

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-192631

(P2017-192631A)

(43) 公開日 平成29年10月26日 (2017. 10. 26)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/67 (2014. 01)	A 6 3 F 13/67	5 L 0 4 9
A 6 3 F 13/537 (2014. 01)	A 6 3 F 13/537	
A 6 3 F 13/30 (2014. 01)	A 6 3 F 13/30	
G 0 6 Q 30/02 (2012. 01)	G 0 6 Q 30/02 3 2 4	

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2016-86066 (P2016-86066)
 (22) 出願日 平成28年4月22日 (2016. 4. 22)

(71) 出願人 308033283
 株式会社スクウェア・エニックス
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号
 (74) 代理人 100114720
 弁理士 須藤 浩
 (74) 代理人 100128749
 弁理士 海田 浩明
 (74) 代理人 100184583
 弁理士 上田 侑士
 (74) 代理人 100188662
 弁理士 浅見 浩二
 (72) 発明者 田付 信一
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株
 式会社スクウェア・エニックス内
 Fターム(参考) 5L049 BB07

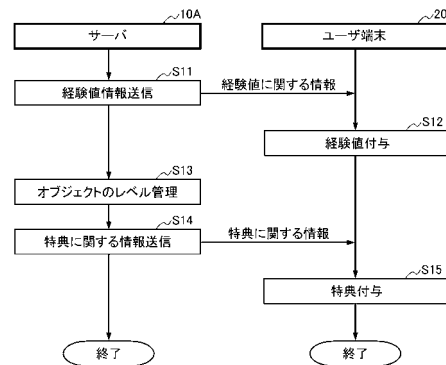
(54) 【発明の名称】 プログラム及びシステム

(57) 【要約】

【課題】ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐ。

【解決手段】システムは、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する。システムは、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与し、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理する。システムは、次の段階（次のレベルまたは次の特典付与の局面）に達するために必要な経験値を示す必要経験値画像をゲーム画像中表示させる場合がある。また、システムは、次の段階に達するために必要な経験値に基づいて形態を変える必要経験値画像をゲーム画像中表示させる場合がある。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、

前記ユーザ端末に、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与機能とを

実現させるためのプログラム。

10

【請求項 2】

前記ユーザ端末に、自己が備える表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させる表示機能を実現させ、

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す第 1 画像を前記ゲーム画像中表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限であり、かつ経験値が前記特典の付与の為に累積されていることを、前記第 1 画像と同一または対応する形態で表す第 2 画像を前記ゲーム画像中表示させる機能とを

実現させるための請求項 1 記載のプログラム。

20

【請求項 3】

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第 1 画像を前記ゲーム画像中表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第 2 画像を前記ゲーム画像中表示させる機能とを

実現させるための請求項 2 記載のプログラム。

30

【請求項 4】

前記特典付与機能にて、所定回数前記特典が付与されたことに応じて前記特典とは異なる特別特典を付与する機能を

実現させるための請求項 1 から請求項 3 のうち何れかに記載のプログラム。

【請求項 5】

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ビデオゲームの進行を制御するシステムであって、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与手段と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理手段と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与手段とを含む

ことを特徴するシステム。

40

【請求項 6】

ビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのプログラムであって、

前記サーバに、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与す

50

る特典付与機能とを

実現させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明の実施形態の少なくとも1つは、ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラム、そのシステム、およびビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、キャラクタのレベルに上限を設けるビデオゲームシステムがある。

【0003】

このようなビデオゲームシステムでは、例えば、キャラクタを進化させることでレベル上限値が再設定されるものがある(特許文献1参照)。レベル上限値が再設定されることで、経験値が得られなくなるケースを回避していた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-131758号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このようなビデオゲームシステムでは、レベル上限を再設定するための条件が満たされないと、レベル上限は再設定されなかった。そのため、その条件が満たされる前にレベルが上限に到達してしまうと、本来であれば得ることができたはずの経験値は無駄になっていた。すなわち、本来であれば得ることができたはずの経験値が無駄になることで、ユーザのビデオゲームの継続意欲が低下するおそれがあった。

【0006】

本発明の少なくとも1つの実施形態の目的は、上記課題を解決し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るプログラムは、ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、前記ユーザ端末に、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与機能とを実現させるためのものである。

【0008】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るシステムは、通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ビデオゲームの進行を制御するシステムであって、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与手段と、付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理手段と、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与手段とを含むことを特徴とする。

【0009】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るプログラムは、ビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのプログラムであって、前記サーバに、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管

10

20

30

40

50

理する管理機能と、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与機能とを実現させるためのものである。

【発明の効果】

【0010】

本願の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するシステムの構成の例を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するサーバの構成を示すブロック図である。

10

【図3】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。

【図4】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理におけるサーバ側の動作の例を示すフローチャートである。

【図5】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理における端末側の動作の例を示すフローチャートである。

【図6】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【図7】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。

20

【図8】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【図9】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。

【図10】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。

【図12】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

30

【図13】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する情報の格納状態の例を説明するための説明図である。

【図14】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する情報の格納状態の例を説明するための説明図である。

【図15】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する情報の格納状態の例を説明するための説明図である。

【図16】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。

【図17】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する表示画面の例について説明するための説明図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の実施形態の例について図面を参照して説明する。なお、以下で説明する各実施形態の例における各種構成要素は、矛盾等が生じない範囲で適宜組み合わせ可能である。また、ある実施形態の例として説明した内容については、他の実施形態においてその説明を省略している場合がある。また、各実施形態の特徴部分に関係しない動作や処理については、その内容を省略している場合がある。さらに、以下で説明する各種フローを構成する各種処理の順序は、処理内容に矛盾等が生じない範囲で順不同である。

【0013】

50

[第 1 の実施形態]

図 1 は、本発明の一実施の形態におけるシステム 100 の構成の例を示すブロック図である。図 1 に示すように、システム 100 は、サーバ 10 と、システムのユーザが使用するユーザ端末 20, 201 ~ 20N (N は任意の整数) とを含む。なお、システム 100 の構成はこれに限定されず、単一のユーザ端末を複数のユーザが使用する構成としてもよいし、複数のサーバを備える構成としてもよい。

【 0014 】

サーバ 10 と複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N は、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク 30 に接続されている。なお、図示しないが、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N は、通信業者によって管理される基地局と無線通信回線によるデータ通信を行うことによって、通信ネットワーク 30 と接続する。

【 0015 】

システム 100 は、サーバ 10 と複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N とを備えることにより、ユーザの操作に応じて各種処理を実行するための各種機能を実現する。

【 0016 】

サーバ 10 は、システム 100 の管理者によって管理され、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N に対して各種処理に関する情報を提供するための各種機能を有する。本例において、サーバ 10 は、WWWサーバなどの情報処理装置によって構成され、各種情報を格納する記憶媒体を備える。なお、サーバ 10 は、制御部や通信部などコンピュータとして各種処理を行うための一般的な構成を備えるが、ここでの説明は省略する。また、システム 100 においては、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N それぞれにかかる処理負荷を軽減させるといった観点から、各種情報はサーバ 10 が管理することが好ましい。ただし、サーバ 10 がアクセス可能な状態で記憶領域が備えられていればよく、例えば専用の記憶領域がサーバ 10 の外部に備えられるようにシステム 100 が構成されていてもよい。

【 0017 】

図 2 は、サーバ 10 の構成の例であるサーバ 10A の構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、サーバ 10A は、経験値付与部 11 と、管理部 12 と、特典付与部 13 とを少なくとも備える。

【 0018 】

経験値付与部 11 は、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する機能を有する。

【 0019 】

ここで、ビデオゲームの進行とは、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等が生じたことを意味する。ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等の例としては、時間の進行、ゲーム要素のパラメータの変化、特定のステータス若しくはフラグの更新、あるいはユーザによる操作入力がある。

【 0020 】

また、イベントとは、ビデオゲームで発生し得る出来事を意味する。イベントを実現するための構成は特に限定されないが、ユーザがオブジェクトを操作することで進行する構成であることが好ましい。このような構成の例には、ユーザ操作に応じて動作するオブジェクトが所定の課題を達成したか否かにより成否判定が行われるものがある。イベント例には、いわゆるクエストやバトルが含まれる。また、課題の例には、所定位置への到達や敵キャラクターの討伐がある。

【 0021 】

また、イベントの結果とは、ビデオゲームで発生し得る出来事の結果を意味する。イベントの結果の例には、ビデオゲームで発生し得る出来事の最終的な結果 (例えば、課題を達成したかにより行われた成否判定の結果) や、出来事の途中結果 (例えば、課題の中間結果) や、出来事に取り組んだ場合 (例えば、課題に取り組んだ場合) が含まれる。

【 0022 】

10

20

30

40

50

また、オブジェクトとは、ビデオゲームにおける操作対象や仮想的な物体を意味する。オブジェクトの例にはビデオゲーム上のアイテムや、キャラクタや、ユーザが含まれる。また、キャラクタの例にはビデオゲームにおける仮想的な人物や、生物や、モンスターが含まれる。また、オブジェクトの表示態様は特に限定されず、例えば仮想的なカードによる表示が含まれる。

【0023】

また、経験値とは、成長の度合いを表すための数値を意味する。経験値の例には、イベントの結果に基づいて増加するものや、イベントの結果に応じて増減するものが含まれる。経験値を付与するための構成は特に限定されないが、イベントの結果に基づいて付与される構成が好ましい。また、経験値を付与する構成は、1のオブジェクトに対して1種類の経験値を付与する構成とされていてもよいし、1のオブジェクトに対して複数種類の経験値を付与する構成とされていてもよい。

10

【0024】

なお、本例では経験値という語を用いて説明が行われているが、成長の度合いを表すための数値として用いられるものは経験値に限られない。システム100は、単なるポイントを成長の度合いを表すための数値として用いる構成とされていてもよい。すなわち、システム100は、ポイントをオブジェクトに付与する構成とされていてもよい。

【0025】

管理部12は、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理する機能を有する。

20

【0026】

ここで、レベルとは、品質、価値、難易度、または強さの段階を意味する。レベルには、段階ごとに次の段階に達するために必要な経験値が設定されているとともに、上限となる段階が設けられている。したがって、レベルは上限となる段階に達するために必要な経験値が設定されている。レベルの例にはランク、グレード、およびクラスが含まれる。レベルを管理する構成は、1のオブジェクトに対して1種類のレベルを管理する構成とされていてもよいし、1のオブジェクトに対して複数種類のレベルを管理する構成とされていてもよい。

【0027】

また、管理とは、レベルに関する処理を統制することを意味する。また、レベルに関する処理には、算出処理、判定処理、および更新処理が含まれる。また、ここでいう算出処理の一例としては、累積されている経験値に付与された経験値を加算する処理がある。また、ここでいう判定処理の一例としては、累積されている経験値に基づいて次のレベルに到達したか否かを判定する処理がある。また、ここでいう更新処理の例としては、記憶領域に格納されるオブジェクトの累積の経験値を更新する処理や、次のレベルに到達したと判定された際に記憶領域に格納されるオブジェクトのレベルデータを更新する処理がある。

30

【0028】

特典付与部13は、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値（以下、余剰経験値）に基づいて特典を付与する。

40

【0029】

ここで、レベル上限とは、レベルが一定値（上限）まで到達し、レベルを上昇させるために累積可能な経験値が上限に達した状況を意味する。言い換えれば、レベル上限とは、オブジェクトに付与された経験値の総和が上限に達している状況を意味する。

【0030】

また、特典とは、特別に与えられる恩典を意味する。特典の構成は、ビデオゲームに何らかの影響のある効果やものであればよい。特典の例としては、ユーザやキャラクタに何らかの影響がある効果（例えば、パフや新スキルの解放）や、クエストやステージに何らかの影響がある効果（例えば、パフや新ステージの解放）や、アイテムや、仮想通貨がある。

50

【 0 0 3 1 】

また、付与とは、授け与えることを意味する。特典が付与される対象の構成は特に限定されない。特典が付与される対象の例としては、オブジェクト（例えば、アイテムやキャラクターやユーザ）、イベントや、ユーザと特別の関係にあるグループ（例えば、ギルドやクラン）がある。

【 0 0 3 2 】

複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N は、それぞれ、ユーザによって管理され、例えば携帯電話端末や P D A (Personal Digital Assistants)、携帯型ゲーム装置や所謂ウェアラブルデバイスなどのネットワーク配信型のビデオゲームを行うことが可能な通信端末によって構成される。なお、システム 1 0 0 が含み得るユーザ端末の構成は上述した例に限定されず、ユーザがビデオゲームを認識し得る構成であればよい。ユーザ端末の構成の他の例には、各種通信端末を組み合わせたものやパーソナルコンピュータ、据置型ゲーム装置がある。

10

【 0 0 3 3 】

また、複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N は、それぞれ、通信ネットワーク 3 0 に接続し、サーバ 1 0 との通信を行うことにより各種処理を実行するためのハードウェア（例えば、ゲーム画像を表示する表示装置など）およびソフトウェアを備える。なお、複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N それぞれは、サーバ 1 0 を介さずに互いに直接通信を行うこともできる構成とされていてもよい。

【 0 0 3 4 】

次に、本例のシステム 1 0 0 の動作について説明する。

20

【 0 0 3 5 】

図 3 は、システム 1 0 0 が実行するビデオゲームに関する処理（以下、ゲーム関連処理と呼ぶ。）の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム関連処理では、イベントを進行する処理が行われる。以下、サーバ 1 0 A とユーザ端末 2 0（端末 2 0）とが、ゲーム関連処理を実行する場合を例にして説明する。

【 0 0 3 6 】

サーバ 1 0 A は、ゲーム関連処理において、先ず、イベントの結果に基づいて付与する経験値に関する情報を端末 2 0 に送信する（ステップ S 1 1）。

【 0 0 3 7 】

端末 2 0 は、サーバ 1 0 A から受信した情報に基づいて、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する（ステップ S 1 2）。

30

【 0 0 3 8 】

サーバ 1 0 A は、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理する（ステップ S 1 3）。

【 0 0 3 9 】

サーバ 1 0 A は、余剰経験値に基づいて付与する特典に関する情報を端末 2 0 に送信する（ステップ S 1 4）。なお、余剰経験値が所定の値に到達しておらず特典が付与されない場合には、サーバ 1 0 A は、情報を送信しないまたは付与しない旨の情報を送信するように構成されていればよい。

40

【 0 0 4 0 】

端末 2 0 は、サーバ 1 0 A から受信した情報に基づいて、余剰経験値に基づいて特典を付与し（ステップ S 1 5）、ここでの処理を終了する。

【 0 0 4 1 】

図 4 は、ゲーム関連処理におけるサーバ 1 0 A 側の動作の例を示すフローチャートである。ここでは、システム 1 0 0 におけるサーバ 1 0 A の動作について改めて説明する。

【 0 0 4 2 】

サーバ 1 0 A は、ゲーム関連処理において、先ず、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与し（ステップ S 1 0 1）、付与

50

された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理し（ステップS102）余剰経験値に基づいて特典を付与し（ステップS103）、ここでの処理を終了する。

【0043】

図5は、端末20がゲーム関連処理を実行する場合の端末20側の動作の例を示すフローチャートである。以下、端末20が、単体でゲーム関連処理を実行する場合を例にして説明する。なお、端末20の構成については、サーバ10から各種情報を受信することを除きサーバ10の構成と同様の機能を備えるものであるため、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0044】

端末20は、ゲーム関連処理において、まず、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与し（ステップS201）、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理し（ステップS202）、余剰経験値に基づいて特典を付与し（ステップS203）、ここでの処理を終了する。

10

【0045】

以上に説明したように、第1の実施形態の一側面として、ビデオゲームの進行を制御するサーバ10Aが、経験値付与部11と、管理部12と、特典付与部13とを備える構成としているので、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与し、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理し、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

20

【0046】

すなわち、第1の実施形態の一側面として、レベルを上昇させるために付与される経験値が上限に達した状況において、余剰経験値に基づいて特典を付与することでユーザに次の目的を持たせることができ、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【0047】

さらに、第1の実施形態の一側面として、レベルを上昇させるために付与される経験値が上限に達した状況（経験値が付与されるビデオゲームの局面においてレベルが上限に達していなければ累積されるはずの経験値が累積されなくなる状況を含む）において、余剰経験値に基づいて特典を付与することでユーザに次の目的を持たせることができ、レベル上限に達したことを利用してビデオゲームの趣向性を向上させることができるようになる。

30

【0048】

なお、上述した第1の実施形態では特に言及していないが、システム100は、経験値に代えて、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてゲーム内通貨を付与し、付与されたゲーム内通貨に基づいてオブジェクト（例えば、ユーザ）が所持するゲーム内通貨を管理し、ゲーム内通貨の所持上限となる値を超えて付与されたゲーム内通貨に基づいて特典を付与する構成とされていてもよい。このような実施形態の一側面として、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができる。ゲーム内通貨の例としては、ゴールドがある。

40

【0049】

[第2の実施形態]

図6は、ユーザ端末20の例であるユーザ端末20B（端末20B）の構成を示すブロック図である。本例において、経験値付与部21と、管理部22と、特典付与部23と、表示部24とを少なくとも備える。

【0050】

表示部24は、表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させる機能を有する。また、表示部24は、レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す第1画像をゲーム画像中に表示させる機能を有する。また、表示部24は、レベル上限に達している場合に、レベル上限であり、かつ経験値が特典の

50

付与の為に累積されていることを、第 1 画像と同一または対応する形態で表す第 2 画像をゲーム画像中に表示させる機能を有する。

【 0 0 5 1 】

ここで、第 1 画像および第 2 画像とは、ある段階に到達するために必要な経験値をユーザにあらわし示す画像を意味する（以下、第 1 画像または第 2 画像を必要経験値画像と呼ぶ場合がある。）。ある段階の例には次のレベルや次の特典の付与が含まれる。また、必要経験値画像の例としては、数値やゲージがある。ゲージの例としては、円形のゲージや棒状のゲージがある。

【 0 0 5 2 】

図 7 は、端末 2 0 が実行するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 2 0 B の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【 0 0 5 3 】

端末 2 0 B は、特典が付与されると（ステップ S 2 0 3 ）、必要経験値画像をゲーム画像中に表示させる（ステップ S 2 - 1 1 ）。具体的には、端末 2 0 B は、レベル上限に達していない場合には次のレベルに達するために必要な経験値を示す第 1 画像をゲーム画像中に表示させるための画像情報を生成する。一方で、端末 2 0 B は、レベル上限に達している場合に、レベル上限であり、かつ経験値が特典の付与の為に累積されていることを、第 1 画像と同一または対応する形態で表す第 2 画像をゲーム画像中に表示させるための画像情報を生成する。そして、端末 2 0 B は、生成した画像情報に基づいて表示装置の表示画面にゲーム画像を表示させる。

【 0 0 5 4 】

以上に説明したように、第 2 の実施形態の一側面として、経験値付与部 2 1 と、管理部 2 2 と、特典付与部 2 3 と、表示部 2 4 とを備える構成としているので、自己が備える表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させ、レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す必要経験値画像をゲーム画像中に表示させ、レベル上限に達している場合に、レベル上限であり、かつ経験値が特典の付与の為に累積されていることを、第 1 画像と同一または対応する形態で表す第 2 画像をゲーム画像中に表示させ、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【 0 0 5 5 】

すなわち、第 2 の実施形態の一側面として、レベル上限に達しているか否かを問わず、次の段階に到達するためにどれくらいの経験値が必要になるかを示す必要経験値画像が表示され、経験値が付与されるビデオゲームの局面において経験値が付与されていることを実感させることができるようになり、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【 0 0 5 6 】

なお、表示部 2 4 は、レベル上限に達している場合の必要経験値画像（第 2 画像）を、レベル上限に達していない場合の必要経験値画像（第 1 画像）の表示態様と同じ態様でゲーム画像中に表示させる機能を含む構成とされていてもよい。このような構成の例として、第 1 画像および第 2 画像の表示領域（伸長する様子が表示される表示領域）が同じ領域になる構成がある。

【 0 0 5 7 】

[第 3 の実施形態]

図 8 は、ユーザ端末 2 0 の例であるユーザ端末 2 0 C（端末 2 0 C）の構成を示すブロック図である。本例において、経験値付与部 2 1 と、管理部 2 2 と、特典付与部 2 3 と、表示部 2 4 C とを少なくとも備える。

【 0 0 5 8 】

表示部 2 4 C は、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 1 画像

をゲーム画像中に表示させる機能を有する。また、表示部 24C は、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 2 画像をゲーム画像中に表示させる機能を有する。

【0059】

ここで、形態とは、ユーザから見た形や有様を意味する。必要経験値画像の形態の例には、ゲージが伸びていく形態や、色が濃くなっていく形態や、満たされる割合が増える形態が含まれる。

【0060】

図 9 は、端末 20 が実行するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 20C の動作を例にして説明する。なお、サーバ 10 との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

10

【0061】

次いで、端末 20C は、特典が付与されると（ステップ S203）、累積した経験値に基づいて形態を変える必要経験値画像をゲーム画像中に表示させる（ステップ S3-11）。具体的には、端末 20C は、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 1 画像をゲーム画像中に表示させる。一方で、端末 20C は、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 2 画像をゲーム画像中に表示させる。

20

【0062】

以上に説明したように、第 3 の実施形態の一側面として、ユーザ端末 20C は、経験値付与部 21 と、管理部 22 と、特典付与部 23 と、表示部 24C とを備える構成としているので、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 1 画像をゲーム画像中に表示させ、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第 2 画像をゲーム画像中に表示させ、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【0063】

すなわち、第 3 の実施形態の一側面として、端末 20C が、レベル上限に達した場合であっても、レベル上限に達していない場合から継続して、次の段階に達するまでに必要な経験値を動的に表示し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

30

【0064】

なお、第 3 の実施形態の例では特に言及していないが、端末 20C（表示部 24C）は、レベル上限に達した後特典が付与された場合に、特典が付与されてから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える構成を含む構成とされていてもよい。

【0065】

なお、第 3 の実施形態の例では特に言及していないが、端末 20C（表示部 24C）は、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおける累積経験値に基づいて長さを変えるゲージであって、当該ゲージの最大長が次のレベルに到達するために必要な経験値に対応する第 1 画像をゲーム画像中に表示させ、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値に基づいて長さを変えるゲージであって、当該ゲージの最大長が次に特典を付与するために必要な経験値に対応する第 2 画像をゲーム画像中に表示させる構成とされていてもよい。

40

【0066】

[第 4 の実施形態]

図 10 は、ユーザ端末 20 の例であるユーザ端末 20D（端末 20D）の構成を示すブロック図である。本例において、端末 20D は、経験値付与部 21 と、管理部 22 と、特

50

典付与部 2 3 D とを少なくとも備える。

【 0 0 6 7 】

特典付与部 2 3 D は、所定回数特典が付与されたことに応じて特別特典を付与する機能を有する。

【 0 0 6 8 】

ここで、特別特典とは、特別に与えられる恩典の一種であり、普通の特典とは異なる特典として、予め用意されているものである。特別特典の例は、普通の特典よりもビデオゲームにおいて高価な恩典がある。

【 0 0 6 9 】

図 1 1 は、端末 2 0 が実行するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 2 0 D の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【 0 0 7 0 】

端末 2 0 D は、特典が付与されると（ステップ S 2 0 3 ）、付与した特典の回数が所定回数に達しているか否かが判定される（ステップ S 4 - 1 1 ）。

【 0 0 7 1 】

端末 2 0 D は所定回数に達していないと判定すると（ステップ S 4 - 1 1 の N ）、ここでの処理を終了する。一方で、端末 2 0 D は、所定回数に達していると判定すると（ステップ S 4 - 1 1 の Y ）、特別特典を付与し（ステップ S 4 - 1 2 ）、ここでの処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

以上に説明したように、第 4 の実施形態の一側面として、ユーザ端末 2 0 D は、経験値付与部 2 1 と、管理部 2 2 と、特典付与部 2 3 D とを備える構成としているので、所定回数特典が付与されたことに応じて特典とは異なる特別特典を付与し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【 0 0 7 3 】

すなわち、第 4 の実施形態の一側面として、レベル上限に達した後においても経験値を獲得させるための動機づけを行うことができるようになるため、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【 0 0 7 4 】

[第 5 の実施形態]

図 1 2 は、ユーザ端末 2 0 の例であるユーザ端末 2 0 Z（端末 2 0 Z）の構成を示すブロック図である。本例において、端末 2 0 Z は、経験値付与部 2 1 Z と、管理部 2 2 Z と、特典付与部 2 3 Z と、表示部 2 4 Z と、記憶部 2 5 Z とを少なくとも備える。

【 0 0 7 5 】

また、本例では、経験値が累積されることにより迎える次のレベルまたは次の特典の付与の局面を「次の段階」と呼ぶ場合がある。

【 0 0 7 6 】

経験値付与部 2 1 Z は、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する。具体的には、経験値付与部 2 1 Z は、イベントの結果を特定し、オブジェクトに付与する経験値を特定する。そして、経験値付与部 2 1 Z は、記憶部 2 5 Z を参照して、特定された経験値を累積経験値に加算してオブジェクト情報を更新する。レベル上限に達している場合でも、経験値付与部 2 1 Z は、特定された経験値を累積経験値に加算する。

【 0 0 7 7 】

管理部 2 2 Z は、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理する機能を有する。具体的には、管理部 2 2 Z は、累積経験値がレベルを上昇させるために累積可能な経験値が上限（つまり、レベル上限）を超えているか否かを判定する。また、管理部 2 2 Z は、レベル上限を超えていないと判定した場合に、累積経験値が次のレベルに到達するために必要な累積経験値を以上になったか否かを判定する。そして、管理部 2 2 Z は、

10

20

30

40

50

累積経験値が次のレベルに到達するために必要な累積経験値以上になったと判定した場合には、レベルに1を加算してオブジェクト情報を更新する。

【0078】

特典付与部23Zは、余剰経験値に基づいて特典を付与する。具体的には、特典付与部23Zは、特典テーブルを参照して、累積経験値が次に特典を付与する累積経験値以上になっているか否かを判定する。特典付与部23Zは、判定結果に基づいて、特典を付与する。特典付与部23Zは、特典を付与すると、オブジェクト情報を参照して、特典付与回数に1を加算してオブジェクト情報を更新する。なお、特典を付与するか否かを判定する際に参照される累積経験値は、レベル上限に余剰経験値を加えたものとなっている。したがって、特典付与部23Zは、余剰経験値に基づいて特典を付与することになる。

10

【0079】

表示部24Zは、表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させる機能を有する。特に表示部24Zは、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに到達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第1画像をゲーム画像中表示させる機能を有する。また、表示部24Zは、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達している場合に、レベル上限であり、かつ経験値が特典の付与の為に累積されていることを、第1画像と同一または対応する形態で表す第2画像をゲーム画像中表示させる機能を有する。具体的には、表示部24Zは、レベル上限に達していない場合には、オブジェクト情報およびレベル情報を参照して、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに到達するために必要な経験値との割合を算出し、算出した割合に基づく形態の第1画像をゲーム画像中表示させるための画像情報を生成する。一方で、表示部24Zは、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合を算出し、算出した割合に基づく形態の第2画像をゲーム画像中表示させるための画像情報を生成する。さらに、表示部24Zは、レベル上限に達した後特典が付与されている場合に、特典が付与されてから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合を算出し、算出した割合に基づいた形態の第3画像をゲーム画像中表示させるための画像情報を生成する。

20

【0080】

ここで、第3画像とは、ある段階に到達するために必要な経験値をユーザにあらわし示す画像を意味する。第3画像における、ある段階の例には次の特典の付与が含まれる。また、第3画像の例としては、数値やゲージがある。ゲージの例としては、円形のゲージや棒状のゲージがある。

30

【0081】

また、画像を表示装置の表示画面に表示させるとは、通信ネットワーク30を用いた通信により、ユーザ端末20、201~20Nが備える表示装置に画像を出力させることを意味する。表示装置に画像を表示させるための構成の例には、サーバ10側で生成した情報(画像情報)をユーザ端末20、201~20N側に送信する構成がある。なお、画像情報の構成は特に限定されず、例えば画像を圧縮した情報でもよいし、ユーザ端末20、201~20Nで画像を生成させるための情報であってもよい。画像を圧縮した情報の例には、クラウドゲームで使用されるもの(例えば、MPEG)がある。また、ユーザ端末20、201~20Nで画像を生成させるための情報には、オンラインゲームで使用されるもの(例えば、位置情報)がある。

40

【0082】

記憶部25Zは、ビデオゲームの進行に用いる各種情報を記憶する記憶媒体である。記憶部25Zには、オブジェクト情報、レベル情報、および特典情報が格納される。

【0083】

図13は、オブジェクト情報の格納状態の例を説明するための説明図である。オブジェクト情報とは、オブジェクトに関する情報である。図13にて示されるように、オブジェクト情報には、レベル、レベル上限、累積経験値、画像、および各種パラメータが含まれ

50

る。経験値付与部 2 1 Z や、管理部 2 2 Z や、特典付与部 2 3 Z の更新指示に応じてオブジェクト情報に含まれる各種情報が更新される。

【 0 0 8 4 】

図 1 4 は、レベル情報の格納状態の例を説明するための説明図である。レベル情報とは、レベルに関する情報である。図 1 4 にて示されるように、レベル情報には、レベルと、次のレベルに達する累積経験値が含まれる。レベル情報の構成は、ID 別に格納される構成とされていてもよいし、ID の種別（例えば、レア度別）に応じて格納される構成とされていてもよい。

【 0 0 8 5 】

図 1 5 は、特典情報の格納状態の例を説明するための説明図である。特典情報とは、特典に関する情報である。図 1 5 にて示されるように、特典情報には、付与の回数（付与段階）と、次の特典の付与に達する累積経験値と、付与される特典とが含まれる。

10

【 0 0 8 6 】

図 1 6 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム関連処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 2 0 Z の動作を例にして説明する。なお、下記の説明では、ビデオゲームの進行に応じてイベントが発生し、イベントにおいて経験値が付与される局面が訪れた際に実行される処理についての説明が行われる。また、下記の説明では、経験値が付与される対象をユーザ U が操作するキャラクタ A およびキャラクタ B とし、キャラクタ A はレベル上限に達しており、キャラクタ B はレベル上限に達していない場合を例にして、説明が行われる。

20

【 0 0 8 7 】

端末 2 0 Z は、ゲーム関連処理において、まず、経験値を付与する（ステップ S 5 - 1 2）。例えば、端末 2 0 Z は、実行していたイベントの情報およびオブジェクト情報を参照して、経験値を付与する対象としてのキャラクタ A およびキャラクタ B を特定し、特定したキャラクタ A に対応するオブジェクト情報およびキャラクタ B に対応するオブジェクト情報に含まれる累積経験値を更新する。

【 0 0 8 8 】

次いで、端末 2 0 Z は、経験値を付与した対象がレベル上限に達しているか否かを判定する（ステップ S 5 - 1 2）。例えば、端末 2 0 Z は、キャラクタ A についてはレベル上限に達していると判定する。一方で、端末 2 0 Z は、キャラクタ B についてはレベル上限に達していないと判定する。

30

【 0 0 8 9 】

経験値を付与した対象がレベル上限に達していると判定された場合（ステップ S 5 - 1 2 の Y）には、端末 2 0 Z は、特典情報を参照して、特典を付与するか否かを判定する（ステップ S 5 - 1 3）。特典が付与されないと判定された場合（ステップ S 5 - 1 3 の N）には、端末 2 0 Z は、ステップ S 5 - 1 9 に移行する。

【 0 0 9 0 】

特典が付与されると判定された場合（ステップ S 5 - 1 3 の Y）には、端末 2 0 Z は、ユーザ U に特典を付与する（ステップ S 5 - 1 4）。例えば、端末 2 0 Z は、ユーザ U が所有するアイテム情報に、特典となるアイテムを追加する処理を実行する。

40

【 0 0 9 1 】

端末 2 0 Z は、特典を付与すると、特典の付与回数が所定回数になっているか否かを判定する（ステップ S 5 - 1 5）。特典の付与回数が所定回数になっていないと判定された場合（ステップ S 5 - 1 5 の N）には、端末 2 0 Z は、ステップ S 5 - 1 9 に移行する。

【 0 0 9 2 】

特典の付与回数が所定回数になっていると判定された場合（ステップ S 5 - 1 5 の Y）には、端末 2 0 Z は、特別特典をユーザ U に付与し（ステップ S 5 - 1 6）、ステップ S 5 - 1 9 に移行する。

【 0 0 9 3 】

一方で、経験値を付与した対象がレベル上限に達していないと判定された場合（ステッ

50

ブ S 5 - 1 2 の N) には、端末 2 0 Z は、レベル情報を参照して、レベルが上昇するか否かを判定する (ステップ S 5 - 1 7)。レベルが上昇しないと判定された場合 (ステップ S 5 - 1 7 の N) には、端末 2 0 Z は、ステップ 5 - 1 9 へ移行する。

【 0 0 9 4 】

レベルが上昇すると判定された場合 (ステップ S 5 - 1 7 の Y) には、端末 2 0 Z は、オブジェクト情報を参照して、レベルに 1 を加算して更新し (ステップ S 5 - 1 8)、ステップ S 5 - 1 9 に移行する。

【 0 0 9 5 】

次いで、端末 2 0 Z は、必要経験値画像をゲーム画像中に表示させる (ステップ S 5 - 1 9)。すなわち、端末 2 0 Z は、経験値の付与結果に関するゲーム画像を表示装置の表示画面に表示させる。例えば、端末 2 0 Z は、レベル上限に達していなければ第 1 画像を表示させる。また例えば、端末 2 0 Z は、レベル上限に達している場合であって、レベル上限に達してから初めての特典の付与にあたる段階であれば第 2 画像を表示させる。また例えば、端末 2 0 Z は、特典が付与されたことがある場合であれば第 3 画像を表示させる。

10

【 0 0 9 6 】

図 1 7 は、表示画面の例について説明するための説明図である。特に、図 1 7 A , 1 7 B , 1 7 C は、経験値の付与結果に関するゲーム画像の変化の態様を説明するための説明図である。図 1 7 にて示されるように、表示画面 1 0 0 0 は、キャラクタ A と、キャラクタ A の現在のレベル 1 0 0 1 と、キャラクタ A のレベル上限 1 0 0 2 と、第 2 画像としてのキャラクタ A の必要経験値ゲージ 1 0 0 3 (必要経験値画像) と、キャラクタ B と、キャラクタ B の現在のレベル 1 0 0 4 と、キャラクタ B のレベル上限 1 0 0 5 と、第 1 画像としてのキャラクタ B の必要経験値ゲージ 1 0 0 6 (必要経験値画像) とを含む。本例の必要経験値ゲージ 1 0 0 3 , 1 0 0 6 の構成は、レベル上限に達しているか否かにかかわらず、到達している段階における累積経験値に基づいてゲージが徐々に伸びていく構成とされる。

20

【 0 0 9 7 】

図 1 7 B にて示されるように、必要経験値ゲージ 1 0 0 3 , 1 0 0 6 の構成は、累積経験値 (余剰経験値を含む) が次の段階に到達する値 (次のレベルに達する値、または次の特典の付与の局面に達する値) になると、ゲージの長さが最長になる構成とされる。そして、図 1 7 C にて示されるように、必要経験値ゲージ 1 0 0 3 , 1 0 0 6 の構成は、累積経験値が次の段階に到達する値を超えると、ゲージの長さがリセットされる (つまり、ゲージの長さが 0 になる) 構成とされる。そして、必要経験値ゲージ 1 0 0 3 , 1 0 0 6 の構成は、再度、到達している段階における累積経験値に基づいてゲージが伸びていく構成とされる。また、図 1 7 C にて示されるように、次の段階に達すると、ゲージの長さがリセットされるとともに、キャラクタ上限に達していないキャラクタの現在のレベル 1 0 0 5 が 1 上昇する。

30

【 0 0 9 8 】

必要経験値画像が表示されると、端末 2 0 Z は、ここでの処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

以上に説明したように、第 5 の実施形態の一側面として、ビデオゲームの進行を制御する端末 2 0 Z が、経験値付与部 2 1 Z と、管理部 2 2 Z と、特典付与部 2 3 Z と、表示部 2 4 Z と、記憶部 2 5 Z とを備える構成としているので、ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与し、付与された経験値に基づいてオブジェクトのレベルを管理し、レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

40

【 0 1 0 0 】

すなわち、第 5 の実施形態の一側面として、レベルを上昇させるために付与される経験値が上限に達した状況 (経験値が付与されるビデオゲームの局面においてレベルが上限に

50

達していなければ累積されるはずの経験値が累積されなくなる状況を含む)において、余剰経験値に基づいて特典を付与することでユーザに次の目的を持たせることができ、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【0101】

さらに、第5の実施形態の一側面として、レベルを上昇させるために付与される経験値が上限に達した状況(経験値が付与されるビデオゲームの局面においてレベルが上限に達していなければ累積されるはずの経験値が累積されなくなる状況を含む)において、余剰経験値に基づいて特典を付与することでユーザに次の目的を持たせることができ、レベル上限に達したことを利用してビデオゲームの趣向性を向上させることができるようになる。

10

【0102】

また、上述した第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Zが、経験値付与部21Zと、管理部22Zと、特典付与部23Zと、表示部24Zと、記憶部25Zとを備える構成としているので、自己が備える表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させ、レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す第1画像をゲーム画像中に表示させ、レベル上限に達している場合に、第2画像を用いて次に特典を付与するために必要な余剰経験値を示し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

【0103】

また、上述した第5の実施形態の一側面として、経験値付与部21Zと、管理部22Zと、特典付与部23Zと、表示部24Zと、記憶部25Zとを備える構成としているので、レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第1画像をゲーム画像中に表示させ、レベル上限に達している場合に、レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える第2画像をゲーム画像中に表示させ、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

20

【0104】

また、上述した第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Zが、経験値付与部21Zと、管理部22Zと、特典付与部23Zと、表示部24Zと、記憶部25Zとを備える構成としているので、所定回数特典が付与されたことに応じて特典とは異なる特別特典を付与し、ビデオゲームの継続意欲の低下を防ぐことができるようになる。

30

【0105】

以上に説明したように、本願の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。なお、夫々の実施形態による効果は、非限定的な効果または効果の一例である。

【0106】

なお、上述した各実施形態では、複数のユーザ端末20, 201~20Nとサーバ10は、自己が備える記憶装置に記憶されている各種制御プログラム(例えば、ビデオゲーム処理プログラム)に従って、上述した各種の処理を実行する。

【0107】

また、システム100の構成は上述した各実施形態の例として説明した構成に限定されず、例えばユーザ端末が実行する処理として説明した処理の一部または全部をサーバ10が実行する構成としてもよいし、サーバ10が実行する処理として説明した処理の一部または全部を複数のユーザ端末20, 201~20Nの何れか(例えば、ユーザ端末20)が実行する構成としてもよい。また、サーバ10が備える記憶部の一部または全部を複数のユーザ端末20, 201~20Nの何れかが備える構成としてもよい。すなわち、システム100におけるユーザ端末20とサーバ10のどちらか一方が備える機能の一部または全部を、他の一方が備える構成とされていてもよい。

40

【0108】

また、プログラムが、上述した各実施形態の例として説明した機能の一部または全部を、通信ネットワークを含まない装置単体を実現させる構成としてもよい。

50

【 0 1 0 9 】

[付 記]

上述した実施形態の説明は、少なくとも下記発明を、当該発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

[1]

ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、

前記ユーザ端末に、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、
レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値（以下、余剰経験値）に基づいて特典を付与する特典付与機能とを

実現させるためのプログラム。

[1 - 1]

前記オブジェクトは、ユーザおよびユーザに対応付けされたキャラクタを含む

[1] 記載のプログラム。

[1 - 2]

前記特典付与機能にて、前記オブジェクトまたは前記オブジェクトに対応付けされたユーザに対して前記特典を付与する機能を

実現させるための [1] 記載のプログラム。

[1 - 3]

前記特典付与機能にて、前記余剰経験値の値が所定の条件を満たすか否かを判定し、判定結果に基づいて前記特典を付与する機能を

実現させるための [1] 記載のプログラム。

[2]

前記ユーザ端末に、自己が備える表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させる表示機能を実現させ、

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す必要経験値画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限であり、かつ経験値が前記特典の付与の為に累積されていることを、前記第 1 画像と同一または対応する形態で表す第 2 画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能とを

実現させるための [1] 記載のプログラム。

[2 - 1]

前記表示機能にて、数値またはゲージにより構成される前記必要経験値画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能を

実現させるための [2] 記載のプログラム。

[2 - 2]

前記表示機能にて、前記レベル上限に達している場合の前記必要経験値画像を、前記レベル上限に達していない場合の前記必要経験値画像の表示態様と同じ態様で前記ゲーム画像中に表示させる機能を

実現させるための [2] 記載のプログラム。

[3]

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第 1 画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限に達してから累積した経験値と次

10

20

30

40

50

に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第2画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能とを

実現させるための[2]記載のプログラム。

[3-1]

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおける累積経験値に基づいて長さをけるゲージであって、当該ゲージの最大長が次のレベルに到達するために必要な経験値に対応する前記第1画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限に達してから累積した経験値に基づいて長さを変えるゲージであって、当該ゲージの最大長が次に特典を付与するために必要な経験値に対応する前記第2画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能とを

実現させるための[3]記載のプログラム。

[4]

前記特典付与機能にて、所定回数前記特典が付与されたことに応じて前記特典とは異なる特別特典を付与する機能を

実現させるための[1]から[3]のうち何れかに記載のプログラム。

[5]

[1]から[4]のうち何れかに記載のプログラムが前記コンピュータに実現させる機能のうち少なくとも1つの機能を、当該コンピュータと通信可能なサーバに実現させるためのプログラム。

[6]

[1]から[5]のうち何れかに記載のプログラムがインストールされたコンピュータ

。

[7]

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ビデオゲームの進行を制御するシステムであって、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与手段と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理手段と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値(以下、余剰経験値)に基づいて特典を付与する特典付与手段とを含む

ことを特徴するシステム。

[8]

前記サーバが、前記経験値付与手段と、前記管理手段と、前記特典付与手段を含み、

前記ユーザ端末が、ゲーム画像を表示するための情報を前記サーバから受信する受信手段と、該受信手段により受信した情報に基づいて表示装置の表示画面に前記ゲーム画像を表示する表示手段とを含む

[7]記載のシステム。

[9]

ビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのプログラムであって、前記サーバに、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値(以下、余剰経験値)に基づいて特典を付与する特典付与機能とを

実現させるためのプログラム。

[10]

ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、

10

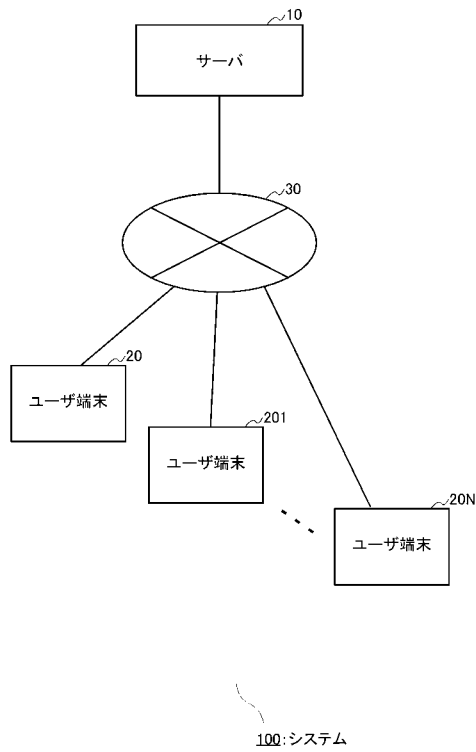
20

30

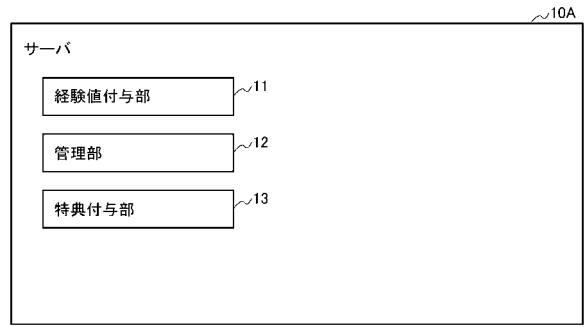
40

50

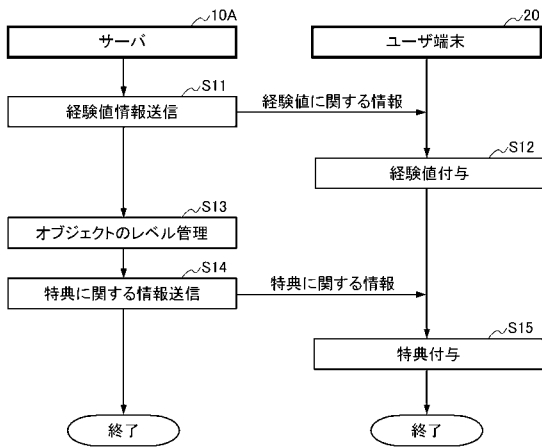
【 図 1 】



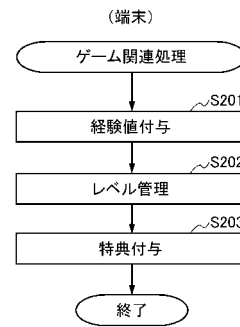
【 図 2 】



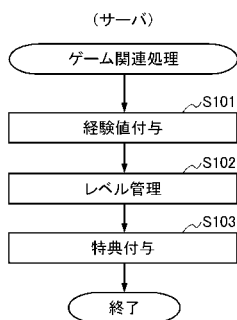
【 図 3 】



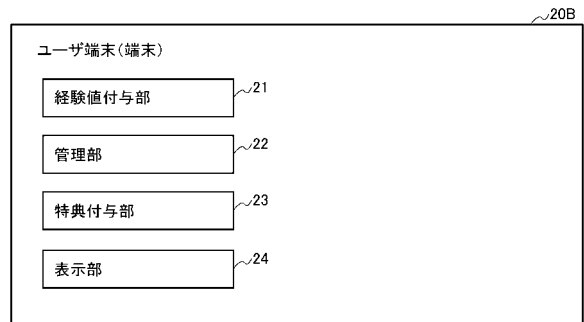
【 図 5 】



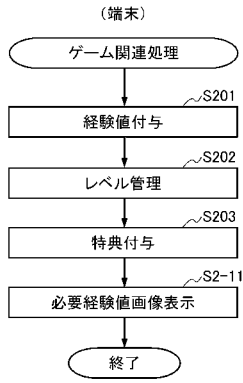
【 図 4 】



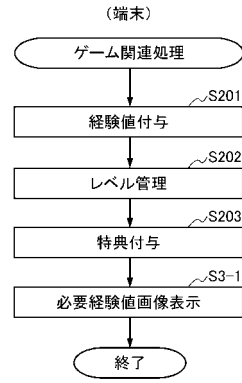
【 図 6 】



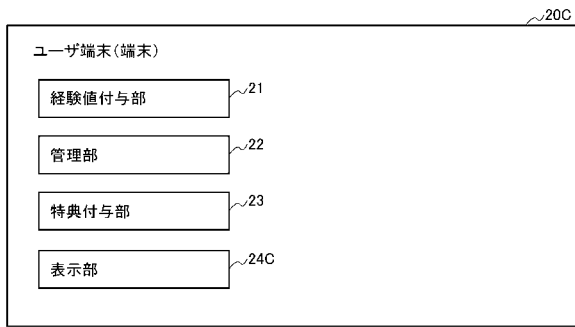
【図7】



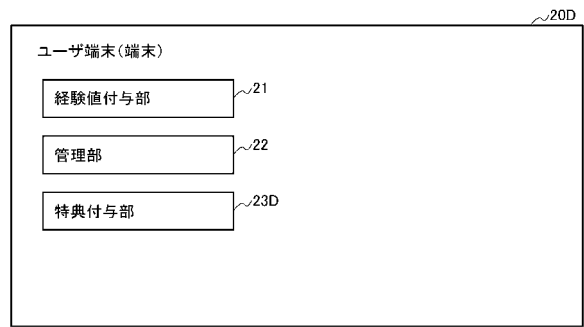
【図9】



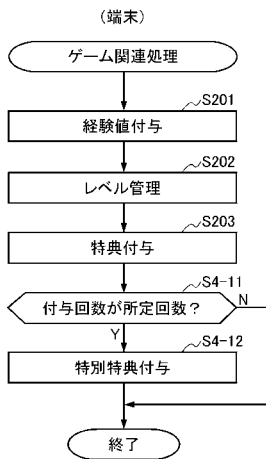
【図8】



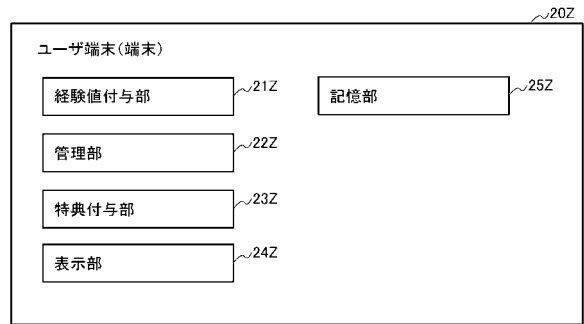
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

オブジェクト情報

オブジェクトID	レベル(上限)	累積経験値	画像	パラメータ	...
001	60(60)	55555	001.jpeg
002	35(60)	25555	002.jpeg
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 1 4 】

レベル情報

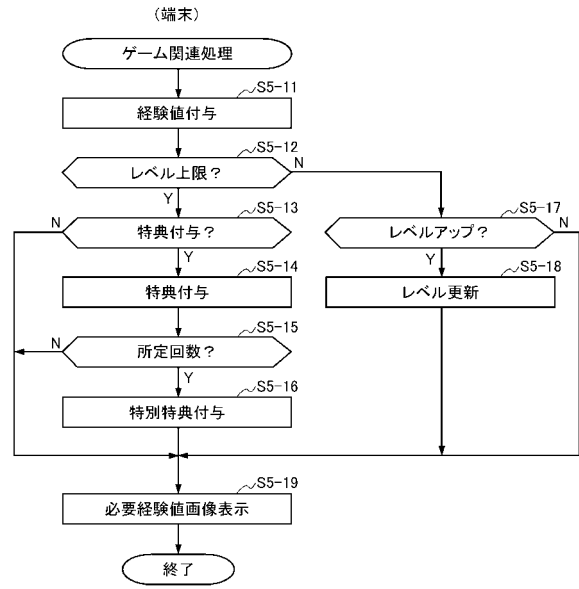
レベル	累積経験値
1	20
2	40
⋮	⋮
36	25558
⋮	⋮
59	51000
60	54000

【 図 1 5 】

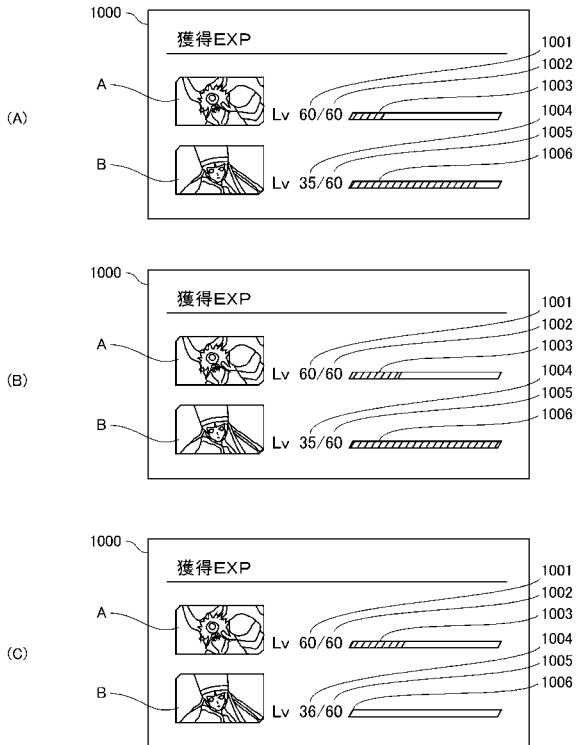
特典情報

付与回数 (付与段階)	累積経験値	特典
1	60000	アイテムA
2	70000	スキルA
⋮	⋮	⋮
9	150000	アイテムB
10	200000	スキルB
⋮	⋮	⋮

【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【手続補正書】

【提出日】平成29年6月5日(2017.6.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、

前記ユーザ端末に、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与機能とを実現させ、

前記特典付与機能にて、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントに影響がある効果を特典として付与する機能を

実現させるためのプログラム。

【請求項2】

前記ユーザ端末に、自己が備える表示装置の表示画面にゲームの進行に応じたゲーム画像を表示させる表示機能を実現させ、

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、次のレベルに達するために必要な経験値を示す第1画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限であり、かつ経験値が前記特典の付与の為に累積されていることを、前記第1画像と同一または対応する形態で表す第2画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能とを

実現させるための請求項1記載のプログラム。

【請求項3】

前記表示機能にて、

前記レベル上限に達していない場合に、現在のレベルにおいて累積した経験値と次のレベルに達するために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第1画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能と、

前記レベル上限に達している場合に、前記レベル上限に達してから累積した経験値と次に特典が付与されるために必要な経験値との割合に基づいて形態を変える前記第2画像を前記ゲーム画像中に表示させる機能とを

実現させるための請求項2記載のプログラム。

【請求項4】

前記特典付与機能にて、所定回数前記特典が付与されたことに応じて前記特典とは異なる特別特典を付与する機能を

実現させるための請求項1から請求項3のうち何れかに記載のプログラム。

【請求項5】

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ビデオゲームの進行を制御するシステムであって、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与手段と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理手段と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与す

る特典付与手段とを含み、

前記特典付与手段は、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントに影響がある効果を特典として付与する

ことを特徴するシステム。

【請求項6】

ビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのプログラムであって、前記サーバに、

前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントの結果に基づいてオブジェクトに経験値を付与する経験値付与機能と、

付与された経験値に基づいて前記オブジェクトのレベルを管理する管理機能と、

レベル上限に達するために必要な値を超えて付与された経験値に基づいて特典を付与する特典付与機能とを実現させ、

前記特典付与機能にて、前記ビデオゲームの進行に応じて発生するイベントに影響がある効果を特典として付与する機能を

実現させるためのプログラム。