(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2016 年 3 月 17 日(17.03.2016)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2016/038989 A1

(51) 国際特許分類:
G06Q 50/10 (2012.01) *G06Q 30/02* (2012.01)
A63F 13/69 (2014.01) *A63F 13/35* (2014.01)
A63F 13/75 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2015/068876

(22) 国際出願日: 2015 年 6 月 30 日(30.06.2015)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2014-186675 2014 年 9 月 12 日(12.09.2014) JP

(71) 出願人: 株式会社セガゲームス (KABUSHIKI KAISHA SEGA GAMES DOING BUSINESS AS SEGA GAMES CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田１丁目２番１２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 山口 翔太郎 (YAMAGUCHI, Shotaro); 〒1448531 東京都大田区羽田１丁目２番１２号 株式会社セガゲームス内 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

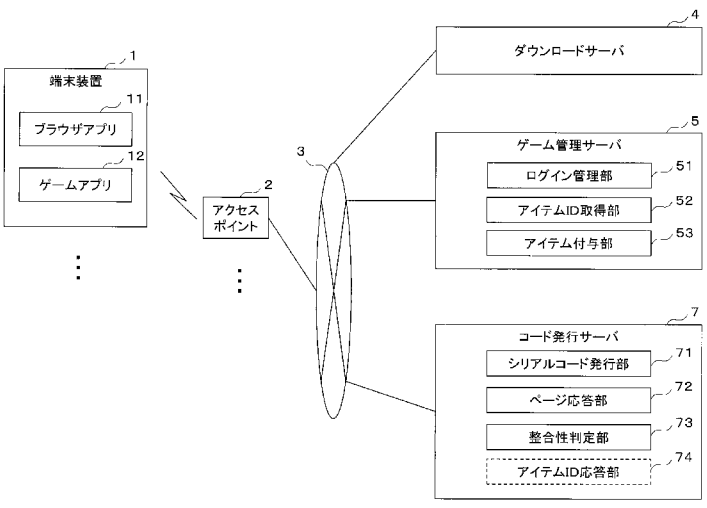
(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:
— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

WO 2016/038989 A1

(54) **Title**: SERVER DEVICE AND SERVER PROGRAM

(54) 発明の名称 : サーバ装置およびサーバプログラム



1 Terminal device
2 Access point
4 Download server
5 Game management server
7 Code publishing server
11 Browser application
12 Game application
51 Login management unit
52 Item ID acquisition unit
53 Item bestowing unit
71 Serial code publishing unit
72 Page response unit
73 Consistency determination unit
74 Item ID response unit

(57) **Abstract**: Provided is a framework with which rewards in accordance with target users are bestowed from uniformly distributed serial codes. A server device is equipped with: a publishing means that publishes serial codes; a determination means that, when a serial code that has been input to an application program is received, determines whether that serial code is a serial code that has been published by the publishing means, and then provides a response; and a response means that, when attribute information for a user using a serial code is received, responds with specific information of a reward associated in advance with the attribute information for that user.

(57) 要約: 一律に配布するシリアルコードからターゲットとなるユーザに応じたリワードを付与することのできるシリアルコードの管理の仕組を提供する。 シリアルコードを発行する発行手段と、アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行って応答する判定手段と、シリアルコードを使用するユーザの属性情報を受け付けた場合、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードの特定情報を応答する応答手段とを備える。

明　細　書

発明の名称 ： サーバ装置およびサーバプログラム

技術分野

[0001] 本発明はサーバ装置およびサーバプログラムに関する。

背景技術

[0002] 端末装置上で動作するゲームアプリ等のアプリケーションプログラムの利用を促進する一手法として、シリアルコードと呼ばれるものがある（例えば、特許文献１等を参照。）。

[0003] シリアルコードは、複数桁の英数文字列であり、当該シリアルコードの入力によりリワード（報酬）が得られる旨の説明文とともに、雑誌広告、ネットワーク広告、ＳＮＳ（Social Networking Service）投稿等を介して拡散される。シリアルコードを入手したユーザは、対応するアプリケーションプログラムを端末装置にダウンロードおよびインストールし、アプリケーションプログラムに対して直接または間接にシリアルコードを入力することで、シリアルコードに対応したリワードが付与される。例えば、ゲームアプリであれば、特殊なアイテムが付与されたり、能力値が増強されたりすることで、ゲーム進行が有利となり、ゲームアプリの利用を促進させることが期待される。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開２０１４－２１６３２号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 従来、シリアルコードの入力により付与されるリワードはシリアルコードに対して固定されていたため、キャンペーンの目的から本当にリワードを付与したいユーザに相応のリワードが付与できないという問題があった。例えば、ゲームアプリのプロモーションを行う際に、シリアルコードを使用する

ケースが多いが、この場合、新規ユーザを獲得したいという意図であっても、実際には既存ユーザが主にシリアルコードを使うことになり、意図した結果が得られない。また、ゲームアプリの利用が止まってしまった既存ユーザへの刺激策としてシリアルコードを使用する場合でも、意図したユーザの使用が保証されるとは限らない。

[0006] 本発明は上記の従来の問題点に鑑み提案されたものであり、その目的とするところは、一律に配布するシリアルコードから、ターゲットとなるユーザに応じたリワードを付与することのできるシリアルコードの管理の仕組を提供することにある。

課題を解決するための手段

[0007] 上記の課題を解決するため、本発明にあっては、シリアルコードを発行する発行手段と、アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行って応答する判定手段と、シリアルコードを使用するユーザの属性情報を受け付けた場合、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードの特定情報を応答する応答手段とを備える。

発明の効果

[0008] 本発明にあっては、一律に配布するシリアルコードからターゲットとなるユーザに応じたリワードを付与することのできるシリアルコードの管理の仕組を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の一実施形態にかかるシステムの構成例を示す図である。

[図2]端末装置のハードウェア構成例を示す図である。

[図3]各サーバのハードウェア構成例を示す図である。

[図4]実施形態の処理例を示すフローチャート（その１）である。

[図5]シリアルコード入力ページの画面例を示す図である。

[図6]アイテム獲得画面の画面例を示す図である。

[図7]実施形態の処理例を示すフローチャート（その２）である。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、本発明の好適な実施形態につき説明する。なお、ゲームアプリを対象とした例について説明するが、その他のアプリケーションプログラムについても同様に適用することができる。

[0011] ＜構成＞

図１は本発明の一実施形態にかかるシステムの構成例を示す図である。図１において、システムは、ユーザ（プレイヤ）が所持するスマートフォン、携帯電話、ＰＣ（Personal Computer）等の端末装置１、・・と、移動無線基地局やＷｉ－Ｆｉステーション等のアクセスポイント２と、インターネット等のネットワーク３と、各種のサーバ４、５、７とを備えている。

[0012] 端末装置１は、ブラウザアプリ１１とゲームアプリ１２とを備えている。ブラウザアプリ１１は、インターネットの標準プロトコルであるＨＴＴＰ（Hyper Text Transfer Protocol）等に従い、ＨＴＭＬ（Hyper Text Markup Language）等の言語で記述されたページデータの要求・取得・表示およびフォームデータの送受信を行う機能を有している。ゲームアプリ１２は、所定のゲームを実行する機能を有している。

[0013] ダウンロードサーバ４は、端末装置１からのアクセスに応じ、ゲームアプリ（１２）のダウンロードを行わせ、端末装置１内にゲームアプリ１２をインストールさせるものである。

[0014] ゲーム管理サーバ５は、端末装置１で実行されるゲームアプリ１２の管理を行う機能を有しており、ログイン管理部５１とアイテムＩＤ取得部５２とアイテム付与部５３とを備えている。ログイン管理部５１は、ゲームアプリ１２の使用開始時におけるユーザ登録およびログインの管理を行う。アイテムＩＤ取得部５２は、シリアルコードの使用時において、シリアルコードと、ユーザ属性（当該ユーザが所定レベル以下の初心者であるか否か等）に対応するリワードとしてのアイテムを特定するアイテムＩＤとをコード発行サーバ７から取得するか、コード発行サーバ７にはシリアルコードの整合性の確認のみを行ってもらい、自らアイテムＩＤを決定する。シリアルコードは

、コード発行サーバ７により発行され、雑誌等の紙媒体またはネットワーク上の広告等により配布される複数桁の英数文字列である。アイテムＩＤは、リワードとしてのアイテムを識別する情報である。アイテム付与部５３は、ゲームアプリ１２に対し、シリアルコードおよびユーザ属性に基づくリワードとしてのアイテムの付与を行う。

[0015] コード発行サーバ７は、シリアルコードの発行を管理する機能を有しており、シリアルコード発行部７１とページ応答部７２と整合性判定部７３とアイテムＩＤ応答部７４とを備えている。シリアルコード発行部７１は、キャンペーンＩＤに対応付けてシリアルコードを発行する。キャンペーンＩＤは、シリアルコードによるアイテム等のリワードの付与を行うキャンペーンを識別する情報である。ページ応答部７２は、シリアルコードを入力するページのページデータをリクエストに応じて応答する。整合性判定部７３は、ゲーム管理サーバ５からの要求に応じてシリアルコードの整合性を確認し、結果を応答する。アイテムＩＤ応答部７４は、ゲーム管理サーバ５からの要求に応じてシリアルコード、キャンペーンＩＤおよびユーザ属性に対応するアイテムＩＤを応答する。ゲーム管理サーバ５側でアイテムＩＤを決定する場合、アイテムＩＤ応答部７４は不要となる。

[0016] なお、ゲーム管理サーバ５、コード発行サーバ７は別の装置として図示してあるが、運営主体が同じ場合は同じサーバ装置としてもよい。

[0017] 図２は端末装置１のハードウェア構成例を示す図である。図２において、端末装置１は、電源システム１０１と、プロセッサ１０３、メモリコントローラ１０４、周辺インタフェース１０５を含むメインシステム１０２と、記憶部１０６とを備えている。また、端末装置１は、外部ポート１０７と、高周波回路１０８と、アンテナ１０９と、オーディオ回路１１０と、スピーカ１１１と、マイク１１２と、近接センサ１１３と、ＧＰＳ（Global Positioning System）回路１１４とを備えている。また、端末装置１は、ディスプレイコントローラ１１６、光学センサコントローラ１１７、入力コントローラ１１８を含むＩ／Ｏ（Input/Output）サブシステム１１５と、タッチ反応型

ディスプレイシステム１１９と、光学センサ１２０と、入力部１２１とを備えている。

[0018] 図３は各サーバ（ダウンロードサーバ４、ゲーム管理サーバ５、コード発行サーバ７）のハードウェア構成例を示す図である。図３において、各サーバは、システムバス４０１に接続されたＣＰＵ（Central Processing Unit）４０２、ＲＯＭ（Read Only Memory）４０３、ＲＡＭ（Random Access Memory）４０４、ＮＶＲＡＭ（Non-Volatile Random Access Memory）４０５を備えている。また、各サーバは、Ｉ／Ｆ（Interface）４０６と、Ｉ／Ｆ４０６に接続された、Ｉ／Ｏ（Input/Output Device）４０７、ＨＤＤ（Hard Disk Drive）４０８、ＮＩＣ（Network Interface Card）４０９と、Ｉ／Ｏ４０７に接続されたモニタ４１０、キーボード４１１、マウス４１２等を備えている。Ｉ／Ｏ４０７にはＣＤ／ＤＶＤ（Compact Disk/Digital Versatile Disk）ドライブ等を接続することもできる。

[0019] ＜動作＞

先ず、コード発行サーバ７のシリアルコード発行部７１により、キャンペーンＩＤに対応付けてシリアルコードが発行され、雑誌等の紙媒体またはネットワーク上の広告等により配布される。なお、シリアルコードは単一または複数の固定のものとしてもよいし、コード発行サーバ７にアクセスさせ、アクセスの都度に異なるシリアルコードを発行するようにしてもよい。

[0020] 図４は、配布されたシリアルコードを入手したユーザによるシリアルコードの入力からゲームアプリ１２におけるリワードとしてのアイテム付与までの処理を示している。

[0021] 図４において、端末装置１のユーザがコード発行サーバ７のシリアルコード入力ページの所定のアドレス（ＵＲＬ等）を指定すると（ステップＳ２０１）、ブラウザアプリ１１は、コード発行サーバ７に対してシリアルコード入力ページについてのページリクエストを送信する（ステップＳ２０２）。これを受け、コード発行サーバ７のページ応答部７２は、シリアルコード入力ページのページデータをレスポンスとして要求元の端末装置１のブラウザ

アプリ１１に送信する（ステップＳ２０３）。端末装置１のブラウザアプリ１１は、受信したシリアルコード入力ページをモニタ上に表示する（ステップＳ２０４）。

[0022] 図５はシリアルコード入力ページの画面例を示す図であり、シリアルコードを入力する入力欄８０９と、アイテムの受け取りを指示するボタン８１０とが表示されている。

[0023] 図４に戻り、端末装置１のユーザがシリアルコード入力ページの入力欄（図５の入力欄８０９）にシリアルコードを入力し、アイテムの受け取りを指示するボタン（図５のボタン８１０）をタップすると（ステップＳ２０５）、ブラウザアプリ１１は、ボタンに埋め込まれた記述に従い、対応するゲームアプリ１２の起動を試みる。ゲームアプリ１２の起動は、ＵＲＬスキーム等の記述により実現することができる。この際、ゲームアプリ１２が未インストールである場合、起動が行えないため、代替処理として、ダウンロードサーバ４にアクセスし（ステップＳ２０６）、プログラムおよびデータをダウンロードしてインストールを行い（ステップＳ２０７）、再びシリアルコード入力ページを表示した状態（ステップＳ２０４）に戻る。

[0024] アイテムの受け取りを指示するボタン（図５のボタン８１０）をタップ（ステップＳ２０５）した際にゲームアプリ１２がインストールされている場合、ブラウザアプリ１１は、キャンペーンＩＤとシリアルコードをパラメータとして、ゲームアプリ１２を起動する（ステップＳ２０８）。

[0025] 起動したゲームアプリ１２は、受け取ったキャンペーンＩＤとシリアルコードを内部的に保持し（ステップＳ２０９）、ゲームアプリ１２内に予め設定されているアドレス（ＵＲＬ等）に基づいてゲーム管理サーバ５にアクセスする（ステップＳ２１０）。この際、ブラウザアプリ１１から引き渡されて内部的に保持しているキャンペーンＩＤとシリアルコードと、ログイン情報（ユーザＩＤ、パスワード等）を伴う。なお、ゲーム管理サーバ５にアクセスするためのＵＲＬは、シリアルコード入力ページに予め含めておくようにしてもよい。また、ゲームアプリ１２が最初の使用等である場合にログイ

ン情報が存在しない場合があるが、その場合はゲーム管理サーバ５からログイン情報の入力が求められる。

[0026] アクセスを受けたゲーム管理サーバ５のログイン管理部５１は、ログイン情報に基づいてユーザを認証し（ステップＳ２１１）、正常に認証すると、アイテムＩＤ取得部５２は、ユーザ属性を判定する（ステップＳ２１２）。例えば、所定レベル以下のユーザを初心者、それを超えるユーザを非初心者に分け、異なるアイテム（リワード）を付与する場合、当該ユーザのゲーム履歴情報を参照して判定を行い、初心者であるか非初心者であるかを示すユーザ属性情報を生成する。そして、アイテムＩＤ取得部５２は、キャンペーンＩＤとシリアルコードとユーザ属性情報を伴ってコード発行サーバ７に対してリクエストを送信する（ステップＳ２１３）。

[0027] これを受け、コード発行サーバ７の整合性判定部７３は、キャンペーンＩＤとの対応を考慮し、所定の規則に沿って生成されたシリアルコードであるか、または、内部に保存してある生成済みのシリアルコードに一致するものがあるか否かにより整合性の確認を行い（ステップＳ２１４）、存在すれば、ユーザ属性情報に対応付けられたアイテムＩＤを取得し（ステップＳ２１５）、ゲーム管理サーバ５に送信する（ステップＳ２１６）。例えば、ユーザ属性情報の「初心者」にアイテムＩＤ「Ａ」が対応付けられており、「非初心者」にアイテムＩＤ「Ｂ」が対応付けられている場合、整合性が確認された場合、確認ＯＫの旨と対応するアイテムＩＤ（ＡかＢ）を応答する。

[0028] これを受け、ゲーム管理サーバ５は、予め内部的に対応付けられたアイテムＩＤとアイテムデータの対応付けに従い、アイテムデータを端末装置１のゲームアプリ１２に送信する（ステップＳ２１７）。

[0029] 端末装置１のゲームアプリ１２は、受信したアイテムデータに基づいてアイテムを使用可能な状態とし（ステップＳ２１８）、アイテムが獲得された旨の表示を行う（ステップＳ２１９）。図６はアイテム獲得画面の画面例を示す図であり、「〇〇を獲得しました！」といった表示８１４が表示されている。なお、リワードとしてのアイテムが反映されたことの報知は音声等で

行なってもよい。

[0030] なお、図４では、ゲームアプリ１２の中でシリアルコードの入力を行わず、他のページにおいてシリアルコードを入力してゲームアプリ１２を起動し、その際にシリアルコード等を引き渡すようにした例について説明した。これは、ゲームアプリの流通環境によっては、ゲームアプリ内でユーザがコード等を入力することにより新しい機能やコンテンツをアンロック（ロック解除）したり追加したりするゲームアプリが政策的かつ人為的に禁止される場合があり、そのような環境に対処するためである。従って、そのような環境ではなく、直接にゲームアプリ１２にシリアルコードを入力できる場合には、ゲームアプリ１２に直接にシリアルコードを入力するようにしてもよい。

[0031] 次に、図７は配布されたシリアルコードを入手したユーザによるシリアルコードの入力からゲームアプリ１２におけるリワードとしてのアイテム付与までの他の処理を示している。図７では、図４とは異なり、コード発行サーバ７ではアイテムＩＤの取得を行わず、ゲーム管理サーバ５側でアイテムＩＤを決定している。

[0032] 図７において、端末装置１のユーザがコード発行サーバ７のシリアルコード入力ページの所定のアドレス（ＵＲＬ等）を指定すると（ステップＳ３０１）、ブラウザアプリ１１は、コード発行サーバ７に対してシリアルコード入力ページについてのページリクエストを送信する（ステップＳ３０２）。これを受け、コード発行サーバ７のページ応答部７２は、シリアルコード入力ページのページデータをレスポンスとして要求元の端末装置１のブラウザアプリ１１に送信する（ステップＳ３０３）。端末装置１のブラウザアプリ１１は、受信したシリアルコード入力ページをモニタ上に表示する（ステップＳ３０４）。シリアルコード入力ページは図５に示したのと同様である。

[0033] 図７に戻り、端末装置１のユーザがシリアルコード入力ページの入力欄（図５の入力欄８０９）にシリアルコードを入力し、アイテムの受け取りを指示するボタン（図５のボタン８１０）をタップすると（ステップＳ３０５）、ブラウザアプリ１１は、ボタンに埋め込まれた記述に従い、対応するゲー

ムアプリ１２の起動を試みる。ゲームアプリ１２の起動は、ＵＲＬスキーム等の記述により実現することができる。この際、ゲームアプリ１２が未インストールである場合、起動が行えないため、代替処理として、ダウンロードサーバ４にアクセスし（ステップＳ３０６）、プログラムおよびデータをダウンロードしてインストールを行い（ステップＳ３０７）、再びシリアルコード入力ページを表示した状態（ステップＳ３０４）に戻る。

[0034] アイテムの受け取りを指示するボタン（図５のボタン８１０）をタップ（ステップＳ３０５）した際にゲームアプリ１２がインストールされている場合、ブラウザアプリ１１は、キャンペーンＩＤとシリアルコードをパラメータとして、ゲームアプリ１２を起動する（ステップＳ３０８）。

[0035] 起動したゲームアプリ１２は、受け取ったキャンペーンＩＤとシリアルコードを内部的に保持し（ステップＳ３０９）、ゲームアプリ１２内に予め設定されているアドレス（ＵＲＬ等）に基づいてゲーム管理サーバ５にアクセスする（ステップＳ３１０）。この際、ブラウザアプリ１１から引き渡されて内部的に保持しているキャンペーンＩＤとシリアルコードと、ログイン情報（ユーザＩＤ、パスワード等）を伴う。なお、ゲーム管理サーバ５にアクセスするためのＵＲＬは、シリアルコード入力ページに予め含めておくようにしてもよい。また、ゲームアプリ１２が最初の使用等である場合にログイン情報が存在しない場合があるが、その場合はゲーム管理サーバ５からログイン情報の入力が求められる。

[0036] アクセスを受けたゲーム管理サーバ５のログイン管理部５１は、ログイン情報に基づいてユーザを認証し（ステップＳ３１１）、正常に認証すると、アイテムＩＤ取得部５２は、キャンペーンＩＤとシリアルコードを伴ってコード発行サーバ７に対してリクエストを送信する（ステップＳ３１２）。

[0037] これを受け、コード発行サーバ７の整合性判定部７３は、キャンペーンＩＤとの対応を考慮し、所定の規則に沿って生成されたシリアルコードであるか、または、内部に保存してある生成済みのシリアルコードに一致するものがあるか否かにより整合性の確認を行い（ステップＳ３１３）、存在すれば

、整合ＯＫの旨を応答する（ステップＳ３１４）。

[0038] これを受け、ゲーム管理サーバ５のアイテムＩＤ取得部５２は、ユーザ属性を判定しアイテムＩＤを決定する（ステップＳ３１５）。例えば、所定レベル以下のユーザを初心者、それを超えるユーザを非初心者に分け、異なるアイテム（リワード）を付与する場合、当該ユーザのゲーム履歴情報を参照して判定を行い、初心者であるか非初心者であるかを示すユーザ属性情報を生成し、ユーザ属性情報に対応付けられたアイテムＩＤを取得する。例えば、ユーザ属性情報の「初心者」にアイテムＩＤ「Ａ」が対応付けられており、「非初心者」にアイテムＩＤ「Ｂ」が対応付けられている場合、アイテムＩＤとして「Ａ」か「Ｂ」を取得する。

[0039] そして、ゲーム管理サーバ５は、予め内部的に対応付けられたアイテムＩＤとアイテムデータの対応付けに従い、アイテムデータを端末装置１のゲームアプリ１２に送信する（ステップＳ３１６）。

[0040] 端末装置１のゲームアプリ１２は、受信したアイテムデータに基づいてアイテムを使用可能な状態とし（ステップＳ３１７）、アイテムが獲得された旨の表示を行う（ステップＳ３１７）。アイテム獲得画面は図６に示したのと同様である。

[0041] ＜総括＞

以上説明したように、本実施形態によれば、一律に配布するシリアルコードからターゲットとなるユーザに応じたリワードを付与することのできるシリアルコードの管理の仕組を提供することができる。

[0042] なお、ユーザ属性情報として初心者と非初心者について例示したが、これらに限定されるものではない。例えば、ゲームアプリにおいて、どのステージに到達しているかによって分けることもできるし、どれだけの期間にわたってゲームプレイをしているかによって分けることもできるし、どれだけの課金がされているかによって分けることもできる。

[0043] また、ユーザに対し、ユーザ属性情報毎に、どのようなリワードが付与されるのかを確認できる画面を設けてもよい。例えば、ユーザが現在、２ステ

ージ目にいるときに、２ステージ目のリワードよりも３ステージ目のリワードの方がそのユーザにとって魅力的だった場合、３ステージ目まで進めてからシリアルコードを入力するという自由度を与えることができる。これにより、ゲームの継続的プレイや課金を促すことができる。

[0044] また、ユーザがゲームで使用するキャラクタやアイテムの属性をユーザ属性情報とし、これに基づいてアイテムもしくはアイテムＩＤを決定するようにしてもよい。例えば、キャラクタであれば戦士や魔法使い等の設定された職業に対応したアイテムＩＤを決定し、アイテムであれば、所有している武器や防具等のオプションパーツの種類に対応したアイテムＩＤを決定する。なお、ユーザが複数種類のキャラクタやアイテムを所有していたとしても、ユーザが複数種類所有しているキャラクタやアイテムの中からユーザがゲーム（クエストやバトル）で使用するものとして選択されているものを対象とすることで、ユーザの現在の設定情報（ユーザ属性情報）に応じたアイテム（リワード）を付与することができる。

[0045] 以上、本発明の好適な実施の形態により本発明を説明した。ここでは特定の具体例を示して本発明を説明したが、特許請求の範囲に定義された本発明の広範な趣旨および範囲から逸脱することなく、これら具体例に様々な修正および変更を加えることができることは明らかである。すなわち、具体例の詳細および添付の図面により本発明が限定されるものと解釈してはならない。

符号の説明

[0046]

１	端末装置
１１	ブラウザアプリ
１２	ゲームアプリ
２	アクセスポイント
３	ネットワーク
４	ダウンロードサーバ
５	ゲーム管理サーバ

５１　ログイン管理部

５２　アイテムＩＤ取得部

５３　アイテム付与部

７　コード発行サーバ

７１　シリアルコード発行部

７２　ページ応答部

７３　整合性判定部

７４　アイテムＩＤ応答部

請求の範囲

[請求項1] シリアルコードを発行する発行手段と、

アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行って応答する判定手段と、

シリアルコードを使用するユーザの属性情報を受け付けた場合、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードの特定情報を応答する応答手段と

を備えたことを特徴とするサーバ装置。

[請求項2] アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードが正規のシリアルコードであるか否かを発行元サーバに対して確認する確認手段と、

正規のシリアルコードであると確認された場合に、当該シリアルコードを使用するユーザの属性情報に基づき、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードを付与する付与手段と

を備えたことを特徴とするサーバ装置。

[請求項3] シリアルコードを発行する発行手段と、

アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行う判定手段と、

前記発行手段が発行したシリアルコードであると判定された場合、当該シリアルコードを使用するユーザの属性情報に基づき、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードを付与する付与手段と

を備えたことを特徴とするサーバ装置。

[請求項4] 請求項１乃至３のいずれか一項に記載のサーバ装置において、

前記シリアルコードは、キャンペーンを識別するキャンペーンＩＤに対応付けて発行される

ことを特徴とするサーバ装置。

[請求項5] サーバ装置を構成するコンピュータを、

シリアルコードを発行する発行手段、

アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行って応答する判定手段、

シリアルコードを使用するユーザの属性情報を受け付けた場合、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードの特定情報を応答する応答手段

として機能させるサーバプログラム。

[請求項6] サーバ装置を構成するコンピュータを、

アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードが正規のシリアルコードであるか否かを発行元サーバに対して確認する確認手段、

正規のシリアルコードであると確認された場合に、当該シリアルコードを使用するユーザの属性情報に基づき、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードを付与する付与手段

として機能させるサーバプログラム。

[請求項7] サーバ装置を構成するコンピュータを、

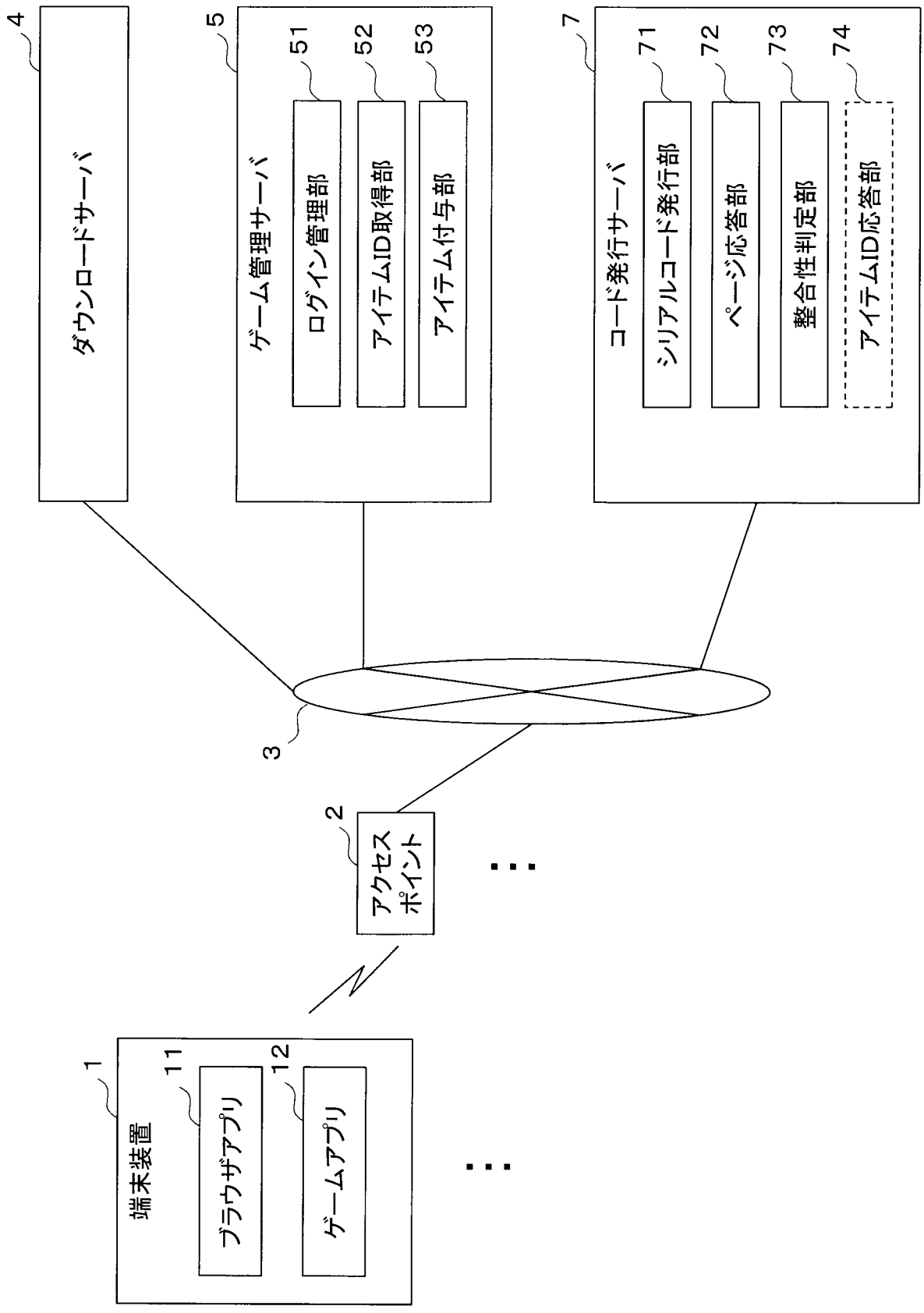
シリアルコードを発行する発行手段、

アプリケーションプログラムに入力されたシリアルコードを受け付けた場合、当該シリアルコードが前記発行手段により発行したシリアルコードであるか否かの判定を行う判定手段、

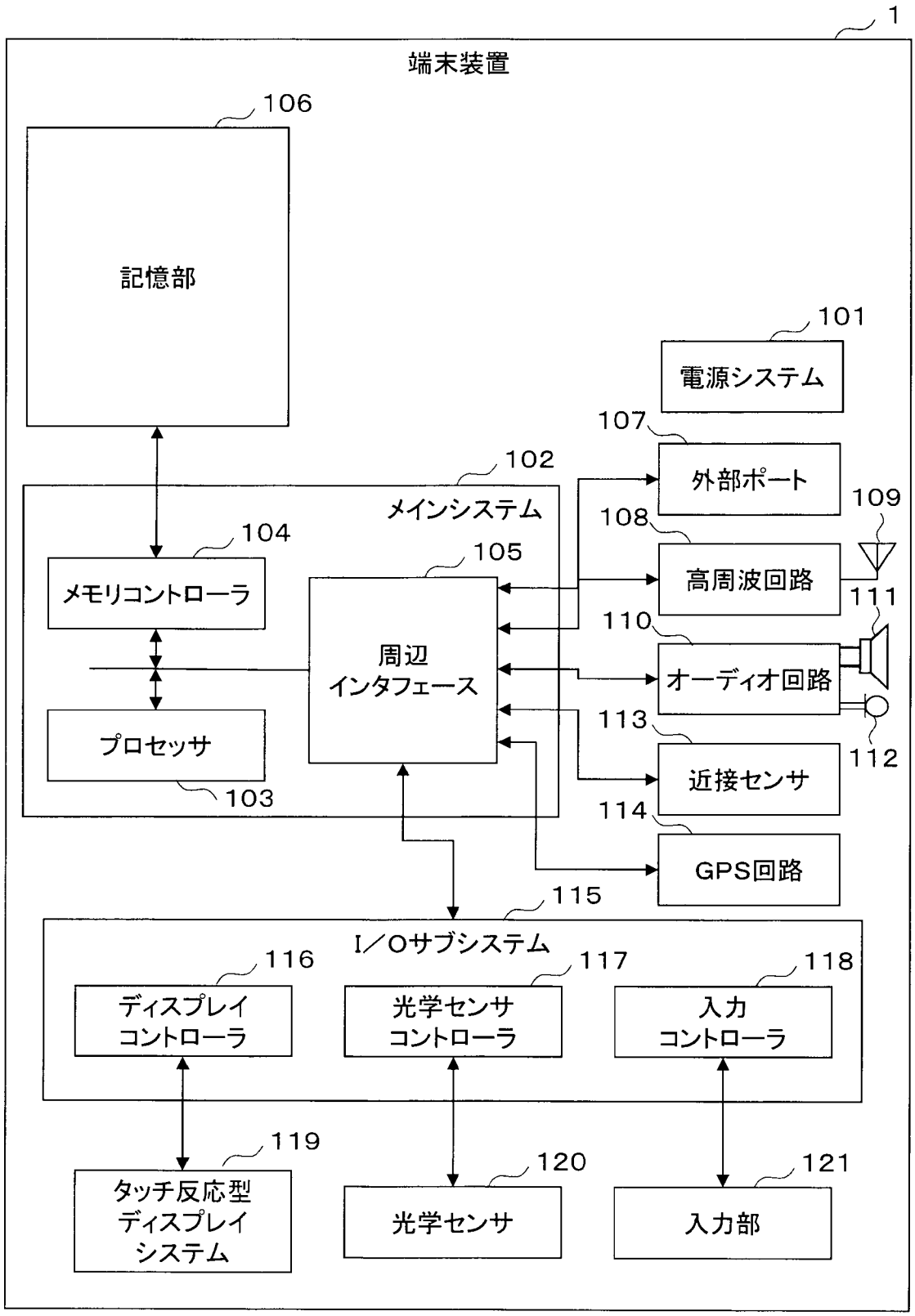
前記発行手段が発行したシリアルコードであると判定された場合、当該シリアルコードを使用するユーザの属性情報に基づき、当該ユーザの属性情報に予め対応付けられたリワードを付与する付与手段

として機能させるサーバプログラム。

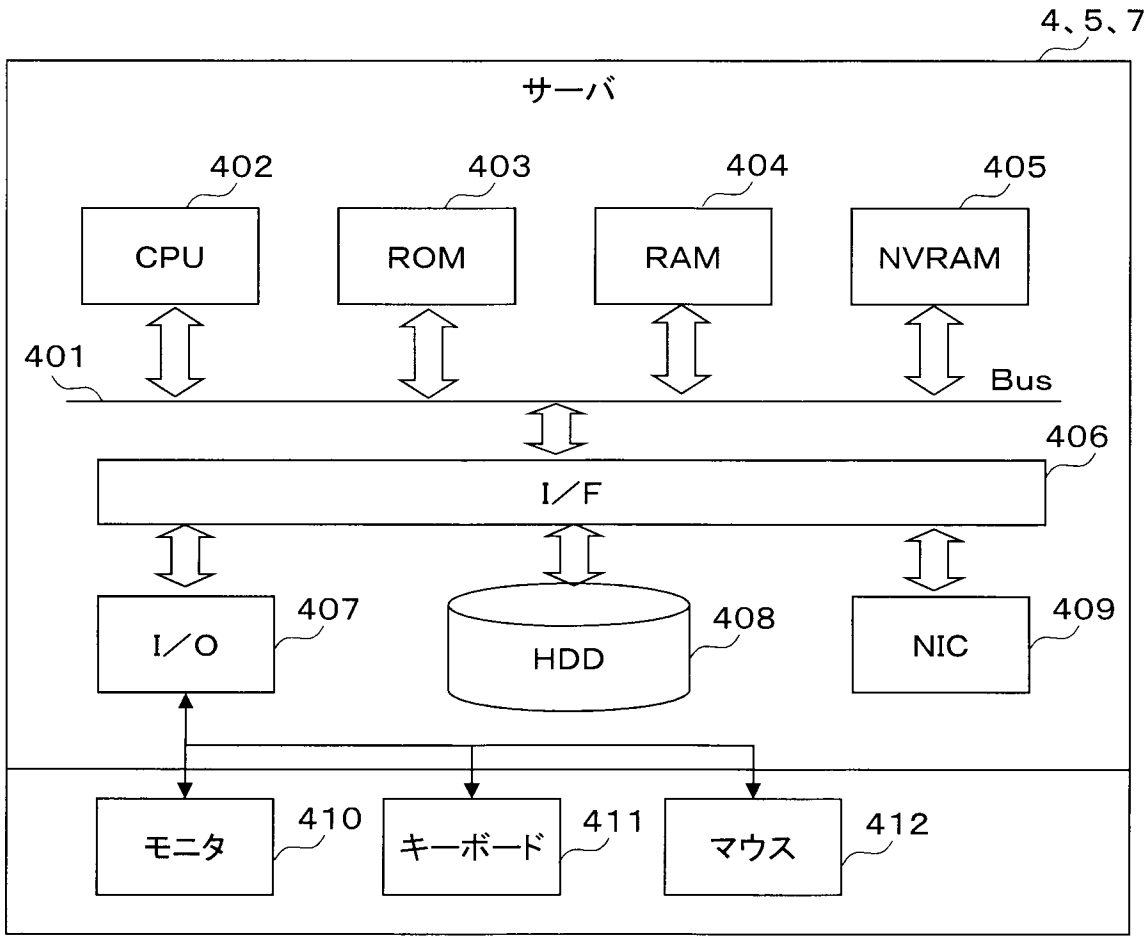
[図1]


4
ダウンロードサーバ
5
ゲーム管理サーバ
51
ログイン管理部
52
アイテムID取得部
53
アイテム付与部
7
コード発行サーバ
71
シリアルコード発行部
72
ページ応答部
73
整合性判定部
74
アイテムID応答部
3
2
アクセスポイント
1
端末装置
11
ブラウザアプリ
12
ゲームアプリ

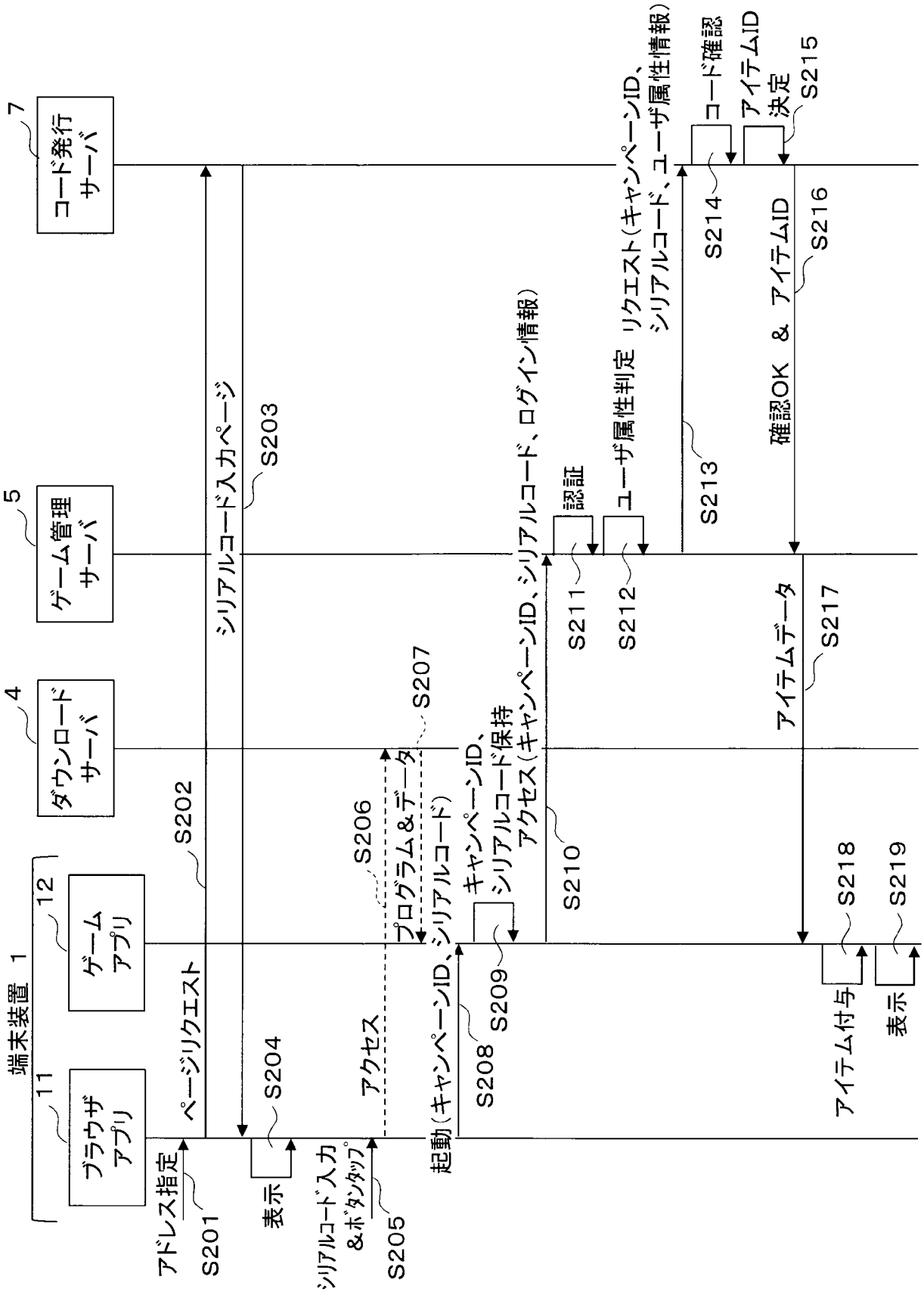
[図2]


1
端末装置
106
記憶部
101
電源システム
107
外部ポート
109
108
高周波回路
111
102
メインシステム
104
メモリコントローラ
105
周辺
インタフェース
110
オーディオ回路
112
プロセッサ
103
113
近接センサ
114
GPS回路
115
I／Oサブシステム
116
ディスプレイ
コントローラ
117
光学センサ
コントローラ
118
入力
コントローラ
119
タッチ反応型
ディスプレイ
システム
120
光学センサ
121
入力部

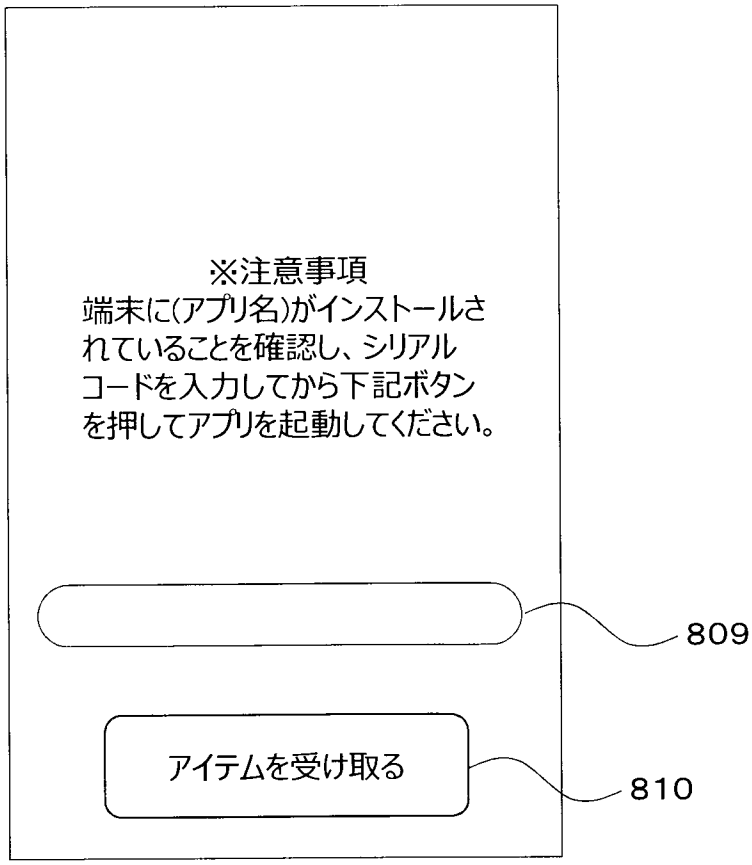
[図3]


4、5、7
サーバ
402
CPU
403
ROM
404
RAM
405
NVRAM
401
Bus
406
I／F
407
I／O
408
HDD
409
NIC
410
モニタ
411
キーボード
412
マウス

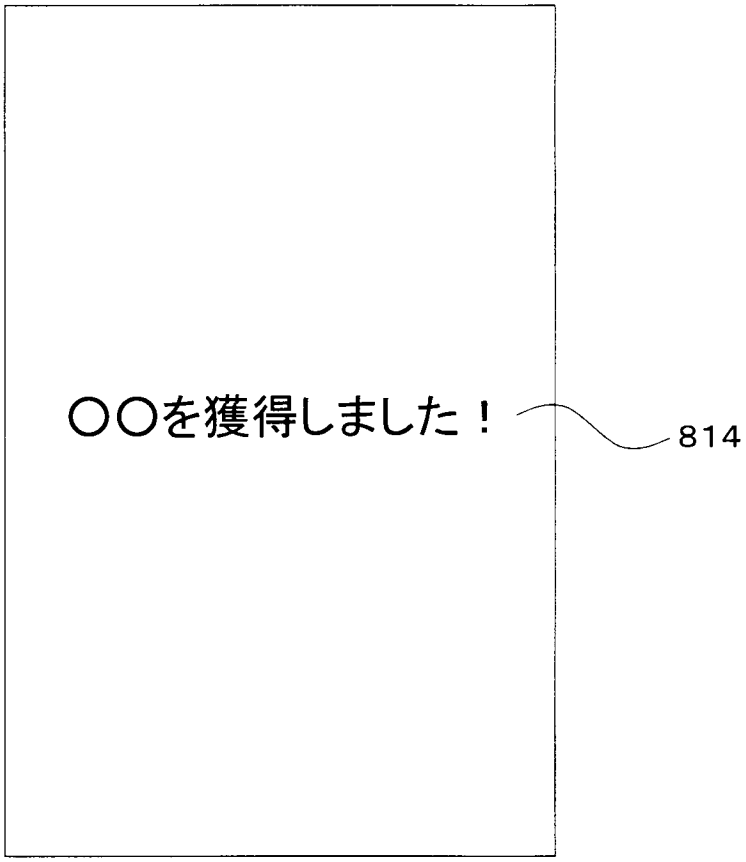
[図4]


端末装置 1
11
ブラウザアプリ
12
ゲームアプリ
4
ダウンロードサーバ
5
ゲーム管理サーバ
7
コード発行サーバ
アドレス指定
S201
ページリクエスト
S202
シリアルコード入力ページ
S203
表示
S204
シリアルコード入力&ボタンタップ
S205
アクセス
S206
プログラム&データ
S207
起動(キャンペーンID、シリアルコード)
S208
キャンペーンID、シリアルコード保持
S209
アクセス(キャンペーンID、シリアルコード、ログイン情報)
S210
認証
S211
ユーザ属性判定
S212
リクエスト(キャンペーンID、シリアルコード、ユーザ属性情報)
S213
コード確認
S214
アイテムID決定
S215
確認OK & アイテムID
S216
アイテムデータ
S217
アイテム付与
S218
表示
S219

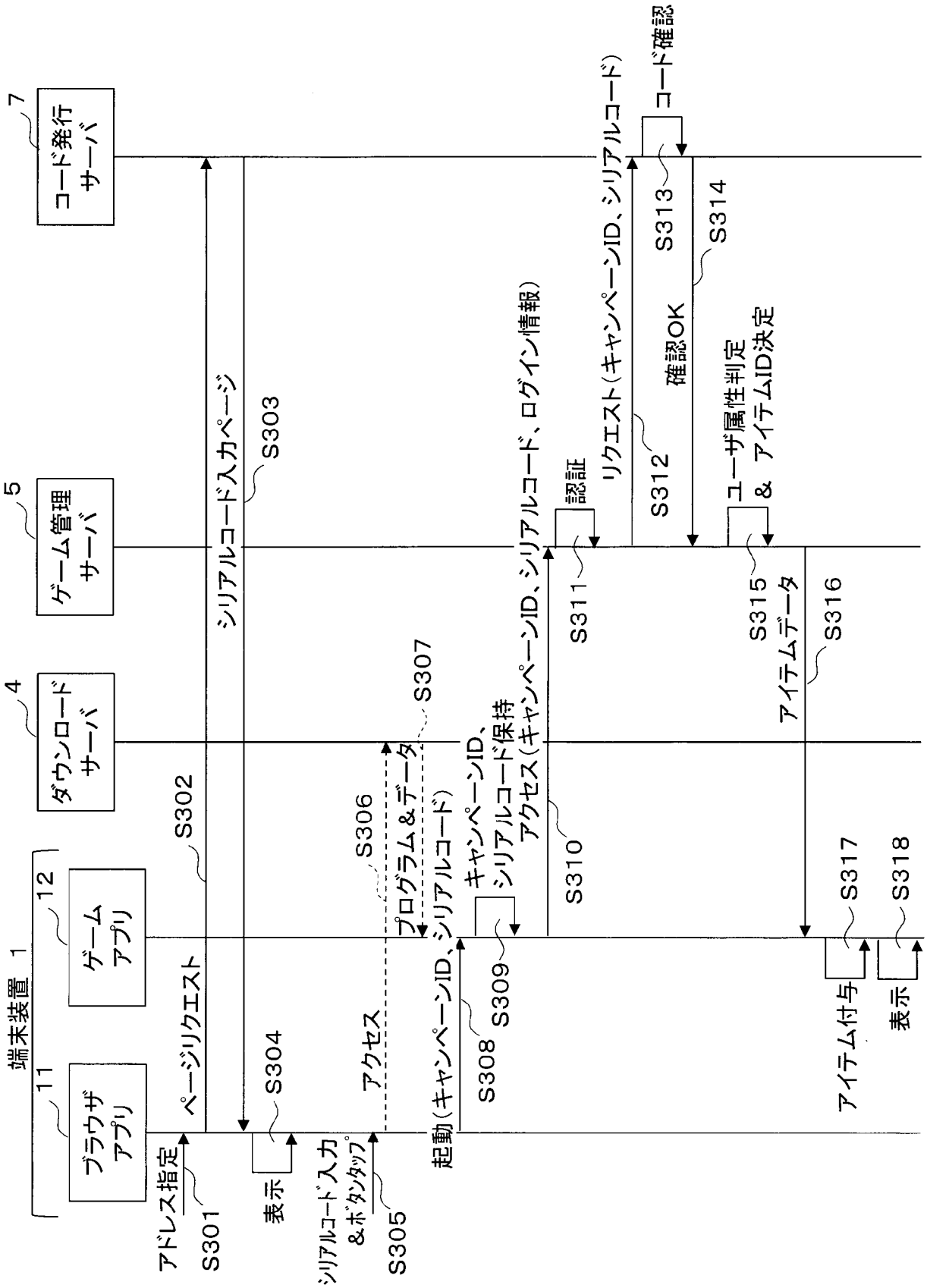
[図5]


※注意事項
端末に(アプリ名)がインストールされていることを確認し、シリアルコードを入力してから下記ボタンを押してアプリを起動してください。
809
アイテムを受け取る
810

[図6]



[図7]


端末装置 1
11
ブラウザアプリ
12
ゲームアプリ
4
ダウンロードサーバ
5
ゲーム管理サーバ
7
コード発行サーバ
アドレス指定
S301
ページリクエスト
S302
シリアルコード入力ページ
S303
表示
S304
シリアルコード入力&ボタンタップ
S305
アクセス
S306
プログラム&データ
S307
起動(キャンペーンID、シリアルコード)
S308
キャンペーンID、シリアルコード保持
S309
アクセス(キャンペーンID、シリアルコード、ログイン情報)
S310
認証
S311
リクエスト(キャンペーンID、シリアルコード)
S312
コード確認
S313
確認OK
S314
ユーザ属性判定&アイテムID決定
S315
アイテムデータ
S316
アイテム付与
S317
表示
S318

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2015/068876

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
G06Q50/10(2012.01)i, *A63F13/69*(2014.01)i, *A63F13/75*(2014.01)i, *G06Q30/02*(2012.01)i, *A63F13/35*(2014.01)n

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
G06Q50/10, A63F13/69, A63F13/75, G06Q30/02, A63F13/35

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2015
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2015	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2015

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2013-210931 A (Namco Bandai Games Inc.), 10 October 2013 (10.10.2013), paragraphs [0111] to [0115], [0173] to [0180], [0186] to [0213] (Family: none)	1-7
Y	JP 2012-141659 A (Yahoo Japan Corp.), 26 July 2012 (26.07.2012), paragraph [0054] (Family: none)	1-7
Y	JP 2002-24476 A (Util Inc.), 25 January 2002 (25.01.2002), paragraph [0024] (Family: none)	1-7

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
21 July 2015 (21.07.15)	28 July 2015 (28.07.15)

Name and mailing address of the ISA/	Authorized officer
Japan Patent Office 3-4-3,Kasumigaseki,Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915,Japan	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2015/068876

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-73880 A (Kiku-Masamune Sake Brewing Co., Ltd.), 12 March 2002 (12.03.2002), paragraph [0035] (Family: none)	1-7
Y	JP 2013-208364 A (Namco Bandai Games Inc.), 10 October 2013 (10.10.2013), paragraphs [0106] to [0143] (Family: none)	1-7
X Y	JP 2001-175761 A (Mediaseek Inc.), 29 June 2001 (29.06.2001), paragraphs [0033], [0042], [0045] to [0051] (Family: none)	1-3,5-7 4
Y	JP 2008-262313 A (Dainippon Printing Co., Ltd.), 30 October 2008 (30.10.2008), paragraph [0034] (Family: none)	4
Y	JP 2006-301866 A (Brainpad Inc.), 02 November 2006 (02.11.2006), paragraph [0038] (Family: none)	4
Y	JP 2007-299133 A (Toppan Printing Co., Ltd.), 15 November 2007 (15.11.2007), paragraph [0038] (Family: none)	4

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１５／０６８８７６

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　G06Q50/10(2012.01)i, A63F13/69(2014.01)i, A63F13/75(2014.01)i, G06Q30/02(2012.01)i, A63F13/35(2014.01)n

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　G06Q50/10, A63F13/69, A63F13/75, G06Q30/02, A63F13/35

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１５年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１５年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１５年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y	JP 2013-210931 A（株式会社バンダイナムコゲームス）2013.10.10, 段落［0111］～［0115］、［0173］～［0180］、［0186］～［0213］（ファミリーなし）	1-7
Y	JP 2012-141659 A（ヤフー株式会社）2012.07.26, 段落［0054］（ファミリーなし）	1-7
Y	JP 2002-24476 A（株式会社ユーティル）2002.01.25, 段落［0024］（ファミリーなし）	1-7

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー
「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
２１．０７．２０１５	２８．０７．２０１５

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　５Ｌ　３７８７
佐藤　裕子
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３５６２

C（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y	JP 2002-73880 A（菊正宗酒造株式会社）2002.03.12，段落［0035］（ファミリーなし）	1-7
Y	JP 2013-208364 A（株式会社バンダイナムコゲームス）2013.10.10，[0106]～[0143]（ファミリーなし）	1-7
X	JP 2001-175761 A（株式会社メディアシーク）2001.06.29，段落	1-3,5-7
Y	[0033]、[0042]、[0045]～[0051]（ファミリーなし）	4
Y	JP 2008-262313 A（大日本印刷株式会社）2008.10.30，段落[0034]（ファミリーなし）	4
Y	JP 2006-301866 A（株式会社ブレインパッド）2006.11.02，段落[0038]（ファミリーなし）	4
Y	JP 2007-299133 A（凸版印刷株式会社）2007.11.15，段落[0038]（ファミリーなし）	4