

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7592653号  
(P7592653)

(45)発行日 令和6年12月2日(2024.12.2)

(24)登録日 令和6年11月22日(2024.11.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/35

請求項の数 6 (全14頁)

(21)出願番号	特願2022-2318(P2022-2318)	(73)特許権者	512294021
(22)出願日	令和4年1月11日(2022.1.11)		株式会社アカツキ
(62)分割の表示	特願2021-15110(P2021-15110)の分割		東京都品川区上大崎2 - 1 3 - 3 0 o
原出願日	令和3年2月2日(2021.2.2)		a k m e g u r o 8階
(65)公開番号	特開2022-118701(P2022-118701 A)	(74)代理人	110002790
(43)公開日	令和4年8月15日(2022.8.15)		O n e i p弁理士法人
審査請求日	令和6年1月30日(2024.1.30)	(72)発明者	大杉 樹
早期審査対象出願			東京都品川区上大崎2 - 1 3 - 3 0 o
			a k m e g u r 8階 株式会社アカツキ内
		審査官	前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームサーバ、ゲームプログラム、情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームシステムがプレイヤーにゲーム中に利用不可能な状態で付与したゲーム媒体を一覧表示する画面への前記プレイヤーからの選択操作による取得指示に応じて、移動可能な状態で格納する第1の記憶領域であるプレゼントボックスと、

前記取得指示に応じて前記プレゼントボックスから移動された前記ゲーム媒体を、前記ゲーム中に利用可能な状態で格納する第2の記憶領域を含むプレイヤー情報記憶部と、

前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち特定の種類のゲーム媒体を、前記プレイヤーからの前記取得指示なく自動的に取得して前記第2の記憶領域に移動して前記ゲーム中に利用可能な状態に格納する特典取得部と、を備え、

前記特典取得部は、前記特定の種類のゲーム媒体を前記取得指示なく自動的に取得するか、前記取得指示に応じて取得するかを、前記プレイヤーからの指示に応じて切り替えることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項2】

前記特定の種類のゲーム媒体は、無償ポイントであること、  
を特徴とする請求項1に記載のゲームサーバ。

【請求項3】

前記特定の種類のゲーム媒体は、前記プレイヤーごとに設定されること、  
を特徴とする請求項1に記載のゲームサーバ。

【請求項4】

前記特典取得部は、前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち特定の種類のゲーム媒体が予め定められた所定個数以上になった場合に、前記特定の種類のゲーム媒体を前記プレイヤーからの前記取得指示なく自動的に取得して前記第2の記憶領域に移動して前記ゲーム中に利用可能な状態に格納すること、

を特徴とする請求項1に記載のゲームサーバ。

【請求項5】

ゲームシステムがプレイヤーにゲーム中に利用不可能な状態で付与したゲーム媒体を一覧表示する画面への前記プレイヤーからの選択操作による取得指示に応じて移動可能な状態で第1の記憶領域であるプレゼントボックスに格納するステップと、

前記取得指示に応じて前記プレゼントボックスから移動された前記ゲーム媒体を、前記ゲーム中に利用可能な状態で格納する第2の記憶領域を含むプレイヤー情報記憶部に格納するステップと、

前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち特定の種類のゲーム媒体を、前記プレイヤーからの前記取得指示なく自動的に取得して前記第2の記憶領域に移動して前記ゲーム中に利用可能な状態に格納するステップと、

前記特定の種類のゲーム媒体を前記取得指示なく自動的に取得するか、前記取得指示に応じて取得するかを、前記プレイヤーからの指示に応じて切り替えるステップと、

をコンピュータが実行する情報処理方法。

【請求項6】

ゲームシステムがプレイヤーにゲーム中に利用不可能な状態で付与したゲーム媒体を一覧表示する画面への前記プレイヤーからの選択操作による取得指示に応じて移動可能な状態で第1の記憶領域であるプレゼントボックスに格納するステップと、

前記取得指示に応じて前記プレゼントボックスから移動された前記ゲーム媒体を、前記ゲーム中に利用可能な状態で格納する第2の記憶領域を含むプレイヤー情報記憶部に格納するステップと、

前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち特定の種類のゲーム媒体を、前記プレイヤーからの前記取得指示なく自動的に取得して前記第2の記憶領域に移動して前記ゲーム中に利用可能な状態に格納するステップと、

前記特定の種類のゲーム媒体を前記取得指示なく自動的に取得するか、前記取得指示に応じて取得するかを、前記プレイヤーからの指示に応じて切り替えるステップと、

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲームサーバ、ゲームプログラム、情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、ユーザが入手したアイテムを自動的に消去してパラメータ値を変更する技術が紹介されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-137925号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の技術では、自動処理するアイテムをプレイヤーが指定することができない。

【0005】

本発明はこのような背景を鑑みてなされたものであり、プレイヤーの指定したゲーム媒体

10

20

30

40

50

を自動的に取得することのできる技術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】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、ゲームサーバであって、プレイヤーに付与するゲーム媒体を格納するプレゼントボックスと、前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち所定の条件を満たすものを取得してゲーム中に利用可能にする特典取得部と、を備えることを特徴とする。

【0007】

その他本願が開示する課題やその解決方法については、発明の実施形態の欄及び図面により明らかにされる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、プレイヤーの指定したゲーム媒体を自動的に取得することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本ゲームシステムの全体構成例を示す図である。

【図2】プレイヤー端末2の機能上の構成を表すブロック図である。

【図3】サーバ装置1の機能上の構成を示すブロック図である。

【図4】取得条件の一例を示す図である。

【図5】特典取得部116がプレゼントボックス123中のゲーム媒体を選択させる画面41の一例を示す図である。

【図6】プレゼントボックスからの自動取得処理の流れを説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<発明の概要>

本発明の実施形態の内容を列記して説明する。本発明は、たとえば、以下のような構成を備える。

[項目1]

プレイヤーに付与するゲーム媒体を格納するプレゼントボックスと、  
前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち所定の条件を満たすものを取得してゲーム中に利用可能にする特典取得部と、  
を備えることを特徴とするゲームサーバ。

[項目2]

前記ゲーム中に利用可能な前記ゲーム媒体を格納する記憶部と、  
前記プレイヤーに付与する前記ゲーム媒体を決定して前記プレゼントボックスに格納する特典付与部と、  
を備え、  
前記特典取得部は、前記条件を満たす前記ゲーム媒体を、前記プレゼントボックスから取り出して前記記憶部に移動すること、  
を特徴とする項目1に記載のゲームサーバ。

[項目3]

取得する前記ゲーム媒体の最低個数を設定する条件記憶部を備え、  
前記特典取得部は、前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体の数が前記最低個数以上になった場合にのみ、前記条件を満たす前記ゲーム媒体を取得すること、  
を特徴とする項目2に記載のゲームサーバ。

[項目4]

前記ゲーム媒体には、無償ポイントが含まれ、  
前記特典取得部は、前記無償ポイントのみを取得すること、  
を特徴とする項目1ないし3のいずれか1項に記載のゲームサーバ。

[項目5]

10

20

30

40

50

前記プレイヤーごとに前記条件を記憶する条件記憶部を備えること、  
を特徴とする項目 1 ないし 4 のいずれか 1 項に記載のゲームサーバ。

[ 項目 6 ]

前記特典取得部は、前記プレイヤーが特定の画面に遷移したことを契機として、前記条件を満たす前記ゲーム媒体を取得すること、  
を特徴とする項目 1 ないし 5 のいずれか 1 項に記載のゲームサーバ。

[ 項目 7 ]

プレイヤーに付与するゲーム媒体をプレゼントボックスに格納するステップと、  
前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち所定の条件を満たすものを取得してゲーム中に利用可能にするステップと、  
をコンピュータが実行する情報処理方法。

10

[ 項目 8 ]

プレイヤーに付与するゲーム媒体をプレゼントボックスに格納するステップと、  
前記プレゼントボックスに格納されている前記ゲーム媒体のうち所定の条件を満たすものを取得してゲーム中に利用可能にするステップと、  
をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【 0 0 1 1 】

以下、本発明の一実施形態に係るゲームシステムについて、図面を参照しながら説明する。

【 0 0 1 2 】

20

< 構成 >

図 1 は、本ゲームシステムの全体構成例を示す図である。図 1 に示されるように、本ゲームシステムは、ネットワーク 3（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバ装置 1 と複数のプレイヤー端末 2 とで構成される。

【 0 0 1 3 】

一般的に、スマートフォン等で提供されるゲームでは、キャラクタの抽選などを実行するために、有償石又は無償石を消費する。有償石は、プレイヤーが課金により購入する有償ポイントの一例であり、無償石は、プレイヤーがゲーム中に無料で取得できる無償ポイントの一例である。なお、「有償石」、「無償石」という名称ではなく、ストーンやコイン、ジェムなどゲームによって異なる名称がつけられている場合もあるが、本実施形態においては、これらを指す言葉として「有償石」、「無償石」と記載する。

30

【 0 0 1 4 】

無償ポイントとは、プレイヤーがゲームの実行（プレイ）等によって非課金で取得可能なポイント（ゲーム内通貨）である。例えば、無償ポイントは、ログイン、所定ステージのクリア、ミッション達成、フレンドとの交流等の報酬として取得できる。この無償ポイントとしては、例えば無償石、無償コイン等が挙げられる。有償ポイントとは、現実世界の通貨等による購入手続き（現金や電子マネーの支払い、クレジットカード決済等）によってプレイヤーが取得可能なポイント（ゲーム内通貨）である。この有償ポイントとしては、例えば有償石、有償コイン等が挙げられる。なお有償ポイントは、課金ポイントとも称されることがあり、無償ポイントは非課金ポイントとも称されることがある。

40

【 0 0 1 5 】

有償ポイントと無償ポイントは、例えばアイテムとの交換、スタミナ回復、クエスト失敗時のコンティニュー、抽選ゲームの実行等に使用することができる。そして、有償ポイントと無償ポイントとは、ゲーム内での機能（効果）に相違がある。例えば、無償ポイントでは不可能な抽選システムの実行を有償ポイントの支払いで可能としたり、無償ポイントでは購入不可能なアイテムを有償ポイントでは購入可能としたりすることで、有償ポイントと無償ポイントとの機能に差異を設けることができる。なお、例えば、ゲーム内に無償ポイントでも無償ポイントでも実行可能な機能があってもよいし、有償ポイントでは不可能な機能が無償ポイントでは可能となるようにしてもよい。また、有償ポイントと無償

50

ポイントで実行可能な機能に差がなくともよく、有償でポイントが追加可能な構成となっているだけでもよい。

【 0 0 1 6 】

本実施形態のゲームシステムでは、キャラクタやアイテム、ポイントなど（以下、これらをまとめてゲーム媒体とも称する。）を記憶する２つの記憶領域（後述するプレイヤ情報記憶部 1 2 2 とプレゼントボックス 1 2 3 ）が設けられ、一方のプレゼントボックス 1 2 3 には、ゲームシステムからプレイヤにプレゼントされたゲーム媒体が登録され、プレイヤはプレゼントボックス 1 2 3 からキャラクタやアイテム、無償ポイントなどを選択的に取り出してプレイヤ情報記憶部 1 2 2 に移動させることができる。プレイヤは、プレイヤ情報記憶部 1 2 2 に格納されたキャラクタやアイテム、無償ポイントをゲーム中で利用することができる一方で、プレゼントボックス 1 2 3 に格納されているものについては、取り出してプレイヤ情報記憶部 1 2 2 に移動させるまでゲーム内で利用することができない。

10

【 0 0 1 7 】

本実施形態のゲームシステムでは、プレゼントボックス 1 2 3 に格納されているゲーム媒体のうち、予めプレイヤが設定したものを自動的に取り出してプレイヤ情報記憶部 1 2 2 に移動させようとするものである。

【 0 0 1 8 】

< プレイヤ端末 2 >

図 2 は、プレイヤ端末 2 の機能上の構成を表すブロック図である。プレイヤ端末 2 は、プレイヤが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、スマートフォン、携帯電話端末、タブレット端末）である。プレイヤ端末 2 は、サーバ装置 1 から送信されたゲームプログラムの処理結果をゲームアプリケーションまたは Web ブラウザを介して出力（例えば、ゲーム画面表示、ゲーム音声出力等）することができる。プレイヤ端末 2 は、プレイヤ端末 2 全体の制御を行う制御部 2 1 と、各種データ・プログラムを記憶する記憶部 2 2 と、プレイヤが操作入力を行うための入力部 2 3、ゲーム画面・操作画面等を出力する出力部 2 4、サーバ装置 1 との間で情報通信を行う通信部 2 5 を有している。本実施の形態の制御部 2 1 は、少なくとも操作情報受付部 2 1 1、ゲーム動作部 2 1 2 を備える。また、記憶部 2 2 は、少なくともゲーム動作情報記憶部 2 2 1 を備える。制御部 2 1 の各機能部は、メモリやゲーム動作情報記憶部 2 2 1 に格納されているプログラムを CPU が実行することにより実現することができる。

20

30

【 0 0 1 9 】

プレイヤ端末 2 の操作情報受付部 2 1 1 は、プレイヤからゲームに関する操作を受け付ける。操作情報受付部 2 1 1 は、プレイヤによる入力部 2 3 を用いたゲームに関する操作を受け付ける。そして、操作情報受付部 2 1 1 は、受け付けた操作内容をゲーム動作部 2 1 2 に出力する。

【 0 0 2 0 】

ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲーム動作情報記憶部 2 2 1 に記憶されたゲーム動作情報に含まれるゲームソフトウェアと、入力部 2 3 から入力されたプレイヤの操作内容とに基づいてゲームを動作させる。ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部 2 4 に出力させるための制御処理を行う。同様に、ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報に含まれる音楽データや音声データからゲーム用の音楽や音声を生成し、生成した音楽や音声を出力部 2 4 から出力させるための制御処理を行う。なお、ここでは、ネイティブアプリが Web アプリの機能を一部実行する、すなわち、プレイヤ端末 2 のゲーム動作部 2 1 2 がサーバ装置 1 の機能を一部実行する構成について説明したが、ゲーム動作部 2 1 2 を有さずにサーバ装置 1 が処理結果として全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよいし、ゲーム動作部 2 1 2 によって全てのゲーム用画像、音声を生成するように構成されていてもよい。

40

50

## 【 0 0 2 1 】

ゲーム動作部 2 1 2 が動作させるゲームにおける所定のパラメータはサーバ装置 1 にて管理されることができる。例えば、ゲームにおけるスタミナや、有償ポイントといったパラメータが、サーバ装置 1 にて管理される。そのため、ゲーム動作部 2 1 2 は、ゲームにおいてこれらの所定のパラメータの変化が伴う処理が発生する場合には、サーバ装置 1 との通信を行うことにより、サーバ装置 1 が管理するパラメータを更新させる。そして、ゲーム動作部 2 1 2 は、更新後のパラメータをサーバ装置 1 から受信し、この更新後のパラメータに基づいてゲームの動作を継続する。

## 【 0 0 2 2 】

<サーバ装置 1 の構成>

図 3 は、サーバ装置 1 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置であり、例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータのような汎用コンピュータとしてもよいし、或いはクラウド・コンピューティング技術によって論理的に実現されてもよい。

## 【 0 0 2 3 】

サーバ装置 1 は、制御部 1 1、記憶部 1 2、入力部 1 3、表示部 1 4、通信部 1 5 を有する。サーバ装置 1 は、通信部 1 5 を介してプレイヤ端末 2 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、制御部 1 1 においてゲームプログラムによる処理を実行し、ゲームプログラムの処理結果（例えば、ゲーム画像やゲーム音声等）がプレイヤ端末 2 へ送信される。なお、上記ゲームプログラムの一部は、プレイヤ端末 2 に送信されてプレイヤ端末 2 上で実行されてもよい。

## 【 0 0 2 4 】

制御部 1 1 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバ装置 1 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施の形態の制御部 1 1 は、少なくともゲーム実行部 1 1 1、画面データ生成部 1 1 2、課金応答部 1 1 3、特典付与部 1 1 4、通知部 1 1 5、特典取得部 1 1 6、条件設定部 1 1 7 を備える。

## 【 0 0 2 5 】

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読取専用の記憶領域である ROM（Read Only Memory）と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である RAM（Random Access Memory）とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスクなどの不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、ゲーム情報記憶部 1 2 1、プレイヤ情報記憶部 1 2 2、プレゼントボックス 1 2 3、条件記憶部 1 2 4 等の各種記憶部を有している。

## 【 0 0 2 6 】

入力部 1 3 はシステム管理者がゲームサービスに関する各種データ（例えば、ゲーム情報等）を入力するためのものであり、例えばキーボードやマウス等によって実現される。

## 【 0 0 2 7 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

## 【 0 0 2 8 】

通信部 1 5 は、プレイヤ端末 2 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤ端末 2 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 1 1 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤ端末 2 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 1 5 は、例えば HTTP（HyperText Transfer Protocol）や HTTPS、Web Socket、P2P（Peer To Peer）等によりプレイヤ端末 2 との通信を行う。

## 【 0 0 2 9 】

10

20

30

40

50

#### <サーバ装置１のソフトウェア構成>

ゲーム情報記憶部１２１は、ゲームに関する情報を記憶する。ゲーム情報は、ゲームの種類に応じて適宜構成される。例えば対戦ゲームである場合は、ステージＩＤに紐づけて、ステージ名、敵キャラクタ情報等を含む。

##### 【００３０】

プレイヤー情報記憶部１２２は、プレイヤーに関する情報を記憶する記憶領域である。プレイヤー情報には、プレイヤーを特定するプレイヤーＩＤに紐づけて、プレイヤー名、所有キャラクタ情報、プレイステージ情報、所有アイテム情報等を含むことができる。

##### 【００３１】

所有キャラクタ情報には、プレイヤーが所有しているキャラクタが格納される。所有キャラクタ情報は、所有キャラクタのＩＤに対応付けて、レベル、攻撃力、防御力、体力などの各種パラメータの現在値を含むことができる。

10

##### 【００３２】

プレイステージ情報は、設定された複数のステージのうち、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのあるステージに関する情報であり、プレイ回数、クリア情報等を含むことができる。

##### 【００３３】

所有アイテム情報には、プレイヤーが所有している各種アイテムが格納される。所有アイテム情報は、１つ以上の有償ポイント及び無償アイテムの保有状況に関する情報を含み、各所有アイテムのＩＤに対応付けて、保有数などの情報を含むことができる。所有アイテム情報には、有償ポイント及び無償ポイントに限らず、プレイヤーがゲーム中に利用可能であるアイテムの保有状況に関する情報を含むことができる。プレイヤー情報記憶部１２２は、その他にも、プレイヤー及びゲームのプレイ状況に関する各種の情報を含むことができる。所有キャラクタ情報にキャラクタが格納されることにより、当該キャラクタをゲーム中で利用可能に設定され、所有アイテム情報にアイテムが格納されることにより当該アイテムをゲーム中で利用可能に設定される。

20

##### 【００３４】

プレゼントボックス１２３には、サーバ装置１からプレイヤーに対して付与されたゲーム媒体が格納される。プレゼントボックス１２３に格納されたゲーム媒体は、プレイヤー情報記憶部１２２の所有アイテム情報に選択的に移動させることができる。所有アイテム情報に移動されないプレゼントボックス１２３内のゲーム媒体は、ゲーム内では利用することができない。プレゼントボックス１２３に格納されるゲーム媒体には、保管期限が定められているものが存在してもよい。保管期限が定められているゲーム媒体は、保管期限が経過すると自動的にプレゼントボックス１２３から消去されるようにすることができる。なお、保管期限が定められているゲーム媒体も、プレイヤー情報記憶部１２２に移動された場合には、保管期限を無期限とすることもできる。

30

##### 【００３５】

本実施形態のゲームシステムでは、特定のゲーム媒体を自動的にプレゼントボックス１２３から取り出してプレイヤー情報記憶部１２２に移動させることができる。条件記憶部１２４には、自動的にプレイヤーに取得させる条件を示す情報（取得条件）が記憶される。図４は、取得条件の一例を示す図である。取得条件には、プレイヤーを特定するプレイヤーＩＤに対応付けて、各種の条件を含めることができる。図４の例では、条件としてゲーム媒体のカテゴリと最低個数とが設定されている。カテゴリは、ゲーム媒体の種類であり、例えば、カテゴリに「無償ポイント」を設定した場合には、プレゼントボックス１２３に入っている無償石を自動的にプレイヤーが取得（すなわちプレイヤー情報記憶部１２２に移動）することができる。最低個数は、プレゼントボックス１２３に何個のゲーム媒体が含まれていた場合に自動取得させるかを特定する条件である。例えば、最低個数に「３」を設定した場合、無償石が３個以上プレゼントボックス１２３に含まれていた場合に、自動的に無償石を取得するようにすることができる。なお、最低個数は、同一のゲーム媒体の個数を示すものとしてもよいし、最低個数以外の条件（図４の例ではカテゴリ）を満たすゲーム

40

50

媒体のプレゼントボックス 1 2 3 内の総数を示すものとしてもよい。また、図 4 の例では、カテゴリと最低個数とは A N D 条件であることを前提としたが、O R 条件を組み合わせで設定するようにすることもできる。

【 0 0 3 6 】

条件設定部 1 1 7 は、取得条件を条件記憶部 1 2 4 に登録する。条件設定部 1 1 7 は、例えば、プレイヤー端末 2 から各種の条件を受信して、受信した条件及びプレイヤーを特定するプレイヤー ID を設定した取得条件を作成して条件記憶部 1 2 4 に登録することができる。また、取得条件が条件記憶部 1 2 4 に登録済みの場合には、登録されている取得条件を更新することもできる。

【 0 0 3 7 】

ゲーム実行部 1 1 1 は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲームシステムによるゲームは、任意の種類のゲームであってよく、例えば対戦ゲーム、パズルゲーム、アクションゲーム、野球ゲーム、サッカーゲーム、その他スポーツゲーム、クイズゲーム、ピンボールゲーム、カードゲーム、リズムゲーム、R P G、アドベンチャーゲーム、カジノゲーム、シミュレーションゲーム、ストラテジーゲーム、ボードゲーム、レーシングゲームなどであってよい。

【 0 0 3 8 】

画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。画面データ生成部 1 1 2 は、上記の任意のゲームに関する画面データを生成する。生成された画面データは、プレイヤー端末 2 に送信されて、出力部 2 4 により出力される。また、画面データ生成部 1 1 2 は、画面データを生成したこと（プレイヤーが画面を遷移したこと）をサーバ装置 1 に通知することができる。サーバ装置 1 への通知（以下、画面遷移通知という。）には、遷移先の画面（起動画面、ホーム画面、クエスト終了画面、アイテムを取得したことを報知する画面など、ゲーム中に表示される任意の画面とすることができる。）を特定する情報を含めることができる。

【 0 0 3 9 】

課金応答部 1 1 3 は、プレイヤーからの課金要求に応じて、課金処理を行い、課金額に応じた有償ポイントをプレイヤーに付与する。具体的には、当該プレイヤーに紐づいた有償ポイントの保有数を購入数分増加させる。

【 0 0 4 0 】

特典付与部 1 1 4 は、プレイヤーに対して特典を付与する。特典付与部 1 1 4 は、任意のアルゴリズムによりどのプレイヤーに対してどのゲーム媒体を特典として付与するかを決定することができる。特典の付与対象となるプレイヤーの選定や、特典とするゲーム媒体の選定は、ランダムであってもよいし、プレイヤーの属性に応じて行われるようにしてもよいし、ゲームサーバの運営者が手動で行うようにしてもよい。特典付与部 1 1 4 は、特典を付与するプレイヤーのプレゼントボックス 1 2 3 に特典を格納することができる。

【 0 0 4 1 】

特典を付与するタイミング（所定時刻）は、定期的でも不定期でもよく、ゲームの運営側が任意に設定することができる。定期的に設定する付与タイミングの他に、なんらかのゲーム内イベントの所定期間前等に不定期の付与タイミングを設けてもよい。当該タイミングに関する情報は、事前にプレイヤーに通知されることが望ましい。また、プレイヤーによって付与タイミングや頻度が異なるようにしてもよい。例えばプレイヤーのレベル、所有キャラクタ、所有アイテム、課金額、総プレイ時間など種々の指標に基づいてプレイヤーごとに設定してもよい。また、付与タイミングを設定するためのアイテムを設けてもよい。プレイヤーが当該アイテムを使用した場合に、運営側が設定した付与タイミングとは別に、任意のタイミングで特典付与を行うことができる。

【 0 0 4 2 】

特典として付与するゲーム媒体に限定はない。ゲーム媒体としてキャラクタをプレゼントボックス 1 2 3 に入れるようにしてもよいし、キャラクタを取得するための抽選を行う

10

20

30

40

50



ための無償石やガチャチケットなどとしてもよいし、ゲーム中に使用することのできる武器アイテムであってもよいし、プレイヤーが所有するキャラクタのパラメータを変更するアイテムなどとしてもよい。

【 0 0 4 3 】

また、付与した特典に、有効期限を設定することとしてもよい。すなわち、特典付与時点から所定期間が経過したら、当該特典として付与した無償ポイントやアイテムなどは消滅し、プレゼントボックス 1 2 3 に格納されている当該プレイヤーの無償ポイントやアイテム、キャラクタを減じる処理を行うことができる。

【 0 0 4 4 】

特典取得部 1 1 6 は、プレゼントボックス 1 2 3 に入っているゲーム媒体をプレイヤーに取得させる。本実施形態では、特典取得部 1 1 6 は、プレゼントボックス 1 2 3 に格納されているゲーム媒体を取り出してプレイヤー情報記憶部 1 2 2 に移動する。図 5 は、特典取得部 1 1 6 がプレゼントボックス 1 2 3 中のゲーム媒体を選択させる画面 4 1 の一例を示す図である。画面 4 1 では、プレゼントボックス 1 2 3 に入っているゲーム媒体 4 2 の一覧が表示されている。図 5 の例では、ゲーム媒体 4 2 として無償石の例が示されているが、その他のアイテムやキャラクタがプレゼントボックス 1 2 3 に付与されていてもよい。プレイヤー端末 2 では、ゲーム動作部 2 1 2 が、通知部 1 1 5 からの通知に応じて画面上にプレゼントボックス 1 2 3 にゲーム媒体が格納された旨を報知し、プレイヤーからプレゼントボックス 1 2 3 を開ける指示に応じて、画面 4 1 を表示することができる。プレイヤー端末 2 では、画面 4 1 に表示された各ゲーム媒体 4 2 に対応する「うけとる」ボタン 4 3 が押下されると、選択されたゲーム媒体 4 2 を特定する情報がサーバ装置 1 に送信され、特典取得部 1 1 6 は当該情報に受け取ると、指定された情報が示すゲーム媒体をプレゼントボックス 1 2 3 から取り出してプレイヤー情報記憶部 1 2 2 に移動させることができる。このようにしてプレイヤーは画面 4 1 を用いて手動でプレゼントボックス 1 2 3 に格納されているゲーム媒体を入手することができる。

【 0 0 4 5 】

また、上述したように本実施形態のゲームシステムでは、特典取得部 1 1 6 は、予め指定された条件に合致するゲーム媒体については、プレゼントボックス 1 2 3 から自動的に取得するようにすることができる。特典取得部 1 1 6 は、条件記憶部 1 2 4 に記憶されている取得条件を満たすゲーム媒体を、プレイヤーからの指示なく自動的に、プレイヤー情報記憶部 1 2 2 に移動させることができる。例えば、条件記憶部 1 2 4 に、カテゴリが「無償石」、最低個数が「3」の条件が指定されていた場合には、プレゼントボックス 1 2 3 に無償石が3個以上格納されていた場合に、無償石だけをプレゼントボックス 1 2 3 から取り出してプレイヤー情報記憶部 1 2 2 の所有アイテム情報に追加することができる。これにより、プレイヤーは毎回取得したいゲーム媒体を、毎回画面 4 1 でボタン 4 3 を押下する手間をかけることなく取得することができる。

【 0 0 4 6 】

特典取得部 1 1 6 は、プレイヤー端末 2 から画面遷移通知を受信し、プレイヤーが所定の画面（起動画面、ホーム画面、クエスト終了画面、アイテムを取得したことを報知する画面など）に遷移したタイミングで自動取得処理を行うことができる。

【 0 0 4 7 】

通知部 1 1 5 は、特典付与に関する各種の通知をプレイヤー端末 2 に送信する。一例として、特典付与が完了した旨の通知、すなわち、プレゼントボックス 1 2 3 に特典としてのゲーム媒体が格納されたことの通知を送信することができる。また、次回の特典付与のタイミングに関する情報を通知することもできる。なお、通知部 1 1 5 からの通知は、プレイヤー端末 2 においてプレイヤーに即座に通知される、いわゆるプッシュ通知であってもよいし、プレイヤー端末 2 のゲーム動作部 2 1 2 に対して、特典が付与されたことを知らせるメッセージであってもよい。

【 0 0 4 8 】

特典取得部 1 1 6 が自動的にゲーム媒体を取得した場合に、通知部 1 1 5 は、その旨を

10

20

30

40

50

プレイヤー端末 2 に通知することができる。プレイヤー端末 2 では、自動的にゲーム媒体が取得された旨をプレイヤーに報知することもできる。また、プレイヤー端末 2 において、自動的に取得されたゲーム媒体について、手動による取得に切り替えるか否かを問い合わせ、問い合わせに対する回答がプレイヤー端末 2 からサーバ装置 1 に送信された場合には、条件設定部 117 は、回答されたゲーム媒体について、自動取得の対象とならないようにプレイヤーに対応する取得条件を更新することができる。

【0049】

<基本動作フロー>

図 6 は、プレゼントボックスからの自動取得処理の流れを説明する図である。特典付与部 114 は、プレイヤーにプレゼントするゲーム媒体を決定し (S301)、決定したゲーム媒体を、対象のプレイヤーに対応するプレゼントボックス 123 に格納する (S302)。特典取得部 116 は、プレイヤー端末 2 から画面遷移通知を受信し (S303)、所定の画面に遷移したタイミングで (S304: YES)、条件記憶部 124 に記憶されている取得条件に見合うゲーム媒体がプレゼントボックス 123 に格納されているかを判定する (S305)。取得条件に見合うゲーム媒体がプレゼントボックス 123 に格納されている場合には (S305: YES)、特典取得部 116 は、プレイヤーからの指示を受けず自動的に、条件に合うゲーム媒体をプレゼントボックス 123 から取り出してプレイヤー情報記憶部 122 に移動させる (S306)。通知部 115 は、プレゼントボックス 123 中のゲーム媒体が自動取得された旨をプレイヤー端末 2 に通知する (S307)。

【0050】

以上のようにして、本実施形態のゲームシステムによれば、プレイヤーに付与された特典 (プレゼントボックス 123 に格納されたゲーム媒体) のうち、プレイヤーが常に取得することを指定したもの (常に取得することを取得条件に設定したもの) を、プレイヤーに手間をかけず自動的にプレイヤーに取得させることができる。

【0051】

上述した実施の形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【0052】

例えば、図 6 の処理は、本実施形態のゲームシステムによる処理の一例を示したものであり、本願発明を限定する意図ではない。図 6 の処理に含まれる各工程は、図中に示される順序と異なる順序で実行するようにしてもよいし、一部の処理を並列に実行するようにしてもよいし、一部の工程を省略するようにしてもよいし、他の工程を追加してもよい。

【0053】

また、サーバ装置 1 及びプレイヤー端末 2 が備えるソフトウェア機能部の処理について、本発明の趣旨を実現できる範囲で、サーバ装置 1 の一部若しくはすべての機能をプレイヤー端末 2 が備えてもよい。

【0054】

また、本実施形態では、特典取得部 116 は、プレイヤーが所定の画面に遷移したタイミングで自動取得の処理を行うものとしたが、これに限らず、任意のタイミングで自動取得の処理を行うようにすることができる。例えば、プレゼントボックス 123 にゲーム媒体が追加された時に行うことができる。また、本実施形態では、画面に基づいてタイミングを判断するものとしたが、これに限らず、ゲーム動作部 212 がゲームの進行をサーバ装置 1 に通知するようにし、特典取得部 116 がゲームの進行 (例えば、プレイヤー端末 2 でゲームアプリを起動した、ゲーム中でクエストが終了した、プレゼント対象ではない他のゲーム媒体 (アイテム等) がプレイヤーに付与されたなど) に基づくタイミングで、自動取得の処理を行うようにすることもできる。

【0055】

また、どのタイミングで自動取得するかをプレイヤーに設定可能としてもよい。この場合、タイミングについての条件を条件記憶部 124 の取得条件に含めることができる。

【 0 0 5 6 】

また、上記のような契機に毎回、又は、当該契機に条件中の一部を満たしたものを自動取得するようにすることもできる。

【 0 0 5 7 】

また、本実施形態では、プレゼントボックス 1 2 3 に格納されたゲーム媒体の全てを自動取得の対象としたが、これに限らず、自動取得可能なゲーム媒体を限定するようにしてもよい。例えば、無償ポイントのみを自動取得するか否かの条件のみを条件記憶部 1 2 4 に指定可能とすることができる。

【 符号の説明 】

【 0 0 5 8 】

- 1     サーバ装置
- 2     プレイヤ端末
- 3     ネットワーク

10

20

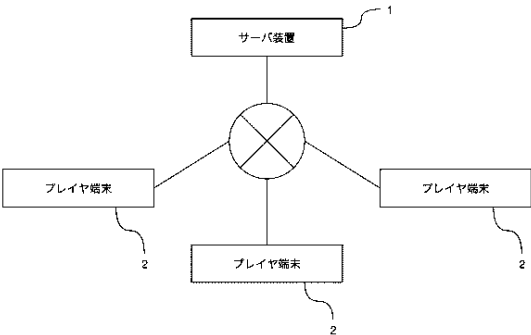
30

40

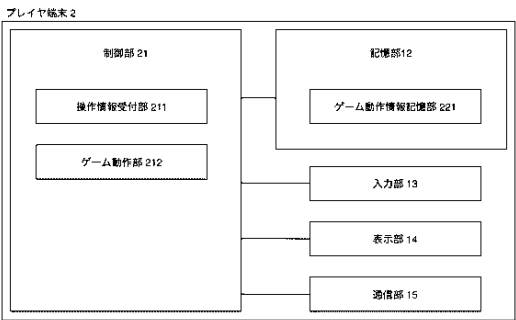
50

【図面】

【図 1】



【図 2】

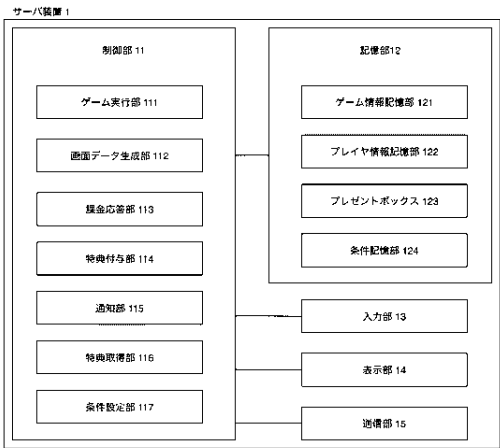


10

20

【図 3】

【図 4】



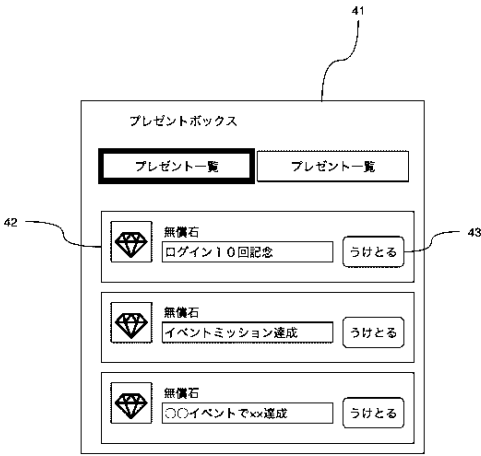
取得条件
プレイヤID
カテゴリ
最低個数
...

30

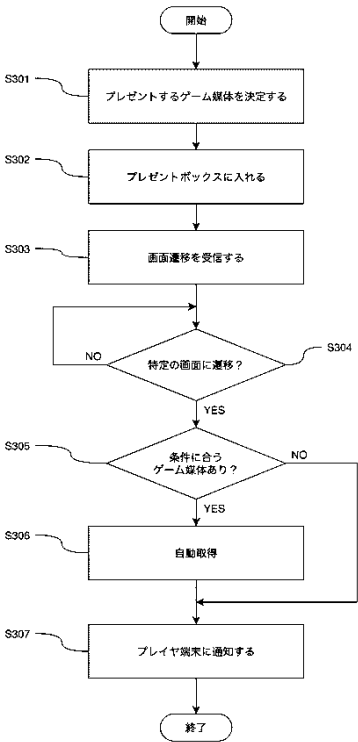
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献      特開 2 0 1 7 - 0 0 6 2 8 0 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 0 - 0 2 5 7 9 6 ( J P , A )  
                    [ドラポブログ]プレゼントボックスの使い勝手を良くする気はあるかい？[ただの不満]，ヒ  
                    ースの快適ドラポ生活[online]，2019年06月03日，インターネット<URL:https://dragonp  
                    oker.heath-blog.com/archives/pre-bo.html>，[2024年3月7日検索]  
                    GJガチャ，ドラゴンポーカーク攻略Wiki[online]，2020年08月14日，インターネット<URL:  
                    https://wikiwiki.jp/dragonpoker/GJガチャ>，[2024年3月12日検索]  
(58)調査した分野 (Int.Cl.， D B 名)  
                    A 6 3 F    1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
                    A 6 3 F    9 / 2 4