

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 10 月 3 日(03.10.2013)



(10) 国際公開番号
WO 2013/146232 A1

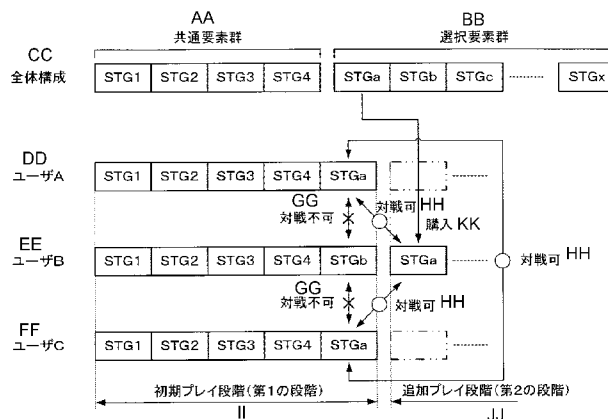
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/056832
- (22) 国際出願日: 2013 年 3 月 12 日(12.03.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-080687 2012 年 3 月 30 日(30.03.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 松田 武志 (MATSUDA, Takeshi); 〒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(YAMAMOTO, Koji et al.); 〒1040031 東京都中央区京橋一丁目 1 6 番 1 0 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, KE, KG, KM, 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 (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

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM AND CONTROL METHOD THEREOF

(54) 発明の名称: ゲームシステム及びその制御方法



- AA Common element group
BB Selected element group
CC Overall configuration
DD User A
EE User B
FF User C
GG Not available for play
HH Available for play
II Initial play stage (first stage)
JJ Additional play stage (second stage)
KK Purchase

(57) Abstract: Provided is a game system whereby a game is made to progress which is divided into a first level in which a user of a game device is made to play a game in a state in which only a portion of a plurality of stages (STG(1)-STG(x)) is selectable, and a second level in which the user is made to play the game by selecting a stage which is not selectable in the first level. The range of selectable stages in the first level is controlled such that at least a portion of the stages (STG(a), STG(b)) which is selectable in the first level varies among the users, and whether the stages in the second level are selectable is controlled according to a prescribed condition, for example, whether a payment has been made.

(57) 要約: 複数のステージ (STG1 ~ STGx) の一部のみが選択可能な状態でゲーム装置のユーザにゲームをプレイさせる第1の段階と、第1の段階では選択不可能なステージを選択してユーザにゲームをプレイさせる第2の段階とに区分してゲームを進行させるゲームシステムにおいて、第1の段階にて選択可能なステージの少なくとも一部 (STGa、STGb) がユーザ間で相違するように第1の段階にて選択可能なステージの範囲を制御し、第2の段階におけるステージの選択の可否を所定の条件、例えば代金の支払いの有無に従って制御する。

WO 2013/146232 A1



(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG). 添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称： ゲームシステム及びその制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、ユーザが複数の要素を選択的に利用してゲームをプレイするゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] ステージ、マップ、キャラクタ、アイテム、楽曲といった複数の要素が用意され、それらの要素のユーザによる選択を順次許可してゲームを進行させるゲームシステムが周知である。一例として、ゲームで利用するアイテムを漸次追加してユーザの選択に供するオンライン型のゲームシステムが知られている（特許文献1参照）。この種のゲームシステムによれば、ゲームの内容が新規要素の追加によって変化し、それにより、ゲームのプレイに対するユーザのモチベーションの維持向上を図ることが可能である。体験版と称して選択可能な要素の範囲を制限したゲームをユーザに無償でプレイさせ、その後、選択可能な要素の範囲を拡大したゲームを製品版と称してユーザに有償でプレイさせる仕組みもゲームシステムでは広く採用されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2008-104502号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 従来のゲームシステムにおいて、ユーザが選択可能な要素の範囲は、ユーザ間におけるゲームの進度に応じて生じ得る相違を除けば、全てのユーザに対して共通に設定されている。例えば、体験版のゲームでユーザが選択可能な要素の範囲はユーザを問わず共通である。したがって、ユーザは、要素の選択に関する制限が緩和され、あるいは撤廃された状態のゲームを具体的に知ることができない。そのため、ユーザが一部の範囲のゲームのプレイで満

足し、ゲームを継続的にプレイするモチベーションが低下するおそれがある。一例として、無償の体験版でユーザが満足し、有償の製品版あるいは正規版の購入に結び付かないといった不都合が生じるおそれがある。

[0005] そこで、本発明は、要素の選択の可否に関する制御を改良して、ゲームを継続的にプレイするモチベーションをユーザに与え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、複数の要素の一部のみが選択可能な状態でゲーム装置のユーザにゲームをプレイさせる第1の段階と、前記第1の段階では選択不可能な要素を選択して前記ユーザにゲームをプレイさせる第2の段階とに区分してゲームを進行させるゲーム制御手段を備えたゲームシステムであって、前記第1の段階にて選択可能な要素の少なくとも一部がユーザ間で相違するように、当該第1の段階にて選択可能な要素の範囲を制御する第1の選択制御手段と、前記第2の段階における前記要素の選択の可否を所定の条件に従って制御する第2の選択制御手段と、を備えたものである。

[0007] また、本発明のゲームの制御方法は、複数の要素の一部のみが選択可能な状態でゲーム装置のユーザにゲームをプレイさせる第1の段階と、前記第1の段階では選択不可能な要素を選択して前記ユーザにゲームをプレイさせる第2の段階とに区分してゲームを進行させるゲームの進行制御方法であって、前記第1の段階にて選択可能な要素の少なくとも一部がユーザ間で相違するように、当該第1の段階にて選択可能な要素の範囲を制御する手順と、前記第2の段階における前記要素の選択の可否を所定の条件に従って制御する手順と、を備えたものである。

[0008] 本発明においては、第1の段階でユーザが選択可能な要素の範囲が制限される。しかし、その第1の段階で選択可能な要素の少なくとも一部がユーザ間で相違する。このため、第1の段階で、各ユーザにとっては、自己が選択不可能で、他のユーザは選択が可能な要素が存在する。ユーザ間の情報交換により、各ユーザは自己が選択不可能な要素の内容を他のユーザから具体的

に知得することができる。そのため、他人が既に体験した要素を選択できないことに対する不足感、あるいは焦燥感をユーザに生じさせ、第2の段階へと進んでゲームを継続的にプレイするモチベーションをユーザに与えることができる。

[0009] 本発明の一態様において、前記第1の段階では選択不可能な要素の群からユーザに選択を希望する要素を指定させることが前記第2の段階において可能であり、前記第2の選択制御手段は、ユーザが指定した要素に関して所定の条件が満たされた場合に、当該要素に関する選択を不可能な状態から可能な状態へと切り替え制御してもよい。この態様によれば、第2の段階でどの要素の選択を希望するかをユーザに指定させることにより、第2の段階における要素の選択の可否の制御にユーザの意思を適切に反映させることができる。

[0010] また、前記第2の選択制御手段は、ユーザが所定の代金を支払ったことを条件として前記要素の選択を不可能な状態から可能な状態へと切り替え制御するものとしてもよい。この態様によれば、ユーザが所定の代金を支払ったことと引き換えに、第1の段階で選択不可能な要素が第2の段階で選択可能となる。ユーザは、第1の段階で選択できなかった要素の少なくとも一部について他のユーザから具体的な情報を得て、代金を支払ってその要素の選択を可能とすべきか否かについて慎重に判断することができる。したがって、代金の支払いに対するユーザの納得感を高めることができる。

[0011] 本発明の一態様において、ゲームシステムは、サーバ装置と、該サーバ装置とネットワークを介して接続されたクライアント装置とを含み、前記クライアント装置が前記ゲーム装置として機能するものとしてもよい。この場合、前記サーバ装置は、選択した要素が一致する複数のユーザに対して、当該要素を利用した共通のゲームをプレイさせるサービスを提供可能とされてもよい。この場合、ユーザは、第1の段階で選択不可能な要素に関して、他のユーザと共通のゲームと一緒にプレイすることができない。そのため、他のユーザと共通のゲームをプレイできないことに対する不足感、あるいは焦燥

感をユーザに生じさせ、第2の段階に進んでゲームを継続的にプレイするより強いモチベーションをユーザに与えることができる。

[0012] また、前記サーバ装置は、前記クライアント装置を介してユーザがゲームに関連する情報を交換するサービスを提供可能であってもよい。これによれば、ゲーム装置を介してユーザが要素の選択に関する情報を交換することができるので、本発明の効果をより確実に発揮させることができる。

[0013] さらに、ユーザの要素毎の選択可否を判別するための判別情報を前記サーバ装置が保持し、前記第1及び第2の選択制御手段が前記サーバ装置に設けられてもよい。あるいは、ユーザの要素毎の選択可否を判別するための判別情報を前記ゲーム装置が保持し、前記第1及び第2の選択制御手段が前記ゲーム装置に設けられてもよい。前者の場合はクライアント装置の負担を軽減でき、後者の場合はサーバ装置の負担を軽減することができる。

発明の効果

[0014] 以上に説明したように、本発明によれば、第1の段階でユーザが選択可能な要素の範囲を制限しつつ、その第1の段階で選択可能な要素の少なくとも一部にユーザ間で相違を生じさせ、第1の段階で選択が不可能であった要素の選択の可否を第2の段階で所定の条件に従って制御するものとしたため、ユーザ間の情報交換を通じて各ユーザに自己が選択不可能な要素の内容を他のユーザから具体的に知得することを可能とし、それにより、他人が既に体験した要素を選択できないことに対する不足感、あるいは焦燥感をユーザに生じさせ、第2の段階へと進んでゲームを継続的にプレイするモチベーションをユーザに与えることができる。

図面の簡単な説明

[0015] [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]ゲームシステムの要部における機能ブロック図。

[図3]ゲームにおけるステージの選択可否の制御を説明するための図。

[図4]進行管理テーブルの具体的構成の一例を示す図。

[図5]新規にゲームを開始する際のセンターサーバ及びゲーム装置の処理手順

を示すフローチャート。

[図6]新規にゲームを開始する際のゲーム画面の一例を示す図。

[図7]ステージを選択させる際の画面の一例を示す図。

[図8]ゲームを再開する際のゲーム画面の一例を示す図。

[図9]ゲームの再開時にて、ユーザにステージを選択させるべくセンターサーバ及びゲーム装置が実行する処理の手順を示すフローチャート。

[図10]ユーザがステージを購入する際に、センターサーバ及びゲーム装置が実行する処理の手順を示すフローチャート。

[図11]購入を希望するステージを指定させるために表示される画面の一例を示す図。

[図12]他の形態に係るゲームシステムの要部における機能ブロック図。

[図13]図12のゲーム装置がゲームの新規開始時に実行する処理の手順の要部を示すフローチャート。

[図14]図12のゲーム装置がプレイ開始時に実行する処理の手順の要部を示すフローチャート。

[図15]図12の形態にてユーザがステージを購入する際に、センターサーバ及びゲーム装置が実行する処理の手順を示すフローチャート。

発明を実施するための形態

[0016] 以下、本発明をサーバクライアント型のオンラインゲームシステムに適用した一形態を説明する。図1は本発明の一形態に係るゲームシステムの概略構成を示している。ゲームシステム1は、サーバ装置としてのセンターサーバ2と、そのセンターサーバ2に対してネットワーク4を介して接続可能なクライアント装置としてのゲーム装置3とを含む。センターサーバ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センターサーバ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センターサーバ2が構成されてもよい。一方、ゲーム装置3は、ユーザにゲームをプレイさせる機能を備えたネットワーク端

末装置の一種である。図1では、ゲーム装置3の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む。）が図示されている。パーソナルコンピュータ（以下、PCと表記する。）、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置がゲーム装置3として利用されてよい。ネットワーク4は、一例として、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とLANとしてのイントラネットとを組み合わせるネットワーク4が構成される。図1の例において、ゲーム装置3は、ネットワーク4の一部としてのアクセスポイント4aを介してネットワーク4に接続され、センターサーバ2はルータ4bを介してネットワークに接続されている。

[0017] 次に、図2を参照して、センターサーバ2及びゲーム装置3における制御系の主要部の構成を説明する。まず、センターサーバ2から説明する。センターサーバ2には、制御ユニット20と、記憶装置21とが設けられている。制御ユニット20は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサにて実行されるべきオペレーティングシステム等のプログラムが記録されたROM、及びマイクロプロセッサに対する作業領域を提供するRAM等の内部記憶装置（不図示）とを備えたコンピュータユニットである。記憶装置21は、制御ユニット20にて実行される各種のプログラムやデータを記憶する。記憶装置21に記録されるデータとしては、ゲーム装置3にて所定のオンライン型ゲームをプレイさせるためにセンターサーバ2が参照するサーバ用ソフトウェア（プログラム及びデータを含む。以下、同様である。）100、そのゲームを実行するためにゲーム装置3に実装されるべき端末用ソフトウェア101、及びゲームのユーザ毎に関連付けて作成されるユーザデータ102の群を含む。

[0018] 端末用ソフトウェア101は、例えば、ゲーム装置3に実装されたWebブラウザ上で動作し、センターサーバ2との間で情報を送受信するためのアプリケーションプログラムと、そのアプリケーションプログラムにて参照さ

れるべきデータとを含む。ユーザデータ 102 は、ユーザが登録した個人情報やゲームの進行状況を特定する情報のように、ユーザ毎に区別して保持されるべき情報の集合である。ユーザデータ 102 はさらに進行管理テーブル 103 を含むが、その詳細は後述する。なお、制御ユニット 20 は、複数の物理的なコンピュータユニットの集合により、一つの制御ユニットとして観念できるように構成されてもよい。記憶装置 21 についても、複数の物理的な記憶装置アレイの集合により、一つの記憶装置として観念できるように構成されてもよい。

[0019] 制御ユニット 20 の内部には、ユーザ管理部 22、ゲーム管理部 23、SNS 管理部 24、及び課金管理部 25 が設けられる。各部 22～25 は、いずれも制御ユニット 20 のコンピュータハードウェアとサーバ用ソフトウェア 100 との組み合わせによって実現される論理的装置である。ユーザ管理部 22 は、ゲーム装置 3 からセンターサーバ 2 にアクセスしたユーザの登録や認証といったユーザの管理に関連した処理を担当する。ユーザの認証は、公知のゲームシステムと同様に、ユーザの ID 及びパスワードをゲーム装置 3 から取得して行うものでよい。ゲーム管理部 23 は、ゲーム装置 3 にてユーザにゲームをプレイさせるために必要な各種の処理を担当する。例えば、ゲーム管理部 23 は、ゲーム装置 3 からの要求に応じ、記憶装置 21 に保存されている端末用ソフトウェア 101 の少なくとも一部をゲーム装置 3 に提供する。また、ゲーム管理部 23 は、必要があれば、ユーザ管理部 22 によって認証されたユーザに対応するユーザデータ 102 の少なくとも一部をそのユーザのゲーム装置 3 に提供する。さらに、ゲーム管理部 23 は、複数のユーザがネットワーク 4 を介して共通のゲームに参加して一緒にプレイするために必要な処理も担当する。ここでいう参加とは、共通のゲームにてユーザ同士が対戦する形態、共通のゲームで複数のユーザが協力しつつゲームを進める形態のいずれも含む。共通のゲームのプレイを実現するため、ゲーム管理部 23 は、共通のゲームに参加させるべきユーザを所定のマッチング条件に従ってマッチングする処理、マッチングされたユーザのゲーム装置 3 間

における操作情報等の交換（送受信）を媒介する処理等も実行する。

[0020] SNS管理部24は、ユーザに対してSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）を提供するために必要な処理を担当する。SNS管理部24によって実現される機能の一つとして、ユーザ同士がゲーム装置3を利用して情報を交換するコミュニティをセンターサーバ2上に用意する機能がある。SNS管理部24が提供するサービスは、公知のSNSと同様でよく、これを提供するための詳細な構成の説明は省略する。SNS管理部24が提供するコミュニティ機能によって交わされる情報は、必要に応じて記憶装置21に記憶される。課金管理部25は、ユーザが有償サービスを利用する際の課金に必要な処理を担当する。例えば、課金管理部25は、クレジットカード、デビットカード、あるいは電子通貨といった、電子データのやり取りを利用して代金を支払うことが可能な電子決済を利用して、ユーザからサービスの対価を課金し、その対価に見合った代金を徴収する。電子決済は公知のものでよく、それを実現するための具体的構成や手順は説明を省略する。

[0021] 次に、ゲーム装置3には、制御ユニット30と、記憶装置31とが設けられている。制御ユニット30は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置等の周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。記憶装置31は、例えば不揮発性半導体メモリや磁気記憶装置のように、電源を供給しなくとも記憶保持が可能な記憶装置であり、制御ユニット30に対する外部記憶装置として機能する。記憶装置31は、センターサーバ2から提供された端末用ソフトウェア101及びユーザデータ102を記憶する。制御ユニット30には、ユーザの操作に対応した信号を出力する入力装置32、ゲーム画面等を表示出力する表示装置33、及びゲームの音楽等を再生出力する音声出力装置34が接続されている。

[0022] 制御ユニット30の内部には、ゲーム制御部35及びSNS制御部36が設けられる。各部35、36は、いずれも制御ユニット30のコンピュータハードウェアと端末用ソフトウェア101との組み合わせによって実現され

る論理的装置である。ゲーム制御部 35 は、ゲーム装置 3 上でユーザにゲームをプレイさせるために端末側に割り当てられた各種の演算やゲーム画面の描画といったゲームに関連した処理を担当する。SNS 制御部 36 は、ゲーム装置 3 上でユーザに SNS 機能を利用させるために端末側に割り当てられた各種の処理を担当する。

[0023] 次に、図 3 を参照して、ゲームシステム 1 にて実行されるゲームの特徴を説明する。ゲーム装置 3 上でプレイされるゲームの内容は、複数の要素を選択的に利用してユーザにプレイさせる限りにおいて適宜に構成されてよいが、図 3 では、複数の要素として、複数のステージ（図では STG に添え字を付して表記。）が用意されている。ここでいうステージは、ゲームの構成単位、あるいはプレイする区切りを示す概念であって、ゲームの種類に応じ、マップ、チャプタ、コース、ダンジョンといった様々な名称で呼ばれる概念である。ユーザは、自らが選択可能なステージ群からいずれか一つのステージを選択してゲームをプレイすることができる。

[0024] ステージは、全てのユーザに共通してプレイが許可される共通要素群と、ユーザによる選択の可否がユーザ毎に切り替え制御される選択要素群とに区別される。共通要素群にはステージ STG 1 ～ STG 4 が含まれ、選択要素群にはその他のステージ STG a …… STG n が含まれる。各ステージの選択の可否は、ユーザ毎に以下のように制御される。

[0025] まず、ステージの選択は、初期プレイ段階（第 1 の段階）と、追加プレイ段階（第 2 の段階）の二つの段階に区別して制御される。初期プレイ段階は、ゲームのプレイを開始する際に無償でプレイ可能な最初の段階である。一方、追加プレイ段階は、ユーザが所定の条件下で初期プレイ段階に追加するようにしてプレイすることが可能な段階である。初期プレイ段階では、全てのユーザに対して、共通要素群に含まれる全てのステージ STG 1 ～ STG 4 と、選択要素群に含まれるステージ STG a ～ STG x からユーザ毎にランダムに抽選された少なくとも一つのステージ（図 3 では一つのステージである。）とがユーザによる選択を許可する要素の範囲に含まれるように、ス

ステージ選択の可否が制御される。図3では、ユーザA及びユーザCに対して、共通要素群のステージSTG1～STG4と、選択要素群から抽選された一つのステージSTGaとが初期プレイ段階にて選択可能な要素の範囲として設定される。一方、ユーザBに対しては、共通要素群のステージSTG1～STG4と、選択要素群から選択された一つのステージSTGbとが初期プレイ段階にて選択可能な要素の範囲として設定される。したがって、ユーザA及びCは、初期プレイ段階にてステージSTGaを選択することができず、ユーザBは、初期プレイ段階にてステージSTGbを選択することができない。

[0026] 上述したように、ゲームシステム1では、所定のマッチング条件を満たした複数のユーザが共通のゲームに参加して一緒にプレイすることが可能であるが、特に本形態では、マッチング条件の少なくとも一部として、選択したステージが一致することが設定されている。したがって、初期プレイ段階において、ユーザA及びユーザCは、ステージSTGaを選択して対戦することが可能であるが、ユーザBは、ステージSTGaを選択することができないので、ユーザA、CとステージSTGaに関して対戦することができない。

[0027] 初期プレイ段階において選択不可能なステージ、一例としてユーザA及びユーザCについては、選択要素群のステージSTGa以外のステージ、ユーザBについては、選択要素群のステージSTGb以外のステージ、の選択の可否は、追加プレイ段階において所定の条件に従って制御される。選択を可能とする条件として、本形態では「購入」の概念が導入されている。すなわち、追加プレイ段階において、ユーザが選択を希望するステージ、つまり、初期プレイ段階ではプレイ不可能なステージのうち、ユーザがプレイを希望するステージを指定して所定の代金を支払うことにより、当該ステージの選択が許可されてそのステージのゲームをプレイすることが可能となる。図3の例では、ユーザBが追加プレイ段階でステージSTGaを購入した例が示されている。ユーザBは、ステージSTGaを購入することにより、ステー

ジS T G bを単独でプレイすることができるとともに、ステージS T G aを選択してユーザA又はユーザC（場合によっては両者）と対戦することが可能となる。ユーザA又はユーザCが、追加プレイ段階でステージS T G bを購入した場合も、そのステージS T G bを選択してユーザBと対戦することが可能である。

[0028] このように、本形態では、初期プレイ段階にてユーザが選択可能なステージ群の一部がユーザ間で相違している。ユーザは他のユーザとの間で、初期プレイ段階に含まれるステージの情報を交換することにより、自らが選択不可能でかつ他のユーザは選択が可能なステージの情報を得ることができる。ユーザ間の情報交換は、センターサーバ2のSNS管理部24が提供するSNS機能を利用してゲーム装置3上で行うことができる。もちろん、ゲームシステム1とは別の汎用的な情報交換ツール（電子メール、Web上の掲示板など）を通じてユーザ同士が情報を交換することもできる。そして、ユーザ間の情報交換により、自己がプレイ不可能で他のユーザはプレイ済のステージに対してユーザの関心や興味を惹き付け、追加プレイ段階で代金を払って他のユーザがプレイ済のステージを購入する動機付けをユーザに与えることができる。また、ユーザが同一ステージを選択して対戦することができる仕組みが設けられているため、自己がプレイできないステージを選択可能として他のユーザと対戦することを目的としてユーザがステージを購入することも期待できる。

[0029] なお、ステージの選択可否の制御に関しては、購入に加えてさらなる条件が設定されてもよい。例えば、ユーザのゲームの進行状況、ユーザのスキル、成績、プレイ回数といった様々な観点から購入可能なステージの範囲を絞り込み、その絞り込まれた範囲からユーザがステージを選択的に購入できるものとしてもよい。ステージS T G 1がクリア、つまりステージS T G 1にて所定の成績を収めなければ次のステージS T G 2を選択することができない、といったステージ間の相関関係がステージの選択可否と関連付けて設定されてもよい。そのような条件は、選択要素群からステージを選択する場合

の全てに適用可能である。つまり、初期プレイ段階で選択可能とすべきステージを抽選する場合、及び追加プレイ段階にてステージを選択する場合のそれぞれにて、ユーザが既にクリアしたステージと関連付けて選択候補のステージを絞り込み、その絞り込まれた選択候補の範囲から、初期プレイ段階にて選択可能なステージを抽選し、あるいは、追加プレイ段階でユーザが購入し得るステージの範囲を設定してもよい。

[0030] 次に、ステージの選択制御を実現するためのゲームシステム 1 の具体的構成及び手順を説明する。まず、図 4 は進行管理テーブル 103 の具体例を示す。進行管理テーブル 103 は、ステージと選択の可否を判別するためのフラグ情報とを対応付けたデータテーブルであり、本発明の判別情報として機能するものである。進行管理テーブル 103 において、選択が許可されているステージにはフラグ「1」が、選択が許可されていないステージにはフラグ「0」が書き込まれる。図 4 の例は、図 3 のユーザ A、C に対応して作成される進行管理テーブル 103 であり、ステージ STG 1～STG 4、及びステージ STG a のフラグの値は 1 に、その他のステージのフラグの値は 0 にそれぞれ設定されている。ただし、初期プレイ段階において、ステージの選択を順次許可する場合には、最初にステージ STG 1 のみフラグを「1」に設定し、他のステージのフラグを全て「0」に設定してもよい。上述したように、進行管理テーブル 103 はユーザ毎に作成され、ユーザデータ 102 の一部として記憶装置 21 に保存される。したがって、ゲーム管理部 23 は、特定のユーザがゲームのプレイを希望する場合、そのユーザに対応する進行管理テーブル 103 を特定することにより、当該ユーザが選択可能なステージを判別することができる。

[0031] 図 5 は、ユーザがゲームを新規に開始する際のセンターサーバ 2 及びゲーム装置 3 の処理手順を示している。なお、この処理に先立って、予めゲーム装置 3 にはセンターサーバ 2 のゲーム管理部 23 から端末用ソフトウェア 101 が配信されているものとする。以下の説明では、処理の開始に先立って、ゲーム装置 3 とセンターサーバ 2 のユーザ管理部 22 とが協働してユーザ

の認証が完了しているものとする。つまり、以下に説明する処理は、ゲーム装置 3 からの要求に対してセンターサーバ 2 がユーザを特定可能な状態で行われる処理である。ユーザが新規にゲームを開始する場合、ゲーム装置 3 の表示装置 3 3 には所定の初期画面が表示される。一例として、図 6 に示したように、ゲームの新規開始を指示する新規開始ボタン 1 1 1 を含んだ初期画面 1 1 0 が表示される。

[0032] 図 5 に戻って、新規開始ボタン 1 1 0 をユーザが選択操作すると、ゲーム制御部 3 5 はセンターサーバ 2 のゲーム管理部 2 3 に対してゲームの新規開始を要求し（ステップ S 1）、これに応じてゲーム管理部 2 3 は、ユーザに対して初期プレイ段階で選択を許可すべきステージを選択要素群から抽選する（ステップ S 2）。この抽選は乱数を用いたランダム抽選でよい。次に、ゲーム管理部 2 3 は、抽選結果に従ってユーザの進行管理テーブル 1 0 3 を作成し、これを記憶装置 2 1 に記録する（ステップ S 3）。この段階では、共通要素群に含まれるステージ S T G 1 ～ S T G 4 と、ステップ S S 2 0 で抽選されたステージのみ選択可能となるように進行管理テーブル 1 0 3 のフラグの値が設定される。つまり、この時点で作成される進行管理テーブル 1 0 3 は、初期プレイ段階にて選択可能なステージの範囲を記述したユーザ毎のデータテーブルである。

[0033] 記憶装置 2 1 にユーザの進行管理テーブル 1 0 3 が記録されると、ゲーム管理部 2 3 は、ゲーム装置 3 に対してステージ選択画面を表示させるために必要な情報を配信する（ステップ S 4）。選択画面の一例を図 7 に示す。図 7 に示した選択画面 1 1 2 は、進行管理テーブル 1 0 3 にて選択許可と記録されているステージ毎の選択ボタン 1 1 3 の群と、決定ボタン 1 1 4 と、中止ボタン 1 1 5 とを含む。なお、この段階で、ユーザが選択不可能なステージに対応する選択ボタン 1 1 3 を、選択不可能な態様（一例としてグレー色で表示する等）で併せて表示することにより、選択不可能なステージの存在をユーザに認識させてもよい。

[0034] ユーザが、希望するステージのボタン 1 1 3 を選択して決定ボタン 1 1 4

を操作すると、図5のステップS4に続く処理が開始される。ゲーム制御部35はゲーム管理部23に対して選択されたステージのプレイの開始を要求し（ステップS5）、これに応答してゲーム管理部23は、選択されたステージのゲーム画面の描画に必要な情報をゲーム装置3のゲーム制御部35に配信する（ステップS6）。これを受けてゲーム装置3のゲーム制御部35は表示装置33にゲーム画面を描画し、それによりゲームのプレイが開始される。プレイ開始後、ゲーム制御部35はユーザの操作情報をゲーム管理部23に送信し（ステップS7）、ゲーム管理部23は、ゲーム装置3から受け取った操作情報に基づいてゲームの進行を演算し、その結果に基づいて次フレームのゲーム画面の描画に必要な情報をゲーム装置3のゲーム制御部35に配信する（ステップS8）。以下、同様の処理が繰り返されてゲームが進行する。所定の終了条件が満たされるとゲームが終了し、プレイ結果がゲーム管理部23によってユーザデータ102に記録される。

[0035] 図8は、ユーザが2回目以降にゲームをプレイする際に端末用ソフトウェア101に従ってゲーム制御部35が表示装置33上に表示させるゲーム画面の例である。2回目以降のゲームのプレイで表示されるゲーム画面116は、ゲームの新規開始を指示する新規開始ボタン111に加えて、ゲームの再開を指示する再開ボタン117、他のユーザとの対戦を指示する対戦ボタン118を含んでいる。また、追加プレイ段階でのゲームが可能な場合には、ステージを購入するための購入ボタン119がさらにゲーム画面116に含まれる。

[0036] ユーザが新規開始ボタン111を選択操作した場合には、記憶装置21に保持されていたユーザのプレイ結果のデータ及び進行管理テーブル103が破棄され、上述した新規開始時の処理が再び行われる。一方、再開ボタン117が選択操作された場合には、記憶装置21に記録されているユーザのデータを参照してゲームが再開される。その場合、図9に示したように、ゲーム装置3のゲーム制御部35はセンターサーバ2のゲーム管理部23に対してゲームの再開を要求し（ステップS11）、ゲーム管理部23はユーザの

進行管理テーブル103を参照して、ユーザが選択可能なステージを判別する（ステップS12）。判別後、ゲーム管理部23は、ゲーム装置3に対してステージ選択画面を配信する（ステップS13）。このときの選択画面は、図7の選択画面112と同様に、進行管理テーブル103にて選択許可と記録されているステージ毎の選択ボタン113の群と決定ボタン114と、中止ボタン115とを含むものである。選択画面表示後の処理は図5のステップS5以降と同様であり、詳細は省略する。また、ユーザが対戦ボタン118を操作した場合には、図9と同様の処理により選択画面が提示され、選択結果に応じて、センターサーバ2のゲーム管理部23が、ステージの一致するユーザ同士をマッチングする。

[0037] 以上のように、ゲームシステム1では、ユーザがゲーム再開や対戦を指示する毎に、進行管理テーブル103に基づいて選択可能と判別されたステージのみが選択できるように選択画面が制御される。したがって、選択が許可されていないステージをユーザが選択してそのステージを単独でプレイし、あるいはその選択不可能なステージにて他のユーザと対戦することはできない。なお、ゲーム再開時における選択画面においても、ユーザが選択不可能なステージに対応する選択ボタン113を、選択不可能な態様（一例としてグレー色で表示する等）で併せて表示することにより、選択不可能なステージの存在をユーザに認識させてもよい。

[0038] 次に、ユーザが購入ボタン119を選択操作した場合の処理を説明する。図11は、購入ボタン119が選択操作された場合のセンターサーバ2及びゲーム装置3の処理手順を示している。まず、ゲーム装置3のゲーム制御部35は、センターサーバ2のゲーム管理部23に対してステージ購入を要求し（ステップS21）、これに応じて、ゲーム管理部23はユーザの進行管理テーブル103を参照して、ユーザが購入可能なステージを判別する（ステップS22）。購入可能なステージは、ユーザの選択が既に許可されているステージ以外の全てのステージを最大範囲とする。ステージの選択の可否に関して、購入以外の条件が追加されている場合には、その条件の成否も加

味して購入可能なステージの範囲が判別される。

[0039] ゲーム管理部23は、購入可能なステージを判別すると、購入選択画面を表示させるために必要な情報をゲーム制御部35に配信する（ステップS23）。選択画面の一例を図11に示す。図11に示した購入選択画面120は、進行管理テーブル103にて選択不可と記録されているステージ毎の指定ボタン121の群と、決定ボタン122と、中止ボタン123とを含む。指定ボタン121は、購入が可能なステージに対応するボタン（ステージb、c、d）と、購入が不可能なステージ（ステージe、f、g…）に対応するボタンとの二種類を含み、それらの種類は異なる態様で示される。例えば、購入不可能なステージのボタン121は暗色で表示され、購入可能なステージのボタン121は明色で表示される、といった区別がなされる。

[0040] ユーザが、購入を希望するステージの指定ボタン121を選択操作して決定ボタン122を操作すると、その指定ボタン121に対応するステージが、ユーザの購入希望として指定されたステージとして確定し、図10のステップS23に続く処理が開始される。ゲーム制御部35はゲーム管理部23に対して、ユーザが指定したステージの購入を通知し（ステップS24）、ゲーム管理部23は、課金管理部25に対して課金を要求する（ステップS25）。課金管理部25は、ステージの購入代金を決済するために必要な情報をゲーム装置3のゲーム制御部35に対して要求する（ステップS26）。ユーザが決済に必要な情報（例えばクレジットカード決済ならば、カード番号等）を入力すると、ゲーム制御部35は決済情報を課金管理部25に送信する（ステップS27）。課金管理部25は、得られた決済情報に基づいて決済処理を実行する（ステップS28）。例えば、クレジットカード決済であれば、クレジットカードの決済を運営するサーバにアクセスして決済承認を得るといった処理がステップS28で行われる。なお、決済情報を予めユーザデータ102に登録させている場合には、ユーザに決済情報の入力を求めることなく、課金管理部25が自動的に決済処理を行ってもよい。その他にも決済処理は、決済手段に応じて適宜の手順で実行されてよい。

[0041] 決済処理が完了すると、課金管理部 25 はゲーム管理部 23 に対して決済完了を通知する（ステップ S 29）。ゲーム管理部 23 は、購入されたステージの選択が許可されるようにユーザの進行管理テーブル 103 を更新する。つまり、ゲーム管理部 23 は、今回購入されたステージに対応するフラグの値を「1」に書き替える。その後、ゲーム管理部 23 は、ゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 に対してステージの購入が完了した旨を通知する（ステップ S 31）。ゲーム制御部 35 は、表示装置 33 を介してユーザに購入完了を通知する。ステージの購入が進行管理テーブル 103 に反映されることにより、以降、図 9 のステップ S 12 において、購入済のステージが選択可能なステージと判別され、ユーザはそのステージを選択してゲームをプレイすることが可能となる。

[0042] 以上の形態においては、センターサーバ 2 のゲーム管理部 23 とゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 とが協働して本発明のゲーム制御手段として機能し、センターサーバ 2 のゲーム管理部 23 が図 5 のステップ S 2 及びステップ S 3 を実行することにより第 1 の選択制御手段として機能し、ゲーム管理部 23 が図 10 のステップ S 30 の処理を実行することにより第 2 の選択制御手段として機能する。

[0043] 本発明は上述した形態に限らず、適宜に変更して実施することができる。以下に、他の形態を説明する。まず、上記の形態では、センターサーバ 2 のゲーム管理部 23 にてゲームの演算制御を実行し、ゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 を、ユーザの操作情報等を提供し、あるいはゲーム画面を表示させるための端末制御手段として機能させているが、ゲームの演算制御機能を実現するアプリケーションプログラムを端末用ソフトウェア 101 に含め、これをゲーム装置 3 にインストールすることにより、ゲームの演算制御をゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 が実行するものとしてもよい。図 12 はそのような形態の一例を示す。

[0044] 図 12 に示した形態では、ゲーム装置 3 の記憶装置 31 にユーザデータ 102 が記憶され、ゲーム装置 3 のユーザに対応した進行管理テーブル 103

がその記憶装置 31 のユーザデータ 102 に格納されている。進行管理テーブル 103 に関連付けられた処理（図 5 のステップ S2～S4、図 9 のステップ S12、S13、図 10 のステップ S22、S30）はゲーム制御部 35 にて実行される。この場合、センターサーバ 2 は、対戦に関する処理、SNS 機能の提供、及びステージ購入に際する課金処理（図 10 のステップ S25、S26、S28、S29、S31 の処理）のみをゲーム装置 3 からの要求に応じて実行すればよい。この形態における処理手順の概要を図 13～図 15 に示す。なお、これらの処理のうち、図 5、図 9 及び図 10 の処理に対して実行主体が変更されているものステップの参照符号に添え字 A を付して示す。

[0045] 図 13 はゲームを新規に開始する際の処理である。その処理では、ゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 が、図 5 のステップ S5、S3 にそれぞれ相当するステージの抽選処理（ステップ S2A）及び進行管理テーブル 1103 の作成、記録処理（ステップ S3A）を順次実行し、その後、進行管理テーブル 103 に基づいてステージ選択画面 112 を表示させる（ステップ S4A）。以降は、ステージの選択結果に応じて新規にゲームのプレイが開始される。図 14 はゲームの 2 回目以降のプレイ時の処理である。その処理では、ゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 が、図 9 のステップ S12 に相当するステージの判別処理（ステップ S12A）、ステップ S13 に相当する選択画面の表示処理（ステップ S13A）を順次実行する。以降は、ステージの選択結果に基づいて次のゲームのプレイが開始される。図 15 は、ステージを購入する際の処理である。図 15 の処理は、図 10 のステップ S22 に相当する購入可能なステージの判別処理（ステップ S22A）、及び図 10 のステップ S30 に相当する進行管理テーブル 103 の更新処理（ステップ S30A）をゲーム装置 3 のゲーム制御部 35 がそれぞれ実行し、ステージ購入に対応した課金処理（図 10 のステップ S25、S26、S28、S29、S31 の処理）は、センターサーバ 2 を利用して図 10 と同様に行われる。

[0046] 図 12～図 15 に示す形態では、センターサーバ 2 のゲーム管理部 23 と

ゲーム装置３のゲーム制御部３５とが協働して本発明のゲーム制御手段として機能し、ゲーム装置３のゲーム制御部３５が図１３のステップＳ２Ａ及びステップＳ３Ａを実行することにより第１の選択制御手段として機能し、ゲーム制御部３５が図１５のステップＳ３０Ａの処理を実行することにより第２の選択制御手段として機能する。

[0047] なお、図１２～図１５の形態において、端末用ソフトウェア１０１には、ゲームを構成する全てのステージのデータを予め含めてもよいし、進行管理テーブル１０３にて選択が許可されているステージのデータのみを含めてもよい。後者の場合、ステージの購入に伴って当該ステージのフラグが選択許可の値へと書き替えられる際、又はその購入したステージが初めて選択されてプレイされる際に、ゲーム装置３のゲーム制御部３５がセンターサーバ２のゲーム管理部２３にアクセスして、当該ステージに対応するデータの送信を要求し、そのデータをセンターサーバ２からゲーム装置３に提供して記憶装置２１の端末用ソフトウェア１０１に追加すればよい。

[0048] ゲーム制御部３５にてステージの選択の可否を制御する場合、記憶装置３１に記録されたユーザデータ１０２は、必要に応じてセンターサーバ２の記憶装置２１にバックアップデータとして保存すればよい。例えば、センターサーバ２に保存されたユーザデータ１０２をユーザの求めに応じてゲーム装置３に呼び込み、ゲーム終了時などの適宜なタイミングでセンターサーバ２の記憶装置２１に保存すれば、ゲーム装置３が商業用ゲーム機のように多数のユーザに利用され得るクライアント装置であっても、そのゲーム装置３上でユーザ毎にステージの選択可否を制御して本発明を実施することができる。

[0049] 一方、ゲーム装置３が家庭用の据置型ゲーム機、あるいは個人用のＰＣのように、特定のユーザに限って利用され、かつゲームに必要なプログラムやデータの一切をゲーム装置３の記憶装置３１に保持するに適した装置として存在している場合には、センターサーバ２にユーザデータ１０２を保存することを要しない。さらに、ステージを購入する際の課金に関しても、ゲーム

装置 3 以外の手段を利用してユーザがステージの購入代金を支払い、その支払いに対応してユーザにステージ選択許可用のコードを発行し、そのコードをユーザがゲーム装置 3 に入力することにより、購入済ステージの選択が許可されるように記憶装置 3 1 の進行管理テーブル 1 0 3 が更新されてもよい。つまり、購入処理は必ずしもゲーム装置 3 とセンターサーバ 2 とを利用した処理に限らない。

[0050] 上述した形態では、追加プレイ段階における購入対象をステージ単位で指定できるものとしたが、複数のステージを一括して購入し、それらのステージの選択可否を一括して選択不可能な状態から選択可能な状態に切り替え得るものとしてもよい。あるいは、初期プレイ段階で選択が許可されなかった全てのステージを追加プレイ段階で一括して購入可能としてもよい。この場合、初期プレイ段階をゲームの無償版あるいは体験版、初期プレイ段階で選択不可能なステージの集合を、追加購入可能なゲームの有償版としてそれぞれ位置付けることができる。ただし、初期プレイ段階は無償でプレイできるものに限定されず、初期プレイ段階に関しても一定の代金が課金されてもよい。

[0051] 一方、追加プレイ段階におけるステージの選択を可能とする条件は、購入代金の支払いを条件とする例に限定されない。例えば、初期プレイ段階での成績、プレイ回数と関連付けてステージの選択を許可する条件を設定し、その条件が満たされた場合に追加プレイ段階における少なくとも一つのステージの選択が許可されるようにステージ選択の可否が制御されてもよい。この場合でも、初期プレイ段階で選択可能なステージの範囲がユーザ間で相違していれば、他のユーザが既にプレイしているステージを自らもプレイしたいという要望をユーザに生じさせ、ゲームのプレイに対するモチベーションをユーザに付与することができる。

[0052] 本発明において、ゲームの要素はステージに限定されない。マップ、キャラクター、アイテム、楽曲といったゲーム上で選択的に利用され得る要素であれば、本発明に従ってその選択の可否を制御することにより、本発明の作用

効果を奏することができる。さらに、要素は、ゲームのプレイ時間であってもよい。例えば、ゲームのプレイ時間を1分、2分、3分といったように複数の要素に区分し、第1の段階では相対的に短いプレイ時間のみユーザに選択可能とし、第2の段階では、第1の段階で選択不可能なプレイ時間をユーザが購入し、その選択を可能としてもよい。

[0053] また、本発明のゲームシステムは、サーバクライアント型のゲームシステムに限定されない。例えば、図12～図15の形態の変形例として、追加プレイ段階におけるステージの選択可否を制御する条件を、ゲームのプレイ成績等と関連付け、あるいはステージ購入代金をオフラインにて支払って、ゲーム装置3にはステージ選択を許可するコードを入力する例であればサーバ装置は不要であり、いわゆるスタンドアローンのゲーム装置それ自体も本発明のゲームシステムの範疇に含まれ得る。この場合、ゲーム装置用のソフトウェアは、いわゆるパッケージソフトとしてユーザに配布され、あるいは、ゲーム装置を一時的にサーバ装置に接続して、そのサーバ装置からゲーム装置にソフトウェアがダウンロードされてもよい。

[0054] 上述した形態では、初期プレイ段階が第1の段階、追加プレイ段階が第2の段階にそれぞれ相当するが、それらの段階は、要素の選択可否の制御において区別できればよい。第2の段階におけるゲームのプレイを開始させる時期は、第1の段階のゲームが開始可能となった時期以降で適宜に設定することができる。一例として、第1の段階のゲームを全てプレイした後に第2の段階でゲームをプレイすることが可能とされてもよいし、第1の段階のゲームが完了する以前でも、第2の段階に進んで要素を購入する等してゲームをプレイできるものとしてもよい。第2の段階を第1の段階よりも時期的に遅く開始させる場合には、その第2の段階にて選択可能とされるべき全ての要素が、第1の段階の開始時又は第2の段階の開始時点で用意されていることを要しない。第2の段階における要素の購入等が開始された後であっても、要素を適宜に追加し、購入等の条件を満たしたユーザに対してその選択を許可するようにしてもよい。さらに、第1の段階はゲームが新規に開始される

場合に限って設定されるものではない。ゲームを新規に開始した後の任意の時期に第１の段階が設定され、それと関連付けて第２の段階が設定されてもよい。さらに、第１の段階と第２の段階との組み合わせを複数回に亘って生じさせてもよい。

[0055] 上記の形態では、第１の段階で選択可能なステージの範囲に共通要素群のステージを含めているが、第１の段階であっても、全てのユーザに共通して選択可能とされるべき要素は必ずしも必要ない。第１の段階にて選択可能な要素の範囲は、その範囲内の少なくとも一部の要素に関してユーザ間で相違が生じていれば、ユーザ同士の情報交換を通じて各ユーザが自己の選択不可能な要素の具体的内容を知得することができ、それにより本発明の作用効果を発揮させることができる。

請求の範囲

- [請求項1] 複数の要素の一部のみが選択可能な状態でゲーム装置のユーザにゲームをプレイさせる第1の段階と、前記第1の段階では選択不可能な要素を選択して前記ユーザにゲームをプレイさせる第2の段階とに区分してゲームを進行させるゲーム制御手段を備えたゲームシステムであって、
- 前記第1の段階にて選択可能な要素の少なくとも一部がユーザ間で相違するように、当該第1の段階にて選択可能な要素の範囲を制御する第1の選択制御手段と、
- 前記第2の段階における前記要素の選択の可否を所定の条件に従って制御する第2の選択制御手段と、
- を備えたゲームシステム。
- [請求項2] 前記第1の段階では選択不可能な要素の群からユーザに選択を希望する要素を指定させることが前記第2の段階において可能であり、前記第2の選択制御手段は、ユーザが指定した要素に関して所定の条件が満たされた場合に、当該要素に関する選択を不可能な状態から可能な状態へと切り替え制御する請求項1のゲームシステム。
- [請求項3] 前記第2の選択制御手段は、ユーザが所定の代金を支払ったことを条件として前記要素の選択を不可能な状態から可能な状態へと切り替え制御する請求項1又は2のゲームシステム。
- [請求項4] サーバ装置と、該サーバ装置とネットワークを介して接続されたクライアント装置とを含み、前記クライアント装置が前記ゲーム装置として機能する請求項1～3のいずれか一項のゲームシステム。
- [請求項5] 前記サーバ装置は、選択した要素が一致する複数のユーザに対して、当該要素を利用した共通のゲームをプレイさせるサービスを提供可能である請求項4のゲームシステム。
- [請求項6] 前記サーバ装置は、前記クライアント装置を介してユーザがゲームに関連する情報を交換するサービスを提供可能である請求項4又は5

のゲームシステム。

[請求項7] ユーザの要素毎の選択可否を判別するための判別情報を前記サーバ装置が保持し、前記第1及び第2の選択制御手段が前記サーバ装置に設けられている請求項4～6のいずれか一項のゲームシステム。

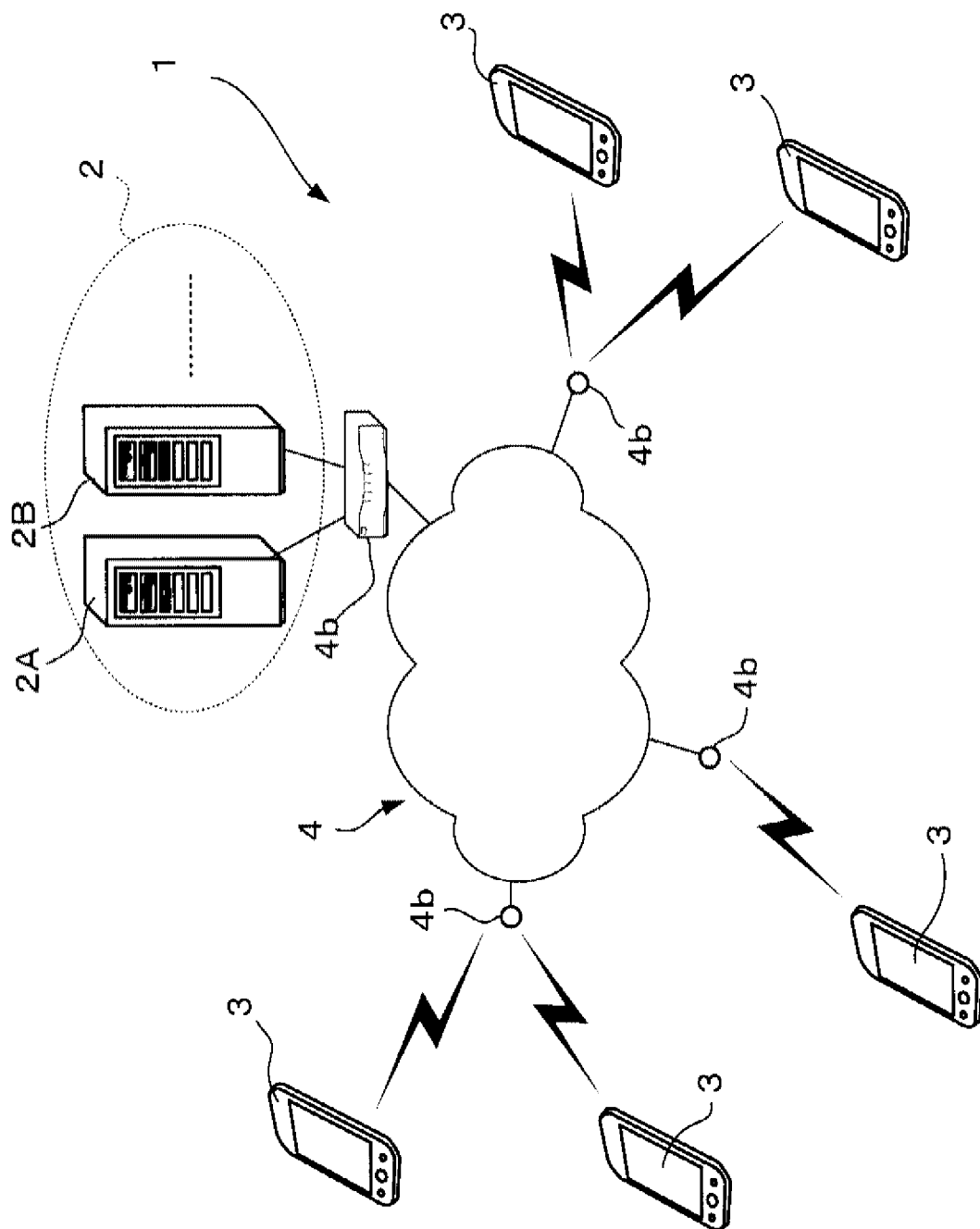
[請求項8] ユーザの要素毎の選択可否を判別するための判別情報を前記ゲーム装置が保持し、前記第1及び第2の選択制御手段が前記ゲーム装置に設けられている請求項4～6のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項9] 複数の要素の一部のみが選択可能な状態でゲーム装置のユーザにゲームをプレイさせる第1の段階と、前記第1の段階では選択不可能な要素を選択して前記ユーザにゲームをプレイさせる第2の段階とに区分してゲームを進行させるゲームの制御方法であって、

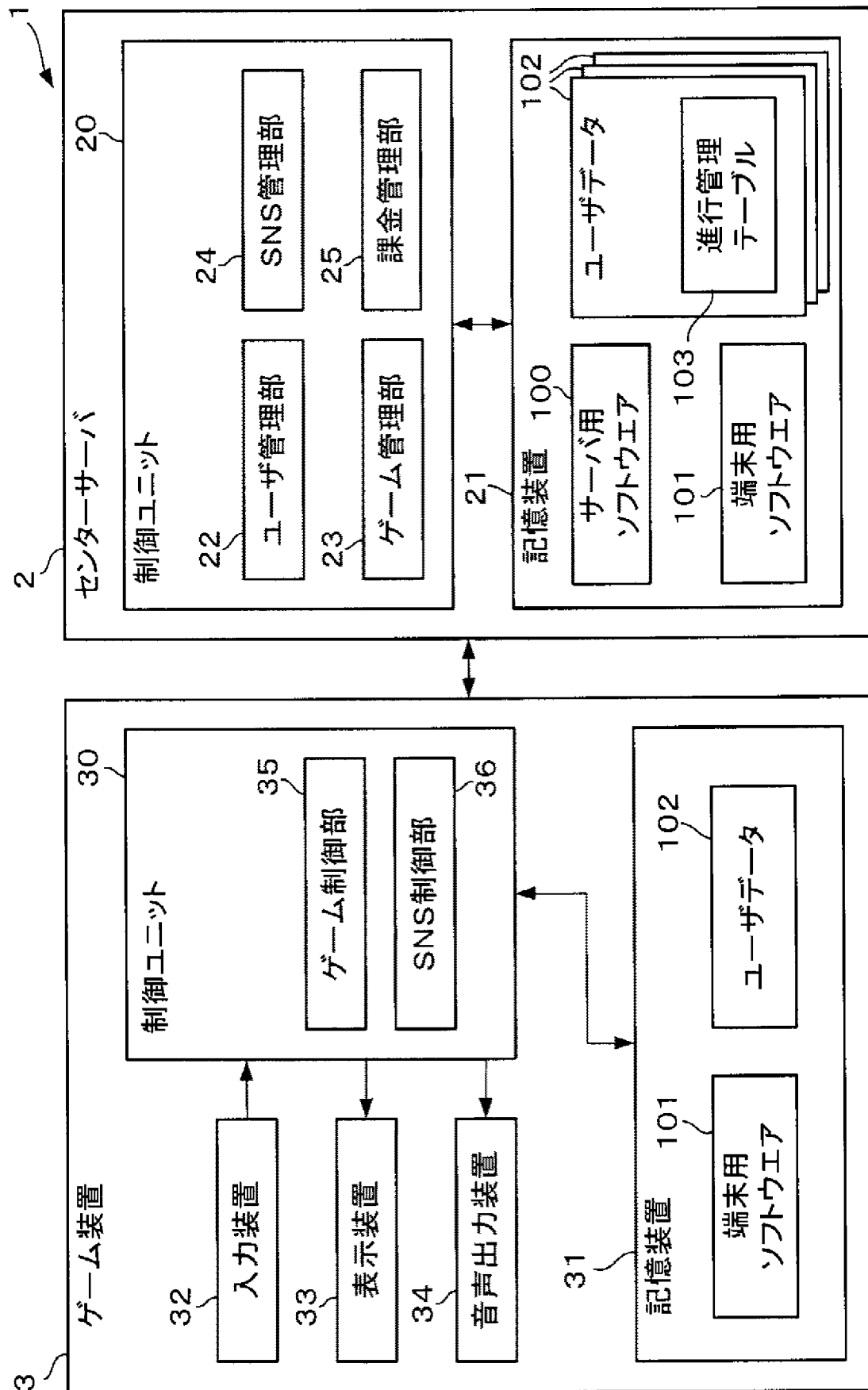
前記第1の段階にて選択可能な要素の少なくとも一部がユーザ間で相違するように、当該第1の段階にて選択可能な要素の範囲を制御する手順と、

前記第2の段階における前記要素の選択の可否を所定の条件に従って制御する手順と、を備えたゲームの制御方法。

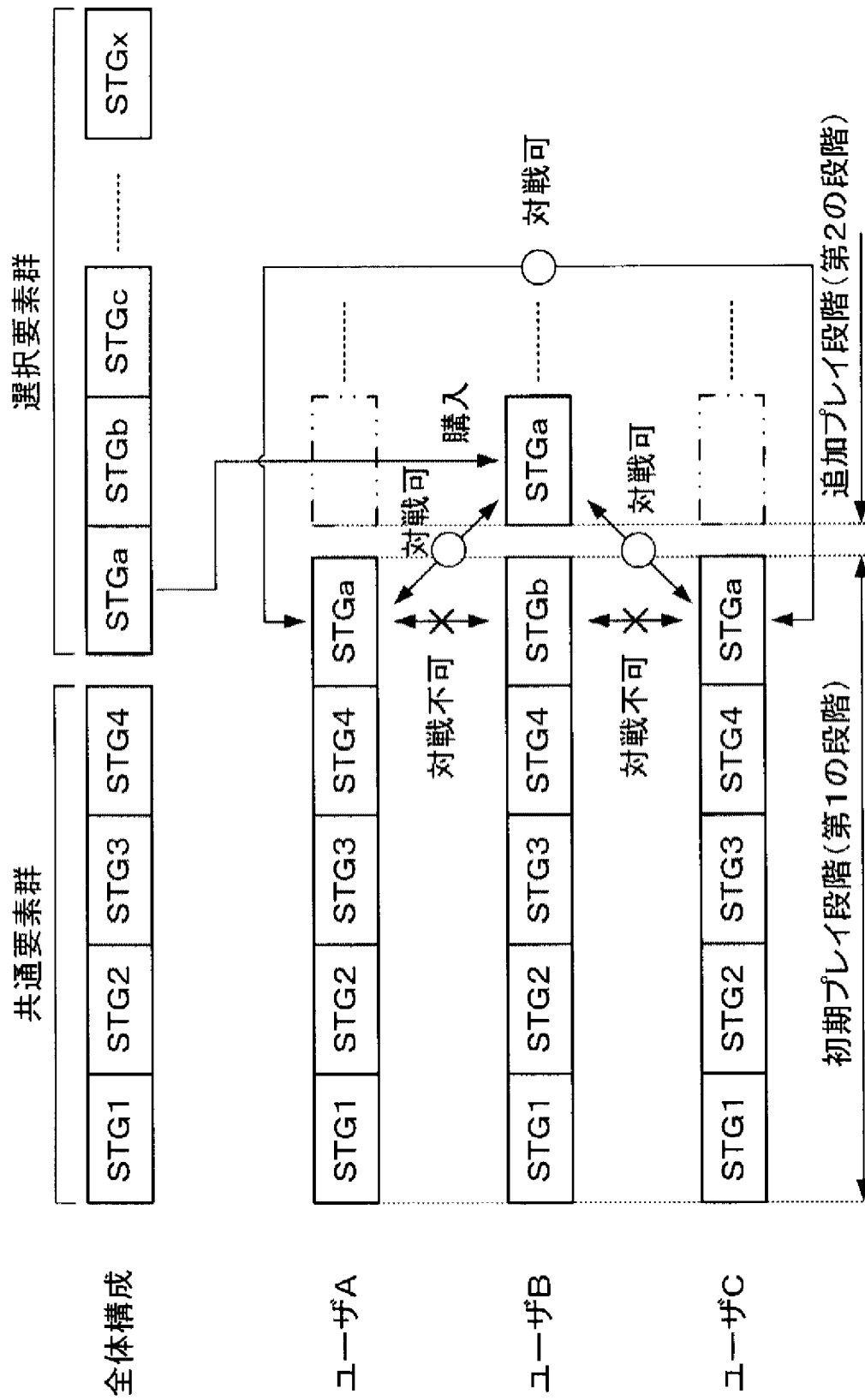
[図1]



[図2]



[図3]

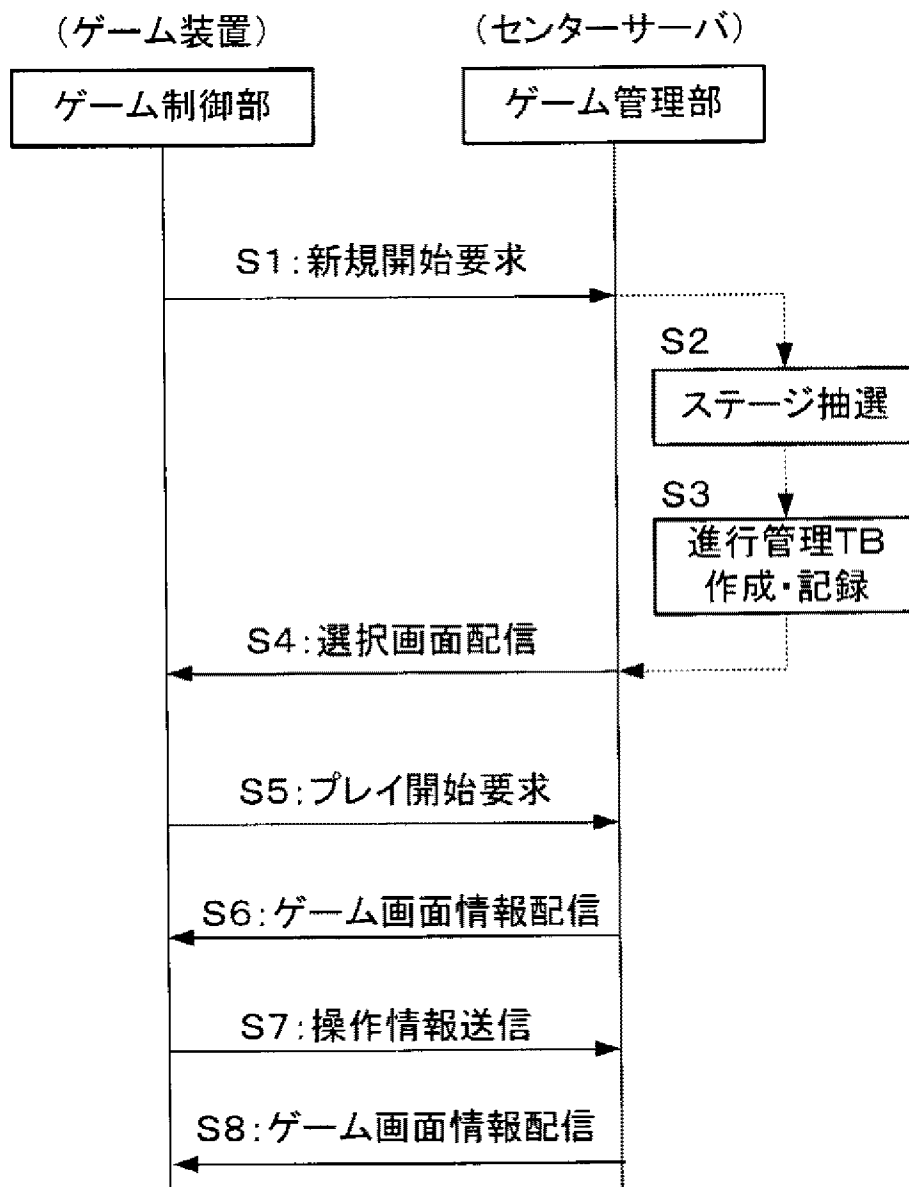


[図4]

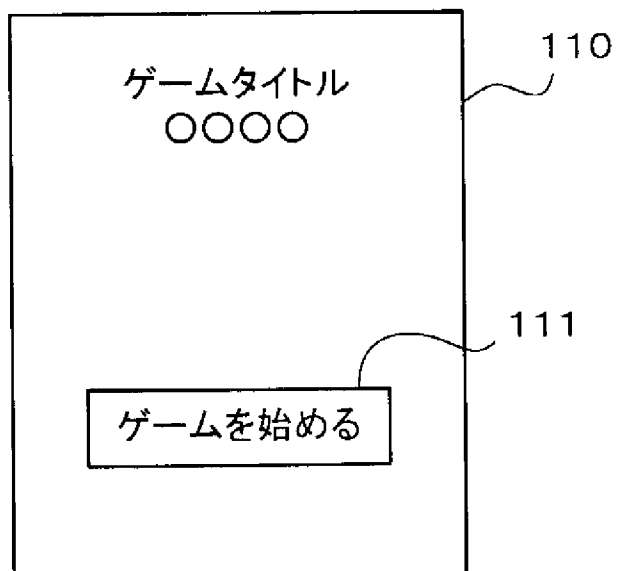
103
↙

STG1	1
STG2	1
STG3	1
STG4	1
STGa	1
STGb	0
STGc	0
STGx	0

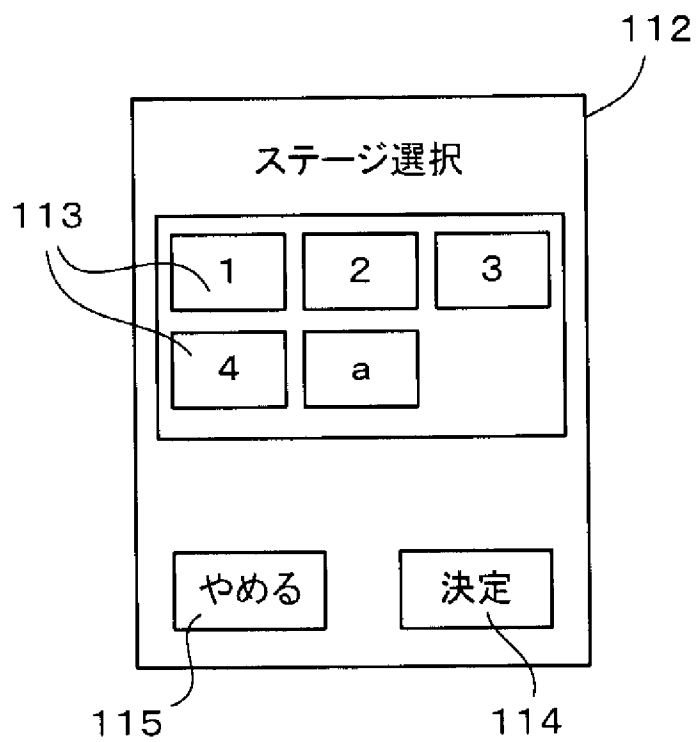
[図5]



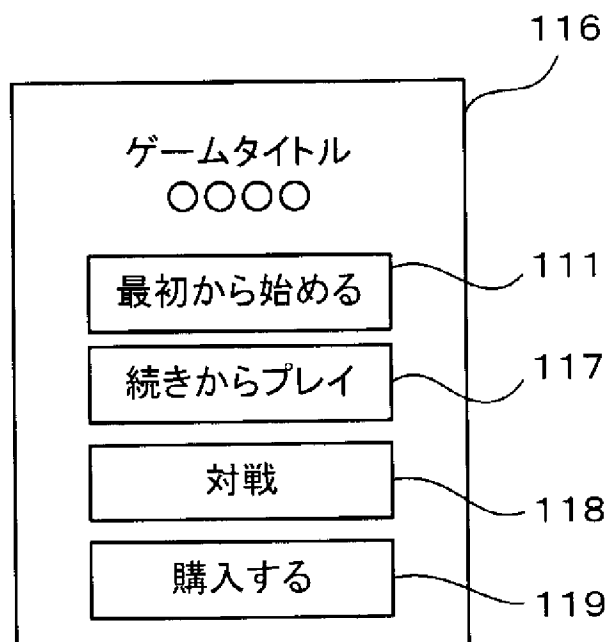
[図6]



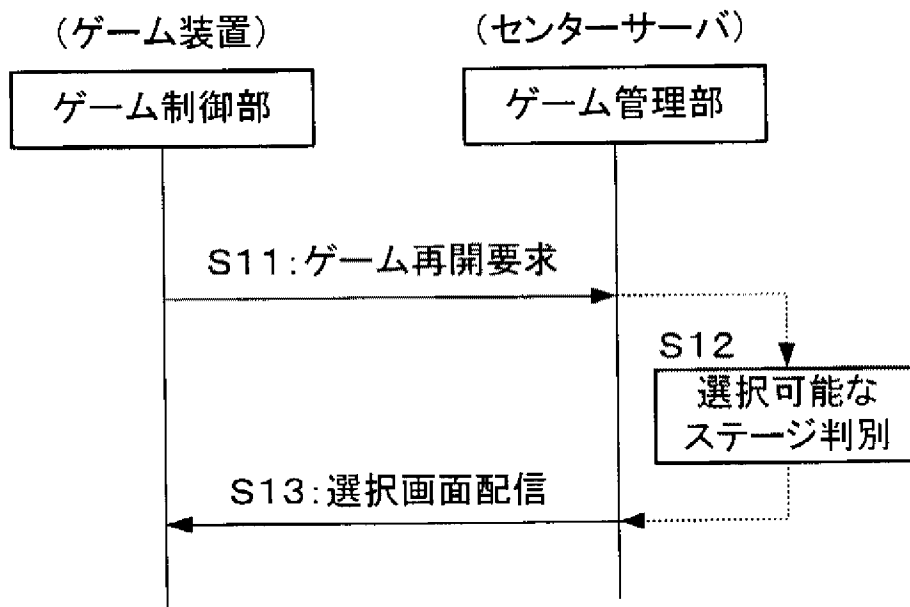
[図7]



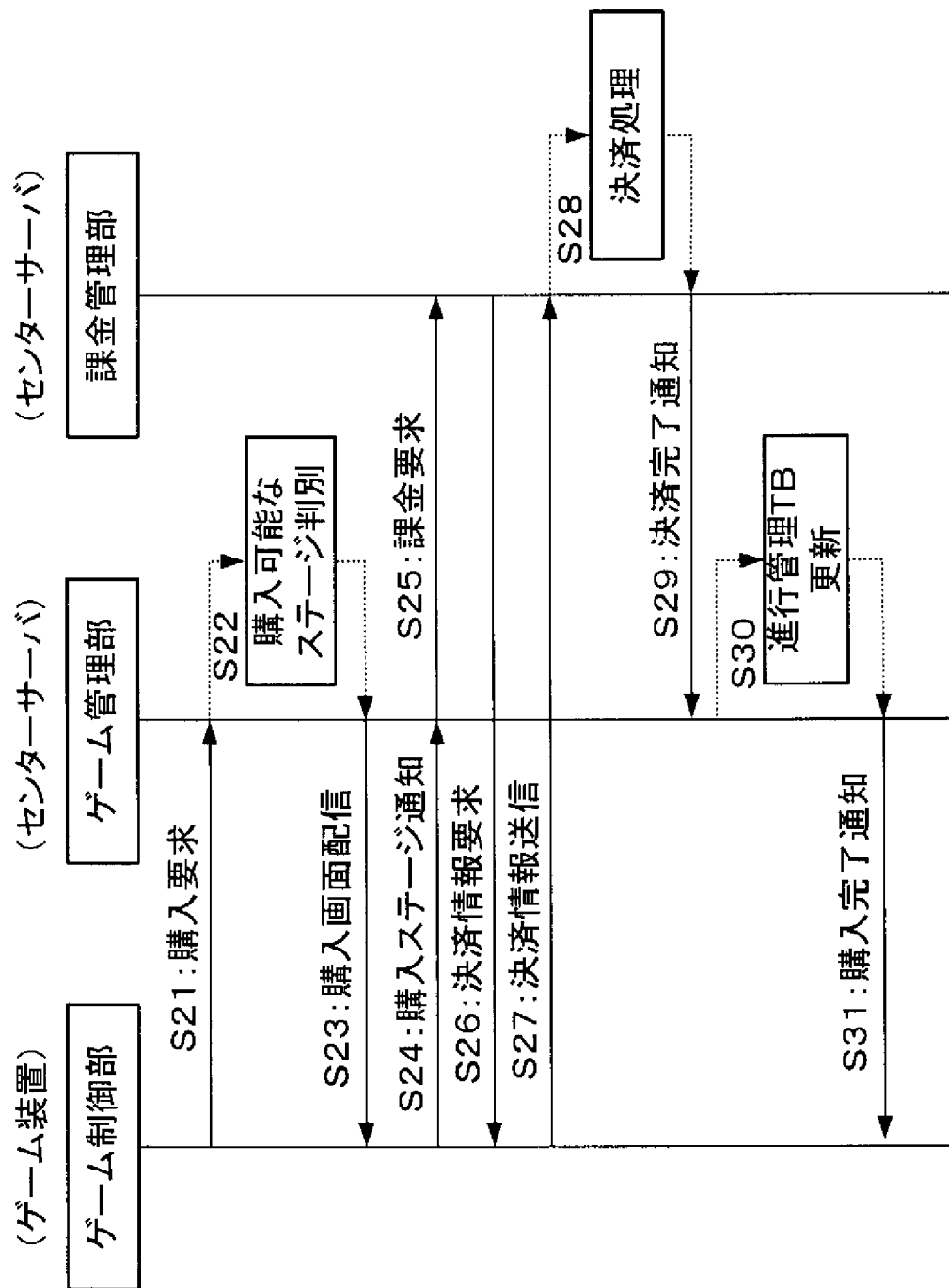
[図8]



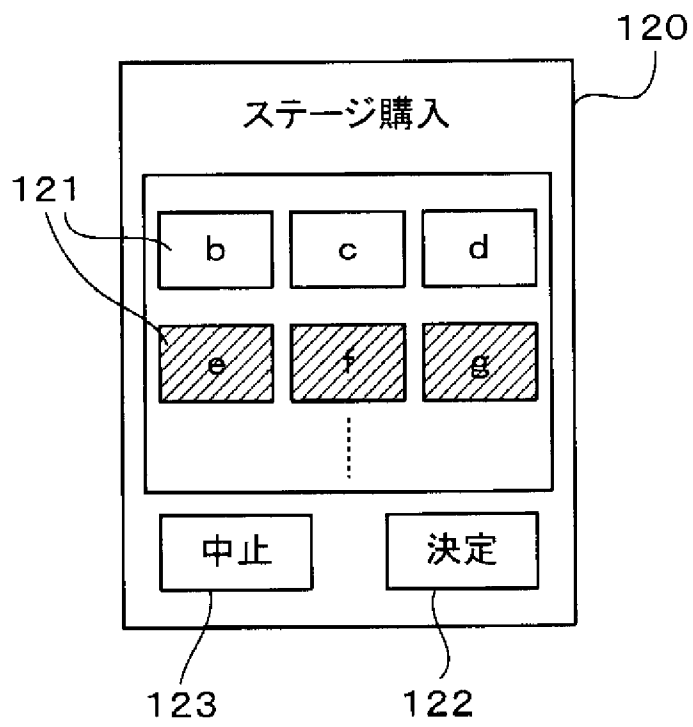
[図9]



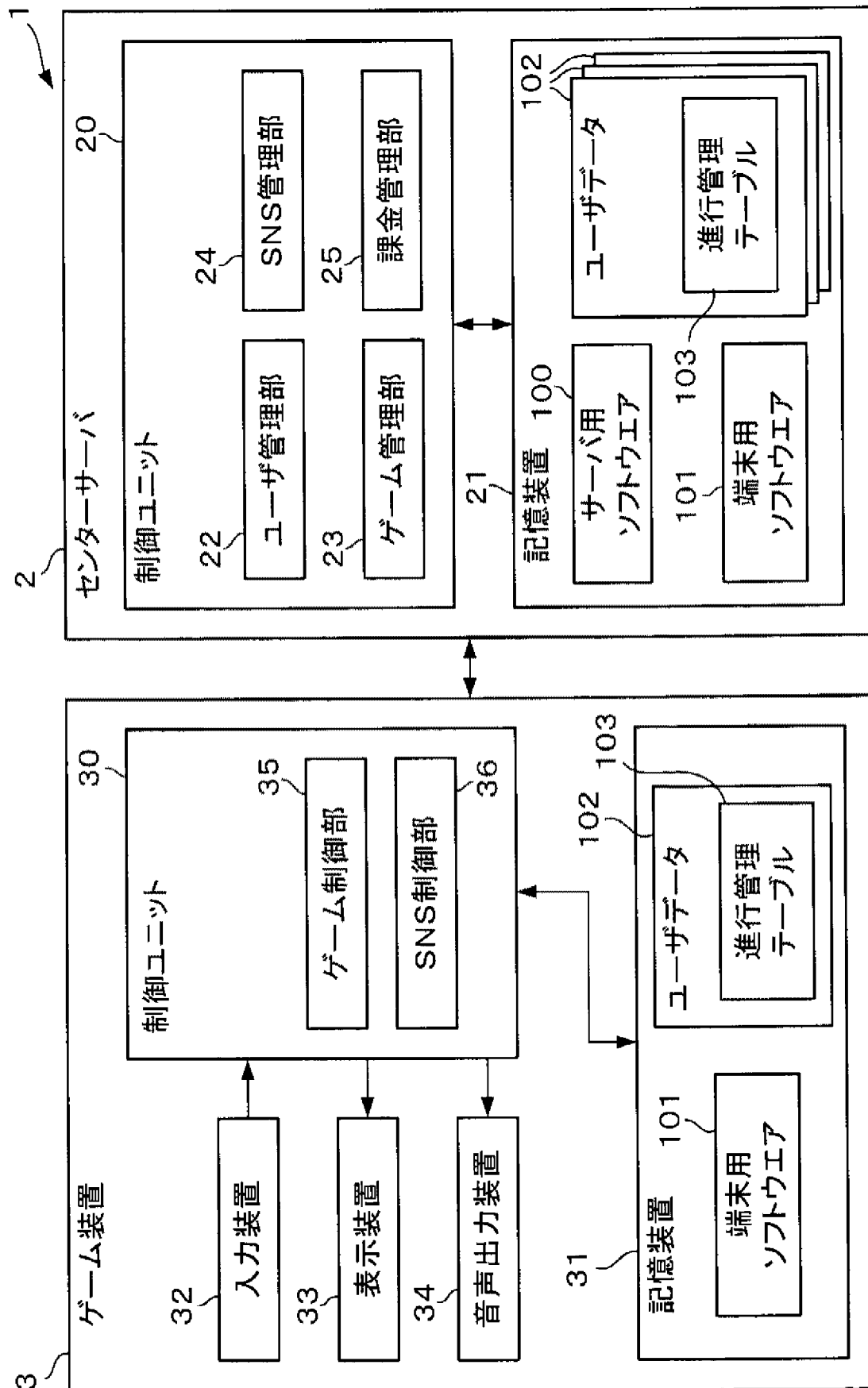
[図10]



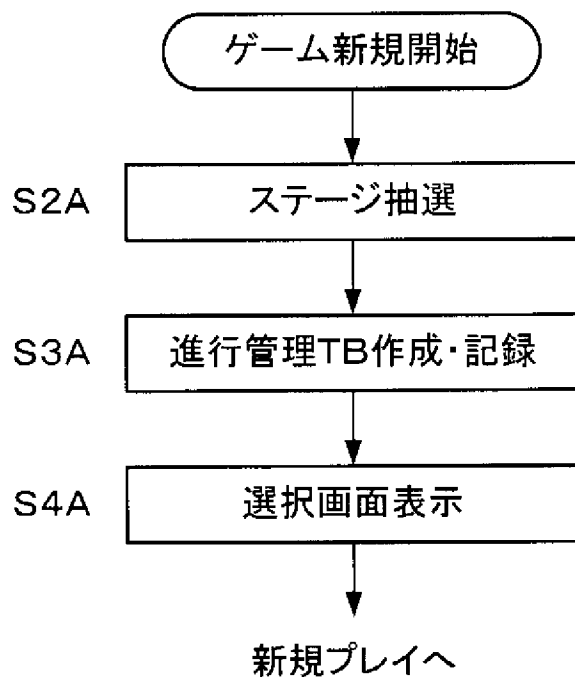
[図11]



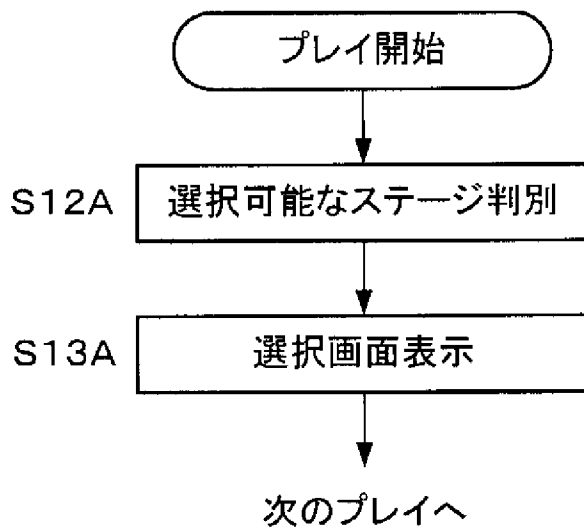
[図12]



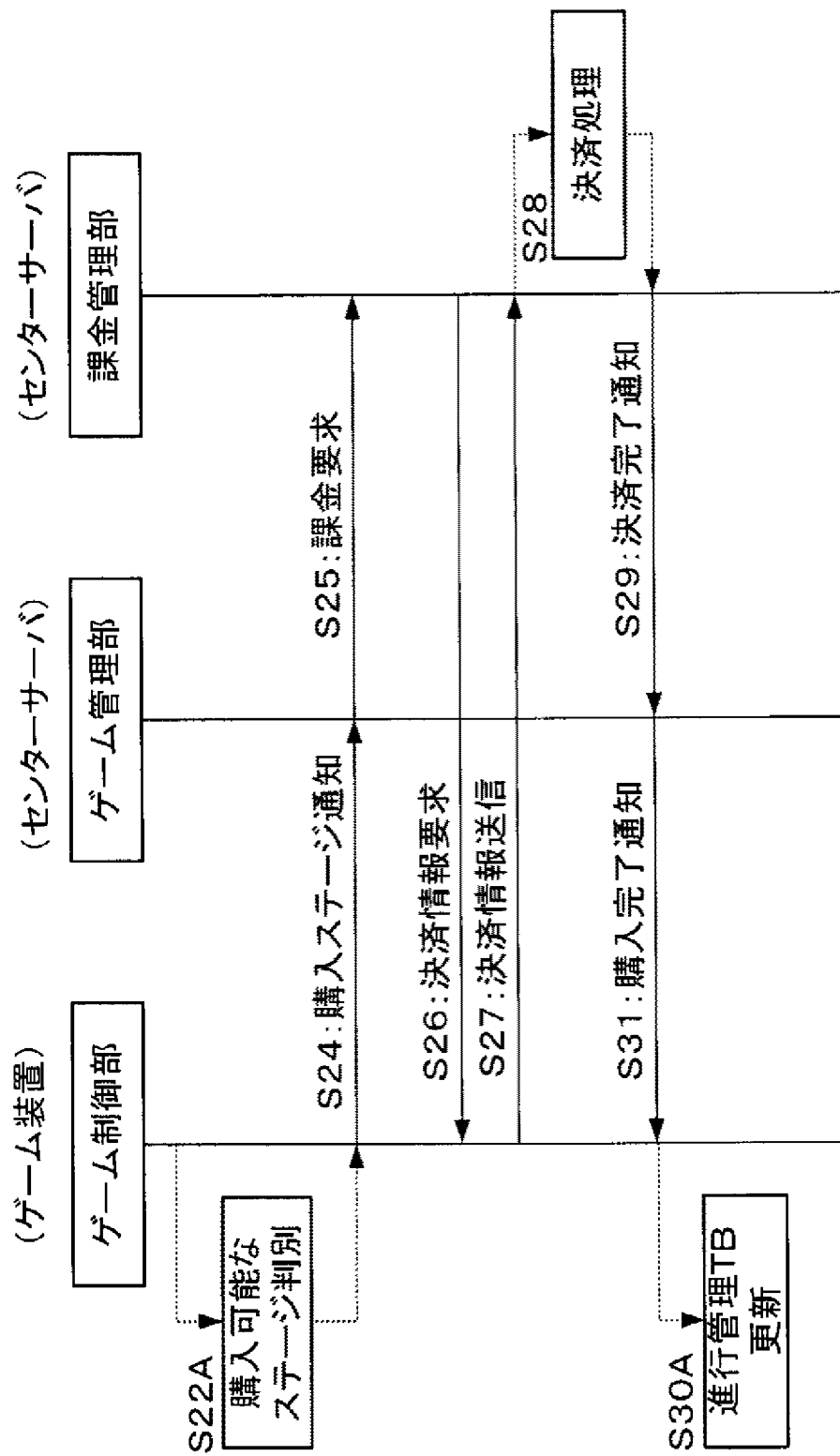
[図13]



[図14]



[図15]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/056832

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/10(2006.01) i, A63F13/00(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)

A63F13/00-13/12

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 Koho 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.
Y A	Shin Sangoku Muso MULTI RAID 2, DENGKI PlayStation, 12 February 2010 (12.02.2010), vol.16, no.9, pages 178 to 181	1-4, 6-9 5
Y A	JP 2009-230585 A (Sony Computer Entertainment Inc.), 08 October 2009 (08.10.2009), paragraphs [0011] to [0014] & US 2011/0032250 A1 & WO 2009/118973 A1	1-4, 6-9 5
Y A	Patapon 3, DENGKI PlayStation, 14 April 2011 (14.04.2011), vol.17, no.12, pages 172 to 175	1-4, 6-9 5
Y A	RAGNAROK Hikari to Yami no Kojo, Shukan Fami Tsu, 29 September 2011 (29.09.2011), vol.26, no.42, pages 86 to 87	1-4, 6-9 5



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
05 June, 2013 (05.06.13)Date of mailing of the international search report
18 June, 2013 (18.06.13)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））
Int.Cl. A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(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（I P C））

Int.Cl. A63F13/00-13/12

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	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 3 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 3 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 3 年

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

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	真 三國無双 MULTI RAID 2, 電撃Play Station, 2010.02.12, 第16巻 第9号, 第178-181頁	1-4, 6-9 5
Y A	JP 2009-230585 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 2009.10.08, 【0011】-【0014】 & US 2011/0032250 A1 & WO 2009/118973 A1	1-4, 6-9 5
Y A	パタポン3, 電撃Play Station, 2011.04.14, 第17巻 第12号, 第172-175頁	1-4, 6-9 5

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

国際調査を完了した日

0 5 . 0 6 . 2 0 1 3

国際調査報告の発送日

1 8 . 0 6 . 2 0 1 3

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（I S A / J P）
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）

松本 隆彦

2 B

2 9 1 4

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	ラグナロク 光と闇の皇女 RAGNAROK, 週刊ファミ通, 2011.09.29, 第26巻 第42号, 第86～87頁	1-4, 6-9 5