

(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2012-249714

(P2012-249714A)

(43) 公開日 平成24年12月20日 (2012. 12. 20)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 A	2 C 0 0 1
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 9/00 5 1 3	
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 C	

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2011-122898 (P2011-122898)	(71) 出願人	000134855
(22) 出願日	平成23年5月31日 (2011. 5. 31)		株式会社バンダイナムコゲームス
			東京都品川区東品川4丁目5番15号
(特許庁注：以下のものは登録商標)		(74) 代理人	100090387
1. FLASH			弁理士 布施 行夫
2. JAVA		(74) 代理人	100090398
			弁理士 大淵 美千栄
		(74) 代理人	100113066
			弁理士 永田 美佐
		(72) 発明者	磯▲崎▼ 満広
			東京都品川区東品川四丁目5番15号 株
			式会社バンダイナムコゲームス内
			Fターム (参考) 2C001 BD00 BD07 CB00 CB08

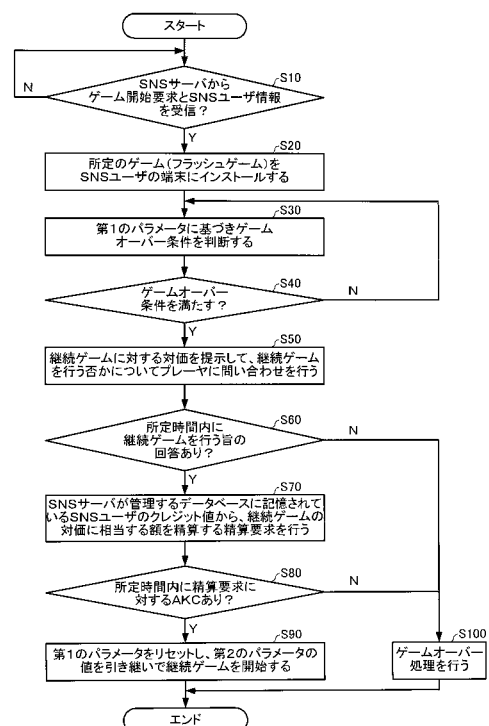
(54) 【発明の名称】 プログラム、情報記憶媒体及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 ネットワークを介して提供され、所定の条件下でゲームオーバーになるゲームについて、ユーザに利用されやすい課金形式でゲームを提供できるプログラム、情報記憶媒体及びサーバを提供すること。

【解決手段】 本プログラムは、所定のゲームの第1のゲームパラメータに基づいて、SNSユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすか否か判断し、前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合には、前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かをSNSユーザであるプレーヤに問い合わせるゲームオーバー判定処理部と、前記問い合わせにたいして継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を行う継続ゲーム対価精算処理部と、を含む。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスが Web 上で提供する動作環境を利用して、サーバに通信接続された情報処理端末を介して、ユーザにゲームをプレイさせるサービスを提供するプログラムであって、

ネットワークを介して所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスを提供する SNS サーバと情報処理端末を含む他のコンピュータとデータを送受信する処理を行う通信制御部と、

前記 SNS サーバから所定のゲームのゲーム開始要求に関連して前記所定のゲームのプレーヤとなる SNS ユーザのユーザ識別情報を受信して、前記所定のゲームを SNS ユーザにプレイさせる処理を行うゲーム処理部と、してコンピュータを機能させ、

10

前記ゲーム処理部は、

前記所定のゲームの第 1 のゲームパラメータに基づいて、SNS ユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすか否か判断し、前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合には、前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かを SNS ユーザであるプレーヤに問い合わせるゲームオーバー判定処理部と、

前記問い合わせにたいして継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記 SNS サーバに対して、前記 SNS サーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤである SNS ユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を、前記所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスが提供する API を用いて行う継続ゲーム対価精算処理部と、を含むことを特徴とするプログラム。

20

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記ゲーム処理部は、

所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生又はゲーム状況に基づき前記継続ゲームの対価を設定又は変更する継続ゲーム対価設定部と、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 3】

30

請求項 1 又は 2 において、

前記ゲーム処理部は、

前記継続ゲームを行う場合には、前記第 1 のゲームパラメータをゲームが継続できる状態にリセットし、ゲーム成績に関する第 2 のゲームパラメータの値を引き継いで、前記所定のゲームを SNS ユーザにプレイさせる処理を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、

前記所定のゲームは複数の SNS ユーザがプレーヤとして参加可能なマルチプレーヤゲームであって、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

40

いずれかの SNS ユーザに対応した第 1 のゲームパラメータに基づいて、当該 SNS ユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合に、当該 SNS ユーザが前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かをマルチプレーヤゲームに参加している他の SNS ユーザに問い合わせる処理を行い、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記問い合わせにたいして前記他の SNS ユーザからゲームオーバー条件を満たす SNS ユーザの前記継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記 SNS サーバに対して、前記 SNS サーバが管理するデータベースに記憶されている前記他の SNS ユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を行う

50

ことを特徴とするプログラム。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記 SNS サーバに対して前記対価精算要求を行う際に、前記所定のゲームにおける継続ゲームに対する対価の値を前記 SNS サーバの前記クレジット情報として管理されている前記クレジット値に換算する換算処理を行い、換算後のクレジット値を用いて精算要求を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 6】

請求項 5 において、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記換算処理における換算レートを所定のアルゴリズムに基づき、又はランダムに変更する処理を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、

前記ゲームオーバー判定部処理部は、

前記問い合わせに対する回答が所定の制限時間内になされなかった場合には、ゲームオーバーと判定することを特徴とするプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

前記問い合わせの際に、SNS ユーザのユーザ識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、ユーザが保有するクレジット値、又は当該クレジットと前記継続ゲームに対する対価の比較情報を出力することを特徴とするプログラム。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

前記問い合わせに対して、継続ゲームを行う旨の回答を得た場合に、SNS ユーザのユーザ識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、当該 SNS ユーザの保有する前記クレジット値で継続ゲームの対価が支払い可能か否か判断し、支払い可能でないと判断した場合には、追加クレジットの購入を問いあわせる処理を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 10】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、請求項 1～9 のいずれかのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 11】

所与のソーシャル・ネットワーキング・サービス及び情報処理端末とネットワークを介して通信接続され、前記情報処理端末のユーザにゲームをプレイさせるサービスを提供するサーバであって、

ネットワークを介して所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスを提供する SNS サーバと情報処理端末を含む他のコンピュータとデータを送受信する処理を行う通信制御部と、

前記 SNS サーバから所定のゲームのゲーム開始要求に関連して前記所定のゲームのプレーヤとなる SNS ユーザのユーザ識別情報を受信して、前記所定のゲームを SNS ユーザにプレイさせる処理を行うゲーム処理部と、を含み、

前記ゲーム処理部は、

前記所定のゲームの第 1 のゲームパラメータに基づいて、SNS ユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすか否か判断し、前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合には、前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かを SNS ユーザであるプレーヤに

10

20

30

40

50

問い合わせるゲームオーバー判定処理部と、

前記問い合わせにたいして継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を、前記所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスが提供するAPIを用いて行う継続ゲーム対価精算処理部と、を含むことを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、情報記憶媒体及びサーバに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、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、コミュニティ型のサービスをユーザに提供するネットワークシステムが知られている。このようなネットワークシステムでは、ユーザが友人を自らのフレンドリストに追加して、友人に自己の日記を見せたり、メール交換する等によりコミュニティを図ったりすることを目的としている。そして、ソーシャル・ネットワーキング・サービス上では、ソーシャルゲームと呼ばれるオンラインゲームが提供され、他のユーザとコミュニケーションをとりながらプレイすることができる。

【0003】

ソーシャルゲームは、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、ウェブブラウザとSNSのアカウントのみで利用可能であり、無料で遊べ、課金システムはアイテム課金制をとる物が多い。

【0004】

かるタイプのゲームはユーザ側からすればゲーム自体は無料であるため気軽に楽しむことができるという利点があり、ゲーム提供者側からするとゲーム自体を無料にすることで利用者が増えるほどアイテム購入者が増えるという利点がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2000-107451号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

一方従来から所定の条件下でゲームオーバーになるゲーム（例えば敵からの攻撃でライフがなくなるとゲームオーバーになるようなシューティングゲームや格闘ゲーム、衝突やコースアウト等で制限時間を超えるとゲームオーバーとなるレーシングゲーム等）が存在し、最近ではこのようなゲームがオンラインのサイト上で無料で楽しめるようになっている。

【0007】

しかし上記のようなゲームは、特に有料アイテムを構成要素としない場合、例えば1回毎、又は月等の所定期間単位等で課金すると、ユーザが手軽に利用しづらくなり、ゲーム利用者が増えないという問題点があった。

【0008】

本発明は、以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、ネットワークを介して提供され、所定の条件下でゲームオーバーになるゲームについて、ユーザに利用されやすい課金形式でゲームを提供できるプログラム、情報記憶媒体及びサーバを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【0009】

(1) 本発明は、

所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスがWeb上で提供する動作環境を利用して、サーバに通信接続された情報処理端末を介して、ユーザにゲームをプレイさせるサービスを提供するプログラムであって、

ネットワークを介して所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスを提供するSNSサーバと情報処理端末を含む他のコンピュータとデータを送受信する処理を行う通信制御部と、

前記SNSサーバから所定のゲームのゲーム開始要求に関連して前記所定のゲームのプレーヤとなるSNSユーザのユーザ識別情報を受信して、前記所定のゲームをSNSユーザにプレイさせる処理を行うゲーム処理部と、してコンピュータを機能させ、

10

前記ゲーム処理部は、

前記所定のゲームの第1のゲームパラメータに基づいて、SNSユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすか否か判断し、前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合には、前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かをSNSユーザであるプレーヤに問い合わせるゲームオーバー判定処理部と、

前記問い合わせにたいして継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を、前記所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスが提供するAPIを用いて行う継続ゲーム対価精算処理部と、を含むことを特徴とするプログラムに関する。

20

【0010】

本発明は、コンピュータに読み取り可能であって、上記プログラムを記憶した情報記憶媒体、上記各部を含むサーバに係する。

【0011】

所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスがWeb上で提供する動作環境とは、API（アプリケーションプログラミングインタフェース）やプラットフォーム等を含む。

30

【0012】

情報処理端末とは、パーソナルコンピュータや携帯情報通信機器やゲーム端末等でもよい。

【0013】

所定のゲームのプレーヤとなるのはSNSユーザである。SNSユーザとは、所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスに登録しているアカウント等を有しているユーザを意味する。

【0014】

第1のゲームパラメータは、ゲームオーバーの判定に使用するゲームパラメータであればよい。例えばライフや体力等のようにプレーヤキャラクタがダメージを受けると変化するゲームパラメータでもよいし、またゲーム開始からの経過時間が所定時間になるとゲームオーバーと判定するゲームでは、ゲーム開始からの経過時間や残りゲーム時間等を示すゲームパラメータでもよい。またプレーヤキャラクタの位置が所定の範囲外になるとゲームオーバーと判定するゲームではプレーヤキャラクタの位置を示すゲームパラメータでもよい。

40

【0015】

なおSNSユーザであるプレーヤが所定のゲーム（又はこれを提供するゲームサーバ）が管理する仮想通貨を所有している場合、こちらから優先的に対価を支払い、不足分がある場合に前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記不足

50

分に対する対価に相当する値を精算する対価精算要求をおこなう場合や、SNSサーバ内の仮想通貨であるクレジットの所望額（SNSユーザが保有するクレジット額の範囲内で、少なくとも継続ゲームの対価の不足分を上回る額）を所定の換算レートでポイントに交換するために、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記所望額に相当する値を精算する対価精算要求を行う場合も本発明の範囲内である。

【0016】

前記所定のゲームは、例えば1回毎、又は月等の所定期間単位等で課金するタイプのゲームではなく、継続ゲームを行わない場合には無料のゲームでもよい。このようにすると、ユーザは手軽にゲームを楽しむことができ、さらに継続ゲームを希望するときのみ課金される。またゲーム提供者側からするとゲーム自体を無料にすることで利用者が増えるほど対価を支払って継続ゲームを行うユーザが増えるという利点がある。

【0017】

本発明によれば、ネットワークを介して提供され、所定の条件下でゲームオーバーになるゲームについて、ユーザに利用されやすい課金形式でゲームを提供できるプログラム、情報記憶媒体及びサーバを提供することができる。

【0018】

(2) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、
前記ゲーム処理部は、

所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生又はゲーム状況に基づき前記継続ゲームの対価を設定又は変更する継続ゲーム対価設定部と、してコンピュータを機能させてもよい。

【0019】

所定のゲームパラメータとは、得点やゲーム経過時間やクリアステージ数等のゲームパラメータでもよい。また所定のイベントの発生とは、例えば所定のアイテムを取得したというイベントでもよいし、所定の敵を倒したというイベントでもよいし、ゲーム空間内の所定の場所に達したというイベントでもよい。

【0020】

このようにするとゲーム状況に応じて継続ゲームの対価が変化するので、よりおもしろいゲームを提供することができる。

【0021】

(3) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、
前記ゲーム処理部は、

前記継続ゲームを行う場合には、前記第1のゲームパラメータをゲームが継続できる状態にリセットし、ゲーム成績に関する第2のゲームパラメータの値を引き継いで、前記所定のゲームをSNSユーザにプレイさせる処理を行ってもよい。

【0022】

ゲームが継続できる状態とは、初回ゲーム開始時の状態でもよいし、それとは異なるがゲームオーバー判定においてゲームオーバーと判定されない値でもよい。

【0023】

ゲーム成績に関するゲームパラメータとは、例えばゲームの得点でもよし、クリアした面やステージ数でもよいし、倒した敵の数でもよい、なお第1のゲームパラメータや第2のゲームパラメータに相当するゲームパラメータがそれぞれ複数ある場合も本発明の範囲内である。

【0024】

(4) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記所定のゲームは複数のSNSユーザがプレーヤとして参加可能なマルチプレーヤゲームであって、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

いずれかのSNSユーザに対応した第1のゲームパラメータに基づいて、当該SNSユ

10

20

30

40

50

ーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合に、当該SNSユーザーが前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かをマルチプレーヤゲームに参加している他のSNSユーザーに問い合わせる処理を行い、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記問い合わせにたいして前記他のSNSユーザーからゲームオーバー条件を満たすSNSユーザーの前記継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記他のSNSユーザーのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を行ってもよい。

10

【0025】

複数のSNSユーザーがプレーヤとして参加可能なマルチプレーヤゲームは、協力プレイマルチプレーヤゲームを行う場合でもよいし、対戦プレイ等のマルチプレーヤゲームを行う場合でもよい。

【0026】

このようにすると、マルチプレーヤゲームを行っているプレーヤは他のプレーヤの継続ゲームの対価も自己のSNSクレジットで精算可能なゲームを提供することができる。

【0027】

(5) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記SNSサーバに対して前記対価精算要求を行う際に、前記所定のゲームにおける継続ゲームに対する対価の値を前記SNSサーバの前記クレジット情報として管理されている前記クレジット値に換算する換算処理を行い、換算後のクレジット値を用いて精算要求を行ってもよい。

20

【0028】

(6) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記継続ゲーム対価精算処理部は、

前記換算処理における換算レートを所定のアルゴリズムに基づき、又はランダムに変更する処理を行ってもよい。

【0029】

例えば特別セール期間や特別セール時間を設け、時間情報に基づき当該期間内又は時間内にあるかを判断して、換算レートを変化させてもよい。

30

【0030】

(7) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記ゲームオーバー判定部処理部は、

前記問い合わせに対する回答が所定の制限時間内になされなかった場合には、ゲームオーバーと判定してもよい。

【0031】

(8) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

前記問い合わせの際に、SNSユーザーのユーザー識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、ユーザーが保有するクレジット値、又は当該クレジットと前記継続ゲームに対する対価の比較情報を出力してもよい。

40

【0032】

(9) また、本発明のプログラム、情報記憶媒体、及びサーバにおいて、

前記ゲームオーバー判定処理部は、

前記問い合わせに対して、継続ゲームを行う旨の回答を得た場合に、SNSユーザーのユーザー識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、当該SNSユーザーの保有する前記クレジット値で継続ゲームの対価が支払い可能か否か判断し、支払い可能でないと判断した場合には、追加クレジットの購入を問い合わせる処理を行ってもよい

50

。

【図面の簡単な説明】

【0033】

【図1】本実施形態のネットワークシステムのネットワーク図の一例。

【図2】本実施形態のサーバの機能ブロック図。

【図3】SNSサーバ、ゲームサーバ、端末間のデータ通信処理の流れについて説明するための図。

【図4】本実施の形態で提供される所定のゲームのゲーム画像の一例を示す図。

【図5】ゲームオーバー条件を満たした場合の所定のゲームのゲーム画像の一例を示す図

。

【図6】対価精算完了及び継続ゲームを行うことを通知するメッセージウインドウが表示されたゲーム画面の例。

【図7】SNSユーザの保有クレジットが継続ゲームの対価に満たない場合のゲーム画面の例。

【図8】SNSサーバが管理するSNSクレジット情報について説明するための図。

【図9】SNSサーバが管理するフレンド情報について説明するための図。

【図10】所定のゲームにおけるステージについて説明するための図。

【図11】本実施の形態のゲームパラメータについて説明するための図。

【図12】ゲームサーバが管理するゲーム履歴情報について説明するための図。

【図13】ゲーム画面においてランキング表示がされている例を示す図。

【図14】ゲームサーバの処理の流れを示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0034】

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。

【0035】

1. 構成

1-1. ネットワークシステム

図1は、本実施形態のネットワークシステム1を示す。本実施形態では、複数の端末（情報処理端末の一例）10A、10B、・・・とゲームサーバ20とによって構成される。図1に示すように、本実施形態のネットワークシステムは、サービスを提供するゲームサーバ20と、端末10A、10B、・・・とが、インターネット2等の通信ネットワークに接続可能に構成されている。

【0036】

ゲームサーバ20は、インターネット（ネットワークの一例）2を介してサーバに通信接続された端末（PCや携帯情報通信機器やゲーム端末）10A、10B、・・・を介して、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り、本実施形態では前記端末10A、10B、・・・を介してゲームオーバー条件を満たすとゲームオーバーになる所定のゲームをユーザにプレイさせるサービスを提供している。

【0037】

ゲームサーバ20は、ゲームユーザのゲーム履歴情報が記憶されているゲーム履歴情報データベース22やゲームユーザ情報データベース（ゲームでポイント等の仮想通貨を仕様する場合には、ポイント残高等の情報を含む）24を管理している。

【0038】

所定のゲームはSNSサーバ30が提供する所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスがWeb上で提供する動作環境（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ゲームであり、ソーシャルゲーム（Social Game）と呼ばれるゲームでもよい。

【0039】

10

20

30

40

50

ソーシャルゲーム (Social Game) は、ソーシャル・ネットワーキング・サービス (SNS) 等により、ウェブブラウザ上で動作する動作環境 (API やプラットフォーム) が提供され、これを基盤として制作されたアプリケーションである。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、ウェブブラウザと SNS のアカウントのみで利用可能である。

【0040】

本実施形態のネットワークシステム 1 は、コミュニティ型のサービスを提供する SNS サーバ 30 を含んでもよい、SNS サーバ 30 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り、オンライン方式 (金融機関、クレジットカード会社または電子マネーのサービス会社のホストコンピュータと、小売店等の決済用端末をオンラインで接続し決済を行う方式) の電子マネーの一種である「クレジット」に関するクレジット情報を管理している。「クレジット」は、SNS サーバが提供する SNS web サイトにおいてクレジットカード情報等を入力することにより購入でき、SNS サーバがユーザのクレジット情報を管理している。SNS サーバ 30 は、SNS ユーザのクレジット情報が記憶されたクレジット情報データベース 32 や SNS ユーザのアカウント情報やフレンド情報が記憶された SNS ユーザ情報データベース 34 を管理している。

10

【0041】

本実施形態のゲームサーバ 20、SNS サーバ 30 は、Web サーバ機能を備える。また、端末 10A、10B、・・・は Web ページ (HTML (Hyper Text Markup Language) 形式のデータ) を閲覧可能なウェブブラウザを備えている。

20

【0042】

端末 10A、10B、・・・は、携帯端末 (携帯電話、PHS 端末、スマートフォン、PDA、携帯型ゲーム機等)、パーソナルコンピュータ (PC)、ゲーム機、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 20 に接続可能な装置である。なお、端末 10A、10B、・・・とゲームサーバ 20、SNS サーバ 30 との通信回線は、有線でもよいし無線でもよい。

【0043】

また端末は、ゲームサーバ 20 や SNS サーバ 30 との通信を行うための通信制御機能及びゲームサーバ 20 や SNS サーバ 30 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) を用いて表示部への表示制御を行う Web ブラウザ機能などを備え、所定のゲーム画像を端末の表示部に表示させる処理を行う。

30

【0044】

前記所定のゲームは、基本は無料のゲームであり、端末の Web ブラウザ上で提供されるゲーム、例えば FLASH、CGI、PHP、shockwave、Java アプレット、JavaScript 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) でもよい。

【0045】

また所定のゲームは、コンピュータネットワークを介して専用のサーバ (ゲームサーバ 20 や SNS サーバ 30 等) や他のユーザの端末 (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でもよい。

40

【0046】

本実施の形態の所定のゲームの処理は、端末 10A、10B、・・・が一部又は全部を行う場合でもよいし、クラウドコンピューティングで実現されるゲームでもよい。

【0047】

端末 10A、10B、・・・から SNS サーバ 30 の提供する SNS サイト上で所定ゲームを行う旨の要求を行うと、端末 10A、10B、・・・は、ゲームサーバ 20 のゲームサイトに接続され、所定のゲームが開始される。

【0048】

50

1-2. サーバの構成

図2に本実施形態のサーバ20の機能ブロック図の例を示す。本実施形態のサーバ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。

【0049】

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。記憶部270は、格納部260(例えば、データベース)を含む。

【0050】

格納部260は、本実施形態で所定のゲームを行ったユーザのゲーム履歴情報262が記憶されているゲーム履歴情報データベースとして機能する。また格納部260は、本実施形態で所定のゲームを行ったユーザのゲームユーザ情報261が記憶されているゲームユーザ情報データベースとして機能する。

【0051】

ゲーム履歴情報はユーザのユーザ識別情報(ここではSNSユーザ識別情報)に関連づけて記憶されてもよい。ゲーム履歴情報は図12で説明するようにユーザの過去の得点情報を含んでもよい。

【0052】

ゲームユーザ情報として、ネットワークシステムに参加する複数のユーザそれぞれのゲームユーザ情報261を格納してもよい。ゲームユーザ情報として、例えば、ユーザの識別情報(ここではSNSユーザ識別情報)に対応づけて、ユーザ名(ユーザアカウント)、ユーザパスワード、ゲームでポイント等の仮想通貨を仕様する場合には、ポイント残高等の情報などを、ユーザ情報261として格納してもよい。またユーザの識別情報に対応付けて、端末の「宛先情報」(IPアドレス、メールアドレス、ポート番号、MACアドレス、電話番号等)、ユーザが使用する端末にアクセスするための端末10の端末識別情報を、ユーザ情報261として格納してもよい。

【0053】

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。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。即ち情報記憶媒体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)が記憶される。

【0054】

通信部296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り実現できる。

【0055】

処理部200(プロセッサ)は、情報記憶媒体280に記憶されるプログラム等に基づいて、処理を行う。具体的には、端末からの要求に応じてサービスを提供する。

【0056】

また、処理部200は記憶部270内の主記憶部272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。

【0057】

特に、本実施形態のサーバの処理部200は、ネットワーク設定部210、通信制御部211、ゲーム処理部220を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

【0058】

ネットワーク設定部210は、端末(例えば、携帯端末などの)識別情報を端末10から受信し、受信した端末識別情報に対応づけて、ユーザのネットワーク情報を、データベ

10

20

30

40

50

ース 260 に格納する。

【0059】

通信制御部 211 は、ネットワークを介して所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスを提供する SNS サーバと情報処理端末を含む他のコンピュータとデータを送受信する処理を行う。

【0060】

ゲームサーバ 20 のゲーム処理部 220 は、端末又は SNS サーバから所定のゲームのゲームプログラム（ゲームアプリケーション）の実行命令要求を受信すると、当該ゲームプログラムを実行する処理を行う。ゲーム処理部 220 における各種処理は、サーバ 20 で行ってもよいが、全部または一部の処理を端末において行うようにしてもよい。かかる場合には、ゲームサーバ 20 から、当該ゲーム処理部 220 のプログラムを端末 10 に送信する（インストールする）。 10

【0061】

ゲーム処理部 220 は、前記 SNS サーバから所定のゲームのゲーム開始要求に関連して前記所定のゲームのプレーヤとなる SNS ユーザのユーザ識別情報を受信して、前記所定のゲームを SNS ユーザにプレイさせる処理を行うもので、ゲームオーバー判定処理部 222、継続ゲーム対価精算処理部 223、継続ゲーム対価設定部 224 を含む。

【0062】

ゲームオーバー判定処理部 222 は、前記所定のゲームの第 1 のゲームパラメータに基づいて、SNS ユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすか否か判断し、前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合には、前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かを SNS ユーザであるプレーヤに問い合わせ、継続ゲーム対価精算処理部 223 は、前記問い合わせにたいして継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記 SNS サーバに対して、前記 SNS サーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤである SNS ユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を、前記所与のソーシャル・ネットワーキング・サービスが提供する API を用いて行う。 20

【0063】

継続ゲーム対価設定部 224 は、所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生又はゲーム状況に基づき前記継続ゲームの対価を設定又は変更する処理を行う。 30

【0064】

またゲーム処理部 220 は、前記継続ゲームを行う場合には、前記第 1 のゲームパラメータをゲームが継続できる状態にリセットし、ゲーム成績に関する第 2 のゲームパラメータの値を引き継いで、前記所定のゲームを SNS ユーザにプレイさせる処理を行ってもよい。

【0065】

また所定のゲームは複数の SNS ユーザがプレーヤとして参加可能なマルチプレーヤゲームであって、ゲームオーバー判定処理部 222 は、いずれかの SNS ユーザに対応した第 1 のゲームパラメータに基づいて、当該 SNS ユーザが行っている前記所定のゲームがゲームオーバー条件を満たすと判断した場合に、当該 SNS ユーザが前記所定のゲームを継続して行う場合の継続ゲームの対価を提示して、前記継続ゲームを行うか否かをマルチプレーヤゲームに参加している他の SNS ユーザに問い合わせる処理を行い、継続ゲーム対価精算処理部 223 は、前記問い合わせにたいして前記他の SNS ユーザからゲームオーバー条件を満たす SNS ユーザの前記継続ゲームを行う旨の回答を得た場合には、前記 SNS サーバに対して、前記 SNS サーバが管理するデータベースに記憶されている前記他の SNS ユーザのクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を精算する対価精算要求を行ってもよい。 40

【0066】

継続ゲーム対価精算処理部 223 は、前記 SNS サーバに対して前記対価精算要求を行 50

う際に、前記所定のゲームにおける継続ゲームに対する対価の値を前記SNSサーバの前記クレジット情報として管理されている前記クレジット値に換算する換算処理を行い、換算後のクレジット値を用いて精算要求を行ってもよい。

【0067】

継続ゲーム対価精算処理部223は、前記換算処理における換算レートを所定のアルゴリズムに基づき、又はランダムに変更する処理を行ってもよい。

【0068】

ゲームオーバー判定部処理部222は、前記問い合わせに対する回答が所定の制限時間内になされなかった場合には、ゲームオーバーと判定してもよい。

【0069】

ゲームオーバー判定処理部222は、前記問い合わせの際に、SNSユーザのユーザ識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、ユーザが保有するクレジット値、又は当該クレジットと前記継続ゲームに対する対価の比較情報を出力してもよい。

【0070】

ゲームオーバー判定処理部222は、前記問い合わせに対して、継続ゲームを行う旨の回答を得た場合に、SNSユーザのユーザ識別情報に関連づけて記憶されている前記クレジット情報に基づき、当該SNSユーザの保有する前記クレジット値で継続ゲームの対価が支払い可能か否か判断し、支払い可能でないと判断した場合には、追加クレジットの購入を問いあわせる処理を行ってもよい。

【0071】

2. 本実施の形態の手法

2-1. データ通信処理

図3は所定のゲーム提供時のSNSサーバ、ゲームサーバ、端末間のデータ通信処理の流れについて説明するための図である。

【0072】

端末10AがSNSサーバが提供するSNSWebサイトにアクセスし(a)、SNSWebサイト上又はリンク先で所定のゲームの開始要求を行うと、端末10AからSNSサーバに所定のゲームの開始要求が送信される(b)。

【0073】

端末10Aからゲームの開始要求を受信したSNSサーバ30は、所定のゲームのゲームサーバを特定し、端末10AのSNSユーザに関するユーザ情報であって所定のゲームに必要なユーザ情報(例えばアカウント情報やフレンド情報等)をユーザ情報データベース34から読みだして、特定したゲームサーバ20に所定のゲームに必要なユーザ情報と所定のゲームの開始要求を受信する(c)。

【0074】

SNSサーバから所定のゲームの開始要求を受信したゲームサーバ20は、端末10AWebブラウザ機能を利用して所定のゲームを行うために必要な情報(所定のゲームを実行するためのプログラムやデータ)を端末10Aにインストールする(d)。

【0075】

端末10Aでは、SNSユーザからの入力情報に基づき、Webブラウザ機能を利用して所定のゲームを実行し、端末の表示部に表示されるゲーム画像(例えば図4に示すようなゲーム画面)の表示制御を行う。

【0076】

端末10Aとゲームサーバ20は執拗に応じてゲーム情報の送受信を行い(d)、ゲームサーバ及び端末10Aは必要なゲーム演算(ゲームパラメータの演算やゲームオーバーの判定演算等)を行ってもよい。ゲームサーバ又は端末10Aは、第1のゲームパラメータがゲームオーバー条件を満たしたことを検出すると、例えば図5に示すように、プレーヤであるSNSユーザに継続ゲームを行うか否かの問い合わせを行う(e)。

【0077】

ゲーム状況等に応じて継続ゲームの対価を変化させる場合には、所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生又はゲーム状況に基づき前記継続ゲームの対価を設定する処理を行ってもよい。

【0078】

なおゲームオーバー条件の検出が端末で行われる場合には、ゲームサーバから端末への問い合わせは行わず、端末自体の判断で継続ゲームを行うか否かをプレーヤに問い合わせてもよい。端末10Aは当該問い合わせに対する回答が入力されると、ゲームサーバに送信する(f)。

【0079】

継続ゲームを行う旨の回答である場合には、ゲームサーバ20は、SNSサーバ30に対して、SNSサーバ30が管理するクレジット情報データベース32に記憶されているSNSユーザのクレジット値から、継続ゲームの対価に相当する額を精算する対価精算要求を行う(g)。

【0080】

なおゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨をもうけている場合には、SNSユーザであるプレーヤがゲームサーバ内で保有しているポイント残高が継続ゲームの対価(課金分)分を上回る場合には、保有しているポイントで継続ゲームの対価を支払い、ポイント残高が継続ゲームの対価(課金分)分に対して不足している場合には、不足分についてSNSサーバが管理しているクレジット値から支払うようにしてもよい。従ってこのような場合には、ゲームサーバ20は、ゲームユーザ情報データベース24にアクセスして所定のゲームのプレーヤのポイント残高を取得し、ポイント残高で継続ゲームの対価を支払い可能であるか否か判断し、不足分がある(支払い可能でない)と判断した場合に、SNSサーバ30に対して、SNSサーバ30が管理するクレジット情報データベース32に記憶されているSNSユーザのクレジット値から、継続ゲームの対価の不足分(当該ユーザがゲームサーバ内で保有するポイント残高で支払えない分)に相当する額を精算する対価精算要求を行ってもよい。

【0081】

またゲームが管理する仮想通貨の残高を継続ゲームの対価を上回る額にするために、SNSサーバ内の仮想通貨であるクレジットの所望額(SNSユーザが保有するクレジット額の範囲内で、少なくとも継続ゲームの対価の不足分を上回る額)を所定の換算レートでポイントに交換してもよい。このような場合には前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記所望額に相当する値を精算する対価精算要求を行うようにしてもよい。

【0082】

ゲームサーバ20から対価精算要求を受信したSNSサーバ30は、クレジット情報データベース32にアクセスし、該当するSNSユーザの保有するSNSクレジット値を継続ゲーム対価を引き落とし後の値に更新し、ゲームサーバ20に対し対価精算終了通知を送信する(d)。

【0083】

SNSサーバから対価精算通知を受信したゲームサーバ20は、端末10Aに対して対価精算終了通知を送信する(i)。対価精算通知を受信した端末10Aは、図6に示すような対価精算完了メッセージを表示してもよい。

【0084】

2-2. 所定のゲームの一例

図4は、本実施の形態で提供される所定のゲームのゲーム画像の一例を示す図である。ゲームオーバー条件を満たすとゲームオーバーになる所定のゲームの一例として、図4に示すようなシューティングゲームを例にとり説明する。当該シューティングゲームでは、ゲーム空間(ここでは2次元のゲーム画面内)を移動する敵キャラクタ340が下方(プレーヤキャラクタは敵キャラクタの下方にいる)に弾342を発射し、プレーヤキャラク

10

20

30

40

50

タ 3 2 0 は敵キャラクタからの攻撃を避けながら、上方の敵キャラクタ 3 4 0 に対してシューティングを行う（3 2 2 参照）ゲームである。ゲーム処理部は、プレーヤからの入力情報に基づき、プレーヤキャラクタをゲーム画面内で移動させたり、敵キャラクタにたいしてシューティングを行ったり、命中演算を行い、命中結果に基づき、得点（第 2 のゲームパラメータの一例）を演算する処理等を行う。

【0085】

またゲーム処理部は、ゲーム開始時にプレーヤに所定数のライフ 3 6 0 を与え、敵キャラクタからのシューティングがプレーヤキャラクタに命中すると、プレーヤのライフ（第 1 のゲームパラメータの一例）を 1 つ減じる処理を行う。

【0086】

本実施の形態では、SNS ユーザが SNS サイト又はそのリンク先からゲーム開始要求を行い、SNS ユーザの端末がゲームサーバの Web サイトに接続すると所定のゲームが開始されるようにしてもよい。

【0087】

2-3. ゲームパラメータ

図 1 1 は、本実施の形態のゲームパラメータについて説明するための図である。

【0088】

本実施の形態の所定のゲームは、ゲーム開始時に所定数が与えられ敵の攻撃がプレーヤに命中するたびに 1 つ消失するゲームパラメータであるライフ 4 5 1、プレーヤがクリアした面の数を示すゲームパラメータであるクリアステージ数 4 5 2、プレーヤのシューティングが敵キャラクタに命中すると所定の点が加算されるゲームパラメータである得点 4 5 3、ゲーム開始からの経過時間を示すゲームパラメータであるゲーム経過時間 4 5 4、プレーヤキャラクタのゲーム空間内の位置を示す位置 4 5 5 等のゲームパラメータを有している（パラメータの種類はこれに限定されるものではない）。

【0089】

上記各ゲームパラメータは、ゲーム開始時に初期値にリセットされ、プレーヤからの入力情報に基づき、上記ゲームパラメータを用いてゲーム演算が行われ、更新される。

【0090】

図 1 0 は、本実施の形態の所定のゲームにおけるステージ（ここでは面）について説明するための図である。本実施の形態の所定のゲームでは、難易度の異なる複数のステージ（面）S-1、S-2 を用意しており、ステージ S-1 をクリアすると次のステージ S-2 にいけるようになっている。ステージ内の敵をすべて倒すと当該ステージがクリアされたと判断してもよい。所与のステージ S-2 は、前のステージ S-1 に比べ難易度が高くなる（例えば登場する敵キャラクタの数、敵キャラクタのシューティング頻度、敵キャラクタの移動速度等が大きくなる）ようにしてもよい。

【0091】

プレーヤがステージ S-3 でプレイしている場合には、ステージ S-1、S-2 をクリアしていることになるので、クリアステージ数パラメータは「2」となる。

【0092】

2-4. 継続ゲームの問い合わせ

本実施の形態では、ゲーム開始時に n 個（例えば 3 個）のライフ（第 1 のゲームパラメータの一例）が与えられ（ライフパラメータが「3」）、プレーヤからの入力情報に基づきゲーム演算が行われた結果、ライフの値が更新され 0 になるとゲームオーバー条件を満たしていると判断されるが、プレーヤ（SNS ユーザである）が、所定の対価を払うと継続ゲームを行うことができるよう構成されている。継続ゲームを行わない場合にはゲームオーバーとなる。なおここでは所定のゲームがライフが 0 になるとゲームオーバーとなるタイプのゲームを例にとり説明するがこれに限定されるものではない。例えば所定のゲームが、ゲーム開始から所定時間経過するとゲームオーバーとなるタイプのゲームでもよい。この場合ゲーム経過時間が第 1 のゲームパラメータとなる。

【0093】

対価の支払いは、SNSユーザであるプレーヤがSNSのWebサイト上で保有するクレジット（電子マネーの一種）で行うことができる。ゲームサーバは、所定のゲームの第1のゲームパラメータ（例えばライフ）がゲームオーバー条件を満たした場合に、継続ゲームに対する対価を提示して、継続ゲームを行うか否かについてプレーヤに問い合わせを行う。

【0094】

図5は、ゲームオーバー条件を満たした場合の所定のゲームのゲーム画像の一例を示す図である。

【0095】

継続ゲームの問い合わせは、図5に示すようにゲーム画面300に問い合わせメッセージ310を出力してもよい（図5に示すように所定のゲームのゲーム画面300上にウィンドウ表示してもよい）。例えば「10ポイントでコンティニュー（継続ゲームのこと）できます。コンティニューしますか？」というような、継続ゲームに対する対価（ここでは「10ポイント」）を提示したメッセージ310を出力してもよい。

【0096】

なお「ポイント」というのは所定のゲーム内で使用する単位（ゲームサーバが管理する単位）である。

【0097】

本実施の形態では、継続ゲームの対価の支払い（対価の引き落とし）はSNSサーバが管理しているクレジット値から行なうこともできる。従って例えばゲーム内で使用する単位であるポイントをSNSサーバの仮想通貨である「クレジット」に所定の交換レート（例えば1ポイント＝1クレジット）で換算した額を、SNSサーバが管理するプレーヤ（SNSユーザ）のクレジット保有値から引き落としとしてもよい。

【0098】

なおゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨等を設けていない場合には、継続ゲームの対価を直接SNSサーバの仮想通貨である「クレジット」で表示してもよい。例えば図5において「10クレジットでコンティニューできます。コンティニューしますか？」というような、継続ゲームに対する対価をSNSサーバが管理する仮想通貨である「クレジット」で提示したメッセージ310を出力してもよい。

【0099】

ゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨をもうけている場合には、SNSユーザであるプレーヤがゲームサーバ内で保有しているポイント残高が継続ゲームの対価（課金分）分を上回る場合には、保有しているポイントで継続ゲームの対価を支払い、ポイント残高が継続ゲームの対価（課金分）分に対して不足している場合には、不足分についてSNSサーバが管理しているクレジット値から支払うようにしてもよい。

【0100】

またSNSサーバ内の仮想通貨であるクレジットの所望額（SNSユーザが保有するクレジット額の範囲内で、少なくとも継続ゲームの対価の不足分を上回る額）を所定の換算レートでポイントに交換して、ゲームが管理する仮想通貨の残高を継続ゲームの対価を上回る額にして場合に、ポイントで支払うようにしてもよい。

【0101】

ゲームサーバ内の「ポイント」は、例えば、初回プレー前にボーナスとしてある程度のポイントが付与されてもよいし、また日々のプレー初回にて、抽選処理によって決定されるランダムな額のポイントが付与されるようにしてもよい。この様にして付与されたポイント残高が足りなくなった時に、SNSユーザとして保有するSNSサーバ内の仮想通貨であるSNSクレジットを所定の換算レートでポイントに交換してもよい。

【0102】

そしてSNSクレジットの残高を加えても不足する場合には、クレジット決済等で、SNSクレジットを購入するようにしてもよい。

【0103】

10

20

30

40

50

この様にするとゲームサーバが単独ではクレジット決済機能を有していない場合でも、SNSが提供するクレジット決済機能を利用してクレジットを追加購入することで、継続ゲームを行うことができる。

【0104】

問い合わせに対して、プレーヤ（SNSユーザ）が所定の制限時間以内に「はい」312を選んでクリックすると、ゲームサーバは、継続ゲームを行う旨の回答がなされたと判断し、SNSサーバに対して、プレーヤ（SNSユーザ）のクレジット値から、前記継続ゲームに対する対価に相当する値を引き落とすことを要求する対価精算要求を行う。

【0105】

ポイント残高から優先的に継続ゲームの対価（課金分）を支払い、不足分についてSNSクレジットから引き落とす仕様である場合には、継続ゲームを行う旨の回答がなされたと判断した場合には、プレーヤのポイント残高のみで継続ゲームの対価（課金分）の支払いが可能か否か判断して、可能と判断した場合にはゲームサーバ内で管理するユーザのポイント保有値で支払う処理（ポイント値から対価分を引き落とす処理）を行ってもよい。そしてプレーヤのポイント残高のみで継続ゲームの対価（課金分）の支払いができない場合には、不足分について、プレーヤ（SNSユーザ）のクレジット値から、前記継続ゲームに対する不足分に相当する値を引き落とすことを要求する対価精算要求を行ってもよい。

10

【0106】

またゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨等を設けている場合であって、継続ゲームを行う際に、所望額のSNSクレジットを所定のレートでポイントに交換可能な仕様である場合には、SNSサーバ内の仮想通貨であるクレジットの所望額（SNSユーザが保有するクレジット額の範囲内で、少なくとも継続ゲームの対価の不足分を上回る額）を所定の換算レートでポイントに交換するために、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレーヤであるSNSユーザのクレジット値から、前記所望額に相当する値を精算する対価精算要求を行ってもよい。

20

【0107】

対価精算要求を受け取ったSNSサーバは、SNSサーバ内のユーザ情報データベースにアクセスし、対価精算要求にかかるSNSユーザのユーザ情報の紹介を行い、確認がとれたらSNSサーバ内のクレジット情報データベースにアクセスして、当該SNSユーザの保有クレジット値から、対価に相当する額を引き落とす処理を行い、処理が完了したらゲームサーバに対価精算完了を示す情報（例えばACK信号）を送信してもよい。

30

【0108】

図6は、対価精算完了及び継続ゲームを行うことを通知するメッセージウインドウが表示されたゲーム画面の例である。

【0109】

ゲームサーバは、継続ゲームに対する対価の引き落とし（SNSユーザのクレジット値からの対価相当額の引き落とし）が完了すると、図6に示すような対価精算完了及び継続ゲームを行うことを通知するメッセージ380を表示してもよい（図6に示すように所定のゲームのゲーム画面300上にウインドウ表示してもよい）。

40

【0110】

対価精算完了に対する通知とともに、所定のゲームのプレーヤ（SNSユーザ）の対価精算完了後に保有するクレジット値の通知「あなたのSNSクレジットは40クレジットになりました」を行うようにしてもよい。

【0111】

図7は、SNSユーザの保有クレジットが継続ゲームの対価に満たない場合のゲーム画面の例である。

【0112】

ゲームサーバがSNSサーバに対して対価精算請求を行う際にプレーヤであるSNSユ

50

ーザのクレジット保有量を問い合わせ、SNSユーザーのクレジット保有量が継続ゲームの対価に満たないと判断した場合には、クレジットの購入問い合わせメッセージ380を出力してもよい。

【0113】

例えば所定のゲームを行っているプレーヤであるSNSユーザーのSNSクレジット保有量が「2」で、1ポイント＝1クレジットの換算レートである場合、SNSユーザーのクレジット保有量は2ポイント分しかないので、図7に示すようなクレジットの購入問い合わせメッセージ380を出力してもよい（図7に示すように所定のゲームのゲーム画面300上にウィンドウ表示してもよい）。

【0114】

クレジット購入問い合わせに対して、プレーヤ（SNSユーザー）が所定の制限時間以内に「はい」382を選んでクリックすると、ゲームサーバは、SNSサーバに対し、SNSのWebサイトが提供するクレジット決済画面の起動要求を行う。

【0115】

SNSサーバが決済画面の起動要求を受信すると、ユーザーの端末の表示部には、SNSのWebサイトが提供するクレジット決済画面が提供され、ユーザーはクレジット決済画面を介してSNSクレジットを購入することができる。例えばユーザーが50クレジット分のクレジットを購入すると、当該ユーザーのクレジット保有量が「52」となり、継続ゲームの対価10クレジット（10ポイント分のクレジット換算値）が引き落とし可能となる。

【0116】

2-5. 継続ゲーム

本実施の形態では、継続ゲームを行う場合には、前記第1のゲームパラメータ（ここではライフ）をゲームが継続できる状態（初回ゲーム開始時の状態「3」でもよいし、それとはことなるがゲームオーバー判定においてゲームオーバーと判定されない値、例えば「2」や「4」）にして、ゲーム成績に関する第2のゲームパラメータ（ここでは得点）の値を引き継いで、所定のゲームをユーザーにプレイさせる処理を行う。

【0117】

なおゲーム生成に関する第2のゲームパラメータにクリアステージ数も含め、クリアステージ数も引き継いでもよい。

【0118】

例えば得点が「40」、クリアステージ数が「2」でゲームオーバーとなり、コンティニューして継続ゲームを再開する場合には、ステージS-3から得点「40」の状態で継続ゲームを開始するようにしてもよい。

【0119】

本実施の形態の所定のゲームは、ゲーム開始からゲームを開始する場合（ゲームパラメータが初期設定された状態でゲーム開始する場合）は、無料でゲームを楽しむことができる。すなわちゲーム開始からゲームを開始する場合には、何回でも無料でゲームを楽しむことができる。しかし与えられたライフが0になるとゲームオーバーになり、また最初のステージからゲームを開始しなければならない。しかし先の方に用意されたステージを楽しみたい場合や、より高得点をゲームのスコアとしてのこしたいプレーヤは、継続ゲームに対する所定の対価を支払うことで、現在の得点やクリアステージ数を引き継いだ継続ゲームを行うことができる。従ってユーザーが手軽に利用しやすい課金形式のゲームを提供することができる。

【0120】

2-6. クレジット情報

図8はSNSサーバが管理するSNSクレジット情報について説明するための図である。SNSクレジット情報410は、SNSユーザーが保有するSNSクレジット保有値に関する情報であり、SNSサーバが管理するデータベース（クレジット情報データベース）に記憶されている。図8に示すように、SNSユーザーID（SNSユーザー識別情報）400に関連づけて当該SNSユーザーのSNSクレジット保有値412等が記憶されている。

10

20

30

40

50

その他のクレジット情報 410 として、SNS ユーザ ID 412 に関連づけて SNS クレジット値入出履歴（購入、払い出し等の額と日時等、図示せず）等を記憶してもよい。

【0121】

SNS クレジット保有値 412 は、SNS の Web サイト上で購入可能な仮想通貨（電子マネー）であり、SNS ユーザはクレジットカード決済等で購入することができる。

【0122】

SNS クレジット値 412 は、SNS web サイト上で使用可能な仮想通貨であるが、SNS が提供するソーシャルゲームにおいても使用することが可能であり、本実施の形態では所定のゲームの継続ゲームの対価を SNS クレジット値で支払うことができる。

【0123】

本実施の形態の所定のゲームのプログラムは、SNS が Web 上で提供する API（アプリケーションプログラミングインタフェース）を利用して、SNS サーバに継続ゲームの対価精算要求を行うよう構成されており、対価精算要求が実行されると、ゲームサーバは、SNS サーバに対価精算要求を送信する。

【0124】

ゲームサーバから所与の SNS ユーザの所定のゲームに関する対価精算要求を受けると SNS サーバはクレジット情報が記憶されたデータベース（クレジット情報データベース）にアクセスし、該当する SNS ユーザの SNS ユーザ ID 400 に関連づけて記憶されている SNS クレジット保有値 412 を更新する。

【0125】

例えば図 5 に示す所定のゲームのプレーヤの SNS ユーザ ID が「Y000001」である場合、ゲームサーバが SNS サーバに対して対価精算要求を行うと、SNS サーバは、SNS クレジット情報データベースにアクセスし、SNS ユーザ「Y000001」に関連づけて記憶されている SNS クレジット保有値（ここでは「50」）を参照し、決済可能であるか否か判断する。決済可能であると判断した場合には、SNS ユーザ「Y000001」に関連づけて記憶されている SNS クレジット保有値（ここでは「50」）から、継続ゲームの対価である 10 ポイントに相当する額（例えば「10」クレジット）を減じる処理を行う。この結果、SNS ユーザ「Y000001」のクレジット保有値は、「40」クレジットになるので、例えば図 6 に示すように、決済完了通知とともに決済後のクレジット保有値を通知する決済完了通知メッセージ 370 を出力してもよい。図 6 に示すような決済完了通知メッセージ 370 は SNS サーバがプレーヤ（SNS ユーザ）の端末に通知してもよいし、SNS サーバから決済後のクレジット値の情報を受け取ったゲームサーバがプレーヤ（SNS ユーザ）の端末に通知してもよい。

【0126】

2-7. フレンド情報

図 9 は、SNS サーバが管理するフレンド情報（ユーザ情報の 1 つ）420 について説明するための図である。フレンド情報 420 は、SNS ユーザが友人として登録している他の SNS ユーザに関する情報であり、SNS サーバが管理するデータベースに記憶されている。図 9 に示すように、SNS ユーザ ID（SNS ユーザ識別情報）400 に関連づけて当該 SNS ユーザが友人として登録している他の SNS ユーザのユーザ識別 ID のリストであるフレンドリスト 422 を記憶している。

【0127】

SNS ユーザが所定のゲームを開始する際に、SNS サーバは、ゲームサーバに対して、所定のゲームの開始要求とともに SNS ユーザのユーザ情報（SNS ユーザ ID やフレンド情報 420）を送信してもよい。ゲームサーバは、SNS ユーザが所定のゲームを行う際に、SNS サーバから受信した当該 SNS ユーザのフレンド情報に基づき、例えば図 13 に示すようなフレンド内のランキング表示を行ってもよい。

【0128】

なお SNS サーバが管理するフレンド情報を所定のゲーム等の他のアプリが使用することについて、SNS サーバが制限を行う構成（例えば SNS サーバ内で各 SNS ユーザに

10

20

30

40

50

ついてフレンド情報（又は個々のフレンド毎にフレンド情報）の公開可否情報を管理しており、公開可能と登録されているフレンド情報のみ他のアプリに提供する構成）である場合には、ゲームサーバはその制約内において、フレンド情報を活用したゲーム演出（ランキング表示等）を行うことができる。

【0129】

所定のゲームの最中に、プレーヤ（SNSユーザ）の現在スコアと、プレーヤ（SNSユーザ）友人（他のSNSユーザ）の過去の登録スコア（例えば過去における最高スコアとして登録されているスコアでもよいし、例えば過去の直近のスコアとして登録されているスコアでもよい）を比較してゲーム画面の一部にリアルタイムランキング表示をおこなってもよい。

10

【0130】

2-8. ゲーム履歴情報

図12は、ゲームサーバが管理するゲーム履歴情報について説明するための図である。

【0131】

ゲーム履歴情報460は、過去に所定のゲームを行ったユーザのゲーム履歴の1つである、過去のゲームの得点（n）462と当該得点を獲得した日時（n）464に関する情報等であり、これらがSNSユーザID400に関連づけて、過去N回分、ゲームサーバが管理するデータベースに記憶されている。ゲーム履歴情報460としてはその他SNSユーザID400に関連づけてクリアステージ数やゲーム時間や倒した敵数等（図示せず）等を記憶してもよい。

20

【0132】

2-9. ランキング表示

本実施の形態において、ゲーム処理部は、所定のゲームが行われると、ゲーム成績を含むゲーム情報を所定のゲームを行ったユーザの識別情報に関連づけて記憶部に蓄積するゲーム情報蓄積処理部と、所定のゲームのユーザに関連づけて前記SNSサーバが管理するユーザ情報（フレンド情報）に基づいてユーザの友人の識別情報を特定し、特定されたユーザの友人の識別情報に関連づけて蓄積されているゲーム成績（例えば得点）とユーザのゲーム成績との比較処理を行い比較結果（例えばランキング表示）を出力する成績比較処理部を、ふくんでもよい。

【0133】

図13は、ゲーム画面においてランキング表示がされている例を示す図である。

30

【0134】

500は、所定のゲームのプレーヤがSNSユーザ「Y000001」である場合のランキング表示510が行われているゲーム画面の一例である。

【0135】

プレーヤであるSNSユーザ「Y000001」の現在の得点はスコア欄350に表示されているように「40」である。ゲームサーバは、ゲーム開始時に取得したプレーヤであるSNSユーザ「Y000001」のフレンド情報（図9の420-1）に基づき、プレーヤの友人であるSNSユーザのユーザID（ここでは「Y000002」と「Y000005」）を特定し、ゲームサーバが管理するゲーム履歴情報にアクセスしてユーザID「Y000001」とユーザID「Y000005」に関連づけて登録されている過去N回分の得点の中で最も高得点のものを取得する。ここではユーザID「Y000002」の最高得点として「90」、ユーザID「Y000005」の最高得点として「50」を取得したとする。

40

【0136】

この様な場合、当該ゲームのプレーヤの現在の得点「40」と、友人の過去の最高得点「90」「50」を比較して510に示すようなランキング表示を行ってもよい。

【0137】

この様になるとユーザは友人の過去の最高得点と現在行っているゲームの自己の得点と比較しながらゲームを行うことができるので、友人との競争意識を刺激し、より高い得点を取ることの動機付けを与えることができる。従って、現在の得点を引き継いで行える継続

50

ゲームへの強い動機付けを与えることができる。

【0138】

2-10. マルチプレイヤーゲーム

本実施の形態の所定のゲームは、シングルプレイヤーゲームにかぎられない。複数のプレイヤーの端末が通信ネットワークで接続され協力プレイや対戦プレイ等のマルチプレイヤーゲームを行う場合でもよい。

【0139】

例えば2人のプレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が協力して行うシューティングゲームの場合に、どちらかのプレイヤーのライフが0になったらライフが0になった方のプレイヤーがゲームオーバー条件を満たし、当該プレイヤーが継続ゲームを行わない場合には、ライフが0のプレイヤーのみゲームオーバーとなるとする。このようなゲームにおいて、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）のライフが0となりゲームオーバー条件を満たした場合に、まずプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）の端末に、図5に示すような継続プレイ問い合わせメッセージを出力してもよい。ここでプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が継続プレイ問い合わせメッセージに対して「はい」312を選択した場合、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）の端末に、図7に示すようなクレジット購入問い合わせメッセージを出力してもよい。そしてプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）がクレジット購入問い合わせメッセージ「はい」382と回答した場合には、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）がクレジット決済画面にいてクレジット決済をおこなってもよい。

【0140】

しかし例えば図5に示すような継続プレイ問い合わせメッセージに対してプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が「いいえ」314を選択した場合や、図7に示すようなクレジット購入問い合わせメッセージに対してプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が「いいえ」384を選択した場合には、協力プレイを行っているプレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）の端末に、図5に示すような継続プレイ問い合わせメッセージを出力してもよい。ここでプレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）が継続プレイ問い合わせメッセージに対して「はい」312を選択した場合、プレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）の保持するSNSクレジット値から、プレイヤーBの継続ゲームに対する対価を精算できるようにしてもよい。

【0141】

上記実施例においては、図5や図7の問い合わせに対してプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が継続プレイをしないことを意味する回答を行った場合に、協力プレイを行っているプレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）に、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）の継続プレイに対する対価の支払いを行うか否かの問い合わせを行っているが、例えば、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）のSNSクレジット保有量が継続ゲームの対価に満たない場合に、プレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）に、プレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）の継続プレイに対する対価の支払いを行うか否かの問い合わせを行ってもよい。

【0142】

また上記実施例においては、プレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）とプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が協力プレイを行うゲームである場合に協力相手の継続プレイに対する対価の支払うことができる構成について説明したが、これに限られない。例えばプレイヤーA（SNSユーザ「Y000001」）とプレイヤーB（SNSユーザ「Y000002」）が対戦プレイを行うゲームである場合に、対戦相手の継続プレイに対する対価の支払うことができる場合も本発明の範囲内である。

【0143】

また上記実施例においては、ゲームオーバーになったプレイヤーのゲームのみが終了して、他のプレイヤーはゲームを続けることができるタイプのマルチプレイヤーゲームを例に取り説明したが、これに限られない。例えばマルチプレイヤーゲームを行っている複数のプレー

ヤの一人でもゲームオーバー条件をみたすと、全員がゲームオーバーになるタイプのマルチプレイヤーゲームでも実現可能である。

【0144】

また上記実施例ではマルチプレイヤーゲームにおいて、自分の継続ゲームの対価を支払う場合と、他のプレイヤーの継続ゲームの対価を支払う場合とで提示される継続ゲームの対価が同じである場合を例に取り説明したがこれに限られず、自分の継続ゲームの対価を支払う場合と、他のプレイヤーの継続ゲームの対価を支払う場合とで提示する継続ゲームの対価を変更してもよい。

【0145】

3. 本実施の形態の処理

図14は、ゲームサーバの処理の流れを示すフローチャートである。

【0146】

ゲームサーバは、SNSサーバからゲーム開始要求とSNSユーザ情報を受信すると以下の処理を行う（ステップS10）。SNSユーザ情報とは、例えば、所定のゲームのプレイヤーとなるSNSユーザのSNSユーザID等のアカウント情報やフレンド情報等である。

【0147】

所定のゲーム（フラッシュゲーム）をSNSユーザの端末にインストールする（ステップS20）。第1のゲームパラメータに基づきゲームオーバー条件を判断する（ステップS30）。ゲームオーバー条件を満たす（ステップS40）判断した場合には、継続ゲームに対する対価を提示して、継続ゲームを行う否かについてプレイヤーに問い合わせを行う（ステップS50）。ゲーム状況に応じて継続ゲームの対価を変化させる場合には、所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生又はゲーム状況に基づき前記継続ゲームの対価を設定又は変更する処理を行ってもよい。なおSNSユーザの保有するクレジット値が継続ゲームの対価に満たない場合には、図7に示すようなクレジット購入案内の問い合わせを行うようにしてもよい。

【0148】

所定時間内に継続ゲームを行う旨の回答があった場合（ステップS60においてYESの場合）、SNSサーバが管理するデータベースに記憶されているSNSユーザのクレジット値から、継続ゲームの対価に相当する額を精算する精算要求を行う（ステップS70）。

【0149】

なお、ゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨をもうけていて、SNSユーザであるプレイヤーがゲームサーバ内で保有しているポイント残高が継続ゲームの対価（課金分）分を上回る場合には、保有しているポイントで継続ゲームの対価を支払い、ポイント残高が継続ゲームの対価（課金分）分に対して不足している場合には、不足分についてSNSサーバが管理しているクレジット値から支払うような構成を採用している場合には、ゲームユーザ情報データベースにアクセスして所定のゲームのプレイヤーのポイント残高を取得し、ポイント残高で継続ゲームの対価を支払い可能であるか否か判断し、不足分がある（支払い可能でない）と判断した場合に、SNSサーバ30に対して、SNSサーバ30が管理するクレジット情報データベース32に記憶されているSNSユーザのクレジット値から、継続ゲームの対価の不足分（当該ユーザがゲームサーバ内で保有するポイント残高で支払えない分）に相当する額を精算する対価精算要求を行ってもよい。

【0150】

またゲームサーバ内にポイント等の仮想通貨等を設けている場合であって、継続ゲームを行う際に、所望額のSNSクレジットを所定のレートでポイントに交換可能な仕様である場合には、SNSサーバ内の仮想通貨であるクレジットの所望額（SNSユーザが保有するクレジット額の範囲内で、少なくとも継続ゲームの対価の不足分を上回る額）を所定の換算レートでポイントに交換するために、前記SNSサーバに対して、前記SNSサーバが管理するデータベースに記憶されている前記所定のゲームのプレイヤーであるSNSユ

10

20

30

40

50

ーザのクレジット値から、前記所望額に相当する値を精算する対価精算要求を行ってもよい。

【0151】

そして所定時間内にSNSサーバから精算要求に対するAKCを受け取ると（ステップS80においてYESの場合）、第1のゲームパラメータをリセットし、第2のゲームパラメータの値を引き付いて継続ゲームを開始する（ステップS90）。

【0152】

所定時間内に継続ゲームを行う旨の回答がなかった場合（ステップS60においてNOの場合）や、所定時間内にSNSサーバから精算要求に対するAKCを受け取らなかった場合（ステップS80においてNOの場合）には、ゲームオーバー処理を行う（ステップS100）。

10

【0153】

なお本発明は、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。

【0154】

上記実施の形態では、所定のゲームで使用するポイントとSNSのクレジットを1ポイント＝1クレジットの固定レートで換算して、継続ゲームの対価を精算する場合を例にとり説明したがこれに限られず、換算レートを所定のアルゴリズム又はランダムに変更する処理を行ってもよい。

20

【0155】

例えば特別セール期間や特別セール時間を設け、時間情報に基づき当該期間内又は時間内にあるかを判断して、換算レートを変化させてもよい。また所定のゲームのプレーヤのゲームパラメータ（例えば得点やクリアステージ数や倒した敵の数等）に応じて換算レートを変化させてもよい。またマルチプレーヤゲームにおいて、自分の継続ゲームの対価を支払う場合と、他のプレーヤの継続ゲームの対価を支払う場合とで、換算レートを変更してもよい。

【0156】

上記実施の形態では、継続ゲームの対価が固定である場合を例にとり説明したがこれに限られず、継続ゲームの対価を所定のアルゴリズム又はランダムに変更する処理を行ってもよい。所定のゲームパラメータの値又は所定のイベントの発生等に基づき継続ゲームの対価を設定又は変更してもよい。例えば得点やゲーム経過時間やクリアステージ数等のゲームパラメータに基づき継続ゲームの対価を設定してもよい。また所定のアイテムの取得イベントや、所定の敵を倒したというイベントや、ゲーム空間内の所定の場所に達したというイベントが発生した場合に継続ゲームの対価を変更してもよい。

30

【0157】

また例えば特別セール期間や特別セール時間を設け、時間情報に基づき当該期間内又は時間内にあるかを判断して、継続ゲームの対価を変化させてもよい。また所定のゲームのプレーヤのゲームパラメータ（例えば得点やクリアステージ数や倒した敵の数等）に応じて継続ゲームの対価を変化させてもよい。またマルチプレーヤゲームにおいて、自分の継続ゲームの対価を支払う場合と、他のプレーヤの継続ゲームの対価を支払う場合とで、継続ゲームの対価を変更してもよい。

40

【0158】

例えばゲームパラメータの得点（図11の453）がたかくなるほど、継続ゲームの対価が高くなるようにしてもよい。また例えばゲームパラメータのクリアステージ数（図11の452）がたかくなるほど、継続ゲームの対価が高くなるようにしてもよい。またゲームパラメータのゲーム経過時間（図11の454）が長くなるほど継続ゲームの対価が高くなるようにしてもよい。

【0159】

継続ゲームの対価が高くなる（変化する）場合とは、ゲーム内で仮想通貨を有する場合

50

には、ゲーム内仮想通貨で提示する継続ゲームの対価自体を高くする（変化させる）場合でもよいし、ゲーム内の仮想通貨をSNSサーバ内の仮想通貨に換算する際の換算レートを変化させることによって、結果的にユーザが支払う継続ゲームの対価が高くなる（変化する）場合でもよい。

【0160】

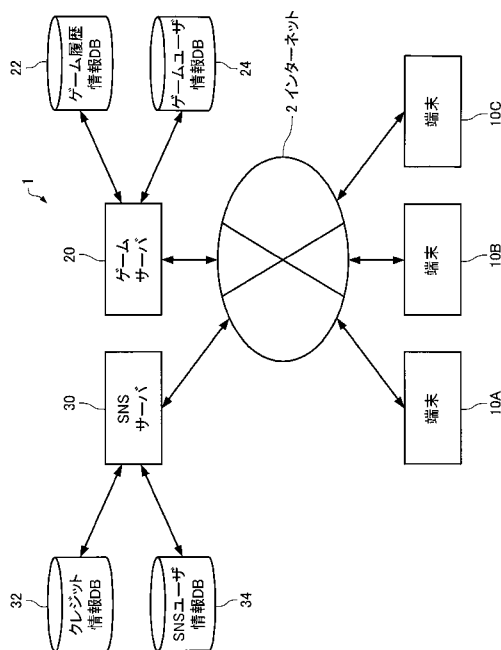
所定のゲームパラメータの値の変化に応じて継続ゲームの対価や継続ゲームの対価をSNSサーバの仮想通貨に換算する際の換算レートを変化させる場合には、予め所定のゲームパラメータと継続ゲームの対価又は換算レートの対応関係を定めたテーブルや関数を用意しておいて、これらを用いて所定のゲームパラメータの値に対応する継続ゲームの対価又は換算レートを求めてもよい。

【符号の説明】

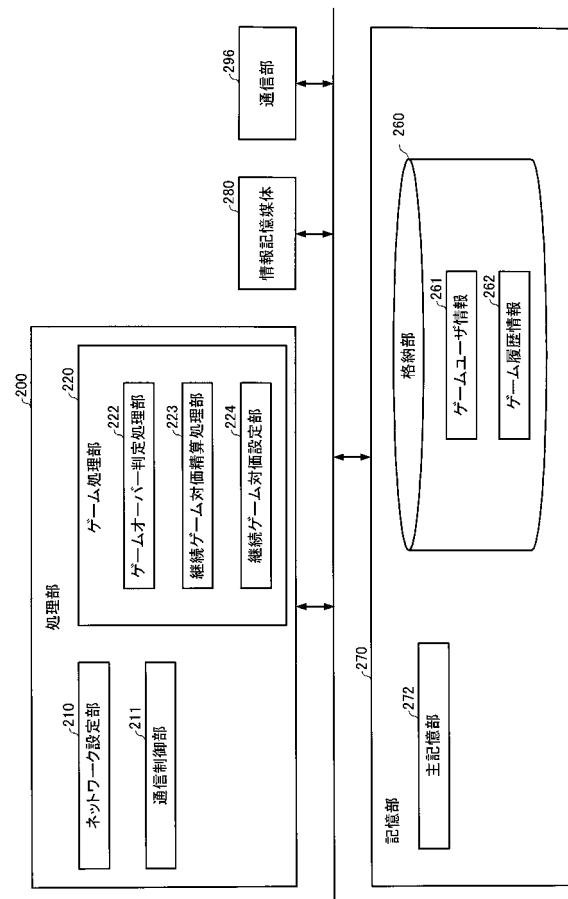
【0161】

1 ネットワークシステム、2 インターネット、10A、10B、10C 端末、20 ゲームサーバ、22 ゲーム履歴情報データベース、24 ゲームユーザ情報データベース、30 SNSサーバ、32 クレジット情報データベース、34 SNSユーザ情報データベース、
200 処理部、210 ネットワーク設定部、211 通信制御部、220 ゲーム処理部、222 ゲームオーバー判定処理部、223 継続ゲーム対価精算処理部、224 継続ゲーム対価設定部、270 記憶部、272 主記憶部、260 格納部、261 ゲームユーザ情報、262 ゲーム履歴情報

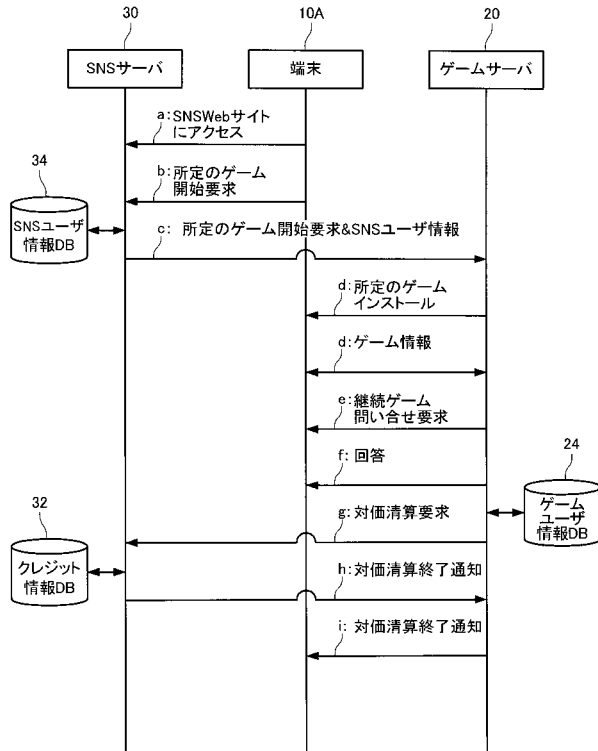
【図1】



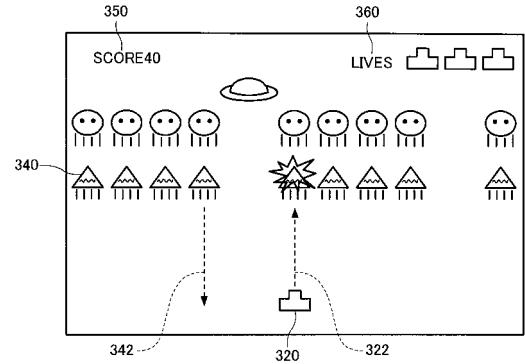
【図2】



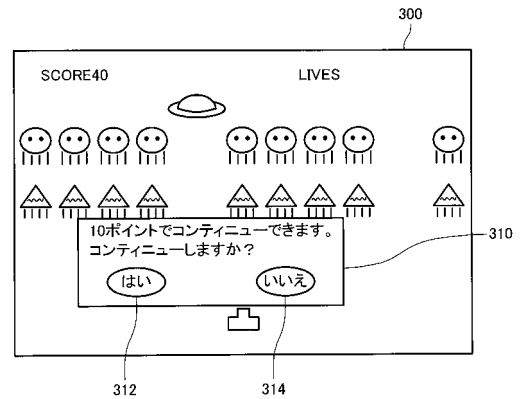
【図 3】



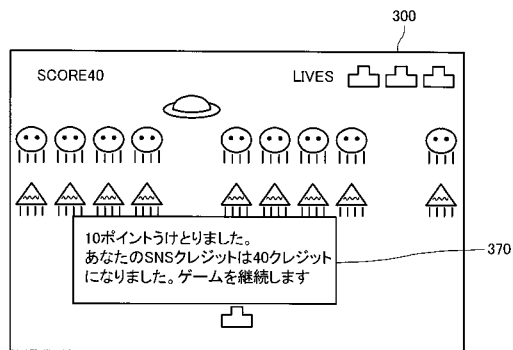
【図 4】



【図 5】



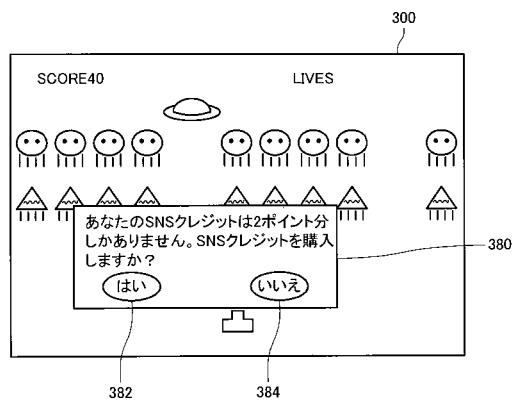
【図 6】



【図 8】

SNSユーザID	SNSクレジット保有値
Y000001	50
Y000002	2
⋮	⋮

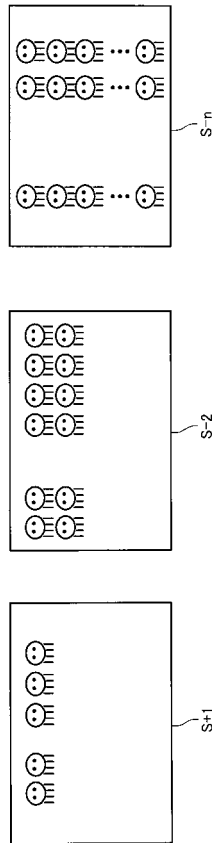
【図 7】



【図 9】

SNSユーザID	フレンドリスト(n)			
	フレンド(1)	フレンド(2)		
Y000001	Y000002	Y000005		
Y000002	Y000001			
Y000003	Y000004			
Y000004	Y000003	Y000005		
Y000005	Y000001	Y000004		
⋮	⋮	⋮		

【図 10】



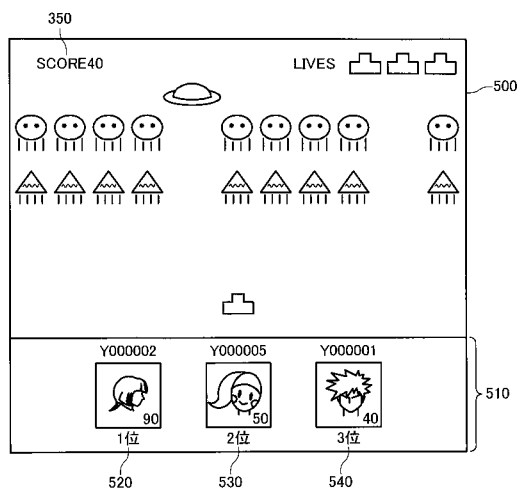
【図 11】

451	ライフ	3
452	クリアステージ数	2
453	得点	40
454	ゲーム経過時間	250
455	位置	(x1, y1)
	⋮	⋮

【図 12】

400 SNSユーザID	460 スコア情報(n)		464	
	462 得点(1)	日時(1)		
Y000001	40	yy1, mm1, dd1		
Y000002	90	yy2, mm2, dd2		
Y000003	30	yy3, mm3, dd3		
Y000004	60	yy4, mm4, dd4		
Y000005	50	yy5, mm5, dd5		

【図 13】



【図 14】

