

(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
2017年9月21日(21.09.2017)



(10) 国際公開番号

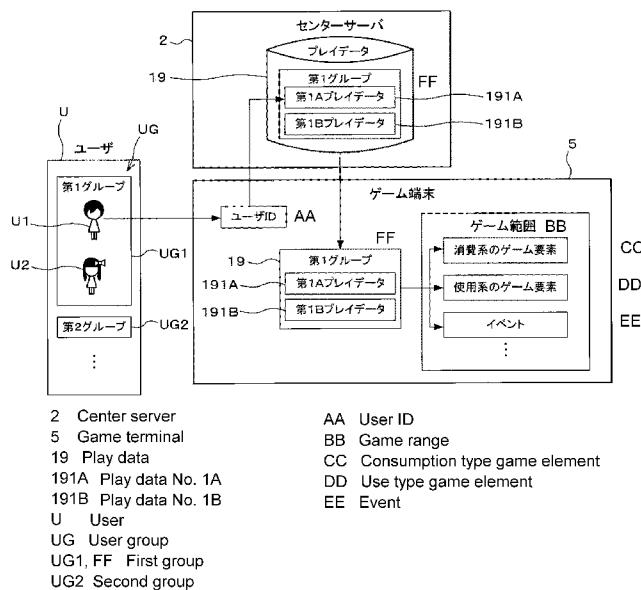
WO 2017/159347 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/007752
- (22) 国際出願日: 2017年2月28日(28.02.2017)
- (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 2016-050870 2016年3月15日(15.03.2016) 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: 御子柴 英利(MIKOSHIBA, Eiri); 〒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), 山下 雄太郎(YAMASHITA, Yutaro); 〒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: 山本 晃司, 外(YAMAMOTO, Koji et al.); 〒1040031 東京都中央区京橋一丁目16番10号 オークビル京橋3階 東京セントラル特許事務所内 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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, 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, SA, 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, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーロパ (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ユーロッパ (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, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, COMPUTER PROGRAM USED THEREFOR, AND SERVER DEVICE

(54) 発明の名称: ゲームシステム、それに用いられるコンピュータプログラム、及びサーバ装置



(57) Abstract: Provided is a game system that can strengthen the relation between users within a group. A game system (1) provides a game so that a past play status of each of users (U) is reflected on the progress of the game by means of play data (19) describing the past play status in association with a user ID for identifying each of the users. Moreover, the game system (1), when a first user (U1) among a plurality of users (U) satisfying a group condition plays a game, acquires a past play status of a second user (U2) different from the first user (U1) but in the same first group (UG1) from the play data (19), and reflects the past play status of the second user (U2) on the progress of the game played by the first user (U1), on the basis of the past play status of the second user (U2).

(57) 要約: グループ内の各ユーザの関係を強化することができるゲームシステムを提供する。ゲームシステム(1)は、各ユーザ(U)の過去のプレイ状況が各ユーザを識別するためのユーザIDと関連付けられて記述されたプレイデータ(19)を通じて過去のプレイ状況が進行に反映されるようにゲームを提供する。そして、ゲームシステム(1)は、グループ条件を満たす複数のユーザ(U)のうちの第1ユーザ(U1)がゲームをプレイする場合に、プレイデータ(19)を介して同じ第1グループ(UG1)の第1ユーザ(U1)とは別の第2ユーザ(U2)の過去のプレイ状況を取得し、第2

ユーザ(U2)の過去のプレイ状況に基づいて、第1ユーザ(U1)がプレイするゲームの進行に第2ユーザ(U2)の過去のプレイ状況を反映する。



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：

ゲームシステム、それに用いられるコンピュータプログラム、及びサーバ装置

技術分野

[0001] 本発明は、各ユーザの過去のプレイ状況を示すプレイ情報と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連付けられて記述されたプレイデータを通じて過去のプレイ状況が進行に反映されるようにゲームを提供するゲームシステム等に関する。

背景技術

[0002] 各ユーザの過去のプレイ状況を示すプレイ情報と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連付けられて記述されたプレイデータを通じて過去のプレイ状況が進行に反映されるようにゲームを提供するゲームシステムが存在する。そして、このようなプレイデータとして機能するいわゆるセーブデータを進行に利用するゲーム機も知られている（例えば、特許文献1参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2016-6687号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献1のようなセーブデータを利用するゲームが一台のゲーム機を通じて複数のユーザに提供される場合がある。このような場合、一台のゲーム機に複数のユーザ用のセーブデータが記録される等、一台のゲーム機に複数のユーザ用のセーブデータが関連付けられる場合が多い。結果として、このような場合、一台のゲーム機が複数のユーザによって使い回される場合が多

い。このように複数のユーザで一台のゲーム機が共用される場合、つまりグループでゲーム機が共用される場合、各ユーザが一台ずつ専用のゲーム機を使用する場合に比べて各ユーザのプレイ時間は短くなる傾向にあり、ゲームの進行に悪影響を与える可能性が生じてしまう。結果として、グループ内に協力関係が構築されるケースは少ない。

[0005] そこで、本発明は、グループ内の各ユーザの関係を強化することができるゲームシステム等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

[0006] 本発明のゲームシステムは、各ユーザのプレイ実績を示すプレイ情報を管理するためのプレイ実績データを通じて前記プレイ実績が各ユーザのプレイの進行に反映されるようにゲームを提供するゲームシステムであって、グループ条件を満たす複数のユーザのうちの一のユーザが前記ゲームをプレイする場合に、前記プレイ実績データを介して前記複数のユーザのうちの前記一のユーザとは別のユーザの前記プレイ情報を取得する情報取得手段と、前記別のユーザの前記プレイ情報に基づいて、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績を反映する状況反映手段と、を備えている。

[0007] 一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置を備えたコンピュータを、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。

[0008] また、本発明のサーバ装置は、上述のゲームシステムにネットワークを介して接続されるサーバ装置であって、前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置と、前記一のユーザが前記ゲームをプレイする場合に、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績が反映れるように、前記別のユーザの前記プレイ情報を含む前記プレイ実績データを前記ゲームシステムに提供する情報提供手段と、を備えている。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

[図2]ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

[図3]グループ毎のゲーム範囲の一例を説明するための説明図。

[図4]各ユーザによって形成されるグループの一例を説明するための説明図。

[図5]データ選択画面に一例を模式的に示す図。

[図6]プレイデータの内容の一例を説明するための説明図。

[図7]実績反映処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

発明を実施するための形態

- [0010] 以下、本発明の一形態に係るゲームシステムについて説明する。図1は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置としてのセンターサーバ2を含んでいる。センターサーバ2は、一台の物理的装置によって構成される例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ2が構成されてもよい。また、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ2が構成されてもよい。
- [0011] センターサーバ2には、ネットワーク3を介して、ゲーム端末5が接続される。ゲーム端末5は、ユーザにゲームをプレイさせる機能（ゲーム機能）を備えたネットワーク端末装置の一種である。図1の例では、ゲーム端末5の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む）が利用されている。例えば、携帯電話は、センターサーバ2から配信されるソフトウェアを実行することにより、ゲーム機能を発揮してよい。ゲーム端末5として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。或いは、有料或いは無料で所定範囲のゲームをプレイさせる業務用（商業用）のゲーム機がゲーム端末5として使用されてもよい。
- [0012] ネットワーク3は、一例として、TCP/IPプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、WANとしてのインターネットと、LANとしてのイントラネットと、を組み合わせることでネット

ワーク 3 が構成される。図 1 の例では、センターサーバ 2 はルータ 3 a を介して、ゲーム端末 5 はアクセスポイント 3 b を介して、それぞれネットワーク 3 に接続されている。

[0013] なお、ネットワーク 3 は、TCP/IP プロトコルを利用する形態に限定されない。ネットワーク 3 として、通信用の有線回線、或いは無線回線（赤外線通信、近距離無線通信等を含む）等を利用する各種の形態が利用されてよい。

[0014] センターサーバ 2 は、ネットワーク 3 を介してゲーム端末 5 のユーザに各種の Web サービスを提供する。Web サービスには、例えば、ゲーム端末 5 が提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービスが含まれてよい。また、例えば、Web サービスには、各ゲーム端末 5 に各種データ（ゲームで使用するアイテム、背景画像、音楽といったゲーム用のコンテンツを含む）或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービスが含まれてもよい。さらに、Web サービスには、その他にもユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザ ID を付与するサービス、ネットワーク 3 を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等のサービスが含まれてよい。

[0015] 次に、ゲームを提供するためのゲームシステム 1 の制御系の要部について説明する。図 2 は、ゲームシステム 1 の制御系の要部の構成を示す図である。図 2 に示すように、センターサーバ 2 は、制御ユニット 10 と、記憶ユニット 11 と、を備えている。制御ユニット 10 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例として ROM 及び RAM）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット 10 には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0016] 記憶ユニット 11 は、制御ユニット 10 に接続されている。記憶ユニット

11は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成されている。記憶ユニット11には、サーバ用データ14及びサーバ用プログラム15が記憶されている。サーバ用プログラム15は、センターサーバ2がゲーム端末5に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット10がサーバ用プログラム15を読み取って実行することにより、制御ユニット10の内部には、Webサービス管理部17が設けられる。

[0017] Webサービス管理部17は、上述のWebサービスを提供するために必要な処理を実行する。Webサービス管理部17は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット10の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0018] サーバ用データ14は、サーバ用プログラム15の実行に伴って参照されるデータである。例えば、サーバ用データ14は、プレイ実績データとしてのプレイデータ19を含んでいてよい。プレイデータ19は、各ユーザの過去のプレイ実績に関する情報が記述されたデータである。そして、プレイデータ19は、例えば、前回までのプレイ結果（過去のプレイ状況）を次回以降に引き継ぐため、或いは各ユーザに固有の設定内容を引き継ぐために使用される。プレイデータ19の詳細は後述する。

[0019] また、サーバ用データ14は、その他にもゲームを実現するための各種のデータを含み得る。例えば、そのようなデータにはID管理データが含まれていてもよい。ID管理データは、ユーザID等の各種IDを管理するためのデータである。しかし、それらの図示は省略した。

[0020] 一方、ゲーム端末5には、コンピュータとしての制御ユニット30と、記憶ユニット31と、モニタMOと、タッチパネル7と、スピーカ8と、が設けられている。記憶ユニット31、モニタMO、タッチパネル7及びスピーカ8は、いずれも制御ユニット30に接続されている。制御ユニット30は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶

装置（一例としてROM及びRAM）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット30には、例えば、その他にもゲームを提供するための各種の装置が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0021] モニタMOは、制御ユニット30からの出力信号に基づいて各種の画像等を表示するための周知の表示装置である。一例として、モニタMOは、制御ユニット30からの出力信号に応じて、ゲームをプレイするためのゲーム画面を表示する。タッチパネル7は、ユーザが指等で触れると、その接触位置に応じた信号を出力する公知の入力装置である。タッチパネル7は、例えば、透明に構成され、モニタMOの表面に重ね合わされるように配置されてよい。例えば、タッチパネル7は、ユーザのタッチ操作に基づいてそのタッチ位置に対応する信号を制御ユニット30に出力する。同様に、スピーカ8は、制御ユニット30からの出力信号に基づいて各種の音声を再生するための周知の出力装置（音声再生装置）である。スピーカ8は、例えば、制御ユニット30からの出力信号に応じて、BGM等のゲームで使用される各種の音声を再生する。

[0022] 一方、記憶ユニット31は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気記録媒体や光記録媒体、フラッシュSSD（Solid State Drive）などにより構成されてよい。記憶ユニット31には、ゲームプログラム34及びゲームデータ35が記憶されている。ゲームプログラム34は、ゲーム端末5がゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。ゲームプログラム34の実行に伴って、制御ユニット30の内部には、ゲーム提供部37が設けられる。ゲーム提供部37は、ゲームを提供するために必要な各種処理を実行する。ゲーム提供部37は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット30の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0023] ゲームデータ35は、ゲームプログラム34の実行に伴って参照されるデ

ータである。ゲームデータ35は、例えば、プレイデータ19を含んでいてよい。同様に、ゲームデータ35は、例えば、上述のID管理データを含んでいてもよい。プレイデータ19及びID管理データは、一例として、必要な部分が含まれるように、少なくとも一部がセンターサーバ2から提供されてよい。また、ゲームデータ35は、その他にもゲームを実行するための各種のデータを含んでいてよい。例えば、そのようなデータには、画像データ及び効果音データが含まれてよい。画像データは、ゲームに必要な各種画像を表示するためのデータである。効果音データは、BGM等、ゲームに必要な各種の音声を再生するためのデータである。しかし、それらの図示は省略した。

[0024] 次に、ゲーム端末5が提供するゲームについて説明する。ゲーム端末5は、例えば、各種のゲームを提供してよい。また、それらの各種のゲームは、プレイデータ19を使用して過去のプレイ実績を引き継ぐように次回のプレイが提供されてよい。つまり、ゲーム端末5は、前回までのプレイ状況を反映したゲーム範囲がプレイされるように次回のゲームを提供してよい。そして、そのようなゲーム範囲には、グループ単位で各ユーザのプレイデータ19が反映されてよい。

[0025] 図3は、グループ毎のゲーム範囲の一例を説明するための説明図である。図3に示すように、例えば、ゲーム端末5は、グループ条件を満たす各ユーザUを第1グループUG1、第2グループUG2といったグループUGに分類してよい。そして、その第1グループUG1等の各グループUGに属する各ユーザUのプレイデータ19をグループ単位で使用するようゲーム範囲を提供してよい。つまり、例えば、各グループUGに属する一のユーザUのプレイ時に、同じグループUGに属する他のユーザUのプレイ状況がその一のユーザUのゲーム範囲に反映されるようにゲームが提供されてよい。また、そのようなゲーム範囲への反映は、例えば、他のユーザUのプレイ状況に応じて一のユーザUのゲーム範囲に特典が付与されることにより実現されてもよい。

[0026] 具体的には、例えば、ゲーム端末5は、第1グループUG1に属する第1ユーザU1がゲームをプレイする場合に、この第1ユーザU1によって提供される（例えば、タッチパネル7を通じて入力により提供される）ユーザIDに基づいて、ユーザIDの提供者（第1ユーザU1）及びこの第1ユーザU1が属する第1グループUG1の他のユーザ（例えば、第2ユーザU2）の両方のプレイデータ19を反映するように第1ユーザU1にゲーム範囲を提供してよい。つまり、この場合、ゲーム端末5は、第1ユーザU1のプレイ時に、第1ユーザU1の第1Aプレイデータ191A及び第2ユーザU2の第1Bプレイデータ191Bの両方を含むようにセンターサーバ2からプレイデータ19を取得し、それらを含むプレイデータ19をゲーム範囲の設定に使用してよい。

[0027] ゲーム範囲には、例えば、消費系のゲーム要素、使用系のゲーム要素及びイベントが含まれてよい。消費系のゲーム要素は、使用に伴い量が減少するゲーム要素である。例えば、プレイ状況（仮想通貨による購入等）を通じて付与される消費系のアイテム、ポイント等の各種価値等が消費系のゲーム要素として機能してよい。また、使用系のゲーム要素は、ゲームを進行させるために使用されるゲーム要素である。使用系のゲーム要素には、使用に伴い量の減少が生じなくてもよい。つまり、ゲームの進行に使用されるゲーム要素のうち消費系のゲーム要素を除くゲーム要素が使用系のゲーム要素として機能してよい。また、消費系のゲーム要素及び使用系のゲーム要素は、例えば、ゲームのプレイ状況に応じて各ユーザUに付与されてよい。結果として、この場合、消費系のゲーム要素及び使用系のゲーム要素が本発明の付与対象として機能してよい。

[0028] 一方、イベントは、達成に伴い特典が付与されるゲーム要素である。イベントは、例えば、達成条件が満たされた場合に達成されてよい。例えば、達成条件は、各種のミッション等の達成要件を含み、達成要件が実行された場合に満たされてよい。そして、例えば、第1ユーザU1のゲーム範囲に反映される特典として、これらの消費系のゲーム要素、使用系のゲーム要素及び

イベントが利用されてよい。つまり、第1ユーザU1のゲーム範囲には、第1Aプレイデータ191Aだけでなく第1Bプレイデータ191Bの内容が反映されるように第1Bプレイデータ191Bの内容に応じて消費系のゲーム要素等が特典として付与されてよい。

[0029] 例えば、第2ユーザU2の消費系のアイテムの所有状況（付与状況）が第1ユーザU1の消費系のアイテムの所有状況に影響を与えてもよい。より具体的には、第2ユーザU2によって第1Bプレイデータ191Bを介して所有される消費系のアイテムは第1ユーザU1にも同様に所有されてよい。つまり、第2ユーザU2に付与された消費系のアイテムが第1ユーザU1への特典として利用され、第1ユーザU1にも同様に付与されてよい。或いは、第2ユーザU2が消費系のアイテムを所定数（例えば10個）以上所有している場合等、第2ユーザU2の消費系のアイテムが所定の条件を満たした場合に、第1ユーザU1の消費系のアイテムに有利な変化（例えば、同様のアイテムが追加的に1個付与される等）が付与されてもよい。若しくは、第2ユーザU2によって所有される消費系のアイテムがそのまま第1ユーザU1によって共用（消費）されてもよい。つまり、第2ユーザU2によって所有される消費系のアイテムの使用が特典として利用され、第2ユーザU2が所有する消費系のアイテムの使用が第1ユーザU1に許可されてもよい。

[0030] 使用系のゲーム要素についても同様である。つまり、例えば、第2ユーザU2の使用系のアイテムが同様に第1ユーザU1によって所有されてもよいし、第2ユーザU2の使用系のアイテムの所有状況に応じて有利な変化が付与されてもよい。或いは、第2ユーザU2の使用系のアイテムが第1ユーザU1によって使用（共用）されてもよい。

[0031] 同様に、例えば、第2ユーザU2のイベントの状況が第1ユーザU1のイベントの状況に影響を与えてよい。具体的には、例えば、解禁条件（例えば、ゲームのプレイ状況に応じて満たされる条件）が満たされた場合に提供されるイベントを第2ユーザU2が実行可能な場合には、第1ユーザU1にも同様のイベントが提供されてよい。つまり、解禁条件の具備が特典として利

用され、第2ユーザU2が解禁条件を満たした場合に、第1ユーザU1も解禁条件を満たしてよい。

[0032] 或いは、共通のイベントの達成条件が第1ユーザU1及び第2ユーザU2の協同によって実現されてもよい。つまり、第1ユーザU1及び第2ユーザU2のイベントの達成状況（進行状況）が相互に、或いはいずれか一方に反映されてもよい。この場合、例えば、複数の達成要件がそれぞれ第1ユーザU1及び第2ユーザU2によって協同して実行されてもよいし、分担して実行されてもよい。また、複数の達成要件が分担される場合には、複数の達成要件は第1ユーザU1及び第2ユーザU2のいずれか一方だけに実行可能な達成要件を含んでいてもよい。つまり、イベントは、複数の達成要件の別々の部分が第1ユーザU1及び第2ユーザU2によってそれぞれ実行されるように構成されていてもよい。一例として、このように第1ユーザU1のゲーム範囲には、第1Aプレイデータ191Aだけでなく第1Bプレイデータ191Bの内容が反映されてよい。また、この場合、第1ユーザU1及び第2ユーザU2が本発明の一のユーザ及び別のユーザとしてそれぞれ機能する。

[0033] なお、例えば、各グループUGを形成するユーザUの数に応じて、ゲーム範囲への反映内容は変化してもよい。例えば、第2ユーザU2が100ポイントを獲得したときに、グループUGを形成するユーザUの数が2人の場合には同じ100ポイントが第1ユーザU1にも付与される一方で、グループUGを形成するユーザUの数が3人の場合には50ポイントずつが他の2人のユーザUに付与されてもよい。或いは、各グループUGを形成するユーザUの数に応じて、各グループUGの各ユーザUに更に特典が付与されてもよい。具体的には、例えば、所定数以上のユーザUが属するグループUGには、特別のアイテムが付与される、既存の消費系のアイテムの量が増加する等の各種の特典が上述のプレイ状況の反映に加えて付与されてもよい。

[0034] 次に、ゲーム端末5が分類するグループUGの一例について説明する。上述の通り、ゲーム端末5は、例えば、グループ条件に基づいて各ユーザUをグループUGに分類する。グループ条件は、例えば、プレイデータ19に関

連する関連条件を含んでいてよい。そして、グループ条件は、例えば、関連条件が満たされる場合に満たされてよい。

[0035] 図4は、各ユーザUによって形成されるグループUGの一例を説明するための説明図である。図4に示すように、例えば、ゲーム端末5は第1ゲーム端末51～第Nゲーム端末5Nを含み、ゲーム端末5毎にプレイデータ19を生成してよい。そして、同じゲーム端末5に対応するプレイデータ19が関連条件を満たしてよい。つまり、同じゲーム端末5に対応するプレイデータ19を持つ各ユーザUによってグループ条件が満たされ、これらのユーザUによって各グループUGが形成されてよい。

[0036] 具体的には、例えば、第1ユーザU1及び第2ユーザU2が第1ゲーム端末51を通じてゲームをプレイした場合、第1ユーザU1に対応する第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bが生成される。また、これらの第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bは、いずれも同じ第1ゲーム端末51に関連付けられる。そして、例えば、同じ第1ゲーム端末51に関連付けられるプレイデータ19が同じグループとして管理され、同じグループUGを形成してよい。つまり、同じ第1ゲーム端末51に関連付けられる第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bによってグループ条件が満たされ、これらに対応する第1ユーザU1及び第2ユーザU2が第1グループUG1を形成してよい。

[0037] 第Nゲーム端末5Nについても同様である。つまり、第Nゲーム端末5Nを通じて第NAユーザUNA及び第NBユーザUNBがゲームをプレイした場合には、同じ第Nゲーム端末5Nに関連付けられる第NAプレイデータ19NA及び第NBプレイデータ19NBが生成されてよい。そして、例えば、同じ第Nゲーム端末5Nに関連付けられる第NAプレイデータ19NA及び第NBプレイデータ19NBが同じ第Nグループとして管理され、これらに対応する第NAユーザUNA及び第NBユーザUNBが第NグループUGNを形成してよい。一例として、各ゲーム端末5は、このようなグループ条件に基づいて各ユーザUをグループUGに分類してよい。

[0038] なお、グループ条件は、上述の形態に限定されない。グループ条件は、例えば、同じゲーム端末5を使用するユーザUによって満たされてもよい。つまり、プレイデータ19が作成されたゲーム端末5（過去にプレイしたゲーム端末5）に関わらず、現在ゲームをプレイするゲーム端末5が共通のユーザUによってグループ条件が満たされてもよい。また、例えば、PINコード等、各ゲーム端末5を特定するためのグループ情報がタッチパネル7を介してユーザUから提供されるときには、このような情報がグループ条件の判別に使用されてよい。具体的には、例えば、共通のPINコードによってグループ条件が満たされる場合には、共通のPINコードを入力した各ユーザUが共通のグループUGにグループ化されるように、このようなユーザUがグループ条件を満たしてよい。或いは、例えば、ユーザID等により各グループUGに属する各ユーザUが別途管理されている場合は、ユーザIDがグループ情報として機能してもよい。

[0039] また、グループ条件は、例えば、共通のアクセスポイント3bを使用するゲーム端末5、或いは共通のイントラネットを使用するゲーム端末5等の同一のローカルネットワーク（ネットワーク3の一部）内に存在する各ゲーム端末5によって満たされてもよい。若しくは、例えば、各ゲーム端末5がGPS情報を提供可能な場合には、各ゲーム端末5が所定の位置関係を形成する場合にそれらのゲーム端末5によってグループ条件が満たされてもよい。つまり、グループ条件は、各ゲーム端末5（或いは各ユーザU）の位置に関連する位置条件を含み、GPS情報等の各ユーザUの位置に関連する位置関連情報が各ゲーム端末5を介して取得された場合には、例えば、所定範囲内や近距離通信域内等、その位置関連情報に基づいて各ユーザUが位置条件を満たす場合に満たされてもよい。さらに、グループ条件は、各ユーザUの許可を要件に含んでいてもよい。つまり、例えば、上述のような要件に加えて、各ユーザUがグループUGへの所属を許可した場合に、グループ条件が満たされてもよい。

[0040] 次に、プレイデータ19を選択するためのデータ選択画面の一例について

説明する。上述の通り、複数のユーザUによって同じゲーム端末5が使用される場合がある。このため、ゲーム端末5は、例えば、モニタMOを通じて各ユーザUに対応するプレイデータ19を選択するためのデータ選択画面を表示してよい。

[0041] 図5は、データ選択画面に一例を模式的に示す図である。図5に示すように、データ選択画面60は、例えば、データ選択領域61を含んでいてよい。データ選択領域61は、ユーザU毎のプレイデータ19を示す領域である。例えば、第1ゲーム端末51に対応するデータ選択画面60は、データ選択領域61として、第1ユーザU1用の第1Aプレイデータ191Aに対応する第1データ選択領域61Aと、第2ユーザU2用の第1Bプレイデータ191Bに対応する第2データ選択領域61Bと、を含んでいる。そして、第1データ選択領域61Aが選択された場合には第1Aプレイデータ191Aを使用するゲーム範囲が、第2データ選択領域61Bが選択された場合には第1Bプレイデータ191Bを使用するゲーム範囲が、それぞれプレイ対象として提供される。さらに、このようなデータ選択画面60を通じて選択され得る第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bによって関連条件が満たされてよい。

[0042] また、データ選択領域61は、未使用データ選択領域61Sを更に含んでいてもよい。未使用データ選択領域61Sは、初回にゲームをプレイする場合に選択されるデータ選択領域61である。つまり、未使用データ選択領域61Sは、未だプレイデータ19が存在しておらず、過去のプレイ状況（プレイ実績）が反映されないゲーム範囲をプレイする場合に選択されてよい。一例として、このようなデータ選択画面60を通じて各ユーザU用のプレイデータ19が選択されてよい。

[0043] 次に、プレイデータ19の詳細について説明する。プレイデータ19は、上述の通り、過去の実績の引き継ぎ等を実現するためのデータである。図6は、プレイデータ19の内容の一例を説明するための説明図である。図6に示すように、プレイデータ19は、例えば、ユーザ識別情報としての“ユー

ザID”、プレイ情報としての“実績データ”、“属性データ”及び端末特定情報としての“端末ID”の情報を含んでいる。

[0044] “ユーザID”は、上述のユーザID（各ユーザを識別するためのID）の情報である。“属性データ”は、各ユーザUの属性を示す情報である。“属性データ”は、例えば、“性別”、“年齢”等の情報を含んでいる。“性別”は各ユーザUの性別を、“年齢”は各ユーザUの年齢を、それぞれ示す情報である。“属性データ”は、例えば、その他にもユーザUの名前や住所を示す情報（各種の個別情報等）を含んでいてよい。

[0045] “実績データ”は、過去のプレイ状況（プレイ実績）を示す情報である。“実績データ”は、例えば、過去の実績を次回以降のプレイにおいて引き継ぐために使用される。また、“実績データ”は、例えば、“ゲームID”、“アイテム”、“ポイント”、“成績”、“イベント”、“進行状況”、及び“プレイ日時”の情報を含んでいてよい。

[0046] “ゲームID”は、ゲーム毎にユニークなゲームIDを示す情報である。“ゲームID”の情報は、例えば、ゲーム端末5を通じて複数種類のゲームが提供される場合に、各ゲームを識別するために使用される。“アイテム”は、ゲームにおいて付与されたアイテムを示す情報である。“アイテム”として、アイテム毎にユニークなアイテムIDを示す情報が使用されてよい。つまり、“アイテム”として、各アイテムを識別するための情報が使用されてよい。具体的には、例えば、各ユーザUが所有するアイテム（消費系及び使用系の両方を含む）に対応するアイテムIDの情報が“アイテム”の情報として記述されてよい。“ポイント”は、ポイント（ゲーム状況に応じて増減する価値）の残量を示す情報である。“成績”は、過去のゲームの成績を示す情報である。また、例えば、アイテムやポイントが本発明の付与対象として使用される場合には、“アイテム”或いは“ポイント”の情報が本発明の付与状況の情報として機能してよい。

[0047] また、“イベント”は、ゲームに含まれる各イベントを示す情報である。例えば、“イベント”として、イベント毎にユニークなイベントIDを示す

情報が使用されてよい。つまり、“イベント”として、各イベントを識別するための情報が使用されてよい。より具体的には、例えば、“イベント”の情報として、現在実行中のイベントに対応するイベントIDの情報が記述されてよい。

[0048] “プレイ日時”はゲームをプレイした日時を示す情報である。また、“進行状況”は、ゲームの進行状況を示す情報である。“進行状況”は、イベントの進行状況（例えば、各達成要件の実行状況を含む）の情報を含んでいてよい。また、“進行状況”の情報は、例えば、前回までの進行状況の続きから次のプレイを開始されるために使用されてよい。つまり、例えば、プレイデータ19は“進行状況”の情報を含むことにより、いわゆるセーブデータとして機能してよい。結果として、“進行状況”の情報が本発明のゲームの進行状況及びイベントの進行状況として機能してよい。

[0049] 一方、“端末ID”は、ゲーム端末5毎にユニークな端末IDを示す情報である。つまり、“端末ID”は、プレイデータ19が関連付けられるゲーム端末5を識別するための情報である。“端末ID”の情報は、例えば、各ゲーム端末5を特定するために使用される。また、例えば、“端末ID”として、プレイデータ19を初回に作成したゲーム端末5に対応する端末IDの情報が記述されてよい。プレイデータ19は、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されている。

[0050] 次に、実績反映処理について説明する。実績反映処理は、各ユーザUのプレイ状況を同一のグループUGに属する他のユーザUのゲーム範囲に反映するための処理である。実績反映処理は、例えば、図7のルーチンを通じてゲーム端末5の制御ユニット30及びセンターサーバ2の制御ユニット10の協働によって実現されてよい。より具体的には、図7のルーチンは、一例として、制御ユニット30のゲーム提供部37及び制御ユニット10のWebサービス管理部17を通じて実行されてよい。また、図7の例では、ゲーム提供部37によって主として実行される処理がゲーム端末5として、Web

サービス管理部 17 によって主として実行される処理がセンターサーバ 2 として、それぞれ記述されている。なお、ゲーム端末 5 の制御ユニット 30 及びセンターサーバ 2 の制御ユニット 10 は、この処理以外にも各種の周知な処理等を、それぞれ単独で或いは互いに協働して実行する。しかし、それらの詳細な説明は省略する。

[0051] 図 7 は、実績反映処理を実現するための実績反映処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。より具体的には、図 7 は、グループ U G を形成するユーザ U の数に基づいて特典が付与される場合の実績反映処理を実現するための実績反映処理ルーチンのフローチャートの一例を示している。図 7 のルーチンは、例えば、ゲームが提供される毎にゲームの提供前に実行されてよい。図 7 のルーチンが開始されると、ゲーム端末 5 は、まずステップ S 11 において今回の対象のユーザ U のプレイデータ 19 をセンターサーバ 2 に要求する。

[0052] 一方、センターサーバ 2 は、ゲーム端末 5 からプレイデータ 19 が要求されると、図 7 のルーチンを開始する。そして、センターサーバ 2 は、図 7 のルーチンを開始すると、まずステップ S 21 において対象のユーザ U のプレイデータ 19 を特定する。

[0053] 続くステップ S 22 において、センターサーバ 2 は、対象のユーザ U がグループ条件を満たすか否かを判別する。グループ条件は、例えば、上述の通り、関連条件を満たされる場合に満たされてよい。また、関連条件は、例えば、同じゲーム端末 5 に関連付けられるプレイデータ 19 によって満たされてよい。つまり、グループ条件は、一例として、今回の対象のユーザ U に対応するプレイデータ 19（ステップ S 21 で特定されたプレイデータ 19）と同じゲーム端末 5 に関連付けられるプレイデータ 19 が存在する場合にそのプレイデータ 19 によって満たされる。より具体的には、例えば、第 1 ユーザ U 1 が今回の対象のユーザ U の場合、ステップ S 21 において第 1 A プレイデータ 19 1 A が特定される。また、この第 1 A プレイデータ 19 1 A には第 1 ゲーム端末 5 1 が関連付けられている。そして、この同じ第 1 ゲーム

端末51に第2ユーザU2の第1Bプレイデータ191Bも関連付けられている。つまり、同じ第1ゲーム端末51に関連付けられる他のプレイデータ19が存在する。このため、グループ条件は満たされる。

[0054] ステップS22の判別結果が否定的結果の場合、つまりグループ条件が満たされない（ステップS21で特定されたプレイデータ19と同じゲーム端末51に関連付けられる他のプレイデータ19が存在しない）場合、センターサーバ2はステップS23をスキップしてステップS24に進む。

[0055] 一方、ステップS22の判別結果が肯定的結果の場合、つまりグループ条件が満たされる場合（ステップS21で特定されたプレイデータ19と同じゲーム端末51に関連付けられる他のプレイデータ19が存在する）場合、センターサーバ2はステップS23に進む。ステップS23において、センターサーバ2は、グループ条件を満たす他のプレイデータ19、つまり同一グループUGの他のユーザUのプレイデータ19を取得する（当然、プレイデータ19の必要な部分だけが対象とされてよい）。より具体的には、例えば、第1ユーザU1が今回の対象のユーザUの場合、センターサーバ2は、同じ第1グループUG1に属する第2ユーザU2の第1Bプレイデータ191Bを取得する。

[0056] 続くステップS24において、センターサーバ2は、プレイデータ19をゲーム端末51に提供（送信）する。例えば、ステップS23の処理が実行されている場合（今回の対象のユーザUがグループ条件を満たす場合）、センターサーバ2は、ステップS24において今回の対象のユーザUのプレイデータ19に加えてグループ条件を満たす他のユーザUのプレイデータ19（ステップS23で取得したプレイデータ19）を含むようにプレイデータ19をゲーム端末51に提供する。より具体的には、例えば、今回の対象のユーザUが第1ユーザU1の場合、センターサーバ2は、第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bの両方を含むようにゲーム端末51にプレイデータ19を提供する。

[0057] 一方、ステップS23の処理が実行されていない場合（今回の対象のユー

ザUがグループ条件を満たさない場合)、センターサーバ2は、ステップS24においてステップS21で特定したプレイデータ19をゲーム端末5に提供する。つまり、他のユーザUのプレイデータ19を含まない、今回の対象のユーザUのプレイデータ19をゲーム端末5に提供する。そして、センターサーバ2は、ステップS24の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。なお、センターサーバ2は、ステップS24においてプレイデータ19だけでなくグループ条件の判別結果の情報をゲーム端末5に提供してもよい。

[0058] 一方、ゲーム端末5は、ステップS12においてセンターサーバ2から送信されるプレイデータ19を取得する。続くステップS13において、ゲーム端末5はステップS12で取得したプレイデータ19をゲーム範囲に反映する。具体的には、例えば、他のユーザUのプレイデータ19を含まない、今回の対象のユーザUのプレイデータ19がセンターサーバ2から提供される場合(或いはグループ条件の判別結果の情報によりグループ条件を満たさないと判断される場合)には、ゲーム端末5は今回の対象のユーザUのプレイデータ19だけをゲーム範囲に反映する。

[0059] 一方、例えば、今回の対象のユーザUのプレイデータ19及び他のユーザUのプレイデータ19の両方がセンターサーバ2から提供される場合、つまり第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bがプレイデータ19として取得される場合(或いはグループ条件の判別結果の情報によりグループ条件を満たすと判断される場合)には、ゲーム端末5は、これらの第1Aプレイデータ191A及び第1Bプレイデータ191Bの両方の内容をゲーム範囲に反映する。この反映は、例えば、上述の通りに実行されてよい。つまり、ゲーム端末5は、グループ条件を満たすユーザUが存在する場合には、例えば、今回対象のユーザUのプレイデータに加えて、他のユーザUのプレイ状況に応じて消費系のゲーム要素を付与する、或いは消費系のゲーム要素の使用を許可する等の特典をゲーム範囲に付与することにより同一グループUGの他のユーザUのプレイ状況を今回対象のユーザUのゲーム

範囲に反映する。

[0060] なお、ゲーム端末5は、ステップS 1 3の処理において、例えば、他のユーザUのプレイ状況の使用に関する使用条件を参照し、使用条件に応じてプレイ状況をゲーム範囲に反映してもよい。具体的には、使用条件は、例えば、他のユーザUのプレイ状況をゲーム範囲に反映する場合の反映の仕方を特定するために使用されてよい。また、例えば、使用条件は、特定のユーザUによって設定されてもよい。つまり、使用条件を介して、他のユーザUのプレイ状況をゲーム範囲に反映する場合の反映態様が変化してもよい。より具体的には、例えば、グループUG内の一部のユーザUにはより有利な特典が（例えば、グループUG内の各ユーザUに合計100ポイントの特典が付与される場合に、一人のユーザUに90ポイント、それ以外のユーザUは残りを等分する等）付与されてもよい。つまり、グループUG内の各ユーザUへの反映の仕方に傾斜が設定されてもよい。これにより、他のユーザUのプレイ状況を一のユーザUのゲームの進行に反映する場合に、その反映内容に使用条件を介して特定のユーザUの意思を反映することができる。

[0061] 次のステップS 1 4において、ゲーム端末5は、更に特典条件を満たすか否か判別する。特典条件は、例えば、今回対象のユーザUが属するグループUGを形成するユーザUの数が所定数以上の場合に満たされてよい。この判別結果が否定的結果の場合、つまり特典条件が満たされない場合、ゲーム端末5はステップS 1 5の処理をスキップして今回のルーチンを終了する。つまり、この場合、ステップS 1 3でプレイデータ19の内容が反映されたゲーム範囲がプレイされるようにゲームが提供される。

[0062] 一方、ステップS 1 4の判別結果が肯定的結果の場合、つまり特典条件が満たされる場合、ゲーム端末5は今回の対象のユーザUのゲーム範囲に更に特典を付与する。つまり、プレイデータ19の内容に応じた特典に加えて更に別の特典が付与されるようにゲーム範囲を設定する。そして、ゲーム端末5は、ステップS 1 5の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。

[0063] 図7のルーチンにより、今回対象のユーザUがグループ条件を満たす場合

、つまり今回対象のユーザUと同一のグループUGに属する他のユーザUが存在する場合、今回対象のユーザUのプレイデータ19の内容だけでなく、その他のユーザUのプレイデータ19の内容もゲーム範囲に反映される。また、今回対象のユーザUが属するグループUGが特典状況を満たす場合には、更にそのゲーム範囲に特典が付与される。つまり、他のユーザUのプレイデータ19の内容に加えて特典が付与されたゲーム範囲がプレイされるように今回対象のユーザUにゲームが提供される。

[0064] 以上に説明したように、この形態によれば、一のユーザU（例えば、第1ユーザU1）のゲームの進行に、同じグループUG（例えば、第1グループUG1）に属する別のユーザU（例えば、第2ユーザU2）のプレイ状況がプレイデータ19を介して反映される。つまり、プレイデータ19を介して、同一グループUG内の各ユーザUが他のユーザUのプレイ状況に影響を与えることができる。これにより、グループUG内の各ユーザUの関係を強化することができる。結果として、例えば、グループUG内の他のユーザUのプレイ状況により一のユーザUの進行を補強することができる。

[0065] より具体的には、例えば、グループ条件が関連条件を含み、関連条件が同じゲーム端末5に対応するプレイデータ19によって満たされる場合には、一台のゲーム端末5を共用するグループUG内の各ユーザUの関係を強化することができる。結果として、例えば、一台のゲーム端末5を共用する場合のプレイ時間の短時間化等、グループ内に生じ得る悪影響を抑制することができる。特に、一台のゲーム端末5を物理的に共用する関係の各ユーザは、例えば、親子関係等の親族関係である等、そもそも親しい間柄である可能性が高い。このため、ゲーム以外の情報交換がされる等、日常生活においても親密な関係を持つ可能性が高い。結果として、このような親密な関係を持つグループUG内の各ユーザUの関係を強化することができる。そして、そのような現実の親密な関係をゲームの進行に反映することができる。

[0066] さらに、特典条件が満たされる場合に更にゲーム範囲に特典が付与されるときには、グループUGに更に有利なゲーム範囲を提供することができる。

これにより、特典条件を介して、グループUG内の各ユーザUの関係を更に強化することができる。

[0067] 以上の形態において、ゲーム端末5の制御ユニット30が、図7のルーチンを実行することにより本発明の情報取得手段、状況反映手段及び特典付与手段として機能する。一方、センターサーバ2の制御ユニット10が、図7のルーチンを実行することにより本発明の情報提供手段として機能する。また、センターサーバ2の記憶ユニット11が、プレイデータ19を記憶することにより本発明のデータ記憶装置として機能する。

[0068] 本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。例えば、上述の形態では、関連条件は同じゲーム端末5に関連付けられるプレイデータ19によって満たされている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、同じゲーム端末5のうち、特定の関連が設定された各ユーザUのプレイデータ19によって関連条件が満たされてもよい。また、このような特定の関連は、特定のユーザU（例えば、親子関係のグループの親等）によって予め設定されてもよい。つまり、関連条件は、更に特定のユーザUによる設定結果を要件に含み、グループUG内の関連が設定された限定的ユーザUによって満たされてもよい。この場合、グループUG内の関係を強化する対象のユーザUを特定のユーザUの設定に委ねることができる。これにより、特定のユーザUの意思を関係の強化に反映することができる。

[0069] 上述の形態では、各ユーザUのプレイ実績の共有にプレイデータ19が利用されている。より具体的には、プレイ実績をグループUG内で共用するために、各ユーザUのプレイ実績とユーザIDとが直接的に関連付けられるプレイデータが利用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、このような共用は、グループ単位でプレイ実績が管理される集団プレイデータを通じて実現されてもよい。具体的には、例えば、各ユーザUが獲得したアイテム等は各ユーザUの所有物としてプレイデータ19で管理されるのではなく、グループUG内で共通に所有されるように集団プ

レイデータによって管理されてよい。つまり、グループUGの各ユーザUのプレイ実績は個別のプレイ実績としてではなく、グループUGのプレイ実績として共通に管理されてよい。また、このような集団プレイデータは、例えば、プレイデータ19とは別に新たに生成されてもよい。或いは、集団プレイデータがグループUGの各ユーザUのプレイデータ19として機能するように、グループUGに属する全ユーザUのプレイデータ19により集団プレイデータが形成されてもよい。これらの場合、集団プレイデータが本発明のプレイ実績データとして機能してよい。

[0070] また、上述の形態では、制御ユニット30及び記憶ユニット31がゲーム端末5に設けられている。しかし、本発明のゲーム端末5は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット30及び記憶ユニット31が設けられてもよい。つまり、ゲーム端末5は、ネットワーク3を通じて制御ユニット30の処理結果を表示して提供する端末として構成されていてもよい。或いは、反対にゲーム端末5がセンターサーバ2として機能してもよい。

[0071] 同様に、上述の形態では、実績反映処理はゲーム端末5の制御ユニット30及びセンターサーバ2の制御ユニット10の協働により実現されている。しかし、実績反映処理は、このような形態に限定されない。例えば、ゲーム端末5は事前にプレイデータ19をセンターサーバ2から取得していてもよい。或いは、センターサーバ2は省略され、一台のゲーム端末5だけによってゲームシステム1が実現されてもよい。これらの場合、例えば、図7のルーチンのステップS21～ステップS24までの処理もゲーム端末5が実行してもよい。反対に、図7のルーチンのゲーム端末5が担当する全ての処理或いは一部の処理はセンターサーバ2によって実行されてもよい。

[0072] 以下に、上述の内容から得られる本発明の一例を記載する。なお、以下の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

[0073] 本発明のゲームシステムは、各ユーザのプレイ実績を示すプレイ情報を管

理するためのプレイ実績データ（１９）を通じて前記プレイ実績が各ユーザのプレイの進行に反映されるようにゲームを提供するゲームシステム（１）であって、グループ条件を満たす複数のユーザ（Ｕ）のうちの一のユーザ（Ｕ１）が前記ゲームをプレイする場合に、前記プレイ実績データを介して前記複数のユーザのうちの前記一のユーザとは別のユーザ（Ｕ２）の前記プレイ情報を取得する情報取得手段（３０）と、前記別のユーザの前記プレイ情報に基づいて、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記前記プレイ実績を反映する状況反映手段（３０）と、を備えている。

[0074] 本発明によれば、一のユーザのゲームの進行に同じグループに属する別のユーザのプレイ状況が反映される。これにより、グループ内の各ユーザの関係を強化することができる。結果として、例えば、グループ内の別のユーザのプレイ状況により一のユーザの進行を補強することができるので、一台のゲーム端末を共用する場合のプレイ時間の短時間化等、グループ内に生じ得る悪影響を抑制することもできる。

[0075] プレイ実績データとして、例えば、各ユーザのプレイ実績を個別に管理するプレイデータ或いはグループ内でプレイ実績が共用されるようにグループ単位でプレイ実績を管理する集団プレイデータ等、各種のデータが利用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記プレイ実績データとして、前記プレイ情報と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連付けられて記述されたプレイデータが利用されてもよい。同様に、プレイデータとして、各種の態様が採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記プレイ実績は、前記ゲームの進行状況を含み、前記ゲームは、前記進行状況に基づいて過去の進行状況の続きから次のプレイが開始されるように提供されてもよい。つまり、プレイデータは、いわゆるセーブデータとして機能してもよい。

[0076] 本発明のゲームシステムの一態様として、前記複数のユーザの数に応じて特典を付与する特典付与手段（３０）を更に備える態様が採用されてもよい。

。この場合、グループを形成するユーザの数に応じて特典が付与されるので、グループに更に特典を与えることができる。これにより、グループ内の各ユーザの関係を更に強化することができる。

[0077] グループ条件として、各種の条件が採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記グループ条件は、前記プレイデータに関連する関連条件を含み、前記ユーザ識別情報を介して各ユーザに関連付けられる前記プレイデータが前記関連条件を満たす場合に少なくとも満たされてもよい。

[0078] また、グループ条件が関連条件を含む態様において、前記ゲームを各ユーザに提供する少なくとも一つのゲーム端末（5）を含み、前記プレイデータは、前記プレイ情報が前記ゲーム端末を特定するための端末特定情報と更に関連付けられるように構成され、前記関連条件は、前記プレイデータが前記端末特定情報を介して同じゲーム端末に関連付けられる場合に満たされてもよい。或いは、前記端末特定情報は、前記ゲームを提供する複数のゲーム端末をそれぞれ識別可能に構成され、前記関連条件は、前記同じゲーム端末に対応する前記端末特定情報を含む前記プレイデータによって満たされてもよい。これらの場合、一つのゲーム端末を共用するグループ内の各ユーザの関係を強化することができる。特に、一つのゲーム端末を物理的に共用する関係の各ユーザは、そもそも親しい間柄である可能性が高く、ゲーム以外においても情報交換がされる等、親密な関係を持つ可能性が高い。このため、このような親密な関係を持つグループ内の各ユーザの関係を強化することができる。結果として、現実の親密な関係をゲームの進行に反映することができる。

[0079] また、グループ条件が関連条件を含む態様において、前記関連条件は、特定のユーザによって設定される設定結果を更に要件に含み、前記特定のユーザによって関連が設定された各ユーザの前記プレイデータによって満たされてもよい。この場合、グループ内の関係を強化する対象のユーザを特定のユーザの設定に委ねることができる。これにより、特定のユーザの意思を関係

の強化に反映することができる。

[0080] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記状況反映手段は、前記複数のユーザのうちの特定のユーザによって前記プレイ実績の使用に関する使用条件が設定された場合には、当該使用条件に応じて前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績を反映してもよい。この場合、別のユーザのゲームの進行の反映内容に使用条件を介して特定のユーザの意思を反映することができる。

[0081] 一のユーザのプレイ状況は、各種の態様で別のユーザのゲームの進行に反映されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲームは、当該ゲームのプレイ状況に応じて各ユーザに付与される付与対象を含み、前記プレイ実績は、前記付与対象の付与状況を含み、前記状況反映手段は、前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記付与状況を反映してもよい。また、この態様において、前記状況反映手段は、前記別のユーザの前記付与状況に基づいて前記一のユーザに特典を付与することにより前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記付与状況を反映してもよい。さらに、この態様において、前記状況反映手段は、前記特典として前記付与対象の使用を利用し、前記別のユーザに付与された付与対象が前記一のユーザによって共用されるように前記別のユーザに付与された付与対象の使用を前記一のユーザに許可してもよい。或いは、前記状況反映手段は、前記特典として前記付与対象を利用し、前記別のユーザに付与された付与対象を前記一のユーザに付与してもよい。

[0082] 同様に、本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲームは、達成に伴い特典が付与されるイベントを含み、前記イベントは、達成条件が満たされた場合に達成され、前記プレイ実績は、前記イベントの進行状況を含み、前記状況反映手段は、前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記イベントの進行状況を反映してもよい。また、この態様において、前記達成条件は、複数の達成要件を含み、前記状況反映手段は、前記一のユーザ及び前記別のユーザが前記複数の達成要件をそれぞれ実行可能なように

前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記イベントの進行状況を反映してもよい。或いは、前記達成条件は、複数の達成要件を含み、前記状況反映手段は、前記一のユーザ及び前記別のユーザによって前記複数の達成要件の別々の部分がそれぞれ実行されるように前記別のユーザの前記イベントのうち前記別のユーザの進行とは別の部分の進行を前記一のユーザの前記ゲームの進行に反映してもよい。

[0083] 一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置（３１）を備えたコンピュータ（３０）を、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。

[0084] また、本発明のサーバ装置は、上述のゲームシステム（１）にネットワーク（３）を介して接続されるサーバ装置（２）であって、前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置（１１）と、前記一のユーザが前記ゲームをプレイする場合に、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績が反映れるように、前記別のユーザの前記プレイ情報を含む前記プレイ実績データを前記ゲームシステムに提供する情報提供手段（１０）と、を備えている。本発明のコンピュータプログラム或いはサーバ装置が実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

符号の説明

- [0085]
- １ ゲームシステム
 - ２ センターサーバ（サーバ装置）
 - ３ ネットワーク
 - ５ ゲーム端末
 - １０ 制御ユニット（情報提供手段）
 - １１ 記憶ユニット（データ記憶装置）
 - ３０ 制御ユニット（コンピュータ、情報取得手段、状況反映手段、特典付与手段）
 - ３１ 記憶ユニット（データ記憶装置）

U ユーザ

U 1 第1 ユーザ (一のユーザ)

U 2 第2 ユーザ (別のユーザ)

請求の範囲

- [請求項1] 各ユーザのプレイ実績を示すプレイ情報を管理するためのプレイ実績データを通じて前記プレイ実績が各ユーザのプレイの進行に反映されるようにゲームを提供するゲームシステムであって、
- グループ条件を満たす複数のユーザのうちの一のユーザが前記ゲームをプレイする場合に、前記プレイ実績データを介して前記複数のユーザのうちの前記一のユーザとは別のユーザの前記プレイ情報を取得する情報取得手段と、
- 前記別のユーザの前記プレイ情報に基づいて、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績を反映する状況反映手段と、
- を備える、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記プレイ実績データとして、前記プレイ情報と各ユーザを識別するためのユーザ識別情報とが関連付けられて記述されたプレイデータが利用される、請求項1のゲームシステム。
- [請求項3] 前記プレイ実績は、前記ゲームの進行状況を含み、
- 前記ゲームは、前記進行状況に基づいて過去の進行状況の続きから次のプレイが開始されるように提供される、請求項2のゲームシステム。
- [請求項4] 前記グループ条件は、前記プレイデータに関連する関連条件を含み、前記ユーザ識別情報を介して各ユーザに関連付けられる前記プレイデータが前記関連条件を満たす場合に少なくとも満たされる、請求項2又は3のゲームシステム。
- [請求項5] 前記ゲームを各ユーザに提供する少なくとも一つのゲーム端末を含み、
- 前記プレイデータは、前記プレイ情報が前記ゲーム端末を特定するための端末特定情報と更に関連付けられるように構成され、
- 前記関連条件は、前記プレイデータが前記端末特定情報を介して同

じゲーム端末に関連付けられる場合に満たされる、請求項4のゲームシステム。

[請求項6] 前記端末特定情報は、前記ゲームを提供する複数のゲーム端末をそれぞれ識別可能に構成され、

前記関連条件は、前記同じゲーム端末に対応する前記端末特定情報を含む前記プレイデータによって満たされる、請求項5のゲームシステム。

[請求項7] 前記関連条件は、特定のユーザによって設定される設定結果を更に要件に含み、前記特定のユーザによって関連が設定された各ユーザの前記プレイデータによって満たされる、請求項4～6のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項8] 前記状況反映手段は、前記複数のユーザのうちの特定のユーザによって前記プレイ実績の使用に関する使用条件が設定された場合には、当該使用条件に応じて前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績を反映する、請求項1～7のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項9] 前記ゲームは、当該ゲームのプレイ状況に応じて各ユーザに付与される付与対象を含み、

前記プレイ実績は、前記付与対象の付与状況を含み、

前記状況反映手段は、前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記付与状況を反映する、請求項1～8のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項10] 前記状況反映手段は、前記別のユーザの前記付与状況に基づいて前記一のユーザに特典を付与することにより前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記付与状況を反映する、請求項9のゲームシステム。

[請求項11] 前記状況反映手段は、前記特典として前記付与対象の使用を利用し、前記別のユーザに付与された付与対象が前記一のユーザによって共

用されるように前記別のユーザに付与された付与対象の使用を前記一のユーザに許可する、請求項 10 のゲームシステム。

[請求項12] 前記状況反映手段は、前記特典として前記付与対象を利用し、前記別のユーザに付与された付与対象を前記一のユーザに付与する、請求項 10 のゲームシステム。

[請求項13] 前記ゲームは、達成に伴い特典が付与されるイベントを含み、
前記イベントは、達成条件が満たされた場合に達成され、
前記プレイ実績は、前記イベントの進行状況を含み、
前記状況反映手段は、前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記イベントの進行状況を反映する、請求項 1 ～ 12 のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項14] 前記達成条件は、複数の達成要件を含み、
前記状況反映手段は、前記一のユーザ及び前記別のユーザが前記複数の達成要件をそれぞれ実行可能なように前記一のユーザの前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記イベントの進行状況を反映する、請求項 13 のゲームシステム。

[請求項15] 前記達成条件は、複数の達成要件を含み、
前記状況反映手段は、前記一のユーザ及び前記別のユーザによって前記複数の達成要件の別々の部分がそれぞれ実行されるように前記別のユーザの前記イベントのうち前記別のユーザの進行とは別の部分の進行を前記一のユーザの前記ゲームの進行に反映する、請求項 13 のゲームシステム。

[請求項16] 前記複数のユーザの数に応じて特典を付与する特典付与手段を更に備える、請求項 1 ～ 15 のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項17] 前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置を備えたコンピュータを、請求項 1 ～ 16 のいずれか一項のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

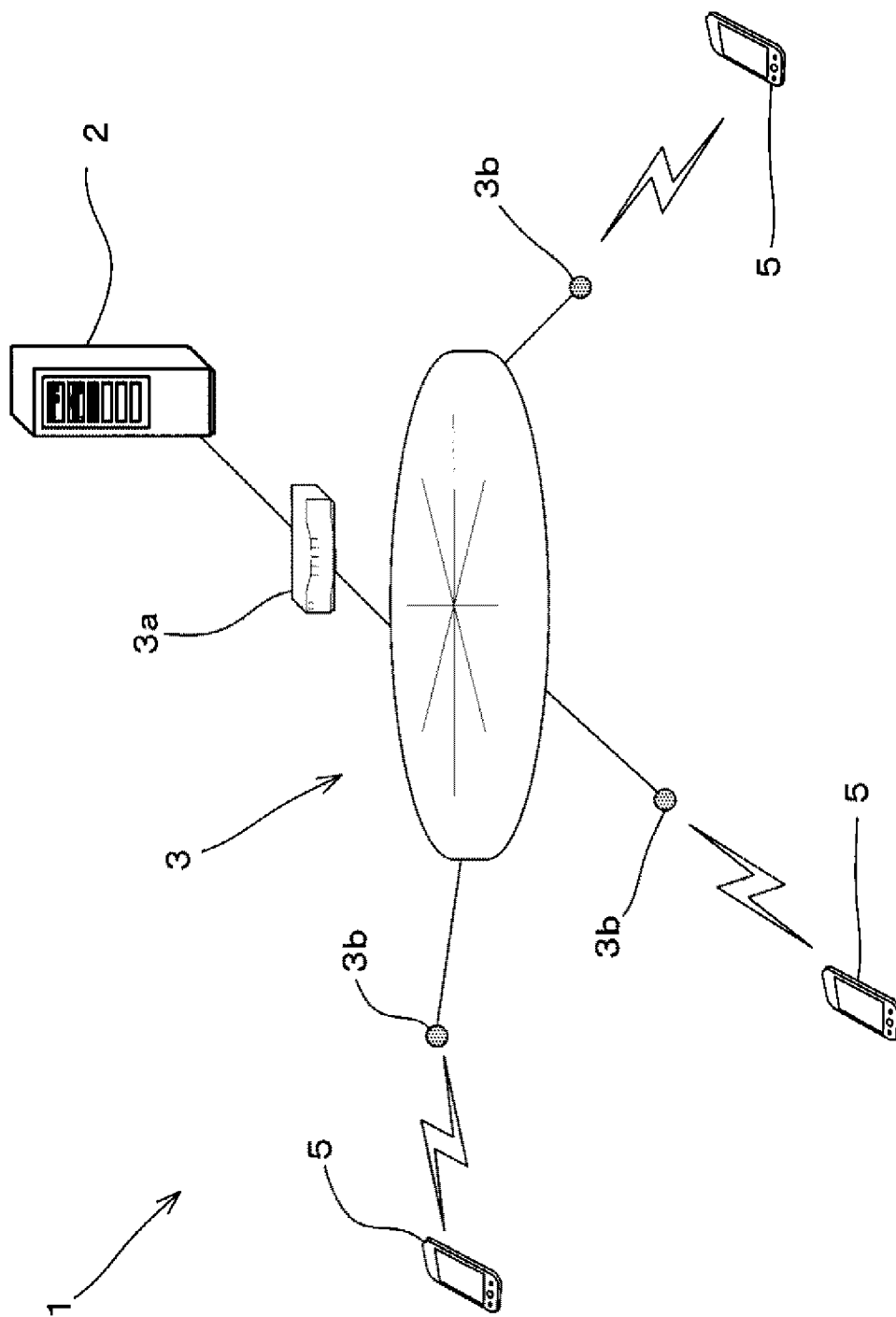
[請求項18] 請求項 1 ～ 16 のいずれか一項のゲームシステムにネットワークを

介して接続されるサーバ装置であって、

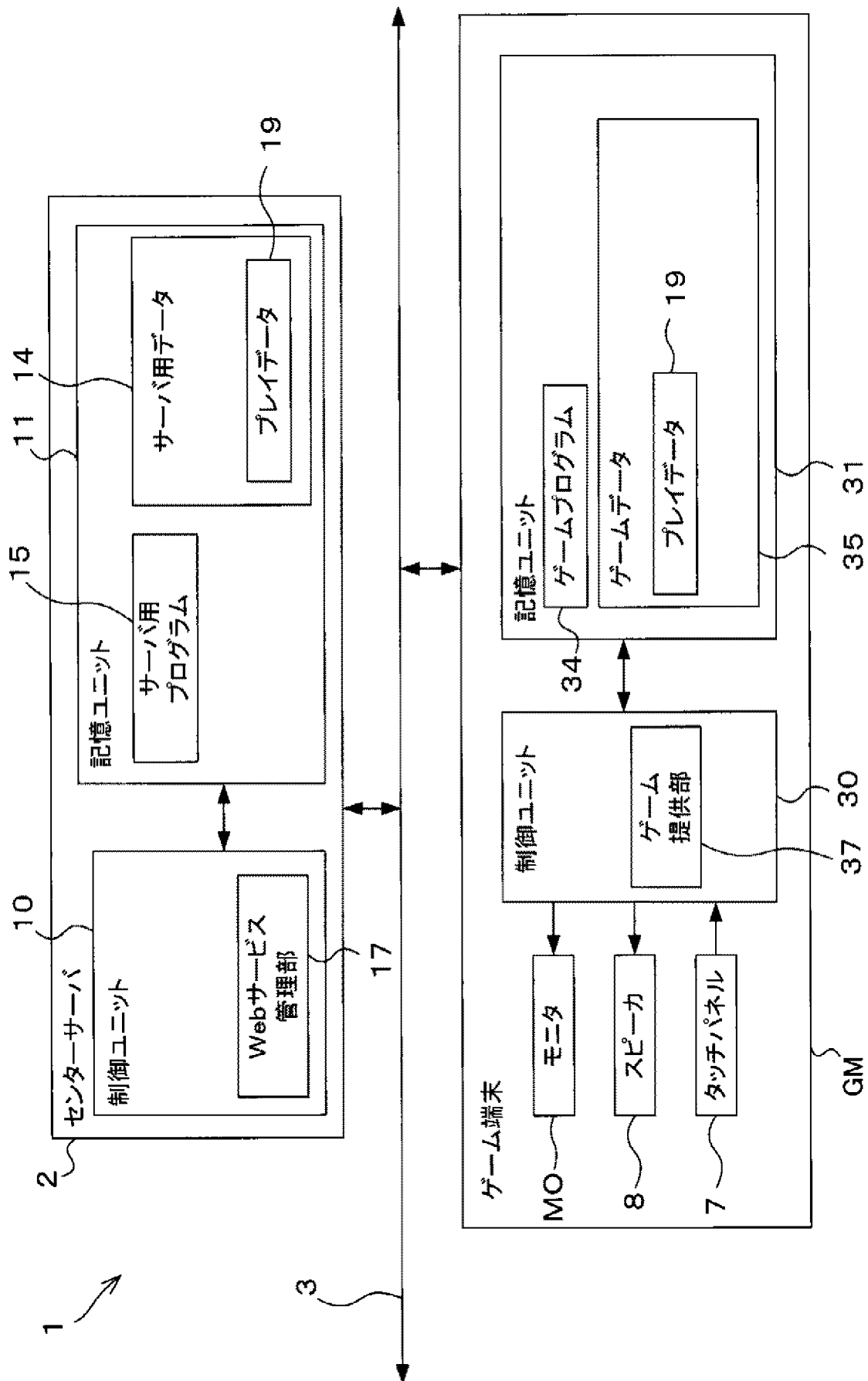
前記プレイ実績データを記憶するデータ記憶装置と、

前記一のユーザが前記ゲームをプレイする場合に、前記一のユーザがプレイする前記ゲームの進行に前記別のユーザの前記プレイ実績が反映れるように、前記別のユーザの前記プレイ情報を含む前記プレイ実績データを前記ゲームシステムに提供する情報提供手段と、
を備える、サーバ装置。

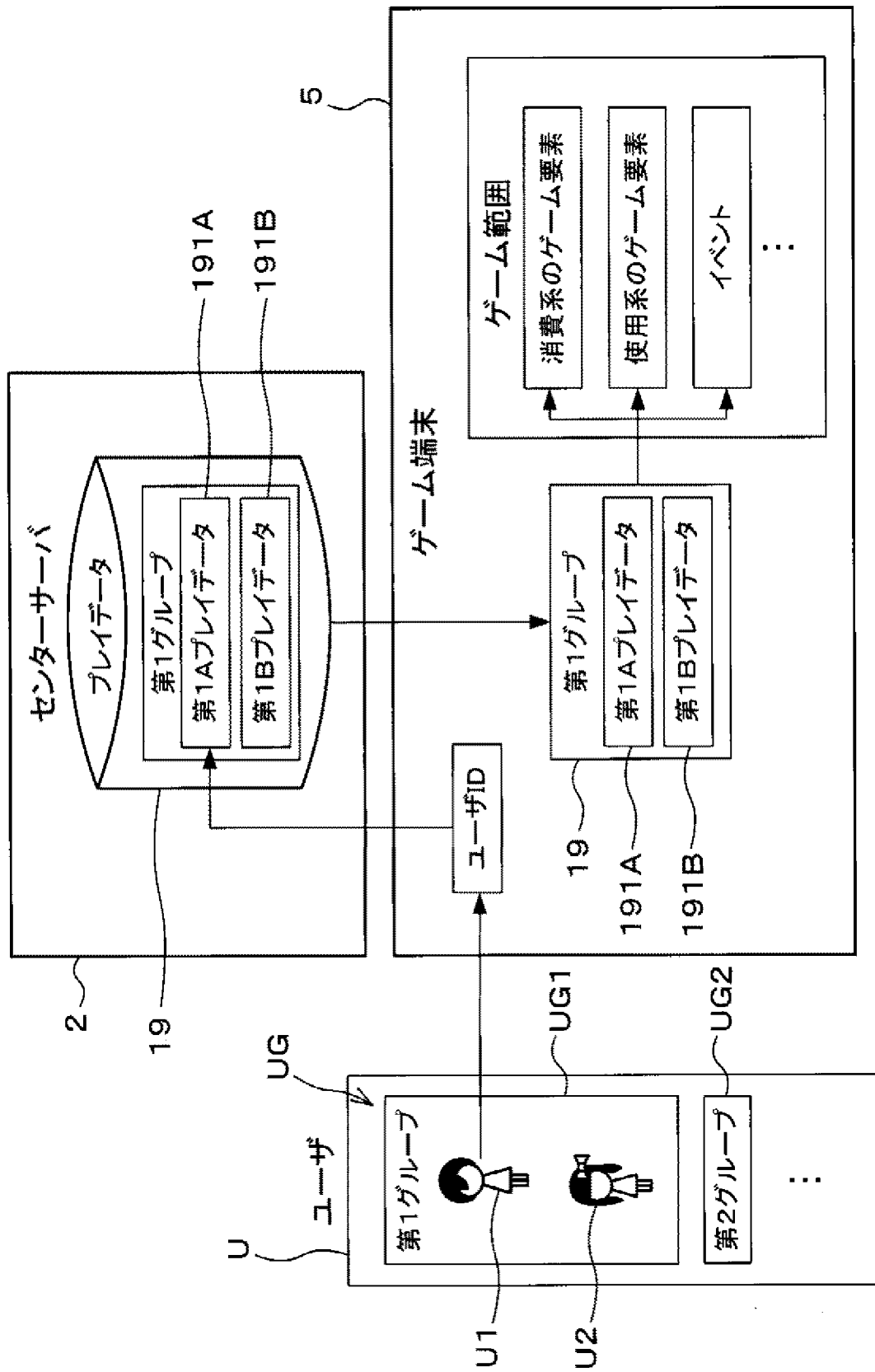
[図1]



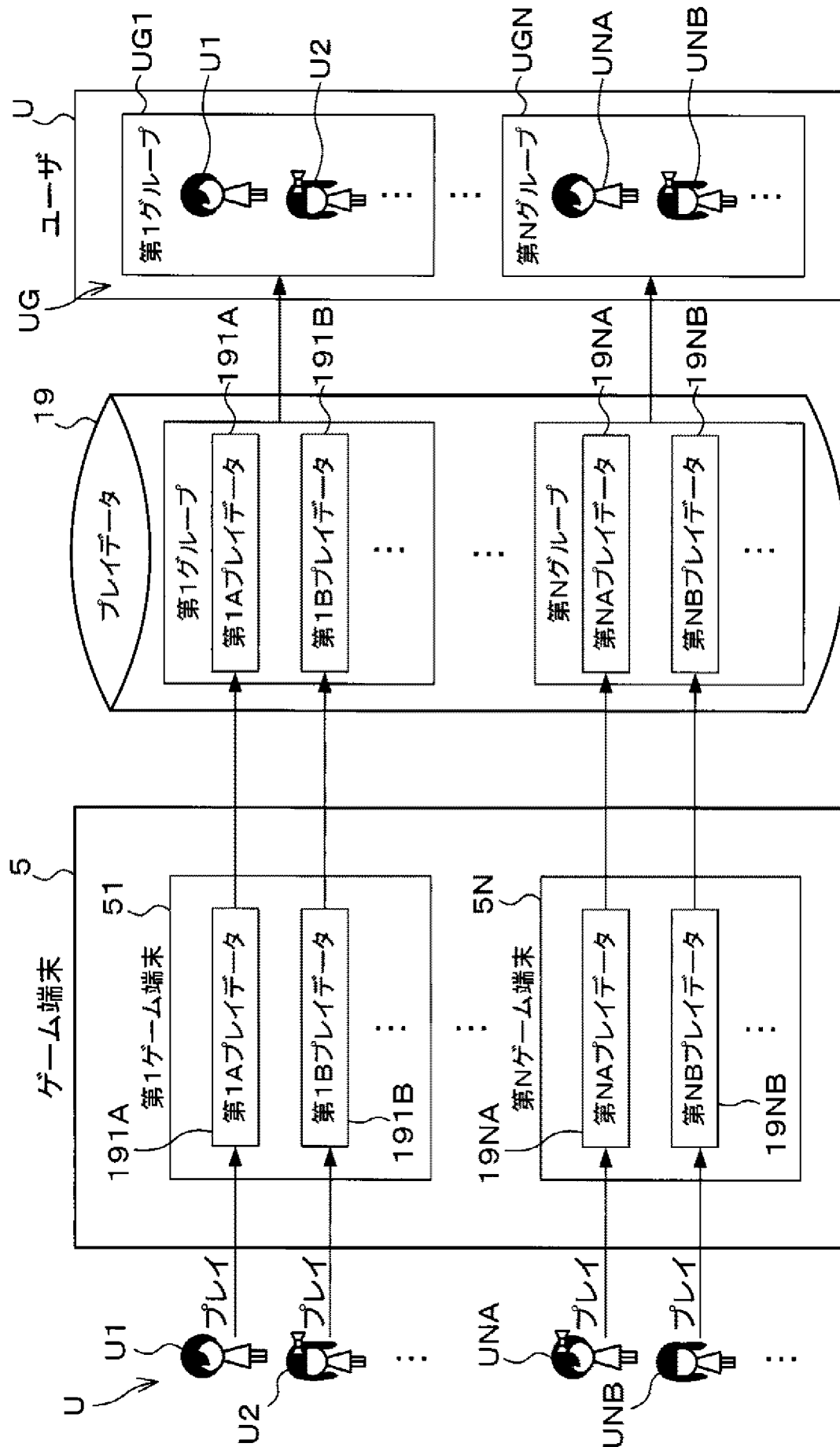
[図2]



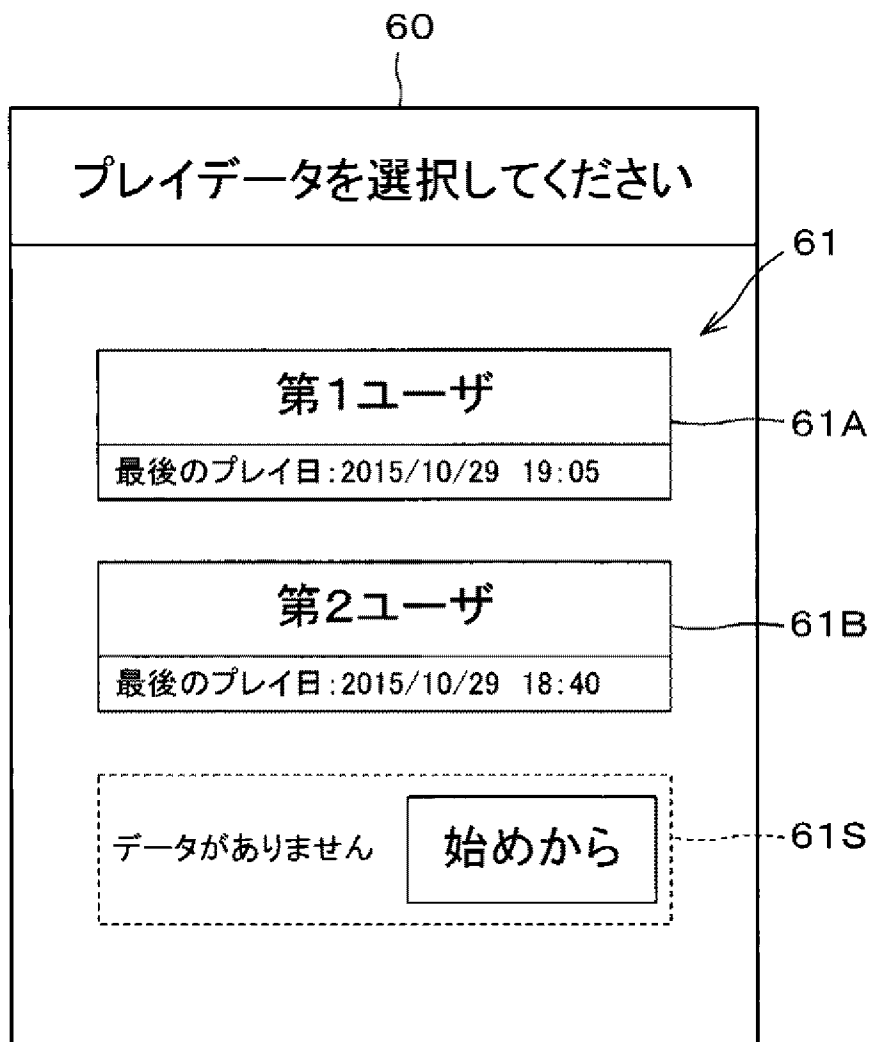
[図3]



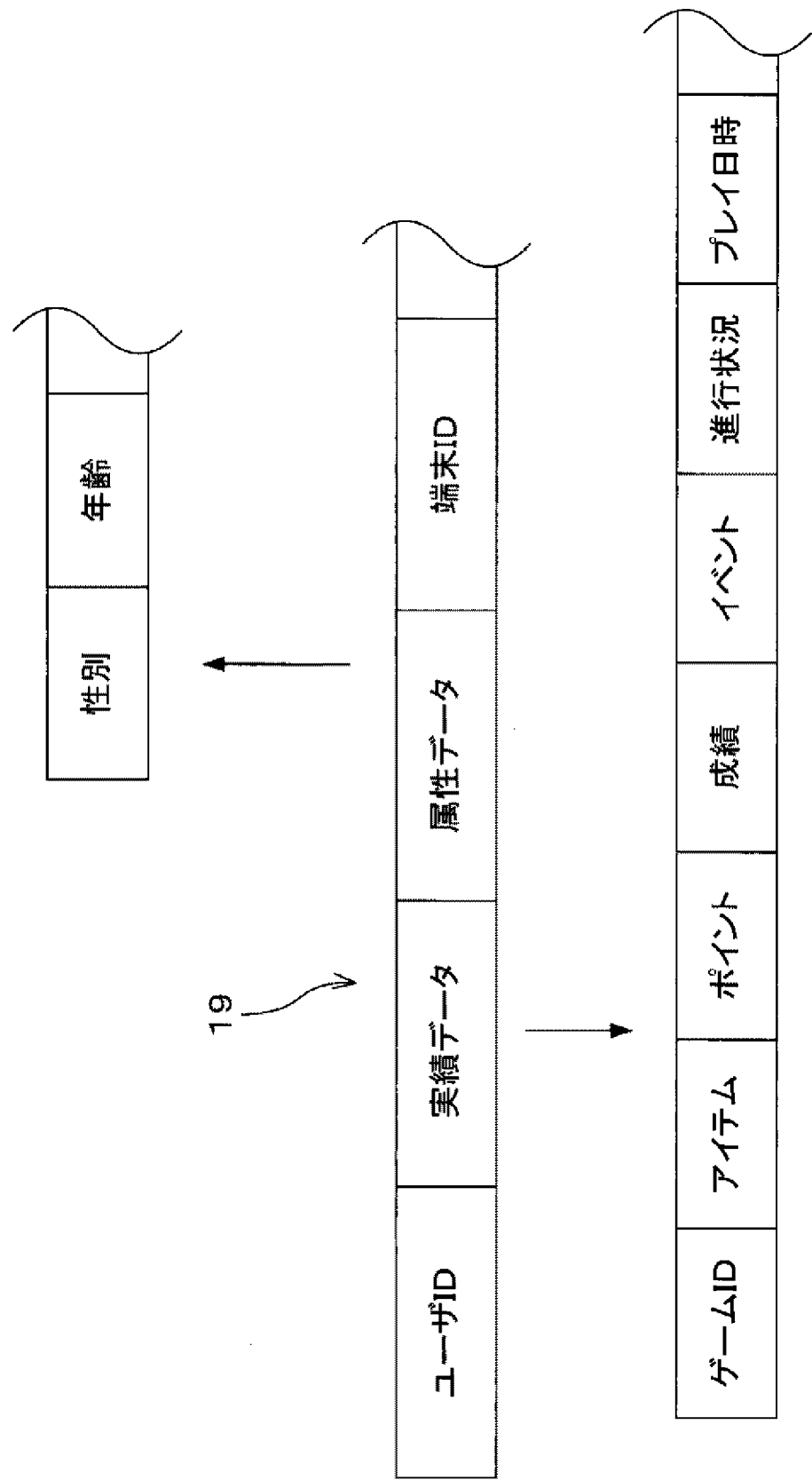
[図4]



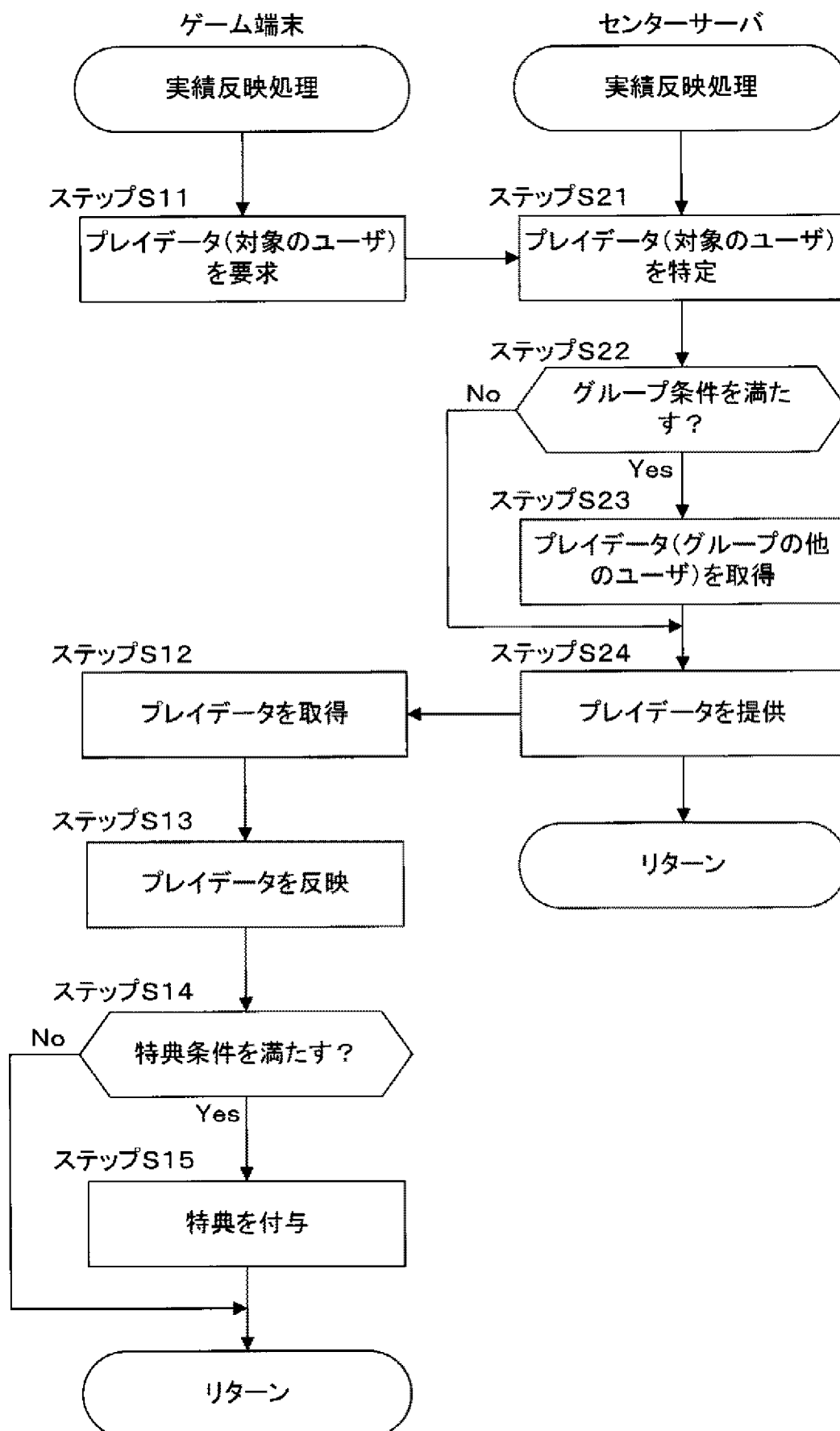
[図5]



[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/007752

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/45(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)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)

A63F13/00-13/98, 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	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

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.
X Y A	JP 2003-164670 A (Namco Ltd.), 10 June 2003 (10.06.2003), paragraphs [0007] to [0183]; fig. 1 to 26 (Family: none)	1-4, 9-10, 12-13, 15, 17-18 7, 11, 13-16 5-6, 8
X Y A	JP 2014-23637 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 06 February 2014 (06.02.2014), paragraphs [0006] to [0143]; fig. 1 to 20 (Family: none)	1-4, 17-18 5-7, 16 8-15
X Y A	JP 2010-125222 A (Square Enix Co., Ltd.), 10 June 2010 (10.06.2010), paragraphs [0008] to [0124]; fig. 1 to 10 (Family: none)	1-3, 8-10, 12, 17-18 4, 7-8, 11, 13-16 5-6

☒ 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
11 April 2017 (11.04.17)

Date of mailing of the international search report
25 April 2017 (25.04.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/007752

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y A	JP 2013-223594 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 31 October 2013 (31.10.2013), paragraphs [0009], [0023] to [0095], [0138] to [0140]; fig. 1 to 16 & WO 2013/157632 A1	1-4, 7, 9-10, 12-13, 17-18 5-6, 8, 11, 16 14-15
Y	JP 2009-119030 A (Sega Corp.), 04 June 2009 (04.06.2009), paragraphs [0015] to [0135]; fig. 1 to 10 (Family: none)	4-7
Y	JP 5388016 B1 (GREE, Inc.), 15 January 2014 (15.01.2014), paragraphs [0146] to [0149]; fig. 12 & US 2014/0274401 A1 paragraphs [0162] to [0166]; fig. 12 & US 2015/0273327 A1	7
Y	JP 2002-315969 A (Square Co., Ltd.), 29 October 2002 (29.10.2002), paragraphs [0005] to [0018], [0037] to [0064] (Family: none)	11
Y	JP 2014-113353 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 26 June 2014 (26.06.2014), paragraphs [0028] to [0034]; fig. 3 to 4 (Family: none)	14
Y	JP 2014-204771 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 30 October 2014 (30.10.2014), paragraphs [0021] to [0036], [0112] to [0128]; fig. 6 to 12 (Family: none)	16
A	JP 2013-208271 A (BNDeNA Inc.), 10 October 2013 (10.10.2013), paragraphs [0032] to [0155]; fig. 1 to 19 (Family: none)	1-18
A	JP 2013-162828 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 22 August 2013 (22.08.2013), paragraphs [0018] to [0092]; fig. 1 to 23B & WO 2013/118708 A1	1-18
A	US 2013/0079075 A1 (OSVALD, John et al.), 28 March 2013 (28.03.2013), paragraphs [0032] to [0114]; fig. 1 to 17 (Family: none)	1-18

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/45(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)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（IPC））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, 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	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017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
X Y A	JP 2003-164670 A（株式会社ナムコ）2003.06.10, 段落 [0007]-[0183], 図 1-26（ファミリーなし）	1-4, 9-10, 12-13, 15, 17-18 7, 11, 13-16 5-6, 8

☒ 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

「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

「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

「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）

「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「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

「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

「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

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

11.04.2017

国際調査報告の発送日

25.04.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/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）

古川 直樹

2D

3612

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

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
X Y A	JP 2014-23637 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.02.06, 段落[0006]-[0143], 図 1-20 (ファミリーなし)	1-4, 17-18 5-7, 16 8-15
X Y A	JP 2010-125222 A (株式会社スクウェア・エニックス) 2010.06.10, 段落[0008]-[0124], 図 1-10 (ファミリーなし)	1-3, 8-10, 12, 17-18 4, 7-8, 11, 13-16 5-6
X Y A	JP 2013-223594 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013.10.31, 段落[0009], [0023]-[0095], [0138]-[0140], 図 1-16 & WO 2013/157632 A1	1-4, 7, 9-10, 12-13, 17-18 5-6, 8, 11, 16 14-15
Y	JP 2009-119030 A (株式会社セガ) 2009.06.04, 段落[0015]-[0135], 図 1-10 (ファミリーなし)	4-7
Y	JP 5388016 B1 (グリー株式会社) 2014.01.15, 段落[0146]-[0149], 図 12 & US 2014/0274401 A1, 段落[0162]-[0166], Fig.12 & US 2015/0273327 A1	7
Y	JP 2002-315969 A (株式会社スクウェア) 2002.10.29, 段落 [0005]-[0018], [0037]-[0064] (ファミリーなし)	11
Y	JP 2014-113353 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.06.26, 段落[0028]-[0034], 図 3-4 (ファミリーなし)	14
Y	JP 2014-204771 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.10.30, 段落[0021]-[0036], [0112]-[0128], 図 6-12 (ファミ リーなし)	16
A	JP 2013-208271 A (株式会社BND e NA) 2013.10.10, 段落 [0032]-[0155], 図 1-19 (ファミリーなし)	1-18
A	JP 2013-162828 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013.08.22, 段落[0018]-[0092], 図 1-23B & WO 2013/118708 A1	1-18
A	US 2013/0079075 A1 (OSVALD, John et al.) 2013.03.28, 段落 [0032]-[0114], Figs.1-17 (ファミリーなし)	1-18