

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 10 月 17 日(17.10.2013)



(10) 国際公開番号
WO 2013/154020 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/060351
- (22) 国際出願日: 2013 年 4 月 4 日(04.04.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-088123 2012 年 4 月 9 日(09.04.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 鈴木 正能 (SUZUKI, Masayoshi); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 北村 暢也 (KITAMURA, Nobuya); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 富田

浩之 (TOMITA, Hiroyuki); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: グローバル・アイピー東京特許業務法人 (GLOBAL IP TOKYO); 〒1600023 東京都新宿区西新宿 8 丁目 3 番 30 号 カーメル I I Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

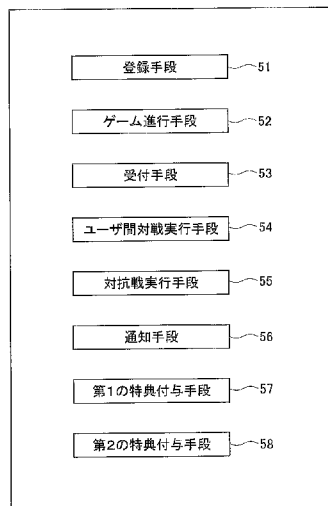
(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシ

[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL DEVICE, GAME CONTROL METHOD, PROGRAM, RECORDING MEDIUM, GAME CONTROL SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲーム制御システム

[図7]



- 51 Registering means
- 52 Game advancing means
- 53 Accepting means
- 54 User match playing means
- 55 Tournament playing means
- 56 Notifying means
- 57 First privilege awarding means
- 58 Second privilege awarding means

(57) Abstract: Provided are a game control device, a game control method, a program, a recording medium, and a game control system that enable a plurality of users to compete in a communal manner. This game control device is configured for providing a tournament, which is a competition between different groups, and, in each tournament, accepting user operations for user matches between users belonging to different groups, determining the outcome of the tournament on the basis of the results of the user matches, and awarding a first privilege to a user on the basis of the outcome. The game control device is also configured for notifying a communication terminal of information such as a first time, which is the time that has elapsed since tournament entries began to be accepted, and a first number, which is the total number of user matches played since tournament entries began to be accepted, and, in addition, awarding a user a second privilege that varies in accordance with either the first time or the first number.

(57) 要約: 複数のユーザ同士が共同で競い合うことを可能とするゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲーム制御システムが提供される。本発明のゲーム制御装置では、異なるグループの間の競争である対抗戦を設け、各対抗戦において、異なるグループに属しているユーザ同士のユーザ間対戦を実行するためのユーザの操作を受け入れて、ユーザ間対戦の結果に基づいて対抗戦における勝敗を決定し、当該勝敗に基づいて、ユーザに対して第1の特典を付与するように構成される。さらに、対抗戦への参加の受け付けを開始してから経過時間である第1の時間、対抗戦への参加の受け付けを開始してから実行されたユーザ間対戦の総数である第1の数、等を通信端末宛に通知するとともに、第1の時間に応じて、あるいは第1の数に応じて変動する第2の特典をユーザに対して付与するように構成される。



ア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ
(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR,
GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT,
NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI
(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR,
NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲーム制御システム

技術分野

[0001] 本発明は、通信を利用した複数のユーザによるゲームの実行を制御する技術に関する。

背景技術

[0002] 近年、特定のサービス提供者によるソーシャルネットワーキングサービス（SNS）においてウェブブラウザ上で動作するAPI(Application Programming Interface)などの動作環境を基に作成されるゲーム用アプリケーションによって実行される、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。ソーシャルゲームは、不特定多数のユーザ間でコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームの一種であると言える。ユーザは、インターネットに接続可能であり、ウェブブラウザが搭載された通信端末を備えていれば、ユーザは時間と場所を問わずソーシャルゲームを楽しむことができる。上述したソーシャルゲームでは、従来のオンラインゲームよりも、ユーザ間の交流を図るためのコミュニケーション機能が充実している点が特徴の1つとなっている。ソーシャルゲームでは、例えば、他のユーザ（仲間）との協力プレイのほか、仲間との挨拶や連絡など仲間とコミュニケーションを取ることによる情報交換、仲間との間のゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換が行なわれている。

[0003] 上述したソーシャルゲームにおいて、ユーザに対して所望の機能の実行を促す選択肢を提示するために、ゲームに設けられている複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを、ユーザが視認できる表示部に表示させることが知られている。例えば、非特許文献1には、「クエスト」、「合戦」、「カード合成」といったメニューが表示されているソーシャルゲーム（戦

国コレクション（登録商標））が記載されている。いずれかのメニューがユーザに選択されると、選択されたメニューに応じた機能（あるいは処理）が実行される。

先行技術文献

非特許文献

- [0004] 非特許文献1：アプリ S T Y L E Vol.5（株式会社イースト・プレス、2011年11月15日発行）、94頁

発明の概要

発明が解決しようとする課題

- [0005] ところで、上述したソーシャルゲームのように多数のユーザが参加するゲームにおいて、多数のユーザ同士が共同で競い合う新たなゲームの形態が望まれている。
- [0006] 本発明は上述した観点に鑑みてなされたもので、複数のユーザ同士が共同で競い合うことを可能とするゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲーム制御システム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

- [0007] 本発明の第1の観点は、ユーザによって操作される通信端末からアクセス可能に構成され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、
- ユーザをグループに対応付ける対応付け手段と、
- 異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける受付手段と、
- ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する競争実行手段と、
- ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基

づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定する第1の特典付与手段と、

前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典付与手段と、

前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する通知手段と、を備える。

[0008] ここで、「残り時間」は、ユーザが残り時間を認識可能な情報であればよく、残り時間そのものの情報のほか、グループ間競争の勝敗が決定される時刻（つまり、グループ間競争の終了時刻）についての情報であってもよい。グループ間競争の終了時刻が認識されれば、現在時刻から残り時間は自明な情報である。

「特典」は特に限定されないが、例えばゲーム上で利用可能なポイントや、ゲーム上のアイテム、オブジェクト、あるいはゲームのキャラクタやグループの能力、特性の向上等であってよい。

[0009] 上記ゲーム制御装置では、ユーザが他のユーザと競争する個別のユーザ間競争の結果の総計に基づき、各ユーザが予め対応付けられているグループとしての競争結果が決定される。すなわち、個々のユーザは自分自身の競争を行うが、その競争結果が、グループ間競争の結果に間接的に結びついているという構成を備えたものである。しかも、このゲーム制御装置によれば、ユーザが対応付けられているグループのグループ間競争における結果（勝敗等）に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定するように構成されているため、グループ間競争に参加して積極的にユーザ間競争を実行することをユ

ーザに動機付けることができる。ユーザは同一のグループ間競争に対して、繰り返し参加することができる。

また、このゲーム制御装置では、ユーザがグループ間競争に参加した時点のグループ間競争の状況（第1の時間、あるいは第1の数）に応じて変動する第2の特典を、ユーザに付与する。このとき、グループ間競争の状況（第1の時間、第1の数、残り時間、又はユーザ間競争の残り回数）がユーザに通知されるため、ユーザは、グループ間競争の状況と、付与される第2の特典とを勘案しながら、グループ間競争に参加すべきか否か判断するように構成されているため、興趣性の高いゲームを実現することができる。

[0010] 上記ゲーム制御装置において、前記対応付け手段は、ユーザを複数のグループのいずれかに対応付け、前記受付手段は、異なるグループの間の競争であるグループ間競争を複数設け、ユーザの操作に応じて、複数のグループ間競争のうち少なくともいずれかのグループ間競争へのユーザの参加を受け付けてもよい。

この構成では、各ユーザは、複数のグループ間競争に対して同時時間帯に参加してユーザ間競争を行うことが可能であり、現実世界では不可能な団体戦を実現することができる。

[0011] 上記ゲーム制御装置において、前記第2の特典付与手段は、前記第1の時間が短いほど、あるいは前記第1の数が少ないほど、前記操作を行ったユーザに対して付与する前記第2の特典を大きくしてもよい。なお、特典の大きさは、付与されるポイントやアイテム等の数などの定量的に評価可能な指標に限られず、希少性を考慮したものであってよい。例えば、1つのアイテムが付与される場合であっても、希少性の高い（レアな）アイテムは希少性の低い（比較的流通している）アイテムよりも大きい特典である。

[0012] この構成では、グループ間競争の受付を開始してから早いタイミングでそのグループ間競争に参加するほど、大きい第2の特典を得ることができるため、ユーザは、早めにそのグループ間競争においてユーザ間競争を実行することを動機付けられる。

同時に、ユーザが、グループ間競争の受付終了間際になって駆け込み的にそのグループ間競争でユーザ間競争を実行して短時間で特典を得ることを抑制できる。つまり、仮に第2の特典が一定であり、グループ間競争の受付開始直後にユーザ間競争を行って得られる第2の特典と、グループ間競争の受付終了直前にユーザ間競争を行って得られる第2の特典とが同一であったならば、グループ間競争の大勢がより明確であり、かつ特典（第1の特典及び第2の特典）が得られるまでの時間が短い後者の行動（つまり、受付終了直前にユーザ間競争を行うこと）を多くのユーザが選択する状況が考えられるが、かかる状況はユーザ同士が互いに相手の出方を待ってから行動しようとするものであり、グループ間競争を活性化させる点で好ましくない。そこで、上記ゲーム制御装置では、グループ間競争の形勢がより不確実な、グループ間競争の受付開始のより早い段階でユーザ間競争を行うユーザに対して、より大きなインセンティブを付与する。これによって、グループ間競争が行われる期間の序盤、中盤、終盤で満遍なくユーザがユーザ間競争を行うことが図られ、グループ間競争が活性化される。

[0013] 上記ゲーム制御装置において、前記第2の特典は、前記第1の特典よりも小さくてもよい。仮に第2の特典が第1の特典よりも大きい場合には、ユーザは、グループ間競争の勝敗を考慮することなく、第2の特典を得ることを主目的としてグループ間競争の状況のみを考慮してユーザ間競争を実行することになることが考えられる。これでは、グループ間競争の勝敗に対してユーザが興味を無くしてしまい、グループ間競争の興趣性が失われる虞がある。そこで、第2の特典を第1の特典よりも小さくすることで、ユーザは、あくまでグループ間競争の帰趨を第一義的に考慮しつつ、第2の特典を付随的なボーナスとして位置付けるようになる。これによって、グループ間競争の興趣性を維持しつつ、ユーザに追加的な楽しみを与える構成とすることができる。

[0014] 上記ゲーム制御装置において、前記第1の特典及び前記第2の特典を一括してユーザに付与してもよい。つまり、第1の特典をユーザに付与し、第2

の特典を別個にボーナス特典として付与してもよいが、これらを一括して付与してもよい。1つのグループ間競争について一括して特典を付与することで、処理の煩雑さが抑制される。

[0015] 上記ゲーム制御装置において、前記第2の特典として付与されるポイント又はアイテムの総量が決められており、前記第2の特典付与手段は、前記第1の時間が短い順、あるいは前記第1の数が少ないユーザの順に、前記総量からポイント又はアイテムを付与してもよい。

この構成では、第2の特典として付与されるポイント又はアイテムの総量が決められており、いわゆる早い者勝ちによって第2の特典を得ることができ。そのため、ユーザがグループ間競争のユーザ間競争を競って早く実行することが動機付けられ、グループ間競争が活性化されることになる。

[0016] 本発明の第2の観点は、ユーザによるゲームの実行を制御するゲーム制御方法である。

このゲーム制御方法は、

ユーザをグループに対応付けるステップと、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付けるステップと、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定するステップと、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定するステップと、

グループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争に

において前記操作を行ったユーザに対して付与するステップと、

前記第 1 の時間、前記第 1 の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかをユーザに通知するステップと、を備える。

[0017] 本発明の第 3 の観点は、ユーザによって操作される通信端末によるゲームの実行を制御するために、コンピュータに、

ユーザをグループに対応付ける機能、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける機能、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する機能、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第 1 の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第 1 の特典の内容を決定する機能、

グループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第 1 の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第 1 の数に応じて変動する第 2 の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する機能、及び

前記第 1 の時間、前記第 1 の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する機能、を実現させるためのプログラムである。

[0018] コンピュータは、例えばネットワークサーバ、大型計算機等であってよい。また、このプログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてもよい。すなわち、本発明の

第4の観点、前記プログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

[0019] 本発明の第5の観点は、ユーザによって操作される通信端末と、当該通信端末からアクセス可能に構成され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するサーバと、を含むゲーム制御システムであって、

ユーザをグループに対応付ける対応付け手段、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける受付手段、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する競争実行手段と、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定する特典付与手段、

前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典付与手段、及び

前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する通知手段、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備える。

図面の簡単な説明

[0020] [図1]実施形態のゲームシステムの基本構成を示す図。

[図2A]実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

[図2B]実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

[図3]実施形態の通信端末の構成を示すブロック図。

[図4]実施形態のゲームサーバの構成を示すブロック図。

[図5]実施形態のデータベースサーバの構成を示すブロック図。

[図6]データベースサーバに含まれるユーザデータベースの構成例を示す図。

[図7]実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

[図8]トップページを表示する通信端末の表示画面の一例を示す図。

[図9]ユーザがスカウトメニューを選択したときのウェブページの一例を示す図。

[図10]ユーザがスカウトメニューを選択したときのウェブページの一例を示す図。

[図11]ユーザがスカウトメニューを選択したときのウェブページの一例を示す図。

[図12]ユーザが対抗戦メニューを選択したときのウェブページの一例を示す図。

[図13]対抗戦へのエントリーの処理の一例を示すフローチャート。

[図14]エントリーリストのデータ構成例を示す図。

[図15]ユーザ間対戦の処理の一例を示すフローチャート。

[図16]ユーザ間対戦におけるウェブページの一例を示す図。

[図17]対抗戦データのデータ構成例を示す図。

[図18A]実施形態のゲームサーバの主要な処理の一例を示すフローチャート。

[図18B]実施形態のゲームサーバの主要な処理の一例を示すフローチャート。

[図19A]第1の時間と、第2の特典との対応関係の一例を示す図。

[図19B]第1の数と、第2の特典との対応関係の一例を示す図。

[図20A]実施形態のゲーム制御装置の各機能について、通信端末と、ゲームサーバ及びデータベースサーバとの間の分担例を示す図。

[図20B]実施形態のゲーム制御装置の各機能について、通信端末と、ゲームサ

ーバ及びデータベースサーバとの間の分担例を示す図。

発明を実施するための形態

[0021] 本発明は、2012年4月9日に日本国特許庁に出願された特願2012-088123の特許出願に関連しており、当該出願の内容のすべてが参照によってこの明細書に組み込まれる。

[0022] (1) ゲームシステムの構成

図1は、実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図1に示すように、このゲームシステムは、例えばインターネットなどの通信網NW（ネットワーク）に接続可能な通信端末10a, 10b, 10c, …と、通信網NWに接続されているゲームサーバ20と、データベースサーバ30とによって構成されている。各通信端末10a, 10b, 10c, …はそれぞれ、個々のユーザによって操作される端末であり、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型のスマートテレビも含む。）などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末10a, 10b, 10c, …に共通して言及するときには、通信端末10と表記する。このゲームシステムでは、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能なアプリケーションがゲームサーバ20に実装されている。

このゲームシステムにおいて、ゲームサーバ20は、クライアントである通信端末10と通信可能に構成されており、通信端末10に対してゲーミングサービスを提供する。ゲームサーバ20には、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能なアプリケーションが実装されている。データベースサーバ30は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのためにゲームサーバ20と例えば有線で接続される。通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページを表示可能なウェブブラウザを備えており、ユーザは、通信端末10をウェブページ上で操作してゲームを実行する。

[0023] また、図 1 には図示していないが、ゲームサーバ 20 とは別に各通信端末 10 のユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末 10 からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ 20 を設ける場合は、その複数のゲームサーバ 20 間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ 20 は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

[0024] (2) 通信端末の構成

図 2 A、図 2 B 及び図 3 を参照して通信端末 10 について説明する。

図 2 A、図 2 B はそれぞれ、通信端末 10 の外観の例を示す図である。図 2 A は、例えば折り畳み式の携帯端末（携帯電話機）などの釦入力方式の通信端末を例示したものであり、図 2 B は、例えばスマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末を例示したものである。図 3 は、通信端末 10 の内部構成を示すブロック図である。

図 3 に示すように、通信端末 10 は、CPU (Central Processing Unit) 11、ROM (Read Only Memory) 12、RAM (Random Access Memory) 13、画像処理部 14、操作入力部 15、表示部 16、及び、信号送受信部としての通信インタフェース部 17 を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス 18 が設けられている。

[0025] CPU 11 は、ROM 12 内のウェブブラウザを RAM 13 にロードして実行し、ゲームサーバ 20 に対して HTTP (HyperText Transfer Protocol) に従ったウェブアクセスを行う。例えば、CPU 11 は、操作入力部 15 等によってユーザに入力される URL (Uniform Resource Locator) の適切な指定に基づき、通信インタフェース部 17 を介して、ゲームサーバ 20 からウェブページを表示するためのデータ、すなわち、HTML (HyperText Markup Language) 文書や当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデータ（以下、総称して適宜「HTML データ」と表記する。）を通信インタフェース部 17 を介して取得し、その HTML データを解釈する。なお、通信

端末 10 には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグイン機能（例えばアニメーション機能）が実装されていてよい。

なお、HTMLデータの取得に当たって、CPU 11は、予め登録されたユーザID（ユーザ識別情報）、あるいは操作入力部 15を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求メッセージを、通信インタフェース部 17を介してゲームサーバ 20へ通知する。

[0026] ウェブブラウザは、画像処理部 14を介して、取得したHTMLデータに基づき、ゲームサーバ 20から提供されるウェブページを表示部 16に表示する。また、ウェブブラウザは、ユーザが操作入力部 15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク(Hyperlink)またはメニューが選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなHTMLデータの送信（つまり、ウェブページの更新）をゲームサーバ 20へ要求する。

[0027] 画像処理部 14は、HTMLデータの解析結果としてCPU 11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部 16にウェブページを表示する。表示部 16は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD(Liquid Cristal Display)モニタであり、表示用画像データに基づいて薄膜トランジスタを駆動することでウェブページの画像を表示画面 16aに表示する。

[0028] 通信端末 10が釦入力方式の通信端末（図 2A）である場合、操作入力部 15は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示釦と決定釦などの複数の指示入力釦を含む釦群 15a、及び、テンキーなどの複数の指示入力釦を含む釦群 15bを備え、各釦の押下（操作）入力を認識してCPU 11へ出力するためのインタフェース回路を含む。例えば、方向指示釦は、表示部 16に表示されているウェブページをスクロールして表示することをCPU 11へ指示するために設けられる。また、決定釦は、例えばウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示（例えば強調表示）されている1つのハイパーリンクまたはメニューをユーザが選択することをCPU 11へ指示するために設けられる。なお、通信

端末 10 を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらの釦は、ユーザが通信端末 10 を片手で保持したままその親指で操作（クリック）しやすいように、通信端末 10 の前面に配置されていることが好ましい。図 2 A に示す例では、釦群 15 b は、釦群 15 a の下方に配置され、「0」～「9」、「*」、「#」（テンキー）が表記された複数の指示入力釦を含む。

[0029] 通信端末 10 がタッチパネル入力方式の通信端末（図 2 B）である場合、操作入力部 15 は、主として表示画面 16 a に指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式でよい。なお、図 2 B に示すように、通信端末 10 がタッチパネル入力方式の場合であっても釦群 15 a が設けられる場合もある。

[0030] 通信端末 10 に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば通信端末 10 が携帯端末である場合には、方向指示釦の押下操作によってメニューを選択し、決定釦の押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行われる。また、選択操作は、例えば通信端末 10 がタッチパネル入力方式の場合には、ウェブページが表示されている表示画面 16 a 上のメニューの位置を指あるいはペンで指示（タッチ操作）することによって行われる。

[0031] （3）ゲームサーバの構成

図 4 を参照してゲームサーバ 20 の構成について説明する。

ゲームサーバ 20 は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイトを管理しており、通信端末 10 に対してゲームのウェブサービスを提供する。図 4 に示すように、ゲームサーバ 20 は、CPU 21、ROM 22、RAM 23、データベース（DB）アクセス部 24、及び、通信インタフェース部 25 を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス 26 が設けられている。なお、ゲームサーバ 20 は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

[0032] ROM 22 には、クライアントである通信端末 10 のウェブブラウザに対して HTML 文書や画像などのオブジェクトの表示（ウェブページの表示）のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM 22 には、アプリケーションプログラム以外にも CPU 21 によって参照される各種データが格納されている。

CPU 21 は、ROM 22 内のゲームプログラムを RAM 23 にロードして実行し、通信インタフェース部 25 を介して、各種の処理を行う。

[0033] 例えば、CPU 21 は、通信インタフェース部 25 を介して、HTML データを通信端末 10 宛に送信する。なお、ゲームサーバ 20 が通信端末 10 のユーザの認証処理を行う場合には、CPU 21 はその認証処理を行う。

CPU 21 は、通信インタフェース部を介して、通信端末 10 で表示されるウェブページ上でユーザにより選択されたハイパーリンクまたはメニューに応じた処理を行う。その処理は、例えば、新たな HTML データの送信、または、ゲームサーバ 20 内の演算処理あるいはデータ処理などを含む。

データベースアクセス部 24 は、CPU 21 がデータベースサーバ 30 に対してデータの読み書きを行うときのインタフェースである。

[0034] （４）データベースサーバの構成

データベースサーバ 30 は、大容量のハードディスク装置や RAID（Redundant Arrays of Inexpensive Disks）等の形態の装置等、汎用ストレージで実現できる。データベースサーバ 30 内の各データベースは、ゲームサーバ 20 のデータベースアクセス部 24 を介して CPU 21 からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

図 5 に、データベースサーバ 30 の構成の一例を示す。図 5 に示すように、データベースサーバ 30 は、ユーザデータベース 31 と、ゲームデータベース 32 とを備える。

[0035] 本実施形態のゲームサーバ 20 によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではないが、以下では、実施形態の説明の便宜上、ゲームサーバ 20 によって実現されるゲームの一例として、野球形式のデジタルカー

ドゲームを採り上げる。

野球形式のデジタルカードゲームは、ユーザが野球選手に対応する選手カードを収集することによって自らのチームを作り上げ、他のユーザのチームと野球の対戦する、あるいは技能レベルごとの野球のリーグ戦を戦うように構成されているゲームである。野球形式のデジタルカードゲームには、自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索するスカウト処理や、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選処理、あるいは2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力を上昇させる強化処理等が設けられている。

野球形式のデジタルカードゲームに実装されている各機能については、後述する。

[0036] 図6に、上述した野球形式のデジタルカードゲームにおいて適用されるユーザデータベース31の一例を示す。この例では、ユーザデータベース31は、ユーザID（ユーザ識別情報）ごとに、ユーザ名／表示画像、チーム、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、選手数、対抗戦チケット枚数、仲間のユーザID、保有カードの画像データ、及び保有カードのパラメータの各項目についての情報を含む。ユーザデータベース31に含まれる情報は、ゲームサーバ20によって逐次更新される。

[0037] 以下の説明では、ユーザデータベース31に含まれるユーザID、あるいはユーザを特定するユーザ名（後述する）ごとのデータを総称してユーザデータという。ユーザデータを構成する各項目のデータは、以下のとおりである。

- ・ユーザ名／表示画像

ゲームの実行時に通信端末10のユーザを特定するために表示されるユーザ名及び表示画像である。例えば、ユーザ名はユーザによって予め指定される所定長以下のテキストであり、表示画像は例えばユーザによって予め選択されるアバタ画像である。ユーザ名は、ゲームサーバ20によって提供され

るネットワーク環境（あるいはゲームコミュニティ）上でユーザを特定する名称であってもよい。

・ チーム

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、ユーザ登録時に、ユーザが指定するチームである。このゲームでは、例えば、P 1～P 6の6チームからなるPリーグ、Q 1～Q 6の6チームからなるQリーグが設けられており、ユーザはこの12チームの中からいずれかのチームをユーザ登録時に選択する。

・ 技能レベル

ゲーム上のユーザの技能レベル示すデータである。例えばLv 1（レベル1）からLv 100（レベル100）までの範囲のレベル値である。

・ 行動ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばユーザによるゲーム上のスカウトを行う上で必要となるポイントである。行動ポイントは、スカウトを行うことで低減し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・ 運営ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばユーザによるゲーム上の対戦を行う上で必要となるポイントである。運営ポイントは、他のユーザとの対戦等によって低減し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・ 強化ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばユーザによる選手カードの強化を行う上で必要となるポイントである。強化ポイントは、選手カードの強化を行うことで低減し、他のユーザとの対戦で勝利するか、あるいは所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・ エールポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、仲間のユーザへ応援メッ

セージの送信することでユーザが取得するポイントである。なお、エールポイントは、後記するように、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選処理を行う際に消費されるようにしてもよい。

・選手数

ユーザが保有する選手カードの数である。選手数は、スカウト処理や強化処理の実行によって増減する。選手数の最大値（例えば、60）は予め規定されている。

・対抗戦チケット枚数

上記野球形式のデジタルカードゲームに設定される対抗戦にユーザがエントリーする（対抗戦において1試合のユーザ間対戦を行う権利を得る）ために必要となるチケットについて、ユーザが保持している枚数である。

・仲間

対象とするユーザIDの仲間である他のユーザIDのデータである。

・保有カードの画像データ

上記野球形式のデジタルカードゲームの場合、保有カードの画像データは、ユーザが保有する選手カードについての画像を含むデータである。

・保有カードのパラメータ

保有カードのパラメータは、選手カードの能力値を示すデータである。例えば、図6に示すように、パラメータの項目として「打力」、「走力」、「守備力」等の各々の各能力値、及び「必要ポイント」が含まれてもよい。「必要ポイント」は、選手カードを他のユーザとの対戦で使用するときに必要となるポイントである。このゲームでは、対戦で使用する選手カードの必要ポイントの総計が運営ポイント以下となるように制限されてもよい。

[0038] 図5に戻り、ゲームデータベース32は、ゲームサーバ20からのアクセスに基づき、ゲームサーバ20によって実行されるゲームの設定についての情報（例えば、後述するエントリーリスト、対抗戦データ等）や、ゲームの結果（ゲーム結果）に関する情報（例えば、後述する対抗戦の結果についての情報）を記憶、更新する。ゲーム結果に関する情報は、ゲームの性質によ

って多様な情報を含みうる。野球形式のデジタルカードゲームの場合を例に挙げれば、ゲーム結果に関する情報は、異なるユーザID同士の対戦の結果（スコア等）、特定の技能レベルの複数のユーザIDの間のリーグ戦の結果（スコア、ランキング等）、後述する対抗戦の結果などを含む。

[0039] （５）ゲーム制御装置における各機能の概要

本実施形態では、ゲームサーバ２０及びデータベースサーバ３０によってゲーム制御装置が構成されている。以下では、上述した野球形式のデジタルカードゲーム（以下、適宜単に「ゲーム」という。）が適用される場合を例として、本実施形態のゲーム制御装置で実現される機能について、図７を参照して説明する。図７は、本実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図である。

なお、以下の説明において、通信端末１０に表示されるウェブページ上で表示されるメニュー、マーク等はウェブページ上で所望の位置に配置されるものであって、通信端末１０で視認されるメニュー、マーク等の表示画面上の位置は、ユーザの方向指示釦やタッチパネル操作によるウェブページのスクロール操作によって変化する。

[0040] 登録手段５１は、例えば通信端末１０に提供するウェブページ上での通信端末１０への適切な操作入力に基づいてユーザの要求を認識し、登録処理（ユーザ登録）を行う機能を備える。また、前述したように、このゲームでは、例えば、Ｐ１～Ｐ６の６チームからなるＰリーグ、Ｑ１～Ｑ６の６チームからなるＱリーグが設けられており、登録手段５１は、ユーザの操作に基づいて、ユーザを複数のリーグ（グループ）のいずれかに対応付ける機能を備える。登録手段５１は、本発明の対応付け手段の一例である。

登録手段５１の機能は、例えば以下のとおり実現される。ゲームサーバ２０のＣＰＵ２１は、通信インタフェース部２５を介して通信端末１０から登録要求メッセージを受信する。登録要求メッセージは、ゲームサーバ２０から提供されるウェブページ上での通信端末１０に対する所定の操作（例えば、所定のメニューの選択操作、テキスト入力等）によって自動的に生成され

るように、ウェブページが構成されていてもよい。登録要求メッセージには、送信元の通信端末10を特定するための情報（例えばIPアドレス、メールアドレス等）が含まれていてもよく、あるいは、ユーザが既に同一のサービス提供者による他のゲームを利用している場合には、そのユーザIDが含まれていてもよい。

CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれていない場合には、ユーザIDを新規に発行してそのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了した旨のメッセージを通信端末10へ送信する。CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれている場合には、そのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了したことを示す登録完了メッセージを通信端末10へ送信する。

登録が完了すると、CPU21は、所定のデフォルトのデータが記述された新規のユーザIDについてのユーザデータを、ユーザデータベース31に格納する。このとき、ユーザによって選択されたチームがユーザデータに書き込まれるとともに、その選択されたチームが属するリーグ（Pリーグ又はQリーグのいずれか）にユーザが対応付けられることになる。

[0041] 登録手段51はまた、ユーザIDに基づく申請を契機として当該ユーザIDを他のユーザIDと関係付けて登録する機能を備えてもよい。すなわち、登録手段51は、ユーザIDに基づく申請を契機として、他のユーザIDを「仲間」として登録する。なお、以下の説明では、ユーザIDが仲間の関係にあることと、対応するユーザが仲間の関係にあることは、同義である。

この場合の登録手段51の機能は例えば、以下のとおり実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、通信インタフェース部25を介して、あるユーザIDに対応するユーザの通信端末10から、仲間になりたいユーザID（あるいは、対応するユーザ名）を指定した申請メッセージ（申請）を受け付ける。この申請メッセージの送信は、ユーザの通信端末10に提供されるウェブページの機能として予め設定されている。CPU21は、申請メッセ

ージを受け付けると、申請メッセージに含まれるユーザIDに基づくアクセスがあったタイミングで、そのユーザIDに対応する通信端末10宛に、他のユーザIDに基づく申請を承認するか否かを返信することを要求するためのウェブページを表示させるHTMLデータを送信する。その申請を承認することが返信されれば、CPU21は、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU21は、ユーザデータベース31内の対応する2つのユーザIDのユーザデータの「仲間」の箇所（図6参照）にデータを書き込む。

なお、ユーザ同士を関係付ける方法は、上述したものに限られず、同一のゲーム上のステージ若しくはエリアを実行するユーザや試合を行ったユーザ同士を仲間として登録してもよい。あるいは、所定回数の挨拶メッセージを送信するユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよいし、ユーザ間で対戦（バトル）を行うゲーム上のモードが存在する場合には、所定回数以上対戦を行ったユーザ同士や、協力して敵キャラクタと対戦をしたユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよい。

ゲーム内でユーザ同士のグループ（ギルド等）が設定されている場合、例えば、あるユーザ（「ユーザA」とする。）があるグループへの参加が承認されたときに、当該グループ内の他のユーザ（「ユーザB」とする。）のユーザIDをユーザAのユーザデータに書き込むとともに、ユーザBのユーザデータにユーザAのユーザIDを書き込んでもよい。

本実施形態では、ユーザ同士の仲間関係の登録をユーザデータベース31にデータを書き込むことによって実現する例を示したが、この例に限られない。仲間関係に関するデータは、ゲームサーバ20からアクセス可能なネットワーク上の外部の記憶装置に書き込まれるようにしてもよい。

[0042] ゲーム進行手段52は、通信端末10に対するユーザの操作に応じて、通信端末10に表示されるウェブページを逐次更新するためのHTMLデータを送信することで、ゲームを進行させる機能を備える。前述したように、野球形式のデジタルカードゲームには、ゲームを進行させる上で以下の処理が設けられている。

- ・スカウト処理：自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索する処理
- ・強化処理： 2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力を上昇させる処理
- ・対戦処理： 他のユーザのチームと野球の対戦する処理
- ・抽選処理： ユーザが選手カードを入手するための抽選を行う処理
- ・対抗戦処理： グループ同士で行われる対抗戦の処理

[0043] ゲーム進行手段52は、ゲームで実行される複数の処理が各々割り当てられた複数のメニューを通信端末10に表示させる機能を備える。具体的には、CPU21は、複数のメニューを含むウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して通信端末10宛に送信する。後述するように、ゲームでは、スカウト処理、強化処理、対戦処理、及び抽選処理の各処理の実行に伴ってゲーム上のポイントが消費される。

[0044] ゲーム進行手段52によって通信端末10に表示されるゲームのトップページの例を図8に示す。このトップページは、個々のユーザIDに応じたウェブページで構成される。図8に例示されるトップページは、ユーザ名、チームのテキストのほか、ユーザデータ表示領域、選手画像表示領域及びメニュー表示領域を含む。

ユーザデータ表示領域は、対象となるユーザIDのユーザデータに含まれる、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、選手数、仲間の各項目のデータ（図6参照）が表示される領域である。なお、ユーザデータ表示領域に表示される項目で、X/Yの形式で表記されているポイントまたは数は、Xがユーザの保有するポイントまたは数であり、Yがそのポイントまたは数の最大値であることを示す。例えば、選手数が「40/60」と表記されていれば、ユーザが保有する選手数が40人であり、最大で保有可能な選手数が60人であることを示す。

選手画像表示領域は、ユーザによって予め選択された選手カードの画像データが表示される領域である。

メニュー表示領域は、野球形式のデジタルカードゲームに設けられる複数の処理（スカウト処理、強化処理、対戦処理、抽選処理、オーダー処理、対抗戦処理）に対応した基本メニューとして、「スカウト」、「強化」、「試合」、「抽選」、「オーダー」、「対抗戦」の各メニュー $m_1 \sim m_6$ が表示される領域である。つまり、ゲームで実行される複数の処理が各々割り当てられた複数のメニューが、通信端末10に表示されるウェブページの所定の位置にそれぞれ配置される。なお、オーダー処理は、ユーザの指示の下、選手カードのオーダーの入れ替え、控えの選手カードとの交替等を実行する処理である。

ゲーム進行手段52は、通信端末10に表示されたメニューに対するユーザの選択操作に応じた処理を実行する機能を備える。好ましくは、各処理が実行された場合、処理ごとに細分化された複数のメニューを含む新たなウェブページが表示されるようにして、階層的に各処理が実行される。

[0045] 例えば図8に示すトップページをユーザの通信端末10に表示する場合について、ゲーム進行手段52の機能は、以下のようにして実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、データベースアクセス部24を介してユーザデータベース31にアクセスし、ユーザデータ表示領域に含まれる各項目のデータと、選手画像表示領域に表示すべき選手カードの画像データを読み出す。次にCPU21は、図8に示したトップページが構成されるようにHTMLデータを生成し、通信端末10宛に送信する。生成されるHTMLデータは、ユーザごと（つまり、ユーザIDごと）に異なるものとなる。通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈してトップページの画像を表示部16（表示画面16a）に表示する。

[0046] [スカウト処理]

ゲーム進行手段52は、ユーザが自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索できるようにするスカウト処理を実行する機能を備える。

図9～11は、スカウト処理が実行された場合に通信端末10に表示されるウェブページの例を示す。図9は、トップページにおいてスカウトメニュ

ーが選択操作されたときのウェブページの表示例である。図 10 は、図 9 に示す画面において「エリア一覧へ」と表示されたメニュー m 11 が選択操作されたときのウェブページの表示例である。図 11 は、スカウト処理の実行中に、ユーザに対して対抗戦チケットが得られたことを通知するためのウェブページの表示例である。

[0047] 図 9 に例示するウェブページでは、表示領域 100 において、複数の地域（エリア）に分けられた日本地図が、探索の対象となるエリアが強調表示された状態で表示される。このスカウト処理では、ユーザは、探索の対象となるエリア（図 9 の例では、エリア 9（サブエリア 9-1, 9-2, …））ごとに設けられる「探索する」と表記されたメニュー m 10 を選択操作する。この操作を契機として、探索の対象となるエリアについての探索が行われ、選手が発掘された場合に表示領域 102 にその選手の選手カードが表示される仕組みになっている。このとき、メニュー m 10 が選択操作されて探索が行われる度に、表示領域 101 に表示されている「探索率」（％）の値が増加する。また、表示領域 101 には、1 回の探索に要する行動力の値（図 9 の例では「5」）、1 回の探索で得られる強化ポイントの値（図 9 の例では「10」）が表示される。1 回の探索につき、表示されている行動力の値だけ行動ポイントが減少し、表示されている量の強化ポイントが増加するように構成されている。ゲーム進行手段 52 では、探索を行う度に、CPU 21 がユーザデータベース 31 にアクセスし、対象となるユーザ ID の行動ポイント及び強化ポイントの値を更新する。

[0048] スカウト処理において、ゲームサーバ 20 の CPU 21 は、メニュー m 10 に対する選択操作を認識すると、スカウト用に予め設けられた複数の選手の中から所定の、あるいはランダムな確率で抽選を行う。CPU 21 は、抽選により選手を得た（発掘した）場合には、ユーザデータベース 31 にアクセスし、対象となるユーザ ID のデータに対して、発掘された新たな選手のデータを追加して、選手数の値を 1 だけ増加させる。さらに CPU 21 は、発掘された選手の選手カードを表示領域 102 に表示するための HTML デ

ータを生成して通信端末 10宛に送信する。なお、このHTMLデータは、表示領域 101の探索率のデータが更新されるようにして構成されている。ユーザによるメニュー m10に対する選択操作が繰返し行われ、図9においてサブエリア 9-1, 9-2, …のすべてのエリアの探索率が100%に達すると、エリア9についての探索は終了し、探索対象は次のエリア（この場合、エリア10）に移る。なお、後述するように、探索率が100%に達したとしても、表示領域102に表示可能な最大の枚数（図9のサブエリア9-1では、4枚）に相当する数の選手が発掘できたとは限らない。

[0049] スカウト処理では、探索対象となるエリアごとに、1回の探索に要する行動力が異なる。つまり、探索対象となるエリアごとに、1回の探索で減少する（消費される）行動ポイントの量が異なる。

スカウト処理では、メニュー m10に対する選択操作を行う度に行動ポイントが減少していくため、スカウト処理が実行された直後にトップページが表示される場合には、そのトップページに表示される行動ポイントがスカウト処理の実行前よりも減少されて表示されることになる。なお、行動ポイントは、例えば所定時間（例えば3分）が経過する度に1ポイントずつ回復（増加）する。

[0050] スカウト処理では、メニュー m10の選択操作に応じて所定の、あるいはランダムな確率で、図11に例示したようにユーザに対して対抗戦チケットが付与される。対抗戦チケットは、後述するように、対抗戦にエントリーするために必要となるチケットである。以下、「対抗戦にエントリーする」とは、対抗戦において1試合のユーザ間対戦を行う権利を得ることを意味する。

なお、メニュー m10の選択操作に応じて対抗戦チケットが付与される確率は、表示領域101に表示されている行動力に概ね比例した値であってもよい。

[0051] 図10に示すように、スカウト処理では、ユーザによるメニュー m11の選択操作によって、ユーザが既にプレイした（つまり、探索した）各エリア

の探索結果が概観できるウェブページが表示される。表示領域 110 では、エリアごとの「コンプリート率」が表示される。「コンプリート率」（達成度）は、各エリアにおいて発掘可能な種類の選手の最大数に対して、実際に発掘した種類の選手の数の比率を％表示した値である。例えば、図 9 に示した例において、エリア 9 がエリア 9-1, 9-2, 9-3 の 3 つのサブエリアからなる場合、各サブエリアで最大 4 人の選手（4 種類の選手カード）を発掘可能であるとすると、エリア 9 全体で 12 人の選手（12 枚の選手カード）が発掘可能となる。このとき、発掘された選手の数でエリア 9 全体で 6 人の場合には、コンプリート率は 50％となる。

図 10 に示す例では、ユーザがゲームのスカウト処理において、エリア 9 が最も進行したエリアであることを示している。なお、図 10 では、ユーザは、既にプレイ済みの他のエリア（エリア 1～8）の中でコンプリート率が 100％でないエリアを選択操作することで、選択したエリアの探索を再び行うことができるように構成されている。なお、前述した対抗戦チケットは、ユーザがプレイ済みの他のエリアについて探索を再び行った場合であっても付与されうる。

[0052] [強化処理]

前述したように、ゲーム進行手段 52 は、2 枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力を上昇させる強化処理を実行する機能を備える。このゲームでは、ユーザが強化処理を実行するには一定量の強化ポイントが必要となる。

強化処理は、例えば以下のように行われてよい。強化対象となる選手カード（ユーザによって指定された、残留する選手カード）を選手 A の選手カードとし、選手 A の選手カードに一体化させられて消失する選手カードを選手 B の選手カードとする。この場合、強化処理では、CPU 21 が選手 A の選手カードの「打力」、「走力」、「守備力」の能力値を示すパラメータに対して、選手 B の選手カードの「打力」、「走力」、「守備力」の能力値を示すパラメータの一定比率をそれぞれ加算することで、新たな選手 A の選手力

ードのパラメータを算出するようにしてもよい。この強化処理によって、選手Bの選手カードの能力上の特徴が選手Aの選手カードに反映されることになる。

強化処理後には、CPU 21は、強化処理の後にユーザデータベース31にアクセスし、対象となるユーザIDのユーザデータから選手Bの選手カードのデータを削除し、選手数の値を1だけ減少させ、選手Aの選手カードのパラメータを書き換え、対象となるユーザIDの強化ポイントを所定量減少させる。なお、強化ポイントは、上記スカウトパートを実行したり、以下に説明する試合パートを実行したりすることによって増加する。

[0053] [対戦処理]

前述したように、ゲーム進行手段52は、図8のトップページのメニュー3の選択操作に応じて、他のユーザのチームと野球の対戦を行う対戦処理を実行する機能を備える。この対戦処理の詳細は、後述するユーザ間対戦実行手段54と同様であるため、ここでは重複説明を省略する。

[0054] [抽選処理]

前述したように、ゲーム進行手段52は、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選処理を実行する。抽選処理は、好ましくは、選手カードを抽選箱の中から1枚を引く演出を経て実行される。抽選によって出現する選手カードは基本的にランダムであるが、技術能力の高かった選手や人気のある選手の選手カード（いわゆるレアカード）が抽選で出現する確率は非常に低く設定されている。抽選処理は、例えば所定量のエールポイントと引き換えにユーザが実行できるようにしてもよい。

[0055] 以上、ゲーム進行手段52の主要な機能（スカウト処理、強化処理、対戦処理、及び抽選処理）について説明した。

ゲーム進行手段52はさらに、ユーザが保持する各ポイントあるいは選手数に基づいて、ユーザによって選択されたメニューに応じた機能（スカウト処理、強化処理、対戦処理、及び抽選処理）が実行できるか否かを判定し、選択されたメニューに応じた機能が実行できない場合には、機能が実行でき

ないことをユーザに報知するためのテキストを含むページを通信端末10上に表示する。例えば、1回の探索に行動力が「5」必要となるエリアについてスカウト処理を実行しようとする場合に、ユーザの行動ポイントが「3」のときには、スカウト処理が実行できないため、例えば「行動力が足りません。行動力は3分ごとに1回復します。ゆっくり待ちましょう。」などといったテキストを表示させる。このとき、ゲームサーバ20のCPU21は、ユーザデータベース31にアクセスして、ユーザの行動ポイントのデータと、探索対象のエリアに要する行動力（既定値）との比較処理を行って、スカウト処理の実行可否を判定する。

[0056] 上述したように、このゲームでは、図8のユーザデータ表示領域に表示される行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、および選手数は、スカウト処理、強化処理、対戦処理、及び抽選処理の各機能の実行によって変動しうるものとなっている。

なお、スカウト処理、強化処理、対戦処理、及び抽選処理の実行に応じたポイントの増加量及び減少量（消費量）は既定値であるが、その値は、ユーザのゲーム内の状況によって異なってよい。例えば、前述したように、スカウト処理では、探索対象となるエリアごとに必要となる行動力が異なる場合には、スカウト処理の実行による行動ポイントの消費量が、ユーザのゲームの進行度合いによって変化する。例えば、このゲームのスカウト処理では、エリア1、エリア2、…とゲームが進行するにつれて、1回の探索に要する行動力が増加するように設定されている。このとき、図9のメニューm10の選択操作に応じて対抗戦チケットが付与される確率が、表示領域101に表示されている行動力に概ね比例した値である場合には、ユーザのエリアの進行に応じて対抗戦チケットが得られる確率が増加することになるため、ユーザがスカウト処理をより多く実行する要因となりうる。

[0057] [対抗戦処理]

ゲーム進行手段52は、後述する受付手段53、ユーザ間対戦実行手段54、対抗戦実行手段55、第1の特典付与手段57、及び第2の特典付与手

段 5 8 と協働して、グループ同士で行われる対抗戦の処理を実行する機能を備える。

本実施形態において、対抗戦は、ユーザのチームに応じて複数のユーザを P グループ（P リーグに属するチームのユーザ）と Q グループ（Q リーグに属するチームのユーザ）に分け、P グループと Q グループとで戦う、いわば団体戦である。図 8 では、ユーザ名：K N M で、かつチーム：P 1 のユーザの通信端末 1 0 に表示されるトップページを例示したが、このユーザが対抗戦にエントリーする場合、P グループに属することになる。対抗戦の勝敗は、P グループに属するユーザと Q グループに属するユーザとの間で行われる複数のユーザ間の対戦（ユーザ間対戦）の結果に基づいて決定される。後述するように、P グループと Q グループのいずれか勝利したグループに属するユーザにのみ特典が付与されるか、あるいは、P グループと Q グループのいずれか勝利したグループに属するユーザは敗北したグループに属するユーザよりも多くの特典が付与される。

[0058] 図 1 2 に、図 8 のトップページのメニュー m 6 が選択操作されたときの、ユーザの通信端末 1 0 上のウェブページの変化の一例を示す。図 1 2 のウェブページ P 1 に例示されるように、ゲーム進行手段 5 2 は、対抗戦 B 1, B 2, B 3, …の複数の対抗戦を選択可能に通信端末 1 0 に表示させる。

図 1 2 のウェブページ P 1 において、表示領域 2 0 0 には、ユーザが属するグループ（図 1 2 の例では、P グループ）と、ユーザが所持する対抗戦チケットの枚数（図 1 2 の例では、8 枚）とが表示されている。図 1 2 のウェブページ P 1 において、表示領域 2 0 1 ～ 2 0 3 には、それぞれ対抗戦 B 1 ～ B 3 についての情報が表示されている。各対抗戦について表示される情報には、対抗戦にエントリーするために必要な対抗戦チケットの枚数が含まれる。例えば、図示の例では、対抗戦 B 1 にエントリーするためには 3 枚の対抗戦チケットが必要である。図 1 2 のウェブページ P 1 には、好ましい表示例として、ユーザが所属するグループが勝利したときにユーザが得られる特典と、対抗戦の状況を示す情報（対抗戦のエントリー開始時刻からのユーザ

間対戦の総数（後述する第１の数）、対抗戦のエントリー終了時刻までの残り時間）とについても、表示領域２０１～２０３の各々に表示されている。ここで、ユーザが得られる特典は、例えば、イベントポイント（対抗戦Ｂ１の例では、５０ｐｔ）であって、ユーザがゲーム上で利用可能な一定量のポイント（上述したエールポイントや強化ポイント）と交換可能なポイントである。

なお、同一の対抗戦において、ユーザは、対抗戦チケットを消費する限り、何度でもエントリーしてユーザ間対戦を行うことができるようにしてもよい。例えば、ユーザが２０枚の対抗戦チケットを保持している場合には、図１２のウェブページＰ１に表示される対抗戦Ｂ１において６回のユーザ間対戦を行うことができるようにしてもよい。

[0059] 受付手段５３は、異なるグループ（Ｐグループ、Ｑグループ）の間の対戦である対抗戦（グループ間競争）を複数設け、ユーザの操作に応じて、複数の対抗戦のうち少なくともいずれかの対抗戦へのユーザのエントリーを受け付ける機能を備える。

受付手段５３の機能の実現方法の一例について、図１３及び図１４を参照して説明する。図１３は、ユーザの対抗戦へのエントリーを行うときのゲームサーバ２０のＣＰＵ２１の処理を示すフローチャートの一例である。図１４は、対抗戦ごとのエントリーリストのデータ構成の一例を示す。エントリーリストには、エントリーしたユーザ（ユーザＩＤ）と、エントリー受付時刻と、エントリー受付時刻までに実行されたユーザ間対戦の総数とが対応付けて記述されている。エントリーリストは、例えばゲームデータベース３２に記憶されるデータである。

[0060] 図１３のフローチャートではまず、ユーザが図１２に示すウェブページＰ１においていずれかの対抗戦を選択操作することによって、そのユーザの通信端末１０から、いずれかの対抗戦に対するエントリー要求が通知されると（ステップＳ１０：ＹＥＳ）、ＣＰＵ２１は、ユーザデータベース３１にアクセスして対象となるユーザが所持する対抗戦チケットの枚数（保有チケッ

ト枚数；N u）を読み出し、ユーザによって選択された対抗戦のエントリーに必要なチケット枚数（N e n t）と比較する（ステップS 1 2）。なお、対抗戦のエントリーに必要なチケット枚数（N e n t）は、その対抗戦が設定されるときに決定される値である。C P U 2 1は、保有チケット枚数（N u）が、対抗戦のエントリーに必要なチケット枚数（N e n t）よりも多い場合に（ステップS 1 4：Y E S）、選択された対抗戦に対するユーザのエントリーを許可し、エントリー要求についてのユーザIDと、チームと、エントリー受付時刻と、エントリー受付時刻までに実行されたユーザ間対戦の総数とをエントリーリストに書き込む（ステップS 1 6）。ここで、エントリー受付時刻は、エントリー要求が通知された時刻である。C P U 2 1は、エントリー受付時刻までに実行されたユーザ間対戦の総数として、エントリー受付時刻における後述する対抗戦データの値（C N T__kの値）を読み出す。

次に、C P U 2 1は、ユーザにエントリー完了であることを通知するためのH T M Lデータを送信し（ステップS 1 8）、ユーザデータベース3 1内のユーザの対抗戦チケットの枚数のデータを、対抗戦のエントリーに必要なチケット枚数だけ減ずる処理を行う（ステップS 2 0）。一方、C P U 2 1は、保有チケット枚数（N u）が、対抗戦のエントリーに必要なチケット枚数（N e n t）よりも少ない場合には（ステップS 1 4：N O）、選択された対抗戦に対するユーザのエントリーを許可せず、ユーザにエントリー不可であることを通知するためのH T M Lデータを送信する（ステップS 2 2）。

ユーザは、同一の対抗戦に何度でもエントリーしてもよく、その場合には再度ステップS 1 0から処理が行われる。

[0061] 受付手段5 3では、C P U 2 1は、対抗戦を複数設定するに当たって、各対抗戦について対抗戦データを作成する。後述するように、対抗戦データは、例えばゲームデータベース3 2に記憶されるデータであって、対抗戦の実行を管理するためのデータである。対抗戦データについて後述する。

[0062] ユーザ間対戦実行手段54は、ユーザがエントリー済みの対抗戦において、ユーザの操作に応じて、異なるグループに属するユーザ間での対戦処理を実行する機能を備える。

ユーザ間対戦実行手段54の機能は例えば、以下のとおり実現される。図12に示すウェブページP1において、エントリー済みのいずれかの対抗戦をユーザが選択する操作を行うと、ゲームサーバ20のCPU21は、図12に示すウェブページP2に遷移させる。図12に示すウェブページP2の例は、ユーザが、エントリー済みの対抗戦B1を選択した場合の例を示している。このウェブページは、選択された対抗戦（この場合、対抗戦B1）の状況を示す情報を含む表示領域204と、対戦相手の候補である他の複数のユーザの一覧を選択可能に表示する表示領域205とを含む。図8に例示した、ユーザ名：KNMで、かつチーム：P1のユーザは、Pグループに属しているため、CPU21は、例えば、このユーザ向けのウェブページの画像領域205に表示する対戦相手の候補として、対抗戦B1にエントリー済みであり、かつQグループに属している複数のユーザをランダムに選択する。このとき、対戦するユーザID同士の技能レベルが同程度であることが好ましい。

[0063] 以下、ユーザ間での対戦処理を実行するときのゲームサーバ20のCPU21の処理を、図15及び図16を参照して説明する。図15は、ユーザ間での対戦処理を実行するときのゲームサーバ20のCPU21の処理を示すフローチャートである。図16は、対戦処理が実行されるときにユーザの通信端末10に表示されるウェブページの表示例を示す図である。

[0064] 図15のフローチャートにおいてまず、例えば図12のウェブページP2に示すように、ユーザの通信端末10にウェブページにおいて複数の対戦相手の候補のリストが表示される（ステップS30）。いずれかの対戦相手を選択する操作が行われると（ステップS32：YES）、CPU21は、ユーザの通信端末10宛に新たなHTMLデータを送信する。それによって、図16のウェブページP3に示すように、ユーザの通信端末10には、ユー

ザによって選択された対戦相手の情報と、「試合開始」のメニューとを含むウェブページが表示される。ここで、「試合開始」のメニューの選択操作がなされると（ステップS34：YES）、CPU21は、ユーザデータベース31にアクセスして、対戦する各ユーザの選手カードのパラメータを読み出して、対戦結果を決定する（ステップS36）。対戦の実行に当たって、CPU21は、ユーザデータベース31にアクセスし、対象となるユーザIDの運営ポイントが試合の実行に必要とする所定量以上である場合に、運営ポイントからその所定量を減少させるようにしてもよい。

[0065] 対戦結果の決定方法は、ユーザが保有する選手カードのパラメータ（能力値）がその勝敗に影響を与える方法である限り如何なる方法を採用することができる。例えば、対戦相手となる2つのユーザIDに対応付けられた複数の選手カードのパラメータ（能力値）を比較し、パラメータがより大きい選手カードをより多く保有しているユーザが、高い確率（例えば、60～90%の範囲内の所定の確率）をもって勝利するように設定してよい。この勝率は、パラメータの差が大きいほど高い確率としてもよい。このとき、図6に示したように、能力値の項目が複数存在する場合には、所定の重み付け（例えば、図6の例では、「打力」を0.3、「走力」を0.3、「守備力」を0.4の重み付けにする等）をもって総合的な能力値を算出し、この総合的な能力値を比較対象とすることができる。

[0066] CPU21は、対戦結果を決定すると対戦結果をユーザに通知するために、その対戦結果を含むウェブページを表示させるHTMLデータを、「試合開始」のメニューの選択操作を行ったユーザの通信端末10宛に送信する（ステップS38）。「試合開始」のメニューを選択する操作が行われてから、対戦結果を含むウェブページが表示されるまでの時間は極めて短時間（例えば数秒）であるため、ユーザは、簡易な操作のみで極めて短期間で対戦結果を知ることができる。図16のウェブページP4は、対戦処理の実行によって表示されるウェブページを示す図である。図16のウェブページP4では、例えばスコア等を含む試合結果が表示される。

[0067] 対抗戦実行手段55は、複数の対抗戦の各々について、ユーザ同士の対戦であるユーザ間対戦を行うためのユーザの操作を受け入れ、ユーザ間対戦の結果に基づいて、各対抗戦における勝敗を決定する機能を備える。

本実施形態において、対抗戦は、エントリー開始時刻からエントリー終了時刻までの所定時間内、又は予め定められた所定回数だけ、ユーザ間対戦を行うためのユーザの操作を受け入れる。所定時間内、又は所定回数という条件を満たす限り、その対抗戦にエントリー済みの特定のユーザが何度でもユーザ間対戦を実行するようにしてもよいし、特定のユーザが実行可能なユーザ間対戦の数に上限を設定してもよい。

[0068] 対抗戦実行手段55の機能を実現するに当たって、CPU21は、図17に例示する対抗戦データを参照する。対抗戦データは、例えばゲームデータベース32に記憶されるデータであって、対抗戦の実行を管理するためのデータである。本実施形態では、CPU21は、同時に開催されているn個の対抗戦B1～Bnを管理している。

[0069] 対抗戦B1～Bnのうちいずれかの対抗戦Bk (k: 1～n) についての対抗戦データには、対抗戦Bkを設定するときに予め定められる定数のデータとして、以下のデータが含まれる。

- ・エントリーに必要な対抗戦チケットの枚数 (Nent__k)
- ・エントリー開始時刻
- ・エントリー終了時刻
- ・ユーザ間対戦の最大数 (Cmax__k)

[0070] 対抗戦B1～Bnのうちいずれかの対抗戦Bk (k: 1～n) についての対抗戦データには、対抗戦Bkの進行に応じて変化する変数のデータとして、以下のデータが含まれる。CPU21は、ユーザ間対戦の実行に応じてゲームデータベース32にアクセスし、以下の変数を逐次書き換える。

- ・実行されたユーザ間対戦の総数 (CNT__k)
- ・Pグループの総得点
- ・Qグループの総得点

[0071] CPU 21は、対抗戦B kについてのユーザ間対戦を行うためのユーザの操作が所定時間内に限定されている場合、ユーザ間対戦を行うためのユーザの操作を認識すると、対抗戦データのエントリー開始時刻及びエントリー終了時刻を参照して、そのユーザ間対戦の実行を許可するか否かを決定する。CPU 21は、対抗戦B kについてのユーザ間対戦が所定回数までに限定されている場合、ユーザ間対戦を行うためのユーザの操作を認識すると、対抗戦データのユーザ間対戦の最大数を参照して、そのユーザ間対戦の実行を許可するか否かを決定する。

CPU 21は、ユーザ間対戦の結果（例えば、対戦のスコア）が決定されると、ゲームデータベース32にアクセスして、ユーザ間対戦の総数をインクリメントするとともに、ユーザ間対戦においてPグループ、Qグループに属しているユーザが取得した得点をそれぞれ、Pグループの総得点、Qグループの総得点に加算する。CPU 21は、対抗戦B kについてのエントリー終了時刻に達するか、あるいはユーザ間対戦がその最大数に達すると、その時点でのPグループの総得点及びQグループの総得点に基づいて、対抗戦B kにおけるPグループ及びQグループの勝敗を決定する。例えば、総得点が多い方のグループの勝利とする。

[0072] 通知手段56は、以下の情報のうち少なくともいずれかを通信端末10宛に通知する機能を備える。

- ・ 対抗戦B kのエントリー開始時刻からの経過時間（「第1の時間」）
- ・ 対抗戦B kのエントリー開始時刻からのユーザ間対戦の総数（「第1の数」）
- ・ 対抗戦B kのエントリー終了時刻までの残り時間（「残り時間」）
- ・ 対抗戦B kのエントリー終了時刻までのユーザ間対戦の残り回数（「残り回数」）

[0073] 例えば、図12のウェブページP1では、ユーザが選択可能な対抗戦毎に、対抗戦のエントリー開始時刻からのユーザ間対戦の総数（第1の数）と、対抗戦のエントリー終了時刻までの残り時間とが通知される例が示されてい

る。

[0074] 通知手段56の機能は、以下のようにして実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、対抗戦の選択を促すウェブページ（図12のP1）や、対戦相手の選択を促すウェブページ（図12のP2）を表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する。このとき、CPU21は、図8のトップページのメニューm6が選択操作されたタイミング（より具体的には、メニューm6の選択操作に応じたHTTPリクエストを受信して処理するタイミング）における時刻（「基準時刻」という。）に基づいて、対抗戦データを参照して、対抗戦毎に、上述した第1の時間、第1の数、残り時間、及び残り回数の少なくともいずれかを算出する。例えば、図17の対抗戦データにおいて、対抗戦B1についての第1の時間は、対抗戦B1のエントリー開始時刻から基準時刻までの間の時間として算出される。対抗戦B1についての第1の数は、基準時刻における変数CNT__1である。対抗戦B1についての残り時間は、基準時刻からエントリー終了時刻までの間の時間として算出される。対抗戦B1についての残り回数は、Cmax__1から基準時刻における変数CNT__1を減算した値として算出される。

[0075] 通知手段56は、各対抗戦についてエントリーするのに必要な対抗戦チケットの枚数を通知する機能を備えていてもよい。この場合、CPU21は、対抗戦の選択を促すウェブページ（図12のP1）を表示するためのHTMLデータを生成するに当たって、対抗戦データを参照して、エントリーに必要な対抗戦チケットの枚数についての情報を含めるようにする。例えば、図12に示したウェブページP1では、対抗戦B1にエントリーするのに必要な対抗戦チケットの枚数が「3枚」と表示される。

[0076] なお、CPU21は、エントリー済みのユーザ向けのウェブページには、そのユーザが属しているグループの現時点における総得点を逐次表示するようにしてもよい。例えば、図12のP2に示したように、Pグループに属しているユーザ向けのウェブページには、「Pグループ250得点×Qグループ???得点」と表示されている。これによって、ユーザは、自グループの

現時点の総得点から自グループが有利であるのか不利であるのかを推測し、ユーザ間対戦を行うか否か判断することができる。つまり、自グループが不利であると判断されれば、ユーザにとって、積極的にユーザ間対戦を行って自グループの挽回を図る動機付けとなる。

なお、図12のウェブページP2に示したように、相手グループであるQグループの総得点を表示しないようにしてもよい。これにより、グループ間の総得点差がユーザに分からなくなるため、ユーザは、自グループの現在の総得点と残り時間及び／又は残り回数に基づいてユーザ間対戦を行うべきか否か（つまり、自グループを助けるべきか否か）について判断するようになり、ゲームの興趣性が増す。また、対抗戦のグループ間の総得点差が多過ぎることがユーザに分かってしまうと、ユーザ間対戦を行っても大勢に影響がないとユーザに判断され、その対抗戦にエントリーする誘因を削ぐことになって好ましくない。

[0077] 第1の特典付与手段57は、ユーザが所属している（つまり、ユーザに対応付けられている）グループの対抗戦における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する特典の内容を決定する機能を備える。ユーザに付与される特典の内容は、特に限定するものではないが、本実施形態の例では、イベントポイントである。イベントポイントは、前述したように、ユーザがゲーム上で利用可能な一定量のポイント（上述したエールポイントや強化ポイント）や、ゲームにおけるアイテム（例えば、選手カード等）と交換可能なポイントであってよい。対抗戦にエントリーしたすべてのユーザに対して特典を付与する場合には、対抗戦に勝利したグループに属しているユーザは、対抗戦に敗北したグループに属しているユーザよりも多くの特典が得られるようにすることが好ましい。

例えば図12のウェブページP1に表示されているポイント（例えば対抗戦B1の場合には、50pt（ポイント））は、自グループが勝利したときにユーザが得られる特典であり、エールポイント、強化ポイント等のゲーム上で利用可能なポイントに変換可能なポイントであってよい。

[0078] 第1の特典付与手段57の機能は、以下のようにして実現できる。なお、対抗戦における勝敗に基づいてユーザに対して特典を付与するか否か、又はユーザに対して付与する特典の内容については、予めROM22に記録されているものとする。ゲームサーバ20のCPU21は、対抗戦Bkについての勝敗を決定すると、勝利したグループに属しているユーザにのみ特典を付与するように設定されている場合には、ゲームデータベース32の対抗戦Bkについてのエントリーリストを参照して、勝利したグループに属しているユーザを特定する。CPU21は、勝利したグループ、及び敗北したグループに属しているユーザに特典を付与するように設定されている場合には、ゲームデータベース32の対抗戦Bkについてのエントリーリストを参照して、勝利したグループに属しているユーザ、及び敗北したグループに属しているユーザを特定する。CPU21は、対象となるユーザを特定すると、ROM22を参照して、各ユーザに対して付与すべき特典の内容を決定し、特典を付与する処理を行う。なお、特典を付与する処理とは、付与対象となるユーザのユーザIDと、付与されるポイントやアイテムを関連付ける処理であってよい。例えば、特典として付与されたイベントポイントに相当する強化ポイントをユーザに与える場合、CPU21は、付与対象となるユーザのユーザIDのユーザデータにおける強化ポイントを書き換える処理（与えられたポイントを加算する処理）であってよい。

[0079] 第2の特典付与手段58は、対抗戦の第1の時間（つまり、エントリー開始時刻からの経過時間）に応じて、あるいは第1の数（つまり、エントリー開始時刻から実行されたユーザ間対戦の総数）に応じて変動する第2の特典を、その対抗戦へエントリーしたユーザに対して付与する機能を備える。なお、第2の特典は、第1の時間に代えて残り時間（つまり、エントリー受付時刻からエントリー終了時刻までの残り時間）に応じて、あるいは第1の数に代えて残り回数（つまり、エントリー受付時刻からエントリー終了時刻までのユーザ間対戦の残り回数）に応じて変動するものであってもよい。

[0080] 第2の特典付与手段58の機能は、以下のようにして実現できる。ゲーム

サーバ20のCPU21は、対象となる対抗戦についてエン트리リストを参照して、特典付与の対象となるユーザを特定する。また、CPU21は、特典付与の対象となる各ユーザについて、エン트리開始時刻と、エン트리開始時刻までに実行されたユーザ間対戦の総数とを読み出して、第1の時間、第1の数、残り時間、あるいは残り回数のうち少なくともいずれかを算出する。例えば、第1の時間、第1の数、残り時間、あるいは残り回数のうちいずれかと、第2の特典とを対応付ける対応付けデータを例えばROM22に記録しておき、CPU21は、その対応付けデータを参照して、各ユーザに付与する第2の特典の内容を決定する。

第2の特典をユーザに付与する処理は、付与対象となるユーザのユーザIDと、第2の特典として付与されるポイントやアイテムを関連付ける処理であってよい。例えば、第2の特典として付与されたイベントポイントに相当する強化ポイントをユーザに与える場合、CPU21は、付与対象となるユーザのユーザIDのユーザデータにおける強化ポイントを書き換える処理（与えられたポイントを加算する処理）であってよい。

[0081] （6）本実施形態のゲーム制御装置の主要な処理のフロー

次に、本実施形態のゲーム制御装置により行われる主要な処理のフローの一例について、図18A及び図18Bのフローチャートを参照して説明する。図18A及び図18Bのフローチャートは、主として受付手段53、ユーザ間対戦実行手段54、対抗戦実行手段55、第1の特典付与手段57、及び第2の特典付与手段58によって実現される処理であり、ゲームサーバ20によって管理される複数の対抗戦の各々を対象として行われる。

[0082] 図18Aにおいて、対抗戦B_k（k：1～n）のエン트리開始時刻に達すると（ステップS100：YES）、対抗戦B_kについてのエントリーが開始される（ステップS110）。ステップS110以降、ユーザは、対抗戦B_kにエントリーし、次いで対抗戦B_kにおけるユーザ間対戦を実行するための操作を行うことができる。ここでは、図13のフローチャートに従って、ユーザが対抗戦B_kにエントリー済みである場合を想定する。

ユーザが、図 8 に例示したトップページ上でメニュー m 6 を選択操作すると、例えば図 1 2 の P 1 に示すように、現在開催中の複数の対抗戦のリストを含むウェブページが表示される。この対抗戦のリストの中から対抗戦 B k を選択する操作をユーザが行うと（ステップ S 1 2 0 : Y E S）、選択された対抗戦 B k に対するエントリー要求を含むメッセージがゲームサーバ 2 0 宛に送信されて、図 1 3 に示したようにユーザのエントリー要求が処理される。エントリーが完了すると、ゲームサーバ 2 0 は、図 1 2 に示すウェブページ P 2 を表示する H T M L データを送信する。それにより、ユーザの対抗戦 B k におけるユーザ間対戦の対戦相手の候補のリストを含むウェブページがユーザの通信端末 1 0 に表示され、ユーザのいずれかの対戦相手の候補の選択操作に応じてユーザ間対戦が実行される（ステップ S 1 3 0）。ユーザ間対戦の処理は、図 1 5 のフローチャートに関連付けて説明した通りである。

[0083] ゲームサーバ 2 0 の C P U 2 1 は、ユーザ間対戦が終了する度に、ゲームデータベース 3 2 内の対抗戦データにアクセスし、ユーザ間対戦による得点（スコア）を対抗戦 B k における P グループの総得点、及び Q グループの総得点に加算するとともに（ステップ S 1 4 0）、実行されたユーザ間対戦の総数 C N T _ k をインクリメントする（ステップ S 1 5 0）。ここで、ユーザ間対戦の総数 C N T _ k が所定のユーザ間対戦の最大数 C max _ k に達したか（ステップ S 1 6 0 : Y E S）、あるいは現在時刻がエントリー終了時刻に達した場合には（ステップ S 1 7 0 : Y E S）、エントリーの受付が終了となる（ステップ S 1 8 0）。ステップ S 1 6 0 又はステップ S 1 7 0 の条件を満たさなければ、ステップ S 1 2 0 に戻って次のユーザ間対戦を受け付ける。なお、ステップ S 1 6 0 とステップ S 1 7 0 の A N D 条件を満たす（両条件を満たす）場合にエントリーの受付を終了させてもよい。

[0084] ゲームサーバ 2 0 の C P U 2 1 は、ステップ S 1 8 0 でエントリーの受付終了となった場合には、それ以降、ユーザが対抗戦 B k にエントリーを行うことを許可せず、既に対抗戦 B k にエントリー済みのユーザが対抗戦 B k に

ついでユーザ間対戦を行うことを許可しない。エントリー終了になると、CPU 21は、ゲームデータベース32内の対抗戦データにおける対抗戦BkのPグループの総得点、及びQグループの総得点に基づいて、PグループとQグループの勝敗を決定する（ステップS190）。次いで、CPU 21は、ユーザが所属しているグループの対抗戦Bkにおける勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を、ゲームデータベース32内の対抗戦Bkのエントリーリストを参照して決定する（ステップS200）。ユーザに付与される第1の特典の内容は、例えば、エールポイント、強化ポイント等のゲーム上で利用可能なポイントに換算可能な一定量のイベントポイントである。

[0085] 次に、CPU 21は、さらに対抗戦Bkについてエントリーリストを参照し、対抗戦Bkにエントリーしたユーザに対して第2の特典を付与する（ステップS210）。すなわち、CPU 21は、エントリーした各ユーザについて、エントリー受付時刻に応じた第1の時間、第1の数、残り時間、あるいは残り回数のうち少なくともいずれかを算出し、これらの値に応じた第2の特典の内容を、例えばROM 22に記憶するデータを参照して決定する。ユーザに付与される第2の特典の内容は、例えば、一定量のエールポイント、強化ポイント等のゲーム上で利用可能なポイントである。

[0086] 上述したように、上記ゲーム制御装置では、ユーザが他のユーザと対戦する個別のユーザ間対戦の結果の総計に基づき、各ユーザが予め対応付けられているグループとしての対抗戦の結果が決定される。すなわち、個々のユーザは自分自身の対戦を行うが、その対戦結果が、対抗戦の結果に間接的に結びついているという構成を備えたものである。しかも、このゲーム制御装置によれば、ユーザが対応付けられているグループの対抗戦における結果（勝敗等）に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定するように構成されているため、対抗戦にエントリー（参加）して積極的にユーザ間対戦を実行することをユーザに動機付けることができる。ユーザは同一の対抗戦に対して

、繰り返しエントリーすることができる。

また、このゲーム制御装置では、ユーザが対抗戦にエントリーした時点の対抗戦の状況（第1の時間、あるいは第1の数）に応じて変動する第2の特典を、ユーザに付与する。このとき、対抗戦の状況（第1の時間、第1の数、残り時間、又はユーザ間対戦の残り回数）がユーザに通知されるため、ユーザは、対抗戦の状況と、付与される第2の特典とを勘案しながら、対抗戦にエントリーすべきか否か判断するように構成されているため、興趣性の高いゲームを実現することができる。

[0087] なお、上述した実施形態では、登録手段51（対応付け手段）がユーザをPグループ又はQグループに対応付け、受付手段53は、異なるグループの間の競争である対抗戦を複数設け、ユーザの操作に応じて、複数の対抗戦のうち少なくともいずれかの対抗戦へのユーザのエントリー（参加）を受け付ける場合について示したが、これに限られない。グループ間競争としての対抗戦は単一でもよい。すなわち、上記実施形態のように、ユーザが複数の対抗戦の中からまず任意の対抗戦を選択するのではなく、1つの対抗戦のみが設けられており、その1つの対抗戦の中で、ユーザが任意の対戦相手のユーザを選択するといった形態でもよい。なお、対抗戦を複数設ける場合には、各ユーザは、複数の対抗戦に対して同時時間帯にエントリーしてユーザ間対戦を並行して行うことが可能であり、現実世界では不可能な団体戦を実現することができる。また、このように複数の対抗戦にエントリーすることで、ユーザは、各対抗戦における複数の特典を同時に、あるいは時間を前後して獲得する可能性も見込めるので、遊戯性が向上する。さらに、このような複数の特典を獲得しようとする場合には、複数の対抗戦にエントリーするための対抗戦チケットが必要になるので（例えば、上述した実施形態の例では、1対抗戦にエントリーするために3チケット、3つの対抗戦にエントリーするために9チケットが必要）、ユーザはこの対抗戦チケットを入手しようとして、図10に示すスカウト処理を積極的に行うようになる。つまり、対抗戦が複数設けられる場合には、ユーザは対抗戦のみではなく、この対抗戦に連携

した他のモード（スカウト処理等）についてもより積極的に行うようになることが動機づけられるので、単一のゲームモードを遊戯するだけではない深いゲーム性の実現される。

[0088] (7) 変形例

(7-1) 変形例 1

上述した実施形態のゲーム制御装置において、第2の特典付与手段58は、対抗戦において、第1の時間（つまり、エントリー開始時刻からの経過時間）が短いほど、あるいは第1の数（つまり、エントリー開始時刻から実行されたユーザ間対戦の総数）が少ないほど、その対抗戦においてユーザ間対戦の操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典を大きくしてもよい。なお、特典の大きさは、付与されるポイントやアイテム等の数などの定量的に評価可能な指標に限られず、希少性を考慮したものであってよい。例えば、1つのアイテムが付与される場合であっても、希少性の高い（レアな）アイテムは希少性の低い（比較的流通している）アイテムよりも大きい特典である。

[0089] この構成では、対抗戦の受付を開始してから早いタイミングでその対抗戦に参加するほど、大きい第2の特典を得ることができるため、ユーザは、早めにその対抗戦においてユーザ間対戦を実行することを動機付けられる。

同時に、ユーザが、対抗戦の受付終了間際になって駆け込み的にその対抗戦でユーザ間対戦を実行して短時間で特典を得ることを抑制できる。つまり、仮に第2の特典が一定であり、対抗戦の受付開始直後にユーザ間対戦を行って得られる第2の特典と、対抗戦の受付終了直前にユーザ間対戦を行って得られる第2の特典とが同一であったならば、対抗戦の大勢がより明確であり、かつ特典（第1の特典及び第2の特典）が得られるまでの時間が短い後者の行動（つまり、受付終了直前にユーザ間対戦を行うこと）を多くのユーザが選択する状況が考えられるが、かかる状況は対抗戦を活性化させる点で好ましくない。そこで、本変形例では、対抗戦の形勢がより不確実な、対抗戦の受付開始のより早い段階でユーザ間対戦を行うユーザに対して、より大

きなインセンティブを付与する。これによって、対抗戦が行われる期間の序盤、中盤、終盤で満遍なくユーザがユーザ間対戦を行うことが図られ、対抗戦が活性化される。

[0090] 本変形例を実現するために、第1の時間、又は第1の数と、第2の特典との対応関係を示す対応付けデータをROM22に記憶しておく。ゲームサーバ20のCPU21は、対象となる対抗戦のエントリーリストに記録された各ユーザについての第1の時間、又は第1の数に基づき、ROM22の対応付けデータを参照して、各ユーザの第2の特典を決定する。なお、前述したように、第1の時間は、対抗戦データとエントリーリストを参照し、対象となる対抗戦のエントリー開始時刻からエントリー受付時刻までの経過時間として算出される。第1の数は、対象となる対抗戦のエントリー開始時刻からのユーザ間対戦の総数として読み出される。

[0091] 本変形例における対応付けデータの一例を図19A及び図19Bに示す。図19Aに示した例では、横軸が原点をエントリー開始時刻としたときのエントリー受付時刻（つまり、第1の時間）を、縦軸が第2の特典の大きさをそれぞれ示す。図19Bに示した例では、横軸が、エントリー受付時刻までに実行されたユーザ間対戦の総数（つまり、第1の数）を、縦軸が第2の特典の大きさをそれぞれ示す。図19A及び図19Bに示した例では、第1の時間が短いほど、あるいは第1の数が少ないほど、対象となる対抗戦においてユーザ間対戦の操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典を、段階的に大きくする設定としている。図19A及び図19Bに示す対応付けデータは一例に過ぎず、第2の特典は、第1の時間、あるいは第1の数に応じて線形に、あるいは非線形に変化させてもよい。

[0092] (7-2) 変形例2

上述した実施形態のゲーム制御装置において、第2の特典は、第1の特典よりも小さくてもよい。仮に第2の特典が第1の特典よりも大きい場合には、ユーザは、対抗戦の勝敗を考慮することなく、第2の特典を得ることを主目的として対抗戦の状況のみを考慮してユーザ間対戦を実行することになる

ことが考えられる。これでは、対抗戦の勝敗に対してユーザが興味を無くしてしまい、対抗戦の興趣性が失われる虞がある。そこで、第2の特典を第1の特典よりも小さくすることで、ユーザは、あくまで対抗戦の帰趨を第一義的に考慮しつつ、第2の特典を付随的なボーナスとして位置付けるようになる。これによって、対抗戦の興趣性を維持しつつ、ユーザに追加的な楽しみを与える構成とすることができる。

図19A及び図19Bに示した例は、変形例1と変形例2を組み合わせた場合の第1の特典と第2の特典の設定例を示している。この例では、第1の時間、あるいは第1の数とは無関係に対抗戦の勝敗で決定される第1の特典は、常に第2の特典よりも大きく設定されている。なお、図19A及び図19Bの設定例は一例に過ぎず、本変形例では、第2の特典は第1の時間、あるいは第1の数に応じて必ずしも変動させる必要はない。

[0093] (7-3) 変形例3

上述した実施形態のゲーム制御装置において、第1の特典及び第2の特典を一括してユーザに付与してもよい。つまり、第1の特典をユーザに付与し、第2の特典を別個にボーナス特典として付与してもよいが、これらを一括して付与してもよい。1つの対抗戦について一括して特典を付与することで、処理の煩雑さが抑制される。

例えば、第1の特典が200pt一定であり、第2の特典がエントリーのタイミングに応じて10～50ptの範囲で変動する場合を想定する。この場合、ユーザがエントリーしてユーザ間対戦を行ったタイミングで、20ptの第2の特典を付与し、対抗戦が終了してそのユーザのグループが勝利した場合に200ptを付与してもよいし、本変形例のように、対抗戦が終了後に一括して220ptをユーザに付与してもよい。本変形例の場合には、ユーザのポイント付与に対する通知が1回で済むため、通信処理が煩雑さが抑制される。

[0094] (7-4) 変形例4

上述した実施形態のゲーム制御装置において、第2の特典として付与され

るポイント又はアイテムの総量が決められており、第2の特典付与手段58は、第1の時間が短い順、あるいは第1の数が少ないユーザの順に、総量からポイント又はアイテムを付与してもよい。この構成では、第2の特典として付与されるポイント又はアイテムの総量が決められており、いわゆる早い者勝ちによって第2の特典を得ることができる。そのため、ユーザが対抗戦のユーザ間対戦を競って早く実行することが動機付けられ、対抗戦が活性化される。

例えば、特定の対抗戦に設けられる第2の特典の総量を900ptとし、その対抗戦について、第1の時間が短い順、あるいは第1の数が少ないユーザの順、つまりユーザ間対戦の実行についての操作が早い順に30ptずつ第2の特典が付与される場合には、その操作が早い上位30人のユーザに第2の特典が付与される。そのため、上位30人に入るように、ユーザが競って対抗戦に早くエントリーすることが動機付けられ、対抗戦が活性化する要素となる。

本変形例を実現するために、第2の特典の総量を示す値をRAM23に記憶しておき、対抗戦にエントリーするユーザの順に（つまり、エントリー受付時刻が早いユーザの順に）、所定量ずつ第2の特典を付与する。CPU21は、第2の特典を付与した場合には、総量から所定量を減算する処理を行い、総量が所定量以下となった場合には、第2の特典を付与する処理を中止する。

[0095] 以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されない。また、各実施形態は、本発明の主旨を逸脱しない範囲において、種々の改良や変更をしてもよいのは勿論である。例えば、上述した実施形態、及び各変形例に記載された技術的事項は、適宜組み合わせてもよい。

[0096] 上述した実施形態では、適用されるゲームが野球形式のデジタルカードゲームである場合を想定したが、ゲームの種別は如何なるものでもよい。その場合、ゲームサーバ20が取得可能なユーザの情報に基づいて、ユーザとグ

ループの対応付け（グループ分け）は様々な観点から行うことができる。例えば、ユーザが登録したチームごとのグループ分け、国籍によるグループ分け、性別によるグループ分け等に行うことができる。

上述した実施形態では、競争が野球の対戦である場合を想定したが、競争はゲームの種別に応じて適宜定義できることは勿論である。例えば、複数のステージを制覇することを競うゲームであれば、競争は、一定時間に制覇したステージ数を競うものであってもよい。

[0097] 上述した実施形態では、ソーシャルゲームに適用される場合を例として説明したが、これに限られない。例えば、ネットワーク上に置かれたサーバ装置と家庭用オンラインゲーム機とを接続した、いわゆるオンラインゲームシステムにおいても、上述した実施形態と同様に、各ユーザによるゲームの進行を制御できることは言うまでもない。

[0098] 上述した実施形態では、ネットワーク上のゲームサーバ20及びデータベースサーバ30によって、登録手段51、ゲーム進行手段52、受付手段53、ユーザ間対戦実行手段54、対抗戦実行手段55、通知手段56、第1の特典付与手段57、及び第2の特典付与手段58の各機能を実現する構成としたが、この構成に限られない。これらのすべての手段を通信端末10によって実現する構成としてもよいし、少なくとも一部の手段を通信端末10によって実現する構成としてもよい。図3及び図4に示したように、通信端末10とゲームサーバ20とでは実質的に同一のハードウェア構成を採るため、上記実施形態に記載したようにして通信端末10によっても各機能を実現できる。図20A、図20Bには、本実施形態のゲーム制御装置の各機能（図7に示す各機能）について、通信端末10と、ゲームサーバ20及びデータベースサーバ30との間の分担例を示す。

請求の範囲

[請求項1]

通信端末からアクセス可能に構成され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、

ユーザをグループに対応付ける対応付け手段と、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける受付手段と、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する競争実行手段と、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定する第1の特典付与手段と、

前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典付与手段と、

前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する通知手段と、

を備えたゲーム制御装置。

[請求項2]

前記対応付け手段は、ユーザを複数のグループのいずれかに対応付け、

前記受付手段は、異なるグループの間の競争であるグループ間競争

を複数設け、ユーザの操作に応じて、複数のグループ間競争のうち少なくともいずれかのグループ間競争へのユーザの参加を受け付けることを特徴とする、

請求項 1 に記載されたゲーム制御装置。

[請求項3] 前記第 2 の特典付与手段は、前記第 1 の時間が短いほど、あるいは前記第 1 の数が少ないほど、前記操作を行ったユーザに対して付与する前記第 2 の特典を大きくすることを特徴とする、

請求項 1 又は 2 に記載されたゲーム制御装置。

[請求項4] 前記第 2 の特典は、前記第 1 の特典よりも小さいことを特徴とする、

請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

[請求項5] 前記第 1 の特典及び前記第 2 の特典を一括してユーザに付与することを特徴とする、

請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

[請求項6] 前記第 2 の特典として付与されるポイント又はアイテムの総量が決められており、

前記第 2 の特典付与手段は、前記第 1 の時間が短い順、あるいは前記第 1 の数が少ないユーザの順に、前記総量からポイント又はアイテムを付与することを特徴とする、

請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

[請求項7] ユーザによるゲームの実行を制御するゲーム制御方法であって、ユーザをグループに対応付けるステップと、異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付けるステップと、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定するステップと、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定するステップと、

グループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与するステップと、

前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかをユーザに通知するステップと、

を備えたゲーム制御方法。

[請求項8]

通信端末によるゲームの実行を制御するために、コンピュータに、ユーザをグループに対応付ける機能、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける機能、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する機能、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定する機能、

グループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への

参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する機能、及び

前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する機能、を実現させるためのプログラム。

[請求項9] 請求項8に記載されたプログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

[請求項10] 通信端末と、当該通信端末からアクセス可能に構成され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するサーバと、を含むゲーム制御システムであって、

ユーザをグループに対応付ける対応付け手段、

異なるグループの間の競争であるグループ間競争へのユーザの参加を受け付ける受付手段、

ユーザの参加を受け付けたグループ間競争において、当該ユーザと、当該ユーザとは異なるグループに対応付けられている他のユーザとの間の前記ゲーム上の競争であるユーザ間競争の結果に基づいて前記グループ間競争における勝敗を決定する競争実行手段と、

ユーザに対応付けられているグループのグループ間競争における勝敗に基づいて、当該ユーザに対して第1の特典を付与するか否か、又は当該ユーザに対して付与する第1の特典の内容を決定する特典付与手段、

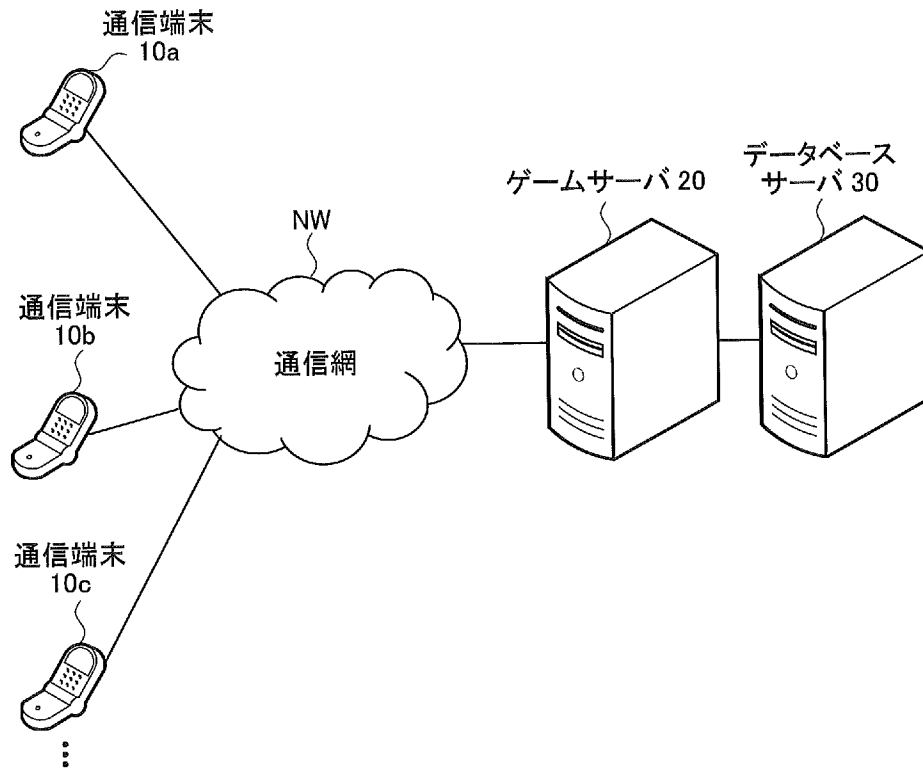
前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの経過時間である第1の時間に応じて、あるいは前記受付手段がグループ間競争への参加の受け付けを開始してからの前記グループ間競争において実行されたユーザ間競争の総数である第1の数に応じて変動

する第2の特典を、前記グループ間競争において前記操作を行ったユーザに対して付与する第2の特典付与手段、及び

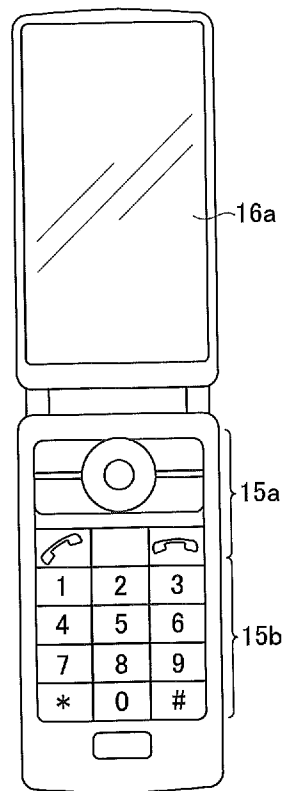
前記第1の時間、前記第1の数、又は、前記グループ間競争のユーザの参加の受付が終了するまでの残り時間、若しくはユーザ間競争の残り回数のうち、少なくともいずれかを通信端末宛に通知する通知手段、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備えた、
ゲーム制御システム。

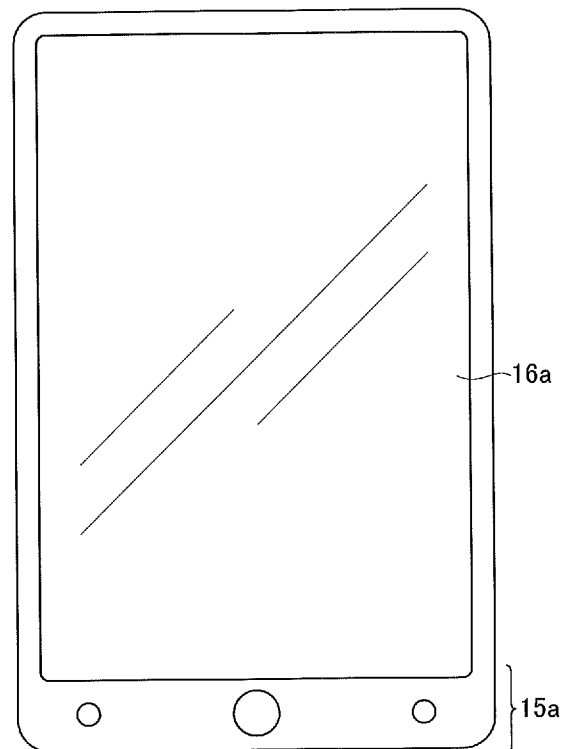
[図1]



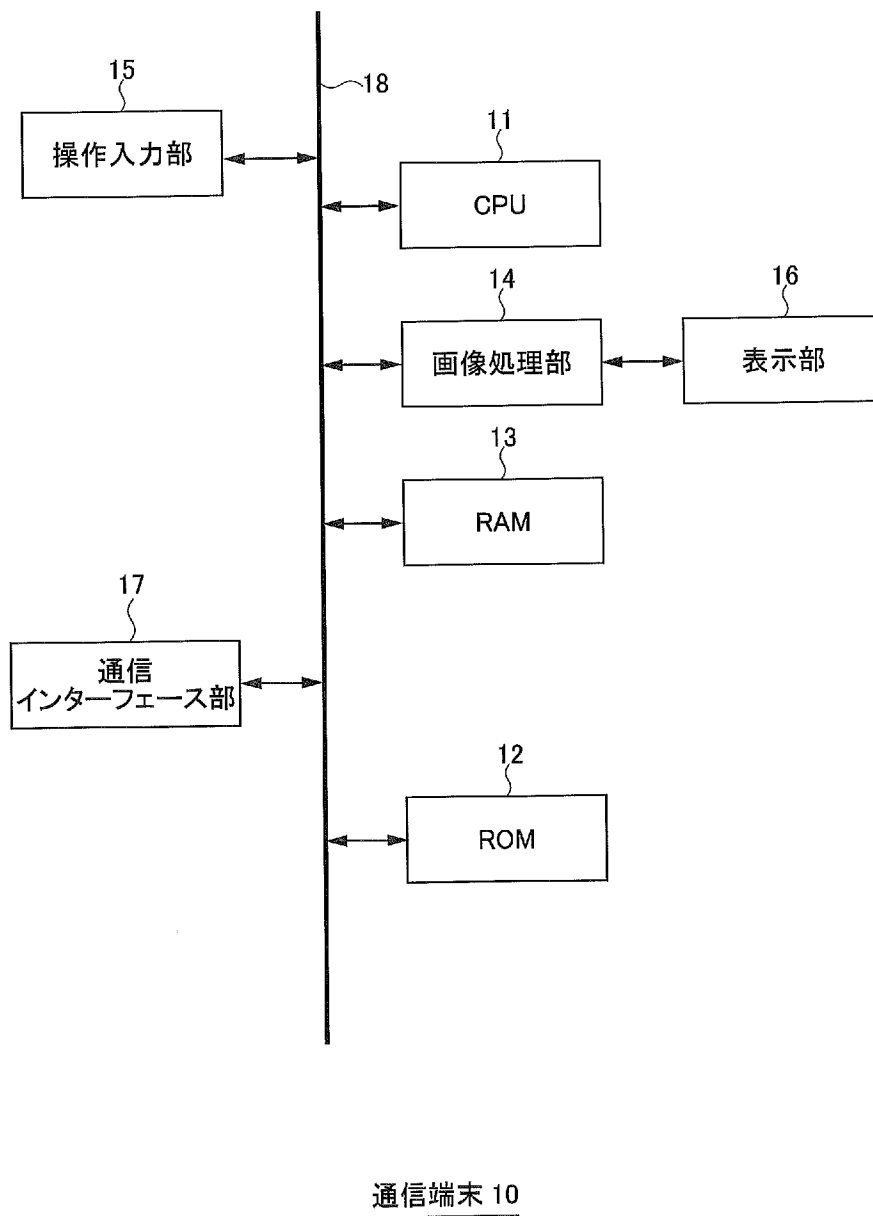
[図2A]



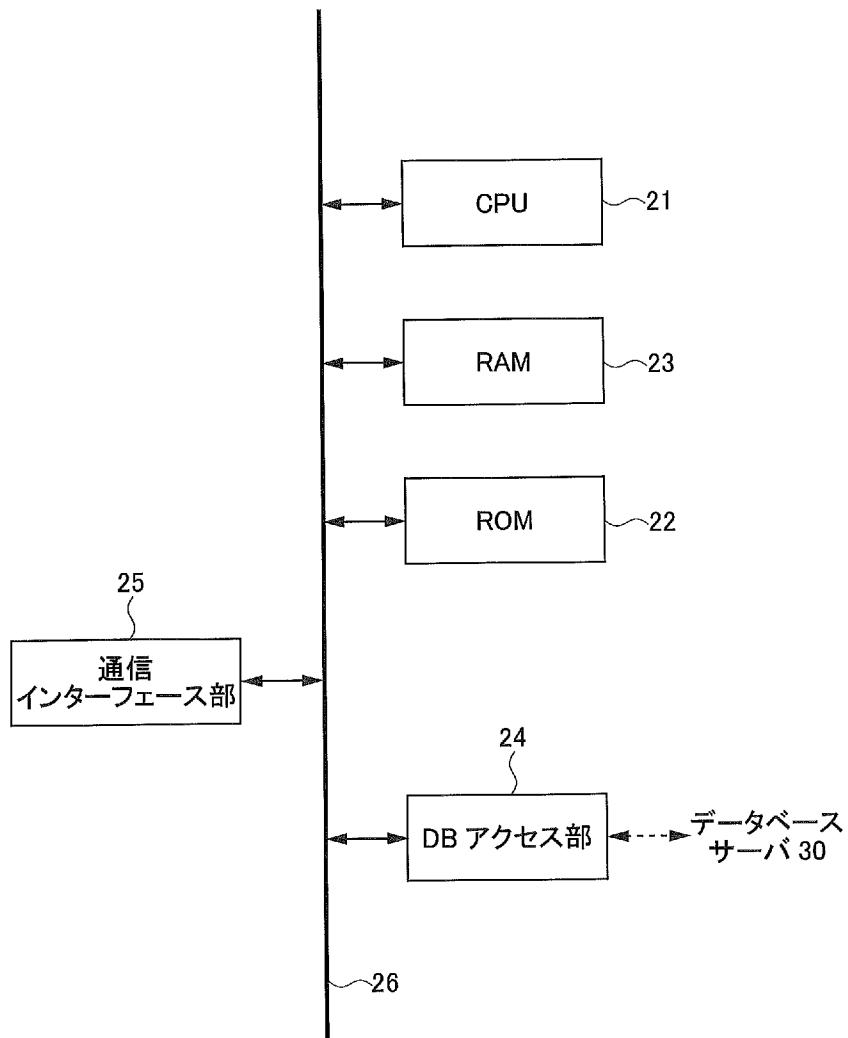
[図2B]



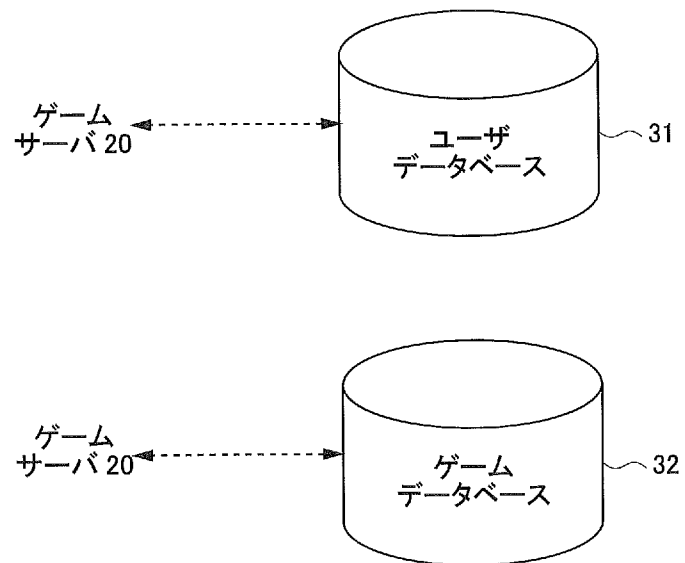
[図3]



[図4]

ゲームサーバ 20

[図5]



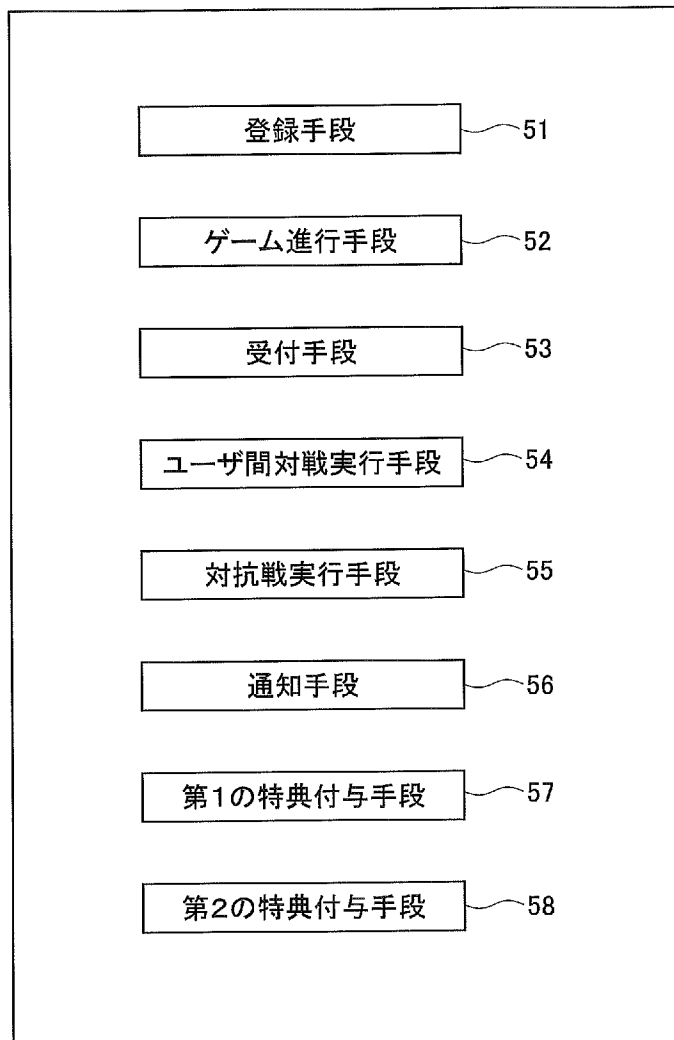
データベースサーバ 30

[図6]

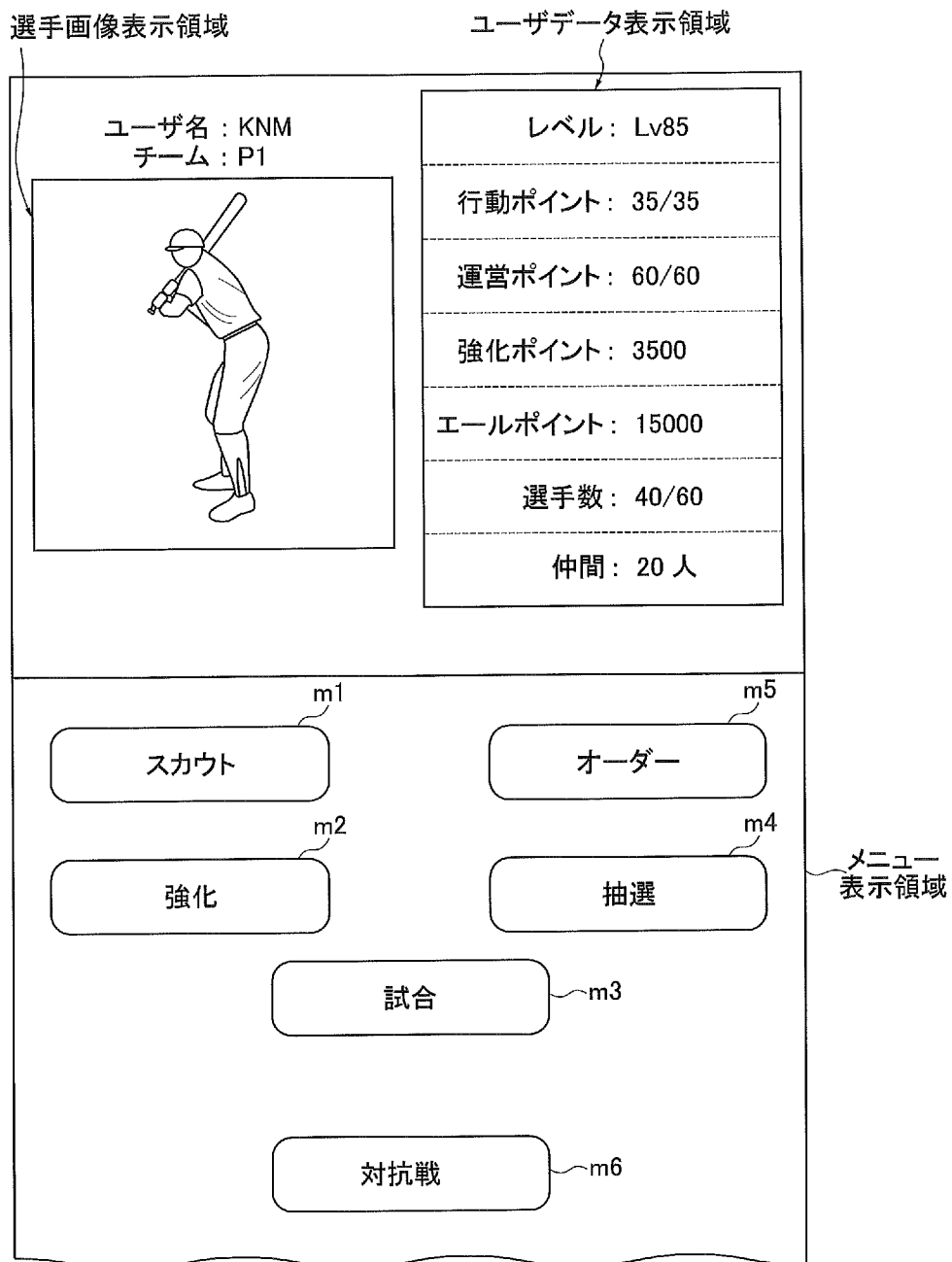
ユーザ ID	000001					
ユーザ名 / 表示画像	KNM		xxx.jpg			
チーム	P1					
技能レベル	Lv85					
行動ポイント	35					
運営ポイント	60					
強化ポイント	3500					
エールポイント	15000					
選手数	40 人 (MAX60 人)					
対抗戦チケット枚数	8 枚					
仲間	012345, ...					
保有カードの 画像データ	選手カード		画像データ			
	PL001		xxx.jpg			
	PL081		xxx.jpg			
	⋮		⋮			
保有カードの パラメータ	選手	能力値				
		打力	走力	守備力	必要ポイント	
		PL001	300	450	810	6
		PL081	900	250	400	4
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

ユーザデータベース

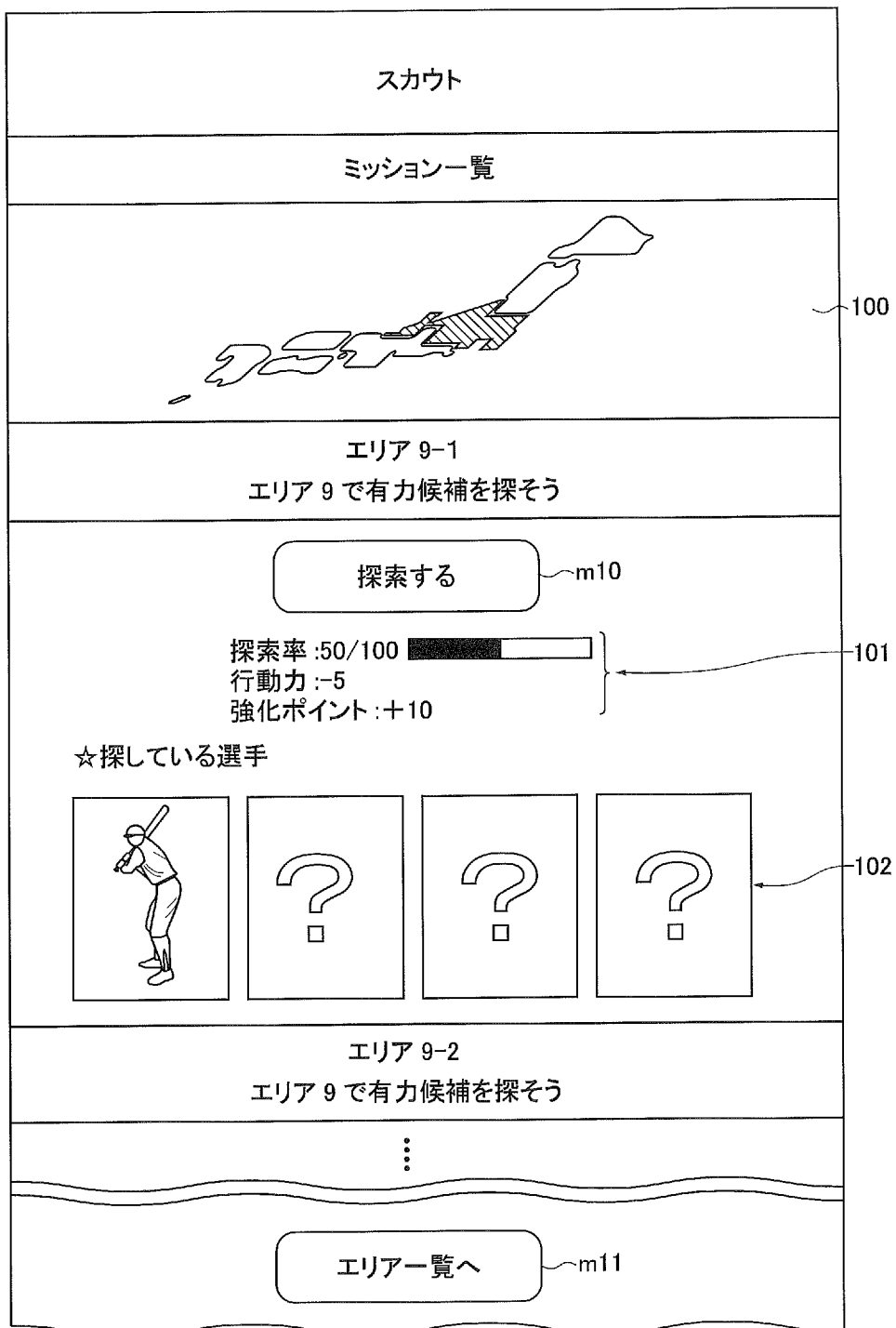
[図7]



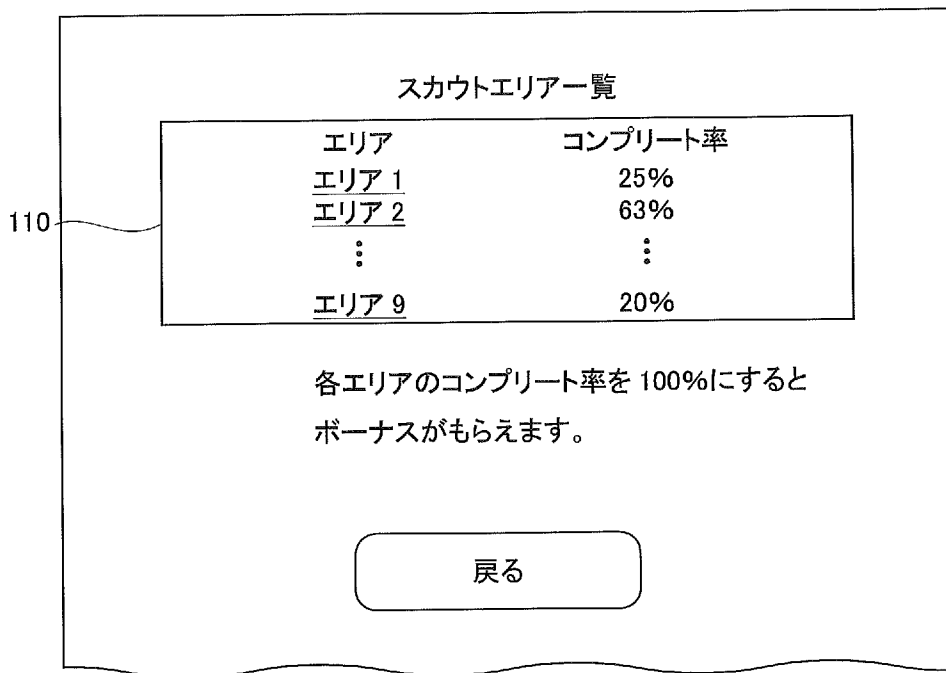
[図8]



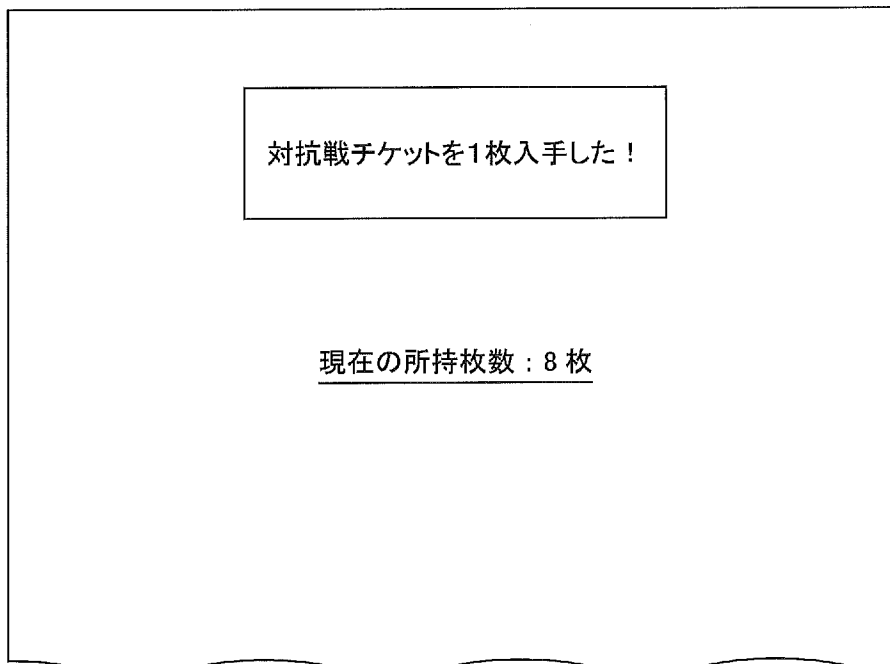
[図9]



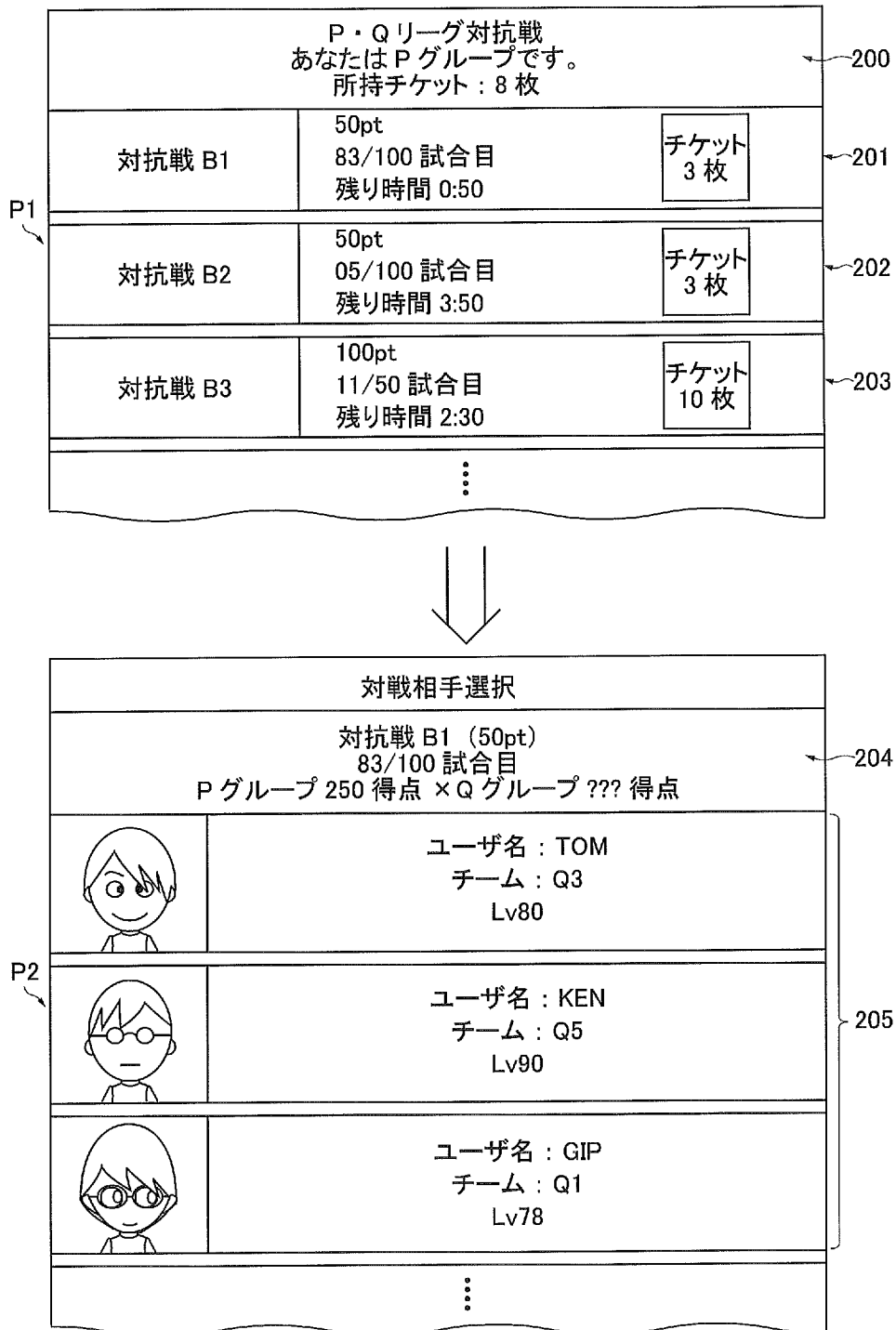
[図10]

エリア一覧画面

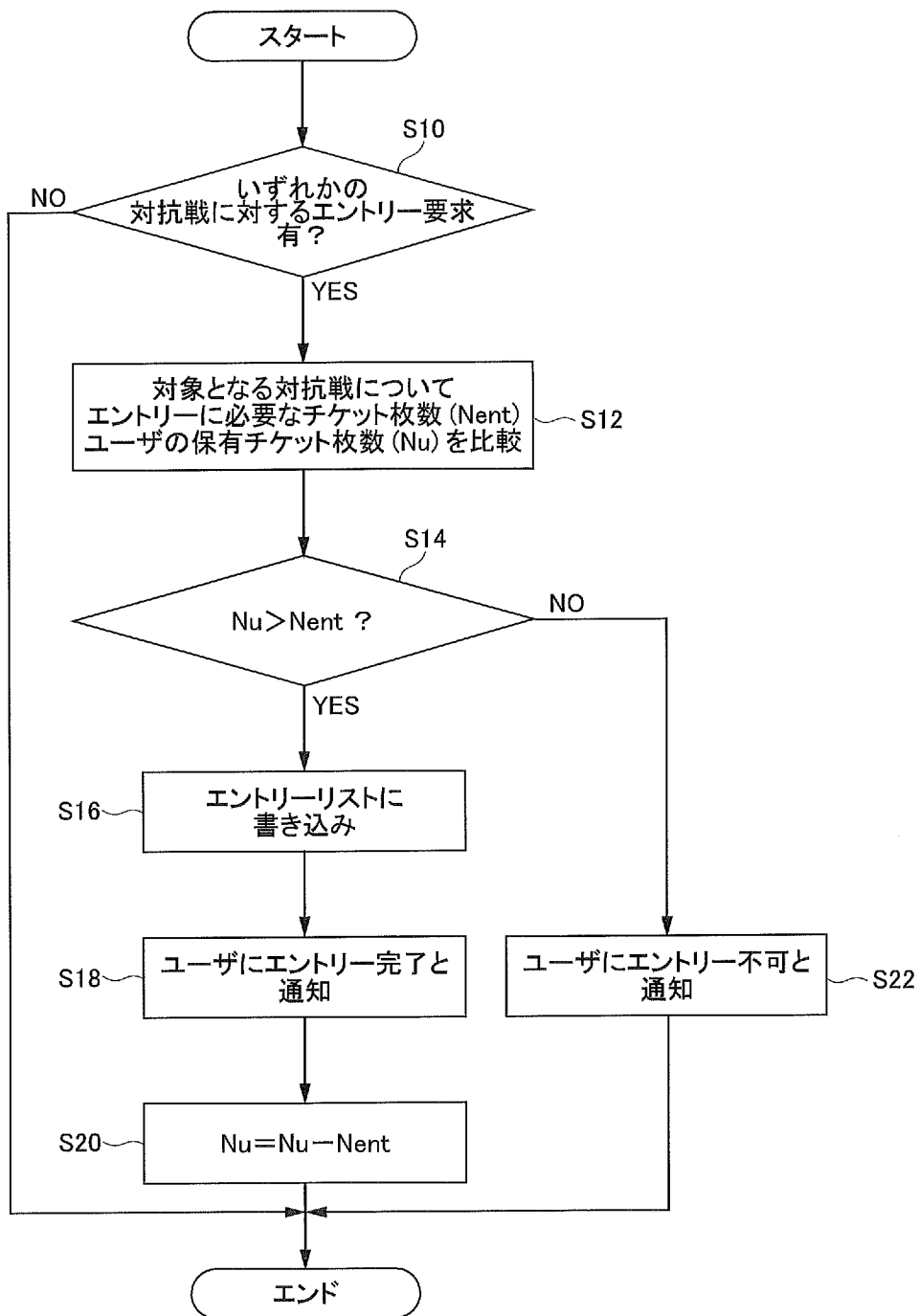
[図11]



[図12]



[図13]

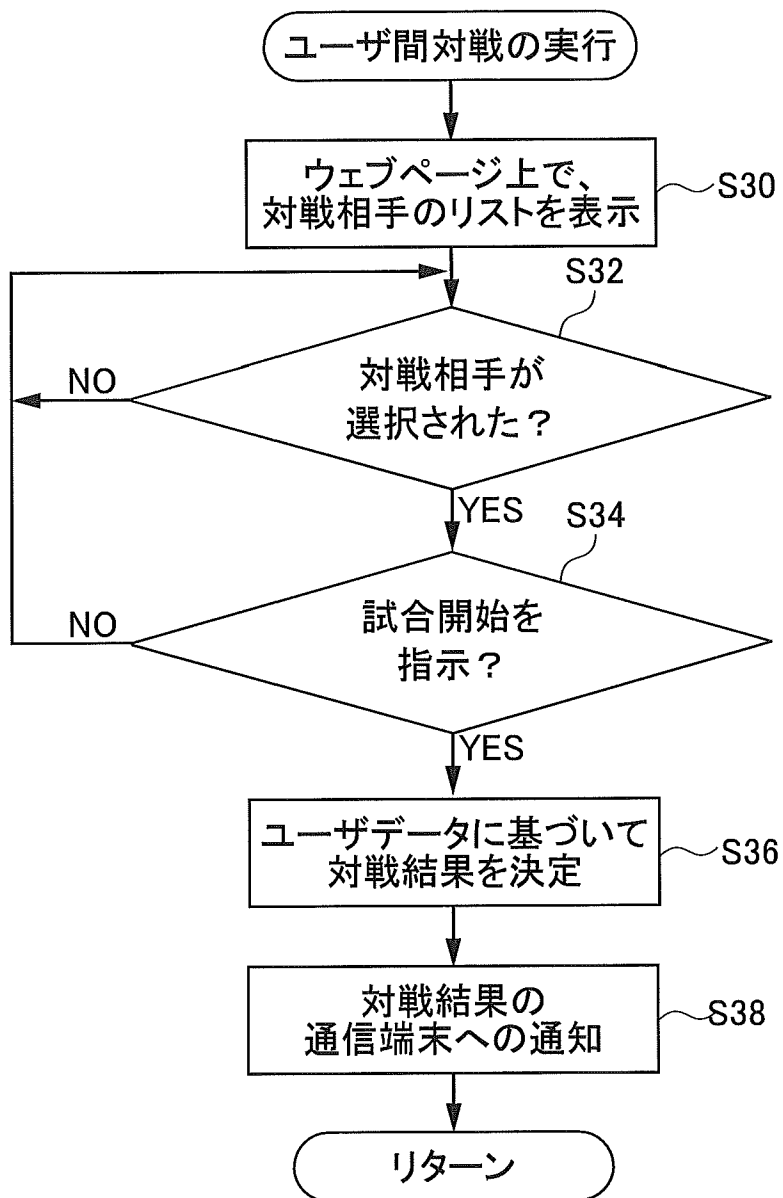


対抗戦へのエントリー

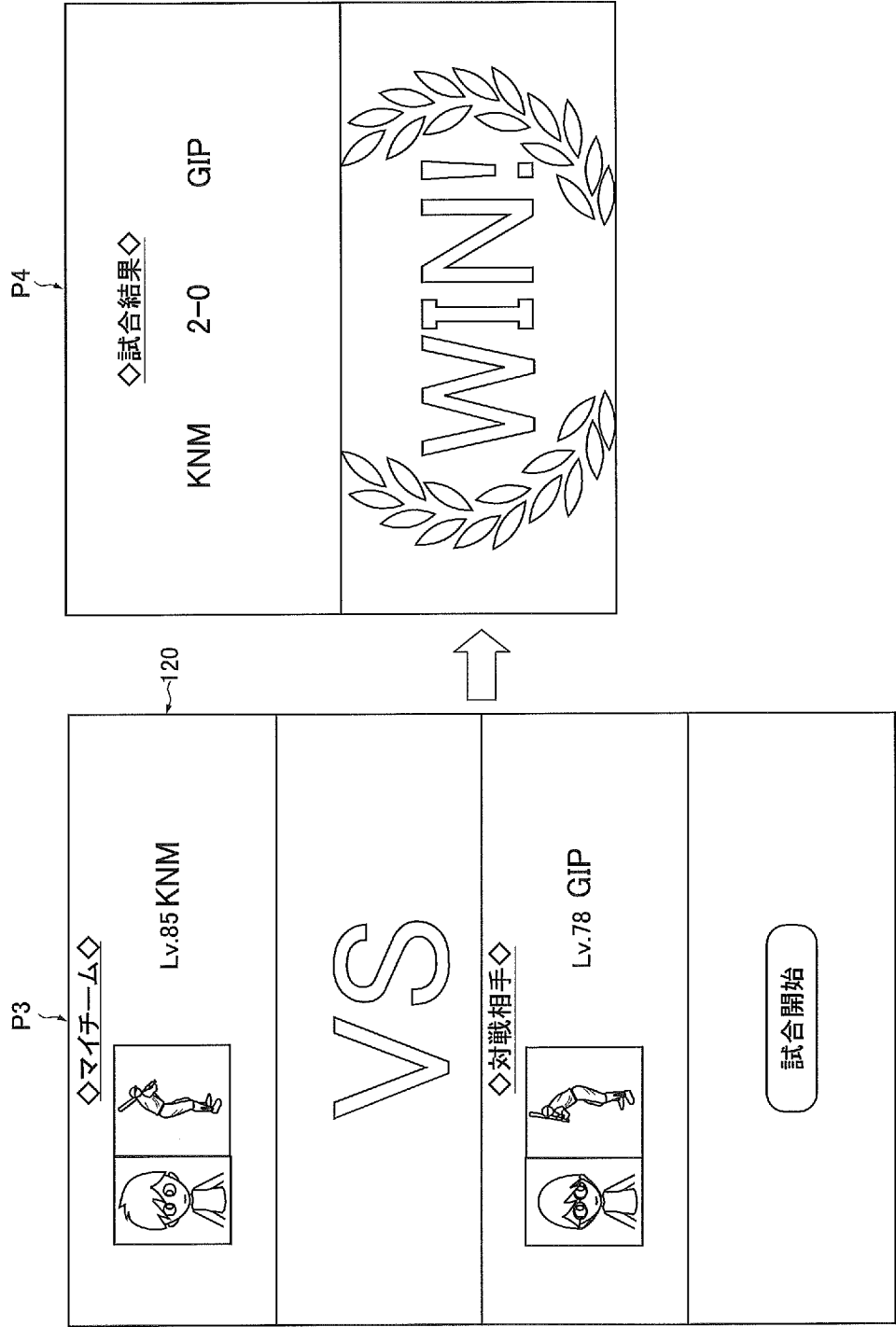
[図14]

対抗戦 B1 のエントリーリスト			
P グループ			
ユーザ ID	チーム	エントリー 受付時刻	エントリー受付時刻までに 実行されたユーザ間対戦の総数
042351	P3	XX:XX	XX:XX
034129	P2	XX:XX	XX:XX
⋮	⋮	⋮	⋮
Q グループ			
ユーザ ID	チーム	エントリー 受付時刻	エントリー受付時刻までに 実行されたユーザ間対戦の総数
123450	Q5	XX:XX	XX:XX
841290	Q1	XX:XX	XX:XX
⋮	⋮	⋮	⋮

[図15]



[図16]

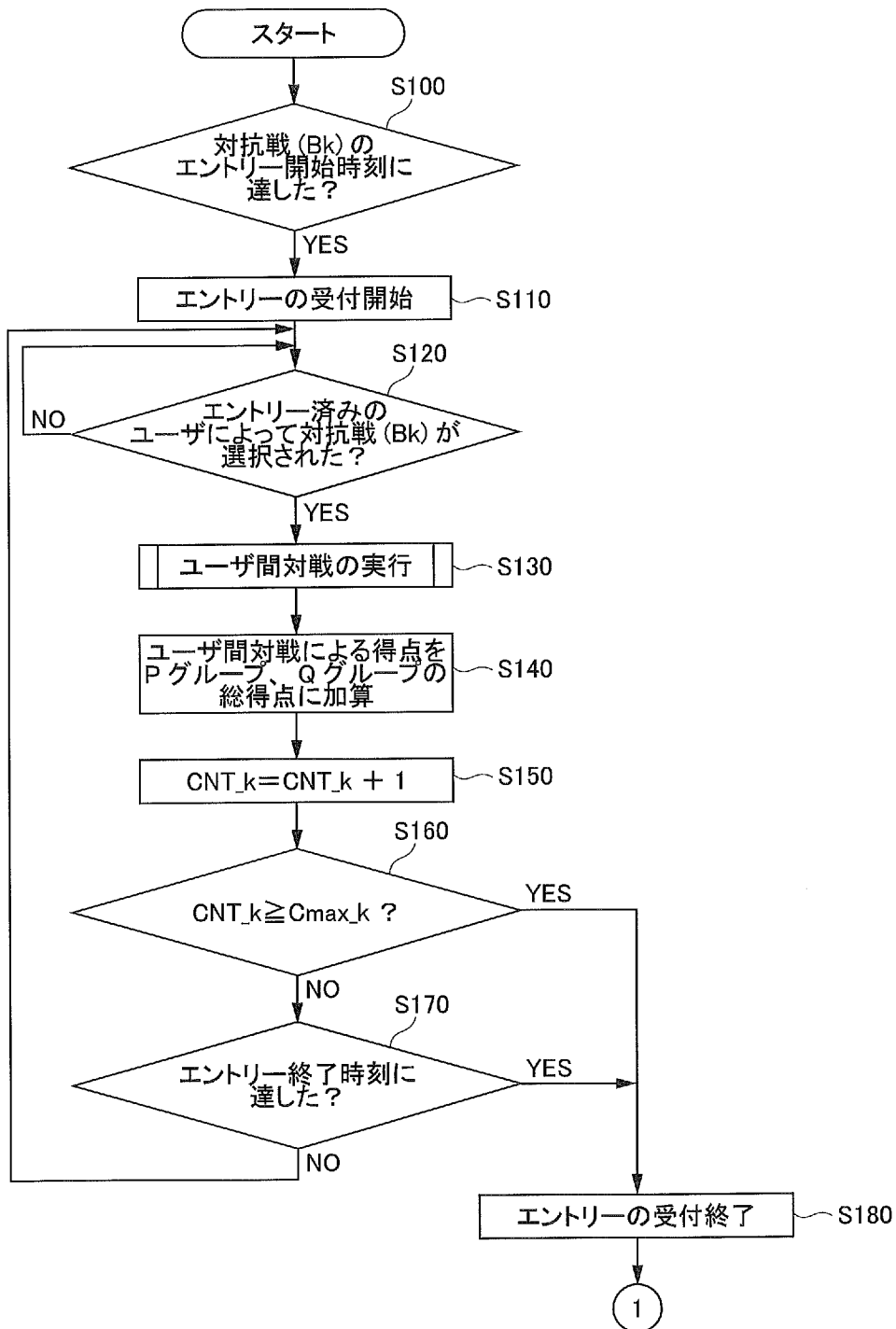


[図17]

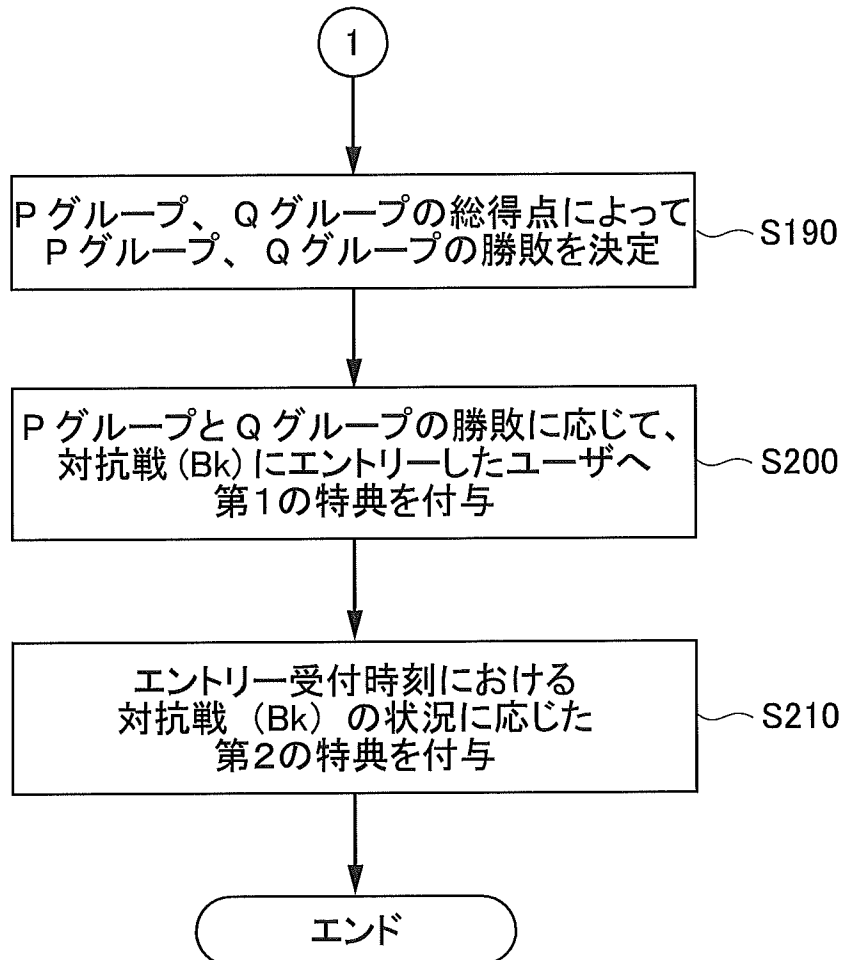
対抗戦データ

	定数				変数		
	エントリーに必要な 対抗戦チケットの 枚数	エントリー 開始時刻	エントリー 終了時刻	ユーザ間対戦の 最大数	実行された ユーザ間対戦の 総数	Pグループの 総得点	Qグループの 総得点
対抗戦							
B1	Nent_1	XX:XX	XX:XX	Cmax_1	CNT_1	XXX	XXX
B2	Nent_2	XX:XX	XX:XX	Cmax_2	CNT_2	XXX	XXX
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
Bk	Nent_k	XX:XX	XX:XX	Cmax_k	CNT_k	XXX	XXX
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
Bn-1	Nent_n-1	XX:XX	XX:XX	Cmax_n-1	CNT_k-1	XXX	XXX
Bn	Nent_n	XX:XX	XX:XX	Cmax_n	CNT_n	XXX	XXX

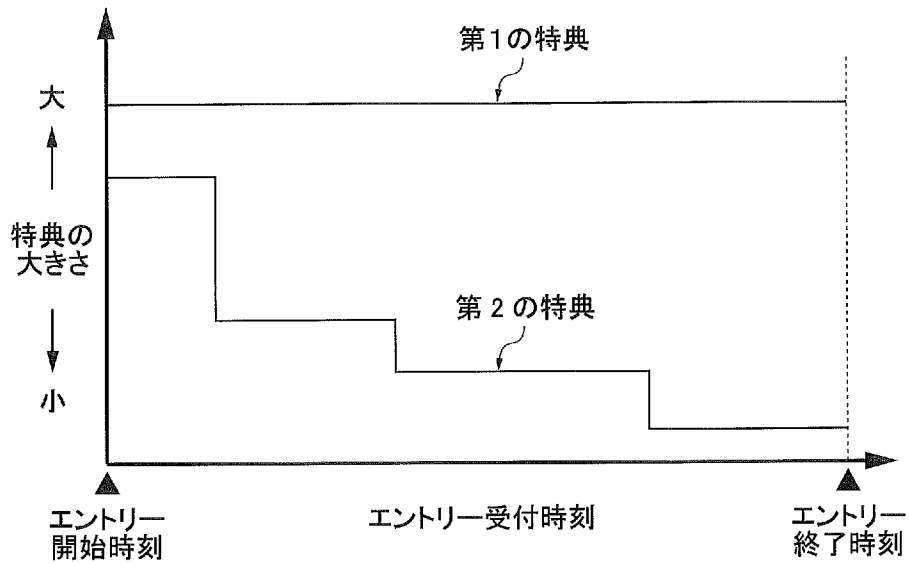
[図18A]



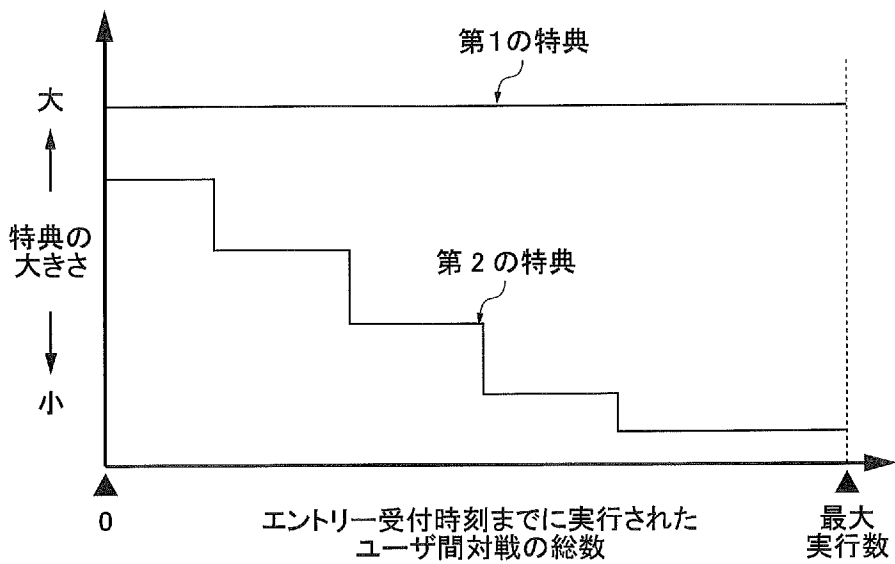
[図18B]



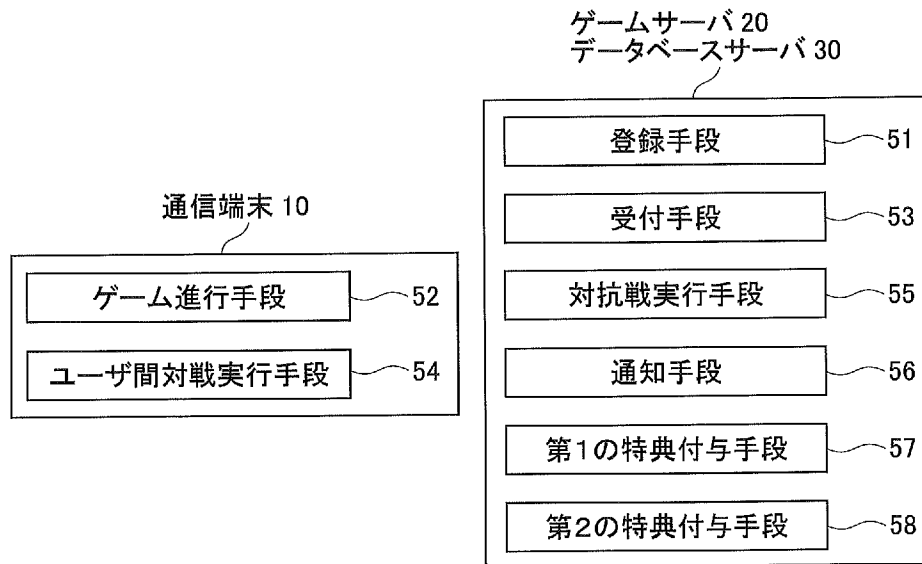
[図19A]



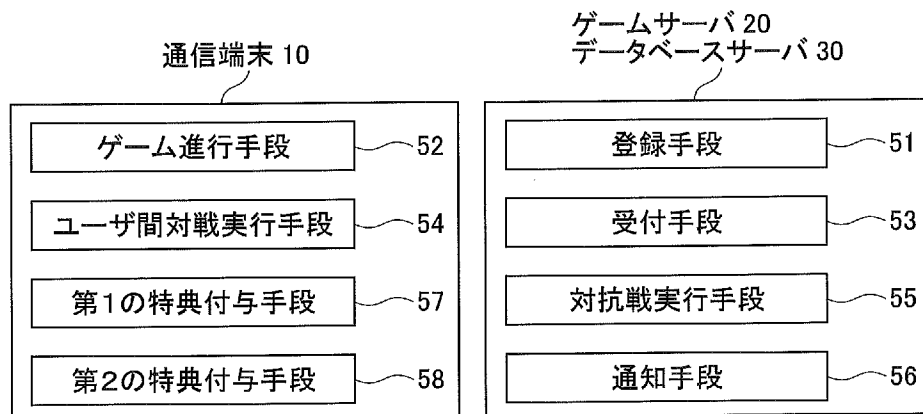
[図19B]



[図20A]



[図20B]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/060351

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2012-5652 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 12 January 2012 (12.01.2012), entire text; fig. 1 to 18 (Family: none)	1-10
A	JP 2007-330641 A (Sega Corp.), 27 December 2007 (27.12.2007), entire text; fig. 1 to 20 & WO 2007/145358 A1 & TW 200824770 A	1-10
A	JP 2010-131083 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 17 June 2010 (17.06.2010), entire text; fig. 1 to 9 & US 2011/0237334 A1 & WO 2010/064658 A1	1-10

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
01 July, 2013 (01.07.13)Date of mailing of the international search report
09 July, 2013 (09.07.13)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/060351

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2011-87715 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 06 May 2011 (06.05.2011), entire text; fig. 1 to 4 & US 2012/0202603 A1 & WO 2011/048908 A1 & CN 102574018 A	1-10

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））
 Int.Cl. A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野
 調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））
 Int.Cl. A63F13/00-13/12, A63F9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 3 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 3 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 3 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2012-5652 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2012.01.12, 全文, 【図1】－【図18】 （ファミリーなし）	1-10
A	JP 2007-330641 A（株式会社セガ） 2007.12.27, 全文, 【図1】－【図20】 & WO 2007/145358 A1 & TW 200824770 A	1-10

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー	の日の後に公表された文献
「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの	「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願	

国際調査を完了した日 0 1 . 0 7 . 2 0 1 3	国際調査報告の発送日 0 9 . 0 7 . 2 0 1 3
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁（I S A / J P） 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官（権限のある職員） 植野 孝郎 電話番号 03-3581-1101 内線 3237

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2010-131083 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2010.06.17, 全文, 【図1】－【図9】 & US 2011/0237334 A1 & WO 2010/064658 A1	1-10
A	JP 2011-87715 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2011.05.06, 全文, 【図1】－【図4】 & US 2012/0202603 A1 & WO 2011/048908 A1 & CN 102574018 A	1-10