

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 9 月 12 日(12.09.2013)



(10) 国際公開番号

WO 2013/133306 A1

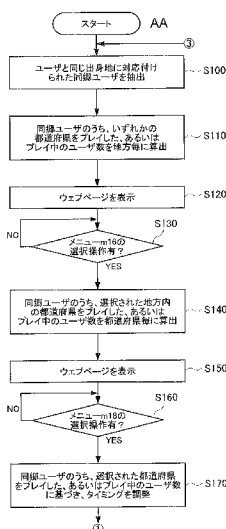
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/10 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/056093
- (22) 国際出願日: 2013 年 3 月 6 日(06.03.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-051299 2012 年 3 月 8 日(08.03.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 鴻上 謙史 (KOKAMI, Kensuke); 〒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). 畑中 哲生 (HATANAKA, Tetsuo); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: グローバル・アイピー東京特許業務法人 (GLOBAL IP TOKYO); 〒1600023 東京都新宿区西新宿 8 丁目 3 番 30 号 カーメル I I Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

[続葉有]

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

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

[図21A]



- AA Start
S100 Extract users in same zone associated with same place of origin as user
S110 From among users in same zone, compute either number of users who have played, or who are playing, in a prefecture, for each region
S120, S150 Display web page
S130 Menu (m18) selection operation present?
S140 From among users in same zone, compute either number of users who have played, or who are playing, in a prefecture within a selected region for each prefecture
S160 Menu (m18) selection operation present?
S170 From among users in same zone, adjust timing on basis of either number of users who have played, or who are playing, in a selected prefecture

(57) Abstract: Provided are a game control device, a game control method, a program, a recording medium, and a game system, with which a game is made to progress while giving a sense of familiarity with a wide range of other users, without being restricted to other users for whom relationships are pre-assigned. With this game control method, user identification information of a user and the user's game-related attributes are associated and logged. On the basis of information relating to a prescribed operation input, one of a plurality of areas is selected as a subject area which is a play subject of a first user who is playing the game. If a prescribed area is selected as the subject area of the first user, then the timing with which beneficial effects in the game are given to the first user is adjusted on the basis of either the number of users who have played, or who are playing, in the prescribed area among the second users with whom the same attributes as the first user are associated.

(57) 要約: 予め関係付けられた他のユーザに限られず広く他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲームシステムが提供される。このゲーム制御方法では、ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する。所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する。第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する。

WO 2013/133306 A1



(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR),

OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御する技術に関する。

背景技術

[0002] 近年、特定のサービス提供者によるソーシャルネットワーキングサービス（SNS）においてウェブブラウザ上で動作するAPI(Application Programming Interface)などの動作環境を基に作成されるゲーム用アプリケーションによって実行される、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。ソーシャルゲームは、不特定多数のユーザ間でコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームの一種であると言える。ユーザは、インターネットに接続可能であり、かつウェブブラウザが搭載された通信端末を備えていれば、時間と場所を問わずソーシャルゲームを楽しむことができる。

[0003] 上述したソーシャルゲームの一例として、非特許文献1に開示されているデジタルカードゲーム（ドラゴンコレクション（登録商標））が知られている。この公知のデジタルカードゲームは、ユーザが様々なエリアを探索して新たなカードやアイテムを取得するクエスト処理を行うメニューが設けられている。このようなソーシャルゲームは、従来のオンラインゲームよりも、ユーザ間の交流を図るためのコミュニケーション機能が充実している点が特徴の1つとなっている。ソーシャルゲームでは、例えば、他のユーザ（仲間）との協力プレイのほか、仲間との挨拶や連絡など仲間とコミュニケーションを取ることによる情報交換、仲間との間のゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換が行なわれている。

先行技術文献

非特許文献

- [0004] 非特許文献1：アプリ S T Y L E Vol.2（株式会社イースト・プレス）、26-27頁

発明の概要

発明が解決しようとする課題

- [0005] 従来のソーシャルゲームでは、複数のエリアを多数のユーザがゲームを実行しているにも関わらず、特定のユーザのゲームに関与する他のユーザは予め仲間の関係にあるユーザに限られていた。そのため、ゲームの進行においてソーシャル性をより高めるべく、仲間に限らず他のユーザに対する親近感を持ちながら進行させていくゲームが求められていた。
- [0006] 本発明は上述した観点に鑑みてなされたもので、予め関係付けられた他のユーザに限られず広く他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲームシステムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

- [0007] 本発明の第1の観点は、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、
- ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する登録手段と、
- 所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する選択手段と、
- 前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミン

グを調整する調整手段と、
を備える。

[0008] ここで、「所定の操作入力に関する情報」とは、例えば、ゲーム制御装置にアクセス可能な外部装置に対して所定の操作入力が行われたことを示す情報であってもよい。また、「タイミングを調整する」とは、例えば、ユーザ数が多いほどタイミングを早めることであってもよいし、ユーザ数が少ないほどタイミングを遅くすることであってもよい。さらに、「ゲーム上の有利な効果」とは、例えば、ユーザがゲーム上保有するアイテムのパラメータを上昇させることであってもよいし、ユーザが特殊なアイテムを入手できることであってもよい。また、「ゲーム上の有利な効果」とは、ゲームにおけるシナリオの進行を進め易くするように設定を調整することであってもよく、例えば、ユーザの操作に応じて消費するゲーム上のポイントの消費量を低減させることであってもよいし、消費するポイントを入手できることであってもよい。さらに、「ゲーム上の有利な効果」とは、間接的にゲームを有利に進められるようにゲーム上の設定を調整することであってもよく、例えば、ユーザが特殊なアイテムを取得可能なイベントを発生させることでもよいし、アイテムのパラメータが大幅に上昇する確率を上昇させることであってもよい。

[0009] このゲーム制御装置では、第1のユーザが、自身と同じ属性に対応付けられた第2のユーザがプレイした、あるいはプレイ中の所定のエリアを選択することで、第1のユーザに対してゲーム上の有利な効果を付与するタイミングが調整されうる。このため、予め関係付けられたユーザではない、第2のユーザのプレイによって利益を得ることが可能になるため、広く自身と同じ属性の他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくことができる。

[0010] 上記ゲーム制御装置において、前記第2のユーザのうち前記所定のエリアをプレイしたユーザは、前記所定のエリアにおける前記ゲームの進行状況について所定の条件を満たしていてもよい。

ここで、「所定の条件」とは、例えば、第2のユーザが所定のエリアを制覇（クリア）したことであってもよいし、所定のエリアにおけるゲームの進行度が所定値以上に達したことであってもよい。

このゲーム制御装置によれば、第1のユーザが、自身と同じ属性に対応付けられた第2のユーザがゲームの進行状況について所定の条件を満たした所定のエリアを選択することで、第1のユーザに対してゲーム上の有利な効果を付与するタイミングが調整されうる。このため、予め関係付けられたユーザではない、第2のユーザのプレイによって利益を得ることが可能になるため、広く自身と同じ属性の他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくことができる。

[0011] 上記ゲーム制御装置において、前記第1のユーザの対象エリアの選択に当たって、前記第2のユーザのうち、前記複数のエリアの各々をプレイした、あるいはプレイ中のユーザ数に基づく情報を、前記複数のエリア毎に前記第1のユーザに通知してもよい。

このゲーム制御装置によれば、第1のユーザは、プレイ対象となる対象エリアを選択する際に、ゲーム上の有利な効果を早期に得るために最適なエリアを認識することができる。

[0012] また、前記属性が複数存在し、且つ、前記対象エリアが前記複数のエリアから順次絞り込むようにして選択される場合に、前記対象エリアを含むエリアの集合が絞り込まれる度に、前記第1のユーザの属性に対してより多くの同じ属性が対応付けられるように前記第2のユーザを絞り込んでもよい。

このゲーム制御装置によれば、第1のユーザは、対象エリアを含むエリアの集合が絞り込まれる度に、第1のユーザと多くの属性で共通する第2のユーザがどのエリアをプレイした、あるいはプレイ中であることを認識することができる。よって、エリアの集合が絞り込まれる度に、他のユーザに対する親近感が増していくような構成とすることができる。

[0013] 上記ゲーム制御装置において、前記第1のユーザの対象エリアとして前記所定のエリアが選択された場合に、前記ゲーム上の有利な効果を付与するタ

イミングを案内する情報を、前記第１のユーザに通知してもよい。

このゲーム制御装置によれば、第１のユーザは、ゲーム上の有利な効果が付与されるタイミングを認識することができるので、当該タイミングを目標として、選択された所定のエリアをプレイすることができる。これにより、第１のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

[0014] また、前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報を、前記第１のエリアにおける前記第１のユーザの前記ゲームの進行状況を表す情報とともに前記第１のユーザに通知してもよい。

このゲーム制御装置によれば、第１のユーザは、ゲーム上の有利な効果が付与されるタイミングと、第１のユーザのゲームの進行状況とを認識することができるので、当該タイミングに達すること及び進行状況を進めることを目標として、選択された所定のエリアをプレイすることができる。これにより、第１のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

[0015] さらに、前記属性が複数存在する場合に、前記タイミングを案内する情報を複数の属性毎に前記第１のユーザに通知してもよい。

このゲーム制御装置によれば、第１のユーザは、ゲーム上の有利な効果が付与されるタイミングを複数の属性毎に認識することができる。これにより、それぞれの属性について当該タイミングに達することを目標として、選択された所定のエリアをプレイすることができる。これにより、第１のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

[0016] 本発明の第２の観点は、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するゲーム制御方法であって、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録するステップと、

所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第１のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択するステップと、

前記第１のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、

前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整するステップと、
を備える。

[0017] 本発明の第3の観点は、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するために、コンピュータに、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する機能、

所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する機能、及び

前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する機能、

を実現させるためのプログラムである。

[0018] コンピュータは、例えばネットワークサーバ、大型計算機等であってよい。また、このプログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてもよい。すなわち、本発明の第4の観点は、前記プログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

[0019] 本発明の第5の観点は、通信端末と、当該通信端末からアクセスされるサーバとを含み、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームを実行するゲームシステムであって、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する登録手段と、

所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する選択手段と、

前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する調整手段と、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備える。

[0020] 通信端末は、例えば携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機、通信機能付きゲーム装置等であってよい。

図面の簡単な説明

[0021] [図1]実施形態のゲームシステムの基本構成を示す図。

[図2A]実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

[図2B]実施形態の通信端末の外観の別の例を示す図。

[図3]実施形態の通信端末の構成を示すブロック図。

[図4]実施形態のゲームサーバの構成を示すブロック図。

[図5]実施形態のデータベースサーバの構成を示すブロック図。

[図6]データベースサーバに含まれるユーザデータベースの構成例を示す図。

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

[図8]本実施形態のゲームのトップページの表示例を示す図。

[図9]ユーザがスカウトパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図10]ユーザがスカウトパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図11A]ユーザが強化パートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図11B]ユーザが強化パートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図12]試合パートが実行されるときフローチャートの一例を示す図。

[図13]ユーザが試合パートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図14]ユーザが抽選パートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図15]ミッションパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図16]ミッションパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図17]ミッションパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図18]ミッションパートを実行するときのウェブページの一例を示す図。

[図19]エリア制覇データのデータ構成例を示す図。

[図20]ログデータのデータ構成例を示す図。

[図21A]ミッションパートの処理の一例を示すフローチャート。

[図21B]ミッションパートの処理の一例を示すフローチャート。

[図22A]通信端末及びゲームサーバの各々における各機能の構成例を示す図。

[図22B]通信端末及びゲームサーバの各々における各機能の構成例を示す図。

発明を実施するための形態

[0022] 本発明は、2012年3月8日に日本国特許庁に出願された特願2012-051299の特許出願に関連しており、当該出願の内容のすべてが参照によってこの明細書に組み込まれる。

[0023] 以下、本発明のゲームシステムの一実施形態について説明する。

[0024] (1) ゲームシステムの構成

図1は、実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図1に示すように、このゲームシステムは、例えばインターネットなどの通信網NW（ネットワーク）に接続可能な通信端末10a, 10b, 10c, …と、通信網NWに接続されているゲームサーバ20と、データベースサーバ30とによって構成されている。各通信端末10a, 10b, 10c, …はそれぞれ、個々のユーザによって操作される端末であり、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型

のスマートテレビも含む。)などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末10a, 10b, 10c, …に共通して言及するときには、通信端末10と表記する。

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

通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページを表示可能なウェブブラウザを備えており、ユーザは、通信端末10をウェブページ上で操作してゲームを実行する。

[0025] また、図1には図示していないが、ゲームサーバ20とは別に各通信端末10のユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末10からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ20を設ける場合は、その複数のゲームサーバ20間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ20は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

[0026] (2) 通信端末の構成

図2A、図2B図及び図3を参照して通信端末10について説明する。

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

図3に示すように、通信端末10は、CPU (Central Processing Unit)

11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、画像処理部14、指示入力部15、表示部16、及び通信インタフェース部17を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス18が設けられている。

[0027] CPU11は、ROM12内のウェブブラウザをRAM13にロードして実行する。そして、CPU11は、指示入力部15等によってユーザに入力されるURL(Uniform Resource Locator)の適切な指定に基づき、通信インタフェース部17を介して、ゲームサーバ20からウェブページを表示するためのデータ、すなわち、HTML(HyperText Markup Language)文書や当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデータ(以下、総称して適宜「HTMLデータ」と表記する。)を、通信インタフェース部17を介して取得し、そのHTMLデータを解釈する。なお、通信端末10には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグインが実装されていてよい。

なお、HTMLデータの取得に当たって、CPU11は、予め登録されたユーザID(ユーザ識別情報)、あるいは指示入力部15を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求メッセージを、通信インタフェース部17を介してゲームサーバ20へ通知する。

[0028] ウェブブラウザは、画像処理部14を介して、取得したHTMLデータに基づき、ゲームサーバ20から提供されるウェブページを表示部16に表示する。また、ウェブブラウザは、ユーザが指示入力部15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク(Hyperlink)またはメニューが選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなHTMLデータの送信(つまり、ウェブページの更新)をゲームサーバ20へ要求する。

[0029] 画像処理部14は、HTMLデータの解析結果としてCPU11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部16にウェブページを表示する。表示部16は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD(Liquid Cristal Display)モニタであり、表示用画像デ

ータに基づいて薄膜トランジスタを駆動することでウェブページの画像を表示画面 16 a に表示する。

[0030] 通信端末 10 が釦入力方式の通信端末 (図 2 A) である場合、指示入力部 15 は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示釦と決定釦などの複数の指示入力釦を含む釦群 15 a、及び、テンキーなどの複数の指示入力釦を含む釦群 15 b を備え、各釦の押下 (操作) 入力を認識して CPU 11 へ出力するためのインタフェース回路を含む。例えば、方向指示釦は、表示部 16 に表示されているウェブページをスクロールして表示することを CPU 11 へ指示するために設けられる。また、決定釦は、例えばウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示 (例えば強調表示) されている 1 つのハイパーリンクまたはメニューをユーザが選択することを CPU 11 へ指示するために設けられる。なお、通信端末 10 を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらの釦は、ユーザが通信端末 10 を片手で保持したままその親指で操作 (クリック) しやすいように、通信端末 10 の前面に配置されていることが好ましい。図 2 A に示す例では、釦群 15 b は、釦群 15 a の下方に配置され、「0」～「9」、「*」、「#」 (テンキー) が表記された複数の指示入力釦を含む。

[0031] 通信端末 10 がタッチパネル入力方式の通信端末 (図 2 B) である場合、指示入力部 15 は、主として表示画面 16 a に指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式でよい。なお、図 2 B に示すように、通信端末 10 がタッチパネル入力方式の場合であっても釦群 15 a が設けられる場合もある。

[0032] 通信端末 10 に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば通信端末 10 が携帯端末である場合には、方向指示釦の押下操作によってメニューを選択し、決定釦の押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行われる。また、選択操作は、例えば通信端末 10 がタッチパネル入力方式の場合には、ウェブページが表示されている表示画面 16 a

上のメニューの位置を指あるいはペンで指示（タッチ操作）することによって行われる。

[0033] (3) ゲームサーバの構成

図4を参照してゲームサーバ20の構成について説明する。

ゲームサーバ20は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイトを管理しており、通信端末10に対してゲームのウェブサービスを提供する。図4に示すように、ゲームサーバ20は、CPU21、ROM22、RAM23、データベース(DB)アクセス部24、及び、通信インタフェース部25を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス26が設けられている。なお、ゲームサーバ20は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

[0034] ROM22には、クライアントである通信端末10のウェブブラウザに対してHTML文書や画像などのオブジェクトの表示（ウェブページの表示）のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM22には、アプリケーションプログラム以外にもCPU21によって参照される各種データが格納されている。

CPU21は、ROM22内のゲームプログラムをRAM23にロードして実行し、通信インタフェース部25を介して、各種の処理を行う。

[0035] 例えば、CPU21は、通信インタフェース部25を介して、HTMLデータを通信端末10宛に送信する。なお、ゲームサーバ20が通信端末10のユーザの認証処理を行う場合には、CPU21はその認証処理を行う。

CPU21は、通信端末10で表示されるウェブページ上でユーザにより選択されたハイパーリンクまたはメニューに応じた処理を行う。その処理は、例えば、新たなHTMLデータの送信、または、ゲームサーバ20内の演算処理あるいはデータ処理などを含む。

データベースアクセス部24は、CPU21がデータベースサーバ30に対してデータの読み書きを行うときのインタフェースである。

[0036] (4) データベースサーバの構成

データベースサーバ30は、大容量のハードディスク装置やRAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等の形態の装置等、汎用ストレージで実現できる。データベースサーバ30内の各データベースは、ゲームサーバ20のデータベースアクセス部24を介してCPU21からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

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

[0037] 本実施形態のゲームサーバ20によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではないが、以下では、実施形態の説明の便宜上、ゲームサーバ20によって実現されるゲームの一例として、サッカー形式のデジタルカードゲームを採り上げる。

サッカー形式のデジタルカードゲームは、ユーザがサッカー選手に対応する選手カードを収集することによって自らのチームを作り上げ、他のユーザのチームとサッカーの試合をする、あるいは技能レベルごとのサッカーのリーグ戦を戦うように構成されているゲームである。サッカー形式のデジタルカードゲームは、複数のパート（部分）から構成されており、例えば、自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索するスカウトパートや、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選パート、あるいは2枚以上の選手カードを一体化して選手カードの能力を上昇させる強化パート等が設けられている。

サッカー形式のデジタルカードゲームに実装されている各パートについては、後述する。

[0038] 図6に、上述したサッカー形式のデジタルカードゲームにおいて適用されるユーザデータベース31の一例を示す。この例では、ユーザデータベース31は、ユーザID（ユーザ識別情報）ごとに、表示名／表示画像、出身地、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイン

ト、選手数、所持コイン、仲間のユーザID、保有カードの画像データ、及び保有カードのパラメータの各項目、のそれぞれの属性についての情報を含む。それぞれの属性は、本発明の「ユーザのゲーム上の属性」の一例である。ユーザデータベース31に含まれる情報は、ゲームサーバ20によって逐次更新されうる。

[0039] 以下の説明では、ユーザデータベース31に含まれるユーザID、あるいはユーザを特定する表示名（後述する）ごとのデータを総称してユーザデータという。ユーザデータを構成する各項目のデータは、以下のとおりである。

- ・表示名／表示画像

ゲームの実行時に通信端末10にユーザを特定するために表示される表示名及び表示画像である。表示名はユーザによって予め指定される所定長以下のテキストであり、表示画像は例えばユーザによって予め選択されるアバタ画像である。表示名は、ゲームサーバ20によって提供されるネットワーク環境（あるいはゲームコミュニティ）上でユーザを特定する名称である。

- ・出身地

ユーザによって予め指定される当該ユーザの出身地を示すテキストである。本実施形態では、出身地が日本全国の47都道府県別に指定可能に構成されている。なお、出身地は、必ずしもユーザの出身地でなくてもよく、ユーザが任意に選択した都道府県であればよい。

- ・技能レベル

ゲーム上のユーザの技能レベル示すデータである。例えばLv1（レベル1）からLv100（レベル100）までの範囲のレベル値であり、例えばゲームにおけるスカウトパートの探索を継続的に行うことで順次技能レベルが上がるように構成される。

- ・行動ポイント

上記サッカー形式のデジタルカードゲームにおいて、ユーザによるゲーム上のスカウトを行う上で必要となるポイントである。行動ポイントは、スカ

ウトパートをプレイすることで低減し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・運営ポイント

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

・強化ポイント

上記サッカー形式のデジタルカードゲームにおいて、ユーザによる選手カードの強化（後述する一体化処理）を行う上で必要となるポイントである。強化ポイントは、選手カードの強化を行うことで低減し、他のユーザとの対戦で勝利するか、あるいは所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・エールポイント

上記サッカー形式のデジタルカードゲームにおいて、仲間へ応援メッセージを送信することでユーザが取得するポイントである。

・選手数

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

・所持コイン

ユーザがゲーム上で有料機能を利用するときに必要となるゲーム上の仮想通貨（コイン）の所持額である。所持コインは、ユーザがゲーム上で有料機能を利用したときに消費（低減）し、ユーザが、サービス提供者等に所定の方法で実際の金銭を支払うことでその支払額に応じて増加する。

・仲間のユーザID

対象とするユーザIDの仲間である他のユーザIDのデータである。

・保有カードの画像データ

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

・保有カードのパラメータ

保有カードのパラメータは、選手カードの能力値を示すデータである。例えば、図6に示すように、パラメータの項目として「オフェンス」，「ディフェンス」，「テクニク」の各々の各能力値が含まれてもよい。

[0040] 図5に戻り、ゲームデータベース32は、ゲームサーバ20からのアクセスに基づき、ゲームサーバ20によって実行されたゲーム結果に関する情報を記憶、更新する。ゲーム結果に関する情報は、ゲームの性質によって多様な情報を含みうる。サッカー形式のデジタルカードゲームの場合を例に挙げれば、ゲーム結果に関する情報は、異なるユーザID同士の対戦の結果（スコア等）、特定の技能レベルの複数のユーザIDの間のリーグ戦の結果（スコア、ランキング等）などを含む。

[0041] （5）ゲーム制御装置における各機能の概要

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

なお、図7の機能ブロック図において、登録手段51、選択手段54及び調整手段55が本発明の主要な構成に対応している。その他の手段は必ずしも必須の構成ではないが、本発明をさらに好ましくするための構成である。

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

[0042] 登録手段51は、例えば通信端末10に提供するウェブページ上での通信端末10への適切な操作入力に基づいてユーザの要求を認識し、登録処理を行う。

この登録処理において、登録手段51は、ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する機能を備える。この場合の登録手段51は、例えば以下のとおり実行される。ゲームサーバ20のCPU21は、通信インタフェース部25を介して通信端末10から登録要求メッセージを受信する。登録要求メッセージは、ゲームサーバ20から提供されるウェブページ上での通信端末10に対する所定の操作（例えば、所定のメニューの選択操作、テキスト入力等）によって自動的に生成されるように、ウェブページが構成されていてもよい。登録要求メッセージには、ユーザのゲーム上の属性（例えば、上述した表示名や出身地など）や、送信元の通信端末10を特定するための情報（例えばIPアドレス、メールアドレス等）が含まれていてもよく、あるいは、ユーザが既に同一のサービス提供者による他のゲームを利用している場合には、そのユーザIDが含まれていてもよい。

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

登録が完了すると、CPU21は、ユーザIDに対応するユーザデータを生成し、ユーザデータベース31に格納する。

[0043] 登録手段51はまた、ユーザIDに基づく申請を契機として当該ユーザIDを他のユーザIDと関係付けて登録してもよい。すなわち、登録手段51は、ユーザIDに基づく申請を契機として、他のユーザIDを「仲間」とし

て登録する。なお、以下の説明では、ユーザIDが仲間の関係にあることと、対応するユーザが仲間の関係にあることとは、同義である。

この場合の登録手段51は例えば、以下のとおり実行される。ゲームサーバ20のCPU21は、通信インタフェース部25を介して、あるユーザIDに対応するユーザの通信端末10から、仲間になりたいユーザID（あるいは、対応する表示名）を指定した申請メッセージ（申請）を受け付ける。この申請メッセージの送信は、ユーザの通信端末10に提供されるウェブページの機能として予め設定されている。CPU21は、申請メッセージを受け付けると、申請メッセージに含まれるユーザIDに基づくアクセスがあったタイミングで、そのユーザIDに対応する通信端末10宛に、他のユーザIDに基づく申請を承認するか否かを返信することを要求するためのウェブページを表示させるHTMLデータを送信する。その申請を承認することが返信されれば、CPU21は、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU21は、ユーザデータベース31内の対応する2つのユーザIDのユーザデータにアクセスして、「仲間のユーザID」の箇所（図6参照）にデータを書き込む。

[0044] なお、ユーザ同士を関係付ける条件は、上記のような申請と承認を必要とする形式に限らず、例えば同一のゲーム上で対戦を行ったユーザ間を仲間として登録してもよい。同一のゲーム上のステージ若しくはエリアを実行するユーザや試合を行ったユーザ同士を仲間として登録してもよい。あるいは、所定回数の挨拶メッセージを送信するユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよいし、ユーザ間で対戦（バトル）を行うゲーム上のモードが存在する場合には、所定回数以上対戦を行ったユーザ同士や、協力して敵キャラクターと対戦をしたユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよい。

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

[0045] ゲーム進行手段52は、通信端末10に対するユーザの操作に応じて、通信端末10に表示されるウェブページを逐次更新するためのHTMLデータを送信することで、ゲームを進行させる。例示のサッカー形式のデジタルカードゲーム（以下、適宜単に「ゲーム」と略記する。）は、以下の複数のパート（部分）からなる。

- ・スカウトパート：自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索するパート
- ・強化パート：2枚以上の選手カードを一体化して選手カードの能力を上昇させるパート
- ・試合パート：他のユーザのチームとサッカーの対戦するパート
- ・抽選パート：抽選によって選手カードを入手することを可能とするパート
- ・ミッションパート：自らのチームで日本全国の都道府県にいる他のチームと対戦していくパート

[0046] ゲーム進行手段52は、ゲームにおいて、スカウトパート、強化パート、試合パート、抽選パート、及びミッションパートを実行する。

なお、ゲーム進行手段52を実行するに当たり、ゲームサーバ20のCPU21は、ウェブページ上に表示される各メニューに、ゲームを進行させるためのいずれかのパートを予め割り当てている。そして、CPU21は、通信端末10においてウェブページ上のメニューが選択されたときに、選択されたメニューについての情報を通信端末10から受信し、受信した情報に基づいて、選択されたメニューに割り当てられたパートを実行する。

[0047] ゲーム進行手段52は、ゲームで実行される複数のパートが各々割り当てられた複数のメニューを通信端末10に表示させる。具体的には、CPU21は、複数のメニューを含むウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して通信端末10宛に送信する。後述するように、ゲームでは、スカウトパート、強化パート、試合パート、抽選パート、及びミッションパートの各パートの実行に伴ってゲーム上のポイントが消費される。

[0048] ゲーム進行手段52によって通信端末10に表示されるゲームのトップペ

ージの例を図8に示す。このトップページは、個々のユーザIDに応じたウェブページで構成される。図8に例示されるトップページは、ユーザデータ表示領域、選手画像表示領域、メニュー表示領域を含む。

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

選手画像表示領域は、対象となるユーザIDのユーザデータに含まれる複数の選手カードのうちユーザによって予め指定された選手カードの画像が表示される領域である。

メニュー表示領域は、サッカー形式のデジタルカードゲームに設けられる複数のパート（スカウトパート、強化パート、試合パート、抽選パート、フォーメーションパート、ミッションパート）に対応した基本メニューとして、「スカウト」、「強化」、「試合」、「抽選」、「フォーメーション」、「ミッション」の各メニューm1～m6が表示される領域である。つまり、ゲームで実行される複数のパートが各々割り当てられた複数のメニューが、通信端末10に表示されるウェブページの所定の位置にそれぞれ配置される。なお、メニューm5に対応するフォーメーションパートは、ユーザの操作に応じて選手キャラクタによるチームのフォーメーションの入れ替え、選手キャラクタのポジションの変更等を行うパートである。

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

[0049] 例えば図8に示すトップページをユーザの通信端末10に表示する場合について、ゲーム進行手段52は以下のようにして実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、データベースアクセス部24を介してユーザデータベース31にアクセスし、ユーザデータ表示領域に含まれる各項目のデータと、選手画像表示領域に表示すべき選手カードの画像データを読み出す。次にCPU21は、図8に示したトップページが構成されるようにHTMLデータを生成し、通信端末10宛に送信する。生成されるHTMLデータは、ユーザごと（つまり、ユーザIDごと）に異なるものとなる。通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈してトップページの画像を表示部16（表示画面16a）に表示する。

[0050] [スカウトパート]

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

図9及び図10は、スカウトパートが実行された場合に通信端末10に表示されるウェブページの例を示す。図9は、図8に示したトップページにおいてメニューm1が選択操作されたときのウェブページの表示例である。図10は、図9に示す画面において「エリア一覧へ」と表示されたメニューm11が選択操作されたときのウェブページの表示例である。

[0051] 図9に例示するウェブページでは、表示領域100において、複数の地域（エリア）に分けられた日本地図が、探索の対象となるエリアが強調表示された状態で表示される。

このスカウトパートでは、ユーザは、探索の対象となるエリア（図9の例では、エリア9（サブエリア9-1，9-2，…））ごとに設けられる「探索する」と表記されたメニューm10を選択操作する。この操作を契機として、探索の対象となるエリアについての探索処理が行われ、選手カードが発掘された場合に表示領域102にその選手の選手カードが表示される仕組みになっている。このとき、メニューm10が選択操作されて探索処理が行われる度に、表示領域101に表示されている「探索率」（％）の値がランダ

ムな増加量で増加する。また、表示領域 101 には、1 回の探索処理に要する行動ポイント（行動 P）の値（図 9 の例では「-5」と表示されており、行動ポイントが 5 だけ消費されることを意味する。）が表示される。1 回の探索処理につき、表示されている行動ポイントの値だけユーザの行動ポイントが減少し、表示されている強化ポイント（強化 P）だけユーザの強化ポイントが増加するように構成されている。ゲーム進行手段 52 では、探索処理を行う度に、CPU 21 がユーザデータベース 31 にアクセスし、対象となるユーザ ID の行動ポイント及び強化ポイントの値を更新する。

[0052] スカウトパートにおいて、ゲームサーバ 20 の CPU 21 は、メニュー m10 に対する選択操作を認識すると、スカウト用に予め設けられた複数の選手カードの中から所定の、あるいはランダムな確率で抽選を行う。CPU 21 は、抽選により選手カードを得た（発掘した）場合には、ユーザデータベース 31 にアクセスし、対象となるユーザ ID のデータに対して、発掘された新たな選手カードのデータを追加して、選手数の値を 1 だけ増加させる。さらに CPU 21 は、発掘された選手カードを表示領域 102 に表示するための HTML データを生成して通信端末 10 宛に送信する。なお、この HTML データは、表示領域 101 の探索率のデータが更新されるようにして構成されている。ユーザによるメニュー m10 に対する選択操作が繰返し行われ、図 9 においてサブエリア 9-1, 9-2, …のすべてのエリアの探索率が 100% に達すると、エリア 9 についての探索は終了し、探索対象は次のエリア（この場合、エリア 10）に移る。なお、後述するように、探索率が 100% に達したとしても、表示領域 102 に表示可能な選手カードの最大の枚数（図 9 のサブエリア 9-1 では、4 枚）に相当する数の選手が発掘できたとは限らない。

[0053] スカウトパートでは、探索対象となるエリアごとに、1 回の探索処理に要する行動ポイントが異なってもよい。つまり、探索対象となるエリアごとに、1 回の探索処理で減少する（消費される）行動ポイントの量が異なってもよい。例えば、ユーザの技能レベルが上がるごとに、消費される行動ポイン

トの量を多くしてもよい。

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

[0054] 図10に示すように、スカウトパートでは、ユーザによるメニューm11の選択操作によって、ユーザが既にプレイした（つまり、探索した）各エリアの探索結果が概観できるウェブページが表示される。表示領域110では、エリアごとの「コンプリート率」が表示される。「コンプリート率」（達成度）は、各エリアにおいて発掘可能な種類の選手カードの最大数に対して、実際に発掘した種類の選手カードの数の比率を%表示した値である。例えば、図9に示した例において、エリア9がエリア9-1, 9-2, 9-3の3つのサブエリアからなる場合、各サブエリアで最大4枚の選手カードを発掘可能であるとすると、エリア9全体で12枚の選手カードが発掘可能となる。このとき、発掘された選手の数でエリア9全体で6人の場合には、コンプリート率は50%となる。

図10に示す例では、ユーザがゲームのスカウトパートにおいて、エリア2が最も進行したエリアであることを示している。なお、図10では、ユーザは、既にプレイ済みの他のエリア（エリア1～8）の中でコンプリート率が100%でないエリアを選択操作することで、選択したエリアの探索を再び行うことができるように構成されている。

[0055] [強化パート]

ゲーム進行手段52は、2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力を上昇させる強化パートを実行する機能を有する。このゲームでは、ユーザが強化パートを実行するには一定量の強化ポイントが必要となる。

強化パートは、例えば以下のように行われてよい。強化対象となる選手カード（ユーザによって指定された、残留する選手カード）を選手Aの選手カードとし、選手Aの選手カードに一体化させられて消失する選手カードを選手Bの選手カードとする。この場合、一体化の処理では、CPU21が選手Aの選手カードのオフENSE、ディフェンス、テクニックの能力値を示すパラメータに対して、選手Bの選手カードのオフENSE、ディフェンス、テクニックの能力値を示すパラメータの一定比率をそれぞれ加算することで、新たな選手Aの選手カードのパラメータを算出するようにしてもよい。強化パートによって、選手Bの選手カードの能力上の特徴が選手Aの選手カードに反映されることになる。

強化パート後には、CPU21は、一体化の処理の後にユーザデータベース31にアクセスし、対象となるユーザIDのユーザデータから選手Bの選手カードのデータを削除し、選手数の値を1だけ減少させ、選手Aの選手カードのパラメータを書き換え、対象となるユーザIDの強化ポイントを所定量減少させる。なお、強化ポイントは、上記スカウトパートを実行したり、以下に説明する試合パートを実行したりすることによって増加する。

[0056] 強化パートについての通信端末10における表示例について図11A及び図11Bを参照して説明する。図11A及び図11Bは、通信端末10に対する操作に応じて一連に表示される表示例である。

ゲームサーバ20のCPU21は、例えば図8のウェブページ上でメニュー2が選択されたことを認識すると、強化対象となる複数の選手カードの選択を促すウェブページを表示するためのHTMLデータを通信端末10宛に送信する。このとき最初に表示されるウェブページの一例は、図11AのP1に示すように、強化指定選手（強化対象となる選手カードに対応する選手キャラクタ）の一覧であり、選択操作によって強化指定選手を選択できるように構成されている。強化指定選手が選択されると次に、図11AのウェブページP2に示すように、一体化させる選手（消失する選手カードに対応する選手キャラクタ）の一覧が表示される。図11Aに示す各ウェブページ

は、選択操作によっていずれかの選手を選択できるように構成されている。

図 1 1 B のウェブページ P 3 は確認用画面であり、例えば強化指定選手として選手 A、一体化させる選手として選手 B が選択された例が示されている。

ここで、「強化する」というメニューを選択する操作が行われると、その選択結果がゲームサーバ 2 0 へ通知される。ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、受信した選択結果に基づいて、選手 A の選手カードの新たな能力値を示すパラメータを算出するとともに、ユーザデータベース 3 1 にアクセスして、選手 B の選手カードのデータを、対象となるユーザ ID のデータから削除する。CPU 2 1 は、新たなパラメータの増加度合いを示す値を含む HTML データを通信端末 1 0 宛に送信する。この HTML データの受信により、通信端末 1 0 は、図 1 1 B のウェブページ P 4, P 5 に示すように、選択された選手 A の選手カードと選手 B の選手カードが重なり合い、合体して選手 A の選手カードのみが表示されるような演出表示を行う。図 1 1 B のウェブページ P 5 に示すように、強化対象の選手 A の選手カードの能力値の増加度合い（図 1 1 B のウェブページ P 5 の例では、132%）を定量的に表示することが好ましい。

[0057] [試合パート]

ゲーム進行手段 5 2 は、他のユーザのチームとサッカーの対戦を行う試合パートを実行する機能を有する。

このゲームでは、試合パートを実行するには運営ポイントを必要とし、試合に勝利することで強化ポイントを得ることができる。つまり、試合パートの実行によって、ユーザ ID に対応する運営ポイント、強化ポイントの値が変化する。1 回の試合で必要となる（消費する）運営ポイントは、ユーザのチームで組まれるフォーメーションによって定まる値である。ユーザは、ユーザが保有する選手カードの中から試合に出場させたい選手カードをフォーメーションパートによって組み替えることができるが、試合に出場させたい所定数の選手カードによって、運営ポイントの消費量が決定される。例えば、選手カードごとに 1 回の試合で必要となるコストが予め割り当てられて

おり、試合に出場させたい所定数の選手のコストの合計が運営ポイントとなる。運営ポイントは、例えば所定時間（例えば1分）が経過する度に1ポイントずつ回復（増加）する。

[0058] ゲーム進行手段52は、図12～13を参照すると、例えば以下のとおり実現される。図12は、ゲーム進行手段52の機能を実現するために、主としてゲームサーバ20のCPU21によって実行される一連の処理を示すフローチャートである。図13は、ゲーム進行手段52の機能により実現される、ユーザの通信端末10上に表示されるウェブページの例を示す図である。

[0059] あるユーザIDに対応するユーザの通信端末10のトップページ上でメニューm3（図8参照）の選択操作がなされ、その選択結果を受信すると、ゲームサーバ20のCPU21は、そのユーザIDの対戦相手の複数の候補を、ユーザデータベース31に含まれる他のユーザIDの中からランダムに決定する。このとき、対戦するユーザの候補の技能レベルは、メニューm3を選択操作したユーザと同一の技能レベルであることが好ましい。CPU21は、複数の対戦相手の候補のリストからいずれかの候補を選択可能とするウェブページを表示するためのHTMLデータをユーザの通信端末10宛に送信する（ステップS10）。複数の対戦相手の候補のリストからいずれかの候補を選択する操作がユーザによってなされると（ステップS12：YES）、図13のウェブページP6に示すように、対戦相手とともに試合開始の指示を促すメニューを含むウェブページが表示される。なお、ステップS12において、対戦相手の候補が選択されない場合（ステップS12：NO）には、CPU21は、ステップS12の処理を再度行う。また、図13のウェブページP6には、試合の実行後の運営ポイントの予定値（図では、7ポイント）が表示される。ここで、ユーザが「試合開始」のメニューを選択すると（ステップS14：YES）、CPU21は対戦結果を決定する処理を行う。なお、ステップS14において、「試合開始」のメニューが所定時間（例えば2分）以上選択されない場合（ステップS12：NO）には、C

P U 2 1 は、ステップ S 1 2 の処理を再度行う。対戦結果を決定するに当たって、C P U 2 1 は、データベースアクセス部 2 4 を介してデータベースサーバ 3 0 のユーザデータベース 3 1 にアクセスし、対象となるユーザ I D の運営ポイントが試合の実行に必要とする所定量以上である場合に、運営ポイントからその所定量を減少させるとともに、対戦相手となる 2 つのユーザ I D に対応付けられた複数の選手カードの能力を示すパラメータを読み出す。そして、C P U 2 1 は、読み出したパラメータに基づいてユーザ間の対戦結果を決定する（ステップ S 1 6）。

[0060] 対戦の勝敗の決定方法は、選手カードのパラメータがその勝敗に影響を与える方法である限り如何なる方法を採用することができる。例えば、対戦相手となる 2 人のユーザが保有する複数の選手カードのパラメータの合計値を比較し、合計値が大きな方のユーザが高い確率（例えば、60～90%の範囲内の所定の確率）をもって勝利するように設定してよい。この勝率は、パラメータの合計値の差が大きいほど高い確率としてもよい。このとき、図 6 に示したように、能力値を示すパラメータの項目が複数存在する場合には、各選手カードのパラメータを代表する値として、各項目のパラメータの値に対して所定の重み付け（例えば、図 6 の例では、「オフェンス」を 0.3、「ディフェンス」を 0.3、「テクニック」を 0.4 の重み付けにする等）をもって総合的な能力値を算出してもよい。

[0061] C P U 2 1 は、対戦相手となる 2 つのユーザ I D に対応付けられた選手キャラクターの対戦の対戦結果を決定すると、その対戦結果を含むウェブページを表示させるための H T M L データを、対戦相手の 2 つのユーザ I D のユーザの通信端末 1 0 宛に送信する（ステップ S 1 8）。そして、通信端末 1 0 は、ゲームサーバ 2 0 から受信した H T M L データを解釈し、図 1 3 の P 7 に例示するように、対戦結果を含むウェブページを表示部 1 6 に表示する。なお、図 1 3 の P 7 では、メニュー m 3 を選択操作したユーザが勝利した場合に通信端末 1 0 の表示部 1 6 に表示されるウェブページの一例を示している。対戦結果を決定した後、C P U 2 1 は、データベースアクセス部 2 4 を

介して、対戦結果の詳細をゲームデータベース32に書き込む処理を行う。

図8に例示するトップページ上でユーザがメニューm3を選択する操作が行われてから、対戦結果を含むウェブページが表示されるまでの時間は極めて短時間（例えば数秒）であるため、ユーザは、簡易な操作のみで極めて短期間で対戦結果を知ることができる。試合に勝利すれば、ユーザは一定量の強化ポイントを得ることができる。

[0062] [抽選パート]

ゲーム進行手段52は、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選パートを実行する機能を有する。抽選パートは、好ましくは、選手カードを抽選箱の中から1枚を取り出す（引く）ような演出を経て実行される。抽選によって出現する選手カードは基本的にランダムであるが、技術能力の際立った選手や人気のある選手に対応する選手カード（いわゆるレアカード）が抽選で出現する確率は非常に低く設定されている。抽選パートには、所定量のエールポイントと引き換えに選手カードを引く「エールポイントによる抽選」と、実質的にユーザに課金することによってユーザにより有利な抽選を行う「コインによる抽選」とがある。

[0063] このゲームでは、ユーザは自らの仲間を登録することができるようになっている。登録可能な仲間の数の最大値は予め決定しておいてもよい。仲間のユーザ間では、ユーザがゲーム上保有する情報の移転（例えば、メッセージの交換、ゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換、仲間にエールを送る（応援する）等）を行うことができ、仲間のユーザ間でネットワーク上の交流を図ることを可能とするネットワークサービスが提供される。ユーザは、仲間にエールを送ることで一定量のエールポイントを得ることができ、所定量のエールポイントと引き換えに選手カードを引く「エールポイントによる抽選」を、無料抽選として行うことができる。

[0064] 図14は、通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューm4（図8参照）が選択操作されたときに表示され、エールポイントによる抽選の実行をユーザに促すウェブページの表示例である。図14に示すウェブページ

では、ユーザが所持するエールポイント（所持エールポイント）と、この抽選 1 回に必要なエールポイントとが表示される。図 1 4 に示すウェブページにおいて、「抽選する」と表記されたメニューを選択操作することで抽選処理が実行される。抽選処理は、様々な方法を採用する。例えば、抽選対象となる複数の選手カードから抽選の都度、ランダムに 1 つの選手カードを選択する方法を採用することができる。この方法では実質的に、各選手カードが選択される確率（出現確率）は同一である。また、抽選対象となる複数の選手カードの各々についてそれぞれ出現確率、あるいは出現確率の範囲を予め決めておき、その出現確率に従って 1 つの選手カードを選択する方法を採用することができる。

[0065] ゲーム進行手段 5 2 では、以下の処理が行われる。ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、エールポイントによる抽選用に予め設けられた複数の選手カードの中から抽選処理を行って選手カードを決定する。CPU 2 1 は、ユーザデータベース 3 1 にアクセスし、対象となるユーザ ID のエールポイントを所定量減少させる。さらに CPU 2 1 は、抽選により選手カードを引いた場合には、対象となるユーザ ID のデータから、抽選で引いた選手カードのデータを追加して、選手数の値を 1 だけ増加させる。

[0066] [ミッションパート]

ゲーム進行手段 5 2 は、後述する通知手段 5 3、選択手段 5 4 及び調整手段 5 5 と協働してミッションパートを実行する。上述したように、ミッションパートは、各ユーザが自らのチームで日本全国の都道府県内の他のユーザのチームと順に対戦して制覇していくパートである。

以下、ミッションパートによって実現されるプレイ内容について、図 1 5 ～ 1 8 を参照して説明する。図 1 5 ～ 1 8 は、ミッションパートによって実現されるプレイ内容を示すウェブページの例を示している。先ず、図 8 のトップページにおいてメニュー m 6 が選択操作されると、図 1 5 のステップ S 1 に示すように、それぞれ日本全国の複数の都道府県からなる複数の地方（本実施形態では、北海道・東北、関東、中部、近畿、中国・四国、九州・沖

縄の6つの地方)の各々を区画して表示する表示領域190と、プレイの対象となる都道府県(対象エリア)を含む地方をユーザ(第1のユーザ)に選択させるための表示領域191とが表示される。なお、図15のステップS1に例示したウェブページでは、各々の地方の区画が実線あるいは一点鎖線で示され、各々の地方に含まれる都道府県の区画が破線で示されている。

表示領域190には、ゲームをプレイ中のユーザ(第1のユーザ)と同じ出身地(属性)に対応付けられた同郷ユーザ(第2のユーザ)のうち、いずれかの都道府県をプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数の、一つの地方における合計を表す情報(図の例では、旗のマークの数)が含まれる。この情報は、それぞれの地方毎に表示される。つまり、一つの地方における旗のマークの数が多いほど、当該地方に含まれる都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数が多いことを示している。これにより、ゲームをプレイ中のユーザは、同郷ユーザがどの地方(に含まれる都道府県)で多くプレイした、あるいはプレイ中であるのか容易に認識することができる。

また、表示領域191には、プレイの対象となる都道府県を含む地方を、プルダウン方式にて選択操作するためのメニューm15と、選択結果を確定させるためのメニューm16とが含まれる。ここで、メニューm15によっていずれかの地方(上記6つの地方のいずれか;図15のステップS1では、一例として「北海道・東北」)を指定した上でメニューm16が選択操作されると、図16のステップS2に示すように、指定された地方においてプレイする都道府県を選択するためのウェブページが表示される。

[0067] 図16に示すウェブページには、指定された地方に含まれる都道府県の各々を区画して表示する表示領域192と、プレイの対象となる都道府県(対象エリア)をユーザ(第1のユーザ)に選択させるための表示領域193とが含まれる。

表示領域192には、指定された地方に含まれる都道府県のいずれかをプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数を表す情報(図の例では、旗

のマークの数)が含まれる。このユーザ数に基づく情報は、それぞれの都道府県毎に表示されるように構成されている。つまり、一つの都道府県における旗のマークの数が多いほど、当該都道府県でプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数が多いことを示している。これにより、ゲームをプレイ中のユーザは、同郷ユーザが、どの都道府県で多くプレイした、あるいはプレイ中であるのか容易に認識することができる。

また、表示領域193には、プレイの対象となる都道府県をプルダウン方式にて選択操作するためのメニューm17と、選択結果を確定させるためのメニューm18とが含まれる。ここで、メニューm17によっていずれかの都道府県(図16のステップS2では、一例として「北海道」)を指定した上でメニューm18が選択操作されると、指定された都道府県でのプレイが開始される。

また、日本全国の各都道府県は、本発明の「プレイ対象となる複数のエリア」の一例である。

[0068] ミッションパートにおけるプレイ内容は、トレーニングモードと制覇戦とを含む。

トレーニングモードにおけるプレイの流れを図17に示す。図17に示すように、トレーニングモードでは、ステップS3～S5の練習ステージ(ランニング、フォーメーション練習、練習試合)のプレイが行われる。各練習ステージでは、メニューm20の選択操作が行われる度に、スカウトパートの探索処理における探索率と同様に、各ステージのウェブページに含まれる練習量を示すゲージ201, 203, 204がランダムな伸び量で伸びる。ゲージ201, 203の各々が右端(100%)に達すると、次の練習ステージに移行する。なお、メニューm20の選択操作がなされる度に、一定量の行動ポイントが消費されるように構成されてもよい。ステップS5に示す練習試合のステージが終了する(ゲージ204が右端(100%)に達する)と、制覇戦に進む。ユーザは、制覇戦において、ランダムに選択された他のユーザとの試合を行う。その試合で勝利した場合には、ユーザがステップ

S 2 で指定した都道府県を制覇したと判断される。制覇戦の対戦相手となる他のユーザは、例えば同一の技能レベルの中から任意に選択してもよいが、図 1 6 においてユーザが選択した都道府県と同じ都道府県を出身地として登録している他のユーザの中から同一技能レベルのユーザを選択してもよい。制覇戦の対戦方法は、上述した試合パートにおける対戦と同様の方法でよい。なお、ユーザが制覇戦に勝利した場合、ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、ゲームデータベース 3 2 にアクセスし、都道府県を制覇したことを示す情報をゲームデータベース 3 2 内の制覇戦データに記録する。図 1 9 に制覇戦データの構成例を示す。図 1 9 に示すように、制覇戦データは、ユーザ ID、地方、都道府県、制覇フラグが含まれる。制覇フラグのデフォルトの値は「0」に設定されている。そして、ユーザが制覇戦に勝利した場合には、勝利した（制覇した）都道府県の制覇フラグに「1」が記録される。

なお、各練習ステージにおける練習量は、本発明の「ゲームの進行状況を表す情報」の一例である。

[0069] なお、本実施形態のゲームでは、ユーザが選択した都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザから支援が受けられるように構成されている。ここで、同郷ユーザからの支援は、本発明の「ゲーム上の有利な効果」の一例である。

各練習ステージでは、メニュー m 2 0 の選択操作が行われる度に、指定された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザからの支援度を示すゲージ 2 0 2 が所定の伸び量で伸びる。例えば、メニュー m 2 0 が 1 回選択操作されるときのゲージ 2 0 2 の伸び量は、指定された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数が多いほど、多く伸びるように構成されてもよい。この場合、指定された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数が多いほど、ゲージ 2 0 2 が右端（100%）に早く達する（メニュー m 2 0 の選択操作回数が少ない）ので、プレイ中のユーザが同郷ユーザからの支援を得るタイミングが早くなる。

なお、同郷ユーザからの支援度は、本発明の「ゲーム上の有利な効果を付

与するタイミングを案内する情報」の一例である。

ゲージ202が右端（100%）に達すると、図18のステップS6に示すウェブページが表示される。ステップS6のウェブページには、同郷ユーザからの支援が発生した（ゲーム上の有利な効果が付与された）ことを表すテキストなどが表示される表示領域205と、同郷ユーザのアバタ画像を表示する表示領域206などが含まれる。ここで、表示領域205に表示されるテキストには、同郷ユーザの表示名及び出身地が含まれてもよい。また、ステップS6のウェブページに表示される同郷ユーザは、任意に抽出される。ここで、同郷ユーザからの支援としては、例えば、各練習ステージにおいてメニューm20の選択操作が所定回数（例えば10回）又は所定期間（例えば3分間）行われる間、1回の選択操作が行われる毎に特殊なアイテムや各種ポイント（行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント）などが挙げられる。また、前記所定回数又は前記所定期間の間に制覇戦が実行される場合には、プレイ中のユーザが必ず勝利するように構成されてもよい。なお、前記所定回数又は前記所定期間の選択操作が行われている間、図18のステップS7に示すウェブページには、例えば「福岡連合 同郷のTOMさんからの支援発生中」等のテキストが表示されることにより、ユーザが同郷ユーザ（図の例ではTOMさん）の支援を受けていることを認識できるようにしてもよい。また、図18のステップS7に示すウェブページの表示例では、プレイ中のユーザが同郷ユーザからの支援を受けている間、ゲージ202が右端（100%）に達している状態で表示されている。なお、同郷ユーザからの支援が終了した（本実施形態では、所定回数又は前記所定期間の選択操作が行われた）場合には、ゲージ202の伸び量が左端（0%）に移るように構成されている。

[0070] 上述したように、このゲームでは、図8のユーザデータ表示領域に表示される行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、及び選手数は、スカウトパート、強化パート、試合パート、抽選パート、及びミッションパートの各パートの実行によって変動しうるものとなっている。

ゲーム進行手段52はさらに、ユーザが保持する各ポイントあるいは選手数に基づいて、ユーザによって選択されたメニューに応じたパートが実行できるか否かを判定し、選択されたメニューに応じたパートが実行できない場合には、選択されたパートが実行できないことをユーザに報知するためのテキストを含むページを通信端末10上に表示する。例えば、1回の探索処理に行動ポイントが「5」必要となるエリアについてスカウトパートを実行しようとする場合に、ユーザの行動ポイントが「3」のときには、スカウトパートが実行できないため、例えば「行動ポイントが足りません。行動ポイントは3分ごとに1回復します。ゆっくり待ちましょう。」などといったテキストを表示させる。このとき、ゲームサーバ20のCPU21は、ユーザデータベース31にアクセスして、ユーザの行動ポイントのデータと、探索対象のエリアに要する行動ポイント（既定値）との比較処理を行って、スカウトパートの実行可否を判定する。

ゲーム進行手段52において、例えば、時間の経過に応じて行動ポイントを増加させるときには、CPU21が内蔵するタイマを動作させ、所定時間（例えば3分）が経過すると、ユーザデータベース31にアクセスして、行動ポイントの値をインクリメントする。なお、スカウトパート、強化パート、試合パート、抽選パート、及びミッションパートの実行に応じたポイントの増加量及び／又は減少量（消費量）は既定値であるが、その値は、ユーザのゲーム内の状況（例えばユーザのゲーム上の技能レベル）によって異なってもよい。

[0071] また、ゲーム進行手段52は、後述するように、いずれかの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザの数を算出するために、ユーザからのアクセスに関する情報を取得する機能を備えてもよい。ここで、「アクセス」には、例えば、パスワードや個体識別番号等、認証に必要な情報を携帯端末10から送信してアクセスする場合（ログインの場合）や、ゲーム上の操作入力に関する情報を送信してウェブページの更新を要求する場合（例えばHTTPリクエストを送信する場合）などが含まれる。

[0072] この場合におけるゲーム進行手段52の機能は、以下のようにして実現できる。ゲームサーバ20のCPU21は、ユーザIDに基づくアクセスがある度に、そのアクセスに関する情報をゲームデータベース32内のログデータに記録する。図20にログデータの構成例を示す。図20に示すように、ログデータは、ユーザID、アクセス対象のプレイエリア、アクセスの時刻の情報が、アクセスがあった時刻の順に記述されたデータである。

上述したミッションパートにおいて、図16のステップS2に示したウェブページのメニューm18に対するユーザの選択操作があったことを認識した時点において、CPU21は、ログデータ内でユーザIDと関連付けて、特定のプレイエリアと、そのプレイエリアに対するアクセスの時刻を記録する。なお、図20において、プレイエリアの欄に何も記述されていないアクセスは、ログインによるアクセスであることを示している。

[0073] さらに、ゲーム進行手段52は、当該ユーザと同じ出身地（属性）に対応付けられた同郷ユーザ（第2のユーザ）のうち、いずれかの都道府県をプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数を、複数の都道府県毎に算出する機能を備えてもよい。ここで、「プレイした」とは、例えば、都道府県を制覇（クリア）したか否かを問わず、同郷ユーザが当該都道府県を一度でもプレイした経験がある場合などを含んでもよい。また、「プレイ中」とは、例えば、同郷ユーザが所定期間内にいずれかの都道府県にアクセスしている場合などを含んでもよい。所定期間の起算点については2通りの方法を採用することができる。1つの方法は、ゲームをプレイ中のユーザがログインした時刻を基準として、その時刻（基準時刻という。）の所定時間内にいずれかの都道府県にアクセスしている同郷ユーザの数を算出する方法である。もう1つの方法は、プレイ中のユーザがゲーム上の操作入力を行うことによりアクセスが行われた時刻を基準にして、その時刻（基準時刻という。）の所定時間内にいずれかの都道府県にアクセスしている同郷ユーザの数を算出する方法である。後者の方法はアクセスする度にユーザ数を算出することになるためCPU21の負荷が掛かるが、算出されるユーザ数の精度が高くなる。

つまり、ユーザは、ログインしてから集中的にアクセスを行うとは限らないため、ログインの時刻を基準とするよりもユーザ数の算出精度が高くなる。

[0074] いずれかの都道府県をプレイ中の同郷ユーザ数を算出する場合におけるゲーム進行手段52の機能は、以下の通り実現することができる。ゲームサーバ20のCPU21は、ゲームデータベース32にアクセスしてログデータを参照し、対象となるユーザ（第1のユーザ）のログイン時刻を基準として所定時間内にいずれかの都道府県にアクセスしている同郷ユーザの数を算出する。あるいは、CPU21は、対象となるユーザ（第1のユーザ）からアクセスがある度に、ゲームデータベース32にアクセスしてログデータを参照し、対象となるユーザからアクセスしている時刻を基準として所定時間内にいずれかの都道府県にアクセスしている同郷ユーザの数を算出する。

また、いずれかの都道府県をプレイした同郷ユーザ数を算出する場合におけるゲーム進行手段52の機能は、以下の通り実現することができる。ゲームサーバ20のCPU21は、図20に示したログデータを参照し、同郷ユーザが少なくとも1回アクセスしたプレイエリアが存在する場合には、当該同郷ユーザを、当該プレイエリアをプレイしたユーザとしてカウントする。

なお、CPU21は、同郷ユーザを抽出するために、対象となるユーザのユーザデータを参照する。

[0075] 図7に戻り、通知手段53は、ゲームをプレイ中のユーザ（第1のユーザ）のプレイ対象となる都道府県（対象エリア）の選択に当たって、同郷ユーザ（第2のユーザ）のうち、複数の都道府県（エリア）の各々をプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づく情報を、複数の都道府県毎に前記ユーザに通知する機能を備える。ここで、「ユーザ数に基づく情報」とは、例えば、ユーザ数の値を含むテキストであってもよいし、ユーザ数の所定の比率に応じた数のマークであってもよいし、ユーザ数を読み上げる音声情報などであってもよい。

通知手段53の機能は、以下のとおり実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、図8に示すトップページにおいて、メニューm6の選択操作が

行われたことを認識すると、図15のステップS1に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末10宛に送信する。ここで、ウェブページの表示領域190には、いずれかの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中のユーザ数の、一つの地方における合計を表す情報（図15の例では、旗のマークの数）が複数の地方毎に含まれる。図15の例では、一地方に含まれる都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数が多いほど、当該地方の旗のマークの数が多くなるように表示されている。

また、CPU21は、図15のステップS1に示すウェブページにおいて、メニューm16の選択操作が行われたことを認識すると、図16のステップS2に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末10宛に送信する。ここで、ウェブページの表示領域192には、いずれかの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数を複数の都道府県毎に表す情報（図16の例では、旗のマークの数）が含まれる。図16の例では、いずれかの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数が多いほど、当該都道府県の旗のマークの数が多くなるように表示されている。

[0076] また、通知手段53は、ゲームをプレイ中のユーザ（第1のユーザ）のプレイ対象となる都道府県（対象エリア）として所定の都道府県（エリア）が選択された場合に、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザからの支援度（ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報）を、プレイ中のユーザに通知する機能を備えてもよい。ここで、「ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報」とは、例えば、「あと少しでいいことが起こります」などのテキストであってもよいし、前記タイミングに達するまでに想定されるメニューm20の操作回数であってもよいし、これらの音声情報などであってもよい。この場合、ゲームをプレイ中のユーザは、同郷ユーザからの支援が得られるタイミングを認識することができるので、当該タイミングを目標として、選択された所定の都

道府県をプレイすることができる。これにより、プレイ中のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

この場合における通知手段53の機能は、以下の通り実現することができる。ゲームサーバ20のCPU21は、図16のステップS2に示すウェブページ上でメニューm18が選択操作されると、図17のステップS3に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末10宛に送信する。上述したように、図17のステップS3～S5に示すウェブページには、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザからの支援度を示すゲージ202が含まれる。なお、支援度の値は、RAM23に格納されてもよいし、選択操作を行ったユーザのユーザIDに対応付けた状態でユーザデータベース31に記憶されてもよい。

なお、本実施形態では、図17のステップS3～S5に示すウェブページにおいて、選択された都道府県（図の例では北海道）における各練習ステージの練習量を示すゲージ201，203，204が含まれていたが、同郷ユーザからの支援度を示すゲージ202のみが表示されるように、ウェブページが構成されてもよい。

[0077] さらに、通知手段53は、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザからの支援度（ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報）を、選択された都道府県におけるプレイ中のユーザ（第1のユーザ）の練習量（ゲームの進行状況を表す情報）とともに前記ユーザに通知する機能を備えてもよい。ここで、「ゲームの進行状況」は、例えば、テキストや、色が変化したアイコンの数などで表されてもよい。また、「ゲームの進行状況を表す情報」は、例えば音声情報であってもよい。この場合、ゲームをプレイ中のユーザは、同郷ユーザからの支援が得られるタイミングと、当該ユーザのゲームの進行状況とを認識することができるので、当該タイミングに達すること及び進行状況を進めることを目標として、選択された所定の都道府県をプレイすることができる。これにより、プレイ中のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

この場合における通知手段53の機能は、以下の通り実現することができる。ゲームサーバ20のCPU21は、図16のステップS2に示すウェブページ上でメニューm18が選択操作されると、図17のステップS3に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末10宛に送信する。上述したように、図17のステップS3～S5に示すウェブページには、各練習ステージの練習量を示すゲージ201, 203, 204と、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザからの支援度を示すゲージ202とが含まれる。なお、練習量の値は、RAM23に格納されてもよいし、選択操作を行ったユーザのユーザIDに対応付けた状態でユーザデータベース31に記憶されてもよい。

[0078] 選択手段54は、所定の操作入力に関する情報に基づいて、複数の都道府県（エリア）のうちいずれかを、ゲームをプレイ中のユーザ（第1のユーザ）のプレイ対象となる対象エリアとして選択する機能を備える。ここで、「所定の操作入力に関する情報」とは、例えば、ゲーム制御装置にアクセス可能な外部装置に対して所定の操作入力が行われたことを示す情報であってもよい。

選択手段54の機能は、以下のとおり実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、図16のステップS2に示すウェブページにおいて、メニューm18の選択操作が行われたことを認識すると、メニューm18の選択操作が行われた時点においてメニューm17で選択された都道府県を、プレイ中のユーザのプレイ対象となる都道府県（対象エリア）として選択する。なお、選択された都道府県（対象エリア）についての情報は、RAM23に格納されてもよいし、選択操作を行ったユーザのユーザIDに対応付けた状態でユーザデータベース31に記憶されてもよい。

[0079] 調整手段55は、ゲームをプレイ中のユーザ（第1のユーザ）のプレイ対象となる都道府県（対象エリア）として所定の都道府県（エリア）が選択された場合に、前記ユーザと同じ出身地（属性）に対応付けられた同郷ユーザ（第2のユーザ）のうち、前記所定の都道府県をプレイしたユーザ数、ある

いはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記ユーザに対して同郷ユーザからの支援（ゲーム上の有利な効果）を付与するタイミングを調整する機能を備える。

ここで、「タイミングを調整する」とは、例えば、ユーザ数が多いほどタイミングを早めることであってもよいし、ユーザ数が少ないほどタイミングを遅くすることであってもよい。また、例えば、同郷ユーザが所定の都道府県をプレイ中の場合、プレイ済み（一度でもプレイした経験が有る）の場合、または制覇（クリア）済みの場合の各々の場合のユーザ数に応じて、前記タイミングが変更されるように調整されてもよい。さらに、「ゲーム上の有利な効果」とは、例えば、ユーザが保有する選手カードのパラメータを上昇させることであってもよいし、ユーザが特殊なアイテムを入手できることであってもよい。また、「ゲーム上の有利な効果」とは、ゲームにおけるシナリオの進行を進め易くするように設定を調整することであってもよく、例えば、ユーザの操作に応じて消費する各種ポイント（行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント）の消費量を低減させることであってもよいし、消費する各種ポイントを入手できることであってもよい。さらに、「ゲーム上の有利な効果」とは、間接的にゲームを有利に進められるようにゲーム上の設定を調整することであってもよく、例えば、ユーザが特殊なアイテムを取得可能なイベントを発生させることでもよいし、強化パートにおいて選手カードのパラメータが大幅に上昇する確率を上昇させることであってもよい。

調整手段53の機能は、以下のとおり実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、図16のステップS2に示すウェブページにおいて、メニュー18の選択操作が行われたことを認識すると、選択された都道府県をプレイした同郷ユーザ数、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数に基づき、ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する処理を行う。例えば、ミッションパートをプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数が多いほど、同郷ユーザからの支援度を示すゲージ202の伸び量が多くなるように調整さ

れてもよい。一方、ミッションパートをプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数が少ないほど、同郷ユーザからの支援度を示すゲージ202の伸び量が少なくなるように調整されてもよい。また、例えば、同郷ユーザが所定の都道府県をプレイ中の場合、プレイ済み（一度でもプレイした経験がある）の場合、または制覇（クリア）済みの場合の各々の場合に依じて、ゲージ202の伸び量が変更されるように調整されてもよい。さらに、例えば、図17のステップS3～S5に示すウェブページ上でメニューm20が選択操作される毎に、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数の一定比率を、同郷ユーザからの支援度に加算するようにしてもよい。また、メニューm20が選択操作される毎に当該支援度に加算される値は、所定の演算式等を用いて、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数を当該演算式に当てはめることによって算出されてもよい。

[0080] （6）本実施形態のゲーム制御装置の主要な処理のフロー

次に、本実施形態のゲーム制御装置により行われる主要な処理のフローの一例について、図21A、21Bのフローチャートを参照して説明する。図21A、21Bのフローチャートは、主としてゲーム進行手段52、通知手段53、選択手段54及び調整手段55によって実行される処理である。

[0081] まず、前提として、ゲームサーバ20のCPU21は、通信端末10から受信した登録要求メッセージに基づきユーザデータを生成し、ユーザデータベース31に格納する。

次に、図8のウェブページ上でメニューm6が選択されたことを認識すると、ゲームサーバ20のCPU21は、ユーザのユーザIDに対応付けられた出身地を参照し、同じ出身地に対応付けられた同郷ユーザをユーザデータベース31から抽出する（ステップS100）。次いで、CPU21は、ゲームデータベース32内のログデータを参照して、同郷ユーザのうち、いずれかの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中のユーザを抽出する。そして、CPU21は、複数の地方毎に、都道府県をプレイした、あるいはプレ

イ中の同郷ユーザ数の一地方当たりの合計を算出する（ステップS 1 1 0）。次に、CPU 2 1は、図1 5のステップS 1に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを通信端末1 0宛に送信する。これにより、図1 5のステップS 1に示すウェブページが通信端末1 0上に表示される（ステップS 1 2 0）。次に、図1 5のステップS 1に示すウェブページ上でメニューm 1 6が選択されたことを認識すると（ステップS 1 3 0：YES）、CPU 2 1は、同郷ユーザのうち、選択された地方内の都道府県をプレイした、あるいはプレイ中のユーザ数を都道府県毎に算出する（ステップS 1 4 0）。そして、CPU 2 1は、図1 6のステップS 2に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを通信端末1 0宛に送信する。これにより、図1 6のステップS 2に示すウェブページが通信端末1 0上に表示される（ステップS 1 5 0）。次いで、図1 6のステップS 2に示すウェブページ上でメニューm 1 8が選択されたことを認識すると（ステップS 1 6 0：YES）、CPU 2 1は、同郷ユーザのうち、選択された都道府県をプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づき、ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する処理を行う（ステップS 1 7 0）。

[0082] 次に、CPU 2 1は、図1 7のステップS 3に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを通信端末1 0宛に送信する。これにより、図1 7のステップS 3に示すウェブページが通信端末1 0上に表示される（ステップS 1 8 0）。そして、CPU 2 1は、図1 7のステップS 3に示すウェブページ上でメニューm 2 0が選択操作されたことを認識すると（ステップS 1 9 0：YES）、練習量及び支援度を更新する（ステップS 2 0 0）。なお、上述したように、メニューm 2 0が1回選択操作されたときの支援度の増加量は、選択された都道府県をプレイした、あるいはプレイ中の同郷ユーザ数に応じて異なる。次に、CPU 2 1は、支援度が1 0 0%に達し（ステップS 2 1 0：YES）、且つ、ユーザに対して同郷ユーザからの支援が付与されていない場合（ステップS 2 2 0：NO）に、図1 8のステップS 6に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末

10宛に送信する。これにより、図18のステップS6に示すウェブページが通信端末10上に表示される（ステップS230）。そして、CPU21は、メニューm20の選択操作が所定回数又は所定期間行われる間、同郷ユーザからの支援をユーザに付与する（ステップS240）。ここで、CPU21は、例えば、アイテムをユーザに付与する場合、当該ユーザのユーザIDにアイテムを対応付けてユーザデータベース31に記憶させればよい。また、CPU21は、例えば、各種ポイントをユーザに付与する場合、当該ユーザのユーザデータのポイントの値を更新すればよい。また、CPU21は、図17のステップS3に示すウェブページにおいて練習量が100%になるまで、ステップS180の処理に移行する（ステップS250：NO）。CPU21は、練習量が100%に達し、且つ、制覇戦に移行する場合（図17のステップS5に示すウェブページにおいて練習量が100%に達した場合）には（ステップS260：YES）、制覇戦を実行する（ステップS70）。そして、CPU21は、ユーザが制覇戦に勝利した場合（ステップS280：YES）、当該ユーザのユーザIDに対応する制覇戦データにアクセスして、プレイした都道府県の制覇フラグに「1」を記録する（ステップS290）。そして、CPU21は、ステップS100の処理に移行する。

[0083] 上記ステップS260の処理において、制覇戦に移行しない場合には（ステップS260：NO）、CPU21は、次の練習ステージに移行し（ステップS300）、ステップS180の処理を行う。また、CPU21は、ユーザが制覇戦に敗北した場合には（ステップS280：NO）、練習試合の練習ステージに移行し（ステップS310）、ステップS180の処理を行う。

[0084] 上述したように、本実施形態によれば、ゲームをプレイ中のユーザが、自身と同じ出身地に対応付けられた同郷ユーザがプレイした、あるいはプレイ中の所定の都道府県を選択することで、前記ユーザに対して同郷ユーザからの支援を付与するタイミングが調整されうる。このため、予め関係付けられ

たユーザではない、同郷ユーザのプレイによって利益を得ることが可能になるため、広く自身と同じ属性の他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくことができる。

[0085] (7) 変形例

以下、上述した実施形態についての変形例について説明する。

(7-1) 変形例 1

上述した実施形態において、同郷ユーザ（第2のユーザ）のうち所定の都道府県（エリア）をプレイしたユーザは、前記所定の都道府県におけるゲームの進行状況について所定の条件を満たしていてもよい。ここで、「所定の条件」とは、例えば、同郷ユーザが制覇戦に勝利したことであってもよいし、練習ステージにおける練習量が所定値以上に達したことであってもよい。

このゲーム制御装置によれば、プレイ中のユーザ（第1のユーザ）が、同郷ユーザがゲームの進行状況について所定の条件を満たした所定の都道府県を選択することで、前記ユーザに対して同郷ユーザからの支援を付与するタイミングが調整されうる。このため、予め関係付けられたユーザではない、同郷ユーザのプレイによって利益を得ることが可能になるため、広く自身と同じ属性の他のユーザに対する親近感を持ちながらゲームを進行させていくことができる。

本変形例のゲーム進行手段52では、ゲームサーバ20のCPU21は、いずれかの都道府県をプレイした同郷ユーザ数を算出する場合に、図19に示したエリア制覇データを参照し、同郷ユーザが制覇した（つまり、制覇フラグの値が「1」）都道府県が存在する場合には、当該同郷ユーザを、当該都道府県をプレイしたユーザとしてカウントしてもよい。

[0086] (7-2) 変形例 2

上述した実施形態において、ユーザに関連付けられる属性が複数存在し、且つ、プレイ中のユーザ（第1のユーザ）のプレイ対象となる都道府県（対象エリア）が複数の都道府県（エリア）から順次絞り込むようにして選択される場合に、前記対象エリアを含むエリアの集合が絞り込まれる度に、プレ

イ中のユーザ（第１のユーザ）の属性に対してより多くの同じ属性が対応付けられるように同郷ユーザ（第２のユーザ）を絞り込んでもよい。

これにより、プレイ中のユーザは、プレイ対象の都道府県を含む都道府県の集合が絞り込まれる度に、プレイ中のユーザと多くの属性で共通する同郷ユーザがどの都道府県をプレイした、あるいはプレイ中であることを認識することができる。よって、都道府県の集合が絞り込まれる度に、同郷ユーザに対する親近感が増していくような構成とすることができる。

なお、本変形例のゲーム進行手段５２では、ゲームサーバ２０のＣＰＵ２１は、例えば、図１５のステップＳ１に示すウェブページを表示するためのＨＴＭＬデータを生成する際に、プレイ中のユーザと同じ出身地に対応付けられた同郷ユーザを抽出し、抽出したユーザの数を算出する。また、ＣＰＵ２１は、例えば、図１６のステップＳ２に示すウェブページを表示するためのＨＴＭＬデータを生成する際（都道府県の集合が絞り込まれる場合）に、同郷ユーザのうち、プレイ中のユーザと同じ技能レベルのユーザを抽出し、抽出したユーザの数を算出すればよい。

また、例えば、「出身都道府県：東京都」、「出身市区町村：港区」という属性がユーザＩＤに対応付けられている場合、ＣＰＵ２１は、図１５のステップＳ１に示すウェブページを表示するためのＨＴＭＬデータを生成する際に、プレイ中のユーザと同じ「出身都道府県：東京都」に対応付けられた他のユーザを抽出し、図１６のステップＳ２に示すウェブページを表示するためのＨＴＭＬデータを生成する際に、プレイ中のユーザと同じ「出身都道府県：東京都」及び「出身市区町村：港区」に対応付けられた他のユーザを抽出するようにしてもよい。

[0087] （７－３）変形例３

上述した実施形態において、ユーザに関連付けられる属性が複数存在する場合に、同郷ユーザからの支援度を複数の属性毎に、プレイ中のユーザ（第１のユーザ）に通知してもよい。

このゲーム制御装置によれば、プレイ中のユーザは、同郷ユーザからの支

援が得られるタイミングを複数の属性毎に認識することができる。これにより、それぞれの属性について当該タイミングに達することを目標として、選択された所定のエリアをプレイすることができる。これにより、プレイ中のユーザを飽きさせないゲームを提供することができる。

本変形例の通知手段53の機能は、以下のようにして実現することができる。ゲームサーバ20のCPU21は、図17のステップS3～S5に示すウェブページにおいて、例えば、技能レベル（属性の一例）が同じ他のユーザからの支援度を示すゲージを含むようにHTMLデータを生成し、通信端末10宛に送信すればよい。

[0088] 以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されない。また、各実施形態は、本発明の主旨を逸脱しない範囲において、種々の改良や変更をしてもよいのは勿論である。また、上述した実施形態、各変形例に記載されている技術的事項は、適宜組み合わせることが可能である。

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

[0089] 例えば、上述した実施形態では、ネットワーク上のゲームサーバ20及びデータベースサーバ30によって、登録手段51、選択手段54、調整手段55の各機能を実現する構成としたが、この構成に限られない。これらのすべての手段を通信端末10によって実現する構成としてもよいし、少なくとも一部の手段を通信端末10によって実現する構成としてもよい。通信端末10とゲームサーバ20とでは実質的に同一のハードウェア構成を採ることができるため、上記実施形態に記載したようにして通信端末10によっても各機能を実現できる。通信端末10は、ゲーム終了時には、ゲームの結果についてのデータをゲームサーバ20へ送信し、ゲームサーバ20は、受信し

たゲームの結果のデータをユーザと関連付けてゲームデータベース 32 に記録するようにしてもよい。図 22 A 及び図 22 B はそれぞれ、図 7 に示した機能ブロック図の各機能について、通信端末 10 と、ゲームサーバ 20 及びデータベースサーバ 30 との機能分担の例を示す。

請求の範囲

- [請求項1] プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、
- ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する登録手段と、
- 所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する選択手段と、
- 前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する調整手段と、
- を備えた、ゲーム制御装置。
- [請求項2] 前記第2のユーザのうち前記所定のエリアをプレイしたユーザは、前記所定のエリアにおける前記ゲームの進行状況について所定の条件を満たしていることを特徴とする、
- 請求項1に記載されたゲーム制御装置。
- [請求項3] 前記第1のユーザの対象エリアの選択に当たって、前記第2のユーザのうち、前記複数のエリアの各々をプレイした、あるいはプレイ中のユーザ数に基づく情報を、前記複数のエリア毎に前記第1のユーザに通知することを特徴とする、
- 請求項1または2に記載されたゲーム制御装置。
- [請求項4] 前記属性が複数存在し、且つ、前記対象エリアが前記複数のエリアから順次絞り込むようにして選択される場合に、前記対象エリアを含むエリアの集合が絞り込まれる度に、前記第1のユーザの属性に対してより多くの同じ属性が対応付けられるように前記第2のユーザを絞り込むことを特徴とする、

請求項 3 に記載されたゲーム制御装置。

[請求項5] 前記第 1 のユーザの対象エリアとして前記所定のエリアが選択された場合に、前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報を、前記第 1 のユーザに通知することを特徴とする、

請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

[請求項6] 前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを案内する情報を、前記第 1 のエリアにおける前記第 1 のユーザの前記ゲームの進行状況を表す情報とともに前記第 1 のユーザに通知することを特徴とする、

請求項 5 に記載されたゲーム制御装置。

[請求項7] 前記属性が複数存在する場合に、前記タイミングを案内する情報を複数の属性毎に前記第 1 のユーザに通知することを特徴とする、

請求項 5 または 6 に記載されたゲーム制御装置。

[請求項8] プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するゲーム制御方法であって、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録するステップと、

所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第 1 のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択するステップと、

前記第 1 のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第 1 のユーザと同じ属性に対応付けられた第 2 のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第 1 のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整するステップと、

を備えた、ゲーム制御方法。

[請求項9] プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームの実行を制御するために、コンピュータに、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する機能、

所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する機能、及び

前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する機能、

を実現させるためのプログラム。

[請求項10] 請求項9に記載されたプログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

[請求項11] 通信端末と、当該通信端末からアクセスされるサーバとを含み、プレイ対象となる複数のエリアを含むゲームを実行するゲームシステムであって、

ユーザのユーザ識別情報と、当該ユーザのゲーム上の属性とを対応付けて登録する登録手段と、

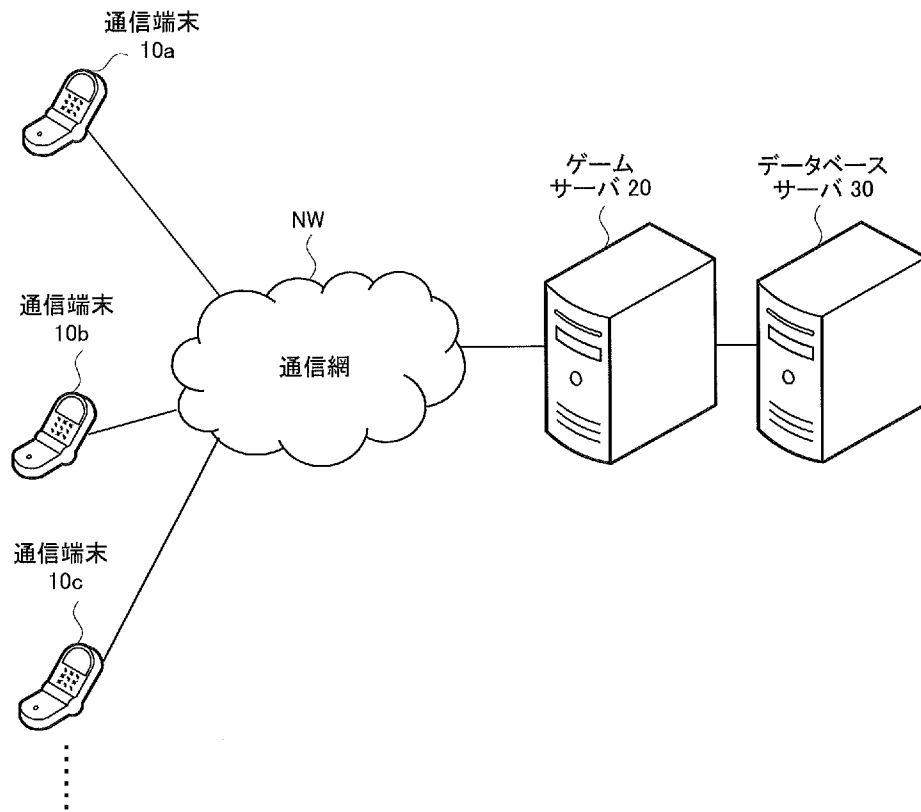
所定の操作入力に関する情報に基づいて、前記複数のエリアのうちいずれかを、前記ゲームをプレイ中の第1のユーザのプレイ対象となる対象エリアとして選択する選択手段と、

前記第1のユーザの対象エリアとして所定のエリアが選択された場合に、前記第1のユーザと同じ属性に対応付けられた第2のユーザのうち、前記所定のエリアをプレイしたユーザ数、あるいはプレイ中のユーザ数に基づいて、前記第1のユーザに対して前記ゲーム上の有利な効果を付与するタイミングを調整する調整手段と、

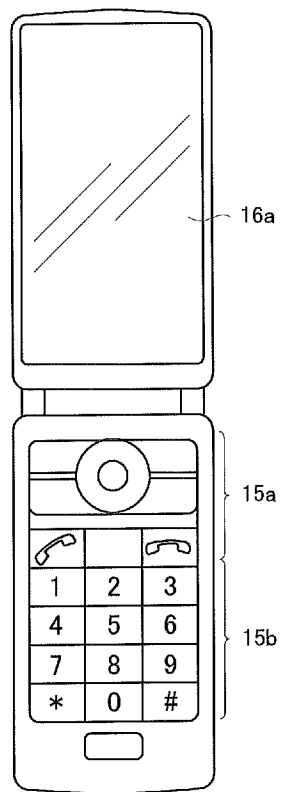
の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備えた、

ゲームシステム。

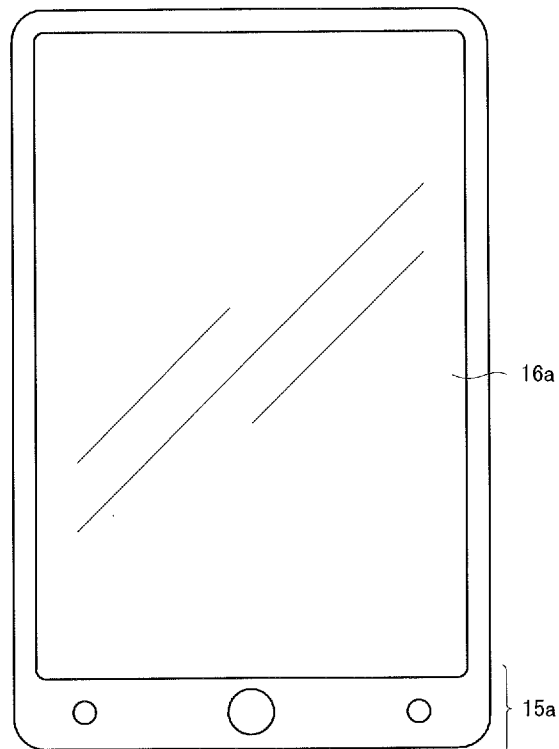
[図1]



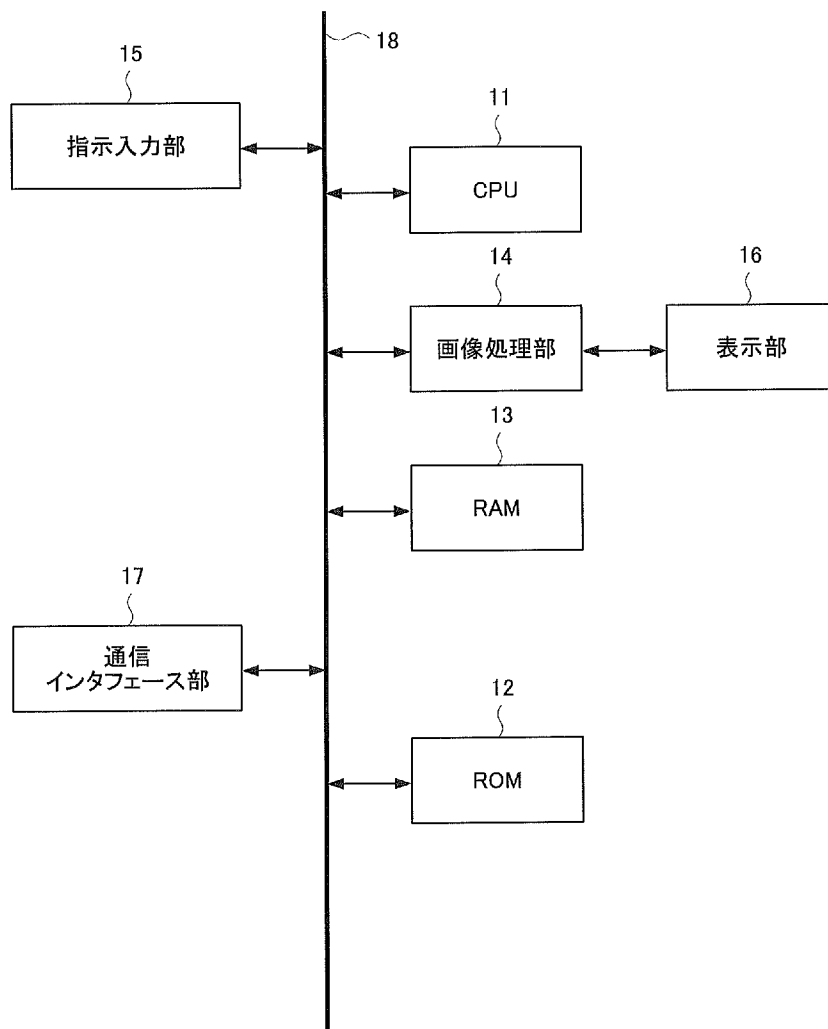
[図2A]



[図2B]

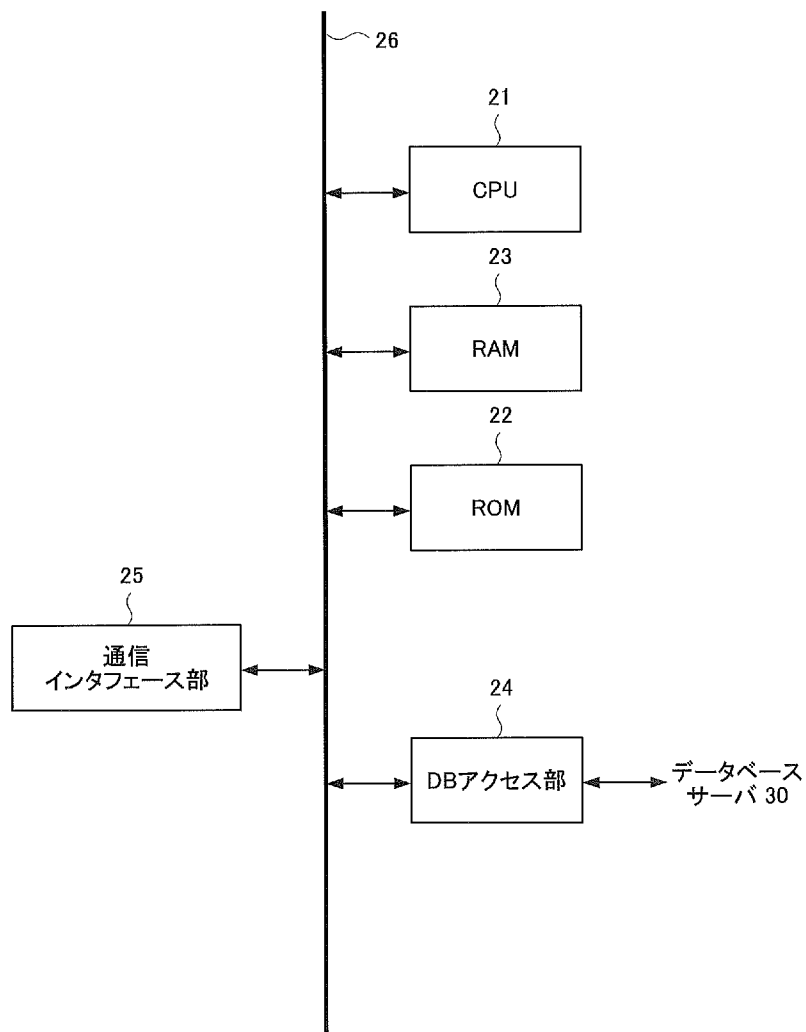


[図3]



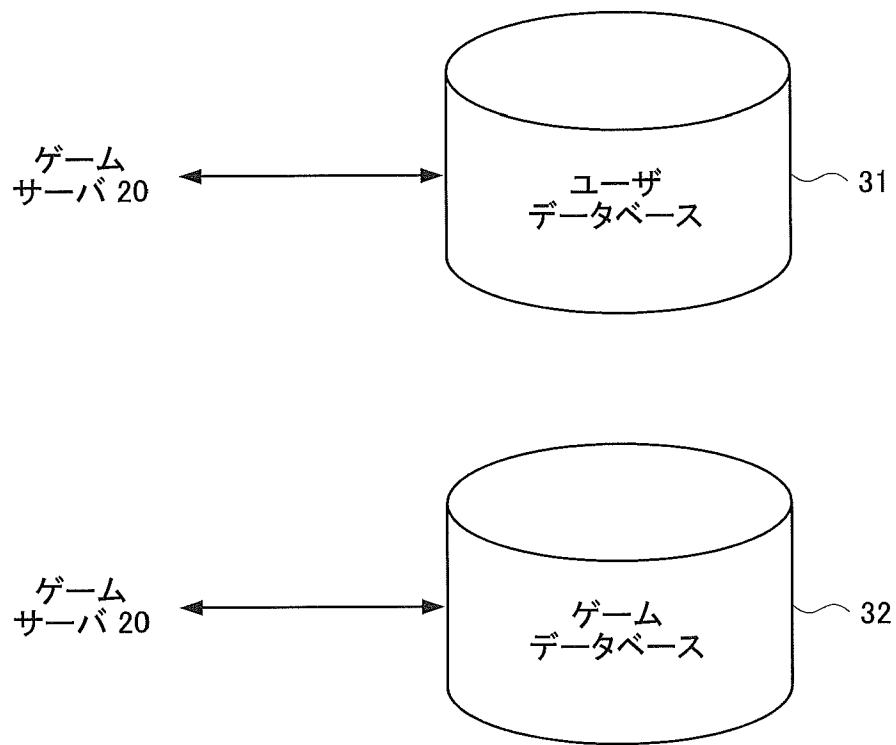
通信端末 10

[図4]



ゲームサーバ 20

[図5]



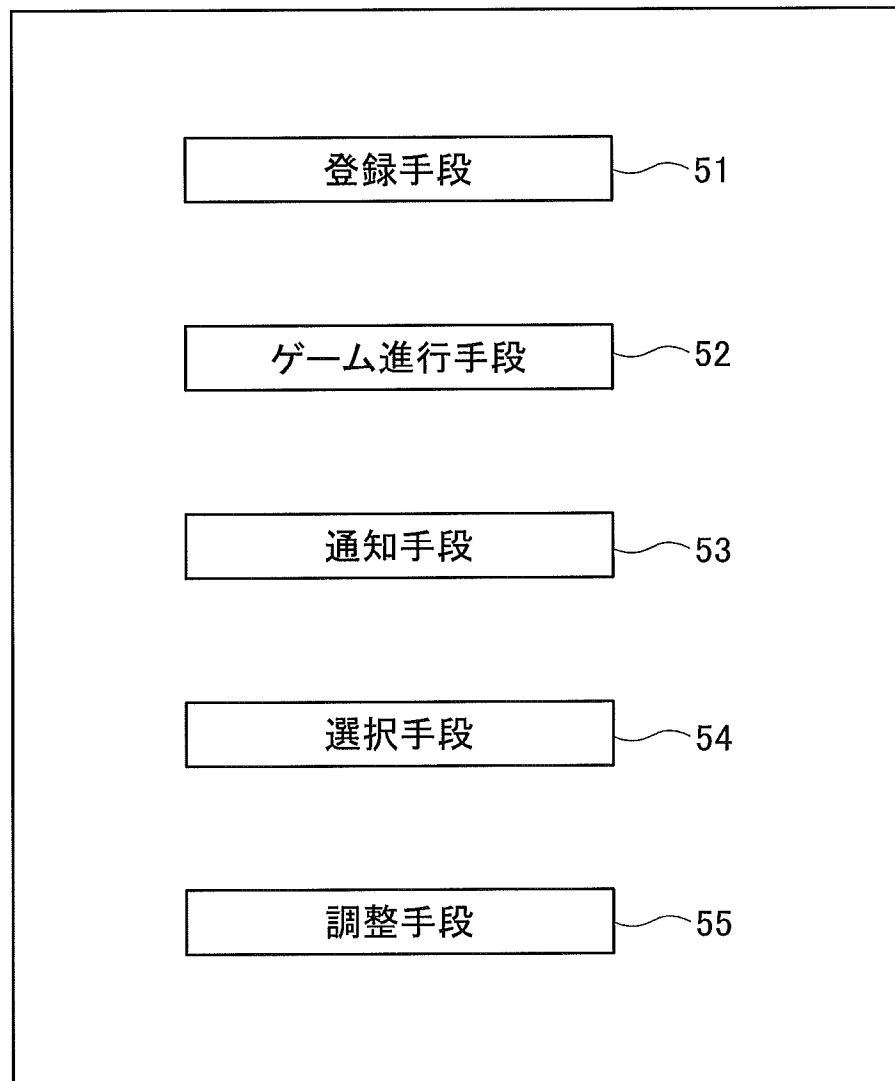
データベースサーバ30

[図6]

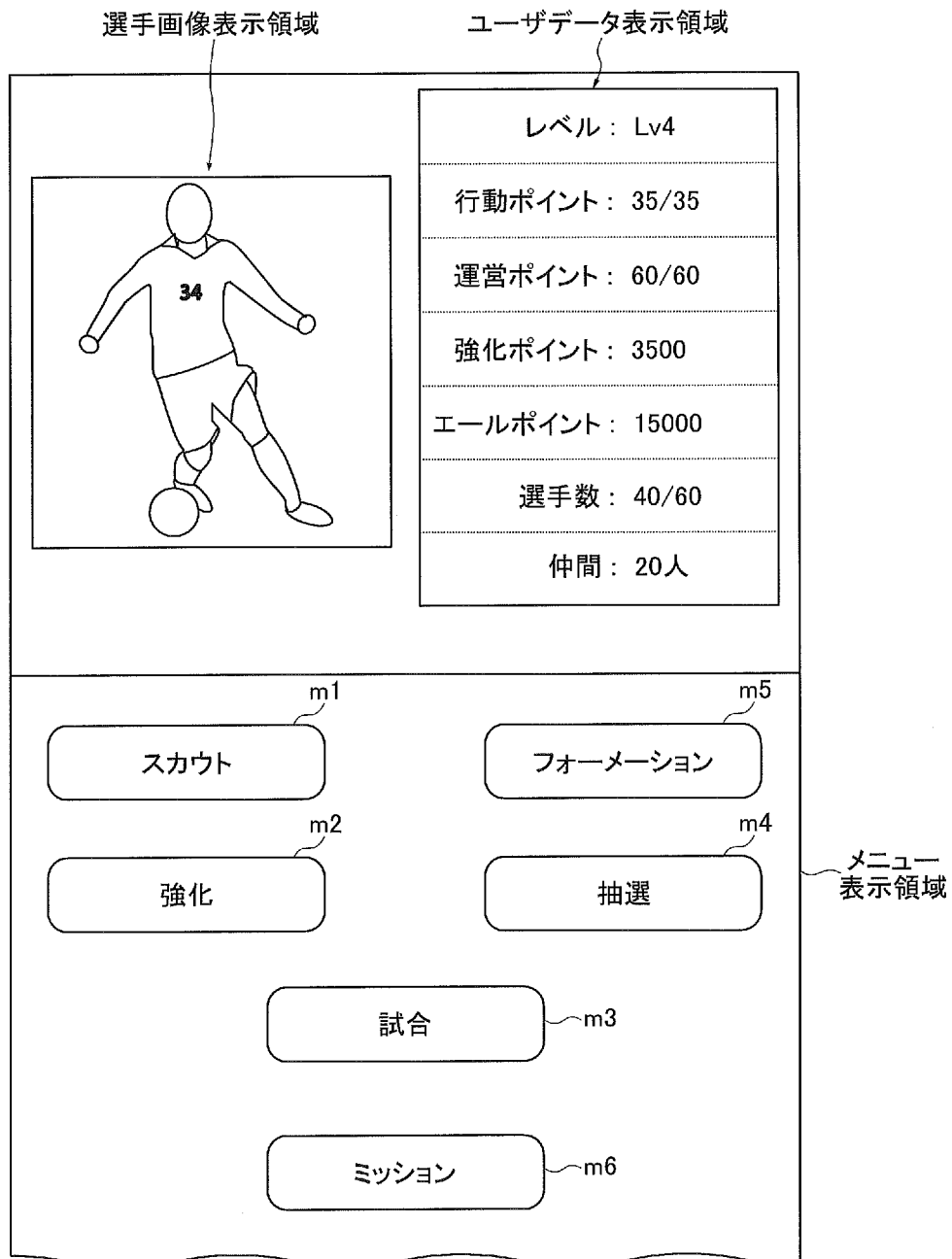
ユーザ ID	000001					
表示名 / 表示画像	ABC		xxx.jpg			
出身地	福岡県					
技能レベル	Lv4					
行動ポイント	35					
運営ポイント	60					
強化ポイント	3500					
エールポイント	15000					
選手数	40 人 (MAX60 人)					
所持コイン	5000 コイン					
仲間のユーザ ID	012345,.....					
保有カードの 画像データ	選手カード		画像データ			
	PL001		xxx.jpg			
	PL081		xxx.jpg			
	⋮		⋮			
保有カードの パラメータ	選手 カード	パラメータ				
		オフェンス	ディフェンス	テクニク	...	
		PL001	300	450	810	...
		PL081	900	250	400	...
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

ユーザデータベース

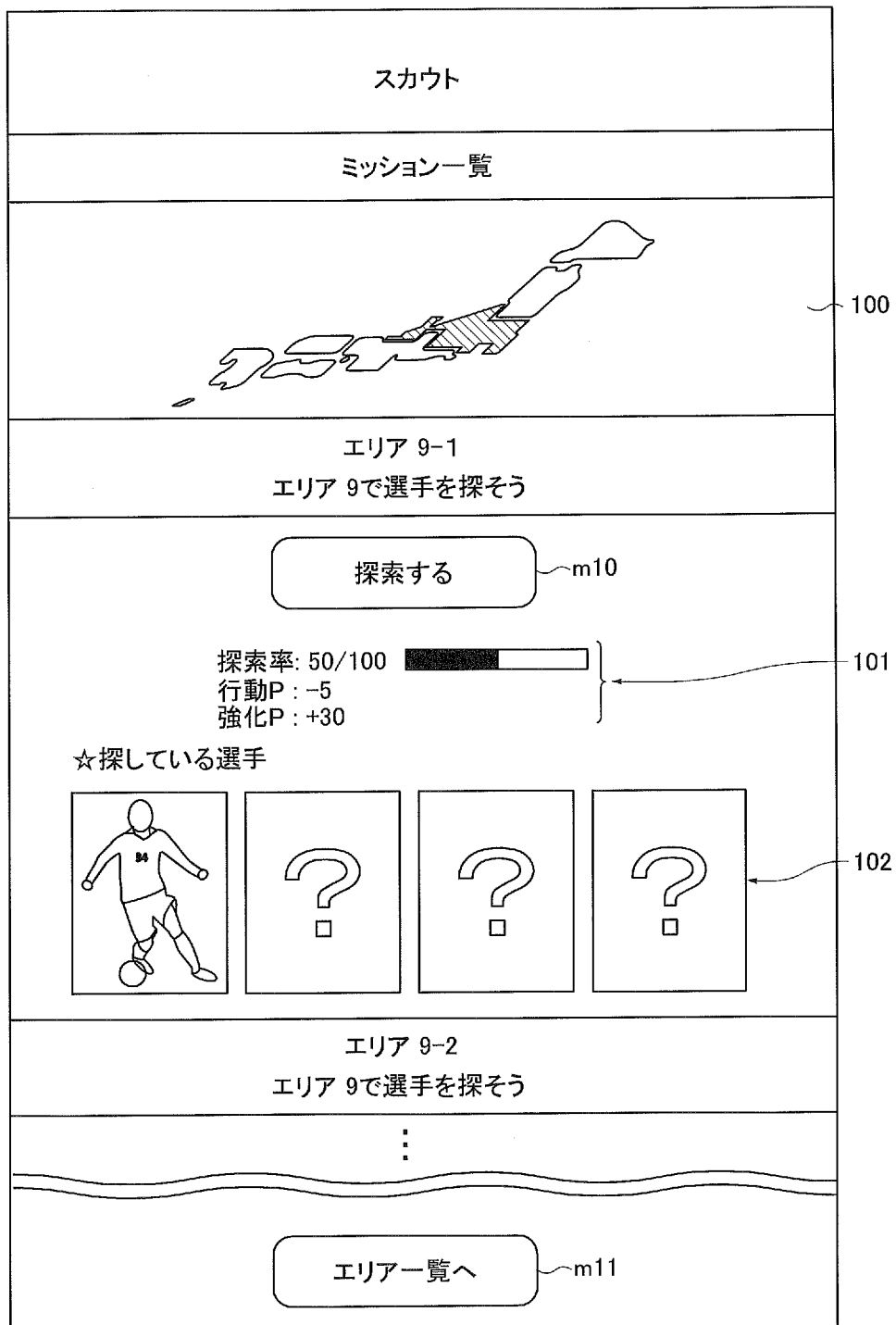
[図7]



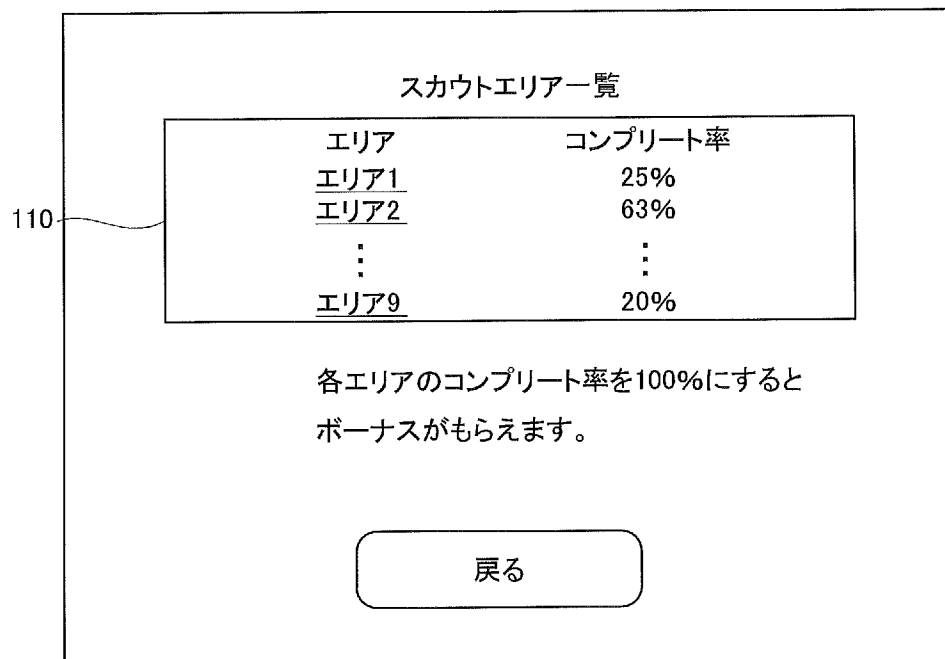
[図8]



[図9]



[図10]

エリア一覧画面

[図11A]

強化

強化指定選手を選んでください

	<u>選手A</u>		
	オフENS	ディフェンス	テクニク
	122	280	206

P1 → 

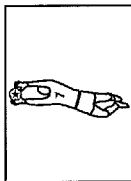
	<u>選手H</u>		
	オフENS	ディフェンス	テクニク
	85	305	186



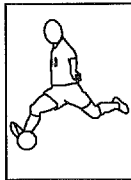
	<u>選手K</u>		
	オフENS	ディフェンス	テクニク
	107	308	186

↓

一体化させる選手を選んでください
(選んだ選手のカードは失われます)

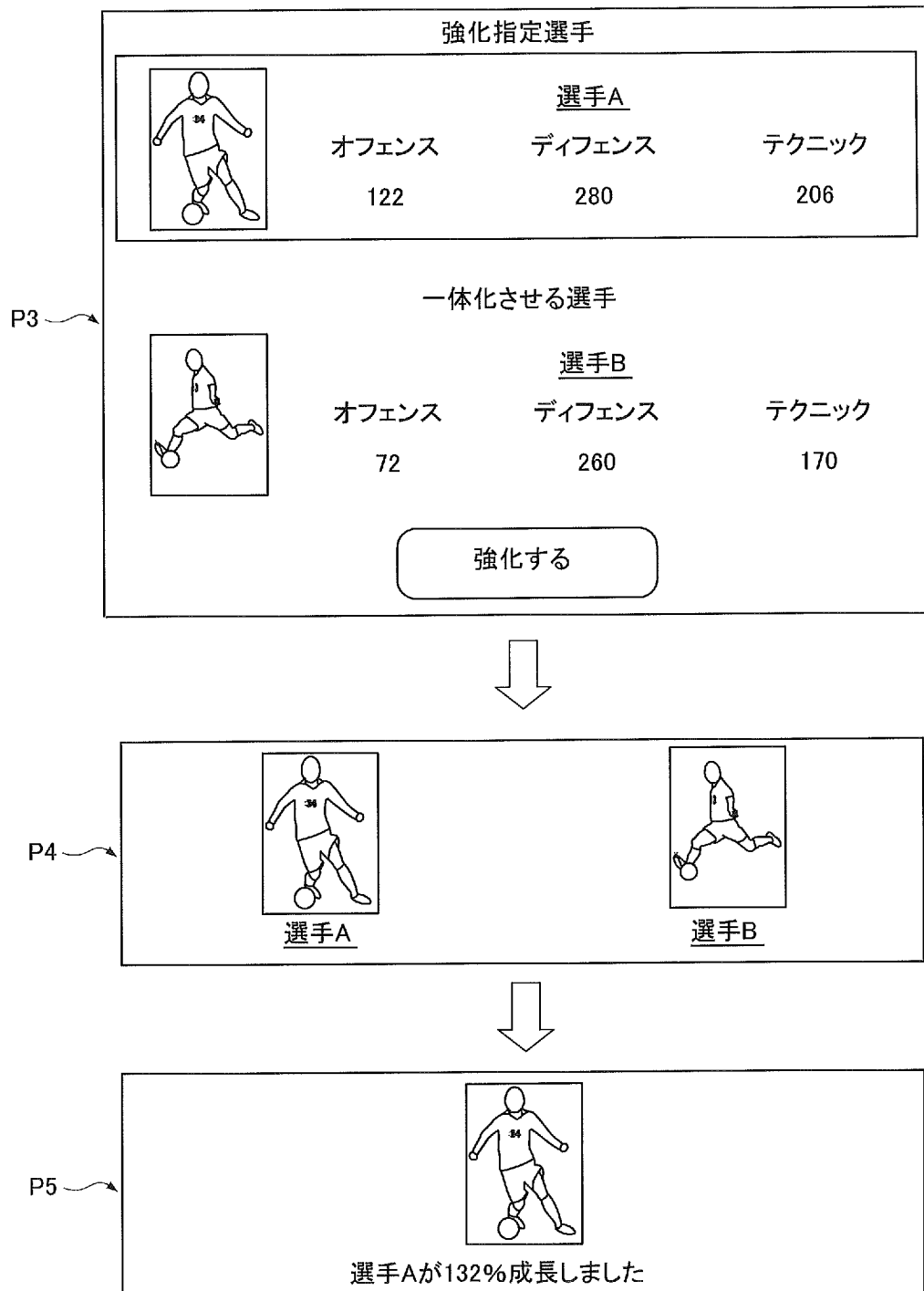
P2 → 

	<u>選手M</u>		
	オフENS	ディフェンス	テクニク
	65	180	130

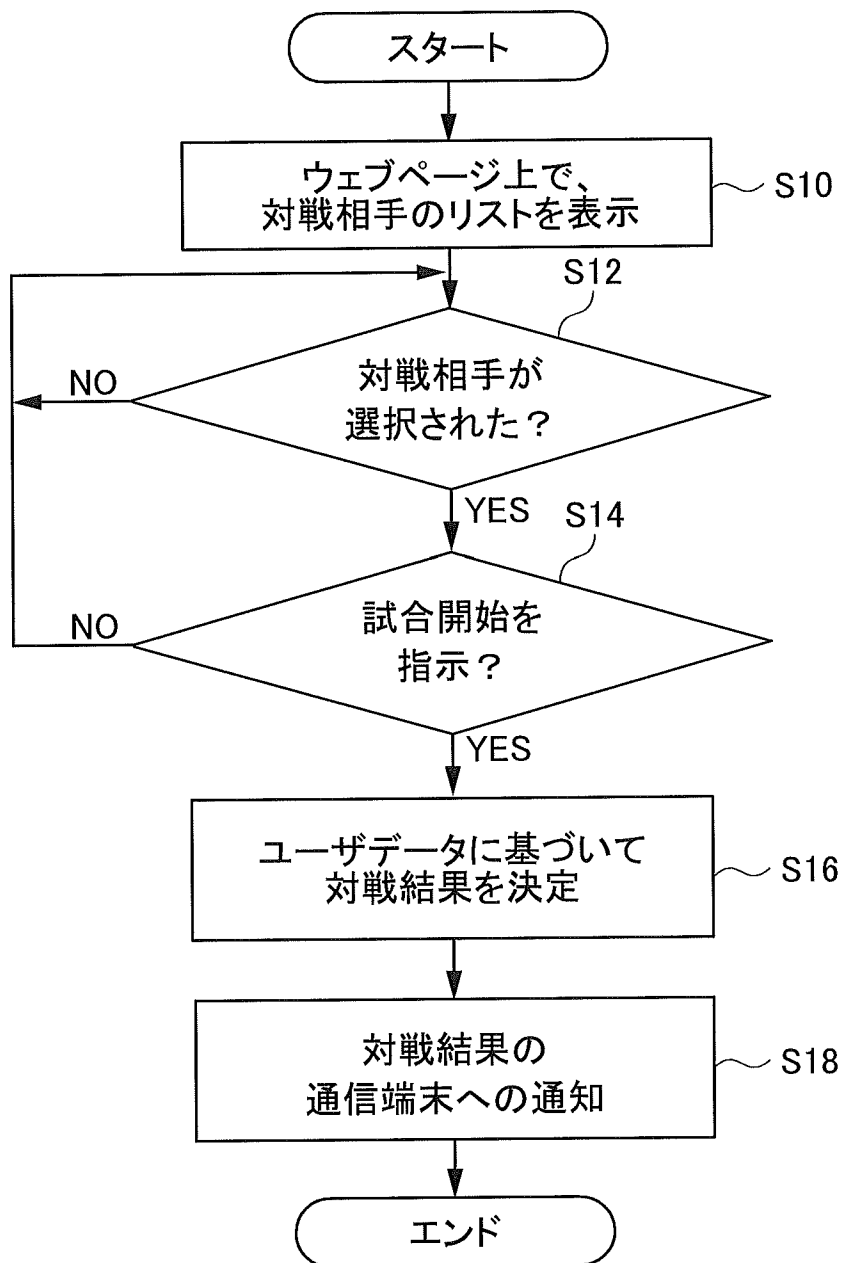


	<u>選手B</u>		
	オフENS	ディフェンス	テクニク
	72	260	170

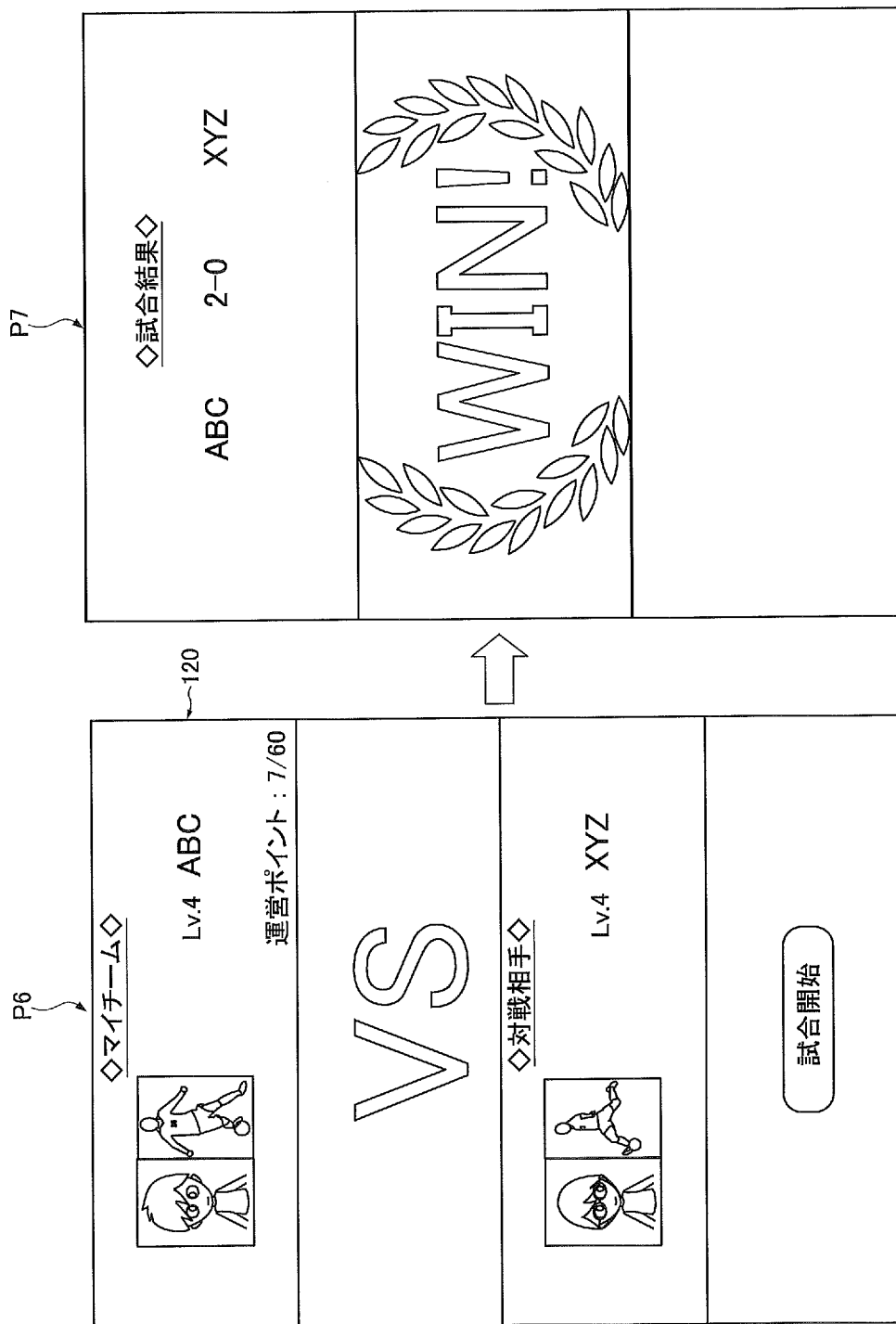
[図11B]



[図12]



[図13]



[図14]

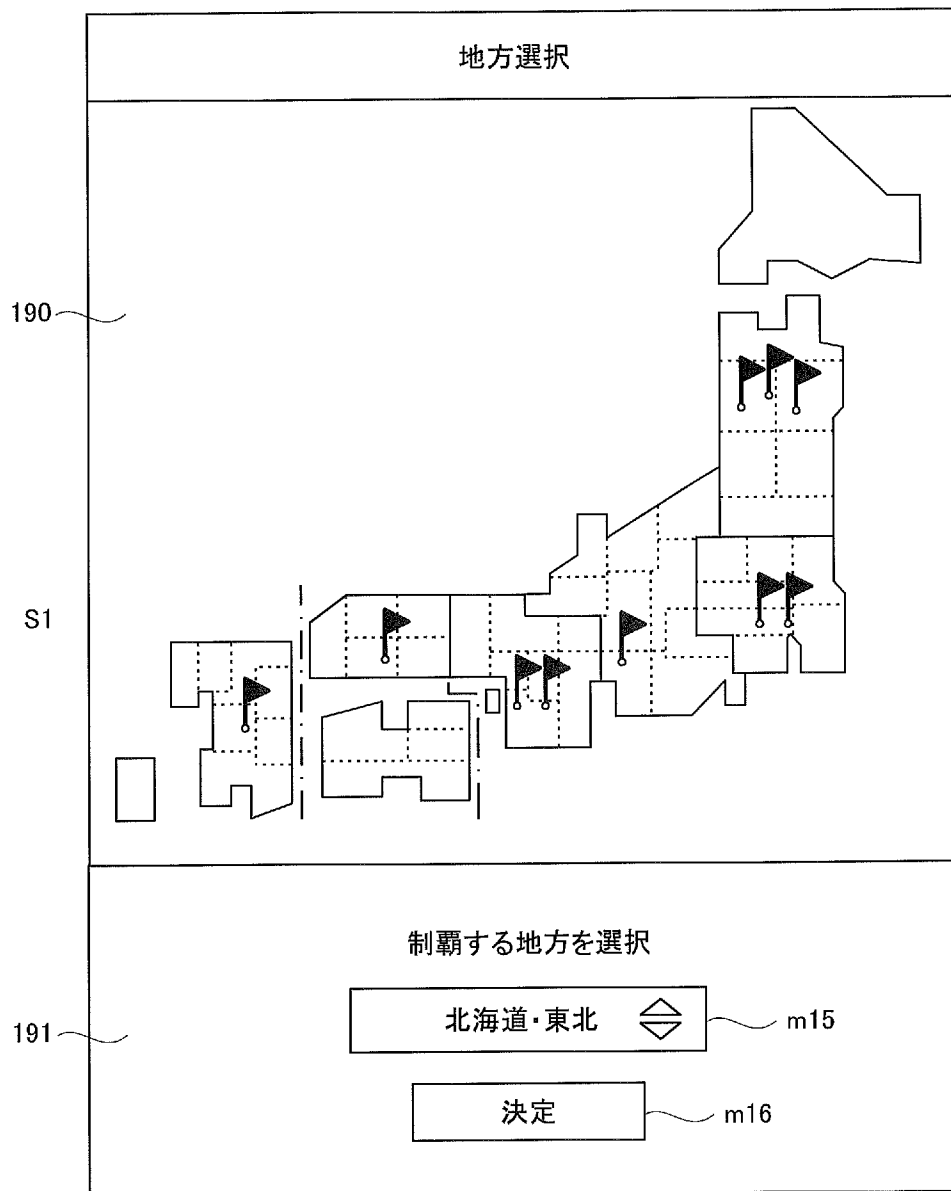
・エールポイントによる抽選

所持エールポイント: 15000P

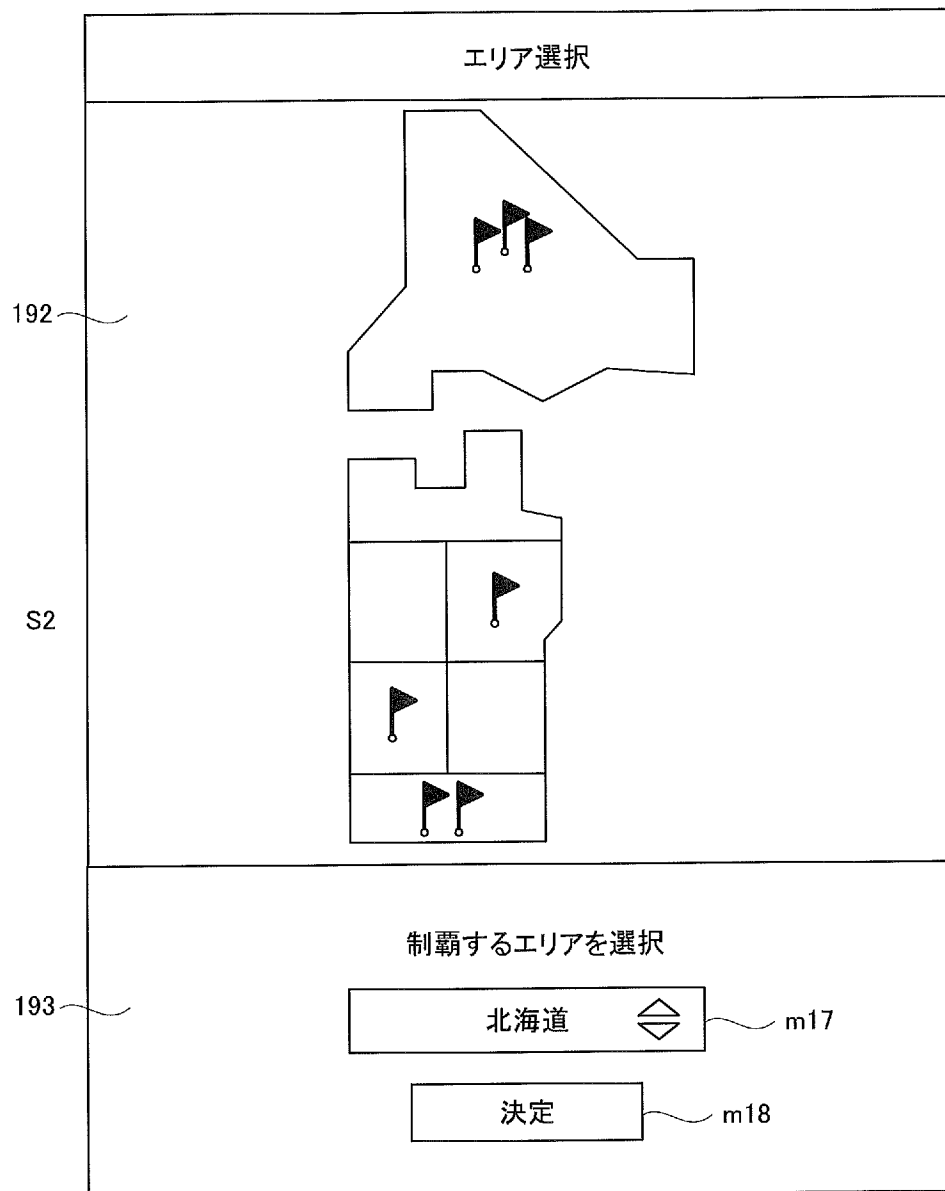
抽選1回に必要なエールポイント: 200P

抽選する

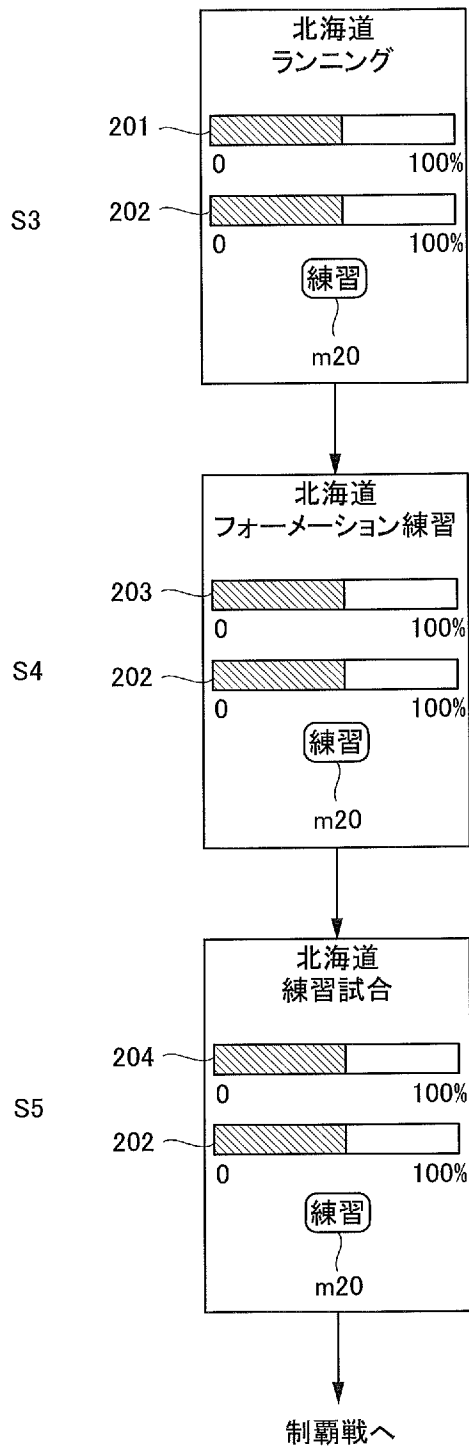
[図15]



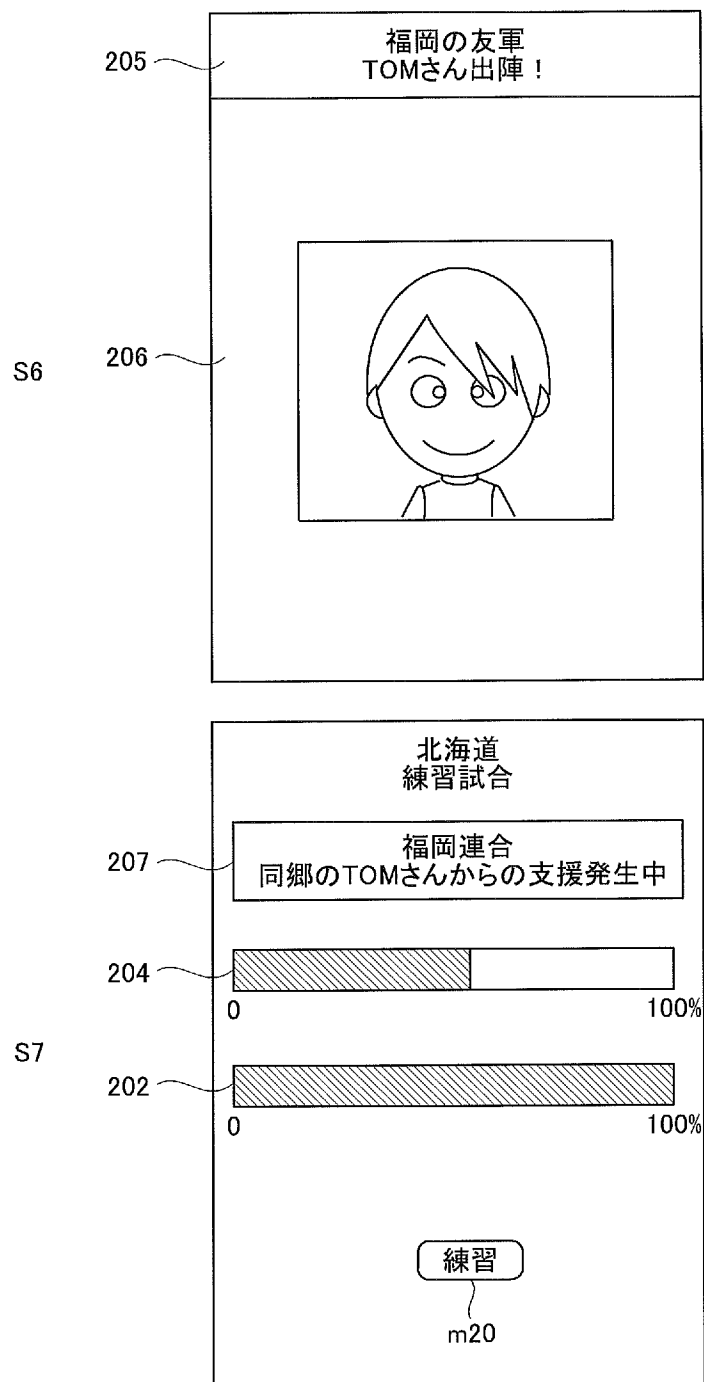
[図16]



[図17]



[図18]



[図19]

ユーザID:000001		
地方	都道府県	制覇フラグ
北海道 東北	北海道	1
	青森県	0
	⋮	⋮
関東	埼玉県	0
	東京都	1
	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

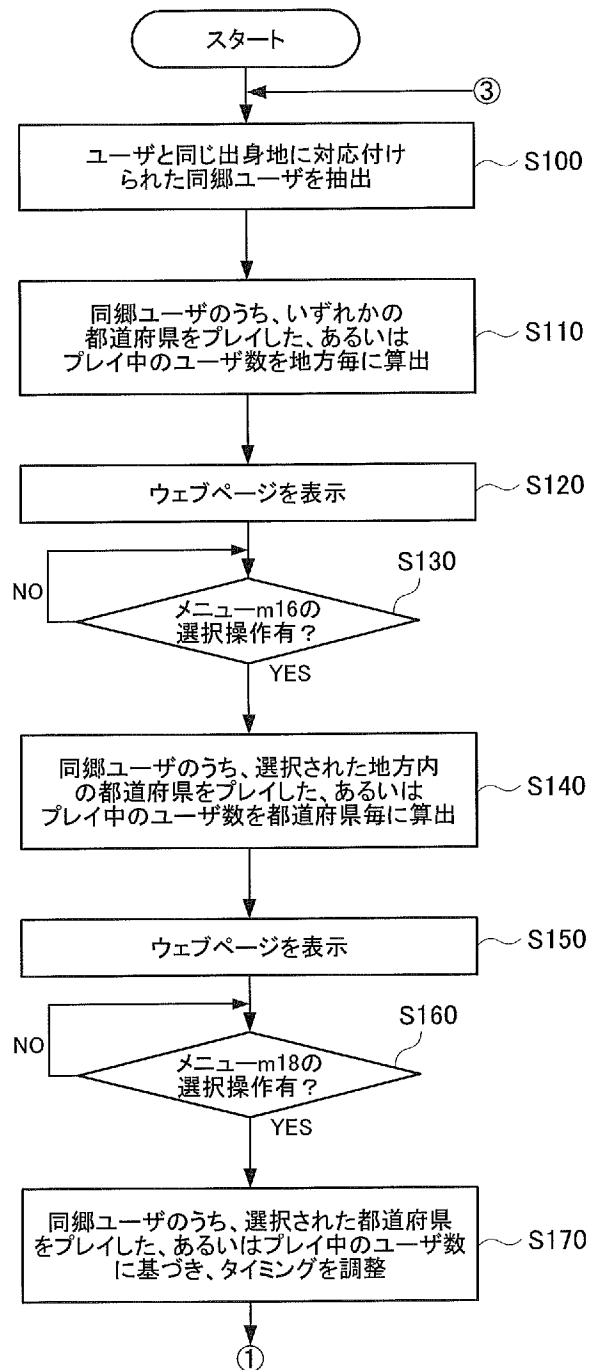
エリア制覇データ

[図20]

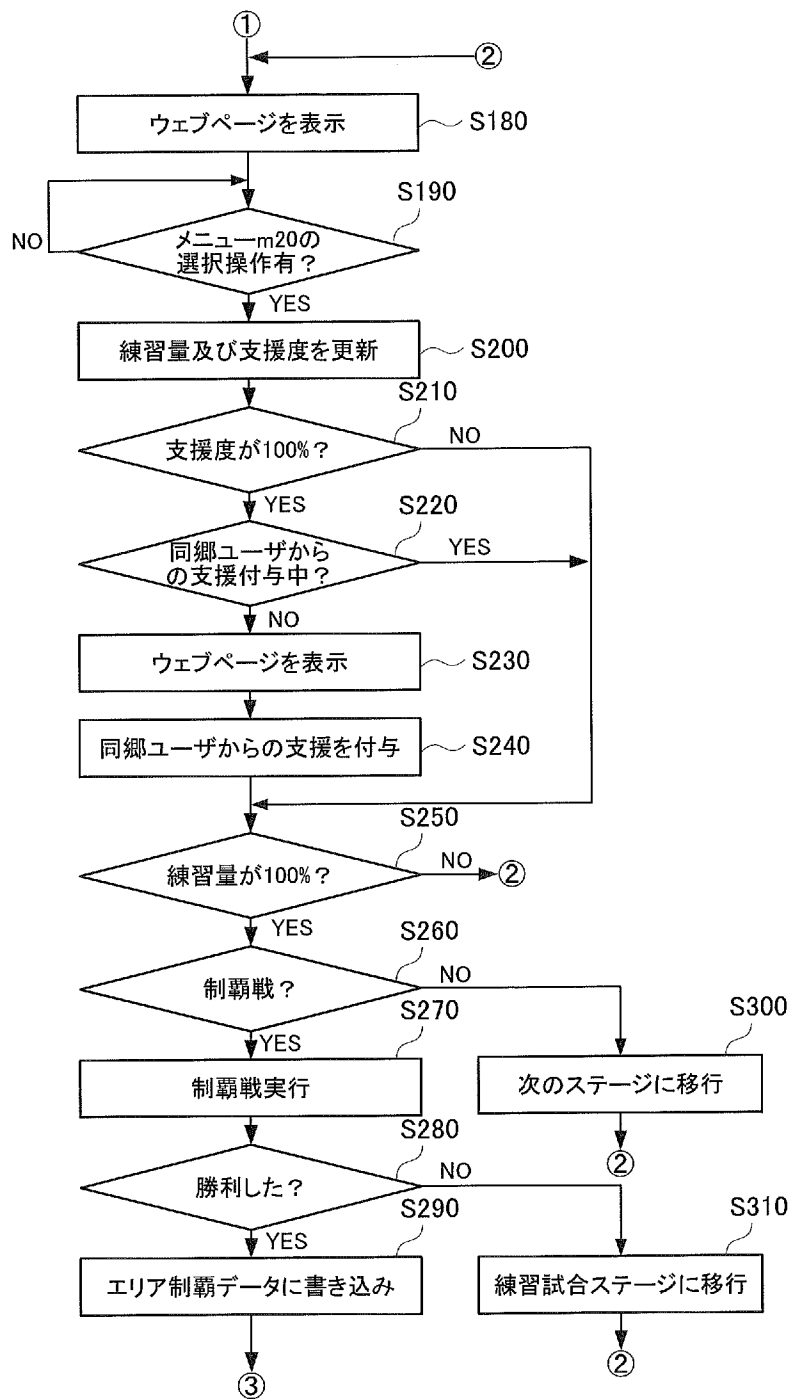
ユーザ ID	アクセス	プレイエリア	時刻
13840	アクセス (ログイン)	—	2012.1.24 10:08
16043	アクセス	北海道	2012.1.24 10:10
34001	アクセス (ログイン)	—	2012.1.24 10:12
13840	アクセス	埼玉県	2012.1.24 10:12
52098	アクセス	福岡県	2012.1.24 10:15
⋮	⋮	⋮	⋮

ログデータ

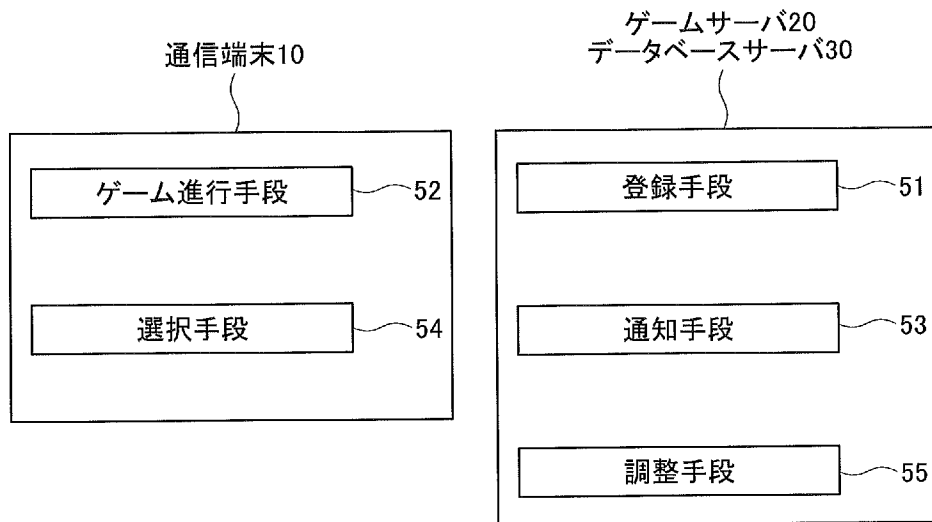
[図21A]



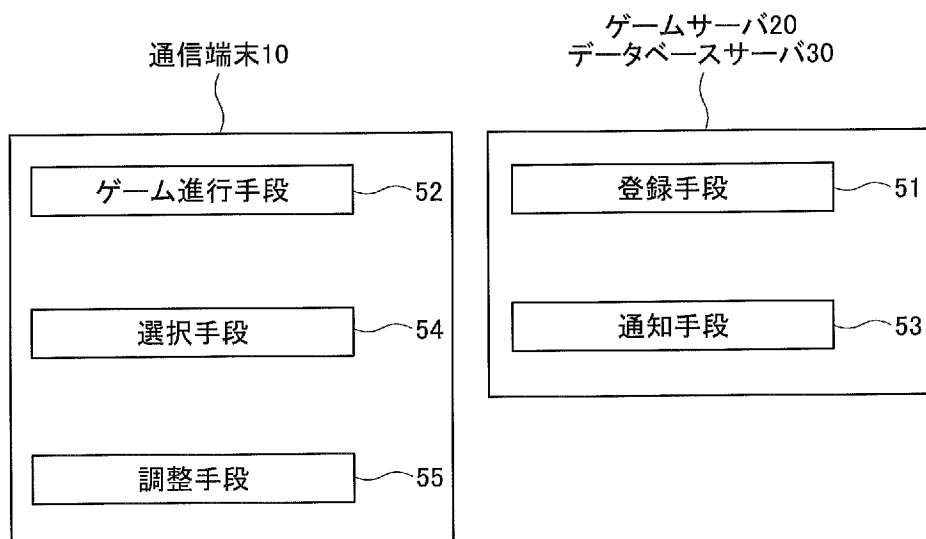
[図21B]



[図22A]



[図22B]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/056093

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

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

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

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

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	Pro Yakyu Dream Nine, Dengeki Game Apuri, Ascii Media Works Inc., 14 December 2011 (14.12.2011), vol.1, pages 14 to 15	1-11
A	Dragon Collection, Dengeki Game Apuri, Ascii Media Works Inc., 14 December 2011 (14.12.2011), vol.1, pages 6 to 11	1-11
A	Kenka Bancho Zenkoku Seiha, Apuri STYLE, Kabushiki Kaisha East Press, 01 January 2011 (01.01.2011), vol.1, pages 100 to 101	1-11



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
02 April, 2013 (02.04.13)

Date of mailing of the international search report
16 April, 2013 (16.04.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i, A63F13/10(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

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

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

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	プロ野球ドリームナイン, 電撃ゲームアプリ, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2011.12.14, Vol.1, 第14-15頁	1-11
A	ドラゴンコレクション, 電撃ゲームアプリ, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2011.12.14, Vol.1, 第6-11頁	1-11
A	喧嘩番長 全国制覇, アプリSTYLE, 株式会社イースト・プレス, 2011.01.01, Vol.1, 第100-101頁	1-11

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

0 2 . 0 4 . 2 0 1 3

国際調査報告の発送日

1 6 . 0 4 . 2 0 1 3

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

奈良田 新一

電話番号 03-3581-1101 内線 3237

2 B

3 8 0 5