

(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2013-202269

(P2013-202269A)

(43) 公開日 平成25年10月7日(2013.10.7)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
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 26 頁)

(21) 出願番号 特願2012-76200 (P2012-76200)
 (22) 出願日 平成24年3月29日 (2012. 3. 29)

(71) 出願人 512066602
 株式会社 B N D e N A
 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 7 番 1 1 号
 (74) 代理人 100124682
 弁理士 黒田 泰
 (74) 代理人 100104710
 弁理士 竹腰 昇
 (74) 代理人 100090479
 弁理士 井上 一
 (72) 発明者 菱沼 雄允
 東京都品川区東品川 4 丁目 3 番 1 号 株
 会社 B D N A 内
 (72) 発明者 兼松 照和
 東京都品川区東品川 4 丁目 3 番 1 号 株
 会社 B D N A 内
 F ターム (参考) 2C001 AA17 BB10 BC10 CB08

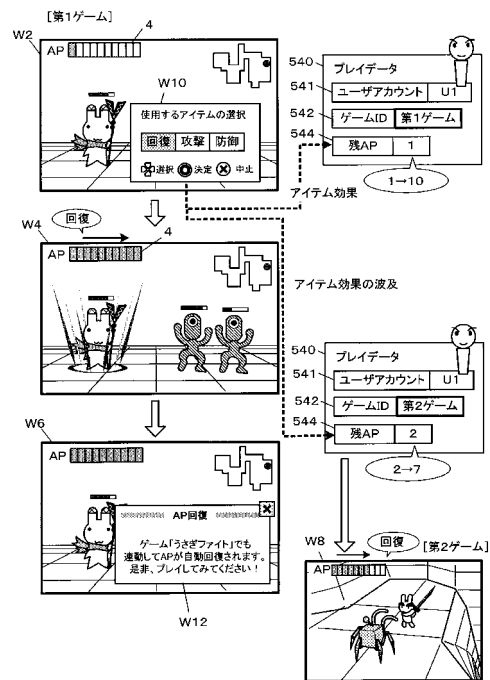
(54) 【発明の名称】 サーバシステム

(57) 【要約】

【課題】一のゲームを継続的にプレイしているプレーヤを、他のゲームに誘うことを可能とする技術の提案。

【解決手段】行動ポイント制の第 1 ゲームと第 2 ゲームが有るとする。プレーヤが第 1 ゲームをプレイ中で、行動ポイント A P を回復させる A P 回復アイテムを使用すると、第 1 ゲームにおける行動ポイント A P が回復されるとともに、第 2 ゲームの行動ポイント A P も回復される。そして、第 1 ゲームのゲーム画面には、その旨をプレーヤに通知する変更通知表示 W 1 2 が表示される。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 のゲームに係る各プレーヤの第 1 のパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行って第 1 のゲームを進行制御するサーバシステムであって、

一のプレーヤの前記第 1 のパラメータを変更する処理を発動させる所与の発動条件を満たしたことを検出する発動検出手段と、

前記発動検出手段の検出がなされた場合に、前記一のプレーヤの前記第 1 のパラメータを変更する制御を行う第 1 の変更制御手段と、

第 2 のゲームに係る各プレーヤの第 2 のパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行って第 2 のゲームを進行制御する第 2 のサーバシステムと所定の通信を行い、当該第 2 のサーバシステムに対して、前記発動検出手段の検出がなされた場合に、前記一のプレーヤの前記第 2 のパラメータを変更させる制御を行う第 2 の変更制御手段と、

を備えたサーバシステム。

【請求項 2】

前記発動検出手段は、前記第 1 のパラメータを変更させる所与のアイテムの使用指示操作入力となされたことを前記発動条件として検出する、

請求項 1 に記載のサーバシステム。

【請求項 3】

前記第 1 のゲームにおける行動の指示操作入力となされる毎に消費し、時間経過又は前記アイテムの使用により回復する各プレーヤの行動パラメータを前記第 1 のパラメータとして管理する行動パラメータ管理手段を更に備え、

前記第 2 のサーバシステムは、前記第 2 のゲームにおける行動の指示操作入力となされる毎に消費し、時間経過により回復する各プレーヤの行動パラメータを前記第 2 のパラメータとして管理し、

前記第 1 の変更制御手段は、前記アイテムの使用指示操作入力となされた場合に、前記一のプレーヤの前記行動パラメータを所与の回復量分回復させる手段を有し、

前記第 2 の変更制御手段は、前記アイテムの使用指示操作入力となされた場合に、前記一のプレーヤの前記第 2 のゲームに係る前記行動パラメータを変更させる手段を有する、

請求項 2 に記載のサーバシステム。

【請求項 4】

前記第 1 の変更制御手段は、前記発動検出手段の検出がなされた場合に、前記一のプレーヤの前記第 1 のパラメータを所与の期間一時的に変更する、

請求項 1 又は 2 に記載のサーバシステム。

【請求項 5】

前記第 1 の変更制御手段により前記第 1 のパラメータが変更されている際に、その旨を前記一のプレーヤのプレーヤ端末に通知する変更通知手段を更に備えた、

請求項 4 に記載のサーバシステム。

【請求項 6】

前記第 2 の変更制御手段は、前記一のプレーヤの前記第 2 のパラメータを所与の期間一時的に変更させる一時変更手段を有する、

請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 7】

前記第 2 の変更制御手段は、前記第 1 の変更制御手段による前記第 1 のパラメータの変更幅よりも小さい変更幅で前記第 2 のパラメータを変更させる変更幅調整手段を有する、

請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 8】

各プレーヤの前記第 1 のゲームにおけるレベル、経験値、仮想マネー及び所与のアイテムを出現させる出現確率のうち少なくとも 1 つを含むプレイデータを管理するプレイデータ管理手段と、

前記第 2 のサーバシステムから前記一のプレーヤの前記第 2 のゲームにおけるプレイデ

10

20

30

40

50

ータを取得する第 2 ゲームデータ取得手段と、
を更に備え、

前記変更幅調整手段は、前記プレイデータ管理手段で管理されている前記一のプレーヤに係るプレイデータと、前記第 2 ゲームデータ取得手段により取得されたプレイデータとの差を用いて、前記第 2 のパラメータの変更幅を決定するプレイデータ基準変更幅決定手段を有する、

請求項 7 に記載のサーバシステム。

【請求項 9】

各プレーヤのプレイ日時を管理するプレイ日時管理手段と、

前記第 2 のサーバシステムから前記一のプレーヤのプレイ日時のデータを取得する第 2 ゲームプレイ日時取得手段と、

を更に備え、

前記変更幅調整手段は、前記プレイ日時管理手段で管理されている前記一のプレーヤのプレイ日時と、前記第 2 ゲームプレイ日時取得手段により取得されたプレイ日時とに基づいて、前記第 1 のゲームと前記第 2 のゲームのプレイ頻度の差を求め、当該プレイ頻度の差を用いて、前記第 2 のパラメータの変更幅を決定するプレイ頻度基準変更幅決定手段を有する、

請求項 7 又は 8 に記載のサーバシステム。

【請求項 10】

前記発動条件を満たすことで前記一のプレーヤの前記第 2 のパラメータが変更される旨を前記一のプレーヤのプレーヤ端末に表示させる通知制御手段を更に備えた請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 11】

第 2 のゲームに係る各プレーヤの第 2 のパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行って第 2 のゲームを進行制御するサーバシステムであって、

請求項 1 ~ 10 の何れかに記載のサーバシステムの前記第 2 の変更制御手段の制御に従って、前記一のプレーヤの前記第 2 のパラメータを変更する受動実行手段を更に備えたサーバシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームに係る各プレーヤのパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行ってゲームを進行制御するサーバシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームでは、ゲーム進行状況を記述する様々なパラメータが用意され、ゲームの進行に応じてそれらが適宜変更される。そうしたパラメータは基本的にそのゲーム内でのみ利用可能であり、そのゲーム内での状況変化に応じてのみ変更される。例えば、何らかのアイテムを使用するとパラメータが変更される場合でも、その効果範囲はそのゲーム内に限られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 233654 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年の SNS (Social Networking Service) などコミュニティ型のウェブサイトでは、サービスの一環として複数のゲームを用意して、ユーザが任意にゲームを選択してプレイできるようになっており、こうしたゲームは SNS ゲーム或いはソーシャルゲームなど

10

20

30

40

50

と呼ばれている。しかし、SNSゲームであっても、ユーザによっては、お気に入りのゲームを一つ見つけると、そのゲームをとことんやり込むケースが見受けられる。ゲームサプライヤーの立場からすると、他にも楽しいゲームがあって是非プレイしてみたいところである。

他方、こうしたSNSゲームにおいても、ゲーム同士は連動することが無く、パラメータの変更はそのゲーム内に限られていた。

【0005】

本発明は、上述した技術背景及び課題に鑑みてなされたものであり、一のゲームを継続的にプレイしているプレーヤを、他のゲームのプレイに誘うことを可能とする技術を提供することを目的とする。なお、本発明の課題は、SNSゲームに限られるわけではないのは勿論である。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述した課題を解決するための第1の形態は、第1のゲームに係る各プレーヤの第1のパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行って第1のゲームを進行制御するサーバシステムであって、

一のプレーヤの前記第1のパラメータを変更する処理を発動させる所与の発動条件を満たしたことを検出する発動検出手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、発動検出部220、図7のステップS50）と、

前記発動検出手段の検出がなされた場合に、前記一のプレーヤの前記第1のパラメータを変更する制御を行う第1の変更制御手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、パラメータ向上制御部226、図7のステップS54）と、

20

第2のゲームに係る各プレーヤの第2のパラメータを管理し、各プレーヤのプレーヤ端末と通信を行って第2のゲームを進行制御する第2のサーバシステム（例えば、図4のサーバ処理部200s、第2ゲーム管理サーバ制御部240）と所定の通信を行い、当該第2のサーバシステムに対して、前記発動検出手段の検出がなされた場合に、前記一のプレーヤの前記第2のパラメータを変更させる制御を行う第2の変更制御手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、波及制御部228、図7のステップS60）と、を備えたサーバシステム（例えば、図1のサーバシステム1100、第1ゲーム管理サーバシステム1115）である。

30

【0007】

第1の形態によれば、第1のゲームのパラメータを変更するのに伴い、第2のゲームでもパラメータが変更されるといったパラメータの変更の波及が起こる。プレーヤにとってみれば、第1のゲームの結果に応じて、第2のゲームでどのような影響が生じたか興味が湧く。結果、プレーヤを第2のゲームのプレイへ誘うことができる。

【0008】

第2の形態は、前記発動検出手段が、前記第1のパラメータを変更させる所与のアイテムの使用指示操作入力となされたことを前記発動条件として検出する、第1の形態のサーバシステムである。

40

【0009】

第2の形態によれば、第1の形態と同様の効果が得られるとともに、ゲーム内でのアイテムの使用を発動条件とすることができる。つまり、第2のゲームへの波及が生じる条件が分りやすくなる。また、プレーヤにとってみれば、アイテムを使用することへのお得感が増すので、アイテムの購入や使用を促進できる。勿論、アイテムを使ったならば、その影響が第2のゲームでどう現れるかが気になる場所であり、更にプレーヤを第2のゲームへ誘うこととなる。

【0010】

第3の形態は、前記第1のゲームにおける行動の指示操作入力となされる毎に消費し、時間経過又は前記アイテムの使用により回復する各プレーヤの行動パラメータ（例えば、

50

図6の残AP544)を前記第1のパラメータとして管理する行動パラメータ管理手段(例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、プレイヤー管理部214、行動パラメータ管理部216、図7のステップS42~S44)を更に備え、

前記第2のサーバシステムは、前記第2のゲームにおける行動の指示操作入力となされる毎に消費し、時間経過により回復する各プレイヤーの行動パラメータを前記第2のパラメータとして管理し、

前記第1の変更制御手段は、前記アイテムの使用指示操作入力となされた場合に、前記一のプレイヤーの前記行動パラメータを所与の回復量分回復させる手段(例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、パラメータ向上制御部226、図7のステップS54)を有し、

前記第2の変更制御手段は、前記アイテムの使用指示操作入力となされた場合に、前記一のプレイヤーの前記第2のゲームに係る前記行動パラメータを変更させる手段(例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、波及制御部228、図7のステップS58)を有する、第2の形態のサーバシステムである。

【0011】

第3の形態によれば、第2の形態と同様の効果が得られるとともに、パラメータを消費して行動選択できる行動パラメータ制(行動ポイント制と呼ぶ場合もある)とし、発動条件とされるアイテムを使用すると第1のゲームにおける行動パラメータを回復させることができる。そして、それに応じて第2のゲームにおける行動パラメータを変更させることができる。

【0012】

第4の形態は、前記第1の変更制御手段が、前記発動検出手段の検出となされた場合に、前記一プレイヤーの前記第1のパラメータを所与の期間一時的に変更する、第1又は第2の形態のサーバシステムである。

【0013】

第4の形態によれば、第1又は第2の形態と同様の効果が得られるとともに、パラメータの変更を一時的なものにできる。

【0014】

第5の形態は、前記第1の変更制御手段により前記第1のパラメータが変更されている際に、その旨を前記一のプレイヤーのプレイヤー端末に通知する変更通知手段(例えば、図3の変更通知表示W12、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、通知制御部236、図7のステップS56)を更に備えた、第4の形態のサーバシステムである。

【0015】

第5の形態によれば、第4の形態と同様の効果が得られるとともに、第1のパラメータが変更されていることをプレイヤーに通知できる。

【0016】

第6の形態は、前記第2の変更制御手段が、前記一のプレイヤーの前記第2のパラメータを所与の期間一時的に変更させる一時変更手段(例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、図14のステップS53、S66~S68)を有する、第1~第5の何れかの形態のサーバシステムである。

【0017】

第6の形態によれば、第1~第5の形態の何れかと同様の効果が得られるとともに、第2ゲームでの第2パラメータの変更を一時的なものにできる。

【0018】

第7の形態は、前記第2の変更制御手段が、前記第1の変更制御手段による前記第1のパラメータの変更幅よりも小さい変更幅で前記第2のパラメータを変更させる変更幅調整手段(例えば、図4の向上幅調整部230、図7のステップS58)を有する、第1~第6の何れかの形態のサーバシステムである。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

第7の形態によれば、第1～第6の形態の何れかと同様の効果が得られるとともに、第2ゲームでのパラメータの変更幅を第1ゲームでのパラメータの変更幅より小さくできる。

【 0 0 2 0 】

第8の形態は、各プレイヤーの前記第1のゲームにおけるレベル、経験値、仮想マネー及び所与のアイテムを出現させる出現確率のうち少なくとも1つを含むプレイデータを管理するプレイデータ管理手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、プレイデータ管理部214、図7のステップS42）と、

前記第2のサーバシステムから前記一のプレイヤーの前記第2のゲームにおけるプレイデータを取得する第2ゲームデータ取得手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、第2ゲームデータ取得制御部222、図7のステップS58）、を更に備え、

前記変更幅調整手段は、前記プレイデータ管理手段で管理されている前記一のプレイヤーに係るプレイデータと、前記第2ゲームデータ取得手段により取得されたプレイデータとの差を用いて、前記第2のパラメータの変更幅を決定するプレイデータ基準変更幅決定手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、プレイデータ基準変更幅決定部232、図7のステップS58）を有する、第7の形態のサーバシステムである。

【 0 0 2 1 】

第8の形態によれば、第7の形態と同様の効果が得られるとともに、第1のゲームと第2のゲームとのプレイデータの差で第2パラメータの変更幅を変えることができる。

【 0 0 2 2 】

第9の形態は、各プレイヤーのプレイ日時を管理するプレイ日時管理手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、プレイ日時管理部218）と、

前記第2のサーバシステムから前記一のプレイヤーのプレイ日時のデータを取得する第2ゲームプレイ日時取得手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、第2ゲームプレイ日時取得制御部224、図7のステップS58）と、を更に備え、

前記変更幅調整手段は、前記プレイ日時管理手段で管理されている前記一のプレイヤーのプレイ日時と、前記第2ゲームプレイ日時取得手段により取得されたプレイ日時とに基づいて、前記第1のゲームと前記第2のゲームのプレイ頻度の差を求め、当該プレイ頻度の差を用いて、前記第2のパラメータの変更幅を決定するプレイ頻度基準変更幅決定手段（例えば、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、プレイ頻度基準変更幅決定部234、図7のステップS58）を有する、第7又は第8の形態のサーバシステムである。

【 0 0 2 3 】

第9の形態によれば、第7又は第8の形態の何れかと同様の効果が得られるとともに、第1のゲームと第2のゲームのプレイ頻度の差で第2パラメータの変更幅を変えることができる。

【 0 0 2 4 】

第10の形態は、前記発動条件を満たすことで前記一のプレイヤーの前記第2のパラメータが変更される旨を前記一のプレイヤーのプレイヤー端末に表示させる通知制御手段（例えば、図3の変更通知表示W12、図4のサーバ処理部200s、第1ゲーム管理サーバ制御部210、通知制御部236、図7のステップS56）を更に備えた第1～第9の何れかの形態のサーバシステムである。

【 0 0 2 5 】

第10の形態によれば、第1～第9の形態の何れかと同様の効果が得られるとともに、プレイヤーへ第2ゲームでのパラメータが変更される旨の通知をすることができる。

【 0 0 2 6 】

第 1 1 の形態は、第 2 のゲームに係る各プレイヤーの第 2 のパラメータを管理し、各プレイヤーのプレイヤー端末と通信を行って第 2 のゲームを進行制御するサーバシステムであって、

第 1 ~ 第 1 0 の何れかの形態のサーバシステムの前記第 2 の変更制御手段の制御に従って、前記一のプレイヤーの前記第 2 のパラメータを変更する受動実行手段（例えば、図 3 の変更通知表示 W 1 2、図 4 のサーバ処理部 2 0 0 s、第 1 ゲーム管理サーバ制御部 2 1 0、受動実行制御部 2 3 8、図 8 の受動実行処理）を更に備えたサーバシステムである。

【 0 0 2 7 】

第 1 1 の形態によれば、第 1 ~ 第 1 0 の形態の何れかと同様の効果が得られる。

10

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 8 】

【 図 1 】 第 1 実施形態におけるゲームシステムの構成の一例を示す図。

【 図 2 】 ユーザ端末構成例を示す図。

【 図 3 】 第 1 実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及について説明するための図。

【 図 4 】 第 1 実施形態におけるサーバシステムの機能構成の一例を示す機能ブロック図。

【 図 5 】 第 1 実施形態におけるサーバ記憶部が記憶する情報の構成例を示すブロック図。

【 図 6 】 プレイデータのデータ構成の一例を示す図。

【 図 7 】 第 1 実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及に係る処理の流れについて説明するためのフローチャート。

20

【 図 8 】 受動実行処理の流れを説明するためのフローチャート。

【 図 9 】 第 2 実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及について説明するための図。

【 図 1 0 】 第 2 実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及について説明するための図。

【 図 1 1 】 第 2 実施形態におけるサーバシステムの機能構成の一例を示す機能ブロック図。

【 図 1 2 】 第 2 実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及に係る処理の流れについて説明するためのフローチャート。

30

【 図 1 3 】 能動波及制御処理の流れを説明するためのフローチャート。

【 図 1 4 】 非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及に係る処理の変形例における処理の流れについて説明するためのフローチャート。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 2 9 】

〔 第 1 実施形態 〕

本発明を適用した第 1 実施形態として、登録ユーザに第 1 ゲームと第 2 ゲームを提供する例について説明する。

【 0 0 3 0 】

〔 システムの構成の説明 〕

40

図 1 は、本実施形態におけるゲームシステムの構成の一例を示す図である。本実施形態のゲームシステムは、通信回線 1 に接続することのできるサーバシステム 1 1 0 0 と、ゲームのプレイヤー 2 (2 a , 2 b , 2 c , . . .) 毎に用意されるユーザ端末 1 5 0 0 (1 5 0 0 a , 1 5 0 0 b , 1 5 0 0 c , . . .) により構成される。

【 0 0 3 1 】

通信回線 1 は、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線 1 とは、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等による LAN (Local Area Network) の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含む意味であり、また、通信方法については有線 / 無線を問わない。

【 0 0 3 2 】

50

サーバシステム 1100 は、単数又は複数のサーバシステムや記憶装置等を含んで構成され、コミュニティ型ウェブサイトや、オンラインゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲーム実行に必要なプレイデータの管理や、クライアントプログラム及び各種データ等を配信することができる。

【0033】

本実施形態では、サーバシステム 1100 は、筐体 1102 と、キーボード 1106 と、タッチパネル 1108 と、ストレージ 1140 とを備える。筐体 1102 には、複数のブレードサーバ 1104 が内蔵されている。

【0034】

ブレードサーバ 1104 は、例えば、(1) ユーザ登録やプレーヤキャラクタの初期設定、及びログイン/ログアウトに関係する処理を担うアカウント管理サーバシステム 1110 と、(2) ログインしてオンラインゲームに参加中のユーザ端末 1500 へゲームを実行するのに必要なデータを随時管理・配信するゲーム管理サーバシステム 1114 と、を有して構成される。ゲーム管理サーバシステム 1114 は、ゲーム種類毎に第1ゲーム管理サーバシステム 1115、第2ゲーム管理サーバシステム 1116、・・・と言った具合に設けられており、互いにサーバシステム 1100 の内部回線を通じてデータ通信可能に接続されている。

10

【0035】

尚、ブレードサーバ 1104 を構成するそれぞれのサーバは、通信回線 1 を介してデータ通信可能な独立したサーバシステムとして実現しても良い。例えば、第1ゲーム管理サーバシステム 1115 と第2ゲーム管理サーバシステム 1116 を、独立した第1ゲーム管理サーバシステム 1117 と第2ゲーム管理サーバシステム 1118 としたシステム構成でも良い。

20

【0036】

ユーザ端末 1500 は、ユーザそれぞれに1台ずつ用意されるコンピュータであり、電子装置である。例えば、スマートフォンや、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータなどにより実現される。そして、通信回線 1 に接続し、サーバシステム 1100 にアクセスすることができる。

【0037】

図2は、ユーザ端末 1500 の構成例を示す図であって、(1) 正面外観図、(2) 背面外観図である。本実施形態におけるユーザ端末 1500 は、方向入力キー 1502 と、ホームキー 1504 と、画像表示デバイス兼接触位置入力デバイスとして機能するタッチパネル 1506 と、スピーカ 1510 と、マイク 1512 と、GPS (Global Positioning System) アンテナ 1514 と、CCDカメラモジュール 1516 と、制御基板 1550 と、コンピュータ読み出し可能な情報記憶媒体であるメモリカード 1540 からデータを読み書きできるメモリカード読取装置 1542 と、を備える。その他、図示されていない内蔵バッテリーや電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

30

【0038】

CCDカメラモジュール 1516 は、オートフォーカス機構と、CCDイメージセンサと、イメージ信号生成チップとを搭載したモジュールであって、ユーザ端末 1500 の背面側を撮影できるように配置されている。尚、イメージセンサ素子はCCDに限らない。

40

【0039】

制御基板 1550 は、CPU (Central Processing Unit) 1551 やGPU (Graphics Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor) などの各種マイクロプロセッサ、ASIC (Application Specific Integrated Circuit)、VRAM やRAM, ROM 等の各種ICメモリ 1552 を搭載する。

【0040】

そして、制御基板 1550 には、携帯電話基地局や無線LAN基地局などと無線接続するための無線通信モジュール 1553 と、GPSモジュール 1554 と、電子コンパス 1555 と、3軸ジャイロ 1556 と、3軸加速度センサ 1557 とが搭載されている。

50

その他、タッチパネル1506のドライバ回路、方向入力キー1502及びホームキー1504からの信号を受信する回路、スピーカ1510へ音声信号を出力する出力アンプ回路、マイク1512で集音した音声の信号を生成する入力信号生成回路、メモリカード読取装置1542への信号入出力回路といった所謂I/F回路(インターフェース回路)、等が搭載されている。これら制御基板1550に搭載されている各要素は、それぞれバス回路などを介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

【0041】

GPSモジュール1554は、GPSアンテナ1514とともにGPSを利用した位置情報を取得する手段を構成する。GPSモジュール1554は、GPSアンテナ1514で受信したGPS衛星3からの信号に基づいて、所定時間毎(例えば、1秒毎)に、位置情報(例えば、緯度・経度)及びその他の情報(絶対時間)を、制御基板1550で演算処理可能なデータとして出力する。尚、測位に利用するシステムはGPSに限らない。その他の衛星測位システムでも良いし、衛星を用いない測位システムを用いることもできる。後者の例としては、例えば、無線通信モジュール1553が無線接続できる携帯電話基地局からの信号に基づいて三角測量の原理で測位して、位置情報を取得するとしても良い。

10

【0042】

制御基板1550は、サーバシステム1100から取得したゲームクライアントプログラムやデータをICメモリ1552に一時記憶する。そして、プログラムを実行して演算処理を実行し、方向入力キー1502やホームキー1504、タッチパネル1506からの操作入力に応じてユーザ端末1500の各部を制御して、オンラインRPGを実行する。尚、本実施形態では、ユーザ端末1500は必要なプログラムや各種設定データをサーバシステム1100から取得する構成としているが、別途入手したメモリカード1540から読み出す構成としても良い。

20

【0043】

[異なるゲーム間での波及効果についての説明]

本実施形態では、ユーザはサーバシステム1100が提供するサービスを利用するには、所定の手続きを行ってユーザアカウントを取得する必要がある。取得したユーザアカウントと対応づけられるパスワードをもってログインすることで、登録ユーザ間でのメッセージ交換や、フレンドユーザの登録、ゲームプレイなどのサービスが利用可能となる。

30

【0044】

メッセージ交換は、ログインしているユーザ間でのショートメール等のメッセージの送受をサポートするサービスである。そして、ユーザはメッセージのやりとりを通じて気の合った他ユーザを所定の登録手続きによって「フレンド」として登録する機能を提供する。

【0045】

また、ユーザは、所定のゲーム利用登録をすることで、複数のゲームの中から任意のゲームを好きな時に遊ぶことが可能である。例えば、とあるユーザは、第1ゲームと第2ゲームとを利用登録しているとする。そして、本実施形態では、第1ゲームのゲーム進行状況に応じて、第2ゲームで使用されるパラメータを変更し、異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及を実現することができる。

40

【0046】

図3は、本実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及について説明するための図である。

本実施形態では、第1ゲームをプレイしている際に、ゲーム進行状況が所定の発動条件を満たすと、第2ゲームをプレイする場合に適用されるパラメータが、プレーヤにとって有利な方向に変更される。

【0047】

発動条件としては、例えば、所定アイテムの使用・入手・購入、所定ステージの攻略、

50

所定のNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）の撃破などを適宜設定することができる。また、可変されるパラメータも適宜設定可能である。

【0048】

より具体的には、本実施形態では、第1ゲームと第2ゲームでは、共にプレイヤーキャラクタの行動に関するパラメータとして行動ポイント（AP：Action Point）が与えられるものとする。行動ポイントAPは、プレイヤーキャラクタが何らかの行動をとる際に消費されるポイントであって、行動の種類によって消費されるポイントが異なる。例えば、移動なら2ポイント消費、攻撃なら4ポイント消費、アイテム使用なら1ポイント消費、・・・と言った具合である。行動ポイントAPは、時間とともに自動的に回復するが、所定のAP回復アイテムの使用により瞬時に回復を図ることもできる。

10

【0049】

例えば、ゲーム画面W2には、最新の行動ポイントAPの最大値と現在の残AP値を示す行動ポイントメータ4が表示される。ちなみに、図3の例では網掛けされたマスが残AP値を示している。

【0050】

プレイヤーが第1ゲームにおいて、このAP回復アイテムの使用指示操作入力をしたならば（ゲーム画面W4参照）、当該アイテムの直接的な効果として、第1ゲームに係るプレイデータ540に含まれる残AP544が加算され行動ポイントAPが回復される（図の例では「1」から「10」まで回復）。

【0051】

また、第1ゲームのゲーム画面には、発動条件を満たしたことを通知する変更通知表示W12が表示される（ゲーム画面W6参照）。当該通知表示では、第2ゲームのタイトルと、プレイヤーが得られるメリットとして第2ゲームにおける行動ポイントAPが変更されることが通知される。

20

【0052】

そして、同じプレイヤーの第2ゲームに係るプレイデータ540の残AP544を回復させる（図3の例では「2」から「7」まで回復）。同じプレイヤーが、第1ゲームのプレイを中止して第2ゲームをプレイすると、前回プレイ終了した時点では行動ポイントAPが「2」であったところが「7」まで回復していることとなる（ゲーム画面W8参照）。

【0053】

プレイヤーにとってみれば、第1ゲームでのAP回復アイテムの使用の波及として、第2ゲームにおける行動ポイントAPの回復という特典が得られることになり、プレイヤーに第2ゲームでのプレイを促すことができる。

30

【0054】

尚、発動条件や、発動条件が満たされた時に第1ゲームで変更されるパラメータ（第1パラメータ）、波及の効果として第2ゲームで変更されるパラメータ（第2パラメータ）は適宜設定可能である。例えば、発動条件を、効力に制限時間があるアイテム（例えば、第1の所与時間だけ移動速度が増加するアイテムなど）とすることもできる。その場合には、第1ゲームでは、当然当該アイテムの使用に伴い第1の所与時間の間だけ対応する第1パラメータ（例えば、移動力、回復力など）を向上し、時間経過すると向上前の状態に戻すように制御すると良い。その際、変更通知表示W12は第1パラメータが変更されている期間のみ表示されるようにする。なお、変更通知は、パラメータが変更されている期間表示され続けてもよいし、パラメータが変更されている期間の開始時のみ表示されるようにしてもよい。そして、第2ゲームにおいても同じアイテム効果が適用されることとし、同じように第2の所与時間（第1ゲームにおける第1の所与時間と異なるとしても可）の間、対応する第2パラメータが向上され、時間経過すると向上前の状態に戻すように制御する構成とすれば良い。勿論、第2パラメータを第1パラメータと異なる種類とすることもできる。より具体的には、第1の所与時間を「10分」とするならば、プレイヤーはその10分以内に第1ゲームを終了して第2ゲームのプレイを始めれば、第2ゲームにおいて第2パラメータの変更の恩恵を得ることができる。この時、第2の所与時間を「15分」

40

50

と言った場合に、第1の所与時間にプレイするゲームの切換えに要すると想定される時間を加算した時間を設定すると好適である。

【0055】

また、第2ゲームにおける発動条件に該当するアイテムの効果、具体的には第2ゲームに適用されるパラメータの向上幅は、基本的には第1ゲームと同様又は劣るものとする。

具体的には、AP回復アイテムであれば、第1ゲームでは10ポイント回復するところを、第2ゲームでは8ポイントといった場合に、第1ゲームでの効果よりも低減させる。この例では向上幅は第1ゲームよりも20%ダウンさせる。制限時間のあるアイテムならば、第1ゲームなら100秒間効果が持続するが、第2ゲームならば50秒間(向上幅が第1ゲームより50%ダウン)だけ効果が持続する等とすると良い。

10

【0056】

更には、第2ゲームに適用されるパラメータの向上幅を、ゲーム進行状況に応じて決定することもできる。本実施形態では、第1ゲームと第2ゲームそれぞれのプレイデータ540に格納される同じ種類のパラメータ(例えば、プレーヤレベル、経験値、仮想マネー残高、プレイ日時、アイテムを出現させる出現確率など)の値を比較し、差に応じて決定することもできる。

例えば、第1ゲームのプレーヤレベルと、第2ゲームのプレーヤレベルとを比較して、差が大きいほど適用される効果度合を低くする。或いは単純に第2ゲームのプレーヤレベルが小さい(低い)程効果度合をより低くするとしても良い。こうすることで、異なるゲーム間でゲームの進捗度合や、プレーヤの習熟度、ゲームの「やり込み」度合に差があっても、一方のゲームのパラメータがゲームバランスを崩すほど過度に変更されないようにできる。

20

【0057】

尚、本実施形態では、第1パラメータの変更と、第2パラメータの変更は、共に対象とするパラメータがプレーヤにとって有利となるように、つまり向上方向へ変更する構成としているが、ゲーム内容やゲームバランスを考慮して、一方又は両方ともプレーヤが不利となるように変更する構成とすることも可能である。

【0058】

[機能ブロックの説明]

次に、本実施形態を実現するための機能構成について説明する。

30

図4は、本実施形態におけるサーバシステム1100の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。サーバシステム1100は、操作入力部100sと、サーバ処理部200sと、画像表示部360sと、通信部370sと、サーバ記憶部500sとを備える。

【0059】

操作入力部100sは、サーバオペレータによって為された各種の操作入力(プレーヤキャラクターの行動の指示操作入力を含む)に応じて操作入力信号をサーバ処理部200sに出力する。例えば、キーボードや、タッチパネル、マウス、トラックパッドなどによって実現できる。図1ではキーボード1106やタッチパネル1108がこれに該当する。

【0060】

サーバ処理部200sは、例えばCPUやGPU等のマイクロプロセッサや、ASIC、ICメモリなどの電子部品によって実現される。サーバ処理部200sは、各機能部との間でデータの入出力制御を行い、所定のプログラムやデータ、操作入力部100sからの操作入力信号や、通信部370sを介して外部からアクセスしてきた外部装置(他コンピュータ)等からのリクエストに応じて各種の演算処理を実行して、サーバシステム1100の動作を制御する。図1ではブレードサーバ1104、より具体的にはその制御基板がこれに該当する。

40

【0061】

そして、本実施形態のサーバ処理部200sは、ユーザ登録情報管理部202と、ログイン処理部204と、第1ゲーム管理サーバ制御部210と、第2ゲーム管理サーバ制御部240と、画像生成部260sと、通信制御部270sとを備える。

50

【0062】

ユーザ登録情報管理部202は、ユーザアカウントの新規発行、パスワードの登録など各種ユーザ情報の取得・登録管理に関する処理を実行する。尚、ユーザ登録情報管理部202は、公知のオンラインゲームにおけるユーザ登録関連技術を適宜応用することで実現できる。ログイン処理部204は、通信接続したユーザ端末1500からのリクエストに応じて所謂ログインを制御する。当該処理部は、公知のオンラインゲームにおけるログイン制御技術を適宜利用することで実現できる。ちなみに、図1の例では、アカウント管理サーバ1110がユーザ登録情報管理部202と、ログイン処理部204とを担う。

【0063】

第1ゲーム管理サーバ制御部210及び第2ゲーム管理サーバ制御部240は、それぞれ第1ゲーム、第2ゲームの進行制御並びにユーザ端末1500にてゲーム画像等を表示させるのに必要な処理を実行する。すなわち、常時機能している状態にあって、ユーザ端末1500からゲーム開始リクエストを受けると新たなプレイデータ540を生成して、個別にゲーム進行制御することができる。そして、これら両制御部は、ゲーム内容が異なるだけで基本的には同じ構成を有する。以降、両ゲーム管理サーバ制御部を代表して、第1ゲーム管理サーバ制御部210について説明する。

10

【0064】

第1ゲーム管理サーバ制御部210は、プレイデータ管理部214と、発動検出部220と、第2ゲームデータ取得制御部222と、第2ゲームプレイ日時取得制御部224と、パラメータ向上制御部226と、波及制御部228と、通知制御部236と、受動実行制御部238とを含む。

20

【0065】

プレイデータ管理部214は、当該ゲーム管理サーバ制御部で進行制御するゲームの進行状況を記述するデータ、所謂プレイデータを管理する。本実施形態では更に、行動パラメータ管理部216と、プレイ日時管理部218とを含む。

【0066】

行動パラメータ管理部216は、プレーヤキャラクタの行動パラメータを管理する。本実施形態では、ゲームにおける行動の指示操作入力となされる毎に行動ポイントAPを行動種類に応じた値だけ減算し消費する。また、時間経過又はAP回復アイテムの使用により加算・回復させる。

30

【0067】

プレイ日時管理部218は、プレーヤのプレイ日時を管理する。具体的には、プレイ開始日時と、プレイ終了日時とを対応づけ記憶・管理するための制御をする。1回1回のプレイ毎にログインがなされる形態であれば、1回1回のプレイされた(ログインされた)日時をプレーヤ毎に対応づけて記憶・管理する。

【0068】

発動検出部220は、一のプレーヤの第1のパラメータを向上させる処理を発動させる所与の発動条件を満たしたことを検出する。本実施形態では、少なくともAP回復アイテムの使用指示操作入力となされたことを発動条件として検出する

【0069】

第2ゲームデータ取得制御部222は、第2ゲームのゲーム進行を管理するサーバシステムから、第1ゲームをプレイしているプレーヤと、同じプレーヤの第2のゲームにおけるプレイデータを取得するための制御を行う。

40

【0070】

第2ゲームプレイ日時取得制御部224は、第2ゲームのゲーム進行を管理するサーバシステム(第2サーバシステム)から、第1ゲームをプレイしているプレーヤと、同じ第2ゲームに関するプレイ日時のデータを取得するための制御を行う。

【0071】

パラメータ向上制御部226は、発動検出部220による検出がなされた場合に、プレーヤの第1パラメータを変更させる第1の変更制御部である。本実施形態では、第1パラ

50

メータとして行動ポイント A P を設定し、A P 回復アイテムの使用指示操作入力になされた場合に、所与の回復量分だけプレイヤーの行動ポイント A P に加算・回復させる。

尚、第 1 パラメータは、ゲーム内容に応じて適宜設定可能である。例えば、攻撃力や防御力といった戦闘に関する能力パラメータ値、ゲーム内又はゲーム開始前の抽選に適用される当選確率（アイテムの出現率などがこれに含まれる）、プレイヤーキャラクタの好感度や経験値、成長度数などをゲーム内容に応じて設定できる。そして、設定したパラメータの意味するところに依りて向上させるように、つまりはプレイヤーにとって利するように処理すると良い。例えば、第 1 パラメータを能力パラメータや当選確率とした場合には、発動検出部 220 の検出がなされた場合に、それらのパラメータを所与の期間一時的に向上させると良い。

10

【0072】

波及制御部 228 は、プレイヤーの第 2 ゲームに係る第 2 パラメータを変更させる制御を行う第 2 の変更制御部であって、他ゲームへの波及に関する処理を実行する。本実施形態では、第 2 ゲームに係る各プレイヤーの第 2 パラメータを管理するとともに第 2 ゲームを進行制御するサーバシステム（第 2 サーバシステム）に対して、発動検出部 220 の検出がなされた場合に、第 1 ゲームのプレイヤーの第 2 パラメータを向上させるように、つまりはプレイヤーにとって利するように変更させる波及制御を実行する。

本実施形態では、第 1 ゲームを制御する第 1 ゲーム管理サーバシステム 1115 と、第 2 ゲーム管理サーバシステム 1116 は同じサーバシステム 1100 内に設けられているので、第 1 ゲームのユーザと同じユーザアカウントに紐付けされる第 2 ゲームのプレイヤーの第 2 パラメータを変更する。そして、本実施形態では、第 2 パラメータとして、行動ポイント A P を設定し、第 1 ゲームにおける行動ポイント A P のアイテムによる回復が第 2 ゲームにおける行動ポイント A P にも波及するように第 2 パラメータを変更させる。

20

【0073】

尚、第 2 パラメータは、第 1 パラメータと同じ種類に限らず異なる種類を設定することができるのは勿論である。そして、第 2 パラメータの変更は、その設定により適宜設定できる。例えば、第 2 パラメータを能力パラメータ値や当選確率（アイテムの出現率などがこれに含まれる）とした場合には、それらのパラメータを所与の期間一時的に向上させるように変更すると良い。

【0074】

もし、第 1 ゲーム管理サーバシステム 1115 と第 2 ゲーム管理サーバシステム 1116 が互いに独立したサーバシステムの場合には、外部からシステムを制御できる共通の A P I (Application Program Interface) いわゆる外部 A P I を実装させ、当該 A P I を用いて外部から第 2 パラメータを変更可能にすると良い。

30

【0075】

そして、本実施形態の波及制御部 228 は、向上幅調整部 230 を含む。

向上幅調整部 230 は、第 2 パラメータの向上幅すなわち変更幅を、パラメータ向上制御部 226 による第 1 パラメータの向上幅よりも原則として小さい向上幅とする。更には、向上幅調整部 230 は、プレイヤー基準変更幅決定部 232 と、プレイ頻度基準変更幅決定部 234 とを含む。

40

【0076】

プレイヤー基準変更幅決定部 232 は、第 2 ゲームのプレイヤーに基づいて向上幅（変更幅）を決定する。本実施形態では、同一プレイヤーに係り第 1 ゲームのプレイヤーと、第 2 ゲームデータ取得制御部 222 により取得された同一プレイヤーに係る第 2 ゲームのプレイヤーとの差を用いて第 2 パラメータの変更幅を決定する。

【0077】

プレイ頻度基準変更幅決定部 234 は、第 2 ゲームのプレイ日時の履歴に基づいて向上幅（変更幅）を決定する。本実施形態では、プレイ日時管理部 218 で管理されているプレイ日時と、第 2 ゲームプレイ日時取得制御部 224 の制御により取得された第 2 ゲームに係るプレイ日時とに基づいて、第 1 ゲームと第 2 ゲームとのプレイ頻度の差を求め、当

50

該プレイ頻度の差を用いて、第2のパラメータの向上幅すなわち変更幅を決定する。具体的には、例えば、第1ゲームよりも第2ゲームのプレイ頻度が低いほど向上幅を小さくする。或いは、第2ゲームのプレイ頻度の方が高ければ、向上幅を低くしない又は若干高くするとしても良い。

【0078】

これらの変更幅決定部は、プレイデータ540に含まれるプレーヤレベルやプレイ回数、或いはプレイ日時など、プレイ習熟度やプレイ進捗度を推し量るパラメータを比較し、第1ゲームに比べて第2ゲームでのプレイ習熟度やプレイ進捗度が低い場合には変更幅を、プレイ習熟度やプレイ進捗度が同程度又は第2ゲームの方が高い場合に比べて小さくする。

【0079】

通知制御部236は、発動条件を満たしたことで、第1ゲームに係る第1パラメータが変更されたことと、プレーヤの第2ゲームに係る第2パラメータ（本実施形態では、第2ゲームでの行動ポイントAP）が変更される旨をプレーヤのユーザ端末1500に表示させる制御を行う。更に本実施形態では、変更通知表示W12（図3参照）を表示させる。

【0080】

受動実行制御部238は、他サーバシステムからの波及制御に従って、他サーバシステムでプレイ中のプレーヤと同一ユーザアカウントに係る第2パラメータを変更する。

【0081】

画像生成部260sは、例えば、GPU（Graphics Processing Unit）、デジタルシグナルプロセッサ（DSP）などのプロセッサ、ビデオ信号IC、ビデオコーデックなどのプログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用ICメモリ、テクスチャデータの展開用に使われるICメモリ等によって実現される。画像生成部260sは、サーバ処理部200sによる処理結果に基づいて1フレーム時間（例えば1/60秒）で1枚の画面を生成し、生成した画面の画像信号を画像表示部360sに出力する。

【0082】

画像表示部360sは、画像生成部260sから入力される画像信号に基づいて各種画像を表示する。例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（CRT）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった画像表示装置によって実現できる。本実施形態では、図1のタッチパネル1108がこれに該当する。

【0083】

通信制御部270sは、データ通信に係るデータ処理を実行し、通信部370sを介して外部装置とのデータのやりとりを実現する。

これに関連する通信部370sは、通信回線1と接続して通信を実現する。例えば、無線通信機、モデム、TA（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現される。

【0084】

サーバ記憶部500sは、サーバ処理部200sに諸機能を実現させるためのプログラムやデータを記憶する。また、サーバ処理部200sの作業領域として用いられ、各種プログラムに従って実行した演算結果や、ユーザ端末1500から受信した情報等を一時的に記憶する。こうした機能は、例えばRAMやROMなどのICメモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROMやDVDなどの光学ディスクなどによって実現される。図1では、ブレードサーバ1104に搭載されているICメモリ等の情報記憶媒体や、ストレージ1140がこれに該当する。

【0085】

図5は、本実施形態におけるサーバ記憶部500sが記憶する情報の構成例を示す図である。本実施形態のサーバ記憶部500sは、サーバシステムプログラム503と、ゲーム管理サーバプログラム505と、第1ゲームクライアントプログラム507と、第1ゲーム実行用データ509と、第2ゲームクライアントプログラム511と、第2ゲーム実行用データ513と、第1ゲームプレイ中端末リスト515と、第2ゲームプレイ中端末

10

20

30

40

50

リスト517とを記憶する。また、ユーザ登録データ520と、プレイデータ540と、を記憶する。その他ゲームの管理や、フレンドログインボーナスの付与等に必要な、所定期間のカウント値、各種フラグなどを適宜記憶する。

【0086】

サーバシステムプログラム503は、コンピュータにサーバとしての基本的な機能を実現させるためのプログラムである。サーバ処理部200sに、ユーザ登録情報管理部202、ログイン処理部204、としての機能を実現させることもできる。

【0087】

ゲーム管理サーバプログラム505は、サーバ処理部200sに、ゲーム管理サーバ制御部（本実施形態では、第1ゲーム管理サーバ制御部210、第2ゲーム管理サーバ制御部240）としての機能を実現させるためのプログラムである。

【0088】

第1ゲームクライアントプログラム507は、第1ゲームのプレイを希望するユーザ端末1500に提供するクライアントプログラムの原本である。ユーザ端末1500は、これをダウンロードして搭載する情報記憶媒体に記憶させて実行する。第1ゲームクライアントプログラム507は、専用のプログラムや、ウェブブラウザプログラム及びウェブブラウザプログラム上で動的な表示を実現するためのプラグインなどにより実現される。後者の構成は、オンラインゲームを所謂ブラウザゲームとして実現する場合に利用可能である。第2ゲームをユーザ端末1500でプレイするための同様のプログラムが、第2ゲームクライアントプログラム511である。

【0089】

第1ゲーム実行用データ509は、第1ゲームを実行するために必要な各種データを格納する。例えば、ゲームフィールドを設定するためのデータや、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタのモデルデータやモーションデータ、テクスチャデータ、キャラクタの初期能力パラメータ値、ゲーム中で使用可能なアイテムの設定データなどが含まれる。第2ゲームを実行するための同様のデータが、第2ゲーム実行用データ513である。

【0090】

第1ゲームプレイ中端末リスト515と第2ゲームプレイ中端末リスト517は、それぞれ第1ゲーム、第2ゲームをプレイしているユーザ端末1500のリストデータであって、各端末毎のユーザアカウントや、IPアドレスなどを対応づけて格納する。

【0091】

ユーザ登録データ520は、登録ユーザすなわちプレイヤー別に用意され、当該プレイヤーに係わる各種情報を格納する。例えば、ログインするために必要なユーザアカウント522とパスワード523を格納する。また、ログイン履歴データ524と、フレンドリスト525と、プレイ登録済ゲームリスト526とを格納する。

【0092】

ログイン履歴データ524は、ログイン、ログアウトの日時等の履歴である。

プレイ登録済ゲームリスト526は、同一ユーザアカウントでプレイヤー登録したゲームの識別情報を格納する。本実施形態では、第1ゲームと第2ゲームの識別情報が格納されていることになる。

【0093】

プレイデータ540は、ゲームとプレイヤーの組み合わせ毎に用意され、当該ゲームの進行状況を記述する各種データを格納する。

例えば図6に示すように、プレイヤーの識別情報であるユーザアカウント541と、ゲームID542と、行動ポイントAPの残り値を格納する残AP544と、ゲーム成績等に応じて自動的に付与されるプレイヤーレベル546と、プレイヤーキャラクタが得たゲーム世界内での経験値548と、ゲーム世界で使用できるアイテムを購入するための仮想マネー残高550と、プレイした日時データを蓄積したプレイ日時履歴552と、所持アイテムリスト554と、ゲーム内又はゲーム開始前の抽選に適用される当選確率555と、プレイヤーキャラクタの能力パラメータ値テーブル556と、を格納する。勿論、その他のタ

10

20

30

40

50

イマー値や、各種フラグなどのゲーム進行制御に必要な各種情報を格納することができる。

【 0 0 9 4 】

[処理の流れの説明]

次に、図7を参照しながら、第1ゲームを実行するサーバシステム（本実施形態では、第1ゲーム管理サーバシステム1115）における処理の流れについて説明する。尚、プレイヤーは既にユーザアカウントを取得し、第1ゲームと第2ゲームのプレイヤー登録を済ませ、それぞれのゲームを何度となくプレイしたことがあるものとする。

【 0 0 9 5 】

第1ゲーム管理サーバ制御部210は、ユーザ端末1500からゲーム開始リクエストを受信すると（ステップS2のYES）、当該ユーザ端末1500を第1ゲームプレイ中端末リスト515に登録し、プレイデータ540のプレイ日時履歴552を更新する（ステップS4）。

【 0 0 9 6 】

そして、もしリクエストしてきたユーザ端末1500のプレイヤーのユーザアカウントと一致する第1ゲームのプレイデータ540が無ければ（ステップS6のNO）、第1ゲーム管理サーバ制御部210は新規に当該プレイヤーのプレイデータ540を生成する（ステップS8）。

【 0 0 9 7 】

次に、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、プレイ中のゲーム毎にループAを実行する（ステップS40～S84）。

ループAでは、先ず操作入力に応じたゲーム進行制御を行う（ステップS42）。上述のように、本実施形態は行動ポイント制なので、プレイヤーキャラクタの行動にともない行動ポイントAPの消費が行われる。その一方で、所定単位時間の経過毎に行動ポイントAPの自動回復を行う（ステップS44）。尚、ゲーム進行制御（ステップS42）では、アイテムを購入する操作があればアイテム購入額だけ仮想マネー残高550を減算・更新し、敵キャラクタを倒すことができれば経験値548を高めることができる。

【 0 0 9 8 】

次に、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、発動検出処理を実行する（ステップS50）。本実施形態では、所定のアイテム使用（AP回復アイテム）を使用する操作入力を検出するが、発動条件の設定によって異なる。例えば、発動条件を特定キャラクタ（例えば、ダンジョンのボスキャラ）の攻略とするならば、当該特定キャラクタのライフポイントが「0」になったことを検出すれば良い。また、発動条件を所定のアイテムの入手とするならば、当該所定アイテムの取得を検出すれば良い。本実施形態のように、所定アイテムの使用、特に当該アイテムが仮想マネーによる購入対象となっている場合には、プレイヤーに第1ゲームと第2ゲームとの両方でメリットが得られるのでお得感を与え得るので好適である。

【 0 0 9 9 】

そして、もし発動を検出したならば（ステップS52のYES）、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、第1ゲームのプレイヤーキャラクタの第1パラメータを向上させる（ステップS54）。本実施形態では、行動ポイントAPを回復させる。もし、発動条件を特定キャラクタの攻略などアイテム以外に設定している場合には、代わりに適宜、経験値548を向上させるなどの処理を行うと良い。

【 0 1 0 0 】

次に、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、プレイヤーのユーザ端末1500に、変更通知表示W12（図3参照）を表示させる表示制御を実行する（ステップS56）。これにより、プレイヤーは、現在第1ゲームをプレイしているにも関わらず、第2ゲームに波及効果が生じたことが分かる。よって、プレイヤーを、第2ゲームをプレイするように誘うことができる。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

次に、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、第2ゲームのパラメータの向上幅（変更幅）を決定する（ステップS58）。

本実施形態では、現在第1ゲームで使用中のプレイデータ540と、プレイヤーのユーザアカウント541と同一アカウントで且つゲームID542が「第2ゲーム」となるプレイデータ540とを参照して向上幅を決定する。

より具体的には、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、第2ゲーム管理サーバ制御部240から第1ゲームのユーザアカウント541と同一アカウントで且つゲームID542が「第2ゲーム」のプレイデータ540を取得する。

そして、第1ゲームにおけるプレイヤーレベル546と、第2ゲームにおけるプレイヤーレベル546とを比較する。前者と後者とが同レベルと見なせる場合、又は前者の方が後者より大きい時には向上幅（変更幅）を所定の標準値とする。標準値は、AP回復アイテムの種類によっても良い。もし、後者の方が前者よりも大きい場合には、向上幅（変更幅）を、例えばプレイヤーレベル546の値の差を変数とする関数によって、そのレベル差が大きい程向上幅が標準値より小さくなるように変更する。

10

【0102】

更に、第1ゲームにおけるプレイ日時履歴552と、第2ゲームにおけるプレイ日時履歴552とから、第1ゲームのプレイ頻度と第2ゲームのプレイ頻度を求め、前者と後者とが同一と見なせる場合、又は前者の方が後者より頻度が高い場合には、プレイヤーレベル546に基づいて決定した向上幅（変更幅）をそのままとする。もし、後者の方が前者よりも高い場合には、先に決定した向上幅（変更幅）を、小さくなるように変更する。

20

【0103】

尚、上述のようなプレイヤーレベル546やプレイ頻度に基づく向上値の設定に代えて次の方法を採用することもできる。すなわち、第2ゲームの内容に応じて予めプレイヤーレベル546と向上幅とを対応づけたテーブルデータを用意しておいて、当該テーブルデータを参照して決定する構成としても良い。具体的には、例えば、第2ゲームのプレイヤーレベル546がレベル「1」～レベル「5」まで設定可能な仕様として、レベル「3」なら向上幅を標準値とし、レベルが下がる程標準値より小さい値を設定し、レベルが上がるにつれて標準値より大きい値を設定する。この場合、第1ゲームにおけるプレイヤーの習熟度や進捗度、やり込み度合などに関わりなく、第2ゲームにおけるその時々プレイヤーレベルに応じた適当な向上幅を決定できる。

30

【0104】

或いは、また別の選択肢として、第2ゲームのプレイ頻度が所定の希望頻度よりも低い場合には、向上幅（変更幅）を標準値より小さくし、第1ゲームのプレイ頻度と第2ゲームのプレイ頻度がともに希望頻度に達している場合には、標準値よりも大きくする、といった構成も可能である。更に別の選択肢としては、単に第1ゲームのプレイヤーレベルの大小に比例して、第2ゲームのパラメータの向上幅を増減するとしても良い。

【0105】

また、向上幅の決定に際して参照するプレイデータ540のデータは、プレイヤーレベル546に限らず、経験値548や、仮想マネー残高550を用いることもできる。

【0106】

さて、向上幅を決定したならば、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、決定した向上幅を用いて波及制御処理を実行する（ステップS60）。

すなわち、第2ゲーム管理サーバシステム1116を外部制御して、第2ゲームにおけるプレイヤーと同じユーザアカウント522のプレイデータ540の残AP544に、先に決定した向上幅（変更幅）分を加算する。つまりは第2ゲームの行動ポイントAPを回復させる。波及先となる第2パラメータを行動ポイントAP以外に設定している場合、例えば、能力パラメータを第2パラメータとしている場合には、当該ステップにおいて、能力パラメータ値テーブル556の該当値に、先に決定した向上幅（変更幅）分を加算することとする。

40

【0107】

50

そして、第2ゲームのパラメータを変更したならば、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、次にゲーム終了条件を満たすかを判定する(ステップS80)。ゲーム終了の操作入力があった場合、ユーザ端末1500との通信が所定時間以上途絶した場合、ゲームのストーリーの最後まで到達した場合など、にゲーム終了条件を満たすと判定する。

そして、もし満たしたならば(ステップS80のYES)、当該ユーザ端末1500のプレを第1ゲームプレイ中端末リスト515から除外して(ステップS82)、ループAを終了する(ステップS84)。

【0108】

実行中の全てのゲームについてループAを実行したならば、第1ゲーム管理サーバ210は、再びステップS2に戻る。

【0109】

図8は、受動実行処理の流れを説明するためのフローチャートである。ここでは、第2ゲーム管理サーバ制御部240が受動実行処理を行うものとして説明する。

同処理では、第2ゲーム管理サーバ制御部240は、他ゲーム管理サーバシステム(この場合は、第1ゲーム管理サーバ制御部210、第1ゲーム管理サーバシステム1115)から波及制御のリクエストを受信した場合(ステップS50のYES)、他ゲーム管理サーバシステムからの制御に応じてパラメータを変更する(ステップS52)。本実施形態では、残AP544に、指定された向上幅(変更幅)分を加算して行動ポイントAPを回復させる。

【0110】

以上、本実施形態によれば、第1ゲームにおけるゲーム進行状況が、当該第1ゲームと非同期で同一プレイヤーによりプレイされる第2ゲームのゲーム進行状況に波及するといった従来に無い機能を実現できる。

より具体的には、第1ゲームでAP回復アイテムを使用するなどプレイヤーにとってメリットのある進行状況変化を検出すると、第1ゲームにおいて行動ポイントAPが回復するなどのパラメータの向上が行われるとともに、第2ゲーム(この段階ではプレイされていない)でも行動ポイントAPが回復するなどのパラメータの向上方向への変更(波及制御)が行われる。そして、そのことがプレイヤーのユーザ端末1500にて通知される。よって、プレイヤーに第1ゲームとは異なる第2ゲームでのプレイを誘うことができる。

【0111】

しかも、波及効果を奏する要素をAP回復アイテムなど仮想マネーによる購入の対象とすることで、プレイヤーにお得感を与えることで、アイテム購入を促進できるとともに、より一層第2ゲームをやってみようかと思わせることができる。

【0112】

また、第2ゲームのパラメータに波及効果があるといっても、第1ゲームにおけるパラメータ向上幅よりも第2ゲームにおけるパラメータ向上幅は、基本的には同じかそれより下回るように設定されるので、第2ゲームのゲームバランスをいたずらに崩すようなことは起こらない。

【0113】

尚、本実施形態では、第1ゲームから第2ゲームへの波及について述べたが、第1ゲーム管理サーバ制御部210と第2ゲーム管理サーバ制御部240は、同じ機能構成を有しているので、第2ゲームから第1ゲームへの波及も可能である。すなわち、図7の処理フローの「第1ゲーム」と「第2ゲーム」を逆に読み替えた処理を第2ゲーム管理サーバ制御部240が実行するとともに、第1ゲーム管理サーバ制御部210は図8の処理を実行する。これにより、第2ゲームから第1ゲームへの波及がなされる。

【0114】

また、本実施形態では波及先を第2ゲーム単独として説明したが、波及先に第3ゲームや第4ゲームと言った具合にその他のゲームを追加設定することもできる。もしも、波及先のゲーム数がプレイヤー登録済のゲーム数よりも少ない場合には、ユーザ登録データ520のプレイ登録済ゲームリスト526に登録済のゲームのうち第1ゲームを除くゲームの

10

20

30

40

50

中から波及先とするゲームを抽選する処理を、例えばステップS 4 0 (図 7 参照) の前に挿入すると好適である。

【 0 1 1 5 】

〔 第 2 実施形態 〕

次に、本発明を適用した第 2 実施形態について説明する。

本実施形態は基本的には第 1 実施形態と同様の構成を有するが、第 2 ゲームのパラメータの変更を、第 1 ゲームを実行するプログラムによる機能の発現としてではなく、第 2 ゲームを実行するプログラムによる機能の発現として実現する点異なる。尚、第 1 実施形態と同様の構成要素については同じ符合を付与して説明は省略するものとする。

【 0 1 1 6 】

図 9 と図 1 0 は、本実施形態における非同期の異ゲーム間におけるパラメータ変更の波及について説明するための図である。

図 9 に示すように、本実施形態では、第 1 ゲームの進行制御をする第 1 ゲーム管理サーバ制御部 2 1 0 は、第 1 ゲーム内で波及効果を発動させるための発動条件が満たされた場合、プレイヤーのプレイデータ 5 4 0 に発動履歴データ 5 6 0 を登録する。

【 0 1 1 7 】

発動履歴データ 5 6 0 は、例えば、発動条件 ID 5 6 2 と、発動日時 5 6 4 とを含む。発動条件 ID 5 6 2 は、例えば、発動要件とされるアイテムの種類や、倒すべきキャラクタ ID などである。本実施形態では、第 1 実施形態と同様に AP 回復アイテムとする。発動日時 5 6 4 は、発動条件を満たしたときの日時である。

本実施形態の第 1 ゲーム管理サーバ制御部 2 1 0 は、第 1 実施形態のそのように、第 2 ゲームのゲームプレイデータ 5 4 0 のパラメータは変更しない。

【 0 1 1 8 】

一方、図 1 0 に示すように、プレイヤーが第 1 ゲームのプレイを終了して、第 2 ゲームのプレイを開始すると、第 2 ゲームを進行制御する第 2 ゲーム管理サーバ制御部 2 4 0 は、ゲーム開始とともに、第 2 ゲームのプレイヤーと同じユーザアカウント 5 4 1 でゲーム ID 5 4 2 が「第 1 ゲーム」のプレイデータ 5 4 0 を参照する。当該プレイデータは、第 1 ゲーム管理サーバ制御部 2 1 0 から取得するとしても良い。

【 0 1 1 9 】

そして、該当するプレイデータ 5 4 0 に、発動履歴データ 5 6 0 が有れば、発動条件 ID 5 6 2 に応じて、第 2 ゲームのパラメータを変更する。本実施形態では、残 AP 5 4 4 を回復させる。すなわち、他ゲームへのパラメータの変更を波及させる波及制御を実現できる。

【 0 1 2 0 】

そして、第 2 ゲームのパラメータを変更する際、第 2 ゲーム管理サーバ制御部 2 4 0 は、第 1 ゲームの発動履歴データ 5 6 0 の発動日時 5 6 4 からの経過時間に応じてパラメータの変更量を可変する。

例えば、経過時間から所定の全波及発生基準時間 (例えば 3 0 分) 以内であれば、発動条件 ID 5 6 2 に応じた向上幅 (変更幅) の 1 0 0 % を、第 2 ゲームのパラメータ変更に適用する。もし、全波及発生基準時間を超過している場合には、超過分に応じて発動条件 ID 5 6 2 に応じた向上幅 (変更幅) を低減させて第 2 ゲームのパラメータ変更に適用する。更には、波及中止基準時間 (例えば、 2 4 時間) を超過した場合には、異ゲーム間のパラメータ変更の波及に関する処理をスキップし波及を無効とする。

【 0 1 2 1 】

図 1 1 は、本実施形態におけるサーバシステム 1 1 0 0 の機能構成例を示す機能ブロック図である。本実施形態における機能構成は、基本的には第 1 実施形態と同様であるが、幾つかの差異がある。

【 0 1 2 2 】

先ず、本実施形態のプレイデータ管理部 2 1 4 は、発動履歴登録部 2 1 9 を含む。発動履歴登録部 2 1 9 は、発動検出部 2 2 0 により発動条件を満たしたことを検出した場合に

10

20

30

40

50

、プレイヤーのプレイデータ540に発動履歴データ560（図9参照）を登録する。

【0123】

また、第1実施形態の第2ゲームデータ取得制御部222及び第2ゲームプレイ日時取得制御部224に代えて、これらに相当する他ゲームプレイデータ取得制御部225を有する。他ゲームプレイデータ取得制御部225は、他のゲーム（第2ゲーム管理サーバ制御部240にとっては第1ゲーム、第1ゲーム管理サーバ制御部210にとっては第2ゲーム）のプレイデータ540を取得或いは参照するための制御をする。

【0124】

また、本実施形態では、第1実施形態の波及制御部228及び受動実行制御部238に代えて、能動波及制御部228Bを有する。

能動波及制御部228Bは、更に発動履歴検出部229を含む。能動波及制御部228Bは、発動履歴検出部229によって他ゲームプレイデータ取得制御部225により取得・参照可能となった同一プレイヤーの他ゲームにおけるプレイデータ540から発動履歴データ560を検出する。そして、発動履歴データ560がある場合には、自ゲームのパラメータを向上幅調整部230で求めた向上幅の分だけ能動的に変更する。

【0125】

加えて、本実施形態の向上幅調整部230は、他ゲームで発動条件を満たした時点からの経過時間に応じて、自ゲームのパラメータ変更に適用される向上幅（変更幅）を決定する経過時間基準変更幅決定部235を含む。

また、本実施形態では、受動実行制御部238は省略される。

【0126】

尚、第2ゲーム管理サーバ制御部240が第1ゲーム管理サーバ制御部210と同様の機能構成を有するのは第1実施形態と同様である。

【0127】

次に、本実施形態における第2ゲーム管理サーバ制御部240における処理の流れについて説明する。上述のように、第1ゲーム管理サーバ制御部210は第2ゲーム管理サーバ制御部240と同様の機能構成を有するので、ここで説明する処理の流れは、第1ゲーム管理サーバ制御部210における処理の流れと見ることできる。

【0128】

図12は、本実施形態における第2ゲーム管理サーバ制御部240における処理の流れを説明するためのフローチャートである。基本的には、第1実施形態における処理の流れと同様であるが、ステップS4では、ゲーム開始リクエストをしてきたユーザ端末1500を第2ゲームプレイ中端末リスト517（図5参照）に登録する。そして、本実施形態ではループAを実行する前処理、すなわちゲーム開始前処理として、能動波及制御処理を実行する（ステップS10）。

【0129】

図13は、能動波及制御処理の流れを説明するためのフローチャートである。

同処理において、第2ゲーム管理サーバ制御部240は先ず、ゲーム開始リクエストをしてきたユーザ端末1500のプレイヤーと同一ユーザアカウント541の他ゲーム（この場合第1ゲーム）のプレイデータ540を取得・参照し（ステップS12）、参照先のプレイデータ540に発動履歴データ560が有るかを判定する（ステップS14）。

【0130】

もし、該当データがあれば（ステップS14のYES）、第2ゲーム管理サーバ制御部240は、その発動履歴データ560の発動日時564から現在までの経過時間を算出し、所定の波及中止基準時間を経過しているかを判定する（ステップS16）。

そして、経過していなければ（ステップS16のNO）、第2ゲーム管理サーバ制御部240は、パラメータの向上幅（変更幅）を1次決定する（ステップS18）。具体的には、自ゲームにおけるプレイヤーレベル546や、経験値548、仮想マネー残高550、プレイ日時履歴552から求められるプレイ頻度、などに基づいて、それらが大きい程、大きい向上幅（変更幅）を決定する。

10

20

30

40

50

【0131】

次いで、第2ゲーム管理サーバ制御部240は、発動履歴データ560の発動日時564からの経過時間に応じて先に1次決定した向上幅(変更幅)を補正して最終決定し(ステップS20)、最終決定した向上幅(変更幅)だけ自ゲーム(この場合、第2ゲーム)のパラメータを変更する(ステップS22)。本実施形態では、向上幅だけ自ゲームの残AP544を向上させる。

そして、能動波及制御処理を終了する。

尚、ステップS22に伴って、パラメータが変更されている旨をプレーヤに通知する通知制御を行うとしても良い。この場合、パラメータの変更が時限付の場合には、パラメータが変更されている期間、当該通知を行うこととする。

10

【0132】

また、図12のフローチャートにおいて、本実施形態ではゲーム内で発動条件が満たしたと検出された場合、第1実施形態のステップS58~S60に代えて、プレーヤのプレイ中のゲーム40に発動履歴データ560を登録し(ステップS62)、また既に存在する発動履歴データ560のうち、その発動日時564を起点として所定の保存期間を過ぎた発動履歴データ560を消去する(ステップS64)。

【0133】

〔変形例〕

以上、本発明を適用した2つの実施形態について説明したが、本発明の形態はこれらに限定されるものではなく、適宜構成要素の追加・省略・変更を施すことができる。

20

【0134】

例えば、第2実施形態において、発動履歴データ560を、プレイデータ540内に格納する構成としているが、ユーザ登録データ520(図5参照)に格納する構成としても良い。その場合、能動波及制御処理(図13参照)のステップS12では、ユーザ登録データ520を参照するようにすると良い。

【0135】

また、第2実施形態における発動履歴データ560を、第1実施形態に用いることで、波及制御部228を、プレーヤの第2のパラメータを所与の期間一時的に変更させる制御を実行する一時変更手段として機能させることができる。この構成は、第2ゲームにおけるパラメータの変更を、能力値やゲームに関連して適用される当選確率などを一時的に向上させるものと場合に好適である。

30

【0136】

具体的には、図14のフローチャートに示すように、第1実施形態の処理の流れをベースとして、ステップS52に次いで、第1ゲーム管理サーバ制御部210が、発動履歴データ560を登録する(ステップS53)。そして、ステップS58に次いで、第1実施形態のステップS60に代えて、登録されている発動履歴データ560に対応するように波及制御を実行することとする(ステップS66)。具体的には、そのとき発動履歴データ560が有れば、能力値やゲームに関連して適用される当選確率などを向上させ、発動履歴データ560の発動日時564から一定時間が経過していれば、向上させていた能力値や当選確率などを初期値に戻す。そして、第1ゲーム管理サーバ制御部210は、発動日時564から一定期間を過ぎた発動履歴データ560を消去することで(ステップS68)、次のループAの処理タイミングでは発動から一定時間過ぎると第2パラメータ(この場合、能力値や当選確率など)は変更されなくなる。

40

【符号の説明】

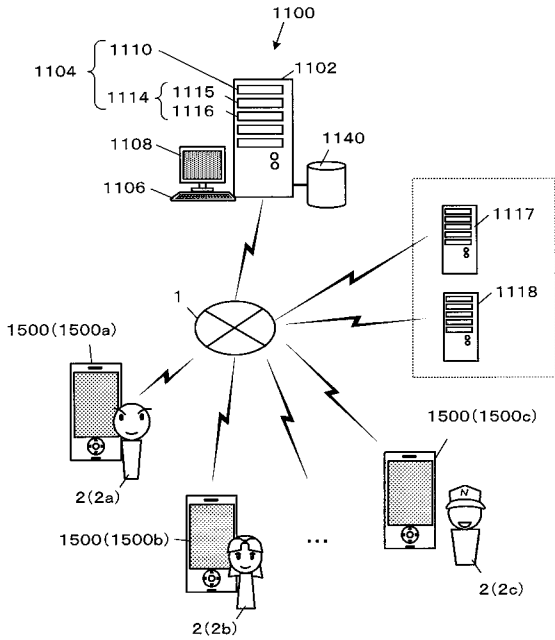
【0137】

- 4 ... 行動ポイントメータ
- 200s ... サーバ処理部
- 210 ... 第1ゲーム管理サーバ制御部
- 214 ... プレイデータ管理部
- 216 ... 行動パラメータ管理部

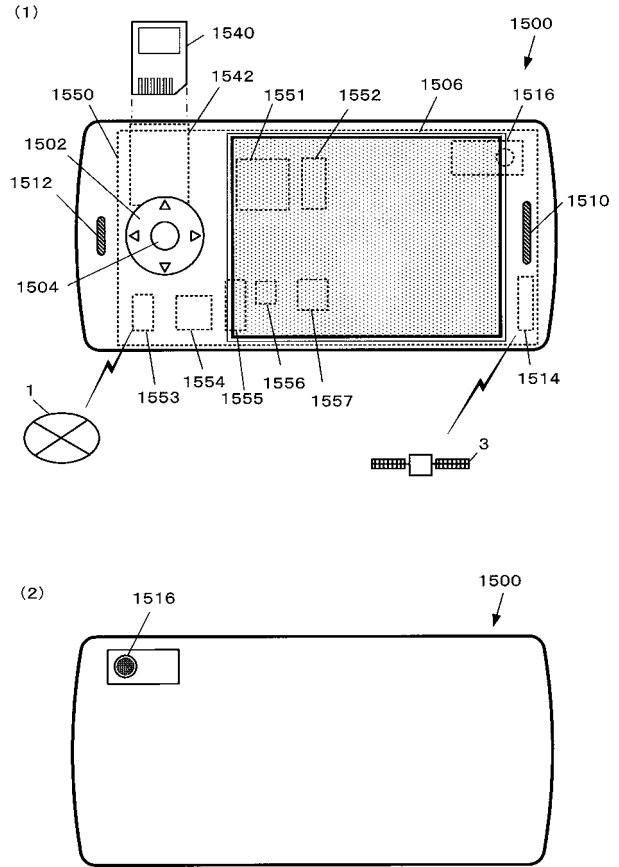
50

2 1 8 ...	プレイ日時管理部	
2 1 9 ...	発動履歴登録部	
2 2 0 ...	発動検出部	
2 2 2 ...	第2ゲームデータ取得制御部	
2 2 4 ...	第2ゲームプレイ日時取得制御部	
2 2 5 ...	他ゲームプレイデータ取得制御部	
2 2 6 ...	パラメータ向上制御部	
2 2 8 ...	波及制御部	
2 2 8 B ...	能動波及制御部	
2 2 9 ...	発動履歴検出部	10
2 3 0 ...	向上幅調整部	
2 3 2 ...	プレイデータ基準変更幅決定部	
2 3 4 ...	プレイ頻度基準変更幅決定部	
2 3 5 ...	経過時間基準変更幅決定部	
2 3 6 ...	通知制御部	
2 3 8 ...	受動実行制御部	
2 4 0 ...	第2ゲーム管理サーバ制御部	
5 0 0 s ...	サーバ記憶部	
5 0 3 ...	サーバシステムプログラム	
5 0 5 ...	ゲーム管理サーバプログラム	20
5 0 7 ...	第1ゲームクライアントプログラム	
5 0 9 ...	第1ゲーム実行用データ	
5 1 1 ...	第2ゲームクライアントプログラム	
5 1 3 ...	第2ゲーム実行用データ	
5 1 5 ...	第1ゲームプレイ中端末リスト	
5 1 7 ...	第2ゲームプレイ中端末リスト	
5 2 0 ...	ユーザ登録データ	
5 2 2 ...	ユーザアカウント	
5 2 4 ...	ログイン履歴データ	
5 2 6 ...	プレイ登録済ゲームリスト	30
5 4 0 ...	ゲームプレイデータ	
5 4 0 ...	プレイデータ	
5 4 1 ...	ユーザアカウント	
5 4 2 ...	ゲームID	
5 4 4 ...	残AP	
5 6 0 ...	発動履歴データ	
5 6 4 ...	発動日時	
1 1 0 0 ...	サーバシステム	
1 1 0 4 ...	ブレードサーバ	
1 1 1 0 ...	アカウント管理サーバシステム	40
1 1 1 4 ...	ゲーム管理サーバシステム	
1 1 1 5 ...	第1ゲーム管理サーバシステム	
1 1 1 6 ...	第2ゲーム管理サーバシステム	
1 5 0 0 ...	ユーザ端末	
1 5 4 0 ...	メモリカード	
1 5 4 2 ...	メモリカード読取装置	
1 5 5 0 ...	制御基板	
1 5 5 3 ...	無線通信モジュール	
W 2 ~ W 8 ...	ゲーム画面	
W 1 2 ...	変更通知表示	50

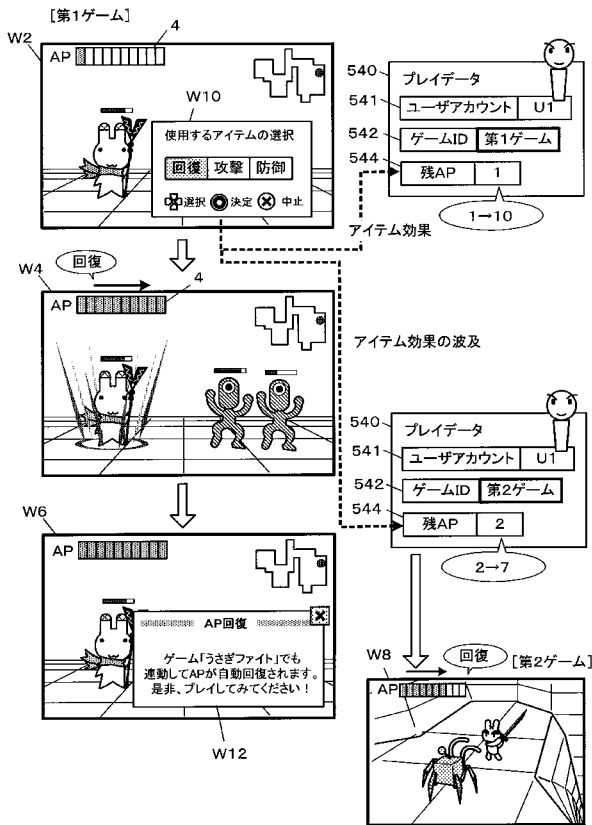
【図1】



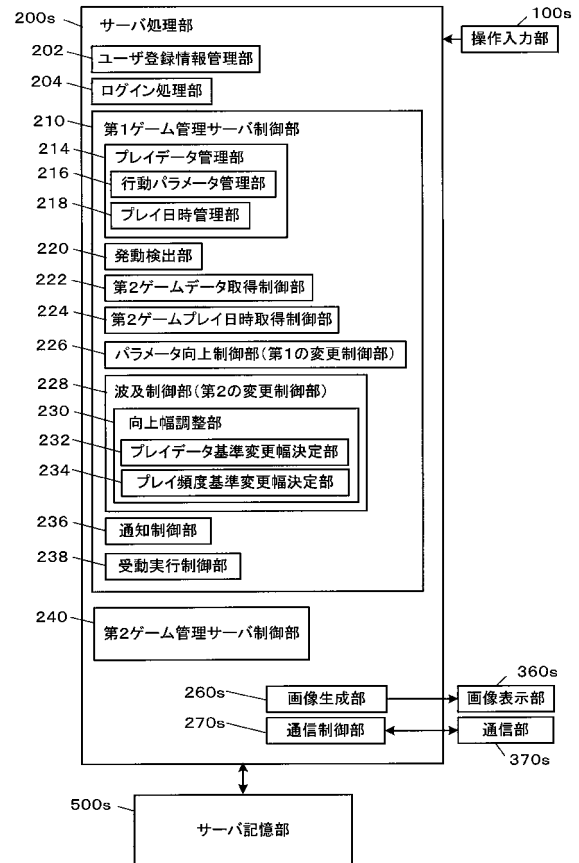
【図2】



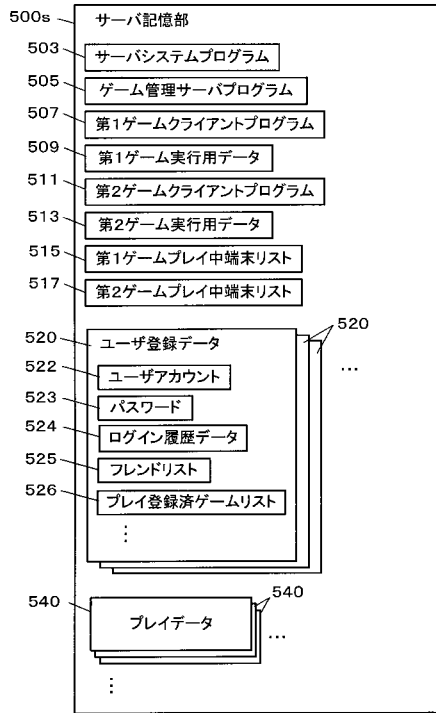
【図3】



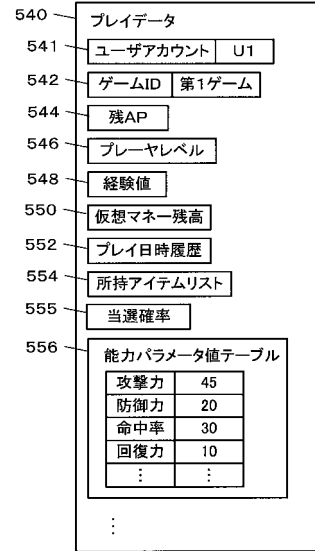
【図4】



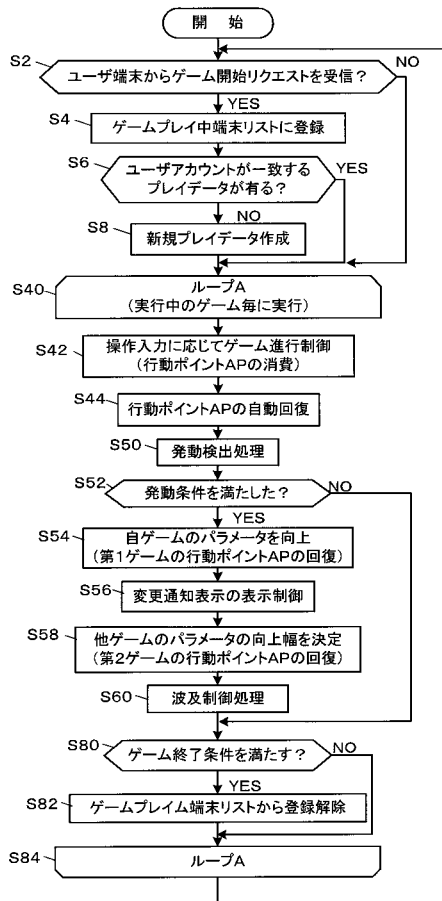
【 図 5 】



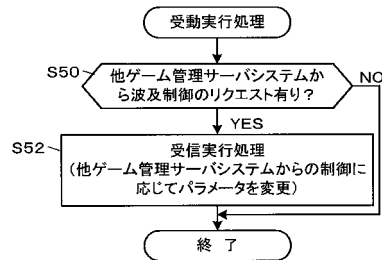
【 図 6 】



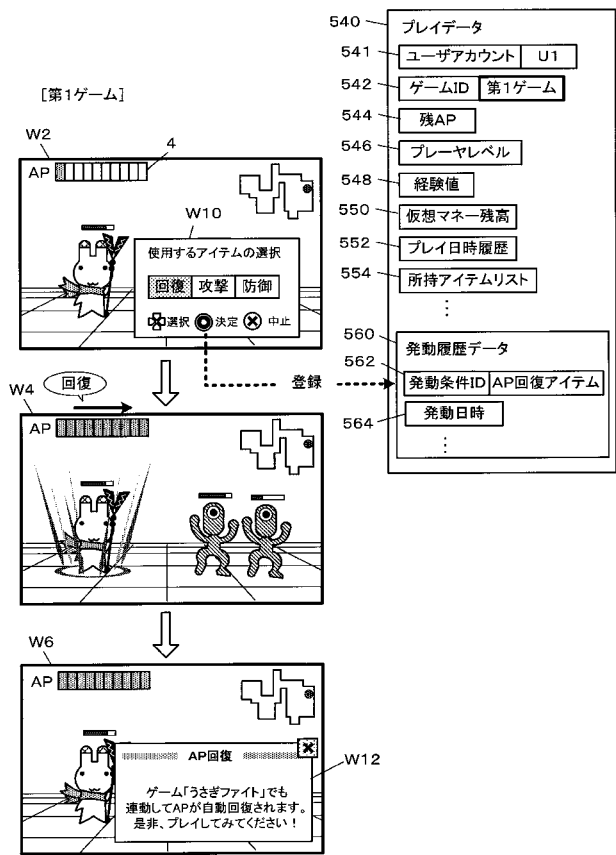
【 図 7 】



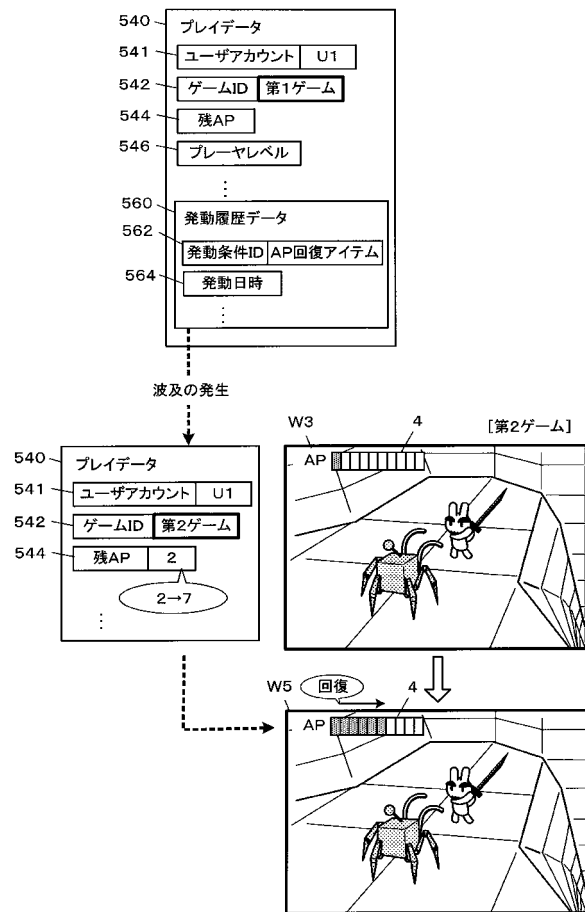
【 図 8 】



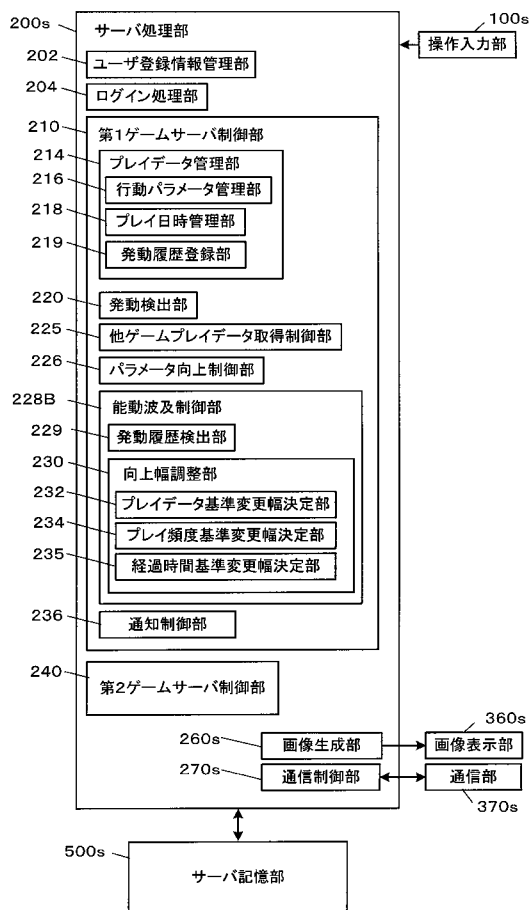
【図9】



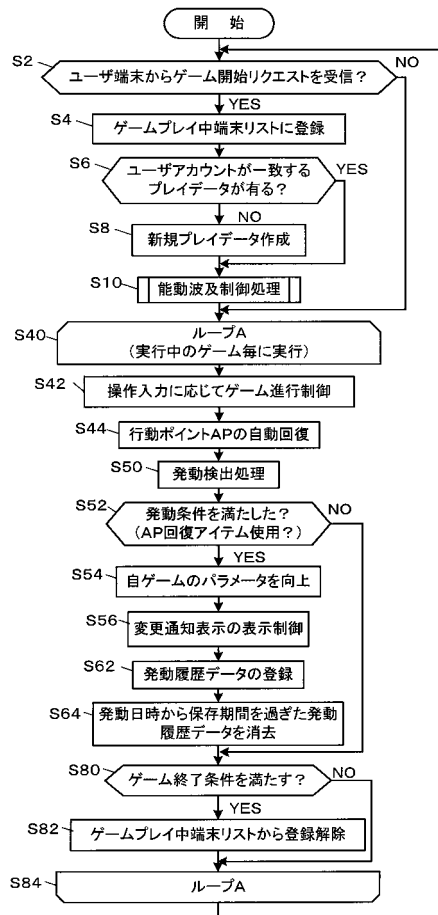
【図10】



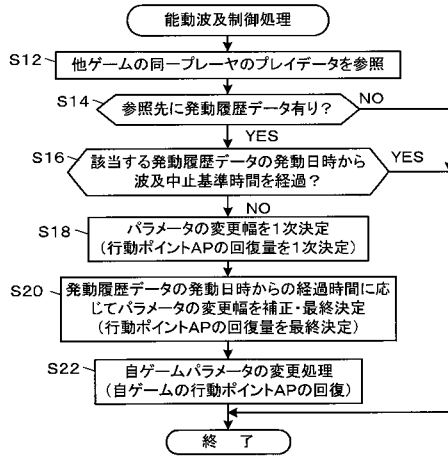
【図11】



【図12】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

