(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B1)　(11)特許番号

特許第5905144号
(P5905144)

(45)発行日　平成28年4月20日(2016.4.20)　(24)登録日　平成28年3月25日(2016.3.25)

(51)Int.Cl.		F I		
A63F 13/69	(2014.01)	A63F	13/69	
A63F 13/35	(2014.01)	A63F	13/35	
A63F 13/79	(2014.01)	A63F	13/79	
A63F 13/45	(2014.01)	A63F	13/45	
G06Q 50/10	(2012.01)	G06Q	50/10	160

請求項の数 15　(全 20 頁)　最終頁に続く

(21)出願番号　特願2015-115903(P2015-115903)
(22)出願日　平成27年6月8日(2015.6.8)
審査請求日　平成27年6月8日(2015.6.8)

早期審査対象出願

(73)特許権者　504437801
グリー株式会社
東京都港区六本木六丁目10番1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
(74)代理人　100192924
弁理士　石井　裕充
(72)発明者　若藤　美貴夫
東京都港区六本木六丁目10番1号　グリー株式会社内

審査官　大熊　靖夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】制御方法、サーバ装置及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１端末装置にゲームを提供するサーバ装置の制御方法であって、
有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信するステップと、
前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、
前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、
を有し、
前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、
前記有効期間付きゲーム媒体を対応付けるステップでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である、
制御方法。

【請求項２】
請求項１に記載の制御方法において、
前記有効期間内に前記第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、前記開始要求を送信すべきことを前記第１端末装置に通知するステップをさらに有する、制御方法。
【請求項３】
請求項１または２に記載の制御方法において、
前記価値は、前記有効期間の終了に近づくにつれて高い、制御方法。
【請求項４】
請求項１乃至３のいずれか一項に記載の制御方法において、
現時点が前記有効期間の終了時から基準時間前のとき、前記第１端末装置に前記有効期間を通知するステップをさらに有する、制御方法。
【請求項５】
請求項１乃至４のいずれか一項に記載の制御方法において、
前記有効期間内に前記第１端末装置から追加の有効期間付きゲーム媒体と前記第１ユーザとを対応付ける要求を受信したとき、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、前記有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くするステップをさらに有する、制御方法。
【請求項６】
請求項５に記載の制御方法において、
前記追加の有効期間付きゲーム媒体は、前記有効期間付きゲーム媒体の有効期間より後の期間に有効である、制御方法。
【請求項７】
請求項１乃至６のいずれか一項に記載の制御方法において、
有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である、制御方法。
【請求項８】
請求項１乃至７のいずれか一項に記載の制御方法において、
前記有効期間内に前記第１ユーザが前記ゲームにおいて所定の条件を満たしたとき、前記有効期間を延長するステップをさらに有する、制御方法。
【請求項９】
請求項１乃至８のいずれか一項に記載の制御方法において、
前記第１ユーザは、第２ユーザと共に一のグループに対応付けられる、制御方法。
【請求項１０】
請求項９に記載の制御方法において、
有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていない前記第２ユーザの第２端末装置から前記ゲームの開始要求を受信したとき、前記第２ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップをさらに有し、当該対応付けられる報酬ゲーム媒体は、前記第２ユーザが前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い、制御方法。
【請求項１１】
請求項９または１０に記載の制御方法において、
前記第１端末装置と前記第２端末装置とは、前記ゲームの開始要求を前記サーバ装置に送信するように互いに通知可能である、制御方法。
【請求項１２】
請求項９乃至１１のいずれか一項に記載の制御方法において、
前記第１端末装置および前記第２端末装置から、前記有効期間内の前記所定期間毎に所定の順番で前記開始要求を受信したとき、前記第１ユーザおよび前記第２ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップをさらに有する、制御方法。
【請求項１３】

請求項１乃至１２のいずれか一項に記載の制御方法において、
前記第１端末装置から所定期間内に前記第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、前記価値は前記所定期間外に前記第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い、制御方法。
【請求項１４】
第１端末装置にゲームを提供するサーバ装置であって、
有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信し、
前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付け、
前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付ける、
サーバ制御部を有し、
前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、
前記有効期間付きゲーム媒体の前記対応付けでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である、
サーバ装置。
【請求項１５】
第１端末装置にゲームを提供するコンピュータに、
有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信するステップと、
前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、
前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、
を実行させ、
前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、
前記有効期間付きゲーム媒体を対応付けるステップでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である、
プログラム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、制御方法、サーバ装置及びプログラムに関する。
【背景技術】
【０００２】
従来ログインボーナスとして、ゲームにログインしたプレイヤのレベルデータを、ログイン数が所定値に達したときに所定数上げるゲームが知られている（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－２３３３８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら上記ゲームでは、ログインボーナスはゲーム運営側で制御され、ユーザ毎に同等の内容となっているため、各ユーザにとって特別感がない。このため、上記ゲームにおいてユーザは能動的に、自身に付与されるログインボーナスの価値を上げることができず、ゲームの継続率が落ちることがある。
【０００５】
かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、ゲームの継続率の向上を図ることができる制御方法、サーバ装置およびプログラムを提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法は、
第１端末装置にゲームを提供するサーバ装置の制御方法であって、
有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信するステップと、
前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、
前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、
を有し、
前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、
前記有効期間付きゲーム媒体を対応付けるステップでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である。
【０００７】
また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、
前記有効期間内に前記第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、前記開始要求を送信すべきことを前記第１端末装置に通知するステップをさらに有することが好ましい。
【０００８】
また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、
前記価値は、前記有効期間の終了に近づくにつれて高いことが好ましい。
【０００９】
また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、
現時点が前記有効期間の終了時から基準時間前のとき、前記第１端末装置に前記有効期間を通知するステップをさらに有することが好ましい。
【００１０】
また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、
前記有効期間内に前記第１端末装置から追加の有効期間付きゲーム媒体と前記第１ユーザとを対応付ける要求を受信したとき、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内

に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、前記有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くするステップをさらに有することが好ましい。

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記追加の有効期間付きゲーム媒体は、前記有効期間付きゲーム媒体の有効期間より後の期間に有効であることが好ましい。

【００１１】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能であることが好ましい。

【００１２】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記有効期間内に前記第１ユーザが前記ゲームにおいて所定の条件を満たしたとき、前記有効期間を延長するステップをさらに有することが好ましい。

【００１３】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記第１ユーザは、第２ユーザと共に一のグループに対応付けられることが好ましい。

【００１４】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていない前記第２ユーザの第２端末装置から前記ゲームの開始要求を受信したとき、前記第２ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップをさらに有し、当該対応付けられる報酬ゲーム媒体は、前記第２ユーザが前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高いことが好ましい。

【００１５】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記第１端末装置と前記第２端末装置とは、前記ゲームの開始要求を前記サーバ装置に送信するように互いに通知可能であることが好ましい。

【００１６】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記第１端末装置および前記第２端末装置から、前記有効期間内の前記所定期間毎に所定の順番で前記開始要求を受信したとき、前記第１ユーザおよび前記第２ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップをさらに有することが好ましい。

【００１７】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係る制御方法において、

前記第１端末装置から所定期間内に前記第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、前記価値は前記所定期間外に前記第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高いことが好ましい。

【００１８】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係るサーバ装置は、

第１端末装置にゲームを提供するサーバ装置であって、

有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信し、

前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付け、

前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付ける、

サーバ制御部を有し、

前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体

が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、

前記有効期間付きゲーム媒体の前記対応付けでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である。

【００１９】

また、上記課題を解決するために本発明の一実施形態に係るプログラムは、

第１端末装置にゲームを提供するコンピュータに、

有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付けた場合に前記第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の内容を示す情報を、前記有効期間付きゲーム媒体を前記第１ユーザに対応付ける前に前記第１端末装置に送信するステップと、

前記第１端末装置からの要求に応じて、前記第１端末装置の前記第１ユーザと、前記有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、

前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第１端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、

を実行させ、

前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第１ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記報酬ゲーム媒体が対応付けられる前の、報酬ゲーム媒体が一回対応付けられる単位期間において前記開始要求が受信されなかった場合でも、所定の前記有効期間内である限り、前記第１ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高く、

前記有効期間付きゲーム媒体を対応付けるステップでは、前記有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体を対応付ける要求を受信可能である。

【発明の効果】

【００２０】

本発明の一実施形態に係る制御方法、サーバ装置及びプログラムによれば、ゲームの継続率の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】本発明の一実施形態に係るサーバ装置、第１端末装置および第２端末装置の機能ブロック図である。

【図２】取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢの構造を示す図である

【図３】有効期間付きゲーム媒体の選択時の画像を示す図である。

【図４】取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢの構造を示す図である。

【図５】有効期間付きゲーム媒体を取得完了後の画像を示す図である。

【図６】グループＤＢの構造を示す図である。

【図７】報酬ゲーム媒体の対応付けに関するシーケンス図である。

【図８】図７の続きを示すシーケンス図であって、ゲームプレイ中のシーケンス図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

以下、本発明の一実施形態を説明する。

【００２３】

図１は、本発明の一実施形態に係る第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３を示す。ネットワークを介して第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３が互いに通信可能である。第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３の数は限定されない。第１端末装置１および第２端末装置２は、携帯型の端末であっても、設置型の端末であってもよい。

【００２４】
第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３を含むシステムの概要を説明する。サーバ装置３は第１端末装置１および第２端末装置２にゲームを提供する。ゲームとは、サーバ装置３が提供する対戦、クエスト、ミッション等を指す。ゲーム媒体とは、ゲームにおいて使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ、アバター、ゲーム内仮想通貨等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。ゲーム媒体が固有に有するステータス情報は、ゲーム媒体の攻撃力及び防御力等の戦闘力、ゲーム媒体の攻撃手段及び防御手段等の戦闘手段、ゲーム媒体のコスト、ゲーム媒体のスキル情報、ゲーム媒体のアバターに関する情報、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体のレア度（希少度）を示す指標等である。
【００２５】
ユーザは、対戦（他のユーザとの対戦や、ゲームシステムが操作するキャラクタとの対戦）又はクエスト等を通じてゲーム媒体のステータス情報を変更することができる。例えば、ユーザは、所定の対戦やクエストにおいて取得したゲーム媒体を既に保有しているゲーム媒体と合成することによって、ゲーム媒体が有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化することができる。また、ユーザは、所定の対戦やクエストにおいて獲得することのできる報酬（例えば、経験値等）によっても、ゲーム媒体が有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化することができる。
【００２６】
また、ユーザは、ゲーム内で用いる道具の電子データとしてアイテムを取得する。ユーザは、アイテムを用いてゲーム媒体のステータス情報を変更してもよい。例えば、ユーザは、アイテムを用いて、ゲーム媒体の有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化する。
【００２７】
サーバ装置３は例えば毎日所定時間になると、所定の敵キャラクタ、他のユーザ、及び／又は、他のユーザのグループとの対戦イベントを実施してもよい。例えば、複数のユーザは、ユーザの選択又は、ゲームシステムの選択により決定されるグループに属して、レイドボスを倒すことを目的として対戦に参加する。また、複数のユーザは、ユーザの選択又は、サーバ装置３の選択により決定されるグループに属して、グループ間で互いに対戦を行ってもよい。
【００２８】
以下、第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３の機能を図１に示すブロック図を参照して説明する。本発明の一実施形態に係る第１端末装置１、第２端末装置２およびサーバ装置３の各機能を説明するが、それらが備える他の機能を排除することを意図したものではないことに留意されたい。
【００２９】
第１端末装置１は、第１制御部１１、通信部１２、表示部１３および入力検出部１４を有する。
【００３０】
第１制御部１１は、第１端末装置１の各種動作を制御するＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ）等のプロセッサである。第１制御部１１は例えば、ユーザがどのように操作したかを示す操作情報を、通信部１２を介してサーバ装置３に送信する。また第１制御部１１は、例えば入力検出部１４を介して第１ユーザからゲームの開始要求を受付けて、当該開始要求をサーバ装置３に送信する。
【００３１】
通信部１２は、サーバ装置３との間で情報を送受信するインタフェースである。通信部１２は、有線又は無線の少なくとも一方により通信を行う。
【００３２】

表示部１３は例えば、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ又は無機ＥＬディスプレイである。表示部１３は、第１端末装置１の外部から接続されて用いられてもよい。表示部１３は例えば、サーバ装置３から受信した表示情報を表示する。

【００３３】

入力検出部１４は、機械式の押しボタン又はタッチセンサを含む任意の入力デバイスである。入力検出部１４は、第１ユーザによる入力操作を検出する。入力操作とは、押下、タッチ、タップ、接触、近接等の操作である。

【００３４】

第２端末装置２は、第２制御部２１、通信部２２、表示部２３および入力検出部２４を有する。第２端末装置２の機能ブロック図の説明は第１端末装置１の機能ブロック図の説明と同様であるため、説明を省略する。

【００３５】

サーバ装置３は、サーバ制御部３１、記憶部３２及び通信部３３を有する。

【００３６】

サーバ制御部３１は、サーバ装置３の各種動作を制御するＣＰＵ等のプロセッサである。サーバ制御部３１は、第１端末装置１からの有効期間付きゲーム媒体の取得要求に応じて、第１端末装置１の第１ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付けて取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂに記憶する（第１ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有するともいう）。またサーバ制御部３１は、有効期間（本実施形態では３０日であるが、７日でも１年でもよい）より短い所定期間（本実施形態では１日）内にゲームの開始要求を第１端末装置１から受信したときに、当該所定期間内に一回（初回だけ）、第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する。所定期間内に開始要求をニ回以上受信しても、サーバ制御部３１が報酬ゲーム媒体を第１ユーザに対応付けるのは一回だけである。

【００３７】

本実施形態では一例として、有効期間（３０日）は時間軸に沿って３０等分されており、等分された後の各日が所定期間（１日）である。言い換えれば１つの有効期間には、３０の所定期間が含まれる。代替例として、有効期間（３０日）内の各日の特定の時間帯（１８時～２２時）が所定期間であってもよい。

【００３８】

また、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第１ユーザに対してサーバ制御部３１によって対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第１ユーザが当該有効期間内の有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い。詳細は後述する。

【００３９】

記憶部３２は例えば半導体メモリ、磁気メモリ等であり、各種ＤＢ及びサーバ装置３を動作させるためのプログラム等を記憶するとともにワークメモリとしても機能する。記憶部３２は、取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａ、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂおよびグループＤＢ３２ｃを有している。取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａは、ユーザＩＤを、取得済み報酬ゲーム媒体および価値と対応付けて記憶する。取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂは、ユーザＩＤを、取得済み有効期間付きゲーム媒体および有効期間と対応付けて記憶する。グループＤＢ３２ｃは、グループＩＤを、ユーザＩＤと対応付けて記憶する。記憶部３２が有する各ＤＢは、サーバ装置３の外部に存在してもよい。

【００４０】

通信部３３は、第１端末装置１または第２端末装置２との間で情報を送受信するインタフェースである。通信部３３は、有線又は無線の少なくとも一方により通信を行う。

【００４１】

以下、本実施形態に係る制御方法を詳細に説明する。

【００４２】

ユーザ操作により、第１ユーザが操作する第１端末装置１はサーバ装置３にアクセスし

てゲームの開始要求（ログイン要求）を行う。

【００４３】

開始要求を受信したサーバ装置３のサーバ制御部３１は、第１ユーザが開始要求を行ったことに対する報酬として、第１ユーザに報酬ゲーム媒体（ログインボーナス）を付与する。すなわち、図２の取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに示すように第１ユーザは報酬ゲーム媒体Ｇ０１０と対応付けられる。このときの報酬ゲーム媒体の価値はＶ２である。代替例として、サーバ制御部３１は、ゲーム開始要求とともにＩＤおよびパスワードを要求し、それらが合致したときに第１ユーザに報酬ゲーム媒体を付与してもよい。

【００４４】

本実施形態においては報酬ゲーム媒体の価値はＶ１乃至Ｖ５で表され、価値の大小は以下の通りである。

Ｖ１＜Ｖ２＜Ｖ３＜Ｖ４＜Ｖ５

すなわち、Ｖの次の数値が大きい程価値が高くなる。報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、例えば開始要求後にユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数が多くなることである。

【００４５】

当該ログイン後、第１ユーザはゲームにおいて、有効期間付きゲーム媒体を取得することが可能である。第１端末装置１から、有効期間付きゲーム媒体の取得画面を要求されると、サーバ制御部３１は図３に示す取得画面を送信する。

【００４６】

図３に示す通り、第１ユーザは複数種類の有効期間付きゲーム媒体を取得（購入）可能である。すなわち、第１端末装置１を操作する第１ユーザは対価（ゲーム内仮想通貨、保有ゲーム媒体等）を支払って、有効期間付きゲーム媒体を取得可能である。代替例として有効期間付きゲーム媒体は、ゲーム内の進捗に応じて取得可能であってもよい。例えば、チュートリアルが完了した段階や、チュートリアルが完了した後に現れる所定のステージをクリアした段階に、それぞれ有効期間付きゲーム媒体が取得可能になってもよい。また、所定のステージをクリアした段階で取得可能になる有効期間付きゲーム媒体は、チュートリアルが完了した段階で取得可能になる有効期間付きゲーム媒体よりも、報酬ゲーム媒体の価値が高くなってもよい。

【００４７】

サーバ制御部３１は、対価の支払いによって取得された有効期間付きゲーム媒体を、そうでない無償の有効期間付きゲーム媒体と識別可能に（例えばフラグを用いて）記憶部３２に記憶してもよい。

【００４８】

図３に示すように、第１ユーザが取得対価を多く支払うほど、対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が高くなってもよい。例えば対価として１２０コインのゲーム内仮想通貨が支払われたときに対応付けられる報酬ゲーム媒体が５個であるとする。また、対価として２０００コインのゲーム内仮想通貨が支払われたときの対応付けられる報酬ゲーム媒体が１５０個であるとする。この場合、３０００コインのゲーム内仮想通貨が支払われたとき、購入時に報酬ゲーム媒体が第１ユーザに１５０個対応付けられ且つ開始要求の送信毎（ただし所定期間内に一回）に報酬ゲーム媒体が第１ユーザに５個ずつ対応付けられるようにしてもよい。

【００４９】

第１端末装置１から取得要求を受信するとサーバ制御部３１は、第１端末装置１の第１ユーザと取得された有効期間付きゲーム媒体とを対応付けて図４に示す取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂに記憶する。

【００５０】

取得後、サーバ制御部３１は第１端末装置１に、図５に示す取得完了画像を送信し、第１端末装置１の表示部１３は取得完了画像を表示する。図５に示す通り、表示部２３は取得された有効期間付きゲーム媒体と、その有効期間とを表示する。取得完了後であっても

サーバ制御部３１は、定期的（例えば各開始要求の受信時）または不定期的に、有効期間を第１端末装置１に通知可能である。このとき第１端末装置１の表示部１３は、第１端末装置１がゲームを開始（ゲームのアプリを起動）しているか否かにかかわらず、当該通知を表示可能である。

【００５１】

第１ユーザは引き続きゲームをプレイし、任意の時点でプレイを終了する。その後（例えば翌日以降）、第１ユーザはゲームを再度プレイするために第１端末装置１を用いて開始要求を送信する。すなわち、第１ユーザの操作に応じて、第１端末装置１はサーバ装置３にゲームの開始要求を送信する。

【００５２】

開始要求を受信したサーバ装置３のサーバ制御部３１は、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂを参照して、第１ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体であって有効期間内の有効期間付きゲーム媒体があるか否かを判定する。第１ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体が存在し且つ現時点が有効期間内にあるとき、サーバ制御部３１は報酬ゲーム媒体の価値を決定する。

【００５３】

有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第１ユーザに対して対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、第１ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い。すなわち、有効期間付きゲーム媒体の取得前に第１ユーザに対応付けられる報酬の価値が仮にＶ２のとき、有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第１ユーザに対応付けられる報酬の価値はＶ３、Ｖ４またはＶ５である。すなわち、例えば第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数は多くなる。価値の決定方法は例えば次の通りである。

【００５４】

１つ目の決定方法として、サーバ制御部３１が第１端末装置１から所定期間内に第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、価値は、所定期間外に第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い。例えばサーバ制御部３１は、所定期間内（有効期間内であって且つ、イベントを開催していない期間、平日の朝など、ゲームの開始要求数が全体的に減る期間）に当該要求を受信したとき、当該所定期間外に要求を受信したときよりも、サーバ制御部３１が第１ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を高くする。このようにすることで、今までゲームをプレイするユーザ数が少なかった期間に、ゲームをプレイするユーザを増やすことができる。

【００５５】

２つ目の決定方法として、有効期間内に第１ユーザと対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、有効期間の終了が近づくにつれて高くてもよい。例えば開始要求によって第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、１日目乃至２０日目にはＶ２、２１日目乃至２５日目にはＶ３、２６日目乃至３０日目の価値がＶ５である。このようにすることで、ユーザのゲームの継続率を向上させることができる。

【００５６】

一例として挙げた上述の決定方法により価値を決定すると、サーバ制御部３１は、第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付け、図２に示した取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する。このとき第１端末装置１の表示部１３は、報酬ゲーム媒体を取得した旨を表示する。

【００５７】

本実施形態においてサーバ制御部３１は、要求に応じて、複数のユーザを一のグループ（例えばギルド、チーム、フレンド）に対応付け、有効期間付きゲーム媒体を当該複数のユーザによって共有させることができる。例えばサーバ制御部３１は、第１端末装置１を操作する第１ユーザと第２端末装置２を操作する第２ユーザとが一のグループに対応付けられたことを、図６に示すグループＤＢ３２ｃに記憶する。サーバ制御部３１は第２端末

装置２からゲームの開始要求を受信したとき、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂにおいて第２ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているか否かを判定する。サーバ制御部３１は、第２ユーザが対応付けられていなかったとしても、第２ユーザと同一グループ内の第１ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているとき、第２ユーザがゲームの開始要求を行ったことの対価として第２ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を高くしてもよい。このようにすることで、第２ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有していなくても同じグループの第１ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有していれば有効期間付きゲーム媒体の効果を得ることができるため、グループに加入することのメリットを高めることができる。代替例としてサーバ制御部３１は、第１ユーザと第２ユーザの両方に、価値が高い報酬ゲーム媒体を対応付けてもよい。このようにすることで、グループ内でログインできないユーザがいる場合であってもグループ内のいずれかのユーザがログインすればグループ全体に有効期間付きゲーム媒体の効果を与えられるため、グループ内の助け合いの意識をもたらしコミュニケーションを活発化させることができる。別の代替例としてサーバ制御部３１は、一のグループの中で、ゲーム開始要求を送信した端末数または開始要求の送信率が高いほど、対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を上げてもよい。サーバ制御部３１は、一のグループに対応付けられるユーザの数を制限してもよい。このようにすることで、グループ内でより多くのユーザがログインすればより価値の高い報酬ゲーム媒体が取得できるようになるため、グループ内でログインを促すためのコミュニケーションが生まれる。

【００５８】

有効期間内に第１ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたことを検出したとき、サーバ制御部３１は、第１ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間を延長してもよい。サーバ制御部３１はこのとき、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂに記憶された有効期間を当該所定の条件の難易度が高いほど長く延長してもよい。所定の条件とはゲームの進捗等に関する条件であり、例えば、ステージをクリアする、所定のアイテムを取得する、所定数のアイテムを購入する、他のユーザと所定回数交流する（メッセージやポイントを送る）、所定の属性により敵を倒す、所定の敵を倒す、所定数の敵を倒す、所定のカードを用いて敵を倒す、等である。代替例として、有効期間内に第１ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたこと検出したとき、サーバ制御部３１は、後述する追加の有効期間付きゲーム媒体の取得対価を低くしてもよい。このようにすることで、ゲーム内のユーザの活動を活発化させることができる。

【００５９】

サーバ制御部３１は、有効期間内に第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、開始要求を送信すべきことを第１端末装置１に通知してもよい。所定期間内に第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられる回数は一回である。例えば所定期間が１日で、有効期間が３０日であるとき、有効期間内に所定期間は３０回存在するため（すなわち、１日目、２日目、・・・３０日目）、有効期間内に第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられる機会は３０回ある。そこでサーバ制御部３１は、第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が例えば５回未満のとき、開始要求をサーバ装置３に送信すべきことを第１端末装置１に通知する。このようにすることで、有効期間付きゲーム媒体を活用できていないユーザにその旨が報知されるため、ユーザのゲームへの回帰を促し継続率の向上を図ることができる。

【００６０】

一のグループに対応付けられた第１ユーザと第２ユーザとがそれぞれ操作する第１端末装置１と第２端末装置２とは、ゲームの開始要求をサーバ装置３に送信するように互いに通知可能である。例えば第１ユーザが他の予定のため開始要求を送信できないとき、または自身（第１ユーザ）だけでなく第２ユーザにも開始要求を送信してもらうことによって自身に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を上げたいとき等にこの機能は有効である。このとき第１端末装置１からの要求に応じてサーバ制御部３１は第２端末装置２に、開始要求をサーバ装置３に送信すべき旨を通知する。

【００６１】
サーバ制御部３１は、第１端末装置１および第２端末装置２から、有効期間内の所定期間毎に所定の順番で開始要求を受信したとき、第１ユーザおよび第２ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けてもよい。例えば、第１端末装置１または第２端末装置２に対応付けられた有効期間付きゲーム媒体に属性が対応付けられており、日曜～土曜でそれぞれ属性Ａ００１～Ａ００７が割り当てられている。同一グループ内で、日曜には属性Ａ００１に対応付けられたユーザの端末装置、月曜には属性Ａ００２が対応付けられたユーザの端末装置・・・といったように、各曜日の属性に対応付けられたユーザの端末装置が交代でゲーム開始要求を送信する。このような送信が所定期間（例えば１週間）続いたとき、サーバ制御部３１は当該同一グループに対応付けられた全てのユーザに、またはゲーム開始要求を送信した端末装置のユーザだけに、さらに別の報酬ゲーム媒体を対応付けてもよい。このようにすることで、グループ内のユーザに役割や責任をもたらすため、グループ内のユーザ同士の連帯感を高めることができる。

【００６２】
サーバ制御部３１は、定期的または不定期的に取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂを参照し、現時点が有効期間の終了時から基準時間前か否かを判定し、そうであるとき第１端末装置１に有効期間を通知してもよい。例えばサーバ制御部３１は、現時点が有効期間の終了時から３日前、２日前または１日前であるか否かを判定し、そうであれば、第１端末装置１に有効期間を通知し、有効期間が近づいていることを通知する。代替例としてサーバ制御部３１は、有効期間ではなく有効期間終了までの残り時間を通知してもよい。

【００６３】
当該通知に対してまたは自発的に第１端末装置１から、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体と第１ユーザとを対応付ける要求（すなわち、取得要求）を受信したとき、サーバ制御部３１は、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くしてもよい。例えば取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間が２０１５年１１月１日～同年１１月３０日で追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間がそれと連続する２０１５年１２月１日～同年１２月３０日であるとする。２０１５年１１月１日～同年１１月３０日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値がＶ２とすると、サーバ制御部３１は２０１５年１２月１日～同年１２月３０日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値をＶ３としてもよい（例えば報酬ゲーム媒体の個数が５個から１０個になる）。このようにすることで、ユーザに対して追加の有効期間付きゲーム媒体の取得を促進させるため、さらにゲームの継続率を向上させることができる。代替例として、２０１５年１１月１日～同年１１月３０日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が上述のように変動したとき（例えば有効期間の終了が近づくにつれて報酬ゲーム媒体の価値が高くなったとき等）は、変動したときの価値の最大値を、２０１５年１２月１日～同年１２月３０日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が常に上回るようにしてもよい。

【００６４】
上述の通り追加の有効期間付きゲーム媒体が取得可能であるが、有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である。すなわち、サーバ制御部３１は、取得要求がなされた追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間が、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間と少なくとも一部重複するとき、取得依頼を拒否してもよい。

【００６５】
上記実施形態では、報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数が多くなることである。しかしながら、代替例として、報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、報酬ゲーム媒体のゲーム内パラメータが有利になることであってもよい。ゲーム内パラメータが有利になるとは、例えば次の通りである。

・報酬ゲーム媒体の希少度（希少価値）が上がる（このため、ゲームをより有利に進めることができる）
・スタミナの回復時間が短縮（このため、ゲームをより沢山プレイすることができる）
・合成効果が２倍（このため、より短い時間でより強いカードに成長させることができる）
・カードの売却時の価格が２倍（このため、カードの成長に必要なゲーム内通貨を沢山得ることができる）
・ユーザアイコンのフレームが豪華になる（このため、他ユーザに自身のステータスをアピールし自慢することができる）
・ガチャにおけるレアアイテムの取得確率がアップする（このため、より効率良くアイテム収集ができる）
・曜日別ダンジョンの出現時間が延長される（このため、ユーザの曜日別ダンジョンに参加できなかったときでも、当該曜日別ダンジョンに挑戦する機会を再度得ることができる）
・ステージクリア時に付与されるポストカード（ＳＮＳ（Ｓｏｃｉａｌ　Ｎｅｔｗｏｒｋｉｎｇ　Ｓｅｒｖｉｃｅ）の投稿に用いる画像）がより豪華になる（このため、他ユーザに自身のステータスをアピールすることができる）

【００６６】

図７は、報酬ゲーム媒体の対応付けに関するシーケンス図である。

【００６７】

第１端末装置１は、第１ユーザによる操作に基づいてゲームの開始要求をサーバ装置３に送信する（ステップＳ１）。サーバ制御部３１は、開始要求を送信したことの報酬として、報酬ゲーム媒体を第１ユーザに対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する（ステップＳ２）。ゲームの開始後、第１制御部１１は第１ユーザによる操作に基づいて有効期間付きゲーム媒体の取得要求を送信する（ステップＳ３）。取得要求を受信したサーバ制御部３１は、有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザと対応付けて取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂに記憶する（ステップＳ４）。サーバ制御部３１は、ゲームが終了したか否かを判定する（ステップＳ５）。具体的にはサーバ制御部３１は、ログアウト操作がなされること、所定期間操作がないこと、ブラウザが閉じられること等に基づいて、ゲームが終了したと判定する。ステップＳ５でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１はステップＳ６に移り、ステップＳ５でＮｏのときサーバ制御部３１はステップＳ５を繰り返す。

【００６８】

ゲーム終了後、第１ユーザはゲームを再度プレイするため、第１制御部１１を用いて開始要求を送信する（ステップＳ６）。当該開始要求を取得すると、サーバ制御部３１は当該開始要求が、所定期間内の初回の開始要求か否かを判定する（ステップＳ７）。ステップＳ７でＮｏのときサーバ制御部３１は図８に示すステップＳ２１を実行する。

【００６９】

ステップＳ７でＹｅｓのときサーバ制御部３１は、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂを参照して、第１ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているか否かを判定する（ステップＳ８）。ステップＳ８でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１は第１ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を決定する（ステップＳ９）。例えば価値は、開始要求が所定期間内であるとき、開始要求が終了期間の終了に近いとき等に高い。ついでサーバ制御部３１は、決定された価値の報酬ゲーム媒体を第１ユーザに対応付け、取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する（ステップＳ１０）。

【００７０】

ステップＳ８でＮｏのときサーバ制御部３１は、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂおよびグループＤＢ３２ｃを参照して、同一グループの他ユーザ（例えば第２ユーザ）に対応付けられた有効期間付きゲーム媒体が有効期間内か否かを判定する（ステップＳ１１）。ステップＳ１１でＹｅｓのときサーバ制御部３１はステップＳ９を実行する。

ステップＳ１１でＮｏのときサーバ制御部３１は、第１ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を決定し（ステップＳ１２）、決定された価値の報酬ゲーム媒体を第１ユーザに対応付け、取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する（ステップＳ１３）。ステップＳ１２においてサーバ制御部３１が決定する価値は、第１ユーザが有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値であり、ステップＳ１０で対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも低い。なおステップＳ１１は必須ではない。サーバ制御部３１がステップＳ１１を実行しない場合、ステップＳ８でＮｏのときにサーバ制御部３１が実行するのはステップＳ１２である。

【００７１】

図８は、図７の続きを示すシーケンス図であって、ゲームプレイ中のシーケンス図である。

【００７２】

ゲーム中、第１制御部１１はゲームのプレイ情報をサーバ装置３に送信する（ステップＳ２１）。サーバ制御部３１はプレイ情報に基づいて、第１ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたか否かを判定する（ステップＳ２２）。所定の条件とはゲームの進捗等に関する条件である。ステップＳ２２でＹｅｓのときサーバ制御部３１は、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂを参照して第１ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間を延長する（ステップＳ２３）。ステップＳ２２でＮｏのときサーバ制御部３１は、ステップＳ２４を実行する。

【００７３】

サーバ制御部３１は、有効期間内において第１ユーザが報酬ゲーム媒体に対応付けられた回数が所定値未満か否かを判定する（ステップＳ２４）。ステップＳ２４でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１は開始要求を送信すべきことを第１端末装置１に通知する（ステップＳ２５）。

【００７４】

サーバ制御部３１は第１端末装置１と第２端末装置２とから所定の順番でゲームの開始要求を受信したか否かを判定する（ステップＳ２６）。ステップＳ２６でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１は、第１ユーザおよび第２ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ３２ａに記憶する（ステップＳ２７）。ステップＳ２６でＮｏのときサーバ制御部３１はステップＳ２８を実行する。

【００７５】

サーバ制御部３１は現時点が有効期間の終了時から基準時間前か否かを判定する（ステップＳ２８）。ステップＳ２８でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１は、有効期間を通知する（ステップＳ２９）。ステップＳ２８でＮｏのとき、サーバ制御部３１はステップＳ３０に移る。

【００７６】

サーバ制御部３１は、第１端末装置１から、追加の有効期間付きゲーム媒体の取得要求を受信すると（ステップＳ３０）、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間と、現在第１ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間とが少なくとも一部重複しているか否かを判定する（ステップＳ３１）。ステップＳ３１でＮｏのとき、サーバ制御部３１は追加の有効期間付きゲーム媒体を第１ユーザに対応付け、取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ３２ｂに記憶する（ステップＳ３２）。ステップＳ３１でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１はステップＳ３３に移る。

【００７７】

第１端末装置１は、ゲームが終了したか否かを判定する（ステップＳ３３）。ステップＳ３３でＹｅｓのとき、サーバ制御部３１はゲーム開始要求を受信したかを判定する（ステップＳ３４）。ステップＳ３３でＮｏのとき、サーバ制御部３１はステップＳ２１に移る。

【００７８】

ステップＳ３４でＹｅｓのときサーバ制御部３１はステップＳ７を実行する。ステップ

Ｓ３４でＮｏのとき、サーバ制御部３１はステップＳ３４を繰り返す。

【００７９】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１は、第１端末装置１からの要求に応じて、第１端末装置１の第１ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付け、有効期間より短い所定期間内にゲームの開始要求を第１端末装置１から受信したときに、所定期間内に一回、第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付ける。また、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第１ユーザに対して対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第１ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い。すなわち、報酬ゲーム媒体が対応付けられるのは所定期間内に一回だけであるが、各所定期間内に第１ユーザがゲームを開始すれば価値が高い報酬ゲーム媒体が第１ユーザに対応付けられる。したがって、第１ユーザに、有効期間にわたって何回もゲームを開始する動機が生じるので、ゲームの継続率の向上を図ることができる。

【００８０】

本実施形態によれば、有効期間内に第１ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、サーバ制御部３１は、開始要求を送信すべきことを第１端末装置１に通知する。このため、開始要求を送信することを失念等していたユーザに対して、当該送信を行うことを促すことができる。

【００８１】

本実施形態によれば、価値は、有効期間の終了に近づくにつれて高い。このため、第１ユーザに、有効期間の終了に近づくにつれてゲームを開始する動機を生じさせることができ、もって、第１ユーザが有効期間の開始直後にしかゲームを行わないことを抑制することができる。

【００８２】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１は、現時点が有効期間の終了時から基準時間前のとき、第１端末装置１に有効期間を通知する。このため、まもなく有効期間が終了することを第１ユーザは知ることができ、有効期間付きゲーム媒体を追加的に再度取得する動機を第１ユーザに生じさせることができる。

【００８３】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１は、有効期間内に第１端末装置１から追加の有効期間付きゲーム媒体と第１ユーザとを対応付ける要求を受信する。当該受信後、サーバ制御部３１は当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第１ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くする。このため、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に次の有効期間付きゲーム媒体を取得する動機を生じさせることができ、有効期間付きゲーム媒体の取得意欲をかき立てることができる。

【００８４】

本実施形態によれば、有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である。このため、有効期間が重複する有効期間付きゲーム媒体を短期に複数取得するのではなく、有効期間付きゲーム媒体を１つずつ長期にわたって取得する動機を生じさせることができ、長期間にわたる第１ユーザの定着を図ることができる。

【００８５】

本実施形態によれば、有効期間内に第１ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたとき、サーバ制御部３１は有効期間を延長する。このため、第１ユーザに、ゲームをより積極的に行う動機を生じさせることができる。

【００８６】

本実施形態によれば、第１ユーザは、第２ユーザと共に一のグループに対応付けられる。このため、ユーザ間の交流を促すことができる。

【００８７】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１は、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられて

いない第２ユーザの第２端末装置２からゲームの開始要求を受信したとき、第２ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて記憶し、当該対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第２ユーザが有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い。このため、第２ユーザとしては、自身が有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていなくても、ゲームを開始することで価値の高い報酬ゲーム媒体を取得することができるので、ゲームを開始する動機を第２ユーザに生じさせることができ、もって第２ユーザのゲーム継続率をも向上させることができる。

【００８８】

本実施形態によれば、第１端末装置１と第２端末装置２とは、ゲームの開始要求をサーバ装置３に送信するように互いに通知可能である。このため、第１端末装置１を操作する第１ユーザが事情によりゲームをプレイできないときでも、第２端末装置２を操作する第２ユーザにゲームを行うよう依頼することができるため、第２端末装置２を操作する第２ユーザのゲーム継続率をも向上させることができる。

【００８９】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１は、第１端末装置１および第２端末装置２から、有効期間内の所定期間毎に所定の順番で開始要求を受信したとき、第１ユーザおよび第２ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付ける。このため、第１ユーザと第２ユーザとの協力を促し、ユーザ間の交流を活性化させるとともに、第１ユーザおよび第２ユーザのゲーム継続率を共に向上させることができる。

【００９０】

本実施形態によれば、サーバ制御部３１が第１端末装置１から所定期間内に第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、価値は所定期間外に第１ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い。このため、第１ユーザに当該所定期間内に有効期間付きゲーム媒体を取得する動機を生じさせることができ、それによりゲーム継続率を向上させることができる。

【００９１】

上記実施形態のように、サーバ装置３が、第１端末装置１（第２端末装置２も同様）とネットワークを介して接続される場合には、ゲームの進行画面を、サーバ装置３が生成したデータに基づき第１端末装置１が表示するウェブ表示画面とすることができる。この場合、その他のメニュー画面等を第１端末装置１にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする等によって、本発明の上記実施形態に係るゲームを、サーバ装置３と第１端末装置１のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとすることもできる。また、サーバ装置３が行う処理の一部又は全部を、第１端末装置１にインストールさせたネイティブアプリによって実行することで、上記実施形態に係るゲームをネイティブゲームとすることもできる。例えば当該ネイティブアプリが、上記実施形態においてサーバ制御部３１が行う処理（例えば、第１ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしていれば有効期間を延長する処理、現時点が有効期間の終了時から基準時間前にあれば通知する処理等）を行ってもよい。

【００９２】

これらの本発明の一実施形態に係るサーバ制御部３１又は第１制御部１１（第２制御部２１も同様）の少なくとも一方をコンピュータで構成した場合、各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該コンピュータの内部又は外部の記憶部に格納しておき、当該コンピュータの中央演算処理装置（ＣＰＵ）によってこのプログラムを読み出して実行させることで実現することができる。また、このようなプログラムは、例えばＤＶＤ又はＣＤ－ＲＯＭなどの可搬型記録媒体の販売、譲渡、貸与等により流通させることができるほか、そのようなプログラムを、例えばネットワーク上にあるサーバの記憶部に記憶しておき、ネットワークを介してサーバから他のコンピュータにそのプログラムを転送することにより、流通させることができる。また、そのようなプログラムを実行するコンピュータは、例えば、可搬型記録媒体に記録されたプログラム又はサーバから転送されたプログラムを、一旦、自己の記憶部に記憶することができる。また、このプログラムの別の実

施態様として、コンピュータが可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムに従った処理を実行することとしてもよく、更に、このコンピュータにサーバからプログラムが転送される度に、逐次、受け取ったプログラムに従った処理を実行することとしてもよい。

【００９３】

本発明を諸図面や実施形態に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各機能部、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の機能部やステップ等を１つ組み合わせること、或いは分割することが可能である。

【符号の説明】

【００９４】

１　第１端末装置
１１　第１制御部
１２　通信部
１３　表示部
１４　入力検出部
２　第２端末装置
２１　第２制御部
２２　通信部
２３　表示部
２４　入力検出部
３　サーバ装置
３１　サーバ制御部
３２　記憶部
３２ａ　取得済み報酬ゲーム媒体ＤＢ
３２ｂ　取得済み有効期間付きゲーム媒体ＤＢ
３２ｃ　グループＤＢ
３３　通信部

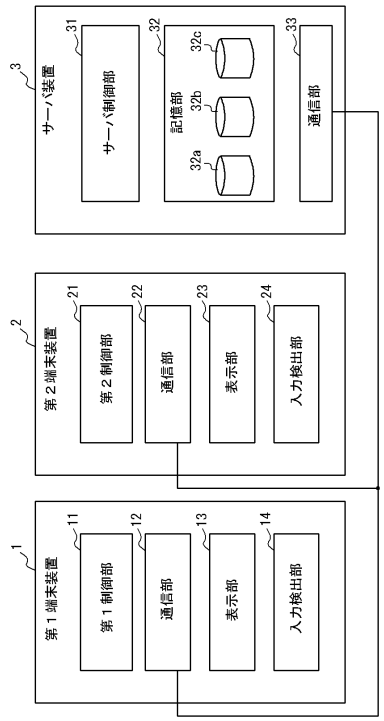
【要約】

【課題】ユーザ間の公平性を確保しつつも興趣性を有するゲームを提供する。

【解決手段】制御方法は、第１端末装置（１）にゲームを提供するサーバ装置（３）の制御方法であって、第１端末装置（１）からの要求に応じて、第１端末装置（１）の第１ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、有効期間より短い所定期間内にゲームの開始要求を第１端末装置（１）から受信したときに、所定期間内に一回、第１ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、を有し、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第１ユーザに対して対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第１ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い。

【選択図】図１

【図１】



【図２】

32a

ユーザID	取得済み報酬ゲーム媒体	価値
U001	G010	V2
U004	G014	V3
U002	G022	V1
⋮	⋮	⋮

【図３】

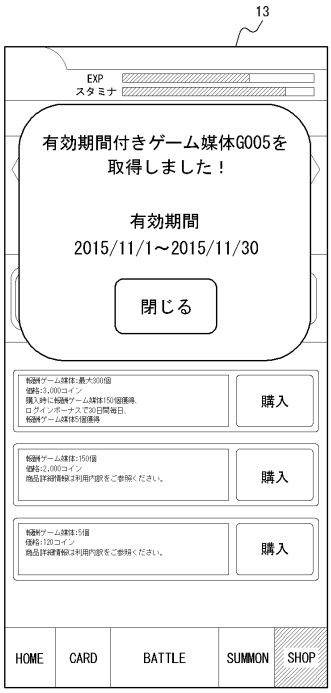


【図４】

32b

ユーザID	取得済み有効期間付きゲーム媒体	有効期間
U001	G005	2015/11/1～2015/11/30
U002	G017	2015/11/20～2015/11/26
U005	G011	2015/12/1～2016/11/30
⋮	⋮	⋮

【図５】

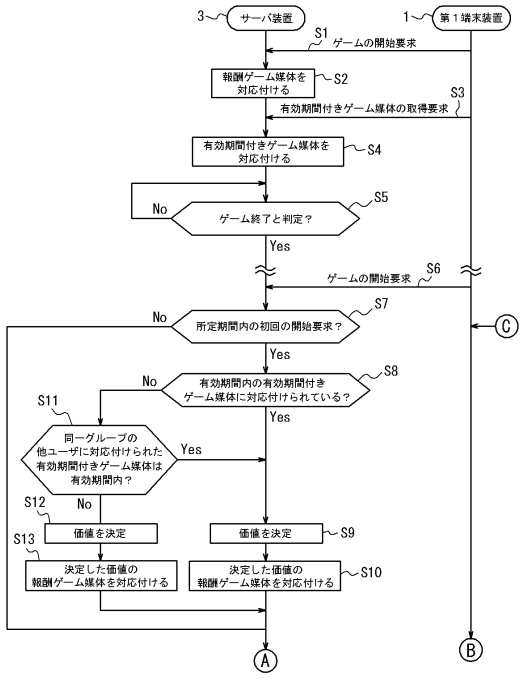


【図６】

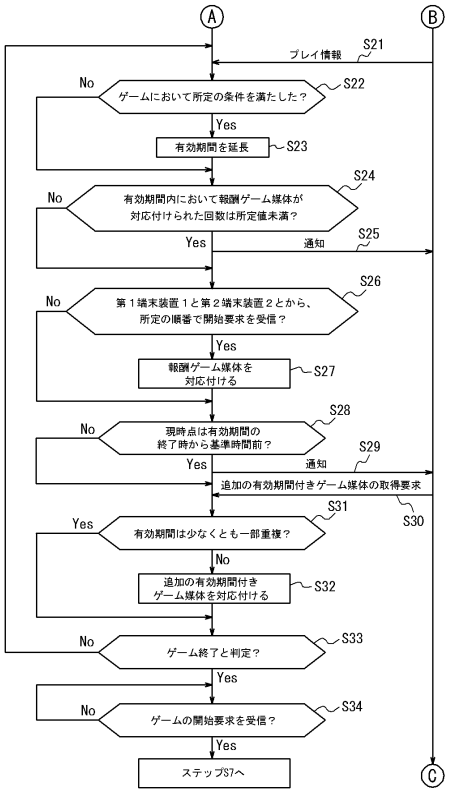
32c

グループID	ユーザ１	ユーザ２	ユーザ３	・・・
GR001	U001	U002	U007	・・・
GR002	U002	U003	U015	・・・
GR003	U008	U009	U012	・・・
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図７】



【図８】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. ＦＩ
Ｇ０６Ｑ 30/02 (2012.01) Ｇ０６Ｑ 30/02 １４０

(56)参考文献 特開２０１４－１２１４２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９８５４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１２４２９５（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２８４９９５（ＪＰ，Ａ）
おでかけが楽しくなる！ しろつく 公式ガイドブック，株式会社ＰＨＰ研究所，２０１０年１２月２０日，第2版，第16,18-19頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ９／２４，１３／００－１３／９８