

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7152172号
(P7152172)

(45)発行日 令和4年10月12日(2022.10.12)

(24)登録日 令和4年10月3日(2022.10.3)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/847 (2014.01)	A 6 3 F 13/847
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 14 (全39頁)

(21)出願番号	特願2018-69401(P2018-69401)	(73)特許権者	504437801 グリー株式会社 東京都港区六本木六丁目11番1号
(22)出願日	平成30年3月30日(2018.3.30)	(74)代理人	100196829 弁理士 中澤 言一
(62)分割の表示	特願2017-148120(P2017-148120)の分割	(72)発明者	佐藤 大騎 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
原出願日	平成29年7月31日(2017.7.31)	(72)発明者	天野 雄太 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
(65)公開番号	特開2019-25300(P2019-25300A)	審査官	宮本 昭彦
(43)公開日	平成31年2月21日(2019.2.21)		
審査請求日	令和2年7月30日(2020.7.30)		
特許法第30条第2項適用 平成29年2月28日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=504)において公開			
特許法第30条第2項適用 平成29年3月8日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps 最終頁に続く			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 制御プログラム、制御方法及びコンピュータ

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、
複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第1ゲーム媒体、敵ゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

プレイヤーからの前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームへの参加指示を受け付け、
前記受け付けた参加指示を行ったプレイヤーを参加グループに関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記参加グループに関連付けられたプレイヤーからの進行指示を受け付けた場合、当該進行指示を行ったプレイヤーに関連付けられた前記第1ゲーム媒体と前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させること、を前記コンピュータに実行させ、

前記コンピュータに、前記対戦ゲームの進行中、前記参加グループに関連付けられていない他プレイヤーからの協力指示を受け付け、前記受け付けた協力指示に含まれた数値の合計が所定値に到達した場合、前記敵ゲーム媒体のパラメータを変化させること、を実行させる、

ことを特徴とする制御プログラム。

【請求項2】

前記参加指示を受け付ける前において、前記コンピュータに、
前記参加グループに関連付けられたプレイヤーの数が所定数に到達していない場合、前記参加グループに関連付けられていないプレイヤーによって選択可能な前記対戦ゲームを示

す情報を含む参加画面を表示するための表示データを出力し、

前記参加グループに関連付けられたプレイヤーの数が前記所定数に到達している場合、
プレイヤーによって選択し得ないように当該プレイヤーの端末によって制御される前記対戦ゲームを示す情報を含む参加画面を表示するための表示データを出力すること、
を実行させ、

前記参加指示の受け付けにおいて、前記コンピュータに、プレイヤーによって選択された対戦ゲームへの前記参加指示を受け付けること、を実行させる、請求項 1 に記載の制御プログラム。

【請求項 3】

前記敵ゲーム媒体の記憶において、前記コンピュータに、複数の前記対戦ゲームのそれぞれで出現する複数の敵ゲーム媒体、及び、前記複数の敵ゲーム媒体のそれぞれとの前記対戦ゲームに係る複数の前記参加グループを前記記憶部に記憶すること、を実行させ、

10

前記協力指示を受け付ける前において、前記コンピュータに、前記他プレイヤーによって選択可能な前記複数の対戦ゲームを示す情報を含む選択画面を表示するための表示データを出力すること、を実行させ、

前記協力指示の受け付けにおいて、前記コンピュータに、前記他プレイヤーによって選択された対戦ゲームにおける前記協力指示を受け付けること、を実行させ、

前記選択画面には、前記第 1 ゲーム媒体に敗北した前記敵ゲーム媒体の対戦ゲームを示す情報及び前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームが実行可能な対戦ゲーム実行期間が経過した対戦ゲームを示す情報が含まれず、

20

前記敵ゲーム媒体のパラメータの変化において、前記コンピュータに、前記受け付けた協力指示に含まれた数値の合計を協力指示に係る対戦ゲーム毎に計数し、各対戦ゲームに係る前記数値の合計が所定値に到達した場合、前記数値の合計が所定値に到達した対戦ゲームで出現する前記敵ゲーム媒体のパラメータを変化させること、を実行させる、請求項 1 又は 2 に記載の制御プログラム。

【請求項 4】

前記選択画面に含まれる前記複数の対戦ゲームを示す情報は、前記複数の対戦ゲームのそれぞれの対戦状況を示す情報を含む、請求項 3 に記載の制御プログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータに、

30

前記対戦ゲームの進行中において、前記第 1 ゲーム媒体からの攻撃によって前記敵ゲーム媒体の体力を示すパラメータを減少させ、

前記敵ゲーム媒体の体力を示すパラメータが所定値に到達した場合、前記参加グループが勝利したと判定すること、

を実行させ、

前記他プレイヤーからの前記協力指示に含まれた数値の合計が所定値に到達した場合に変化する前記パラメータは、前記敵ゲーム媒体の体力を示すパラメータとは異なる、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 6】

前記協力指示を受け付ける前において、前記コンピュータに、前記他プレイヤーによって選択可能な複数の前記数値を示す情報を含む指示選択画面を表示するための表示データを出力すること、を実行させ、

40

前記協力指示の受け付けにおいて、前記コンピュータに、前記指示選択画面に含まれる前記複数の数値の中から前記他プレイヤーによって選択された数値を含む前記協力指示を受け付けること、を実行させる、請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータに、前記指示選択画面に含まれる前記複数の数値の中からプレイヤーによって選択された数値を示す情報を表示するための表示データを出力すること、を実行させる、請求項 6 に記載の制御プログラム。

【請求項 8】

50

前記コンピュータに、前記数値を示す情報とともに前記数値に応じた報酬を表示するための表示データを出力すること、を実行させる、請求項 6 又は 7 に記載の制御プログラム。

【請求項 9】

前記協力指示の受け付けにおいて、前記他プレイヤーによって選択された前記数値は、前記他プレイヤーによって選択された所定のアイテムの個数を示す、請求項 6 ~ 8 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 10】

前記報酬は、前記対戦ゲームの結果に応じて前記他プレイヤーに付与される、請求項 8 に記載の制御プログラム。

【請求項 11】

前記参加指示を受け付ける前において、前記コンピュータに、前記参加グループに関連付けられていないプレイヤーに、前記敵ゲーム媒体のパラメータを提示すること、を実行させる、請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 12】

前記参加指示を受け付ける前において、前記コンピュータに、前記参加グループに関連付けられていないプレイヤーに、前記参加グループに関連付けられたプレイヤーの数に関する情報を前記参加グループ毎に表示すること、を実行させる、請求項 1 ~ 11 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 13】

記憶部を備えるコンピュータの制御方法であって、前記コンピュータが、
複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第 1 ゲーム媒体、敵ゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

プレイヤーからの前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームへの参加指示を受け付け、
前記受け付けた参加指示を行ったプレイヤーを参加グループに関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記参加グループに関連付けられたプレイヤーからの進行指示を受け付けた場合、当該進行指示を行ったプレイヤーに関連付けられた前記第 1 ゲーム媒体と前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させること、

を含み、

前記コンピュータが、前記対戦ゲームの進行中、前記参加グループに関連付けられていない他プレイヤーからの協力指示を受け付け、前記受け付けた協力指示に含まれた数値の合計が所定値に到達した場合、前記敵ゲーム媒体のパラメータを変化させる、

ことを特徴とする制御方法。

【請求項 14】

複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第 1 ゲーム媒体、敵ゲーム媒体を記憶する記憶部と、

プレイヤーからの前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームへの参加指示を受け付け、

前記受け付けた参加指示を行ったプレイヤーを参加グループに関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記参加グループに関連付けられたプレイヤーからの進行指示を受け付けた場合、当該進行指示を行ったプレイヤーに関連付けられた前記第 1 ゲーム媒体と前記敵ゲーム媒体との対戦ゲームを進行させる、進行処理部と、を備え、

前記進行処理部は、前記対戦ゲームの進行中、前記参加グループに関連付けられていない他プレイヤーからの協力指示を受け付け、前記受け付けた協力指示に含まれた数値の合計が所定値に到達した場合、前記敵ゲーム媒体のパラメータを変化させる、

ことを特徴とするコンピュータ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、制御プログラム、制御方法及びコンピュータに関する。

10

20

30

40

50

【背景技術】

【0002】

従来から、複数のプレイヤーが互いに協力してゲームを進行させるゲームシステムが知られている。例えば、特許文献1には、複数のユーザ端末と、複数のユーザ端末にゲームコンテンツを配信するサーバ装置とによって構成されるゲームシステムが開示されている。複数のプレイヤーのそれぞれは、複数のユーザ端末の中の1台を使用して、サーバ装置から配信されたゲームコンテンツに基づくゲームを進行させる。

【0003】

このゲームシステムでは、複数のプレイヤーのうちのプレイヤーAは、所定の敵キャラクタとの対戦ゲームを進行させる途中で、複数のプレイヤーのうちの他のプレイヤーBに、当該対戦ゲームへの参加を要請することができる。これにより、プレイヤーAとプレイヤーBとが互いに協力して、所定の敵キャラクタとの対戦ゲームを進行させることが可能となる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2013-230230号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来のゲームシステムでは、複数のプレイヤーが互いに協力してゲームを進行させるために、複数のプレイヤーのうちのいずれかのプレイヤーは、ゲームを進行させる途中で、他のプレイヤーにゲームの参加を要請又は許可する操作を行う必要があった。このような場合では、既に進行しているゲームに参加していないプレイヤーは、当該ゲームに参加しているプレイヤーからの要請又は許可を得られなければ、他のプレイヤーと協力し合うゲームに参加できず、他のプレイヤーと交流する機会を多く得ることが難しかった。

20

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、ゲームに参加できなかったプレイヤーに対し、当該ゲームに關与できる余地を与え、より多くのプレイヤーに、ゲームを楽しんでもらうことができ、ゲームに対する関心度を向上させることを可能とする制御プログラム、制御方法及びコンピュータを提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第1ゲーム媒体、複数のプレイヤーによって構成されたグループに関連付けられた第1カウンタ、並びに、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体を記憶部に記憶し、グループに含まれるプレイヤーからの第1指示に従って、当該第1指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させ、第1対戦ゲームにおいて、第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、第1カウンタを増加させ、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、第1指示を行ったプレイヤー又はグループに含まれる他のプレイヤーからの第2指示に従って、当該第2指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第3ゲーム媒体との第2対戦ゲームを進行させる、ことをコンピュータに実行させる。

40

【0008】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、第1カウンタを初期値に設定し、再度、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、再度、第2対戦ゲームを進行させる、ことをコンピュータに実行させることが好ましい。

【0009】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1対戦ゲームの進行は、所定のゲーム期間内において実行され、第2対戦ゲームの進行は、所定のゲーム期間内において、第1カウンタが第1所定数に到達するたびに実行されることが好ましい。

50

【0010】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利しても、所定の条件が満たされるまで第1カウンタを増加させないことが好ましい。

【0011】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、所定の条件は、第2対戦ゲームのそれぞれにおいて、第1ゲーム媒体が第3ゲーム媒体に勝利するという条件、又は、第2対戦ゲームが実行可能な第2対戦ゲーム実行期間が経過するという条件であることが好ましい。

【0012】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、第2所定数の第3ゲーム媒体を表示し、第2所定数の第3ゲーム媒体のそれぞれとの第2対戦ゲームを進行させ、各第3ゲーム媒体と対戦する第2対戦ゲームにおいて、各第3ゲーム媒体に対して複数のプレイヤーが有する第1ゲーム媒体が対戦するゲームを進行させるとともに、各第2対戦ゲームに参加するプレイヤーの数を表示することが好ましい。

10

【0013】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第2対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体に敗北した第3ゲーム媒体の表示を終了し、所定の第2対戦ゲーム実行期間が経過したときに第1ゲーム媒体に敗北していない第3ゲーム媒体の表示を終了することが好ましい。

【0014】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、勝利した第1ゲーム媒体に関連付けられたプレイヤーに第1報酬を付与し、第2対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第3ゲーム媒体に勝利した場合、勝利した第1ゲーム媒体に関連付けられたプレイヤーに第2報酬を付与する、ことをコンピュータに実行させ、第2報酬は、第1報酬よりも価値が高いことが好ましい。

20

【0015】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、勝利した第1ゲーム媒体に関連付けられたプレイヤーに所定の報酬を第1確率で付与し、第2対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第3ゲーム媒体に勝利した場合、勝利した第1ゲーム媒体に関連付けられたプレイヤーに所定の報酬を第2確率で付与する、ことをコンピュータに実行させ、第2確率は、第1確率よりも高い確率であることが好ましい。

30

【0016】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1ゲーム媒体、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体のそれぞれに対応するパラメータを記憶部に記憶し、第1対戦ゲームを、第1ゲーム媒体及び第2ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて実行し、第2対戦ゲームを、第1ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて実行し、第3ゲーム媒体が有するパラメータは、第2ゲーム媒体が有するパラメータと異なることが好ましい。

【0017】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第2対戦ゲームの進行中、第2対戦ゲームに参加していないプレイヤーからの第3指示に従って、第3ゲーム媒体のパラメータを変化させることが好ましい。

40

【0018】

本発明に係る制御方法は、複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第1ゲーム媒体、複数のプレイヤーによって構成されたグループに関連付けられた第1カウンタ、並びに、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体を記憶部に記憶し、グループに含まれるプレイヤーからの第1指示に従って、当該第1指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させ、第1対戦ゲームにおいて、第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、第1カウンタを増加させ、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、第1指示を行ったプレイヤー又はグループに含まれる他のプレイヤーから

50

の第2指示に従って、当該第2指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第3ゲーム媒体との第2対戦ゲームを進行させる、ことを含む。

【0019】

本発明に係るコンピュータは、複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた第1ゲーム媒体、複数のプレイヤーによって構成されたグループに関連付けられた第1カウンタ、並びに、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体を記憶する記憶部と、グループに含まれるプレイヤーからの第1指示に従って、当該第1指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させる進行処理部と、第1対戦ゲームにおいて、第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、第1カウンタを増加させるカウンタ制御部と、を備え、進行処理部は、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、第1指示を行ったプレイヤー又はグループに含まれる他のプレイヤーからの第2指示に従って、当該第2指示を行ったプレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体と第3ゲーム媒体との第2対戦ゲームを進行させる。

10

【発明の効果】

【0020】

本発明に係る制御プログラム、制御方法及びコンピュータによって、ゲームに参加できなかったプレイヤーに対し、当該ゲームに関与できる余地を与え、より多くのプレイヤーに、ゲームを楽しんでもらうことができ、ゲームに対する関心度を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

20

【0021】

【図1】コンピュータによって提供されるゲームの一例について説明するための模式図である。

【図2】ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【図3】携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【図4】(a)～(d)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図5】(a)～(d)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図6】(a)～(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

30

【図7】(a)～(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図8】サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【図9】(a)は、イベントテーブルT1のデータ構造の一例を示す図であり、(b)は、ゲーム媒体テーブルT2のデータ構造の一例を示す図である。

【図10】(a)は、プレイヤーテーブルT3のデータ構造の一例を示す図であり、(b)は、第2対戦ゲームテーブルT4のデータ構造の一例を示す図である。

【図11】ゲームシステム1の動作シーケンスの一例を示す図である。

【図12】ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

40

【図13】ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図14】ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0023】

(本実施形態の概要)

図1は、コンピュータが提供するゲームの一例について説明するための図である。コン

50

コンピュータは、プレイヤーが所有する携帯端末、又は、プレイヤーが所有する携帯端末と通信するサーバ等のコンピュータである。

【0024】

以下、図1を参照しつつ、本実施形態のコンピュータが提供するゲームの一例について説明する。

【0025】

本実施形態では、コンピュータは、コンピュータが提供するゲームに参加する複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられたゲーム媒体を記憶する。ゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、プレイヤーによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び/又は贈与等され得る電子データであればどのようなデータであってもよい。例えば、ゲーム媒体は、カード、アイテム、仮想通貨、チケット、キャラクタ、アバタ、レベル情報、ステータス情報、及びパラメータ情報（体力値や攻撃力など）、能力情報（スキル、アビリティ、呪文、ジョブなど）等、任意の媒体を含む。また、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。

10

【0026】

プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体の動作は、当該プレイヤーによって入力された指示に応じて制御される。プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体の動作の一部又は全部は、コンピュータによって自動的に制御されてもよい。また、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体の動作の一部又は全部は、他のプレイヤーによって入力された制御指示に従って制御されてもよい。以降、プレイヤーに関連付けられたゲーム媒体を第1ゲーム媒体と称する場合がある。

20

【0027】

コンピュータは、第1ゲーム媒体とは異なる、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体を記憶する。第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体の動作は、コンピュータによって自動的に制御される。

【0028】

第1ゲーム媒体、第2ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体は、それぞれパラメータを有している。コンピュータは、第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との第1対戦ゲームを、当該第1ゲーム媒体及び当該第2ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて進行させる処理を実行する。また、コンピュータは、第1ゲーム媒体と第3ゲーム媒体との第2対戦ゲームを、当該第1ゲーム媒体及び当該第3ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて進行させる処理を実行する。なお、各ゲーム媒体が有するパラメータが使用されずに、第1対戦ゲームの進行及び第2対戦ゲームの進行が実行されてもよい。

30

【0029】

パラメータは、例えば、ゲーム媒体の体力又は生命力等を示す値（HP（Hit Point））を含み、対戦ゲームの進行に応じてHPが所定値（例えば0（ゼロ））以下となったゲーム媒体は、当該対戦ゲームにおいて敗北したと判定される。

【0030】

また、例えば、パラメータは、攻撃力を示す値を含み、対戦ゲームにおいて、ゲーム媒体が他のゲーム媒体に攻撃する動作を行った場合、ゲーム媒体の攻撃力の大きさに応じた減少値だけ、他のゲーム媒体のHPを減少させる。例えば、ゲーム媒体の攻撃力が大きいほど、ゲーム媒体によって攻撃された他のゲーム媒体のHPの減少値は大きくなる。また、例えば、対戦ゲームにおいて対戦する各ゲーム媒体について、攻撃力が大きい方のゲーム媒体が当該対戦ゲームにおいて勝利したと判定されてもよい。

40

【0031】

また、例えば、パラメータは、守備力を示す値を含み、対戦ゲームにおいて、ゲーム媒体が他のゲーム媒体に攻撃する動作を行った場合、他のゲーム媒体の守備力の大きさに応じた減少値だけ、他のゲーム媒体のHPを減少させる。例えば、ゲーム媒体の守備力が大きいほど、他のゲーム媒体から攻撃を受けたときのゲーム媒体のHPの減少値は小さくなる。また、例えば、対戦ゲームにおいて対戦する各ゲーム媒体について、守備力が大きい

50

方のゲーム媒体が当該対戦ゲームにおいて勝利したと判定されてもよい。また、例えば、対戦ゲームにおいて対戦する各ゲーム媒体について、ゲーム媒体の攻撃力と対戦相手の守備力との差分を、当該ゲーム媒体の差分パラメータとして算出し、差分パラメータが大きい方のゲーム媒体が当該対戦ゲームにおいて勝利したと判定されてもよい。

【0032】

また、パラメータは、対戦ゲームに用いられるものであればよく、所定のスキルを発動させるための値（MP（Magic Point））、属性（火、雷等）等でもよい。

【0033】

図1の(1)に示す例では、コンピュータは、プレイヤーによって入力された第1対戦ゲーム開始指示に従って第1対戦ゲームを進行させる処理を実行する。なお、第1対戦ゲーム開始指示は、第1指示の一例である。コンピュータは、プレイヤーからの第1対戦ゲーム開始指示に従って第1対戦ゲームを進行させている時に、他のプレイヤーからの第1対戦ゲーム開始指示を受け付けることができる。この場合、コンピュータは、プレイヤーからの第1対戦ゲーム開始指示に従った第1対戦ゲームを進行させる処理と、他のプレイヤーからの第1対戦ゲーム開始指示に従った第1対戦ゲームを進行させる処理と、を同時に実行する。このように、コンピュータは、複数のプレイヤーのそれぞれについて、各プレイヤーによって入力された第1対戦ゲーム開始指示に従った第1対戦ゲームを実行する。

10

【0034】

コンピュータは、第1対戦ゲームにおいて、プレイヤーの第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合、カウンタを増加させる（図1の(2)）。例えば、コンピュータは、複数のプレイヤーによって構成されるグループに関連付けてカウンタを記憶している。複数のプレイヤーのいずれかが第1対戦ゲームで勝利するたびに、コンピュータは、記憶されたカウンタに所定数（例えば「1」）を加算して、加算されたカウンタを再度記憶する。以降、プレイヤーが第1対戦ゲームで勝利するたびに増加するカウンタを、第1カウンタと称する場合がある。

20

【0035】

コンピュータは、第1カウンタが第1所定数（例えば「300」）に到達した場合（図1の(3)）、第3ゲーム媒体を出現させる（図1の(4)）。コンピュータは、プレイヤーによって入力された第2対戦ゲーム開始指示に従って第2対戦ゲームを進行させる処理を実行する（図1の(5)）。なお、第2対戦ゲームは、第3ゲーム媒体が出現する期間において実行可能である。以降、第3ゲーム媒体が出現する期間を第2対戦ゲーム実行期間と称する場合がある。コンピュータは、プレイヤーからの第2対戦ゲーム開始指示に従って第2対戦ゲームを進行させている時に、他のプレイヤーからの第2対戦ゲーム開始指示を受け付けることができる。この場合、コンピュータは、プレイヤーからの第2対戦ゲーム開始指示に従った第2対戦ゲームを進行させる処理と、他のプレイヤーからの第2対戦ゲーム開始指示に従った第2対戦ゲームを進行させる処理と、を同時に実行する。このように、コンピュータは、複数のプレイヤーのそれぞれについて、各プレイヤーによって入力された第2対戦ゲーム開始指示に従った第2対戦ゲームを実行する。なお、複数のプレイヤーのそれぞれの第2対戦ゲームで対戦する第3ゲーム媒体は同一でもよい。この場合、複数のプレイヤーは、互いに協力して同一の第3ゲーム媒体と対戦することが可能となる。

30

40

【0036】

なお、コンピュータは、第2対戦ゲーム実行期間中、第1対戦ゲーム開始指示に従って第1対戦ゲームを進行させる処理を実行することができる。第2対戦ゲーム実行期間中に、第1対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利しても、コンピュータは、第1カウンタを増加させないように制御する。また、コンピュータは、第2対戦ゲーム実行期間が始まると、第1カウンタを初期値（例えば0（ゼロ））に設定する。なお、第2対戦ゲーム実行期間が終了すると、コンピュータは、再度、第1のカウンタを増加させる処理を開始する。

【0037】

また、コンピュータは、第2対戦ゲームにおいて、第3ゲーム媒体が複数のプレイヤーの

50

第1ゲーム媒体に敗北した場合、第2カウンタを増加させる。例えば、コンピュータは、複数のプレイヤーによって構成されるグループに関連付けて第2カウンタを記憶している。第2対戦ゲームにおいて、複数のプレイヤーによって第3ゲーム媒体が敗北するたびに、コンピュータは、記憶された第2カウンタに所定数（例えば「1」）を加算して、加算された第2カウンタを再度記憶する。

【0038】

コンピュータは、第2カウンタが第2所定数（例えば「20」）に到達したときに、第2対戦ゲーム実行期間の終了前であっても、再度、第1のカウンタを増加させる処理を開始する。すなわち、第2カウンタが第2所定数に到達してから、第1対戦ゲームにおいて第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に勝利した場合に第1のカウンタを増加させる。なお、コンピュータは、第1のカウンタを増加させる処理を再度開始すると、第2カウンタを初期値（例えば0（ゼロ））に設定する。

10

【0039】

このように、コンピュータは、第1カウンタが第1所定数に到達するたびに、第2対戦ゲームで対戦する第3ゲーム媒体を出現させるとともに、第1カウンタを、初期値に設定し且つ増加させないように制御する。また、コンピュータは、第2対戦ゲーム実行期間が終了するたびに、または、第2カウンタが第2所定数に到達するたびに、第1カウンタを増加させる処理を、再度開始するとともに、第2カウンタを初期値に設定する。

【0040】

以上、図1を参照しつつ説明したとおり、本実施形態のコンピュータは、第1対戦ゲーム及び第2対戦ゲームをそれぞれ進行させる処理を実行するコンピュータであって、第1対戦ゲームにおける複数のプレイヤーの勝利数に応じて、第2対戦ゲームを実行する。このコンピュータによって、複雑な操作を必要とせずに、複数のプレイヤーが互いに協力するゲームを提供することが可能となる。

20

【0041】

なお、上述した図1の説明は、本発明の内容への理解を深めるための説明にすぎない。本発明は、具体的には、次に説明する各実施形態において実施され、且つ、本発明の原則を実質的に超えずに、さまざまな変形例によって実施されてもよい。このような変形例はすべて、本発明および本明細書の開示範囲に含まれる。

【0042】

（ゲームシステム1の構成）

図2は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

30

【0043】

ゲームシステム1は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2及びサーバ3は、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7等の通信ネットワークを介して相互に接続される。携帯端末2及びサーバ3間では、所定の通信プロトコルに基づいて通信が行われる。所定の通信プロトコルは、例えば、ハイパーテキスト転送プロトコル（`HyperText Transfer Protocol`、`HTTP`）等である。なお、携帯端末2は、ゲームを提供するコンピュータの一例であるが、コンピュータは、携帯端末2に限られない。例えば、サーバ3をコンピュータとして用いてもよい。また、携帯端末2とサーバ3とを備えるゲームシステム1をコンピュータとして用いてもよい。なお、携帯端末2は、コンピュータの一例である。

40

【0044】

携帯端末2は、例えば、多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）である。なお、携帯端末2は、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（`Personal Digital Assistant`、`PDA`）、タブレット端末又はタブレットPC（`Personal Computer`）等でもよい。また、携帯端末2は、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー又はノートPC等でもよい。

【0045】

50

(携帯端末 2 の構成)

図 3 は、携帯端末 2 の概略構成の一例を示す図である。

【 0 0 4 6 】

携帯端末 2 は、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介してサーバ 3 に接続し、サーバ 3 と通信を行う。携帯端末 2 は、プレイヤーによって入力された各種指示に従って、ゲームの進行を制御する。また、携帯端末 2 は、サーバ 3 から各種データを受信してゲームの進行を制御する。そのために、携帯端末 2 は、端末通信部 2 1 と、端末記憶部 2 2 と、操作部 2 3 と、表示部 2 4 と、端末処理部 2 5 とを備える。

【 0 0 4 7 】

端末通信部 2 1 は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む通信インターフェース回路を備え、携帯端末 2 を通信ネットワークに接続する。端末通信部 2 1 は、基地局 4 により割り当てられるチャンネルを介して、基地局 4 との間で CDMA (Code Division Multiple Access) 方式等による無線信号回線確立し、基地局 4 との間で通信を行う。そして、端末通信部 2 1 は、端末処理部 2 5 から供給されたデータを、サーバ 3 に送信する。また、端末通信部 2 1 は、サーバ 3 等から受信したデータを端末処理部 2 5 に供給する。

10

【 0 0 4 8 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory) 等の半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。端末記憶部 2 2 に記憶されるドライバプログラムは、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、及び、表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等である。端末記憶部 2 2 に記憶されるアプリケーションプログラムは、ゲームの進行を制御する制御プログラム等である。端末記憶部 2 2 に記憶されるデータは、ゲームの実行において使用する各種データ等である。また、端末記憶部 2 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

20

【 0 0 4 9 】

操作部 2 3 は、タッチパネル等のポインティングデバイスである。なお、操作部 2 3 は、入力キー等でもよい。プレイヤーは、操作部 2 3 を用いて、文字、数字及び記号、若しくは、表示部 2 4 の表示画面上の位置等を入力することができる。操作部 2 3 は、プレイヤーにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、プレイヤーの指示として、端末処理部 2 5 に供給される。

30

【 0 0 5 0 】

表示部 2 4 は、液晶ディスプレイである。なお、表示部 2 4 は、有機 EL (Electro-Luminescence) ディスプレイ等でもよい。表示部 2 4 は、端末処理部 2 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

【 0 0 5 1 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU (Central Processing Unit) である。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム及びプレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された各種指示等に基づいて、各種情報処理を適切な手順で実行し、且つ、端末通信部 2 1 又は表示部 2 4 の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムに基づいて各種情報処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラムを並列に実行することができる。

40

【 0 0 5 2 】

端末処理部 2 5 は、少なくとも端末送受信部 2 5 1 及び表示処理部 2 5 2 を備える。これらの各部は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現さ

50

れる機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

【0053】

以下、図4～図7を参照して、携帯端末2の表示部24に表示される各種画面の一例について説明する。

【0054】

図4(a)は、携帯端末2の表示部24に表示される第1ホーム画面400の一例を示す図である。

【0055】

第1ホーム画面400は、例えば、本実施形態におけるゲームを実行するための制御プログラムが起動したときに表示されるホーム画面である。また、第1ホーム画面400は、イベント期間内において表示される。イベント期間は、第1対戦ゲームが実行可能な期間であり、所定のゲーム期間の一例である。第1ホーム画面400には、第1参加オブジェクト401、及び第1結果表示領域402が含まれる。

10

【0056】

第1参加オブジェクト401は、第1対戦ゲーム画面の表示を指示するためのボタンオブジェクトである。第1参加オブジェクト401は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第1ホーム画面400上の入力位置が、第1参加オブジェクト401の表示領域内である場合、第1対戦ゲーム参加指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが第1参加オブジェクト401を選択する操作を行った場合、第1対戦ゲーム参加指示が携帯端末2に入力される。

20

【0057】

プレイヤーによって第1対戦ゲーム参加指示が入力されると、第1対戦ゲーム画面410が表示部24に表示される。第1対戦ゲーム画面410は、第1対戦ゲームを進行させるための画面である。第1対戦ゲーム画面410の詳細については後述する。

【0058】

第1結果表示領域402には、第1対戦ゲームにおいて、複数のプレイヤーが第2ゲーム媒体に勝利した回数を表示する画像が表示される。なお、複数のプレイヤーが第2ゲーム媒体に勝利するたびに第1カウンタに加算される所定数が「1」である場合、複数のプレイヤーが第1対戦ゲームで勝利した回数は、第1カウンタの値である。勝利した回数を表示する画像は、例えば、勝利した回数を表示する数値情報を含む。また、第1結果表示領域402には、第1所定数を表示する数値情報が含まれてもよい。

30

【0059】

また、勝利した回数を表示する画像は、勝利した回数を表示するグラフ画像を含む。図4(a)に示す例では、グラフ画像はゲージであり、ゲージの最大値は第1所定数である。また、ゲージにおいて、勝利した回数が判別できるように表示される。

【0060】

図4(a)に示す例では、第1結果表示領域402に、複数のプレイヤーが第1対戦ゲームで勝利した回数として「198」が表示されるとともに、第1所定数として「300」が表示される。また、第1結果表示領域402には、全体のゲージ長を300とした場合における198の長さに相当するゲージが着色されて示される。

40

【0061】

第3ゲーム媒体が出現するための条件は、第1カウンタが第1所定数に到達するという、明確な条件である。そして、図4(a)に示すように、第1結果表示領域402が表示されることによって、プレイヤーは、第3ゲーム媒体の出現タイミングを予見することができる。このため、プレイヤーの予期せぬタイミングで第2対戦ゲームが実行可能になることが無くなるため、プレイヤーは、第2対戦ゲームの実行に備えて必要な準備(例えば、第1ゲーム媒体の強化及び選択、アイテム及び装備等の整理、又は、プレイヤーのレベルを上昇させる等)を行ったり、戦略を考えたりしてから、第2対戦ゲームに参加することができ、プレイヤーにとって参加し易い対戦ゲームを提供することが可能となると共に、第3ゲー

50

ム媒体の出現への期待感を醸成することができる。

【0062】

図4(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される第1対戦ゲーム画面410の一例を示す図である。

【0063】

第1対戦ゲーム画面410は、第2ゲーム媒体との第1対戦ゲームを進行させるための画面である。第1対戦ゲーム画面410には、第2ゲーム媒体画像411、第2ゲーム媒体のパラメータ412、第1ゲーム媒体画像413、第1指示オブジェクト414、参加要請オブジェクト415、及びホーム画面表示指示オブジェクト416が含まれる。

【0064】

第2ゲーム媒体画像411は、第1対戦ゲームにおいて、プレイヤーの第1ゲーム媒体が対戦する第2ゲーム媒体の画像である。

【0065】

第2ゲーム媒体のパラメータ412は、プレイヤーの第1ゲーム媒体が対戦する第2ゲーム媒体が有するパラメータ(HP等)を示す画像であり、例えば、パラメータを示す数値情報及びグラフ画像を含む。第2ゲーム媒体のパラメータ412として、第2ゲーム媒体が有するパラメータの最大値を示す数値情報が含まれてもよい。また、第2ゲーム媒体のパラメータ412として、第2ゲーム媒体が有するパラメータを示すグラフ画像(例えばゲージ)が含まれてもよい。

【0066】

図4(b)に示す例では、第2ゲーム媒体のパラメータ412として「5222」の数値情報が表示されるとともに、パラメータの最大値を示す数値情報の「10000」が表示される。また、第2ゲーム媒体のパラメータ412には、全体のゲージ長を10000とした場合における5222に相当する長さのゲージが着色されて示される。

【0067】

第1ゲーム媒体画像413は、プレイヤーが第1対戦ゲームで用いる第1ゲーム媒体を示す画像である。図4(b)に示す例では、第1ゲーム媒体画像413として6つの第1ゲーム媒体を示す画像が表示されている。この場合、第1対戦ゲームにおいて、第1ゲーム媒体画像413として表示された6つの画像に対応する第1ゲーム媒体が、第2ゲーム媒体と対戦する。

【0068】

なお、第1対戦ゲームにおいて、第2ゲーム媒体と対戦する第1ゲーム媒体は、1つでもよく、また、2~5つ又は7つ以上でもよい。また、プレイヤーのプレイヤーによる操作部23の操作に応じて、第2ゲーム媒体と対戦する第1ゲーム媒体が変更されてもよい。この場合、プレイヤーが保有するゲーム媒体の中から図示しない選択画面によって選択されたゲーム媒体が、第1ゲーム媒体画像413として表示された6つの画像に対応する第1ゲーム媒体のいずれかと変更される。

【0069】

第1指示オブジェクト414は、第1対戦ゲームの進行を指示するためのボタンオブジェクトである。第1指示オブジェクト414は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第1対戦ゲーム画面410上の入力位置が、第1指示オブジェクト414の表示領域内である場合、第1対戦ゲーム開始指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが第1指示オブジェクト414を選択する操作を行った場合、第1対戦ゲーム開始指示が携帯端末2に入力される。

【0070】

プレイヤーによって第1対戦ゲーム開始指示が入力されると、第1対戦ゲームが進行し、第1対戦ゲームの進行結果を示す第1対戦ゲーム結果画面420が表示部24に表示される。第1対戦ゲーム結果画面420の詳細については後述する。

【0071】

参加要請オブジェクト415は、他のプレイヤーに第1対戦ゲームへの参加を要請する参

10

20

30

40

50

加要請画面 4 3 0 を表示するためのボタンオブジェクトである。参加要請オブジェクト 4 1 5 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 上の入力位置が、参加要請オブジェクト 4 1 5 の表示領域内である場合、参加要請画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが参加要請オブジェクト 4 1 5 を選択する操作を行った場合、参加要請画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 0 7 2 】

プレイヤーによって参加要請画面表示指示が入力されると、参加要請画面 4 3 0 が表示部 2 4 に表示される。参加要請画面 4 3 0 の詳細については後述する。

【 0 0 7 3 】

ホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 は、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 の表示を終了させるとともに、第 1 ホーム画面 4 0 0 を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、ホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 上の入力位置が、ホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 の表示領域内である場合、ホーム画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーがホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 を選択する操作を行った場合、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 の表示が終了するとともに、第 1 ホーム画面 4 0 0 が再表示される。

【 0 0 7 4 】

図 4 (c) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される第 1 対戦ゲーム結果画面 4 2 0 の一例を示す図である。図 4 (c) において、図 4 (b) で示した第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 と同一の構成には、当該構成に対して図 4 (b) で付された符号と同一の符号が付されている。

【 0 0 7 5 】

第 1 対戦ゲーム結果画面 4 2 0 は、第 1 対戦ゲームの進行結果を示す画面である。第 1 対戦ゲーム結果画面 4 2 0 には、ゲーム進行結果 4 2 1、第 1 報酬 4 2 2、及びホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 が含まれる。

【 0 0 7 6 】

ゲーム進行結果 4 2 1 は、プレイヤーが有する第 1 ゲーム媒体が第 1 対戦ゲームに勝利したこと又は敗北したことを示す画像である。ゲーム進行結果 4 2 1 は、第 1 ゲーム媒体が第 1 対戦ゲームに勝利したこと又は敗北したことを示す文字を含んでもよい。また、ゲーム進行結果 4 2 1 は、第 1 ゲーム媒体が第 1 対戦ゲームに勝利したこと又は敗北したことを示す文字だけでもよい。また、ゲーム進行結果 4 2 1 には、第 1 対戦ゲームの終了時における第 1 ゲーム媒体のパラメータ (H P 等) が含まれてもよい。また、ゲーム進行結果 4 2 1 には、第 1 対戦ゲームの終了時における第 2 ゲーム媒体のパラメータ (H P 等) が含まれてもよい。

【 0 0 7 7 】

第 1 報酬 4 2 2 は、第 1 対戦ゲームで勝利したプレイヤーに付与される第 1 報酬を示すテキストである。第 1 報酬 4 2 2 は、第 1 報酬を示す画像又はアイコン等でもよい。第 1 報酬は、第 1 対戦ゲーム・第 2 対戦ゲーム、又はその他の対戦ゲーム等において使用可能なアイテム又はゲーム媒体である。第 1 報酬は、第 1 ゲーム媒体のパラメータを上昇させるためのアイテム若しくはポイント、又は、第 1 ゲーム媒体のパラメータの上昇値でもよい。また、第 1 報酬は、他のゲーム若しくはイベント等の参加権、又は、仮想通貨等でもよい。

【 0 0 7 8 】

ホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 は、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 に含まれるホーム画面表示指示オブジェクト 4 1 6 と同様の機能を有する。

【 0 0 7 9 】

図 4 (d) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される参加要請画面 4 3 0 の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

参加要請画面 4 3 0 は、第 1 対戦ゲームへの参加を要請する他のプレイヤーを、プレイヤーに選択させるための画面である。参加要請画面 4 3 0 には、要請候補 4 3 1、参加要請指示オブジェクト 4 3 2 及び表示終了オブジェクト 4 3 3 が含まれる。

【 0 0 8 1 】

要請候補 4 3 1 は、第 1 対戦ゲームへの参加を要請する他のプレイヤーを示す画像又はアイコン等である。他のプレイヤーを示す画像には、他のプレイヤーを示す名称が含まれてもよい。また、他のプレイヤーを示す画像には、他のプレイヤーの属性、レベル等が含まれてもよく、他のプレイヤーを示す各種情報又は他のプレイヤーを説明する各種情報等が含まれてもよい。

10

【 0 0 8 2 】

参加要請指示オブジェクト 4 3 2 は、他のプレイヤーに第 1 対戦ゲームへの参加を要請するためのボタンオブジェクトであり、要請候補 4 3 1 と対応付けられている。参加要請指示オブジェクト 4 3 2 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された参加要請画面 4 3 0 上の入力位置が、参加要請指示オブジェクト 4 3 2 の表示領域内である場合、他プレイヤー参加要請指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが参加要請指示オブジェクト 4 3 2 を選択する操作を行った場合、他プレイヤー参加要請指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 0 8 3 】

他プレイヤー参加要請指示には、プレイヤーによって選択された参加要請指示オブジェクト 4 3 2 に対応する要請候補 4 3 1 によって示される他のプレイヤーを識別するためのプレイヤー ID (i d e n t i f i c a t i o n) が含まれる。プレイヤーによって他プレイヤー参加要請指示が入力されると、他プレイヤー参加要請指示に含まれるプレイヤー ID によって識別されるプレイヤーの携帯端末 2 に、第 1 対戦ゲームへの参加を促す参加画面 (図示しない) が表示される。例えば、サーバ 3 が他プレイヤー参加要請指示を取得し、参加画面を表示するための表示データを、他プレイヤー参加要請指示に含まれるプレイヤー ID によって識別されるプレイヤーの携帯端末 2 に送信する。これによって、他プレイヤー参加要請指示に含まれるプレイヤー ID によって識別されるプレイヤーの携帯端末 2 は、第 1 対戦ゲームへの参加を促す参加画面を表示することが可能となる。なお、プレイヤーによって他プレイヤー参加要請指示が入力された場合、プレイヤーの携帯端末 2 が、他プレイヤー参加要請指示に含まれるプレイヤー ID によって識別されるプレイヤーの携帯端末 2 に、参加画面を表示するための表示データを直接送信してもよい。この場合、プレイヤーの携帯端末 2 は、参加画面に含まれる各種画像及び各種オブジェクト等のデータをサーバ 3 から取得することにより、参加画面を表示するための表示データを作成する。

20

30

【 0 0 8 4 】

参加画面には、例えば、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 と同様の、第 2 ゲーム媒体画像 4 1 1、第 2 ゲーム媒体のパラメータ 4 1 2、及び第 1 指示オブジェクト 4 1 4 等が含まれる。他のプレイヤーが参加画面に含まれる第 1 指示オブジェクト 4 1 4 を選択する操作を行った場合、第 1 対戦ゲーム開始指示が携帯端末 2 に入力される。以降、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 における第 1 指示オブジェクト 4 1 4 が選択された場合と同様の処理が実行される。

40

【 0 0 8 5 】

図 4 (d) に戻り、表示終了オブジェクト 4 3 3 は、参加要請画面 4 3 0 の表示を終了させるとともに、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、表示終了オブジェクト 4 3 3 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された参加要請画面 4 3 0 上の入力位置が、表示終了オブジェクト 4 3 3 の表示領域内である場合、画面表示終了指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 0 8 6 】

プレイヤーによって画面表示終了指示が入力されると、参加要請画面 4 3 0 の表示が終了するとともに、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 が再表示される。

50

【 0 0 8 7 】

なお、図 4 (d) に示される参加要請画面 4 3 0 では、対応付けられた要請候補 4 3 1 及び参加要請指示オブジェクト 4 3 2 の組み合わせが 2 つ表示されているが、参加要請画面 4 3 0 において表示される組合せの数は 1 つでも 3 つ以上でもよい。

【 0 0 8 8 】

図 5 (a) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される第 2 ホーム画面 5 0 0 の一例を示す図である。図 5 (a) において、図 4 (a) で示した第 1 ホーム画面 4 0 0 と同一の構成には、当該構成に対して図 4 (a) で付された符号と同一の符号が付されている。

【 0 0 8 9 】

第 2 ホーム画面 5 0 0 は、例えば、本実施形態におけるゲームを実行するための制御プログラムが起動したときに表示されるホーム画面である。また、第 2 ホーム画面 5 0 0 は、イベント期間内において表示される。また、第 2 ホーム画面 5 0 0 は、第 1 カウンタの値が第 1 所定数に到達したという条件が満たされた場合に表示される。第 2 ホーム画面 5 0 0 には、第 2 参加オブジェクト 5 0 1、第 2 結果表示領域 5 0 2 及び第 1 参加オブジェクト 4 0 1 が含まれる。

10

【 0 0 9 0 】

第 2 参加オブジェクト 5 0 1 は、参加ゲーム選択画面 5 1 0 及び第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 のいずれか一方の表示を指示するためのボタンオブジェクトである。第 2 参加オブジェクト 5 0 1 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された第 2 ホーム画面 5 0 0 上の入力位置が、第 2 参加オブジェクト 5 0 1 の表示領域内である場合、第 2 対戦ゲーム参加指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが第 2 参加オブジェクト 5 0 1 を選択する操作を行った場合、第 2 対戦ゲーム参加指示が携帯端末 2 に入力される。

20

【 0 0 9 1 】

第 2 対戦ゲームに参加していないプレイヤーによって第 2 対戦ゲーム参加指示が入力されると、参加ゲーム選択画面 5 1 0 が表示部 2 4 に表示される。第 2 対戦ゲームに参加しているプレイヤーによって第 2 対戦ゲーム参加指示が入力されると、参加している第 2 対戦ゲームに係る第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 が表示部 2 4 に表示される。

【 0 0 9 2 】

参加ゲーム選択画面 5 1 0 は、プレイヤーが参加したい第 2 対戦ゲームを選択するための画面である。第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 は、第 2 対戦ゲームを進行させるための画面である。参加ゲーム選択画面 5 1 0 及び第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の詳細については後述する。

30

【 0 0 9 3 】

第 2 結果表示領域 5 0 2 には、第 2 対戦ゲームにおいて、第 1 ゲーム媒体に敗北した第 3 ゲーム媒体の数を示す画像が表示される。なお、第 3 ゲーム媒体が複数のプレイヤーに敗北するたびに第 2 カウンタに加算される所定数が「 1 」である場合、第 1 ゲーム媒体に敗北した第 3 ゲーム媒体の数は、第 2 カウンタの値である。敗北した第 3 ゲーム媒体の数を示す画像は、例えば、敗北した第 3 ゲーム媒体の数を示す数値情報を含む。また、第 2 結果表示領域 5 0 2 には、第 2 所定数を示す数値情報が含まれてもよい。

【 0 0 9 4 】

また、敗北した第 3 ゲーム媒体の数を示す画像は、第 1 ゲーム媒体に敗北した第 3 ゲーム媒体の数を示すグラフ画像を含む。図 1 に示す例では、グラフ画像はゲージであり、ゲージの最大値は、第 2 所定数であり、敗北した第 3 ゲーム媒体の数が判別できるように表示される。

40

【 0 0 9 5 】

図 5 (a) に示す例では、第 2 結果表示領域 5 0 2 に、第 1 ゲーム媒体に敗北した第 3 ゲーム媒体の数として「 2 」が表示されるとともに、第 2 所定数として「 2 0 」が表示される。また、第 2 結果表示領域 5 0 2 には、全体のゲージ長を 2 0 とした場合における 2 に相当する長さのゲージが着色されて示される。

【 0 0 9 6 】

50

第1参加オブジェクト401は、第1ホーム画面400に含まれる第1参加オブジェクト401と同様の機能を有する。

【0097】

第2ホーム画面500は、イベント期間中、第1カウンタが第1所定数に到達し、且つ、第2カウンタが第2所定数に到達するか又は第2対戦ゲーム実行期間が経過するまで、表示可能である。第2対戦ゲームを実行するための第2参加オブジェクト501は、第2ホーム画面500に表示されるため、第3ゲーム媒体は、イベント期間中という条件、及び、第1カウンタが第1所定数に到達し、且つ、第2カウンタが第2所定数に到達するか又は第2対戦ゲーム実行期間が経過するまでという条件が満たされれば、何度も出現する。これにより、プレイヤーがイベント期間終了まで、プレイヤーの第1対戦ゲーム及び第2対戦ゲームへの参加意欲を継続させることが可能になる。

10

【0098】

図5(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される参加ゲーム選択画面510の一例を示す図である。参加ゲーム選択画面510は、第2ホーム画面500に含まれる第2参加オブジェクト501が、第2対戦ゲームに参加していないプレイヤーによって選択された場合において、プレイヤーに、参加する第2対戦ゲームを選択させるための画面である。参加ゲーム選択画面510には、ゲーム候補511、参加ゲーム選択オブジェクト512及びホーム画面表示指示オブジェクト513が含まれる。

【0099】

ゲーム候補511は、第2対戦ゲームにおいて出現する第3ゲーム媒体を示す画像又はアイコン等である。ゲーム候補511は、第2対戦ゲームにおいて出現する第3ゲーム媒体が有するパラメータ(HP等)を示す画像が含まれてもよく、例えば、パラメータを示す数値情報及びグラフ画像が含まれてもよい。第3ゲーム媒体のパラメータを示す画像として、第3ゲーム媒体のパラメータの最大値を示す数値情報が含まれてもよい。また、第3ゲーム媒体のパラメータを示す画像として、第3ゲーム媒体のパラメータを示すグラフ画像(例えばゲージ)が含まれてもよい。

20

【0100】

また、ゲーム候補511には、第2対戦ゲームに参加しているプレイヤーの数、及び、第2対戦ゲームに参加可能な最大のプレイヤーの数が含まれてもよい。図5(b)に示す例では、上の段のゲーム候補511には、最大100人のプレイヤーが参加可能な第2対戦ゲームに、98人のプレイヤーが参加していることが示されている。また、下の段のゲーム候補511には、最大100人のプレイヤーが参加可能な第2対戦ゲームに、70人のプレイヤーが参加していることが示されている。

30

【0101】

なお、図5(b)に示す参加ゲーム選択画面510には、図5(a)に示される第2所定数分の第3ゲーム媒体に対応するゲーム候補511が表示される。プレイヤーは、各ゲーム候補511に対応付けられている参加ゲーム選択オブジェクト512を選択することにより、第2対戦ゲームに参加し、他のプレイヤーと協力して第3ゲーム媒体と対戦することができる。第1対戦ゲームでは、プレイヤーは、他のプレイヤーから参加を要請されなければ、複数のプレイヤーと協力して1の対戦に参加することができないのに対して、第2対戦ゲームでは、参加可能な対戦の候補が全てのプレイヤーに通知されるため、プレイヤーは、対戦相手を選択するという簡単な操作だけで、複数のプレイヤーと協力して1の対戦に参加することが可能となる。

40

【0102】

また、ゲーム候補511には、第2対戦ゲームに参加しているプレイヤーに関する情報が含まれてもよい。プレイヤーに関する情報は、プレイヤーの名称、プレイヤーが所有するゲーム媒体の情報等である。また、プレイヤーに関する情報は、後述するプレイヤーテーブルT3で管理される各種情報であってもよい。

【0103】

参加ゲーム選択オブジェクト512は、プレイヤーが参加したい第2対戦ゲームを選択す

50

るためのボタンオブジェクトであり、ゲーム候補 5 1 1 に対応付けられている。参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された参加ゲーム選択画面 5 1 0 上の入力位置が、参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 の表示領域内である場合、第 2 対戦ゲーム画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 を選択する操作を行った場合、第 2 対戦ゲーム画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 1 0 4 】

なお、第 2 対戦ゲームに参加しているプレイヤーの数が当該第 2 対戦ゲームに参加可能な最大のプレイヤーの数（図 5 (b) に示す例では 1 0 0 人）に到達している場合、当該第 2 対戦ゲームに対応する参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 はプレイヤーによって選択できないように制御される。これにより、プレイヤーは、第 2 対戦ゲームの参加数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達する前に、参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 を選択することによって、当該第 2 対戦ゲームに参加することができる。このように、参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 の選択操作が早いほど、第 2 対戦ゲームへの参加の可能性が高くなる。

【 0 1 0 5 】

なお、参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 を選択できるプレイヤーに、所定の条件が設定されてもよい。所定の条件は、例えば、プレイヤーのレベルが所定レベル以上であるという条件、プレイヤーの第 1 対戦ゲームの実行回数が所定回数以上であるという条件、又は、プレイヤーの第 1 対戦ゲームの勝利数が所定数以上であるという条件等である。

【 0 1 0 6 】

第 2 対戦ゲーム画面表示指示には、プレイヤーによって選択された参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 に対応する第 2 対戦ゲームを識別するための第 2 対戦ゲーム識別情報が含まれる。プレイヤーによって第 2 対戦ゲーム画面表示指示が入力されると、第 2 対戦ゲーム画面表示指示に含まれる第 2 対戦ゲーム識別情報によって識別される第 2 対戦ゲームを進行させるための第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 が表示される。

【 0 1 0 7 】

ホーム画面表示指示オブジェクト 5 1 3 は、参加ゲーム選択画面 5 1 0 の表示を終了させるとともに、第 2 ホーム画面 5 0 0 を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、ホーム画面表示指示オブジェクト 5 1 3 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された参加ゲーム選択画面 5 1 0 上の入力位置が、ホーム画面表示指示オブジェクト 5 1 3 の表示領域内である場合、ホーム画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーがホーム画面表示指示オブジェクト 5 1 3 を選択する操作を行った場合、参加ゲーム選択画面 5 1 0 の表示が終了するとともに、第 2 ホーム画面 5 0 0 が再表示される。

【 0 1 0 8 】

図 5 (c) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の一例を示す図である。図 5 (c) において、図 4 (b) で示した第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 と同一の構成には、当該構成に対して図 4 (b) で付された符号と同一の符号が付されている。

【 0 1 0 9 】

第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 は、第 3 ゲーム媒体との第 2 対戦ゲームを進行させるための画面である。第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 には、第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1、第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2、第 1 ゲーム媒体画像 4 1 3、第 2 指示オブジェクト 5 2 3、及び表示終了オブジェクト 5 2 4 が含まれる。

【 0 1 1 0 】

第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 は、第 2 対戦ゲームにおいて、プレイヤーの第 1 ゲーム媒体が対戦する第 3 ゲーム媒体の画像である。

【 0 1 1 1 】

第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2 は、プレイヤーの第 1 ゲーム媒体が対戦する第 3 ゲーム媒体が有するパラメータ（HP 等）を示す画像であり、例えば、パラメータを示す数値

10

20

30

40

50

情報及びグラフ画像を含む。第3ゲーム媒体のパラメータ522として、第3ゲーム媒体が有するパラメータの最大値を示す数値情報が含まれてもよい。また、第3ゲーム媒体のパラメータ522として、第3ゲーム媒体が有するパラメータを示すグラフ画像（例えばゲージ）が含まれてもよい。

【0112】

図5(c)に示す例では、第3ゲーム媒体のパラメータ522として「345222」の数値情報が表示されるとともに、パラメータの最大値を示す数値情報の「500000」が表示される。また、第3ゲーム媒体のパラメータ522には、全体のゲージ長を500000とした場合における345222に相当する長さのゲージが着色されて示される。

【0113】

第1ゲーム媒体画像413は、第1対戦ゲーム画面410に含まれる第1ゲーム媒体画像413と同様の機能を有する。

【0114】

第2指示オブジェクト523は、第2対戦ゲームの進行を指示するためのボタンオブジェクトである。第2指示オブジェクト523は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された第2対戦ゲーム画面520上の入力位置が、第2指示オブジェクト523の表示領域内である場合、第2対戦ゲーム開始指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが第2指示オブジェクト523を選択する操作を行った場合、第2対戦ゲーム開始指示が携帯端末2に入力される。

【0115】

プレイヤーによって第2対戦ゲーム開始指示が入力されると、第2対戦ゲームが進行し、第2対戦ゲームの進行結果を示す第2対戦ゲーム結果画面（図示しない）が表示部24に表示される。第2対戦ゲームでは、当該第2対戦ゲームに参加する複数のプレイヤーのそれぞれの第1ゲーム媒体によって減少させた第3ゲーム媒体のHPが所定値（例えば0（ゼロ））以下となった場合、第3ゲーム媒体は敗北する。例えば、図5(c)に示す例では、各プレイヤーの第1ゲーム媒体の攻撃によって、第3ゲーム媒体のHPの減少量の合計値が500000に到達した場合、第3ゲーム媒体のHPは500000から0になり、第3ゲーム媒体は敗北する。

【0116】

なお、第2対戦ゲーム結果画面には、第2対戦ゲームで勝利したプレイヤーに付与される第2報酬を示すテキスト、画像又はアイコン等が表示されてもよい。第2報酬は、第1対戦ゲーム・第2対戦ゲーム又はその他の対戦ゲーム等において使用可能なアイテム又はゲーム媒体である。第2報酬は、第1ゲーム媒体のパラメータを上昇させるためのアイテム若しくはポイント、又は、第1ゲーム媒体のパラメータの上昇値でもよい。また、第2報酬は、他のゲーム若しくはイベント等の参加権、又は、仮想通貨等でもよい。

【0117】

なお、第2報酬は、第1報酬よりも価値が高い報酬である。例えば、第1報酬第2報酬が、対戦ゲームに使用可能なアイテムである場合、第2報酬は、第1報酬よりも強力（例えば、攻撃力が第1報酬よりも高い等）に設定される。また、例えば、第1報酬及び第2報酬は、第1ゲーム媒体のパラメータを上昇させるためのアイテムである場合、第2報酬は、第1報酬よりもパラメータの上昇率が高くなるように設定される。

【0118】

また、第1報酬及び第2報酬に、所定の報酬が含まれる場合、当該所定の報酬が第2報酬としてプレイヤーに付与される第2確率が、当該所定の報酬が第1報酬としてプレイヤーに付与される第1確率よりも高くなるように設定される。所定の報酬とは、例えば、所定のパラメータ（例えば、所定のレア度（S（スーパー）レア等）、所定のレベル（レベル10等）、所定の属性（「火」属性等）を有するゲーム媒体である。この場合、例えば、Sレアのゲーム媒体が第1報酬として付与される第1確率が10%（第1対戦ゲームでの勝利が10回中1回）に設定され、且つ、Sレアのゲーム媒体が第2報酬として付与される第2確率が50%（第2対戦ゲームでの勝利が2回中1回）に設定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 9 】

このように、ゲームシステム 1 では、第 1 対戦ゲームで得られる第 1 報酬よりも、第 2 対戦ゲームで得られる第 2 報酬のほうが、価値の高い報酬であるように設定される。これにより、プレイヤーが、より価値の高い第 2 報酬を得るために第 2 対戦ゲームを早期に開始にさせるべく、より積極的に第 1 対戦ゲームに参加するようになる。

【 0 1 2 0 】

表示終了オブジェクト 5 2 4 は、第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の表示を終了させるとともに、第 2 ホーム画面 5 0 0 及び参加ゲーム選択画面 5 1 0 のいずれか一方を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、表示終了オブジェクト 5 2 4 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 上の入力位置が、表示終了オブジェクト 5 2 4 の表示領域内である場合、画面表示終了指示が携帯端末 2 に入力される。

10

【 0 1 2 1 】

プレイヤーによって画面表示終了指示が入力されると、第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の表示が終了する。表示が終了した第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 が、プレイヤーによって第 2 参加オブジェクト 5 0 1 が選択されたことによって表示された画面である場合、第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の表示が終了した後に、第 2 ホーム画面 5 0 0 が再表示される。また、表示が終了した第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 が、プレイヤーによって参加ゲーム選択オブジェクト 5 1 2 が選択されたことによって表示された画面である場合、第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 の表示が終了した後に、参加ゲーム選択画面 5 1 0 が再表示される。

20

【 0 1 2 2 】

図 5 (d) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される第 3 ホーム画面 5 3 0 の一例を示す図である。図 5 (d) において、図 4 (a) で示した第 1 ホーム画面 4 0 0 と同一の構成には、当該構成に対して図 4 (a) で付された符号と同一の符号が付されている。

【 0 1 2 3 】

第 3 ホーム画面 5 3 0 は、例えば、本実施形態におけるゲームを実行するための制御プログラムが起動したときに表示されるホーム画面である。また、第 3 ホーム画面 5 3 0 は、イベント期間内において表示される。また、第 3 ホーム画面 5 3 0 は、全ての第 2 対戦ゲームのそれぞれに参加しているプレイヤーの数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達している場合に表示されるホーム画面である。第 3 ホーム画面 5 3 0 には、協力指示オブジェクト 5 3 1、第 1 参加オブジェクト 4 0 1 及び第 2 参加オブジェクト 5 0 1 が含まれる。なお、全ての第 2 対戦ゲームのそれぞれに参加しているプレイヤーの数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達していない場合において、第 3 ホーム画面 5 3 0 が表示されてもよい。

30

【 0 1 2 4 】

協力指示オブジェクト 5 3 1 は、プレイヤーが進行中の第 2 対戦ゲームに協力するためのボタンオブジェクトである。第 2 参加オブジェクト 5 0 1 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された第 3 ホーム画面 5 3 0 上の入力位置が、協力指示オブジェクト 5 3 1 の表示領域内である場合、第 2 対戦ゲーム協力指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが協力指示オブジェクト 5 3 1 を選択する操作を行った場合、第 2 対戦ゲーム協力指示が携帯端末 2 に入力される。

40

【 0 1 2 5 】

プレイヤーによって第 2 対戦ゲーム協力指示が入力されると、協力対象ゲーム選択画面 6 0 0 が表示部 2 4 に表示される。協力対象ゲーム選択画面 6 0 0 は、協力したい第 2 対戦ゲームを、プレイヤーに選択させるための画面である。協力対象ゲーム選択画面 6 0 0 の詳細については後述する。

【 0 1 2 6 】

第 1 参加オブジェクト 4 0 1 は、第 1 ホーム画面 4 0 0 に含まれる第 1 参加オブジェクト 4 0 1 と同様の機能を有する。第 2 参加オブジェクト 5 0 1 は、第 2 ホーム画面 5 0 0 に含まれる第 2 参加オブジェクト 5 0 1 と同様の機能を有する。なお、第 3 ホーム画面 5

50

30に含まれる第2参加オブジェクト501は、第2対戦ゲームに参加できなかったプレイヤーによって選択された場合、参加ゲーム選択画面510及び第2対戦ゲーム画面520のいずれも表示されないように制御される。

【0127】

図6(a)は、携帯端末2の表示部24に表示される協力対象ゲーム選択画面600の一例を示す図である。図6(a)において、図5(b)で示した参加ゲーム選択画面510と同一の構成には、当該構成に対して図5(b)で付された符号と同一の符号が付されている。

【0128】

協力対象ゲーム選択画面600は、プレイヤーによって協力指示オブジェクト531が選択された場合において、協力したい第2対戦ゲームを、プレイヤーに選択させるための画面である。協力対象ゲーム選択画面600には、ゲーム候補511、協力対象選択オブジェクト601及びホーム画面表示指示オブジェクト602が含まれる。

10

【0129】

ゲーム候補511は、参加ゲーム選択画面510に含まれるゲーム候補511と同様の機能を有する。すなわち、ゲーム候補511に表示される協力対象に係る第2対戦ゲームに関する情報には、参加ゲーム選択画面510に含まれるゲーム候補511と同様の情報(第2対戦ゲームにおいて出現する第3ゲーム媒体を示す画像又はアイコン、第3ゲーム媒体のパラメータを示す画像等)が含まれる。

【0130】

協力対象選択オブジェクト601は、プレイヤーが協力したい第2対戦ゲームを選択するためのボタンオブジェクトであり、ゲーム候補511に対応付けられている。協力対象選択オブジェクト601は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された協力対象ゲーム選択画面600上の入力位置が、協力対象選択オブジェクト601の表示領域内である場合、協力対象ゲーム選択指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが協力対象選択オブジェクト601を選択する操作を行った場合、協力対象ゲーム選択指示が携帯端末2に入力される。

20

【0131】

協力対象ゲーム選択指示には、プレイヤーによって選択された協力対象選択オブジェクト601に対応する第2対戦ゲームを識別するための第2対戦ゲーム識別情報が含まれる。プレイヤーによって協力対象ゲーム選択指示が入力されると、協力対象ゲーム選択指示に含まれる第2対戦ゲーム識別情報によって識別される第2対戦ゲームを協力対象として表示するための協力対象ゲーム画面610が表示される。

30

【0132】

ホーム画面表示指示オブジェクト602は、協力対象ゲーム選択画面600の表示を終了させるとともに、第3ホーム画面530を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、ホーム画面表示指示オブジェクト602は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された協力対象ゲーム選択画面600上の入力位置が、ホーム画面表示指示オブジェクト602の表示領域内である場合、ホーム画面表示指示が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーがホーム画面表示指示オブジェクト602を選択する操作を行った場合、協力対象ゲーム選択画面600の表示が終了するとともに、第3ホーム画面530が再表示される。

40

【0133】

図6(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される協力対象ゲーム画面610の一例を示す図である。図6(b)において、図5(c)で示した第2対戦ゲーム画面520と同一の構成には、当該構成に対して図5(c)で付された符号と同一の符号が付されている。

【0134】

協力対象ゲーム画面610は、協力対象の第2対戦ゲームにおいて出現している第3ゲーム媒体を表示するための画面である。協力対象ゲーム画面610には、第3ゲーム媒体

50

画像 5 2 1、第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2、選択画面表示指示オブジェクト 6 1 1、アイテム使用量 6 1 2 及び表示終了オブジェクト 6 1 3 が含まれる。

【 0 1 3 5 】

第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 及び第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2 は、第 2 対戦ゲーム画面 5 2 0 に含まれる第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 及び第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2 と同様の機能を有する。

【 0 1 3 6 】

選択画面表示指示オブジェクト 6 1 1 は、プレイヤーが協力対象の第 2 対戦ゲームに協力する内容を決定する画面を表示するためのボタンオブジェクトである。プレイヤーが第 2 対戦ゲームに協力する内容を決定する画面は、例えば、後述するアイテム選択画面 7 0 0 である。

【 0 1 3 7 】

選択画面表示指示オブジェクト 6 1 1 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された協力対象ゲーム画面 6 1 0 上の入力位置が、選択画面表示指示オブジェクト 6 1 1 の表示領域内である場合、アイテム選択画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが選択画面表示指示オブジェクト 6 1 1 を選択する操作を行った場合、アイテム選択画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 1 3 8 】

プレイヤーによってアイテム選択画面表示指示が入力されると、アイテム選択画面 7 0 0 が表示部 2 4 に表示される。アイテム選択画面 7 0 0 は、進行中の第 2 対戦ゲームに対して、協力アイテムを使用する量（協力する内容）をプレイヤーに選択させるための画面である。アイテム選択画面 7 0 0 の詳細については後述する。

【 0 1 3 9 】

アイテム使用量 6 1 2 は、協力対象の第 2 対戦ゲームにおいて、複数のプレイヤーによって使用された協力アイテムの使用数を示す画像が表示される。例えば、アイテム使用量 6 1 2 は、協力アイテムの使用数を示す数値情報を含む。また、アイテム使用量 6 1 2 には、目標数が含まれてもよい。

【 0 1 4 0 】

協力アイテムの使用数が目標数に到達した場合、協力対象の第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータ（例えば、防御力又は攻撃力等）が減少する。この場合、第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータが減少したことを示すために、協力対象ゲーム画面 6 1 0 の第 3 ゲーム媒体のパラメータ 5 2 2 に含まれるグラフ画像（ゲージ等）の表示態様が変更されてもよい。例えば、グラフ画像の輝度、明度、及び彩度の少なくとも一つが変更されてもよく、または、グラフ画像の表示色の変更されてもよい。また、第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータが減少したことを示すために、協力対象ゲーム画面 6 1 0 に、第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータが減少したことを示す、テキスト情報、画像情報、アイコン情報等が表示されてもよい。また、第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータが減少したことを示すための特殊効果が表示されてもよい。特殊効果は、例えば、第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 の表示色を暗い色に変更すること、又は、第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 を、別の画像（例えば、第 3 ゲーム媒体が弱っている画像等）に変更すること等である。

【 0 1 4 1 】

協力アイテムの使用数が目標数に到達した場合、表示されている協力アイテムの使用数が、初期値（例えば 0（ゼロ））に設定される。その後、再度、協力アイテムの使用数が目標数に到達した場合、協力対象の第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータ（例えば、防御力又は攻撃力等）が、再度、減少し、表示されている協力アイテムの使用数が、再度、初期値（例えば 0（ゼロ））に設定される。このように、協力アイテムの使用数が目標数に到達するたびに、協力対象の第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータが減少するとともに、表示されている協力アイテムの使用数が初期値に設定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 2 】

また、アイテム使用量 6 1 2 は、協力アイテムの使用数を示すグラフ画像を含む。図 6 (b) に示す例では、グラフ画像はゲージであり、ゲージの最大値は目標数である。また、ゲージにおいて、協力アイテムの使用数が判別できるように表示される。

【 0 1 4 3 】

表示終了オブジェクト 6 1 3 は、協力対象ゲーム画面 6 1 0 の表示を終了させるとともに、協力対象ゲーム選択画面 6 0 0 を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、表示終了オブジェクト 6 1 3 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された協力対象ゲーム画面 6 1 0 上の入力位置が、表示終了オブジェクト 6 1 3 の表示領域内である場合、画面表示終了指示が携帯端末 2 に入力される。

10

【 0 1 4 4 】

プレイヤーによって画面表示終了指示が入力されると、協力対象ゲーム画面 6 1 0 の表示が終了するとともに、協力対象ゲーム選択画面 6 0 0 が再表示される。

【 0 1 4 5 】

図 7 (a) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるアイテム選択画面 7 0 0 の一例を示す図である。図 7 (a) において、図 6 (b) で示した協力対象ゲーム画面 6 1 0 と同一の構成には、当該構成に対して図 6 (b) で付された符号と同一の符号が付されている。

【 0 1 4 6 】

アイテム選択画面 7 0 0 は、進行中の第 2 対戦ゲームに対して、協力アイテムを使用する量 (協力する内容) をプレイヤーに選択させるための画面である。アイテム選択画面 7 0 0 には、第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1、使用量選択オブジェクト 7 0 1、第 3 指示オブジェクト 7 0 2、第 3 報酬 7 0 3、及び表示終了オブジェクト 7 0 4 が含まれる。

20

【 0 1 4 7 】

第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 は、協力対象ゲーム画面 6 1 0 に含まれる第 3 ゲーム媒体画像 5 2 1 と同様の機能を有する。

【 0 1 4 8 】

使用量選択オブジェクト 7 0 1 は、協力対象の第 2 対戦ゲームに対して使用する協力アイテムの使用量を選択する個数選択画面を表示するためのボタンオブジェクトである。また、使用量選択オブジェクト 7 0 1 には、個数選択画面によって選択された使用量が表示される。図 7 (a) に示す例では、協力アイテムの使用量として 1 0 個が表示されている。

30

【 0 1 4 9 】

プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたアイテム選択画面 7 0 0 上の入力位置が、使用量選択オブジェクト 7 0 1 の表示領域内である場合、個数選択画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが使用量選択オブジェクト 7 0 1 を選択する操作を行った場合、個数選択画面表示指示が携帯端末 2 に入力される。

【 0 1 5 0 】

プレイヤーによって個数選択表示指示が入力されると、個数選択画面 7 1 0 が表示部 2 4 に表示される。個数選択画面 7 1 0 は、進行中の第 2 対戦ゲームに対して、協力アイテムを使用する量を、複数の選択肢の中からプレイヤーに選択させるための画面である。個数選択画面 7 1 0 の詳細については後述する。

40

【 0 1 5 1 】

第 3 指示オブジェクト 7 0 2 は、使用量選択オブジェクト 7 0 1 に表示された個数の協力アイテムの使用を決定するためのボタンオブジェクトである。第 3 指示オブジェクト 7 0 2 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたアイテム選択画面 7 0 0 上の入力位置が、第 3 指示オブジェクト 7 0 2 の表示領域内である場合、協力アイテム使用指示が携帯端末 2 に入力される。このように、プレイヤーが第 3 指示オブジェクト 7 0 2 を選択する操作を行った場合、協力アイテム使用指示が携帯端末 2 に入力される。なお、協力アイテム使用指示は、第 3 指示の一例である。また、協力アイテム使用指示には、使用量選択オブジェクト 7 0 1 に表示された個数及び

50

協力する第2対戦ゲームの第2対戦ゲームIDが含まれる。

【0152】

プレイヤーによって協力アイテム使用指示が入力されると、協力対象の第2対戦ゲームにおける協力アイテムの使用数が、使用量選択オブジェクト701に表示された個数だけ増加する。

【0153】

第3報酬703は、後述する個数選択画面710において選択可能な協力アイテムの個数ごとに、対応する第3報酬が表示される。第3報酬は、プレイヤーが協力アイテムを使用した場合（すなわち、プレイヤーが協力アイテム使用指示を入力した場合）、当該プレイヤーに付与される報酬である。なお、図7におけるアイテムA・アイテムB・アイテムC・アイテムD・アイテムEが、第3報酬に相当する。また、第3報酬は、第1ゲーム媒体のパラメータを上昇させるためのアイテム若しくはポイント、又は、第1ゲーム媒体のパラメータの上昇値でもよい。また、第3報酬は、他のゲーム若しくはイベント等の参加権、又は、仮想通貨等でもよい。

10

【0154】

協力対象の第2対戦ゲームにおいて出現している第3ゲーム媒体が、当該第2対戦ゲームに参加している複数のプレイヤーに敗北した場合、第3指示オブジェクト702を選択したプレイヤーに、第3報酬が付与される。第3指示オブジェクト702を選択したプレイヤーに付与される第3報酬は、当該プレイヤーが第3指示オブジェクト702を選択することによって使用が決定された協力アイテムの個数に対応する第3報酬である。

20

【0155】

第3報酬がプレイヤーに付与されるタイミングは、プレイヤーが第3指示オブジェクト702を選択したタイミングでもよい。この場合、第2対戦ゲームにおける第3ゲーム媒体の勝敗にかかわらず、プレイヤーは、協力アイテムの使用によって第3報酬を取得することができる。これにより、プレイヤーは積極的に協力アイテムを使用する意欲が向上し、プレイヤーが所属するグループの一体感を得ることが可能になる。

【0156】

表示終了オブジェクト704は、アイテム選択画面700の表示を終了させるとともに、協力対象ゲーム画面610を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、表示終了オブジェクト704は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力されたアイテム選択画面700上の入力位置が、表示終了オブジェクト704の表示領域内である場合、画面表示終了指示が携帯端末2に入力される。

30

【0157】

プレイヤーによって画面表示終了指示が入力されると、アイテム選択画面700の表示が終了するとともに、協力対象ゲーム画面610が再表示される。

【0158】

図7(b)は、携帯端末2の表示部24に表示される個数選択画面710の一例を示す図である。個数選択画面710は、進行中の第2対戦ゲームに対して、協力アイテムを使用する量を、複数の選択肢の中からプレイヤーに選択させるための画面である。個数選択画面710には、複数の個数選択オブジェクト711、選択決定オブジェクト712、及び表示終了オブジェクト713が含まれる。

40

【0159】

複数の個数選択オブジェクト711は、複数の個数の候補の中から1つの個数を選択するための選択オブジェクトである。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された個数選択画面710上の入力位置が、複数の個数選択オブジェクト711の中のいずれか一つの表示領域内である場合、当該表示領域に対応する個数選択オブジェクト711のチェックボタンが、選択されたことを示す表示に変更される。このように、プレイヤーが複数の個数選択オブジェクト711の中のいずれか一つを選択する操作を行った場合、選択された個数選択オブジェクト711が、選択されなかった他の個数選択オブジェクト711と識別可能に表示される。

50

【0160】

選択決定オブジェクト712は、選択された個数選択オブジェクト711に対応する個数を決定するためのボタンオブジェクトである。選択決定オブジェクト712は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された個数選択画面710上の入力位置が、選択決定オブジェクト712の表示領域内である場合、選択された個数選択オブジェクト711に対応する個数が携帯端末2に入力される。このように、プレイヤーが選択決定オブジェクト712を選択する操作を行った場合、プレイヤーによって選択された協力アイテムの個数が携帯端末2に入力される。

【0161】

プレイヤーが選択決定オブジェクト712を選択する操作を行うと、個数選択画面710の表示が終了するとともに、アイテム選択画面700が再表示される。再表示されるアイテム選択画面700に含まれる使用量選択オブジェクト701には、プレイヤーによって選択された協力アイテムの個数が表示される。

10

【0162】

表示終了オブジェクト713は、個数選択画面710の表示を終了させるとともに、アイテム選択画面700を再表示するためのボタンオブジェクトである。なお、表示終了オブジェクト713は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された個数選択画面710上の入力位置が、表示終了オブジェクト713の表示領域内である場合、画面表示終了指示が携帯端末2に入力される。

【0163】

プレイヤーによって画面表示終了指示が入力されると、個数選択画面710の表示が終了するとともに、アイテム選択画面700が再表示される。

20

【0164】

このように、第2対戦ゲームに参加できなかったプレイヤーは、アイテム使用によって、間接的に第2対戦ゲームに参加することができる。これによって、例えば、サーバ3の負荷（通信、処理速度、又はメモリ等の負荷）の問題により、ゲームに参加できないプレイヤーに制限を掛ける必要があっても、ゲームに参加できなかったプレイヤーも、当該ゲームに関与できる余地を与えることができる。これにより、より多くのプレイヤーに、イベントを楽しんでもらうことができ、イベントに対する関心度を向上させることが可能になる。また、対戦ゲームに参加する方法に多様性を持たせることにより、より多くのプレイヤーがゲームに参加できるため、プレイヤーの継続率上昇に繋がる。

30

【0165】

また、第2対戦ゲームに熟練していないプレイヤーや強い第1ゲーム媒体を所有していないプレイヤーは、単に協力アイテムを使用するだけで第2対戦ゲームに協力することができるため、様々なプレイヤーに第2対戦ゲームへの参加を促すことが可能になる。

【0166】

（サーバ3の構成）

図8は、サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【0167】

サーバ3は、携帯端末2からの要求に応じて、ゲームの進行を管理する。また、サーバ3は、ゲームの進行に係る表示データ等を作成して携帯端末2に送信する。そのために、サーバ3は、サーバ通信部31と、サーバ記憶部32と、サーバ処理部33とを備える。

40

【0168】

サーバ通信部31は、サーバ3をインターネット7に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット7との間で通信を行う。そして、サーバ通信部31は、携帯端末2等から受信したデータをサーバ処理部33に供給する。また、サーバ通信部31は、サーバ処理部33から供給されたデータを携帯端末2等に送信する。

【0169】

サーバ記憶部32は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部32は、サーバ処理部33での処理に

50

用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。サーバ記憶部32に記憶されるアプリケーションプログラムは、各携帯端末2で実行されるゲームを管理し、携帯端末2ごとにゲームを制御するためゲーム制御データを作成するゲームプログラム等である。サーバ記憶部32に記憶されるコンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部22にインストールされてもよい。

【0170】

サーバ記憶部32に記憶されるデータは、イベントテーブルT1、ゲーム媒体テーブルT2、プレイヤーテーブルT3、及び第2対戦ゲームテーブルT4等を含む。また、サーバ記憶部32は、ゲームの進行に係る様々な画像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部32は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。すなわち、サーバ記憶部32は、揮発性のメモリ(Random Access Memory, RAM)を備え、ゲームの進行に応じて変動する動的データを記憶してもよい。

10

【0171】

以下、図9～図10を用いて、サーバ記憶部32が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を説明する。

【0172】

図9(a)は、イベントを管理するイベントテーブルT1を示す。イベントテーブルT1には、各イベントについて、当該イベントのイベントID、イベント期間、第1カウンタ、第1所定数、グループ、第2対戦ゲーム情報等が、互いに関連付けて記憶されている。イベントIDは、各イベントを一意に識別するための識別情報の一例である。グループは、各イベントに参加可能なグループである。

20

【0173】

第2対戦ゲーム情報には、第2対戦ゲーム実行期間、第2カウンタ、第2所定数、及び実行ゲームが記憶されている。第2対戦ゲーム実行期間は、第2対戦ゲームが実行可能な期間である。実行ゲームには、複数の第2対戦ゲームのそれぞれの第2対戦ゲームID、協力アイテム使用数が記憶される。

【0174】

図9(b)は、ゲーム媒体を管理するゲーム媒体テーブルT2を示す。ゲーム媒体テーブルT2には、各ゲーム媒体について、当該ゲーム媒体のゲーム媒体ID、ゲーム媒体名称、画像、レベル、HP、攻撃力、防御力等が、互いに関連付けて記憶されている。

30

【0175】

ゲーム媒体IDは、各ゲーム媒体を一意に識別するための識別情報の一例である。画像には、ゲーム媒体の画像のファイル名称が記憶される。

【0176】

図10(a)は、プレイヤーを管理するプレイヤーテーブルT3を示す。プレイヤーテーブルT3には、各プレイヤーについて、各プレイヤーのプレイヤーIDに関連付けて、各プレイヤーの名称、所有ゲーム媒体、使用ゲーム媒体、フレンドプレイヤー、協力アイテム所有数等が記憶されている。なお、プレイヤーテーブルT3は、グループごとに管理され、すなわち、各プレイヤーテーブルT3にはグループIDが関連付けられている。図10(a)に示すプレイヤーテーブルT3で管理される、プレイヤーID「p0000001」、「p0000002」、・・・の各プレイヤーは、同じグループに所属するプレイヤーである。

40

【0177】

プレイヤーIDは、各プレイヤーを一意に識別するための識別情報の一例である。所有ゲーム媒体には、プレイヤーが所有しているゲーム媒体のゲーム媒体IDが、所有IDに関連付けて記憶される。使用ゲーム媒体には、対戦ゲームに使用するゲーム媒体に係る所有IDが記憶される。

【0178】

フレンドプレイヤーは、プレイヤーと所定の関係を有するプレイヤーのプレイヤーIDである。

50

協力アイテム所有数には、プレイヤーが所有する協力アイテムの個数が記憶される。

【0179】

図10(b)は、第2対戦ゲームを管理する第2対戦ゲームテーブルT4を示す。第2対戦ゲームテーブルT4には、各第2対戦ゲームについて、当該第2対戦ゲームの第2対戦ゲームID、第3ゲーム媒体、参加プレイヤー等が、互いに関連付けて記憶されている。

【0180】

第2対戦ゲームIDは、各第2対戦ゲームを一意に識別するための識別情報の一例である。第3ゲーム媒体には、第3ゲーム媒体のゲーム媒体ID、レベル、HP、攻撃力、防御力等が記憶される。参加プレイヤーには、各第2対戦ゲームに参加しているプレイヤーのプレイヤーIDが記憶される。

10

【0181】

図8に戻り、サーバ処理部33は、少なくとも、サーバ送受信部331、進行処理部332、及びカウンタ制御部333を備える。これらの各部は、サーバ処理部33が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。

【0182】

以下、携帯端末2の端末処理部25が備える端末送受信部251、及び表示処理部252、並びに、サーバ3のサーバ処理部33が備えるサーバ送受信部331、進行処理部332、及びカウンタ制御部333のそれぞれの機能の一例について説明する。

【0183】

20

(端末送受信部251)

端末送受信部251は、後述する表示処理部252が取得した各種指示をプレイヤーIDとともに、端末通信部21を介してサーバ3に送信する。端末送受信部251は、端末通信部21を介してサーバ3から、後述する各種表示データを受信する。

【0184】

(表示処理部252)

表示処理部252は、プレイヤーによる操作部23の操作に応じてホーム画面の表示指示が入力された場合、表示指示が入力された時間がイベント期間内であれば、第1ホーム画面400、第2ホーム画面500、及び第3ホーム画面530のうちのいずれかを表示部24に表示する。

30

【0185】

また、表示処理部252は、プレイヤーによる操作部23の操作に応じて各種指示が入力されると、入力された各種指示を取得する。

【0186】

また、表示処理部252は、端末送受信部251が受信した各種表示データに基づいて、各種画面を表示部24に表示する。

【0187】

(サーバ送受信部331)

サーバ送受信部331は、サーバ通信部31を介して携帯端末2から各種指示を受信する。また、サーバ送受信部331は、ゲーム進行処理によって作成された各種画面を表示するための各種表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する。

40

【0188】

(進行処理部332)

進行処理部332は、サーバ送受信部331が受信した各種指示を取得する。進行処理部332は、取得した各種指示がホーム画面表示指示である場合、ホーム画面表示データ作成処理を実行する。

【0189】

ホーム画面表示データ作成処理において、進行処理部332は、第1作成条件が満たされた場合、第1ホーム画面400を表示するための表示データを作成する。第1作成条件は、ホーム画面表示指示を取得した時間が、イベント期間内且つ第2対戦ゲーム実行期間

50

外である、という条件である。

【0190】

また、ホーム画面表示データ作成処理において、進行処理部332は、第2作成条件が満たされた場合、第2ホーム画面500を表示するための表示データを作成する。第2作成条件は、ホーム画面表示指示を取得した時間が、イベント期間内且つ第2対戦ゲーム実行期間内であり、ホーム画面表示指示を行ったプレイヤーが進行中の第2対戦ゲームの参加プレイヤーでなく、進行中の第2対戦ゲームのうちのいずれかの第2対戦ゲームにおいて参加プレイヤーの数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達してない、という条件である。

【0191】

また、ホーム画面表示データ作成処理において、進行処理部332は、第3作成条件が満たされた場合、第3ホーム画面530を表示するための表示データを作成する。第3作成条件は、ホーム画面表示指示を取得した時間が、イベント期間内且つ第2対戦ゲーム実行期間内であり、ホーム画面表示指示を行ったプレイヤーが進行中の第2対戦ゲームの参加プレイヤーでなく、進行中の全ての第2対戦ゲームの参加プレイヤーの数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達している、という条件である。なお、第3作成条件に、進行中の全ての第2対戦ゲームの参加プレイヤーの数が、参加可能な最大のプレイヤーの数に到達していることが含まれなくてもよい。

10

【0192】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第1対戦ゲーム参加指示である場合、第1対戦ゲーム画面410を表示するための表示データを作成する処理を実行する。まず、進行処理部332は、サーバ記憶部32に記憶された第2ゲーム媒体の画像、現在のHP及び最大HP、攻撃力、防御力を抽出する。次に、進行処理部332は、第1対戦ゲーム参加指示とともに送信されたプレイヤーIDに基づいて、プレイヤーテーブルT3から使用ゲーム媒体を、第1ゲーム媒体として抽出し、抽出した第1ゲーム媒体に関連付けられた画像、HP、攻撃力、防御力等を、ゲーム媒体テーブルT2から抽出する。そして、進行処理部332は、抽出した各種データに基づいて、第1対戦ゲーム画面410を表示するための表示データを作成する。

20

【0193】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第1対戦ゲーム開始指示である場合、第1対戦ゲーム進行処理を実行する。第1対戦ゲーム進行処理では、進行処理部332は、第1対戦ゲーム画面410を表示するための表示データを作成する際に抽出した、第1ゲーム媒体のHP、攻撃力、防御力及び第2ゲーム媒体のHP、攻撃力、防御力に基づいて、第1対戦ゲームを進行させる。次に、進行処理部332は、第1対戦ゲームの進行結果(第1ゲーム媒体が勝利したか否か)を決定する。そして、進行処理部332は、第1対戦ゲームの対戦結果に応じた第1対戦ゲーム結果画面420を表示するための表示データを作成する。

30

【0194】

また、進行処理部332は、イベントテーブルT1において、第1カウンタが第1所定数に到達した場合、現在時間から所定時間(例えば1時間)までの期間を、第2対戦ゲーム実行期間としてイベントテーブルT1に記憶する。

40

【0195】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が参加要請画面表示指示である場合、参加要請画面430を表示するための表示データを作成する処理を実行する。進行処理部332は、参加要請画面表示指示とともに送信されたプレイヤーIDに関連付けられたフレンドプレイヤーのプレイヤーIDを、プレイヤーテーブルT3から抽出する。そして、進行処理部332は、抽出したプレイヤーIDに関連付けられた各種情報に基づいて、参加要請画面430を表示するための表示データを作成する。

【0196】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が他プレイヤー参加要請指示である場合、他プレイヤー参加要請処理を実行する。他プレイヤー参加要請処理において、進行処理部33

50

2は、他プレイヤー参加要請指示に含まれるプレイヤーIDによって識別されるプレイヤーの携帯端末2に、第1対戦ゲームへの参加を促す参加画面を表示するための表示データを作成する。

【0197】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第2対戦ゲーム参加指示である場合、第2対戦ゲーム参加処理を実行する。第2対戦ゲーム参加処理では、まず、進行処理部332は、イベントテーブルT1の第2対戦ゲームIDを抽出し、抽出した第2対戦ゲームIDに関連付けられた参加プレイヤーのプレイヤーIDを第2対戦ゲームテーブルT4から抽出する。次に、進行処理部332は、第2対戦ゲーム参加指示とともに送信されたプレイヤーIDが、抽出した参加プレイヤーのプレイヤーIDに含まれている場合、第2対戦ゲーム画面520を表示するための表示データを作成する。また、進行処理部332は、第2対戦ゲーム参加指示とともに送信されたプレイヤーIDが、抽出した参加プレイヤーのプレイヤーIDに含まれていない場合、参加ゲーム選択画面510を表示するための表示データを作成する。

10

【0198】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第2対戦ゲーム選択指示である場合、第2対戦ゲーム画面520を表示するための表示データを作成する処理を実行する。まず、進行処理部332は、第2対戦ゲームテーブルT4に記憶された第3ゲーム媒体のHP、攻撃力、防御力を抽出する。次に、進行処理部332は、第1対戦ゲーム参加指示とともに送信されたプレイヤーIDに基づいて、プレイヤーテーブルT3から使用ゲーム媒体を、第1ゲーム媒体として抽出し、抽出した第1ゲーム媒体に関連付けられた画像、HP、攻撃力、防御力等を、ゲーム媒体テーブルT2から抽出する。そして、進行処理部332は、抽出した各種データに基づいて、第2対戦ゲーム画面520を表示するための表示データを作成する。

20

【0199】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第2対戦ゲーム開始指示である場合、第2対戦ゲーム進行処理を実行する。第2対戦ゲーム進行処理では、進行処理部332は、第2対戦ゲーム画面520を表示するための表示データを作成する際に抽出した、第1ゲーム媒体のHP、攻撃力、防御力及び第3ゲーム媒体のHP、攻撃力、防御力に基づいて、第2対戦ゲームを進行させる。次に、進行処理部332は、第2対戦ゲームの進行結果(第2ゲーム媒体が敗北したか否か)を決定する。そして、進行処理部332は、第2対戦ゲームの対戦結果に応じた第2対戦ゲーム結果画面を表示するための表示データを作成する。

30

【0200】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が第2対戦ゲーム協力指示である場合、協力対象ゲーム選択画面600を表示するための表示データを作成する。まず、進行処理部332は、イベントテーブルT1を参照し、第2対戦ゲーム協力指示を取得した時間を含む第2対戦ゲーム実行期間を特定する。次に、進行処理部332は、特定した第2対戦ゲーム実行期間に対応する第2対戦ゲームIDをイベントテーブルT1から抽出する。次に、進行処理部332は、第2対戦ゲームテーブルT4から、抽出した第2対戦ゲームIDに対応する参加プレイヤーを抽出し、抽出した参加プレイヤーの数を計数する。そして、進行処理部332は、抽出した情報及び計数した数に基づいて協力対象ゲーム選択画面600を表示するための表示データを作成する。

40

【0201】

また、進行処理部332は、取得した各種指示が協力アイテム使用指示である場合、協力アイテム使用処理を実行する。協力アイテム使用処理では、まず、進行処理部332は、協力アイテム使用指示に関連付けられた協力アイテム所有数をプレイヤーテーブルT3から抽出する。次に、進行処理部332は、協力アイテム使用指示に含まれる個数が、抽出した協力アイテム所有数以下であるか否か判定する。進行処理部332は、協力アイテム使用指示に含まれる個数が、抽出した協力アイテム所有数よりも多い場合、協力アイテム

50

使用処理を終了する。進行処理部 332 は、協力アイテム使用指示に含まれる個数が、抽出した協力アイテム所有数以下である場合、協力アイテム使用指示に含まれる第 2 対戦ゲーム ID に関連付けられた協力アイテム使用数をイベントテーブル T1 から抽出し、抽出した協力アイテム数に、協力アイテム使用指示に含まれる個数を加算する。そして、進行処理部 332 は、加算後の協力アイテム数をイベントテーブル T1 に記憶する。

【0202】

また、進行処理部 332 は、イベントテーブル T1 において、第 2 カウンタが第 2 所定数に到達した場合、イベントテーブル T1 に記憶されている第 2 対戦ゲーム実行期間を削除する。この場合、進行処理部 332 は、協力アイテム使用数を初期値（例えば「0（ゼロ）」）に設定する。

10

【0203】

また、進行処理部 332 は、第 2 対戦ゲーム実行期間が経過した場合、敗北していない第 3 ゲーム媒体が存在していても、第 2 対戦ゲームを終了する。なお、第 3 ゲーム媒体が敗北した場合、参加ゲーム選択画面 510 及び協力対象ゲーム選択画面 600 において、敗北した第 3 ゲーム媒体は表示されない。また、第 2 対戦ゲームを終了した場合、敗北していない第 3 ゲーム媒体の表示を終了する。

【0204】

また、進行処理部 332 は、進行中の第 2 対戦ゲームにおいて、イベントテーブル T1 に記憶された協力アイテム使用数が目標数に到達した場合、当該第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータを変化させる。例えば、進行処理部 332 は、協力アイテム使用数が目標数に到達した場合、当該第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の攻撃力又は守備力を減少させるとともに、イベントテーブル T1 に記憶された協力アイテム使用数を（例えば「0（ゼロ）」）に設定する。これにより、協力アイテム使用数が目標数に到達する回数は複数回となる。この場合、協力アイテム使用数が目標数に到達する回数に応じて変化量が異なるように設定されてもよい。例えば、進行処理部 332 は、協力アイテム使用数が目標数に到達する回数が増える程、変化量を増大させてもよい。また、例えば、進行処理部 332 は、協力アイテム使用数が目標数に到達する回数が所定回数となった時の変化量を、通常の所定倍としてもよい。なお、進行処理部 332 は、プレイヤーによって、第 3 指示オブジェクト 702 によって選択された協力の内容（協力アイテムの使用個数等）に応じて、当該第 2 対戦ゲームで出現している第 3 ゲーム媒体の所定のパラメータを変化させてもよい。

20

30

【0205】

なお、進行処理部 332 は、イベントテーブル T1 に記憶された協力アイテム使用数が目標数に到達した場合、出現中の第 2 ゲーム媒体の所定のパラメータを変更させてもよい。この場合、プレイヤーによって協力指示オブジェクト 531 が表示された際に表示される協力対象ゲーム選択画面 600 のゲーム候補 511 には、第 1 対戦ゲームにおいて出現する第 3 ゲーム媒体を示す画像又はアイコン若しくはパラメータ（HP 等）を示す画像が表示される。また、進行処理部 332 は、協力アイテム使用数が目標数に到達した場合、第 2 ゲーム媒体及び第 3 ゲーム媒体とは異なる、他のゲーム媒体の所定のパラメータを変更させてもよい。この場合、プレイヤーによって協力指示オブジェクト 531 が表示された際に表示される協力対象ゲーム選択画面 600 のゲーム候補 511 には、第 1 対戦ゲーム及び第 2 対戦ゲームとは異なる、他の対戦ゲームにおいて出現するゲーム媒体を示す画像又はアイコン若しくはパラメータ（HP 等）を示す画像が表示される。

40

【0206】

（カウンタ制御部 333）

カウンタ制御部 333 は、第 1 対戦ゲーム進行処理において、第 1 ゲーム媒体が勝利した場合、第 1 カウンタを増加させる。まず、カウンタ制御部 333 は、イベントテーブル T1 における、プレイヤーが所属するグループに対応する第 1 カウンタを読み出す。次に、カウンタ制御部 333 は、読み出した第 1 カウンタに所定数（例えば「1」）を加算し、加算後の数値をイベントテーブル T1 のプレイヤーが所属するグループに対応する第 1 カウ

50

ンタとして記憶する。また、カウンタ制御部 3 3 3 は、第 1 カウンタに加算される所定数を、加算処理ごとにランダムに決定してもよい。これにより、第 1 カウンタの上昇が、プレイヤーの予測を超えることを実現し、ゲームの興趣性を向上させることが可能になる。

【 0 2 0 7 】

なお、カウンタ制御部 3 3 3 は、第 1 対戦ゲーム進行処理において、第 1 ゲーム媒体が敗北した場合でも、第 1 カウンタを増加させてもよい。この場合、第 1 ゲーム媒体が勝利した際の第 1 カウンタの増加量は、第 1 ゲーム媒体が敗北した際の第 1 カウンタよりも大きくしてもよい。これにより、第 1 対戦ゲームに熟練していないプレイヤーや強い第 1 ゲーム媒体を所有していないプレイヤーが第 1 対戦ゲームに参加しようとする意欲が低下することを防止することが可能になる。

【 0 2 0 8 】

また、カウンタ制御部 3 3 3 は、第 1 カウンタが第 1 所定数に到達した場合、イベントテーブル T 1 における第 1 カウンタを初期値（例えば「 0（ゼロ）」）に設定する。

【 0 2 0 9 】

カウンタ制御部 3 3 3 は、第 2 対戦ゲーム進行処理において、第 3 ゲーム媒体が敗北した場合、第 2 カウンタを増加させる。まず、カウンタ制御部 3 3 3 は、イベントテーブル T 1 における、プレイヤーが所属するグループに対応する第 2 カウンタを読み出す。次に、カウンタ制御部 3 3 3 は、読み出した第 2 カウンタに所定数（例えば「 1 」）を加算し、加算後の数値をイベントテーブル T 1 のプレイヤーが所属するグループに対応する第 2 カウンタとして記憶する。

【 0 2 1 0 】

また、カウンタ制御部 3 3 3 は、第 2 カウンタが第 2 所定数に到達した場合、イベントテーブル T 1 における第 2 カウンタを初期値（例えば「 0（ゼロ）」）に設定する。

【 0 2 1 1 】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 1 1 は、ゲームシステム 1 のゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 2 1 2 】

最初に、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じてホーム画面の表示指示が入力された場合、携帯端末 2 の表示処理部 2 5 2 は、表示指示が入力された時間がイベント期間内であれば、第 1 ホーム画面 4 0 0、第 2 ホーム画面 5 0 0、及び第 3 ホーム画面 5 3 0 のうちのいずれかを表示部 2 4 に表示する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 2 1 3 】

次に、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて各種指示が入力されると、表示処理部 2 5 2 は、入力された各種指示を取得する。次に、端末送受信部 2 5 1 は、表示処理部 2 5 2 が取得した各種指示をプレイヤー ID とともに、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 1 0 2）。

【 0 2 1 4 】

次に、サーバ 3 のサーバ送受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から各種指示を受信する。次に、進行処理部 3 3 2 及びカウンタ制御部 3 3 3 は、サーバ送受信部 3 3 1 が受信した各種指示に基づいて、ゲーム進行処理を実行する（ステップ S 1 0 3）。

【 0 2 1 5 】

次に、サーバ送受信部 3 3 1 は、ゲーム進行処理によって作成された各種画面を表示するための各種表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 1 0 4）。

【 0 2 1 6 】

次に、携帯端末 2 の端末送受信部 2 5 1 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から各種

10

20

30

40

50

表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 2 は、端末送受信部 2 5 1 が受信した各種表示データに基づいて、各種画面を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 1 0 5）。

【 0 2 1 7 】

以降、表示部 2 4 に表示された画面において、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じた各種指示が入力されるたびに、ステップ S 1 0 2 ~ ステップ S 1 0 5 が再度実行される。

【 0 2 1 8 】

（ゲーム進行処理）

図 1 2 ~ 図 1 4 は、サーバ 3 の進行処理部 3 3 2 及びカウンタ制御部 3 3 3 によるゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 2 ~ 図 1 4 に示されるゲーム進行処理は、図 1 1 のステップ S 1 0 3 において実行される。

【 0 2 1 9 】

最初に、進行処理部 3 3 2 は、サーバ送受信部 3 3 1 が受信した各種指示を取得する（ステップ S 2 0 1）。

【 0 2 2 0 】

次に、進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示がホーム画面表示指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 2 2 1 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示がホーム画面表示指示であると判定した場合（ステップ S 2 0 2 - Y e s）、ホーム画面表示データ作成処理を実行する（ステップ S 2 0 3）。ホーム画面表示データ作成処理では、進行処理部 3 3 2 は、第 1 ホーム画面 4 0 0、第 2 ホーム画面 5 0 0 及び第 3 ホーム画面 5 3 0 のいずれかを作成する。ステップ S 2 0 3 の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【 0 2 2 2 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示が、ホーム画面表示指示でないと判定した場合（ステップ S 2 0 2 - N o）、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム参加指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。

【 0 2 2 3 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム参加指示であると判定した場合（ステップ S 2 0 4 - Y e s）、第 1 対戦ゲーム画面 4 1 0 を表示するための表示データを作成する処理を実行する（ステップ S 2 0 5）。ステップ S 2 0 5 の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【 0 2 2 4 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム参加指示でないと判定した場合（ステップ S 2 0 4 - N o）、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム開始指示であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 6）。

【 0 2 2 5 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム開始指示であると判定した場合（ステップ S 2 0 6 - Y e s）、第 1 対戦ゲーム進行処理を実行する（ステップ S 2 0 7）。ステップ S 2 0 7 の処理が終了すると、一連のステップが終了する。第 1 対戦ゲーム進行処理では、進行処理部 3 3 2 は、プレイヤーの第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて第 1 対戦ゲームを進行させる。そして、進行処理部 3 3 2 は、第 1 対戦ゲームの対戦結果に応じた第 1 対戦ゲーム結果画面 4 2 0 を表示するための表示データを作成する。また、カウンタ制御部 3 3 3 は、第 1 対戦ゲームの対戦結果に応じて、イベントテーブル T 1 における、プレイヤーが所属するグループに対応する第 1 カウンタを増加させる。進行処理部 3 3 2 は、イベントテーブル T 1 のプレイヤーが所属するグループに対応する第 1 カウンタが、第 1 所定数に到達した場合、第 2 対戦ゲーム実行期間をイベントテーブル T 1 に記憶する。この場合、進行処理部 3 3 2 は、第 1 カウンタを初期値に設定する。

【 0 2 2 6 】

進行処理部 3 3 2 は、取得した各種指示が、第 1 対戦ゲーム開始指示でないと判定した

10

20

30

40

50

場合（ステップS 2 0 6 - N o）、取得した各種指示が、参加要請画面表示指示であるか否かを判定する（ステップS 2 0 8）。

【0 2 2 7】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、参加要請画面表示指示であると判定した場合（ステップS 2 0 8 - Y e s）、参加要請画面4 3 0を表示するための表示データを作成する処理を実行する（ステップS 2 0 9）。ステップS 2 0 9の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0 2 2 8】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、参加要請画面表示指示でないと判定した場合（ステップS 2 0 8 - N o）、取得した各種指示が、他プレイヤー参加要請指示であるか否かを判定する（ステップS 2 1 0）。

10

【0 2 2 9】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、他プレイヤー参加要請指示であると判定した場合（ステップS 2 1 0 - Y e s）、他プレイヤー参加要請処理を実行する（ステップS 2 1 1）。ステップS 2 1 1の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0 2 3 0】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、他プレイヤー参加要請指示でないと判定した場合（ステップS 2 1 0 - N o）、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム参加指示であるか否かを判定する（ステップS 2 1 2）。

【0 2 3 1】

20

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム参加指示であると判定した場合（ステップS 2 1 2 - Y e s）、第2対戦ゲーム参加処理を実行する（ステップS 2 1 3）。ステップS 2 1 3の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0 2 3 2】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム参加指示でないと判定した場合（ステップS 2 1 2 - N o）、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム選択指示であるか否かを判定する（ステップS 2 1 4）。

【0 2 3 3】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム選択指示であると判定した場合（ステップS 2 1 4 - Y e s）、第2対戦ゲーム画面5 2 0を表示するための表示データを作成する処理を実行する（ステップS 2 1 5）。ステップS 2 1 5の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

30

【0 2 3 4】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム選択指示でないと判定した場合（ステップS 2 1 4 - N o）、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム開始指示であるか否かを判定する（ステップS 2 1 6）。

【0 2 3 5】

進行処理部3 3 2は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム開始指示であると判定した場合（ステップS 2 1 6 - Y e s）、第2対戦ゲーム進行処理を実行する（ステップS 2 1 7）。ステップS 2 1 7の処理が終了すると、一連のステップが終了する。第2対戦ゲーム進行処理では、進行処理部3 3 2は、プレイヤーの第1ゲーム媒体及び第3ゲーム媒体のそれぞれが有するパラメータに基づいて第2対戦ゲームを進行させる。そして、進行処理部3 3 2は、第2対戦ゲーム実行期間内において、第2対戦ゲームにおいて第3ゲーム媒体が敗北した場合、第2対戦ゲーム結果画面を表示するための表示データを作成する。この場合、カウンタ制御部3 3 3は、イベントテーブルT 1における、プレイヤーが所属するグループに対応する第2カウンタを読み出し、読み出した第2カウンタに所定数（例えば「1」）を加算し、加算後の数値をイベントテーブルT 1のプレイヤーが所属するグループに対応する第2カウンタとして記憶する。進行処理部3 3 2は、イベントテーブルT 1のプレイヤーが所属するグループに対応する第2カウンタが、第2所定数に到達した場合、イベントテーブルT 1に記憶された第2対戦ゲーム実行期間及び実行ゲームを削除し、第

40

50

2 カウンタを初期値に設定する。

【0236】

進行処理部332は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム開始指示でないと判定した場合(ステップS216 - No)、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム協力指示であるか否かを判定する(ステップS218)。

【0237】

進行処理部332は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム協力指示であると判定した場合(ステップS218 - Yes)、協力対象ゲーム選択画面600を表示するための表示データを作成する処理を実行する(ステップS219)。ステップS219の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

10

【0238】

進行処理部332は、取得した各種指示が、第2対戦ゲーム協力指示でないと判定した場合(ステップS218 - No)、取得した各種指示が、協力対象ゲーム選択指示であるか否かを判定する(ステップS220)。

【0239】

進行処理部332は、取得した各種指示が、協力対象ゲーム選択指示であると判定した場合(ステップS220 - Yes)、協力対象ゲーム画面610を表示するための表示データを作成する処理を実行する(ステップS221)。ステップS221の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0240】

進行処理部332は、取得した各種指示が、協力対象ゲーム選択指示でないと判定した場合(ステップS220 - No)、取得した各種指示が、アイテム選択画面表示指示であるか否かを判定する(ステップS222)。

20

【0241】

進行処理部332は、取得した各種指示が、アイテム選択画面表示指示であると判定した場合(ステップS222 - Yes)、アイテム選択画面700を表示するための表示データを作成する処理を実行する(ステップS223)。ステップS223の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0242】

進行処理部332は、取得した各種指示が、アイテム選択画面表示指示でないと判定した場合(ステップS222 - No)、取得した各種指示が、個数選択画面表示指示であるか否かを判定する(ステップS224)。

30

【0243】

進行処理部332は、取得した各種指示が、個数選択画面表示指示であると判定した場合(ステップS224 - Yes)、個数選択画面710を表示するための表示データを作成する処理を実行する(ステップS225)。ステップS225の処理が終了すると、一連のステップが終了する。

【0244】

進行処理部332は、取得した各種指示が、個数選択画面表示指示でない(協力アイテム使用指示である)と判定した場合(ステップS224 - No)、協力アイテム使用処理を実行し(ステップS226)、一連のステップを終了する。

40

【0245】

以上、詳述したとおり、ゲームシステム1は、第1対戦ゲーム及び第2対戦ゲームをそれぞれ進行させる処理を実行し、第1対戦ゲームにおいて複数のプレイヤーによって増加された第1カウンタに応じて、第2対戦ゲームを実行する。このゲームシステム1によって、複雑な操作を必要とせずに、複数のプレイヤーが互いに協力するゲームを提供することが可能となる。

【0246】

また、ゲームシステム1は、第3ゲーム媒体を出現させて第2対戦ゲームを実行するために、複数のプレイヤーが、互いに協力して第1カウンタを第1所定数まで増加させること

50

が必要なため、プレイヤー同士の連帯感及び達成感を、参加プレイヤーに与えることが可能になる。

【0247】

(変形例1)

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、サーバ記憶部32が記憶するイベントテーブルT1は、各イベントに関連付けて、複数のグループを関連付けて記憶してもよい。この場合、サーバ3の進行処理部332は、複数のグループに所属する各プレイヤーをランダムに設定する。

【0248】

なお、複数のグループのそれぞれは、特定のプレイヤーによって入力されたグループ作成指示に応じて、進行処理部332によって設定されてもよい。この場合、サーバ3のサーバ送受信部331は、他のプレイヤーの携帯端末2にグループ参加要請画面を表示するための表示データを送信し、グループ参加要請画面に対する他のプレイヤーの入力内容に基づいて他のプレイヤーを、作成されたグループに所属させる。

10

【0249】

サーバ3の進行処理部332は、グループごとに、第1対戦ゲームの進行結果(第2ゲーム媒体に勝利した数等)及び/又は第2対戦ゲームの進行結果(第3ゲーム媒体に勝利した数等)を集計し、これらの進行結果に応じて、グループ順位の決定、又は、特定の2グループの勝敗の決定を行ってもよい。これにより、ゲームシステム1は、グループ間で競争させることができ、各プレイヤーが、所属するグループを勝利させようとするため、イベントへの参加意欲を向上させることが可能となる。

20

【0250】

(変形例2)

また、上述したサーバ処理部33の各機能は、携帯端末2の端末処理部25で実行してもよい。この場合、各種テーブルを端末記憶部22に記憶しておけば、処理の都度、サーバ3と通信を行う必要はなく、携帯端末2だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末2において実行されるゲームは、サーバ3と携帯端末2のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各ゲーム画面をサーバ3が生成した表示データに基づいて携帯端末2に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末2にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする。

30

【0251】

(変形例3)

また、ゲームシステム1は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末2のみを備える構成としてもよい。複数の携帯端末2のそれぞれは、他の携帯端末2とIEEE802.11規格の無線通信方式による無線通信を行い、複数の携帯端末2によってアドホックネットワークが構成される。この場合、複数の携帯端末2のうち特定の携帯端末2がホストとして機能し、上述したサーバ3の各機能を実行する。複数の携帯端末2のうち特定の携帯端末2以外の携帯端末2が、サーバ3の各機能を実行する特定の携帯端末2と通信することで、上述したゲームが実行される。なお、ホストとして機能する特定の携帯端末2は、サーバ3の各機能と、携帯端末2の各機能の両方の機能を実行する。

40

【0252】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

【0253】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
- 21 端末通信部
- 22 端末記憶部

50

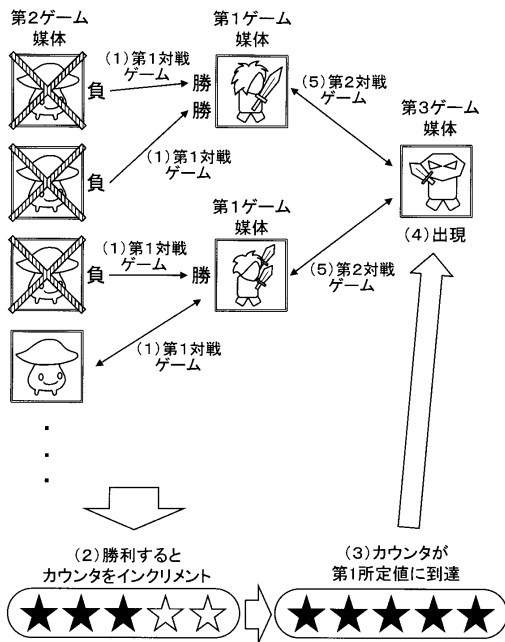
- 2 3 操作部
- 2 4 表示部
- 2 5 端末処理部
- 2 5 1 端末送受信部
- 2 5 2 表示処理部
- 3 サーバ
- 3 1 サーバ通信部
- 3 2 サーバ記憶部
- 3 3 サーバ処理部
- 3 3 1 サーバ送受信部
- 3 3 2 進行処理部
- 3 3 3 カウンタ制御部
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

10

【図面】

【図 1】

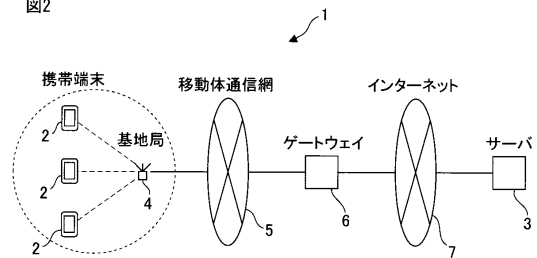
図1



30

【図 2】

図2



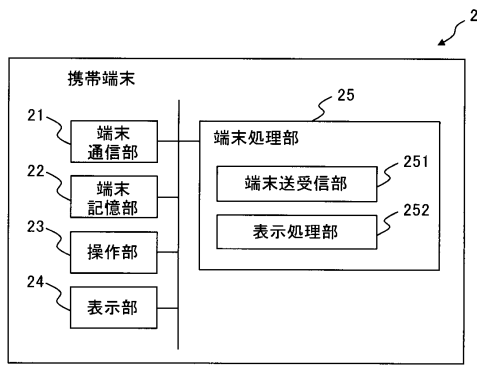
20

40

50

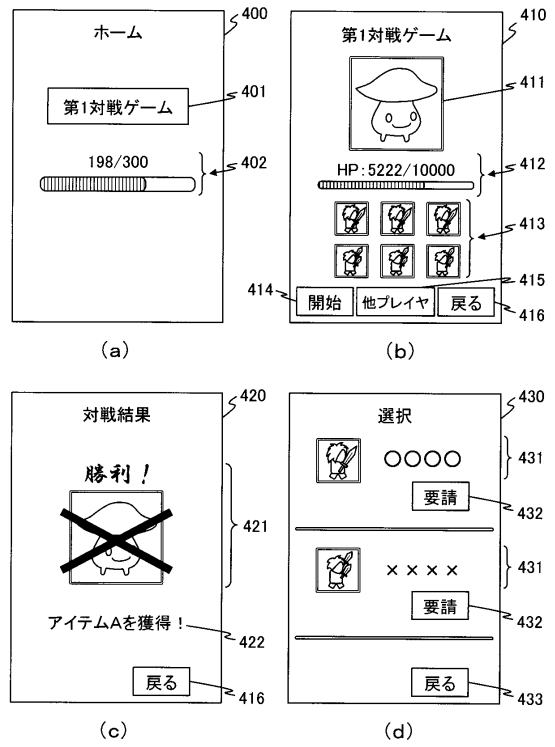
【図3】

図3



【図4】

図4

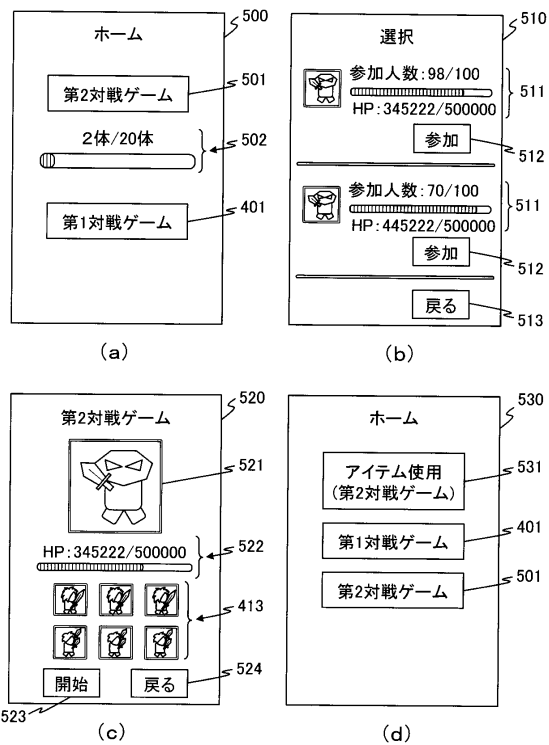


10

20

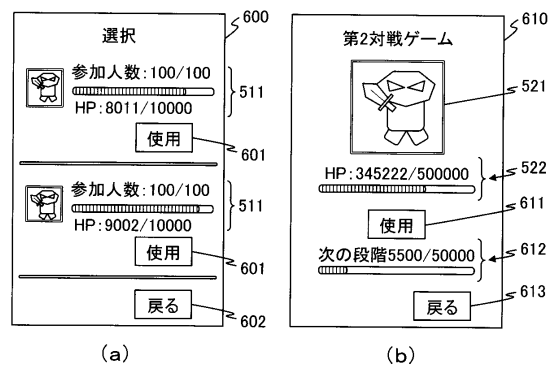
【図5】

図5



【図6】

図6



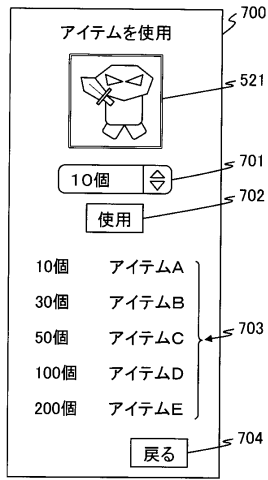
30

40

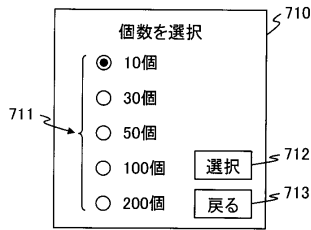
50

【 図 7 】

図7



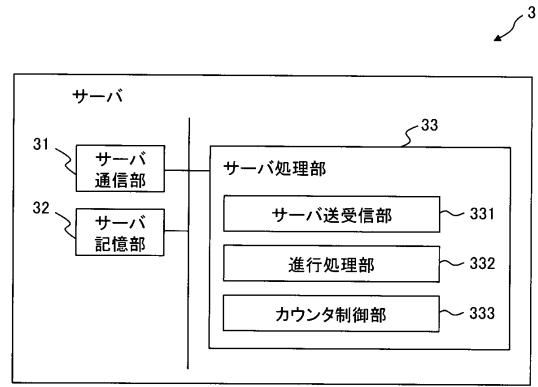
(a)



(b)

【 図 8 】

図8



10

20

【 図 9 】

図9

イベントID	イベント期間	第1カウンタ	第1所定数	グループ	第2対戦ゲーム情報		
					第2対戦ゲーム実行期間	第2カウンタ	第2所定数
EV001	20161221 00:00~ 20161221 23:59	300	300	G0001	20161221 03:10 ~ 20161221 04:10	2	30
...

(a)

ゲーム媒体テーブルT2	
ゲーム媒体ID	名称
C0001	x x
C0002	+
...	...

(b)

【 図 10 】

図10

プレイヤーテーブルT3	
プレイヤーID	名称
p0000001	○○○○
p0000002	△△△△
...	...

(a)

第2対戦ゲームID	第3ゲーム媒体			参加プレイヤー
	ゲーム媒体ID	レベル	HP	
G0001	E0001	65	10000	(p0000001, p0000003, ...)
G0002	E0001	65	10000	(p0000004, p0000058, ...)
...

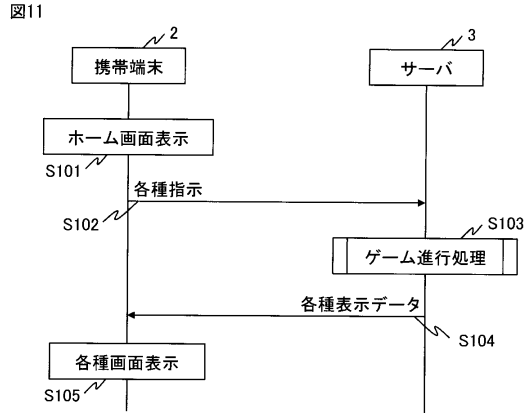
(b)

30

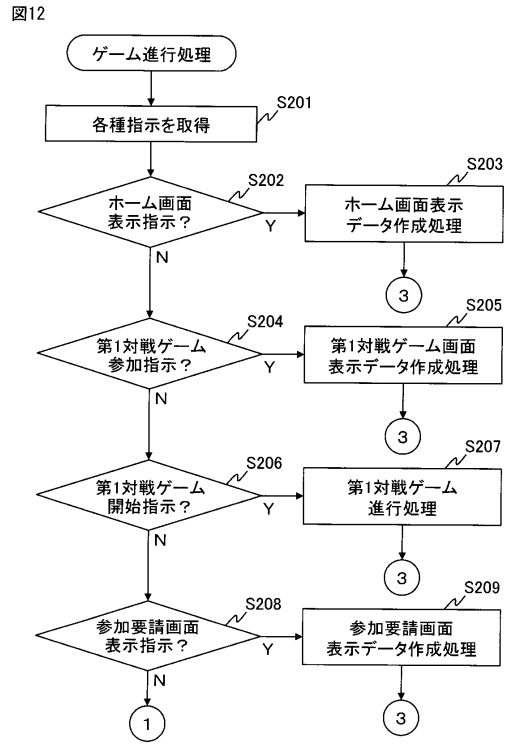
40

50

【図11】



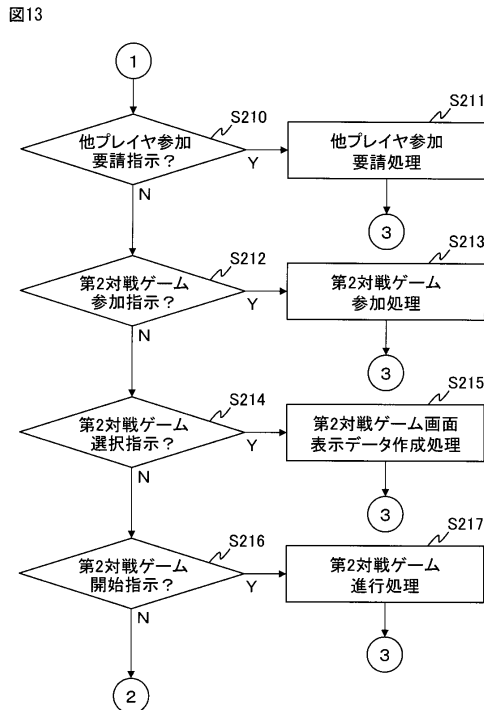
【図12】



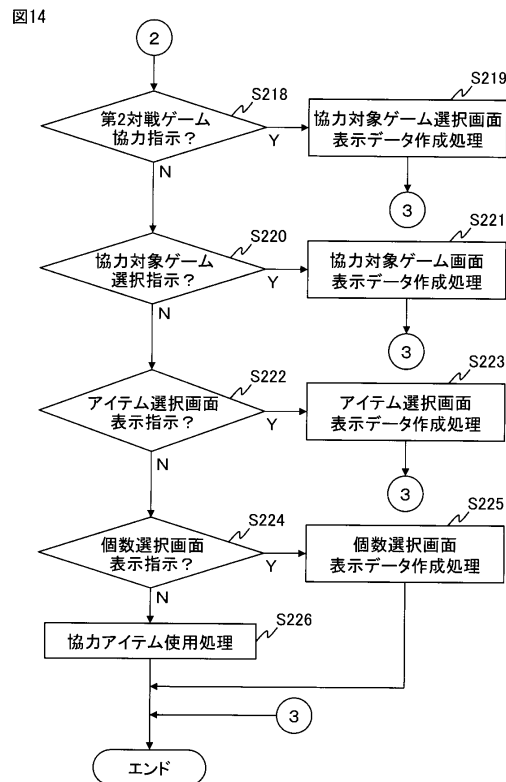
10

20

【図13】



【図14】



30

40

50

フロントページの続き

.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=505&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年3月31日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=509&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年4月7日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=510&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年5月31日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=522&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年6月7日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=523&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年6月30日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=530&)において公開

特許法第30条第2項適用 平成29年7月7日 ウェブサイト(http://mon.gree-apps.net/?mode=campaign&act=top&campaign_id=531&)において公開

(56)参考文献 特開2014-166225(JP,A)

特開2012-061060(JP,A)

特開2008-245987(JP,A)

エンターブレインムック ファミ通App iPhone&Android No.006 付録

ドラゴンリーグX 完全保存版 徹底攻略 激アツ!ガイド ~初心者から上級者までオールカ

パー~,株式会社エンターブレイン,2013年04月04日,第2~7、27~28頁

(58)調査した分野 (Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00 - 13/98