

(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2018-153246

(P2018-153246A)

(43) 公開日 平成30年10月4日(2018.10.4)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79 5 1 0
A 6 3 F 13/792 (2014.01) A 6 3 F 13/792

審査請求 有 請求項の数 10 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2017-50367(P2017-50367)
 (22) 出願日 平成29年3月15日(2017.3.15)

(71) 出願人 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (74) 代理人 100064908
 弁理士 志賀 正武
 (74) 代理人 100134544
 弁理士 森 隆一郎
 (74) 代理人 100161207
 弁理士 西澤 和純
 (74) 代理人 100175824
 弁理士 小林 淳一
 (72) 発明者 井堀 哲志
 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社
 コナミデジタルエンタテインメント内
 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えること。

【解決手段】ゲームシステムは、ユーザからプレイ対価の支払いを確認する対価確認部と、対価確認部がプレイ対価の支払いを確認したことに基づいて、所定のゲーム処理の実行を許可するゲーム実行部と、ゲーム実行部により所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部と、を備える。

【選択図】 図 1

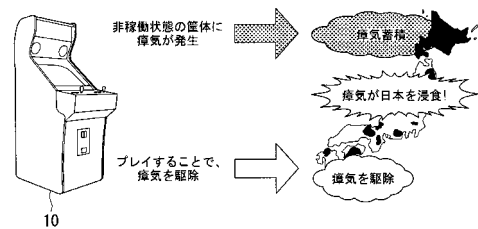


図 1

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザからプレイ対価の支払いを確認する対価確認部と、
前記対価確認部がプレイ対価の支払いを確認したことに基づいて、所定のゲーム処理の実行を許可するゲーム実行部と、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部と、
を備えるゲームシステム。

【請求項 2】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる、
請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素を変化させる、
請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいてゲーム内のゲーム要素を前記ユーザにとって不利になるように変化させ、前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または許可された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻す、
請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素の変化量を決定する、
請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記ゲーム要素変更部は、
前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または許可された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻すとともに、戻した量に応じて前記ユーザに特典を付与する、
請求項 4 または請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、前記ユーザに特典が付与されるようにゲーム内のゲーム要素を変化させる、
請求項 1 から請求項 6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、前記ユーザに付与される特典内容を決定する、
請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記特典は、前記所定のゲーム処理が実行されるゲーム以外で利用可能である、請求項 6 から請求項 8 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

コンピュータを、請求項 1 から請求項 9 のいずれか一項に記載のゲームシステムとして機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームセンター等の施設（店舗）に設置されているゲーム装置（所謂、アーケードゲーム機）などのように、料金を支払うことでゲームプレイが可能となるゲーム装置がある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 181130 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のようなゲーム装置では、非稼働状態が多いと利益が少なくなるため、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与え、稼働率を向上させることが求められている。

【0005】

本発明のいくつかの態様は、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えるゲームシステム、及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【0006】

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲームシステム、及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、ユーザからプレイ対価の支払いを確認する対価確認部と、前記対価確認部がプレイ対価の支払いを確認したことに基づいて、ゲームの所定の処理の実行を許可するゲーム実行部と、前記ゲーム実行部により前記所定の処理の実行が許可されていない状態に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部と、を備えるゲームシステムである。

【0008】

また、本発明の一態様は、コンピュータを、上記ゲームシステムとして機能させるためのプログラムである。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】第 1 の実施形態に係るゲーム装置の概要を説明する説明図。

【図 2】第 1 の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成の一例を示す図。

【図 3】第 1 の実施形態に係るゲーム装置の機能構成の一例を示すブロック図。

【図 4】第 1 の実施形態に係る瘴気レベル対応テーブルの一例を示す図。

【図 5】第 1 の実施形態に係る特典対応テーブルの一例を示す図。

【図 6】第 1 の実施形態に係るゲーム要素設定テーブルの一例を示す図。

10

20

30

40

50

【図 7】第 1 の実施形態に係る機器設定状況テーブルの一例を示す図。

【図 8】第 1 の実施形態に係るゲーム要素変化処理の一例を示すフローチャート。

【図 9】第 2 の実施形態に係るゲーム要素変化処理の一例を示すフローチャート。

【図 10】第 3 の実施形態に係る特典対応テーブルの一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

〔第 1 の実施形態〕

本発明の第 1 の実施形態について説明する。

ゲームセンター等の施設（店舗）には、有料でゲームをプレイすることができるゲーム装置（所謂、アーケードゲーム機）が設置されている。このようなゲーム装置では、プレイするのに必要な予め設定されているプレイ対価の支払いとしてコインを投入することにより稼働状態となる。プレイ対価の支払いとは、コイン、紙幣、電子マネーなどによるプレイ料金の支払いであってもよいし、プレイ料金に相当するメダルなどによる支払であってもよい。例えば、メダルは、コイン、紙幣、電子マネーなどによって事前に購入しておくことで、プレイする際に利用することができる。ここで、稼働状態とは、少なくともプレイ対価の支払いがされた状態であり、所定のゲーム処理の実行が許可され、所定のゲームのプレイが可能になる状態である。一方、非稼働状態とは、プレイ対価の支払いがされておらず所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態である。非稼働状態のゲーム装置では、所定のゲームのプレイが不可能であり、例えば所定のゲームのデモンストレーション表示（所謂、外周デモ）等が行われる。なお、所定のゲームは、クイズゲーム、音楽ゲーム、スポーツゲーム等、いずれの種類ゲームであってもよい。

【0011】

本実施形態では、プレイ対価の支払いが、コインによるプレイ料金の支払いである場合を例に説明する。つまり、稼働状態は、少なくともコインが投入された状態であり、所定のゲーム処理の実行が許可され、所定のゲームのプレイが可能になる状態であるとする。一方、非稼働状態は、コインが投入されておらず所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態であるとする。

【0012】

ゲーム装置にプレイ料金に相当するコインが投入されず非稼働状態が多くなると、ゲーム装置を提供する側の利益が少なくなる。そこで、本実施形態に係るゲーム装置では、非稼働状態に基づいてユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる。これにより、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができる。

【0013】

図 1 は、本実施形態に係るゲーム装置 10 の概要を説明する説明図である。図示するゲーム装置 10 は、非稼働状態になると筐体に痺気が発生し、非稼働状態が続くことにより発生した痺気が蓄積されるというゲームの演出が行われる。各地域の施設（店舗）に設置されているゲーム装置 10 がそれぞれ非稼働状態になると痺気が発生し、日本が痺気によって浸食されていく。例えば、非稼働期間が長いゲーム装置 10 ほど、多くの痺気が蓄積される。ユーザは、非稼働状態のゲーム装置 10 にコインを投入して稼働状態にすることにより、痺気を駆除することができ、駆除した痺気の量（即ち、非稼働期間の長さ）に応じてポイント等の特典を得ることができる。このように、本実施形態では、非稼働状態になったゲーム装置 10 に痺気が蓄積され、蓄積された痺気はコインが投入されて稼働状態になることによって駆除されるというゲーム要素を加えることで、非稼働状態になったゲーム装置 10 をプレイしたいという動機付けをユーザに与えることができる。このように、ゲーム装置 10 は、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、これにより、稼働率を向上させることができる。

【0014】

〔ゲーム装置のハードウェア構成〕

図 2 は、本実施形態に係るゲーム装置 10 のハードウェア構成の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

ゲーム装置10は、CPU(Central Processing Unit)11と、通信部12と、入力部13と、表示部14と、記憶部15と、スピーカ16と、コイン投入部17と、カードリーダー18とを備えている。

【0015】

CPU11は、記憶部15に記憶された各種プログラムを実行し、ゲーム装置10の各部を制御する。通信部12は、例えば、複数のイーサネット(登録商標)ポートや複数のUSB(Universal Serial Bus)等のデジタル入出力ポート等を含んで構成され、ネットワークを介して接続される他の装置と通信する。

【0016】

入力部13は、ゲーム装置10に対するユーザの操作が入力される操作子やタッチパネル等を含んで構成されている。操作子とは、操作ボタン、操作レバー、テンキー等である。また、入力部13は、タッチパネルの場合には表示部14の表示画面上に設けられ、表示画面に対するユーザの操作入力を受け付ける。

10

【0017】

表示部14は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイであり、例えば、液晶ディスプレイパネル、有機EL(ElectroLuminescence)ディスプレイパネル等を含んで構成される。例えば、表示部14には、ゲーム装置10にコインが投入されることにより実行されるゲームのゲーム画面や、非稼働状態のときのデモンストレーション画面等が表示される。

【0018】

記憶部15は、例えば、HDD(Hard Disk Drive)やSSD(Solid State Drive)、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)、ROM(Read-Only Memory)、RAM(Random Access Memory)などを含み、ゲーム処理を実行するゲーム制御プログラム、ゲーム処理で使用される各種データ等を記憶する。

20

【0019】

スピーカ16は、ゲーム内で使用される楽曲や効果音等のゲーム音を出力する。コイン投入部17は、ユーザからプレイ料金を徴収する料金徴収部としての構成を備えている。コイン投入部17は、ユーザがプレイ料金として支払うコインが投入されるコイン投入口

30

【0020】

カードリーダー18は、ユーザ情報が記録されたICカードからユーザ情報を読み取る。例えば、ユーザは、プレイする前に自身のユーザ情報が記録されたICカードをICカードリーダー18にかざすことにより、自身のユーザ情報をゲーム装置10に読み込ませる。

【0021】

〔ゲーム装置の機能構成〕

次に、本実施形態に係るゲーム装置10の機能構成について説明する。

図3は、本実施形態に係るゲームシステム1の機能構成の一例を示すブロック図である。ゲームシステム1は、ゲーム装置10と、センターサーバ30とを備えている。ゲーム装置10は、ネットワークNWを介してセンターサーバ30と接続され、互いに情報を送受信することができる。なお、ここでは1台のゲーム装置10を図示しているが、同一施設内または各地の各施設内に設置されている複数のゲーム装置10が、ネットワークNWを介してセンターサーバ30に接続されている。

40

【0022】

ネットワークNWは、WAN(Wide Area Network)、LAN(Local Area Network)等によって構成される情報通信ネットワークである。WANは、例えば、携帯電話網、PHS(Personal Handy-phone System)網、PSTN(Public Switched Telephone Network; 公衆交換電話網)、専用通信回線網、VPN(Virtual Pr

50

ivate Network)等によって構成される。

【0023】

ゲーム装置10は、記憶部15に記憶されているゲーム制御プログラムをCPU11が実行することにより実現される機能構成として、ゲーム制御部110を備えている。ゲーム制御部110は、ゲーム装置10の各部を制御するとともに、通信部12を介してセンターサーバ30と通信して各種情報を送受信する。また、記憶部15には、ゲーム制御プログラムの他にゲーム処理で使用される各種データ等が記憶されている。例えば、記憶部15は、ゲーム要素対応データ記憶部151と、ゲーム要素設定データ記憶部152と、ユーザ情報記憶部153とを備えている。

【0024】

ゲーム要素対応データ記憶部151には、非稼働状態に基づいて変更されるゲーム要素の対応関係についての情報が記憶される。例えば、ゲーム要素対応データ記憶部151には、非稼働状態に基づいて蓄積される瘴気の対応関係を示す瘴気レベル対応テーブルが記憶される。

【0025】

図4は、本実施形態に係る瘴気レベル対応テーブルの一例を示す図である。図示する瘴気レベル対応テーブルTBL1511では、非稼働期間を「t」とすると、「 $t < a$ 」の場合には瘴気レベル「0」、「 $a < t < b$ 」の場合には瘴気レベル「1」、「 $b < t < c$ 」の場合には瘴気レベル「2」、「 $c < t$ 」の場合には瘴気レベル「3」のそれぞれの対応関係が設定されている。瘴気レベル「0」は瘴気が発生していないことを示し、瘴気レベル「1」、「2」、「3」の順に瘴気の蓄積量が多いことを示している。また、「a」、「b」、「c」のそれぞれは期間の値であり、「 $a < b < c$ 」の関係にある。つまり、非稼働期間が長いゲーム装置10ほど瘴気の蓄積量が多くなり瘴気レベルが高くなる。

【0026】

また、ゲーム要素対応データ記憶部151には、瘴気レベルと瘴気を駆除した場合に付与される特典との対応関係を示す特典対応テーブルが記憶される。

【0027】

図5は、本実施形態に係る特典対応テーブルの一例を示す図である。図示する特典対応テーブルTBL1512では、瘴気レベル「0」の場合には特典「なし」、瘴気レベル「1」の場合には特典「X」、瘴気レベル「2」の場合には特典「Y」、瘴気レベル「3」の場合には特典「Z」のそれぞれの対応関係が設定されている。特典「X」、「Y」、「Z」は、価値の高さでは「 $X < Y < Z$ 」の関係にある。つまり、瘴気レベルが高いほど瘴気を駆除した場合に得られる特典の価値が高くなる設定となっている。即ち、非稼働期間が長いゲーム装置10ほど、プレイした場合に価値の高い特典が得られる。

【0028】

なお、特典とは、ゲーム内で利用できるポイントやアイテム、またはゲーム進行において有利な条件となるようなパラメータアップ等である。例えば、ポイントであればポイントの量が多いほど価値の高い特典となる。また、アイテムであれば、例えば、攻撃力や防御力がより高いアイテム(武器、防具等)、回復量がより多いアイテム(回復薬等)、よりレアリティの高いアイテム(キャラクタカード等)が、より価値の高い特典となる。なお、特典は、上記に限らず、ポイント、アイテム、パラメータアップ等を獲得するチャンスが与えられることであってもよいし、新たにプレイ可能なゲームモードやゲーム内のイベント、ゲームステージ等の追加であってもよい。

【0029】

ゲーム要素設定データ記憶部152には、非稼働状態に基づいて変更されるゲーム要素の設定情報が記憶される。例えば、ゲーム要素設定データ記憶部152には、瘴気レベルと特典の現在の設定情報が随時更新されるゲーム要素設定テーブルが記憶される。

【0030】

図6は、本実施形態に係るゲーム要素設定テーブルの一例を示す図である。図示するゲーム要素設定テーブルTBL1521では、施設IDと、機器IDと、瘴気レベルと、特

10

20

30

40

50

典とが対応付けられている。施設IDは、ゲーム装置10が設置されている施設(店舗)の識別情報である。機器IDは、ゲーム装置10の識別情報である。瘴気レベル及び特典は、ゲーム装置10の非稼働状態に基づく瘴気レベル及び特典である。例えば、初期値としては瘴気レベルが「0」、特典が「なし」に設定されており、非稼働状態になると瘴気レベル対応テーブルTBL1511及び特典対応テーブルTBL1512に基づいて、非稼働状態に応じた設定値に変更される。

【0031】

ユーザ情報記憶部153は、ユーザがゲームをプレイした日時やプレイ時間、ゲームの結果、取得したポイントやアイテム等に関するプレイデータが記憶される。プレイデータは、そのユーザが次にゲームをプレイする際にプレイデータを継続できるようにユーザID等のユーザ情報と対応付けて記録される。ユーザIDは、例えばICカードに記録されているユーザ情報により特定されるユーザの識別情報である。

10

【0032】

図3に戻り、ゲーム制御部110は、稼働状態判定部111と、非稼働状態カウント部112と、ゲーム実行部113と、ゲーム要素変更部114とを備えている。

【0033】

稼働状態判定部111は、プレイ料金の支払いを確認することにより、ゲーム装置10が稼働状態であるか或いは非稼働状態であるかを判定する。例えば、稼働状態判定部111は、ゲーム装置10が非稼働状態である場合には、コイン投入部17に対してプレイ料金に相当するコインが投入されたことに応じて稼働状態になったと判定する。一方、稼働状態判定部111は、ゲーム装置10が稼働状態である場合には、プレイ中のゲームが終了した(即ち、投入されたコイン分のプレイが終了した)ことに応じて非稼働状態になったと判定する。なお、稼働状態/非稼働状態の判定は、ゲームの種類によって任意に設定されてもよい。例えば、ユーザがコインを投入した後にプレイを開始する操作ボタンを押下されたことを条件として、非稼働状態から稼働状態になったと判定されてもよい。なお、前述したように、コインの投入による支払に代えて、紙幣、電子マネー、メダルなどによる支払いの後にプレイを開始する操作ボタンを押下されたことを条件として、非稼働状態から稼働状態になったと判定されてもよい。

20

【0034】

非稼働状態カウント部112は、稼働状態判定部111によりゲーム装置10が非稼働状態であると判定された場合、非稼働期間をカウントする。例えば、非稼働状態カウント部112は、ゲーム装置10が非稼働状態であると判定されたときにカウントを開始し、ゲーム装置10が稼働状態であると判定されたときにカウントを終了する。なお、カウントの方法は、いずれの方法をとってもよい。例えば、非稼働状態カウント部112は、非稼働状態が続いている時間をカウントしてもよいし、非稼働時におけるゲームモード(例えば、デモンストレーション表示)の時間をカウントしてもよいし、最後にユーザがプレイしたときのプレイ終了時間との差分時間をカウントしてもよい。

30

【0035】

ゲーム実行部113は、稼働状態判定部111がプレイ料金の支払いを確認したことに基づいて稼働状態判定部111によりゲーム装置10が非稼働状態から稼働状態になったと判定された場合、所定のゲーム処理の実行を許可する。所定のゲーム処理の実行を許可するとは、ゲーム装置10を稼働状態にすることであり、そのまま所定のゲーム処理が実行されることでもよいし、所定の操作(例えば、プレイボタンの押下)を介して所定のゲーム処理が実行可能になることでもよい。例えば、ゲーム実行部113は、表示部14に表示させるゲーム画像やスピーカ16から出力されるゲーム音を生成するとともに、入力部13に入力されるユーザの操作に基づいて所定のゲーム処理を実行し、ゲーム進行を制御する。

40

【0036】

ゲーム要素変更部114は、ゲーム実行部113により所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態(即ち、非稼働状態)に基づいて、ユーザにとって有利になり得よう

50

にゲーム内のゲーム要素を変化させる。例えば、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態になったことに基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる。

【0037】

具体的には、ゲーム要素の変化とは、上述した痺気レベルの発生や特典の付与等である。例えば、ゲーム要素変更部 114 は、痺気レベル対応テーブル TBL1511 (図 4) を参照して非稼働状態に基づいて痺気を発生させて蓄積し、非稼働状態から稼働状態になった場合、蓄積された痺気を駆除する(変化前の状態に戻す)。さらに、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態から稼働状態になった場合、蓄積された痺気を駆除するとともに、特典対応テーブル TBL1512 (図 5) を参照して、駆除した痺気量(即ち、蓄積されていた痺気量、痺気レベル)に応じてユーザに特典を付与する。例えば、非稼働期間が長いほど、駆除する痺気の蓄積量が多くなり(痺気レベルが高くなり)、駆除することで価値の高い特典が得られる。つまり、非稼働状態に基づいて痺気が蓄積されることも、蓄積された痺気が駆除されることで特典が付与されることも、ユーザにとって有利となり得るゲーム要素の変化に相当する。

10

【0038】

なお、ゲーム要素変更部 114 は、ゲーム装置 10 が非稼働状態になったらすぐにゲーム要素を変化させてもよいし、非稼働状態になって一定の期間を越えてから変化させてもよい。例えば、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態になったらすぐに痺気を発生させ始めてもよいし、非稼働状態になって一定の期間を越えてから痺気を発生させ始めてもよい。さらに、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態になって一定の期間を越えた場合、以降はゲーム要素の変化を継続させてもよいし、所定の条件を満たしたユーザ(所定の人数、または全て)にゲーム要素の変化が影響するようにしてもよい。また、ゲーム要素変更部 114 は、ゲーム要素の変化を継続させる場合、施設の営業終了時刻や日付の変わり目等のタイミングで、非稼働期間をリセットしてもよい。

20

【0039】

また、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態から稼働状態に 1 回なることで、蓄積された痺気の全部を駆除してもよいし、一部を駆除してもよい。一部を駆除する場合には、全部の痺気を駆除するために複数回ユーザによってプレイされる必要がある。また、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働状態から稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合、蓄積された痺気を駆除してもよい。所定の条件とは、ゲーム内で特定の敵を倒すことや、1つのステージをクリアすること等である。

30

【0040】

なお、ゲーム制御部 110 は、上記の他に、カードリーダー 18 が IC カードから読み取るユーザ情報を取得し、プレイデータを管理したり、ゲーム装置 10 とセンターサーバ 30 とのデータの送受信を通信部 12 を介して実施する。

【0041】

〔センターサーバの構成〕

次に、ゲーム装置 10 とネットワーク NW を介して接続されるセンターサーバ 30 の構成について説明する。図 3 に示すようにセンターサーバ 30 は、通信部 32 と、記憶部 35 と、管理部 310 とを備えている。

40

【0042】

通信部 32 は、例えば、複数のイーサネット(登録商標)ポートや複数の USB(Universal Serial Bus)等のデジタル入出力ポート等を含んで構成され、ネットワーク NW を介して接続される他の装置と通信する。

【0043】

記憶部 35 は、例えば、HDD、EEPROM、ROM、RAM などを含み、ネットワーク NW を介して接続される複数のゲーム装置 10 に関するデータや、ゲーム装置 10 でプレイする複数のユーザに関するデータを記憶する。例えば、記憶部 35 は、ユーザ情報記憶部 351 と、施設・機器データ記憶部 352 とを備えている。

50

【 0 0 4 4 】

ユーザ情報記憶部 3 5 1 には、ゲーム装置 1 0 でプレイする複数のユーザのプレイデータを各ユーザ ID と対応付けて記憶されている。この複数のユーザのプレイデータは、ゲーム装置 1 0 からネットワーク NW を介して取得される。

【 0 0 4 5 】

施設・機器データ記憶部 3 5 2 には、各ゲーム装置 1 0 の非稼働状態に基づくゲーム要素の設定情報が記憶される。例えば、施設・機器データ記憶部 3 5 2 には、各ゲーム装置 1 0 の瘴気レベルと特典の現在の設定情報が随時更新される機器設定状況テーブルが記憶される。

【 0 0 4 6 】

図 7 は、本実施形態に係る機器設定状況テーブルの一例を示す図である。図示する機器設定状況テーブル T B L 3 5 2 1 では、施設 ID と、機器 ID と、瘴気レベルと、特典とが対応付けられている。ゲーム装置 1 0 に記憶されているゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 (図 6) ではそのゲーム装置 1 0 の設定情報のみであるのに対し、この機器設定状況テーブル T B L 3 5 2 1 には、複数のゲーム装置 1 0 それぞれの設定情報が記憶されている。例えば、ゲーム装置 1 0 のゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 が更新されたタイミングに応じて更新情報がゲーム装置 1 0 からセンターサーバ 3 0 へ送信され、この更新情報に基づいて機器設定状況テーブル T B L 3 5 2 1 の設定情報も更新される。これにより、センターサーバ 3 0 は、各ゲーム装置 1 0 における瘴気レベル及び特典等のゲーム要素の設定状況を把握することができる。なお、センターサーバ 3 0 で各ゲーム装置 1 0 における瘴気レベル及び特典等のゲーム要素の設定状況を管理する必要がない場合には、これらの情報がゲーム装置 1 0 からセンターサーバ 3 0 へ送信されなくてもよい。

【 0 0 4 7 】

管理部 3 1 0 は、複数のゲーム装置 1 0 からユーザ情報、プレイデータ、ゲーム要素設定情報等を通信部 3 2 を介して取得し、記憶部 3 5 に記憶させて管理する。また、管理部 3 1 0 は、管理している各種情報を必要に応じて通信部 3 2 を介してゲーム装置 1 0 へ送信する。なお、管理部 3 1 0 は、管理している各種情報をネットワーク NW を介して接続されるパーソナルコンピュータ (P C)、スマートフォン、タブレット型 P C 等へ W e b サービス等で提供する機能を有してもよい。

【 0 0 4 8 】

〔ゲーム要素変化処理の動作〕

次に、図 8 を参照して、ゲーム装置 1 0 が非稼働状態に基づいてゲーム要素を変化させるゲーム要素変化処理の動作について説明する。図 8 は、本実施形態に係るゲーム要素変化処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 4 9 】

まず、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲーム装置 1 0 が非稼働状態であるか否かを判定する (ステップ S 1 0 0)。ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲーム装置 1 0 が稼働状態であると判定した場合 (N O)、ステップ S 1 0 0 の処理を再度実行する。一方、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲーム装置 1 0 が非稼働状態であると判定した場合 (Y E S)、非稼働期間をカウントする (ステップ S 1 0 2)。

【 0 0 5 0 】

次に、ゲーム制御部 1 1 0 は、非稼働状態から稼働状態に移行したか否かを判定する (ステップ S 1 0 4)。ゲーム制御部 1 1 0 は、稼働状態に移行していないと判定した場合 (N O)、ステップ S 1 0 2 に戻り、非稼働期間のカウントを継続する。

【 0 0 5 1 】

一方、ゲーム制御部 1 1 0 は、稼働状態に移行したと判定した場合 (Y E S)、非稼働期間のカウント値に応じてゲーム要素を変化させる (ステップ S 1 0 6)。例えば、ゲーム制御部 1 1 0 は、瘴気レベル対応テーブル T B L 1 5 1 1 (図 4) を参照して、非稼働期間のカウント値に応じて瘴気レベルを決定する。また、ゲーム制御部 1 1 0 は、特典対応テーブル T B L 1 5 1 2 (図 5) を参照して、決定した瘴気レベルに対応する特典を、

10

20

30

40

50

瘴気を駆除することによりユーザに付与する特典として決定する。そして、ゲーム制御部 110 は、決定した瘴気レベル及び特典を、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 (図 6) に設定する。

【 0 0 5 2 】

次に、ゲーム制御部 110 は、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 に設定したゲーム要素の変化後の設定情報をセンターサーバ 30 へ送信する (ステップ S 1 0 8) 。これにより、このゲーム装置 10 の瘴気レベル及び特典の設定情報がセンターサーバ 30 の機器設定状況テーブル T B L 3 5 2 1 (図 7) に記憶される。

【 0 0 5 3 】

続いて、ゲーム制御部 110 は、所定のゲーム処理を実行する (ステップ S 1 1 0) 。また、ゲーム制御部 110 は、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 の設定情報に基づいて特典を付与する (ステップ S 1 1 2) 。具体的には、コインを投入してプレイするユーザに対して特典が付与される。例えば、ゲーム制御部 110 は、付与する特典を示す情報をプレイするユーザのユーザ ID に対応付けてユーザ情報記憶部 1 5 3 に記憶させてもよい。なお、ゲーム制御部 110 は、所定のゲーム処理を実行することによりゲーム装置 10 が稼働状態になった後、所定の条件が満たされたか否かを判定し、所定の条件が満たされたと判定した場合に、特典を付与してもよい。

10

【 0 0 5 4 】

次に、ゲーム制御部 110 は、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 のゲーム要素の設定情報を元に戻し (瘴気レベルを「 0 」、特典を「 なし 」に設定) 、設定情報をセンターサーバ 30 へ送信する (ステップ S 1 1 4) 。

20

【 0 0 5 5 】

以上説明してきたように、本実施形態に係るゲーム装置 10 は、ユーザからプレイ料金 (プレイ対価の一例) の支払いを確認する稼働状態判定部 1 1 1 (対価確認部の一例) と、稼働状態判定部 1 1 1 がプレイ料金の支払いを確認したことに基づいて所定のゲーム処理の実行を許可するゲーム実行部 1 1 3 と、ゲーム実行部 1 1 3 により所定の処理の実行が許可されていない状態 (即ち、非稼働状態) に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部 1 1 4 とを備えている。これにより、ゲーム装置 10 は、非稼働状態になったことに基づいてユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させるため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くならないようにすることができる。なお、プレイ料金の支払いは、コインによる支払いに限られるものではなく、例えば、紙幣による支払いであってもよいし、カード型や IC チップ型の電子マネーによる支払いであってもよい。また、プレイ対価の支払いは、コイン、紙幣、または電子マネーなどによるプレイ料金の支払いのみならず、メダルなどによる支払いとしてもよい。

30

【 0 0 5 6 】

例えば、ゲーム要素変更部 1 1 4 は、ゲーム実行部 1 1 3 により所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態 (即ち、非稼働状態) から許可されたこと (即ち、稼働状態になったこと) に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる。これにより、ゲーム装置 10 は、非稼働状態から稼働状態になることでユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させるため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くならないようにすることができる。なお、ゲーム要素変更部 1 1 4 は、非稼働状態から稼働状態になった場合にゲーム要素を変化させてもよいし、稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合にゲーム要素を変化させてもよい。

40

【 0 0 5 7 】

ここで、ゲーム要素の変化とは、例えば、非稼働状態に基づいて瘴気 (駆除することで特典が得られる瘴気) が蓄積されること、蓄積された瘴気が駆除されることで特典が付与されること等である。例えば、ゲーム要素変更部 1 1 4 は、ゲーム実行部 1 1 3 により所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態 (即ち、非稼働状態) に基づいて瘴気を発

50

生させる（ゲーム内のゲーム要素をユーザにとって不利になるように変化させる）。また、ゲーム要素変更部 114 は、所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合（即ち、非稼働状態から稼働状態になった場合）、または許可された後所定の条件が満たされた場合（即ち、稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合）、発生させた痺気（変化させたゲーム要素の一例）の一部または全部を変化前の状態に戻す（即ち、痺気の一部または全部を駆除する）。これにより、ゲーム装置 10 は、非稼働状態から稼働状態になった場合または稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合に不利な状況を解消（痺気を駆除）できるため、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えることができる。

【0058】

なお、ゲーム装置 10 が非稼働状態から稼働状態になったことに基づいて、蓄積された痺気を駆除できるチャンスが特典としてユーザに付与されてもよい。駆除できるチャンスとは、例えば、駆除を成功させるための特定のゲームをプレイ可能となること、ユーザがゲーム内で特定の行為（特定のアイテムを手に入れる、特定の歴を倒す等）を行うことで駆除できるようになること、等である。

【0059】

また、ゲーム要素変更部 114 は、ゲーム実行部 113 により所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間（即ち、非稼働期間）に応じて、ゲーム内のゲーム要素を変化させる。例えば、ゲーム要素変更部 114 は、非稼働期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素の変化量を決定する。これにより、ゲーム装置 10 は、非稼働状態が継続するほど、ユーザにとってより有利になるようにゲーム要素の変化を大きくすることができる。例えば、ゲーム装置 10 は、非稼働状態が継続するほど痺気を発生させ続け、蓄積される痺気の量を多くすることができる。

【0060】

また、ゲーム要素変更部 114 は、発生させた痺気（変化させたゲーム要素の一例）の一部または全部を変化前の状態に戻す（即ち、痺気の一部または全部を駆除する）とともに、プレイしたユーザ（即ち、非稼働状態であったゲーム装置 10 を稼働状態にしたユーザ）に戻した量（即ち、駆除した量）に応じてユーザに特典（より価値の高い特典）を付与する。このように、ゲーム装置 10 は、ユーザがプレイすることで非稼働状態から稼働状態になった場合に、そのユーザに特典を付与するため、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えることができる。このように、ゲーム装置 10 は、非稼働状態が継続するほど痺気を駆除したときの特典の価値が高くすることによりユーザがプレイする動機付けをより高めることができる。

【0061】

なお、非稼働期間は、継続した期間のみならず、特定の期間中において合算された期間であってもよい。特定の期間とは、例えば、1日、1週間、1か月等であり、ゲーム装置 10 の種類や設置場所等によって、当該ゲーム装置 10 を提供する側で任意に設定できる。また、期間に代えて回数としてもよい。例えば、ゲーム要素変更部 114 は、ゲーム実行部 113 により非稼働となった回数に応じて、ゲーム内のゲーム要素を変化させてもよい。例えば、回数は、特定の期間中の回数であり、1日の中で非稼働状態となった回数、1週間の中で非稼働状態となった回数、1か月の中で非稼働状態となった回数、等でもよい。

【0062】

[第2の実施形態]

次に、本発明の第2の実施形態について説明する。

第1の実施形態のゲーム要素変化処理では、ゲーム装置 10 が非稼働状態から稼働状態になったときに、非稼働期間のカウント値に基づいて痺気レベル及び特典を決定する例を説明した。本実施形態では、稼働状態になる前の非稼働期間中においても、非稼働期間のカウント値に基づいて痺気レベル及び特典を随時更新するゲーム要素変化処理の例を説明する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 3 】

図 9 は、本実施形態に係るゲーム要素変化処理の一例を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 0 0、S 1 1 0 2 の処理は、図 8 のステップ S 1 0 0、S 1 0 2 と同様の処理であり、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲーム装置 1 0 が非稼働状態であるか否かを判定し（ステップ S 1 1 0 0）、非稼働状態であると判定した場合（YES）、非稼働期間をカウントする（ステップ S 1 1 0 2）。

【 0 0 6 4 】

次に、ゲーム制御部 1 1 0 は、非稼働期間のカウント値に応じてゲーム要素を変化させる（ステップ S 1 1 0 4）。例えば、ゲーム制御部 1 1 0 は、痺気レベル対応テーブル T B L 1 5 1 1（図 4）を参照して、非稼働期間のカウント値に応じて痺気レベルを決定する。また、ゲーム制御部 1 1 0 は、特典対応テーブル T B L 1 5 1 2（図 5）を参照して、決定した痺気レベルに対応する特典を、痺気を駆除することによりユーザに付与する特典として決定する。そして、ゲーム制御部 1 1 0 は、決定した痺気レベル及び特典を、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1（図 6）に設定する。

10

【 0 0 6 5 】

次に、ゲーム制御部 1 1 0 は、ゲーム要素設定テーブル T B L 1 5 2 1 に設定したゲーム要素の変化後の設定情報をセンターサーバ 3 0 へ送信する（ステップ S 1 1 0 6）。これにより、このゲーム装置 1 0 の痺気レベル及び特典の設定情報がセンターサーバ 3 0 に記憶される。

20

【 0 0 6 6 】

次に、ゲーム制御部 1 1 0 は、非稼働状態から稼働状態に移行したか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 8）。ゲーム制御部 1 1 0 は、稼働状態に移行していないと判定した場合（NO）、ステップ S 1 1 0 2 に戻り、非稼働期間のカウントを継続するとともに、非稼働期間のカウント値に応じてゲーム要素を変化させ、痺気レベル及び特典の設定値を更新する。これにより、非稼働状態にあるゲーム装置 1 0 の痺気レベル及び特典がセンターサーバ 3 0 において随時把握することができる。

30

【 0 0 6 7 】

例えば、センターサーバ 3 0 は、非稼働状態にあるゲーム装置 1 0 のそれぞれの痺気レベルを、随時更新しながら Web サービス等で提供する。例えば、Web サービスで提供される Web ページには、何処のゲーム装置 1 0 に痺気が蓄積されているかが判別可能なように、地図上に痺気の蓄積状況が表示される。これにより、ユーザがゲーム装置 1 0 が設置されている施設（店舗）に赴かなくとも、PC やスマートフォン等で何処のゲーム装置 1 0 が痺気レベルが高いか（即ち、プレイしに行くことで価値の高い特典が得られるか）を確認できるようになる。これにより、非稼働状態のゲーム装置 1 0 をプレイしに行く動機付けをユーザに与えることができ、ゲーム装置 1 0 の稼働率の向上につなげることができる。

40

【 0 0 6 8 】

なお、ステップ S 1 1 0 8 において、稼働状態に移行したと判定された場合（YES）に実行されるステップ S 1 1 1 0、S 1 1 1 2、S 1 1 1 4 の処理は、図 8 のステップ S 1 1 0、S 1 1 2、S 1 1 4 と同様の処理であり、その説明を省略する。

【 0 0 6 9 】

[第 3 の実施形態]

次に、本発明の第 3 の実施形態について説明する。

第 1 の実施形態では、非稼働状態のゲーム装置 1 0 に痺気が発生し、そのゲーム装置 1 0 をユーザがプレイすることで、その痺気が駆除されて特典が付与される例を説明したが、痺気を発生させる演出は行わなくてもよい。つまり、ゲーム装置 1 0 は、非稼働状態に基づいてユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させればよく、痺気を発生させる演出を行うことなく、非稼働状態のゲーム装置 1 0 をユーザがプレイした場合に特典が付与されるようにゲーム要素を変化させてもよい。

50

【 0 0 7 0 】

具体的には、ゲーム要素変更部 1 1 4 は、ゲーム実行部 1 1 3 により所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態（即ち、非稼働状態）から許可されたこと（即ち、稼働状態になったこと）に基づいて、ユーザに特典が付与されるようにゲーム内のゲーム要素を変化させてもよい。例えば、ゲーム要素変更部 1 1 4 は、ゲーム実行部 1 1 3 により所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間（即ち、非稼働期間）に応じて、ユーザに付与される特典内容を決定する。この場合、ゲーム要素対応データ記憶部 1 5 1 には、図 4 に示す瘴気レベル対応テーブル T B L 1 5 1 1 及び図 5 に示す特典対応テーブル T B L 1 5 1 2 に代えて、特典と非稼働期間との対応関係を示す特典対応テーブルが記憶される。

【 0 0 7 1 】

図 1 0 は、本実施形態に係る特典対応テーブルの一例を示す図である。図示する特典対応テーブル T B L 1 5 1 2 B では、非稼働期間を「 t 」とすると、「 $t < a$ 」の場合には特典「なし」、「 $a < t < b$ 」の場合には特典「X」、「 $b < t < c$ 」の場合には特典「Y」、「 $c < t$ 」の場合には特典「Z」のそれぞれの対応関係が設定されている。「 a 」、「 b 」、「 c 」のそれぞれは期間の値であり、「 $a < b < c$ 」の関係にある。 $ma < ta$ 、特典「X」、「Y」、「Z」は、価値の高さでは「 $X < Y < Z$ 」の関係にある。つまり、非稼働期間が長いゲーム装置 1 0 ほど、プレイした場合に価値の高い特典が得られる。

【 0 0 7 2 】

このように、本実施形態においても、非稼働状態のゲーム装置 1 0 をユーザがプレイした場合にユーザにとって有利になり得るように特典が付与されるため、ゲーム装置 1 0 は、非稼働状態が多くなるようにユーザに対してプレイする動機付けを与えることができる。また、ゲーム装置 1 0 は、非稼働期間に応じて特典の内容を決定するため、例えば、非稼働期間が長いほど価値の高い特典とすることができる。この場合、ユーザが、より価値の高い特典を求めて非稼働状態が長く続いているゲーム装置 1 0 をプレイしにいくことが考えられるため、ゲーム装置 1 0 の稼働率向上につなげることができる。

【 0 0 7 3 】

なお、第 2 の実施形態では、センターサーバ 3 0 は、非稼働状態にあるゲーム装置 1 0 のそれぞれの瘴気レベルを、随時更新しながら W e b サービス等で提供する例を説明したが、本実施形態では、瘴気を発生させる演出は行わないため、ゲーム装置 1 0 の稼働状態 / 非稼働状態や非稼働期間などを随時更新しながら W e b サービス等で提供してもよい。

【 0 0 7 4 】

[変形例]

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。例えば、上述の第 1 ~ 3 の実施形態において説明した各構成は、任意に組み合わせることができる。

【 0 0 7 5 】

また、上記実施形態では、ゲーム装置 1 0 が非稼働状態に基づいてゲーム要素を変化させるゲーム要素変化処理を実行する構成を説明したが、これらの処理の一部または全部をセンターサーバ 3 0 が実行してもよい。つまり、ゲーム装置 1 0 が備える稼働状態判定部 1 1 1、非稼働状態カウント部 1 1 2、ゲーム実行部 1 1 3、及びゲーム要素変更部 1 1 4 に相当する構成の一部または全部をセンターサーバ 3 0 が備えてもよい。

【 0 0 7 6 】

なお、上記実施形態では、非稼働状態のゲーム装置 1 0 でユーザがプレイすることにより、瘴気の一部または全部を駆除し特典が得られる例を説明したが、スマートフォン等のようなモバイル端末で当該ゲーム装置 1 0 と関連するゲームをユーザがプレイすることにより、非稼働状態のゲーム装置 1 0 に蓄積された瘴気を駆除し特典が得られるようにしてもよい。上記モバイル端末は、センターサーバ 3 0 とネットワーク N W を介して接続され、ゲーム装置 1 0 でのプレイとモバイル端末でのプレイとで複数のユーザが協力して瘴気を駆除して遊べるイベントとして提供されてもよい。その場合、瘴気が蓄積されているゲーム装置 1 0 でユーザがプレイするよりは、モバイル端末で駆除できる瘴気の量が少なく

10

20

30

40

50

設定されたり、付与される特典の価値が低く設定されてもよい。また、ゲーム装置10でユーザがプレイすることにより付与される特典と、モバイル端末でユーザがプレイすることにより付与される特典とは、異なる種類の特典であってもよい。また、1台のゲーム装置10に蓄積された瘴気を複数のユーザが協力して駆除することで、全ての瘴気が駆除された場合に、協力したユーザに特典が分配されてもよい。この場合、協力したユーザに対して均等に特典が分配されてもよいし、貢献度に応じて特典が分配されてもよい。

【0077】

また、特典は、付与されたゲーム装置10のゲームでは利用できない特典であってもよく、他のゲームやゲーム以外で利用可能な特典であってもよい。例えば、特典の一例としてユーザにポイントが付与される場合、付与されたゲーム装置10のゲームでは利用できないポイントであってもよい。例えば、付与されたゲーム装置10のゲーム以外のゲームのみで利用可能なポイントであってもよいし、ゲーム内での利用ではなくランキングに反映されるポイントであってもよい。例えば、付与されたゲーム装置10のゲームで直接利用できるポイントにした場合、ユーザが意図的に「非稼働状態」を作り出してしまう懸念があるため、他のゲームでのみ利用可能、またはランキングに反映されるポイントであれば、その懸念を和らげつつゲームの稼働を上げることが期待できる。なお、上記のように、ゲーム装置10とモバイル端末とで連動する場合には、ゲーム装置10でユーザがプレイすることにより付与されるポイントと、モバイル端末でユーザがプレイすることにより付与されるポイントとで、付与されたゲーム装置10のゲームで利用可能なポイントであるか否かを異ならせてもよい。

10

20

【0078】

また、上述のゲーム制御部110の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することにより上述のゲーム制御部110としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、OSや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットやWAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるのであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なってもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ(RAM)のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル(差分プログラム)であってもよい。

30

40

【0079】

また、上述のゲーム制御部110の一部または全部を、LSI(Large Scale Integration)等の集積回路として実現してもよい。上述した各機能は個別にプロセッサ化してもよいし、一部、または全部を集積してプロセッサ化してもよい。

50

また、集積回路化の手法はLSIに限らず専用回路、または汎用プロセッサで実現してもよい。また、半導体技術の進歩によりLSIに代替する集積回路化の技術が出現した場合、当該技術による集積回路を用いてもよい。

【0080】

[付記]

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【0081】

(付記1)本発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、ユーザからプレイ対価(例えば、プレイ料金)の支払いを確認する対価確認部(111)と、前記対価確認部がプレイ対価の支払いを確認したことに基づいて、所定のゲーム処理の実行を許可するゲーム実行部(113、S110、S1110)と、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部(114、S106、S112、S1104、S1112)と、を備える。

10

【0082】

付記1の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態になったことに基づいてユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させるため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くなるようにすることができる。

20

【0083】

(付記2)本発明の一態様は、付記1に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる。

【0084】

付記2の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態から稼働状態になった場合にユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させるため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くなるようにすることができる。なお、ゲーム装置は、非稼働状態から稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合にユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させてもよい。

30

【0085】

(付記3)本発明の一態様は、付記1または付記2に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素を変化させる。

【0086】

付記3の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態が継続するほど、ユーザにとってより有利になるようにゲーム要素の変化を大きくすることができる。よって、ゲーム装置は、非稼働状態が継続するほど、ユーザがプレイする動機付けをより高めることができる。

40

【0087】

(付記4)本発明の一態様は、付記1から付記3のいずれか一に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいてゲーム内のゲーム要素を前記ユーザにとって不利になるように変化させ(例えば、痺気を発生させ)、前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または許可された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻す(例えば、発生した痺気を駆除する)。

【0088】

付記4の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態から稼働状態になった場合また

50

は稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合に不利な状況を解消（痺気を駆除）できるため、非稼働状態が多くならないようにユーザに対してプレイする動機付けを与えることができる。

【0089】

（付記5）本発明の一態様は、付記4に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素の変化量を決定する。

【0090】

付記5の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態が継続するほど痺気を発生させ続け、蓄積される痺気量を多くすることができる。よって、ゲーム装置は、非稼働状態が継続するほど、ユーザがプレイする動機付けをより高めることができる。

10

【0091】

（付記6）本発明の一態様は、付記4または付記5に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または実行された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻すとともに、戻した量に応じて前記ユーザに特典を付与する。

【0092】

付記6の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働状態が継続するほど痺気を発生させ続け、蓄積される痺気量を多くできるとともに、稼働状態になった場合に、駆除された量（戻した量）に応じてユーザに特典（より価値の高い特典）を付与することができる。よって、ゲーム装置は、非稼働状態が継続するほど、より価値の高い特典をユーザに付与するため、ユーザがプレイする動機付けをより高めることができる。

20

【0093】

（付記7）本発明の一態様は、付記1から付記6のいずれか一に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、前記ユーザに特典が付与されるようにゲーム内のゲーム要素を変化させる。

【0094】

付記7の構成によれば、ゲームシステムは、例えば、非稼働状態から稼働状態になった場合にユーザに特典を付与するため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くならないようにすることができる。なお、ゲーム装置は、例えば、非稼働状態から稼働状態になった後所定の条件が満たされた場合にユーザに特典を付与してもよい。

30

【0095】

（付記8）本発明の一態様は、付記8に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム要素変更部は、前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、前記ユーザに付与される特典内容を決定する。

【0096】

付記8の構成によれば、ゲームシステムは、非稼働期間に応じて特典の内容を決定するため、例えば、非稼働期間が長いほど価値の高い特典とすることができる。この場合、ユーザが、より価値の高い特典を求めて非稼働状態が長く続いているゲーム装置をプレイしに行くことが考えられるため、ゲーム装置の稼働率向上につなげることができる。

40

【0097】

（付記9）本発明の一態様は、付記6から付記8のいずれか一に記載のゲームシステムであって、前記特典は、前記所定のゲーム処理が実行されるゲーム以外で利用可能である。

【0098】

付記9の構成によれば、ゲームシステムは、ゲーム装置10のゲームで直接利用できる特典として場合にユーザが意図的に「非稼働状態」を作り出してしまふ懸念を和らげつつ

50

、ゲームの稼働を上げることが期待できる。

【0099】

(付記10)本発明の一態様は、コンピュータを、付記1から付記9のいずれかに記載のゲームシステムとして機能させるためのプログラム。

【0100】

付記10の構成によれば、プログラムは、非稼働状態になったことに基づいてユーザにとって有利になり得るようにゲーム要素を変化させるため、ユーザに対してプレイする動機付けを与えることができ、非稼働状態が多くならないようにすることができる。

【符号の説明】

【0101】

1 ゲームシステム、10 ゲーム装置、11 CPU11、12 通信部、13 入力部、14 表示部、15 記憶部、16 スピーカ、17 コイン投入部、18 カードリーダー、30 センターサーバ、32 通信部、35 記憶部、110 ゲーム制御部、111 稼働状態判定部、112 非稼働状態カウント部、113 ゲーム実行部、114 ゲーム要素変更部、151 ゲーム要素対応データ記憶部、152 ゲーム要素設定データ記憶部、153 ユーザ情報記憶部、310 管理部、351 ユーザ情報記憶部、352 施設・機器データ記憶部

【図1】

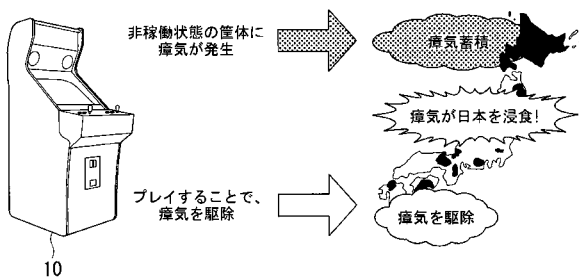
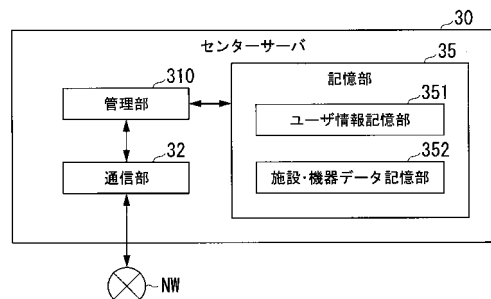


図1

【図3】



1

【図2】

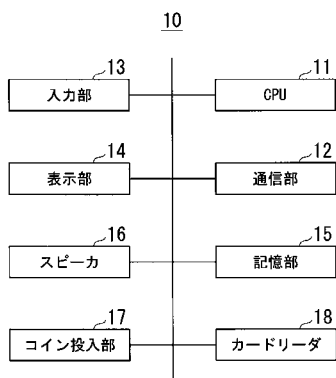


図2

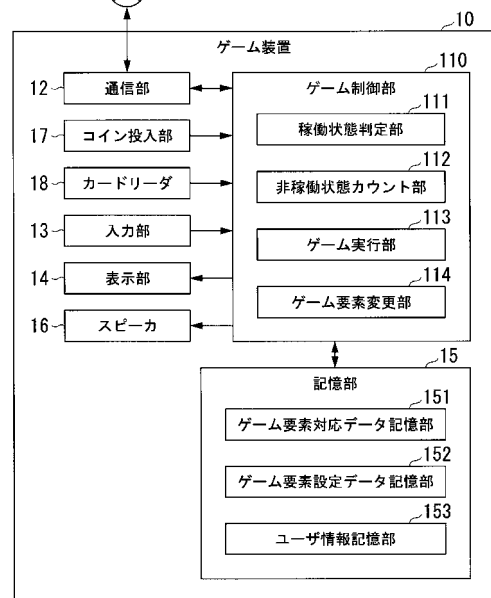


図3

【 図 4 】

TBL1511

非稼働期間t	瘴気レベル
$t < a$	0
$a \leq t < b$	1
$b \leq t < c$	2
$c \leq t$	3

図4

【 図 7 】

TBL3521

施設ID	機器ID	瘴気レベル	特典
A1	B1	1	X
A1	B2	3	Z
A2	B8	0	なし
...

図7

【 図 5 】

TBL1512

瘴気レベル	特典
0	なし
1	X
2	Y
3	Z

図5

【 図 6 】

TBL1521

施設ID	機器ID	瘴気レベル	特典
A1	B1	1	X

図6

【 図 8 】

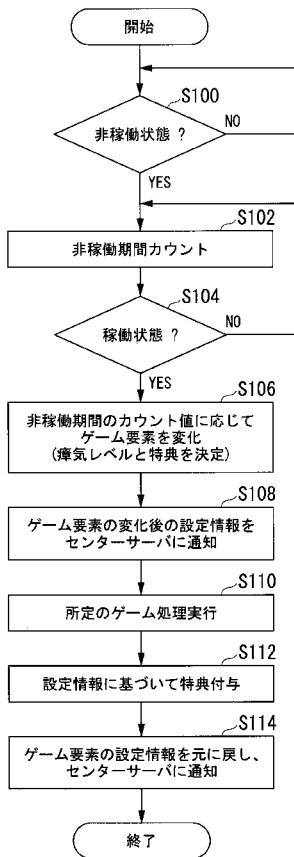


図8

【 図 9 】

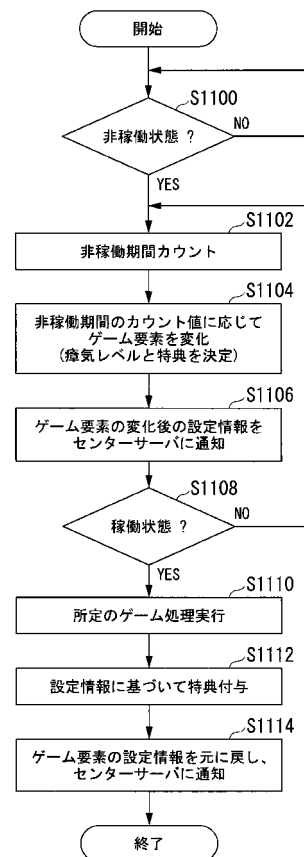


図9

【 図 1 0 】

TBL1512B

非稼働期間t	特典
$t < a$	なし
$a \leq t < b$	X
$b \leq t < c$	Y
$c \leq t$	Z

図10

【 手続補正書 】

【 提出日 】平成29年12月14日 (2017.12.14)

【 手続補正 1 】

【 補正対象書類名 】特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】全文

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

ユーザからプレイ対価の支払いを確認する対価確認部と、
前記対価確認部がプレイ対価の支払いを確認したことに基づいて、所定のゲーム処理の実行を許可するゲーム実行部と、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させるゲーム要素変更部と、

前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づく情報を、通信ネットワークを介して接続される装置へ提供する提供部と、
を備えるゲームシステム。

【 請求項 2 】

前記ゲーム要素変更部は、
前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、ユーザにとって有利になり得るようにゲーム内のゲーム要素を変化させる、

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【 請求項 3 】

前記ゲーム要素変更部は、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素を変化させる、
請求項1または請求項2に記載のゲームシステム。

【請求項4】

前記ゲーム要素変更部は、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態に基づいてゲーム内のゲーム要素を変化させ、前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または許可された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻す、

請求項1から請求項3のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項5】

前記ゲーム要素変更部は、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、ゲーム内のゲーム要素の変化量を決定する、

請求項4に記載のゲームシステム。

【請求項6】

前記ゲーム要素変更部は、

前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可された場合、または許可された後所定の条件が満たされた場合、変化させたゲーム要素の一部または全部を変化前の状態に戻すとともに、戻した量に応じて前記ユーザに特典を付与する、

請求項4または請求項5に記載のゲームシステム。

【請求項7】

前記ゲーム要素変更部は、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない状態から許可されたことに基づいて、前記ユーザに特典が付与されるようにゲーム内のゲーム要素を変化させる、

請求項1から請求項6のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項8】

前記ゲーム要素変更部は、

前記ゲーム実行部により前記所定のゲーム処理の実行が許可されていない期間に応じて、前記ユーザに付与される特典内容を決定する、

請求項7に記載のゲームシステム。

【請求項9】

前記特典は、前記所定のゲーム処理が実行されるゲーム以外で利用可能である、

請求項6から請求項8のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項10】

コンピュータを、請求項1から請求項9のいずれか一項に記載のゲームシステムとして機能させるためのプログラム。

フロントページの続き

(72)発明者 川野 貴志

愛知県一宮市高田字池尻1番地 株式会社コナミアミューズメント内