

(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2006-218223

(P2006-218223A)

(43) 公開日 平成18年8月24日(2006.8.24)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 13/00 (2006.01)	A 63 F 13/00	2 C 0 0 1
A 63 F 13/12 (2006.01)	A 63 F 13/12	C

審査請求 未請求 請求項の数 19 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2005-36782 (P2005-36782)	(71) 出願人	505055907 ジョイスパール カンパニーリミテッド JOYSPELL Co., Ltd. 大韓民国ソウル特別市瑞草区方背洞101 9-1 (宇信ビル202号)
(22) 出願日	平成17年2月14日 (2005.2.14)	(74) 代理人	100105050 弁理士 鷲田 公一
		(72) 発明者	李 璣周 大韓民国ソウル特別市瑞草区方背洞101 9-1 (宇信ビル202号)
		Fターム(参考)	2C001 BA08 BB08 BD07 CB00 CB08

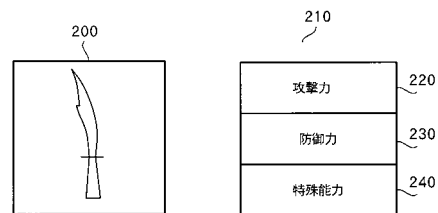
(54) 【発明の名称】 ネットワーク型ゲームにおける肯定的アイテム有料化のためのゲームアイテムシステム及びその運営方法

(57) 【要約】

【課題】 ネットワーク型ゲームシステムのゲーム用アイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離して外形アイテムのみを取引し、これをゲーム内で機能アイテムと結合して使用するゲームシステム及びその運営方法を提供する。

【解決手段】 本発明のゲームシステムは、ユーザに対する情報及びゲームに対する情報を格納し、外形アイテム200と機能アイテム210を分離して格納するゲームデータベースと、ユーザの購買要請に応じて決済を行う決済サーバと、前記ユーザのアイテム結合要請を受信し、前記外形アイテム200と機能アイテム210を結合し合せてゲームアイテムを生成するようにプログラムされているゲームサーバを含む。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームアイテムを用いるネットワーク型ゲームシステムにおいて、
ゲームアイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離し、
ユーザが前記外形アイテムと機能アイテムを別途の経路によって取得した後、これらを互いに結合し合っ前記ゲームアイテムを生成して使用することを特徴とする、ゲームシステム。

【請求項 2】

前記機能アイテムは、前記ゲームアイテムの攻撃力、防御力、特殊能力などのようにゲームバランスに直接的な影響を及ぼし、数値で表現できる能力を含むことを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 3】

前記外形アイテムは、そのアイテムの視覚的デザインまたはそのアイテムに付属できる視覚的効果などの視覚的価値を含むことを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記外形アイテムは、ゲームバランスに直接的な影響を及ぼさない収容率、命中率、攻撃率、回避率、敏捷性、幸運などの補助機能をさらに含むことを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記外形アイテムは、該当ゲーム関連会社によって有料で販売及び/またはアップグレード可能であることを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

20

【請求項 6】

前記結合したゲームアイテムまたは結合した状態の外形アイテムは、時間の経過に応じて所定の割合で寿命が減少し、あるいは結合した状態でユーザが使用する時間に応じて所定の割合で寿命が減少することを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記外形アイテムと前記機能アイテムが一定の回数以上結合及び解体を繰り返し行う場合、前記外形アイテムまたは前記機能アイテムまたは前記外形アイテム及び機能アイテムが消滅することを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

30

【請求項 8】

前記収容率は外形アイテムと機能アイテムの結合度を示す数値であり、外形アイテムと機能アイテムが結合するとき、前記収容率によって、前記外形アイテムに收容される前記機能アイテムの各機能の数値が決定されることを特徴とする、請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記有料販売は、ゲーム内商店などのゲーム内アイテム購買インタフェース及び/または Web ページ上のアイテム取引ページを介して行われることを特徴とする、請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記有料販売対金決済方式は、現金支払い、自動引き落とし、A R S 決済、携帯電話決済、クレジットカード決済、ゲーム内サイバーマネー、提携マイレージポイント決済及びギフトポイント決済を含むことを特徴とする、請求項 9 に記載のゲームシステム。

40

【請求項 11】

前記外形アイテムは、所定の条件が満足されるゲームキャラクターにのみ着用可能であることを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 12】

前記外形アイテム及び前記機能アイテムは、ユーザがゲームを行う過程でアップグレードされることを特徴とする、請求項 1 ~ 11 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

【請求項 13】

50

ユーザに対する情報及びゲームに対する情報を格納し、請求項 1 ~ 11 のいずれか 1 項に記載の外形アイテムと機能アイテムを分離して格納するゲームデータベースと、

ユーザの購買要請に応じて決済を行う決済サーバと、

前記ユーザのアイテム結合要請を受信し、前記外形アイテムと機能アイテムを結合し合っ
てゲームアイテムを生成するようにプログラムされているゲームサーバとを含むことを
特徴とする、ゲームシステム。

【請求項 14】

ゲームアイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離してゲームデータベースにそれぞ
れ格納する段階と、

前記外形アイテム及び機能アイテムをそれぞれ提供する段階と、

10

前記外形アイテムと前記機能アイテムとの結合要請を受信する段階と、

前記結合要請に応じて前記アイテムを検査する段階と、

前記外形アイテムと機能アイテムを結合し合っ
てゲームアイテムを生成する段階とを含
むことを特徴とする、ネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方
法。

【請求項 15】

前記外形アイテムは、ゲーム中の収集、有料販売、第 3 者からの移転または第 3 者との
交換によって提供されることを特徴とする、請求項 14 に記載のゲームアイテム分離運営
方法。

【請求項 16】

20

外形アイテムをゲームデータベースにそれぞれ格納する段階と、

ユーザのログイン接続を受信する段階と、

前記ユーザの外形アイテム購買要請を受信する段階と、

前記購買要請に回答して前記外形アイテムの存在を確認し、決済プロセスを行う段階と

、
前記外形アイテムと機能アイテムとの結合要請を受信する段階と、

前記結合要請に応じて前記外形アイテムと機能アイテムとの結合によってゲームアイテ
ムを生成する段階とを含むことを特徴とする、ネットワーク型ゲームシステムにおけるゲ
ームアイテム分離運営方法。

【請求項 17】

30

前記決済段階は、

前記ユーザの外形アイテム購買要請に応じて前記ユーザの認証を行う段階と、

前記ユーザの認証完了後、ユーザの決済情報を受信する段階と、

前記決済に対するユーザの確認を受信する段階と、

前記外形アイテムを前記ゲームデータベース内の前記ユーザに対するフィールドに格納
する段階とを含むことを特徴とする、請求項 16 に記載の方法。

【請求項 18】

前記ユーザが外形アイテムをプレゼントする特定のユーザを指定した情報を受信する段
階と、

前記外形アイテムを前記ゲームデータベース内の前記特定のユーザに対するフィール
ドに格納する段階とをさらに含むことを特徴とする、請求項 14 ~ 17 のいずれか 1 項に記
載の方法。

40

【請求項 19】

外形アイテムと機能アイテムをゲームデータベースにそれぞれ格納する機能と、

ユーザのログイン接続を受信する機能と、

前記ユーザの外形アイテム購買要請を受信する機能と、

前記外形アイテムと機能アイテムを結合し合っ
てゲームアイテムを生成する機能とを
実現させるためのプログラムを記録したことを特徴とする、コンピュータで読み取ることが
可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、ネットワーク型ゲームのゲームアイテム取引システム及びその運営方法に係り、より詳しくは、ネットワーク型ゲームシステムのゲーム用アイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離して外形アイテムのみを取引し、これをゲーム内で機能アイテムと結合して使用するゲームシステム及びその運営方法に関するものである。

【0002】

ここで、「ネットワーク型」ゲームは、有線と無線の方法で多数のユーザが一つ以上のネットワーク網に接続して行うゲームを通称するもので、現在の有線オンラインゲーム、無線モバイルゲームを含み、また、ユーザが使用するクライアント端末機の種類、運営体制ソフトウェア、該当ゲームシステムのためのサーバシステムの種類及び運営体制ソフトウェアに制限を置かない。

10

【0003】

本発明は、武器類や防具類などのゲームアイテムを用いる全ての有線/無線ネットワーク型ゲームに適用可能であるが、本明細書では、説明の便宜上、オンラインゲームを中心として述べることにする。

【背景技術】

【0004】

最近では、情報産業の発達及びVDSLなどの超高速ネットワークの普及に伴い、多数のユーザがネットワークを介して接続して相互間においてゲームを楽しむネットワークゲーム、例えばクライアント-サーバ方式で構成されたオンラインゲームシステムまたはMMORPG (Massively Multi-Player On-line Role Playing Game) の普及が拡散している。例えば、リネージュやミュウなどのオンラインゲームの場合、10万名以上が同時にゲームシステムに接続してゲームを楽しんでいる状況である。ネットワーク型ゲーム、例えばオンラインRPGゲームの場合、ユーザがゲーム内でモンスター狩りによってゲームアイテムやゲームで通用するサイバーマネー、能力上昇のための経験値などを稼ぐ方式を採用している。

20

【0005】

図1は従来におけるオンラインゲームシステムにおけるゲームアイテムの一例を示す。

【0006】

図1に示すように、従来のゲームアイテム100は、外形情報110と、攻撃力120や防御力130、特殊能力140などゲームアイテム関連の機能情報とが結合している。

30

【0007】

このような方式を採用するゲームシステムにおいて、ユーザがゲームをプレイするのに投資する時間にほぼ比例してユーザの経験値、ゲームアイテム、能力及び等級が上昇する。したがって、該当ゲームへの投資時間が多いユーザであるほど、高い等級を有する場合は殆どである。このようなオンラインゲームの属性は、ユーザが該当ゲームを長時間利用することを誘導する。

【0008】

ところが、ユーザの立場では、短期間内に自分のゲーム内における等級を高め、且つ自分のゲーム内における個体(ゲームキャラクターまたはアバター、以下「キャラクター」という)を装飾したがる欲求或いは武器を補強したがる欲求が常在し、これに起因してゲームユーザ間にゲームアイテムを現金で取引する現象が発生しており、このようなゲームアイテムの私的な取引はゲームシステムでいろいろの問題点を発生させる。

40

【0009】

まず、ゲームシステムにおいて、ユーザ間に前記ゲームアイテムを購入する場合、自分の投資時間に比例して自分のキャラクターが成長するのではなく、購入したアイテムの性能によって自分のキャラクターがより短時間に成長することができるため、ゲームシステム、特にオンラインRPGゲームにおけるゲームの均衡性を失ってしまい、該当ゲームが殆どのユーザからそっぽを向かれるおそれがある。

50

【0010】

ちなみに、このようなアイテムの取引によってゲームバランスの問題を引き起こす。ゲームのバランスとは、ゲームを成す諸般要素の均衡を調整する作業であって、ゲーム内種族間、種族内キャラクターの職業間、スキル間、種類別アイテム間の攻撃力または防御力の均衡維持、ゲーム経済に対する調整、ゲームアイテム及び財貨の発生に対する数量調節、ゲームアイテム及び財貨の消費に対する調節、ゲーム内の商店におけるアイテム価格の調整、その他ゲーム内の使用者間の平等性に関する喧嘩が起りうる要素に対する数量的または比率的調節行為などを含む、ゲームシステムが正常的に維持できるよう数値的に制御、調整する全ての作業を意味する。ところが、既存の方式とおりゲームユーザの間でアイテムを取引する場合、どの価格帯のどんな性能を有するアイテムをどれほど購買するか予測がつかないので、ゲームサービスの初期に、アイテムに関するゲームシステムのバランスを効果的に統制することができなくなる。また、このようなアイテムの取引により該当ゲーム自体の商品性が低下するおそれがある。

10

【0011】

したがって、従来のオンラインゲームの場合、ゲーム設計の際に攻撃や防御などの核心ゲーム機能に関連したゲームシステムの全面的な有料販売を採用することが難しいうえ、ゲームユーザ間の私的なアイテム取引による社会的問題点が相当である。

【0012】

かかる問題点は、ゲームユーザ及びゲーム会社が最も不便に感じていることである。したがって、ネットワーク型ゲームにおいて、ゲームのバランスが崩れることを防止すると共に、ゲームユーザが、容易に自分のキャラクターが多様で且つ豊かにゲームアイテムを利用することができるよう、ゲームアイテムを適切に取引することが可能な方案が求められている。

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0013】

そこで、本発明はこのような問題点に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、ネットワーク型ゲームシステムにおいて、機能と外形が結合していた既存のゲームアイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離し、機能アイテムは既存ゲームのアイテム獲得と同一の方式によりゲーム内でゲーム機能を活用してユーザが直接獲得し得るようにし、外形アイテムのみを取引することができるようにすることで、ゲームユーザが自分のゲームアイテムを短期間に様々に構成可能であり、ゲームバランスに悪影響を与えないようにするゲームシステムの運営方法及びシステムを提供することにある。この際、外形アイテムを有料で取引する主体は、例えば、ゲーム会社とユーザとの間、ユーザとユーザとの間になれる。

30

【0014】

前述した本発明の目的及び利点以外に、他の目的及び利点は、添付図面を参照する次の詳細な説明によって明らかになるであろう。

【課題を解決するための手段】

【0015】

上記課題を解決するために、本発明の第1特徴によるゲームシステムは、ゲームアイテムを用いるネットワーク型ゲームシステムにおいて、ゲームアイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離し、ユーザが前記外形アイテムと機能アイテムを別途の経路によって取得した後、これらを互いに結合し合っ前記ゲームアイテムを生成して使用する、ゲームシステムである。既存方式の機能と外観とが組み合わされた形式のゲームアイテムを、本発明のゲームシステムでは、その機能と外形を区分してそれぞれ機能アイテムと外形アイテムに分離する。

40

【0016】

前記第1特徴による好適な実施形態において、前記外形アイテムは、前記ゲームシステム内で有料にて販売でき、特定の外形アイテムは特定の機能アイテムのみと結合できるよ

50

うに制限できる。また、外形アイテムと機能アイテムは、制限された回数以上の結合及び解体の際に消滅でき、前記ゲームアイテムは、前記ユーザが前記ゲームシステムに接続した場合、時間の経過または該当アイテムの使用時間に応じて所定の割合でその寿命が減少して消滅できる。

【0017】

本発明の第2特徴によるゲームシステムは、ユーザに対する情報及びゲームに対する情報を格納し、外形アイテムと機能アイテムを分離して格納するゲームデータベースと、ユーザの購買要請に回答して決済を行う決済サーバと、前記ユーザのアイテム結合要請を受信して前記外形アイテムと機能アイテムを結合してゲームアイテムを生成するようにプログラムされているゲームサーバとを含む。

10

【0018】

本発明の第3特徴によるネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法は、外形アイテムをゲームデータベースにそれぞれ格納する段階と、ユーザのログイン接続を受信する段階と、前記ユーザの外形アイテム購買要請を受信する段階と、前記購買要請に回答して前記外形アイテムの存在有無及び無欠性に対して検査する段階と、前記外形アイテムと機能アイテムを結合し合せてゲームアイテムを生成する段階と、前記ゲームアイテムを前記ゲームデータベース内の前記ユーザに対するフィールドに格納する段階とを含む。

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、ゲームアイテムに対して、外形アイテムを機能アイテムと分離して取引し、これを機能アイテムと結合してゲームが進まれるようにすることにより、外形アイテムのみが有料で販売されるか或いはユーザ間取引が行われ、アイテムの取引があっても、機能アイテムに対してはユーザが投資した時間に比例してゲーム内で「収集」によって獲得したはその等級が決定されるので、ゲームバランス問題を引き起こすことなく、ユーザの等級を問わずに自由にゲームアイテムを様々に豊富に利用できるような効果がある。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。

30

【0021】

図2は本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムの分離状態の機能アイテム及び外形アイテムを示す概念図である。

【0022】

図2に示すように、本発明のアイテムは、従来のゲームアイテム100とは異なり、外形アイテムと機能アイテムに分離されている。

【0023】

外形アイテム200には、基本的にアイテムの外観に対する形状情報、視覚的效果情報またはアイテムに付属する特殊効果のような視覚的情報が含まれており、さらに後述の補助機能に対する情報が含まれることもある。機能アイテム210には、例えば攻撃力220、防御力230、特殊能力240など主要機能に該当する情報が含まれている。

40

【0024】

機能アイテム210が保有する主要機能とは、もし当該ゲームシステムで効果的に制御できなければ、そのゲームの成立自体を危うくし、或いは激しいバランス調節の問題を引き起こして平衡性に関するユーザの不満を生じさせるおそれのある、当該ゲームの根幹であるゲームシステムに関連した主要機能をいう。このような主要機能の例としては、RPG類のオンラインゲームにおける根幹、すなわち戦闘、防御及びキャラクターの成長に関連した機能の戦闘力と防御力を代表的に挙げることができる。これはユーザがゲームを直接行いながら向上させることが可能なことである。

【0025】

50

本発明のオンラインゲームシステムユーザは、外形アイテム200及び機能アイテム210を、従来のオンラインゲームと同様に、ゲームによって獲得することができる。ところが、本発明の主要特徴は、外形アイテム200を、ゲーム遂行過程で得るだけでなく、ゲーム内の販売システムからの購買または第三者からの譲受が可能なことにある。すなわち、ユーザは、自分の所望する外形アイテム200を購買しあるいは第三者から譲り受けた後、この外形アイテム200を機能アイテム210と結合することにより、ゲームアイテムを生成してゲームで使用することができる。

【0026】

すなわち、ゲームアイテムを外形アイテムと機能アイテムに分離することにより、各ゲームユーザがゲームに時間を投資しなくても、外形アイテムを購買して所望の外観の様々なゲームアイテムを迅速に保有できるようにすると同時に、機能アイテムは時間を投資してゲームを行う過程で得られるようにして、全体的なゲームバランスを保つことができる。

10

【0027】

一方、本発明に係るゲームシステムにおいては、機能アイテム210の機能以外に、補助機能といわれる別の概念の機能がある。補助機能は、主要機能に該当する攻撃力と防御力及び特殊能力を除いた残りの機能（例えば、命中率、反撃率、回避率、敏捷性、幸運またはHP増加、MP増加などを含む）であって、激しいゲームバランス調節問題を引き起こさない。したがって、各ユーザが購買によって補助機能を獲得するとしても、ゲーム運営に問題が発生しないので外形アイテムに含めさせることができる。

20

【0028】

要するに、本発明のオンラインゲームシステムでは、ゲーム運営の根幹となる主要機能は機能アイテムにのみ含まれ、時間を投資してゲームを行うことにより獲得され、外形アイテムには外形情報と補助機能が含まれ、ユーザは取引によっても外形アイテムを獲得することができる。外形アイテムに従属する補助機能は、通常、ゲームで使用される機能アイテムのアップグレード方式と同様に、ユーザによってアップグレードできる。

【0029】

このような本発明に係る外形アイテム200と機能アイテム210との分離及び結合は様々な組み合わせが可能である。

【0030】

図3には、このような外形アイテム200と機能アイテム210の結合関係が示されている。

30

【0031】

図3の(a)を参照すると、機能アイテムAは単に外形アイテムAのみと結合することができ、同様に、機能アイテムBは単に外形アイテムBのみと結合することができる。図3の(b)を参照すると、機能アイテムAは外形アイテムAと外形アイテムBの両方とも結合することができ、同様に、機能アイテムBは外形アイテムAと外形アイテムBの両方とも結合することができる。図3(c)を参照すると、機能アイテムAは外形アイテムAと外形アイテムBの両方とも結合することができるが、機能アイテムBは単に外形アイテムBだけと結合することができる。

40

【0032】

このように機能アイテム200と外形アイテム210との結合を細分して限定することにより、様々な組み合わせが可能となり、ゲーム上のバランス調節を容易に行うことができる。例えば、特定の外形アイテム200を使用するキャラクターの数が増えると、その外形アイテム200に結合可能な機能アイテム210を制限するだけで、前記特定の外形アイテム200を使用するキャラクターの数を制限することができる。

【0033】

外形アイテム200と機能アイテム210は、結合及び分離が可能であって、例えば2回以上の反復結合も可能である。また、結合したゲームアイテムまたは結合した状態における外形アイテム200を結合した後時間の経過に応じて、或いは結合した状態でユーザ

50

が使用する時間に応じて、所定の割合で寿命が減少するようにし、ユーザが一定の時間経過後外形アイテムをさらに購入するように誘導することができる。

【0034】

一方、外形アイテム200と機能アイテム210の結合は、「収容率」の概念を導入してさらに具体的に細分化することができる。収容率は、当該外形アイテム200に結合すべき機能アイテム210の機能をどれ程の値に変換して受け入れられるかの数値であって、外形アイテム200に従属する補助機能中の一つである。100程度の攻撃力を有する機能アイテム210を収容率90%の外形アイテムに結合すると、最終攻撃力は平均90になり、収容率110%の外形アイテム200に結合すると、最終攻撃力は平均110になる。

10

【0035】

外形アイテム200の収容率は、この外形アイテム200と結合することが可能な機能アイテムごとに異なるように設定することができる。すなわち、結合する機能アイテム210と外形アイテム200の相関関係によって異なる機能の和は増減することができる。言い換えれば、同じ機能アイテム210であっても、どの外形アイテム200と結合するかによってその機能の和は、異なる結果が出る。

【0036】

例えば、魔法攻撃力を有する機能アイテム210は、物理攻撃で主に使用される剣類または鈍器類の外形アイテム200に装着する場合、この外形アイテム200の基本収容率より低い収容率で前記魔法攻撃力が結合する。その代わりに、剣類または鈍器類を着用した

20

【0037】

勿論、魔法棒のように魔法攻撃力を使用する外形アイテム200に魔法攻撃力の機能アイテム210が結合する場合には、当該外形アイテムの基本収容率がそのまま適用される。

【0038】

外形アイテム200が有料で販売されるモデルのゲームの場合、外形アイテム200に従属する補助機能の種類及びレベルはアイテムの価格に比例する。同一の形状を有する外形アイテム200であっても、価格に差を付けることができる。例えば、高価の外形アイテム200は高い収容率、低価の外形アイテムは低い収容率を持つように設定することができる。

30

【0039】

本実施形態では、外形アイテム200の収容率等の補助機能は、外形アイテム強化水薬のような別途のアップグレード用アイテムの使用、またはユーザキャラクターに帰属するアイテム強化スキル、またはゲーム内のアイテムアップグレードを行うNPCなどの利用といったゲーム的な方法によってアップグレードさせることができる。また、有料で販売される別の消費性アイテムの中でも、外形アイテム200をアップグレードする用途として使用することが可能なアイテムが存在し、ゲーム外的な方法で外形アイテム200の補助機能をアップグレードさせることができる。

【0040】

このようなアップグレードによって原本に比べて価値が増加した外形アイテム200は、ユーザ間のゲームシステムによって交換及び取引が可能である。この際、外形アイテム200に対する取引の対価は、当該ゲーム内で提供されるゲームマネーまたはその他の貨幣の機能として使用される各種ポイント、現金を充填してゲーム内で使用されるポイント、ゲームサービス提供会社側からユーザに現金で払い戻さない性格のポイントなどの形で支払われる。

40

【0041】

一方、外形アイテム200は、購買によって迅速に得ることができるものであるが、その着用においてはユーザがキャラクターの職業またはゲーム等級(レベル)による制限を置くことができる。例えば、「将軍の刃」という外形アイテム(剣類)は、戦士職業を選

50

んだユーザの中でも30レベルというキャラクター等級以上を達成したユーザのみが着用することができるよう設定することができる。

【0042】

図4は本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームシステム400の構成図を示している。

【0043】

ゲームサーバ420は、ゲームシステム400が実行されているサーバであり、ネットワークによってユーザの接続を受け入れ、外形アイテム200の取引情報を管理する。また、前記ユーザのアイテム結合要請を受信してゲームシステム内でゲームアイテムを生成するようにプログラムされており、従来のオンラインゲームシステムにおけるゲームサーバと同様に、ゲーム全般の運営を処理する役割をすることもできる。

10

【0044】

ゲームデータベース440は、ユーザに関する情報、例えば会員ID、秘密番号、ユーザの等級、アイテム保有現況、接続履歴などの情報を格納し、且つアイテムに対する情報を含んだゲーム運営に関する全般的な情報も格納することができる。ゲームデータベースにおいて、アイテムに対する情報は、アイテムの特定区分者を有するテーブル形式で格納できる。

【0045】

決済サーバ460は、ユーザが購買を要請した場合、例えばゲーム内商店のようなゲーム内アイテム購買インタフェース及び/またはWebページ上のアイテム購買ページを介してアイテムを選択すると、これに対しクレジットカード決済またはARS決済、携帯電話決済、サイバーマネー及びギフトポイントなどを用いて決済する機能を行う。これは実時間で決済を行うこともできる。

20

【0046】

図5は本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおけるアイテム結合の手続きを概略的に示す流れ図である。

【0047】

まず、事前準備段階として、ゲームシステムで様々な種類の外形アイテム200と機能アイテム210を生成するためには、ゲームシステムでアイテムの特定区分者を有するテーブル形式でアイテムを格納しておく(S500)。このような前記外形及び機能アイテムを、ユーザが例えばゲーム上で「収集」し或いはゲームシステム内で購買によって獲得した後、ユーザがこれらのアイテムを選択して結合させる要請をすると、このアイテム結合要請をゲームサーバが受信する(S510)。この要請によって、選択されたアイテムに対してアイテムテーブルで無欠性及び存在有無を検査し(S520)、その後、特定の区分者を有するゲームアイテムをゲームシステムに生成する(S530)。この結合したゲームアイテムは、前記ゲームデータベース内の前記ユーザのフィールドに格納されると同時に、アイテムフィールドにも格納される(S540)。

30

【0048】

図6は本発明に係るネットワーク型ゲームシステムまたは関連Webページから特にユーザが外形アイテムを購買しこれを結合する手続きを概略的に示した流れ図である。

40

【0049】

まず、事前準備段階として、ゲームシステムまたはこれと関連したWebページで購買可能な様々な種類の外形アイテム200を生成し、これを、外形アイテム200の特定区分者を有するテーブル形式でゲームデータベースに格納しておく(S600)。次に、ゲームシステムに会員として登録したユーザがゲームシステムにログインして(S610)ゲームを楽しんだ後、キャラクターの装飾またはゲーム能力の多様化のために外形アイテムが必要な場合、例えばこれをゲーム内商店またはWeb上の購買サイトから購買することができる。ユーザは、所望の外形アイテムを選択した後、その購買を要請する。この購買要請をゲームサーバで受信し(S620)、アイテムの無欠性と存在有無の検査を行い(S630)、これに対して決済を行う。決済の際にユーザの認証を行い、ユーザの決済

50

情報を受信して決済を行うためにユーザに確認を受けた後、外形アイテム200を前記ゲームデータベース内の前記ユーザのフィールドに格納する。決済は、予め充電しておいたサイバーマネーを用いて、或いは外形アイテム購買時ごとに携帯電話、ARS、クレジットカード決済またはギフトポイントを用いて行うことができる。このような手続きを経て購買したアイテムは、ユーザが時間を投資して獲得、保有している機能アイテム210と結合することができる。すなわち、ゲームデータベース内に前記ユーザに対するフィールド、例えばゲーム上におけるユーザアイテム倉庫に格納された機能アイテムと外形アイテム200との結合要請をゲームシステムで受信する場合、ゲームシステムは、これらを結合してゲームアイテムを生成し(S640)、あるいはユーザの便宜のためにユーザが前記外形アイテム購買の際に自動的にゲームデータベース内の前記ユーザのフィールドにある前記ユーザの機能アイテムと結合してゲームアイテムが生成されるようにすることもできる。このような事項は、ゲームシステムの実現の際に選択することが可能なことである。前記結合したゲームアイテムは、前記ゲームデータベース内の前記ユーザのフィールドに格納される(S650)。

10

20

30

40

50

【0050】

また、ユーザは、外形アイテム200を他の特定ユーザにプレゼントすることもできる。すなわち、外形アイテム200をプレゼントする特定のユーザを選択し、これに対する決済を行って(または既に決済が行われた)外形アイテムを前記ゲームデータベース内の前記特定のユーザに対するフィールド、すなわちアイテム倉庫に格納されるようにすることもでき、または既に結合したゲームアイテムを前記ゲームデータベース内の前記特定のユーザに対するフィールドに格納されるようにすることもできる。

【0051】

前述したように、外形アイテム200と機能アイテム210の結合において、収容率によって、特定の外形アイテム200に結合する機能アイテム210の機能が変わることもある。

【0052】

以上、本発明を好適な実施形態を中心して説明したが、当業者であれば、本発明が発明の思想及び範囲から逸脱することなく変更できるのを理解するであろう。特に、本願明細書ではオンラインRPGゲームを中心として説明されたが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクターのゲーム道具(例えば、剣、槍、盾など)とキャラクターの外観(例えば、衣裳、ヘアスタイルなど)を含むゲームアイテムを使用する全てのゲームに適用可能であることを注意すべきである。

【0053】

また、本願明細書では、ゲームアイテムについて攻撃または防御用武器などのゲームアイテムを中心として説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ゲームキャラクターの外観(衣裳、ヘアスタイルなど)に対しても適用可能であることを注意すべきである。したがって、本発明は、既存のRPG類のネットワークゲームだけでなく、その他の単独で行われるゲームにも適用できる。

【0054】

また、好適な実施形態でユーザの外形アイテムのみを購買するようにしたが、実際適用によってはユーザの機能アイテムもゲームバランスを害しない一定の範囲内で購買を許容することができる。そして、本願明細書では、ユーザ自身が使用する外形アイテムを購買することを主として説明されたが、ユーザが他のユーザのために外形アイテムを購買してこれをプレゼントするように構成することもできる。すなわち、本発明は、特許請求の範囲内で可能な全ての変形と応用例を含むので、前述した例示的な実施形態に制限されるものと見なされてはならない。

【0055】

以上のように、本発明の一形態のネットワーク型ゲームシステムでは、ゲームアイテムを用いるネットワーク型ゲームシステムにおいて、ゲームアイテムを外形アイテム200と機能アイテム210に分離し、ユーザが外形アイテム200と機能アイテム210を別

途の経路によって取得した後、これらを互いに結合し合っ前記ゲームアイテムを生成して使用する。

【0056】

そして、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、機能アイテム210は、前記ゲームアイテムの攻撃力、防御力、特殊能力などのようにゲームバランスに直接的な影響を及ぼし、数値で表現できる能力を含むようにすることもできる。

【0057】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200は、そのアイテムの視覚的デザインまたはそのアイテムに付属できる視覚的効果などの視覚的価値を含むようにすることもできる。

10

【0058】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200は、ゲームバランスに直接的な影響を及ぼさない収容率、命中率、反撃率、回避率、敏捷性、幸運などの補助機能をさらに含むようにすることもできる。

【0059】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200は、該当ゲーム関連会社によって有料で販売及び/またはアップグレード可能である。

【0060】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、前記結合したゲームアイテムまたは結合した状態の外形アイテム200は、時間の経過に応じて所定の割合で寿命が減少し、あるいは結合した状態でユーザが使用する時間に応じて所定の割合で寿命が減少するようにすることもできる。

20

【0061】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200と機能アイテム210が一定の回数以上結合及び解体を繰り返す場合、外形アイテム200または機能アイテム210または外形アイテム200及び機能アイテム210が消滅することもできる。

【0062】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、前記収容率は外形アイテム200と機能アイテム210の結合度を示す数値であり、外形アイテム200と機能アイテム210が結合するとき、前記収容率によって、外形アイテム200に収容される機能アイテム210の各機能の数値が決定されるようにすることもできる。

30

【0063】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、前記有料販売は、ゲーム内商店などのゲーム内アイテム購買インタフェース及び/またはWebページ上のアイテム取引ページを介して行われるようにすることもできる。

【0064】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、前記有料販売対金決済方式は、現金支払い、自動引き落とし、ARS決済、携帯電話決済、クレジットカード決済、ゲーム内サイバーマネー、提携マイレージポイント決済及びギフトポイント決済を含むようにすることもできる。

40

【0065】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200は、所定の条件が満足されるゲームキャラクターにのみ着用可能であるようにすることもできる。

【0066】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおいて、外形アイテム200及び機能アイテム210は、ユーザがゲームを行う過程でアップグレードされるようにすることもできる。

【0067】

また、本発明の一形態のゲームシステムは、ユーザに対する情報及びゲームに対する情

50

報を格納し、上記いずれか記載の外形アイテム200と機能アイテム210を分離して格納するゲームデータベースと、ユーザの購買要請に応じて決済を行う決済サーバと、前記ユーザのアイテム結合要請を受信し、外形アイテム200と機能アイテム210を結合し合っ

【0068】

また、本発明の一形態のネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法は、ゲームアイテムを外形アイテム200と機能アイテム210に分離してゲームデータベースにそれぞれ格納する段階と、外形アイテム200及び機能アイテム210をそれぞれ提供する段階と、外形アイテム200と機能アイテム210との結合要請を受信する段階と、前記結合要請に応じて前記アイテムを検査する段階と、外形アイテム200と機能アイテム210を結合し合っ

10

【0069】

そして、前記ネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法において、外形アイテム200は、ゲーム中の収集、有料販売、第3者からの移転または第3者との交換によって提供されるようにすることもできる。

【0070】

また、本発明の一形態のネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法は、外形アイテム200をゲームデータベースにそれぞれ格納する段階と、ユーザのログイン接続を受信する段階と、前記ユーザの外形アイテム200購買要請を受信する段階と、前記購買要請に

20

【0071】

そして、前記ネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法において、前記決済段階は、前記ユーザの外形アイテム200購買要請に応じて前記ユーザの認証を行う段階と、前記ユーザの認証完了後、ユーザの決済情報を受信する段階と、前記決済に対するユーザの確認を受信する段階と、外形アイテム200を前記ゲームデータベース内の前記ユーザに対するフィールドに格納する段階とを

30

【0072】

また、前記ネットワーク型ゲームシステムにおけるゲームアイテム分離運営方法において、前記ユーザが外形アイテム200をプレゼントする特定のユーザを指定した情報を受信する段階と、外形アイテム200を前記ゲームデータベース内の前記特定のユーザに対するフィールドに格納する段階とをさら

【0073】

また、本発明の一形態の記録媒体は、外形アイテム200と機能アイテム210をゲームデータベースにそれぞれ格納する機能と、ユーザのログイン接続を受信する機能と、前記ユーザの外形アイテム購買要請を受信する機能と、外形アイテム200と機能アイテム210を結合し合っ

40

【図面の簡単な説明】

【0074】

【図1】既存のオンラインゲームシステムにおけるアイテムの構成を示す図である。

【図2】本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおける分離状態の機能アイテム及び外形アイテムを示す概念図である。

【図3】本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおける機能アイ

50

テムと外形アイテムの結合関係を概略的に示す図である。

【図4】本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムの構成図である。

【図5】本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおけるアイテム結合の手続きを概略的に示す流れ図である。

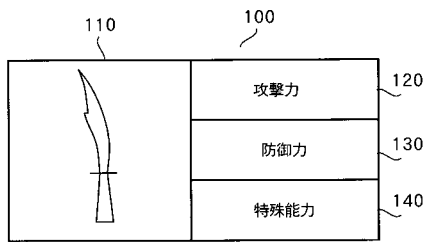
【図6】本発明の好適な実施形態に係るネットワーク型ゲームシステムにおいて、ユーザが外形アイテムを購入しこれを結合する手続きを概略的に示す流れ図である。

【符号の説明】

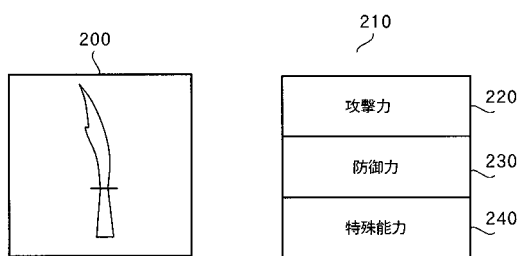
【0075】

- 100 既存のゲームアイテム
- 200 外形アイテム
- 210 機能アイテム
- 400 ゲームシステム
- 420 ゲームサーバ
- 440 ゲームデータベース
- 460 決済サーバ

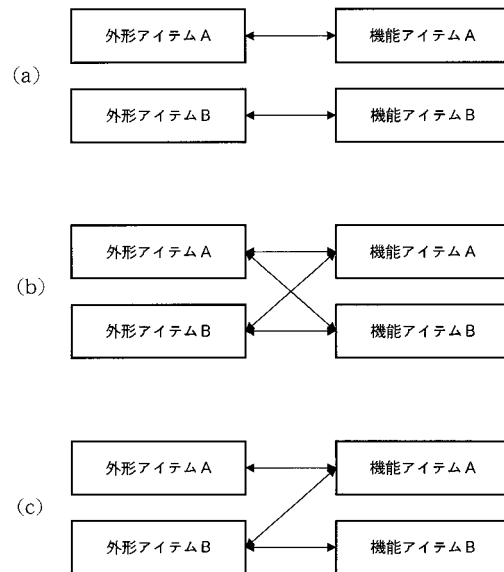
【図1】



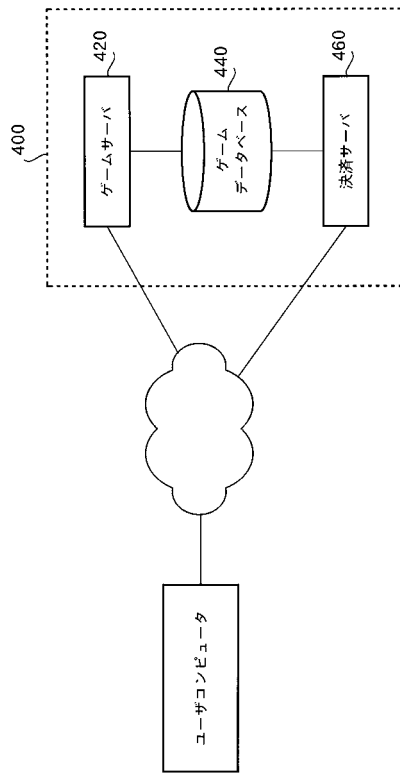
【図2】



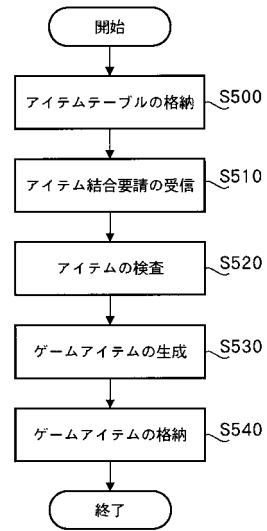
【図3】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

