

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5547242号  
(P5547242)

(45) 発行日 平成26年7月9日(2014.7.9)

(24) 登録日 平成26年5月23日(2014.5.23)

(51) Int.Cl.		F I			
<b>A 6 3 F 13/30</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	1 6 0	
<b>A 6 3 F 13/69</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	2 9 2	
<b>A 6 3 F 13/79</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	3 1 0	

請求項の数 11 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2012-142384 (P2012-142384)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成24年6月25日 (2012.6.25)		株式会社コナミデジタルエンタテインメント
(65) 公開番号	特開2014-4164 (P2014-4164A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成26年1月16日 (2014.1.16)	(74) 代理人	110000165
審査請求日	平成25年6月13日 (2013.6.13)		グローバル・アイビー東京特許業務法人
		(72) 発明者	未永 孝
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	遠藤 卓
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	大和久 宏之
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1ゲームを実行する実行手段と、

ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2ゲームを実行する第2ゲーム制御装置に提供する提供手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する通知手段と、

を備え、

前記判定手段は、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限することを特徴とする、

ゲーム制御装置。

【請求項2】

前記第1ゲーム及び前記第2ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、前記第1ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数が、前記第2ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数よりも少なく、

前記提供手段は、前記第1情報を一時的にバッファに記憶させ、当該バッファ内の前記第1情報を前記第2ゲーム制御装置宛に送信し、当該送信が完了するまで前記第1情報の

再送を繰り返すことを特徴とする、

請求項 1 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 3】

前記第 1 ゲーム及び前記第 2 ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、前記第 1 ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数が、前記第 2 ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数よりも少なく、

前記提供手段は、前記ユーザの入力を契機として、前記第 1 情報を前記第 2 ゲーム制御装置に送信することを特徴とする、

請求項 1 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 4】

前記提供手段は、複数のユーザについての前記第 1 情報を、所定時間毎に一斉送信することを特徴とする、

請求項 1 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 5】

前記所定の条件は、前記ユーザによる前記第 1 ゲーム、又は第 1 ゲームについての特定のイベントの進行の程度を示すレベルが所定値に達することであることを特徴とする、

請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 6】

前記特典は、前記レベルが上昇するにつれて増加することを特徴とする、

請求項 5 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 7】

前記第 1 ゲーム及び前記第 2 ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、

前記提供手段は、前記ユーザの前記第 2 ゲームへのユーザ登録の有無とは無関係に、前記第 1 情報を提供し、

前記通知手段は、前記ユーザの前記第 2 ゲームへのユーザ登録の有無とは無関係に、前記ユーザに通知することを特徴とする、

請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 8】

前記登録情報は、ユーザの性別又は年齢であることを特徴とする、

請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 9】

コンピュータに、

第 1 ゲームを実行する機能、

ユーザによる前記第 1 ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第 1 ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する機能、

前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第 1 情報を、第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム制御装置に提供する機能、及び、

前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する機能、

を実現させるためのプログラムであって、

前記判定する機能は、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限することを特徴とする、プログラム。

【請求項 10】

通信端末からのアクセスに応じて第 1 ゲームを実行する第 1 サーバと、

通信端末からのアクセスに応じて第 2 ゲームを実行する第 2 サーバとの間のゲーム制御方法であって、

第 1 サーバが、ユーザによる前記第 1 ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第 1 ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定するステップ

10

20

30

40

50

と、

第1サーバが、前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2サーバに提供するステップと、

第1サーバが、前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知するステップと、

第2サーバが、前記第1情報に基づいて、前記ユーザに対して前記第2ゲーム上の特典を付与するステップと、

を含み、

前記判定するステップは、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限することを特徴とする、ゲーム制御方法。

10

【請求項11】

通信端末からのアクセスに応じて第1ゲームを実行する第1サーバと、

通信端末からのアクセスに応じて第2ゲームを実行する第2サーバと、を含むゲームシステムであって、

第1サーバは、

ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2サーバに提供する提供手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する通知手段と、を備え、

20

第2サーバは、

前記第1情報に基づいて、前記ユーザに対して前記第2ゲーム上の特典を付与する付与手段、を備え、

前記判定手段は、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限することを特徴とする、ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のユーザの各々の操作に応じて、各ユーザによるゲームの進行を制御する技術に関する。

30

【背景技術】

【0002】

近年、特定のサービス提供者によるソーシャルネットワーキングサービス（SNS）においてウェブブラウザ上で動作するAPI（Application Programming Interface）などの動作環境を基に作成されるゲーム用アプリケーションによって実行される、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。ソーシャルゲームは、不特定多数のユーザ間でコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームの一種であると言える。ユーザは、インターネットに接続可能であって、かつウェブブラウザが搭載された通信端末を備えていれば、時間と場所を問わずソーシャルゲームを楽しむことができる。

40

【0003】

ソーシャルゲームの一例として、下記の非特許文献1に記載されたデジタルカードゲーム（ドラゴンコレクション（登録商標））が知られている。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0004】

【非特許文献1】アプリSTYLE Vol.5（株式会社イースト・プレス、平成23年11月1日発行）、7-8頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

## 【0005】

最近では多数のソーシャルゲームが提供されているため、その多数のゲームの中からユーザが特定のゲームを選択し、遊んでみるように動機付ける仕掛け、つまりユーザをその特定のゲームに誘導する仕掛けが求められている。特に、その特定のゲームが、ユーザが未だに遊んだことがない新規のゲームである場合には、尚更である。

## 【0006】

本発明は上述した観点に鑑みてなされたもので、ユーザを特定のゲームに誘導することができるようにしたゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステ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】

本発明の第1の観点は、ゲーム制御装置であって、  
第1ゲームを実行する実行手段と、  
ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、  
前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2ゲームを実行する第2ゲーム制御装置に提供する提供手段と、  
前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する通知手段と、  
を備える。

## 【0008】

上記ゲーム制御装置において、「所定の条件」は、特に限定されるものではないが、ユーザが第1ゲームにおいて比較的容易に達成可能な条件であることが好ましい。つまり、「所定の条件」は、ユーザが第1ゲームを試してみることを躊躇しないような条件であることが好ましい。

上記ゲーム制御装置において、ユーザによる「ゲームの実行状況が所定の条件を満たす」とは、例えば、ゲームの進行度合いやゲームの実行時間の総計等が所定の値を超える場合、あるいは判定対象のユーザが第1ゲームに初めてアクセスするときにチュートリアルを表示させるときにはそのチュートリアルの表示又は処理が完了した場合などである。

上記ゲーム制御装置において、ユーザと他のユーザとの「ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たす」とは、例えば、ユーザの招待によって他のユーザがゲームに対してユーザ登録した場合、ゲームにおいてユーザと他のユーザが仲間の関係にある場合、あるいはゲームにおけるユーザと他のユーザの親密度が所定のレベル以上である場合などである。

## 【0009】

本発明のゲーム制御装置は、ユーザによる第1ゲームの実行状況が所定の条件を満たした場合に、そのユーザが第2ゲームにおいて特典が付与されるように構成されているため、ユーザは、第2ゲームで特典を得ることを目的として、第1ゲームの実行状況が所定の条件を満たすように第1ゲームを試してみることを動機付けられる。また、ユーザと他のユーザとの第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たした場合に、そのユーザが第2ゲームにおいて特典が付与されるように構成されているため、ユーザは、第2ゲームで特典を得ることを目的として、他のユーザとの第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすように第1ゲームで他のユーザとの間で関係を築き、関係を強化することを動機付けられる。すなわち、本発明のゲーム制御装置によれば、例えば既に遊んでいる第2ゲームで特典を獲得したいというユーザの願望を、第1ゲームを試してみようという動機付けに結び付けることができるため、ユーザを第1ゲームに円滑に誘導することができる。特に、第2ゲームが周知のゲームであり、第1ゲームが新規のゲームである場合には、既に第2ゲームを遊んでいるユーザの数が多数であるため、第1ゲームに誘導する上での効果が高い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 0 】

なお、第2ゲームにおいて特典が付与されるに当たって、ユーザが予め第1ゲーム又は第2ゲームにおいて何らかの手続き（例えば、エントリー手続き）を行うことを要しない。

## 【 0 0 1 1 】

上記ゲーム制御装置において、前記第1ゲーム及び前記第2ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、前記第1ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数が、前記第2ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数よりも少なく、

前記提供手段は、前記第1情報を一時的にバッファに記憶させ、当該バッファ内の前記第1情報を前記第2ゲーム制御装置へ送信し、当該送信が完了するまで前記第1情報の再送を繰り返してもよい。

10

## 【 0 0 1 2 】

この構成では、第1ゲームのユーザ登録者数（ユーザ登録済みのユーザ数）が、第2ゲームのユーザ登録者数よりも少ないため、上記ゲーム制御装置は、例えばメモリ容量や演算能力等の処理能力が第2ゲーム制御装置よりも低いもので済む。つまり、ユーザ登録者数の増加に応じて装置の処理能力を高めていくのが合理的であるため、特に第1ゲームが新規のゲームであってユーザへのサービスが開始されて間もない時期では、第1ゲームのゲーム制御装置は比較的少量のユーザに対する処理能力を備えていればよい。

他方、従来であれば特定のゲームでユーザに特典を付与する場合、そのゲームを実行するゲーム制御装置が、ユーザごとに特典を付与するか否かについての条件を判定していた。しかしながら、仮に、第2ゲームの多数のユーザ登録済みのユーザの各々について、所定の条件を満たすか否かを判定するために、第2ゲーム制御装置から処理能力の低い第1ゲームのゲーム制御装置へアクセスを行うようにしたならば、第2ゲームのユーザ登録数が多いために、処理能力の低い第1ゲームのゲーム制御装置において輻輳状態が発生する可能性がある。特にソーシャルゲームの場合には、数十万～数百万人の登録者を擁するゲームがあるが、仮にそれが第2ゲームであった場合に、その一部の登録者であっても第1ゲームのゲーム制御装置に上記所定の条件を満足したか否かの確認を行なう操作を行えば、第1ゲームのゲーム制御装置に過大な負荷がかかり、対応できない状態になることが想定される。そこで、第2ゲーム制御装置側から第1ゲームのゲーム制御装置に対して所定の条件を満足したか否かの確認を行うのではなく、本構成による上記ゲーム制御装置（第1ゲームのゲーム制御装置）では、所定の条件を満たしたことを示す第1情報を一時的にバッファに記憶させ、当該バッファ内の第1情報を第2ゲーム制御装置へ送信し、当該送信が完了するまで第1情報の再送を繰り返すようにする。これによって、比較的少量のユーザ登録済みのユーザの各々について、処理能力の高い第2ゲーム制御装置にアクセスする構成となるため、上記輻輳状態の発生を回避することができる。

20

30

## 【 0 0 1 3 】

上記ゲーム制御装置において、前記第1ゲーム及び前記第2ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、前記第1ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数が、前記第2ゲームにおいてユーザ登録済みのユーザ数よりも少なく、

前記提供手段は、前記ユーザの入力を契機として、前記第1情報を前記第2ゲーム制御装置に送信してもよい。

40

## 【 0 0 1 4 】

この構成でも同様に、第1ゲームのユーザ登録者数が、第2ゲームのユーザ登録者数よりも少ないため、上記ゲーム制御装置は、例えばメモリ容量や演算能力等の処理能力が第2ゲーム制御装置よりも低いもので済む。

そして、上記ゲーム制御装置は、所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、ユーザの入力を契機として第2ゲーム制御装置に送信する。これによって、比較的少量のユーザ登録済みのユーザの各々について、処理能力の高い第2ゲーム制御装置にアクセスする構成となるため、輻輳状態の発生を回避することができる。

## 【 0 0 1 5 】

50

上記ゲーム制御装置において、前記提供手段は、複数のユーザについての前記第1情報を、所定時間毎に一齐送信してもよい。

判定手段により前記所定の条件を満たすと判定されたときに、直ちに第1情報を第2ゲーム制御装置へ送信する場合、第2ゲーム制御装置は、その都度第1情報を受信し、受信した第1情報に基づく処理が必要となる。これに対し、複数のユーザについての第1情報を所定時間毎に一齐送信する場合、第2ゲーム制御装置は、既知の時刻に複数の第1情報をまとめて処理することが可能となるため、定常的な負荷を減らすことができる。第1情報を送信する時刻は、特に限定されないが、夜中等、定常的な負荷が低い時間帯（つまり、ユーザからのアクセスが比較的少ない時間帯）に設定することが好ましい。

【0016】

上記ゲーム制御装置において、前記所定の条件は、前記ユーザによる前記第1ゲーム、又は第1ゲームについての特定のイベントの進行の程度を示すレベルが所定値に達することであってもよい。

この構成では、第2ゲームにおいて特典を得るための所定の条件は、ユーザが第1ゲームにおける進行の程度を示すレベル（進行レベル）が達することであるため、ユーザは第2ゲームにおいて特典を得るために、第1ゲームを進行させる上での定量的な目標を持つことができ、第1ゲームを試してみようという意識付けを明確にさせることができる。

なお、判定対象の進行レベルは、第1ゲーム自体の進行レベルに限られず、第1ゲームにおける特定のイベント（例えば、期間限定のゲーム内イベント）であってもよい。この場合、例えば、第1ゲームを遊んだことがあるが第1ゲーム内の特定のイベントに参加していないユーザを、その特定のイベントに誘導することができる。

【0017】

前記所定の条件が第1ゲームにおける進行の程度を示すレベルを基準とする場合、前記特典は、前記レベルが上昇するにつれて増加するものであってもよい。

この構成では、第1ゲームを進行させるほどユーザが第2ゲームで得られる特典が増加するため、第2ゲームでより多くの特典を得ることを動機付けとして、第1ゲームに対するユーザの遊戯意欲をより一層高めることができるようになる。

【0018】

上記ゲーム制御装置において、前記第1ゲーム及び前記第2ゲームは、ユーザ登録の完了後にユーザが実行可能となるゲームであって、前記提供手段は、前記ユーザの前記第2ゲームへのユーザ登録の有無とは無関係に、前記第1情報を提供し、前記通知手段は、前記ユーザの前記第2ゲームへのユーザ登録の有無とは無関係に、前記ユーザに通知してもよい。

この構成では、ユーザが第1ゲームについて所定の条件を満たした時点で、そのユーザについて第2ゲームへのユーザ登録が無い場合であっても、その後第2ゲームへのユーザ登録を済ませた場合には、第2ゲームにおいて特典をユーザに付与することができる。

【0019】

上記ゲーム制御装置において、前記判定手段は、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限してもよい。

この構成では、判定の対象となるユーザが制限されるため、ゲーム制御装置において判定の処理負荷を低減させることができる。さらに、ユーザの制限がユーザの登録情報に基づいて行われるため、処理負荷を低減させつつ、対象とするユーザを効率的に第1ゲームに誘導することができる。

【0020】

ユーザの登録情報に基づいて判定の対象となるユーザを制限する場合、前記登録情報は、ユーザの性別又は年令であってもよい。例えば、第1ゲームが女性向けのゲームである場合、女性のユーザの方が男性のユーザよりも第1ゲームを試してみようとする意識が高いと考えられる。この場合、登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを女性に限定することで、判定の処理負荷を低減させつつ、第1ゲームの対象となる女性ユーザを効率的に第1ゲームに誘導することができるようになる。また、第1ゲームに登場するキャラ

10

20

30

40

50

クタが動物や昆虫等である場合に、判定の対象となるユーザを中学生以下（中学生相当の年齢以下）に限定するようにしてもよい。

【0021】

本発明の第2の観点は、コンピュータに、

第1ゲームを実行する機能、

ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する機能、

前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2ゲームを実行する第2ゲーム制御装置に提供する機能、及び、

前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する機能、

を実現させるためのプログラムである。

【0022】

コンピュータは、例えばネットワークサーバ、大型計算機等であってよい。また、このプログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてもよい。

【0023】

本発明の第3の観点は、通信端末からのアクセスに応じて第1ゲームを実行する第1サーバと、通信端末からのアクセスに応じて第2ゲームを実行する第2サーバとの間のゲーム制御方法である。

このゲーム制御方法は、

第1サーバが、ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定するステップと、

第1サーバが、前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2サーバに提供するステップと、

第1サーバが、前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知するステップと、

第2サーバが、前記第1情報に基づいて、前記ユーザに対して前記第2ゲーム上の特典を付与するステップと、

を含む。

【0024】

本発明の第4の観点は、通信端末からのアクセスに応じて第1ゲームを実行する第1サーバと、通信端末からのアクセスに応じて第2ゲームを実行する第2サーバと、を含むゲームシステムである。このゲームシステムにおいて、

第1サーバは、

ユーザによる前記第1ゲームの実行状況、又は前記ユーザと他のユーザとの前記第1ゲームにおける関係の程度が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記ユーザについて前記所定の条件を満たしたことを示す第1情報を、第2サーバに提供する提供手段と、

前記判定手段により前記所定の条件を満たすと判定された場合に、前記第2ゲームにおいて特典が付与されることを前記ユーザに通知する通知手段と、を備え、

第2サーバは、

前記第1情報に基づいて、前記ユーザに対して前記第2ゲーム上の特典を付与する付与手段、を備える。

【発明の効果】

【0025】

本発明のゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステムによれば、ユーザを特定のゲームに誘導することができる。

10

20

30

40

50

## 【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】実施形態のゲームシステムの基本構成を示す図。

【図2】実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

【図3】実施形態の通信端末の構成を示すブロック図。

【図4】実施形態のゲームサーバの構成を示すブロック図。

【図5】実施形態のデータベースサーバの構成を示すブロック図。

【図6】ユーザデータベースの構成例を示す図。

【図7】プレゼントデータベースの構成例を示す図。

【図8】特典管理データベースの構成例を示す図。

10

【図9】ユーザの通信端末において表示される一連のウェブページを例示する図。

【図10】ユーザの通信端末において表示される一連のウェブページを例示する図。

【図11】ユーザの通信端末において表示される一連のウェブページを例示する図。

【図12】ユーザの通信端末において表示される一連のウェブページを例示する図。

【図13】実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

【図14】特典データと特典データキューの構成例を示す図。

【図15】通信端末にキャンペーンページを表示させるためのシーケンスチャート。

【図16】実施形態において連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャート。

20

【図17】実施形態において連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャート。

【図18】実施形態において連動キャンペーンの特典を受け取る場合の処理を示すシーケンスチャート。

【図19】実施形態の変形例においてユーザの通信端末において表示される一連のウェブページを例示する図。

【図20】実施形態の変形例において連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャート。

【図21】実施形態の変形例において連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャート。

30

【図22】ゲーム制御装置の各機能について、通信端末と、ゲームサーバ及びデータベースサーバとの間の分担例を示す図。

## 【発明を実施するための形態】

【0027】

以下、本発明の実施形態について説明する。

【0028】

## (1) ゲームシステムの構成

図1は、本実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図1に示すように、このゲームシステムは、例えばインターネットなどの通信網NW（ネットワーク）に接続可能な通信端末10a, 10b, 10c, ...と、通信網NWに接続されているゲームサーバ20a, 20b, 20c, ...と、データベースサーバ30a, 30b, 30c, ...とによって構成されている。各通信端末10a, 10b, 10c, ...はそれぞれ、個々のユーザによって操作される端末であり、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型のスマートテレビも含む。）などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末10a, 10b, 10c, ...に共通して言及するときには、通信端末10と表記する。同様に、各ゲームサーバ20a, 20b, 20c, ...に共通して言及するときには、ゲームサーバ20と表記する。各データベースサーバ30a, 30b, 30c, ...に共通して言及するときには、データベースサーバ30と表記する。

40

50



## 【 0 0 2 9 】

このゲームシステムにおいて、ゲームサーバ20 aは、クライアントである通信端末10と通信可能に構成され、ゲームサーバ20 aとデータベースサーバ30 aは、通信端末10に対してゲームAについてのサービスを提供する。ゲームサーバ20 bは、クライアントである通信端末10と通信可能に構成され、ゲームサーバ20 bとデータベースサーバ30 bは、通信端末10に対してゲームBについてのサービスを提供する。ゲームサーバ20 cは、クライアントである通信端末10と通信可能に構成され、ゲームサーバ20 cとデータベースサーバ30 cは、通信端末10に対してゲームCについてのサービスを提供する。つまり、各ゲームサーバは、それぞれ異なるゲームについてのサービスを提供するように構成されている。

10

ゲームサーバ20には、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能なアプリケーションが実装されている。データベースサーバ30は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのためにゲームサーバ20と例えば有線で接続される。

通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページを表示可能なウェブブラウザを備えており、ユーザは、通信端末10に表示されるウェブページ上のメニュー等を選択する操作を行うことでゲームを実行する。

## 【 0 0 3 0 】

図1には図示していないが、ゲームサーバ20とは別に各通信端末10のユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末10からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ20を設ける場合は、その複数のゲームサーバ20間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ20は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

20

## 【 0 0 3 1 】

## ( 2 ) 通信端末の構成

図2及び図3を参照して通信端末10について説明する。

図2は、通信端末10の外観の例を示す図であって、( a )は、例えば折り畳み式の携帯端末(携帯電話機)などの釦入力方式の通信端末を例示したものであり、( b )は、例えばスマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末を例示したものである。図3は、通信端末10の内部構成を示すブロック図である。

30

図3に示すように、通信端末10は、CPU(Central Processing Unit)11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、画像処理部14、指示入力部15、表示部16、及び、信号送受信部としての通信インタフェース部17を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス18が設けられている。

## 【 0 0 3 2 】

CPU11は、ROM12内のウェブブラウザをRAM13にロードして実行する。そして、CPU11は、指示入力部15等によってユーザに入力されるURL(Uniform Resource Locator)の適切な指定に基づき、通信インタフェース部17を介して、ゲームサーバ20からウェブページを表示するためのデータ、すなわち、HTML(HyperText Markup Language)文書や当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデータ(以下、総称して適宜「HTMLデータ」と表記する。)を通信インタフェース部17を介して取得し、そのHTMLデータを解釈する。なお、通信端末10には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグインが実装されていてもよい。そのようなプラグインの一例は、アドビシステムズ社(米国)によるフラッシュプレイヤーである。

40

なお、HTMLデータの取得に当たって、CPU11は、予め登録されたユーザID(ユーザ識別情報)、あるいは指示入力部15を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求メッセージを、通信インタフェース部17を介してゲームサーバ20へ通知する。

## 【 0 0 3 3 】

50

ウェブブラウザは、ゲームサーバ20とHTTP(HyperText Transfer Protocol)に従った通信を行う。ウェブブラウザは、ゲームサーバ20から取得したHTMLデータを解釈して、画像処理部14を介してウェブページを表示部16に表示する。また、ウェブブラウザは、ユーザが指示入力部15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク(Hyperlink)またはメニューが選択されると、ウェブページの更新のために、その選択結果を含むHTTPリクエストをゲームサーバ20に送信する。

#### 【0034】

画像処理部14は、HTMLデータの解析結果としてCPU11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部16にウェブページを表示する。表示部16は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD(Liquid Crystal Display)モニタであり、表示用画像データに基づいて薄膜トランジスタを駆動することでウェブページの画像を表示画面16aに表示する。

10

#### 【0035】

通信端末10が釦入力方式の通信端末(図2(a))である場合、指示入力部15は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示釦と決定釦などの複数の指示入力釦を含む釦群15a、及び、テンキーなどの複数の指示入力釦を含む釦群15bを備え、各釦の押下(操作)入力を認識してCPU11へ出力するためのインタフェース回路を含む。例えば、方向指示釦は、表示部16に表示されているウェブページをスクロールして表示することをCPU11へ指示するために設けられる。また、決定釦は、例えばウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示(例えば強調表示)されている1つのハイパーリンクまたはメニューをユーザが選択することをCPU11へ指示するために設けられる。なお、通信端末10を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらの釦は、ユーザが通信端末10を片手で保持したままその親指で操作(クリック)しやすいように、通信端末10の前面に配置されていることが好ましい。図2(a)に示す例では、釦群15bは、釦群15aの下方に配置され、「0」~「9」、「\*」、「#」(テンキー)が表記された複数の指示入力釦を含む。

20

#### 【0036】

通信端末10がタッチパネル入力方式の通信端末(図2(b))である場合、指示入力部15は、主として表示画面16aに指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式でよい。なお、図2(b)に示すように、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合であっても釦群15aが設けられる場合もある。

30

#### 【0037】

通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば通信端末10が携帯端末である場合には、方向指示釦の押下操作によってメニューを選択し、決定釦の押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行われる。また、選択操作は、例えば通信端末10がタッチパネル入力方式の場合には、ウェブページが表示されている表示画面16a上のメニューの位置を指あるいはペンで指示(タッチ操作)することによって行われる。

#### 【0038】

##### (3) ゲームサーバの構成

図4を参照してゲームサーバ20の構成について説明する。

ゲームサーバ20は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイト进行管理しており、通信端末10に対してゲームのウェブサービスを提供する。図4に示すように、ゲームサーバ20は、CPU21、ROM22、RAM23、データベース(DB)アクセス部24、通信インタフェース部25、及び、API(Application Programming Interface)サーバ26を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス27が設けられている。なお、ゲームサーバ20は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

40

#### 【0039】

50

ROM 22には、クライアントである通信端末10のウェブブラウザに対してHTML文書や画像などのオブジェクトの表示(ウェブページの表示)のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM 22には、アプリケーションプログラム以外にもCPU 21によって参照される各種データが格納されている。

CPU 21は、ROM 22内のゲームプログラムをRAM 23にロードして実行し、通信インタフェース部25を介して、各種の処理を行う。

#### 【0040】

例えば、CPU 21は、通信インタフェース部25を介して、ゲームサーバ20のウェブブラウザとの間でHTTPに従った通信を行う。例えば、CPU 21は、通信インタフェース部25を介して、通信端末10から受信したHTTPリクエスト(例えば、ウェブページ上でのユーザのハイパーリンクまたはメニューの選択結果を含む。)に基づいて所定のデータ処理や、演算処理を行い、その処理結果を含むHTTPレスポンスをゲームサーバ20のウェブブラウザに返す。HTTPレスポンスには、ウェブページを更新するためのHTMLデータが含まれる。また、ゲームサーバ20が通信端末10のユーザの認証処理を行う場合には、CPU 21はその認証処理を行う。

データベースアクセス部24は、CPU 21がデータベースサーバ30に対してデータの読み書きを行うときのインタフェースである。

#### 【0041】

APIサーバ26は、Web APIが実装されており、他のゲームサーバのAPIサーバとの間でHTTPに従った通信を行う。例えば、APIサーバ26は、HTTPを利用して他のゲームサーバのAPIサーバへ所定の処理に対するリクエストを行い、リクエストを受けたAPIサーバが、その処理結果をリクエストの要請元のAPIサーバ26に対して返すように構成されている。本実施形態の場合、APIサーバ26は、特定のユーザの情報(例えば、後述する特典データ)を含むリクエストを、他のゲームサーバのAPIサーバに対して行う。このリクエストを受けた他のゲームサーバでは、リクエストに含まれるユーザの情報に基づいて所定の処理を行う。

なお、図4では、APIサーバ26がゲームサーバ20に組み込まれた場合について示しているが、APIサーバ26は、ゲームサーバ20とは別体で構成してもよい。

#### 【0042】

##### (4) データベースサーバの構成

データベースサーバ30(記憶装置)は、大容量のハードディスク装置やRAID(Redundant Arrays of Inexpensive Disks)等の形態の装置等、汎用ストレージで実現できる。データベースサーバ30内の各データベースは、ゲームサーバ20のデータベースアクセス部24を介してCPU 21からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

データベースサーバ30の構成は、処理対象となるゲームによって異なるが、ここでは説明の簡略化のために、いずれのデータベースサーバ30についても図6に示した共通の構成を備えているものとする。図5に示すように、データベースサーバ30は、ユーザデータベース31と、ゲームデータベース32とを備える。

#### 【0043】

本実施形態のゲームサーバ20によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではないが、以下では、実施形態の説明の便宜上、ゲームサーバ20によって実現されるゲームの一例として、ゲームキャラクタの画像が表示されるカードを使用するデジタルカードゲームを採り上げる。つまり、ゲームサーバ20a, 20b, ...はそれぞれ、デジタルカードゲームであるゲームA, ゲームB, ...をそれぞれ実行するものとする。

#### 【0044】

図6に、本実施形態のデジタルカードゲーム(以下適宜、単に「ゲーム」あるいは「本実施形態のゲーム」という。)において適用されるユーザデータベース31の一例を示す。ユーザデータベース31に含まれるデータは、ゲームサーバ20によって逐次更新される。以下の説明では、ユーザデータベース31に含まれるユーザID(ユーザ識別情報

10

20

30

40

50

)、あるいはユーザを特定するユーザ名ごとのデータを総称してユーザデータという。ユーザデータを構成する各項目のデータは、以下のとおりである。

【 0 0 4 5 】

・ユーザ名

ゲームの実行時に通信端末 1 0 のユーザを特定するために表示されるユーザ名である。ユーザ名はユーザによって予め指定される所定長以下のテキストである。ユーザ名は、ユーザ ID と同様に、複数のゲーム A , B , C , ... において同一のユーザは同一のユーザ名によって管理されてもよいし、ゲーム毎に異なるユーザ名が設定できるようにしてもよい。

・進行レベル

各ゲーム上のユーザの進行レベルを示すデータである。例えば L v 1 ( レベル 1 ) から L v 1 0 0 ( レベル 1 0 0 ) までの範囲のレベル値である。経験値が所定値に達すると進行レベルが 1 つ上昇する。

・体力ポイント

本実施形態のゲームにおいて、後述するクエストを行う上で必要となるポイントである。体力ポイントは、クエストを行う度に低減し、所定の時間が経過する毎に回復 ( 増加 ) する値である。

・経験値

本実施形態のゲームにおいて、後述するクエストを行う上で増加する値である。経験値が所定の値 ( 例えば、 1 0 0 ) に達すると、進行レベルが 1 増加して経験値はリセットされる ( つまりゼロになる ) 。

・仲間のユーザ ID

ユーザがゲーム上で仲間 ( 後述する ) の関係にあるユーザ ID である。

・保有カード

保有カードは、ゲーム上でユーザが保有しているカードのデータ ( 例えば C 1 等のカードの種類を示す識別子など ) である。各カードは、例えばゲーム内のバトル等で参照されるパラメータ ( つまり、攻撃力と防御力等の能力値 ) が対応付けられてもよい。

・保有アイテム

保有アイテムは、ゲーム上でユーザが保有しているアイテムのデータ ( 例えば Q 3 等のアイテムの種類を示す識別子など ) である。

【 0 0 4 6 】

本実施形態の説明では、データベースサーバ 3 0 a , 3 0 b , ... がそれぞれ同一構成のユーザデータベース 3 1 を備えており、ゲーム A , ゲーム B , ... が後述するクエストを実行する機能を備えている場合を想定する。各ゲームの実行内容は全く異なる内容であってもよいが、後で明らかになるように、本実施形態では各ゲームの内容自体がさして重要な要素ではない。

本実施形態のゲームシステムでは、複数のゲームサーバ 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c , ... が共通のプラットフォーム上に実装されており、複数のゲーム A , B , C , ... において同一のユーザは同一のユーザ ID によって管理される場合を想定するが、このような場合に限られない。異なるゲーム間でのユーザ ID の対応関係が各ゲームサーバ 2 0 において既知であれば、同一のユーザでゲーム毎に異なるユーザ ID を使用することもできる。

【 0 0 4 7 】

本実施形態では、例えば、ユーザがゲーム A ( 第 1 ゲーム ) をプレイするようにユーザを誘導する目的で、ユーザのゲーム A における実行状況に応じて、ユーザがゲーム B ( 第 2 ゲーム ) において受け取ることが可能な特典を付与する、ゲーム B との連動キャンペーン ( 以下、適宜単に「連動キャンペーン」という。 ) がゲーム A において行われる。この連動キャンペーンは、ユーザが早めにゲーム A をプレイするように促す目的で、期間限定で行われてもよい。

【 0 0 4 8 】

図 5 に戻り、ゲームデータベース 3 2 は、ゲームサーバ 2 0 からのアクセスに基づき、

10

20

30

40

50

ゲームサーバ20によって実行されたゲームの進行に関する情報を記憶、更新する。ゲームの進行に関する情報は、ゲームの性質によって多様な情報を含みうるが、例えば、後述するクエストの結果についての情報を含む。

また、ゲームデータベース32は、上述した連動キャンペーンに関連して、プレゼントデータベースと特典管理データベースを記憶、更新する。より具体的には、上述したゲームAとゲームBの間の連動キャンペーンが行われる場合、少なくとも、データベースサーバ30aのゲームデータベース32に特典管理データベースが設けられ、データベースサーバ30bのゲームデータベース32にプレゼントデータベースが設けられる。

#### 【0049】

プレゼントデータベースは、各ユーザ宛のプレゼントについての情報を記憶する。プレゼントは、ゲーム提供者から特典として付与されるカード、アイテム、又はポイント等や、例えば他のユーザ（仲間のユーザ等）からプレゼントあるいはトレードとして付与されるカード、アイテム等であってもよい。プレゼントデータベースのデータ構成例を図7に示す。図7に示すプレゼントデータベースは、ユーザIDごとに、プレゼントの発生原因についての情報と、プレゼント内容についての情報（例えば、ユーザに付与されるアイテムやカードなどを示す識別子）、及びユーザのプレゼントの受取状態を示すフラグ（1：受取済、0：受取未）を含む。

#### 【0050】

特典管理データベースは、ユーザごとに、上記連動キャンペーンにおいてユーザに付与する特典を管理するためデータベースである。特典管理データベースの構成例を図8に示す。図8に示す特典管理データベースでは、ユーザごとに、ゲームBとの連動キャンペーンにおける複数の特典発生条件の各々について、特典発生条件（所定の条件）を満たしたか否かについての情報、及び、特典発生条件を満たした場合に、特典発生条件を満たしたことを示す情報（後述する特典データ；第1情報）がゲームサーバ20bに送信済みであるか否かについての情報を管理する。例えば、図8に示す例では、特典発生条件を満たさない場合に「00」、特典発生条件を満たし、かつ後述する特典データが未送信である場合に「10」、特典発生条件を満たし、かつ後述する特典データが送信済みである場合に「11」の2ビットのデータが書き込まれる。

#### 【0051】

##### （5）本実施形態のゲーム

以下、本実施形態のゲームについて、図9～12を参照しながら説明する。

#### 【0052】

図9は、本実施形態のゲームAにおいて、ゲームBとの連動キャンペーンの内容を表示するときのウェブページの例を示す図である。図10は、ユーザがゲームAを実行するときに表示されるウェブページの例を示す図である。図11は、本実施形態のゲームAにおいて、ゲームBとの連動キャンペーンによる条件（特典発生条件）を達成したときに表示されるウェブページの例を示す図である。図12は、本実施形態のゲームBにおいて、ゲームAを実行することによって得た特典を受け取るときに表示されるウェブページの例を示す図である。

なお、以下の説明において、通信端末10に表示されるウェブページ上で表示されるメニュー、マーク等はウェブページ上で所望の位置に配置されるものであって、通信端末10で視認されるメニュー、マーク等の表示画面上の位置は、ユーザの方向指示釦あるいはタッチパネル操作によるウェブページのスクロール操作によって変化する。

#### 【0053】

図9のウェブページP1aは、本実施形態のゲームAのトップページの一例であり、個々のユーザIDに応じて構成される。図9の例では、キャラクタ画像表示領域101、ユーザデータ表示領域102、及びメニュー表示領域103を含む。

キャラクタ画像表示領域101は、対象となるユーザIDのユーザデータに含まれる複数のカードに対応するキャラクタ画像のうちユーザによって予め指定されたキャラクタ画像が表示される領域である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 4 】

ユーザデータ表示領域 1 0 2 は、対象となるユーザ ID のユーザデータに含まれる、進行レベル、体力ポイント、カード、仲間の各項目のデータ（図 6 参照）が表示される領域である。なお、ユーザデータ表示領域 1 0 2 内の「カード」には、ユーザの保有カードの枚数が表示される。また、図 9 に例示するように、カード数が「3 / 5 0」と表記されている場合、ユーザの保有カードの枚数が 3 枚であり、最大で保有可能なカードの枚数が 5 0 枚であることを示す。体力ポイントが「5 0 / 5 0」と表記されている場合、ユーザの現在の体力ポイントが 5 0 であり、現時点でユーザの体力ポイントの最大値も 5 0 であることを示す。ユーザデータ表示領域 1 0 2 内の「仲間」には、ユーザの仲間の数が表示される。図 9 に例示するように、仲間の数が「0 / 1 0」と表記されている場合、ユーザの現在の仲間の数が 0 であり、現時点でユーザが登録可能な仲間の数が 1 0 であることを示す。

10

図 9 に示すウェブページ P 1 a では、処理対象のユーザがゲーム A を開始して間もなく、進行レベルが L v 1（初期値）である場合が想定されている。

## 【 0 0 5 5 】

メニュー表示領域 1 0 3 は、本実施形態のゲーム A に設けられる複数の機能に対応するメニューや、特定のイベント、キャンペーン等に対応するメニューを表示する領域である。ここでは、本実施形態のゲーム A に設けられる機能に対応するメニューの例として、メニュー m 1（「クエスト」）が表示される場合が示されているが、これに限定されるものではなく、他の処理を実行するメニューを適宜表示してよい。例えば、他のユーザとのカードを使用した対戦（バトル）を実行するための「バトル」のメニューを表示してもよい。

20

本実施形態のゲーム A では、メニュー表示領域 1 0 3 において、他のゲーム B との連動キャンペーンについてのウェブページ（以下、適宜「キャンペーンページ」という。）を表示するためのメニュー m 5（「ゲーム B との連動キャンペーン」）が表示される。

## 【 0 0 5 6 】

図 9 のウェブページ P 1 a 上でメニュー m 5 が選択操作されると、P 2 a に示すようにウェブページが更新される。このウェブページ P 2 a には、他のゲーム B との連動キャンペーンを案内する内容や、処理対象のユーザがゲーム B において特典を受け取ることが可能である場合にはその特典の内容が表示されてもよい。

30

特典の内容として例示している「回復薬」は、ユーザの体力ポイントを最大値に増加させるためのゲーム上のアイテムである。後述するように、クエストの実行によって体力ポイントが低下していくため、回復薬を使用することによって短時間でより多くのクエストを実行でき、より先にゲームを進行させることができるようになる。「カードくじ券」は、例えば、ゲーム B において、抽選によってカードのくじを引く機能が設けられている場合に、その機能を 1 回実行することを可能とするための券である。

図 9 に示すように、ウェブページ P 2 a には、ゲーム B へリンクするためのバナー b 1（「ゲーム B へ！」）が表示されてもよい。図 9 のウェブページ P 2 a は、処理対象のユーザがゲーム B において受け取り可能な特典がない場合のキャンペーンページである。

## 【 0 0 5 7 】

図 1 0 のウェブページ P 1 a 上でメニュー m 1（「クエスト」）が選択操作されると、P 3 a に示すようにウェブページが更新される。このウェブページ P 3 a には、ユーザが所定の領域（エリア）を探索するためのメニュー m 1 0（「クエスト実行」）が含まれる。メニュー m 1 0 が選択操作されると、P 3 に示すようにウェブページが更新される。ウェブページ P 3 には、メニュー m 1 1（「もう一度実行」）が表示され、探索が続行できるようになっている。メニュー m 1 0 又はメニュー m 1 1 が選択操作される度に一定の、あるいはランダムな増加量で達成率の値が増加し、達成率が 1 0 0 % に達するとエリアの探索が終了して次のエリアに進むことができる。メニュー m 1 0 又はメニュー m 1 1 が選択操作される度に、ユーザの体力ポイントが所定量（図 1 0 の例では、8）だけ消費され、ユーザの経験値が所定量（図 1 0 の例では、8）だけ増加する。探索対象のエリアは、

40

50

複数設けられてもよい。なお、クエスト処理では、メニューm10又はメニューm11が選択操作される度に、所定の、あるいはランダムな確率で、ゲーム上で用意されている様々なカードやアイテムをユーザが入手できるように構成してもよい。入手したカードやアイテムは、例えばウェブページの表示領域202に表示される。

#### 【0058】

クエストを実行する度に体力ポイントが所定量だけ消費（低下）するが、低下後のユーザが保持する体力ポイントを表示するポイント表示領域203が設けられている。例えばウェブページP3a P4aでは、体力ポイントが100から92に低下したことがわかる。ウェブページP4aにおいてメニューm11の選択操作を繰り返し行くと、経験値が所定値（例えば、100）に達し、例えば進行レベルがLv1からLv2へ上昇する。その結果、例えばP5aに示すようにウェブページが更新される。

10

なお、ウェブページP4aにおいてメニューm11の選択操作を繰り返し行くと、上述したように体力ポイントが低下していくが、体力ポイントが1回のクエストに要する体力（例えば8）よりも少なくなると、それ以上クエストの実行ができない状態となる。その場合、再びクエストを実行できるようになるには、時間の経過によって体力ポイントが回復（増加）するまで待機することが必要となる。

#### 【0059】

進行レベルがLv2に昇格した後に、図11のウェブページP1a上でメニューm5が選択操作されると、P6aに示すようにウェブページ（キャンペーンページ）が更新される。このウェブページP6aでは、図9のウェブページP2aとは異なり、Lv2に昇格したことによる特典が受けられることを示すテキストを含む表示領域205が設けられる。

20

#### 【0060】

図11のウェブページP6a上でバナーb1（「ゲームBへ！」）を選択操作すると、図12のP1bに示すように、処理対象のユーザのゲームBのトップページが表示される。この例では、ゲームBのトップページP1bの構成は、ゲームAのトップページP1aと同様の構成であるが、全く異なる構成であってもよい。本実施形態のゲームBに設けられる機能に対応するメニューの例として、ゲームAと同様に、クエストを実行するためのメニューm21（「クエスト」）が表示される場合が示されている。

ゲームBのトップページP1bには、ユーザに未だ受け取られていないプレゼントがある場合にメニューm25（「プレゼントが届いています！！」）が表示される。メニューm25を選択操作することにより、P2bに示すようにウェブページが更新されて、プレゼント一覧が表示される。プレゼント一覧では、処理対象のユーザ宛の各プレゼントについて、受け取るためのメニューm27（「受け取る」）か、又は受取済みであることを示すテキスト（「受取済」）のいずれかが対応付けて表示される。ここでは、図11のウェブページP6aに示したように、ゲームAにおける連動キャンペーンによって、処理対象のユーザがゲームBで受け取り可能な特典（この例では、限定カード）がメニューm27に対応付けられている場合を示している。

30

ウェブページP2bにおいてメニューm27が選択操作されると、選択操作されたメニューm27に対応するプレゼントをユーザが受け取ることができるように構成されている。

40

#### 【0061】

##### （6）ゲーム制御装置が備える機能の概要

次に、上述した本実施形態のゲームを実現するためゲーム制御装置が備える機能について説明する。

本実施形態では、例えば、ゲームサーバ20及びデータベースサーバ30によってゲーム制御装置が構成されている。以下では、上述した実施形態のゲームが適用される場合を例として、図13の機能ブロック図を参照してゲーム制御装置が備える機能とその実現方法について説明する。なお、図13（a）は、ゲームAを実行するゲームサーバ20aとデータベースサーバ30aによって実現される各機能の機能ブロックを示し、図13（b

50

)は、ゲームBを実行するゲームサーバ20bとデータベースサーバ30bによって実現される各機能の機能ブロックを示す。

なお、登録手段51は、本発明に必須の構成要素ではなく、本実施形態のゲーム制御装置を好適にする構成要素である。

#### 【0062】

登録手段51は、例えば通信端末10に提供するウェブページ上での通信端末10への適切な操作入力に関する情報に基づいてユーザの登録要求を認識し、登録処理を行う機能を備える。この登録処理は、ユーザが本実施形態のゲームにユーザ登録を行うときに実行される。

登録手段51の機能は、例えば以下のように実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、通信インタフェース部25を介して通信端末10から登録要求メッセージを受信する。登録要求メッセージは、ゲームサーバ20aから提供されるウェブページ上での通信端末10に対する所定の操作(例えば、所定のメニューの選択操作やユーザが指定するユーザIDやパスワード等のテキスト入力等)によって自動的に生成されるように、ウェブページが構成されていてもよい。登録要求メッセージには、送信元の通信端末10を特定するための情報(例えばUID(Unique Identifier)などの端末の個体識別情報、メールアドレス等)が含まれていてもよく、あるいは、ユーザが既に同一のサービス提供者による他のゲームを利用している場合には、そのユーザIDが含まれていてもよい。

CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれていない場合には、ユーザIDを新規に発行してそのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了した旨のメッセージを通信端末10へ送信する。CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれている場合には、そのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了したことを示す登録完了メッセージを通信端末10へ送信する。登録処理は、CPU21が、ユーザIDに対応するユーザデータを生成し、ユーザデータベース31に格納する処理を含む。登録が完了すると、ユーザは、本実施形態のゲームを実行することが可能となる。登録が完了後、CPU21は、各ユーザの通信端末10からログインのためのHTTPLリクエストを受信すると、当該HTTPLリクエストから個体識別情報、あるいはユーザID及びパスワードを取得し、その個体識別情報、あるいはユーザID及びパスワードを、例えばユーザデータベース31に記録済みのデータと照合して認証処理を行う。

#### 【0063】

登録手段51はさらに、異なるユーザ間を関連付ける機能を備えてもよい。つまり、登録手段51は、例えばユーザIDに基づく申請を契機として、当該ユーザIDを他のユーザIDとを関連付けて記録する。すなわち、登録手段51は、ユーザIDに基づく申請を契機として、他のユーザID(つまり、他のユーザ)を「仲間」として記録する。

この登録手段51の機能は例えば、以下のように実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、通信インタフェース部25を介して、あるユーザIDに対応するユーザの通信端末10から、仲間になりたいユーザID(あるいは、対応するユーザ名)を指定した申請メッセージ(仲間申請)を受け付ける。この申請メッセージの送信は、ユーザの通信端末10に提供されるウェブページの機能として予め設定されてもよい。

CPU21は、申請メッセージを受け付けると、申請メッセージに含まれるユーザIDに基づくアクセスがあったタイミングで、そのユーザIDに対応する通信端末10へ、他のユーザIDに基づく申請を承認するか否かを返信することを要求するウェブページを表示するためのHTMLデータを送信する。その申請を承認することが返信されれば、CPU21は、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU21は、ユーザデータベース31内の対応する2つのユーザIDのユーザデータの「仲間のユーザID」の箇所(図6参照)にデータ(相手のユーザID)を書き込む。なお、CPU21は、仲間申請先のユーザの承認を不要とする場合は、ゲームを実行中のユーザによる所定の操作を契機として、両者を仲間として登録してもよい。

#### 【0064】

10

20

30

40

50



ゲーム実行手段52は、ゲームAを実行する機能を備える。

本実施形態の場合、ゲームAの実行は、通信端末10に対するユーザの操作に応じて、通信端末10に表示されるウェブページを逐次更新するためのHTMLデータを送信することによってなされる。このとき、ゲームサーバ20aのCPU21は、通信インタフェース部25を介して通信端末10からHTTPリクエストを受信し、そのHTTPリクエストによって要求される処理を実行し、その実行結果であるHTMLデータを含むHTTPレスポンスを通信端末10へ返す。

【0065】

HTTPリクエストによって要求される処理の実行内容は、ゲームに設けられている機能によって異なるが、例えば以下のとおりである。

例えば図10に関連付けて説明したクエストを実行する場合、ゲームサーバ20aのCPU21は、ユーザによる所定の選択操作内容（例えば、メニューm10又はm11の選択操作結果）を含むHTTPリクエストを受信すると、処理対象のユーザの達成率、体力ポイント、及び経験値を更新する処理を行う。ゲームサーバ20aのCPU21は、例えば、ユーザの達成率、体力ポイント、及び経験値のデータを、クエストの実行開始時（メニューm1の選択時）にデータベースサーバ30aからRAM23に転送し、クエスト中はRAM23内のデータに対して更新処理を行い、クエスト終了時に、RAM23内の更新後のデータをデータベースサーバ30a内のデータに上書きする。

例えば他のユーザとの間でのカードを用いたバトルを実行する場合には、ゲームサーバ20aのCPU21は、例えば、バトル対象となるユーザのバトルにおける使用カードのパラメータ（例えば、攻撃力及び防御力の値等）の値を比較し、その比較結果に基づいてバトルの勝敗を決定する。

【0066】

判定手段53は、処理対象のユーザによるゲームA（第1ゲーム）の実行状況、又は処理対象のユーザと他のユーザとのゲームAにおける関係の程度が特典発生条件（所定の条件）を満たすか否かを判定する機能を備える。

特典発生条件は、特に限定されるものではないが、ユーザがゲームAを遊んでみることを動機付けられる条件、つまりユーザをゲームAに誘導できるような条件であることが好ましい。例えば、ユーザによる「ゲームAの実行状況が特典発生条件を満たす」とは、ゲームAの進行レベルやゲームAの実行時間の総計等が所定の値を超える場合、あるいは判定対象のユーザがゲームAに初めてアクセスするときにチュートリアルを表示させるときにはそのチュートリアルの表示又は処理が完了したことであってもよい。

ユーザと他のユーザとの「ゲームAにおける関係の程度が特典発生条件を満たす」とは、例えば、ユーザの招待によって他のユーザがゲームAに対してユーザ登録した場合、ゲームAにおいてユーザと他のユーザが仲間の関係にある場合、あるいはゲームAにおけるユーザと他のユーザの親密度が所定のレベル以上である場合などである。

なお、親密度とは、仲間のユーザ間の関係性の高さを一定の基準で数値化したものである。例えば、ユーザ間の挨拶メッセージの送信あるいは受信の頻度（挨拶頻度）、ゲーム上で使用可能なアイテムなどのプレゼントを送信あるいは受信した回数（プレゼント回数）などが多いほど、親密度を高く設定される。

【0067】

判定手段53の機能は、以下のようにして実現することができる。ゲームサーバ20aのCPU21は、ユーザの通信端末10からHTTPリクエストを受信する度に、特典管理データベースにアクセスして、「00」（特典発生条件を満たさない）のデータが書き込まれている各特典発生条件を、処理対象となるユーザが満たすか否かを判定する。特典発生条件についての判定処理は、対象となる特典発生条件ごとに異なるものであってもよい。

【0068】

例えば、処理対象のユーザの進行レベルの所定レベルに達したことを特典発生条件とする場合には、ゲームサーバ20aのCPU21は、そのユーザのユーザデータにアクセスして進行レベルの値を読み出し、読み出した進行レベルの値が所定レベルと同じか、それ

10

20

30

40

50

以上である場合には、特典発生条件を満たしたと判定する。

ゲームAのチュートリアルがユーザの選択操作に応じて階層的に、あるいは段階的に表示される複数のウェブページによって構成されており、そのチュートリアルの処理が完了したことを特典発生条件とする場合には、ゲームサーバ20aのCPU21は、チュートリアルを構成する複数のウェブページのうち最後に表示されるウェブページを表示するためのHTMLデータの通信端末10宛の送信が完了した場合に、特典発生条件を満たしたと判定するようにしてもよい。

処理対象のユーザの招待によって他の1人のユーザが登録したことを特典発生条件とする場合には、例えば以下のように判定が行われる。このとき、ユーザが他のユーザによる招待に起因してゲームAにユーザ登録するときには、ゲームサーバ20aのCPU21は、招待したユーザと招待されたユーザを関連付けるデータを、例えばユーザデータに記憶しておき、そのデータを参照して特典発生条件を満たしたか否か判定する。

10

#### 【0069】

ゲームサーバ20aのCPU21は、処理対象となるユーザが特典発生条件を満たすことになった場合には、特典管理データベースにおいて、その特典発生条件に対応するデータを「00」（特典発生条件を満たさない）から「10」（特典発生条件を満たし、かつ後述する特典データが未送信）に書き換える。

#### 【0070】

提供手段54は、判定手段53により特典発生条件（所定の条件）を満たすと判定された場合に、処理対象のユーザについて特典発生条件を満たしたことを示す特典データ（第1情報）を、ゲームB（第2ゲーム）を実行するゲームサーバ20b（第2ゲーム制御装置）に提供する機能を備える。

20

提供手段54の機能は、以下のようにして実現することができる。ゲームサーバ20aのCPU21は、特典管理データベースにアクセスして、「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）が書き込まれている特典発生条件に対応した特典データを生成し、RAM23内の特典データキュー（バッファ）に追加する（書き込む）。

ここで、特典データと特典データキューについて、図14を参照して説明する。図14は、特典データと特典データキューの構成例を示す図である。特典データは、ユーザID、対象ゲーム（特典の付与の対象となるゲームであり、本実施形態の例ではゲームB）、及び特典内容（対象ゲームであるゲームBにおいて受け取ることができる特典の内容）から構成される。特典データキューは、複数の特典データを一時的に記憶させるためのRAM23の所定領域のアドレス群によって構成されている。CPU21は、各アドレスに特典データを書き込み、送信対象の特典データを順次読み出していく。

30

#### 【0071】

ゲームサーバ20aのCPU21は、特典管理データベースを参照して、「10」（特典発生条件を満たし、かつ後述する特典データが未送信）のデータに対応する、ユーザIDと特典発生条件に基づいて、特典データを生成して特典データキューに書き込む。

ゲームサーバ20aのCPU21は、特典データキューから送信対象の特典データを読み出した後、その読み出した特典データを含むリクエストがゲームサーバ20bのAPIサーバ26へ送信されるように、APIサーバ26を制御する。なお、ゲームサーバ20aのAPIサーバ26は、ゲームサーバ20bのAPIサーバ26から、特典データの受信結果（受信成功、又は受信失敗）を含むレスポンスを受信する。

40

ゲームサーバ20aのCPU21は、特典データの送信が完了すると、特典管理データベースにアクセスして、送信が完了した特典データに対応するデータを「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）から「11」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが送信済み）に書き換える。

#### 【0072】

通知手段55は、判定手段53により特典発生条件（所定の条件）を満たすと判定された場合に、ゲームB（第2ゲーム）において特典が付与されることをユーザに通知する機能を備える。

50

通知手段 55 の機能の実現例を、図 15 を参照して、以下説明する。図 15 は、通信端末 10 にキャンペーンページを表示させるためのシーケンスチャートの一例である。なお、図 15 では、処理対象のユーザをユーザ U1 としている。

図 15 において、ユーザ U1 がトップページ（例えば図 11 のウェブページ P1a）上でメニュー m5 が選択操作されたことを認識すると、通信端末 10 は、その選択操作結果を含む HTTP リクエストをゲームサーバ 20a へ送信する（ステップ S100）。ゲームサーバ 20a の CPU 21 は、受信した HTML データに基づいて、特典管理データベース（特典管理 DB）から、ユーザ U1 のユーザ ID の各特典発生条件に対応するデータを読み出す（ステップ S110）。次いで、CPU 21 は、読み出したデータが示す、各特典発生条件が満たされたか否か、及び、特典データが送信済みか否かについての情報を基に、キャンペーンページの表示領域 205 に適切なテキストが含まれるように HTML データを生成し（ステップ S120）、ユーザ U1 の通信端末 10 へ送信する（ステップ S130）。通信端末 10 は、受信した HTML データを解釈して、図 11 のウェブページ P6a に示すようにキャンペーンページを表示する（ステップ S140）。このキャンペーンページには、ユーザ U1 が特典発生条件を満たした場合に、ゲーム B において付与される特典が表示されている。

#### 【0073】

登録手段 61 及びゲーム実行手段 62 はそれぞれ、登録手段 51 及びゲーム実行手段 52 に対応したゲーム B における同一の機能であり、その機能の実現方法についての重複説明は省略する。なお、前述したように、ゲーム実行手段 62 によって実行されるゲーム B の内容は、ゲーム A とは異なってもよい。

#### 【0074】

付与手段 63 は、特典データ（第 1 情報）に基づいて、ユーザに対してゲーム B（第 2 ゲーム）上の特典を付与する機能を備える。

付与手段 63 の機能は、以下のようにして実現することができる。ゲームサーバ 20b の CPU 21 は、API サーバを介して特典データをゲームサーバ 20a から受信すると、受信した特典データに基づいてプレゼントデータベースに新たなデータを書き込む。その場合、CPU 21 は、特典データに含まれるユーザ ID に対応する「発生原因」の項目に、連動キャンペーンによる特典であることを示すコードを書き込み、「プレゼント内容」の項目に、特典データに含まれる特典の内容（例えば、カードの種類を示す識別子等）を書き込み、「受取状態」の項目に「0」（受取未）を書き込む。

#### 【0075】

ゲームサーバ 20b の CPU 21 は、ゲーム B においてプレゼント一覧を表示するウェブページ（例えば、図 12 のウェブページ P2b）において特典を受け取るための選択操作（例えば、メニュー m27 に対する選択操作）を認識すると、特典の内容を処理対象のユーザと対応付ける処理を行う。例えば、特典の内容がカードである場合には、ゲームサーバ 20b の CPU 21 は、処理対象のユーザのユーザデータにアクセスして、特典としてのカードを保有カードとして書き込む処理を行う。次いで CPU 21 は、プレゼントデータベースにアクセスして、ユーザの受け取り対象（つまり、付与対象）の特典に対応する「受取状態」の項目を「0」（受取未）から「1」（受取済）に書き換える。

ゲームサーバ 20b の CPU 21 は、特典を受け取るための選択操作（例えば、メニュー m27 に対する選択操作）に応じた HTML データを生成して、ユーザの通信端末 10 へ送信する。この HTML データによって表示されるウェブページ（図示せず）には、特典がユーザに付与されたことを示すテキストが表示されることが好ましい。

#### 【0076】

（7）本実施形態のゲーム制御装置の主要な処理のフロー

次に、本実施形態のゲームシステムにより行われる主要な処理のフローの一例について、図 16 ~ 18 のシーケンスチャートを参照して説明する。なお、図 16 及び図 17 のシーケンスチャートは、ユーザがゲーム A において、連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示している。図 18 のシーケンスチャートは、ユーザがゲーム A の

10

20

30

40

50

連動キャンペーンの特典を、ゲームBにおいて受け取る場合の処理を示している。

図16～18では、処理対象のユーザをユーザU1としている。

【0077】

図16において、ユーザU1がゲームAのウェブページ上で何らかの選択操作（例えば、クエストを実行する図10のメニューm10又はm11の選択操作）を行うと、その選択操作結果を含むHTTPリクエストが通信端末10からゲームサーバ20aに送信される（ステップS200）。ゲームサーバ20aのCPU21は、特典管理データベースにアクセスして、「00」（特典発生条件を満たさない）のデータが書き込まれている各特典発生条件をユーザU1が満たすか否か判定する（ステップS210）。例えば、ゲームAにおいて進行レベルがLv2に達したことが特典発生条件である場合には、ゲームサーバ20aのCPU21は、ユーザU1のユーザデータを参照してユーザU1の進行レベルがLv2以上であるか否かを判定する。「00」のデータが書き込まれている特典発生条件を満たさない場合には（ステップS210：NO）、ステップS270へ進み、ステップS200のHTTPリクエストに基づく処理結果を含むHTMLデータを生成する。

10

「00」のデータが書き込まれているいずれかの特典発生条件を満たす場合には（ステップS210：YES）、ゲームサーバ20aのCPU21は、特典管理データベース（特典管理DB）内の該当する特典発生条件のデータを「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）に書き換えることによって、特典管理データベースを更新する（ステップS220）。

【0078】

20

次いでゲームサーバ20aのCPU21は、再度特典管理データベースにアクセスして、「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）が書き込まれている特典発生条件に対応した特典データを生成し、RAM23内の特典データキューに追加する（ステップS230）。この特典データには、ユーザU1のユーザIDと、対象ゲームであるゲームBでの特典内容とを含む。

ゲームサーバ20aのCPU21は、RAM23内の特典データキューからユーザU1の特典データを読み出すと、その読み出した特典データを含むリクエストがゲームサーバ20bのAPIサーバ26へ送信されるように、APIサーバ26を制御する（ステップS240）。なお、ゲームサーバ20aのAPIサーバ26は、ゲームサーバ20bのAPIサーバ26から、特典データの受信結果（受信成功、又は受信失敗）を含むレスポンスを受信する。

30

ゲームサーバ20aのCPU21は、特典データの送信が完了すると、特典管理データベースにアクセスして、送信が完了した特典データに対応するデータを「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）から「11」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが送信済み）に書き換えることによって、特典管理データベースを更新する（ステップS250）。

【0079】

ゲームサーバ20bのCPU21は、APIサーバを介して特典データを受信すると、受信した特典データに基づいてプレゼントデータベース（プレゼントDB；図7参照）に新たなデータを書き込むことによって、プレゼントデータベースを更新する（ステップS260）。その場合、ゲームサーバ20bのCPU21は、特典データに含まれるユーザIDに対応する「発生原因」の項目に、連動キャンペーンによる特典であることを示すコードを書き込み、「プレゼント内容」の項目に、特典データに含まれる特典の内容（例えば、カードの種類を示す識別子等）を書き込み、「受取状態」の項目に「0」（受取未）を書き込む。

40

【0080】

ゲームサーバ20aのCPU21は、ステップS250の後にステップS270へ進み、ステップS200のHTTPリクエストに基づく処理結果を含むHTMLデータを生成し（ステップS270）、生成したHTMLデータをユーザU1の通信端末10へ送信する（ステップS280）。ユーザU1の通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈

50

してウェブページを表示する（ステップS 2 9 0）。

【 0 0 8 1 】

以上が、ユーザがゲーム A において連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理であるが、特典データをゲームサーバ 2 0 a からゲームサーバ 2 0 b へ送信するときに（ステップS 2 4 0）、ゲーム B がメンテナンス中であるために、ゲームサーバ 2 0 b が特典データを受信できない場合がある。「ゲーム B がメンテナンス中である」とは、例えば、ゲーム B を実行するプログラムを更新する場合等によって、一定時間の間、ゲーム B の実行についてのサービスが停止されている状況である。図 1 6 のシーケンスチャートに対してゲーム B がメンテナンス中である場合を考慮した処理を図 1 7 に示す。

図 1 7 のシーケンスチャートは、図 1 6 と比較してステップS 2 4 0 が異なる。ゲーム B がメンテナンス中である場合には、ゲームサーバ 2 0 a の CPU 2 1 は、特典データの送信が完了するまで、一定時間毎に特典データの再送を繰り返す。ゲームサーバ 2 0 a の CPU 2 1 は、APIサーバ 2 6 を介して受信成功の受信結果を取得するまで、特典データの再送を繰り返すようにする。

【 0 0 8 2 】

図 1 8 では、ユーザ U 1 がゲーム A において特典発生条件を満たした後に、ユーザ U 1 がゲーム B にログインした場合が想定される。

ゲーム B のトップページ（例えば、図 1 2 のウェブページ P 1 b）上でユーザ U 1 が、プレゼント一覧を表示するためのメニューの選択操作（例えば、メニュー m 2 5 に対する選択操作）を行うと、通信端末 1 0 は、その選択操作結果を含む HTTP リクエストをゲームサーバ 2 0 b へ送信する（ステップS 3 0 0）。ゲームサーバ 2 0 b の CPU 2 1 は、HTTP リクエストを取得すると、プレゼントデータベース（プレゼント DB）のユーザ U 1 のデータを読み出し（ステップS 3 1 0）、プレゼント一覧を含む HTML データを生成して（ステップS 3 2 0）、ユーザ U 1 の通信端末 1 0 へ送信する（ステップS 3 3 0）。ユーザ U 1 の通信端末 1 0 は、受信した HTML データを解釈してウェブページ（例えば、図 1 2 のウェブページ P 2 b）を表示する（ステップS 3 4 0）。

【 0 0 8 3 】

ユーザ U 1 がステップS 3 4 0 で表示されたプレゼント一覧の中からいずれかの特典を受け取るための選択操作（例えば、メニュー m 2 7 に対する選択操作）を行うと、通信端末 1 0 は、その選択操作結果を含む HTTP リクエストをゲームサーバ 2 0 b へ送信する（ステップS 3 5 0）。ゲームサーバ 2 0 b の CPU 2 1 は、HTTP リクエストを取得すると、ユーザデータベース（ユーザ DB）とプレゼントデータベース（プレゼント DB）を更新する（ステップS 3 6 0）。例えば、特典の内容がカードである場合には、ゲームサーバ 2 0 b の CPU 2 1 は、処理対象のユーザのユーザデータにアクセスして、特典としてのカードを保有カードとして書き込む処理を行う。さらにゲームサーバ 2 0 b の CPU 2 1 は、プレゼントデータベースにアクセスして、ユーザ U 1 の受け取り対象（つまり、付与対象）の特典に対応する「受取状態」の項目を「0」（受取未）から「1」（受取済）に書き換える。

ゲームサーバ 2 0 b の CPU 2 1 は、特典を受け取るための選択操作（例えば、メニュー m 2 7 に対する選択操作）に応じた HTML データを生成して（ステップS 3 7 0）、ユーザ U 1 の通信端末 1 0 へ送信する（ステップS 3 8 0）。ユーザ U 1 の通信端末 1 0 は、受信した HTML データを解釈してウェブページを表示する（ステップS 3 9 0）。表示されるウェブページには、特典がユーザ U 1 に付与されたことを示すテキストが表示されることが好ましい。

【 0 0 8 4 】

以上説明したように、本実施形態のゲーム制御装置では、ゲーム A（第 1 ゲーム）においてユーザの実行状況が特典発生条件（所定の条件）を満たした場合に、そのユーザがゲーム B（第 2 ゲーム）において特典が付与されるように構成されているため、ユーザは、ゲーム B で特典を得ることを目的としてゲーム A において特典発生条件を満たすように、ゲーム A を第 1 ゲームを試してみることを動機付けられる。また、本実施形態のゲーム制

10

20

30

40

50

御装置では、ユーザと他のユーザとのゲーム A（第 1 ゲーム）における関係の程度が所定の条件を満たした場合に、そのユーザがゲーム B（第 2 ゲーム）において特典が付与されるように構成されているため、ユーザは、ゲーム B で特典を得ることを目的として、他のユーザとのゲーム A における関係の程度が所定の条件を満たすようにゲーム A で他のユーザとの間で関係を築き、関係を強化することを動機付けられる。すなわち、本実施形態のゲーム制御装置によれば、例えば既に遊んでいるゲーム B で特典を獲得したいというユーザの願望を、ゲーム A を試してみようという動機付けに結び付けることができるため、ユーザをゲーム A に円滑に誘導することができる。特に、ゲーム B が周知のゲームであり、ゲーム A が新規のゲームである場合には、既にゲーム B を遊んでいるユーザの数が多数であるため、ゲーム A に誘導する上での効果が高い。

10

## 【 0 0 8 5 】

本実施形態で説明した連動キャンペーンによってゲーム B における特典を得るに当たって、ユーザは、ゲーム A 又はゲーム B で連動キャンペーンについてエントリーする手続きを設けることを要しない。特別な手続きを行うことなくゲーム A を開始し、特典発生条件を満たした場合には、仮にユーザが連動キャンペーンの存在を知らない場合であってもゲーム B における特典が付与される。

## 【 0 0 8 6 】

ゲーム A（第 1 ゲーム）のユーザ登録者数（ユーザ登録済みのユーザ数）が、ゲーム B（第 2 ゲーム）のユーザ登録者数よりも少ない場合には、本実施形態にて説明したように、提供手段 5 4 は、特典データ（第 1 情報）を一時的に特典データキュー（バッファ）に記憶させ、特典データキュー内の特典データをゲームサーバ 2 0 b（第 2 ゲーム制御装置）へ送信し、当該送信が完了するまで特典データの再送を繰り返すことが好ましい。

20

ゲーム A のユーザ登録者数が、ゲーム B のユーザ登録者数よりも少ない場合、ゲームサーバ 2 0 a は、例えばメモリ容量や演算能力等の処理能力がゲームサーバ 2 0 b よりも低いもので済む。つまり、ユーザ登録者数の増加に応じて装置の処理能力を高めていくのが合理的であるため、特にゲーム A が新規のゲームであってユーザへのサービスが開始されて間もない時期では、ゲームサーバ 2 0 a は比較的少量のユーザに対する処理能力を備えていけばよい。

他方、従来であれば特定のゲームでユーザに特典を付与する場合、そのゲームを実行するゲーム制御装置が、ユーザごとに特典を付与するか否かについての条件を判定していた。しかしながら、本実施形態において、仮に、ゲーム B の多数のユーザ登録済みのユーザの各々について、特典発生条件を満たすか否かを判定するために、ゲームサーバ 2 0 b から処理能力の低いゲームサーバ 2 0 a へアクセスを行うようにしたならば、ゲーム B のユーザ登録数が多いために、処理能力の低いゲームサーバ 2 0 a において輻輳状態が発生する可能性がある。特にソーシャルゲームの場合には、数十万～数百万人の登録者を擁するゲームがあるが、仮にそれがゲーム B であった場合に、その一部の登録者であってもゲーム A のゲームサーバ 2 0 a に特典発生条件を満足したか否かの確認を行なう操作を行えば、ゲーム A のゲームサーバ 2 0 a に過大な負荷がかかり、対応できない状態になることが想定される。そこで、ゲームサーバ 2 0 b 側からゲーム A のゲームサーバ 2 0 a に対して特典発生条件を満足したか否かの確認を行うのではなく、本実施形態のゲームサーバ 2 0 a では、特典発生条件を満たしたことを示す特典データを一時的にバッファに記憶させ、当該バッファ内の特典データをゲームサーバ 2 0 b へ送信し、当該送信が完了するまで特典データの再送を繰り返すようにする。これによって、比較的少量のユーザ登録済みのユーザの各々について、処理能力の高いゲームサーバ 2 0 b にアクセスする構成となるため、上記輻輳状態の発生を回避することができる。

30

40

## 【 0 0 8 7 】

上記ゲーム制御装置において、特典発生条件は特に限定されるものではないが、図 9 のウェブページ P 2 a に例示したように、ユーザによるゲーム A（第 1 ゲーム）の進行レベルが所定値に達することであることが好ましい。進行レベルを判定の基準とすることで、ユーザはゲーム B（第 2 ゲーム）において特典を得るために、ゲーム A を進行させる上で

50

の定量的な目標を持つことができ、ゲーム A を試してみようという意識付けを明確にさせることができる。

なお、判定対象の進行レベルは、ゲーム A 自体の進行レベルに限られず、ゲーム A における特定のイベント（例えば、期間限定のゲーム内イベント）であってもよい。この場合、例えば、ゲーム A を遊んだことがあるがゲーム A 内の特定のイベントに参加していないユーザを、その特定のイベントに誘導することができる。

【 0 0 8 8 】

( 8 ) 変形例

以下、本実施形態の変形例について説明する。

【 0 0 8 9 】

( 8 - 1 ) 変形例 1

上述した実施形態において、ゲーム A ( 第 1 ゲーム ) のユーザ登録者数 ( ユーザ登録済みのユーザ数 ) が、ゲーム B ( 第 2 ゲーム ) のユーザ登録者数よりも少ない場合には、提供手段 5 4 は、ユーザの入力を契機として、特典データ ( 第 1 情報 ) をゲーム B のゲームサーバ 2 0 b ( 第 2 ゲーム制御装置 ) に送信してもよい。

上述したように、ゲーム A ( 第 1 ゲーム ) のユーザ登録者数 ( ユーザ登録済みのユーザ数 ) が、ゲーム B ( 第 2 ゲーム ) のユーザ登録者数よりも少ない場合、ゲーム A のゲームサーバ 2 0 a は、例えばメモリ容量や演算能力等の処理能力がゲーム B のゲームサーバ 2 0 b よりも低いもので済む。そして、ゲーム A のゲームサーバ 2 0 a は、特典発生条件を満たしたことを示す特典データを、ユーザの入力を契機としてゲーム B のゲームサーバ 2 0 b に送信する。これによって、比較的少量のユーザ登録済みのユーザの各々について、処理能力の高いゲーム B のゲームサーバ 2 0 b にアクセスする構成となるため、ゲーム A のゲームサーバ 2 0 a における輻輳状態の発生を回避することができる。

【 0 0 9 0 】

本変形例の実現例について、図 1 9 及び図 2 0 を参照して説明する。図 1 9 は、実施形態の変形例において、ゲーム B との連動キャンペーンの内容を表示するときのウェブページの例を示す図である。図 2 0 は、実施形態の変形例において、ユーザがゲーム A において、連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャートである。

【 0 0 9 1 】

本変形例では、図 1 9 に示すように、ゲーム A のウェブページ P 1 a 上でメニュー m 5 が選択操作されると、P 2 a に示すようにウェブページが更新される。このウェブページ P 2 a の表示領域 2 0 5 には、既にユーザが満たした各特典発生条件について、特典データをゲームサーバ 2 0 b へ送信済みである場合には「済み」というテキストが表示され、特典データをゲームサーバ 2 0 b へ送信済みでない場合にはメニュー m 3 0 ( 「送信する」 ) が表示される。ウェブページ P 2 a においてメニュー m 3 0 が選択操作されると、特典データがゲームサーバ 2 0 b へ送信され、送信が正常に完了すると、選択操作されたメニュー m 3 0 が「済み」というテキストに切り替わる。

【 0 0 9 2 】

図 2 0 において、ユーザ U 1 がゲーム A のウェブページ上で何らかの選択操作 ( 例えば、クエストを実行する図 1 0 のメニュー m 1 0 又は m 1 1 の選択操作 ) を行うと、その選択操作結果を含む HTTP リクエストが通信端末 1 0 からゲームサーバ 2 0 a に送信される ( ステップ S 4 0 0 ) 。ゲームサーバ 2 0 a の CPU 2 1 は、特典管理データベースにアクセスして、「 0 0 」 ( 特典発生条件を満たさない ) のデータが書き込まれている各特典発生条件をユーザ U 1 が満たすか否か判定する ( ステップ S 4 1 0 ) 。例えば、ゲーム A において進行レベルが L v 2 に達したことが特典発生条件である場合には、ゲームサーバ 2 0 a の CPU 2 1 は、ユーザ U 1 のユーザデータを参照してユーザ U 1 の進行レベルが L v 2 以上であるか否かを判定する。「 0 0 」のデータが書き込まれているいずれかの特典発生条件を満たす場合には ( ステップ S 4 1 0 : Y E S ) 、ゲームサーバ 2 0 a の CPU 2 1 は、特典管理データベース ( 特典管理 DB ) 内の該当する特典発生条件のデータ

10

20

30

40

50

を「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）に書き換えることによって、特典管理データベースを更新する（ステップS420）。「00」のデータが書き込まれている特典発生条件を満たさない場合には（ステップS410：NO）、特典管理データベースを更新しない。

次いで、ゲームサーバ20aのCPU21は、ステップS200のHTTPリクエストに基づく処理結果を含むHTMLデータを生成し（ステップS430）、ユーザU1の通信端末10へ送信する（ステップS440）。ユーザU1の通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈してウェブページを表示する（ステップS450）。

#### 【0093】

本変形例では、図16に示した実施形態のシーケンスチャートとは異なり、特典発生条件を満たした場合に自動的に特典データが送信されない。つまり、特典発生条件を満たした時点では、特典管理データベースが更新されるに過ぎない。

特典発生条件を満たした後の任意のタイミングで、ユーザがキャンペーンページ（図19のウェブページP2a）にアクセスして、既に満たしたいいずれかの特典発生条件に対応するメニューm30（「送信する」）を選択操作すると、通信端末10は、その選択操作結果を含むHTTPリクエストをゲームサーバ20aへ送信する（ステップS460）。HTTPリクエストを受信すると、ゲームサーバ20aのCPU21は、特典管理データベースにアクセスして、「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）が書き込まれている特典発生条件に対応した特典データを生成する（ステップS470）。次いでゲームサーバ20aのCPU21は、特典データを含むリクエストがゲームサーバ20bのAPIサーバ26へ送信されるように、APIサーバ26を制御する（ステップS480）。なお、ゲームサーバ20aのAPIサーバ26は、ゲームサーバ20bのAPIサーバ26から、特典データの受信結果（受信成功、又は受信失敗）を含むレスポンスを受信する。

#### 【0094】

ゲームサーバ20bのCPU21は、APIサーバを介して特典データを受信すると、受信した特典データに基づいてプレゼントデータベース（プレゼントDB；図7参照）に新たなデータを書き込むことによって、プレゼントデータベースを更新する（ステップS490）。その場合、ゲームサーバ20bのCPU21は、特典データに含まれるユーザIDに対応する「発生原因」の項目に、連動キャンペーンによる特典であることを示すコードを書き込み、「プレゼント内容」の項目に、特典データに含まれる特典の内容（例えば、カードの種類を示す識別子等）を書き込み、「受取状態」の項目に「0」（受取未）を書き込む。

ゲームサーバ20aのCPU21は、特典データの送信が正常に終了すると、特典管理データベースにアクセスして、送信が完了した特典データに対応するデータを「10」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信）から「11」（特典発生条件を満たし、かつ特典データが送信済み）に書き換えることによって、特典管理データベースを更新する（ステップS500）。ゲームサーバ20aのCPU21は、ステップS460のHTTPリクエストに基づく処理結果を含むHTMLデータを生成し（ステップS510）、生成したHTMLデータをユーザU1の通信端末10へ送信する（ステップS520）。ユーザU1の通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈してウェブページを表示する（ステップS530）。

#### 【0095】

##### （8-2）変形例2

上述した実施形態のゲーム制御装置において、提供手段54は、複数のユーザについての特典データ（第1情報）を、所定時間毎に一斉送信してもよい。

上述した実施形態のゲーム制御装置では、判定手段53により特典発生条件（所定の条件）を満たすと判定された場合に、直ちに特典データ（第1情報）を特典データキューに書き込み、ゲームサーバ20b（第2ゲーム制御装置）へ送信するため、ゲームサーバ20bは、その都度特典データを受信し、受信した特典データに基づく処理（プレゼントデ

10

20

30

40

50



ータベースへの書き込み等)が必要となる。これに対し、本変形例では、複数のユーザについての特典データを所定時間毎に一齐送信するため、ゲームサーバ20bは、既知の時刻に複数の特典データをまとめて処理することが可能となり、定常的な負荷を減らすことができる。特典データを送信する時刻は、特に限定されないが、夜中等、定常的な負荷が低い時間帯(つまり、ユーザからのアクセスが比較的少ない時間帯)に設定することが好ましい。

【0096】

本変形例の実現例について、図21を参照して説明する。図21は、実施形態の変形例において、ユーザがゲームAにおいて、連動キャンペーンの特典発生条件の判定結果に基づく処理を示すシーケンスチャートである。なお、図21において、図20と同一の処理については同一の符号を付し、重複説明を行わない。

10

図21において、ゲームAのゲームサーバ20aのCPU21は、例えば毎日所定時刻になると(ステップS600:YES)、特典管理データベースにアクセスして、すべてのユーザを対象として、「10」(特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信)が書き込まれている特典発生条件に対応した複数の特典データを生成する(ステップS610)。次いでゲームサーバ20aのCPU21は、複数の特典データを含むリクエストがゲームサーバ20bのAPIサーバ26へ送信されるように、APIサーバ26を制御する(ステップS620)。なお、ゲームサーバ20aのAPIサーバ26は、ゲームサーバ20bのAPIサーバ26から、特典データの受信結果(受信成功、又は受信失敗)を含むレスポンスを受信する。

20

例えば、ステップS600における所定時刻を毎日午前3時と午後3時に設定した場合には、午前3時から午後3時までの判定結果に基づいて午後3時に特典データが一齐に送信され、午後3時から次の午前3時までの判定結果に基づいて次の午前3時に特典データが一齐に送信されることになる。

【0097】

ゲームサーバ20bのCPU21は、APIサーバを介して複数の特典データを受信すると、受信した複数の特典データに基づいてプレゼントデータベース(プレゼントDB;図7参照)に新たなデータを書き込むことによって、プレゼントデータベースを更新する(ステップS630)。ゲームサーバ20aのCPU21は、複数の特典データの送信が正常に終了すると、特典管理データベースにアクセスして、送信が完了したすべての特典データに対応するデータを「10」(特典発生条件を満たし、かつ特典データが未送信)から「11」(特典発生条件を満たし、かつ特典データが送信済み)に書き換えることによって、特典管理データベースを更新する(ステップS640)。

30

【0098】

(8-3)変形例3

上述した実施形態のゲーム制御装置において、ゲームBにおいて付与される特典は、進行レベルが上昇するにつれて増加するものであってもよい。

この構成では、ゲームA(第1ゲーム)を進行させるほどユーザがゲームB(第2ゲーム)で得られる特典が増加するため、ゲームBでより多くの特典を得ることを動機付けとして、ゲームAに対するユーザの遊戯意欲をより一層高めることができるようになる。

40

【0099】

本変形例を実現するために、ユーザのゲームAの進行の程度とゲームBの特典の対応関係は適宜設定されてよいが、一例を挙げれば以下のようにすることができる。

ゲームAの進行の程度	ゲームBにおける特典
チュートリアル終了	回復薬1個
進行レベルLv2達成	回復薬2個
進行レベルLv5達成	回復薬3個
進行レベルLv8達成	回復薬4個

【0100】

(8-4)変形例4

50

上述した実施形態のゲーム制御装置において、提供手段54は、ユーザのゲームB（第2ゲーム）へのユーザ登録の有無とは無関係に、ゲームAの特典データ（第1情報）をゲームサーバ20bに提供し、通知手段55は、ユーザのゲームB（第2ゲーム）へのユーザ登録の有無とは無関係に、ユーザに通知してもよい。

この構成では、ユーザがゲームAについて特典発生条件を満たした時点で、そのユーザについてゲームBへのユーザ登録が無い場合であっても、その後ゲームBへのユーザ登録を済ませた場合には、ゲームBにおいて特典がユーザに付与されるようになる。

本変形例を実現する場合、ゲームBのゲームサーバ20bのCPU21は、受信した特典データに含まれるユーザIDに対応する、ゲームBのユーザIDを認識できない場合（例えば、ゲームBのユーザデータベースに、対応するユーザIDが存在しない場合）、プレゼントデータベースを更新することができないため、例えばデータベースサーバ30bのゲームデータベース32に特典データを記憶させておく。その後、ユーザがゲームBにユーザ登録を行い、記憶させておいた特典データに含まれるユーザIDを認識できるようになったときに、ゲームサーバ20bのCPU21は、その特典データの内容をプレゼントデータベースに反映する。

#### 【0101】

##### （8-5）変形例5

上述した実施形態のゲーム制御装置において、判定手段53は、ユーザの登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを制限してもよい。

判定の対象となるユーザが制限されることで、ゲームAのゲームサーバ20aにおいて判定の処理負荷を低減させることができる。さらに、ユーザの制限がユーザの登録情報に基づいて行われるため、処理負荷を低減させつつ、対象とするユーザを効率的にゲームA（第1ゲーム）に誘導することができる。

本変形例を実現するために、ゲームサーバ20aは、ユーザの性別、年齢、住所、職業、端末の個体識別情報、メールアドレスなどの登録情報を、ユーザ登録のときのユーザ入力によって取得するか、あるいは各ゲームサーバ20の上位サーバ（例えば、ゲームのプラットフォームを提供する提供者のサーバ；図示せず）においてユーザの登録情報を記憶している場合には、その上位サーバからAPIサーバ26を介して登録情報を取得する。

ゲームサーバ20aのCPU21は、登録情報に基づく既知のユーザ特定方法に従って、ユーザを特定する。ゲームサーバ20aのCPU21は、ユーザのユーザ登録時に、ユーザ特定方法に従ってユーザを特定し、特定したユーザを特典管理データベースで管理するようにする。よって、管理対象でない（つまり、特定されなかった）ユーザは、特典発生条件を満たした場合でも、特典データが送信されることはなく、ゲームBにおける特典が得られない。

#### 【0102】

本変形例において、ユーザの登録情報は、ユーザの性別又は年齢であることが好ましい。つまり、上記既知のユーザ特定方法を、ユーザの登録情報がユーザの性別又は年齢の少なくともいずれかが一定の基準を満たすようにユーザを特定する方法とする。

例えば、ユーザの特定方法は、ユーザの性別が女性であることを条件としてユーザを特定する方法とすることができる。ゲームA（第1ゲーム）が女性向けのゲームである場合、女性のユーザの方が男性のユーザよりもゲームAを試してみようとする意識が高いと考えられる。この場合、登録情報に基づいて、判定の対象となるユーザを女性に限定することで、判定の処理負荷を低減させつつ、ゲームAの対象となる女性ユーザを効率的にゲームAに誘導することができるようになる。また、ゲームA（第1ゲーム）に登場するキャラクタが動物や昆虫等である場合に、判定の対象となるユーザを中学生以下（中学生相当の年齢以下）に限定するようによい。

#### 【0103】

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されない。また、実施形態は、本発明の主旨を逸脱しない範囲において、種々の改良や変更をしてもよいのは勿論である。上記実施形態及び各変形例に記載された技術的事項は適宜組

10

20

30

40

50

合せて適用してもよい。

【0104】

上述した各実施形態では、ユーザによる通信端末に対する所定の操作入力、ユーザの通信端末に対する所定の操作釦の押下操作の入力や、タッチパネル機能を備えた通信端末に対する表示画面上のタッチ操作の入力であるとしたが、操作入力はこれに限られない。操作入力は、加速度センサを備えた通信端末を振ることによる操作入力、あるいはジェスチャによる操作入力（ジェスチャ入力）であってもよい。ジェスチャ入力では、撮像機能を備えた通信端末に対する所定のジェスチャを行うことで通信端末がそのジェスチャを画像認識し、予めジェスチャに対応付けられた操作入力を認識する。また、音声認識プログラムを実行可能な通信端末の場合には、操作入力は、音声を入力することにより行われて

10

【0105】

上述した実施形態では、ゲームサーバ20間の通信や、ゲームサーバ20と上位サーバの間の通信がWebAPIによるHTTPを利用して行われる場合について説明したが、これに限られない。公知の有線又は無線の通信プロトコルを適宜利用してよい。

【0106】

上述した各実施形態では、ソーシャルゲームに適用される場合を例として説明したが、これに限られない。例えば、ネットワーク上に置かれたサーバ装置と家庭用オンラインゲーム機とを接続した、いわゆるオンラインゲームシステムにおいても、上述した各実施形態と同様に、各ユーザによるゲームの進行を制御できることは言うまでもない。

20

【0107】

上述した各実施形態では、ネットワーク上のゲームサーバ20及びデータベースサーバ30によって、図13(a)に示す各機能を実現する構成としたが、この構成に限られない。これらの手段のうち少なくとも一部の手段を通信端末10によって実現する構成としてもよい。通信端末10とゲームサーバ20とは実質的に同一のハードウェア構成を採るため、上記実施形態に記載したようにして通信端末10によっても各機能を実現できる。図22(a)、(b)には、本実施形態のゲーム制御装置の各機能(図13(a)に示す各機能)について、通信端末10と、ゲームサーバ20及びデータベースサーバ30との間の分担例を示す。

【符号の説明】

30

【0108】

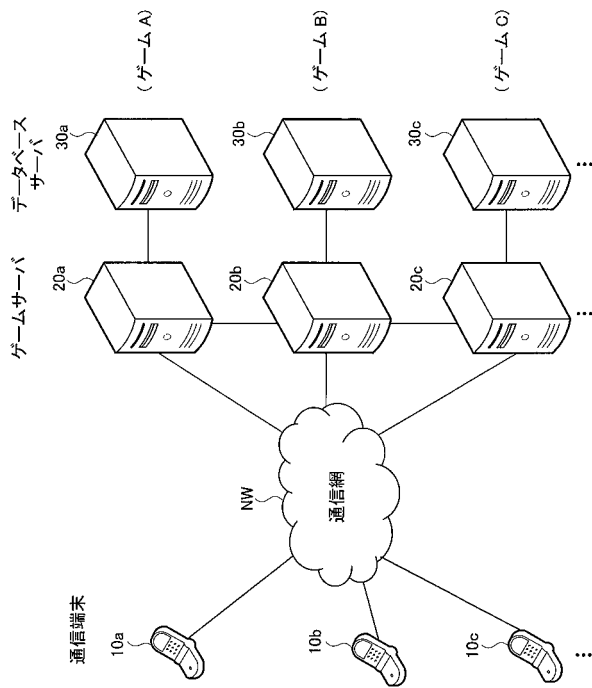
- 10 ... 通信端末
- 11 ... CPU
- 12 ... ROM
- 13 ... RAM
- 14 ... 画像処理部
- 15 ... 指示入力部
- 16 ... 表示部
- 17 ... 通信インタフェース部
- 18 ... バス
- 20 ... ゲームサーバ
- 21 ... CPU
- 22 ... ROM
- 23 ... RAM
- 24 ... データベースアクセス部
- 25 ... 通信インタフェース部
- 26 ... バス
- 30 ... データベースサーバ
- 31 ... ユーザデータベース
- 32 ... ゲームデータベース

40

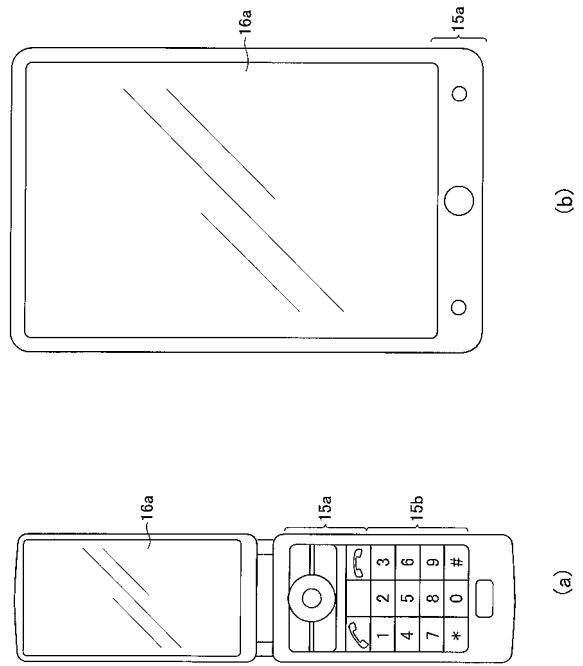
50

- 5 1 ... 登録手段
- 5 2 ... ゲーム実行手段
- 5 3 ... 判定手段
- 5 4 ... 提供手段
- 5 5 ... 通知手段
- 6 1 ... 登録手段
- 6 2 ... ゲーム実行手段
- 6 3 ... 付与手段

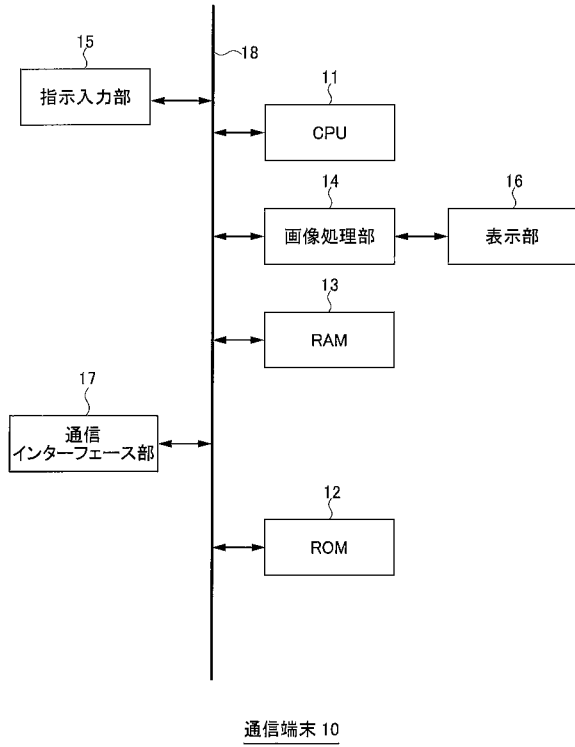
【 図 1 】



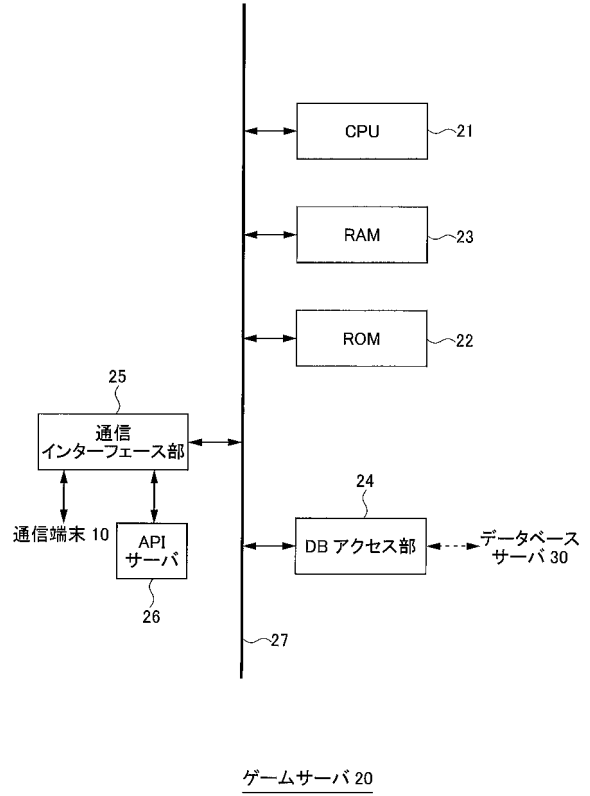
【 図 2 】



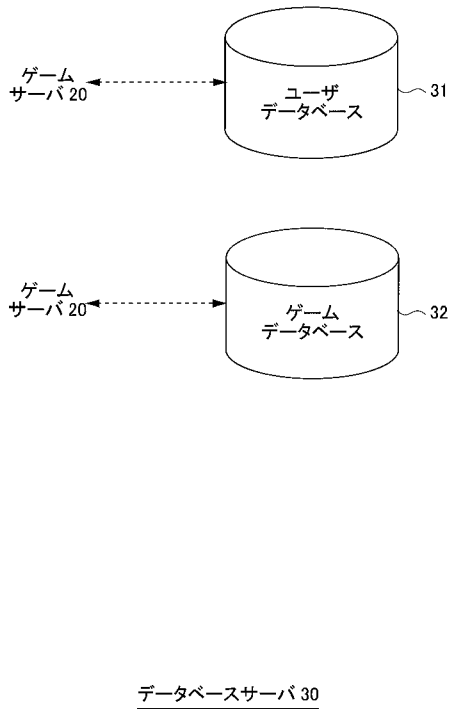
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

ユーザ ID	ユーザ名	進行レベル	体力ポイント	経験値	仲間のユーザ ID	保有カード	保有アイテム
000001	KNM	Lv1	50	8	—	C1, …	—
000002	ABC	Lv10	60	60	000345 ⋮	C8, …	Q3, …
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

ユーザデータベース

【 図 7 】

ユーザ ID	発生原因	プレゼント内容	受取状態
000001 (KNM)	—	—	—
000002 (ABC)	エリア 23 をクリア	恐竜カード C5	1
	仲間のXYZからのプレゼント	アイテム Q6	0
⋮	⋮	⋮	⋮

(1: 受取済、0: 受取未)

プレゼントデータベース

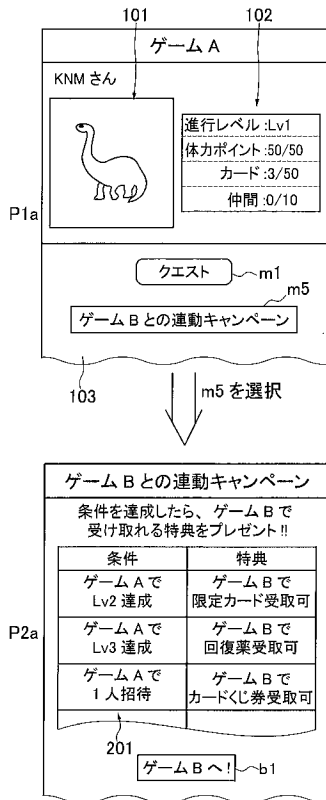
【 図 8 】

ユーザ ID	特典発生条件			
	条件 1	条件 2	条件 3	⋯
	(Lv2 達成)	(Lv3 達成)	(1 人招待)	⋯
000001 (KNM)	11	10	00	00
000002 (ABC)	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

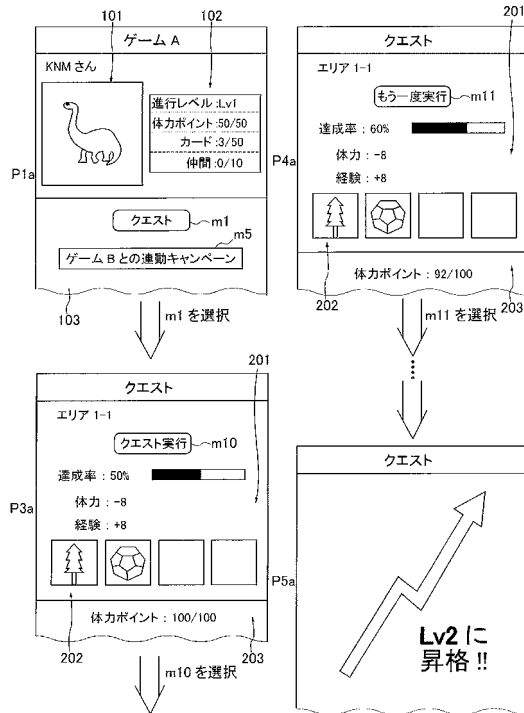
(00: 条件を満たさない  
 10: 条件満たし、かつ未送信  
 11: 条件満たし、かつ送信済み)

特典管理データベース

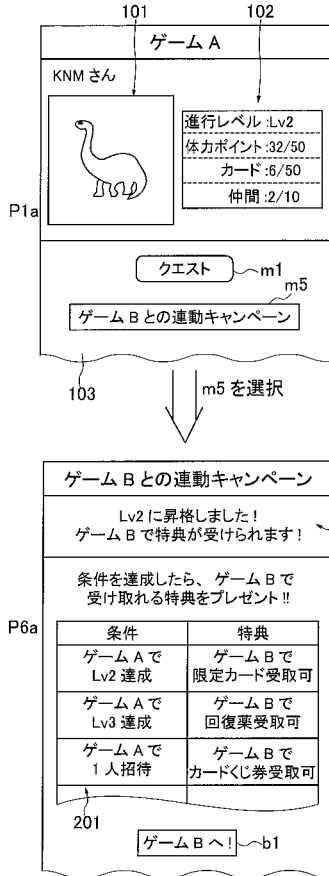
【 図 9 】



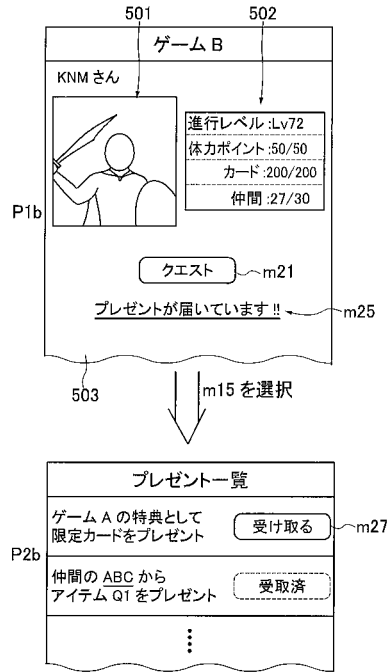
【 図 10 】



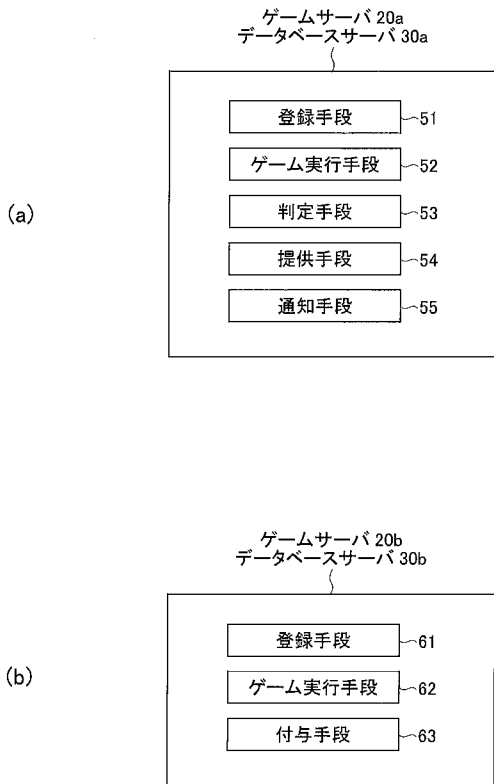
【図 1 1】



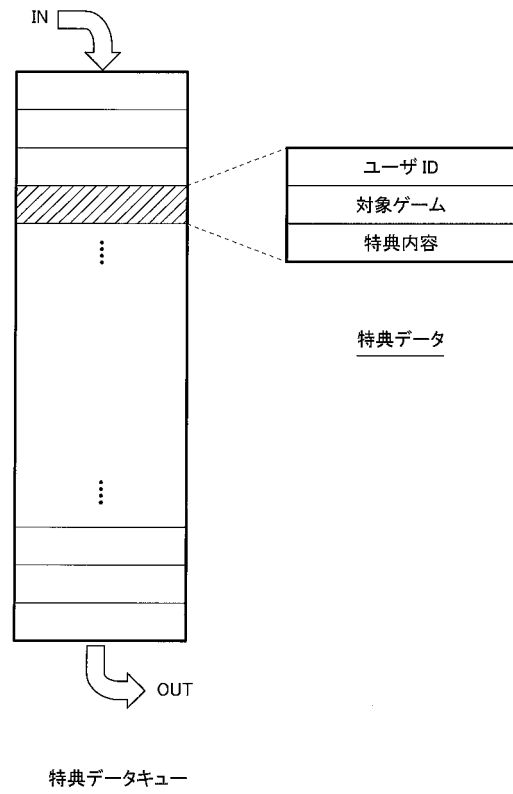
【図 1 2】



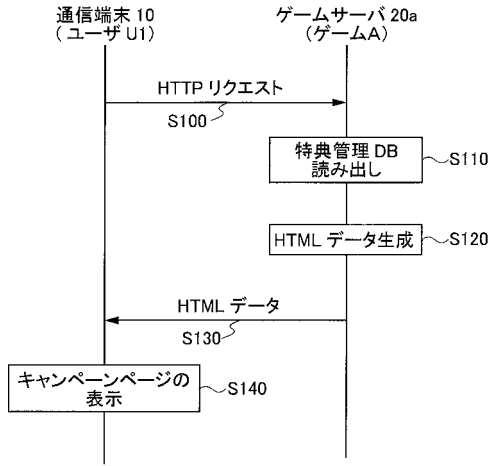
【図 1 3】



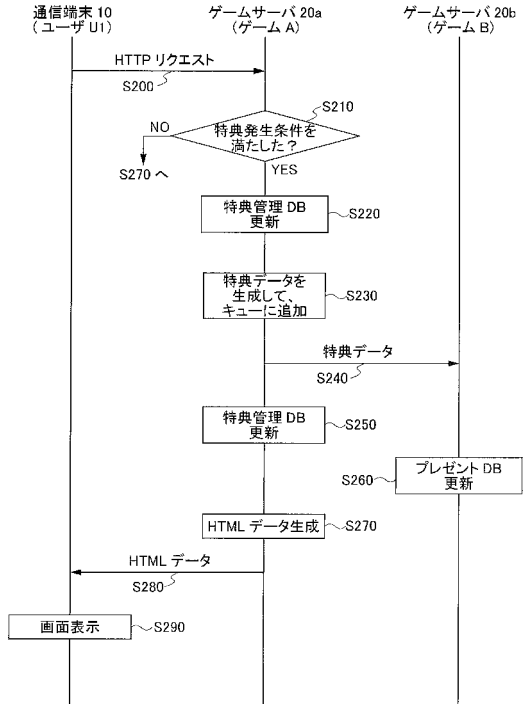
【図 1 4】



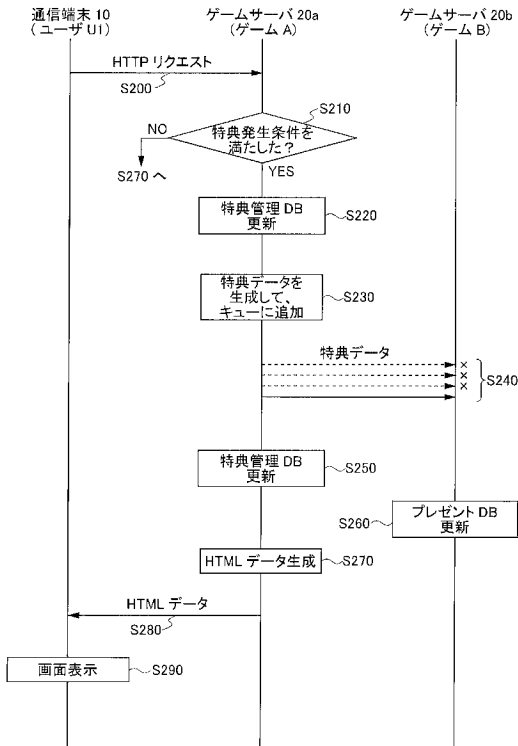
【図15】



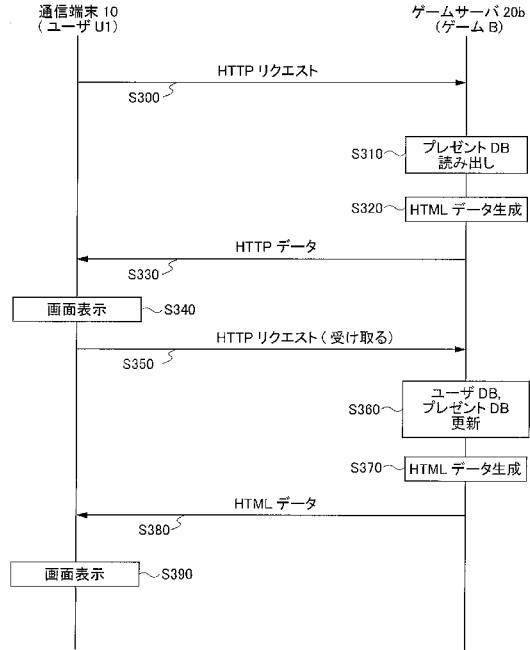
【図16】



【図17】

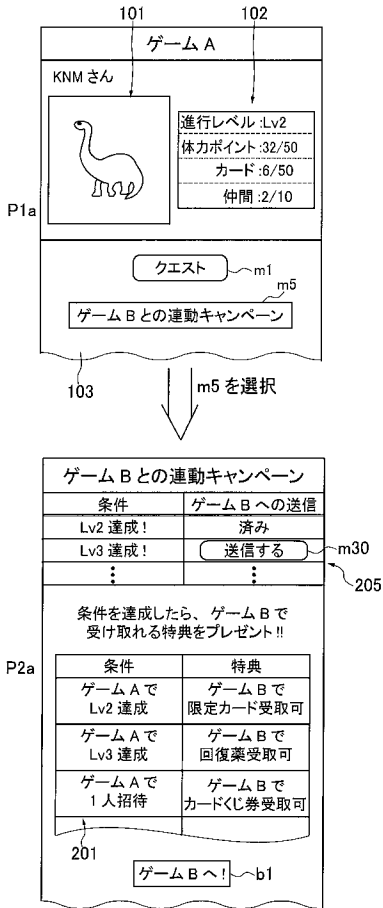


【図18】

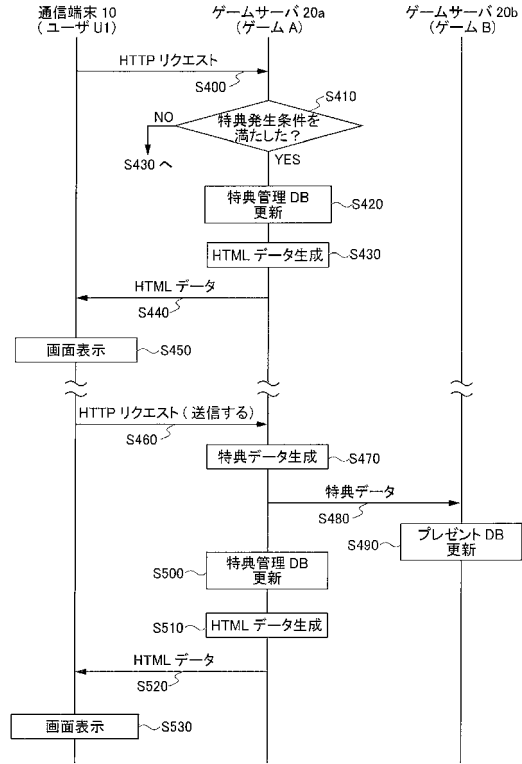




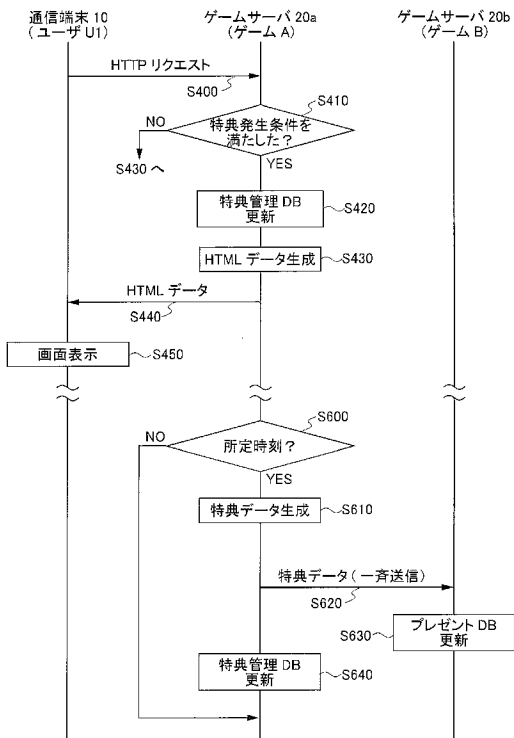
【図19】



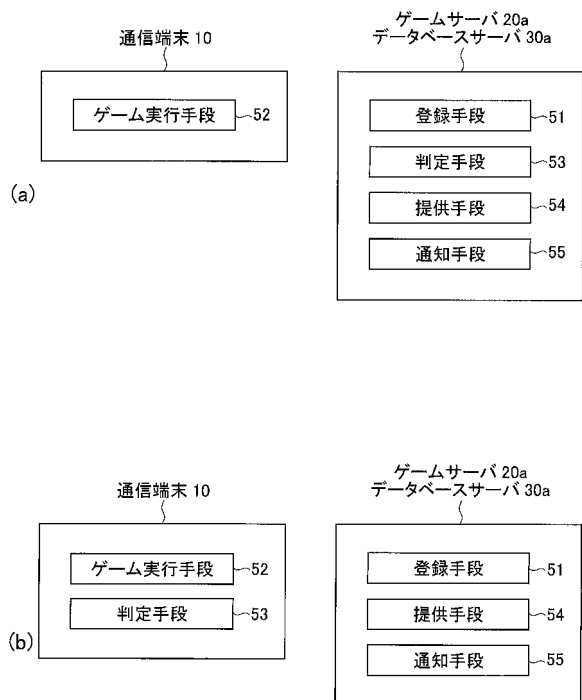
【図20】



【図21】



【図22】



---

フロントページの続き

(72)発明者 上野 亮作

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

審査官 佐藤 久則

(56)参考文献 特開2010-239989(JP,A)

特開2010-167140(JP,A)

特開2001-204971(JP,A)

特開2006-198296(JP,A)

特開2004-254821(JP,A)

特開2004-097610(JP,A)

特開2003-144759(JP,A)

株式会社ケイズ, 戦国無双3 Empires コンプリートガイド, 株式会社コーエーテクモ  
ゲームス, 2011年 8月29日, 初版, 第238-239頁

テイルズ オブ キズナ, 電撃ゲームアプリ Vol.4, 株式会社アスキー・メディアワーク  
ス, 2012年 6月14日, 第15巻第11号, 第98-101頁, “夢のコラボイベント開  
催中!” の欄

土本学, ジンガ、「RewardVille」でユーザの囲い込みとゲーム間の相互誘導を実現, GameBusin  
ess.jp, 株式会社イード, 2011年 3月16日, [online],[検索日: 2013年 7月 5  
日], URL, <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=3315>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F9/24、13/00-13/98