

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6504735号  
(P6504735)

(45) 発行日 平成31年4月24日 (2019. 4. 24)

(24) 登録日 平成31年4月5日 (2019. 4. 5)

(51) Int. Cl.

F 1

**A 6 3 F 13/69 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/69 5 1 0

**A 6 3 F 13/45 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/45

**A 6 3 F 13/55 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/55

**A 6 3 F 13/533 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/533

請求項の数 11 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2013-28412 (P2013-28412)  
 (22) 出願日 平成25年2月15日 (2013. 2. 15)  
 (65) 公開番号 特開2014-155621 (P2014-155621A)  
 (43) 公開日 平成26年8月28日 (2014. 8. 28)  
 審査請求日 平成28年2月12日 (2016. 2. 12)

前置審査

(73) 特許権者 504437801  
 グリー株式会社  
 東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号  
 (73) 特許権者 308033283  
 株式会社スクウェア・エニックス  
 東京都新宿区新宿六丁目 2 7 番 3 0 号  
 (74) 代理人 100147485  
 弁理士 杉村 憲司  
 (74) 代理人 100164471  
 弁理士 岡野 大和  
 (72) 発明者 板倉 裕一  
 東京都新宿区新宿六丁目 2 7 番 3 0 号 株  
 式会社スクウェア・エニックス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置であって、前記所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクターと敵キャラクターとの戦闘であり、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、  
 を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤーの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、前記所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に一時的に表示させ、さらに、前記プレイヤーの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤーに提供する画面を前記端末装置に表示させ、

10

20

前記制御部はさらに、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、前記プレイヤが選択可能な画面を前記端末装置に表示させ、前記プレイヤの前記アイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無の入力を受け付けるサーバ装置。

【請求項 2】

前記制御部は、所定の条件に基づき、前記端末装置に一時に表示する前記アイテムボックスの個数及び種類を決定する、請求項 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 3】

前記制御部は、前記プレイヤによる前記特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、前記プレイヤが前記特定のツールを使用し又は所有する場合に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する、請求項 1 又は 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 4】

前記制御部は、前記プレイヤによる前記特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、前記プレイヤが前記特定のツールを使用せず又は所有しない場合に、前記アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムを前記プレイヤに提供する、請求項 1 ～ 3 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 5】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスに割り当てられる前記アイテムを該アイテムボックスに対して決定する、請求項 1 ～ 4 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 6】

前記制御部は、前記アイテムを前記プレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスの一部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤに提供する確率を決定する、請求項 4 に記載のサーバ装置。

【請求項 7】

前記所定の条件は、前記プレイヤによる前記ゲームの進捗状況、前記プレイヤに対応したゲームキャラクタの状態、前記所定のイベントの種類、及び、前記アイテムボックスの種類の少なくとも何れか 1 つである、請求項 2、5 又は 6 に記載のサーバ装置。

【請求項 8】

前記アイテムボックスは、前記端末装置に表示される形態が互いに異なる第 1 のアイテムボックス及び第 2 のアイテムボックスを含んでおり、

前記アイテムの各々に、希少度が設定されており、

前記第 2 のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの希少度は、前記第 1 のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの希少度よりも高く、

前記端末装置に表示される前記第 2 のアイテムボックスの個数は、前記端末装置に同時に表示される前記第 1 のアイテムボックスの数よりも少ない、請求項 1 ～ 7 の何れか 1 項記載のサーバ装置。

【請求項 9】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法であって、前記所定のイベントは、プレイヤ又はプレイヤキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、

前記情報記憶部に、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関

10

20

30

40

50

連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させ、

前記制御部により、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤーの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、前記所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に一時に表示させ、さらに、前記プレイヤーの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤーに提供する画面を前記端末装置に表示させ、

10

前記制御部はさらに、前記アイテムを前記プレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、前記プレイヤーが選択可能な画面を前記端末装置に表示させ、前記プレイヤーの前記アイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無の入力を受け付けるサーバ装置の制御方法。

【請求項10】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、

20

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させるステップと、

前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当てるステップと、

前記ゲームにおける前記プレイヤーの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定するステップと、

該判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、前記所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に一時に表示させるステップと、

30

前記プレイヤーの前記アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤーに提供する画面を前記端末装置に表示させるステップと、を実行させ、

前記アイテムを前記プレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、前記プレイヤーが選択可能な画面を前記端末装置に表示させ、前記プレイヤーの前記アイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無の入力を受け付けるプログラム。

40

【請求項11】

プレイヤーが操作する端末装置、及び、該端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むゲームシステムであって、前記所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のア

50

アイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記アイテムボックスに対して前記アイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、前記ゲームにおける前記プレイヤーの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、前記所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に一時的に表示させ、さらに、前記プレイヤーの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記アイテムを前記プレイヤーに提供する画面を前記端末装置に表示させ、

前記制御部はさらに、前記アイテムを前記プレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、前記アイテムボックスの全部に割り当てられた前記アイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、前記プレイヤーが選択可能な画面を前記端末装置に表示させ、前記プレイヤーの前記アイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無の入力を受け付けるゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

コンピュータ等の情報処理装置で実行されるロールプレイングゲームやアクションゲームといったコンピュータゲームにおいて、プレイヤー（クライアント）によるゲーム操作に応じて適宜の報酬や対価を提供することが行われている。かかる報酬や対価の提供は、それ自体、プレイヤーがコンピュータゲームを行う際のインセンティブ足り得るが、その際の趣向や演出を更に凝らしたゲームも種々提案されている。

【0003】

例えば、特許文献1には、プレイヤーキャラクタが、仮想的なゲーム空間内（例えば設定されたダンジョン）に設置された宝箱を発見し、その中に収容された各種アイテムを入手することができた場合に、それ以降の展開を有利に進めることができるロールプレイングゲームの一例が記載されている。このゲームでは、特定の状況や特定の場所に出現する敵キャラクタ（モンスター等）をプレイヤーキャラクタが倒すことにより、宝箱を開けることができるように設定されている。

【0004】

また、特許文献2には、プレイヤーが、ゲームフィールド上に配置された宝箱を発見し、その中に入っている武器やその他のアイテムを使用して新たな武器を融合したり作成したりしながら、複数のゲームステージを進んで行くシューティングゲームの一例が記載されている。このゲームでは、宝箱の存在位置が所定のゲームマップ上に提示され、プレイヤーはそれを手掛かりにして、宝箱がある場所に到達することができるように設定されている。

【0005】

さらに、特許文献3には、ゲーム画面上に敵キャラクタと宝箱が同時に出現し、その宝箱をプレイヤーキャラクタが調べることにより、宝箱中に収容されているゲームアイテムの画像を更に表示させ、プレイヤーが、例えば、基準速度よりも速い速度で所定の操作を行った場合に、そのゲームアイテムを取得してプレイヤーキャラクタの所有物に加えることができるゲームの一例が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-289759号公報

10

20

30

40

50

【特許文献2】特開2011-255053号公報

【特許文献3】特開2013-020300号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

このように、上記従来のゲームでは、プレイヤーに対して種々のゲームアイテムの獲得機会を提供し、そのための演出として、ゲームアイテムを収容可能に設定された「宝箱」をゲーム画面に表示させ、プレイヤーの操作がゲームアイテムの取得条件（敵キャラクタを倒す等）を満たしたときに、その宝箱が開錠（開封）されて中のゲームアイテムを出現させるといったゲームシナリオが採用されている。

10

【0008】

しかし、かかる従来のゲームでは、例えば敵キャラクタを倒したときに出現したり、ゲーム空間を探索しながら発見したりすることができる宝箱は単一であり、ゲームステージやゲームシーンが変化しても、そのような基本的な設定には変化がなく、その点において、依然として画一的であって、意外性、演出性、及び趣向性に欠けると言わざるを得ず、プレイヤーが、そのゲームへ参加又はそのゲームを継続する意欲やゲーム全体の面白味や醍醐味を減退させてしまう一因になるおそれがあった。

【0009】

そこで、本発明はかかる事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーに対して、報酬としての賞品アイテムのようなゲームアイテム等を提供する際に、そのゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、意外性、演出性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、これにより、プレイヤーによるゲームへの参加や継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能なゲームを提供するサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムを提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置は、まず、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するものであって、所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備えている。

30

【0011】

そして、情報記憶部は、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類の賞品アイテム（景品アイテムや報酬アイテム等と表現してもよい）、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有している。また、制御部は、アイテムボックスの各々に対して賞品アイテムのうち少なくとも1つの賞品アイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤーの操作が上記判定条件を満たすか否かを判定し、その判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時（いっ  
とき）に（換言すれば、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの全てを同時に）表示させ、さらに、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部及び／又は全部に割り当てられた（収容された）賞品アイテムをプレイヤーに提供する画面を端末装置に表示させるものである。なお、プレイヤーが取得（獲得、入手）した賞品アイテムは、例えば、他のゲームアイテムと同様に、プレイヤーキャラクタの識別情報に関連付けて情報記憶部に記憶しておくことができる。

40

【0012】

プレイヤーは、このように構成されたサーバ装置に通信回線を介して端末装置を接続し、オンライン又はオフラインで、所定のイベントを含むゲームをプレイすることができる。

50

そのゲームは、サーバ装置に備わる制御部が、情報記憶部に記憶されたゲームに関連する情報にアクセスし、その情報を用いてゲームに関する種々の演算を実行し、且つ、演算結果としてのゲームの画像を端末装置にゲーム画面として表示させながら、ゲームの設定に沿って進行する。

【0013】

また、当該ゲームにおいて、制御部は、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの各々に対して、複数個且つ複数種類のアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当てるとともに、ゲームにおけるプレイヤーの操作が、所定のイベントに関連付けられた判定条件を満たすか否かを判定する。そして、制御部は、その判定結果に基づいて（例えば、プレイヤーの操作が判定条件を満たしたとき；敵キャラクタを倒した場合等）、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時（いつとき）に表示させるので、従来の単一且つ画一的な「宝箱」の提示に比して、意外性に富み且つプレイヤーの期待感を盛り上げる高揚感溢れる演出が可能となる。また、制御部が、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、それらの一部又は全部に割り当てられた（対応付けられた）アイテムをプレイヤーに提供する画面を端末装置に表示させるので、プレイヤーがアイテムボックスの提示のみによってアイテムを容易に類推することが抑止され、更に変化に富んだアイテムの取得（獲得）シーンが創出される。

10

【0014】

また、制御部が、アイテムをプレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、アイテムボックスの全部に割り当てられたアイテムを入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、プレイヤーが選択可能な画面を端末装置に表示させ、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無を受け付けるように構成されていても好適である。

20

【0015】

こうすれば、全てのアイテムボックスに割り当てられたアイテムを全て取得する（いわゆる総取り）機会がプレイヤーに付与されるので、プレイヤーによるアイテム獲得への欲求を十分に満足させるとともに、その意欲自体を高めることも可能となる。

【0016】

すなわち、この場合、制御部が、プレイヤーによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤーが特定のツールを使用し又は所有する場合に、アイテムボックスの全部に割り当てられたアイテムをプレイヤーに提供するように制御することができる。ただし、特定のツールの使用又は所有する場合であっても、必ずしもかかる手順や制御の実行に限定されるものではない。

30

【0017】

一方、制御部が、プレイヤーによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤーが特定のツールを使用せず又は所有しない場合には、例えば、アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムをプレイヤーに提供するようにしてもよい。

【0018】

また、制御部が、アイテムをプレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、端末装置に表示させるアイテムボックスの種類及び個数を決定してもよい。この場合の種類及び個数の決定は、例えば、アイテムボックスの種類及び／又は出現個数に予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式等が挙げられる。なお、「無作為に」とは、制御部が都度決定することに加えて、又は、それに代えて、予め設定された固定条件（上記「所定の条件」に含まれていてもいなくてもよい）に従って決定、又は、設定される場合を含む（以下同様）。

40

【0019】

さらに、制御部が、アイテムをプレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、アイテムボックスに割り当てられるアイテムをアイテムボックスの各々に対して決定するようにしてもよい。この場合のアイテムの割り当て決定方式としては、例えば、アイテムボックスの種類毎に複数の

50

アイテム群を設定しておき、各アイテム群に含まれる個々のアイテムに予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式や随意割当方式等が挙げられる。

【0020】

また、制御部は、アイテムをプレイヤーに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスの一部に割り当てられたアイテムをプレイヤーに提供する確率を決定するようにしてもよい。すなわち、上記「特定のツール」を使用又は所有しない場合に開錠されるアイテムボックスの個数が固定されずに随時変更されるようにしても構わない。

【0021】

具体的には、以上述べた制御部による各処理における「所定の条件」として、プレイヤーによるゲームの進捗状況、プレイヤーに対応したゲームキャラクタ（プレイヤーキャラクタ）の状態（性状）、所定のイベントの種類、及び、アイテムボックスの種類の少なくとも何れか1つを挙げることができる。

【0022】

更に具体的には、アイテムボックスが、端末装置に表示される形態が互いに異なる第1のアイテムボックス及び第2のアイテムボックスを含んでおり、アイテムの各々に、希少度が設定されており、第2のアイテムボックスに割り当てられるアイテムの希少度は、第1のアイテムボックスに割り当てられる前記アイテムの希少度よりも高く、端末装置に表示される第2のアイテムボックスの個数は、端末装置に同時に表示される第1のアイテムボックスの数よりも少なくなるように構成してもよい。

【0023】

また、本発明によるサーバ装置の制御方法は、上述した本発明のサーバ装置を有効に制御するための方法、すなわち、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、そのゲームの画像を端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法であって所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘である。

【0024】

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類のアイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させる。そして、制御部により、アイテムボックスに対してアイテムのうち少なくとも1つのアイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤーの操作が判定条件を満たすか否かを判定し、その判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時に表示させ、さらに、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられたアイテムをプレイヤーに提供する画面を前記端末装置に表示させる制御が行われる。

【0025】

さらに、本発明によるプログラムは、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、そのゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類の賞品アイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下に示すステップを実行させるためのものである。

【0026】

すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、アイテムボックスの各々に対して賞品アイテムのうち少なくとも1つの賞品アイテムを割り当てるステップ、ゲームにおけるプレイヤーの操作が判定条件を満たすか否かを判定するステップ、その判定結果に基づいて、

平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時（いつとき）に表示させるステップ、及び、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部及び／又は全部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤーに提供する画面を端末装置に表示させるステップが含まれる。

【0027】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、上述したプレイヤーが操作する端末装置、及び、その端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むシステムであって、所定のイベントは、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘であり、ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、 10  
情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備える。

【0028】

そして、本発明によるサーバ装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件、複数個且つ複数種類の賞品アイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、制御部が、アイテムボックスの各々に対して賞品アイテムのうち少なくとも1つの賞品アイテムを割り当て、ゲームにおけるプレイヤーの操作が判定条件を満たすか否かを判定し、その判定結果に基づいて、平均出現個数の期待値を変化させ、該期待値が実現されるように前記端末装置 20  
に表示する前記アイテムボックスの出現確率を計算し、所定のイベントの報酬として複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時（いつとき）に表示させ、さらに、  
プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、アイテムボックスの一部及び／又は全部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤーに提供する画面を端末装置に表示させるものである。

【発明の効果】

【0029】

本発明によれば、ゲームにおけるプレイヤーによる操作が所定の判定条件を満たしたときに、賞品アイテムが関連付けられた複数個且つ複数種類のアイテムボックスを、プレイヤーが操作する端末装置に一時に表示させるので、従来の単一旦つ画一的な提示手法に比して 30  
、意外性に溢れ且つプレイヤーの期待感を盛り上げる豪華な演出が行われる。加えて、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作に応じて、それらの一部及び／又は全部に割り当てられた賞品アイテムがプレイヤーに提供されるので、更に変化に富んだ賞品アイテムの取得（獲得）シーンを演出することができる。それらの結果、プレイヤーに賞品アイテムを提供する際のゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、これまでにない意外性、演出性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、これにより、プレイヤーによるゲームへの参加や継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【図1】本発明によるサーバ装置に係る好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。

【図2】本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構成図）である。

【図3】図1及び図2に示すサーバ装置において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図である。

【図4】図3に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例及びその流れを示すフロー図兼構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0031】

10

20

30

40

50

以下、本発明の実施の形態について詳細に説明する。なお、以下の実施の形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をその実施の形態のみに限定する趣旨ではない。また、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、さまざまな変形が可能である。さらに、当業者であれば、以下に述べる各要素を均等なものに置換した実施の形態を採用することが可能であり、かかる実施の形態も本発明の範囲に含まれる。またさらに、必要に応じて示す上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図示の表示に基づくものとする。さらにまた、図面における各種の寸法比率は、その図示の比率に限定されるものではない。また、以下においては、理解を容易にするべく、ゲーム用の情報処理装置を利用して本発明が実現される実施の形態を例にとって説明するが、上述の如く、本発明はそれに限定されない。

10

#### 【0032】

図1は、本発明によるサーバ装置の好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。また、図2は、本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構成図）である。これらの図に示す如く、サーバ装置100は、インターネット等の情報処理に係る通信回線又は通信網であるネットワーク200に接続されたサーバ用コンピュータであり、そのサーバ用コンピュータにおいて所定のサーバ用プログラムが動作することにより、サーバ機能を発現するものである。また、そのサーバ装置100と、同じくネットワーク200に有線接続及び/又は無線接続されたクライアントコンピュータ21や携帯端末22といった端末装置2が、互いに通信可能に設定されることにより、ゲームシステム1が構成される。

20

#### 【0033】

サーバ装置100は、CPUやMPUといった演算処理部101、記憶装置としてのROM102及びRAM103、入力部105及び外部メモリ106が接続された外部インターフェース104、ディスプレイモニタ111が接続された画像処理部107、ディスク又はメモリデバイス等が収容又は接続されるスロットドライブ108、スピーカ装置112が接続された音声処理部109、並びに、ネットワークインターフェース110が、例えば、内部バス、外部バス、及び拡張バスを含むシステムバスといった伝送路120を介して互いに接続されたものである。なお、入力部105、外部メモリ106、ディスプレイモニタ111、スピーカ装置112等の入出力を担うデバイス装置は、必要に応じて適宜省略してもよいし、それらを備える場合であっても、それらは伝送路120に常時接続されていなくてもよい。

30

#### 【0034】

演算処理部101は、サーバ装置100全体の動作を制御し、上述した他の構成要素との間で制御信号及び情報信号（データ）の送受信を行うとともに、ゲームの実行に必要な各種の演算処理を行う。そのため、演算処理部101は、いわゆるレジスタ等の高速アクセス可能な記憶領域に対して、数値演算ユニット等を用いた加減乗除等の算術演算、論理和、論理積、論理否定等の論理演算、ビット和、ビット積、ビット反転、ビットシフト、ビット回転等のビット演算等、更に必要に応じて、飽和演算、三角関数演算、ベクトル演算等を行うことが可能なように構成されている。

#### 【0035】

また、ROM102には、一般に、電源投入後、最初に実行されるIPL（Initial Program Loader）が記録されており、これが実行されることにより、スロットドライブ108に収容又は接続されるディスクやメモリデバイスに記録されたサーバ用プログラムやゲームプログラムが、演算処理部101によって一旦RAM103に読み出され、そのプログラムが演算処理部101によって実行される。さらに、ROM102には、サーバ装置100全体の動作制御に必要なオペレーティングシステムのプログラムやその他の各種データが記録されている。

40

#### 【0036】

さらに、RAM103は、サーバ用プログラム、ゲームプログラム、及び、各種データを一時的に記憶するためのものであり、上記の如く、読み出されたサーバ用プログラムや

50

ゲームプログラム、その他ゲームの進行や複数の端末装置 2 間の通信に必要なデータ等が R A M 1 0 3 に保持される。さらに、演算処理部 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に変数領域を設定し、その変数領域に格納された値に対しても数値演算ユニットを用いた直接演算を行ったり、或いは、R A M 1 0 3 に格納された値をレジスタに一旦複製又は移設格納してそのレジスタに対しても直接演算を行ったり、さらには、それらの演算結果を R A M 1 0 3 に書き戻したりといった処理を行う。

【 0 0 3 7 】

また、外部インターフェース 1 0 4 を介して接続された入力部 1 0 5 は、サーバ装置 1 0 0 のユーザ（ゲームの提供者）が行う各種の操作入力を受け付けるものであり、入力部 1 0 5 としては、キーボード、タッチパッド、タッチパネルの他、例えば、音声入力装置

10

【 0 0 3 8 】

さらに、R A M 1 0 3 や、外部インターフェース 1 0 4 を介して着脱自在に接続された外部メモリ 1 0 6 には、サーバ装置 1 0 0 の作動状況、各端末装置 2 のアクセス状況、各端末装置 2 におけるゲームのプレイ状況や進行状態（過去の成績等）を示すデータ、端末装置 2 間の通信のログ（記録）のデータ等が書き換え可能に記憶される。

【 0 0 3 9 】

また、画像処理部 1 0 7 は、スロットドライブ 1 0 8 から読み出された各種データを、演算処理部 1 0 1 により、又は、画像処理部 1 0 7 自体により加工処理した後、その処理後の画像情報をフレームメモリ等に記録する。このフレームメモリに記録された画像情報は、所定の同期タイミングでビデオ信号に変換され、画像処理部 1 0 7 に接続されるディスプレイモニタ 1 1 1 へ出力される。これにより、各種の画像表示が可能となる。また、ゲームに関する画像情報は、演算処理部 1 0 1 との協働処理等によって、画像処理部 1 0 7 及び / 又は演算処理部 1 0 1 から各端末装置 2 へ送出される。

20

【 0 0 4 0 】

また、音声処理部 1 0 9 は、スロットドライブ 1 0 8 から読み出された各種データを音声信号に変換し、音声処理部 1 0 9 に接続されたスピーカ装置 1 1 2 から出力する。また、ゲームに関する音声情報（効果音や楽曲情報）は、演算処理部 1 0 1 との協働処理等によって、音声処理部 1 0 9 及び / 又は演算処理部 1 0 1 から各端末装置 2 へ送出される。

30

【 0 0 4 1 】

またさらに、ネットワークインターフェース 1 1 0 は、サーバ装置 1 0 0 をネットワーク 2 0 0 へ接続するためのものであり、例えば、L A N の構築に使用される諸規格に準拠するもの、アナログモデム、I S D N モデム、A D S L モデム、ケーブルテレビジョン回線を用いてインターネット等に接続するためのケーブルモデム等、及び、これらを、伝送路 1 2 0 を介して演算処理部 1 0 1 と接続するためのインターフェースとから構成される。

【 0 0 4 2 】

このように構成されたゲームシステム 1 及びサーバ装置 1 0 0 において、本発明によるゲーム用のプログラムに従って実施されるゲームの好適な一実施形態について、以下に説明する。図 3 は、サーバ装置 1 0 0 において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図であり、特に、プレイヤーが操作する端末装置 2 に表示されるゲーム画面の展開の流れに着目したフローを示す。また、図 4 は、図 3 に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例及びその流れを示すフロー図兼構成図である。

40

【 0 0 4 3 】

なお、以下の手順における各種処理（画像や画面の表示、判定、演算等）は、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 による制御指令に基づいて実行される。すなわち、演算処理部 1 0 1 が、本発明における「制御部」として機能する。また、上述した R O M 1 0 2 及び R A M 1 0 3 、並びに、外部メモリ 1 0 6 に加え、ゲームに関する情報が記録された各種記憶媒体が、本発明における「情報記憶部」に相当する。

50

## 【 0 0 4 4 】

ここでは、まず、プレイヤーが端末装置 2（クライアントコンピュータ 2 1 や携帯端末 2 2；タブレット端末やスマートフォン等）を操作し、インターネット等のネットワーク 2 0 0 を介して、その端末装置 2 をサーバ装置 1 0 0 に接続する。さらに、端末装置 2 の操作により、プレイヤーがサーバ装置 1 0 0 から提供されるゲームを選択し、或いは、ゲームを選択する前のプラットホーム画面にて、ID 番号や暗証番号等のログイン情報を入力する。サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 が、そのログイン情報を認識すると、ID 番号に関連付けられたそのプレイヤー固有のマイページを、端末装置 2 に表示する（ステップ S 1）。また、このゲームの例では、そのマイページ画面において、ゲームシーンとして設定された複数のダンジョン及び／又は複数のクエストがリストされたバナーが表示される。なお、ダンジョンやクエストは、相互に或いは個々の構造として階層化されていてもいなくてもよい。

10

## 【 0 0 4 5 】

次に、プレイヤーが、端末装置 2 に表示された複数のダンジョン及び／又は複数のクエストのリストの中から、例えば所望のクエストを選択すると、そのクエストの準備画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S 2）。演算処理部 1 0 1 において、選択されたクエストの準備が完了すると、そのクエストの導入画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S 3）。クエストの表示は、静止画でも動画でもよく、フラッシュ等を用いることもできる。

## 【 0 0 4 6 】

20

クエストの導入が終了すると、そのクエストに関連付けられた敵キャラクタが出現する画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S 4）。このゲームにおいては、その敵キャラクタとプレイヤー又はプレイヤーキャラクタが戦闘（バトル；所定のイベント）を行い、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタがその戦闘に勝利した場合にプレイヤーが報酬を取得することができるといったゲーム設定がなされている。そこで、敵キャラクタが表示された後、プレイヤーは、例えば、そのゲームにおいて敵キャラクタに攻撃を仕掛けたり、敵キャラクタからの攻撃を防御したり、その他種々の効果が発現されたりする種々のアイテム（召還カード等）を用い、或いは、敵キャラクタ（モンスター等）に対峙して攻撃を仕掛ける味方モンスター等のプレイヤーキャラクタを用いて、敵キャラクタとの戦闘を行い、端末装置 2 にはその戦闘状態のゲーム画面が表示される（ステップ S 5）。

30

## 【 0 0 4 7 】

なお、クエストの内部構造として、敵キャラクタとの戦闘を階層化又は段階化してもよく、例えば、同一クエストにおいて、最初は弱小キャラクタが敵キャラクタとして登場し、それらを倒した後に、弱小キャラクタよりも強靱な（「かたい」、「硬い」、「堅い」、「固い」等と表現されることもある）ボスキャラクタが登場し、プレイヤーは、そのボスキャラクタを倒したときにのみ、上述した報酬を取得することができる、といった設定が挙げられる。この場合、図 3 に示す手順のフローでは、ステップ S 4、S 5 をルーチン処理として繰り返すようにすればよい。

## 【 0 0 4 8 】

次に、演算処理部 1 0 1 は、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが敵キャラクタ（例えば、最後に登場するボスキャラクタ）を倒したか否か（所定のイベントに関連付けられた判定条件）を判定する。判定方法としては、特に制限されず、例えば、パラメータの数値比較演算、すなわち、敵キャラクタの体力（ヒットポイントやライフ等）に相当するパラメータの数値が、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタの攻撃により、所定の閾値未満又はゼロになった場合に、敵キャラクタを倒したと判定することができる。こうして、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが敵キャラクタを倒してそのクエストをクリアした場合、クエストクリア通知 IM 6 をゲーム画面 G 6 として端末装置 2 に表示させる（ステップ S 6；図 4 も参照されたい；以下同様）。

40

## 【 0 0 4 9 】

そして、クエストクリアを果たしたプレイヤーには、上述の如く報酬が支給されることに

50

なるが、ここでは、かかる報酬が直ちに且つ単純にプレイヤに与えられるのではなく、端末装置 2 には、報酬としての各種賞品アイテムが収容された 2 種類の且つそれぞれ所定数のアイテムボックス（ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2）が並置されたゲーム画面 G 7 が表示される（ステップ S 7）。このようにゲーム画面 G 7 においては、複数個且つ複数種類のアイテムボックスが一時（いつとき）に表示される。換言すると、ゲーム画面 G 7 において、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの全てが同時に表示される、又は、ゲームの進行上、同じタイミングで表示される。

#### 【 0 0 5 0 】

これらのラッキーボックス I M 7 1（第 1 のアイテムボックス）及びゴールドボックス I M 7 2（第 2 のアイテムボックス）は、端末装置 2 に表示される形態が互いに異なる。例えば、ゴールドボックス I M 7 2 がその全体が金色に輝くように表示されるのに対し、ラッキーボックス I M 7 1 は普通の木箱或いは金色以外に塗装された形態で表示される。また、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 のそれぞれには、報酬としての賞品アイテム（例えば、プレイヤキャラのカードやゲームで 사용할 ことができる各種アイテム）が割り当てられる。

#### 【 0 0 5 1 】

この場合、ラッキーボックス I M 7 1 に割り当てられる賞品アイテムと、ゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられる賞品アイテムとを、互いに異なる賞品アイテム群として設定しておいてもよい。さらに、本実施形態では、ラッキーボックス I M 7 1 が通常のアイテムボックスとして、また、ゴールドボックス I M 7 2 が希少価値のより高いアイテムボックスとして位置づけられている。具体的には、ゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられる賞品アイテムの希少度が、ラッキーボックス I M 7 1 に割り当てられる賞品アイテムの希少度よりも高くなるように、それぞれに対する賞品アイテム群を設定し、且つ、端末装置 2 にゲーム画面 G 7 として表示されるゴールドボックス I M 7 2 の個数が同ラッキーボックス I M 7 1 の数よりも少なくなるように設定又は抽選が行われる。なお、本実施の形態においては、賞品アイテムの希少度に基づいて、各アイテムボックスに割り当てる賞品アイテムを設定するものとして説明したが、これに限定されるものではない。例えば、賞品アイテムの所定のパラメータや、賞品アイテムの個数等に基づいて各アイテムボックスに割り当てる賞品アイテムを設定してもよい。

#### 【 0 0 5 2 】

更に具体的には、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 は、所定の条件として、例えば、プレイヤによるゲームの進捗状況（ダンジョンやクエストのクリア数等）、プレイヤに対応したゲームキャラクタの状態（体力、経験値、所有アイテムの数等）、所定のイベントの種類（選択されたダンジョン及び／又はクエストのレベル、回数等）、及び、アイテムボックスの種類（ラッキーボックス I M 7 1 かゴールドボックス I M 7 2 か）の少なくとも何れか 1 つに基づいて、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 のそれぞれの出現個数を決定する。この場合、アイテムボックス（ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2）の総数の当選率（出現確率）の一例を以下に示す。また、それらの当選率を、固定パラメータ（固定値）ではなく変数パラメータ（変数値）にしてもよい。例えば、以下の例では、平均出現個数の期待値が約 4 . 6 個であるが、この期待値を種々変化させ、その期待値が実現されるように各個数の当選率の組み合わせを適宜計算することができる。

#### 【 0 0 5 3 】

個数	当選率
3 個	3 0 %
4 個	2 5 %
5 個	2 0 %
6 個	1 0 %

10

20

30

40

50

7 個      1 0 %  
8 個      5 %

#### 【 0 0 5 4 】

また、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 は、アイテムボックスの総数に対するラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の配分比率を決定する。本実施形態の如く、ラッキーボックス I M 7 1 よりもゴールドボックス I M 7 2 の希少価値が高い設定においては、ラッキーボックス I M 7 1 の出現個数よりもゴールドボックス I M 7 2 の出現個数が少なくなるような抽選を実行すると好適である。例えば、ゴールドボックス I M 7 2 の出現個数が、1 個以上且つアイテムボックスの総数の半分未満（総数 8 の場合、  
10  
ゴールドボックス I M 7 2 が 3 個以下）となるような当選率（出現確率）を設けることができる。この場合もまた、ゴールドボックス I M 7 2 の平均出現個数の期待値（例えば 1 . 5 個等）を固定パラメータ又は変数パラメータとしておき、その期待値が実現されるような抽選を行うことができる。

#### 【 0 0 5 5 】

さらに、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 は、上述の如く決定された個数のラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 のそれぞれに対し、互いに異なる賞品アイテム群の中から選定した所定の賞品アイテムを割り当てる（対応付ける）。この場合、ラッキーボックス I M 7 1 用の賞品アイテム群、及び、ゴールドボックス I M 7 2 用の賞品アイテム群は、賞品アイテムテーブルとして予め設定されており、それらに含まれる  
20  
個々の賞品アイテムについての出現確率（重み）も固定パラメータ又は変数パラメータとして設定されていると好適である。

#### 【 0 0 5 6 】

またさらに、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 には、罫（トラップ）が仕掛けられており、その罫を解除することにより、それぞれのアイテムボックスが開錠（開封）される設定がなされている。そして、本実施形態においては、罫の解除方法として 2 種類の手法が用意されている。すなわち、第 1 の手法は、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが自力で罫を解除する方法であり、各アイテムボックスに対応づけられた開錠確率に基づいて罫が解除される。また、第 2 の手法は、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが罫を解除するための特定のツール（罫解除ツール）を使用する方法である。サーバ装  
30  
置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 は、プレイヤーがそれらの第 1 の手法及び第 2 の手法を選択可能な画面を端末装置 2 に表示させる。プレイヤーは、ゲーム画面 G 7 に表示されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の総数及び / 又はそれらの配分割合を確認した上で、罫解除ツールの使用の有無を選択することができる。

#### 【 0 0 5 7 】

より具体的には、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが自力で罫を解除する第 1 の手法を選択した場合、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の何れに対しても、それらの少なくとも一部に仕掛けられた罫のみが解除され、そのアイテムボックスのみが開錠されるように設定されている。さらに、希少価値が相対的に高いゴールドボックス I M 7 2 の方が、希少価値が相対的に低いラッキーボックス I M 7 1 よりも開錠される  
40  
確率が低く設定されるようにしてもよい（例えば、ラッキーボックス I M 7 1 の開錠確率 3 0 % に対し、ラッキーボックス I M 7 1 の開錠確率 5 % 等）。このとき、端末装置 2 には、その前のゲーム画面 G 7 に表示されたアイテムボックスのうち、罫が解除されたもののみについて開錠された状態の画像 I M 8 1 を示すゲーム画面 G 8 1 が表示される（ステップ S 8 ）。

#### 【 0 0 5 8 】

なお、上記においては、アイテムボックスのうちの一部が開錠される場合について説明したが、これに限定されるものではない。すなわち、各アイテムボックスが開錠されるか否かは、各アイテムボックスに設定されている開錠確率に基づいて決定されるため、第 1  
50  
の手法を選択した場合に各アイテムボックスに仕掛けられた罫の全てが解除された場合は

、その前のゲーム画面 G 7 に表示されたアイテムボックスの全てが開錠された状態の画像 I M 8 2 を示すゲーム画面 G 8 2 が表示される。

【 0 0 5 9 】

一方、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが罨解除ツールを使用する第 2 の手法を選択した場合、プレイヤーは、さらに、既に所有している罨解除ツールを使用するか、或いは、罨解除ツールを所有していなければ、新たな罨解除ツールを入手して使用するかの何れかを選択する。そして、この第 2 の手法を用いた場合、ゲーム画面 G 7 に表示されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の全部に仕掛けられた罨が解除され、それらの全てのアイテムボックスが開錠されるように設定されている。このとき、端末装置 2 には、その前のゲーム画面 G 7 に表示されたアイテムボックスの全てが開錠された状態の画像 I M 8 2 を示すゲーム画面 G 8 2 が表示される（ステップ S 8 ）。

10

【 0 0 6 0 】

以上により、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタは、開錠されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられて収容されていた賞品アイテムをクエストクリアの報酬として取得することができ、今回獲得した賞品アイテム一覧 I M 9 が、それらのみで、或いは、既に獲得して所有していた賞品アイテムや他のアイテムの一覧とともに、ゲーム画面 G 9 として端末装置 2 に表示される（ステップ S 9 ）。

【 0 0 6 1 】

以上の如く構成されたサーバ装置 1 0 0、その制御方法、ゲームプログラム、及びゲームシステム 1 によれば、ゲームにおけるプレイヤーによる操作としてのプレイヤー又はプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘において、プレイヤー又はプレイヤーキャラクタが勝利した場合、すなわち、所定の判定条件を満たしたときに、賞品アイテムが関連付けられた複数個且つ複数種類のアイテムボックスとしてのラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 が、端末装置 2 に一時に表示される。よって、従来における賞品アイテム等の単一且つ画一的な提示手法に比して、意外性に溢れ且つプレイヤーの期待感を盛り上げる豪華な演出を行うことができる。

20

【 0 0 6 2 】

また、そのように表示されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 に収容された（割り当てられた）賞品アイテムをプレイヤーに対して何の演出もなく短絡的に提供するのではなく、プレイヤーのアイテムボックスに対する操作としての罨解除ツールといった特定のツールの使用や所有の有無をプレイヤーに輸入させ、それに応じて、表示されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の一部又は全部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤーに提供する。よって、更に変化に富んだ賞品アイテムの取得（獲得）シーンを演出することができる。

30

【 0 0 6 3 】

それらにより、プレイヤーに賞品アイテムを提供する際のゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、これまでにない意外性、演出性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、その結果、プレイヤーによるゲームへの参加や継続の意欲を高めることができるとともに、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができる。

【 0 0 6 4 】

40

また、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の出現個数、ラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられる賞品アイテム、特定の罨解除ツールを使用しないときのラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の開錠確率等が、適宜の確率で抽選して決定されるので、プレイヤーによって簡単に予想することができない展開を実現することができ、これにより、趣向性を一層高めてゲーム全体の面白味や醍醐味を更に増幅又は増長させることができる。

【 0 0 6 5 】

さらに、罨解除ツールを用いることにより、クエストクリアによって表示されたラッキーボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 の全部を開錠させることができる（かかるモードが用意されている）ので、プレイヤーに対し、クエストをクリアした達成感に加

50

えて、それに見合った最大限の報酬を取得することができたことによる大きな充実感を付与することができ、ゲーム継続の意欲を更に高めることができる。

#### 【 0 0 6 6 】

なお、上述したとおり、本発明は、上述した実施の形態、及び、既に述べた変形例に限定されるものではなく、その要旨を変更しない限度において様々な変形が可能である。例えば、図 1 に示すサーバ装置 1 0 0 の構成は、処理能力等に相違はあるものの、端末装置 2 であるクライアントコンピュータ 2 1 及び携帯端末 2 2 についても適合する。逆言すれば、クライアントコンピュータ 2 1 及び携帯端末 2 2 を、サーバ装置 1 0 0 として使用することも可能である。すなわち、ネットワーク 2 0 0 を介して接続されているコンピュータ装置の何れもサーバ装置として機能させることができる。

10

#### 【 0 0 6 7 】

さらに、サーバ装置 1 0 0 においては、ハードディスクや S S D 等の大容量記憶装置を用いて、R O M 1 0 2、R A M 1 0 3、外部メモリ 1 0 6、スロットドライブ 1 0 8 に装荷されるメモリデバイス等と同等の機能を果たすように構成してもよく、それらの記憶装置は、R A I D 等による冗長化が行われていてもいなくてもよく、また、伝送路 1 2 0 を介して演算処理部 1 0 1 に接続されていなくてもよく、例えば、クラウドコンピューティングの一環として、ネットワーク 2 0 0 を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

#### 【 0 0 6 8 】

またさらに、サーバ装置 1 0 0 及び端末装置 2 におけるネットワークインターフェースとしては、無線 L A N 装置及び有線 L A N 装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、L A N カードの如く外部デバイスタイプのものでもよい。さらにまた、端末装置 2 としては、ネットワーク 2 0 0 に接続可能なゲーム機を用いてもよく、他には、例えば通信カラオケ装置を用いることも可能である。

20

#### 【 産業上の利用可能性 】

#### 【 0 0 6 9 】

以上説明したとおり、本発明のサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムは、ゲームの意外性、演出性、及び趣向性を向上させることができ、これにより、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができるので、特にサーバ - クラウドタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

30

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 0 7 0 】

- 1 : ゲームシステム
- 2 : 端末装置
- 2 1 : クラウドクライアントコンピュータ ( 端末装置 )
- 2 2 : 携帯端末 ( 端末装置 )
- 1 0 0 : サーバ装置
- 1 0 1 : 演算処理部 ( 制御部 )
- 1 0 2 : R O M ( 情報記憶部 )
- 1 0 3 : R A M ( 情報記憶部 )
- 1 0 4 : 外部インターフェース
- 1 0 5 : 入力部
- 1 0 6 : 外部メモリ
- 1 0 7 : 画像処理部
- 1 0 8 : スロットドライブ
- 1 0 9 : 音声処理部
- 1 1 0 : ネットワークインターフェース
- 1 1 1 : ディスプレイモニタ

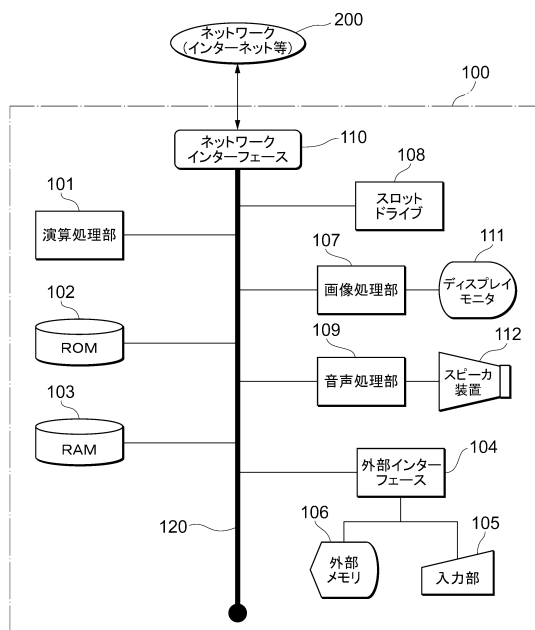
40

50

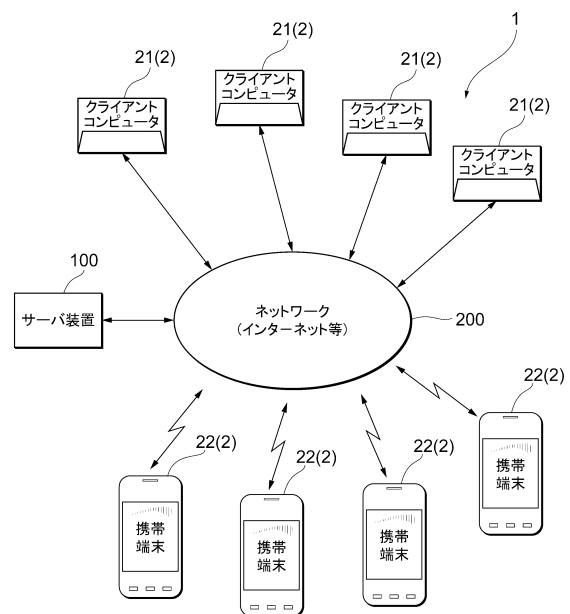
1 1 2 : スピーカ装置  
 1 2 0 : 伝送路  
 2 0 0 : ネットワーク (通信回線)  
 G 6 , G 7 , G 8 1 , G 8 2 , G 9 : ゲーム画面  
 I M 6 : クエストクリア通知  
 I M 7 1 : ラッキーボックス (第 1 のアイテムボックス)  
 I M 7 2 : ゴールドボックス (第 2 のアイテムボックス)  
 I M 8 1 : アイテムボックスの一部が開錠された状態の画像  
 I M 8 2 : アイテムボックスの全てが開錠された状態の画像  
 I M 9 : 賞品アイテム一覧  
 S 1 ~ S 9 : ステップ

10

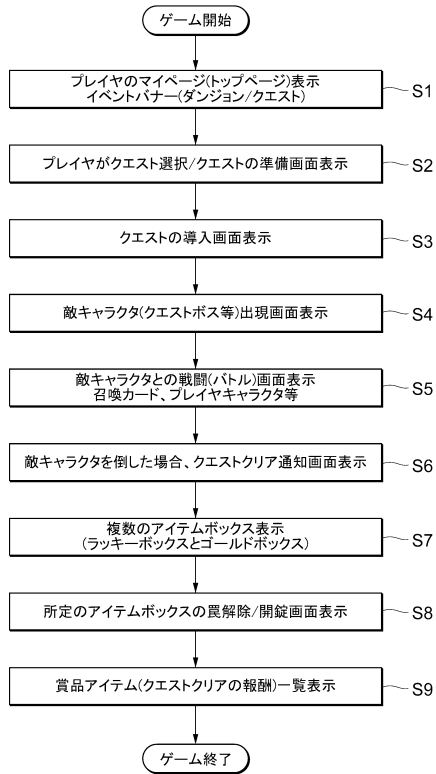
【図 1】



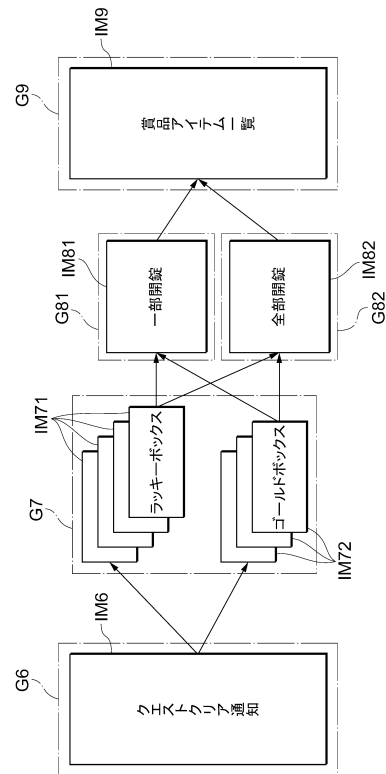
【図 2】



【図 3】



【図 4】



---

フロントページの続き

(72)発明者 渡辺 大典

東京都港区六本木6-10-1六本木ヒルズ森タワー グリー株式会社内

審査官 上田 泰

(56)参考文献 特開2011-255031(JP,A)

特開2002-219276(JP,A)

特開2007-195610(JP,A)

特許第5325315(JP,B2)

有限会社Miles Plus, ドラグナーズアリア 竜が眠るまで ザ・コンプリートガイド  
初版 DRAGONEER'S ARIA THE COMPLETE GUIDE, 株式会社メディアワークス 久木 敏行, 2  
007年10月20日, 第1版, PP.009

レイドダンジョン攻略 ゼーメル要塞編, FINAL FANTASY XIV Jackpot, 2013年 2月 2日, [online], 平成30年5月1日検索, URL, <http://web.archive.org/web/20130202091159/http://www.geocities.jp/ff14jackpot/zemel.html>

ドラゴンリーグX DRAGON LEAGUE X, アプリFan Vol. 6, 株式会社コスミック出版,  
2013年 1月 1日, 第6巻, PP.9-15

アンリミテッド: サガ 最速攻略本 FOR BEGINNERS, 日本, 株式会社デジキュー  
ブ, 2002年12月19日, 初版, 第39頁

青い宝箱(宝の地図), ドラゴンクエスト9攻略Wiki, 2010年 1月13日, [online]  
, 2017年2月9日検索, 2010年1月13日時点のウェブアーカイブ, URL, <http://web.archive.org/web/20100113035918/http://dragonquest9.com/610.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24, 13/00-13/98