

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7316667号**  
(P7316667)

(45)発行日 令和5年7月28日(2023.7.28)

(24)登録日 令和5年7月20日(2023.7.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/847 (2014.01)	A 6 3 F	13/847
A 6 3 F	13/795 (2014.01)	A 6 3 F	13/795
A 6 3 F	13/46 (2014.01)	A 6 3 F	13/46
A 6 3 F	13/45 (2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/812 (2014.01)	A 6 3 F	13/812

B

請求項の数 6 (全18頁)

(21)出願番号	特願2020-116539(P2020-116539)
(22)出願日	令和2年7月6日(2020.7.6)
(62)分割の表示	特願2019-164051(P2019-164051) の分割
原出願日	令和1年9月9日(2019.9.9)
(65)公開番号	特開2021-41140(P2021-41140A)
(43)公開日	令和3年3月18日(2021.3.18)
審査請求日	令和4年8月30日(2022.8.30)

(73)特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタインメント
(72)発明者	東京都中央区銀座一丁目11番1号 安喰 勇人
(72)発明者	東京都中央区銀座一丁目11番1号 渡部 和樹
(72)発明者	東京都中央区銀座一丁目11番1号 小野 沙和香
(72)発明者	東京都中央区銀座一丁目11番1号 榎本 智
(72)発明者	東京都中央区銀座一丁目11番1号 園田 訓之
審査官	東京都中央区銀座一丁目11番1号 岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びゲームシステム

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

対戦により得点を競う試合を行うゲームを制御するためのプログラムであって、複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれいずれか一つのグループに参加することを受け付ける参加受け付け手段と、

前記各グループに複数のユーザが参加した状態で、別々の前記グループに参加したユーザ間で前記試合を複数行うグループ戦を実行するとともに、前記グループ戦の前記各試合の結果に基づいて、一試合での得点に準じた前記各グループの点数を決定するように制御するグループ戦制御手段と、

前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で前記試合を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段としてコンピュータを機能させ、前記グループ戦の点数と、前記代表戦の点数とに基づいて、前記グループ間の勝敗が決まる特徴とするプログラム。

**【請求項2】**

前記代表ユーザを特定する代表ユーザ特定手段として前記コンピュータを機能させることを特徴とする請求項1に記載のプログラム。

**【請求項3】**

前記グループに参加したユーザが前記代表戦を観戦するための観戦手段として前記コンピュータを機能させることを特徴とする請求項1又は2に記載のプログラム。

**【請求項4】**

対戦により得点を競う試合を行うゲームを制御するゲーム制御方法であって、複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれいずれか一つのグループに参加することを受け付けるステップと、

前記各グループに複数のユーザが参加した状態で、別々の前記グループに参加したユーザ間で前記試合を複数行うグループ戦を実行するとともに、前記グループ戦の前記各試合の結果に基づいて、一試合での得点に準じた前記各グループの点数を決定するように制御するステップと、

前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で前記試合を行う代表戦を実行するように制御するステップとを有し、

前記グループ戦の点数と、前記代表戦の点数とに基づいて、前記グループ間の勝敗が決まる特徴とするゲーム制御方法。

10

#### 【請求項 5】

対戦により得点を競う試合を行うゲームを制御するゲーム制御装置であって、複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれいずれか一つのグループに参加することを受け付ける参加受け付け手段と、

前記各グループに複数のユーザが参加した状態で、別々の前記グループに参加したユーザ間で前記試合を複数行うグループ戦を実行するとともに、前記グループ戦の前記各試合の結果に基づいて、一試合での得点に準じた前記各グループの点数を決定するように制御するグループ戦制御手段と、

前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で前記試合を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段とを備え、

20

前記グループ戦の点数と、前記代表戦の点数とに基づいて、前記グループ間の勝敗が決まる特徴とするゲーム制御装置。

#### 【請求項 6】

対戦により得点を競う試合を行うゲームを実行するゲームシステムであって、複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれいずれか一つのグループに参加することを受け付ける参加受け付け手段と、

前記各グループに複数のユーザが参加した状態で、別々の前記グループに参加したユーザ間で前記試合を複数行うグループ戦を実行するとともに、前記グループ戦の前記各試合の結果に基づいて、一試合での得点に準じた前記各グループの点数を決定するように制御するグループ戦制御手段と、

30

前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で前記試合を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段とを備え、

前記グループ戦の点数と、前記代表戦の点数とに基づいて、前記グループ間の勝敗が決まる特徴とするゲームシステム。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びゲームシステムに関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来、選手キャラクタを使用してチームを編成して、対戦相手チームと対戦を行うことのできるサッカーゲームが提供されている。

40

この種のサッカーゲームに関して、例えば特許文献1には、コンピュータの制御により対戦が実行される「皆のサッカーゲーム」と、各ユーザが対戦する「各自のサッカーゲーム」とが実行され、「各自のサッカーゲーム」でユーザに付与される応援ポイントを、「皆のサッカーゲーム」のサッカーチームに付与できるようにすることが開示されている。各ユーザが応援ポイントを付与した「皆のサッカーゲーム」のサッカーチームが対戦で有利になり、また、応援ポイントを付与した各ユーザには報酬が与えられ、これにより、ユーザは対戦を支援している感覚を味わうことができる。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-202317号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

対戦を行うゲームにおいて、ユーザが自分でプレイして楽しむだけでなく、大勢のユーザが参加して一体感を楽しめるようにできれば、ゲームの趣向性を向上させることができ。 10

【0005】

本発明は上述の問題点に鑑みてなされたものであり、ゲームの趣向性を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係るプログラムは、対戦を行うゲームを制御するためのプログラムであって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて前記各グループの点数を決定するグループ戦を実行するように制御するグループ戦制御手段と、前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で対戦を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段としてコンピュータを機能させる。 20

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】実施形態に係るゲームシステムの構成例を示す図である。

【図2】参加型オンラインイベントの概要を説明するための図である。

【図3】参加型オンラインイベントを実現するための機能構成例を示すブロック図である。 30

【図4】ポイント関連付け部が実行するポイントの計算処理を示すフローチャートである。

【図5】ゲーム装置の表示部の表示例を示す図である。

【図6】ゲーム装置の表示部の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、添付図面を参照して、本発明の好適な実施形態について説明する。

本実施形態では、選手キャラクタを使用してチームを編成して、対戦相手チームとオンライン対戦（以下、「試合」と呼ぶ）を行うことのできるサッカーゲームを説明する。本実施形態のサッカーゲームでは、現実世界の複数国のサッカーリーグに属するクラブチームや複数のナショナルチーム、現実世界のサッカー選手を模した選手キャラクタが提供される。各ユーザは、自分が利用するユーザチームを決めて、選手キャラクタを所属させることによって、サッカーゲームをプレイすることになる。 40

【0009】

【ゲームシステムの構成】

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の構成例を示す図である。本実施形態に係るゲームシステム1は、サーバ装置30と、各ユーザのゲーム装置10とが、ネットワーク20を介して有線又は無線により相互にデータ送受信可能に接続される。

【0010】

ゲーム装置10は、例えば家庭用ゲーム機、スマートフォン等の携帯型通信装置、携帯型ゲーム専用機器、パーソナルコンピュータ、タブレット等により構成される。ゲーム装置10は、CPU11と、ROM12と、RAM13と、通信部14と、操作部15と、

10

20

30

40

50

表示部 16 と、記憶装置 17 とを備える。なお、図 1 では、一台のゲーム装置 10 のハードウェア構成を示すが、他のゲーム装置 10 のハードウェア構成も同様であり、その図示を省略する。

#### 【 0 0 1 1 】

CPU 11 は、ROM 12 に記憶された制御プログラムを RAM 13 に読み出して各種処理を実行する。ROM 12 は、ゲーム装置 10 を動作させるために必要な制御プログラム（OS 等）を記憶する。ROM 12 に替えてフラッシュメモリ（NVRAM）を用いてもよい。RAM 13 は、CPU 11 の主メモリ、ワークエリア等の一時記憶領域として用いられる。通信部 14 は、ネットワーク 20 を介してサーバ装置 30 やその他の外部装置との通信処理を行う。操作部 15 は、ユーザによる各種操作を受け付けるものであり、例えば家庭用ゲーム機に付属するコントローラや、表示部 16 に搭載されたタッチパネルがこれに該当する。表示部 16 は、ゲームの画面等各種情報を表示する。記憶装置 17 は、主にゲームに関するゲームプログラムや、ゲームに関連する各種データ等を記憶する。

10

#### 【 0 0 1 2 】

なお、ゲーム装置 10 の機能や処理は、CPU 11 が ROM 12 又は記憶装置 17 に格納されているプログラムを読み出し、このプログラムを実行することにより実現されるものである。また、他の例としては、CPU 11 は、ROM 12 等に記憶されたプログラムを読み出すのではなく、SD カード等の着脱可能な記憶媒体に格納されているプログラムを読み出してもよい。また、プログラムをコンピュータに供給するための手段は、プログラムを格納した CD-ROM 等のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体やプログラムを伝送するインターネット等の伝送媒体であってもよい。

20

#### 【 0 0 1 3 】

サーバ装置 30 は、CPU 31 と、ROM 32 と、RAM 33 と、通信部 34 と、記憶装置 35 とを有する。

CPU 31 は、ROM 32 に記憶された制御プログラムを RAM 33 に読み出して各種処理を実行する。ROM 32 は、サーバ装置 30 を動作させるために必要な制御プログラム（OS 等）を記憶する。ROM 32 に替えてフラッシュメモリ（NVRAM）を用いてもよい。RAM 33 は、CPU 31 の主メモリ、ワークエリア等の一時記憶領域として用いられる。通信部 34 は、ネットワーク 20 を介してゲーム装置 10 やその他の外部装置との通信処理を行う。記憶装置 35 は、ゲームに関するプログラムや、ゲーム装置 10 を操作するユーザの ID 等のユーザ識別情報や、その他ゲームに必要なユーザ毎の各種情報を記憶する。なお、不図示のデータベース等にこれらの一部の情報を記憶するようにしてもよい。

30

#### 【 0 0 1 4 】

##### [ 参加型オンラインイベント ]

次に、ゲームシステム 1 において実施される参加型オンラインイベントについて説明する。

図 2 は、本実施形態の参加型オンラインイベントの概要を説明するための図である。以下では、参加型オンラインイベントのことを「大会」と呼ぶ。

大会は、予め設定された一定の期間（例えば数時間）で開催され、大勢のユーザ（多数のユーザ）が 2 つのグループに分かれて、グループ間の優劣、具体的には勝敗を競う。グループのことを「勢力」と呼ぶ。

40

大会を開催するにあたり、大会運営者によって所定のテーマが定められ、所定のテーマに従って 2 つの勢力 A、B が設定される。例えばダービーマッチをテーマとして、ダービーマッチを行う一方のクラブチームを応援する勢力 A、他方のクラブチームを応援する勢力 B を設定する。現実世界でダービーマッチがあるとき、例えばその数日前から前日にかけて、毎日、ダービーマッチを行う一方のクラブチームを応援する勢力 A、他方のクラブチームを応援する勢力 B を設定する大会を開催すれば、現実世界のダービーマッチを盛り上げるとともに、大会への参加者を増やすといった相乗効果が期待される。

#### 【 0 0 1 5 】

50

なお、2つの勢力A、Bは、上述した例のように「単数チーム対単数チーム」に限られるものではなく、自由に設定することが可能である。

例えば現実世界のサッカーリーグでのマッチアップをテーマとして、あるサッカーリーグのある節でのホーム側を応援する勢力A、アウェー側を応援する勢力Bを設定する。ブラジルのサッカーリーグの第11節でのホーム側を応援する勢力A、アウェー側を応援する勢力Bを設定する等である。

また、現実世界の国際大会をテーマとして、その1次リーグ戦のある組を応援する勢力A、別の組を応援する勢力Bを設定する。欧州選手権の1次リーグ戦のB組を応援する勢力A、E組を応援する勢力Bを設定する等である。

また、現実世界の国別のサッカーリーグの仮想対決をテーマとして、ある国のサッカーリーグを応援する勢力A、別の国のサッカーリーグを応援する勢力Bを設定する。イングランドのサッカーリーグを応援する勢力A、スペインのサッカーリーグを応援する勢力Bを設定する等である。

#### 【0016】

図2の[1]勢力選択では、ユーザが勢力A、Bのうちいずれか一つの勢力を選択して参加する。これにより、大勢のユーザが勢力A、Bに分かれることになる。

#### 【0017】

大会が始まると、図2の[2]勢力戦が実行される。

勢力戦では、予め設定された一定の期間中に、勢力Aに参加したユーザ群のうち試合を希望するユーザと、勢力Bに参加したユーザ群のうち試合を希望するユーザとの間でマッチングが行われ、その結果に応じて1対1の試合（サッカーゲームの試合）が行われる。勢力戦の期間中は、多数の試合が並行して行われることになる。

勢力戦では、試合を行うことに応じて各ユーザにポイントが付与される。ポイントの具体例については後述する。

勢力戦の期間が終了すると、勢力Aに参加した複数のユーザのポイントを集計した結果に基づいて、勢力Aの点数が決定される。また、勢力Bに参加した複数のユーザのポイントを集計した結果に基づいて、勢力Bの点数が決定される。この点数は、サッカーの試合で一般的に想定される得点に準じた点数であり、勢力A、Bが獲得したポイントの比率に応じて、例えば勢力A対勢力B = 2対0、1対0、0対0、0対1、0対2のように決定される。図2の例では、勢力戦の結果、勢力A対勢力B = 0対1となっている。

#### 【0018】

勢力戦の期間が終了すると、次に図2の[3]代表戦が実行される。

代表戦では、勢力Aに参加したユーザ群の代表ユーザと、勢力Bに参加したユーザ群の代表ユーザとの間で試合が行われる。この試合での勢力Aの得点及び勢力Bの得点が、それぞれ勢力Aの点数及び勢力Bの点数になる。図2の例では、代表戦の結果、勢力A対勢力B = 3対0となっている。

なお、代表戦は、大会の参加者、すなわち勢力A、Bのいずれかに参加したユーザが、観戦できるようになっている。

#### 【0019】

代表戦が終了すると、図2の[4]結果に示すように、勢力戦の点数と、代表戦の点数との合計（勢力戦及び代表戦のトータルスコア）により、勢力A、Bの勝敗が決まる。このように勢力戦及び代表戦は、例えば、ホーム＆アウェー方式のファーストレグ及びセカンドレグに類似した位置付けであり、勢力戦の点数が代表戦でのアドバンテージになっている。代表戦の結果を踏まえて大会の最終的な勝敗が決まるので、代表戦が終了するまでユーザを惹きつけておくことができる。図2の例では、勢力戦及び代表戦のトータルスコアで、勢力A対勢力B = 3対1であり、勢力Aの勝利になっている。

#### 【0020】

##### [大会を実現するための機能構成]

図3は、大会を実現するための機能構成例を示すブロック図である。

ゲームシステム1において、参加受け付け部100と、勢力戦制御部200と、代表戦

10

20

30

40

50

制御部 300 を備えるゲーム制御装置が構成される。例えばサーバ装置 30 で、CPU 31 が ROM 32 又は記憶装置 35 に格納されているプログラムを読み出し、このプログラムを実行することにより、参加受け付け部 100、勢力戦制御部 200、及び代表戦制御部 300 の機能が実現される。

本実施形態では、参加受け付け部 100、勢力戦制御部 200、及び代表戦制御部 300 がそれぞれ参加受け付け手段、グループ戦制御手段、及び代表戦制御手段として機能する。

#### 【0021】

参加受け付け部 100 は、ゲーム装置 10 との通信処理により、ユーザが勢力 A、B のうちいずれか一つの勢力を選択して参加することを受け付ける。例えば上述したようにダービーマッチをテーマとして、ダービーマッチを行う一方のクラブチームを応援する勢力 A、他方のクラブチームを応援する勢力 B が設定されており、ユーザが勢力 A、B のうちいずれか一つの勢力を選択して参加することを受け付ける。参加受け付け部 100 は、ユーザを識別するためのユーザ識別情報を勢力 A、B に紐付けることにより、ユーザがどの勢力に参加しているかを管理する。参加受け付けは、大会の開催と同時に開始される。なお、勢力 A、B 間の参加人数が大きく偏らないようにするために、勢力 A、B 間の参加人数に偏りが生じたときに参加制限を設ける等してもよい。

なお、大会の開催と同時に参加受け受け及び勢力戦が開始されるようにしたが、例えば大会の開催時にまず参加受け付け期間を設け、参加受け付け期間が終了した後、勢力戦が開始されるようにしてもよい。また、大会が開催される前に参加を受け付けるようにしてもよい。

#### 【0022】

勢力戦制御部 200 は、以下に詳述するように、別々の勢力 A、B に参加したユーザ間で試合を行うことに応じて各勢力 A、B の点数を決定する勢力戦を実行するように制御する。勢力戦制御部 200 は、マッチング部 201 と、ポイント関連付け部 202 と、ポイント集計部 203 と、点数決定部 204 とを備える。

#### 【0023】

マッチング部 201 は、勢力戦の期間中に、別々の勢力 A、B に参加したユーザ間で試合を行うようにマッチングを行う。すなわち、マッチング部 201 は、勢力 A に参加したユーザ群のうち試合開始の操作を行ったユーザと、勢力 B に参加したユーザ群のうち試合開始の操作を行ったユーザとの間で、所定のルールに従ってマッチングを行う。所定のルールは限定されるものではないが、同レベルの相手と試合がマッチングされるようすれば、初級者から上級者まで皆が楽しむことができる。

#### 【0024】

マッチングが行われることにより対戦相手が決定すると、試合（ユーザ間の 1 対 1 のサッカーゲーム）が開始される。勢力戦の期間中は、多数の試合が並行して行われることになる。

なお、オンライン対戦では、ユーザのチームと、対戦相手チーム（ネットワーク上の他のユーザのチーム）との試合が、それぞれのゲーム装置 10 における操作に従って通信対戦で進行する。ユーザ及び他のユーザそれぞれの操作はネットワーク 20 を介してそれぞれのゲーム装置 10 間でやり取りされ、これにより通信対戦が実現され、試合状況が更新されていく。オンライン対戦における画面表示や操作等は本発明の要旨とするところではなく、公知のものを利用すればよく、その説明を省略する。

#### 【0025】

勢力戦での試合の規則は、予め設定されていてもよいし、大会毎に自由に設定できるようにしてもよい。例えば時間制が採用され、延長戦及びPK戦は行われないようにする。また、勢力戦の期間中は、同じユーザが何度も試合を行えるようにする。

#### 【0026】

また、勢力戦の試合を行うユーザチームに、ユーザが参加した勢力に合致する選手キャラクタがいる場合（以下、「味方選手キャラクタ」と呼ぶ）、味方選手キャラクタの所定

の能力（パラメータ）を向上させる。例えば勢力 A に現実世界のクラブチーム X が設定され、勢力 B に現実世界のクラブチーム Y が設定されているとする。この場合に、ユーザが勢力 A に参加しており、当該ユーザのユーザチームに、勢力 A のクラブチーム X に所属するサッカー選手の選手キャラクタがいれば、当該選手キャラクタが味方選手キャラクタになる。

一方、勢力戦の試合を行うユーザチームに、ユーザが参加した勢力とは別の勢力に合致する選手キャラクタがいる場合（以下、「敵選手キャラクタ」と呼ぶ）、敵選手キャラクタの所定の能力（パラメータ）を低下させる。上記の例でいえば、ユーザが勢力 A に参加しており、当該ユーザのユーザチームに、勢力 B のクラブチーム Y に所属するサッカー選手の選手キャラクタがいれば、当該選手キャラクタが敵選手キャラクタになる。

例えば選手キャラクタの所定の能力に影響を与えるコンディション（絶好調、好調、不調、絶不調）という概念を導入して、味方選手キャラクタには所定の能力をアップさせる絶好調を与え、敵選手キャラクタには所定の能力を低下させる絶不調を与える。

このように味方選手キャラクタ、敵選手キャラクタという概念を導入して、所定の能力を変動させることより、所定のテーマに沿った選手起用を考えるといった楽しみが増えるとともに、自分が参加する勢力や使用する選手キャラクタへの思い入れを強くするような作用も奏する。

#### 【0027】

勢力戦の期間を過ぎたら、勢力戦制御部 200 は各ゲーム装置 10 に勢力戦終了を通知し、各ゲーム装置 10 で勢力戦を終了する処理を行う。

#### 【0028】

ポイント関連付け部 202 は、別々の勢力 A、B に参加したユーザ間で試合を行うことに応じて特定されるポイントを、各ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付ける。勢力戦の期間中は、多数の試合が並行して行われ、試合が終了する毎に、ポイント関連付け部 202 は、この試合を行ったユーザに付与するポイントを特定し、ユーザ識別情報に関連付けて記憶する。勢力戦制御部 200 は試合を行った各ユーザのゲーム装置 10 にそれぞれのポイントを通知し、各ゲーム装置 10 が表示部 16 にポイントを表示する。

#### 【0029】

本実施形態で、ポイント関連付け部 202 は、試合を行ったユーザに付与するポイントを、ユーザチームの選手キャラクタに応じた評価値と、試合に応じた評価値とに基づいて計算する。

ここで、図 4 を参照して、ポイント関連付け部 202 が実行するポイントの計算処理を説明する。

#### 【0030】

ステップ S1 で、ポイント関連付け部 202 は、ユーザチームを編成するのに使用した選手キャラクタに応じた評価値（以下、「スカッド評価値」と呼ぶ）を計算する。

一例を説明すると、通常の選手キャラクタに対して、例えばボーナス値「100」を付与する。また、上述した味方選手キャラクタ（ユーザが参加した勢力に合致する選手キャラクタ）に対して、例えば通常の選手キャラクタよりも高いボーナス値「400」を付与する。また、上述した敵選手キャラクタ（ユーザが参加した勢力とは別の勢力に合致する選手キャラクタ）に対して、例えば通常の選手キャラクタよりも低いボーナス値「25」を付与する。なお、注目選手といった概念を導入し、注目選手に該当すれば、例えばボーナス値を 2 倍にする等してもよい。通常の選手キャラクタで注目選手であればボーナス値を「 $2 \times 100$ 」、味方選手キャラクタで注目選手であればボーナス値を「 $2 \times 400$ 」、敵選手キャラクタで注目選手であればボーナス値を「 $2 \times 25$ 」にする。

このようにポイント関連付け部 202 は、ユーザチームを編成するのに使用した各選手キャラクタのボーナス値を集計し、その結果に基づいて、予め定められた計算法により、スカッド評価値を計算する。

#### 【0031】

次に、ステップ S2 で、ポイント関連付け部 202 は、試合に応じた評価値を計算する。

10

20

30

40

50

一例を説明すると、試合の結果に応じて、評価値の基礎点を付与する。例えば得失点差が大きい状態で勝利すれば高い基礎点を付与し、得失点差が大きい状態で敗戦すれば低い基礎点を付与する。

そして、試合の対戦相手チームのパラメータに応じて基礎点を増減して、試合に応じた評価値とする。対戦相手チームのパラメータとしては、例えばチーム力やチーム完成度がある。チーム力は、ユーザチームを編成する選手キャラクタが有する所定の値を集計したパラメータである。また、チーム完成度は、監督のチーム適応率と選手の戦術適合率を表わすものであり、試合を重ねることでその値を上げることができるパラメータである。対戦相手チームのチーム力やチーム完成度が高ければ、対戦相手は強いチームであるといえ、基礎点を増やすように変更して、これを試合に応じた評価値とする。逆に、対戦相手チームのチーム力やチーム完成度が低ければ、対戦相手は弱いチームであるといえ、基礎点を減らすように変更して、これを試合に応じた評価値とする。

このようにポイント関連付け部 202 は、基礎点と対戦相手チームのパラメータに基づいて、予め定められた計算法により、試合に応じた評価値を計算する。

#### 【0032】

次に、ステップ S3 で、ポイント関連付け部 202 は、ステップ S1 において計算したスカッド評価値と、ステップ S2 において計算した試合に応じた評価値とに基づいて、予め定められた計算法により、試合を行ったユーザに付与するポイントを計算する。

#### 【0033】

以上のように、味方選手キャラクタであること、敵選手キャラクタであることを要素として、ユーザに付与するポイントが計算される。これにより、所定のテーマに沿った選手起用を考えるといった楽しみが増えるとともに、自分が参加する勢力や使用する選手キャラクタへの思い入れを強くするような作用も奏する。また、試合の結果を要素として、ユーザに付与するポイントが計算される。これにより、試合に勝利したいというユーザのモチベーションを高めることができる。さらに、対戦相手チームのパラメータを要素として、ユーザに付与するポイントが計算される。これにより、強い対戦相手チームとの試合に勝利したいというユーザのモチベーションを高めることができる。

本実施形態では、ポイント関連付け部 202 がポイント関連付け手段として機能する。

#### 【0034】

ポイント集計部 203 は、ポイント関連付け部 202 でユーザ識別情報に関連付けたポイントを勢力 A、B 別に集計する。

なお、ポイント集計部 203 において、勢力 A、B 別にポイントを集計するタイミングは限定されるものではない。例えば勢力戦の期間が終了したタイミングで、集計を行うようにしてもよい。或いは、勢力戦の期間中に、定期的に集計を行うようにしてもよい。この場合、勢力戦制御部 200 が各時点での集計結果をゲーム装置 10 に通知して、図 5 に示すように表示部 16 に集計結果を表すグラフ 501 を表示すれば、ユーザは勢力 A、B のポイント獲得の優勢をリアルタイムで確認することができる。また、勢力戦制御部 200 がゲーム装置 10 にユーザのポイント取得順位を通知して、図 5 に示すように表示部 16 に順位情報 502 を表示するようにしてもよい。

#### 【0035】

点数決定部 204 は、勢力戦の期間が終了すると、ポイント集計部 203 で勢力 A、B 別にポイントを集計した結果に基づいて、各勢力 A、B の点数を決定する。すなわち、点数決定部 204 は、勢力 A に参加したユーザのポイントを集計した結果に基づいて、勢力 A の点数を決定する。また、点数決定部 204 は、勢力 B に参加したユーザのポイントを集計した結果に基づいて、勢力 B の点数を決定する。上述したように勢力 A、B が獲得したポイントの比率に応じて、例えば勢力 A 対勢力 B = 2 対 0、1 対 0、0 対 0、0 対 1、0 対 2 のように決定される。

本実施形態では、点数決定部 204 が点数決定手段として機能する。

#### 【0036】

次に、代表戦制御部 300 は、以下に詳述するように、勢力戦の後、勢力 A、B それぞ

れの代表ユーザ間で試合を行う代表戦を実行するように制御する。代表戦制御部300は、エントリー受け付け部301と、代表ユーザ特定部302と、観戦部303と、報酬関連付け部304とを備える。

#### 【0037】

エントリー受け付け部301は、勢力戦の期間の終了後、エントリー期間を設定し、ゲーム装置10との通信処理により、勢力A、Bそれぞれの代表ユーザになるためのエントリーを受け付ける。勢力Aに参加したユーザは勢力Aの代表ユーザになるためのエントリーが可能であり、勢力Bに参加したユーザは勢力Bの代表ユーザになるためのエントリーが可能である。例えば図6に示すように、ゲーム装置10の表示部16にエントリーボタン601を設けたエントリー画面を表示し、エントリーを受け付ける。この場合に、各勢力A、Bにおいて、ポイント取得順位の例えば上位100位までがエントリーできる等のエントリー条件を設定するようにしてもよい。また、エントリー画面に観戦ボタン602を設け、観戦を促す。

このように勢力戦の期間の終了後、引き続き代表ユーザになるためのエントリーを受け付けることにより、勢力戦から代表戦への一連の流れを形成することができる。間延びしてユーザの興味が薄れないように、例えばエントリー期間は、勢力戦の期間が終了した直後において、数十秒から数分程度に設定される。

本実施形態では、エントリー受け付け部301がエントリー受け付け手段として機能する。

#### 【0038】

代表ユーザ特定部302は、エントリー受け付け部301でエントリーを受け付けたユーザから代表ユーザを特定する。代表ユーザ特定部302は、例えばエントリーしたユーザのうち、勢力Aでのポイント取得順位の最上位者を勢力Aの代表ユーザに選出し、また、勢力Bでのポイント取得順位の最上位者を勢力Bの代表ユーザに選出する。このようにポイント取得順位の最上位者を代表ユーザとすることにより、代表戦はレベルの高い試合になり、代表戦を観戦しようという動機付けにもなる。

代表ユーザが特定されることにより、勢力Aの代表ユーザと勢力Bの代表ユーザのワンマッチ形式で試合が開始される。

#### 【0039】

代表戦での試合の規則は、予め設定されていてもよいし、大会毎に自由に設定できるようにもよい。例えば時間制が採用され、勢力戦及び代表戦のトータルスコアが同点のとき、延長戦及びPK戦が行われるようにする。

また、勢力戦の試合と同様、味方選手キャラクタの所定の能力を向上させたり、敵選手キャラクタの所定の能力を低下させたりするようにしてもよい。

本実施形態では、代表ユーザ特定部302が代表ユーザ特定手段として機能する。

#### 【0040】

観戦部303は、勢力A、Bに参加したユーザが代表戦を観戦するように制御する。観戦部303は、観戦を希望するユーザのゲーム装置10に対して、代表戦を観戦可能にするように試合データを、ネットワーク20を介して配信する。

本実施形態では、観戦部303が観戦手段として機能する。

#### 【0041】

報酬関連付け部304は、所定の条件に従って各ユーザに付与する所定の報酬を、各ユーザのユーザ識別情報に関連付ける。所定の報酬は、例えばゲーム内通貨、ゲームで使用可能なアイテム、ガチャを行う権利等、ユーザにとって有益なものであればよい。

例えば勢力戦で試合を行ったユーザに対して、貢献の度合いを表すことになる取得ポイントに応じた所定の報酬を付与する。また、勢力の勝敗（勢力戦及び代表戦のトータルスコア）応じた所定の報酬を付与する。また、代表戦を行ったユーザに対して、所定の報酬を付与する。また、代表戦を観戦したユーザに対して、所定の報酬を付与する。代表戦を観戦したユーザに所定の報酬を付与することにより、代表戦の観戦者を増やして、大会を盛り上げることができる。

10

20

30

40

50

本実施形態では、報酬関連付け部 304 が報酬関連付け手段として機能する。

#### 【0042】

なお、図 3 に示す各部の機能をサーバ装置 30 が実現するものとして説明したが、すべて又は一部の機能をゲーム装置 10 が実現するようにしてもよい。例えば勢力戦制御部 200 のポイント関連付け部 202 の機能は、ゲーム装置 10 が実現するようにし、各ゲーム装置 10 で特定したポイントをサーバ装置 30 に収集するようにしてもよい。

#### 【0043】

以上のように、所定のテーマに従って 2 つの勢力 A、B が設定された状態で、別々の勢力 A、B に参加したユーザ間で試合を行うことに応じて各勢力 A、B の点数を決定する勢力戦を実行し、続いて勢力 A、B それぞれの代表ユーザ間で試合を行う代表戦を実行する。これにより、ユーザが自分でプレイして楽しむだけでなく、大勢のユーザが参加して一体感を楽しむことがで、ゲームの趣向性を向上させることができる。

10

#### 【0044】

具体的には、大勢（多数）のユーザが勢力 A、B に分かれた上で、勢力戦において、各ユーザが試合を行ってポイントを取得することにより自分が参加する勢力の点数が決定されるので、自分が参加する勢力の勝利に貢献するといった一体感を楽しむことができる。

そして、勢力戦に続く代表戦において、代表ユーザは、勢力戦での点数を引き継いで、皆の代表という緊張感を持って試合を行うことになり、一体感を楽しむことができる。また、代表ユーザ以外のユーザは、自分が参加し、貢献した勢力を応援するかたちで、一体感を楽しむことができる。同じテーマの下で勢力戦に続いて代表戦が行われ、代表戦が最終的な勝敗につながるので、多くのユーザが代表戦を観戦するようになる。

20

#### 【0045】

このように多方面に受け入れられる e sports (e スポーツ) 大会にも利用可能な仕組みを提供することができる。e sports の要素の一つとして、他人のゲームプレイの観戦があるが、本実施形態のような大会を重ねることで、ゲームを観戦するといった文化を根付かせる契機にもなる。

#### 【0046】

##### [4. 变形例]

本発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上記の実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。

30

上記実施形態では、エントリーしたユーザのうち、ポイント取得順位の最上位者を代表ユーザに選出するとしたが、それに替えて又はそれに加えて他の要件で代表ユーザを選出するようにしてもよい。例えばエントリーしたユーザから抽選で代表ユーザを選出する。抽選で代表ユーザを選出する場合でも、エントリーの条件を厳しくすれば、代表戦を高いレベルに維持することができる。

また、エントリーしたユーザから代表ユーザが特定されるのではなく、代表ユーザが予め特定されているようにしてもよい。例えば勢力 A、B それぞれに有名人がゲストユーザとして参加する大会を開催し、ゲストユーザが代表ユーザになることが予め決められているようにする。

なお、代表ユーザは、必ずしも 1 名でなくてもよい。

40

#### 【0047】

また、上記実施形態では、代表戦で一試合だけが行われる例を説明したが、代表戦で複数の試合が行われるようにしてもよい。例えば所定の基準で初級者、中級者、上級者のクラスを分けて、初級者用の代表戦、中級者用の代表戦、上級者用の代表戦をそれぞれ行うようにする。この場合に、例えば上級者用の代表戦においては、上述したようにポイント取得順位の最上位者を代表ユーザに選出するようにして、代表戦がレベルの高い試合になるようにする一方で、例えば初級者用の代表戦においては、エントリーしたユーザから抽選で代表ユーザを選出するようにしてもよい。これにより、ゲームは上手ではないが、自分が代表に選出される可能性があるといった楽しみを与えることができる。

また、初級者用の勢力戦、中級者用の勢力戦、上級者用の勢力戦にクラスを分けるよう

50

にしてもよい。

また、大会自体を、同じテーマの下で例えば初級者用、中級者用、上級者用にクラス分けして開催するようにしてもよい。このようにクラス分けすると、各クラスにおいて代表戦に出場するチャンスが得やすくなるので、代表戦をプレイする楽しみをユーザに与えることができる。また、各ユーザに、それぞれ上のクラスを目指すような目標を設定することも可能となる。

#### 【0048】

また、上記実施形態では、2つの勢力A、Bを設定する例を説明したが、3以上の勢力を設定するようにしてもよい。例えば3つの勢力A、B、Cを設定した場合、代表戦でA対B、A対C、B対Cの3試合が行われるようにする。

10

#### 【0049】

また、上記実施形態では、ユーザが各々のユーザチームを使用する例を説明したが、プリセットチームを使用する大会を開催するようにしてもよい。例えば勢力Aに現実世界のクラブチームXが設定され、勢力Bに現実世界のクラブチームYが設定されている大会であれば、勢力AではクラブチームX及びそこに所属する選手を模したプリセットチームを使用し、勢力BではクラブチームY及びそこに所属する選手を模したプリセットチームを使用する。この場合、上述した味方選手キャラクタや敵選手キャラクタによる所定の能力の変動やボーナス値の変動はオフにし、スカッド評価値を一定値に固定する等の設定にすればよい。このようにすると、ユーザ毎に使う選手キャラクタの能力値の差がなくなるの、ユーザのゲームをプレイスキルに注目した対戦を開催することができる。

20

#### 【0050】

また、勢力A、Bそれぞれに複数のクラブチームが含まれる場合、ユーザが勢力を選択した後、選択した勢力からさらにクラブチームを1つ選択するようにしてもよい。例えば上述したようなサッカーリーグの仮想対決をテーマとして、一例としてイングランドのサッカーリーグを応援する勢力A、スペインのサッカーリーグを応援する勢力Bが設定されている場合に、勢力Aを選択したならば、さらにイングランドのサッカーリーグのクラブチームを1つ選択する。この場合、味方選手キャラクタは、ユーザが選択したクラブチームを基準にして決められる。

同様に、勢力A、Bそれぞれに複数のナショナルチームが含まれる場合、ユーザが勢力を選択した後、選択した勢力からさらにナショナルチーム（すなわち国籍）を1つ選択するようにしてもよい。例えば上述したような国際大会をテーマとして、一例として欧洲選手権の1次リーグ戦のB組を応援する勢力A、E組を応援する勢力Bが設定されている場合に、勢力Aを選択したならば、さらにB組のナショナルチームを1つ選択する。この場合、味方選手キャラクタは、ユーザが選択した国籍を基準にして決められる。リーグやナショナルチーム等のように、勢力に属する選手キャラクタが多くなると、ユーザチームに所属する味方選手キャラクタも多くなる傾向がある。味方選手キャラクタが多くなると、その分、味方選手キャラクタの特徴が損なわれてしまう。この点、上記したように、クラブチームを1つ選択させたり、国籍を1つ選択させたりすれば、ユーザが選択した勢力に該当する味方選手キャラクタを適正数に抑えることができるので、味方選手キャラクタの特徴が損なわれることを防止できる。

30

#### 【0051】

また、上記実施形態では、ユーザ識別情報に関連付けるポイントを計算するようにしたが、例えば予め用意されたテーブルデータに基づいてポイントを決定することによりポイント特定するようにしてもよい。この場合も、味方選手キャラクタであること、敵選手キャラクタであること、試合の結果、対戦相手チームのパラメータを要素として、テーブルデータからポイントを決定するようにしてもよい。テーブルデータからポイントを決定することで処理速度を早くすることができる。また、テーブルデータをプログラムとは別に管理することで、後からポイントの内容を容易に変更することができる。

40

#### 【0052】

また、上記実施形態では、サッカーに関連するテーマで2つの勢力A、Bを設定するよ

50

うにしたが、サッカーとはまったく関連しないテーマで2つの勢力A、Bを設定するよう にしてもよい。ビール派を勢力A、ワイン派を勢力Bとする等である。現実世界のサッカ オフシーズンでのイベントやゲームイベントとして利用することができる。この場合においても、勢力を選択させた後、チームを選択することによって、味方選手キャラクタ を設定するようにしてもよい。

#### 【0053】

なお、上記実施形態では、サッカーゲームを例にしたが、これに限られるものではない。本発明は、対戦を行うゲームであれば適用可能であり、例えばサッカー以外のスポーツ ゲーム（野球ゲーム等）、格闘ゲーム、戦闘ゲーム、陣取りゲーム、レースゲーム等であつてもよい。

10

#### 【0054】

##### [5.付記]

本発明は、例えば以下のように把握される。

##### (1)

本発明の一態様に係るプログラムは、対戦を行うゲームを制御するためのプログラムであつて、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段（100）と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて特定されるポイントを、ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付けるポイント関連付け手段（202）と、前記ポイント関連付け手段（202）で前記ユーザ識別情報に関連付けた前記ポイントを前記グループ別に集計した結果に基づいて、前記各グループの点数を決定する点数決定手段（204）としてコンピュータを機能させる。

20

#### 【0055】

##### (8)

本発明の一態様に係るプログラムは、対戦を行うゲームを制御するためのプログラムであつて、所定のテーマに従って設定された2つのグループのうちから、いずれか一方のグループを選択させてユーザに参加させる参加受け付け手段と、いずれか一方のグループに 参加するユーザと、いずれか他方のグループに参加するユーザとの間で対戦を行うことに応じて特定されるポイントを、ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付けるポイント関連付け手段と、前記ポイント関連付け手段で前記ユーザ識別情報に関連付けた前記ポイントを前記グループ別に集計した結果に基づいて、前記各グループの点数を決定する点数決定手段としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

30

#### 【0056】

##### (9)

本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、対戦を行うゲームを制御するゲーム制御方法であつて、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付けるステップと、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて特定されるポイントを、ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付けるステップと、前記ユーザ識別情報に関連付けた前記ポイントを前記グループ別に集計した結果に基づいて、前記各グループの点数を決定するステップとを有する。

40

#### 【0057】

##### (10)

本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、対戦を行うゲームを制御するゲーム制御装置であつて、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段（100）と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて特定されるポイントを、ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付けるポイント関連付け手段（202）と、前記ポイント関連付け手段（202）で前記ユーザ識別情報に関連付けた前記ポイントを前記グループ別に集計した結果に基づいて、前記各グループの点

50

数を決定する点数決定手段（204）とを備える。

【0058】

(11)

本発明の一態様に係るゲームシステムは、対戦を行うゲームを実行するゲームシステムであって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段（100）と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて特定されるポイントを、ユーザを識別するためのユーザ識別情報に関連付けるポイント関連付け手段（202）と、前記ポイント関連付け手段（202）で前記ユーザ識別情報に関連付けた前記ポイントを前記グループ別に集計した結果に基づいて、前記各グループの点数を決定する点数決定手段（204）とを備える。

10

【0059】

上記（1）、（8）、（9）、（10）又は（11）に係る発明によれば、大勢のユーザが複数のグループに分かれた上で、各ユーザが対戦を行ってポイントを取得することにより自分が参加するグループの点数が決定されるので、自分が参加するグループの勝利に貢献するといった一体感を楽しむことができる。これにより、ユーザが自分でプレイして楽しむだけでなく、大勢のユーザが参加して一体感を楽しむことができ、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【0060】

(2)

20

本発明の一態様では、上記（1）の態様において、前記ポイント関連付け手段（202）は、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うときに、ユーザが参加した前記グループに合致する選手キャラクタが使用されることを要素として、当該ユーザの前記ユーザ識別情報に関連付ける前記ポイントを特定する。

(3)

本発明の一態様では、上記（2）の態様において、前記ポイント関連付け手段（202）は、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うときに、ユーザが参加した前記グループとは別の前記グループに合致する選手キャラクタが使用されることを要素として、当該ユーザの前記ユーザ識別情報に関連付ける前記ポイントを特定する。

上記（2）又は（3）に係る発明によれば、所定のテーマに沿った選手起用を考えるといった楽しみが増えるとともに、自分が参加するグループや使用する選手キャラクタへの思い入れを強くするような作用も奏する。

30

【0061】

(4)

本発明の一態様では、上記（1）乃至（3）のいずれか一つの態様において、前記ポイント関連付け手段（202）は、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行った結果を要素として前記ポイントを特定する。

上記（4）に係る発明によれば、対戦に勝利したいというユーザのモチベーションを高めることができる。

【0062】

(5)

40

本発明の一態様では、上記（1）乃至（4）のいずれか一つの態様において、前記ポイント関連付け手段（202）は、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うときの対戦相手のパラメータを要素として前記ポイントを特定する。

上記（5）に係る発明によれば、強い対戦相手との対戦に勝利したいというユーザのモチベーションを高めることができる。

【0063】

(6)

本発明の一態様では、上記（1）乃至（5）のいずれか一つの態様において、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うときに、ユーザが参加した前記グループに合

50

致する選手キャラクタの所定の能力を向上させる。

( 7 )

本発明の一態様では、上記(6)の態様において、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うときに、ユーザが参加した前記グループとは別の前記グループに合致する選手キャラクタの所定の能力を低下させる。

上記(6)又は(7)に係る発明によれば、所定のテーマに沿った選手起用を考えるといった楽しみが増えるとともに、自分が参加するグループや使用する選手キャラクタへの思い入れを強くするような作用も奏する。

【 0 0 6 4 】

( 1 2 )

10

本発明の一態様に係るプログラムは、対戦を行うゲームを制御するためのプログラムであって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段(100)と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて前記各グループの点数を決定するグループ戦を実行するように制御するグループ戦制御手段(200)と、前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で対戦を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段(300)としてコンピュータを機能させる。

【 0 0 6 5 】

( 1 8 )

20

本発明の一態様に係るゲーム制御方法は、対戦を行うゲームを制御するゲーム制御方法であって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付けるステップと、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて前記各グループの点数を決定するグループ戦を実行するように制御するステップと、前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で対戦を行う代表戦を実行するように制御するステップとを有する。

【 0 0 6 6 】

( 1 9 )

30

本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、対戦を行うゲームを制御するゲーム制御装置であって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段(100)と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて前記各グループの点数を決定するグループ戦を実行するように制御するグループ戦制御手段(200)と、前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で対戦を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段(300)とを備える。

【 0 0 6 7 】

( 2 0 )

本発明の一態様に係るゲームシステムは、対戦を行うゲームを実行するゲームシステムであって、所定のテーマに従って設定された複数のグループのうちから、複数のユーザがそれぞれ前記いずれか一つのグループを選択して参加することを受け付ける参加受け付け手段(100)と、別々の前記グループに参加したユーザ間で対戦を行うことに応じて前記各グループの点数を決定するグループ戦を実行するように制御するグループ戦制御手段(200)と、前記グループ戦の後、前記グループそれぞれの代表ユーザ間で対戦を行う代表戦を実行するように制御する代表戦制御手段(300)とを備える。

【 0 0 6 8 】

( 1 3 )

40

本発明の一態様では、上記(12)の態様において、前記代表ユーザを特定する代表ユーザ特定手段(302)として前記コンピュータを機能させる。

【 0 0 6 9 】

50

上記(12)、(13)、(18)、(19)又は(20)に係る発明によれば、大勢のユーザが複数のグループに分かれた上で、グループ戦において、各ユーザが対戦を行うことにより自分が参加する勢力の点数が決定されるので、自分が参加するグループの勝利に貢献するといった一体感を楽しむことができる。そして、グループ戦に続く代表戦において、代表ユーザは、皆の代表という緊張感を持って対戦を行うことになり、一体感を楽しむことができる。また、代表ユーザ以外のユーザは、自分が参加し、貢献したグループを応援するかたちで、一体感を楽しむことができる。これにより、ユーザが自分でプレイして楽しむだけでなく、大勢のユーザが参加して一体感を楽しむことができ、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【0070】

10

(14)

本発明の一態様では、上記(13)の態様において、前記グループ戦の期間の終了後、所定の期間を設定し、前記代表ユーザになるためのエントリーを受け付けるエントリー受け付け手段(301)として前記コンピュータを機能させ、前記代表ユーザ特定手段(302)は、前記エントリー受け付け手段(301)でエントリーを受け付けたユーザから前記代表ユーザを特定する。

上記(14)に係る発明によれば、グループ戦の期間の終了後、引き続き代表ユーザになるためのエントリーを受け付けることにより、グループ戦から代表戦への一連の流れを形成することができる。

【0071】

20

(15)

本発明の一態様では、上記(12)乃至(14)のいずれか一つの態様において、前記グループ戦の点数と、前記代表戦の結果とに基づいて、前記グループ間の優劣が決まる。

上記(15)に係る発明によれば、代表戦まで進んで最終的な優劣が決まるので、代表戦が終了するまでユーザを惹きつけておくことができる。

【0072】

30

(16)

本発明の一態様では、上記(12)乃至(15)のいずれか一つの態様において、前記グループに参加したユーザが前記代表戦を観戦するための観戦手段(303)として前記コンピュータを機能させる。

上記(16)に係る発明によれば、代表戦を観戦しながら、自分が参加し、貢献したグループを応援することができる。

【0073】

30

(17)

本発明の一態様では、上記(16)の態様において、前記代表戦を観戦したユーザを識別するためのユーザ識別情報に、所定の報酬を関連付ける報酬関連付け手段(304)として前記コンピュータを機能させる。

上記(17)に係る発明によれば、代表戦の観戦者を増やすことができる。

【符号の説明】

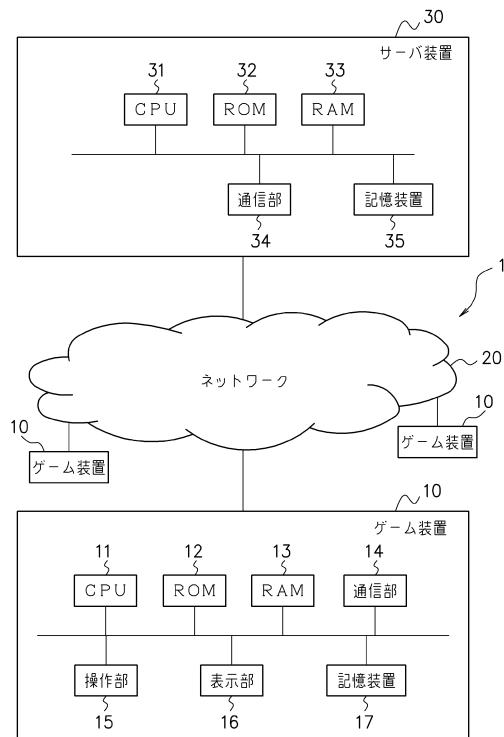
【0074】

40

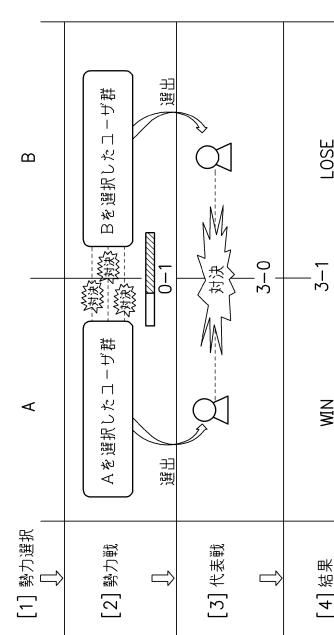
1：ゲームシステム、10：ゲーム装置、20：ネットワーク、30：サーバ装置、11、31：CPU、12、32：ROM、13、33：RAM、14、34：通信部、15：操作部、16：表示部、17、35：記憶装置、100：参加受け付け部、200：勢力戦制御部、201：マッチング部、202：ポイント関連付け部、203：ポイント集計部、204：点数決定部、300：代表戦制御部、301：エントリー受け付け部、302：代表ユーザ特定部、303：観戦部、304：報酬関連付け部

【図面】

【図 1】



【図 2】



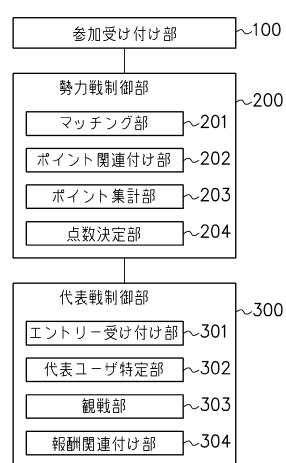
10

20

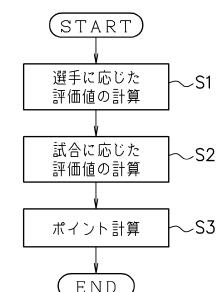
30

40

【図 3】

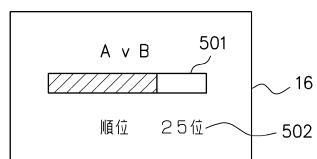


【図 4】

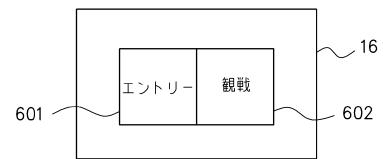


50

【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開2018-117667 (JP, A)  
特開2017-143989 (JP, A)  
特開2018-122021 (JP, A)  
特開2016-182196 (JP, A)  
特開2017-192712 (JP, A)  
特開2011-087715 (JP, A)  
韓国公開特許第10-2017-0046254 (KR, A)  
熱いスコア対抗戦や強豪プレイヤーによる名試合で大盛況！『プロ野球スピリッツA』リアルイベント“プロスピA ファンフェスタ in 東京”会場リポート，ファミ通APP，2018年11月19日，[https://app.famitsu.com/20181119\\_1381879/](https://app.famitsu.com/20181119_1381879/)，[検索日 2023年6月22日]  
黒い砂漠運営チーム，3/14(水)ギルド決戦・個人決戦導入予告のご案内，黒い砂漠 REMASTERED，[online]，2018年03月13日，<https://blackdesert.pmang.jp/notices/1401>，[2019年12月19日検索]，インターネット
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A 63 F 9 / 24、13 / 00 - 13 / 98