

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7065438号

(P7065438)

(45)発行日 令和4年5月12日(2022.5.12)

(24)登録日 令和4年4月28日(2022.4.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F

13/79

5 0 0

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

A 6 3 F

13/795

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F

13/53

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F

13/35

請求項の数 14 (全41頁)

(21)出願番号 特願2021-3625(P2021-3625)

(22)出願日 令和3年1月13日(2021.1.13)

審査請求日 令和3年3月22日(2021.3.22)

(73)特許権者 000129149

株式会社カブコン

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番
3号

(74)代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸

(74)代理人 100117189

弁理士 江口 昭彦

(74)代理人 100135677

弁理士 澤井 光一

(72)発明者 丸山 敦史

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番
3号 株式会社カブコン内

審査官 岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム装置およびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、

第1ユーザの第1リストに、第2ユーザを、前記第2ユーザの承諾なく登録する第1登録手段、

前記第2ユーザの第2リストに、前記第1ユーザを、前記第1ユーザの承諾なく登録する第2登録手段、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第2リストに前記第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する第1ゲーム実行手段、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていること、または前記第2リストに前記第1ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザの第3リストに対する前記第2ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御手段、

前記第2ユーザの承諾に応じて、前記第3リストに前記第2ユーザを登録するとともに、前記第2ユーザの第4リストに前記第1ユーザを登録する第3登録手段、

前記第3リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザに第2ゲーム制御を許可する第2ゲーム実行手段、として機能させる、

ゲームプログラム。

【請求項2】

前記第1ゲーム制御は、前記第1ユーザと前記第2ユーザとが通信可能に接続されている

ことを条件としないものであり、

前記第 2 ゲーム制御は、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザとが通信可能に接続されていることを条件とするものである、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータを、

前記登録関連処理として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 1 受付手段としてさらに機能させる、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記第 3 登録手段は、前記登録関連処理として、前記第 3 リストに前記第 2 ユーザが登録された場合に前記登録に付随する処理を実行する、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータを、

前記登録関連処理として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付けるための画面の表示態様を変化させる表示制御手段としてさらに機能させる、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記表示制御手段は、さらに、前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザが相互に前記第 2 リストおよび前記第 1 リストに登録されている場合と、前記第 1 ユーザまたは前記第 2 ユーザのいずれか一人が前記第 2 リストまたは前記第 1 リストに登録されている場合と、で、前記画面の表示態様を変更させる、

請求項 5 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータを、

期間限定で開催される限定イベントが開始されることを条件として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 1 受付手段としてさらに機能させる、

前記第 3 登録手段は、前記限定イベントの終了に応じて、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録を解除するとともに、前記第 4 リストに対する前記第 1 ユーザの登録を解除する、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータを、

前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザが相互に前記第 2 リストおよび前記第 1 リストに登録されていること、または前記第 3 リストに前記第 2 ユーザが登録されていることを条件として、前記第 1 ユーザの第 5 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 2 受付手段としてさらに機能させる、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記コンピュータを、

前記第 2 ユーザの承諾に応じて、前記第 5 リストに前記第 2 ユーザを登録するとともに、前記第 2 ユーザの第 6 リストに前記第 1 ユーザを登録する第 5 登録手段としてさらに機能させる、

請求項 8 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記第 2 受付手段は、期間限定で開催される限定イベントが開始されることを条件として、前記第 5 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とし、

前記第 5 登録手段は、前記限定イベントの終了に応じて、前記第 5 リストに対する前記第

10

20

30

40

50

２ユーザの登録を解除するとともに、前記第６リストに対する前記第１ユーザの登録を解除する、

請求項９に記載のゲームプログラム。

【請求項１１】

前記コンピュータを、

前記登録関連処理として、前記第３リストに対する前記第２ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第１受付手段と、

予め設定された前記第１ユーザのユーザ情報に応じて、前記第１リストに前記第２ユーザが登録され、かつ、前記第２リストに前記第１ユーザが登録されている場合、前記第１受付手段に対し、前記第３リストに対する前記第２ユーザの登録を前記第１ユーザの操作を要することなく要求する要求手段としてさらに機能させる、

請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項１２】

前記第３登録手段は、予め設定された前記第２ユーザのユーザ情報に基づいて、前記第３リストに対する前記第２ユーザの登録の要求に応じて、前記登録を承諾するための前記第２ユーザの操作を要することなく前記第３リストに前記第２ユーザを登録する、

請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項１３】

第１ユーザの第１リストに、第２ユーザを、前記第２ユーザの承諾なく登録する第１登録部と、

前記第２ユーザの第２リストに、前記第１ユーザを、前記第１ユーザの承諾なく登録する第２登録部と、

前記第１リストに前記第２ユーザが登録されていることを条件として、前記第２リストに前記第１ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第１ユーザに第１ゲーム制御を許可する第１ゲーム実行部と、

前記第１リストに前記第２ユーザが登録されていること、または前記第２リストに前記第１ユーザが登録されていることを条件として、前記第１ユーザの第３リストに対する前記第２ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御部と、

前記第２ユーザの承諾に応じて、前記第３リストに前記第２ユーザを登録するとともに、

前記第２ユーザの第４リストに対する前記第１ユーザの登録をする第３登録部と、

前記第３リストに前記第２ユーザが登録されていることを条件として、前記第１ユーザに第２ゲーム制御を許可する第２ゲーム実行部、と、を備える、

サーバ装置。

【請求項１４】

第１ユーザの第１リストに、第２ユーザを、前記第２ユーザの承諾なく登録する第１登録部と、

前記第２ユーザの第２リストに、前記第１ユーザを、前記第１ユーザの承諾なく登録する第２登録部と、

前記第１リストに前記第２ユーザが登録されていることを条件として、前記第２リストに前記第１ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第１ユーザに第１ゲーム制御を許可する第１ゲーム実行部と、

前記第１リストに前記第２ユーザが登録されていること、または前記第２リストに前記第１ユーザが登録されていることを条件として、前記第１ユーザの第３リストに対する前記第２ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御部と、

前記第２ユーザの承諾に応じて、前記第３リストに前記第２ユーザを登録するとともに、

前記第２ユーザの第４リストに対する前記第１ユーザの登録をする第３登録部と、

前記第３リストに前記第２ユーザが登録されていることを条件として、前記第１ユーザに第２ゲーム制御を許可する第２ゲーム実行部、と、を備える、

ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム装置およびゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、他のユーザとの関係（フォロワー・フォロワーなど）を構築して、構築した関係に応じてユーザに有利な効果等を生じさせるゲームが存在する。例えば、特許文献1には、第2ユーザからの関連付け要求に応じて第1ユーザと第2ユーザとを関連付けることで、第1ユーザの対戦に第2ユーザが参加可能にしたりこの対戦を見ることを可能にしたりするゲームシステムが開示されている。また、このゲームシステムでは、第1ユーザの承諾を

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-123756号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

上記従来技術では、ユーザからの関連付け要求に対して要求先の他のユーザが承諾する否かの二つのパターンのいずれかでしか、他のユーザとの関係を構築できない。しかしながら、実際の人間関係の構築においては、このように単純ではない。このため従来技術では、他のユーザとの関係を構築にあたって興趣性の改善の余地がある。

【0005】

本開示は、他のユーザとの関係の構築にあたって興趣性を改善できるゲームプログラム、ゲーム装置およびゲームシステムを提供する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

30

第1の側面は、コンピュータを、

第1ユーザの第1リストに、第2ユーザを、前記第2ユーザの承諾なく登録する第1登録手段、

前記第2ユーザの第2リストに、前記第1ユーザを、前記第1ユーザの承諾なく登録する第2登録手段、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第2リストに前記第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する第1ゲーム実行手段、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていること、または前記第2リストに前記第1ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザの第3リストに対する前記第2ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御手段、

40

前記第2ユーザの承諾に応じて、前記第3リストに前記第2ユーザを登録するとともに、前記第2ユーザの第4リストに前記第1ユーザを登録する第3登録手段、

前記第3リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザに第2ゲーム制御を許可する第2ゲーム実行手段、として機能させる、

ゲームプログラムである。

【0007】

また、第1の側面において、前記第1ゲーム制御は、前記第1ユーザと前記第2ユーザとが通信可能に接続されていることを条件としないものであり、

前記第2ゲーム制御は、前記第1ユーザと前記第2ユーザとが通信可能に接続されている

50

ことを条件とするものである。

【 0 0 0 8 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
前記登録関連処理として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 1 受付手段としてさらに機能させることができる。

【 0 0 0 9 】

また、第 1 の側面において、前記第 3 登録手段は、前記登録関連処理として、前記第 3 リストに前記第 2 ユーザが登録された場合に前記登録に付随する処理を実行することができる。

【 0 0 1 0 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
前記登録関連処理として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付けるための画面の表示態様を変化させる表示制御手段としてさらに機能させることができる。

【 0 0 1 1 】

また、第 1 の側面において、前記表示制御手段は、さらに、前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザが相互に前記第 2 リストおよび前記第 1 リストに登録されている場合と、前記第 1 ユーザまたは前記第 2 ユーザのいずれか一人が前記第 2 リストまたは前記第 1 リストに登録されている場合と、で、前記画面の表示態様を変更させることができる。

【 0 0 1 2 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
期間限定で開催される限定イベントが開始されることを条件として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 1 受付手段としてさらに機能させ、
前記第 3 登録手段は、前記限定イベントの終了に応じて、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録を解除するとともに、前記第 4 リストに対する前記第 1 ユーザの登録を解除することができる。

【 0 0 1 3 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザが相互に前記第 2 リストおよび前記第 1 リストに登録されていること、または前記第 3 リストに前記第 2 ユーザが登録されていることを条件として、前記第 1 ユーザの第 5 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 2 受付手段としてさらに機能させる。

【 0 0 1 4 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
前記第 2 ユーザの承諾に応じて、前記第 5 リストに前記第 2 ユーザを登録するとともに、前記第 2 ユーザの第 6 リストに前記第 1 ユーザを登録する第 5 登録手段としてさらに機能させる。

【 0 0 1 5 】

また、第 1 の側面において、前記第 2 受付手段は、期間限定で開催される限定イベントが開始されることを条件として、前記第 5 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とし、
前記第 5 登録手段は、前記限定イベントの終了に応じて、前記第 5 リストに対する前記第 2 ユーザの登録を解除するとともに、前記第 6 リストに対する前記第 1 ユーザの登録を解除することができる。

【 0 0 1 6 】

また、第 1 の側面において、前記コンピュータを、
前記登録関連処理として、前記第 3 リストに対する前記第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする第 1 受付手段と、
予め設定された前記第 1 ユーザのユーザ情報に応じて、前記第 1 リストに前記第 2 ユーザ

10

20

30

40

50

が登録され、かつ、前記第2リストに前記第1ユーザが登録されている場合、前記第1受付手段に対し、前記第3リストに対する前記第2ユーザの登録を前記第1ユーザの操作を要することなく要求する要求手段としてさらに機能させることができる。

【0017】

また、第1の側面において、前記第3登録手段は、予め設定された前記第2ユーザのユーザ情報に基づいて、前記第3リストに対する前記第2ユーザの登録の要求に応じて、前記登録を承諾するための前記第2ユーザの操作を要することなく前記第3リストに前記第2ユーザを登録することができる。

【0018】

第2の側面は、

第1ユーザの第1リストに、第2ユーザを、前記第2ユーザの承諾なく登録する第1登録部と、

前記第2ユーザの第2リストに、前記第1ユーザを、前記第1ユーザの承諾なく登録する第2登録部と、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第2リストに前記第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する第1ゲーム実行部と、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていること、または前記第2リストに前記第1ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザの第3リストに対する前記第2ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御部と、

前記第2ユーザの承諾に応じて、前記第3リストに前記第2ユーザを登録するとともに、前記第2ユーザの第4リストに対する前記第1ユーザの登録をする第3登録部と、

前記第3リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザに第2ゲーム制御を許可する第2ゲーム実行部、と、を備える、

サーバ装置である。

【0019】

第3の側面は、

第1ユーザの第1リストに、第2ユーザを、前記第2ユーザの承諾なく登録する第1登録部と、

前記第2ユーザの第2リストに、前記第1ユーザを、前記第1ユーザの承諾なく登録する第2登録部と、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第2リストに前記第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、前記第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する第1ゲーム実行部と、

前記第1リストに前記第2ユーザが登録されていること、または前記第2リストに前記第1ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザの第3リストに対する前記第2ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御部と、

前記第2ユーザの承諾に応じて、前記第3リストに前記第2ユーザを登録するとともに、前記第2ユーザの第4リストに対する前記第1ユーザの登録をする第3登録部と、

前記第3リストに前記第2ユーザが登録されていることを条件として、前記第1ユーザに第2ゲーム制御を許可する第2ゲーム実行部、と、を備える、

ゲームシステムである。

【0020】

本開示によれば、他のユーザとの関係の構築にあたって興趣性を改善できるゲームプログラム、ゲーム装置およびゲームシステムを提供する。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本実施形態におけるゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】本実施形態における関係レベルとその効果の例を説明するための模式図である。

【図3】本実施形態における関係レベルとその条件の例を説明するための模式図である。

10

20

30

40

50

【図 4】本実施形態におけるゲームパートの例を説明するための模式図である。

【図 5】本実施形態におけるゲームパートの流れの例を説明するための模式図である。

【図 6】本実施形態におけるゲームパートでのチーム編成の例を説明するための模式図である。

【図 7】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 8】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 9】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 10】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 11】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 12】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

10

【図 13】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 14】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 15】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【図 16】本実施形態におけるゲームシステムの一連の動作を表すフロー図である。

【図 17】本実施形態におけるゲームシステムの一連の動作を表すフロー図である。

【図 18】本実施形態におけるゲームシステムの一連の動作を表すシーケンス図である。

【図 19】本実施形態におけるゲームシステムの一連の動作を表すシーケンス図である。

【図 20】ゲーム中にディスプレイに表示される画面例である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

20

本開示の実施形態にかかるゲームシステム 1 について、図面を参照して説明する。

【0023】

<ゲームの説明>

図 1 に示すゲームシステム 1 では、サーバ装置 2 および複数のゲーム装置 5 が通信ネットワーク 6 を介して互いに通信可能に接続され、ゲーム装置 5 においてゲームが実行される。

【0024】

本実施形態にかかるゲームは、ゲームシステム 1 にて実行されるオンラインのゲームである。このゲームでは、ゲーム装置 5 のユーザは、1 または複数のプレイヤキャラクタ（オブジェクトに相当）を仮想ゲーム空間で活動させたり、プレイヤキャラクタを、ノンプレイヤキャラクタである敵キャラクタと対戦させたりする。

30

【0025】

ゲームシステム 1 では、第 1 ユーザと第 2 ユーザとの間などのユーザ間の関係（以下、「ユーザ関係」ともいう）を、このユーザ関係を示すリストに登録することで、実際の人間関係の構築と同じように段階的に構築することができる。具体的には、ゲームシステム 1 では、ユーザ関係をレベル分けしている（以下、このレベルを「関係レベル」ともいう）。ゲームシステム 1 では、関係レベルそれぞれに応じて、ユーザ関係の登録を要求するための条件（以下、「要求条件」ともいう）や要求されたユーザ関係を登録するための条件（以下、「登録条件」ともいう）を設定する。そして、ゲームシステム 1 では、関係レベルそれぞれに応じて、ユーザに有利な効果を生じさせる。

【0026】

40

上記「ユーザ関係を示すリスト」とは、例えば、以下の（1）～（6）のリストを含む。

（1）第 1 ユーザのフォローリスト：第 1 ユーザの第 1 リストの一態様であり、第 1 ユーザがフォローするユーザ（以下、「フォローユーザ」ともいう）に登録するリスト。

（2）第 2 ユーザのフォローリスト：第 2 ユーザの第 2 リストの一態様であり、第 2 ユーザのフォローユーザに登録するリスト。

（3）第 1 ユーザのフレンドリスト：第 1 ユーザの第 3 リストの一態様であり、第 1 ユーザとフレンドの関係にあるユーザ（以下、「フレンドユーザ」ともいう）に登録するリスト。

（4）第 2 ユーザのフレンドリスト：第 2 ユーザの第 4 リストの一態様であり、第 2 ユーザのフレンドユーザに登録するリスト。

50

(5) 第1ユーザのパートナーリスト：第1ユーザの第5リストの一態様であり、第1ユーザとパートナーの関係にあるユーザ（以下、「パートナーユーザ」ともいう）を登録するリスト。

(6) 第2ユーザのパートナーリスト：第2ユーザの第6リストの一態様であり、第2ユーザのパートナーユーザを登録するリスト。

【0027】

ここで図2～3を参照して、関係レベルの一例について説明する。図2は、関係レベルとその効果の一例を示した表である。図2に示すように、関係レベルが1～4の4段階で設定されている例を説明するが、関係レベルをこれに限る趣旨ではない。また、表の「関係レベルの説明」欄では、それぞれの関係の具体的な内容の例を記載する。例えば、一方的なフォローの関係は、関係レベル1として設定されている。また、表の「効果」の欄には、それぞれの関係により生じるゲーム上の効果の例を記載する。例えば、関係レベル1の効果として、フォロー相手の進捗などの情報を見ることが可能になったりフォロー相手のプレイキャラクターをレンタルすることが可能になったりする。また、このゲーム上の効果は、通常パートとイベントパートとで異なることがある。

10

【0028】

「フォロー」とは、相手のユーザのゲームの進捗などの情報を追うことができる関係をいう。また、フォローは、相手のユーザの承諾なくその関係を登録することができる。「一方的なフォロー」とは、例えば、第1ユーザが第2ユーザをフォローしているけれども、第2ユーザは第1ユーザをフォローしていない状態、またはその逆の状態をいう。また、「相互フォロー」とは、第1ユーザが第2ユーザをフォローし、かつ第2ユーザが第1ユーザをフォローしている状態、すなわち第1ユーザと第2ユーザとが相互にフォローしあっている状態をいう。フォローの関係は、第1の関係の一態様である。

20

【0029】

「フレンド」とは、相手のユーザと対戦または協力するマルチプレイをすることができる関係をいう。また、フレンドは、相手のユーザの承諾に応じて登録することができる。このため、フレンドは、登録にあたって相手の承諾を要するため一方的な関係にはならず、常に相互の関係になる。フレンドの関係は、第2の関係の一態様である。

【0030】

「パートナー」とは、特定のイベント限定の関係であり、イベントの開催期間などの所定期間内に限って、相手のユーザと対戦または協力するマルチプレイをすることができる関係をいう。また、パートナーは、特定のイベントにおいて、イベント限定のマルチプレイするための同じマッチンググループにマッチングされる関係である。また、パートナーは、相手のユーザの承諾に応じて登録することができる。このため、パートナーは、登録にあたって相手の承諾を要するため一方的な関係にはならず、常に相互の関係になる。パートナーの関係は、第3の関係の一態様である。

30

【0031】

「通常パート」とは、ゲームパートの一つであり、ゲームにおいてユーザが通常進行させるゲームパートである。通常パートは、例えば、ゲームにおいて主流となるゲームパートであってもよい。また、「イベントパート」とは、ゲームパートの一つであり、ゲームにおいて、イベント的（例えば、非定期、偶発的または期間限定など）に生じるゲームパートである。イベントパートは、例えば、ゲームにおいて傍系となるゲームパートであってもよい。

40

【0032】

「ゲームパート」とは、ゲーム内でユーザがプレイ可能なコンテンツである。ゲームパートは、例えば、クエスト（ゲーム上の課題や目標）、ミニゲーム、ミッション（ゲーム上の任務）、またはイベントなどを含む。

【0033】

図3は、関係レベルと各関係レベルのための条件の一例を示した表である。図3に示すように、関係レベルごとに、それぞれの要求条件と登録条件とが設定されている。例えば、

50

関係レベル3の場合、フレンドの登録の要求をユーザがするためには、要求条件として、相手のユーザとのユーザ関係が一方的フォローまたは相互フォローである必要がある。また、関係レベル3の場合、この登録の要求ができて、フレンドの登録がなされるためには、登録条件として、この登録の要求に対する相手のユーザからの承諾が必要となる。

【0034】

ここで図4を参照して、本実施形態におけるゲームパートである通常パートとイベントパートそれぞれの一例を説明する。

【0035】

図4に示すように、通常パートでは、ユーザは、ガチャを実行したりクエストをクリアしたりすることで、プレイヤーキャラクタを入手したり育成したりすることができる。また、通常パートでは、ユーザ関係を、フォロー、フレンドおよびパートナーと段階的に登録することができる。フレンドの登録ができれば、図3に示すような相手のユーザとの通常パートでのマルチプレイ（図4では、「通常マルチプレイ」と表記）が可能になる。

【0036】

「ガチャ」とは、サーバ装置2にて、抽選リスト222の中から、所定選択割合に基づき任意のゲーム媒体を抽選により選択する方法である。選択された任意のゲーム媒体は、ユーザのゲーム装置5に付与される。「ガチャで選択したゲーム媒体を、ユーザに付与する / ユーザが所有する」とは、「抽選処理で選択されたゲーム媒体を、ユーザを示す識別情報と関連づける / 関連づけられている」とことと同義である。

【0037】

イベントパートは、期間限定で開催されるイベント（以下、「限定イベント」ともいう）に含まれるゲームパートである。イベントパートは、ソロプレイをするゲームパート（以下、「ソロパート」ともいう）とマルチプレイをするゲームパート（以下、「マルチパート」ともいう）に分けることができる。本実施形態では、ソロパートは複数のステージ（以下、「階層」ともいう）を含むものとする。ソロパートは、第1ゲームパートの一態様である。また、マルチパートは、第2ゲームパートの一態様である。第2ゲームパートとは、第1ゲームパートとは異なるゲームパートであり、マッチングされた複数のユーザで実行されるゲームパートである。

【0038】

ソロパートでは、例えば、探索型のゲームがソロプレイできる。この探索型ゲームでは、ユーザは、ソロプレイとして、イベントパート専用のスタミナを消費して、所定フィールド内でプレイヤーキャラクタを移動させることができる。また、ユーザは、この探索型ゲームで、イベントパート内のゲーム媒体（例えば、イベントパート限定のアイテム等）を取得することができる。

【0039】

ソロパートでは、ユーザのパーティが探索している最中に、他のユーザのパーティと遭遇するイベントが生じることがある。また、一方的フォロー、相互フォローまたはフレンドの他のユーザについては、後述の特典として、この遭遇率が高まるよう設定されてもよい。ユーザは、ソロパートにおいて、この遭遇した他のユーザのパーティを、後述の階層ボスとの戦闘のために、所定パーティ数までストックすることができる。このストックされた他のユーザのパーティを、以下、「フレンドパーティ」ともいう。すなわち、ソロパートでは、他のユーザと遭遇してフレンドパーティとしてストックすることで、通常パートでのフレンドによる有利な効果（例えば、フレンドと協力してクエストに挑戦）を生じさせることができる。

【0040】

ソロパートでは、階層ごとのボスとなる敵キャラクタ（以下、「階層ボス」ともいう）が設定されており、ユーザのパーティが、階層ごとに所定進捗率（本例では、100%）まで進捗した場合、この階層ボスに遭遇して、この階層ボスを倒す（以下、「討伐する」ともいう）ための戦闘イベントが生じる。この戦闘イベントにおいて、ユーザは、自分のパーティにストックしているフレンドパーティを加えて階層ボスと戦闘することができる。

10

20

30

40

50

【0041】

マルチパートでは、他のユーザと協力して行うミッション（例えば、レイドミッションなど）が行われる。マルチパートでは、階層ボスとは異なるボス（以下、「レイドボス」ともいう）を他のユーザと協力して倒すことを目的とする。マルチパートでは、まず、開始にあたって、このマルチパートを実行するための複数のユーザがマッチングされ、マッチングされた複数のユーザでグルーピングする。次に、グルーピングされた複数のユーザ（以下、「グループメンバー」ともいう）のうちマルチパートに参加するメンバーでチームを編成する。この編成されたチームのメンバー（以下、「チームメンバー」ともいう）でレイドボスと戦闘する。なお、このチームメンバー間のユーザ関係は、イベントパート限定のパートナーの関係として登録される。すなわち、イベントパートにおいて、他のユーザと協力プレイ中に、イベントパート限定の条件（要求条件または登録条件）によるユーザ関係を登録すること、またはイベントパート限定のユーザ関係（パートナー）を登録すること、ができる。

10

【0042】

チームメンバーとレイドボスとの戦闘を行うマルチパートは、開始から一定時間経過すると終了する。マルチパートが終了すると、マッチングにより構成されたグループ（以下、「マッチンググループ」ともいう）は解散となる。マッチンググループが解散される際、レイドボスに各ユーザがそれぞれ与えたダメージの量に応じて、マッチンググループ内でユーザをランキングする。また、このダメージ量に応じて、各ユーザに特典（報酬）を付与する。次のマルチパートが開始されると、再び複数のユーザがマッチングされ、グルーピングされる。また、イベントパート限定のユーザ関係であるパートナーの登録がされていると、次のマルチパートでも同じマッチンググループにマッチングされる。

20

【0043】

図1に戻って説明を続ける。上記のようなゲームは、プレイステーション（登録商標）などの家庭用ゲーム機、ニンテンドースイッチ（登録商標）などの携帯用ゲーム機、もしくは、パーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレットなどの電子機器であるゲーム装置5、を用いて実行される。以下では、ゲーム装置5がスマートフォンである場合を例示する。

【0044】

<ゲームシステム1の概要>

ゲームシステム1は、サーバ装置2および複数のゲーム装置5にて構成される。サーバ装置2は、ゲームプログラムおよびゲームデータを記憶しており、ゲーム装置5の（下記のアカウント情報ごとの）ゲームデータの管理を行う。

30

【0045】

ゲームデータは、ゲーム装置5でゲームを実行させるためのデータであり、例えば、ユーザが操作するプレイヤキャラクタや、その他のゲーム空間オブジェクト（ゲーム空間の地形、フィールドを構成するオブジェクトや、敵キャラクタ等のNPC（non player character）オブジェクト）や、敵キャラクタを自動的に操作させるための操作データなどを含む。

【0046】

ゲーム装置5は、ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行する。そのために、ゲーム装置5は、通信ネットワーク6を介して、サーバ装置2からゲームプログラムおよびゲームデータを受信（具体的にはダウンロードおよびインストール）する。各ユーザには、ゲーム装置5に対応づけて、識別情報およびパスワードを含むアカウント情報が、ユーザごとに割り当てられている。このアカウント情報は、ログイン時、ゲーム装置5からサーバ装置2に送信され、サーバ装置2におけるユーザ認証に利用される。

40

【0047】

ユーザ認証を経て、サーバ装置2とゲーム装置5との相互通信が可能となる。ログイン後、ゲーム装置5は、ゲーム進行に必要なデータ（ゲーム進行状況に関するデータ）をサーバ装置2から受信すると、ユーザの操作に基づいてゲーム画像や音声をディスプレイ61

50

およびスピーカ 6 2 に出力しながら、ゲームを進行させる。

【 0 0 4 8 】

< ゲームシステム 1 の構成 >

以下、図 1 を参照して、サーバ装置 2 およびゲーム装置 5 の各ハードウェア構成について説明する。なお、複数のゲーム装置 5 それぞれは、互いに同じ構成を有する。

【 0 0 4 9 】

< サーバ装置 2 の構成 >

図 1 に示すように、サーバ装置 2 は、ネットワークインターフェース 2 1、記憶部 2 2 および制御部 2 3 を有する。ネットワークインターフェース 2 1 および記憶部 2 2 は、バス 2 9 を介して制御部 2 3 と電氣的に接続されている。

【 0 0 5 0 】

ネットワークインターフェース 2 1 は、インターネットおよび LAN などの通信ネットワーク 6 を介して各ゲーム装置 5 と通信可能接続されている。

【 0 0 5 1 】

記憶部 2 2 は、HDD (Hard Disk Drive)、RAM (Random Access Memory)、ROM (Read Only Memory) および SSD (Solid State Drive) などで構成される。記憶部 2 2 には、本実施形態にかかるゲームプログラムの一部を含む各種プログラムの他、ユーザ DB 2 2 1、抽選リスト 2 2 2 などの各種データなどが記憶されている。

【 0 0 5 2 】

ユーザ DB 2 2 1 には、ゲームをプレイするユーザの識別番号ごとに、ユーザが操作するプレイヤーキャラクタに関する情報 (ステータスなど)、仮想ゲーム空間内にて使用可能な消費媒体の額、パラメータに関する情報などが、対応づけられて記憶されている。以降、これらの情報を総称して「ユーザ情報」ともいう。

【 0 0 5 3 】

「消費媒体」とは、仮想ゲーム空間内で使用可能な通貨やポイントなどであって、ゲームを進めるにあたりゲーム内で消費される媒体である。消費媒体は、クエストのクリア報酬として、また、現実社会での課金により、ユーザに付与される。

【 0 0 5 4 】

抽選リスト 2 2 2 は、一般にガチャと呼ばれる抽選処理を抽選実行手段 2 3 3 (後述) が行う際に用いるものであって、選択対象となるゲーム媒体に関する情報を複数含む。抽選リスト 2 2 2 には、ゲーム媒体に関する情報 (名称、能力パラメータ、レアリティ、レベルなど) と、抽選による選択割合とが、対応づけられている。またパラメータとは、例えば、ゲーム媒体がプレイヤーキャラクタの場合、戦力、HP、攻撃力、防御力、賢さ、または速さなどを含む。

【 0 0 5 5 】

「ゲーム媒体」とは、ゲームに関する要素を表した電子データであって、プレイヤーキャラクタとして使用するキャラクタの名称、プレイヤーキャラクタが仮想ゲーム空間内にて使用するアイテム (武器、防具、道具) などが含まれる。ユーザは、ゲーム媒体を、課金による直接購入やクエストクリアの他、ガチャと呼ばれる抽選方法によって入手することができる。入手したゲーム媒体は、そのゲーム媒体を所有することとなったユーザの識別情報と対応づけて、ユーザ DB 2 2 1 に記憶され管理される。

【 0 0 5 6 】

制御部 2 3 は、CPU および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 2 の動作を制御する。

【 0 0 5 7 】

制御部 2 3 は、各種プログラムを実行することにより、情報処理手段 2 3 1、照合手段 2 3 2、抽選実行手段 2 3 3、受付手段 2 3 4、登録手段 2 3 5、実行制御手段 2 3 6、マッチング手段 2 3 7、および付与手段 2 3 8 として機能する。

【 0 0 5 8 】

10

20

30

40

50

情報処理手段

情報処理手段 231 は、各ゲーム装置 5 との間で各種データを送受信する。情報処理手段 231 が受信する主なデータとしては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、ユーザの操作に応じたガチャの抽選要求、ゲームパートの実行 / 終了の要求、アカウント情報、ゲームデータなどが挙げられる。情報処理手段 231 が送信する主なデータとしては、ゲームプログラムをゲーム装置 5 が受信したことを確認するための情報、ガチャにて得られたゲーム媒体に関する情報などが挙げられる。

【0059】

- 照合手段

照合手段 232 は、ゲーム装置 5 から受信したユーザの識別情報を用いて、ユーザアカウントの認証を行う。

【0060】

抽選実行手段

抽選実行手段 233 は、ガチャの抽選要求に伴って、抽選リスト 222の中から、ゲーム媒体ごとの選択確率に基づいて 1 以上のゲーム媒体を抽選により選択する。抽選実行手段 233 は、選択したゲーム媒体に関する情報と、抽選要求の送信元となる操作を行ったユーザの識別情報とを、ユーザ DB 221 にて関連付ける。これにより、当該ユーザには、自身でガチャを引いた結果当選したゲーム媒体が付与される。

【0061】

受付手段

受付手段 234 は、ユーザから、サーバ装置 2 に対する各種要求を受け付ける。受付手段 234 は、第 1 受付手段 2341 と、第 2 受付手段 2342 と、を含む。受付手段 234 は、第 1 ユーザから、第 2 ユーザのフォローリストに対する登録の要求を受け付ける。また、受付手段 234 は、第 2 ユーザから、第 1 ユーザのフォローリストに対する登録の要求を受け付ける。受付手段 234 は、例えば、第 1 ユーザから、第 1 ユーザの上記 (1)、(3) および (5) それぞれのリストに対する登録の要求を受け付ける。受付手段 234 は、言い換えれば、第 1 ユーザから、ユーザ関係の更新の要求を受け付ける。

【0062】

第 1 受付手段

第 1 受付手段 2341 は、登録関連処理として、第 1 ユーザのフレンドリスト (第 3 リスト) に対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする。第 1 受付手段 2341 は、このように受付可能となった場合に、第 1 ユーザから、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付ける。また、第 1 受付手段 2341 は、登録関連処理として、第 2 ユーザのフレンドリスト (第 4 リスト) に対する第 1 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする。第 1 受付手段 2341 は、このように受付可能となった場合に、第 2 ユーザから、第 2 ユーザのフレンドリストに対する第 1 ユーザの登録の要求を受け付ける。第 1 受付手段 2341 は、これらの登録の要求を受け付けると、登録相手の第 1 ユーザまたは第 2 ユーザに、これらの登録の要求に対して承諾するか否かを問い合わせる。

【0063】

「登録関連処理」とは、第 1 ユーザまたは第 2 ユーザのフレンドリストに第 2 ユーザまたは第 1 ユーザを登録することに関する処理である。登録関連処理は、例えば、(ア) フレンドの登録の要求を受け付け可能とする処理、(イ) ユーザ関係により付与される特典を増やす処理、(ウ) フレンドの登録の要求をするための UI の表示態様の更新処理、などを含む。

【0064】

上記構成によれば、第 1 受付手段 2341 は、第 1 ユーザを第 2 ユーザがフォローしている、または第 2 ユーザが第 1 ユーザをフォローしていることを条件として、フレンドの登録の要求の受け付けを可能にすることができる。このため、上記構成によれば、第 1 受付手段 2341 は、ユーザ関係がフォロー状態にあれば、その一段上の関係レベルのフレンドの登録の要求を可能にすることができる。したがって、上記構成によれば、第 1 受付手

10

20

30

40

50

段 2 3 4 1 は、フォローからフレンドへと段階的にユーザ関係を構築させることができる。

【 0 0 6 5 】

第 1 受付手段 2 3 4 1 は、例えば、第 1 ユーザから、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録解除の要求を受け付ける。また、第 1 受付手段 2 3 4 1 は、例えば、第 2 ユーザから、第 2 ユーザのフレンドリストに対する第 1 ユーザの登録解除の要求を受け付ける。

【 0 0 6 6 】

第 2 受付手段

第 2 受付手段 2 3 4 2 は、通常パートにおいて、第 1 ユーザおよび第 2 ユーザが相互に第 2 ユーザのフォローリスト（第 2 リスト）および第 1 ユーザのフォローリスト（第 1 リスト）に登録されていること、または第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に第 2 ユーザが登録されていることを条件として、第 1 ユーザのパートナーリスト（第 5 リスト）に対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能とする。第 2 受付手段 2 3 4 2 は、このように受付可能となった場合に、第 2 ユーザから、第 1 ユーザのパートナーリストに対する登録の要求を受け付ける。

【 0 0 6 7 】

上記構成によれば、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、第 1 ユーザと第 2 ユーザとが相互フォローしている、またはフレンドであることを条件として、パートナーの登録の要求を受け付け可能にすることができる。このため、上記構成によれば、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、ユーザ関係が相互フォローかフレンドであれば、それらより上の関係レベルのパートナーの登録の要求を可能にすることができる。したがって、上記構成によれば、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、相互フォローから一段階飛ばしてまたはフレンドから段階的にパートナーへとユーザ関係を構築させることができる。

【 0 0 6 8 】

第 2 受付手段 2 3 4 2 は、例えば、限定イベントが開始されることを条件として、第 1 ユーザのパートナーリスト（第 5 リスト）に対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能としてもよい。

【 0 0 6 9 】

上記構成によれば、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、限定イベントの開催期間に限定して、段階を飛ばしてパートナーへとユーザ関係を構築させることができる。上記構成によれば、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、例えば、限定イベントであるイベントパートで他のユーザと協力してプレイする中で期間限定の特別なユーザ関係の構築を演出し、興趣性を高めることができる。

【 0 0 7 0 】

第 2 受付手段 2 3 4 2 は、例えば、第 1 ユーザから、第 1 ユーザのパートナーリストに対する第 2 ユーザの登録解除の要求を受け付ける。また、第 2 受付手段 2 3 4 2 は、例えば、第 2 ユーザから、第 2 ユーザのパートナーリストに対する第 1 ユーザの登録解除の要求を受け付ける。

【 0 0 7 1 】

登録手段

登録手段 2 3 5 は、複数のユーザ間でのユーザ関係をユーザ DB 2 2 1 などに登録する。登録手段 2 3 5 は、言い換えれば、ユーザ関係の更新の要求が受付手段 2 3 4 で受け付けられた際に、第 2 ユーザの承諾を必要としないフォローの関係（第 1 の関係）、または第 2 ユーザの承諾を必要とするフレンドの関係（第 2 の関係）もしくはパートナーの関係（第 3 の関係）の少なくともいずれかにユーザ関係を更新登録する。登録手段 2 3 5 は、第 1 登録手段 2 3 5 1 と、第 2 登録手段 2 3 5 2 と、第 3 登録手段 2 3 5 3 と、第 5 登録手段 2 3 5 4 と、を含む。

【 0 0 7 2 】

登録手段 2 3 5 は、後述のマッチング手段 2 3 7 がマッチングした複数のユーザに含まれる第 1 ユーザと第 2 ユーザの間のユーザ関係を登録する。また、登録手段 2 3 5 は、ソロ

10

20

30

40

50

パート（第1ゲームパート）とマルチパート（第2ゲームパート）とにおいてユーザ関係を更新する。

【0073】

第1登録手段

第1登録手段2351は、第1ユーザのフォローリスト（第1リスト）に、第2ユーザを、第2ユーザの承諾なく登録する。例えば、第1ユーザのフォローリストに対する第2ユーザの登録の要求を第1ユーザから受付手段234が受け付けると、第1登録手段2351は、この受け付けた登録の要求に応じて、第1ユーザのフォローリストに第2ユーザを登録する。これにより、第1登録手段2351は、第1ユーザが第2ユーザをフォローする関係を登録する。

10

【0074】

第2登録手段

第2登録手段2352は、第2ユーザのフォローリスト（第2リスト）に、第1ユーザを、第1ユーザの承諾なく登録する。例えば、第2ユーザのフォローリストに対する第1ユーザの登録の要求を第2ユーザから受付手段234が受け付けると、第2登録手段2352は、この受け付けた登録の要求に応じて、第2ユーザのフォローリストに第1ユーザを登録する。これにより、第2登録手段2352は、第2ユーザが第1ユーザをフォローする関係を登録する。

【0075】

第3登録手段

第3登録手段2353は、第2ユーザの承諾に応じて、第1ユーザのフレンドリスト（第3リスト）に第2ユーザを登録するとともに、第2ユーザのフレンドリスト（第4リスト）に第1ユーザを登録する。例えば、第1ユーザのフレンドリストに第2ユーザを登録することを承諾するか否かを第2ユーザに第1受付手段2341が問い合わせたその応答が「承諾する」であった場合、第3登録手段2353は、第1ユーザのフレンドリストに第2ユーザを登録する。また、第3登録手段2353は、この登録とともに、第2ユーザのフレンドリストに第1ユーザを登録する。

20

【0076】

第3登録手段2353は、登録関連処理として、第1ユーザのフレンドリスト（第3リスト）に第2ユーザが登録された場合に、当該登録に付随する処理を実行してする。この「登録に付随する処理」とは、例えば、第1ユーザのフレンドリストに第2ユーザが登録されたことに応じて、第1ユーザおよび/または第2ユーザに付与手段238が付与する特典（例えば、レイドボスを討伐したことによる報酬など）を増やす処理であってもよい。

30

【0077】

上記構成によれば、第3登録手段2353は、フレンドの登録に応じてユーザに付与する特典を増やすなどの登録に付随する処理を実行することで、ユーザに対してフレンドの登録を促すことができる。

【0078】

第3登録手段2353は、例えば、第1受付手段2341が第1ユーザのパートナーリストに対する第2ユーザの登録解除の要求を受け付けたことに応じて、第1ユーザのパートナーリストに対する第2ユーザの登録を解除するとともに、第2ユーザのパートナーリストに対する第1ユーザの登録を解除する。また、その逆に、第3登録手段2353は、例えば、第1受付手段2341が第2ユーザのパートナーリストに対する第1ユーザの登録解除の要求を受け付けたことに応じて、第2ユーザのパートナーリストに対する第1ユーザの登録を解除するとともに、第1ユーザのパートナーリストに対する第2ユーザの登録を解除する。

40

【0079】

第5登録手段

第5登録手段2354は、第2ユーザの承諾に応じて、第1ユーザのパートナーリスト（第5リスト）に第2ユーザを登録するとともに、第2ユーザのパートナーリスト（第6リ

50

スト)に第1ユーザを登録する。例えば、第1ユーザのパートナーリストに第2ユーザを登録することを承諾するか否かを第2ユーザに第2受付手段2342が問い合わせせてその応答が「承諾する」であった場合、第5登録手段2354は、第1ユーザのパートナーリストに第2ユーザを登録する。また、第5登録手段2354は、この登録とともに、第2ユーザのパートナーリストに第1ユーザを登録する。

【0080】

上記構成によれば、第5登録手段2354は、相手のユーザの承諾に応じて、パートナーの関係を構築させることができる。このため、上記構成によれば、第5登録手段2354は、フォローよりその関係により生じる効果が高いパートナーの関係においては、相手の承諾を取得してから構築させることができる。

10

【0081】

第5登録手段2354は、例えば、限定イベントにおいて、第2ユーザの承諾に代えて第1ユーザと第2ユーザとがマルチパートに参加する同じチームメンバーであることを条件として、第1ユーザのパートナーリストに第2ユーザを登録するとともに、第2ユーザのパートナーリストに第1ユーザを登録してもよい。

【0082】

第5登録手段2354は、限定イベントの終了に応じて、第1ユーザのパートナーリストに対する第2ユーザの登録を解除するとともに、第2ユーザのパートナーリスト(第6リスト)に対する第1ユーザの登録を解除する。

【0083】

20

上記構成によれば、第5登録手段2354は、パートナーの関係を限定イベント中のみとすることができる。このため、上記構成によれば、第5登録手段2354は、フレンドの関係との差別化を図り、パートナーの関係の特別感を創出することができる。

【0084】

実行制御手段

実行制御手段236は、第1ユーザのフォローリスト(第1リスト)に第2ユーザが登録されていること、または第2ユーザのフォローリスト(第2リスト)に第1ユーザが登録されていることを条件として、各手段に登録関連処理を実行させる。

【0085】

上記構成によれば、実行制御手段236は、フォローの登録がされていることを条件として、フレンドの登録に関する処理を実行させることができる。このため、上記構成によれば、実行制御手段236は、フォローからフレンドへと段階的なユーザ関係の構築を促すことができる。

30

【0086】

マッチング手段

マッチング手段237は、ソロパート(第1ゲームパート)の進捗に基づいて、マルチパート(第2ゲームパート)を実行するための複数のユーザをマッチングする。マッチング手段237は、例えば、ソロパートの進捗度が所定範囲内にあるユーザを母集団として、その母集団の中から抽選により次のイベントパートを実行するためのグループメンバーにマッチングさせてもよい。この「ソロパートの進捗度が所定範囲内にあるユーザ」とは、例えば、ソロパートにおいて同じ階層にいてかつ進捗率が所定範囲内にあるユーザである。

40

【0087】

マッチング手段237は、マルチパート(第2ゲームパート)に引き続いて次のマルチパート(第3ゲームパート)が開始される際に、ソロパート(第1ゲームパート)の進捗と登録手段235によりイベントパートで更新されたユーザ関係とに基づいて、次のイベントパートを実行するための複数のユーザをマッチングする。マッチング手段237は、例えば、(A)ソロパートの進捗率が所定範囲内にあるユーザ、(B)フォローの関係にあるユーザ、または(C)フレンドの関係にあるユーザを母集団として、その母集団の中から抽選により次のイベントパートを実行するためのグループメンバーにマッチングさせてもよい。また、マッチング手段237は、例えば、(A)のうちX人、(B)または(C)

50

）のうちY人というように（A）～（C）それぞれの抽選枠を設定して、抽選してもよい。

【0088】

上記構成によれば、マッチング手段237は、マッチングされたマルチパートで関係が構築されたユーザ達を、引き続き開始される次のマルチパートでもマッチングすることができる。また、上記構成によれば、マッチング手段237は、ユーザ達を、ソロパートを含むゲームパートの進捗により、マルチパートでマッチングすることができる。このため、上記構成によれば、マッチング手段237は、連続するマルチパートを通してさらにユーザ関係を深めること（例えば、一緒に限定イベントの攻略を目指すことなど）を可能とするとともに、さらに他のユーザとの出会いも促すことができる。したがって、上記構成によれば、マッチング手段237は、マッチングされた他のユーザとの関係の構築を改善することができる。

10

【0089】

マッチング手段237は、例えば、第1ユーザと第2ユーザとの間のユーザ関係がパートナーの関係（第3の関係）である場合、マルチパートにおいて第1ユーザと第2ユーザとを同じグループにマッチングする。

【0090】

付与手段

付与手段238は、マルチパート（第2ゲームパート）でユーザ関係がフォロー関係（第1の関係）に更新されたことに応じて、ソロパート（第1ゲームパート）またはマルチパートにおいて、第1ユーザまたは第2ユーザに特典を付与する。

20

【0091】

上記構成によれば、付与手段238は、ユーザ関係が関係なしの状態からフォロー関係などが構築されたことに応じてユーザに特典を付与するため、ユーザにフォロー関係などのユーザ関係の構築を促すことができる。

【0092】

付与手段238は、フォロー関係（第1の関係）の数に応じて、特典の価値または特典の量を決定する。

【0093】

上記構成によれば、付与手段238は、フォロー関係などのユーザ関係の数に応じて特典の価値や特典の量を決定するため、ユーザに、特典をより多く、またはより価値のある特典を得ようとフォロー関係を構築する動機付けをすることができる。このため、上記構成によれば、付与手段238は、ユーザにフォロー関係などのユーザ関係の構築をより促すことができる。

30

【0094】

ゲーム実行手段

ゲーム実行手段239は、登録されているユーザ関係に基づいて、第1ユーザまたは第2ユーザに、特定のゲーム制御を許可する。ゲーム実行手段239は、第1ゲーム実行手段2391と、第2ゲーム実行手段2392と、を含む。

【0095】

- 第1ゲーム実行手段 -

40

第1ゲーム実行手段2391は、第1ユーザのフォロースト（第1リスト）に第2ユーザが登録されていることを条件として、第2ユーザのフォロースト（第2リスト）に第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する。

【0096】

「第1ゲーム制御」とは、第1ユーザがプレイするゲームに対する制御であり、例えば、第1ユーザと第2ユーザとが通信可能に接続されていることを条件としないものである。第1ゲーム制御は、例えば、第2ユーザのゲーム情報に基づくゲーム制御であってもよい。ここで「第2ユーザのゲーム情報に基づくゲーム制御」とは、例えば、第2ユーザのゲーム媒体（プレイヤキャラクタやアイテムなど）を使用して第1ユーザがプレイすること（例えば、いわゆるキャラレンタルなど）を一時的に可能にする制御である。

50

【 0 0 9 7 】

第 1 ゲーム実行手段 2 3 9 1 は、例えば、後述の付与手段 2 3 8 により付与される特典として、第 1 ゲーム制御（第 2 ユーザのゲーム情報に基づくゲーム制御）を第 1 ユーザに許可してもよい。

【 0 0 9 8 】

上記構成によれば、実行制御手段 2 3 6 は、第 1 ユーザと第 2 ユーザとのユーザ関係がステップアップ（更新）された特典として、第 2 ユーザのゲーム情報を利用することを第 1 ユーザに許可することができる。このため、上記構成によれば、実行制御手段 2 3 6 は、ゲーム情報を利用したい他のユーザと積極的にユーザ関係を構築するよう促すことができる。また、上記構成によれば、ユーザは、ユーザ関係がステップアップされることで自分のゲーム情報を他のユーザにシェアすることができる。このため、上記構成によれば、実行制御手段 2 3 6 は、ユーザ間の関係を深めることを可能にする。

10

【 0 0 9 9 】

- 第 2 ゲーム実行手段 -

第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2 は、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に第 2 ユーザが登録されていることを条件として、第 1 ユーザに第 2 ゲーム制御を許可する。

【 0 1 0 0 】

「第 2 ゲーム制御」とは、第 1 ユーザがプレイするゲームに対する制御であり、第 1 ゲーム制御とは異なるゲーム制御である。第 2 ゲーム制御は、例えば、第 1 ユーザと第 2 ユーザとが通信可能に接続されていることを条件とするものである。「第 1 ユーザと第 2 ユーザとが通信可能に接続されている」とは、例えば、第 1 ユーザのゲーム装置 5 とサーバ装置 2 とが接続されていて、かつ第 2 ユーザのゲーム装置 5 とサーバ装置 2 とが接続されているというように、サーバ装置 2 を介して間接的に接続されている状態も含む。第 2 ゲーム制御は、例えば、第 1 ユーザと第 2 ユーザとの通信によるマルチプレイを可能にする制御である。なお、このマルチプレイは、例えば、第 1 ユーザと第 2 ユーザのゲームの進行状況などを同期させてプレイさせてもよいし、非同期でプレイさせてもよい。

20

【 0 1 0 1 】

上記構成によれば、第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2 は、フレンドの登録がされていることを条件として、フォローの登録により許可する第 1 ゲーム制御とは異なるゲーム制御（第 2 ゲーム制御）を許可することができる。このため、上記構成によれば、第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2 は、許可するゲーム制御を変えることで、相手の承諾なく登録できる関係（フォローの関係）と承諾を必要とする関係（フレンドの関係）との差別化を図ることができる。したがって、上記構成によれば、このように差別化を図ることで段階的なユーザ関係（フォロー関係よりフレンド関係の方がその効果が上の関係）を構築させ、他のユーザとの関係の構築にあたって興趣性を改善することができる。

30

【 0 1 0 2 】

上記構成によれば、第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2 は、フレンドの登録がされていることを条件として、第 1 ユーザと第 2 ユーザとがネットワークを介して繋がっていることを条件としたゲーム制御を許可することができる。このため、上記構成によれば、第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2 は、フォローの登録がされていることを条件として第 1 ユーザと第 2 ユーザとがネットワークを介して繋がっていることを条件としない第 1 ゲーム制御と比較して、関係レベルが上のフレンドであることに応じて許可する制御の度合いを高くして、第 2 ゲーム制御を許可することができる。

40

【 0 1 0 3 】

< マッチング手段およびゲーム実行手段 >

ここで図 5 ~ 6 を用いて、マッチング手段 2 3 7 およびゲーム実行手段 2 3 9 の処理の例について説明する。図 5 は、イベントパートの流れの一例を表す図である。図 6 は、グループメンバー等によるチーム編成の一例を表す図である。本例では、限定イベントが、その開催期間中日ごとに、規定の開始時間（11 時）になると開始され、規定の終了時間（12 時）になると終了される例を説明する。

50

【0104】

(1) 図5に示すように、限定イベントの開催期間中のX日(X:自然数)の規定の開始時間(11時)が到来したことに応じて、マッチング手段237は、ソロパートの進捗に基づいて、マルチパートを実行するための複数のユーザをマッチングして、グルーピングする。

【0105】

(2) 実行制御手段236は、グループメンバーのうち誰かがソロパートでレイドボスと遭遇するイベントを生じさせる。実行制御手段236は、レイドボスと遭遇するイベントを生じさせると、マルチパートを開始する。

【0106】

マルチパートでは、実行制御手段236により、以下のような処理を実行させる。

- ・他のグループメンバーのゲーム装置5の音声制御手段563および/または表示制御手段564は、他のグループメンバーにレイドボスと遭遇したことを通知する。

- ・各グループメンバーは、このマルチパートに自由に参加することができる。マルチパートに参加したいグループメンバーがこのマルチパートに対する参加の要求をすると、この要求を第2受付手段2342が受け付ける。また、第2受付手段2342は、この受け付けた要求を、パートナーリストに対するユーザの登録の要求としても受け付ける。すなわち、チームに参加すると、チームの他のメンバーとは自動的にパートナー登録される。

- ・実行制御手段236は、各チームメンバーによるレイドボスへのダメージ量を蓄積させる。実行制御手段236は、この蓄積させたダメージ量の合計によりレイドボスのHPが0になったらチームによる討伐成功と判定する。

- ・チームメンバーに対して、フォローの関係などのユーザ関係がなくとも、フレンドの関係やパートナーの関係の要求の受け付けが可能となる。

【0107】

(3) X日の規定の終了時間(12時)が到来したことに応じてマルチパートを終了するにあたって、ゲーム実行手段239は、未討伐のレイドボスを撤退させる。付与手段238は、レイドボスに与えたダメージ量に応じて、以下のように報酬を算出して付与する。

- ・付与手段238は、レイドボスに与えたそれぞれのダメージ量に応じて、グループメンバー内のランキングを判定する。付与手段238は、各チームメンバーに対して、このランキングに応じた報酬を付与する。

- ・付与手段238は、チームメンバーのレイドボスの討伐への貢献度に応じて、チームメンバーに報酬を分配する。

- ・付与手段238は、チームメンバーそれぞれのフォロー人数・フォロワー人数に応じて、付与する報酬を増やす。

【0108】

表示制御手段564は、レイドボスを討伐した際に、チームメンバーのフォローを促す旨を後述の予告画面や更新画面などで表示させる。

【0109】

(4) 限定イベントの開催期間中のX+1日の規定の開始時間が到来したことに応じて、前日と同様に、マッチング手段237は、ソロパートの進捗に基づいて、マルチパートを実行するための複数のユーザをマッチングして、グルーピングする。マッチング手段237は、前回同じチームメンバーだったユーザ、すなわちパートナーの関係にあるユーザは同じマッチンググループにマッチングされるようにする。

【0110】

図6に示すように、マルチパート(図6では、「守護竜戦」と表記)が開始される際に、マッチング手段237は、ソロパートの進捗などに基づいて、複数のユーザをマッチングして、グルーピングする。マッチング手段237がこのようにマッチンググループを作成した際にグループメンバーの一人であるユーザAがチームの作成を要求すると、第2受付手段2342がこの要求を受け付ける。第2受付手段2342がこの要求を受け付けると、第5登録手段2354は、ユーザAが作成したチーム(以下、「チームA」ともいう)

10

20

30

40

50

を登録する。

【0111】

ユーザAは、他のグループメンバー（ユーザB、C）に対して、チームAに参加するよう勧誘することができる。第2受付手段2342が、ユーザAから他のメンバーへの勧誘の要求を受け付けると、この要求に対して承諾するかどうか、すなわちチームAに参加するかどうかを他のメンバーに問い合わせる。また、第2受付手段2342は、この勧誘の要求をユーザAのパートナーリストに対する登録の要求としても受け付ける。第2受付手段2342がこの問い合わせに対する応答としてユーザBから「承諾」を受け付けると、第5登録手段2354は、このユーザBの承諾に応じて、チームAのチームメンバーとしてユーザBを登録する。すなわち、第5登録手段2354は、ユーザBの承諾に応じて、ユーザAのパートナーリストにユーザBを登録するとともに、ユーザBのパートナーリストにユーザAを登録する。

10

【0112】

ユーザAは、グループメンバーではないユーザ（ユーザD）に対して、チームAに参加するよう勧誘することもできる。しかしながら、グループメンバーでない場合の勧誘対象は、相互フォローの関係またはフレンドの関係にあるユーザに限定される。また、ユーザDは、ユーザAからの参加の勧誘に対して承諾してパートナーの登録がなされた後の次のマルチパートからしかチームメンバーとして参加することができない。次のマルチパートが開始される際に、マッチング手段237は、チームメンバーのユーザA、B、およびDが同じチームとなるようマッチングする。

20

【0113】

<ゲーム装置5の構成>

図1に戻って説明を続ける。ゲーム装置5には、ディスプレイ61、スピーカ62およびタッチパッド63が外部接続または内蔵される。また、ゲーム装置5は、ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54、記憶部55および制御部56を有する。ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54および記憶部55は、バス59を介して制御部56と電氣的に接続されている。

【0114】

ネットワークインターフェース51は、ゲーム装置5とサーバ装置2との間で各種データを送受信するために、通信ネットワーク6に通信可能に接続される。

30

【0115】

グラフィック処理部52は、制御部56から出力されるゲーム画像情報に従って、キャラクターおよび仮想ゲーム空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部52は、例えば液晶型であるディスプレイ61と接続されており、動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ61上に表示される。

【0116】

オーディオ処理部53は、スピーカ62と接続され、制御部56の指示に従ってゲーム音を再生および合成すると、これをスピーカ62から出力させる。

40

【0117】

操作部54は、タッチパッド63と接続され、操作入力に関するデータをタッチパッド63との間で送受信する。ユーザは、タッチパッド63をタッチすることで、ゲーム装置5に操作信号を入力する。

【0118】

記憶部55は、HDD、SSD、RAMおよびROMなどで構成される。記憶部55には、サーバ装置2からダウンロードしたゲームデータ、ゲームプログラムの一部を含む各種プログラム、自装置5のアカウント情報などが格納されている。

【0119】

記憶部55は、例えば、ユーザ情報を記憶してもよい。ユーザ情報は、サーバ装置2の記

50

憶部 2 2 で記憶するユーザ D B 2 2 1 の少なくとも一部の情報である。ユーザ D B 2 2 1 でユーザ情報のマスタを管理し、ゲーム装置 5 の記憶部 5 5 は、このマスタの少なくとも一部の情報をサーバ装置 2 から配信されて記憶する。

【 0 1 2 0 】

制御部 5 6 は、C P U および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 5 の動作を制御する。

【 0 1 2 1 】

制御部 5 6 は、各種プログラムを実行することにより、通信手段 5 6 1、ゲーム実行手段 5 6 2、音声制御手段 5 6 3、および表示制御手段 5 6 4 として機能する。

【 0 1 2 2 】

通信手段 5 6 1

通信手段 5 6 1 は、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 との通信を行う機能である。

【 0 1 2 3 】

通信手段 5 6 1 は、操作部 5 4 がタッチパッド 6 3 から受信した各種操作信号に応じて、サーバ装置 2 が把握可能な情報を生成して送信する。例えば、通信手段 5 6 1 は、アカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、ガチャ実行要求、クエスト実行要求などを、サーバ装置 2 に送信する。また、通信手段 5 6 1 は、ダウンロード要求情報に応じてサーバ装置 2 から送られてきた新たなゲームデータ、抽選処理により選択されたゲーム媒体に関する情報などを、サーバ装置 2 から受信する。

【 0 1 2 4 】

ゲーム実行手段 -

ゲーム実行手段 5 6 2 は、自装置 5 のユーザによるタッチパッド 6 3 の操作に従って、ゲームデータに含まれる仮想ゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 5 5 から読み出すかまたはサーバ装置 2 から受信したデータを用いて、ゲームプログラムを実行しつつ、2次元または3次元のゲーム画像情報を生成する。ゲーム画像情報がグラフィック処理部 5 2 によって処理されることにより、ディスプレイ 6 1 には処理後のゲーム画像が逐次表示される。

【 0 1 2 5 】

そして、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ゲーム画像上に、自装置 5 のユーザの操作に従ってキャラクターを配置させ、そのユーザの操作およびゲームの進行状況に応じて仮想ゲーム空間におけるキャラクターの行動を制御する。例えば、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ユーザのタッチパッド 6 3 を介した操作（以下、単に「ユーザ操作」という）に応じて、ゲームにおいてクエストを実行させる。また、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ユーザ操作に応じて、ユーザにより選択されたゲーム媒体をプレイヤーキャラクターに使用させる。

【 0 1 2 6 】

ゲーム実行手段 5 6 2 は、サーバ装置 2 のゲーム実行手段 2 3 9 が許可したゲーム制御の全部または一部を実行する。

【 0 1 2 7 】

音声制御手段 -

音声制御手段 5 6 3 は、ゲームの実行にあたり、自装置 5 のユーザの操作などに応じてスピーカ 6 2 の音声出力制御を行う。

【 0 1 2 8 】

表示制御手段 -

表示制御手段 5 6 4 は、ゲームの実行にあたり、自装置 5 のユーザの操作などに応じてディスプレイ 6 1 の表示出力制御を行う。表示制御手段 5 6 4 は、提示手段 5 6 4 1 を備える。表示制御手段 5 6 4 は、例えば、後述のプロフィール画面 6 1 0、フォロー・フォロー画面 6 2 0、フレンド要求画面 6 3 0、ソロパートプレイ画面 6 4 0、フォロー進捗画面 6 5 0、グループメンバー画面 6 6 0、予告画面 6 7 0 や更新画面 6 8 0 などをディスプレイ 6 1 に表示させる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 9 】

表示制御手段 5 6 4 は、登録関連処理として、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付けるための画面（以下、「登録画面」ともいう）の表示態様を変化させる。登録画面は、言い換えれば、フレンドの登録をするための画面である。登録画面は、例えば、プロフィール画面 6 1 0、フォロー・フォロワー画面 6 2 0、フォロー進捗画面 6 5 0、および/またはグループメンバー画面 6 6 0 などを含む。表示制御手段 5 6 4 は、例えば、登録画面において、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付けるためのボタン（例えば、後述の関係要求ボタン（フレンド要求ボタン）など）を有効にするよう表示態様を変化させてもよい。この「有効にするよう表示態様を変化させ」とは、例えば、関係要求ボタンをフォロー要求ボタンからフレンド要求ボタンに変化させる、フレンド要求ボタンを非表示から表示にする、またはフレンド要求ボタンを指定不能（グレイアウト）から指定可能にするなどである。

10

【 0 1 3 0 】

上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、フォローの登録がされていることを条件として、フレンドの登録をするための登録画面の表示態様を変化させることができる。このため、上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、ユーザ関係を段階的に構築することを促すことができる。

【 0 1 3 1 】

表示制御手段 5 6 4 は、さらに、第 1 ユーザおよび第 2 ユーザが相互に第 2 ユーザのフォローリスト（第 2 リスト）および第 2 ユーザのフォローリスト（第 1 リスト）に登録されている場合と、第 1 ユーザまたは第 2 ユーザのいずれか一人が第 2 ユーザのフォローリストまたは第 1 ユーザのフォロー（第 1 リスト）に登録されている場合と、で、登録画面の表示態様を変更させてもよい。表示制御手段 5 6 4 は、例えば、相互にフォローリストに登録されている場合、すなわち相互フォローの場合、登録画面において、相互フォローであることを示すアイコン（例えば、後述の相互フォローアイコンなど）を表示させてもよい。

20

【 0 1 3 2 】

上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、フレンドの登録にあたって、相互にフォローしている場合と一方向でフォローしている場合とで表示態様を変えることにより、相互にフォローしていることをユーザに対して識別可能にすることができる。このため、上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、フレンドの登録にあたって、相互にフォローしている、すなわち両想いの状態において、フレンドの登録をさらに促すことができる。

30

【 0 1 3 3 】

表示制御手段 5 6 4 は、第 1 ユーザと第 2 ユーザとの間のユーザ関係がフォローの関係（第 1 の関係）に更新されたことによる特典を付与することを予告する画面（以下、「予告画面」ともいう）を表示させる。また、表示制御手段 5 6 4 は、予告画面を表示させた後、特典が付与される前に、第 2 ユーザとは異なるユーザと第 1 ユーザとの間の関係をさらにフォロー関係に更新するための更新画面を表示させる。

【 0 1 3 4 】

上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、第 2 ユーザとフォローの関係になったことで特典が付与される前に、第 2 ユーザとは異なるユーザとのユーザ関係をフォロー関係にさらに更新するよう第 1 ユーザに促すことができる。このため、上記構成によれば、表示制御手段 5 6 4 は、上記特典が付与されることを予告し実際に付与される前のより効果的なタイミングで、他のユーザとのユーザ関係をフォローの関係に更新することを促すことができる。

40

【 0 1 3 5 】

< 表示制御手段および受付手段 >

ここで図 7 ~ 1 5 を用いて、表示制御手段 5 6 4、および受付手段 2 3 4 の処理の例について説明する。図 7 ~ 1 0 では、通常パートおよびイベントパート共通して表示される画面の例を説明する。図 1 1 ~ 1 5 では、イベントパートで表示される画面の例を説明する。これらの例では、第 1 ユーザをユーザ A とし、第 2 ユーザをユーザ B とする。また、ユ

50

ーザ A がユーザ B をフォローする際の画面の例を図 7 の例で説明し、ユーザ A がユーザ B をフォローした後の画面の例を図 8 の例で説明し、ユーザ B がユーザ A をフォローバックした後の画面の例を図 9 の例で説明する。

【 0 1 3 6 】

図 7 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、プロフィール画面 6 1 0 を、ユーザ A のディスプレイ 6 1 に表示させる。プロフィール画面 6 1 0 は、各ユーザのプロフィールを表示させるための画面である。このプロフィールには、各ユーザがフォローする人、各ユーザをフォローする人（フォロワー）、各ユーザとフレンドの関係にある人、および／または各ユーザとパートナーの関係にある人に関する情報を含む。プロフィール画面 6 1 0 は、関係サマリ表示領域 6 1 1 と、関係要求ボタン 6 1 2 と、を含む。

10

【 0 1 3 7 】

関係サマリ表示領域 6 1 1 は、各ユーザが登録しているユーザ関係をサマリで表示する領域である。関係サマリ表示領域 6 1 1 は、例えば、各ユーザのフォロー人数、フォロワー人数、フレンド人数、およびパートナー人数を表示する。

【 0 1 3 8 】

関係要求ボタン 6 1 2 は、プロフィール画面に表示されているユーザ(本例では、ユーザ B とする)に対して、ユーザ関係(本例では、フォローとする)の登録を要求するためのボタンである。関係要求ボタンがユーザ A により押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、指定された関係(フォロー)の登録の要求を、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 に送信する。サーバ装置 2 がこの登録の要求を受信すると、受付手段 2 3 4 が、ユーザ A のフォローリストに対するユーザ B の登録の要求を受け付ける。第 2 登録手段 2 3 5 2 は、ユーザ B を、ユーザ A のフォローリストに登録する。また、受付手段 2 3 4 は、ユーザ A のフォローリストにユーザ B が登録されると、登録関連処理として、ユーザ A のフレンドリストに対するユーザ B の登録の要求、およびユーザ B のフレンドリストに対するユーザ A の登録の要求を受け付け可能とする。

20

【 0 1 3 9 】

図 8 ~ 9 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、フォロー・フォロワー画面 6 2 0 を、ユーザ A のディスプレイ 6 1 に表示させる。フォロー・フォロワー画面 6 2 0 は、図 8 のフォロー表示領域 6 2 0 a と、図 9 のフォロワー表示領域 6 2 0 b と、を含む。フォロー・フォロワー画面 6 2 0 では、フォロー表示領域 6 2 0 a およびフォロワー表示領域 6 2 0 b のそれぞれのタブを指定することで、その表示内容を切り替える。

30

【 0 1 4 0 】

図 8 に示すように、フォロー表示領域 6 2 0 a は、ユーザ A がフォローするユーザを表示する領域である。フォロー表示領域 6 2 0 a は、フォローサマリ表示領域 6 2 0 a 1 と、フォロー一覧表示領域 6 2 0 a 2 と、を含む。

【 0 1 4 1 】

フォローサマリ表示領域 6 2 0 a 1 は、ユーザ A のフォロー人数を表示する。フォロー一覧表示領域 6 2 0 a 2 は、ユーザ A がフォローするユーザを一覧で表示する。フォロー一覧表示領域 6 2 0 a 2 は、一覧に表示する各ユーザの項目において、ユーザ A とそのユーザとの関係レベル(一方的フォロー状態か相互フォロー状態かなど)と、それ以上の関係レベルのユーザ関係の登録を要求する関係要求ボタンとを表示する。例えば、フォロー一覧表示領域 6 2 0 a 2 は、ユーザ B の項目では、関係要求ボタンとして、フォロー以上の関係レベルであるフレンドの登録を要求するためのフレンド要求ボタン 6 2 0 a 2 1 を表示する。

40

【 0 1 4 2 】

フレンド要求ボタン 6 2 0 a 2 1 は、フレンドの関係を登録するためのボタンである。フレンド要求ボタン 6 2 0 a 2 1 がユーザ A により押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、フレンドの登録の要求を、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 に送信する。サーバ装置 2 がこのフレンドの登録の要求を受信すると、第 1 受付手段 2 3 4 1 が、ユーザ A のフレンドリストに対するユーザ B の登録の要求を受け付ける。第 1 受付手

50

段 2 3 4 1 は、このフレンド登録の要求を受け付けると、このフレンド登録の要求に対する承諾をユーザ B に問い合わせるために、表示制御手段 5 6 4 に、ユーザ B のディスプレイ 6 1 に図 1 0 のフレンド要求画面 6 3 0 を表示させる。

【 0 1 4 3 】

図 9 に示すように、フォロワー表示領域 6 2 0 b は、ユーザ A をフォローする人（フォロワー）を表示する領域である。フォロワー表示領域 6 2 0 b は、フォロワーサマリ表示領域 6 2 0 b 1 と、フォロワー一覧表示領域 6 2 0 b 2 と、を含む。

【 0 1 4 4 】

フォロワーサマリ表示領域 6 2 0 b 1 は、ユーザ A のフォロワー人数を表示する。

【 0 1 4 5 】

フォロワー一覧表示領域 6 2 0 b 2 は、ユーザ A のフォロワーを一覧で表示する。フォロワー一覧表示領域 6 2 0 b 2 は、一覧に表示する各ユーザの項目において、ユーザ A とそのユーザとのユーザ関係と、それ以上の関係レベルのユーザ関係の登録を要求する関係要求ボタンとを表示する。例えば、フォロワー一覧表示領域 6 2 0 b 2 は、ユーザ A とユーザ B とのユーザ関係が相互フォローの場合、「相互」というテキストを含む相互フォローアイコン 6 2 0 b 2 1 を表示する。また、例えば、フォロワー一覧表示領域 6 2 0 b 2 は、ユーザ A とユーザ X とのユーザ関係がユーザ X からの一方的フォロー状態の場合、一方的フォロー以上の関係レベルである相互フォローとするためのフォローの登録を要求するフォロー要求ボタン 6 2 0 a 2 2 と、フレンドの登録を要求するフレンド要求ボタン 6 2 0 a 2 3 と、を表示する。

【 0 1 4 6 】

図 1 0 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、フレンド要求画面 6 3 0 を、ユーザ B のディスプレイ 6 1 に表示させる。フレンド要求画面 6 3 0 は、ユーザ A からのフレンドの登録の要求に対する承諾をユーザ B に問い合わせるための画面である。フレンド要求画面 6 3 0 は、OK ボタン 6 3 1 と、保留ボタン 6 3 2 と、プロフィール表示ボタン 6 3 3 と、を含む。

【 0 1 4 7 】

OK ボタン 6 3 1 がユーザ B により押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、上記承諾の問い合わせに対するユーザ B の承諾の応答を、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 に送信する。サーバ装置 2 がこのユーザ B の承諾の応答を受信すると、第 3 登録手段 2 3 5 3 は、このユーザ B の承諾に応じて、ユーザ A のフレンドリストにユーザ B を登録するとともに、ユーザ B のフレンドリストにユーザ A を登録する。

【 0 1 4 8 】

保留ボタン 6 3 2 が押下されると、ユーザ B により押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、上記承諾の問合せに対するユーザ B の保留の応答を、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 に送信する。サーバ装置 2 がこのユーザ B の保留の応答を受信すると、登録手段 2 3 5 は、表示制御手段 5 6 4 にユーザ A にその保留の旨を通知させる。

【 0 1 4 9 】

プロフィール表示ボタン 6 3 3 が押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、ユーザ A のプロフィール画面（不図示）に遷移させる。

【 0 1 5 0 】

図 1 1 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、ソロパートプレイ画面 6 4 0 をディスプレイ 6 1 に表示させる。ソロパートプレイ画面 6 4 0 は、進捗領域 6 4 1 と、フレンドパーティ数表示アイコン 6 4 2 と、階層ボス表示領域 6 4 3 と、レイドボス表示領域 6 4 4 と、を含む。

【 0 1 5 1 】

進捗領域 6 4 1 は、ソロパートを進捗させるための領域である。ユーザが進捗領域 6 4 1 を押下している分、スタミナが消費され進捗が進む。階層ごとに進捗が所定の進捗率（100%）まで進んだことに応じて、ゲーム実行手段 2 3 9 は、階層ボスが出現するイベントが生じさせる。階層ボスが出現するイベントが生じると、表示制御手段 5 6 4 は、階層

10

20

30

40

50

ボス表示領域 6 4 3 に階層ボスアイコン（不図示）を表示させる。表示された階層ボスアイコンが押下されると、ゲーム実行手段 2 3 9 は、階層ボスとの戦闘イベントを開始する。

【 0 1 5 2 】

フレンドパーティ数表示アイコン 6 4 2 は、ユーザ A がストックするフレンドパーティの数を表示する。

【 0 1 5 3 】

レイドミッションが開始され、マッチンググループ内のユーザの一人がレイドボスに遭遇するイベントが生じると、表示制御手段 5 6 4 は、レイドボス表示領域 6 4 4 にレイドボスアイコン（不図示）を表示させる。表示されたレイドボスアイコンが押下されると、ゲーム実行手段 2 3 9 は、レイドボスとの戦闘イベントを開始する。

10

【 0 1 5 4 】

図 1 2 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、イベントパートにおいて、フォロー進捗画面 6 5 0 をディスプレイ 6 1 に表示させる。フォロー進捗画面 6 5 0 は、フォロー進捗一覧表示領域 6 5 1 を含む。

【 0 1 5 5 】

フォロー進捗一覧表示領域 6 5 1 は、フォローしている各ユーザ（以下、「各フォローユーザ」ともいう）のイベントパートでの進捗を表示する。フォロー進捗一覧表示領域 6 5 1 では、各フォローユーザを、それぞれが現在いる階層ごとに分けて表示する。フォロー進捗一覧表示領域 6 5 1 は、ユーザ I の項目では、関係要求ボタンとして、フォロー以上の関係レベルであるフレンドの登録を要求するためのフレンド要求ボタン 6 5 1 1 と、イベントパート限定のパートナーの登録を要求するためのパートナー要求ボタン 6 5 1 2 と、を表示する。

20

【 0 1 5 6 】

パートナー要求ボタン 6 5 1 2 は、パートナーの関係を登録するためのボタンである。パートナー要求ボタン 6 5 1 2 がユーザ A により押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、パートナーの登録の要求を、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 に送信する。このパートナーの登録の要求をサーバ装置 2 が受信すると、受付手段 2 3 4 が、ユーザ A のパートナーリストに対するユーザ I の登録の要求を受け付ける。受付手段 2 3 4 は、このパートナー登録の要求を受け付けると、フレンドと同様に、このパートナー登録の要求に対する承諾をユーザ I に問い合わせるために、表示制御手段 5 6 4 に、ユーザ I のディスプレイ 6 1 にパートナー要求画面（不図示）を表示させる。このパートナー要求画面で、この要求に対するユーザ I の承諾の応答がなされると、ユーザ I の承諾に応じて、ユーザ A のパートナーリストにユーザ I を登録するとともに、ユーザ I のパートナーリストにユーザ A を登録する。

30

【 0 1 5 7 】

図 1 3 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、グループメンバー画面 6 6 0 をディスプレイ 6 1 に表示させる。グループメンバー画面 6 6 0 は、イベントパートでグルーピングされたメンバーを表示するための画面である。グループメンバー画面 6 6 0 は、マッチング期間表示領域 6 6 1 と、メンバー一覧表示領域 6 6 2 と、を含む。

【 0 1 5 8 】

マッチング期間表示領域 6 6 1 は、マルチパートにおいて現在（表示時点。以下同じ）のマッチング（グルーピング）が有効な期間（以下、「マッチング期間」ともいう）を表示する。

40

【 0 1 5 9 】

メンバー一覧表示領域 6 6 2 は、一覧に表示するグループメンバーの各ユーザの項目において、ユーザ名とそのユーザとの関係レベルと、それ以上の関係レベルのユーザ関係の登録を要求する関係要求ボタンと、を表示する。

【 0 1 6 0 】

例えば、メンバー一覧表示領域 6 6 2 は、ユーザ C の項目では、関係要求ボタンとして、現在はユーザ関係なしのため、フォローの登録を要求するためのフォロー要求ボタン 6 6

50

2 1 を表示する。

【 0 1 6 1 】

例えば、メンバー一覧表示領域 6 6 2 は、ユーザ D の項目では、現在の一方的フォローの
関係を表示する一方的フォローアイコン 6 6 2 2 を表示し、それ以上の関係レベルである
フレンドの登録を要求するためのフレンド要求ボタン 6 6 2 3 とパートナーの登録を要求
するためのパートナー要求ボタン 6 6 2 4 を表示する。

【 0 1 6 2 】

例えば、メンバー一覧表示領域 6 6 2 は、ユーザ F の項目では、現在の相互フォローの関
係を表示する相互フォローアイコン 6 6 2 5 を表示し、それ以上の関係レベルであるフレ
ンドの登録を要求するためのフレンド要求ボタン 6 6 2 6 と、パートナーの登録を要求す
るためのパートナー要求ボタン 6 6 2 7 と、を表示する。

10

【 0 1 6 3 】

例えば、メンバー一覧表示領域 6 6 2 は、ユーザ G の項目では、現在のフレンドの関係を
表示するフレンドアイコン 6 6 2 8 を表示し、それ以上の関係レベルであるパートナーの
登録を要求するためのパートナー要求ボタン 6 6 2 9 と、を表示する。

【 0 1 6 4 】

図 1 4 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、予告画面 6 7 0 をディスプレイ 6 1 に表示
させる。予告画面 6 7 0 は、イベントパートでフォロー関係に更新されたことに応じて特
典（本例では、報酬とする）を付与することを、ユーザに予告するための画面である。予
告画面 6 7 0 は、予告表示領域 6 7 1 と、更新促進表示領域 6 7 2 と、を含む。

20

【 0 1 6 5 】

予告表示領域 6 7 1 は、特典を付与することを予告するメッセージや付与対象の特典を示
す画像を表示する。

【 0 1 6 6 】

更新促進表示領域 6 7 2 は、ユーザ関係をフォローの関係に更新することを促すための領
域である。更新促進表示領域 6 7 2 は、フォローの関係に更新することを促すメッセージ
「あと 人フォローすると、今回の討伐報酬が 倍になります。」や更新画面 6 8 0 を表
示するための更新画面ボタン 6 7 2 1 を含む。更新画面ボタン 6 7 2 1 がユーザ A により
押下されると、表示制御手段 5 6 4 は、更新画面 6 8 0 をディスプレイ 6 1 に表示させる。

【 0 1 6 7 】

30

図 1 5 に示すように、表示制御手段 5 6 4 は、更新画面 6 8 0 をディスプレイ 6 1 に表示
させる。更新画面 6 8 0 は、グループメンバー一覧表示領域 6 8 1 を含む。

【 0 1 6 8 】

グループメンバー一覧表示領域 6 8 1 は、一覧に表示する各グループメンバーの項目にお
いて、ユーザ A とそのユーザとの関係レベルと、それ以上の関係レベルの登録を要求する
関係要求ボタンとを表示する。グループメンバー一覧表示領域 6 8 1 は、例えば、フォロ
ー以上の関係レベルのユーザ関係が既に登録されているメンバーを非表示にしてもよい。
この場合、グループメンバー一覧表示領域 6 8 1 は、各グループメンバーの項目の関係要
求ボタンをフォロー要求ボタンに限定してもよい。他の例として、図示していないが、グ
ループメンバー一覧表示領域 6 8 1 は、例えば、フレンド以上の関係レベルのユーザ関係
が登録されているメンバーを非表示にしてもよい。この場合、グループメンバー一覧表
示領域 6 8 1 は、各グループメンバーの項目の関係要求ボタンをフォロー要求ボタンとフレ
ンド要求ボタンとに限定してもよい。また、図示していないが、グループメンバー一覧表
示領域 6 8 1 は、例えば、一覧に表示する各グループメンバーの項目に、レイドボスに与
えたダメージ量などの貢献度を表示してもよい。

40

【 0 1 6 9 】

< ゲームシステム 1 の動作の流れ >

図 1 6 ~ 1 9 を参照して、ゲームシステム 1 が実行する処理の流れ・相互作用の例につい
て説明する。

【 0 1 7 0 】

50

図 16 は、第 1 ユーザから第 2 ユーザに対するフォローの登録の要求を受け付ける処理からフレンドの登録をへて第 2 ゲーム制御を許可する処理までの流れの一例を示すフロー図である。図 16 に示すように、まず、サーバ装置 2 の受付手段 234 は、第 1 ユーザから、第 1 ユーザのフォローリスト（第 1 リスト）に対する第 2 ユーザの登録要求を受け付ける（ステップ s t 1）。

【0171】

次いで、第 1 登録手段 2351 は、第 1 ユーザのフォローリストに、第 2 ユーザを、第 2 ユーザの承諾なく登録する（ステップ s t 2）。

【0172】

次いで、第 1 ゲーム実行手段 2391 は、第 1 ユーザのフォローリストに第 2 ユーザが登録されていることを条件として、第 2 ユーザのフォローリスト（第 2 リスト）に第 1 ユーザが登録されているか否かに関わらず、第 1 ユーザに第 1 ゲーム制御を許可する（ステップ s t 3）。

10

【0173】

次いで、実行制御手段 236 は、第 1 ユーザのフォローリストに第 2 ユーザが登録されていること、または第 2 ユーザのフォローリストに第 1 ユーザが登録されていることを条件として、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に対する第 2 ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる（ステップ s t 4）。本例では、この登録関連処理として、第 1 受付手段 2341 が、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能にする。

20

【0174】

次いで、第 1 受付手段 2341 は、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付ける（ステップ s t 5）。

【0175】

次いで、第 1 受付手段 2341 は、第 2 ユーザから、上記登録の要求に対する承諾を問い合わせ、その問い合わせの応答として承諾を取得する（ステップ s t 6）。

【0176】

次いで、第 3 登録手段 2353 は、第 2 ユーザの承諾に応じて、第 1 ユーザのフレンドリストに第 2 ユーザを登録する（ステップ s t 7）。

【0177】

30

次いで、第 3 登録手段 2353 は、第 1 ユーザのフレンドリストに第 2 ユーザを登録するとともに、第 2 ユーザのフレンドリスト（第 4 リスト）に第 1 ユーザを登録する（ステップ s t 8）。

【0178】

次いで、第 2 ゲーム実行手段 2392 は、第 1 ユーザのフレンドリストに第 2 ユーザが登録されていることを条件として、第 1 ユーザに第 2 ゲーム制御を許可する（ステップ s t 9）。

【0179】

図 17 は、イベントパートを開始する際の複数のユーザのマッチング処理から次のイベントパートを開始するまでの流れの一例を示すフロー図である。図 17 に示すように、サーバ装置 2 のマッチング手段 237 は、ソロパート（第 1 ゲームパート）の進捗に基づいて、マルチパート（第 2 ゲームパート）を実行するための複数のユーザをマッチングする（ステップ s t 11）。

40

【0180】

次いで、ゲーム実行手段 239 は、マルチパートを開始させる（ステップ s t 12）。

【0181】

次いで、登録手段 235 は、開始されたマルチパートにおいてユーザ関係を更新する（ステップ s t 13）。

【0182】

次いで、ゲーム実行手段 239 は、マルチパートを終了させる（ステップ s t 14）。

50

【0183】

次いで、マッチング手段237は、上記終了したマルチパートに引き続いて次のマルチパートが開始される際に、ソロパートの進捗と上記更新されたユーザ関係とに基づいて、次のマルチパートを実行するための複数のユーザをマッチングする（ステップst15）。

【0184】

図18は、ユーザAからのユーザBのフォロー登録の要求を受け付ける処理からフレンドの登録を経てユーザAおよびユーザBに第2ゲーム制御を許可する処理までの流れおよび相互作用を示すシーケンス図である。本例では、第1ユーザをユーザAとし、第2ユーザをユーザBとして説明する。図18に示すように、まず、ユーザAのゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、ユーザAから、ユーザAのフォローリストに対するユーザBの登録の要求を受け付ける（ステップst21）。

10

【0185】

次いで、ゲーム実行手段562は、ユーザAのフォローリストに対するユーザBの登録の要求をユーザAから受け付けると、この登録の要求をサーバ装置2に送信する（ステップst22）。

【0186】

次いで、サーバ装置2の受付手段234は、上記送信されたユーザAのフォローリストに対するユーザBの登録の要求を受け付ける（ステップst23）。

【0187】

次いで、第1登録手段2351は、上記受け付けられたユーザAのフォローリストに対するユーザBの登録の要求に応じて、ユーザBを、ユーザAのフォローリストにユーザBの承諾なく登録する（ステップst24）。

20

【0188】

次いで、第1ゲーム実行手段2391は、ユーザAのフォローリストにユーザBが登録されていることを条件として、ユーザBのフォローリストにユーザAが登録されているか否かに関わらず、ユーザAに第1ゲーム制御を許可する（ステップst25）。

【0189】

次いで、第1受付手段2341は、ユーザAおよびユーザBそれぞれのフレンドリストに対するユーザBおよびユーザAそれぞれの登録の要求の受け付けを可能にする（ステップst26）。

30

【0190】

次いで、受付手段234は、ゲーム装置5aおよびユーザBのゲーム装置5bそれぞれに、受け付けたフォロー登録の要求の結果（フォロー登録完了）を応答する（ステップst27、st28）。

【0191】

次いで、ゲーム装置5aの表示制御手段564は、上記応答されたフォロー登録の要求の結果に応じて、登録画面の表示態様を変更させる（ステップst29）。同様に、ゲーム装置5bの表示制御手段564も、上記応答されたフォロー登録の要求の結果に応じて、登録画面の表示態様を変更させる（ステップst30）。

【0192】

40

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、ユーザAのフレンドリストに対するユーザBの登録の要求をユーザAから受け付ける（ステップst31）。

【0193】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、ユーザAのフレンドリストに対するユーザBの登録の要求をユーザAから受け付けると、この登録の要求をサーバ装置2に送信する（ステップst32）。

【0194】

次いで、第1受付手段2341は、ユーザAのフレンドリストに対するユーザBの登録の要求の受け付ける（ステップst33）。

【0195】

50

次いで、第1受付手段2341は、ゲーム装置5bに、上記ユーザAのフレンドリストに対するユーザBの登録の要求に対する承諾を問い合わせる（ステップst34）。

【0196】

次いで、ゲーム装置5bのゲーム実行手段562は、ユーザBから、上記承諾の問い合わせに対する応答を受け付ける（ステップst35）。

【0197】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、上記承諾の問い合わせに対する応答をユーザBから受け付けると、この応答をサーバ装置2に送信する（ステップst36）。

【0198】

次いで、サーバ装置2は、ユーザBの上記応答が「承諾」の場合、複合フラグメントopt1（Option1）が示すエリア内の処理を実行する。具体的には、サーバ装置2の第3登録手段2353は、ユーザBの承諾に応じて、ユーザAのフレンドリストにユーザBを登録する（ステップst37）。第3登録手段2353は、この登録とともに、ユーザBのフレンドリストにユーザAを登録する（ステップst38）。

【0199】

次いで、第2ゲーム実行手段は、ユーザAおよびユーザBそれぞれのフレンドリストにユーザBおよびユーザAそれぞれが登録されていることを条件として、ユーザAおよびユーザBに第2ゲーム制御を許可する（ステップst39）。

【0200】

図19は、イベントパートの特にマルチパートで実行される処理の流れおよび相互作用を示すシーケンス図である。本例では、第1ユーザをユーザAとし、第2ユーザをユーザBとして説明する。図19に示すように、まず、サーバ装置2の実行制御手段236は、イベントパートを開始させる（ステップst41）。

【0201】

実行制御手段236がイベントパートを開始した場合、複合フラグメントLoop1が示すエリア内のマルチパートの処理が、終了条件（イベントパートの開催期間が終了するまで）を満たすまで毎日繰り返し実行される。具体的には、まず、マッチング手段237は、マルチパートの規定の開始時間を検出して、マルチパートを開始する（ステップst42）。

【0202】

次いで、マッチング手段237は、イベントパートのソロパートの進捗に基づいて、マルチパートを実行するための複数のユーザをマッチングして、グルーピングする（ステップst43）。本例では、グループa1が作成されて、グループa1にユーザAとユーザBとがグルーピングされた例を説明する。

【0203】

次いで、第2受付手段2342は、限定イベントが開始されたことに応じて、グループメンバーのパートナーリストに対する他のグループメンバーの要求を受け付け可能とする（ステップst44）。

【0204】

次いで、実行制御手段236は、グループa1のグループメンバーのうち誰かがソロパートでレイドボスと遭遇するイベントを生じさせて、マルチパートを開始する（ステップst45）。なお、本例では、グループa1のグループメンバーのうちユーザAおよびユーザB以外のグループメンバーがレイドボスと遭遇した例を説明する。

【0205】

次いで、実行制御手段236は、レイドボスと遭遇したグループメンバー以外のメンバーのゲーム装置5に、マルチパートが開始した旨として、レイドボスと遭遇した旨を通知する（ステップst46）。

【0206】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、ユーザAから、チームa11の作成の要求を受け付ける（ステップst47）。

10

20

30

40

50

【0207】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、チームa11の作成の要求を受け付けると、この作成の要求をサーバ装置2に送信する(ステップst48)。

【0208】

次いで、サーバ装置2の第5登録手段2354は、上記チームa11の作成の要求を受け付けて、チームa11を新規に登録する(ステップst49)。

【0209】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、ユーザAから、チームa11に対するユーザBの勧誘の要求を受け付ける(ステップst50)。

【0210】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、チームa11に対するユーザBの勧誘の要求を受け付けると、この勧誘の要求をサーバ装置2に送信する(ステップst51)。

【0211】

次いで、サーバ装置2の第2受付手段2342は、ユーザAのパートナーリストに対するユーザBの登録の要求として、チームa11に対するユーザBの勧誘要求を受け付ける(ステップst52)。

【0212】

次いで、第2受付手段2342は、ゲーム装置5bに、上記ユーザBの勧誘の要求に対する承諾を問い合わせる(ステップst53)。

【0213】

次いで、ゲーム装置5bのゲーム実行手段562は、ユーザBから、上記勧誘の問い合わせに対する応答を受け付ける(ステップst54)。

【0214】

次いで、ゲーム装置5aのゲーム実行手段562は、上記勧誘の問い合わせに対する応答をユーザBから受け付けると、この応答をサーバ装置2に送信する(ステップst55)。

【0215】

次いで、サーバ装置2は、ユーザBの上記応答が「承諾」、すなわちチームa11のチームに参加する場合、複合フラグメントopt2(Option2)が示すエリア内の処理を実行する。具体的には、第5登録手段は、ユーザBの上記承諾に応じて、ユーザAのパートナーリストにユーザBを登録する(ステップst56)。第5登録手段は、この登録とともに、ユーザBのパートナーリストにユーザAのパートナーリストを登録する(ステップst57)。

【0216】

次いで、実行制御手段236は、ユーザAとユーザBがチームメンバーとなったチームa11とレイドボスとの戦闘イベントを実行させる(ステップst58)。

【0217】

次いで、実行制御手段236は、規定の終了時間を検出すると、戦闘イベントを終了させて、その日のマルチパートを終了させる(ステップst59)。

【0218】

以上をまとめると、サーバ装置2の制御部23(コンピュータ)を、第1ユーザの第1リストに、第2ユーザを、第2ユーザの承諾なく登録する第1登録手段2351、第2ユーザの第2リストに、第1ユーザを、第1ユーザの承諾なく登録する第2登録手段2352、第1リストに第2ユーザが登録されていることを条件として、第2リストに第1ユーザが登録されているか否かに関わらず、第1ユーザに第1ゲーム制御を許可する第1ゲーム実行手段2391、第1リストに第2ユーザが登録されていること、または第2リストに第1ユーザが登録されていることを条件として、第1ユーザの第3リストに対する第2ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御手段236、第2ユーザの承諾に応じて、第3リストに第2ユーザを登録するとともに、第2ユーザの第4リストに第1ユーザを登録する第3登録手段2353、第3リストに第2ユーザが登録されていることを

10

20

30

40

50

条件として、第 1 ユーザに第 2 ゲーム制御を許可する第 2 ゲーム実行手段 2 3 9 2、として機能させる。

【 0 2 1 9 】

< 効果 >

本実施形態によれば、フレンドの登録がされていることを条件として、フォローの登録により許可する第 1 ゲーム制御とは異なるゲーム制御（第 2 ゲーム制御）を許可することができる。このため、本実施形態によれば、許可するゲーム制御を変えることで、相手の承諾なく登録できる関係（フォローの関係）と承諾を必要とする関係（フレンドの関係）との差別化を図ることができる。したがって、本実施形態によれば、このように差別化を図ることで段階的なユーザ関係（フォロー関係よりフレンド関係の方がその効果が上の関係）を構築させ、他のユーザとの関係の構築にあたって興趣性を改善することができる。

10

【 0 2 2 0 】

[変形例]

なお、本発明を上記実施形態に基づいて説明してきたが、本発明は、上記実施形態に限定されない。以下のような場合も本発明に含まれる。

【 0 2 2 1 】

[第 1 変形例]

上記実施形態では、フレンドの関係について、フォローの登録によりその登録の要求の受け付けを可能とし、相手の承諾により登録とする例を説明したが、フレンドの関係をこれに限る趣旨ではない。例えば、フレンドの関係をパートナーの関係と同様に期間限定にして、限定イベントが開始されることを条件としてフレンドの登録の要求を受け付け可能とし、限定イベントが終了されるとフレンドの登録も解除してもよい。

20

【 0 2 2 2 】

第 1 受付手段 2 3 4 1 は、例えば、期間限定で開催される限定イベントが開始されることを条件として、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に対する第 2 ユーザの登録の要求を受け付け可能としてもよい。

【 0 2 2 3 】

第 3 登録手段 2 3 5 3 は、限定イベントの終了に応じて、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 3 リスト）に対する第 2 ユーザの登録を解除するとともに、第 2 ユーザのフレンドリスト（第 4 リスト）に対する第 1 ユーザの登録を解除してもよい。

30

【 0 2 2 4 】

上記構成によれば、第 3 登録手段 2 3 5 3 は、フレンドの関係を限定イベント中のみとすることができる。このため、上記構成によれば、第 3 登録手段 2 3 5 3 は、限定イベントの中だけにおいてフレンドの関係を登録してその効果（例えば、フレンドと対戦可能になったり協力プレイが可能になったりするなど）を発揮させることができる。

【 0 2 2 5 】

[第 2 変形例]

上記実施形態では示していないが、予め設定した情報に基づいて、所定条件を満たした場合、フレンド関係の登録を自動で要求するようにしてもよい。例えば、第 1 ユーザが予め設定した情報により、第 1 ユーザと第 2 ユーザとが相互フォローの場合、自動で（第 1 ユーザの操作を要することなく）、第 1 ユーザのフレンドリストに対する第 2 ユーザの登録の要求をするようにしてもよい。また、上記実施形態では示していないが、予め設定した情報に基づいて、フレンド関係の登録の要求に対して自動で承諾するようにしてもよい。ユーザ情報は、例えば、フレンド関係の登録の自動要求の設定に関する情報と、フレンド関係の登録の自動承認の設定に関する情報と、を含んでもよい。

40

【 0 2 2 6 】

ゲーム装置 5 の制御部 5 6 は、例えば、各種プログラムを実行することにより、要求手段（不図示）として機能してもよい。要求手段は、予め設定された第 1 ユーザのユーザ情報に応じて、第 1 ユーザのフレンドリスト（第 1 リスト）に第 2 ユーザが登録され、かつ、第 2 ユーザのフレンドリスト（第 2 リスト）に第 1 ユーザが登録されている場合、第 1 受

50

付手段に対し、第1ユーザのフレンドリスト(第3リスト)に対する第2ユーザの登録を第1ユーザの操作を要することなく要求する。

【0227】

上記構成によれば、要求手段は、予め設定した情報に基づいて、フレンドの関係の要求条件を満たした場合、ユーザの操作を必要とせずに自動でフレンドの関係の登録を要求することができる。このため、上記構成によれば、要求手段は、上記登録の要求にあたってユーザの操作の手間を省くことができ、使い勝手のよいユーザ関係の構築のための手段を提供することができる。

【0228】

第3登録手段2353は、例えば、予め設定された第2ユーザのユーザ情報に基づいて、第1ユーザのフレンド(第3リスト)に対する第2ユーザの登録の要求に応じて、当該登録を承諾するための第2ユーザの操作を要することなく第1ユーザのフレンドに第2ユーザを登録してもよい。また、第3登録手段2353は、例えば、この登録とともに、第2ユーザのフレンドに第1ユーザを登録する。

【0229】

上記構成によれば、要求手段は、予め設定した情報に基づいて、ユーザの操作を必要とせずに自動でフレンドの関係の登録の要求を承諾することができる。このため、上記構成によれば、要求手段は、上記承諾にあたってユーザの操作の手間を省くことができ、使い勝手のよいユーザ関係の構築のための手段を提供することができる。

【0230】

<表示制御手段>

ここで、図20を参照して、フレンド関係の登録における自動要求および自動承認の設定に関する表示制御手段564の処理の例について説明する。

【0231】

図20に示すように、表示制御手段564は、自動設定画面690をディスプレイ61に表示させる。自動設定画面690は、設定領域691と、OKボタン692と、を含む。設定領域は、フォローバックされることを条件としてフレンド登録の自動要求をするか否かを設定するための自動要求設定フォーム(本例では、「フォローバックされたら、自動的にフレンド申請する」と表記されたチェックボックス)と、フレンド登録の自動承認をするか否かを設定するための自動承認設定フォームと、を含む。OKボタン692ボタンが押下されると、表示制御手段564は、上記設定領域691に含まれる各フォームの入力内容を、ネットワークインターフェース51を介してサーバ装置2に送信する。サーバ装置2がこの入力内容を受信すると、第3登録手段2353は、この入力内容を、入力したユーザ情報に反映する。

【0232】

[第3変形例]

上記実施形態では示していないが、マルチパートの複数のユーザのマッチングの際に参照される更新されたユーザ関係は、通常パートで更新されたユーザ関係であってもよい。

【0233】

登録手段235は、例えば、ソロパート(第1ゲームパート)およびマルチパート(第2ゲームパート)と無関係に進行する通常パート(第4ゲームパート)において、ユーザ関係を更新してもよい。

【0234】

マッチング手段237は、例えば、通常パート(第4ゲームパート)でユーザ関係が更新された後、次のマルチパート(第3ゲームパート)が開始される際に、ソロパート(第1ゲームパート)と当該更新されたユーザ関係とに基づいて、次のマルチパート(第3ゲームパート)を実行するための複数のユーザをマッチングしてもよい。

【0235】

上記構成によれば、ユーザは、通常パートでもユーザ関係を更新すれば、マルチパートにおいてマッチングされる候補(抽選の母集団)にエントリーすることができる。このため

10

20

30

40

50

、上記構成によれば、マッチング手段 2 3 7 は、マッチングされる可能性を広げることができる。

【0 2 3 6】

受付手段 2 3 4 は、例えば、第 1 ユーザから、ユーザ関係の更新の要求を受け付ける。

【0 2 3 7】

受付手段 2 3 4 (第 2 受付手段 2 3 4 2) は、例えば、通常パート (第 4 ゲームパート) においては、ユーザ関係に対して、フォローの関係 (第 1 の関係) またはフレンドの関係 (第 2 の関係) に更新されていることを許可条件として、パートナーの関係 (第 3 の関係) に更新する要求を受け付け可能としてもよい。さらに、受付手段 2 3 4 (第 2 受付手段 2 3 4 2) は、例えば、マルチパート (第 2 ゲームパート) においては、許可条件を緩和させてもよい。例えば、受付手段 2 3 4 は、マルチパートにおいて要求する相手ユーザと同じグループメンバーであれば、パートナーの関係 (第 3 の関係) に更新する要求を受け付け可能としてもよい。

10

【0 2 3 8】

上記構成によれば、受付手段 2 3 4 は、パートナー関係の構築において、通常パートとイベントパート (マルチパート) との差別化を図ることができる。このため、上記構成によれば、受付手段 2 3 4 は、パートナー関係の構築において、マルチパートでの特別感 (例えば、同じグループメンバーの仲間であること、また同じチームメンバーとして共闘した仲間であることによる特別感など) を創出し、興趣性を向上させることができる。

【0 2 3 9】

登録手段 2 3 5 は、例えば、通常パート (第 4 ゲームパート) において、ユーザ関係の更新の要求が受け付けられた際に、第 2 ユーザの承諾を必要としないフォローの関係 (第 1 の関係)、または第 2 ユーザの承諾を必要とするフレンドの関係 (第 2 の関係) もしくはパートナーの関係 (第 3 の関係) の少なくともいずれかにユーザ関係を更新登録する。

20

【0 2 4 0】

ゲーム実行手段 2 3 9 は、例えば、ユーザ関係がフレンドの関係 (第 2 の関係) に更新されたことに応じて、通常パート (第 4 ゲームパート) における第 2 ユーザのゲーム情報に基づくゲーム制御を第 1 ユーザに許可してもよい。

【0 2 4 1】

マッチング手段 2 3 7 は、例えば、ユーザ関係がパートナーの関係 (第 3 の関係) に更新されていることを条件として、次のマルチパート (第 3 ゲームパート) において第 1 ユーザと第 2 ユーザとのマッチングを可能としてもよい。

30

【0 2 4 2】

上記構成によれば、ユーザは、通常パートでもユーザ関係をパートナーの関係に更新すれば、マルチパートにおいてマッチングされることができる。このため、上記構成によれば、マッチング手段 2 3 7 は、通常パートでユーザ関係をパートナーに更新した際においても、同じグループマッチングさせることができる。

【0 2 4 3】

[第 4 変形例]

上記実施形態では、パートナーの関係について、第 1 ユーザおよび第 2 ユーザそれぞれのパートナーリスト (第 5 リストおよび第 6 リスト) で登録して管理する例を説明したが、これに限る趣旨ではない。例えば、パートナーの関係の登録・管理方法の他の例として、マルチパートで編成したチームごとにそのチームに参加しているチームメンバーを登録するリスト (以下、「チームメンバーリスト」ともいう) を設けてもよい。このチームメンバーリストにパートナーの関係も登録してもよい。

40

【0 2 4 4】

チームメンバーリストは、例えば、各チームを識別するためのチーム識別情報と、各チームのリーダーのユーザ (各チームを作成したユーザ) を識別するためのリーダーユーザ識別情報、各チームの 1 以上のチームメンバーのユーザを識別するための 1 以上のメンバーユーザ識別情報と、を含んでもよい。また、ユーザ A が作成したチームにおいて、ユーザ

50

AがユーザBおよびユーザCに対して勧誘してそれぞれ承諾された場合、第5登録手段2354は、同じチームメンバーリストにユーザBおよびユーザCを登録する。同じチームメンバーリストに登録されたユーザBおよびユーザCの間のユーザ関係を、第5登録手段2354は、パートナーの關係に更新してもよい。すなわち、マッチング手段237は、同じチームに参加することを条件として（同じチームメンバーリストに登録されたことを条件として）、ユーザBとユーザCとの間のユーザ關係がパートナーの關係であるとして、同じグループにマッチングしてもよい。

【0245】

[他の実施形態]

上記実施形態において説明した各種制御手段および処理手順は一例であり、本発明、その適用物、またはその用途の範囲を制限することを意図するものではない。各種制御手段および処理手順は、本発明の要旨を変更しない範囲で適宜設計変更が可能である。

【0246】

上記実施形態では、ゲーム装置5がスマートフォンである場合を例示したが、ゲーム装置5は、ゲームセンターなどに提供されるアミューズメント機器であってもよい。

【0247】

ゲームは、アクションゲーム、シューティングゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、ボードゲーム、およびパズルゲームなどであってもよく、様々な種類のゲームに適用することができる。

【0248】

上記実施形態では、オブジェクトがプレイヤーキャラクタである場合を例示したが、これに限定されない。例えば、オブジェクトは、仮想ゲーム空間内で使用されるカードやアイテム（武器、防具などの装備品）などであることができる。

【0249】

上記実施形態では、サーバ装置2および複数のゲーム装置5が一体となってゲームプログラムを機能させる場合を例示したが、これに限定されない。ゲームプログラムのすべての手段、すなわち、受付手段、登録手段、実行制御手段、マッチング手段、付与手段、ゲーム実行手段、および表示制御手段などが、サーバ装置2単体、ゲーム装置5単体、サーバ装置およびゲーム装置5とは別の通信端末単体、これらのうち組み合わせられる2つの装置（例えば、サーバ装置2とゲーム装置5での分散処理など）、に備えられていてもよい。また、サーバ装置、ゲーム装置、通信端末を一体となって機能させる場合、どの手段をどの装置にて機能させるかも、適宜変更が可能である。例えば、上記実施形態で例示したサーバ装置2の受付手段、登録手段、実行制御手段、マッチング手段、付与手段、ゲーム実行手段について、ゲーム装置5の制御部56が、各種プログラムを実行することにより、これらの手段として機能してもよい。

【0250】

これらの他の実施形態を採用した場合においても、本実施形態の作用効果は発揮される。また、本実施形態と他の実施形態、および他の実施形態同士を適宜組み合わせることも可能である。

【符号の説明】

【0251】

1 ゲームシステム

2 サーバ装置

23 制御部

235 登録手段

2351 第1登録手段

2352 第2登録手段

2353 第3登録手段

236 実行制御手段

239 ゲーム実行手段

10

20

30

40

50

2 3 9 1 第 1 ゲーム実行手段

2 3 9 2 第 2 ゲーム実行手段

【要約】 (修正有)

【課題】他のユーザとの関係の構築にあたって興趣性を改善する。

【解決手段】第 1 ユーザの第 1 リストに第 2 ユーザを第 2 ユーザの承諾なく登録する第 1 登録手段、第 2 ユーザの第 2 リストに第 1 ユーザを第 1 ユーザの承諾なく登録する第 2 登録手段、第 1 リストに第 2 ユーザが登録されていることを条件として第 2 リストに第 1 ユーザが登録されているか否かに関わらず第 1 ユーザに第 1 ゲーム制御を許可する第 1 ゲーム実行手段、第 1 リストに第 2 ユーザが登録されていることを条件として第 1 ユーザの第 3 リストに対する第 2 ユーザの登録に関する登録関連処理を実行させる実行制御手段、第 2 ユーザの承諾に応じて第 3 リストに第 2 ユーザを登録するとともに第 2 ユーザの第 4 リストに第 1 ユーザを登録する第 3 登録手段、第 3 リストに第 2 ユーザが登録されていることを条件として第 1 ユーザに第 2 ゲーム制御を許可する第 2 ゲーム実行手段として機能させる。

10

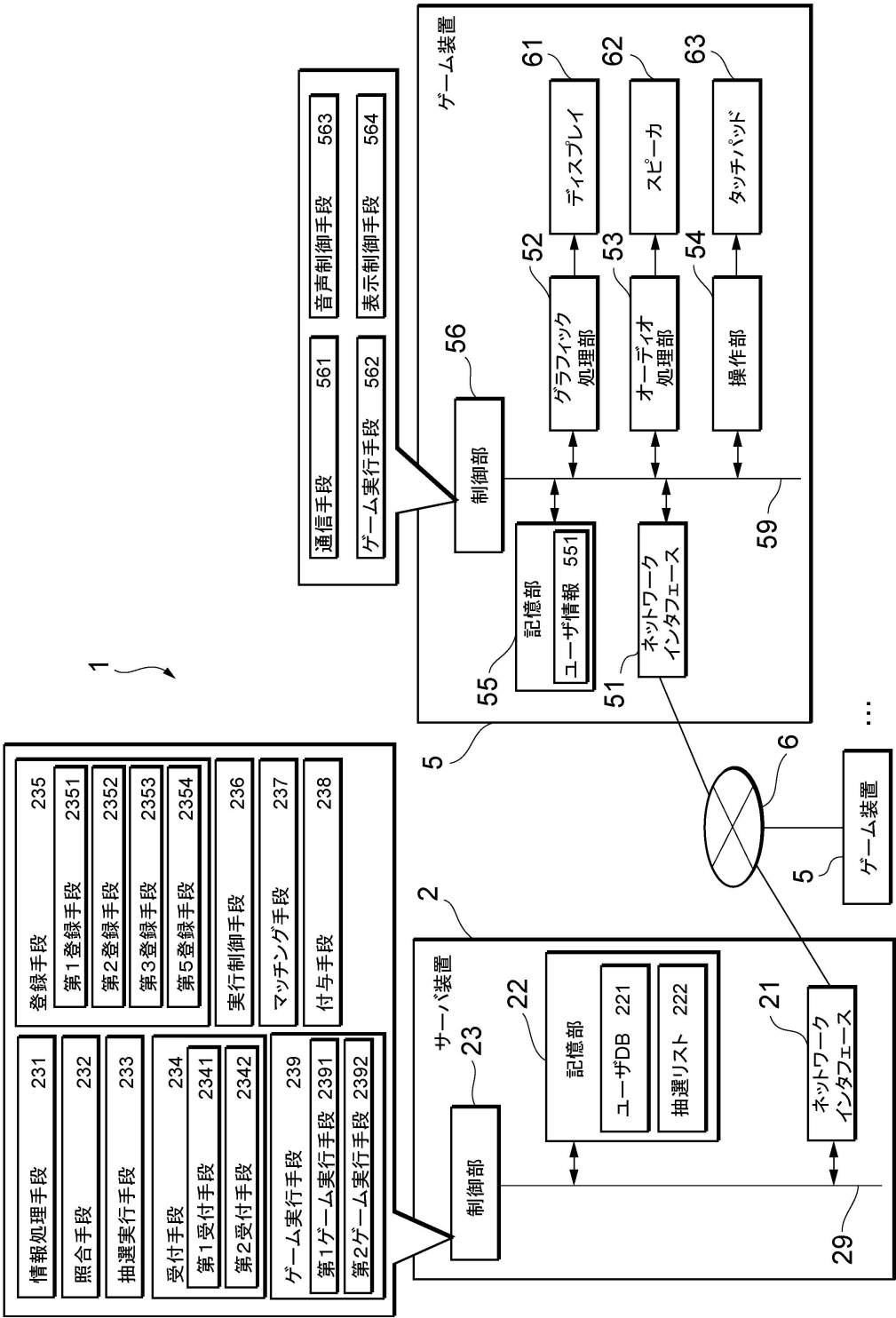
【選択図】図 1

20

30

40

50



10

20

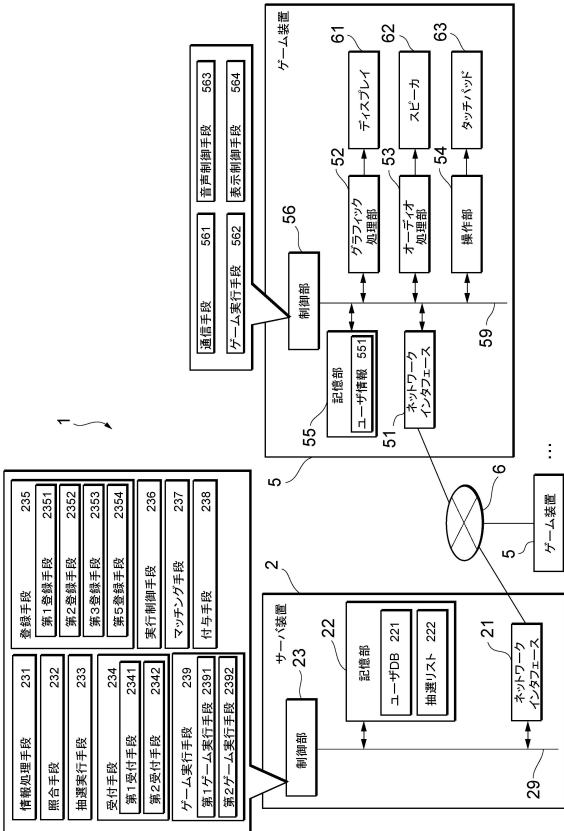
30

40

50

【図面】

【図 1】



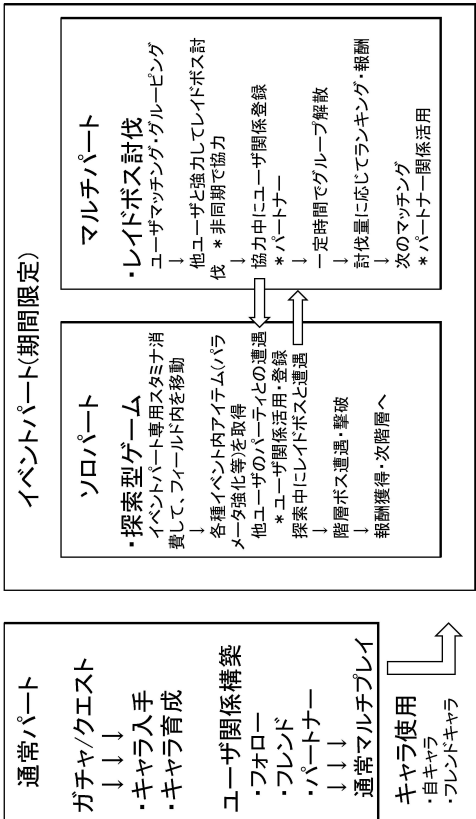
【図 2】

関係レベル	関係レベルの説明	効果
レベル1	一方的フォロー	通常パート 第1ゲーム制御が可能になる ・フォロー相手の進捗等の情報を見るこ とが可能 ・フォロー相手のキャラクタをレンタル 可能 ・フレンド登録要求が可能 ・フレンド成立時に特典を付与 ・フレンド申請時のUIが異なる など
レベル2	相互フォロー	通常パートと同じ ・レベル1と比較して、フレンド成立時に付 与する特典をUP ・レベル1と比較して、フレンド申請時のUIが 異なる など
レベル3	フレンド	通常パートと同じ 第2ゲーム制御が可能になる ・フレンド限定マルチプレイゲーム開放 -フレンドと対戦 -フレンドと協力して、通常クエストに挑戦 (フレンドと協力して敵キャラクタと戦闘) ・マルチプレイでのチャット ・マルチプレイでの参加者募集 など
レベル4	パートナー	次回以降に、同じグループに マッチングされる など

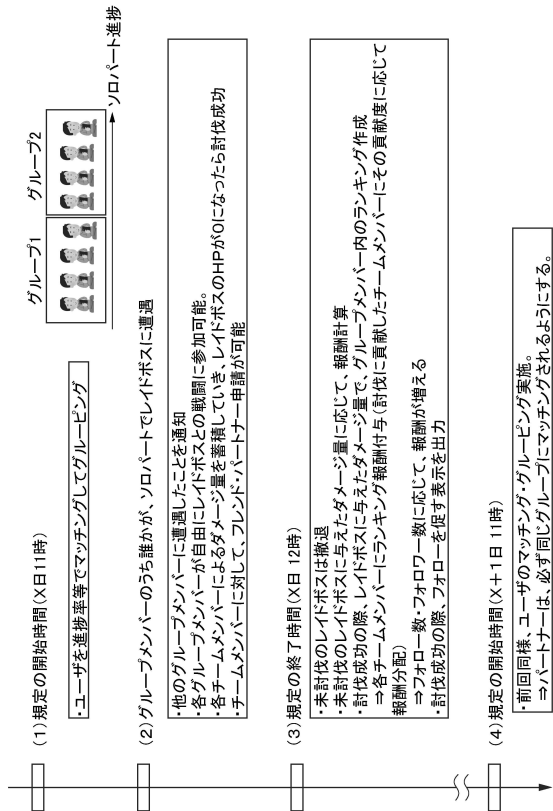
【図 3】

関係レベル	要求条件		登録条件
	通常パート	イベントパート	
レベル1	一方的フォロー	なし	なし
レベル2	相互フォロー	なし	なし
レベル3	フレンド	一方的フォロー、または相互フォローであること	相手の承諾が必要
レベル4	パートナー	相互フォロー、またはフレンドであること ・相手と同じグループメンバであること ・相手と同じグループメンバでない場合、相互フォロー、またはフレンドであること	・イベント期間内であること ・相手の承諾が必要

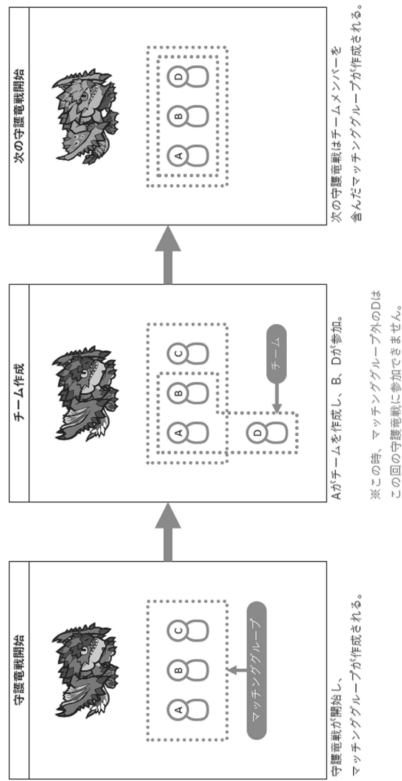
【図 4】



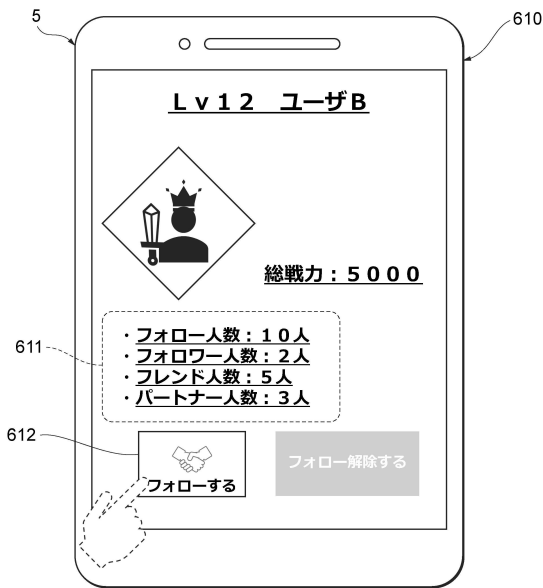
【図 5】



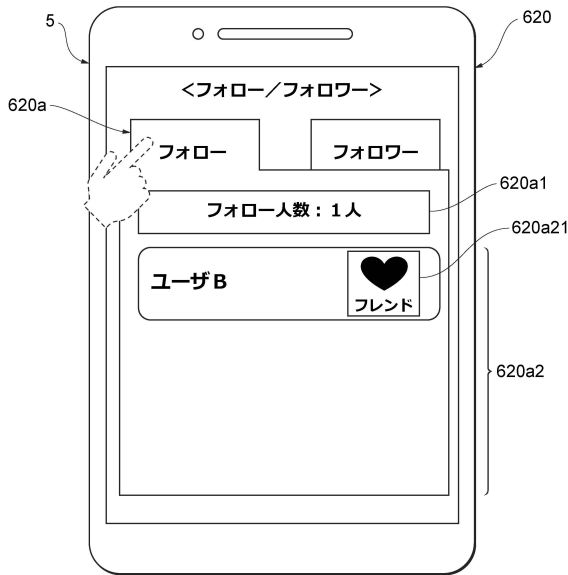
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

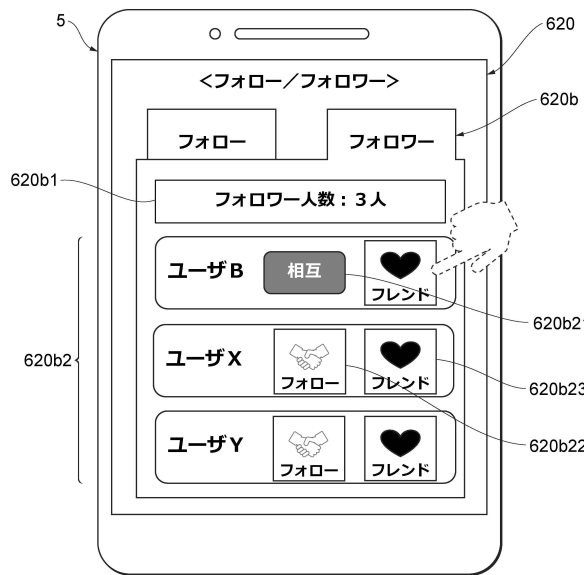
20

30

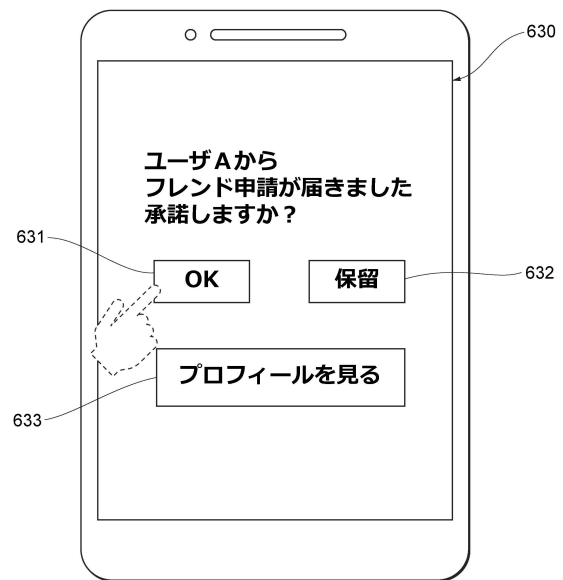
40

50

【図 9】



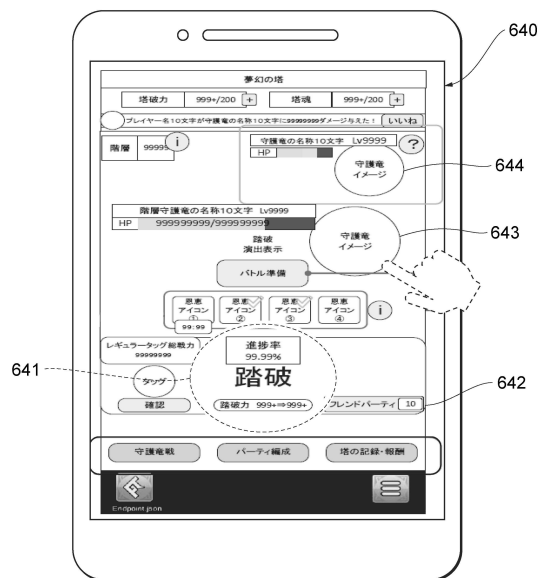
【図 10】



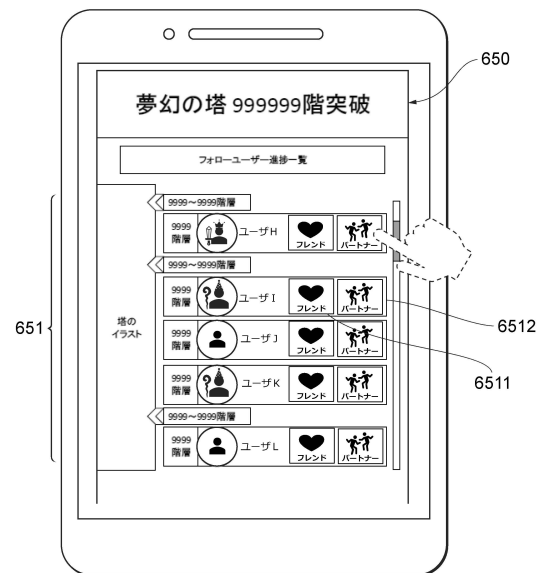
10

20

【図 11】



【図 12】

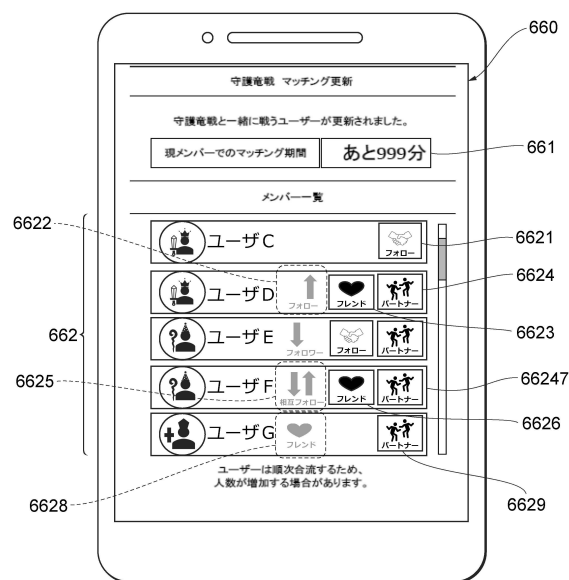


30

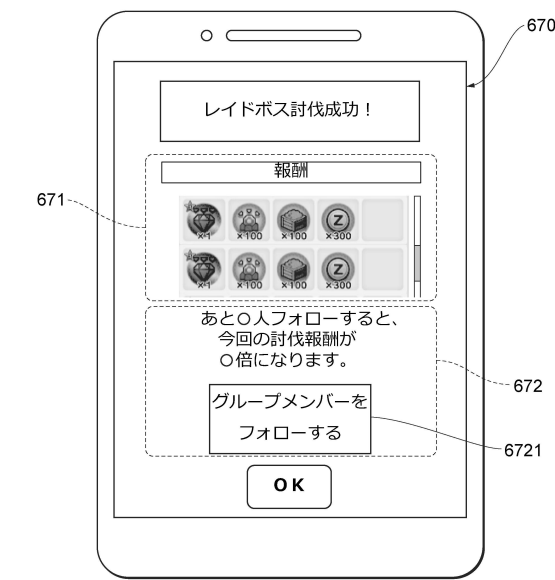
40

50

【図 1 3】



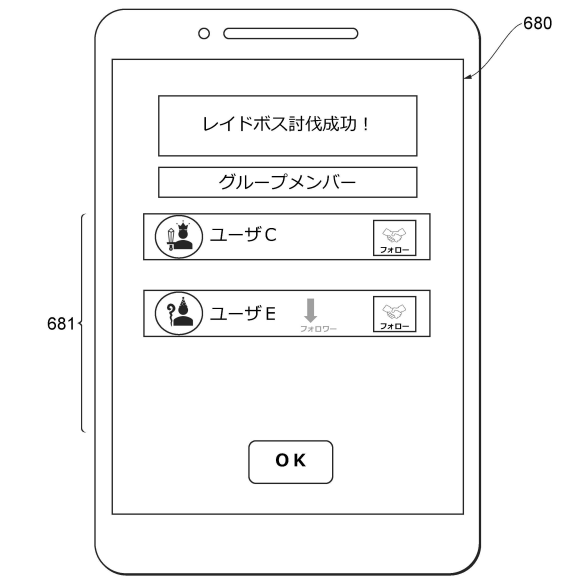
【図 1 4】



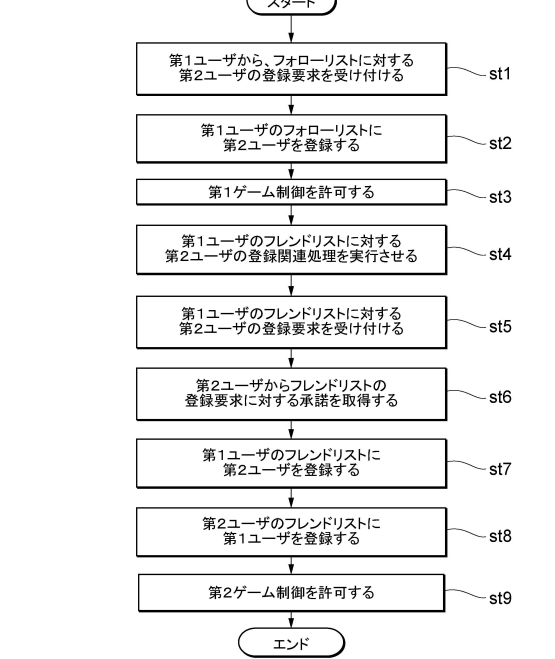
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

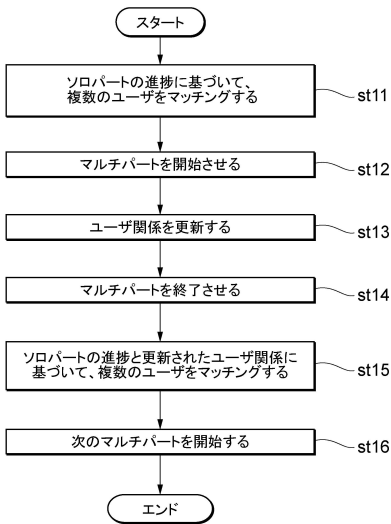


30

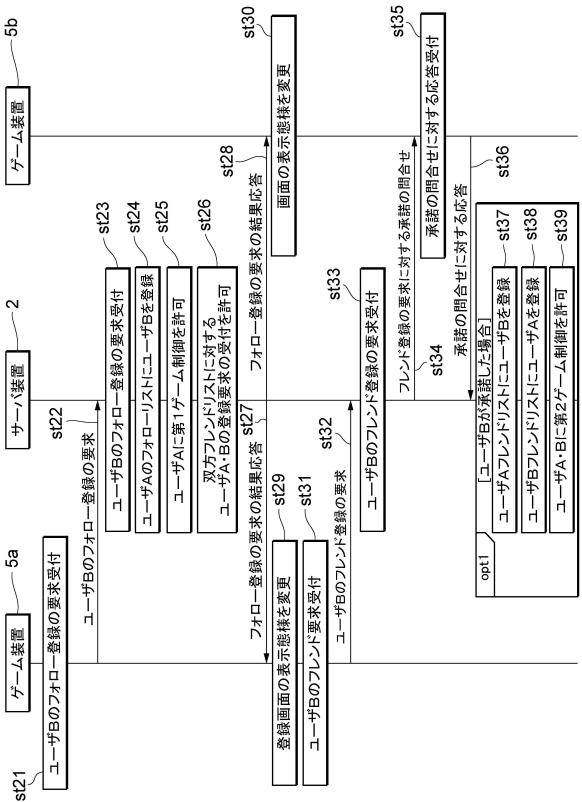
40

50

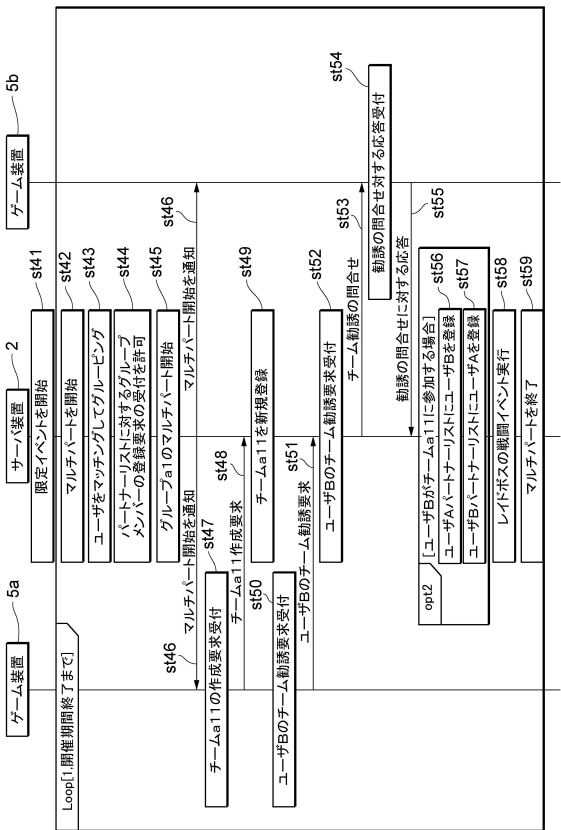
【図 17】



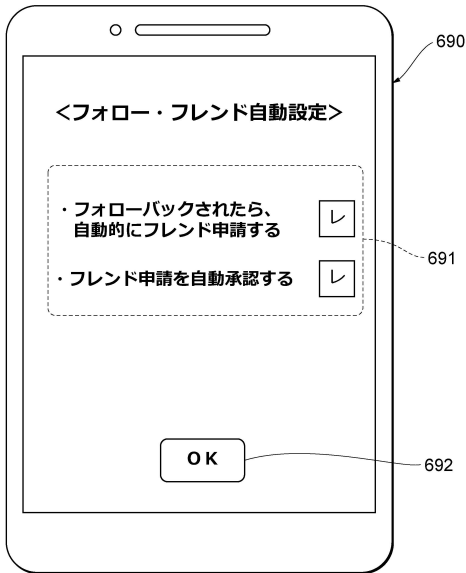
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 6 9 4 7 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 1 9 1 9 1 2 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 1 1 0 4 4 8 (J P , A)
 特開 2 0 1 6 - 1 2 3 7 5 6 (J P , A)
 [FGO] フォロー機能の解説とおすすめサーヴァント , GameWith [online] , 2019年04月18日 , <https://gamewith.jp/fgo/article/show/131755> , [2022年3月15日検索]
 [パズドラ] フレンドシステムとは? 冒険者・フレンド・親友の違いを解説! , APPBANK [online] , 2018年02月13日 , <https://www.appbank.net/2018/02/13/iphone-application/1499719.php> , [2022年3月15日検索]
- (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