

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6417308号
(P6417308)

(45) 発行日 平成30年11月7日(2018.11.7)

(24) 登録日 平成30年10月12日(2018.10.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/35

G 0 6 Q 20/06 (2012.01)

G 0 6 Q 20/06

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

請求項の数 20 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2015-200431 (P2015-200431)

(22) 出願日 平成27年10月8日(2015.10.8)

(65) 公開番号 特開2017-70579 (P2017-70579A)

(43) 公開日 平成29年4月13日(2017.4.13)

審査請求日 平成29年6月2日(2017.6.2)

特許法第30条第2項適用 平成27年4月8日に、任天堂株式会社のホームページ (<http://www.nintendo.co.jp/3ds/eshop/kcfa/>) にて公開

特許法第30条第2項適用 平成27年4月8日に、株式会社ポケモンのホームページ (<http://www.pokemon.co.jp/ex/m-scramble/enjoy/O6.html>) にて公開

(73) 特許権者 000233778

任天堂株式会社

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

(74) 代理人 100114557

弁理士 河野 英仁

(74) 代理人 100078868

弁理士 河野 登夫

(74) 代理人 100130269

弁理士 石原 盛規

(73) 特許権者 598078218

有限会社アンブレラ

東京都渋谷区神泉町5-2

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム装置、サーバ装置、情報処理プログラム及びアイテム購入制限方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介した通信を行う通信部を有するゲーム装置と、前記ネットワークを介して前記ゲーム装置との間で通信を行う通信部を有するサーバ装置とを備えるゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信部を有し、

前記サーバ装置は、

前記購入要求送信部が送信した前記購入要求を受信する購入要求受信部と、

前記購入要求受信部が受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与部と

を有し、

前記ゲーム装置を用いて前記ゲームを行うユーザに対して、前記第1アイテムの購入の累積数に上限を設けてあり、

前記サーバ装置は、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部を有し、

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である、ゲームシステム。

【請求項2】

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲームのプレイを快適化する権利で

10

20

ある、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく、継続的に前記第 1 アイテムを取得する権利である、請求項 1 又は請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲームにおいて所定の条件を満たすことにより、購入することなく前記第 1 アイテムを取得する権利である、請求項 1 乃至請求項 3 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記第 1 アイテムは、前記ゲーム内で使用できる仮想通貨であり、

10

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲーム内で前記仮想通貨を使用する際の消費量を低減できる権利である、請求項 1 乃至請求項 4 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記サーバ装置は、前記第 1 アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ユーザに対して前記ゲーム内にて使用するための第 2 アイテムを付与する第 2 アイテム付与部を有し、

前記第 1 アイテム付与部は、前記ゲーム内にて前記第 2 アイテムが使用された場合に、前記第 1 アイテムを付与する、請求項 1 乃至請求項 5 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

20

【請求項 7】

前記第 2 アイテムは、前記ゲーム内で使用しても所持数が減少しないアイテムである、請求項 6 に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記ゲーム装置は、

前記第 2 アイテム付与部に付与された前記第 2 アイテムを表示部に表示する表示処理部と、

前記表示処理部が表示した前記第 2 アイテムを使用する操作を受け付ける受付部とを有し、

前記第 1 アイテム付与部は、前記受付部が前記第 2 アイテムを使用する操作を受け付けた場合に、前記第 1 アイテムを付与する、請求項 6 又は請求項 7 に記載のゲームシステム。

30

【請求項 9】

前記ゲーム装置は、前記上限に応じて、購入可能な前記第 1 アイテムの数を表示する処理を行う表示処理部を有する、請求項 1 乃至請求項 8 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記サーバ装置は、前記第 1 アイテムの同時購入数が多いほど単価を低減させる価格調整部を有する、請求項 1 乃至請求項 9 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 11】

40

前記第 1 アイテムは、購入することなく、前記ゲーム内において取得し得るアイテムである、請求項 1 乃至請求項 10 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 12】

前記第 1 アイテムは、前記ゲーム内で使用することにより所持数が減少するアイテムである、請求項 1 乃至請求項 11 のいずれか 1 つに記載のゲームシステム。

【請求項 13】

前記第 1 アイテムは、前記ゲーム内で使用できる仮想通貨である、請求項 12 に記載のゲームシステム。

【請求項 14】

前記サーバ装置は、

50

前記第1アイテムの購入の累積数を前記ユーザ毎に記憶する記憶部と、
前記記憶部に記憶した累積数及び前記上限に応じて、前記第1アイテムの購入を制限する制限部と

を有する、請求項1乃至請求項13のいずれか1つに記載のゲームシステム。

【請求項15】

前記ゲーム装置は、
前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、
前記記憶部に記憶した累積数及び前記上限に応じて、前記第1アイテムの購入を制限する制限部と

を有する、請求項1乃至請求項13のいずれか1つに記載のゲームシステム。

10

【請求項16】

ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部と、ネットワークを介してサーバ装置との通信を行う通信部とを備えるゲーム装置であって、

前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信部と、

前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、
前記記憶部に記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限部と、

前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部と

20

を備え、

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である、ゲーム装置。

【請求項17】

ネットワークを介してゲーム装置との間で通信を行う通信部を備えるサーバ装置であって、

前記通信部による前記ゲーム装置との通信を行い、前記ゲーム装置が送信したゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を受信する購入要求受信部と、

前記購入要求受信部が受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与部と、

30

前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、
前記記憶部に記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限部と、

前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ゲーム装置のユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部と

を備え、

前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である、サーバ装置。

【請求項18】

ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介してサーバ装置との通信を行う通信部を有するゲーム装置を、

40

前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信手段と、

前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する処理を行う記憶処理手段と、
前記記憶処理手段が記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限手段と、

前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与手段

として動作させ、

前記権利付与手段が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを

50

取得する権利である、情報処理プログラム。

【請求項 19】

ネットワークを介してゲーム装置との間で通信を行う通信部を備えるサーバ装置を、
前記通信部による前記ゲーム装置との通信を行い、前記ゲーム装置が送信したゲーム内
にて使用するための第 1 アイテムの購入要求を受信する購入要求受信手段と、

前記購入要求受信手段が受信した前記購入要求に応じて前記第 1 アイテムを付与する第
1 アイテム付与手段と、

前記第 1 アイテムの購入の累積数を記憶する処理を行う記憶処理手段と、

前記記憶処理手段が記憶した累積数に応じて、前記第 1 アイテムの購入を所定の上限に
制限する制限手段と、

前記第 1 アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ゲーム装置のユーザ
に対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与手段

として動作させ、

前記権利付与手段が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第 1 アイテムを
取得する権利である、情報処理プログラム。

【請求項 20】

ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介した通信を行う通信部
を有するゲーム装置が、前記ゲーム内にて使用するための第 1 アイテムの購入要求を前記
通信部による通信にてサーバ装置へ送信する購入要求送信ステップと、

前記サーバ装置が、前記購入要求送信ステップにて送信された前記購入要求を受信する
購入要求受信ステップと、

前記サーバ装置が、前記購入要求受信ステップにて受信した前記購入要求に応じて前記
第 1 アイテムを付与する第 1 アイテム付与ステップと

を含み、

前記ゲーム装置を用いて前記ゲームを行うユーザに対して、前記第 1 アイテムの購入の
累積数に上限を設け、

前記サーバ装置が、前記第 1 アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記
ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与ステップを更に含み、

前記権利付与ステップにて付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第 1 アイ
テムを取得する権利である、アイテム購入制限方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置及びサーバ装置が通信を行うことにより、ユーザがゲーム内で使
用できるアイテムを購入することが可能なゲームシステム、ゲーム装置、サーバ装置、情
報処理プログラム及びアイテム購入制限方法に関する。

【背景技術】

【0002】

ゲーム装置及びサーバ装置がネットワークを介して通信を行うことによって実現される
ゲーム、いわゆるネットワークゲームが広く普及している。従来、ゲームを実現するた
めのアプリケーションプログラム及びデータ等が記録された記録媒体が販売され、これ
を購入したユーザがゲーム装置に記録媒体を装着してアプリケーションプログラム及び
データ等を読み出すことにより、ゲームが実現されていた。ゲームのアプリケーション
プログラム及びデータ等は、ネットワークを介してサーバ装置からゲーム装置へ
ダウンロードされる場合もあり、このような販売方法は例えばダウンロード販売
などの名称で呼ばれている。近年では、ゲームを実現するための基本的な
アプリケーションプログラム及びデータ等を無料で提供し、ゲーム内で使用
できるアイテム、キャラクタ又は追加シナリオ等を有料で販売するという課金
方法が採用される場合も多い。このような課金方法は、例えばアイテム課金
などの名称で呼ばれている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】国際公開番号WO2014/087540

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のアイテム課金が採用されたゲームにおいては、ユーザがアイテムを購入し続けることによって、課金が膨大な金額にまで達する可能性がある。例えば低年齢のユーザが課金額を気にすることなくアイテムを購入し続け、後に膨大な金額の支払を請求されるなどの事案も発生している。また逆にこのような事案が広く報道されることによって、アイテム課金を採用したゲームをプレイすることをユーザに躊躇させることにもなり得る。

10

【0005】

本発明の目的とするところは、アイテム課金を採用したゲームであっても、ユーザが安心してプレイすることができるゲームシステム、ゲーム装置、サーバ装置、情報処理プログラム及びアイテム購入制限方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係るゲームシステムは、ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介した通信を行う通信部を有するゲーム装置と、前記ネットワークを介して前記ゲーム装置との間で通信を行う通信部を有するサーバ装置とを備えるゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信部を有し、前記サーバ装置は、前記購入要求送信部が送信した前記購入要求を受信する購入要求受信部と、前記購入要求受信部が受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与部とを有し、前記ゲーム装置を用いて前記ゲームを行うユーザに対して、前記第1アイテムの購入の累積数に上限を設けてあり、前記サーバ装置は、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部を有し、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

20

【0008】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲームのプレイを快適化する権利である。

30

【0010】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく、継続的に前記第1アイテムを取得する権利である。

【0011】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲームにおいて所定の条件を満たすことにより、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

【0012】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記第1アイテムが、前記ゲーム内で使用できる仮想通貨であり、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、前記ゲーム内で前記仮想通貨を使用する際の消費量を低減できる権利である。

40

【0013】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記サーバ装置が、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ユーザに対して前記ゲーム内にて使用するための第2アイテムを付与する第2アイテム付与部を有し、前記第1アイテム付与部は、前記ゲーム内にて前記第2アイテムが使用された場合に、前記第1アイテムを付与する。

【0014】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記第2アイテムが、前記ゲーム内で使用して

50

も所持数が減少しないアイテムである。

【0015】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記ゲーム装置が、前記第2アイテム付与部に付与された前記第2アイテムを表示部に表示する表示処理部と、前記表示処理部が表示した前記第2アイテムを使用する操作を受け付ける受付部とを有し、前記第1アイテム付与部は、前記受付部が前記第2アイテムを使用する操作を受け付けた場合に、前記第1アイテムを付与する。

【0016】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記ゲーム装置が、前記上限に応じて、購入可能な前記第1アイテムの数を表示する処理を行う表示処理部を有する。

10

【0017】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記サーバ装置が、前記第1アイテムの同時購入数が多いほど単価を低減させる価格調整部を有する。

【0018】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記第1アイテムが、購入することなく、前記ゲーム内において取得し得るアイテムである。

【0019】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記第1アイテムが、前記ゲーム内で使用することにより所持数が減少するアイテムである。

【0020】

20

また、本発明に係るゲームシステムは、前記第1アイテムが、前記ゲーム内で使用できる仮想通貨である。

【0021】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記サーバ装置が、前記第1アイテムの購入の累積数を前記ユーザ毎に記憶する記憶部と、前記記憶部に記憶した累積数及び前記上限に応じて、前記第1アイテムの購入を制限する制限部とを有する。

【0022】

また、本発明に係るゲームシステムは、前記ゲーム装置が、前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、前記記憶部に記憶した累積数及び前記上限に応じて、前記第1アイテムの購入を制限する制限部とを有する。

30

【0023】

また、本発明に係るゲーム装置は、ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部と、ネットワークを介してサーバ装置との通信を行う通信部とを備えるゲーム装置であって、前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信部と、前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、前記記憶部に記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限部と、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部とを備え、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

【0024】

40

また、本発明に係るサーバ装置は、ネットワークを介してゲーム装置との間で通信を行う通信部を備えるサーバ装置であって、前記通信部による前記ゲーム装置との通信を行い、前記ゲーム装置が送信したゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を受信する購入要求受信部と、前記購入要求受信部が受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与部と、前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する記憶部と、前記記憶部に記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限部と、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ゲーム装置のユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与部とを備え、前記権利付与部が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

50

【0025】

また、本発明に係る情報処理プログラムは、ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介してサーバ装置との通信を行う通信部を有するゲーム装置を、前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にて前記サーバ装置へ送信する購入要求送信手段と、前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する処理を行う記憶処理手段と、前記記憶処理手段が記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限手段と、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与手段として動作させ、前記権利付与手段が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

10

【0026】

また、本発明に係る情報処理プログラムは、ネットワークを介してゲーム装置との間で通信を行う通信部を備えるサーバ装置を、前記通信部による前記ゲーム装置との通信を行い、前記ゲーム装置が送信したゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を受信する購入要求受信手段と、前記購入要求受信手段が受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与手段と、前記第1アイテムの購入の累積数を記憶する処理を行う記憶処理手段と、前記記憶処理手段が記憶した累積数に応じて、前記第1アイテムの購入を所定の上限に制限する制限手段と、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ゲーム装置のユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与手段として動作させ、前記権利付与手段が付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

20

【0027】

また、本発明に係るアイテム購入制限方法は、ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部及びネットワークを介した通信を行う通信部を有するゲーム装置が、前記ゲーム内にて使用するための第1アイテムの購入要求を前記通信部による通信にてサーバ装置へ送信する購入要求送信ステップと、前記サーバ装置が、前記購入要求送信ステップにて送信された前記購入要求を受信する購入要求受信ステップと、前記サーバ装置が、前記購入要求受信ステップにて受信した前記購入要求に応じて前記第1アイテムを付与する第1アイテム付与ステップとを含み、前記ゲーム装置を用いて前記ゲームを行うユーザに対して、前記第1アイテムの購入の累積数に上限を設け、前記サーバ装置が、前記第1アイテムの購入の累積数が前記上限に達した場合に、前記ユーザに対して前記ゲームに係る所定の権利を付与する権利付与ステップを更に含み、前記権利付与ステップにて付与する前記所定の権利は、購入することなく前記第1アイテムを取得する権利である。

30

【発明の効果】

【0028】

本発明は、アイテム課金を採用したゲームにおいて、ユーザに対して安心感を与えることが期待できる。

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】本実施の形態に係るゲームシステムの概要を説明するための模式図である。

40

【図2】ゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図3】サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】ゲーム装置が表示する購入数選択画面の一例を示す模式図である。

【図5】ゲーム装置が表示する確認画面の一例を示す模式図である。

【図6】ゲーム装置が行う「ダイヤ」購入処理の手順を示すフローチャートである。

【図7】ゲーム装置が行う「ダイヤ」購入処理の手順を示すフローチャートである。

【図8】サーバ装置が行う「ダイヤ」販売処理の手順を示すフローチャートである。

【図9】サーバ装置が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。

【図10】ゲーム装置が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。

【図11】ゲーム装置が行う「ダイヤ掘り機」に係る処理の手順を示すフローチャートで

50

ある。

【図 1 2】実施の形態 2 に係るゲーム装置が行う「ダイヤ」購入処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 3】実施の形態 2 に係るサーバ装置が行う「ダイヤ」販売処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 4】実施の形態 2 に係るゲーム装置が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0030】

＜実施の形態 1＞

(システム概要)

図 1 は、本実施の形態に係るゲームシステムの概要を説明するための模式図である。本実施の形態に係るゲームシステムは、一又は複数のゲーム装置 1 と、サーバ装置 3 とを含んで構成されている。ゲーム装置 1 は、ユーザが操作してゲームをプレイするための装置である。図 1 においては、ユーザが持ち運ぶことができる携帯型のゲーム装置 1 を例示してある。ただしゲーム装置 1 は、携帯型の装置に限らず、据置型の装置であってもよい。また汎用の P C (Personal Computer)、スマートフォン又はタブレット型端末装置等にてゲームアプリケーションを実行することにより、これらの装置をゲーム装置 1 として利用することができる構成であってもよい。即ちゲーム装置 1 は、ゲーム専用機ではなく、汎用的な情報処理装置であってよい。

【0031】

図示のゲーム装置 1 は、略長方形の板形をなす筐体の一面に、表示部 1 3 及び操作部 1 4 等が配置された構成である。表示部 1 3 は、液晶パネルなどを用いて構成され、ホーム画面及びゲーム画面等の種々の画像を表示する。図示のゲーム装置 1 では、本実施の形態に係るゲーム内にて仮想通貨として使用されるダイヤを販売するダイヤ購入画面が表示されている。操作部 1 4 は、一又は複数のボタン又はスイッチ等を用いて構成され、ユーザによるゲーム操作、選択操作、決定操作及びキャンセル操作等の種々の操作を受け付ける。図示のゲーム装置 1 の操作部 1 4 は、表示部 1 3 の左側に配された十字キーと、右側に配された 2 つの押しボタンとを含んでいる。以下、「A」の文字が付された押しボタンを「A ボタン」といい、「B」の文字が付された押しボタンを「B ボタン」という。またゲーム装置 1 は、有線又は無線のネットワークを介してサーバ装置 3 との通信を行う機能を有している。

【0032】

本実施の形態に係るゲームは、ゲーム装置 1 にて実行されるプログラム及びデータ等が無料で提供されている。例えばゲームのプログラム及びデータ等が記録されたディスク又はメモリカード等の記録媒体が無料で配布される。また例えばプログラム及びデータ等は、特定のホームページなどにおいて無料でダウンロードすることができる。ユーザは、無料で取得したプログラム及びデータ等をゲーム装置 1 にて実行することにより、ゲームを無料でプレイすることができる。更に本実施の形態に係るゲームは、ユーザが何ら課金を行うことなく、最後までゲームをプレイ（即ちゲームをクリア）することができる。

【0033】

本実施の形態に係るゲームでは、ゲーム内の仮想通貨として「ダイヤ」が用いられる。例えばゲーム中に所定の条件を満たしたユーザに対して、所定数の「ダイヤ」が付与される。ユーザは、付与された「ダイヤ」をゲーム内で使用することにより、例えばゲーム中のキャラクタの装備品の購入及びゲームの追加シナリオの購入等を行うことができる。

【0034】

またユーザは、「ダイヤ」を購入することができる。この場合にユーザは、ゲーム内の仮想的な通貨などの支払いにより「ダイヤ」を購入するのではなく、現実世界での金銭支払によって「ダイヤ」を購入する。ユーザは、ゲーム装置 1 を操作して例えばゲームのメニュー画面から「ダイヤ購入」の項目を選択することにより、図 1 に示すダイヤ購入画面

をゲーム機 1 の表示部 1 3 に表示することができる。このときにゲーム装置 1 は、サーバ装置 3 との通信を行って、「ダイヤ」の販売に係る決済処理などを行う。サーバ装置 3 との間の処理を終えた後、ゲーム装置 1 は、ユーザに対して所望の「ダイヤ」を付与する。即ち本実施の形態に係るゲームは、ゲーム内にて仮想通貨として使用されるアイテムの「ダイヤ」を有料で販売するアイテム課金の課金方法を採用したゲームである。ユーザは、例えばクレジットカード又は前払い方式のプリペイドカード等を利用することにより、購入した「ダイヤ」に対する金銭の支払いを行うことができる。

【0035】

なお本実施の形態に係るゲームシステムにおいて、サーバ装置 3 は、ゲーム装置 1 との通信を行って「ダイヤ」の販売に係る処理を行い、ゲーム装置 1 にてユーザがプレイするゲームに関する処理は行わない。即ちゲーム装置 1 は、「ダイヤ」の販売に係る処理を行う際にサーバ装置 3 との通信を行うが、これ以外のゲーム中の処理は自身にて行い、サーバ装置 3 との通信は必要としない。ただしサーバ装置 3 は、ゲームに係る処理をゲーム装置 1 と分担して行う構成であってもよい。

【0036】

本実施の形態に係るゲームシステムでは、一人のユーザが「ダイヤ」を購入することができる数に上限が設けられている。購入数の上限は、一回の購入に対して設けられるのではない。即ち、1 回の購入で「ダイヤ」を 100 個まで購入できる、というような制限を設けるのではない。本実施の形態に係るゲームシステムでは、ユーザがこれまでに購入した「ダイヤ」の累積数を管理しており、この累積数に対して上限が設けられる。例えば「ダイヤ」の購入の累積数に対して 1000 個の上限が定められているものとする。この場合にユーザは、例えば 1 回につき 10 個の「ダイヤ」を購入する行為を、100 回行うことができ、これにより累積数が上限に達するため以降の「ダイヤ」購入を行うことができなくなる。またユーザは、例えば 1 回で 1000 個の「ダイヤ」を購入することもできるが、これにより累積数が上限に達するため以降の「ダイヤ」購入を行うことができなくなる。

【0037】

このように本実施の形態に係るゲームシステムでは、一人のユーザが購入できる「ダイヤ」の累積数に上限が設けられているため、一人のユーザがこのゲームに対して費やすことができる金額に上限が設けられることとなる。これにより、一人のユーザがアイテムを購入し続けることによって、アイテム課金に膨大な金額を費やすことを防止することができる。また、アイテム課金に上限が設けられていることを告知することによって、このゲームをプレイしているユーザ又はプレイしようとしているユーザに対して安心感を与えることができる。

【0038】

(システム構成)

図 2 は、ゲーム装置 1 の構成を示すブロック図である。本実施の形態に係るゲーム装置 1 は、処理部 (プロセッサ) 10、記憶部 11、記録媒体装着部 12、表示部 13、操作部 14 及び通信部 15 等を備えて構成されている。ゲーム装置 1 の処理部 10 は、CPU (Central Processing Unit) などの演算処理装置を用いて構成されている。処理部 10 は、記録媒体装着部 12 に装着された記録媒体 91 に記録されたゲームプログラム 91a、又は、記憶部 11 に記憶されたゲームプログラム 91a を読み出して実行することにより、ゲームに係る処理及びアイテム購入に係る処理等の種々の情報処理を行う。

【0039】

記憶部 11 は、揮発性若しくは不揮発性の半導体メモリ素子、又は、ハードディスクドライブ等を用いて構成されている。記憶部 11 は、ゲームプログラム 91a などの種々のプログラム、及び、ゲームプログラム 91a の実行に必要なゲームデータ 11a 等を記憶する。ゲームデータ 11a は、いわゆるゲームのセーブデータなどである。ただし本実施の形態においては、ゲームデータ 11a には、ユーザが所持する「ダイヤ」の個数に関する情報が記憶されている。記録媒体装着部 12 は、カード型、カセット型又はディスク型

等の記録媒体 91 を着脱できるように構成されている。処理部 10 は、記録媒体装着部 12 に装着された記録媒体 91 からゲームプログラム 91 a 及び種々のデータを読み出すことができる。また処理部 10 が記録媒体 91 に対してプログラム又はデータ等を書き込むことが可能な構成としてもよい。

【0040】

表示部 13 は、液晶パネルなどを用いて構成され、処理部 10 から与えられた画像を表示する。操作部 14 は、図 1 に示した十字キー及びプッシュボタン等を含み、ユーザによる操作を受け付ける。更に操作部 14 は、表示部 13 にタッチパネルを設けて、表示部 13 に表示した画像に対するユーザの接触操作を受け付ける構成としてもよい。操作部 14 は、ユーザによりなされた操作の内容（例えばボタンの押し下げ又は解放等）に応じた信号を処理部 10 へ与える。通信部 15 は、例えば無線 LAN（Local Area Network）、携帯電話通信網又はインターネット等のネットワーク 99 を介して、サーバ装置 3 又は他のゲーム装置 1 等との間で情報の送受信を行う。例えばゲーム装置 1 は、通信部 15 にてサーバ装置との通信を行ってゲームプログラム 91 a などをダウンロードし、記憶部 11 に記憶することができる。

10

【0041】

また本実施の形態に係るゲーム装置 1 は、処理部 10 がゲームプログラム 91 a を実行することにより、ゲーム処理部 21、アイテム購入処理部 22 及び表示処理部 23 等がソフトウェア的な機能ブロックとして処理部 10 に実現される。ゲーム処理部 21 は、操作部 14 にて受け付けたユーザの操作などに応じて、ゲームに関する種々の判定処理又はイベント処理等を行う。アイテム購入処理部 22 は、通信部 15 によるサーバ装置 3 との通信を行い、上述の「ダイヤ」の購入に関する処理を行う。アイテム購入処理部 22 は、例えば「ダイヤ」の購入要求をサーバ装置 3 へ送信する処理、購入のために必要な決済処理、及び、「ダイヤ」の購入結果をゲームに反映する処理等を行う。表示処理部 23 は、処理部 10 にて行われる処理に応じて、例えばゲーム画面又はダイヤ購入画面等の種々の画像を生成し、生成した画像を表示部 13 に与えることによって、表示部 13 に画像を表示する。

20

【0042】

図 3 は、サーバ装置 3 の構成を示すブロック図である。本実施の形態に係るサーバ装置 3 は、処理部（プロセッサ）30、記憶部 31、記録媒体装着部 32 及び通信部 33 等を備えて構成されている。処理部 30 は、CPU などの演算処理装置を用いて構成され、記憶部 31 に記憶されたサーバプログラム 92 a を読み出して実行することにより、アイテムの販売に係る種々の処理を行う。記憶部 31 は、不揮発性の記憶装置を用いて構成され、サーバプログラム 92 a などのプログラム及び種々のデータを記憶することができる。本実施の形態において記憶部 31 は、ゲーム装置 1 を利用してゲームを行うユーザに関する情報を、ユーザ情報 31 a として記憶している。

30

【0043】

記録媒体装着部 32 は、ディスク形などの記録媒体 92 を着脱できるよう構成されている。処理部 30 は、記録媒体装着部 32 に装着された記録媒体 92 からサーバプログラム 92 a 及びその他の種々のデータを読み出して記憶部 31 にインストールすることができる。通信部 33 は、インターネットなどのネットワーク 99 を介してゲーム装置 1 又は他のサーバ装置等との間で情報の送受信を行う。

40

【0044】

また本実施の形態に係るサーバ装置 3 は、処理部 30 がサーバプログラム 92 a を実行することにより、アイテム販売処理部 41 などがソフトウェア的な機能ブロックとして実現される。アイテム販売処理部 41 は、通信部 33 によるゲーム装置 1 との通信を行い、上述の「ダイヤ」の販売に関する処理を行う。アイテム販売処理部 41 は、例えばゲーム装置 1 からの「ダイヤ」の購入要求を受信する処理、販売のために必要な決済処理、及び、販売完了した「ダイヤ」をゲーム装置 1 のユーザに対して付与する処理等を行う。またアイテム販売処理部 41 は、ユーザ毎に「ダイヤ」の購入累積数を記憶部 31 のユーザ情

50

報 3 1 a に記憶する処理、及び、記憶した累積数に基づいて「ダイヤ」の販売を制限する処理等を行う。

【0045】

なお本実施の形態においては、サーバ装置 3 がユーザ毎の「ダイヤ」の購入累積数を記憶しておき、この累積数に基づいて「ダイヤ」の販売を制限する構成としたが、これに限るものではない。ゲーム装置 1 が各ユーザの「ダイヤ」の購入累積数を記憶しておき、この累積数に基づいて「ダイヤ」の販売を制限する構成としてもよい。

【0046】

(ダイヤの販売及び購入)

本実施の形態に係るゲーム装置 1 がゲームプログラム 9 1 a を実行することにより実現されるゲームは、例えばアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム又はパズルゲーム等の種々のゲームであってよい。ただし本実施の形態に係るゲームでは、ゲーム内で使用することができる仮想通貨「ダイヤ」がユーザに対して与えられる。ユーザは、ゲームのプレイ中に「ダイヤ」を使用（消費）して、例えばキャラクタの装備品の購入及びゲームの追加シナリオの購入等を行うことができる。ユーザは、「ダイヤ」を使用することによって、ゲームを有利に進める、ゲームを早く進める、又は、ゲームの追加要素を楽しむ等の効果を得ることができる。

【0047】

本実施の形態に係るゲームにおいて、ユーザは「ダイヤ」を無料で取得することができる。例えば、ゲーム装置 1 にてこのゲームをプレイしたユーザに対して、1 日に 1 個の「ダイヤ」が付与される。また例えば、ゲームの開始時点においてユーザに所定数（例えば 10 個）の「ダイヤ」が付与されてもよい。また例えば、ゲームにおいて特定のイベント又は条件を達成した場合等に、ユーザに所定数の「ダイヤ」が付与されてもよい。本実施の形態に係るゲームにおいて、このような特定条件にて無料で付与される「ダイヤ」の数は、1 日に 1 個～数個程度の少数に抑えられている。

【0048】

これに対して本実施の形態に係るゲームでは、ユーザは有料の「ダイヤ」を購入することができる。有料の「ダイヤ」は、上述のように購入の累積数に上限が設けられていることを除けば、1 回の購入数に制限はない。このためユーザは、1 日に何個でも何回でも、累積数が上限に達しない限りは、「ダイヤ」を有料で購入することができる。有料で購入した「ダイヤ」と、無料で取得した「ダイヤ」とは、同じものであり、ゲーム中で特に区別されることなく扱われる。有料の「ダイヤ」を購入することによって、ユーザはより有利に、より早くゲームを進めることが可能となる。

【0049】

「ダイヤ」を購入する場合、ユーザはゲーム機 1 を操作して、このゲームのメニュー画面などにおいて「ダイヤの購入」の項目を選択する。「ダイヤの購入」に対する選択操作を受け付けたゲーム装置 1 の処理部 10 は、アイテム購入処理部 22 が通信部 15 にてサーバ装置 3 との通信を行って情報を交換した後、表示処理部 23 が図 1 に示したダイヤ購入画面を表示部 13 に表示する。このときにゲーム装置 1 のアイテム購入処理部 22 は、ユーザに対して付されたユーザ ID などの情報をサーバ装置 3 へ送信すると共に、ユーザが何個の「ダイヤ」を購入することができるかに関する情報をサーバ装置 3 から取得する。

【0050】

またこのときにサーバ装置 3 は、ゲーム装置 1 から受信したユーザ ID に基づいて記憶部 31 のユーザ情報 31 a を参照し、このユーザによる「ダイヤ」の購入の累積数を調べる。サーバ装置 3 は、定められた「ダイヤ」購入の上限と、このユーザが購入した「ダイヤ」の累積数とを比較して、ユーザの購入可能数を算出し、ゲーム装置 1 へ算出した購入可能数を送信する。図 1 に示したダイヤ購入画面では、上部に「ダイヤ購入」のタイトルが表示され、中央部に「いろんなことに使えるダイヤです。あと 3000 個買うことができます。」のメッセージが表示され、下部に「購入する」ボタン及びキャンセルボタンが

表示されている。中央部のメッセージは、サーバ装置 3 から受信した購入可能数をユーザに通知するメッセージである。

【0051】

ダイヤ購入画面の「購入する」ボタンは操作部 14 の A ボタンに対応付けられ、キャンセルボタンは B ボタンに対応付けられている。キャンセルボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、ダイヤ購入画面からゲームのメニュー画面などへ表示を戻す。「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、「ダイヤ」の購入数に関する選択を受け付けるための購入数選択画面を表示部 13 に表示する。

【0052】

図 4 は、ゲーム装置 1 が表示する購入数選択画面の一例を示す模式図である。購入数選択画面では、購入する「ダイヤ」の数と、その価格とが対応付けて一覧表示される。図示の例では、50 個の「ダイヤ」を 80 円で購入でき、100 個の「ダイヤ」を 150 円で購入でき、200 個の「ダイヤ」を 290 円で購入でき、500 個の「ダイヤ」を 700 円で購入でき、1000 個の「ダイヤ」を 1300 円で購入できることが示されている。なおこのときにゲーム装置 1 は、サーバ装置 3 から受信した購入可能数に基づいて、このユーザが購入できない数の「ダイヤ」については一覧表示しないか、又は、購入できないことがユーザに識別できるように表示を行う。例えば購入可能数が 800 個である場合、ゲーム装置 1 は、1000 個の「ダイヤ」に関する選択項目を表示しなくてよい。購入数選択画面では、上部に「ダイヤ購入」のタイトルが表示され、中央部に「ダイヤ」の個数と価格との対応が一覧表示され、下部にキャンセルボタンが表示されている。

【0053】

本実施の形態に係るゲームシステムでは、「ダイヤ」の単価は一定ではなく、同時に購入する「ダイヤ」の数が多いほど、「ダイヤ」の一個当たりの単価は低くなる。例えば「ダイヤ」を 50 個購入する場合、「ダイヤ」の単価は 1.6 円である。「ダイヤ」を 100 個購入する場合、「ダイヤ」の単価は 1.5 円である。「ダイヤ」を 200 個購入する場合、「ダイヤ」の単価は 1.45 円である。「ダイヤ」を 500 個購入する場合、「ダイヤ」の単価は 1.4 円である。「ダイヤ」を 1000 個購入する場合、「ダイヤ」の単価は 1.3 円である。このように本実施の形態に係るゲームシステムでは、「ダイヤ」の同時購入数が多いほど単価が低くなるように割引を行うことによって、より多くの「ダイヤ」の購入をユーザに促すことができる。

【0054】

ユーザは、ゲーム装置 1 の操作部 14 の十字キーを上下に操作することによって、購入数選択画面中のカーソル（図 4 において太線の横長の長方形で示してある）を上下に移動し、「ダイヤ」の購入数を選択することができる。購入数選択画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、購入数選択画面からゲームのメニュー画面などへ表示を戻す。購入数選択画面にて操作部 14 の A ボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、カーソルによる「ダイヤ」の購入数の選択を確定し、購入の最終確認を行うための確認画面を表示部 13 に表示する。

【0055】

図 5 は、ゲーム装置 1 が表示する確認画面の一例を示す模式図である。確認画面では、上部に「ダイヤ購入」のタイトルが表示され、中央部に確認のメッセージが表示され、下部に「購入する」ボタン及びキャンセルボタンが表示されている。本例は、図 4 の購入数選択画面にて「ダイヤ」を 100 個購入する選択がなされた場合を示している。このため中央部のメッセージには、「ダイヤ 100 個を 150 円で購入します」の文章が記載されている。確認画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、確認画面から図 4 に示した購入数選択画面へ表示を戻す。確認画面にて「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、サーバ装置 3 に対し、購入数を指定して「ダイヤ」の購入要求を送信する。

【0056】

ゲーム装置 1 からの購入要求を受信したサーバ装置 3 のアイテム販売処理部 4 1 は、要求された「ダイヤ」の購入数と、このユーザによる「ダイヤ」の累積数及び上限に基づく購入可能数とを比較し、要求された「ダイヤ」を購入可能であるかを判定する。要求された個数の「ダイヤ」が購入可能であると判定した場合、アイテム販売処理部 4 1 は、通信部 3 3 にて購入要求元のゲーム装置 1 との間で通信を行い、「ダイヤ」の対価支払のための決済処理を行う。決済処理が正常に完了した後、アイテム販売処理部 4 1 は、「ダイヤ」の販売が完了し、購入を要求された「ダイヤ」をこのユーザに対して付与する旨の通知をゲーム装置 1 へ送信する。サーバ装置 3 から「ダイヤ」の付与通知を受信したゲーム装置 1 は、ユーザが所有する「ダイヤ」の個数を増加させるべく、記憶部 1 1 のゲームデータ 1 1 a に含まれる「ダイヤ」の個数に係る情報を更新する。以上により「ダイヤ」の販売及び購入に関する処理が終了し、ユーザは購入した「ダイヤ」をゲーム中で使用することが可能となる。

10

【0057】

なおサーバ装置 3 のアイテム販売処理部 4 1 は、ゲーム装置 1 から要求された個数の「ダイヤ」が購入可能ではないと判定した場合、購入が不可能である旨をゲーム装置 1 へ通知することによって、「ダイヤ」の購入を制限する。この場合にサーバ装置 3 は、ゲーム装置 1 との決済処理などを行わずに、処理を終了する。またゲーム装置 1 は、サーバ装置 3 からの購入不可能通知に応じて、表示部 1 3 にエラーメッセージなどを表示する。

【0058】

本実施の形態に係るゲームシステムは、図 4 に示した購入数選択画面において、購入できない数の「ダイヤ」については一覧表示しないか、又は、購入できないことがユーザに識別できるように表示を行う構成である。また本実施の形態に係るゲームシステムは、ゲーム装置 1 からの購入要求に応じてサーバ装置 3 が購入可能であるか否かの判定を行う構成である。これらは共に、「ダイヤ」の累積数に応じて購入の制限を行う構成であり、機能的には重複した構成となっている。本実施の形態に係るゲームシステムは、これら 2 種の制限を共に行うことによって購入の制限をより確実なものとしている。ただし、ゲームシステムはいずれか一方のみの制限を行う構成であってもよい。

20

【0059】

(特典付与)

本実施の形態に係るゲームシステムでは、購入数の上限まで「ダイヤ」を購入したユーザに対して、所定の特典が付与される。所定の特典は、例えば「ダイヤ」が無料で 1 日に 20 個付与される権利であり、ゲーム中においては 1 日に 1 回使用することができる「ダイヤ掘り機」のようなアイテムとして表現され得る。本実施の形態に係るゲームシステムでは、上限まで「ダイヤ」を購入したユーザはこれ以降に「ダイヤ」を購入することができなくなる。このユーザは、購入した「ダイヤ」を使い切った後、ゲーム中において「ダイヤ」を必要とする行動を行うことが困難化する虞がある。これを回避するため、本実施の形態に係るゲームシステムは、上記のような特典をユーザに付与することによって、「ダイヤ」を無料で継続的に付与する。またこのような特典の存在を告知しておくことによって、ユーザに対して「ダイヤ」の上限までの購入を促すことができる。

30

【0060】

なお所定の特典は、1 日に 20 個の「ダイヤ」付与に限らない。「ダイヤ」を付与する個数は、19 個以下又は 21 個以上であってよく、ゲームの内容などに応じて適宜に設定すればよい。また「ダイヤ」の付与間隔は、1 日でなくてよく、例えば 1 時間に 1 個又は 1 週間に 100 個等の間隔で「ダイヤ」を付与してもよい。また更には、付与間隔及び付与個数に制限を設けず、例えばゲーム中で「ダイヤ掘り機」を使用する都度に所定数の「ダイヤ」を付与し、「ダイヤ掘り機」は使用制限なく無限に使用できるものとしてもよい。所定の特典は、「ダイヤ」を購入することができなくなったユーザに対して、何らかの手段で「ダイヤ」を無料で取得させることができるものであればよい。

40

【0061】

例えば「ダイヤ」の購入数が上限に達した場合、サーバ装置 3 の処理部 3 0 は、ゲーム

50

装置 1 に対して特典の付与を通知する。サーバ装置 3 から特典付与通知を受信したゲーム装置 1 の処理部 10 は、特典が付与された旨のメッセージと共に、特典のアイテム（第 2 アイテム）として付与された「ダイヤ掘り機」の画像などを表示部 13 に表示する。ゲーム装置 1 の処理部 10 は、記憶部 11 に記憶されたゲームデータ 11a に対し、ユーザが「ダイヤ掘り機」をアイテムとして所有している旨の情報を追加して記憶する。その後ユーザは、ゲーム中にて操作部 14 を利用して所定の操作を行うことにより、「ダイヤ掘り機」を使用することができる。ゲーム機 1 の処理部 10 は、ユーザによる所定の操作の受け付けを行い、所定の操作がなされた場合には「ダイヤ掘り機」を表示部 13 に表示してこのアイテムが使用された旨をユーザに通知する。

【0062】

10

「ダイヤ掘り機」が使用された場合、ゲーム装置 1 の処理部 10 は、サーバ装置 3 との通信を行うことなく、ユーザに対して所定数の「ダイヤ」を付与する。処理部 10 は、記憶部 11 に記憶されたゲームデータ 11a に含まれる「ダイヤ」の所持数を所定数だけ増加させることにより、所定数の「ダイヤ」の付与を行う。

【0063】

また更に本実施の形態に係るゲームシステムでは、購入数の上限まで「ダイヤ」を購入したユーザに対して、もう一つの特典が付与される。第 2 の特典は、ゲーム中において「ダイヤ」を消費する行為に対し、「ダイヤ」の消費数が低減される権利である。例えばゲーム中でキャラクタの装備品の購入に 5 個の「ダイヤ」の消費が必要な場合において、1 個の「ダイヤ」の消費で装備品を購入可能とするなどの方法で第 2 の特典を実現することができる。第 2 の特典は、ゲーム中において「割引券」などのアイテムとして表現され得る。

20

【0064】

なお第 2 の特典は、「ダイヤ」の消費を 0 個にまで低減する、という構成を採用してもよい。この場合には、無料で「ダイヤ」を継続的に付与する第 1 の特典は、不要となる可能性がある。

【0065】

（フローチャート）

以下、本実施の形態に係るゲームシステムの各装置が行う処理を、フローチャートを用いて説明する。図 6 及び図 7 は、ゲーム装置 1 が行う「ダイヤ」購入処理の手順を示すフローチャートである。ゲームプログラム 91a を実行するゲーム装置 1 の処理部 10 は、ゲーム中において所定の操作がなされた場合にメニュー画面を表示部 13 に表示する。メニュー画面には、ダイヤ購入の選択項目が含まれている。ゲーム装置 1 の処理部 10 は、メニュー画面においてダイヤ購入の項目が選択されたか否かを判定する（ステップ S1）。ダイヤ購入の項目が選択されていない場合（S1：NO）、処理部 10 は、ダイヤ購入の項目が選択されるまでメニュー画面を表示した状態で待機する。このときに処理部 10 は、メニュー画面の他の選択項目に係る処理を行ってもよい。

30

【0066】

ダイヤ購入の項目が選択された場合（S1：YES）、処理部 10 のアイテム購入処理部 22 は、通信部 15 にてネットワーク 99 を介した通信を行い、サーバ装置 3 に対してユーザの「ダイヤ」の購入可能数を問い合わせる（ステップ S2）。アイテム購入処理部 22 は、この問い合わせに対するサーバ装置 3 からの応答を、通信部 15 にて受信したか否かを判定する（ステップ S3）。応答を受信していない場合（S3：NO）、処理部 10 は、応答を受信するまで待機する。応答を受信した場合（S3：YES）、処理部 10 の表示処理部 23 は、受信した応答に含まれる「ダイヤ」の購入可能数を示して、図 1 に示すダイヤ購入画面を表示部 13 に表示する（ステップ S4）。

40

【0067】

ダイヤ購入画面を表示している状態において、処理部 10 のアイテム購入処理部 22 は、「購入する」ボタンに対する操作がなされたか否かを判定する（ステップ S5）。「購入する」ボタンが操作されていない場合（S5：NO）、即ちダイヤ購入画面にてキャン

50

セルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10の表示処理部23は表示部13にメニュー画面を表示して（ステップS9）、処理を終了する。「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合（S5：YES）、表示処理部23は、図4に示した購入数選択画面を表示部13に表示する（ステップS6）。

【0068】

購入数選択画面を表示している状態において、処理部10のアイテム購入処理部22は、「ダイヤ」の購入数の選択操作がなされたか否かを判定する（ステップS7）。購入数の選択操作がなされていない場合（S7：NO）、即ち購入数選択画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10の表示処理部23は表示部13にメニュー画面を表示して（ステップS9）、処理を終了する。購入数の選択操作がなされた場合（S7：YES）、表示処理部23は、図5に示した確認画面を表示部13に表示する（ステップS8）。

10

【0069】

確認画面を表示している状態において、処理部10のアイテム購入処理部22は、「購入する」ボタンに対する操作がなされたか否かを判定する（ステップS10）。「購入する」ボタンが操作されていない場合（S10：NO）、即ち確認画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10はステップS6へ処理を戻し、表示処理部23による購入数選択画面の表示を行う。「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合（S10：YES）、処理部10のアイテム購入処理部22は、通信部15にてサーバ装置3との通信を行い、購入数を指定して「ダイヤ」の購入要求をサーバ装置3へ送信する（ステップS11）。アイテム購入処理部22は、購入要求に対してサーバ装置3からエラー通知を受信したか否かを判定する（ステップS12）。エラー通知を受信した場合（S12：YES）、処理部10の表示処理部23は、「ダイヤ」を購入できない旨のエラーメッセージを表示部13に表示して（ステップS13）、処理を終了する。

20

【0070】

エラー通知を受信していない場合（S12：NO）、処理部10のアイテム購入処理部22は、サーバ装置3との間で決済処理を行う（ステップS14）。決済処理の終了後、アイテム購入処理部22は、サーバ装置3から「ダイヤ」の付与通知を受信したか否かを判定する（ステップS15）。付与通知を受信していない場合（S15：NO）、アイテム購入処理部22は、付与通知を受信するまで待機する。付与通知を受信した場合（S15：YES）、アイテム購入処理部22は、付与通知に基づいてユーザが所有する「ダイヤ」の数を増加させるべく、記憶部11のゲームデータ11aを更新し（ステップS16）、処理を終了する。

30

【0071】

図8は、サーバ装置3が行う「ダイヤ」販売処理の手順を示すフローチャートである。サーバ装置3の処理部30のアイテム販売処理部41は、通信部33にてゲーム装置1から「ダイヤ」の購入可能数の問い合わせを受信したか否かを判定する（ステップS21）。問い合わせを受信した場合（S21：YES）、アイテム販売処理部41は、記憶部31のユーザ情報31aを読み出す（ステップS22）。アイテム販売処理部41は、ユーザ情報31aから問い合わせに係るユーザの「ダイヤ」の購入累積数を取得し、定められた「ダイヤ」購入の上限と比較することにより、このユーザの「ダイヤ」の購入可能数を算出する（ステップS23）。アイテム販売処理部41は、算出した購入可能数を、問い合わせ元のゲーム装置1へ通知して（ステップS24）、ステップS21へ処理を戻す。

40

【0072】

ゲーム装置1からの問い合わせを受信していない場合（S21：NO）、アイテム販売処理部41は、通信部33にてゲーム装置1から「ダイヤ」の購入要求を受信したか否かを判定する（ステップS25）。購入要求を受信していない場合（S25：NO）、アイテム販売処理部41は、ステップS21へ処理を戻し、ゲーム装置1からの問い合わせ又は購入要求を受信するまで待機する。ゲーム装置1からの購入要求を受信した場合（S25：YES）、アイテム販売処理部41は、購入要求に付された「ダイヤ」の購入数と、この

50

ユーザについてステップS 2 3にて算出した購入可能数とを比較し、購入要求に係る個数の「ダイヤ」を購入可能であるか否かを判定する（ステップ2 6）。

【0 0 7 3】

購入可能であると判定した場合（S 2 6：Y E S）、アイテム販売処理部4 1は、ゲーム装置1との間で決済処理を行う（ステップS 2 7）。決済処理の終了後、アイテム販売処理部4 1は、購入を要求された個数の「ダイヤ」を付与する通知を、通信部3 3にてゲーム装置1へ送信する（ステップS 2 8）。またアイテム販売処理部4 1は、「ダイヤ」を付与したユーザについて累積数を増加させるべく、記憶部3 1のユーザ情報3 1 aを更新し（ステップS 2 9）、処理を終了する。また購入を要求された個数の「ダイヤ」が購入可能でないと判定した場合（S 2 6：N O）、アイテム販売処理部4 1は、通信部3 3にて要求元のゲーム装置1へエラー通知を送信し（ステップS 3 0）、処理を終了する。

10

【0 0 7 4】

図9は、サーバ装置3が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。なお本フローチャートに示す特典付与処理は、図8に示した「ダイヤ」販売処理のステップS 2 9にてユーザ情報3 1 aを更新した場合に、引き続いて行われる処理である。サーバ装置3の処理部3 0のアイテム販売処理部4 1は、更新したユーザ情報3 1 aに基づいて、「ダイヤ」を購入したユーザの累積数が上限に達したか否かを判定する（ステップS 4 1）。購入の累積数が上限に達していない場合（S 4 1：N O）、アイテム販売処理部4 1は、特典を付与することなく処理を終了する。購入の累積数が上限に達している場合（S 4 1：Y E S）、アイテム販売処理部4 1は、このユーザに対して特典を付与する旨の通知を、通信部3 3にてゲーム装置1へ送信し（ステップS 4 2）、処理を終了する。

20

【0 0 7 5】

図10は、ゲーム装置1が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。ゲーム装置1の処理部1 0は、通信部1 5にてサーバ装置3からの特典付与通知を受信したか否かを判定する（ステップS 5 1）。特典付与通知を受信していない場合（S 5 1：N O）、処理部1 0は、特典付与通知を受信するまで待機する。特典付与通知を受信した場合（S 5 1：Y E S）、処理部1 0は、例えば「ダイヤ掘り機」及び「割引券」等のアイテムが特典として付与された旨をユーザに通知する特典通知画面（図示は省略する）を表示部1 3に表示する（ステップS 5 2）。次いで処理部1 0は、特典として付与されたアイテムをユーザが所持している旨を追加すべく、記憶部1 1のゲームデータ1 1 aを更新して（ステップS 5 3）、処理を終了する。

30

【0 0 7 6】

図11は、ゲーム装置1が行う「ダイヤ掘り機」に係る処理の手順を示すフローチャートである。ゲーム装置1の処理部1 0は、ゲーム中において所定操作を操作部1 4にて受け付けたか否かを判定することにより、「ダイヤ掘り機」の使用操作を受け付けたか否かを判定する（ステップS 6 1）。「ダイヤ掘り機」の使用操作を受け付けていない場合（S 6 1：N O）、処理部1 0は、使用操作を受け付けるまで待機する。「ダイヤ掘り機」の使用操作を受け付けた場合（S 6 1：Y E S）、処理部1 0は、ユーザに対して所定数の「ダイヤ」を付与する（ステップS 6 2）。処理部1 0は、ユーザの「ダイヤ」の所持数を、付与した「ダイヤ」の数だけ増加させるべく、記憶部1 1に記憶されたゲームデータ1 1 aを更新して（ステップS 6 3）、処理を終了する。

40

【0 0 7 7】

（まとめ）

以上の構成の本実施の形態に係るゲームシステムは、ゲームに係る情報処理を行うゲーム処理部2 1及びネットワーク9 9を介した通信を行う通信部1 5を有するゲーム装置1と、ネットワーク9 9を介してゲーム装置1との通信を行う通信部3 3を有するサーバ装置3とを備え、ゲーム内で使用されるアイテム「ダイヤ」の購入及び販売を行うシステムである。即ち本実施の形態に係るゲームシステムは、いわゆるアイテム課金のゲームを実現するシステムである。ゲーム装置1のアイテム購入処理部2 2は、「ダイヤ」の購入要求を通信部1 5による通信にてサーバ装置3へ送信する。サーバ装置3のアイテム販売処

50

理部 41 は、ゲーム機 1 が送信した購入要求を受信し、受信した購入要求に応じて「ダイヤ」の付与を行う。また本実施の形態に係るゲームシステムは、ゲーム装置 1 を用いてゲームを行うユーザ毎に、「ダイヤ」の購入の累積数に上限を設定し、この上限を超えて「ダイヤ」を購入することができない構成とする。

【0078】

これにより本実施の形態に係るゲームシステムでは、ユーザがゲームに対して費やすことができる金額に上限が設けられるため、アイテム課金に膨大な金額を費やすことを防止することができる。また、アイテム課金に上限が設けられていることを告知することによって、このゲームをプレイしているユーザ又はプレイしようとしているユーザに対して安心感を与えることができる。

10

【0079】

また本実施の形態に係るゲームシステムは、上限まで「ダイヤ」を購入したユーザに対して特典を付与する。付与する特典は、例えば 1 日に 20 個の「ダイヤ」を無料で取得する権利など、ゲームにおいて所定の条件を満たすことにより「ダイヤ」を取得することができる権利であり、ユーザが購入することなく継続的に「ダイヤ」を取得することができる権利であり、ゲームのプレイを快適化する権利である。このような特典を付与することによって、購入の累積数が上限に達して「ダイヤ」を購入できなくなったユーザがゲーム中において「ダイヤ」を必要とする行動を行うことが困難化することを防止できる。またこのような特典の存在を告知しておくことによって、ユーザに対して「ダイヤ」の上限までの購入を促すことができる。

20

【0080】

また本実施の形態に係るゲームシステムにて購入及び販売の対象となるアイテムは、ゲーム内において仮想通貨として使用される「ダイヤ」である。この「ダイヤ」は、例えば 1 日に 1 個がユーザに対して付与されるなど、ゲーム内で購入することなく取得し得るアイテムである。また「ダイヤ」は、例えばゲーム中においてキャラクタの装備品の購入などに用いられた場合に、その所持数が減少するアイテムである。

【0081】

また本実施の形態に係るゲームシステムは、上限まで「ダイヤ」を購入したユーザに対するもう一つの特典として、ゲーム内で「ダイヤ」を使用する際の消費量を低減できる権利を付与する。これによりゲームシステムは、「ダイヤ」を上限まで購入したユーザが、ゲームを有利に進めることができるため、ユーザに対して「ダイヤ」の購入を促すことができる。

30

【0082】

また本実施の形態に係るゲームシステムは、「ダイヤ」の同時購入数が多いほど「ダイヤ」の単価が低減するように価格調整が行われる。これによりゲームシステムは、ユーザに対してより多くの「ダイヤ」の購入を促すことができる。

【0083】

また本実施の形態に係るゲームシステムは、ゲーム装置 1 が表示部 13 に表示するダイヤ購入画面において、ユーザが購入することができる「ダイヤ」の数を表示する。これによりユーザは、自身が何個の「ダイヤ」を購入することができるのかを容易に把握することができる。また、「ダイヤ」の購入を円滑に行うことができる。

40

【0084】

また本実施の形態に係るゲームシステムは、サーバ装置 3 が記憶部 31 のユーザ情報 31a にユーザ毎に購入した「ダイヤ」の累積数を記憶する。サーバ装置 3 は、記憶した累積数と定められた上限とに基づいて、ユーザによる「ダイヤ」の購入を制限する。サーバ装置 3 は、累積数及び上限に基づいて「ダイヤ」の購入可能数を算出し、購入可能算出数を超えた数の「ダイヤ」の購入要求が与えられた場合にはエラーを通知することによって、購入の制限を行う。これらにより本実施の形態に係るゲームシステムは、「ダイヤ」の購入の累積数に対して上限を設け、ユーザがアイテム課金に莫大な金額を費やすことを確実に防止できる。

50

【0085】

なお、本実施の形態においては、アイテム課金の対象となるアイテムを「ダイヤ」としたが、一例であって、これに限るものではない。アイテムは、例えば金貨又はゴールド等のゲーム中で使用される仮想通貨であってよく、必ずしも仮想通貨である必要はない。アイテムは、例えばゲームに対して何らかの効果を及ぼすチケット又は引換券等であってよく、例えばキャラクタが装備する装備品などであってよく、また例えばゲーム中でユーザが操作するキャラクタであってもよく、また例えば何らかのデジタルデータ又はゲーム中で増減する何らかの数値等であってよい。

【0086】

また本実施の形態において図1に示したダイヤ購入画面、図4に示した購入数選択画面、及び、図5に示した確認画面は、一例であって、これに限るものではない。これら各画面に示されたメッセージの文章、ボタンの配置及び画面構成等は一例であって、これに限るものではない。また図4に示したダイヤの個数とその価格との対応は、一例であって、これに限るものではない。また購入数選択画面では、50個、100個、…、1000個のように定められた個数で「ダイヤ」を購入することができる構成としたが、これに限るものではなく、ユーザが任意の個数を入力して「ダイヤ」を購入することができる構成であってよい。

【0087】

また本実施の形態においては、ダイヤ購入画面においてユーザが購入可能な「ダイヤ」の個数を表示する構成としたが、これに限るものではなく、購入可能数の表示を行わない構成としてもよい。この場合、図6のフローチャートのステップS2及びS3にて行うサーバ装置3への問い合わせ及び応答の受信等の処理は行わなくてもよい。またユーザが購入可能な「ダイヤ」の個数を、例えば購入数選択画面などの他の画面で表示する構成としてもよい。

【0088】

また本実施の形態においては、「ダイヤ」の同時購入数に応じて、「ダイヤ」の単価を低減する構成としたが、これに限るものではない。「ダイヤ」の同時購入数に関わりなく、「ダイヤ」の単価を一定としてもよい。また「ダイヤ」の同時購入数と価格との対応は変動するものであってもよく、この場合には購入数選択画面を表示する前にゲーム装置1からサーバ装置3へ価格の問い合わせを行い、この問い合わせに対する応答として同時購入数と価格との対応情報をサーバ装置3からゲーム装置1へ送信する構成とすればよい。また本実施の形態においては、「ダイヤ」を上限まで購入したユーザに対して、2つの特典を付与する構成としたが、これに限るものではない。「ダイヤ」を上限まで購入したユーザに対して、いずれか一方の特典のみを付与する構成としてもよく、特典を付与しない構成としてもよい。

【0089】

また本実施の形態においては、可搬型のゲーム装置1を例に説明を行ったが、これに限るものではない。例えば据置型のゲーム機、汎用のコンピュータ、タブレット型端末装置又は携帯電話機等の種々の情報処理装置に同様の技術を適用可能である。またゲーム装置1の処理部10が行う処理の一部又は全部を、例えばサーバ装置3などの他の装置が行い、複数の装置の協働により処理を実現する構成としてもよい。同様に、サーバ装置3の処理部30が行う処理の一部又は全部を、例えばゲーム装置1又は多のサーバ装置等が行い、複数の装置の協働により処理を実現する構成としてもよい。

【0090】

またゲームプログラム91をゲーム装置1の処理部10が実行することによって、処理部10にゲーム処理部21～表示処理部23がソフトウェア的な機能ブロックとして設けられる構成としたが、これに限るものではない。ゲーム処理部21～表示処理部23の一部の機能が、例えばOS (Operating System) の機能として提供されるものであってもよく、ハードウェア的な機能ブロックとして設けられる構成であってもよい。同様に、サーバプログラム92aをサーバ装置3の処理部30が実行することによって、アイテム販売

10

20

30

40

50

処理部 4 1 がソフトウェア的な機能ブロックとして設けられる構成としたが、これに限るものではない。アイテム販売処理部 4 1 の一部の機能が、例えば OS の機能として提供されるものであってもよく、ハードウェア的な機能ブロックとして設けられる構成であってもよい。

【0091】

<実施の形態 2>

上述の実施の形態 1 に係るゲームシステムは、ユーザによる「ダイヤ」の購入の累積数を、サーバ装置 3 が記憶部 3 1 のユーザ情報 3 1 a に記憶する構成である。これに対して実施の形態 2 に係るゲームシステムは、ユーザによる「ダイヤ」の購入の累積数を、各ゲーム装置 1 が記憶する構成である。実施の形態 2 に係るゲーム装置 1 は、記憶部 1 1 のゲームデータ 1 1 a に、このゲーム装置 1 を使用するユーザに関する「ダイヤ」の購入の累積数を記憶する。またゲーム装置 1 は、例えばゲームプログラム 9 1 a に付随する情報として、「ダイヤ」の購入数の上限の値を記憶している。

10

【0092】

実施の形態 2 に係るゲーム装置 1 は、例えばゲームのメニュー画面において「ダイヤの購入」の項目が選択された場合に、ゲームデータ 1 1 a から「ダイヤ」購入の累積数を読み出し、累積数及び上限に基づいてユーザの「ダイヤ」の購入可能数を算出して図 1 に示すダイヤ購入画面を表示部 1 3 に表示する。ダイヤ購入画面にて「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合、ゲーム装置 1 は、図 4 に示す購入選択画面を表示部 1 3 に表示する。このときに実施の形態 2 に係るゲーム装置 1 は、ユーザによる「ダイヤ」の購入可能数に基づいて、購入不可能な個数の選択項目を購入選択画面に表示しない。又は、ゲーム装置 1 は、購入不可能な個数の選択項目を購入選択画面に表示するが、この選択項目に対する選択操作を受け付けない。これらの方法によりゲーム装置 1 は、ユーザによる上限を超えた「ダイヤ」の購入を制限する。

20

【0093】

実施の形態 2 に係るゲームシステムでは、「ダイヤ」の購入に対する制限をゲーム装置 1 に行うため、サーバ装置 3 は制限を行う必要はない。実施の形態 2 に係るサーバ装置 3 は、ユーザによる「ダイヤ」の購入の累積数に関する情報を得ることなく、ゲーム装置 1 から与えられた購入要求に応じて決済処理を行い、決済処理の完了後に要求された個数の「ダイヤ」の付与を行えばよい。

30

【0094】

またユーザが「ダイヤ」を上限まで購入した場合に行う特典の付与は、ゲーム装置 1 が行う構成であってよく、この場合にはサーバ装置 3 が介在することなくゲーム装置 1 が特典付与の処理を行う構成としてよい。又は、「ダイヤ」の累積数が上限に達した場合にゲーム装置 1 が特典の付与をサーバ装置 3 へ要求し、この要求に応じてサーバ装置 3 が特典を付与する構成としてもよい。

【0095】

図 1 2 は、実施の形態 2 に係るゲーム装置 1 が行う「ダイヤ」購入処理の手順を示すフローチャートである。ゲーム装置 1 の処理部 1 0 のアイテム購入処理部 2 2 は、ゲームのメニュー画面においてダイヤ購入の項目が選択されたか否かを判定する（ステップ S 8 1）。ダイヤ購入の項目が選択されていない場合（S 8 1：NO）、処理部 1 0 は、ダイヤ購入の項目が選択されるまで待機する。ダイヤ購入の項目が選択された場合（S 8 1：YES）、アイテム購入処理部 2 2 は、記憶部 1 1 に記憶されたゲームデータ 1 1 a を読み出す（ステップ S 8 2）。アイテム購入処理部 2 2 は、ゲームデータ 1 1 a からユーザの「ダイヤ」の購入累積数を取得し、定められた「ダイヤ」購入の上限と比較することにより、このユーザの「ダイヤ」の購入可能数を算出する（ステップ S 8 3）。次いで処理部 1 0 の表示処理部 2 3 は、アイテム購入処理部 2 2 が算出した「ダイヤ」の購入可能数を示して、図 1 に示すダイヤ購入画面を表示部 1 3 に表示する（ステップ S 8 4）。

40

【0096】

ダイヤ購入画面を表示している状態において、処理部 1 0 のアイテム購入処理部 2 2 は

50

、「購入する」ボタンに対する操作がなされたか否かを判定する（ステップS85）。「購入する」ボタンが操作されていない場合（S85：NO）、即ちダイヤ購入画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10の表示処理部23は表示部13にメニュー画面を表示して（ステップS88）、処理を終了する。「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合（S85：YES）、表示処理部23は、図4に示した購入数選択画面を表示部13に表示する（ステップS86）。なおこのときに表示処理部23は、購入数選択画面の複数の選択項目のうち、ユーザが購入することができない個数についての選択項目を表示しない。

【0097】

購入数選択画面を表示している状態において、処理部10のアイテム購入処理部22は、「ダイヤ」の購入数の選択操作がなされたか否かを判定する（ステップS87）。購入数の選択操作がなされていない場合（S87：NO）、即ち購入数選択画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10の表示処理部23は表示部13にメニュー画面を表示して（ステップS88）、処理を終了する。購入数の選択操作がなされた場合（S87：YES）、表示処理部23は、図5に示した確認画面を表示部13に表示する（ステップS89）。

【0098】

確認画面を表示している状態において、処理部10のアイテム購入処理部22は、「購入する」ボタンに対する操作がなされたか否かを判定する（ステップS90）。「購入する」ボタンが操作されていない場合（S90：NO）、即ち確認画面にてキャンセルボタンに対する操作がなされた場合、処理部10はステップS86へ処理を戻し、表示処理部23による購入数選択画面の表示を行う。「購入する」ボタンに対する操作がなされた場合（S90：YES）、処理部10のアイテム購入処理部22は、通信部15にてサーバ装置3との通信を行い、購入数を指定して「ダイヤ」の購入要求をサーバ装置3へ送信する（ステップS91）。次いでアイテム購入処理部22は、サーバ装置3との間で決済処理を行う（ステップS92）。決済処理の終了後、アイテム購入処理部22は、サーバ装置3から「ダイヤ」の付与通知を受信したか否かを判定する（ステップS93）。付与通知を受信していない場合（S93：NO）、アイテム購入処理部22は、付与通知を受信するまで待機する。付与通知を受信した場合（S93：YES）、アイテム購入処理部22は、付与通知に基づいてユーザが所有する「ダイヤ」の数を増加させるべく、記憶部11のゲームデータ11aを更新し（ステップS94）、処理を終了する。

【0099】

図13は、実施の形態2に係るサーバ装置3が行う「ダイヤ」販売処理の手順を示すフローチャートである。実施の形態2に係るサーバ装置3の処理部30のアイテム販売処理部41は、通信部33にてゲーム装置1から「ダイヤ」の購入要求を受信したか否かを判定する（ステップS101）。購入要求を受信していない場合（S101：NO）、アイテム販売処理部41は、ゲーム装置1からの購入要求を受信するまで待機する。ゲーム装置1からの購入要求を受信した場合（S101：YES）、アイテム販売処理部41は、ゲーム装置1との間で決済処理を行う（ステップS102）。決済処理の終了後、アイテム販売処理部41は、購入を要求された個数の「ダイヤ」を付与する通知を、通信部33にてゲーム装置1へ送信し（ステップS103）、処理を終了する。

【0100】

図14は、実施の形態2に係るゲーム装置1が行う特典付与処理の手順を示すフローチャートである。なお本フローチャートに示す特典付与処理は、図12に示した「ダイヤ」購入処理のステップS94にてゲームデータ11aを更新した後に、引き続いて行われる処理である。ゲーム装置1のアイテム購入処理部22は、更新したゲームデータ11aに基づいて、「ダイヤ」の購入の累積数が上限に達したか否かを判定する（ステップS111）。購入の累積数が上限に達していない場合（S111：NO）、アイテム購入処理部22は、特典を付与することなく処理を終了する。購入の累積数が上限に達している場合（S111：YES）、アイテム購入処理部22は、ユーザに対して特典を付与し（ステ

ップ S 1 1 2)、処理を終了する。

【0101】

以上の構成の実施の形態 2 に係るゲームシステムは、ゲーム装置 1 が記憶部 1 1 のゲームデータ 1 1 a にユーザが購入した「ダイヤ」の累積数を記憶する。ゲーム装置 1 は、記憶した累積数と定められた上限とに基づいて、ユーザによる「ダイヤ」の購入を制限する。ゲーム装置 1 は、累積数及び上限に基づいて「ダイヤ」の購入可能数を算出し、購入不可能な個数についての選択項目を購入数選択画面に表示しないことによって、購入の制限を行う。これらにより実施の形態 2 に係るゲームシステムは、「ダイヤ」の購入の累積数に対して上限を設け、ユーザがアイテム課金に莫大な金額を費やすことを確実に防止できる。

10

【0102】

なお本実施の形態においては、ゲーム装置 1 が購入不可能な個数の選択項目を購入数選択画面に表示しないか、又は、表示しても選択を受け付けられない構成としたが、これに限るものではない。ゲーム装置 1 は、上限を超える個数の選択項目に対する選択を受け付けるが、この場合にはエラー表示などを行ってサーバ装置 3 への購入要求を送信しない構成としてもよい。

【符号の説明】

【0103】

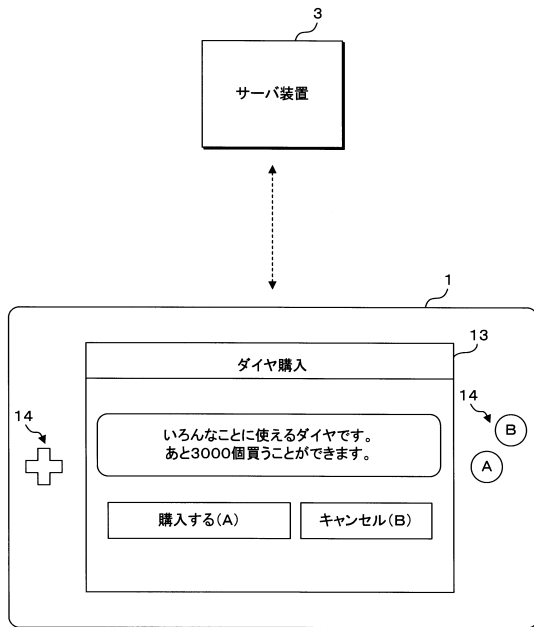
- 1 ゲーム装置
- 3 サーバ装置
- 10 処理部
- 11 記憶部
- 11 a ゲームデータ
- 12 記録媒体装着部
- 13 表示部
- 14 操作部
- 15 通信部
- 21 ゲーム処理部
- 22 アイテム購入処理部（購入要求送信部、価格調整部、制限部）
- 23 表示処理部
- 30 処理部
- 31 記憶部
- 31 a ユーザ情報
- 32 記録媒体装着部
- 33 通信部
- 41 アイテム販売処理部（購入要求受信部、アイテム付与部、権利付与部、制限部）
- 91 記録媒体
- 91 a ゲームプログラム
- 92 記録媒体
- 92 a サーバプログラム
- 99 ネットワーク

20

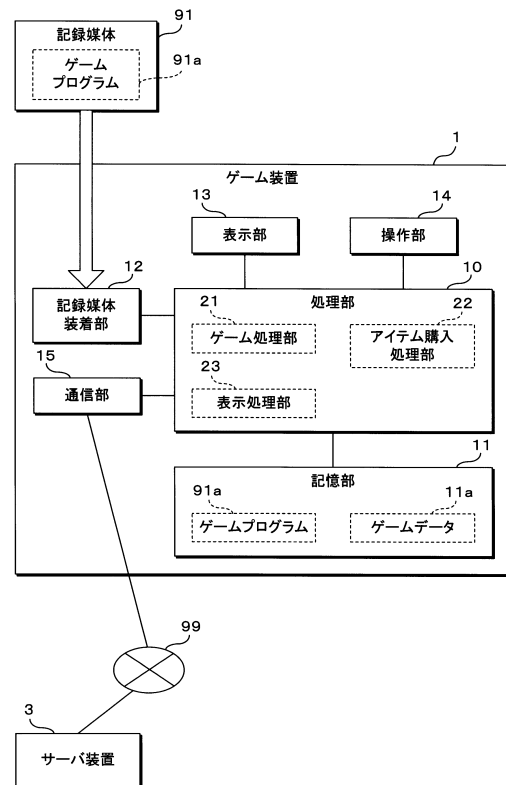
30

40

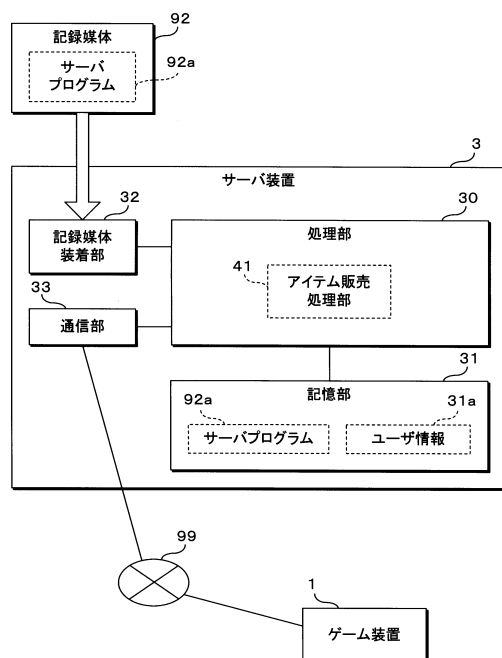
【図 1】



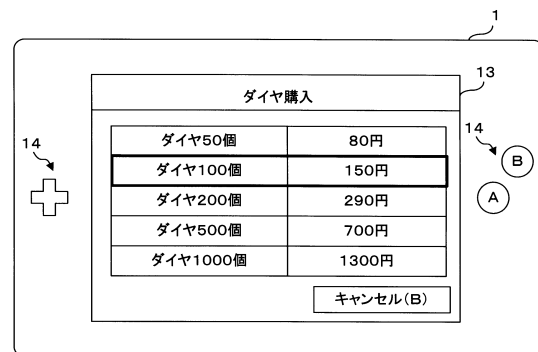
【図 2】



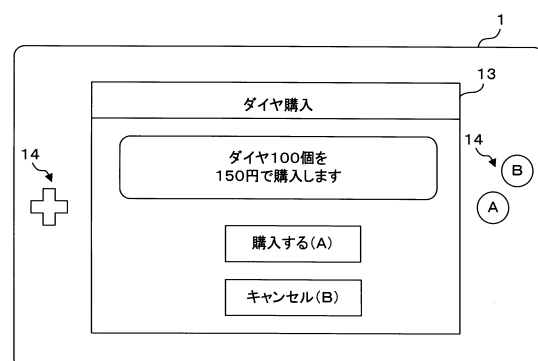
【図 3】



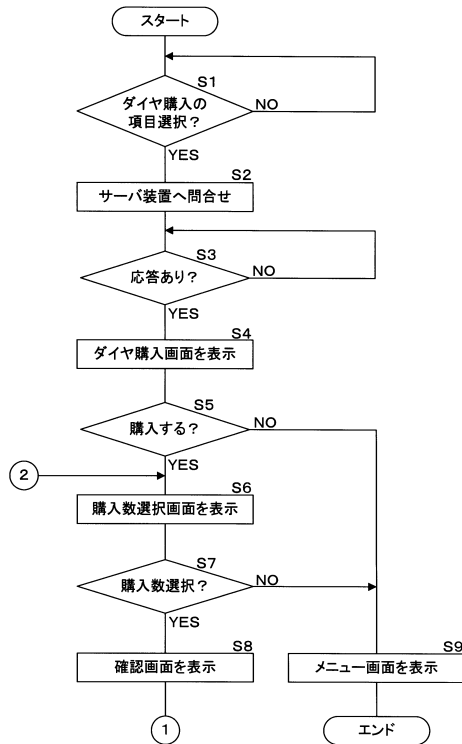
【図 4】



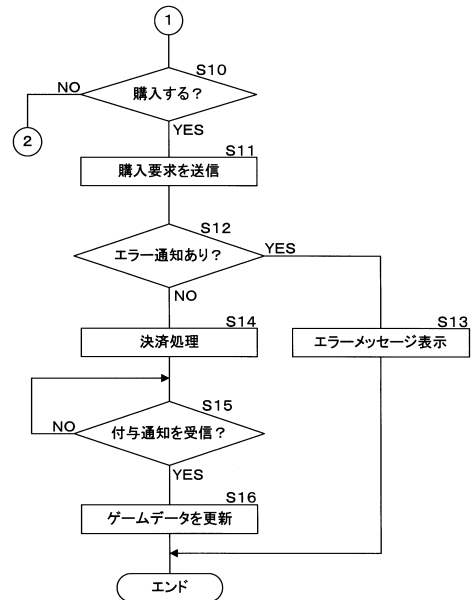
【図 5】



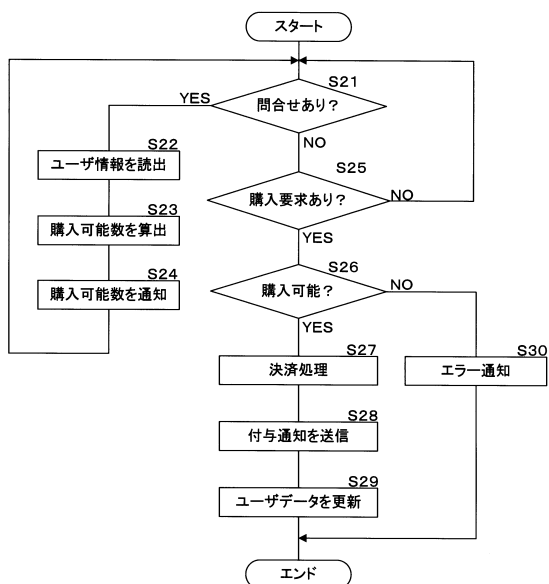
【図 6】



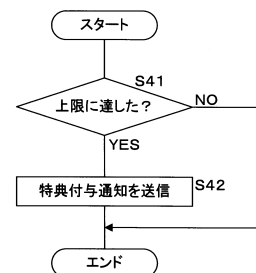
【図 7】



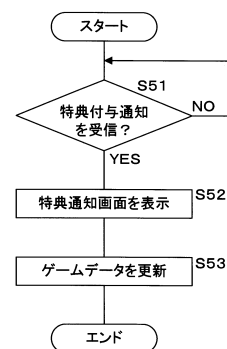
【図 8】



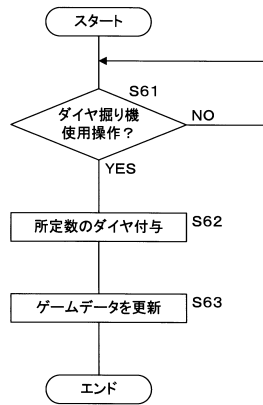
【図 9】



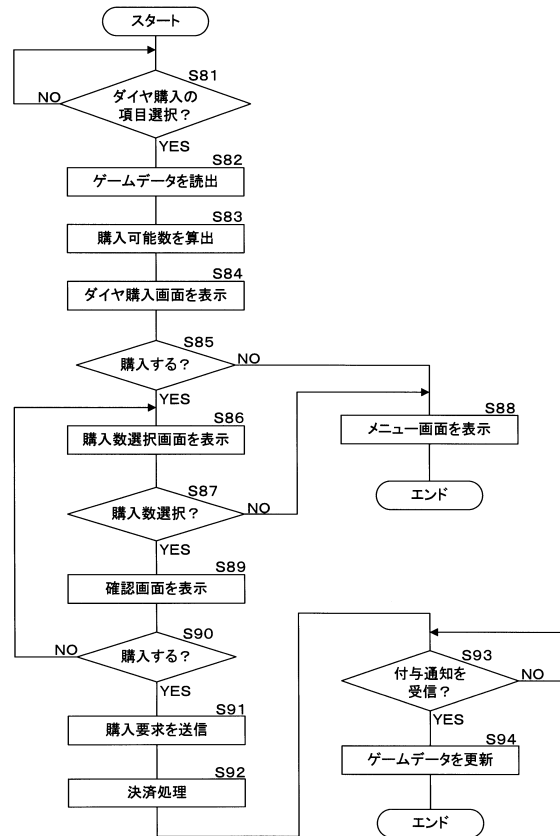
【図 10】



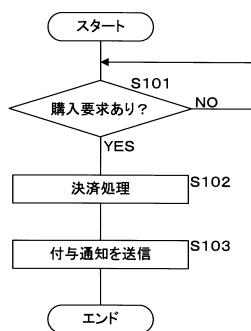
【図 1 1】



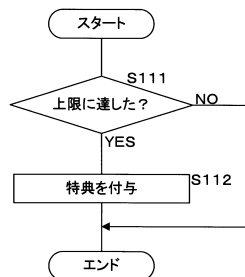
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

(73)特許権者 504440133

株式会社ポケモン

東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー18F

(74)代理人 100114557

弁理士 河野 英仁

(72)発明者 安藤 佳織

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内

(72)発明者 岡田 裕規

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内

(72)発明者 松村 憲男

東京都渋谷区神泉町5-2 有限会社アンブレラ内

(72)発明者 和田 雅之

東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー18F 株式会社ポケモン内

審査官 金田 理香

(56)参考文献 特開2013-198589 (JP, A)

“金色のコルダ2 マエストロ養成講座 La corda d'oro 2 Maestro Training Lecture”, 株式会社光栄, 2007年 7月11日, 初版, p. 15, 25

“とびだせ どうぶつの森”, ファミ通ディーエスプラスウィー DS Wii, 株式会社エンターブレイン, 2012年12月21日, 第15巻第2号, p. 7

“街へいこうよ どうぶつの森 コレクターズファイル”, アスキー・メディアワークス, 2009年 1月 1日, P. 20

“テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ 公式コンプリートガイド”, 株式会社バンダイナムコゲームス, 2012年 3月23日, 初版, p. 166

“ヒットするiPhoneアプリの作り方・売り方・育て方”, 株式会社マイナビ, 2013年 7月31日, 初版, p. 23

“日本ファルコム公式 イース セルセタの樹海 ザ・コンプリートガイド”, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2012年 9月27日, 初版, p. 157

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00 - 13/98

G06Q10/00 - 99/00