

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 11 月 28 日(28.11.2013)



(10) 国際公開番号

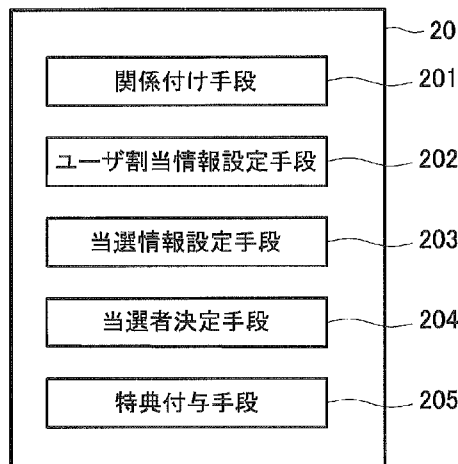
WO 2013/176286 A1

- (51) 国際特許分類:
G06Q 50/10 (2012.01) A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/064620
- (22) 国際出願日: 2013 年 5 月 27 日(27.05.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-119141 2012 年 5 月 25 日(25.05.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 折原 永代(ORIHARA, Nagayo); 〒1078324 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 Tokyo (JP). 大和久 宏之(OWAKU, Hiroyuki); 〒1078324 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 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: グローバル・アイピー東京特許業務法人(GLOBAL IP TOKYO); 〒1600023 東京都新宿区西新宿 8 丁目 3 番 30 号 カーメル I I Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシ

[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL DEVICE, METHOD, PROGRAM, RECORDING MEDIUM AND SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲーム制御装置、方法、プログラム、記録媒体及びシステム



- 201 Association means
202 User allocation information setting means
203 Winner selection information setting means
204 Winner determination means
205 Reward awarding means

(57) Abstract: This game control device is provided with: an association means that associates users; a user allocation information setting means that associates user allocation information with each user and stores said user allocation information in a storage device; a winner selection information setting means that sets winner selection information; a winner determination means that, as a winner, identifies a user associated with user allocation information comprising elements that match all or some of the elements configuring the winner selection information; and a reward awarding means that awards a first reward to the user identified as the winner, and awards a second reward to another user associated with the user who is the winner.

(57) 要約: 本発明のゲーム制御装置は、ユーザ間を関係付ける関係付け手段と、ユーザ割当情報をユーザ毎に關係付けて記憶装置に記憶させるユーザ割当情報設定手段と、当選情報を設定する当選情報設定手段と、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に關係付けられたユーザを当選者として特定する当選者決定手段と、当選者として特定されたユーザに第 1 特典を付与し、当選者であるユーザに關係付けられた他のユーザに第 2 特典を付与する特典付与手段とを備える。



ア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ
(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR,
GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT,
NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI
(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML,
MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

ゲーム制御装置、方法、プログラム、記録媒体及びシステム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームの実行を制御する技術に関する。

背景技術

[0002] 近年、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）において実行されるアプリケーションとして、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。

[0003] 上述したソーシャルゲームでは、例えば、他のユーザ（仲間）との協力プレイのほか、仲間との挨拶や連絡など仲間とコミュニケーションを取ることによる情報交換、仲間との間のゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換が行われている。このようなソーシャルゲームの一例として、下記の非特許文献1に記載されたデジタルカードゲーム（ドラゴンコレクション（登録商標））が知られている。

先行技術文献

非特許文献

[0004] 非特許文献1：アプリSTYLE Vol.5（株式会社イースト・プレス）、7-8頁

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] ソーシャルゲームにおいて、ユーザの趣向を捉えることを目的として、くじ引きのイベントを設定する場合がある。くじ引きは、数字、文字、記号、図柄、色などの1又は複数の要素の配列又は組合せでなるユーザ割当情報を各ユーザに配布し、当選情報との一致の度合いにより当選者を決定するもの

である。

このようなくじ引きのイベントでは、当選者となったユーザには所定の特典が与えられるものの、当選しなかったユーザに対する特典がないことが一般的である。

[0006] ところで、従来のくじ引きのイベントでは、個々のユーザが当たり外れに対して一喜一憂する構成となっており、ユーザ同士のコミュニケーションの活性化が図りにくいものとなっていた。

[0007] 本発明は、くじ引きのイベントを通してユーザ間のコミュニケーション機能を高めることを可能にしたゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、記録媒体、ゲームシステムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0008] 本発明の第1の観点によるゲーム制御装置は、関係付け手段、ユーザ割当情報設定手段、当選情報設定手段、当選者決定手段、特典付与手段を備える。関係付け手段は、ユーザ間を関係付ける。ユーザ割当情報設定手段は、1または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させる。当選情報設定手段は、要素で構成される当選情報を設定する。当選者決定手段は、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する。特典付与手段は、当選者決定手段で当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、関係付け手段によって当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する。

要素は、数字、文字、記号、図柄、色などのうちの1種類または複数種類の組合せで構成することができ、1又は複数の要素を用いてユーザ割当情報及び当選情報を設定できる。本発明において第1特典と第2特典は、同一の特典内容であってもよいし、異なる特典内容であってもよい。

[0009] 本発明のゲーム制御装置によれば、当選しなかったユーザであっても、例えば、「仲間」として関係付けられた他のユーザが当選していれば、特典を得る可能性がある。したがって、「仲間」が少ないユーザが積極的に「仲間

」を増やす努力を行うことが期待でき、ユーザ間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

[0010] 上記ゲーム制御装置において、ユーザ割当情報を構成する各要素を設定するための指示入力を受け付けるユーザ割当情報指示手段をさらに備え、このユーザ割当情報設定手段は、ユーザ割当情報指示手段で指示入力を受け付けた要素によって構成されるユーザ割当情報を、ユーザと関連付けて記憶装置に記憶させてもよい。

このように構成することにより、ユーザ割当情報指示手段を介してユーザが自身のユーザ割当情報を決定することができ、当選するか否かの結果にユーザ自身が関与することが可能となり、ゲーム性を向上させることができる。

[0011] 上記ゲーム制御装置において、ユーザ割当情報を構成する各要素を変更するための指示入力を受け付けて、記憶装置に記憶されたユーザ割当情報を更新する変更受付手段をさらに備える構成としてもよい。それによって、ユーザは、ユーザ割当情報設定手段により決定されたユーザ割当情報を変更することができ、当選するか否かの結果にユーザ自身が関与することが可能となり、ゲーム性をさらに向上させることができる。また、ユーザ割当情報指示手段を介してユーザ自身が入力したユーザ割当情報についても、変更受付手段を介して変更することが可能であり、ゲーム性をさらに向上させることができる。

[0012] 上記ゲーム制御装置において、当選者決定手段は、当選情報を構成する各要素とユーザ割当情報を構成する各要素との一致の程度に基づいて、複数段階の等級の当選者を決定し、前記特典付与手段は、当選者の等級に基づいて前記第1特典及び前記第2特典の少なくともいずれかの特典の内容を段階的に決定してもよい。それによって、設定された当選情報に基づいて複数の当選者を決定することができ、また、例えば、要素の一致の程度に基づいて、1等、2等などの複数段階の等級の当選者を決定することができる。したがって、ゲーム性をさらに向上させることができる。

[0013] 上記ゲーム制御装置において、当選者決定手段は、関係付け手段で関係付けられた複数の各ユーザに其々関係付けられたユーザ割当情報を構成する各要素が、ユーザ割当情報を構成する各要素の全部または一部と一致する場合に、複数のユーザを当選者として特定してもよい。それによって、複数のユーザのユーザ割当情報を合わせることにより、当選者を決定することができるので、当選の幅を広げることができ、ゲーム性をさらに向上させることができる。また、「仲間」が少ないユーザが積極的に「仲間」を増やす努力を行うことが期待でき、ユーザ間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

[0014] 上記ゲーム制御装置において、当選者決定手段は、ユーザ割当情報を構成する各要素の組合せが、当選情報を構成する各要素の組合せと、全部又は一部が一致する場合に、ユーザを当選者として特定してもよい。それによって、当選者決定手段は、要素の配列に関係なく、組合せだけによって当選か否かを決定することができ、ゲーム性を向上させることができる。

[0015] 上記ゲーム制御装置において、当選者決定手段は、ユーザ割当情報を構成する各要素の配列が、当選情報を構成する各要素の配列と、全部又は一部が一致する場合に、ユーザを当選者として特定してもよい。それによって、当選者決定手段は、要素の配列順を含めて、ユーザ割当情報の要素と当選情報の要素との一致の度合いにより当選者を決定することができる。

[0016] 上記ゲーム制御装置において、当選情報設定手段は、ユーザに関係付けられた他のユーザの数に応じて当選情報を決定してもよい。それによって、関係付けられているユーザの数に応じて、当選情報が決定されることにより、例えば「仲間」の数に応じて当選者となる可能性が高まることとなり、ゲーム性を向上させるとともに、「仲間」の少ないユーザが積極的に「仲間」を増やす努力を行うことが期待でき、ユーザ間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

[0017] 本発明の第2の観点によるゲーム制御方法は、1または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させるステッ

プと、要素で構成される当選情報を設定するステップと、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定するステップと、当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与するステップとを備える。

[0018] 本発明の第3の観点によるプログラムは、ゲームの実行を制御するために、コンピュータに、ユーザ間に関係付ける機能、1または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させる機能、要素で構成される当選情報を設定する機能、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する機能、当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、関係付け手段によって当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する機能を実現させるためのプログラムである。

コンピュータは、例えば、ネットワークサーバ、大型計算機等であってもよい。また、プログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記録媒体に格納されていてもよい。すなわち、本発明の第4の観点は、前記プログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

[0019] 本発明の第5の観点によるゲームシステムは、通信端末と、通信端末からアクセス可能に構成され、通信端末によるゲームの実行を制御するサーバを含むゲームシステムであって、ユーザ間に関係付ける関係付け手段、1または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させるユーザ割当情報設定手段、要素で構成される当選情報を設定する当選情報設定手段、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する当選者決定手段、当選者決定手段で当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、関係付け手段によって当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する特典付与手段の各手段を、通信端末又は

サーバのいずれか一方が備えたゲームシステムである。

図面の簡単な説明

[0020] [図1]図1は、ゲームシステムの基本構成を示す説明図である。

[図2A]図2Aは、通信端末の外観の一例を示す図である。

[図2B]図2Bは、実施形態の通信端末の外観の他の例を示す図である。

[図3]図3は、通信端末の構成を示すブロック図である。

[図4]図4は、ゲームサーバの構成を示すブロック図である。

[図5]図5は、データベースサーバの構成を示す説明図である。

[図6]図6は、ユーザデータベースに格納されるレコードの一例を示す図である。

[図7]図7は、第1実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。

[図8]図8は、ゲームデータベースに格納されるユーザ割当情報設定データベースの一例を示す図である。

[図9]図9は、第1実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

[図10]図10は、表示画面の一例を示す図である。

[図11]図11は、表示画面の一例を示す図である。

[図12]図12は、表示画面の一例を示す図である。

[図13]図13は、第2実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。

[図14]図14は、第2実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

[図15]図15は、表示画面の一例を示す図である。

[図16]図16は、第3実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。

[図17]図17は、第3実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

[図18]図18は、表示画面の一例を示す図である。

[図19]図19は、当選者を決定するためのテーブルの図である。

[図20]図20は、当選者を決定するためのテーブルの図である。

[図21A]図21Aは、通信端末及びゲームサーバ、データベースサーバの各々における各機能の構成例を示す機能ブロック図である。

[図21B]図21Bは、通信端末及びゲームサーバ、データベースサーバの各々

における各機能の構成例を示す機能ブロック図である。

[図21C]図21Cは、通信端末及びゲームサーバ、データベースサーバの各々における各機能の構成例を示す機能ブロック図である。

[0021] 本発明は、2012年5月25日に日本国特許庁に出願された特願2012-119141の特許出願に関連しており、この出願の内容がこの明細書に参照によって組み込まれる。

発明を実施するための形態

[0022] 以下、本発明の実施形態について説明する。

[0023] (1) ゲームシステムの構成

図1は、実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図1に示すように、このゲームシステムは、例えば、インターネットなどの通信ネットワークNWに接続可能な通信端末10a, 10b, 10c, ...と、通信ネットワークNWに接続されているゲームサーバ20と、データベースサーバ30とによって構成されている。各通信端末10a, 10b, 10c, ...は、それぞれ個々のユーザによって操作される端末であり、例えば、携帯電話端末、スマートフォン、PDA (Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型のスマートテレビも含む）などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末10a, 10b, 10c, ...に共通して言及するときには、通信端末10と表記する。

[0024] このゲームシステムにおいて、ゲームサーバ20は、クライアントである通信端末10と通信可能に構成されており、通信端末10に対してゲーミングサービスを提供する。ゲームサーバ20には、ゲーム用プログラムとしてウェブブラウザ上で解釈可能な文書を生成するプログラムが実装されている。データベースサーバ30は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのためにゲームサーバ20と有線又は無線で接続される。なお、ゲームサーバ20とデータベースサーバ30は、通信ネットワークNWを介して接続しても良い。

[0025] 通信端末 10 は、ゲームサーバ 20 によって提供されるウェブ頁を表示可能なウェブブラウザを備えており、ユーザは、通信端末 10 をウェブページ上で操作してゲームを実行する。

また、図 1 には図示していないが、ゲームサーバ 20 とは別に各通信端末 10 のユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末 10 からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ 20 を設ける場合は、その複数のゲームサーバ 20 間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ 20 は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

[0026] (2) 通信端末の構成

図 2 A、図 2 B 及び図 3 を参照して通信端末 10 について説明する。

図 2 A、図 2 B はそれぞれ、通信端末 10 の一例による外観を示す説明図である。図 2 A は、例えば、折り畳み式の携帯端末（携帯電話機）などのキー入力式の通信端末を例示したものである。図 2 B は、例えば、スマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末を例示したものである。図 3 は、通信端末 10 の内部構成を示すブロック図である。

[0027] 図 3 に示すように、通信端末 10 は、CPU (Central Processing Unit) 11、ROM (Read Only Memory) 12、RAM (Random Access Memory) 13、画像処理部 14、指示入力部 15、表示部 16、及び信号受信部としての通信インターフェイス部 17 を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス 18 が設けられている。

[0028] CPU 11 は、ROM 12 内のウェブブラウザを RAM 13 にロードして実行する。また、CPU 11 は、指示入力部 15 を用いてユーザが入力する入力情報に基づいて、表示部 16 に表示するウェブページを決定し、通信インターフェイス部 17 を介して、表示するウェブページの URL (Uniform Resource Locator) を指定して、ゲームサーバ 20 から HTML (Hyper Text Markup Language) 文書、当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデー

タ（以下、総称して適宜「HTMLデータ」と表記する）を取得する。なお、通信端末10には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための種々のプラグインが実装されていても良い。

[0029] HTMLデータの取得に当たって、CPU11は、予め登録されたユーザID（ユーザ識別情報）、あるいは指示入力部15を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求メッセージを、通信インターフェイス部17を介してゲームサーバ20へ通知する。

ウェブブラウザは、画像処理部14を介して、取得したHTMLデータに基づき、ゲームサーバ20から提供されるウェブページを表示部16に表示する。また、ウェブブラウザは、ユーザが指示入力部15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク（Hyperlink）またはメニュー（例えば、指示釦等）が選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなHTMLデータの送信（つまり、ウェブページの更新）をゲームサーバ20へ要求する。

[0030] 画像処理部14は、HTMLデータの解析結果としてCPU11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部16にウェブページを表示する。表示部16は、例えば、液晶表示装置（LCD：Liquid Cristal Display）などで構成されるディスプレイであって、表示用画像データに基づいてウェブページの画像を表示画面16aに表示する。

[0031] 通信端末10がキー入力方式の通信端末（図2A）である場合、指示入力部15は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示キーと決定キーなどを含む第1指示入力キー群15a、テンキーを含む第2指示入力キー群15bを備え、各キーの操作入力を認識してCPU11へ出力するためのインターフェイス回路を含む。例えば、方向指示キーは、表示部16に表示されているウェブページをスクロールして表示することをCPU11に指示するために設けられる。また、決定キーは、例えば、ウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示（例えば、強調表示）されている1つのハイパーリンクまたはメニューをユーザが選

択することをCPU 11に指示するために設けられる。なお、通信端末10を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらのキーは、ユーザが通信端末10を片手で保持したままその親指で操作（クリック）しやすいように、通信端末10の前面に配置されていることが好ましい。図2Aに示す例では、第2指示入力キー群15bは、第1指示入力キー群15aの下方に配置されており、「0」～「9」、「*」、「#」が表記された複数のキートップを備えている。

[0032] 通信端末10がタッチパネル入力方式の通信端末（図2B）である場合、指示入力部15は、主として表示画面16aに指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式のものを採用することができる。なお、図2Bに示すように、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合であってもキー群15aを設けることも可能である。

[0033] 通信端末10が携帯端末である場合、通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば、方向指示キーの押下操作によってメニューを選択し、決定キーの押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行うことができる。また、通信端末10がタッチパネル入力方式である場合、通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば、ウェブページが表示されている表示画面16a上のメニューの位置を指あるいはタッチペンで指示することによって行うことができる。

[0034] （3）ゲームサーバのハードウェア構成

図4を参照して、ゲームサーバ20の構成について説明する。

ゲームサーバ20は、例えば、階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイトを管理しており、通信端末10に対してゲームのウェブサービスを提供する。図4に示すように、ゲームサーバ20は、CPU21、ROM22、RAM23、データベース（DB）アクセス部24、及び通信インターフェイス26が設けられている。各部間の制御信号あるいはデー

タ信号を伝送するためのバス26が設けられている。なお、ゲームサーバ20は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成にすることができる。

[0035] ROM22には、クライアントである通信端末10のウェブブラウザに対してHTML文書や画像などのオブジェクトの表示（ウェブページの表示）のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM22には、アプリケーションプログラム以外にもCPU21によって参照される各種データが格納されている。

CPU21は、ROM22内のゲームプログラムをRAM23にロードして実行し、通信インターフェイス部25を介して、各種の処理を行う。

[0036] CPU21は、通信インターフェイス部25を介して、HTMLデータを通信端末10に送信する。なお、ゲームサーバ20が通信端末10のユーザの認証処理を行う場合には、CPU21はその認証処理を行う。

また、通信端末10上に表示されるウェブページ上でユーザがハイパーリンクまたはメニューを選択した場合には、該当する指示入力信号を通信インターフェイス部25を介して受信し、CPU21が指示入力信号に対応する処理を実行する。CPU21が実行する処理は、例えば、新たなHTMLデータの送信、ゲームサーバ20内の演算処理やデータ処理などを含む。

[0037] データベースアクセス部24は、CPU21がデータベースサーバ30に対してデータの読み書きを行う際のインターフェイスである。

[0038] （4）データベースサーバの構成

データベースサーバ30（記憶装置）は、大容量のハードディスクドライブやRAID（Redundant Arrays of Inexpensive Disks）形態の記憶装置、その他汎用の記憶装置を用いることができる。データベースサーバ30内の各データベースは、ゲームサーバ20のデータベースアクセス部24を介してCPU21からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

[0039] 図5に、データベースサーバ30の構成の一例を示す。図5に示すように、データベースサーバ30は、ユーザデータベース31と、ゲームデータベ

ース３２とを備える。

本実施形態のゲームサーバ２０によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではなく、例えば、複数のユーザがゴール地点に向けてレースを行うレースゲーム、敵となるユーザまたはコンピュータ側で用意したキャラクタとの戦闘を行う戦闘ゲーム、その他の形態のゲームを想定でき、適宜、非定期的イベントが設定されるものとする。

[0040] 図６は、ユーザデータベース３１に格納されるレコードの一例を示す説明図である。

このユーザデータベース３１の各レコードは、ユーザＩＤ（ユーザ識別情報）、アクセスログ、ユーザ名／表示画像、技能レベル、体力ポイント、友情ポイント、所持コイン、仲間ユーザＩＤ、保有アイテムのデータ、イベント履歴情報などの各項目を備えており、項目毎に該当するユーザのデータを記憶している。このユーザデータベース３１に含まれる情報は、ゲームサーバ２０によって逐次更新可能となっている。

[0041] 以下の説明では、ユーザデータベース３１に含まれるユーザＩＤ、あるいはユーザを特定するユーザ名（後述する）ごとのデータを総称してユーザデータという。ユーザデータを構成する各項目のデータは、以下の通りである。

[0042] ・ユーザＩＤ

このゲームにおいて、ユーザを識別するためのユーザＩＤであって、ゲーム毎に設定されるユーザＩＤ、または、複数のゲームに共通して設定されるユーザＩＤが記録される。

・アクセスログ

対象となるユーザＩＤに基づくログイン時刻、アクセス時刻を記録したデータである。なお、ログイン時刻は、ユーザの認証処理を含むログインを行った時刻である。アクセス時刻は、ログイン後に、ユーザＩＤに基づきゲームのウェブサービスを受けるためにゲームサーバ２０にアクセスした時刻である。

[0043] ・ユーザ名／表示画像

ゲームの実行時に通信端末 10 にユーザを特定するために表示されるユーザ名及び表示画像である。ユーザ名は、例えばユーザによって予め指定される所定長さ以下のテキストであり、表示画像は、例えば、ユーザによって予め選択されるアバタ画像である。ユーザ名は、ゲームサーバ 20 によって提供されるネットワーク環境（あるいはゲームコミュニティ）上でユーザを特定する名称である。

[0044] ・技能レベル

ゲーム上のユーザの技能レベルを示すデータである。例えば、Lv 1（レベル 1）から Lv 100（レベル 100）までの範囲のレベル値とすることができる。

[0045] ・体力ポイント

体力ポイントは、ゲームサーバ 20 によって実現されるゲームにおいて、必要となるポイントである。体力ポイントは、ゲームを進行させていく過程において、所定の上限値が設定され、ゲーム上で設定された所定条件により減少、あるいは増加（回復）する値である。

[0046] ・友情ポイント

仲間として関係付けられたユーザとの連携ポイントを示す。ユーザは、例えば、1 日 1 ～複数回の応援メッセージを仲間のユーザへ送信することで、友情ポイントを得ることができ、この友情ポイントを用いて所定の特典を得ることができるように構成できる。

[0047] ・所持コイン

ユーザ ID に対応するユーザがゲーム上で有料機能を利用するときに必要なゲーム上の仮想通貨（コイン）の所持額である。所持コインは、ユーザがゲーム上で有料機能を利用したときに消費（低減）し、ユーザがサービス提供者等に所定の方法で実際の金銭を支払うことでその支払額に応じて増加する。

[0048] ・仲間ユーザ ID

対象となっているレコードのユーザIDに関係付けられた他のユーザIDである。ユーザ間の親密度が設定される構成であるような場合には、その親密度に基づいて仲間ユーザIDを分類して記憶するように構成できる。親密度とは、ユーザ間の関係性の高さを一定の基準で数値化したものである。例えば、ユーザ間の応援メッセージの送信あるいは受信の頻度、ゲーム上で使用可能なアイテムなどのプレゼントを送信あるいは受信した回数などが多いほど親密度が高く設定される。

[0049] ・保有アイテムのデータ

ユーザが保有するゲーム上で使用可能なアイテムのデータである。

[0050] (5) 第1実施形態

第1実施形態のゲーム制御装置、ゲーム制御方法では、くじ引きのイベントが実現される。くじ引きのイベントでは、ユーザに関係付けられるユーザ割当情報（後述する）と、設定される当選情報（後述する）との比較結果によって、ユーザがくじ引きに当選したか否かが決定される。このくじ引きイベントでは、くじ引きに当選したユーザ（当選者）が特典を得ることができるとのみならず、当選者に関係付けられた仲間のユーザも特典を得ることができるよう構成されている。

[0051] (5-1) ゲームサーバの機能ブロック

図7は、第1実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。ここでは、ゲームサーバ20内に各機能ブロックが構成される場合を例示する。

図7に示すように、ゲームサーバ20は、関係付け手段201、ユーザ割当情報設定手段202、当選情報設定手段203、当選者決定手段204、特典付与手段205を備える。

[0052] 関係付け手段201は、ユーザ間に関係付ける機能を有する。関係付け手段201は、例えば、ユーザIDに基づく申請を契機として、当該ユーザIDと他のユーザIDとを「仲間」として関係付けて記録する。関係付け手段201の機能は、以下のようにして実現できる。ゲームサーバ20のCPU 21は、通信インターフェイス部25を介して、あるユーザIDに対応する

ユーザの通信端末 10 から、仲間になりたいユーザ ID（あるいは、対応するユーザ名）を指定した申請メッセージ（仲間申請）を受け付ける。この申請メッセージの送信は、ユーザの通信端末 10 に提供されるウェブページの機能として予め設定されてもよい。また、ユーザがゲームを実行中においてゲーム画像に他のユーザの情報が表示されるように構成される場合には、CPU 21 は、ゲーム実行中のユーザによる所定の操作を契機として、表示されたユーザ宛の申請メッセージを受け付けることができる。

[0053] CPU 21 は、申請メッセージを受け付けると、申請メッセージに含まれるユーザ ID に基づくアクセスがあったタイミングで、そのユーザ ID に対応する通信端末 10 宛に、他のユーザ ID に基づく申請を承認するか否かに対する返信を要求するウェブページを表示するための HTML データを送信する。CPU 21 は、申請を承認する旨の返信を受信した場合に、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU 21 は、ユーザデータベース 31 内の対応する 2 つのユーザ ID のユーザデータの「仲間のユーザ ID」の項目（図 6 参照）に、仲間となる相手のユーザ ID を書き込む。

なお、CPU 21 は、仲間申請先のユーザの承認を不要とする場合は、ゲームを実行中のユーザによる所定の操作を契機として、両者を仲間として登録することもできる。例えば、同一のゲーム上のステージを実行するユーザや試合を行ったユーザを、ユーザとゲーム内で関係付けられたユーザ、つまり仲間として登録してもよい。あるいは、所定回数のメッセージ（例えば挨拶など）を送信するユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよいし、ユーザ間で試合や対戦を行うゲーム上のモードが存在する場合には、所定回数以上試合や対戦を行ったユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよい。

また、ユーザ同士を直接的に関係付けるのではなく、各ユーザを同一のグループ（ギルド等）と関係付けることで、そのグループ内のユーザ同士を関連関係付けても良い。例えば、ユーザ A が所定のグループと関係付けられたユーザ内の特定のユーザ B に対して上記のような申請を行い、当該特定のユーザ B の承認を得ることができると、当該所定のグループとユーザ A とを関

係付ける。このようにすることによって、所定のグループ内の特定のユーザに対して申請と承認を行うことで、所定のグループに所属する直接的に申請と承認を行っているかいないかに関わらず同一グループ内のユーザ同士を関連関係付けるようにしても良い。

本実施形態では、ユーザ同士の仲間関係の登録をユーザデータベース 31 にデータを書き込むことによって実現する例を示したが、この例に限られない。仲間関係に関するデータは、ゲームサーバ 20 からアクセス可能なネットワーク上の外部の記憶装置に書き込まれるようにしてもよい。

[0054] ユーザ割当情報設定手段 202 は、1 または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させる機能を有する。例えば、ユーザ割当情報設定手段 202 の機能は、以下のようにして実現できる。ゲームサーバ 20 の CPU 21 は、各ユーザ ID に対応して、数字、文字、記号、図柄、色など、予め定められた複数の要素から選択された要素で構成されるユーザ割当情報を決定する。例えば、CPU 21 は、1～9 の整数（要素）による乱数を生成して 6 桁の数字を決定し、これを対象となっているユーザ ID に関係付けられるユーザ割当情報とする。ユーザ割当情報は、例えば、1 又は複数桁の数字、1 又は複数個の文字、記号、図柄、又はこれらが混在した配列などを用いることもできる。また、ユーザ割当情報は、1 又は複数の数字、文字、記号、図柄に対して複数の色を組み合わせたもので構成することも可能である。ユーザ割当情報は、桁あるいは配列順を考慮したものであってもよく、複数の数字、文字、記号、図柄、色などの要素を組み合わせた複数の要素の集合とすることもできる。

[0055] CPU 21 は、ユーザ ID 毎にユーザ割当情報を決定して、これをユーザ ID と関係付けて所定の記憶装置に記憶させる。以下では、記憶装置がゲームデータベース 32 である場合について説明するが、この場合に限られない。記憶装置は、ゲームサーバ 20 に内蔵される記憶装置（例えば RAM 23）でもよいし、ユーザの通信端末 10 に内蔵される記憶装置（例えば RAM 13）でもよいし、ゲームサーバ 20 からアクセス可能な外部の記憶装置で

あってもよい。CPU 21は、ユーザデータベース31内の各ユーザIDに対応するユーザデータとしてユーザ割当情報を記憶させてもよい。

ユーザID毎にユーザ割当情報が書き込まれるデータの一例として、図8にユーザ割当情報設定データベースを示す。ユーザ割当情報設定データベースでは、くじ引きのイベントを特定するイベントID毎に、ユーザIDとユーザ割当情報とが関係付けられて記述されている。このユーザ割当情報設定データベースが、記憶装置としてのゲームデータベース32に記憶させられる。

[0056] 当選情報設定手段203は、要素で構成される当選情報を設定する機能を有する。例えば、当選情報設定手段203の機能は、以下のようにして実現できる。ゲームサーバ20のCPU 21は、数字、文字、記号、図柄、色など、予め定められた複数の要素から選択された要素で構成される当選情報を決定する。例えば、CPU 21は、1～9の整数（要素）による乱数を生成して6桁の数字を決定し、これを当選情報としてもよい。CPU 21は、ユーザIDに対して関係付けて設定したユーザ割当情報と桁数が同一であるような当選情報を設定してもよい。CPU 21は、ユーザ割当情報に含まれる数字、文字、記号、図柄、色を組み合わせた要素数より多い要素数を備えた当選情報を設定してもよい。逆にCPU 21は、ユーザ割当情報に含まれる数字、文字、記号、図柄、色を組み合わせた要素数より少ない要素数の当選情報を設定してもよい。また、当選情報は、複数設定することも可能であり、当選の等級を複数段階に設定するために複数段階の当選情報を設定することも可能である。

[0057] 当選者決定手段204は、当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する機能を有する。例えば、当選者決定手段204の機能は、以下のようにして実現できる。

ゲームサーバ20のCPU 21は、当選情報に含まれる数字、文字、記号、図柄、色などのうち全部又は一部が一致するユーザ割当情報を当選とみな

すための当選条件を設定し、この当選条件に合致するユーザ割当情報を、ユーザ割当情報設定データベースに記述されているユーザ割当情報の中から検索する。CPU 21は、検索によって特定されたユーザ割当情報に関係付けられたユーザIDに対応するユーザを当選者として特定する。

[0058] 例えば、CPU 21は、ユーザ割当情報及び当選情報として同一の要素数Aの要素を設定するものとし、当選情報と一致する要素数が所定数B以上であるユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定する。この時、所定数Bは、1以上であり要素数A以下の整数とする。

具体的には、CPU 21は、ユーザ割当情報及び当選情報として要素数6の数字を設定し、当選情報と一致する要素数が6（B=6）であるユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定した場合には、当選情報と完全に一致するユーザ割当情報（つまり、当選条件を満足するユーザ割当情報）を検索して、当選条件を満足するユーザ割当情報に関係付けられたユーザIDに対応するユーザを、当選者として特定する。また、CPU 21は、ユーザ割当情報及び当選情報として要素数6の数字を設定し、当選情報と一致する要素数が3以上（B=3）であるユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定した場合には、当選情報と一致する要素数が3～6であるユーザ割当情報（つまり、当選条件を満足するユーザ割当情報）を検索して、当選条件を満足するユーザ割当情報に関係付けられたユーザIDに対応するユーザを、当選者として特定する。さらに、CPU 21は、ユーザ割当情報及び当選情報として要素数6の数字を設定し、当選情報と一致する要素数が1以上（B=1）であるユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定した場合には、当選情報と少なくとも1つの要素が一致するユーザ割当情報（つまり、当選条件を満足するユーザ割当情報）を検索して、当選条件を満足するユーザ割当情報に関係付けられたユーザIDに対応するユーザを、当選者として特定する。

CPU 21は、図8に示すように、ユーザデータベース31において、当選者として特定したユーザのユーザIDに対応付けて、ユーザ割当情報設定

データベースに所定のフラグ（１：当選者である、０：非当選者）を書き込んでもよい。図８に示す例では、ユーザＩＤ：０００００２のユーザが当選者である。

- [0059] 当選しているか否かの判定方法として、種々の方法を採用することができる。
- 例えば、ユーザ割当情報が、設定された当選条件を満足する程度に基づいて、当選について複数段階の等級を設けるようにしてもよい。例えば、ユーザ割当情報及び当選情報として要素数６の数字を設定し、当選情報と一致する要素数が６（ $B = 6$ ）であるユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定した場合、複数の要素がその配列も含めて全て一致した場合を一等の当選とし、１つ外れる毎に二等、三等の当選とする、といった具合に当選の等級を段階的に決定してもよい。また、当選情報の配列の順序とは無関係に、当選情報を構成する数字、文字、記号、図柄、色などの複数の要素のうち少なくともいずれかがユーザ割当情報に含まれている場合に、その含まれている要素数に応じて当選の等級を段階的に決定してもよい。このように、ユーザ割当情報と当選情報とを比較する際に、要素の配列順を考慮しない場合にも、一致する要素数を所定数 B として、所定数 B 以上の一致する要素数を有するユーザ割当情報を当選と見なしてもよい。

- [0060] 特典付与手段２０５は、当選者決定手段２０４で当選者として特定されたユーザに第１特典を付与し、関係付け手段２０１によって当選者であるユーザに関係付けられている他のユーザに第２特典を付与する機能を有する。ここで、第１特典と第２特典は、同一の特典内容であってもよいし、異なる特典内容であってもよい。例えば、特典付与手段２０５の機能は以下のように実現できる。

ゲームサーバ２０のＣＰＵ２１は、ユーザ割当情報設定データベース（図８）を参照して、フラグが「１」（当選者）に対応付けられているユーザＩＤに対応するユーザに対して、第１特典として所定の特典を与える。特典の種類は例えば、ポイント、コイン、若しくはゲーム上のアイテムを付与すること、ユーザ若しくはユーザが保有するキャラクタのパラメータを増加させ

ること、又はユーザの技能レベルを増加させること等である。例えば、特典としてポイントを当選者に付与する場合、CPU 21は、該当するユーザIDのポイント（体力ポイント又は友情ポイント）のデータを読み出して特典となるポイントを加算し、ユーザデータを更新する。特典としてアイテムを当選者に付与する場合、CPU 21は、該当するユーザIDのユーザデータの保有アイテムの欄に、特典となるアイテムのデータを書き込む。

[0061] CPU 21は、さらに、フラグが「1」（当選者）に対応付けられているユーザのユーザIDの仲間のユーザIDを読み出して、読み出したユーザIDに対応するユーザに対して、第2特典として所定の特典を付与する。第2特典の種類は、上述した第1特典と同様に、ポイント、コイン、若しくはゲーム上のアイテムを付与すること、ユーザ若しくはユーザが保有するキャラクタのパラメータを増加させること、又はユーザの技能レベルを増加させること等である。

CPU 21は、上述したように、当選者として特定されたユーザに対して付与する第1特典と、当選者であるユーザの仲間ユーザに対して付与する第2特典を異なるものとすることができる。その場合、当選者であるユーザに対して、当選者でないユーザ（当選者の仲間ユーザ）よりも有利な特典を付与するのが合理的である。そのため、付与されたユーザにとって第1特典の方が第2特典よりも有利とする（例えば、第1の特典のポイントの数を第2特典のポイントの数よりも多くする）ことが好ましい。

[0062] （5-2）ゲーム制御方法

図9は、第1実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

前述したように、ゲームサーバ20内に本実施形態のゲーム制御装置の各機能ブロックが含まれるものとし、ゲームサーバ20のCPU 21が各機能ブロックの機能を実現するものとして説明する。また、図8に示すフローチャートでは、処理対象のユーザが少なくとも1人の他のユーザと仲間として既に関係付けられている場合を想定する。

[0063] ステップS801において、CPU 21はまず、ユーザによる所定の操作

入力を認識してくじ引きイベントへの参加を受け付ける。くじ引きイベントへの参加が受け付けられると、ユーザ割当情報設定データベース（図8）中の、対応するイベントIDに処理対象のユーザIDが書き込まれる。なお、ステップS801は必須ではなく、ユーザによる参加受け付けを行わずにすべてのユーザが自動的にくじ引きイベントに参加することができるように構成してもよい。

[0064] ステップS802において、CPU21は、処理対象のユーザIDに対応するユーザ割当情報を設定し、処理対象のユーザIDに関係付けて記憶装置に記憶する。本実施形態では、ユーザ割当情報設定データベース（図8）中の「ユーザ割当情報」の欄に、設定したユーザ割当情報が書き込まれる。次いで、CPU21はユーザの通信端末10に対して、設定したユーザ割当情報を通知する。ユーザの通信端末10に通知するタイミングは適宜設定できるが、例えばユーザが通信端末10を介してゲームサーバ20にログイン又はアクセスした際に、CPU21がユーザに対して設定したユーザ割当情報を通知するためのHTMLデータを生成して通信端末10に送信する。

[0065] 図10は、ユーザ割当情報が通知されたときに、通信端末10に表示される表示画面の一例を示す図である。

CPU21から送信されるHTMLデータに基づいてユーザの通信端末10に表示される表示画面900は、該当するユーザIDに配布（通知）されたユーザ割当情報を表示するための第1情報表示部901を有している。図示した例では、ユーザ割当情報として6桁の数字を設定するものとし、該当するユーザIDに設定されたユーザ割当情報が第1情報表示部901に表示するようにしている。

[0066] ステップS803において、CPU21は、数字、文字、記号、図柄、色などの要素で構成される当選情報を決定する。前述したように、CPU21は、ユーザ割当情報と同一の桁数の数字で当選情報を決定してもよいし、ユーザ割当情報と異なる桁数の数字で当選情報を設定してもよい。当選情報は1つだけに限定されるものではない。つまり、CPU21は、複数の当選情

報を設定してもよい。

[0067] ステップS804において、CPU21は、当選情報に含まれる数字、文字、記号、図柄、色などのうち全部又は一部が一致するユーザ割当情報を当選とみなすための当選条件を設定し、この当選条件に合致するユーザ割当情報を、ユーザ割当情報設定データベースに記述されているユーザ割当情報の中から検索することにより特定する。前述したように、ユーザ割当情報に含まれる要素のうち、当選情報と一致する要素数Aが、所定数B以上であればそのユーザ割当情報を当選とみなす当選条件を設定することができる。CPU21は、ユーザ割当情報設定データベースに記述されているユーザ割当情報の中から、当選条件に一致するユーザ割当情報を検索することにより特定する。さらにCPU21は、当選情報と一致する要素数Aが所定数B以上であるユーザ割当情報を特定した場合には、そのユーザ割当情報と関係付けられたユーザIDに対応するユーザを当選者として特定する。このとき、前述したようにCPU21は、当選情報と一致する要素数Aの値に応じて、段階的に当選者の等級を設定してもよい。CPU21は、当選情報とユーザ割当情報とを比較した結果、配列順を考慮して当選か否かを決定してもよいし、配列順を考慮せずにその組合せのみで当選か否かを決定してもよい。

CPU21は、ユーザ割当情報設定データベースにおいて、当選者として特定したユーザIDに対応するフラグを「1」（当選者）とする。

[0068] ステップS805において、CPU21は、ユーザ割当情報設定データベースを参照し、「1」（当選者）のフラグが設定されたユーザIDに対応するユーザに対して、所定の第1特典を与える。当選者であるユーザに対して付与される第1特典は、例えば、所持コイン、技能レベル、体力ポイント、友情ポイントなどを増加させることである。前述したように、特典としてユーザにポイントを付与する場合、CPU21は、ユーザデータベース31の該当するユーザIDのユーザデータのポイント（体力ポイント又は友情ポイント）の値を読み出して特典となるポイントを加算して、ユーザデータベース31を更新する。特典としてユーザにアイテムを付与する場合、CPU2

1 は、特典としての所定のアイテムIDを、該当するユーザIDのユーザデータの「保有アイテム」の欄に追加してもよい。

[0069] また、CPU21は、「1」（当選者）のフラグが設定されたユーザIDの仲間のユーザIDをユーザデータから読み出して、該当するユーザIDに対応するユーザに対して所定の第2特典を付与する。第2特典は、第1特典と同様に、例えば、所持コイン、技能レベル、体力ポイント、友情ポイントなどを増加させることである。

[0070] CPU21は、当選者であるユーザに対して、当選した旨の情報を通知するためのHTMLデータを生成し、これを該当するユーザの通信端末10に送信する。

[0071] 図11は、通信端末10に表示される表示画面の一例を示す説明図である。

CPU21から送信されるHTMLデータに基づいてユーザの通信端末10に表示される表示画面1000は、ユーザが当選した旨の情報を表示するための第1情報表示部1001を有している。第1情報表示部1001には、該当するユーザが当選した旨の情報と、当選したことにより付与された特典に関する情報を表示することができる。また、第1情報表示部1001には、仲間ユーザに対して第2特典が付与された旨の情報を表示することもできる。

[0072] CPU21は、当選者であるユーザの仲間として関係付けられているユーザに対して第2特典を付与した場合に、該当するユーザに対してその旨の通知を行うためのHTMLデータを生成してこれを通信端末10に送信する。

[0073] 図12は、通信端末10に表示される表示画面の一例を示す説明図である。

CPU21から送信されるHTMLデータに基づいてユーザの通信端末10に表示される表示画面1100は、仲間ユーザが当選した旨の情報と、そのことにより第2特典が付与された旨の情報を表示するための第1情報表示部1101を備えている。

[0074] 以上、ゲーム制御方法について説明したが、ゲーム制御方法は、ゲーム内において主たるゲームの進行とは別に進行するゲームであるイベントとして適用してもよい。例えば、1日のうち所定の時間内にゲームにアクセスしたユーザに対してユーザ割当情報を配布し、設定された抽選時刻以降に、各ユーザが当選したか否を各ユーザに通知するように構成できる。ユーザ割当情報の配布や当選の有無の通知などについては、1日に数回、数日に1回、不定期など種々の設定が可能であり、特に限定されるものではない。

[0075] 以上のように構成した第1実施形態によるゲーム制御装置、ゲーム制御方法では、ユーザに対して設定されたユーザ割当情報に対して当選したか否かの判定を行い、当選者として特定されたユーザに対しては第1特典を付与し、当選者であるユーザに仲間として関係付けられたユーザに対しても第2特典を付与するようにしている。このことにより、ユーザに配布されたユーザ割当情報だけで当選か否かが判断される場合に比して、当選の機会が増えることとなり、ゲーム性を向上させることができる。また、仲間ユーザが多い程、当選の機会が増えることから、「仲間」が少ないユーザが積極的に「仲間」を増やす努力を行うことが期待できる。

[0076] (6) 第2実施形態

第1実施形態では、ユーザ割当情報の決定がゲームサーバ20によって行われたが、第2実施形態では、ユーザが自らユーザ割当情報を決定することができる点で第1実施形態とは異なる。

[0077] (6-1) ゲームサーバの機能ブロック

図13は、第2実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。ここでは、ゲームサーバ20内に各機能ブロックが構成される場合を例示する。

図13に示すように、ゲームサーバ20は、関係付け手段201、ユーザ割当情報設定手段202、当選情報設定手段203、当選者決定手段204、特典付与手段205、ユーザ割当情報指示手段206を備える。

[0078] この第2実施形態において、関係付け手段201、ユーザ割当情報設定手段202、当選情報設定手段203、当選者決定手段204、特典付与手段

205は、第1実施形態とほぼ同等に機能することから、第1実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である図7と同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

[0079] ユーザ割当情報指示手段206は、ユーザ割当情報を構成する各要素を設定するための指示入力を受け付ける機能を有する。また、本実施形態では、ユーザ割当情報設定手段202は、ユーザ割当情報指示手段206で指示入力を受け付けた要素によって構成されるユーザ割当情報をユーザと関連付けて記憶装置に記憶させる。

ユーザ割当情報指示手段206およびユーザ割当情報設定手段202の機能は、以下のようにして実現できる。

例えば、通信端末10からゲームを実行するためのゲームサーバ20へのアクセスがあった場合に、ゲームサーバ20のCPU21は、該当するゲームのログイン画面を表示するためのHTMLデータを生成して、通信端末10に送信する。このとき、CPU21は、くじ引きのイベントを実施中であることを示すテキストを表示させ、かつユーザが入力するユーザ割当情報を受け付けるためのHTMLデータを生成して通信端末10に送信する。

ユーザが入力したユーザ割当情報が通信端末10から送信されてきた場合、CPU21は、ユーザ割当情報設定データベースにおいて、処理対象のユーザIDに関係付けてユーザ割当情報を上書きすることによって、ユーザ割当情報を更新する。

[0080] (6-2) ゲーム制御方法

図14は、第2実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

前述したように、ゲームサーバ20内に本実施形態のゲーム制御装置の各機能ブロックが含まれるものとし、ゲームサーバ20のCPU21が各機能ブロックの機能を実現するものとして説明する。なお、図14に示すフローチャートでは、処理対象のユーザが少なくとも1人の他のユーザと仲間として既に関係付けられている場合を想定する。

[0081] ステップS1301において、CPU21はまず、ユーザによる所定の操

作入力を認識してくじ引きイベントへの参加を受け付ける。くじ引きイベントへの参加が受け付けられると、ユーザ割当情報設定データベース（図8）中の、対応するイベントIDに処理対象のユーザIDが書き込まれる。なお、ステップS1301は必須ではなく、ユーザによる参加受け付けを行わずにすべてのユーザが自動的にくじ引きイベントに参加することができるように構成してもよい。

[0082] ステップS1302において、CPU21は、ユーザが設定したユーザ割当情報を受け付ける。例えば、ユーザの通信端末10からゲームを実行するためのゲームサーバ20へのアクセスがあった場合、CPU21は、くじ引きのイベントを行う旨の情報を表示し、ユーザが所定の要素から任意に選択して設定したユーザ割当情報を受け付けるための表示画面を通信端末10に表示するためのHTMLデータを生成して通信端末10に送信する。ユーザ割当情報の指示入力を受け付けるための表示画面に関するHTMLデータは、くじ引きイベントの期間中においてユーザが初めてアクセスした時にのみ送信してもよいし、ユーザからのアクセスがあった時に毎回送信してもよい。あるいは、各ユーザについて、ユーザ割当情報の指示入力を受け付けるための表示画面に関するHTMLデータの送信回数を制限してもよい。

[0083] 図15は、通信端末10に表示される表示画面の一例を示す説明図である。

CPU21から送信されるHTMLデータに基づいてユーザの通信端末10に表示される表示画面1400は、ユーザ割当情報の入力を受け付けるための入力部1401、入力部1401に入力したユーザ割当情報を確定するための確定ボタン1402を備えている。図15に示すように、この表示画面1400には、たとえば、くじ引きのイベントを実施する旨の情報を表示し、抽選の日時などを表示してもよい。

[0084] 入力部1401は、ユーザ割当情報として数字、文字、記号などを入力するための所定数（図15の例では、6個）の入力ボックスで構成することができる。ユーザ割当情報が複数の数字、文字、記号の配列で構成される場合

には、入力ボックスを指定して、入力ボックスごとに数字、文字、記号を入力できるように構成してもよい。

また、図 1 5 とは異なる入力方法を適用してもよい。例えば、複数の数字、文字、記号、図柄、色を組み合わせた複数のユーザ割当情報の候補を入力部 1 4 0 1 において選択可能に提示し、この複数のユーザ割当情報の候補の中からユーザの好みのユーザ割当情報を選択入力できるように構成してもよい。この場合、選択されたユーザ割当情報が入力部 1 4 0 1 の所定数の入力ボックスに入力される。

[0085] 表示画面 1 4 0 0 において、所定数の入力ボックスに対して入力完了した状態でユーザが確定ボタン 1 4 0 2 を操作することによって、入力部 1 4 0 1 に入力されたユーザ割当情報が確定され、そのユーザ割当情報に関する情報が通信インターフェイス部 1 7 を介してゲームサーバ 2 0 に送信される。

ユーザが入力したユーザ割当情報に関する情報を受信した場合、ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、ステップ S 1 3 0 3 において、送信されてきたユーザ割当情報を該当するユーザ ID に関係付けて記憶装置に記憶する。つまり、CPU 2 1 は、送信されてきたユーザ割当情報をユーザ ID に関係付けてユーザ割当情報設定データベースに書き込む。

[0086] 図 1 4 に戻り、ステップ S 1 3 0 4 において、CPU 2 1 は、数字、文字、記号、図柄、色などの要素で構成される当選情報を決定する。ここでは、CPU 2 1 は、第 1 実施形態のステップ S 8 0 3 と同様にして当選情報を決定してもよい。

[0087] ステップ S 1 3 0 5 において、CPU 2 1 は、当選情報に含まれる数字、文字、記号、図柄、色などのうち全部又は一部が一致するユーザ割当情報を当選とみなすための当選条件を設定し、この当選条件に合致するユーザ割当情報を、ユーザ割当情報設定データベースに記述されているユーザ割当情報の中から検索することにより特定する。当選者の特定方法については、第 1 実施形態のステップ S 8 0 4 (図 9 参照) と同様の方法を採用することができる。

。CPU 21は、ユーザ割当情報設定データベースにおいて、当選者として特定したユーザIDに対応するフラグを「1」（当選者）とする。

[0088] ステップS1306の処理は、図9のステップS805と同様でよい。すなわち、ステップS1306においてCPU 21は、ユーザ割当情報設定データベースを参照し、「1」（当選者）のフラグが設定された（つまり、当選者として特定された）ユーザIDに対応するユーザに対して、所定の第1特典を与える。また、CPU 21は、「1」（当選者）のフラグが設定されたユーザIDの仲間のユーザIDをユーザデータから読み出して、該当するユーザIDに対応するユーザに対して所定の第2特典を付与する。CPU 21は、当選者であるユーザに対して、当選した旨の情報を通知するためのHTMLデータを生成し、これを該当するユーザの通信端末10に送信する。

[0089] CPU 21は、当選者であるユーザの仲間として関係付けられているユーザに対して第2特典を付与した場合に、該当するユーザに対してその旨の通知を行うためのHTMLデータを生成してこれを通信端末10に送信する。

CPU 21から送信されたHTMLデータに基づいて、ユーザの通信端末10に表示される表示画面については、例えば、第1実施形態の図11及び図12と同様の構成とすることができる。

[0090] 以上のように構成した第2実施形態によるゲーム制御装置、ゲーム制御方法では、ユーザが好みのユーザ割当情報を選ぶことが可能となり、ゲーム性を更に向上させることができる。

[0091] （7）第3実施形態

第3実施形態では、いったん決定されたユーザ割当情報をユーザが自ら更新することができるようにした点で第1実施形態又は第2実施形態とは異なる。

[0092] （7-1）ゲームサーバの機能ブロック

図16は、第3実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である。ここでは、ゲームサーバ20内に各機能ブロックが構成される場合を例示する。

図 16 に示すように、ゲームサーバ 20 は、関係付け手段 201、ユーザ割当情報設定手段 202、当選情報設定手段 203、当選者決定手段 204、特典付与手段 205、変更受付手段 207 を備える。

[0093] この第 3 実施形態において、関係付け手段 201、ユーザ割当情報設定手段 202、当選情報設定手段 203、当選者決定手段 204、特典付与手段 205 は、第 1 実施形態とほぼ同等に機能することから、第 1 実施形態のゲーム制御装置の機能ブロック図である図 7 と同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

[0094] 変更受付手段 207 は、ユーザ割当情報を構成する各要素を変更するための指示入力を受け付けて、ユーザ割当情報設定データベースに書き込まれているユーザ割当情報を更新する機能を有する。変更受付手段 207 の機能は、以下のようにして実現することができる。

例えば、通信端末 10 からゲームを実行するためのゲームサーバ 20 へのアクセスがあった場合に、ゲームサーバ 20 の CPU 21 は、該当するゲームのログイン画面を表示するための HTML データを生成して、通信端末 10 に送信する。このとき、CPU 21 は、くじ引きのイベントを実施中であることを示すテキスト、および該当ユーザ ID に現在設定されているユーザ割当情報を表示させ、かつ現在設定されているユーザ割当情報の変更を受け付けるための表示画面を通信端末 10 に表示するための HTML データを生成して通信端末 10 に送信する。ユーザの通信端末 10 から、ユーザ割当情報を変更する旨の指示入力を受信した場合には、CPU 21 は、ユーザ割当情報設定データベースにおいて、処理対象のユーザ ID に対応するユーザ割当情報を更新する。

[0095] (7-2) ゲーム制御方法

図 17 は、第 3 実施形態のゲーム制御方法のフローチャートである。

前述したように、ゲームサーバ 20 内に本実施形態のゲーム制御装置の各機能ブロックが含まれるものとし、ゲームサーバ 20 の CPU 21 が各機能ブロックの機能を実現するものとして説明する。

[0096] まず、ユーザ割当情報が設定されている状態（つまり、処理対象のユーザIDに関係付けてユーザ割当情報がユーザ割当情報設定データベースに記述されている状態）において、CPU 21は、ユーザ割当情報の変更を受け付けるための表示画面を通信端末10に表示するHTMLデータを生成して通信端末10に送信する（ステップS1601）。

具体的には、例えば、第1実施形態のステップS802において、ユーザに対して設定したユーザ割当情報を通知するためのHTMLデータを送信した後や、第2実施形態のステップS1302において、ユーザが設定したユーザ割当情報を受け付けた後に、ユーザの通信端末10からゲームへのアクセスがあると、既に設定されているユーザ割当情報の変更を受け付けるためのHTMLデータを生成して通信端末10に送信する。ユーザ割当情報の変更の受付については、例えば、当選者を特定する抽選日時よりも前であって、ユーザがゲームへのログイン時、あるいはゲームを実行中に変更の指示があれば逐次、ユーザ割当情報の変更を受け付けるためのHTMLデータを送信するように構成することができる。

[0097] 図18は、現在設定されているユーザ割当情報の変更を受け付けるために通信端末10に表示される表示画面の一例を示す説明図である。

CPU 21から送信されるHTMLデータに基づいてユーザの通信端末10に表示される表示画面1700は、ユーザ割当情報の変更を受け付けるための入力部1701と、入力部1701に入力したユーザ割当情報を確定するための確定ボタン1702とを備えている。この表示画面1700には、たとえば、ユーザに対して現在設定されているユーザ割当情報を表示して、これを変更する場合には、入力部1701にユーザが希望するユーザ割当情報を入力して確定ボタン1702を操作することを促す表示を行う。図18に示す例では、現在設定されているユーザ割当情報が6桁の数字からなる「123456」である。

[0098] 入力部1701は、ユーザ割当情報として数字、文字、記号などを入力するための所定数（図18の例では、6個）の入力ボックスで構成することが

できる。ユーザ割当情報が複数の数字、文字、記号の配列で構成される場合には、入力ボックスを指定して、入力ボックスをごとに数字、文字、記号を入力できるように構成してもよい。図示した例では、ユーザ割当情報として6桁の数字が既に設定されており、これが入力部1701に表示される。つまり、各桁に対応する数字が各入力ボックスに表示されている。各入力ボックスには、各桁の数字を変更するためのボタンが配置されており、上のボタンを操作すればより大きい数字に変更され、下のボタンを操作すればより小さい数字に変更される構成としている。

また、図18とは異なる入力方法を適用してもよい。例えば、複数の数字、文字、記号、図柄、色を組み合わせた複数のユーザ割当情報の候補を入力部1701において選択可能に提示し、この複数のユーザ割当情報の候補の中からユーザの好みのユーザ割当情報を選択入力できるように構成してもよい。この場合、選択されたユーザ割当情報が入力部1701の所定数の入力ボックスに入力される。

[0099] 表示画面1700において、ユーザが確定ボタン1702を操作することによって、入力部1701に入力された変更後のユーザ割当情報が確定され、そのユーザ割当情報に関する情報が通信インターフェイス部17を介してゲームサーバ20に送信される。

[0100] ステップS1602において、CPU21は、ユーザ割当情報の変更を指示する情報を受信すると、ステップS1603において、CPU21は、受信したユーザ割当情報の変更を指示する情報に基づいて、ユーザ割当情報設定データベースにおいて、該当するユーザIDのユーザ割当情報の情報を更新する。

[0101] 以上のように構成した第3実施形態によるゲーム制御装置、ゲーム制御方法では、予め設定されたユーザ割当情報をユーザが好みのものに変更することが可能となる。またユーザ自身が設定したユーザ割当情報であってもユーザ自身が変更することが可能である。そのため、ゲーム性を更に向上させることができる。

[0102] (8) 当選者の特定方法

(8-1) 複数段階の等級の当選者

ユーザIDに関係付けて設定されるユーザ割当情報と当選情報の一致の度合いに応じて（つまり、設定された当選条件を満足する程度に基づいて）、複数段階の等級の当選者を特定する場合の、当選者の特定方法について、以下説明する。なお、この当選者の特定方法は、上述したすべての実施形態に適用することができる。

[0103] 図19は、複数段階の等級の当選者を決定するためのテーブルの説明図である。

図19に示す例では、ユーザ割当情報および当選情報をともに複数桁の数字とし、桁毎に一致しているか否かを判定して、完全に一致するユーザ割当情報を「1等」とし、1桁だけが一致していないユーザ割当情報を「2等」としている。この後、2桁を除いて他の桁が一致しているユーザ割当情報を「3等」、といった具合に、順に当選の等級を決定してもよい。なお、図19において“*”は、当選情報の同じ桁と異なる数字であることを示している。

[0104] 上述したように、ユーザ割当情報に含まれている要素が、当選情報に含まれる要素と一致する個数が多い程、当選の等級を高くしてもよい。例えば、全てが一致する場合に「1等」とする。

「2等」以下の当選の等級については、数字が一致している桁数だけではなく、他の観点から決定してもよい。例えば、数字が一致している桁数が同じ場合でも、下位から連続して多くの桁が一致しているユーザ割当情報を高い等級としてもよいし、逆に、上位から連続して多くの桁が一致しているユーザ割当情報を高い等級としてもよい。

なお、図19に例示した当選情報は、ユーザ割当情報と同一の桁数の数字としたが、この場合に限られず、異なる桁数の数字としてもよい。図19に例示した当選情報は1個であるが、その場合に限られない。複数の当選情報を設定してもよい。

[0105] ユーザ割当情報に含まれている要素をその配列順に関係なく、当選情報に含まれている要素と比較して、一致する個数により当選の等級を決定してもよい。例えば、数字、文字、記号、図柄を組み合わせた要素が複数個含まれるユーザ割当情報及び当選情報をそれぞれ設定する場合、当選情報に含まれる要素の個数は、ユーザ割当情報に含まれる要素の個数と一致する必要はない。当選情報に含まれる要素の個数は、ユーザ割当情報に含まれる要素の個数より多くしてもよいし、少なくしてもよい。

[0106] このように、複数段階の等級の当選者を設定した場合には、当選の等級に応じて付与する特典の内容を段階的に設定してもよい。つまり、当選者に付与する第1特典と、当選者に関係付けられた仲間ユーザに付与する第2特典の少なくともいずれかを、当選者の等級に基づいて決定してもよい。例えば、当選者に付与される特典が所定のポイントである場合には、上位の当選者には多くのポイントを付与し、下位になるほど少ないポイントが付与されるようにしてもよい。

また、当選者に付与される特典が、ゲームで利用できるアイテムである場合には、当選の等級が高いほど、ゲームに使用した際の効果の高いアイテムや、レア度の高いアイテムを付与するようにしてもよい。

[0107] (8-2) 仲間ユーザとの連携

前述したように、ユーザ割当情報と当選情報との一致度合いに応じて複数段階の等級の当選者を設定する場合、所定の一致度合いを超えていないユーザ割当情報を当選と見なさない場合がある。例えば、6桁の数字で構成されるユーザ割当情報において、当選情報と一致する桁数が4桁以上でなければ当選としない場合には、ユーザ割当情報に含まれる要素のうち当選情報と一致している桁数が3桁であるユーザは、全く特典を得られない。

本発明では、関係付けられた複数のユーザに設定されたユーザ割当情報により、当選者を決定することによって、ユーザが当選者になる機会の拡大を図ることを提案する。

[0108] 図20は、複数ユーザのユーザ割当情報を用いて当選者を決定する際の処

理を示す説明図である。

図示した例では、ユーザ割当情報及び当選情報がともに6桁の数字である場合を例示している。

ユーザAに対して設定されたユーザ割当情報が「1 2 5 8 7 6」であり、ユーザBに対して設定されたユーザ割当情報が「2 1 3 4 5 7」であるとする。

当選情報を「1 2 3 4 5 6」すると、ユーザAに設定されているユーザ割当情報「1 2 5 8 7 6」は、左から右に第1桁～第6桁とした場合、第1桁、第2桁、第6桁の3つの桁のみが当選情報と一致していることとなる。また、ユーザBに設定されているユーザ割当情報「2 1 3 4 5 7」は、第3桁、第4桁、第5桁の3つの桁のみが当選情報と一致していることとなる。

[0109] 6桁の数字でなる当選情報に対して、4桁以上が一致することによって、当選者を決定する場合には、ユーザAもユーザBも当選者にならない。しかし、このユーザA及びユーザBに設定されたユーザ割当情報を合わせれば、当選情報と一致する桁が4桁以上（例示したものでは全部一致）存在することとなる。したがって、ユーザAとユーザBとが「仲間」として関係付けられているような場合には、ユーザA及びユーザBとをそれぞれ当選者として特定してもよい。

この場合、ユーザ割当情報が単独で当選条件を満たしたユーザには、ユーザA及びユーザBに付与される特典（つまり、ユーザA及びユーザBのユーザ割当情報を合わせて同一の当選条件を満たした場合に付与される特典）よりも、高いポイントもしくは高い価値のアイテムが付与されるようにしてもよい。あるいは、単独で当選条件を満たしたユーザに付与される特典と、複数のユーザで協力して同一の当選条件を満たしたユーザに付与される特典とを同じにしてもよく、その場合、複数のユーザに付与される特典が各ユーザに分配されるようにしてもよい。当選条件を協力して満たした複数のユーザに特典を付与する場合、各ユーザにはその貢献度に応じた特典が分配されるようにしてもよい。図20に示した例では、ユーザA及びユーザBのユーザ

割当情報は、ともに当選情報との一致度合いが（３／６）であり、それぞれに等価な特典が与えられる。

[0110] 図２０に示した例に限定されるものではなく、３人以上のユーザに設定されたユーザ割当情報を用いて、当選条件を満たすか否かの判定を行うことが可能であり、その場合にも、各ユーザが当選に貢献した度合いに応じて各ユーザに付与される特典を決定してもよい。

[0111] 上述した各実施形態において、当選情報設定手段２０３は、処理対象のユーザの仲間ユーザの数に応じて当選情報を決定してもよい。例えば、前述したように、複数のユーザに設定されたユーザ割当情報を用いて当選条件を満たしているか否かを判定する場合、一致する要素の数をユーザ割当情報に含まれる要素の数より多い当選条件に設定することが可能となる。

例えば、ユーザに設定されるユーザ割当情報には、数字、文字、記号、図柄、色などを組み合わせた要素が６個含まれるものとする。この時、１２個の要素が含まれる当選情報を設定し、この当選情報に含まれる要素とユーザ割当情報に含まれる要素とが一致する個数が８個以上であることを当選条件とすることができる。この場合、「仲間」として関係付けられている複数のユーザに設定されたユーザ割当情報を用いて、当選者を決定する。一人のユーザに設定されたユーザ割当情報は、単独で当選条件を満たすことができないが、２人以上のユーザのユーザ割当情報を合わせることで、当選条件を満たす可能性があるため、複数の仲間のユーザで協力してくじ引きイベントに参加することが期待され、コミュニケーションの活性化を図ることができる。

[0112] 以上のように、「仲間」として関係付けられたユーザのユーザ割当情報との連携で、当選する機会が拡大することから、「仲間」が少ないユーザが積極的に「仲間」を増やす努力を行うことが期待でき、ユーザ間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

[0113] （９）他の実施形態

上述した実施形態では、ネットワーク上のゲームサーバ２０によって、関

係付け手段２０１、ユーザ割当情報設定手段２０２、当選情報設定手段２０３、当選者決定手段２０４、特典付与手段２０５の各機能を実現する構成としたが、この構成に限定するものではない。これらの手段の一部または全部をデータベースサーバ３０内に構成することも可能である。また、これらの全ての手段を通信端末１０によって実現する構成としてもよいし、少なくとも一部の手段を通信端末１０によって実現する構成としてもよい。

[0114] 図２１Ａ～図２１Ｃはそれぞれ、通信端末１０及びゲームサーバ２０、データベースサーバ３０の各々における各機能の構成例を示す機能ブロック図である。

通信端末１０とゲームサーバ２０とでは実質的に同一のハードウェア構成を採ることができるため、上記実施形態に記載したようにして通信端末１０によっても各機能を実現できる。例えば、図２１Ａ，図２１Ｂ，および図２１Ｃにそれぞれ示すように、図７に示した機能ブロック図の各機能について、通信端末１０と、ゲームサーバ２０及びデータベースサーバ３０に機能を分担させることができる。

請求の範囲

[請求項1]

ユーザ間を関係付ける関係付け手段と、

1 または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させるユーザ割当情報設定手段と、

前記要素で構成される当選情報を設定する当選情報設定手段と、

前記当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する当選者決定手段と、

前記当選者決定手段で当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、前記関係付け手段によって前記当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する特典付与手段と、
を備えるゲーム制御装置。

[請求項2]

前記ユーザ割当情報を構成する各要素を設定するための指示入力を受け付けるユーザ割当情報指示手段をさらに備え、

前記ユーザ割当情報設定手段は、前記ユーザ割当情報指示手段で指示入力を受け付けた要素によって構成されるユーザ割当情報を、ユーザと関連付けて記憶装置に記憶させる、請求項1に記載のゲーム制御装置。

[請求項3]

前記ユーザ割当情報を構成する各要素を変更するための指示入力を受け付けて、前記記憶装置に記憶されたユーザ割当情報を更新する変更受付手段をさらに備える、請求項1又は2に記載のゲーム制御装置。

[請求項4]

前記当選者決定手段は、前記当選情報を構成する各要素と前記ユーザ割当情報を構成する各要素との一致の程度に基づいて、複数段階の等級の当選者を決定し、

前記特典付与手段は、当選者の等級に基づいて前記第1特典及び前記第2特典の少なくともいずれかの特典の内容を段階的に決定する、請求項1乃至3のいずれかに記載のゲーム制御装置。

- [請求項5] 前記当選者決定手段は、前記関係付け手段で関係付けられた複数の各ユーザに其々関係付けられたユーザ割当情報を構成する各要素が、前記ユーザ割当情報を構成する各要素の全部または一部と一致する場合に、前記複数のユーザを当選者として特定する、請求項1乃至4のいずれかに記載のゲーム制御装置。
- [請求項6] 前記当選者決定手段は、前記ユーザ割当情報を構成する各要素の組合せが、前記当選情報を構成する各要素の組合せと、全部又は一部が一致する場合に、前記ユーザを当選者として特定する、請求項1乃至5のいずれかに記載のゲーム制御装置。
- [請求項7] 前記当選者決定手段は、前記ユーザ割当情報を構成する各要素の配列が、前記当選情報を構成する各要素の配列と、全部又は一部が一致する場合に、前記ユーザを当選者として特定する、請求項1乃至5のいずれかに記載のゲーム制御装置。
- [請求項8] 前記当選情報設定手段は、前記ユーザに関連付けられた前記他のユーザの数に応じて前記当選情報を決定する、請求項1乃至7のいずれかに記載のゲーム制御装置。
- [請求項9] ユーザ間を関係付けるステップと、
1 または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させるステップと、
前記要素で構成される当選情報を設定するステップと、
前記当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定するステップと、
前記当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、前記当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与するステップと、
を備えるゲーム制御方法。
- [請求項10] ゲームの実行を制御するために、コンピュータに、

ユーザ間を関係付ける機能、

1 または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させる機能、

前記要素で構成される当選情報を設定する機能、

前記当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する機能、

前記当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、前記関係付け手段によって前記当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する機能、
を実現させるためのプログラム。

[請求項11] 請求項10に記載されたプログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

[請求項12] 通信端末と、前記通信端末からアクセス可能に構成され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するサーバとを含むゲームシステムであって、

ユーザ間を関係付ける関係付け手段、

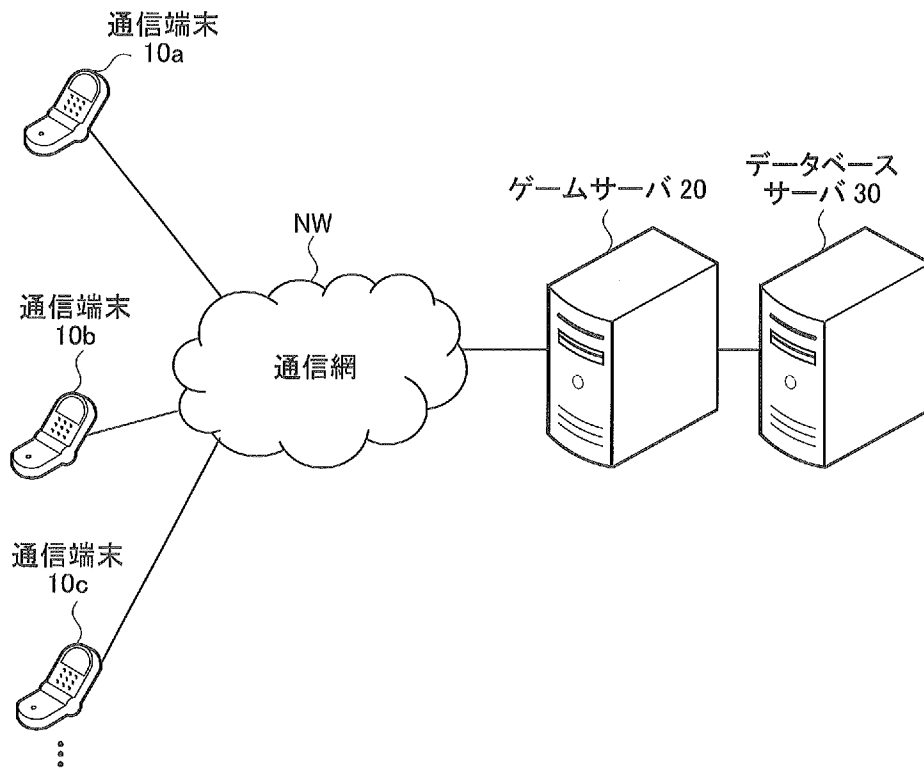
1 または複数の要素で構成されるユーザ割当情報をユーザ毎に関係付けて記憶装置に記憶させるユーザ割当情報設定手段、

前記要素で構成される当選情報を設定する当選情報設定手段、

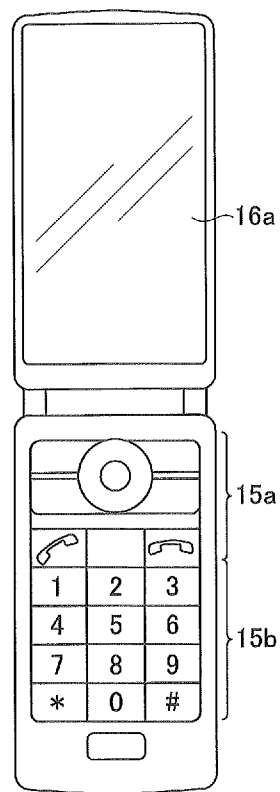
前記当選情報を構成する各要素の全部又は一部と一致する要素を有するユーザ割当情報に関係付けられたユーザを当選者として特定する当選者決定手段、

前記当選者決定手段で当選者として特定されたユーザに第1特典を付与し、前記関係付け手段によって前記当選者であるユーザに関係付けられた他のユーザに第2特典を付与する特典付与手段、
の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備えたゲームシステム。

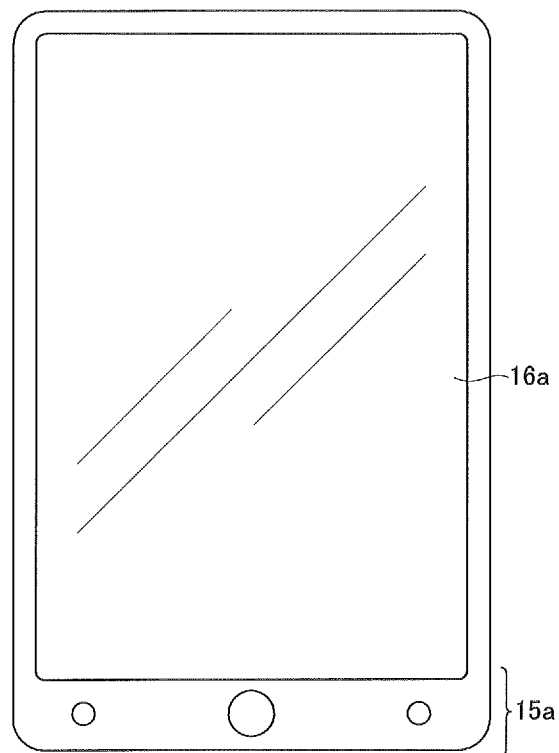
[図1]



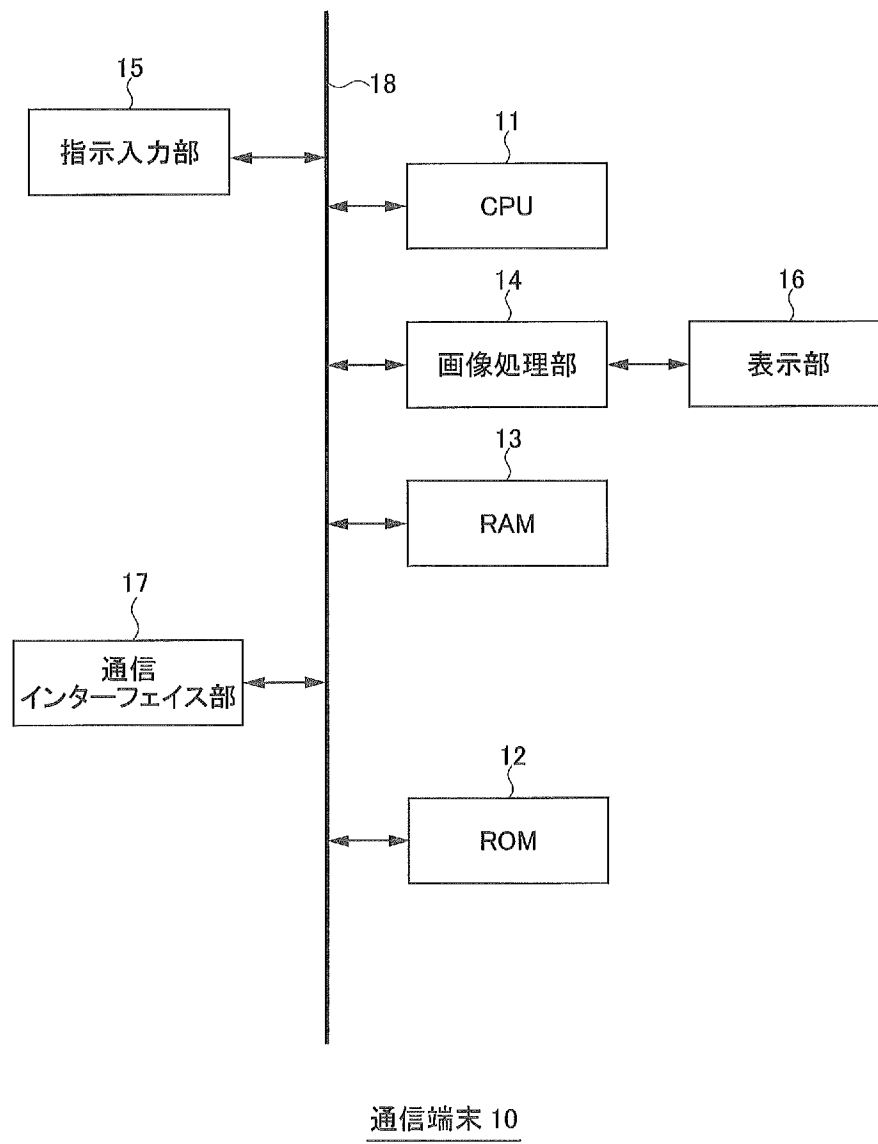
[図2A]



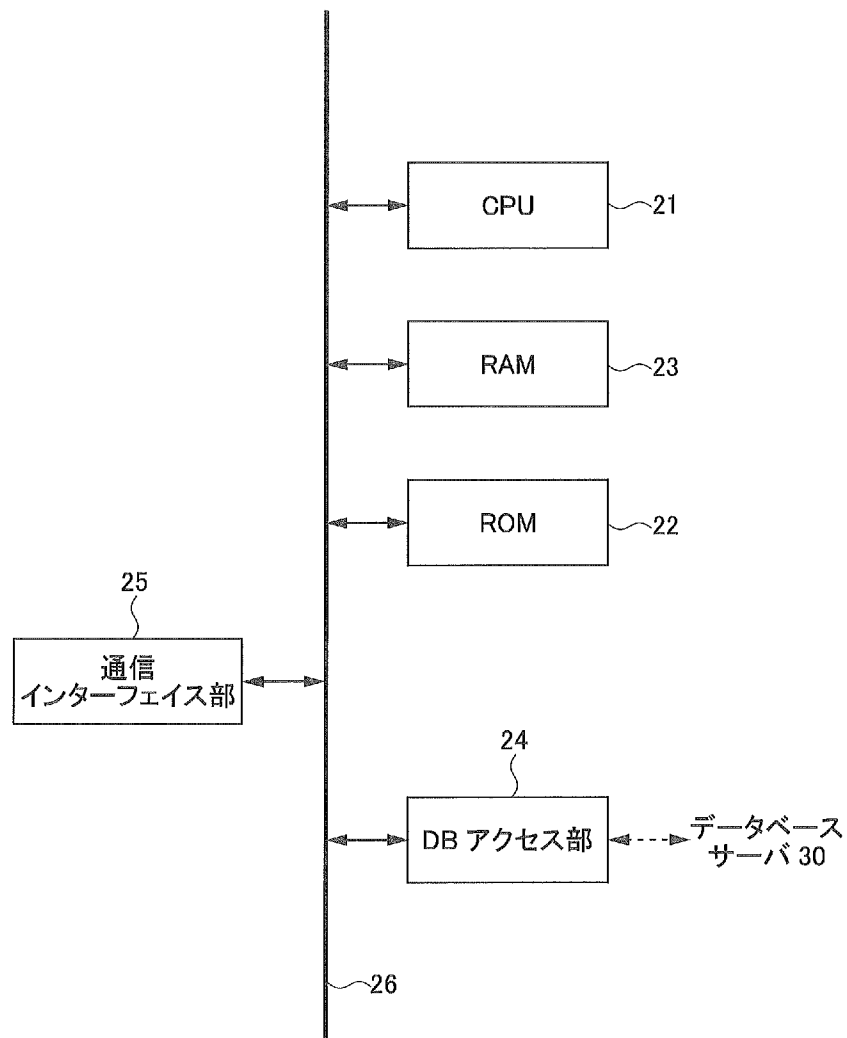
[図2B]



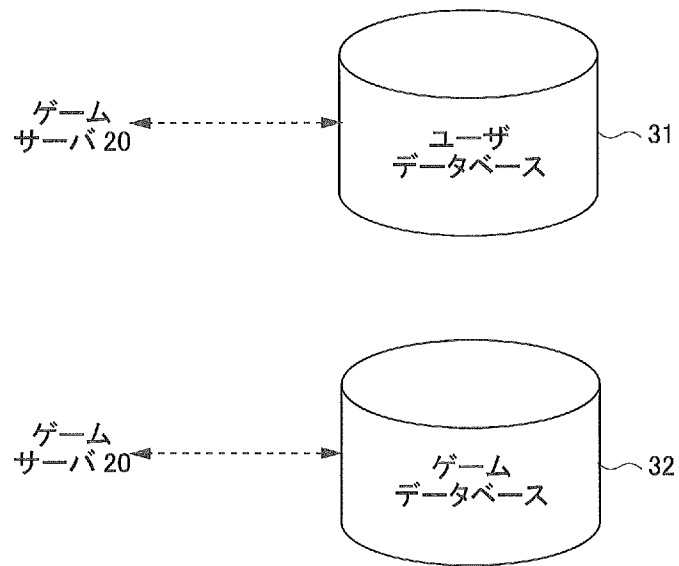
[図3]



[図4]

ゲームサーバ 20

[図5]



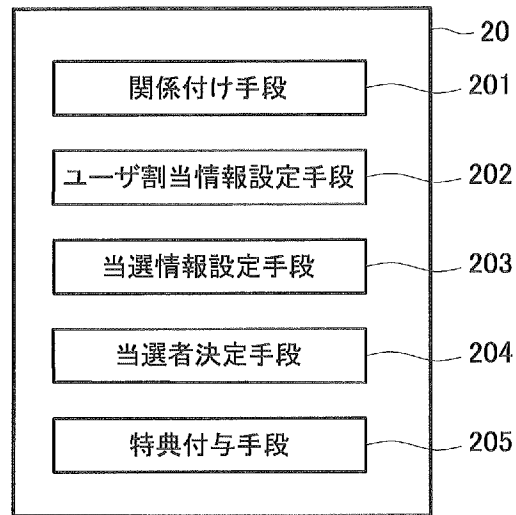
データベースサーバ 30

[図6]

ユーザID	アクセスログ	ユーザ名 /表示画像	技能 レベル	体力 ポイント	友情 ポイント	所持 コイン	仲間の ユーザID	保有アイテム
000001	ログイン時刻:XXXX アクセス時刻:XXXX アクセス時刻:XXXX アクセス時刻:XXXX	KNM /xxx.jpg	Lv. 4	59	60	5000コイン	012345, ...	...

ユーザデータベース

[図7]

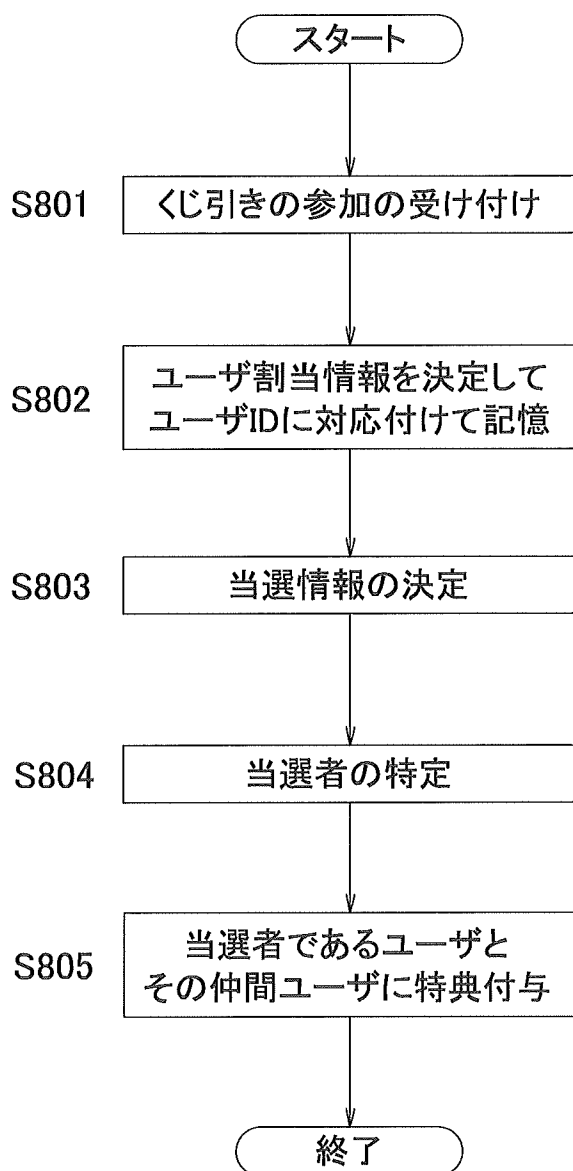


[図8]

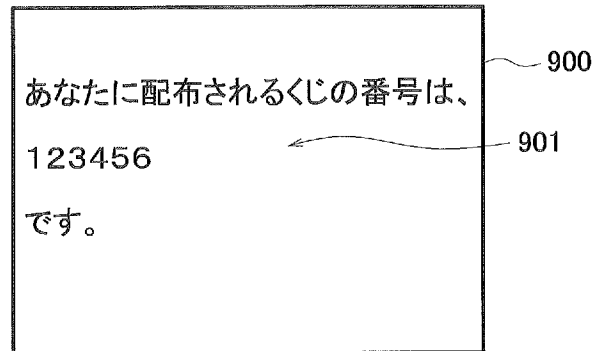
イベントID	ユーザID	ユーザ割当情報	フラグ
001	000001	387295	0
	000002	123456	1
	000003	419378	0
	000004	937258	0
	⋮	⋮	⋮
002	000001	TXRVCK	0
	000002	AQZEHJ	0
	⋮	⋮	⋮

ユーザ割当情報データベース

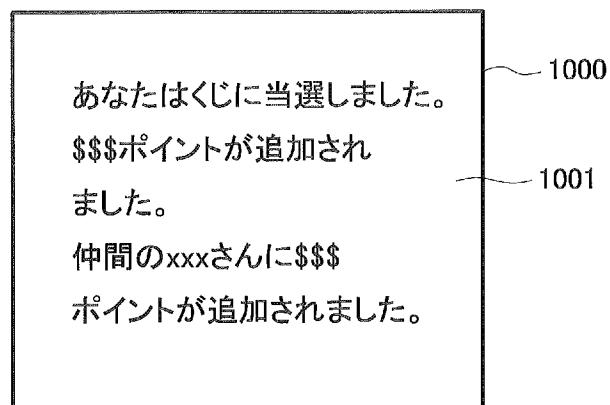
[図9]



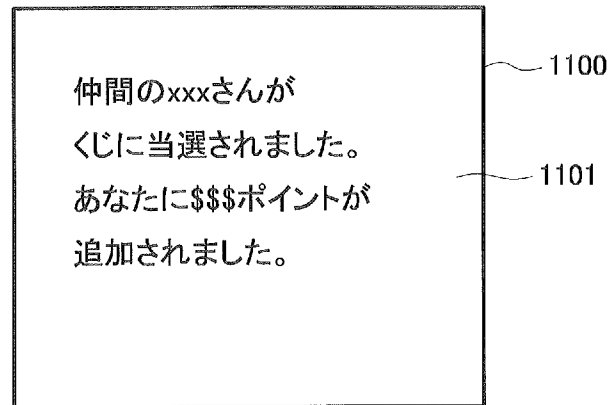
[図10]



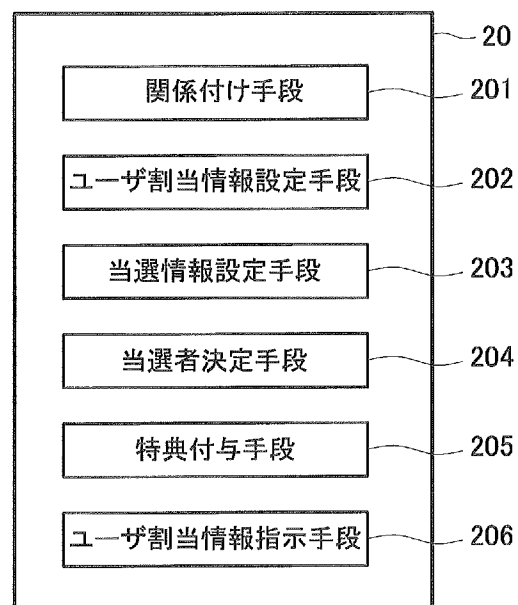
[図11]



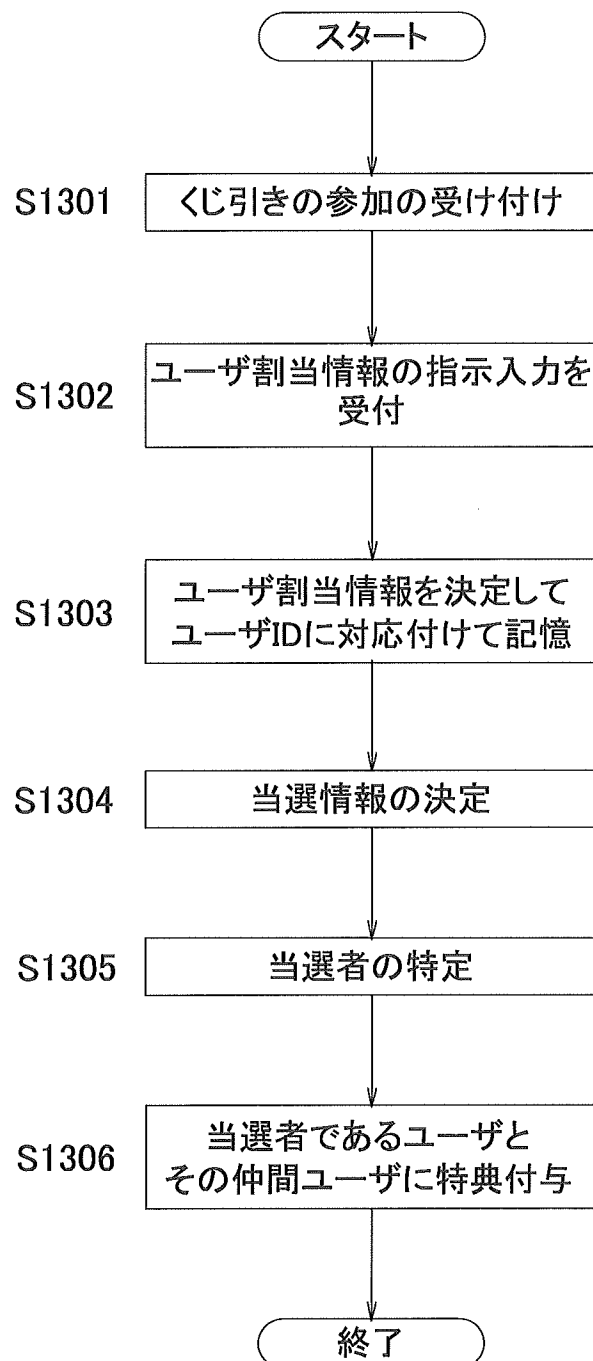
[図12]



[図13]



[図14]



[図15]

*月 * 日 **時に抽選があります。
当選者には、\$\$\$ポイントが与えられます。

番号を入力してください。

--	--	--	--	--	--

これでよろしいですか？

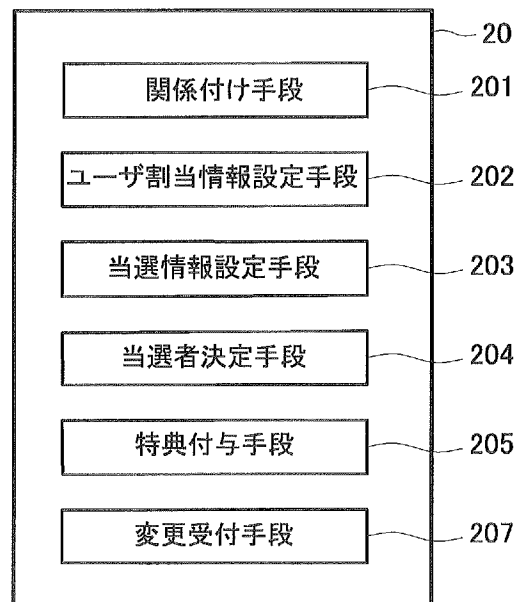
OK

1400

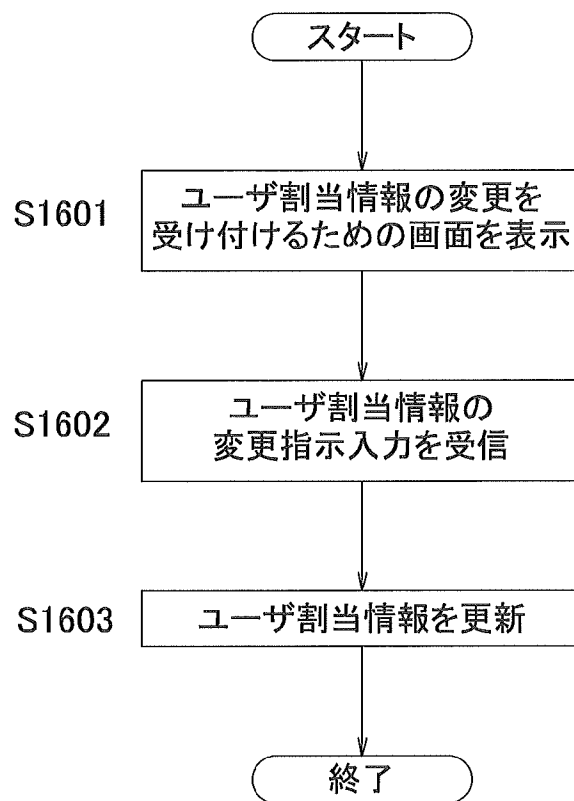
1401

1402

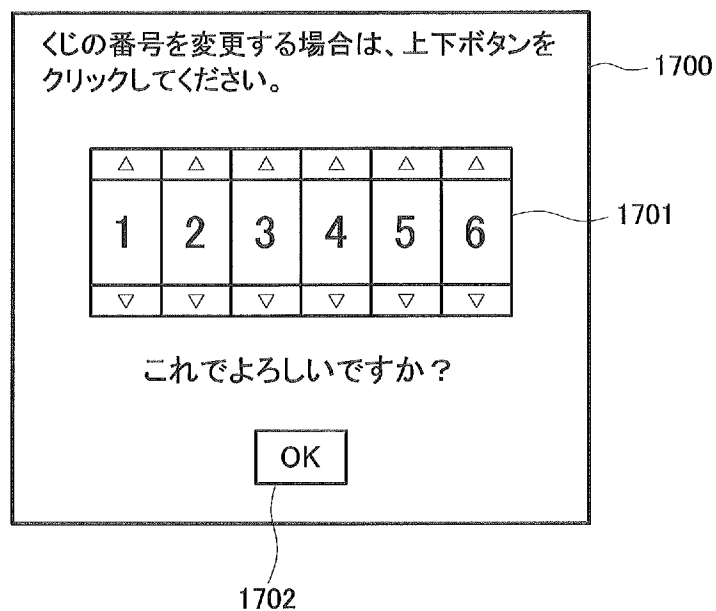
[図16]



[図17]



[図18]



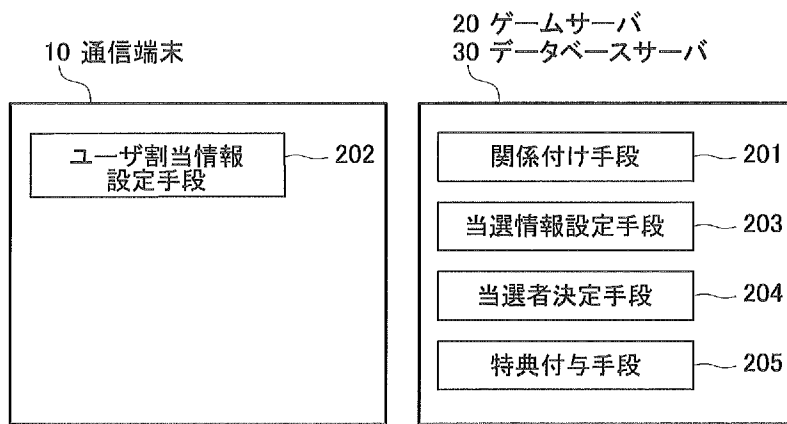
[図19]

当選情報	1	2	3	4	5	6
1等	1	2	3	4	5	6
2等	1	2	3	4	5	*
	1	2	3	4	*	6
	1	2	3	*	5	6
	1	2	*	4	5	6
	1	*	3	4	5	6
	*	2	3	4	5	6
⋮						

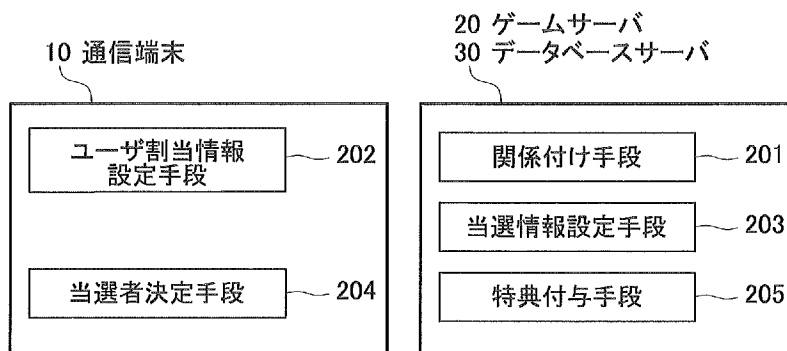
[図20]

当選情報	1	2	3	4	5	6
ユーザAのユーザ割当情報	①	②	5	8	7	⑥
ユーザBのユーザ割当情報	2	1	③	④	⑤	7

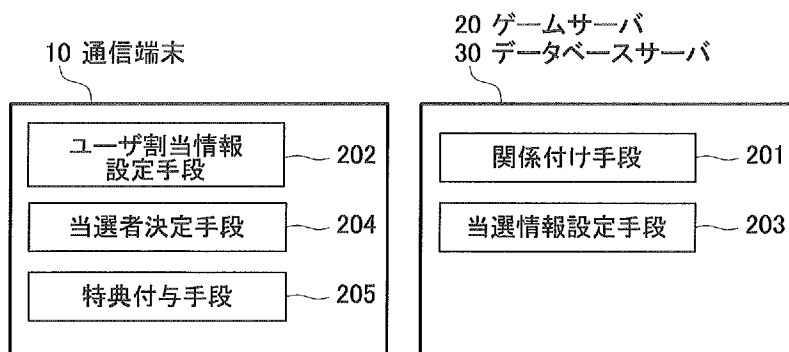
[図21A]



[図21B]



[図21C]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/064620

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q50/10(2012.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q50/10, A63F13/00, A63F13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2008-3836 A (NEC Corp.), 10 January 2008 (10.01.2008), particularly, paragraph [0007] (Family: none)	1-12
A	JP 2001-265900 A (Taku YAGAMI), 28 September 2001 (28.09.2001), particularly, paragraphs [0006], [0009] (Family: none)	1-12
A	JP 2009-294727 A (Hirofumi MUROGA), 17 December 2009 (17.12.2009), particularly, paragraphs [0041] to [0043] (Family: none)	1-12

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
04 July, 2013 (04.07.13)

Date of mailing of the international search report
16 July, 2013 (16.07.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/064620

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-123646 A (The Dai-chi Kangyo Bank, Ltd.), 26 April 2002 (26.04.2002), particularly, paragraphs [0018] to [0024] (Family: none)	1-12

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (I P C))

Int.Cl. G06Q50/10(2012.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (I P C))

Int.Cl. G06Q50/10, A63F13/00, A63F13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 3 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 3 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 3 年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2008-3836 A (日本電気株式会社) 2008.01.10, 特に【0007】 (ファミリーなし)	1-12
A	JP 2001-265900 A (矢上 拓) 2001.09.28, 特に【0006】、【0009】 (ファミリーなし)	1-12
A	JP 2009-294727 A (室賀 博文) 2009.12.17, 特に【0041】～【0043】 (ファミリーなし)	1-12

☒ C 欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

0 4 . 0 7 . 2 0 1 3

国際調査報告の発送日

1 6 . 0 7 . 2 0 1 3

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (I S A / J P)

郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

大野 朋也

5 L

4 5 3 4

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 5 6 2

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2002-123646 A (株式会社第一勧業銀行) 2002.04.26, 特に【0018】～【0024】 (ファミリーなし)	1-12