

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5800932号
(P5800932)

(45) 発行日 平成27年10月28日 (2015. 10. 28)

(24) 登録日 平成27年9月4日 (2015. 9. 4)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/847 (2014. 01)	A 6 3 F 13/847
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/52 (2014. 01)	A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/795 (2014. 01)	A 6 3 F 13/795

請求項の数 10 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2014-35825 (P2014-35825)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成26年2月26日 (2014. 2. 26)		グリー株式会社
(65) 公開番号	特開2015-159901 (P2015-159901A)		東京都港区六本木六丁目 1 〇 番 1 号
(43) 公開日	平成27年9月7日 (2015. 9. 7)	(74) 代理人	100147485
審査請求日	平成26年2月26日 (2014. 2. 26)		弁理士 杉村 憲司
審判番号	不服2014-23579 (P2014-23579/J1)	(74) 代理人	100164471
審判請求日	平成26年11月19日 (2014. 11. 19)		弁理士 岡野 大和
早期審査対象出願		(72) 発明者	田岡 雄
			東京都港区六本木六丁目 1 〇 番 1 号 グリー株式会社内
		合議体	
		審判長	吉村 尚
		審判官	黒瀬 雅一
		審判官	藤本 義仁

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、制御方法、及び情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザが対戦を行うゲームのプログラムであって、
情報処理装置に、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行うための第 1 の処理を実行するステップと、

前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するステップと、

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行するステップと、
を実行させるゲームプログラム。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記情報処理装置に、

所定の関連付けがされているユーザの組合せを除くユーザの組合せから前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを決定するステップを更に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記情報処理装置に、

前記第 1 の処理を実行するに際して、過去に第 1 の対戦を行ったユーザの組合せを除く

20

ユーザの組合せから、前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを決定するステップを実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 4】

請求項 2 又は 3 に記載のゲームプログラムであって、
前記情報処理装置に、

前記第 1 のユーザと前記第 2 のユーザとの関連付けの申請を、前記第 1 のユーザの端末装置及び前記第 2 のユーザの端末装置の少なくとも一方に通知するステップと、

前記申請に対する応答の取得に応じて、前記第 1 のユーザと前記第 2 のユーザとを関連付けるステップと、を更に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載のゲームプログラムであって、
前記情報処理装置に、

前記第 2 の処理において、前記第 1 のユーザが前記対戦相手に敗北すると、自動的に又は前記第 1 のユーザのユーザ操作に応じて、前記第 2 の対戦への参加の要求を第 3 のユーザの端末装置に通知するステップと、

前記要求に対する応答の取得に応じて、前記第 3 のユーザを前記参加ユーザに追加するステップと、を更に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 6】

請求項 5 に記載のゲームプログラムであって、
前記情報処理装置に、

前記第 2 のユーザと所定の関連付けがされているユーザを除く 1 以上のユーザから前記第 3 のユーザを決定するステップを更に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 7】

請求項 6 に記載のゲームプログラムであって、
前記情報処理装置に、

前記第 2 のユーザと前記第 3 のユーザとの関連付けの申請を、前記第 2 のユーザの端末装置及び前記第 3 のユーザの端末装置の少なくとも一方に通知するステップと、

前記申請に対する応答の取得に応じて、前記第 2 のユーザと前記第 3 のユーザとを関連付けるステップと、を更に実行させる、ゲームプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 の何れか一項に記載のゲームプログラムであって、
前記情報処理装置に、

前記第 1 のユーザの端末装置及び前記第 2 のユーザの端末装置に、前記第 1 の対戦の勝敗が決定した後、前記第 2 の処理の開始前に、前記第 1 のユーザ、前記第 2 のユーザ、及び前記対戦相手にそれぞれ対応する画像を含む画面を表示させるステップを更に実行させるゲームプログラム。

【請求項 9】

複数のユーザが対戦を行うゲームの制御方法であって、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行う第 1 の処理を実行するステップと、

前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するステップと、

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行するステップと、を含む制御方法。

【請求項 10】

複数のユーザが対戦を行うゲームを実行する情報処理装置であって、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行う第 1 の処理を実行する第 1 処理部と、

前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するユーザ決定部と

10

20

30

40

50

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行する第 2 処理部と、
を備える情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、制御方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、対戦ゲームサーバにおいて、ユーザごとに記憶された複数枚の対戦カードなどで
該ユーザのデッキを構成し、当該デッキに含まれるカードの攻撃力及び防御力などのパラ
メータの合計値などに基づき、ユーザ同士が対戦して勝敗を競う対人戦形式のゲームサー
バがある（例えば、特許文献 1 及び 2 参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008 - 220984 号公報

【特許文献 2】特開 2000 - 325528 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】 20

【0004】

しかしながら、ユーザ同士が対戦する対人戦は、ユーザ間の交流を目的の 1 つとするソ
ーシャルゲームなどにおいて、必ずしもユーザ間の交流を促進するものではなかった。例
えば、対人戦を行うユーザは互いに敵として対戦を行う。このため、ユーザは、対戦後、
敵であった他のユーザとの交流に抵抗を感じる場合があった。

【0005】

かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、ユーザ間の交流を促進可能なゲームプロ
グラム、制御方法、及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】 30

上記課題を解決するために本発明に係るゲームプログラムは、
複数のユーザが対戦を行うゲームのプログラムであって、
情報処理装置に、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行うための第 1 の処理を実行するステッ
プと、

前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前
記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するステップと、

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の
対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行するステップと、
を実行させることを特徴とする。 40

【0007】

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

所定の関連付けがされているユーザの組合せを除くユーザの組合せから前記第 1 のユー
ザ及び前記第 2 のユーザを決定するステップを更に実行させることが好ましく、

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

前記第 1 の処理を実行するに際して、過去に第 1 の対戦を行ったユーザの組合せを除く
ユーザの組合せから、前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを決定するステップを実行
させることが好ましい。 50

【 0 0 0 8 】

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

前記第 1 のユーザと前記第 2 のユーザとの関連付けの申請を、前記第 1 のユーザの端末装置及び前記第 2 のユーザの端末装置の少なくとも一方に通知するステップと、

前記申請に対する応答の取得に応じて、前記第 1 のユーザと前記第 2 のユーザとを関連付けるステップと、を更に実行させることが好ましい。

【 0 0 0 9 】

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

前記第 2 の処理において、前記第 1 のユーザが前記対戦相手に敗北すると、自動的に又は前記第 1 のユーザのユーザ操作に応じて、前記第 2 の対戦への参加の要求を第 3 のユーザの端末装置に通知するステップと、

前記要求に対する応答の取得に応じて、前記第 3 のユーザを前記参加ユーザに追加するステップと、を更に実行させることが好ましい。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係るゲームプログラムは、

前記第 2 のユーザと所定の関連付けがされているユーザを除く 1 以上のユーザから前記第 3 のユーザを決定するステップを更に実行させることが好ましい。

【 0 0 1 1 】

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

前記第 2 のユーザと前記第 3 のユーザとの関連付けの申請を、前記第 2 のユーザの端末装置及び前記第 3 のユーザの端末装置の少なくとも一方に通知するステップと、

前記申請に対する応答の取得に応じて、前記第 2 のユーザと前記第 3 のユーザとを関連付けるステップと、を更に実行させることが好ましい。

【 0 0 1 2 】

また、本発明に係るゲームプログラムは、
前記情報処理装置に、

前記第 1 のユーザの端末装置及び前記第 2 のユーザの端末装置に、前記第 1 の対戦の勝敗が決定した後、前記第 2 の処理の開始前に、前記第 1 のユーザ、前記第 2 のユーザ、及び前記対戦相手にそれぞれ対応する画像を含む画面を表示させるステップを更に実行させることが好ましい。

【 0 0 1 3 】

また、本発明に係るゲームの制御方法は、

複数のユーザが対戦を行うゲームの制御方法であって、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行う第 1 の処理を実行するステップと、

前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するステップと、

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行するステップと、を含むことを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

また、本発明に係る情報処理装置は、

複数のユーザが対戦を行うゲームを実行する情報処理装置であって、

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの第 1 の対戦を行う第 1 の処理を実行する第 1 処理部と

、
前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザの意思に基づかず、前記第 1 の対戦を行った前記第 1 のユーザ及び前記第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定するユーザ決定部と

10

20

30

40

50

前記第 1 の処理の実行後に、前記複数の参加ユーザと、前記複数の参加ユーザに共通の対戦相手との第 2 の対戦を行う第 2 の処理を実行する第 2 処理部と、
を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0015】

本発明におけるゲームプログラム、制御方法、及び情報処理装置によれば、ユーザ間の交流を促進可能である。

【図面の簡単な説明】

【0016】

10

【図 1】本発明の一実施形態に係る通信システムのブロック図である。

【図 2】図 1 のユーザ情報の例を示す図である。

【図 3】図 1 の表示部に表示される第 1 の対戦画面の例を示す図である。

【図 4】図 1 の表示部に表示される対戦相手表示画面の例を示す図である。

【図 5】図 1 の表示部に表示される第 2 の対戦画面の例を示す図である。

【図 6】図 1 の表示部に表示される救援要求画面の例を示す図である。

【図 7】図 1 の表示部に表示される関連付け申請画面の例を示す図である。

【図 8】図 1 の通信システムが実行する処理を説明するフローチャートである。

【図 9】図 1 の通信システムが実行する処理を説明するフローチャートである。

【図 10】図 1 の通信システムが実行する処理を説明するフローチャートである。

20

【図 11】図 1 の通信システムが実行する処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【0018】

図 1 に示すように、本実施の形態に係る通信システム 10 は、複数のユーザがそれぞれ使用する端末装置 11 と、端末装置 11 にゲームを提供するサーバ装置 12 と、を備える。端末装置 11 及びサーバ装置 12 は、有線又は無線のネットワーク 13 を介して、互いに通信可能である。端末装置 11 及びサーバ装置 12 は、例えば携帯電話又はコンピュータなどの情報処理装置である。

30

【0019】

はじめに、本実施の形態に係るゲームの概要について説明する。本実施の形態に係るゲームは、ユーザが所有する個々のゲーム媒体を用いて所定の相手と対戦するゲームである。本実施の形態において、ゲーム媒体は、ゲーム内のカードとして説明するが、例えばゲーム内のキャラクタ、武器、防具、又はアイテムなど、ゲーム内の任意の媒体であってもよい。本実施の形態に係るゲームは、通常対戦及び特殊対戦の 2 つの対戦方式を有する。

【0020】

通常対戦は、所定の相手と対戦し、又はゲーム内のミッション（クエスト）を攻略することで、ゲーム媒体又はゲーム内通貨などの報酬を獲得可能な対戦方式である。

【0021】

40

特殊対戦は、例えば通常対戦で獲得した複数のゲーム媒体を用いて行う対戦であって、第 1 の対戦及び第 2 の対戦の 2 つの対戦を含む。特殊対戦は、例えば期間限定のイベントとして実装される。

【0022】

第 1 の対戦は、ユーザ同士（例えば、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザ）が、例えばリアルタイムで行う対戦である。以下、本実施の形態による第 1 の対戦の概要について説明する。はじめに、所定値のポイント（バトルポイント）が各ユーザに付与される。ユーザは、複数のコマンド（行動）から実行したいコマンドを選択する。選択したコマンドは、当該コマンドに対応付けられた所定値のバトルポイントを消費することにより実行される。例えば実行されたコマンドにより、対戦相手であるユーザにダメージが与えられる。対戦

50

開始後、所定時間の経過時点において、より多くのダメージを与えたユーザが勝利する。以下、上述した第1の対戦を行う処理を第1の処理という。また、各ユーザは、第1の対戦の継続中であっても、例えば通常対戦を並行して実行可能である。ユーザは、例えば通常対戦を実行することにより、報酬として追加のバトルポイントを獲得可能である。

【0023】

第2の対戦は、複数のユーザと、当該複数のユーザに共通の対戦相手とが行う対戦である。第2の対戦は、第1の対戦の勝敗が決定した後に行われる。共通の対戦相手は、例えばサーバ装置12によって自動的に操作されるキャラクタ(NPC; Non-Player Character)である。第2の対戦において、第1の対戦を行ったユーザ(第1のユーザ及び第2のユーザ)を含む複数のユーザが、第2の対戦に参加可能なユーザ(参加ユーザ)に定めら

10

【0024】

本実施の形態による第2の対戦の概要について説明する。参加ユーザは、例えば所定値のポイント(攻撃ポイント)を消費することにより、第2の対戦に参加する。ユーザは、例えば攻撃、スキル、及び魔法など、複数のコマンド(行動)から実行したいコマンドを選択する。選択されたコマンドが実行されることにより、対戦相手にダメージを与えられる。対戦相手は、例えば自動的に行動して参加ユーザにダメージを与える。参加ユーザ及び対戦相手は、互いにダメージを与え合い、相手の所定のパラメータ、例えば体力などを示すパラメータ(HP)を減少させる。

【0025】

20

例えば、対戦相手が決定されてから所定時間が経過するまでに、対戦相手のHPを減少させてゼロにすると、即ち対戦相手が敗北すると、参加ユーザは対戦相手の討伐に成功する。好適には、対戦相手の討伐に成功すると、ゲーム媒体又はゲーム内通貨などの報酬が参加ユーザに付与される。特殊対戦においてユーザが取得したゲーム媒体などは、特殊対戦のほか、通常対戦においても使用可能であってもよい。一方、所定時間の経過時点において対戦相手のHPがゼロより大きい場合、参加ユーザは対戦相手の討伐に失敗する。

【0026】

また、個々の参加ユーザのHPが減少してゼロになると、当該参加ユーザの敗北となる。敗北した参加ユーザは、対戦相手が出現してから所定時間が経過するまでの間、例えば所定のアイテム又はバトルポイントの消費によりHPを回復して、対戦相手との対戦に復帰可能である。また、敗北した参加ユーザは、所定の関連付けがされた他のユーザに対して、第2の対戦への参加を要求可能である。ここで所定の関連付けとは、例えば、ユーザ間で行われるフレンド申請を介したフレンド登録や、敵と対戦するために複数のユーザから構成するグループの登録などである。以下、上述した第2の対戦を行う処理を第2の処理という。また、各ユーザは、第2の対戦の継続中であっても、例えば通常対戦を並行して実行可能である。ユーザは、例えば通常対戦を実行することにより、報酬として追加の攻撃ポイントを獲得可能である。

30

【0027】

次に、通信システム10の各構成要素について説明する。端末装置11は、端末通信部14と、表示部15と、端末制御部16と、を備える。

40

【0028】

端末通信部14は、サーバ装置12との間で情報の送受信を行う。

【0029】

表示部15は、例えば有機ELディスプレイなどを用いて構成され、種々のゲーム画面を表示可能である。各種ゲーム画面の詳細については後述する。また、表示部15は、例えばタッチパネルとして構成され、ユーザの操作によるユーザ入力を受付けるインターフェースとして機能する。

【0030】

端末制御部16は、端末装置11全体の動作を制御する。例えば、端末制御部16は、第1の対戦の開始を要求するユーザ入力を表示部15が受付けると、当該要求をサーバ装

50

置 1 2 に通知する。また、端末制御部 1 6 は、サーバ装置 1 2 から受信するゲーム画面の表示指示又は更新指示に応じて、表示部 1 5 にゲーム画面を表示又は更新させる。

【 0 0 3 1 】

また、端末制御部 1 6 は、後述する第 1 の対戦画面又は第 2 の対戦画面において受付けたユーザ入力に応じて、選択されたコマンドをサーバ装置 1 2 に送信する。また、端末制御部 1 6 は、後述する救援要求画面において受付けたユーザ入力に応じて、選択されたユーザの端末装置 1 1 に対する通知を、サーバ装置 1 2 に指示する。

【 0 0 3 2 】

好適には、端末制御部 1 6 は、後述する関連付け申請画面において受付けたユーザ入力に応じて、選択されたユーザに対する通知を、サーバ装置 1 2 に指示する。

10

【 0 0 3 3 】

サーバ装置 1 2 は、サーバ通信部 1 7 と、記憶部 1 8 と、ユーザ決定部 1 9 と、ユーザ登録部 2 0 と、報酬付与部 2 1 と、第 1 処理部 2 2 と、第 2 処理部 2 3 と、サーバ制御部 2 4 と、を備える。

【 0 0 3 4 】

サーバ通信部 1 7 は、端末装置 1 1 との間で情報の送受信を行う。

【 0 0 3 5 】

記憶部 1 8 は、ユーザ情報 2 5 を記憶する。ユーザ情報 2 5 は、通信システム 1 0 の各ユーザに固有の情報であって、ゲームの進行に用いる多様な情報を含む。ユーザ情報 2 5 は、例えば図 2 に示すように、ユーザの識別子であるユーザ ID に対応付けて、所有カード情報と、デッキ情報と、レベル情報と、フレンドユーザ情報と、対戦済みユーザ情報と、を含むが、他の任意の情報を含んでもよい。

20

【 0 0 3 6 】

所有カード情報は、ユーザが所有する全てのカードの情報である。各カードには、カード単体の強さを示す所定のパラメータがそれぞれ対応付けられている。本実施の形態のカードは、“HP”、“AT”、“DF”、“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”の 5 つのパラメータを含む。“HP”、“AT”、及び“DF”は、カードの体力、攻撃力、及び防御力をそれぞれ示すパラメータである。“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”は、第 1 の対戦又は第 2 の対戦において、ユーザが選択可能なコマンドの内容に定められるパラメータである。

30

【 0 0 3 7 】

デッキ情報は、個々のユーザが所有する全てのカードのうち、自動的に又はユーザが選択した複数のカード（デッキ）に関する情報である。デッキ情報は、例えば図 2 に示すように、“デッキリスト”、“合計HP”、“合計AT”、“合計DF”、“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”の 7 つの情報を含むが、これらに限られるものではない。

【 0 0 3 8 】

“デッキリスト”は、デッキに含まれるカードを示す情報である。“デッキリスト”は、例えばデッキに含まれるそれぞれのカードを識別可能な識別子を含む。“合計HP”、“合計AT”、及び“合計DF”は、デッキに含まれるカードのパラメータ（HP、AT、DF）ごとの合計値である。“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”は、デッキに含まれるカードのうち少なくとも一部のカードに対応付けられた“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”のパラメータである。デッキ情報に含まれる“合計HP”、“合計AT”、“合計DF”、“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”のパラメータは、第 1 の対戦及び / 又は第 2 の対戦において、例えば相手に与えるダメージ量又は体力の回復量の算出などに用いられる。

40

【 0 0 3 9 】

レベル情報は、ゲームにおけるユーザの強さを示す。例えば、レベルの値が高いほど、ユーザが強いことを示す。レベル情報は、例えばユーザがゲームの進行に応じて獲得した称号（ランク）の種類又は数など、ユーザの強さを示す任意の指標であってもよい。

【 0 0 4 0 】

50

フレンドユーザ情報は、ユーザIDに対応するユーザと所定の関連付けがされた他のユーザ（フレンドユーザ）を示す情報である。例えば図2に示すフレンドユーザ情報は、ユーザID“user001”のユーザが、ユーザID“user003”及び“user004”のユーザとそれぞれ関連付けられていることを示す。一方、フレンドユーザ情報は、ユーザID“user002”のユーザが、何れのユーザとも関連付けられていないことを示す。ユーザ及びフレンドユーザは、通信システム10において、例えばメッセージの送受信などの交流が可能又は容易である。

【0041】

対戦済みユーザ情報は、対応するユーザが過去に第1の対戦を行った他のユーザのユーザIDを示す情報である。例えば、図2に示す対戦済みユーザ情報は、ユーザID“user001”のユーザが、ユーザID“user010”のユーザと過去に第1の対戦を行ったことを示す。一方、対戦済みユーザ情報は、ユーザID“user002”から“user004”の各ユーザが、過去に第1の対戦を行っていないことを示す。

【0042】

図1に示すユーザ決定部19は、第1の対戦を開始する要求の通知を複数の端末装置11から取得すると、当該通知を行った端末装置11のユーザの組合せから、第1の対戦を行う第1のユーザ及び第2のユーザを決定する。好適には、ユーザ決定部19は、所定の条件を満たすユーザの組合せから、例えば優先的に、第1のユーザ及び第2のユーザを決定する。例えば、ユーザ決定部19は、所定の関連付けがされているユーザの組合せを除くユーザの組合せから、第1のユーザ及び第2のユーザを決定する。また例えば、ユーザ決定部19は、レベル情報が略一致するユーザの組合せから、第1のユーザ及び第2のユーザを決定する。例えば、ユーザのレベル差が所定値以下である場合、レベル情報が略一致すると判定される。また例えば、ユーザ決定部19は、ユーザ情報25に含まれる対戦済みユーザ情報に基づいて、過去に第1の対戦を行ったユーザの組合せを除くユーザの組合せから、第1のユーザ及び第2のユーザを決定する。ユーザ決定部19は、上述の条件を組合わせて用いてもよい。所定の条件は、上述の具体例に限られず、任意に定めてもよい。

【0043】

ここで、例えば第1の対戦を開始する要求の通知を行った端末装置11が1つしか存在しない場合、又は所定の条件を満たす一組のユーザが存在しない場合など、第1のユーザ及び第2のユーザを決定できない場合が考えられる。かかる場合、ユーザ決定部19は、例えばゲーム上の仮想のユーザを含めて第1のユーザ及び第2のユーザを決定してもよい。仮想のユーザは、例えばサーバ制御部24によって生成及び制御される。或いは、ユーザ決定部19は、第1の対戦を開始する要求の通知を行った端末装置11に、所定の第3の対戦を開始させてもよい。第3の対戦は、例えばユーザとNPCとの対戦である。

【0044】

また、ユーザ決定部19は、第2の対戦において第1のユーザが敗北すると、複数のユーザから1以上の第3のユーザを決定する。好適には、ユーザ決定部19は、複数のユーザから、所定の条件を満たすユーザを、例えば優先的に、第3のユーザに決定する。例えば、ユーザ決定部19は、第2のユーザと所定の関連付けがされているユーザを除くユーザを第3のユーザに決定する。また例えば、ユーザ決定部19は、第1のユーザと所定の関連付けがされているユーザを第3のユーザに決定する。ユーザ決定部19は、上述の条件を組合わせて用いてもよい。所定の条件は、上述の具体例に限られず、任意に定めてもよい。

【0045】

ユーザ登録部20は、第1のユーザの端末装置11及び第2のユーザの端末装置11の少なくとも一方に、後述する関連付け申請画面の表示指示を送信する。好適には、ユーザ登録部20は、第2の処理の終了後に、関連付け申請画面の表示指示を送信する。ユーザ登録部20は、第1のユーザの端末装置11及び第2のユーザの端末装置11の少なくとも一方から、所定の関連付けの申請を通知する指示を取得すると、当該申請を他方のユー

10

20

30

40

50

ザの端末装置 11 に通知する。ユーザ登録部 20 は、当該申請に対する応答（同意）を他方のユーザの端末装置 11 から取得すると、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザを関連付ける。ユーザ登録部 20 は、関連付けたユーザのユーザ ID を用いて、記憶部 18 が記憶するユーザ情報 25 に含まれる、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザそれぞれのフレンドユーザ情報を更新する。関連付けは、一方向的な関連付けであってもよく、或いは双方向的な関連付けであってもよい。

【0046】

同様に、ユーザ登録部 20 は、例えば第 2 の処理の終了後、第 2 のユーザの端末装置 11 及び第 3 のユーザの端末装置 11 の少なくとも一方に、関連付け申請画面の表示指示を送信する。ユーザ登録部 20 は、第 2 のユーザの端末装置 11 及び第 3 のユーザの端末装置 11 の少なくとも一方から、所定の関連付けの申請を通知する指示を取得すると、当該申請を他方のユーザの端末装置 11 に通知する。ユーザ登録部 20 は、当該申請に対する応答（同意）を他方のユーザの端末装置 11 から取得すると、第 2 のユーザ及び第 3 のユーザを関連付ける。ユーザ登録部 20 は、関連付けたユーザのユーザ ID を用いて、記憶部 18 が記憶するユーザ情報 25 に含まれる、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザそれぞれのフレンドユーザ情報を更新する。

【0047】

報酬付与部 21 は、所定のユーザに、ゲーム媒体又はゲーム内通貨などの報酬を付与する。例えば、報酬付与部 21 は、第 1 の対戦において勝敗が決定すると、第 1 の対戦に勝利したユーザに、又は勝利したユーザ及び敗北したユーザの双方に、報酬を付与する。報酬付与部 21 は、各ユーザにそれぞれ付与される報酬の内容を、例えば第 1 のユーザ及び第 2 のユーザのレベル情報、又は勝敗結果に基づいて決定してもよい。

【0048】

また、報酬付与部 21 は、第 2 の対戦において参加ユーザが対戦相手の討伐に成功すると、第 2 の対戦に参加した各ユーザに報酬を付与する。報酬付与部 21 は、参加ユーザが対戦相手の討伐に失敗しても、第 2 の対戦に参加した各ユーザに報酬を付与してもよい。報酬付与部 21 は、各ユーザに付与する報酬の内容を、例えば各ユーザの活躍の程度、対戦相手の強さ、又は討伐の成否などに応じて決定してもよい。ユーザの活躍は、例えばユーザが対戦相手に与えたダメージの積算値が大きいほど、又は対戦相手を討伐する決め手となった攻撃をユーザが行った場合などに、活躍の程度が高いと判定される。例えば、活躍の程度が高いほど、対戦相手が強いほど、又は討伐に成功すると、より多くのゲーム媒体又はより価値の高いゲーム媒体などが報酬に定められる。

【0049】

第 1 処理部 22 は、サーバ制御部 24 が後述する第 1 の対戦画面の表示指示を各ユーザの端末装置 11 にそれぞれ送信すると、第 1 の処理を行う。第 1 の処理は、例えば第 1 のユーザの端末装置 11 又は第 2 のユーザの端末装置 11 から取得したコマンドに基づく処理と、処理結果及び処理結果に基づく画面の表示・更新指示を各ユーザの端末装置 11 に送信する処理と、を含む。コマンドに基づく処理は、例えばコマンドにより相手に与えるダメージ及びダメージの積算値の算出、又はコマンドの実行により減少するバトルポイントの算出などである。

【0050】

そして、第 1 処理部 22 は、例えば所定時間が経過すると第 1 の処理を終了して、第 1 の対戦の勝敗を決定する。例えば、サーバ制御部 24 は、所定時間の経過時点において、より多くのダメージを相手に与えたユーザ、即ち相手に与えたダメージの積算値が大きいユーザの勝利と決定する。

【0051】

第 2 処理部 23 は、サーバ制御部 24 が後述する第 2 の対戦画面の表示指示を各参加ユーザの端末装置 11 にそれぞれ送信すると、第 2 の処理を行う。第 2 の処理は、例えば各参加ユーザの端末装置 11 から取得したコマンドに基づく処理と、処理結果及び処理結果に基づく表示画面の表示・更新指示を各参加ユーザの端末装置 11 に送信する処理と、を

10

20

30

40

50

含む。コマンドに基づく処理は、例えばコマンドにより対戦相手に与えるダメージの算出、対戦相手の行動により参加ユーザに与えるダメージの算出、参加ユーザ若しくは対戦相手の敗北の検出、又はコマンドの実行により減少する攻撃ポイントの算出などである。

【 0 0 5 2 】

ここで、第2処理部23は、第2の処理中に第1のユーザの敗北（例えば、第1のユーザのHPがゼロ）を検出すると、第1のユーザの端末装置11に、後述する救援要求画面の表示指示を送信する。サーバ制御部24は、第3のユーザに対して第2の対戦への参加の要求を通知する指示を第1のユーザの端末装置11から取得すると、第3のユーザに当該要求を通知する。第2処理部23は、第3のユーザの端末装置11から当該要求に対する応答を取得すると、当該第3のユーザを参加ユーザに追加する。

10

【 0 0 5 3 】

そして、第2処理部23は、例えば所定時間が経過する前に、対戦相手の敗北を検出すると、第2の処理を終了して、参加ユーザが対戦相手の討伐に成功したと判定する。一方、第2処理部23は、所定時間の経過時点において対戦相手のHPがゼロよりも大きいと、第2の処理を終了して、参加ユーザが対戦相手の討伐に失敗したと判定する。

【 0 0 5 4 】

サーバ制御部24は、サーバ装置12全体の動作を制御する。また、サーバ制御部24は、通常対戦を行う処理を実行する。

【 0 0 5 5 】

また、サーバ制御部24は、ユーザ決定部19が第1のユーザ及び第2のユーザを決定すると、後述する第1の対戦画面の表示指示を各ユーザの端末装置11にそれぞれ送信する。

20

【 0 0 5 6 】

また、サーバ制御部24は、第1の対戦を行った第1のユーザ及び第2のユーザを含む複数の参加ユーザを決定する。サーバ制御部24は、第1のユーザ及び第2のユーザに加えて、任意のユーザを更に含む複数の参加ユーザを決定してもよい。サーバ制御部24は、参加ユーザに共通の対戦相手を決定する。対戦相手は、例えばNPCであって、サーバ制御部24の制御により行動する。対戦相手の強さは、例えば参加ユーザのレベル情報又は過去の対戦相手の討伐回数などに基づいて定めてもよい。例えば、レベル情報の値が高いほど、又は討伐回数が多いほど、対戦相手を強くする。対戦相手を強くするとは、例えば対戦相手のパラメータ（例えば、HP、AT、又はDFなど）を、より高い値に設定するなどである。サーバ制御部24は、例えば第1の対戦の勝敗決定後、後述する対戦相手表示画面の表示指示を、参加ユーザの端末装置11にそれぞれ送信する。サーバ制御部24は、例えば対戦相手表示画面の表示指示の送信後、後述する第2の対戦画面の表示指示を、各参加ユーザの端末装置11に送信する。

30

【 0 0 5 7 】

次に、端末装置11の表示部15に表示される各種ゲーム画面についてそれぞれ説明する。

【 0 0 5 8 】

図3は、第1のユーザの端末装置11に表示される第1の対戦画面26を示す図である。第1の対戦画面26は、第1のユーザと第2のユーザとの対戦（第1の対戦）を行うための画面である。図3に示す第1の対戦画面26は、残り時間表示領域27と、体力インジケータ28-1、28-2と、ダメージ表示領域29-1、29-2と、ユーザアイコン30-1、30-2と、ログ情報表示領域31-1、31-2と、ブルダウンメニュー32-1、32-2、32-3と、攻撃ボタン33と、スキルボタン34と、魔法ボタン35と、を含む。体力インジケータ28-1、ダメージ表示領域29-1、ユーザアイコン30-1、及びログ情報表示領域31-1は、第1のユーザに対応して設けられる。体力インジケータ28-2、ダメージ表示領域29-2、ユーザアイコン30-2、及びログ情報表示領域31-2は、第2のユーザに対応して設けられる。

40

【 0 0 5 9 】

50

残り時間表示領域 27 は、第 1 の対戦を開始してから所定時間が経過するまでの残り時間を表示する領域である。残り時間がゼロとなった場合、第 1 の対戦の勝敗が決定される。

【0060】

体力インジケータ 28 - 1, 28 - 2 は、対応するユーザの体力を示すインジケータである。体力の値は、例えば図 2 に示すユーザ情報 25 に含まれるデッキ情報の“合計 HP”の値が用いられる。体力は、相手から与えられたダメージ量に応じて減少する。体力がゼロであるとき、相手から与えられるダメージ量が増加する。体力は、例えばスキルなど特定のコマンドにより回復可能である。

【0061】

ダメージ表示領域 29 - 1, 29 - 2 は、対応するユーザが相手に与えたダメージの積算値を表示する領域である。残り時間表示領域 27 に表示される残り時間がゼロとなったときに相手に与えたダメージの積算値が大きいユーザが、第 1 の対戦に勝利する。

【0062】

ユーザアイコン 30 - 1, 30 - 2 は、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザにそれぞれ対応する画像である。例えば、ユーザアイコン 30 - 1, 30 - 2 は、ユーザ自身又はユーザが操作するキャラクタなどの画像である。ユーザアイコン 30 - 1, 30 - 2 は、自動的に又はユーザにより設定される。

【0063】

ログ情報表示領域 31 - 1, 31 - 2 は、対応するユーザが実行したコマンドを示す情報と、当該コマンドによる処理結果との組合せを履歴として表示する領域である。例えば、ユーザが“攻撃”コマンドにより相手にダメージを与えると、“攻撃”コマンドを示す情報と相手に与えたダメージ量との組合せが履歴として追加される。

【0064】

プルダウンメニュー 32 - 1, 32 - 2, 32 - 3 は、それぞれ攻撃ボタン 33、スキルボタン 34、及び魔法ボタン 35 に対応して設けられる。ユーザは、例えば各コマンドに対応して設けられるプルダウンメニュー 32 - 1, 32 - 2, 32 - 3 から、対応するコマンドの内容を選択する。各コマンドの内容は、ユーザ情報 25 に含まれるデッキ情報の“攻撃”、“スキル”、及び“魔法”とそれぞれ同一である。コマンドの内容は、例えば相手に与えるダメージ量又は体力の回復量の算出など、コマンドの効果の決定に用いられる。

【0065】

攻撃ボタン 33、スキルボタン 34、及び魔法ボタン 35 は、コマンドを選択するためのユーザ操作を受付ける入力インターフェースである。攻撃ボタン 33、スキルボタン 34、及び魔法ボタン 35 は、攻撃、スキル、及び魔法の 3 つのコマンドにそれぞれ対応する。攻撃ボタン 33、スキルボタン 34、又は魔法ボタン 35 をユーザがタップすると、選択されたコマンド及びコマンドの内容がサーバ装置 12 に送信される。第 2 の対戦において、ユーザはコマンド及びコマンドの内容を決定するが、コマンドのみを決定する構成であってもよい。

【0066】

図 4 は、対戦相手表示画面 36 を示す図である。対戦相手表示画面 36 は、第 1 の対戦を行ったユーザ、即ち第 1 のユーザ及び第 2 のユーザが共通の対戦相手と対戦することを、ユーザに説明するための画面である。対戦相手表示画面 36 は、例えば第 1 の対戦の勝敗決定後、第 2 の対戦の開始前に表示される。図 4 に示す対戦相手表示画面 36 は、ユーザアイコン 37 - 1, 37 - 2 と、対戦相手アイコン 38 と、説明表示領域 39 と、を含む。

【0067】

ユーザアイコン 37 - 1, 37 - 2 は、例えば図 3 に示すユーザアイコン 30 - 1, 30 - 2 と同一であって、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザにそれぞれ対応する画像である。対戦相手アイコン 38 は、対戦相手に対応する画像である。例えば、対戦相手アイコン 3

10

20

30

40

50

8 は、敵キャラクタなどの画像である。ユーザアイコン 37 - 1 , 37 - 2 及び対戦相手アイコン 38 は、例えばアニメーションにより、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザによる共通の対戦相手との第 2 の対戦の開始を演出してもよい。

【 0 0 6 8 】

説明表示領域 39 は、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザが共通の対戦相手と対戦を行うことを説明するメッセージを表示する領域である。例えば、当該メッセージは、第 1 のユーザと第 2 のユーザとが協力することの説明、又は対戦相手が第 1 のユーザ及び第 2 のユーザに共通の対戦相手であることの説明などである。

【 0 0 6 9 】

図 5 は、第 2 の対戦画面 40 を示す図である。第 2 の対戦画面 40 は、参加ユーザと対戦相手との対戦（第 2 の対戦）を行うための画面である。図 5 に示す第 2 の対戦画面 40 は、攻撃ボタン 41 と、スキルボタン 42 と、魔法ボタン 43 と、対戦相手アイコン 44 と、HP インジケータ 45 - 1 , 45 - 2 と、ゲーム媒体表示領域 46 と、対戦情報表示領域 47 と、を含む。

10

【 0 0 7 0 】

攻撃ボタン 41、スキルボタン 42、及び魔法ボタン 43 は、例えば図 3 に示す攻撃ボタン 33、スキルボタン 34、及び魔法ボタン 35 とそれぞれ同一である。対戦相手アイコン 44 は、例えば図 4 に示す対戦相手アイコン 38 と同一である。

【 0 0 7 1 】

HP インジケータ 45 - 1 , 45 - 2 は、対戦相手及び参加ユーザにそれぞれ対応して設けられる。HP インジケータ 45 - 1 , 45 - 2 は、対戦相手及び参加ユーザの HP をそれぞれ示すインジケータである。

20

【 0 0 7 2 】

ゲーム媒体表示領域 46 は、参加ユーザのデッキに含まれるカードの画像が表示される領域である。図 5 に示す第 2 の対戦画面 40 において、ゲーム媒体表示領域 46 に、“card 01”乃至“card 07”の 7 枚のカードの画像が表示されている。各カードの画像は、ユーザが選択したコマンドに応じたアニメーションにより、コマンドの実行を演出してもよい。

【 0 0 7 3 】

対戦情報表示領域 47 は、対戦の進行状況に関する情報が表示される領域である。進行状況に関する情報は、例えば、各参加ユーザ及び対戦相手が互いに与えたダメージ、参加ユーザの敗北、又は新たな参加ユーザによる第 2 の対戦への参加などを、例えば時系列に沿って示す情報を含む。進行状況に関する情報は、対戦の進行状況に関する他の任意の情報を含んでもよい。

30

【 0 0 7 4 】

図 6 は、第 1 のユーザの端末装置 11 に表示される救援要求画面 48 を示す図である。救援要求画面 48 は、ユーザ決定部 19 が決定した第 3 のユーザに第 2 の対戦への参加を要求するための画面である。図 6 に示す救援要求画面 48 は、ユーザ表示領域 49 と、救援要求ボタン 50 と、を含む。

【 0 0 7 5 】

ユーザ表示領域 49 は、第 3 のユーザを表示するための領域である。図 6 に示すユーザ表示領域 49 において、ユーザ ID “user 003” 及び “user 004” の 2 人の第 3 のユーザが表示されている。ユーザ表示領域 49 において、ユーザアイコン 51 - 1 , 51 - 2、ユーザ情報表示領域 52 - 1 , 52 - 2、及びチェックボックス 53 - 1 , 53 - 2 が、各ユーザに対応して設けられる。

40

【 0 0 7 6 】

ユーザアイコン 51 - 1 , 51 - 2 は、ユーザ ID “user 003” のユーザ及び “user 004” のユーザにそれぞれ対応する画像である。

【 0 0 7 7 】

ユーザ情報表示領域 52 - 1 , 52 - 2 は、対応する第 3 のユーザに関する情報を表示

50

する領域である。ユーザに関する情報は、ユーザ情報 25 の一部であって、例えばユーザ ID 又はレベル情報などを含む。

【0078】

チェックボックス 53 - 1, 53 - 2 は、対応する第 3 のユーザを選択するユーザ操作を受付ける入力インターフェースである。

【0079】

救援要求ボタン 50 は、チェックボックス 53 - 1, 53 - 2 により選択された第 3 のユーザに対して、第 2 の対戦への参加を要求するためのユーザ操作を受付ける入力インターフェースである。救援要求ボタン 50 をユーザがタップすると、選択された第 3 のユーザに対して当該要求を通知する指示がサーバ装置 12 に送信される。

10

【0080】

図 7 は、関連付け申請画面 54 を示す図である。関連付け申請画面 54 は、ユーザが他のユーザに所定の関連付け（例えば、フレンド登録）を申請するための画面である。図 7 に示す関連付け申請画面 54 は、ユーザ表示領域 55 と、申請ボタン 56 と、を含む。

【0081】

ユーザ表示領域 55 は、関連付けの申請先であるユーザを表示するための領域である。図 7 に示すユーザ表示領域 55 において、ユーザアイコン 57、ユーザ情報表示領域 58、及びチェックボックス 59 が設けられる。ユーザアイコン 57 は、ユーザ ID “user***” のユーザに対応する画像である。ユーザ情報表示領域 58 は、対応するユーザに関する情報を表示する領域である。チェックボックス 59 は、対応するユーザを選択するユーザ操作を受付ける入力インターフェースである。

20

【0082】

申請ボタン 56 は、ユーザ表示領域 55 において選択されたユーザに対して、所定の関連付けを申請するためのユーザ操作を受付ける入力インターフェースである。申請ボタン 56 をユーザがタップすると、チェックボックス 59 により選択されたユーザに当該申請を通知する指示がサーバ装置 12 に送信される。

【0083】

次に、図 8 を参照して、通信システム 10 の動作の具体例について説明する。以下の説明において、端末装置 11 - 1, 11 - 2 は、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザがそれぞれ使用する端末装置である。

30

【0084】

はじめに、サーバ装置 12 のユーザ決定部 19 は、第 1 の対戦を開始するためのユーザの要求に係る通知を、複数の端末装置 11 から取得する（ステップ S100）。

【0085】

続いて、ユーザ決定部 19 は、ステップ S100 において通知を行った端末装置 11 のユーザから、第 1 の対戦において互いに対戦する第 1 のユーザ及び第 2 のユーザを決定する（ステップ S101）。

【0086】

次に、サーバ装置 12 のサーバ制御部 24 は、第 1 の対戦画面 26 の表示指示を、第 1 のユーザの端末装置 11 - 1 及び第 2 のユーザの端末装置 11 - 2 にそれぞれ送信する（ステップ S102）。

40

【0087】

次に、サーバ装置 12 の第 1 処理部 22 は、第 1 の処理を行う（ステップ S103）。例えば、第 1 処理部 22 は、第 1 の対戦画面 26 を介してユーザにより選択されたコマンドを端末装置 11 - 1, 11 - 2 から取得する。第 1 処理部 22 は、取得したコマンドに基づく処理を行う。第 1 処理部 22 は、処理結果及び処理結果に基づく画面の表示・更新指示を、端末装置 11 - 1, 11 - 2 にそれぞれ送信する。第 1 処理部 22 は、第 1 の処理において、上述の処理を繰り返し実行する。

【0088】

続いて、第 1 処理部 22 は、第 1 の処理において所定時間が経過すると、第 1 の処理を

50

終了し、第 1 の対戦の勝敗を決定する（ステップ S 1 0 4 ）。

【 0 0 8 9 】

そして、サーバ装置 1 2 の報酬付与部 2 1 は、例えば第 1 の対戦に勝利したユーザに報酬を付与する（ステップ S 1 0 5 ）。

【 0 0 9 0 】

次に、図 9 を参照して、通信システム 1 0 の動作の具体例について説明する。図 9 に示す動作は、例えば図 8 に示す動作の終了後に行われる。以下の説明において、端末装置 1 1 - 3 は、第 3 のユーザが使用する端末装置である。

【 0 0 9 1 】

はじめに、サーバ装置 1 2 のサーバ制御部 2 4 は、第 1 の対戦を行った第 1 のユーザ及び第 2 のユーザを含む複数の参加ユーザを決定する（ステップ S 2 0 0 ）。例えば、ステップ S 2 0 0 において、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザのみが参加ユーザに定められる。

【 0 0 9 2 】

続いて、サーバ制御部 2 4 は、ステップ S 2 0 0 において決定した複数の参加ユーザに共通の対戦相手を決定する（ステップ S 2 0 1 ）。

【 0 0 9 3 】

続いて、サーバ制御部 2 4 は、対戦相手表示画面 3 6 の表示指示を、第 1 のユーザの端末装置 1 1 - 1 及び第 2 のユーザの端末装置 1 1 - 2 にそれぞれ送信する（ステップ S 2 0 2 ）。

【 0 0 9 4 】

続いて、サーバ制御部 2 4 は、第 2 の対戦画面 4 0 の表示指示を、端末装置 1 1 - 1 , 1 1 - 2 にそれぞれ送信する（ステップ S 2 0 3 ）。

【 0 0 9 5 】

次に、サーバ装置 1 2 の第 2 処理部 2 3 は、第 2 の処理を行う（ステップ S 2 0 4 ）。ステップ S 2 0 4 において、図 1 0 を参照して後述する処理により第 3 のユーザが参加ユーザに追加されている。このため、第 3 のユーザの端末装置 1 1 - 3 とサーバ装置 1 2 との間においても情報の送受信が行われる。例えば、第 2 処理部 2 3 は、第 2 の対戦画面 4 0 を介してユーザにより選択されたコマンドを端末装置 1 1 - 1 , 1 1 - 2 , 1 1 - 3 から取得する。第 2 処理部 2 3 は、取得したコマンドに基づく処理を行う。第 2 処理部 2 3 は、処理結果及び処理結果に基づく画面の表示・更新指示を、端末装置 1 1 - 1 , 1 1 - 2 , 1 1 - 3 にそれぞれ送信する。第 2 処理部 2 3 は、第 2 の処理において、上述の処理を繰返し実行する。第 2 処理部 2 3 は、例えば所定時間が経過する前に、対戦相手の敗北を検出した場合、又は所定時間の経過時点において対戦相手の H P がゼロよりも大きい場合、第 2 の処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

続いて、第 2 処理部 2 3 は、対戦相手の討伐に成功したか否かを判定する（ステップ S 2 0 5 ）。対戦相手の討伐に失敗したとき（ステップ S 2 0 5 - N o ）、処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

一方、対戦相手の討伐に成功したとき（ステップ S 2 0 5 - Y e s ）、サーバ装置 1 2 の報酬付与部 2 1 は、第 2 の対戦に参加した参加ユーザに報酬を付与する（ステップ S 2 0 6 ）。

【 0 0 9 8 】

次に、図 1 0 を参照して、図 9 のステップ S 2 0 4 の第 2 の処理の実行中に行われる処理について説明する。図 1 0 に示す処理は、第 2 の対戦において敗北した参加ユーザの要求に応じて、他のユーザ（第 3 のユーザ）が第 2 の対戦に参加する処理である。当該処理は、何れかの参加ユーザ（例えば、第 1 のユーザ）が敗北したときに実行される。

【 0 0 9 9 】

はじめに、サーバ装置 1 2 の第 2 処理部 2 3 は、何れかの参加ユーザの敗北を検出する（ステップ S 3 0 0 ）。例えば、ステップ S 3 0 0 において、第 1 のユーザの敗北が検出

10

20

30

40

50

される。

【0100】

次に、サーバ装置12のユーザ決定部19は、複数のユーザから1以上の第3のユーザを決定する(ステップS301)。例えば、ステップS301において、ユーザ決定部19は、第2のユーザと所定の関連付けがされているユーザを除き、第1のユーザと所定の関連付けがされている1以上のユーザから、1以上の第3のユーザを決定する。

【0101】

次に、第2処理部23は、救援要求画面48の表示指示を、第1のユーザの端末装置11-1に送信する(ステップS302)。

【0102】

次に、端末装置11-1の端末制御部16は、救援要求画面48において選択された第3のユーザに対して第2の対戦への参加の要求を通知する指示を、サーバ装置12に送信する(ステップS303)。

【0103】

次に、第2処理部23は、ステップS303の指示に基づいて、第3のユーザの端末装置11-3に、第2の対戦への参加の要求を通知する(ステップS304)。

【0104】

次に、端末装置11-3の端末制御部16は、第3のユーザによるユーザ操作に応じて、ステップS304の要求に対する応答をサーバ装置12に送信する(ステップS305)。

【0105】

そして、サーバ制御部24は、ステップS305の応答を取得すると、第3のユーザを参加ユーザに追加する(ステップS306)。以降、第3のユーザは、第1のユーザ及び第2のユーザと同様に、第2の対戦に参加可能である。

【0106】

次に、図11を参照して、通信システム10がユーザ間の所定の関連付けを行う動作について説明する。図11に示す動作は、例えば図9に示す動作の終了後に実行される。

【0107】

はじめに、サーバ装置12のユーザ登録部20は、第1のユーザの端末装置11-1及び第2のユーザの端末装置11-2の少なくとも一方に、関連付け申請画面54の表示指示を送信する(ステップS400)。例えば、ステップS400において、第1のユーザの端末装置11-1に当該表示指示が送信される。この場合、関連付け申請画面54において、他方のユーザ、即ち第2のユーザに関する情報が表示される。

【0108】

次に、端末装置11-1の端末制御部16は、関連付け申請画面54において選択された第2のユーザに対して所定の関連付けの申請を通知する指示を、サーバ装置12に送信する(ステップS401)。

【0109】

次に、ユーザ登録部20は、ステップS401の指示に基づいて、第2のユーザの端末装置11-2に、所定の関連付けの申請を通知する(ステップS402)。

【0110】

次に、端末装置11-2の端末制御部16は、第2のユーザによるユーザ操作に応じて、ステップS402の申請に対する応答をサーバ装置12に送信する(ステップS403)。

【0111】

次に、ユーザ登録部20は、ステップS403の応答を取得すると、第1のユーザ及び第2のユーザを関連付けて(ステップS404)、記憶部18が記憶するユーザ情報25を更新する。

【0112】

続いて、ユーザ登録部20は、端末装置11-2及び第3のユーザの端末装置11-3

10

20

30

40

50

の少なくとも一方に、関連付け申請画面 5 4 の表示指示を送信する（ステップ S 4 0 5）。例えば、ステップ S 4 0 5 において、端末装置 1 1 - 2 に当該表示指示が送信される。この場合、関連付け申請画面 5 4 において、他方のユーザ、即ち第 3 のユーザに関する情報が表示される。

【 0 1 1 3 】

次に、端末装置 1 1 - 2 の端末制御部 1 6 は、関連付け申請画面 5 4 において選択された第 3 のユーザに対して所定の関連付けの申請を通知する指示を、サーバ装置 1 2 に送信する（ステップ S 4 0 6）。

【 0 1 1 4 】

次に、ユーザ登録部 2 0 は、ステップ S 4 0 6 の指示に基づいて、端末装置 1 1 - 3 に、所定の関連付けの申請を通知する（ステップ S 4 0 7）。

10

【 0 1 1 5 】

次に、端末装置 1 1 - 3 の端末制御部 1 6 は、第 3 のユーザによるユーザ操作に応じて、ステップ S 4 0 7 の申請に対する応答をサーバ装置 1 2 に送信する（ステップ S 4 0 8）。

【 0 1 1 6 】

そして、ユーザ登録部 2 0 は、ステップ S 4 0 8 の応答を取得すると、第 2 のユーザ及び第 3 のユーザを関連付けて（ステップ S 4 0 9）、記憶部 1 8 が記憶するユーザ情報 2 5 を更新する。

【 0 1 1 7 】

20

以上説明したように、本実施の形態による通信システム 1 0 のサーバ装置 1 2 によれば、第 1 の対戦を行った第 1 のユーザと第 2 のユーザを参加ユーザに定めるので、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザと、共通の対戦相手との第 2 の対戦が行われる。このようにして、例えば第 1 の対戦に敗北したユーザが勝利したユーザとの交流に抵抗を感じる場合であっても、第 2 の対戦において勝利したユーザと協力するモチベーションを形成し、ユーザ間の交流を促進可能である。

【 0 1 1 8 】

また、サーバ装置 1 2 のユーザ決定部 1 9 は、第 1 の対戦において互いに対戦する第 1 のユーザ及び第 2 のユーザは、互いに所定の関連付け（例えば、フレンド登録）がされているユーザの組合せを除くユーザの組合せから決定する。このようにして、未だ関連付けがされていないユーザ同士、即ち未だ交流がなかった蓋然性の高いユーザ同士が第 1 のユーザ及び第 2 のユーザに定められるため、ユーザ間の交流を更に促進可能である。

30

【 0 1 1 9 】

また、サーバ装置 1 2 のユーザ登録部 2 0 は、第 1 のユーザと第 2 のユーザとの関連付けの申請を、第 1 のユーザの端末装置 1 1 - 1 及び第 2 のユーザの端末装置 1 1 - 2 の少なくとも一方に通知する。ユーザ登録部 2 0 は、当該申請に対する応答の取得に応じて、第 1 のユーザと第 2 のユーザとを関連付ける。関連付けられたユーザ同士は、通信システム 1 0 において、例えばメッセージの送受信などの交流が可能又は容易となるので、ユーザ間の交流を更に促進可能である。

【 0 1 2 0 】

40

また、サーバ装置 1 2 のサーバ制御部 2 4 は、第 2 の処理（第 2 の対戦）において第 1 のユーザが敗北すると、第 2 の対戦への参加の要求を第 3 のユーザの端末装置 1 1 - 3 に通知する。サーバ制御部 2 4 は、当該要求に対する応答の取得に応じて、当該第 3 のユーザを参加ユーザに追加する。このように、第 1 の対戦を行っていないユーザであっても、第 3 のユーザとして第 2 の対戦に参加可能であるため、例えば一時的にゲームから離れたユーザなどのゲームに対する興味を向上可能である。

【 0 1 2 1 】

また、サーバ装置 1 2 のユーザ決定部 1 9 は、第 2 のユーザと所定の関連付けがされているユーザを除く 1 以上のユーザから第 3 のユーザを決定する。このようにして、第 2 のユーザと未だ関連付けがされていないユーザが第 3 のユーザに定められるため、ユーザ間

50

の交流を更に促進可能である。

【 0 1 2 2 】

また、サーバ装置 1 2 のユーザ登録部 2 0 は、第 2 のユーザと第 3 のユーザとの関連付けの申請を、第 2 のユーザの端末装置 1 1 - 2 及び第 3 のユーザの端末装置 1 1 - 3 の少なくとも一方に通知する。ユーザ登録部 2 0 は、当該申請に対する応答の取得に応じて、第 2 のユーザと第 3 のユーザとを関連付ける。関連付けられたユーザ同士は、通信システム 1 0 において、例えばメッセージの送受信などの交流が可能又は容易となるので、ユーザ間の交流を更に促進可能である。

【 0 1 2 3 】

また、端末装置 1 1 の端末制御部 1 6 は、第 1 の対戦の勝敗が決定した後、第 2 の処理の開始前に、第 1 のユーザ、第 2 のユーザ、及び対戦相手にそれぞれ対応する画像を含む対戦相手表示画面 3 6 を表示部 1 5 に表示させる。対戦相手表示画面 3 6 を見たユーザは、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザが共通の対戦相手と対戦を行うことを見一見して把握可能であるため、他方のユーザと協力するモチベーションを形成し、ユーザ間の交流を更に促進可能である。

10

【 0 1 2 4 】

本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を 1 つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。

20

【 0 1 2 5 】

例えば、上述の実施の形態において、サーバ装置 1 2 の記憶部 1 8 がユーザ情報 2 5 を記憶しているが、端末装置 1 1 がユーザ情報 2 5 の少なくとも一部を重複して記憶する構成であってもよい。かかる場合、端末装置 1 1 は、ユーザ情報 2 5 を用いて行われる所定の処理を実行するために、端末装置 1 1 が記憶するユーザ情報 2 5 の少なくとも一部から必要な情報を抽出する。このようにして、端末装置 1 1 及びサーバ装置 1 2 間の通信回数を低減するので、処理速度の向上及び処理負担の軽減が可能となる。

【 0 1 2 6 】

また、上述の実施の形態において、端末装置 1 1 及びサーバ装置 1 2 が共同して第 1 の処理又は第 2 の処理を実行するが、端末装置 1 1 及びサーバ装置 1 2 が実行する処理の負担を適宜に定めてもよい。或いは、端末装置 1 1 及びサーバ装置 1 2 の一方が、第 1 の処理全体又は第 2 の処理全体を実行する構成であってもよい。

30

【 0 1 2 7 】

また、第 1 の処理又は第 2 の処理において、ユーザがコマンドを選択して相手にダメージを与える形式の対戦が行われるが、第 1 の処理又は第 2 の処理の内容は、上述の実施の形態に限られない。例えば、第 1 の処理又は第 2 の処理において、サーバ装置 1 2 が自動的に対戦を進行してもよい。また、対戦の形式は、例えばパズルゲーム又はクイズゲームなど、任意の形式であってもよい。

【 0 1 2 8 】

また、第 1 の処理又は第 2 の処理において、端末装置 1 1 又はサーバ装置 1 2 が自動的にコマンドを選択する構成であってもよい。或いは、コマンドの選択を手動及び自動の何れ的方式で行うかをユーザが選択可能に構成してもよい。

40

【 0 1 2 9 】

また、上述の実施の形態において、サーバ装置 1 2 は、第 1 のユーザの端末装置 1 1 が送信した指示に応じて、第 2 の対戦への参加の要求を第 3 のユーザの端末装置 1 1 に通知するが、例えば、自動的に第 3 のユーザの端末装置 1 1 に当該要求を通知してもよい。

【 0 1 3 0 】

また、上述の実施の形態において、サーバ装置 1 2 は、第 1 のユーザの端末装置 1 1 が送信した指示に応じて、第 1 のユーザと第 2 のユーザとの関連付けの申請を第 2 のユーザ

50

の端末装置 1 1 に通知するが、例えば、自動的に、第 1 のユーザ及び第 2 のユーザの少なくとも一方に通知してもよい。同様に、サーバ装置 1 2 は、自動的に、第 2 のユーザ及び第 3 のユーザの少なくとも一方に、第 2 のユーザと第 3 のユーザとの関連付けの申請を通知してもよい。

【 0 1 3 1 】

また、端末装置 1 1 又はサーバ装置 1 2 として機能させるために、コンピュータなどの情報処理装置を好適に用いることができる。このような情報処理装置は、サーバ装置 1 2 の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該情報処理装置の記憶部 1 8 に格納し、当該情報処理装置の C P U によって当該プログラムを読み出して実行させることにより実現可能である。

10

【符号の説明】

【 0 1 3 2 】

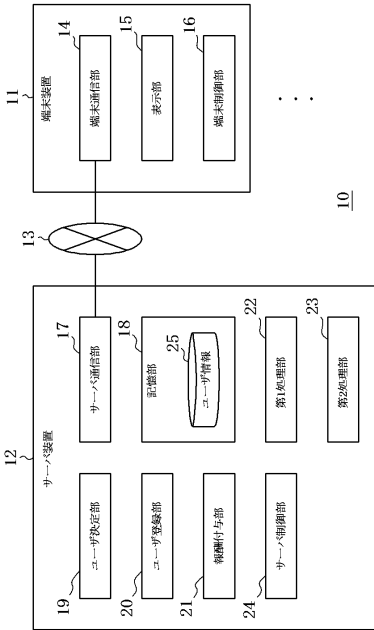
1 0	通信システム	
1 1 , 1 1 - 1 , 1 1 - 2 , 1 1 - 3	端末装置	
1 2	サーバ装置	
1 3	ネットワーク	
1 4	端末通信部	
1 5	表示部	
1 6	端末制御部	
1 7	サーバ通信部	20
1 8	記憶部	
1 9	ユーザ決定部	
2 0	ユーザ登録部	
2 1	報酬付与部	
2 2	第 1 処理部	
2 3	第 2 処理部	
2 4	サーバ制御部	
2 5	ユーザ情報	
2 6	第 1 の対戦画面	
2 7	残り時間表示領域	30
2 8 - 1 , 2 8 - 2	体力インジケータ	
2 9 - 1 , 2 9 - 2	ダメージ表示領域	
3 0 - 1 , 3 0 - 2	ユーザアイコン	
3 1 - 1 , 3 1 - 2	ログ情報表示領域	
3 2 - 1 , 3 2 - 2 , 3 2 - 3	プルダウンメニュー	
3 3	攻撃ボタン	
3 4	スキルボタン	
3 5	魔法ボタン	
3 6	対戦相手表示画面	
3 7 - 1 , 3 7 - 2	ユーザアイコン	40
3 8	対戦相手アイコン	
3 9	説明表示領域	
4 0	第 2 の対戦画面	
4 1	攻撃ボタン	
4 2	スキルボタン	
4 3	魔法ボタン	
4 4	対戦相手アイコン	
4 5 - 1 , 4 5 - 2	H P インジケータ	
4 6	ゲーム媒体表示領域	
4 7	対戦情報表示領域	50

- 4 8 救援要求画面
- 4 9 ユーザ表示領域
- 5 0 救援要求ボタン
- 5 1 - 1 , 5 1 - 2 ユーザアイコン
- 5 2 - 1 , 5 2 - 2 ユーザ情報表示領域
- 5 3 - 1 , 5 3 - 2 チェックボックス
- 5 4 関連付け申請画面
- 5 5 ユーザ表示領域
- 5 6 申請ボタン
- 5 7 ユーザアイコン
- 5 8 ユーザ情報表示領域
- 5 9 チェックボックス

10

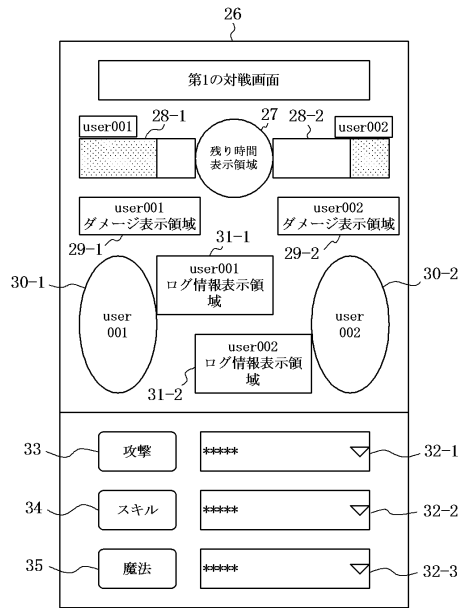
【 図 1 】

【 図 2 】

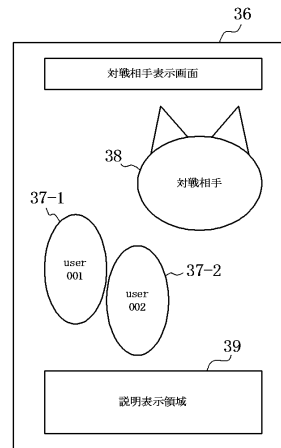


ユーザID	所有カード情報	グッズ情報				魔法	レベル情報		フレンドユーザ情報	対戦するユーザ情報
		グッズリスト	合計値	合計個	合計個		経験値	レベル		
user001	所有カード情報001	グッズリスト001	***	***	***	***	***	***	user002, user004, ...	user010
user002	所有カード情報002	グッズリスト002	***	***	***	***	***	***	...	...
user003	所有カード情報003	グッズリスト003	***	***	***	***	***	***	user001	...
user004	所有カード情報004	グッズリスト004	***	***	***	***	***	***	user001	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

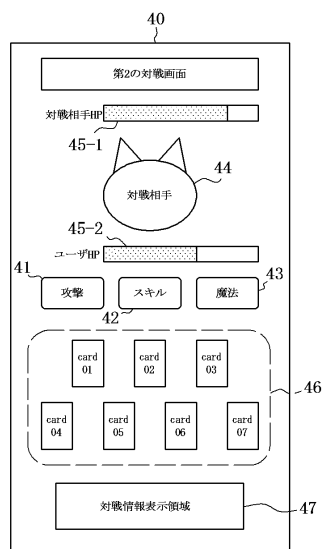
【図 3】



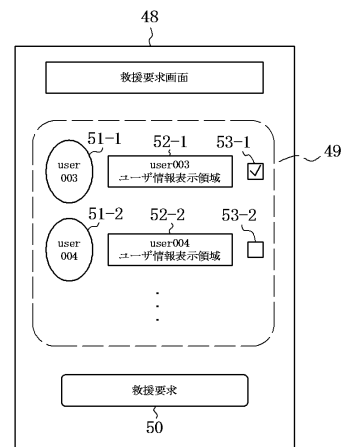
【図 4】



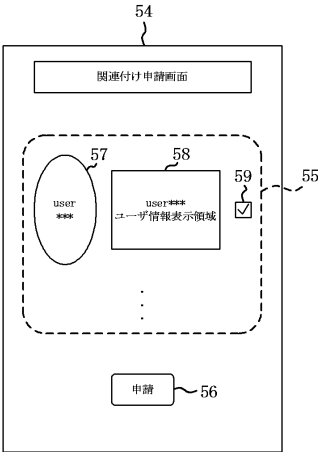
【図 5】



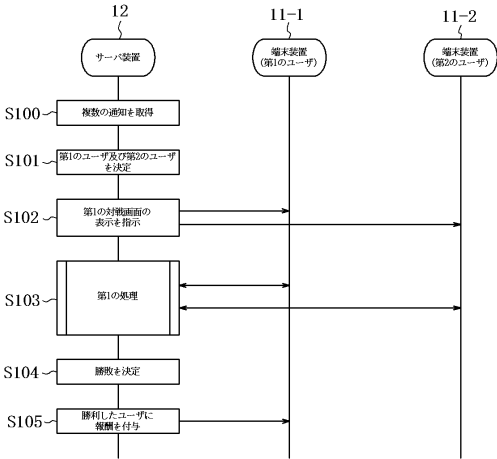
【図 6】



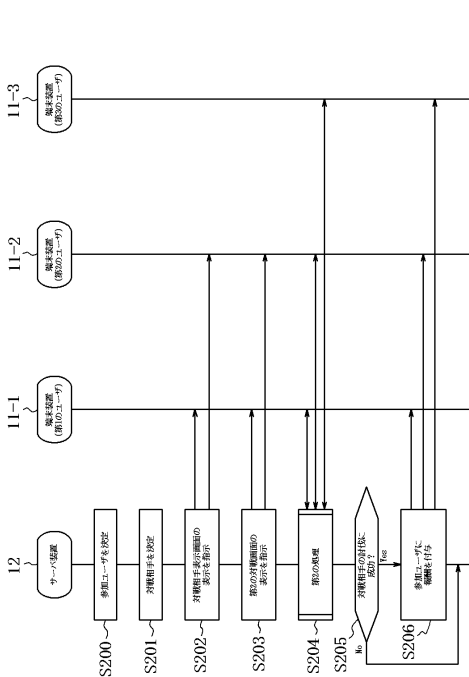
【図 7】



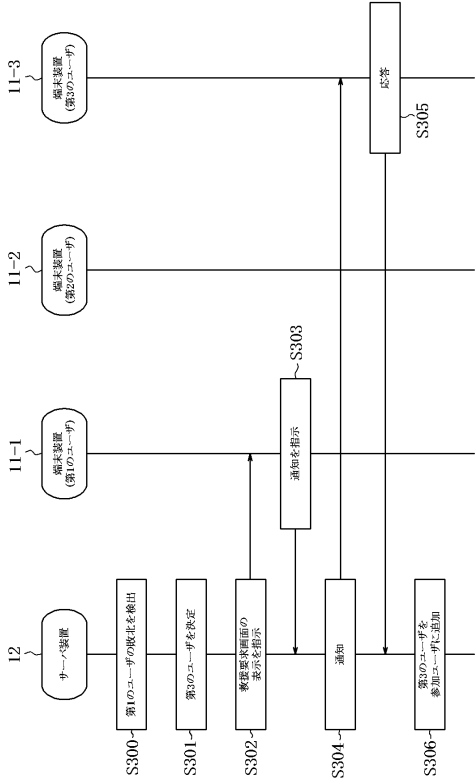
【図 8】



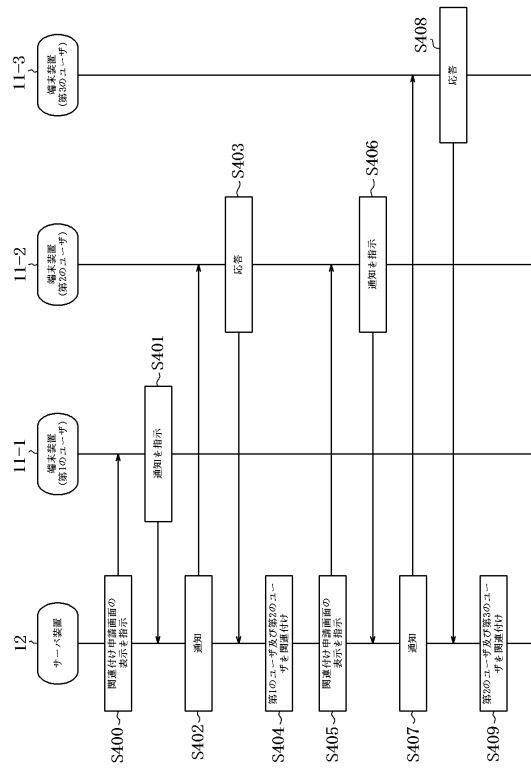
【図 9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-226232(JP,A)

”お気に入りのモンスターを育て上げよう! モンブラ”,アプリFan,株式会社コスミック出版,2012年7月1日,Vol.3,p.108-111

”モンブラ MONSTER PLANET キュートなモンスターがいっぱい!それがモンスタープラネット!”,アプリFan,株式会社コスミック出版,2012年4月15日,Vol.2,p.82-83

”今日から始める、モンスターとの新生活!!モンブラ MONSTER PLANET”アプリStyle,株式会社イースト・プレス,2011年1月1日,Vol.1,p.19-26

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24