

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-188132

(P2019-188132A)

(43) 公開日 令和1年10月31日(2019.10.31)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533	
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69	5 1 0
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79	

審査請求 未請求 請求項の数 16 O L (全 30 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2019-73976 (P2019-73976)</p> <p>(22) 出願日 平成31年4月9日(2019.4.9)</p> <p>(62) 分割の表示 特願2018-84535 (P2018-84535) の分割</p> <p>原出願日 平成30年4月25日(2018.4.25)</p> <p>特許法第30条第2項適用申請有り 平成30年2月22日ウェブサイト (https://www.youtube.com/watch?v=xdTCpPZDn2Y) に掲載</p> <p>特許法第30条第2項適用申請有り 平成30年4月25日ウェブサイト (https://www.youtube.com/watch?v=dYptH6UyTik) に掲載</p>	<p>(71) 出願人 509070463 株式会社コロブラ 東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号</p> <p>(74) 代理人 100142365 弁理士 白井 宏紀</p> <p>(72) 発明者 田岡 次郎 東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号 株式会社コロブラ内</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、方法、および情報処理装置

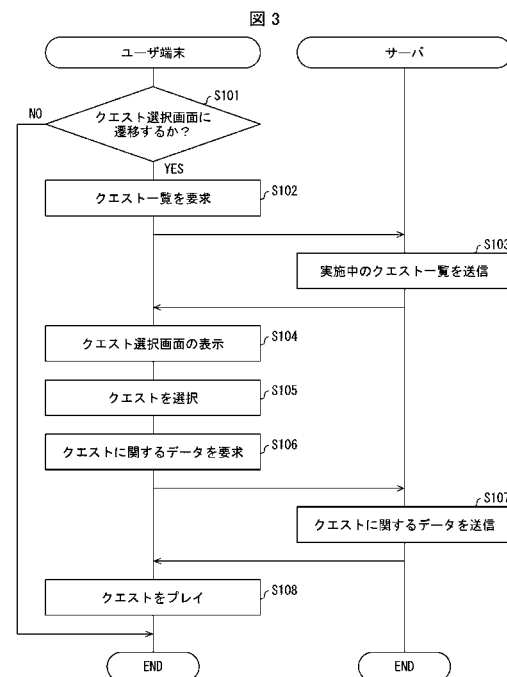
(57) 【要約】

【課題】クエストの選択を容易にし、ゲームプレイに対するユーザの動機付けを向上させる。

【解決手段】ゲームプログラム(131)は、プロセッサ(10)に、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトの中から、ユーザに付与するオブジェクトを決定する抽選を実施するステップ(S302)と、ゲームにおいてプレイ可能なプレイ単位の各々を、選択可能に表示するステップ(S104)と、プレイ単位を、ユーザの操作に基づき進行させるステップ(S108)とを実行させる。選択可能に表示するステップは、プレイ単位のうち1又は複数の第1のプレイ単位のみを選択可能に含む第1のウィンドウを表示する。進行させるステップは、第1のウィンドウにおいて選択された第1のプレイ単位について設定された第1の条件が、当該第1のプレイ単位が進行することにより満たされると、抽選を実施するために利用可能な第1のオブジェクトをユーザに付与する。

。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームプログラムであって、
前記ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行されるものであり、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトの中から、ユーザに付与するオブジェクトを決定する抽選を実施するステップと、

前記ゲームにおいてプレイ可能なプレイ単位の各々を、選択可能に表示部に表示するステップと、

前記プレイ単位を、前記ユーザの操作に基づき進行させるステップと、を実行させ、

前記選択可能に表示するステップは、前記プレイ単位のうち 1 又は複数の第 1 のプレイ単位のみを選択可能に含む第 1 のウィンドウを表示し、

前記進行させるステップは、前記第 1 のウィンドウにおいて選択された前記第 1 のプレイ単位について設定された第 1 の条件が、当該第 1 のプレイ単位が進行することにより満たされると、前記抽選を実施するために利用可能な第 1 のオブジェクトを、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記選択可能に表示するステップは、前記第 1 のウィンドウと、前記第 1 のプレイ単位以外の 1 又は複数のプレイ単位を選択可能に含む第 2 のウィンドウとを、前記ユーザの操作に基づき切り替えて表示する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記第 1 のプレイ単位以外のプレイ単位について設定された第 2 の条件が、当該プレイ単位が進行することにより満たされると、前記ゲームにおいて利用可能なオブジェクトを、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させるステップをさらに実行させ、

前記メモリは、前記第 1 の条件として、前記第 2 の条件より難易度が低い条件を記憶する、請求項 1 又は 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記選択可能に表示するステップは、前記第 1 のウィンドウにおいて、前記第 1 の条件が満たされた前記第 1 のプレイ単位を、選択不可能に表示する、請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記選択可能に表示するステップは、前記第 1 のウィンドウに、前記第 1 の条件が満たされた前記第 1 のプレイ単位を表す情報を含めない、請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記選択可能に表示するステップは、前記第 1 のウィンドウと、前記第 1 の条件が満たされた前記第 1 のプレイ単位を表す情報を含む第 3 のウィンドウとを、前記ユーザの操作に基づき切り替えて表示する、請求項 5 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

日付を表す情報と、前記ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち当該日付に関連付けられたオブジェクトを表す情報とを含むカレンダー画面を前記表示部に表示するステップと、

前記ゲームにおいて第 3 の条件が満たされると、前記第 3 の条件が満たされた日付に関連付けられた前記オブジェクトを表す情報を、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させるステップと、をさらに実行させる、請求項 1 から 6 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記カレンダー画面を表示するステップにおいて、前記カレンダー画面に、所定期間における各日付、及び、当該日付に関連付けられたオブジェクトを表す情報を含める、請求項 7 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記第 3 の条件が満たされた日付に関連付けられた前記オブジェクトを記憶させるステップは、前記第 3 の条件が満たされた日付において、一度に限って当該日付に関連付けられたオブジェクトを記憶させる、請求項 7 又は 8 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記カレンダー画面を表示するステップは、前記カレンダー画面において、前記日付を表す情報に、前記ゲームにおいて当該日付に開催されるイベントを表す情報を、さらに関連付けて表示する、請求項 7 から 9 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 11】

前記第 3 の条件が満たされた日付に関連付けられた前記オブジェクトを記憶させるステップは、前記第 3 の条件として、前記ゲームに前記ユーザがログインしたことを適用する、請求項 7 から 10 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記カレンダー画面を表示するステップは、前記ユーザが前記ゲームにログインしたときに、前記カレンダー画面を表示する、請求項 7 から 11 の何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

20

前記選択可能に表示するステップは、前記プレイ単位の各々を選択する操作を受け付けるユーザインタフェースオブジェクトの少なくとも一部を、前記表示部において画面がスクロールされる方向に並べて配置するとともに、前記スクロールされる方向に並べられた前記ユーザインタフェースオブジェクトのうち少なくとも何れかに対して、前記画面がスクロールされる方向と交差する方向において、他の前記ユーザインタフェースオブジェクトを隣接させて配置する、請求項 1 から 12 までの何れか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 14】

前記選択可能に表示するステップは、前記ユーザインタフェースオブジェクトの少なくとも何れかについて、そのサイズ及び形状の一方又は両方を、他の何れかと異ならせて表示する、請求項 13 に記載のゲームプログラム。

30

【請求項 15】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、
前記コンピュータは、プロセッサおよびメモリを備え、
前記プロセッサが請求項 1 に記載の各ステップを実行する方法。

【請求項 16】

情報処理装置であって、
前記情報処理装置は、

請求項 1 に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、

該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部とを備えている、情報処理装置。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示はゲームプログラム、ゲームプログラムを実行する方法および情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、クエストと呼ばれる単位毎にプレイを行うゲームが知られている。

【先行技術文献】

50

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献1】白猫プロジェクト 公式サイト[2018年4月16日検索]インターネット<URL:http://colopl.co.jp/shironekoproject/>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ユーザに提供されるクエスト、つまりプレイ可能なクエストは、配布、抽選、又は期間限定での開催等の要因により、増減し得る。ユーザは、ゲームプレイ時点において提供されているクエストから何れかを選択する。ユーザがプレイを所望するクエストを選択する画面においては、ユーザのゲームプレイに対する動機付けが高まるよう、クエストの選択をさらに容易にできる余地がある。

10

【0005】

本開示の一態様は、上記の課題に鑑みてなされたものであり、クエストの選択を容易にし、ゲームプレイに対するユーザの動機付けを向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示に係るゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行される。ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトの中から、ユーザに付与するオブジェクトを決定する抽選を実施するステップと、前記ゲームにおいてプレイ可能なプレイ単位の各々を、選択可能に表示部に表示するステップと、前記プレイ単位を、前記ユーザの操作に基づき進行させるステップと、を実行させ、前記選択可能に表示するステップは、前記プレイ単位のうち1又は複数の第1のプレイ単位のみを選択可能に含む第1のウィンドウを表示し、前記進行させるステップは、前記第1のウィンドウにおいて選択された前記第1のプレイ単位について設定された第1の条件が、当該第1のプレイ単位が進行することにより満たされると、前記抽選を実施するために利用可能な第1のオブジェクトを、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる。

20

【0007】

本開示に係る方法は、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータがゲームプログラムを実行する方法である。該方法は、プロセッサが、請求項1に記載の各ステップを実行することを含む。

30

【0008】

本開示に係る情報処理装置は、上述のゲームプログラムを記憶する記憶部と、該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部とを備えている。

【発明の効果】

【0009】

本開示の一態様によれば、クエストの選択が容易となり、ゲームプレイに対するユーザの動機付けが向上する。

40

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本実施形態におけるゲームシステムのハードウェア構成を示す図である。

【図2】本実施形態におけるユーザ端末およびサーバの機能的構成を示すブロック図である。

【図3】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいて、クエストが実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図4】本実施形態におけるクエスト選択画面の一例を示す図である。

【図5】本実施形態におけるクエスト選択画面の一例を示す図である。

【図6】本実施形態におけるクエスト選択画面の一例を示す図である。

50

【図 7】本実施形態におけるクエスト選択画面の一例を示す図である。

【図 8】本実施形態におけるクエスト選択画面の一例を示す図である。

【図 9】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいて、プレゼントクエストが実行された場合における処理の流れを示すフローチャートである。

【図 10】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいて、抽選処理における処理の流れを示すフローチャートである。

【図 11】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいて、イベントカレンダーが表示される処理の流れを示すフローチャートである。

【図 12】本実施形態におけるイベントカレンダーの一例を示す図である。

【図 13】本実施形態におけるイベントカレンダーの一例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0011】

本開示に係るゲームシステムは、複数のユーザにゲームを提供するためのシステムである。以下、ゲームシステムについて図面を参照しつつ説明する。なお、本発明はこれらの例示に限定されるものではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が本発明に含まれることが意図される。以下の説明では、図面の説明において同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を繰り返さない。

【0012】

< ゲームシステム 1 のハードウェア構成 >

20

図 1 は、ゲームシステム 1 のハードウェア構成を示す図である。ゲームシステム 1 は図示の通り、複数のユーザ端末 100 と、サーバ 200 とを含む。各ユーザ端末 100 は、サーバ 200 とネットワーク 2 を介して接続する。ネットワーク 2 は、インターネットおよび図示しない無線基地局によって構築される各種移動通信システム等で構成される。この移動通信システムとしては、例えば、所謂 3G、4G 移動通信システム、LTE (Long Term Evolution)、および所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク (例えば Wi-Fi (登録商標)) 等が挙げられる。

【0013】

サーバ 200 (コンピュータ、情報処理装置) は、ワークステーションまたはパーソナルコンピュータ等の汎用コンピュータであってよい。サーバ 200 は、プロセッサ 20 と、メモリ 21 と、ストレージ 22 と、通信 IF 23 と、入出力 IF 24 とを備える。サーバ 200 が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。

30

【0014】

ユーザ端末 100 (コンピュータ、情報処理装置) は、スマートフォン、フィーチャーフォン、PDA (Personal Digital Assistant)、またはタブレット型コンピュータ等の携帯端末であってよい。ユーザ端末 100 は、ゲームプレイに適したゲーム装置であってもよい。ユーザ端末 100 は図示の通り、プロセッサ 10 と、メモリ 11 と、ストレージ 12 と、通信インターフェース (IF) 13 と、入出力 IF 14 と、タッチスクリーン 15 (表示部) と、カメラ 17 と、測距センサ 18 とを備える。ユーザ端末 100 が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。なお、ユーザ端末 100 は、タッチスクリーン 15 に代えて、または、加えて、ユーザ端末 100 本体とは別に構成されたディスプレイ (表示部) を接続可能な入出力 IF 14 を備えていてもよい。

40

【0015】

また、図 1 に示すように、ユーザ端末 100 は、1 つ以上のコントローラ 1020 と通信可能に構成されることとしてもよい。コントローラ 1020 は、例えば、Bluetooth (登録商標) 等の通信規格に従って、ユーザ端末 100 と通信を確立する。コントローラ 1020 は、1 つ以上のボタン等を有していてもよく、該ボタン等に対するユーザの入力操作に基づく出力値をユーザ端末 100 へ送信する。また、コントローラ 1020 は、加速度センサ、および、角速度センサ等の各種センサを有していてもよく、該各種センサの出力値をユーザ端末 100 へ送信する。

50

【 0 0 1 6 】

なお、ユーザ端末 1 0 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を備えることに代えて、または、加えて、コントローラ 1 0 2 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を有していてもよい。

【 0 0 1 7 】

ユーザ端末 1 0 0 は、例えばゲーム開始時に、コントローラ 1 0 2 0 を使用するユーザに、該ユーザの名前またはログイン ID 等のユーザ識別情報を、該コントローラ 1 0 2 0 を介して入力させることが望ましい。これにより、ユーザ端末 1 0 0 は、コントローラ 1 0 2 0 とユーザとを紐付けることが可能となり、受信した出力値の送信元（コントローラ 1 0 2 0 ）に基づいて、該出力値がどのユーザのものであるかを特定することができる。

10

【 0 0 1 8 】

ユーザ端末 1 0 0 が複数のコントローラ 1 0 2 0 と通信する場合、各コントローラ 1 0 2 0 を各ユーザが把持することで、ネットワーク 2 を介してサーバ 2 0 0 などの他の装置と通信せずに、該 1 台のユーザ端末 1 0 0 でマルチプレイを実現することができる。また、各ユーザ端末 1 0 0 が無線 LAN（Local Area Network）規格等の無線規格により互いに通信接続する（サーバ 2 0 0 を介さずに通信接続する）ことで、複数台のユーザ端末 1 0 0 によりローカルでマルチプレイを実現することもできる。1 台のユーザ端末 1 0 0 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、ユーザ端末 1 0 0 は、さらに、サーバ 2 0 0 が備える後述する種々の機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、複数のユーザ端末 1 0 0 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、複数のユーザ

20

【 0 0 1 9 】

なお、ローカルで上述のマルチプレイを実現する場合であっても、ユーザ端末 1 0 0 はサーバ 2 0 0 と通信を行ってもよい。例えば、あるゲームにおける成績または勝敗等のプレイ結果を示す情報と、ユーザ識別情報とを対応付けてサーバ 2 0 0 に送信してもよい。

【 0 0 2 0 】

また、コントローラ 1 0 2 0 は、ユーザ端末 1 0 0 に着脱可能な構成であるとしてもよい。この場合、ユーザ端末 1 0 0 の筐体における少なくともいずれかの面に、コントローラ 1 0 2 0 との結合部が設けられていてもよい。該結合部を介して有線によりユーザ端末 1 0 0 とコントローラ 1 0 2 0 とが結合している場合は、ユーザ端末 1 0 0 とコントローラ 1 0 2 0 とは、有線を介して信号を送受信する。

30

【 0 0 2 1 】

図 1 に示すように、ユーザ端末 1 0 0 は、外部のメモリカード等の記憶媒体 1 0 3 0 の装着を、入出力 IF 1 4 を介して受け付けてもよい。これにより、ユーザ端末 1 0 0 は、記憶媒体 1 0 3 0 に記録されるプログラム及びデータを読み込むことができる。記憶媒体 1 0 3 0 に記録されるプログラムは、例えばゲームプログラムである。

【 0 0 2 2 】

ユーザ端末 1 0 0 は、サーバ 2 0 0 等の外部の装置と通信することにより取得したゲームプログラムをユーザ端末 1 0 0 のメモリ 1 1 に記憶してもよいし、記憶媒体 1 0 3 0 から読み込むことにより取得したゲームプログラムをメモリ 1 1 に記憶してもよい。

40

【 0 0 2 3 】

以上で説明したとおり、ユーザ端末 1 0 0 は、該ユーザ端末 1 0 0 に対して情報を入力する機構の一例として、通信 IF 1 3、入出力 IF 1 4、タッチスクリーン 1 5、カメラ 1 7、および、測距センサ 1 8 を備える。入力する機構としての上述の各部は、ユーザの入力操作を受け付けるように構成された操作部と捉えることができる。

【 0 0 2 4 】

例えば、操作部が、カメラ 1 7 および測距センサ 1 8 の少なくともいずれか一方で構成される場合、該操作部が、ユーザ端末 1 0 0 の近傍の物体 1 0 1 0 を検出し、当該物体の検出結果から入力操作を特定する。一例として、物体 1 0 1 0 としてのユーザの手、予め定められた形状のマーカーなどが検出され、検出結果として得られた物体 1 0 1 0 の色、

50

形状、動き、または、種類などに基づいて入力操作が特定される。より具体的には、ユーザ端末 100 は、カメラ 17 の撮影画像からユーザの手が検出された場合、該撮影画像に基づき検出されるジェスチャ（ユーザの手の一連の動き）を、ユーザの入力操作として特定し、受け付ける。なお、撮影画像は静止画であっても動画であってもよい。

【0025】

あるいは、操作部がタッチスクリーン 15 で構成される場合、ユーザ端末 100 は、タッチスクリーン 15 の入力部 151 に対して実施されたユーザの操作をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が通信 IF 13 で構成される場合、ユーザ端末 100 は、コントローラ 1020 から送信される信号（例えば、出力値）をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が入出力 IF 14 で構成される場合、該入出力 IF 14 と接続されるコントローラ 1020 とは異なる入力装置（図示せず）から出力される信号をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。

10

【0026】

<ゲーム概要>

ゲームシステム 1 は、ゲームプログラム 131 に基づくゲーム内において、ユーザによって選択されたプレイ単位を進行するシステムである。

【0027】

ここで、プレイ単位とは、達成条件が設定された、ゲーム内におけるクエストと称されるイベントであってもよい。以下、上述したプレイ単位を、単にクエストとも記載する。なお、ユーザがクエストを選択する画面の表示例については後述する。

20

【0028】

また、ゲームシステム 1 は、ユーザに関連付けてメモリに保存された第 1 のオブジェクトと引き換えに、ゲームプログラムに基づくゲーム内において利用可能なオブジェクトの中から、抽選により決定したオブジェクトをユーザに付与するゲームを実行するシステムである。

【0029】

ここで、第 1 のオブジェクトは、消費することによって抽選処理の実行が要求されるオブジェクトである。例えば、第 1 のオブジェクトは、所謂抽選チケットであってもよいし、仮想通貨であってもよい。抽選チケットは、1 枚と引き換えに抽選を実行可能なアイテムであってもよいし、所定枚数と引き換えに抽選を実行可能なアイテムであってもよい。以下、第 1 のオブジェクトが、一例として「抽選チケット」であるものとして説明する。

30

【0030】

また、抽選により決定されるオブジェクトには、当該ゲームにおいてユーザが操作可能なキャラクタ等が含まれる。また、ユーザが当該ゲームにおいて利用可能なオブジェクトを入手する方法は、上述した抽選に限定されない。例えば、当該ゲームにおいて操作されるキャラクタが一定レベルに達した場合に、ユーザに対してオブジェクトが付与されてもよい。また、抽選が行われる条件は、抽選チケットの消費に限定されない。例えば、イベントが開催されることを契機として、抽選が実行可能となってもよい。また、ゲームの進行においてその他の各種の条件が満たされた場合に、抽選が実行可能となってもよい。

【0031】

また、ゲームにおいて利用可能なプレイ単位のうち、1 又は複数の第 1 のプレイ単位のそれぞれには、第 1 の条件が設定される。第 1 のプレイ単位とは、第 1 の条件が満たされた場合に報酬としてユーザに抽選チケットが付与されるプレイ単位である。以降、第 1 のプレイ単位を、プレゼントクエストとも称する。ここで、第 1 の条件とは、例えば、プレゼントクエストをクリアするための条件である。

40

【0032】

また、クエストがクリア済みであるとは、当該クエストをクリアするための条件が満たされたことを意味する。以下、第 1 の条件が満たされた第 1 のプレイ単位を、クリア済みのプレゼントクエスト、とも記載する。

【0033】

50

また、第 1 の条件は、プレゼントクエストをクリアするための条件に限らず、プレゼントクエストをプレイ中に達成可能なその他の条件であってもよい。

【 0 0 3 4 】

また、上述した第 1 の条件が満たされる難易度は、通常のクエストにおいて、第 2 の条件が満たされる難易度よりも低くてもよい。通常のクエストとは、プレゼントクエスト以外のクエストである。ここで、第 2 の条件とは、例えば、通常のクエストをクリアするための条件である。また、第 2 の条件は、通常のクエストをクリアするための条件に限らず、通常のクエストをプレイ中に達成可能なその他の条件であってもよい。第 2 の条件が満たされた場合、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトの何れかが、ユーザに付与されてもよい。

10

【 0 0 3 5 】

このように、第 1 の条件が第 2 の条件より難易度が低く設定されることにより、プレゼントクエストを選択することに対するユーザの動機付けがさらに向上する。

【 0 0 3 6 】

また、ユーザは、同じプレゼントクエストを所定の回数までしかプレイすることができないものとする。即ち、所定の回数クリアされたプレゼントクエストは、プレイ対象から除外される。或いは、ユーザは、プレゼントクエストをクリアした回数が所定の回数以下である場合にのみ、報酬としての抽選チケットを取得できるようになっていてもよい。以下、上記所定の回数は、1 回であるものとして説明を行う。即ち、ユーザが 1 つのプレゼントクエストにおいて抽選チケットを入手可能な回数は 1 回であるものとする。

20

【 0 0 3 7 】

また、ゲームシステム 1 に基づくゲームにおいては、例えば当該ゲームが開始された場合、換言するとユーザが当該ゲームにログインしたときに、日付を表す情報等を含むカレンダーが表示される。以下、上述したカレンダーを、イベントカレンダーと呼称する。

【 0 0 3 8 】

具体的には、イベントカレンダーは、所定の期間に含まれる各日付と、当該日付に関連付けられた情報とを、カレンダー形式で配置した画面である。日付に関連付けられた情報とは、例えば、当該日付におけるログインボーナス、当該日付に開催されるゲーム内の各種イベント、当該日付におけるユーザのログインの有無をそれぞれ表す情報であってもよい。なお、上述したゲーム内の各種イベントとは、例えば、期間限定でプレイ可能なクエスト、期間限定で実施可能な抽選等であってもよい。

30

【 0 0 3 9 】

また、イベントカレンダーは、ユーザによる所定の操作がなされた場合に表示されてもよい。

【 0 0 4 0 】

また、ゲームにおいて第 3 の条件が満たされた場合、当該日付に関連付けられたオブジェクトがユーザに付与されてもよい。ここで、第 3 の条件とは、例えばゲームへのログインである。

【 0 0 4 1 】

以降、ゲームへのログインに起因してユーザに付与されるオブジェクトのことを、「ログインボーナス」とも記載するログインボーナスがユーザに対して付与されうるのは、本実施形態では、1 日 1 回までであるものとする。ただし、これに限らず、ログインボーナスが 1 日に複数回付与され得る構成であってもよい。

40

【 0 0 4 2 】

また、上述したイベントカレンダーにおいて、各日付を示す情報の近傍には、当該日付においてユーザがログインしたことを示す情報、又は当該日付に開催されるイベントを示す情報等が含まれていてもよい。例えば、そのような情報は、アイコン等の画像として含まれてもよい。

【 0 0 4 3 】

50

なお、ゲームシステム１は、上述した構成を有するゲームであれば、特定のジャンルに限らず、あらゆるジャンルのゲームを実行するためのシステムであってもよい。例えば、テニス、卓球、ドッジボール、野球、サッカーおよびホッケーなどのスポーツを題材としたゲーム、パズルゲーム、クイズゲーム、ＲＰＧ、アドベンチャーゲーム、シューティングゲーム、シミュレーションゲーム、育成ゲーム、ならびに、アクションゲームなどであってもよい。

【００４４】

また、ゲームシステム１は、特定のプレイ形態に限らず、あらゆるプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってもよい。例えば、単一のユーザによるシングルプレイゲーム、および、複数のユーザによるマルチプレイゲーム、また、マルチプレイゲームの中でも、複数のユーザが対戦する対戦ゲーム、および、複数のユーザが協力する協力プレイゲームなどであってもよい。つまり上述したクエストには、シングルプレイ用のクエストと、マルチプレイ用のクエストとがあってもよい。また、シングルプレイとマルチプレイとの両方によってプレイ可能なクエストがあってもよい。

10

【００４５】

< 各装置のハードウェア構成要素 >

プロセッサ１０は、ユーザ端末１００全体の動作を制御する。プロセッサ２０は、サーバ２００全体の動作を制御する。プロセッサ１０および２０は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）、ＭＰＵ（Micro Processing Unit）、およびＧＰＵ（Graphics Processing Unit）を含む。

20

【００４６】

プロセッサ１０は後述するストレージ１２からプログラムを読み出し、後述するメモリ１１に展開する。プロセッサ２０は後述するストレージ２２からプログラムを読み出し、後述するメモリ２１に展開する。プロセッサ１０およびプロセッサ２０は展開したプログラムを実行する。

【００４７】

メモリ１１および２１は主記憶装置である。メモリ１１および２１は、ＲＯＭ（Read Only Memory）およびＲＡＭ（Random Access Memory）等の記憶装置で構成される。メモリ１１は、プロセッサ１０が後述するストレージ１２から読み出したプログラムおよび各種データを一時的に記憶することにより、プロセッサ１０に作業領域を提供する。メモリ１１は、プロセッサ１０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ２１は、プロセッサ２０が後述するストレージ２２から読み出した各種プログラムおよびデータを一時的に記憶することにより、プロセッサ２０に作業領域を提供する。メモリ２１は、プロセッサ２０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。

30

【００４８】

本実施形態においてプログラムとは、ゲームをユーザ端末１００により実現するためのゲームプログラムであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームをユーザ端末１００とサーバ２００との協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。なお、ユーザ端末１００とサーバ２００との協働により実現されるゲームは、一例として、ユーザ端末１００において起動されたブラウザ上で実行されるゲームであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームを複数のユーザ端末１００の協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。また、各種データとは、ユーザ情報およびゲーム情報などのゲームに関するデータ、ならびに、ユーザ端末１００とサーバ２００との間または複数のユーザ端末１００間で送受信する指示または通知を含んでいる。

40

【００４９】

ストレージ１２および２２は補助記憶装置である。ストレージ１２および２２は、フラッシュメモリまたはＨＤＤ（Hard Disk Drive）等の記憶装置で構成される。ストレージ１２およびストレージ２２には、ゲームに関する各種データが格納される。

【００５０】

50

通信 I F 1 3 は、ユーザ端末 1 0 0 における各種データの送受信を制御する。通信 I F 2 3 は、サーバ 2 0 0 における各種データの送受信を制御する。通信 I F 1 3 および 2 3 は例えば、無線 L A N (Local Area Network) を介する通信、有線 L A N、無線 L A N、または携帯電話回線網を介したインターネット通信、ならびに近距離無線通信等を用いた通信を制御する。

【 0 0 5 1 】

入出力 I F 1 4 は、ユーザ端末 1 0 0 がデータの入力を受け付けるためのインターフェースであり、またユーザ端末 1 0 0 がデータを出力するためのインターフェースである。入出力 I F 1 4 は、U S B (Universal Serial Bus) 等を介してデータの入出力を行ってもよい。入出力 I F 1 4 は、例えば、ユーザ端末 1 0 0 の物理ボタン、カメラ、マイク、または、スピーカ等を含み得る。サーバ 2 0 0 の入出力 I F 2 4 は、サーバ 2 0 0 がデータの入力を受け付けるためのインターフェースであり、またサーバ 2 0 0 がデータを出力するためのインターフェースである。入出力 I F 2 4 は、例えば、マウスまたはキーボード等の情報入力機器である入力部と、画像を表示出力する機器である表示部とを含み得る。

10

【 0 0 5 2 】

ユーザ端末 1 0 0 のタッチスクリーン 1 5 は、入力部 1 5 1 と表示部 1 5 2 とを組み合わせた電子部品である。入力部 1 5 1 は、例えばタッチセンシティブなデバイスであり、例えばタッチパッドによって構成される。表示部 1 5 2 は、例えば液晶ディスプレイ、または有機 E L (Electro-Luminescence) ディスプレイ等によって構成される。

20

【 0 0 5 3 】

入力部 1 5 1 は、入力面に対しユーザの操作（主にタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等の物理的接触操作）が入力された位置を検知して、位置を示す情報を入力信号として送信する機能を備える。入力部 1 5 1 は、図示しないタッチセンシング部を備えていればよい。タッチセンシング部は、静電容量方式または抵抗膜方式等のどのような方式を採用したものであってもよい。

【 0 0 5 4 】

図示していないが、ユーザ端末 1 0 0 は、該ユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢を特定するための 1 以上のセンサを備えていてもよい。このセンサは、例えば、加速度センサ、または、角速度センサ等であってもよい。ユーザ端末 1 0 0 がセンサを備えている場合、プロセッサ 1 0 は、センサの出力からユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢を特定して、保持姿勢に応じた処理を行うことも可能になる。例えば、プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 が縦向きに保持されているときには、縦長の画像を表示部 1 5 2 に表示させる縦画面表示としてもよい。一方、ユーザ端末 1 0 0 が横向きに保持されているときには、横長の画像を表示部に表示させる横画面表示としてもよい。このように、プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢に応じて縦画面表示と横画面表示とを切り替え可能であってもよい。

30

【 0 0 5 5 】

カメラ 1 7 は、イメージセンサ等を含み、レンズから入射する入射光を電気信号に変換することで撮影画像を生成する。

【 0 0 5 6 】

測距センサ 1 8 は、測定対象物までの距離を測定するセンサである。測距センサ 1 8 は、例えば、パルス変換した光を発する光源と、光を受ける受光素子とを含む。測距センサ 1 8 は、光源からの発光タイミングと、該光源から発せられた光が測定対象物にあたって反射されて生じる反射光の受光タイミングとにより、測定対象物までの距離を測定する。測距センサ 1 8 は、指向性を有する光を発する光源を有することとしてもよい。

40

【 0 0 5 7 】

ここで、ユーザ端末 1 0 0 が、カメラ 1 7 と測距センサ 1 8 とを用いて、ユーザ端末 1 0 0 の近傍の物体 1 0 1 0 を検出した検出結果を、ユーザの入力操作として受け付ける例をさらに説明する。カメラ 1 7 および測距センサ 1 8 は、例えば、ユーザ端末 1 0 0 の筐体の側面に設けられてもよい。カメラ 1 7 の近傍に測距センサ 1 8 が設けられてもよい。

50

カメラ１７としては、例えば赤外線カメラを用いることができる。この場合、赤外線を照射する照明装置および可視光を遮断するフィルタ等が、カメラ１７に設けられてもよい。これにより、屋外か屋内かにかかわらず、カメラ１７の撮影画像に基づく物体の検出精度をいっそう向上させることができる。

【００５８】

プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像に対して、例えば以下の（１）～（５）に示す処理のうち１つ以上の処理を行ってもよい。（１）プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像に対し画像認識処理を行うことで、該撮影画像にユーザの手が含まれているか否かを特定する。プロセッサ１０は、上述の画像認識処理において採用する解析技術として、例えばパターンマッチング等の技術を用いてよい。（２）また、プロセッサ１０は、ユーザの手の形状から、ユーザのジェスチャを検出する。プロセッサ１０は、例えば、撮影画像から検出されるユーザの手の形状から、ユーザの指の本数（伸びている指の本数）を特定する。プロセッサ１０はさらに、特定した指の本数から、ユーザが行ったジェスチャを特定する。例えば、プロセッサ１０は、指の本数が５本である場合、ユーザが「パー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ１０は、指の本数が０本である（指が検出されなかった）場合、ユーザが「グー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ１０は、指の本数が２本である場合、ユーザが「チョキ」のジェスチャを行ったと判定する。（３）プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像に対し、画像認識処理を行うことにより、ユーザの指が人差し指のみ立てた状態であるか、ユーザの指がはじくような動きをしたかを検出する。（４）プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像の画像認識結果、および、測距センサ１８の出力値等の少なくともいずれか１つに基づいて、ユーザ端末１００の近傍の物体１０１０（ユーザの手など）とユーザ端末１００との距離を検出する。例えば、プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像から特定されるユーザの手の形状の大小により、ユーザの手がユーザ端末１００の近傍（例えば所定値未満の距離）にあるのか、遠く（例えば所定値以上の距離）にあるのかを検出する。なお、撮影画像が動画の場合、プロセッサ１０は、ユーザの手がユーザ端末１００に接近しているのか遠ざかっているのかを検出してもよい。（５）カメラ１７の撮影画像の画像認識結果等に基づいて、ユーザの手が検出されている状態で、ユーザ端末１００とユーザの手との距離が変化していることが判明した場合、プロセッサ１０は、ユーザが手をカメラ１７の撮影方向において振っていると認識する。カメラ１７の撮影範囲よりも指向性が強い測距センサ１８において、物体が検出されたりされなかったりする場合に、プロセッサ１０は、ユーザが手をカメラの撮影方向に直交する方向に振っていると認識する。

【００５９】

このように、プロセッサ１０は、カメラ１７の撮影画像に対する画像認識により、ユーザが手を握りこんでいるか否か（「グー」のジェスチャであるか、それ以外のジェスチャ（例えば「パー」）であるか）を検出する。また、プロセッサ１０は、ユーザの手の形状とともに、ユーザがこの手をどのように移動させているかを検出する。また、プロセッサ１０は、ユーザがこの手をユーザ端末１００に対して接近させているのか遠ざけているかを検出する。このような操作は、例えば、マウスまたはタッチパネルなどのポインティングデバイスを用いた操作に対応させることができる。ユーザ端末１００は、例えば、ユーザの手の移動に応じて、タッチスクリーン１５においてポインタを移動させ、ユーザのジェスチャ「グー」を検出する。この場合、ユーザ端末１００は、ユーザが選択操作を継続中であると認識する。選択操作の継続とは、例えば、マウスがクリックされて押し込まれた状態が維持されること、または、タッチパネルに対してタッチダウン操作がなされた後タッチされた状態が維持されることに対応する。また、ユーザ端末１００は、ユーザのジェスチャ「グー」が検出されている状態で、さらにユーザが手を移動させると、このような一連のジェスチャを、スワイプ操作（またはドラッグ操作）に対応する操作として認識することもできる。また、ユーザ端末１００は、カメラ１７の撮影画像によるユーザの手の検出結果に基づいて、ユーザが指をはじくようなジェスチャを検出した場合に、当該ジェスチャを、マウスのクリックまたはタッチパネルへのタップ操作に対応する操作とし

て認識してもよい。

【0060】

＜ゲームシステム1の機能的構成＞

図2は、ゲームシステム1に含まれるサーバ200およびユーザ端末100の機能的構成を示すブロック図である。サーバ200およびユーザ端末100のそれぞれは、図示しない、一般的なコンピュータとして機能する場合に必要な機能的構成、および、ゲームにおける公知の機能を実現するために必要な機能的構成を含み得る。

【0061】

ユーザ端末100は、ユーザの入力操作を受け付ける入力装置としての機能と、ゲームの画像や音声を出力する出力装置としての機能を有する。ユーザ端末100は、プロセッサ10、メモリ11、ストレージ12、通信IF13、および入出力IF14等の協働によって、制御部110および記憶部120として機能する。

10

【0062】

サーバ200は、各ユーザ端末100と通信して、ユーザ端末100がゲームを進行させるのを支援する機能を有する。例えば、有価データの販売、サービスの提供などを実行する。ゲームがマルチプレイゲームである場合には、サーバ200は、ゲームに参加する各ユーザ端末100と通信して、ユーザ端末100同士のやりとりを仲介する機能を有していてもよい。サーバ200は、プロセッサ20、メモリ21、ストレージ22、通信IF23、および入出力IF24等の協働によって、制御部210および記憶部220として機能する。

20

【0063】

記憶部120および記憶部220は、ゲームプログラム131、ゲーム情報132およびユーザ情報133を格納する。ゲームプログラム131は、ユーザ端末100およびサーバ200で実行するゲームプログラムである。ゲーム情報132は、制御部110および制御部210がゲームプログラム131を実行する際に参照するデータである。ユーザ情報133は、ユーザのアカウントに関するデータである。記憶部220において、ゲーム情報132およびユーザ情報133は、ユーザ端末100ごとに格納されている。

【0064】

（サーバ200の機能的構成）

制御部210は、記憶部220に格納されたゲームプログラム131を実行することにより、サーバ200を統括的に制御する。例えば、制御部210は、ユーザ端末100に各種データおよびプログラム等を送信する。制御部210は、ゲーム情報もしくはユーザ情報の一部または全部をユーザ端末100から受信する。ゲームがマルチプレイゲームである場合には、制御部210は、ユーザ端末100からマルチプレイの同期の要求を受信して、同期のためのデータをユーザ端末100に送信してもよい。

30

【0065】

制御部210は、ゲームプログラム131の記述に応じて、抽選実行部211として機能する。制御部210は、実行するゲームの性質に応じて、ユーザ端末100におけるゲームの進行を支援するために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

40

【0066】

抽選実行部211は、ユーザ端末100からの要求に応じて、ゲームにおいて利用可能な各種オブジェクトを決定する為の抽選を実行する。抽選実行部211は、抽選結果を、要求元のユーザ端末100に送信する。

【0067】

クエスト管理部212は、ユーザ端末100からの要求に応じて、実施中のクエスト、つまり当該ユーザがプレイ可能なクエストの一覧を示すデータを取得し、ユーザ端末100に送信する。クエスト管理部212は、その他、各クエストの管理に係る処理を行う。

【0068】

カレンダー管理部213は、ユーザ端末100からの要求に応じて、イベントカレンダー

50

ーに関するデータ、例えば、所定の期間におけるログインボーナス、或いは開催イベント等を示す情報、又は、それらが組み込まれたイベントカレンダー自体を示す情報を取得し、ユーザ端末 100 に送信する。カレンダー管理部 213 は、その他、イベントカレンダーの管理に係る処理を行う。

【0069】

(ユーザ端末 100 の機能的構成)

制御部 110 は、記憶部 120 に格納されたゲームプログラム 131 を実行することにより、ユーザ端末 100 を統括的に制御する。例えば、制御部 110 は、ゲームプログラム 131 およびユーザの操作にしたがって、ゲームを進行させる。また、制御部 110 は、ゲームを進行させている間、必要に応じて、サーバ 200 と通信して、情報の送受信を行う。

10

【0070】

なお、クエストがプレイされるにあたり必要なデータであって、例えば当該クエストの構成要素を示すデータ等は、クエストごとに、サーバ 200 が備える記憶部 220 に格納されていてもよいし、ユーザ端末が備える記憶部 120 に格納されていてもよい。ただし、本実施形態においてプレイされるクエストに必要なデータの少なくとも一部は、サーバ 200 が備える記憶部 220 に格納されているものとする。

【0071】

制御部 110 は、ゲームプログラム 131 の記述に応じて、操作受付部 111、表示制御部 112、ユーザインターフェース(以下、UI)制御部 113、アニメーション生成部 114、抽選部 115、判定部 116、オブジェクト管理部 117、及びゲーム進行部 118 として機能する。制御部 110 は、実行するゲームの性質に応じて、ゲームを進行させるために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

20

【0072】

操作受付部 111 は、入力部 151 に対するユーザの入力操作を検知し受け付ける。操作受付部 111 は、タッチスクリーン 15 およびその他の入出力 IF 14 を介したコンソールに対してユーザが及ぼした作用から、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部 110 の各要素に出力する。

【0073】

例えば、操作受付部 111 は、入力部 151 に対する入力操作を受け付け、該入力操作の入力位置の座標を検出し、該入力操作の種類を特定する。操作受付部 111 は、入力操作の種類として、例えばタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等を特定する。また、操作受付部 111 は、連続して検知されていた入力途切れると、タッチスクリーン 15 から接触入力が解除されたことを検知する。

30

【0074】

UI 制御部 113 は、UI を構築するために表示部 152 に表示させる UI オブジェクトを制御する。UI オブジェクトは、ユーザが、ゲームの進行上必要な入力をユーザ端末 100 に対して行うためのツール、または、ゲームの進行中に出力される情報をユーザ端末 100 から得るためのツールである。UI オブジェクトは、これには限定されないが、例えば、アイコン、ボタン、リスト、メニュー画面などである。

40

【0075】

アニメーション生成部 114 は、各種オブジェクトの制御態様に基づいて、各種オブジェクトのモーションを示すアニメーションを生成する。例えば、抽選が実行されている様子を表現したアニメーション等を生成してもよい。

【0076】

表示制御部 112 は、タッチスクリーン 15 の表示部 152 に対して、上述の各要素によって実行された処理結果が反映されたゲーム画面を出力する。表示制御部 112 は、アニメーション生成部 114 によって生成されたアニメーションを含むゲーム画面を表示部 152 に表示してもよい。また、表示制御部 112 は、上述の UI オブジェクトを、該ゲーム画面に重畳して描画してもよい。

50

【 0 0 7 7 】

なお、以降、操作受付部 1 1 1 によって入力部 1 5 1 に対する入力操作が検知され受け付けられることを、単に、入力操作が受け付けられる、とも記載する。また、他の機能ブロックが、各種のゲーム画面を表示制御部 1 1 2 によって表示部 1 5 2 に出力することを、単に、表示する、とも記載する。

【 0 0 7 8 】

また、表示制御部 1 1 2 は、ユーザがプレイ可能なクエストを提示するクエスト選択画面を表示する。クエスト選択画面において、ユーザがプレイ可能な各クエストは、選択可能に表示される。換言すると、各クエストは、当該クエストに対する選択操作を受け付けるために提示されている。例えば、提示されたクエストの何れかに対する選択操作が受け付けられることによって、当該クエストのプレイが開始されてもよい。

10

【 0 0 7 9 】

また、クエスト選択画面においては、プレゼントクエストを提示する第 1 のウィンドウ、及び通常のクエストを提示する第 2 のウィンドウを含む複数のウィンドウが、切り替え可能に含まれる。例えば、各ウィンドウは、当該ウィンドウに対応するタブへの選択操作によって他のウィンドウから切り替えて表示される。タブは、各ウィンドウを切り替え表示する指示を受け付ける UI オブジェクトの一例である。

【 0 0 8 0 】

表示制御部 1 1 2 は、ユーザが何れかのタブを選択する操作を行った場合に、当該タブに関連付けられたウィンドウを表示する。各ウィンドウは、所定の分類のクエストに対する選択操作を受け付ける。具体的には、各ウィンドウは、該当する分類の 1 又は複数のクエストのそれぞれに対する選択操作を受け付ける UI オブジェクトを含む。例えば、第 1 のウィンドウは、それらの UI オブジェクトのうち、プレゼントクエストに対する選択操作を受け付ける UI オブジェクトのみを含み、通常のクエストに対する選択操作を受け付ける UI オブジェクトを含まない。また、例えば、第 2 のウィンドウは、通常のクエストに対する選択操作を受け付ける UI オブジェクトを含む。

20

【 0 0 8 1 】

これにより、プレゼントクエストを選択するための第 1 のウィンドウが表示される際に、プレゼントクエスト以外を選択するための第 2 のウィンドウが表示されない。このため、プレゼントクエストの選択がユーザにとって容易となる。その結果、プレゼントクエストを選択することに対するユーザの動機付けが向上する。

30

【 0 0 8 2 】

なお、クエスト選択画面において、クエストの選択操作を受け付ける UI オブジェクトの配置は、特に限定されない。表示制御部は、例えばタイル状に上記アイコン画像を配置してもよい。また、クエストの選択操作を受け付ける UI オブジェクトの近傍には、例えば、当該クエストが既にクリア済みであることを示す情報等が表示されていてもよい。また、クリア済みのプレゼントクエストは、選択不可能に表示される。

【 0 0 8 3 】

これにより、ユーザは、プレイ可能なクエストを識別しやすくなるとともに、既にクリア済みであるクエストについて達成感を感じることができる。

40

【 0 0 8 4 】

また、第 1 のウィンドウにおいてクリア済みのプレゼントクエストを示すアイコン画像等は表示されない構成でもよい。

【 0 0 8 5 】

これにより、プレイ可能なプレゼントクエストが表示される際に、プレイ対象から除外されたプレゼントクエストが表示されない。その結果、ユーザは、プレイ可能なプレゼントクエストを選択しやすくなる。

【 0 0 8 6 】

また、クリア済みのプレゼントクエストを表す情報は、第 1 のウィンドウ、すなわち、当該プレゼントクエストに対する選択操作を受け付ける UI オブジェクトが含まれていた

50

ウィンドウ（以下、元のウィンドウと称する）とは別のウィンドウに含まれてもよい。当該別のウィンドウは、本発明における第3のウィンドウに相当する。この場合、ユーザが第3のウィンドウの表示に切り替える操作を行った場合、表示制御部112は、クリア済みのプレゼントクエストを表す情報を提示し、クリアされていないプレゼントクエストを表す情報及び通常のクエストを表す情報を提示しない。

【0087】

このように、ユーザは、上記第3のウィンドウに切り替えることにより、既にクリア済みであるクエストについて達成感を感じることができる。

【0088】

また、シングルプレイ用のクエストと、マルチプレイ用のクエストとは、別々のウィンドウにおいて提示される構成であってもよい。例えば、シングルプレイ用のプレゼントクエストと、マルチプレイ用のプレゼントクエストとは、同じウィンドウに表示されてもよいし、異なるウィンドウに表示されてもよい。また、双方の表示態様が切り替え可能であってもよい。

【0089】

また、表示制御部112は、ゲームシステム1に基づくゲームが開始された場合等に、所定の期間を示すイベントカレンダーを表示してもよい。

【0090】

このように、所定の期間を示すイベントカレンダーが表示されることにより、ユーザは、上記所定期間において日付に応じて取得できる可能性があるログインボーナスを容易に認識できる。

【0091】

また、ゲームにログインしたときにイベントカレンダーが表示されることにより、各日付で取得できる可能性があるオブジェクトを、容易にユーザに認識させることができる。なお、イベントカレンダーは、例えば、ログイン後の最初の画面に含まれて表示されてもよい。また、イベントカレンダーは、ログイン後に、1又は複数の画面が順次表示された次に表示されてもよい。ただし、この場合、イベントカレンダーは、ログイン後、ゲームをプレイするための各種の操作が受け付け可能となる前までに表示されることが望ましい。

【0092】

また、イベントカレンダーにログインボーナスが表示されることにより、ユーザは、日付に応じて取得できる可能性があるログインボーナスを容易に認識できる。その結果、取得したいログインボーナスに関連付けられた日付に、ログインすることに対するユーザの動機づけが高まる。

【0093】

また、イベントカレンダーにイベントが表示されることにより、ユーザは、日付に応じて開催されるイベントを容易に認識できる。その結果、興味のあるイベントに関連付けられた日付に、ログインすることに対するユーザの動機づけが高まる。

【0094】

抽選部115は、ゲームにおいて利用可能な各種のオブジェクトを決定する為の抽選を、サーバ200に要求する。また、抽選部115は、サーバ200から抽選結果を取得する。例えば、抽選部115は、ユーザによって保有される抽選チケットと引き換えに、抽選をサーバに要求する。また、抽選部115は、ゲームにおいてその他の条件が満たされた場合に、抽選をサーバに要求してもよい。

【0095】

判定部116は、ゲームの進行に必要な各種の判定処理を実行する。判定部116は、例えば、ユーザに対して当日のログインボーナスが既に付与されたか否かを判定する。

【0096】

オブジェクト管理部117は、ゲームにおいてユーザが利用可能なキャラクタ及びアクセサリなどの各種のオブジェクトを、管理する。オブジェクト管理部117は、例えば、

10

20

30

40

50

ユーザが利用可能なオブジェクトを表す情報を記憶部 130 に記憶させることによって、当該オブジェクトをユーザに付与する。また、オブジェクト管理部 117 は、ユーザがゲームにログインした日付において、一度に限って当該日付に対応付けられたログインボーナスをユーザに付与する。具体的には、オブジェクト管理部 117 は、判定部 116 によって、当該日付にログインボーナスが既に付与されたと判定されない場合に、ログインボーナスをユーザに付与すればよい。これにより、ゲームにログインすることに対するユーザの動機付けが向上する。

【0097】

ゲーム進行部 118 は、ゲームの実行に係る各種処理を行う。例えば、ゲーム進行部 115 は、操作受付部 111 が受け付けた入力操作の入力位置の座標と操作の種類とから示されるユーザの指示内容を解釈し、当該解釈に基づいて、ゲームを進行させる処理を行う。なお、ゲーム進行部 118 は、ユーザによって既にクリア済みであるプレゼントクエストを、ゲームを進行させる処理の対象から除外する。

10

【0098】

なお、図 2 に示すサーバ 200 およびユーザ端末 100 の機能は一例にすぎない。サーバ 200 は、ユーザ端末 100 が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、ユーザ端末 100 は、サーバ 200 が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。さらに、ユーザ端末 100 およびサーバ 200 以外の他の装置をゲームシステム 1 の構成要素とし、該他の装置にゲームシステム 1 における処理の一部を実行させてもよい。すなわち、本実施形態においてゲームプログラムを実行するコンピュータは、ユーザ端末 100、サーバ 200、および他の装置の何れであってもよいし、これらの複数の装置の組み合わせにより実現されてもよい。

20

【0099】

< 処理フロー及びゲーム画面例 >

(クエストの実行フロー)

ゲームシステム 1 に基づくゲームにおけるクエストの実行フロー及び画面例について、図 1 ~ 図 8 を参照してステップごとに説明する。なお、以下の説明に基づく処理は一例であって、本実施形態に係る発明を特定の構成に限定するものではない。また、以下の説明において、フローチャートを用いて説明する一連の処理ステップのうち、ユーザ端末 100 によって実行されるものとして記載したステップの少なくとも一部が、サーバ 200 によって実行されてもよい。また、サーバ 200 によって実行されるものとして記載したステップの少なくとも一部が、ユーザ端末 100 によって実行されてもよい。また、後述するフローチャートに基づく処理においても同様である。

30

【0100】

図 3 は、本実施形態に係るゲームプログラム 131 に基づいて、クエストが実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【0101】

ステップ S101 において、ユーザ端末 100 の判定部 116 は、ユーザによって、ゲームのタイトル画面等からクエスト選択画面への遷移を指示する操作がなされたか否かを判定する。当該操作がなされた場合は、続いてステップ S102 の処理が実行され、なされていない場合は、図 3 のフローチャートに基づく処理が終了する。

40

【0102】

ステップ S102 において、ゲーム進行部 118 は、サーバ 200 に対して、当該ユーザによってプレイ可能な開催中のクエストの一覧を示すデータを要求する。なお、当該クエストの一覧を示すデータの少なくとも一部が、ユーザ端末 100 の記憶部 120 に格納されていてもよい。

【0103】

ステップ S103 において、サーバ 200 が備えるクエスト管理部 212 は、記憶部 220 を参照して、当該ユーザがプレイ可能な開催中のクエストの一覧を示すデータを取得し、当該データをユーザ端末 100 に送信する。

50

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 0 4 において、制御部 1 1 0 は、サーバ 2 0 0 から取得したクエストの一覧を示すデータを参照して、クエスト選択画面を表示する。クエスト選択画面の一例について図 4 及び図 5 を参照して説明する。

【 0 1 0 5 】

図 4 は、クエスト選択画面において、通常のクエストを提示する第 2 のウィンドウの一例を示す図である。

【 0 1 0 6 】

図 4 に例示する第 2 のウィンドウには、1 又は複数のタブ 3 1 ~ 3 3 と、1 又は複数の、通常のクエストを示す画像 4 1 ~ 4 6 とが含まれる。なお、図 4 及びクエスト選択画面を示す以降の図においては、前の画面に戻る為の UI オブジェクト（図示せず）等が含まれていてもよい。

【 0 1 0 7 】

画像 4 1 ~ 4 6 のそれぞれは、当該画像が示すクエストを開始する操作を受け付けるための UI オブジェクトを兼ねている。

【 0 1 0 8 】

また、第 2 のウィンドウにおいて、画像 4 1 ~ 4 6 として提示されるクエストが、複数のグループに分けられる場合がある。この場合、各グループに含まれるクエストのそれぞれを示す画像同士は、近傍に配置されることが望ましい。図 4 に示す例においては、画像 4 1 ~ 4 6 が示すクエストは、グループ 4 7 ~ 4 9 に分けられ、互いに近傍に配置されている。これらのグループは、例えば、クエストの優先度に基づいて分けられていてもよいし、開催期間に基づいて分けられていてもよい。ただし、クエストのグループ分けは、他の情報に基づいていてもよい。

【 0 1 0 9 】

なお、クエスト選択画面に含まれる各ウィンドウにおいて、クエストを示す画像が配置される領域の大きさは、表示部 1 5 2 の表示領域の大きさを超えてもよい。上記の場合においては、例えば、第 2 のウィンドウにおいて、スクロールを指示する操作によって、スクロール前には表示されていなかったクエストを示す他の画像が表示されてもよい。ここで、スクロールされる方向を画面の縦方向と定義すると、第 2 のウィンドウに含まれるクエストのうち、クエスト A、C、D、E のそれぞれを示す画像 4 1、4 3、4 4、4 5 は、縦方向に並べて配置される。また、縦方向に並べて配置された画像のうちの一部である、クエスト A を示す画像 4 1 及びクエスト E を示す画像 4 5 に対して、他のクエストを示す画像が、横方向に並べて配置される。すなわち、クエスト A を示す画像 4 1 に対して、クエスト B を示す画像 4 2 が横方向に並べられている。また、クエスト E を示す画像 4 5 に対して、クエスト F を示す画像 4 6 が、横方向に並べられている。

【 0 1 1 0 】

このように、画面がスクロールされる方向に並べて画像を配置するか、スクロールされる方向と交差する方向に並べて画像を配置するかによって、クエストをユーザに対して選択させたい程度を変化させることができ、ユーザの選択を支援できる。

【 0 1 1 1 】

なお、クエストを示す画像の一部又は全部は、静止画像であることに限定されず、動画又はテキスト等であってもよい。また、図 4 に示すように、クエストに対応する各画像のサイズ及び形状の一方又は両方は、少なくとも他の 1 つのサイズ及び形状の一方又は両方と異なってもよい。

【 0 1 1 2 】

これにより、ユーザインタフェースオブジェクトのサイズ又は形状に応じて、クエストをユーザに対して選択させたい程度を変化させることができ、ユーザの選択を支援できる。

【 0 1 1 3 】

また、クエストを示す画像 4 1 ~ 4 6 の各々には、例えば、当該画像が示すクエストが

10

20

30

40

50

、クリア済みであることを示すテキスト 3 7 が含まれていてもよい。また、マルチプレイ用のクエストであることを示すアイコン 3 6 が含まれていてもよい。一例として、図 4 及び後述するクエスト選択画面を示す図においては、テキスト 3 7 を含む画像が示すクエスト、例えば、クエスト A 及び D は、クリア済みのクエストであることを示している。換言すると、テキスト 3 7 を含まない画像が示すクエストは、まだユーザによってクリアされていないクエストである。また、アイコン 3 6 を含む画像が示すクエスト、例えばクエスト A 及び B は、マルチプレイ用のクエストであることを示している。換言すると、アイコン 3 6 を含まない画像が示すクエストは、シングルプレイ用のクエストである。

【0114】

図 4 及びクエスト選択画面を示す以降の図において、現在表示されているウィンドウに関連付けられたタブ以外のタブが選択される操作がなされた場合、選択されたタブに関連付けられたウィンドウが表示される。例えば、図 4 に示す画面において、タブ 3 3 が選択される操作がなされた場合、図 5 に示すクエスト選択画面が表示される。

10

【0115】

図 5 は、クエスト選択画面における第 1 のウィンドウの一例を示す図である。図 7 に含まれる画像 5 1 ~ 5 6 が示すクエストは、上述したプレゼントクエストである。図 7 の例においては、プレゼントクエストを示す画像 5 1 ~ 5 6 のサイズ及び形状は同一であるが、図 4 のように、各画像のサイズ及び形状の一方又は両方は、少なくとも他の 1 つのサイズ及び形状の一方又は両方と異なってもよい。

20

【0116】

なお、クエスト選択画面は、図 4 及び図 5 を参照して説明した例に限定されない。以下、クエスト選択画面の他の例について、図 6 ~ 図 8 を参照して説明する。

【0117】

図 6 は、第 1 のウィンドウの他の例を示す図である。図 6 に示す第 1 のウィンドウは、図 5 に示す第 1 のウィンドウに対して、クリア済みのクエスト b、d、e を示す画像を除いた点が異なる。これにより、視認性が向上し、クリア報酬である抽選チケットをまだ取得していないプレゼントクエストを容易に識別できる。

【0118】

図 7 は、第 3 のウィンドウの一例である。図 7 に示す第 3 のウィンドウは、クリア済みのクエスト b、d、e を表す画像 5 2、5 4、5 5 を含む。画像 5 2、5 4、5 5 は、それぞれ、クエスト b、d、e がクリア済みであることを表しており、当該クエストのプレイを開始するための選択操作を受け付けるものではない。

30

【0119】

なお、クエスト選択画面において、図 5 に示す第 1 のウィンドウの代わりに、図 6 に示す第 1 のウィンドウが採用される場合に、図 7 に示す第 3 のウィンドウが含まれることが好ましい。

【0120】

また、図 8 は、シングルプレイ用のクエストが提示されるウィンドウと、マルチプレイ用のクエストが提示されるウィンドウとが異なる場合の具体例を示している。図 8 に示す具体例では、タブ 3 4 b に関連付けられた第 1 のウィンドウが表示されている。この第 1 のウィンドウには、マルチプレイ用のプレゼントクエスト e 及び f が提示されている。タブ 3 1 に関連付けられた第 2 のウィンドウには、シングルプレイ用の通常のクエストが提示されている。タブ 3 2 に関連付けられた第 2 のウィンドウには、マルチプレイ用の通常のクエストが提示されている。タブ 3 3 に関連付けられた第 1 のウィンドウには、シングルプレイ用のプレゼントクエストが提示されている。

40

【0121】

ステップ S 1 0 5 において、操作受付部 1 1 1 は、クエスト選択画面の何れかのウィンドウに表示された何れかのクエストに対する選択操作を受け付ける。

【0122】

ステップ S 1 0 6 において、ゲーム進行部 1 1 8 は、サーバ 2 0 0 に対して、ステップ

50

S 1 0 5 において選択されたクエストがプレイされるにあたり必要なデータを要求する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 0 7 において、サーバ 2 0 0 が備える制御部 2 1 0 は、記憶部 2 2 0 を参照して、ステップ S 1 0 6 において要求されたデータを取得し、ユーザ端末 1 0 0 に送信する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 0 8 において、ユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、ステップ S 1 0 7 においてサーバ 2 0 0 から取得したデータを参照して、当該クエストを進行する処理を行う。つまりは、ユーザが当該クエストをプレイする。

【 0 1 2 5 】

以上が、図 3 のフローチャートに基づく処理の流れである。

【 0 1 2 6 】

(クエストクリア報酬の付与フロー)

続いて、プレゼントクエストにおいて、クリア報酬として抽選チケットがユーザに付与される場合の処理の流れについて、図 1 ~ 図 3 及び図 9 を参照してステップごとに説明する。

【 0 1 2 7 】

図 9 は、本実施形態に係るゲームプログラム 1 3 1 に基づいて、プレゼントクエストが実行された場合における処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 2 0 1 において、ユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、図 3 のフローチャートを参照して上述した手順により、プレゼントクエストを進行する処理を行う。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 0 2 において、判定部 1 1 6 は、プレゼントクエストのプレイ中に、当該プレゼントクエストをリタイアするユーザ操作等の要因によって、当該プレゼントクエストが中断されたか否かを判定する。当該プレゼントクエストが中断された場合、続いてステップ S 2 0 7 の処理が実行され、そうでない場合、続いてステップ S 2 0 3 の処理が実行される。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 0 3 において、判定部 1 1 6 は、第 1 の条件 (プレゼントクエストのクリア条件) が満たされたか否かを判定する。第 1 の条件が満たされた場合、続いてステップ S 2 0 4 の処理が実行され、満たされなかった場合、続いて、ステップ S 2 0 7 の処理が実行される。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 2 0 4 において、ゲーム進行部 1 1 8 は、サーバ 2 0 0 に対して、クリア報酬として、抽選チケットの付与を要求する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 2 0 5 において、サーバ 2 0 0 が備える制御部 2 1 0 は、抽選チケットを示すデータ、又は抽選チケットの付与を許可する通知を示すデータを、ユーザ端末 1 0 0 に送信する。なお、付与する抽選チケットの枚数は、1 枚であってもよいし、所定枚数であってもよい。また、プレゼントクエストにおいて、第 1 の条件以外の他の条件が設定されている場合、他の条件の達成状況に応じて、付与される抽選チケットの枚数が変化してもよい。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 2 0 6 において、オブジェクト管理部 1 1 7 は、抽選チケットをユーザに関連付けてメモリ 1 1 に保存する。換言すると、当該ユーザは、抽選チケットを取得する。

【 0 1 3 4 】

また、ステップ S 2 0 6 において、ゲーム進行部 1 1 8 は、プレイされたプレゼントクエストに関するリザルト画面を適宜表示する。リザルト画面には、例えば、プレゼントクエストにおけるユーザのスコア、プレゼントクエストにおいてユーザに付与された各種の

10

20

30

40

50

アイテムを表す情報が含まれていてもよい。

【0135】

ステップS207において、制御部110は、クエスト選択画面を表示する。このとき、制御部110は、サーバ200にクエスト一覧を要求することにより、最新のクエスト一覧を表す情報に基づいて、クエスト選択画面を表示してもよい。

【0136】

以上が、図9のフローチャートに基づく処理の流れである。なお、上述した処理の流れは、プレゼントクエストに限らず、クリア報酬が付与されうる他のクエストに対しても適用可能である。

【0137】

このように、本実施形態では、ユーザは、抽選チケットを取得できる可能性があるプレゼントクエストと、通常のクエストとを、第1のウィンドウ及び第2のウィンドウを切り替えて表示することにより、容易に識別できる。その結果、クエストの選択が容易となり、ゲームプレイに対するユーザの動機付けが向上する。

【0138】

（抽選処理の実行フロー）

続いて、ゲームシステム1における抽選処理の流れについて図1、図2及び図10を参照してステップごとに説明する。図10は、抽選処理における処理の流れを示すフローチャートである。

【0139】

ステップS301において、判定部116は、抽選の実行を指示する入力操作がなされたか否かを判定する。具体的には、ここで、判定部116は、抽選の実行を、抽選チケットと引き換えに指示する操作がなされたか否かを判定する。当該入力操作がなされた場合は、続いてステップS302の処理が実行され、なされていない場合は、図10のフローチャートに基づく処理を終了する。

【0140】

ステップS302において、抽選部115は、サーバ200に対して、抽選処理を要求する。

【0141】

ステップS303において、サーバ200が備える抽選実行部211は、ゲーム内においてユーザが利用可能なオブジェクトから、抽選により何れかのオブジェクトを決定する。次いで制御部210は、決定した当該オブジェクトを、ユーザ端末100に通知する。

【0142】

ステップS304において、ユーザ端末100のオブジェクト管理部117は、ステップS303において通知されたオブジェクトをユーザに関連付けてメモリ11に保存する。換言すると、当該ユーザは、当該オブジェクトを取得する。また、オブジェクト管理部117は、当該抽選処理が抽選チケットの消費に由来するものである場合、ユーザに関連付けてメモリ11に保存された抽選チケットの枚数を減算する。

【0143】

ステップS305において、ゲーム進行部118は、ユーザが当該オブジェクトを取得したことを示す抽選結果の画面を表示する。

【0144】

ステップS306において、判定部116は、次の抽選を実行する条件が満たされるか否かを判定する。ここで、判定部116は、次の抽選を指示する入力操作がなされたか、又は連続的な抽選の途中である場合に、次の抽選を実行する条件が満たされたものと判定する。上記条件が満たされる場合、続いてステップS302の処理が実行され、満たされなかった場合、図10のフローチャートに基づく処理を終了する。

【0145】

以上が、図10のフローチャートに基づく処理の流れである。

【0146】

10

20

30

40

50

(カレンダー表示の実行フロー)

続いて、上述したイベントカレンダーの画面が表示される場合の処理の流れについて図 1、図 2 及び図 11 ~ 図 13 を参照して説明する。

【0147】

図 11 は、イベントカレンダーが表示される処理の流れを示すフローチャートである。

【0148】

ステップ S401 において、ゲーム進行部 118 は、ゲームシステム 1 に基づくゲームの実行を開始する。換言すると、ユーザが、当該ゲームにログインしてゲームプレイを開始する。

【0149】

ステップ S402 において、ゲーム進行部 118 は、サーバ 200 に対して、イベントカレンダーに関するデータを要求する。

【0150】

ステップ S403 において、サーバ 200 が備えるカレンダー管理部 213 は、記憶部 220 を参照して、上述したイベントカレンダーに関するデータを取得し、当該データをユーザ端末 100 に送信する。

【0151】

ステップ S404 において、制御部 110 は、サーバ 200 から取得したイベントカレンダーに関するデータを参照して、イベントカレンダーを表示する。

【0152】

イベントカレンダーの一例について図 12 ~ 図 13 を参照して説明する。

【0153】

本実施形態に係るイベントカレンダーについて説明する。図 12 及び図 13 は、本実施形態に係るイベントカレンダーの一例を示す図である。

【0154】

図 12 には、1ヶ月間の各日付について、当該日付に関連する情報を示すイベントカレンダーの一例が示されている。このイベントカレンダーでは、日曜日から始まる1週間分の各日付を表す日付枠 65a が、横一列に配置されている。また、各週を表す日付枠のグループ 65b は、縦に並べて配置されている。アイコン 64 が重畳された日付枠 65a は、当該日付枠 65a が示す日付において、ユーザにログインボーナスが付与されたことを示している。また、アイコン 72 が重畳された日付枠 65a は、当該日付枠 65a が示す日付がイベント開催日であることを示している。図 12 に例示するイベントカレンダーにおいて、「雷のクエスト」等のイベントは、期間限定でプレイ可能なクエストを示しており、「ガチャ A」等のイベントは、期間限定で実施可能な抽選を示している。なお、イベントの開催期間が複数日にまたがる場合、イベントの開催期間の初日にアイコン 72 が配置されてもよいし、複数日にまたがってアイコン 72 が配置されてもよい。

【0155】

また、それぞれの日付枠 65a 内に表示される画像は、当該日付において付与され得るログインボーナスを示している。また、日付枠 65a の近傍に表示された「x1」等の数値 66 は、当該日付において付与され得るログインボーナスの個数を示している。

【0156】

このように、イベントカレンダーにおいては、各日付におけるユーザのログインの有無、ログインボーナスの内容、イベントの開催日が容易に識別できる。当該イベントカレンダーによれば、今後開催されるイベント、及び今後付与され得るログインボーナスをユーザに把握させることができる。その結果、ユーザが興味のあるイベントの開催日、又は、所望するログインボーナスが得られる日付において、ゲームのプレイに対するユーザの動機づけを高めることができる。

【0157】

なお、図 12 に示すイベントカレンダーは、図 13 に示すように変形可能である。図 13 に示す例では、イベントカレンダーにおける最初の日付が左上に配置される。つまり、

10

20

30

40

50

日付枠のグループ 6 5 b に含まれる 1 週間分の日付枠 6 5 a は、月の最初の日の曜日から順に横方向に並べられている。このように変形したイベントカレンダーは、図 1 2 に示したイベントカレンダーと同様の効果を奏する。

【 0 1 5 8 】

また、図 1 2 及び図 1 3 の例では、イベントカレンダーは、1 ヶ月間の各日付について表示されるものとして説明した。この場合、次月ボタンまたは前月ボタン（何れも図示せず）に対する操作に基づいて、他の月のイベントカレンダーが表示されてもよい。また、イベントカレンダーは、上述したように月単位に表示される構成でもよいし、他の単位（例えば、週単位、年単位等）で表示されてもよい。また、ユーザが画面を左右或いは上下にスクロールすることにより、一画面では表示しきれない、過去又は未来の日付におけるイベントカレンダーが閲覧可能な構成でもよい。

10

【 0 1 5 9 】

ステップ S 4 0 5 において、判定部 1 1 6 は、記憶部 1 2 0 を参照して、ユーザに対して当日のログインボーナスが既に付与されたか否かを判定する。ログインボーナスが既に付与されている場合は、続いてステップ S 4 0 9 の処理が実行され、付与されていない場合は、続いてステップ S 4 0 6 の処理が実行される。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 4 0 7 において、サーバ 2 0 0 が備える制御部 2 1 0 は、ログインボーナスを示すデータ、又は当該ログインボーナスのユーザに対する付与を許可する通知を示すデータを、ユーザ端末 1 0 0 に送信する。

20

【 0 1 6 1 】

ステップ S 4 0 8 において、オブジェクト管理部 1 1 7 は、ログインボーナスをユーザに関連付けてメモリ 1 1 に保存する。換言すると、ユーザは、当該ログインボーナスを取得する。そして、ゲーム進行部 1 1 8 は、ユーザが当該ログインボーナスを取得したことを示す画面を表示する。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 4 0 9 において、ゲーム進行部 1 1 8 は、以降のゲームの進行処理を実行する。換言すると、ユーザは、ゲームプレイを続行する。

【 0 1 6 3 】

以上が、図 1 3 のフローチャートに基づく処理の流れである。

30

【 0 1 6 4 】

〔各実施形態のその他の変形例〕

〔ソフトウェアによる実現例〕

制御部 2 1 0 の制御ブロック（特に、抽選実行部 2 1 1、クエスト管理部 2 1 2、及びカレンダー管理部 2 1 3）、ならびに、制御部 1 1 0 の制御ブロック（特に、抽選部 1 1 5、判定部 1 1 6、オブジェクト管理部 1 1 7 及びゲーム進行部 1 1 8）は、集積回路（ＩＣチップ）等に形成された論理回路（ハードウェア）によって実現してもよいし、ＣＰＵ（Central Processing Unit）を用いてソフトウェアによって実現してもよい。

【 0 1 6 5 】

後者の場合、制御部 2 1 0 または制御部 1 1 0、もしくはその両方を備えた情報処理装置は、各機能を実現するソフトウェアであるプログラムの命令を実行するＣＰＵ、上記プログラムおよび各種データがコンピュータ（またはＣＰＵ）で読み取り可能に記録されたＲＯＭ（Read Only Memory）または記憶装置（これらを「記録媒体」と称する）、上記プログラムを展開するＲＡＭ（Random Access Memory）などを備えている。そして、コンピュータ（またはＣＰＵ）が上記プログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。なお、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋

40

50

め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

【 0 1 6 6 】

本発明は上述した各実施形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、異なる実施形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせ得られる実施形態についても本発明の技術的範囲に含まれる。

【 0 1 6 7 】

〔付記事項〕

本発明の一側面に係る内容を列記すると以下のとおりである。

【 0 1 6 8 】

(項目1) プロセッサ(10)と、メモリ(11)とを備えるコンピュータ(ユーザ端末100)により実行されるゲームプログラム(131)について説明した。本開示のある局面によると、ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行されるものであり、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトの中から、ユーザに付与するオブジェクトを決定する抽選を実施するステップ(S302)と、前記ゲームにおいてプレイ可能なプレイ単位の各々を、選択可能に表示部(152)に表示するステップ(S104)と、前記プレイ単位を、前記ユーザの操作に基づき進行させるステップ(S108)と、を実行させ、前記選択可能に表示するステップは、前記プレイ単位のうち1又は複数の第1のプレイ単位のみを選択可能に含む第1のウィンドウを表示し、前記進行させるステップは、前記第1のウィンドウにおいて選択された前記第1のプレイ単位について設定された第1の条件が、当該第1のプレイ単位が進行することにより満たされると、前記抽選を実施するために利用可能な第1のオブジェクトを、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる。

【 0 1 6 9 】

上記の構成によれば、ユーザは、抽選を実施するために利用可能な第1のオブジェクトを取得できる可能性がある第1のプレイ単位と、他のプレイ単位とを容易に識別できる。その結果、プレイ単位の選択が容易となり、ゲームプレイに対するユーザの動機付けが向上する。

【 0 1 7 0 】

(項目2) (項目1)において、選択可能に表示するステップ(S104)は、第1のウィンドウと、第1のプレイ単位以外の1又は複数のプレイ単位を選択可能に含む第2のウィンドウとを、ユーザの操作に基づき切り替えて表示してもよい。これにより、第1のプレイ単位を選択するための第1のウィンドウが表示される際に、第1のプレイ単位以外を選択するための第2のウィンドウが表示されないことにより、第1のプレイ単位の選択がユーザにとって容易となる。その結果、第1のプレイ単位を選択することに対するユーザの動機付けが向上する。

【 0 1 7 1 】

(項目3) (項目1)又は(項目2)において、ゲームプログラム(131)は、プロセッサ(10)に、第1のプレイ単位以外のプレイ単位について設定された第2の条件が、当該プレイ単位が進行することにより満たされると、ゲームにおいて利用可能な第2のオブジェクトを、ユーザに関連付けてメモリ(11)に記憶させるステップをさらに実行させ、メモリは、第1の条件として、第2の条件より難易度が低い条件を記憶させてもよい。これにより、第1のプレイ単位を選択することに対するユーザの動機付けがさらに向上する。

【 0 1 7 2 】

(項目4) (項目3)において、選択可能に表示するステップ(S104)は、第1のウィンドウにおいて、第1の条件が満たされた第1のプレイ単位を、選択不可能に表示してもよい。これにより、ユーザは、まだ第1の条件が満たされていないプレイ可能な第1のプレイ単位を識別しやすくなるとともに、既に第1の条件が満たされた第1のプレイ単位について達成感を感じることができる。

【 0 1 7 3 】

(項目5) (項目3)において、選択画面を表示するステップ(S104)は、第1のウィンドウに、第1の条件が満たされた第1のプレイ単位に関する情報を含めなくてもよい。これにより、第1のプレイ単位が表示される際に、第1の条件が満たされた第1のプレイ単位が表示されない。その結果、ユーザは、まだ第1の条件が満たされていないプレイ可能な第1のプレイ単位を選択しやすくなる。

【 0 1 7 4 】

(項目6) (項目5)において、選択画面を表示するステップ(S104)は、選択画面において、第1のウィンドウと、第1の条件が満たされた第1のプレイ単位を表す情報を含む第3のウィンドウとを、ユーザの操作に基づき切り替えて表示してもよい。これにより、ユーザは、第3のウィンドウに切り替えることにより、既に第1の条件が満たされた第1のプレイ単位について達成感を感じることができる。

10

【 0 1 7 5 】

(項目7) (項目1)から(項目6)の何れか1項目において、ゲームプログラム(131)は、プロセッサ(10)に、日付を表す情報と、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち当該日付に関連付けられたオブジェクトを表す情報とを含むカレンダー画面を表示部に表示するステップと、ゲームにおいて第3の条件が満たされると、第3の条件が満たされた日付に関連付けられたオブジェクトを表す情報を、ユーザに関連付けてメモリ(11)に記憶させるステップと、をさらに実行させてもよい。これにより、ユーザは、日付に応じて取得できる可能性があるオブジェクトを容易に認識できる。その結果、取得したいオブジェクトに関連付けられた日付に第3の条件を満たすよう、ゲームをプレイすることに対するユーザの動機づけが高まる。

20

【 0 1 7 6 】

(項目8) (項目7)において、カレンダー画面を表示するステップにおいて、カレンダー画面に、所定期間における各日付、及び、当該日付に関連付けられたオブジェクトを表す情報を含めてもよい。これにより、ユーザは、所定期間において日付に応じて取得できる可能性があるオブジェクトを容易に認識できる。

【 0 1 7 7 】

(項目9) (項目7)又は(項目8)において、第3の条件が満たされた日付に関連付けられたオブジェクトを記憶させるステップは、第3の条件が満たされた日付において、一度に限って当該オブジェクトを記憶させてもよい。これにより、第3の条件を満たすことによりオブジェクトを取得する機会が多くなりすぎることがないので、ゲームの興趣性を維持できる。

30

【 0 1 7 8 】

(項目10) (項目7)から(項目9)の何れか1項目において、カレンダー画面を表示するステップは、カレンダー画面において、日付を表す情報に、ゲームにおいて当該日付に開催されるイベントを表す情報を、さらに関連付けて表示してもよい。これにより、ユーザは、日付に応じて開催されるイベントを容易に認識できる。その結果、興味のあるイベントに関連付けられた日付に、第3の条件を満たすことに対するユーザの動機づけが高まる。

40

【 0 1 7 9 】

(項目11) (項目7)から(項目10)の何れか1項目において、第3の条件が満たされた日付に関連付けられたオブジェクトを記憶させるステップは、第3の条件として、ゲームにユーザがログインしたことを適用してもよい。これにより、ゲームにログインすることに対するユーザの動機付けが向上する。

【 0 1 8 0 】

(項目12) (項目7)から(項目11)の何れか1項目において、カレンダー画面を表示するステップ(S404)は、ユーザがゲームにログインしたときに、カレンダー画面を表示してもよい。これにより、各日付で取得できる可能性があるオブジェクトを、確実にユーザに認識させることができる。

50

【 0 1 8 1 】

(項目 1 3) (項目 1) から (項目 1 2) の何れか 1 項目において、選択画面を表示するステップ (S 1 0 4) は、選択画面において、プレイ単位の各々を選択する操作を受け付けるユーザインタフェースオブジェクトの少なくとも一部を、前記表示部において画面がスクロールされる方向に並べて配置するとともに、前記スクロールされる方向に並べられた前記ユーザインタフェースオブジェクトのうち少なくとも何れかに対して、前記画面がスクロールされる方向と交差する方向において、他の前記ユーザインタフェースオブジェクトを隣接させて配置してもよい。これにより、ユーザインタフェースオブジェクトを、スクロールされる方向に並べて配置するか、スクロールされる方向と交差する方向に並べて配置するかによって、プレイ単位をユーザに対して選択させたい程度を変化させることができる。

10

【 0 1 8 2 】

(項目 1 4) (項目 1 3) において、選択画面を表示するステップ (S 1 0 4) は、ユーザインタフェースオブジェクトの少なくとも何れかについて、そのサイズ及び形状の一方又は両方を、他の何れかと異ならせて表示してもよい。これにより、さらにユーザインタフェースオブジェクトのサイズ又は形状に応じて、プレイ単位をユーザに対して選択させたい程度を変化させることができ、ユーザの選択を支援する。

【 0 1 8 3 】

(項目 1 5) ゲームプログラム (1 3 1) を実行する方法を説明した。本開示のある局面によると、ゲームプログラムは、プロセッサ (1 0) およびメモリ (1 1) を備えるコンピュータにより実行される。該方法は、プロセッサが (項目 1) に記載の各ステップを実行する方法である。(項目 1 5) に係る方法は、(項目 1) に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

20

【 0 1 8 4 】

(項目 1 6) 情報処理装置 (ユーザ端末 1 0 0) を説明した。本開示のある局面によると、該情報処理装置は、(項目 1) に係るゲームプログラム (1 3 1) を記憶する記憶部 (1 2 0) と、該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部 (1 1 0) とを備える。(項目 1 6) に係る情報処理装置は、(項目 1) に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

【 符号の説明 】

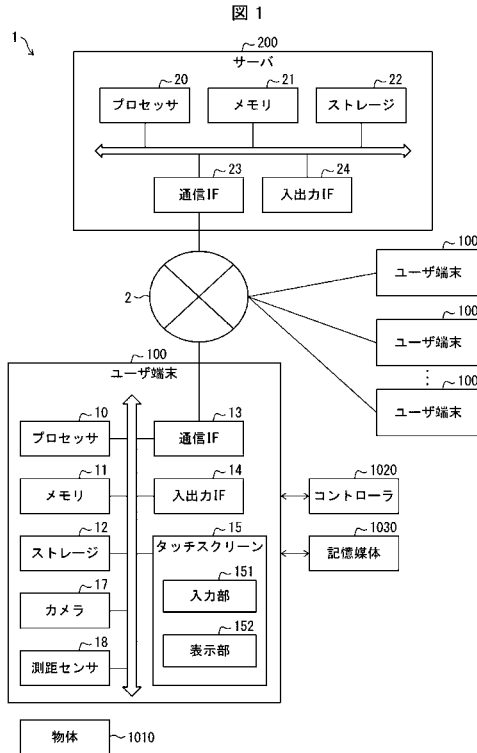
30

【 0 1 8 5 】

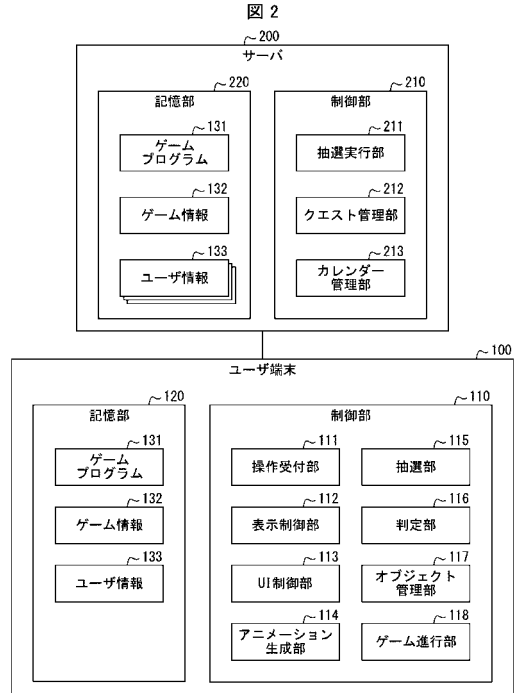
1 ゲームシステム、2 ネットワーク、1 0 , 2 0 プロセッサ、1 1 , 2 1 メモリ、1 2 , 2 2 ストレージ、1 3 , 2 3 通信 I F (操作部)、1 4 , 2 4 入出力 I F (操作部)、1 5 タッチスクリーン (表示部、操作部)、1 7 カメラ (操作部)、1 8 測距センサ (操作部)、1 0 0 ユーザ端末 (情報処理装置)、1 1 0 , 2 1 0 制御部、1 1 1 操作受付部、1 1 2 表示制御部、1 1 3 U I 制御部、1 1 4 アニメーション生成部、1 1 5 抽選部、1 1 6 判定部、1 1 7 オブジェクト管理部、1 1 8 ゲーム進行部、1 2 0 , 2 2 0 記憶部、1 3 1 ゲームプログラム、1 3 2 ゲーム情報、1 3 3 ユーザ情報、1 5 1 入力部 (操作部)、1 5 2 表示部、2 0 0 サーバ、2 1 1 抽選実行部、2 1 2 クエスト管理部、2 1 3 カレンダー管理部、1 0 1 0 物体、1 0 2 0 コントローラ (操作部)、1 0 3 0 記憶媒体

40

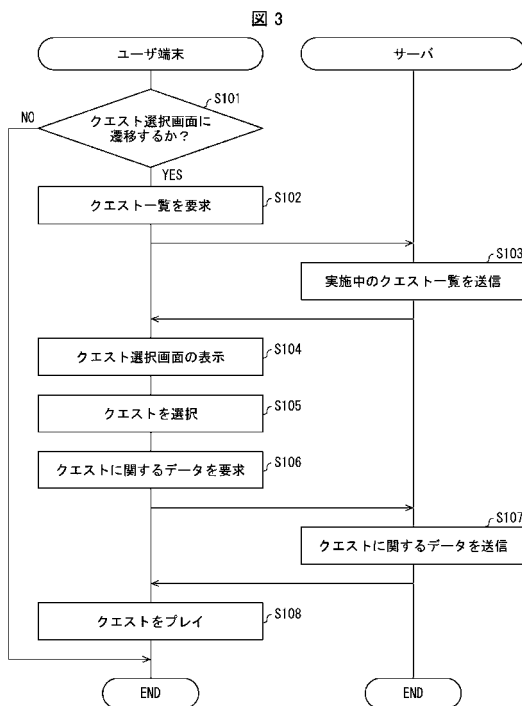
【 図 1 】



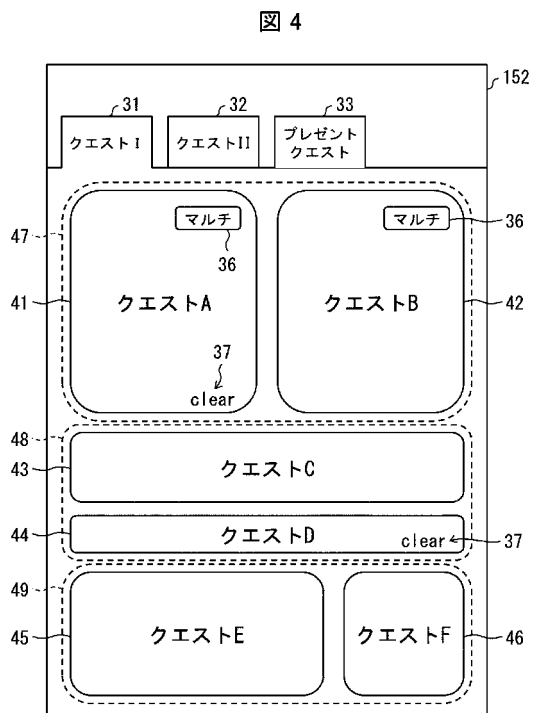
【 図 2 】



【 図 3 】

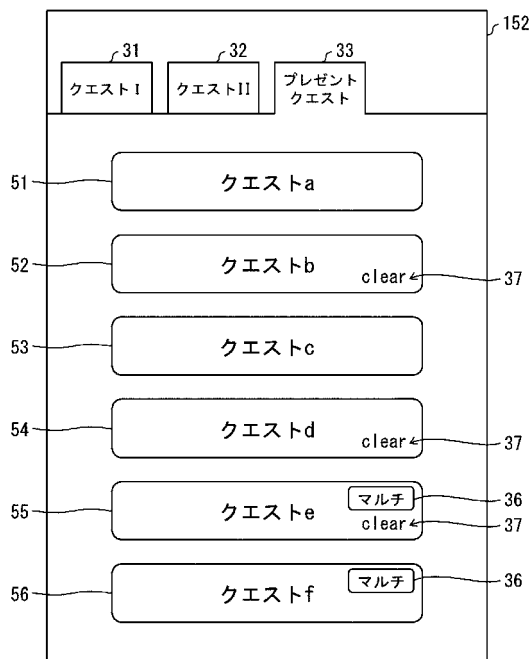


【 図 4 】



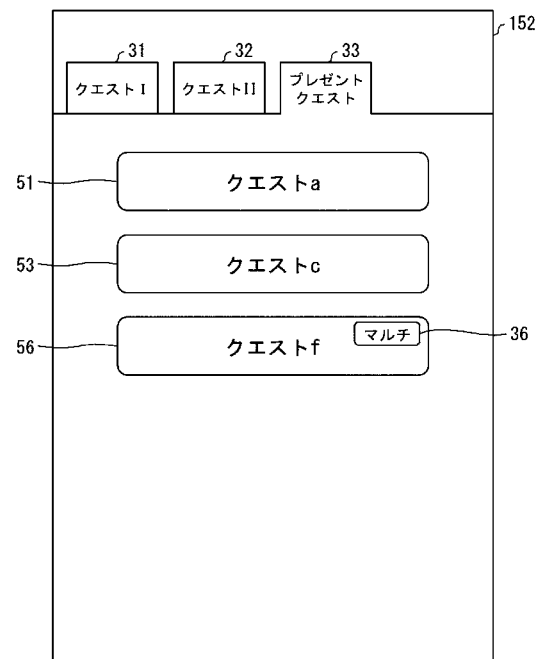
【図 5】

図 5



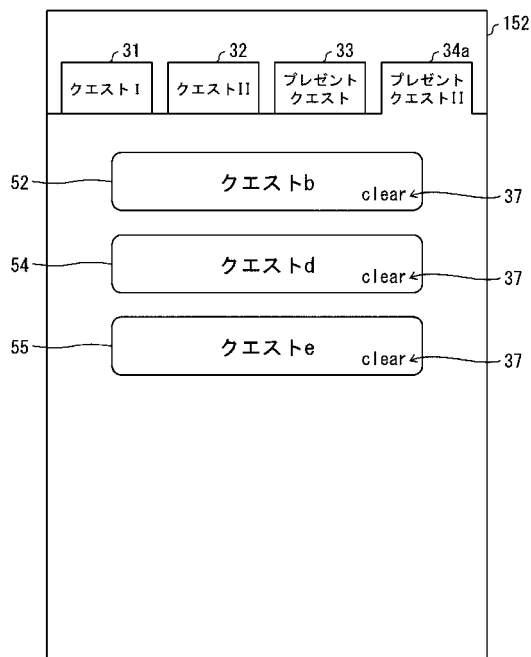
【図 6】

図 6



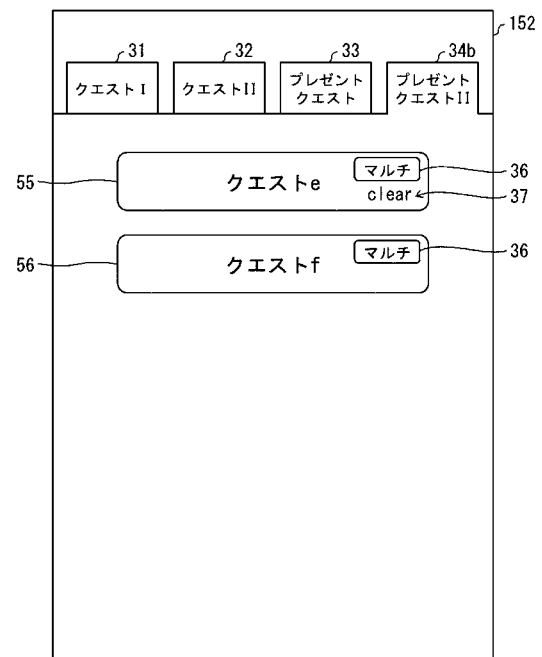
【図 7】

図 7

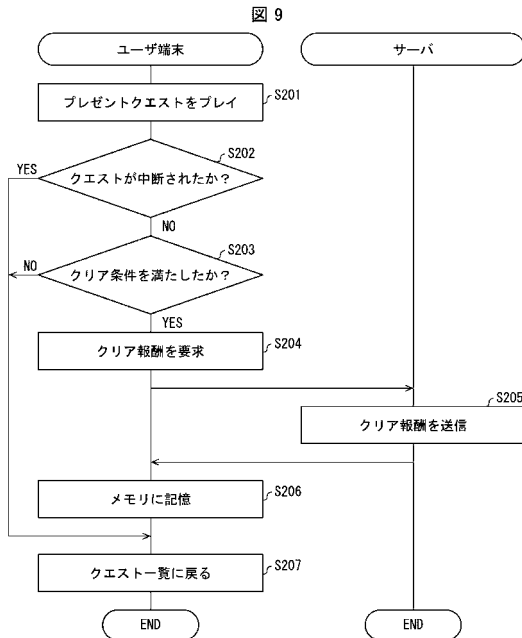


【図 8】

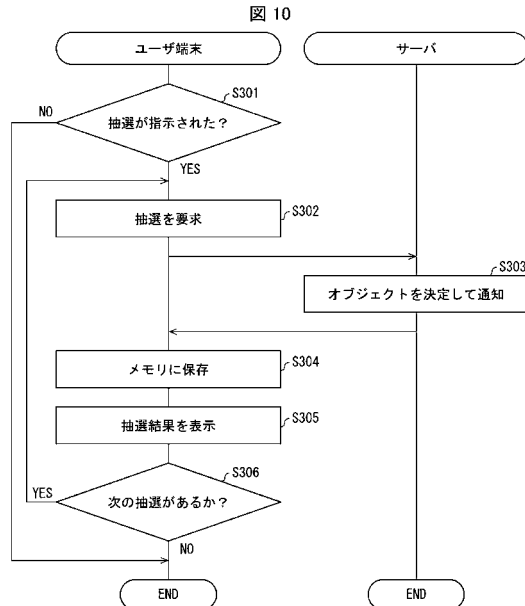
図 8



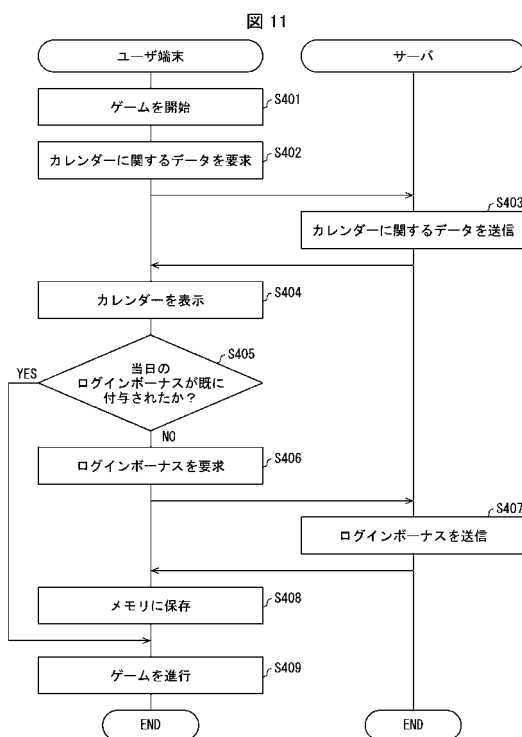
【図 9】



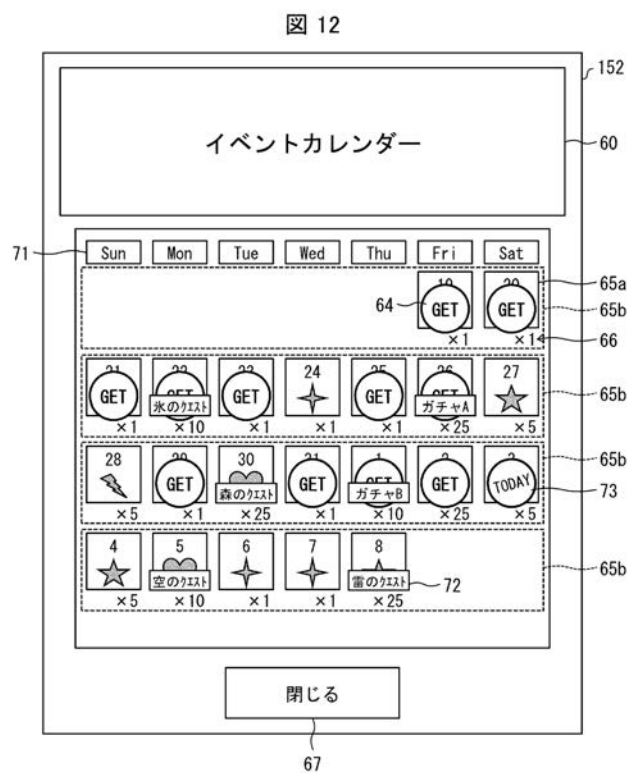
【図 10】



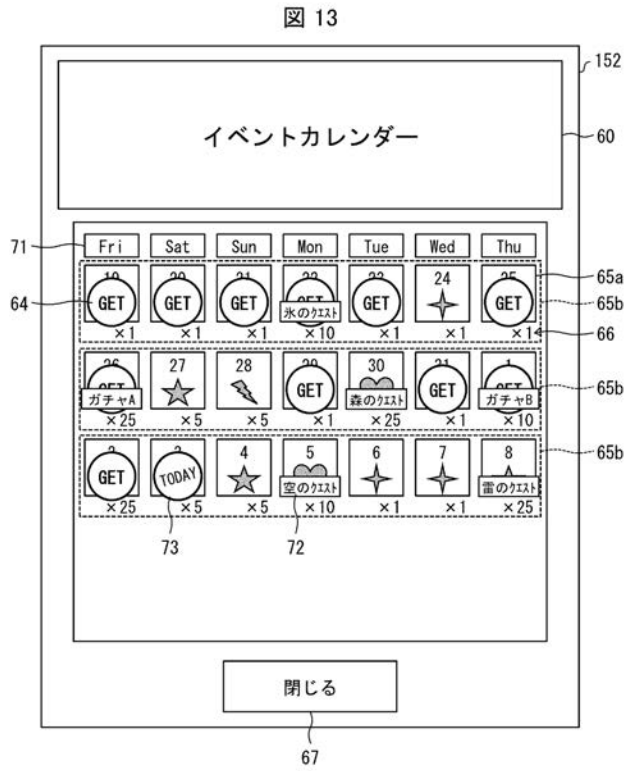
【図 11】



【図 12】



【図 13】



フロンツページの続き

特許法第30条第2項適用申請有り 平成29年10月25日ウェブサイト(https://twitter.com/Drgnpj_colopl)に掲載

特許法第30条第2項適用申請有り ウェブサイト(<https://itunes.apple.com/jp/app/ドラゴンプロジェクト/id1011631336?mt=8>)及びウェブサイト(<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.colopl.drapro&hl=ja>)で、以下のアプリケーションバージョン及びアップデート日にて公開

Ver1. 4.03	2017年10月25日	Ver1. 4.04	2017年10月27日
Ver1. 4.05	2017年11月1日	Ver1. 4.06	2017年11月15日
Ver1. 4.07	2017年11月22日	Ver1. 4.08	2017年11月29日
Ver1. 4.09	2017年12月14日	Ver1. 4.10	2017年12月16日
Ver1. 4.11	2017年12月21日	Ver1. 4.13	2018年1月10日
Ver1. 4.14	2018年1月12日	Ver1. 4.15	2018年1月26日
Ver1. 4.16	2018年1月31日	Ver1. 4.17	2018年2月7日
Ver1. 4.18	2018年2月14日	Ver1. 5.00	2018年2月26日
Ver1. 5.01	2018年3月2日	Ver1. 5.02	2018年3月9日
Ver1. 5.03	2018年3月14日	Ver1. 5.04	2018年3月21日
Ver1. 5.05	2018年3月28日	Ver1. 5.06	2018年3月30日
Ver1. 5.07	2018年4月4日	Ver1. 5.08	2018年4月18日
Ver1. 5.09	2018年4月25日		