

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-112109
(P2023-112109A)

(43)公開日 令和5年8月10日(2023.8.10)

(51)国際特許分類		F I		
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 0 0
A 6 3 F	13/35 (2014.01)	A 6 3 F	13/35	
A 6 3 F	13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 0 0
審査請求 有 請求項の数 9 O L (全20頁)				
(21)出願番号	特願2023-102412(P2023-102412)	(71)出願人	504437801	
(22)出願日	令和5年6月22日(2023.6.22)		グリー株式会社	
(62)分割の表示	特願2021-194034(P2021-194034)	(74)代理人	110002871	
	の分割		弁理士法人坂本国際特許商標事務所	
原出願日	平成27年6月8日(2015.6.8)	(72)発明者	若藤 美貴夫	
			東京都港区六本木六丁目11番1号 グリー株式会社内	

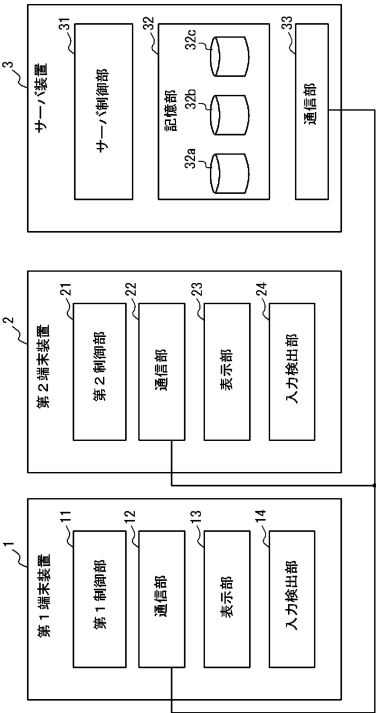
(54)【発明の名称】 サーバ装置の制御方法、サーバ装置及びプログラム

(57)【要約】

【課題】ゲームの利便性を向上させるプログラム、情報処理装置、及び制御方法を提供する。

【解決手段】プログラムは、ゲームの進捗に応じて、第1ユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付け、第1ユーザの第1端末装置からゲームの開始要求を受信する場合に、第1ユーザと有効期間内のゲーム用電子データとが対応付けられているか否かを判定し、第1ユーザと有効期間内のゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、判定により第1ユーザと有効期間内のゲーム用電子データとが対応付けられていないと判定される場合に、第1ユーザと第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、第1の価値は、ゲーム用電子データが第1ユーザに対応付けられた際のゲームの進捗に応じて定められる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

端末装置にゲームを提供するサーバ装置に、

前記ゲームの進捗に応じて、第 1 ユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付けるステップと、

前記第 1 ユーザの第 1 端末装置から前記ゲームの開始要求を受信する場合に、前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられているか否か判定するステップと、

前記判定により前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていると判定される場合に、前記第 1 ユーザと第 1 の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記判定により前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていないと判定される場合に、前記第 1 ユーザと前記第 1 の価値よりも低い第 2 の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、

を実行させ、

前記第 1 の価値は、前記ゲーム用電子データが前記第 1 ユーザに対応付けられた際の前記ゲームの進捗に応じて定められる、サーバ装置の制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置の制御方法、サーバ装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来ログインボーナスとして、ゲームにログインしたプレイヤーのレベルデータを、ログイン数が所定値に達したときに所定数上げるゲームが知られている（例えば特許文献 1）

。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014-233388 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら上記ゲームでは、ログインボーナスはゲーム運営側で制御され、ユーザ毎に同等の内容となっているため、各ユーザにとって特別感がない。このため、上記ゲームにおいてユーザは能動的に、自身に付与されるログインボーナスの価値を上げることができず、ゲームの継続率が落ちることがある。

【0005】

かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、ゲームの継続率の向上を図ることができ、制御方法、サーバ装置およびプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

1 つの側面では、端末装置にゲームを提供するサーバ装置に、

前記ゲームの進捗に応じて、第 1 ユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付けるステップと、

前記第 1 ユーザの第 1 端末装置から前記ゲームの開始要求を受信する場合に、前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられているか否か判定するステップと、

前記判定により前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていると判定される場合に、前記第 1 ユーザと第 1 の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記判定により前記第 1 ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが

10

20

30

40

50

対応付けられていないと判定される場合に、前記第 1 ユーザと前記第 1 の価値よりも低い第 2 の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、
を実行させ、

前記第 1 の価値は、前記ゲーム用電子データが前記第 1 ユーザに対応付けられた際の前記ゲームの進捗に応じて定められる、サーバ装置の制御方法が提供される。

【発明の効果】

【0007】

本発明の一実施形態に係る制御方法、サーバ装置及びプログラムによれば、ゲームの継続率の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の一実施形態に係るサーバ装置、第 1 端末装置および第 2 端末装置の機能ブロック図である。

【図 2】取得済み報酬ゲーム媒体 DB の構造を示す図である

【図 3】有効期間付きゲーム媒体の選択時の画像を示す図である。

【図 4】取得済み有効期間付きゲーム媒体 DB の構造を示す図である。

【図 5】有効期間付きゲーム媒体を取得完了後の画像を示す図である。

【図 6】グループ DB の構造を示す図である。

【図 7】報酬ゲーム媒体の対応付けに関するシーケンス図である。

【図 8】図 7 の続きを示すシーケンス図であって、ゲームプレイ中のシーケンス図である

。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態を説明する。

【0010】

図 1 は、本発明の一実施形態に係る第 1 端末装置 1、第 2 端末装置 2 およびサーバ装置 3 を示す。ネットワークを介して第 1 端末装置 1、第 2 端末装置 2 およびサーバ装置 3 が互いに通信可能である。第 1 端末装置 1、第 2 端末装置 2 およびサーバ装置 3 の数は限定されない。第 1 端末装置 1 および第 2 端末装置 2 は、携帯型の端末であっても、設置型の端末であってもよい。

【0011】

第 1 端末装置 1、第 2 端末装置 2 およびサーバ装置 3 を含むシステムの概要を説明する。サーバ装置 3 は第 1 端末装置 1 および第 2 端末装置 2 にゲームを提供する。ゲームとは、サーバ装置 3 が提供する対戦、クエスト、ミッション等を指す。ゲーム媒体とは、ゲームにおいて使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ、アバター、ゲーム内仮想通貨等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。ゲーム媒体が固有に有するステータス情報は、ゲーム媒体の攻撃力及び防御力等の戦闘力、ゲーム媒体の攻撃手段及び防御手段等の戦闘手段、ゲーム媒体のコスト、ゲーム媒体のスキル情報、ゲーム媒体のアバターに関する情報、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体のレア度（希少度）を示す指標等である。

【0012】

ユーザは、対戦（他のユーザとの対戦や、ゲームシステムが操作するキャラクタとの対戦）又はクエスト等を通じてゲーム媒体のステータス情報を変更することができる。例えば、ユーザは、所定の対戦やクエストにおいて取得したゲーム媒体を既に保有しているゲーム媒体と合成することによって、ゲーム媒体が有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化することができる。また、ユーザは、所定の対戦やクエストにおいて獲得することのできる報酬（例えば、経験値等）によっても、ゲーム媒体が有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化することができる。

10

20

30

40

50

【0013】

また、ユーザは、ゲーム内で用いる道具の電子データとしてアイテムを取得する。ユーザは、アイテムを用いてゲーム媒体のステータス情報を変更してもよい。例えば、ユーザは、アイテムを用いて、ゲーム媒体の有する攻撃力、防御力及びスキル等のパラメータを強化する。

【0014】

サーバ装置3は例えば毎日所定時間になると、所定の敵キャラクタ、他のユーザ、及び／又は、他のユーザのグループとの対戦イベントを実施してもよい。例えば、複数のユーザは、ユーザの選択又は、ゲームシステムの選択により決定されるグループに属して、レイドボスを倒すことを目的として対戦に参加する。また、複数のユーザは、ユーザの選択又は、サーバ装置3の選択により決定されるグループに属して、グループ間で互いに対戦を行ってもよい。

10

【0015】

以下、第1端末装置1、第2端末装置2およびサーバ装置3の機能を図1に示すブロック図を参照して説明する。本発明の一実施形態に係る第1端末装置1、第2端末装置2およびサーバ装置3の各機能を説明するが、それらが備える他の機能を排除することを意図したものではないことに留意されたい。

【0016】

第1端末装置1は、第1制御部11、通信部12、表示部13および入力検出部14を有する。

20

【0017】

第1制御部11は、第1端末装置1の各種動作を制御するCPU（Central Processing Unit）等のプロセッサである。第1制御部11は例えば、ユーザがどのように操作したかを示す操作情報を、通信部12を介してサーバ装置3に送信する。また第1制御部11は、例えば入力検出部14を介して第1ユーザからゲームの開始要求を受付けて、当該開始要求をサーバ装置3に送信する。

【0018】

通信部12は、サーバ装置3との間で情報を送受信するインタフェースである。通信部12は、有線又は無線の少なくとも一方により通信を行う。

【0019】

表示部13は例えば、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ又は無機ELディスプレイである。表示部13は、第1端末装置1の外部から接続されて用いられてもよい。表示部13は例えば、サーバ装置3から受信した表示情報を表示する。

30

【0020】

入力検出部14は、機械式の押しボタン又はタッチセンサを含む任意の入力デバイスである。入力検出部14は、第1ユーザによる入力操作を検出する。入力操作とは、押下、タッチ、タップ、接触、近接等の操作である。

【0021】

第2端末装置2は、第2制御部21、通信部22、表示部23および入力検出部24を有する。第2端末装置2の機能ブロック図の説明は第1端末装置1の機能ブロック図の説明と同様であるため、説明を省略する。

40

【0022】

サーバ装置3は、サーバ制御部31、記憶部32及び通信部33を有する。

【0023】

サーバ制御部31は、サーバ装置3の各種動作を制御するCPU等のプロセッサである。サーバ制御部31は、第1端末装置1からの有効期間付きゲーム媒体の取得要求に応じて、第1端末装置1の第1ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付けて取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bに記憶する（第1ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有するともいう）。またサーバ制御部31は、有効期間（本実施形態では30日であるが、7日でも1年でもよい）より短い所定期間（本実施形態では1日）内にゲームの開始要

50

求を第1端末装置1から受信したときに、当該所定期間内に一回（初回だけ）、第1ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに記憶する。所定期間内に開始要求を二回以上受信しても、サーバ制御部31が報酬ゲーム媒体を第1ユーザに対応付けるのは一回だけである。

【0024】

本実施形態では一例として、有効期間（30日）は時間軸に沿って30等分されており、等分された後の各日が所定期間（1日）である。言い換えれば1つの有効期間には、30の所定期間が含まれる。代替例として、有効期間（30日）内の各日の特定の時間帯（18時～22時）が所定期間であってもよい。

【0025】

また、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第1ユーザに対してサーバ制御部31によって対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第1ユーザが当該有効期間内の有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い。詳細は後述する。

【0026】

記憶部32は例えば半導体メモリ、磁気メモリ等であり、各種DB及びサーバ装置3を動作させるためのプログラム等を記憶するとともにワークメモリとしても機能する。記憶部32は、取得済み報酬ゲーム媒体DB32a、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bおよびグループDB32cを有している。取得済み報酬ゲーム媒体DB32aは、ユーザIDを、取得済み報酬ゲーム媒体および価値と対応付けて記憶する。取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bは、ユーザIDを、取得済み有効期間付きゲーム媒体および有効期間と対応付けて記憶する。グループDB32cは、グループIDを、ユーザIDと対応付けて記憶する。記憶部32が有する各DBは、サーバ装置3の外部に存在してもよい。

【0027】

通信部33は、第1端末装置1または第2端末装置2との間で情報を送受信するインタフェースである。通信部33は、有線又は無線の少なくとも一方により通信を行う。

【0028】

以下、本実施形態に係る制御方法を詳細に説明する。

【0029】

ユーザ操作により、第1ユーザが操作する第1端末装置1はサーバ装置3にアクセスしてゲームの開始要求（ログイン要求）を行う。

【0030】

開始要求を受信したサーバ装置3のサーバ制御部31は、第1ユーザが開始要求を行ったことに対する報酬として、第1ユーザに報酬ゲーム媒体（ログインボーナス）を付与する。すなわち、図2の取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに示すように第1ユーザは報酬ゲーム媒体G010と対応付けられる。このときの報酬ゲーム媒体の価値はV2である。代替例として、サーバ制御部31は、ゲーム開始要求とともにIDおよびパスワードを要求し、それらが合致したときに第1ユーザに報酬ゲーム媒体を付与してもよい。

【0031】

本実施形態においては報酬ゲーム媒体の価値はV1乃至V5で表され、価値の大小は以下の通りである。

【0032】

$$V1 < V2 < V3 < V4 < V5$$

すなわち、Vの次の数値が大きい程価値が高くなる。報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、例えば開始要求後にユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数が多くなることである。

【0033】

当該ログイン後、第1ユーザはゲームにおいて、有効期間付きゲーム媒体を取得することが可能である。第1端末装置1から、有効期間付きゲーム媒体の取得画面を要求されると、サーバ制御部31は図3に示す取得画面を送信する。

10

20

30

40

50

【0034】

図3に示す通り、第1ユーザは複数種類の有効期間付きゲーム媒体を取得（購入）可能である。すなわち、第1端末装置1を操作する第1ユーザは対価（ゲーム内仮想通貨、保有ゲーム媒体等）を支払って、有効期間付きゲーム媒体を取得可能である。代替例として有効期間付きゲーム媒体は、ゲーム内の進捗に応じて取得可能であってもよい。例えば、チュートリアルが完了した段階や、チュートリアルが完了した後に現れる所定のステージをクリアした段階に、それぞれ有効期間付きゲーム媒体が取得可能になってもよい。また、所定のステージをクリアした段階で取得可能になる有効期間付きゲーム媒体は、チュートリアルが完了した段階で取得可能になる有効期間付きゲーム媒体よりも、報酬ゲーム媒体の価値が高くなってもよい。

10

【0035】

サーバ制御部31は、対価の支払いによって取得された有効期間付きゲーム媒体を、そうでない無償の有効期間付きゲーム媒体と識別可能に（例えばフラグを用いて）記憶部32に記憶してもよい。

【0036】

図3に示すように、第1ユーザが取得対価を多く支払うほど、対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が高くなってもよい。例えば対価として120コインのゲーム内仮想通貨が支払われたときに対応付けられる報酬ゲーム媒体が5個であるとする。また、対価として2000コインのゲーム内仮想通貨が支払われたときの対応付けられる報酬ゲーム媒体が150個であるとする。この場合、3000コインのゲーム内仮想通貨が支払われたとき、購入時に報酬ゲーム媒体が第1ユーザに150個対応付けられ且つ開始要求の送信毎（ただし所定期間内に一回）に報酬ゲーム媒体が第1ユーザに5個ずつ対応付けられるようにしてもよい。

20

【0037】

第1端末装置1から取得要求を受信するとサーバ制御部31は、第1端末装置1の第1ユーザと取得された有効期間付きゲーム媒体とを対応付けて図4に示す取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bに記憶する。

【0038】

取得後、サーバ制御部31は第1端末装置1に、図5に示す取得完了画像を送信し、第1端末装置1の表示部13は取得完了画像を表示する。図5に示す通り、表示部23は取得された有効期間付きゲーム媒体と、その有効期間とを表示する。取得完了後であってもサーバ制御部31は、定期的（例えば各開始要求の受信時）または不定期的に、有効期間を第1端末装置1に通知可能である。このとき第1端末装置1の表示部13は、第1端末装置1がゲームを開始（ゲームのアプリを起動）しているか否かにかかわらず、当該通知を表示可能である。

30

【0039】

第1ユーザは引き続きゲームをプレイし、任意の時点でプレイを終了する。その後（例えば翌日以降）、第1ユーザはゲームを再度プレイするために第1端末装置1を用いて開始要求を送信する。すなわち、第1ユーザの操作に応じて、第1端末装置1はサーバ装置3にゲームの開始要求を送信する。

40

【0040】

開始要求を受信したサーバ装置3のサーバ制御部31は、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bを参照して、第1ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体であって有効期間内の有効期間付きゲーム媒体があるか否かを判定する。第1ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体が存在し且つ現時点が有効期間内にあるとき、サーバ制御部31は報酬ゲーム媒体の価値を決定する。

【0041】

有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第1ユーザに対して対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、第1ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い。すなわち、有効期間付きゲーム媒体の取得前に第1ユーザに対

50

応付けられる報酬の価値が仮にV2のとき、有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第1ユーザに対応付けられる報酬の価値はV3、V4またはV5である。すなわち、例えば第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数は多くなる。価値の決定方法は例えば次の通りである。

【0042】

1つ目の決定方法として、サーバ制御部31が第1端末装置1から所定期間内に第1ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、価値は、所定期間外に第1ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い。例えばサーバ制御部31は、所定期間内（有効期間内であって且つ、イベントを開催していない期間、平日の朝など、ゲームの開始要求数が全体的に減る期間）に当該要求を受信したとき、当該所定期間外に要求を受信したときよりも、サーバ制御部31が第1ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を高くする。このようにすることで、今までゲームをプレイするユーザ数が少なかった期間に、ゲームをプレイするユーザを増やすことができる。

10

【0043】

2つ目の決定方法として、有効期間内に第1ユーザと対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、有効期間の終了が近づくにつれて高くてもよい。例えば開始要求によって第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値は、1日目乃至20日目にはV2、21日目乃至25日目にはV3、26日目乃至30日目の価値がV5である。このようにすることで、ユーザのゲームの継続率を向上させることができる。

20

【0044】

一例として挙げた上述の決定方法により価値を決定すると、サーバ制御部31は、第1ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付け、図2に示した取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに記憶する。このとき第1端末装置1の表示部13は、報酬ゲーム媒体を取得した旨を表示する。

【0045】

本実施形態においてサーバ制御部31は、要求に応じて、複数のユーザを一のグループ（例えばギルド、チーム、フレンド）に対応付け、有効期間付きゲーム媒体を当該複数のユーザによって共有させることができる。例えばサーバ制御部31は、第1端末装置1を操作する第1ユーザと第2端末装置2を操作する第2ユーザとが一のグループに対応付けられたことを、図6に示すグループDB32cに記憶する。サーバ制御部31は第2端末装置2からゲームの開始要求を受信したとき、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bにおいて第2ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているか否かを判定する。サーバ制御部31は、第2ユーザが対応付けられていなかったとしても、第2ユーザと同一グループ内の第1ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているとき、第2ユーザがゲームの開始要求を行ったことの対価として第2ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を高くしてもよい。このようにすることで、第2ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有していなくても同じグループの第1ユーザが有効期間付きゲーム媒体を所有していれば有効期間付きゲーム媒体の効果を得ることができるため、グループに加入することのメリットを高めることができる。代替例としてサーバ制御部31は、第1ユーザと第2ユーザの両方に、価値が高い報酬ゲーム媒体を対応付けてもよい。このようにすることで、グループ内でログインできないユーザがいる場合であってもグループ内のいずれかのユーザがログインすればグループ全体に有効期間付きゲーム媒体の効果を与えられるため、グループ内の助け合いの意識をもたらしコミュニケーションを活発化させることができる。別の代替例としてサーバ制御部31は、一のグループの中で、ゲーム開始要求を送信した端末数または開始要求の送信率が高いほど、対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を上げてよい。サーバ制御部31は、一のグループに対応付けられるユーザの数を制限してもよい。このようにすることで、グループ内でより多くのユーザがログインすればより価値の高い報酬ゲーム媒体が取得できるようになるため、グループ内でログインを促すためのコミュニケーションが生まれる。

30

40

50

【 0 0 4 6 】

有効期間内に第1ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたことを検出したとき、サーバ制御部31は、第1ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間を延長してもよい。サーバ制御部31はこのとき、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bに記憶された有効期間を当該所定の条件の難易度が高いほど長く延長してもよい。所定の条件とはゲームの進捗等に関する条件であり、例えば、ステージをクリアする、所定のアイテムを取得する、所定数のアイテムを購入する、他のユーザと所定回数交流する（メッセージやポイントを送る）、所定の属性により敵を倒す、所定の敵を倒す、所定数の敵を倒す、所定のカードを用いて敵を倒す、等である。代替例として、有効期間内に第1ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたことを検出したとき、サーバ制御部31は、後述する追加の有効期間付きゲーム媒体の取得対価を低くしてもよい。このようにすることで、ゲーム内のユーザの活動を活発化させることができる。

10

【 0 0 4 7 】

サーバ制御部31は、有効期間内に第1ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、開始要求を送信すべきことを第1端末装置1に通知してもよい。所定期間内に第1ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられる回数は一回である。例えば所定期間が1日で、有効期間が30日であるとき、有効期間内に所定期間は30回存在するため（すなわち、1日目、2日目、・・・30日目）、有効期間内に第1ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられる機会は30回ある。そこでサーバ制御部31は、第1ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が例えば5回未満のとき、開始要求をサーバ装置3に送信すべきことを第1端末装置1に通知する。このようにすることで、有効期間付きゲーム媒体を活用できていないユーザにその旨が報知されるため、ユーザのゲームへの回帰を促し継続率の向上を図ることができる。

20

【 0 0 4 8 】

一のグループに対応付けられた第1ユーザと第2ユーザとがそれぞれ操作する第1端末装置1と第2端末装置2とは、ゲームの開始要求をサーバ装置3に送信するように互いに通知可能である。例えば第1ユーザが他の予定のため開始要求を送信できないとき、または自身（第1ユーザ）だけでなく第2ユーザにも開始要求を送信してもらうことによって自身に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を上げたいとき等にこの機能は有効である。このとき第1端末装置1からの要求に応じてサーバ制御部31は第2端末装置2に、開始要求をサーバ装置3に送信すべき旨を通知する。

30

【 0 0 4 9 】

サーバ制御部31は、第1端末装置1および第2端末装置2から、有効期間内の所定期間毎に所定の順番で開始要求を受信したとき、第1ユーザおよび第2ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けてもよい。例えば、第1端末装置1または第2端末装置2に対応付けられた有効期間付きゲーム媒体に属性が対応付けられており、日曜～土曜でそれぞれ属性A001～A007が割り当てられている。同一グループ内で、日曜には属性A001に対応付けられたユーザの端末装置、月曜には属性A002に対応付けられたユーザの端末装置・・・といったように、各曜日の属性に対応付けられたユーザの端末装置が交代でゲーム開始要求を送信する。このような送信が所定期間（例えば1週間）続いたとき、サーバ制御部31は当該同一グループに対応付けられた全てのユーザに、またはゲーム開始要求を送信した端末装置のユーザだけに、さらに別の報酬ゲーム媒体を対応付けてもよい。このようにすることで、グループ内のユーザに役割や責任をもたらすため、グループ内のユーザ同士の連帯感を高めることができる。

40

【 0 0 5 0 】

サーバ制御部31は、定期的または不定期的に取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bを参照し、現時点が有効期間の終了時から基準時間前か否かを判定し、そうであるとき第1端末装置1に有効期間を通知してもよい。例えばサーバ制御部31は、現時点が有効期間の終了時から3日前、2日前または1日前であるか否かを判定し、そうであれば、第1端末装置1に有効期間を通知し、有効期間が近づいていることを通知する。代替例と

50

してサーバ制御部 31 は、有効期間ではなく有効期間終了までの残り時間を通知してもよい。

【0051】

当該通知に対してまたは自発的に第1端末装置1から、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に、追加の有効期間付きゲーム媒体と第1ユーザとを対応付ける要求（すなわち、取得要求）を受信したとき、サーバ制御部31は、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くしてもよい。例えば取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間が2015年11月1日～同年11月30日で追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間がそれと連続する2015年12月1日～同年12月30日であるとする。2015年11月1日～同年11月30日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値がV2とすると、サーバ制御部31は2015年12月1日～同年12月30日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値をV3としてもよい（例えば報酬ゲーム媒体の個数が5個から10個になる）。このようにすることで、ユーザに対して追加の有効期間付きゲーム媒体の取得を促進させるため、さらにゲームの継続率を向上させることができる。代替例として、2015年11月1日～同年11月30日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が上述のように変動したとき（例えば有効期間の終了が近づくにつれて報酬ゲーム媒体の価値が高くなったとき等）は、変動したときの価値の最大値を、2015年12月1日～同年12月30日の間に対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値が常に上回るようにしてもよい。

10

20

【0052】

上述の通り追加の有効期間付きゲーム媒体が取得可能であるが、有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である。すなわち、サーバ制御部31は、取得要求がなされた追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間が、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間と少なくとも一部重複するとき、取得依頼を拒否してもよい。

【0053】

上記実施形態では、報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の個数が多くなることである。しかしながら、代替例として、報酬ゲーム媒体の価値が高くなることは、報酬ゲーム媒体のゲーム内パラメータが有利になることであってもよい。ゲーム内パラメータが有利になるとは、例えば次の通りである。

30

- ・報酬ゲーム媒体の希少度（希少価値）が上がる（このため、ゲームをより有利に進めることができる）
- ・スタミナの回復時間が短縮（このため、ゲームをより沢山プレイすることができる）
- ・合成効果が2倍（このため、より短い時間でより強いカードに成長させることができる）
- ・カードの売却時の価格が2倍（このため、カードの成長に必要なゲーム内通貨を沢山得ることができる）
- ・ユーザアイコンのフレームが豪華になる（このため、他ユーザに自身のステータスをアピールし自慢することができる）
- ・ガチャにおけるレアアイテムの取得確率がアップする（このため、より効率良くアイテム収集ができる）
- ・曜日別ダンジョンの出現時間が延長される（このため、ユーザの曜日別ダンジョンに参加できなかったときでも、当該曜日別ダンジョンに挑戦する機会を再度得ることができる）
- ・ステージクリア時に付与されるポストカード（SNS（Social Networking Service）の投稿に用いる画像）がより豪華になる（このため、他ユーザに自身のステータスをアピールすることができる）

40

図7は、報酬ゲーム媒体の対応付けに関するシーケンス図である。

【0054】

50

第1端末装置1は、第1ユーザによる操作に基づいてゲームの開始要求をサーバ装置3に送信する(ステップS1)。サーバ制御部31は、開始要求を送信したことの報酬として、報酬ゲーム媒体を第1ユーザに対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに記憶する(ステップS2)。ゲームの開始後、第1制御部11は第1ユーザによる操作に基づいて有効期間付きゲーム媒体の取得要求を送信する(ステップS3)。取得要求を受信したサーバ制御部31は、有効期間付きゲーム媒体を第1ユーザと対応付けて取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bに記憶する(ステップS4)。サーバ制御部31は、ゲームが終了したか否かを判定する(ステップS5)。具体的にはサーバ制御部31は、ログアウト操作がなされること、所定期間操作がないこと、ブラウザが閉じられること等に基づいて、ゲームが終了したと判定する。ステップS5でYesのとき、サーバ制御部31はステップS6に移り、ステップS5でNoのときサーバ制御部31はステップS5を繰り返す。

10

【0055】

ゲーム終了後、第1ユーザはゲームを再度プレイするため、第1制御部11を用いて開始要求を送信する(ステップS6)。当該開始要求を取得すると、サーバ制御部31は当該開始要求が、所定期間内の初回の開始要求か否かを判定する(ステップS7)。ステップS7でNoのときサーバ制御部31は図8に示すステップS21を実行する。

【0056】

ステップS7でYesのときサーバ制御部31は、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bを参照して、第1ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体に対応付けられているか否かを判定する(ステップS8)。ステップS8でYesのとき、サーバ制御部31は第1ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を決定する(ステップS9)。例えば価値は、開始要求が所定期間内であるとき、開始要求が終了期間の終了に近いとき等に高い。ついでサーバ制御部31は、決定された価値の報酬ゲーム媒体を第1ユーザに対応付け、取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに記憶する(ステップS10)。

20

【0057】

ステップS8でNoのときサーバ制御部31は、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bおよびグループDB32cを参照して、同一グループの他ユーザ(例えば第2ユーザ)に対応付けられた有効期間付きゲーム媒体が有効期間内か否かを判定する(ステップS11)。ステップS11でYesのときサーバ制御部31はステップS9を実行する。ステップS11でNoのときサーバ制御部31は、第1ユーザに対応付ける報酬ゲーム媒体の価値を決定し(ステップS12)、決定された価値の報酬ゲーム媒体を第1ユーザに対応付け、取得済み報酬ゲーム媒体DB32aに記憶する(ステップS13)。ステップS12においてサーバ制御部31が決定する価値は、第1ユーザが有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値であり、ステップS10で対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも低い。なおステップS11は必須ではない。サーバ制御部31がステップS11を実行しない場合、ステップS8でNoのときにサーバ制御部31が実行するのはステップS12である。

30

【0058】

図8は、図7の続きを示すシーケンス図であって、ゲームプレイ中のシーケンス図である。

40

【0059】

ゲーム中、第1制御部11はゲームのプレイ情報をサーバ装置3に送信する(ステップS21)。サーバ制御部31はプレイ情報に基づいて、第1ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたか否かを判定する(ステップS22)。所定の条件とはゲームの進捗等に関する条件である。ステップS22でYesのときサーバ制御部31は、取得済み有効期間付きゲーム媒体DB32bを参照して第1ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間を延長する(ステップS23)。ステップS22でNoのときサーバ制御部31は、ステップS24を実行する。

【0060】

50

サーバ制御部 31 は、有効期間内において第 1 ユーザが報酬ゲーム媒体に対応付けられた回数が所定値未満か否かを判定する（ステップ S 24）。ステップ S 24 で Yes のとき、サーバ制御部 31 は開始要求を送信すべきことを第 1 端末装置 1 に通知する（ステップ S 25）。

【0061】

サーバ制御部 31 は第 1 端末装置 1 と第 2 端末装置 2 とから所定の順番でゲームの開始要求を受信したか否かを判定する（ステップ S 26）。ステップ S 26 で Yes のとき、サーバ制御部 31 は、第 1 ユーザおよび第 2 ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けて取得済み報酬ゲーム媒体 DB 32 a に記憶する（ステップ S 27）。ステップ S 26 で No のときサーバ制御部 31 はステップ S 28 を実行する。

10

【0062】

サーバ制御部 31 は現時点が有効期間の終了時から基準時間前か否かを判定する（ステップ S 28）。ステップ S 28 で Yes のとき、サーバ制御部 31 は、有効期間を通知する（ステップ S 29）。ステップ S 28 で No のとき、サーバ制御部 31 はステップ S 30 に移る。

【0063】

サーバ制御部 31 は、第 1 端末装置 1 から、追加の有効期間付きゲーム媒体の取得要求を受信すると（ステップ S 30）、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間と、現在第 1 ユーザに対応付けられている有効期間付きゲーム媒体の有効期間とが少なくとも一部重複しているか否かを判定する（ステップ S 31）。ステップ S 31 で No のとき、サーバ制御部 31 は追加の有効期間付きゲーム媒体を第 1 ユーザに対応付け、取得済み有効期間付きゲーム媒体 DB 32 b に記憶する（ステップ S 32）。ステップ S 31 で Yes のとき、サーバ制御部 31 はステップ S 33 に移る。

20

【0064】

第 1 端末装置 1 は、ゲームが終了したか否かを判定する（ステップ S 33）。ステップ S 33 で Yes のとき、サーバ制御部 31 はゲーム開始要求を受信したかを判定する（ステップ S 34）。ステップ S 33 で No のとき、サーバ制御部 31 はステップ S 21 に移る。

【0065】

ステップ S 34 で Yes のときサーバ制御部 31 はステップ S 7 を実行する。ステップ S 34 で No のとき、サーバ制御部 31 はステップ S 34 を繰り返す。

30

【0066】

本実施形態によれば、サーバ制御部 31 は、第 1 端末装置 1 からの要求に応じて、第 1 端末装置 1 の第 1 ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付け、有効期間より短い所定期間内にゲームの開始要求を第 1 端末装置 1 から受信したときに、所定期間内に一回、第 1 ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付ける。また、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている第 1 ユーザに対して対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第 1 ユーザが有効期間内の有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い。すなわち、報酬ゲーム媒体が対応付けられるのは所定期間内に一回だけであるが、各所定期間内に第 1 ユーザがゲームを開始すれば価値が高い報酬ゲーム媒体が第 1 ユーザに対応付けられる。したがって、第 1 ユーザに、有効期間にわたって何回もゲームを開始する動機が生じるので、ゲームの継続率の向上を図ることができる。

40

【0067】

本実施形態によれば、有効期間内に第 1 ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、サーバ制御部 31 は、開始要求を送信すべきことを第 1 端末装置 1 に通知する。このため、開始要求を送信することを失念等していたユーザに対して、当該送信を行うことを促すことができる。

【0068】

本実施形態によれば、価値は、有効期間の終了に近づくにつれて高い。このため、第 1 ユーザに、有効期間の終了に近づくにつれてゲームを開始する動機を生じさせることがで

50

き、もって、第1ユーザが有効期間の開始直後にしかゲームを行わないことを抑制することができる。

【0069】

本実施形態によれば、サーバ制御部31は、現時点が有効期間の終了時から基準時間前のとき、第1端末装置1に有効期間を通知する。このため、まもなく有効期間が終了することを第1ユーザは知ることができ、有効期間付きゲーム媒体を追加的に再度取得する動機を第1ユーザに生じさせることができる。

【0070】

本実施形態によれば、サーバ制御部31は、有効期間内に第1端末装置1から追加の有効期間付きゲーム媒体と第1ユーザとを対応付ける要求を受信する。当該受信後、サーバ制御部31は当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に第1ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くする。このため、取得済みの有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に次の有効期間付きゲーム媒体を取得する動機を生じさせることができ、有効期間付きゲーム媒体の取得意欲をかき立てることができる。

【0071】

本実施形態によれば、有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である。このため、有効期間が重複する有効期間付きゲーム媒体を短期に複数取得するのではなく、有効期間付きゲーム媒体を1つずつ長期にわたって取得する動機を生じさせることができ、長期間にわたる第1ユーザの定着を図ることができる。

【0072】

本実施形態によれば、有効期間内に第1ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしたとき、サーバ制御部31は有効期間を延長する。このため、第1ユーザに、ゲームをより積極的に行う動機を生じさせることができる。

【0073】

本実施形態によれば、第1ユーザは、第2ユーザと共に一のグループに対応付けられる。このため、ユーザ間の交流を促すことができる。

【0074】

本実施形態によれば、サーバ制御部31は、有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていない第2ユーザの第2端末装置2からゲームの開始要求を受信したとき、第2ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて記憶し、当該対応付けられる報酬ゲーム媒体は、第2ユーザが有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い。このため、第2ユーザとしては、自身が有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていなくても、ゲームを開始することで価値の高い報酬ゲーム媒体を取得することができるので、ゲームを開始する動機を第2ユーザに生じさせることができ、もって第2ユーザのゲーム継続率をも向上させることができる。

【0075】

本実施形態によれば、第1端末装置1と第2端末装置2とは、ゲームの開始要求をサーバ装置3に送信するように互いに通知可能である。このため、第1端末装置1を操作する第1ユーザが事情によりゲームをプレイできないときでも、第2端末装置2を操作する第2ユーザにゲームを行うよう依頼することができるため、第2端末装置2を操作する第2ユーザのゲーム継続率をも向上させることができる。

【0076】

本実施形態によれば、サーバ制御部31は、第1端末装置1および第2端末装置2から、有効期間内の所定期間毎に所定の順番で開始要求を受信したとき、第1ユーザおよび第2ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付ける。このため、第1ユーザと第2ユーザとの協力を促し、ユーザ間の交流を活性化させるとともに、第1ユーザおよび第2ユーザのゲーム継続率を共に向上させることができる。

【0077】

10

20

30

40

50

本実施形態によれば、サーバ制御部 31 が第 1 端末装置 1 から所定期間内に第 1 ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、価値は所定期間外に第 1 ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い。このため、第 1 ユーザに当該所定期間内に有効期間付きゲーム媒体を取得する動機を生じさせることができ、それによりゲーム継続率を向上させることができる。

【0078】

上記実施形態のように、サーバ装置 3 が、第 1 端末装置 1（第 2 端末装置 2 も同様）とネットワークを介して接続される場合には、ゲームの進行画面を、サーバ装置 3 が生成したデータに基づき第 1 端末装置 1 が表示するウェブ表示画面とすることができる。この場合、その他のメニュー画面等を第 1 端末装置 1 にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする等によって、本発明の上記実施形態に係るゲームを、サーバ装置 3 と第 1 端末装置 1 のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとすることもできる。また、サーバ装置 3 が行う処理の一部又は全部を、第 1 端末装置 1 にインストールさせたネイティブアプリによって実行することで、上記実施形態に係るゲームをネイティブゲームとすることもできる。例えば当該ネイティブアプリが、上記実施形態においてサーバ制御部 31 が行う処理（例えば、第 1 ユーザがゲームにおいて所定の条件を満たしていれば有効期間を延長する処理、現時点が有効期間の終了時から基準時間前にあれば通知する処理等）を行ってもよい。

【0079】

これらの本発明の一実施形態に係るサーバ制御部 31 又は第 1 制御部 11（第 2 制御部 21 も同様）の少なくとも一方をコンピュータで構成した場合、各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該コンピュータの内部又は外部の記憶部に格納しておき、当該コンピュータの中央演算処理装置（CPU）によってこのプログラムを読み出して実行させることで実現することができる。また、このようなプログラムは、例えば DVD 又は CD-ROM などの可搬型記録媒体の販売、譲渡、貸与等により流通させることができるほか、そのようなプログラムを、例えばネットワーク上にあるサーバの記憶部に記憶しておく、ネットワークを介してサーバから他のコンピュータにそのプログラムを転送することにより、流通させることができる。また、そのようなプログラムを実行するコンピュータは、例えば、可搬型記録媒体に記録されたプログラム又はサーバから転送されたプログラムを、一旦、自己の記憶部に記憶することができる。また、このプログラムの別の実施態様として、コンピュータが可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムに従った処理を実行することとしてもよく、更に、このコンピュータにサーバからプログラムが転送される度に、逐次、受け取ったプログラムに従った処理を実行することとしてもよい。

【0080】

本発明を諸図面や実施形態に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各機能部、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の機能部やステップ等を 1 つ組み合わせること、或いは分割することが可能である。以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

【0081】

【付記 1】

第 1 端末装置にゲームを提供するサーバ装置の制御方法であって、

前記第 1 端末装置からの要求に応じて、前記第 1 端末装置の第 1 ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、

前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第 1 端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第 1 ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、

を有し、

10

20

30

40

50

前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第 1 ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記第 1 ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い、制御方法。

[付記 2]

付記 1 に記載の制御方法において、

前記有効期間内に前記第 1 ユーザが報酬ゲーム媒体と対応付けられた回数が所定値未満のとき、前記開始要求を送信すべきことを前記第 1 端末装置に通知するステップをさらに有する、制御方法。

[付記 3]

付記 1 または 2 に記載の制御方法において、

前記価値は、前記有効期間の終了に近づくにつれて高い、制御方法。

[付記 4]

付記 1 乃至 3 のいずれか一項に記載の制御方法において、

現時点が前記有効期間の終了時から基準時間前のとき、前記第 1 端末装置に前記有効期間を通知するステップをさらに有する、制御方法。

[付記 5]

付記 1 乃至 4 のいずれか一項に記載の制御方法において、

前記有効期間内に前記第 1 端末装置から追加の有効期間付きゲーム媒体と前記第 1 ユーザとを対応付ける要求を受信したとき、当該追加の有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に前記第 1 ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値を、前記有効期間付きゲーム媒体の有効期間内に前記第 1 ユーザに対応付けられる報酬ゲーム媒体の価値よりも高くするステップをさらに有する、制御方法。

[付記 6]

付記 1 乃至 5 のいずれか一項に記載の制御方法において、

有効期間が少なくとも一部重複する複数の有効期間付きゲーム媒体を同一ユーザに対応付けることは不可能である、制御方法。

[付記 7]

付記 1 乃至 6 のいずれか一項に記載の制御方法において、

前記有効期間内に前記第 1 ユーザが前記ゲームにおいて所定の条件を満たしたとき、前記有効期間を延長するステップをさらに有する、制御方法。

[付記 8]

付記 1 乃至 7 のいずれか一項に記載の制御方法において、

前記第 1 ユーザは、第 2 ユーザと共に一のグループに対応付けられる、制御方法。

[付記 9]

付記 8 に記載の制御方法において、

有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていない前記第 2 ユーザの第 2 端末装置から前記ゲームの開始要求を受信したとき、前記第 2 ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップをさらに有し、当該対応付けられる報酬ゲーム媒体は、前記第 2 ユーザが前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられていないときよりも高い、制御方法。

[付記 10]

付記 8 または 9 に記載の制御方法において、

前記第 1 端末装置と前記第 2 端末装置とは、前記ゲームの開始要求を前記サーバ装置に送信するように互いに通知可能である、制御方法。

[付記 11]

付記 8 乃至 10 のいずれか一項に記載の制御方法において、

前記第 1 端末装置および前記第 2 端末装置から、前記有効期間内の前記所定期間毎に所定の順番で前記開始要求を受信したとき、前記第 1 ユーザおよび前記第 2 ユーザと、報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップをさらに有する、制御方法。

[付記 12]

付記 1 乃至 11 のいずれか一項に記載の制御方法において、

前記第 1 端末装置から所定期間内に前記第 1 ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したとき、前記価値は前記所定期間外に前記第 1 ユーザと有効期間付きゲーム媒体とを対応付ける要求を受信したときよりもさらに高い、制御方法。

〔付記 1 3〕

第 1 端末装置にゲームを提供するサーバ装置であって、

前記第 1 端末装置からの要求に応じて、前記第 1 端末装置の第 1 ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付け、

前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第 1 端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第 1 ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付ける、サーバ制御部を有し、

前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第 1 ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記第 1 ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い、サーバ装置。

〔付記 1 4〕

第 1 端末装置にゲームを提供するコンピュータに、

前記第 1 端末装置からの要求に応じて、前記第 1 端末装置の第 1 ユーザと、有効期間付きゲーム媒体とを対応付けるステップと、

前記有効期間より短い所定期間内に前記ゲームの開始要求を前記第 1 端末装置から受信したときに、前記所定期間内に一回、前記第 1 ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、

を実行させ、

前記有効期間付きゲーム媒体に対応付けられている前記第 1 ユーザに対して対応付けられる前記報酬ゲーム媒体は、前記第 1 ユーザが前記有効期間内の前記有効期間付きゲーム媒体と対応付けられていないときよりも価値が高い、プログラム。

〔符号の説明〕

〔0082〕

- 1 第 1 端末装置
- 1 1 第 1 制御部
- 1 2 通信部
- 1 3 表示部
- 1 4 入力検出部
- 2 第 2 端末装置
- 2 1 第 2 制御部
- 2 2 通信部
- 2 3 表示部
- 2 4 入力検出部
- 3 サーバ装置
- 3 1 サーバ制御部
- 3 2 記憶部
- 3 2 a 取得済み報酬ゲーム媒体 D B
- 3 2 b 取得済み有効期間付きゲーム媒体 D B
- 3 2 c グループ D B
- 3 3 通信部

10

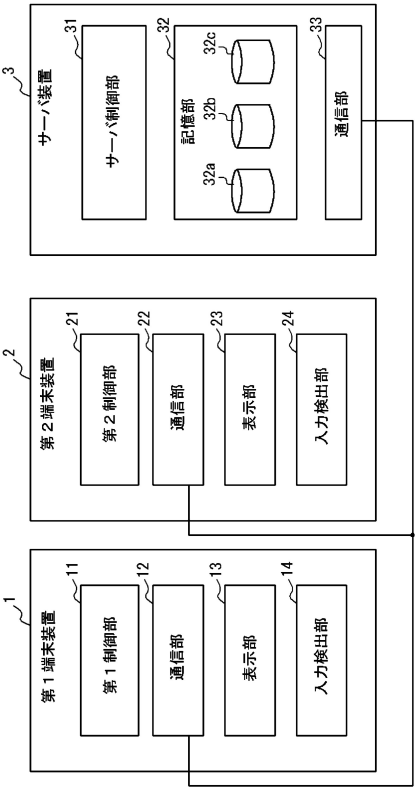
20

30

40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】

32a		
ユーザID	取得済み報酬ゲーム媒体	価値
U001	G010	V2
U004	G014	V3
U002	G022	V1
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

10

20

【図 3】



【図 4】

32b		
ユーザID	取得済み有効期間付きゲーム媒体	有効期間
U001	G005	2015/11/1～2015/11/30
U002	G017	2015/11/20～2015/11/26
U005	G011	2015/12/1～2016/11/30
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

30

40

50

【図 5】



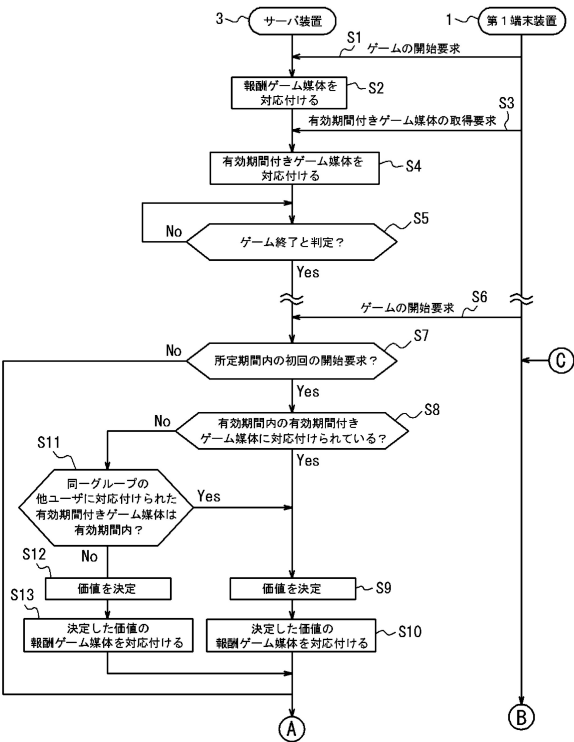
【図 6】

グループID	ユーザ 1	ユーザ 2	ユーザ 3	...
GR001	U001	U002	U007	...
GR002	U002	U003	U015	...
GR003	U008	U009	U012	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

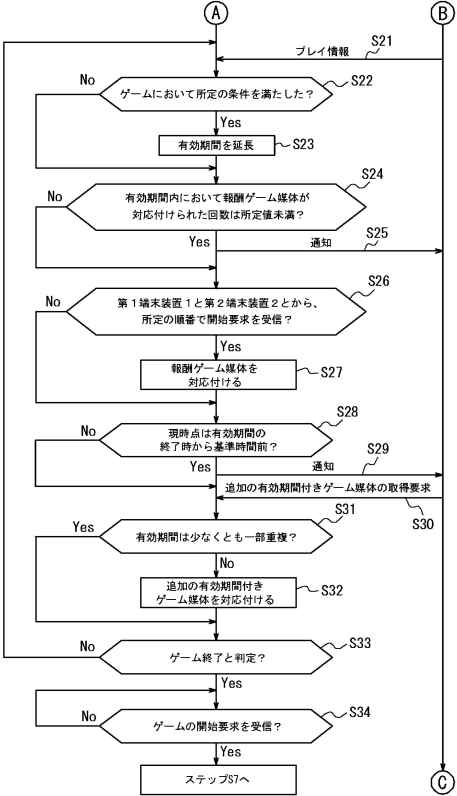
10

20

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月22日(2023.6.22)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

端末装置にゲームを提供するサーバ装置に、

10

前記ゲームの進捗に応じて、複数のユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付けるステップと、

第1端末装置の第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第1ユーザと前記第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、

第2端末装置の第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第2ユーザと第3の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第2ユーザと前記第3の価値よりも低い第4の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、を実行させる、サーバ装置の制御方法。

20

【請求項2】

前記第1ユーザと前記第2ユーザは、一のグループに対応付けられる、請求項1に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項3】

前記第1ユーザ及び前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられているか否かは、前記第1端末装置及び前記第2端末装置から前記ゲームの開始要求を前記サーバ装置が受信したときに判定される、請求項1又は2に記載のサーバ装置の制御方法。

30

【請求項4】

前記第2ユーザに係る前記第3の価値及び前記第4の価値は、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合よりも、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合において、低く設定される、請求項1から3のいずれか1項に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項5】

前記第1端末装置及び前記第2端末装置は、前記ゲームの開始要求を前記サーバ装置に送信するように互いに通知可能である、請求項1から4のいずれか1項に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項6】

40

前記第1端末装置及び前記第2端末装置から、前記有効期間内の所定期間ごとに所定の順番で前記ゲームの開始要求を受信したとき、前記第1ユーザ及び前記第2ユーザと報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップを更に実行させる、請求項1から5のいずれか1項に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項7】

端末装置にゲームを提供するサーバ装置を備えるシステムであって、

前記サーバ装置は、

前記ゲームの進捗に応じて、複数のユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付ける機能と、

第1端末装置の第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられ

50

ている場合に、前記第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第1ユーザと前記第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付ける機能と、

第2端末装置の第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第2ユーザと第3の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第2ユーザと前記第3の価値よりも低い第4の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付ける機能と、を実現するサーバ制御部を有する、システム。

【請求項8】

サーバ装置からゲームを提供される端末装置であって、

前記ゲームの進捗に応じて、複数のユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付ける機能を実現させ、

第1端末装置において、第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第1ユーザと前記第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、

第2端末装置において、第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第2ユーザと第3の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第2ユーザと前記第3の価値よりも低い第4の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付ける、端末装置。

【請求項9】

サーバ装置からゲームを提供される端末装置のコンピュータに、

前記ゲームの進捗に応じて、複数のユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付ける機能を実現させ、

第1端末装置において、第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第1ユーザと前記第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、

第2端末装置において、第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第2ユーザと第3の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第2ユーザと前記第3の価値よりも低い第4の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付ける、端末装置のプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

1つの側面では、端末装置にゲームを提供するサーバ装置に、

前記ゲームの進捗に応じて、複数のユーザと有効期間を示す有効期間情報を含むゲーム用電子データとを対応付けるステップと、

第1端末装置の第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第1ユーザと第1の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第1ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第1ユーザと前記第1の価値よりも低い第2の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるス

10

20

30

40

50

ステップと、

第2端末装置の第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられている場合に、前記第2ユーザと第3の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付け、前記第2ユーザと前記有効期間内の前記ゲーム用電子データとが対応付けられていない場合に、前記第2ユーザと前記第3の価値よりも低い第4の価値の報酬ゲーム媒体とを対応付けるステップと、を実行させる、サーバ装置の制御方法が提供される。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0080

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0080】

本発明を諸図面や実施形態に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各機能部、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の機能部やステップ等を1つ組み合わせること、或いは分割することが可能である。以下に、本願の最先の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

10

20

30

40

50