

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7309157号
(P7309157)

(45)発行日 令和5年7月18日(2023.7.18)

(24)登録日 令和5年7月7日(2023.7.7)

(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 9 (全27頁)

(21)出願番号	特願2021-203257(P2021-203257)	(73)特許権者	504437801 グリー株式会社 東京都港区六本木六丁目11番1号
(22)出願日	令和3年12月15日(2021.12.15)	(74)代理人	100196829 弁理士 中澤 言一
(62)分割の表示	特願2020-104313(P2020-104313))の分割	(72)発明者	水野 真志 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
原出願日	平成26年9月22日(2014.9.22)	審査官	宇佐田 健二
(65)公開番号	特開2022-31934(P2022-31934A)		
(43)公開日	令和4年2月22日(2022.2.22)		
審査請求日	令和3年12月15日(2021.12.15)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、前記コンピュータが、
複数のプレイヤーのそれぞれによって複数の種類のアクションのうちいずれかのアクションが実行された場合、前記実行されたアクションを示す情報を、前記実行したプレイヤーの履歴情報として前記記憶部に記憶し、
前記複数の種類のアクションの中から特定のアクションを選択し、
前記履歴情報に基づいて、所定期間内に前記ゲームにログインしたプレイヤーであって前記所定期間より前に実行したアクションが前記特定のアクションと一致するプレイヤーに対して、特典を付与すること、
を含み、
前記複数のプレイヤーのうち、前記特定のアクションと一致するアクションを前記所定期間より前に実行したプレイヤーの数が多いほど、前記特典の価値が高い、
ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項2】

前記複数の種類のアクションは、特定のゲーム媒体の使用、強化、設定、購入、取得もしくは譲渡、バトル、クエスト、景品抽選、他のプレイヤーへの通知、又は、前記プレイヤーの端末における特定の操作を含む、請求項1に記載のゲーム制御方法。

【請求項3】

前記選択された前記特定のアクションの数は複数であり、

前記特典の付与において、前記コンピュータが、前記所定期間より前に実行されたアクションと一致する前記特定のアクションの数が多いほど、価値の高い前記特典を、前記所定期間内に前記ゲームにログインした前記プレイヤーに付与する、請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記選択された前記特定のアクションの数は複数であり、

前記特典の付与において、前記コンピュータが、前記複数の特定のアクションの全てが、前記複数のプレイヤーのうちの何れかのプレイヤーによって前記所定期間より前に実行されたアクションと一致する場合、一致しない場合に付与される前記特典よりも価値の高い前記特典を、前記所定期間内に前記ゲームにログインした前記プレイヤーに付与する、請求項 3 に記載のゲーム制御方法。

10

【請求項 5】

前記特定のアクションの選択において、前記コンピュータが、前記プレイヤーが他のプレイヤーに前記ゲームに関する通知を実行した回数に応じた数の前記特定のアクションを選択する、請求項 3 又は 4 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記所定期間内に前記ゲームにログインした前記プレイヤーが、前記所定期間の後の所定期間内に前記ゲームに次のログインしたときに、前記次のログインの直前に選択された前記特定のアクションが、前記所定期間内にログインし且つ前記後の所定期間内に次のログインをした前記プレイヤーによって前記所定期間内に実行されたアクションと一致する場合、一致しない場合に付与される前記特典よりも価値の高い前記特典を、前記所定期間内にログインし且つ前記後の所定期間内に次のログインをした前記プレイヤーに付与する、請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

20

【請求項 7】

前記コンピュータが、プレイヤーがログインするたびに、前記特典とは異なる他の特典を、ログインしたプレイヤーに付与すること、を更に含む、請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 8】

ゲームを実行するコンピュータであって、

30

複数のプレイヤーのそれぞれによって複数の種類のアクションのうちの一つのアクションが実行された場合、前記実行されたアクションを示す情報を、前記実行したプレイヤーの履歴情報として記憶する記憶部と、

前記複数の種類のアクションの中から特定のアクションを選択する選択部と、

前記履歴情報に基づいて、所定期間内に前記ゲームにログインしたプレイヤーであって前記所定期間より前に実行したアクションが前記特定のアクションと一致するプレイヤーに対して、特典を付与する特典付与部と、

を有し、

前記複数のプレイヤーのうち、前記特定のアクションと一致するアクションを前記所定期間より前に実行したプレイヤーの数が多いほど、前記特典の価値が高い、

40

ことを特徴とするコンピュータ。

【請求項 9】

記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、

前記コンピュータに、

複数のプレイヤーのそれぞれによって複数の種類のアクションのうちの一つのアクションが実行された場合、前記実行されたアクションを示す情報を、前記実行したプレイヤーの履歴情報として前記記憶部に記憶し、

前記複数の種類のアクションの中から特定のアクションを選択し、

前記履歴情報に基づいて、所定期間内に前記ゲームにログインしたプレイヤーであって前記所定期間より前に実行したアクションが前記特定のアクションと一致するプレイヤーに

50

対して、特典を付与すること、

を実行させ、

前記複数のプレイヤーのうちの、前記特定のアクションと一致するアクションを前記所定期間より前に実行したプレイヤーの数が多いほど、前記特典の価値が高い、
ことを特徴とする制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、通信ネットワークを介して携帯端末にゲームを提供するサーバが普及している。このようなサーバにより提供されるゲームとして、複数のプレイヤーが参加可能なもの（いわゆる「ソーシャルゲーム」）が知られている。一般に、このようなソーシャルゲームでは、プレイヤーが積極的にゲームに参加するように、プレイヤーがゲームにログインしたときに所定の特典がプレイヤーに付与される。

【0003】

特許文献1には、端末装置とゲーム管理サーバを備えるシステムが開示されている。このゲーム管理サーバは、プレイヤーのゲームへのエントりに応じてプレイヤーにスタンプを付与し、例えば10日間分、連続するスタンプが収集された場合に、プレイヤーに褒章を付与する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第5425276号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ソーシャルゲームにおいて、プレイヤーがゲームにログインしたとき、又は所定日数連続してゲームにログインしたときにプレイヤーに特典を付与することにより、プレイヤーのゲームへの参加率を向上させることが可能となる。しかしながら、ゲームにログインしたことのみを条件として特典を付与すると、プレイヤーはログインさえすれば特典を取得できると考えるようになる。そのため、特典の取得に対するプレイヤーの期待感が減少していき、継続してログインしようというプレイヤーの意欲も減少していく傾向にあった。

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、継続してゲームにログインしようというプレイヤーの意欲を維持し、ゲームへの参加率を向上させることを可能とするゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、ゲームにおけるアクションの内、プレイヤーが実行したアクションの履歴を記憶部に記憶し、ゲームにおけるアクションの中から特定のアクションを選択し、プレイヤーがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、履歴に記憶されたプレイヤーが過去に実行したアクションと一致する場合、プレイヤーに特典を付与することを含む。

なお、コンピュータは、上記の手順を実行可能であればよく、例えば、携帯端末や据置端末、サーバ等である。

【0008】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲームにおけるアクションは、特定のゲ

10

20

30

40

50

ーム媒体の使用、強化、設定、購入、取得もしくは譲渡、バトル、クエスト、景品抽選、他のプレイヤーへの通知、又は、プレイヤーの端末における特定の操作を含むことが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した回数に応じて、選択される特定のアクションの数を変更することが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、特定のアクションを選択した後に、選択された特定のアクションに関するヒントをプレイヤーに通知することが好ましい。

10

【0011】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、選択される特定のアクションの数は複数であり、特典の付与において、選択された特定のアクションの内、履歴に記憶されたアクションと一致するアクションの数が多いほど、価値の高い特典を付与することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、特典の付与において、プレイヤーが所属するグループに所属する各プレイヤーの内、選択された特定のアクションが、各プレイヤーの履歴に記憶されたアクションと一致するプレイヤーの数が多いほど、価値の高い特典をプレイヤーに付与することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、選択される特定のアクションの数は複数であり、特典の付与において、選択された複数の特定のアクションの全てが、プレイヤーが所属するグループに所属する何れかのプレイヤーの履歴に記憶されたアクションと一致した場合、一致しない場合に付与される特典よりも価値の高い特典を付与することが好ましい。

20

【0014】

本発明に係るコンピュータは、ゲームを実行するコンピュータであって、ゲームにおけるアクションの内、プレイヤーが実行したアクションの履歴を記憶する記憶部と、ゲームにおけるアクションの中から特定のアクションを選択する選択部と、プレイヤーがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、履歴に記憶されたプレイヤーが過去に実行したアクションと一致する場合、プレイヤーに特典を付与する特典付与部とを有する。

30

【0015】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、ゲームにおけるアクションの内、プレイヤーが実行したアクションの履歴を記憶部に記憶し、ゲームにおけるアクションの中から特定のアクションを選択し、プレイヤーがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、履歴に記憶されたプレイヤーが過去に実行したアクションと一致する場合、プレイヤーに特典を付与することをコンピュータに実行させる。

また、本発明に係る制御方法は、記憶部を備え、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、ゲームにおける複数の種類のアクションの内、複数のプレイヤーのそれぞれが実行したアクションの履歴を複数のプレイヤーのそれぞれと対応付けて記憶部に記憶し、複数のプレイヤーに共通に、ゲームにおける複数の種類のアクションの中から特定のアクションを抽選により選択し、複数のプレイヤーのそれぞれがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、ログインしたプレイヤーと対応付けて履歴に記憶されたアクションと一致するか否かを判定し、一致する場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与し、一致しない場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与しない、ことを含む。

40

また、本発明に係る制御方法において、アクションは、特定のゲーム媒体の使用、強化、設定、購入、取得もしくは譲渡、バトル、クエスト、景品抽選、他のプレイヤーへの通知、又は、プレイヤーの端末における特定の操作を含むことが好ましい。

また、本発明に係る制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する

50

る通知を実行した回数に応じて、選択される特定のアクションの数を変更することが好ましい。

また、本発明に係る制御方法において、更に、複数のプレイヤーのそれぞれが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、特定のアクションを選択した後に、選択された特定のアクションに関するヒントを複数のプレイヤーのそれぞれに通知することが好ましい。

また、本発明に係る制御方法において、選択される特定のアクションの数は複数であり、特典の付与において、選択された特定のアクションの内、履歴に記憶されたアクションと一致するアクションの数が多いほど、価値の高い特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係る制御方法において、特典の付与において、ログインしたプレイヤーが所属するグループに所属する各プレイヤーの内、選択された特定のアクションが、各プレイヤーの履歴に記憶されたアクションと一致するプレイヤーの数が多いほど、価値の高い特典をログインしたプレイヤーに付与することが好ましい。

10

また、本発明に係る制御方法において、選択される特定のアクションの数は複数であり、特典の付与において、選択された複数の特定のアクションの全てが、ログインしたプレイヤーが所属するグループに所属する何れかのプレイヤーの履歴に記憶されたアクションと一致した場合、一致しない場合に付与される特典よりも価値の高い特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係るコンピュータは、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを実行するコンピュータであって、ゲームにおける複数の種類のアクションの内、複数のプレイヤーのそれぞれが実行したアクションの履歴を複数のプレイヤーのそれぞれと対応付けて記憶する記憶部と、複数のプレイヤーに共通に、ゲームにおける複数の種類のアクションの中から特定のアクションを抽選により選択する選択部と、複数のプレイヤーのそれぞれがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、ログインしたプレイヤーと対応付けて履歴に記憶されたアクションと一致するか否かを判定し、一致する場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与し、一致しない場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与しない特典付与部と、を有する。

20

また、本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、複数のプレイヤーにより実行されるゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、ゲームにおける複数の種類のアクションの内、複数のプレイヤーのそれぞれが実行したアクションの履歴を複数のプレイヤーのそれぞれと対応付けて記憶部に記憶し、複数のプレイヤーに共通に、ゲームにおける複数の種類のアクションの中から特定のアクションを抽選により選択し、複数のプレイヤーのそれぞれがゲームにログインしたときに、選択された特定のアクションが、ログインしたプレイヤーと対応付けて履歴に記憶されたアクションと一致するか否かを判定し、一致する場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与し、一致しない場合、ログインしたプレイヤーに特典を付与しない、ことをコンピュータに実行させる。

30

また、本発明に係るゲーム制御方法は、出力部及び記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、プレイヤーがゲームにログインしたときに、ゲームに関する第1クイズを出題するための表示データを出力部に出力し、プレイヤーからの第1クイズの回答を受け付けて記憶部に記憶し、プレイヤーが第1クイズの次に出题された第2クイズの回答を受け付けられる所定期間内にゲームに再ログインしたときに、プレイヤーからの第1クイズの回答の結果に関わらず、プレイヤーに第1特典を付与し、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であった場合、プレイヤーに第1特典より価値の高い第2特典を付与し、プレイヤーが所定期間内にゲームに再ログインしなかったときは、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であるか否かに関わらず、プレイヤーに第2特典を付与しないことを含む。

40

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した回数に応じて、出題される第1クイズの数を変更することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、第1クイズに関するヒントをプレイヤーに通知することが好

50

ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、第1クイズの回答の選択肢を少なくすることが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、出題される第1クイズの数は複数であり、特典の付与において、出題された第1クイズの内、プレイヤーによる回答が正解である第1クイズの数が多いほど、価値の高い特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、特典の付与において、プレイヤーが所属するグループに所属する各プレイヤーの内、第1クイズに正解したプレイヤーの数が多いほど、価値の高い特典をプレイヤーに付与することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、出題される第1クイズの数は複数であり、特典の付与において、出題された第1クイズの正解の全てが、プレイヤーが所属するグループに所属する何れかのプレイヤーの回答と一致した場合、一致しない場合に付与される特典よりも価値の高い特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーに付与される特典を、プレイヤーからの要求に従って決定することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーに付与される特典を、第1クイズの難易度に応じて変更することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーから、第1クイズの難易度の選択を受け付け、出力において、選択された難易度の第1クイズを出題するための表示データを出力部に出力することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、ゲームに用いられる複数のゲーム媒体を複数のグループに分類し、複数のグループ毎に、各グループに関する第1クイズを設定し、プレイヤーから、グループの選択を受け付け、出力において、選択されたグループに関する第1クイズを出題するための表示データを出力部に出力することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、複数のグループ毎に、各グループに関する第1クイズに正解したプレイヤー数を集計し、特典の付与において、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択したプレイヤーに、他のグループを選択したプレイヤーより価値の高い特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、複数のグループ毎に、各グループに関する第1クイズに正解したプレイヤー数を集計し、特典の付与において、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択した全てのプレイヤーに、特典と異なる第2特典を付与することが好ましい。

また、本発明に係るコンピュータは、ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーがゲームにログインしたときに、ゲームに関する第1クイズを出題するための表示データを出力する出力部と、プレイヤーから受け付けた第1クイズの回答を記憶する記憶部と、プレイヤーが第1クイズの次に出版された第2クイズの回答が受け付けられる所定期間内にゲームに再ログインしたときに、プレイヤーからの第1クイズの回答の結果に関わらず、プレイヤーに第1特典を付与し、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であった場合、プレイヤーに第1特典より価値の高い第2特典を付与し、プレイヤーが所定期間内にゲームに再ログインしなかったときは、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であるか否かに関わらず、プレイヤーに第2特典を付与しない特典付与部と、を有する。

また、本発明に係る制御プログラムは、出力部及び記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーがゲームにログインしたときに、ゲームに関する第1クイズを出題するための表示データを出力部に出力し、プレイヤーからの第1クイズの回答を受け付けて記憶部に記憶し、プレイヤーが第1クイズの次に出版された第2クイズの回答が受け付けられる所定期間内にゲームに再ログインしたときに、プレイヤーからの第1クイズの回答の結果に関わらず、プレイヤーに第1特典を付与し、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であった場合、プレイヤーに第1特典より価値の高い第2特典を付与し、プレイヤーが所定期間内にゲームに再ログインしなかったときは、プレイヤーからの第1クイズの回答が正解であるか否かに関わらず、プレイヤーに第2特典を付与しないことを

10

20

30

40

50

コンピュータに実行させる。

【発明の効果】

【0016】

本発明に係るゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムでは、プレイヤーはゲームにログインしてみないと特典が付与されるか否かがわからないため、特典の取得に対するプレイヤーの期待感を向上させることが可能となる。したがって、継続してゲームにログインしようというプレイヤーの意欲を維持し、ゲームへの参加率を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図3】特典付与処理の一例について説明するための模式図である。

【図4】特典付与処理の他の例について説明するための模式図である。

【図5】(a)～(d)は携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図6】携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図7】サーバの概略構成の一例を示す図である。

【図8】(a)～(d)は各テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図9】サーバによる抽選処理の動作フローの一例を示す図である。

【図10】サーバによるクイズ受付処理の動作フローの一例を示す図である。

【図11】ゲームシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図12】サーバによる特典付与処理の動作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】

【0018】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0019】

1. 本実施形態の概略

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーは、サーバが提供するゲームを携帯端末を用いて実施する。サーバは、提供するゲームにおけるイベントとして、ゲームのシナリオに従って進行するクエスト、又はバトル(対戦)等を実行する。クエストとは、一般に、探索、ミッション等とも称されるものであり、プレイヤーがクリアすべき複数のステージ又はミッションを有し、プレイヤーキャラクタが各ステージ又はミッションの処理を順次実行していくものである。また、実行されるバトルには、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトル、複数のプレイヤーが参加するいわゆるRAIDバトル等が含まれる。プレイヤーキャラクタは、プレイヤーが所有するゲーム媒体であり、敵キャラクタは、ノンプレイヤーキャラクタ又は他のプレイヤーが所有するゲーム媒体である。

【0020】

ゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、プレイヤーによって、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。プレイヤーは、クエストを実行することにより、キャラクタを成長させたり、アイテムを取得することが可能となる。

【0021】

本実施形態では、予めゲームシステムに登録されたカードをゲーム媒体の例として説明する。バトルに用いられるプレイヤーキャラクタ又は敵キャラクタのカードはパラメータを有している。パラメータは、例えば、経験値、レベル、攻撃力、防御力、体力(HP(ヒットポイント))、属性(例えば、火、水、雷等)、レア度(例えば、ノーマル、レア、

10

20

30

40

50

S（スーパー）レア、SS（ダブルスーパー）レア、SSS（トリプルスーパー）レア、レジェンド等）、スキル（特殊効果）の発動率、攻撃速度（ターンにおける攻撃回数、攻撃するまでのターン数等）、一対戦における防御回数及びノ又はジョブ（例えば、職業、兵種等）等である。

【0022】

サーバは、このゲームにおいてプレイヤーが使用したゲーム媒体の履歴を記憶する。ゲームに使用されるゲーム媒体は、例えばプレイヤーキャラクタのHP等のパラメータを回復するためのアイテム、又はレベル、攻撃力、防御力等のパラメータを強化するためのアイテム等である。

【0023】

サーバは、所定期間（例えば1日）毎に、所定のタイミング（例えば毎日23時）で、ゲームに使用されるアイテムの中から特定のアイテムを選択する抽選を実行する。そして、サーバは、各プレイヤーが所定期間内で最初にゲームにログインしたときに、その直前に実行された抽選で選択されたアイテムが、各プレイヤーが過去の所定期間（例えば前日）に使用していたアイテムと一致するか否かを判定する。ログインとは、ゲームへ参加（エンタリ）することである。サーバは、各プレイヤーが携帯端末を用いてアクセスしてきたときに、各携帯端末から受信した各プレイヤーの識別番号（プレイヤーID）及びパスワードを用いて各プレイヤーの認証を行い、認証に成功した場合に各プレイヤーがゲームにログインしたと判定する。

【0024】

サーバは、抽選で選択されたアイテムが、プレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムと一致した場合、プレイヤーに特典を付与する。このように、プレイヤーがゲームにログインしてみないと特典が付与されるか否かがわからないようにして、特典の取得に対するプレイヤーの期待感を向上させ、継続してゲームにログインしようというプレイヤーの意欲を維持し、ゲームへの参加率を向上させることを図る。

【0025】

2. ゲームシステム1の構成

図1は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0026】

ゲームシステム1は、複数の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2とサーバ3とは、通信ネットワークを介して相互に接続され、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介して相互に接続される。携帯端末2で実行されるプログラム（例えば、閲覧プログラム）と、サーバ3で実行されるプログラム（例えば、ゲームプログラム）とは、ハイパーテキスト転送プロトコル（Hypertext Transfer Protocol, HTTP）等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

【0027】

なお、携帯端末2としては多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されない。携帯端末2は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー、タブレット端末、タブレットPC、ノートPC等でもよい。

【0028】

2.1. 携帯端末2の構成

図2は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【0029】

携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。携帯端末2は、プレイヤーによる操作部23（ボタン等）の操作に応じて、ゲームの進行をサーバ3に要求する。また、携帯端末2は、サーバ3からゲームの進行に係る表示データを受信して表示する。

【0030】

10

20

30

40

50

端末通信部 2 1 は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末 2 を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部 2 1 は、基地局 4 により割り当てられるチャネルを介して、基地局 4 との間で C D M A (Code Division Multiple Access) 方式等による無線信号回線を確立し、基地局 4 との間で通信を行う。そして、端末通信部 2 1 は、端末処理部 2 5 から供給されたデータをサーバ 3 等に送信する。また、端末通信部 2 1 は、サーバ 3 等から受信したデータを端末処理部 2 5 に供給する。なお、端末通信部 2 1 は、不図示の W i f i (Wireless Fidelity) のアクセスポイントとの間で I E E E 8 0 2 . 1 1 規格の無線通信方式による無線通信を行うものでもよい。

【 0 0 3 1 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部 2 2 は、ドライバプログラムとして、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば C D - R O M (compact disk read only memory)、D V D - R O M (digital versatile disk read only memory) 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部 2 2 にインストールされてもよい。また、端末記憶部 2 2 は、データとして、携帯端末 2 のユーザの識別情報であるプレイヤー I D、ゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部 2 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【 0 0 3 2 】

操作部 2 3 は、携帯端末 2 の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。プレイヤーは、操作部 2 3 を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部 2 3 は、プレイヤーにより操作されると、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤーの指示として、端末処理部 2 5 に供給される。

【 0 0 3 3 】

表示部 2 4 も、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機 E L (Electro - Luminescence) ディスプレイ等である。表示部 2 4 は、端末処理部 2 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

【 0 0 3 4 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、例えば C P U (Central Processing Unit) であり、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に基づいて携帯端末 2 の各種処理が適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム (オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等) に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラム (アプリケーションプログラム等) を並列に実行することができる。

【 0 0 3 5 】

2 . 1 . 1 . 端末処理部 2 5 の機能

図 3 は、ゲームシステム 1 が提供するゲームにおける特典付与処理の一例について説明するための模式図である。

【 0 0 3 6 】

図 3 に示すように、ゲームシステム 1 では、プレイヤーがゲームにログイン (3 0 1) し、ゲームをプレイ (3 0 2) した場合、プレイヤーが使用した各アイテムは履歴 3 1 0 とし

10

20

30

40

50

て記憶(303)される。一方、所定のタイミングで、ゲームで使用されるアイテムの中から特定のアイテム311を選択する抽選が実行(304)される。その翌日に、プレイヤーが再度ゲームにログイン(305)した場合、抽選で選択されたアクション311がアクション履歴310に記憶されたアクションと一致するか否かが判定(306)され、一致する場合はプレイヤーに景品が付与(307)される。このように、ゲームシステム1は、プレイヤーがゲームにログインしたときに、プレイヤーが過去に使用したアイテムに応じて、プレイヤーに景品を付与する。プレイヤーはゲームにログイン(306)してみないと特典が付与されるか否かがわからないため、特典の取得に対するプレイヤーの期待感を向上させることが可能となる。

【0037】

図4は、ゲームシステム1が提供するゲームにおける特典付与処理の他の例について説明するための模式図である。

【0038】

図4に示すように、ゲームシステム1では、プレイヤーがゲームにログイン(401)した場合、プレイヤーにゲームに関するクイズが出題される。プレイヤーがそのクイズに回答(402)した場合、プレイヤーによる回答410は記憶(403)される。その翌日に、プレイヤーが再度ゲームにログイン(404)した場合、クイズの正解が発表され、プレイヤーによる回答410が正解であったか否かが判定(405)され、正解であった場合はプレイヤーに景品が付与(406)される。このように、ゲームシステム1は、プレイヤーがゲームにログインしたときに、プレイヤーが過去に実行した選択に応じて、プレイヤーに景品を付与する。この場合も、プレイヤーはゲームにログイン(404)してみないと特典が付与されるか否かがわからないため、特典の取得に対するプレイヤーの期待感を向上させることが可能となる。

【0039】

図5(a)は、表示部24に表示される開始画面の一例を示す図である。

【0040】

図5(a)に示す開始画面500は、ゲームへのログイン直後に表示される。以下で説明する各画面は、サーバ3から受信された表示データに基づいて表示される。

【0041】

開始画面500には、前日に行われた抽選により選択されたアイテム501、前日に出題されたクイズの正解502、その日に出題されるクイズの問題503、クイズの回答を選択するための「選択」ボタン504、及び「メニュー」ボタン505等が表示される。さらに、プレイヤーが前日に使用していたアイテムが抽選により選択された場合、開始画面500には、プレイヤーに付与される景品506が表示される。また、プレイヤーが前日にした回答が正解であった場合、プレイヤーに付与される景品507が表示される。

【0042】

プレイヤーが何れかのボタンを押下すると、そのボタンに対応する指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。何れかの「選択」ボタン504が押下されると、押下された「選択」ボタン504に対応する回答がサーバ3に登録され、開始画面500が再表示される。再表示される開始画面500には、既にクイズに回答した旨(不図示)が表示され、クイズの問題503及び「選択」ボタン504は表示されない。「メニュー」ボタン505が押下されると、プレイヤーが選択可能なメニューを表示する画面が表示される。

【0043】

図5(b)は、表示部24に表示されるメニュー画面の一例を示す図である。

【0044】

図5(b)に示すメニュー画面510は、開始画面500で「メニュー」ボタン505が押下されたときに表示される。

【0045】

メニュー画面510には、「クエスト」ボタン511、「バトル」ボタン512及び「アイテム」ボタン513等が表示される。「クエスト」ボタン511が押下されると、ク

10

20

30

40

50

エストを実行するための画面が表示される。「バトル」ボタン 5 1 2 が押下されると、バトルを実行するための画面が表示される。「アイテム」ボタン 5 1 3 が押下されると、アイテムを使用するための画面が表示される。

【 0 0 4 6 】

図 5 (c) は、表示部 2 4 に表示されるクエスト画面の一例を示す図である。

【 0 0 4 7 】

図 5 (c) に示すクエスト画面 5 2 0 は、メニュー画面 5 1 0 で「クエスト」ボタン 5 1 1 が押下されたときに表示される。クエスト画面 5 2 0 には、プレイヤーが実行可能なミッション毎に、ミッション名 5 2 1 及び「実行」ボタン 5 2 2 等が表示され、更に「戻る」ボタン 5 2 3 が表示される。

10

【 0 0 4 8 】

何れかの「実行」ボタン 5 2 2 が押下されると、押下された「実行」ボタン 5 2 2 に対応するミッションが実行され、ミッションの結果を表す画面（不図示）が表示される。または、「実行」ボタン 5 2 2 が押下されると、対応するミッションを実行するための画面（不図示）が表示され、プレイヤーはそのミッションを実行することが可能となる。「戻る」ボタン 5 2 3 が押下されると、再度メニュー画面 5 1 0 が表示される。

【 0 0 4 9 】

図 5 (d) は、表示部 2 4 に表示されるバトル画面の一例を示す図である。

【 0 0 5 0 】

図 5 (d) に示すバトル画面 5 3 0 は、メニュー画面 5 1 0 で「バトル」ボタン 5 1 2 が押下されたときに表示される。バトル画面 5 3 0 には、プレイヤーが対戦可能な相手キャラクタ毎に、相手キャラクタの画像 5 3 1、名前 5 3 2 及び「戦う」ボタン 5 3 3 等が表示され、更に「戻る」ボタン 5 3 4 が表示される。

20

【 0 0 5 1 】

何れかの「戦う」ボタン 5 3 3 が押下されると、押下された「戦う」ボタン 5 3 3 に対応する相手キャラクタとのバトルが実行され、バトルの結果を表す画面（不図示）が表示される。または、「戦う」ボタン 5 3 3 が押下されると、対応する相手キャラクタとバトルを実行するための画面（不図示）が表示され、プレイヤーはその相手キャラクタとのバトルを実行することが可能となる。「戻る」ボタン 5 2 3 が押下されると、再度メニュー画面 5 1 0 が表示される。

30

【 0 0 5 2 】

図 6 は、表示部 2 4 に表示されるアイテム画面の一例を示す図である。

【 0 0 5 3 】

図 6 に示すアイテム画面 6 0 0 は、メニュー画面 5 1 0 で「アイテム」ボタン 5 1 3 が押下されたときに表示される。アイテム画面 6 0 0 には、プレイヤーが使用可能なアイテム毎に、アイテム名 6 0 1 及び「使用」ボタン 6 0 2 等が表示され、更に「戻る」ボタン 6 0 3 が表示される。

【 0 0 5 4 】

何れかの「使用」ボタン 6 0 2 が押下されると、押下された「使用」ボタン 6 0 2 に対応するアイテムが使用され、アイテムの使用結果、即ちアイテムの使用により、HP 等の各種パラメータが変化した値、又は新たに取得したカード等を表す画面（不図示）が表示される。「戻る」ボタン 6 0 3 が押下されると、再度メニュー画面 5 1 0 が表示される。

40

【 0 0 5 5 】

2 . 1 . 2 . 端末処理部 2 5 の構成

端末処理部 2 5 は、少なくとも閲覧実行部 2 5 1 を備える。閲覧実行部 2 5 1 は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、閲覧実行部 2 5 1 は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

【 0 0 5 6 】

閲覧実行部 2 5 1 は、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行う。即ち、閲

50

覧実行部 2 5 1 は、プレイヤーからの指示に応じて、ゲームの進行に係る表示データの取得要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、対応する表示データを端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から受信する。閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づいて描画データを作成する。即ち、閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データを解析して制御データ及び内容データを特定し、特定した制御データに基づいて同じく特定した内容データをレイアウトし、描画データを作成する。そして、閲覧実行部 2 5 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、サーバ 3 との通信接続が確立されている間、表示データに含まれる各情報を端末記憶部 2 2 に記憶する。

【 0 0 5 7 】

2 . 2 . サーバ 3 の構成

図 7 は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。また、図 8 (a) ~ (b)、図 9 (a) ~ (c) は、サーバ記憶部 3 2 が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【 0 0 5 8 】

サーバ 3 は、サーバ通信部 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 と、サーバ処理部 3 3 とを備える。サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じてゲームを進行させる。また、サーバ 3 は、ゲームの進行に係る表示データを作成して携帯端末 2 に送信する。

【 0 0 5 9 】

サーバ通信部 3 1 は、出力部の一例であり、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。そして、サーバ通信部 3 1 は、携帯端末 2 等から受信したデータをサーバ処理部 3 3 に供給する。また、サーバ通信部 3 1 は、サーバ処理部 3 3 から供給されたデータを携帯端末 2 等に送信する。

【 0 0 6 0 】

サーバ記憶部 3 2 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部 3 2 は、サーバ処理部 3 3 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 3 2 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば CD - ROM、DVD - ROM 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部 2 2 にインストールされてもよい。

【 0 0 6 1 】

また、サーバ記憶部 3 2 は、データとして、図 8 (a) に示すプレイヤーテーブル、図 8 (b) に示す履歴テーブル、図 8 (c) に示すアイテムテーブル、図 8 (d) に示すクイズテーブル、抽選により選択されたアイテム、各プレイヤーの画像データ、ゲームの進行に係る様々な画像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 3 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【 0 0 6 2 】

図 8 (a) は、プレイヤーを管理するプレイヤーテーブルを示す。プレイヤーテーブルには、各プレイヤーについて、当該プレイヤーのプレイヤー ID、パスワード、名前、画像データのファイル名、所有カード情報、バトルに使用される所有カードの識別番号 (使用カード ID)、所有するアイテムの識別番号 (所有アイテム ID)、クイズの回答、ログイン時刻及び関連プレイヤーのプレイヤー ID 等の情報が関連付けて記憶される。

【 0 0 6 3 】

所有カード情報には、プレイヤーが所有する、ゲームで使用されるカード毎に、所有するカードを管理するための識別番号 (所有 ID)、当該カードの識別番号 (カード ID) 及びレベル等が関連付けて記憶される。使用カード ID は、所有カード情報に含まれるカードの内、バトルに使用されるカードの所有 ID である。クイズの回答は、出題されたクイ

10

20

30

40

50

ズに対してプレイヤーが選択した回答である。ログイン時刻は、プレイヤーがゲームにログインした最新の時刻である。

【 0 0 6 4 】

関連プレイヤーは、そのプレイヤーに関連する他のプレイヤーである。関連プレイヤーは、例えばそのプレイヤーと同一の所属グループに所属する他のプレイヤー、そのプレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤー、過去の敵キャラクタとのバトルにおいてそのプレイヤーを救援した他のプレイヤー、過去に対戦した他のプレイヤー及びノ又は過去に対戦したグループに所属する他のプレイヤー等である。

【 0 0 6 5 】

図 8 (b) は、プレイヤーが使用したアイテムの履歴を管理する履歴テーブルを示す。履歴テーブルには、プレイヤー毎に、履歴情報が記憶される。履歴情報には、使用日時、及び使用したアイテムのアイテム ID 等が関連付けて記憶される。

10

【 0 0 6 6 】

図 8 (c) は、アイテムを管理するアイテムテーブルを示す。アイテムテーブルには、各アイテムについて、当該アイテムのアイテム ID、名前、画像データのファイル名及び効果等が記憶される。アイテムの効果には、例えば HP 等のパラメータの回復、レベル、攻撃力、防御力等のパラメータの強化等が含まれる。

【 0 0 6 7 】

図 8 (d) は、クイズを管理するクイズテーブルを示す。クイズテーブルには、各クイズについて、当該クイズを管理するための識別番号 (クイズ ID)、出題日、問題 (回答の選択肢)、難易度及び正解等が記憶される。

20

【 0 0 6 8 】

2 . 2 . 1 . サーバ処理部 3 3 の構成

サーバ処理部 3 3 は、選択部 3 3 1 と、クイズ受付部 3 3 2 と、進行制御部 3 3 3 と、ゲーム実行部 3 3 4 と、特典付与部 3 3 5 と、を備える。これらの各部は、サーバ処理部 3 3 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ 3 に実装されてもよい。

【 0 0 6 9 】

選択部 3 3 1 は、所定期間 (例えば 1 日) 毎に、所定のタイミング (例えば毎日 2 3 時) で、ゲームに使用されるアイテムの中から特定のアイテムを選択する抽選を実行する。選択部 3 3 1 は、例えば、サーバ 3 の現在のクロックカウンタ値等を種として発生させた擬似乱数を用いて所定の確率で、アイテムテーブルに含まれるアイテムの中から特定のアイテムを選択し、サーバ記憶部 3 2 に記憶する。

30

【 0 0 7 0 】

クイズ受付部 3 3 2 は、所定期間 (例えば 1 日) 毎に、サーバ 3 の管理者が操作する不図示のコンピュータからサーバ通信部 3 1 を介してクイズの出題日、問題、難易度及び正解を受け付け、クイズテーブルに記憶する。クイズ受付部 3 3 2 は、クイズに関する各情報を受け付けると、新たにクイズ ID を生成し、生成したクイズ ID と、受け付けた各情報とを関連付けてクイズテーブルに記憶する。

【 0 0 7 1 】

進行制御部 3 3 3 は、ゲームの開始及び進行を制御し、ゲーム実行部 3 3 4 及び特典付与部 3 3 5 に処理の実行を適宜指示する。進行制御部 3 3 3 は、サーバ通信部 3 1 を介して、携帯端末 2 との間で必要なデータをやり取りする。

40

【 0 0 7 2 】

図 5 (a) ~ 図 6 を用いて説明した各画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 3 3 3 は、その要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。そして、進行制御部 3 3 3 は、プレイヤーからの指示を受け付けるためのボタン、プレイヤーに通知する文字情報、画像等をその画面に応じたレイアウトで表示させるための表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。そして携帯端末 2 に表示させた画面上で何れかのボタンが押下され、そのボタンに対応する次の画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 3 3

50

3は、同様に次の画面の表示データを作成し、そのデータを携帯端末2に送信する。

【0073】

特に、プレイヤーがゲームへのログインを要求するためのログイン要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部333は、ログイン要求に含まれるプレイヤーID及びパスワードを特定する。進行制御部333は、プレイヤーテーブルから、特定したプレイヤーIDに対応するプレイヤーのパスワードを抽出し、抽出したパスワードが、ログイン要求に含まれるパスワードと一致するか否かを判定することにより、プレイヤーの認証を行う。

【0074】

進行制御部333は、プレイヤーの認証に成功した場合、プレイヤーのゲームへのログインを許可する。また、進行制御部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応するログイン時刻に所定期間内（例えばその日）の時刻が記憶されているか否かを判定する。ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されていない場合、進行制御部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応するログイン時刻に現在時刻を記憶し、特典付与部335に特典付与処理の実行を指示する。一方、ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されていない場合、進行制御部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応するログイン時刻に現在時刻を記憶するが、特典付与部335に特典付与処理の実行を指示しない。即ち、特典付与処理は、プレイヤーがその所定期間内で最初にログインした場合に限り実行される。

【0075】

そして、進行制御部333は、選択部331が選択したアイテムをサーバ記憶部32から読み出すとともに、クイズ受付部332が受け付けた前回のクイズの正解及び今回のクイズの問題をクイズテーブルから読み出す。進行制御部333は、読み出した各情報と、特典付与部335によりプレイヤーに付与された特典とを所定のレイアウトに配置した開始画面500を表示するための表示データを作成し、携帯端末2に送信する。

【0076】

なお、以降、進行制御部333は、携帯端末2からアクセスされる度に、プレイヤーテーブルを読み出し、プレイヤーIDに対応するログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されているか否かを判定する。ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されている場合、進行制御部333は、そのプレイヤーは既にゲームにログインしていると判定し、携帯端末2からのアクセスを受け付ける。一方、ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されていない場合、進行制御部333は、そのプレイヤーはまだゲームにログインしていない、又はログインの有効期間が経過したと判定し、再度プレイヤーの認証を行うために、ログイン要求の再送信を携帯端末2に要求する。

【0077】

また、携帯端末2に表示された開始画面500で「選択」ボタン504が押下され、それに対応する回答要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部333は、回答要求に含まれるプレイヤーID及びクイズの回答を特定する。進行制御部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定した回答を、特定したプレイヤーIDと対応付けて記憶する。進行制御部333は、既にクイズに回答した旨を表す開始画面を表示するための表示データを作成し、携帯端末2に送信する。

【0078】

また、携帯端末2に表示された開始画面500で「メニュー」ボタン505が押下され、それに対応するメニュー画面要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部333は、メニュー画面510を表示するための表示データを作成し、携帯端末2に送信する。

【0079】

また、携帯端末2に表示されたメニュー画面510で「クエスト」ボタン511が押下され、それに対応するクエスト画面要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部333は、クエスト画面520を表示するための表示データを作成し、携帯端末2に送信する。また、携帯端末2に表示されたクエスト画面520で「実行」ボタン522が押下され、それに対応するクエスト処理要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部333は

10

20

30

40

50

、ゲーム実行部 334 にクエストの実行を指示する。そして、進行制御部 333 は、ゲーム実行部 334 が作成した、クエストの結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

【0080】

また、携帯端末 2 に表示されたメニュー画面 510 で「バトル」ボタン 512 が押下され、それに対応するバトル画面要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 333 は、バトル要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。進行制御部 333 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する各情報を抽出するとともに、対戦相手となるプレイヤーを抽出する。進行制御部 333 は、抽出した各情報を所定のレイアウトに配置したバトル画面 530 を表示するための表示データを作成し、携帯端末 2 に送信する。また、携帯端末 2 に表示されたバトル画面 530 で「戦う」ボタン 533 が押下され、それに対応するバトル処理要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 333 は、ゲーム実行部 334 にバトルの実行を指示する。そして、進行制御部 333 は、ゲーム実行部 334 が作成した、バトルの結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

10

【0081】

また、携帯端末 2 に表示されたメニュー画面 510 で「アイテム」ボタン 513 が押下され、それに対応するアイテム画面要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 333 は、アイテム画面要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。進行制御部 333 は、プレイヤーテーブル及びアイテムテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する所有アイテムに関する情報を抽出し、抽出した各情報を所定のレイアウトに配置したアイテム画面 600 を表示するための表示データを作成し、携帯端末 2 に送信する。また、携帯端末 2 に表示されたアイテム画面 600 で「使用」ボタン 602 が押下され、それに対応するアイテム処理要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 333 は、ゲーム実行部 334 にアイテムの使用を指示する。そして、進行制御部 333 は、ゲーム実行部 334 が作成した、アイテムの使用結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

20

【0082】

ゲーム実行部 334 は、進行制御部 333 からクエストの実行が指示された場合、クエスト処理要求に含まれるプレイヤー ID 及びクエストの識別番号(クエスト ID)を特定し、特定したクエスト ID に対応するミッションを実行する。また、ゲーム実行部 334 は、実行したミッションにおいて、プレイヤーが特定のアイテムを使用した場合、履歴テーブルにおいて、プレイヤーが使用したアイテム及び使用日時の履歴をプレイヤー ID と関連付けて記憶する。また、ゲーム実行部 334 は、クエストの結果を表示するための表示データを作成し、ゲーム実行部 334 に渡す。

30

【0083】

ゲーム実行部 334 は、進行制御部 333 からバトルの実行が指示された場合、バトル処理要求に含まれるプレイヤー ID 及び対戦相手のプレイヤー ID を特定する。ゲーム実行部 334 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定した各プレイヤー ID に関連付けられた使用 ID を特定し、特定した使用 ID に対応するカードを用いてバトルを実行する。また、ゲーム実行部 334 は、実行したバトルにおいて、プレイヤーが特定のアイテムを使用した場合、履歴テーブルにおいて、プレイヤーが使用したアイテム及び使用日時の履歴をプレイヤー ID と関連付けて記憶する。また、ゲーム実行部 334 は、バトルの結果を表示するための表示データを作成し、ゲーム実行部 334 に渡す。

40

【0084】

ゲーム実行部 334 は、進行制御部 333 からアイテムの使用が指示された場合、アイテム処理要求に含まれるプレイヤー ID 及びアイテム ID を特定する。ゲーム実行部 334 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したアイテム ID に対応するアイテムを使用してそのアイテムの効果を発動させるとともに、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID と関連付けて記憶された所有アイテム ID を削除する。さらに、ゲーム実行部 334 は、履歴テーブルにおいて、プレイヤーが使用したアイテム及び使用日時の履歴をプレイヤー ID と関連付けて記憶する。また、ゲーム実行部 334 は、アイテムの使用結果を表示す

50

るための表示データを作成し、ゲーム実行部 3 3 4 に渡す。

【 0 0 8 5 】

特典付与部 3 3 5 は、進行制御部 3 3 3 から特典付与処理の実行が指示された場合、まず、認証に成功した全てのプレイヤーに固有の特典を付与する。これにより、プレイヤーは、抽選の結果及びクイズの結果に関わらず、最低限の特典を取得することができ、抽選又はクイズによって特典を取得できなかったときの失望感を抑制することができる。

【 0 0 8 6 】

なお、認証に成功した全てのプレイヤーに付与される固有の特典の内容は、例えば開始画面等に表示することにより、各プレイヤーに事前に通知されてもよい。例えば、サーバ 3 は、所定の日（例えば翌日、休日等）にログインした場合に付与される特典、その月もしくはその週の各日にログインした場合に付与される各特典、又は、連続ログイン日数に応じて付与される各特典等を各プレイヤーに事前に通知する。これにより、プレイヤーは、所望の特典が付与される日には確実にゲームにログインしようとするため、ゲームへの参加率を向上させることが可能となる。また、認証に成功した全てのプレイヤーに付与される固有の特典の内容は、ログインした日が重なるほど、価値の高い特典にしてもよい。価値の高い特典とは、例えば希少度の高いカード、得られる効果の高いアイテム、又は多数のカードもしくはアイテムである。例えば、サーバ 3 は、1 日目にログインした場合に付与される特典よりも、2 日目にログインした場合に付与される特典の方が、希少度の高いカード、得られる効果の高いアイテム、又は多数のカードもしくはアイテムにする。これにより、プレイヤーは、より良い特典を獲得しようとするため、ゲームの継続率を向上させることが可能となる。

【 0 0 8 7 】

また、特典付与部 3 3 5 は、サーバ記憶部 3 2 から、選択部 3 3 1 による抽選により選択されたアイテムを読み出す。さらに、特典付与部 3 3 5 は、ログイン要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、履歴テーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する履歴情報からプレイヤーが過去の所定期間（例えば前日）に使用していたアイテムを抽出する。そして、特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたアイテムが、履歴に記憶されたプレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムと一致するか否か、即ち抽出したアイテムに含まれるか否かを判定する。抽選により選択されたアイテムが、プレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムと一致する場合、特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーに特典を付与する。特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーテーブルにおいて、付与する特典に対応するアイテム ID を所有アイテム ID としてプレイヤー ID と関連付けて記憶することにより、プレイヤーに特典を付与する。

【 0 0 8 8 】

抽選に基づいて付与される特典は、認証に成功した全てのプレイヤーに固有に付与される特典と異なる特典であり、認証に成功した全てのプレイヤーに固有に付与される特典より価値の高い特典にしてもよい。例えば、サーバ 3 は、認証に成功した全てのプレイヤーに付与される固有の特典よりも、抽選に基づいて付与される特典の方が、希少度の高いカード、得られる効果の高いアイテム、又は多数のカードもしくはアイテムにする。または、抽選により選択されたアイテムと同一のアイテムを抽選に基づいて付与する特典としてもよい。また、抽選に基づいて付与される特典は、全てのプレイヤー又は特定が付与されるプレイヤーによる投票に従って、複数のアイテムの中から選択されてもよい。これらにより、プレイヤーは、価値の高い特典やランダムに決定される特典を獲得しようとするため、ゲームへの参加率を向上させることが可能となる。また、各プレイヤーは、抽選の結果、より利用価値の高いアイテムを取得することができる。

【 0 0 8 9 】

さらに、特典付与部 3 3 5 は、クイズテーブルから、クイズ受付部 3 3 2 により受け付けられた前回（例えば前日）のクイズの正解を読み出すとともに、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する回答を読み出す。特典付与部 3 3 5 は、クイズの正解がプレイヤーによる回答と一致するか否かを判定する。クイズの正解がプレイヤーによる

10

20

30

40

50

回答と一致した場合、特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーに特典を付与する。

【 0 0 9 0 】

クイズに基づいて付与される特典は、全てのプレイヤーに固有に付与される特典及び抽選に基づいて付与される特典と異なる特典であり、全てのプレイヤーに固有に付与される特典より価値の高い特典である。また、クイズに基づいて付与される特典も、全てのプレイヤー又は特定が付与されるプレイヤーによる投票に従って、複数のアイテムの中から選択されてもよい。これにより、各プレイヤーは、クイズの結果、より利用価値の高いアイテムを取得することができる。

【 0 0 9 1 】

なお、クイズにより付与される特典は、クイズの難易度に応じて変更されてもよい。その場合、特典付与部 3 3 5 は、クイズの難易度が高いほど価値の高い特典をプレイヤーに付与する。その場合、クイズの難易度は、プレイヤーが選択できるようにしてもよい。プレイヤーは、より価値の高い特典を取得できるようにより難しい問題に回答するか、より確実に特典を取得できるように容易な問題に回答するかを選択することになり、ゲーム性を向上させることが可能となる。

10

【 0 0 9 2 】

また、各特典は、抽選により選択されたアイテムとプレイヤーが使用していたアイテムとが連続して一致した回数、又は、プレイヤーがクイズに連続して正解した回数に応じて変更されてもよい。その場合、特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたアイテムとプレイヤーが使用していたアイテムとが連続して一致した回数、又は、プレイヤーがクイズに連続して正解した回数が多いほど価値の高い特典をプレイヤーに付与する。

20

【 0 0 9 3 】

また、抽選に基づいて付与される特典の内容及びクイズに基づいて付与される特典の内容は、各プレイヤーには事前に通知されない。これにより、プレイヤーはゲームにログインしてみないと、どのような特典が付与されるかがわからないため、プレイヤーの期待感を向上させることが可能となる。なお、抽選に基づいて付与される特典の内容及びクイズに基づいて付与される特典の内容についても、全てのプレイヤーに付与される固有の特典の内容と同様に、各プレイヤーに事前に通知されてもよい。これにより、プレイヤーは、所望の特典を取得できる可能性をより高めようとするため、その特典が付与される日の前日及び当日におけるゲームへの参加意欲を向上させることが可能となる。

30

【 0 0 9 4 】

図 9 は、サーバ 3 による抽選処理に係るフローチャートの一例を示す図である。この動作フローは、予めサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部 3 3 により、サーバ 3 の各要素と協働して実行される。図 9 に示す抽選処理は、定期的に行われる。

【 0 0 9 5 】

まず、サーバ 3 の選択部 3 3 1 は、現在時刻が所定時刻になったか否かを判定し、所定時刻になるまで待機する (ステップ S 1 0 1)。選択部 3 3 1 は、現在時刻が所定時刻になった場合 (ステップ S 1 0 1 - Y e s)、ゲームで使用されるアイテムの中から特定のアイテムを選択する抽選を実行する (ステップ S 1 0 2)。選択部 3 3 1 は、抽選により選択したアイテムをサーバ記憶部 3 2 に記憶し、一連のステップを終了する。

40

【 0 0 9 6 】

図 1 0 は、サーバ 3 によるクイズ受付処理に係るフローチャートの一例を示す図である。この動作フローは、予めサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部 3 3 により、サーバ 3 の各要素と協働して実行される。図 1 0 に示すクイズ受付処理は、定期的に行われる。

【 0 0 9 7 】

まず、サーバ 3 のクイズ受付部 3 3 2 は、サーバ 3 の管理者が操作するコンピュータからサーバ通信部 3 1 を介してクイズの出題日、問題、難易度及び正解を受け付けたか否かを判定する (ステップ S 2 0 1)。クイズ受付部 3 3 2 は、クイズに関する各情報を受け

50

付けた場合（ステップ S 2 0 1 - Y e s ）、受け付けた各情報をクイズテーブルに記憶し（ステップ S 2 0 2 ）、一連のステップを終了する。

【 0 0 9 8 】

図 1 1 は、ゲームシステム 1 のゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 0 9 9 】

まず、プレイヤーが携帯端末 2 の操作部 2 3 を用いてゲームへのログインを要求すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、ログイン要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 3 0 1 ）。サーバ 3 の進行制御部 3 3 3 は、携帯端末 2 からログイン要求を受信した場合、ログイン要求に含まれるプレイヤー ID 及びパスワードを特定する。進行制御部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルから、特定したプレイヤー ID に対応するプレイヤーのパスワードを抽出し、プレイヤーの認証を行う（ステップ S 3 0 2 ）。

10

【 0 1 0 0 】

プレイヤーの認証に成功した場合、進行制御部 3 3 3 はプレイヤーのゲームへのログインを許可する。次に、進行制御部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応するログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されているか否かを判定する。ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されていない場合、進行制御部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応するログイン時刻に現在時刻を記憶し、特典付与部 3 3 5 は特典付与処理を実行する（ステップ S 3 0 3 ）。なお、ログイン時刻に所定期間内の時刻が記憶されていない場合、進行制御部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応するログイン時刻に現在時刻を記憶するが、特典付与部 3 3 5 は特典付与処理を実行しない。特典付与処理の詳細については後述する。

20

【 0 1 0 1 】

次に、進行制御部 3 3 3 は、選択部 3 3 1 が選択したアイテム、クイズ受付部 3 3 2 が受け付けたクイズの正解及び問題、特典付与部 3 3 5 によりプレイヤーに付与された特典等を所定のレイアウトに配置した開始画面を表示するための表示データを作成し、携帯端末 2 に送信する（ステップ S 3 0 4 ）。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して開始画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 に開始画面 5 0 0 を表示させる（ステップ S 3 0 5 ）。

30

【 0 1 0 2 】

次に、携帯端末 2 の表示部 2 4 に開始画面 5 0 0 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 2 3 を用いて「選択」ボタン 5 0 4 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、回答要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 3 0 6 ）。サーバ 3 の進行制御部 3 3 3 は、携帯端末 2 から回答要求を受信した場合、回答要求に含まれるプレイヤー ID 及びクイズの回答を特定し、プレイヤーテーブルにおいて、特定した回答を、特定したプレイヤー ID と対応付けて記憶する（ステップ S 3 0 7 ）。次に、進行制御部 3 3 3 は、既にクイズに回答した旨を表す開始画面を表示するための表示データを作成し、作成した表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S 3 0 8 ）。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して開始画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 に開始画面を再表示させる（ステップ S 3 0 9 ）。

40

【 0 1 0 3 】

次に、携帯端末 2 の表示部 2 4 に開始画面が表示された状態で、プレイヤーが操作部 2 3 を用いて「メニュー」ボタンを押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、メニュー画面要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 3 1 0 ）。サーバ 3 の進行制御部 3 3 3 は、携帯端末 2 からメニュー画面要求を受信した場合、メニュー画面を表示するための表示データを作成し、作成した表示データを携帯端末 2 に送信する（ス

50

テップ S 3 1 1)。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介してメニュー画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 にメニュー画面 5 1 0 を再表示させる (ステップ S 3 1 2)。

【 0 1 0 4 】

次に、携帯端末 2 の表示部 2 4 にメニュー画面 5 1 0 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 2 3 を用いて各ボタンを押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、対応する画面を取得するための要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する (ステップ S 3 1 3)。サーバ 3 の進行制御部 3 3 3 は、携帯端末 2 から各要求を受信した場合、対応する画面 (クエスト画面 5 2 0、バトル画面 5 3 0 又はアイテム画面 6 0 0) を表示するための表示データを作成し、作成した表示データを携帯端末 2 に送信する (ステップ S 3 1 4)。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して各画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 に各画面を再表示させる (ステップ S 3 1 5)。

10

【 0 1 0 5 】

次に、携帯端末 2 の表示部 2 4 に各画面 (クエスト画面 5 2 0、バトル画面 5 3 0 又はアイテム画面 6 0 0) が表示された状態で、プレイヤーが操作部 2 3 を用いて各ボタンを押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、対応する処理 (クエスト、バトル又はアイテム使用) の要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する (ステップ S 3 1 6)。

【 0 1 0 6 】

サーバ 3 の進行制御部 3 3 3 が携帯端末 2 から各処理の要求を受信した場合、ゲーム実行部 3 3 4 は、各要求に対応する処理 (クエスト、バトル又はアイテム使用) を実行する (ステップ S 3 1 7)。次に、ゲーム実行部 3 3 4 は、各処理においてアイテムを使用した場合、履歴テーブルにおいて、プレイヤーが使用したアイテム及び使用日時の履歴をプレイヤー ID と関連付けて記憶する (ステップ S 3 1 8)。次に、ゲーム実行部 3 3 4 は、各処理の結果画面を表示するための表示データを作成し、進行制御部 3 3 3 は、作成した表示データを携帯端末 2 に送信する (ステップ S 3 1 9)。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して各結果画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 に各結果画面を再表示させる (ステップ S 3 2 0)。以上で、ゲーム処理に係る動作シーケンスは終了する。

20

【 0 1 0 7 】

図 1 2 は、サーバ 3 の特典付与部 3 3 5 による特典付与処理の動作フローを示す。図 1 2 に示す特典付与処理は、図 1 1 のステップ S 3 0 3 において実行される。

30

【 0 1 0 8 】

特典付与部 3 3 5 は、まず、認証に成功したプレイヤーに、固有の特典を付与する (ステップ S 4 0 1)。次に、特典付与部 3 3 5 は、サーバ記憶部 3 2 から、選択部 3 3 1 による抽選により選択されたアイテムを読み出す (ステップ S 4 0 2)。次に、特典付与部 3 3 5 は、ログイン要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、履歴テーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する履歴情報からプレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムを抽出する (ステップ S 4 0 3)。次に、特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたアイテムが、履歴に記憶されたプレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムと一致するか否かを判定する (ステップ S 4 0 4)。特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたアイテムが、プレイヤーが過去の所定期間に使用していたアイテムと一致する場合 (ステップ S 4 0 4 - Y e s)、プレイヤーに特典を付与し (ステップ S 4 0 5)、一致しない場合 (ステップ S 4 0 4 - N o)、プレイヤーに特典を付与しない。

40

【 0 1 0 9 】

次に、特典付与部 3 3 5 は、クイズテーブルから、クイズ受付部 3 3 2 により受け付けられた前回のクイズの正解を読み出す (ステップ S 4 0 6)。次に、特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応する回答を読み出す (ステップ S 4 0 7)。次に、特典付与部 3 3 5 は、クイズの正解がプレイヤーによる回答と一致するか否かを判定する (ステップ S 4 0 8)。特典付与部 3 3 5 は、クイズの正解がプレイ

50

ヤによる回答と一致する場合（ステップ S 4 0 8 - Y e s ）、プレイヤに特典を付与し（ステップ S 4 0 9 ）、一致しない場合（ステップ S 4 0 8 - N o ）、プレイヤに特典を付与せず、一連のステップを終了する。

【 0 1 1 0 】

以上説明してきたように、サーバ 3 は、プレイヤがゲームにログインしたときに、抽選により選択されたアイテムと、プレイヤが過去の所定期間に使用していたアイテムが一致する場合、プレイヤに特典を付与する。プレイヤはゲームにログインしてみないと特典が付与されるか否かがわからないため、特典の取得に対するプレイヤの期待感を向上させることが可能となる。したがって、継続してゲームにログインしようというプレイヤの意欲を維持し、ゲームへの参加率を向上させることが可能となる。また、プレイヤは、ログイン時に特典を取得する可能性を高めるために、より多くのアイテムを使用することになるため、アイテムの購入数を増加させることも可能となる。

10

【 0 1 1 1 】

また、サーバ 3 は、プレイヤがゲームにログインしたときに、ログイン前に出題されたクイズの正解が、ログイン前に選択されたプレイヤの回答と一致する場合、プレイヤに特典を付与する。これによっても、プレイヤはゲームにログインしてみないと特典が付与されるか否かがわからないため、特典の取得に対するプレイヤの期待感を向上させることが可能となる。したがって、継続してゲームにログインしようというプレイヤの意欲を維持し、ゲームへの参加率を向上させることが可能となる。また、各プレイヤは、クイズに正解できるように、特定の SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）等でクイズに関する情報を共有するようになり、ゲームをプレイしていない人達へゲームに関する情報を拡散することが可能となる。

20

【 0 1 1 2 】

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、サーバ 3 は、アイテムの代わりに、バトル又はクエストで使用されるプレイヤキャラクタのカード等の他のゲーム媒体を用いて特典を付与するか否かを判定してもよい。その場合、ゲーム実行部 3 3 4 は、バトル又はクエストを実行したときに、そのバトル又はクエストで使用されたカードの履歴を履歴テーブルに記憶する。選択部 3 3 1 は、抽選において、バトル又はクエストにおいて使用されるカードの中から特定のカードを選択する。そして、特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたカードが、プレイヤが過去の所定期間にバトル又はクエストで使用していたカードと一致する場合にプレイヤに特典を付与する。

30

【 0 1 1 3 】

また、サーバ 3 は、ゲーム媒体の強化、設定、購入、取得又は譲渡等の、ゲーム媒体の使用以外のアクションに基づいて特典を付与するか否かを判定してもよい。強化とは、例えばゲーム又はクエストに用いられるカードのレベルを所定レベル（例えば 1）以上、上昇させることである。設定とは、例えばバトル又はクエストにおいて使用するカードを設定することである。取得とは、例えばカード又はアイテムをクエスト又はバトル等で取得したり、他のプレイヤから譲受することである。譲渡とは、例えばプレイヤが所有するカード又はアイテムを他のプレイヤに譲渡することである。ゲーム実行部 3 3 4 は、ゲーム媒体の強化、設定、購入、取得又は譲渡を実行したときに、そのアクションが実行されたゲーム媒体の履歴を履歴テーブルに記憶する。特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたカードが、プレイヤが過去の所定期間に強化、設定、購入、取得又は譲渡したゲーム媒体と一致する場合にプレイヤに特典を付与する。

40

【 0 1 1 4 】

また、特典を付与するか否かの判定に用いられるアクションは、特定のゲーム媒体に関するアクションに限定されない。例えば、サーバ 3 は、バトル、クエスト、景品抽選、他のプレイヤへの通知、又は、携帯端末 2 における特定の操作等のアクションに基づいて特典を付与するか否かを判定してもよい。他のプレイヤへの通知とは、例えばゲームにおける掲示板への書き込み、他のプレイヤへの電子メールの送信等である。携帯端末 2 における特定の操作とは、例えば特定のボタン（数字キー等）の押下等である。ゲーム実行部 3

50

3 4 は、プレイヤーが実行した各アクションの履歴を履歴テーブルに記憶する。選択部 3 3 1 は、抽選において、ゲームにおけるアクションの中から特定のアクションを選択する。特典付与部 3 3 5 は、抽選により選択されたアクションが、プレイヤーが過去の所定期間に実行したアクションと一致する場合にプレイヤーに特典を付与する。

【 0 1 1 5 】

また、サーバ 3 は、プレイヤーが所定数（例えば 1 人）の他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、抽選を実行した後に、抽選において選択されたアクション（アイテム）に関するヒントをプレイヤーに通知してもよい。ヒントは、例えばメニュー画面 5 1 0 等に表示することにより通知される。または、ヒントは、電子メール等で通知されてもよい。同様に、サーバ 3 は、プレイヤーが所定数の他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、クイズの正解に関するヒントをプレイヤーに通知してもよい。これにより、プレイヤーは、選択されたアクション又はクイズの正解のヒントを得るために、他のプレイヤーへの通知を行おうとするため、プレイヤー間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

10

【 0 1 1 6 】

また、ゲームに関する通知は、例えば他のプレイヤーをゲームに招待する電子メールとすることができる。これにより、プレイヤーは、選択されたアクション又はクイズの正解のヒントを得るために、頻繁に他のプレイヤーをゲームに招待するようになり、ゲームにおけるプレイヤー数を増大させることが可能となる。

【 0 1 1 7 】

また、サーバ 3 は、特定のタイミングにのみ（例えば土曜日及び日曜日）、抽選において選択されたアクションに関するヒント、又は、クイズの正解に関するヒントをプレイヤーに通知してもよい。これにより、例えば休日におけるゲームの参加者数を増大させることが可能となる。

20

【 0 1 1 8 】

また、サーバ 3 は、プレイヤーが所定数の他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合、クイズの回答の選択肢を少なくしてもよい。プレイヤーは、クイズに正解する確率を上げるために、他のプレイヤーへの通知を行おうとするため、プレイヤー間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

【 0 1 1 9 】

また、サーバ 3 は、プレイヤーが所定数の他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した場合に限り、抽選による景品付与及び/又はクイズによる景品付与を実行してもよい。

30

【 0 1 2 0 】

また、抽選により選択されるアクション（アイテム）の数、又は出題されるクイズの数は複数でもよい。例えば、抽選により選択されるアクションの数、又はログイン時に出題されるクイズの数は、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した回数に応じて、変更されてもよい。その場合、選択部 3 3 1 は、プレイヤーが他のプレイヤーにゲームに関する通知を実行した回数が多いほど、アクションの数又はクイズの数を多くする。これにより、他のプレイヤーに通知を行った回数が多いほど、ログイン時に特典が得られる可能性が高くなり、プレイヤーは、他のプレイヤーへの通知を頻繁に行おうとするため、プレイヤー間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

40

【 0 1 2 1 】

また、特典付与部 3 3 5 は、抽選において選択されたアクションの内、履歴に記憶された、過去の所定期間に実行されたアクションと一致するアクションの数が多いほど、価値の高い特典を付与してもよい。これにより、プレイヤーは、より価値の高い特典を取得できるように、より多くのアクションを実行しようとするため、ゲームをより活性化させることができる。同様に、特典付与部 3 3 5 は、出題されたクイズの内、プレイヤーによる回答が正解であるクイズの数が多いほど、価値の高い特典を付与してもよい。これにより、プレイヤーは、より価値の高い特典を取得できるように、より多くのクイズに回答するため、クイズゲームをより活性化させることができる。

50

【 0 1 2 2 】

また、選択部 3 3 1 は、特定のアクションを抽選によって選択するのではなく、他の任意の方法によって選択してもよい。例えば、サーバ 3 は日毎に定められたアクションを予めサーバ記憶部 3 2 に記憶しておき、選択部 3 3 1 は、その日に対応するアクションをサーバ記憶部 3 2 から読み出し、特定のアクションとして選択する。または、選択部 3 3 1 は、サーバ 3 の管理者からアクションの指定を受け付け、受け付けたアクションを特定のアクションとして選択してもよい。または、選択部 3 3 1 は、前日に全てのプレイヤーにより最も多く実行されたアクション等を特定のアクションとして選択してもよい。

【 0 1 2 3 】

また、ゲームシステム 1 において、クエスト又はバトルに用いられる各キャラクタのカードは、複数（例えば 3 つ）のグループに分類して管理されてもよい。その場合、選択部 3 3 1 は、各グループ毎に、各グループの中から特定のカードを選択する。プレイヤーは、ログインしたときに、複数のグループの中から何れかのグループを選択し、特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーにより選択されたグループの中から選択されたカードが、プレイヤーが過去の所定期間に使用していたカードと一致する場合に、特典を付与する。さらに、特典付与部 3 3 5 は、各グループ毎に、抽選により選択されたカードを使用していたプレイヤー数を集計し、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択したプレイヤーには、他のグループを選択したプレイヤーより価値の高い特典を付与してもよい。または、特典付与部 3 3 5 は、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択した全てのプレイヤーに追加特典を付与してもよい。

【 0 1 2 4 】

同様に、クイズ受付部 3 3 2 は、各グループ毎に、各グループに関するクイズを受け付ける。プレイヤーは、複数のグループの中から何れかのグループを選択し、選択したグループに関するクイズに回答する。特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーにより選択されたグループに関するクイズの正解とプレイヤーによる回答が一致する場合に、特典を付与する。さらに、特典付与部 3 3 5 は、各グループ毎に、クイズに正解したプレイヤー数を集計し、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択したプレイヤーには、他のグループを選択したプレイヤーより価値の高い特典を付与してもよい。または、特典付与部 3 3 5 は、集計したプレイヤー数が最も多いグループを選択した全てのプレイヤーに追加特典を付与してもよい。

【 0 1 2 5 】

これらにより、プレイヤーは、抽選又はクイズを利用して、自分が頻繁に用いるカードのグループ、又は自分のお気に入りのグループ等に投票を行うことができるため、プレイヤーの抽選又はクイズへの参加意欲を向上させることが可能となる。

【 0 1 2 6 】

また、特典付与部 3 3 5 は、プレイヤーが所属するグループに所属する各プレイヤーの内、抽選により選択されたアクションが、各プレイヤーの履歴に記憶された、各プレイヤーにより過去の所定期間に実行されたアクションと一致するプレイヤーの数が多きほど、価値の高い特典をプレイヤーに付与してもよい。このグループは、R A I Dバトルで一緒に戦うグループ、又はグループ間でバトルが行われるいわゆるギルドバトルで一緒に戦うグループ等である。同様に、特典付与部 3 3 5 は、グループに所属する各プレイヤーの内、クイズに正解したプレイヤーの数が多きほど、価値の高い特典をプレイヤーに付与してもよい。これにより、プレイヤーは、グループ内の他のプレイヤーのおかげで、より価値の高い特典を取得できるようになるため、グループ内の他のプレイヤーに対する感謝の気持ちが発生し、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

【 0 1 2 7 】

また、特典付与部 3 3 5 は、抽選において選択された全てのアクションが、プレイヤーが所属するグループに所属する何れかのプレイヤーの履歴に記憶されたアクションと一致する場合、一致しない場合に付与される特典よりも価値の高い特典を付与してもよい。これにより、抽選において選択された各アクションが、それぞれグループ内の少なくとも一人により実行されていれば、各プレイヤーは価値の高い特典を取得できる。したがって、各プレ

10

20

30

40

50

イヤは、グループ内で協力しあって価値の高い特典を取得することが可能となり、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

【0128】

同様に、特典付与部335は、出題された全てのクイズの正解が、プレイヤーが所属するグループに所属する何れかのプレイヤーの回答と一致する場合、一致しない場合に付与される特典よりも価値の高い特典を付与してもよい。これにより、出題された全てのクイズの正解が、それぞれグループ内の少なくとも一人により回答されていれば、各プレイヤーは価値の高い特典を取得できる。したがって、各プレイヤーは、グループ内で協力しあって価値の高い特典を取得することが可能となり、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

10

【0129】

また、上述したサーバ処理部33の各機能は、携帯端末2の端末処理部25で実行してもよい。この場合、各テーブルを端末記憶部22に記憶しておけば、処理の都度サーバ3と通信を行う必要はなく、携帯端末2だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末2において実行されるゲームは、サーバ3と携帯端末2のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各画面をサーバ3が生成した表示データに基づいて携帯端末2に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末2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。

【0130】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

20

【符号の説明】

【0131】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
 - 21 端末通信部
 - 22 端末記憶部
 - 23 操作部
 - 24 表示部
 - 25 端末処理部
 - 251 閲覧実行部
- 3 サーバ
 - 31 サーバ通信部
 - 32 サーバ記憶部
 - 33 サーバ処理部
 - 331 選択部
 - 332 クイズ受付部
 - 333 進行制御部
 - 334 ゲーム実行部
 - 335 特典付与部

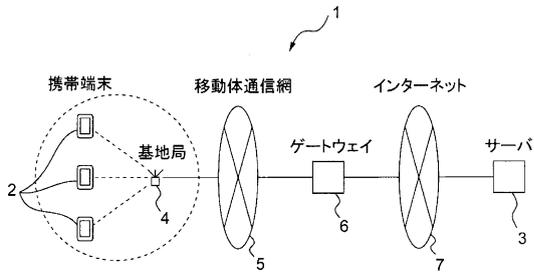
30

40

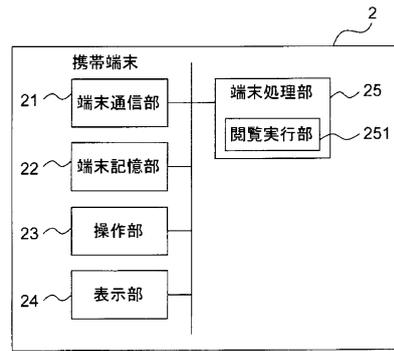
50

【図面】

【図 1】

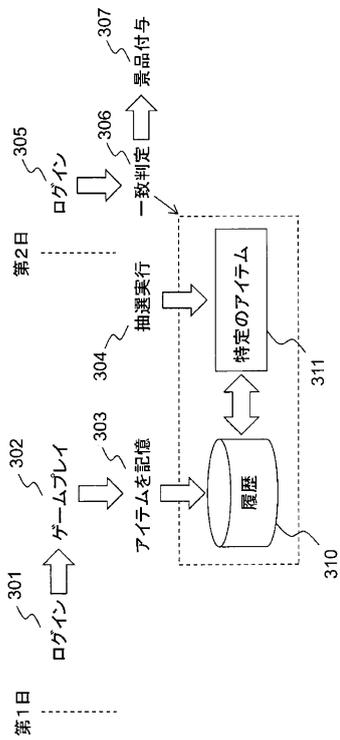


【図 2】

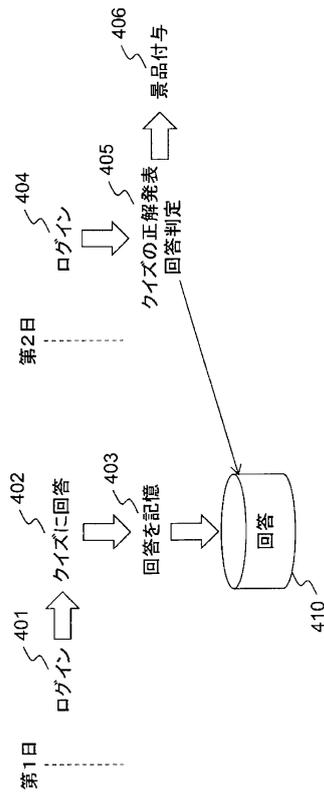


10

【図 3】



【図 4】



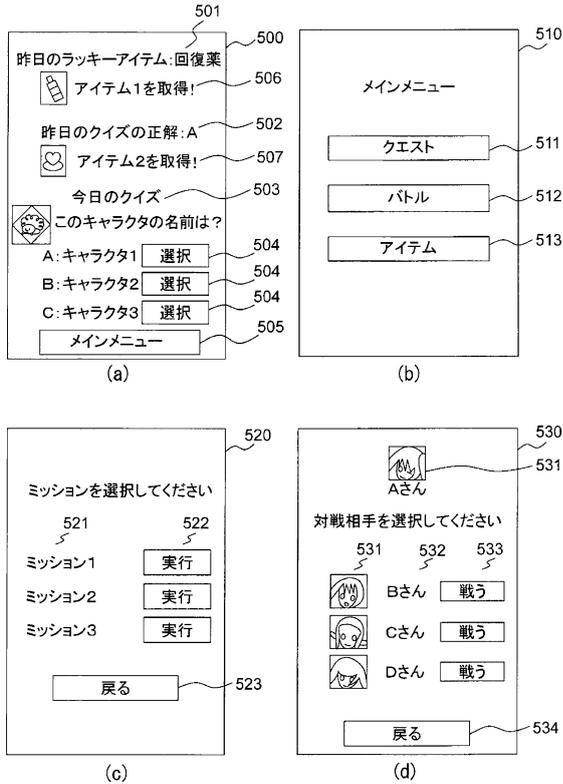
20

30

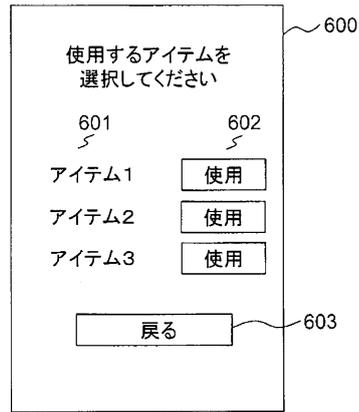
40

50

【図5】



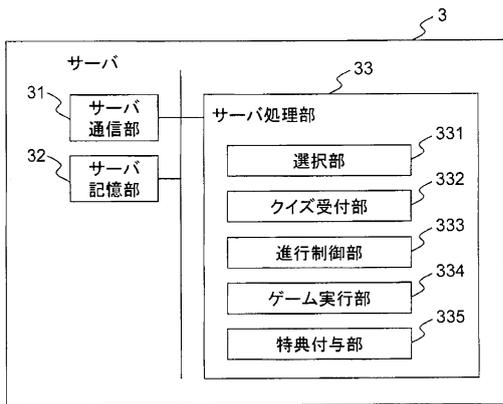
【図6】



10

20

【図7】



【図8】

プレイヤーID	パスワード	名前	画像	所有者カード情報 (所有ID, カードID, レベル)	使用ID	アイテムID	回答	ログイン時刻	関連プレイヤーID
P_001	xxxx	プレイヤー1	P1.jpg	(H_01, C_001, 10), (H_02, C_002, 1)	H_01	I_001, I_002	A	2014/1/2 11:00:00	P_002, ...
P_002	xxxx	プレイヤー2	P2.jpg	(H_01, C_011, 5), (H_02, C_012, 1)	H_02	I_011, I_012	-	2014/1/2 11:00:00	P_001, ...

プレイヤーID	履歴情報 (日時, アイテムID)	アイテムID	名前	画像	効果
P_001	(2014/1/1 12:00:00, I_001), (2014/1/2 12:00:00, I_002)	L_001	アイテム1	I1.jpg	HP回復
P_002	(2014/1/1 12:00:00, I_011), (2014/1/2 12:00:00, I_012)	L_002	アイテム2	I2.jpg	攻撃力強化

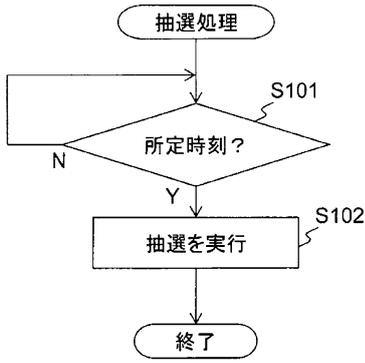
クイズID	出題日	問題	難易度	回答
Q_001	2014/1/1	キャラクター1の属性は? A:火, B:水, C:雷	高	A
Q_002	2014/1/2	アイテム1の効果は? A:HP回復, B:攻撃力強化, C:防御力強化	低	B

30

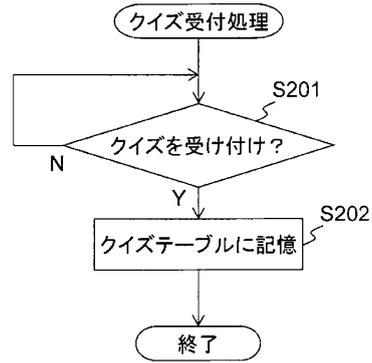
40

50

【図9】

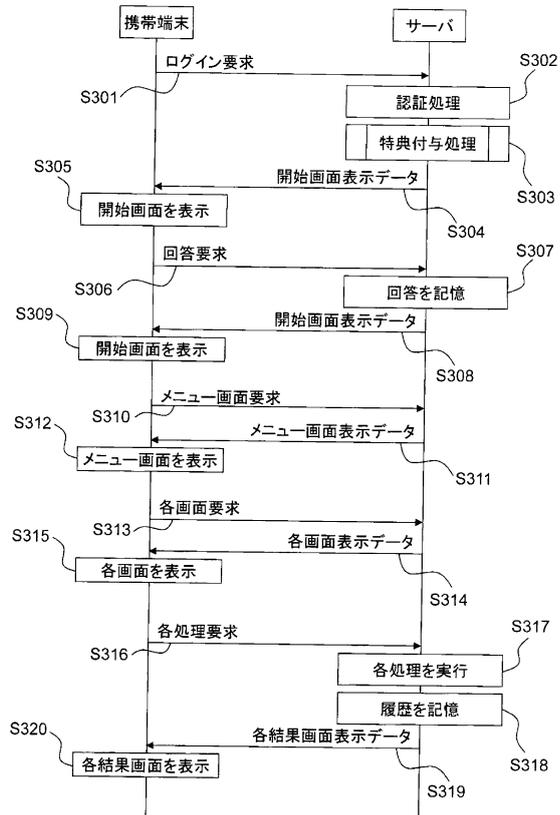


【図10】

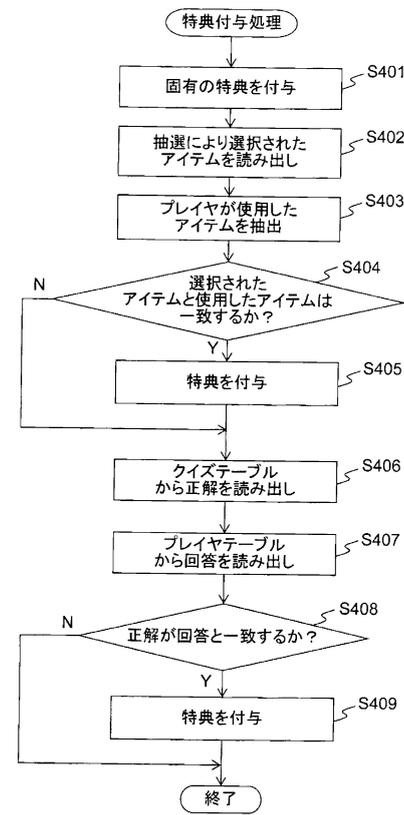


10

【図11】



【図12】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2014 - 136077 (JP, A)
特開 2007 - 301037 (JP, A)
特開 2001 - 357166 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98, 9/24