

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7149433号

(P7149433)

(45)発行日 令和4年10月6日(2022.10.6)

(24)登録日 令和4年9月28日(2022.9.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/493 (2014.01)

A 6 3 F 13/493

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

請求項の数 5 (全19頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2022-914(P2022-914)

(22)出願日 令和4年1月6日(2022.1.6)

(62)分割の表示 特願2019-102457(P2019-102457)  
の分割

原出願日 令和1年5月31日(2019.5.31)

(65)公開番号 特開2022-37238(P2022-37238A)

(43)公開日 令和4年3月8日(2022.3.8)

審査請求日 令和4年5月30日(2022.5.30)

早期審査対象出願

(73)特許権者 504440133

株式会社ポケモン

東京都港区六本木6-10-1

(74)代理人 110002815 I P T e c h 弁理士法人

(72)発明者 山本 洋平

東京都港区六本木6-10-1 株式会

社ポケモン内

審査官 赤坂 祐樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理装置、ゲームサーバおよびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを経時的に消費するステップと、前記プレイヤーからの第1指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を停止するステップと、前記消費を停止している期間における前記プレイヤーからの第2指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を再開するステップと、前記パラメータの消費が停止している期間にのみ、前記パラメータを、経時回復上限値を上限として経時的に回復させるステップと、前記経時的に回復させるステップに加え、前記消費を停止している期間に応じて特典を選択し、前記特典を前記プレイヤーに付与するステップとを実行させるゲームプログラム。

【請求項2】

前記回復させるステップにおいて、前記経時回復上限値は、前記プレイヤーのゲームのプレイ履歴に基づいて増加する請求項1記載のゲームプログラム。

【請求項3】

プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行される方法であって、前記プロセッ

10

20

サが、

プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを経時的に消費するステップと、

前記プレイヤーからの第1指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を停止するステップと、

前記消費を停止している期間における前記プレイヤーからの第2指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を再開するステップと、

前記パラメータの消費が停止している期間にのみ、前記パラメータを、経時回復上限値を上限として経時的に回復させるステップと、

前記経時的に回復させるステップに加え、前記消費を停止している期間に応じて特典を選択し、前記特典を前記プレイヤーに付与するステップと  
を実行する方法。

10

【請求項4】

制御部と、記憶部とを備える情報処理装置であって、前記制御部が、

プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを経時的に消費するステップと、

前記プレイヤーからの第1指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を停止するステップと、

前記消費を停止している期間における前記プレイヤーからの第2指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を再開するステップと、

20

前記パラメータの消費が停止している期間にのみ、前記パラメータを、経時回復上限値を上限として経時的に回復させるステップと、

前記経時的に回復させるステップに加え、前記消費を停止している期間に応じて特典を選択し、前記特典を前記プレイヤーに付与するステップと

を実行する情報処理装置。

【請求項5】

プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを経時的に消費する手段と、

前記プレイヤーからの第1指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を停止する手段と、

前記消費を停止している期間における前記プレイヤーからの第2指示に応じ、前記パラメータの経時的な消費を再開する手段と、

30

前記パラメータの消費が停止している期間にのみ、前記パラメータを、経時回復上限値を上限として経時的に回復させる手段と、

前記経時的に回復させるステップに加え、前記消費を停止している期間に応じて特典を選択し、前記特典を前記プレイヤーに付与する手段と

を具備するシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラム、情報処理装置、ゲームサーバおよびゲームシステムに関する。

【背景技術】

40

【0002】

ゲーム内のキャラクタの状態に関するパラメータ（スタミナやライフなど）を時間経過に伴って回復させるゲームが存在する。例えば、特許文献1には、時間経過により回復上限値を上限として回復する実行許容値を、課金（購入）により回復上限値を超えても回復させる技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-192746号公報

【発明の概要】

50

**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

従来のゲームは、ゲームを継続してプレイする意欲を高める工夫が施されている。その結果、ゲームに熱中し過ぎる人も多く、また、過剰な購入を強いてしまう場合がある。

**【0005】**

そこで、本開示は、上記課題を解決すべくなされたものであって、その目的は、ゲームに熱中し過ぎることを防止するゲームシステムを提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

上記目的を達成するため、本開示に係るプログラムは、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行部、時間の経過に伴い、パラメータを、経時回復上限値を上限として回復させる経時回復部、プレイヤーの回復指示に応じて、時間の経過に関わらずパラメータを回復させる指示回復部、経時回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与し、指示回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与しない特典付与部、としてコンピュータを機能させる。

10

**【0007】**

上記目的を達成するため、本開示に係る情報処理装置は、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行部と、時間の経過に伴い、パラメータを、経時回復上限値を上限として回復させる経時回復部と、プレイヤーの回復指示に応じて、時間の経過に関わらずパラメータを回復させる指示回復部と、経時回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与し、指示回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与しない特典付与部と、を備える。

20

**【0008】**

また、上記目的を達成するため、本開示に係るゲームサーバは、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行部と、時間の経過に伴い、パラメータを、経時回復上限値を上限として回復させる経時回復部と、プレイヤーの回復指示に応じて、時間の経過に関わらずパラメータを回復させる指示回復部と、経時回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与し、指示回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与しない特典付与部と、を備える。

30

**【0009】**

また、上記目的を達成するため、本開示に係るゲームシステムは、プレイヤーの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータを消費してゲームを実行するゲーム実行部と、時間の経過に伴い、パラメータを、経時回復上限値を上限として回復させる経時回復部と、プレイヤーの回復指示に応じて、時間の経過に関わらずパラメータを回復させる指示回復部と、経時回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与し、指示回復部による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し第1の特典を付与しない特典付与部と、を備える。

40

**【発明の効果】****【0010】**

本開示によれば、ゲームに熱中し過ぎることを防止するゲームシステムを提供することができる。

**【図面の簡単な説明】****【0011】**

50

【図 1】ゲームシステム 1 の構成図である。

【図 2】ゲームサーバ 100 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図 3】端末 200 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図 4】パラメータの値と回復処理との関係を示す図である。

【図 5】ゲームサーバ 100 における処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】ゲームシステム 1 に係るゲーム画面の一例である。

【図 7】ゲームサーバ 300 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図 8】パラメータの値と指示消費処理との関係を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

10

以下、本開示の実施形態について図面を参照して説明する。実施形態を説明する全図において、共通の構成要素には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略する。なお、以下の実施形態は、特許請求の範囲に記載された本開示の内容を不当に限定するものではない。また、実施形態に示される構成要素のすべてが、本開示の必須の構成要素であるとは限らない。

【0013】

<実施形態 1>

(実施形態 1 の概要)

本実施形態に係るゲームシステムは、ゲームに対する、プレイヤの参加及び継続のモチベーションを維持させつつ、ゲームに熱中し過ぎることを防止するものである。

20

【0014】

従来のゲームは、ゲームを継続してプレイする意欲を高める工夫が施されている。そのため、プレイヤはときには日常的な活動よりもゲームをすることを優先してしまう場合が生じるほどゲームに熱中し、また、ゲームに熱中するあまり、過剰な購入を行ってしまうという虞があった。

【0015】

そこで、本実施形態に係るゲームシステムでは、ゲーム進行に関するパラメータを時間経過に伴って回復させるゲームにおいて、プレイヤがゲームプレイしていない時間が長くなるほど、プレイヤに対し特典を付与する。これにより、プレイヤに対して特典付与によってゲームの参加及び継続への楽しみを与えつつ、ゲームプレイをしないことに対するインセンティブを与えることができるため、プレイヤ個人の自制心に任せるだけでなくゲームシステム側からゲームプレイしないようプレイヤの自制心を高めるようになり、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

30

【0016】

(ゲームシステム 1 の構成)

図 1 は、ゲームシステム 1 の構成図である。図 1 を参照して、実施形態 1 に係るゲームシステム 1 の構成について説明する。

【0017】

ゲームシステム 1 は、ゲームサーバ 100 と、端末 200 - 1, 200 - 2, ..., 200 - N (N は自然数) と、を備え、ネットワーク NW を介して通信可能に接続される。ネットワーク NW は、WAN (Wide Area Network)、LAN (Local Area Network) 等から構成される。なお、以下の説明では、端末 200 - 1, 200 - 2, ..., 200 - N は、特に区別する必要のない限り、端末 200 と記載する。

40

【0018】

ゲームサーバ 100 は、本実施形態に係るゲームを管理するゲームサーバであって、例えば、ネットワーク NW を介してアクセスしてきた端末 200 に対するゲームプログラムの配信、端末 200 でプレイヤにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金 (購入) 処理等を行う。

【0019】

端末 200 は、上述したようにゲームサーバ 100 から配信されたゲームプログラム (

50

アプリケーション)を実行することによって、ゲーム処理を実行する情報処理端末(スマートフォン、タブレット端末、ゲーム機、PC等)である。なお、端末200は、予めゲームプログラムを記憶しておく構成であってもよい。

#### 【0020】

ゲームシステム1において、ゲームサーバ100は、端末200からの要求に応じて、(オンライン)ゲームサービスを提供する。つまり、端末200は、プレイヤーの入力情報を、ネットワークNWを介してゲームサーバ100に送信する。ゲームサーバ100は、受信した入力情報に基づいてゲームの進行処理を行う。そして、ゲームサーバ100は、処理結果(ゲーム画像の画像データ、ゲーム画像を生成するために用いる各種データ)を、ネットワークNWを介して端末200に送信し、端末200は、受信した処理結果に基づき、ゲーム画像を端末200のディスプレイ等に出力する処理を行う。

10

#### 【0021】

(ゲームサーバ100の機能構成)

図2は、ゲームサーバ100の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。図2を参照して、ゲームサーバ100の機能構成の一例について、実現するハードウェア構成等を含めて説明する。なお、本実施形態のゲームサーバ100は、図2の構成要素(各部)の一部を省略した構成としてもよい。

#### 【0022】

ゲームサーバ100は、情報処理装置であって、通信部110と、記憶部120と、処理部130と、を備える。

20

#### 【0023】

通信部110は、端末200と、ネットワークNWを介した通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASIC(Application Specific Integrated Circuit)などのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。通信部110は、端末200からプレイヤーの入力情報(ゲームに対するプレイヤーの入力)を受信し、処理部130に送る。

#### 【0024】

記憶部120は、コンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを記憶するための記憶装置であって、ゲーム情報121と、プレイヤー情報122と、パラメータ情報123と、特典情報124と、を含む。

30

#### 【0025】

ゲーム情報121は、本実施形態に係るゲームに関する情報を記憶する。ゲーム情報121は、例えば、通信部110を介して端末200に配信する本実施形態に係るゲームのプログラムや、ゲームで利用されるキャラクタやアイテムなどのコンテンツに関する情報である。なお、記憶部120は、一時的な記憶領域や、ストレージを含んでもよい。

#### 【0026】

プレイヤー情報122は、プレイヤーに関する情報を記憶する。プレイヤー情報122は、例えば、プレイヤーを識別する情報(ID)と、プレイヤーが保有するアイテムやキャラクタなどのゲーム資産等が関連付けられた情報である。また、プレイヤーがゲームをプレイしたプレイ履歴(プレイ日時、時間など)を記憶する。

40

#### 【0027】

パラメータ情報123は、ゲームのプレイヤーに紐付けて管理される、ゲーム進行に関するパラメータを示す情報である。本実施形態において、パラメータは、例えば、ゲームにおいてプレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタの体力を示すスタミナであるが、これに限られず、ゲーム内通貨等に関する情報等であってもよく、ゲームプレイの内容、難易度、重要度等に基づいてゲーム開発者等によって設定される。

#### 【0028】

パラメータ情報123は、本実施形態に係るゲームシステム上設定されたパラメータの上限値および下限値を含む。パラメータ上限値および下限値は、アイテムやイベント、特典等によって変動しない。また、パラメータ情報123は、経時回復部132(後述)に

50

よって回復されるパラメータの上限値である経時回復上限値、指示回復部 133（後述）によって回復されるパラメータの上限値である指示回復上限値を含む。経時回復上限値と指示回復上限値は、同じ値でもよいし、異なる値に設定されていてもよい。経時回復上限値や指示回復上限値は、アイテムやイベント、特典等によって変動してもよい。

#### 【0029】

特典情報 124 は、特典付与部 134（後述）が、第 1 の特典としてプレイヤに付与する特典に関する情報である。特典とは、プレイヤがゲームを有利に進行することができるゲーム資産や、そのような効果を生じさせるものであって、例えば、パラメータを回復（増加）させるアイテムやスキル、イベントの発生、プレイヤの攻撃力を増大させるアイテム、プレイヤが所有していないプレイヤキャラクタ、対戦相手が存在するゲームであれば対戦相手のゲーム進行を不利にするアイテム等であってもよい。

10

#### 【0030】

処理部 130 は、ゲームサーバ 100 において実行される各種の情報処理を実行する。処理部 130 は、CPU（Central Processing Unit）およびメモリを有し、CPU がメモリを用いて、記憶部 120 に記憶された情報処理プログラムを実行することによって各種の情報処理が実行される。本実施形態においては、処理部 130 は、上記情報処理として、本実施形態に係るゲームのプログラムを端末 200 に提供する。また、通信部 110 を介して端末 200 から送信されたプレイヤの入力情報（ゲームに対するプレイヤの入力）を受け付け、当該入力情報に基づいて、ゲーム処理を実行する。そして、処理結果を、通信部 110 を介して端末 200 に送信する。

20

#### 【0031】

処理部 130 は、ゲーム実行部 131 と、経時回復部 132 と、指示回復部 133 と、特典付与部 134 と、表示制御部 135 と、を含む。

#### 【0032】

ゲーム実行部 131 は、プレイヤの入力に応じて、ゲーム進行に関するパラメータ（スタミナ）を消費してゲームを実行する。例えば、ゲーム実行部 131 は、通信部 110 を介してプレイヤの入力を受け付け、入力に応じてスタミナを消費してゲームを実行する。具体的には、ゲーム内においてプレイヤキャラクタが敵キャラクタに攻撃を受けることによってスタミナが消費されたり、プレイヤキャラクタがプレイヤによって移動操作を受けるごとにスタミナが消費されたり、ゲームプレイ中に経時的にスタミナが消費されてもよい。ゲーム実行部 131 は、ゲーム進行に応じて、スタミナの値を減少させ、記憶部 120 のパラメータ情報 123 に更新したスタミナの値を格納する。なお、消費するスタミナの量は、ゲームの難易度やプレイヤの習熟度等に基づいて決定されてもよい。

30

#### 【0033】

また、ゲーム実行部 131 は、スタミナが、プレイヤの入力に応じてゲームを実行するために必要な量がない場合は、ゲームの実行ができない旨をプレイヤに通知するよう表示制御部 135（後述）に指示してもよい。

#### 【0034】

また、ゲーム実行部 131 は、ゲーム進行に応じて、スタミナの値を増加してゲームを実行してもよい。例えば、ゲーム内において、プレイヤキャラクタのレベルアップや、クエスト達成などのイベントなどによってスタミナの値を増加させてもよい。なお、ゲーム実行部 131 は、後述する指示回復上限値を上限として、ゲーム進行に応じてスタミナの値を増加させてもよい。

40

#### 【0035】

また、ゲーム実行部 131 は、所定時間以上プレイヤの入力を受け付けなかったと判断した場合、ゲーム進行に関わる処理を中断してもよい。ここで、「中断」とは、ゲーム実行部 131 が、ゲーム進行に関わる処理を停止して、ゲーム状態をメモリ等に保持し、その状態からゲーム進行を再開させることが可能となる処理を行うことを意味する。ゲーム進行に関わる処理は、パラメータやゲーム結果に影響を与える処理であって、例えば、敵キャラクタのプレイヤキャラクタに対する攻撃等の動きであったり、ゲームにおけるイベ

50

ント発生等であったりしてよい。ゲーム実行部 131 は、プレイヤーからポーズボタン等の選択やジェスチャ等によって明示的に指示されたと判断した場合や、プレイヤーからゲームの設定画面やメニュー画面、キャラクタやアイテムの購入画面等の表示指示や、当該画面に対するプレイヤーの入力を受け付けていると判断した場合に、ゲーム進行に関わる処理を中断してもよい。なお、ゲームプレイ中の音楽（BGM など）や画面の背景などパラメータやゲーム結果に影響を与えない単なる演出に過ぎないものは中断対象から除外されてもよい。例えば、ゲーム実行部 131 は、プレイヤーから、ゲームの設定画面等に対する入力を受け付けたと判断した場合は、ゲームの BGM については停止することなく出力する処理を行うようにしてもよい。

【0036】

10

また、ゲーム実行部 131 は、ゲーム進行に関する処理を中断している期間において、プレイヤーの入力があつたと判断した場合は、中断を解除してゲームに関する処理を再開してもよい。

【0037】

経時回復部 132 は、パラメータ（スタミナ）が経時回復上限値より少ない値であると、時間の経過に伴い、パラメータ（スタミナ）を、経時回復上限値を上限として回復させる。また、経時回復部 132 は、ゲーム実行部 131 がゲーム進行に関わる処理を中断しているかを判断し、中断していると判断した場合にのみ期間の時間の経過に伴い、パラメータ（スタミナ）を、経時回復上限値を上限として回復させてもよい。

【0038】

20

経時回復部 132 は、例えば、ゲーム実行部 131 が、ゲーム進行を中断している期間が所定期間（例えば、「5 分」）以上であると判断した場合、経時回復上限値を上限としてスタミナの値を所定の値（例えば、「1」）だけ増加させて更新する。すなわち、ゲーム実行部 131 がゲーム進行に関わる処理を中断している期間における、経時回復部 132 がスタミナを回復させる回復周期と、回復周期ごとのパラメータの回復量とにより、スタミナが経時回復上限値まで回復する時間の速度を設定することができる。回復周期や回復量は、ゲーム開発者が予め設定してもよいし、プレイヤーが設定してもよい。

【0039】

パラメータ（スタミナ）の回復周期や回復量について、具体的な数値を用いて説明する。なお、この数値は、あくまで説明のための一例である。スタミナの値、回復周期や回復量等については、以下の一例に限定されることなく、任意に設定することができる。例えば、経時回復上限値が「50」、プレイヤーがゲームを中断した時点でのスタミナの値が「30」であった場合に、回復周期が「3 分」、回復周期ごとのスタミナの回復量が「2」であるときは、パラメータが経時回復上限値まで回復するのに「30 分」かかる。一方、上述の場合であって、回復周期が「5 分」、回復周期ごとのスタミナの回復量が「1」であるときは、スタミナが経時回復上限値まで回復するのに「100 分」かかる。このように、回復周期や回復量によって、スタミナが経時回復上限値まで回復するのに要する時間を変動させることができる。

30

【0040】

また、経時回復部 132 は、プレイヤーが自発的に端末 200 に対する操作をしていない期間にのみ、パラメータ（スタミナ）を回復させるようにしてもよい。例えば、端末 200 に対してタップやスワイプなどの操作（ジェスチャ入力等）をしていないと判断した場合にのみ、回復させてもよい。すなわち、プレイヤーがゲームのメニュー画面等に対して入力を行っている場合は、スタミナを回復させないようにしてもよい。

40

【0041】

指示回復部 133 は、プレイヤーによるパラメータ（スタミナ）の回復指示に応じて、時間の経過に関わらずパラメータを、指示回復上限値を上限として回復させる。例えば、プレイヤーがゲームにおいて購入したアイテム等を使用したり、金銭を消費したりすることにより、所定の回復量分だけスタミナの値を増加させて更新する。

【0042】

50

特典付与部 134 は、経時回復部 132 による回復により、パラメータ（スタミナ）が経時回復上限値まで回復したことに基づいてプレイヤーに対し特典（第 1 の特典）を付与し、指示回復部 133 による回復により、パラメータが経時回復上限値まで回復したことに基づいてはプレイヤーに対し特典（第 1 の特典）を付与しない。すなわち、上述したように、アイテム等の使用に基づいて指示回復部 133 がパラメータを経時回復上限値まで回復させたとしても、特典は付与しない。また、プレイヤーの金銭の消費等により経時回復上限値を超えたパラメータの回復が指示回復部 133 により可能になったとしても、特典は付与しない。

#### 【0043】

特典付与部 134 は、例えば、スタミナが経時回復上限値まで回復した後のゲームのログイン時、ゲーム実行部 131 がゲーム進行に関する処理の中断を解除してプレイヤーがゲームプレイを再開した時点等に特典を付与してもよい。また、例えば、スタミナが経時回復上限値まで回復したとき、または当該回復時点から所定時間経過したときなどのゲームプレイを伴わない時点で特典を付与してもよい。すなわち、経時回復上限値まで回復した後のどの時点で特典を付与するかは、ゲーム開発者やプレイヤー等が任意に設定できるように構成してもよい。

#### 【0044】

なお、特典付与部 134 は、パラメータが経時回復上限値と所定の関係にある値（特定値）まで達したことに基づいて、特典を付与してもよい。例えば、所定の関係は、経時回復上限値の所定の範囲内にある関係でもよい。例えば、経時回復上限値の 9 割以上の範囲であり、経時回復上限値が「100」の場合、「90」から「100」の範囲にある値が特定値となる。所定の範囲は、経時回復上限値の 9 割以上であることが望ましいが、経時回復上限値の値や、パラメータの消費量などに基づいて、ゲーム開発者等が任意に設定してもよい。また、所定の関係は、経時回復上限値に対して所定の割合となる関係でもよい。この場合、特定値は、複数でもよく、例えば、経時回復上限値の 70%、80%、90% となる値であり、経時回復上限値が「100」の場合、「70」、「80」、「90」が特定値となる。

#### 【0045】

なお、本実施形態では、パラメータが経時回復上限値まで回復した後に、ゲームを中断していたプレイヤーがゲームを再開した場合に、特典を付与する。パラメータが上限値に達した状態でのゲームプレイは、プレイヤーに思い切りプレイできる満足感や、爽快感を与える。これにより、パラメータが経時回復上限値まで回復した後のプレイ再開にインセンティブを持たせ、特典付与による楽しみだけではなく、ゲームそのものの面白み、醍醐味をプレイヤーに享受させることができる。さらに、経時回復上限値まで回復する期間、ゲームをプレイしないようプレイヤーに自制心を持たせることができるため、ゲームに熱中し過ぎることを防止する効果がある。

#### 【0046】

特典付与部 134 は、例えば、経時回復部 132 が経時回復上限値まで回復させたパラメータ（スタミナ）の回復量や、ゲーム実行部がゲーム進行に関わる処理を中断してから、当該中断を解除するまでの期間に応じて、特典情報 124 から特典を選択し、プレイヤーに付与する。回復量は、ゲーム実行部がゲーム進行に関わる処理を中断してから、当該中断を解除するまでの間に経時回復部 132 が経時回復上限値まで回復させたパラメータの量であってもよいし、パラメータが経時回復上限値に達するまでに、経時回復部 132 によって、パラメータが増加させられた量の合計であってもよい。この際、回復量が多いほど、ゲームを実行する（再開する）までの期間が長いほど、価値の高い特典を付与するようにしてもよい。例えば、プレイヤーキャラクタのスタミナを回復させるアイテムや、攻撃力を増大させるアイテム、他のプレイヤーやゲームにおける敵キャラクタのダメージを増大させるアイテムについて、回復量や攻撃力、ダメージの大きさがより大きいアイテムを価値の高い特典として付与してもよいし、同時に付与する個数を増やすことで価値の高い特典として付与してもよい。ゲームをプレイしない期間が長いほどインセンティブを大きく

10

20

30

40

50



することにより、特典を目的とするプレイヤーは、より長い期間ゲームをプレイしないよう自制するようになるため、ゲームに熱中し過ぎることを防止する効果がある。

【 0 0 4 7 】

また、特典付与部 1 3 4 は、経時回復部 1 3 2 が、パラメータ（スタミナ）を経時回復上限値と等しい回復量の回復を行った回数を示す上限回復回数に応じて、経時回復上限値を増加させてもよい。例えば、経時回復上限値が「 5 0 」であった場合に、経時回復部 1 3 2 が、パラメータを経時回復上限値「 5 0 」と等しい回復量、すなわち、パラメータを「 0 」から「 5 0 」まで回復させた回数を上限回復回数としてカウントする。特典付与部 1 3 4 は、例えば、上限回復回数が所定の回数以上等の条件を満たした場合、経時回復上限値を、所定量増加させる。これは、パラメータをパラメータの下限値（「 0（ゼロ）」）から経時回復上限値まで回復させるようにすることで、ゲームプレイをやり切ってゲームを中断させて達成感をもたせることができる。また、経時回復上限値が増加することにより、経時回復上限値まで回復する時間を長くすることができ、特典を目的とするプレイヤーに、より長い期間ゲームをプレイしないよう自制を促すことで、ゲームに熱中し過ぎることを防止する効果がある。

10

【 0 0 4 8 】

また、特典付与部 1 3 4 は、プレイヤー情報 1 2 2 に格納されたプレイ履歴に基づいて、プレイヤーのゲームプレイの特性に応じて、経時回復上限値の増加量を変更してもよい。特典付与部 1 3 4 が、例えば、プレイヤーのプレイ履歴に基づいて、平日はゲームプレイせず週末などに長時間プレイするゲームプレイの特性を判断した場合、経時回復上限値の増加量を予め定めた所定量よりも少なくしてもよい。このような特性のプレイヤーは、平日はゲームプレイをしていないことから、ゲームプレイをしない期間が長いプレイヤーであり他のプレイヤーに比べて容易に特典が付与されてしまう。このため、ゲームプレイをしない期間が長いほど価値の高い特典を与えてしまうと、もともとゲームプレイをしない期間が長い特性のプレイヤーが特典によって優位になりすぎてしまい、ゲーム内でのプレイヤー間の優位性のバランスが崩れてしまう虞がある。このようなゲーム内のバランス崩壊を防ぐため、プレイヤーの特性に応じて、経時回復上限値の増加量を変更することにより、どのプレイヤーもゲームを楽しむことができる。

20

【 0 0 4 9 】

また、経時回復上限値は、プレイヤーの回復指示に応じて回復されるパラメータの上限値である指示回復上限値と同じであってもよいが、異ならせてもよい。経時回復上限値と指示回復上限値とが同じである場合は、上述のように特典付与部 1 3 4 によって経時回復上限値が増加したプレイヤーの指示回復上限値も同様に増加していることになる。ゲームプレイ中にプレイヤーの指示によって回復するパラメータの上限値（指示回復上限値）が経時回復上限値の増加に従って増加すると、上述のようにゲームをしない期間が長い特性のプレイヤーは、容易に特典が付与され、指示回復上限値が増加してゲームにおいて優位になりすぎる虞がある。このため、指示回復上限値と経時回復上限値とを異ならせることで、指示回復上限値が経時回復上限値とともに増加させないようにして、ゲーム内のプレイヤー間のバランス崩壊を防ぐことができる。

30

【 0 0 5 0 】

表示制御部 1 3 5 は、ゲーム実行部 1 3 1 が実行するゲームの進行等に従い各種ゲーム画面のデータを生成する。そして、通信部 1 1 0 を介して、端末 2 0 0 に生成した画面のデータを送信する。

40

【 0 0 5 1 】

なお、本実施形態では、「サーバ」とは、1つの情報処理装置（すなわち、サーバ装置）を指す他、サーバが複数のサーバ装置によって構成される場合にはサーバ装置群（すなわち、サーバシステム）全体を指す意味である。また、本実施形態においては、ゲームサーバ 1 0 0 を一体的な構成として説明するが、ゲームサーバ 1 0 0 は、機能および/または役割に応じて分けられた複数のサーバ装置を含む構成であってもよい。例えば、ゲームサーバ 1 0 0 は、認証サーバ、ゲーム処理サーバ、通信サーバ、課金サーバ、データベ-

50

サーバ等の複数のサーバ装置により構成することができる。

【 0 0 5 2 】

( 端末 2 0 0 の機能構成 )

図 3 は、端末 2 0 0 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態の端末 2 0 0 は、図 3 の構成要素 ( 各部 ) の一部を省略した構成としてもよい。

【 0 0 5 3 】

端末 2 0 0 は、ゲーム端末に相当する情報処理装置であり、本実施形態においては、例えば、スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、デスクトップ型コンピュータ、携帯ゲーム機、据置ゲーム機、ヘッドマウントディスプレイ等のウェアラブル端末、又は、情報処理機能を備えた多機能型テレビジョン受像機 ( スマートテレビ ) 等の多機能デバイスである。

10

【 0 0 5 4 】

すなわち、端末 2 0 0 は、一般的な多機能デバイスが有する各種の機能 ( 例えば、入力機能、出力 ( 表示 ) 機能、情報処理機能、ネットワーク通信機能、センサ機能、通話機能、カメラ機能等 ) を有している。なお、ネットワーク通信機能は、インターネット等を介した通信機能、および / または、モバイル通信網を介した通信機能である。

【 0 0 5 5 】

端末 2 0 0 は、通信部 2 1 0 と、入力部 2 2 0 と、出力部 2 3 0 と、位置情報取得部 2 3 5 と、記憶部 2 4 0 と、処理部 2 5 0 と、を備える。

【 0 0 5 6 】

通信部 2 1 0 は、ゲームサーバ 1 0 0 と、ネットワーク NW を介した通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用 A S I C などのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

20

【 0 0 5 7 】

入力部 2 2 0 は、プレイヤーからの入力を受け付けるためのインターフェイスであり、プレイヤーの入力を処理部 2 5 0 に送る。入力部 2 2 0 は、例えば、タッチパネルやボタン、コントローラ等である。

【 0 0 5 8 】

また、入力部 2 2 0 は、端末 2 0 0 の種々の状態を検知する計測機器であってもよい。例えば、端末 2 0 0 の周囲の音を收音する音センサや、端末自体の姿勢や傾きを検知する姿勢センサ ( 加速度センサやジャイロセンサ )、プレイヤーの視線方向を検知する注視センサや、周囲の明るさを検知する光センサ、太陽光等に含まれる紫外線 ( Ultraviolet ) 量を検知する UV センサ、プレイヤーの動作を検知する赤外線センサであってもよい。また、入力部 2 2 0 は、カメラ ( 不図示 ) で捉えた映像から、対象物の画像的な特徴を抽出する画像センサ、端末 2 0 0 の周囲の湿度を検知する湿度センサ、端末 2 0 0 の所在位置における磁場を検知する地磁気センサ、端末 2 0 0 の近傍にある対象物を検知する近接センサ、端末 2 0 0 の周囲の明るさを検知する照度センサ等であってもよい。入力部 2 2 0 は、検知されたセンシングデータをプレイヤーの入力として処理部 2 5 0 に送る。なお、本実施形態において、入力部 2 2 0 は、プレイヤーが自発的に端末 2 0 0 に対して行った操作を検知し、検知したセンシングデータをプレイヤーの入力としてもよい。

30

40

【 0 0 5 9 】

出力部 2 3 0 は、例えば、ディスプレイ等の表示装置やスピーカなどのオーディオ出力装置であり、入力部 2 2 0 に対する入力に応じて端末 2 0 0 において生成される各種の画像や音声を表示、出力したり、ゲームサーバ 1 0 0 から受信されたデータに基づく各種の画像や音声を表示、出力したりする。出力部 2 3 0 は、人工知能搭載型スピーカ ( スマートスピーカ ) を含む。また、出力部 2 3 0 は、端末 2 0 0 を振動させるバイブレータや、発光するライトを含んでもよい。

【 0 0 6 0 】

位置情報取得部 2 3 5 は、端末 2 0 0 の位置情報を取得する。位置情報取得部 2 3 5 は、例えば、GPS ( Global Positioning System ) センサ ( 例えば、GPS モジュール )

50

であり、GNSS (Global Navigation Satellite System) を用いて位置を検出する。なお、位置情報取得部 235 における位置情報取得方法は任意であり、位置情報取得部 235 は、例えば、ビーコンを用いて位置情報を取得してもよい。また、位置情報取得部 235 は、例えば、端末 200 が特定のアクセスポイントと通信を行う際に、アクセスポイントから取得可能な位置情報を検出してもよい。また、位置情報取得部 235 は、端末 200 がインターネットに接続された際の識別情報 (IP アドレス等) に基づいて、端末 200 が所在すると推定される位置を検出してもよい。

【0061】

また、位置情報取得部 235 は、気圧センサの検出結果に基づいて高度の変化を算出することで、プレイヤーの高度を示す情報 (例えばビルの何階にいるかを示す情報) を算出してもよい。

10

【0062】

記憶部 240 は、コンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを記憶するための記憶装置である。記憶部 240 は、一時的な記憶領域や、ストレージを含んでもよい。記憶部 240 は、ゲームの進行に関する情報や、ゲームサーバ 100 から配信されたゲームのプログラム等を記憶するゲーム情報 241 を含む。

【0063】

処理部 250 は、端末 200 において実行される各種の情報処理を実行する。処理部 250 は、CPU およびメモリを有する。端末 200 においては、CPU がメモリを用いて、記憶部 240 に記憶されたゲームのプログラムを実行することによってゲームに関する処理が実行される。また、端末 200 が多機能デバイスとして動作する場合、処理部 250 は、各機能を実現するための情報処理を実行する。

20

【0064】

処理部 250 は、データ送信部 251 と、データ受信部 252 と、出力制御部 253 と、を含む。データ送信部 251 は、通信部 210 に対し、入力部 220 が受け付けたプレイヤーの入力に関するデータ (入力情報) をゲームサーバ 100 に送信するよう制御する。データ送信部 251 は、通信部 210 に対し、位置情報取得部 235 が取得した位置情報をプレイヤーの入力に関するデータ (入力情報) としてゲームサーバ 100 に送信するよう制御してもよい。

【0065】

30

データ受信部 252 は、通信部 210 を介して、ゲームサーバ 100 において実行されたゲーム処理に関するデータ (処理結果) を受け付ける。出力制御部 253 は、データ受信部 252 が受け付けたデータに基づいて、ゲームに関する画像 (動画および静止画の概念を含む。) や音声、振動等を出力するよう出力部 230 を制御する。

【0066】

なお、上述のように、本実施形態に係るゲームシステム 1 では、ゲームサーバ 100 がゲームの進行処理に関する制御を行うが、端末 200 が行ってもよい。具体的には、ゲームサーバ 100 が有する機能部の少なくとも一部を、ゲームサーバ 100 の処理部 130 に設けない構成にする一方で、端末 200 の処理部 250 に設ける構成にしてもよい。

【0067】

40

(パラメータの値と回復処理との関係)

図 4 は、パラメータの値と回復処理との関係を示す図である。図 4 を参照して、パラメータ (スタミナ) の値の回復処理について説明する。図 4 では、具体的な数値を用いて説明を行うが、この数値は、あくまで説明のための一例である。スタミナの値やスタミナの回復量については、以下の一例に限定されることなく、任意に設定することができる。また、縦軸は説明を容易にするためにスケールが正確ではない表示を含む。

【0068】

スタミナは、ゲームシステム上設定されたパラメータ下限値「0」からパラメータ上限値「999」の間の値を取り得る。経時回復部 132 は、例えば、予め設定された回復周期 (例えば、「5 分」) で、スタミナの値を所定の値 (例えば、「1」) だけ増加させる

50

ことにより、スタミナを回復させる。経時回復部 132 によるスタミナの回復処理は、経時回復上限値「100」を上限値とし、スタミナが経時回復上限値を超えている場合は、回復処理は行われない。

【0069】

図4(A)は、経時回復上限値と指示回復上限値とが等しい場合を示している。指示回復上限値は、指示回復部 133 が、プレイヤーの回復指示に応じてスタミナの回復処理を行うスタミナの上限値である。スタミナの現在値が「50」の場合、経時回復部 132 および指示回復部 133 は、「100」を上限にスタミナの値を増加させる。この場合、経時回復上限値までの回復量 R1 は、「50」(=100-50)である。特典付与部 134 によって、経時回復上限値が所定の値だけ増加すると、指示回復上限値も経時回復上限値と同様に増加する。

10

【0070】

図4(B)は、経時回復上限値と指示回復上限値とが異なる場合を示している。ゲーム開始時には、経時回復上限値と指示回復上限値とが等しい値であり、特典付与部 134 によって、経時回復上限値のみ所定の値(例えば「5」)だけ増加させるようにしてもよい。指示回復部 133 による回復処理では「100」までしかスタミナは回復しないが、経時回復部 132 による回復処理では「150」までスタミナは回復する。スタミナの現在値が「50」の場合、経時回復上限値までの回復量 R2 は「100」(=150-50)である。上述のように、特典付与部 134 によって、経時回復上限値や指示回復上限値の値が更新されると、更新した値がパラメータ情報 123 に格納される。

20

【0071】

(ゲームサーバ100における処理)

図5は、ゲームサーバ100における処理の一例を示すフローチャートである。図5を参照して、ゲームサーバ100における処理について説明する。なお、以下の処理は、例えば、ゲームサーバ100が提供するゲームにおいて、ゲーム実行部131がゲーム進行に関わる処理を中断している期間において、時間の経過に伴いパラメータを回復させる処理(経時回復処理)の一例である。

【0072】

ステップS101において、ゲーム実行部131は、通信部110を介して端末200からゲーム進行に関わる処理の中断を解除する入力を受け付けたか判断する。ゲーム実行部131は、例えば、プレイヤーからゲームプレイの再開の明示的な入力や、ログインなどの入力が行われたか判断する。ゲーム実行部131が、当該解除する入力を受け付けていないと判断した場合(ステップS101において、N)、ステップS103において、ゲーム実行部131は、スタミナの値が経時回復上限値と等しいか否かを判断する。例えば、ゲーム実行部131は、パラメータ情報123から、現在のスタミナの値を取得し、経時回復上限値と比較する。

30

【0073】

ゲーム実行部131が、スタミナの値が経時回復上限値と等しくないと判断した場合(ステップS103において、N)、ステップS105において、経時回復部132は、スタミナを経時回復させてから所定期間(回復周期として定められた単位時間)経過しているか判断する。経時回復部132は、所定期間経過していると判断した場合(ステップS105において、Y)、ステップS107において、経時回復部132は、スタミナの値を所定の量だけ増加させて、更新する。経時回復部132は、更新したスタミナの値をパラメータ情報123に格納する。

40

【0074】

ステップS109において、経時回復部132は、スタミナを増加させた量に基づいて回復量を更新し、パラメータ情報123に格納する。そして、処理はステップS101に戻る。

【0075】

ステップS103において、ゲーム実行部131が、スタミナの値が経時回復上限値と

50

等しいと判断した場合（ステップS 1 0 3において、Y）、経時回復部1 3 2は、スタミナの値が経時回復上限値まで回復した時点からどれくらい時間が経過しているかを計時し、経時回復上限値まで回復した時点からの経過時間を示す回復後時間を更新する。経時回復部1 3 2は、回復後時間をパラメータ情報1 2 3に格納する。そして、処理はステップS 1 0 1に戻る。

【0 0 7 6】

ステップS 1 0 5において、経時回復部1 3 2が、所定期間経過していると判断しなかった場合（ステップS 1 0 5において、N）、処理はステップS 1 0 1に戻る。

【0 0 7 7】

一方、ステップS 1 0 1において、ゲーム実行部1 3 1が、ゲーム進行に関わる処理の中断を解除する入力を受け付けたと判断した場合（ステップS 1 0 1において、Y）、ステップS 1 1 3において、ゲーム実行部1 3 1が、スタミナの値が経時回復上限値と等しいか否かを判断する。ゲーム実行部1 3 1が、スタミナの値が経時回復上限値と等しいと判断した場合（ステップS 1 1 3において、Y）、ステップS 1 1 5において、特典付与部1 3 4は、パラメータ情報1 2 3に格納された情報に基づいて、特典情報1 2 4に格納された特典を選択し、特典を付与する。例えば、特典付与部1 3 4は、経時回復部1 3 2が回復させた回復量、ステップS 1 1 1において計時した回復後時間などに応じて、特典情報1 2 4から特典を選択し、第1の特典として付与する。回復量が多い、回復後時間が長いなどによって、価値が高い特典を付与する。なお、上述したように、経時回復部1 3 2がスタミナを回復させる回復周期や、回復周期ごとのスタミナの回復量によって、経時回復上限値まで回復するのに要した時間を算出することができる。このような方法により算出した時間とステップS 1 1 1において計時した回復後時間とに基づいて、プレイヤーがゲームを中断してから、ゲームを実行するまでの期間を算出し、当該期間が長いほど、価値が高い特典を付与してもよい。

【0 0 7 8】

ステップS 1 1 3において、ゲーム実行部1 3 1が、スタミナの値が経時回復上限値と等しくないと判断した場合（ステップS 1 1 3において、N）、ステップS 1 1 7において、ゲーム実行部1 3 1は、ゲームを実行（再開）する。なお、ステップS 1 1 3において、ゲーム実行部1 3 1が、スタミナの値が経時回復上限値と等しくないと判断した場合、あと、どれくらいの時間でスタミナの値が経時回復上限値になるかをプレイヤーに通知してもよい。これにより、プレイヤーに特典が付与されるまでゲームプレイを自制させることができる。

（本実施形態に係るゲームの一例）

【0 0 7 9】

図6は、ゲームシステム1に係るゲーム画面の一例である。図6に示すように、端末2 0 0のディスプレイ2 1には、プレイヤーに対しゲーム資産として付与されたプレイヤーキャラクタ2 2が探索するフィールドが表示されている。プレイヤーは、プレイヤーのゲーム資産の中から、フィールドを探索させるキャラクタを任意に選択してもよい。また、フィールドを探索させるキャラクタは、フィールドを探索させている途中で、ゲーム資産の他のキャラクタと交代させてもよい。また、ゲーム資産として付与されたアイテムをキャラクタに装備させてもよい。

【0 0 8 0】

フィールド上には、敵キャラクタ2 3、2 4が出現する。プレイヤーキャラクタ2 2および、プレイヤーキャラクタ2 2の近くにいる敵キャラクタ2 3の所定範囲内には、キャラクタのスタミナを示すゲージ2 5、2 6が付されている。

【0 0 8 1】

プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ2 2を操作して、フィールド上に出現した敵キャラクタ2 3等を攻撃する。例えば、敵キャラクタ2 3の攻撃により、プレイヤーキャラクタ2 2のスタミナは消費される。プレイヤーキャラクタ2 2のスタミナが所定の値（例えば、ゼロ）になると、プレイヤーキャラクタ2 2は、動作不能となる。

10

20

30

40

50

プレイヤーは、例えば、プレイヤーキャラクタ 2 2 が動作不能になった（スタミナがゼロになった）タイミングで、ゲームを中断（終了）してもよいし、ゲームプレイの任意のタイミングで中断してもよい。ゲーム実行部 1 3 1 は、プレイヤーの中断指示に基づいて、ゲーム進行に関わる処理を中断してもよい。

#### 【0082】

（効果の説明）

上述したように、本実施形態では、ゲーム進行に関するパラメータを時間経過に伴って回復させるゲームにおいて、パラメータが経時回復上限値まで回復した後に、ゲーム実行部がプレイヤーの入力に応じてゲームを実行した場合に、第 1 の特典を付与する。パラメータが上限値に達した状態でのゲームプレイは、プレイヤーに思い切りプレイできる満足感や、爽快感を与える。これにより、パラメータが経時回復上限値まで回復した後のプレイ再開にインセンティブを持たせ、特典付与による楽しみだけではなく、ゲームそのものの面白み、醍醐味をプレイヤーに享受させることができる。さらに、経時回復上限値まで回復する期間、ゲームをプレイしないようプレイヤーに自制心を持たせることができるため、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

#### 【0083】

<実施形態 2>

本実施形態に係るゲームシステムは、ゲームサーバが、プレイヤーの消費指示に応じて、パラメータ（スタミナ）を指示消費下限値まで消費させる消費部を備える点で、実施形態 1 と異なる。経時回復上限値までの回復量が多いほど価値が高い特典が付与されるゲームシステムでは、プレイヤーがゲームを中断した時点で残っているスタミナが少ないほど有利である。このため、プレイヤーは、スタミナがゼロになってからゲームを中断して価値の高い特典を付与されようと考え、ゲームを中断したいタイミングであっても、スタミナがゼロになるまでゲームを続けてしまう虞がある。そこで、本実施形態では、プレイヤーの消費指示によって、スタミナを指示消費下限値まで消費させる。消費指示によってスタミナが指示消費下限値まで消費された場合には第 2 の特典を付与することで、プレイヤーはどのタイミングでゲームを中断しても第 1 の特典付与について不利にはならないという安心感を得るとともに、第 2 の特典が付与されるという楽しみも享受することができる。

#### 【0084】

図 7 は、実施形態 2 に係るゲームサーバ 3 0 0 の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。実施形態 1 に係るゲームサーバ 1 0 0 とは、記憶部 3 2 0 がパラメータ情報 3 2 3 および特典情報 3 2 4 を備え、また、処理部 3 3 0 が特典付与部 3 3 4 および消費部 3 3 6 を備える点以外は、共通の構成要素である。共通の構成要素については、同一の符号を付し、説明を省略する。

#### 【0085】

記憶部 3 2 0 のパラメータ情報 3 2 3 は、パラメータの実行下限値および指示消費下限値を含む。実行下限値は、ゲームプレイ中にスタミナが消費される下限値である。例えば、図 6 において説明したように、ゲームプレイ中において、スタミナが実行下限値（例えば、ゼロ）になると、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタ等が動作不能となる。指示消費下限値は、消費部 3 3 6（後述）によって、スタミナが消費される下限値である。実行下限値と指示消費下限値とは予め異なる値が設定されていてもよい。

#### 【0086】

特典情報 3 2 4 は、特典情報 1 2 4 が含む第 1 の特典に関する情報に加え、特典付与部 3 3 4（後述）が、第 2 の特典としてプレイヤーに付与する特典に関する情報を含む。第 1 の特典と第 2 の特典とは、特典内容を区別してもよいし、共通の内容を含ませてもよい。

#### 【0087】

特典付与部 3 3 4 は、特典付与部 1 3 4 の機能に加え、消費部 3 3 6（後述）によりパラメータが消費された場合に、プレイヤーに対し第 2 の特典を付与する機能を備える。特典付与部 3 3 4 は、指示消費下限値まで消費されたパラメータの消費量に基づいて、第 2 の特典を付与する。特典付与部 3 3 4 は、例えば、消費部 3 3 6 によりパラメータが消費さ

10

20

30

40

50

れたタイミングで第2の特典を付与してもよいし、消費部336によりパラメータが消費された後、ゲームが再開された時点で第2の特典を付与してもよい。また、第2の特典を付与するタイミングは、ゲーム開発者やプレイヤーが任意に設定してもよい。消費指示によってスタミナが指示消費下限値まで消費された場合には第2の特典を付与することで、プレイヤーはどのタイミングでゲームを中断しても第1の特典付与について不利にはならないという安心感を得るとともに、第2の特典が付与されるという楽しみも享受することができる。これにより、プレイヤーはスタミナが残っていても、価値の高い特典を取得するために、スタミナを全て消費するまでプレイする必要はなく、プレイヤーは任意のタイミングでゲームを中断することができるので、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

【0088】

特典付与部334は、消費量が多いほど第2の特典を付与するための抽選回数を増やすようにしてもよい。また、特典付与部334は、消費部336によるパラメータの消費が所定の条件を満たした場合に、第2の特典として、指示消費下限値を所定の値だけ減少させてもよい。所定の条件は、例えば、パラメータを消費下限値まで消費させた回数や、指示消費下限値まで消費させた量、その合計の消費量が所定の値以上、である。指示消費下限値を減少させる量は、プレイヤーキャラクタのレベルや、ゲームの難易度、プレイヤーのゲームプレイの特性に基づいて決定されてもよい。指示消費下限値を減少させることにより、指示消費下限値までの消費量および経時回復上限値までの回復量を増加させることができ、プレイヤーは、消費指示によってスタミナを消費することにより、価値の高い特典が取得できるようになる。これにより、プレイヤーは、ゲームを任意のタイミングで中断しやすくなり、また、スタミナが経時回復上限値まで回復するまでの期間、ゲームをしないよう自制するようになるため、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

【0089】

消費部336は、プレイヤーの消費指示に応じて、パラメータを、指示消費下限値まで消費させる。消費部336は、例えば、通信部110を介してプレイヤーの消費指示を受け付け、パラメータの値を指示消費下限値まで減少させて更新する。消費部336によって、スタミナが消費下限値（例えば、「-10」）になると、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタ等が動作不能となる。

【0090】

ゲーム実行部131は、消費部336によってパラメータが指示消費下限値まで消費されたと判断した場合に、ゲーム進行に関する処理を中断するようにしてもよいし、プレイヤーから、消費指示に引き続いて操作された明示的な中断指示により、ゲーム進行に関する処理を中断するようにしてもよい。スタミナが指示消費下限値まで消費され、プレイヤーキャラクタが動作不能になることに基づいて、ゲームを中断（終了）してもよい。

【0091】

（パラメータの値と指示消費処理との関係）

図8は、パラメータの値と指示消費処理との関係を示す図である。図8を参照して、パラメータ（スタミナ）の値の指示消費処理について説明する。図8では、具体的な数値を用いて説明を行うが、この数値は、あくまで説明のための一例である。スタミナの値やスタミナの消費量については、以下の一例に限定されることなく、任意に設定することができる。また、縦軸は説明を容易にするためにスケールが正確ではない表示を含む。

【0092】

スタミナは、ゲームシステム上設定されたパラメータ下限値「-999」からパラメータ上限値「999」の間の値を取り得る。ゲームプレイ中においては、スタミナは、実行下限値「0」までしか消費されない。消費部336は、プレイヤーの消費指示に応じて、スタミナの値を、現在値「60」から指示消費下限値「-10」まで減少させる。この場合、指示消費下限値までの消費量C1は、「70」である。また、経時回復部132は、スタミナを指示消費下限値から指示回復上限値まで回復させる。

【0093】

なお、スタミナが実行下限値より小さい値までしか経時回復部132によって回復して

10

20

30

40

50

いない場合において、プレイヤーからゲーム開始の入力があったときは、実行下限値以上まで回復しないとゲームが開始できない旨をプレイヤーに通知してもよい。この際、あと、どれぐらいの時間でスタミナが経時回復上限値になるのかも合わせて通知してもよい。これにより、プレイヤーに特典が付与されるまでゲームプレイを自制させることができる。

#### 【0094】

(効果の説明)

上述のように、本実施形態では、プレイヤーの消費指示によって、スタミナを指示消費下限値まで消費させる。消費指示によってスタミナが指示消費下限値まで消費された場合には第2の特典を付与することで、プレイヤーはどのタイミングでゲームを中断しても第1の特典付与について不利にはならないという安心感を得るとともに、第2の特典が付与されるという楽しみも享受することができる。これにより、経時回復上限値までの回復量が多いほど価値が高い特典が付与されるゲームシステムにおいて、プレイヤーはスタミナが残っていても、価値の高い特典を取得するために、スタミナを全て消費するまでプレイする必要はなく、プレイヤーは任意のタイミングでゲームを中断することができるので、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

#### 【0095】

また、本実施形態では、第2の特典として、指示消費下限値を減少させることで、消費部による指示消費下限値までの消費量および経時回復上限値までの回復量を増加させることができる。パラメータ(スタミナ)を消費指示によって消費することにより、価値の高い特典が取得できるようになるため、プレイヤーは、ゲームを任意のタイミングで中断しやすくなり、また、スタミナが経時回復上限値まで回復するまでの期間、ゲームをしないよう自制するようになるため、ゲームに熱中し過ぎることを防止することができる。

#### 【0096】

上記実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。これら実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると同様に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれるものとする。

#### 【0097】

また、上記実施形態に記載した手法は、コンピュータに実行させることができるプログラム(ソフトウェア手段)として、例えば、磁気ディスク(フレキシブルディスク、ハードディスク等)、光ディスク(CD-ROM、DVD、MO等)、半導体メモリ(ROM、RAM、フラッシュメモリ等)等の記録媒体に格納し、また通信媒体により伝送して頒布することもできる。なお、媒体側に格納されるプログラムには、コンピュータに実行させるソフトウェア手段(実行プログラムのみならずテーブルやデータ構造も含む)をコンピュータ内に構成させる設定プログラムをも含む。

#### 【0098】

本サーバを実現するコンピュータは、記録媒体に記録されたプログラムを読み込み、また場合により設定プログラムによりソフトウェア手段を構築し、このソフトウェア手段によって動作が制御されることにより上述した処理を実行する。なお、本明細書でいう記録媒体は、頒布用に限らず、コンピュータ内部あるいはネットワークを介して接続される機器に設けられた磁気ディスクや半導体メモリ等の記憶媒体を含むものである。

#### 【符号の説明】

#### 【0099】

1 ゲームシステム、100, 300 ゲームサーバ、200 端末、110, 210 通信部、120, 240, 320 記憶部、130, 250, 330 処理部、220 入力部、230 出力部、235 位置情報取得部

10

20

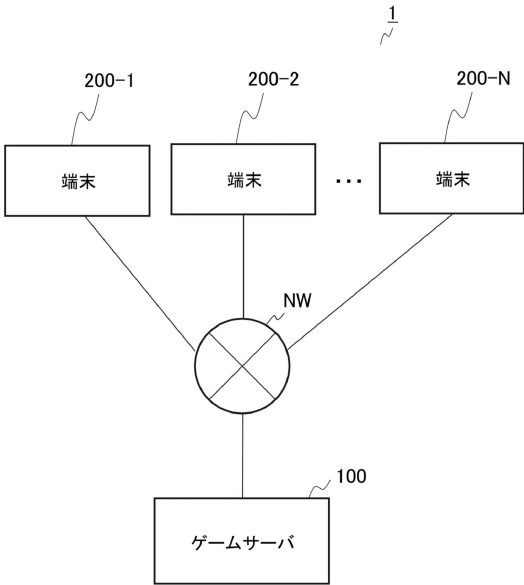
30

40

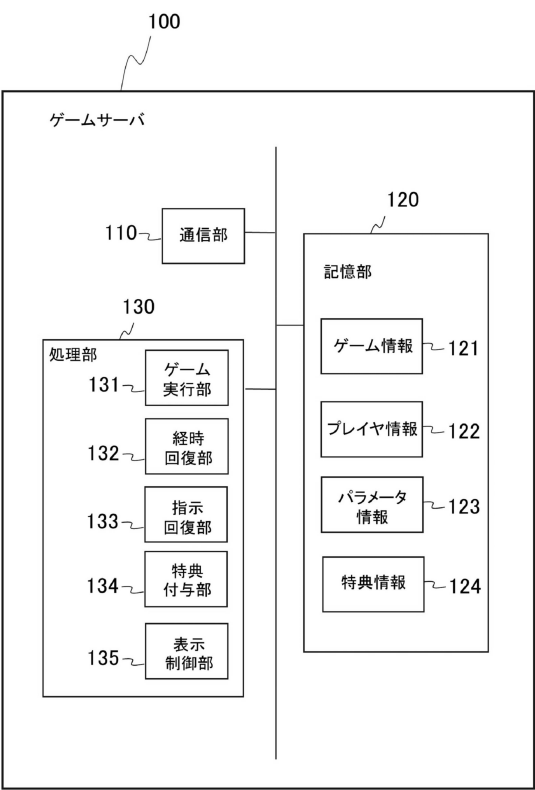


【図面】

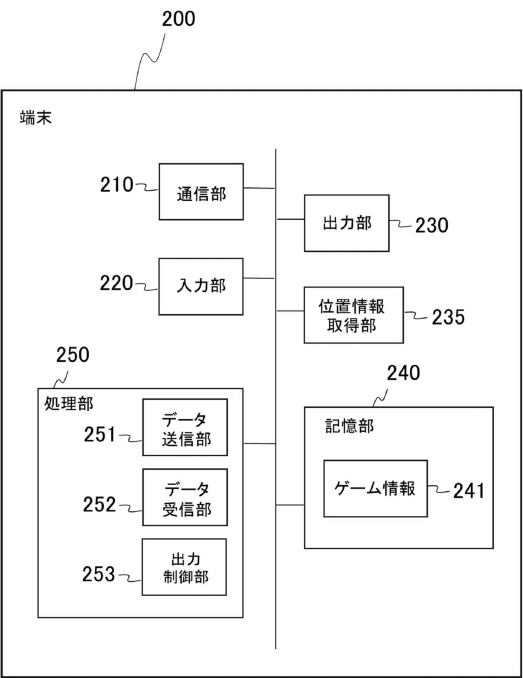
【図 1】



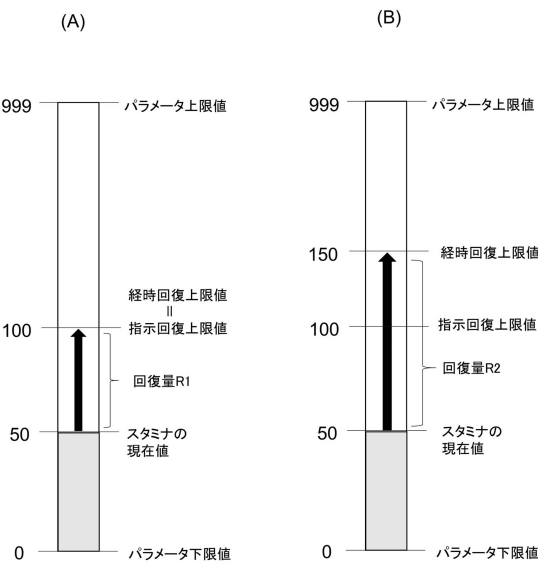
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

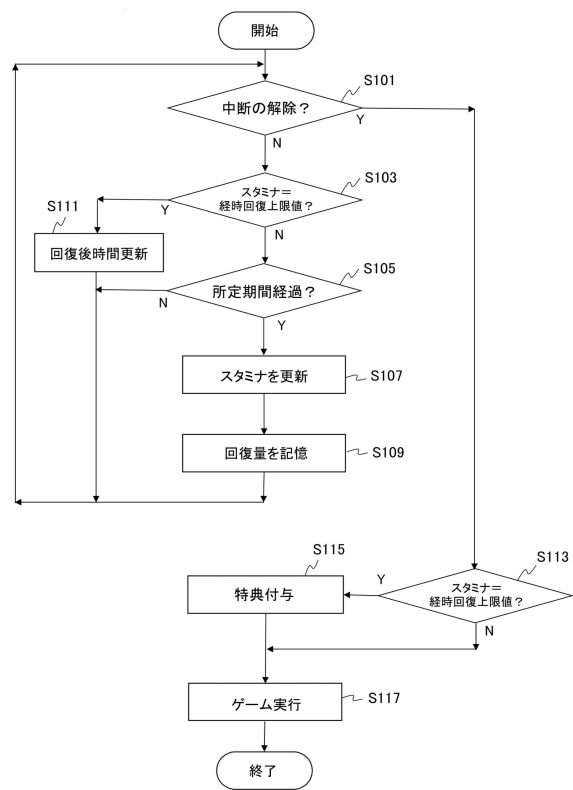
20

30

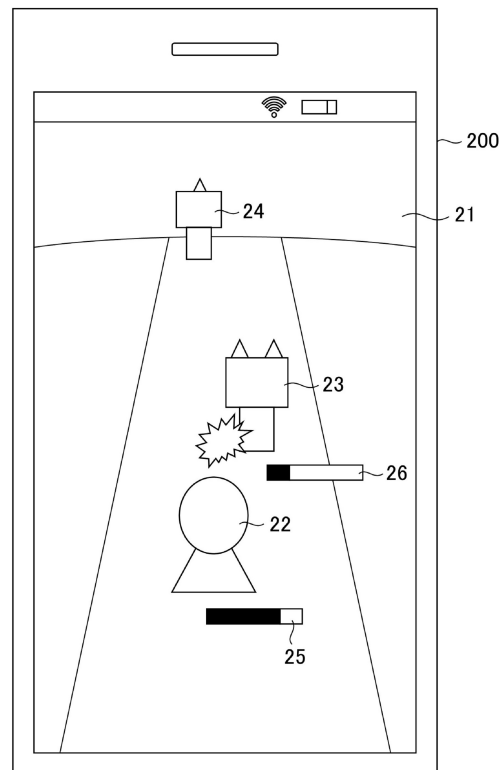
40

50

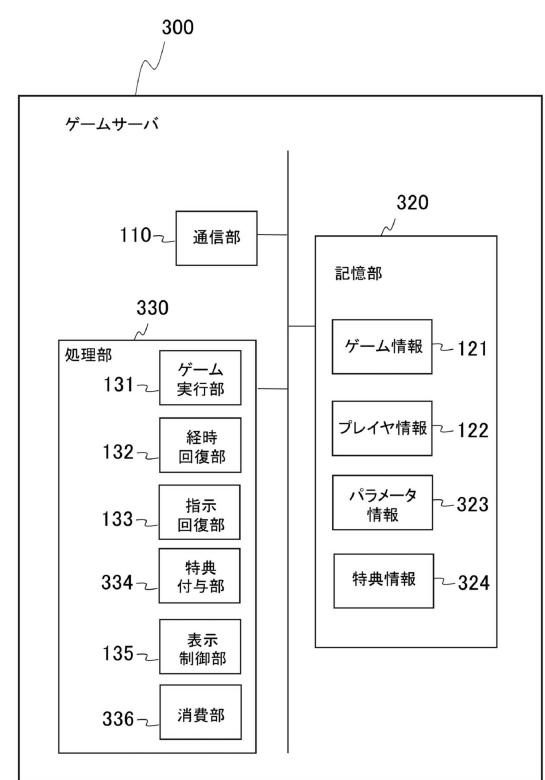
【図 5】



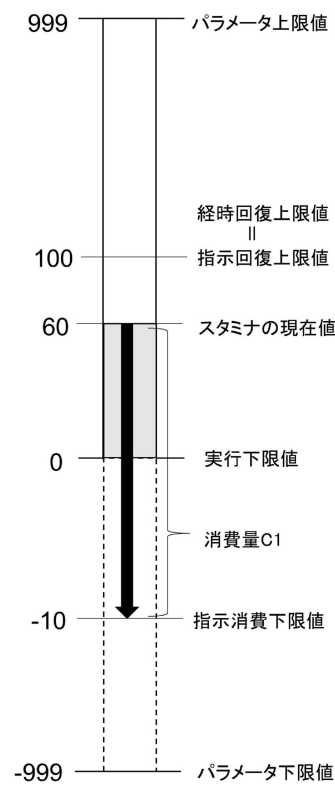
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(51)国際特許分類

F I  
A 6 3 F 13/49

(56)参考文献

特開 2 0 1 9 - 0 7 6 6 6 3 ( J P , A )

特許第 5 9 2 4 6 0 3 ( J P , B 1 )

[ シャニマス ] 営業の効率的な進め方 , シャニマス攻略 W i k i , [online] , 2019年03月12日 , 第 1 頁 , <https://web.archive.org/web/20190330173234/https://imas-shinycolors.com-app.wiki/entry/318> , [検索日 : 2 0 2 1 年 4 月 2 6 日]

モンスターカンパニー , 月刊アプリスタイル , 2018年05月28日 , 第 5 巻第 7 号 , 第 3 3 頁

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8 、 9 / 2 4