

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7122787号
(P7122787)

(45)発行日 令和4年8月22日(2022.8.22)

(24)登録日 令和4年8月12日(2022.8.12)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/798 (2014.01)	A 6 3 F 13/798
A 6 3 F 13/812 (2014.01)	A 6 3 F 13/812

請求項の数 8 (全22頁)

(21)出願番号	特願2022-16015(P2022-16015)	(73)特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(22)出願日	令和4年2月4日(2022.2.4)	(74)代理人	100099645 弁理士 山本 晃司
審査請求日	令和4年2月24日(2022.2.24)	(74)代理人	100161090 弁理士 小田原 敬一
早期審査対象出願		(72)発明者	小野 亨 東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72)発明者	竹内 洋二 東京都中央区銀座一丁目11番1号
		審査官	石原 豊

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、ゲームプログラム及び制御方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供し、且つコンピュータを備えるゲームシステムであって、

前記コンピュータは、

前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、

前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に直接的に又は間接的に関連付けられているか否かを判定し、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用し、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用するとともに、

前記ゲームにおいては、チーム同士が試合を行い、

前記種目においては、前記種目に参加する複数のユーザが前記試合の成績の順位を競い、

前記ユーザ属性は、前記ユーザが選択したチームを示すチーム属性であり、

前記コンピュータは、前記種目に関連付けられたグループ属性に前記チーム属性が関連付けられている場合に、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていると判定する、ゲームシステム。

【請求項2】

前記コンピュータは、前記複数の種目のうち、前記ユーザ属性に関連付けられる前記種

目とは異なる他の種目を、前記ユーザとは異なる他のユーザの他のユーザ属性に関連付ける、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記コンピュータは、時間の経過に伴い、前記複数の種目のうち前記種目とは異なる他の種目を前記ユーザの前記ユーザ属性に関連付ける、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記コンピュータは、前記複数の種目のうち前記ユーザが参加した場合に前記優遇条件が適用される対象種目を、前記ユーザに対して通知する、請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記コンピュータは、前記ゲームをプレイした前記ユーザへ報酬を付与するとともに、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記通常条件に基づいて前記報酬を前記ユーザに付与し、且つ前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記優遇条件に基づいて前記報酬を前記ユーザに付与する、請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記優遇条件は、前記ユーザ属性に関連するように設定されている、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

コンピュータに、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供させるゲームプログラムは、

前記コンピュータに、

前記ユーザが属するユーザ属性を取得させ、

前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定させ、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用させ、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用させるとともに、

前記ゲームにおいては、チーム同士が試合を行い、

前記種目においては、前記種目に参加する複数のユーザが前記試合の成績の順位を競い、

前記ユーザ属性は、前記ユーザが選択したチームを示すチーム属性であり、

前記ゲームプログラムは、前記種目に関連付けられたグループ属性に前記チーム属性が関連付けられている場合に、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていると前記コンピュータに判定させる、ゲームプログラム。

【請求項 8】

ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供するゲームシステムの制御方法であって、

前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、

前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定し、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用し、

前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用するとともに、

前記ゲームにおいては、チーム同士が試合を行い、

前記種目においては、前記種目に参加する複数のユーザが前記試合の成績の順位を競い、

前記ユーザ属性は、前記ユーザが選択したチームを示すチーム属性であり、

前記判定においては、前記種目に関連付けられたグループ属性に前記チーム属性が関連付けられている場合に、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていると判定する、制御

10

20

30

40

50

方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の種目のそれぞれにおいてユーザへゲームを提供するゲームシステム、ゲームプログラム、及びゲームシステムの制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1は、ゲーム管理装置が組み込まれたゲームシステムにおいて、ランキング管理手段を備える構成を開示している。このランキング管理手段は、チーム評価値に基づいた各ユーザのゲーム内のランキングを管理する機能を有する。また、ランキング管理手段は、各ユーザのユーザIDと対応付けたチーム評価値を記憶装置に記憶してゲーム内のランキングを管理する。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-223798号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ゲーム内において開催されるイベントとして、例えば、ユーザが順位を競うランキングイベントがある。一般的なランキングイベントでは、全ユーザが同じ（唯一設けられた）ランキングに参加する。そのため、ランキングの上位には、実質的に上級ユーザしか含まれない事態が生じる。これにより、初級ユーザは、ランキングイベントへの参加意欲を減退させてしまう。また、複数の種目を設けて各々の種目で順位付け（ランキング）を行うイベントが開催される場合に、そのうちの特定の種目に参加ユーザが集中して参加者数の偏りが発生することがある。この場合、複数の種目が設けられているにも関わらず、イベント内にランキングが一つだけしか設けられていないのと同然になる。これにより、ユーザは、イベントへの参加意欲を減退させてしまう。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

一態様に係るゲームシステムは、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供し、且つコンピュータを備えるゲームシステムであって、前記コンピュータは、前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に直接的に又は間接的に関連付けられているか否かを判定し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。

30

【0006】

また、他の一態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供させ、前記コンピュータに、前記ユーザが属するユーザ属性を取得させ、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定させ、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用させ、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用させる。

40

【0007】

さらに、他の一態様に係る制御方法は、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供するゲームシステムの制御方法であって、前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、

50

前記ユーザに通常条件を適用し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。

【発明の効果】

【0008】

これにより、ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】ゲームシステムの概略全体図。

【図2】ゲームシステムの概略ブロック図。

10

【図3】選択画面の一例を示す概略図。

【図4】グループ分けされたクラブチームの表。

【図5】種目のスケジュールを示す表。

【図6】登録画面の一例を示す概略図。

【図7】適用処理の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明を実施するための例示的な実施形態を、図面を参照して詳細に説明する。ただし、以下の実施形態において説明する寸法、材料、形状及び構成要素の相対的な位置は任意に設定でき、本発明が適用される方法又は物の構成又は様々な条件に応じて変更できる。また、特別な記載がない限り、本発明の範囲は、以下に具体的に記載された実施形態に限定されない。

20

【0011】

上述したように、複数の種目のうちの一部の種目にユーザの参加者数が偏ると、ユーザは、複数の種目が設けられたイベントへの参加意欲を減退させてしまう。例えば、複数の種目の中からユーザが参加したい種目を選択して、選択された種目にユーザを参加させることが考えられる。この例では、ユーザは、参加したい複数の種目に参加登録を行って各種目に参加する。しかし、種目の内容によって、多数のユーザのゲーム嗜好及びプレイ戦略の傾向が類似して、複数の種目のうちの一部の種目にユーザの参加者数が偏る可能性がある。

30

【0012】

より詳しくは、複数の種目のうちの攻略難易度が低い種目に、ユーザの参加者数が偏る可能性がある。また、ランキングイベントの場合、集計期間が短い（例えば一試合毎に集計する）種目よりも、集計期間が長い（例えばイベント開催期間に渡って累計する）種目の方にユーザの参加者数が偏る可能性がある。これは、集計期間が長ければ、初級ユーザであっても時間を費やすことによって、順位を上げることができるためである。さらに、ユーザ同士の情報交換等によって、攻略難易度が低いとして評判になった種目に、ユーザの参加者数が偏る可能性がある。また、種目によって参加報酬が異なる場合、報酬の内容に応じて、ユーザの参加者数が偏る可能性がある。

【0013】

そこで、参加者数の偏りを抑制するために、ユーザに対して特定の種目に参加する動機を与えることが考えられる。例えば、イベント内に設けられた複数の種目のそれぞれについて、参加者が優遇される優遇時間帯を設けることが考えられる。一例として、優遇時間帯に優遇される種目に参加したユーザは、他の時間帯と比較して有利な報酬を得ることができる。これにより、ユーザに対して特定の種目に参加する動機を与えることが考えられる。しかし、ユーザにとって、各種目の優遇時間帯を把握することは煩雑又は困難である。また、複数のユーザ間においてゲームをプレイする時間帯が類似して、複数の種目のうちの一部の種目にユーザの参加者数が偏る可能性がある。

40

【0014】

さらに、ユーザが参加を望む種目における優遇時間帯が、ユーザが参加可能な時間帯と

50

合わない場合、ユーザはその種目に参加しづらいという不満を感じる。すなわち、ユーザによるゲームのプレイ時間帯の調整又は変更を要するため、ユーザに不満を感じさせる。そのため、ユーザの参加者数の偏りをより抑制するとともに、ユーザが感じる不満を低減することが望ましい。すなわち、ユーザに対して複数種類設けられた多様な種目に参加する動機を与え、ユーザの参加意欲を維持し且つ向上することが望ましい。

【 0 0 1 5 】

[第 1 実施形態]

図 1 に示すゲームシステム 1 0 0 は、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、ユーザへゲームを提供する。そのために、ゲームシステム 1 0 0 は、コンピュータの一例としてサーバ 3 0 を備えている。このサーバ 3 0 は、複数のコンピュータとしてのサーバユニット 5 2 が組み合わされることにより一台の論理的なサーバとして構成されている。ただし、単一のサーバユニット 5 2 によりサーバ 3 0 が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にサーバ 3 0 が構成されてもよい。

10

【 0 0 1 6 】

また、ゲームシステム 1 0 0 は、複数のユーザのそれぞれが使用するユーザ端末 1 0 を含んでいる。そして、サーバ 3 0 は、ユーザ端末 1 0 又はユーザ端末 1 0 のユーザに対して、ゲーム用の各種サービスを提供する。このサービスは、ネットワーク 5 0 を介してプログラム或いはデータを配信し、更新する配信サービスを含んでいる。サーバ 3 0 は、この配信サービスを通じて、各ユーザ端末 1 0 にゲームの提供に必要な各種のプログラム或いはデータを適宜に配信する。

20

【 0 0 1 7 】

ゲーム用のサービスは、各ユーザを一意に識別するユーザ識別情報をサーバ 3 0 がユーザ端末 1 0 から受け取って、ユーザを認証するサービスを含んでいてもよい。また、ゲーム用のサービスは、認証したユーザのプレイ結果を含むプレイデータをサーバ 3 0 がユーザ端末 1 0 から受け取って保存するサービスを含んでいてもよい。さらに、ゲーム用のサービスは、サーバ 3 0 が保存するプレイデータを、ユーザ端末 1 0 に提供するサービスを含んでいてもよい。その他に、ゲーム用のサービスは、ネットワーク 5 0 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、サーバ 3 0 がユーザ同士をマッチングするサービスを含んでいてもよい。また、ゲーム用のサービスは、サーバ 3 0 がユーザから料金を徴収するサービスを含んでいてもよい。

30

【 0 0 1 8 】

サーバ 3 0 及びユーザ端末 1 0 は、それぞれネットワーク 5 0 に接続できるように構成されている。一例として、ネットワーク 5 0 は、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ている。また、ローカルエリアネットワーク LAN が、サーバ 3 0 とインターネット 5 1 とを接続している。そして、WAN としてのインターネット 5 1 とローカルエリアネットワーク LAN とが、ルータ 5 3 を介して接続されている。また、ネットワーク 5 0 は、専用線、電話回線、企業内ネットワーク、移動体通信網、その他の通信回線、及びそれらの組み合わせ等のいずれであってもよく、有線であるか無線であるかを問わない。なお、サーバ 3 0 は、ローカルエリアネットワーク LAN に代えてインターネット 5 1 により、ユーザ端末 1 0 に接続されていてもよい。

40

【 0 0 1 9 】

ユーザ端末 1 0 は、ネットワーク接続が可能であるコンピュータ装置である。例えば、ユーザ端末 1 0 は、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ 5 4、及び携帯電話（スマートフォンを含む）のようなモバイル端末装置 5 5 を含む。その他にも、アーケードゲーム装置、据置型の家庭用ゲーム装置、携帯型ゲーム装置、及び携帯型タブレット端末装置等の各種のコンピュータ装置が、ユーザ端末 1 0 に含まれる。ユーザ端末 1 0 は、各種のコンピュータソフトウェアを実装することにより、サーバ 3 0 が提供する種々のサービスをユーザに享受させることが可能である。以下では、ユーザ端末 1 0 がモバイル端末装置 5 5 である例を主として説明する。

【 0 0 2 0 】

50

一例として、ゲームシステム100は、野球並びにサッカー等のスポーツゲーム、対戦型のカードゲーム、音楽ゲーム、ボードゲーム、麻雀ゲーム、RPGゲーム、格闘ゲーム、パズルゲーム、クイズゲーム、及びシミュレーションゲーム等の各種のゲームを提供する。以下では、収集した仮想的なカードを使用するサッカー選手育成型のシミュレーションゲームが提供される例を主として説明する。

【0021】

[ゲームの概要]

本実施形態に係る一例としてのシミュレーションゲームでは、ユーザが所有している複数の仮想的なカードを使用して試合を行うことができる。各カードは、ゲームに登場するキャラクタを示している。例えば、複数のサッカー選手のキャラクタのそれぞれを示す選手カードが存在する。そして、ユーザは、選手カードを収集するとともに、複数の選手カードを含むデッキを編成する。ユーザは、所有している選手カードの中から選択した選手カードをデッキに設定して、試合中に使用するチームのメンバーを設定する。例えば、デッキには、スターティングメンバーとなる選手と、試合中の交代要員である控えの選手とが含まれている。

10

【0022】

例えば、ユーザは、抽選を行って当てることによって選手カードを取得して所有できる。一例として、抽選は、所定のタイミング（例えば一日に一回）で行われる。また、ユーザが所定の料金を支払うこと又はアイテムを使用することによって、抽選が行われてもよい。試合では、ユーザが使用するデッキに対応するチームと、コンピュータが設定するNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）が設定されているデッキに対応するチームとが対戦する。また、対戦相手は、相手ユーザが使用するデッキに対応するチームであってもよい。

20

【0023】

試合を行うと、自動的に勝敗等の成績が出力される。代替的に、各ユーザが自ら選手を操作して又は選手の行動を指示して試合を行ってもよい。試合が終了すると、成績に応じて選手カードのパラメータ（例えば、能力値、経験値、又はレベル）が増減する。これにより、ユーザは、選手の育成を行うことができる。また、選手には、所定の効果（例えば、パラメータの上昇、スキルの強化、及びポイント獲得量の上昇等）を発揮する能力であるセンスが設定されている。代替的に、ユーザは、ゲーム内のアイテムによって、又は料金の支払いによって、選手カードのパラメータを増減させてもよい。また、試合の成績には、得点、試合中に選手が行った特定のプレイの回数、及び試合中の選手の行動によって増減するポイント等が含まれる。例えば、当該ポイントは、特定のプレイ、例えば、ゴールを決めるプレイ、ボールをパスするプレイ、選手のスキルを発動させるプレイ、及びボールを奪うプレイ等によって獲得できる。

30

【0024】

また、ゲームの運営者によって特定の期間（一例として四日間又は七日間）に渡って開催されるイベントがある。一例としてのイベントは、ランキングイベントである。このランキングイベントでは、ユーザと他のユーザとが、ランキングにおける順位を競い合う。そして、ユーザの順位は一日毎に集計され、一日間にユーザが行った試合による成績によってユーザの順位が決定する。また、ユーザに対しては、順位に応じて報酬が付与される。代替的に、イベント開催期間中の累計によって集計が行われてもよい。

40

【0025】

イベント期間中は、複数種類の種目（ランキング）の各々にユーザが参加できる。一例として、ランキングの集計対象（評価対象）としては、試合回数、獲得ポイント数、キーパーによるセービング数、得点数、スキルの発動回数、パスの回数、ユーザ及びNPCのポイント数、シュート数、勝利回数、及び敗北回数等がある。各ユーザは、一日毎又はイベント開催期間に渡って、所定の数（例えば、一日毎に三つ）の種目に登録し、その順位を競うことができる。代替的に、各ユーザが登録できる種目の数に制限がなくともよい。

【0026】

また、各ユーザは、登録していない種目に参加して試合をすることができてもよい。こ

50

の場合、参加したユーザの成績は集計対象に含まれず、当該ユーザの順位は算出されない。これにより、一人のユーザが全ての種目に同時に登録して集計されることが防止される。

【0027】

例えば、各々の種目では、ユーザが登録して参加すると、イベント用に設定されているNPCのチームとユーザが使用するチームとの試合が行われる。この試合は、自動的に進行し、試合の成績（例えば、得点数及びシュート数等）が集計（評価）される。代替的に、各々の種目における試合は、ユーザが使用するチームと、他のユーザが使用するチームとの対戦であってもよい。なお、集計が一試合毎である場合、ユーザが集計期間の中で何試合行おうとも、行った試合の中からベストの成績を出した一試合における成績が集計対象となる。また、集計が累計である場合、ユーザが集計期間の中で何試合も行えば、全ての試合の成績が累積されて集計対象となる。

10

【0028】

また、ユーザが使用するチームが試合で勝利すると、ユーザへ勝利報酬が付与される。さらに、種目（ランキング）において所定の順位（例えば、上位十位以内）に達すると、ユーザへランキング報酬が付与される。一日における順位に応じてランキング報酬が付与される場合、複数日を累積しての集計は行われぬ。そのため、ユーザ同士は、一日毎の順位を競い合うことになる。また、勝利報酬及びランキング報酬には、選手カード、パラメータを増減させるアイテム、及び抽選券等が含まれる。なお、ユーザが登録していない種目に参加した場合には、集計対象にならないためランキング報酬は得られない。ただし、ユーザは、登録しているか否かに関わらず勝利報酬を得ることができる。

20

【0029】

また、勝利報酬及びランキング報酬には、ゲーム内通貨（例えばイベント専用コイン）が含まれていてもよい。ユーザは、当該コインを収集して、ゲーム内のショップにおいてコインとゲーム内アイテム（例えば、選手カード、パラメータを増減させるアイテム、及び抽選券等）とを交換できる。イベント専用コインは、イベント開催中、及びイベント開催後の所定期間内（例えば二日間）のみ使用できる。さらに、勝利報酬には抽選に当選すると追加で獲得できる追加報酬がある。すなわち、勝利報酬には、試合で勝利しただけで付与される報酬の他に、試合で勝利したことを条件として抽選が行われ、当該抽選に当選することで付与される報酬（追加報酬）がある。一例として、追加報酬は、選手カード、パラメータを増減させるアイテム、及びイベント専用コイン等である。

30

【0030】

なお、ゲーム内において開催されるイベントは、ランキングイベントには限定されない。例えば、ゲームの運営者によってイベント用に予め用意されたイベントデッキを使用して試合を行う種目が設けられたイベントが開催されてもよい。さらに、各ユーザが単独で又は複数のユーザが協力して、特定のタスク（例えば、共通の相手を倒すこと、又は所定の得点数等の目標を達成すること）を完了させることを目的とする種目が設けられたイベントが開催されてもよい。

【0031】

[サーバの構成]

図2に示すように、サーバ30は、サーバ制御部31と、サーバ記憶部32とを備えている。サーバ制御部31は、所定のプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサである。そして、サーバ30は、プロセッサの動作に必要な内部メモリを含むサーバ記憶部32と、その他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

40

【0032】

プロセッサは、例えばCPU（Central Processing Unit）、又はMPU（Micro-Processing Unit）である。そして、プロセッサは、サーバ記憶部32に記憶されたプログラムに基づいて、サーバ30の全体を制御すると共に、各種処理についても統括的に制御する。また、サーバ記憶部32は、コンピュータ読み取り可能な他の非一時的記憶媒体である。具体的に、サーバ記憶部32は、プロセッサが動作するためのシステムワークメモリ

50

である R A M (Random Access Memory)、並びにプログラム及びシステムソフトウェアを格納する R O M (Read Only Memory)、H D D (Hard Disc Drive) 及び S S D (Solid State Drive) 等の記憶装置を含む。

【 0 0 3 3 】

本実施形態では、C P U が、R O M 又は H D D に記憶されたゲームプログラム P G に従って、種々の演算、制御、及び判別等の処理動作を実行する。また、サーバ制御部 3 1 には、所定の指令及びデータを入力するキーボード若しくは各種スイッチを含む操作部が、有線接続又は無線接続されている。また、サーバ制御部 3 1 には、装置の入力状態、設定状態、計測結果、及び各種情報を表示する表示部が、有線接続又は無線接続されている。さらに、サーバ制御部 3 1 は、C D (Compact Disc)、D V D (Digital Versatile Disc)、C F (Compact Flash) カード、及び U S B (Universal Serial Bus) メモリ等の可搬記録媒体、又はインターネット上のサーバ等の外部記憶媒体に記憶されたプログラムに従って制御を行うこともできる。

10

【 0 0 3 4 】

サーバ記憶部 3 2 は、ゲームプログラム P G と、ユーザ情報 3 2 A と、ゲーム情報 3 2 B と、ランキング情報 3 2 C とを記憶している。ユーザ情報 3 2 A は、ユーザが登録した情報及びユーザに関連する情報を含み、ユーザによるゲームの成績及びプレイ結果等も含んでいる。また、ゲーム情報 3 2 B は、ゲーム画像及びゲーム音楽等のゲームを進行させるゲーム処理に必要な情報を含む。また、ランキング情報 3 2 C は、順位の算出に必要な情報及び算出結果を示す情報 (例えばランキング) を含む。

20

【 0 0 3 5 】

サーバ制御部 3 1 は、関連付け手段の一例としてのランキング管理部 3 1 A と、取得手段の一例としての取得部 3 1 B と、判定手段の一例としての判定部 3 1 C と、付与手段の一例としての付与部 3 1 D と、通知手段の一例としての通知部 3 1 E とを機能部として有している。そして、ゲームプログラム P G は、コンピュータとしてのサーバ 3 0 を各機能部として機能させる。すなわち、サーバ制御部 3 1 は、コンピュータハードウェアとソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置として、各機能部を有している。代替的に、ゲームプログラム P G は、サーバ記憶部 3 2 以外に、コンピュータ読み取り可能な他の非一時的記憶媒体に記憶させることもできる。

【 0 0 3 6 】

[関連付け手段]

ランキング管理部 3 1 A は、試合の成績に基づいて順位を算出するとともに、ユーザによる種目の参加登録を受け付ける。また、ランキング管理部 3 1 A は、種目を直接的又は間接的にユーザ属性に関連付ける。例えば、ランキング管理部 3 1 A は、運営者がグループ分けしたクラブチームのグループのデータを適用することにより、ユーザ属性の一例としてのお気に入りチームを、グループを介して種目に関連づける。そして、ユーザは、自らのユーザ属性と関連付けられている種目に参加することによって、通常条件よりも有利な優遇条件を受け取ることができる。

30

【 0 0 3 7 】

さらに、ランキング管理部 3 1 A は、複数の種目のうち、あるユーザのユーザ属性に関連付けられる種目とは異なる他の種目を、当該ユーザとは異なる他のユーザの他のユーザ属性に関連付ける。これにより、他のユーザは、当該他の種目に参加すると優遇条件が適用される。そのため、他のユーザは、自らに優遇条件が適用される種目に登録して参加する傾向となる。したがって、ユーザ登録数が種目の内容によって偏ることを改善できる。

40

【 0 0 3 8 】

一例として、ユーザ属性は、ユーザに関連する属性、又はユーザが選択若しくは登録した属性である。そして、ユーザ属性は、その属性を示す情報によって特定され、当該情報がユーザ情報 3 2 A に含まれている。例えば、ユーザ属性は、ユーザが選択したお気に入りチーム等のチーム属性を含む。ユーザは、図 3 に示すような選択画面 S 1 においてお気に入りのチームを選択できる。具体的に、ユーザは、O O、N Y、K T、及び Y H 等のク

50

ラブチーム名を示すアイコンを選択して、お気に入りのチームを選択できる。ユーザがお気に入りのチームを選択すると、サーバ制御部 31 は、ユーザ識別情報と関連付けてお気に入りのチームを一意に識別するチーム識別情報をユーザ情報に含める。このチーム識別情報によって、チーム属性としてのお気に入りチームが特定できる。

【0039】

例えば、サーバ制御部 31 は、ゲームアプリをユーザ端末 10 にインストールした後に、初めてプレイを開始する際に選択画面 S1 をユーザ端末 10 に表示させる。ユーザは、実在する複数のクラブチームの中から、好み又は思い入れによって任意に一つのクラブチームをお気に入りチームとして選択する。代替的に、ユーザは、複数のクラブチームをお気に入りチームとして選択できてもよい。また、ユーザは、所望のタイミングでユーザ情報の設定画面（不図示）において、お気に入りチームを変更できる。なお、選択画面 S1 には、二十チームが表示されているが、実在する複数のクラブチームの数に応じてチームの数は適宜変更される。例えば、チームの数は、十八チームであってもよい。

10

【0040】

お気に入りチームを示す情報は、ゲーム中の様々な画面に表示される。例えば、お気に入りチームを示すエンブレムは、ユーザ名と共に画面に表示される。また、デッキに編成された選手のユニフォームは、お気に入りチームのユニフォームとなり、試合中は当該ユニフォームを着た選手達がサッカーをプレイする。さらに、試合中の実況音声により呼称されるチーム名は、お気に入りチームの名称である。すなわち、お気に入りチームは、種々の画面に表示される情報又は出力される音声によって、ユーザ自身が使用するデッキのクラブチームのシンボルとして機能する。

20

【0041】

また、デッキに含まれるカードによって示される選手が現実に所属するクラブチームと、お気に入りチームとが一致することがある。この場合、当該選手の特定の能力（例えば、スキル又はセンス等）の効果が向上する。一例として、所属するクラブチームは、日本プロサッカーリーグに参加する複数のクラブのいずれかが対応する。

【0042】

チーム属性は、お気に入りチームの他に、所属クラブチームであってもよい。また、ユーザ属性は、ユーザの好みに関連する属性、例えば、好きな食べ物又は趣味等であってもよい。さらに、ユーザ属性は、ユーザ個人に関連する属性、例えば、ユーザ識別情報、星座、血液型、居住地、年齢、性別、及び干支等であってもよい。また、ユーザ属性は、ユーザに関連するゲームのプレイ結果に基づく属性、例えば、ゲーム内でのレベル、過去のイベントにおける成績（一例として上級、中級、又は初級）であってもよい。

30

【0043】

種目へのユーザ属性の関連付けとして、例えば、ランキング管理部 31 A は、各種目にグループ属性を対応付ける。具体的に、ランキング管理部 31 A は、グループ属性としての各グループにクラブチームが対応付けられていることを前提として、各種目（例えば、種目を一意に識別する種目識別情報）に各グループを関連付ける。これより、ランキング管理部 31 A は、ユーザ属性であるチーム属性を、種目に関連付けられたグループを介して間接的に種目に関連付ける。

40

【0044】

代替的に、ランキング管理部 31 A は、各種目に直接的にユーザ属性を関連付けてもよい。例えば、ランキング管理部 31 A は、各種目の種目識別情報にユーザ識別情報を関連付けて適用してもよい。さらに、ランキング管理部 31 A は、グループ属性とは異なる他の属性を適用してもよい。例えば、種目の集計方法に関する属性として、累計と一試合毎という属性であってもよい。この場合、累計の属性に対応付けられるユーザ属性と、一試合毎の属性に対応付けられるユーザ属性とが存在する。さらに、グループ属性のグループ分けは、東日本と西日本等の地理的なグループ分け、又は今年と昨年等の時間的なグループ分けであってもよい。この場合であっても、それぞれのグループ属性にユーザ属性が対応付けられる。

50

【 0 0 4 5 】

一例として、クラブチームのグループ分けを示す。図 4 は、クラブチームとグループとを関連付けたテーブルを示す図であり、このテーブルはサーバ記憶部 3 1 に記憶されている。図 4 に示すように、クラブチームがグループ分けされている。図 4 においては、二十のクラブチームが、A から G までの七グループに関連付けられている。また、図 4 に示す順位は、日本プロサッカーリーグでの順位、又は過去のイベントでの順位等である。具体的に、一位のチーム O O は A グループに属し、二位のチーム N Y は B グループに属し、三位のチーム K T は C グループに属し、四位のチーム Y H は E グループに属している。

【 0 0 4 6 】

そして、一つのグループに上位のチームが集中しないようにグループ分け（クラブチームとグループの関連付け）が行われている。また、グループ分けは、イベントの開催期間中に渡って変わらないが、開催期間中に再度グループ分けを行ってもよい。また、前述のグループ分けは、運営者が設計したテーブルによるものであるが、ランキング管理部 3 1 A が自動的に行ってもよい。さらに、クラブチームは、ランダムにグループ分けされてもよい。そして、各種目には、各グループが対応付けられている。例えば、図 5 は、種目（ランキング）とグループとを関連付けたテーブルを示す図である。図 5 に示すように、イベント開催期間中の各日（1 日目～7 日目）において、種目とグループとが対応付けられている。対応付けは、運営者が設計したテーブルによるものであるが、ランキング管理部 3 1 A が自動的に行ってもよい。さらに、種目とグループとは、ランダムに対応付けされてもよい。

【 0 0 4 7 】

図 5 の例では、イベント一日目においては、「得点ラッシュ」という種目に A グループが対応付けられている。そのため、ランキング管理部 3 1 A は、ランキング情報 3 2 C を参照して、A グループに属するクラブチームと「得点ラッシュ」という種目を関連付けたデータを適用する。これにより、グループを介して、クラブチームと種目とが間接的に関連付けられる。図 5 の例では、A グループに属するクラブチーム O O と、クラブチーム S P と、クラブチーム H M とが、「得点ラッシュ」という種目に関連付けられる。代替的に、各クラブチームが直接的に種目と関連付けられてもよい。

【 0 0 4 8 】

図 5 の各種目について、「得点ラッシュ」は 1 日を集計期間とした 1 日での累計得点を競う種目である。また、「スキルラッシュ」は 1 日を集計期間とした 1 日でのスキルの累計発動回数を競う種目である。また、「ポイントトライアル」は一試合中の獲得ポイント数を競う種目である。また、「パスラッシュ」は 1 日を集計期間とした 1 日でのパスの累計回数を競う種目である。また、「シュートラッシュ」は 1 日を集計期間とした 1 日でのシュートの累計回数を競う種目である。また、「ポイントラッシュ」は 1 日を集計期間とした 1 日で獲得した累計ポイント数を競う種目である。また、「スキルトライアル」は一試合中のスキルの発動回数を競う種目である。

【 0 0 4 9 】

また、図 5 に示すように、イベント一日目において、複数の種目のうち、A グループに属するチーム属性に関連付けられている種目「得点ラッシュ」とは異なる他の種目（例えば、「スキルラッシュ」）は、A グループに属するチーム属性に対応するユーザとは異なる他のユーザの他のユーザ属性に関連付けられている。つまり、「スキルラッシュ」は、B グループに属するチーム属性に対応する他のユーザに関連付けられている。

【 0 0 5 0 】

また、ランキング管理部 3 1 A は、時間の経過に伴い、複数の種目のうちあるユーザのユーザ属性に関連付けられていた種目とは異なる他の種目を、当該ユーザのユーザ属性に関連付ける。具体的には、運営者は、クラブチームのグループと種目の対応付けが時間の経過に伴い変化するように対応付けのデータ（1 日毎に対応付けが変化するデータ）をテーブルとして設定する。そして、ランキング管理部 3 1 A は、これらテーブル内のデータをイベント開催中の日数に応じて適用して、ユーザ属性の一例としてのお気に入りチーム

10

20

30

40

50

を、グループを介して変更後の種目に関連づける。一例として、ランキング管理部 3 1 A は、前日とは別の種目の種目識別情報をクラブチームのグループに関連付けて適用することにより、ユーザ属性の一例としてのお気に入りチームを前日に対応していた種目とは異なる他の種目に関連づける。

【 0 0 5 1 】

例えば、ランキング管理部 3 1 A は、図 5 に示すように、イベントが開始されてから一日経過すると、グループと種目との対応付けを変更する。すなわち、図 5 の例では、対応付けをローテーション（シフト）させている。変更後の対応付けは、テーブル内のデータとして予め運営者によって設定されており、そのため、イベント開始時には、種目「得点ラッシュ」が A グループに属するチーム属性に関連付けられているが、一日経過した二日目には、異なる他の種目「スキルラッシュ」が A グループに属するチーム属性に関連付けられている。時間の経過は、一日に限られず、二日以上、又は六時間等の一日よりも短い時間であってもよい。

10

【 0 0 5 2 】

これにより、ユーザは、イベントの開催期間中に優遇条件が適用される種目を選択し続けることができる。そのため、ユーザは、様々な種類の種目に快く参加できる。また、ユーザ属性（例えばお気に入りチーム）と種目との対応付けに公平さが生まれる。すなわち、ローテーション（シフト）によって、ユーザは、優遇条件が適用されるタイミングでイベントに設けられた種目に参加しやすくなる。そのため、異なるユーザ属性のユーザ間において不公平感が生じることを抑制できる。

20

【 0 0 5 3 】

また、異なる他の種目の対応付けが適用されるタイミングと、ゲームの成績を累計するタイミングとは一致させてもよく、異ならせてもよい。例えば、ランキング管理部 3 1 A は、一日が経過したタイミングに異なる他の種目との対応付けを適用させるとともに、同じタイミングにゲームの成績を累計する。または、ランキング管理部 3 1 A は、一日が経過したタイミングに異なる他の種目との対応付けを適用させるとともに、これとは異なるタイミング（例えば四日が経過したタイミング）にゲームの成績を累計する。

【 0 0 5 4 】

代替的に、ランキング管理部 3 1 A は、優遇条件が適用される種目の数が増加するように他の種目をユーザのユーザ属性に関連付けてもよい。具体的に、ランキング管理部 3 1 A は、運営者が作成したクラブチームのグループと種目の対応付けを追加するデータを設定して、ユーザ属性の一例としてのお気に入りチームを、グループを介して追加後の種目に関連づける。例えば、ランキング管理部 3 1 A は、イベントが開始されてから一日経過すると、「得点ラッシュ」に加えて「スキルラッシュ」の対応付けを適用させる。これにより、優遇条件が適用される種目の数が、時間の経過に伴い増加して、ユーザは「得点ラッシュ」に加えて「スキルラッシュ」においても優遇条件を適用される。さらに、ランキング管理部 3 1 A は、優遇条件が適用される種目の数が、時間の経過に伴い減少するように、種目の対応付けを適用させてもよい。

30

【 0 0 5 5 】

ユーザ属性に関連付けられていない種目に参加すると、ユーザには通常条件が適用される。具体的に、通常条件は、試合の勝利報酬のうち追加報酬の抽選に通常の当選確率（例えば 2 4 %）が適用される条件である。一方、ユーザ属性に関連付けられている種目に参加すると、ユーザには通常条件よりも有利な優遇条件が適用される。具体的に、優遇条件は、試合の勝利報酬のうち追加報酬の抽選に通常よりも高い当選確率（例えば 4 0 %）が適用される条件である。抽選に当選すると、ユーザは、追加報酬としてギフト（例えばアイテム）を獲得できる。優遇条件が適用されている状態は、第 1 実施形態において「ボーナスチャンス」と呼ばれる。各種目は少なくともいずれのグループに対応付けされ、少なくとも一つのグループを対象としてボーナスチャンスが発生する。そして、ユーザが設定しているお気に入りチームは、複数のグループのいずれかに対応付けられている。

40

【 0 0 5 6 】

50

優遇条件は、当選確率が高くなる条件の他、よりゲーム内価値が高い報酬（例えば、よりリアリティが高いもの）が付与される条件であってもよい。また、優遇条件は、ゲームの成績が高くなる条件、又はゲームの進行が有利に進む条件であってもよい。一例として、優遇条件は、ゲームの成績（例えば得点）に所定の係数（例えば1.2）を乗じる条件、又は所定の数（例えば5点）を加算する条件であってもよい。ゲームの成績が高くなることにより、ユーザは、ランキングの算出において有利となる。さらに、優遇条件は、選手のパラメータが高くなる条件であってもよく、選手が発動するスキルの発動間隔が短くなる条件、又はスキルの発動要件が緩和される条件であってもよい。

【0057】

ボーナスチャンスは、イベントの開催期間の間、各ユーザに対して必ずいずれか一つの種目に対して発生する。このボーナスチャンスが発生している種目は、各種目への参加登録画面等を通じてユーザへ通知される。そして、いずれの種目にボーナスチャンスが発生するのは、ユーザ毎及び一日毎に異なる。代替的に、複数のユーザの一部に対してのみボーナスチャンスが発生してもよい。また、あるユーザが対象となるボーナスチャンスが発生している種目は一日の中で固定である。ただし、一日の間に、あるユーザが対象となるボーナスチャンスの発生している種目が変わってもよい。

【0058】

また、ランキング管理部31Aは、ユーザによる種目への参加及び/又は参加の登録を受け付ける。一例として、ユーザは、図6に示すような登録画面S2において、順位ボタンB1、登録ボタンB2、及び参加ボタンB3を選択できる。そして、ユーザが登録ボタンB2を選択する（例えば、ボタンアイコンにタッチする）操作を行うと、ランキング管理部31Aは操作が行われた登録ボタンB2に対応する種目への登録を受け付ける。そして、ランキング管理部31Aは、ユーザが登録した種目を一意に識別する種目識別情報をユーザ情報に含めて保存する。また、登録画面S2においては、種目毎の登録者数の状況又は登録者数を示す数値が表示される。ユーザは、登録者数の状況を見て、自らが上位を狙える種目を選んで参加できる。

【0059】

ユーザが順位ボタンB1を選択すると、ランキング管理部31Aは、各種目の順位画面（不図示）を表示させる。順位画面には、種目における順位と共に、お気に入りチームのエンブレム、ユーザ名、及びランキングにおけるユーザの成績（例えば、累計の得点等）等が表示される。また、ユーザが参加ボタンB3を選択すると、サーバ制御部31は、種目に対応した試合を一試合実行する。なお、ユーザは、登録していない種目にも参加できる。ただし、ユーザが登録していない種目に参加しても、ランキングの集計対象にはならない。このように、集計の対象となる登録数を制限している。これにより、ユーザが、多数のユーザに人気の種目と、優遇条件が適用される種目との両方に登録することを難しくして偏りを抑制できる。代替的に、ランキング管理部31Aは、ユーザが登録している種目にのみ参加できるように制限してもよい。

【0060】

[取得手段]

取得部31Bは、ユーザが属するユーザ属性を取得する。一例として、取得部31Bは、ユーザ情報32Aを参照し、ユーザ属性を示す情報（例えば、お気に入りチームのチーム識別情報）を介してユーザ属性（例えばお気に入りチーム）を取得する。より具体的には、取得部31Bが、ユーザ情報32Aにおけるユーザ属性を示す情報が記憶されるアドレス領域を参照し、当該アドレス領域に記憶されるユーザ属性を示す情報を、プロセッサ（CPU）のレジスタやキャッシュ若しくはサーバ記憶部32におけるプロセッサの動作に必要な内部メモリ（ワーク領域など）に読み出す。また、取得部31Bは、通常条件又は優遇条件を適用する際に、ユーザ属性を取得する。例えば、取得部31Bは、ユーザが種目に参加するとき、又はユーザによる参加種目の登録時にユーザ属性を取得する。代替的に、取得部31Bは、ユーザに対して報酬を付与する際に、ユーザ属性を取得してもよい。さらに、取得部31Bは、ユーザがユーザ端末10から入力したユーザ属性を受け取

10

20

30

40

50

ることによって取得してもよい。

【0061】

[判定手段]

判定部31Cは、ユーザが参加する種目が、ユーザ属性に直接的に又は間接的に関連付けられているか否かを判定する。一例として、判定部31Cは、ユーザによる種目の参加時に、取得部31Bが取得したユーザ属性とランキング情報32Cとを参照して、ユーザが参加する種目がユーザ属性に関連付けられているか否かを判定する。

【0062】

具体例として、ゲームにおいては、チーム同士が試合を行う。ここで、チームは、NPCからなるチームであるが、他のユーザが使用するチームであってもよい。そして、イベントにおいては、種目に参加する複数のユーザが試合の成績の順位を競う。さらに、ユーザ属性は、ユーザが選択したチームを示すチーム属性であり、判定部31Cは、種目に関連付けられたグループ属性にチーム属性が関連付けられている場合に、種目がユーザ属性に関連付けられていると判定する。なお、当該関連付けは、直接的であっても間接的であってもよい。

【0063】

[付与手段]

付与部31Dは、判定部31Cによる判定結果を参照する。そして、付与部31Dは、種目がユーザ属性に関連付けられていない場合、ユーザに通常条件を適用する。また、付与部31Dは、種目がユーザ属性に関連付けられている場合、ユーザに、通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。そのため、ユーザがお気に入りチームに関連付けられた種目に参加することによって、ユーザに優遇条件が適用される。なお、優遇条件は、種目の順位に影響を与える条件ではない。ただし、優遇条件は、成績の増加などの順位に影響を与える条件であってもよい。

【0064】

付与部31Dは、ゲームをプレイしたユーザへ報酬を付与する。そして、付与部31Dは、付与した報酬をユーザ情報32Aに含めて記憶させる。さらに、付与部31Dは、種目がユーザ属性に関連付けられていない場合、通常条件に基づいて報酬をユーザに付与する。一方、付与部31Dは、種目がユーザ属性に関連付けられている場合、優遇条件に基づいて報酬をユーザに付与する。一例として、付与部31Dは、報酬としての抽選券をユーザに付与すると共に、勝利報酬のうち追加報酬の抽選に通常条件を適用する際には通常の当選確率で抽選を行う。一方、勝利報酬のうち追加報酬の抽選に優遇条件を適用する際には、より高い当選確率で抽選を行う。なお、付与部31Dは、試合に勝利する又は抽選に当選する等の特定の条件が満たされた場合に限り、ゲームをプレイしたユーザへ報酬を付与してもよい。

【0065】

優遇条件は、ユーザ属性に関連するように設定されていてもよい。例えば、優遇条件は、ユーザ属性であるチーム属性に関連して、お気に入りチームに現実に所属する選手カードの当選確率が高くなることである。または、優遇条件は、性別というユーザ属性に関連して、女性向け又は男性向けのゲーム内アイテムが追加報酬として付与されることであってもよい。これにより、ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることをより抑制できる。すなわち、ユーザに関連するような優遇条件が適用されるため、報酬を目当てとするユーザは、複数種類の種目の中から参加する種目を選択する上で、優遇条件が適用される種目を選択する傾向になる。

【0066】

したがって、ユーザ登録数が種目の内容によって偏ることを改善しつつ、ユーザは、自身が優遇される種目に参加できる。さらに、参加の時間帯に応じて優遇条件が適用されるか否かが決まる態様では、全ユーザに対して同じ種目において優遇条件が適用され且つ当該同じ種目が全ユーザへ通知される。一方、本実施形態の態様では、ユーザ属性（例えば、お気に入りチーム）が異なるユーザ同士では、異なる種目において優遇条件が適用され

10

20

30

40

50

且つ当該異なる種目がそれぞれのユーザへ通知される。そのため、ユーザ登録数が種目の内容によって偏ることをより改善できる。さらに、ユーザによるゲームのプレイ時間帯の調整又は変更を低減して、ユーザは快く複数の種目が設けられたイベントに参加できる。

【 0 0 6 7 】

[通知手段]

通知部 3 1 E は、複数の種目のうちユーザが参加した場合に優遇条件が適用される対象種目を、ユーザに対して通知する。一例として、通知部 3 1 E は、図 6 に示す登録画面 S 2 に「ボーナスチャンス」という文字を含む通知表示 D を表示させる。これにより、通知部 3 1 E は、ユーザに対して対象種目（図 6 の例では「得点ラッシュ」の種目）を通知する。そのため、ユーザは、参加した場合に優遇条件が適用される対象種目を把握して、優遇条件が適用される種目に参加できる。代替的に、通知部 3 1 E は、音声によってユーザへ通知してもよく、メール送信等の方法によってユーザへ通知してもよい。また、通知部 3 1 E は、表示制御手段としても機能し、ランキングの結果としての順位等を端末表示部 1 5 に表示させることによってユーザへ通知する。

10

【 0 0 6 8 】

[ユーザ端末]

ユーザ端末 1 0 は、端末制御部 1 1 と、端末記憶部 1 2 とを備えている。端末制御部 1 1 は、所定のプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサである。そして、ユーザ端末 1 0 は、プロセッサの動作に必要な内部メモリを含む端末記憶部 1 2 と、その他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。プロセッサは、例えば CPU、又は MPU であり、端末記憶部 1 2 に記憶された不図示のプログラムに基づいて、ユーザ端末 1 0 の全体を制御すると共に、各種処理についても統括的に制御する。さらに、端末制御部 1 1 は、可搬記録媒体、又は外部記憶媒体に記憶されたプログラムに従って制御を行うこともできる。

20

【 0 0 6 9 】

また、端末記憶部 1 2 は、コンピュータ読み取り可能な非一時的記憶媒体である。具体的に、端末記憶部 1 2 は、RAM、ROM、HDD 及び SSD 等の記憶装置を含む。また、ユーザ端末 1 0 は、登録画面 S 2 等を表示する表示手段、及びお気に入りチームの選択操作等を入力する操作手段として機能するタッチパネル等の端末表示部 1 5 を備えている。代替的に、ユーザ端末 1 0 は、表示手段とは別体であり、且つ所定の指令及びデータを入力するキーボード若しくは各種スイッチを含む操作部を備えていてもよい。さらに、ユーザ端末 1 0 は、操作手段とは別体であり、且つ装置の入力状態、設定状態、計測結果、及び各種情報を表示する表示部を備えていてもよい。また、ユーザ端末 1 0 は、ゲーム音楽などを出力する音声出力部 1 6 を備えている。

30

【 0 0 7 0 】

[適用処理]

図 7 を参照して適用処理の一例について説明する。ランキング管理部 3 1 A は、種目を直接的又は間接的にユーザ属性に関連付ける（S 1 0 1）。例えば、ランキング管理部 3 1 A は、グループ分けしたクラブチームのグループのデータ（図 4 のテーブル）と当該グループに対応付けられた種目の種目識別情報とのデータ（図 5 のテーブルのうちイベントを開始してからの日数に対応するデータ）を適用して、ユーザ属性の一例としてのお気に入りチームを、グループを介して種目に関連づける。そして、通知部 3 1 E は、優遇条件が適用される対象種目を、ユーザに対して通知する（S 1 0 2）。一例として、通知部 3 1 E は、登録画面 S 2 に「ボーナスチャンス」という文字を含む通知表示 D を表示させる。ユーザは、通知表示 D を参照して参加登録すべき種目を認識する。

40

【 0 0 7 1 】

ユーザは、種目を選択して参加登録をする操作として、例えば、登録ボタン B 2 をタッチ操作する。そして、ランキング管理部 3 1 A は、ユーザによる種目の登録を受け付ける（S 1 0 3）。さらに、取得部 3 1 B は、ユーザが属するユーザ属性として、例えばお気に入りチームを取得する（S 1 0 4）。その後、ユーザが種目に参加する操作、例えば、

50

参加ボタン B 3 をタッチ操作すると、ランキング管理部 3 1 A は、ユーザによる種目の参加を受け付ける。そして、判定部 3 1 C は、ユーザが参加する種目が、ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定する (S 1 0 5)。関連付けられていない場合 (S 1 0 5 で N O)、付与部 3 1 D はユーザに通常条件を適用する (S 1 0 6)。一方、関連付けられている場合 (S 1 0 5 で Y E S)、付与部 3 1 D はユーザに優遇条件を適用する (S 1 0 7)。

【 0 0 7 2 】

そして、ゲーム提供手段としてのサーバ制御部 3 1 は、ユーザに一試合分のゲームを提供し、ユーザはゲームをプレイする (S 1 0 8)。ゲームのプレイが終了して所定の条件 (例えば、試合に勝利するという条件) を達成すると、付与部 3 1 D は、ユーザへ通常条件又は優遇条件に応じて報酬を付与する (S 1 0 9)。さらに、サーバ制御部 3 1 は、ユーザの成績をユーザ情報に含めて保存する。

10

【 0 0 7 3 】

そして、ランキング管理部 3 1 A は、各ユーザのユーザ情報を参照してランキングを作成または更新する (S 1 1 0)。その後、プレイした種目を引き続きプレイ可能な場合 (S 1 1 1 で Y E S)、ユーザの参加受付とゲームの提供 (S 1 0 8) が繰り返される。プレイした種目を引き続きプレイできない場合 (S 1 1 1 で N O)、例えば、一日が経過した場合、ランキング管理部 3 1 A は最終的なランキング結果を作成して処理が終了する。そして、通知部 3 1 E は、ユーザの操作 (例えば、順位ボタン B 1 をタッチする操作) に応じて、ランキング結果をユーザへ通知する。さらに、通知部 3 1 E は、ランキング結果に応じた報酬をユーザへ通知してもよい。この場合、付与部 3 1 D は、ランキング結果に応じた報酬をユーザへ付与する。

20

【 0 0 7 4 】

以上説明した第 1 実施形態に係るゲームシステム 1 0 0 によれば、ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることを抑制できる。すなわち、優遇条件が適用されるため、ユーザは、複数種類の種目の中から参加するものを選択する上で、自身が優遇される種目を選択する傾向になる。したがって、ユーザ参加者数が種目の内容によって偏ることを改善できる。さらに、ユーザによるゲームのプレイ時間帯の調整又は変更を低減して、ユーザは快く種目に参加できる。

【 0 0 7 5 】

また、ゲームシステム 1 0 0 においては、ユーザ属性として、チーム属性であるお気に入りチームが使用されている。そして、当該チーム属性は、現実のスポーツ (例えば、セントラル・リーグ、パシフィック・リーグ、又は日本プロサッカーリーグ等) に参加している実在のチームに対応して設けることができる。ユーザは、自身の好み及び思い入れに基づいてお気に入りチームを選択する傾向にある。そのため、イベントに設けられた各種目にお気に入りチームを対応付けることにより、種目の参加ユーザに占める同じお気に入りチームを設定しているユーザの割合を増やすことができる。そして、同じお気に入りチームを設定しているユーザの多数が同じ種目に参加することになる。このような同じお気に入りチームを設定しているユーザ同士は、同じチームを好む又は応援している仲間又は同好の士である。したがって、ユーザは、同好のユーザが多く集まる種目に快く参加でき、一体感をもって種目を楽しんでプレイすることができる。

30

40

【 0 0 7 6 】

以上、各実施形態を参照して本発明について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。本発明に反しない範囲で変更された発明、及び本発明と均等な発明も本発明に含まれる。また、各実施形態及び各変形形態、並びに各実施形態又は各変形形態に含まれる技術的手段は、本発明に反しない範囲で適宜組み合わせることができる。

【 0 0 7 7 】

例えば、ランキング管理部 3 1 A、取得部 3 1 B、判定部 3 1 C、付与部 3 1 D、及び通知部 3 1 E の少なくとも一つは、端末制御部 1 1 に設けられていてもよい。この場合は、サーバ 3 0 とユーザ端末 1 0 とが協働してゲームシステム 1 0 0 のコンピュータとして

50

機能する。

【0078】

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する構成要素を括弧書きにて付記するが、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。

【0079】

ゲームシステム(100)は、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供し、且つコンピュータ(30)を備えるゲームシステムであって、前記コンピュータは、前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に直接的に又は間接的に関連付けられているか否かを判定し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。

10

【0080】

コンピュータ(30)に、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供させるゲームプログラム(PG)は、前記コンピュータに、前記ユーザが属するユーザ属性を取得させ、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定させ、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用させ、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用させる。

20

【0081】

制御方法は、ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、前記ユーザへゲームを提供するゲームシステム(100)の制御方法であって、前記ユーザが属するユーザ属性を取得し、前記ユーザが参加する前記種目が、前記ユーザ属性に関連付けられているか否かを判定し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記ユーザに通常条件を適用し、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記ユーザに、前記通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。

【0082】

これにより、ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることを抑制できる。すなわち、優遇条件が適用されるため、ユーザは、複数種類の種目の中から参加するものを選択する上で、自身が優遇される種目を選択する傾向になる。したがって、ユーザ登録数が種目の内容によって偏ることを改善できる。さらに、ユーザによるゲームのプレイ時間帯の調整又は変更を低減して、ユーザが早く種目に参加できる。

30

【0083】

前記コンピュータ(30)は、前記複数の種目うち、前記ユーザ属性に関連付けられる前記種目とは異なる他の種目を、前記ユーザとは異なる他のユーザの他のユーザ属性に関連付ける。これにより、他のユーザは、他の種目において優遇条件を受けることができる。そのため、他のユーザは、自らに優遇条件が適用される種目に登録して参加する傾向となる。したがって、ユーザ登録数が種目の内容によって偏ることを改善できる。

40

【0084】

前記コンピュータ(30)は、時間の経過に伴い、前記複数の種目のうち前記種目とは異なる他の種目を前記ユーザの前記ユーザ属性に関連付ける。これにより、ユーザは、イベントの開催期間中に複数の種目のうち優遇条件が適用される種目を選択し続けることができる。そのため、ユーザは、様々な種類の種目に早く参加できる。また、ユーザ属性と種目との対応付けに公平さが生まれる。

【0085】

前記コンピュータ(30)は、前記複数の種目のうち前記ユーザが参加した場合に前記優遇条件が適用される対象種目を、前記ユーザに対して通知する。そのため、ユーザは、対象種目を把握して、優遇条件が適用される種目に参加できる。

50

【 0 0 8 6 】

前記コンピュータ(30)は、前記ゲームをプレイした前記ユーザへ報酬を付与するとともに、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていない場合、前記通常条件に基づいて前記報酬を前記ユーザに付与し、且つ前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられている場合、前記優遇条件に基づいて前記報酬を前記ユーザに付与する。

【 0 0 8 7 】

前記優遇条件は、前記ユーザ属性に関連するように設定されている。これにより、ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることをより抑制できる。すなわち、ユーザに関連するような優遇条件が適用されるため、報酬を目当てとするユーザは、複数種類の種目の中から参加するものを選択する上で、優遇条件が適用される種目を選択する傾向になる。

10

【 0 0 8 8 】

前記ゲームにおいては、チーム同士が試合を行い、前記種目においては、前記種目に参加する複数のユーザが前記試合の成績の順位を競い、前記ユーザ属性は、前記ユーザが選択したチームを示すチーム属性であり、前記コンピュータ(30)は、前記種目に関連付けられたグループ属性に前記チーム属性が関連付けられている場合に、前記種目が前記ユーザ属性に関連付けられていると判定する。

【 0 0 8 9 】

チーム属性は、現実のスポーツに参加している実在のチームに対応して設けることができる。そのため、各種目にお気に入りチームを対応付けることにより、同じ種目に参加するユーザに占める同じお気に入りチームを設定しているユーザの割合を増やすことができる。そして、同じお気に入りチームを設定しているユーザの多数が同じ種目に参加することになる。したがって、ユーザは、同好のユーザが多く集まる種目に快く参加することができる。一体感をもって種目を楽しむことができる。

20

【 符号の説明 】

【 0 0 9 0 】

30 : サーバ(コンピュータ)

100 : ゲームシステム

PG : ゲームプログラム

30

40

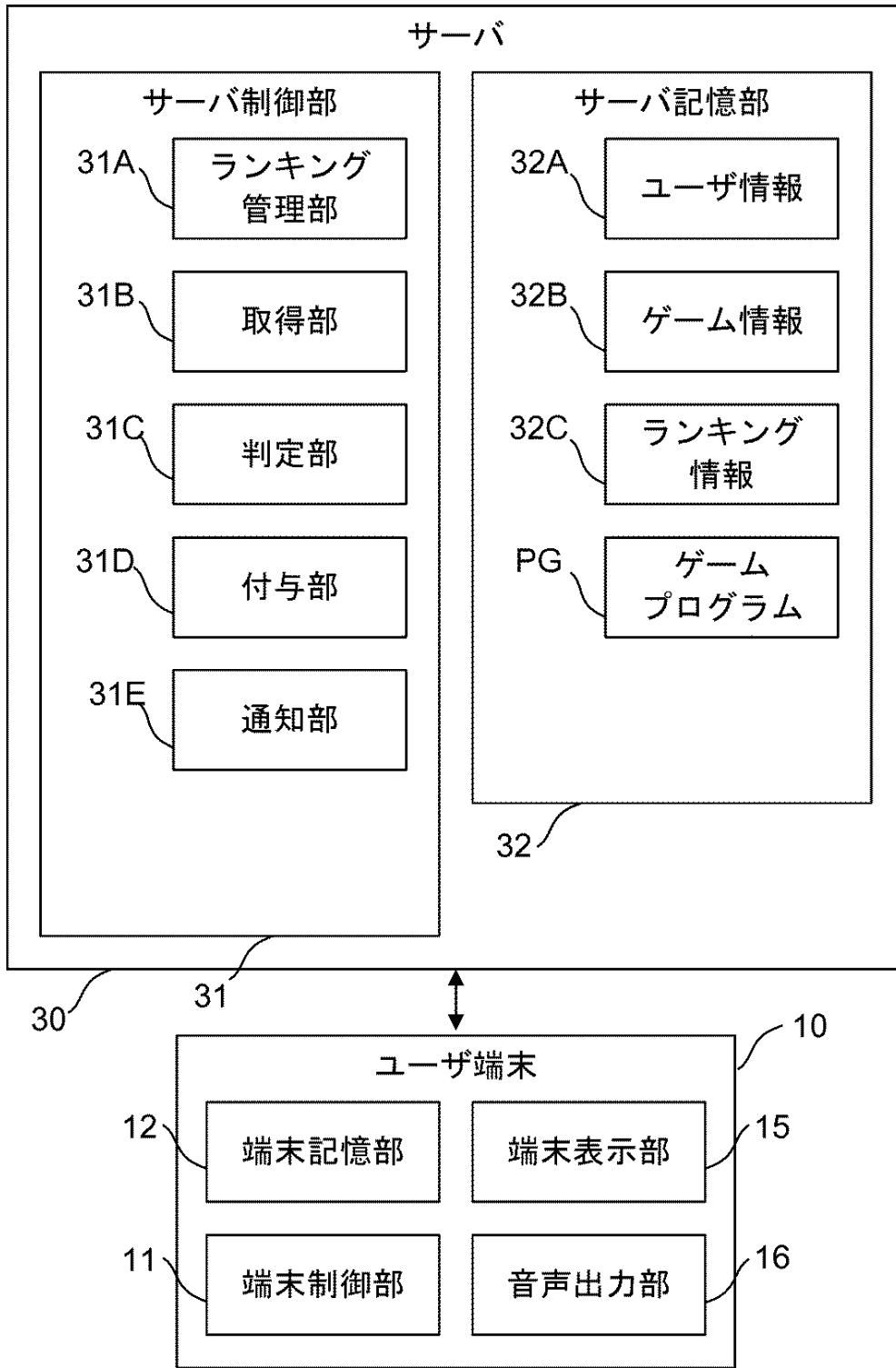
50

【要約】

【課題】ユーザの参加者数が複数の種目のうちの一部の種目に偏ることを抑制する。

【解決手段】ユーザが参加可能な複数の種目のそれぞれにおいて、ユーザへゲームを提供し、且つコンピュータ(30)を備えるゲームシステム(100)であって、コンピュータは、ユーザが属するユーザ属性を取得し、ユーザが参加する種目が、ユーザ属性に直接的に又は間接的に関連付けられているか否かを判定し、種目がユーザ属性に関連付けられていない場合、ユーザに通常条件を適用し、種目がユーザ属性に関連付けられている場合、ユーザに、通常条件よりも有利な優遇条件を適用する。

【選択図】図2



10

20

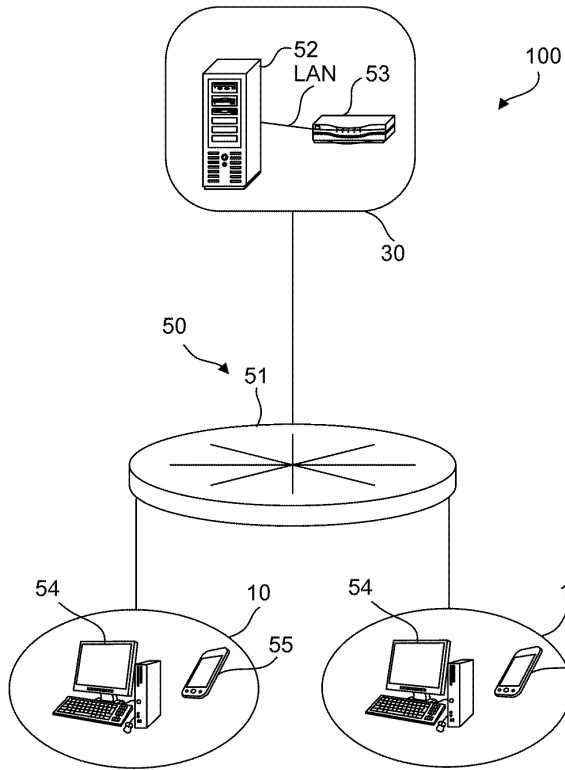
30

40

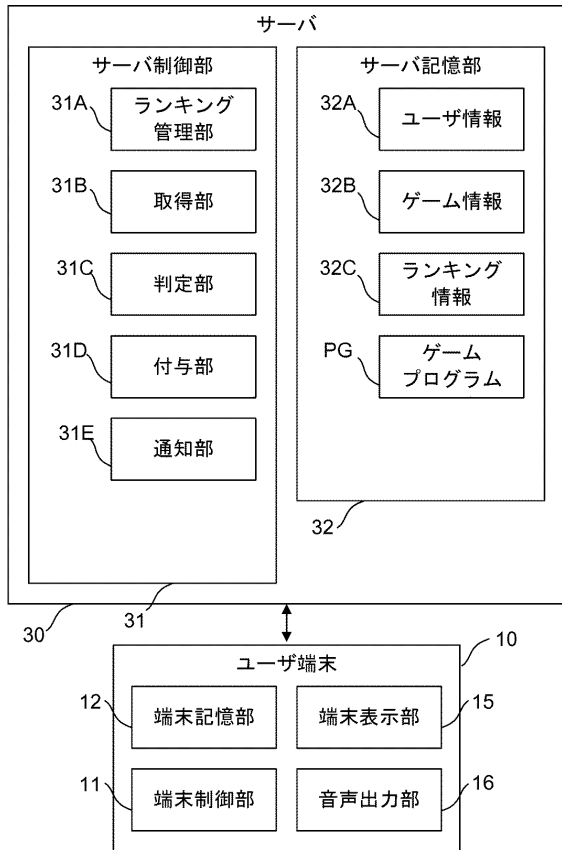
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

【 図 3 】

S1

お気に入りのクラブチームを選択してください

OO	NY	KT	YH
KB	KS	SP	KS
FO	HS	SD	CB
ST	SO	SK	NG
HM	OY	SH	KM

【 図 4 】

クラブ名	順位	グループ
OO	1位	Aグループ
NY	2位	Bグループ
KT	3位	Cグループ
YH	4位	Eグループ
KB	5位	Dグループ
KS	6位	Gグループ
SP	7位	Aグループ
KS	8位	Bグループ
FO	9位	Dグループ
HS	10位	Fグループ
SD	11位	Eグループ
CB	12位	Gグループ
ST	13位	Fグループ
SO	14位	Bグループ
SK	15位	Dグループ
NG	16位	Cグループ
HM	17位	Aグループ
OY	18位	Cグループ
SH	19位	Eグループ
KM	20位	Fグループ

10

20

【 図 5 】

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目
得点ラッシュ	A	G	F	E	D	C	B
スキルラッシュ	B	A	G	F	E	D	C
ポイント トライアル	C	B	A	G	F	E	D
バスラッシュ	D	C	B	A	G	F	E
シュートラッシュ	E	D	C	B	A	G	F
ポイントラッシュ	F	E	D	C	B	A	G
スキルトライアル	G	F	E	D	C	B	A

【 図 6 】

S2

	登録者数 多い	登録者数 通常	登録者数 少ない	登録者数 少ない	登録者数 多い	登録者数 通常	登録者数 普通
得点ラッシュ	参加	参加	参加	参加	参加	参加	参加
スキルラッシュ	登録	登録	登録	登録	登録	登録	登録
ポイント トライアル	順位	順位	順位	順位	順位	順位	順位
バスラッシュ	登録	登録	登録	登録	登録	登録	登録
シュートラッシュ	参加	参加	参加	参加	参加	参加	参加
ポイントラッシュ	登録	登録	登録	登録	登録	登録	登録
スキルトライアル	順位	順位	順位	順位	順位	順位	順位

B1

B2

B3

D

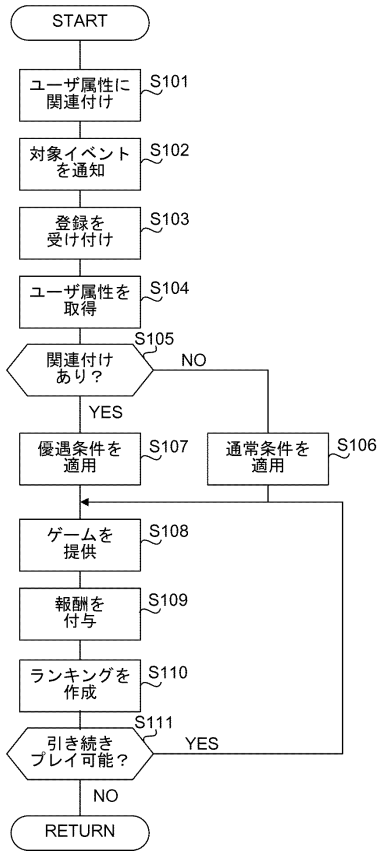
ボーナス
チャンス

30

40

50

【 図 7 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 2 4 3 8 9 (J P , A)
特許第 6 7 6 3 4 9 6 (J P , B 1)
特開 2 0 1 8 - 0 4 3 0 1 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 5 9 0 9 9 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 7 / 0 4 7 2 0 6 (W O , A 1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8