

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-17530
(P2022-17530A)

(43)公開日 令和4年1月25日(2022.1.25)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79 5 0 0
A 6 3 F	13/533(2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/795(2014.01)	A 6 3 F	13/795
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58
A 6 3 F	13/52 (2014.01)	A 6 3 F	13/52
審査請求 有 請求項の数 9 O L (全26頁)			
(21)出願番号	特願2021-182244(P2021-182244)	(71)出願人	504437801
(22)出願日	令和3年11月9日(2021.11.9)		グリー株式会社
(62)分割の表示	特願2020-6323(P2020-6323)の分割		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成26年10月30日(2014.10.30)	(74)代理人	100185971
特許法第30条第2項適用申請有り 平成26年4月30日	http://jp.apps.gree.net/ja/96		弁理士 高梨 玲子
特許法第30条第2項適用申請有り 平成26年4月30日	https://itunes.apple.com/jp/app/diaorisuta/id465588102?mt=8	(72)発明者	大久保 吉哉
特許法第30条第2項適用申請有り 平成26年4月30日	https://play.google.com/store/apps/details?id=jp		東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
最終頁に続く			

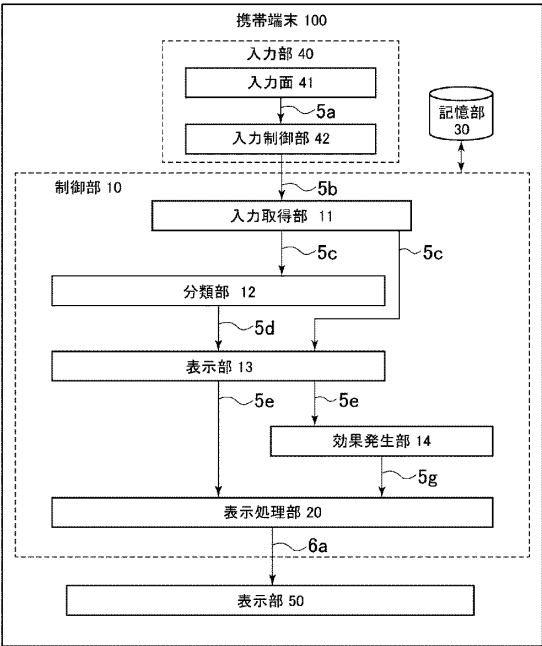
(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム制御方法、およびゲームコンピュータ

(57)【要約】

【課題】ゲームサービスの活性化に寄与する対戦ゲームを提供する。

【解決手段】本発明は、複数のユーザに関する情報を第1の記憶部に記憶する第1の記憶機能と、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示機能と、ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得機能と、入力取得機能によって取得した操作情報に応じて、表示機能によって選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザに関連付けて記憶する第2の記憶機能と、第2の記憶機能によってユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生機能とを実現させる。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザによるゲームの進行を処理するコンピュータに、
第 1 の記憶部に記憶された、複数の他のユーザを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第一表示出力機能と、
前記表示情報に基づいて所定の表示部に表示された前記複数の他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第一入力取得機能と、
前記複数の他のユーザの中から、前記第一入力取得機能によって取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第一選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第 2 の記憶部に記憶する第一記憶機能と、
前記第一記憶機能によって記憶された第一選択ユーザに関する情報と、所定の条件により抽出された、前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザに関する情報とを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第二表示出力機能と、
前記表示情報に基づいて前記所定の表示部に表示された前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第二入力取得機能と、
前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザの中から、前記第二入力取得機能によって取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第二選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第 2 の記憶部に記憶する第二記憶機能と、
前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザの人数に基づいて、前記ユーザのパラメータの変更値を算出する算出機能と、
前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザ、前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザ、および、前記算出機能により算出された変更値を表示させる表示情報を出力する第三表示出力機能と
を実現させる、ゲームプログラム。

10

20

【請求項 2】

前記第二表示出力機能は、前記第一選択ユーザに関する情報と、当該選択ユーザとは異なる他のユーザに関する情報とを、視覚的に区別可能に表示させる表示情報を出力する請求項 1 に記載のゲームプログラム。

30

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記コンピュータに、
前記他のユーザを、当該他のユーザに関する前記ゲームにおける特定のパラメータ値に基づいて、2 つ以上のユーザ群のうち少なくとも 1 つのユーザ群に分類する分類機能をさらに実現させ、
前記第一表示出力機能は、前記複数の他のユーザを、前記他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択可能に表示させる表示情報を出力する、
ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記第一または第二記憶機能により前記ユーザに関連付けて記憶される前記第一選択ユーザまたは前記第二選択ユーザの数には、前記ユーザ群ごとに異なる制限が設けられることを特徴とする請求項 3 に記載のゲームプログラム。

40

【請求項 5】

前記ゲームプログラムは、前記コンピュータに、
前記算出機能により算出された前記ユーザのパラメータの変更値に基づいて、前記ユーザのパラメータを変更する、効果発生機能をさらに実行させることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記第一選択ユーザまたは第二選択ユーザユーザに関する情報は、当該選択ユーザが前記ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報を含み、

50

前記効果発生機能は、前記第一選択ユーザまたは第二選択ユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にあるかに応じて、前記ユーザに対して前記ゲームの進行中に発生させる効果を異ならせることを特徴とする請求項 5 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記効果発生機能は、前記第一選択ユーザまたは第二選択ユーザの前記ゲームの進行に関する情報に応じて、前記ユーザに関する情報に含まれるパラメータであって前記ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を発生させることを特徴とする請求項 5 または 6 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

ユーザによるゲームの進行を処理するコンピュータが実行するゲーム制御方法であって、
 第 1 の記憶部に記憶された、複数の他のユーザを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第一表示出力ステップと、
 前記表示情報に基づいて所定の表示部に表示された前記複数の他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第一入力取得ステップと、
 前記複数の他のユーザの中から、前記第一入力取得ステップにおいて取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第一選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第 2 の記憶部に記憶する第一記憶ステップと、
 前記第一記憶ステップにおいて記憶された第一選択ユーザに関する情報と、所定の条件により抽出された、前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザに関する情報とを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第二表示出力ステップと、
 前記表示情報に基づいて前記所定の表示部に表示された前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第二入力取得ステップと、
 前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザの中から、前記第二入力取得ステップにおいて取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第二選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第 2 の記憶部に記憶する第二記憶ステップと、
 前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザの人数に基づいて、前記ユーザのパラメータの変更値を算出する算出ステップと、
 前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザ、前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザ、および、前記算出ステップにおいて算出された変更値を表示させる表示情報を出力する第三表示出力ステップと
 を含む、ゲーム制御方法。

【請求項 9】

ユーザによるゲームの進行を処理するコンピュータであって、
 第 1 の記憶部に記憶された、複数の他のユーザを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第一表示出力部と、
 前記表示情報に基づいて所定の表示部に表示された前記複数の他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第一入力取得部と、
 前記複数の他のユーザの中から、前記第一入力取得部によって取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第一選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第 2 の記憶部に記憶する第一記憶部と、
 前記第一記憶部によって記憶された第一選択ユーザに関する情報と、所定の条件により抽出された、前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザに関する情報とを、前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する第二表示出力部と、
 前記表示情報に基づいて前記所定の表示部に表示された前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザに対する、前記ユーザから入力される操作情報を取得する第二入力取得部と、
 前記第一選択ユーザおよび当該第一選択ユーザとは異なる他のユーザの中から、前記第二入力取得部によって取得された前記操作情報に応じて選択された他のユーザである、第二

10

20

30

40

50

選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて第２の記憶部に記憶する第二記憶部と、

前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザの人数に基づいて、前記ユーザのパラメータの変更値を算出する算出部と、

前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザ、前記第二選択ユーザとして選択された前記第一選択ユーザとは異なる他のユーザ、および、前記算出部により算出された変更値を表示させる表示情報を出力する第三表示出力部と

を備える、コンピュータ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【０００１】

本発明は、対戦ゲームの進行を処理するゲームプログラム等に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

近年、ユーザが、複数の他のユーザを仲間に誘って、対戦ゲームを進行させる、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。

【０００３】

例えば、特許文献１には、プレイヤーＩＤを他のプレイヤーＩＤと関係づけて登録し、互いに関係づけられたプレイヤーＩＤに対応するプレイヤー間で発生するイベントに基づき、プレイヤーＩＤ間の親密度を設定する。そして、互いに関係付けられたプレイヤーＩＤに対応するプレイヤー間の対戦において、対戦するプレイヤーのプレイヤーＩＤ間の親密度が高いほど、ゲーム上の特典に変換可能なポイントをより多く、対戦するプレイヤーのプレイヤーＩＤに対応するポイントとして付与する、などの一連の処理を行う対戦ゲームが開示されている。これによって、仲間のプレイヤー同士で積極的に交流が図られるように誘導することができることが効果として記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１３－１７６６２１号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、特許文献１に開示された対戦ゲームは、プレイヤーと他のプレイヤーとの親密度に応じてポイントが付与される構成をとって、仲間のプレイヤー同士で交流が図られるように誘導しているに過ぎない。

【０００６】

従来において、ユーザが、複数の他のユーザを仲間に誘って、対戦ゲームを進行させるゲームは、複数の他のユーザの中に、「低レベルユーザ層」と「それ以外のレベルのユーザ層」が存在し、当該レベルの異なるユーザ層間における、交流に着目したものではなかった。

40

【０００７】

本発明は、上記の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的は、ユーザに対して、新規ユーザなどの低レベルユーザを仲間に誘おうという「特定の動機づけ」を与えることができ、ゲームサービスの活性化に寄与する対戦ゲームを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲームプログラムは、対戦ゲームの進行を処理するゲームプログラムであって、ゲームコンピュータに、複数のユーザに関する情報を第１の記憶部に記憶する第１の記憶機能と、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示機能と、ユーザから入力された操作情報

50

を取得する入力取得機能と、入力取得機能によって取得した操作情報に応じて、表示機能によって選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザに関連付けて記憶する第2の記憶機能と、第2の記憶機能によってユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生機能とを実現させる。

【0009】

本発明の一態様に係るゲームプログラムは、少なくとも次の3つの構成で実施されることができる。すなわち、上記ゲームプログラムは、(a)上記ゲームコンピュータがクライアント装置（例えば、スマートフォン、パーソナルコンピュータなど）として機能し、上記ゲームプログラムが当該クライアント装置において実行される構成で実施されてもよいし、(b)上記ゲームコンピュータがサーバ装置（例えば、メインフレーム、クラスタコンピュータ、ゲームサービスを外部の機器に提供可能な任意のコンピュータなど）として機能し、上記ゲームプログラムの一部または全部がサーバ装置において実行され、当該実行された処理の結果が上記クライアント装置に返される構成で実施されてもよいし、(c)上記ゲームプログラムに含まれる処理を、上記クライアント装置およびサーバ装置において任意に分担する構成で実施されてもよい。

10

【0010】

したがって、上記ゲームプログラムによって実現される表示機能は、(a)上記ゲームコンピュータと所定のネットワーク（例えば、インターネット）を介して通信可能に接続された外部の表示装置（例えば、携帯端末が備えた表示部）に上記表示情報を出力することによって、当該表示装置に上記ゲーム画面を表示させてもよいし、(b)上記ゲームコンピュータが備えた表示装置に上記表示情報を出力することによって、当該表示装置に上記ゲーム画面を表示させてもよい。

20

【0011】

また、(a)上記ゲームコンピュータと所定のネットワーク（例えば、インターネット）を介して通信可能に接続されたクライアント装置が、所定の入力装置を備え、当該クライアント装置が当該所定の入力装置を介して入力された上記操作情報を当該ゲームコンピュータに送信し、上記ゲームプログラムによって上記ゲームコンピュータ上において実現される入力取得機能が、当該操作情報を取得（受信）する構成であってもよいし、(b)上記ゲームコンピュータが、上記所定の入力装置を備え、上記入力取得機能が、当該所定の入力装置を介して上記操作情報を取得してもよい。

30

【0012】

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、他のユーザを、前記所定の条件に基づいて、2つ以上のユーザ群のうち少なくとも1つのユーザ群に分類する分類機能をさらに実現させ、表示機能は、複数の他のユーザを、他のユーザが分類されたユーザ群を可能な態様で選択可能に表示させる表示情報を出力することができる。

【0013】

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、ユーザに関する情報は、特定のパラメータ情報を含み、所定の条件は、他のユーザが有する特定のパラメータ値が、ユーザが有する特定のパラメータ値よりも所定値以上低いことを含むことができる。

40

【0014】

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、ユーザに関する情報は、当該ユーザが対戦ゲームのプレイ登録を行った登録日の情報を含み、所定の条件は、他のユーザの登録日が現時点から所定期間内にあることを含むことができる。

【0015】

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、ユーザに関する情報は、当該ユーザが対戦ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報を含み、所定の条件は、他のユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にあることを含むことができる。

【0016】

50

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、第２の記憶機能によりユーザに関連付けて記憶可能な他のユーザの識別情報の数には、ユーザ群ごとに異なる制限が設けられていてもよい。

【００１７】

また、本発明の一態様に係るゲームプログラムにおいて、効果発生機能は、他のユーザに関する情報が所定の条件を満たす場合、ユーザに関する情報に含まれるパラメータであって対戦ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させることができる。

【００１８】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、対戦ゲームの進行
10
を処理する、ゲームコンピュータが実行するゲーム制御方法であって、複数のユーザに関する情報を第１の記憶部に記憶する第１の記憶ステップと、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示ステップと、ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得ステップと、入力取得ステップによって取得した操作情報に応じて、表示ステップによって選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザに関連付けて記憶する第２の記憶ステップと、第
20
２の記憶ステップによってユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生ステップとを含む。

【００１９】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲームコンピュータは、対戦ゲームの
20
進行を処理するゲームコンピュータであって、複数のユーザに関する情報を第１の記憶部に記憶する第１の記憶部と、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示部と、前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得部と、前記入力取得部によって取得した前記操作情報に応じて、前記表示部によって選択可能に表示させた前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、前
30
記ユーザに関連付けて記憶する第２の記憶部と、前記第２の記憶部によって前記ユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、前記ユーザによる前記対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生部とを備えている。

【発明の効果】

【００２０】

本発明の一態様に係るゲームプログラム、ゲーム制御方法、およびゲームコンピュータは、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させることによって、ゲームサービスの活性化に寄与する対戦ゲームを提供することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】本発明の第１の実施の形態に係る携帯端末の要部構成の一例を示すブロック図である。

【図２】「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）および「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）を、ユーザ（プレイヤー）の端末装置画面に選択可能となるように表示させ、ユーザ（プレイヤー）の操作に応じて、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、それぞれ他のユーザが選択された画面の遷移図である。

【図３】「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）および「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）を、選択可能に表示させた画面例である。

【図４】オススメユーザ群またはフレンドユーザ群に各々属する複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶された（仲間登録された）、ユーザ（プレイヤー）のステータス情報を示すデータ概念図である。

10

20

30

40

50

【図 5】ユーザ（プレイヤ）が、オススメユーザ群の中から 3 人の他のユーザを選択したことに起因して、ユーザ（プレイヤ）がゲームの進行中に用いるパラメータを上昇させる効果が発生したことを示す画面例である。

【図 6】上記携帯端末が実行する処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】携帯端末と、本発明の第 2 の実施の形態に係るサーバ装置とを含むゲームシステムの構成を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

最初に、本発明の一態様に係るゲームコンピュータが携帯端末（クライアント装置）として機能し、本発明の一態様に係るゲームプログラムが、いわゆるネイティブアプリケーション（ネイティブゲーム）として、当該携帯端末において実行される構成を、図 1～図 6 を参照しながら、第 1 の実施の形態（実施形態 1）において説明する。

10

【0023】

次に、本発明の一態様に係るゲームコンピュータがサーバ装置として機能し、本発明の一態様に係るゲームプログラムが、いわゆるウェブアプリケーション（ウェブゲーム）として、当該ゲームプログラムの一部または全部が当該サーバ装置において実行され、当該実行された処理の結果が上記携帯端末に返される構成を、図 7 を参照しながら、第 2 の実施の形態（実施形態 2）において説明する。

【0024】

〔実施形態 1〕

20

図 1～図 6 に基づいて、本発明の第 1 の実施の形態を説明する。

【0025】

（対戦ゲームの概要）

本実施の形態によって提供されるゲームは、ユーザ（プレイヤ）が、複数の他のユーザの中から特定の他のユーザを選択し、（1）選択した特定の他のユーザと共にプレイする対戦ゲーム、または（2）選択した特定の他のユーザが所有するゲーム媒体等を借りてプレイする対戦ゲームである。

【0026】

通常、ユーザ（プレイヤ）は、特定の他のユーザを選択する際、（1）他のユーザが保有するパラメータ、または（2）他のユーザが所有するゲーム媒体等が、対戦ゲームの進行上、ユーザ（プレイヤ）にとって有利に働くかどうかを判断指標としている。

30

【0027】

この場合、例えば、ゲーム経験が豊富な高レベルのユーザ層は、保有するパラメータが比較的高く及び／又は所有するゲーム媒体が強い傾向にあるため、ユーザ（プレイヤ）に選択される機会を高い確率で得ることができる。

【0028】

一方、ゲーム経験が乏しい低レベルのユーザ層（例えば、新規ユーザ）は、保有するパラメータが比較的低く、所有するゲーム媒体が弱い傾向にあるため、ユーザ（プレイヤ）に選択される機会を低い確率でしか得ることができない。

【0029】

40

本実施の形態は、新規ユーザなどを含む「低レベルユーザ群」と、「それ以外のユーザ群」との間で、ユーザ（プレイヤ）に選択される機会、すなわち対戦ゲームに誘われる機会に大きな差が生じていたことに着目し、新規ユーザなどを含む「低レベルユーザ群」に属する他のユーザであっても、ユーザ（プレイヤ）に選択される機会が得られ易くなるよう、ユーザ（プレイヤ）に対して「特定の動機づけ」（「低レベルユーザ群」に属する他のユーザを選択することに対するインセンティブ）を与える。これによって、ユーザ（プレイヤ）に選択された新規ユーザなどを含む「低レベルユーザ群」に属する他のユーザには、対戦ゲームを楽しむきっかけが提供され、ゲームサービスの活性化を図ることができる。

【0030】

50

なお、上記「ゲーム媒体」は、本実施の形態に係るゲームプログラムによって実現されるゲーム、および/または他のゲームプログラムによって実現される他のゲームにおいて、プレイヤーに利用される任意の電子データであり、例えば、キャラクタ、アイテム、その他のデータであってよい。

【0031】

(携帯端末100の構成)

図1は、携帯端末100の要部構成の一例を示すブロック図である。携帯端末(ゲームコンピュータ)100は、本実施の形態に係るゲームプログラムを実行可能な情報処理装置である。なお、当該情報処理装置は、上記ゲームプログラムに含まれる処理を実行可能な機器でありさえすればよく、携帯端末100のほか、例えば、スマートフォン、タブレット端末、携帯電話(いわゆるフィーチャーフォン)、家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、その他の電子機器などを用いて実現され得る。なお、上記ゲームプログラムは、ディスプレイ(表示部)と、タッチ入力を検知可能な入力面と、メモリと、当該メモリに格納された1つ又は複数のプログラムを実行可能な、1つ又は複数のプロセッサとを備えた、マルチファンクションデバイス(例えば、スマートフォンなど)において、特に好適に実行され得る。

10

【0032】

図1に例示されるように、携帯端末100は、制御部10(入力取得部11、分類部12、表示部13、効果発生部14、および表示処理部20)、入力部40(入力面41、入力制御部42)、表示部50、および記憶部30を備えている。なお、記憶部30は、第1の記憶部または第2の記憶部を含む。

20

【0033】

制御部10は、携帯端末100が有する各種機能を統括的に制御する。制御部10は、入力取得部11、分類部12、表示部13、効果発生部14、および表示処理部20を含む。

【0034】

入力部40は、プレイヤーによる操作を受け付ける。本実施の形態において、入力部40は、タッチパネルであってもよい。入力部40は、入力面41と入力制御部42とを含む。なお、携帯端末100に対して入力を与える方法は、上記タッチパネルを用いたタッチ操作に限定されない(例えば、所定の入力キーを押下することによって入力を与えることもできる)。

30

【0035】

入力面41は、プレイヤーによる操作によって指定された位置を検知可能なデバイス(例えば、上記タッチパネルに含まれるタッチ面)である。入力面41は、上記指定された位置に対応するタッチ信号5aを入力制御部42に出力する。

【0036】

入力制御部42は、入力面41から入力されたタッチ信号5aに基づいて、当該入力面41における座標に関する情報を含む座標情報5bを生成する。入力制御部42は、座標情報5bを入力取得部11に出力する。

【0037】

入力取得部(入力取得機能)11は、ユーザから入力された操作情報を取得し、入力制御部42から入力された座標情報5bに基づいて、操作情報(入力データ)5cを生成し、当該操作情報5cを分類部(分類機能)12または表示部(表示機能)13に出力する。

40

【0038】

第1の記憶部(第1の記憶機能)は、複数のユーザに関する情報を記憶する。なお、第1の記憶部は、記憶部30に含まれる。

【0039】

分類部(分類機能)12は、他のユーザを、所定の条件に基づいて、2つ以上のユーザ群のうち少なくとも1つのユーザ群に分類することができる。そして、表示部(表示機能)13は、複数の他のユーザを、他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択

50

可能に表示させる表示情報 5 e を出力することもできる。

【 0 0 4 0 】

なお、分類部 1 2 から出力された分類情報 5 d は、表示部 1 3 に入力される。

【 0 0 4 1 】

表示部（表示機能）1 3 は、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報 5 e を出力する。

【 0 0 4 2 】

なお、表示部 1 3 から出力された表示情報 5 e は、効果発生部 1 4 または表示処理部 2 0 に入力される。

【 0 0 4 3 】

第 2 の記憶部（第 2 の記憶機能）は、入力取得部 1 1 によって取得した操作情報（入力データ）5 c に応じて、表示部 1 3 によって選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザに関連付けて記憶する。なお、第 2 の記憶部は、記憶部 3 0 に含まれる。

【 0 0 4 4 】

効果発生部（効果発生機能）1 4 は、第 2 の記憶部によってユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させる。

【 0 0 4 5 】

例えば、効果発生部（効果発生機能）1 4 は、他のユーザに関する情報が所定の条件を満たす場合、ユーザに関する情報に含まれるパラメータであって対戦ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させることができる。

【 0 0 4 6 】

なお、効果発生部 1 4 から出力された効果発生情報 5 g は、表示処理部 2 0 に入力される。

【 0 0 4 7 】

表示処理部 2 0 は、表示部 1 3 から入力された表示情報 5 e、および効果発生部 1 5 から入力された効果発生情報 5 g に基づいて、一連の処理の結果をユーザ（プレイヤー）に提示可能な、対戦ゲーム画面に関する画面情報 6 a を生成し、当該画面情報 6 a を表示部 5 0 30

【 0 0 4 8 】

表示部 5 0 は、ゲーム画面を表示するデバイスである。本実施の形態において、表示部 5 0 は、液晶ディスプレイであってよい。なお、図 1 においては、入力部 4 0 および表示部 5 0 がそれぞれ有する機能を明示するために、両者を分離して示している。しかし、例えば、入力部 4 0 がタッチパネルであり、表示部 5 0 が液晶ディスプレイである場合、両者は一体として構成されることが好ましい。

【 0 0 4 9 】

上記した第 1 の記憶部と第 2 の記憶部を含む記憶部 3 0 は、例えば、ハードディスク、S S D (solid state drive)、半導体メモリ、D V D など、任意の記録媒体によって構成される記憶機器であり、携帯端末 1 0 0 を制御可能なゲームプログラムおよびデータを記憶する。

【 0 0 5 0 】

（対戦ゲームの詳細）

本実施の形態においては、複数の他のユーザを、所定の条件に基づいて、新規ユーザなどを含む「低レベルユーザ群」に属する他のユーザと、「それ以外のユーザ群」に属する他のユーザとに分類することができる。

【 0 0 5 1 】

本発明者は、低レベルユーザ群と、それ以外のユーザ群との間で、ユーザ（プレイヤー）に選択される機会、すなわちゲームに誘われる機会に大きな差が生じていたことに着目し、50

10

20

30

40

50

「低レベルユーザ群」に属する他のユーザであっても、ユーザ（プレイヤ）に選択される機会が得られ易くなるよう、ユーザ（プレイヤ）に対して「特定の動機づけ」（「低レベルユーザ群」に属する他のユーザを選択することに対するインセンティブ）を与えた。

【 0 0 5 2 】

本実施の形態においては、複数のユーザは、対戦ゲームをプレイ可能とするために、あらかじめ複数のユーザに関する情報を第 1 の記憶部に記憶する。

【 0 0 5 3 】

ここで「複数のユーザ」とは、少なくとも 1 人の「ユーザ（プレイヤ）」と、1 人以上の「他のユーザ」から構成される。一方、「複数の他のユーザ」とは、2 人以上の「他のユーザ」から構成される。

【 0 0 5 4 】

また、「複数のユーザに関する情報」とは、少なくとも 1 人の「ユーザ（プレイヤ）」と、1 人以上の「他のユーザ」に関する情報を指していい、例えば、ユーザの識別情報の他に、（ 1 ）ユーザが有する特定のパラメータ情報、（ 2 ）ユーザが対戦ゲームのプレイヤ登録を行った登録日の情報、および（ 3 ）ユーザが対戦ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報等が挙げられる。

【 0 0 5 5 】

本実施の形態において、複数の他のユーザを構成する、他のユーザは、「所定の条件」に基づいて、2 つ以上のユーザ群のうち少なくとも 1 つのユーザ群に分類することができる。

【 0 0 5 6 】

本実施の形態における「所定の条件」として、（ 1 ）他のユーザが有する特定のパラメータ値が、ユーザが有する特定のパラメータ値よりも所定値以上低い場合、（ 2 ）他のユーザの登録日が現時点から所定期間内にある場合、（ 3 ）他のユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にある場合が挙げられる。

【 0 0 5 7 】

上記所定の条件（ 1 ）は、「低レベルユーザ群」に分類される条件である。ここで、「特定のパラメータ値」とは、ユーザが有するパラメータ値であれば、特に限定されるものではなく、例えば、対戦ゲームの実行に従って増加されるユーザのレベル（Lv）又はユーザが保有するゲーム媒体（例えば、武器等のアイテム）のレベル（Lv）、対戦ゲームの実行によって獲得されるポイント（パワーポイント）、および対戦相手からの攻撃などによって減算されていくポイント（HP：ヒットポイント）等が挙げられる。

【 0 0 5 8 】

「低レベルユーザ群」は、他のユーザが有する特定のパラメータ値が、ユーザ（プレイヤ）のパラメータ値よりも低く、且つ、両者のパラメータ値が所定値以上離れている他のユーザで構成されるユーザ群であれば、特に限定されず、当該所定値は、ゲームプログラム上、任意に設定することができる。例えば、特定のパラメータ値として、ユーザのレベル（Lv）を採用すると、他のユーザのレベル値（Lv）が、ユーザ（プレイヤ）のレベル値（Lv）よりも低く、且つ、両者のレベル値が所定値以上離れている他のユーザであって、当該所定値を 30 に設定すると、ユーザ（プレイヤ）のレベル値（Lv）が 100 である場合、両者のレベル値が 30（所定値）以上離れているレベル値が 70 以下の他のユーザを、低レベルユーザ群に属するとして分類することができる。

【 0 0 5 9 】

また、本実施の形態においては、上記所定の条件（ 1 ）を満たす「低レベルユーザ群」と、上記所定の条件（ 1 ）を満たさない「それ以外のユーザ群」とに大きく 2 つのユーザ群に分類することができる。

【 0 0 6 0 】

上記所定の条件（ 2 ）は、「新規ユーザ群」に分類される条件である。他のユーザの登録日が現時点から所定期間内にある場合とは、例えば、ユーザの登録日が、ユーザが対戦ゲームのプレイヤ登録を行った日から所定の期間内（例えば登録日から 1 か月以内）にある

10

20

30

40

50

場合が挙げられる。当該「所定の期間内」は、ゲームプログラム上、任意に設定することができる。

【0061】

「新規ユーザ群」を構成する「新規ユーザ」は、他のユーザがプレイ登録してから所定の期間内にあるユーザであれば、特に限定されないが、上記所定の条件(2)を満たす「新規ユーザ群」に属する(分類される)と同時に、他の所定の条件も満たす「他のユーザ群」に属する(分類される)場合もある。

【0062】

通常、新規ユーザは、プレイ登録してから日が浅いため、プレイ経験があったとしても、保有する特定のパラメータ値は比較的低く、両者のパラメータ値が所定値以上離れているユーザである場合が多い。このため、新規ユーザは、上記所定の条件(2)を満たし、且つ、上記所定の条件(1)も満たす、すなわち、「新規ユーザ群」に属し、且つ、「低レベルユーザ群」に属する場合が多い。

10

【0063】

しかし、なかには、新規ユーザであっても、プレイ登録してから日は浅いが、プレイ経験が一定以上あり、保有する特定のパラメータ値が比較的高く、両者のパラメータ値が所定値以上離れていないユーザである場合もある。このため、新規ユーザは、上記所定の条件(2)を満たし、且つ、上記所定の条件(1)を満たさない、すなわち、「新規ユーザ群」に属し、且つ、「それ以外のユーザ群」に属する場合もある。

【0064】

上記所定の条件(3)は、「休眠ユーザ群」に分類される条件である。他のユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にある場合とは、例えば、ユーザの最終ログイン日が、ユーザが対戦ゲームに最後にログインした最終ログイン日から所定の期間外にある(例えば最終ログイン日から5か月以上経過している)場合が挙げられる。当該「所定の期間外」は、ゲームプログラム上、任意に設定することができる。

20

【0065】

「休眠ユーザ群」を構成する「休眠ユーザ」は、他のユーザが最後にログインしてから所定の期間外にあるユーザであれば、特に限定されないが、上記所定の条件(3)を満たす「休眠ユーザ群」に属する(分類される)と同時に、他の所定の条件も満たす「他のユーザ群」に属する(分類される)場合もある。

30

【0066】

休眠ユーザは、プレイ登録してから一定の期間経過しているため、プレイ経験が豊富で保有する特定のパラメータ値が比較的高く、両者のパラメータ値が所定値以上離れていないユーザである場合もある。このため、休眠ユーザは、上記所定の条件(3)を満たし、且つ、上記所定の条件(1)を満たさない、すなわち、「休眠ユーザ群」に属し、且つ、「それ以外のユーザ群」に属する場合もある。

【0067】

一方、休眠ユーザは、プレイ登録してから一定の期間経過していても、プレイ経験が少なく保有する特定のパラメータ値が比較的低く、両者のパラメータ値が所定値以上離れているユーザである場合もある。このため、休眠ユーザは、上記所定の条件(3)を満たし、且つ、上記所定の条件(1)も満たす、すなわち、「休眠ユーザ群」に属し、且つ、「低レベルユーザ群」に属する場合もある。

40

【0068】

本実施の形態においては、複数の他のユーザを構成する他のユーザを、上記所定の条件(1)を満たす「低レベルユーザ群」をオススメユーザ群として、上記所定の条件(1)を満たさない「それ以外のユーザ群」をフレンドユーザ群として、大きく2つのユーザ群に分類することができる。

【0069】

本実施の形態においては、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる。さらに、複数の他のユーザを構成する、他のユーザが分類されたユーザ群を、他のユー

50

ザ群と区別可能な態様で選択可能に表示させることができる。

【0070】

図2は、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）および「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）を、ユーザ（プレイヤー）の端末装置画面に選択可能となるように表示させ、ユーザ（プレイヤー）の操作に応じて、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、それぞれ他のユーザが選択された画面の遷移図である。

【0071】

図2（a）は、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）を、選択可能に表示させた画面例である。

【0072】

図2（b）は、「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）を、選択可能に表示させた画面例である。

【0073】

図2（c）は、ユーザ（プレイヤー）から入力された操作情報に応じて、図2（a）に示されたオススメユーザ群および図2（b）に示されたフレンドユーザ群の中から、それぞれ他のユーザが選択された結果の画面例である。

【0074】

図3は、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）および「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）を、選択可能に表示させた画面例である。

【0075】

図2（a）、（b）および図3には、オススメユーザ群とフレンドユーザ群を構成する他のユーザの識別情報が例示的に示されている。「他のユーザの識別情報」として、各々の他のユーザのなまえ、および各々の他のユーザの顔写真の他に、各々の他のユーザが所有する「ゲーム媒体（アイテム）の種類」として釣竿、および各々の他のユーザが有する「特定のパラメータ値」として、ユーザのレベル（Lv）及びヒットポイント（HP）が例示されている。

【0076】

ここでは、低レベルユーザ群に分類する際の基準となる「特定のパラメータ値」として、ユーザのレベル（Lv）が採用されている。ユーザ（プレイヤー）の識別情報として、なまえ：たろう、およびユーザ（プレイヤー）が有する特定のパラメータ値として、ユーザのレベル（Lv）：70であった場合、例えば、ゲームプログラム上、所定値を30に設定すると、ユーザ（プレイヤー）のレベル値（Lv）よりも低く、且つ、両者のレベル値が30（所定値）以上離れているレベル値がレベル40以下の他のユーザを、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）に属するとして分類することができる。

【0077】

図2（a）、（b）および図3には、各々の他のユーザが所有するアイテムの種類として、例示的に釣竿の種類が挙げられ、釣竿A、釣竿B、釣竿C、および釣竿Dの順にランクが上がるように設定されている。ユーザ（プレイヤー）は、各々の他のユーザが所有する「ゲーム媒体（アイテム）の種類」を選択の判断材料とすることができる。

【0078】

本実施の形態においては、他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択可能に表示させることができる。これによって、ユーザ（プレイヤー）が、オススメユーザ群とフレンドユーザ群の中から、他のユーザを選択する際に、識別し易くなって、ユーザビリティを向上させることができる。

【0079】

図2（a）および（b）は、上記所定の条件（1）によって分類された、オススメユーザ群とフレンドユーザ群とが、視覚的に区別可能となるように、それぞれ別の画面表示として区別するタブ表示によって表示させた画面例である。

【0080】

図2（a）においては、さらに、低レベルユーザ群に属する他のユーザの中でも、新規ユ

10

20

30

40

50

ーザ群に属する他のユーザには、それが視覚的に認識され易くなるように、初心者マークを付す態様で表示させることができるが、この表示に限定されるものではない。

【0081】

また、低レベルユーザ群に属する他のユーザの中でも、休眠ユーザ群に属する他のユーザには、それが視覚的に認識され易くなるように、アイテムに薄い網がかかった態様で表示させることができるが、この表示に限定されるものではない。

【0082】

一方、図3は、上記所定の条件(1)によって分類された、「低レベルユーザ群」(オススメユーザ群)と「それ以外のユーザ群」(フレンドユーザ群)とを同一の画面に表示させた画面例である。

【0083】

図3においては、オススメユーザ群とフレンドユーザ群とが、視覚的に区別可能となるように、オススメユーザ群に属する他のユーザが強調されるような態様で表示させることができるが、この表示に限定されるものではない。

【0084】

図3においては、さらに、新規ユーザ群および休眠ユーザ群にそれぞれ属する他のユーザの中でも、新規ユーザ群に属する他のユーザには、初心者マークを付す態様で表示させ、休眠ユーザ群に属する他のユーザには、アイテムに薄い網がかかった態様で表示させることができるが、これらの表示に限定されるものではない。

【0085】

図2(a)、(b)および図3に示されるように、オススメユーザ群とフレンドユーザ群にそれぞれ属する他のユーザの識別情報は、少なくとも一部が閲覧可能となるように表示されているが、ユーザ(プレイヤー)がスクロール操作することによって、閲覧可能なユーザの識別情報を全て見ることができる。

【0086】

図2(a)に示されるように、ユーザ(プレイヤー)が、オススメユーザ群の中から、他のユーザを選択する際、各々の他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にチェックをし、そして「オススメに誘う」と表示された所定の領域をタップすることによって選択することができる。

【0087】

また、図2(b)に示されるように、ユーザ(プレイヤー)が、フレンドユーザ群の中から、他のユーザを選択する際も同様に、各々の他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にチェックをし、そして「フレンドに誘う」と表示された所定の領域をタップすることによって選択することができる。

【0088】

図2(a)および(b)において、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、他のユーザが選択され、図2(c)において、選択された結果が、確認画面として表示される。

【0089】

ユーザ(プレイヤー)が、図2(c)に示される確認画面を見て、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、他のユーザを追加して選択したい場合には、図2(a)または(b)の画面に戻って、追加したい他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にチェックをし、そして「オススメに誘う」または「フレンドに誘う」と表示された所定の領域をタップすることによって選択することができる。

【0090】

また、ユーザ(プレイヤー)が、図2(c)に示される確認画面を見て、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、選択した他のユーザを取り消したい場合には、図2(a)または(b)の画面に戻って、選択を取り消したい他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にしてあるチェックを外し、所定の操作をすることによって、選択を取り消すことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 1 】

また、ユーザ（プレイヤ）が、図 2（c）に示される確認画面を見て、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、選択した他のユーザを変更したい場合には、図 2（a）または（b）の画面に戻って、選択を変更したい他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にしてあるチェックを外し、新たに、追加して選択したい他のユーザの識別情報の右側に表示された「誘う」の窓にチェックをし、そして「オススメに誘う」または「フレンドに誘う」と表示された所定の領域をタップすることによって選択を変更することができる。

【 0 0 9 2 】

ユーザ（プレイヤ）が、図 2（c）に示される確認画面を見て、選択の決定をする際には、「ミニゲームに誘う」と表示された所定の領域をタップすることによって、選択の決定をすることができる。これと同時に、選択の決定がされた他のユーザの識別情報が、ユーザ（プレイヤ）に関連付けて記憶（仲間登録）される。これによって、ユーザ（プレイヤ）は、オススメユーザ群およびフレンドユーザ群の中から、（1）選択した他のユーザと共に対戦ゲームをプレイすることができる。または、（2）選択した他のユーザが所有するゲーム媒体等を借りて対戦ゲームをプレイすることができる。なお、仲間登録されたユーザ同士は、例えばチャット等を介して互いに交流可能であってもよい。

【 0 0 9 3 】

図 4 は、オススメユーザ群またはフレンドユーザ群に各々属する複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザ（プレイヤ）に関連付けて記憶された（仲間登録された）、ユーザ（プレイヤ）のステータス情報を示すデータ概念図である。

【 0 0 9 4 】

ここで「ステータス情報」とは、対戦ゲームにおけるユーザ（プレイヤ）の状態を示す情報である。例えば、図 4 に示されるように、ユーザのステータス情報として、ユーザ ID、そのなまえ、ユーザが有する「特定のパラメータ値」として、ユーザのレベル（Lv）及びヒットポイント（HP）、選択したオススメユーザ群に属する他のユーザの ID 及びそのなまえ、並びに、選択したフレンドユーザ群に属する他のユーザの ID 及びそのなまえ等が挙げられる。

【 0 0 9 5 】

本実施の形態においては、上記所定の条件（1）を満たす、低レベルユーザ群に属する他のユーザが、ユーザ（プレイヤ）によって選択される機会が得られ易くなるよう、ユーザ（プレイヤ）に対して「特定の動機づけ」（低レベルユーザ群に属する他のユーザを選択することに對するインセンティブ）を与える。

【 0 0 9 6 】

本実施の形態において、ユーザ（プレイヤ）に与える「特定の動機づけ」としては、ユーザ（プレイヤ）に関連付けて記憶された（仲間登録された）他のユーザの識別情報に對する「他のユーザに関する情報」と、上述した所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザ（プレイヤ）による対戦ゲームの進行中に発生させる。

【 0 0 9 7 】

例えば、「他のユーザに関する情報」のうち所定の情報が、上述した所定の条件を満たす場合、ユーザ（プレイヤ）に関する情報に含まれるパラメータであって、対戦ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を、ユーザ（プレイヤ）による対戦ゲームの進行中に発生させることができる。

【 0 0 9 8 】

ここで「他のユーザに関する情報」としては、例えば、他のユーザの識別情報の他に、（1）他のユーザが有する特定のパラメータ情報、（2）他のユーザが対戦ゲームのプレイヤ登録を行った登録日の情報、および（3）他のユーザが対戦ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報等が挙げられる。この他に、「他のユーザに関する情報」として、ユーザが所有するゲーム媒体を示す情報、および対戦ゲームの進行に用いられるパラメータ情報等が含まれていてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

また、ここで「対戦ゲームの進行に用いられるパラメータ」としては、例えば、デッキパラメータの他、ゲーム媒体が有するパラメータ（レベル、HP、攻撃力など）、ユーザ又はユーザキャラクタが有するパラメータ（レベル、HP、攻撃力など）、ゲームの進行スピードに関するパラメータ、および獲得報酬に係る倍率に関するパラメータ等が挙げられる。

【 0 1 0 0 】

本発明においては、ユーザ（プレイヤー）が、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）に属する他のユーザを選択した際に、ユーザに対してインセンティブとなる効果（動機づけとなる効果）を与える。これによって、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザであ

10

【 0 1 0 1 】

以下、本発明における、ユーザ（プレイヤー）に与える「特定の動機づけ」について詳述する。

【 0 1 0 2 】

本発明においては、ユーザによって選択された他のユーザの識別情報に対応する「他のユーザに関する情報」が、上述した所定の条件を満たす場合と、満たさない場合とで異なる効果を、ユーザ（プレイヤー）による対戦ゲームの進行中に発生させることができる。

【 0 1 0 3 】

具体的には、上述した所定の条件（１）を満たす「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）に属する他のユーザを選択した場合に、上述した所定の条件（１）を満たさない「それ以外のユーザ群」に属する他のユーザを選択した場合よりも、ユーザにとって優位となる効果を発生させることができる。これによって、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザであっても、ユーザ（プレイヤー）に選択される機会が得られ易くなる。

20

【 0 1 0 4 】

ここで「ユーザにとって優位となる効果を発生させる」とは、例えば、対戦ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を、ユーザ（プレイヤー）による対戦ゲームの進行中に、ユーザ（プレイヤー）にとって有利となるような効果を発生させることができる。

【 0 1 0 5 】

さらに、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザの中でも、ユーザ（プレイヤー）とのレベル差が大きい他のユーザを選択した場合に、ユーザ（プレイヤー）にとって優位となる効果をより大きく発生させることもできる。

30

【 0 1 0 6 】

また、「新規ユーザ群」に属する他のユーザの中でも、登録日から日がより浅い他のユーザを選択した場合に、ユーザ（プレイヤー）にとって優位となる効果をより大きく発生させることもできる。

【 0 1 0 7 】

また、「休眠ユーザ群」に属する他のユーザの中でも、最終ログイン日からより長い期間経過している他のユーザを選択した場合に、ユーザ（プレイヤー）にとって優位となる効果をより大きく発生させることもできる。

40

【 0 1 0 8 】

このように、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザの中でも、ユーザ（プレイヤー）とのレベル差が大きく、ユーザに選択される機会、すなわち対戦ゲームに誘われる機会に非常に乏しかった他のユーザであっても、ユーザ（プレイヤー）にとって優位となる効果をより大きく発生させることによって、ユーザ（プレイヤー）に選択される機会が得られ易くなる。そして、これまで対戦ゲームに誘われ難かった他のユーザには、対戦ゲームを楽しむきっかけが提供され、ゲームサービスの活性化を図ることもできる。

【 0 1 0 9 】

本実施の形態においては、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶可能な他のユーザの識別情報の数には、ユーザ群ごとに異なる制限が設けられていてもよい。

50

【0110】

ここで「ユーザ群ごとに異なる制限」とは、例えば、ユーザ群ごとに選択可能となる人数に異なる制限を課すことが挙げられる。具体的には、「低レベルユーザ群」における選択可能な人数枠として x 人、「新規ユーザ群」における選択可能な人数枠として y 人、「休眠ユーザ群」における選択可能な人数枠として z 人、および「それ以外のユーザ群」における選択可能な人数枠として n 人とする構成が挙げられる。

【0111】

本実施の形態において、ユーザ群ごとに選択可能となる人数枠の制限は、上述した「発生させる効果の異ならせ方」に応じて、対戦ゲームのゲーム性を損なわない範囲で、任意に設定することができる。これによって、ユーザ（プレイヤー）に対して、どのユーザ群に属する他のユーザを、制限人数枠がある中で、何人選択すると高い効果が発生するかといった戦略性を要求でき、対戦ゲームにおけるゲーム性が向上し、上級プレイヤーに対しても興趣性の高いゲームを提供することができる。

10

【0112】

図2(c)においては、「低レベルユーザ群」（オススメユーザ群）における選択可能な人数枠として5人、および「それ以外のユーザ群」（フレンドユーザ群）における選択可能な人数枠として40人とする構成が示されている。

【0113】

オススメユーザ群において人数枠が5人のところ、3人のオススメユーザが選択されたことが示されている（図2(c)中、「3/5」と図示されている）。一方、フレンドユーザ群において人数枠が40人のところ、7人のフレンドユーザが選択されたことが示されている（図2(c)中、「7/40」と図示されている）。

20

【0114】

図5は、ユーザ（プレイヤー）が、オススメユーザ群の中から3人の他のユーザを選択したことに起因して、ユーザ（プレイヤー）がゲームの進行中に用いるパラメータを上昇させる効果が発生したことを示す画面例である。

【0115】

図5においては、選択したオススメユーザ群に属する他のユーザ1人につき、ユーザ（プレイヤー）がゲームの進行中に用いるパラメータを1%上昇させる効果が発生させる設定がなされた場合、オススメユーザ群に属する他のユーザを3人選択した結果、1%×3人数分のパラメータ、すなわち3%パラメータを上昇させる効果が発生させることができる。

30

【0116】

ユーザ（プレイヤー）にとって優位となる効果として、例えば、選択された低レベルユーザ1人につき、ユーザ（プレイヤー）がゲームの進行中に用いるパラメータを所定値上昇（例えば、1%上昇）させる効果が挙げられる。これによって、複数の他のユーザの中でも、低レベルユーザを選択しようとする、ユーザ（プレイヤー）の意欲が喚起され、ユーザ（プレイヤー）が低レベルユーザを選択する強い動機づけとなり得る。一方、選択された低レベルユーザには、対戦ゲームを楽しむきっかけが提供され、ゲームサービスの活性化を図ることができる。

【0117】

40

（携帯端末100が実行する処理）

図6は、携帯端末100が実行する処理の一例を示すフローチャートである。なお、以下の説明において、カッコ書きの「～ステップ」は、ゲームコンピュータが実行するゲーム制御方法に含まれる各ステップを表す。

【0118】

複数のユーザに関する情報を第1の記憶部に記憶し（ステップ1、以下「ステップ」を「S」と略記する、第1の記憶ステップ）、分類部12は、当該複数のユーザに含まれる他のユーザを、所定の条件に基づいて、2つ以上のユーザ群のうちいずれか1つのユーザ群に分類し（S2、分類ステップ）、表示部13は、当該他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択可能に表示させる（S3、表示ステップ）。

50

【0119】

入力取得部11は、ユーザ（プレイヤー）から入力された操作情報を取得し（S4：入力取得ステップ）、第2の記憶部を含む記憶部30は、入力取得部11によって取得した操作情報（入力データ）5cに応じて、表示部13によって選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶する（S5：第2の記憶ステップ）。

【0120】

効果発生部14は、第2の記憶部によってユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザ（プレイヤー）による対戦ゲームの進行中に発生させる（S6：効果発生ステップ）。

10

【0121】

なお、上記ゲーム制御方法は、図6を参照して前述した上記処理だけでなく、制御部10に含まれる各部において実行される処理を任意に含んでよい。

【0122】

〔実施形態1の変形例〕

本実施の形態は、上述した実施形態1に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変形が可能である。

【0123】

上述した実施形態1では、図2（c）に示される確認画面を介して選択の決定をすると同時に、選択の決定がされた他のユーザの識別情報が、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶（仲間登録）される。これによって、ユーザ（プレイヤー）は、（1）選択した他のユーザと共に対戦ゲームをプレイすることができる。または、（2）選択した他のユーザが所有するゲーム媒体等を借りて対戦ゲームをプレイすることができる。

20

【0124】

一方、変形例においては、図2（c）に示される確認画面を介して選択の決定をすることによって、まずは、仲間登録だけが行われる。次いで、例えば対戦ゲームにおけるクエスト等のイベントを選択して、当該選択したクエストが開始される際に、「登録しておいた仲間リスト」の中から、1以上の他のユーザを選択して、選択の決定をする。なお、上記「登録しておいた仲間リスト」には、仲間登録されていない他のユーザもゲストとしてリストに含まれていてもよい。

30

【0125】

上記「登録しておいた仲間リスト」の中から、他のユーザの選択の決定がされることによって、ユーザ（プレイヤー）は、（1）選択した他のユーザと共に対戦ゲーム（クエスト等のイベント）をプレイすることができる。または、（2）選択した他のユーザが所有するゲーム媒体等を借りて対戦ゲーム（クエスト等のイベント）をプレイすることができる。

【0126】

変形例においても、「登録しておいた仲間リスト」の中から、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザの選択の決定がされることによって、ユーザに対してインセンティブとなる効果（動機づけとなる効果）が与えられる。しかし、変形例では、これだけではなく、ユーザ（プレイヤー）が、「低レベルユーザ群」に属する他のユーザを仲間登録しておくだけで、ユーザに対してインセンティブとなる効果（動機づけとなる効果）を与えることもできる。

40

【0127】

例えば、仲間登録した低レベルユーザ1人につき、ユーザ（プレイヤー）がゲームの進行中に用いるパラメータを1%上昇させる効果を発生させる設定がなされた場合、低レベルユーザを5人仲間登録した結果、1%×5人数分のパラメータ、すなわち5%パラメータを上昇させる効果を発生させることができる。

【0128】

このように、通常であればクエスト等のイベントに誘って共にプレイするには、レベルが

50

低いユーザであっても、仲間登録をしておくだけで、ユーザに対してインセンティブとなる効果（動機づけとなる効果）を与えることができる。他方、仲間登録された「低レベルユーザ群」に属する他のユーザを含むユーザ同士には、例えばチャット等を介して互いに交流が生まれるきっかけが提供され、ゲームサービスの活性化を図ることができる。

【0129】

〔実施形態2〕

図7に基づいて、本発明の第2の実施の形態（実施形態2）を説明する。なお、実施形態2では、先に説明した実施形態1に含まれる構成とは異なる構成のみを説明する。実施形態1において説明された構成は、実施形態2にもすべて含まれ得る（逆も同様である）。また、実施形態1において記載された用語の定義は、実施形態2においても同じである。

10

【0130】

図7は、携帯端末100とサーバ装置200とを含むゲームシステム300の構成を示す模式図である。図7に例示されるように、本発明に係るゲームコンピュータが、携帯端末100と所定のネットワークを介して通信可能に接続されたサーバ装置200として機能し、本発明に係るゲームプログラムが当該サーバ装置200において実行される場合を説明する。

【0131】

サーバ装置（ゲームコンピュータ）200は、実施形態1において携帯端末100が備えるとして説明した制御部10を備え、実施形態1において説明した処理の一部または全部を含むゲームプログラムを実行可能な情報処理装置である。当該サーバ装置200は、プレイヤーによって入力された操作情報（入力データ）5cを、上記所定のネットワークを介して受信する。そして、当該サーバ装置200は、複数のユーザに関する情報を第1の記憶部に記憶し、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する。

20

【0132】

次に、上記サーバ装置200は、ユーザ（プレイヤー）から入力された操作情報を取得し、当該取得した操作情報に応じて、選択可能に表示させた複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶する。

【0133】

次に、上記サーバ装置200は、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させる。

30

【0134】

なお、サーバ装置200が備えた制御部10に含まれる表示処理部20は、一連の処理の結果をプレイヤーに提示可能な、対戦ゲーム画面に関する画面情報6aを任意のタイミングで生成し、当該画面情報6aを携帯端末100に送信する。

【0135】

携帯端末100は、ゲームをプレイした結果（例えば、画面情報6aなど）を上記サーバ装置200から受信し、当該結果を表示部50に表示させる。なお、ウェブブラウザを介して当該プレイした結果を表示させる場合、携帯端末100は、例えば、当該ウェブブラウザに搭載された所定の記憶領域（ウェブストレージ）に上記サーバ装置200から受信した情報を蓄積することができる。

40

【0136】

このように、実施形態1または2において、携帯端末100が備えるとして説明した各部（特に、制御部10）の一部または全部をサーバ装置200が備え、当該サーバ装置200は、携帯端末100に与えられた入力に基づいて、ゲームの出力結果を当該携帯端末100に送信する構成とすることができる。これにより、サーバ装置200は、上記携帯端末100が機能を提供する場合に当該携帯端末100が奏する全ての効果と、同じ効果を奏する。

【0137】

50

なお、当該ゲームの進行画面を、上記サーバ装置 200 が生成したデータに基づいて上記携帯端末 100 に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面などを、当該携帯端末 100 にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とするなど、当該ゲームは、上記サーバ装置 200 および携帯端末 100 のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとすることもできる。

【0138】

また、本発明に係るゲームプログラムが、携帯端末 100 において実行されるネイティブアプリケーションとして実現される場合であっても、当該携帯端末 100 は、必要に応じてサーバ装置 200 にアクセスし、当該ゲームの進行に係る情報（例えば、プレイヤーに関する情報、当該プレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤーに関する情報、当該プレイヤーに付与された累積ポイント・アイテム・キャラクタに関する情報、当該プレイヤーのランキング情報など）をダウンロードして利用することができる。さらに、携帯端末 100 と他の携帯端末とが通信可能に接続され（例えば、Bluetooth（登録商標）を用いた近距離無線通信など、いわゆるピア・ツー・ピア通信）、互いに同期を取り合って、当該ゲームをマルチプレイとすることもできる。

10

【0139】

〔ゲームプログラム、携帯端末 100、およびサーバ装置 200 が奏する効果〕

以上のように、本発明の各実施形態に係るゲームプログラム、携帯端末 100（ゲームコンピュータ）、およびサーバ装置 200（ゲームコンピュータ）は、ユーザ（プレイヤー）に関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、ユーザによる対戦ゲームの進行中に発生させることによって、ゲームサービスの活性化に寄与する対戦ゲームを提供することができるという効果を奏する。

20

【0140】

〔ソフトウェアによる実現例〕

携帯端末 100 およびサーバ装置 200 の制御ブロック（特に、制御部 10）は、集積回路（ICチップ）等に形成された論理回路（ハードウェア）によって実現してもよいし、CPU（Central Processing Unit）を用いてソフトウェアによって実現してもよい。後者の場合、携帯端末 100 およびサーバ装置 200 は、各機能を実現するソフトウェアであるゲームプログラムの命令を実行する CPU、上記ゲームプログラムおよび各種データがコンピュータ（または CPU）で読み取り可能に記録された ROM（Read Only Memory）または記憶装置（これらを「記録媒体」と称する）、上記ゲームプログラムを展開する RAM（Random Access Memory）などを備えている。そして、コンピュータ（または CPU）が上記ゲームプログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記ゲームプログラムは、当該ゲームプログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。本発明は、上記ゲームプログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

30

40

【0141】

具体的には、本発明の実施の形態に係るゲームプログラムは、ゲームコンピュータ（携帯端末 100、サーバ装置 200）に、入力取得機能、分類機能、表示機能、および効果発生機能を実現させる。上記入力取得機能、分類機能、表示機能、記憶機能、および効果発生機能、並びに、第 1 の記憶機能と第 2 の記憶機能を含む記憶機能は、上述した入力取得部 11、分類部 12、表示部 13、および効果発生部 14、並びに、第 1 の記憶部と第 2 の記憶部を含む記憶部 30 によって、それぞれ実現され得る。詳細については上述した通りである。

【0142】

なお、上記ゲームプログラムは、例えば、ActionScript、JavaScript（登録商標）な

50

どのスクリプト言語、Objective-C、Java（登録商標）などのオブジェクト指向プログラミング言語、HTML5などのマークアップ言語などを用いて実装できる。また、前記ゲームプログラムによって実現される各機能を実現する各部を備えた情報処理端末（例えば、携帯端末１００、サーバ装置２００）と、前記各機能とは異なる残りの機能を実現する各部を備えたサーバ（例えば、サーバ装置２００）を含むゲームシステム３００も、本発明の範疇に入る。

【０１４３】

〔付記事項〕

本発明は上述したそれぞれの実施の形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、異なる実施の形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせて得られる実施の形態についても、本発明の技術的範囲に含まれる。さらに、各実施の形態にそれぞれ開示された技術的手段を組み合わせることにより、新しい技術的特徴を形成できる。

10

以下に、本願の原出願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

〔１〕

対戦ゲームの進行を処理するゲームプログラムであって、ゲームコンピュータに、複数のユーザに関する情報を第１の記憶部に記憶する第１の記憶機能と、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示機能と、

20

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得機能と、前記入力取得機能によって取得した前記操作情報に応じて、前記表示機能によって選択可能に表示させた前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第２の記憶機能と、前記第２の記憶機能によって前記ユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、前記ユーザによる前記対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生機能とを実現させることを特徴とするゲームプログラム。

〔２〕

前記ゲームプログラムは、前記ゲームコンピュータに、前記他のユーザを、前記所定の条件に基づいて、２つ以上のユーザ群のうち少なくとも１つのユーザ群に分類する分類機能をさらに実現させ、前記表示機能は、前記複数の他のユーザを、前記他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択可能に表示させる表示情報を出力することを特徴とする〔１〕に記載のゲームプログラム。

30

〔３〕

ユーザに関する前記情報は、特定のパラメータ情報を含み、前記所定の条件は、他のユーザが有する特定のパラメータ値が、前記ユーザが有する特定のパラメータ値よりも所定値以上低いことを含むことを特徴とする〔１〕又は〔２〕に記載のゲームプログラム。

40

〔４〕

ユーザに関する前記情報は、当該ユーザが前記対戦ゲームのプレイ登録を行った登録日の情報を含み、前記所定の条件は、他のユーザの登録日が現時点から所定期間内にあることを含むことを特徴とする〔１〕から〔３〕のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

〔５〕

ユーザに関する前記情報は、当該ユーザが前記対戦ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報を含み、前記所定の条件は、他のユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にあることを含

50

むことを特徴とする [1] から [4] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[6]

前記第 2 の記憶機能により前記ユーザに関連付けて記憶可能な他のユーザの識別情報の数には、前記ユーザ群ごとに異なる制限が設けられることを特徴とする [2] から [5] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[7]

前記効果発生機能は、前記他のユーザに関する情報が前記所定の条件を満たす場合、前記ユーザに関する情報に含まれるパラメータであって前記対戦ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果を、前記ユーザによる前記対戦ゲームの進行中に発生させることを特徴とする [1] から [6] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

10

[8]

対戦ゲームの進行を処理する、ゲームコンピュータが実行するゲーム制御方法であって、複数のユーザに関する情報を第 1 の記憶部に記憶する第 1 の記憶ステップと、ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示ステップと、

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得ステップと、

前記入力取得ステップによって取得した前記操作情報に応じて、前記表示ステップによって選択可能に表示させた前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第 2 の記憶ステップと、

前記第 2 の記憶ステップによって前記ユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、前記ユーザによる前記対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生ステップとを含む、ゲームコンピュータが実行するゲーム制御方法。

20

[9]

対戦ゲームの進行を処理するゲームコンピュータであって、

複数のユーザに関する情報を第 1 の記憶部に記憶する第 1 の記憶部と、

ユーザの端末装置に複数の他のユーザを選択可能に表示させる表示情報を出力する表示部と、

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得部と、

前記入力取得部によって取得した前記操作情報に応じて、前記表示部によって選択可能に表示させた前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザの識別情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第 2 の記憶部と、

30

前記第 2 の記憶部によって前記ユーザに関連付けて記憶された他のユーザの識別情報に対応する他のユーザに関する情報と、所定の条件との比較に応じて異なる効果を、前記ユーザによる前記対戦ゲームの進行中に発生させる効果発生部とを備えたゲームコンピュータ。

また、以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

[1]

ゲームの進行を処理するゲームプログラムであって、

コンピュータに、

40

少なくともユーザに関する情報を記憶する第 1 の記憶機能と、

複数の他のユーザを前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する表示出力機能と、

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得機能と、

前記操作情報に応じて、前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザである選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第 2 の記憶機能と、

前記第 2 の記憶機能によって記憶された前記選択ユーザに関する情報と所定の条件との比較に応じて、前記ユーザに対して前記ゲームの進行中に発生させる効果を異ならせる効果発生機能と、を実現させ、

前記選択ユーザに関する情報は、前記選択ユーザによる前記ゲームの実行に関する実行情

50

報を含み、

前記所定の条件は、前記実行情報に基づく期間に関する条件を含むゲームプログラム。

[2]

前記第 1 の記憶機能は、前記コンピュータに前記他のユーザに関する情報をさらに記憶させ、

前記表示出力機能は、前記コンピュータに、前記第 1 の記憶機能によって記憶された前記ユーザ及び前記他のユーザに関する情報に基づき前記表示情報を出力させる、ことを特徴とする [1] に記載のゲームプログラム。

[3]

前記ゲームプログラムは、前記コンピュータに、

前記他のユーザを、前記所定の条件に基づいて、2 つ以上のユーザ群のうち少なくとも 1 つのユーザ群に分類する分類機能をさらに実現させ、

前記表示出力機能は、前記複数の他のユーザを、前記他のユーザが分類されたユーザ群を区別可能な態様で選択可能に表示させる表示情報を出力する、ことを特徴とする [1] または [2] に記載のゲームプログラム。

[4]

前記第 2 の記憶機能により前記ユーザに関連付けて記憶される選択ユーザの数には、前記ユーザ群ごとに異なる制限が設けられることを特徴とする [3] に記載のゲームプログラム。

[5]

前記ユーザに関する情報及び前記選択ユーザに関する情報は、特定のパラメータ情報も含み、

前記所定の条件は、前記選択ユーザが有する特定のパラメータ値が、前記ユーザが有する特定のパラメータ値よりも所定値以上低いことも含むことを特徴とする [1] から [4] のいずれかーに記載のゲームプログラム。

[6]

前記選択ユーザに関する情報は、当該選択ユーザが前記ゲームに最後にログインした最終ログイン日の情報を含み、

前記所定の条件は、前記選択ユーザの最終ログイン日が現時点から所定期間外にあることを含むことを特徴とする [1] から [5] のいずれかーに記載のゲームプログラム。

[7]

前記選択ユーザに関する情報は、当該選択ユーザが前記ゲームにプレイ登録を行った登録日の情報を含み、

前記所定の条件は、前記選択ユーザの登録日が現時点から所定期間内にあることを含むことを特徴とする [1] から [6] のいずれかーに記載のゲームプログラム。

[8]

前記効果発生機能は、前記選択ユーザに関する情報が前記所定の条件を満たす場合、前記ユーザに関する情報に含まれるパラメータであって前記ゲームの進行に用いられるパラメータを変動させる効果が発生させることを特徴とする [1] から [7] のいずれかーに記載のゲームプログラム。

[9]

ゲームの進行を処理するコンピュータが実行するゲーム制御方法であって、

少なくともユーザに関する情報を記憶する第 1 の記憶ステップと、

複数の他のユーザを前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する表示出力ステップと、

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得ステップと、

前記操作情報に応じて、前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザである選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第 2 の記憶ステップと、

前記第 2 の記憶ステップによって記憶された前記選択ユーザに関する情報と所定の条件との比較に応じて、前記ユーザに対して前記ゲームの進行中に発生させる効果を異ならせる

10

20

30

40

50

効果発生ステップと、を含み、

前記選択ユーザに関する情報は、前記選択ユーザによる前記ゲームの実行に関する実行情報を含み、

前記所定の条件は、前記実行情報に基づく期間に関する条件を含むゲーム制御方法。

[1 0]

ゲームの進行を処理するコンピュータであって、

少なくともユーザに関する情報を記憶する第 1 の記憶部と、

複数の他のユーザを前記ユーザに選択可能に表示させる表示情報を出力する表示出力部と、

前記ユーザから入力された操作情報を取得する入力取得部と、

10

前記操作情報に応じて、前記複数の他のユーザの中から選択された他のユーザである選択ユーザに関する情報を、前記ユーザに関連付けて記憶する第 2 の記憶部と、

前記第 2 の記憶部によって記憶された前記選択ユーザに関する情報と所定の条件との比較に応じて、前記ユーザに対して前記ゲームの進行中に発生させる効果を異ならせる効果発生部と、を備え、

前記選択ユーザに関する情報は、前記選択ユーザによる前記ゲームの実行に関する実行情報を含み、

前記所定の条件は、前記実行情報に基づく期間に関する条件を含むコンピュータ。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 4 4 】

20

本発明は、スマートフォン、タブレット端末、携帯電話、家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、サーバ装置、ワークステーション、メインフレームなど、任意のコンピュータに広く適用することができる。

【符号の説明】

【 0 1 4 5 】

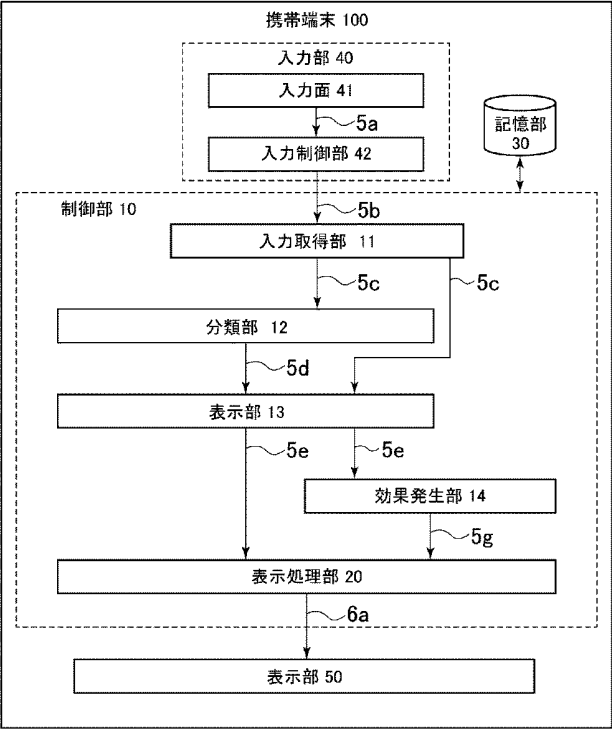
5 c : 操作情報 (入力データ) 、 5 e : 表示情報、 1 1 : 入力取得部 (入力取得機能) 、 1 2 : 分類部 (分類機能) 、 1 3 : 表示部 (表示機能) 、 1 4 : 効果発生部 (効果発生機能) 、 3 0 : 第 1 の記憶部および第 2 の記憶部を含む記憶部 (記憶機能) 、 1 0 0 : 携帯端末 (ゲームコンピュータ) 、 2 0 0 : サーバ装置 (ゲームコンピュータ) 、 3 0 0 : ゲームシステム

30

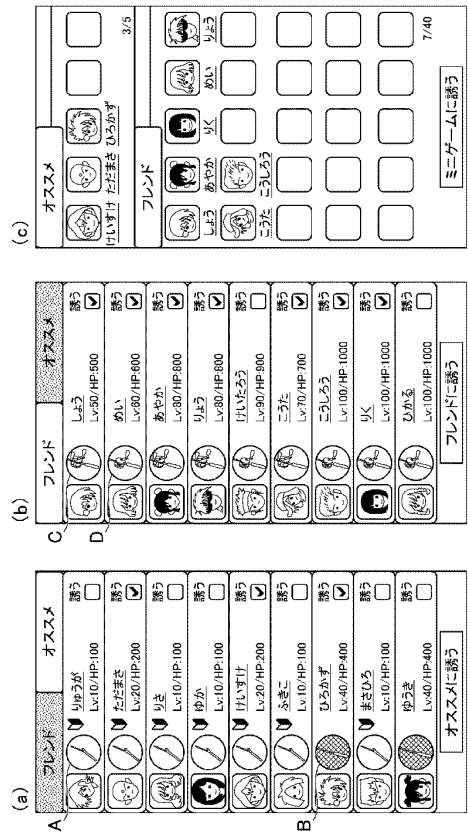
40

50

【 図 面 】
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

オススメ/フレンド			
		けいすけ Lv:20/HP:200	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		ただまさ Lv:20/HP:200	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		ひろかず Lv:40/HP:400	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		しょう Lv:50/HP:500	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		あやか Lv:80/HP:800	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		りく Lv:100/HP:1000	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		めい Lv:60/HP:600	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		りょう Lv:80/HP:800	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		こうた Lv:70/HP:700	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
		こうろう Lv:100/HP:1000	誘う <input checked="" type="checkbox"/>
フレンドに誘う		オススメに誘う	

【 図 4 】

ユーザID	なまえ	Lv	HP	オススメ		フレンド	
				ID	なまえ	ID	なまえ
3	たろう	70	700	23	けいすけ	7	しょう
				8	ただまさ	103	あやか
				26	ひろかず	50	りく
						87	めい
						55	りょう
						78	こうた
						11	こうろう

10

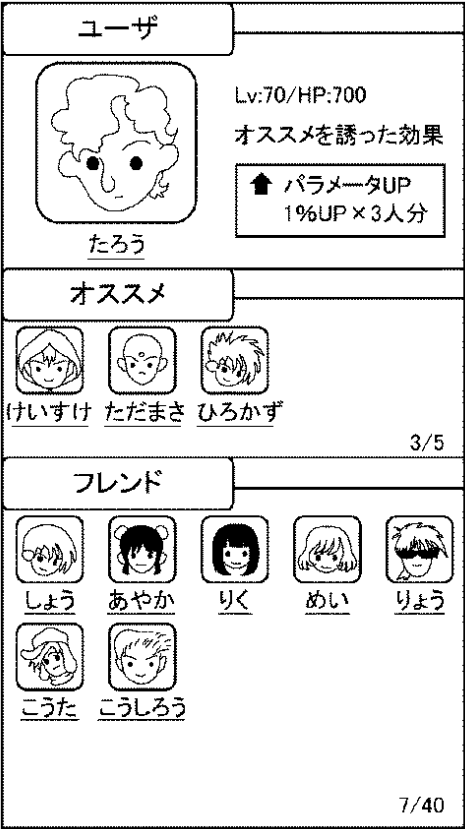
20

30

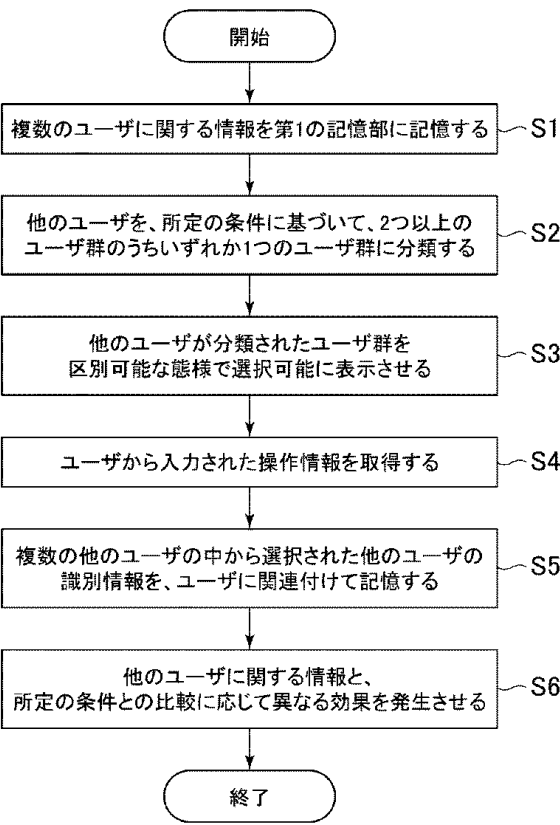
40

50

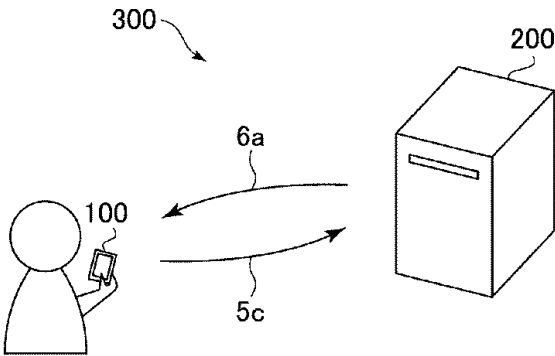
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

. g r e e . a n d r o i d . p f . g r e e a p p 9 6