

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(10) 国際公開番号

WO 2013/187472 A1

(43) 国際公開日

2013年12月19日 (9.12.2013)

W O P O | P C T

- (51) 国際特許分類 :
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/10 (2006.01)
- (21) 国際出願番号 : PCT/JP20 13/066345
- (22) 国際出願日 : 2013年6月13日 (13.06.2013)
- (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 2012-136246 2012年6月15日 (15.06.2012) JP
- (71) 出願人 : 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者 : 渡邊 健二 (WATANABE, Kenji); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). ▲高▼橋 寛昭 (AKAHASHI, Hiroaki); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 清本 昌宏 (KIYOMOTO, Masahiro); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 片桐 翔太 (KATAGIRI, Shota); 〒

1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 遠藤 貴広 (ENDO, Takahiro); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人 : 山本 晃司, 外 (AMAMOTO, Koji et al); 〒104003 1 東京都中央区京橋一丁目16番10号 オークビル京橋3階 東京セントラル特許事務所内 Tokyo (JP).

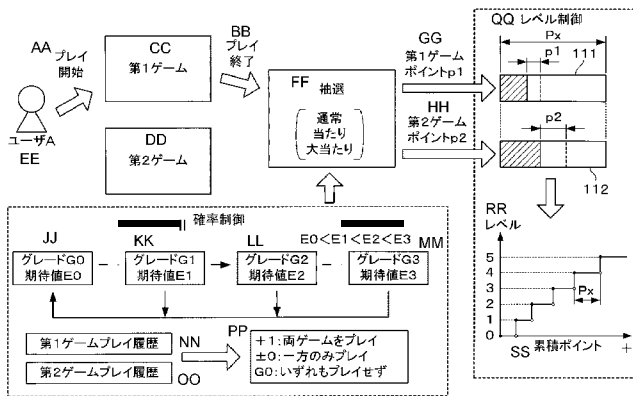
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, 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, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM AND METHOD FOR CONTROLLING AWARD ASSIGNMENT THEREOF

(54) 発明の名称 : ゲームシステム及びその特典付与制御方法



(57) Abstract: Provided is a game system capable of increasing the combination result among a plurality of games. In a game system (1) in which a user can select and play a first game and a second game in which a combination relationship has been set, when either a first game or a second game is played by a user as the combination-origin game, points (p2) used in the first or second game that is the combination-destination game can be drawn and assigned to the user as a combination-destination award. The question of whether each of the first and second games have been played by a user at or above a predetermined level is determined on the basis of the play history of the games, and if each game has been played at or above the predetermined level, the probability setting value for point drawing is controlled such that the user obtains more points (p2) compared to a case when the game is not played.

- AA Play starts
- BB Play ends
- CC First game
- DD Second game
- EE User A
- FF Drawing (Normal win/big win)
- GG First game point p1
- HH Second game point p2
- II Probability control
- JJ Grade G0, Expected value E0
- KK Grade G1, Expected value E1
- LL Grade G2, Expected value E2
- MM Grade G3, Expected value E3
- NN First game play history
- OO Second game play history
- PP +1: Plays both games
±0: Plays one game only
G0: Does not play either game
- QQ Level control
- RR Level
- SS Cumulative points

(57) 要約: 複数のゲーム間における連携効果を高めることが可能なゲームシステムを提供する。連携関係が設定された第1ゲーム及び第2ゲームをユーザが選択してプレイすることが可能とされたゲームシステム(1)において、第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方が連携元ゲームとしてユーザにプレイされた場合、第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか他方の連携先ゲームにて適用するポイント(p2)を獲得し得るようにポイント抽選の確率設定値を制御する。

ト(p2)を連携先特典として抽選してユーザに付与する。ユーザにより第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かを各ゲームのプレイ履歴に基づいて判別し、各ゲームが所定の水準以上にプレイされている場合には、プレイされていない場合と比較して該ユーザがより多くのポイント(p2)を獲得し得るようにポイント抽選の確率設定値を制御する。



1 2 13/1 7472 1

(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 m)

明 細 書

発明の名称 : ゲームシステム及びその特典付与制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームで通用するポイント等の特典を所定の条件に従ってユーザに付与するゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] ゲームをプレイするモチベーションをユーザに与える手段の一つとして、ゲームのプレイ状況等に基づいてユーザにポイント等の特典を付与するようにしたゲームシステムが周知である (例えば特許文献 1 及び 2 参照)。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献 1 : 特開 2010_179050 号公報
特許文献 2 : 特開 2008_043422 号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ゲームのプレイに対するユーザのモチベーションを高める仕組みとして、複数のゲーム間に連携関係を設定し、いずれかのゲームのプレイと関連付けて連携関係にある他のゲームで通用する特典をユーザに付与し、それにより、複数のゲーム間でユーザを相互的に誘導させる連携効果を生じさせることを意図した仕組みが検討されている。

[0005] そこで、本発明は、ユーザに対する特典の付与を通じて複数のゲーム間における連携効果を高めることが可能なゲームシステム等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

[0006] 本発明のゲームシステムは、連携関係が設定された第 1 ゲーム及び第 2 ゲームをユーザが選択してゲーム装置上でプレイすることが可能とされたゲームシステムにおいて、前記ユーザによる前記第 1 ゲーム及び第 2 ゲームのそ

れぞれのプレイ履歴の情報を所定の記憶手段に記録するプレイ履歴記録手段と、前記第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方が連携元ゲームとしてユーザにプレイされた場合、前記第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか他方の連携先ゲームにて通用し、かつ当該連携先ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携先特典を所定の条件に従って前記ユーザに付与する特典付与手段と、前記プレイ履歴の情報に基づいて、前記ユーザにより前記第1ゲーム及び前記第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かを判別し、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、プレイされていない場合と比較して該ユーザがより価値の大きい連携先特典を獲得し得るように前記所定の条件を制御する条件制御手段と、を備えたものである。

[0007] また、本発明の特典付与制御方法は、連携関係が設定された第1ゲーム及び第2ゲームをユーザが選択してゲーム装置上でプレイすることが可能であり、かつ、前記ユーザによる前記第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれのプレイ履歴の情報を所定の記憶手段に記録するプレイ履歴記録手段を備えたゲームシステムに適用される特典付与制御方法であって、前記第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方が連携元ゲームとしてユーザにプレイされた場合、前記第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか他方の連携先ゲームにて通用し、かつ当該連携先ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携先特典を所定の条件に従って前記ユーザに付与する手順と、前記プレイ履歴の情報に基づいて、前記ユーザにより前記第1ゲーム及び前記第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かを判別し、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、プレイされていない場合と比較して該ユーザがより価値の大きい連携先特典を獲得し得るように前記所定の条件を制御する手順と、を備えたものである。

[0008] 本発明によれば、連携元ゲームをユーザがプレイすることにより、連携先ゲームにて通用する連携先特典がユーザに付与される。そのため、第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方をプレイしているユーザに対して、他方の

ゲームをプレイするモチベーションを与えることができる。しかも、連携元ゲーム及び連携先ゲームのそれぞれを所定の水準以上にプレイすれば、より価値の大きい連携先特典をユーザが獲得し得る。そのため、特典獲得に対する期待感をユーザに与えて第1ゲーム及び第2ゲームの相互間でユーザを誘導し合い、それにより、第1ゲーム及び第2ゲーム間の連携効果を高めることが可能である。

[0009] 本発明の一形態において、前記特典付与手段は、前記価値が異なる複数の連携先特典を選択肢として、該選択肢から前記ユーザに付与すべき連携先特典を所定の確率設定値に従って抽選するように設けられ、前記条件制御手段は、前記所定の条件として、前記抽選における前記確率設定値を制御するものとしてもよい。これによれば、確率設定値の制御により、ユーザに付与される連携先特典の価値を第1ゲーム及び第2ゲームのプレイ履歴に応じて適切に変化させることができる。なお、本発明の第1ゲーム及び第2ゲームの概念には、ゲーム種類が異なる場合の他、ゲームの種類が同じであってもプレイされるゲーム装置が異なる場合が含まれる。

[001 0] さらに、前記条件制御手段は、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、前記価値の大きい連携先特典が抽選される確率が上昇するように前記確率設定値を制御するものとしてもよい。これによれば、ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームを所定の水準以上にプレイしている場合、価値の大きい連携先特典が抽選される確率が上昇するので、本発明の作用効果を確実に発揮させることができる。

[001 1] 本発明の一形態において、前記条件制御手段は、前記ユーザによる前記第1ゲーム及び前記第2ゲームのそれぞれのプレイ頻度又はプレイ回数に基づいて、各ゲームが前記水準以上にプレイされているか否かを判別するものとしてもよい。これによれば、ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームを所定の水準以上の頻度又は回数プレイすることにより、ユーザがより価値の大きい特典を獲得し得るようになる。

[001 2] 本発明の一形態において、前記特典付与手段は、前記連携先特典として、

前記連携先ゲームで通用するポイントをユーザに付与するように設けられ、前記連携先特典の価値の大小が前記ポイント数の大小によって特定可能とされてもよい。これによれば、ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームを所定の水準以上にプレイすれば、ユーザがより多いポイントを獲得できるようになる。

[001 3] 上記の形態においては、前記ユーザが獲得したポイント数が所定量に達すると当該ユーザにさらなる特典が付与されるように前記連携先ゲームを制御するゲーム制御手段をゲームシステムがさらに備えてもよい。この場合、前記ゲーム制御手段は、前記ユーザの利用が禁止されていたゲーム上の要素を利用可能な状態へと変更することによって前記さらなる特典を前記ユーザに付与するものとしてもよい。これらの形態によれば、ポイントの獲得を介したさらなる特典の付与を目的の一つとして第1ゲーム及び第2ゲームの両者をプレイするようにユーザを仕向け、連携効果のさらなる向上を図ることができる。

[0014] 本発明の一形態において、前記特典付与手段は、前記連携先特典の付与に加えて、前記連携元ゲームにて通用し、かつ当該連携元ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携元特典を前記ユーザに付与するものとしてもよい。これによれば、連携先特典のみならず連携元特典もユーザに付与されるので、ゲーム間の連携効果をさらに高めることができる。

[001 5] また、前記特典付与手段は、前記ユーザに付与される前記連携先特典の価値を前記連携元特典の価値よりも相対的に大きく設定するものとしてもよい。これによれば、連携元特典よりも連携先特典の価値が相対的に大きくなるので、より価値の大きい連携先特典を効率よく獲得するためには、連携元ゲームをプレイすることが有利となるような連携関係をゲーム間に設定することができる。これにより、ゲーム間の連携効果をさらに高めることが可能である。

発明の効果

[001 6] 以上に説明したように、本発明によれば、連携元ゲームをユーザがプレイ

することにより、連携先ゲームにて通用する連携先特典がユーザに付与され、しかも、連携元ゲーム及び連携先ゲームのそれぞれを所定の水準以上にプレイすれば、より価値の大きい連携先特典をユーザが獲得し得るように特典の付与を制御するため、第1ゲーム及び第2ゲームの相互間でユーザを誘導し合い、それにより、第1ゲーム及び第2ゲーム間の連携効果を高めることが可能である。

図面の簡単な説明

- [001 7] [図1] 本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。
[図2] ゲームシステムに適用されるポイント連携の仕組みを示す図。
[図3] ゲームシステムの要部における機能ブロック図。
[図4] ゲーム機にて実行される確率制御処理の手順を示すフローチャート。
[図5] ゲーム機にて実行される抽選制御処理の手順を示すフローチャート。
[図6A] ポイント抽選時のゲーム画面の一例を示す図。
[図6B] 図6Aに続くゲーム画面の一例を示す図。
[図6C] 図6Cに続くゲーム画面の一例を示す図。

発明を実施するための形態

- [001 8] 以下、本発明の一形態に係るゲームシステムを説明する。まず、図1を参照して、ゲームシステムの全体構成を説明する。ゲームシステム1は、サーバ装置としてのゲームサーバ2と、ゲームサーバ2に所定のネットワーク5を介して接続可能なゲーム装置としてのゲーム機3とを含む。ゲームサーバ2は、複数のサーバユニット2A、2B…が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりゲームサーバ2が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にゲームサーバ2が構成されてもよい。
- [001 9] ゲーム機3は、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。この種のゲーム機3は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。ゲーム機3は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイ

させて収益を上げることが主たる目的として店舗 6 等の所定の施設に設置されるコンピュータゲーム装置である。なお、店舗 6 には一以上の適宜数のゲーム機 3 が設置される。図 1 では、ゲーム機 3 を区別せずに描いているが、そのハードウェア構成やゲームの内容は適宜に選択されてよい。ただし、ゲームシステム 1 においては、ユーザに第 1 ゲームをプレイさせることが可能なゲーム機（第 1 ゲーム機と呼ぶことがある。）3 と、第 1 ゲームに対して連携関係が設定された第 2 ゲームをユーザにプレイさせることが可能なゲーム機（第 2 ゲーム機と呼ぶことがある。）3 とが含まれているものとする。ゲーム機 3 は、特定のゲームに適合する物理的構成（例えば操作部等）を備えた専用機として構成されてもよいし、ソフトウェアの書き換えにより種々のゲームに対応可能な汎用機として構成されてもよい。したがって、ゲーム機 3 は第 1 ゲーム機又は第 2 ゲーム機のいずれか一方としてのみ機能するように構成されてもよいし、第 1 ゲーム機及び第 2 ゲーム機として選択的に機能するように構成されてもよい。

[0020] ネットワーク 5 は、ゲームサーバ 2 に対してゲーム機 3 をそれぞれ接続させることができるものであれば適宜に構成されてよい。一例として、ネットワーク 5 は、TCP/IP プロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、WAN としてのインターネット 5 A と、ゲームサーバ 2 及びゲーム機 3 のそれぞれとインターネット 5 A とを接続する LAN 5 B、5 C とがルータ 5 D を介して接続されることにより構築される。なお、ゲーム機 3 と店舗 6 のルータ 5 D との間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機 3 がゲームサーバ 2 と通信可能に接続されてもよい。ゲームサーバ 2 のサーバユニット 2 A、2 B…は LAN 5 C に代えて、又は加えて WAN 5 A により、相互に接続される場合もある。ゲームサーバ 2 には、さらにユーザの個人用途に供されるパーソナルコンピュータ、モバイル端末機器等が接続可能とされてもよい。

[0021] 次に、図 2 を参照して、連携関係が設定された第 1 ゲームと第 2 ゲームとの間におけるポイント付与の仕組みを説明する。ユーザが第 1 ゲーム又は第

2 ゲームのいずれか一方のゲーム (以下、連携元ゲームと呼ぶことがある。) をプレイすると、そのプレイ終了時点でポイントの抽選が実施され、その抽選結果に応じて連携元ゲーム及びそれと連携関係のある他方のゲーム (以下、連携先ゲームと呼ぶことがある。) のそれぞれに関するポイントがユーザに特典として付与される。図2は、ユーザAが第1ゲームをプレイした場合の例を示している。この例では、ユーザAによる第1ゲームのプレイが終了するとポイントの抽選が行なわれ、その抽選結果に応じてユーザAに第1ゲームのポイントp1及び第2ゲームのポイントp2が特典として付与される。この場合には、ポイントp1が連携元特典、ポイントp2が連携先特典にそれぞれ相当する。ポイントp1、p2は、ポイントゲージ111、112に加算されるようにしてユーザAに表示される。ポイントゲージ111、112では、現在のレベルに達した後にユーザが獲得したポイントの量が、レベルアップ設定量 P_x を100%とする比率によって表現される。

[0022] ポイントは、ユーザのゲームにおける進捗を管理するためにゲームで通用するパラメータの一つであり、その値 (ポイント数) の大小により絶対的な価値を定量的に特定することが可能である。例えば、10ポイントよりも100ポイントの方が価値が10倍大きい。以下、抽選の具体的な説明に先立って、ポイントと関連付けられたゲームの進捗管理を説明する。図2に例示したように、第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれでは、ゲームの進捗が多段階のレベルに区分されている。各ゲームでは、ユーザが獲得したポイントの累積値 (累積ポイント) に応じてユーザのレベルを上昇させるレベル制御が行なわれる。図2のグラフに示したように、レベル制御において初期値はレベル0であり、ユーザの累積ポイントが所定量増加するとそのユーザのレベルがレベル1に上昇する。レベル1への昇格後、ユーザの累積ポイントが所定量増加するとユーザのレベルがレベル2に上昇し、以下同様にユーザの累積ポイントが所定量増加する毎にユーザのレベルが一段階上昇する。ユーザのレベルが上昇する毎に、それまで利用が禁止されていたゲーム上のコンテンツの利用が解禁されるといったさらなる特典がユーザに与えられる。コ

ンテンツには、例えばアイテム、ステージ、マップ、武器、楽曲等、ゲームの進行に応じて徐々にその利用が許可される種々の要素を含めてよい。例えば、第1ゲーム及び第2ゲームがいずれも音楽ゲームである場合には、レベルの上昇に伴って新たな楽曲をユーザがプレイできるようにコンテンツの利用の許可又は禁止が制御される。

[0023] レベルを一段階上昇させるために必要なポイント数 (以下、これをレベルアップ設定量と呼ぶことがある。) は、第1ゲーム及び第2ゲームのレベルが同一であると仮定すれば互いに等しく設定されている。例えば、第1ゲーム及び第2ゲームのいずれにおいても、レベル4からレベル5に上昇するためのレベルアップ設定量 P_x は互いに等しい。ただし、レベルアップ設定量 P_x は、レベルに関わりなく一定であってもよいし、レベル間によつて相違してもよい。例えば、レベルが上昇するほど、レベルアップ設定量 P_x が増加するような設定が可能である。なお、図2では便宜的にレベル5までを示しているが、実際のレベルの最大値は十分に大きい値 (一例として一桁以上大きい値) に設定される。

[0024] 上述したように、ユーザに対するポイントの付与は、ユーザが自らプレイした連携元ゲームのみならず、連携先ゲームに対しても行なわれる。しかも、そのポイント数 (価値) は、ユーザがプレイした連携元ゲームよりも連携先ゲームの方が大きく設定されている。例えば、連携先ゲームに関して付与されるポイント数は、連携元ゲームに関して付与されるポイント数に対して1よりも大きい所定の倍率を乗じた値に設定される。図2の例では、ユーザAが第1ゲームをプレイした場合、その第1ゲームに対して付与されるポイント数 P_1 よりも、第2ゲームに対して付与されるポイント数 p_2 の方が大きく設定される。レベルを一段階上昇させるためのレベルアップ設定量 P_x は、第1ゲーム及び第2ゲームの間で互いに等しい。そのため、図2の例にて付与されるポイント数 P_1 、 p_2 をレベルアップ設定量 P_x で除算した値 (p_1 / P_x 、 p_2 / P_x) によつて、第1ゲームのポイントと第2ゲームのポイントのそれぞれの価値を相対的に比較した場合、ユーザがプレイした

第1ゲームに付与されるポイント p_1 の価値よりも、連携関係にある第2ゲームに付与されるポイント P_2 の価値の方が大きい。なお、ユーザが第2ゲームをプレイした場合には、上記と逆に第1ゲームにより多くのポイントが付与される。つまり、図2のポイント p_1 、 p_2 を入れ替えるようにポイントが付与される。

[0025] 次に、抽選の詳細を説明する。ポイントの抽選においては、抽選の選択肢として、「通常」、「当たり」、及び「矢当たり」の3種類が用意されている。ユーザに付与されるポイント数 p_1 、 p_2 は、「通常」が最小値であり、「矢当たり」は最大値であり、「当たり」はそれらの間の数値である。一例として、図2の例で第2ゲームに関して付与されるポイント p_2 は、「通常」の場合で100ポイント、「当たり」の場合で200ポイント、「矢当たり」の場合で400ポイントといったようにポイント数が差別化される。つまり、「通常」の場合の獲得ポイント数を基準ポイント数 R とすれば、「当たり」の場合のポイントは基準ポイント数 R に係数 a （ただし、自然数）を乗じた aR 、「矢当たり」の場合のポイントは基準ポイント数に係数 b （ただし、係数 a より大きい自然数）を乗じた bR に設定される。また、連携元ゲームである第1ゲームに関して付与されるポイント p_1 は、ポイント p_2 の $1/N$ 倍（ただし、 N は自然数）に設定されている。したがって、ポイント p_1 については、「通常」の場合で R/N 、「当たり」の場合で aR/N 、「矢当たり」の場合で bR/N となる。

[0026] また、抽選において「通常」、「当たり」及び「矢当たり」の選択肢がそれぞれ抽選される確率の設定値は一定ではなく、確率制御によって適宜に変更される。確率制御では、ユーザの期待値が差別化された複数（図示例では4つ）の抽選グレード（以下、グレードと略称することがある。） $G_0 \sim G_3$ からいずれか一つの抽選グレードが選択される。各グレード $G_0 \sim G_3$ における抽選の期待値（つまり、各選択肢のポイント数に確率設定値を乗算した値の総和） $E_0 \sim E_3$ は、グレード G_3 の期待値 E_3 が最大でグレード G_2 の期待値 E_2 、グレード G_1 の期待値 E_1 と順次低下し、グレード G_0 の

期待値 E_0 が最小である。言い換えれば、抽選グレードが G_0 から G_3 に向かって上昇するほど、ユーザがより多くのポイント（より価値の大きい特典）を獲得し得るように、グレード間で確率設定値が差別化されている。言い換えれば、抽選グレードが上昇するほど、「当たり」あるいは「大当たり」が抽選され易くなるように、各選択肢が抽選される確率設定値の組み合わせが変更されている。

[0027] 抽選グレード $G_0 \sim G_3$ は、ユーザの第1ゲームに関するプレイ履歴と第2ゲームに関するプレイ履歴とを参照してユーザ毎に設定される。その設定では、第1ゲーム及び第2ゲームをユーザが所定の水準以上にプレイしている場合にグレードが上昇する。一例として、ユーザが一日に一回でも第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方をプレイすればグレードが維持され、一日の間に第1ゲーム及び第2ゲームの両者をプレイすればグレードが一段階上昇し、一日の間に第1ゲーム及び第2ゲームのいずれもプレイしなければ初期値であるグレード G_0 にリセットされる。したがって、ユーザが第1ゲーム又は第2ゲームのいずれか一方のみを専らプレイしていれば、抽選グレードは初期のグレード G_0 から上昇しない。抽選グレードを上昇させてより多くのポイントを獲得するためには、ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームを同日中にプレイする必要がある。

[0028] 以上のように、ゲームシステム1では、連携関係のある第1ゲーム及び第2ゲームのいずれか一方をプレイすると、他方のゲームに対してもポイントが付与されるので、他方のゲームをプレイするモチベーションをユーザに与え、特定のゲームを専らプレイするユーザの関心を他のゲームにも向けさせることができる。しかも、連携先ゲームに対して付与されるポイント数（又は価値）は、連携元ゲームに対して付与されるポイント数（又は価値）よりも大きく設定されている。そのため、連携先ゲームのプレイに対してユーザにより強いモチベーションを与えることができる。さらに、連携元ゲームをプレイするだけでなく連携先ゲームも同日中にプレイすれば抽選グレードが上昇する。これにより、連携先ゲームのポイントを獲得した当日にユーザが

連携先ゲームもプレイすれば、ユーザはより多くのポイントを獲得し得る。これにより、連携関係にあるゲーム間でユーザを誘導し合い、ゲーム機 3 の稼働率を高めるといったように、ゲーム間の連携効果の向上を図ることができる。

[0029] 次に、図 3 を参照してゲームシステム 1 の制御系の構成を説明する。ただし、図 3 は、ポイント連携の仕組みを実現するための要部を中心とした制御系の構成を示しており、その要部に直接的に関係しない部分の説明は省略する。まず、ゲームサーバ 2 には、データ管理部 2 1 と記憶部 2 2 とが設けられている。データ管理部 2 1 は、ゲームサーバ 2 のコンピュータハードウェア（CPU 及びその動作に必要な内部記憶装置としてのメモリを含む。）とソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置である。記憶部 2 2 は、ハードディスクアレイ等の記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 2 2 は、一の記憶ユニット上に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部 2 2 には各種のデータが記録されるが、図 2 ではプレイデータ 5 0 の群のみが示されている。プレイデータ 5 0 は、ユーザがゲームを続きからプレイするためにゲームのプレイ内容を保存したデータである。プレイデータ 5 0 は、ユーザ毎に作成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部 2 2 に記録される。プレイデータ 5 0 の詳細は後述する。

[0030] データ管理部 2 1 は、ゲーム機 3 からユーザの認証情報（一例としてユーザ毎にユニークな識別情報及びパスワード）を受け取ってユーザを認証し、そのユーザに対応するプレイデータ 5 0 をゲーム機 3 から受け取って記憶部 2 2 に保存し、あるいは、記憶部 2 2 に保存されたユーザのプレイデータ 5 0 をゲーム機 3 に提供する。ゲームサーバ 2 には、上記の他にも、各種のサービスをゲーム機 3 又はそのユーザに対して提供するための論理的装置が設けられるが、それらの説明は省略する。ユーザの識別情報としては、例えばユーザに配布されるカード等の媒体毎にユニークな ID、あるいはユーザ自

らが設定したユーザ毎にユニークなID等を適宜に利用することができる。

[0031] ゲーム機3には、ゲーム制御部31、確率制御部32、抽選制御部33及び記憶部34が設けられている。ゲーム制御部31、確率制御部32及び抽選制御部33は、ゲーム機3のコンピュータハードウェア(CPU及びその内部記憶装置としてのメモリを含む。)とソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置である。記憶部34は、ハードディスクアレイ等の記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。ゲーム制御部31は、ゲーム機3にてゲームをプレイしようとするユーザから認証情報を取得し、その認証情報をゲームサーバ2に送ってユーザの認証を要求する処理、認証されたユーザのプレイデータ50をデータ管理部21から受け取って記憶部34に記憶させる処理、記憶部34に記憶されているプレイデータ50を参照しつつゲームの進行に必要な各種の演算制御を実行する処理等を担当する。

[0032] 記憶部34に記憶されるプレイデータ50には、ユーザの第1ゲームに関するデータ(第1ゲームデータ)51と、ユーザの第2ゲームに関するデータ(第2ゲームデータ)52と、ユーザの現在の抽選グレードを判別するための抽選グレードの情報53とが含まれている。第1ゲームデータ51には、ユーザの第1ゲームに関するプレイ履歴の情報(プレイ日時の情報を含む。)51a、ユーザが第1ゲームに関して獲得した累積ポイントの情報51b等が含まれている。第2ゲームデータ52には、ユーザの第2ゲームに関するプレイ履歴の情報(プレイ日時の情報を含む。)52a、ユーザが第2ゲームに関して獲得した累積ポイントの情報52b等が含まれている。ゲーム制御部31は、ユーザが第1ゲームをプレイすると第1ゲームデータ51のプレイ履歴の情報51aにそのプレイ日時を記録し、ユーザが第2ゲームをプレイすると第2ゲームデータ52のプレイ履歴の情報52aにそのプレイ日時を記録する。それらの処理により、ゲーム制御部31は本発明におけるプレイ履歴記録手段として機能する。ゲーム機3にて更新されたプレイデータ50は、適宜のタイミングでゲームサーバ2のデータ管理部21に送信

され、記憶部 22 にユーザの識別情報と対応付けて保存される。

[0033] 確率制御部 32 は、ゲーム制御部 31 からの指示に従ってユーザの抽選グレードを決定し、その結果をゲーム制御部 31 及び抽選制御部 33 に通知する。図 3 に破線で示したように、確率制御部 32 は、抽選グレードの決定に際して、記憶部 34 のプレイデータ 50 に保持されているプレイ履歴の情報 51a、52a 及び抽選グレードの情報 53 を参照する。また、確率制御部 32 は、記憶部 34 に保持されている抽選グレードの情報 53 を決定された抽選グレードに従って更新する。抽選制御部 33 は、確率制御部 32 から通知された抽選グレードに従ってユーザに付与すべきポイントを抽選し、その抽選結果に従ってプレイデータ 50 の累積ポイントの情報 51b、52b を更新するとともに (図 3 中の破線参照)、抽選結果をゲーム制御部 31 に通知する。なお、ゲーム機 3 には、周知のアーケードゲーム機と同様に、ユーザの操作に対応した信号を出力する入力装置、ゲーム画面等をユーザに表示する表示装置といった出力装置が適宜に設けられるが、それらの図示は省略した。また、ゲーム機 3 には、各部 31~33 以外にもゲームに関連した処理を担当する各種の論理的装置が設けられるが、それらの図示も省略した。ユーザの認証手順は公知の各種の手法に従って行なわれてよい。

[0034] 次に、確率制御部 32 及び抽選制御部 33 の処理の詳細を説明する。図 4 は、確率制御部 32 が実行する確率制御処理の手順を示し、図 5 は抽選制御部 33 が実行する抽選制御処理の手順を示し、図 6A~図 6C はそれらの処理に関連してゲーム機 3 で表示されるゲーム画面の一例を示している。まず、ユーザによる第 1 ゲーム又は第 2 ゲームのプレイが終了すると、ゲーム制御部 31 は、確率制御部 32 に図 4 の確率制御処理の開始を指示するとともに、図 6A に示したように、ゲーム機 3 のゲーム画面 100 上に連携ポイント抽選の開始を告知するウィンドウ 110 を表示させる。この例では、ウィンドウ 110 に、第 1 ゲームのタイトル「AAA」とその第 1 ゲームのポイントゲージ 111 とを含んだ第 1 領域 110a と、第 2 ゲームのタイトル「BBB」とその第 2 ゲームのポイントゲージ 112 とを含んだ第 1 領域 11

O b とが設けられている。ただし、画面構成は適宜に変更されてよい。

[0035] 一方、確率制御部 3 2 は、ゲーム制御部 3 1 からの指示に対応して図 4 の確率制御処理を開始し、まず記憶部 3 4 のプレイデータ 5 0 から抽選グレードの情報 5 3 を読み取って、ユーザの現在の抽選グレードを判別する (ステップ S 1 1)。続いて、確率制御部 3 2 はプレイデータ 5 0 のプレイ履歴の情報 5 1 a、5 2 a を取得し (ステップ S 1 2)、それらの情報 5 1 a、5 2 a から、前日のプレイ履歴が存在するか否かを判別する (ステップ S 1 3)。連携元ゲーム及び連携先ゲームの少なくともいずれか一方に関して前日のプレイ履歴が存在すれば、ステップ S 1 3 は肯定的に判断される。この場合、確率制御部 3 2 はステップ S 1 3 をスキップしてステップ S 1 5 に進む。一方、ステップ S 1 3 にて前日のプレイ履歴がない、と判断された場合、確率制御部 3 2 はステップ S 1 4 にて抽選グレードを初期値であるグレード G 0 にリセットし、その後ステップ S 1 5 に進む。

[0036] ステップ S 1 5 において、確率制御部 3 2 は、連携先ゲームに関する同日中のプレイ履歴が存在するか否かを判別する。例えば、第 1 ゲームのプレイ終了に伴って図 4 の処理が実行されている場合には、第 2 ゲームが連携先ゲームとなる。その場合、第 2 ゲームデータ 5 2 に含まれるプレイ履歴の情報 5 2 a に基づいて、同日中に第 2 ゲームがプレイされたか否かが判別される。なお、ここでいう同日とは、図 4 の処理が行なわれている当日である。したがって、ステップ S 1 5 にて同日中のプレイ履歴があると判断された場合には、連携元ゲーム及び連携先ゲームのいずれに関してもユーザが同日にプレイしたことになり、抽選グレードを一段階上昇させる必要がある。そのため、確率制御部 3 2 は、ステップ S 1 5 が肯定判断された場合、まずステップ S 1 1 で取得したグレードが G 3 か否かを判断し (ステップ S 1 6)、G 3 でなければ抽選グレードを一段階上昇させ (ステップ S 1 7)、その後ステップ S 1 8 へと処理を進める。ステップ S 1 6 にてグレードが既に G 3 であった場合には、もはや抽選グレードを上昇させることができないので、ステップ S 1 7 がスキップされてステップ S 1 8 へと処理が進められる。

[0037] ステップS 18では、記憶部34のプレイデータ50における抽選グレードの情報53を、今回の処理で決定された抽選グレードにて保存する。ここで保存される抽選グレードは、ステップS 14で設定されたグレードG0、ステップS 17で設定された一段高いグレード、あるいはステップS 14及びステップS 17のいずれによっても変更されることなく維持されたグレードのいずれかである。抽選グレードの保存後、確率制御部32は今回の処理で決定された抽選グレードをゲーム制御部31及び抽選制御部33に通知し（ステップS 19）、その後、図4の処理を終える。ゲーム制御部31では、ステップS 19の通知を受け取ると、図6Bに示すように、決定されたグレードをユーザに通知するためのグレード画像120をゲーム画面100上に表示させる。グレード画像120は例えば星の個数でグレードG0～G3のいずれかをユーザに示す等適宜に構成されてよい。

[0038] 一方、抽選制御部33は、確率制御部32からの抽選グレードの通知に回答して図5の抽選制御処理を開始する。その処理において、抽選制御部33は、まず確率制御部32から通知された現在の抽選グレードを取得し（ステップS 21）、続いてその抽選グレードの確率設定に従って「通常」、「当たり」、「及び「矢当たり」の選択肢からいずれか一つの選択肢を抽選する（ステップS 22）。次に、抽選制御部33は、抽選結果に応じて定められているポイント数が連携先ゲームに関する累積ポイントに加算されるようにポイントの情報51b又は52bを更新し（ステップS 23）、そのポイント数に対して1未満の係数を乗じたポイント数が連携元ゲームに関する累積ポイントに加算されるようにポイントの情報52b又は51bを更新する（ステップS 24）。続いて、抽選制御部33は、抽選結果、すなわち各ゲームに対して加算されたポイント数をゲーム制御部31に通知し（ステップS 25）、その後、今回の処理を終える。ゲーム制御部31は、抽選制御部33から抽選結果を受け取ると、各ゲームに対して付与されたポイント数をユーザに通知する。例えば、図6Cに示すように、ゲーム制御部31は、ゲーム画面100の各領域110a、110bにポイントの加算値を示す画像12

1、122を重ね合わせて表示させる。図6Cでは、連携元ゲームである第1ゲームに10ポイントが加算され、連携先ゲームである第2ゲームに100ポイントが加算された様子が示されている。

[0039] 以上の形態においては、確率制御部32が図4のステップS11~S19の処理を実行することにより本発明の条件制御手段として機能し、抽選制御部33が図5のステップS21~S24の処理を実行することにより本発明の特典付与手段として機能する。

[0040] 本発明は上述した形態に限定されず、種々の形態にて実施することが可能である。例えば、上記の形態では、連携元ゲームのプレイに対応して、連携先特典のみならず連携元特典もユーザに付与したが、連携先特典のみをユーザに付与するようにゲームシステムが構成されてもよい。連携先特典及び連携元特典の両者を付与する場合でも、連携先特典の価値は必ずしも連携元特典の価値よりも相対的に大きいものとするを要しない。連携先特典及び連携元特典の価値を互いに等しく設定し、あるいは連携先特典の価値を連携元特典の価値よりも相対的に小さく設定した場合であっても、第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされている場合により価値の大きい連携先特典をユーザが獲得し得るように特典付与の条件が制御される限り、本発明に従って連携効果の向上を図ることができる。

[0041] 本発明においてユーザに付与されるべき連携先特典は、連携先ゲームにて通用し、かつ当該連携先ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能である限り、ポイントに限らず種々の要素を採用することができる。例えば、連携先ゲームで通用するコンテンツそれ自体であっても、その価値の大小がコンテンツの経済的価値又は遊技的価値の大小によって定量的に特定することができれば連携先特典としてユーザに付与されてよい。例えば、ゲームにおける武器、アイテム等の希少性、効果の大小等を尺度として遊技的価値の大小を特定することができれば、本発明における連携先特典としてユーザに付与することができる。あるいは、連携先ゲームにてコンテンツを購入するための仮想的な通貨それ自体を連携先特典としてユーザに付与して

もよい。

[0042] 連携先特典は抽選処理を経てユーザに付与される例に限らない。一例として、ユーザの連携先ゲームの進捗（上記の形態では累積ポイント数あるいはレベル）が高いほどユーザに付与される連携先ゲームのポイント数が増加するように特典付与の条件を予め設定し、第1ゲーム及び第2ゲームのプレイが所定水準以上の場合には、予め設定されたポイント数よりも多いポイントをユーザに付与するように特典付与の条件を変更するといった制御を適用しても本発明による連携効果の向上を図ることができる。その他にも、ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれを所定水準以上にプレイされている場合、連携先特典の付与に関してユーザに何らかの有利な状況が生じる限り、特典付与に関する条件の制御は適宜に変更されてよい。

[0043] 上述した形態では、ユーザが同日中に第1ゲーム及び第2ゲームをプレイした場合にユーザがより多いポイントを獲得し得るようにポイント抽選の確率設定値を操作し、それにより本発明を具現化しているが、本発明はそのような例に限定されない。ユーザが第1ゲーム及び第2ゲームを所定の水準以上にプレイしているか否かは、各ゲームのプレイ頻度、プレイ回数といった種々の観点から判断されてよい。例えば、連携元ゲームのプレイ回数に対して連携先ゲームのプレイ回数の比率が所定の水準以上である場合に、より価値の大きい連携先特典をユーザが獲得し得るように、特典付与の条件が制御されてもよい。プレイ頻度を評価する場合であっても、一日一回以上の両ゲームのプレイを要求する例に限らず、一週間に一回以上のプレイを条件とするといったように、その条件設定は適宜に変更されてよい。さらに、連携元ゲームのプレイに関して要求される水準と、連携先ゲームのプレイに関して要求される水準とは互いに独立して設定されてもよい。例えば、連携元ゲームのプレイ頻度が一日一回以上であり、かつ連携先ゲームのプレイ頻度が三日間で一回以上の場合に、それぞれのゲームが所定の水準以上にプレイされていると判断するといった設定が可能である。要するに、第1ゲーム及び第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かの判断基準

は、両ゲームの連携効果を高める上で必要な程度に両ゲームがプレイされているか否かの観点に従って適宜に設定することが可能である。

[0044] ゲーム装置はアーケードゲーム機に限らず、適宜のコンピュータ装置をゲーム装置として機能させてよい。例えば、家庭用の据置型ゲーム機、携帯型のゲーム機、汎用のパーソナルコンピュータ、携帯電話等の携帯情報端末装置等を本発明のゲーム装置として機能させてよい。第1ゲーム及び第2ゲームの構成あるいは内容は適宜の変更が可能である。第1ゲーム及び第2ゲームは同一のゲーム装置にて選択的にプレイ可能であってもよいし、互いに異なるゲーム装置にてプレイ可能であってもよい。また、本発明の第1ゲーム及び第2ゲームの態様には、ゲーム種類が異なる場合の他、ゲームの種類が同じであってもプレイされるゲーム装置が異なる場合が含まれる。「異なるゲーム装置」の態様は、システム内で異なるゲーム装置として識別可能な装置であればよい。例えば、アーケードゲーム装置、家庭用ゲーム装置携帯型ゲーム端末、携帯型電話等、ハードウェア構成が異なるゲーム装置である場合の他、異なる店舗に設けられた同機種のアークードゲーム装置や同じ店舗内の異なる機種のアークードゲーム装置も含まれる。上記いずれの場合であっても、各ゲーム装置を識別可能な識別情報とゲームの種類を示すゲームの識別情報とを組み合わせた識別情報によって識別される単位を本発明のゲームの単位とし、当該ゲームの単位でゲームデータを作成するように構成すればよい。また、本発明のゲームシステムは、連携関係にある第1ゲーム及び第2ゲームをユーザが選択してゲーム装置でプレイできるものであればよく、ゲーム装置は必ずしもサーバ装置に接続されることを要しない。例えば、スタンドアロン型のゲーム装置であっても、ユーザが所持する記憶媒体に第1ゲーム及び第2ゲームのプレイ履歴の情報や獲得した特典の情報を保存してゲーム装置にてその情報を適宜に取り出すようにすれば、本発明に従ってゲーム間の連携効果を高めることができる。

[0045] 更に、本願発明は、相互に連携関係が設定されたゲームが3つ以上存在している場合にも適用される。この場合、上述の形態における第1ゲームと第

2のゲームとの連携関係と同様の連携関係が相互に設定された3つ以上のゲームのそれぞれに関するゲームデータがプレイデータ50に記憶される。プレイヤーの選択によってプレイされるゲームを第1ゲームとした場合、第2ゲームが特定される態様には、第1ゲームに対して予め第2ゲームとしての1つのゲームが設定されている場合、第2ゲームとしてのゲームもプレイヤーによって選択される場合、及び、ゲーム制御部31によって第2ゲームとしてのゲームが選択される場合が含まれる。プレイヤー又はゲーム制御部31による選択は、遅くとも確率制御部処理が開始されるまでに行われればよい。プレイヤーに1つのゲームを選択させる態様としては、プレイデータ50に基づいて周知の選択方法を採用すればよい。例えば、ゲーム制御部31に、プレイデータ50に基づいて、第1ゲームと連携関係が設定された複数のゲームのリストをゲーム画面に表示させ、プレイヤーの操作によって1つのゲームを選択させる。また、ゲーム制御部31に1つのゲームを選択させる態様にも、プレイデータ50に基づいて周知の選択方法を採用すればよい。例えば、プレイデータ50に記憶された複数のゲームに基づいて、ゲーム制御部31に乱数を使用した周知の抽選手段によって抽選を実行させる場合、各ゲームのゲームデータ及び所定の条件に基づいて1つのゲームを選択させる場合等が含まれる。

請求の範囲

[請求項 1] 連携関係が設定された第 1 ゲーム及び第 2 ゲームをユーザが選択してゲーム装置上でプレイすることが可能とされたゲームシステムにおいて、

前記ユーザによる前記第 1 ゲーム及び第 2 ゲームのそれぞれのプレイ履歴の情報を所定の記憶手段に記録するプレイ履歴記録手段と、

前記第 1 ゲーム又は第 2 ゲームのいずれか一方が連携元ゲームとしてユーザにプレイされた場合、前記第 1 ゲーム又は第 2 ゲームのいずれか他方の連携先ゲームにて通用し、かつ当該連携先ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携先特典を所定の条件に従って前記ユーザに付与する特典付与手段と、

前記プレイ履歴の情報に基づいて、前記ユーザにより前記第 1 ゲーム及び前記第 2 ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かを判別し、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、プレイされていない場合と比較して該ユーザがより価値の大きい連携先特典を獲得し得るように前記所定の条件を制御する条件制御手段と、

を備えたゲームシステム。

[請求項 2] 前記特典付与手段は、前記価値が異なる複数の連携先特典を選択肢として、該選択肢から前記ユーザに付与すべき連携先特典を所定の確率設定値に従って抽選するように設けられ、

前記条件制御手段は、前記所定の条件として、前記抽選における前記確率設定値を制御する請求項 1 に記載のゲームシステム。

[請求項 3] 前記条件制御手段は、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、前記価値の大きい連携先特典が抽選される確率が上昇するように前記確率設定値を制御する請求項 2 に記載のゲームシステム。

[請求項 4] 前記条件制御手段は、前記ユーザによる前記第 1 ゲーム及び前記第 2 ゲームのそれぞれのプレイ頻度又はプレイ回数に基づいて、各ゲー

ムが前記水準以上にプレイされているか否かを判別する請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項 5] 前記特典付与手段は、前記連携先特典として、前記連携先ゲームで通用するポイントをユーザに付与するように設けられ、前記連携先特典の価値の大小が前記ポイント数の大小によって特定可能とされた請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項 6] 前記ユーザが獲得したポイント数が所定量に達すると当該ユーザにさらなる特典が付与されるように前記連携先ゲームを制御するゲーム制御手段をさらに備えた請求項 5 に記載のゲームシステム。

[請求項 7] 前記ゲーム制御手段は、前記ユーザの利用が禁止されていたゲーム上の要素を利用可能な状態へと変更することによって前記さらなる特典を前記ユーザに付与する請求項 6 に記載のゲームシステム。

[請求項 8] 前記特典付与手段は、前記連携先特典の付与に加えて、前記連携元ゲームにて通用し、かつ当該連携元ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携元特典を前記ユーザに付与する請求項 1 ~ 7 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

[請求項 9] 前記特典付与手段は、前記ユーザに付与される前記連携先特典の価値を前記連携元特典の価値よりも相対的に大きく設定する請求項 8 に記載のゲームシステム。

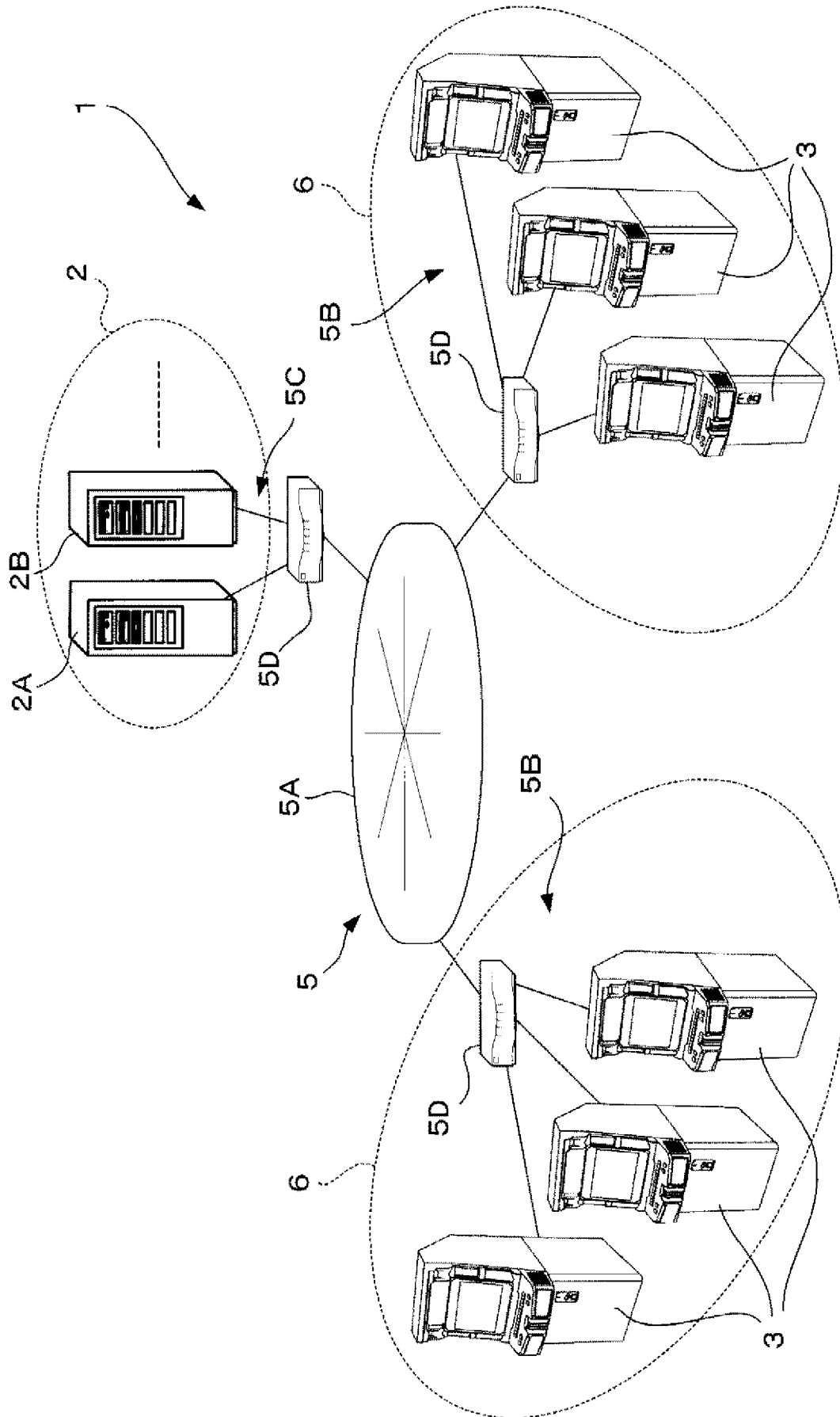
[請求項 10] 連携関係が設定された第 1 ゲーム及び第 2 ゲームをユーザが選択してゲーム装置上でプレイすることが可能であり、かつ、前記ユーザによる前記第 1 ゲーム及び第 2 ゲームのそれぞれのプレイ履歴の情報を所定の記憶手段に記録するプレイ履歴記録手段を備えたゲームシステムに適用される特典付与制御方法であって、

前記第 1 ゲーム又は第 2 ゲームのいずれか一方が連携元ゲームとしてユーザにプレイされた場合、前記第 1 ゲーム又は第 2 ゲームのいずれか他方の連携先ゲームにて通用し、かつ当該連携先ゲームにおける価値の大小を定量的に特定することが可能な連携先特典を所定の条件

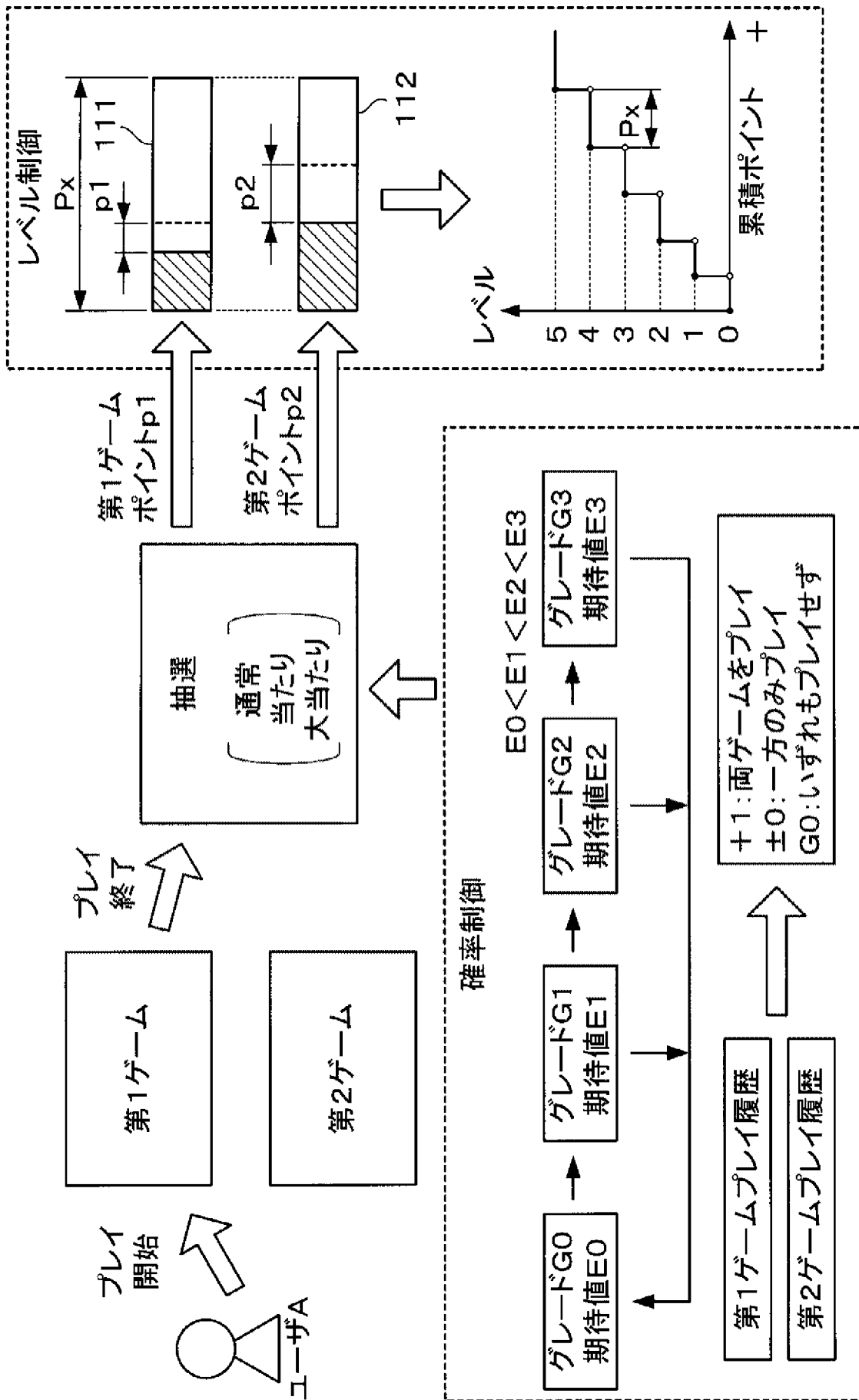
に従って前記ユーザに付与する手順と、

前記プレイ履歴の情報に基づいて、前記ユーザにより前記第1ゲーム及び前記第2ゲームのそれぞれが所定の水準以上にプレイされているか否かを判別し、各ゲームが前記水準以上にプレイされている場合には、プレイされていない場合と比較して該ユーザがより価値の大きい連携先特典を獲得し得るように前記所定の条件を制御する手順と、を備えたゲームシステムの特典付与制御方法。

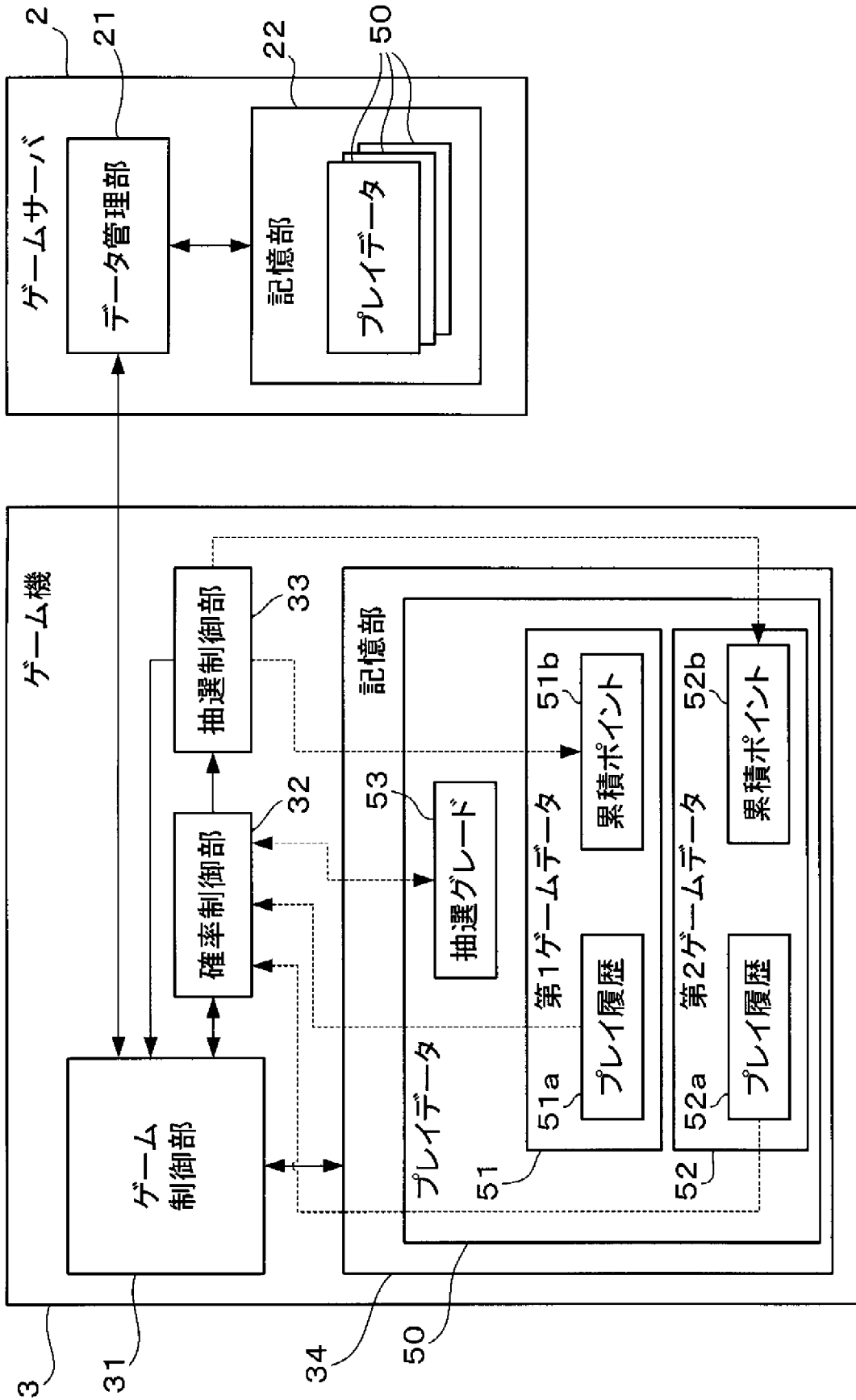
[図1]



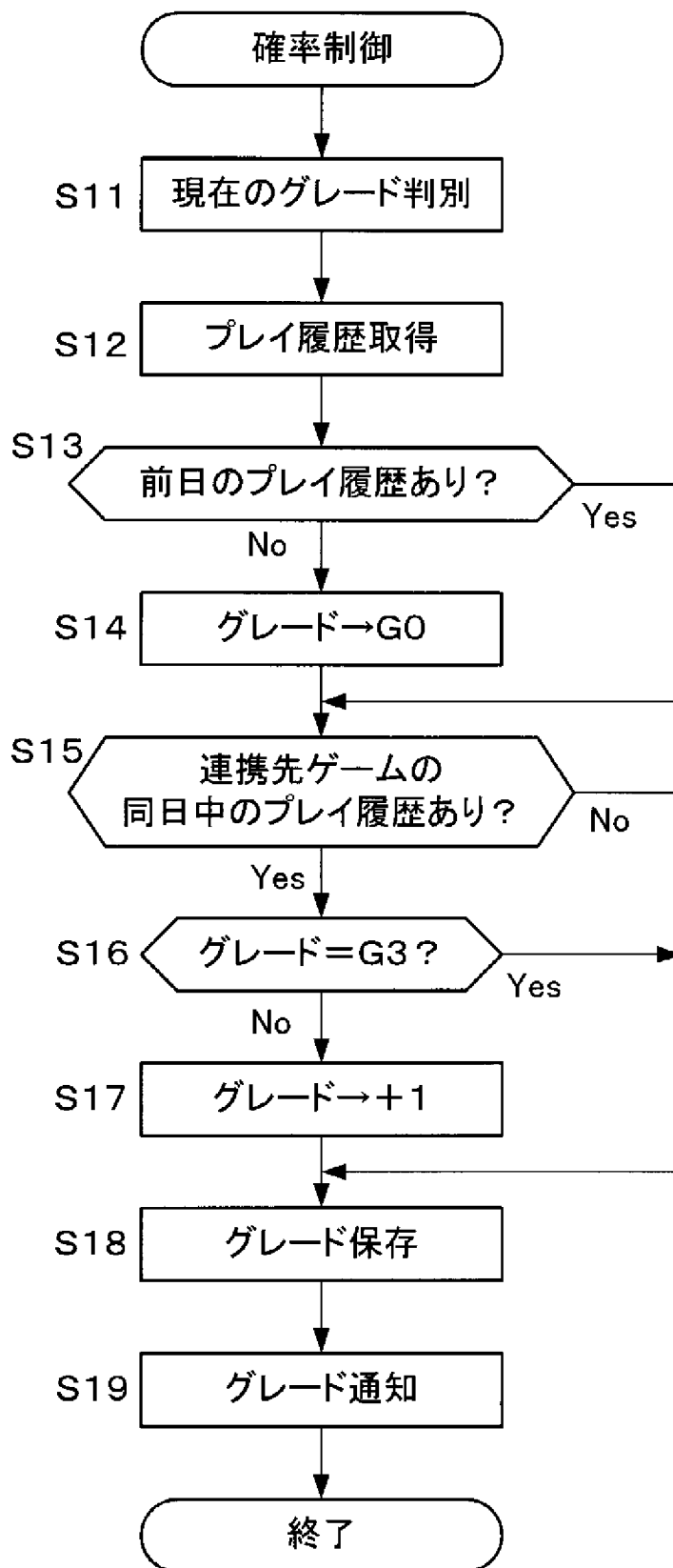
[図2]



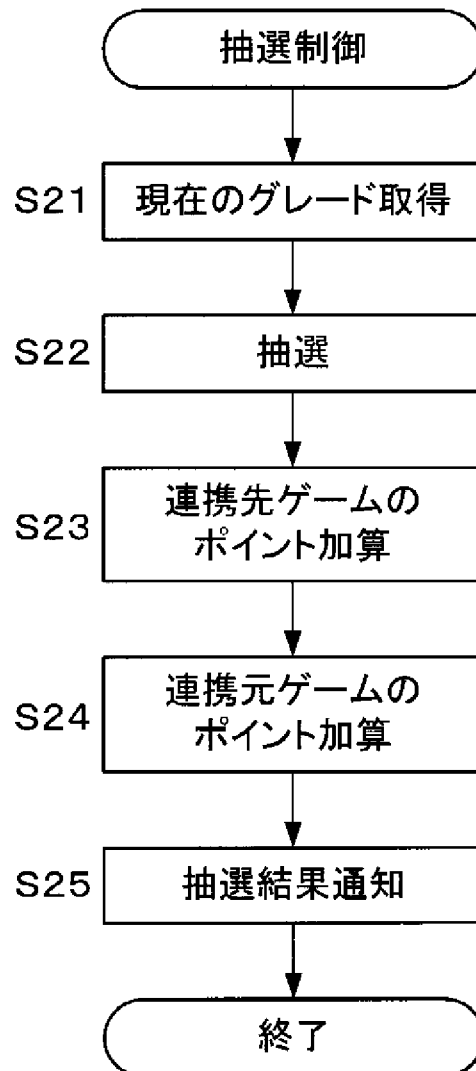
[図3]



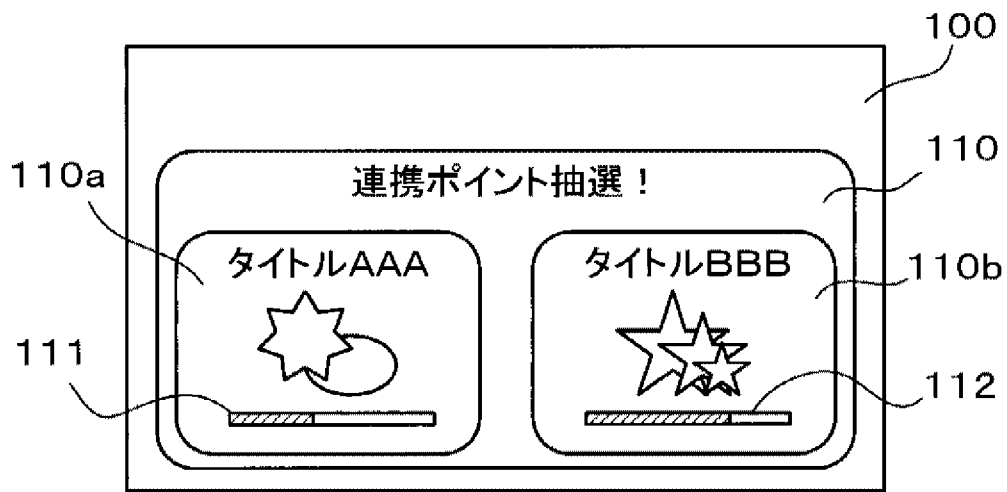
[図4]



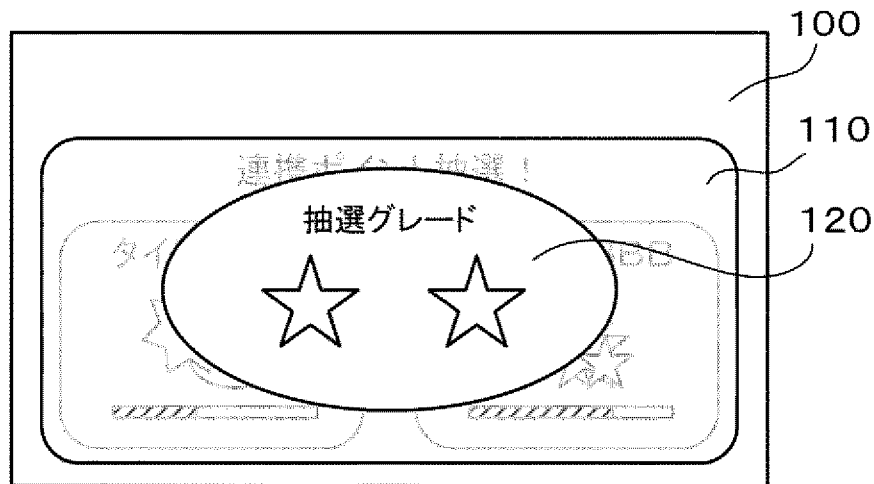
[図5]



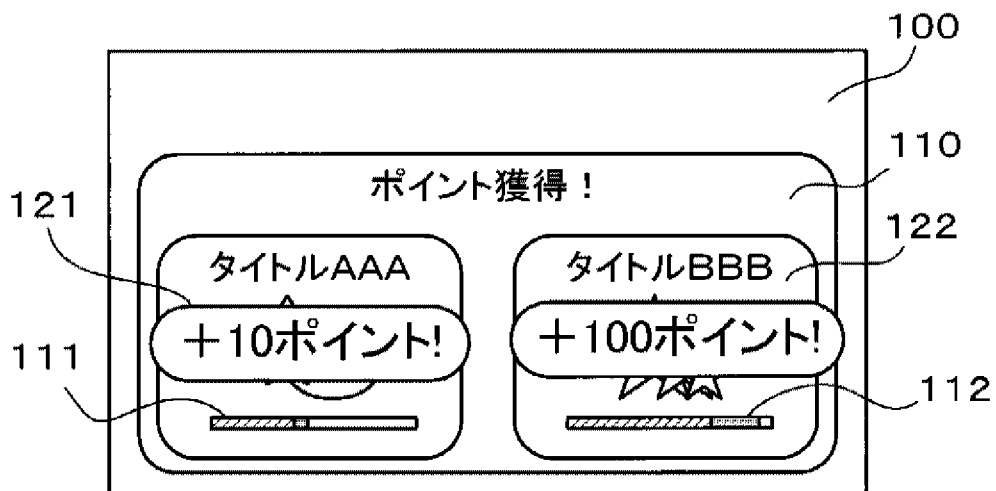
[図6A]



[図6B]



[図6C]



A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A 63F1 3/0 0 (2006.01) i , A 63F1 3/1 0 (2006.01) i

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)

A 63 F 13 / 00 , A 63 F 13 / 10

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	1996-2013
Kokai	Jitsuyo	Shinan	1971-2013	Toroku	Jitsuyo	Shinan	Koho	1994-2013

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.
A	Kabu shi ki Kai sha K ' z , Sengo ku Muso 3 Empi res Compl ete Gui de , 1st edi tion , Tecmo Koe i Game s Co . , Ltd . , 29 Augu st 2011 (29.08.2011) , page s 238 to 239	1-10
A	J P 2010-179050 A (Square Enix Co . , Ltd .) , 19 Augu st 2010 (19.08.2010) , paragraph s [0016] , [0029] to [0035] (Fami ly : none)	1-10
A	J P 2010-239989 A (Konami Di gital Ente rtai nment Co . , Ltd .) , 28 Octobe r 2010 (28.10.2010) , paragraph s [0025] to [0030] & US 2010/0255917 A I	1-10



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

"1" 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

23 Jul y , 2013 (23.07.13)

Date of mailing of the international search report

30 Jul y , 2013 (30.07.13)

Name and mailing address of the ISA/

Japane se Patent Offi ce

Authorized officer

Facsimile No.

Telenhone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT / JP2 013 / 066345

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2004-174125 A (Nintendo Co., Ltd.), 24 June 2004 (24.06.2004), paragraph [0028] & US 2004/0106456 A1	1-10
A	JP 2004-267306 A (Eitaro SUGIURA), 30 September 2004 (30.09.2004), paragraph [0008] (Family: none)	2, 3

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))
 Int.Cl. A63F13/00 (2006. 01) i , A63F13/10 (2006. 01) i

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. A63F13/00, A63F13/10

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-
 日本国公開実用新案公報 1971-2
 日本国実用新案登録公報 1996-
 日本国登録実用新案公報 1994-2

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)
 年

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
A	株式会社ケイズ, 戦国無双3 Empires コンプリートガイド, 初版, 株式会社コーエーテクモゲームス, 2011. 08. 29, 第238-239 頁	1-10
A	JP 2010-179050 A (株式会社スクウェア・エニックス) 2010. 08. 19, 【016】, 【029】 - 【035】 (ファミリーなし)	1-10
A	JP 2010-239989 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2010. 10. 28, 【025】 - 【030】 & US 2010/0255917 A1	1-10

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

IA 「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」
 IE 「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」
 I 「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)」
 Iθ 「口頭による開示、使用、展示等に言及する文献」
 IP 「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」
 IT 「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」
 IX 「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」
 IY 「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」
 I& 「同一パテントファミリー文献」

国際調査を完了した日
 23. 07. 2013

国際調査報告の発送日
 30. 07. 2013

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)
 柴田 和雄
 電話番号 03-3581-1101 内線 3237

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
A	JP 2004-174125 A (任天堂株式会社) 2004. 06. 24, 【028】 & US 2004/0106456 A1	1-10
A	JP 2004-267306 A (杉浦栄太郎) 2004. 09. 30, 【008】 (ファミリーなし)	2,3