

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7592659号
(P7592659)

(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 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 10 (全15頁)

(21)出願番号	特願2022-38976(P2022-38976)	(73)特許権者	512294021 株式会社アカツキ 東京都品川区上大崎2-13-30 o ak meguro 8階
(22)出願日	令和4年3月14日(2022.3.14)	(74)代理人	110002790 One ip弁理士法人
(62)分割の表示	特願2021-37393(P2021-37393)の 分割	(72)発明者	人見 遼太郎 東京都品川区上大崎2-13-30 o ak megur 8階 株式会社アカ ツキ内
原出願日	令和3年3月9日(2021.3.9)	(72)発明者	綿引 康介 東京都品川区上大崎2-13-30 o ak megur 8階 株式会社アカ ツキ内
(65)公開番号	特開2022-138159(P2022-138159 A)	審査官	前地 純一郎
(43)公開日	令和4年9月22日(2022.9.22)		
審査請求日	令和6年3月11日(2024.3.11)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、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】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計部と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与部と、を備え、
前記条件は、前記操作履歴情報が示す値が所定の数値範囲であること、または、所定の閾値を達成することの少なくともいずれかであり、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、
前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームシステム。

【請求項2】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計部と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与部と、を備え、
前記条件は、他プレイヤーとの相対的な条件ではなく、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、

前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームシステム。

【請求項 3】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計部と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与部と、を備え、
前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量であり、
前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームシステム。

【請求項 4】

前記直前の単位期間は、直前の一日間、または、直前の連続する複数日間のいずれかである、請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

コンピュータに、
直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計処理と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与処理と、を実行させ、
前記条件は、前記操作履歴情報が示す値が所定の数値範囲であること、または、所定の閾値を達成することの少なくともいずれかであり、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、
前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームプログラム。

【請求項 6】

コンピュータに、
直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計処理と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与処理と、を実行させ、
前記条件は、他プレイヤーとの相対的な条件ではなく、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、
前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームプログラム。

【請求項 7】

コンピュータに、
直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計処理と、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与処理と、を実行させ、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量であり、
前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、ゲームプログラム。

【請求項 8】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計ステップと、
前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与ステップと、を含み、
前記条件は、前記操作履歴情報が示す値が所定の数値範囲であること、または、所定の閾値を達成することの少なくともいずれかであり、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育

10

20

30

40

50

成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、

前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、コンピュータによる情報処理方法。

【請求項 9】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計ステップと、

前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与ステップと、を含み、
前記条件は、他プレイヤーとの相対的な条件ではなく、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量、または、ゲーム内でのキャラクタの育成履歴の情報であり、

前記操作履歴情報が特定パラメータの消費量である場合、

前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、コンピュータによる情報処理方法。

【請求項 10】

直前の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報を集計する集計ステップと、

前記操作履歴情報が所定の条件を満たす場合に、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定の特典を前記プレイヤーに付与する特典付与ステップと、を含み、

前記操作履歴情報は、特定パラメータの消費量であり、

前記特定パラメータは、ゲームを進行させるために消費され、時間の経過に伴い回復するパラメータである、コンピュータによる情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲームシステム、ゲームプログラム、情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、ゲームシステムでは、所謂ガチャと呼ばれる抽選ゲームにより、アイテムやキャラクタ等の報酬を獲得することができる。こうしたゲームシステムでは、特定期間中において一定期間ごとに、プレイヤーがログインしたときに、ログインボーナスとして、ガチャを行うことができる権利を付与することで、ログインの意欲を向上させている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6684942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、抽選ゲームでは当選確率の低いゲーム媒体をなかなか取得することができず、また、初めてゲームをするプレイヤーと、プレイ期間の長いプレイヤーとの間に差異がない場合、プレイヤーのモチベーションを維持し続けることが難しい、という問題がある。

【0005】

そこで、本発明はプレイヤーのモチベーションを維持し続けることが可能なゲームシステム、ゲームプログラム、情報処理方法を提供することを一つの目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明によれば、所定の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定のパラメータを決定する特典付与部を備えることを特徴とする、ゲームシステム、ゲームプログラム、情報処理方法が得られる。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、プレイヤーのモチベーションを維持し続けることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施の形態によるシステムの構成例を示す図である。

【図2】本発明の実施の形態によるサーバ装置1の構成例を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態によるプレイヤー端末2の構成例を示す図である。

【図4】本発明の実施の形態による処理フローの一例を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態によるプレイヤー端末2画面の構成例を示す図である。

10

【図6】本発明の実施の形態による処理フローの一例を示す図である。

【図7】本発明の実施の形態によるプレイヤー端末2画面の構成例を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態による処理フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

[項目1]

所定の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定のパラメータを決定する特典付与部を備えることを特徴とする、ゲームシステム。

20

[項目2]

前記特典付与部は、前日におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記所定のパラメータを決定することを特徴とする、項目1に記載のゲームシステム。

[項目3]

前記パラメータは、抽選ゲームにおける当選確率である、項目1または2に記載のゲームシステム。

[項目4]

前記パラメータは、ゲーム上の所定の演出に関するパラメータである、項目1～3の何れかに記載のゲームシステム。

[項目5]

少なくとも前記所定の単位期間の開始時において、前記所定の単位期間の終了後に抽選ゲームを実行する権利を前記プレイヤーに付与する権利付与部をさらに備え、

30

前記特典付与部は前記所定の単位期間における前記プレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記権利に係る抽選ゲームにおける条件を変更することを特徴とする、項目1に記載のゲームシステム。

[項目6]

少なくとも前記単位期間中において、前記権利に係る抽選ゲームにおける条件が変更された旨を前記プレイヤーに通知する通知部をさらに備えることを特徴とする、項目5に記載のゲームシステム。

[項目7]

前記特典付与部は、前記所定の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、ゲーム内で前記プレイヤーが所有するゲーム媒体を他のゲーム媒体と交換するための交換所の解放、前記交換所で交換可能なゲーム媒体の変更、及び、前記交換所における交換条件の変更の少なくとも何れかを行う、項目1～6の何れかに記載のゲームシステム。

40

[項目8]

コンピュータに、
所定の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定のパラメータを決定する特典付与処理を実行させることを特徴とする、ゲームプログラム。

[項目9]

50

所定の単位期間におけるプレイヤーの操作履歴情報に基づいて、前記プレイヤーに有利となるようにゲーム上の所定のパラメータを決定する特典付与ステップ、を有するコンピュータによる情報処理方法。

【0010】

以下、本発明の実施の形態について、図面を参照しながら説明する。

【0011】

<構成>

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（ゲームサーバ）と複数のプレイヤー端末2とで構成される。

10

【0012】

<サーバ装置1の構成>

図2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（コンピュータ）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。

【0013】

サーバ装置1は、制御部11、記憶部12、入力部13、表示部14、通信部15を有する。サーバ装置1は、通信部15を介してプレイヤー端末2から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、制御部11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）がプレイヤー端末2へ送信される。なお、上記ゲームプログラムの一部は、プレイヤー端末2に送信されてプレイヤー端末2上で実行されてもよい。

20

【0014】

制御部11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11は、少なくともゲーム実行部111、画面データ生成部112、抽選実行部113、集計部114、特典付与部115、通知部116を備える。なお、これらの各種機能部については追って詳述する。

30

【0015】

記憶部12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11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12は、ゲーム情報記憶部121、プレイヤー情報記憶部122、抽選情報記憶部123等の各種記憶部を有している。なお、これらの各種情報については追って詳述する。

【0016】

入力部13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。

40

【0017】

表示部14は、制御部11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。

【0018】

通信部15は、プレイヤー端末2との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末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11の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末2へ送信する送信部としての機能を有している。

50

通信部 15 は、例えば HTTP (HyperText Transfer Protocol) や HTTPS、WebSocket、P2P (Peer To Peer) 等によりプレイヤー端末 2 との通信を行う。

【0019】

<プレイヤー端末 2 >

図 3 は、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。プレイヤー端末 2 は、プレイヤー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。プレイヤー端末 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。プレイヤー端末 2 は、プレイヤー端末 2 全体の制御を行う制御部 21 と、各種データ・プログラムを記憶する記憶部 22 と、プレイヤーが操作入力を行うための入力部 23、ゲーム画面・操作画面等を出力する出力部 24、サーバ装置 1 との間で情報通信を行う通信部 25 を有している。本実施の形態の制御部 21 は、少なくとも操作情報受付部 211、ゲーム動作部 212 を備える。また、記憶部 22 は、少なくともゲーム動作情報記憶部 221 を備える。制御部 21 の各機能部は、メモリやゲーム動作情報記憶部 221 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。

10

【0020】

プレイヤー端末 2 の操作情報受付部 211 は、プレイヤーからゲームに関する操作を受け付ける。操作情報受付部 211 は、プレイヤーによる入力部 23 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 211 は、受け付けた操作内容をゲーム動作部 212 に出力する。

20

【0021】

ゲーム動作部 212 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 212 は、ゲーム動作情報記憶部 221 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 23 から入力されたプレイヤー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 212 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 24 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 212 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 24 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、プレイヤー端末 2 のゲーム動作部 212 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 212 を有せずにサーバ装置 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 212 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。

30

【0022】

ゲーム動作部 212 を有する場合、ゲーム動作部 212 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 212 は、ゲームにおいてこれらの所定のパラメータの変化に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 212 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。なお、スタミナは、ゲームを進行させるために用いられるパラメータであり、ゲームにおいて所定のアクションを行う場合に消費されたり、イベントに参加するために消費されたりするパラメータであってよい。また、スタミナは、時間の経過に伴い徐々に回復し、回復は上限値で停止する。

40

【0023】

本実施形態におけるゲームシステムは、プレイヤーの所定のゲーム操作に関する履歴に基

50

づいて、抽選ゲームにおける当選確率など、ゲーム上の所定のパラメータを変更させることでプレイヤーのゲームに対するモチベーションを向上させることができる。

【0024】

サーバ装置1のゲーム情報記憶部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。

【0025】

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。プレイヤー情報には、プレイヤーIDに紐づけて、プレイヤー名、プレイヤーランク、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。プレイヤーランクは、プレイヤーのゲームにおけるランク、レベルであり、プレイ時間やゲームの進捗、獲得アイテムなどに応じて決定される。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、各種能力値（対戦ゲームであれば攻撃力、防御力、体力等、音楽ゲームであれば歌唱力、ダンス力、パフォーマンス力など）などの各種パラメータの現在値を含むことができる。また、キャラクタは、プレイヤーが所有し、行動指示可能なキャラクタ、またはプレイヤーが選択してデッキ（プレイヤーにより編成され、複数のゲーム媒体を含むグループ）を構成可能なキャラクタ、インゲームで使用可能なキャラクタ等とすることができる。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。所有アイテム情報は、1つ以上の有償アイテム、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。その他、プレイヤー及びゲームのプレイ状況に関する情報を含むことができる。

【0026】

また、プレイヤー情報記憶部122には、プレイヤーの操作履歴情報を含むことができる。操作履歴情報とは、プレイヤーが当該ゲーム上の所定の操作を行った履歴に関する情報である。例えば、ゲームのログイン時間や回数などのログインに関する履歴、プレイ時間や回数・スタミナ消費量、特定のクエスト（もしくはインゲーム）のクリア回数又は全クエストのクリア回数などのゲーム実行に関する履歴、アイテム等のゲーム媒体の購入数や購入額・課金回数・課金額等の課金履歴、アイテムやポイントなどのゲーム媒体の使用回数や消費数等のゲーム媒体の消費履歴、抽選実行回数などの抽選履歴、キャラクタの育成履歴などであるが、これらに限定されない。

【0027】

抽選情報記憶部123は、抽選に関する情報を含み、少なくとも抽選により得られるゲーム媒体情報及び各ゲーム媒体の当選確率情報を含む。ここで、プレイヤーは、所定額のポイントやアイテムを消費することによって、ゲームで利用可能な所定のゲーム媒体の抽選（ガチャ）を行うことができる。抽選で付与され得るゲーム媒体には、例えばキャラクタ、キャラクタが装備又は使用することができる武器や防具、衣装、及びその他各種アイテム、キャラクタの乗り物、召喚獣、魔法やスキルなどのキャラクタに付加できる追加能力、新しいゲームステージやマップの開放権などが含まれる。これらの抽選対象として用意されるゲーム媒体にはレアリティが定められている。レアリティとは、例えば高い方から順にスーパーレア、レア、コモンなどとされ、レアリティが高いゲーム媒体ほど当選確率は低く設定される。

【0028】

サーバ装置1のゲーム実行部111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、RPG（ロールプレイングゲーム）、位置情報ゲーム、ボードゲーム、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、レーシングゲームなどであってよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 9 】

画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面をプレイヤ端末 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、プレイヤ端末 2 に送信されて、出力部 2 4 により出力される。

【 0 0 3 0 】

抽選実行部 1 1 3 は、プレイヤによる抽選実行要求に応じて抽選を実行する。抽選実行部 1 1 3 は、抽選情報記憶部 1 2 3 において設定された各抽選対象ゲーム媒体の当選確率に基づき、対象ゲーム媒体群の中から抽選を行って、プレイヤに付与するゲーム媒体を決定する。決定されたゲーム媒体はプレイヤに付与され、所定の画面を生成するように画面データ生成部 1 1 2 に指示するとともに、プレイヤ情報記憶部 1 2 2 において当該プレイヤが所有するゲーム媒体の情報を更新する。

10

【 0 0 3 1 】

集計部 1 1 4 は、プレイヤの所定の操作履歴を集計する。集計する操作履歴は例えばプレイヤが当該ゲーム上の所定の操作を行った履歴に関する情報である。例えば、ゲームのログイン時間や回数などのログインに関する履歴、プレイ時間や回数・スタミナ消費量などのゲーム実行に関する履歴、アイテム等のゲーム媒体の購入数や購入額・課金回数・課金額等の課金履歴、アイテムやポイントなどのゲーム媒体の使用回数や消費数等のゲーム媒体の消費履歴、抽選実行回数などの抽選履歴、キャラクタの育成履歴である。集計部 1 1 4 は、所定の単位期間における操作履歴を、所定のタイミングで集計する。例えば、日付が変わるタイミングで、一日間の操作履歴情報を集計してもよいし、また、月の最終日で、1 カ月間の操作履歴情報を集計してもよい。または、ゲーム運営者が設定した任意のタイミングや、プレイヤによる指示があったタイミングで集計してもよい。集計する単位期間は、任意に設定することができ、1 時間、1 2 時間、1 日、2 日、3 日、1 週間、1 か月、またプレイヤがゲームを初めてダウンロードしてゲームを開始してからの期間等であってもよい。所定の単位期間は、直前の単位期間としてもよい。例えば、前日（昨日 1 日間）、先週の 1 週間、先月 1 カ月、あるいは、直前の 2 日間（昨日と一昨日の 2 日間）、直前の 3 日間等であってもよい。集計した操作履歴情報はプレイヤ情報記憶部 1 2 2 に記憶することができる。

20

【 0 0 3 2 】

特典付与部 1 1 5 は、集計部 1 1 4 の集計結果に基づいて、プレイヤに所定の特典を付与する。特典は、プレイヤがゲーム上で有利になる事柄であれば特に制限はない。例えば、抽選におけるレアリティの高いゲーム媒体の当選確率を大きくすること、通常対象でないゲーム媒体を抽選の対象とすること、時間の経過によって回復するスタミナの回復速度を大きくすること、キャラクタの育成の度合いや成功確率を大きくすること、攻撃力や防御力などキャラクタの強弱パラメータを有利にすること、ゲーム実行により得られる獲得ポイントを大きくすることなど、ゲームにおける所定のパラメータをプレイヤに有利になるように変更することが含まれる。また、ゲームにおける所定の演出に関するパラメータを通常と変更することも含まれる。例えば、音楽ゲームにおけるライブの観客数を増やすことや、キャラクタの衣装や表情などのゲーム画像を通常と異なるものにすることなどである。さらに、特典付与部 1 1 5 は、所定の単位期間におけるプレイヤの操作履歴情報に基づいて、ゲーム内でプレイヤが所有するゲーム媒体を他のゲーム媒体と交換するための交換所の解放、交換所で交換可能なゲーム媒体の変更、及び、交換所における交換条件の変更のうち、少なくとも何れかを行うようにしてもよい。例えば、特典として、プレイヤに有利となるように、ゲーム上のゲーム媒体等の交換所を解放したり、交換所のレベルを変更したりしてもよい。交換所とは、プレイヤが所有するアイテム等のゲーム媒体やゲーム内ポイントを、他のゲーム媒体等に交換することができるゲーム内の機能であり、店舗等としてプレイヤ端末 2 に表示される。交換所が解放されることで、プレイヤが所有するポイントやゲーム媒体を有効に活用して、新たなゲーム媒体を取得できるようになる。また、特典として交換所のレベルが上がることで、交換可能なゲーム媒体の種類が増

30

40

50

加したり、よりリアリティの高いゲーム媒体が取得できるようになったり、ゲーム媒体を交換する際の条件が良く（プレイヤーに有利に）なったりする。ゲーム媒体を交換する際の条件が良くなるとは、例えば、特定のゲーム媒体を受け取るための対価としてプレイヤーがシステム管理者側に引き渡す（支払う）ポイントやゲーム媒体に対して、受け取るゲーム媒体の数や価値（リアリティ等）が増大したりすることである。特典の付与は、プレイヤーの操作履歴が所定の条件を満たしたときに所定の特典を付与することとすることができ、たとえば、前日1日の間のスタミナ消費量が所定以上である場合に、上記いずれかの特典を付与することとする。また、条件を段階的に設定し、最初の条件を達成した場合、次の条件を達成した場合、などにそれぞれ異なる特典を付与してもよい。特典付与部115は、集計部114による集計結果を読み出し、特典付与の条件に合致するか否かを判定し、合致する場合に所定の特典を付与する。

10

【0033】

通知部116は、特典付与に関する情報をプレイヤー端末2に提示する。特典付与に関する情報は、特典が付与されたことやその特典の内容であってよい。また、特典付与のための条件達成状況に関する情報であってもよく、例えば条件が達成されたか否か、また条件を達成するための方法（条件達成のために必要なプレイ時間やログイン回数、課金額等）を通知してもよい。通知部116は、ホーム画面などゲームアプリ上の所定の画面に通知を表示してもよいし、プレイヤー端末2にプッシュ通知として通知してもよい。また、プレイヤー端末2のウィジェット画面にリアルタイムで条件達成状況などを表示させてもよい。

【0034】

以下に、特典付与の具体例を説明する。

20

【0035】

[実施形態1]

本実施形態においては、前日1日の間の所定の操作履歴が所定の条件を満たす場合に、抽選ゲームにおける当選確率をプレイヤーに有利なように変更するという特典を付与する。すなわち、リアリティの高い所定のゲーム媒体の当選確率を大きくし、その代わりにその他のゲーム媒体の当選確率を小さくする。

【0036】

図4は、本実施形態1における動作例を説明するフロー図である。

【0037】

プレイヤーは、プレイヤー端末2を介して抽選ゲームを実行することを要求する情報をサーバに送信する(S101)。集計部114は、当該要求を受け付けると、プレイヤーの操作履歴情報を読み出して集計する(S102)。特典付与部115は、集計結果をもとに、特典付与可能か否かを判定する(S103)。本例においては、要求を受付けた時の前日の一日の間における操作履歴情報を集計する。特典付与の条件としては例えば、前日の一日の間におけるゲームのログイン時間や回数などのログインに関する履歴、プレイ時間や回数・スタミナ消費量などのゲーム実行に関する履歴、アイテム等のゲーム媒体の購入数や購入額・課金回数・課金額等の課金履歴、アイテムやポイントなどのゲーム媒体の使用回数や消費数等のゲーム媒体の消費履歴、抽選実行回数などの抽選履歴、キャラクタの育成履歴が、所定の数値範囲であること、等である。

40

【0038】

条件を満たす場合(S103 = Yes)、特典付与部115は抽選情報記憶部123において設定される抽選ゲームにおけるゲーム媒体ごとの当選確率を変更する。具体的には、リアリティの高い1つ以上のゲーム媒体の当選確率を所定値大きくする(S104)。

【0039】

抽選実行部113は、変更された当選確率に基づいて抽選を実行し、プレイヤーに付与するゲーム媒体を決定し(S105)、決定したゲーム媒体をプレイヤーに付与する(S106)。また、操作履歴情報が条件を満たさない場合(S103 = No)、当選確率を変更することなく抽選ゲームを実行する。

【0040】

50

なお、図4では、プレイヤーによる抽選ゲームの実行要求を受付けてから操作履歴情報の集計、及び特典付与の判定を実行する場合を説明したが、抽選ゲームの実行要求を受け付けるか否かに関わらずこれらの処理を実行してもよい。すなわち、日付が変わった後に前日の一日の操作履歴情報を集計し、特典付与の判定を行っていてもよい。この場合、通知部116は、特典付与の判定結果をゲーム画面に表示させることによって、当選確率が有利に変更されたことをプレイヤーに知らせ、抽選の実行を促すことができる。図5は、抽選ゲーム実行画面の表示構成例である。プレイヤーは、抽選ゲームを実行することを要求するボタン33を選択入力することによって抽選ゲームの実行要求をサーバに送信することができる。当該画面において、レアリティの高いゲーム媒体の当選確率が上昇していることを示す情報34が表示されている(「4キャラ当選確率10%UP中!」)。また、このように当選確率が変更されている旨の情報を、ゲームのホーム画面など抽選ゲームの実行画面以外の画面やプレイヤー端末2のウィジェット画面に表示してもよいし、プレイヤー端末2にプッシュ通知を通知してもよい。

10

【0041】

本実施形態1のように、単位期間を前日として特典を付与することによって、プレイヤーは短期的な目標を認識しやすくなり、たくさんゲームを遊んだ翌日に、付与された特典を利用してさらに遊びたくなるというサイクルが生まれる。

【0042】

[実施形態2]

本実施形態2においては、所定期間における所定の操作履歴に応じて、抽選ゲームにおける所定の条件をプレイヤーに有利なように変更するという特典を付与する。また、当該所定期間終了後に抽選ゲームを実行するためのアイテム(ガチャチケット)を、少なくとも期間の開始時にプレイヤーに付与する権利付与部をさらに備えることによって、プレイヤーのモチベーションを向上させる。

20

【0043】

図6は、本実施形態2における動作例を説明するフロー図である。サーバまず、所定期間が開始されるタイミングであるかを判定する(S201)。所定期間の開始のタイミングは、ゲーム運営者が任意に設定することができ、例えば、月の初めや、一週間の初めなどカレンダー上のキリの良い時点であってもよいし、あらかじめ周知した期間の開始時等であってもよい。また、所定の単位期間は、1か月、1週間、1日等であってもよいし、ゲーム運営者やプレイヤーが任意に設定した期間であってもよい。また、プレイヤーが指定したタイミングであってもよい。

30

【0044】

所定期間が開始されるタイミングで(S201=Yes)、権利付与部は、所定期間が終了した後に抽選ゲームを実行するための権利を付与する(S202)。権利の付与は、少なくとも期間の開始時点において行われ、開始時前に付与されてもよい。当該権利を以下「抽選予約権」と呼ぶが、当該権利の名称や形式は特に問わない。

【0045】

次に、サーバは所定期間が終了したか否かを判定する(S203)。所定期間が終了した場合(S203=Yes)、集計部114は、プレイヤーの操作履歴情報を読み出して集計する(S204)。特典付与部115は、集計結果をもとに、特典付与可能か否かを判定する(S205)。本例においては、所定期間におけるゲームのログイン時間や回数、連続してログインした日数などのログインに関する履歴、プレイ時間や回数・スタミナ消費量などのゲーム実行に関する履歴、アイテム等のゲーム媒体の購入数や購入額・課金回数・課金額等の課金履歴、アイテムやポイントなどのゲーム媒体の使用回数や消費数等のゲーム媒体の消費履歴、抽選実行回数などの抽選履歴、キャラクターの育成履歴が、所定の数値範囲であること、等である。

40

【0046】

特典付与部115は、プレイヤーの操作履歴が所定の条件を満たしていた場合(S205

50

= Yes)、集計結果に基づいて、抽選ゲームにおける所定の条件を変更する(S206)。抽選ゲームにおける条件とは例えば対象ゲーム媒体の当選確率や、対象とするゲーム媒体のラインナップ、抽選ゲームを実行可能な回数等であってよい。条件の変更は段階的であってもよい。その場合、操作履歴に対して複数の閾値を設定し、より困難な閾値を達成した場合に最も変更幅が大きくなるようにすることができる。

【0047】

抽選実行部113は、変更された条件に基づいて抽選を実行し、プレイヤーに付与するゲーム媒体を決定し(S207)、決定したゲーム媒体をプレイヤーに付与する(S208)。また、操作履歴情報が条件を満たさない場合(S205 = No)、条件を変更することなく抽選ゲームを実行する。

【0048】

通知部116は、抽選予約権が付与されたこと、及び抽選予約権が付与された後の条件達成の状況等についてプレイヤーに通知することができる。図7は、本実施形態2におけるプレイヤー画面の構成例である。一例として、特典として抽選ゲームにおける当選確率を変更する場合を説明している。図7(a)は、S202で期間開始時に抽選予約権がプレイヤーに付与されたときの画面例である。当該抽選予約権により抽選が可能となる時期の情報とともに、抽選における当選確率を変更するための条件(一例として「ログイン回数に応じて当選確率がUPします」)が表示されている。図7(b)は、期間開始後、プレイヤーの操作履歴が第一の閾値を達成し、当選確率が変更されたときの画面例である。なお、まだ期間は終了しておらず、抽選ゲームを実行することはできない。プレイヤーの操作履歴が第一の閾値を達成したことにより、レアリティの高いゲーム媒体の当選確率が変更された旨の表示(4キャラ当選確率10%UP)が表示される。さらに、図7(c)は、プレイヤーの操作履歴が第二の閾値を達成し、当選確率が再度変更されたときの画面例である。このときもまだ期間は終了しておらず、抽選ゲームを実行することはできない。プレイヤーの操作履歴が第二の閾値を達成したことにより、前回(図7(b)のとき)よりもさらに好条件となった旨の表示(4キャラ当選確定)が表示される。このように、期間中において、随時プレイヤーの操作履歴を集計し、特典付与の条件を満たすか否かを判定し、特典が付与された旨、及び特典がより好条件となった旨の通知をすることによって、プレイヤーは条件達成を強く意識するようになり、ゲーム操作を促すことができる。

【0049】

なお、本実施形態2においては、抽選ゲームを実行する権利を付与し、抽選ゲームにおける条件を変更する例について説明したが、抽選ゲーム以外を対象としてもよい。例えば所定期間終了後に所定のアイテム等を使用する権利を付与し、所定期間中の操作情報に基づいて当該アイテムによって得られる効果を変更するようにしてもよい。

【0050】

[実施形態3]

本実施形態3においては、所定期間における所定の操作履歴に応じて、音楽ゲーム等における演出を変更するという特典を付与する。

【0051】

図8は、本実施形態3における動作例を説明するフロー図である。まず、プレイヤーは、プレイヤー端末2を介して音楽ゲームを実行することを要求する情報をサーバに送信する(S301)。集計部114は、当該要求を受け付けると、プレイヤーの操作履歴情報を読み出して集計する(S302)。特典付与部115は、集計結果をもとに、特典付与可能か否かを判定する(S303)。本例においては、要求を受付けた時の前日の一日の間における操作履歴情報を集計する。特典付与の条件としては例えば、前日の一日の間におけるゲームのログイン時間や回数などのログインに関する履歴、プレイ時間や回数・スタミナ消費量などのゲーム実行に関する履歴、アイテム等のゲーム媒体の購入数や購入額・課金回数・課金額等の課金履歴、アイテムやポイントなどのゲーム媒体の使用回数や消費数等のゲーム媒体の消費履歴、抽選実行回数などの抽選履歴、キャラクタの育成履歴が、所定の数値範囲であること、等である。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

条件を満たす場合 (S 3 0 3 = Y e s)、特典付与部 1 1 5 は、音楽ゲームにおける所定の演出を変更する (S 3 0 4)。演出の変更は、例えば音楽ゲーム実行中における観客数の増加、キャラクタの髪型やメイク、衣装などの外見や、セリフや動きの変更等であってよい。演出の変更は段階的であってもよい。その場合、操作履歴に対して複数の閾値を設定し、より困難な閾値を達成した場合に最も演出の変更度合いが大きくなるようにすることができる。そして、ゲーム実行部 1 1 1 は、変更された演出を使って音楽ゲームを実行する (S 3 0 5)。

【 0 0 5 3 】

以上説明した実施形態及び変形例において、サーバ装置 1 及びプレイヤ端末 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端末 2 が備えてもよい。

10

【 0 0 5 4 】

また、図 4、6、8 の処理は、本実施形態の情報処理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 4、6、8 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いしてもよいし、一部の工程を省略するよういしてもよいし、他の工程を追加してもよい。

【 0 0 5 5 】

本発明によれば、プレイヤのゲーム操作履歴に基づいて、ゲーム上有利になる所定の特典が付与されるため、プレイヤに積極的にゲーム操作を行うよう誘導することができる。また、特典付与のための条件の達成状況について随時プレイヤに知らせることによってより一層モチベーションを喚起することができる。

20

【 0 0 5 6 】

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。

【 符号の説明 】

【 0 0 5 7 】

- 1 サーバ装置 (ゲームサーバ)
- 2 プレイヤ端末
- 3 ネットワーク

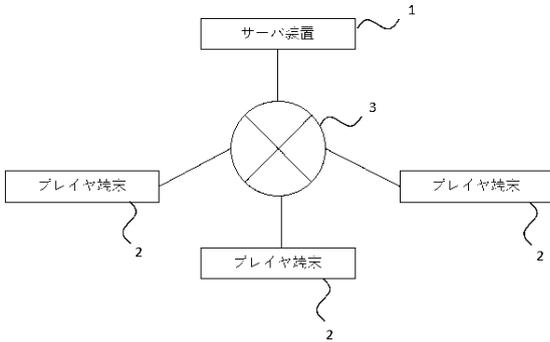
30

40

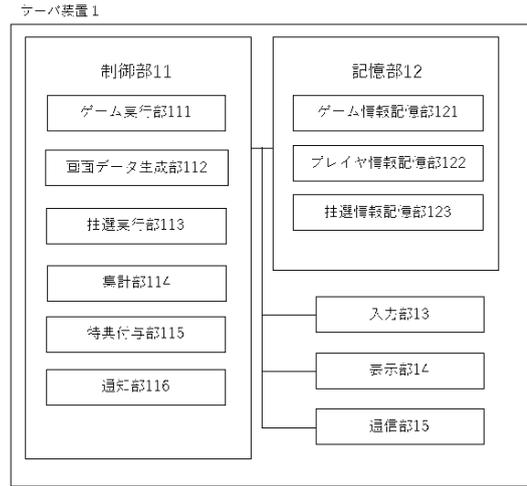
50

【図面】

【図1】



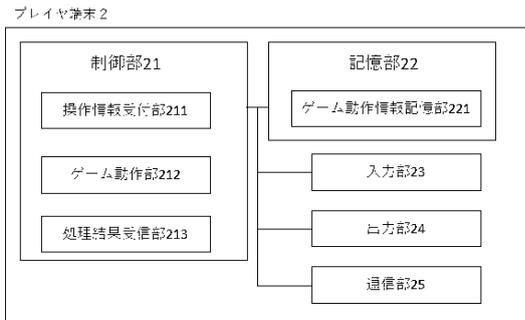
【図2】



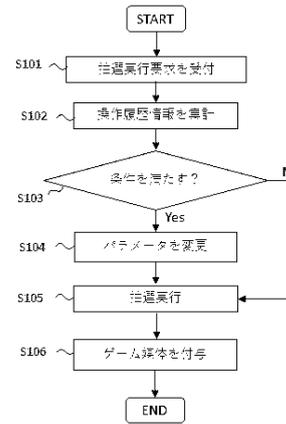
10

20

【図3】



【図4】

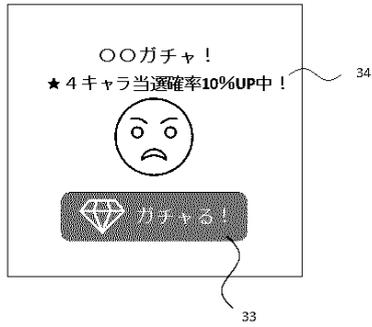


30

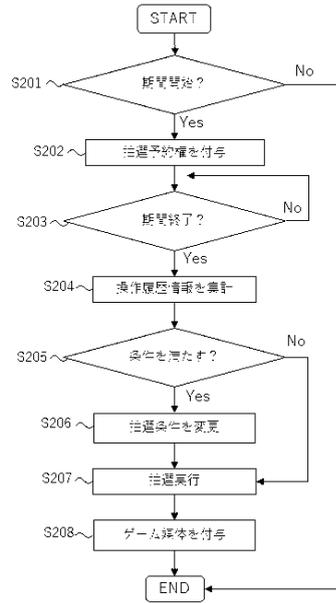
40

50

【 図 5 】



【 図 6 】

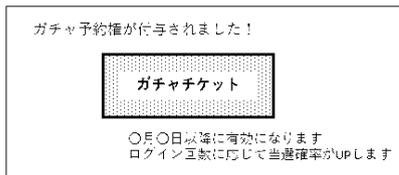


10

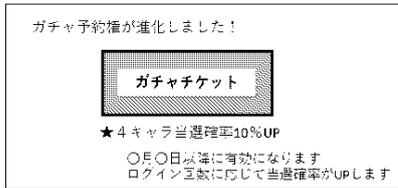
20

【 図 7 】

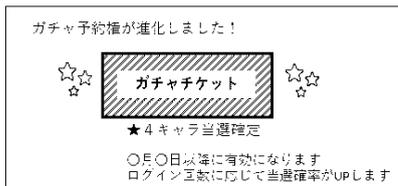
(a)



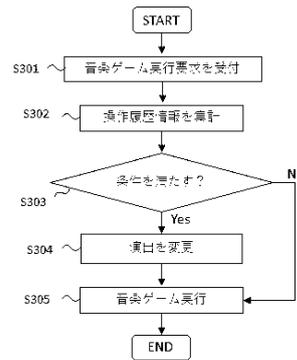
(b)



(c)



【 図 8 】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2021-035464(JP,A)
特開2021-029467(JP,A)
特開2004-105308(JP,A)
育てて！競って！着せ替えて！「マテリアルガールズ」dメニューにて配信開始，Gamer[online]，2013年03月04日，インターネット URL:https://www.gamer.ne.jp/news/201303040031/ ，[2024年7月18日検索]
デイリーミッション攻略，ARCANE-アーケイン-攻略完全図鑑[公認][online]，2017年01月12日，インターネット<URL:https://www.dopr.net/article/5667898737557504> ，[2024年4月11日検索]
ミッション，[超速GP]ミニ四駆 超速グランプリ攻略まとめwiki[online]，2021年02月11日，インターネット<URL:https://wiki.dengekionline.com/mini4wd/ミッション> ，[2024年4月11日検索]
ホーム，[超速GP]ミニ四駆 超速グランプリ攻略まとめwiki (WaybackMachine) [online]，2021年03月05日，インターネット<URL:https://web.archive.org/web/20210305073841/https://wiki.dengekionline.com/mini4wd/ホーム> ，[2024年4月11日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl.，DB名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4