

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4970736号
(P4970736)

(45) 発行日 平成24年7月11日(2012.7.11)

(24) 登録日 平成24年4月13日(2012.4.13)

(51) Int.Cl.	F 1		
A63F 13/00	(2006.01)	A 63F 13/00	A
A63F 13/10	(2006.01)	A 63F 13/10	
G09F 19/00	(2006.01)	G 09F 19/00	Z

請求項の数 4 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2005-100239 (P2005-100239)
(22) 出願日	平成17年3月30日 (2005.3.30)
(65) 公開番号	特開2006-271904 (P2006-271904A)
(43) 公開日	平成18年10月12日 (2006.10.12)
審査請求日	平成20年3月31日 (2008.3.31)

(73) 特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(74) 代理人	110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
(72) 発明者	金子 元輝 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式 会社コナミコンピュータエンタテインメン ト東京内
(72) 発明者	川本 典男 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式 会社コナミコンピュータエンタテインメン ト東京内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームを実行するゲーム装置と、前記ゲーム装置と通信接続されるサーバと、を含むゲームシステムにおいて、

前記サーバは、広告の出力に関する評価を示す広告ポイントを記憶する広告ポイント記憶手段を含み、

前記ゲーム装置は、

前記ゲームの実行中に前記広告を出力する広告出力手段と、

前記広告の出力回数が所定回数に達したか否かを判定する第1判定手段と、

前記広告に対応するゲームアイテムである広告ゲームアイテムを一般ゲームアイテムに對応づけて記憶する手段と、

選択候補のゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第1選択画面を表示手段に表示されることによって、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付手段と、

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたか否かを判定する第2判定手段と、

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたと前記第2判定手段によって判定された場合、前記広告ポイント記憶手段に記憶される広告ポイントを増加させる広告ポイント更新手段と、

前記第1選択画面において選択されたゲームアイテムを記憶する選択ゲームアイテム記

10

20

憶手段と、

前記選択ゲームアイテム記憶手段に記憶されるゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第2選択画面を前記表示手段に表示させる手段と、

前記第2選択画面において前記一般ゲームアイテムが選択された場合、該一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントをゲーム空間内において発生させ、前記第2選択画面において前記広告ゲームアイテムが選択された場合、該広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントを前記ゲーム空間内において発生させる手段と、

を含み、

前記ゲームアイテム選択受付手段は、

10

前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示し、前記広告ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示しないことによって、前記広告ゲームアイテムの選択を制限する制限手段と、

前記広告の出力回数が前記所定回数に達したと前記第1判定手段によって判定される場合、前記広告ゲームアイテムを、前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムとともに前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示することによって、前記制限手段の制限を解除する制限解除手段と、を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

20

広告の出力に関する評価を示す広告ポイントを記憶する広告ポイント記憶手段を含むサーバと通信接続され、かつ、ゲームを実行するゲーム装置において、

前記ゲームの実行中に前記広告を出力する広告出力手段と、

前記広告の出力回数が所定回数に達したか否かを判定する第1判定手段と、

前記広告に対応するゲームアイテムである広告ゲームアイテムを一般ゲームアイテムに応づけて記憶する手段と、

選択候補のゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第1選択画面を表示手段に表示させることによって、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付手段と、

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたか否かを判定する第2判定手段と、

30

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたと前記第2判定手段によって判定された場合、前記広告ポイント記憶手段に記憶される広告ポイントを増加させる広告ポイント更新手段と、

前記第1選択画面において選択されたゲームアイテムを記憶する選択ゲームアイテム記憶手段と、

前記選択ゲームアイテム記憶手段に記憶されるゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第2選択画面を前記表示手段に表示させる手段と、

前記第2選択画面において前記一般ゲームアイテムが選択された場合、該一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントをゲーム空間内において発生させ、前記第2選択画面において前記広告ゲームアイテムが選択された場合、該広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントを前記ゲーム空間内において発生させる手段と、

を含み、

前記ゲームアイテム選択受付手段は、

前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示し、前記広告ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示しないことによって、前記広告ゲームアイテムの選択を制限する制限手段と、

前記広告の出力回数が前記所定回数に達したと前記第1判定手段によって判定される場

40

50

合、前記広告ゲームアイテムを、前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムとともに前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示することによって、前記制限手段の制限を解除する制限解除手段と、を含む、ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】

広告の出力に関する評価を示す広告ポイントを記憶する広告ポイント記憶手段を含むサーバと通信接続されるゲーム装置であって、かつ、ゲームを実行する制御手段を含むゲーム装置の制御方法において、

前記制御手段が、前記ゲームの実行中に前記広告を出力手段に出力させる広告出力ステップと、

前記制御手段が、前記広告の出力回数が所定回数に達したか否かを判定する第1判定ステップと、

前記制御手段が、前記広告に対応するゲームアイテムである広告ゲームアイテムを一般ゲームアイテムに対応づけて記憶してなる手段の記憶内容を読み出すステップと、

前記制御手段が、選択候補のゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第1選択画面を表示手段に表示させることによって、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付ステップと、

前記制御手段が、前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付ステップにおいて受け付けられたか否かを判定する第2判定ステップと、

前記制御手段が、前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付ステップにおいて受け付けられたと前記第2判定ステップにおいて判定された場合に、前記広告ポイント記憶手段に記憶される広告ポイントを増加させる広告ポイント更新ステップと、

前記制御手段が、前記第1選択画面において選択されたゲームアイテムを記憶してなる選択ゲームアイテム記憶手段に記憶されるゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第2選択画面を前記表示手段に表示させるステップと、

前記制御手段が、前記第2選択画面において前記一般ゲームアイテムが選択された場合に、該一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントをゲーム空間内において発生させ、前記第2選択画面において前記広告ゲームアイテムが選択された場合に、該広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントを前記ゲーム空間内において発生させるステップと、

を含み、

前記ゲームアイテム選択受付ステップは、

前記制御手段が、前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示させ、前記広告ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示させないことによって、前記広告ゲームアイテムの選択を制限する制限ステップと、

前記制御手段が、前記広告の出力回数が前記所定回数に達したと前記第1判定ステップにおいて判定される場合に、前記広告ゲームアイテムを、前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムとともに前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示させることによって、前記広告ゲームアイテムの選択の制限を解除する制限解除ステップと、を含む、

ことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項4】

広告の出力に関する評価を示す広告ポイントを記憶する広告ポイント記憶手段を含むサーバと通信接続され、かつ、ゲームを実行するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、

前記ゲームの実行中に前記広告を出力する広告出力手段、

前記広告の出力回数が所定回数に達したか否かを判定する第1判定手段、

前記広告に対応するゲームアイテムである広告ゲームアイテムを一般ゲームアイテムに対応づけて記憶してなる手段の記憶内容を読み出す手段、

10

20

30

40

50

選択候補のゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第1選択画面を表示手段に表示させることによって、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付手段、

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたか否かを判定する第2判定手段、

前記広告ゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたと前記第2判定手段によって判定された場合、前記広告ポイント記憶手段に記憶される広告ポイントを増加させる広告ポイント更新手段、

前記第1選択画面において選択されたゲームアイテムを記憶してなる選択ゲームアイテム記憶手段に記憶されるゲームアイテムのうちからのゲームアイテムの選択を受け付けるための第2選択画面を前記表示手段に表示させる手段、及び、 10

前記第2選択画面において前記一般ゲームアイテムが選択された場合、該一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントをゲーム空間内において発生させ、前記第2選択画面において前記広告ゲームアイテムが選択された場合、該広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントを前記ゲーム空間内において発生させる手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記ゲームアイテム選択受付手段は、

前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示し、前記広告ゲームアイテムを前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示しないことによって、前記広告ゲームアイテムの選択を制限する制限手段と、 20

前記広告の出力回数が前記所定回数に達したと前記第1判定手段によって判定される場合、前記広告ゲームアイテムを、前記広告ゲームアイテムに対応づけられた前記一般ゲームアイテムとともに前記選択候補のゲームアイテムとして前記第1選択画面に表示することによって、前記制限手段の制限を解除する制限解除手段と、を含む、

ことを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、ゲームシステム、ゲームシステムの制御方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲーム画面で商業広告を表示するゲームシステムが知られている（特許文献1）。このゲームシステムによれば、ゲーム中の商業広告（以下、「ゲーム広告」と記載する。）を表示することに対して広告料金を徴収して、それによりゲームソフトの販売価格を下げたり、或いは無償にしたりできるようになる。

【特許文献1】特開平9-10440号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

40

以上のようなゲームシステムでは、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かを評価する仕組みの実現が望まれている。例えば、プレイヤはゲームに集中するため、ゲーム広告が表示されても、そのゲーム広告がプレイヤに認識されていない場合も考えられる。そこで、広告料金の徴収を行う場合には、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価結果が広告料金に反映されるようになると好適である。

【0004】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かを好適に評価できるようになるゲームシステム、ゲームシステムの制御方法及びプログラムを提供することにある。

50

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するために、本発明に係るゲームシステムは、広告の出力に関する評価を示す広告評価情報を記憶する広告評価情報記憶手段と、前記広告を出力する広告出力手段と、前記広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かを判定する出力状況判定手段と、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付手段と、前記広告に対応するゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたか否かを判定する選択内容判定手段と、前記出力状況判定手段による判定結果と、前記選択内容判定手段による判定結果と、に基づいて、前記広告評価情報記憶手段に記憶される広告評価情報を更新する広告評価情報更新手段と、を含むことを特徴とする。

10

【0006】

また、本発明に係るゲームシステムの制御方法は、広告を出力手段に出力させるための広告出力ステップと、前記広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かを判定するための出力状況判定ステップと、ゲームアイテムの選択を受け付けるためのゲームアイテム選択受付ステップと、前記広告に対応するゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付ステップにおいて受け付けられたか否かを判定するための選択内容判定ステップと、前記広告の出力に関する評価を示す広告評価情報を記憶してなる広告評価情報記憶手段に記憶される広告評価情報を、前記出力状況判定ステップにおける判定結果と、前記選択内容判定ステップにおける判定結果と、に基づいて更新するための広告評価情報更新ステップと、を含むことを特徴とする。

20

【0007】

また、本発明に係るプログラムは、広告の出力に関する評価を示す広告評価情報を記憶する広告評価情報記憶手段、前記広告を出力する広告出力手段、前記広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かを判定する出力状況判定手段、ゲームアイテムの選択を受け付けるゲームアイテム選択受付手段、前記広告に対応するゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段によって受け付けられたか否かを判定する選択内容判定手段、及び、前記出力状況判定手段による判定結果と、前記選択内容判定手段による判定結果と、に基づいて、前記広告評価情報記憶手段に記憶される広告評価情報を更新する広告評価情報更新手段、としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0008】

30

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。また、本発明に係るプログラム配信装置は、上記プログラムを記録した情報記憶媒体を備え、当該情報記憶媒体から上記プログラムを読み出し、配信するプログラム配信装置である。また、本発明に係るプログラム配信方法は、上記プログラムを記録した情報記憶媒体を備え、当該情報記憶媒体から上記プログラムを読み出し、配信するプログラム配信方法である。

【0009】

本発明では、広告の出力に関する評価を示す広告評価情報が記憶される。また、本発明では広告が出力される。そして、広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かが判定される。また、本発明では、ゲームアイテムの選択が受け付けられる。そして、広告に対応するゲームアイテムの選択が受け付けられたか否かが判定される。そして、本発明では、広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かの判定結果と、広告に対応するゲームアイテムの選択が受け付けられたか否かの判定結果と、に基づいて広告評価情報が更新される。本発明によれば、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かを好適に評価できるようになる。

40

【0010】

また、本発明の一態様では、前記ゲームアイテム選択受付手段は、前記広告に対応するゲームアイテムの選択を制限する制限手段と、前記制限手段による制限を前記出力状況判定手段による判定結果に応じて解除する制限解除手段と、を含み、前記広告評価情報更新手段は、前記広告に対応するゲームアイテムの選択が前記ゲームアイテム選択受付手段に

50

よって受け付けられたと前記選択内容判定手段によって判定された場合、前記広告評価情報記憶手段に記憶される広告評価情報を更新するようにしてよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明の実施形態の一例について図面に基づき詳細に説明する。

【0012】

図1は、本実施の形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。同図に示すゲームシステム1は、広告管理サーバ2と、ゲーム装置10（ゲーム端末）と、を含んでいる。ゲーム装置10は、インターネット等の通信ネットワーク4を介して広告管理サーバ2と通信接続されている。

10

【0013】

広告管理サーバ2は公知のサーバコンピュータシステムである。広告管理サーバ2は、広告管理データベース（DB）を含んでいる。広告管理データベースは、ハードディスク記憶装置等のデータ読み書き可能な公知の記憶装置によって構成される。広告管理サーバ2は、広告管理データベースに隨時アクセスしながら、広告管理に必要な各種データを書き込み又は読み出すようになっている。こうして、広告管理サーバ2は、ゲーム装置10で出力されるゲーム広告やゲーム中の広告出力に対する広告ポイント等の管理を行うようになっている。

【0014】

ゲーム装置10は、例えば家庭用ゲーム機を中心として構成することができる。その他、業務用ゲーム機（いわゆるアーケード機）、携帯用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、携帯情報端末（PDA）、携帯電話機を中心として構成することもできる。

20

【0015】

ここで、ゲーム装置10を、家庭用ゲーム機を中心として構成する例について説明する。図2は、家庭用ゲーム機を中心として構成されたゲーム装置10を示す図である。同図に示すゲーム装置10は、家庭用ゲーム機11に情報記憶媒体たるDVD-ROM25が装着され、さらにモニタ18及びスピーカ22が接続されることによって構成される。例えば、モニタ18には家庭用テレビ受像機が用いられ、スピーカ22にはその内蔵スピーカが用いられる。

【0016】

30

家庭用ゲーム機11は、バス12、マイクロプロセッサ14、画像処理部16、音声処理部20、DVD-ROM再生部24、主記憶26、補助記憶装置28、入出力処理部30及びコントローラ32を含んで構成される公知のコンピュータゲームシステムである。コントローラ32以外の構成要素は筐体内に収容される。

【0017】

バス12はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機11の各部でやり取りするためのものである。マイクロプロセッサ14、画像処理部16、主記憶26及び入出力処理部30は、バス12によって相互データ通信可能に接続される。

【0018】

マイクロプロセッサ14は、図示しないROMに格納されるオペレーティングシステム、DVD-ROM25から読み出されるプログラムや、補助記憶装置28から読み出されるデータに基づいて、家庭用ゲーム機11の各部を制御する。主記憶26は、例えばRAMを含んで構成されるものであり、DVD-ROM25から読み出されたプログラムや補助記憶装置28から読み出されたデータが必要に応じて書き込まれる。主記憶26はマイクロプロセッサ14の作業用としても用いられる。

40

【0019】

画像処理部16はVRAMを含んで構成されており、マイクロプロセッサ14から送られる画像データに基づいてVRAM上にゲーム画面を描画する。そして、その内容をビデオ信号に変換して所定のタイミングでモニタ18に出力する。すなわち画像処理部16は、マイクロプロセッサ14から視点座標系での各ポリゴンの頂点座標（X, Y, Z）、頂

50

点色情報(R , G , B)、テクスチャ座標(V X , V Y)及びアルファ値(:半透明合成率)等を受け取る。そして、それら情報を用いて表示画像を構成する各ピクセルの色情報、Z値(奥行き情報)及びアルファ値等をV R A Mに描画する。この表示画像は所定タイミングでモニタ18に出力される。

【 0 0 2 0 】

入出力処理部30は、マイクロプロセッサ14が音声処理部20、D V D - R O M再生部24、補助記憶装置28及びコントローラ32にアクセスするためのインターフェースである。入出力処理部30には、音声処理部20、D V D - R O M再生部24、補助記憶装置28及びコントローラ32が接続される。

【 0 0 2 1 】

音声処理部20はサウンドバッファを含んで構成されており、D V D - R O M25から読み出され、該サウンドバッファに記憶されたゲーム音楽、ゲーム効果音、メッセージ等の各種音声データを再生してスピーカ22から出力する。

【 0 0 2 2 】

D V D - R O M再生部24は、マイクロプロセッサ14からの指示に従ってD V D - R O M25に記録されたプログラムを読み取る。なお、ここではプログラムを家庭用ゲーム機11に供給するためにD V D - R O M25を用いることとするが、C D - R O MやR O Mカード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いるようにしてもよい。また、通信ネットワーク4を介して遠隔地からプログラムを家庭用ゲーム機11に供給するようにしてもよい。

【 0 0 2 3 】

補助記憶装置28は、例えばハードディスク記憶装置、メモリーカードリーダ、光磁気記憶装置等の公知の記憶装置であり、本実施の形態においては、ゲーム広告に係る各種データ(広告データ)が広告管理サーバ2からダウンロードされ、同補助記憶装置28に格納されるようになっている。

【 0 0 2 4 】

コントローラ32は、プレイヤが各種ゲーム操作の入力をするための汎用操作入力手段である。入出力処理部30は一定周期毎(例えば1/60秒毎)にコントローラ32の各部の状態をスキャンし、そのスキャン結果を表す操作信号をバス12を介してマイクロプロセッサ14に渡す。マイクロプロセッサ14は、その操作信号に基づいてプレイヤのゲーム操作を判定する。家庭用ゲーム機11は複数のコントローラ32を接続可能に構成されており、各コントローラ32から入力される操作信号に基づいて、マイクロプロセッサ14がゲーム制御を行うようになっている。

【 0 0 2 5 】

図3はコントローラ32の一例を示す図である。同図に示すコントローラ32は汎用ゲームコントローラである。同図(a)に示すように、コントローラ32の表面には方向ボタン34、スタートボタン36、ボタン38X, 38Y, 38A, 38Bが備えられている。ボタン38X, 38Y, 38A, 38Bの表面には、「↑」「↓」「×」「○」のマークがそれぞれ付されている。また、同図(b)に示すように、コントローラ32の奥側側面には、表面側左右にボタン42L, 42Rがそれぞれ備えられており、裏面側左右にボタン40L, 40Rがそれぞれ備えられている。方向ボタン34は十字形状を有しており、通常はキャラクタやカーソルの移動方向を設定するのに用いられる。スタートボタン36は三角形状を有する小型の押しボタンであり、通常はゲームのスタートやゲームの強制終了などに用いられる。ボタン38X, 38Y, 38A, 38B, 40L, 40R, 42L, 42Rは、その他のゲーム操作に用いられる。

【 0 0 2 6 】

以上の構成を備えるゲーム装置10では、D V D - R O M25から読み出されるゲームプログラムが実行されることによって、プレイヤがプレイヤキャラクタ(プレイヤの操作対象たるゲームキャラクタ)を操作し、仮想3次元空間を移動させたり、敵キャラクタ(プレイヤキャラクタに対立するゲームキャラクタ)を退治させることによって、ゲームス

10

20

30

40

50

トリーが進行していく3次元アクションゲームが提供される。

【0027】

すなわち、上記ゲームプログラムが実行されることにより、ゲーム装置10の主記憶26には、プレイヤキャラクタや敵キャラクタなどが配置される仮想3次元空間（3次元ゲーム空間）が構築される。この仮想3次元空間には、例えばプレイヤキャラクタの後方上空に配置され、プレイヤキャラクタに従動する視点が設定される。そして、該視点から仮想3次元空間を見た様子を表すゲーム画面がモニタ18に表示される。プレイヤはこのようなゲーム画面を見ながらコントローラ32を操作し、プレイヤキャラクタに対して移動指示や攻撃指示などの行動指示を与えていく。

【0028】

図4は、モニタ18に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。図4に示すゲーム画面にはプレイヤキャラクタ50とアイテムショップ52とが表示されている。プレイヤキャラクタ50はコントローラ32に対する操作に応じてゲーム空間を移動する。プレイヤがプレイヤキャラクタ50をアイテムショップ52の前まで移動させると、ゲームアイテム購入画面が表示される。

【0029】

ゲームアイテム購入画面において、プレイヤはプレイヤキャラクタ50に所持させるゲームアイテムを選択する。ゲームアイテムには、例えばプレイヤキャラクタ50や敵キャラクタのパラメータを増減するゲームイベント等のゲームイベントが対応づけられている。プレイヤがプレイヤキャラクタ50にゲームアイテムを使用させると、そのゲームアイテムに対応するゲームイベントが発生するようになっている。本実施の形態におけるアクションゲームでは、例えば敵キャラクタからの攻撃を受けることによって減少するプレイヤキャラクタ50のヒットポイントパラメータの値を増加させるゲームアイテムが用意されている。

【0030】

図5にゲームアイテム購入画面の一例を示す。図5に示すゲームアイテム購入画面には、プレイヤキャラクタ50が所持可能なゲームアイテムの名称と効果と価格とが表示されている。なお、「効果」は、ゲームアイテムに対応づけられたゲームイベントの内容を示している。このゲームアイテム購入画面において、プレイヤは方向ボタン34の上下方向指示部を操作することによって、所望のゲームアイテムを強調表示（区別表示）させた後、「」ボタン（ボタン38B）を押下する。「」ボタンが押下されると、その時点で強調表示されているゲームアイテムがプレイヤキャラクタ50の所持ゲームアイテムリストに追加される。

【0031】

ところで、ゲーム装置10では、ゲームを実行している最中に広告（ゲーム広告）が 출력されるようになっている。ゲーム広告は、例えば静止画像、動画像、音声、文字データ（テキストデータ）等の形式で様々な広告主から提供され、広告管理サーバ2により広告管理データベースに格納されるようになっている。広告管理データベースに格納された各種広告データは通信ネットワーク4を介してゲーム装置10に適宜のタイミングで送信される。ゲーム装置10では、受信した広告データに基づき、ゲームの実行中に広告を出力（表示出力又は音声出力）するようになっている。本実施の形態では、広告看板を表す看板オブジェクトが仮想3次元空間に配置されることによって、例えば図6に示すようなゲーム画面がモニタ18に表示されるようになっている。図6に示すゲーム画面では、プレイヤキャラクタ50とともに、「飲料A」に関する看板54が表示されている。

【0032】

また、ゲーム装置10では、ゲーム画面にゲーム広告（看板54）が表示された場合、その後に表示されるゲームアイテム購入画面には、そのゲーム広告に対応するゲームアイテムが表示されるようになっている。例えば図6に示すゲーム画面が表示された後のゲームアイテム購入画面には、例えば図7に示すように「飲料A」が表示されるようになっている。なお、以下では、ゲーム広告（看板54）に対応するゲームアイテム（「飲料A」

10

20

30

40

50

等)を広告ゲームアイテムと呼び、それ以外のゲームアイテム(「おくすり」、「特効薬」や「上級特効薬」)を一般ゲームアイテムと呼ぶ。

【0033】

広告ゲームアイテムには一般ゲームアイテムのいずれかが対応づけられており、広告ゲームアイテムの実体はその一般ゲームアイテムとなっている。すなわち、広告ゲームアイテムは、一般ゲームアイテムのいずれかと同じ効果を奏し、かつ、同じ価格のゲームアイテムとして表示される。言い換れば、一般ゲームアイテムのいずれかと同等のゲームアイテムとして表示される。図7に示すゲームアイテム購入画面では、「飲料A」が「特効薬」と同等のゲームアイテムとして表示されている。このゲームアイテム購入画面において、「飲料A」が選択されると、プレイヤキャラクタ50の所持ゲームアイテムリストに「飲料A」が追加される。

【0034】

本実施の形態におけるアクションゲームでは、図4や図6に示すゲーム画面が表示された状態でプレイヤが所定ボタン(例えばボタン40L)を押下すると、例えば図8に示すような所持ゲームアイテムウインドウ56が表示され、プレイヤがプレイヤキャラクタ50の所持ゲームアイテムリストを確認できるようになっている。このゲーム画面において、プレイヤは任意のゲームアイテムを選択し、そのゲームアイテムをプレイヤキャラクタ50に使用させることができるとなっている。言い換れば、ゲームアイテムに対応するゲームイベントを発生させることができるとなっている。例えば、「特効薬」が選択されると、「プレイヤキャラクタ50のヒットポイントパラメータを最大100ポイント増加させるゲームイベント」が発生するようになっている。また、広告ゲームアイテムが使用されると、その広告ゲームアイテムに対応づけられた一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントが発生するようになっている。例えば、「飲料A」が選択されると、「特効薬」に対応するゲームイベントが発生するようになっている。

【0035】

なお、ゲームアイテム購入画面(図7参照)において、同じ機能を有するゲームアイテムのうちから広告ゲームアイテムがあえて選択された場合、その選択行為は、看板54がプレイヤに認識されたことによる影響が高いものと考えることができるため、ゲーム広告がそのプレイヤによって認識されたと評価することができる。そこで、ゲームシステム1では、ゲームアイテム購入画面において広告ゲームアイテムが選択された場合、その旨が広告管理サーバ2に通知されるようになっている。例えば、図7に示すゲームアイテム購入画面において「飲料A」が選択された場合、その旨が広告管理サーバ2に通知されるようになっている。そして、広告管理サーバ2では、該通知(該選択)が行われた回数がゲーム広告ごとに保持されるようになっている。すなわち、広告管理サーバ2では、各ゲーム広告ごとに、そのゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価結果が蓄積されるようになっている。その結果、ゲームシステム1では、例えばこの蓄積内容に基づいて広告課金を行うことにより、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価結果を反映した広告課金を行えるようになっている。

【0036】

ここで、ゲームシステム1の機能的構成について説明する。図9は、ゲームシステム1において実現される機能ブロックのうち、本発明に関連する機能ブロックを主として示している。これらの機能は、CD-ROMやDVD-ROM等の情報記憶媒体や通信ネットワーク4を介して供給されるプログラムが広告管理サーバ2やゲーム装置10によって実行されることによって実現される。

【0037】

図9に示すように、ゲームシステム1は、記憶部60と、ゲームアイテム選択受付部68と、ゲーム処理実行部70と、広告出力部72と、出力状況判定部74と、選択内容判定部76と、広告評価情報更新部78と、広告評価情報記憶部80と、を含んでいる。ここでは、広告評価情報記憶部80が広告管理サーバ2に設けられ、その他の機能ブロックがゲーム装置10に設けられることとして説明するが、これらの機能ブロックは広告管理

10

20

30

40

50

サーバ2又はゲーム装置10のいずれに設けられるようにしてもよい。例えば、広告データ記憶部66は広告管理サーバ2に設けられるようにしてもよい。

【0038】

[1. 記憶部]

記憶部60は、DVD-ROM25、主記憶26や補助記憶装置28を主として実現される。記憶部60は、ゲームの実行に用いられる各種データを記憶する。例えば、仮想3次元空間50に配置される各種オブジェクトに関するデータが記憶される。また、記憶部60は、ゲームアイテム情報記憶部62と、所持ゲームアイテム情報記憶部64と、広告データ記憶部66と、を含んでいる。

【0039】

10

[2. ゲームアイテム情報記憶部]

ゲームアイテム情報記憶部62は、ゲームに登場する一般ゲームアイテムに関する情報を記憶する。ゲームアイテム情報記憶部62は、例えば図10に示すようなゲームアイテムテーブルを記憶する。図10に示すゲームアイテムテーブルには、「ゲームアイテムID」フィールドと、「ゲームアイテム名」フィールドと、「説明」フィールドと、「価格」フィールドと、が含まれる。「ゲームアイテムID」には、一般ゲームアイテムを一意に識別する識別情報が格納される。「ゲームアイテム名」には、そのゲームアイテムの名称が格納される。「説明」には、そのゲームアイテムに対応づけられたゲームイベントの内容が格納される。「価格」には、そのゲームアイテムの価格が格納される。

【0040】

20

[3. 広告データ記憶部]

広告データ記憶部60は、ゲーム広告をゲーム画面に表示するための広告データ（例えば静止画像データ、動画像データ、音声データ、文字データ等）を記憶する。また、広告データ記憶部60は、例えば図11に示すような広告テーブルを記憶する。図11に示す広告テーブルには、「広告ID」フィールドと、「広告画像データ」フィールドと、「位置」フィールドと、「広告ゲームアイテム名」フィールドと、「ゲームアイテムID」フィールドと、が含まれている。「広告ID」には、ゲーム広告を一意に識別する識別情報が格納される。「広告画像データ」には、広告画像データを特定する情報が格納される。広告画像データは、例えば看板オブジェクトにマッピングされるテクスチャ画像である。「位置」には、看板オブジェクトが配置される仮想3次元空間の位置を示す情報が格納される。「広告ゲームアイテム名」には、例えばそのゲーム広告に係る商品名等が格納される。「ゲームアイテムID」には、そのゲーム広告に対応づけられる一般ゲームアイテムのゲームアイテムIDが格納される。

30

【0041】

[4. 所持ゲームアイテム情報記憶部]

所持ゲームアイテム情報記憶部64は、プレイヤキャラクタ50が所持するゲームアイテムを記憶する。所持ゲームアイテム情報記憶部64は、例えば図12に示すような所持ゲームアイテムテーブルを記憶する。図12に示す所持ゲームアイテムテーブルは、プレイヤキャラクタ50が所持するゲームアイテムの種類及びその個数を示しており、「アイテムID」フィールドと、「個数」フィールドと、を含んでいる。「アイテムID」には、ゲームアイテムID又は広告IDが格納される。すなわち、一般ゲームアイテムについてはゲームアイテムIDが格納され、広告ゲームアイテムについては広告IDが格納される。「個数」には、ゲームアイテムIDによって識別される一般ゲームアイテム、又は、広告IDによって識別される広告ゲームアイテムの所持数が格納される。所持ゲームアイテムウインドウ56（図8参照）は、この所持ゲームアイテムテーブルの内容に基づいて表示される。

40

【0042】

[5. 広告評価情報記憶部]

広告評価情報記憶部80は、公知のハードディスク記憶装置及びデータベース管理系统によって実現される。広告評価情報記憶部80は、各ゲーム広告について、そのゲー

50

ム広告の出力に関する評価を示す広告評価情報を記憶する。広告評価情報記憶部 80 は、例えば図 13 に示すような広告ポイントテーブルを記憶する。図 13 に示す広告ポイントテーブルには、「広告 ID」フィールドと、「広告ポイント」フィールドと、が含まれている。広告ポイントは、後述の選択内容判定部 76 の判定結果と出力状況判定部 74 の判定結果とに基づいて加算される数値情報であり、例えば広告課金額を算出する際の基礎とされる。

【 0 0 4 3 】

[6 . 広告出力部]

広告出力部 72 は、画像処理部 16 及びモニタ 18 を主として実現される。広告出力部 72 は、広告データ記憶部 60 に記憶される広告データに基づいて、ゲーム広告を出力する。本実施の形態における広告出力部 72 はゲーム広告をゲーム画面に表示する。具体的には、「広告データ記憶部 66 の記憶内容に基づいて看板オブジェクトが配置された仮想 10 3 次元空間」を所与の視点から見た様子を表すゲーム画面（図 6 参照）をモニタ 18 に表示する。

【 0 0 4 4 】

[7 . 出力状況判定部]

出力状況判定部 74 は、ゲーム広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足するか否かを判定する。例えば、出力状況判定部 74 はゲーム広告の出力回数をカウントし、その出力回数が所定回数（出力状況基準）に達したか否かを判定するようにしてもよい。この場合、広告出力状況判定部 74 は、ゲーム広告について所定の基準を満足するような出力が行われた場合に、そのゲーム広告について「1回の出力」が行われたと判定するようにしてもよい。 20

【 0 0 4 5 】

本実施の形態における出力状況判定部 74 は、各ゲーム広告に係る看板 54 がゲーム画面に少なくとも 1 回表示されたか否かを判定するようになっている。なお、本実施の形態では、看板 54 の全体がゲーム画面に表された場合に「看板 54 が表示された」と判定するようになっている。また、本実施の形態における出力状況判定部 74 は、例えば図 14 に示すような出力状況テーブルを記憶する。図 14 に示す出力状況テーブルは、「広告 ID」フィールドと、「出力状況フラグ」フィールドと、を含んでいる。「出力状況フラグ」には、「0」又は「1」が格納される。広告 ID によって識別されるゲーム広告の看板 54 がゲーム画面に 1 回でも表示されると「1」が格納される。 30

【 0 0 4 6 】

[8 . ゲームアイテム選択受付部]

ゲームアイテム選択受付部 68 は、プレイヤにゲームアイテムを選択させ、その選択を受け付ける。ゲームアイテム選択受付部 68 は、ゲーム広告に対応するゲームアイテムの選択の受付を制限し、その制限を出力状況判定部 74 による判定結果に応じて解除する。本実施の形態におけるゲームアイテム選択受付部 68 は、例えば図 5 や図 7 に示すようなゲームアイテム購入画面を表示し、プレイヤにゲームアイテムを選択させる。詳細については後述する（図 15 及び図 16 参照）。 40

【 0 0 4 7 】

[9 . 選択内容判定部]

選択内容判定部 76 は、ゲーム広告に対応するゲームアイテム（広告ゲームアイテム）の選択がゲームアイテム選択受付部 68 によって受け付けられたか否かを判定する。本実施の形態における選択内容判定部 76 は、ゲームアイテム購入画面において選択されたゲームアイテムが広告ゲームアイテムであるか否かを判定する。詳細については後述する（図 16 参照）。

【 0 0 4 8 】

[10 . ゲーム処理実行部]

ゲーム処理実行部 70 は、ゲームアイテム選択受付部 68 による受付結果に基づくゲーム処理を実行する。本実施の形態におけるゲーム処理実行部 70 は、ゲームアイテム選択 50

受付部 6 8 による受付結果に基づいて、所持ゲームアイテム情報記憶部 6 4 の記憶内容を更新する。詳細については後述する（図 16 参照）。

【0049】

【11. 広告評価情報更新部】

広告評価情報更新部 7 8 は、出力状況判定部 7 4 による判定結果と、選択内容判定部 7 6 による判定結果と、に基づいて、広告評価情報記憶部 8 0 に記憶される広告評価情報を更新する。本実施の形態における広告評価情報更新部 7 8 は、ゲーム広告の出力状況が所定の出力状況基準を満足すると判定されており、かつ、該ゲーム広告に対応するゲームアイテム（広告ゲームアイテム）の選択が受け付けられた場合に、広告評価情報記憶部 8 0 に記憶される広告評価情報を更新する。詳細については後述する（図 16 参照）。

10

【0050】

ここで、ゲーム装置 1 0 において実行される処理について説明する。

【0051】

まず、ゲームアイテム購入画面を表示するための処理について説明する。図 15 はこの処理を示すフロー図である。この処理は、アイテムショップ 5 2 の位置に基づく所定領域にプレイヤキャラクタ 5 0 が移動した場合に実行される。また、この処理は、DVD-ROM 2 5 や通信ネットワーク 4 を介して供給されるプログラムがゲーム装置 1 0 によって実行されることによって実現される。

【0052】

図 15 に示すように、この処理では、まずゲームアイテム選択受付部 6 8 が表示アイテムリストを初期化する（S 101）。表示アイテムリストは、ゲームアイテム購入画面に表示する各ゲームアイテムの ID、名称、説明及び価格を表示する情報である。

20

【0053】

その後、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、ゲームアイテム情報テーブルから最初のレコード（ゲームアイテム ID、ゲームアイテム名、説明及び価格の組み合わせ）を読み出す（S 102）。そして、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、読み出したレコードに含まれるゲームアイテム ID、ゲームアイテム名、説明及び価格の組み合わせを表示アイテムリストに追加する（S 103）。

【0054】

次に、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、広告テーブルの「ゲームアイテム ID」フィールドを参照し、読み出したゲームアイテム ID に広告 ID が対応づけられている否かを判断する（S 104）。そして、広告 ID が対応づけられていると判断される場合、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、その広告 ID 及びその広告 ID に対応づけられた広告ゲームアイテム名を広告テーブルの内容に基づいて取得する（S 105）。次に、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は出力状況テーブルを参照し、取得した広告 ID に対応づけられた出力状況フラグが「1」であるか否かを判断する（S 106）。そして、広告 ID に対応づけられた出力状況フラグが「1」であると判断される場合、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、S 105 において取得した広告 ID 及び広告ゲームアイテム名と、S 101 で読み出したレコードに含まれる説明及び価格と、の組み合わせを表示アイテムリストに追加する（S 107）。

30

【0055】

なお、S 104 において複数の広告 ID が対応づけられていると判断された場合には、各広告 ID について S 105 乃至 S 107 の処理が実行される。

【0056】

その後、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、ゲームアイテム情報テーブルに次のレコードがあるか否かを判断し（S 108）、次のレコードがある場合にはそのレコードを読み出し（S 109）、S 103 乃至 S 108 の処理を再実行する。一方、次のレコードがない場合、ゲームアイテム選択受付部 6 8 は、表示アイテムリストに基づいてゲームアイテム購入画面を VRAM 上に描画する（S 110）。VRAM 上に描画されたゲームアイテム購入画面は所定のタイミングでモニタ 1 8 に表示される。

40

50

【0057】

次に、ゲームアイテム購入画面において「」ボタンが押下された場合に実行される処理について説明する。図16はこの処理を示すフロー図である。また、この処理は、DVD-ROM25や通信ネットワーク4を介して供給されるプログラムがゲーム装置10によって実行されることによって実現される。

【0058】

図16に示すように、この処理では、まずゲームアイテム選択受付部68が、プレイヤによって選択されたゲームアイテムに係るID(ゲームアイテムID又は広告ID)を取得する(S201)。すなわち、「」ボタンが押下されたタイミングで強調表示されていたゲームアイテムに係るIDを取得する。

10

【0059】

次に、ゲーム処理実行部70は、S201で取得されたIDに基づいて、所持ゲームアイテムテーブルを更新する(S202)。S201で取得されたIDが所持ゲームアイテムテーブルにすでに登録されている場合には、そのIDに対応する「個数」フィールドの値をインクリメントする。一方、S201で取得されたIDが所持ゲームアイテムテーブルに登録されていない場合には、新たにレコードを追加し、そのレコードの「アイテムID」フィールドにS201で取得されたIDを格納し、「個数」フィールドに「1」を格納する。

【0060】

次に、選択内容判定部76は、プレイヤによって選択されたアイテムが広告ゲームアイテムであるか否かを判定する(S203)。本実施の形態では、選択内容判定部76は、S201で取得されたIDの1文字目のアルファベットが「A」である場合、プレイヤによって広告ゲームアイテムが選択されたと判定する。一方、S201で取得されたIDの1文字目のアルファベットが「I」である場合、プレイヤによって一般ゲームアイテムが選択されたと判定する。

20

【0061】

そして、プレイヤによって選択されたアイテムが広告ゲームアイテムである場合、広告ポイント更新部74は、広告ポイント更新要求を広告管理サーバ2に送信する(S204)。広告ポイント更新要求はS201で取得されたIDを含んでなり、広告ポイントの更新要求を示すデータである。広告ポイント更新要求を受信した広告管理サーバ2は、広告ポイントテーブルにおいて、該更新要求に含まれるID(広告ID)に対応する「広告ポイント」フィールドの値をインクリメントする。

30

【0062】

次に、図8に示すゲーム画面においてゲームアイテムが選択された場合に実行される処理について説明する。この処理は、DVD-ROM25や通信ネットワーク4を介して供給されるプログラムがゲーム装置10によって実行されることによって実現される。

【0063】

図8に示すゲーム画面においてゲームアイテムが選択された場合には、まずプレイヤによって選択されたゲームアイテムに係るID(ゲームアイテムID又は広告ID)を取得する。そして、取得されたIDの1文字目のアルファベットが「I」である場合、すなわち、プレイヤによって一般ゲームアイテムが選択された場合、プレイヤに選択されたゲームアイテムに対応するゲームイベントの発生処理が実行される。一方、取得されたIDの1文字目のアルファベットが「A」である場合、すなわち、プレイヤによって広告ゲームアイテムが選択された場合、取得されたID(広告ID)に対応づけられたゲームアイテムIDが、広告テーブルの内容に基づいて取得される。そして、取得されたゲームアイテムIDに係る一般ゲームアイテムに対応するゲームイベントの発生処理が実行される。

40

【0064】

以上に説明したように、ゲームシステム1では、ゲーム広告がゲーム画面に表示されると、それ以降のゲームアイテム購入画面には、そのゲーム広告に対応するゲームアイテム(広告ゲームアイテム)が、一般ゲームアイテムのいずれかと同等なゲームアイテムとし

50

て表示されるようになっている。ゲームアイテム購入画面（図7参照）において、同じ機能を有するゲームアイテムのうちから広告ゲームアイテムがあえて選択された場合、その選択行為は、看板54がプレイヤに認識されたことによる影響が高いものと考えることができるため、ゲーム広告がそのプレイヤによって認識されたと評価することができる。この点、ゲームシステム1では、このゲームアイテム購入画面においてプレイヤが広告ゲームアイテムを選択すると、その旨が広告管理サーバ2に通知されるようになっている。そして、広告管理サーバ2では、各ゲーム広告ごとにかかる選択が行われた回数が記憶されるようになっている。すなわち、広告管理サーバ2では、各ゲーム広告ごとに、そのゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価結果が蓄積されるようになっている。その結果、ゲームシステム1では、例えばこの蓄積内容に基づいて広告課金を行うことにより、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価結果を反映した広告課金を行えるようになっている。10

【0065】

なお、本発明は以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。

【0066】

例えば、出力状況判定部74による判定結果（出力状況テーブル）は、広告管理サーバ2に送信され、広告管理サーバ2で保持されるようにしてもよい。また、広告評価情報更新部78は広告管理サーバ2に備えられるようにしてもよい。この場合、広告評価情報更新部78は、ゲーム装置10（選択内容判定部76）から通信ネットワーク4を介して受信される選択内容判定部76の判定結果と、広告管理サーバ2に保持される出力状況判定部74の判定結果と、に基づいて、広告評価情報記憶部80の記憶内容を更新するようすればよい。20

【0067】

また例えば、ゲーム広告に対応づけられる一般ゲームアイテム（つまり、広告ゲームアイテムに対応づけられる一般ゲームアイテム）は、ゲームの進行に伴って変化するようにしてもよい。例えば、ゲームの進行に伴ってプレイヤキャラクタ50のパラメータが上昇する場合、ゲーム広告に対応づけられる一般ゲームアイテムがプレイヤキャラクタ50のパラメータの上昇に伴って変化するようにしてもよい。例えば、図11に示す例では、広告ID「A001」にゲームアイテム「特効薬」が対応づけられているが、プレイヤキャラクタ50の最大ヒットポイントパラメータ（ヒットポイントパラメータの最大値）が所定値まで上昇した場合には、「特効薬」よりもヒットポイントの回復量（増加量）が多い「上級特効薬」が広告ID「A001」に対応づけられるようにもよい。ゲームの進行に伴ってプレイヤキャラクタ50の最大ヒットポイントパラメータが上昇すると、ヒットポイントの回復量の少ない一般ゲームアイテムは、プレイヤによって選択されなくなる可能性が高い。そこで、以上のようにすることにより、ゲームの進行状況からプレイヤによって選択されない可能性が高いと考えられる一般ゲームアイテムについては、ゲーム広告に対応づけられるのを抑止し、ゲーム広告がプレイヤによって認識されたか否かの評価が適正に行われるようにもよい。30

【0068】

以上のようにする場合、広告IDと、最大ヒットポイントパラメータの範囲と、一般ゲームアイテムのゲームアイテムIDと、を対応づけてなるテーブルを記憶しておくようすればよい。そして、図15のS104では、S102で読み出されたゲームアイテムIDと、その時点におけるプレイヤキャラクタ50の最大ヒットポイントパラメータが含まれる範囲と、に対応づけられた広告IDが存在するか否かが判断されるようすればよい。40

【0069】

また例えば、ゲーム装置10において実行されるゲームはいわゆるネットワークゲームであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0070】

【図1】本実施の形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】本実施の形態に係るゲーム装置の構成を示す図である。

【図3】コントローラの一例を示す図である。

【図4】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】ゲームアイテム購入画面の一例を示す図である。

【図6】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図7】ゲームアイテム購入画面の一例を示す図である。

【図8】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図9】本実施の形態に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【図10】ゲームアイテムテーブルの一例を示す図である。

10

【図11】広告テーブルの一例を示す図である。

【図12】所持ゲームアイテムテーブルの一例を示す図である。

【図13】広告ポイントテーブルの一例を示す図である。

【図14】出力状況テーブルの一例を示す図である。

【図15】ゲーム装置で実行される処理を示すフロー図である。

【図16】ゲーム装置で実行される処理を示すフロー図である。

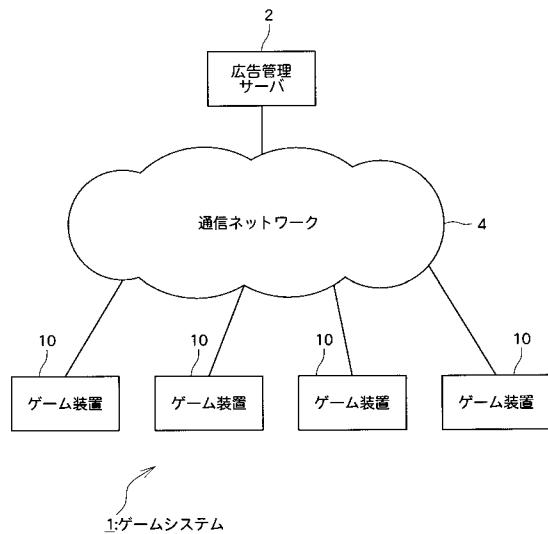
【符号の説明】

【0071】

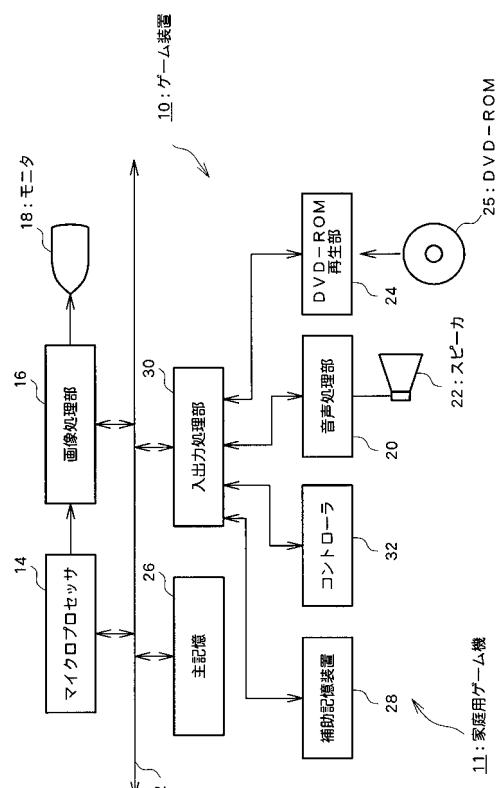
1 ゲームシステム、2 広告管理サーバ、4 通信ネットワーク、10 ゲーム装置
、11 家庭用ゲーム機、12 バス、14 マイクロプロセッサ、16 画像処理部、
18 モニタ、20 音声処理部、22 スピーカ、24 DVD-ROM再生部、25
DVD-ROM、26 主記憶、28 補助記憶装置、30 入出力処理部、32 コ
ントローラ、34 方向ボタン、36 スタートボタン、38A, 38B, 38X, 38
Y, 40L, 40R, 42L, 42R ボタン、50 プレイヤキャラクタ、52 アイ
テムショップ、54 看板、56 所持ゲームアイテムウィンドウ、60 記憶部、62
ゲームアイテム情報記憶部、64 所持ゲームアイテム情報記憶部、66 広告データ
記憶部、68 ゲームアイテム選択受付部、70 ゲーム処理実行部、72 広告出力部
、74 出力状況判定部、76 選択内容判定部、78 広告評価情報更新部、80 広
告評価情報記憶部。

20

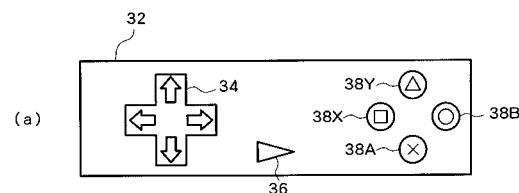
【図1】



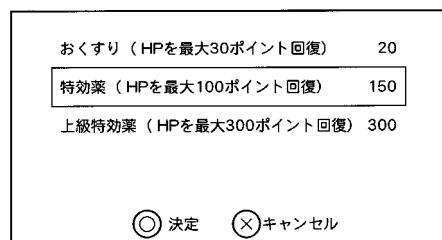
【図2】



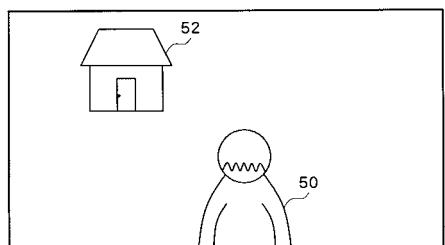
【図3】



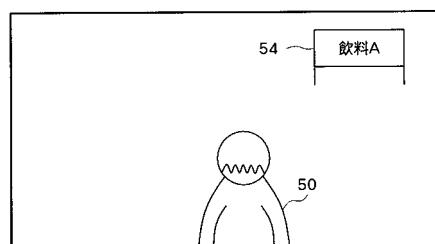
【図5】



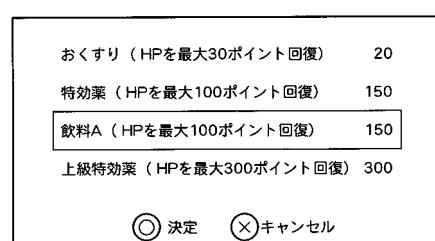
【図4】



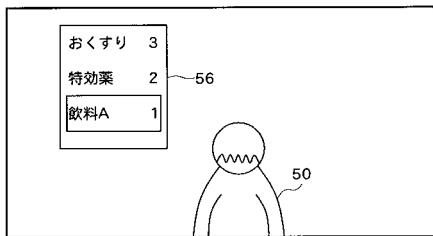
【図6】



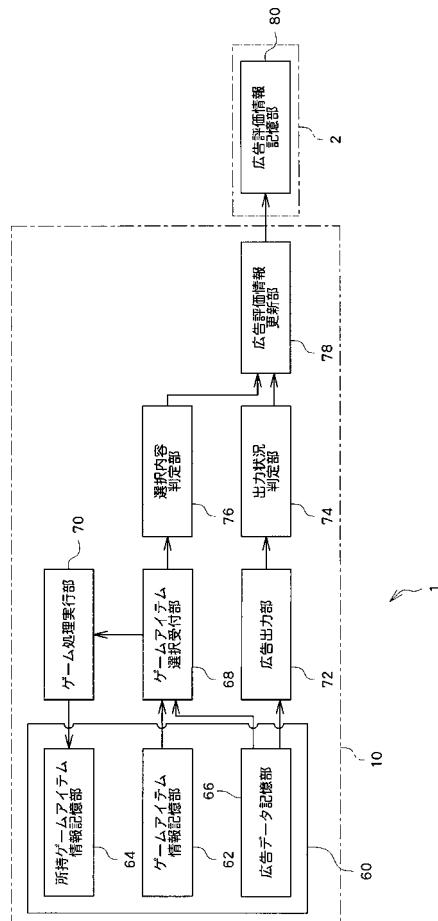
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

ゲームアイテムID	ゲームアイテム名	説明	価格
I001	おくすり	HPを最大30ポイント回復	20
I002	特効薬	HPを最大100ポイント回復	150
I003	上級特効薬	HPを最大300ポイント回復	300

【図14】

広告ID	出力状況フラグ
A001	1
A002	0

【図11】

広告ID	広告画像データ	位置	広告ゲームアイテム名	ゲームアイテムID
A001	A001.bmp	(x1, Y1, Z1)	飲料A	I002
A002	A002.bmp	(x2, Y2, Z2)	菓子B	I005

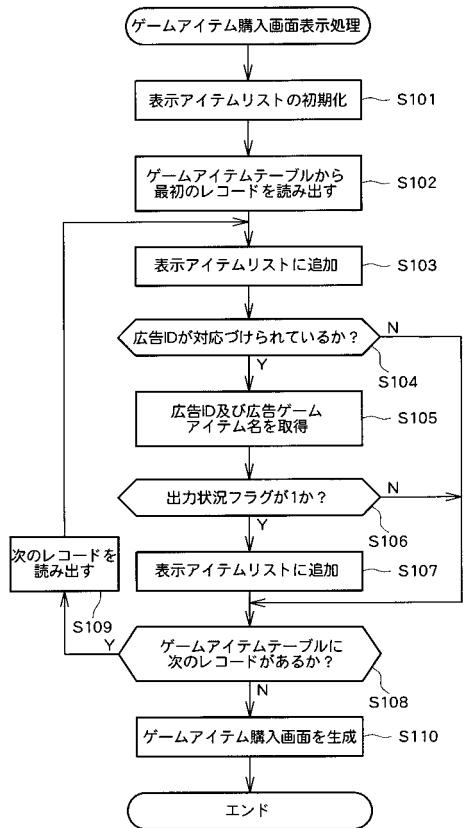
【図12】

アイテムID	個数
I001	3
I002	2
A001	1

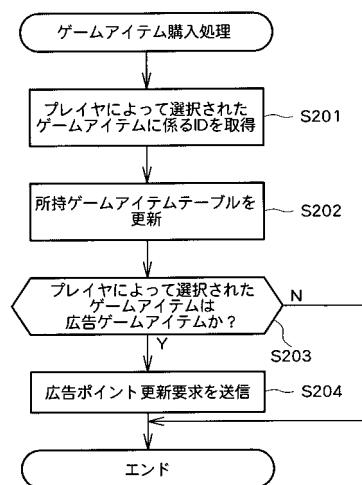
【図13】

広告ID	広告ポイント
A001	100
A002	85

【図15】



【図16】



フロントページの続き

(72)発明者 山岸 隆郎

東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

(72)発明者 小松 勝利

東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

審査官 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特開2002-074152(JP, A)

特開平11-306237(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13/00~13/12, 9/24

G 09 F 19/00~27/00

G 06 Q 30/02