

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7198740号

(P7198740)

(45)発行日 令和5年1月4日(2023.1.4)

(24)登録日 令和4年12月21日(2022.12.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/85 (2014.01)

A 6 3 F 13/85

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/30

請求項の数 15 (全49頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2019-238517(P2019-238517)

(22)出願日 令和1年12月27日(2019.12.27)

(65)公開番号 特開2021-106657(P2021-106657
A)

(43)公開日 令和3年7月29日(2021.7.29)

審査請求日 令和2年10月14日(2020.10.14)

(73)特許権者 000134855

株式会社バンダイナムコエンターテイン
メント

東京都港区芝5丁目37番8号

(74)代理人 100090387

弁理士 布施 行夫

(74)代理人 100090398

弁理士 大淵 美千栄

(72)発明者 阿須名 孝次

東京都江東区永代二丁目37番25号

株式会社バンダイナムコスタジオ内

(72)発明者 南 清志

東京都江東区永代二丁目37番25号

株式会社バンダイナムコスタジオ内

(72)発明者 水野 達貴

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 サーバシステム、ゲームシステム、ゲーム提供方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークを介して接続された端末装置にゲームを実行させるサーバシステムであって、

前記端末装置を介してプレイヤーの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

前記ゲームに対する優遇を与えるためのオプションを示す優遇オプションの設定指示を受けると、当該優遇オプションを設定しつつ、当該設定した優遇オプションに対応する1以上のミッションを指示したプレイヤーに新規に設定する設定手段と、

(a) 前記優遇オプション及び前記ミッションが前記プレイヤーに設定された場合に各プレイヤーが所与の有効期間内に達成すべき前記ミッションの条件を示す1以上のミッション達成条件と；(b) 各ミッションが達成した場合に前記プレイヤーに獲得させる特典であって、前記有効期間において前記優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレイヤーによって獲得不能な優遇特典、又は、当該非オプション設定プレイヤーが獲得する特典よりも優遇される特典を示す優遇特典と；が規定されたミッション情報を少なくとも含む優遇オプションの仕様に関する情報が、優遇オプション情報として、記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段と、

前記優遇オプションが設定されたプレイヤーを示すオプション設定プレイヤー又は当該オプション設定プレイヤーの操作対象となるプレイヤーキャラクタに関し、当該オプション設定プレイヤーの操作指示と、当該オプション設定プレイヤーに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手

段と、

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段と、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記設定されたミッションに該当する優遇特典の内容を変更する変更処理を実行する変更手段と、

前記有効期間内に、前記オプション設定プレーヤに対して、該当するミッション情報に規定されたミッション達成条件を具備したと判定された場合に、当該オプション設定プレーヤに該当するミッション情報に規定された優遇特典又は前記変更処理によって変更された優遇特典を獲得可能に設定する特典制御処理を実行する特典制御手段と、

前記優遇オプションに関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
を備えることを特徴とするサーバシステム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のサーバシステムにおいて、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象であるプレーヤキャラクタのゲーム進行に伴って変動するゲーム変動パラメータを含むゲーム要素情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のサーバシステムにおいて、

前記ゲーム変動パラメータには、前記ゲームの成績に関するパラメータ、前記ゲームにおいて実行された課金に関するパラメータ、及び、前記ゲームにおいて提供されるアイテムに関するパラメータの少なくともいずれか 1 を含む、サーバシステム。

【請求項 4】

請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象であるプレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種類の少なくともいずれか一方の情報を含むゲーム要素情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 5】

請求項 1 に記載のサーバシステムにおいて、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象であるプレーヤキャラクタに関するゲーム行動、及び、当該ゲーム行動に関する時間的要素の少なくともいずれか一方を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 6】

請求項 5 に記載のサーバシステムにおいて、

前記検出手段が、

前記有効期間を基準とした所与の特別期間内における前記ゲーム状況を検出する、サーバシステム。

【請求項 7】

請求項 5 又は 6 に記載のサーバシステムにおいて、

前記検出手段が、

前記ゲーム行動に関する時間的要素として、所与のタイミングにおける前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタにおけるゲーム行動を、前記ゲーム状況として、検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

10

20

30

40

50

【請求項 8】

請求項 5 又は 6 に記載のサーバシステムにおいて、
前記検出手段が、

前記オプション設定プレーヤの前記ゲーム行動としての前記ゲームへのアクセス状況を、前記ゲーム状況として、検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 9】

請求項 1 に記載のサーバシステムにおいて、
前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤに関連する他のプレーヤの関連プレーヤ情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、サーバシステム。

10

【請求項 10】

請求項 9 に記載のサーバシステムにおいて、

前記関連プレーヤ情報には、前記オプション設定プレーヤと予め定められた関係性のあるプレーヤの情報、及び、前記ゲームに参加するすべてのプレーヤの情報が含まれる、サーバシステム。

【請求項 11】

請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、
前記変更手段が、

前記オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタのゲーム行動の種類毎に、各ゲーム行動に起因する前記ゲーム状況に応じてそれぞれ変動し、かつ、前記優遇特典を変更する優遇変更パラメータを検出し、

20

当該検出した各優遇変更パラメータに基づいて、それぞれ、該当する前記優遇特典の内容を変更する前記変更処理を実行する、サーバシステム。

【請求項 12】

請求項 1 ～ 11 のいずれか 1 項に記載のサーバシステムにおいて、

前記優遇オプションに含まれる複数のミッションには、それぞれ、設定される順番が規定されており、

前記設定手段が、

前記有効期間内の異なる期間に、順番に従って各ミッション達成条件を前記オプション設定プレーヤに設定し、順番が若いミッションのミッション条件が達成した次に、次の順番のミッションのミッション達成条件を設定する、サーバシステム。

30

【請求項 13】

端末装置にゲームを実行させるプログラムであって、

前記端末装置を介してプレーヤの操作指示を受け付ける受付処理手段、

前記ゲームに対する優遇を与えるためのオプションを示す優遇オプションの設定指示を受けると、当該優遇オプションを設定しつつ、当該設定した優遇オプションに対応する 1 以上のミッションを指示したプレーヤに新規に設定する設定手段、

(a) 前記優遇オプション及び前記ミッションが前記プレーヤに設定された場合に各プレーヤが所与の有効期間内に達成すべき前記ミッションの条件を示す 1 以上のミッション達成条件と；(b) 各ミッションが達成した場合に前記プレーヤに獲得させる特典であって、前記有効期間において前記優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレーヤによって獲得不能な優遇特典、又は、当該非オプション設定プレーヤが獲得する特典よりも優遇される特典を示す優遇特典と；が規定されたミッション情報を少なくとも含む優遇オプションの仕様に関する情報が、優遇オプション情報として、記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段、

40

前記優遇オプションが設定されたプレーヤを示すオプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手

50

段、

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記設定されたミッションに該当する優遇特典の内容を変更する変更処理を実行する変更手段、

前記有効期間内に、前記オプション設定プレーヤに対して、該当するミッション情報に規定されたミッション達成条件を具備したと判定された場合に、当該オプション設定プレーヤに該当するミッション情報に規定された優遇特典又は前記変更処理によって変更された優遇特典を獲得可能に設定する特典制御処理を実行する特典制御手段、及び、

前記優遇オプションに関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に表示させる表示制御手段、

としてコンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項 14】

ゲームを実行させるゲームシステムであって、

端末装置を介してプレーヤの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

前記ゲームに対する優遇を与えるためのオプションを示す優遇オプションの設定指示を受けると、当該優遇オプションを設定しつつ、当該設定した優遇オプションに対応する1以上のミッションを指示したプレーヤに新規に設定する設定手段と、

(a) 前記優遇オプション及び前記ミッションが前記プレーヤに設定された場合に各プレーヤが所与の有効期間内に達成すべき前記ミッションの条件を示す1以上のミッション達成条件と；(b) 各ミッションが達成した場合に前記プレーヤに獲得させる特典であって、前記有効期間において前記優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレーヤによって獲得不能な優遇特典、又は、当該非オプション設定プレーヤが獲得する特典よりも優遇される特典を示す優遇特典と；が規定されたミッション情報を少なくとも含む優遇オプションの仕様に関する情報が、優遇オプション情報として、記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段と、

前記優遇オプションが設定されたプレーヤを示すオプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段と、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記設定されたミッションに該当する優遇特典の内容を変更する変更処理を実行する変更手段と、

前記有効期間内に、前記オプション設定プレーヤに対して、該当するミッション情報に規定されたミッション達成条件を具備したと判定された場合に、当該オプション設定プレーヤに該当するミッション情報に規定された優遇特典又は前記変更処理によって変更された優遇特典を獲得可能に設定する特典制御処理を実行する特典制御手段と、

を備えることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 15】

所与のゲームを制御するサーバ装置から、ネットワークを介して接続され、かつ、プレーヤによって操作される端末装置に、ゲームに関する情報を提供するためのゲーム提供方法であって、

前記サーバ装置が、

前記端末装置を介してプレーヤの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

前記ゲームに対する優遇を与えるためのオプションを示す優遇オプションの設定指示を受けると、当該優遇オプションを設定しつつ、当該設定した優遇オプションに対応する1以上のミッションを指示したプレーヤに新規に設定する設定手段と、

(a) 前記優遇オプション及び前記ミッションが前記プレーヤに設定された場合に各

10

20

30

40

50

プレーヤが所与の有効期間内に達成すべき前記ミッションの条件を示す1以上のミッション達成条件と；(b)各ミッションが達成した場合に前記プレーヤに獲得させる特典であって、前記有効期間において前記優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレーヤによって獲得不能な優遇特典、又は、当該非オプション設定プレーヤが獲得する特典よりも優遇される特典を示す優遇特典と；が規定されたミッション情報を少なくとも含む優遇オプションの仕様に関する情報が、優遇オプション情報として、記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段と、

前記優遇オプションが設定されたプレーヤを示すオプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

10

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段と、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記設定されたミッションに該当する優遇特典の内容を変更する変更処理を実行する変更手段と、

前記有効期間内に、前記オプション設定プレーヤに対して、該当するミッション情報に規定されたミッション達成条件を具備したと判定された場合に、当該オプション設定プレーヤに該当するミッション情報に規定された優遇特典又は前記変更処理によって変更された優遇特典を獲得可能に設定する特典制御処理を実行する特典制御手段と、

20

前記優遇オプションに関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

を備える場合において、

前記端末装置によって受け付けられた前記プレーヤの操作に関する情報をサーバ装置に送信し、

前記ゲームに関する処理を実行するサーバ装置からゲームに関する情報を受信することを特徴とするゲーム提供方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバシステム、ゲームシステム及びプログラムなどに関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来から、スタンドアローン型の装置単体で完結するゲームのみならず、ソーシャルゲーム（ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下、「SNS」という。）と呼ばれるコミュニケーション型のネットワーキング・サービスを利用したゲーム）などの通信ネットワークを介して、提供されるオンラインゲームも多く提供されている。

【0003】

また、レースゲームやスポーツゲームなども含む対戦ゲーム、RPG、又は、シミュレーションゲームなどあらゆるゲームにおいて、到達すべきゲームレベルの設定、又は、所定のゲームステージやタスクのクリアなど、予めミッションを設定し、ゲーム内においてそれをクリアさせつつ、ゲームを進行させるものも広く知られている

40

【0004】

特に、最近では、ミッションを達成するごとにプレーヤに特典を獲得させるゲームを実現させるシステムも多く登場し、例えば、予めゲーム内に設定された、所定の期間内において有効なオプションを入手したプレーヤに対して、当該オプションを入手していないプレーヤよりも獲得させる特典を優遇するゲームシステムも知られている（例えば、非特許文献1）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

50

【0005】

【文献】FORTNITEの公式サイト[令和1年10月30日検索] (URL: <https://www.epicgame.com/fortnite/ja/home>)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、非特許文献1に記載のゲームシステムなどにあっては、オプションの有無によってはプレイヤー同士にゲームに対する優遇差が発生するものの、オプションを有しているプレイヤー同士におけるゲームに対する優遇差は無く、オプションに基づくゲーム性という観点からは改良の余地がある。

【0007】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、その目的は、プレイヤーを優遇するためのオプションの設定が可能なゲームにおいて、当該オプションの魅力を高めつつ、当該オプションにおけるゲーム性を組み込むことによってゲームにおける興趣性を向上させることが可能なゲームシステムなどを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記課題を解決するため、本発明は、

ネットワークを介して接続された端末装置にゲームを実行させるサーバシステムであって、

プレイヤーに設定された場合に、所与の有効期間内に前記ゲームについて優遇する内容が優遇内容として規定された、優遇オプションに関する情報が優遇オプション情報として記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段と、

前記端末装置を介してプレイヤーの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

前記受け付けられたプレイヤーの指示に基づいて、当該プレイヤーに対して前記優遇オプションを設定する設定手段と、

前記優遇オプションが設定されたプレイヤーを示すオプション設定プレイヤー又は当該オプション設定プレイヤーの操作対象となるプレイヤーキャラクタに関し、当該オプション設定プレイヤーの操作指示と、当該オプション設定プレイヤーに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

前記オプション設定プレイヤーにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段と、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記オプション設定プレイヤーに対する優遇内容を変更する変更処理を実行する変更手段と、

前記優遇内容に関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

を備える、構成を有している。

【0009】

この構成により、本発明は、優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレイヤーよりも獲得させる特典の数が多い、価値(レア度やランク)やレベルが高い、又は、ゲームに関する条件が優しくなるなどのゲーム上において優遇されるオプション設定プレイヤーにおいて、当該オプション設定プレイヤーのゲーム状況を加味して獲得させる特典の数や種別などの内容を変更することができる。

【0010】

すなわち、本発明は、ゲーム状況によってオプション設定プレイヤーが享受する有利な効果をゲームの進行状況などによって変動させることができるので、オプション設定プレイヤーであっても、ゲームにより注力させること、ゲームを実行するためのモチベーションを向上させること、又は、積極的に他のプレイヤーとの交流を活性化させることができる。

【0011】

10

20

30

40

50

したがって、本発明は、優遇オプションの獲得意欲を向上させ、優遇オプションの魅力を高めつつ、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0012】

なお、「有効期間」とは、例えば、所定のゲームの開始タイミングから所定の終了タイミングまでゲームのイベントに関係なく予め設定された期間（シーズンともいう。）であってもよいし、予め定められたゲームの開始タイミング又は対戦開始などの所定のイベントの開始タイミングからプレーヤキャラクタがゴールしたなどのイベントに関連付けて到来するタイミングまでの期間であってもよい。

【0013】

また、「優遇オプション」とは、例えば、同一のゲーム行動、ゲーム処理及びこれらの結果であっても、当該優遇オプションを有していない非オプション設定プレーヤより、当該優遇オプションを有しているオプション設定プレーヤに、ゲーム上有利な効果を提供するオプションであることを示す。

【0014】

特に、この「優遇オプション」は、ゲーム内通貨やポイントによる支払いを含め課金に基づいて設定可能となってもよいし、他のプレーヤからの譲渡やガシャによる獲得など無課金によって設定可能となってもよい。

【0015】

そして、「優遇内容」とは、例えば、プレーヤに獲得される特典の内容であって、
(A1) ゲーム進行に従って変動するパラメータ（経験値、能力値、ポイント、ゲーム内通貨量、特定アイテムやマッチング対象（プレーヤキャラクタや敵キャラクタ）の出現率・マッチング確率・出現順序）の変動を有利にすること、

(A2) 特定のアイテムや新規のプレーヤキャラクタ、若しくは、ゲーム内通貨・ポイント・体力値などのパラメータを獲得させること、獲得しやすくすること（例えば、ガチャで当選しやすくすること、購入又は交換する際の対価を安くすること、既に有しているアイテムについて能力などの上位互換のアイテムに変更すること、及び、ゲーム進行上見つけやすく又は得やすくすること）、又は、選択肢を増やすこと、

(A3) タスクを難しくすること、又は、簡単にすること、

(A4) ゲーム中などに実行されるガシャにおけるレアアイテムの当選確率のアップやはずれの確率の減少など、ガシャの当選確率をプレーヤに対して有利にすること、

(A5) ゲーム中に消費するパラメータ（課金額、消費ポイントやプレーヤキャラクタの体力値（エネルギー値））を小さくすること、

(A6) プレーヤキャラクタに用いることが可能なアイテムに対する外観（すなわち、見た目）・能力・属性・数・価値（ゲーム上や他のプレーヤとの売買を行うときの売価や合成素材への影響力を含む）・制限の開放（使用可能時間の長時間化が無制限化など）を変化させること、

(A7) トロフィー・勲章・称号・エモートを獲得させること、

(A8) プレーヤキャラクタの外観・能力・属性を変化させること、

(A9) 所定の条件を具備できず獲得できなかった特典（例えば、デイリーボーナス）、又は、ゲーム開始前に既に獲得された特典など、通常のゲームにおけるタイミングでは獲得できなかった特典を獲得させること、又は、当該特典（すなわち、未獲得特典）を獲得させる際にプレーヤにとって有利な効果を発揮する特典に変更されること、及び、

(A10) ゲームの進行に伴って順次獲得させる複数の特典（特に、グレードが徐々に上がっていく特典）における獲得の順番をプレーヤに有利に変更すること、
などゲーム上においてプレーヤが有利になるものや獲得欲を満たすものが含まれる。

【0016】

さらに、「ゲーム状況」には、例えば、

(B1) レベルや経験値などのプレーヤ個人又はプレーヤキャラクタのゲーム進行に伴って変化するパラメータに基づく状況、

10

20

30

40

50

(B2) プレーヤ又はプレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種類の少なくともいずれか一方に基づく状況、

(B3) ログインや優遇オプションの獲得タイミングなどプレーヤやプレーヤキャラクタに関するゲーム行動、又は、当該ゲーム行動に関する時間的要素(タイミングや期間など)に基づく状況、及び、

(B4) プレーヤに関連する他のプレーヤ(以下、「関連プレーヤ」という。)に関する情報に基づく状況、
などが含まれる。

【0017】

上記に加えて、「変更処理」には、優遇内容がプレーヤにとって有利な内容に変更されること、及び、当該優遇内容がプレーヤにとって不利な内容に変更されることの双方が含まれるが、優遇内容がプレーヤにとって有利な内容に変更されることが好ましい。

【0018】

また、「変更処理」として優遇内容をプレーヤにとって有利な内容に変更する場合としては、例えば、

(C1) 有効期間中に、ゲームにおいて好成績を収めるほど、ゲームに対する課金額が増加するほど、優遇オプションを早くプレーヤに設定するほど、多数のアイテムを獲得させるほど、プレーヤのゲームのプレー時間が長いほど、又は、ゲームへのログイン回数が多いほど、オプション設定プレーヤに対する優遇内容を良い方向に変化させること、

(C2) 使用頻度の高いアイテムやレア度の高いアイテムなど特定のアイテムが出現する頻度が高くなり、既に保有しているアイテムの出現する頻度が低くなる若しくは出現を禁止にするなど、優遇オプションを設定した直後や有効期間の終了期間などの有効期間中のあるタイミングや期間において、オプション設定プレーヤに対する優遇内容を良い方向に変化させること、

(C3) 有効期間中に、関連プレーヤの数が多いほど、当該関連プレーヤの親密度が高いほど、当該関連プレーヤが好成績を収めているほど、又は、プレーヤ全体の所定要素(参加総数、アクティブ数、アクティブ率や過疎化率)の値が大きいほど、オプション設定プレーヤに対する優遇内容を良い方向に変化させること、及び、

(C4) 既にプレーヤが有しているアイテムや能力、プレーヤキャラクタに設定されているアイテムや能力、若しくは、既にクリアしたタスクに用いるアイテムや能力などの特典を獲得しない、若しくは、当該特典が獲得される確率を低くすること、又は、現時点より将来的にプレーヤやプレーヤキャラクタにとって必要となる(必要と想定される)アイテムや能力などの特典を獲得させる、若しくは、獲得させる確率を高くすること、
などが含まれる。

【0019】

特に、「優遇内容を良い方向に変化させる」とは、上記の優遇内容が良い方向に変化させることを含む。

【0020】

さらに、「変更処理」については、優遇オプションを現在有しているオプション設定プレーヤに対しての優遇内容を変更することだけでなく、将来優遇オプションを獲得した際(例えば、現在の有効期間が終了した後の優遇オプションが設定可能な新たな有効期間中)の優遇内容を変更する場合であってもよい。

【0021】

(2) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象であるプレーヤキャラクタのゲーム進行に伴って変動するゲーム変動パラメータを含むゲーム要素情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0022】

10

20

30

40

50

この構成により、本発明は、例えば、プレーヤレベルや経験値などの各種の数値化されたパラメータを検出することによって、プレーヤのゲームにおける成績、進捗や習熟度などのゲームに対するプレーヤの指標をゲーム状況として検出することができる。

【0023】

したがって、本発明は、オプション設定プレーヤ毎に、成績、進捗や習熟度などによって異なる有利な内容に優遇内容を変更することができるので、優遇オプションの獲得意欲を向上させつつ、当該優遇オプションの魅力を高め、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0024】

なお、「ゲーム変動パラメータ」には、該当するプレーヤやプレーヤキャラクタにおける現在、又は、過去の1以上のパラメータを含み、例えば、プレーヤレベル、プレーヤキャラクタレベル、課金額（所定の期間内の課金額の合計やゲーム開始からの累計課金額）、経験値、ポイント、ゲーム内通貨量、及び、アイテムの保有数などが含まれる。

【0025】

また、「ゲーム変動パラメータを含むゲーム要素情報」とは、ゲーム変動パラメータを少なくとも含んでいればよく、当該ゲーム変動パラメータ以外の情報を含んでいてもよい。例えば、ゲーム変動パラメータ以外の情報としては、後述するゲーム要素の有無や種別の情報などが含まれる。

【0026】

(3) また、本発明は、

前記ゲーム変動パラメータには、前記ゲームの成績に関するパラメータ、前記ゲームにおいて実行された課金に関するパラメータ、及び、前記ゲームにおいて提供されるアイテムに関するパラメータの少なくともいずれか1を含む、構成を有している。この構成により、本発明は、ゲーム状況として、プレーヤのゲームにおける成績、進捗や習熟度などのゲームに対するプレーヤの指標を検出することができる。

【0027】

(4) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象であるプレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種別の少なくともいずれか一方の情報を含むゲーム要素情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0028】

この構成により、本発明は、例えば、特定のアイテムの保有の有無、プレーヤキャラクタの特定の能力（パラメータで規定される能力）の有無、又は、これらの種別などのゲーム要素に基づいて、ゲーム状況として、プレーヤのゲームにおける成績、進捗や習熟度などのゲームに対するプレーヤの指標を検出することができる。

【0029】

したがって、本発明は、オプション設定プレーヤ毎に、成績、進捗や習熟度などによって異なる有利な内容に優遇内容を変更することができるので、優遇オプションの獲得意欲を向上させつつ、当該優遇オプションの魅力を高め、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0030】

なお、「ゲーム要素」には、該当するプレーヤやプレーヤキャラクタにおける現在、又は、過去のゲーム要素を含み、プレーヤやプレーヤキャラクタが保有するアイテムやキャラクタの保有の有無や保有種別などが含まれる。

【0031】

(5) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレー

10

20

30

40

50

ヤの操作対象であるプレーヤキャラクタに関するゲーム行動、及び、当該ゲーム行動に関する時間的要素の少なくともいずれか一方を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0032】

この構成により、本発明は、ゲーム状況として、プレーヤにおけるゲームの進捗、ゲームの上達度、若しくは、ゲームに対する熱中度を含むプレーヤの指標、又は、より優遇を享受させることが好ましいタイミングなどのゲーム状況を検出することができる。

【0033】

したがって、本発明は、オプション設定プレーヤ毎に、ゲームの活性化に対する寄与度や熱中度などによって異なる有利な内容に優遇内容を変更することができるとともに、優遇オプションを獲得させた直後に優遇オプションの内容を有利にすることができるので、獲得意欲を向上させることができる。

【0034】

この結果、本発明は、優遇オプションの魅力を高めつつ、当該優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0035】

なお、「ゲーム行動」には、例えば、ログイン、ゲームの実行（プレー）、課金、優遇オプションの獲得（有料及び無料を含む。）、及び、ガシャなどの抽選イベントの実行やミニゲームなどのイベントへの参加などが含まれる。

【0036】

また、「ゲーム行動に関する時間的要素」としては、例えば、タイミング的な時間的要素と、継続的な時間的要素とを含む。

特に、タイミング的な時間的要素には、

（D1）優遇オプションが設定されたタイミング、

（D2）ログインタイミング（最初などの特定のログインタイミング又は複数のログインタイミング）、

（D3）課金タイミング（最初の課金タイミングなどの特典の課金タイミング）、及び、

（D4）課金が所定の金額に達成したタイミング、

（D5）ゲームを開始したタイミング、

（D6）所定のレベルに到達したタイミング、及び、

（D7）特定のアイテムを獲得したタイミング、

などのゲーム行動のタイミングが含まれる。

【0037】

そして、継続的な時間的要素には、

（E1）ログイン回数（アクセス回数）、

（E2）ログイン頻度（連続ログイン日数や1日にアクセスした回数）、並びに、

（E3）ゲームへのアクセス時間（有効期間内、ゲーム開始からの総時間、及び、特定の期間内）、

などが含まれる。

【0038】

また、当該時間的要素としては、優遇オプションの有効期間、ゲーム全体における全体期間、又は、当該有効期間や全体期間内の特定の期間（例えばイベント期間）において、上記の（D1）－（D7）及び（E1）－（E3）における各時間的要素であってもよい。

【0039】

（6）また、本発明は、

前記検出手段が、

前記有効期間を基準とした所与の特別期間内における前記ゲーム状況を検出する、構成を有している。

【0040】

この構成により、本発明は、例えば、有効期間の開始直後の期間、当該有効期間の終了

10

20

30

40

50

直前の期間、有効期間内の所与のイベント期間、又は、有効期間の開始前に事前に優遇オプションを獲得しているオプション設定プレーヤに対する当該有効期間前の特別期間などのより優遇を享受させることが好ましいタイミングなどのゲーム状況を検出することができる。

【0041】

したがって、本発明は、有効期間内だけでなく、さらに有利な効果をもたらす期間を限定して設けることによって、優遇オプションの獲得意欲を向上させることができる。

【0042】

(7) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記ゲーム行動に関する時間的要素として、所与のタイミングにおける前記オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタにおけるゲーム行動を、前記ゲーム状況として、検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0043】

この構成により、本発明は、最初の課金タイミングや所定の課金額に到達したタイミング、ゲームを開始したタイミング、所定のレベルに到達したタイミング、優遇オプションの獲得タイミング、又は、特定のアイテムを獲得したタイミングなどのゲーム行動のタイミングに基づいて、プレーヤにおけるゲームの進度、ゲームの上達度、若しくは、ゲームに対する熱中度を含むプレーヤの指標、又は、より優遇を享受させることが好ましいタイミングなどのゲーム状況を検出することができる。

【0044】

したがって、本発明は、例えば、より多くのゲームに関する行動を実行したプレーヤに対してより有利な優遇内容に変更することができるので、優遇オプションの獲得意欲を向上させつつ、当該優遇オプションの魅力を高め、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0045】

(8) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記オプション設定プレーヤの前記ゲーム行動としての前記ゲームへのアクセス状況を、前記ゲーム状況として、検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0046】

この構成により、本発明は、例えば、アクセス時間、アクセス回数、又は、アクセス頻度などのオプション設定プレーヤにおけるゲーム行動を数値化しすることによって、ゲームに対する熱中度や寄与度を検出することができる。

【0047】

したがって、本発明は、例えば、より多くのゲームに関する行動を実行したプレーヤに対してより有利な優遇内容に変更することができるので、優遇オプションの獲得意欲を向上させつつ、当該優遇オプションの魅力を高め、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0048】

(9) また、本発明は、

前記検出手段が、

前記ゲーム状況として、前記オプション設定プレーヤに関連する他のプレーヤの関連プレーヤ情報を検出する前記ゲーム状況検出処理を実行する、構成を有している。

【0049】

この構成により、本発明は、ゲーム状況として、フレンドやフォロワーなど、他のプレーヤと所定の関係性を示すフレンド関係を有している他のプレーヤ数やその種別などに基づいて、

10

20

30

40

50

(F 1) 他のプレーヤとの親密度、
(F 2) ゲームの活性化に対する貢献度、
(F 3) チームの状況（チームの規模、ゲーム内で優勢か劣勢かなどの状況、団結度（チーム成績が優秀か否か））、
(F 4) ゲームの規模（ゲーム全体で参加登録している人数）、
(F 5) 現在又は過去にゲームに参加しているプレーヤの割合、
(F 6) アクティブユーザ数、
(F 7) 過疎化が進んでいる（又は過疎化状態でない）時間帯、及び、
(F 8) 優遇オプションを獲得しているプレーヤ又は過去に優遇オプションを獲得したプレーヤの割合、
などプレーヤの指標やゲームが活性化しているかを示す活性化状態や過疎化状態（現アクティブユーザの多少だけでなく、サーバなどのゲームを提供するシステム上の負荷的要素も含む）をゲーム状況として検出することができる。

10

【0050】

この結果、本発明は、優遇オプションの魅力を高めつつ、当該優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0051】

なお、「プレーヤに関連する他のプレーヤ（以下、「関連プレーヤ」という。）に関する情報」には、例えば、

(G 1) フレンド数やフォロワーの数、又は、これらのレベルや成績、
(G 2) ゲーム内におけるコメントの回数・メールの送受信数などの通信回数や頻度、
(G 3) プレーヤ情報の閲覧回数や頻度、
(G 4) 他のプレーヤとアイテムの交換（譲渡）した数や頻度
(G 5) チームの人数やチーム成績、チームにおける技（コンボなどの連携技）の出現数や出現率、又は、
(G 6) ゲームに登録しているプレーヤ全体の数や各プレーヤの成績
(G 7) ゲームに登録しているプレーヤのうち、現在参加（アクセス）しているプレーヤ又は過去にアクセスしていたプレーヤの数、及び、
(G 8) 現在又は過去に優遇オプションを獲得しているプレーヤの数、
などが含まれる。

20

【0052】

(10) また、本発明は、

前記関連プレーヤ情報には、前記オプション設定プレーヤと予め定められた関係性のあるプレーヤの情報、及び、前記ゲームに参加するすべてのプレーヤの情報が含まれる、構成を有している。

【0053】

この構成により、本発明は、ゲーム状況として、フレンドやフォロワー他のプレーヤと所定の関係性を示す関係を有している他のプレーヤ数やその種別、プレーヤが属するチームの状況、他のプレーヤとのゲーム内における通信回数、ゲーム全体の登録人数・現在の参加人数（アクセス人数）・優遇オプションの獲得人数などを検出することができる。

40

【0054】

したがって、本発明は、他のプレーヤとの親密度、ゲームの活性化に対する貢献度、チームの状況（チームの規模、ゲーム内で優勢か劣勢かなどの状況、団結度（チーム成績が優秀か否か））、ゲームの規模、現在又は過去にゲームに参加しているプレーヤの割合、及び、優遇オプションを獲得しているプレーヤ又は過去に優遇オプションを獲得したプレーヤの割合などによって異なる有利な内容に優遇内容を変更することができる。

(11) また、本発明は、

前記変更手段が、

前記オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタのゲーム行動の種別毎に、各ゲーム行動に起因する前記ゲーム状況に応じてそれぞれ変動し、かつ、前記優

50

遇内容を変更する優遇変更パラメータを検出し、

当該検出した各優遇変更パラメータに基づいて、それぞれ、該当する前記優遇内容を変更する前記変更処理を実行する、構成を有している。

【0055】

この構成により、本発明は、ゲーム行動毎にゲーム状況に応じて変化した優遇内容変更パラメータのそれぞれによって、該当する特典や当該特典の内容を変更することができるとともに、ゲーム行動の種別と変更される特典や特典内容が直結するため、プレーヤにとって変更すべき特典や特典内容にフォーカスすることができる。

【0056】

したがって、本発明は、プレーヤの希望に沿って特典やその内容を容易に変更することができるので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0057】

(12) また、上記課題を解決するため、本発明は、

端末装置にゲームを実行させるプログラムであって、

プレーヤに設定された場合に、所与の有効期間内に前記ゲームについて優遇する内容が優遇内容として規定された、優遇オプションに関する情報が優遇オプション情報として記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段、

前記端末装置を介してプレーヤの操作指示を受け付ける受付処理手段、

前記受け付けられたプレーヤの指示に基づいて、当該プレーヤに対して前記優遇オプションを設定する設定手段、

前記優遇オプションが設定されたプレーヤを示すオプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手段、

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記オプション設定プレーヤに対する優遇内容を変更する変更処理を実行する変更手段、及び、

前記優遇内容に関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を前記端末装置に表示させる表示制御手段、
としてコンピュータを機能させる、構成を有している。

【0058】

この構成により、本発明は、ゲーム状況によってオプション設定プレーヤが享受する有利な効果をゲームの進行状況などによって変動させることができるので、オプション設定プレーヤであっても、ゲームにより注力させること、ゲームを実行するためのモチベーションを向上させること、又は、積極的に他のプレーヤとの交流を活性化させることができる。

【0059】

したがって、本発明は、優遇オプションの獲得意欲を向上させ、優遇オプションの魅力を高めつつ、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【0060】

(13) また、上記課題を解決するため、本発明は、

ゲームを提供するゲームシステムであって、

プレーヤに設定された場合に、所与の有効期間内に前記ゲームについて優遇する内容が優遇内容として規定された、優遇オプションに関する情報が優遇オプション情報として記憶されている記憶手段を制御する記憶制御手段と、

前記端末装置を介してプレーヤの操作指示を受け付ける受付処理手段と、

前記受け付けられたプレーヤの指示に基づいて、当該プレーヤに対して前記優遇オプション

10

20

30

40

50

ンを設定する設定手段と、

前記優遇オプションが設定されたプレーヤを示すオプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、前記ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

前記オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する検出手段と、

前記ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、前記オプション設定プレーヤに対する優遇内容を変更する変更処理を実行する変更手段と、

前記優遇内容に関する情報を含む、前記ゲームに関するゲーム情報を表示手段に表示させる表示制御手段と、

を備える、構成を有している。

【0061】

この構成により、本発明は、ゲーム状況によってオプション設定プレーヤが享受する有利な効果をゲームの進行状況などによって変動させることができるので、オプション設定プレーヤであっても、ゲームにより注力させること、ゲームを実行するためのモチベーションを向上させること、又は、積極的に他のプレーヤとの交流を活性化させることができる。

【0062】

したがって、本発明は、優遇オプションの獲得意欲を向上させ、優遇オプションの魅力を高めつつ、優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0063】

【図1】一実施形態のゲームシステムの構成を示すシステム構成の一例を示す図である。

【図2】一実施形態のサーバ装置の機能ブロックを示す図である。

【図3】一実施形態の端末装置の機能ブロックを示す図である。

【図4】一実施形態における特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理を説明するための図である。

【図5】一実施形態の優遇オプション情報記憶部に記憶される優遇オプション情報の一例を示す図である。

【図6】一実施形態のゲームデータ記憶部に記憶される特典情報の一例を示す図である。

【図7】一実施形態の特典制御部によって実行される特典変更処理を説明するための図（その1）である。

【図8】一実施形態の特典制御部によって実行される特典変更処理を説明するための図（その2）である。

【図9】一実施形態の特典制御部によって実行される特典変更処理を説明するための図（その3）である。

【図10】一実施形態の特典制御部によって実行される特典変更処理を説明するための図（その4）である。

【図11】一実施形態における特典変更処理の変形例を説明するための図である。

【図12】一実施形態のサーバ装置によって実行される特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理に関する動作を示すフローチャート（その1）である。

【図13】一実施形態のサーバ装置によって実行される特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理に関する動作を示すフローチャート（その2）である。

【発明を実施するための形態】

【0064】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明さ

10

20

30

40

50

れる構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0065】

〔1〕ゲームシステム

まず、図1を用いて本実施形態のゲームシステム1の概要及び概要構成について説明する。なお、図1は、本実施形態のゲームシステム1の構成を示すシステム構成の一例を示す図である。

【0066】

本実施形態のゲームシステム1は、図1に示すように、ゲームサービスを提供するサーバ装置10と、端末装置20（例えば、端末装置20A、20B、20C）とが、インターネット（ネットワークの一例）に接続可能に構成されている。

【0067】

ユーザは、端末装置20からサーバ装置10にアクセスすることにより、インターネットを介してサーバ装置10から送信されてくるゲームをプレイすることができる。さらに、ユーザは端末装置20からサーバ装置10にアクセスすることにより、他のユーザとの間でコミュニケーションを図ることができるようになっている。

【0068】

サーバ装置10は、インターネットを介して通信接続された端末装置20を用いて、ユーザにゲームをプレイさせるサービスを提供することが可能な情報処理装置である。また、サーバ装置10は、コミュニケーション型のサービスを提供するSNSサーバとして機能してもよい。ここで、SNSサーバとは、複数のユーザ間でコミュニケーションを提供することが可能なサービスを提供する情報処理装置であってもよい。

【0069】

また、サーバ装置10は、例えば、SNSサーバとして機能する場合には、提供するSNSの動作環境（API（アプリケーションプログラミングインタフェース）、プラットフォーム等）を利用して実行されるソーシャルゲーム（Social Game）をと呼ばれるゲームを提供することができるようになっている。

【0070】

特に、サーバ装置10は、端末装置20のWebブラウザ上で提供されるゲーム、例えばHTML、FLASH、CGI、PHP、shockwave、Java（登録商標）アプレット、JavaScript（登録商標）など様々な言語で作られたブラウザゲーム（Webブラウザで設置サイトを開くだけで起動するゲーム）を提供することができるようになっている。

【0071】

なお、ソーシャルゲームとは、既存のオンラインゲームとは違い、専用のクライアントソフトウェアを必要とせず、WebブラウザとSNSのアカウントのみで利用可能なゲームが含まれる。また、サーバ装置10は、ネットワークを介して他のユーザの端末（スマートフォン、パソコン、ゲーム機など）と接続し、オンラインで同時に同じゲーム進行を共有することができるオンラインゲームを提供することが可能な構成を有している。

【0072】

一方、サーバ装置10は、1つの（装置、プロセッサ）で構成されていてもよいし、複数の（装置、プロセッサ）で構成されていてもよい。

【0073】

そして、サーバ装置10の記憶領域（後述する記憶部140）に記憶される課金情報、ゲーム情報等の情報を、ネットワーク（イントラネット又はインターネット）を介して接続されたデータベース（広義には記憶装置、メモリ）に記憶するようにしてもよいし、SNSサーバとして機能する場合には、記憶領域に記憶されるプレーヤ情報記憶部146等の情報を、ネットワーク（イントラネット又はインターネット）を介して接続されたデータベース（広義には記憶装置、メモリ）に記憶するようにしてもよい。

【0074】

具体的には、本実施形態のサーバ装置10は、端末装置20のユーザ（すなわち、ゲー

10

20

30

40

50

ムを実行するプレーヤ)の操作に基づく入力情報を受信し、受信した入力情報に基づいてゲーム処理を行うようになっている。そして、サーバ装置10は、ゲーム処理結果を端末装置20に送信し、端末装置20は、サーバ装置10から受信したゲーム処理結果を端末装置20にユーザに閲覧可能に提供する各種の処理を行うようになっている。

【0075】

端末装置20は、スマートフォン、携帯電話、PHS、コンピュータ、ゲーム装置、PDA、携帯型ゲーム機等、画像生成装置などの情報処理装置であり、インターネット(WAN)、LANなどのネットワークを介してサーバ装置10に接続可能な装置である。なお、端末装置20とサーバ装置10との通信回線は、有線でもよいし無線でもよい。

【0076】

また、端末装置20は、Webページ(HTML形式のデータ)を閲覧可能なWebブラウザを備えている。すなわち、端末装置20は、サーバ装置10との通信を行うための通信制御機能、及びサーバ装置10から受信したデータ(Webデータ、HTML形式で作成されたデータなど)を用いて表示制御を行うとともに、ユーザ操作のデータをサーバ装置10に送信するWebブラウザ機能などを備え、ゲーム画面をユーザに提供する各種の処理を実行し、ユーザによってゲームを実行させるようになっている。ただし、端末装置20は、サーバ装置10から提供されたゲーム制御情報を取得して所定のゲーム処理を実行し、ゲーム処理に基づくゲームを実行してもよい。

【0077】

具体的には、端末装置20は、所定ゲームを行う旨の要求をサーバ装置10に対して行うと、サーバ装置10のゲームサイトに接続され、ゲームが開始される。特に、端末装置20は、必要に応じてAPIを用いることにより、SNSサーバとして機能するサーバ装置10に所定の処理を行わせ、又は、SNSサーバとして機能するサーバ装置10が管理するプレーヤ情報記憶部146を取得させてゲームを実行する構成を有している。

【0078】

〔2〕サーバ装置

次に、図2を用いて本実施形態のサーバ装置10について説明する。なお、図2は、本実施形態のサーバ装置10の機能ブロックを示す図である。また、本実施形態のサーバ装置10は図2の構成要素(各部)の一部を省略した構成としてもよい。

【0079】

サーバ装置10は、管理者やその他の入力に用いるための入力部120、所定の表示を行う表示部130、所定の情報が記憶された情報記憶媒体180、端末装置20やその他と通信を行う通信部196、主に提供するゲームに関する処理を実行する処理部100、及び、主にゲームに用いる各種のデータを記憶する記憶部140を含む。

【0080】

入力部120は、システム管理者等がゲームに関する設定やその他の必要な設定、データの入力に用いるものである。例えば、本実施形態の入力部120は、マウスやキーボード等によって構成される。

【0081】

表示部130は、システム管理者用の操作画面を表示するものである。例えば、本実施形態の表示部130は、液晶ディスプレイ等によって構成される。

【0082】

情報記憶媒体180(コンピュータにより読み取り可能な媒体)は、プログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、光ディスク(CD、DVD)、光磁気ディスク(MO)、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ(ROM)などによって構成される。

【0083】

通信部196は、外部(例えば、端末、他のサーバや他のネットワークシステム)との間で通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや、プログラムなどによって構成される。

10

20

30

40

50

【0084】

記憶部140は、処理部100や通信部196などのワーク領域となるもので、その機能は、RAM（VRAM）などによって構成される。なお、記憶部140に記憶される情報は、データベースで管理してもよい。

また、本実施形態の記憶部140は、主記憶部142の他に、

(A1) ゲームに関する情報を示すゲーム情報が記憶されるゲームデータ記憶部144と、
(A2) 各プレーヤに関する情報を示すプレーヤ情報及びプレーヤのゲームに関する情報（以下、「プレーヤ関連情報」という。）が記憶されるプレーヤ情報記憶部146と、
(A3) プレーヤに対して所与の有効期間内にゲームに対する特典の獲得などの優遇を与えるためのオプション（以下、「優遇オプション」という。）に関する情報（以下、「優遇オプション情報」という。）が記憶されている優遇オプション情報記憶部148と、
を有し、本発明の記憶手段を構成する。

10

【0085】

特に、ゲームデータ記憶部144には、ゲームが実施されるゲームフィールドの情報、及び、各種の判定に用いる条件情報、ゲームフィールド上の各オブジェクトの情報、各オブジェクトを変更するための情報、各種のテーブル情報、各プレーヤのプレーヤキャラクタに関する情報及びゲームに用いられる各アイテムに関する情報などが記憶される。

【0086】

プレーヤ情報記憶部146には、プレーヤ毎に、プレーヤ関連情報として、

(B1) プレーヤのニックネームやプレーヤID及びチームに属している場合には、所属チーム名やそのID（以下、「所属情報」という。）、

20

(B2) 現在のレベル（プレーヤレベル）、得点、経験値、エネルギーパラメータ値（ライフエネルギー値、体力値やパワー値）、獲得した報酬若しくはゲーム時間などの個人及びチームの成績に関する情報（以下、「成績情報」ともいう。）、

(B3) プレーヤキャラクタの特性（能力の有無及び各能力を規定するパラメータ）や属性（レベルを含む。）の情報（複数のプレーヤキャラクタを有している場合には、それぞれの特性や属性の情報）、

(B4) 課金履歴及び課金額などの課金に関する情報、

(B5) プレーヤキャラクタが保有するアイテムの情報（以下、「アイテム情報」という。）及び過去に保有したアイテムの情報を含むアイテム関連情報、

30

(B6) ログイン（アクセス）の履歴に関する情報（以下、「アクセス履歴情報」という。）

(B7) 獲得した特典の情報（以下、「獲得特典情報」ともいう。）、

(B8) 所属しているチームに関する情報（以下、「所属チーム情報」という。）、並びに、

(B9) 登録されたフレンドやフォロワーなどの一定の関係性を有する他のプレーヤ（以下、「関連プレーヤ」ともいう。）に関する情報（以下、「関連プレーヤ情報」という。）、

などが記憶される。

【0087】

40

なお、関連プレーヤ情報としては、優遇オプションが組み込まれた本実施形態のゲームだけではなく、他のゲーム、又は、ゲーム以外のアプリケーションや各種のネットワークサービス（例えば、SNS及び動画配信サービス）などの所与のプラットフォームを用いたサービスにおいて、フレンドやフォロワーなどの一定の関係を有するプレーヤ（ゲームでない場合には、ユーザ）の情報が含まれる。

【0088】

特に、この場合には、後述するプレーヤ管理部104によって、ゲーム開始前、又は、ゲーム中の所定のタイミングに上記のようなアプリケーションやサービスなどのプラットフォームを介してフレンドなどのプレーヤやユーザの情報が取得され、当該取得された情報を関連プレーヤ情報としてプレーヤ情報記憶部146に記憶される。

50

【0089】

また、この場合に、プレーヤ管理部104は、このような外部のプラットフォームから関連プレーヤ情報を取得した場合において、本実施形態のゲームに参加しているプレーヤを、関連プレーヤとして特定し、その情報をプレーヤ情報記憶部146に登録してもよい。ただし、本実施形態においては、この場合には、他のプラットフォームサービスと本実施形態のゲームとにおいて、共通のプレーヤID（ユーザID）、ニックネーム、クレジットカード情報、又は、携帯用端末装置における電話番号やUIDなど共通の識別情報に基づいて、関連プレーヤを特定し、その情報をプレーヤ情報記憶部146に登録する構成を有している。

【0090】

優遇オプション情報記憶部148には、各プレーヤが所与の有効期間内に達成すべき複数のミッションの条件をそれぞれ示すミッション達成条件と、各ミッションが達成した場合に前記プレーヤに獲得させ、各ミッション達成条件に対応付けられた特典と、が規定されたミッション情報を有する優遇オプション情報が記憶される。

【0091】

処理部100は、記憶部140内の主記憶部142をワーク領域として各種処理を行う。処理部100の機能は各種プロセッサ（CPU、DSP等）、ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

【0092】

処理部100は、情報記憶媒体180に格納されるプログラム（データ）に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。即ち情報記憶媒体180には、本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム）が記憶される。

【0093】

例えば、処理部100（プロセッサ）は、情報記憶媒体に記憶されているプログラムに基づいて、サーバ装置10全体の制御を行うとともに、各部間におけるデータ等の受け渡しの制御などの各種の処理を行う。さらに、端末装置20からの要求に応じた各種サービスを提供する処理を行う。

【0094】

具体的には、本実施形態の処理部100は、通信制御部101、Web処理部102、ゲーム管理部103、プレーヤ管理部104、オプション管理部105、状況検出部106、ミッション管理部107、特典制御部108、タイマ管理部109、及び、情報提供部110を少なくとも有している。

【0095】

なお、例えば、本実施形態の通信制御部101は、本発明の受付処理手段を構成し、ゲーム管理部103は、本発明のゲーム制御手段を構成し、オプション管理部105は、本発明の記憶制御手段及び設定手段を構成する。

【0096】

また、例えば、本実施形態の状況検出部106は、本発明の状況検出手段を構成し、特典制御部108は、本発明の変更手段を構成し、情報提供部110は、本発明の提供手段及び表示制御手段を構成する。

【0097】

通信制御部101は、端末装置20とネットワークを介してデータを送受信する処理を行う。すなわち、サーバ装置10は、通信制御部101によって端末装置20等から受信した情報に基づいて各種処理を行う。

【0098】

特に、本実施形態の通信制御部101は、プレーヤの端末装置20からの要求に基づいて、ゲーム画面を、当該プレーヤの端末装置20に送信する処理を行う。

【0099】

また、通信制御部101は、端末装置20に入力されたプレーヤの指示を受け付けるた

10

20

30

40

50

めの各種の処理を実行する。

【0100】

Web処理部102は、Webサーバとして機能する。例えば、Web処理部102は、HTTP(Hypertext Transfer Protocol)等の通信プロトコルを通じて、端末装置20にインストールされているWebブラウザ211の要求に応じてデータを送信する処理、及び、端末装置20のWebブラウザ211によって送信されるデータを受信する処理を行う。

【0101】

なお、本実施形態では、サーバ装置10がSNSサーバとしての機能も備えている場合を例に説明するが、サーバ装置10を、ゲーム用のサーバと、SNS用のサーバと別々に形成してもよい。また、本実施形態のゲームの処理は、サーバ装置10が一部又は全部を行ってもよいし、端末装置20が一部を行ってもよい。

10

【0102】

ゲーム管理部103は、端末装置20と連動し、仮想空間としてのゲーム空間を構築し、当該端末装置20を介して入力されたプレイヤーの操作に基づいて、複数のプレイヤーによって対戦すると戦闘若しくは格闘などを行うバトルゲーム、アクションゲーム、RPG、音ゲーム、又は、スポーツゲームなどの各種の対戦ゲームに関する各種のゲーム処理を実行する。

【0103】

また、ゲーム管理部103は、端末装置20から送信されたプレイヤー指示に基づいて各種のゲーム処理を実行する。

20

【0104】

特に、ゲーム管理部103は、端末装置20に入力されたプレイヤーの操作入力に応じて、各プレイヤーの操作対象となるプレイヤーキャラクタにおけるゲーム空間内における移動やゲームに対する各行動を制御しつつ、関連する他のキャラクタやオブジェクトの動作や各種のゲーム処理を実行する。

【0105】

なお、ゲーム管理部103は、1のプレイヤーからの指示に基づいて、単一のプレイヤーキャラクタに対する各種のゲーム処理を実行してもよいし、複数のプレイヤーキャラクタに対する各種のゲーム処理を実行するようにしてもよい。

30

【0106】

プレイヤー管理部104は、プレイヤーが所有するアイテム、及び、獲得した特典を、プレイヤー関連情報として、プレイヤー情報記憶部146に登録して管理するとともに、ゲーム中にプレイヤーによって設定されたプレイヤーキャラクタ又はそれを設定したデッキの管理を行う。

【0107】

オプション管理部105は、優遇オプション情報記憶部148に記憶されている各オプション情報を管理するとともに、優遇オプションが設定されたプレイヤーを管理する。

【0108】

状況検出部106は、優遇オプションが設定された各プレイヤー（以下、「オプション設定プレイヤー」ともいう。）毎に、所定のタイミングにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理を実行する。

40

【0109】

ミッション管理部107は、オプション設定プレイヤー、又は、当該オプション設定プレイヤーの操作対象となるプレイヤーキャラクタ（以下、「オプションプレイヤー用プレイヤーキャラクタ」という。）におけるミッションの達成状況を管理する。

【0110】

特に、ミッション管理部107は、オプション設定プレイヤー、又は、オプションプレイヤー用プレイヤーキャラクタによってミッションが達成されたか否かを判定する処理（以下、「ミッション判定処理」という。）を実行する。

50

【0111】

特典制御部108は、該当するオプション設定プレーヤ、又は、オプションプレーヤ用プレーヤキャラクタによってミッションが達成したと判定された場合に、該当する特典をプレーヤに獲得させる特典制御処理を実行する。

【0112】

また、特典制御部108は、ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、ミッションが達成したと判定された場合にオプション設定プレーヤに獲得させる優遇内容である特典を変更する特典変更処理を実行する。

【0113】

タイマ管理部109は、タイマ機能を有し、ゲームの進行状況を管理するために用いる。特に、タイマ管理部109は、ゲーム管理部103と連動し、現在時刻や予め設定された時刻を各部に出力する。また、タイマ管理部109は、各端末装置と同期を取るために用いられる。

【0114】

情報提供部110は、端末装置20によってゲームを処理させるため各種のゲーム情報（特典情報及び演出に関係する情報も含む。）を生成して該当する端末装置20に提供する。

【0115】

特に、情報提供部110は、所与のタイミングに、該当する端末装置20にミッションに関する情報、及び、特典などのオプション設定プレーヤにおける優遇内容に関する情報を、ゲーム情報として、当該端末装置20に該当するプレーヤに対して通知可能に提供する。

【0116】

【3】 端末装置

次に、図3を用いて本実施形態の端末装置20について説明する。なお、図3は、本実施形態の端末装置20の機能ブロックを示す図である。また、本実施形態の端末装置20は図2の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【0117】

入力部260は、プレーヤからの入力情報を入力するための機器であり、プレーヤの入力情報を処理部200に出力する。本実施形態の入力部260は、プレーヤの入力情報（入力信号）を検出する検出部262を備える。入力部260は、例えば、レバー、ボタン、ステアリング、マイク、タッチパネル型ディスプレイ、キーボード、マウスなどがある。

【0118】

記憶部270は、処理部200や通信部296などのワーク領域となるもので、その機能はRAM（VRAM）などにより実現できる。そして、本実施形態の記憶部270は、ワーク領域として使用される主記憶部271と、最終的な表示画像等が記憶される画像バッファ272とを含む。なお、これらの一部を省略する構成としてもよい。

【0119】

情報記憶媒体280（コンピュータにより読み取り可能な媒体）は、プログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、光ディスク（CD、DVD）、光磁気ディスク（MO）、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ（ROM）などにより実現できる。

【0120】

処理部200は、情報記憶媒体280に格納されるプログラム（データ）に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。情報記憶媒体280には、本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム）を記憶することができる。

【0121】

なお、本実施形態では、サーバ装置10が有する情報記憶媒体180や記憶部140に記憶されている本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムやゲ

10

20

30

40

50

ームデータを、ネットワークを介して受信し、受信したプログラムやデータを情報記憶媒体 280 に記憶する。サーバ装置 10 から受信したプログラムやデータを記憶部 270 に記憶してもよい。このようにプログラムやデータを受信してネットワークシステムを機能させる場合も本発明の範囲内に含む。

【0122】

表示部 290 は、本実施形態により生成された画像を出力するものであり、その機能は、CRT、LCD、タッチパネル型ディスプレイ、或いはHMD（ヘッドマウントディスプレイ）などにより実現できる。音出力部 292 は、本実施形態により生成された音を出力するものであり、その機能は、スピーカ、或いはヘッドフォンなどにより実現できる。なお、例えば、表示部 290 は、本発明の表示手段を構成する。

10

【0123】

通信部 296 は、外部（例えば他の端末、サーバ）との間で通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【0124】

処理部 200（プロセッサ）は、通信部 296 を介してサーバ装置 10 から取得したゲームに関する情報、取得し入力部 260 からの入力情報、又は、やプログラムなどに基づいて、ゲーム処理、表示制御、画像生成処理、或いは音生成処理などの処理を行う。

【0125】

この処理部 200 は、記憶部 270 内の主記憶部 271 をワーク領域として各種処理を行う。処理部 200 の機能は各種プロセッサ（CPU、DSP等）、ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

20

【0126】

処理部 200 は、通信制御部 210、Webブラウザ 211、ゲーム処理部 212、表示制御部 213、描画部 220、音処理部 230 を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

【0127】

通信制御部 210 は、サーバ装置 10、それぞれとデータを送受信する処理を行う。また、通信制御部 210 は、サーバ装置 10 から受信したデータを記憶部 270 に格納する処理、受信したデータを解析する処理、その他のデータの送受信に関する制御処理等を行う。

30

【0128】

なお、通信制御部 210 は、サーバの宛先情報（IPアドレス、ポート番号）を情報記憶媒体 280 に記憶し、管理する処理を行うようにしてもよい。そして、通信制御部 210 は、プレーヤからの通信開始の入力情報を受け付けた場合に、サーバ装置 10 との通信を行うようにしてもよい。

【0129】

特に、通信制御部 210 は、サーバ装置 10 にプレーヤの識別情報や操作情報を送信して、ゲームに関する情報（プレーヤ情報、ゲームカード情報、プレーヤのWebページ、及び、ゲーム画面等）をサーバ装置 10 から受信する処理を行う。

40

【0130】

なお、通信制御部 210 は、所定周期でサーバ装置 10 とデータ送受信を行ってもよいし、入力部 260 からの入力情報を受け付けた場合に、サーバ装置 10 とデータ送受信を行ってもよい。特に、本実施形態の通信制御部 210 は、ゲーム画面を、サーバ装置 10 から受信する処理を行う。

【0131】

Webブラウザ 211 は、Webページ（ゲーム画面）を閲覧するためのアプリケーションプログラムであって、Webサーバ（サーバ装置 10）から、HTMLファイルや画像ファイル等をダウンロードし、レイアウトを解析して表示制御する。また、Webブラウザ 211 は、入力フォーム（リンクやボタンやテキストボックス等）を用いてデータを

50

Webサーバ（サーバ装置１０）に送信する。

【０１３２】

本実施形態のWebブラウザ２１１は、ブラウザゲームを実現することができる。例えば、Webブラウザ２１１は、Webサーバ（サーバ装置１０）から受信したJavaScript（登録商標）、FLASH、Java（登録商標）等で記述されたプログラムを実行するものであってもよい。

【０１３３】

端末装置２０は、Webブラウザ２１１によって、インターネットを介してURLによって指定されたWebサーバからの情報を表示させることができる。例えば、端末装置２０は、サーバ装置１０から受信したゲーム画面（HTML等のデータ）をWebブラウザ２１１によって表示させることができる。

10

【０１３４】

ゲーム処理部２１２は、種々のゲーム演算処理を行う。例えば、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、ゲームを実行させる処理、ゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理などがある。

【０１３５】

そして、ゲーム処理部２１２は、プレーヤキャラクタ、建物、球場、車、樹木、柱、壁、マップ（地形）などの表示物を表す各種オブジェクト（ポリゴン、自由曲面又はサブディビジョンサーフェスなどのプリミティブで構成されるオブジェクト）をオブジェクト空間に配置設定する処理を行うようにしてもよい。

20

【０１３６】

ここでオブジェクト空間とは、仮想空間であり、２次元空間、３次元空間の両方を含む。２次元空間とは、例えば２次元座標（X，Y）においてオブジェクトが配置される空間であり、３次元空間とは、例えば３次元座標（X，Y，Z）においてオブジェクトが配置される空間である。

【０１３７】

また、ゲーム処理部２１２は、ゲームカードのデッキデータとしての設定の他に、ログイン時の各種の情報の送受信制御、サーバ装置１０と連動してリアルタイムでゲームを実行する場合にはプレーヤの操作に基づくゲーム処理の実行、及び、自動演算によってゲームを実行する場合には受信した自動演算データの再生を含むゲーム処理を実行する。

30

また、表示制御部２１３は、表示部２９０に表示する処理を行う。例えば、表示制御部２１３は、Webブラウザ２１１を用いて表示してもよい。

【０１３８】

描画部２２０は、処理部２００で行われる種々の処理（例えば、ゲーム処理）に基づいて描画処理を行い、これにより画像を生成し、表示制御部２１３によって表示部２９０に出力する。描画部２２０が生成する画像は、いわゆる２次元画像であってもよいし、いわゆる３次元画像であってもよい。

【０１３９】

音処理部２３０は、処理部２００で行われる種々の処理の結果に基づいて音処理を行い、BGM、効果音、又は音声などのゲーム音を生成し、音出力部２９２に出力する。

40

【０１４０】

〔４〕本実施形態の手法

〔４．１〕概要

次に、図４を用いて本実施形態の手法（特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理）の概要について説明する。

【０１４１】

なお、図４は、本実施形態における特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理を説明するための図である。

【０１４２】

本実施形態のサーバ装置１０は、端末装置２０と連動し、プレーヤ毎に、プレーヤキャ

50

ラクタやその他のキャラクタ、ゲーム空間やその一部、ゲームパラメータ、BGM、及び、ゲームシナリオなどのゲーム情報を当該端末装置20に提供しつつ、当該端末装置20を介して入力された各プレイヤーの操作に基づいて、戦闘ゲームや格闘ゲームなどの対戦ゲーム、RPG、又は、シミュレーションゲームなどのゲームを実行させるための構成を有している。

【0143】

特に、サーバ装置10は、優遇オプションが設定された各オプション設定プレイヤーに対して、予め定められた有効期間内において、段階的（階層的）に設定された複数のミッションを設定し、各ミッションにおける所与の条件（以下、「ミッション達成条件」という。）を具備したと判定した場合に、各ミッションに対応付けられた優遇内容である特典を

10

【0144】

また、サーバ装置10は、ゲームの進捗、成績、習熟度、ゲームの活性化に対する寄与度やゲームに対する熱中度などを示す各オプション設定プレイヤーのゲーム状況に応じて、ミッション達成条件を具備した際に該当するオプション設定プレイヤーに獲得させる特典を変更する特典変更処理を実行する構成を有している。

【0145】

すなわち、サーバ装置10は、優遇オプションに段階的に規定された複数のミッションの中から未だ達成していないミッションについて、オプション設定プレイヤー毎に、達成したか否かを判定するミッション判定処理を実行し、当該ミッションを達成したと判定した場合に、優遇オプションにおける優遇処置として、当該ミッションに対応付けて規定されている特典を、該当するオプション設定プレイヤーに獲得させる特典制御処理を実行する構成を有している。

20

【0146】

そして、サーバ装置10は、このように獲得される特典を、該当するオプション設定プレイヤーにおけるゲーム状況に応じて、変更する特典変更処理を実行するようになっている。

【0147】

具体的には、本実施形態のサーバ装置10は、ネットワークを介して接続され、かつ、プレイヤーによって操作される端末装置20に対して所与のゲームを実行させるためのゲーム制御を行うサーバシステムを構成している。

30

【0148】

また、本実施形態のサーバ装置10は、図4に示すように、端末装置20を介してプレイヤーの操作指示などのゲーム情報を受け付ける受付処理（図4の[1]）、及び、受付けたプレイヤーの操作指示に基づいて、当該プレイヤーの操作対象のプレイヤーキャラクタ（すなわち、オプションプレイヤー用プレイヤーキャラクタ）を用いてゲームを実行させるゲーム処理を実行する構成を有している。

【0149】

そして、サーバ装置10は、優遇オプションがプレイヤーに設定された場合に、所与の有効期間内にゲームについて優遇する優遇内容として規定された優遇オプションに関する情報が優遇オプション情報として記憶されている各種のデータを管理する構成を有している。

40

【0150】

さらに、サーバ装置10は、図4に示すように、

（A1）受け付けられたプレイヤーの指示に基づいて、当該プレイヤーに対して優遇オプションを設定する優遇オプション設定処理（図4の[2]）、

（A2）優遇オプションが設定されてゲームが開始され、又は、ゲームが再開されると、オプション設定プレイヤー又は当該オプション設定プレイヤーの操作対象となるオプションプレイヤー用プレイヤーキャラクタに関し、当該オプション設定プレイヤーの操作指示と、当該オプション設定プレイヤーに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、ゲームを進行させるゲーム制御処理（図4の[3]）、

（A3）オプション設定プレイヤーにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状

50

況検出処理（図４の〔４〕）、

（Ａ４）ゲーム状況検出処理の検出結果に基づいて、オプション設定プレーヤに対する優遇内容（すなわち、特典）を変更する特典変更処理（図４の〔５〕）、及び、

（Ａ５）変更された優遇内容を含む各種のゲームに関するゲーム情報を端末装置２０に提供する情報提供処理（図４の〔６〕）、

を実行する構成を有している。

【０１５１】

なお、図４には、

（Ｂ１）ゲーム情報としてプレーヤの指示を受け付けると、

（Ｂ２）プレーヤにコイン２０枚によってオファーされている優遇オプションの購入ボタンが押し下げられて当該優遇オプションが設定されること（具体的には、優遇オプションに規定された各ミッションがプレーヤに設定されること）

（Ｂ３）オプション設定プレーヤの操作指示と優遇オプション情報とに基づいてゲームが進行された状態であって、ミッションＭ００１及びミッションＭ００２が達成されて賢者の剣と防具１の特典が獲得され、現在ミッションＭ００３の挑戦中の状態であること、

（Ｂ４）ミッションＭ００３に挑戦しているゲーム中に、オプション設定プレーヤにおけるゲームに関するゲーム状況を検出するゲーム状況検出処理が実行されたこと、

（Ｂ５）当該ゲーム状況検出処理の検出結果が所与の条件を具備して、該当するミッションに対応付けて初期値として予め設定された特典（以下、「標準特典」という。）を「コイン３０枚」から、「コイン５０枚」に変更する処理が実行されたこと、及び、

（Ｂ６）情報提供処理として、特典が獲得されたことを示す特典情報を含むゲーム情報を該当するプレーヤに提供すること、

が示されている。

【０１５２】

この構成により、本実施形態においては、優遇オプションが設定されていない非オプション設定プレーヤよりも獲得させる特典の数が多い、価値（レア度やランク）やレベルが高い、又は、ゲームに関する条件が優しくなるなどのゲーム上において優遇されるオプション設定プレーヤにおいて、当該オプション設定プレーヤのゲーム状況を加味して獲得させる特典の数や種別などの内容を変更することができるようになっている。

【０１５３】

すなわち、本実施形態においては、ゲーム状況によってオプション設定プレーヤが享受する有利な効果をゲームの進行状況などによって変動させることができるので、オプション設定プレーヤであっても、ゲームにより注力させること、ゲームを実行するためのモチベーションを向上させること、又は、積極的に他のプレーヤとの交流を活性化させることができるようになっている。

【０１５４】

このため、本実施形態においては、優遇オプションの獲得意欲を向上させ、その魅力を高めつつ、当該優遇オプションにおいてもゲーム性を組み込むことによってゲームの興趣性を向上させることができるようになっている。

【０１５５】

なお、本実施形態の「有効期間」とは、例えば、予め定められたゲームの開始タイミングから予め定められた終了タイミングまでゲームのイベントに関係なく初期に設定された期間（シーズンともいう。）であってもよいし、予め定められたゲームの開始タイミング又は対戦開始などの所定のイベントの開始タイミングからオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタがゴールしたなどのイベントに関連付けて到来するタイミングまでの期間であってもよい。

【０１５６】

また、本実施形態のプレーヤキャラクタには、例えば、

（Ｃ１）プレーヤによって操作されるキャラクタ、

（Ｃ２）プレーヤの指示（命令）に基づいて自動で動作するキャラクタ、

(C3) 敵キャラクタなどの対戦ゲームにおいて対戦するキャラクタ、
(C4) ゲーム中に協力キャラクタ、
(C5) 他のプレーヤによって操作（指示を含む。）されるキャラクタ、及び、
(C6) コンピュータの指示で動作するキャラクタ（NPC）
を含む。ただし、以下の説明においては言及しない限り、(C1) のキャラクタをプレーヤキャラクタとして用いて説明する。

【0157】

さらに、上記の各キャラクタは、人型のキャラクタに限らず、例えば、ロボット、乗り物、又は、動物のキャラクタであってもよい。

【0158】

[4.2] 優遇オプション情報

[4.2.1] 優遇オプション

次に、図5を用いて本実施形態の優遇オプションについて説明する。なお、図5は、本実施形態の優遇オプション情報記憶部148に記憶される優遇オプション情報の一例を示す図である。

【0159】

優遇オプションは、ゲーム中に定められた期間中（すなわち、有効期間中）にプレーヤが取得（保有）することが可能なオプションである。

【0160】

特に、優遇オプションは、チケットなどのゲームアイテムとしてプレーヤに取得されるようにしてもよいし、チケットなどのゲームアイテムを介さず、「優遇を受ける権限」としてプレーヤに取得され、プレーヤがその権限を有しているか否かという情報だけがプレーヤ情報に紐づいて記憶されるようにしてもよい。

【0161】

そして、優遇オプションは、ゲーム内通貨やポイントによる支払いを含め課金を行うことによって、又は、他のプレーヤからの譲渡やガシャによる獲得など無課金によって、当該プレーヤに取得されて設定されるオプションである。

【0162】

また、優遇オプションは、プレーヤの指示に基づいて、又は、所定のタイミングに自動的にプレーヤに設定され、プレーヤに設定されると、当該プレーヤ又は当該プレーヤの操作対象となるプレーヤキャラクタにおいて各種の優遇内容を享受することができるようになっている。

【0163】

そして、本実施形態においては、優遇オプションの設定については、保有していた優遇オプションのチケットを使用（消費）すること、及び、保有していた権限を有効にすることを含み、このような場合には、優遇オプションのチケットや権限を取得した場合に、当該取得と同時にプレーヤに設定されてもよい。

【0164】

さらに、本実施形態においては、優遇オプションは、所定のゲームの開始タイミングから所定の終了タイミングまでゲームのイベントに関係なく予め設定されたゲームにおける区切りを示す期間（シーズンともいう。）が有効期間内において、有効なオプションとして機能する。

【0165】

そして、優遇オプションを有しているプレーヤ（保有していた優遇オプションを設定したプレーヤ）であるオプション設定プレーヤは、例えば、ゲーム中の同一のゲーム行動、ゲーム処理及びこれらの行動や処理に起因した結果であっても、当該優遇オプションを有していない非オプション設定プレーヤより、ゲーム上有利な効果が提供されるようになっている。

【0166】

具体的には、本実施形態の優遇オプションにおけるゲーム上の有利な効果としては、予

10

20

30

40

50

め設定されたミッションが達成されたことを前提に、オプション設定プレーヤ又は当該プレーヤの操作対象であるオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタに対して、所与の特典を獲得させるようになっている。

【0167】

そして、優遇オプションに関する各種の情報は、優遇オプション情報として優遇オプション情報記憶部148に記憶されている。

【0168】

また、優遇オプション情報には、階層的（段階的）に設定された複数のミッションが規定されたミッション情報が含まれる。

【0169】

特に、ミッション情報には、各ミッションを達するミッション達成条件と、各ミッション達成条件に対応付けられ、当該ミッション達成条件を具備してミッションが達成したと判定された場合にオプション設定プレーヤに獲得させる特典と、が規定されている。

【0170】

例えば、優遇オプションには、図5に示すように、
（A1）複数のミッションが規定されたミッション情報と、
（A2）優遇オプションが設定されたオプション設定プレーヤに関する情報と、
が記憶されている。

【0171】

特に、オプション設定プレーヤに関する情報には、
（B1）各プレーヤのプレーヤIDと、
（B2）各プレーヤにおける優遇オプションが設定しているか否か示すフラグ情報（以下、「優遇オプション設定フラグ情報」という。）
（B3）オプション設定プレーヤ毎のミッションの進捗状況を示す情報（以下、「ミッション進捗フラグ情報」という。）と、
が記憶されている。

【0172】

なお、本実施形態のミッション情報については、ミッションの説明とともに、後述する。

【0173】

また、本実施形態においては、複数の優遇オプションがプレーヤに設定可能に用意されていてもよく、この場合には、プレーヤの指示などによって複数の優遇オプションから1の優遇オプションが選択されて設定される。

【0174】

〔4.2.2〕 ミッション

次に、上記の図5を用いて本実施形態のミッションについて説明する。

【0175】

本実施形態のミッションは、優遇オプションがプレーヤに設定された場合に、当該プレーヤ（すなわち、オプション設定プレーヤ）が段階的にクリアするものであって、予め定められたミッション達成条件を具備した際に達成する複数のミッションの中の1つである。

【0176】

そして、本実施形態においては、優遇オプションが設定されると、当該優遇オプションに含まれるミッション情報に規定された複数のミッションがオプション設定プレーヤに段階的に設定される。

【0177】

なお、段階的に設定されるとは、1のミッションがクリアされると、次のミッションが設定され、最初に規定されたミッションから最後に規定されたミッションまで、例えば、レベル（難易度）に応じて予め定まっている順番に従って設定されることを示す。

【0178】

例えば、本実施形態のミッションは、
（A1）プレーヤやプレーヤキャラクタのゲームレベル、経験値、ポイント、ゲーム内通

10

20

30

40

50

貨、又は、プレーヤキャラクタの能力値などの所定のパラメータが予め設定された値に達するもの、及び、

(A2) 敵キャラクタとの対戦又は所定のタスクの達成などのプレーヤやプレーヤキャラクタに予め設定されたゲーム内の行動(すなわち、ゲーム行動)が実行されるものである。

【0179】

特に、ゲーム行動としてのミッションには、例えば、

(A2-1) プレーヤキャラクタがゲーム上における特定アイテムを獲得させること、

(A2-2) プレーヤキャラクタがボスキャラクタなどの特定の敵キャラクタを倒すこと(特定の種別や数、又は、予め定められた制限時間内に実現することなどを含む。)、

(A2-3) ボーナステージなどの特定のステージ又は予め定められたステージ数をクリアすること(制限時間内にクリアすることも含む)、及び、

(A2-4) 回復(自己回復及び味方などの特定の関係を有するプレーヤキャラクタの回復)、又は、休息を所定回数実行したこと、

などが含まれる。

【0180】

そして、各ミッションには、当該各ミッションが達成するミッション達成条件と、当該ミッション達成条件が具備された際にオプション設定プレーヤに獲得させる特典と、が関連付けられている。

【0181】

一方、各ミッションが規定されるミッション情報には、ミッション毎に、ゲーム中に設定される順番を示す順番情報とともに、各ミッションのミッション達成条件と、当該各ミッションが達成した際にプレーヤに獲得させる特典と、が規定されている。

【0182】

例えば、ミッション情報には、図5に示すように、ミッション毎に

(B1) ミッションID、

(B2) ミッションを実行する順番、

(B3) 例えば、敵キャラクタを倒すミッション、ステージをクリアするミッション、又は、特定アイテムを獲得させるためのミッションなどを示すミッションの種別、

(B4) 例えば、プレーヤに通知するためのテキスト情報や画像化情報などミッションの内容を示す情報(以下、単に、「内容情報」ともいう。)、

(B5) 制限時間、敵キャラクタを倒す数や種類、獲得させる特定のアイテムの数や種類、及び、使用中道具アイテムの使用条件(要不要又は回数)などのミッションの達成条件、並びに、

(B6) ミッション達成条件を具備した際に該当するオプション設定プレーヤに獲得させる特典の特典ID、が規定されている。

【0183】

[4.2.3] 特典

次に、図6を用いて本実施形態の特典について説明する。なお、図6は、本実施形態のゲームデータ記憶部144に記憶される特典情報の一例を示す図である。

【0184】

本実施形態の特典は、優遇オプションが設定されたオプション設定プレーヤに対して、ミッションが達成した場合(すなわち、ミッション達成条件を具備した場合)に、優遇内容として獲得されるものである。

【0185】

また、本実施形態の特典には、例えば、

(A1) ゲーム進行に従って変動するパラメータ(経験値、能力値、ポイント、ゲーム内通貨量、特定アイテムやマッチング対象(プレーヤキャラクタや敵キャラクタ)の出現率・マッチング確率・出現順序)の変動を有利にすること、

(A2) 特定のアイテムや新規のプレーヤキャラクタ、若しくは、ゲーム内通貨・ポイン

10

20

30

40

50

ト・体力値などのパラメータを獲得させること、獲得しやすくすること（例えば、ガチャで当選しやすくすること、購入又は交換する際の対価を安くすること、既に有しているアイテムについて能力などの上位互換のアイテムに変更すること、及び、ゲーム進行上見つけやすく又は得やすくすること）、又は、選択肢を増やすこと、

（Ａ３）タスクを難しくすること、又は、簡単にすること、

（Ａ４）ゲーム中などに実行されるガシャにおけるレアアイテムの当選確率のアップやはずれの確率の減少など、ガシャの当選確率をプレーヤに対して有利にすること、

（Ａ５）ゲーム中に消費するパラメータ（課金額、消費ポイントやプレーヤキャラクタの体力値（エネルギー値））を小さくすること、

（Ａ６）プレーヤキャラクタに用いることが可能なアイテムに対する外観（すなわち、見た目）・能力・属性・数・価値（ゲーム上や他のプレーヤとの売買を行うときの売価や合成素材への影響力を含む）・制限の開放（使用可能時間の長時間化が無制限化など）を変化させること、

（Ａ７）トロフィー・勲章・称号・エモートを獲得させること、

（Ａ８）プレーヤキャラクタの外観・能力・属性を変化させること、

（Ａ９）所定の条件を具備できず獲得できなかった特典（例えば、デイリーボーナス）、又は、ゲーム開始前に既に獲得された特典など、通常のゲームにおけるタイミングでは獲得できなかった特典を獲得させること、又は、当該特典（すなわち、未獲得特典）を獲得させる際にプレーヤにとって有利な効果を発揮する特典に変更されること、及び、

（Ａ１０）ゲームの進行に伴って順次獲得させる複数の特典（特に、グレードが徐々に上がっていく特典）における獲得の順番をプレーヤに有利に変更すること、
などゲーム上においてプレーヤが有利になるものや獲得欲を満たすものが含まれる。

【０１８６】

一方、本実施形態の特典は、優遇内容として、オプション設定プレーヤのゲーム状況に応じて変更される。

【０１８７】

すなわち、優遇オプションが設定されと、オプション設定プレーヤに、ミッション（具体的には、ミッション達成条件）が設定され、かつ、当該ミッションが達成した場合に獲得できる特典が設定される。

【０１８８】

そして、例えば、ミッションが達成される前に、オプション設定プレーヤのゲーム状況に応じて設定されている特典が変更されるようになっている。

【０１８９】

例えば、特典を示す特典情報には、例えば、図６に示すように、

（Ｂ１）特典ＩＤ、

（Ｂ２）特典の内容を示す内容情報（例えば、プレーヤに通知するためのテキスト情報やゲーム中の特典に関するオブジェクトを形成するための画像化情報などを含む。）、及び、

（Ｂ３）ゲーム状況に応じて特典を変更する場合の特典変更情報、
が含まれる。

【０１９０】

また、例えば、特典変更情報には、特典を変更するためのゲーム状況の条件、及び、特典を変更する際のルール（変更の対象となる特典ＩＤを含む。）が規定されている。

【０１９１】

なお、特典を変更するためのゲーム状況の条件としては、例えば、プレーヤのレベルが２つ上がる毎に、特典のランクを１つ上げた特典（特典ＩＤを指定）を獲得させること、経験値が１００上がる毎に、特典に規定されている能力が２倍になる、アクセス時間が２０時間増加する毎に、予め定められた特典の獲得に加えて未獲得で既に獲得できないｎ個（２０時間増加する毎に１つつ増加する）のデイリーボーナス（毎日ゲームにログインすることによって得られる特典）を獲得できるなどの条件が含まれる。

【０１９２】

10

20

30

40

50

〔４．３〕優遇オプション設定処理

次に、本実施形態の優遇オプション設定処理について説明する。

〔０１９３〕

オプション管理部１０５は、プレーヤ毎に、プレーヤの指示に基づいて、優遇オプションを該当するプレーヤに設定する優遇オプション設定処理を実行する。

〔０１９４〕

また、オプション管理部１０５は、複数の優遇オプションがある場合には、プレーヤ毎に、プレーヤの指示に基づいて、複数の優遇オプションの中から指示された優遇オプションを該当するプレーヤに設定し、各プレーヤに対応付けて設定された優遇オプションの種別（例えば、オプションＩＤ）を優遇オプション情報記憶部１４８に登録する。

10

〔０１９５〕

なお、オプション管理部１０５は、優遇オプションを設定すると、情報提供部１１０に、該当するプレーヤに優遇オプションが設定されたことを示す表示を行うための表示制御情報を生成させ、該当する端末装置２０に提供させる。

〔０１９６〕

また、オプション管理部１０５は、優遇オプションの設定においては、購入やガシャなどによって獲得させる場合などのプレーヤの指示に基づいて実行する他に、例えば、ゲーム管理者やゲームシステム上用意されたアイテムの中からランダムに又はプログラムに従って設定するなど自動的に設定（複数の優遇オプションがある場合には選択）することによって、優遇オプションを該当するプレーヤに設定する優遇オプション設定処理を実行してもよい。

20

〔０１９７〕

さらに、優遇オプションの有効期間前に当該優遇オプションが設定されてもよく、この場合には、ゲーム管理部１０３は、有効期間の開始からオプション設定プレーヤにおいて優遇を享受するための各種のゲーム制御を行う。

〔０１９８〕

すなわち、ゲーム管理部１０３は、優遇オプションの有効期間前に当該優遇オプションが設定された場合には、有効期間が開始されると、有効期間が終了するまで、オプション設定プレーヤ又はオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、ゲームを進行させるゲーム制御処理を実行する。

30

〔０１９９〕

また、ゲーム管理部１０３は、既に当該有効期間が開始されている場合であって優遇オプションが設定された場合には、当該優遇オプションが設定されてから、オプション設定プレーヤにおいて優遇を享受するための各種のゲーム制御を行う。

〔０２００〕

特に、ゲーム管理部１０３は、既に有効期間が開始されている場合には、優遇オプションが設定されると、ゲームを再開し、そのタイミングから有効期間が終了するまで、上記と同様に、オプション設定プレーヤ又は当該オプション設定プレーヤの操作対象となるオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタに関し、当該オプション設定プレーヤの操作指示と、当該オプション設定プレーヤに設定された優遇オプションに対応付けられている優遇オプション情報と、に基づいて、ゲームを進行させるゲーム制御処理を実行する。

40

〔０２０１〕

〔４．４〕ミッション判定処理

次に、本実施形態のミッション判定処理について説明する。

〔０２０２〕

ミッション管理部１０７は、有効期間中に、オプション設定プレーヤ毎に、優遇オプションに段階的に規定されている複数のミッションの中から現在設定されているミッションが達成されたか否かを判定するミッション判定処理を実行する。

50

【0203】

具体的には、ミッション管理部107は、オプション設定プレーヤ毎に、優遇オプション情報に基づいて、未だ達成しておらず、現在挑戦中のミッションを特定し、かつ、当該特定したミッションのミッション達成条件を特定する。

【0204】

そして、ミッション管理部107は、特定したミッション達成条件に基づいて、該当するオプション設定プレーヤのゲーム状況を管理し、当該ミッション達成条件が具備されたか否かを判定するミッション判定処理を実行する。

【0205】

また、ミッション管理部107は、オプション設定プレーヤ毎に、該当するミッション達成条件を具備したと判定した場合には、当該ミッションが達成したとして優遇オプション情報記憶部148の該当するミッション情報に達成済みを示すフラグ情報を登録する。

10

【0206】

例えば、「5体の敵キャラクタを倒す」というミッション達成条件が、オプション設定プレーヤAが現在挑戦中のミッションAである場合を想定する。

【0207】

この場合には、ミッション管理部107は、オプション設定プレーヤAが敵キャラクタと対戦し、当該敵キャラクタを倒す毎に、その数をカウントし、最終的に当該カウントが「5」となった場合に、ミッションAの優遇オプション情報のミッション情報に、オプション設定プレーヤAがミッション達成条件を具備したことを示すフラグ情報を登録する。

20

【0208】

また、例えば、「経験値を100にする」というミッション達成条件が、オプション設定プレーヤBが現在挑戦中のミッションBである場合を想定する。

【0209】

この場合には、ミッション管理部107は、オプション設定プレーヤAが敵キャラクタと対戦して当該敵キャラクタを倒すこと（経験値「+10」）、他のプレーヤキャラクタを回復させる魔法を実行すること（経験値「+5」）、又は、特定アイテムを探し当てること（経験値「+3」）など、各経験値を獲得させることができる各種のゲーム行動を実行すると、各ゲーム行動に設定された経験値を順次獲得して加算する。

【0210】

30

そして、ミッション管理部107は、オプション設定プレーヤBの経験値が「100」になった場合に、ミッションBの優遇オプション情報のミッション情報に、オプション設定プレーヤBがミッション達成条件を具備したことを示すフラグ情報を登録する。

【0211】

〔4.5〕特典制御処理

次に、本実施形態の特典制御処理について説明する。

【0212】

特典制御部108は、オプション設定プレーヤ毎に、又は、オプションプレーヤ用プレーヤキャラクタ毎に、ミッション判定処理によって該当するミッションが達成したと判定された場合（すなわち、該当するミッションの達成条件を具備したと判定された場合）には、所与の特典を該当するプレーヤ（すなわち、端末装置20）に対して獲得させる特典制御処理を実行する。

40

【0213】

特に、特典制御部108は、上述のように、

- （A1）ゲーム進行に従って変動するパラメータの変動が有利になる特典、
- （A2）ゲームに使用するアイテムを得しやすくする特典、
- （A3）敵キャラクタを弱くする又は強くする特典、
- （A4）タスクを簡単にする又は難しくする特典、
- （A5）ガシャの当選確率をプレーヤに対して有利にする特典、
- （A6）ゲーム中に消費するパラメータを小さくする特典、

50

(A7) アイテムに対する外観・能力・属性・数・価値・制限の開放を変化させる特典、
(A8) アイテム、プレイヤーキャラクタの獲得、又は、ゲーム内通貨・ポイント・体力値などのパラメータを獲得させる特典、
(A9) トロフィー・勲章・称号・エモートを獲得させる特典、及び、
(A10) プレーヤキャラクタの外観・能力・属性が変化する特典、
など、プレーヤに対してゲーム上において有利になる特典や獲得意欲を満たす特典を獲得させる。

【0214】

具体的には、特典制御部108は、ミッション判定処理によって該当するミッション達成条件が具備されたと判定された場合に、当該ミッション達成条件が規定されているミッ

10

【0215】

そして、特典制御部108は、特定した特典IDに基づいて特典情報を検索し、該当する特典IDを有する特典情報に基づいて、該当するオプション設定プレーヤに特典を獲得させる特典制御処理を実行する。

【0216】

なお、特典制御部108は、ミッションが達成した際（すなわち、ミッション達成条件が具備した際に）、プレーヤの意思（例えば、獲得意思を示す操作指示）に基づいて、又は、ゲーム内通貨やポイント（体力パラメータなども含む。）などの消費や課金に基づく支払いを前提に、特典を獲得させてもよい（このように規定されたミッションが特定されてミッション情報に登録されていることが前提）。

20

【0217】

特に、特典制御部108は、特典制御処理として、該当する特典をプレーヤに無条件に獲得させる他に、課金を前提に、若しくは、ゲーム内通貨やポイントなどの消費を前提に獲得させ、プレーヤの獲得の意思表示（例えば、操作指示）がなければ特典の獲得を保留し、又は、ガシャなどの抽選イベントにおいて実際に獲得できるか否かの判定処理が実行された上で獲得の可否を決定してもよい。

【0218】

また、特典制御部108は、ミッションが達成した際に、利用期間が設定された特典を獲得させてもよい（同様に、そのような仕様が規定されたミッションが特定されてミッション情報に登録されていることが前提）。

30

【0219】

〔4.6〕ゲーム状況検出処理

次に、本実施形態のゲーム状況検出処理について説明する。

【0220】

（ゲーム状況検出処理の基本原理）

状況検出部106は、有効期間中に、優遇オプションが設定されたオプション設定プレーヤ毎に、所定のタイミングにおける当該各プレーヤのゲームに関する指標や状態の情報（以下、「ゲーム要素情報」という。）を、ゲーム状況として、検出するゲーム状況検出処理を実行する。

40

【0221】

具体的には、状況検出部106は、ゲーム状況として、

(A1) レベルや経験値などのプレーヤ個人又はプレーヤキャラクタのゲーム進行に伴って変動するパラメータ（以下、「ゲーム変動パラメータ」という。）、

(A2) プレーヤ又はプレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種別の少なくともいずれか一方のゲーム要素情報、

(A3) ログインや優遇オプションの獲得タイミングなどプレーヤのゲーム行動の有無、及び、当該ゲーム行動に関する時間的要素（タイミングや期間など）の少なくともいずれか一方の情報（以下、「ゲーム行動情報」ともいう。）、又は、

(A4) プレーヤに関連する他のプレーヤ（以下、「関連プレーヤ」という。）に関する

50

情報（以下、「関連プレーヤ情報」ともいう。）、
などを検出するゲーム状況検出処理を実行する。

【0222】

そして、状況検出部106は、検出されたゲーム状況に応じて優遇内容（すなわち、特典）を変更するための特典変更処理の実行を特典制御部108に指示する。

【0223】

なお、状況検出部106は、原則、（A1）－（A4）のいずれかのゲーム要素をゲーム状況として検出するが、これらのゲーム要素のうち、2以上のゲーム要素をゲーム状況として検出してもよい。

【0224】

（ゲーム変動パラメータにおけるゲーム状況検出処理）

状況検出部106は、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤ又はオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタのゲーム進行に伴って変動するゲーム変動パラメータを検出するゲーム状況検出処理を実行してもよい。

【0225】

すなわち、本実施形態においては、プレーヤのゲームにおける成績、進捗や習熟度などのゲームに対するプレーヤの指標を示すパラメータ（すなわち、プレーヤレベルや経験値などの各種の数値化されたパラメータ）をゲーム状況として検出することができるので、これらに基づいて有利な内容に優遇内容を変更することができるようになっている。

【0226】

具体的には、状況検出部106は、該当するオプション設定プレーヤやオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタにおける現在、又は、過去のゲーム変動パラメータであって、プレーヤレベル、プレーヤキャラクタレベル、課金額（所定の期間内の課金額の合計やゲーム開始からの累計課金額）、経験値、ポイント、ゲーム内通貨量、及び、アイテムの保有数などの1又は複数のパラメータを検出する。

【0227】

そして、状況検出部106は、検出したゲーム状況に応じて優遇内容（すなわち、特典）を変更するための特典変更処理の実行を特典制御部108に指示する。

【0228】

（ゲーム要素におけるゲーム状況検出処理）

状況検出部106は、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤ又はオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種別の少なくともいずれか一方の情報を検出するゲーム状況検出処理を実行してもよい。

【0229】

すなわち、本実施形態においては、プレーヤのゲームにおける成績、進捗や習熟度などのゲームに対するプレーヤの指標を検ゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種別の少なくともいずれか一方の情報を検出することによって、これらに基づく有利な内容に優遇内容を変更することができるようになっている。

【0230】

具体的には、状況検出部106は、該当するオプション設定プレーヤやオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタにおける現在、又は、過去のゲーム要素であって、オプション設定プレーヤやオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタが保有するアイテムやキャラクタの保有の有無（保有数を含む。）や保有種別などの1又は複数のゲーム要素をゲーム状況として検出する。

【0231】

（ゲーム行動及びその時間的要素におけるゲーム状況検出処理）

状況検出部106は、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤやオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタに関するゲーム行動、及び、当該ゲーム行動に関する時間的要素の少なくともいずれか一方を検出するゲーム状況検出処理を実行してもよい。

【0232】

10

20

30

40

50

すなわち、本実施形態においては、オプション設定プレーヤ毎に、ゲームの活性化に対する寄与度や熱中度などプレーヤの指標を検出すること、又は、優遇オプションを獲得した直後の優遇期間内であるかなどより優遇を享受させるための期間であることを検出することができるので、これらに基づいて有利な内容に優遇内容を変更することができるようになっている。

【0233】

具体的には、状況検出部106は、ログイン、ゲームの実行（プレー）、課金、優遇オプションの獲得（有料及び無料を含む。）、及び、ガシャなどの抽選イベントの実行やミニゲームなどのイベントへの参加などの各種のゲーム行動を、ゲーム状況として、検出する。

10

【0234】

また、状況検出部106は、ゲーム行動に関する時間的要素として、タイミング的な時間的要素、又は、継続的な時間的要素に関する上記の各種のゲーム行動を、ゲーム状況として、検出する。

【0235】

特に、状況検出部106は、タイミング的な時間的要素においては、所与のタイミングにおけるオプション設定プレーヤ又はオプションプレーヤ用プレーヤキャラクタにおけるゲーム行動を、ゲーム状況として、検出してもよい。

【0236】

そして、状況検出部106は、継続的な時間的要素においては、オプション設定プレーヤのゲーム行動としてのゲームへのアクセス状況を、ゲーム状況として、検出してもよい。

20

【0237】

例えば、状況検出部106は、各種のゲーム行動に関するタイミング的な時間的要素として、

（B1）優遇オプションが設定されたタイミング、

（B2）ログインタイミング（最初などの特定のログインタイミング又は複数のログインタイミング）、

（B3）課金タイミング（最初の課金タイミングなどの特典の課金タイミング）、及び、

（B4）課金が所定の金額に達成したタイミング、

（B5）ゲームを開始したタイミング、

（B6）所定のレベルに到達したタイミング、及び、

（B7）特定のアイテムを獲得したタイミング、

などを、ゲーム状況として、検出する。

30

【0238】

また、例えば、状況検出部106は、各種のゲーム行動に関する継続的な時間的要素として、

（C1）ログイン回数（アクセス回数）、

（C2）ログイン頻度（連続ログイン日数や1日にアクセスした回数）、並びに、

（C3）ゲームへのアクセス時間（有効期間内、ゲーム開始からの総時間、及び、特定の期間内）、

などを検出する。

40

【0239】

なお、状況検出部106は、有効期間であって優遇オプションが設定されている期間におけるゲーム行動又は当該ゲーム行動における時間的要素をゲーム状況として検出しているが、有効期間を基準とした所与の特別期間内におけるゲーム状況を検出してもよい。

【0240】

すなわち、状況検出部106は、有効期間を基準とした所与の特別期間内におけるゲーム状況を検出してもよい。

【0241】

具体的には、状況検出部106は、有効期間前であって優遇オプションの設定後の期間

50

、ゲーム全体における全体期間、又は、当該有効期間や全体期間内の特定の期間（すなわち、イベント期間）において、上記の（Ｂ１）－（Ｂ７）及び（Ｃ１）－（Ｃ３）の各時間的要素を、ゲーム状況として、検出してもよい。

【０２４２】

例えば、状況検出部１０６は、有効期間の開始直後の期間、当該有効期間の終了直前の期間、又は、有効期間内の所与のイベント期間などの特別期間に、優遇オプションが設定された場合には、そのタイミングなどの時間的な要素をゲーム状況として検出する。

【０２４３】

また、例えば、状況検出部１０６は、有効期間の開始前に事前に優遇オプションを獲得しているオプション設定プレーヤに対しては、当該有効期間前の期間を特別期間として、有効期間の開始後に他の優遇オプションが設定されたオプション設定プレーヤよりもより良い内容に優遇内容を変更するため、当該状況を、ゲーム状況として検出してもよい。

【０２４４】

（関連プレーヤにおけるゲーム状況検出処理）

状況検出部１０６は、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤに関連する他のプレーヤの情報（以下、「関連プレーヤ情報」という。）を検出するゲーム状況検出処理を実行してもよい。

【０２４５】

特に、関連プレーヤ情報には、前記オプション設定プレーヤと予め定められた関係性のあるプレーヤの情報、及び、前記ゲームに参加するすべてのプレーヤの情報の他に、プレーヤの指標やゲームが活性化しているかを示す活性化状態や過疎化状態（現アクティブユーザの多少だけでなく、サーバなどのゲームを提供するシステム上の負荷的要素も含む）の情報が含まれる。

【０２４６】

例えば、本実施形態においては、ゲーム状況として、フレンドやフォロワーなど、他のプレーヤと所定の関係性を示すフレンド関係を有している他のプレーヤ数やその種別などに基づいて、

（Ｄ１）他のプレーヤとの親密度、

（Ｄ２）ゲームの活性化に対する貢献度、

（Ｄ３）チームの状況（チームの規模、ゲーム内で優勢か劣勢かなどの状況、団結度（チーム成績が優秀か否か））、

（Ｄ４）ゲームの規模（ゲーム全体で参加登録している人数）、

（Ｄ５）アクティブユーザ数（現在又は過去にゲームに参加しているプレーヤの割合）、

（Ｄ６）過疎化状態が進んでいる（又は過疎化状態でない）時間帯（例えば、１時間単位）、

（Ｄ７）サーバなどのゲームを提供するシステム上の負荷、及び、

（Ｄ８）優遇オプションを獲得しているプレーヤ又は過去に優遇オプションを獲得したプレーヤの割合（優遇オプションの獲得割合）、

などが含まれる。

【０２４７】

なお、この場合に、検出されるゲーム状況としては、原則、数値で限定可能な要素であることが好ましい。

【０２４８】

また、この場合には、ゲーム状況としては、直接検出されるものだけでなく、現時点の参加登録しているプレーヤ数に対するアクティブユーザ数に基づいて算出される上記の（７）の過疎化が進んでいる時間帯のように、上記の（Ｄ１）－（Ｄ８）に基づいて算出される要素も含まれる。

【０２４９】

具体的には、状況検出部１０６は、関連プレーヤ情報として、例えば、親密度やゲームの活性化に対する貢献度のゲーム状況を検出するために、

(E 1) フレンド数やフォロワーの数、又は、これらのレベルや成績、
(E 2) ゲーム内におけるコメントの回数・メールの送受信数などの通信回数や頻度、
(E 3) プレーヤ情報の閲覧回数や頻度、及び、
(E 4) 他のプレーヤとアイテムの交換（譲渡）した数や頻度、
などをゲーム状況として検出する。

【0250】

また、状況検出部106は、関連プレーヤ情報としてチーム状況を検出するために、チームの人数やチーム成績、チームにおける技（コンボなどの連携技）の出現数や出現率をゲーム状況として検出する。

【0251】

そして、状況検出部106は、関連プレーヤ情報としてチーム規模を検出するために、ゲームに登録しているプレーヤ全体の数や各プレーヤの成績をゲーム状況として検出する。

【0252】

さらに、状況検出部106は、関連プレーヤ情報としてアクティブユーザ数や過疎化が進んでいる又は過疎化状態でない時間帯を検出するために、ゲームに登録しているプレーヤのうち、現在参加（アクセス）しているプレーヤ又は過去にアクセスしていたプレーヤの数をゲーム状況として検出する。

【0253】

そして、状況検出部106は、関連プレーヤ情報として優遇オプションの獲得割合を検出するために、現在又は過去に優遇オプションを獲得しているプレーヤの数をゲーム状況として検出する。

【0254】

〔4.7〕特典変更処理

次に、図7～図10を用いて本実施形態の特典変更処理について説明する。なお、図7～図10は、本実施形態の特典変更処理を説明するための図である。

【0255】

特典制御部108は、オプション設定プレーヤ毎に、ゲーム状況検出処理によって検出された検出結果に基づいて、オプション設定プレーヤに対する優遇内容を変更する特典変更処理を実行する。

【0256】

すなわち、特典制御部108は、ゲーム状況として検出された、

(A 1) ゲーム変動パラメータ、

(A 2) プレーヤ又はプレーヤキャラクタのゲーム要素の有無、及び、当該ゲーム要素の種別の少なくともいずれか一方のゲーム要素情報、

(A 3) ログインや優遇オプションの獲得タイミングなどプレーヤのゲーム行動の有無、及び、当該ゲーム行動に関する時間的要素（タイミングや期間など）の少なくともいずれか一方の情報（以下、「ゲーム行動情報」ともいう。）、又は、

(A 4) 関連プレーヤ情報、

に基づいて、該当するミッションに対応付けて初期値として設定した特典（すなわち、標準特典）の内容を変更する。

【0257】

すなわち、特典制御部108は、特典変更処理としては、オプション設定プレーヤのゲーム進行（当該ゲーム進行によって数値化される値）、アクセス状況、又は、有効期間や全体のゲーム期間における状況に応じて優遇内容である特典を変更する。

【0258】

一方、各特典情報には、予め定められたゲーム状況毎に、特典の内容を変更するための特典変更情報が登録されており、特典制御部108は、該当するゲーム状況が検出された場合に、既に設定された特典の特典情報における特典変更情報を検索し、該当する特典変更情報に基づいて、特典内容を変更する。

【0259】

10

20

30

40

50

(ゲーム変動パラメータに基づく特典変更処理)

特典制御部108は、ゲーム状況として、過去又は現在のオプション設定プレーヤの成績が検出されている場合や現在の課金額のゲーム変動パラメータが検出されている場合には、特典変更情報に従って、当該成績が高くなればなるほど、又は、累積課金額が多くなるほど、標準特典に規定された能力値、レア度、価値、経験値、体力値、当該オプション設定プレーヤの希望するアイテム・プレーヤキャラクタ・対戦キャラクタ（敵キャラクタ）の抽選イベント（ガシャ）における獲得率・ゲーム場に出現する出現率若しくは獲得数をアップさせ、又は、新たな能力を追加するなどの当該標準特典のバージョンをアップさせる特典変更処理を実行してもよい。

【0260】

例えば、プレーヤキャラクタAを操作対象のオプション設定プレーヤに対する特典変更処理であって、ゲーム状況として個人成績を検出し、標準特典がコイン30枚の獲得が規定されたミッションM003に挑戦中の場合を想定する。

【0261】

この場合には、特典制御部108は、図7に示すように、ミッション管理部107によって敵キャラクタの対戦に勝利したことを検出する毎に、標準特典や既に変更された特典にコインを「+10」に変更する特典変更処理を実行する。

【0262】

なお、図7には、ゲーム状況として、敵キャラクタに対して1勝した場合、及び、敵キャラクタに対して7勝した場合であって、優遇オプション情報における特典変更を行った場合が示されている。

【0263】

一方、特典制御部108は、段階的なレベルが設定され、レベルの低いミッションから順次ミッションをクリアする複数のミッションが規定されている優遇オプションにおいて、同様に、ゲーム状況として、過去又は現在のオプション設定プレーヤの成績や課金額が検出された場合には、特典変更情報に従って、当該成績が一定以上になると、又は、累積課金額が一定以上になると、標準特典を、未だミッションをクリアしていないレベルの高いミッションの特典に変更する特典変更処理を実行する。

【0264】

なお、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、成績に応じて（すなわち、成績が高いほど）、又は、課金額に応じて（すなわち、課金額が多いほど）、未だミッションをクリアしていない、かつ、さらにレベルの高いミッションの特典に変更してもよい。

【0265】

また、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、次のミッション以降における標準特典を、さらにミッションをクリアしていないレベルの高いミッションの特典に変更するなど、次のミッション以降における標準特典の獲得順を変更してもよい。

【0266】

例えば、プレーヤキャラクタAを操作対象のオプション設定プレーヤに対する特典変更処理であって、ゲーム状況として個人成績を検出し、段階的にミッションを達成すると、標準特典として、ブロンズの剣、剣の攻撃能力の増加（+10）、賢者の剣及び賢者の剣ハイパーが獲得可能な場合であって、ミッションM002に挑戦中の場合であって、敵キャラクタとの対戦成績が10勝となった場合に、1段階上のミッションの標準特典に変更される場合を想定する。

【0267】

この場合には、特典制御部108は、図8に示すように、ミッション管理部107によって敵キャラクタの対戦において10勝したことを検出すると、標準特典を、次のミッションM003の特典「賢者の剣」に変更する特典変更処理を実行する。

【0268】

なお、この場合において、前段階のミッションの特典に変更されたミッションM003

10

20

30

40

50

の標準特典については、1段階上の標準特典に変更されてもよいし（賢者の剣ハイパーに変更）、ランダムに（例えば、オプション設定プレーヤが所有していないアイテムであって特典として獲得が予定されているアイテムの中からランダムに）、他の特典（例えば、賢者の盾）に変更されてもよい。

【0269】

他方、特典制御部108は、ゲーム状況として、過去又は現在のオプション設定プレーヤの成績や課金額が検出されている場合には、特典変更情報に従って、標準特典「未獲得の特典であって、既に獲得可能なタイミングを過ぎた1以上の未獲得特典（例えば、毎日ログインすることによって獲得可能なデイリーボーナス）を獲得させる特典」を「未獲得のデイリーボーナスのランクを上げて獲得させる特典」に変更する特典変更処理を実行してもよい。

10

【0270】

例えば、図9に示すように、実際のログインボーナスとして、1日目、3日目及び4日目のボーナスを獲得しているログインボーナスチャレンジ7日目の場合であって、優遇オプションに設定されたミッションにおけるミッション達成条件「所定の課金額の課金」を具備して標準特典として未獲得のログインボーナスを獲得させることができる特典を、「未獲得のデイリーボーナスのランクを1つ上げて獲得させる特典」に変更した場合を想定する。

【0271】

この場合には、特典制御部108は、図9に示すように、通常特典の場合（所定の課金額の課金が未達の場合）2日目、5日目及び6日目に規定されている未獲得のログインボーナスを獲得させる。

20

【0272】

その一方、特典制御部108は、所定の課金額の課金が達成し、特典変更処理によって、当該通常特典が「未獲得のデイリーボーナスのランクを1つ上げて獲得させる特典」に変更した場合には、2日目、5日目及び6日目に規定されている未獲得のログインボーナスのランクが1つ上げた特典（「ダンス1」を「スーパーダンス1」、「シルバーメダル」を「ゴールドメダル」及び「賢者の石」を「賢者の石ハイパー」）を獲得させる。

【0273】

（ゲーム要素に基づく特典変更処理）

30

特典制御部108は、ゲーム状況として、過去に保有した又は現時点で保有する特定のアイテムの種類や数のゲーム要素が検出されている場合には、特典変更情報に従って、特定のアイテムの数が多いほど、標準特典に規定された能力値、レア度又は価値をアップさせ、又は、新たな能力を追加するなどの当該標準特典のバージョンをアップさせる特典変更処理を実行してもよい。

【0274】

また、特典制御部108は、ゲーム状況として、過去に保有した又は現時点で保有する特定のアイテムの種類が検出されている場合には、特典変更情報に従って、標準特典によって獲得されるアイテムの種別をチェックし、当該保有する特定のアイテムと同一のアイテムの場合には、標準特典のアイテムを異なる種別の他の特典（例えば、他のミッションに規定されている特典）に変更する特典変更処理を実行してもよい。

40

【0275】

なお、この場合であって、標準特典として、ガシャなどの抽選処理によって選択されたアイテムが獲得された場合には、特典制御部108は、保有する特定のアイテムと同一のアイテムの当選確率を「0」又は低くする特典変更処理を実行してもよい。

【0276】

また、この場合であって、標準特典として、ガシャなどの抽選処理によって選択されたアイテムが獲得された場合には、特典制御部108は、オプション設定プレーヤのいままでのゲームにおいて使用回数の高いアイテムを特定し、標準特典を、当該特定したアイテムに変更し、又は、標準特典として、ガシャなどの抽選処理によって選択されたアイテム

50

が獲得された場合には、使用回数の高いアイテムと同一のアイテムの当選確率を5倍にするなど高くする特典変更処理を実行してもよい。

【0277】

(ゲーム行動及びその時間的要素に基づく特典変更処理)

特典制御部108は、ゲーム状況として、ゲーム行動及びその時間的要素が検出されている場合であって、優遇オプションが設定された直後の一定期間などの特定期間内に該当するミッションが達成した場合には、特典変更情報に従って、標準特典に規定された能力値、レア度又は価値をアップさせ、又は、新たな能力を追加するなどの当該標準特典のバージョンをアップさせる特典変更処理を実行してもよい。

【0278】

また、特典制御部108は、同様の場合であって特定期間内に該当するミッションが達成した場合には、特典変更情報に従って、標準特典を、未だミッションをクリアしていないレベルが高いミッションの特典に変更する特典変更処理を実行する。

【0279】

例えば、プレーヤキャラクタAを操作対象のオプション設定プレーヤに対する特典変更処理であって、優遇オプションが設定されたタイミングから72時間以内の場合には、各ミッションの達成によって獲得可能な特典が標準特典からそれぞれグレードの良い特典に設定される場合を想定する

【0280】

この場合には、特典制御部108は、図10に示すように、優遇オプションが設定されると、ミッションM001においては、当該優遇オプションが設定されてから72時間内の特典を、標準得点「賢者の剣」から「賢者の剣ハイパー」に変更し、ミッションM002においては、標準特典「防具1」から「ブロンズの防具」に変更し、ミッションM003においては、標準特典「コイン30枚」から「コイン100枚」に変更する特典変更処理を実行する。

【0281】

なお、図10には、優遇オプションの設定タイミングから72時間以降については、各ミッションによって獲得可能な特典が、標準特典に変更されたことが示されている。

【0282】

なお、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、特定期間内においてミッションが達成したタイミングに応じて(すなわち、ミッションが達成したタイミングが早ければ早いほど)、未だミッションをクリアしていないさらにレベルの高いミッションの特典に変更してもよい。

【0283】

一方、特典制御部108は、ゲーム行動及びその時間的要素として、オプション設定プレーヤのアクセス時間、ログイン回数又はログイン頻度(毎日など一定期間毎にログインした否か)が検出されている場合には、特典変更情報に従って、当該アクセス時間が長くなればなるほど、ログイン回数が多ければ多いほど、又は、ログイン頻度が高ければ高いほど(例えば、一定期間毎のログインを長期間続けていればいるほど)、標準特典に規定された能力値、レア度又は価値をアップさせ、又は、新たな能力を追加するなどの当該標準特典のバージョンをアップさせる特典変更処理を実行してもよい。

【0284】

また、特典制御部108は、段階的なレベルが設定されてレベルの低いミッションから順次ミッションをクリアする複数のミッションが規定されている優遇オプションにおいて、同様に、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤのアクセス時間、ログイン回数又はログイン頻度が検出されている場合には、特典変更情報に従って、当該アクセス時間、ログイン回数又はログイン頻度が一定以上になると、標準特典を、未だミッションをクリアしていないレベルが高いミッションの特典に変更する特典変更処理を実行してもよい。

【0285】

なお、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、アクセス時間、ログ

10

20

30

40

50

イン回数又はログイン頻度に応じて（すなわち、アクセス時間が長いほど、又は、ログイン回数が多いほど）、未だミッションをクリアしていないさらにレベルの高いミッションの特典に変更してもよいし、次のミッション以降における標準特典を、さらにミッションをクリアしていないレベルの高いミッションの特典に変更するなど、次のミッション以降における標準特典の獲得順を変更してもよい。

【0286】

（関連プレーヤ情報に基づく特典変更処理）

特典制御部108は、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤのフレンド数、又は、当該オプション設定プレーヤが属するチームのチーム成績など関連プレーヤ情報が検出されている場合には、特典変更情報に従って、当該フレンド数が多いほど、又は、チーム成績が高ければ高いほど、標準特典に規定された能力値、レア度、価値、経験値、体力値、当該オプション設定プレーヤの希望するアイテム・プレーヤキャラクタ・対戦キャラクタ（敵キャラクタ）の抽選イベント（ガシャ）における獲得率・ゲーム場に出現する出現率若しくは獲得数をアップさせ、又は、新たな能力を追加するなどの当該標準特典のバージョンをアップさせる特典変更処理を実行してもよい。

10

【0287】

また、特典制御部108は、段階的なレベルが設定され、レベルの低いミッションから順次ミッションをクリアする複数のミッションが規定されている優遇オプションにおいて、同様に、ゲーム状況として、オプション設定プレーヤのフレンド数、又は、当該オプション設定プレーヤが属するチームのチーム成績など関連プレーヤ情報が検出されている場合には、特典変更情報に従って、当該フレンド数が一定以上になると、又は、チーム成績が一定以上になると、標準特典を、未だミッションをクリアしていないレベルが高いミッションの特典に変更する特典変更処理を実行する。

20

【0288】

なお、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、フレンド数に応じて（すなわち、フレンド数が多いほど）、又は、チーム成績に応じて（すなわち、チーム成績が好ましいほど）、未だミッションをクリアしていない、かつ、さらにレベルの高いミッションの特典に変更してもよい。

【0289】

また、この場合に、特典制御部108は、特典変更情報に従って、次のミッション以降における標準特典を、さらにミッションをクリアしていないレベルの高いミッションの特典に変更するなど、次のミッション以降における標準特典の獲得順を変更してもよい。

30

【0290】

一方、特典制御部108は、ゲーム状況として、上述のように、フレンド数やチーム成績が検出されている場合には、特典変更情報に従って、標準特典を、未獲得の特典であって、既に獲得可能なタイミングを過ぎた1以上の未獲得特典（例えば、毎日ログインすることによって獲得可能なデイリーボーナス）を獲得させる特典に変更する特典変更処理を実行してもよい。

【0291】

なお、上記の例では、フレンド数やチーム成績を用いて説明したが、ゲームへの登録数やアクティブユーザ数などの他の関連プレーヤ情報であっても上記と同じように特典変更処理が実行される。

40

【0292】

〔4.7〕表示制御に関する情報提供処理

次に、本実施形態の表示制御に関する情報提供処理について説明する。

【0293】

情報提供部110は、ゲーム中に、ゲームの制御及び表示に関する各種のゲーム情報とともに、該当する端末装置20に、各プレーヤに設定された優遇オプション情報、ミッション情報、又は、特典情報などの特典に関する情報などを、該当する端末装置20において実行中のゲームに関する画像上に表示するための表示制御情報として、ゲーム開始時、

50

ゲーム中又はゲーム終了時などの所与のタイミングに、当該端末装置 20 に提供する。

【0294】

具体的には、情報提供部 110 は、所与のタイミングとして、

(A1) 優遇オプションの提供が開始されたタイミング、

(A2) 優遇オプションが設定されたタイミング、

(A3) 新たなミッションが設定されたタイミング、

(A4) 特典が獲得されたタイミング、又は、

(A5) 特典が変更されたタイミング、

に、獲得可能な優遇オプション、設定された優遇オプション、設定されたミッションに関する情報、又は、当該ミッションによって獲得可能な特典に関する情報を、表示制御情報として、該当する端末装置 20 に提供する。

10

【0295】

一方、情報提供部 110 は、ミッションに関する表示としては、例えば、

(B1) ミッションの内容（ミッションの種別、倒すべき敵キャラクタの種別やその数、又は、ステージや獲得させる特定のアイテムの説明など）、

(B2) ミッションが設定されたことやその達成によって獲得される特典の内容、

(B3) ミッションの達成条件、

(B4) 特典変更処理によって変更された特典、及び、

(B5) 特典を変更するための条件（ゲーム状況として達成すべき条件）、などの情報を、ゲーム情報として、該当する端末装置 20 に提供する。

20

【0296】

なお、情報提供部 110 は、優遇オプションが設定されているオプション設定プレーヤに対しては、既に獲得した特典及びこれから獲得可能な特典を一覧表示するための表示制御情報を生成し、当該生成した表示制御情報を該当する端末装置 20 に提供してもよい。

【0297】

また、この場合に、情報提供部 110 は、獲得済み特典又は未獲得特典の一覧表示が実行される際に、各特典のアイテム名や画像のみを表示する表示制御情報を生成してもよい。

【0298】

さらに、情報提供部 110 は、ミッションの達成状況を表示する場合には、オプション設定プレーヤ、又は、当該オプション設定プレーヤの操作対象のプレーヤやキャラクタ毎に、各ミッションの未達、及び、達成済みを示す表示を行うための表示制御情報を生成し、生成した表示制御情報を該当する端末装置 20 に提供してもよい。

30

【0299】

〔4.8〕変形例

次に、図 11 を用いて本実施形態の変形例（特典変更処理の変形例）について説明する。なお、図 11 は、本実施形態における特典変更処理の変形例を説明するための図である。

【0300】

上記の特典変更処理において、特典制御部 108 は、

(A1) オプションプレーヤ用プレーヤキャラクタの対戦やゲーム内で課されたタスクのクリアなどのゲーム行動の種別毎に、各ゲーム行動に起因するゲーム状況に応じてそれぞれ変動し、かつ、優遇内容としての特典を変更する優遇変更パラメータを検出し、

40

(A2) 当該検出した各優遇変更パラメータに基づいて、それぞれ、該当する前記優遇内容を変更する特典変更処理を実行してもよい。

【0301】

すなわち、本変形例の特典制御部 108 は、ゲーム行動毎にゲーム状況に応じて変化した優遇内容変更パラメータのそれぞれによって、該当する特典や当該特典の内容を変更することができるとともに、ゲーム行動の種別と変更される特典や特典内容が直結するため、プレーヤに取って変更すべき特典や特典内容にフォーカスすることが可能な構成を有している。

【0302】

50

そして、本変形例においては、このようなプレーヤの希望に沿って特典やその内容を容易に変更することができるので、ゲームの興趣性を向上させることができるようになって

【0303】

具体的には、特典制御部108は、例えば、

(B1) 敵キャラクタ(NPC及び他のプレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタを含む。)などの対戦のゲーム状況に応じて変動する優遇変更パラメータ(以下、「対戦用優遇変更パラメータ」という。)、又は、

(B2) 特定アイテムの獲得、レースゲームにおいて所定の順位でゴールすること、又は、特定のステージをクリアすることなどのタスクのクリア状況に応じて変動する優遇変更パラメータ(以下、「タスク用優遇変更パラメータ」という。)、を予め設定する。

10

【0304】

そして、特典制御部108は、対戦におけるゲーム状況に応じて、対戦用優遇変更パラメータを変動させ、又は、タスクにおけるゲーム状況に応じて、タスク用優遇変更パラメータを変動させる。

【0305】

また、特典制御部108は、ミッションが達成したと判定した場合(すなわち、ミッション達成条件を具備したと判定した場合)に、その時点の優遇変更パラメータに応じて、標準特典の数、種別、選択肢、及び、該当するプレーヤや当該プレーヤの操作対象のプレーヤキャラクタを有利にする効果を変更し、変更した特典を該当するオプション設定プレーヤに獲得させる。

20

【0306】

特に、このとき、特典制御部108は、優遇変動パラメータの種別に応じて、特典の変更内容を制御する。

【0307】

そして、特典制御部108は、対戦用優遇変更パラメータについては、標準特典が対戦に必要なアイテムの場合に、標準特典の数に当該対戦用優遇変更パラメータの値Kを乗算させ、K倍の当該標準特典を該当するオプション設定プレーヤに獲得させる。

【0308】

例えば、現在のプレーヤキャラクタPCの対戦用優遇変更パラメータの値が「1」であって、敵キャラクタECを倒した場合には、対戦用優遇変更パラメータを「1」増加させ、当該敵キャラクタECによって倒された場合には、対戦用優遇変更パラメータを「1」減少させる場合を想定する。

30

【0309】

この場合において、特典制御部108は、図11に示すように、3体の敵キャラクタECを倒した場合には、対戦用優遇変更パラメータに「3」加算し、対戦用優遇変更パラメータ「4」に変更する。

【0310】

そして、特典制御部108は、この状態において、ミッション達成条件を具備し、標準特典としてのアイテム「銃」を獲得させる場合には、攻撃能力「10」が「40」に変更されたアイテム「銃」をプレーヤキャラクタAに獲得させる。

40

【0311】

一方、特典制御部108は、タスク用優遇変更パラメータについては、標準特典の種別がタスクに必要なアイテムの場合に、標準特典の数に当該タスク用優遇変更パラメータの値Kを乗算させ、K倍の当該標準特典を該当するオプション設定プレーヤに獲得してもよい。

【0312】

また、特典制御部108は、標準特典が対戦にもタスクにも使用可能な場合には、標準特典における対戦に関する能力の値(すなわち、対戦能力値)に、当該対戦用優遇変更パ

50

ラメータの値 $K1$ を乗算させ、当該標準特典におけるタスクに関する能力の値（すなわち、タスク能力値）に、当該タスク用優遇変更パラメータの値 $K2$ を乗算させ、 $K1$ 倍の対戦能力値、及び、 $K2$ 倍のタスク能力値を有する標準特典を、該当するオプション設定プレーヤに獲得してもよい。

【0313】

なお、情報提供部 110 は、例えば、図 11 のような各優遇変更パラメータの値をゲーム画面上に表示させるための表示制御情報を生成し、該当する端末装置（すなわち、オプション設定プレーヤの端末装置）20 に当該生成した表示制御情報を提供する。

て説明する。

【0314】

〔5〕本実施形態における動作

次に、図 12 及び図 13 を用いて本実施形態のサーバ装置 10 によって実行される特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理に関する動作について説明する。

【0315】

なお、図 12 及び図 13 は、本実施形態のサーバ装置 10 によって実行される特典変更処理を含む優遇オプション設定時のゲーム処理に関する動作を示すフローチャートである。

【0316】

本動作は、ゲーム状況検出処理を含む優遇内容を変更する特典変更処理を含む優遇オプションが設定された場合の動作であって、ミッションの設定及び当該ミッションの達成に伴う特典獲得に関する動作である。

【0317】

そして、本動作においては、プレーヤ毎に実行される動作であって、特に、優遇オプションが設定されたオプション設定プレーヤに対して実行する動作である。

【0318】

また、本動作は、プレーヤが既にゲームに登録してログインしているものとし、かつ、優遇オプションにおける有効期間が開始されているものとする。

【0319】

特に、本動作において、優遇オプションは、段階的にレベルの異なる複数のミッションが規定されており、レベルの低いミッションから 1 つずつクリアしてクリアする毎に該当するミッションに対応する特典を自動的に獲得させ、かつ、次のミッションが設定されるものとする。

【0320】

また、本動作においては、特典変更処理に用いるために検出されるゲーム状況は、予め定められているものとする。

【0321】

まず、通信制御部 101 は、端末装置 20 から送信されたプレーヤの優遇オプションの設定指示を受信すると（ステップ S101）、オプション管理部 105 は、プレーヤの指示に基づいて、優遇オプションを該当するプレーヤに設定する優遇オプション設定処理を実行し、当該優遇オプションに伴う優遇に関する処理（以下、「優遇処理」という。）の実行を開始させる（ステップ S102）。

【0322】

このとき、ミッション管理部 107 は、ミッション情報及び特典情報に基づいて、優遇オプションに規定されている最初のミッションを該当するプレーヤに設定し、かつ、当該ミッションに対応し、当該ミッションが達成した際に獲得させる特典を標準特典として設定する。

【0323】

次いで、ゲーム管理部 103 は、優遇オプションの有効期間の終了タイミングか否かを判定し（ステップ S103）、当該有効期間の終了タイミングと判定した場合には、該当するプレーヤの優遇オプションを解除して（ステップ S121）本動作を終了させる。

【0324】

10

20

30

40

50

なお、ゲーム管理部 103 は、該当するプレーヤの優遇オプションの解除としては、優遇オプション情報から該当するプレーヤのプレーヤ ID を削除する。

【0325】

また、ゲーム管理部 103 は、優遇オプションの有効期間を、オプション設定プレーヤ毎に設定してもよいが、基本的には、すべてのプレーヤにおいて統一的に設定する。このため、ゲーム管理部 103 は、ステップ S121 の処理においては、オプション設定プレーヤすべての優遇オプションを解除する。

【0326】

一方、ゲーム管理部 103 によって当該有効期間の終了タイミングでない判定された場合には、ミッション管理部 107 は、設定されているミッションにおけるミッション達成条件を具備したか否かを判定する（ステップ S104）。

10

【0327】

このとき、ミッション管理部 107 は、設定されているミッション達成条件を具備したと判定した場合には、ステップ S111 の処理に移行させ、当該ミッション達成条件を具備していないと判定した場合には、ステップ S105 の処理に移行させる。

【0328】

次いで、ミッション管理部 107 によって設定されているミッション達成条件を具備していないと判定された場合には、状況検出部 106 は、該当するオプション設定プレーヤ、又は、オプションプレーヤ用プレーヤキャラクタにおいて、予め定められたゲーム状況（ポイントやプレーヤの成績など）を検出する（ステップ S105）。

20

【0329】

次いで、特典制御部 108 は、特典変更情報に基づいて、検出されたゲーム状況によって、現在設定されている特典（未だ一度も変更されていない場合には、標準特典、既に変更されている場合の当該変更された特典）を変更するか否かを判定する（ステップ S106）。

【0330】

このとき、特典制御部 108 は、現在設定されている特典を変更すると判定した場合には、該当する特典変更情報に従って特典を変更して（ステップ S107）ステップ S103 の処理に移行させ、現在設定されている特典を変更しない判定した場合には、直接ステップ S103 の処理に移行させる。

30

【0331】

他方、特典制御部 108 は、ミッション管理部 107 によって設定されているミッションにおけるミッション達成条件を具備したと判定した場合には、設定されている特典を該当するオプション設定プレーヤに獲得させる（ステップ S111）。

【0332】

そして、ミッション管理部 107 は、次に設定するミッションの有無を判定し（ステップ S112）、当該次に設定するミッションがあると判定した場合には、該当するミッションをオプション設定プレーヤに設定して（ステップ S113）ステップ S103 の処理に移行させる。

【0333】

40

また、ミッション管理部 107 は、当該次に設定するミッションがないと判定した場合には、すべてのミッションを達成したとことを該当するプレーヤの端末装置 20 に通知し（ステップ S114）、かつ、該当するプレーヤの優遇オプションを解除して（ステップ S121）本動作を終了させる。

【0334】

〔6〕その他

本発明は、上記実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。例えば、明細書又は図面中の記載において広義や同義な用語として引用された用語は、明細書又は図面中の他の記載においても広義や同義な用語に置き換えることができる。

【0335】

50

本実施形態は、１のサーバ装置１０によって各ゲームを端末装置２０に提供してもよいし、複数のサーバ装置１０を連動させてサーバシステムを構築し、各ゲームを端末装置に提供してもよい。

【０３３６】

さらに、本実施形態においては、サーバ装置１０によって提供されたゲームを端末装置２０によって実行されているが、操作入力を除き、上記の端末装置２０の処理部２００の各機能及びゲームプログラムの実行をサーバ装置１０で実行し、当該端末装置２０は、操作入力とストリーミングによる画像表示を実行することによって、上記のゲームを実現してもよい。

【０３３７】

また、本実施形態においては、サーバ装置１０の機能を備えた単一のゲーム装置、すなわち、サーバ装置などの他の機器に依存せず単独で動作する装置（スタンドアローン）によって実現してもよく、この場合には、複数の入力端末装置があればよい。

【０３３８】

そして、このようなゲーム端末装置を有線又は無線によって複数連結させ、１のゲーム装置がサーバ装置１０として機能して、複数のゲーム装置によって実現することも可能である。

【０３３９】

また、本実施形態においては、ネットワークを通じて端末装置２０と連動して実行するサーバ装置１０に本発明のゲームシステムを適用しているが、タブレット型情報端末装置やパーソナルコンピュータ、又は、アミューズメントパークに設置されるゲーム装置としても適用することができる。

【０３４０】

本発明は、実施形態で説明した構成と実質的に同一の構成（例えば、機能、方法及び結果が同一の構成、あるいは目的及び効果が同一の構成）を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成の本質的でない部分を置き換えた構成を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成と同一の作用効果を奏する構成又は同一の目的を達成することができる構成を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成に公知技術を付加した構成を含む。

【０３４１】

上記のように、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明の新規事項及び効果から実体的に逸脱しない多くの変形が可能であることは当業者には容易に理解できるであろう。したがって、このような変形例はすべて本発明の範囲に含まれるものとする。

【符号の説明】

【０３４２】

- １０ … サーバ装置
- ２０ … 端末装置
- １００ … 処理部
- １０１ … 通信制御部
- １０２ … Web処理部
- １０３ … ゲーム管理部
- １０４ … プレーヤ管理部
- １０５ … オプション管理部
- １０６ … 状況検出部
- １０７ … ミッション管理部
- １０８ … 特典制御部
- １０９ … タイマ管理部
- １１０ … 情報提供部
- １２０ … 入力部
- １３０ … 表示部
- １４０ … 記憶部

10

20

30

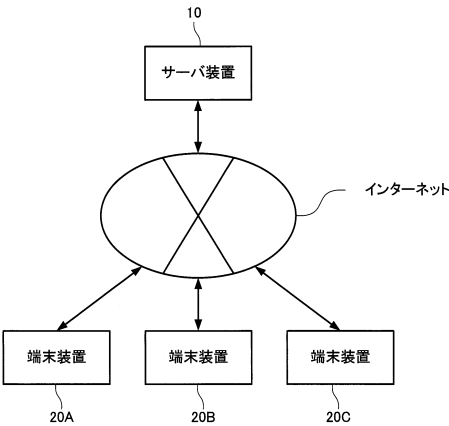
40

50

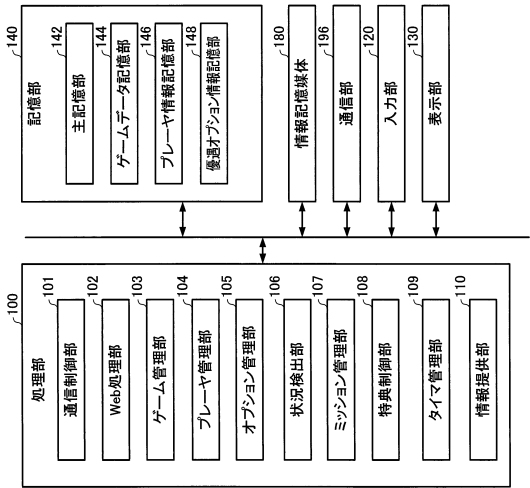
- 1 4 2 … 主記憶部
- 1 4 4 … ゲームデータ記憶部
- 1 4 6 … プレーヤ情報記憶部
- 1 8 0 … 情報記憶媒体
- 1 9 6 … 通信部
- 2 0 0 … 処理部
- 2 1 0 … 通信制御部
- 2 1 1 … We bブラウザ
- 2 1 2 … ゲーム処理部
- 2 1 3 … 表示制御部
- 2 2 0 … 描画部
- 2 3 0 … 音処理部
- 2 6 0 … 入力部
- 2 6 2 … 検出部
- 2 7 0 … 記憶部
- 2 7 1 … 主記憶部
- 2 7 2 … 画像バッファ
- 2 8 0 … 情報記憶媒体
- 2 9 0 … 表示部
- 2 9 2 … 音出力部
- 2 9 6 … 通信部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

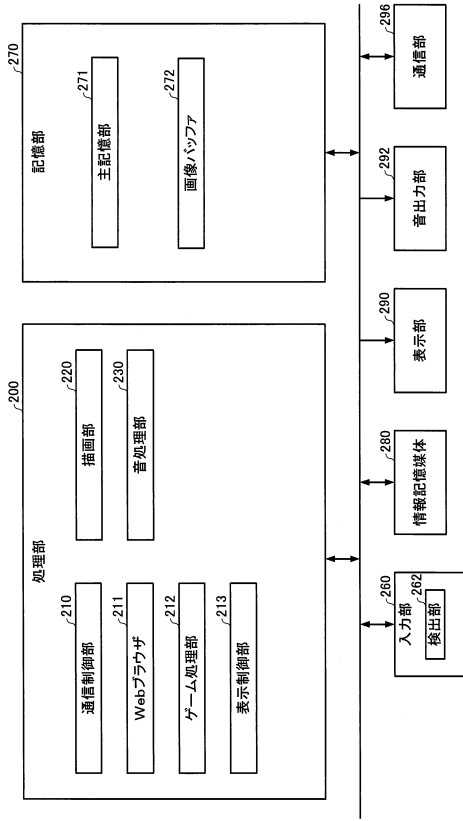
20

30

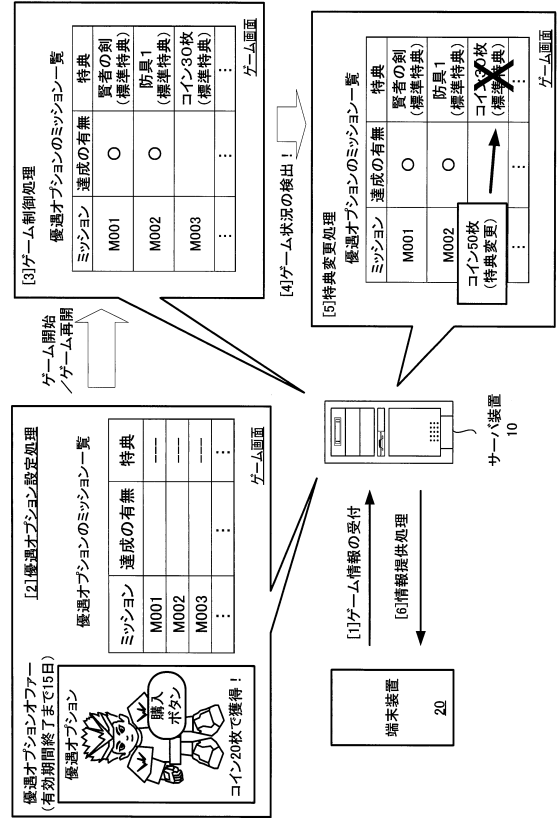
40

50

【図 3】



【図 4】



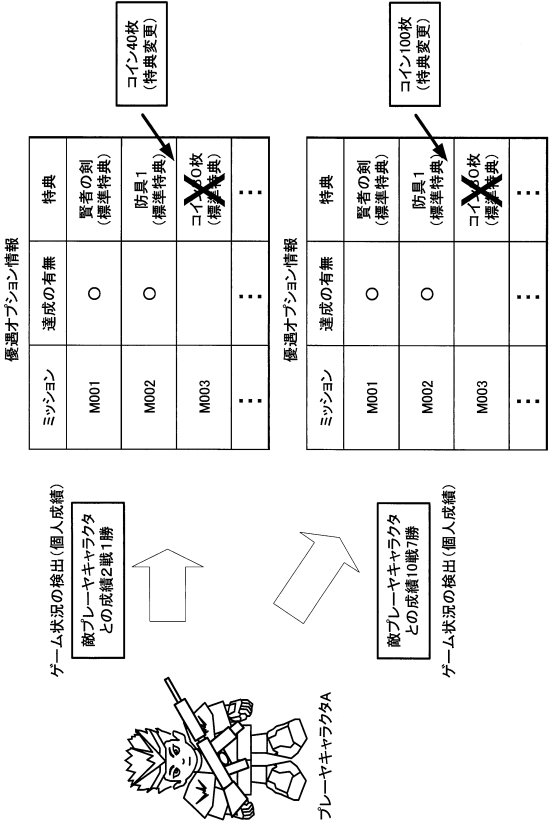
【図 5】

優遇オプション情報									
ミッション情報					プレーヤID				
ミッションID	順番	種別	内容情報	ミッション 達成条件	特典ID	U001	U002	U003	...
M001	1	アイテム	ミッション1	条件1	B001	○	×	○	...
M002	2	アイテム	ミッション2	条件2	B002		—	○	...
M003	3	アイテム	ミッション3	条件3	B003		—	○	...
M004	4	タスク	ミッション4	条件4	B004		—		...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

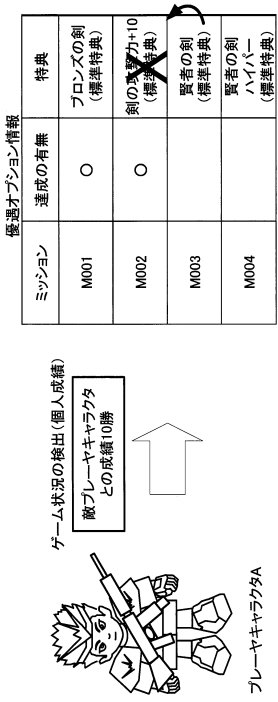
【図 6】

特典ID	内容情報	特典変更情報
B001	内容情報1	変更情報1
B002	内容情報2	変更情報2
B003	内容情報3	変更情報3
B004	内容情報4	変更情報4
B005	内容情報5	変更情報5
...	...	...

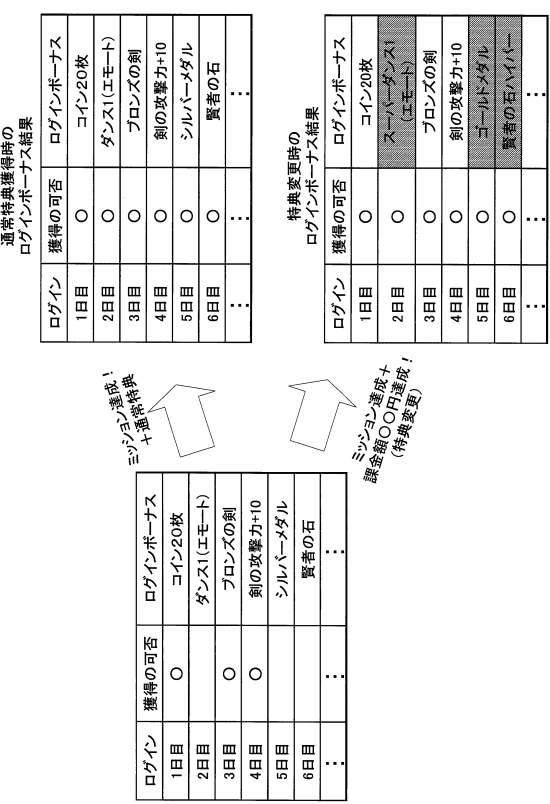
【図 7】



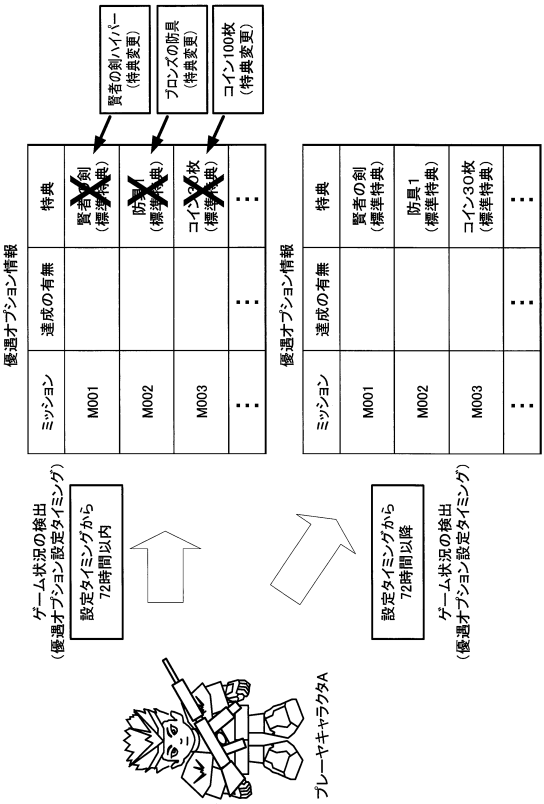
【図 8】



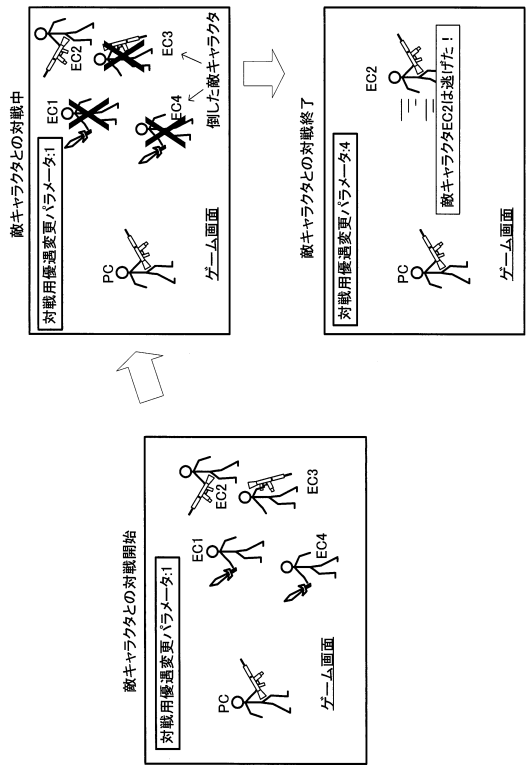
【図 9】



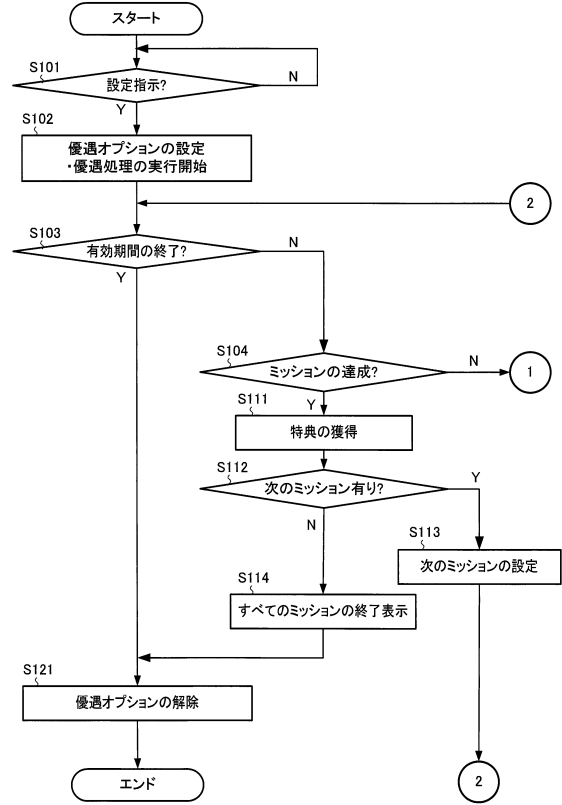
【図 10】



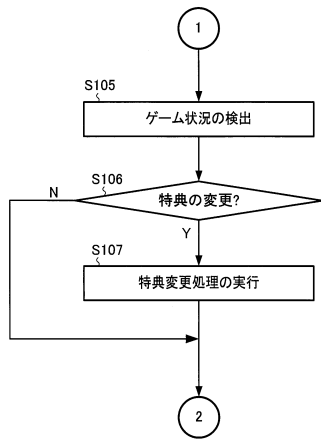
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/798

東京都江東区永代二丁目 3 7 番 2 5 号 株式会社バンダイナムコスタジオ内

(72)発明者 小倉 建一

東京都江東区永代二丁目 3 7 番 2 5 号 株式会社バンダイナムコスタジオ内

(72)発明者 恩田 明生

東京都港区芝五丁目 3 7 番 8 号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

(72)発明者 青木 隆

東京都港区芝五丁目 3 7 番 8 号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

(72)発明者 村井 伸太郎

東京都港区芝五丁目 3 7 番 8 号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

審査官 早川 貴之

(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 6 4 0 8 2 (J P , A)

特開 2 0 1 8 - 0 0 5 7 0 5 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 1 7 4 3 6 5 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 2 1 3 7 1 2 (J P , A)

特開 2 0 1 6 - 1 4 6 9 1 4 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8