行動情報 8 1 2 の 1 番目から 1 5 番目の行動として表示される。この場合、前回進行していたゲーム ( 直前のゲーム ) で行われた 1 6 番目から 2 0 番目までの各行動は、行動情報として表示されない。又は、直前のゲームで行った 1 番目から 2 0 番目までの各行動が、行動情報 8 1 2 の 1 番目から 2 0 番目の行動として表示されてもよい。

## 【 0 2 6 7 】

( 変形例 6 )

端末装置 2 の表示処理部 2 5 1 及び進行部 2 5 2 の機能の少なくとも一部は、サーバ装置 3 のプロセッサ 3 3 によって実現されてもよい。サーバ装置 3 の記憶装置 3 2 に記憶された制御プログラムに含まれる各種命令を、プロセッサ 3 3 が実行することにより、プロセッサ 3 3 が表示処理部 2 5 1 及び / 又は進行部 2 5 2 として機能してもよい。この場合、ユーザによって入力された情報は、送信部 2 5 3 によってサーバ装置 3 に送信される。そして、サーバ装置 3 における、表示処理部 2 5 1 及び / 又は進行部 2 5 2 と同一の機能によって出力された表示データが、サーバ送信部 3 3 2 によって端末装置 2 に送信される。そして、端末装置 2 は、送信された表示データに基づいて、各種画面を表示装置 2 3 に表示する。これにより、端末装置 2 のプロセッサ 2 5 の処理負荷を低減させることが可能になる。

## 【 0 2 6 8 】

このように、サーバ装置 3 のプロセッサ 2 5 が本実施形態の各種処理を実行することで、端末装置 2 の処理負荷を低減させることが可能となる。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 6 9 】

- 1     ゲームシステム
- 2     端末装置
- 2 1    通信 I / F
- 2 2    記憶装置
- 2 3    表示装置

10

20

30

40

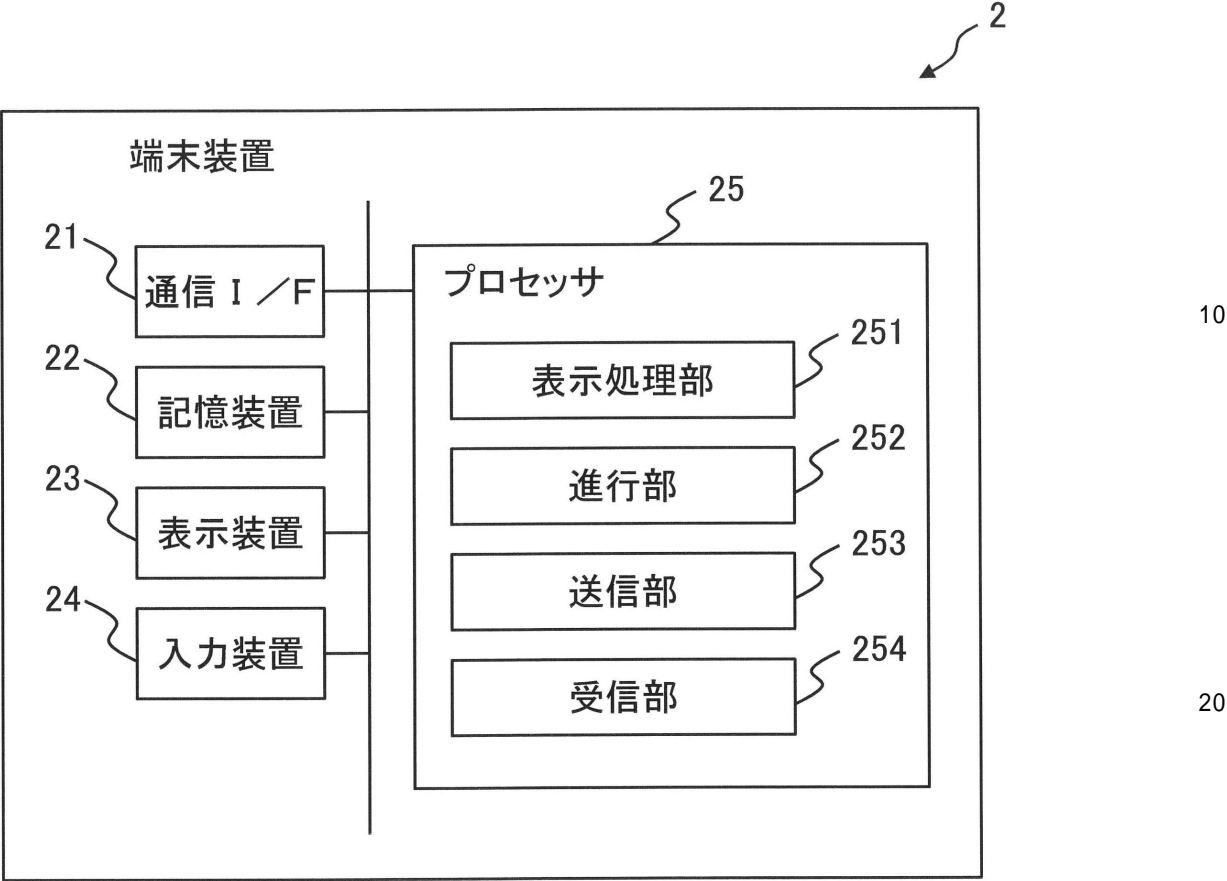
50

2 4	入力装置	
2 5	プロセッサ	
2 5 1	表示処理部	
2 5 2	進行部	
2 5 3	送信部	
2 5 4	受信部	
3	サーバ装置	
3 1	通信 I / F	
3 2	記憶装置	
3 3	プロセッサ	10
3 3 1	サーバ受信部	
3 3 2	サーバ送信部	
3 3 3	記憶処理部	
4	基地局	
5	移動体通信網	
6	ゲートウェイ	
7	インターネット	
【要約】		
【課題】制御プログラム等は、ユーザが以前にプレイしたゲームの進行手順の再現を可能とするユーザインターフェースを提供する。		20
【解決手段】制御プログラムは、記憶部を備える端末装置の制御プログラムであって、端末装置に、ユーザのゲーム媒体に行動を行わせることにより、ユーザのゲーム媒体と敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させ、対戦ゲームにおいてユーザのゲーム媒体が行った行動に関する情報を記憶部に記憶し、対戦ゲームが終了した後に進行する新たな対戦ゲームにおいて、記憶部に記憶された行動に関する情報に基づいて、ユーザのゲーム媒体に、行動を行わせる、とを実行させる。		
【選択図】図 3		

30

40

50



10

20

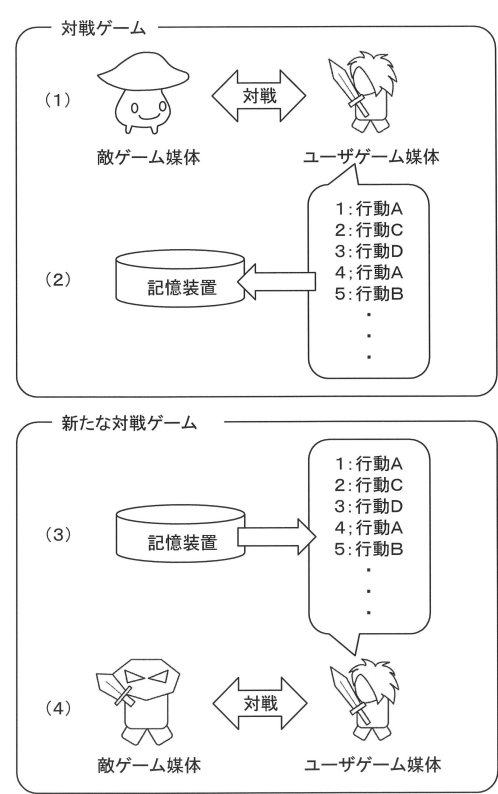
30

40

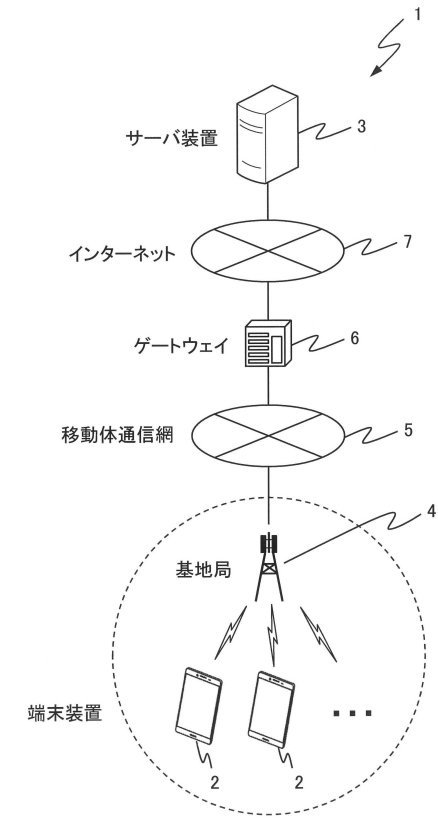
50

【図面】

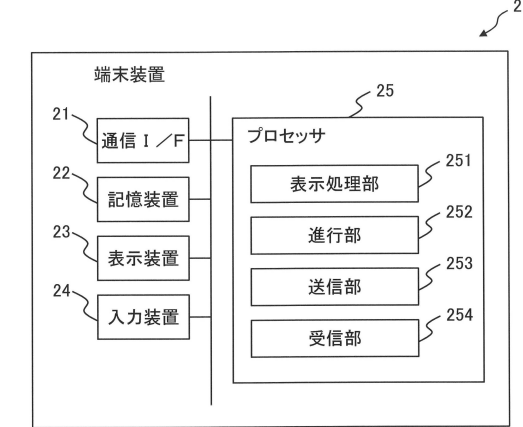
【図 1】



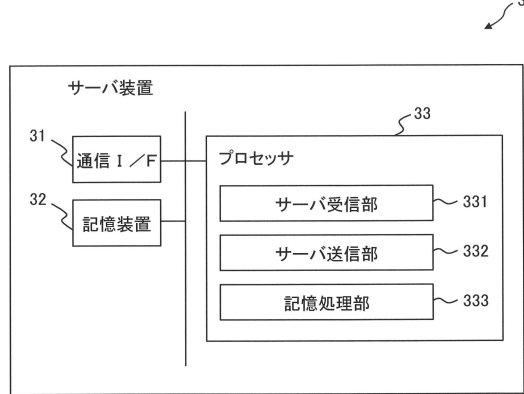
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

T1

ゲーム媒体ID	名称	属性	画像	スキル1	スキル2	...
C-001	ABC	X	001.png	MMM	RRR	...
C-002	DEF	Y	002.png	NNN	SSS	...
C-003	GHI	Z	003.png	PPP	TTT	...
C-004	JKL	Y	004.png	QQQ	UUU	...
...	...	...	...	...	...	...

(a)

T2

ユーザID	ユーザゲーム媒体情報						...
	ゲーム媒体ID	レベル	HP	MP	スキル1	スキル2	
U-0000001	C-001	30	2986	3008	MMM	RRR	...
	C-003	4	780	320	—	—	...
	C-008	10	1454	1056	VVV	—	...
	C-012	24	2200	1405	WWW	FFF	...
	...	...	...	...	...	...	...
U-0000002	C-001	10	987	928	MMM	—	...
	C-002	18	2002	1687	NNN	—	...
	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

(b)

【図 6】

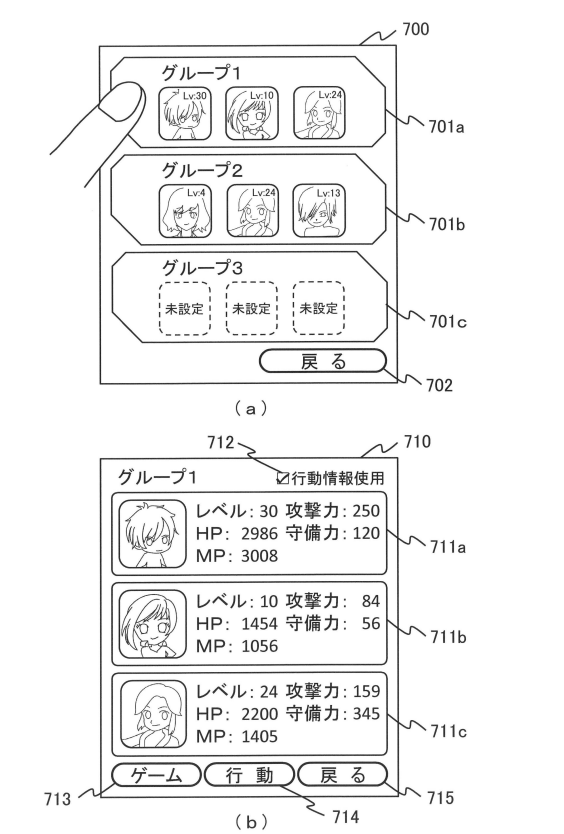
T3

ユーザ ID	グループ情報				…
	グループ ID	ゲーム 媒体ID	行動情報	他ユーザ 使用可否	
U- 0000001	G- 0000001-1	C-001	(攻, 1, 1, 攻, 2, …)	可	…
		C-008	(攻, 攻, 攻, 攻, 1, …)		…
		C-012	(2, 1, 2, 2, 攻, …)		…
	G- 0000001-2	C-003	(攻, 攻, 攻, 攻, 攻, …)	不可	…
		C-012	(攻, 2, 1, 1, 2, …)		…
		C-017	(2, 2, 攻, 攻, 攻, …)		…
	…	…	…	…	…
U- 0000002	G- 0000002-1	C-001	(2, 2, 2, 1, 1, …)	可	…
		C-008	(攻, 攻, 1, 2, 2, …)		…
		C-012	(攻, 2, 2, 攻, 1, …)		…
	…	…	…	…	…
…	…	…	…	…	

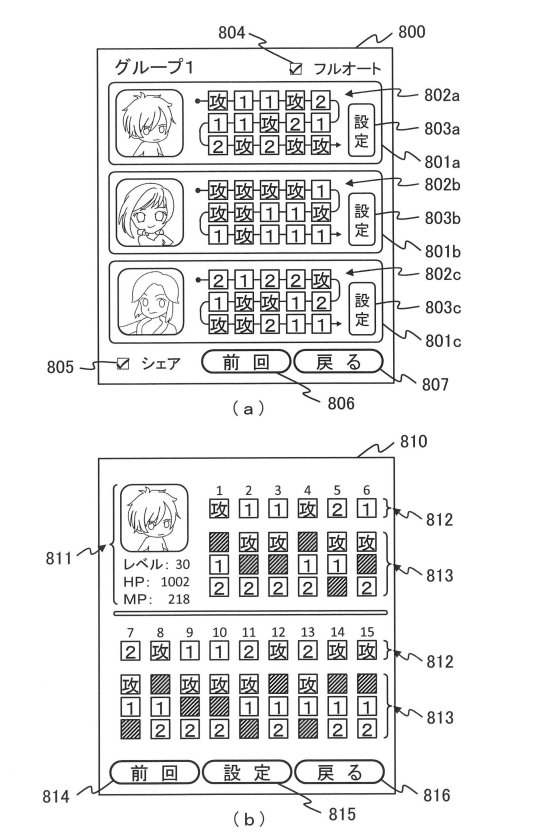
10

20

【図 7】



【図 8】

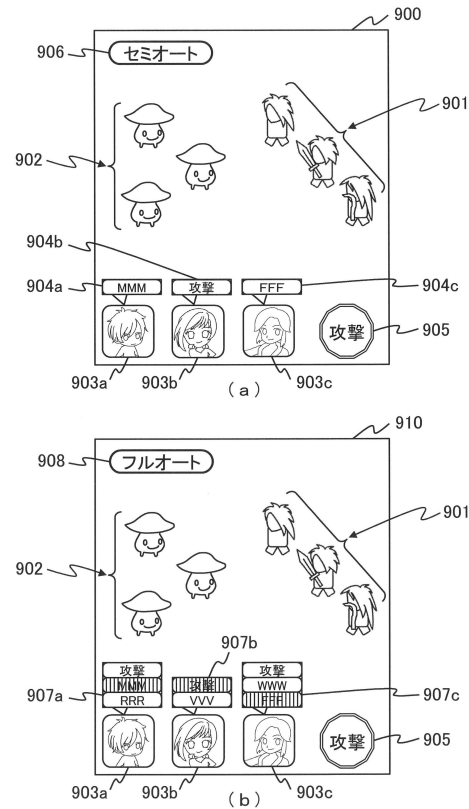


30

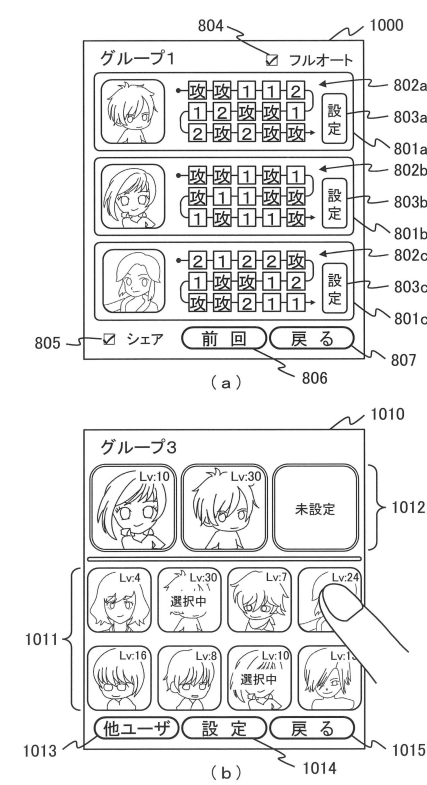
40

50

【図 9】



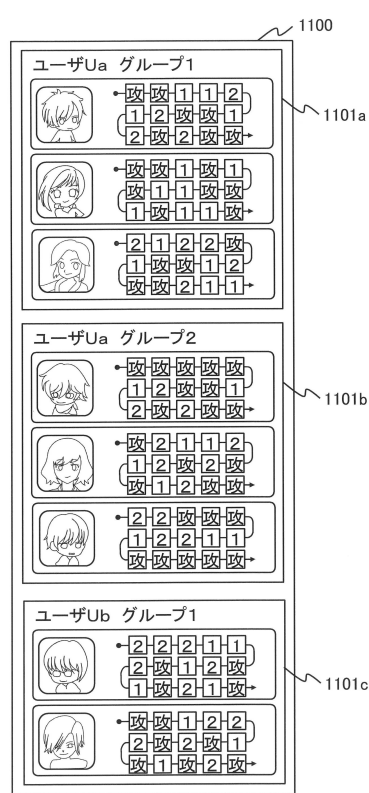
【図 10】



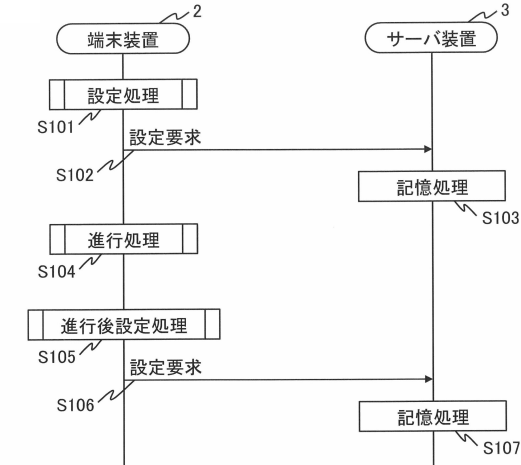
10

20

【図 11】



【図 12】



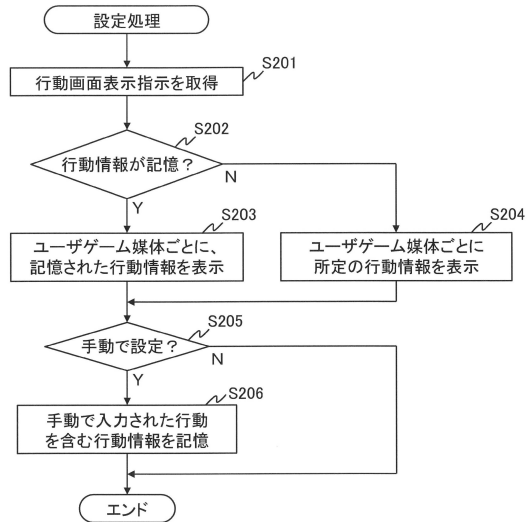
30

40

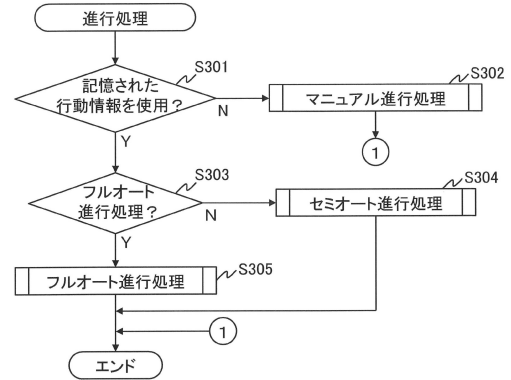
50



【図 13】

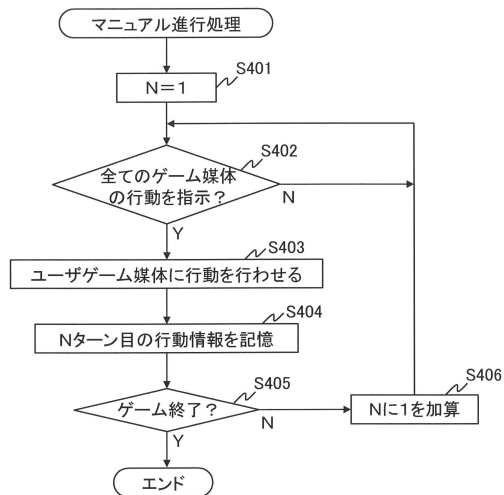


【図 14】

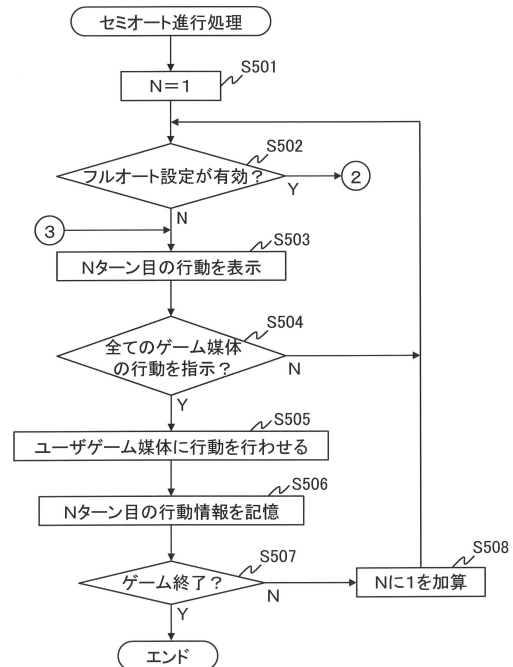


10

【図 15】



【図 16】



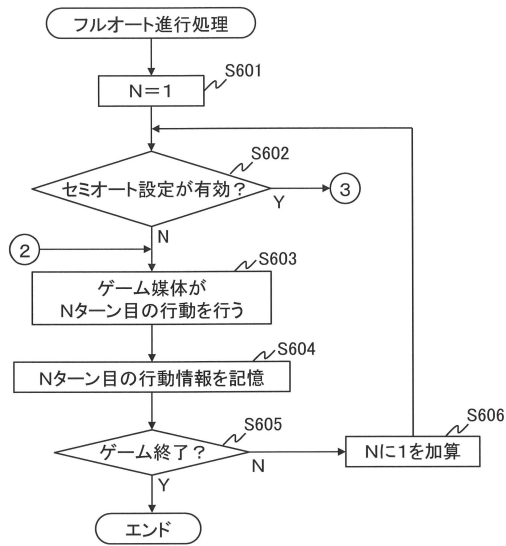
20

30

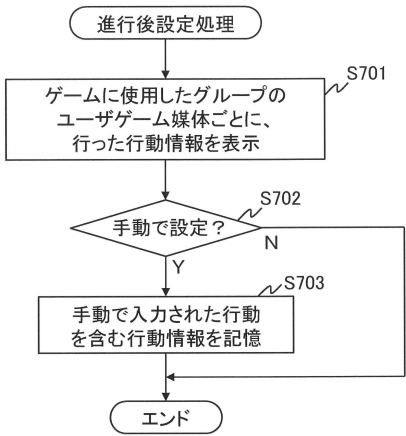
40

50

【図 17】



【図 18】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

(51)国際特許分類

F I  
A 6 3 F 13/79 5 0 0

0 4 0 4 9 2 0 3 2

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年1月14日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1349702810200375297>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年1月15日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年1月20日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1351743689194786817>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年2月4日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1357297856537743362>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年2月5日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年2月10日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1359275890585309187>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年2月25日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1364862709032833026>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年2月25日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月4日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1367444718821457923?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月5日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月11日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1369936133669412864?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月11日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月25日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月26日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1375371953150824451?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月30日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1376889447556415490?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年3月31日ウェブサイトのアドレス： <https://twitter.com/danmachimemoria/status/1377189349003984899?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年4月2日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年4月16日ウェブサイトのアドレス： <http://danmemo.com/>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年4月18日ウェブサイトのアドレス：<https://twitter.com/danmachimemoria/status/1383439262381592579?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年4月21日ウェブサイトのアドレス：<https://twitter.com/danmachimemoria/status/1384790762248802306?s=20>

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトの掲載日： 令和3年4月21日ウェブサイトのアドレス：<http://danmemo.com/>

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

(72)発明者 福沢 嘉琳

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

審査官 大隈 俊哉

(56)参考文献 特許第5756218(JP, B1)

特開2012-143509(JP, A)

「【アークナイツ】自動指揮(オートプレイ)のやり方と修正方法」, アークナイツ攻略ガイド[online], 2020年01月30日, <https://arknights.boom-app.wiki/entry/autoplay>, [2022年3月8日検索]

「プリンセスコネクト! Re:Dive GWスペシャル映像」, YouTube[online][video], 2021年04月29日, <https://www.youtube.com/watch?v=e0klj5nNmmU>, [2022年3月8日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 ~ 13/98

A63F 9/24