

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7150346号  
(P7150346)

(45)発行日 令和4年10月11日(2022.10.11)

(24)登録日 令和4年9月30日(2022.9.30)

(51)国際特許分類 F I  
 A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69  
 A 6 3 F 13/792 (2014.01) A 6 3 F 13/792  
 A 6 3 F 13/828 (2014.01) A 6 3 F 13/828

請求項の数 9 (全46頁)

(21)出願番号	特願2020-42411(P2020-42411)	(73)特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(22)出願日	令和2年3月11日(2020.3.11)	(74)代理人	110000338 特許業務法人HARAKENZO WORLD PATENT & TRADE MARK
(65)公開番号	特開2021-142075(P2021-142075 A)	(72)発明者	中田 智大 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(43)公開日	令和3年9月24日(2021.9.24)	(72)発明者	石井 浩二 東京都中央区銀座一丁目11番1号
審査請求日	令和2年12月22日(2020.12.22)	(72)発明者	徳 永 将規 東京都中央区銀座一丁目11番1号
特許法第30条第2項適用 1. 公開日 令和1年10月25日 2. ウェブサイトのアドレス <a href="https://itunes.apple.com/jp/app/id930350602">https://itunes.apple.com/jp/app/id930350602</a> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.pesclubmanager">https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.pesclubmanager</a> 3. 公開者 株式会社コナミデジタルエンタテインメント		(72)発明者	小林 靖典 東京都中央区銀座一丁目11番1号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、ゲームシステム及び方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

1又は複数のコンピュータに、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してそれぞれポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、前記ポイントに加えて追加のポイントを付与する付与ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項2】

前記複数のミッションには、互いに異なる属性が関連付けられた複数の属性有りミッションが含まれている、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記ユーザに関連付けられた消費価値の消費と引き換えに、前記複数のミッションに含まれる1以上の属性有りミッションを前記ユーザに関連付ける引換ステップ、を前記1又は複数のコンピュータにさらに実行させる、

請求項1又は2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記特定の事象には、複数の種類があり、少なくとも1種類の特定の事象は、前記ユーザに関連付けられたキャラクタが有するパラメータが所定の条件を満たしたことであり、前記少なくとも1種類の特定の事象の属性は、当該キャラクタに関連付けられた属性である、

請求項1から3の何れか1項に記載のプログラム。

【請求項5】

前記ユーザに関連付けられた各属性有りミッションに付与されたポイントの累積に応じて、当該属性有りミッションに関連付けられた属性に応じた報酬を、前記ユーザに付与する報酬付与ステップ、を前記1又は複数のコンピュータにさらに実行させる、

請求項1から4の何れか1項に記載のプログラム。

10

【請求項6】

前記付与ステップでは、前記ゲームの進行によって前記特定の事象が生じた場合、前記複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられていない1以上のミッションに対してそれぞれポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、前記ポイントに加えて追加のポイント

を付与する、

請求項1から5の何れか1項に記載のプログラム。

【請求項7】

前記ミッションには、前記ミッションに付与されるポイントの累積値に関する段階的な条件が関連付けられており、

前記段階的な条件の各々に個別の報酬が対応している、

請求項1から請求項6の何れか1項に記載のプログラム。

20

【請求項8】

ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、

前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してそれぞれポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、前記ポイントに加えて追加のポイント

を付与する付与部と、

を含むゲームシステム。

30

【請求項9】

1又は複数のコンピュータが実行する方法であって、

ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、

前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してそれぞれポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、前記ポイントに加えて追加のポイント

を付与する付与ステップと、

を含む方法。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、コンピュータを用いて実現するゲームにおいてユーザに報酬を付与する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

コンピュータを用いて実現するゲームにおいて、ユーザ操作に基づきミッションが達成されると当該ユーザに報酬を付与する技術が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【0003】

【文献】特開2018-11632号公報(2018年1月25日公開)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載された技術では、ミッションの興趣性を向上させる観点において改善の余地がある。

【0005】

本発明の一態様は、コンピュータを用いて実現するゲームにおいて、ミッションの興趣性を向上させる技術を実現することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決するために、本発明の一態様に係るプログラムは、1又は複数のコンピュータに、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与ステップと、を実行させる。

【0007】

20

また、本発明の一態様に係るゲームシステムは、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与部と、を含む。

【0008】

また、本発明の一態様に係る方法は、1又は複数のコンピュータが実行する方法であって、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与ステップと、を含む。

30

【発明の効果】

【0009】

本発明の一態様によれば、コンピュータを用いて実現するゲームにおいて、ミッションの興趣性を向上させる技術を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

40

【図1】本発明の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施形態に係るユーザ端末のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施形態に係るゲームサーバのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】本発明の実施形態に係るユーザ端末の機能構成の一例を示すブロック図である。

【図5】本発明の実施形態に係るゲームサーバの機能構成の一例を示すブロック図である。

【図6】本発明の実施形態に係るゲームの一部の流れを例示した図である。

【図7】本発明の実施形態に係るユーザ情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図8】本発明の実施形態に係るキャラクタ情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図9】本発明の実施形態に係るミッション情報のデータ構造の一例を示す図である。

50

【図 1 0】本発明の実施形態に係るトップメニューにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 1】本発明の実施形態に係るチーム編成パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 2】本発明の実施形態に係る試合パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 3】本発明の実施形態に係る人事パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 4】本発明の実施形態に係る人事パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 5】本発明の実施形態に係る人事パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の実施形態に係るユーザ情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

10

【図 1 7】本発明の実施形態に係るユーザ情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 8】本発明の実施形態に係るミッション情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 1 9】本発明の実施形態に係るミッション情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 2 0】本発明の実施形態に係るミッション情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 2 1】本発明の実施形態に係るミッション情報パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

20

【図 2 2】本発明の実施形態に係る通知パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 2 3】本発明の実施形態に係る選手育成パートにおけるゲーム画像の一例を示す図である。

【図 2 4】本発明の実施形態に係るゲームの一部の流れを示すフローチャートである。

【図 2 5】本発明の実施形態に係る選手キャラクタの成長曲線を例示した図である。

【図 2 6】本発明の実施形態に係る選手キャラクタの成長曲線を例示した図である。

【図 2 7】本発明の実施形態に係る選手キャラクタの成長曲線を例示した図である。

【図 2 8】本発明の実施形態に係るゲームシステムがサポーターズパスに対しポイントを付与する処理の流れを例示するフローチャートである。

【図 2 9】本発明の実施形態に係るミッション情報を例示した図である。

30

【図 3 0】本発明の実施形態に係るゲームシステムがサポーターズパスに対し付与するポイントを例示した図である。

【図 3 1】本発明の実施形態に係るゲームシステムがユーザに報酬を付与する処理の流れを例示するフローチャートである。

【図 3 2】本発明の実施形態に係るゲームシステムがサポーターズパスを販売する処理の流れを例示するフローチャートである。

【図 3 3】本発明の実施形態に係るゲームシステムがサポーターズパスの有効期限を管理する処理の流れを例示するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

40

〔実施形態〕

<ゲームシステム1の構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の構成の一例を示すブロック図である。ゲームシステム1(システム)は、ユーザ端末10-1(コンピュータ、端末装置)、ユーザ端末10-2、・・・ユーザ端末10-N、及びゲームサーバ30(サーバ)を備えている。これらの装置は、インターネットを含むネットワークNを介して接続される。ユーザ端末10-1、ユーザ端末10-2、・・・ユーザ端末10-Nは、同様の構成であるため、特に区別しない場合には、「-1」、「-2」等の記載を省略してユーザ端末10として説明する。

【0012】

50

ユーザ端末 10 は、ユーザが利用するコンピュータである。ユーザ端末 10 の例として、P C (Personal Computer)、タブレット P C、スマートフォン及びフィーチャーフोन等の携帯電話機、携帯情報端末 (P D A : Personal Digital Assistant)、据え置き型ゲーム機、及び携帯ゲーム機等が挙げられる。

【0013】

ゲームサーバ 30 は、ユーザ端末 10 にゲームを提供するための、サーバ機能を有するコンピュータ (装置) である。ゲームサーバ 30 は、ユーザ端末 10 に、ゲームサーバ 30 と通信しながら進行するゲームを提供する。ゲームは、ユーザ端末 10 に予めインストールされたゲームであればよい。

【0014】

(ユーザ端末 10 のハードウェア構成)

図 2 は、本実施形態に係るユーザ端末 10 のハードウェア構成の一例を示す図である。ユーザ端末 10 は、例えば、プロセッサ 11、通信部 12、入力部 13、記憶部 14、及び表示部 15 を備え、ネットワーク N を介して接続されたゲームサーバ 30 及び他の装置等と通信部 12 を介して通信する。これらの構成要素は、バス 17 を介して相互に通信可能に接続されている。プロセッサ 11 は、C P U (Central Processing Unit)、G P U (Graphics Processing Unit) 等の集積回路を含んで構成され、記憶部 14 に記憶された各種プログラムを実行し、ユーザ端末 10 の各部を制御する。

【0015】

通信部 12 は、例えば、イーサネット (登録商標) ポートや U S B 等のデジタル入出力ポート、W i F i (登録商標) 等の無線通信等を含んで構成される。入力部 13 は、例えば、タッチパネルとしてディスプレイと一体に構成されており、ユーザの操作により各種の指示が入力される。また、入力部 13 は、キーボードやマウス、タッチパッドや、マイクロホンなど、その他の入力装置であってもよい。

【0016】

表示部 15 は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイであり、例えば、液晶ディスプレイパネル又は有機 E L (Electro Luminescence) ディスプレイパネルなどを含んで構成される。

【0017】

記憶部 14 は、例えば、H D D (Hard Disk Drive)、S S D (Solid State Drive)、E E P R O M (Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory) (登録商標)、R O M (Read Only Memory)、及び R A M (Random Access Memory) などを含み、ユーザ端末 10 が処理する各種情報及び画像、並びにプログラム (ゲーム制御プログラムを含む) 等を記憶する。なお、記憶部 14 は、ユーザ端末 10 に内蔵されるものに限らず、U S B 等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。また、ユーザ端末 10 は、不図示のスピーカ、音声出力端子、カメラ、ジャイロセンサ、G P S (Global Positioning System) 受信モジュールなどのハードウェア構成を含んで構成されてもよい。

【0018】

(ゲームサーバ 30 のハードウェア構成)

図 3 は、本実施形態に係るゲームサーバ 30 のハードウェア構成の一例を示す図である。ゲームサーバ 30 は、例えば、プロセッサ 31、通信部 32、入力部 33、及び記憶部 34 を備え、ネットワーク N を介して接続された複数のユーザ端末 10 及び他の装置等と通信部 32 を介して通信する。これらの構成要素は、バス 35 を介して相互に通信可能に接続されている。プロセッサ 31 は、記憶部 34 に記憶されたゲーム制御プログラムを実行し、複数のユーザ端末 10 でプレイ可能なゲームを提供する。

【0019】

通信部 32 は、例えば、イーサネット (登録商標) ポートや U S B 等のデジタル入出力ポート、W i F i (登録商標) 等の無線通信等を含んで構成され、プロセッサ 31 による制御に基づいて、ネットワーク N を介して複数のユーザ端末 10 や他の装置と通信を行う。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 0 】

入力部 3 3 は、例えば、キーボードやマウス、タッチパッドや、マイクロホンなど、その他の入力装置である。

## 【 0 0 2 1 】

記憶部 3 4 は、例えば、HDD、EEPROM（登録商標）、RAMなどを含み、ゲーム制御プログラム、アプリケーションプログラム、ゲームに必要な各種設定情報及び履歴情報などを記憶する。なお、記憶部 3 4 は、ゲームサーバ 3 0 に内蔵されるものに限らず、USB等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。また、記憶部 3 4 は、ゲームサーバ 3 0 とは物理的に離れた外部の記憶装置であってもよく、ゲームサーバ 3 0 とインターネットなどの通信網を介して接続されてもよい。また、ゲームサーバ 3 0 は、不図示の表示部、スピーカ、音声出力端子などのハードウェア構成を含んで構成されてもよい。

10

## 【 0 0 2 2 】

（ユーザ端末 1 0 の機能構成）

図 4 は、本実施形態に係るユーザ端末 1 0 の機能構成の一例を示すブロック図である。図 4 では、記憶部 1 4 に記憶されているデータと、記憶部 1 4 に記憶されているゲームプログラムをプロセッサ 1 1 が実行することにより実現される機能構成である制御部 1 1 0 とを示し、図 2 に示したその他の構成については省略している。

## 【 0 0 2 3 】

制御部 1 1 0 は、ゲーム進行部（進行部、第 1 進行部、第 2 進行部）1 1 1 を備えている。記憶部 1 4 には、ゲームプログラム、端末内ゲーム情報及びユーザ情報が記憶されている。端末内ゲーム情報は、制御部 1 1 0 がゲームを実行するために参照するデータである。ユーザ情報は、ユーザに関連付けられたデータである。

20

## 【 0 0 2 4 】

（ゲームサーバ 3 0 の機能構成）

図 5 は、本実施形態に係るゲームサーバ 3 0 の機能構成の一例を示すブロック図である。図 5 では、記憶部 3 4 に記憶されているデータと、記憶部 3 4 に記憶されているサーバプログラムをプロセッサ 3 1 が実行することにより実現される機能構成である制御部（サーバ制御部）3 1 0 とを示し、図 3 に示したその他の構成については省略している。

## 【 0 0 2 5 】

制御部 3 1 0 は、抽選部 3 1 1、キャラクタ管理部（第 1 進行部、第 2 進行部、複製制御部）3 1 2 及びミッション管理部（複製制御部、付与部、選択部）3 1 3 を備えている。記憶部 3 4 には、サーバプログラム、ゲーム情報及びユーザ情報が記憶されている。ゲーム情報は、制御部 3 1 0 が各種処理を実行するために参照するデータである。ユーザ情報は、ユーザ端末 1 0 ごとに記憶部 3 4 に記憶されている。なお、ユーザ情報は、ユーザアカウントごと、又はユーザ端末 1 0 にインストールされたアプリケーションごとに記憶部 3 4 に記憶されていてもよい。

30

## 【 0 0 2 6 】

なお、ユーザ端末 1 0 の制御部 1 1 0 及びゲームサーバ 3 0 の制御部 3 1 0 は、記憶部 1 4 及び 3 4 に記憶されているユーザ情報が整合するようにデータを交換する。すなわち、一例として、制御部 1 1 0 がユーザ情報を更新した場合には、制御部 1 1 0 は、通信部 1 2 を介して、更新したユーザ情報をゲームサーバ 3 0 に送信する。また、一例として、制御部 3 1 0 がユーザ情報を更新した場合には、制御部 3 1 0 は、通信部 3 2 を介して、更新したユーザ情報をユーザ端末 1 0 に送信する。なお、ユーザ情報の一部又は全部は、制御部 1 1 0 のみによって更新可能であるように設定されていてもよい。また、ユーザ情報の一部又は全部は、制御部 3 1 0 のみによって更新可能であるように設定されていてもよい。

40

## 【 0 0 2 7 】

< ゲームの概要 >

ゲームシステム 1 が実現するゲーム（以降、「本ゲーム」とも称する）のジャンルは特

50

定のジャンルに限定されず、いかなるジャンルのゲームであってもよいが、好ましくは、現実世界における競技を模したスポーツゲームである。現実世界における競技は例えば、サッカー、野球、馬術、テニス、スキーである。本実施形態では、ゲームシステム1が、現実世界におけるサッカーを模したサッカーゲームを実現する場合について説明する。

#### 【0028】

ここで、ゲームシステム1が実現するサッカーゲームは、シングルプレイゲームとして進行してもよいし、マルチプレイゲームとして進行してもよい。シングルプレイゲームの場合、ゲームシステム1は、ユーザ端末10のユーザによって操作可能なユーザチームと、当該ユーザの操作によらずにゲームシステム1によって動作が決定される相手チームとを対戦させる。また、マルチプレイゲームの場合、ゲームシステム1は、当該装置のユーザによって操作可能なユーザチームと、相手ユーザによって相手チームとを対戦させる。相手ユーザは、ユーザと同一のユーザ端末10を操作するユーザであってもよいし、ユーザとは異なる他のユーザ端末10を操作するユーザであってもよい。後者の場合、ユーザ端末10及び他のユーザ端末10は、例えばゲームサーバ30等を介して、通信可能に接続される。

10

#### 【0029】

続いて、本ゲームの仕組みについて説明する為に、本ゲームの一部の流れについて説明する。図6は、本ゲームの一部の流れを例示した図である。図6に示すように、本実施形態では、抽選対象のキャラクタ、保有キャラクタ、契約キャラクタ及び複製キャラクタという4種類のキャラクタが使用される。保有キャラクタ、契約キャラクタ、及び複製キャラクタは、抽選対象の選手キャラクタが状態遷移したキャラクタであってもよい。例えば、抽選対象の選手キャラクタのうち抽選処理において選択されたキャラクタが保有キャラクタとなり、保有キャラクタのうち契約されたキャラクタが契約キャラクタとなり、契約キャラクタのうち殿堂入りしたキャラクタが複製キャラクタとなってもよい。抽選処理、契約、殿堂入りの詳細については後述する。本ゲームは、第1ゲーム及び第2ゲームを含み、第1ゲーム（第1リーグ）では、契約キャラクタが使用され、第2ゲーム（第2リーグ）では、複製キャラクタが使用される。

20

#### 【0030】

##### （キャラクタ）

ここで、キャラクタとは、ゲームにおいて各種の行動の主体となるものである。キャラクタは例えば、モンスター、動物、妖怪、人、植物、ロボット、又はアバターであるが、これらに限定されず、いかなる概念を投影したキャラクタであってもよい。キャラクタは例えば、抽選処理、ログインボーナス等によりユーザに付与される。

30

#### 【0031】

##### （選手キャラクタ）

選手キャラクタは、ゲームにおいて使用されるキャラクタであり、特に競技を模したゲームにおいて使用されるキャラクタである。選手キャラクタは、競技を模したゲームにおいて競技を行う選手を表す。なお、選手キャラクタは、人物に限らず、動物（例えば、馬術で用いられる馬）のキャラクタであってもよい。選手キャラクタは、実際の競技で活躍している現実にいる選手を模したキャラクタであってもよいし、ゲームにおけるオリジナルの選手（すなわち架空の選手）のキャラクタであってもよい。

40

#### 【0032】

##### （抽選処理）

図6に示すように、ゲームシステム1は、抽選処理を実行して、抽選対象の選手キャラクタ群L0の中から選択した選手キャラクタをユーザに付与する。選手キャラクタ群L0は、本ゲームにおいて利用可能な選手キャラクタによって構成される。ユーザに付与された選手キャラクタは、ユーザの保有キャラクタ群L1となる。なお、ゲームシステム1は、抽選処理によらずに、ユーザに選手キャラクタを付与してもよい。

#### 【0033】

##### （保有キャラクタ群）

50

保有キャラクタ群 L 1 は、ユーザに付与された選手キャラクタ（選手キャラクタ c 1、c 2、c 3、・・・）によって構成される。選手キャラクタには、選手キャラクタの特徴を示す情報である各種のパラメータが関連付けられている。この例では、選手キャラクタ c 1 の第 1 パラメータ P 1 の値は v 1 であり、第 2 パラメータ P 2 の値は r 1 であるものとして説明する。また、選手キャラクタ c 2 の第 1 パラメータ P 1 の値は v 2 であり、第 2 パラメータ P 2 の値は r 2 であるものとして説明する。また、選手キャラクタ c 3 の第 1 パラメータ P 1 の値は v 3 であり、第 2 パラメータ P 2 の値は r 3 であるものとして説明する。

【 0 0 3 4 】

（ 契 約 ）

契約とは、保有キャラクタ群 L 1 に含まれる選手キャラクタを、第 1 リーグで使用可能な状態にすることを意味する。図 6 に示すように、ゲームシステム 1 は、保有キャラクタ群 L 1 に含まれる選手キャラクタのうち契約された選手キャラクタを、契約キャラクタ群 L 2 に含める。一実施形態において、契約には、契約期間が設定されていてもよい。一実施形態において、契約期間は、ゲーム内時間を指標とする期間であり、これに限定されないが、例えば、第 1 リーグにおけるシーズンによって規定される。

【 0 0 3 5 】

（ 契 約 キ ャ ラ ク タ 群 ）

契約キャラクタ群 L 2 は、後述する第 1 リーグで利用可能な選手キャラクタによって構成される。この例では、選手キャラクタ c 1 が、契約キャラクタ群 L 2 に含まれる。この例では、選手キャラクタ c 1 の第 1 パラメータ P 1 は、第 1 リーグの進行に応じて変化し得る。一方、選手キャラクタ c 1 の第 2 パラメータ P 2 は、第 1 リーグの進行に応じて変化してもしなくてもよい。また、ゲームシステム 1 は、すべての契約キャラクタの契約時に契約期間を設定する。契約期間が過ぎた契約キャラクタが契約キャラクタ群 L 2 に含まれている場合、ゲームシステム 1 は次のシーズンを開始しない。ユーザは、契約期間を延ばしたくない契約キャラクタについては、売却することによって契約キャラクタ群 L 2 から取り除き、すべての契約キャラクタが契約している状態とすることで、次のシーズンを開始させることができる。

【 0 0 3 6 】

契約キャラクタ群 L 2 に含まれる選手キャラクタの契約に契約期間が設定されており、ゲームシステム 1 は、当該契約期間が満了した選手キャラクタを契約キャラクタ群 L 2 から除外する。ただし、再度契約（契約更新）された選手キャラクタは、契約キャラクタ群 L 2 に留まる。

【 0 0 3 7 】

（ 第 1 リーグ ）

第 1 リーグは、第 1 ゲームの一例である。第 1 リーグは、1 以上の試合によって構成される。ゲームシステム 1 は、第 1 リーグを、契約キャラクタ群 L 2 に含まれる選手キャラクタを用いて進行させる。第 1 リーグが進行するとは、第 1 リーグを構成する各試合が順次プレイされることをいう。第 1 リーグを構成する試合のうち最初の試合のプレイが開始すると、第 1 リーグの進行期間が開始する。また、第 1 リーグを構成する全試合のプレイが終了すると、第 1 リーグの進行期間が終了する。第 1 リーグの進行期間を、シーズンとも記載する。第 1 リーグのシーズンが終了した後、新たに第 1 リーグを開始可能である。第 1 リーグの進行により、契約キャラクタ群 L 2 に含まれる選手キャラクタに関連付けられた保有するパラメータの少なくとも一部が変化し得る。なお、ゲームシステム 1 は、第 1 リーグの試合がプレイされたことに応じて第 1 リーグを進行させるが、ユーザが試合以外の操作、例えばチーム編成などが行われただけでは第 1 リーグを進行させない。また、ユーザは、第 1 リーグの試合をプレイせずに、第 2 リーグの試合をプレイすることもできる。このような場合、ゲームシステム 1 は、第 1 リーグの試合がプレイされていないため、第 1 リーグを進行させない。

【 0 0 3 8 】

10

20

30

40

50

## (引退)

引退とは、選手キャラクターの年齢を示すパラメータが予め定められた値に達したことにより、競技に参加できなくなることをいう。なお、年齢を示すパラメータは、第1リーグの進行により変化するパラメータであり、第1リーグのシーズン終了時に、契約キャラクター群L2に含まれる全ての選手キャラクターについて年齢が加算される(すなわち、歳をとる)。ゲームシステム1は、競技に参加できなくなった選手を、契約キャラクター群L2から除外する。また、上述したように、ゲームシステム1は、売却された選手についても契約キャラクター群L2から除外する。なお、ゲームシステム1は、ユーザが無過失で選手キャラクターを契約キャラクター群L2から除外させた場合などに、当該選手キャラクターを再度契約キャラクター群L2に追加することができるように、(i)契約キャラクター群L2から選手キャラクターを除外する代わりに、選手キャラクターに引退フラグを付与し、契約キャラクター群L2を表示する場合に引退フラグが付与された選手キャラクターを表示しないようにする等、引退フラグを付与した選手キャラクターを契約キャラクターとしては扱わないようにしてもよいし、(ii)選手キャラクターを、契約キャラクター群L2から除外するとともに、履歴リストに追加するようにしてもよい。

10

## 【0039】

## (殿堂入り)

殿堂入りとは、ゲームシステム1が、契約キャラクター群L2に含まれる選手キャラクターを複製して複製キャラクターを生成することをいう。ゲームシステム1は、契約キャラクター群L2に含まれる選手キャラクターのうち、第1パラメータP1が予め定められた条件を満たしている選手キャラクターを複製する。同一の選手キャラクターについて、複数回の殿堂入りが実行可能である。本実施形態において、同一の選手キャラクターとは、同名で同一のパラメータを有する選手キャラクターの事ではなく、同一のキャラクターIDが付された選手キャラクターをいう。本実施形態では、抽選対象のキャラクターとして同名又は同一のパラメータを有する選手キャラクターを複数保有する場合もあるが、それらにはそれぞれユニークなキャラクターIDが付されており、その場合、それらは別々のキャラクターとして区別される。上述したように、キャラクターIDが同一の選手キャラクターは、何度でも殿堂入りすることが可能であるが、その場合は、ゲームシステム1は、選手キャラクターを複製するのではなく、複製キャラクターのパラメータの上書きを行う。

20

## 【0040】

ここで、第1リーグの進行により、契約キャラクター群L2に含まれる各選手キャラクターが有する第1パラメータP1(第1パラメータ)は変化し得る。第1パラメータP1が予め定められた条件を満たした(例えば、閾値vcを超過した)場合に、当該選手キャラクターは複製可能(殿堂入り可能)となるとともに、ゲームシステム1は、ユーザにポイントを付与する。

30

## 【0041】

## (複製キャラクター群)

複製キャラクター群L3は、後述する第2リーグで利用可能な複製キャラクターによって構成される。ゲームシステム1は、複製キャラクター群L3に含まれる複製キャラクターc1\_1を、契約キャラクター群L2において殿堂入り可能となった選手キャラクターを複製することにより生成する。複製前の選手キャラクターは第1リーグで使用可能である一方、複製キャラクターは、第1リーグとは異なる第2リーグで使用可能である。すなわち、ユーザは、(殿堂入り条件を満たした)お気に入りの各選手キャラクターを複製することにより、いわゆるドリームチームとして、第2リーグで用いることができる複製キャラクター群L3を構成することができる。複製キャラクターには、第1パラメータ及び第2パラメータを含むパラメータが関連付けられている。複製キャラクターに関連付けられたパラメータには、第1、第2パラメータ以外に、毎試合変化する調子パラメータや、試合中に変化する体力などのパラメータも存在する。

40

## 【0042】

複製キャラクターには、複製元の選手キャラクターに関連付けられたパラメータと同一のパ

50

ラメータが関連付けられている。図 6 の例では、ゲームシステム 1 は、殿堂入りされた選手キャラクター 1 から、複製キャラクター 1\_1 を生成している。複製キャラクター 1\_1 に関連付けられた第 1 パラメータ P 1 の値及び第 2 パラメータ P の値は、選手キャラクター 1 に関連付けられた第 1 パラメータ P 1 の値及び第 2 パラメータ P の値と同一である。複製キャラクターに関連付けられたパラメータのうち、第 1 パラメータ、第 2 パラメータ以外のパラメータ（例えば、調子及び体力等のパラメータ）は、試合中に変動する。試合が終了した後は、次の試合において前の試合における調子及び体力等のパラメータが引き継がれる場合もある。一方、新たに第 2 リーグを始めた場合、ゲームシステム 1 は、調子や体力等のパラメータをリセットする。

【 0 0 4 3 】

（第 2 リーグ）

第 2 リーグは、第 2 ゲームの一例である。ゲームシステム 1 は、第 2 リーグを、殿堂入りにより生成された複製キャラクター群 L 3 を用いて進行させる。複製キャラクター群 L 3 に含まれる複製キャラクターの第 1 パラメータ P 1（第 1 パラメータ）は、第 2 リーグの進行状況に関わらず変化しない。また、複製キャラクターの年齢を示すパラメータは、第 2 リーグの進行によっても変化せず、複製キャラクターが引退することはない。ただし、第 2 リーグの複製キャラクターを、ユーザの操作で除外することもできる。すなわち、第 2 リーグの複製キャラクターは、ゲームシステム 1 において引退することはないが、ゲームシステム 1 は、ユーザの操作により、複製キャラクターを除外する。ゲームシステム 1 は、例えば売却された選手を複製キャラクター群 L 3 から除外する。なお、ゲームシステム 1 は、ユーザが無過失で複製キャラクターを複製キャラクター群 L 3 から除外させた場合などに、当該複製キャラクターを再度複製キャラクター群 L 3 に追加することができるように、複製キャラクター群 L 3 から複製キャラクターを除外する代わりに、複製キャラクターを、複製キャラクター群 L 3 から除外するとともに、履歴リストに追加するようにしてもよい。

【 0 0 4 4 】

（ポイント）

ポイントは、ユーザに付与される、累積可能な情報である。第 1 パラメータ P 1 が予め定められた条件を満たした（例えば、閾値  $v_c$  を超過した）場合に、ゲームシステム 1 がユーザに付与するポイントは、ユーザに関連付けられたミッションに対して付与される。ユーザは、ミッションに関連付けられた条件を満たすために、当該ミッションのポイント

を蓄積する。ポイントは、数値によって表されるものであってもよいし、バーの長さによって表されるものであってもよい。

【 0 0 4 5 】

（ミッション）

また、ミッションとは、当該ミッションに関連付けられた条件がゲームにおいて満たされている場合に、ユーザに対して報酬を付与するサービスである。ミッションには、1 又は複数の条件が関連付けられている。1 又は複数の条件は、後述するポイントに係る条件を含む。

【 0 0 4 6 】

（報酬）

また、報酬とは、ゲーム内において価値を有しているとゲームの提供者又はユーザが認識するものである。報酬は、ミッションに関連付けられた条件が満たされるとユーザに付与される。例えば、報酬は、ゲームにおいて利用可能なオブジェクト、又はゲームにおいて提供されるサービスである。報酬は、例えば選手キャラクター又はゲーム内通貨を含む。

【 0 0 4 7 】

なお、ポイントは、所定条件が満たされるとユーザに付与される報酬の一例でもある。本実施形態では、ミッションに関連付けられた条件を満たしている場合に付与される報酬を単に「報酬」と記載する。つまり、本実施形態では、特定の事象が発生するとユーザにポイントが付与され、付与されたポイントの累積値がミッションに関連付けられた条件を満たしていると、報酬が付与される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 8 】

## &lt; ユーザ情報のデータ構造 &gt;

図 7 は、本実施形態におけるユーザ情報のデータ構造を例示した図である。図 7 に示すように、一例において、ユーザ情報には、ユーザ ID、ユーザ名、アイコン、保有キャラクタ情報、契約キャラクタ情報、複製キャラクタ情報、スタメン、ベンチ入り、保有消費価値、保有アイテム及びミッション情報といった各種パラメータが含まれている。但し、本実施形態はこれに限定されず、ユーザ情報には、その他のパラメータがさらに含まれていてもよいし、上述した一部のパラメータが含まれていなくともよい。

## 【 0 0 4 9 】

ユーザ ID は、ユーザ端末 10 のユーザを識別するための識別子である。ユーザ名は、ユーザ端末 10 のユーザの名称を示す情報である。アイコンは、ユーザに関連付けられたアイコンを示す情報である。保有キャラクタ情報は、保有キャラクタ群 L 1 に含まれる選手キャラクタのリストである。契約キャラクタ情報は、契約キャラクタ群 L 2 に含まれる選手キャラクタのリストである。複製キャラクタ情報は、複製キャラクタ群 L 3 に含まれる選手キャラクタのリストである。スタメンは、スタメン入りしている選手キャラクタのリストである。ベンチ入りは、ベンチ入りしている選手キャラクタのリストである。保有消費価値は、ユーザが保有する消費価値を示す情報である。保有アイテムは、ユーザが保有するアイテムのリストである。ミッション情報は、各ミッションに関連する情報である。

10

## 【 0 0 5 0 】

## ( キャラクタ情報 )

選手キャラクタには、選手キャラクタの特徴を示す情報である各種のパラメータが関連付けられており、これらのパラメータはキャラクタ情報に含まれている。キャラクタ情報は、例えば、保有キャラクタ情報のリストに含まれていてもよいし、別途、ユーザ情報に含まれていてもよい。

20

## 【 0 0 5 1 】

図 8 は、本実施形態におけるキャラクタ情報のデータ構造を例示した図である。図 8 に示すように、一例において、キャラクタ情報には、キャラクタ ID、キャラクタ名、年齢、リアリティ、成長タイプ、出身クラブ、基本パラメータ、状態パラメータ、名声及びポジションといった各種パラメータが含まれている。但し、本実施形態はこれに限定されず、キャラクタ情報には、その他のパラメータがさらに含まれていてもよいし、上述した一部のパラメータが含まれていなくともよい。

30

## 【 0 0 5 2 】

キャラクタ ID は、選手キャラクタを識別するための識別子である。キャラクタ名は、選手キャラクタの名称を示す情報である。年齢は、選手キャラクタの年齢を示す情報である。リアリティは、選手キャラクタの出現頻度（珍しさ）の度合いを示す情報である。成長タイプは、選手キャラクタの成長のタイプを示す情報である。出身クラブは、選手キャラクタの出身クラブを示す情報である。名声は、選手キャラクタの名声を数値化した情報である。ポジションは、選手キャラクタのポジションを示す情報である。

## 【 0 0 5 3 】

基本パラメータは、競技中（試合中）にその値が変動しないパラメータであり、選手キャラクタの能力値（フィジカル、スピード能力、テクニック、チームワーク、攻撃時のボールに対する反応、ボールの扱いの巧みさ、ドリブルのタッチの細かさ、パスの正確さ、決定力等）や、選手キャラクタの保有するスキル（シザーズ、エラシコ、シャペウ、キックフェイント、軸足当て、コントロールカーブ、無回転シュート、アクロバティックシュート等）を示す情報である。

40

## 【 0 0 5 4 】

状態パラメータは、競技中（試合中）に変化するパラメータであり、体力値、体調、モチベーション値、ケガ等を示す情報である。ゲームシステム 1 は、例えば、体調のパラメータを、競技が始まる前にランダムに決定する。競技中に変化する状態パラメータは、第 1 パラメータ、及び第 2 パラメータには含まれない。

50

## 【 0 0 5 5 】

(第1パラメータ)

選手キャラクタには、殿堂入りの条件を満たすかの判定において参照される1以上の第1パラメータが関連付けられている。当該1以上の第1パラメータはキャラクタ情報に含まれているパラメータであり得る。また、当該1以上の第1パラメータの少なくとも一部は、第1のゲームの進行によって変化するが、当該1以上の第1パラメータは、第2のゲームの進行によって変化しない。選手キャラクタに関連付けられた名声は、第1のゲームの進行によって変化するが、第2のゲームの進行によって変化しないため、一態様において、第1パラメータは名声であり得るが、これに限定されない。

## 【 0 0 5 6 】

(第2パラメータ)

選手キャラクタには、第1パラメータP1が予め定められた条件を満たし、当該選手キャラクタは複製可能(殿堂入り可能)となった際にユーザに付与される報酬を決定するために参照される1以上の第2パラメータが関連付けられている。当該1以上の第2パラメータはキャラクタ情報に含まれているパラメータであり得る。また、当該1以上の第2パラメータは、第1のゲームの進行によって変化してもしなくてもよい。一態様において、第2パラメータは、レアリティであり得るが、これに限定されない。

## 【 0 0 5 7 】

第1パラメータと第2パラメータとは、同じであってもよく、異なってもよい。また、第1パラメータと第2パラメータとは、共通のパラメータを含んでいてもよい。

## 【 0 0 5 8 】

(属性)

選手キャラクタに関連付けられたパラメータのうち、当該選手キャラクタがどのグループに属するかを示すパラメータを属性とも称する。例えば、レアリティ、成長タイプ、出身クラブ、ポジションといったパラメータは属性である。

## 【 0 0 5 9 】

(ミッション情報)

図9は、本実施形態におけるミッション情報のデータ構造を例示した図である。図9に示すように、一例において、ミッション情報には、ミッションID、種別、属性、ポイント、購入状態及び有効期限といった各種パラメータが含まれている。但し、本実施形態はこれに限定されず、ミッション情報には、その他のパラメータがさらに含まれていてもよいし、上述した一部のパラメータが含まれていなくともよい。

## 【 0 0 6 0 】

ミッションIDは、ミッションを識別するための識別子である。種別は、有償ミッションか無償ミッションかの種別を示す情報である。属性は、ミッションに関連付けられた属性を示す情報である。ポイントは、ミッションに対して付与されたポイントの蓄積値である。購入状態は、ミッションが有償ミッションである場合において、当該有償ミッションが購入されているか否かを示す情報である。有効期限は、ミッションの有効期限を示す情報である。

## 【 0 0 6 1 】

&lt;ゲームパート&gt;

続いて、本ゲームのゲームパートについて説明する。本ゲームは、複数のゲームパートによって構成されていてもよい。本実施形態において、本ゲームは、トップメニュー、チーム編成パート、試合パート、人事パート、ユーザ情報パート、選手育成パート、殿堂パート、ミッション管理パート、ユーザ情報パート及びニュースパートを含んでいるが、これら以外のゲームパートを含んでいてもよいし、一部のゲームパートを含んでいなくともよい。

## 【 0 0 6 2 】

(トップメニュー)

本ゲームにおけるトップメニューの処理の一例について、図10を参照して説明する。

10

20

30

40

50

図10は、トップメニュー画像G0の一例を示す図である。ユーザ端末10において本ゲームのアプリケーションが起動されると、ゲーム進行部111はトップメニュー画像G0を表示部15に表示させる。

【0063】

図10に示すように、トップメニュー画像G0には、ユーザ情報の一部を示すオブジェクト00、ユーザに関連付けられたアイコン01、ニュースパートを開始するためのオブジェクト02、試合パートを開始するためのオブジェクト03、試合パートの種類を変更するためのオブジェクト04、ミッション管理パートを開始するためのオブジェクト05、チーム編成パートを開始するためのオブジェクト06、人事パートを開始するためのオブジェクト07、選手育成パートを確認するためのオブジェクト08、及び、殿堂パートを確認するためのオブジェクト09が含まれている。トップメニュー画像G0には、その他のゲームパートを開始するためのオブジェクト、その他の情報を示すオブジェクト等がさらに含まれていてもよい。

10

【0064】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト00へのタッチ操作がなされたことを検出すると、ユーザ情報パートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト02へのタッチ操作がなされたことを検出すると、ニュースパートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト03へのタッチ操作がなされたことを検出すると、試合パートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト04へのタッチ操作がなされたことを検出すると、試合パートの種別を変更する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト06へのタッチ操作がなされたことを検出すると、チーム編成パートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト07へのタッチ操作がなされたことを検出すると、人事パートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト08へのタッチ操作がなされたことを検出すると、選手育成パートを開始する。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト09へのタッチ操作がなされたことを検出すると、殿堂パートを開始する。

20

【0065】

(チーム編成パート)

本ゲームにおけるチーム編成パートの処理の一例について、図11を参照して説明する。チーム編成パートでは、ゲーム進行部111は、ポジションの入れ替え、スタメン及びベンチ入りメンバの入れ替え、アイテムの使用等の処理を行う。アイテムの使用によって、ゲーム進行部111は、第1パラメータ、及び第2パラメータ以外のパラメータである体力やモチベーションなどのパラメータを、増加させたり、もとの数値に回復させたりする。図11は、チーム編成パートにおけるゲーム画像G1の一例を示す図である。ゲーム進行部111は、ユーザ情報を参照して、ゲーム画像G1を表示部15に表示させる。

30

【0066】

図11に示すように、ゲーム画像G1の領域010には、スタメンの選手キャラクタ011が配置される。ゲーム画像G1の領域012には、ベンチ入りの選手キャラクタ013が配置される。ゲーム画像G1の領域014には、契約しているが、スタメンでもベンチ入りもしていない選手キャラクタ015が配置される。ゲーム画像G1にはまた、アイテムを使用するためのオブジェクト016が含まれる。ゲーム画像G1には、その他、フォーメーションを変更するためのオブジェクト等がさらに含まれていてもよい。

40

【0067】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト011、013及び015へのドラッグアンドドロップ操作がなされたことを検出すると、ドラッグされた選手キャラクタと、ドロップされた先に配置されている選手キャラクタとの間で、ポジションの入れ替え、又は、スタメンの選手キャラクタ、ベンチ入りの選手キャラクタの入れ替えを行う。

【0068】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト016へのタッチ操作がなされ

50

たことを検出すると、入力部 1 3 に対する操作に応じて、アイテムの使用処理を行ってもよい。アイテムの使用処理とは、アイテムの保有数を減らし、当該アイテムの効果を発現させる処理であり、例えば、各種回復アイテムの使用による選手キャラクターの各種状態パラメータの回復、各種ブースターの使用による特定期間における報酬獲得量の増大等が実行される。

【 0 0 6 9 】

また、ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対するその他の操作を検出して、各選手キャラクターの詳細情報の表示、フォーメーションの変更等、その他の処理を行ってもよい。

【 0 0 7 0 】

( 試合パート )

本ゲームにおける試合パートの処理の一例について、図 1 2 を参照して説明する。試合パートでは、ゲーム進行部 1 1 1 は、スタメン及びベンチ入りの選手キャラクターからなるユーザチームと相手チームとの対戦処理を実行する。

【 0 0 7 1 】

試合パートにおいて処理される試合には、契約キャラクターからなるユーザチームを用いて対戦する第 1 リーグ ( 第 1 ゲーム ) と、複製キャラクターからなるユーザチームを用いて対戦する第 2 リーグ ( 第 2 ゲーム ) との 2 種類の試合がある。試合パートにおいて何れの試合を処理するかは、トップメニューパートにおけるオブジェクト 0 4 に対するユーザの操作に応じて決定されている。

【 0 0 7 2 】

また、ゲーム進行部 1 1 1 は、試合を開始するために、チーム編成パートと同様の処理を行い、ポジションの入れ替え、スタメン及びベンチ入りメンバの入れ替え、アイテムの使用等の処理を行ってもよい。

【 0 0 7 3 】

図 1 2 は、試合パートにおけるゲーム画像 G 2 の一例を示す図である。ゲーム進行部 1 1 1 は、ゲーム画像 G 2 を表示部 1 5 に表示させる。ゲーム画像 G 2 には、試合中のフィールドを表すオブジェクト 0 2 0、及び、操作 UI となるオブジェクト 0 2 1 が含まれている。オブジェクト 0 2 0 には、ユーザチームの選手キャラクターを示すオブジェクト 0 2 1、相手チームの選手キャラクターを示すオブジェクト 0 2 2、ボールを示すオブジェクト 0 2 3 が示されている。ゲーム進行部 1 1 1 は、ユーザチームのキャラクター情報、及び、相手チームのキャラクター情報を参照して、所定のアルゴリズムによりオブジェクト 0 2 1、0 2 2 及び 0 2 3 を移動させ、サッカーゲームをシミュレートする。また、ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト 0 2 4 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合に、オブジェクト 0 2 4 へのタッチ位置に応じて、ユーザチームの戦術の変更処理や、選手交代処理を行ってもよい。

【 0 0 7 4 】

なお、図 1 2 では、オブジェクト 0 2 0 は、サッカーフィールドを 2 次元的に表現しているが、オブジェクト 0 2 0 は、サッカーフィールドを 3 次元的に表現するものであってもよい。

【 0 0 7 5 】

ゲーム進行部 1 1 1 は、試合が終了すると、ゲームサーバ 3 0 に試合終了を通知すると共に、表示部 1 5 に試合結果を表示させる。キャラクター管理部 3 1 2 は、試合中における各選手キャラクターの実績、各選手キャラクターのトレーニング状況等に応じて、各選手キャラクターに関連付けられたパラメータを変更してもよい。実績は例えば、試合への参加の有無、参加した試合の数、試合への参加頻度、又は試合での貢献度である。また、一態様において、キャラクター管理部 3 1 2 は、スタメン及びベンチ入りした選手キャラクターに関連付けられた名声を増加させてもよい。

【 0 0 7 6 】

( シーズン )

ゲーム進行部 1 1 1 は、第 1 リーグの試合が所定数完了した場合に、ゲームサーバ 3 0

10

20

30

40

50

にシーズン終了を通知する。キャラクタ管理部 3 1 2 は、シーズンが終了すると、契約キャラクタ群 L 2 に含まれる選手キャラクタに関連付けられた年齢に 1 歳を加えるとともに、当該選手キャラクタに関連付けられた成長タイプに応じて、当該選手キャラクタに関連付けられたパラメータを変化させてもよい。また、キャラクタ管理部 3 1 2 は、年齢が所定の閾値を越えた選手キャラクタを契約キャラクタ群 L 2 から除外してもよい。また、一態様において、キャラクタ管理部 3 1 2 は、第 1 リーグの順位に応じて選手キャラクタに関連付けられた名声を増加させてもよい。

【 0 0 7 7 】

( 人事パート )

本ゲームにおける人事パートの処理の一例について、図 1 3 を参照して説明する。人事パートでは、抽選部 3 1 1 が抽選処理を、キャラクタ管理部 3 1 2 が契約、契約更新等の処理を実行する。

10

【 0 0 7 8 】

図 1 3 ~ 1 5 は、人事パートにおけるゲーム画像 G 3 ~ 5 の一例を示す図である。まず、ゲーム進行部 1 1 1 は、ゲーム画像 G 3 を表示部 1 5 に表示させる。ゲーム画像 G 3 には、各種のスカウトを実行するためのオブジェクト O 3 0、未契約の保有キャラクタ群 L 1 のリストであるスカウティングリストを表示するためのオブジェクト O 3 1、契約キャラクタ群 L 2 のリストを表示するためのオブジェクト O 3 2 が含まれている。

【 0 0 7 9 】

オブジェクト O 3 0 には 1 以上の種類のスカウトを実行するためのボタンが含まれている。スカウトとは、上述した抽選処理であり、ユーザの保有する消費価値と引き換えに、又は、無償で、抽選対象の選手キャラクタ群 L 0 から選手キャラクタを抽選して、保有キャラクタ群 L 1 に加える処理である。オブジェクト O 3 0 に含まれる各ボタンによって実行されるスカウトは、必要な消費価値の量、抽選させる選手キャラクタのレアリティ等が異なってもよい。

20

【 0 0 8 0 】

ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 3 0 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、ゲームサーバ 3 0 へスカウト実行を通知する。抽選部 3 1 1 は、抽選対象の選手キャラクタ群 L 0 から選手キャラクタを抽選して、保有キャラクタ群 L 1 に加える。ゲーム進行部 1 1 1 は、所定の演出を伴って、抽選された選手キャラクタを表示部 1 5 に表示させる。

30

【 0 0 8 1 】

また、ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 3 1 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、図 1 4 に示すゲーム画像 G 4 を表示部 1 5 に表示させる。ゲーム画像 G 4 には、未契約の保有キャラクタ群 L 1 のリスト (スカウティングリスト) を表示するオブジェクト O 4 0 が含まれている。

【 0 0 8 2 】

ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 3 1 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、タッチ位置に応じて選手キャラクタを選択し、選択した選手キャラクタの契約のためのゲーム画像 G 5 を表示部 1 5 に表示させる。

40

【 0 0 8 3 】

ゲーム画像 G 5 には、選択した選手キャラクタの名称を示すオブジェクト O 5 0、契約条件を示すオブジェクト O 5 1、及び、契約を実行するためのオブジェクト O 5 2 が含まれている。ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 5 1 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、当該タッチ操作に応じて、契約期間を含む契約条件を変更してもよい。ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 5 2 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、選択した選手キャラクタを指定する指定情報、及び、契約条件を示す情報をゲームサーバに通知する。キャラクタ管理部 3 1 2 は、指定情報が示す選手キャラクタの契約処理を、通知された契約条件で実行し、契約キャラクタ群 L 2 に加える。

50

## 【0084】

また、ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト032へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、未契約の保有キャラクタ群L1のリスト（スカウティングリスト）の代わりに、契約キャラクタ群L2のリスト（選手リスト）を示すオブジェクトを表示部15に表示させ、同様の処理によって、キャラクタ管理部312に、契約キャラクタ群L2に含まれる選手キャラクタの契約更新を実行させてもよい。

## 【0085】

（ユーザ情報パート）

本ゲームにおけるユーザ情報パートの処理の一例について、図16を参照して説明する。ユーザ情報パートでは、キャラクタ管理部312が複製処理を実行する。

10

## 【0086】

図16は、ユーザ情報パートにおけるゲーム画像G6の一例を示す図である。まず、ゲーム進行部111は、ゲーム画像G6を表示部15に表示させる。ゲーム画像G6には、各種のユーザ情報を示すオブジェクト060、選手キャラクタの殿堂入りを実行するためのオブジェクト061が含まれている。

## 【0087】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト061へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、第1パラメータが予め定められた条件を満たしている選手キャラクタ、すなわち、殿堂入り可能な選手キャラクタのリストを示すオブジェクトを、図14のように表示部15に表示させる。そして、ゲーム進行部111は、当該オブジェクトへのタッチ装置により選択された選手キャラクタを、ゲームサーバ30に通知する。キャラクタ管理部312は、選択された選手キャラクタを複製し、複製した複製キャラクタを複製キャラクタ群L3に加える。

20

## 【0088】

（殿堂パート）

本ゲームにおける殿堂パートの処理の一例について、図16を参照して説明する。殿堂パートでは、ゲーム進行部111が殿堂入り選手の表示及び殿堂入りチームの編成を実行する。

## 【0089】

図17は、殿堂パートにおけるゲーム画像G7の一例を示す図である。ゲーム進行部111は、ゲーム画像G7を表示部15に表示させる。ゲーム画像G7には、殿堂入り選手を表示させるためのオブジェクト070、殿堂入りチームを編成するためのオブジェクト071が含まれている。

30

## 【0090】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト070へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、図14のように、複製キャラクタ群L3に含まれる複製キャラクタのリストを表示部15に表示させる。また、ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト071へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、チーム編成パートのように、複製キャラクタ群L3に含まれる複製キャラクタによって構成される殿堂入りチームの編成処理を実行する。

40

## 【0091】

（ミッション管理パート）

本ゲームにおけるミッション管理パートの処理の一例について、図18～21を参照して説明する。ミッション管理パートでは、ミッション管理部313がミッションの購入処理を実行する。

## 【0092】

図18は、ミッション管理パートにおけるゲーム画像G8の一例を示す図である。まず、ゲーム進行部111は、ゲーム画像G8を表示部15に表示させる。ゲーム画像G8には、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト080、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスに対して付与されたポイントを

50

示すオブジェクト O 8 1、属性 A が関連付けられた有償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト O 8 2、属性 A が関連付けられた有償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 8 3、属性 B が関連付けられた有償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト O 8 4、属性 B が関連付けられた有償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 8 5、属性 C が関連付けられた有償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト O 8 6、属性 C が関連付けられた有償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 8 7 が存在している。

【 0 0 9 3 】

このようにサポーターズパスとしては、複数のサポーターズパスが存在し、属性が関連付けられた属性有りミッションが少なくとも 1 つ含まれている。また、図 1 8 の例では、互いに異なる属性が関連付けられた複数の属性有りミッションが含まれている。

10

【 0 0 9 4 】

なお、図 1 9 は、ミッション管理パートにおけるゲーム画像 G 8 の他の例を示す図である。図 1 9 の例では、ゲーム画像 G 8 には、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト O 8 0、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 8 1、属性 A が関連付けられた有償サポーターズパスを表示するためのオブジェクト O 8 2、属性 A が関連付けられた有償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 8 3 が含まれている。このように、互いに異なる属性が関連付けられた複数の属性有りミッションが存在しなくてもよい。

20

【 0 0 9 5 】

図 2 0 は、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスを表示するゲーム画像 G 9 の一例を示す図である。ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 8 0 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、ゲーム画像 G 9 を表示部 1 5 に表示させる。

【 0 0 9 6 】

ゲーム画像 G 9 には、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスの有効期限を示すオブジェクト O 9 0、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 9 1、属性が関連付けられていない無償サポーターズパスに対しポイントを蓄積することによって得られる報酬を示すオブジェクト O 9 2、O 9 3 が含まれている。

30

【 0 0 9 7 】

図 2 1 は、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスを表示するゲーム画像 G 1 0 の一例を示す図である。ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 8 2 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、ゲーム画像 G 1 0 を表示部 1 5 に表示させる。

【 0 0 9 8 】

ゲーム画像 G 1 0 には、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスの有効期限を示すオブジェクト O 1 0 0、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスに対して付与されたポイントを示すオブジェクト O 1 0 1、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスに対しポイントを蓄積することによって得られる報酬を示すオブジェクト O 1 0 2 ~ O 1 0 4、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスを購入するためのオブジェクト O 1 0 5 が含まれている。

40

【 0 0 9 9 】

ゲーム進行部 1 1 1 は、入力部 1 3 に対しオブジェクト O 1 0 5 へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスの購入が指示されたことをゲームサーバ 3 0 に通知し、ミッション管理部 3 1 3 は、ユーザに関連付けられた消費価値と引き換えに、属性 A が関連付けられている有償サポーターズパスをユーザに関連付ける。

【 0 1 0 0 】

50

属性が関連付けられていない無償サポーターズパスによって獲得可能な報酬は、いずれも属性を有さない報酬である（オブジェクト092、093）。一方、属性Aが関連付けられている有償サポーターズパスによって獲得可能な報酬には、属性を有さない報酬が含まれていてもよいが（オブジェクト0102）、属性Aを有する報酬も含まれている（オブジェクト0103、0104）。オブジェクト0103は、属性Aを有するアイコンであり、オブジェクト0104は、属性Aの選手キャラクタの抽選チケットである。

#### 【0101】

（通知パート）

本ゲームにおける通知パートの処理の一例について、図22を参照して説明する。通知パートでは、ゲーム進行部111が通知の表示処理を実行する。

10

#### 【0102】

図22は、ユーザ情報パートにおけるゲーム画像G11の一例を示す図である。ゲーム進行部111は、ゲーム画像G11を表示部15に表示させる。ゲーム画像G11には、メッセージを表示させるためのオブジェクト0110、未受領のアイテムのリストを表示させるためのオブジェクト0111が含まれている。

#### 【0103】

ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト0110へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、領域0112に、メッセージのリストを表示させる。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト0111へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、領域0112に、未受領のアイテムのリストを表示させる。そして、ゲーム進行部111は、入力部13に対し領域0112へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、タッチ位置に応じて、メッセージの表示又はアイテムの受け取りを実行する。

20

#### 【0104】

（選手育成パート）

本ゲームにおける選手育成パートの処理の一例について、図23を参照して説明する。選手育成パートでは、キャラクタ管理部312が複製処理を実行する。

#### 【0105】

図23は、選手育成パートにおけるゲーム画像G12の一例を示す図である。まず、ゲーム進行部111は、ゲーム画像G12を表示部15に表示させる。ゲーム画像G12には、トレーニングを設定するためのオブジェクト0120が含まれている。ゲーム進行部111は、入力部13に対しオブジェクト0120へのタッチ操作がなされたことを検出した場合、ユーザの操作に応じて選手キャラクタに対してトレーニングを設定する。キャラクタ管理部312は、トレーニングが設定された選手キャラクタに関連付けられたパラメータを、他の選手キャラクタよりも大きく増加させてもよい。

30

#### 【0106】

<ゲームの仕組み1>

続いて、ユーザに興味性を与えるための本ゲームの仕組みの一つについて説明する。

#### 【0107】

ゲームシステム1は、1又は複数のキャラクタを用いて行われる第1ゲームを進行させる第1進行部と、前記1又は複数のキャラクタに関連付けられた複数のパラメータのうちの1又は複数の第1パラメータが予め定められた条件を満たした場合に、当該キャラクタを複製可能にし、前記複数のパラメータのうちの1又は複数の第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する複製制御部と、複製された前記キャラクタを用いて行われる第2ゲームを進行させる第2進行部と、を備え、前記第1進行部は、前記1又は複数の第1パラメータの少なくとも一部を変化させ、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によって使用不可にし、前記第2進行部は、前記1又は複数の第1パラメータを変化させず、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によっても使用不可にしない。本実施形態において、第1進行部及び第2進行部は、ゲーム進行部111及びキャラクタ管理部312によって実現される。複製制御部は、キャラクタ管理部312によって実現される。

40

#### 【0108】

50

図 2 4 は、ゲームの仕組み 1 における処理（方法）の流れを例示するフローチャートである。なお、一部のステップは並行して、又は順序を替えて実行されてもよい。

【 0 1 0 9 】

人事パートでは、上述したように、ユーザは、ユーザ端末 1 0 を用いて、保有キャラクター群 L 1 に含まれる選手キャラクターの中から、第 1 リーグで利用したい（すなわち、契約したい）選手キャラクターを指定する操作を行う。ステップ S 1 0 0 において、キャラクター管理部 3 1 2 は、ユーザ操作に応じて、選手キャラクターを指定する指定情報を取得する取得ステップを実行する。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 0 2 において、キャラクター管理部 3 1 2 は、指定情報が指定する選手キャラクターを、契約キャラクター群 L 2（グループの一例）に所属させる所属ステップを実行する。

10

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 0 4 において、ゲーム進行部 1 1 1 及びキャラクター管理部 3 1 2 は、1 又は複数の選手キャラクターを用いて行われる第 1 リーグを進行させる第 1 進行ステップを実行する。第 1 進行ステップでは、上述したように、キャラクター管理部 3 1 2 は、1 又は複数の第 1 パラメータの少なくとも一部を変化させる。例えば、キャラクター管理部 3 1 2 は、選手キャラクターの名声、年齢、基本パラメータ等を、第 1 リーグの進行に応じて変化させる。一方、選手キャラクターのレアリティは、第 1 リーグの進行によって変化することはない。

20

【 0 1 1 2 】

また、上述したように、キャラクター管理部 3 1 2 は、第 1 進行ステップでは、契約キャラクター群 L 2 に含まれる選手キャラクターの年齢を、その選手キャラクターが第 1 ゲームで用いられたか否かに関わらず、ゲーム内時間の経過によって増加させる。また、キャラクター管理部 3 1 2 は、年齢が予め定められた値に達した選手キャラクターを引退させる。引退した選手キャラクターは第 1 ゲームで使用不可となる。すなわち、キャラクター管理部 3 1 2 は、契約後の選手キャラクターを第 1 リーグのゲーム内時間の経過によって使用不可にする。なお、上述したように、選手キャラクターが引退する以外にも、例えばユーザが売却することにより、選手キャラクターは除外される（使用不可となる）。また、本実施形態において、ユーザは、選手キャラクターの引退時に、その選手キャラクターをトレーナーにすることができる。トレーナーは、他の選手キャラクターを補助するキャラクターである。

30

【 0 1 1 3 】

このとき、上述したように、ゲーム進行部 1 1 1 は、第 1 進行ステップでは、契約キャラクター群 L 2 に所属しているキャラクターの一部又は全部を用いて第 1 ゲームを進行させる。また、キャラクター管理部 3 1 2 は、第 1 進行ステップでは、契約キャラクター群 L 2 に所属している選手キャラクターの年齢を、その選手キャラクターが第 1 ゲームで用いられたか否かに関わらず、第 1 ゲームのゲーム内時間の経過によって増加させる。一方、キャラクター管理部 3 1 2 は、契約キャラクター群 L 2 に所属していない選手キャラクターの年齢を増加させない。

【 0 1 1 4 】

この動作例では、選手キャラクターにはそれぞれ異なる契約期間が設定されており、契約期間が切れた選手キャラクターについては、契約を更新するか引退させるかをユーザが判断する。引退させると選手キャラクターは売却となり、例えばゲーム内通貨に変換される。一方、契約の更新をすると、ユーザがゲーム内通貨を支払うことにより、その選手キャラクターは次のシーズンでも使用可能となる。なお、契約期間及び契約料はユーザが決定するものではない。契約期間は例えば、ゲームサーバ 3 0 によりランダムに決定される。契約料は例えば、選手キャラクターの能力（各種パラメータ）に応じて計算された金額が提示される。選手キャラクター毎に決められた年齢まで到達すると、契約の更新はなされず、引退しか選択肢が出てこない。

40

【 0 1 1 5 】

50

また、上述したように、キャラクタ管理部 3 1 2 は、第 1 進行ステップでは、選手キャラクタの複数のパラメータの少なくとも一部を、選手キャラクタの年齢の変化に伴って変更する。このとき、キャラクタ管理部 3 1 2 は、複数のパラメータの少なくとも一部を、上昇又は減少させる。すなわち、選手キャラクタの複数のパラメータは、常に上昇するわけではなく、場合により減少する。

【 0 1 1 6 】

図 2 5 ~ 図 2 7 は、選手キャラクタの成長曲線を例示した図である。図 2 5 ~ 図 2 7 において、横軸は年齢 ( x ) を示し、縦軸は能力総合値 ( y ) を示す。

【 0 1 1 7 】

図 2 5 及び図 2 6 の例では、選手キャラクタの能力総合値は、或る年齢に到達するまでは年齢の増加に伴って増加し、その後、年齢の増加に伴って減少していく。一方、図 1 1 の例では、選手キャラクタの能力総合値は、その選手キャラクタが引退するまで、年齢の増加に伴って増加していき、減少することがない。

10

【 0 1 1 8 】

選手キャラクタの成長曲線は、図 2 5 ~ 図 2 7 に例示したものに限られず、種々のものが用いられる。選手キャラクタの成長曲線は例えば、選手キャラクタの成長タイプによって規定される。なお、図 2 5 ~ 図 2 7 には、発明の理解を容易にするため、能力総合値の変動が少ないグラフを例示しているが、実際のグラフは能力総合値の変動が大きいものであってもよい。

【 0 1 1 9 】

20

図 2 4 の説明に戻る。ステップ S 1 0 6 において、キャラクタ管理部 1 1 3 は、1 又は複数の選手キャラクタに関連付けられた複数のパラメータのうち 1 又は複数の第 1 パラメータが予め定められた条件 ( 以下「殿堂入り条件」という ) を満たした場合に、その選手キャラクタを複製可能 ( 殿堂入り可能 ) にする複製制御ステップを実行する。殿堂入りが可能になった選手キャラクタは、それ以降の任意のタイミングで、何度でも殿堂入りすることが可能である。

【 0 1 2 0 】

殿堂入り条件は、殿堂入り可能となる第 1 パラメータの条件である。殿堂入り条件は例えば、第 1 パラメータが閾値以上 ( 例えば、名声が 2 0 0 0 以上 ) となる、といった条件である。殿堂入り条件は、選手キャラクタのポジション毎、選手の属性 ( 例えば、レアリティ、ランク ) 毎に異なってもよい。属性とは、グループ分け可能な対象について、当該対象がいずれのグループに属するかを示す情報である。属性は例えば、選手キャラクタが所属するチーム、選手キャラクタのポジション、又は、選手キャラクタのレアリティである。本動作例において、選手キャラクタの基本パラメータは、選手キャラクタの属性を含む。

30

【 0 1 2 1 】

図 2 5 ~ 図 2 7 の例では、殿堂入り条件は、選手キャラクタの能力総合値が閾値  $y_0$  以上となる、という条件である場合について説明する。図 2 5 の例では、選手キャラクタの年齢が  $x_1$  に達したときに、その選手キャラクタの能力総合値が  $y_0$  に達し、その選手キャラクタは殿堂入り可能となる。一旦殿堂入り可能となった選手キャラクタは、その後、殿堂入り可能な状態が継続され、複数回に亘って殿堂入り可能である。すなわち、一度殿堂入り可能となった選手キャラクタは、その後、総合能力値が閾値  $y_0$  未満に下がった場合であっても、殿堂入り可能である。一方、図 2 6 の例では、その選手キャラクタは殿堂入り条件を満たすことなく引退となる。このように、全ての選手キャラクタが殿堂入りの条件を満たすのではなく、殿堂入り条件を満たさない選手キャラクタも存在する。図 2 7 の例では、選手キャラクタの年齢が  $x_1$  に達したときに、その選手キャラクタは殿堂入り可能となる。

40

【 0 1 2 2 】

ユーザは、殿堂入りが可能になったタイミングで選手キャラクタを殿堂入りさせる必要はなく、例えば第 1 リーグで更に選手キャラクタを成長させ、ユーザが気に入った状態に

50

なったタイミングで、選手キャラクタを殿堂入りさせることができる。

【0123】

第1リーグのユーザは、殿堂入りが可能である選手キャラクタを殿堂入りさせる操作を行うことにより、その選手キャラクタを殿堂入りさせる。ユーザにより選手キャラクタを殿堂入りさせる操作が行われると、キャラクタ管理部312は、ユーザにより指定された選手キャラクタを殿堂入りさせ、その選手キャラクタの複製である複製キャラクタを生成する。すなわち、選手キャラクタを初めて殿堂入りさせる場合、第2リーグで使用可能な複製キャラクタが生成される。

【0124】

一方、すでに殿堂入りしている選手キャラクタを再度殿堂入りさせた場合、複製キャラクタの各パラメータは、最後に殿堂入りしたタイミングにおける選手キャラクタの各パラメータで更新される。すなわち、本動作例において、キャラクタ管理部312は、選手キャラクタの複製指示を受け付けた場合において、当該複製指示に対応するキャラクタが既に複製されている場合、当該複製指示を受け付けたタイミングにおける当該選手キャラクタのパラメータで、当該選手キャラクタの複製のパラメータを更新する複製ステップを実行する。

10

【0125】

また、ステップS106において、ミッション管理部114は、選手キャラクタに関連付けられた1又は複数の第1パラメータが殿堂入り条件を満たした場合に、選手キャラクタに関連付けられた1又は複数の第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する。

20

【0126】

この動作例では、ミッション管理部114は、複数の選手キャラクタのうち、1又は複数の第1パラメータが殿堂入り条件を満たした選手キャラクタに応じたポイントをユーザに付与し、ユーザに付与したポイントの累積値に応じた報酬を付与する。

【0127】

ポイントは例えば、ユーザが入手した(例えば、購入した)サポーターズパスに付与される。この動作例で、サポーターズパスは、付与されるポイントの累積値に応じた報酬をユーザが得られる、ゲームにおいてユーザが入手するアイテムである。サポーターズパスは、複数の種類のもので設けられていてもよい。例えば、サッカークラブ毎のサポーターズパスが設けられてもよい。また、サポーターズパスは例えば、有効期間が設定されてもよい。有効期間が設定されているサポーターズパスの場合、期間内に付与されたポイントの累積値に応じた報酬がユーザに付与される。報酬は、複数のアイテムの中からユーザが選択するものであってもよい。

30

【0128】

また、ゲームシステム1は、選手キャラクタに関連付けられた1又は複数の第1パラメータが殿堂入り条件を満たした場合に、ポイント以外の報酬、例えば、消費価値やアイテム等をユーザに付与してもよい。

【0129】

ユーザは、選手キャラクタを成長させたり、また、所定の試合に参加したりする、といった所定の条件を満たすことにより、自身が入手したサポーターズパスのポイントを貯めることができる。例えば、ミッション管理部313は、選手キャラクタが殿堂入り条件を満たした場合に、その選手キャラクタの第2パラメータに応じたポイントをサポーターズパスに付与する。すなわち、殿堂入り条件を満たした場合に付与されるポイントは、選手キャラクタの第2パラメータ(例えば、レアリティ)に応じて異なる。例えば、ミッション管理部313は、選手キャラクタのレアリティが「1」である場合、1ポイントを付与し、選手キャラクタのレアリティが「2」である場合、2ポイントを付与し、選手キャラクタのレアリティが「3」である場合、3ポイントを付与する。

40

【0130】

また、殿堂入り条件を満たした選手キャラクタが複数いる場合、サポーターズパスにはそれら複数の選手キャラクタのそれぞれのポイントが付与される。すなわち、殿堂入りさ

50

せた選手キャラクターの数が多くなるほど、ポイントの累積値が高くなる。

【0131】

ユーザが複数のサポーターズパスを所有している場合、上記条件が満たされると、それら複数のサポーターズパスにそれぞれポイントが付与される。例えば、ユーザが1つの無償パスと1つの有償パスとを所有している場合、レアリティが「3」である選手キャラクターが殿堂入り条件を満たすと、その無償パスと有償パスとのそれぞれに3ポイントが付与される。

【0132】

サポーターズパスは、図29に例示したミッションM1、M2、M3、・・・の例である。上述のように、サポーターズパスに付与されたポイントの累積値（以下「累積ポイント」とする）に応じた報酬がユーザに付与される。図29の例では、無償パスであるミッションM1の累積ポイントが100ポイント以上であるユーザは、アイコンを獲得できる。また、有償パスであるミッションM2の累積ポイントが100ポイント以上であるユーザは、チームEのアイコンを獲得できる。ミッションM1の累積ポイントが200以上であるユーザは、アイコン及び報酬Bを獲得できる。ミッションM2の累積ポイントが200以上であるユーザは、チームEのアイコン及び報酬E2を獲得できる。

10

【0133】

このように、本動作例では、ミッション管理部313は、選手キャラクターの第2パラメータ（例えば、レアリティ）に応じてサポーターズパスにポイントを付与し、更に、ポイントの累積値に応じた報酬をユーザに付与する。すなわち、この動作例では、ミッション管理部114は、選手キャラクターの第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する。

20

【0134】

なお、本動作例では、ミッション管理部313は、サポーターズパスに付与されたポイントの累積値に応じた報酬を付与したが、報酬はポイントの累積値（累積ポイント）に応じたものに限られない。報酬は、例えばサポーターズパスの累積ポイントそのものであってもよい。また、例えば、ミッション管理部313は、サポーターズパスに付与されたポイントに応じた報酬をユーザに付与してもよい。この場合、例えば、ミッション管理部313は、サポーターズパスにポイントが付与される毎に、付与されたポイントに対応する報酬をユーザに付与してもよい。また、他の例として、例えば、ミッション管理部313は、選手キャラクターが殿堂入り条件を満たした場合に、その選手キャラクターのレアリティ毎に予め設定された報酬を付与してもよい。

30

【0135】

図24の説明に戻る。ステップS108において、ゲーム進行部111は、複製された選手キャラクターを用いて行われる第2リーグを進行させる第2進行ステップを実行する。第2リーグは、上述したように、複製キャラクターを用いてプレイされる。すなわち、ユーザが気に入った選手キャラクターを殿堂入りさせることにより、いわゆるドリームチームを作成して第2リーグをプレイすることができる。

【0136】

第2進行ステップでは、上述したように、キャラクター管理部312は、1又は複数の第1パラメータ（例えば選手キャラクターの名声値、経験値、年齢、所属チーム、及びポジション）を変化させない。なお、選手キャラクターの第2パラメータ（例えば、レアリティ）は、第1リーグと同様に、第2リーグの進行によっても変化しない。一方、選手キャラクターの状態パラメータは、第1リーグの進行に伴って変動するとともに、第2リーグの進行に伴っても変動する。

40

【0137】

また、上述したように、第2リーグでは複製キャラクターは年齢が増加することがなく、第2リーグで用いられる複製キャラクターは引退することがない。すなわち、キャラクター管理部312は、第2リーグで用いられる複製キャラクターを、ゲーム内時間の経過によっても使用不可にしない。なお、上述したように、複製キャラクターは、ユーザが不要であると判断した場合、ユーザの操作により除外することができる。この場合、ゲームシステム1

50

は、ユーザの操作に応じて複製キャラクタを除外する。

【0138】

上記の仕組みによれば、選手キャラクタに関連付けられた第1パラメータが殿堂入り条件を満たした場合に、第2パラメータに応じた報酬がユーザに付与される。ユーザへの報酬の付与は、契約キャラクタ群L2に含まれる選手キャラクタを用いて第1リーグで試合を進行させる動機付けになり得る。また、本実施形態では、第2パラメータに応じた報酬が付与されるため、付与される報酬が画一的にならず、報酬の付与に係るゲームの興趣性を向上させることができる。これにより、ユーザに複製前の選手キャラクタを用いた第1ゲームの実行を促進することができる。

【0139】

<ゲームの仕組み2>

続いて、ユーザに興味性を与えるための本ゲームの他の仕組みについて説明する。

【0140】

ゲームシステム1は、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与部と、を含む。本実施形態において、進行部は、ゲーム進行部111によって実現される。付与部は、ミッション管理部313によって実現される。

【0141】

(ミッション)

一実施形態において、ミッション管理パートにおいて説明したように、複数のミッションが存在する。図29の例では、ミッションM1、M2、M3、・・・が存在しており、ミッションM1及びM2がユーザに関連付けられている。各ミッションには、1又は複数の条件が関連付けられている。何れかの条件が満たされている場合に、当該条件に関連付けられた報酬がユーザに付与される。換言すると、各ミッションは、当該ミッションに関連付けられた1又は複数の条件のうちいずれかの条件を満たしている場合に、当該ミッションに関連付けられたユーザに対して報酬を付与するサービスである。

【0142】

図29の例では、ミッションに関連付けられた1又は複数の条件とは、当該ミッションに対して付与されるポイントの累積値が、段階的に定められた規定ポイントの何れかに到達するとの条件である。例えば、ミッションM1については、規定ポイントとして100、200、300、400ptの4段階が定められている。規定ポイントは、ミッション毎に段階的に定められている。図29の例では、ミッションM1、M2、M3に同一の4段階の規定ポイントが定められているが、各ミッションに定められる規定ポイントの段階数及び各段階の値は、他の少なくとも1つのミッションと異なってもよい。

【0143】

(ミッションの属性)

複数のミッションには、属性が関連付けられた属性有りミッションが少なくとも1つ含まれる。一実施形態において、複数のミッションには、互いに異なる属性が関連付けられた複数の属性有りミッションが含まれている。図29の例では、ミッションM1には、属性が関連付けられていない。ミッションM2、M3には、属性が関連付けられている。

【0144】

図29の例では、ミッションに関連付けられる属性は、ゲームにおいて利用可能な何れかの選手キャラクタの出身クラブであるチームである。ただし、ミッションに関連付けられる属性はこれに限らず、サッカーゲームにおいて利用される他のオブジェクトが有する属性であってもよい。ここで、属性とは、グループ分け可能な対象について、当該対象がいずれのグループに属するかを示す情報である。例えば、これに限定するものではないが、スポーツゲームにおける種々のオブジェクト、例えば、選手キャラクタ、エンブレム、

10

20

30

40

50

応援歌等を対象とする場合、当該対象は、属性として所属チームを有し得る。また、選手キャラクタを対象とする場合、さらに、属性として、ポジション、レアリティ等を有し得る。また、ミッションに関連付けられる属性は、何れかのオブジェクトが有し得る属性のうち何れかの属性とすることができる。例えば、これに限定するものではないが、本実施形態におけるミッションは、属性として、選手キャラクタの所属チーム、ポジション、レアリティ等に関連付けられ得る。

【0145】

(特定の事象)

ゲームの進行上生じる事象のうち、ポイントを付与するトリガーとなる事象である。事象の種類は限定されず、例えば、キャラクタのパラメータが所定の条件を満たしたこと、所定のイベントが発生又は終了したこと等を含む。特定の事象の一例として、(1)第1リーグに含まれる試合をプレイすること、(2)選手キャラクタが殿堂入り可能となること、等がある。

10

【0146】

(1)の場合、所定期間において付与されるポイントに上限が設定される。例えば、付与されるポイントの上限は、1日につき1試合分までであってもよい。例えば、第1リーグのシーズン中に第1リーグの試合が1つも終了しなかった日については、ポイントが付与されない。また、第1リーグのシーズン中に第1リーグの試合が1つ以上終了した日については、1試合分のポイントが付与される。

【0147】

(2)の場合、付与されるポイントの量は、殿堂入り可能となった選手キャラクタc1が有する第2パラメータP2(第2パラメータ)に応じて定まる。

20

【0148】

図28は、ゲームシステム1がサポーターズパスに対しポイントを付与する処理(付与ステップ)の流れを例示するフローチャートである。図28では、上記(2)の場合について説明する。

【0149】

ステップS120において、ミッション管理部313は、選手キャラクタの第1パラメータが閾値を越えたか否かを判定する。超えていると判定した場合(ステップS120のYES)、ステップS122において、ミッション管理部313は、当該選手キャラクタが殿堂入り可能であると判定し、各サポーターズパスに対し、当該選手キャラクタの第2パラメータに応じたポイントを付与する。図30は、サポーターズパスに対し付与するポイントを例示した図である。図30の例では、第2パラメータは、選手キャラクタに関連付けられたレアリティであり、ミッション管理部313は、各サポーターズパスに対し、選手キャラクタに関連付けられたレアリティに応じたポイントを付与する。

30

【0150】

さらに、ステップS124において、ミッション管理部313は、当該選手キャラクタに関連付けられた属性と同一の属性が関連付けられたサポーターズパスに対し、追加ポイントを付与する。例えば、図19の例では、出身クラブがチームEである選手キャラクタの第1パラメータが閾値を越えた場合、ミッションM2に対して追加ポイントが付与される。ミッション管理部313は、図30に示すように、追加ポイントとして、選手キャラクタに関連付けられたレアリティに応じたポイントを付与してもよい。

40

【0151】

なお、ミッション管理部313は、ステップS122及びステップS124において、ユーザに関連付けられているサポーターズパスのみにポイントを付与してもよいが、ユーザに関連付けられていないサポーターズパスに対しても同様にポイントを付与してもよい。この場合、ユーザに関連付けられていないミッションにもポイントが付与されるため、ユーザはポイントが多く付与されたミッションを消費価値と引き換えるかを選択する興趣性をユーザに提供することができる。

【0152】

50

## (有償ミッション及び無償ミッション)

複数のミッションには、有償ミッションと、無償ミッションとが含まれる。図29の例では、属性が関連付けられていないミッションM1は無償ミッションであり、属性が関連付けられたミッションM2、M3は有償ミッションである。ただし、ユーザに付与されるミッションには、属性が関連付けられた無償ミッションが含まれていてもよいし、属性が関連付けられていない有償ミッションが含まれていてもよい。

## 【0153】

有償ミッションは、ユーザに関連付けられた消費価値の消費と引き換えに、条件に応じた報酬が獲得可能となるミッションである。以降、ユーザが、消費価値と引き換えにサービス又はオブジェクトを得ることを、購入する、とも記載する。つまり、有償ミッションは、ユーザの購入により報酬が獲得可能となるサービスである。図29の例では、有償ミッションM2は、消費価値の一例であるゲームコイン100枚(100pt)により購入可能である。有償ミッションM3は、ゲームコイン200枚(200pt)により購入可能である。

10

## 【0154】

ここで、有償ミッションに対するポイントは、購入前であっても付与され、蓄積される。ただし、有償ミッションに関連付けられた条件のうち、購入前に満たされた各条件に対応する報酬は、購入後にユーザに付与される。

## 【0155】

無償ミッションは、ユーザの購入によらずに、条件に応じた報酬が獲得可能なミッションである。例えば、無償ミッションは、当該無償ミッションの提供開始後、ユーザの操作を必要とせず、かつ、消費価値を消費することなく、報酬が獲得可能であってもよい。すなわち、無償ミッションは、予めユーザに関連付けられており、有償ミッションは、ユーザに関連付けられた消費価値と引き換えに、ユーザに関連付けられるものということができる。

20

## 【0156】

## (サポーターズパス、有償パス、無償パス)

サポーターズパスは、ミッションの一例である。サポーターズパスのうち有償のものを有償パス(有償ミッションの一例)とも記載し、無償のものを無償パス(無償ミッションの一例)とも記載する。本実施形態では、有償パスには、属性として特定のチームが関連づけられる。特定のチームとは、ゲームにおいて提供される複数の選手キャラクターがそれぞれ所属する所属チームのうち何れかである。以降、「属性としてチームXが関連付けられたサポーターズパス」を、単に、「チームXのサポーターズパス(有償パス)」とも記載する。また、「サポーターズパスに関連付けられたチーム」を、単に「サポーターズパス(有償パス)のチーム」とも記載する。例えば、図29に示したミッションM2は、「チームEの有償パス」である。また、ミッションM3は、「チームFの有償パス」である。購入済みの有償パスに関連付けられた条件が満たされると、ユーザには、当該有償パスのチームに関連する報酬が付与される。したがって、ユーザは、有償パスを購入することにより、当該有償パスのチームに関連する報酬を得られる可能性が高くなる。したがって、何れかのチームを応援するユーザにとって、当該チームの有償パスを購入する動機付けが向上する。

30

40

## 【0157】

## (サポーターズパスの有効期限)

ここで、サポーターズパスには、有効期限が設定される。有効期限とは、当該サポーターズパスに関連付けられた報酬が付与され得る期間である。例えば、有効期限が到来していないサポーターズパスに対して付与されたポイントが規定ポイントを超えると報酬が付与されるが、有効期限が到来したサポーターズパスについては、蓄積ポイントに関わらず何れの報酬も付与されない。有効期限は、ゲーム内時間、現実時間の一方又は両方によって規定されてもよい。例えば、サポーターズパスの有効期限がゲーム内時間により規定する一例として、当該サポーターズパスの提供開始時に進行していた第1リーグのシーズン

50

終了時を有効期限とする例がある。また、例えば、サポーターズパスの有効期限を現実時間により規定する一例として、当該サポーターズパスの提供開始時から所定日数を有効期限とする例がある。

【0158】

(消費価値)

消費価値とは、ゲーム内のサービス又はオブジェクトと引き換え可能な価値を表す情報である。消費価値は、ゲーム内のサービス又は媒体のみと引き換え可能な価値を表すゲーム内のパラメータ(上述したゲームコイン等)であってもよいし、特定のゲームに限定されないサービス又は媒体と引き換え可能な価値を表す情報であってもよい。また、消費価値は、ユーザ名義のクレジットカード、銀行口座、キャッシュレス決済サービスに関連付けられた金額を表す情報であってもよい。

10

【0159】

なお、消費価値がゲーム内のパラメータである場合、そのような消費価値は、有償のもの、無償のものを含む。有償の消費価値は、ユーザによる金銭的価値の支払いと引き換えにユーザに付与される。無償の消費価値は、ユーザによる金銭的価値の支払いを必要とせず、ユーザに付与される。無償の消費価値は、例えば、ログインボーナス、キャンペーン等によりユーザに付与されてもよい。

【0160】

(報酬)

報酬とは、ゲーム内において価値を有しているとゲームの提供者又はユーザが認識するものである。報酬は、ミッションに関連付けられた1又は複数の条件の何れかが満たされていることの代償として、ユーザに付与されるオブジェクト又はサービスである。図29の例では、報酬は、条件である規定ポイントに関連付けて定められる。例えば、無償ミッションM1に対して蓄積されたポイントが100ptに到達していると、アイコンが付与され、200ptに到達していると報酬Bが付与され、300ptに到達していると報酬Cが付与され、400ptに到達していると報酬Dが付与される。

20

【0161】

報酬の一例としては、選手キャラクタ、BGM、ユーザに関連付けることができるアイコン、トップメニューパートにおける背景画像、又はチームのエンブレム、その他のアイテム等がある。また、報酬の他の一例として、ゲームを有利に進行させることのできる要素、例えば、選手キャラクタのパラメータを増強させるアイテム等がある。また、報酬の他の一例として、選手キャラクタの抽選処理を実行するサービスがある。

30

【0162】

一実施形態において、ミッション管理部313は、ユーザに関連付けられた各ミッションに付与されたポイントの累積に応じて、当該ミッションに関連付けられた属性に応じた報酬を、ユーザに付与してもよい。図29の例では、有償ミッションM2に対して蓄積されたポイントが100ptに到達していると、ミッション管理部313は、有償ミッションM2に関連付けられた属性であるチームEのアイコンを報酬としてユーザに付与してもよい。

【0163】

上記の仕組みによれば、特定の属性の事象が生じたときに、より多くのポイントが付与されることは、当該属性を好むユーザの興趣性を向上させることができる。また、ユーザに関連付けられたミッションに関連付けられた属性のポイントが多く付与されるようにゲームを進行させる興趣性をユーザに提供することができる。特に互いに異なる属性に関連付けられた複数の属性有りミッションが含まれている場合、ミッションに付与されるポイントは、当該ミッションに関連付けられた属性によって異なるため、何れのミッションを消費価値と引き換えるかを選択する興趣性をユーザに提供することができる。

40

【0164】

<ゲームの仕組み3>

続いて、ユーザに興趣性を与えるための本ゲームの他の仕組みについて説明する。

50

## 【0165】

ゲームシステム1は、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、前記ゲームにおいてミッションに関連付けられた条件が満たされている場合に、前記ユーザに付与する報酬を、前記ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択する選択部と、を含む。本実施形態において、進行部は、ゲーム進行部111によって実現される。選択部は、ミッション管理部313によって実現される。

## 【0166】

ミッションに関連付けられる報酬の一例として、当該ミッションに関連付けられた属性と同一の属性を有するオブジェクトから選択されるオブジェクトがある。本実施形態では、サポーターズパスによって得られる可能性がある報酬の一例として、当該サポーターズパスのチームに所属する選手キャラクタの抽選処理を実行して付与するサービスが有り得る。換言すると、サポーターズパスによって得られる可能性がある報酬の1つに、抽選チケットが含まれる。

10

## 【0167】

ここで、抽選チケットについて説明する。抽選チケットとは、抽選処理を実行するサービスと引き換えに消費されるアイテムであり、ゲームにおいてユーザに付与されるアイテムである。抽選処理は、ユーザが保有する抽選チケットの所定数の消費と引き換えに実行される。

## 【0168】

例えば、図29において、チームEの有償パスである有償ミッションM2では、蓄積ポイントが300ポイントを超えている場合に、チームEの抽選チケットが付与される。チームEの抽選チケットで抽選対象となる選手キャラクタは、チームEの選手キャラクタである。また、チームFの有償パスである有償ミッションM3では、蓄積ポイントが300ポイントを超えている場合に、チームFの抽選チケットが付与される。チームFの抽選チケットで抽選対象となる選手キャラクタは、チームFの選手キャラクタである。

20

## 【0169】

ただし、サポーターズパスに報酬として関連付けられた抽選チケットは、抽選チケットの態様でユーザに保有される期間を有さない。換言すると、サポーターズパスに報酬として関連付けられた抽選チケットは、ユーザに付与されることが決定された後、当該抽選チケットを受け取るためのユーザの操作に回答して消費される。その結果、当該抽選チケットを受け取るためのユーザの操作に回答して、抽選結果である選手キャラクタがユーザに付与される。

30

## 【0170】

すなわち、図29を参照して説明したように、ミッション(サポーターズパス)には、段階的な条件(規定ポイント)が関連付けられており、段階的な条件(規定ポイント)の各々に個別の報酬が対応している。

## 【0171】

<処理の流れ>

(報酬を付与する処理)

図31は、ユーザ端末10がユーザに報酬を付与する処理(方法、報酬付与ステップ)の流れを例示するフローチャートである。なお、一部のステップは並行して、又は順序を替えて実行されてもよい。

40

## 【0172】

ステップS140において、ゲーム進行部111は、第1リーグを進行させることにより、ユーザにポイント、追加ポイントの一方又は両方を付与する。当該ステップの詳細については、図28を参照して説明した通りであるため、詳細な説明を繰り返さない。すなわち、ステップS104は、ゲーム進行部111によって実行される、ゲーム(ここでは、第1リーグ)を進行させる進行ステップの一例である。

## 【0173】

次に、ミッション管理部114は、ユーザに関連付けられている各サポーターズパスに

50

ついて、ステップS 1 4 2 ~ S 1 4 4 までの処理を実行する。

【0 1 7 4】

ステップS 1 4 2において、ミッション管理部1 1 4は、当該サポーターズパスがユーザに関連付けられているか否かを判断する。当該サポーターズパスがユーザに関連付けられているとは、当該サポーターズパスが無償パスであるか、又は、購入済みである場合を指す。ここで、「購入済みである」とは、ユーザに関連付けられた消費価値と引き換え済みであることの一例である。購入済みであるか否かの判断は、記憶部1 4に記憶されたミッション情報を参照することにより行われる。購入によりミッション情報を更新する処理については後述する。

【0 1 7 5】

ステップS 1 4 2でYesの場合、次のステップS 1 4 4の処理が実行される。ステップS 1 4 2でNoの場合、当該サポーターズパスについてステップS 1 4 4、S 1 4 6の処理を実行することなく、次のサポーターズパスがあれば、ステップS 1 4 2からの処理が実行される。

【0 1 7 6】

ステップS 1 4 4において、ミッション管理部1 1 4は、当該サポーターズパスに対して蓄積されたポイントが、規定ポイントを超えているか否かを判断する。ここで、当該サポーターズパスについて複数段階の規定ポイントが定められている場合、ミッション管理部1 1 4は、蓄積ポイントが、各規定ポイントを超えているか否かを判断し、少なくとも1つの規定ポイントを超えていればYesと判断する。ステップS 1 4 4でYesの場合、次のステップS 1 4 6の処理が実行される。ステップS 1 4 4でNoの場合、当該サポーターズパスについてステップS 1 4 6の処理を実行することなく、次のサポーターズパスがあれば、ステップS 1 4 2からの処理が実行される。

【0 1 7 7】

ステップS 1 4 6において、ミッション管理部1 1 4は、蓄積ポイントが超過している各規定ポイントについて予め定められた報酬の付与を決定する。ここで、当該サポーターズパスが有償パスの場合、ミッション管理部1 1 4は、当該サポーターズパスと同一の属性（同一のチーム）を有する報酬の付与を決定する。ここで、当該サポーターズパスと同一の属性を有する報酬の一例として、図2 9を参照して説明したチームEの抽選チケットがある。なお、付与が決定された報酬は、当該ステップではユーザに付与されない。付与が決定された報酬は、後述するステップS 1 5 4においてユーザに付与される。

【0 1 7 8】

各サポーターズパスについてステップS 1 4 2 ~ S 1 4 6の処理が完了すると、次のステップS 1 4 8以降の処理が実行される。なお、ステップS 1 4 8 ~ S 1 5 4の処理は、ステップS 1 4 6において1つでも報酬の付与が決定されている場合に実行され、1つの報酬も付与が決定されていない場合には省略される。

【0 1 7 9】

ステップS 1 4 8において、ミッション管理部1 1 4は、報酬獲得を演出する処理を実行する。例えば、報酬獲得を演出する処理は、少なくとも何れかの報酬を示す情報として、静止画、動画、アニメーション、テキスト、音声等の一部又は全部を組み合わせた情報を出力する処理であってもよいが、これに限られない。なお、報酬獲得を演出する処理は、各サポーターズパスについてステップS 1 4 2 ~ S 1 4 6の処理が完了した後、所定のタイミングで実行される。所定のタイミングとは、例えば、上述したトップメニューパートに遷移するタイミングであってもよいが、これに限られない。

【0 1 8 0】

ステップS 1 5 0において、ミッション管理部1 1 4は、報酬を受け取るための受け取り画面を表示する。受け取り画面とは、付与が決定された報酬を受け取る操作を受け付ける画面である。例えば、受け取り画面は、付与が決定された報酬の一覧を含む。

【0 1 8 1】

ステップS 1 5 2において、ミッション管理部1 1 4は、報酬を受け取るためのユーザ

10

20

30

40

50

の操作を受け付ける。例えば、ミッション管理部 1 1 4 は、受け取り画面に含まれる報酬の何れかを選択する操作を受け付ける。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 5 4 において、ミッション管理部 1 1 4 は、付与が決定された報酬をユーザに付与する。例えば、ミッション管理部 1 1 4 は、受け取り画面において選択された報酬をユーザに付与する。

【 0 1 8 3 】

ここで、報酬が抽選チケットである場合、付与された抽選チケットはユーザに保有されることなく消費される。つまり、ステップ S 1 5 4 において、ミッション管理部 1 1 4 が抽選チケットをユーザに付与した後、抽選部 1 1 2 が抽選処理を実行することにより、サポーターズパスのチームに所属する選手キャラクタをユーザに付与する。

10

【 0 1 8 4 】

すなわち、ステップ S 1 4 4 及び S 1 5 4 は、ミッション（有償パス）に関連付けられた条件が満たされている（蓄積ポイントが規定ポイントを超えている）場合に、ユーザに付与する報酬を、ミッションに関連付けられた属性（有償パスのチーム）を有する複数のオブジェクト（選手キャラクタ）から選択する（抽選処理を実行する）選択ステップの一例である。

【 0 1 8 5 】

また、当該選択ステップは、ステップ S 1 4 2 において説明したように、ミッション（有償パス）について、条件が満たされている（蓄積ポイントが規定ポイントを超えている）ことに加えて、引換済みである（購入済みである）場合に実行される。

20

【 0 1 8 6 】

また、当該選択ステップは、ステップ S 1 5 2、S 1 5 4 において説明したように、報酬を受け取るためのユーザの操作（受け取り画面に対する操作）に応答して実行される。

【 0 1 8 7 】

このように、ユーザ端末 1 0 は、サポーターズパスに報酬として抽選チケットが関連付けられている場合、当該抽選チケットが関連付けられた条件を満たしたユーザに対して確実に抽選結果を付与する。その結果、サポーターズパスに関連付けられた条件を満たすことに対するユーザの動機付けが向上する。

【 0 1 8 8 】

以上で、報酬を付与する処理の説明を終了する。

30

【 0 1 8 9 】

（サポーターズパスを販売する処理）

図 3 2 は、ユーザ端末 1 0 がサポーターズパスを販売する処理（方法）の流れを例示するフローチャートである。なお、一部のステップは並行して、又は順序を替えて実行されてもよい。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 1 6 0 において、ミッション管理部 1 1 4 は、サポーターズパスを販売する処理を実行する。具体的には、ミッション管理部 1 1 4 は、サポーターズパスの購入を指示する操作に応答して、ユーザが保有するゲームコインのうち、当該サポーターズパスに設定された量のゲームコインを消費する。

40

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 6 2 において、ミッション管理部 1 1 4 は、当該サポーターズパスが購入済みであることを記憶部 1 2 0 に記憶させる。具体的には、ミッション管理部 1 1 4 は、図 2 9 に示したようなミッション情報において、販売したサポーターズパスに関連付けられた未購入を示す情報を、購入済みを示す情報に更新し、ユーザに当該サポーターズパスを関連付ける。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 1 6 4 において、ミッション管理部 1 1 4 は、販売したサポーターズパスの蓄積ポイントが既に超えている各規定ポイントについて報酬の付与を決定する。当該ステ

50

ップの処理は、図31を参照して説明したステップS144、S146における処理と同様であるため、詳細な説明を繰り返さない。

【0193】

その後、ミッション管理部114は、図31に示したステップS148～S154の処理を実行することにより、ステップS164において付与を決定した各報酬をユーザに付与する。

【0194】

すなわち、ステップS160、S162は、ユーザに関連付けられた消費価値（ゲームコイン）の消費と引き換えに、ミッション（サポーターズパス）と引換済みであること（購入済みを示す情報）とを関連付ける引換ステップの一例である。

10

【0195】

また、当該引換ステップでは、ミッション管理部114は、互いに異なる属性（チームE、チームF）が関連付けられた複数のミッション（有償パスである有償ミッションM2、M3）のうち何れかのミッションを引換済み（購入済み）であるとしてユーザに関連付けている。

【0196】

このように、ユーザ端末10は、各サポーターズパスに対して、未購入であるか購入済みであるかに関わらずポイントを付与する。そして、有償パスについては、購入後に、購入前からの蓄積ポイントが既に超過している規定ポイントに対応した報酬をユーザに付与する。したがって、ユーザは、ポイントの蓄積状況に応じて、購入すれば必ず得られる報酬を確認した上で、サポーターズパスを購入することができ、サポーターズパスの購入に対する動機付けが向上する。

20

【0197】

以上で、サポーターズパスを販売する処理の説明を終了する。

【0198】

（サポーターズパスの有効期限を管理する処理）

図33は、ユーザ端末10がサポーターズパスの有効期限を管理する処理（方法）の流れを例示するフローチャートである。なお、一部のステップは並行して、又は順序を替えて実行されてもよい。

【0199】

ステップS180において、ミッション管理部114は、各サポーターズパスについて有効期限が到来したかを判断する。ステップS180でYesの場合、次のステップS182の処理が実行される。ステップS180でNoの場合、有効期限を管理する処理は終了する。

30

【0200】

ステップS182において、ミッション管理部114は、有効期限が到来したサポーターズパスに関連付けられて付与が決定された報酬のうち、ユーザに付与されていない各報酬をユーザに付与する処理を実行する。ユーザに付与されていない報酬とは、受け取るための操作が受け付けられていない報酬である。

【0201】

ここで、ユーザに付与されていない報酬に抽選チケットが含まれていない場合、抽選部112は、当該抽選チケットを消費して抽選処理を実行する。これにより、有効期限が到来したサポーターズパスのチームの選手キャラクタがユーザに付与される。

40

【0202】

すなわち、ステップS180、S182において説明したように、選択ステップは、ミッション（サポーターズパス）に関連付けられた有効期限が満了したことに応答して実行される。

【0203】

このように、ユーザ端末10は、有償パスを購入したユーザに対して、受け取り操作をしないまま有効期限が到来しても確実に報酬を付与する。そのため、有償パスの購入する

50

ことに対する動機付けが向上する。

【0204】

以上で、サポーターズパスの有効期限を管理する処理の説明を終了する。

【0205】

〔その他の変形例〕

< 1つのミッション >

上述した実施形態において、複数のミッションが提供されるものとして説明した。ただし、提供されるミッションの数は1つであってもよい。

【0206】

< 異なる期間に提供される複数のミッション >

上述した実施形態において、複数のミッションが同一の期間にユーザに提供されるものとして説明した。ただし、複数のミッションのうち少なくとも一部は、他のミッションと重複しない期間に提供されるものであってもよい。また、複数のミッションの各々が、他のミッションと異なる時期に提供されるものであってもよい。

【0207】

< 抽選処理の他の態様 >

上述した実施形態において、報酬は、抽選処理によって選択されたオブジェクトに限られない。報酬は、抽選以外の他の選択基準に基づいて選択されたオブジェクトであってもよい。

【0208】

< 複数のコンピュータが協働する態様 >

上述した実施形態において、ユーザ端末10のハードウェア構成及びゲームサーバ30のハードウェア構成は、図2及び図3に例示したものに限られない。上述の実施形態に係るゲームシステム1が実装する機能は、上述の実施形態で示したように、複数のコンピュータが協働することにより実装されてもよく、また、1台の装置により実装されてもよい。

【0209】

上述した実施形態では、ユーザ端末10及びゲームサーバ30を含むゲームシステム1によってゲームを実現する例について説明したが、上述した実施形態におけるゲームは、ユーザ端末10によって実現されてもよい。この場合、ユーザ端末10は、制御部310及び記憶部34と同等の機能ブロックをさらに備える。

【0210】

〔まとめ〕

以上に例示した形態から、例えば以下の構成が把握される。なお、各態様の理解を容易にするために、以下では、図面の参照符号を便宜的に括弧書で付記するが、本発明を図示の態様に限定する趣旨ではない。

【0211】

本発明の一態様に係る第1のプログラムは、1又は複数のコンピュータに、1又は複数のキャラクタを用いて行われる第1ゲームを進行させる第1進行ステップと、前記1又は複数のキャラクタに関連付けられた複数のパラメータのうちの1又は複数の第1パラメータが予め定められた条件を満たした場合に、当該キャラクタを複製可能にし、前記複数のパラメータのうちの1又は複数の第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する複製制御ステップと、複製された前記キャラクタを用いて行われる第2ゲームを進行させる第2進行ステップと、を実行させ、前記第1進行ステップでは、前記1又は複数の第1パラメータの少なくとも一部を変化させ、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によって使用不可にし、前記第2進行ステップでは、前記1又は複数の第1パラメータを変化させず、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によっても使用不可にしない、プログラムである。

【0212】

上記構成によれば、ゲーム内時間の経過に伴ってキャラクタが使用不可になるとともに、キャラクタを複製して通常の第1ゲームとは異なる第2ゲームを実行可能であるゲーム環境において、キャラクタに関連付けられた第1パラメータが条件を満たした場合に、第

10

20

30

40

50

2パラメータに応じた報酬がユーザに付与される。第2パラメータに応じた報酬が付与されるため、付与される報酬が画一的にならず、報酬の付与に係るゲームの興趣性を向上させることができる。これにより、ユーザに複製前のキャラクタを用いた第1ゲームの実行を促進することができる。

【0213】

上述した第1のプログラムにおいて、前記第1ゲーム及び前記第2ゲームは、競技を模したゲームであり、前記キャラクタは、前記競技を行う選手を表す選手キャラクタであってもよい。

【0214】

上記構成によれば、競技を模したゲームを進行するゲーム環境において、選手キャラクタに関連付けられた第1パラメータが条件を満たした場合に、第2パラメータに応じた報酬がユーザに付与される。これにより、ユーザに複製前の選手キャラクタを用いた第1ゲームの実行を促進することができる。

10

【0215】

上述した第1のプログラムにおいて、前記複製制御ステップでは、複数の前記キャラクタのうち、1又は複数の前記第1パラメータが前記条件を満たした前記キャラクタに応じたポイントをユーザに付与し、ユーザに付与したポイントの累積値に応じた報酬を付与してもよい。

【0216】

上記構成によれば、複数のキャラクタに付与されたポイントの累積値に応じて報酬が付与される。これにより、ゲームにおいて複数のキャラクタの使用をユーザに促すことができる。

20

【0217】

上述した第1のプログラムにおいて、前記第1進行ステップでは、前記キャラクタの年齢を、当該キャラクタが前記第1ゲームで用いられたか否かに関わらず、ゲーム内時間の経過によって増加させ、前記第1進行ステップでは、前記年齢が予め定められた値に達した前記キャラクタを使用不可にしてもよい。

【0218】

上記構成によれば、第1ゲームで用いられなかったキャラクタも、第1ゲームで用いられたキャラクタと同様にその年齢が増加する。これにより、実行されるゲームにリアリティを持たせることができ、ゲームの興趣性を向上させることができる。

30

【0219】

上述した第1のプログラムにおいて、1又は複数の前記コンピュータに、前記キャラクタを指定する指定情報を取得する取得ステップと、前記指定情報が指定するキャラクタをグループに所属させる所属ステップと、を更に行わせ、前記第1進行ステップでは、前記グループに所属しているキャラクタの一部又は全部を用いて前記第1ゲームを進行させ、前記第1進行ステップでは、前記グループに所属しているキャラクタの年齢を、当該キャラクタが前記第1ゲームで用いられたか否かに関わらず、前記第1ゲームのゲーム内時間の経過によって増加させる一方、前記グループに所属していないキャラクタの年齢を増加させなくてもよい。

40

【0220】

上記構成によれば、チームに所属しているキャラクタの年齢が、第1ゲームで用いられたか否かに関わらず第1ゲームの進行に伴って増加する。一方、チームに所属していないキャラクタの年齢は増加しない。これにより、キャラクタの年齢が画一的に増加してしまうことが防止され、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0221】

上述した第1のプログラムにおいて、前記第1進行ステップでは、前記キャラクタの前記複数のパラメータの少なくとも一部を、前記キャラクタの年齢の変化に伴って変更してもよい。

【0222】

50

上記構成によれば、キャラクタのパラメータが年齢の変化に伴って変化する。これにより、実行されるゲームにリアリティを持たせることができ、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0223】

上述した第1のプログラムにおいて、前記第1進行ステップでは、前記複数のパラメータの少なくとも一部を、上昇又は減少させてもよい。

【0224】

上記構成によれば、キャラクタのパラメータは、常に上昇するわけではなく、場合により減少する。そのため、実行されるゲームにリアリティを持たせることができ、ゲームの興趣性を向上させることができる。

10

【0225】

上述した第1のプログラムにおいて、1又は複数の前記コンピュータに、前記キャラクタの複製指示を受け付けた場合において、当該複製指示に対応するキャラクタが既に複製されている場合、当該複製指示を受け付けたタイミングにおける当該キャラクタの前記パラメータで、当該キャラクタの複製のパラメータを更新する複製ステップ、を更に実行させてもよい。

【0226】

上記構成によれば、第1ゲームで用いるキャラクタにより第2ゲームで用いるキャラクタのパラメータを更新することができる。これにより、ユーザに第1ゲームの実行を促すことができる。

20

【0227】

本発明の一態様に係る第1のゲームシステムは、1又は複数のキャラクタを用いて行われる第1ゲームを進行させる第1進行部と、前記1又は複数のキャラクタに関連付けられた複数のパラメータのうち1又は複数の第1パラメータが予め定められた条件を満たした場合に、当該キャラクタを複製可能にし、前記複数のパラメータのうち1又は複数の第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する複製制御部と、複製された前記キャラクタを用いて行われる第2ゲームを進行させる第2進行部と、を備え、前記第1進行部は、前記1又は複数の第1パラメータの少なくとも一部を変化させ、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によって使用不可にし、前記第2進行部は、前記1又は複数の第1パラメータを変化させず、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によっても使用不可にしない。

30

【0228】

前記の構成によれば、上述した第1のプログラムと同様の作用効果を奏する。

【0229】

また、本発明の一態様に係る第1の方法は、1又は複数のコンピュータが実行する方法であって、1又は複数のキャラクタを用いて行われる第1ゲームを進行させる第1進行ステップと、前記1又は複数のキャラクタに関連付けられた複数のパラメータのうち1又は複数の第1パラメータが予め定められた条件を満たした場合に、当該キャラクタを複製可能にし、前記複数のパラメータのうち1又は複数の第2パラメータに応じた報酬をユーザに付与する複製制御ステップと、複製された前記キャラクタを用いて行われる第2ゲームを進行させる第2進行ステップと、を含み、前記第1進行ステップでは、前記1又は複数の第1パラメータの少なくとも一部を変化させ、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によって使用不可にし、前記第2進行ステップでは、前記1又は複数の第1パラメータを変化させず、前記キャラクタをゲーム内時間の経過によっても使用不可にしない。

40

【0230】

前記の構成によれば、上述した第1のプログラムと同様の作用効果を奏する。

【0231】

本発明の一態様に係る第2のプログラムは、1又は複数のコンピュータに、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッ

50

ションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与ステップと、を実行させる。

【0232】

上記構成によれば、特定の属性の事象が生じたときに、より多くのポイントが付与されることは、当該属性を好むユーザの興趣性を向上させることができる。また、ユーザに関連付けられたミッションに関連付けられた属性のポイントが多く付与されるようにゲームを進行させる興趣性をユーザに提供することができる。

【0233】

上述した第2のプログラムにおいて、前記複数のミッションには、互いに異なる属性が関連付けられた複数の属性有りミッションが含まれていてもよい。

10

【0234】

上記構成によれば、ミッションに付与されるポイントは、当該ミッションに関連付けられた属性によって異なるため、何れのミッションを消費価値と引き換えるかを選択する興趣性をユーザに提供することができる。

【0235】

上述した第2のプログラムにおいて、前記ユーザに関連付けられた消費価値の消費と引き換えに、前記複数のミッションに含まれる1以上の属性有りミッションを前記ユーザに関連付ける引換ステップ、を前記1又は複数のコンピュータにさらに実行させてもよい。

【0236】

上記構成によれば、ミッションの報酬が、ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択されるため、当該属性が関連付けられた複数のミッションのうち何れかのミッションを好ましく思うユーザにとって、当該ミッションの興趣性が向上する。

20

【0237】

上述した第2のプログラムにおいて、前記特定の事象は、前記ユーザに関連付けられたキャラクタが有するパラメータが所定の条件を満たしたことであり、前記特定の事象の属性は、当該キャラクタに関連付けられた属性であってもよい。

【0238】

上記構成によれば、ユーザにとって好ましい属性の選手キャラクタのパラメータを向上させると、当該属性のミッションに多くのポイントが付与されるため、ユーザにとって好ましい属性の選手キャラクタのパラメータを向上させるようにゲームを進行させる興趣性をユーザに提供することができる。

30

【0239】

上述した第2のプログラムにおいて、前記ユーザに関連付けられた各属性有りミッションに付与されたポイントの累積に応じて、当該属性有りミッションに関連付けられた属性に応じた報酬を、前記ユーザに付与する報酬付与ステップ、を前記1又は複数のコンピュータにさらに実行させてもよい。

【0240】

上記構成によれば、ユーザにとって好ましい属性が関連付けられたミッションを進行させると、当該属性に応じた報酬が得られるため興趣性を向上させることができる。

40

【0241】

上述した第2のプログラムにおいて、前記付与ステップでは、前記ゲームの進行によって前記特定の事象が生じた場合、前記複数のミッションの各々に対してポイントを付与するとともに、当該複数のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与してもよい。

【0242】

上記構成によれば、ユーザに関連付けられていないミッションにもポイントが付与されるため、ユーザはポイントが多く付与されたミッションを消費価値と引き換えるかを選択する興趣性をユーザに提供することができる。

50

## 【0243】

上述した第2のプログラムにおいて、前記ミッションには、前記条件を含む段階的な条件が関連付けられており、前記段階的な条件の各々に個別の報酬が対応している、

請求項1から請求項6の何れか1項に記載のプログラム。

## 【0244】

上記構成によれば、ユーザは、段階的な条件をクリアすることにより個別の報酬を得ることができるため、ミッションの興趣性がさらに向上する。

## 【0245】

本発明の一態様に係る第2のゲームシステムは、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与部と、を含む。

10

## 【0246】

上記構成によれば、上述した第2のプログラムと同様の作用効果を奏する。

## 【0247】

また、本発明の一態様に係る第2の方法は、1又は複数のコンピュータが実行する方法であって、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームの進行によって特定の事象が生じた場合、複数のミッションであって、属性が関連付けられた属性有りミッションを少なくとも1つ含む当該複数のミッションのうち、前記ユーザに関連付けられた1以上のミッションに対してポイントを付与するとともに、当該1以上のミッションのうち当該特定の事象と同じ属性が関連付けられているミッションに対し、追加ポイントを付与する付与ステップと、を含む。

20

## 【0248】

前記の構成によれば、上述した第2のプログラムと同様の作用効果を奏する。

## 【0249】

本発明の一態様に係る第3のプログラムは、1又は複数のコンピュータに、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームにおいてミッションに関連付けられた条件が満たされている場合に、前記ユーザに付与する報酬を、前記ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択する選択ステップと、を実行させるプログラムである。

30

## 【0250】

上記構成によれば、ミッションの報酬が、ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択されるため、当該属性を好ましく思うユーザにとって、当該ミッションの興趣性が向上する。

## 【0251】

上述した第3のプログラムにおいて、前記ユーザに関連付けられた消費価値の消費と引き換えに、前記ユーザに前記ミッションに関連付ける引換ステップ、を前記1又は複数のコンピュータにさらに実行させ、前記選択ステップは、前記ミッションについて、前記条件が満たされていることに加えて、前記ユーザに関連付けられている場合に、前記報酬を選択してもよい。

40

## 【0252】

上記構成によれば、ミッションの報酬が、ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択されるため、当該属性が関連付けられた複数のミッションのうち何れかのミッションを好ましく思うユーザにとって、当該ミッションの興趣性が向上する。

## 【0253】

上述した第3のプログラムにおいて、前記引換ステップは、互いに異なる属性が関連付けられた複数の前記ミッションのうち何れかのミッションを前記ユーザに関連付けてもよ

50

い。

【0254】

上記構成によれば、ミッションに関連付けられた属性の種類が複数あることによって、これら複数の属性のいずれかを好ましく思うユーザにとって、当該ミッションの興趣性が向上する。

【0255】

上述した第3のプログラムにおいて、前記1又は複数のコンピュータに、前記報酬を受け取るための前記ユーザの操作に応答して、前記選択ステップを実行させてもよい。

【0256】

上記構成によれば、報酬の選択が、ゲームの進行中に割り込みで発生すると、特に報酬の選択に演出が伴う場合において、ゲームの進行を妨げる場合がある。上記の構成によれば、報酬を受け取るためのユーザの操作に応答して報酬の選択が行われるため、ゲームの進行を妨げない。

10

【0257】

上述した第3のプログラムにおいて、前記ミッションには、有効期限が関連付けられており、前記1又は複数のコンピュータに、前記ユーザに関連付けられた前記ミッションに関連付けられた前記有効期限が満了したことに応答して、前記選択ステップを実行させてもよい。

【0258】

上記構成によれば、ミッションに有効期限を設けることにより、当該ミッションに希少性が生まれ、当該ミッションの興趣性が向上する。また、有効期限が過ぎるまでユーザに付与されるべき報酬が未選択であった場合にも、自動的に報酬を選択することによって、有効期限を徒過したユーザに報酬を付与することができ、ユーザーフレンドリーさを実現する。

20

【0259】

上述した第3のプログラムにおいて、前記1又は複数のコンピュータに、前記ゲームの進行において特定の事象が生じた場合、前記ユーザに関連付けられた前記ミッションに対してポイントを付与するとともに、当該特定の事象の属性と当該ミッションに関連付けられている属性が同じ場合には、当該ミッションに追加ポイントを付与する付与ステップを実行させ、前記ミッションに関連付けられた条件は、当該ミッションに付与されたポイントの累積が閾値を超えることであってもよい。

30

【0260】

上記構成によれば、ユーザは、ミッションに関連付けられた属性を有するオブジェクトを用いてゲームをプレイすることにより、ミッションに関連付けられた属性を有するオブジェクトを得やすくなる。その結果、ミッションに関連付けられた属性を好ましく思うユーザにとって、ミッションの興趣性がさらに向上する。

【0261】

上述した第3のプログラムにおいて、前記ミッションには、前記条件を含む段階的な条件が関連付けられており、前記段階的な条件の各々に個別の報酬が対応していてもよい。

【0262】

上記構成によれば、ユーザは、段階的な条件をクリアすることにより個別の報酬を得ることができるため、ミッションの興趣性がさらに向上する。

40

【0263】

本発明の一態様に係る第3のゲームシステムは、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行部と、前記ゲームにおいてミッションに関連付けられた条件が満たされている場合に、前記ユーザに付与する報酬を、前記ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択する選択部と、を含む。

【0264】

上記構成によれば、上述した第3のプログラムと同様の作用効果を奏する。

【0265】

50

また、本発明の一態様に係る第3の方法は、1又は複数のコンピュータが実行する方法であって、ユーザの操作によりゲームを進行させる進行ステップと、前記ゲームにおいてミッションに関連付けられた条件が満たされている場合に、前記ユーザに付与する報酬を、前記ミッションに関連付けられた属性を有する複数のオブジェクトから選択する選択ステップと、を含む。

【0266】

前記の構成によれば、上述した第3のプログラムと同様の作用効果を奏する。

【0267】

〔ソフトウェア又はハードウェアによる実現例〕

上述した実施形態では、ユーザ端末10の制御部110、及び、ゲームサーバ30の制御部310が、ソフトウェアにより実現される例について説明した。すなわち、本発明の目的を達成するためにコンピュータによって実行されるプログラムが、図7及び図3に示したコンピュータの記憶部14及び記憶部34に記憶され、プロセッサ11及びプロセッサ31が当該プログラムを読み取って実行することにより、ユーザ端末10の制御部110及びゲームサーバ30の制御部310が実現される。

10

【0268】

なお、この場合、上記プログラムを記憶する記憶部14及び記憶部34としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、ROM(Read Only Memory)等の他、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。

【0269】

また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体(通信ネットワークや放送波等)を介して上記コンピュータに供給されてもよい。また、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

20

【0270】

なお、ユーザ端末10の制御部110及び、ゲームサーバ30の制御部310は、ソフトウェアによる実現に限らず、集積回路(ICチップ)等に形成された論理回路(ハードウェア)によって実現されてもよい。

【0271】

本発明は上述した各実施形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、異なる実施形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせて得られる実施形態についても本発明の技術的範囲に含まれる。

30

【符号の説明】

【0272】

10 ユーザ端末

11、31 プロセッサ

12、32 通信部

13、33 入力部

14、34 記憶部

15 表示部

40

17、35 バス

30 ゲームサーバ

31 プロセッサ

32 通信部

33 入力部

34 記憶部

110、310 制御部

111 ゲーム進行部

311 抽選部

312 キャラクタ管理部

50

3 1 3 ミッション管理部

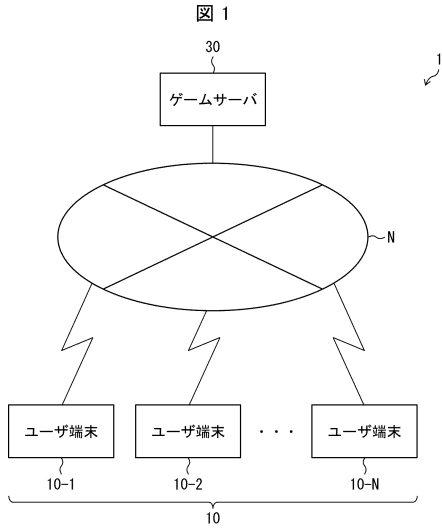
L 1 保有キャラクタ群

L 2 契約キャラクタ群

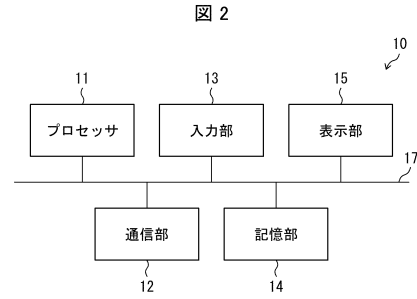
L 3 複製キャラクタ群

【図面】

【図 1】



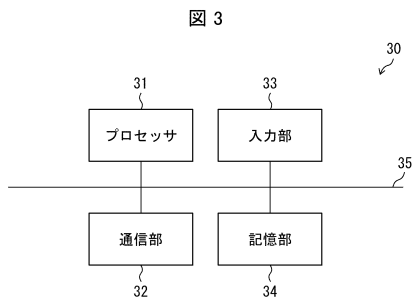
【図 2】



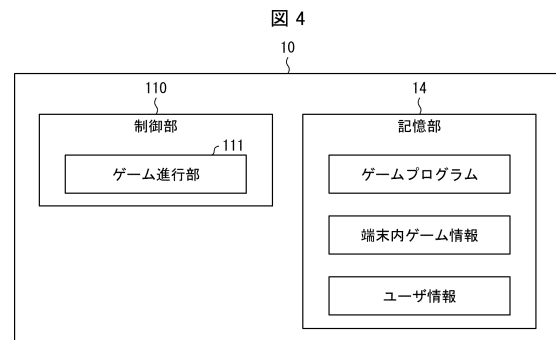
10

20

【図 3】



【図 4】

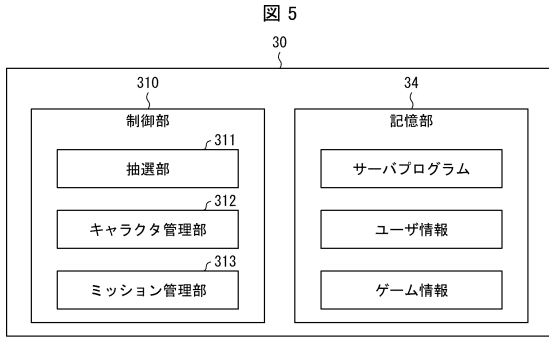


30

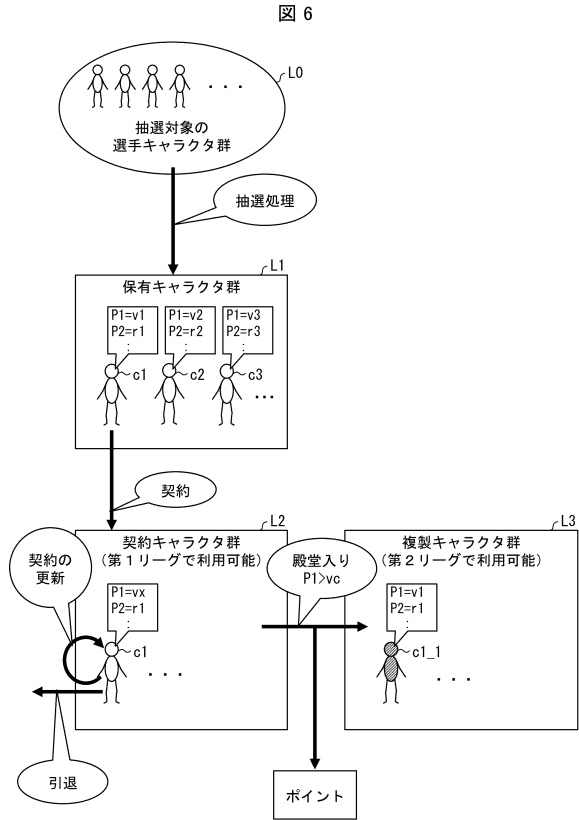
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

図 7

ユーザID
ユーザ名
アイコン
保有キャラクター情報
契約キャラクター情報
複製キャラクター情報
スタメン
ベンチ入り
保有消費価値
保有アイテム
ミッション情報
...

【図 8】

図 8

キャラクターID
キャラクター名
年齢
レアリティ
成長タイプ
出身クラブ
基本パラメータ
状態パラメータ
名声
ポジション
...

30

40

50

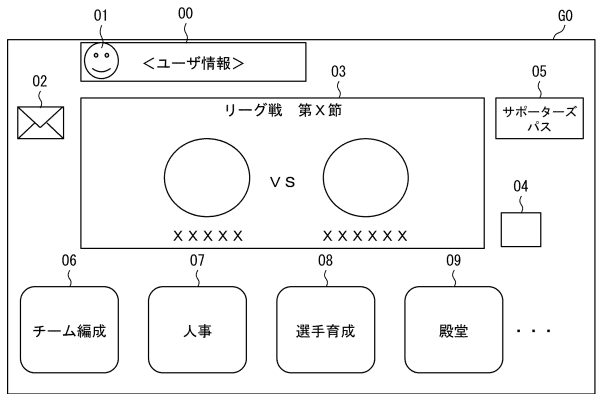
【図 9】

図 9

ミッションID
種別
属性
ポイント
購入状態
有効期限

【図 10】

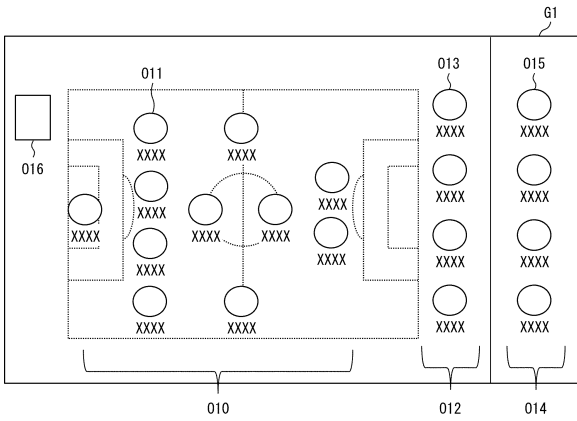
図 10



10

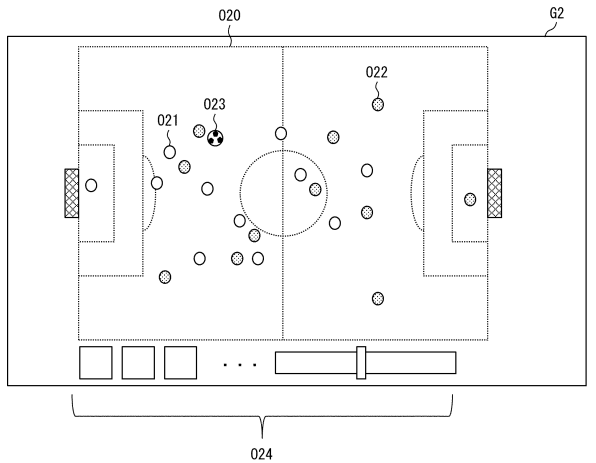
【図 11】

図 11



【図 12】

図 12



20

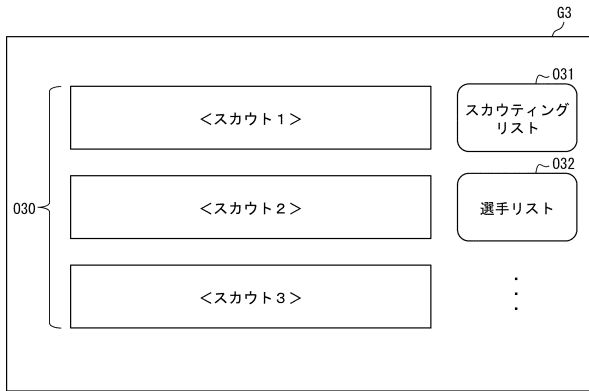
30

40

50

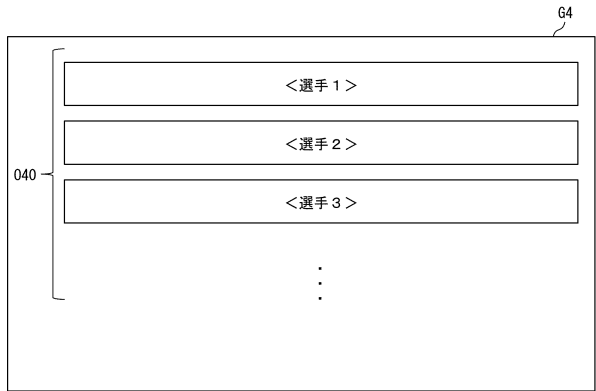
【図 13】

図 13



【図 14】

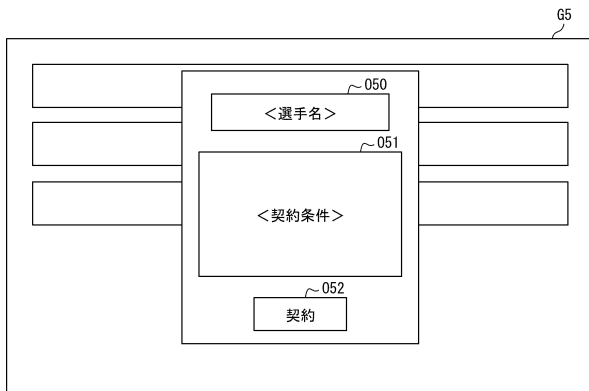
図 14



10

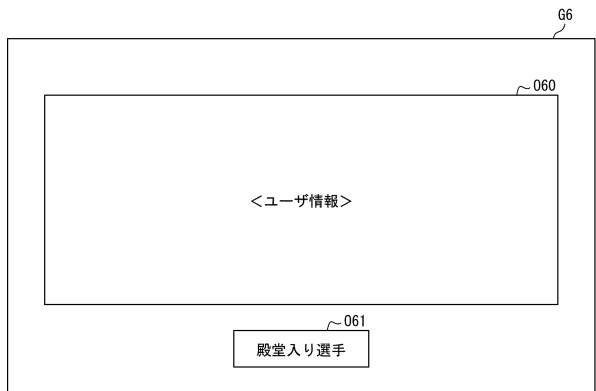
【図 15】

図 15



【図 16】

図 16



20

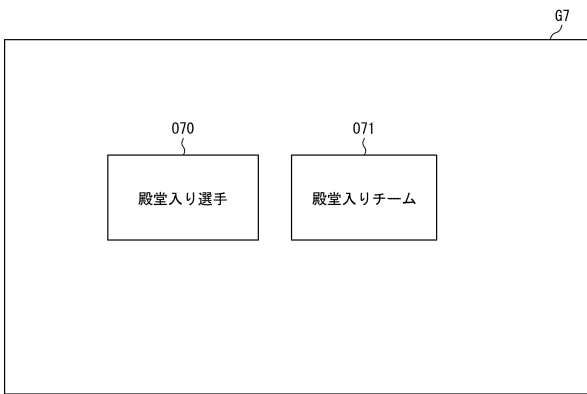
30

40

50

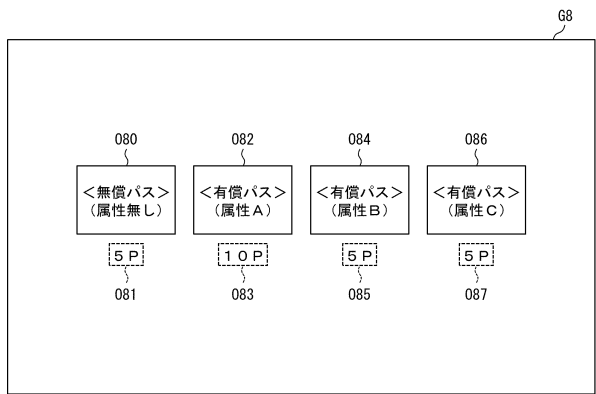
【図 17】

図 17



【図 18】

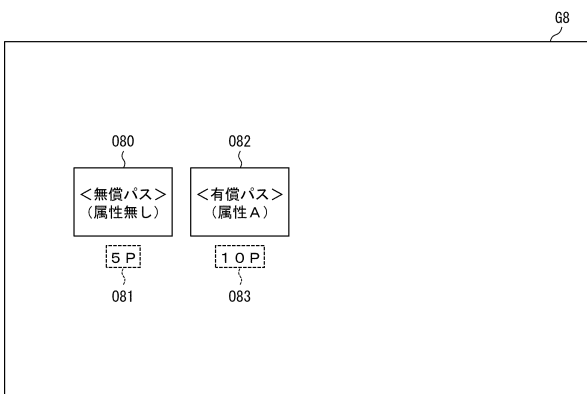
図 18



10

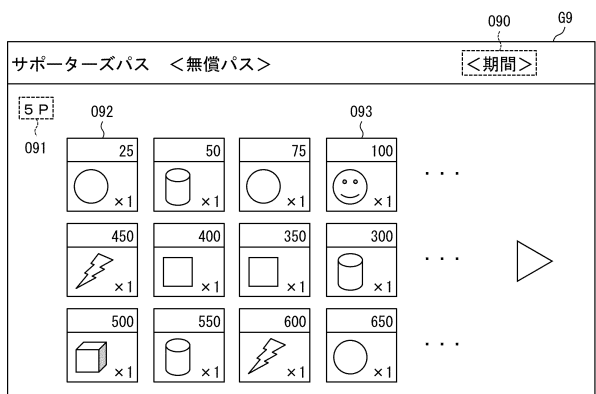
【図 19】

図 19



【図 20】

図 20



20

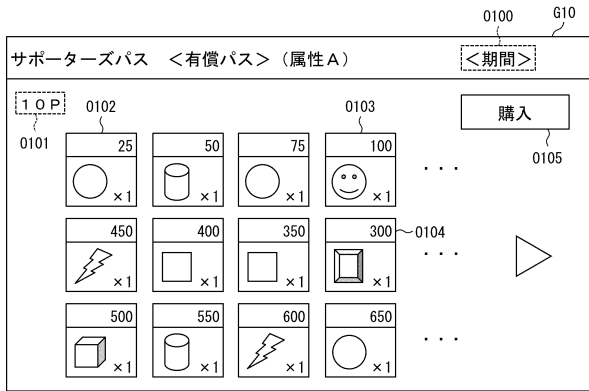
30

40

50

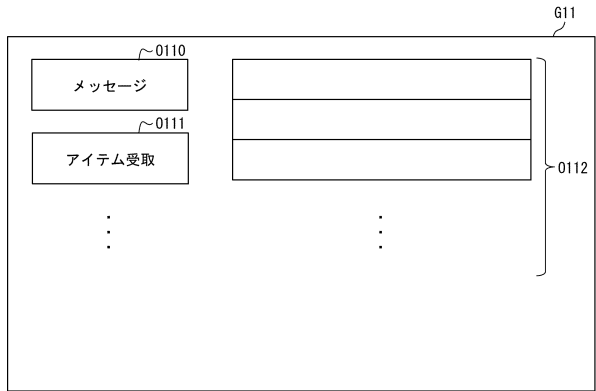
【図 2 1】

図 21



【図 2 2】

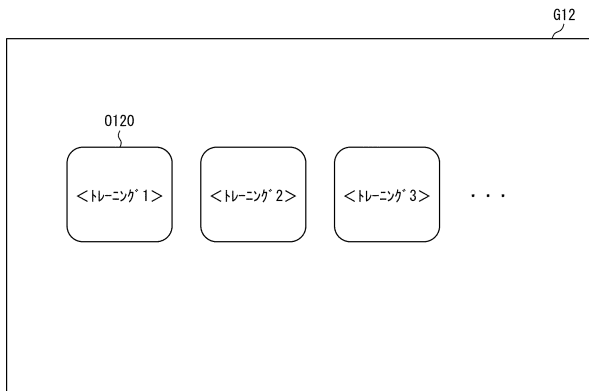
図 22



10

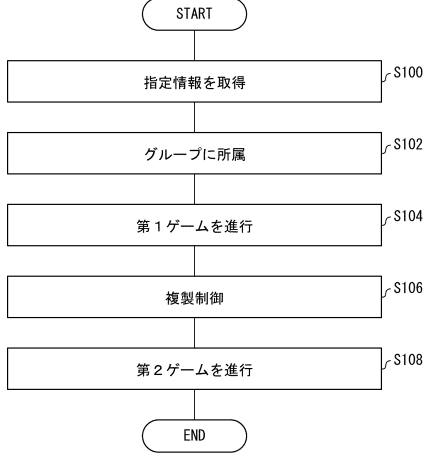
【図 2 3】

図 23



【図 2 4】

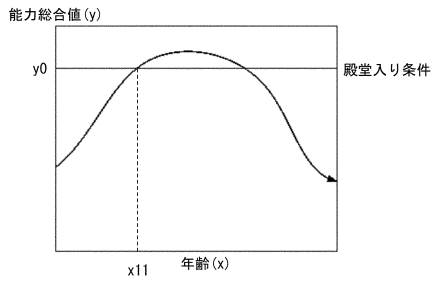
図 24



20

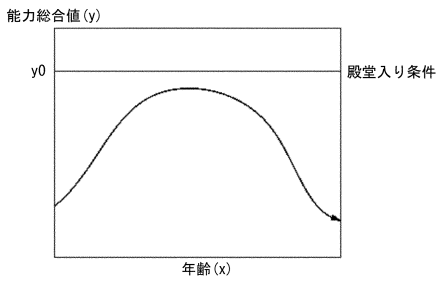
【図 2 5】

図 25



【図 2 6】

図 26



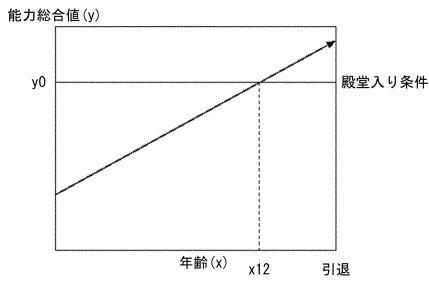
30

40

50

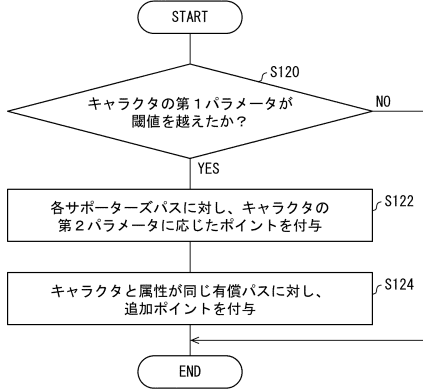
【 図 27 】

図 27



【 図 28 】

図 28



10

【 図 29 】

図 29

ミッションID	有償/無償	属性	100pt	200pt	300pt	400pt	蓄積ポイント
M1	無償	無し	アイコン (取得済)	報酬B (未取得)	報酬C (未取得)	報酬D (未取得)	120pt
M2	有償(100コイン) (購入済み)	チームE	チームE アイコン (取得済)	報酬E2 (未取得)	チームE 抽選チケット (未取得)	報酬E4 (未取得)	140pt
M3	有償(200コイン) (未購入)	チームF	チームF アイコン (未取得)	報酬F2 (未取得)	チームF 抽選チケット (未取得)	報酬F4 (未取得)	130pt
:	:	:	:	:	:	:	:

【 図 30 】

図 30

レアリティ	ポイント	追加ポイント
★1	1	1
★2	2	2
★3	3	3
:	:	:

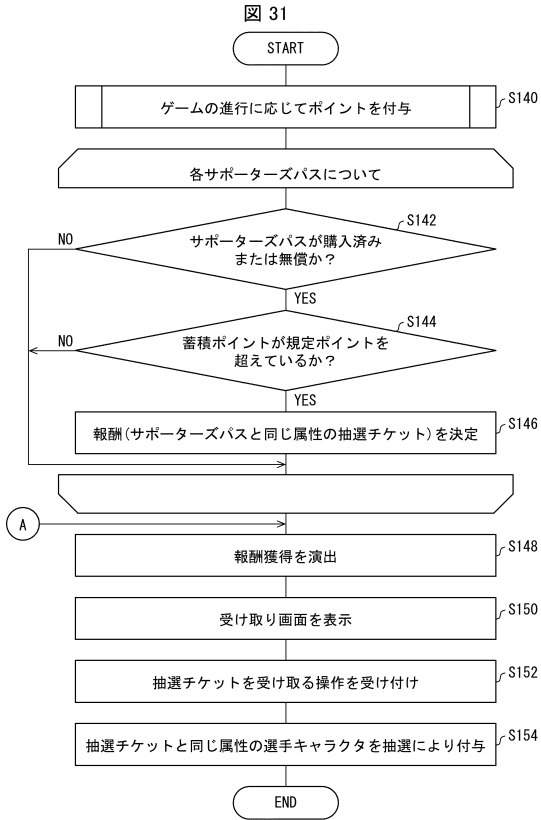
20

30

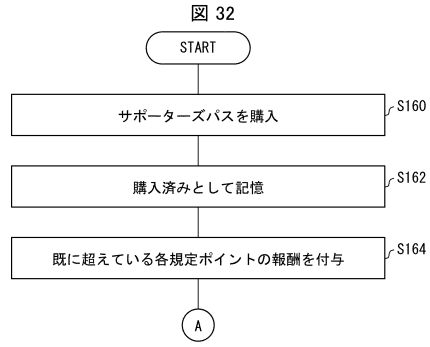
40

50

【 図 3 1 】



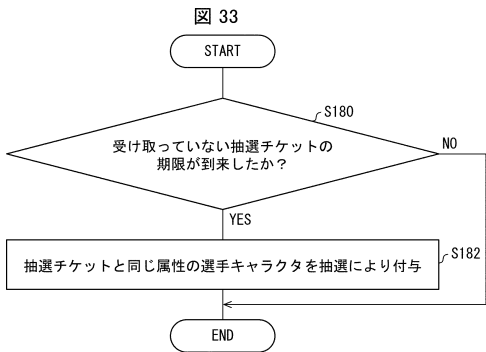
【 図 3 2 】



10

20

【 図 3 3 】



30

40

50

## フロントページの続き

東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 吉村 修一郎

東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 右田 純生

(56)参考文献 特開2020-006102(JP,A)

特開2015-153101(JP,A)

特開2020-010828(JP,A)

特開2020-092877(JP,A)

特開2016-064277(JP,A)

米国特許出願公開第2017/0232350(US,A1)

フォートナイト：バトルガイド(究極ゲーム攻略全書VOL.4)FORTNITEバトルガイド(バトルからクラフトまでゼロからまるごとわかる!全機種版/シーズン6対応!),第4巻,スタンダーズ株式会社 佐藤 孔健,2019年05月09日,16-17,19頁

(58)調査した分野 (Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24