

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第6967680号
(P6967680)

(45) 発行日 令和3年11月17日 (2021. 11. 17)

(24) 登録日 令和3年10月27日 (2021. 10. 27)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 13/69 (2014. 01) A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/79 (2014. 01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 13 (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2021-38680 (P2021-38680)	(73) 特許権者	512294021
(22) 出願日	令和3年3月10日 (2021. 3. 10)		株式会社アカツキ
審査請求日	令和3年3月11日 (2021. 3. 11)		東京都品川区上大崎 2-13-30 o a k m e g u r o 8階
早期審査対象出願		(74) 代理人	110002790 O n e i p 特許業務法人
		(72) 発明者	コウ セイブン 東京都品川区上大崎 2-13-30 o a k m e g u r o 8階 株式会社アカツ キ内
		審査官	前地 純一郎
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバ、ゲームプログラム、情報処理方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶する特定ゲーム媒体記憶部と、

前記ゲームを所定期間プレイしていなかった状態から復帰した第1のプレイヤーが当該所定期間前である最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日より後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、少なくとも前記所定期間内に前記ゲームをプレイしていた第2のプレイヤーよりも前記第1のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように、前記特定された特定ゲーム媒体に関連する利益を決定する復帰利益情報を参照して利益を与えるゲーム実行部と、

を備えることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 2】

請求項1に記載のゲームサーバであって、

前記特定ゲーム媒体は、前記ゲーム中に使用可能なアイテムを含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 3】

請求項1または2のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記特定ゲーム媒体は、キャラクタの育成素材を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 4】

10

20

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記特定ゲーム媒体は、ゲーム内のポイントであって、
前記利益は、ゲームイベント中に与えられる前記ポイントに関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 5】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、ゲームイベント中の前記特定ゲーム媒体の出現率またはドロップ率に関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 6】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、ゲームイベントで取得可能なアイテムのレアリティに関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 7】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、ゲームイベント中に取得したアイテムを利用したときに育成要素が増加する度合いに関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 8】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、育成要素を増加するために必要なアイテム数に関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 9】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、前記特定ゲーム媒体に関わるゲームイベントの勝率に関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 10】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、抽選イベントにおける前記特定ゲーム媒体の抽選割合に関する利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 11】

請求項 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、
前記利益は、前記特定ゲーム媒体に関するゲーム内イベントの実行を可能とする利益を含む、
ことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 12】

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶するステップと、
前記ゲームを所定期間プレイしていなかった状態から復帰した第 1 のプレイヤーが当該所定期間前である最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日よりも後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、少なくとも前記所定期間内に前記ゲームをプレイしていた第 2 のプレイヤーよりも前記第 1 のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように、前記特定された特定ゲーム媒体に関連する利益を決定する復帰利益情報を参照して利益を与えるステップと、
をコンピュータが実行することを特徴とする情報処理方法。

【請求項 13】

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶するステップと、
前記ゲームを所定期間プレイしていなかった状態から復帰した第 1 のプレイヤーが当該所定期間前である最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日よりも後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、少なくとも前記所定期間内に前記ゲームをプ

10

20

30

40

50

レイしていた第2のプレイヤーよりも前記第1のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように、前記特定された特定ゲーム媒体に関連する利益を決定する復帰利益情報を参照して利益を与えるステップと、
をコンピュータに実行させるためのゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲームサーバ、ゲームプログラム、情報処理方法に関する。

【背景技術】

10

【0002】

特許文献1には、しばらくの間ゲームをプレイしていなかったプレイヤーに、プレイしていなかった期間中に行われたゲームイベントの実行を許可することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第6779964号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

20

特許文献1に記載の技術では、ゲームをプレイしていなかった期間が長かったプレイヤーは古参プレイヤーに追いつくことは難しい。

【0005】

本発明はこのような背景を鑑みてなされたものであり、しばらくプレイしていなかったプレイヤーの復帰を動機付けることのできる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、ゲームサーバであって、ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶する特定ゲーム媒体記憶部と、復帰した第1のプレイヤーが最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日より後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、第2のプレイヤーよりも前記第1のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように処理するゲーム実行部と、を備えることを特徴とする。

30

【0007】

その他本願が開示する課題やその解決方法については、発明の実施形態の欄及び図面により明らかにされる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、しばらくプレイしていなかったプレイヤーの復帰を動機付けることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本ゲームシステムの全体構成例を示す図である。

【図2】プレイヤー端末2の機能上の構成を表すブロック図である。

【図3】サーバ装置1の機能上の構成を示すブロック図である。

【図4】プレイヤー情報の構成例を示す図である。

【図5】特定ゲーム媒体情報の構成例を示す図である。

【図6】ゲームシステムの動作概要を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

50

< 発明の概要 >

本発明の実施形態の内容を列記して説明する。本発明は、たとえば、以下のような構成を備える。

[項目 1]

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶する特定ゲーム媒体記憶部と、

復帰した第 1 のプレイヤーが最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日よりも後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、第 2 のプレイヤーよりも前記第 1 のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように処理するゲーム実行部と、

を備えることを特徴とするゲームサーバ。

[項目 2]

項目 1 に記載のゲームサーバであって、

前記特定ゲーム媒体は、前記ゲーム中に使用可能なアイテムであること、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 3]

項目 1 に記載のゲームサーバであって、

前記特定ゲーム媒体は、キャラクタの育成素材であること、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 4]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記特定ゲーム媒体は、ゲーム内のポイントであって、

前記利益は、ゲームイベント中に与えられる前記ポイントに関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 5]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、ゲームイベント中の前記特定ゲーム媒体の出現率またはドロップ率に関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 6]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、ゲームイベントで取得可能なアイテムのレアリティに関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 7]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、ゲームイベント中に取得したアイテムを利用したときに育成要素が増加する度合いに関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 8]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、育成要素を増加するために必要なアイテム数に関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 9]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、前記特定ゲーム媒体に関わるゲームイベントの勝率に関する利益を含む、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 10]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、抽選イベントにおける前記特定ゲーム媒体の抽選割合に関する利益を含む

、

10

20

30

40

50

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 1 1]

項目 1 ないし 3 のいずれかに記載のゲームサーバであって、

前記利益は、前記特定ゲーム媒体に関するゲーム内イベントの実行を可能とすることであること、

を特徴とするゲームサーバ。

[項目 1 2]

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶するステップと、

復帰した第 1 のプレイヤーが最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日より後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、第 2 のプレイヤーよりも前記第 1 のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように処理するステップと、

をコンピュータが実行することを特徴とする情報処理方法。

[項目 1 3]

ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶するステップと、

復帰した第 1 のプレイヤーが最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日より後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、第 2 のプレイヤーよりも前記第 1 のプレイヤーに対して前記特定ゲーム媒体に関連する利益が多くなるように処理するステップと、

をコンピュータに実行させるためのゲームプログラム。

【 0 0 1 1 】

以下、本発明の一実施形態に係るゲームシステムについて、図面を参照しながら説明する。

【 0 0 1 2 】

本実施形態のゲームシステムは、育成要素を有するゲームを提供する。育成要素は、増強可能なキャラクタのパラメータであり、育成要素以外にも、強化要素、進化要素などとも呼ばれる。キャラクタは、例えば、スポーツ選手やモンスター、戦士、車、動物などであってよい。育成要素は、例えば、キャラクタの経験値、レベル、体力、強さ、能力、装備可能なアイテムの数、装備可能なアイテムの種類、キャラクタが所有しているアイテムの攻撃力や防護力、アイテムを利用したときに発せられる効果の強さ、野球選手のキャラクタの打率、出塁率、自動車の最高速度、加速度、旋回性能など、キャラクタ又はキャラクタの装備品に係るレベルアップ可能なパラメータであればよい。

【 0 0 1 3 】

本実施形態のゲームシステムは、しばらくゲームをプレイしていなかったプレイヤーがプレイを再開したときに、通常よりも効率よく育成要素を増強することを可能としようとするものである。育成要素の効率の向上は、ゲームイベントにおいて与えられる特定ゲーム媒体に関する利益が通常よりも多くなるように設定して実現することができる。ゲームイベントにおいて与えられる特定ゲーム媒体には、例えば、ゲームイベントのプレイ又はクリアに応じて与えられるポイント（特に育成に関連するポイント）、ゲームイベント中に取得可能なアイテムなどがある。特定ゲーム媒体に関する利益が多くなるように設定することには、特定ゲーム媒体に関わるゲームイベント中に与えられるポイントを多くしたり、特定ゲーム媒体に関わるゲームイベント中のアイテムの出現率やドロップ率を大きくしたり、取得可能なアイテムのレアリティを上げたり、ゲームイベント中に取得したアイテムを利用したときに育成要素が増加する度合いを大きくしたり、育成要素を増加するために必要なアイテム数（素材数）を減らしたり、特定ゲーム媒体に関わるゲームイベントが所定の確率に基づき勝敗が決まる場合には勝率を上げたり、特定ゲーム媒体に関わる抽選イベントにおける特定ゲーム媒体の抽選割合を増加したり、そもそも特定ゲーム媒体に関するゲームイベントや抽選イベントなどのゲーム内イベントの実行を可能とすることを含む。なお、ここでいうポイントやアイテムは特定ゲーム媒体のことを指す。

【 0 0 1 4 】

このようにして本実施形態のゲームシステムでは、ゲームをしていなかったプレイヤーが復帰した（再度ゲームをプレイした）ときにプレイヤー又はプレイヤーが操作するキャラクタに対してより多くの特定ゲーム媒体に関する利益が得られ、キャラクタの育成要素を効率よく向上することができる。したがって、復帰するプレイヤーに対して、慣れていない新しいゲームイベントや新しい育成要素などがある場合にも、積極的にプレイしようとする動機付けを与えることができる。

【0015】

<構成>

図1は、本ゲームシステムの全体構成例を示す図である。図1に示されるように、本ゲームシステムは、ネットワーク3（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバ装置1と複数のプレイヤー端末2とで構成される。

【0016】

<プレイヤー端末2>

図2は、プレイヤー端末2の機能上の構成を表すブロック図である。プレイヤー端末2は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、スマートフォン、携帯電話端末、タブレット端末）である。プレイヤー端末2は、サーバ装置1から送信されたゲームプログラムの処理結果をゲームアプリケーションまたはWebブラウザを介して出力（例えば、ゲーム画面表示、ゲーム音声出力等）することができる。プレイヤー端末2は、プレイヤー端末2全体の制御を行う制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための入力部23、ゲーム画面・操作画面等を出力する出力部24、サーバ装置1との間で情報通信を行う通信部25を有している。本実施の形態の制御部21は、少なくとも操作情報受付部211、ゲーム動作部212を備える。また、記憶部22は、少なくともゲーム動作情報記憶部221を備える。制御部21の各機能部は、メモリやゲーム動作情報記憶部221に格納されているプログラムをCPUが実行することにより実現することができる。

【0017】

プレイヤー端末2の操作情報受付部211は、プレイヤーからゲームに関する操作を受け付ける。操作情報受付部211は、プレイヤーによる入力部23を用いたゲームに関する操作を受け付ける。そして、操作情報受付部211は、受け付けた操作内容をゲーム動作部212に出力する。

【0018】

ゲーム動作部212は、ゲームを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作部212は、ゲーム動作情報記憶部221に記憶されたゲーム動作情報に含まれるゲームソフトウェアと、入力部23から入力されたプレイヤーの操作内容とに基づいてゲームを動作させる。ゲーム動作部212は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部24に出力させるための制御処理を行う。同様にして、ゲーム動作部212は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる音楽データや音声データからゲーム用の音楽や音声を生成し、生成した音楽や音声を出力部24から出力させるための制御処理を行う。なお、ここでは、ネイティブアプリがWebアプリの機能を一部実行する、すなわち、プレイヤー端末2のゲーム動作部212がサーバ装置1の機能を一部実行する構成について説明したが、ゲーム動作部212を有せずにサーバ装置1が処理結果として全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよいし、ゲーム動作部212によって全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよい。

【0019】

ゲーム動作部212が動作させるゲームにおける所定のパラメータはサーバ装置1にて管理されることができる。例えば、ゲームにおけるキャラクタの育成要素を含む各種パラメータについても、サーバ装置1にて管理されることができる。この場合、ゲーム動作部212は、ゲームにおいてこれらのパラメータの変化が伴う処理が発生する場合には、サ

10

20

30

40

50

サーバ装置 1 との通信を行うことにより、サーバ装置 1 が管理するパラメータを更新させる。そして、ゲーム動作部 2 1 2 は、更新後のパラメータをサーバ装置 1 から受信し、この更新後のパラメータに基づいてゲームの動作を継続することができる。

【0020】

<サーバ装置 1 の構成>

図 3 は、サーバ装置 1 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置であり、例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータのような汎用コンピュータとしてもよいし、或いはクラウド・コンピューティング技術によって論理的に実現されてもよい。

【0021】

サーバ装置 1 は、制御部 1 1、記憶部 1 2、入力部 1 3、表示部 1 4、通信部 1 5 を有する。サーバ装置 1 は、通信部 1 5 を介してプレイヤ端末 2 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、制御部 1 1 においてゲームプログラムによる処理を実行し、ゲームプログラムの処理結果（例えば、ゲーム画像やゲーム音声等）がプレイヤ端末 2 へ送信される。なお、上記ゲームプログラムの一部は、プレイヤ端末 2 に送信されてプレイヤ端末 2 上で実行されてもよい。

【0022】

制御部 1 1 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバ装置 1 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施の形態の制御部 1 1 は、少なくともゲーム実行部 1 1 1、画面データ生成部 1 1 2、特定ゲーム媒体利益設定部 1 1 3 を備える。

【0023】

<記憶部 1 2>

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読取専用の記憶領域である ROM（Read Only Memory）と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である RAM（Random Access Memory）とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスクなどの不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、ゲーム情報記憶部 1 2 1、プレイヤ情報記憶部 1 2 2、キャラクタ情報記憶部 1 2 3、特定ゲーム媒体情報記憶部 1 2 4 等の各種記憶部を有している。

【0024】

入力部 1 3 はシステム管理者がゲームサービスに関する各種データ（例えば、ゲーム情報等）を入力するためのものであり、例えばキーボードやマウス等によって実現される。

【0025】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0026】

通信部 1 5 は、プレイヤ端末 2 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤ端末 2 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 1 1 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤ端末 2 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 1 5 は、例えば HTTP（HyperText Transfer Protocol）や HTTPS、Web Socket、P2P（Peer To Peer）等によりプレイヤ端末 2 との通信を行う。

【0027】

ゲーム情報記憶部 1 2 1 は、ゲームに関する情報を記憶する。ゲーム情報は、ゲームの種類に応じて適宜構成される。例えば対戦ゲームである場合は、ステージ ID に紐づけて、ステージ名、敵キャラクタ情報等を含む。

【0028】

10

20

30

40

50

プレイヤー情報記憶部 122 は、プレイヤーに関する情報を記憶する記憶領域である。図 4 は、プレイヤー情報の構成例を示す図である。プレイヤー情報には、プレイヤーを特定するプレイヤー ID に紐づけて、プレイヤー名、所有キャラクタ、プレイステージ情報、所有アイテム情報、最終プレイ日、復帰日、復帰時最終プレイ日を含むことができる。プレイステージ情報は、設定された複数のステージのうち、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのあるステージに関する情報であり、プレイ回数、クリア情報等を含むことができる。所有アイテム情報には、プレイヤーが所有している各種アイテムが格納される。所有アイテム情報は、1 つ以上の有償ポイント及び無償アイテムの保有状況に関する情報を含み、各所有アイテムの ID に対応付けて、保有数などの情報を含むことができる。所有アイテム情報には、有償ポイント及び無償ポイントに限らず、プレイヤーがゲーム中に利用可能であるアイテムの保有状況に関する情報を含むことができる。プレイヤー情報記憶部 122 は、その他にも、プレイヤー及びゲームのプレイ状況に関する各種の情報を含むことができる。所有キャラクタ情報にキャラクタが格納されることにより、当該キャラクタをゲーム中で利用可能に設定され、所有アイテム情報にアイテムが格納されることにより当該アイテムをゲーム中で利用可能に設定される。プレイヤーがゲームをプレイすると、その日付が最終プレイ日に設定されるようにすることができる。最終プレイ日には、日付だけでなく時刻を含む日時を設定するようにしてもよい。最終プレイ日は、ゲームをプレイしたか否かを問わず、プレイヤーがシステムにログインをした最終ログイン日を設定するようにしてもよい。復帰日は、しばらくプレイをしていなかったプレイヤーがプレイ（又はログイン）を行った日を示す。例えば、最終プレイ日から所定の日数（例えば、5 日や 1 週間、10 日など任意の期間を設定することができる。）以上経過後にプレイヤーがプレイ（又はログイン）した日を復帰日として設定することができる。復帰時最終プレイ日は、例えば、復帰日を設定する時に設定されていた最終プレイ日を復帰時最終プレイ日に設定することができる。

【0029】

キャラクタ情報記憶部 123 は、プレイヤーが所有しているキャラクタに関する情報（キャラクタ情報）を記憶する記憶領域である。キャラクタ情報には、所有キャラクタの ID に対応付けて、レベル、攻撃力、防御力、体力などの各種パラメータの現在値を含むことができる。

【0030】

特定ゲーム媒体情報記憶部 124 は、ゲーム中にプレイヤーに付与される特定ゲーム媒体についての情報（特定ゲーム媒体情報）を記憶する記憶領域である。図 5 は、特定ゲーム媒体情報の構成例を示す図である。特定ゲーム媒体情報には、特定ゲーム媒体を特定する特定ゲーム媒体 ID に対応づけて、特定ゲーム媒体のカテゴリ、特定ゲーム媒体内容、及び特定ゲーム媒体の提供開始日（ゲームにおいて新たに特定ゲーム媒体の提供が開始された日）、特定ゲーム媒体の提供終了日が含まれる。特定ゲーム媒体カテゴリは、例えば、アイテムやポイントとすることができる。特定ゲーム媒体カテゴリは、特定ゲーム媒体が提供されたバトルコンテンツ、クエスト、ミニゲームなどのイベントであってもよい。特定ゲーム媒体内容は、プレイヤーに与える特定ゲーム媒体の内容を示す。特定ゲーム媒体内容には、例えば、アイテムやポイントを与えることを指定してもよいし、アイテムやポイントの個数、アイテムのレアリティなどを指定してもよい。さらに、特定ゲーム媒体内容に、プレイヤーに与える特定ゲーム媒体に関する利益を決定するための利益情報を含む。プレイヤーに与える特定ゲーム媒体に関する利益を決定するための利益情報は、通常時においてプレイヤーに与える利益を決定する通常利益情報と、しばらくプレイをしていなかった後に復帰したプレイヤーに与える利益を決定する復帰利益情報とを含み、後述するように、しばらくプレイをしていなかった後に復帰したプレイヤーに与える利益は、通常時にプレイヤーに与える利益よりも多くなるように決定されることを想定する。例えば利益情報は、上述した利益に照らして、ゲームイベント中に与えられるポイント数を規定したり、ゲームイベント中のアイテムの出現率やドロップ率の割合を規定したり、取得可能なアイテムのレアリティを規定したり、ゲームイベント中に取得したアイテムを利用したときに育成要素が増加する度合いを規定したり、育成要素を増加するために必要なアイテム数（素材数

10

20

30

40

50

）の数量を規定したり、特定ゲーム媒体に関わるゲームイベントが所定の確率に基づき勝敗が決まる場合には勝率の割合を規定したり、特定ゲーム媒体に関わる抽選イベントにおける特定ゲーム媒体の抽選割合を規定したりすることを含む。利益情報における規定は、通常利益情報と復帰利益情報でそれぞれ規定してもよいし、復帰利益情報が通常利益情報に対しての差分情報を規定していてもよい。

【 0 0 3 1 】

ゲーム実行部 1 1 1 は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲームシステムによるゲームは、任意の種類のゲームであってよく、例えば対戦ゲーム、パズルゲーム、アクションゲーム、野球ゲーム、サッカーゲーム、その他スポーツゲーム、クイズゲーム、ピンボールゲーム、カードゲーム、リズムゲーム、R P G、アドベンチャーゲーム、カジノゲーム、シミュレーションゲーム、ストラテジーゲーム、ボードゲーム、レーシングゲームなどであってよい。ゲーム実行部 1 1 1 は、プレイヤーによるゲームの実行開始時（又はプレイヤーのログイン時）に、プレイヤーに対応するプレイヤー情報の最終プレイ日から所定日数（例えば 1 週間など任意の日数を設定することができる。）が経過している場合には、その時に設定されていた最終プレイ日をプレイヤー情報の復帰時最終プレイ日に設定するとともに、現在の日付をプレイヤー情報の復帰日に設定することができる。また、ゲーム実行部 1 1 1 は、現在の日付をプレイヤーに対応するプレイヤー情報の最終プレイ日に設定することができる。

【 0 0 3 2 】

画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。画面データ生成部 1 1 2 は、上記の任意のゲームに関する画面データを生成する。生成された画面データは、プレイヤー端末 2 に送信されて、出力部 2 4 により出力される。また、画面データ生成部 1 1 2 は、画面データを生成したこと（プレイヤーが画面を遷移したこと）をサーバ装置 1 に通知することができる。サーバ装置 1 への通知（以下、画面遷移通知という。）には、遷移先の画面（起動画面、ホーム画面、クエスト終了画面、アイテムを取得したことを報知する画面など、ゲーム中に表示される任意の画面とすることができる。）を特定する情報を含めることができる。

【 0 0 3 3 】

特定ゲーム媒体利益設定部 1 1 3 は、復帰したプレイヤーの復帰時最終プレイ日と特定ゲーム媒体の提供日とを比較し、当該復帰時最終プレイ日より後に提供開始された特定ゲーム媒体を特定し、例えば特定ゲーム媒体 I D をプレイヤー I D に関連付ける。そして、復帰日以降に新たに提供される特定ゲーム媒体については、その特定ゲーム媒体 I D をプレイヤー I D と関連付けないようにしてもよいし、復帰時最終プレイ日から所定日数以内に提供されていた特定ゲーム媒体の I D のみをプレイヤー I D に関連付けするようにしてもよい。これにより、ゲーム実行部 1 1 1 は例えばプレイヤー情報記憶部 1 2 2 を参照して特定ゲーム媒体 I D との関連付けを確認し、該当する特定ゲーム媒体（以下、該当特定ゲーム媒体）を得るためのバトルコンテンツやイベントの実行や、該当特定ゲーム媒体を利用する育成の実行などの該当特定ゲーム媒体に関連するゲーム動作を判定可能となり、該当特定ゲーム媒体に関連するゲーム動作と判定された場合にはゲーム実行部 1 1 1 は該当特定ゲーム媒体に関連する利益を多くなるように処理する。上述したように、ゲーム実行部 1 1 1 は、例えば、ゲームイベント中に与えられるポイントを多くしたり、ゲームイベント中のアイテムの出現率やドロップ率を大きくしたり、取得可能なアイテムのレアリティを上げたり、ゲームイベント中に取得したアイテムを利用したときに育成要素が増加する度合いを大きくしたり、育成要素を増加するために必要なアイテム数（素材数）を減らしたりすることを含む。なお、ここでいうポイントやアイテムは該当特定ゲーム媒体のことを指す。

【 0 0 3 4 】

また、上述では復帰時に該当特定ゲーム媒体とプレイヤーを関連付けしたが、復帰時最終プレイ日を記憶しておくことで、最終プレイ日が復帰日以降の所定日に更新された後でも

10

20

30

40

50

該当特定ゲーム媒体に関連するゲーム動作を逐次判定することが可能となる。さらに、特定ゲーム媒体利益設定部 113 は、復帰日から所定日数（例えば 1 週間など任意の日数を設定することができる。）が経過したことを判定して、該当特定ゲーム媒体とプレイヤーとの関連付けを解除するようにしてもよい。また、期間が定められたゲーム内イベントにおいて提供される特定ゲーム媒体に関して、その期間にゲームをしていなかったプレイヤーに提供することを目的とする場合には、特定ゲーム媒体の提供終了日と復帰日を比較して、提供終了日より前に復帰日がある場合（提供終了日が設定されていない場合も含む）には特定ゲーム媒体に関連する利益を与えないが、提供終了日より後に復帰日がある場合には、特定ゲーム媒体に関連する利益を与えるようにしてもよい。

【0035】

10

したがって、ゲーム実行部 111 は、特定ゲーム媒体利益設定部 113 による関連付けの設定に基づき、しばらくゲームをプレイしていなかったプレイヤーが復帰するまでに提供開始された新規の特定ゲーム媒体などについては、ゲームをプレイしていなかった期間にプレイをしていた他のプレイヤーよりも多くの特定ゲーム媒体に関する利益が得られるように、復帰したプレイヤーに対して処理を行うように動作する。

【0036】

< 基本動作フロー >

図 6 は、ゲームシステムの動作概要を説明する図の例示である。この例においては、復帰時最終プレイ日を逐次参照して、特定ゲーム媒体に関する利益を付与するかどうかを判定しているが、この限りではない。

20

【0037】

ゲームのプレイが開始されると（S301）、ゲーム実行部 111 は、プレイヤー情報を確認し、最終プレイ日からの日数が所定の閾値（例えば、5 日や 1 週間、10 日など任意の日数があらかじめ設定されているものとする。）を超える場合（S302：YES）、最終プレイ日を復帰時最終プレイ日に設定するとともに（S303）、現在の日付を復帰日に設定する（S304）。ゲーム実行部 111 は、ゲームを実行する（S305）。

【0038】

ゲーム終了でなく（S306：NO）、ゲーム実行部 111 により付与されるゲーム媒体が特定ゲーム媒体であると判定されるときに（S307：YES）、プレイヤーの復帰時最終プレイ日が、付与する特定ゲーム媒体の提供開始日以前であれば（S308：YES）、通常の量の特定ゲーム媒体を付与し（S309）、プレイヤーの復帰時最終プレイ日が、付与する特定ゲーム媒体の提供開始日より後であれば（S308：NO）、特定ゲーム媒体情報の特定ゲーム媒体内容（特に、利益情報）に基づいて、通常よりも多く、すなわち、ステップ S309 で付与される量よりも多くの特定ゲーム媒体を付与する（S310）。なお、復帰時に特定ゲーム媒体とプレイヤーの関連付けを記憶する際には、ステップ S308 が省略され、ステップ S307 の判定に従いステップ S309 とステップ S310 の実行が選択される。

30

【0039】

以上のようにして、本実施形態のゲームシステムによれば、しばらくプレイしていなかったプレイヤーに対して育成要素を効率よく育成することができるよう特定ゲーム媒体を与えることができる。したがって、プレイしていなかったプレイヤーに対して再度ゲームを開始（復帰）してもらう動機付けをすることができる。また、復帰前にプレイした他のプレイヤーよりも効率よく育成要素をレベルアップ等を行うことができるので、再度ゲームを開始した復帰プレイヤーが再度ゲームから離脱することを防止することができる。

40

【0040】

上述した実施の形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【0041】

例えば、図 6 の処理は、本実施形態のゲームシステムによる処理の一例を示したもので

50

あり、本願発明を限定する意図ではない。図6の処理に含まれる各工程は、図中に示される順序と異なる順序で実行するようにしてもよいし、一部の処理を並列に実行するようにしてもよいし、一部の工程を省略するようにしてもよいし、他の工程を追加してもよい。

【0042】

また、サーバ装置1及びプレイヤ端末2が備えるソフトウェア機能部の処理について、本発明の趣旨を実現できる範囲で、サーバ装置1の一部若しくはすべての機能をプレイヤ端末2が備えてもよい。

【0043】

また、本実施形態では、最終プレイ日から所定日数以上離脱していたプレイヤのみを復帰ボーナスの対象としたが、これに限らず、他のプレイヤが実行したゲームイベントを実行していなかったプレイヤを対象としてボーナスを与えるようにすることもできる。この場合、S308においては、特定ゲーム媒体情報の提供開始日が最終プレイ日よりも後であり、例えば特定のイベントを実行するなどによりボーナス設定日が設定され、上記実施形態の復帰日の判定と同様に遷移するようにすればよい。

【0044】

また、本実施形態では、プレイヤ情報に復帰日、復帰時最終プレイ日等を管理するものとしたが、サーバ装置1が、プレイヤによるゲームのプレイ履歴を管理する履歴記憶部を設けるようにして、履歴記憶部を参照して復帰日を求めるようにすることができる。この場合、プレイ履歴にはプレイ日を含めるようにし、プレイ日の順にソートしたプレイ履歴の連続する2つの履歴情報間が所定日数以上空いているものの、前の日付を復帰時最終プレイ日、後の日付を復帰日として設定することができる。

【0045】

また、本実施形態では、特定ゲーム媒体により与えられる育成要素の増加度合いは任意に決定するものとしたが、例えば、復帰後の日数に応じて付与される特定ゲーム媒体の量を段階的に減らすようにすることもできる。

【0046】

また、最終プレイ日（復帰時最終プレイ日）から復帰日（プレイ日又はログイン日）までの日数が長いほど多くの利益が得られるように設定してもよい。

【0047】

また、本実施形態では、アイテムやポイント等の特定ゲーム媒体を想定していたが、これに限らず、例えば、最終プレイ日から所定日以上開いてから復帰したプレイヤに対しては、バトルコンテンツやミニゲーム、抽選ゲームなどのゲームイベントへの参加する権利（例えばチケット等）を特定ゲーム媒体に関する利益として与えるようにすることもできる。この場合、ゲーム実行部111は、ゲーム中におけるゲームイベントの発生頻度を上げるようにすることができる。

【符号の説明】

【0048】

- 1 サーバ装置
- 2 プレイヤ端末
- 3 ネットワーク

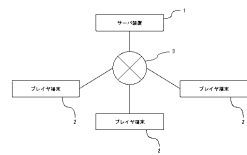
【要約】

【課題】しばらくプレイしていなかったプレイヤの復帰を動機付けることができるようにする。

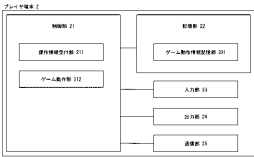
【解決手段】ゲームサーバであって、ゲームにおいて提供される特定ゲーム媒体の提供開始日を記憶する特定ゲーム媒体記憶部と、復帰した第1のプレイヤが最後に前記ゲームをプレイした復帰時最終プレイ日よりも後に提供開始日が記憶された前記特定ゲーム媒体を特定し、第2のプレイヤよりも前記第1のプレイヤに対して前記特定ゲーム媒体に関連す

る利益が多くなるように処理するゲーム実行部と、を備えることを特徴とする。
【選択図】図 6

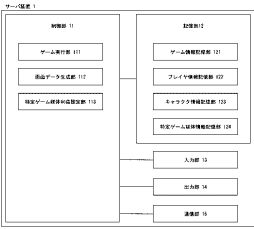
【図 1】



【図 2】



【図 3】



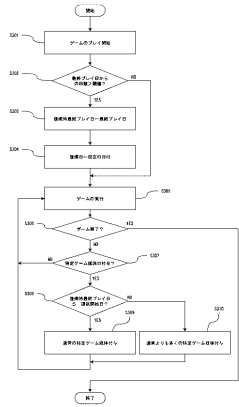
【図 4】

プレイヤ情報
プレイヤID
プレイヤ名
所有キャラクター
プレイステージ情報
所有アイテム情報
最終プレイ日
復帰日
復帰時最終プレイ日
...

【図 5】

特定ゲーム媒体情報
特定ゲーム媒体ID
特定ゲーム媒体カテゴリ
特定ゲーム媒体内容
提供開始日
提供終了日
・・・

【図 6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6779964(JP, B2)

復帰したら何をする？1, アラド戦記 OFFICIAL BLOG[online], 2020年08月21日, インターネット<URL: <https://ameblo.jp/arad-nexon/entry-12619332512.html>>, [2021年5月14日検索]
[更新]カムバックシステム常設化のお知らせ(2020年1月29日 13:30), テイルズウィーバー[online], 2020年01月29日, インターネット<URL: <https://talesweaver.nexon.co.jp/notice/newest.aspx?no=148373>>, [2021年5月14日検索]

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/79

A63F 13/69