

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7303339号
(P7303339)

(45)発行日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(24)登録日 令和5年6月26日(2023.6.26)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 2 0
A 6 3 F 13/46 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/46
	A 6 3 F 13/79 5 0 0

請求項の数 9 (全27頁)

(21)出願番号	特願2022-21213(P2022-21213)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ
(22)出願日	令和4年2月15日(2022.2.15)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和4年5月23日(2022.5.23)	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
審判番号	不服2022-18958(P2022-18958/J 1)	(72)発明者	大友 崇弘 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー セガサミ ーホールディングス株式会社内
審判請求日	令和4年11月25日(2022.11.25)		
早期審理対象出願		合議体	
		審判長	古屋野 浩志
		審判官	藤本 義仁
		審判官	佐藤 海

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、
複数のコンテンツの中から、プレイヤが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段、
一のプレイヤが、前記編成された編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーする場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤを特定する特定手段、
前記特定によって前記編成プレイヤに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤに報酬を付与する付与手段、
として機能させ、
前記特定手段は、他のプレイヤが、前記編成プレイヤが編成した前記編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーしている状態で、前記一のプレイヤが当該他のプレイヤの当該採用パーティを自身の採用パーティとして更にコピーする場合においても、当該編成プレイヤを特定し、
前記付与手段は、前記蓄積をしてから所定期間内において前記一のプレイヤが前記編成パーティとは異なる編成パーティを新たにコピーした場合には、当該蓄積をしない、
プログラム。

【請求項2】

前記特定手段は、前記一のプレイヤから前記編成パーティをコピーする要求があった場合、及び、前記一のプレイヤから前記採用パーティを更にコピーする場合に、前記編成プ

レイヤを特定する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記特定手段は、前記一のプレイヤーが前記編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを自身の前記採用パーティとしてコピーした場合に、前記編成プレイヤーを特定し、

前記特定手段は、前記二のプレイヤーが前記採用パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該二のプレイヤーが当該採用パーティを自身の前記採用パーティとしてコピーした場合に、前記編成プレイヤーを特定する、

請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

10

【請求項 4】

前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記コピーしたパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、前記編成プレイヤーに報酬を付与する、

請求項 2 又は 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記コピーしたパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、前記編成プレイヤーに報酬を付与する、

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記編成パーティを採用パーティとしてコピーした場合には前記蓄積値に第一所定値を蓄積し、前記二のプレイヤーが前記採用パーティを更にコピーした場合には前記蓄積値に前記第一所定値とは異なる値である第二所定値を蓄積する、

20

請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記付与手段は、前記蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、

前記第一所定値は、前記第二所定値よりも多い、

請求項 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記付与手段は、前記蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、

前記第二所定値は、前記第一所定値よりも多い、

請求項 6 に記載のプログラム。

30

【請求項 9】

複数のコンテンツの中から、プレイヤーが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段と、

一のプレイヤーが、前記編成された編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーする場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤーを特定する特定手段と、

前記特定によって前記編成プレイヤーに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤーに報酬を付与する付与手段と、

を備え、

40

前記特定手段は、他のプレイヤーが、前記編成プレイヤーが編成した前記編成パーティを自身の採用パーティとしてコピーしている状態で、前記一のプレイヤーが当該他のプレイヤーの当該採用パーティを自身の採用パーティとして更にコピーする場合においても、当該編成プレイヤーを特定し、

前記付与手段は、前記蓄積をしてから所定期間内において前記一のプレイヤーが前記編成パーティとは異なる編成パーティを新たにコピーした場合には、当該蓄積をしない、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、プレイヤーが利用可能な複数のキャラクタにより編成されるパーティを用いて、対戦ゲーム（例えばクエスト）を実行するゲームが知られている。

【0003】

これに関し、特許文献1には、フレンドプレイヤーから、プレイヤーが所持するキャラクタを用いたパーティ編成についての指導を受けることができる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0004】

【文献】特許第6135812号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このようなゲームでは、別のプレイヤーが編成したパーティを自身のパーティに採用（コピー）することができるため、各プレイヤーは、多種多様なパーティによるゲームプレイが可能となる。しかしながら、編成したパーティが複数のプレイヤーに拡散されたプレイヤー（編成プレイヤー）は、当該拡散に応じたインセンティブを受けることができず、ゲームをプレイするモチベーションを失ってしまうという問題があった。

20

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、編成したパーティが拡散されたプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、複数のコンテンツの中から、プレイヤーが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段、前記編成された編成パーティを一のプレイヤーが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤーを特定する特定手段、前記特定によって前記編成プレイヤーに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤーに報酬を付与する付与手段、として機能させ、前記特定手段は、前記採用パーティを他のプレイヤーが自身のパーティに更に採用した場合にも、前記編成プレイヤーを特定する。

30

【0008】

また、本発明の第二態様では、前記特定手段は、前記一のプレイヤーから前記編成パーティをコピーする要求があった場合、及び、前記他のプレイヤーから前記採用パーティをコピーする要求があった場合に、前記編成プレイヤーを特定する。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記特定手段は、前記一のプレイヤーが前記編成パーティを閲覧した後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、前記編成プレイヤーを特定し、前記特定手段は、前記他のプレイヤーが前記採用パーティを閲覧した後、当該他のプレイヤーが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、前記編成プレイヤーを特定する。

40

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記特定手段は、前記一のプレイヤーが前記編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、前記編成プレイヤーを特定し、前記特定手段は、前記他のプレイヤーが前記採用パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該他のプレイヤーが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、前記編成プレイヤーを特定する。

50

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、又は、前記他のプレイヤーが前記採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合に、前記編成プレイヤーに報酬を付与する。

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、又は、前記他のプレイヤーが前記採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合に、前記編成プレイヤーに報酬を付与する。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様では、前記付与手段は、前記一のプレイヤーが前記編成パーティを採用パーティとして採用した場合には前記蓄積値に第一所定値を蓄積し、前記他のプレイヤーが前記採用パーティを更に採用した場合には前記蓄積値に前記第一所定値とは異なる値である第二所定値を蓄積する。

10

【 0 0 1 4 】

また、本発明の第八態様では、前記付与手段は、前記蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、前記第一所定値は、前記第二所定値よりも多い。

【 0 0 1 5 】

また、本発明の第九態様では、前記付与手段は、前記蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、前記第二所定値は、前記第一所定値よりも多い。

【 0 0 1 6 】

また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、複数のコンテンツの中から、プレイヤーが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段と、前記編成された編成パーティを一のプレイヤーが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤーを特定する特定手段と、前記特定によって前記編成プレイヤーに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤーに報酬を付与する付与手段と、を備え、前記特定手段は、前記採用パーティを他のプレイヤーが自身のパーティに更に採用した場合にも、前記編成プレイヤーを特定する。

20

【発明の効果】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、編成したパーティが拡散されたプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図 2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図 3】図 1 に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図 4】サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【図 5】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図 4 に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

40

【図 6】第一実施形態に係る協力プレイヤーの詳細画面の一例を示す図である。

【図 7】第一実施形態に係る報酬受取画面の一例を示す図である。

【図 8】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 9】第二実施形態に係る報酬受取画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 9 】

以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

50

【 0 0 2 0 】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【 0 0 2 1 】

< 全体構成 >

図 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示すブロック図である。

【 0 0 2 2 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 1 0 と、一又は複数の端末装置 1 2 と、を備える。これらのサーバ装置 1 0 と端末装置 1 2 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク N T を介して通信可能に接続されている。

10

【 0 0 2 3 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤに提供する。

【 0 0 2 4 】

各端末装置 1 2 は、各プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 1 2 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

20

【 0 0 2 5 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 0 0 2 6 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2 8 と、を備える。制御装置 2 0 は、C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 2 2 及びメモリ 2 4 を主に備えて構成される。

【 0 0 2 7 】

制御装置 2 0 では、C P U 2 2 がメモリ 2 4 或いは記憶装置 2 8 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

30

【 0 0 2 8 】

通信装置 2 6 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 2 6 は、例えば、端末装置 1 2 との間で各種の情報を送受信する。

【 0 0 2 9 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

40

【 0 0 3 0 】

なお、サーバ装置 1 0 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 1 0 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク N T 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 1 0 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 1 0 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 1 2 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 1 0 と同様の構成を備えることができる。

【 0 0 3 1 】

50

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【 0 0 3 2 】

図 3 に示すように、端末装置 1 2 は、主制御部 3 0 と、タッチパネル（タッチスクリーン）3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、を備える。

【 0 0 3 3 】

主制御部 3 0 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 3 0 には、表示入力装置としてのタッチパネル 3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、に接続されている。そして、主制御部 3 0 は、これら接続先を制御する機能を有する。

10

【 0 0 3 4 】

タッチパネル 3 2 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 3 2 A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 3 2 B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

【 0 0 3 5 】

カメラ 3 4 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 4 0 に保存する機能を有する。

【 0 0 3 6 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

20

【 0 0 3 7 】

無線 LAN 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A を介して、通信ネットワーク NT と接続し、当該通信ネットワーク NT に接続されているサーバ装置 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

【 0 0 3 8 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 1 0 に記憶されてもよい。

30

【 0 0 3 9 】

スピーカ 4 2 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【 0 0 4 0 】

< ゲーム概要 >

第一実施形態に係るゲームには、プレイヤーがコンテンツの一例であるキャラクタを獲得可能な抽選ゲームやクエスト等が含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索等と称されることがある。

【 0 0 4 1 】

第一実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する実行要求（指示）により、抽選対象である抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から抽選（ランダムに選択）された一又は複数のキャラクタ（コンテンツ）をプレイヤーに提供するゲームである。この抽選ゲームは、プレイヤーが所有するゲーム通貨の消費に基づいて実行される。

40

このゲーム通貨は、例えば、有償通貨や無償通貨を含む。有償通貨は、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、電子マネー、暗号資産等の購入手続（支払い）によって獲得可能な有償コンテンツである。有償通貨としては、例えば、課金アイテム（有償アイテム）や、課金コイン（有償コイン）、課金ポイント（有償ポイント）等が挙げられる。例えば、第一実施形態に係るゲームでは、課金アイテムは、100 円で 1 個購入することができる。一方、無償通貨は、ゲーム実行によって獲得可能な無償コンテンツである。無償

50

通貨としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）、非課金コイン（無償コイン）、非課金ポイント（無償ポイント）等が挙げられる。このゲーム実行としては、プレイヤーによるゲームのログインや、クエストでの勝利、ミッション達成等が挙げられる。無償通貨は、各種ゲームにおいて、有償通貨と区別なく消費することが可能である。例えば、第一実施形態に係る第一の抽選ゲームでは、課金アイテムと非課金アイテムとを区別なく消費することができる。

【0042】

また、第一実施形態に係るクエストは、例えば、一のプレイヤーのパーティと、当該一のプレイヤーとマッチングされた別のプレイヤー（協力プレイヤー）のパーティが協力して、敵キャラクタと対戦するマルチプレイ型の対戦ゲーム（共闘ゲーム）である。

10

例えば、プレイヤーは、パーティを編成するための編成メニューにおいて、プレイヤーの所有キャラクタの中から、所定数（例えば4体）のキャラクタを任意に選択（選択指示）することにより、パーティを編成することができる。また、プレイヤーは、異なるプレイヤーのパーティを採用（例えばコピー）することができる。

このクエストは、マルチプレイのホストとなるプレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。この現在スタミナ値は、ゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）を消費することにより回復する。クエストは、各プレイヤーのパーティを構成する各キャラクタの能力パラメータと、敵キャラクタの能力パラメータに基づいて実行される。クエストに参加した各プレイヤーは、クエストに登場するボスキャラクタに勝利（クエストをクリア）した場合、すなわち、ボスキャラクタのヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬（報酬コンテンツ）をそれぞれ獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、無償通貨や、ガチャチケット、キャラクタ、プレイヤー経験値等が挙げられる。

20

【0043】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【0044】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、編成手段52と、特定手段54と、付与手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

30

【0045】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C、クエスト情報50D等を記憶する機能手段である。

【0046】

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所有コンテンツ情報、パーティ情報、マッチング履歴、スタミナ情報等を含む。

【0047】

プレイヤーランクは、例えば、プレイヤーがプレイヤー経験値を獲得した場合に上昇する。

【0048】

所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や、所有アイテム情報等を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有するキャラクタのキャラクタIDと数量を含む。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテムの種別と数量を含む。このアイテムとしては、課金アイテムや非課金アイテム、スタミナ回復アイテム等が挙げられる。

40

【0049】

パーティ情報は、プレイヤーがクエストで用いる1つのパーティを構成する各キャラクタのキャラクタIDと、編成プレイヤーIDとを含む。

【0050】

編成プレイヤーIDは、パーティを編成したプレイヤー（編成プレイヤー）のプレイヤーIDを含む。例えば、プレイヤー自身がパーティを編成した場合、当該プレイヤーに対応する編成プ

50

レイヤIDには、プレイヤー自身のプレイヤーIDが含まれる。一方、第一のプレイヤー（編成プレイヤー）が編成した編成パーティを第二のプレイヤーが採用した場合、当該第二のプレイヤーに対応する編成プレイヤーIDには、当該第一のプレイヤーのプレイヤーIDが含まれる。ここで、第二のプレイヤーに対応する編成プレイヤーIDには、第二のプレイヤーのプレイヤーIDとは異なるプレイヤーIDが含まれるため、第二のプレイヤーは、採用プレイヤーとなる。

【0051】

そして、第二のプレイヤー（採用プレイヤー）の採用パーティを第三のプレイヤーが更に採用パーティとして採用した場合にも、第三のプレイヤーに対応する編成プレイヤーIDには、第一のプレイヤーのプレイヤーIDが含まれる。すなわち、編成プレイヤーIDは、複数回に渡ってパーティが採用され続けた場合であっても、最初に当該パーティを編成したプレイヤーのプレイヤーIDを含む。ここで、第三のプレイヤーに対応する編成プレイヤーIDには、第三のプレイヤーのプレイヤーIDとは異なるプレイヤーIDが含まれるため、第三のプレイヤーは、採用プレイヤーとなる。

10

この採用としては、パーティを構成する全キャラクタをコピー（複写）することや、真似（模倣）して編成すること等が挙げられる。例えば、編成パーティは、複数の所有キャラクタ（コンテンツ）の中から、プレイヤーが選択（選択指示）した所定数（例えば4体）のキャラクタ（コンテンツ）によって構成されるパーティである。言い換えれば、編成パーティは、プレイヤーが別のプレイヤーのパーティを採用せず、プレイヤー自身が考えて作成（編成）したパーティをいう。また、採用パーティは、異なるプレイヤーが編成したパーティ（編成パーティ）を採用（例えばコピー）したパーティである。ここで、採用パーティは、編成パーティが直接採用されたパーティだけでなく、当該直接採用されたパーティ（採用パーティ）が1回又は複数回に渡って採用されたパーティを含む。

20

【0052】

マッチング履歴は、プレイヤーが過去にプレイしたクエスト毎に、マッチングしたプレイヤー毎のプレイヤーIDと、パーティとを含む。このパーティは、マッチングしたプレイヤーがクエストで使用したパーティを構成する各キャラクタのキャラクタIDを含む。

【0053】

スタミナ情報は、現在スタミナ値やスタミナ上限値、スタミナ回復量を含む。現在スタミナ値は、ゲーム内におけるクエストを実行する際に消費される値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）回復し、スタミナ上限値まで回復する。スタミナ上限値は、時間経過や回復処理によって現在スタミナ値が回復する上限値である。スタミナ上限値は、例えば、プレイヤーランクが上がることで上昇する。スタミナ回復量は、例えば、回復処理によって現在スタミナ値が回復する量（例えば10）を含む。この回復処理は、例えば、プレイヤーによるゲーム通貨（例えば課金アイテム）やスタミナ回復アイテムの消費によって実行される。このスタミナ回復量は、例えば、プレイヤーランクが1上昇した場合に、所定量（例えば1）上昇する。

30

【0054】

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力パラメータ、特技、レアリティを含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新（バージョンアップやアップデート）によって随時更新される。

40

【0055】

能力パラメータは、攻撃力や防御力、ヒットポイント等を含む。

【0056】

特技は、クエストにおいて発動される効果を含む。この効果としては、パーティを構成する何れかのキャラクタが敵キャラクタにダメージを与える効果や、自身のパーティを構成するキャラクタの能力パラメータを変更する効果、協力プレイヤーのパーティを構成するキャラクタの能力パラメータを変更する効果等が挙げられる。例えば、プレイヤーは、キャラクタ同士の特技の相性に基づいて、パーティを編成する。

【0057】

50

レアリティは、例えば 1 から 6 までの何れかの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。レアリティが高いキャラクタには、例えばクエストにおいて有利な能力パラメータや特技等が設定されている。

【 0 0 5 8 】

抽選ゲーム情報 5 0 C は、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲーム ID と対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報 5 0 C は、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

【 0 0 5 9 】

対価は、1 回の抽選を実行するために必要なゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）の数を含む。例えば、第一の抽選ゲームの対価は、課金アイテム又は非課金アイテムが 5 個である。

10

【 0 0 6 0 】

抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタ ID と、当該キャラクタ ID に対応付けられた出現頻度（重み）を含む。出現頻度は、例えば 1 から 1 0 までの何れかの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのキャラクタには低い数値が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い数値が設定されている。なお、出現頻度は、同じレアリティ（例えばレアリティ 6）のキャラクタ間で、それぞれ異なる数値が設定されていてもよい。ここで、一のキャラクタの抽選確率は、当該一のキャラクタに設定された出現頻度を、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれに設定された出現頻度の合計値で除算した値となる。具体的には、一のキャラクタに設定された出現頻度が 2 であって、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれに設定された出現頻度の合計値が 4 0 0 である場合、当該一のキャラクタの抽選確率は $2 / 4 0 0$ （0.5%）となる。

20

【 0 0 6 1 】

クエスト情報 5 0 D は、クエスト毎に、当該クエストのクエスト ID と対応付けて記憶されている。クエスト情報 5 0 D は、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、クリア報酬、ドロップ率等を含む。

【 0 0 6 2 】

消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。消費スタミナ値は、プレイヤーの現在スタミナ値から消費される。消費スタミナ値は、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。

30

【 0 0 6 3 】

敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタ ID を含む。この敵キャラクタは、ボスキャラクタを含む。

【 0 0 6 4 】

クリア報酬は、例えば、非課金アイテムや、ガチャチケット、キャラクタ、スタミナ回復アイテム等を含む。

【 0 0 6 5 】

ドロップ率は、例えば、クリア報酬（例えばキャラクタ）をプレイヤーに獲得させる確率を含む。

40

【 0 0 6 6 】

編成手段 5 2 は、パーティを編成する機能手段である。第一実施形態では、編成手段 5 2 は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタ（コンテンツ）の中から、プレイヤーが選択した所定数（例えば 4 体）のキャラクタによって構成されるパーティを編成する。例えば、編成手段 5 2 は、プレイヤー情報 5 0 A におけるパーティ情報のキャラクタ ID に、プレイヤーが編成したパーティを構成する各キャラクタのキャラクタ ID を格納する。続いて、編成手段 5 2 は、当該パーティ情報の編成プレイヤー ID に、編成したプレイヤー自身のプレイヤー ID を格納する。

【 0 0 6 7 】

また、編成手段 5 2 は、一のプレイヤーから別のプレイヤーのパーティ（編成パーティ又は

50

採用パーティ)を採用(例えばコピー)する要求に応じて、パーティを採用(例えばコピー)する。例えば、編成手段52は、当該要求に応じて、一のプレイヤのプレイヤ情報50Aにおけるパーティ情報(キャラクタIDと編成プレイヤID)に、別のプレイヤのプレイヤ情報50Aにおけるパーティ情報(キャラクタIDと編成プレイヤID)をコピーする。

【0068】

特定手段54は、パーティを編成した編成プレイヤを特定する機能手段である。第一実施形態では、特定手段54は、或るプレイヤ(編成プレイヤ)によって編成された編成パーティを一のプレイヤが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した或るプレイヤ(編成プレイヤ)を特定する。さらに、特定手段54は、一のプレイヤ(採用プレイヤ)が採用した採用パーティを他のプレイヤが自身のパーティに更に採用パーティとして採用した場合にも、当該或るプレイヤ(編成プレイヤ)を特定する。言い換えれば、特定手段54は、編成パーティが採用パーティとして採用された場合だけでなく、その採用パーティが更に採用された場合にも、当該編成パーティを編成した或るプレイヤ(編成プレイヤ)を特定する。具体的には、特定手段54は、一のプレイヤによって別のプレイヤのパーティが採用された場合、別のプレイヤのプレイヤ情報50Aにおけるパーティ情報を参照して、編成プレイヤ(編成プレイヤID)を特定する。これにより、編成プレイヤは、自身が編成した編成パーティが拡散された場合でも、報酬(採用報酬)を受け取ることができる。

【0069】

例えば、特定手段54は、一のプレイヤから編成プレイヤが編成した編成パーティを採用する要求があった場合、及び、他のプレイヤから一のプレイヤが採用した採用パーティをコピーする要求があった場合に、編成プレイヤを特定する。この要求は、例えば、別のプレイヤのプロフィール画面や、クエスト終了時の詳細画面、複数のプレイヤによって公開されたパーティ情報画面等から行うことができる。この別のプレイヤとしては、プレイヤのフレンドプレイヤや、プレイヤ情報50Aのマッチング履歴に含まれるプレイヤが挙げられる。また、この要求は、編成プレイヤの編成パーティをコピーする要求や、採用プレイヤの採用パーティをコピーする要求を含む。

【0070】

また、例えば、特定手段54は、一のプレイヤが編成パーティを閲覧した後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。すなわち、特定手段54は、一のプレイヤが編成プレイヤの編成パーティを閲覧した後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを真似(模倣)した場合に、編成プレイヤを特定する。第一実施形態では、特定手段54は、一のプレイヤが編成したパーティを構成する各キャラクタの組み合わせが、当該編成パーティを構成する各キャラクタの組み合わせと一致した場合に、一のプレイヤが編成パーティを真似(模倣)したと判定する。

この閲覧としては、例えば、プレイヤが別のプレイヤのプロフィール画面を閲覧する要求によって、当該別のプレイヤのパーティ情報(例えば各キャラクタの画像)がプレイヤの端末装置12のタッチパネル32に表示されたこと等が挙げられる。この別のプレイヤとしては、プレイヤのフレンドプレイヤや、プレイヤ情報50Aのマッチング履歴に含まれるプレイヤが挙げられる。

【0071】

また、例えば、特定手段54は、他のプレイヤが採用パーティを閲覧した後、当該他のプレイヤが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。すなわち、特定手段54は、他のプレイヤが一のプレイヤ(採用プレイヤ)の採用パーティを閲覧した後、当該他のプレイヤが当該採用パーティを更に真似(模倣)した場合に、編成プレイヤを特定する。第一実施形態では、特定手段54は、他のプレイヤが編成したパーティを構成する各キャラクタの組み合わせが、当該採用パーティを構成する各キャラクタの組み合わせと一致した場合に、他のプレイヤが採用パーティを真似(模倣)したと判定する。

【 0 0 7 2 】

また、例えば、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーが編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを自身のパーティに編成（キャラクタを選択）した場合に、編成プレイヤーを特定する。すなわち、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーがプレイヤー（編成プレイヤー）と対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを真似（模倣）した場合に、編成プレイヤーを特定する。

【 0 0 7 3 】

また、例えば、特定手段 5 4 は、他のプレイヤーが採用パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該他のプレイヤーが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤーを特定する。すなわち、特定手段 5 4 は、他のプレイヤーが一のプレイヤー（採用プレイヤー）と対戦ゲームをプレイした後、当該他のプレイヤーが当該採用パーティを更に真似（模倣）した場合に、編成プレイヤーを特定する。

10

【 0 0 7 4 】

付与手段 5 6 は、プレイヤーに各種報酬を付与する機能手段である。第一実施形態では、付与手段 5 6 は、特定手段 5 4 によって特定された編成プレイヤーに対して報酬（採用報酬）を付与する。例えば、付与手段 5 6 は、採用パーティが更に採用（コピー）されたことに応じて編成プレイヤーが特定された場合に、当該編成プレイヤーに対して報酬（採用報酬）を付与する。

【 0 0 7 5 】

また、例えば、付与手段 5 6 は、一のプレイヤー（採用プレイヤー）が採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、又は、他のプレイヤー（採用プレイヤー）が採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合に、編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。例えば、付与手段 5 6 は、一のプレイヤー又は他のプレイヤーが採用したパーティが使用された対戦ゲームが開始又は終了したタイミングで、編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。

20

【 0 0 7 6 】

また、例えば、付与手段 5 6 は、一のプレイヤー（採用プレイヤー）が採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、又は、他のプレイヤー（採用プレイヤー）が採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合に、編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。例えば、付与手段 5 6 は、一のプレイヤー又は他のプレイヤーが採用したパーティが使用された対戦ゲームが終了し、一のプレイヤー又は他のプレイヤーが勝利したタイミングで、編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。

30

【 0 0 7 7 】

また、例えば、付与手段 5 6 は、一のプレイヤー（採用プレイヤー）が編成パーティを採用パーティとして採用した場合には第一報酬（第一採用報酬）を付与し、他のプレイヤー（採用プレイヤー）が採用パーティを更に採用した場合には当該第一報酬とは異なる第二報酬（第二採用報酬）を付与する。例えば、この第一報酬と第二報酬は、価値が異なる。以下では、第一報酬と第二報酬の価値が異なる具体例を説明する。

【 0 0 7 8 】

（ 1 ） 第一報酬が第二報酬よりも価値が高い場合

40

例えば、第一報酬は、第二報酬よりも価値が高い。すなわち、第一報酬は、第二報酬よりもプレイヤーにとって有利な報酬である。具体的には、第一報酬は、無償通貨 1 0 個であって、第二報酬は、無償通貨 5 個である。また、例えば、第一報酬は、レアリティが 5 のキャラクタであって、第二報酬は、レアリティが 4 のキャラクタである。

【 0 0 7 9 】

（ 2 ） 第二報酬が第一報酬よりも価値が高い場合

例えば、第二報酬は、第一報酬よりも価値が高い。すなわち、第二報酬は、第一報酬よりもプレイヤーにとって有利な報酬である。具体的には、第一報酬は、レアリティが 1 から 4 までのキャラクタが抽選対象キャラクタ群を構成する抽選ゲームのガチャチケット 1 枚であって、第二報酬は、レアリティが 2 から 5 までのキャラクタが抽選対象キャラクタ群

50

を構成する抽選ゲームのガチャチケット1枚である。また、例えば、第一報酬は、スタミナ回復アイテム1個であって、第二報酬は、スタミナ回復アイテム2個である。

【0080】

制御手段58は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段58は、抽選ゲームやクエストの実行を制御する。例えば、制御手段58は、クエストの開始時において、現在スタミナ値の消費や、プレイヤー同士のマッチング処理を実行する。

【0081】

<処理の流れ>

図5は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、一のプレイヤーがクエストメニューにおいて、マルチプレイのホストとして一のクエストを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0082】

(ステップSP10)

編成手段52は、一のプレイヤーからクエストで使用するパーティを編成する編成要求があったか否かを判定する。この編成要求は、例えば、一のプレイヤーに対応するプレイヤー情報50Aのパーティ情報を更新する要求である。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP12の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

【0083】

(ステップSP12)

編成手段52は、一のプレイヤーに対応するプレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報を参照して、プレイヤーが所有するキャラクタの一覧画面をタッチパネル32に表示させ、パーティに編成する所定数(例えば4体)のキャラクタを選択する選択指示を受け付ける。続いて、編成手段52は、当該プレイヤー情報50Aにおけるパーティ情報に、選択された各キャラクタのキャラクタIDを格納する。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

【0084】

(ステップSP14)

制御手段58は、一のプレイヤーと協力して一のクエスト(対戦ゲーム)をプレイする別のプレイヤーをマッチングする。この別のプレイヤーとしては、一のプレイヤーと同時期にマルチプレイのゲストとして一のクエストを選択したプレイヤーや、プレイヤーのフレンドプレイヤー、一のプレイヤーと位置情報が近いプレイヤー等が挙げられる。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

【0085】

(ステップSP16)

制御手段58は、ステップSP14においてマッチングされた一のプレイヤーと別のプレイヤーが参加(マルチプレイ)する一のクエストを開始する。まず、制御手段58は、クエスト情報50Dを参照して、一のプレイヤーに対応するプレイヤー情報50Aにおける現在スタミナ値から、一のクエストに対応する消費スタミナ値を消費する。続いて、制御手段58は、一のプレイヤーが所持する端末装置12のタッチパネル32と、別のプレイヤーが所持する端末装置12のタッチパネル32に、対戦ゲーム画面を表示する。具体的には、制御手段58は、一のプレイヤーに対するプレイヤー情報50Aと、マッチングされた別のプレイヤーに対するプレイヤー情報50Aを参照して、各プレイヤーのパーティを構成する各キャラクタの画像を対戦ゲーム画面に表示する。また、制御手段58は、クエスト情報50Dを参照して、敵キャラクタの画像を対戦ゲーム画面に表示させる。そして、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

【0086】

(ステップSP18)

制御手段 58 は、一のプレイヤーと別のプレイヤーが一のクエストをクリアしたか否かを判定する。例えば、制御手段 58 は、一のクエストに登場するボスキャラクタのヒットポイントが 0 以下となった場合、当該判定を肯定する。一方、制御手段 58 は、各プレイヤーのパーティを構成する各キャラクタのヒットポイントが 0 以下となった場合、当該判定を否定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 20 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 22 の処理に移行する。

【0087】

(ステップ S P 20)

付与手段 56 は、クエスト情報 50D を参照して、一のクエストに対応するクリア報酬を一のプレイヤーと別のプレイヤーにそれぞれ付与する。そして、処理は、ステップ S P 22 の処理に移行する。

【0088】

(ステップ S P 22)

制御手段 58 は、一のクエストで協力した別のプレイヤー(協力プレイヤー)の詳細を表示するための詳細画面を一のプレイヤーが所持する端末装置 12 のタッチパネル 32 に表示させる。

【0089】

図 6 は、第一実施形態に係る協力プレイヤーの詳細画面 60 の一例を示す図である。

【0090】

図 6 に示すように、詳細画面 60 は、協力プレイヤー情報領域 62 と、フレンド申請ボタン 64 と、コピーボタン 66 と、OK ボタン 68 と、が設けられている。協力プレイヤー情報領域 62 には、一のクエストで協力した別のプレイヤーの名前や、当該別のプレイヤーのパーティ(各キャラクタの画像)が表されている。フレンド申請ボタン 64 は、別のプレイヤーにフレンド申請を送るためのボタンである。第一実施形態では、このフレンド申請が別のプレイヤーによって承認された場合、一のプレイヤーと別のプレイヤーは互いにフレンドプレイヤーとなる。なお、フレンド申請ボタン 64 は、一のプレイヤーと別のプレイヤーが既にフレンドプレイヤーである場合には表されない。コピーボタン 66 は、別のプレイヤーのパーティを一のプレイヤーのパーティにコピー(採用)するためのボタンである。OK ボタン 68 は、一のクエストを終了させるためのボタンである。

【0091】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 24 の処理に移行する。

【0092】

(ステップ S P 24)

編成手段 52 は、一のプレイヤーから、自身のパーティに別のプレイヤーのパーティをコピー(採用)する要求があったか否かを判定する。例えば、編成手段 52 は、一のプレイヤーからコピーボタンが押下された場合に、当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 26 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち、コピーボタンが押下されずに OK ボタンが押下された場合には、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【0093】

(ステップ S P 26)

編成手段 52 は、別のプレイヤーのプレイヤー情報 50A を参照して、一のプレイヤーのプレイヤー情報 50A におけるパーティ情報に、別のプレイヤーのパーティ情報をコピーする。すなわち、編成手段 52 は、一のプレイヤーのパーティ情報に、別のプレイヤーのパーティを構成する各キャラクタのキャラクタ ID と、編成プレイヤー ID とを格納する。これにより、一のプレイヤーは、採用プレイヤーとなる。そして、処理は、ステップ S P 28 の処理に移行する。

【0094】

(ステップ S P 28)

10

20

30

40

50

特定手段 5 4 は、ステップ S P 2 6 において一のプレイヤーのパーティ情報に格納された編成プレイヤー（編成プレイヤー ID）を特定する。すなわち、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーが自身のパーティに別のプレイヤーのパーティをコピー（採用）したことに応じて、当該コピーしたパーティを編成した編成プレイヤーを特定する。例えば、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーが別のプレイヤーが編成した編成パーティを採用パーティとしてコピー（採用）する場合、別のプレイヤーを編成プレイヤーとして特定する。また、特定手段 5 4 は、別のプレイヤーが或るプレイヤーが編成した編成パーティを採用パーティとしてコピー（採用）しており、一のプレイヤーが当該採用パーティを更に採用パーティとしてコピー（採用）した場合、或るプレイヤーを編成プレイヤーとして特定する。そして、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

10

【 0 0 9 5 】

（ステップ S P 3 0 ）

付与手段 5 6 は、ステップ S P 2 8 において特定された編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。第一実施形態では、付与手段 5 6 は、編成プレイヤーに報酬受取メッセージを送信する。例えば、制御手段 5 8 は、報酬受取メッセージが開封された場合、編成プレイヤーが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に報酬受取画面を表示させる。

【 0 0 9 6 】

図 7 は、第一実施形態に係る報酬受取画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 7 】

図 7 に示すように、報酬受取画面 7 0 は、報酬情報領域 7 2 と、受け取りボタン 7 4 と、が設けられている。報酬情報領域 7 2 には、編成したパーティ（編成パーティ）がコピーされたことや、報酬（採用報酬）の種類および数量が表されている。受け取りボタン 7 4 は、報酬の受け取りを確定するためのボタンである。

20

【 0 0 9 8 】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

< 効果 >

以上、第一実施形態では、コンピュータを、複数のコンテンツの中から、プレイヤーが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段 5 2、編成された編成パーティを一のプレイヤーが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤーを特定する特定手段 5 4、特定された編成プレイヤーに対して報酬を付与する付与手段 5 6、として機能させ、特定手段 5 4 は、採用パーティを他のプレイヤーが自身のパーティに更に採用した場合にも、編成プレイヤーを特定する。

30

【 0 1 0 0 】

この構成によれば、採用パーティが更に採用された場合にも編成パーティを編成した編成プレイヤーに報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤー（編成プレイヤー）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 0 1 】

また、第一実施形態では、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーから編成パーティをコピーする要求があった場合、及び、他のプレイヤーから採用パーティをコピーする要求があった場合に、編成プレイヤーを特定する。

40

【 0 1 0 2 】

この構成によれば、採用パーティが更にコピーされた場合にも編成パーティを編成したプレイヤー（採用プレイヤーの手間を軽減したプレイヤー）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤー（編成プレイヤー）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 0 3 】

また、第一実施形態では、特定手段 5 4 は、一のプレイヤーが編成パーティを閲覧した後、当該一のプレイヤーが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤーを特定し、特定手段 5 4 は、他のプレイヤーが採用パーティを閲覧した後、当該他のプレ

50

イヤが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。

【0104】

この構成によれば、パーティが閲覧されて真似（模倣）された場合に、編成プレイヤ（採用プレイヤのパーティ編成に貢献したプレイヤ）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（編成プレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0105】

また、第一実施形態では、特定手段54は、一のプレイヤが編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定し、特定手段54は、他のプレイヤが採用パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該他のプレイヤが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。

10

【0106】

この構成によれば、対戦ゲームのプレイ後にパーティが真似（模倣）された場合に、編成プレイヤ（採用プレイヤのパーティ編成に貢献したプレイヤ）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（編成プレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0107】

また、第一実施形態では、付与手段56は、一のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、又は、他のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合に、編成プレイヤに報酬を付与する。

20

【0108】

この構成によれば、編成パーティ又は採用パーティが採用されて、対戦ゲームが実行された場合に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（採用プレイヤの対戦ゲームの実行に貢献したプレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。また、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、過剰に報酬が付与されることを制限できる。

【0109】

また、第一実施形態では、付与手段56は、一のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、又は、他のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合に、編成プレイヤに報酬を付与する。

30

【0110】

この構成によれば、編成パーティ又は採用パーティが採用されて、対戦ゲームに勝利した場合に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（採用プレイヤの対戦ゲームの勝利に貢献したプレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。また、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、過剰に報酬が付与されることを制限できる。

【0111】

また、第一実施形態では、付与手段56は、一のプレイヤが編成パーティを採用パーティとして採用した場合には第一報酬を付与し、他のプレイヤが採用パーティを更に採用した場合には当該第一報酬とは異なる第二報酬を付与する。

40

【0112】

この構成によれば、編成パーティが採用された場合と、採用パーティが更に採用された場合とで、報酬を異ならせるため、プレイヤ（編成プレイヤ）に編成するパーティの戦略性を与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【0113】

また、第一実施形態では、第一報酬は、第二報酬よりも価値が高い。

【0114】

この構成によれば、編成パーティが採用された場合に、価値の高い報酬（第一報酬）が付与されるため、プレイヤ（編成プレイヤ）に編成パーティを用いて多くのプレイヤと接

50

するモチベーションや、編成パーティを公開するモチベーション等を与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【 0 1 1 5 】

また、第一実施形態では、第二報酬は、第一報酬よりも価値が高い。

【 0 1 1 6 】

この構成によれば、採用パーティが更に採用された場合に、価値の高い報酬（第二報酬）が付与されるため、プレイヤー（編成プレイヤー）に複数回に渡って採用されるパーティを編成するモチベーションを与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【 0 1 1 7 】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【 0 1 1 8 】

第二実施形態では、プレイヤー情報 5 0 A に蓄積値が含まれる点や、付与手段 5 6 が蓄積値に応じて編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する点等で第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【 0 1 1 9 】

第二実施形態では、プレイヤー情報 5 0 A は、例えば、蓄積値を含む。この蓄積値は、プレイヤーが編成した編成パーティが他のプレイヤーに採用パーティとして採用されたり、当該採用パーティが更に採用されたりすることによって蓄積される（上昇する）。第二実施形態では、蓄積値は、所定期間（例えばイベント期間）の開始時や終了時に 0（ゼロ）に初期化される。

【 0 1 2 0 】

また、第二実施形態では、付与手段 5 6 は、特定手段 5 4 による編成プレイヤーの特定によって当該編成プレイヤーに対応する蓄積値を蓄積する。例えば、付与手段 5 6 は、採用パーティが更に採用（コピー）されたことに伴って編成プレイヤーが特定された場合に、当該編成プレイヤーに対応する蓄積値を蓄積する。また、付与手段 5 6 は、蓄積した蓄積値に応じて編成プレイヤーに報酬（採用報酬）を付与する。例えば、付与手段 5 6 は、蓄積値が 1 0 の倍数に到達する毎に、編成プレイヤーに報酬を付与する。また、例えば、付与手段 5 6 は、蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与する。具体的には、付与手段 5 6 は、蓄積数が 1 0 0 未満の 1 0 の倍数に到達した場合には無償通貨 1 個を付与し、1 0 0 以上 3 0 0 未満の 1 0 の倍数に到達した場合には無償通貨 2 個を付与し、3 0 0 以上の 1 0 の倍数に到達した場合には無償通貨 3 個を付与する。

【 0 1 2 1 】

また、付与手段 5 6 は、一のプレイヤーが編成パーティを採用パーティとして採用した場合には蓄積値に第一所定値を蓄積し、他のプレイヤーが採用パーティを更に採用した場合には蓄積値に第二所定値を蓄積する。この第一所定値と第二所定値は、異なる値である。例えば、第一所定値は、第二所定値よりも多い。具体的には、第一所定値は、第二所定値に 1 よりも大きい値（係数）を乗算した値である。例えば、第一所定値は、2 であって、第二所定値は、1 である。また、例えば、第二所定値は、第一所定値よりも多い。具体的には、第二所定値は、第一所定値に 1 よりも大きい値（係数）を乗算した値である。例えば、第一所定値は、2 であって、第二所定値は、3 である。

【 0 1 2 2 】

< 処理の流れ >

図 8 は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、一のプレイヤーがクエストメニューにおいて、マルチプレイのホストとして一のクエストを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 1 2 3 】

(ステップSP40～ステップSP58)

ステップSP40～ステップSP58の処理は、上記ステップSP10～ステップSP28の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP60の処理に移行する。

【0124】

(ステップSP60)

付与手段56は、ステップSP58において特定された編成プレイヤに対応する蓄積値を蓄積する。例えば、付与手段56は、一のプレイヤが編成パーティを採用パーティとして採用した場合には、編成プレイヤに対するプレイヤ情報50Aの蓄積値に、第一所定値(例えば2)を蓄積(加算)する。また、例えば、付与手段56は、一のプレイヤが採用パーティを更に採用パーティとして採用した場合には、編成プレイヤに対するプレイヤ情報50Aの蓄積値に、第二所定値(例えば1)を蓄積(加算)する。そして、処理は、ステップSP62の処理に移行する。

10

【0125】

(ステップSP62)

付与手段56は、ステップSP60において蓄積された蓄積値が、所定値に到達したか否かを判定する。この所定値としては、10の倍数(10、20、...)が挙げられる。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP64の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

20

【0126】

(ステップSP64)

付与手段56は、編成プレイヤに報酬(採用報酬)を付与する。第二実施形態では、付与手段56は、編成プレイヤに報酬受取メッセージを送信する。例えば、制御手段58は、報酬受取メッセージが開封された場合、編成プレイヤが所持する端末装置12のタッチパネル32に報酬受取画面を表示させる。

【0127】

図9は、第二実施形態に係る報酬受取画面80の一例を示す図である。

【0128】

図9に示すように、報酬受取画面80は、報酬情報領域82と、受け取りボタン84と、が設けられている。報酬情報領域82には、編成したパーティ(編成パーティ)がコピーされたことによって蓄積値が所定値に到達したことや、報酬(採用報酬)の種類および数量、現在の蓄積値が表示されている。

30

【0129】

そして、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

【0130】

<効果>

以上、第二実施形態では、コンピュータを、複数のコンテンツの中から、プレイヤが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段52、編成された編成パーティを一のプレイヤが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤを特定する特定手段54、特定によって編成プレイヤに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤに報酬を付与する付与手段56、として機能させ、特定手段54は、採用パーティを他のプレイヤが自身のパーティに更に採用した場合にも、編成プレイヤを特定する。

40

【0131】

この構成によれば、採用パーティが更に採用された場合にも蓄積値が蓄積され、編成パーティを編成した編成プレイヤに報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ(編成プレイヤ)に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【0132】

50

また、第二実施形態では、特定手段 5 4 は、一のプレイヤから編成パーティをコピーする要求があった場合、及び、他のプレイヤから採用パーティをコピーする要求があった場合に、編成プレイヤを特定する。

【 0 1 3 3 】

この構成によれば、採用パーティが更にコピーされた場合にも蓄積値が蓄積され、当該編成パーティを編成した編成プレイヤ（採用プレイヤの手間を軽減したプレイヤ）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（編成プレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 3 4 】

また、第二実施形態では、特定手段 5 4 は、一のプレイヤが編成パーティを閲覧した後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定し、特定手段 5 4 は、他のプレイヤが採用パーティを閲覧した後、当該他のプレイヤが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。

【 0 1 3 5 】

この構成によれば、パーティが閲覧されて真似（模倣）された場合に、編成プレイヤ（採用プレイヤのパーティ編成に貢献したプレイヤ）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 3 6 】

また、第二実施形態では、特定手段 5 4 は、一のプレイヤが編成パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該一のプレイヤが当該編成パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定し、特定手段 5 4 は、他のプレイヤが採用パーティと対戦ゲームをプレイした後、当該他のプレイヤが当該採用パーティを自身のパーティに編成した場合に、編成プレイヤを特定する。

【 0 1 3 7 】

この構成によれば、対戦ゲームのプレイ後にパーティが真似（模倣）された場合に、編成プレイヤ（採用プレイヤのパーティ編成に貢献したプレイヤ）に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。

【 0 1 3 8 】

また、第二実施形態では、付与手段 5 6 は、一のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合、又は、他のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームを実行した場合に、編成プレイヤに報酬を付与する。

【 0 1 3 9 】

この構成によれば、編成パーティ又は採用パーティが採用されて、対戦ゲームが実行された場合に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（採用プレイヤの対戦ゲームの実行に貢献したプレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。また、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、過剰に報酬が付与されることを制限できる。

【 0 1 4 0 】

また、第二実施形態では、付与手段 5 6 は、一のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合、又は、他のプレイヤが採用したパーティを用いて対戦ゲームに勝利した場合に、編成プレイヤに報酬を付与する。

【 0 1 4 1 】

この構成によれば、編成パーティ又は採用パーティが採用されて、対戦ゲームに勝利した場合に報酬が付与される。このため、編成したパーティが拡散されたプレイヤ（採用プレイヤの対戦ゲームの勝利に貢献したプレイヤ）に、ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。また、編成したパーティが拡散されたプレイヤに、過剰に報酬が付与されることを制限できる。

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

また、第二実施形態では、付与手段56は、一のプレイヤーが編成パーティを採用パーティとして採用した場合には蓄積値に第一所定値を蓄積し、他のプレイヤーが採用パーティを更に採用した場合には蓄積値に第一所定値とは異なる値である第二所定値を蓄積する。

【0143】

この構成によれば、編成パーティが採用された場合と、採用パーティが更に採用された場合とで、蓄積値を異ならせるため、プレイヤー（編成プレイヤー）に編成するパーティの戦略性を与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【0144】

また、第二実施形態では、付与手段56は、蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、第一所定値は、第二所定値よりも多い。

【0145】

この構成によれば、編成パーティが採用された場合の蓄積値が多いため、プレイヤー（編成プレイヤー）に編成パーティを用いて多くのプレイヤーと接するモチベーションや、編成パーティを公開するモチベーション等を与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【0146】

また、第二実施形態では、付与手段56は、蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与し、第二所定値は、第一所定値よりも多い。

【0147】

この構成によれば、採用パーティが更に採用された場合の蓄積値が多いため、プレイヤー（編成プレイヤー）に複数回に渡って採用されるパーティを編成するモチベーションを与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

【0148】

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

【0149】

例えば、第一実施形態では、特定手段54は、第一実施形態では、特定手段54は、一のプレイヤー又は他のプレイヤーが編成したパーティを構成する各キャラクタと、閲覧したパーティ又は対戦ゲームをプレイしたパーティを構成する各キャラクタの組み合わせが一致した場合に、真似（模倣）したと判定する場合を説明したが、組み合わせの一部（例えば過半数）が一致したときに、当該判定を行ってもよい。また、特定手段54は、一のプレイヤーが編成したパーティを構成する各キャラクタの隊列や並び順の全部又は一部が一致したときに、当該判定を行ってもよい。また、特定手段54は、プレイヤーが別のプレイヤーのパーティを閲覧した後、所定期間（例えば1週間）以内に同じ組み合わせのパーティを編成した場合に、真似（模倣）したと判定してもよい。同様に、特定手段54は、プレイヤーが別のプレイヤーのパーティと対戦ゲームをプレイした後、所定期間（例えば1週間）以内に同じ組み合わせのパーティを編成した場合に、真似（模倣）したと判定してもよい。

【0150】

また、第一実施形態では、編成手段52は、プレイヤーが所有する複数のキャラクタの中から、プレイヤーが選択した所定数のキャラクタによって構成されるパーティを編成する場合を説明したが、プレイヤーが選択できる複数のキャラクタには、他のプレイヤーが貸し出しているキャラクタ（貸出キャラクタ）や、ゲーム運営者から提供されているキャラクタ（提供キャラクタ）等が含まれていてもよい。

【0151】

また、第一実施形態では、付与手段56は、編成パーティや採用パーティが採用（例えばコピー）された場合に、報酬（採用報酬）を付与する場合を説明したが、当該報酬を付

10

20

30

40

50

与した後、所定期間（例えば24時間）内において当該採用したプレイヤー（採用プレイヤー）が異なるパーティを新たに採用したときには、当該報酬を付与しないこととしてもよい。

同様に、第二実施形態では、付与手段56は、編成パーティや採用パーティが採用（例えばコピー）された場合に、蓄積値を蓄積する場合を説明したが、当該蓄積をした後、所定期間（例えば24時間）内において当該採用したプレイヤー（採用プレイヤー）が異なるパーティを新たに採用したときには、当該蓄積をしないこととしてもよい。

【0152】

また、第一実施形態では、付与手段56は、価値が異なる報酬（第一採用報酬や第二採用報酬）を付与する場合を説明したが、これまでに同一プレイヤーに当該報酬を付与した回数に応じて、報酬の種別を変更してもよい。

10

【0153】

また、第一実施形態では、付与手段56は、編成プレイヤーに対して報酬（採用報酬）を付与する場合を説明したが、採用プレイヤーの採用パーティが採用された場合には、当該採用プレイヤーに対して報酬を付与することとしてもよい。また、例えば、付与手段56は、採用プレイヤーに付与する報酬と、編成プレイヤーに付与する報酬を異ならせてもよい。例えば、採用プレイヤーに付与される報酬は、編成プレイヤーに付与される報酬よりも価値が低い。

【0154】

また、第一実施形態では、報酬（採用報酬）は、主にコンテンツである場合を説明したが、編成プレイヤーに関するパラメータ（例えばスタミナ）を上昇させる効果や、編成プレイヤーのパーティを構成する各キャラクタの能力パラメータ等を上昇させる効果、クエストのクリア報酬を増加させる効果、編成プレイヤーに課された制限を緩和する効果等であってもよい。この制限としては、例えば、クエストの実行上限回数や、抽選ゲームの実行上限回数、コンテンツの獲得上限数、アイテムの使用上限数等が挙げられる。

20

【0155】

また、第二実施形態では、付与手段56は、蓄積値が高いほど、価値の高い報酬を付与する場合を説明したが、蓄積値が高いほど、価値が低い報酬を付与するようにしてもよい。

【0156】

また、第二実施形態では、付与手段56は、蓄積値が10の倍数に到達する毎に、編成プレイヤーに報酬を付与する場合を説明したが、蓄積値に応じて付与する報酬の種別が対応付けられたテーブルに基づいて、報酬を付与することとしてもよい。

30

【0157】

また、第二実施形態では、蓄積値は、所定期間の開始時や終了時に初期化される場合を説明したが、当該蓄積値が対応付けられているプレイヤーが自身のパーティ（編成パーティ）を変更（再編成又は採用）した場合に初期化されてもよい。

【0158】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、別のプレイヤーのパーティを採用する場合を説明したが、別のプレイヤーが自身のために提案（編成）したパーティを採用することとしてもよい。

【0159】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、パーティを構成するキャラクタが所定数（例えば4体）である場合を説明したが、パーティは、所定数未満のキャラクタによって構成されていてもよい。

40

【0160】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、プレイヤー情報50Aのパーティ情報において、1つのパーティを構成する各キャラクタのキャラクタIDが含まれる場合を説明したが、複数のパーティを構成する各キャラクタのキャラクタIDが含まれていてもよい。例えば、プレイヤーが別のプレイヤーのパーティを閲覧する場合、当該別のプレイヤーに対応付けられた複数のパーティが閲覧可能であってもよい。

【0161】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、クエストは、一のプレイヤーのパーティと、

50

当該一のプレイヤーとマッチングされた別のプレイヤー（協力プレイヤー）のパーティが協力する対戦ゲーム（共闘ゲーム）である場合を説明したが、一のプレイヤーのパーティと別のプレイヤーのパーティが対戦する対戦ゲームであってもよい。また、クエストは、３人以上のプレイヤーが参加するマルチプレイ型（バトルロイヤル型）の対戦ゲームであってもよい。

【 0 1 6 2 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツが主にキャラクタである場合を説明したが、武器や防具等の各種アイテム、カード、アバター、コイン、ポイント等であってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 6 3 】

1 0 ...サーバ装置（コンピュータ）、1 2 ...端末装置、5 0 ...記憶手段、5 2 ...編成手段、5 4 ...特定手段、5 6 ...付与手段

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】編成したパーティが拡散されたプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを与える。

【解決手段】プログラムがコンピュータを、複数のコンテンツの中から、プレイヤが選択した所定数のコンテンツによって構成されるパーティを編成する編成手段52、編成された編成パーティを一のプレイヤが自身のパーティに採用パーティとして採用した場合、当該編成パーティを編成した編成プレイヤを特定する特定手段54、特定によって編成プレイヤに対応する蓄積値を蓄積し、当該蓄積値に応じて当該編成プレイヤに報酬を付与する付与手段56、として機能させ、特定手段54は、採用パーティを他のプレイヤが自身のパーティに更に採用した場合にも、編成プレイヤを特定する。

10

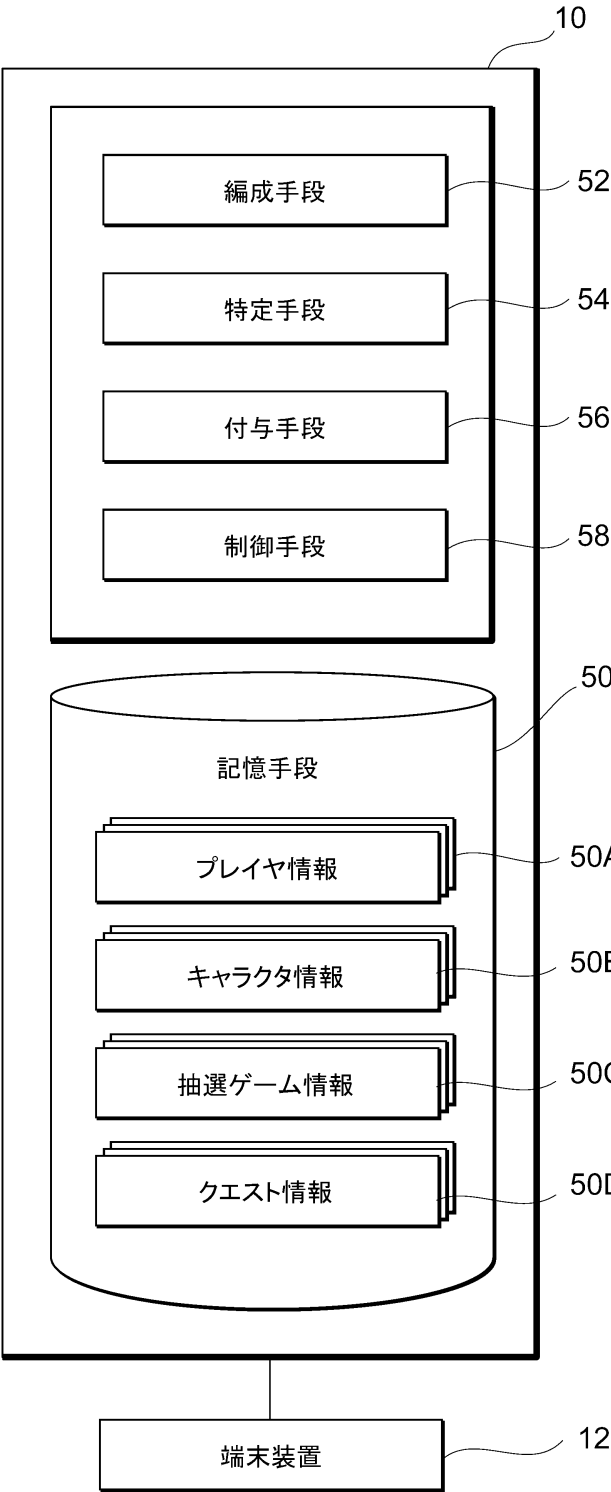
【選択図】図4

20

30

40

50



10

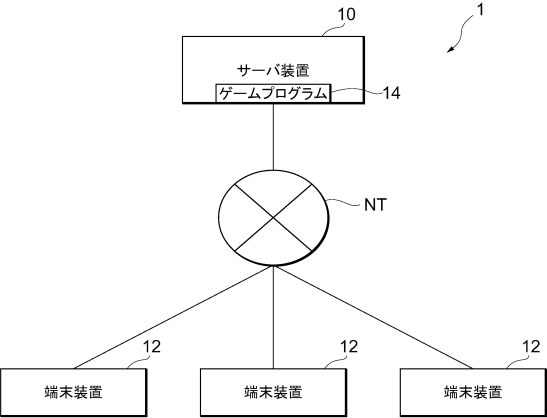
20

30

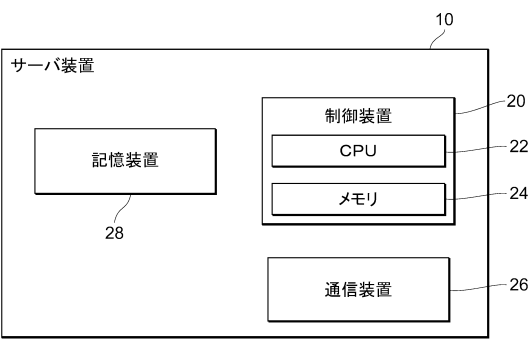
40

50

【図面】
【図 1】

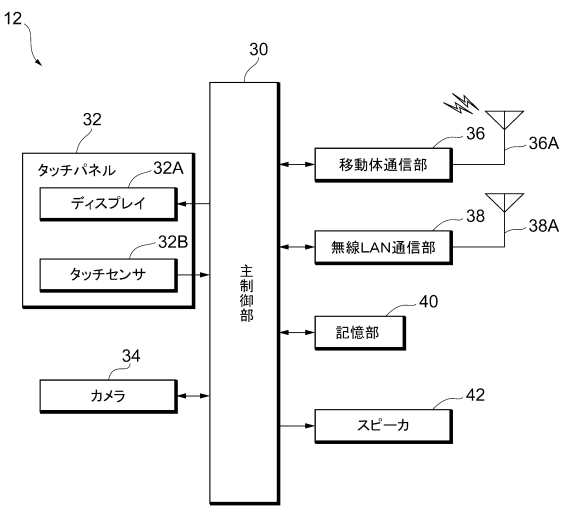


【図 2】

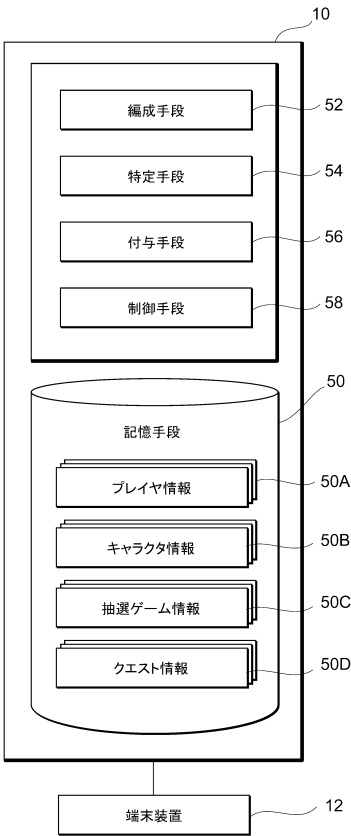


10

【図 3】



【図 4】



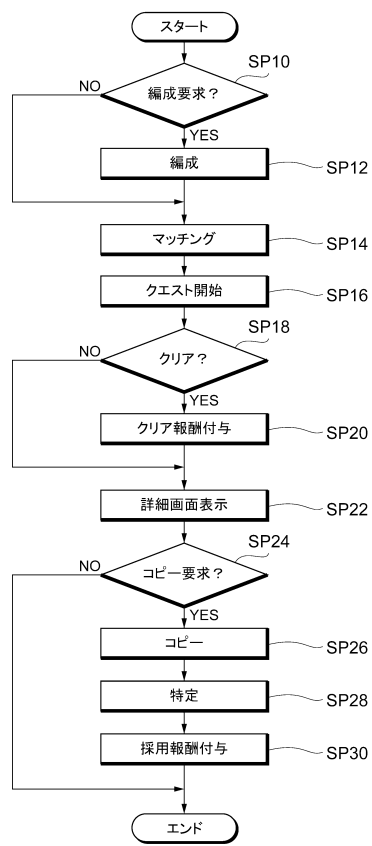
20

30

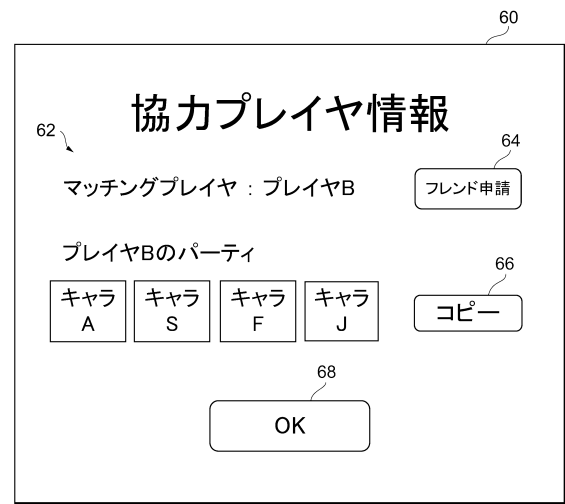
40

50

【図 5】



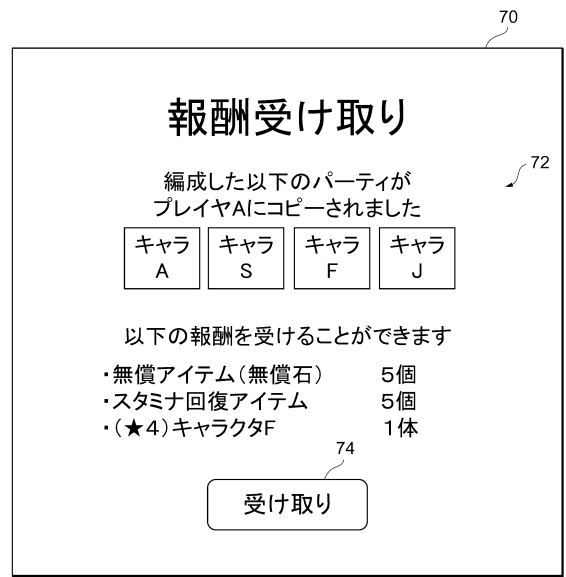
【図 6】



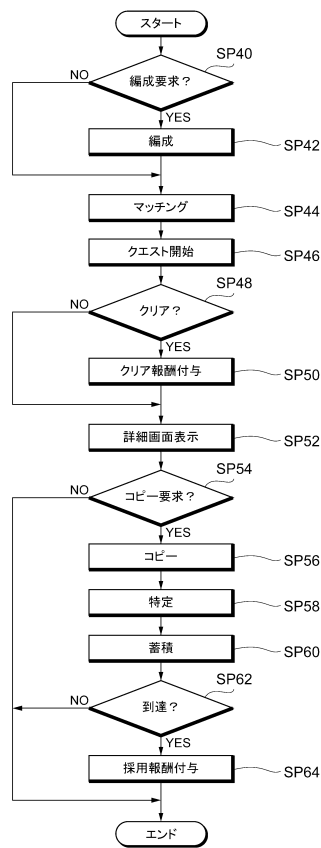
10

20

【図 7】



【図 8】

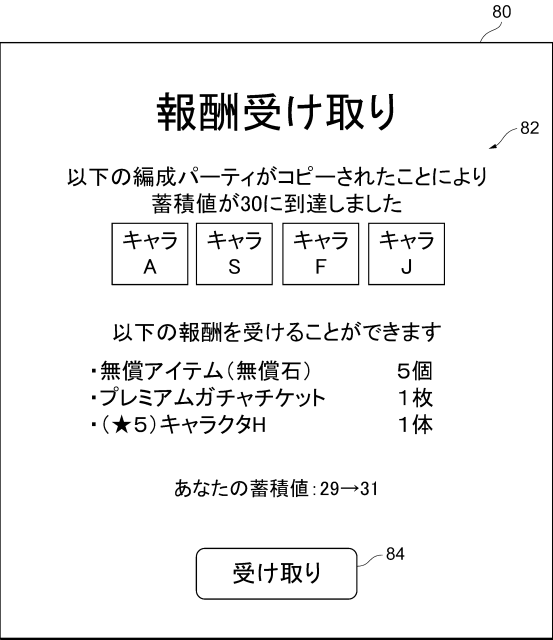


30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2020-81315(JP,A)
コピーデッキ, MTG Wiki [online], 2017年04月05日, <http://mtgwiki.com/wiki/%E3%82%B3%E3%83%94%E3%83%BC%E3%83%87%E3%83%83%E3%82%AD>, [2022年7月1日検索]
その5 コピーデッキばかりの人, 嫌いなもの [online], 2004年10月30日, <https://web.archive.org/web/20041030030511/http://www2.plala.or.jp/urura/magic/kirai.htm>, [2022年7月1日検索]
乱文: デッキを法的に保護する, Trick Room DN版 [online], 2018年05月14日, <https://mille333.diarynote.jp/201411072223473167/>, [2022年7月1日検索]
デッキリストに著作権が無いならば、配慮すべきは何か [デュエプレ], note | んるぬる侍 [online], 2022年01月04日, <https://note.com/nurunuruzamurai/n/n66d1196fe3ca>, [2022年7月1日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 9/24, 13/00-13/98