

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7184505号
(P7184505)

(45)発行日 令和4年12月6日(2022.12.6)

(24)登録日 令和4年11月28日(2022.11.28)

(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 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

5 1 0

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79

請求項の数 4 (全29頁)

(21)出願番号	特願2017-148766(P2017-148766)	(73)特許権者	509070463
(22)出願日	平成29年8月1日(2017.8.1)		株式会社コロブラ
(62)分割の表示	特願2016-144836(P2016-144836)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
)の分割	(74)代理人	100079108
原出願日	平成28年7月22日(2016.7.22)		弁理士 稲葉 良幸
(65)公開番号	特開2018-11961(P2018-11961A)	(74)代理人	100109346
(43)公開日	平成30年1月25日(2018.1.25)		弁理士 大貫 敏史
審査請求日	令和1年6月14日(2019.6.14)	(74)代理人	100117189
審判番号	不服2021-12715(P2021-12715/J		弁理士 江口 昭彦
	1)	(74)代理人	100134120
審判請求日	令和3年9月22日(2021.9.22)		弁理士 内藤 和彦
		(74)代理人	100108213
			弁理士 阿部 豊隆
		(72)発明者	馬場 功淳
			東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、方法及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサとメモリとを備えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記プロセッサに、

ゲーム内で使用することで抽選の結果に応じて追加コンテンツをユーザに利用可能とする、有効期限が設定された抽選権をユーザに付与するステップと、

前記ゲームプログラムの起動時に、有効期限が所定期間内である前記抽選権がある場合に、有効期限が所定期間内である前記抽選権があることを表示するステップと、

を実行させ、

前記抽選権は、ユーザに付与されるゲームポイントが一定量に到達する都度、ユーザに付与される、ゲームプログラム。

【請求項2】

前記追加コンテンツは、ユーザがプレイ可能なクエストである、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記クエストは、前記抽選に当選するまでは利用が許可されないものである、請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記追加コンテンツは、さらに、ゲームキャラクタ、前記ゲームキャラクタに関連付け

られることが可能なアイテム、又は、前記ユーザのゲームプレイ時に消費することで予め定められた効力が前記ゲームプレイ時に発揮されるアイテムを含む、請求項 2 又は請求項 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、ゲームプログラムの技術に関し、特に、ゲームの進行に伴い、ユーザから抽選をするための入力操作を受け付けて、抽選の結果に応じて、ユーザがプレイ可能なクエスト、ゲームキャラクタ、ゲームキャラクタに関連付けることでゲームキャラクタのパラメータを変化させるアイテム、消費することで効果を発揮するアイテムその他の追加コンテンツをユーザに利用可能とさせる技術に関する。

10

【背景技術】

【0002】

ゲームキャラクタを表示させてゲームを進行させるゲームプログラムが、様々な事業者によって提供されている。例えば、アクションゲーム、スポーツゲーム、ロールプレイングゲームなどの各ジャンルのゲームが提供されている。

【0003】

これらゲームの興趣性を向上させるため、様々な検討がなされている。例えば、ロールプレイングゲームのようなジャンルのゲームにおいて、1通りのシナリオに沿ってゲームキャラクタがユーザの仲間になる場合、シナリオに沿ってゲームが進行するためゲームの展開を多様化しづらくなる。

20

【0004】

そこで、ゲームの展開を多様化させるため、比較的短時間でクリア可能なクエストを複数用意して、これらクエストをユーザが順次選択していくことでゲームを進行させつつ、ランダムにクエストを発生させるものもある。こうすることで、ゲームの展開がユーザの選択に応じたものとなって単調になりづらくなり、ゲームの興趣性をいっそう向上させることができる。

【0005】

また、ゲームの進行に伴いゲームキャラクタを順次登場させていき、ユーザが使用可能なゲームキャラクタを徐々に増加させていくものにおいて、ゲームキャラクタをランダムにユーザに提供するものがある。例えば、下記のウェブサイト（非特許文献 1）に示されるように、ロールプレイングゲームなどの例で、ユーザが敵モンスターキャラクタを撃破することで、撃破した敵モンスターキャラクタが一定確率でユーザの仲間になり、仲間になったモンスターキャラクタをユーザが使用可能にするものがある。ユーザは、例えば、使用可能なゲームキャラクタの中から、1または複数のゲームキャラクタを選択することでチーム（ゲームによっては、「パーティー」、「デッキ」等と称することもある）を編成してゲームを進行させる。

30

【0006】

このように、ゲームプログラムがユーザにランダムにゲームキャラクタを獲得させることにより、複数のゲームキャラクタを編成したパーティーの構成を多様化させることができる。そのため、ゲームの展開を多様化させつつ、ゲームキャラクタの獲得によりユーザにとって有利になるようにゲームを進行させることができる。

40

【0007】

また、近年では、ゲームプログラムにおいて、抽選をするための入力操作をユーザから受け付けることで、抽選結果に応じて、追加コンテンツをユーザが利用可能とするものもある。追加コンテンツには、例えば、クエスト、ゲームキャラクタ、ゲームキャラクタに装着させられるアイテム、消費することで効果を発揮するアイテムなどがある。例えば、多数のゲームキャラクタが登場するゲームの場合は、抽選をするための入力操作をユーザから受け付けて、各ゲームキャラクタについて予め設定される確率に従って抽選を行い、抽選結果に従って、あるゲームキャラクタをユーザが使用できるようにするものがある。

50

同様に、これらゲームキャラクタに装着させるアイテム（装備アイテムなど、ゲームキャラクタに装着させることでパラメータを変更させるアイテムを含む）についても、抽選をするための入力操作を受け付けることで、抽選結果に従って、ゲームキャラクタに装着させるアイテムをユーザが利用できるようにするものがある。どのゲームキャラクタが利用可能となるか、また、ゲームキャラクタに装着させられるアイテムのどれが利用可能となるかは抽選結果次第となるため、ゲーム展開を多様化させることができる。

【0008】

また、抽選をするための入力操作をユーザから受け付けて、抽選結果に従って、ユーザがクエストをプレイすることができるようにしているものもある。例えば、抽選に当選するまでは、ユーザが利用不能なクエストを用意する。どのクエストが利用可能になるかは抽選結果次第となるため、ゲーム展開を多様化させることができる。

10

【0009】

このように、抽選により、ユーザがゲームをプレイする展開を多様化させることができ、ゲームの興趣性を向上させることができる。ゲームプログラムによっては、このような抽選をするための入力操作を受け付ける際に、ゲーム内のアイテムを消費するものがある。このようなアイテムとしては、例えば仮想通貨がある。ユーザは、ゲーム内で使用可能な仮想通貨を有償で購入し、購入した仮想通貨を消費することで抽選を行うことができる。仮想通貨は、このような抽選を行うことの他に、汎用的な用途に使用可能とされていることがある。例えば、プレイヤーがクエストにおいて敵キャラクタに撃破されて行動不能になったとする。この際に、プレイヤーが、一定量の仮想通貨を消費することにより、ゲームキャラクタを復活させてプレイを再開させることができるものもある。

20

【0010】

また、ゲームプログラムを提供する事業者は、ユーザがゲームのプレイを継続することを期待して、様々な施策を行う。例えば、ゲームの進行に伴って、仮想通貨を無償でユーザに獲得させ、獲得した仮想通貨をユーザが消費することで抽選を行えるようにすることもある。例えば、ゲームの実行によりユーザが一日において初めてログインをする際に、ログインボーナスとして仮想通貨をユーザに付与することがある。また、ゲームに不具合があり、アップデートにより修正した場合に、その修正の概要をユーザにゲーム内で通知するとともに仮想通貨をユーザに付与することがある。また、ユーザがクエストをクリアする都度、仮想通貨をユーザに付与することがある。

30

【0011】

【先行技術文献】

【特許文献】

【0012】

【文献】ファミ通 . comウェブサイト、“『DQMスーパーライト』序盤の壁” 予言者の塔” までの攻略法を一挙紹介”、〔online〕、2014年1月27日掲載、〔2016年5月15日検索〕、インターネット<URL : http://app.famitsu.com/20140127_309003/>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0013】

このように、ゲームのプレイを継続しているユーザほど、有償または無償で仮想通貨を獲得し、獲得した仮想通貨を消費して抽選を行う機会を得ることができる。しかし、抽選を行うかどうかはユーザの判断次第となるため、仮想通貨を有償で獲得したか無償で獲得したかにかかわらず、ユーザが仮想通貨の消費をためらうと、抽選によって得られる多様なゲーム展開をユーザが享受する機会を逸することになりうる。また、ゲームプログラムによっては、ゲームプログラムを提供する事業者の運用に伴って、抽選によって獲得できる追加コンテンツが入れ替わることがある。この場合、ユーザは、入れ替わりにより追加または削除される追加コンテンツの内容をも検討して抽選を行うことになるため、抽選により得られる多様なゲーム展開を享受する機会を逸することになりうる。

50

【 0 0 1 4 】

本開示は、ユーザがゲームのプレイを進行させるにつれて、抽選によって追加コンテンツを獲得することを促すことにより、抽選により得られる体験をユーザが実感しやすくすることで、ゲームの興趣性をいっそう向上させる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 5 】

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムが提供される。ゲームプログラムは、プロセッサに、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させ、予め定められた項目がユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された項目に応じてゲームポイントをユーザに付与する第1のステップと、ユーザに付与されるゲームポイントが一定量に到達する都度、抽選をすることが可能な有効期限が設定された抽選権をユーザに付与する第2のステップと、ユーザに付与される抽選権の有効期限を管理し、有効期限内の抽選権を使用する入力操作を受け付けて抽選を行うとともに当該使用した抽選権とユーザとの関連付けを解除する第3のステップと、抽選の結果に応じて、追加コンテンツをユーザに付与する第4のステップとを実行させる。

10

【 0 0 1 6 】

別の実施形態のある局面によると、プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータにおいて実行されるゲームの実行方法が提供される。ゲームの実行方法は、コンピュータが、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させ、予め定められた項目がユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された項目に応じてゲームポイントをユーザに付与する第1のステップと、ユーザに付与されるゲームポイントが一定量に到達する都度、抽選をすることが可能な有効期限が設定された抽選権をユーザに付与する第2のステップと、ユーザに付与される抽選権の有効期限を管理し、有効期限内の抽選権を使用する入力操作を受け付けて抽選を行うとともに当該使用した抽選権とユーザとの関連付けを解除する第3のステップと、抽選の結果に応じて、追加コンテンツをユーザに付与する第4のステップとを実行することを含む。

20

【 0 0 1 7 】

別の実施形態のある局面によると、ゲームプログラムを実行する情報処理装置が提供される。情報処理装置は、記憶部と、情報処理装置の動作を制御するための制御部とを備える。制御部は、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させ、予め定められた項目がユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された項目に応じてゲームポイントをユーザに付与し、ユーザに付与されるゲームポイントが一定量に到達する都度、抽選をすることが可能な有効期限が設定された抽選権をユーザに付与し、ユーザに付与される抽選権の有効期限を管理し、有効期限内の抽選権を使用する入力操作を受け付けて抽選を行うとともに当該使用した抽選権とユーザとの関連付けを解除し、抽選の結果に応じて、追加コンテンツをユーザに付与するように構成されている。

30

【発明の効果】

【 0 0 1 8 】

ゲームによっては、ユーザが獲得した仮想通貨のうち、有償によるものの数量と、無償によるものの数量とを確認可能にしているものもある。しかし、これらのうちユーザが無償で獲得する仮想通貨は、通常、ユーザの保有量の上限が定められず、また、使用期限も定められていない。また、無償で獲得可能な仮想通貨に保持期限の定めがあったとしても、ユーザが、逐次獲得する仮想通貨の保持期限を管理することは困難になりうる。

40

【 0 0 1 9 】

これに対し、本開示に示す一実施形態によると、ユーザに対し、ゲームの進行に応じてゲームポイントを付与し、ゲームポイントが一定量に到達する都度、有効期限が設定された抽選権をユーザに付与することとしている。そのため、ユーザは、抽選権を獲得するためにゲームを進行させることでゲームプレイに習熟しつつ、有効期限が経過する前に抽選権により抽選を行うよう動機づけられるため、多様なゲーム展開をいっそう享受しやすく

50

なり、ゲームの興趣性をいっそう高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 0 】

【図 1】実施の形態のゲーム配信システム 1 の構成を示す図である。

【図 2】携帯端末 1 0 の構成を示すブロック図である。

【図 3】サーバ 2 0 の機能的な構成を示すブロック図である。

【図 4】ゲームプログラム 2 5 1 が実行されることでユーザに提供される複数のクエストの進行状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。

【図 5】ユーザがゲームをプレイする進行状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。

【図 6】ユーザがゲームプレイにより獲得した抽選権の保有状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。

【図 7】ゲームポイントを獲得するために獲得条件として定められた各項目と、各項目を達成した際にユーザが獲得するゲームポイントの量との対応関係を示す図である。

【図 8】ユーザのゲームプレイによりユーザがクエストをクリアした際の、ゲームポイントをユーザに付与する処理を示すフローチャートである。

【図 9】抽選をするための入力操作をユーザから受け付けて抽選を実行し、抽選結果である追加コンテンツをユーザに付与する処理を示すフローチャートである。

【図 1 0】ゲームプログラムの起動時に、有効期限が一定期間内に到来する抽選権の保有数をユーザに提示する処理を示すフローチャートである。

【図 1 1】ユーザのゲームプレイによりゲームポイントが蓄積された結果、ユーザに抽選権を獲得させる処理の画面の表示例を示す。

【図 1 2】抽選をするための入力操作を受け付けて、抽選結果である追加コンテンツをユーザに付与する処理の画面の表示例を示す。

【図 1 3】ゲームプログラムの起動時に、有効期限が一定期間内に到来する抽選権の保有数をユーザに提示する処理の画面の表示例を示す。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 1 】

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施の形態について説明する。以下の説明では、同一の部品には同一の符号を付してある。それらの名称および機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。

【 0 0 2 2 】

< 実施の形態 1 >

本実施形態において、ユーザは、例えばスマートフォンなどの、タッチスクリーンを搭載した情報処理装置を操作して、ゲームサーバと、スマートフォンとの間でゲームに関するデータを送受信しながらゲームを進行させる。ゲームは、ユーザが一人でプレイするシングルプレイと、ユーザが他のユーザとともにプレイするマルチプレイとに対応する。

【 0 0 2 3 】

図 1 は、実施の形態のゲーム配信システム 1 の構成を示す図である。図 1 に示すように、ゲーム配信システム 1 は、ユーザが使用する情報処理装置と、サーバ 2 0 とを含み、これらの装置がネットワーク 8 0 によって互いに通信可能に接続されている。

【 0 0 2 4 】

図 1 の例では、ユーザが使用する情報処理装置として、携帯端末 1 0 A、携帯端末 1 0 B および携帯端末 1 0 C（以下、携帯端末 1 0 A、1 0 B、1 0 C などの携帯端末を総称して「携帯端末 1 0」と記載することもある）など複数の携帯端末を示している。携帯端末 1 0 A と携帯端末 1 0 B とは、無線基地局 8 1 と通信することにより、ネットワーク 8 0 と接続する。携帯端末 1 0 C は、家屋などの施設に設置される無線ルータ 8 2 と通信することにより、ネットワーク 8 0 と接続する。携帯端末 1 0 は、タッチスクリーンを備える端末であり、例えば、スマートフォン、ファブレット、タブレットなどである。

【 0 0 2 5 】

携帯端末 10 は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲームプログラムに応じたゲームをプレイする環境をユーザに対して提供する。携帯端末 10 は、例えば、アプリ等を配信するプラットフォームを介してゲームプログラムをインストールする。携帯端末 10 は、携帯端末 10 にインストールされたゲームプログラム、または、予めプリインストールされているゲームプログラムを実行することで、ユーザによるゲームのプレイを可能とする。携帯端末 10 は、ゲームプログラムを読み込んで実行することにより、携帯端末 10 と、サーバ 20 とを通信接続して、ゲームの進行に応じてゲームに関連するデータを携帯端末 10 とサーバ 20 との間で送受信する。

【0026】

サーバ 20 は、ゲームのプレイに必要なデータを、適宜、携帯端末 10 へ送信することで、携帯端末 10 でのゲームのプレイを進行させる。サーバ 20 は、ゲームをプレイする各ユーザの、ゲームに関連する各種データを管理する。サーバ 20 は、携帯端末 10 と通信し、各ユーザのゲームの進行に応じて、画像、音声、テキストデータその他のデータを携帯端末 10 へ送信する。

10

【0027】

例えば、サーバ 20 は、各ユーザがゲームのストーリーを進行させた進行状況、ゲーム内に登場するゲームキャラクタのうち各ユーザが使用可能なゲームキャラクタの情報、ゲームキャラクタの能力を示すパラメータ、ゲームキャラクタが使用する道具の性能を示すパラメータその他の各種データを管理する。また、サーバ 20 は、ゲームの運営者がユーザに対してキャンペーン、ゲームの進行における不具合の発生、不具合の解消その他のゲームの運営に関連する情報等をユーザに通知する処理を行う。

20

【0028】

ゲームプログラムは、ユーザがゲームをプレイするモードとして、一人のユーザがプレイする場合（シングルプレイ）と、複数人のユーザが協同してプレイする場合（マルチプレイ）とに対応している。例えば、ゲーム配信システム 1 において、サーバ 20 が、マルチプレイに参加するユーザを特定して各ユーザの各携帯端末 10 と通信すること等により、マルチプレイでゲームをプレイする環境を各ユーザに提供する。

【0029】

ゲーム配信システム 1 は、マルチプレイに対応することにより、例えば、アクションゲームであれば、ユーザ同士が共闘してゲームに登場するゲームキャラクタと戦うこと、または、ユーザとユーザとが対戦することを可能とする。

30

【0030】

<構成>

サーバ 20 のハードウェアの構成を説明する。サーバ 20 は、通信 I F (Interface) 22 と、入出力 I F 23 と、メモリ 25 と、ストレージ 26 と、プロセッサ 29 とを備え、これらが通信バスを介して互いに接続する。

【0031】

通信 I F 22 は、例えば L A N (Local Area Network) 規格など各種の通信規格に対応しており、携帯端末 10 など外部の通信機器との間でデータを送受信するためのインタフェースとして機能する。

40

【0032】

入出力 I F 23 は、サーバ 20 への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ 20 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。入出力 I F 23 は、マウス、キーボード等の情報入力機器の接続を受け付ける入力受付部と、画像等を表示するためのディスプレイ等の情報出力機器の接続を受け付ける出力部とを含む。

【0033】

メモリ 25 は、処理に使用されるデータ等を記憶するための記憶装置である。メモリ 25 は、例えば、プロセッサ 29 が処理を行う際に一時的に使用するための作業領域をプロセッサ 29 に提供する。メモリ 25 は、R O M (Read Only Memory)、R A M (Random Access Memory) 等の記憶装置を含んで構成されている。

50

【 0 0 3 4 】

ストレージ 2 6 は、プロセッサ 2 9 が読み込んで実行するための各種プログラム及びデータを記憶するための記憶装置である。ストレージ 2 6 が記憶する情報は、ゲームプログラム、ゲームプログラムに関連する情報、ゲームプログラムをプレイするユーザの情報その他の情報を含む。ストレージ 2 6 は、H D D (Hard Disk Drive)、フラッシュメモリ等の記憶装置を含んで構成されている。

【 0 0 3 5 】

プロセッサ 2 9 は、ストレージ 2 6 に記憶されるプログラム等を読み込んで実行することにより、サーバ 2 0 の動作を制御する。プロセッサ 2 9 は、例えば、C P U (Central Processing Unit)、M P U (Micro Processing Unit)、G P U (Graphics Processing Unit) 等を含んで構成される。

10

【 0 0 3 6 】

図 2 は、携帯端末 1 0 の構成を示すブロック図である。図 2 の図示例 (A) を参照して、携帯端末 1 0 は、アンテナ 1 1 0 と、無線通信 I F 1 2 0 と、タッチスクリーン 1 3 0 と、入出力 I F 1 4 0 と、記憶部 1 5 0 と、音声処理部 1 6 0 と、マイク 1 7 0 と、スピーカ 1 8 0 と、制御部 1 9 0 とを含む。

【 0 0 3 7 】

アンテナ 1 1 0 は、携帯端末 1 0 が発する信号を電波として空間へ放射する。また、アンテナ 1 1 0 は、空間から電波を受信して受信信号を無線通信 I F 1 2 0 へ与える。

【 0 0 3 8 】

無線通信 I F 1 2 0 は、携帯端末 1 0 が他の通信機器と通信するため、アンテナ 1 1 0 等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。無線通信 I F 1 2 0 は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールであり、携帯端末 1 0 が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号を制御部 1 9 0 へ与える。

20

【 0 0 3 9 】

タッチスクリーン 1 3 0 は、ユーザからの入力を受け付けて、ユーザに対し情報をディスプレイ 1 3 2 に出力する。タッチスクリーン 1 3 0 は、ユーザの入力操作を受け付けるための部材 (タッチパネル 1 3 1) を含む。また、タッチスクリーン 1 3 0 は、メニュー画面や、ゲームの進行を画面に表示するための部材 (ディスプレイ 1 3 2) を含む。タッチパネル 1 3 1 は、例えば静電容量方式のものをを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。ディスプレイ 1 3 2 は、例えば L C D (Liquid Crystal Display)、有機 E L (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

30

【 0 0 4 0 】

入出力 I F 1 4 0 は、携帯端末 1 0 への情報の入力を受け付けるとともに、携帯端末 1 0 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。

【 0 0 4 1 】

記憶部 1 5 0 は、フラッシュメモリ、R A M (Random Access Memory) 等により構成され、携帯端末 1 0 が使用するプログラム、および、携帯端末 1 0 がサーバ 2 0 から受信する各種データ等を記憶する。

【 0 0 4 2 】

音声処理部 1 6 0 は、音声信号の変復調を行う。音声処理部 1 6 0 は、マイク 1 7 0 から与えられる信号を変調して、変調後の信号を制御部 1 9 0 へ与える。また、音声処理部 1 6 0 は、音声信号をスピーカ 1 8 0 へ与える。音声処理部 1 6 0 は、例えば、音声処理用のプロセッサによって実現される。マイク 1 7 0 は、音声信号の入力を受け付けて制御部 1 9 0 へ出力するための音声入力部として機能する。スピーカ 1 8 0 は、音声信号を、携帯端末 1 0 の外部へ出力するための音声出力部として機能する。

40

【 0 0 4 3 】

制御部 1 9 0 は、記憶部 1 5 0 に記憶されるプログラムを読み込んで実行することにより、携帯端末 1 0 の動作を制御する。制御部 1 9 0 は、例えば、アプリケーションプロセッサによって実現される。

50

【 0 0 4 4 】

携帯端末 1 0 がゲームプログラム 1 5 1 を実行する処理について、より詳細に説明する。ある局面において、記憶部 1 5 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 と、ゲーム情報 1 5 2 と、ユーザ情報 1 5 3 とを記憶する。携帯端末 1 0 は、例えば、サーバ 2 0 からゲームプログラムをダウンロードして記憶部 1 5 0 に記憶させる。また、携帯端末 1 0 は、ゲームの進行に伴いサーバ 2 0 と通信することで、ゲーム情報 1 5 2 およびユーザ情報 1 5 3 等の各種のデータをサーバ 2 0 と送受信する。

【 0 0 4 5 】

ゲームプログラム 1 5 1 は、携帯端末 1 0 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲーム情報 1 5 2 は、ゲームプログラム 1 5 1 が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報 1 5 2 は、例えば、ゲームにおいて仮想空間に配置するオブジェクトの情報、オブジェクトに対応付けられた効果の情報（ゲームキャラクタに設定されるスキルの情報などを含む）などを含む。ユーザ情報 1 5 3 は、ゲームをプレイするユーザについての情報を含む。ユーザ情報 1 5 3 は、例えば、ゲームをプレイする携帯端末 1 0 のユーザを識別する情報、マルチプレイ時に協同してゲームをプレイする他のユーザを識別する情報その他の情報を含む。

【 0 0 4 6 】

制御部 1 9 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 を読み込んで実行することにより、入力操作受付部 1 9 1 と、ゲーム進行処理部 1 9 2 と、移動操作検出部 1 9 3 と、カメラ配置制御部 1 9 4 と、オブジェクト制御部 1 9 5 と、表示制御部 1 9 6 と、の各機能を発揮する。

【 0 0 4 7 】

入力操作受付部 1 9 1 は、タッチスクリーン 1 3 0 の出力に基づいて、ユーザの入力操作を受け付ける。具体的には、入力操作受付部 1 9 1 は、ユーザの指などがタッチパネル 1 3 1 に接近したことを、タッチスクリーン 1 3 0 を構成する面の横軸および縦軸からなる座標系の座標として検出する。

【 0 0 4 8 】

入力操作受付部 1 9 1 は、タッチスクリーン 1 3 0 に対するユーザの操作を判別する。入力操作受付部 1 9 1 は、例えば、（１）「接近操作」、（２）「リリース操作」、（３）「タップ操作」、（４）「ダブルタップ操作」、（５）「長押し操作（ロングタッチ操作）」、（６）「ドラッグ操作（スワイプ操作）」、（７）「ムーブ操作」、（８）「フリック操作」、その他のユーザの操作を判別する。入力操作受付部 1 9 1 が判別するユーザの操作は、上記に限られない。例えば、タッチパネル 1 3 1 が、ユーザがタッチパネル 1 3 1 に対して押下する圧力の大きさを検出可能な機構を有する場合、入力操作受付部 1 9 1 は、ユーザが押下した圧力の大きさを判別する。また、制御部 1 9 0 は、タッチスクリーン 1 3 0 へのユーザの指などの接近を検出している状態を、「タッチオン状態」と判別する。制御部 1 9 0 は、タッチスクリーン 1 3 0 へのユーザの指などの接近を検出しない状態を、「タッチオフ状態」と判別する。制御部 1 9 0 は、タッチスクリーン 1 3 0 が逐次出力するユーザの指などの接近位置を示す座標を、「タッチナウ」の座標として受け付ける。

【 0 0 4 9 】

ここで、（１）「接近操作」とは、ユーザが指などをタッチスクリーン 1 3 0 に接近させる操作である。

【 0 0 5 0 】

（２）「リリース操作」とは、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 に指などを接近させることで操作する状態を止める操作である。入力操作受付部 1 9 1 は、例えば、ユーザが指などをタッチスクリーン 1 3 0 に接触させている状態から、指を離す操作をしたときに、ユーザの操作を「リリース操作」と判別する。

【 0 0 5 1 】

（３）「タップ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 に対して指などを接近させる接近操作をした後に、接近操作をした位置でリリース操作を行うことである。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

(4) 「ダブルタップ操作」とは、ユーザがタップ操作を一定時間内に 2 回行う操作である。入力操作受付部 1 9 1 は、例えば、ユーザの操作をタップ操作と判別してから一定時間内に、タップ操作にかかる座標で再びタップ操作を判別した場合に、ユーザの操作を「ダブルタップ操作」と判別する。

【 0 0 5 3 】

(5) 「長押し操作」とは、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 を押し続ける操作である。タッチスクリーン 1 3 0 は、ユーザの操作を検出して接近操作を判別してから、接近操作が検出された座標において接近操作が継続している時間が一定時間を超えた場合に、ユーザの操作を「長押し操作」(「長押し操作」を、「ロングタッチ操作」と称することもある)と判別する。

10

【 0 0 5 4 】

(6) 「ドラッグ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 に指などを接近させた接近状態を維持したまま、指をスライドさせる操作である。

【 0 0 5 5 】

(7) 「ムーブ操作」とは、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 において、接近操作を維持しつつ、タッチスクリーン 1 3 0 に指などを接近させている位置を移動させてリリース操作を行う一連の操作をいう。

【 0 0 5 6 】

(8) 「フリック操作」は、ユーザがムーブ操作を予め定められた時間よりも短い時間で行う操作をいう。フリック操作は、ユーザがタッチスクリーン 1 3 0 で指を弾くような操作である。

20

【 0 0 5 7 】

ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ユーザの操作に応じて、各種のプログラムを呼び出す等によりゲームを進行させる処理を行う。例えば、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、サーバ 2 0 と通信し、ゲームの進行に応じてサーバ 2 0 へデータを送信する処理、サーバ 2 0 からゲームに関連するデータを受信する処理、ゲームの進行に応じてユーザに報酬を付与する処理、時間の経過を計測する処理その他の処理を行う。

【 0 0 5 8 】

移動操作検出部 1 9 3 は、タッチスクリーン 1 3 0 に対するユーザの入力操作に基づいて、ゲームに登場するキャラクタ(以下、「ゲームキャラクタ」と称することもある)を移動させる入力操作の操作内容を検出する。例えば、ゲームプログラム 1 5 1 がアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アクションロールプレイングゲームである場合、移動操作検出部 1 9 3 は、ユーザの入力操作に基づいて、ゲームキャラクタを移動させる方向を検出する。このように、移動操作検出部 1 9 3 は、ユーザがゲームキャラクタの移動方向を指定する入力操作を受け付ける。

30

【 0 0 5 9 】

具体的には、移動操作検出部 1 9 3 は、タッチスクリーン 1 3 0 からユーザの指が離れた状態から、ユーザが指をタッチスクリーン 1 3 0 に接近させて、入力操作受付部 1 9 1 がタッチパネル 1 3 1 にユーザの指が接近したことを検出した座標を初期タッチ位置として、ユーザがドラッグ操作を行った場合に、初期タッチ位置の座標とタッチスクリーン 1 3 0 の検出結果とに基づいて、ゲームキャラクタの移動方向を検出する。移動操作検出部 1 9 3 の詳細な処理は、後述する。

40

【 0 0 6 0 】

カメラ配置制御部 1 9 4 は、仮想空間に配置される各オブジェクトを、どのようにユーザに見せるかを決定する。具体的には、カメラ配置制御部 1 9 4 は、制御部 1 9 0 がゲームプログラム 1 5 1 を読み込んで実行することで生成される仮想空間において、仮想カメラの配置(カメラワーク)を制御する。制御部 1 9 0 は、仮想空間における仮想カメラの撮影画像をディスプレイ 1 3 2 に表示することで、ユーザに対しゲームのプレイ環境を提供する。

50

【 0 0 6 1 】

オブジェクト制御部 1 9 5 は、携帯端末 1 0 がゲームプログラム 1 5 1 を実行することにより進行されるゲームに登場する各種オブジェクト、および、入力操作受付部 1 9 1 が受け付けたユーザの操作内容に基づいて生成される各種オブジェクト（例えば、G U I（Graphical User Interface）画面など）の生成、変形、移動などの処理を制御する。オブジェクト制御部 1 9 5 は、例えば、ユーザがゲームキャラクタを移動させるためのタッチスクリーン 1 3 0 に対する入力操作に基づいて、ゲームキャラクタの移動方向を示すオブジェクトを生成し、生成したオブジェクトを変形する。

【 0 0 6 2 】

表示制御部 1 9 6 は、仮想カメラのカメラワークに従った画像をディスプレイ 1 3 2 に出力する。表示制御部 1 9 6 は、仮想空間内における仮想カメラの配置に応じて、ディスプレイ 1 3 2 の表示内容を決定し、決定した表示内容に従う画像、テキスト等の各種の情報をディスプレイ 1 3 2 に出力する。

10

【 0 0 6 3 】

図 2 の図示例（B）に、ゲーム進行処理部 1 9 2 の機能的な構成の詳細を示す。図示するように、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ゲームポイント付与部 1 9 2 A、抽選権設定部 1 9 2 B、抽選権管理部 1 9 2 C、追加コンテンツ設定部 1 9 2 D、クエスト進行処理部 1 9 2 E および対戦プレイ進行部 1 9 2 F の各機能を発揮するように構成されている。

【 0 0 6 4 】

（ 1 ）ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させ、予め定められた項目がユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された項目に応じてゲームポイントをユーザに付与する。例えば、ゲームプログラム 1 5 1 は、ユーザに対し、一定のクリア条件を有する複数のクエストを提供し、クエストを選択する入力操作を受け付けてゲームを進行させるものであるとする。クエストは、例えば、比較的短時間で（例えば、スマートフォンでゲームプレイするユーザを考慮して、数分～数十分程度のプレイ時間を想定して）クリア可能に設計されている。

20

【 0 0 6 5 】

（ 2 ）ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、例えば、ユーザからクエストを選択する入力操作を受け付けて、ユーザの入力操作に応じてクエストのゲームプレイを進行させ、予め定められた項目として、当該クエストについて予め定められた報酬獲得条件がユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された報酬獲得条件に応じてゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

30

【 0 0 6 6 】

（ 3 ）クエストには、予め、複数の報酬獲得条件が設定されているものが含まれることとしてもよい。この場合、ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、クエストについて予め定められる複数の報酬獲得条件の全てがユーザのゲームプレイにより達成されることにより、報酬獲得条件の全てが達成されたことについてゲームポイントを前記ユーザに付与することとしてもよい。

【 0 0 6 7 】

（ 4 ）クエストについて予め定められる報酬獲得条件には、ユーザが、ゲームキャラクタに特定の動作を行わせるための入力操作を行ってクエストをゲームクリアすることが含まれることとしてもよい。例えば、ゲームキャラクタに特定の動作を行わせるための入力操作としては、ボールなどの対象物を打ち合うスポーツゲーム（例えば、テニスゲーム）において、ユーザの入力操作に応じてゲームキャラクタが特別な打球をすることが可能な場合（例えば、打球により比較的高速な球を打ち返すことができる等）に、当該入力操作を行ってゲームキャラクタに特別な打球を行わせることとしてもよい。例えば、ゲームキャラクタが特別な打球をすることには、打球のたびにゲージが増加し、ゲージが一定量に達することで使用可能な特別な打球をすることが含まれることとしてもよい。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、クエストについて、報酬獲得条件として、ゲームキャラクタに特定の動作を行わせるための入力操作を行ってクエストをゲームクリアすることが設定され

40

50

ている場合に、この入力操作によりゲームキャラクタに特定の動作を行わせてクエストをゲームクリアされることにより、ゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

【 0 0 6 8 】

(5) ゲームプログラム 1 5 1 が、複数のクエストを含むエリアの選択をユーザから受け付けてゲームプレイを進行させるように構成されていることもある。ユーザは、エリア内に含まれるクエストを順次選択してゲームを進行させる。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、予め定められた項目として、ユーザが選択したエリアに含まれる複数のクエストの全てがユーザのゲームプレイによりゲームクリアされることにより、エリアに含まれる複数のクエストの全てがゲームクリアされたことについてゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

10

【 0 0 6 9 】

(6) ゲームプログラム 1 5 1 が、ユーザがクエストをゲームクリアするたびに、ユーザの経験値パラメータに、クエストをゲームクリアすることによる経験値を加算するステップを実行させ、ユーザの経験値パラメータが予め定められた一定量に達するたびに、ユーザのレベル値を更新するように構成されていることもある。例えば、ユーザが、敵キャラクタに打ち勝つたびにユーザに経験値が付与される。経験値が一定量に達した場合に、ユーザの操作するキャラクタの強さなどを示す指標としてレベル値が更新される。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、予め定められた項目として、ユーザのゲームプレイに応じて経験値パラメータが予め定められた一定量に達するたびに、ユーザのレベル値を更新し、ユーザのレベル値が更新されたことについてゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

20

【 0 0 7 0 】

(7) ゲームプログラム 1 5 1 において、クエストには、1 以上の報酬獲得条件が設定されており、クエストにおいて報酬獲得条件がユーザにより達成されたか否かを管理するように構成されていることもある。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、ユーザからクエストを選択する入力操作を受け付けて、ユーザの入力操作に応じてクエストのゲームプレイを進行させ、当該クエストについて予め定められ、未達成の報酬獲得条件が前記ユーザのゲームプレイにより達成されることにより、達成された報酬獲得条件に応じてゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

【 0 0 7 1 】

30

(8) ゲームプログラム 1 5 1 が、ユーザ同士で対戦する対戦ゲームにかかるものであり、ゲームプログラム 1 5 1 において、各ユーザのゲームプレイの内容に応じて各ユーザの対戦プレイにおける習熟状況を示す指標であるランクを管理するように構成されていることもある。各ユーザの対戦プレイにおける習熟状況を示す指標としては、例えば、レーティング値がある。レーティング値は、対戦プレイにおける勝敗結果と、対戦プレイにかかる各ユーザのレーティング値の大きさに基づき所定の演算により更新される。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、予め定められた項目として、ユーザのランクが変化することにより、ゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。

【 0 0 7 2 】

(9) 各ユーザの対戦プレイにおける習熟状況を示す指標としては、ユーザの強さを段階的に示すものを用いることとしてもよい。このような、ユーザの強さを段階的に示す名称としては、ランク「初段」、ランク「二段」、高段位になるにつれて独自の名称を付与されるものであるとしてもよいし、複数の階層を数字で示し、高層建築のようにランク「1 階」、ランク「2 階」、・・・ランク「最上階」などの名称を付与されるものであるとしてもよく、これらに限られない。ゲームポイント付与部 1 9 2 A は、ユーザ同士の対戦プレイにより、ユーザが未到達のランクに到達した場合に、ゲームポイントをユーザに付与することとしてもよい。例えば、ランクがランク「1 階」からランク「1 0 0 階（最上階）」（最上階が最も高いランクであるとする）までである場合に、ユーザが、ランク「1 階」からランク「9 階」までの間で対戦プレイの結果に応じて上下しており（各階に初めて到達した場合にゲームポイントを獲得している）、初めてランク「1 0 階」に到達した

40

50

場合に、ランク「10階」に初めて到達したことに対してゲームポイントが付与される。また、各ユーザのランクは、定期的のリセットされることとしてもよい。この場合、ある程度、上層階に到達しているユーザに対しては（例えば、ランク「50階」以上に到達しているユーザ）、ランクがリセットされる際に、一定程度のランクから（例えば、ランク「30階」から）再スタートされることとしてもよい。こうすることで、対戦プレイの経験が浅いユーザは、低い階層（例えば、ランク「1階」など）からスタートするとともに、対戦プレイの経験を積んだユーザは、一定以上の階層に集まることとなる。そのため、対戦プレイの技量の差が大きい初心者と熟練者とがマッチングしてしまう可能性を低くすることができ、対戦プレイの興趣性がいっそう向上する。

【0073】

(10) ゲーム進行処理部192は、ゲームポイント付与部192Aによりユーザにゲームポイントを付与する際に、ユーザが項目を達成する前の獲得済みのゲームポイントの獲得量を、表示制御部196によりタッチスクリーン130に表示する。ゲーム進行処理部192は、項目を達成することにより新規に獲得するゲームポイントと、獲得済みのゲームポイントの獲得量とを加算する加算状況を、表示制御部196によりタッチスクリーン130に表示する。

【0074】

抽選権設定部192Bは、ゲームポイント付与部192Aによりユーザに付与されるゲームポイントが一定量に到達する都度、抽選をすることが可能な有効期限が設定された抽選権をユーザに付与する。抽選権設定部192Bは、ゲームポイントが一定量に到達した場合に、抽選権が付与されたことを、表示制御部196によりタッチスクリーン130に表示する。

【0075】

抽選権管理部192Cは、ユーザに付与される抽選権の有効期限を管理する。抽選権管理部192Cは、有効期限内の抽選権を使用する入力操作を受け付けて抽選を行うとともに当該使用した抽選権とユーザとの関連付けを解除する。抽選権管理部192Cは、例えば、ユーザが抽選権を使用して抽選をする入力操作を受け付けることにより、抽選に使用した抽選権を消費して抽選を行う。ゲームプログラム151は、ユーザが利用可能な仮想通貨の保有量を管理していることもある。抽選権管理部192Cは、有効期限内の抽選権の保有数と、仮想通貨の保有量とを、表示制御部196によりタッチスクリーン130に表示し、抽選権により抽選を行うか、仮想通貨を消費して抽選を行うかの入力操作を受け付けることとしてもよい。

【0076】

追加コンテンツ設定部192Dは、抽選の結果に応じて、追加コンテンツをユーザに付与する。追加コンテンツとは、例えば、ゲームキャラクタ、ゲームキャラクタに関連付けられることが可能なアイテム（例えば、ゲームキャラクタに装着させてゲームキャラクタのパラメータを変化させられるアイテム）、ユーザのゲームプレイ時に消費することで予め定められた効力がゲームプレイ時に発揮される消費アイテム（例えば、消費アイテムを使用してから一定期間、ゲームプレイ時に獲得できる経験値の量が増加するアイテムなど）、ユーザがプレイ可能なクエストその他のものがある。

【0077】

ゲーム進行処理部192は、ゲームプログラム151の起動によりゲームプレイが可能となる際に、有効期限が満了するまでの残存期間が一定期間以下である抽選権がある場合に、当該残存期間が一定期間以下である抽選権があることを、表示制御部196などによりユーザに報知することとしてもよい。

【0078】

クエスト進行部192Eは、ユーザによるクエストのゲームプレイの進行を管理する。対戦プレイ進行部192Fは、ユーザが他のユーザと対戦プレイをするための処理を管理する。

【0079】

10

20

30

40

50

図 3 は、サーバ 20 の機能的な構成を示すブロック図である。図 3 を参照して、サーバ 20 の詳細な構成を説明する。サーバ 20 は、プログラムに従って動作することにより、通信部 220 と、記憶部 250 と、制御部 290 としての機能を発揮する。

【0080】

通信部 220 は、サーバ 20 が携帯端末 10 などの外部の通信機器と通信するためのインタフェースとして機能する。

【0081】

記憶部 250 は、携帯端末 10 においてユーザがゲームを進行させるための各種プログラムおよびデータを記憶する。ある局面において、記憶部 250 は、ゲームプログラム 251 と、ゲーム情報 252 と、ユーザ情報 253 とを記憶する。

10

【0082】

ゲームプログラム 251 は、サーバ 20 が携帯端末 10 と通信して、携帯端末 10 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲームプログラム 251 は、ゲームを進行させるための各種データであるゲーム情報 252 およびユーザ情報 253 等を参照して、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させる。ゲームプログラム 251 は、制御部 290 に実行されることにより、携帯端末 10 とデータを送受信する処理、携帯端末 10 のユーザが行った操作内容に応じてゲームを進行させる処理、ゲームをプレイするユーザの情報を更新する処理その他の処理をサーバ 20 に行わせる。

【0083】

ゲーム情報 252 は、ゲームプログラム 251 が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報 252 は、オブジェクト管理テーブル 252 A と、パッシブスキル管理テーブル 252 B と、アクティブスキル管理テーブル 252 C とを含む。

20

【0084】

オブジェクト管理テーブル 252 A は、ゲームの仮想空間内に配置されるオブジェクトの設定を示す。携帯端末 10 は、ゲームプログラム 151 を実行することにより、仮想空間内に配置されるオブジェクトを、仮想空間内に配置される仮想カメラによって撮影した画像をディスプレイ 132 に表示することでゲームを進行させる。

【0085】

ここで、オブジェクトとしては、例えば、ユーザが操作するゲームキャラクタを示すオブジェクト、ゲームキャラクタが装着する装着対象物を示すオブジェクトなど様々なものがある。制御部 190 は、ユーザがタッチスクリーン 130 に対して予め定められた入力操作を行うこと、ゲームの進行に伴い一定の条件を満たすこと、その他の様々な事象の発生を契機として、オブジェクトに対応付けられた処理を行う。

30

【0086】

例えば、あるオブジェクトに対してユーザがタッチスクリーン 130 に対して接近操作を行うことで、制御部 190 は、オブジェクトを、ユーザによって選択された状態とする。また、例えば、制御部 190 は、ユーザによるドラッグ操作を受け付けることで、ユーザが移動対象とするオブジェクトを、ユーザの入力操作に応じて移動させる等の処理を行う。また、例えば、制御部 190 は、ユーザがオブジェクトに対して行うタッチ操作を受け付けることで、ユーザに対し、ゲームを有利に進めるための報酬を付与する等の処理を行う。

40

【0087】

パッシブスキル管理テーブル 252 B は、オブジェクトを識別する情報と、オブジェクトに対応付けられたパッシブスキルの情報とが対応付けられている。ここで、パッシブスキルとは、例えば、ゲームにおいて予め定められた条件が満たされたときに発動され、ユーザがゲームを有利に進行させることができるものである。例えば、パッシブスキルが発動した場合に、ゲームキャラクタの移動速度が向上する等の、ゲームを有利に進行させられる効果を発揮させる。

【0088】

アクティブスキル管理テーブル 252 C は、オブジェクトを識別する情報と、オブジェ

50

クトに対応付けられたアクティブスキルの情報とが対応付けられている。ここで、アクティブスキルとは、例えば、ゲームにおいて予め定められた条件が満たされたときに発動可能な状態となり、ユーザから、スキルを発動させるための入力操作を受け付けることにより、ユーザがゲームを有利に進行させることができるものである。

【0089】

ユーザ情報253は、ゲームをプレイするユーザについての情報である。ユーザ情報253は、ユーザ管理テーブル253Aを含む。ユーザ管理テーブル253Aは、各ユーザを識別する情報と、ユーザがゲームを進行させた度合いを示す情報と、ユーザがゲーム内で保有するアイテム、ゲームキャラクタ、ゲームキャラクタが使用する装着物等の情報その他の情報を含む。

10

【0090】

制御部290は、記憶部250に記憶されるゲームプログラム251を実行することにより、送受信部291、サーバ処理部292、データ管理部293、マッチング部294、計測部295としての機能を発揮する。

【0091】

送受信部291は、ゲームプログラム151を実行する携帯端末10から、各種情報を受信し、携帯端末10に対し、各種情報を送信する。携帯端末10とサーバ20とは、ユーザに関連付けられるオブジェクトを仮想空間に配置する要求、オブジェクトを削除する要求、オブジェクトを移動させる要求、ユーザが獲得する報酬に応じて各種パラメータを更新する要求、ゲームを進行させるための画像、音声その他のデータ、サーバ20から携帯端末10へ送信される通知などの情報を送受信する。

20

【0092】

サーバ処理部292は、サーバ20全体の動作を制御し、各種のプログラムを呼び出す等によりゲームの進行に必要な処理を行う。サーバ処理部292は、例えば、携帯端末10から受信した情報に基づいて、ゲーム情報252、ユーザ情報253などのデータを更新し、携帯端末10に各種データを送信することでゲームを進行させる。

【0093】

データ管理部293は、サーバ処理部292の処理結果に従って、記憶部250に記憶される各種データを更新する処理、データベースにレコードを追加/更新/削除する処理などを行う。

30

【0094】

マッチング部294は、複数のユーザを関連付けるための一連の処理を行う。マッチング部294は、例えば、ユーザがマルチプレイを行うための入力操作を行った場合に、ゲームを協同してプレイさせるユーザ同士を関連付ける処理などを行う。

【0095】

計測部295は、時間を計測する処理を行う。計測部295は、例えば、仮想空間に配置される各オブジェクトについて時間の経過を計測する。また、計測部295は、ゲームが進行している時間を計測する。サーバ20は、携帯端末10から、携帯端末10においてゲームプログラム151を実行して計測される各種の計測結果の情報を受信し、受信した情報と、計測部295の計測結果とを照合することで、携帯端末10とサーバ20とで、各種の時間に関する情報を同期させる。

40

【0096】

図3の図示例(B)に、サーバ処理部292の機能的な構成の詳細を示す。図示するように、サーバ処理部292は、携帯端末10のユーザが抽選を行うための入力操作を行うことで、携帯端末10から、当該抽選をする入力操作が行われたことを受信して、抽選処理を行う。抽選処理の結果、サーバ処理部292は、ユーザが獲得した追加コンテンツを特定し、ユーザ情報253を更新し、ユーザが獲得した追加コンテンツを特定する情報を携帯端末10へ送信する。

【0097】

対戦プレイ進行部292Bは、複数のユーザから、対戦プレイを行うための各携帯端末

50

10 とのデータの送受信を制御する。例えば、各ユーザが使用しているゲームキャラクタ、各ユーザの入力操作の内容など各種の情報を携帯端末 10 と送受信することで対戦プレイを進行させる。

【0098】

<実施の形態 1 の構成のまとめ>

以上のように、実施の形態のゲーム配信システム 1 の構成を説明してきた。本実施形態において、ゲームプログラム 151 は、例えば、スポーツゲーム、アクションロールプレイングゲームその他のゲームであり、仮想空間内の仮想カメラの配置に応じた画面をタッチスクリーン 130 に表示させることでゲームを進行させる。

【0099】

例えば、ゲームプログラム 151 がスポーツゲーム（テニスゲーム、サッカーゲーム、野球ゲームその他のスポーツを題材としたゲーム）である場合、ゲーム進行処理部 192 は、ユーザの操作に応じて、例えば試合を進めるなどのストーリーを進行させる。ゲーム進行処理部 192 は、画像、テキストなどディスプレイ 132 に表示するデータを決定する処理、プレイ対象とする 1 以上のクエストをディスプレイ 132 に表示して、クエストの選択をユーザから受け付ける処理、ユーザの操作に応じて、クエストを進める処理などの基本的な処理を行う。

【0100】

また、例えば、ゲームプログラム 151 がアクションゲーム、アクションロールプレイングゲームなどである場合、ユーザの操作に応じて、ゲームキャラクタがモンスターなどの敵キャラクタを撃破しながらストーリーを進行させる。カメラ配置制御部 194 は、ユーザが、複数のモンスターが登場するフィールド面でゲームキャラクタを動作させる場合に、ユーザの操作に応じて、仮想カメラの配置個所および撮影軸の方向を、逐次、決定する。また、モンスターのうち、比較的強力なボスキャラクタが登場するボス登場面でゲームキャラクタを動作させる場合に、ユーザの操作に応じて、ボスキャラクタの方を向くように、ボスキャラクタの位置を中心にゲームキャラクタに軸移動および前後退をさせるよう動作させる。

【0101】

<データ構造>

図 4 から図 6 を参照して、ゲームプログラム 251 またはゲームプログラム 151 を実行する装置で使用するデータのデータ構造を説明する。

【0102】

図 4 は、ゲームプログラム 251 が実行されることでユーザに提供される複数のクエストの進行状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。

【0103】

図 4 に示すように、サーバ 20 は、記憶部 250 にユーザ情報 253 を記憶する。ユーザ情報 253 は、ユーザ管理テーブル 253A を含む。図 4 の例に示すユーザ管理テーブル 253A は、各ユーザがゲームプレイによりクエストを進行させている進行状況を管理するためのクエスト進行状況 255 を含む。クエストは、例えばスポーツゲームであれば、対戦相手となるキャラクターと、スポーツを通じて対戦し、勝敗の結果に応じてユーザに経験値、各種アイテムなどの報酬をユーザに付与するまでの一連の処理を含む。また、アクションゲームでは、クエストは、例えばボスキャラクタと対決し、ボスキャラクタを撃破できたか否かに応じて、経験値、各種アイテムなどの報酬をユーザに付与するまでの一連の処理を含む。また、クエストには、ボスキャラクタが登場するものに限られず、例えば、ゲームキャラクタが移動可能なフィールド面に登場するモンスターキャラクタを撃破して、モンスターキャラクタがドロップするアイテムを収集するクエストなども含まれる。

【0104】

本実施形態のゲームプログラム 251 において、これらクエストは様々なものがあり、ユーザが抽選をするための入力操作を行って抽選に当選するまでは利用を許可せず（プレ

10

20

30

40

50

イ不可)、各クエストに設定される当選確率により抽選に当選したクエストを、ユーザが利用可能とする(プレイ可能)ものを含む。ゲームプログラム251は、ユーザが抽選をするための入力操作を行った際に、抽選に当選したクエストを特定し、ユーザに、抽選に当選したクエストをプレイ可能とする権利を設定する。ゲームプログラム251は、例えば、クエストをプレイ可能とするチケットをユーザに付与し、ユーザがクエストを(例えばボスキャラクタの撃破に成功する等により)クリアするまではチケットを消費せず何度でもクエストに挑戦可能とし、クエストをクリアした際にチケットを消費するよう処理する。

【0105】

クエスト進行状況255の各レコードは、クエスト識別情報255Aと、プレイ可否255Bと、クリア済み/未クリア255Cと、サブ報酬獲得条件255Dと、サブ報酬達成状況255Eとを含む。

10

【0106】

クエスト識別情報255Aは、各クエストを識別するための情報である。

プレイ可否255Bは、ユーザが、クエスト識別情報に対応付けられるクエストをプレイ可能であるか否かを示す。例えば、ゲーム進行処理部192は、ユーザが第1のクエストをゲームクリアするまでは、第1のクエストとは別の第2のクエストをプレイ不可とする。ユーザが第1のクエストをゲームクリアすることにより、第2のクエストのプレイ可否255Bを、プレイ可否「プレイ可能」に設定することで、ユーザが第2のクエストを選択可能とする。このように、ゲーム進行処理部192は、順次、ユーザがクエストを選択することでゲームを進行させる。

20

【0107】

クリア済み/未クリア255Cは、クエスト識別情報に対応付けられるクエストをユーザがクリアしたか否かを示す。

【0108】

サブ報酬獲得条件255Dは、クエストに予め対応付けられた条件であって、ユーザが当該条件を満たしてクエストをゲームクリアした場合に報酬をユーザに付与するための条件を示す。ユーザは、このサブ報酬獲得条件255Dに示される条件を満たしてクエストをクリアすることで、報酬としてゲームポイントが付与される。例えば、ゲームプログラム251が、ユーザに対し、ユーザの入力操作に応じてゲージを一定量まで蓄積させることで使用可能な特殊なアクションを提供している場合に、当該特殊なアクションを使用してクエストをクリアすることが含まれる。

30

【0109】

例えば格闘ゲームであれば、ユーザの入力操作に応じて、ゲームキャラクタに飛び道具を打たせるなどの、いわゆる必殺技をゲームキャラクタに行わせることでゲージを貯められるものがある。ゲージが一定量まで蓄積されると、ゲージを消費して、特殊なアクションとして、より強力な飛び道具を打てるようにしているものがある。このように、ゲージを蓄積し、ゲージを消費して、特殊なアクションをゲームキャラクタに行わせることでゲームクリアとすることを、サブ報酬獲得条件255Dとして設定することとしてもよい。

【0110】

また、例えば、ボールなどの対象物を使用するスポーツゲームであれば、ゲームキャラクタがボールを打つたびにゲージを蓄積させ、ゲージが一定量まで蓄積されると、ゲージを消費して特殊な打球を打てるようにしているものがある。この場合に、ゲージを蓄積し、ゲージを消費して、特殊な打球を打ってクエストをクリアとすることを、サブ報酬獲得条件255Dとして設定することとしてもよい。このようなサブ報酬獲得条件255Dを、クエストの開始前にディスプレイ132に表示することで、ユーザに対し、特殊なアクションを行うよう動機づけることができ、特殊なアクションをゲームキャラクタに行わせる入力操作に習熟してもらうことができる。

40

【0111】

また、サブ報酬獲得条件255Dとしては、この他にも、アクションゲームであれば、

50

例えば、条件「敵の攻撃を受けることなくクリアする」、条件「一定時間以内にクリアする」、条件「回復スキルを使用してクリアする」、条件「コンボを一定回数成功させてクリアする」など、ユーザがゲームプレイに習熟することを促すものなどがある。また、サブ報酬獲得条件 2 5 5 D としては、スポーツゲームであれば、例えば、条件「相手の打球にぶつかることなくゲームクリアする」など、ユーザがゲームキャラクタを移動させるための入力操作、ユーザがゲームキャラクタにボールを打球するための入力操作その他の入力操作を習熟することを促すものなどがある。

【0 1 1 2】

図 4 の例では、サブ報酬獲得条件 2 5 5 D に示されるように、例えば、各クエストに、1 以上の条件が設定されているが、条件の数は、クエストによってはゼロ（すなわち、条件が設定されていない）であることとしてもよい

10

【0 1 1 3】

サブ報酬達成状況 2 5 5 E は、ユーザが、各クエストに設定されるサブ報酬獲得条件 2 5 5 D に示される各条件の達成状況を示す。図 4 の例では、クエストに設定される各条件を満たしてゲームクリアすることでユーザに報酬が付与される機会は、条件を初めて満たした 1 回目に限るものとしているが、これに限られない。

【0 1 1 4】

また、図 4 の例では、サーバ 2 0 が記憶するユーザ情報 2 5 5 C について説明しているが、この情報は、携帯端末 1 0 が記憶することとしてもよい。例えば、携帯端末 1 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 の起動時に、サーバ 2 0 と通信し、サーバ 2 0 から、図 4 ~ 図 6 に示す各種情報（例えば、ユーザが既に獲得している経験値の情報など）を取得することとしてもよい。

20

【0 1 1 5】

図 5 は、ユーザがゲームをプレイする進行状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。図 5 に示すように、ユーザ管理テーブル 2 5 3 A は、各ユーザのゲームプレイの進行状況を管理するためのプレイ進行状況 2 5 6 を含む。ゲームプレイの進行状況とは、例えば、各ユーザがゲームプレイにより蓄積した経験値、ユーザが使用可能なゲームキャラクタなどを含む。

【0 1 1 6】

図 5 に示すように、プレイ進行状況 2 5 6 の各レコードは、獲得経験値 / レベル 2 5 6 A と、使用可能キャラクタ 2 5 6 B と、仮想通貨保有量 2 5 6 C と、保有装備アイテム 2 5 6 D と、保有消費アイテム 2 5 6 E と、対戦プレイランク / レーティング 2 5 6 F とを含む。

30

【0 1 1 7】

獲得経験値 / レベル 2 5 6 A は、各ユーザがクエストをクリアする等により獲得した経験値の累計値、および、当該経験値の累計値により定まるレベル値とを含む。ゲームプログラム 2 5 1 は、例えば、ユーザが一定のレベルに達する都度、ユーザがプレイ可能な項目（例えば、一定レベル以上であればプレイ可能なクエスト、一定レベル以上であれば使用可能なシステム、アイテムなど）を含む。例えば、経験値の累計が一定の閾値を超える都度、ユーザのレベルが上昇する。

40

【0 1 1 8】

使用可能キャラクタ 2 5 6 B は、ユーザが使用可能なキャラクタを示す。ゲームプログラム 2 5 1 は、ユーザに対し、複数のゲームキャラクタを提供しており、ユーザがクエストを進行させる、ユーザが抽選をするための入力操作をすることで抽選の結果としてゲームキャラクタを獲得する、その他の処理により、ユーザが使用可能なキャラクタのリストを更新する。なお、図 5 の例では図示していないが、ユーザが使用可能なキャラクタのうち、任意のゲームキャラクタを特定したパーティ編成を保持することとしてもよい。

【0 1 1 9】

仮想通貨保有量 2 5 6 C は、ユーザが保有している仮想通貨の保有量を示す。仮想通貨は、例えば、ゲーム内で消費されるアイテムを入手するため、抽選を行うためその他の操

50

作を行うために使用することができる。ゲーム進行処理部 192 は、仮想通貨を使用してアイテムを購入する、抽選を行う等の入力操作を受け付けて、仮想通貨の保有量を変動させる。ここで、ゲームプログラム 251 は、仮想通貨を有償でユーザに提供した量と、無償でユーザに提供した量とをそれぞれ管理することとしてもよい。これら仮想通貨には、使用可能な有効期限（例えば、有償の仮想通貨について、仮想通貨の購入時点から 6 か月以内など）を設定することとしてもよい。

【0120】

保有装備アイテム 256D は、キャラクタと関連づけられるアイテムとして、キャラクタに装備させることが可能なアイテムを示す。キャラクタに装備させることが可能なアイテムとは、例えば、アクションゲームであれば、キャラクタに装備させることが可能な武器、防具、アクセサリその他のアイテムである。また、キャラクタに装備させることが可能なアイテムとは、スポーツゲームであれば、キャラクタに関連付けることが可能なラケット、バット、シューズ、ウェアその他のアイテムである。これらキャラクタが装備可能なアイテムは、クエストの進行、抽選、その他の処理によって、ユーザに付与される。

10

【0121】

保有消費アイテム 256E は、ユーザがゲームプレイ時に使用することで、ゲームプレイ時に一定の効果を発揮させるアイテムを示す。これらアイテムは、ユーザが使用するための入力操作をすることで消費される。ゲームプレイ時に一定の効果を発揮させるアイテムとは、例えば、アイテムの使用開始から一定時間（例えば 30 分間）、クエストのクリア時等に獲得される経験値、キャラクタを成長させるために消費されるアイテム等の獲得量が一定以上増加するもの（例えば、獲得量が 2 倍以上となる）などがある。

20

【0122】

対戦プレイランク/レーティング 256F は、ゲームプログラム 251 が提供するユーザ間の対戦プレイの、各ユーザの習熟度を示す。図示するように、対戦プレイランク/レーティング 256F は、対戦プレイにおけるユーザの習熟度として、レーティングシステムにおけるレーティング値、ランキングを含む。

【0123】

図 6 は、ユーザがゲームプレイにより獲得した抽選権の保有状況を管理するためのテーブルのデータ構造を示す図である。ユーザ管理テーブル 253A は、各ユーザが保有している抽選権の管理状況を示す抽選権の管理状況 257 を含む。抽選権の管理状況 257 の各レコードは、抽選権識別情報 257A と、取得日時 257B と、有効期限 257C とを含む。

30

【0124】

抽選権識別情報 257A は、ユーザが保有する抽選権それぞれを識別するための情報である。

【0125】

取得日時 257B は、携帯端末 10 の抽選権設定部 192B の処理によりユーザに抽選権が付与された日時（ユーザが抽選権を取得した日時）を示す。

【0126】

有効期限 257C は、ユーザに付与された抽選権の有効期限を示す。有効期限は、例えば、抽選権がユーザに付与された日時から一定期間後（例えば、1 週間後、2 週間後、1 か月後など）に設定される。

40

【0127】

図 7 は、ゲームポイントを獲得するために獲得条件として定められた各項目と、各項目を達成した際にユーザが獲得するゲームポイントの量との対応関係を示す図である。

【0128】

例えば、図 7 に示すように、ユーザがゲームプレイを継続することでゲームポイントを獲得するよう、ゲームポイントの獲得条件を設定する。ユーザは、ゲームプレイを継続し、（1）クエストに設定されるサブ報酬獲得条件を達成するようゲームプレイすること、（2）クエストに設定されるすべてのサブ報酬獲得条件を達成すること、（3）複数のク

50

エストから構成されるエリア内の全クエストをクリアすること、(4)クエストクリア等により蓄積される経験値が一定の閾値に達してレベルアップすること、(5)他のユーザとの対戦プレイを継続して、対戦プレイにおけるユーザの習熟度を示す指標を一定程度上昇させること(予め設定された段階的な指標を上昇させることなど)、(6)クエストを初クリアすること、などによりゲームポイントを獲得することができる。ユーザのゲームプレイによりユーザが獲得しているゲームポイントの獲得状況は、例えば、携帯端末10およびサーバ20の双方で記録される。ゲームポイント付与部192Aの処理によりユーザにゲームポイントが付与される都度、携帯端末10およびサーバ20で記録されるゲームポイントが更新される。

【0129】

10

ここで、ゲームポイントの獲得条件として設定される各獲得条件のうち、達成するための難易度が比較的高いもの、達成するためにユーザが投下することが想定されるプレイ時間が比較的に長いものについては、他の獲得条件と比べて、達成時に付与されるゲームポイントの量を大きくするようにしてもよい。

【0130】

また、対戦プレイに設定される獲得条件と、シングルプレイに設定される獲得条件とで、獲得できるゲームポイントの大きさを異なるようにしてもよい。例えば、一定時間、対戦プレイをプレイして獲得条件を達成した場合のゲームポイントの獲得量の期待値が、シングルプレイをプレイして獲得条件を達成した場合のゲームポイントの獲得量の期待値より大きくなるように構成することで、ユーザに対し、対戦プレイをするよう促すことができる。

20

【0131】

<動作>

以下、携帯端末10でゲームプログラム151が実行されることにより、携帯端末10とサーバ20とが通信しつつ、ユーザにゲームのプレイ環境を提供する処理を説明する。具体的には、(1)ゲームプログラム151が、ユーザのゲームプレイにより、クエストをクリアした際にゲームポイントをユーザに付与する処理と、(2)ゲームプログラム151が、抽選をするための入力操作をユーザから受け付けることにより抽選を行い、抽選結果をユーザに報知する処理と、(3)ゲームプログラム151の起動時に、有効期限が一定期間内に徒過する抽選権の有無および数をユーザへ報知する処理と、について説明する。

30

【0132】

図8は、ユーザのゲームプレイによりユーザがクエストをクリアした際の、ゲームポイントをユーザに付与する処理を示すフローチャートである。

【0133】

ステップS801において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、ユーザの入力操作に応じてゲームを進行させ、ユーザがクエストをクリアした場合に、クエストをクリアしたこと、及び、クエストに設定されるサブ報酬獲得条件のうちユーザが達成したものとをサーバ20へ送信する。

【0134】

40

ステップS803において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、ユーザがクエストのプレイ前に既に獲得している経験値に、クエストのクリアにより獲得される経験値を加算し、加算後の経験値をサーバ20へ送信する。例えば、クエストのプレイ内容に応じて、ユーザが獲得する経験値が異なることとしてもよいし、消費アイテムの使用により発揮される効果に応じて、ユーザが獲得する経験値が増加することとしてもよい。

【0135】

ステップS805において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、ステップS803において加算された加算後の経験値が、レベルごとに設定される閾値に達しているかを判断する。加算後の経験値が、レベルごとに設定される閾値に達している場合(ステップS805においてYES)、ゲーム進行処理部192は、ステップS807の処理

50

を行い、そうでない場合（ステップ S 8 0 5 において N O ）、ステップ S 8 0 9 の処理を行う。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 8 0 7 において、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ユーザの経験値が閾値を超えてレベルアップしたことを、タッチスクリーン 1 3 0 に表示する等によりユーザへ報知する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 8 0 9 において、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、サブ報酬獲得条件、経験値の蓄積によるレベルアップなどのゲームポイント獲得条件に基づいて、クエストのクリアにより加算されるゲームポイントの合計値を算出する。ゲーム進行処理部 1 9 2 は、この算出結果を、クエストの開始前に既にユーザが獲得済みのゲームポイントに加算する。

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 8 1 1 において、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ステップ S 8 0 9 において加算されたゲームポイントの合計値が、上限値として設定される閾値を超えるか否かを判断する。例えば、ゲームポイントが 0 ポイント～ 9 9 ポイントの範囲内の数値である場合、上限値として設定される閾値の値を閾値「 1 0 0 」とする。ステップ S 8 0 9 で加算されたゲームポイントの合計値が、例えば合計値「 1 0 5 」である場合、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ゲームポイントの合計値が閾値「 1 0 0 」を超えると判断する（ステップ S 8 1 1 において Y E S ）。ステップ S 8 1 1 において、ゲームポイントの合計値が、上限値として設定される閾値を超えると判断される場合（ステップ S 8 1 1 において Y E S ）、ゲーム進行処理部 1 9 2 は、ステップ S 8 1 3 の処理を行い、ゲームポイントの合計値が、上限値として設定される閾値を超えないと判断される場合（ステップ S 8 1 1 において N O ）、ステップ S 8 1 5 の処理を行う。

20

【 0 1 3 9 】

ステップ S 8 5 1 において、サーバ 2 0 は、携帯端末 1 0 から、携帯端末 1 0 に対応付けられるユーザについて、クエストをクリアしたこと、及び、クエストに設定されるサブ報酬獲得条件のうちユーザが達成したものについての情報とを受信し、受信内容に応じてデータベースのユーザ情報 2 5 3 を更新する。サーバ 2 0 は、例えば、図 4 の例に示すクリア済み / 未クリア 2 5 5 C 及びサブ報酬達成状況 2 5 5 を、携帯端末 1 0 から受信した情報に基づいて更新する。

30

【 0 1 4 0 】

ステップ S 8 5 3 において、サーバ 2 0 は、携帯端末 1 0 から、携帯端末 1 0 に対応付けられるユーザについて、ユーザが獲得した経験値の情報を受信し、受信内容に応じてデータベースのユーザ情報 2 5 3 を更新する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 8 5 5 において、サーバ 2 0 は、クエストのサブ報酬獲得条件の達成状況、クエストのクリアにより加算される経験値などステップ S 8 5 1 及びステップ S 8 5 3 で携帯端末 1 0 から受信した情報に基づいて、携帯端末 1 0 のユーザがクエストをクリアすることにより加算されるゲームポイントの合計値を算出する。サーバ 2 0 は、この算出結果を、クエストの開始前に既にユーザが獲得済みのゲームポイントとしてサーバ 2 0 に記録される値に加算する。

40

【 0 1 4 2 】

ステップ S 8 5 7 において、サーバ 2 0 は、ステップ S 8 5 5 において加算されたゲームポイントの合計値が、上限値として設定される閾値を超えるか否かを判断する。ステップ S 8 5 5 で加算されたゲームポイントの合計値が、上限値として設定される閾値を超えると判断される場合（ステップ S 8 5 7 において Y E S ）、サーバ 2 0 は、ステップ S 8 5 9 の処理を行い、そうでない場合（ステップ S 8 5 7 において N O ）、ステップ S 8 6 1 の処理を行う。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 8 5 9 において、（ A ）サーバ 2 0 は、ステップ S 8 5 7 において閾値を超

50

える超過分のゲームポイントを、ユーザが保有するゲームポイントであるとしてデータベースを更新する。例えば、ステップS 8 5 5におけるゲームポイントの合計値が、例えば合計値「1 0 5」であり、ゲームポイントの合計値と比較するための閾値が閾値「1 0 0」である場合、超過分のゲームポイントは、合計値「1 0 5」と閾値「1 0 0」との差分であるゲームポイント数「5」である。サーバ2 0は、ゲームポイント数「5」を、ユーザが保有するゲームポイントとしてデータベースを更新する。ステップS 8 5 9において、(B)サーバ2 0は、ゲームポイントの合計値が閾値を超えたことにより抽選権をユーザに設定し、設定の時点に基づいて、抽選権の取得日時を特定する。サーバ2 0は、抽選権の有効期限を設定する。サーバ2 0は、例えば、抽選権の取得のタイミングとして特定された取得日時から一定期間後(例えば2週間後)を、抽選権の有効期限と設定し、設定結果に基づいてデータベース(例えば、図6に示す抽選権の管理状況2 5 7)を更新する。ステップS 8 5 9において、(C)サーバ2 0は、抽選権の設定の結果を携帯端末1 0へ送信する。サーバ2 0は、抽選権の設定の結果として、携帯端末1 0のユーザが抽選権を付与されたこと及び抽選権の有効期限の情報を携帯端末1 0へ送信する。

【0 1 4 4】

ステップS 8 6 1において、サーバ2 0は、ステップS 8 5 5において加算されたゲームポイントの合計値をデータベースにより保持する。

【0 1 4 5】

ステップS 8 1 3において、携帯端末1 0のゲーム進行処理部1 9 2は、(A)ゲームポイントの合計値が閾値を超えたことによりサーバ2 0がステップS 8 5 9の処理で設定する抽選権の設定内容をサーバ2 0から受信する。ゲーム進行処理部1 9 2は、(B)ゲームポイントの合計値が、閾値を超えることによりユーザに抽選権が付与されたこと、及び、抽選権の有効期限の情報を、タッチスクリーン1 3 0に表示する等によりユーザへ報知する。ゲーム進行処理部1 9 2は、(C)ゲームポイントの合計値が閾値を超えた超過分のゲームポイントを、ユーザが保有するゲームポイントとしてタッチスクリーン1 3 0に表示する。

【0 1 4 6】

ステップS 8 1 5において、ゲーム進行処理部1 9 2は、ステップS 8 0 9において加算されたゲームポイントの合計値をタッチスクリーン1 3 0に表示する。

【0 1 4 7】

図9は、抽選をするための入力操作をユーザから受け付けて抽選を実行し、抽選結果である追加コンテンツをユーザに付与する処理を示すフローチャートである。

【0 1 4 8】

ステップS 9 0 1において、携帯端末1 0のゲーム進行処理部1 9 2は、タッチスクリーン1 3 0に、抽選権を使用して抽選をするか、仮想通貨を使用して抽選をするかの選択を受け付ける画面を表示してユーザの入力操作を受け付ける。ゲーム進行処理部1 9 2は、抽選を抽選権により行うか、仮想通貨により行うかの入力結果をサーバ2 0へ送信する。

【0 1 4 9】

ステップS 9 0 3において、ゲーム進行処理部1 9 2は、ステップS 9 0 1における入力操作の結果に応じて、抽選権の保有数または仮想通貨の保有数を減算する。

【0 1 5 0】

ステップS 9 5 1において、サーバ2 0は、抽選を抽選権により行うか、仮想通貨により行うかのユーザの入力操作の結果を携帯端末1 0から受信し、受信内容に基づきユーザ管理テーブル2 5 3 Aを更新する。例えば、サーバ2 0は、ユーザが複数の抽選権を保有している状態で、抽選権により抽選を行う入力操作を受け付けた場合、有効期限の到来が最も近い抽選権を消費するようデータベースを更新する。また、例えば、サーバ2 0は、ユーザが仮想通貨を使用して抽選を行う場合は、ユーザが保有する仮想通貨の保有量を、抽選に必要な量だけ消費するようデータベースを更新する。

【0 1 5 1】

ステップS 9 5 3において、サーバ2 0は、(A)抽選処理を行い、抽選により当選し

10

20

30

40

50

た追加コンテンツを特定する。例えば、ユーザが抽選を行ってゲームキャラクタを獲得する場合、各ゲームキャラクタについて予め設定された確率に従って、いずれかのゲームキャラクタを、ユーザが当選した追加コンテンツとして特定する。サーバ20は、(B)抽選結果として、当選した追加コンテンツの情報を、携帯端末10へ送信する。サーバ20は、(C)抽選により当選した当選内容に基づいて、データベースを更新する。例えば、ユーザがゲームキャラクタを抽選により獲得した場合、ユーザが抽選により新たに使用可能となったゲームキャラクタを特定する情報に基づき、プレイ進行状況256の使用可能キャラクタ256Bを更新する。

【0152】

ステップS905において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、抽選により当選した抽選結果をサーバ20から受信し、抽選により獲得した追加コンテンツを、タッチスクリーン130に表示する等によりユーザに報知する。

【0153】

図10は、ゲームプログラムの起動時に、有効期限が一定期間内に到来する抽選権の保有数をユーザに提示する処理を示すフローチャートである。

【0154】

ステップS1001において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、ゲームプログラム151の起動時の処理として、サーバ20に、ユーザのゲームプレイの進行状況に関する各種の情報を問い合わせる。ゲーム進行処理部192は、例えば、ユーザが保有している抽選権の保有状況をサーバ20へ問い合わせる。

【0155】

ステップS1051において、サーバ20は、携帯端末10からの問い合わせに回答してデータベースを参照し、ユーザのゲームプレイの進行状況に関する各種の情報を回答する。サーバ20は、例えば、ユーザが保有している抽選権の保有状況を、抽選権の管理状況257を参照して携帯端末10へ回答する。

【0156】

ステップS1003において、携帯端末10のゲーム進行処理部192は、ユーザが保有している抽選権の保有状況をサーバ20から受信する。

【0157】

ステップS1005において、ゲーム進行処理部192は、一定期間内に有効期限が徒過する抽選権それぞれについて、抽選権の有効期限をタッチスクリーン130に表示する等によりユーザへ報知する。ゲーム進行処理部192は、例えば、一定期間内に有効期限が徒過する抽選権の数を、タッチスクリーン130に表示する等でユーザへ報知することとしてもよい。

【0158】

ステップS1007において、ゲーム進行処理部192は、ゲームプログラム151の起動時の処理を継続する。

【0159】

<画面の表示例>

図11は、ユーザのゲームプレイによりゲームポイントが蓄積された結果、ユーザに抽選権を獲得させる処理の画面の表示例を示す。図11に示す画面例は、図8に示すステップS813と対応する。

【0160】

図11の図示例(A)に示すように、携帯端末10は、タッチスクリーン130に、クエストのクリアによりユーザが獲得したゲームポイントの合計値を示す獲得ゲームポイント134Aを表示する。携帯端末10は、図7に示すゲームポイント獲得条件のうちいずれを達成することでゲームポイントを獲得したかを示す詳細表示部134Bをタッチスクリーン130に表示する。これにより、ユーザに対し、これらゲームポイント獲得条件を達成してゲームをプレイするよう動機づけることができる。携帯端末10は、ユーザがクエストのプレイ前に既に獲得しているゲームポイントを示す獲得済みポイント表示部13

10

20

30

40

50

4 Dをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。獲得済みポイント表示部 1 3 4 Dは、ゲームポイントの合計値と比較するための上限値を示す閾値（例えば、閾値「1 0 0」）の情報を含む。携帯端末 1 0 は、獲得済みポイント表示部 1 3 4 Dに示されるゲームポイントに対し、クエストのクリアにより加算されるゲームポイントの量を示す加算量表示部 1 3 4 Cをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

【0 1 6 1】

図 1 1 の図示例（B）に示すように、携帯端末 1 0 は、加算量表示部 1 3 4 Cに示されるゲームポイントの加算量が、図示例（A）の獲得済みポイント表示部 1 3 4 Dに示すゲームポイントに加算された結果をタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。図示例（B）では、携帯端末 1 0 は、ゲームポイントの加算後の合計値が閾値を超過した分を、ユーザが保有しているゲームポイントであるとして獲得済みポイント表示部 1 3 4 Dに表示する。携帯端末 1 0 は、ゲームポイントが閾値を超過したことにより抽選権を獲得したことを、抽選権詳細表示部 1 3 4 Eに表示する。抽選権詳細表示部 1 3 4 Eは、ユーザに付与された抽選権の有効期限の情報を含む。

10

【0 1 6 2】

図 1 2 は、抽選をするための入力操作を受け付けて、抽選結果である追加コンテンツをユーザに付与する処理の画面の表示例を示す。

【0 1 6 3】

図 1 2 の図示例（A）は、図 9 のステップ S 9 0 1 の処理に対応する。図示例（B）は、図 9 のステップ S 9 0 5 に対応する。図示例（A）に示すように、携帯端末 1 0 は、ユーザから、抽選をするための入力操作を受け付ける画面をタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。携帯端末 1 0 は、抽選をするための入力操作を受け付ける画面であることをユーザに通知する表示部 1 3 5 Aをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。携帯端末 1 0 は、ユーザが保有している抽選権の保有数、および、抽選により消費される抽選権の数を表示する抽選権表示部 1 3 5 Bをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。携帯端末 1 0 は、ユーザが保有している仮想通貨の保有量、および、抽選により消費される仮想通貨の量を表示する仮想通貨表示部 1 3 5 Cをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

20

【0 1 6 4】

図示例（B）の例では、図示例（A）の状態から、ユーザが、抽選権を使用して 1 回の抽選を行った例を示す。携帯端末 1 0 は、ユーザが獲得した追加コンテンツの詳細を示す追加コンテンツ表示部 1 3 5 Dをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

30

【0 1 6 5】

図 1 3 は、ゲームプログラムの起動時に、有効期限が一定期間内に到来する抽選権の保有数をユーザに提示する処理の画面の表示例を示す。

【0 1 6 6】

図 1 3 の図示例（A）は、携帯端末 1 0 が、ゲームプログラム 1 5 1 の起動時にタッチスクリーン 1 3 0 に表示する表示内容を示す。図示例（A）に示すように、携帯端末 1 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 の起動時の処理において、有効期限が一定期間内に徒過する抽選権があること、および、その抽選権の数を示す失効表示部 1 3 6 Aをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。携帯端末 1 0 は、ユーザが、失効表示部 1 3 6 Aの表示内容を確認したことの入力操作を受け付ける確認ボタン 1 3 6 Bをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

40

【0 1 6 7】

図示例（B）は、携帯端末 1 0 が、ユーザの入力操作に応じて、ユーザが獲得している抽選権の保有状況およびゲームポイントをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する表示内容を示す。図示例（B）に示すように、携帯端末 1 0 は、ユーザが保有しているゲームポイントを示すゲームポイント保有量表示部 1 3 6 Cをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。携帯端末 1 0 は、ユーザが保有している抽選権の有効期限を示す抽選権詳細部 1 3 6 Dをタッチスクリーン 1 3 0 に表示する。

【0 1 6 8】

50

以上のように各実施形態のゲーム配信システムを構成する携帯端末 10 およびサーバ 20 の動作について説明してきたが、携帯端末 10 で行われる各処理をサーバ 20 で行うこととしてもよいし、サーバ 20 で行われる処理を携帯端末 10 で行うこととしてもよい。

【0169】

例えば、携帯端末 10 は、タッチスクリーン 130 に対するユーザの入力操作を受け付けて、受け付けた操作内容をサーバ 20 へ送信する。サーバ 20 は、ユーザの入力操作を携帯端末 10 から受け付けて、ゲームを進行させるための各処理を行い、仮想カメラの配置に基づいて携帯端末 10 に表示させるための表示画面を生成し、生成した表示画面を、逐次、携帯端末 10 に表示する。このように、ゲームを進行させるための処理の大部分をサーバ 20 が担うこととしてもよい。また、ゲームを進行させるための処理の大部分を携帯

10

【0170】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものでないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0171】

10 携帯端末、20 サーバ、22 通信 I/F、23 入出力 I/F、25 メモリ、26 ストレージ、29 プロセッサ、80 ネットワーク、81 無線基地局、82 無線ルータ、110 アンテナ、120 無線通信 I/F、130 タッチスクリーン、131 タッチパネル、132 ディスプレイ、134 ゲームキャラクタ、136 ゲームキャラクタ、138 対象物、150 記憶部、151 ゲームプログラム、160 音声処理部、170 マイク、180 スピーカ、190 制御部、191 入力操作受付部、192 ゲーム進行処理部、193 移動操作検出部、194 カメラ配置制御部、195 オブジェクト制御部、196 表示制御部、220 通信部、250 記憶部、251 ゲームプログラム、252 ゲーム情報、253 ユーザ情報、290 制御部、291 送受信部、292 サーバ処理部、293 データ管理部、294 マッチング部、295 計測部。

20

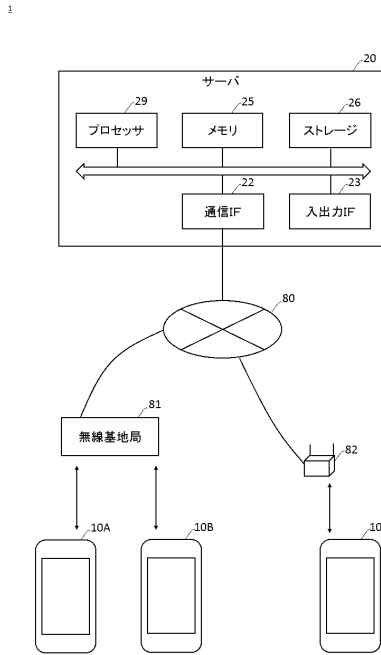
30

40

50

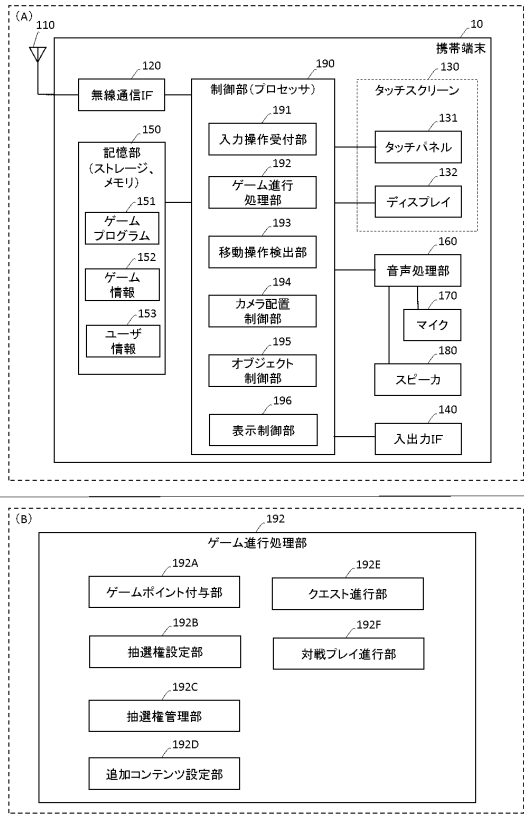
【図面】
【図 1】

図 1



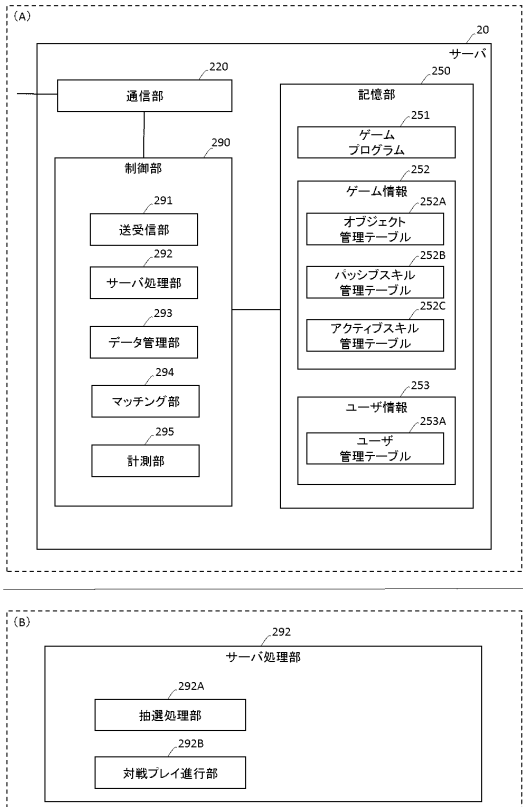
【図 2】

図 2



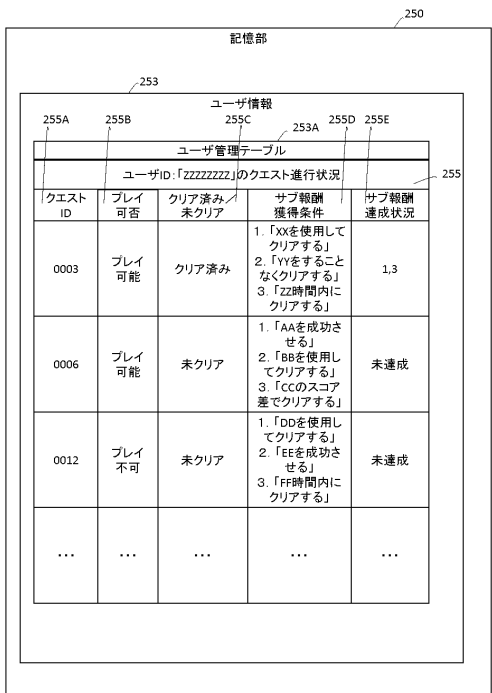
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



10

20

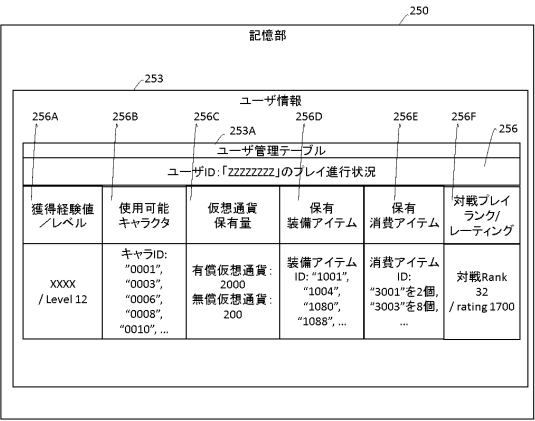
30

40

50

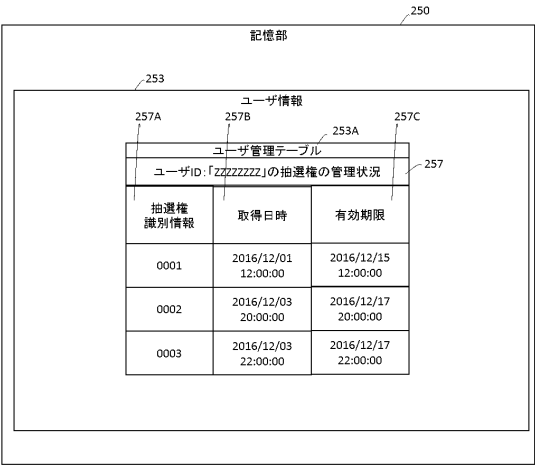
【図 5】

図5



【図 6】

図6



10

20

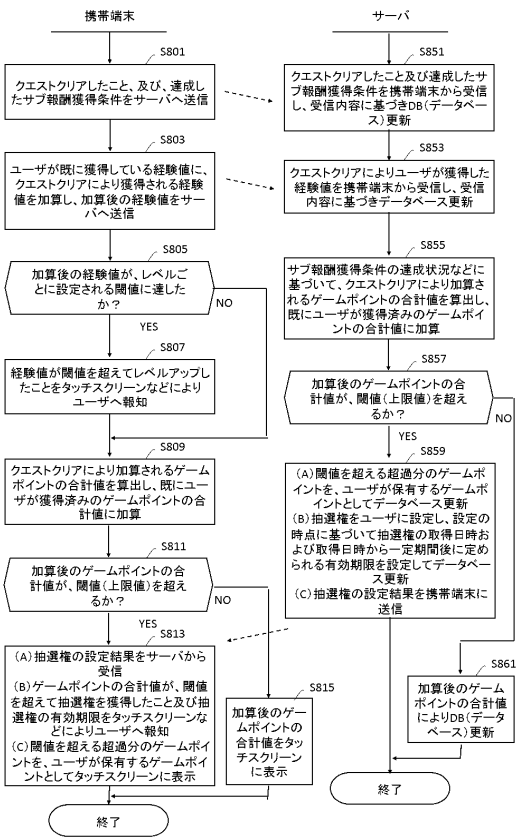
【図 7】

図7

ゲームポイント 獲得条件	獲得できる ゲームポイント数
サブ報酬獲得条件の達成	3ポイント
クエストの全てのサブ報酬獲得条件を達成	3ポイント
複数のクエストにより構成されるエリア内の全クエストをクリア	10ポイント
経験値が一定の閾値に達してレベルアップすること	20ポイント
対戦プレイランクがアップすること	5ポイント
クエストの初クリア	3ポイント

【図 8】

図8

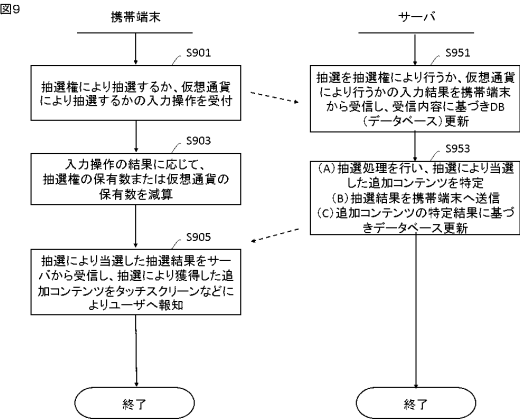


30

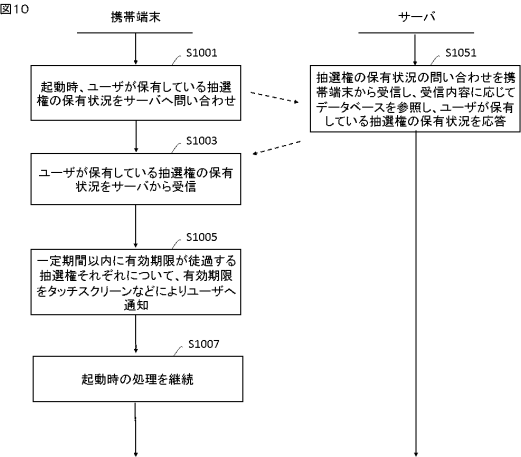
40

50

【図 9】



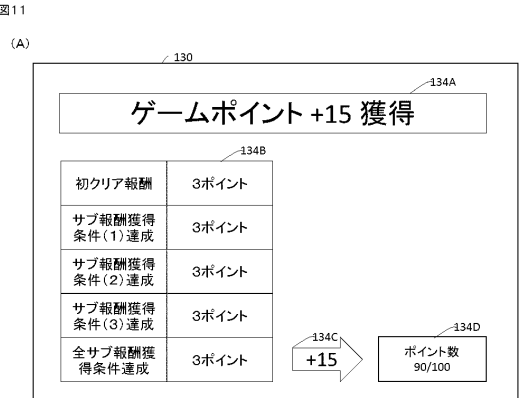
【図 10】



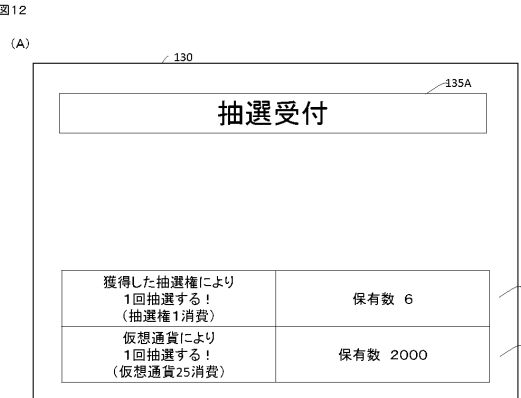
10

20

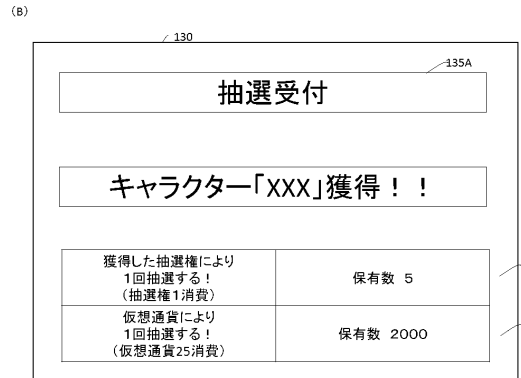
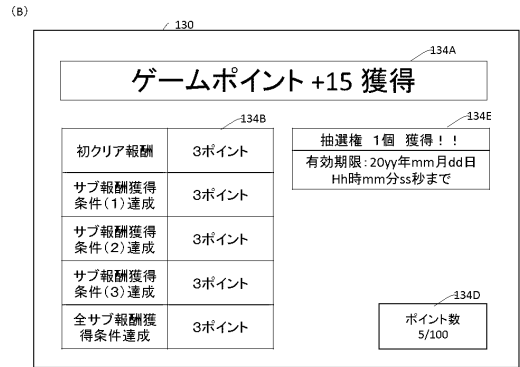
【図 11】



【図 12】



30



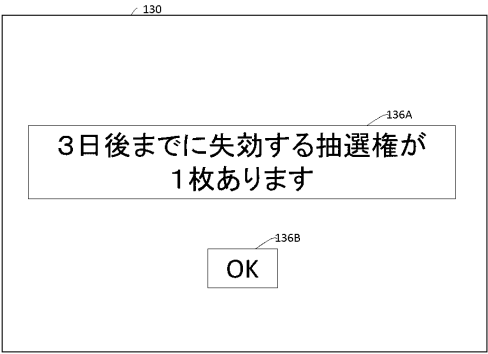
40

50

【図 13】

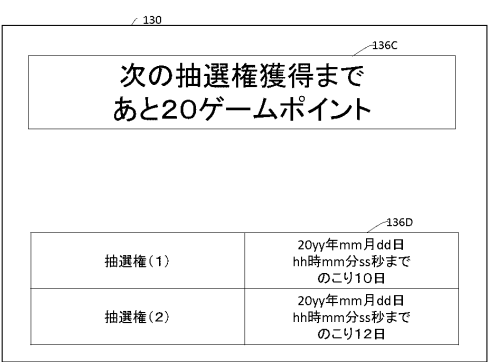
図 13

(A)



10

(B)



20

30

40

50

フロントページの続き

- 株式会社コロプラ内
- (72)発明者 白木 広亮
東京都渋谷区恵比寿四丁目 2 0 番 3 号 株式会社コロプラ内
- (72)発明者 新井 裕一郎
東京都渋谷区恵比寿四丁目 2 0 番 3 号 株式会社コロプラ内
- 合議体
- 審判長 藤本 義仁
- 審判官 古屋野 浩志
- 審判官 比嘉 翔一
- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 6 3 9 2 7 (J P , A)
特許第 6 1 8 8 8 8 6 (J P , B 1)
S E - M O O K ドラゴンクエストX 眠れる勇者と導きの盟友 オンライン公式ガイドブック 冒険+マップ+モンスター編」, 初版, 株式会社スクウェア・エニックス, 2 0 1 5 年
2 月 5 日, 第 1 0 0 頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A63F13/00-13/98