

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7015440号**  
**(P7015440)**

(45)発行日 令和4年2月3日(2022.2.3)

(24)登録日 令和4年1月26日(2022.1.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	13/69 (2014.01)	F I	A 6 3 F	13/69	5 0 0
A 6 3 F	13/795 (2014.01)		A 6 3 F	13/795	
A 6 3 F	13/847 (2014.01)		A 6 3 F	13/847	
A 6 3 F	13/79 (2014.01)		A 6 3 F	13/79	5 0 0

請求項の数 19 (全37頁)

(21)出願番号	特願2020-51925(P2020-51925)	(73)特許権者	500033117 株式会社ミクシィ
(22)出願日	令和2年3月23日(2020.3.23)		東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
(65)公開番号	特開2021-146123(P2021-146123)		渋谷スクランブルスクエア
	A)	(74)代理人	100167483 弁理士 林 裕己
(43)公開日	令和3年9月27日(2021.9.27)	(72)発明者	米田 圭佑 東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社
審査請求日	令和3年6月15日(2021.6.15)		ミクシィ内 小牧 信貴 東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社
早期審査対象出願		(72)発明者	ミクシィ内 栗山 幸介
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、ゲーム制御プログラム、及びゲーム制御方法

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された複数のフレンドのうちから特定フレンドを所定の基準に基づいて決定する決定部と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、を備え、

前記決定部は、第1期間における特定フレンドと、前記第1期間とは異なる第2期間における特定フレンドとが異なるように決定する、

情報処理装置。

**【請求項2】**

前記ゲーム制御部は、

前記第1ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ルールに基づいて蓄積される第1パラメータと、

前記第1ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルールに基づいて蓄積される第2パラメータとを制御し、

前記第1パラメータが所定値以上になった場合に、前記第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれか

に付与する

請求項 1 に記載の情報処理装置。

**【請求項 3】**

前記決定部は、前記第 1 ユーザのフレンドの数が所定数未満の場合、前記特定フレンドの決定を行わない

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

**【請求項 4】**

前記ゲーム制御部は、前記第 1 ユーザと前記特定フレンドとでプレイするゲームに、前記特定フレンドをフレンドとして登録していない第 2 ユーザが前記特定フレンドをフレンドとして登録する場合、前記第 2 ユーザと前記特定フレンドとの第 1 パラメータを生成する請求項 2 に記載の情報処理装置。

10

**【請求項 5】**

前記決定部は、前記第 1 ユーザとフレンドのうち、一緒にプレイした頻度に基づいて、前記特定フレンドを決定する

請求項 1 ~ 4 のうちいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

**【請求項 6】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第 1 ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである 1 以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、

前記第 1 ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第 1 ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、  
を備え、

20

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 1 ルールに基づいて蓄積される第 1 パラメータと、

前記第 1 ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 2 ルールに基づいて蓄積される第 2 パラメータとを制御し、

前記第 1 パラメータが所定値以上になった場合に、前記第 2 パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を前記第 1 ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与し、

30

前記決定部は、前記特定フレンドを定期的に変更し、

前記ゲーム制御部は、前記特定フレンドとして第 1 特定フレンドが第 2 特定フレンドに変更された場合、前記第 1 ユーザと前記第 1 特定フレンドとの間で蓄積された第 1 パラメータを消失させる

情報処理装置。

**【請求項 7】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第 1 ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである 1 以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、

前記第 1 ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第 1 ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、  
を備え、

40

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 1 ルールに基づいて蓄積される第 1 パラメータと、

前記第 1 ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 2 ルールに基づいて蓄積される第 2 パラメータとを制御し、

前記第 1 パラメータが所定値以上になった場合に、前記第 2 パラメータに基づいた報酬

50

よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与し、

前記ゲーム制御部は、所定期間内に前記第1パラメータが所定値まで蓄積されなかった場合、前記特定フレンドを前記フレンドに変更し、それまでに蓄積された前記第1パラメータの値を、前記第1ユーザと前記特定フレンドから変更された前記フレンドとで一緒にプレイすることを条件として含む前記第2ルールに基づいて蓄積される前記第2パラメータに充当する

情報処理装置。

**【請求項8】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、

を備え、

前記決定部は、前記第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一の前記フレンドが前記特定フレンドとして決定する頻度を、前記フレンドの数が所定値以上の場合よりも、少なくする

情報処理装置。

**【請求項9】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、

を備え、

前記決定部は、所定期間にログインしていないフレンドから、前記特定フレンドを決定する

情報処理装置。

**【請求項10】**

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された複数のフレンドのうちから特定フレンドを所定の基準に基づいて決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、

を実行させ、

前記決定処理は、第1期間における特定フレンドと、前記第1期間とは異なる第2期間における特定フレンドとが異なるように決定する、

ゲーム制御プログラム。

**【請求項11】**

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイ

10

20

30

40

50

する場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、  
を実行させ、

前記ゲーム制御処理は、

前記第1ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ル  
ールに基づいて蓄積される第1パラメータと、

前記第1ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルール  
に基づいて蓄積される第2パラメータとを制御し、

前記第1パラメータが所定値以上になった場合に、前記第2パラメータに基づいた報酬  
よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれ  
かに付与し、

前記決定処理は、前記特定フレンドを定期的に変更し、

前記ゲーム制御処理は、前記特定フレンドとして第1特定フレンドが第2特定フレンド  
に変更された場合、前記第1ユーザと前記第1特定フレンドとの間で蓄積された第1パラ  
メータを消失させる

ゲーム制御プログラム。

**【請求項12】**

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いず  
れかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユー  
ザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイ  
する場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、  
を実行させ、

前記ゲーム制御処理は、

前記第1ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ル  
ールに基づいて蓄積される第1パラメータと、

前記第1ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルール  
に基づいて蓄積される第2パラメータとを制御し、

前記第1パラメータが所定値以上になった場合に、前記第2パラメータに基づいた報酬  
よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれ  
かに付与し、

所定期間内に前記第1パラメータが所定値まで蓄積されなかった場合、前記特定フレ  
ンドを前記フレンドに変更し、それまでに蓄積された前記第1パラメータの値を、前記第1  
ユーザと前記特定フレンドから変更された前記フレンドと一緒にプレイすることを条件  
として含む前記第2ルールに基づいて蓄積される前記第2パラメータに充当する  
ゲーム制御プログラム。

**【請求項13】**

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いず  
れかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユー  
ザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイ  
する場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、  
を実行させ、

前記決定処理は、前記第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一の前記フレ  
ンドが前記特定フレンドとして決定する頻度を、前記フレンドの数が所定値以上の場合よ  
りも、少なくする

ゲーム制御プログラム。

10

20

30

40

50

**【請求項 14】**

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、  
を実行させ、

前記決定処理は、所定期間内にログインしていないフレンドから、前記特定フレンドを決定する

ゲーム制御プログラム。

**【請求項 15】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された複数のフレンドのうちから特定フレンドを所定の基準に基づいて、コンピュータが決定し、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を、コンピュータが発生させ、

前記1以上のフレンドを前記特定フレンドとして決定する場合、第1期間における特定フレンドと、前記第1期間とは異なる第2期間における特定フレンドとが異なるように決定する、

ゲーム制御方法。

**【請求項 16】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして、コンピュータが決定し、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を、コンピュータが発生させ、

前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる場合、

前記第1ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ルールに基づいて蓄積される第1パラメータと、

前記第1ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルールに基づいて蓄積される第2パラメータとを制御し、

前記第1パラメータが所定値以上になった場合に、前記第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与し、

前記いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する場合、前記特定フレンドを定期的に変更し、

前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる場合において、前記特定フレンドとして第1特定フレンドが第2特定フレンドに変更された場合、前記第1ユーザと前記第1特定フレンドとの間で蓄積された第1パラメータを消失させる

ゲーム制御方法。

**【請求項 17】**

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして、コンピュータが決定し、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイ

10

20

30

40

50

する場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を、コンピュータが発生させ、  
前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる場合、  
前記第1ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ルールに基づいて蓄積される第1パラメータと、  
前記第1ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルールに基づいて蓄積される第2パラメータとを制御し、  
前記第1パラメータが所定値以上になった場合に、前記第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を前記第1ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与し、  
所定期間内に前記第1パラメータが所定値まで蓄積されなかった場合、前記特定フレンドを前記フレンドに変更し、それまでに蓄積された前記第1パラメータの値を、前記第1ユーザと前記特定フレンドから変更された前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む前記第2ルールに基づいて蓄積される前記第2パラメータに充当するゲーム制御方法。

**【請求項18】**複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして、コンピュータが決定し、  
前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を、コンピュータが発生させ、  
前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる場合、前記第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一の前記フレンドが前記特定フレンドとして決定する頻度を、前記フレンドの数が所定値以上の場合よりも、少なくするゲーム制御方法。

**【請求項19】**複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして、コンピュータが決定し、  
前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を、コンピュータが発生させ、  
前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる場合、所定期間内にログインしていないフレンドから、前記特定フレンドを決定するゲーム制御方法。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、情報処理装置、ゲーム制御プログラム、及びゲーム制御方法に関する。

**【背景技術】****【0002】**

近年、スマートフォン等のタッチパネルディスプレイを有する通信端末が普及し、各ユーザは、自身の通信端末を所有している。そのような中で、インターネット上でコミュニティ型のサービスをユーザに提供するサービス、すなわち、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下、「SNS」という。）が知られている。このようなSNSの1つとして、オンラインゲーム（ソーシャルゲーム）がユーザに提供されている。

**【0003】**

オンラインゲームでは、一方のユーザが他方のユーザにフレンド申請を行い、他方のユーザがそのフレンド申請を承認することにより、ユーザ間でフレンド関係が成立する。フレンド関係が成立すると、複数人で同一のステージやクエスト等をプレイ可能なマルチプレ

10

20

30

40

50

イモードにおいて、フレンド関係にあるユーザ同士で、ゲームをプレイすることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-59800号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

複数人でプレイ可能なオンラインゲームにおいて、期間限定のイベントが開催されている期間などでは、ユーザはフレンド関係にあるユーザ（フレンド）を誘ってプレイをしやすい。一方、イベントが開催されていない期間では、ユーザは、フレンドを誘うきっかけがなく、誘いづらさを感じる場合があった。

10

【0006】

そこで、本発明では、フレンドをゲームに誘いややすくする技術を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、複数人でプレイ可能なゲームにおいて、第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかつた前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、を備える。

20

【発明の効果】

【0008】

本発明の一態様によれば、フレンドをゲームに誘いややすくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態における情報処理装置の一例を示す図である。

【図2】本実施形態におけるゲームシステムのネットワーク構成の一例を示す図である。

30

【図3】本実施形態におけるゲームシステムの機能ブロックの一例を示す図である。

【図4】本実施形態におけるサーバにより管理されるデータベースのデータ構造例を示す図である。

【図5】本実施形態におけるマルチプレイモードでのゲームステージ（またはクエスト）クリア後に表示される協力プレイメータ表示画面を示す図である。

【図6】本実施形態における抽選で決定した特定フレンドを通知する特定フレンド通知画面を示す図である。

【図7】本実施形態におけるマルチプレイモードでのゲームステージ（またはクエスト）クリア後に表示される特定協力プレイメータ表示画面を示す図である。

【図8】本実施形態における特定協力プレイメータがMAXになった場合に表示される報酬を取得した旨を示す図である。

40

【図9】本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドをゲストとして招待してマルチプレイを行う場合のシーケンス図である。

【図10】本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドをゲストとして招待してマルチプレイを行う場合において、特定フレンドが変更される場合のシーケンス図である。

【図11】本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドとフレンド（招待された時点で特定フレンドとはフレンド関係がない。）をゲストとして招待してマルチプレイを行う場合において、そのフレンドがその特定フレンドとフレンド関係になる場合のシーケンス図である。

【図12】本実施形態の実施例1におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理（ホス

50

ト側)のフローチャートである。

【図13】本実施形態の実施例2におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。

【図14】本実施形態の実施例3におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。

【図15】本実施形態の実施例4におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。

【図16】本実施形態の実施例5におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。

【図17】本実施形態の実施例5におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ゲスト側)のフローチャートである。 10

【図18】本実施形態におけるプログラムを実行するコンピュータのハードウェア環境の構成ブロック図の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図1は、本実施形態における情報処理装置の一例を示す図である。情報処理装置1は、決定部2、ゲーム制御部3を含む。情報処理装置1の一例として、後述するサーバ15が挙げられる。

【0011】

決定部2は、複数人でプレイ可能なゲームにおいて、第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する。決定部2の一例としては、後述する特定フレンド抽選部35が挙げられる。ここで、ゲームは、ゲームタイトル自体のアプリケーションプログラムであってもよいし、ゲームタイトル中にて、マルチプレイでプレイする「ステージ」や「クエスト」等であつてもよい。 20

【0012】

ゲーム制御部3は、第1ユーザが特定フレンドと一緒にゲームをプレイすると、第1ユーザが特定フレンドとして決定されなかったフレンドと一緒にゲームをプレイする場合に比べて、ゲームの進行に有利な効果を発生させる。ゲーム制御部3の一例として、後述する、フレンド管理部34、メータ調整部36、ゲーム制御部37が挙げられる。 30

【0013】

このように構成することにより、フレンドをゲームに誘いやすくすることができる。

【0014】

ゲーム制御部3は、第1パラメータと、第2パラメータとを制御する。第1パラメータとは、第1ユーザと特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第1ルールに基づいて蓄積されるパラメータであり、一例として、後述する特定協力プレイメータが挙げられる。第2パラメータとは、第1ユーザとフレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルールに基づいて蓄積されるパラメータであり、一例として後述する協力プレイメータが挙げられる。ゲーム制御部3は、第1パラメータが所定値以上になった場合に、第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を第1ユーザ及び特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与することができる。 40

【0015】

このように構成することにより、特定フレンドとマルチプレイした場合の方がより有利な条件の報酬を得ることができるので、積極的に特定フレンドをゲームに誘いやすくなり、また特定フレンドの方もその誘いに乗りやすくなる。

【0016】

決定部2は、特定フレンドを定期的に変更してもよい。ゲーム制御部3は、特定フレンドとして第1特定フレンドが第2特定フレンドに変更された場合、第1ユーザと第1特定フレンドとの間で蓄積された第1パラメータを消失させてもよい。

【0017】

このように構成することにより、定期的に特定フレンドユーザが変わることで、異なるフレンドと一緒にプレイする機会が生まれる。

**【0018】**

ゲーム制御部3は、所定期間内に第1パラメータが所定値まで蓄積されなかった場合、前記特定フレンドを前記フレンドに変更してもよい。この場合、ゲーム制御部3は、それまでに蓄積された第1パラメータの値を、第1ユーザと特定フレンドから変更されたフレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第2ルールに基づいて蓄積される第2パラメータに充当してもよい。

**【0019】**

このように構成することにより、溜まった第1パラメータを無駄にすることがなくなる。

10

**【0020】**

決定部2は、第1ユーザのフレンドの数が所定数未満の場合、特定フレンドの決定を行わないようにしてもよい。

**【0021】**

このように構成することにより、フレンドの少ない第1ユーザについて、特定フレンドが固定化されることを防ぐことができる。また、不正ユーザは、自身の所持している端末間でフレンド登録をし、第1パラメータによる報酬を得ることが想定される。しかし、不正ユーザは、登録されているフレンドが少ないケースが多く、特定フレンドの固定化を防ぐことで、ユーザが不正に報酬を得ることを防止することができる。

20

**【0022】**

決定部2は、第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、第1ユーザが使用するユーザ端末において使用されている他のアプリケーションプログラムにおいて登録されている1又は複数のフレンドから、特定フレンドを決定してもよい。ここで、他のアプリケーションプログラムとは、上記ゲームを行うためのアプリケーションプログラムとは異なるアプリケーションプログラムであり、例えば、SNSに関するアプリケーションプログラムであってもよい。また、例えば、上記ゲームアプリケーションプログラムをユーザ端末にインストールしていて、他のアプリケーションプログラムではフレンドであるユーザから、特定フレンドを決定するようにしてもよい。

**【0023】**

このように構成することにより、当該ゲームアプリケーションプログラムでのフレンドが少ない場合であっても、他のアプリケーションプログラムのフレンドをゲームに誘うことができる。

30

**【0024】**

決定部2は、第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一のフレンドユーザが特定フレンドとして決定する頻度を、フレンドの数が所定値以上の場合よりも、少なくするようにしてもよい。

**【0025】**

このように構成することにより、特定フレンドの固定化を防ぎ、同一ユーザとばかりマルチプレイすることを抑止し、他のフレンドを誘うよう誘導することができる。

40

**【0026】**

ゲーム制御部3は、第1ユーザと特定フレンドと一緒にプレイするゲームに、特定フレンドをフレンドとして登録していない第2ユーザが特定フレンドをフレンドとして登録する場合、第2ユーザと前記特定フレンドとの第1パラメータを生成するようにしてもよい。

**【0027】**

このように構成することにより、特定フレンドユーザとフレンドでないユーザがその特定フレンドユーザとフレンドになると、第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を得ることができる第1パラメータが生成されるので、特定フレンドユーザとフレンド登録するユーザのモチベーションを向上させることができる。

**【0028】**

決定部2は、所定期間内にログインしていないフレンドから、特定フレンドユーザを決定

50

してもよい。

**【 0 0 2 9 】**

このように構成することにより、休眠ユーザを特定フレンドにすることにより、休眠ユーザが復帰しやすくなるきっかけを創出することができる。

**【 0 0 3 0 】**

決定部 2 は、第 1 ユーザとフレンドのうち、一緒にプレイした頻度に基づいて、特定フレンドを決定してもよい。

**【 0 0 3 1 】**

このように構成することにより、例えば、履歴から選択された回数の少ないフレンドを優先して抽選して特定フレンドとすることができる。

10

**【 0 0 3 2 】**

図 2 は、本実施形態におけるゲームシステムのネットワーク構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 1 は、1 以上のユーザ端末 1 2、サーバ 1 5、及び通信ネットワーク 1 6 を含む。1 以上のユーザ端末 1 2、及びサーバ 1 5 は、通信ネットワーク 1 6 を介して、相互に通信可能に接続されている。

**【 0 0 3 3 】**

ユーザ端末 1 2 は、例えばユーザが携帯するスマートフォン、タブレット端末、携帯電話等の通信ネットワーク 1 6 に接続可能な通信機能を有する携帯電子端末装置である。ユーザ端末 1 2 は、操作表示部 1 3、音が入力されるマイクロフォン、音を出力するスピーカ、及びカメラ等を有する。操作表示部 1 3 は、画面 1 4 への入力操作が可能であるとともに、画面 1 4 に画像を表示するデバイスであり、例えばタッチパネルディスプレイである。

20

**【 0 0 3 4 】**

ユーザ端末 1 2 は、インターネット上のアプリケーションプログラムのダウンロードサイトから所定のアプリケーションプログラムをダウンロードしてインストールすることができる。これにより、ユーザは、ユーザ端末 1 2 の操作表示部 1 3 に入力操作を行うことにより、そのアプリケーションプログラムを操作することができる。本実施形態では、一例として、通信を介してクラウドサーバ等にアクセスしてオンライン上でゲームを行うことが可能なゲームアプリケーションソフトウェア（以下「ゲームアプリケーションソフトウェア」という。）がユーザ端末 1 2 にインストールされるものとする。

**【 0 0 3 5 】**

30

ユーザは、このゲームアプリケーションソフトウェアをユーザ端末 1 2 上で起動させることによって、ユーザ端末 1 2 をサーバ 1 5 へアクセスさせることができる。ユーザ端末 1 2 がサーバ 1 5 にアクセスする場合には、例えば、予め登録されているログインユーザ ID の入力が求められてもよい。

**【 0 0 3 6 】**

ユーザ端末 1 2 にインストールされたゲームアプリケーションソフトウェアが起動すると、ユーザ端末 1 2 の画面 1 4 には、後述するグラフィカルユーザインターフェース（G U I）画面が表示される。G U I 画面には、子供や家族の写真や動画をサーバ 1 5 に登録したり、登録した写真や動画を閲覧するための画面が表示される。

**【 0 0 3 7 】**

40

ユーザは、ユーザ端末 1 2 にインストールされたゲームアプリケーションソフトウェアを起動させ、G U I 画面を操作して、サーバ 1 5 にアクセスすることができる。そして、ユーザは、G U I 画面を操作して、ユーザ端末 1 2 に保持されている写真や動画をサーバ 1 5 にアップロードすることができる。

**【 0 0 3 8 】**

サーバ 1 5 は、端末装置 1 2 にインストールされたゲーム用アプリケーションに関する管理する情報処理装置である。例えば、サーバ 1 5 は、ゲーム用アプリケーションを使用するユーザに関する情報（例えば、プレイ内容やプレイしているキャラクタのステータス情報、ポイント情報等）を管理したり、課金に関する情報を管理したりする。サーバ 1 5 は、1 台以上の物理的な情報処理装置により構成されるサーバシステムであってもよいし、

50

1台以上の仮想サーバ装置により構成される仮想サーバシステムであってもよい。

【0039】

サーバ15は、1台以上の物理的な情報処理装置により構成されるサーバシステムであってもよいし、1台以上の仮想サーバ装置により構成される仮想サーバシステムであってもよい。

【0040】

図3は、本実施形態におけるゲームシステム11の機能ブロックの一例を示す図である。以下では、ユーザ端末12、サーバ15のそれぞれが有する機能について説明する。

【0041】

ユーザ端末12は、操作表示部13、通信部21、制御部22、及び記憶部23を含む。通信部21は、通信ネットワーク16に接続された機器との通信を可能にするインターフェースである。ここでは、通信部21は、通信ネットワーク16を介して、サーバ15と通信を行う。

10

【0042】

操作表示部13は、ユーザの入力操作により入力が可能であると共に、表示も可能なタッチパネルディスプレイである。なお、本実施形態では、一例として、タッチパネルディスプレイを用いるが、これに限定されず、入力部と表示部とがそれぞれ独立していてもよい。

【0043】

制御部22は、ユーザ端末12全体の動作を制御する。制御部22は、記憶部23に格納されているゲームアプリケーションプログラム24のユーザインターフェース(UI)データに基づいて、画面14の表示状態を制御する。

20

【0044】

記憶部23は、インストールされたゲームアプリケーションプログラム24、ゲーム要素データ25、及び各種データ等を格納する。ここで、データにはステータス情報や文字データだけでなく、グラフィカルデータも含む。ゲーム要素データ25は、ゲーム内で用いる背景データ、キャラクタやアイテム等のオブジェクトデータ、パラメータ等の数値データ等を含む。

【0045】

サーバ15は、通信部31、制御部32、記憶部41を含む。通信部31は、通信ネットワーク16に接続された機器との通信を可能にするインターフェースである。通信部31は、通信ネットワーク16を介して、ユーザ端末12と通信を行う。

30

【0046】

制御部32は、サーバ15全体の動作を制御する。それと共に、制御部32は、ユーザ端末12からの要求に応じて処理を実行し、実行結果をユーザ端末12に返す等の制御を行う。制御部32は、本実施形態に係るアプリケーションプログラムを実行することにより、取得部33、フレンド管理部34、特定フレンド抽選部35、メータ調整部36、ゲーム制御部37、決済制御部38として機能する。取得部33は、ユーザ端末12からの入力操作指示(要求)を取得する。

【0047】

フレンド管理部34は、ユーザ端末12からの要求に基づいて、他のユーザにフレンド申請を行う。フレンド管理部34は、ユーザ端末12からの要求に基づいて、他のユーザからフレンド申請があった場合に、ユーザ端末12からの要求に基づいて、その承認を行う。これにより、フレンド関係が成立する。フレンド管理部34は、フレンド関係が成立すると、ユーザ別フレンド管理データベース43にそのフレンド関係に関する情報(フレンド関係情報)を登録する。当該ユーザは、フレンド関係が成立した他のユーザとは、マルチプレイモードにて、同一のステージやクエスト等をプレイすることができる。

40

【0048】

特定フレンド抽選部35は、フレンド関係にある他のユーザ(フレンド)から、特定のユーザを特定フレンドとして抽選する。特定フレンドは、フレンドの中でも、より優遇され、より恩恵をあずかる立場にある。この抽選は、例えば、定期的に行われてもよいし、所

50

定のタイミングで行われてもよい。定期的とは、例えば、半日単位、日単位、週単位等であってもよい。

#### 【 0 0 4 9 】

メータ調整部 3 6 は、マルチプレイモードにおいて、当該ユーザがこれから攻略（クリア）しようとするステージやクエスト等について、フレンド関係にある他のユーザに、参加してもらう場合、そのユーザ間に協力してプレイして得られるポイントを蓄積するメータ（協力プレイメータ）を生成する。生成時の協力プレイメータの値は「0」である。メータ調整部 3 6 は、そのステージやクエスト等をクリアする度に、協力プレイメータに所定値を加算する。ここで、所定値とは、例えば、0より大きい実数であって、協力プレイメータ値の目盛りの単位であってもよい。協力プレイメータ値がMAXになると、所定のキャラクタ、武器、防具、その他のゲーム内で利用できる道具等（アイテム）が報酬として、その協力プレイメータに対応するユーザ及びフレンドに提供される。

10

#### 【 0 0 5 0 】

メータ調整部 3 6 は、マルチプレイモードにおいて、当該ユーザがこれから攻略（クリア）しようとするステージやクエスト等について、特定フレンドに、参加してもらう場合、そのユーザ間に協力してプレイして得られるポイントを蓄積するメータ（特定協力プレイメータ）を生成する。生成時の特定協力プレイメータの値は「0」である。メータ調整部 3 6 は、そのステージやクエスト等をクリアする度に、特定協力プレイメータに所定値を加算する。ここで、所定値とは、例えば、0より大きい実数であって、特定協力プレイメータ値の目盛りの単位であってもよい。

20

#### 【 0 0 5 1 】

ゲーム制御部 3 7 は、協力プレイメータ値がMAXになると、所定のキャラクタ、武器、防具、その他のゲーム内で利用できる道具等（アイテム）を報酬として、その協力プレイメータに対応するユーザ及びフレンドに提供する。

#### 【 0 0 5 2 】

ゲーム制御部 3 7 は、特定協力プレイメータ値がMAXになると、協力プレイメータ値がMAXになった場合と比べて、当該ユーザと特定フレンドに対して、ゲームの進行に有利な効果を発生させる。ゲームの進行に有利な効果とは、例えば、ゲームで操作するキャラクタの消費スタミナ減少、ゲームで使用するキャラクタの強化、より希少性の高いアイテムの付与等である。ゲームで使用するキャラクタの強化には、レベルが上がったり、キャラクタの属性（ステータス値）が上がったり、上位のキャラクタに成長したりすることを含む。

30

#### 【 0 0 5 3 】

なお、ゲーム制御部 3 7 は、例えば、毎日定時に、MAXになっている特定協力プレイメータをリセットしてもよい。このとき、特定協力プレイメータが、例えば、1日1ゲージしか貯まらないようになっている場合でも、ゲーム制御部 3 7 は、特定フレンドとマルチプレイした場合、定時後に、また特定フレンドとマルチプレイができるようにしてよく、さらに特定協力プレイメータを貯めるようにしてよい。

#### 【 0 0 5 4 】

決済処理部 3 8 は、端末装置 1 2 においてゲーム内アイテムを購入したり、ゲームを継続したりするための課金操作が行われた場合、指定された課金に対応する金額の決済処理を行う。

40

#### 【 0 0 5 5 】

記憶部 4 1 は、本実施形態に係るプログラム、そのプログラムに用いるデータを含む。また、記憶部 4 1 は、ユーザ保有オブジェクト管理データベース 4 2 、ユーザ別フレンド管理データベース 4 3 、メータ管理データベース 4 4 、報酬管理データベース 4 5 を含む。以下、データベースを「DB」と称する。

#### 【 0 0 5 6 】

ユーザ保有オブジェクト管理 DB 4 2 は、ユーザが保有するオブジェクトを管理するデータベースである。ユーザ別フレンド管理 DB 4 3 は、ユーザ別に、フレンド関係にあるユ

50

ーザを管理するデータベースであり、特定フレンドに関する情報も管理する。メータ管理DB44は、ユーザ毎に、マルチプレイしているフレンドとの間の協力プレイメータ値及びマルチプレイしている特定フレンドとの間の特定協力プレイメータ値を管理するデータベースである。報酬管理DB45に関しては、省略する。

#### 【0057】

図4は、本実施形態におけるサーバ15により管理されるデータベースのデータ構造例を示す図である。以下ではユーザ保有オブジェクト管理DB42の各レコードをユーザ保有オブジェクト情報と称する場合がある。ユーザ別フレンド管理DB43の各レコードをフレンド関係情報と称する場合がある。メータ管理DB44の各レコードをメータ管理情報と称する場合がある。

10

#### 【0058】

ユーザ保有オブジェクト管理DB42は、「ユーザID」、「オブジェクト1」、「オブジェクト2」・・・のデータ項目を含む。項目「ユーザID」には、ユーザを特定する情報(ユーザID)が格納される。項目「オブジェクト1」、「オブジェクト2」、・・・には、ユーザが保有するオブジェクトを特定する情報(オブジェクトID)が格納される。

#### 【0059】

ユーザ別フレンド管理DB43は、「ユーザID」、「フレンドID」、「フレンド名」、「特定フレンドフラグ」のデータ項目を含む。項目「ユーザID」には、ユーザを特定する情報(ユーザID)が格納される。項目「フレンドID」には、フレンドとしてのユーザを特定する情報(ユーザID)が格納される。項目「フレンド名」には、フレンドユーザの登録名が格納される。項目「特定フレンドフラグ」には、特定フレンドとして抽選された場合には、特定フレンドフラグ=1が格納され、それ以外は特定フレンドフラグ=0が格納される。

20

#### 【0060】

メータ管理DB44は、「ユーザID」、「フレンドID」、「協力プレイメータ値」、「特定フレンドフラグ」、「特定協力プレイメータ値」のデータ項目を含む。項目「ユーザID」には、ユーザを特定する情報(ユーザID)が格納される。項目「フレンドID」には、フレンドとしてのユーザを特定する情報(ユーザID)が格納される。項目「フレンド名」には、フレンドユーザの登録名が格納される。項目「特定フレンドフラグ」には、特定フレンドとして抽選された場合には、特定フレンドフラグ=1が格納され、それ以外は特定フレンドフラグ=0が格納される。項目「特定協力プレイメータ値」には、その特定フレンドとの間の特定協力プレイメータ値が格納される。

30

#### 【0061】

図5は、本実施形態におけるマルチプレイモードでのゲームステージ(またはクエスト)クリア後に表示される協力プレイメータ表示画面を示す図である。ユーザ端末12において、当該ユーザがゲームアプリケーションプログラム24を起動させ、例えば、クリアしたいステージを選択して、マルチプレイモードにてプレイすることを選択する。すると、フレンド関係にあるユーザから、例えば最大で4名まで選択して、ゲームを開始する。その後、そのステージをクリアした場合、画面14上に協力プレイメータ表示画面51が表示される。

40

#### 【0062】

協力プレイメータ表示画面51には、そのステージクリアを一緒に成し遂げたフレンドと、当該ユーザと各フレンドとの間の協力プレイメータ52(52a, 52b, 52c)が表示される。このとき、協力プレイメータ52には、そのステージをクリアした報酬として、所定値が加えられる。

#### 【0063】

ここで、当該ユーザ及びフレンドユーザはそれぞれ自身が育てたキャラクタを用いて、マルチプレイすることができる。各キャラクタには、成長の度合いを示すランクが付与されている。協力プレイメータは、当該ユーザのキャラクタとフレンドのキャラクタとのラン

50

ク差によって溜まるスピードが異なってくる。ランク差が大きいほど、より協力プレイメータは早くMAXになる。

#### 【0064】

図6は、本実施形態における抽選で決定した特定フレンドを通知する特定フレンド通知画面を示す図である。特定フレンドは、サーバ15において定期的にまたは所定のタイミングで決定され、ユーザ端末12に通知される。通知された特定フレンドは、特定フレンド通知画面61にて表示される。

#### 【0065】

図7は、本実施形態におけるマルチプレイモードでのゲームステージ（またはクエスト）クリア後に表示される特定協力プレイメータ表示画面を示す図である。ユーザ端末12において、当該ユーザがゲームアプリケーションプログラム24を起動させ、例えば、クリアしたいステージを選択して、マルチプレイモードにてプレイすることを選択する。すると、フレンド関係にあるユーザから、例えば特定フレンドを選択して、ゲームを開始する。その後、そのステージをクリアした場合、画面14上に特定協力プレイメータ表示画面71が表示される。

10

#### 【0066】

特定協力プレイメータ表示画面61には、そのステージクリアと一緒に成し遂げた特定フレンドと、当該ユーザと特定フレンドとの間の特定協力プレイメータ72が表示される。このとき、特定協力プレイメータ72には、そのステージをクリアした報酬として、所定値が加えられる。

20

#### 【0067】

ここで、当該ユーザ及び特定フレンドユーザはそれぞれ自身が育てたキャラクタを用いて、マルチプレイすることができる。各キャラクタには、成長の度合いを示すランクが付与されている。特定協力プレイメータは、当該ユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差によって溜まるスピードが異なってくる。ランク差が大きいほど、より協力プレイメータは早くMAXになる。また、特定協力プレイメータの溜まるスピードは、協力プレイメータの溜まるスピードよりも速い。

#### 【0068】

図8は、本実施形態における特定協力プレイメータがMAXになった場合に表示される報酬を取得した旨を示す図である。当該ユーザはマルチプレイモードにて特定フレンドと共に、複数回ステージクリアを行うと、特定協力プレイメータ表示画面71の特定協力プレイメータ72が溜まり、その値がMAXになると、「報酬ゲット」を示す表示81がされる。すると、当該ユーザ及び特定フレンドとそれぞれ、報酬が付与される。報酬としては、上述したように、例えば、ゲームの進行を有利にする効果である。ゲームの進行を有利にする効果には、当該ユーザのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与を含む。これにより、ユーザは、ゲームを進行させるうえでのアドバンテージを得ることができるので、マルチプレイするモチベーションをより向上させることができる。

30

#### 【0069】

図9は、本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドをゲストとして招待してマルチプレイを行う場合のシーケンス図である。以下では、招待する側をホストユーザまたはホストと称し、ホストユーザが使用するユーザ端末を符号12aで示す。また、招待された側をゲストユーザまたはゲストと称し、ゲストユーザが使用するユーザ端末を12bで示す。

40

#### 【0070】

まず、ホストユーザは、ユーザ端末12aにインストールされているゲームアプリケーションプログラム24を起動させる。すると、ユーザ端末12aは、サーバ15に接続要求を行う(S1)。サーバ15は、その接続要求に対して、接続許可を応答し(S2)、ユーザ端末12aとサーバ15間の接続が完了する。

#### 【0071】

50

サーバは、定期的にまたは所定のタイミングで、ホストユーザのフレンドからいすれかを特定フレンドとして決定し（S3）、その決定した内容をホストユーザに通知する（S4）。ここで、「定期的に」とは、例えば、半日単位、1日単位、2日単位、一週間単位、1カ月単位等であってもよい。また、「所定のタイミング」とは、例えば、ゲーム内において行われるイベントの日であってもよい、ユーザによって設定された日であってもよいし、ユーザの誕生日であってもよいし、ランダムで決定されたタイミングであってもよい。

#### 【0072】

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、画面14にゲームアプリケーションプログラム24に基づくゲーム画面を表示させ、その通知された特定フレンドを確認する（S5）。

10

#### 【0073】

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、ゲーム画面に対して、マルチプレイモードでゲームを実行するための入力操作を行う（S6）。ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、マルチプレイモード画面において、一緒にプレイするフレンドとして、特定フレンドを選択する。

#### 【0074】

すると、ユーザ端末12aは、サーバ15を介して、特定フレンドに、マルチプレイのための招待を通知する（S7）。ここで、その招待通知は、マルチプレイするゲームに関するアクセス先（Uniform Resource Locator：URL）を含んでいる。

20

#### 【0075】

ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、サーバ15を介して、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S8）。

#### 【0076】

これにより、ホストユーザ及びゲストユーザ（特定フレンド）は、各自のユーザ端末12a, 12bを用いて、サーバ15を介して、マルチプレイモードでゲームを行うことができる（S9）。

#### 【0077】

図10は、本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドをゲストとして招待してマルチプレイを行う場合において、特定フレンドが変更される場合のシーケンス図である。最初に招待された特定フレンドのユーザ端末を12bで示し、その次に招待された特定フレンドのユーザ端末を12cで示す。S1～S6までは、図9と同様なので、その説明を省略する。

30

#### 【0078】

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、ゲーム画面に対して、マルチプレイモードでゲームを実行するための入力操作を行う（S6）。ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、マルチプレイモード画面において、一緒にプレイするフレンドとして、特定フレンドを選択する。

#### 【0079】

すると、ユーザ端末12aは、サーバ15を介して、特定フレンドに、マルチプレイのための招待を通知する（S7）。ここで、その招待通知は、マルチプレイするゲームに関するアクセス先（URL）を含んでいる。

40

#### 【0080】

ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、サーバ15を介して、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S8）。

#### 【0081】

これにより、ホストユーザ及びゲストユーザ（特定フレンド）は、各自のユーザ端末12a, 12bを用いて、サーバ15を介して、マルチプレイモードでゲームを行うことができる（S9）。

50

**【 0 0 8 2 】**

サーバは、定期的にまたは所定のタイミングで、ホストユーザのフレンドから次の特定フレンドを決定し（S10）、その決定した内容をホストユーザに通知する（S11）。ここで、「定期的に」とは、例えば、半日単位、1日単位、2日単位、一週間単位、1カ月単位等であってもよい。また、「所定のタイミング」とは、例えば、ゲーム内において行われるイベントの日であってもよい、ユーザによって設定された日であってもよいし、ユーザの誕生日であってもよいし、ランダムで決定されたタイミングであってもよい。

**【 0 0 8 3 】**

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、画面14にゲームアプリケーションプログラム24に基づくゲーム画面を表示させ、その通知された特定フレンドを確認する（S12）。

10

**【 0 0 8 4 】**

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、マルチプレイモード画面において、新たに通知された特定フレンドを選択する。すると、ユーザ端末12aは、サーバ15を介して、特定フレンドに、マルチプレイのための招待を通知する（S13）。ここで、その招待通知は、マルチプレイするゲームに関するアクセス先（URL）を含んでいる。

**【 0 0 8 5 】**

ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12cの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、サーバ15を介して、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S14）。

20

**【 0 0 8 6 】**

これにより、ホストユーザ及びゲストユーザ（次の特定フレンド）は、各自のユーザ端末12a, 12cを用いて、サーバ15を介して、マルチプレイモードでゲームを行うことができる（S15）。

**【 0 0 8 7 】**

図11は、本実施形態におけるゲームシステムにおいてホストユーザが特定フレンドとフレンド（招待された時点では特定フレンドとはフレンド関係ない。）をゲストとして招待してマルチプレイを行う場合において、そのフレンドがその特定フレンドとフレンド関係になる場合のシーケンス図である。招待された特定フレンドのユーザ端末を12bで示し、招待されたフレンドのユーザ端末を12dで示す。S1～S6までは、図9と同様なので、その説明を省略する。

30

**【 0 0 8 8 】**

ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、ゲーム画面に対して、マルチプレイモードでゲームを実行するための入力操作を行う（S6）。ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、マルチプレイモード画面において、一緒にプレイするフレンドとして、特定フレンドを選択する。

**【 0 0 8 9 】**

すると、ユーザ端末12aは、サーバ15を介して、特定フレンドに、マルチプレイのための招待を通知する（S7）。ここで、その招待通知は、マルチプレイするゲームに関するアクセス先（URL）を含んでいる。

40

**【 0 0 9 0 】**

ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、サーバ15を介して、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S8）。

**【 0 0 9 1 】**

また、ホストユーザは、ユーザ端末12aの操作表示部13を操作して、さらに一緒にプレイするフレンド（この時点で特定フレンドとはフレンド関係ない。）を選択する。すると、ユーザ端末12aは、サーバ15を介して、フレンドに、マルチプレイのための招待を通知する（S21）。ここで、その招待通知は、マルチプレイするゲームに関するア

50

クセス先（ＵＲＬ）を含んでいる。

【0092】

ゲストユーザであるフレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12dの操作表示部13を操作して、招待通知のＵＲＬにアクセスして、サーバ15を介して、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S22）。

【0093】

これにより、ホストユーザ、特定フレンド、及びフレンドは、各自のユーザ端末12a、12b、12dにおいて同一のゲーム（ステージまたはクレスト）環境を共有することができる。

【0094】

フレンドは、ユーザ端末12dの操作表示部13を操作して、サーバ15を介して、特定フレンドにフレンド申請を行う（S23、S24）。特定フレンドは、そのフレンド申請を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、サーバ15を介して、承諾を行う（S25、S26）。

10

【0095】

これにより、ホストユーザ及びゲストユーザ（特定フレンド及びフレンド）は、各自のユーザ端末12a、12bを用いて、サーバ15を介して、マルチプレイモードでゲームを行うことができる（S27）。

【0096】

図11のシーケンス図によれば、フレンドと特定フレンドとの間でフレンド関係が成立する。これにより、フレンドと特定フレンドとの間で共通の特定協力プレイメータが生成される。

20

【0097】

図12は、本実施形態の実施例1におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理（ホスト側）のフローチャートである。実施例1では、ホストユーザがフレンドをゲーム（ステージまたはクエスト）に招待して、そのフレンドとマルチプレイする場合について説明する。なお、図12のフローチャートは、主としてホストユーザのユーザ端末12aに対するサーバ15のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末12に対する処理は含まない。

【0098】

制御部32は、本実施形態に係るプログラムを読み込むことにより、取得部33、フレンド管理部34、特定フレンド抽出部35、メータ調整部36、ゲーム制御部37、決済処理部38として機能する。

30

【0099】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくゲーム開始命令を取得する（S31）。取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくマルチプレイモード選択命令を取得する。取得部33は、さらにフレンド招待命令（招待したいフレンドのフレンドIDを含む。）を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応するフレンドユーザ（ゲストユーザ）に招待通知を発行する（S32）。ゲストユーザであるフレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のＵＲＬにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

40

【0100】

フレンド管理部34は、フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザID、フレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対するフレンドIDに対応するフレンド関係情報を取得する（S33）。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイするフレンドとして、メータ管理DB44に登録する（S34）。

【0101】

ゲーム制御部37は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくステージ（また

50

はクエスト) 開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する(S 3 5)。ホストユーザが、ユーザ端末12aの入力操作により、そのステージをクリアする(S 3 6)。

#### 【0102】

すると、メータ調整部36は、各協力プレイメータに所定量を加算する。このとき、協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタとフレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる(すなわち、協力プレイメータは、より早くMAXになる)。但し、所定期間(例えば、その日)内に一度MAXになったフレンドとの間の協力プレイメータには、加算は行わない(S 3 7)。

#### 【0103】

ゲーム制御部37は、協力プレイメータがMAXになったフレンドがいるか否かを判定する(S 3 8)。協力プレイメータがMAXになったフレンドがないと判定した場合(S 3 8でNO)、ユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部37は、S 3 5～S 3 8を繰り返す。

#### 【0104】

協力プレイメータがMAXになったフレンドがいると判定した場合(S 3 8でYES)、ゲーム制御部37は、ホストユーザと、MAXになった協力プレイメータに対応するフレンドとに報酬を提供する(S 3 9)。報酬として、例えば、所定のキャラクタ、武器、防具、その他のゲーム内で利用できる道具等(アイテム)がその協力プレイメータに対応するユーザ及びフレンドに提供される。

#### 【0105】

ホストユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合(S 4 0でNO,S 4 1でYES)、ゲーム制御部37は、S 3 5～S 4 0を繰り返す。ユーザからの入力操作により、再度マルチプレイ選択画面まで戻る場合(S 4 1でNO)、ゲーム制御部37は、S 3 2～S 4 0を繰り返す。ゲーム終了の場合(S 5 0でYES)、本フローは終了する。

#### 【0106】

図13は、本実施形態の実施例2におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。実施例2では、ホストユーザが特定フレンドをゲーム(ステージまたはクエスト)に招待して、その特定フレンドとマルチプレイする場合について説明する。なお、図13のフローチャートは、主としてホストユーザのユーザ端末12aに対するサーバ15のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末12に対する処理は含まない。

#### 【0107】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくゲーム開始命令を取得する(S 5 1)。特定フレンド抽選部35は、定期的にまたは所定のタイミングで、ユーザ別フレンド管理DB43から、いずれかのフレンドを特定フレンドとして抽選する(S 5 2)。特定フレンド抽選部35は、抽選されたフレンドの特定フレンドフラグに1を設定する。また、ユーザ端末12aの画面14には、特定フレンドとして抽選されたユーザが識別できるような画面表示がされている。

#### 【0108】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくマルチプレイモード選択命令を取得する。取得部33は、さらにフレンド招待命令(ここでは、招待したい特定フレンドのフレンドIDを含む。)を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ(ゲストユーザ)に招待通知を発行する(S 5 3)。ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

#### 【0109】

フレンド管理部34は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾がある

10

20

30

40

50

と、ホストユーザのユーザID、特定フレンドのフレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対する特定フレンドのフレンドIDに対応するフレンド関係情報を取得する(S54)。本実施例では、フレンド選択命令にて指定されたフレンドIDは、S52で抽選された特定フレンドのフレンドIDである。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンドとして、メタ管理DB44に登録する(S55)。

#### 【0110】

ゲーム制御部37は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくステージ(またはクエスト)開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する(S56)。ホストユーザが、ユーザ端末12aの入力操作により、そのステージをクリアする(S57)。

10

#### 【0111】

すると、メタ調整部36は、メタ管理DB44において特定協力プレイメータに所定量を加算する。このとき、特定協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる(すなわち、特定協力プレイメータは、より早くMAXになる)。但し、所定期間(例えば、その日)内に一度MAXになった特定フレンドとの間の特定協力プレイメータには、加算は行わない(S58)。

#### 【0112】

ゲーム制御部37は、特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいるか否かを判定する(S59)。特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがないと判定した場合(S59でNO)、ホストユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部37は、S56～S59を繰り返す。

20

#### 【0113】

特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいると判定した場合(S59でYES)、ゲーム制御部37は、ホストユーザと、MAXになった特定協力プレイメータに対応する特定フレンドとに報酬を提供する(S60)。報酬は、例えば、ゲームの進行に有利な効果を発生させるものであって、例えば、ホストユーザ及び特定フレンドのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与等を含む。

30

#### 【0114】

ホストユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合(S61でNO,S62でYES)、ゲーム制御部37は、S56～S61を繰り返す。ホストユーザからの入力操作により、再度マルチプレイ選択画面まで戻る場合(S62でNO)、ゲーム制御部37は、S53～S61を繰り返す。ゲーム終了の場合(S61でYES)、本フローは終了する。

#### 【0115】

図14は、本実施形態の実施例3におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。実施例3では、特定フレンドとマルチプレイする場合であって、所定時間の経過後に特定フレンドを変更する場合について説明する。なお、図14のフローチャートは、主としてホストユーザのユーザ端末12aに対するサーバ15のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末12に対する処理は含まない。

40

#### 【0116】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくゲーム開始命令を取得する(S51)。特定フレンド抽選部35は、定期的にまたは所定のタイミングで、ユーザ別フレンド管理DB43から、いずれかのフレンドを特定フレンドとして抽選する(S52)。特定フレンド抽選部35は、抽選されたフレンドの特定フレンドフラグに1を設定する。また、ユーザ端末12aの画面14には、特定フレンドとして抽選されたユーザが識別できるような画面表示がされている。

#### 【0117】

50

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくマルチプレイモード選択命令を取得する。取得部33は、さらにフレンド招待命令（ここでは、招待したい特定フレンドのフレンドIDを含む。）を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ（ゲストユーザ）に招待通知を発行する（S53）。ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

#### 【0118】

フレンド管理部34は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザID、特定フレンドのフレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対する特定フレンドのフレンドIDに対応するフレンド関係情報を取得する（S54）。本実施例では、フレンド選択命令にて指定されたフレンドIDは、S52で抽選された特定フレンドのフレンドIDである。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンドとして、メータ管理DB44に登録する（S55）。

10

#### 【0119】

ゲーム制御部37は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくステージ（またはクエスト）開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する（S56）。ホストユーザが、ユーザ端末12aの入力操作により、そのステージをクリアする（S57）。

20

#### 【0120】

すると、メータ調整部36は、メータ管理DB44において特定協力プレイメータに所定量を加算する。このとき、特定協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる（すなわち、特定協力プレイメータは、より早くMAXになる）。但し、所定期間（例えば、その日）内に一度MAXになった特定フレンドとの間の特定協力プレイメータには、加算は行わない（S58）。

#### 【0121】

ゲーム制御部37は、特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいるか否かを判定する（S59）。特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがないと判定した場合（S59でNO）、特定フレンド抽選部35は、ステージが開始してまたは特定フレンドが変更されて所定時間経過したか否かを判定する（S71）。所定時間経過していない場合（S71でNO）、ホストユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部37は、S56～S59を繰り返す。

30

#### 【0122】

所定時間経過している場合（S71でYES）、特定フレンド抽選部35は、特定フレンドを変更する（S72）。ここでは、特定フレンド抽選部35は、ユーザ別フレンド管理DB43から、いずれかのフレンド（現在の特定フレンドを除く）を特定フレンドとして抽選する。特定フレンド抽選部35は、ユーザ別フレンド管理DB43において、抽選されたフレンドの特定フレンドフラグに1を設定し、それまで特定フレンドであったユーザの特定フレンドフラグに0を設定する。

40

#### 【0123】

メータ調整部36は、メータ管理DB44から以前の特定フレンドに対応するレコードを削除する（S73）。なお、ユーザ端末12aの画面14には、新たに特定フレンドとして抽選されたユーザが識別できるような画面表示がされている。ホストユーザは、ユーザ端末12aの入力操作により、新たに抽選された特定フレンドに招待通知を送る。

#### 【0124】

フレンド管理部34は、フレンド招待命令（ここでは、招待したい特定フレンドのフレンドIDを含む。）を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ（ゲストユーザ）に招待通知を発行する（S53）。

50

)。ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

#### 【0125】

フレンド管理部34は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザID、特定フレンドのフレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対する特定フレンドのフレンドIDに対応するフレンド関係情報を取得する(S54)。本実施例では、フレンド選択命令にて指定されたフレンドIDは、S72で抽選された特定フレンドのフレンドIDである。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンドとして、メタ管理DB44に登録する(S55)。新たに抽選された特定フレンドについて、変更前の特定フレンドと同様に処理を行う。

10

#### 【0126】

特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいると判定した場合(S59でYES)、ゲーム制御部37は、ホストユーザと、MAXになった特定協力プレイメータに対応する特定フレンドとに報酬を提供する(S60)。報酬は、例えば、ゲームの進行に有利な効果を発生させるものであって、例えば、ホストユーザ及び特定フレンドのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与等を含む。

20

#### 【0127】

ホストユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合(S61でNO,S62でYES)、ゲーム制御部37は、S56～S61を繰り返す。ホストユーザからの入力操作により、再度マルチプレイ選択画面まで戻る場合(S62でNO)、ゲーム制御部37は、S53～S61を繰り返す。ゲーム終了の場合(S61でYES)、本フローは終了する。

#### 【0128】

本実施例によれば、所定時間内に、ホストユーザと特定フレンドとの間の特定協力プレイメータがMAXにならない場合、特定フレンドは変更される。このとき、特定フレンドが変更された場合、それまでに蓄積された特定協力プレイメータ値は削除されるようになっている。

30

#### 【0129】

図15は、本実施形態の実施例4におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理(ホスト側)のフローチャートである。実施例4では、所定時間内に特定協力プレイメータがMAXにならないと、その特定フレンドをフレンドに変更し、それまで蓄積した特定協力プレイメータを、そのフレンドとの間の協力プレイメータに充当することについて説明する。なお、図15のフローチャートは、主としてホストユーザのユーザ端末12aに対するサーバ15のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末12に対する処理は含まない。

#### 【0130】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくマルチプレイモード選択命令を取得する。取得部33は、さらにフレンド招待命令(ここでは、招待したい特定フレンドのフレンドIDを含む。)を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ(ゲストユーザ)に招待通知を発行する(S53)。ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

40

#### 【0131】

フレンド管理部34は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザID、特定フレンドのフレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対する特定フレンドのフレンドIDに対応するフ

50

レンド関係情報を取得する（S54）。本実施例では、フレンド選択命令にて指定されたフレンドIDは、S52で抽選された特定フレンドのフレンドIDである。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンドとして、メータ管理DB44に登録する（S55）。

#### 【0132】

ゲーム制御部37は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくステージ（またはクエスト）開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する（S56）。ホストユーザが、ユーザ端末12aの入力操作により、そのステージをクリアする（S57）。

#### 【0133】

すると、メータ調整部36は、メータ管理DB44において特定協力プレイメータに所定量を加算する。このとき、特定協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる（すなわち、特定協力プレイメータは、より早くMAXになる）。但し、所定期間（例えば、その日）内に一度MAXになった特定フレンドとの間の特定協力プレイメータには、加算は行わない（S58）。

#### 【0134】

ゲーム制御部37は、特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいるか否かを判定する（S59）。特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいないと判定した場合（S59でNO）、ホストユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部37は、S56～S59を繰り返す。

#### 【0135】

所定時間経過している場合（S81でYES）、特定フレンド抽選部35は、特定フレンドをフレンドに変更する（S82）。ここでは、特定フレンド抽選部35は、ユーザ別フレンド管理DB43から、ユーザ別フレンド管理DB43及びメータ管理DB44において、特定フレンドの特定フレンドフラグ=1を特定フレンドフラグ=0に更新する。

#### 【0136】

さらに、メータ調整部36は、項目「特定協力プレイメータ値」の値で、項目「協力プレイメータ値」を更新し、その後、項目「特定協力プレイメータ値」の値を0で初期化する（S83）。

#### 【0137】

特定フレンド抽選部35は、ユーザ別フレンド管理DB43から、いずれかのフレンド（S82において、特定フレンドからフレンドに変更されたユーザを除く。）を特定フレンドとして抽選する（S84）。特定フレンド抽選部35は、ユーザ別フレンド管理DB43において、抽選されたフレンドの特定フレンドフラグに1を設定する。このとき、ユーザ端末12の画面14には、特定フレンドとして抽選されたユーザが識別できるような画面表示がされている。ホストユーザは、ユーザ端末12aの入力操作により、新たに抽選された特定フレンドに招待通知を送る。

#### 【0138】

フレンド管理部34は、フレンド招待命令（ここでは、招待したい特定フレンドのフレンドIDを含む。）を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ（ゲストユーザ）に招待通知を発行する（S53）。ゲストユーザである特定フレンドは、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12bの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する。

#### 【0139】

フレンド管理部34は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザID、特定フレンドのフレンドIDに基づいて、ユーザ別フレンド管理DB43から、ホストユーザに対する特定フレンドのフレンドIDに対応するフレンド関係情報を取得する（S54）。本実施例では、フレンド選択命令にて指定された

10

20

30

40

50

フレンドＩＤは、Ｓ72で抽選された特定フレンドのフレンドＩＤである。フレンド管理部34は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンドとして、メタ管理DB44に登録する（Ｓ55）。新たに抽選された特定フレンドについて、変更前の特定フレンドと同様に処理を行う。

#### 【0140】

特定協力プレイメータがMAXになった特定フレンドがいると判定した場合（Ｓ59でYES）、ゲーム制御部37は、ホストユーザと、MAXになった特定協力プレイメータに対応する特定フレンドとに報酬を提供する（Ｓ60）。報酬は、例えば、ゲームの進行に有利な効果を発生させるものであって、例えば、ホストユーザ及び特定フレンドのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与等を含む。10

#### 【0141】

ホストユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合（Ｓ61でNO、Ｓ62でYES）、ゲーム制御部37は、Ｓ56～Ｓ61を繰り返す。ホストユーザからの入力操作により、再度マルチプレイ選択画面まで戻る場合（Ｓ62でNO）、ゲーム制御部37は、Ｓ53～Ｓ61を繰り返す。ゲーム終了の場合（Ｓ61でYES）、本フローは終了する。

#### 【0142】

本実施例によれば、所定時間内に、ホストユーザと当該特定フレンドとの間の特定協力プレイメータがMAXにならない場合、特定フレンドは定期的に変更されると共に、それまで特定フレンドであったユーザはフレンドに変更される。このとき、特定フレンドから変更されたフレンドは、それまで特定協力プレイメータにて溜まった特定協力プレイメータ値を協力プレイメータ値へ引き継ぐことができる。20

#### 【0143】

次に、実施例5では、ホストユーザが特定フレンドとフレンドを招待してマルチプレイする場合、招待されたフレンド（招待された時点で特定フレンドとはフレンド関係ない。）と特定フレンドとがフレンド関係になった場合に関するフローについて、図16及び図17を用いて説明する。

#### 【0144】

図16は、本実施形態の実施例5におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理（ホスト側）のフローチャートである。図16は、ホストユーザが特定フレンドを含む複数名のフレンドを招待してマルチプレイする場合のフローである。なお、図16のフローチャートは、主としてホストユーザのユーザ端末12aに対するサーバ15のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末12に対する処理は含まない。30

#### 【0145】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくゲーム開始命令を取得する（Ｓ51）。特定フレンド抽選部35は、定期的にまたは所定のタイミングで、ユーザ別フレンド管理DB43から、いずれかのフレンドを特定フレンドとして抽選する（Ｓ52）。特定フレンド抽選部35は、抽選されたフレンドの特定フレンドフラグに1を設定する。また、ユーザ端末12aの画面14には、特定フレンドとして抽選されたユーザが識別できるような画面表示がされている。40

#### 【0146】

取得部33は、ユーザ端末12aより送信された入力操作に基づくマルチプレイモード選択命令を取得する。取得部33は、さらに、特定フレンドといずれかのフレンドに対するフレンド招待命令（ここでは、招待したい特定フレンド及びフレンドのフレンドIDを含む。）を取得する。すると、フレンド管理部34は、そのフレンド招待命令に基づいて、対応する特定フレンドユーザ（ゲストユーザ）及びフレンドユーザ（ゲストユーザ）に招待通知を発行する（Ｓ53）。ゲストユーザである特定フレンド及びフレンドはそれぞれ、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末12b、ユーザ端末12dの操作表示部13を操作して、招待通知のURLにアクセスして、マルチプレイするゲーム

10

20

30

40

50

への参加を承諾する。

**【 0 1 4 7 】**

フレンド管理部 3 4 は、特定フレンドからマルチプレイするゲームへの参加の承諾があると、ホストユーザのユーザ ID、特定フレンドのフレンド ID に基づいて、ユーザ別フレンド管理 DB 4 3 から、ホストユーザに対する特定フレンド及びフレンドのフレンド ID に対応するフレンド関係情報を取得する ( S 5 4 a )。本実施例では、S 5 3 で招待した特定フレンドのフレンド ID と S 5 3 で招待したフレンドのフレンド ID に基づいてフレンド関係情報が取得される。フレンド管理部 3 4 は、取得したフレンド関係情報をマルチプレイする特定フレンド及びフレンドとして、メータ管理 DB 4 4 に登録する ( S 5 5 a )。

10

**【 0 1 4 8 】**

ゲーム制御部 3 7 は、ユーザ端末 1 2 a より送信された入力操作に基づくステージ開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する ( S 5 6 )。ホストユーザが、ユーザ端末 1 2 a の入力操作により、そのステージをクリアする ( S 5 7 )。

**【 0 1 4 9 】**

すると、メータ調整部 3 6 は、メータ管理 DB 4 4 において特定協力プレイメータ及び協力プレイメータにそれぞれ所定量を加算する。このとき、特定協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる（すなわち、特定協力プレイメータは、より早く MAX になる）。また、協力プレイメータは、ホストユーザのキャラクタとフレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる（すなわち、協力プレイメータは、より早く MAX になる）。但し、所定期間（例えば、その日）内に一度 MAX になった特定フレンドとの間の特定協力プレイメータには、加算は行わない。また、所定期間（例えば、その日）内に一度 MAX になったフレンドとの間の協力プレイメータにも、加算は行わない ( S 5 8 )。

20

**【 0 1 5 0 】**

ゲーム制御部 3 7 は、特定協力プレイメータが MAX になった特定フレンドまたはフレンドがいるか否かを判定する ( S 5 9 a )。特定協力プレイメータが MAX になった特定フレンド及びフレンドがないと判定した場合 ( S 5 9 a で NO )、ホストユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部 3 7 は、S 5 6 ~ S 5 9 a を繰り返す。

30

**【 0 1 5 1 】**

特定協力プレイメータが MAX になった特定フレンドまたはフレンドがいると判定した場合 ( S 5 9 a で YES )、ゲーム制御部 3 7 は、ホストユーザと MAX になった特定協力プレイメータに対応する特定フレンド、または当該ユーザと MAX になった協力プレイメータに対応するフレンドとに報酬を提供する ( S 6 0 a )。特定協力プレイメータに関する報酬は、例えば、ゲームの進行に有利な効果を発生させるものであって、例えば、ホストユーザ及び特定フレンドのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与等を含む。特定協力プレイメータに関する報酬は、例えば、所定のキャラクタ、武器、防具、その他のゲーム内で利用できる道具等（アイテム）を含む。

40

**【 0 1 5 2 】**

ユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合 ( S 6 1 で NO , S 6 2 で YES )、ゲーム制御部 3 7 は、S 5 6 ~ S 6 1 を繰り返す。ホストユーザからの入力操作により、再度マルチプレイ選択画面まで戻る場合 ( S 6 2 で NO )、ゲーム制御部 3 7 は、S 5 3 ~ S 6 1 を繰り返す。ゲーム終了の場合 ( S 6 1 で YES )、本フローは終了する。

**【 0 1 5 3 】**

図 1 7 は、本実施形態の実施例 5 におけるマルチプレイモードでのゲーム制御処理（ゲスト側）のフローチャートである。図 1 7 は、ホストユーザから招待されたゲストユーザ（ホストユーザのフレンド）がマルチプレイする場合のフローである。なお、図 1 7 のフロ

50

ーチャートは、主としてホストユーザから招待されたゲストユーザのユーザ端末 12d に対するサーバ 15 のゲーム制御処理であり、一部を除き、それ以外のユーザ端末 12 に対する処理は含まない。

#### 【0154】

図 16 の S 53a より、ホストユーザから招待されたゲストユーザ（ホストユーザのフレンド）は、ホストユーザからその招待通知を受け取ると、ユーザ端末 12d の操作表示部 13 を操作して、招待通知の URL にアクセスして、マルチプレイするゲームへの参加を承諾する（S 91）。

#### 【0155】

フレンド管理部 34 は、ユーザ端末 12d からの URL へのアクセスに応じて、マルチプレイするステージ（またはクエスト）に関する情報及び一緒にプレイするホストユーザ及び他のユーザに関する情報（ユーザ ID を含む）をユーザ端末 12d へ提供（共有）する（S 92）。

10

#### 【0156】

フレンド管理部 34 は、ゲストユーザのユーザ ID に基づいて、ユーザ別フレンド管理 DB 43 からホストユーザのフレンド関係情報を取得し、取得したフレンド関係情報を、メタ管理 DB 44 に登録する（S 93）。

#### 【0157】

また、ゲストユーザは、S 92 で得られたメンバー情報から、ホストユーザから招待された特定フレンドとフレンド関係がない場合、その特定フレンドに対してフレンド申請することができる（S 94）。

20

#### 【0158】

フレンド管理部 34 は、ゲストユーザからの入力操作に基づいて、特定フレンドに対してフレンド申請し、そのフレンドに応じて特定フレンドのユーザ端末 12b から承諾を受ける。すると、フレンド管理部 34 は、ユーザ別フレンド管理 DB 43 から、その特定フレンドに対応するフレンド関係情報を取得する。フレンド管理部 34 は、取得したフレンド関係情報を、メタ管理 DB 44 に登録する（S 95）。

#### 【0159】

ゲーム制御部 37 は、ユーザ端末 12d より送信された入力操作に基づくステージ開示命令に応じて、マルチプレイモードにて、そのゲームステージを開始する（S 96）。ゲストユーザが、ユーザ端末 12d の入力操作により、そのステージをクリアする（S 97）。

30

#### 【0160】

すると、メタ調整部 36 は、メタ管理 DB 44 において特定協力プレイメタ及び協力プレイメタにそれぞれ所定量を加算する。このとき、特定協力プレイメタは、ゲストユーザのキャラクタと特定フレンドのキャラクタとのランク差が大きいほど加算される値が大きくなる（すなわち、特定協力プレイメタは、より早く MAX になる）。但し、所定期間（例えば、その日）内に一度 MAX になった特定フレンドとの間の特定協力プレイメタには、加算は行わない。また、所定期間（例えば、その日）内に一度 MAX になったフレンドとの間の協力プレイメタにも、加算は行わない（S 58）。

#### 【0161】

ゲーム制御部 37 は、特定協力プレイメタが MAX になった特定フレンドまたはフレンド（ホストユーザ）がいるか否かを判定する（S 99）。特定協力プレイメタが MAX になった特定フレンド及びフレンドがいないと判定した場合（S 99 で NO）、ユーザの入力操作に応じて、ゲーム制御部 37 は、S 96 ~ S 99 を繰り返す。

40

#### 【0162】

特定協力プレイメタが MAX になった特定フレンドまたはフレンドがいると判定した場合（S 99 で YES）、ゲーム制御部 37 は、ゲストユーザと MAX になった特定協力プレイメタに対応する特定フレンド、またはゲストユーザと MAX になった協力プレイメタに対応するフレンドとに報酬を提供する（S 100）。特定協力プレイメタに関する報酬は、例えば、ゲームの進行に有利な効果を発生させるものであって、例えば、ゲス

50

トユーザ及び特定フレンドのプレイ対象キャラクタに設定されたスタミナの消費量の低減、プレイ対象キャラクタを強化させるパラメータ値の増加、及び所定のアイテムの付与等を含む。特定協力プレイメーティに関する報酬は、例えば、所定のキャラクタ、武器、防具、その他のゲーム内で利用できる道具等（アイテム）を含む。

#### 【0163】

ゲストユーザからの入力操作により、次のステージがプレイされる場合（S101でNO）、ゲーム制御部37は、S94～S101を繰り返す。ゲーム終了の場合（S101でYES）、本フローは終了する。

#### 【0164】

実施例5によれば、複数名でマルチプレイする場合、特定フレンドとフレンド関係にないユーザであっても、その特定フレンドとフレンド関係が成立した場合には、特定協力プレイメーティが生成され、その報酬を受け取ることができる。

10

#### 【0165】

ゲーム制御部3は、第1ユーザと特定フレンドとでマルチプレイするゲームに、その特定フレンドをフレンドとして登録していない第2ユーザがその特定フレンドをフレンドとして登録する場合、第2ユーザと前記特定フレンドとの第1パラメータを生成するようにしてもよい。

#### 【0166】

このように構成することにより、特定フレンドユーザとフレンドでないユーザがその特定フレンドユーザとフレンドになると、第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を得ることができる第1パラメータが生成されるので、特定フレンドユーザとフレンド登録するユーザのモチベーションを向上させることができる。

20

#### 【0167】

なお、上記実施例5に、実施例3または実施例4を組み合わせてもよい。例えば、実施例5において、所定時間が経過するまでに、特定協力プレイメーティがMAXにならなかった場合、新たに特定フレンドを抽選してもよい。このとき、ホストユーザとそれまでの特定フレンドとの特定協力プレイメーティ及びゲストユーザとそれまでの特定フレンドとの特定協力プレイメーティを消去してもよいし、またはこれまで溜まった特定協力プレイメーティ値を協力プレイメーティに充当してもよい。また、ゲストユーザは、新たに抽選された特定フレンドとフレンド関係になることにより、特定協力プレイメーティが生成される。

30

#### 【0168】

図18は、本実施形態におけるプログラムを実行するコンピュータのハードウェア環境の構成ブロック図の一例である。コンピュータ101は、ユーザ端末12、サーバ15として機能する。コンピュータ101は、CPU102、ROM103、RAM104、記憶装置105、入力I/F106、出力I/F107、通信I/F108、読取装置109、バス110によって構成されている。

#### 【0169】

ここで、CPUは、中央演算装置を示す。ROMは、リードオンリメモリを示す。RAMは、ランダムアクセスメモリを示す。I/Fは、インターフェースを示す。バス110には、CPU102、ROM103、RAM104、記憶装置105、入力I/F106、出力I/F107、通信I/F108、及び必要に応じて読取装置109が接続されている。

40

#### 【0170】

コンピュータ101がサーバ15の場合、CPU102は、記憶装置105から本実施形態に係るプログラムを読み出し、取得部33、フレンド管理部34、特定フレンド抽出部35、メータ調整部36、ゲーム制御部37、決済処理部38として機能する。ROM103は、読み出し専用のメモリを示す。RAM104は、一時的に記憶するメモリである。

#### 【0171】

記憶装置105は、大容量の情報を記憶する装置である。記憶装置105としては、ハードディスク、ソリッドステートドライブ（SSD）、フラッシュメモリカードなど様々な

50

形式の記憶装置を使用することができる。記憶装置 105 には、本発明の実施形態に係るプログラムや、記憶部 41 に格納されている各種データが記憶されている。

#### 【 0172 】

入力 I / F 106 は、キーボード、マウス、電子カメラ、ウェブカメラ、マイク、スキヤナ、センサ、タブレット、タッチパネルディスプレイ、情報読取装置等の入力装置と接続することが可能である。また、出力 I / F 107 は、ディスプレイ、タッチパネル、プロジェクタ、プリンタ、スピーカ等の出力装置と接続することが可能である。

#### 【 0173 】

通信 I / F 108 は、通信ネットワークと接続して他の装置と通信するためのポート等のインターフェースである。通信ネットワークは、インターネット、ローカルエリアネットワーク（LAN）、ワイドエリアネットワーク（WAN）、専用線、有線、無線等の通信網であってよい。読取装置 109 は、可搬型記録媒体を読み出す装置である。

10

#### 【 0174 】

上記実施形態で説明した処理を実現するプログラムは、プログラム提供者側から通信ネットワークおよび通信 I / F 108 を介して、例えば記憶装置 105 に格納されてもよい。また、上記実施形態で説明した処理を実現するプログラムは、市販され、流通している可搬型記憶媒体に格納されていてもよい。この場合、この可搬型記憶媒体は読取装置 105 にセットされて、CPU 102 によってそのプログラムが読み出されて、実行されてもよい。可搬型記憶媒体としては CD - ROM、フレキシブルディスク、光ディスク、光磁気ディスク、IC カード、USB メモリ装置、半導体メモリカードなど様々な形式の記憶媒体を使用することができる。このような記憶媒体に格納されたプログラムが読取装置 109 によって読み取られる。

20

#### 【 0175 】

また、当該プログラムは、スタンドアローン型のコンピュータにインストールされてもよいし、クラウドコンピュータによりインストールされて機能のみをユーザに提供してもよい。また、本実施形態では、ユーザ端末 12 にサーバ 15 と通信可能なアプリケーションプログラムをインストールして、本実施形態におけるゲームシステム 11 の制御を行ったが、これに限定されない。例えば、ユーザ端末 12 にインストールされた Web ブラウザを用いて、サーバ 15 にアクセスし、サーバ 15 側で運用されている本実施形態に係るシステムを使用してもよい。

30

#### 【 0176 】

本実施形態によれば、フレンドのいずれかが特定フレンドに決定された場合、その特定フレンドとマルチプレイして特定協力プレイメータが MAX になった場合に得られる報酬は、ゲームの進行に有利な効果を發揮するので、ユーザはフレンドを誘うモチベーションが高くなり、フレンドをゲームに誘いややすくなる。

#### 【 0177 】

なお、特定フレンド抽選部 35 は、定期的にまたは所定のタイミングで特定フレンドを抽選したが、これに限定されず、例えば、ユーザのフレンドの数が所定数未満の場合、特定フレンドの決定を行わないようにしてもよい。これにより、フレンドの少ないユーザについて、特定フレンドが固定化されることを防ぐことができる。また、不正ユーザは、自身の所持している端末間でフレンド登録をし、第 1 パラメータによる報酬を得ることが想定される。しかし、不正ユーザは、登録されているフレンドが少ないとケースが多く、特定フレンドの固定化を防ぐことで、ユーザが不正に報酬を得ることを防止することができる。

40

#### 【 0178 】

また、特定フレンド抽選部 35 は、ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、ユーザが使用するユーザ端末において使用されている他のアプリケーションプログラムにおいて登録されている 1 以上のフレンドの中から、特定フレンドを決定してもよい。ここで、他のアプリケーションプログラムとは、上記ゲームを行うためのアプリケーションプログラムとは異なるアプリケーションプログラムであり、例えば、SNS に関するアプリケーションプログラムであってもよい。また、例えば、上記ゲームアプリケーションプログラムを

50

ユーザ端末にインストールしていて、他のアプリケーションプログラムではフレンドであるユーザから、特定フレンドを決定するようにしてもよい。これにより、当該ゲームアプリケーションプログラムでのフレンドが少ない場合であっても、他のアプリケーションプログラムのフレンドをゲームに誘うことができる。

【0179】

また、特定フレンド抽選部35は、ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一のフレンドユーザが特定フレンドとして決定する頻度を、フレンドの数が所定値以上の場合よりも、少なくするようにしてもよい。これにより、特定フレンドの固定化を防ぎ、同一ユーザとばかりプレイすることを抑止し、他のフレンドを誘うよう誘導することができる。

【0180】

また、特定フレンド抽選部35は、所定期間内にログインしていないフレンドから、優先的に特定フレンドユーザを決定してもよい。これにより、休眠ユーザを特定フレンドに決定することにより、休眠ユーザが当該ゲームに復帰しやすくなるきっかけを創出することができる。

【0181】

また、特定フレンド抽選部35は、第1ユーザとフレンドのうち、一緒にプレイした頻度に基づいて、特定フレンドを決定してもよい。これにより、例えば、ゲームのプレイ履歴から選択された回数の少ないフレンドを優先して抽選して特定フレンドとすることができる。

【0182】

また、特定フレンド抽選部35は、フレンドのうち、直近にログインしたフレンドを特定フレンドとして決定してもよい。これにより、ログインしていない人を特定フレンドにしてもマルチプレイできないので、ログイン頻度の高い人を優先して特定フレンドにすることができる。

【0183】

また、ユーザ同士でお互いに特定フレンドに選出された場合、特定協力プレイメータがたまりやすくなったり、さらに、報酬としてより有利な効果を得られたりするようにしてもよい。

【0184】

また、課金額に応じて、特定フレンドを増やすことができるようにもよい。例えば、課金しない場合には、定期的または所定のタイミングで、フレンドの中から1名しか特定フレンドとして抽選されないが、課金をする毎に、特定フレンドの抽選が行われ、複数の特定フレンドが存在してもよい。

【0185】

また、月額課金を利用しているユーザの場合、そのユーザのフレンドの中から選ばれる特定フレンドの数が複数名（例えば、2名）であってもよい。ここで、月額課金とは、設定された額の決済が毎月設定した暦日に自動的に行われる機能のことである。これにより、課金ユーザを優遇するようにしてもいい。

【0186】

また、課金額が多いフレンドほど、特定フレンドに選ばれやすくなるようにもよい。これにより課金額が多いフレンドを、よりゲームに誘いややすくなる。一方、課金額が多いフレンドは、特定フレンドとしてゲームに参加できる機会が増えるので、報酬としてより有利な効果を得ることができる。

【0187】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することができる。

【0188】

10

20

30

40

50

上記実施形態に加え、さらに、以下を付記する。

(付記 1 )

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第 1 ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである 1 以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定部と、

前記第 1 ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第 1 ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御部と、  
を備える情報処理装置。

このように構成することにより、フレンドをゲームに誘いやすくすることができる。

10

(付記 2 )

前記ゲーム制御部は、

前記第 1 ユーザと前記特定フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 1 ルールに基づいて蓄積される第 1 パラメータと、

前記第 1 ユーザと前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む第 2 ルールに基づいて蓄積される第 2 パラメータとを制御し、

前記第 1 パラメータが所定値以上になった場合に、前記第 2 パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を前記第 1 ユーザ及び前記特定フレンドのうち少なくともいずれかに付与する

付記 1 に記載の情報処理装置。

20

このように構成することにより、特定フレンドとマルチプレイした場合の方がより有利な条件の報酬を得ることができるので、積極的に特定フレンドをゲームに誘いやすくなり、また特定フレンドの方もその誘いに乗りやすくなる。

(付記 3 )

前記決定部は、前記特定フレンドを定期的に変更し、

前記ゲーム制御部は、前記特定フレンドとして第 1 特定フレンドが第 2 特定フレンドに変更された場合、前記第 1 ユーザと前記第 1 特定フレンドとの間で蓄積された第 1 パラメータを消失させる

付記 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、定期的に特定フレンドユーザが変わることで、異なるフレンドと一緒にプレイする機会が生まれる。

30

(付記 4 )

前記ゲーム制御部は、所定期間に内に前記第 1 パラメータが所定値まで蓄積されなかった場合、前記特定フレンドを前記フレンドに変更し、それまでに蓄積された前記第 1 パラメータの値を、前記第 1 ユーザと前記特定フレンドから変更された前記フレンドと一緒にプレイすることを条件として含む前記第 2 ルールに基づいて蓄積される前記第 2 パラメータに充当する

付記 3 に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、溜まった第 1 パラメータを無駄にすることがなくなる。

(付記 5 )

前記決定部は、前記第 1 ユーザのフレンドの数が所定数未満の場合、前記特定フレンドの決定を行わない

付記 1 ~ 4 のうちいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、フレンドの少ない第 1 ユーザについて、特定フレンドが固定化されることを防ぐことができる。また、不正ユーザは、自身の所持している端末間でフレンド登録をし、第 1 パラメータによる報酬を得ることが想定される。しかし、不正ユーザは、登録されているフレンドが少ないケースが多く、特定フレンドの固定化を防ぐことで、ユーザが不正に報酬を得ることを防止することができる。

(付記 6 )

前記決定部は、前記第 1 ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、前記第 1 ユーザが使

40

50

用するユーザ端末において使用されている他のアプリケーションプログラムにおいて登録されている1又は複数のフレンドから、前記特定フレンドを決定する  
付記1～4のうちいずれか1項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、当該ゲームアプリケーションプログラムでのフレンドが少ない場合であっても、他のアプリケーションプログラムのフレンドをゲームに誘うことができる。

(付記7)

前記決定部は、前記第1ユーザのフレンドの数が所定値未満の場合、同一の前記フレンドユーザが前記特定フレンドとして決定する頻度を、前記フレンドの数が所定値以上の場合よりも、少なくする

付記1～4のうちいずれか1項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、特定フレンドの固定化を防ぎ、同一ユーザとばかりプレイすることを抑止し、他のフレンドを誘うよう誘導することができる。

(付記8)

前記ゲーム制御部は、前記第1ユーザと前記特定フレンドとでプレイするゲームに、前記特定フレンドをフレンドとして登録していない第2ユーザが前記特定フレンドをフレンドとして登録する場合、前記第2ユーザと前記特定フレンドとの第1パラメータを生成する  
付記1～7のうちいずれか1項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、特定フレンドユーザとフレンドでないユーザがその特定フレンドユーザとフレンドになると、第2パラメータに基づいた報酬よりも有利な条件の報酬を得ることができる第1パラメータが生成されるので、特定フレンドユーザとフレンド登録するユーザのモチベーションを向上させることができる。

(付記9)

前記決定部は、所定期間内にログインしていないフレンドから、前記特定フレンドユーザを決定する

付記1～5のうちいずれか1項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、休眠ユーザを特定フレンドにすることにより、休眠ユーザが復帰しやすくなるきっかけを創出することができる。

(付記10)

前記決定部は、前記第1ユーザとフレンドのうち、一緒にプレイした頻度に基づいて、前記特定フレンドを決定する

付記1～5のうちいずれか1項に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、例えば、履歴から選択された回数の少ないフレンドを優先して抽選して特定フレンドとすることができます。

(付記11)

コンピュータに、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定する決定処理と、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザが前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させるゲーム制御処理と、  
を実行させるゲーム制御プログラム。

このように構成することにより、フレンドをゲームに誘いややすくすることができる。

(付記12)

コンピュータが、

複数人でプレイ可能なゲームにおいて、

第1ユーザに対応づけられて登録された他ユーザである1以上のフレンドのうち、いずれかのフレンドを特定フレンドとして決定し、

前記第1ユーザが前記特定フレンドと一緒に前記ゲームをプレイすると、前記第1ユーザ

10

20

30

40

50

が前記特定フレンドとして決定されなかった前記フレンドと一緒に前記ゲームをプレイする場合に比べて、前記ゲームの進行に有利な効果を発生させる、  
ゲーム制御方法。

このように構成することにより、フレンドをゲームに誘いややすくすることができる。

【符号の説明】

【0 1 8 9】

1	情報処理装置	
2	決定部	
3	ゲーム制御部	
1 1	ゲームシステム	10
1 2	ユーザ端末	
1 5	サーバ	
1 6	通信ネットワーク	
3 1	通信部	
3 2	制御部	
3 3	取得部	
3 4	フレンド管理部	
3 5	特定フレンド抽選部	
3 6	メータ調整部	
3 7	ゲーム制御部	20
3 8	決済処理部	
4 1	記憶部	
4 2	ユーザ保有オブジェクト管理 D B	
4 3	ユーザ別フレンド管理 D B	
4 4	メータ管理 D B	
4 5	報酬管理 D B	

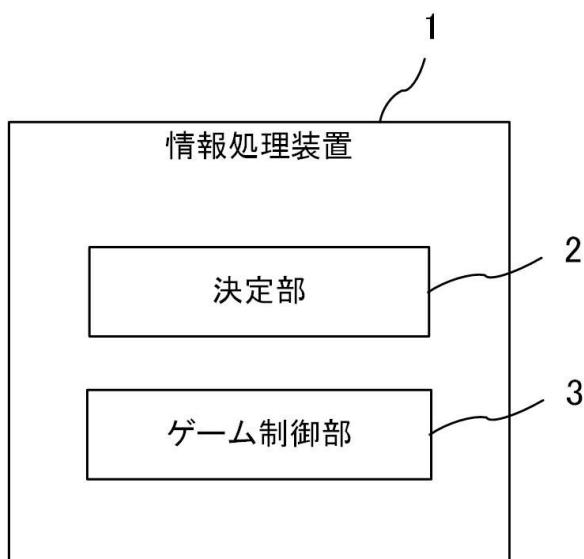
30

40

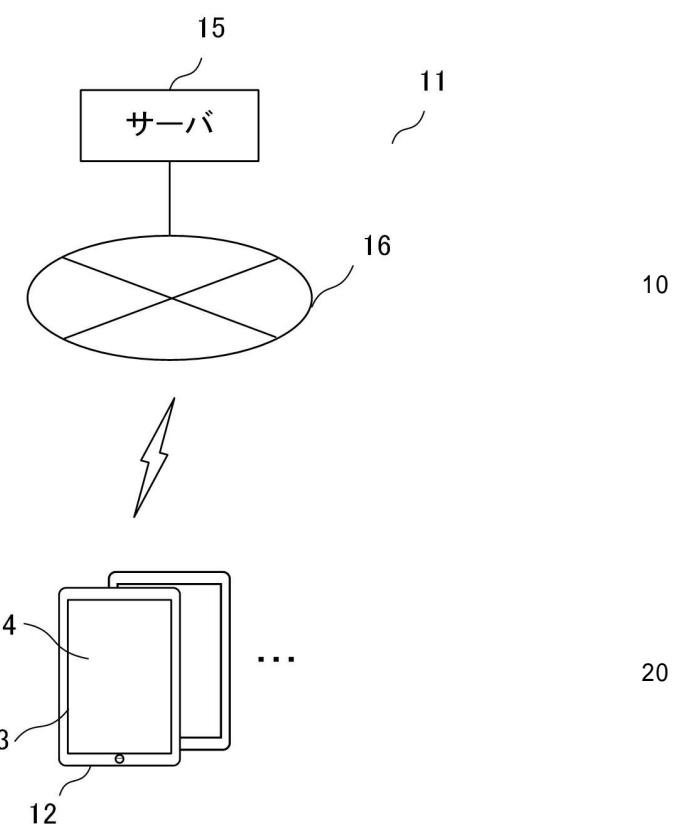
50

【図面】

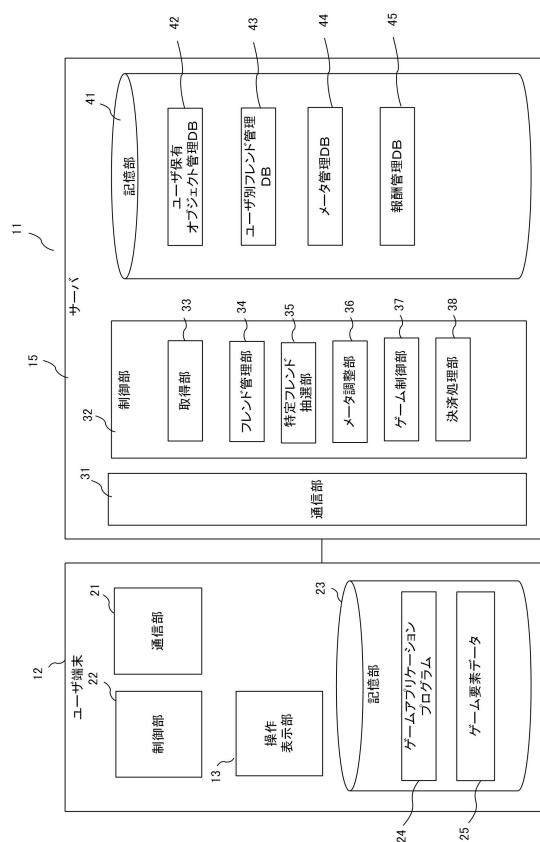
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(A) ユーザ保有オブジェクト管理DB

ユーザID	オブジェクト1	オブジェクト2	オブジェクト3	...
user001	A0001	A0008	A0004	...
user002	A0011	A0021	A0031	...
user003	A0201	A0001	A0003	...

(B) ユーザ別フレンド管理DB

ユーザID	フレンドID	フレンド名	特定フレンドフラグ	...
user001	user011	○○○	1	...
user001	user021	XXXX	0	...
...	...	...	...	...

(C) メタ管理DB

ユーザID	フレンドID	協力フレイメータ値	特定フレンドフラグ	特定協力フレイメータ値
user001	user011	0	1	80
user001	user021	50	0	0
user001	user051	30	0	0

30

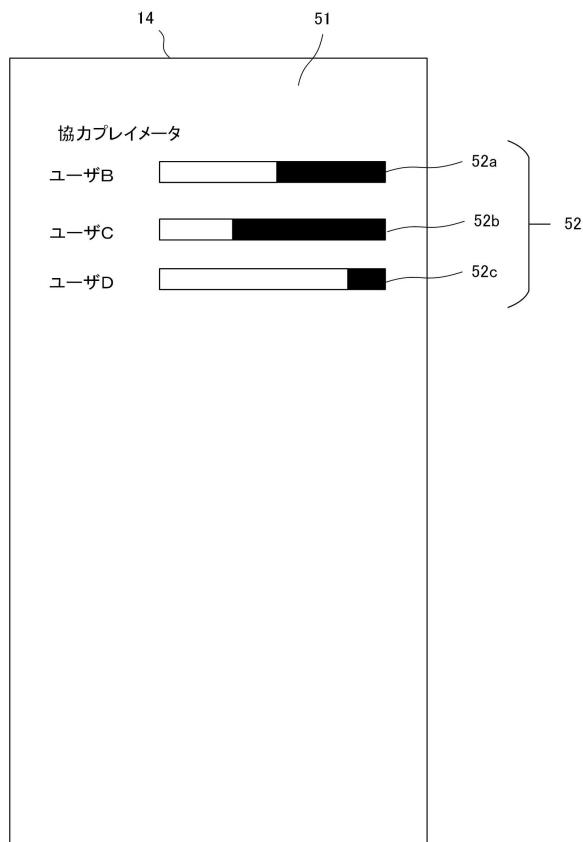
40

10

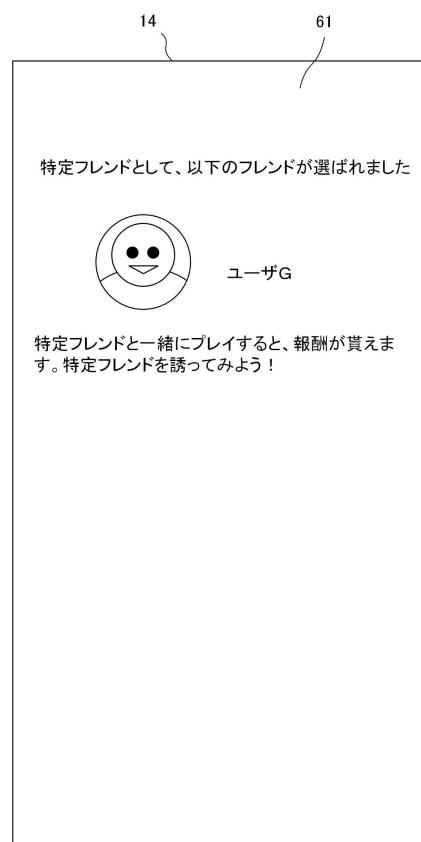
20

50

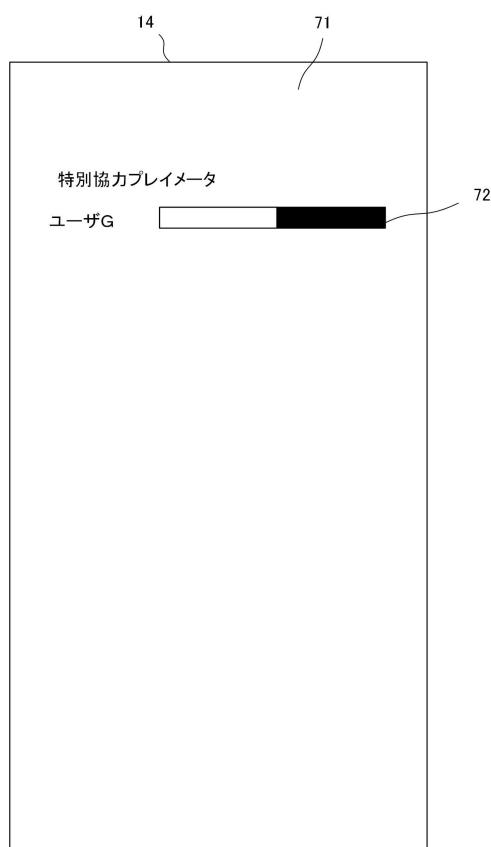
【図 5】



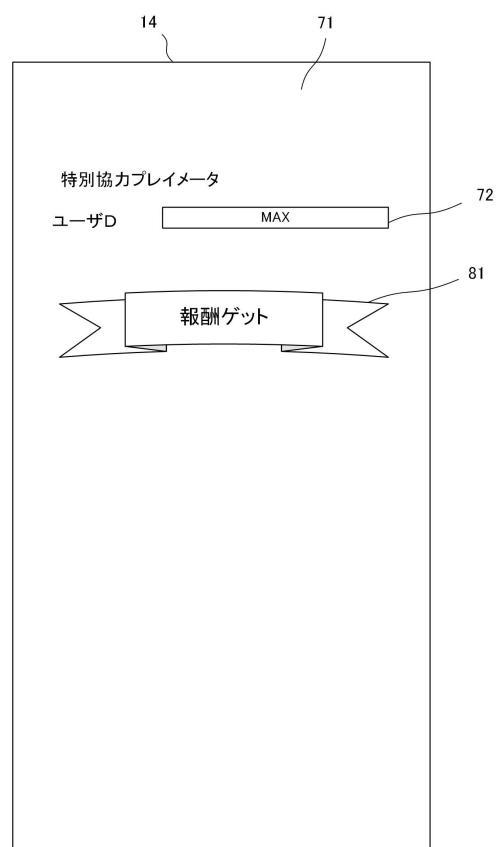
【図 6】



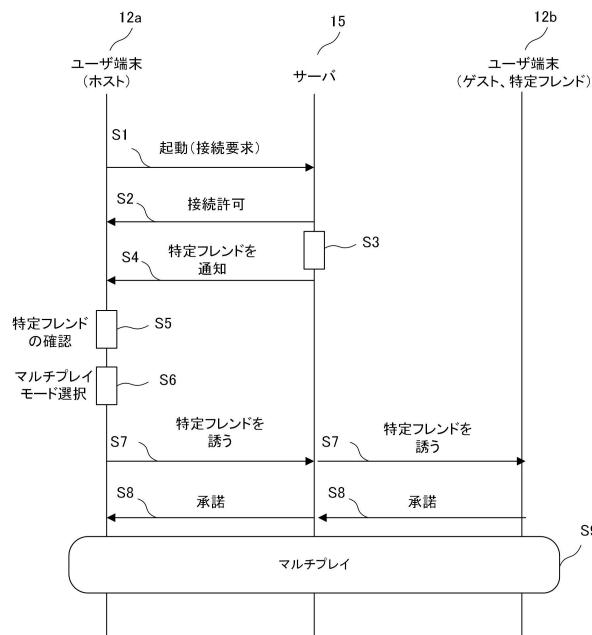
【図 7】



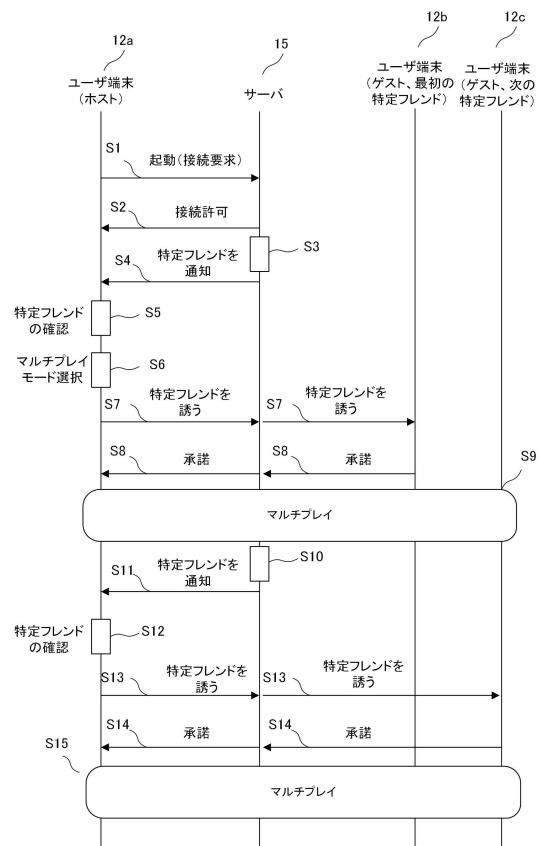
【図 8】



【図 9】



【図 10】



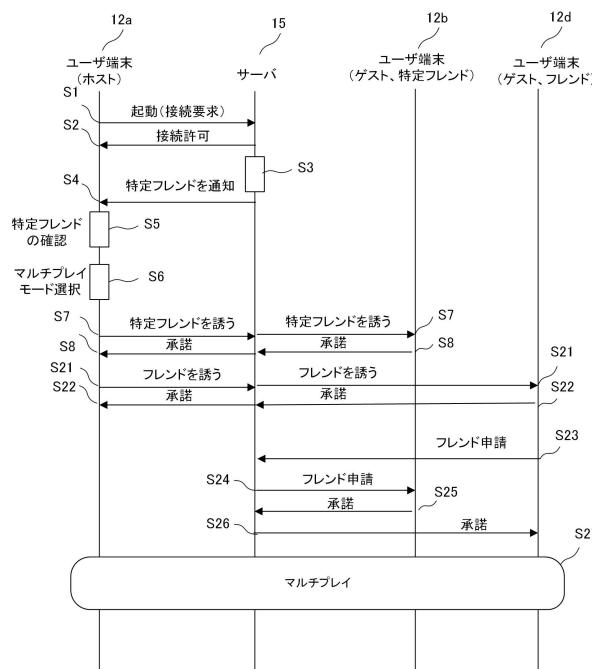
10

20

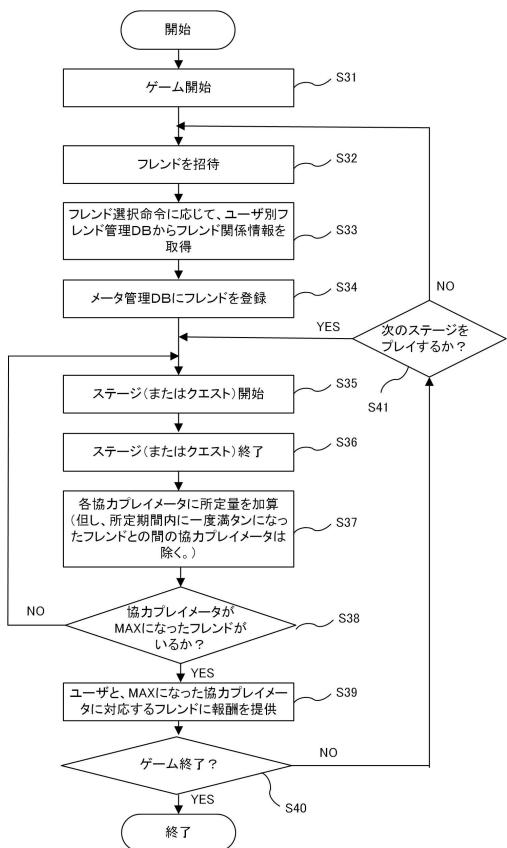
30

40

【図 11】

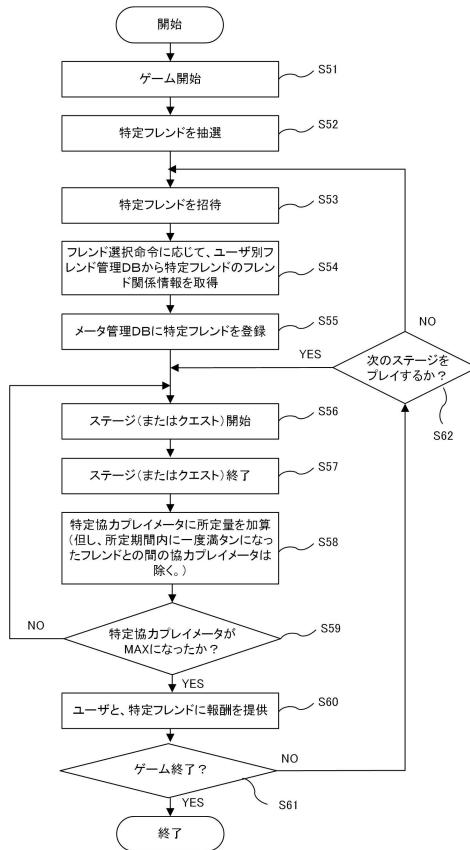


【図 12】

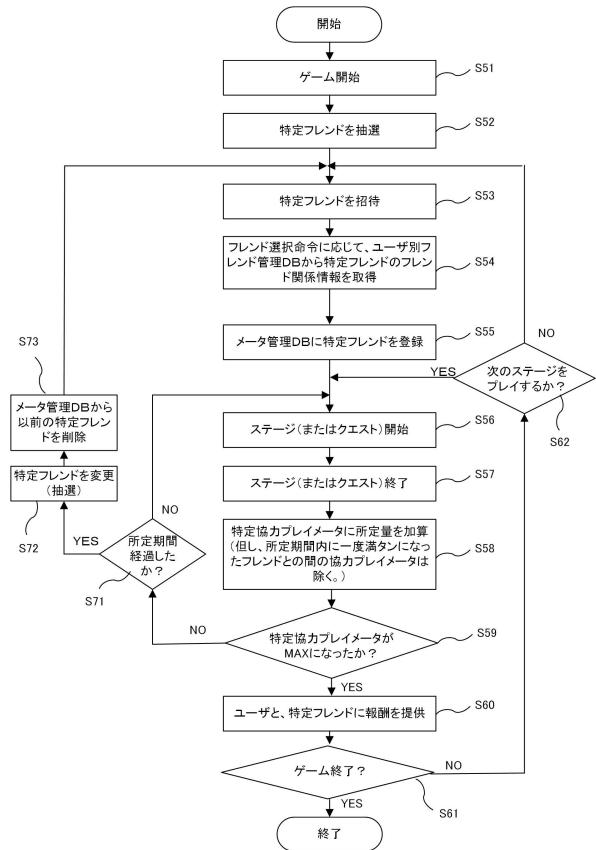


50

【図13】



【図14】



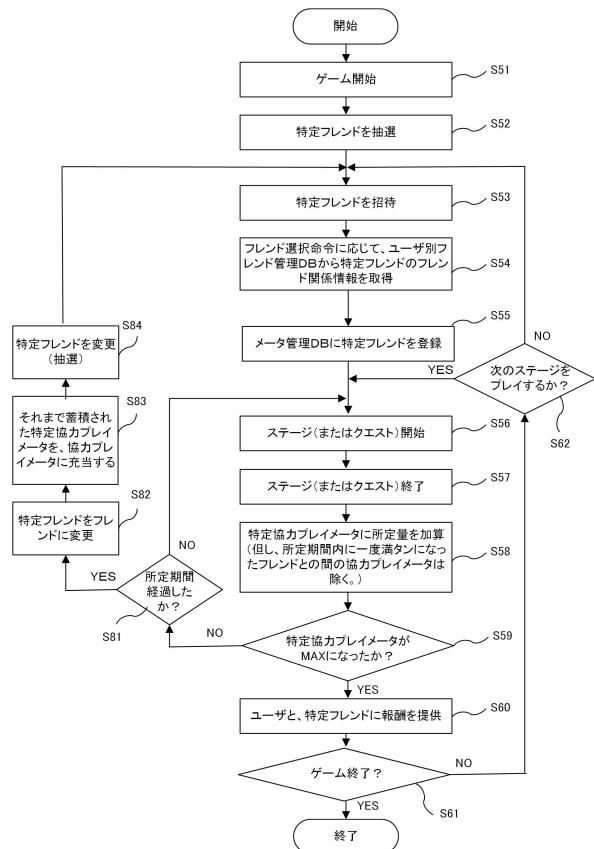
10

20

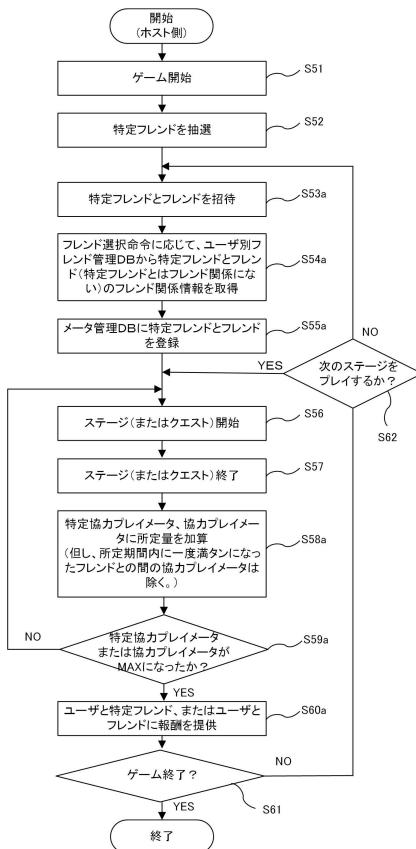
30

40

【図15】

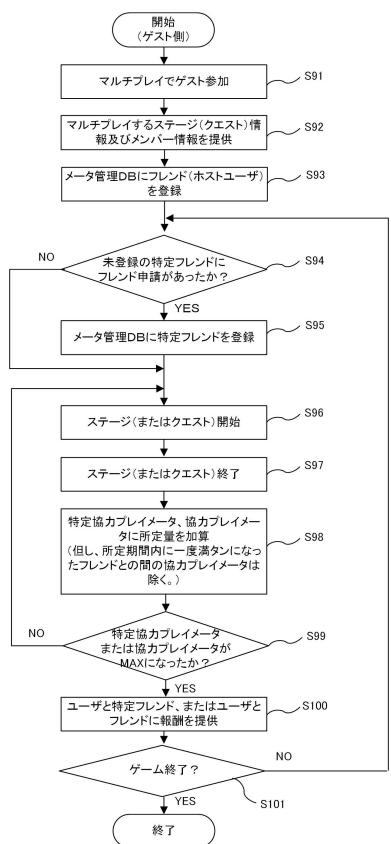


【図16】

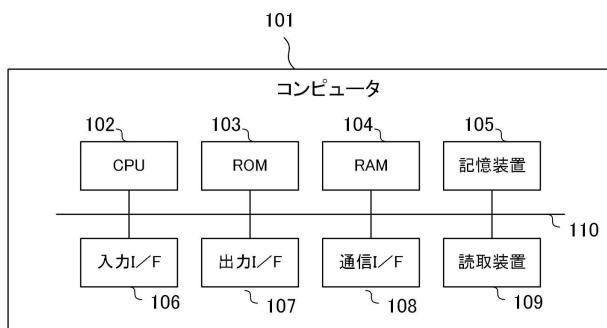


50

【図17】



【図18】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミクシィ内

(72)発明者 松本 雅矩

東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミクシィ内

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2015-066463(JP,A)

「ポケモンGO」、新たに”フレンド機能”の導入を発表！ ”ポケモン交換”の実装も間もなく  
！！， ファミ通.com[online]，2018年06月18日，インターネット<URL：<https://www.famitsu.com/news/201806/18159371.html>>，[2021年 8月17日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

A 6 3 F 9 / 2 4