

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6923386号
(P6923386)

(45) 発行日 令和3年8月18日 (2021.8.18)

(24) 登録日 令和3年8月2日 (2021.8.2)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F	13/847	(2014.01)	A 6 3 F	13/847
A 6 3 F	13/795	(2014.01)	A 6 3 F	13/795
A 6 3 F	13/58	(2014.01)	A 6 3 F	13/58
A 6 3 F	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/30	(2014.01)	A 6 3 F	13/30

請求項の数 21 (全 36 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2017-148401 (P2017-148401)
 (22) 出願日 平成29年7月31日 (2017.7.31)
 (65) 公開番号 特開2019-25055 (P2019-25055A)
 (43) 公開日 平成31年2月21日 (2019.2.21)
 審査請求日 令和2年7月30日 (2020.7.30)

(73) 特許権者 504437801
 グリー株式会社
 東京都港区六本木六丁目10番1号
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (72) 発明者 齋藤 潤
 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 審査官 目黒 大地

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム制御方法および情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータに、

ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させるゲーム媒体記憶機能と、

第一のユーザと、当該第一のユーザによって指定された他のユーザとを関連付けて前記記憶部に記憶する選択ユーザ記憶機能と、第一のユーザに関連付けて前記記憶部に記憶された基準ゲーム媒体と所定関係にある前記他のユーザの対応ゲーム媒体を、前記基準ゲーム媒体に関連付けて前記記憶部に記憶させる記憶機能と、

前記第一のユーザに関連付けられた前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する変動判定機能と、

前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動した場合に、前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理機能と、

前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を、前記処理機能によって変化されたパラメータ値に更新して前記記憶部に記憶させるパラメータ値記憶機能とを実現させるゲームプログラム。

【請求項2】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記第一のユーザに関連付けて前記記憶部に記憶された複数のゲーム媒体を、前記第一

のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するゲーム媒体表示情報生成機能と、

前記表示画面に表示された複数のゲーム媒体の中からの、前記第一のユーザによる少なくとも一のゲーム媒体の選択を受け付けるゲーム媒体選択受付機能と、

前記ゲーム媒体選択受付機能によって受け付けられた前記基準ゲーム媒体と所定関係にある対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザを抽出する抽出機能とを実現させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム媒体表示情報生成機能は、前記複数のゲーム媒体を、前記第一のユーザによるゲーム媒体の選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ前記第一のユーザが選択可能に前記表示画面に表示するための情報を生成することを特徴とする請求項 2 に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 4】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記抽出機能によって抽出された他のユーザを、前記第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するユーザ表示情報生成機能と、

前記表示画面に表示された他のユーザの中からの、前記第一のユーザによる少なくとも一の他のユーザの選択を受け付けるユーザ選択受付機能と、を実現させることを特徴とする請求項 2 又は 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

20

前記ユーザ表示情報生成機能は、前記第一のユーザによる対象ユーザの選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ選択可能に前記表示画面に表示するための情報を生成することを特徴とする請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記ユーザ表示情報生成機能は、前記第一のユーザによる他のユーザの選択が、予め定められた期間を超えない間だけ選択可能に前記表示画面に表示するための情報を生成することを特徴とする請求項 4 または 5 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

ゲームの進行状況に応じて、前記第一のユーザと、加入グループとを関連付けて前記記憶部に記憶させる加入グループ記憶機能と、

30

前記第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体と、前記加入グループに所属するユーザに関連付けられたゲーム媒体とが所定関係に有るか否かを判定する関係性判定機能と、

前記関係性判定機能による判定の結果、前記ゲーム媒体同士が所定関係を有すると判定された場合、前記所定関係を有する前記対応ゲーム媒体に関連付けられたユーザを前記他のユーザとして抽出する抽出機能とを実現させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記ユーザと該ユーザが所属しているグループの名称とを関連付けて前記記憶部に記憶させるグループ記憶機能と、

40

前記記憶部に記憶されたグループの名称の一覧を、前記第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するグループ表示情報生成機能と、

前記グループ表示情報生成機能により表示された複数のグループの中からの、前記第一のユーザによる少なくとも一の前記加入グループの選択を受け付けるグループ選択受付機能とを実現させることを特徴とする請求項 7 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記グループ表示情報生成機能は、さらに、前記ユーザがグループに加入した際に関連付けられる、他のユーザの数に基づくマッチング情報を、該グループ毎に表示するための情報を生成することを特徴とする請求項 8 に記載のゲームプログラム。

50

【請求項 10】

前記記憶機能は、前記第一のユーザが加入したグループを脱退した場合、前記第一のユーザと該第一のユーザに関連付けられていた他のユーザの前記対応ゲーム媒体との関連付けを解除して前記記憶部に記憶させることを特徴とする請求項 7 ~ 9 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記処理機能は、前記第一のユーザに関連付けられた前記基準ゲーム媒体の一のパラメータ値が変動した場合、前記対応ゲーム媒体の、前記ゲーム媒体の一のパラメータ値とは異なる別のパラメータ値を変化させることを特徴とする請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 12】

前記処理機能は、前記対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を、該対応ゲーム媒体に関連付けられた前記基準ゲーム媒体のパラメータ値の変動量に基づいて自動で計算することを特徴とする請求項 1 ~ 11 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

前記処理機能は、前記第一のユーザと前記基準ゲーム媒体とが関連付けられてから所定期間内と所定期間外とで、前記対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を異ならせることを特徴とする請求項 1 ~ 12 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 14】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

20

前記第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したかを判定するゲーム媒体取得判定機能を実現させ、

前記ゲーム媒体記憶機能は、前記ゲーム媒体取得判定機能が、前記第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したと判定した場合、前記第一のユーザと前記新たに取得したゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値とを関連付けて前記記憶部に記憶させることを特徴とする請求項 1 ~ 13 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 15】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記第一のユーザがゲーム媒体を破棄したかを判定するゲーム媒体破棄判定機能を実現させ、

30

前記ゲーム媒体記憶機能は、前記ゲーム媒体破棄判定機能が、前記第一のユーザがゲーム媒体を破棄したと判定した場合、前記記憶部に記憶された、前記第一のユーザと前記破棄されたゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値との関連付けを解消させることを特徴とする請求項 1 ~ 14 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 16】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記処理機能によってパラメータ値が変化された前記対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザの表示画面に、該パラメータ値が変化されたことを示す通知を表示するための情報を生成する通知情報生成機能を実現させることを特徴とする請求項 1 ~ 13 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

40

【請求項 17】

前記通知情報生成機能は、前記通知に前記パラメータ値が変化された処理に関する情報が含まれるよう、該情報を生成することを特徴とする請求項 16 に記載のゲームプログラム。

【請求項 18】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記第一のユーザがゲーム媒体を取得したかを判定するゲーム媒体取得判定機能を実現させ、

前記ゲーム媒体記憶機能は、前記ゲーム媒体取得判定機能が、前記第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したと判定した場合、前記第一のユーザと前記新たに取得したゲーム

50

媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値とを関連付けて前記記憶部に記憶させ、

前記通知情報生成機能は、前記新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられていない別のユーザ、および／または、前記新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、前記第一のユーザと前記新たに取得したゲーム媒体とが関連付けられたことを示す通知を表示させることを特徴とする請求項 16 または 17 に記載のゲームプログラム。

【請求項 19】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、

前記第一のユーザがゲーム媒体を破棄したかを判定するゲーム媒体破棄判定機能を実現させ、

前記ゲーム媒体記憶機能は、前記ゲーム媒体破棄判定機能が、前記第一のユーザがゲーム媒体を破棄したと判定した場合、前記記憶部に記憶された、前記第一のユーザと前記破棄されたゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値との関連付けを解消させ、

前記通知情報生成機能は、前記破棄されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、前記第一のユーザと前記破棄されたゲーム媒体との関連付けが解消されたことを示す通知を、表示させることを特徴とする請求項 16 ~ 18 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 20】

コンピュータに、

ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させるゲーム媒体記憶ステップと、

第一のユーザと、当該第一のユーザによって指定された他のユーザとを関連付けて前記記憶部に記憶する選択ユーザ記憶ステップと、

第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶された基準ゲーム媒体と所定関係にある前記他のユーザの対応ゲーム媒体を、前記基準ゲーム媒体に関連付けて前記記憶部に記憶させる記憶ステップと、

前記第一のユーザに関連付けられた前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する変動判定ステップと、

前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動した場合に、前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理ステップと、

前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を、前記処理ステップにおいて変化されたパラメータ値に更新して前記記憶部に記憶させるパラメータ値記憶ステップとを実行させるゲーム処理方法。

【請求項 21】

ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

第一のユーザと、当該第一のユーザによって指定された他のユーザとを関連付けて前記記憶部に記憶する選択ユーザ記憶機能と、

第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶された基準ゲーム媒体と所定関係にある前記他のユーザの対応ゲーム媒体を、前記基準ゲーム媒体に関連付けて前記記憶部に記憶させるゲーム媒体記憶部と、

前記第一のユーザに関連付けられた前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する変動判定部と、

前記基準ゲーム媒体のパラメータ値が変動した場合に、前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理部と、

前記対応ゲーム媒体のパラメータ値を、前記処理部において変化されたパラメータ値に更新して前記記憶部に記憶させるパラメータ値記憶部とを備える情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム制御方法および情報処理装置に関し、特に、ゲーム媒体を使用してプレイするゲームを実現するためのゲームプログラム、ゲーム制御方法および情報処理装置に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

近年、キャラクタカードなどのゲーム媒体を使用して敵キャラクタと対戦を行うゲームの提供が盛んに行われている。

【 0 0 0 3 】

例えば、特許文献 1 には、ゲーム媒体でデッキを組むことでレイドバトルゲームおよびステージ攻略型ゲームの攻略を行うゲームが開示されている。このようなゲームにおいて、ゲーム媒体は、例えば、レイドバトルゲームやステージ攻略型ゲームの攻略報酬としてユーザに新たに付与される。あるいは、ゲーム媒体は、ゲーム内通貨が減算されることに基づいてユーザに付与される場合がある。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開第 2 0 1 7 - 1 0 8 8 1 7 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

20

【 0 0 0 5 】

このようなゲーム媒体を使用してプレイするゲームにおいて、ゲーム媒体の強化は、当該ゲーム媒体を保有するユーザ自身の行為によって行われるのが通常であった。言い換えれば、ユーザの行為によるゲーム媒体の強化の効果は、自身が保有するゲーム媒体への効果に限定されていた。

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題を解決すべくなされたものであり、ユーザ同士を、保有するゲーム媒体に基づいて連携させることにより、ユーザに、本発明により実現されるゲームを継続的にプレイさせることが可能なゲームを実現するためのゲームプログラム、ゲーム制御方法および情報処理装置を提供することを目的とする。

30

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

本発明のゲームプログラムは、コンピュータに、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させるゲーム媒体記憶機能と、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する抽出機能と、抽出機能により抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる抽出ユーザ記憶機能と、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する変動判定機能と、変動判定機能による判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理機能と、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理機能によって変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させるパラメータ値記憶機能とを実現させることを特徴とする。

40

【 0 0 0 8 】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶された複数のゲーム媒体を、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するゲーム媒体表示情報生成機能と、表示画面に表示された複数のゲーム媒体の中からの、第一のユーザによる少なくとも一のゲーム媒体の選択を受け付けるゲーム媒体選択受付機能とを実現させ、抽出機能は、ゲーム媒体選択受付機能によって受け付けられたゲーム媒体と所定関係にある対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザを抽出することができる。

50

【0009】

上記ゲーム媒体表示情報生成機能は、複数のゲーム媒体を、第一のユーザによるゲーム媒体の選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ第一のユーザが選択可能に表示画面に表示するための情報を生成することができる。

【0010】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、抽出機能によって抽出された他のユーザを、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するユーザ表示情報生成機能と、表示画面に表示された他のユーザの中からの、第一のユーザによる少なくとも一の他のユーザの選択を受け付けるユーザ選択受付機能と、ユーザ選択受付機能によって受け付けられた選択に基づいて、選択された他のユーザと第一のユーザとを関連付けて記憶部に記憶させる選択ユーザ記憶機能とを実現させ、処理機能は、判定機能による判定の結果、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したと判定された場合、選択された他のユーザに関連付けられた対応ゲーム媒体のパラメータ値のみを変化させることができる。

10

【0011】

上記ユーザ表示情報生成機能は、第一のユーザによる対象ユーザの選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ選択可能に表示画面に表示するための情報を生成することができる。

【0012】

上記ユーザ表示情報生成機能は、第一のユーザによる他のユーザの選択が、予め定められた期間を超えない間だけ選択可能に表示画面に表示するための情報を生成することができる。

20

【0013】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、ゲームの進行状況に応じて、第一のユーザと、加入グループとを関連付けて記憶部に記憶させる加入グループ記憶機能と、第一のユーザに関連付けられゲーム媒体と、加入グループに所属するユーザに関連付けられたゲーム媒体とが所定関係に有るか否かを判定する関係性判定機能とを実現させ、抽出機能は、関係性判定機能による判定の結果、ゲーム媒体同士が所定関係を有すると判定された場合、所定関係を有するゲーム媒体に関連付けられたユーザを他のユーザとして抽出することができる。

30

【0014】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、ユーザと該ユーザが所属しているグループの名称とを関連付けて記憶部に記憶させるグループ記憶機能と、記憶部に記憶されたグループの名称の一覧を、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成するグループ表示情報生成機能と、グループ表示情報生成機能により表示された複数のグループの中からの、第一のユーザによる少なくとも一の加入グループの選択を受け付けるグループ選択受付機能とを実現させることができる。

【0015】

上記抽出ユーザ記憶機能は、第一のユーザが加入したグループを脱退した場合、第一のユーザと該第一のユーザに関連付けられていた他のユーザとの関連付けを解消して記憶部に記憶させることができる。

40

【0016】

上記グループ表示情報生成機能は、さらに、ユーザがグループに加入した際に関連付けられる、他のユーザの数に基づくマッチング情報を、該グループ毎に表示するための情報を生成することができる。

【0017】

上記処理機能は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体の一のパラメータ値が変動した場合、対応ゲーム媒体の、ゲーム媒体の一のパラメータ値とは異なる別のパラメータ値を変化させることができる。

【0018】

50

上記処理機能は、対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を、該対応ゲーム媒体に関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値の変動量に基づいて自動で計算することができる。

【0019】

上記処理機能は、第一のユーザとゲーム媒体とが関連付けられてから所定期間内と所定期間外とで、対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を異ならせることができる。

【0020】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したかを判定するゲーム媒体取得判定機能を実現させ、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体取得判定機能が、第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したと判定した場合、第一のユーザとゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値とを関連付けて記憶部に記憶させることができる。

10

【0021】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したかを判定するゲーム媒体破棄判定機能を実現させ、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体破棄判定機能が、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したと判定した場合、記憶部に記憶された、第一のユーザとゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値との関連付けを解消させることができる。

【0022】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、処理機能によってパラメータ値が変化された対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザの表示画面に、該パラメータ値が変化されたことを示す通知を表示するための情報を生成する通知情報生成機能を実現させることができる。

20

【0023】

上記通知情報生成機能は、通知にパラメータ値が変化された処理に関する情報が含まれるよう、該情報を生成することができる。

【0024】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、第一のユーザがゲーム媒体を取得したかを判定するゲーム媒体取得判定機能を実現させ、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体取得判定機能が、第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したと判定した場合、第一のユーザとゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値とを関連付けて記憶部に記憶させ、通知情報生成機能は、新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられていない別のユーザ、および/または、新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、第一のユーザとゲーム媒体とが関連付けられたことを示す通知を表示させることができる。

30

【0025】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したかを判定するゲーム媒体破棄判定機能を実現させ、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体破棄判定機能が、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したと判定した場合、記憶部に記憶された、第一のユーザとゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値との関連付けを解消させ、通知情報生成機能は、破棄された対応ゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、第一のユーザとゲーム媒体との関連付けが解消されたことを示す通知を、表示させることができる。

40

【0026】

本発明のゲーム処理方法は、コンピュータに、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させるゲーム媒体記憶ステップと、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する抽出ステップと、抽出ステップにおいて抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる抽出ユーザ記憶ステップと、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変

50

動したかを判定する変動判定ステップと、変動判定ステップにおける判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理ステップと、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理ステップにおいて変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させるパラメータ値記憶ステップとを実行させることを特徴とする。

【0027】

本発明の情報処理装置は、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶するゲーム媒体記憶部と、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する抽出部と、抽出部において抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる抽出ユーザ記憶部と、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する変動判定部と、変動判定部における判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる処理部と、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理部において変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させるパラメータ値記憶部とを備えることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0028】

本発明のゲームプログラム、ゲーム制御方法および情報処理装置により実現されるゲームによれば、ユーザに、本発明により実現されるゲームを継続的にプレイさせることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

20

【0029】

【図1】本発明に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

【図2】本発明のゲームプログラムの機能構成の一例を示す構成図である。

【図3】記憶部が記憶するデータ構成の一例を示すデータ構成図である。

【図4】記憶部が記憶するデータ構成の一例を示すデータ構成図である。

【図5】記憶部が記憶するデータ構成の一例を示すデータ構成図である。

【図6】本発明のゲームプログラムの機能構成の一例を示す構成図である。

【図7】本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面の一例を示すイメージ図である。

【図8】本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面の一例を示すイメージ図である。

30

【図9】本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面の一例を示すイメージ図である。

【図10】本発明の処理機能の処理を説明するためのイメージ図である。

【図11】本発明の処理機能の処理を説明するためのイメージ図である。

【図12】本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面の一例を示すイメージ図である。

【図13】本発明のゲーム処理方法のフローの一例を示すフロー図である。

【図14】本発明のゲーム処理方法の各実施形態の処理シーケンスの一例を示すシーケンス図である。

40

【図15】本発明のゲーム処理方法の各実施形態の処理シーケンスの一例を示すシーケンス図である。

【図16】本発明のゲーム処理方法の各実施形態の処理シーケンスの一例を示すシーケンス図である。

【図17】本発明の情報処理装置の構成の一例を示す構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

以下に、本発明の実施形態について図面を参照しながら詳細に説明する。

【0031】

はじめに、図1を参照して、本発明の一実施形態に係るゲームシステムについて説明す

50

る。本ゲームシステムは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００とを備える。図１では簡便のため、端末装置１００は１つのみ図示している。サーバ装置２００は、個々のユーザが所有する端末装置１００に対してゲームを提供する。サーバ装置２００と端末装置１００とは、例えばインターネット等のネットワーク３００を介して通信可能に接続される。

【００３２】

端末装置１００としては多機能携帯電話（いわゆる「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されない。携帯端末２は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー、タブレット端末、タブレットＰＣ、ノートＰＣ等でもよい。

10

【００３３】

端末装置１００は、図１に示すように、端末通信部１と、端末記憶部２と、操作部３と、表示部４と、端末処理部５とを備える。端末装置１００は、ユーザによる操作部３（タッチパネル及びボタン等）の操作に応じて、ゲームの進行をサーバ２００に要求する。また、端末装置１００は、サーバ２００からゲームの進行に係る表示データを受信して表示する。

【００３４】

端末通信部１は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、端末装置１００を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部１は、基地局により割り当てられるチャネルを介して、基地局との間でＣＤＭＡ（Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線を確立し、基地局との間で通信を行う。そして、端末通信部１は、端末処理部５から供給されたデータをサーバ２００等に送信する。また、端末通信部１は、サーバ２００等から受信したデータを端末処理部５に供給する。なお、端末通信部１は、不図示のＷｉｆｉ（Wireless Fidelity）のアクセスポイントとの間でＩＥＥＥ ８０２．１１規格の無線通信方式による無線通信を行うものでもよい。

20

【００３５】

端末記憶部２は、例えば、揮発性メモリ又は不揮発性メモリ等の半導体メモリを備える。端末記憶部２は、端末処理部５での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部２は、ドライバプログラムとして、操作部３を制御する入力デバイスドライバプログラム、端末表示部４を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部２は、アプリケーションプログラムとして、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばＣＤ－ＲＯＭ（compact disk read only memory）、ＤＶＤ－ＲＯＭ（digital versatile disk read only memory）等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部２にインストールされてもよい。また、コンピュータプログラムは、特定のサーバ装置等から無線通信を介して端末記憶部２にインストールされてもよい。また、端末記憶部２は、データとして、端末装置１００のユーザの識別情報であるユーザＩＤ、ゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部２は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

30

40

【００３６】

操作部３は、端末装置１００の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。ユーザは、操作部３を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部３は、ユーザにより操作されると、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、ユーザの指示として、端末処理部５に供給される。

【００３７】

50

端末表示部 4 も、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機 E L (Electro - Luminescence) ディスプレイ等である。端末表示部 4 は、端末処理部 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

【 0 0 3 8 】

端末処理部 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 5 は、例えば C P U (Central Processing Unit) であり、端末装置 1 0 0 の全体的な動作を統括的に制御する。端末処理部 5 は、端末記憶部 2 に記憶されているプログラム、操作部 3 の操作等に基づいて端末装置 1 0 0 の各種処理が適切な手順で実行されるように、端末通信部 1、端末表示部 4 等の動作を制御する。端末処理部 5 は、端末記憶部 2 に記憶されているプログラム (オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等) に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 5 は、複数のプログラム (アプリケーションプログラム等) を並列に実行することができる。

【 0 0 3 9 】

また、サーバ装置 2 0 0 の各部についても上述した端末装置 1 0 0 と同様の機能を有する。

【 0 0 4 0 】

ここで、本実施形態に係るゲームの概要について説明する。本実施形態に係るゲームは、ゲーム媒体を使用して対戦を行うゲームである。ここでいうゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等、レベル情報、ステータス情報、パラメータ情報 (体力値や攻撃力など)、能力情報 (スキル、アビリティ、呪文、ジョブなど) 等が含まれるものとする。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び / 又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。本実施形態に係るゲームにおいて、ユーザは、クエストを実行することにより、カードやキャラクタを成長させたり、アイテムを取得したりすることが可能となるが、これに限られるものではない。

【 0 0 4 1 】

本実施形態では、予めゲームシステムに登録されたキャラクタのカードをゲーム媒体の例として説明する。なお、キャラクタとカードとは別の概念であり、本実施形態では、各カードにキャラクタが割り当てられている。バトルに使用されるユーザキャラクタ又は敵キャラクタのカードは、バトル用パラメータを有している。バトル用パラメータは、例えば、攻撃力、防御力、体力 (又は H P (ヒットポイント))、属性 (例えば、火、水、雷等)、レアリティ (例えば、ノーマル、レア、S (スーパー) レア、S S (ダブルスーパー) レア、S S S (トリプルスーパー) レア、レジェンド等)、スキル (特殊効果) の発動率、攻撃速度 (一ターンにおける攻撃回数、攻撃するまでのターン数等)、一対戦における防御回数等のパラメータ及び / 又はジョブ (例えば、職業、兵種等) である。また、一つのキャラクタが割り当てられるカードは一つのカードに限定されず、キャラクタ毎に、バトル用パラメータがそれぞれ異なる複数のカードが割り当てられてもよい。また、キャラクタは、カードとは別に設けられてもよく、カード以外のゲーム媒体 (例えば、フィギア等) に割り当てられてもよい。

【 0 0 4 2 】

本実施形態に係るゲームは、ゲーム媒体を使用して対戦を行うゲームを想定しているが、例えば、クエスト、ミッション、ミニゲーム、ゲーム媒体の育成、強化、及び合成、ゲーム媒体取得イベント、仮想空間の探索イベント、ならびに、対戦相手 (例えば、他のユーザ、敵キャラクタ、及び敵の建物等) との対戦イベント等のゲームコンテンツを含むことができる。

【 0 0 4 3 】

例えば、ゲームコンテンツ毎に設定される 1 つ以上の所定の条件 (ゲーム課題) の達成に成功したと判定された場合、ユーザに対して、ゲーム媒体等が報酬として付与されても

10

20

30

40

50

よい。このゲーム課題には、例えば敵キャラクタとの対戦に勝利するとの課題、および、仮想空間内のゴール地点まで到達するとの課題等、ゲームコンテンツの内容に応じた任意の課題が採用可能である。また、ゲームコンテンツに設定された1つ以上のゲーム課題のうち、特定の課題（クリア課題）が達成されることを、ゲームコンテンツのクリアともいう。ゲームコンテンツをプレイするユーザがクリア課題の達成に成功した場合、当該ゲームコンテンツのクリアと判定され、当該ゲームコンテンツが終了する。

【0044】

このような多様なゲームコンテンツには、シングルプレイ用のゲームコンテンツと、マルチプレイ用のゲームコンテンツと、が含まれてもよい。シングルプレイ用のゲームコンテンツとは、1のユーザが使用する1の端末装置に対するユーザ操作に基づいて実行されるゲームコンテンツ（例えば、一人用のゲームコンテンツ）である。1の端末装置が単独で、又は1の端末装置とサーバ装置とが協働して、シングルプレイ用のゲームコンテンツを実行する。一方、マルチプレイ用のゲームコンテンツとは、2つ以上のユーザがそれぞれ使用する2つ以上の端末装置に対するユーザ操作に基づいて実行される、当該2つ以上のユーザに共通のゲームコンテンツ（例えば、複数人用のゲームコンテンツ）である。2つ以上のユーザに共通のゲームコンテンツとは、例えば当該ゲームコンテンツの進行処理及び処理結果等の少なくとも一部が、当該2つ以上のユーザに対して共通して適用されるゲームコンテンツを含んでもよい。2つ以上の端末装置が協働して、又は2つ以上の端末装置とサーバ装置とが協働して、マルチプレイ用のゲームコンテンツを実行する。

【0045】

本実施形態に係るゲームは、ユーザがゲーム媒体を操作して仮想空間の探索及び対戦相手との対戦を行うゲームコンテンツを含む。ここでいうゲーム媒体は、例えばユーザがゲーム内で所有するユーザキャラクタを含むものとして説明するが、これに限られない。また、対戦相手は、例えばNPC（Non Player Character）等の敵キャラクタを含むものとして説明するが、これに限られない。例えば、マルチプレイ用のゲームコンテンツにおいて、他のユーザが操作するゲーム媒体が対戦相手に定められてもよい。

【0046】

続いて、本発明のゲームプログラムについて説明する。

図2に示すように、本発明のゲームプログラムは、コンピュータ100に、ゲーム媒体記憶機能101と、抽出機能102と、抽出ユーザ記憶機能103と、変動判定機能104と、処理機能105と、パラメータ値記憶機能106とを実現させるものである。以下、図14に示すシーケンス図を同時に参照しながら各処理について説明するが、図14は、本発明に係るサーバ装置の処理と、該サーバ装置との情報の授受に関係する端末装置の処理を説明するためのものであって、サーバ装置および端末装置において、図示されない種々の処理が行われることを除外するものではない。

【0047】

ゲーム媒体記憶機能101は、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させる（S100）。

【0048】

図3および図4は、記憶部が記憶するデータの一例を示したデータテーブルである。図3に示すように、記憶部は、各ユーザと、該ユーザが所有するゲーム媒体（ここではカードID）を関連付けて記憶する。図3には、一例として、ユーザAが、少なくともID「C__001」のカード、ID「C__012」のカード、ID「C__003」のカードを所有することが示されている。また、記憶部は、ユーザに関する情報も記憶することができる。図3は、一例として、ユーザA～Dに関する情報が示されている。ここでいうユーザに関する情報は、例えば、ユーザID、パスワード、ユーザ名（名前）と、所有ゲーム媒体に関する情報（所有カード情報）、ユーザレベル等を含む。これらのユーザに関する情報は、ユーザIDに対応付けられて記憶されることができる。なお、ユーザIDは、ユーザを一意に識別可能な情報である。以下、ユーザIDを単にユーザともいう。

【0049】

所有ゲーム媒体に関する情報は、ユーザがゲーム内で所有するゲーム媒体に固有の種々の情報を含む。ゲーム媒体がユーザに取得された場合、当該ゲーム媒体は、所有ゲーム媒体としてユーザに対応付けられる。本実施形態において、所有ゲーム媒体は、ユーザが所有するユーザキャラクタを含むが、これに限られない。所有ゲーム媒体に関する情報の詳細については後述する。

【0050】

また、図3には示されないが、ユーザに関する情報として、使用ゲーム媒体に関する情報も含めることができる。この使用ゲーム媒体に関する情報は、対戦コンテンツにおいてユーザに使用させるゲーム媒体を示す情報である。使用ゲーム媒体は、所有ゲーム媒体のうちから選択される。一例として、1つ以上の所有ゲーム媒体のうちから選択された、例えば最大3つのユーザキャラクタが、それぞれ使用ゲーム媒体としてユーザに対応付けられることができる。したがって、1つのユーザキャラクタが、所有ゲーム媒体であると同時に使用ゲーム媒体でもあり得る。使用ゲーム媒体の選択は、例えば専用のゲームコンテンツにおいて、自動的に又はユーザ操作に応じて実行されてもよい。例えば、当該専用のゲームコンテンツは、いわゆるデッキ編成又はチーム編成等を行うゲームコンテンツを含んでもよい。

10

【0051】

すなわち、ユーザに関する情報において、複数のユーザそれぞれと、所有ゲーム媒体に関する情報及び使用ゲーム媒体に関する情報とが対応付けられることができる。

【0052】

20

また、図4に示すように、記憶部は、各ゲーム媒体のパラメータに関するパラメータ値も、ゲーム媒体に関連付けて記憶する。

【0053】

図4は、一例として、ID「C_001」のカード、ID「C_002」のカード、ID「C_003」のカードのパラメータが示されている。このパラメータは、カードID、カード名、カードの画像、キャラクタ名、レアリティ（希少度）、体力（最大HP（Hit Point））、攻撃力、防御力、属性等を含むことができる。また、図には示されないが、キャラクタID、レベル、HPグレード、最大SP（Special Point）、SPグレード、攻撃力グレード、防御力グレード、会心、会心グレード、ゲーム機能に関する情報を含むことができる。

30

なお、このカードとキャラクタとは別の概念ではなく、一意に設定されることもできる。その場合、キャラクタIDとカードIDとは、同一、または、いずれかが設定されていればよい。

【0054】

本発明の一実施形態において、パラメータは、ユーザが任意に調整不可能なパラメータを含んでもユーザが任意に調整可能なパラメータを含んでも他のパラメータの変化に応じて変化するパラメータを含んでもよい。ここで、ユーザが任意に調整可能なパラメータは、例えば、ユーザ操作に応じて選択可能であってユーザ操作に応じて値が決定し又は変化し得るパラメータを含んでもよい。一方、ユーザが任意に調整不可能なパラメータは、例えば、ユーザ操作に拠らず自動的に決定し又は変化し得るパラメータを含んでもよい。例えば、ユーザが任意に調整不可能なパラメータは、ユーザが任意に調整可能なパラメータ（例えば、第2パラメータ）の変化に連動して自動的に変化するパラメータ、及びゲーム内における所定のイベントの発生に連動して自動的に変化するパラメータを含んでもよい。所定のイベントには、例えば敵キャラクタとの対戦に勝利したとのイベントが含まれてもよい。

40

【0055】

キャラクタIDは、ユーザキャラクタを一意に識別可能な情報である。キャラクタIDは、例えば予め記憶部に記憶されてもよい。或いは、キャラクタIDは、ユーザキャラクタをユーザに取得させるときに、サーバ装置によって決定されてもよい。

【0056】

50

キャラクタ名は、ユーザキャラクタの名前を示す情報である。キャラクタ名は、キャラクタIDとは異なり、ユーザキャラクタを一意に識別可能でなくてもよい。キャラクタ名の初期値が、予めサーバ記憶部に記憶される。キャラクタ名は、ユーザキャラクタを取得したユーザによるゲームのプレイに応じて変化してもよい。

【0057】

レベルは、ユーザキャラクタの成長度を示す情報である。例えば、レベルの値が大きいほど、ユーザキャラクタの成長度が大きい。本実施形態において、レベルの値は、HPグレード、SPグレード、攻撃力グレード、防御力グレード、及び会心グレードの合計値である。HPグレード、SPグレード、攻撃力グレード、防御力グレード、及び会心グレードの詳細については後述する。

10

【0058】

レアリティ（希少度）は、ユーザキャラクタの希少性の度合いを示す情報である。例えば、希少度の値が大きいほど、ユーザキャラクタの希少性の度合いが高い。希少度は、ユーザキャラクタを取得したユーザによるゲームのプレイに応じて変化してもよい。本実施形態では、後述するユーザキャラクタの育成に関する処理において、特定のゲーム媒体の消費によって、希少度が増加する。希少度の値が増加するほど、HPグレード、SPグレード、攻撃力グレード、防御力グレード、及び会心グレードそれぞれの上限值が大きくなる。例えば、特定のゲーム媒体の消費によって、希少度が増加するとともに、HPグレード、SPグレード、攻撃力グレード、防御力グレード、及び会心グレードのうち少なくとも1つの上限值が増加してもよい。したがって、希少度が大きいほどユーザに有利であり得る。

20

【0059】

最大HPは、例えばユーザキャラクタの生命力を示すパラメータであるHPの最大値を示す情報である。本実施形態において、ユーザキャラクタが敵キャラクタの攻撃動作によってダメージを受けると、HPがダメージ量だけ減少する。また、ユーザキャラクタが回復動作によって回復すると、HPが回復量だけ増加する。また、HPがゼロまで減少すると、ユーザキャラクタは行動不能になり、或いはゲームコンテンツのクリアに失敗したと判定される。したがって、ユーザキャラクタの最大HPが大きいほどユーザに有利である。

【0060】

30

HPグレードは、ユーザキャラクタの最大HPに関する成長度を示す情報である。本実施形態では、後述するユーザキャラクタの育成に関する処理において、特定のゲーム媒体の消費によって、最大HP及びHPグレードが増加する。したがって、HPグレードが増加するほど、最大HPが大きくなるので、ユーザに有利である。

【0061】

最大SPは、例えばユーザキャラクタが所定の動作を実行する際に消費されるパラメータであるSPの最大値を示す情報である。所定の動作は、例えば後述するように、当該動作に対応するゲーム機能が有効化されることによって実行可能となる動作を含んでもよい。本実施形態において、ユーザキャラクタに対して所定の動作を実行させるユーザ操作が検出されると、当該動作に設定された消費SPの値だけ、ユーザキャラクタのSPが減少し、当該動作が実行される。ユーザキャラクタのSPが、当該動作の消費SPの値に満たない場合には、当該動作が実行できないように制御される。したがって、ユーザキャラクタの最大SPが大きいほどユーザに有利である。

40

【0062】

SPグレードは、ユーザキャラクタの最大SPに関する成長度を示す情報である。SPグレードは、最大SPに対応する点を除き、最大HPに対応するHPグレードと同様であるため、説明は省略する。

【0063】

攻撃力は、例えばユーザキャラクタの攻撃によって対戦相手に与えるダメージ量に寄与する情報である。攻撃力の値が大きくなるほど、対戦相手に与えるダメージ量が大きくな

50

る。したがって、ユーザキャラクタの攻撃力が大きいほどユーザに有利である。

【 0 0 6 4 】

攻撃力グレードは、ユーザキャラクタの攻撃力に関する成長度を示す情報である。攻撃力グレードは、攻撃力に対応する点を除き、最大ＨＰに対応するＨＰグレードと同様であるため、説明は省略する。

【 0 0 6 5 】

防御力は、例えばユーザキャラクタが対戦相手からの攻撃によって受けるダメージ量に寄与する情報である。防御力の値が大きくなるほど、対戦相手から受けるダメージ量が小さくなる。したがって、ユーザキャラクタの防御力が大きいほどユーザに有利である。

【 0 0 6 6 】

防御力グレードは、ユーザキャラクタの防御力に関する成長度を示す情報である。防御力グレードは、防御力に対応する点を除き、最大ＨＰに対応するＨＰグレードと同様であるため、説明は省略する。

【 0 0 6 7 】

会心は、例えばユーザキャラクタによる動作の実行結果が、通常とは異なる結果となる確率に寄与する情報である。例えば、会心の値が大きくなるほど、ユーザキャラクタの攻撃によって対戦相手に与えるダメージが通常よりも大きくなる確率が大きくなってよい。また例えば、会心の値が大きくなるほど、ユーザキャラクタが攻撃を行う際に追加効果（例えば、追撃）が発生する確率が大きくなってよい。したがって、ユーザキャラクタの会心が大きいほどユーザに有利である。

【 0 0 6 8 】

会心グレードは、ユーザキャラクタの会心に関する成長度を示す情報である。会心グレードは、会心に対応する点を除き、最大ＨＰに対応するＨＰグレードと同様であるため、説明は省略する。

【 0 0 6 9 】

属性は、対戦を行うキャラクタ間の優劣関係を示す情報である。属性は、例えば火、木、及び水の属性のうち少なくとも１つの属性を示す。例えば火属性のキャラクタは、木属性のキャラクタに対して与えるダメージが通常よりも大きくなり、水属性のキャラクタに対して与えるダメージが通常よりも小さくなる。このように、例えば火属性は、木属性に対して有利であり、水属性に対して不利である。

【 0 0 7 0 】

ゲーム機能に関する情報は、ユーザキャラクタに対応付けられた１つ以上のゲーム機能それぞれについて、ゲーム機能が有効化されているか否かを示す情報と、有効化されたゲーム機能のグレードと、を含む。１つのユーザキャラクタには、任意の数のゲーム機能に対応付けられてもよい。ゲーム機能を有効化するための処理については後述する。有効化されたゲーム機能の発揮が許可され、有効化されていないゲーム機能の発揮が禁止される。ゲーム機能は、ゲームの実行中に発揮され得る多様な機能を含む。例えば、ゲーム機能が発揮されると、ゲームにおいてユーザに有利な効果が発生し得る。したがって、ゲーム機能が有効化されることによって、ユーザに有利となり得る。

【 0 0 7 1 】

例えば、ゲーム機能は、ユーザ操作に応じたタイミングで発揮される機能を含んでもよい。以下、ユーザ操作に応じたタイミングで発揮されるゲーム機能を、アクティブスキルともいう。アクティブスキルが発揮されると、例えばユーザキャラクタが特定の動作を実行する。特定の動作の実行によって、例えば通常の攻撃動作よりも大きなダメージを対戦相手に与える効果が発生する。アクティブスキルには、消費ＳＰが設定されてもよい。かかる場合、消費ＳＰの値だけユーザキャラクタのＳＰが消費されることを条件に、アクティブスキルが発揮される。また例えば、ゲーム機能は、例えば有効化された時点から継続的に発揮される機能を含んでもよい。以下、継続的に発揮されるゲーム機能を、パッシブスキルともいう。パッシブスキルが発揮されると、例えばユーザキャラクタの状態が変化する。ユーザキャラクタの状態が変化するによって、例えばユーザキャラクタの最大

10

20

30

40

50

ＨＰ等の第２パラメータが増加する効果、及びユーザキャラクタに所定の特性（例えば、被ダメージ量を減少させる特性等）が付与される効果等が発生する。

【００７２】

ゲーム機能のグレードの値が大きくなるほど、当該ゲーム機能の発揮によって発生する効果が大きくなってよい。例えば、対戦相手にダメージを与えるアクティブスキルのグレードが大きくなるほど、当該アクティブスキルによって対戦相手に与えるダメージ量が大きくなる。本実施形態において、特定のゲーム媒体の消費によって、ゲーム機能のグレードが増加する例えば、有効化された１つ以上のゲーム機能に共通する１つのグレードが設定されてもよい。或いは、有効化されたゲーム機能毎にグレードが設定されてもよい。

【００７３】

また、記憶部は、敵キャラクタに関する情報を記憶する。敵キャラクタは、対戦においてユーザの使用ゲーム媒体であるユーザキャラクタの対戦相手として用いられる。敵キャラクタに関する情報は、敵キャラクタに固有の任意の情報を含む。例えば、敵キャラクタに関する情報は、キャラクタＩＤと、キャラクタ名と、レベルと、最大ＨＰと、最大ＳＰと、攻撃力と、防御力と、会心と、属性と、を含んでもよい。敵キャラクタに関する情報は、上述したユーザキャラクタに関する情報と同様であるため、説明は省略する。

【００７４】

なお、ユーザとゲーム媒体の関連付けは、例えば、ゲームの進行によりユーザがゲーム媒体を取得した際に行われるものとして行うことができる。ゲーム媒体の取得する例としては、クエストを実行しバトルで勝利した場合や、ガチャと呼ばれる抽選方式のくじを引いた場合に報酬として付与されて取得することができるが、取得の手段はこれらに限定されるものではない。

【００７５】

なお、本実施形態では上記記憶部は、サーバ装置２００のサーバ記憶部であるものとして説明を行うが、これに限定されるものではない。特に、本発明のゲームがネイティブゲームである場合には、サーバ記憶部に記憶される情報と、端末記憶部に記憶される情報とは、適切なタイミングで送受信され、互いに記憶内容の更新処理が行われるものとする。

【００７６】

抽出機能１０２は、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する（Ｓ２００）。具体的には、例えば、後述するゲーム媒体表示情報生成処理（Ｓ１１０）により生成された表示情報を端末装置に送信し、これに応じた第一のユーザの端末装置からの少なくとも一のゲーム媒体の選択情報を受信し、ゲーム媒体選択受付処理（Ｓ１２０）が行われることができる。そして、この受け付けられた選択情報に基づくゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体が、対応ゲーム媒体として特定される。そして、判定の対象となる他のユーザについて、他のユーザに関連付けられたゲーム媒体の情報を参照し、ゲーム媒体の中に対応ゲーム媒体が含まれるか否かを判定し、判定結果が正であった場合に、そのユーザが、対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザとして抽出されることができる。

【００７７】

所定関係とは、例えば、ゲーム媒体同士が完全に同一である関係に加え、ゲーム媒体同士が完全に同一でなくとも、一部に共通性を有する関係などを含む。ゲーム媒体同士が完全に同一とは、例えば、カードＩＤが同一であることを意味することができる。一方、ゲーム媒体同士が一部に共通性を有する関係とは、例えば、カードＩＤに対応付けられた所定のパラメータが少なくとも一部一致する関係や、カードＩＤ同士が関連付けされている関係などが挙げられる。後者の関係は、例えば、カードに描かれたキャラクタ同士が兄弟や友人、師弟である場合などに予めカードＩＤ同士が関連付けられているものとして行うことができる。この所定関係の範囲は、本発明により得られる効果を調整するのに適切に設定するのが好ましい。

【００７８】

例えば、図５に示されるように、上記所定関係をカードＩＤが同一である関係とした場

10

20

30

40

50

合、抽出は、一例として、第一のユーザをユーザ A とした場合、ユーザ A が所有するゲーム媒体であるカードのカード ID は「C__001」、「C__012」、「C__003」であるので、これらカード ID と同一のカード ID を有するカードが対応ゲーム媒体として特定される。そして、抽出機能 102 は、他のユーザに関連付けられたゲーム媒体の情報を参照し、ゲーム媒体の中に対応ゲーム媒体が含まれるか否かを判定する。判定の結果、カード ID 「C__001」が関連付けられた他のユーザとして、ユーザ B を抽出し、カード ID 「C__003」が関連付けられた他のユーザとして、ユーザ D を抽出する。カード ID 「C__012」については他のユーザが関連付けられていないため、どのユーザも抽出されない。

【0079】

以下、特に明示した場合を除き、「ユーザが所有するゲーム媒体」とは、当該ユーザを一意に識別可能なユーザ ID に所有ゲーム媒体として対応付けられたゲーム媒体を示す。また、「ゲーム媒体をユーザに付与する」とは、ゲーム媒体を所有ゲーム媒体としてユーザ ID に対応付けることを示す。また、「ユーザが所有するゲーム媒体を破棄する」とは、ユーザ ID と所有ゲーム媒体との対応付けを解消することを示す。また、「ユーザが所有するゲーム媒体を消費する」とは、ユーザ ID と所有ゲーム媒体との対応付けの解消に応じて、何らかの効果又は影響をゲーム内で発生させ得ることを示す。また、「ユーザが所有するゲーム媒体を売却する」とは、ユーザ ID と所有ゲーム媒体との対応付けを解消し、且つ、ユーザ ID に他のゲーム媒体（例えば、仮想通貨又はアイテム等）を所有ゲーム媒体として対応付けることを示す。また、「ユーザ A が所有するゲーム媒体をユーザ B に譲渡する」とは、ユーザ A のユーザ ID と所有ゲーム媒体との対応付けを解消し、且つ、ユーザ B のユーザ ID に当該ゲーム媒体を所有ゲーム媒体として対応付けることを示す。

【0080】

抽出ユーザ記憶機能 103 は、抽出機能 102 により抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる（S300）。なお、この関連付けは、ユーザ同士を直接的に関連付けるのではなく、ユーザに関連付けられたゲーム媒体を介して、間接的に関連付けられることもできる。具体的には、ユーザ A が所有するゲーム媒体 a に、ユーザ B が所有するゲーム媒体 b が関連付ける場合などである。すなわち、ユーザ A とユーザ A の保有するゲーム媒体 a が、ユーザ B とユーザ B の保有するゲーム媒体 b に関連付けられていれば、どのようにデータが関連付けられてもよい。

【0081】

なお、本実施形態では上記記憶部は、サーバ装置 200 のサーバ記憶部であるものとして説明を行うが、このとき記憶される関連付けの情報は、端末装置にも送信され、各端末装置においても記憶されることができる。その場合、関連付けの情報を示す通知情報が、サーバ装置から端末装置に送信されるものとする。

【0082】

図 5 は、記憶部が記憶するデータの一例を示したデータテーブルである。図 5 に示すように、記憶部は、第一のユーザと、他のユーザとを関連付けて記憶する。具体的には、記憶部は、第一のユーザと、該ユーザが所有するゲーム媒体（ここではカード ID ）と、このゲーム媒体と所定関係を有する対応ゲーム媒体を所有する他のユーザとを関連付けて記憶する。図 5 には、上述した通り、一例として、ユーザ A が、少なくとも ID 「C__001」のカード、ID 「C__012」のカード、ID 「C__003」のカードを所有し、それぞれのカードに関する対応ゲーム媒体を所有する他のユーザとして、ID 「C__001」に対してはユーザ B が、ID 「C__003」に対してはユーザ D が、ユーザ A と関連付けて記憶されることができる。カード ID 「C__012」については他のユーザが関連付けられていない。

【0083】

そして、変動判定機能 104 は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したかを判定する（S400）。本発明では、変動判定機能 104 は、他のユ

10

20

30

40

50

ーザが関連付けられているゲーム媒体のパラメータ値の変動のみを判定することができる。この変動判定機能104が変動を判定するタイミングは特に限定されないが、例えば、端末装置上でゲームが進行するネイティブゲームを想定した場合には、端末装置上のゲームの進行に応じてゲーム媒体のパラメータ値が更新(変動)され(S310)、その情報(少なくとも、変動したゲーム媒体と、変動したパラメータと、変動量の情報を含むゲーム情報)がサーバ装置へ送信されて、サーバ装置がこの情報を受信したタイミングとすることができる。

【0084】

パラメータとは、上述したような、レアリティ、体力、攻撃力、防御力、属性などである。これらパラメータのうち、数値で表されるパラメータ、すなわち、体力、攻撃力、防御力等に設定された値をパラメータ値とすることができる。また、パラメータは、ゲーム媒体のレベルを含み、パラメータ値としてレベル値を用いることもできる。

10

【0085】

パラメータ値は、例えば、ユーザがバトルで勝利したことにより、各パラメータ値に対してボーナス値が付与された場合などに変動する。また、パラメータ値は、例えば、ユーザが所定のクエストをクリアしたことにより、レベルアップした場合などに変動する。また、以下に詳説するゲーム媒体(ユーザキャラクタ)の育成によっても変動する。

【0086】

ユーザキャラクタの育成に関する処理について説明する。サーバ制御部は、ユーザの端末装置に対するユーザ操作に応じて又は自動的に、当該ユーザのユーザキャラクタに関する情報を变化させる。サーバ制御部は、ユーザキャラクタに関する情報の他、当該ユーザに関する情報に含まれる任意の情報を更に变化させてもよい。情報を变化させる処理には、サーバ記憶部に記憶された当該情報を变化後の内容で更新する処理が含まれてもよい。

20

【0087】

具体的には、サーバ制御部は、ユーザが所有する所定のゲーム媒体である素材を消費することによって、ユーザキャラクタの希少度を増加させてもよい。サーバ制御部は、所定の1つ以上の条件が満たされる場合に希少度の増加を許可し、当該1つ以上の条件が満たされない場合に希少度の増加を禁止してもよい。当該1つ以上の条件には、ユーザキャラクタのレベルが所定の基準値以上であるとの条件が含まれてもよい。当該基準値は、例えばユーザキャラクタのレベルの上限値に等しくてもよいし、任意に定められてもよい。当該1つ以上の条件は、上述したものに限られない。以下、ユーザキャラクタの希少度を増加させる許可判断に用いられる当該1つ以上の条件を、1つ以上の希少度増加条件ともいう。

30

【0088】

また、サーバ制御部は、ユーザが所有する素材を消費することによって、ユーザキャラクタの複数のパラメータのうち、自動的に選択され又は端末装置に対するユーザ操作に応じて選択された少なくとも1つのパラメータ(例えば、最大HP)を变化させてもよい。例えば、サーバ制御部は、パラメータ値の変化に応じて、当該パラメータ値に対応する他のパラメータ(値例えば、HPグレード)または、ユーザキャラクタのパラメータ値(レベル)を变化させる。

40

【0089】

また、サーバ制御部は、ユーザキャラクタのゲーム機能を有効化してもよい。サーバ制御部は、所定の1つ以上の条件が満たされる場合にゲーム機能の有効化を許可し、当該1つ以上の条件が満たされない場合にゲーム機能の有効化を禁止してもよい。或いは、サーバ制御部は、当該1つ以上の条件が満たされることとなった場合に、自動的にゲーム機能を有効化してもよい。当該1つ以上の条件には、ユーザキャラクタのレベルがゲーム機能に対応する所定の基準値以上であるとの条件が含まれてもよい。当該基準値は、任意に定められてもよい。また、当該1つ以上の条件には、ゲーム機能に対応する特定のゲームコンテンツに設定されたゲーム課題(例えば、クリア課題)が過去に達成されているとの条件が含まれてもよい。当該1つ以上の条件は、上述したものに限られない。以下、ユーザ

50

キャラクタのゲーム機能の有効化の許可判断に用いられる当該１つ以上の条件を、１つ以上の第１有効化条件ともいう。また、ゲーム機能に対応する当該特定のゲームコンテンツを、当該ゲーム機能の解放コンテンツともいう。解放コンテンツとして、例えばミニゲーム又は対戦コンテンツ等、任意のゲームコンテンツが採用可能である。

【００９０】

また、サーバ制御部は、ユーザが所有する素材を消費することによって、ユーザキャラクタのゲーム機能のグレードを増加させてもよい。

【００９１】

処理機能１０５は、変動判定機能１０４による判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる（Ｓ５００）。

10

【００９２】

具体的には、処理機能１０５は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が上昇した場合、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に上昇させることができる。具体的には、初めに、パラメータ値の変動があったゲーム媒体が特定され、それと同時に、変動したパラメータ値とその変動量が記憶され、上記特定されたゲーム媒体と所定関係にある対応ゲーム媒体について、変化処理が実施される。この変化処理は、具体的には、記憶された変動量に基づいて、所定のアルゴリズムにより、パラメータ値と所定の変化量が導出され、その変化量によって、対応するパラメータ値の変化処理が行われることができる。

【００９３】

20

例えば、処理機能１０５は、第一のユーザが保有する、あるゲーム媒体の攻撃力の値が上昇した場合、他のユーザが保有する対応ゲーム媒体の攻撃力の値を上昇させる。この値の変化量は、ゲーム媒体のパラメータ値の変動量に基づいて自動で計算されることができ、これについては後述する。

【００９４】

そして、パラメータ値記憶機能１０６は、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理機能によって変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させる（Ｓ６００）。また、この情報は端末装置にも送信され、端末装置の記憶部において情報が更新されることができ

【００９５】

30

サーバ制御部は、サーバ通信部を介して情報の送受信を行う。例えば、サーバ制御部は、サーバ記憶部に記憶された情報の少なくとも一部を端末装置へ送信してもよい。このようにして、サーバ記憶部に記憶された情報と端末装置に記憶された情報が共有および同期される。情報の共有および同期を行うタイミングは、例えばサーバ記憶部に新たな情報が記憶されたタイミング、及びサーバ記憶部に記憶された情報が更新されたタイミングを含み得るが、任意に定められてもよい。

【００９６】

これにより、対応ゲーム媒体のパラメータ値は適切なタイミングで最新の状態に更新して記憶されることができ

【００９７】

40

以上の構成により実現される本発明のゲームプログラムによれば、ユーザ同士を、保有するゲーム媒体に基づいて連携させることにより、ユーザに、本発明により実現されるゲームを継続的にプレイさせることが可能となるゲームを実現することができる。

【００９８】

具体的には、他のユーザがゲームのプレイを一時的に休んでいた場合であっても、第一のユーザのゲームプレイの結果、保有するゲーム媒体のパラメータ値は上昇している可能性がある。このような可能性があることで、他のユーザがゲームを再度プレイするモチベーションにつながり、ゲームから退会することを防止することができるのである。同様に、第一のユーザがゲームのプレイを一時的に休んでいた場合であっても、他のユーザのゲームプレイの結果、保有するゲーム媒体のパラメータ値は上昇している可能性がある。こ

50

のような可能性があることで、第一のユーザがゲームを再度プレイするモチベーションにつながり、ゲームから退会することを防止することができるのである。

【0099】

また、ゲーム媒体のパラメータ値を上昇させる行為を複数のユーザ間で協力して行うことができるため、単独のユーザで行う場合より、早期にパラメータ値を上昇させることができ、ユーザのゲームプレイに対するモチベーションの低下を防ぐことができる。更に、協力関係にある（関連付けられた）ユーザが多いほど、ゲーム媒体のパラメータ値を上昇させることができる可能性が生じるため、ユーザ間の協力を活性化させることができる。また、所定のユーザがゲーム媒体のパラメータ値を上昇させることに応じて、他のユーザのゲーム媒体のパラメータ値が上昇するため、他のユーザに貢献しているというゲームをプレイするモチベーションにつなげることができる。

10

【0100】

本発明のゲームプログラムは、図6に示すように、さらに、コンピュータに、ゲーム媒体表示情報生成機能107と、ゲーム媒体選択受付機能108とを実現させることができる。

【0101】

ゲーム媒体表示情報生成機能107は、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶された複数のゲーム媒体を、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成する（S110）。この生成は、ユーザのゲーム媒体の関連付けに係る入力部への入力に応じて、端末から送信される情報を受信した場合に開始されることができる。具体的には、表示画面上で、ゲーム媒体の関連付けを実施する旨を示す画像に対するタッチ操作に応じて、端末から送信される情報を受信した場合に実施されることができる。なお、第一のユーザの端末の表示画面は、上述した端末表示部4とすることができる。

20

【0102】

選択可能に表示するとは、例えば複数のゲーム媒体をパラメータ値とともに一覧で表示するなどとすることができる。また、表示させるゲーム媒体は、所定の条件に応じて、ユーザに関連付けて記憶された複数のゲーム媒体の順番を並び替えて、または、一部のみを抽出して表示してもよい。その場合、所定の条件は、ユーザが任意で設定可能でもよく、ゲーム媒体に関する条件であってもよい。例えば、ゲーム媒体のパラメータ値が所定値以上であることや、所有するゲーム媒体それぞれのパラメータ値の大小等としてもよい。また、表示させるパラメータ値は、ゲーム媒体の一部のパラメータ値であってもよい。

30

【0103】

ゲーム媒体選択受付機能108は、表示画面に表示された複数のゲーム媒体の中からの、第一のユーザによる少なくとも一のゲーム媒体の選択を受け付ける（S120）。

【0104】

第一のユーザによる選択の入力は、表示画面がタッチパネルである場合には、表示画面をタッチすることにより行われることができる。

【0105】

そして、抽出機能102は、ゲーム媒体選択受付機能によって受け付けられたゲーム媒体と所定関係にある対応ゲーム媒体に関連付けられた他のユーザを、抽出することができる（S200）。抽出処理の詳細については上述したとおりである。

40

【0106】

以上の構成により実現される本発明のゲームプログラムによれば、第一のユーザは、所有する複数のゲーム媒体の中から希望するゲーム媒体を自由に選択することができる。例えば、リアリティの低いゲーム媒体を選択した場合、対応付けられた対応ゲーム媒体を所有する多くの他のユーザに対してメリットを与えることができるし、逆に、リアリティの高いゲーム媒体を選択した場合、対応付けられた対応ゲーム媒体を所有する限られた他のユーザに対してメリットを与えることができる。このとき、第一のユーザが選択したゲーム媒体のリアリティ、および/または、第一のユーザが選択したゲーム媒体の数に応じて、対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を調整することもできる。詳細については後述

50

する。

【 0 1 0 7 】

ゲーム媒体表示情報生成機能 1 0 7 は、複数のゲーム媒体を、第一のユーザによるゲーム媒体の選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ第一のユーザが選択可能に表示画面に表示することができる。また、ユーザの選択した回数があらかじめ定められた選択数となった場合に、ゲーム媒体をグレースアウトしたり、非表示としたり、別の画面への遷移を行うなどにより、ユーザがゲーム媒体を選択できないように表示態様を変更したりすることができる。

【 0 1 0 8 】

予め定められた選択数は、例えば、1枚、5枚等とすることができるが、これらに特に限定されるものではなく、ゲームバランス等を考慮して適切に設定されることができる。例えば、ユーザに関連するパラメータに応じて、変化してもよく、例えば、ユーザのレベルや、ログイン日数に応じて変更されてもよい。また、ユーザの保有するゲーム媒体に関する情報に応じて、変化してもよく、例えば、保有するゲーム媒体の総数や、保有するゲーム媒体のうち所定の条件（所定のレアリティ以上、所定の閾値以上のパラメータ値を有するなど）を満たすゲーム媒体の数や、保有するゲーム媒体の平均パラメータ値や、ゲーム媒体の合計パラメータ値に応じて、変化してもよい。更に、ユーザに関連する他のユーザの情報に応じて変化してもよく、例えば、ユーザに関連付けられている他のユーザ数（フレンド関係にあるユーザ数、同じギルドに所属しているユーザ数）などに応じて、変化してもよい。

【 0 1 0 9 】

以上のような構成とすることにより、ゲームの進行状況に応じて、選択数が変化するため、ゲームを進行させること自体のモチベーションを高めることができる。更に、ゲームを進行しているユーザは、アクティブなユーザであるといえ、すなわち、アクティブなユーザであるほど、選択数が多くなる傾向に設定することで、他のユーザと関連付けられる機会が多くなる。結果として、アクティブなユーザの活動が、他のユーザに波及する機会の増加につながり、ゲームを活性化させることができる。また、選択数の変化に応じて、パラメータ値の変動量に対する変化量を変化させることができる。具体的には、選択数を多く／少なくした場合、パラメータ値の変化量を多く／少なくしてもよい。ユーザは、どのように他のユーザと関連付けるかを戦略的に実行する必要性が生じるため、ゲームの戦略性が増すことになる。かかる処理の具体例としては、初めに、ユーザの選択数が変化したことを判定する。そして、変化した選択数に対応する変動量に対する変化量の値を抽出する。最後に、更新前の変動量に対する変化量の値を、抽出した値に更新する処理が行われるものとしてすることができる。

【 0 1 1 0 】

本発明のゲームプログラムは、図 6 に示すように、さらに、コンピュータに、ユーザ表示情報生成機能 1 0 9 と、ユーザ選択受付機能 1 1 0 と、選択ユーザ記憶機能 1 1 1 とを実現させることができる。

【 0 1 1 1 】

ユーザ表示情報生成機能 1 0 9 は、抽出機能 1 0 2 によって抽出された他のユーザを、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成する（S 3 2 0）。

【 0 1 1 2 】

図 7 は、本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面 4 0 0 を説明するための図である。図 7 に示すように、表示画面 4 0 0 には、抽出機能 1 0 2 によって抽出された他のユーザ 4 0 1（ここではユーザ B、ユーザ C、ユーザ D、ユーザ E）が、選択可能に表示される。図 7 に示す例では、その他、ゲーム媒体を入手した旨の表示 4 0 2 や、ゲーム媒体 4 0 3、ゲーム媒体のパラメータおよびパラメータ値 4 0 4 などを表示画面 4 0 0 に表示することができる。なお、ここで表示されるステータスとは、パラメータを意味するものとする。

【0113】

表示されるユーザは、抽出されたユーザの中からさらにランダムに抽出されてもよいし、ユーザのパラメータや、ユーザの所有するゲーム媒体に関するパラメータに応じて、さらに抽出されてもよい。例えば、ユーザのパラメータ値や、ユーザの所有するゲーム媒体のパラメータ値が高い他のユーザを優先して表示するなどになる。

【0114】

一例として、抽出機能102は、第1のユーザの端末装置からの要求に応じて、当該第1ユーザを除く複数のユーザのうちから、上述したアルゴリズムで1以上の他のユーザを抽出する(S200)。そしてさらに、端末装置は、ユーザ操作に応じて、上述の要求とともに、フィルタ条件を示す情報をサーバ装置へ送信してもよい。フィルタ条件は、例えば、他のユーザのパラメータ値が所定値以上である場合や、他のユーザが所有するゲーム媒体のパラメータ値が所定値以上である場合などの条件とすることができる。フィルタ条件に含まれる当該所定値は、端末装置に対するユーザ操作に応じて決定されてもよく、或いは端末制御部が自動的に決定してもよい。したがって、ユーザが所望のフィルタ条件を満たす、ゲーム媒体を選択可能となる蓋然性が向上するので、ユーザビリティが向上する。

10

【0115】

そして、図8に示すように、ユーザ選択受付機能110は、表示画面400に表示された他のユーザ401の中からの、第一のユーザによる少なくとも一の他のユーザの選択を受け付ける(S330)。

20

【0116】

選択ユーザ記憶機能111は、ユーザ選択受付機能110によって受け付けられた選択に基づいて、選択された他のユーザと第一のユーザとを関連付けて記憶部に記憶させる(S340)。また、この関連付けに関する情報は、端末装置にも送信され、端末装置の記憶部において情報が更新されることができる。

【0117】

そして、処理機能105は、変動判定機能104による判定(S400)の結果、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したと判定された場合、選択された他のユーザに関連付けられた対応ゲーム媒体のパラメータ値のみを変化させることができる(S500)。

30

【0118】

以上の構成により実現される本発明のゲームプログラムによれば、第一のユーザは、選択した他のユーザの対応ゲーム媒体のパラメータ値のみを変化させることができるため、当該他のユーザとの連携が強固なものとなり、当該他のユーザがゲームから退会することを防止することができる。

【0119】

ユーザ表示情報生成機能109は、第一のユーザによる対象ユーザの選択が、予め定められた選択数を超えない数だけ選択可能に表示画面400に表示するための情報を生成することができる。また、ユーザの選択した回数が予め定められた選択数となった場合に、ユーザが対象ユーザを選択できないように、対象ユーザをグレースアウトしたり、非表示としたり、別の画面への遷移を行うなどにより、ユーザが対象ユーザを選択できないように表示態様を変更したりすることができる。

40

【0120】

予め定められた選択数は、例えば、1人、5人等とすることができるが、これらに特に限定されるものではなく、ゲームバランス等を考慮して適切に設定されることができる。例えば、ユーザに関連するパラメータに応じて、変化してもよく、例えば、ユーザのレベルや、ログイン日数に応じて変更されてもよい。また、ユーザの保有するゲーム媒体に関する情報に応じて、変化してもよく、例えば、保有するゲーム媒体の総数や、保有するゲーム媒体のうち所定の条件(所定のレアリティ以上、所定の閾値以上のパラメータ値を有するなど)を満たすゲーム媒体の数や、保有するゲーム媒体の平均パラメータ値や、ゲー

50

ム媒体の合計パラメータ値に応じて、変化してもよい。更に、ユーザに関連する他のユーザの情報に応じて変化してもよく、例えば、ユーザに関連付けられている他のユーザ数（フレンド関係にあるユーザ数、同じギルドに所属しているユーザ数）などに応じて、変化してもよい。

【0121】

以上のような構成とすることにより、ゲームの進行状況に応じて、選択数が変化するため、ゲームを進行させること自体のモチベーションを高めることができる。更に、ゲームを進行しているユーザは、アクティブなユーザであるといえ、すなわち、アクティブなユーザであるほど、選択数が多くなる傾向に設定することで、他のユーザと関連付けられる機会が多くなる。結果として、アクティブなユーザの活動が、他のユーザに波及する機会の増加につながり、ゲームを活性化させることができる。また、選択数の変化に応じて、パラメータ値の変動量に対する変化量を変化させることができる。具体的には、選択数を多く／少なくした場合、パラメータ値の変化量を多く／少なくしてもよい。ユーザは、どのように他のユーザと関連付けるかを戦略的に実行する必要性が生じるため、ゲームの戦略性が増すことになる。かかる処理の具体例としては、初めに、ユーザの選択数が変化したことを判定する。そして、変化した選択数に対応する変動量に対する変化量の値を抽出する。最後に、変動量に対する変化量の値を、抽出した値に更新する処理が行われるものとすることができる。

10

【0122】

また、ユーザ表示情報生成機能109は、第一のユーザによる他のユーザの選択が、予め定められた期間を超えない間だけ選択可能に表示画面400に表示するための情報を生成することができる。また、予め定められた期間を超えた場合に、他のユーザをグレースアウトしたり、非表示としたり、別の画面への遷移を行うなどにより、他のユーザを選択できないように表示態様を変更したりすることができる。

20

【0123】

予め定められた期間は、例えば、ゲーム媒体の取得から1時間、12時間、24時間等とすることができるが、これらに限定されるものではなく、ゲームバランス等を考慮して適切に設定されることができる。なお、期間のカウントの起点となるタイミングは所定のタイミングとすることができ、例えば、ゲーム媒体取得のタイミングなどとすることができる。例えば、ユーザに関連するパラメータに応じて、変化してもよく、例えば、ユーザのレベルや、ログイン日数に応じて変更されてもよい。また、ユーザの保有するゲーム媒体に関する情報に応じて、変化してもよく、例えば、保有するゲーム媒体の総数や、保有するゲーム媒体のうち所定の条件（所定のレアリティ以上、所定の閾値以上のパラメータ値を有するなど）を満たすゲーム媒体の数や、保有するゲーム媒体の平均パラメータ値や、ゲーム媒体の合計パラメータ値に応じて、変化してもよい。更に、ユーザに関連する他のユーザの情報に応じて変化してもよく、例えば、ユーザに関連付けられている他のユーザ数（フレンド関係にあるユーザ数、同じギルドに所属しているユーザ数）などに応じて、変化してもよい。

30

【0124】

以上のような構成とすることにより、ゲームの進行状況に応じて、選択数が変化するため、ゲームを進行させること自体のモチベーションを高めることができる。更に、ゲームを進行しているユーザは、アクティブなユーザであるといえ、すなわち、アクティブなユーザであるほど、選択数が多くなる傾向に設定することで、他のユーザと関連付けられる機会が多くなる。結果として、アクティブなユーザの活動が、他のユーザに波及する機会の増加につながり、ゲームを活性化させることができる。また、選択数の変化に応じて、パラメータ値の変動量に対する変化量を変化させることができる。具体的には、選択数を多く／少なくした場合、パラメータ値の変化量を多く／少なくしてもよい。ユーザは、どのように他のユーザと関連付けるかを戦略的に実行する必要性が生じるため、ゲームの戦略性が増すことになる。かかる処理の具体例としては、初めに、ユーザの選択数が変化したことを判定する。そして、変化した選択数に対応する変動量に対する変化量の値を抽出す

40

50

る。最後に、変動量に対する変化量の値を、抽出した値に更新する処理が行われるものとすることができる。

【 0 1 2 5 】

以上の構成により実現される本発明のゲームプログラムによれば、他のユーザは、第一のユーザに選択されるべく上記期間内に対応ゲーム媒体を所有しておく必要があり、かかる期間の設定は、他のユーザの対応ゲーム媒体取得への意欲を高め、ゲームの活性化につながることを可能とする。

【 0 1 2 6 】

また、本発明のゲームプログラムは、図 6 に示すように、さらに、コンピュータに、加入グループ記憶機能 1 1 2 と、関係性判定機能 1 1 3 とを実現させることができる。以下、図 1 5 に示すシーケンス図を同時に参照しながら各処理について説明するが、図 1 5 は、本発明に係るサーバ装置の処理と、該サーバ装置との情報の授受に係る端末装置の処理を説明するためのものであって、サーバ装置および端末装置において、図示されない種々の処理が行われることを除外するものではない。

【 0 1 2 7 】

加入グループ記憶機能 1 1 2 は、ゲームの進行状況に応じて、第一のユーザと、加入グループとを関連付けて記憶部に記憶させる (S 1 3 0)。具体的には、記憶部が記憶するグループに関する情報は、当該グループに固有の種々の情報を含む。例えば、グループに関する情報は、グループ ID と、グループ名と、メンバー情報と、を含む。グループに関する情報において、ユーザグループ名及びメンバー情報は、グループ ID に対応付けられている。

【 0 1 2 8 】

グループ ID は、グループを一意に識別可能な情報である。以下、グループ ID を単にグループともいう。

【 0 1 2 9 】

グループ名は、グループの名前を示す情報である。グループ名は、グループ ID とは異なり、グループを一意に識別可能でなくてもよい。グループ名は、端末装置に対するユーザ操作に応じて決定及び変更が可能であってもよい。

【 0 1 3 0 】

メンバー情報は、グループに属する各ユーザのユーザ ID を含む。また、グループに所属可能なユーザの上限数 (例えば、 2 0 人) が定められていてもよい。以下、グループに関する情報においてグループに対応付けられたユーザを、当該グループのメンバーともいう。

【 0 1 3 1 】

グループに属する 1 人以上のユーザ (管理ユーザ) が、所定の権限を有してもよい。例えば、管理ユーザは、他のユーザに対して、グループへの加入の許否及びユーザグループからの離脱の許否を決定する権限を有してもよい。

【 0 1 3 2 】

また、加入グループとは、第一のユーザが加入するグループをいい、後述する第一のユーザが能動的に選択して加入するギルド等のグループの他、受動的に加入されるフレンド等のグループも含まれるものとする。

【 0 1 3 3 】

関係性判定機能 1 1 3 は、第一のユーザに関連付けられゲーム媒体と、加入グループに所属するユーザに関連付けられたゲーム媒体とが所定関係に有るか否かを判定する (S 1 4 0)。この判定は、例えば、ユーザが、対象のグループに加入することを選択した、すなわち、ユーザ ID がグループ ID に関連付けられたことを契機として処理が開始されることができる。

【 0 1 3 4 】

関係性判定機能 1 1 3 は、初めに、第一のユーザの所有する全てのゲーム媒体について、所定の関係にある対応ゲーム媒体を特定する。そして、加入グループに所属するすべて

10

20

30

40

50

のユーザの所有するゲーム媒体を参照して、これらのゲーム媒体の中に、特定された対応ゲーム媒体が含まれているかを判定する。

【0135】

そして、抽出機能102は、関係性判定機能113による判定の結果、ゲーム媒体同士が所定関係を有すると判定された場合、所定関係を有するゲーム媒体に関連付けられたユーザを他のユーザとして抽出することができる(S200)。最後に、抽出された他のユーザおよび該他のユーザの対応ゲーム媒体を、第一のユーザおよび該第一のユーザのゲーム媒体に関連付けて記憶することで(S300)、この加入処理が終了するものとすることができる。なお、この加入処理後、端末装置に対して加入したグループ情報と、その通知が送信されるものとする。10

【0136】

以上の構成により実現される本発明のゲームプログラムによれば、グループ内のユーザ同士の連携が強固なものとなり、ユーザのグループからの離脱を防止することができ、ひいては、ユーザがゲームから退会することを防止することができる。また、ユーザのグループへの加入に応じて、自動的に、ユーザおよびゲーム媒体が関連付けられるため、ユーザが他のユーザや他のユーザの保有するゲーム媒体を選択するといった煩雑な操作が必要なくなり、ユーザビリティが向上する。

【0137】

なお、上述したグループへの加入の逆の場合として、ユーザがグループから離脱する場合、離脱するユーザと関連付けられた他のユーザを特定し、関連付けを解消する処理が行われることになる。この解消処理は、ユーザが、グループから離脱することを選択した、すなわち、ユーザIDとグループIDとの関連付けが解消されたことを契機として処理が開始されることができる。20

【0138】

この処理では、初めに、第一のユーザの所有するゲーム媒体に関する情報に基づいて、離脱するグループに所属しているユーザの中において、上記第一のユーザおよびゲーム媒体に関連付けられていた他のユーザおよび対象ゲーム媒体を特定する。そして、最後に、特定された他のユーザおよび対応ゲーム媒体と、第一のユーザおよび該第一のユーザのゲーム媒体との関連付けを解消することで、この解消処理が終了する。

【0139】

また、本発明のゲームプログラムは、図6に示すように、さらに、コンピュータに、グループ記憶機能114と、グループ表示情報生成機能115と、グループ選択受付機能116とを実現させることができる。以下、図16に示すシーケンス図を同時に参照しながら各処理について説明するが、図16は、本発明に係るサーバ装置の処理と、該サーバ装置との情報の授受に関する端末装置の処理を説明するためのものであって、サーバ装置および端末装置において、図示されない種々の処理が行われることを除外するものではない。30

【0140】

グループ記憶機能114は、ユーザと該ユーザが所属しているグループの名称とを関連付けて記憶部に記憶させる(S150)。40

【0141】

ここでいうグループは、ユーザが能動的に選択して加入するギルド等のグループを意味するものとする。

【0142】

グループ表示情報生成機能115は、記憶部に記憶されたグループの名称の一覧を、第一のユーザの端末の表示画面に選択可能に表示するための情報を生成する(S160)。

【0143】

グループ選択受付機能116は、グループ表示情報生成機能により表示された複数のグループの中からの、第一のユーザによる少なくとも一の加入グループの選択を受け付ける(S170)。上述した加入グループ記憶機能112は、かかる選択が受け付けられたこ 50

とを契機として、ユーザIDをグループIDに関連付け、第一のユーザと、加入グループとを関連付けて記憶部に記憶させることができる。加入処理の詳細については上述したとおりである。

【0144】

また、抽出ユーザ記憶機能103は、第一のユーザが所属しているグループを脱退した場合、第一のユーザと該第一のユーザに関連付けられていた他のユーザとの関連付けを解消して記憶部に記憶させることができる。この解消処理は、ユーザが、グループから離脱することを選択した、すなわち、ユーザIDとグループIDとの関連付けが解消されたことを契機として処理が開始されることができる。かかる解消処理の詳細については上述したとおりである。

10

【0145】

また、グループ表示情報生成機能115は、図9に示すように、さらに、ユーザがグループに加入した際に、関連付けられる他のユーザの数に基づくマッチング情報405を、該グループ毎に表示するための情報を生成することができる。本発明において、このマッチング情報405は、ユーザがグループに加入する前にユーザに示す参考情報として表示されることができる。この生成処理について、以下に詳説する。

【0146】

初めに、ユーザの所有する全てのゲーム媒体について、所定の関係にある対応ゲーム媒体が特定される。そして、ユーザが加入可能なグループ内のすべてのユーザの所有するゲーム媒体を参照して、ゲーム媒体の中に、特定された対応ゲーム媒体が含まれているかを

20

【0147】

この判定処理後、特定された対応ゲーム媒体の数をカウントし、このカウントされた数に基づいた情報をマッチング情報として、グループ毎に表示する。例えば、マッチング情報は、カウントされた数が、ユーザの保有するゲーム媒体の数に対してどの程度の比率になるのかを示す情報としてもよく、単純にカウントされた数を示す情報としてもよい。さらに、特定されたゲーム媒体のパラメータによって、上記のカウント数を重み付けし、導出された値であってもよい。例えば、特定されたゲーム媒体のレアリティ値に応じて、カウント数を異ならせてもよく、SRであれば「3」、Rであれば「1」のようにカウントし、それらの合計数をマッチング情報とすることもできる。

30

【0148】

以上の構成によれば、ユーザは、加入した際に自分に有利なグループを選択することができる情報を提供することができる。すなわち、ユーザが加入した際に、ユーザの保有するゲーム媒体のパラメータ値が変化する可能性が高いグループを優先的に選択することができる。

【0149】

また、処理機能105は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体の一のパラメータ値が変動した場合、対応ゲーム媒体の、ゲーム媒体の一のパラメータ値とは異なる別のパラメータ値を変化させることができる。なお、この変化させる対象については、予めゲーム媒体と対応ゲーム媒体とが関連付けられる際に合わせて記憶されているものとするこ

40

【0150】

具体的には、図10および図11にそのイメージが示されるように、ユーザAのカードXのレベルが1UPした場合、ユーザBのカードXのステータスが100UPする、ユーザBのカードXのレベルが1UPした場合、ユーザAのカードXのステータスが30UPするなどとすることができる。

【0151】

また、処理機能105は、対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を、該対応ゲーム媒体に関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値に基づいて自動で計算することができる。

50

【 0 1 5 2 】

具体的には、図 1 0 および図 1 1 にそのイメージが示されるように、レベル 1 0 0 のユーザ A のカード X のレベルが 1 U P した場合、ユーザ B のカード X のステータスが 1 0 0 U P する、レベル 3 0 のユーザ B のカード X のレベルが 1 U P した場合、ユーザ A のカード X のステータスが 3 0 U P するなどとすることができる。すなわち、カード X のレベルに 1 0 を乗じた値が自動で計算されてステータスに加算されるなどとすることができるが、計算式はこれに限定されるものではなく、ゲームバランス等を考慮して適切に設定されることができる。

【 0 1 5 3 】

上記計算処理の具体例として、例えば、変化量は、変動量に所定の値を乗算した値とすることができる。

10

【 0 1 5 4 】

この所定の値は、例えば、対応ゲーム媒体と、対応ゲーム媒体に関連付けられたゲーム媒体との共通性の度合いに応じて設定されることができる。具体的には、所定の値は、例えば、ゲーム媒体同士の一貫性が大きいほど、変化量が大きくなるような値とすることができる。

【 0 1 5 5 】

また、所定の値は、例えば、ユーザ同士の関係性に応じて設定されることもできる。具体的には、所定の値は、例えば、ユーザ同士の関連付けの理由がフレンドであることによる場合や、同じギルドであることによる場合に、変化量が大きくなるような値とすることができる。

20

【 0 1 5 6 】

さらに、所定の値は、例えば、ゲーム媒体または対応ゲーム媒体の一方のパラメータ値に応じて設定されることができる。具体的には、所定の値は、例えば、ゲーム媒体のパラメータ値と、ゲーム媒体に関連付けられた対応ゲーム媒体のパラメータ値の少なくとも一方が所定の条件を満たす場合に、変化量が大きくなるような値とすることができる。この場合の具体例としては、少なくとも一方のパラメータ値が設定値（例えばレベル 1 0 または体力値が 1 0 0 等）よりも低い場合などである。

【 0 1 5 7 】

あるいは、所定の値は、例えば、ゲーム媒体および対応ゲーム媒体のパラメータ値の差に応じて設定されることができる。具体的には所定の値は、例えば、ゲーム媒体および対応ゲーム媒体のパラメータ値の差が所定の条件を満たす場合に、変化量が大きくなるような値とすることができる。この場合の具体例としては、差が設定値（例えばレベル差が 5 0 または体力値が 1 0 0 ）よりも大きい場合などである。

30

【 0 1 5 8 】

上記のような様々な条件を設定することにより、条件に対応するユーザについて、他のユーザのゲーム媒体への影響を大きくさせることができる。その結果、条件に対応するユーザについて、ゲームを進行させることのモチベーションを高め、ゲーム中での活動状況を改善させることができる。例えば、ユーザのパラメータ値や、ユーザの保有するゲーム媒体のパラメータ値が低い場合に、変動量に対する変化量を増加させるように設定された例について説明する。このような条件下においては、ユーザのパラメータ値や、ユーザの保有するゲーム媒体のパラメータ値の低い、換言すれば、ゲーム経験の少ない初心者ユーザについて、他のユーザのゲーム媒体への影響が大きくなるため、初心者ユーザの活動状況を活発にさせることが可能となる。加えて、初心者ユーザと関連付けを望む他のユーザも多くなり、初心者ユーザと他のユーザの関係が構築されゲームを活性化させることができる。

40

【 0 1 5 9 】

また、例えば、ユーザ間のパラメータ値や、ユーザの保有するゲーム媒体間のパラメータ値の差が大きい場合に、変動量に対する変化量を増加させるように設定された例について説明する。このような条件下においては、ユーザのパラメータ値や、ユーザの保有する

50

ゲーム媒体のパラメータ値の低い、換言すれば、ゲーム経験の少ない初心者ユーザと、ユーザのパラメータ値や、ユーザの保有するゲーム媒体のパラメータ値の高い、換言すれば、ゲーム経験の多い熟練ユーザとを関係付ける動機付けができることとなり、通常、交流の少ないユーザ間の交流を活性化することも可能となる。

【0160】

処理機能105は、第一のユーザとゲーム媒体とが関連付けられてから所定期間内と所定期間外とで、対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を異ならせることができる。

【0161】

具体的には、例えば、他のユーザが、対応ゲーム媒体を所定期間内に所有している場合に最も有利となるよう対応ゲーム媒体のパラメータ値の変化量を異ならせることができる。かかる期間の設定は、他のユーザの対応ゲーム媒体の早期取得への意欲を高め、ゲームの活性化につなげることができる。

10

【0162】

この場合、各ゲーム媒体に、期間に関する情報と、期間内の変動値に対する変化量、期間外の変動値に対する変化量を導出するためのアルゴリズムが対応付けて記憶部に記憶されるものとする。そして、パラメータ値の変動があった場合に、通常の処理に加えて、変動があった時刻が上記の期間内であるか否かの判定が行われる。判定の結果に応じて、期間内・外のアルゴリズムのいずれかが適応され、適応されたアルゴリズムに基づいて変化量が決定され、対応ゲーム媒体のパラメータ値を変化させる。例えば、期間内では、変動量の2%が変化量となり、期間外では、変動量の1%が変化量となるといった処理を行うことができる。

20

【0163】

本発明のゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、ゲーム媒体取得判定機能117を実現させることができる。

【0164】

ゲーム媒体取得判定機能は、第一のユーザがゲーム媒体を取得したかを判定する。上述したとおり、第一のユーザは、例えば、ゲーム媒体をゲーム内クエスト等の報酬として付与されることにより取得することができる。

【0165】

そして、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体取得判定機能が、第一のユーザがゲーム媒体を新たに取得したと判定した場合、第一のユーザとゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値とを関連付けて記憶部に記憶させることができる。具体的には、ユーザIDとカードID等とが対応付けて記憶される。

30

【0166】

本発明のゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、ゲーム媒体破棄判定機能118を実現させることができる。

【0167】

ゲーム媒体破棄判定機能118は、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したかを判定する。第一のユーザは、ゲーム媒体を捨てる、売却する、消費するなどすることにより破棄することができる。

40

【0168】

そして、ゲーム媒体記憶機能は、ゲーム媒体破棄判定機能118が、第一のユーザがゲーム媒体を破棄したと判定した場合、記憶部に記憶された、第一のユーザと前記ゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値との関連付けを解消させることができる。具体的には、ユーザIDと所有ゲーム媒体との対応付けが解消されることができる。

【0169】

本発明のゲームプログラムは、図6に示すように、さらに、コンピュータに、通知情報生成機能119を実現させることができる。

【0170】

通知情報生成機能119は、処理機能105によってパラメータ値が変化された対応ゲ

50

ーム媒体に関連付けられた他のユーザの表示画面に、該パラメータ値が変化されたことを示す通知を表示するための情報を生成するものである（Ｓ７００）。この通知と端末装置での記憶更新処理とは同時であってもよいし、記憶更新処理が行われた後に通知してもよい。

【０１７１】

通知情報生成機能１１９は、通知にパラメータ値が変化された処理に関する情報が含まれるよう、該情報を生成することができる。

【０１７２】

通知にパラメータ値が変化された処理に関する情報とは、例えば、どのような行為によって上記パラメータ値が変化したかなどの理由に関する情報などである。この情報は、例えば、第一のユーザのレベルが変動したことが理由でパラメータ値が変化したことや、第一のユーザのパラメータ値が変動したことが理由でレベルが変化したことなどである。

【０１７３】

また、通知情報生成機能１１９は、上記通知に、関連付けられた複数のユーザによるパラメータ値の変化量が明示され、パラメータ値の変化量に基づいた複数のユーザの貢献度が比較して確認できるように表示されることができる。貢献度は、パラメータ値の変化量に基づいて決定されるものとすることができる。例えば、貢献度に対応するユーザによるパラメータ値の変化量そのものでもよいし、全てのユーザによる変化量に対する、貢献度に対応するユーザの変化量の比率であってもよい。かかる構成により、自分以外のユーザの影響を明確に把握することが可能となるとともに、関連付けの解消の指針となる。具体的には、自身に関連付けられたユーザの中で、貢献度が低いユーザについては関連付けを解消することで、自身の関連付け可能な枠を空けて新たなユーザを関連付けるなどの対応を行うことができる。

【０１７４】

通知情報生成機能１１９は、新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられていない別のユーザ、および／または、新たに取得されたゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、第一のユーザとゲーム媒体とが関連付けられたことを示す通知を表示させることができる。

【０１７５】

通知情報生成機能１１９は、破棄された対応ゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体である対応ゲーム媒体に関連付けられている他のユーザに対し、第一のユーザとゲーム媒体との関連付けが解消されたことを示す通知を表示させることができる。

【０１７６】

かかる構成により、別のユーザは、第一のユーザが、あるゲーム媒体を保有したことを知ることができ、該別のユーザの対応ゲーム媒体の取得への意欲を高め、ゲームの活性化につなげることができる。また、他のユーザは、第一のユーザが、自分が保有するゲーム媒体と所定関係を有するゲーム媒体を保有したことを知ることによって、自身のゲーム媒体が強化される可能性を知り、ゲームをプレイすることの意欲を高め、ゲームの活性化につなげることができる。また、他のユーザは、第一のユーザが、対応ゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体を保有しなくなったことを知ることができ、新たな対応ゲーム媒体の取得への意欲を高め、ゲームの活性化につなげることができる。

【０１７７】

図１２は、本発明のゲームプログラムにより実現されるゲームの表示画面４００を説明するための図である。図１２に示すように、表示画面４００には、第一のユーザとゲーム媒体とが関連付けられたことを示す通知４０６が表示される。図１２に示す例では、その他、上述したような、第一のユーザによる他のユーザの選択が可能な期間の表示４０７や、他のユーザが対応ゲーム媒体を取得するためのボタン４０８を表示することができる。

【０１７８】

続いて、本発明のゲーム処理方法について図面を参照しながら説明する。

図13は、本発明のゲーム処理方法の一例を示すフローチャートである。図13に示すように本発明のゲーム処理方法は、コンピュータに、ゲーム媒体記憶ステップS100と、抽出ステップS200と、抽出ユーザ記憶ステップS300と、変動判定ステップS400と、処理ステップS500と、パラメータ値記憶ステップS600とを実行させるものである。

【0179】

ゲーム媒体記憶ステップS100は、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶部に記憶させる。ゲーム媒体記憶ステップS100は、コンピュータに、上述したゲーム媒体記憶機能101を実行させるにより実現されること
10

【0180】

抽出ステップS200は、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する。抽出ステップS200は、コンピュータに、上述した抽出ステップ抽出機能102を実行させるにより実現されること
20

【0181】

抽出ユーザ記憶ステップS300は、抽出ステップS200において抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる。抽出ユーザ記憶ステップS300は、コンピュータに、上述した抽出ユーザ記憶機能103を実行させるにより実現されること
20

【0182】

変動判定ステップS400は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したか否かを判定する。変動判定ステップS400は、コンピュータに、上述した変動判定機能104を実行させるにより実現されること
30

【0183】

処理ステップS500は、変動判定ステップS400における判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる。処理ステップS500は、コンピュータに、上述した処理機能105を実行させるにより実現されること
30

【0184】

パラメータ値記憶ステップS600は、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理ステップS500において変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させる。パラメータ値記憶ステップS600は、コンピュータに、上述したパラメータ値記憶機能106を実行させるにより実現されること
30

【0185】

以上の構成により実現される本発明のゲーム処理方法によれば、ユーザ同士を、保有するゲーム媒体に基づいて連携させることにより、ユーザに、本発明により実現されるゲームを継続的にプレイさせることが可能となるゲームを実現することができる。

【0186】

上記の説明で参照した図14～16は、上述したゲーム処理方法の各実施形態の処理シーケンスを示すための図である。ここでは主な処理がサーバ装置で行われる例を示しているが、端末装置の端末処理部で処理が実行されてもよい。この場合、ユーザテーブル、カードテーブル及び選択テーブル等の各種情報を端末記憶部に記憶しておけば、処理の都度サーバと通信を行う必要はなく、端末装置だけで上記の機能を実現することも可能である。また、端末装置において実行されるゲームは、サーバと端末装置のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各画面をサーバが生成した表示データに基づいて端末装置に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を端末装置にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とすることができる。
40

【0187】

最後に、本発明の情報処理装置について図面を参照しながら説明する。
50

図１７は、本発明の情報処理装置の構成の一例を示す構成図である。図１７に示すように、本発明の情報処理装置５００は、ゲーム媒体記憶部５０１と、抽出部５０２と、抽出ユーザ記憶部５０３と、変動判定部５０４と、処理部５０５と、パラメータ値記憶部５０４とを備えるものである。

【０１８８】

ゲーム媒体記憶部５０１は、ユーザに関連付けられた複数のゲーム媒体および該ゲーム媒体のパラメータ値を記憶する。ゲーム媒体記憶部５０１は、上述したゲーム媒体記憶機能１０１を実現させるためのものとしてすることができる。

【０１８９】

抽出部５０２は、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶されたゲーム媒体と所定関係にあるゲーム媒体である、対応ゲーム媒体が関連付けられた他のユーザを抽出する。抽出部５０２は、上述した抽出機能１０２を実現させるためのものとしてすることができる。

10

【０１９０】

抽出ユーザ記憶部５０３は、抽出部５０２において抽出された他のユーザを、第一のユーザに関連付けて記憶部に記憶させる。抽出ユーザ記憶部５０３は、上述した抽出ユーザ記憶機能１０３を実現させるためのものとしてすることができる。

【０１９１】

変動判定部５０４は、第一のユーザに関連付けられたゲーム媒体のパラメータ値が変動したか否かを判定する。変動判定部５０４は、上述した変動判定機能１０４を実現させるためのものとしてすることができる。

20

【０１９２】

処理部５０５は、変動判定部５０４における判定の結果に基づいて、対応ゲーム媒体のパラメータ値を自動的に変化させる。処理部５０５は、上述した処理機能を実現させるためのものとしてすることができる。

【０１９３】

パラメータ値記憶部５０６は、対応ゲーム媒体のパラメータ値を、処理部５０５において変化されたパラメータ値に更新して記憶部に記憶させる。パラメータ値記憶部５０６は、上述したパラメータ値記憶機能１０４を実現させるためのものとしてすることができる。

【０１９４】

以上の構成により実現される本発明の情報処理装置によれば、ユーザ同士を、保有するゲーム媒体に基づいて連携させることにより、ユーザに、本発明により実現されるゲームを継続的にプレイさせることが可能となるゲームを実現することができる。

30

【０１９５】

また、上述した実施形態に係るサーバ装置又は端末装置として機能させるために、コンピュータ又は携帯電話等の情報処理装置を好適に用いることができる。このような情報処理装置は、実施形態に係るサーバ装置又は端末装置の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、情報処理装置の記憶部に格納し、情報処理装置のＣＰＵによって当該プログラムを読み出して実行させることにより実現可能である。

【０１９６】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。

40

【符号の説明】

【０１９７】

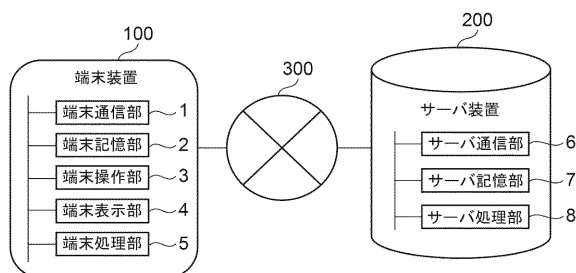
- １００ 端末装置
- １０１ ゲーム媒体記憶機能
- １０２ 抽出機能
- １０３ 抽出ユーザ記憶機能
- １０４ 変動判定機能
- １０５ 処理機能
- １０６ パラメータ値記憶機能

50

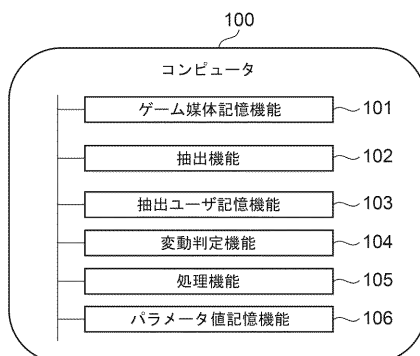
- 1 0 7 ゲーム媒体表示情報生成機能
- 1 0 8 ゲーム媒体選択受付機能
- 1 0 9 ユーザ表示情報生成機能
- 1 1 0 ユーザ選択受付機能
- 1 1 1 選択ユーザ記憶機能
- 1 1 2 加入グループ記憶機能
- 1 1 3 関係性判定機能
- 1 1 4 グループ記憶機能
- 1 1 5 グループ表示情報生成機能
- 1 1 6 グループ選択受付機能
- 1 1 7 ゲーム媒体取得判定機能
- 1 1 8 ゲーム媒体破棄判定機能
- 1 1 9 通知情報生成機能
- 2 0 0 サーバ装置
- 3 0 0 ネットワーク
- 4 0 0 表示画面
- 5 0 0 情報処理装置

10

【図 1】



【図 2】



【図 3】

ユーザID	パスワード	名前	所有カード情報 (所有ID, カードID)	ユーザレベル	...
P_001	***	ユーザA	(H_01, C_001), (H_02, C_012), (H_03, C_003), ...	100	...
P_002	***	ユーザB	(H_01, C_001), (H_02, C_002), (H_02, C_013), ...	30	...
P_003	***	ユーザC	(H_01, C_021), (H_02, C_002), (H_02, C_023), ...	50	...
P_004	***	ユーザD	(H_01, C_031), (H_02, C_032), (H_03, C_003), ...	3	...
...

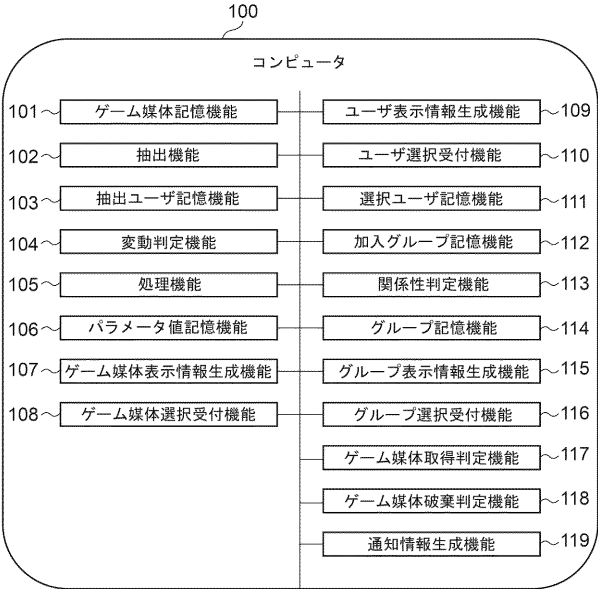
【図 4】

...
属性	雷	水	火	...
防御力	100	100	70	...
攻撃力	100	90	50	...
体力	500	450	400	...
レアリティ	SR	R	N	...
キャラクター名	キャラクターX	キャラクターY	キャラクターZ	...
画像	C1.jpg	C2.jpg	C3.jpg	...
名前	カードX	カードY	カードZ	...
カードID	C_001	C_002	C_003	...

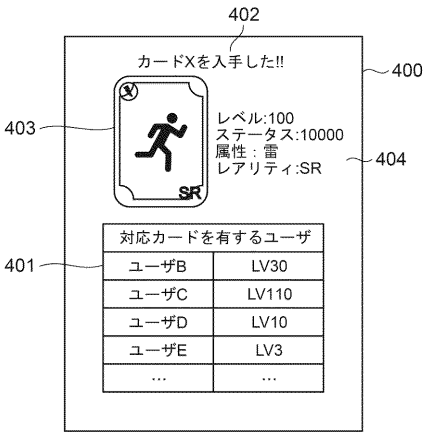
【図 5】

ユーザ	カードID	他のユーザ	...
ユーザA	C_001	ユーザB
	C_012
	C_003	ユーザD

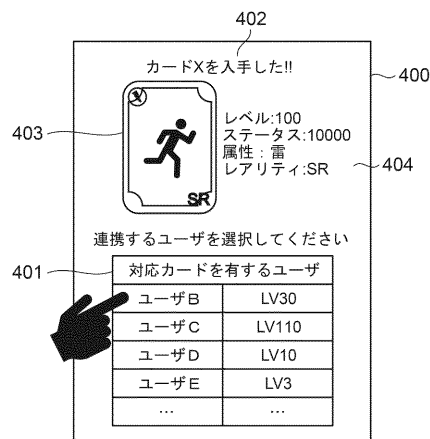
【図 6】



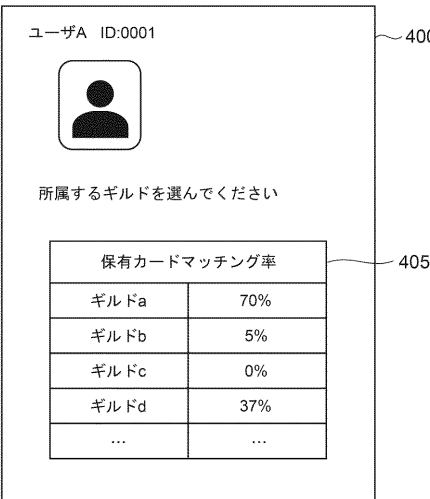
【図 7】



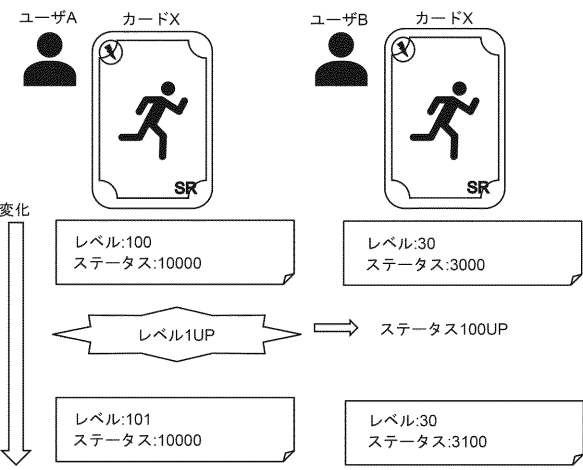
【図 8】



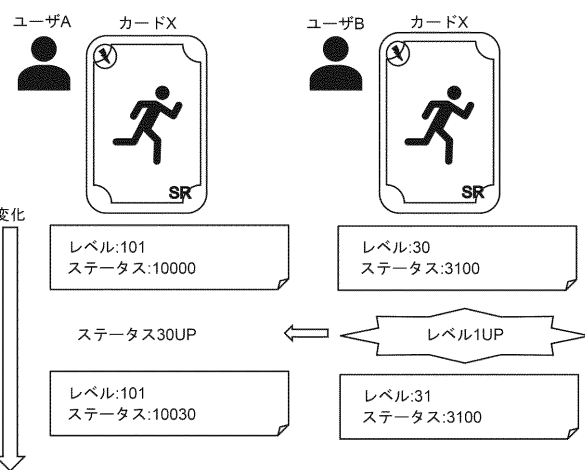
【図 9】



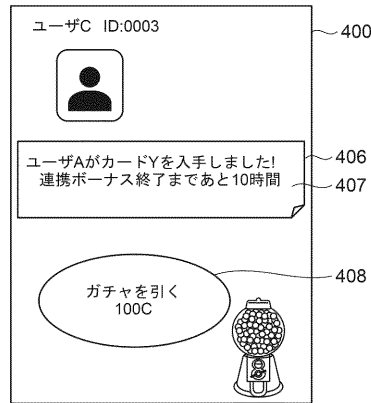
【図 10】



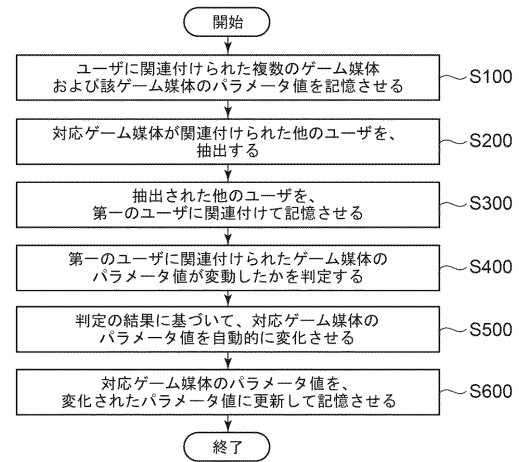
【図 11】



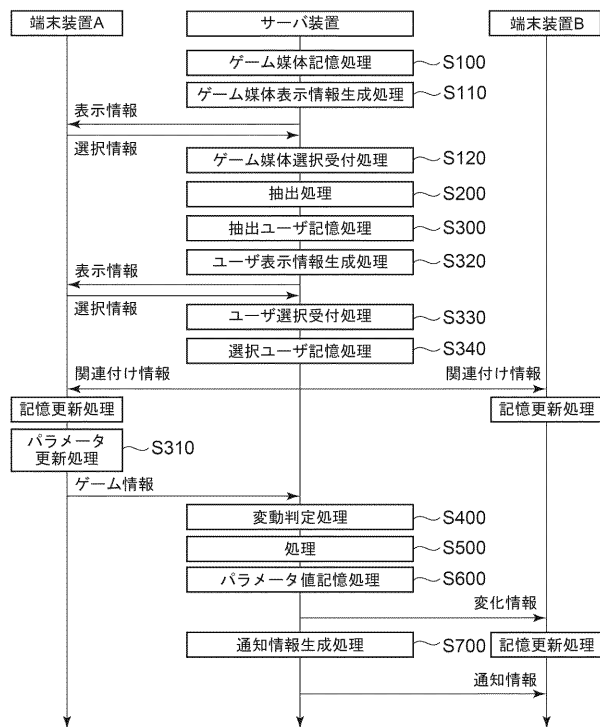
【図 12】



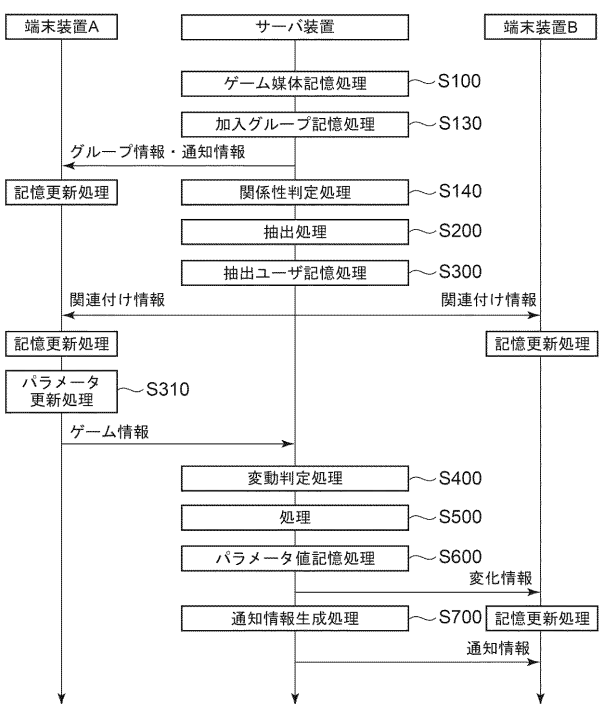
【図 13】



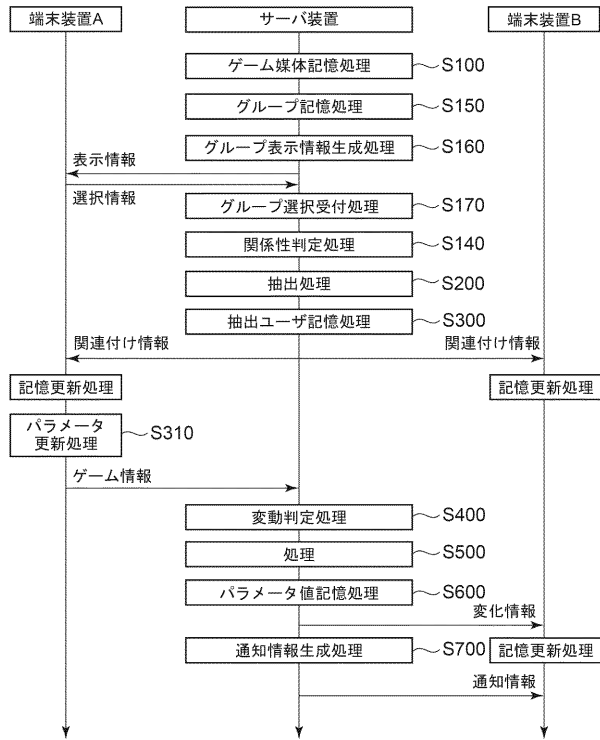
【図 14】



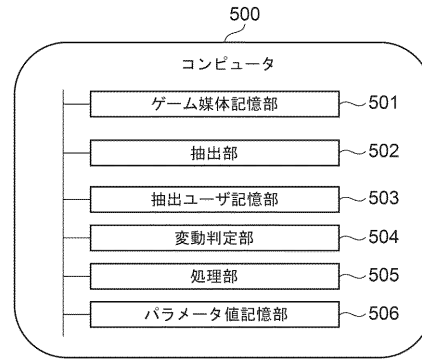
【図 15】



【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/533 (2014.01) A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/79 5 0 0

(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 3 5 4 5 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 1 9 0 8 9 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 2 3 5 9 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 1 8 4 6 9 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 2 4 1 7 1 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8