



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2013-0028147
(43) 공개일자 2013년03월18일

- | | |
|---|--|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/12 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2013-7003584</p> <p>(22) 출원일자(국제) 2012년05월08일
심사청구일자 2013년02월12일</p> <p>(85) 번역문제출일자 2013년02월12일</p> <p>(86) 국제출원번호 PCT/JP2012/003002</p> <p>(87) 국제공개번호 WO 2012/153519
국제공개일자 2012년11월15일</p> <p>(30) 우선권주장
JP-P-2011-106007 2011년05월11일 일본(JP)</p> | <p>(71) 출원인
가부시키가이샤 코나미 테지타루 엔터테인먼트
일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7만 2고</p> <p>(72) 발명자
도야마 아키라
일본 1078324 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7
만 2고 가부시키가이샤 코나미 테지타루 엔테인
멘토 내</p> <p>(74) 대리인
장수길, 이중희</p> |
|---|--|

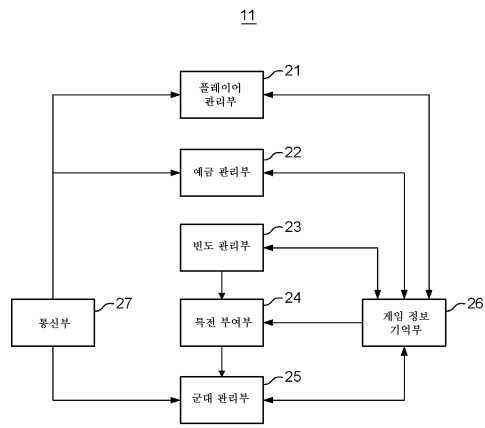
전체 청구항 수 : 총 14 항

(54) 발명의 명칭 게임 운용 장치, 게임 운용 방법, 게임 운용 프로그램 및 게임 운용 시스템

(57) 요약

예금 관리부(22)는 단말 장치(12)로부터 송신된 플레이어에 의한 예금 지령을 수신하고, 수신한 예금 지령에 따라서, 플레이어가 지정한 예금액의 가상 통화를 예금한다. 그리고, 예금 관리부(22)는, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지 플레이어가 예금한 가상 통화의 플레이어에 의한 사용을 금지한다. 특전 부여부(24)는 예금 플레이어가 가상 통화를 예금한 경우, 예금 플레이어가 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 예금 기간이 만료될 때까지, 대전에 대해서 유리해지는 특전을 예금 플레이어에게 부여한다.

대표도 - 도2



특허청구의 범위

청구항 1

플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 장치로서,

상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 예금한 상기 가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리부와,

상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여부를 구비하는, 게임 운용 장치.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 플레이어가 상기 게임을 실행한 빈도를 관리하는 빈도 관리부를 더 구비하고,

상기 특전 부여부는, 상기 빈도가 저하됨에 따라서 상기 플레이어에게 부여하는 특전을 저하시키는, 게임 운용 장치.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 특전 부여부는, 저하된 상기 빈도가 증대로 변한 경우, 상기 플레이어에게 부여하는 특전의 저하를 회복시키는, 게임 운용 장치.

청구항 4

제2항 또는 제3항에 있어서,

상기 예금 관리부는, 상기 빈도가 저하됨에 따라서 상기 플레이어가 예금한 상기 가상 통화의 예금액을 저하시키는, 게임 운용 장치.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 예금 관리부는, 저하된 상기 빈도가 증대로 변한 경우, 저하시킨 상기 가상 통화의 예금액을 회복시키는, 게임 운용 장치.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 예금 관리부는, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어의 상기 단말 장치로부터, 예금한 상기 가상 통화를 환불하는 환불 지령을 수신한 경우, 예금액을 저하시켜 상기 플레이어에게 상기 가상 통화를 환불하는 것이고, 상기 환불 지령의 수신 시각으로부터 상기 예금 기간의 만료 시각까지의 기간이 길어짐에 따라서, 상기 예금액으로부터의 저하액을 증대시켜, 상기 플레이어에게 상기 가상 통화를 환불하는, 게임 운용 장치.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 예금 관리부는, 상기 예금 기간 동안에 있어서, 상기 플레이어의 상기 단말 장치로부터 상기 예금액을 증대시키는 예금 갱신 지령을 수신한 경우, 현재의 예금액을 저하시키는 일 없이 상기 예금 갱신 지령에 의해 지

정된 증액분을 상기 현재의 예금액에 가산하고, 가산한 액을 갱신 후의 예금액으로 하고, 또한, 상기 예금 갱신 지령의 수신 시각을 기준으로 하여 상기 예금 기간의 카운트를 개시하는, 게임 운용 장치.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 단위는 가상 카드를 포함하고,

상기 가상 카드는, 상기 집합체의 능력값을 증대시키기 위한 제1 가상 카드와, 상기 제1 가상 카드보다도 상기 집합체의 능력값을 보다 높게 증대시키기 위한 제2 가상 카드를 포함하고,

상기 특전 부여부는, 상기 가상 통화를 예금한 플레이어에 대해서, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 게임 운용 장치로의 액세스에 기초하여, 상기 제1 가상 카드 또는 상기 제2 가상 카드 중 어느 가상 카드를 상기 플레이어에게 부여할지를 결정하는 추첨 처리를 실행하고,

상기 추첨 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률은, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해 높게 설정되는, 게임 운용 장치.

청구항 9

제8항에 있어서,

상기 플레이어는, 예금한 가상 통화와는 다른 가상 통화를 사용하여, 상기 추첨 처리의 실행을 의뢰하기 위한 추첨 처리 의뢰 아이템이 구입 가능하고,

상기 특전 부여부는, 상기 추첨 처리 의뢰 아이템이 상기 플레이어에 의해 사용된 경우, 상기 특전 부여 확률을 설정하고, 설정한 특전 부여 확률에 따라서 상기 추첨 처리를 실행하고,

상기 추첨 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 상기 추첨 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률은, 상기 액세스에 기초하여 실행되는 추첨 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률의 최대값보다도 높게 설정되는, 게임 운용 장치.

청구항 10

제1항에 있어서,

상기 게임 공간에 있어서, 상기 집합체끼리를 대전시키고, 양쪽 집합체가 갖는 능력값을 비교함으로써 양쪽 집합체의 승패를 결정하고, 결정한 승패에 기초하여, 적어도 패한 집합체의 상기 능력값을 감소시키는 집합체 관리부를 더 구비하고,

상기 집합체 관리부는, 상기 플레이어가 상기 게임을 실행하고 있지 않은 경우, 상기 집합체의 능력값을 소정의 회복률로 경시적(經時的)으로 회복시키고,

상기 특전 부여부는, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해 상기 회복률을 높게 설정하는, 게임 운용 장치.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 집합체가 소지하는 금전을 가상적으로 나타내는 금전 아이템을 더 포함하고,

상기 집합체 관리부는, 상기 대전에 승리한 집합체에 대해서, 상기 대전에 패한 집합체가 소지하는 금전 아이템을, 그 금전 아이템이 나타내는 가치를 소정의 증폭률로 증대시켜 양도하고,

상기 특전 부여부는, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 증폭률을 증대시키는, 게임 운용 장치.

청구항 12

플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단

위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 방법으로서,

컴퓨터가, 상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 상기 예금한 가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리 스텝과,

컴퓨터가, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여 스텝을 구비하는, 게임 운용 방법.

청구항 13

플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 프로그램으로서,

상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 예금한 상기 가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리부와,

상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여부로서 컴퓨터를 기능시키는, 게임 운용 프로그램.

청구항 14

플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 시스템으로서,

상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 예금한 상기 가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리부와,

상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여부를 구비하는, 게임 운용 시스템.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은, 플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 최근, 휴대 전화, 스마트 폰, 또는 태블릿 단말기 등의 단말 장치를 사용하여 플레이어가 이동처에서 가볍게 즐길 수 있는 소셜 게임이 널리 보급되고 있다. 소셜 게임은, 종래의 게임과 같이 플레이어의 기량이 중요한 요소가 되는 것이 아니라, 단순한 버튼 조작만으로 플레이어가 소지하는 팀 등의 능력값을 증대시킨다고 하는 게임이 일반적이며, 플레이어에게 있어서 손쉬운 게임이다. 이로 인해, 소셜 게임은 전차의 대기 시간이나 사람과의 약속 대기 시간의 심심풀이로 즐기는 경우가 많다. 또한, 소셜 게임에서는, 플레이어가 소지하는 팀끼리의 대전도 행해지지만, 대전의 승패도 역시, 플레이어의 기량과는 무관하게 플레이어가 소지하는 팀의 능력값의 대소 관계에 따라 순차적으로 결정된다. 그리고, 팀의 능력값의 승강(昇降), 아이템의 획득 및 아이템의 손실 등의 결과도 승패와 동시에 바로 나온다. 이와 같은 신속성 및 간이성이 소셜 게임의 특징이다.

[0003] 또한, 소셜 게임은 과금 시스템에도 특징이 있고, 예를 들어, 플레이어가 소지하는 팀의 능력값을 효율적으로 증대시키고자 하는 플레이어로부터는, 하기와 같은 형태를 취하여 과금하는 형태가 널리 채용되고 있다. 이에 의해, 소셜 게임장을 운영하는 게임 운영 회사 및 작성한 게임을 제공하는 게임 회사는 이익을 얻을 수 있다.

[0004] 즉, 플레이어가 소지하는 팀의 능력값을 증대시키기 위한 아이탬이나, 플레이어가 소지하는 팀을 구성하는 캐릭

터의 체력값을 회복시키기 위한 아이템(드링크나 약)의 구입 등이다.

[0005] 여기서, 체력값 회복의 아이템에 대해서 보충한다. 캐릭터의 체력값이 없어진 경우, 플레이어는 당연히 게임을 계속할 수 없게 되지만, 그대로 시간이 경과됨에 따라서 서서히 캐릭터의 체력값이 회복하게 되어, 소정의 체력값이 회복한 시점에서, 다시 게임을 실행할 수 있게 된다. 단, 그동안, 플레이어는 게임을 진행시킬 수 없으므로, 팀의 능력값을 상승시킬 수 없게 된다. 따라서, 조금이라도 빨리 캐릭터의 능력 향상을 도모하고 싶은 경우, 플레이어는 체력값의 회복 후에 바로 게임을 실행하거나, 혹은 체력값의 회복이 이루어졌는지 여부를 확인하기 위해, 빈번히 게임에 액세스하게 된다. 그러나, 이와 같은 방법은 상당히 시간이 걸리는 동시에, 수고를 필요로 하기 때문에, 플레이어에게 번잡함을 느끼게 해 버린다. 이로 인해, 그와 같은 플레이어는 캐릭터의 체력값을 회복시키는 아이템(드링크나 약)을 구입하는, 즉, 시간을 돈으로 사게 된다. 특히, 다수의 플레이어가 동시 진행으로 게임을 실행하고 있는 소셜 게임에서는, 다른 플레이어보다 조금이라도 능력 향상을 도모하고, 자신의 랭킹 등을 향상시키고 싶어하는 경우가 많으므로, 시간을 들여서 천천히 능력 향상을 도모하는 것보다도, 과금이 이루어지는 것을 알면서도, 손쉽게, 혹은 다른 플레이어에게 앞서 능력 향상을 도모하고자 하는 케이스가 보인다.

[0006] 본 출원에 관계되는 선행 기술 문헌으로서 특허 문헌 1, 2가 개시되어 있다. 특허 문헌 1에는, 게임 상황에 따라서 플레이어가 취득 가능한 아이템을 플레이어에게 제시하는 기술이 개시되어 있다. 특허 문헌 2에는, 플레이어가 게임 중에 게임을 중단하는 일 없이 아이템을 구입할 수 있는 기술이 개시되어 있다.

[0007] 그런데, 상기한 바와 같이, 소셜 게임에 있어서의 능력 향상의 방법으로서, 종래, 크게는 2가지 선택지(選擇肢)가 있었다. 즉, 1. 시간을 들임(효율적으로 능력 향상시키기 위해, 체력값이 회복되었는지 여부를 확인하고, 게임을 계속하기 위해, 게임으로의 액세스 빈도를 많이 함), 2. 아이템 등을 구입함, 2가지이다. 그러나, 이 2가지 선택지밖에 없는 경우, 자금력에 여유가 있어 아이템 등을 차례차례로 구입하는 플레이어와, 시간을 들여서 게임을 진행시키기만 하는 플레이어의 능력 향상의 레벨에 큰 괴리가 발생한다. 그리고, 시간을 들이기만 하는 플레이어에게 있어서는, 어느 정도의 아이템 구입을 행하였다고 해도, 결국, 대량의 아이템 구입자에게는 이길 수 없다는 생각이 있으므로, 적극적인 아이템 구입으로의 동기 부여를 제공할 수는 없다.

[0008] 따라서, 현재의 소셜 게임은, 과금을 하는 플레이어, 과금을 하지 않는 플레이어로 크게 이분되는 상황에 있다. 그러나, 이 상황이 계속되면, 과금을 하지 않는 플레이어의 랭킹 변동은 지지부진하게 되므로, 게임으로의 참가 의식이 점차 희박해져, 게임을 중단하게 될 가능성이 있다. 즉, 현재의 소셜 게임의 시스템에는, 과금을 하지 않는 플레이어를 더 계속적으로 유기(遊技)시키는 동기 부여가 약하다고 하는 리스크가 내재되어 있다.

[0009] 이 과제를 해소하기 위해서는, 종래에는, 과금을 하지 않았던 플레이어에 대해서도 과금시키는 동기 부여, 즉, 능력 향상에 관하여, 종래 게임에 없는 배리어이션을 설치하는 것이 고려된다.

선행기술문헌

특허문헌

[0010] (특허문헌 0001) 일본 특허 출원 공개 제2006-94877호 공보

(특허문헌 0002) 일본 특허 출원 공개 제2010-282356호 공보

발명의 내용

해결하려는 과제

[0011] 따라서, 본 발명의 목적은, 종래의 단순한 과금에만 의하지 않는 새로운 능력 향상의 선택지를 제공하여, 플레이어가 게임을 계속적으로 유기하고 싶다고 생각하는 흥취성이 충족된 매력있는 게임을 실현하는 것에 있다.

과제의 해결 수단

[0012] 본 발명의 일 형태에 의한 게임 운용 장치는, 플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 장치로서, 상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 예금한 상기

가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리부와, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여부를 구비한다.

도면의 간단한 설명

[0013]

- 도 1은 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치가 적용된 게임 시스템의 전체 구성도이다.
- 도 2는 도 1에 도시하는 게임 운용 장치의 상세한 구성을 도시하는 블록도이다.
- 도 3은 도 1에 도시하는 단말 장치의 블록도이다.
- 도 4는 도 2에 도시하는 게임 정보 기억부가 기억하는 데이터 베이스의 데이터 구조를 도시한 도면이다.
- 도 5는 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치에 단말 장치를 로그인하고, 적군대와 대전할 때의 처리를 도시하는 흐름도이다.
- 도 6은 가상 통화의 예금시, 아이템 구입시, 예금 갱신시 및 환불시에 있어서의 단말 장치와 게임 운용 장치의 처리를 도시하는 흐름도이다.
- 도 7은 추첨 처리가 행해질 때의 단말 장치와 게임 운용 장치의 처리를 도시하는 흐름도이다.
- 도 8은 빈도의 산출 처리를 도시하는 흐름도이다.
- 도 9는 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치에서 실행되는 게임에 있어서, 단말 장치에서 표시되는 로그인 화면의 화면도이다.
- 도 10은 마이 페이지 화면을 도시한 도면이다.
- 도 11은 플레이어가 선택한 대전 후보가 되는 군대의 상세를 도시하는 화면도이다.
- 도 12의 (A)는 대전 화면을 도시한 도면이고, 도 12의 (B)는 대전에 승리하였을 때에 표시되는 승리 통지 화면을 도시한 도면이다.
- 도 13은 추첨 처리의 선택 화면을 도시한 도면이다.
- 도 14는 레어 무장 카드의 화상을 도시한 도면이다.
- 도 15는 노멀 무장 카드의 화상을 도시한 도면이다.
- 도 16의 (A)는 빈도 계수와 빈도의 관계를 나타낸 그래프이고, 도 16의 (B)는 기간 변동 계수와 예금 기간의 관계를 나타낸 그래프이다.
- 도 17은 환불 지령이 수신되었을 때의 예금 관리부의 처리의 설명도이다.
- 도 18은 예금 갱신 지령이 수신된 경우에 있어서의 예금 관리부의 처리의 설명도이고, 도 18의 (A)는 예금 갱신 지령을 채용하지 않는 경우의 문제점을 도시한 도면이고, 도 18의 (B)는 예금 갱신 지령을 채용한 경우의 이점을 도시한 도면이다.
- 도 19는 특전 부여부에 의해 설정되는 특전 부여 확률을 나타낸 그래프이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0014]

이하, 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치에 대해서 도면을 참조하여 설명한다. 도 1은 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치가 적용된 게임 시스템의 전체 구성도이다. 도 1에 도시하는 바와 같이 게임 시스템은, 게임 운용 장치(11) 및 하나 또는 복수의 단말 장치(12)를 구비하고 있다.

[0015]

게임 운용 장치(11)는 일반적인 컴퓨터에 의해 구성되어 있다. 단말 장치(12)는, 예를 들어, 스마트 폰이나 태블릿 단말기 등의 휴대형의 정보 단말 장치에 의해 구성되어 있다.

[0016]

게임 운용 장치(11) 및 단말 장치(12)는 통신 회선(NT)을 통하여 서로 통신 가능하게 접속되어 있다. 통신 회선(NT)으로서, 휴대 전화망 및 인터넷 통신망이 채용되어 있다. 게임 운용 장치(11) 및 단말 장치(12)에는 예를 들어 IP 어드레스 등의 고유한 통신 ID가 할당되고, 게임 운용 장치(11) 및 단말 장치(12)는 이 통신 ID를 사용하여, 예를 들어 TCP/IP 등의 통신 프로토콜을 사용하여 서로 통신을 행한다.

- [0017] 단말 장치(12)는, 플레이어로부터 게임을 행하기 위한 여러 가지의 지시를 접수하고, 접수한 지시에 따른 지령을 통신 회선(NT)을 통하여 게임 운용 장치(11)에 송신한다. 게임 운용 장치(11)는, 단말 장치(12)로부터 송신된 다양한 지령에 따라서 적절하게 처리를 실행하고, 처리 결과를 적절하게 단말 장치(12)에 송신함으로써, 게임을 진행시켜 간다.
- [0018] 본 실시 형태에서는, 게임으로서는 소셜 게임을 채용하고 있다. 소셜 게임은 소셜 어플리케이션 소프트웨어에 의한 게임이다. 소셜 어플리케이션 소프트웨어는, SNS(소셜 네트워킹 서비스)상에 웹 브라우저상에서 동작하는 API 등의 동작 환경(어플리케이션·플랫폼)이 제공되고, 이를 기반으로 제작된 어플리케이션 소프트웨어이다.
- [0019] 소셜 게임은, 기존의 온라인 게임과는 달리, 전용의 클라이언트 소프트웨어를 필요로 하지 않고, 웹 브라우저와 SNS의 어카운트만으로 이용 가능하고, SNS가 원래 갖는 커뮤니케이션 기능과 조합되어 있다. 그리고, 소셜 게임은, 게임 자체는 단시간에 마음 편히 즐길 수 있다고 하는 특징을 갖고 있다.
- [0020] 본 실시 형태에서는, 소셜 게임으로서, 플레이어에 의해 조작되는 단말 장치(12)에 통신 회선(NT)을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 채용한다.
- [0021] 여기서, 상기 집합체로서는, 플레이어가 소유하는 단체를 채용한다. 단체로서는, 예를 들어, 야구, 축구, 또는 아메리칸 풋볼 등의 단체 스포츠의 팀을 채용해도 좋지만, 본 실시 형태에서는, 전국 시대 무장으로 구성되는 군대를 채용한다. 또한, 단위로서는, 전국 시대 무장을 모의한 무장 카드나 무장 캐릭터가 채용되지만, 이하에서는, 무장 카드를 예로 들어 설명한다. 이 무장 카드는, 실제로 공간에 존재하는 카드가 아니라, 게임 공간 내에 설정된 가상 카드이다. 또한, 집합체로서, 단체 스포츠의 팀을 채용한 경우, 단위로서는, 예를 들어 선수 카드나 선수 캐릭터가 채용된다.
- [0022] 플레이어는, 자신이 소유하는 군대의 능력값을 업시키고, 다른 플레이어가 소유하는 군대와 대전하고, 적의 군대가 갖는 아이템이나 무장 카드를 빼앗는 등으로, 자신이 소유하는 군대의 능력값을 업시킨다.
- [0023] 무장 카드에는, 개별로 카드 레벨값이 설정되어 있고, 이 카드 레벨값에 의해 소속하는 군대의 토탈 능력값이 결정된다. 무장 카드에는, 군대의 리더가 되는 무장을 나타내는 리더 무장 카드, 카드 레벨값이 통상의 값을 갖는 노멀 무장 카드(제1 가상 카드의 일례)와, 카드 레벨값이 노멀 무장 카드보다도 높은 레어 무장 카드(제2 가상 카드의 일례)가 포함된다.
- [0024] 도 2는, 도 1에 도시하는 게임 운용 장치(11)의 상세한 구성을 도시하는 블록도이다. 도 2에 도시하는 바와 같이 게임 운용 장치(11)는, 플레이어 관리부(21), 예금 관리부(22), 빈도 관리부(23), 특전 부여부(24), 군대 관리부(25)(집합체 관리부의 일례), 게임 정보 기억부(26) 및 통신부(27)를 구비하고 있다. 여기서, 플레이어 관리부(21) 내지 군대 관리부(25)는, 예를 들어 CPU에 의해 구성되고, 게임 정보 기억부(26)는 하드 디스크 등의 기억 장치에 의해 구성되고, 통신부(27)는 모뎀 등의 통신 회로에 의해 구성되고, 이들의 블록은, CPU가 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 프로그램을 실행함으로써 실현된다.
- [0025] 플레이어 관리부(21)는, 본 게임 운용 장치(11)가 운용하는 소셜 게임의 실행을 희망하는 플레이어를 회원 등록시키고, 회원 등록한 플레이어에 관한 정보를 관리한다. 구체적으로는, 플레이어 관리부(21)는 단말 장치(12)로부터 송신된 회원 등록 의뢰가 통신부(27)에 의해 수신되면, 회원 등록을 희망하는 플레이어에 관한 정보를 도 4에 도시하는 플레이어 정보 데이터 베이스에 저장한다.
- [0026] 도 4는, 도 2에 도시하는 게임 정보 기억부(26)가 기억하는 데이터 베이스의 데이터 구조를 도시한 도면이다. 도 4에 도시하는 바와 같이 게임 정보 기억부(26)는, 플레이어 정보 데이터 베이스, 군대 정보 데이터 베이스, 이력 정보 데이터 베이스, 예금 정보 데이터 베이스 및 도시 생략한 카드 데이터 베이스를 기억하고 있다.
- [0027] 플레이어 정보 데이터 베이스는, 플레이어마다 1개의 레코드가 할당된 관계 데이터 베이스이고, 플레이어 ID, 플레이어명, 등록일 및 가상 통화의 필드를 구비하고 있다.
- [0028] 회원 등록 의뢰에는, 플레이어명이 포함되어 있다. 또한, 플레이어명으로서, 예를 들어 플레이어의 닉네임이나 본명이 채용된다. 따라서, 플레이어 관리부(21)는 회원 등록 의뢰가 수신되면, 그 회원 등록 의뢰를 송신한 플레이어에게 플레이어 ID를 부여하고, 그 플레이어 ID를 저장한 레코드를 생성하고, 생성한 레코드를 플레이어 정보 데이터 베이스에 추가한다. 그리고, 그 플레이어 레코드의 플레이어명의 필드에 회원 등록 의뢰에 포함되는 플레이어명을 저장한다. 또한, 그 플레이어 레코드 등록일의 필드에 회원 등록을 행한 날을 저장한다.
- [0029] 가상 통화의 필드에는 각 플레이어가 소지하는 가상 통화 금액이 저장되어 있다. 가상 통화는, 게임 운용 장치(11)에서만 사용이 허가된 유사 머니이고, 플레이어가 소지하는 현금을 환금(換金)한 것이다. 예를 들어, 플레

이어가 1000엔을 지불하면 1000엔분의 가상 통화가 얻어진다. 게임 운용 장치(11)가 복수의 게임을 제공하고 있는 경우, 어느 쪽 게임에 있어서도 플레이어는 환금한 가상 통화를 사용할 수 있다.

- [0030] 플레이어는, 가상 통화의 구입을 희망하는 경우, 가상 통화의 구입 지시를 단말 장치(12)에 입력한다. 그러면, 단말 장치(12)는 게임 운용 장치(11)에 가상 통화의 구입 지령을 송신한다. 가상 통화의 구입 지령에는, 예를 들어, “플레이어 ID”, “크레딧 카드 정보” 및 “가상 통화의 구입액”이 포함되어 있다.
- [0031] 따라서, 플레이어 관리부(21)는 통신부(27)에 의해 가상 통화의 구입 지령이 수신되면, 크레딧 카드 정보로부터 전자 결제를 행하고, 구입액에 상당하는 가상 통화 금액을 플레이어 정보 데이터 베이스에 저장한다.
- [0032] 크레딧 카드 정보로서는, 예를 들어 플레이어가 소지하는 크레딧 카드의 카드 번호가 채용된다. 그리고, 플레이어 관리부(21)는 카드 번호로부터 크레딧 카드 회사를 특정하고, 크레딧 카드 회사에 의해 운용되는 전자 결제 서버에 전자 결제를 의뢰하고, 전자 결제의 허가가 얻어지면, 가상 통화의 구입을 플레이어에게 허가한다.
- [0033] 이력 정보 데이터 베이스는, 플레이어마다 1개의 레코드가 할당된 관계 데이터 베이스이고, 플레이어 ID, 게임 이력 및 빈도 이력의 필드를 구비하고 있다.
- [0034] 플레이어 관리부(21)는 플레이어가 게임을 실행하기 위해 게임 운용 장치(11)에 로그인한 경우, 로그인한 년, 월, 일 및 시각을 도 4에 도시하는 이력 정보 데이터 베이스가 해당하는 플레이어 레코드의 게임 이력의 필드에 저장한다. 또한, 플레이어 관리부(21)는 플레이어가 게임을 종료하기 위해 게임 운용 장치(11)로부터 로그아웃한 경우, 로그아웃한 년, 월, 일 및 시각을 이력 정보 데이터 베이스가 해당하는 플레이어 레코드의 게임 이력의 필드에 저장한다. 이력 정보 데이터 베이스의 빈도 이력의 필드에는, 플레이어가 게임을 실행하는 빈도가 저장되어 있다. 빈도에 대해서는 후술한다.
- [0035] 도 2로 되돌아가, 예금 관리부(22)는 단말 장치(12)로부터 송신된 플레이어에 의한 예금 지령을 수신하고, 수신한 예금 지령에 따라서, 플레이어가 지정한 예금액의 가상 통화를 예금한다. 그리고, 예금 관리부(22)는, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지 플레이어가 예금한 가상 통화의 플레이어에 의한 사용을 금지한다. 즉, 플레이어는 가상 통화를 예금하면, 예금 기간이 만료될 때까지 가상 통화를 사용하여 아이템 등을 구입할 수 없게 되는 것이다.
- [0036] 구체적으로는, 예금 관리부(22)는 통신부(27)에 의해 예금 지령이 수신되면, 예금 지령을 송신한 플레이어의 플레이어 ID를 저장한 레코드를 생성하고, 생성한 레코드를 예금 정보 데이터 베이스에 추가한다. 그리고, 추가한 레코드의 각 필드에 필요한 정보를 저장하고, 도 4에 도시하는 예금 정보 데이터 베이스를 갱신한다.
- [0037] 예금 정보 데이터 베이스는, 플레이어마다 1개의 레코드가 할당되고, 플레이어 ID, 예금액 및 예금 기간의 필드를 구비하는 관계 데이터 베이스이다. 플레이어 ID의 필드에는, 플레이어를 식별하기 위한 플레이어 ID가 저장되어 있다. 예금액의 필드에는, 플레이어가 예금한 가상 통화의 예금액이 저장되어 있다.
- [0038] 예금 기간의 필드에는, 플레이어에 의해 지정된 예금 기간을 특정하기 위한 정보가 저장되어 있다. 도 4의 예에서는, 예금 기간의 필드에는 예금 개시일과 예금 종료일이 저장되어 있다. 따라서, 예금 기간은 예금 개시일부터 예금 종료일까지의 기간이 된다.
- [0039] 플레이어는 단말 장치(12)를 조작하여, 가상 통화의 예금액 및 예금 기간 등을 지시하기 위한 예금 지시를 입력한다. 그러면, 단말 장치(12)는 예금 지시의 내용을 포함하는 예금 지령을 생성하고, 게임 운용 장치(11)에 송신한다. 예금 지령에는, 플레이어 ID, 예금액 및 예금 기간을 나타내는 정보가 포함되어 있다.
- [0040] 따라서, 예금 관리부(22)는 통신부(27)에 의해 예금 지령이 수신되면, 예금 지령에 포함되는 예금액이 플레이어가 소지하는 가상 통화 금액 이하인지 여부를 플레이어 정보 데이터 베이스를 참조하여 판정한다. 그리고, 플레이어가 지시한 예금액이 가상 통화 금액 이하라고 판정한 경우, 예금 지령에 포함되는 플레이어 ID를 저장한 레코드를 생성하고, 생성한 레코드를 예금 정보 데이터 베이스에 추가한다. 그리고, 추가한 레코드의 예금액의 필드에 예금 지령에 포함되는 예금액을 저장한다. 또한, 플레이어 정보 데이터 베이스가 해당하는 플레이어의 가상 통화 금액을, 예금액만큼 차감하고, 플레이어 정보 데이터 베이스를 갱신한다.
- [0041] 또한, 추가한 레코드의 예금 기간의 필드에 예금 지령을 접수한 날을 예금 개시일로서 저장한다. 또한, 추가한 레코드의 예금 기간의 필드에, 예금 개시일에 예금 지령에 포함되는 예금 기간을 추가한 날을 예금 종료일로서 저장한다. 이상에 의해, 플레이어는 가상 통화를 예금할 수 있다. 이하, 가상 통화를 예금한 플레이어를 “예금 플레이어”라고 기술한다.

- [0042] 또한, 예금 관리부(22)는 예금 종료일이 도래하면 해당하는 레코드를 예금 정보 데이터 베이스로부터 삭제한다.
- [0043] 또한, 예금 관리부(22)는 예금 기간이 만료될 때까지, 예금 플레이어의 단말 장치(12)로부터, 예금한 가상 통화를 환불하는 환불 지령이 통신부(27)에 의해 수신된 경우, 예금액을 저하시켜 예금 플레이어에게 가상 통화를 환불시킨다.
- [0044] 도 17은, 환불 지령이 수신되었을 때의 예금 관리부(22)의 처리의 설명도이다. 예금 관리부(22)는 환불 지령의 수신 시각으로부터 예금 종료일까지의 기간 T172가 길어짐에 따라서, 예금액으로부터의 저하액을 증대시켜, 플레이어에게 가상 통화를 환불한다.
- [0045] 예를 들어, 예금액을 X_0 라 하고, 예금 기간을 T171이라 하면, 저하액 X_d 는, $X_d = (T172/T171) \cdot X_0$ 로 산출된다. 따라서, 예금 플레이어에게 환불되는 환불액 X_r 은, $X_r = X_0 - X_d$ 가 된다.
- [0046] 이와 같이, 예금 기간 T171이 만료될 때까지 예금 플레이어가 예금을 해약하고자 하면, 환불액 X_r 이 예금액 X_0 보다도 저하되므로, 예금 플레이어에 대해서 예금 기간 T171이 만료될 때까지, 해약을 행하지 않고 놔두고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0047] 예를 들어, 예금 플레이어가 예금을 해약하고자 하는 케이스로서, 아무래도 가상 통화를 사용하여 구입하고 싶은 아이템이 발생한 케이스를 들 수 있다. 이 경우, 예금을 해약하고, 환불된 가상 통화를 사용하여 가상 통화를 구입하게 되면, 예금을 하는 애초의 의미가 희미해져 버린다. 한편, 예금을 해약하면 예금액이 감소한다고 하는 페널티를 예금 플레이어에게 부과하면, 예금 플레이어는 예금을 해약하지 않고, 별도로 현금을 가상 통화로 환급하고, 그 가상 통화를 사용하여 아이템을 구입하고자 한다. 그로 인해, 게임 운영 회사의 수입을 늘릴 수 있다.
- [0048] 또한, 기간 T172가 증대할수록 환불액 X_r 을 감소시킴으로써, 예금 종료일이 다가오면, 다소 손해를 보더라도 예금을 해약하여 아이템을 구입할지, 혹은, 별도로 현금을 가상 통화로 환급하여 아이템을 구입할지 등의 선택지를 예금 플레이어에게 부여할 수 있어, 게임의 재미를 증대시킬 수 있다. 나아가서는, 아무래도 구입하고 싶은 아이템이 발생한 경우라도, 좀더 기다려서 예금을 해약하면, 환불액 X_r 이 전액 환불되므로, 좀더 기다리고 나서 예금을 해약하고자 한다고 하는 선택지를 예금 플레이어에게 부여할 수 있어, 플레이어의 판단의 배리어이션을 증대시킬 수 있다.
- [0049] 또한, 예금 관리부(22)는 통신부(27)에 의해 환불 지령이 수신되면, 도 4에 도시하는 예금 정보 데이터 베이스로부터 환불 지령을 송신한 예금 플레이어 레코드를 삭제하면 된다.
- [0050] 또한, 예금 관리부(22)는 예금 기간 동안에 있어서, 예금 플레이어의 단말 장치(12)로부터 예금액을 증대시키는 예금 갱신 지령이 통신부(27)에 의해 수신된 경우, 현재의 예금액을 저하시키는 일 없이, 예금 갱신 지령에 의해 지정된 증액분을 현재의 예금액에 가산하고, 가산한 액을 갱신 후의 예금액으로 하고, 또한, 예금 갱신 지령의 수신 시각을 기준으로 하여 예금 기간의 카운트를 개시한다.
- [0051] 도 18은, 예금 갱신 지령이 수신된 경우에 있어서의 예금 관리부(22)의 처리의 설명도이고, 도 18의 (A)는 예금 갱신 지령을 채용하지 않는 경우의 문제점을 도시한 도면이며, 도 18의 (B)는 예금 갱신 지령을 채용한 경우의 이점을 도시한 도면이다.
- [0052] 예금 플레이어는, 예금 기간 T171의 도중에 있어서, 예금액을 증대시키고 싶은 경우도 있다. 예를 들어, 현재의 예금액이 1000엔인 경우에 있어서, 이 예금액을 5000엔으로 인상시키고 싶은 경우도 있다. 이유는, 후술하는 바와 같이, 예금 플레이어에게 부여되는 특전은 예금액에 따라서 증대되기 때문이다.
- [0053] 이 경우, 단순히 현재의 예금액인 1000엔에 4000엔을 플러스하여 예금액을 5000엔으로 인상시켜 버리면, 당초부터 5000엔을 예금한 예금 플레이어가 얻을 수 있는 특전과의 차이가 별로 없어져 버려, 재미가 결여되어 버리게 된다.
- [0054] 한편, 일단, 예금을 해약하고, 다시, 5000엔을 예금하는 구성으로 해 버리면, 본 실시 형태에서는, 상기와 같이, 예금 기간의 도중에 예금을 해약하면, 환불액이 원래의 예금액으로부터 감소하는 구성이 채용되어 있으므로, 예금 플레이어에게 손해를 입혀 버리게 된다.
- [0055] 예를 들어, 도 18의 (A)에 도시하는 바와 같이, 1000엔을 예금한 예금 플레이어가 환불 지령을 송신하고, 예금을 해약한 경우의 환불액이 800엔이었다고 하자. 이 경우, 예금 플레이어는, 5000엔의 예금을 행하고자 하면, 800엔에 4200엔을 플러스해야만 하여, 200엔의 손해가 발생해 버린다.

- [0056] 따라서, 도 18의 (B)에 도시하는 바와 같이, 예금 갱신 지령을 송신하면, 예금 플레이어는 예금액인 1000엔에 그대로 4000엔을 플러스하면, 5000엔의 예금을 행할 수 있다. 이에 의해, 예금 플레이어는 예금 기간의 도중이라도 손해 보는 일 없이 예금액을 증액할 수 있다.
- [0057] 여기서, 예금 갱신 지령을 송신하고 나서, 당초의 예금 종료일 t18에 있어서 예금 기간 T171을 만료시켜 버리면, 예금 플레이어가 5000엔분의 특전을 얻을 수 있는 기간이 짧아지게 된다. 따라서, 예금 갱신 지령을 송신한 날을 예금 기간 T171의 개시일로 하고, 예금 기간 T171을 다시 카운트함으로써, 예금 플레이어가 5000엔분의 특전을 얻을 수 있는 기간을 증대시킬 수 있다. 이에 의해, 예금 플레이어에 대해서 예금 갱신 지령을 송신하여, 예금액을 증대시키고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0058] 또한, 예금 관리부(22)는 예금 갱신 지령이 통신부(27)에 의해 수신된 경우, 도 4에 도시하는 예금 정보 데이터 베이스의 예금액의 필드에 갱신 후의 예금액을 기입하고, 또한, 예금 개시일 및 예금 종료일의 필드에 갱신 후의 예금 개시일 및 예금 종료일을 기입한다.
- [0059] 도 2로 되돌아가, 빈도 관리부(23)는 예금 플레이어가 게임을 실행한 빈도를 관리한다. 빈도 관리부(23)는, 예를 들어, 소정 시간마다(예를 들어 1일마다) 이력 정보 데이터 베이스를 참조하고, 각 예금 플레이어의 빈도를 산출한다. 구체적으로는, 빈도 관리부(23)는 소정의 빈도 산출 시각(예를 들어, 오전 0시 0분 등)이 도래하면, 빈도 산출 시각으로부터 과거 일정 기간에 있어서의 각 예금 플레이어의 게임의 실행 횟수를 구한다. 여기서, 과거 일정 기간 T_p 로서는, 빈도 산출 시각을 기준으로 하여 과거 1개월, 1주일간 등의 기간을 채용하면 된다. 그리고, 과거 일정 기간 T_p 에서의 게임 실행 횟수 C_p 를 이력 정보 데이터 베이스의 게임 이력의 필드로부터 특정한다. 예를 들어, 게임 이력의 필드에 기입되어 있는 과거 일정 기간 T_p 의 로그인 시각, 또는 로그인 시각의 개수를 카운트함으로써, 게임 실행 횟수 C_p 를 특정하면 된다.
- [0060] 그리고, 특정한 게임 실행 횟수 C_p 를 과거 일정 기간 T_p 의 일수 D_p 로 나눔으로써, 빈도 $H_p(=C_p/D_p)$ 를 구하면 된다. 즉, 빈도 H_p 는 과거 일정 기간 T_p 에 있어서의 1일당의 게임 실행 횟수 C_p 가 된다. 예를 들어, 과거 일정 기간 T_p 를 1주일간으로 하고, 예금 플레이어가 1일 1회, 게임을 실행하고 있었다고 하면, 게임 실행 횟수 C_p 는 7회가 되고, 일수 D_p 는 7일이므로, 빈도 H_p 는 $H_p=1.0(=7/7)$ 이 된다. 또한, 예금 플레이어가 1일 2회 게임을 실행하고 있고, 게임 실행 횟수 C_p 가 $C_p=14$ 가 된 경우, 빈도 H_p 는 $H_p=2.0(=14/7)$ 이 된다.
- [0061] 그리고, 빈도 관리부(23)는 예금 플레이어마다 산출한 빈도 H_p 를 이력 정보 데이터 베이스의 빈도 이력의 란에, 빈도 산출 시각과 대응시켜 기입한다. 이에 의해, 빈도 이력의 필드에는, 1일마다 각 예금 플레이어의 빈도 H_p 가 기입된다.
- [0062] 또한, 예금 플레이어가 예금을 개시하고 나서 최초의 일정 기간 T_p 가 경과될 때까지는, 예금을 개시하고 나서의 일수로, 게임 실행 횟수를 나눔으로써, 빈도 H_p 를 구하면 된다.
- [0063] 도 2로 되돌아가, 특전 부여부(24)는 예금 플레이어가 가상 통화를 예금한 경우, 예금 플레이어가 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 예금 기간이 만료될 때까지, 대전에 대해서 유리해지는 특전을 예금 플레이어에게 부여한다.
- [0064] 구체적으로는, 특전 부여부(24)는 예금 플레이어에 대해서, 예금 기간이 만료될 때까지, 게임 운용 장치(11)로의 액세스에 기초하여, 노멀 무장 카드 또는 레어 무장 카드 중 어느 하나의 가상 카드를 예금 플레이어에게 부여할지를 결정하는 추첨 처리를 실행한다.
- [0065] 그리고, 이 추첨 처리를 행함에 있어서, 특전 부여부(24)는 플레이어가 가상 통화를 예금한 경우, 플레이어가 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 레어 무장 카드가 당첨될 확률을 나타내는 특전 부여 확률을 높게 설정한다.
- [0066] 본 실시 형태에서는, 예금 플레이어에 대해서는, 특전 부여 확률은 예를 들어 1/10로 설정되지만, 가상 통화를 예금하지 않은 노멀 플레이어에 대해서는, 특전 부여 확률은 예를 들어 1/10000로 설정되어 있다. 이와 같이, 예금 플레이어의 특전 부여 확률은 노멀 플레이어의 특전 부여 확률의 1000배 정도의 값으로 설정된다. 단, 이것은 일례이며, 예금 플레이어의 쪽이 노멀 플레이어보다 특전 부여 확률이 높으면 임의의 값을 채용해도 좋다.
- [0067] 노멀 플레이어도, 게임 운용 장치(11)로의 액세스에 기초한 추첨 처리가 실행되지만, 이 경우, 후술하는 에너지 값이 일정한 값에 도달하지 않으면, 추첨 처리는 실행되지 않는다. 이 경우, 레어 무장 카드를 얻기 위한 특전 부여 확률은, 상기 1/10000로 설정되므로, 노멀 플레이어가 레어 무장 카드를 얻는 것은 매우 곤란하게 되어 있다.

- [0068] 또한, 특전 부여부(24)는 빈도 관리부(23)에 의해 산출된 빈도가 저하됨에 따라서, 특전 부여 확률을 저하시킨다. 구체적으로는, 특전 부여부(24)는 빈도에 따라서 미리 정해진 빈도 계수 α_1 을 특정하고, 특정한 빈도 계수 α_1 에 예금 플레이어에 대해서 설정한 특전 부여 확률 Pg 를 곱하여, 특전 부여 확률 Pg' 를 구함으로써, 특전 부여 확률 Pg 를 저하시킨다.
- [0069] 도 16의 (A)는, 빈도 계수 α_1 과 빈도의 관계를 나타낸 그래프이며, 종축은 빈도 계수 α_1 을 나타내고, 횡축은 빈도를 나타내고 있다. 이 그래프의 예에서는, 빈도가 0인 경우, 빈도 계수 α_1 은 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 로 설정되어 있다. 여기서, 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 은, 특전 부여 확률 Pg' 가 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 Pg 보다도 큰 값으로 되는 값이 채용되어 있다. 예를 들어, 예금 플레이어의 특전 부여 확률 Pg 를 1/10, 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 Pg 를 1/10000로 하면, 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 은 1/1000 이상의 값이 채용된다.
- [0070] 이렇게 함으로써, 예금 플레이어의 특전 부여 확률 Pg' 가 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 Pg 를 하회하는 것이 방지되어, 예금 플레이어가 노멀 플레이어보다도 손해 보는 일이 방지되어 있다.
- [0071] 또한, 이 그래프의 예에서는, 빈도가 1.0인 경우, 빈도 계수 α_1 은 1.0으로 설정되어 있다. 이렇게 함으로써, 예금 플레이어의 빈도가 1.0 이상이면, 빈도 계수 α_1 이 1.0이 되고, 특전 부여 확률 Pg 는 저하되지 않는다. 따라서, 예금 플레이어가 1일, 1회, 게임을 실행하고 있으면, 빈도 계수 α_1 이 1.0으로 설정되고, 특전 부여 확률 Pg 는 저하되지 않는다.
- [0072] 이와 같이, 예금 플레이어가 매일 게임을 실행하면 특전 부여 확률이 감소되지 않으므로, 예금 플레이어에 대해서 매일 게임을 실행하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있어, 게임으로의 액세스수의 증대를 도모할 수 있다.
- [0073] 또한, 이 그래프의 예에서는, 빈도가 1.0으로부터 저하되어도 빈도 계수 α_1 은 1.0으로부터 그다지 감소하지 않고, 빈도가 1.0으로부터 어느 정도(예를 들어 0.5 정도) 감소하였을 때에 급격하게 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 을 향하여 감소하도록 설정되어 있다.
- [0074] 또한, 도 16의 (A)의 그래프를 사용하여 빈도 계수 α_1 을 특정하고, 특정한 빈도 계수 α_1 을 사용하여 특전 부여 확률 Pg' 를 구하고 있으므로, 빈도 H_p 가 증대되게 변한 경우, 빈도 H_p 의 저하에 따라서 감소된 특전 부여 확률 Pg' 를 증대시킬 수 있다.
- [0075] 이에 의해, 예금 플레이어는, 잠시 게임으로부터 멀어지고, 특전 부여 확률 Pg' 를 저하시켜 버린 경우라도, 게임의 실행 횟수를 증대시켜 가면, 특전 부여 확률 Pg' 를 회복시킬 수 있다. 그 결과, 예금 플레이어에 대해서, 게임의 실행 횟수를 늘리고자 하는 동기 부여를 제공하여, 게임으로부터 멀어져 버리게 되는 것을 방지할 수 있다.
- [0076] 또한, 본 실시 형태에서는, 예금 플레이어 및 노멀 플레이어를 불문하고, 플레이어는 상기 추천 처리의 실행을 의뢰하기 위한 추천 처리 의뢰 아이템을 가상 통화를 사용하여 구입하는 것이 가능하다.
- [0077] 이 경우, 특전 부여부(24)는, 이 추천 처리 의뢰 아이템을 사용하는 조작 지시가 플레이어에게 입력되고, 플레이어의 단말 장치(12)로부터 송신된 추천 처리 의뢰 아이템의 사용 지령을 통신부(27)가 수신한 경우, 예금 플레이어에 대해서 설정한 특전 부여 확률 Pg 의 최대값보다도 높은 값으로 특전 부여 확률 Pg 를 설정하고, 설정한 특전 부여 확률 Pg 에 따라서, 노멀 무장 카드 또는 레어 무장 카드를 부여할지의 추천 처리를 실행하면 된다.
- [0078] 예금 관리부(22)는 빈도 관리부(23)에 의해 산출된 예금 플레이어의 빈도가 저하됨에 따라서 예금 플레이어의 예금액을 저하시켜도 좋다. 이 경우, 예금 관리부(22)는 특전 부여부(24)와 마찬가지로, 도 16의 (A)에 나타내는 그래프를 사용하여 빈도에 따른 빈도 계수 α_1 을 특정하고, 이 빈도 계수 α_1 을 예금액에 곱함으로써, 예금액을 감액하면 된다.
- [0079] 이 경우, 빈도 계수 α_1 의 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 로서는, 0을 채용해도 좋다. 최소값 $\alpha_1(\text{Min})$ 로서 0을 채용하면 예금 플레이어에 의한 게임의 빈도 H_p 가 0으로 되면 빈도 계수 $\alpha_1=0$ 이 되고, 특전 부여 확률 $Pg'=0$ 이 된다. 이렇게 함으로써, 예금 플레이어는 게임 실행 횟수가 감소하면, 애써 예금한 가상 통화의 예금액이 0으로 되어 버리므로, 예금 플레이어에 대해서 게임 실행 횟수를 감소시키지 않고 놔두고자 하는 동기 부여를 제공하여, 게임의 액세스수의 증대를 도모할 수 있다.
- [0080] 또한, 예금 플레이어는 빈도 H_p 의 저하에 의해 예금액을 저하시킨 경우라도, 게임 실행 횟수를 증대시켜 빈도 H_p 를 증대시키면, 다시, 예금액을 원래의 값으로까지 회복시킬 수 있다. 이에 의해, 예금 플레이어에 대해서, 예금액을 원래의 값으로 복귀시키기 때문에 게임 실행 횟수를 증대시키고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있어,

게임의 액세스수의 증대를 도모할 수 있다.

- [0081] 또한, 특전 부여부(24)는 예금액이 증대됨에 따라서, 예금 플레이어에게 부여하는 특전을 증대한다. 구체적으로는, 특전 부여부(24)는 예금액이 증대됨에 따라서 특전 부여 확률 P_g 를 증대시킨다.
- [0082] 도 19는, 특전 부여부(24)에 의해 설정되는 특전 부여 확률 P_g 를 나타낸 그래프이며, 종축은 특전 부여 확률 P_g 를 나타내고, 횡축은 예금액을 나타내고 있다. 도 19에 도시하는 바와 같이 특전 부여 확률 P_g 는, 예금액이 있는 임의의 값 $X(1)$ 로 될 때까지는 완만하게 증대되고, 값 $X(1)$ 을 초과하면 값 $X(2)$ 로 될 때까지 급격하게 증대되고, 값 $X(2)$ 를 초과하면 값 $X(3)$ 으로 될 때까지 완만하게 증대되고 있는 것을 알 수 있다. 그리고, 특전 부여 확률 P_g 는, 예금액이 값 $X(3)$ 까지 증대되면, 최대값 $P_g(\text{Max})$ 가 되고, 이후, 예금액이 증대되어도 최대값 $P_g(\text{Max})$ 를 유지하고 있는 것을 알 수 있다.
- [0083] 예금액이 낮음에도 불구하고 특전 부여 확률 P_g 를 높게 설정하거나, 혹은, 예금액에 상관없이, 특전 부여 확률 P_g 의 값을 일정한 값으로 설정해 버리면, 어떤 예금 플레이어도 저액의 예금만 행하게 된다. 따라서, 예금액에 따라서 높은 특전 부여 확률 P_g 를 설정함으로써, 예금 플레이어에 대해서 보다 고액의 예금을 행하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0084] 한편, 상기와 같이, 플레이어는 가상 통화를 사용하여 추천 처리 의뢰 아이템을 구입하고, 이 추천 처리 의뢰 아이템을 사용함으로써, 추천 처리를 행할 수도 있다.
- [0085] 그리고, 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 특전 부여 확률 P_g 를 예금 플레이어에 대해서 설정하는 특전 부여 확률 P_g 보다도 낮게 하면, 게임을 실행할 때마다, 실시되는 추천 처리를 행한 쪽이 레어 무장 카드를 얻을 수 있는 확률이 높아지므로, 예금 플레이어는 굳이 추천 처리 의뢰 아이템을 구입하지 않게 된다.
- [0086] 따라서, 도 19에 도시하는 특전 부여 확률 P_g 의 최대값 $P_g(\text{Max})$ 는, 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 특전 부여 확률 P_g 보다도 낮은 값으로 설정되어 있다. 이에 의해, 예금 플레이어에 의한 추천 처리 의뢰 아이템의 구입 의욕의 감퇴의 방지를 도모할 수 있다. 또한, 최대값 $P_g(\text{Max})$ 가 되는 예금액의 값 $X(3)$ 으로서는, 추천 처리 의뢰 아이템의 구입 금액과 동일한 정도의 값을 채용하면 된다. 이에 의해, 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 추천 처리와, 예금에 기초하는 추천 처리의 밸런스를 유지할 수 있다.
- [0087] 본 실시 형태에서는, 최대값 $P_g(\text{Max})$ 로서 예를 들어 1/10이 채용되어 있으므로, 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 특전 부여 확률 P_g 는, 1/10보다도 높은 값(예를 들어, 1/2, 1/3, 1/4 등)의 값이 설정된다.
- [0088] 특전 부여 확률 P_g 와 예금액의 관계를 리니어한 관계로 해 버리면, 플레이어는 어느 정도의 액을 예금하면 어느 정도의 값으로 특전 부여 확률 P_g 가 설정될지를 용이하게 추측할 수 있어, 재미가 결여되어 버린다.
- [0089] 따라서, 도 19에 도시하는 바와 같이, 예금액이 값 $X(2)$ 이하로 되면 특전 부여 확률 P_g 를 급격하게 감소시킴으로써, 플레이어에 대해서 예금액과 특전 부여 확률 P_g 의 관계를 용이하게 알아 버리는 것을 방지함과 함께, 플레이어에 대해서 어느 정도의 액의 예금을 행하고자 하는 동기 부여를 제공하는 것이 가능해진다. 즉, 예금액을 어느 정도의 액으로 설정하면, 특전 부여 확률 P_g 가 어느 정도의 값으로 설정되느냐 하는 예금액에 따른 특전 부여 확률 P_g 를 추측하는 재미를 플레이어에게 부여할 수 있다.
- [0090] 또한, 도 19에서는, 예금액이 값 $X(3)$ 으로 되었을 때에 최대값 $P_g(\text{Max})$ 로 되는 구성을 채용하였지만, 이에 한정되지 않고, 최대값 $P_g(\text{Max})$ 를 점근선으로 하여, 예금액이 증대됨에 따라서, 특전 부여 확률 P_g 가 최대값 $P_g(\text{Max})$ 에 한없이 근접해 가는 구성을 채용해도 좋다. 이에 의해, 예금액을 늘려도 특전 부여 확률 P_g 가 한계점이 되어 이 이상 증대되지 않는 것을 방지할 수 있다.
- [0091] 또한, 특전 부여부(24)는 예금 기간이 길어짐에 따라서, 예금 플레이어에게 부여하는 특전을 증대시킨다. 구체적으로는, 특전 부여부(24)는 예금 기간이 길어짐에 따라서, 특전 부여 확률 P_g 를 증대시킨다. 보다 구체적으로는, 특전 부여부(24)는, 도 16의 (B)에 도시하는 바와 같이, 예금 기간에 따라서 미리 정해진 기간 변동 계수 α_2 를 특정하고, 특정한 기간 변동 계수 α_2 를 특전 부여 확률 P_g 에 곱하여, 특전 부여 확률 P_g 를 보정함으로써, 특전 부여 확률 P_g' 를 산출해도 좋다.
- [0092] 도 16의 (B)는 기간 변동 계수 α_2 와 예금 기간의 관계를 나타낸 그래프이며, 종축은 기간 변동 계수 α_2 를 나타내고, 횡축은 예금 기간을 나타내고 있다. 횡축에 나타내는 값 $T(1)$ 은 플레이어가 설정할 수 있는 예금 기간의 최소값을 나타내고 있다. 또한, 횡축에 나타내는 값 $T(2)$ 는 플레이어가 설정할 수 있는 예금 기간의 최대값을 나타내고 있다.

- [0093] 중축에 나타내는 기간 변동 계수 α_2 의 최소값 $\alpha_2(\text{Min})$ 는, 예를 들어, 예금 플레이어의 특전 부여 확률 P_g 를 $1/10$, 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 P_g 를 $1/10000$ 로 하면, $1/1000$ 이상의 값이 채용된다. 또한, 특전 부여 확률 P_g 에 상기 빈도 계수 α_1 과 기간 변동 계수 α_2 를 곱함으로써 산출한 특전 부여 확률 P_g' 가 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 $P_g(=1/10000)$ 보다도 작아진 경우, 특전 부여 확률 P_g' 로서 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 $P_g(=1/10000)$ 를 설정하면 된다.
- [0094] 이렇게 함으로써, 예금 플레이어의 특전 부여 확률 P_g' 가 노멀 플레이어의 특전 부여 확률 P_g 를 하회하는 것이 방지되어, 예금 플레이어가 노멀 플레이어보다도 손해 보는 일이 방지된다.
- [0095] 또한, 도 16의 (B)의 예에서는, 예금 기간이 증대됨에 따라서, 기간 변동 계수 α_2 가 점차 증대되어 가고, 예금 기간이 값 $T(2)$ 로 설정되면, 기간 변동 계수 α_2 가 1.0으로 설정되어 있다.
- [0096] 이에 의해, 예금 기간을 증대시키면, 그만큼, 특전 부여 확률 P_g 가 증대되고, 예금 플레이어에 대해서 보다 긴 예금 기간을 설정시키고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0097] 도 2로 되돌아가, 군대 관리부(25)는 게임 공간에 있어서, 군대끼리를 대전시켜, 양 군대가 갖는 능력값을 비교함으로써 양 군대의 승패를 결정하고, 결정한 승패에 기초하여, 패한 군대의 능력값을 감소시킨다.
- [0098] 구체적으로는, 군대 관리부(25)는 플레이어의 단말 장치(12)로부터, 대전 상대가 되는 군대(이하, “적군대”라고 기술함)와, 양도를 희망하는 아이템을 지정하고, 적군대와 자신의 군대(이하, “자군대”라고 기술함)를 대전시키는 대전 요구가 송신되고, 그 대전 요구가 통신부(27)에 의해 수신된 경우, 도 4에 도시하는 군대 정보 데이터 베이스를 참조하고, 적군대의 에너지값과 자군대의 에너지값을 비교한다. 그리고, 군대 관리부(25)는 에너지값이 큰 쪽의 군대가 대전에 승리하였다고 판정하고, 대전에 승리한 군대에 대해, 대전에 패한 군대가 소지하는 아이템이며, 플레이어가 지정한 아이템을 양도한다.
- [0099] 도 4에 도시하는 군대 정보 데이터 베이스는, 군대마다 1개의 레코드가 할당된 관계 데이터 베이스이고, 군대 ID, 군대명, 플레이어 ID, 능력값, 아이템, 카드 및 대전 이력의 필드를 구비하고 있다.
- [0100] 군대 ID의 필드에는, 군대를 특정하기 위한 식별 정보인 군대 ID가 저장되어 있다. 군대명의 필드에는, 군대에 붙여진 이름이 저장되어 있다. 플레이어 ID의 필드에는 군대를 소유하는 플레이어의 플레이어 ID가 저장되어 있다. 이에 의해, 플레이어와 플레이어가 소지하는 군대가 결부된다. 능력값의 필드에는, 군대의 현재의 능력값이 저장되어 있다.
- [0101] 능력값으로서의 레벨값 및 에너지값이 포함된다. 레벨값은 리더 무장 카드의 능력의 정도를 나타내는 수치이며, 군대가 대전에 승리하거나, 퀘스트라고 불리는 이벤트를 경험하거나 함으로써 증대한다. 또한, 레벨값은 군대가 소지하는 무장 카드의 매수를 규정한다. 본 실시 형태에서는, 군대는, 소지하는 무장 카드의 카드 기본값의 합계값이, 레벨값에 따라서 정해진 값 이하가 될 때까지 무장 카드를 소지할 수 있다.
- [0102] 에너지값은, 군대가 다른 군대와 대전할 때마다, 감소하고, 플레이어가 게임을 실행하지 않는 경우에 회복된다. 본 실시 형태에서는, 에너지값으로서, 예를 들어, 군대가 소지하는 각 무장 카드의 카드 에너지값의 합계값이 채용된다. 또한, 각 무장 카드는 카드 레벨값에 따라서 미리 정해진 값을 최대값으로 하는 에너지값을 가질 수 있다.
- [0103] 아이템의 필드에는 군대가 소지하는 아이템이 저장되어 있다. 여기서, 아이템으로서의 소정 개수 모음으로써 노멀 또는 레어 무장 카드로 바꿀 수 있는 카드 교환 아이템, 에너지값을 회복시키기 위한 회복약 아이템 및 군대의 소지금을 가상적으로 나타내는 금전 아이템 등이 존재한다. 카드 교환 아이템으로서, 예를 들어 수정 아이템이 존재한다. 플레이어는 수정 아이템을 소정 개수(예를 들어 6개) 모으면, 수정 아이템에 따라서 미리 정해진 노멀 또는 레어 무장 카드가 얻어진다. 카드 교환 아이템은, 그 카드 교환 아이템을 소지하는 군대와 대전에서 승리하는, 그 카드 교환 아이템을 얻기 위한 퀘스트를 일정 횟수 경험하거나, 혹은, 가상 통화를 사용하여 구입함으로써 부여된다.
- [0104] 또한, 플레이어는 회복약 아이템을 사용하면 군대의 에너지값을 회복약 아이템의 종류에 따라서 정해진 값만큼 회복시킬 수 있다. 여기서, 회복약 아이템은 회복약 아이템을 얻기 위한 퀘스트를 일정 횟수 경험하거나, 혹은 가상 통화를 구입함으로써 얻어진다.
- [0105] 금전 아이템은 가상 통화와 같이 현금을 환급하여 얻을 수 있는 것이 아니라, 군대의 소지금을 가상적으로 나타낸 것이고, 이 게임에서만 유효한 금액이다. 그리고, 금전 아이템은, 예를 들어, 레벨값을 상승시키거나, 에너지값을 회복시키거나 할 때에 사용된다. 또한, 군대 관리부(25)는 군대끼리를 대전시킨 경우, 승리한 군대에게

패한 군대의 금전 아이템의 일부를 양도시킨다.

- [0106] 카드의 필드에는, 군대가 소지하는 무장 카드를 특정하기 위한 카드 ID 및 각 무장 카드가 갖는 카드 레벨값 및 각 무장 카드가 갖는 카드 에너지값이 저장되어 있다. 카드 레벨값은 카드 에너지값의 최대값을 규정한다. 즉, 카드 레벨값이 클수록 카드 에너지값의 최대값이 증대되고, 군대의 에너지값이 증대되는 것이다. 또한, 카드 레벨값은 퀘스트의 경험 횟수나, 대전에 승리한 횟수에 따라서 증대된다. 따라서, 카드 에너지값도 카드 레벨값의 증대에 따라서 증대된다.
- [0107] 대전 이력의 필드에는, 군대가 적군대와 대전을 행한 년, 월, 일, 시각과, 그 적군대의 군대 ID가 대응지어 저장되어 있다.
- [0108] 카드 데이터 베이스는 가상 카드마다 1개의 레코드가 할당되고, 카드 ID, 종별, 카드 레벨값 및 카드 기본값의 필드를 구비하고 있다. 종별의 필드에는, 무장 카드의 종류를 나타내는 정보가 저장되고, 본 실시 형태에서는, 노멀 또는 레어 무장 카드인지를 나타내는 정보가 저장되어 있다. 카드 레벨값의 필드에는 무장 카드가 개별로 갖는 초기의 카드 레벨값이 저장되어 있다. 카드 기본값의 필드에는, 플레이어가 무장 카드를 가질 수 있는 매수를 규정하기 위한 카드 기본값이 저장되어 있다.
- [0109] 도 2로 되돌아가, 군대 관리부(25)는 군대 정보 데이터 베이스를 참조하고, 양 군대의 에너지값을 비교하여, 에너지값이 높은 쪽의 군대를 승리시킨다.
- [0110] 그리고, 군대 관리부(25)는 자군대가 수정의 아이템을 빼앗는 것을 목적으로 하여, 적군대에게 대전을 도전하고, 승리한 경우, 자군대 아이템의 필드에 적군대로부터 빼앗은 수정의 아이템을 기입하고, 또한, 적군대 아이템의 필드로부터 빼앗긴 수정의 아이템을 삭제한다. 이에 의해, 자군대는 적군대로부터 수정의 아이템을 빼앗을 수 있다.
- [0111] 또한, 군대 관리부(25)는 대전에 의해 양 군대의 에너지값을 각각 감소시켜도 좋다. 이 경우, 군대 관리부(25)는 승리한 군대의 에너지값의 감소량을 패한 군대의 에너지값의 감소량보다도 적게 하면 된다. 이렇게 함으로써, 대전에 승리함으로써 얻을 수 있는 장점을 보다 높일 수 있어, 대전의 긴장감을 높일 수 있다.
- [0112] 또한, 군대 관리부(25)는, 양 군대가 갖는 각 무장 카드의 감소량을 개별로 구하고, 각 무장 카드의 에너지값을 감소시키면 된다. 이 경우, 군대 관리부(25)는, 각 무장 카드의 에너지값의 토털의 감소량을 구하고, 이 에너지값 토털의 감소량을 균등하게 또는 가중치 부여하여 각 무장 카드에 할당하여, 각 무장 카드의 에너지값을 감소시키면 된다.
- [0113] 또한, 군대 관리부(25)는 군대끼리를 대전시킨 경우에 있어서, 승리한 군대를 소유하는 플레이어가 예금 플레이어인 경우, 패한 군대로부터 빼앗은 금전 아이템의 가치에 소정의 증폭률을 곱하여, 얻어진 가치의 금전 아이템을 승리한 군대에게 양도시켜도 좋다.
- [0114] 이 경우, 특전 부여부(24)는, 증폭률로서, 승리한 플레이어가 노멀 플레이어인 경우, 1.0으로 설정하고, 승리한 플레이어가 예금 플레이어인 경우, 1.0보다 큰 값(예를 들어 1.5, 2.0 등)의 값을 설정한다. 이에 의해, 예금 플레이어에게 부여하는 특전이 노멀 플레이어보다도 증대되고, 노멀 플레이어에 대해서 가상 통화를 예금하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0115] 또한, 특전 부여부(24)는 특전 부여 확률 P_g와 마찬가지로, 예금 플레이어의 빈도가 증대됨에 따라서, 예금 플레이어의 예금 기간이 길어짐에 따라서, 및/또는 예금액이 증대됨에 따라서, 증폭률을 증대시켜도 좋다. 이 경우, 예금 플레이어의 증폭률의 최소값은, 노멀 플레이어의 증폭률보다도 크게 설정하면 된다.
- [0116] 또한, 군대 관리부(25)는 플레이어가 게임을 실행하고 있지 않은 경우, 군대의 에너지값을 소정의 회복률로 경시적(經時的)으로 회복시킨다. 이 경우, 특전 부여부(24)는 예금 플레이어의 회복률을, 노멀 플레이어의 회복률보다도 높게 설정한다. 이에 의해서도, 예금 플레이어에게 부여하는 특전이 노멀 플레이어보다도 증대되고, 노멀 플레이어에 대해서 가상 통화를 예금하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0117] 이 경우, 특전 부여부(24)는 특전 부여 확률 P_g와 마찬가지로, 예금 플레이어의 빈도가 증대됨에 따라서, 예금 플레이어의 예금 기간이 길어짐에 따라서 및/또는 예금액이 증대됨에 따라서 회복률을 증대시켜도 좋다. 이 경우, 예금 플레이어의 회복률의 최소값은 노멀 플레이어의 회복률보다도 크게 설정하면 된다.
- [0118] 도 3은, 도 1에 도시하는 단말 장치(12)의 블록도이다. 단말 장치(12)는 조작 표시부(31), 제어부(32), 기억부(33) 및 통신부(34)를 구비한다. 조작 표시부(31)는, 예를 들어 터치 패널식의 표시 장치에 의해 구성되고, 유

저로부터 입력되는 다양한 조작 지시를 접수함과 함께, 게임에 대한 다양한 화상을 표시한다. 본 실시 형태에서는, 특히, 가상 통화의 구입 지시나 가상 통화의 예금 지시 등의 지시를 접수하고, 게임 운용 장치(11)로부터 송신되는 데이터에 따라서 게임에 대한 다양한 화상을 표시한다.

- [0119] 제어부(32)는, 예를 들어, CPU에 의해 구성되고, 단말 장치(12)의 전체 제어를 담당한다. 기억부(33)는, 예를 들어, 비휘발성의 기억 장치에 의해 구성되고, 단말 장치(12)에 상기 게임을 행하게 하기 위한 프로그램이나 상기 게임을 행하는 경우 필요하게 되는 화상 데이터 등을 기억한다.
- [0120] 통신부(34)는 통신 회선(NT)에 대하여 다양한 데이터를 송신하고, 통신 회선(NT)에 흐르는 다양한 데이터를 수신하는 통신 회로에 의해 구성되어 있다. 본 실시 형태에서는, 특히, 통신부(34)는 예금 지령, 환불 지령, 예금 갱신 지령 및 추첨 처리 의뢰 아이템의 사용 지령 등을 게임 운용 장치(11)에 송신한다.
- [0121] 도 5는, 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치(11)에 단말 장치(12)를 로그인하고, 적군대와 대전할 때의 처리를 도시하는 흐름도이다. 우선, 단말 장치(12)는 플레이어에 의해 입력되는 로그인 지시를 접수하면(S501에서 "예"), 로그인 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S502). 한편, 단말 장치(12)는, 로그인 지시를 접수하지 않은 경우(S501에서 "아니오") 처리를 S503으로 진행한다.
- [0122] 도 9는, 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치(11)에서 실행되는 게임에 있어서, 단말 장치(12)에 표시되는 로그인 화면의 화면도이다. 이 로그인 화면은 플레이어가 단말 장치(12)를 조작하고, 게임 운용 장치(11)에 액세스함으로써 다운로드된다.
- [0123] 이 로그인 화면에 표시된 “자! 전국 시대 게임 마이 페이지로”라고 기재된 항목(91)으로의 입력 지시를 단말 장치(12)에 입력함으로써, 플레이어는 로그인 지시를 입력한다. 그리고, 이 항목(91)으로의 입력 지시를 행하면 게임 운용 장치(11)에 로그인 지령이 송신된다.
- [0124] 도 9의 로그인 화면에서는, 플레이어가 이미 게임 운용 장치(11)에 대하여 회원 등록을 행하고 있으므로, 항목(91)이 표시되어 있지만, 플레이어가 회원 등록을 행하지 않은 경우는, 이 게임의 톱 페이지에 있어서 회원 등록을 행하면, 이후, 항목(91)이 표시된 로그인 화면이 단말 장치(12)에 표시된다.
- [0125] 도 5로 되돌아가, 게임 운용 장치(11)는 단말 장치(12)로부터 송신된 로그인 지령을 수신하면(S521에서 "예"), 도 4에 도시하는 이력 정보 데이터 베이스에 있어서, 로그인 지령을 송신한 플레이어의 게임 이력의 로그인의 필드에 로그인 지령을 수신 또는 송신한 년, 월, 일, 시각을 기입한다(S522). 이에 의해, 로그인 지령을 송신한 플레이어의 게임 이력이 갱신된다. 또한, 게임 운용 장치(11)는 단말 장치(12)로부터 로그인 지령을 수신하지 않은 경우(S521에서 "아니오"), 처리를 S523으로 진행한다.
- [0126] 플레이어는 게임 운용 장치(11)에 로그인하면 마이 페이지 화면이 플레이어의 단말 장치(12)에 표시된다. 도 10은 마이 페이지 화면을 도시한 도면이다.
- [0127] 이 마이 페이지 화면의 상부의 우측에는, 플레이어가 소유하는 군대의 능력값이 표시되어 있다. 이 예에서는, 능력값으로서, “Lv5”, “체력”, “공격”, “방어”, “우정”, “돈”, “카드”의 항목이 표시되어 있다. “Lv5”는, 리더 무장 카드의 레벨값을 나타내고 있고, 이 경우, 군대의 레벨값은 레벨 5이다.
- [0128] “체력”, “공격”, “방어”는 리더 무장 카드의 능력값을 나타내는 파라미터이며, 각각, 분수로 표기되어 있다. 분모의 값은, 파라미터마다 축적할 수 있는 에너지값의 최대값을 나타내고, 군대가 갖는 레벨값에 따른 값을 갖는다. 분자의 값은, 리더 무장 카드가 갖는 파라미터마다의 현재의 에너지값을 나타내고 있다.
- [0129] “돈”은 군대가 갖는 금전 아이템의 가치를 나타내고 있다. “카드”는 군대가 소지하는 무장 카드의 매수를 나타내고 있다.
- [0130] 이 마이 페이지 화면의 상부의 좌측에는, “물(水)”이라고 기재되고, 리더 무장 카드의 속성이 표시되어 있다. “물” 아래에는 리더 무장 카드를 영상화하여 나타낸 섬네일 화상이 표시되어 있다.
- [0131] 마이 페이지 화면의 하부에는, “퀘스트”, “전투”, “카드 합성”, “가차(뽑기)”의 버튼이 2행 2열로 표시되어 있다. 플레이어가 “퀘스트”를 선택하면, 퀘스트의 실행 화면이 게임 운용 장치로부터 다운로드되어, 단말 장치(12)에 표시된다. 이 퀘스트의 실행 화면에서는, 플레이어에 대해서 간단한 버튼 조작을 촉구하는 내용이 표시되고, 이 내용에 따라서 플레이어가 버튼 조작을 행하면, 플레이어는 소유하는 군대에 퀘스트를 경험시킬 수 있다. 그리고, 이 퀘스트의 경험 횟수가 일정 횟수에 도달하면, 군대의 레벨값이 1 포인트 증대된다.
- [0132] 플레이어가 “전투”를 선택하면, 대전 상대 선택 화면이 게임 운용 장치(11)로부터 단말 장치(12)에 다운로드

되어, 단말 장치(12)에 표시된다. 대전 상대 선택 화면에는 대전 후보가 되는 다른 플레이어의 군대가 리스트 표시되어 있다. 그리고, 플레이어는 리스트 표시된 군대 중 어느 하나의 군대를 선택하면, 도 11에 도시하는 군대의 상세를 도시하는 화면이 단말 장치(12)에 표시된다.

- [0133] 도 11은, 플레이어가 선택한 대전 후보가 되는 군대의 상세를 나타내는 화면도이다. 도 11의 화면의 상부 R111에는, 군대의 리더 무장 카드의 화상 및 능력값을 규정하는 파라미터가 나타내어져 있다. 도 11에서는, “Lv○”, “필요 마법력○”, “공격○”, “방어○” 라고 표시되어 있다. “Lv”는 리더 무장 카드가 갖는 레벨값을 나타내고 있다. “필요 마법력”, “공격”, “방어”는 각각, 리더 무장 카드의 능력값을 나타내는 파라미터이며, 레벨값에 따른 값을 갖는다.
- [0134] 상부 R111 하에 표시된 중부 R112는, 상부 R111에 표시된 리더 무장 카드가 속하는 군대가 소지하는 무장 카드를 표시시키기 위한 입력란이다. 무장 카드에는 “불꽃”, “바람”, “물” 등의 속성이 규정되어 있다. 중부 R112에 표시된 예를 들어 “불꽃”을 플레이어가 선택하면 “불꽃”의 속성을 갖는 “무장 A”의 무장 카드가 하부 R113에 표시된다.
- [0135] 또한, 중부 R112에 표시된 조건 표시란 R1121에는, 하부 R113에 표시시키는 무장 카드의 표시 순서를 규정하기 위한 조건이 입력된다. 조건 표시란 R1121은, 조건이 풀 다운 형식으로 표시되므로, 플레이어는 어느 하나의 조건을 선택하고, “재배열” 버튼을 선택함으로써, 선택한 조건에 따른 순서로 무장 카드를 표시시킬 수 있다.
- [0136] 도 11의 예에서는, “방어가 높은 순”이 선택되어 있으므로, 하부 R113에 있어서, “방어”의 파라미터가 높은 순으로 무장 카드가 리스트 표시된다. 그리고, 도 11의 예에서는, “무장 B”의 무장 카드가 표시되어 있다. 이에 의해, 플레이어는, 대전 후보가 되는 군대가 “무장 B”의 무장 카드를 갖고 있는 것을 인식할 수 있다.
- [0137] 이 “무장 B”의 무장 카드는, “레이”라고 표기되어 있고, 레이 무장 카드인 것을 알 수 있다. 하부 R113에는, 각 무장 카드의 화상, 명칭 및 능력값 등이 기재되어 있다.
- [0138] 그리고, 플레이어는, 상부 R111에 표시된 리더 무장 카드가 속하는 군대와 대전할 희망하고, 대전 개시 화면으로의 천이 지시를 입력하면, 도 11의 (B)에 도시하는 대전 개시 화면이 단말 장치(12)에 표시된다. 그리고, 이 대전 개시 화면에 있어서, 플레이어는 “결정” 버튼(도시 생략)을 선택함으로써, 대전 지시를 입력한다(S503에서 “예”).
- [0139] 대전 지시가 플레이어에 의해 입력되면, 대전 지령이 플레이어의 단말 장치(12)로부터 게임 운용 장치(11)에 송신된다(S504). 한편, 대전 지시가 플레이어에 의해 입력되지 않은 경우(S503에서 “아니오”), 처리가 도 6의 S601로 진행된다.
- [0140] 게임 운용 장치(11)는 대전 지령을 수신하면(S523에서 “예”), 승패 판정을 행하고(S524), 대전 결과를 단말 장치(12)에 송신한다(S525). 이 경우, 단말 장치(12)는, 도 12의 (A)에 도시하는 대전 화면을 표시한다. 도 12의 (A)는, 대전 화면을 도시한 도면이다. 이 대전 화면에는, 플레이어의 군대가 소지하는 무장 카드가 일람 표시되어 있다. 그리고, 게임 운용 장치(11)는, 상술한 바와 같이, 군대끼리의 에너지값을 비교하여 승패를 결정한다.
- [0141] 그리고, 플레이어가 대전에 승리한 경우, 게임 운용 장치(11)는, 도 12의 (B)에 도시하는 승리 통지 화면을 단말 장치(12)에 송신한다. 한편, 플레이어가 대전에 패한 경우는, 그것을 통지하는 화면을 단말 장치(12)에 송신한다.
- [0142] 그리고, 게임 운용 장치(11)는 대전 결과에 따라서, 도 4에 도시하는 군대 정보 데이터 베이스를 갱신하고(S526), 처리를 도 6에 도시하는 S621로 진행한다. 구체적으로는, 게임 운용 장치(11)의 군대 관리부(25)는, 대전한 양 군대가 소지하는 각 무장 카드의 카드 에너지값의 감소량을 구하고, 대전 후의 각 무장 카드의 카드 에너지값을 구하고, 구한 카드 에너지값으로 카드의 필드를 갱신한다. 또한, 군대 관리부(25)는, 대전 후의 각 무장 카드의 카드 에너지값의 합계값으로, 능력값의 필드를 갱신한다. 또한, 군대 관리부(25)는, 대전에 의해 빼앗긴 아이템을 아이템의 필드로부터 삭제함과 함께, 대전에 의해 빼앗은 아이템을 아이템의 필드에 기입한다. 또한, 군대 관리부(25)는, 대전한 양 군대의 대전한 년, 월, 일, 시각에 대전한 군대의 군대 ID를 대응시켜 대전 이력의 필드에 기입한다.
- [0143] 또한, 게임 운용 장치(11)는 대전 지령을 수신하지 않은 경우(S523에서 “아니오”), 처리를 종료시킨다. 도 6은, 가상 통화의 예금시, 아이템 구입시, 예금 갱신시 및 환불시에 있어서의 단말 장치(12)와 게임 운용 장치(11)의 처리를 도시하는 흐름도이다. 도 6의 흐름도는, 도 5에 후속하는 흐름도이다.

- [0144] 우선, 단말 장치(12)는 플레이어로부터 가상 통화를 예금하기 위한 예금 지시의 입력을 접수하면(S601에서 "예"), 예금 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S602). 한편, 단말 장치(12)는 플레이어로부터 예금 지시의 입력을 접수하지 않은 경우(S601에서 "아니오"), 처리를 S603으로 진행한다.
- [0145] 게임 운용 장치(11)는 예금 지령을 수신하면(S621에서 "예"), 예금 지령에 따라서, 도 4에 도시하는 예금 정보 데이터 베이스를 갱신한다(S622). 한편, 게임 운용 장치(11)는 예금 지령을 수신하지 않은 경우(S621에서 "아니오"), 처리를 S623으로 진행한다.
- [0146] 이에 의해, 플레이어는 가상 통화를 예금하게 된다. 이후, 게임 운용 장치(11)는 예금 기간이 만료될 때까지, 예금한 가상 통화의 플레이어에 의한 사용을 금지한다.
- [0147] 다음에, 단말 장치(12)는 플레이어로부터 아이템을 구입하기 위한 아이템 구입 지시의 입력을 접수하면(S603에서 "예"), 아이템 구입 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S604). 한편, 단말 장치(12)는 플레이어로부터 아이템 구입 지시의 입력을 접수하지 않은 경우(S603에서 "아니오"), 처리를 S605로 진행한다.
- [0148] 게임 운용 장치(11)는 아이템 구입 지령을 수신하면(S623에서 "예"), 예금 기간인지 여부를 판정한다(S624). 이 경우, 게임 운용 장치(11)는 예금 정보 데이터 베이스에 아이템 구입 지시를 입력한 플레이어 레코드가 존재하면, 예금 기간이라고 판정하면 된다.
- [0149] 게임 운용 장치(11)는 예금 기간이라고 판정한 경우(S624에서 "예"), 플레이어에 의한 아이템의 구입을 금지한다(S626). 이 경우, 게임 운용 장치(11)는 예금 기간이므로, 아이템을 구입할 수 없었음을 플레이어에게 통지하는 화면을 단말 장치(12)에 표시시키면 된다.
- [0150] 또한, 예금 기간이라도, 플레이어가 예금하지 않은 가상 통화를 소지하고, 그 가상 통화가 아이템의 구입 가격보다도 많으면, 게임 운용 장치(11)는 아이템의 구입을 허가하면 된다.
- [0151] 한편, 게임 운용 장치(11)는 예금 기간이 아니라고 판정한 경우(S624에서 "아니오"), 플레이어가 소지하는 가상 통화가 구입을 희망하는 아이템의 가격보다도 많으면, 그 아이템의 구입을 허가한다(S625).
- [0152] 또한, 게임 운용 장치(11)는, 아이템 구입 지령을 수신하지 않았던 경우(S623에서 "아니오"), 처리를 S627로 진행한다.
- [0153] 단말 장치(12)는 플레이어로부터 예금을 갱신하는 예금 갱신 지시의 입력을 접수하면(S605에서 "예"), 예금 갱신 지령을 게임 운용 장치에 송신한다(S606). 한편, 단말 장치(12)는 예금 갱신 지시의 입력을 접수하지 않았던 경우(S605에서 "아니오"), 처리를 S607로 진행한다.
- [0154] 게임 운용 장치(11)는 예금 갱신 지령을 수신하면(S627에서 "예"), 예금 정보 데이터 베이스를 갱신한다(S628). 구체적으로는, 게임 운용 장치(11)의 예금 관리부(22)는 예금 갱신 지령이 나타내는 예금액의 증액분을 현재의 예금액에 가산하고, 가산한 예금액으로 예금 갱신 지시를 입력한 플레이어의 예금액의 필드의 예금액을 갱신한다. 또한, 예금 관리부(22)는 예금 갱신 지령의 수신일을 예금 기간의 개시일로 하여, 예금 갱신 지시를 입력한 플레이어의 예금 기간의 예금 개시일을 갱신한다. 또한, 예금 관리부(22)는 갱신한 예금 개시일부터 예금 갱신 지시가 나타내는 예금 기간을 추가한 날을 예금 종료일로 하여, 예금 갱신 지시를 입력한 플레이어 레코드의 예금 종료일을 갱신한다.
- [0155] 단말 장치(12)는 플레이어로부터 예금한 가상 통화의 환불을 의뢰하는 환불 지시의 입력을 접수한 경우(S607에서 "예"), 환불 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S608). 한편, 단말 장치(12)는 환불 지시의 입력을 접수하지 않은 경우(S607에서 "아니오"), 처리를 도 7의 S701로 진행한다.
- [0156] 게임 운용 장치(11)는 환불 지시를 수신하면(S629에서 "예"), 예금 정보 데이터 베이스로부터 환불 지시를 입력한 플레이어 레코드를 삭제하고, 예금 정보 데이터 베이스를 갱신한다(S630). 이때, 삭제한 레코드가 저장되어 있었던 예금액은 플레이어 정보 데이터 베이스의 가상 통화의 필드에 기입된다. 이에 의해, 예금한 가상 통화가 플레이어에게 환불된다. 한편, 게임 운용 장치(11)는 환불 지시를 수신하지 않은 경우(S629에서 "아니오"), 처리를 도 7의 S721로 진행한다.
- [0157] 도 7은, 추첨 처리가 행해질 때의 단말 장치(12)와 게임 운용 장치(11)의 처리를 도시하는 흐름도이다. 이 흐름도는 도 6에 후속하는 흐름도이다.
- [0158] 단말 장치(12)는, 플레이어로부터 액세스에 기초하는 추첨 처리를 게임 운용 장치(11)에 실행시키기 위한 추첨 지시(이하, "액세스에 기초하는 추첨 지시" 라고 기술함)의 입력을 접수하면(S701에서 "예"), 액세스에 기초하

는 추천 처리를 게임 운용 장치(11)에 실행시키기 위한 추천 지령(이하, “액세스에 기초하는 추천 지령”이라고 기술함)을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S702).

- [0159] 여기서, 도 10에 도시하는 마이 페이지 화면의 “뽑기” 버튼이 플레이어에 의해 선택되면, 단말 장치(12)에는, 도 13에 도시하는 추천 처리의 선택 화면이 표시된다. 이 추천 처리의 선택 화면은, 3단의 화상 영역 R131, R132, R133을 구비하고 있다. 화상 영역 R131은, 카드 교환 아이템을 구입한 플레이어가 카드 취득 아이템을 사용함으로써 실행되는 추천 처리(이하, “아이템에 기초하는 추천 처리”라고 기술함)를 의뢰하기 위한 화상 영역이다. 화상 영역 R132는, 예금 플레이어가 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰하기 위한 화상 영역이다. 화상 영역 R133은, 노멀 플레이어가 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰하기 위한 화상 영역이다. 화상 영역 R131 내지 R133에는, 각각 모아이(Moai)의 화상이 표시되어 있다. 화상 영역 R131의 4 코너에는, 장식 모양이 부착되어 고급감이 조성되어 있고, 아이템에 기초하는 추천 처리임이 플레이어에게 통지되어 있다.
- [0160] 화상 영역 R133의 상부에는 “슬롯”이라고 기재되고, 노멀 플레이어의 액세스에 기초하는 추천 처리임이 플레이어에게 통지되어 있다.
- [0161] 화상 영역 R132에는 모아이 이외에 특별히 아무것도 표시되어 있지 않고, 예금 플레이어의 액세스에 기초하는 추천 처리임이 플레이어에게 통지되어 있다.
- [0162] 화상 영역 R131 내지 R133에는, 각각 “실행” 버튼이 표시되고, 플레이어는 이 “실행” 버튼을 선택함으로써, 추천 처리를 의뢰할 수 있다.
- [0163] 카드 교환 아이템을 구입한 플레이어가 추천 처리를 의뢰하는 경우, 화상 영역 R131의 “실행” 버튼을 선택함으로써, 아이템에 기초하는 추천 처리를 의뢰할 수 있다.
- [0164] 예금 플레이어가 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰하는 경우, 화상 영역 R132의 “실행” 버튼을 선택함으로써, 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰할 수 있다. 또한, 예금 플레이어는, 적어도 1일당 1회, 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰할 수 있다.
- [0165] 노멀 플레이어가 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰하는 경우, 화상 영역 R132의 “실행” 버튼을 선택함으로써, 액세스에 기초하는 추천 처리를 의뢰할 수 있다. 또한, 노멀 플레이어는, 예를 들어, 소유하는 군대의 에너지값이 일정한 값을 초과하였으면, 추천 처리를 의뢰할 수 있고, 에너지값이 일정한 값을 초과하지 않았으면, 추천 처리를 의뢰할 수 없다.
- [0166] 도 7로 되돌아가, 게임 운용 장치(11)는 액세스에 기초하는 추천 지령을 수신하면(S721에서 “예”), 액세스에 기초하는 추천 지시를 입력한 플레이어가 예금 플레이어인지 여부를 판정한다(S722). 그리고, 게임 운용 장치(11)는 예금 플레이어라고 판정한 경우(S722에서 “예”), 전화, 추천 처리를 행하고 나서 1일 이상 경과되었으면, 예금 플레이어의 빈도, 예금액 및 예금 기간으로부터 특전 부여 확률을 설정하고, 추천 처리를 실행한다(S723).
- [0167] 한편, 액세스에 기초하는 추천 지시를 입력한 플레이어가 노멀 플레이어인 경우(S722에서 “아니오”), 게임 운용 장치(11)는 노멀 플레이어에 대해서 미리 정해진 특전 부여 확률을 설정하고, 추천 처리를 실행한다(S724). 이 경우, 예금 플레이어의 특전 부여 확률은 노멀 플레이어의 특전 부여 확률보다도 1000배 정도 높은 값으로 설정되어 있으므로, 예금 플레이어에 대해서 레어 무장 카드가 당첨되는 확률이 대폭으로 높아진다.
- [0168] 다음에, 게임 운용 장치(11)는 추천 결과를 단말 장치(12)에 송신한다(S725). 이 경우, 단말 장치(12)는 모아이의 입으로부터 무장 카드가 인출되는 화면 연출을 행한 후, 추천의 결과가 얻어진 무장 카드의 화상을 표시한다.
- [0169] 도 14는, 레어 무장 카드의 화상을 도시한 도면이다. 도 15는, 노멀 무장 카드의 화상을 도시한 도면이다. 도 14에 도시하는 바와 같이 레어 무장 카드의 화상에는, 무장의 캐릭터 화상이 표시되고, 또한, 4 코너에는, 예를 들어 금색의 장식이 실시되고, 그레이드의 높음을 나타내고 있다. 이에 의해 플레이어는, 레어 무장 카드가 얻어진 것을 인식한다.
- [0170] 한편, 노멀 무장 카드는 무장의 캐릭터를 나타내는 화상만이 표시되고, 도 14와 같은 장식이 실시되어 있지 않고, 레어 무장 카드에 비해 그레이드가 낮음을 나타내고 있다.
- [0171] 도 7로 되돌아가, 단말 장치(12)는 플레이어에 의해 아이템에 기초하는 추천 지시의 입력을 접수하면(S704에서 “예”), 아이템에 기초하는 추천 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신한다(S705). 한편, 단말 장치(12)는 아이템

에 기초하는 추천 지시의 입력을 접수하지 않은 경우(S704에서 "아니오"), 처리를 S707로 진행한다.

- [0172] 게임 운용 장치(11)는 아이템에 기초하는 추천 지령을 수신하면(S726에서 "예"), 아이템에 기초하는 추천 지시를 입력한 플레이어가 추천 처리 의뢰 아이템을 소지하고 있는지 여부를, 도 4에 도시하는 군대 정보 데이터 베이스를 참조함으로써 판정한다(S727). 그리고, 게임 운용 장치(11)는, 당해 플레이어가 추천 처리 의뢰 아이템을 소지하고 있다고 판정한 경우(S727에서 "예"), 아이템에 기초하는 추천 처리에 대해서 미리 정해진 특전 부여 확률을 설정하고, 추천 처리를 실행한다(S728). 이 경우, 설정되는 특전 부여 확률은, 예금 플레이어에 대해서 설정되는 특전 부여 확률보다도 높은 값이 설정된다. 이에 의해, 아이템에 기초하는 추천 처리를 의뢰한 경우, 레어 무장 카드가 당첨되는 확률이 액세스에 기초하는 추천 처리에 비해 높아진다.
- [0173] 한편, 게임 운용 장치는, 당해 플레이어가 추천 처리 의뢰 아이템을 소지하고 있지 않다고 판정한 경우(S727에서 "아니오"), 추천 처리를 행하지 않고, 처리를 S730으로 진행한다. 또한, 게임 운용 장치(11)는 아이템에 기초하는 추천 지령을 수신하지 않은 경우(S726에서 "아니오"), 처리를 S730으로 진행한다.
- [0174] 다음에, 게임 운용 장치(11)는 추천 결과를 단말 장치(12)에 송신한다(S729). 다음에, 단말 장치(12)는 추천 결과를 수신한다(S706). 이 경우, 단말 장치(12)는 S703과 마찬가지로, 추천 처리에 의해 얻어진 무장 카드를 표시한다.
- [0175] 다음에, 단말 장치(12)는 플레이어로부터 로그아웃 지시의 입력을 접수하면(S707에서 "예"), 로그아웃 지령을 게임 운용 장치(11)에 송신하고(S708), 처리를 도 5에 도시하는 S503으로 복귀시킨다.
- [0176] 다음에, 게임 운용 장치(11)는 단말 장치(12)로부터 로그아웃 지령을 수신하면(S730에서 "예"), 해당하는 플레이어의 이력 정보 데이터 베이스의 로그아웃의 필드에 로그아웃 지령을 수신한 년, 월, 일, 시각을 기입하고, 이력 정보 데이터 베이스를 갱신하고(S731), 처리를 도 5에 도시하는 S521로 복귀시킨다.
- [0177] 다음에, 게임 운용 장치(11)에 의한 빈도의 산출 처리에 대해서 설명한다. 도 8은, 빈도의 산출 처리를 도시하는 흐름도이다. 우선, 게임 운용 장치(11)는 빈도의 산출 타이밍이 도래하면(S801에서 "예"), 도 4에 도시하는 이력 정보 데이터 베이스에 등록된 전체 플레이어의 빈도를 산출한다(S802). 여기서, 빈도의 산출 타이밍은, 상기와 같이 1일마다 도래한다. 빈도의 산출 처리의 상세에 대해서는 상술하였기 때문에, 설명을 생략한다.
- [0178] 한편, 빈도의 산출 타이밍이 도래하지 않는 경우(S801에서 "아니오"), 처리가 S801로 복귀된다. 다음에, 게임 운용 장치(11)는, S802에서 산출한 빈도로, 이력 정보 데이터 베이스를 갱신하고(S803), 처리를 종료한다.
- [0179] 또한, 상기 실시 형태에서는, 추천 처리에서 부여되는 무장 카드를 레어 무장 카드와 노멀 무장 카드로 나누었지만, 이에 한정되지 않고, 레어 무장 카드를, 카드 레벨값에 따라서 복수의 레어 무장 카드로 나누고, 노멀 무장 카드를, 카드 레벨값에 따라서 복수의 노멀 무장 카드로 나누어도 좋다.
- [0180] 이 경우, 예금 플레이어의 빈도, 예금액, 예금 기간이 증대됨에 따라서, 보다 카드 레벨값이 높은 무장 카드가 얻어질 확률을 높게 설정해도 좋다.
- [0181] 또한, 도 10에 있어서, 플레이어에 의해 "카드 합성"이 선택된 경우, 게임 운용 장치(11)는 플레이어가 소지하고, 또한, 지정한 2매의 무장 카드를 합성하고, 새롭게 1매의 무장 카드를 생성해도 좋다. 이 경우, 새롭게 생성한 1매의 무장 카드의 카드 기본값은, 예를 들어 합성 전의 2매의 무장 카드의 카드 기본값의 평균값 등을 채용하고, 카드 레벨값은 합성 전의 2매의 무장 카드의 카드 레벨값의 합 이상의 값을 채용하면 된다.
- [0182] 이에 의해, 플레이어는 카드 능력값이 높은 무장 카드를 소지할 수 있는 한편, 현재 소지하고 있는 무장 카드의 카드 기본값의 합계값이 합성 전에 비해 낮아지므로, 다른 무장 카드를 더 많이 소지하는 것이 가능해지고, 자신의 군대의 카드 레벨값의 합계값을 보다 높게 하여, 대전을 유리하게 진행시킬 수 있다.
- [0183] 또한, 도 2에 있어서, 플레이어 관리부(21) 내지 군대 관리부(25)는, 예를 들어, 도시를 생략한 기억 장치에 기억되고, 컴퓨터를 게임 운용 장치(11)로서 기능시키는 게임 운용 프로그램에 포함되는 프로그램 모듈에 의해 구성되고, CPU에 로드되어 실현된다. 또한, 도 2에 도시하는 게임 정보 기억부(26)는, 게임 운용 프로그램에 포함되는 데이터에 의해 구성되고, 예를 들어 RAM에 로드되어 실현된다. 또한, 통신부(27)는, 예를 들어 통신 회로와, 통신 회로를 제어하는 게임 운용 프로그램에 포함되는 프로그램 모듈에 의해 구성된다. 또한, 게임 운용 프로그램은, DVD-ROM 등의 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록되어 플레이어에게 제공되어도 좋다. 이 경우, 게임 운용 프로그램이 기록된 기록 매체를 컴퓨터에 삽입하고, 컴퓨터에 기록 매체로부터 게임 운용 프로그램을 판독시켜 실행시키면 된다.

- [0184] 또한, 본 실시 형태에서는, 도 2에 도시하는 각 블록을 1대의 컴퓨터에 실장하는 것이 아니라, 복수의 컴퓨터로 분산시켜 실장하고, 게임 운용 장치(11)를 복수의 컴퓨터로 이루어지는 게임 운용 시스템으로서 구성해도 좋다. 또한, 도 11에 도시하는 각 블록을 집적 회로에 의해 구성해도 좋다.
- [0185] (본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치의 정리)
- [0186] (1) 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 장치는, 플레이어에 의해 조작되는 단말 장치에 소정의 통신 회선을 통하여 접속되고, 게임 공간 내에 설정된 복수의 단위로 구성되는 집합체끼리를 대전시키는 게임을 운용하는 게임 운용 장치이며, 상기 게임 공간 내에서 사용 가능한 가상 통화를, 상기 단말 장치로부터 송신된 상기 플레이어에 의한 예금 지령에 따라서 예금하고, 소정의 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어에 의한, 상기 예금한 가상 통화의 사용을 금지하는 예금 관리부와, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 대전에 대해서 유리해지는 특전을 상기 플레이어에게 부여하는 특전 부여부를 구비한다. 또한, 본 발명의 실시 형태에 의한 게임 운용 방법, 게임 운용 프로그램 및 게임 운용 시스템은 게임 운용 장치와 마찬가지로의 구성을 갖기 때문에, 설명을 생략한다.
- [0187] 이 구성에 있어서는, 우선, 가상 통화의 사용 방법으로서, 종래 게임과 같은 아이템 구입과는 다른 배리에이션인 예금을 가능하게 하고 있다. 그리고, 플레이어가 가상 통화를 예금한 경우, 예금하지 않은 경우에 비해, 대전에 대해서 유리해지는 특전이 부여된다. 한편, 예금 기간이 만료될 때까지는, 예금한 가상 통화의 사용은 금지된다.
- [0188] 상기와 같이, 본 구성에 따르면, 예금이라고 하는 형태를 통하여 과금이 행해지게 되지만, 플레이어에는, 종래 게임에 없는 이하와 같은 장점이 발생한다. 우선, 플레이어가 획득하는 것은, i) 예금(충당한 가상 통화분) + ii) 특전이다. 여기서, i)의 예금에 충당한 가상 통화는 예금 기간이 만료될 때까지 사용할 수 없다고 하는 제한은 있지만(즉, 그 동안은 아이템 구입 등에는 충당할 수 없지만), 감소하는 것은 아니므로, 말하자면, 가상 통화를, 형태를 바꿔서 보유하고 있는 것과 동일하다. 게다가, ii)의 특전을 예금 기간 동안, 누릴 수 있다. 즉, 플레이어는, 자신의 가상 통화를 실질상 줄이는 일 없이, 특전을 얻을 수 있는 것이다. 또한, 예금 기간이 만료되면, ii)의 특전은 없어진다. 여기서, 특전이란, 예를 들어 게임이 팀 대전인 경우, 그 팀을 구성하는 구성원으로서 유능한 캐릭터를 획득할 수 있는 확률을 올리는, 체력값의 회복에 필요로 하는 시간이 짧아지는 등, 다양한 형태를 취할 수 있다.
- [0189] 이상과 같이, 종래 게임에 있어서는, 능력 향상을 도모하기 위해 가상 통화를 소비하는(과금되는) 경우, 아이템을 구입하는 정도의 선택지밖에 없었던 것에 반해, 본 구성에 있어서는, 소정의 기간(예금 기간), 특전을 누린 후에, (임의의 타이밍에서) 아이템을 구입할 수 있다고 하는 새로운 선택지를 제공할 수 있다.
- [0190] 이 결과, 플레이어는 아이템 구입을 위한 자금력이 한정되어 있는 경우라도, 가상 통화의 사용을 전혀 고려하지 않는 상태로부터, 예를 들어 랭킹 향상을 목표로 하는 의욕이 환기되어, 가상 통화의 사용을 검토하는 동기 부여를 플레이어에게 제공할 수 있다. 그로 인해, 게임 전체의 커뮤니티를 활성화하고, 나아가서는 흥취성 풍부한 매력있는 게임을 실현할 수 있다.
- [0191] 또한, 본 구성은, 게임 운용 장치를 관리하는 게임 제공자측에 있어서도, 이하와 같은 장점이 있다. 즉, 상기와 같이, 예금 기간이 만료될 때까지는, 그 예금은 아이템 구입 등에 충당할 수 없다고 하는 제한이 가해진다. 그러나, 플레이어에 따라서는, 예금 기간 동안에, 아무래도 구입하고 싶은 아이템 등이 생기는 경우도 생각된다. 그 때, 그 플레이어는 예금과는 별도로, 새롭게 가상 통화를 사용하여 그 아이템을 구입하는 것이 상정된다. 즉, 게임 제공자측에 있어서는, 예금과, 아이템 구입 등의 2개의 과금의 기회가 설치되게 된다. 이 결과, 플레이어로부터의 과금액이 증대되어, 보다 많은 수입을 얻을 수 있다.
- [0192] (2) 상기 플레이어가 상기 게임을 실행한 빈도를 관리하는 빈도 관리부를 더 구비하고, 상기 특전 부여부는, 상기 빈도가 저하됨에 따라서 상기 플레이어에게 부여하는 특전을 저하시키는 것이 바람직하다.
- [0193] 이 구성에 따르면, 가상 통화를 예금한 플레이어는, 게임을 실행하는 빈도가 저하되면, 특전이 저하되어 버린다. 그로 인해, 플레이어는 예금함으로써 얻을 수 있는 특전을 누리기 위해서는, 게임을 실행하는 빈도가 저하되지 않도록 노력할 필요가 있다. 즉, 본 구성에 따르면, 장점도 있지만, 그 장점을 발휘하기 위한 조건도 있으므로 유희성에 깊이가 있어, 흥취성이 있는 게임을 실현할 수 있다. 한편, 게임 제공자측에 있어서는, 플레이어가 계속해서 게임에 액세스하는 것은, 과금의 기회를 증대시키는 것에 연결되므로, 수입 증가에 연결된다고 하는 이점이 있다.

- [0194] (3) 상기 특전 부여부는, 저하된 상기 빈도가 증대로 변한 경우, 상기 플레이어에게 부여하는 특전의 저하를 회복시키는 것이 바람직하다.
- [0195] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는, 잠시 게임으로부터 멀어져, 특전을 저하시켜 버린 경우라도, 게임의 실행 횟수를 증대시켜 가면, 특전을 회복시킬 수 있다. 그 결과, 예금한 플레이어에 대해서, 게임의 실행 횟수를 늘리고자 하는 동기 부여를 제공하여, 예금한 플레이어가 게임으로부터 멀어져 버리게 되는 것을 방지할 수 있다.
- [0196] (4) 상기 예금 관리부는, 상기 빈도가 저하됨에 따라서 상기 플레이어가 예금한 상기 가상 통화의 예금액을 저하시키는 것이 바람직하다.
- [0197] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는 게임을 실행하는 빈도가 저하되면, 애써 예금한 가상 통화의 예금액이 저하되어 버리므로, 게임 실행의 빈도를 보유 지지하고자 노력하게 된다. 즉, 본 구성에 따르면, 장점도 있지만, 그 장점을 발휘하기 위한 조건도 있으므로 유희성에 깊이가 있어, 흥취성이 있는 게임을 실현할 수 있다. 한편, 게임 제공자측에 있어서는, 플레이어가 계속적으로 게임에 액세스하는 것은, 과금의 기회를 증대시키는 것에 연결되므로, 수입 증가에 연결된다고 하는 이점이 있다.
- [0198] (5) 상기 예금 관리부는, 저하된 상기 빈도가 증대되게 변한 경우, 저하시킨 상기 가상 통화의 예금액을 회복시키는 것이 바람직하다.
- [0199] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는 빈도의 저하에 의해 예금액을 저하시킨 경우라도, 게임 실행 횟수를 증대시켜 빈도를 증대시키면, 다시, 예금액을 원래의 값으로까지 회복시킬 수 있다. 이에 의해, 예금 플레이어에 대해서, 예금액을 원래의 값으로 복귀시키기 위해 게임 실행 횟수를 증대시키고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있어, 플레이어가 게임으로부터 멀어져 버리게 되는 것을 방지할 수 있다.
- [0200] (6) 상기 예금 관리부는, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 플레이어의 상기 단말 장치로부터, 예금한 상기 가상 통화를 환불하는 환불 지령을 수신한 경우, 상기 예금액을 저하시켜 상기 플레이어에게 상기 가상 통화를 환불하는 것이고, 상기 환불 지령의 수신 시각으로부터 상기 예금 기간의 만료 시각까지의 기간이 길어짐에 따라서, 상기 예금액으로부터의 저하액을 증대시켜, 상기 플레이어에게 상기 가상 통화를 환불하는 것이 바람직하다.
- [0201] 이 구성에 따르면, 예금 기간이 만료될 때까지 예금한 플레이어가 예금을 해약하고자 하면, 환불액이 예금액보다도 저하되므로, 예금한 플레이어에 대해서 예금 기간이 만료될 때까지, 해약을 행하지 않고 놔두고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0202] 예를 들어, 예금한 플레이어가 예금을 해약하고자 하는 케이스로서, 아무래도 가상 통화를 사용하여 구입하고 싶은 아이템이 발생한 케이스를 들 수 있다. 이 경우, 예금을 해약함으로써 예금한 가상 통화를 전액 환불하고, 구입하고 싶은 아이템을 그대로 구입시켜 버리면, 예금을 하는 애초의 의미가 희미해져 버린다. 한편, 본 구성과 같이, 예금을 해약하면 예금액이 감소된다고 하는 페널티를 예금한 플레이어에게 부과하면, 예금한 플레이어는 예금을 해약하지 않고, 별도, 보유하는 가상 통화를 사용하거나, 혹은 현금을 가상 통화로 현금하고, 그 가상 통화를 사용하여 아이템을 구입하고자 한다. 그로 인해, 게임 운영 회사의 수입을 늘릴 수 있다.
- [0203] (7) 상기 예금 관리부는, 상기 예금 기간 동안에 있어서, 상기 플레이어의 상기 단말 장치로부터 상기 예금액을 증대시키는 예금 갱신 지령을 수신한 경우, 현재의 예금액을 저하시키는 일 없이 상기 예금 갱신 지령에 의해 지정된 증액분을 상기 현재의 예금액에 가산하고, 가산한 액을 갱신 후의 예금액으로 하고, 또한, 상기 예금 갱신 지령의 수신 시각을 기준으로 하여 상기 예금 기간의 카운트를 개시하는 것이 바람직하다.
- [0204] 예금한 플레이어는, 예금액이 증대할수록 특전이 증대되므로, 예금 기간의 도중에 있어서, 예금액을 증대시키고 싶은 경우도 있다. 예를 들어, 현재의 예금액이 1000엔인 경우에 있어서, 이 예금액을 5000엔으로 인상시키고 싶은 경우도 있다.
- [0205] 이 경우, 일단, 예금을 해약하고, 다시, 5000엔을 예금하는 구성으로 해 버리면, (6)에 나타내는 바와 같이, 예금 기간의 도중에 예금을 해약하면, 환불액이 원래의 예금액으로부터 감소하기 때문에, 예금한 플레이어는 예금액을 5000엔으로 하기 위해서는 4000엔 이상의 추가 요금을 지불해야만 하여, 해약한 플레이어에게 손해를 입히게 된다.
- [0206] 따라서, 예금 갱신 지령을 송신하면, 예금한 플레이어는 예금액인 1000엔에 그대로 4000엔을 플러스하면, 5000

엔의 예금을 행할 수 있다. 이에 의해, 예금한 플레이어는 예금 기간의 도중이라도 손해 보는 일 없이 예금액을 증액할 수 있다.

- [0207] 여기서, 예금 갱신 지령을 송신하고 나서, 당초의 예금 종료일에 있어서 예금 기간을 만료시켜 버리면, 예금한 플레이어가 5000엔분의 특전을 얻을 수 있는 기간이 짧아지게 된다. 따라서, 예금 갱신 지령을 송신한 시각을 예금 기간의 개시 시각으로 하고, 예금 기간을 다시 카운트함으로써, 예금한 플레이어가 5000엔분의 특전을 얻을 수 있는 기간을 증대시킬 수 있다. 이에 의해, 예금한 플레이어에 대해서 예금 갱신 지령을 송신하여, 예금액을 증대시키고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0208] 또한, 예금 기간으로부터 해약할 때까지의 기간이 짧을수록 환불액을 감소시키는 구성이 채용되어 있으므로, 예금 종료 시각이 다가오면, 다소 손해를 보더라도 예금을 해약하여 아이템을 구입하거나, 혹은, 별도, 현금을 가상 통화로 환급하여 아이템을 구입하느냐 하는 선택지를 플레이어에게 부여할 수 있어, 게임의 재미를 증대시킬 수 있다. 나아가서는, 아무래도 구입하고 싶은 아이템이 발생한 경우라도, 좀더 기다려서 예금을 해약하면, 전액이 환불되므로, 좀더 기다리고 나서 예금을 해약하고자 한다고 하는 선택지를 플레이어에게 부여할 수 있어, 플레이어의 판단의 배리어션을 증대시킬 수 있다.
- [0209] (8) 상기 단위는, 가상 카드를 포함하고, 상기 가상 카드는, 상기 집합체의 능력값을 증대시키기 위한 제1 가상 카드와, 상기 제1 가상 카드보다도 상기 집합체의 능력값을 보다 높게 증대시키기 위한 제2 가상 카드를 포함하고, 상기 특전 부여부는, 상기 가상 통화를 예금한 플레이어에 대해서, 상기 예금 기간이 만료될 때까지, 상기 게임 운용 장치로의 액세스에 기초하여, 상기 제1 가상 카드 또는 상기 제2 가상 카드 중 어느 하나의 가상 카드를 상기 플레이어에게 부여할지를 결정하는 추천 처리를 실행하고, 상기 추천 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률은, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해 높게 설정되는 것이 바람직하다.
- [0210] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는 예금하지 않은 경우에 비해 제2 가상 카드를 얻기 위한 특전 부여 확률이 높게 설정되므로, 제2 가상 카드를 보다 높은 확률로 얻을 수 있다.
- [0211] (9) 상기 플레이어는, 예금한 가상 통화와는 다른 가상 통화를 사용하여, 상기 추천 처리의 실행을 의뢰하기 위한 추천 처리 의뢰 아이템이 구입 가능하고, 상기 특전 부여부는, 상기 추천 처리 의뢰 아이템이 상기 플레이어에 의해 사용된 경우, 상기 특전 부여 확률을 설정하고, 설정한 특전 부여 확률에 따라서 상기 추천 처리를 실행하고, 상기 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 상기 추천 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률은, 상기 일정 기간마다 실행되는 추천 처리에 있어서 설정되는 특전 부여 확률의 최대값보다도 높게 설정되는 것이 바람직하다.
- [0212] 이 구성에 따르면, 추천 처리 의뢰 아이템의 사용에 기초하는 추천 처리의 특전 부여 확률이, 액세스에 기초하여 실행되는 추천 처리의 특전 부여 확률보다도 높게 설정되어 있으므로, 플레이어에 의한 추천 처리 의뢰 아이템의 구입 의욕의 감퇴를 방지할 수 있다.
- [0213] (10) 상기 게임 공간에 있어서, 상기 집합체끼리를 대전시키고, 양쪽 집합체가 갖는 능력값을 비교함으로써 양쪽 집합체의 승패를 결정하고, 결정한 승패에 기초하여, 적어도 패한 집합체의 상기 능력값을 감소시키는 집합체 관리부를 더 구비하고, 상기 집합체 관리부는, 상기 플레이어가 상기 게임을 실행하고 있지 않은 경우, 상기 집합체의 능력값을 소정의 회복률로 경시적으로 회복시키고, 상기 특전 부여부는, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해 상기 회복률을 높게 설정하는 것이 바람직하다.
- [0214] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는 예금하지 않은 플레이어에 비해 회복률이 높게 설정되므로, 보다 빠르게 능력값을 회복할 수 있다. 그 결과, 플레이어에 대해서 가상 통화를 예금하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.
- [0215] (11) 상기 집합체가 소지하는 금전을 가상적으로 나타내는 금전 아이템을 더 포함하고, 상기 집합체 관리부는, 상기 대전에 승리한 집합체에 대해서, 상기 대전에 패한 집합체가 소지하는 금전 아이템을, 그 금전 아이템이 나타내는 가치를 소정의 증폭률로 증대시켜 양도하고, 상기 특전 부여부는, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금한 경우, 상기 플레이어가 상기 가상 통화를 예금하지 않은 경우에 비해, 상기 증폭률을 증대시키는 것이 바람직하다.
- [0216] 이 구성에 따르면, 예금한 플레이어는, 자신의 집합체가 대전에 승리한 경우, 대전 상대의 집합체가 소지하는 금전 아이템의 가치보다 높은 가치를 갖는 금전 아이템이 얻어진다. 그 결과, 플레이어에 대해서 가상 통화를

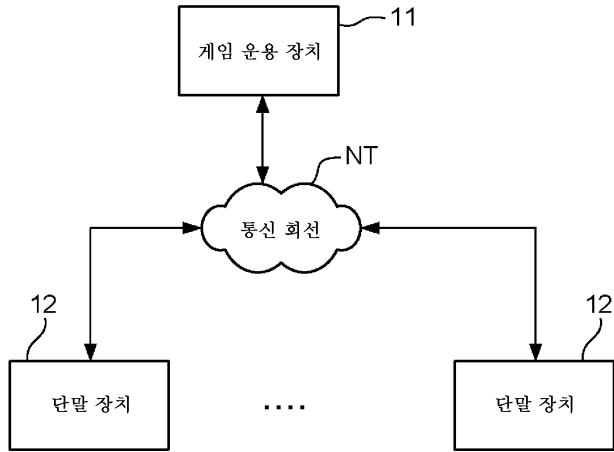
예금하고자 하는 동기 부여를 제공할 수 있다.

[0217]

본 출원은, 2011년 5월 11일에 일본 특허청에 출원된 일본 특허 출원 제2011-106007에 기초하는 것이고, 본 출원의 내용을 모두 포함하고 있다.

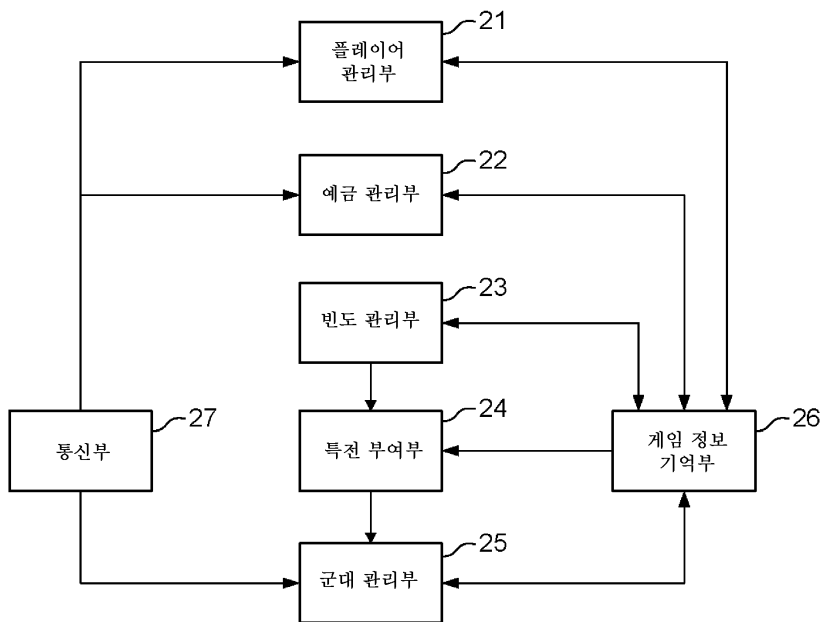
도면

도면1

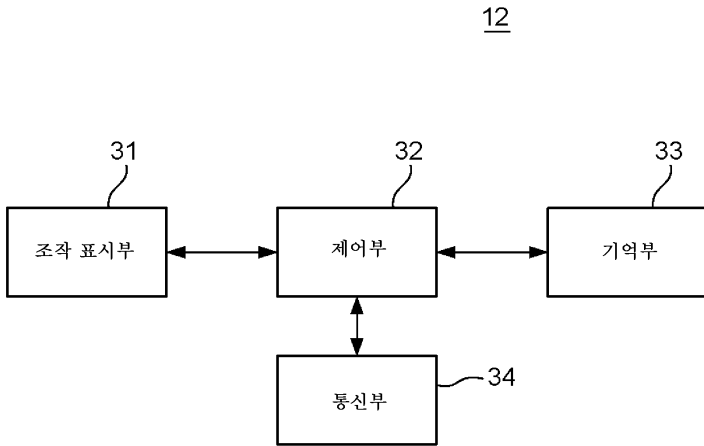


도면2

11



도면3



도면4

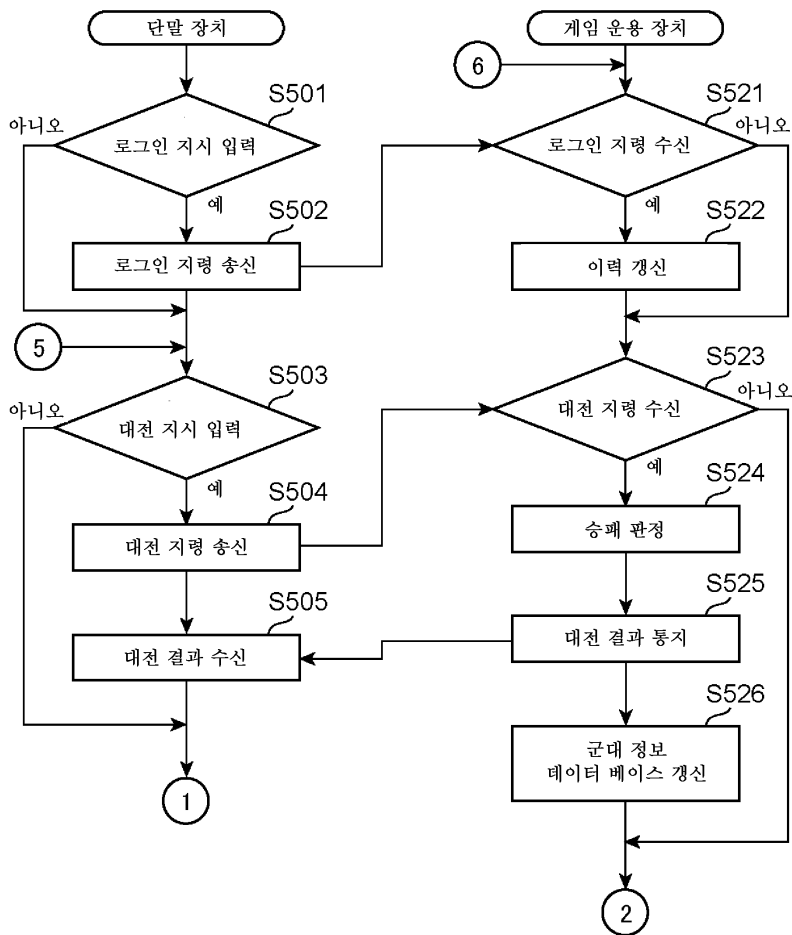
플레이어 정보 데이터 베이스			
플레이어 ID	플레이어명	등록일	가상 통화
AAA			

이력 정보 데이터 베이스			
플레이어 ID	게임 이력		빈도 이력
	로그인	로그아웃	
AAA	2010/3/4/18:00	2010/3/4/18:10	Hp = 1. 0 (2010/3/2/0:00) Hp = 0. 9 (2010/3/3/0:00)

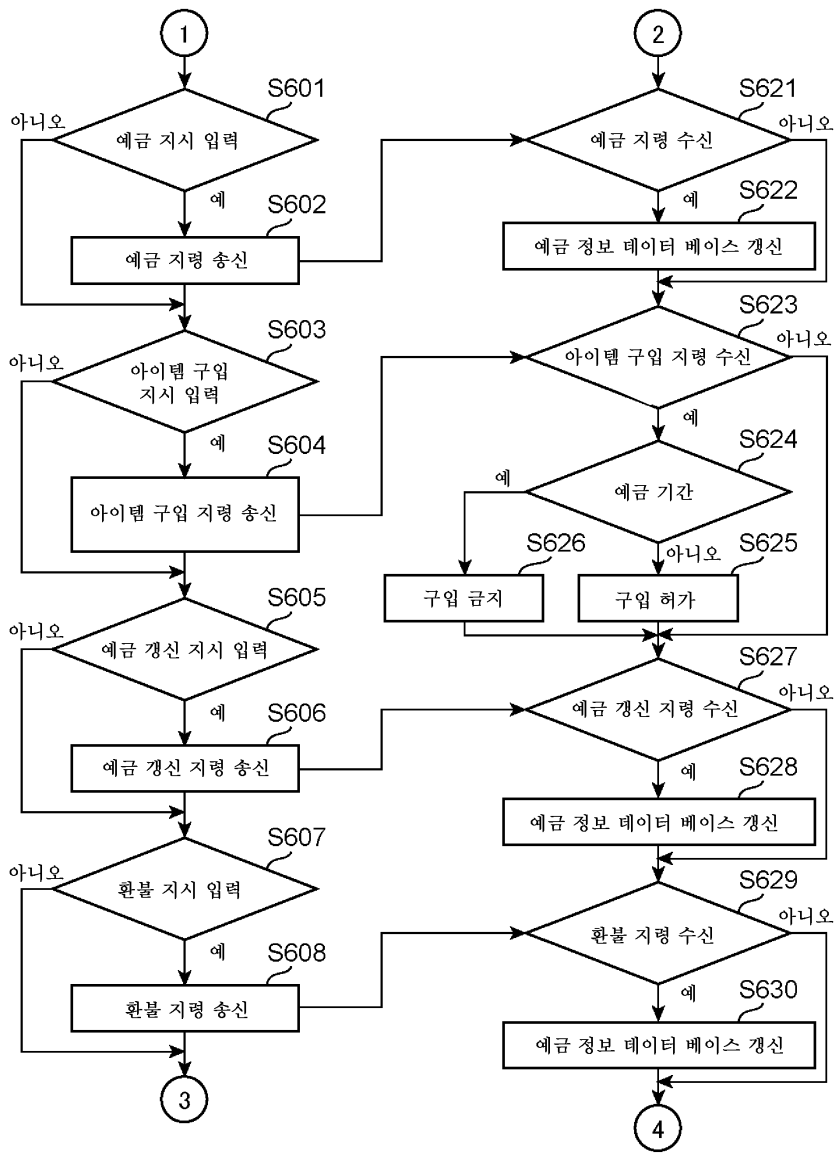
예금 정보 데이터 베이스			
플레이어 ID	예금액	예금 기간	예금 종료일
AAA	YYYY	2010/2/1	2010/3/1

군대 정보 데이터 베이스								
군대 ID	군대명	플레이어 ID	능력값		아이템	카드		대전 이력
			레벨값: XXXX	에너지값: YYYY		카드 ID	레벨값	
		AAA			수경 아이템 -5개	C1 C2		1010/3/4/18:10 (군대 ID)

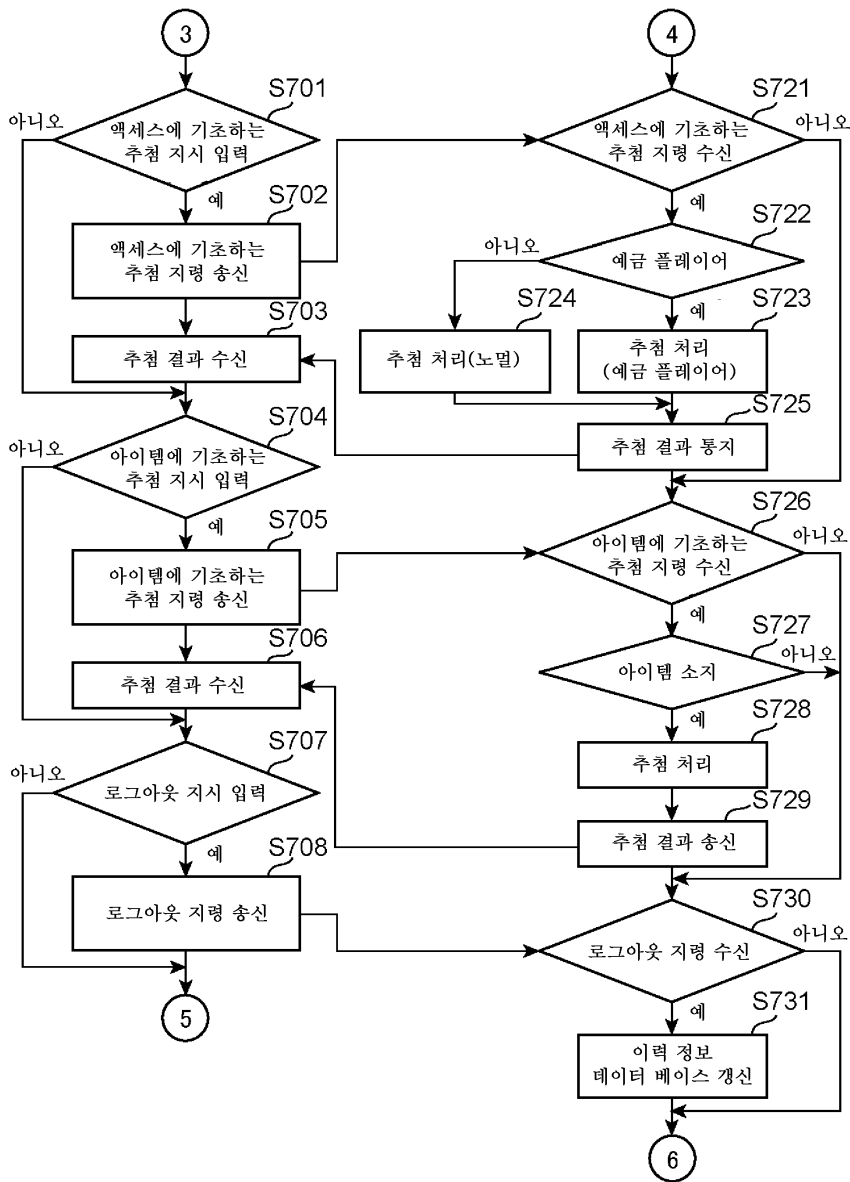
도면5



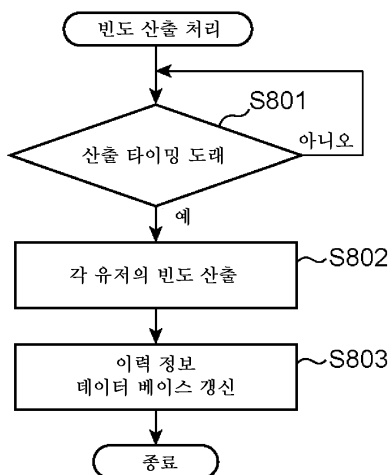
도면6




도면7



도면8



도면9






전국 시대 게임

[5] 자! 전국시대게임 마이 페이지로 [5]

무장 카드로 전투 배틀!

공략 정보&동료 모집


전국시대 게임
 공식 서클
 


 ← 자기 소개용 태그



NEW
 운영자로부터의 알림
 NEW

12/08[캠페인] 뽑기로 우정 pt 획득
 축제 개최 중!

12/08[기능 개선] 12월 8일자 업데이트

⇒ 더보기

전국시대 게임
 시작했습니다

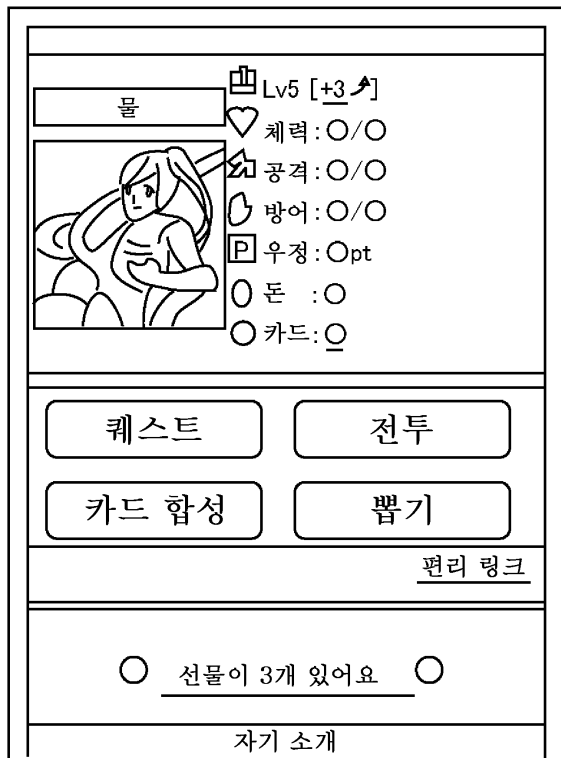


○○
 Lv8 동료 0명

⇒ 더보기

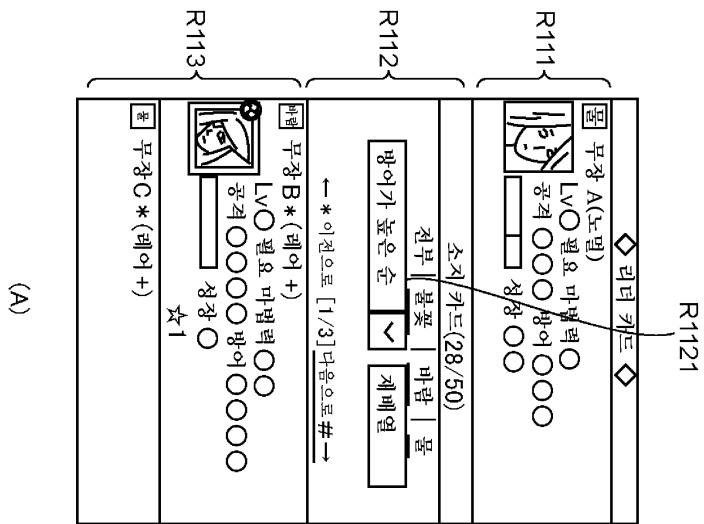
1
전국시대 게임
 톨
 2
전국시대 게임
 마이 페이지

91

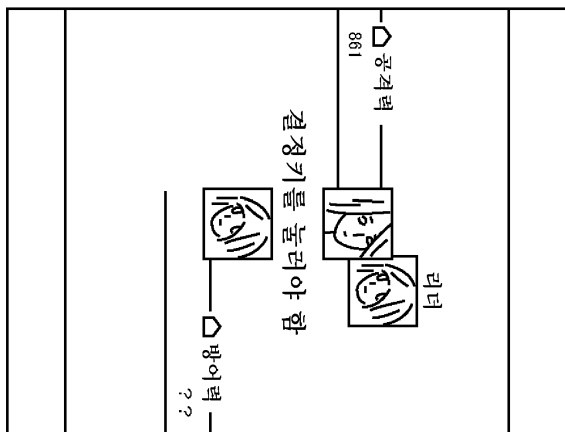
도면10



도면11



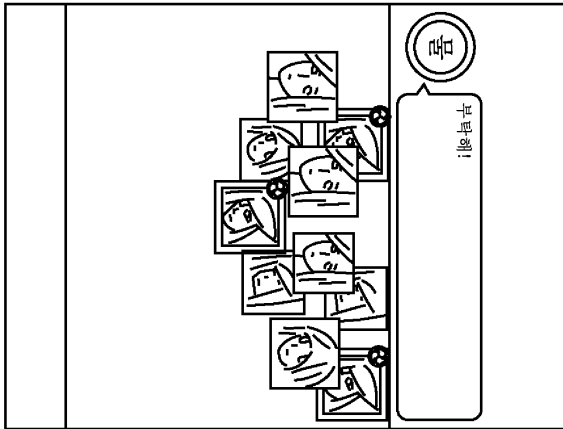
(A)



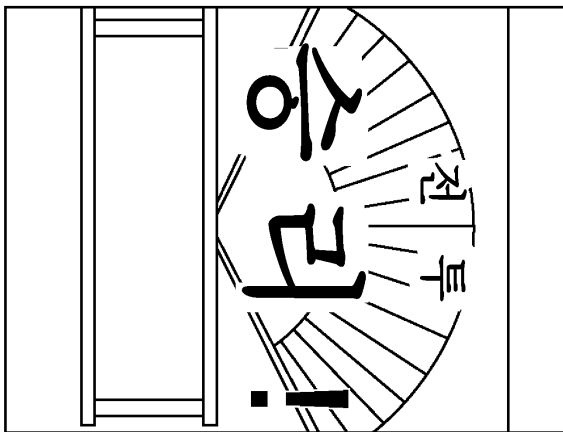
(B)

도면12

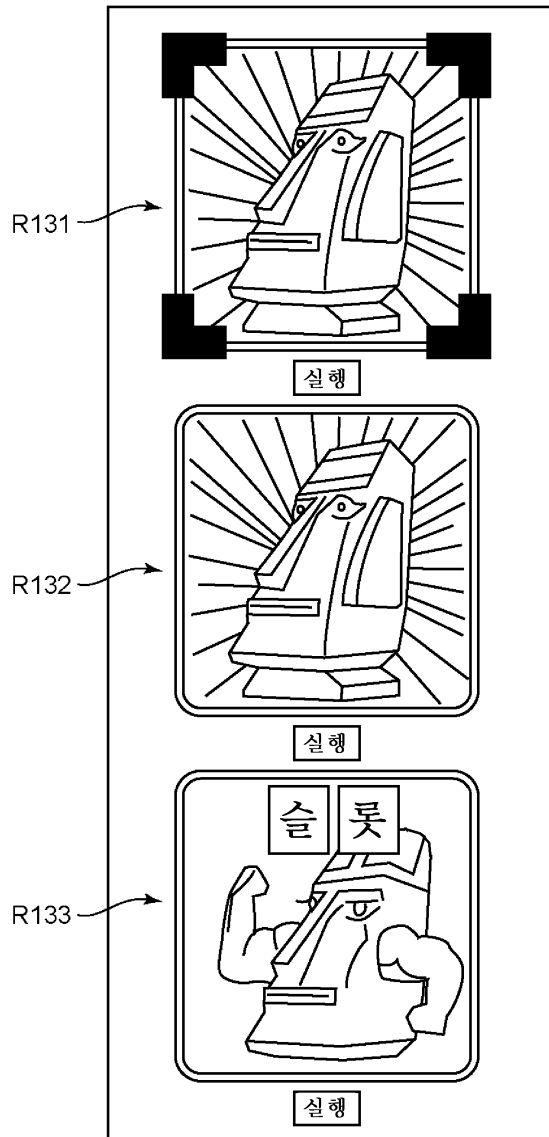
(A)



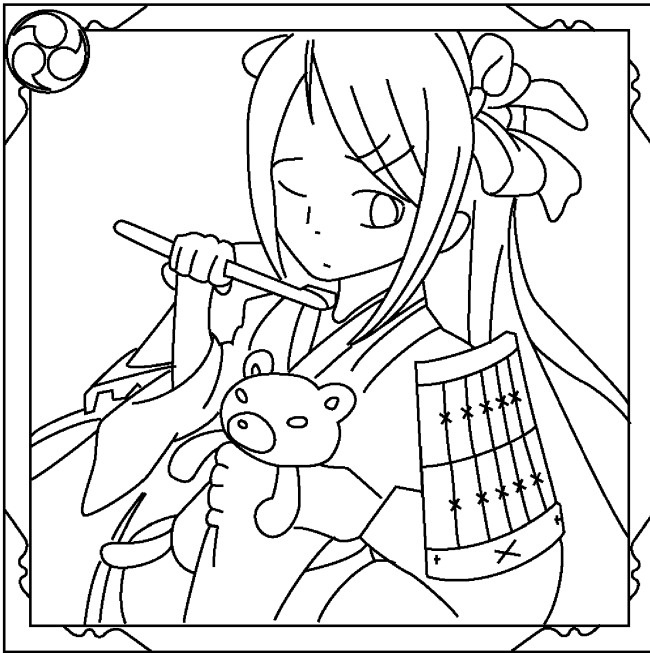
(B)



도면13



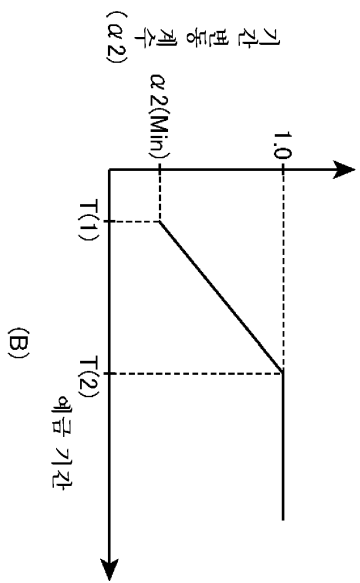
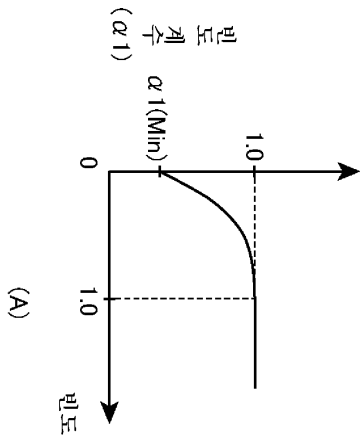
도면14



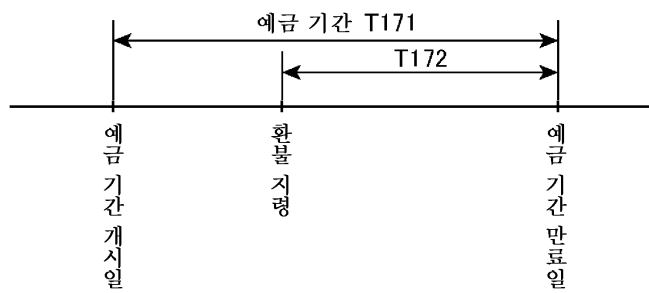
도면15



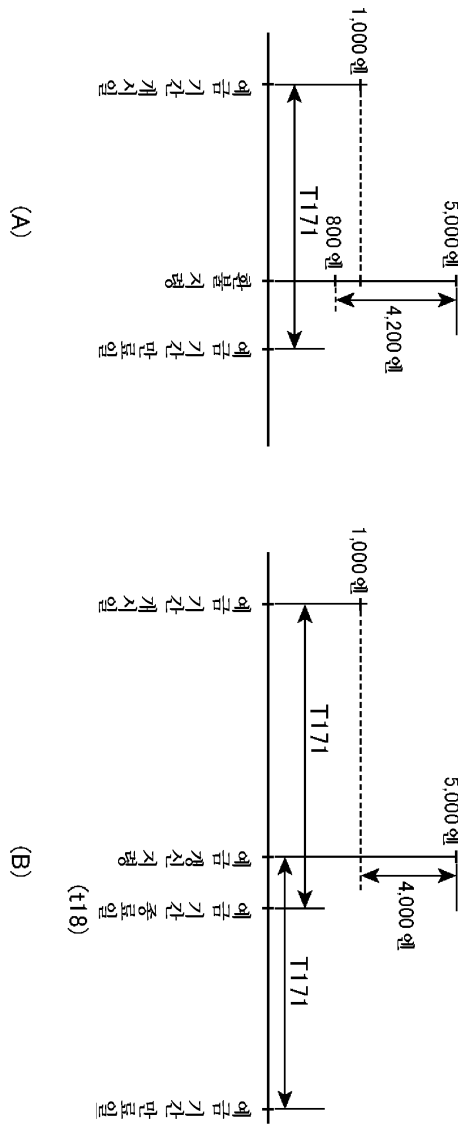
도면16



도면17



도면18



도면19

