(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2021年8月26日(26.08.2021)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2021/166971 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/53 (2014.01) *A63F 13/79* (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01) *A63F 13/80* (2014.01)

(21) 国際出願番号： PCT/JP2021/005979

(22) 国際出願日： 2021年2月17日(17.02.2021)

(25) 国際出願の言語： 日本語

(26) 国際公開の言語： 日本語

(30) 優先権データ：
特願 2020-023945 2020年2月17日(17.02.2020) JP

(71) 出願人: 株式会社バンダイ (**BANDAI CO., LTD.,**) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 小谷 英斗(**KOTANI Hideto**); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 齊藤 真彦(**SAITO Masahiko**); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS,

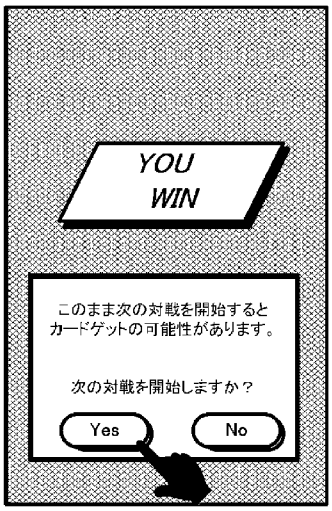
(54) **Title:** PROGRAM, TERMINAL, SERVER, AND GAME SYSTEM

(54) 発明の名称： プログラム、端末、サーバ、及びゲームシステム

(57) **Abstract:** [Problem] The problem addressed by the present invention is to provide a technology that can present information that enhances attractiveness for a user. [Solution] The present invention executes display processing that can display, after victory or defeat of a first match executed by a player is decided, reward information showing possibility that a reward is to be provided by at least executing a second match successive to the first match by the player.

(57) 要約：【課題】本発明の課題は、ユーザの興趣性を高める情報を提示することが出来る技術を提供することである。【解決手段】本発明は、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理を実行する。

[図14]



WO 2021/166971 A1

［続葉有］

SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

一　国際調査報告（条約第21条(3)）

明　細　書

発明の名称 ： プログラム、端末、サーバ、及びゲームシステム

技術分野

[0001]　本発明はプログラム、端末、サーバ、及びゲームシステムに関する。

背景技術

[0002]　近年、スマートフォンや携帯電話機等をプラットフォームとするゲームが人気である。例えば、ユーザにキャラクタ等の仮想オブジェクトが割り当てられるゲーム等である（例えば特許文献１）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２０１９－１７１０１５号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004]　上述のようなゲームにおいて、ユーザの興趣性を高める情報を表示することが求められている。そこで本発明が解決しようとする課題は、ユーザの興趣性を高める表示を行うことにある。

課題を解決するための手段

[0005]　本発明の一態様は、ゲーム要素を使用して行うゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、前記プログラムは、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理をコンピュータに実行させる。

[0006]　本発明の一態様は、端末であって、ゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示制御手段を備える。

[0007] 本発明の一態様は、サーバであって、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を、前記プレーヤの端末に提示可能な提示手段と、前記所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行した場合、前記報酬に関するデータを、前記プレーヤの端末に送信する送信手段とを備える。

[0008] 本発明の一態様は、ゲームシステムであって、プレーヤがゲーム要素を使用して対戦を実行する手段と、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を提示可能な提示手段と、前記所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行した場合、前記報酬に関するデータを取得する手段とを備える。

発明の効果

[0009] 本願によると、ユーザの興趣性を高める情報を表示することができる。

図面の簡単な説明

[0010] [図1]図１は本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。

[図2]図２はプレーヤ端末１の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。

[図3]図３はプレーヤ端末１のディスプレイ１１に表示される対戦ゲームのスタンバイフェーズ又はカード使用準備フェーズにおける画面表示の一例を示した図である。

[図4]図４はプレーヤ端末１のディスプレイ１１に表示される対戦ゲームのスタンバイフェーズ又はカード使用準備フェーズにおける操作の一例を示した図である。

[図5]図５は、プレーヤ端末１の概略図である。

[図6]図６は、プレーヤデータの一例を説明する為の図である。

[図7]図７は、カードデータの一例を説明する為の図である。

[図8]図８は、ゲームサーバ２の概略図である。

[図9]図９は、本発明の実施形態における動作を説明する為のシーケンス図である。

[図10]図１０は、報酬情報提示処理のフロー図である。

[図11]図１１は、報酬情報付与処理のフロー図である。

[図12]図１２は、報酬情報表示処理のフロー図である。

[図13]図１３は、報酬取得処理のフロー図である。

[図14]図１４は、報酬情報の内容を表示する表示画面の一例である。

[図15]図１５は、プレーヤが取得した報酬を表示する表示画面の一例である。

発明を実施するための形態

[0011] ［システムの概要］

図１は、本発明におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。図１に示すように、ゲームシステムは、ゲームのプレーヤ（Ａ，Ｂ…，ｎ（ｎは自然数））毎に用意されるプレーヤ端末１と、ゲームサーバ２とを備えて構成される。プレーヤ端末１とゲームサーバ２とは、通信回線Ｎに接続可能で、相互に通信可能である。

[0012] 通信回線Ｎは、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線Ｎは、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等によるＬＡＮの他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線／無線を問わない。

[0013] プレーヤ端末１は、ゲームプログラムを実行することのできるコンピュータであり、無線通信基地局等を介して通信回線Ｎに接続し、ゲームサーバ２とデータ通信を行うことができる。プレーヤ端末１は、例えば、スマートフォンや、携帯電話機、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、据置型家庭用ゲーム装

置のコントローラ等である。プレーヤ端末１は、基本的には複数存在し、各プレーヤにより操作される。

[0014] ゲームサーバ２は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。ゲームサーバ２は、本発明のゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲームの運営に必要なデータの管理や、プレーヤ端末１でのゲームの実行に必要なゲームプログラムやデータの配信等を行うことができる。

[0015] 図２は、プレーヤ端末１の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。図２に示すように、プレーヤ端末１は、ディスプレイ１１と、ディスプレイ１１と一体構成されるタッチ操作パネル１２と、スピーカ１３とを備える。また、プレーヤ端末１には、図示されていない制御基板、内蔵バッテリー、電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

[0016] 制御基板には、ＣＰＵやＧＰＵ、ＤＳＰ等の各種マイクロプロセッサ、ＡＳＩＣ、ＶＲＡＭやＲＡＭ、ＲＯＭ等の各種ＩＣメモリ、携帯電話基地局と無線通信するための無線通信モジュール等が搭載されている。また、制御基板には、タッチ操作パネル１２のドライバ回路といった、いわゆるＩ／Ｆ回路（インターフェース回路）等が搭載されている。これら制御基板に搭載されている各要素は、それぞれがバス回路等を介して電気的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

[0017] ［ゲームの説明］

本発明の理解を助けるために、ゲームについて説明する。本発明で説明するゲームは、上述のようなゲームシステムにおいて、プレーヤが保有する第１ゲーム要素を使用した対戦（バトル）ゲームを例にして説明する。

[0018] ここで、第１ゲーム要素は、キャラクタであり、静止画及び動画を含む画像、仮想的又は実体のある物品等に化体して表現される。仮想的又は実体のある物品の一例としては、例えば、コンピュータに表示される仮想的なカードや、実体のあるカード等である。第１ゲーム要素は、ゲーム内の対戦においてプレーヤ（コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む）が使用する

攻撃又は防御の手段として使用される。尚、物品は、カードに限られることなく、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、カードに限られるものではない。物品は、例えばゲーム要素の外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。以下の説明では、実行するゲームにおいて、カードの使用により登場させることが可能となる第１ゲーム要素は、プレーヤの操作に基づいて行動制御がなされるキャラクタであるものとし、カードには対応するキャラクタの図柄（該キャラクタの外観を示した画像）が付されるものとして説明する。更に、これに限られるものではなく、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、キャラクタのようなゲーム要素を特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや発動する効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

[0019] 更に、本発明が適用される対戦バトルゲームでは、第１ゲーム要素とは異なる第２ゲーム要素が加わる。第２ゲーム要素はあるキャラクタではあるが、かならずしも仮想的又は実体のある物品と対応付けられる必要はない。

[0020] 第２ゲーム要素は、少なくともプレーヤがゲーム内の対戦中の操作可能なフェーズにおいてゲームの進行に係る情報である操作補助情報をプレーヤに提供するという性質を備える。また、別の言い方をすると、第２ゲーム要素は、プレーヤの操作に基づいて行動制御がなされる第１ゲーム要素とは異なり、ゲーム内において自律的又は自発的に操作補助情報を提供するものともいえる。

[0021] 第２ゲーム要素が提供する操作補助情報は、ゲームに係る情報であれば、種類は問わないが、例えば、操作方法の説明、操作指示、用語の説明等のゲーム進行に必要な情報である説明情報と、第１ゲーム要素の選択又は行動に対する情報（カードの選択、攻撃対象とすべき対戦相手のカード等のアドバイス情報）、ゲーム内の対戦進行を有利にする情報（ゲーム対戦の勝敗を有利にするカードの種類の提示等のアドバイス情報）等の対戦攻略の方策である戦術情報等が挙げられる。

[0022] 第２ゲーム要素は、複数の第２ゲーム要素から選択することによって取得される。第２ゲーム要素は、第１ゲーム要素をゲーム内において使用することができる。第１ゲーム要素を使用するとは、ゲーム内において第１ゲーム要素の選択又は第１ゲーム要素のキャラクタの行動を決定することを含む。第１ゲーム要素が例えばカードであるとすると、第２ゲーム要素は、ゲーム内の対戦において、カードの選択又はカードのキャラクタの行動（挙動）を自律的又は自発的（能動的）に決定する。別の言い方をするならば、コンピュータに操作されるノンプレーヤの機能のように、プレーヤによって行われる第１ゲーム要素の選択又はカードのキャラクタの行動等の決定と同様な動作を行うということである。但し、従来からあるノンプレーヤは、人間のプレーヤの代わりにコンピュータに操作されるものであるが、第２ゲーム要素は人間のプレーヤと別個独立に存在し、第１ゲーム要素を使用する点で異なる。そして、従来からあるノンプレーヤとは異なり、プレーヤと第２ゲーム要素とはひとつのグループ（ペア）を構成し、対戦プレーヤと対戦する。

[0023] また、第２ゲーム要素はバディ又はコードマンと呼ばれ、キャラクタ情報を持つ。このキャラクタ情報は、第２ゲーム要素のゲームの強さ（レベル）や属性情報（性別や性格など）である。キャラクタ情報は、第２ゲーム要素の自律的又は自発的（能動的）な行動（第１ゲーム要素の使用）に影響を与える。別の言い方をするならば、キャラクタ情報は第２ゲーム要素の能力であり、この能力の相違によって第２ゲーム要素の自律的又は自発的（能動的）な挙動（第１ゲーム要素の使用）が異なるということである。そして、このキャラクタ情報は、第２ゲーム要素の選択時やゲームの進行に伴って変化する。

[0024] 上述のような、第２ゲーム要素による自律的又は自発的（能動的）な行動は、ゲームサーバ２が備えるＡＩ機能によって与えられる情報に基づいて行われる。このＡＩ機能は、多くの対戦（バトル）ゲームのゲーム進行の内容とその対戦結果や勝敗等を教師データとし、機械学習して得られたＡＩ機能である。機械学習の方法は、深層学習（ディープラーニング）、強化学習、

又は、それらの組み合わせが代表的なものであるが、これに限られない。

[0025] また、第２ゲーム要素の自律的又は自発的な操作補助情報の内容又は提供のタイミングは、第２ゲーム要素が持つキャラクタ情報によって変化する。このキャラクタ情報は、ゲームの進行に応じて変化する。キャラクタ情報は、複数のパラメータを持つことが可能である。例えば、本実施の形態では、キャラクタ情報は、ゲームの勝敗により得られる経験値により変化するパラメータ（以下、レベルと記載する）と、第１ゲーム要素の種類の使用頻度によって変化するパラメータ（以下、カード理解度と記載する）と、第１ゲーム要素の種類の使用割合によって変化するパラメータ（以下、パーソナリティと記載する）と、所定のイベントに応じて変化するパラメータ（以下、シンクロレベルと記載する）とを含む。

[0026] レベルは、第２ゲーム要素の基本的なレベルを表し、対戦することによって得られる経験値によって上昇する。そして、レベルがアップすると、第２ゲーム要素の思考力が上昇可能である。思考力が高いほど、ゲームの状況に応じた適切な操作補助情報を提供することができる。

[0027] カード理解度は、第１ゲーム要素に対する理解度(カードのキャラクタが発動する効果等に対する理解度)であり、理解度が高いほど、その第１ゲーム要素(カード)を使用するタイミングを適切に知らせる操作補助情報を提供することができる。

[0028] パーソナリティは、第２ゲーム要素の属性を表し、第１ゲーム要素の属性（キャラクタに応じて属性を有している）の使用割合によって変化する。

[0029] シンクロレベルとは、ゲーム内の所定のイベントを達成することによって上昇する。所定のイベントとは、ゲームへのログインや、ゲーム内で第２ゲーム要素がプレーヤと共に行動することである。このシンクロレベルが異なることにより、操作補助情報の表現内容等が異なる。例えば、シンクロレベルが高い程、より親密度の高い表現となる。

[0030] ゲームサーバ２が備えるＡＩ機能は、上述したキャラクタ情報に応じた複数のＡＩ機能を持ち、キャラクタ情報の高さに応じた操作補助情報を提供す

ることができる。すなわち、第２のゲーム要素のキャラクタ情報が高い程、より、適切な操作補助情報を提供することができる。

[0031] ［ゲーム内容の概略］

プレーヤ端末１のディスプレイ１１の表示画面を用いて、ゲームの概要を説明する。

[0032] 本実施の形態のゲームでは、プレーヤは、第１ゲーム要素（ゲームオブジェクト）である仮想的なゲームカード（以下、単に「カード」という。）をゲーム内で使用する。カードは複数種類用意され、各々に関連付けられたキャラクタの能力及びカード属性等の組合せによって区別される。キャラクタの能力は、例えば、コンピュータ制御の敵キャラクタや他プレーヤ等の対戦相手との対戦プレイ（バトル）に用いるレベルや攻撃力、ＨＰといった能力パラメータ値が定められている。カード属性は、例えば、赤、青といった色や数字等で定められる。

[0033] カードは、アカウント登録時において対戦に最低限必要な枚数が付与される他、ゲーム中に取得したり、課金アイテムとして購入によって取得したり、ガチャと呼ばれる抽選によって取得することができる。加えて、カードは、実体のあるゲームカード（以下、「リアルカード」という。）を入手し、入手したリアルカードをゲーム内で使用可能とするための登録手続きをすることによっても獲得できる。具体的には、プレーヤは、リアルカードの登録手続きを行うと、そのリアルカードと対応付けられたカード種類のカードを取得することができる。

[0034] そして、プレーヤは、保有しているカードのうちの所定枚数（例えば４０枚）でデッキを構成し、デッキを用いた対戦に挑む。プレーヤは、対戦を始める前にデッキを編成しておく必要がある。デッキの編成は、ホーム画面等からカードメニューをタッチ操作し、その１つとして提示されるデッキ編成メニューから行えるようになっている。保有しているカードの枚数に余裕があれば、複数のデッキを編成して設定することもできる。デッキを用いた対戦とは、デッキを構成するカード（デッキカード）に定められている能力パ

ラメータ値(第１ゲーム要素のキャラクタ情報)とカード属性の設定値を少なくとも用いて、対戦相手との勝敗を決めるものである。

[0035] ゲームを開始する際、プレーヤは、アカウント登録を済ませる。プレーヤは、アカウント登録時において、複数の第２ゲーム要素から好みの第２ゲーム要素を選択する。

[0036] 対戦の準備が整うと、プレーヤは、ログイン後に表示されるホーム画面から対戦メニューを選択操作（タッチ操作）して対戦を開始する。

[0037] 図３はプレーヤ端末１のディスプレイ１１に表示される対戦（バトル）ゲームの対戦画面の一例を示した図である。ディスプレイ１１の画面は、自プレーヤ側のカード等が設定される第１プレーヤ領域４０と、対戦する相手プレーヤ側のカード等が設定される第２プレーヤ領域４１とを備えている。また、第１プレーヤ領域４０と第２プレーヤ領域４１との境界には、“カードを選択してください”、“対戦相手が行動しています”等の対戦実行中における操作に関する操作情報４２が表示される。

[0038] 第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４１は、手札領域４３と、フィールド領域４４と、ベース領域４５と、ライフ領域４６とをそれぞれ備える。第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４２に備えられている各領域は、操作情報４２を挟んで線対称に位置する。第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４１の手札領域４３は、自デッキより取得されたカード（手札）が配置される。第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４１のフィールド領域４４は、各々の手札領域４３又ベース領域４５からプレーヤにより選択されたカードが配置される。手札領域４３のカードは所定のコストを消費することによりフィールド領域４４に配置することができる。フィールド領域４４にカードを配置することを、キャラクタの召喚ともいう。フィールド領域４４に配置されたカードは、カードの行動又は効果を発動することができる。第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４１のベース領域４５は、各々のフィールド領域４４にカードを配置するためのコストとして消費されるカードやマナアイテムが配置される。第１プレーヤ領域４０及び

第２プレーヤ領域４１のライフ領域４６は、ライフ（ＨＰ）を持つ自プレーヤの領域であるプレーヤライフ領域４７と、同様にライフを持つ第１オブジェクト（フォース）の領域であるフォースライフ領域４８とを備える。第１プレーヤ領域４０及び第２プレーヤ領域４１のプレーヤライフ領域４７には、自プレーヤに対応する第２ゲーム要素のゲームオブジェクト（第２オブジェクト）と、自プレーヤが持つライフの値とが表示される。フォースライフ領域４８には、第１オブジェクトと、第１オブジェクトが持つライフの値とが表示される。第１オブジェクトは、ゲームにおいて特定の効果を発揮するものである。

[0039] 対戦は、ゲームへのログイン後に表示されるホーム画面から対戦メニューを選択操作（タッチ操作）することで開始される。なお、ゲームに先立ち、プレーヤは、アカウント登録を済ませ、デッキを編成しておく必要がある。デッキの編成は、ホーム画面等からカードメニューをタッチ操作し、その１つとして提示されるデッキ編成メニューから行えるようになっている。

[0040] 対戦は、所定のターン数から構成されている。ターンは、自プレーヤのターンと、相手プレーヤのターンとがあり、自プレーヤのターンと相手プレーヤのターンとが交互に実行される。各ターンは、スタンバイフェーズ、マナフェーズ（カード使用準備フェーズ）、メインフェーズ（対戦フェーズ）等の複数のフェーズから構成される。

[0041] スタンバイフェーズは、デッキから１枚引いたカードを手札領域４３に配置する等のステップから構成される。

[0042] マナフェーズでは、プレーヤが自分のベース領域４５にカード又はマナアイテムを配置することができる。例えば図４に示すように、プレーヤは、手札領域４３のカードを指でタッチ（選択）し、ベース領域４５までドラッグ操作をして、カードをベース領域４５に移動させる。また、マナフェーズ中に第１プレーヤ領域４０の所定位置に表示されるマナアイテムについても、指でタッチ（選択）し、ベース領域４５までドラッグ操作をすることによりベース領域４５に配置することができる。ベース領域４５に配置されたカー

ドやマナアイテムはコストとして消費可能となる。なお、プレーヤは、ベース領域４５にカードとマナアイテムのいずれも配置せずにマナフェーズを終了してもよい。

[0043] メインフェーズでは、プレーヤは、キャラクタの召喚、相手への攻撃（アタック）、カード効果の発動、カードの移動等のカードの行動を決定して実行することができる。

[0044] 対戦は上述した一連のフェーズからなるターンを、自プレーヤと対戦相手のプレーヤとが交互に繰り返して行われ、いずれかのプレーヤのライフが０になる、又は、デッキのカードが０枚になることにより、勝敗が決定する。

[0045] 本発明は、上記のように操作して対戦するゲームにおいて、プレーヤが取得可能である報酬に関する報酬情報を、プレーヤの興趣性を向上させるように表示する。

[0046] ［構成］

図５は、プレーヤ端末１の機能構成例を示すブロック図である。図５に示すように、プレーヤ端末１は、操作入力部５０と、記憶部５１と、処理部５２と、画像表示部５３と、音出力部５４と、通信部５５とを備える。

[0047] 操作入力部５０は、プレーヤが各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部５２に出力する。操作入力部５０の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレーヤが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図２では、タッチ操作パネル１２がこれに該当する。

[0048] 記憶部５１には、プレーヤ端末１を動作させ、プレーヤ端末１が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、或いは処理の都度一時的に記憶される。記憶部５１は、例えばＲＡＭやＲＯＭ、フラッシュメモリ等のＩＣメモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、ＣＤ－ＲＯＭやＤＶＤ等の光学ディスク等に

よって実現できる。

[0049] 記憶部５１には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、プレーヤ端末１のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部５２をゲーム演算部６１として機能させるためのプログラムである。このプログラムは、プレーヤがアカウント登録を済ませるとゲームサーバ２又は他のアプリ配信サーバ等から配信される。

[0050] また、記憶部５１には、プレーヤデータ及びカードデータが格納される。尚、その他にも、ゲーム要素の画像を表示するためのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータ、エフェクトデータ、ゲーム画面の背景画像、効果音等の音データ、等が適宜ゲームに必要なデータとして配信され、記憶部５１に格納される。また、記憶部５１には、報酬付与の対象となるデータも格納される。例えば、プレーヤが保有するアイテムのデータ、ゲーム内の通貨、イベント用の各種チケットのデータや、経験値のデータ、ゲーム内で用いられる各種ポイントのポイントデータ等である。

[0051] プレーヤデータは、プレーヤのニックネーム等の基本的なユーザ情報、プレーヤのレベル、保有カード識別情報、及びデッキ設定情報が記憶されている。図６は、プレーヤデータの一例を示した図である。保有カード識別情報は、プレーヤが取得したカードの識別情報である。同一カードをプレーヤが複数保有する場合、同一の識別情報のカードが複数記憶される。カードを用いた対戦では、プレーヤが保有するカードのうちの所定枚数（例えば４０枚）でデッキを構成し、デッキを用いた対戦プレイを対戦相手と行う。デッキ設定情報は、プレーヤが該カードをデッキに設定しているかを示す情報である。プレーヤがデッキに該カードを設定するとデッキ設定情報にチエックが入る（オンになる）。

[0052] カードデータは、ゲームで設定されている全カードに関する情報である。図７は、カードデータの一例を示した図である。カードデータは、カード識別情報、カードの表面の画像の識別情報、キャラクタの能力及びカード属性

が互いに関連付けられて記憶されている。図７では、キャラクタ能力の情報としてＨＰが、カード属性の情報としてレアリティが記憶されている例を示している。

[0053] 処理部５２は、記憶部５１に格納されるプログラムやデータ、操作入力部５０からの操作入力信号等に基づいてプレーヤ端末１の動作を統括的に制御する。処理部５２の機能は、例えば、ＣＰＵやＧＰＵ等のマイクロプロセッサ、ＡＳＩＣ、ＩＣメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部５２は、主な機能部として、ゲーム演算部６１と、通信制御部６２と、検出部６３とを備える。

[0054] ゲーム演算部６１は、本実施の形態の種々のゲーム処理を実行する。ゲーム演算部６１は、カード提供部７１と、表示制御部７２と、ゲーム処理部７３と、報酬取得部７４と、音声制御部７５とを含む。

[0055] カード提供部７１は、カードの提供に関する処理を行う。カードはカード提供における所定の条件を満たすことによりプレーヤに提供される。前記所定の条件には、代価（金銭やゲーム内貨幣、インターネット上で実施されるくじ引きイベントに参加することによりプレーヤが取得したポイント等）の支払い、ゲーム内又はゲーム外でプレーヤの行動に対して得た対価との交換、ユーザアカウントの登録等がある。プレーヤがプレーヤ端末２のタッチ操作パネル１２を操作してカードの提供要求を入力すると、カード提供部７１はカード提供要求を、通信部５５を介してゲームサーバ３に送信する。カード提供部７１は、カードの提供条件が満たされる場合にゲームサーバ３から送信されるカードの識別情報を、通信部５５を介して受信する。カード提供部７１は、受信したカードの識別情報を記憶部５１のユーザデータに追加する。

[0056] 報酬表示制御部７２は、ディスプレイ１１に表示されるゲーム全般の画像の表示を制御する。表示制御部７２は、ゲームサーバ２から送信される報酬情報をディスプレイ１１に表示する。報酬情報とは、プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、第１の対戦に連続する第２の対戦を、プレーヤが

少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す情報である。別の言い方をするならば、プレーヤが対戦を行い、その対戦の勝敗の決定後（対戦の終了後）と次戦との間に表示される情報であって、プレーヤが次戦を少なくとも行うことによって、報酬が付与される可能性があることを示す情報である。尚、報酬情報の具体的な内容、報酬情報の表示タイミングについては後述する。

[0057] ゲーム処理部７３は、プレーヤが生成したデッキからカード設定情報を生成する。また、ゲーム処理部７３は、対戦処理を実行する。対戦処理では、ゲーム処理部７３は、プレーヤが自ターン時にプレーヤ端末１を操作して決定したカード選択又は行動を認識し、ターン毎にプレーヤ行動選択情報を生成する。ゲーム処理部７３は、ゲームサーバ２から送信されるターン毎の対戦結果と、終了後に送信される勝敗結果を受信する。ゲーム処理部７３は、ゲーム全体の進行を管理する。

[0058] 報酬取得部７４は、第２の対戦の勝敗決定後、ゲームサーバ２から送信される報酬に関するデータを所定時間内に受信したかを判定する。所定時間内に報酬に関するデータを受信すると、報酬に関するデータから報酬を取得し、そのデータを記憶部５１に記憶させる、又は記憶されている各種データに反映させる。

[0059] 音声制御部７５は、ゲームに関する効果音やＢＧＭ、操作補助情報の音声情報、各種操作音等の音声信号を生成し、音声出力部５４に出力する。音声制御部７４の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（ＤＳＰ）や音声合成ＩＣ等のプロセッサ、音声ファイルを再生可能なオーディオコーデック等によって実現できる。

[0060] 通信制御部６２は、後述する通信部５５を介して、ゲームサーバ２とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。

[0061] 検出部６３は、予め設定している条件に合致した入力が操作入力部５０から入力されたかを検出する。以下の説明ではディスプレイ１１における所定領域における押下を検出する。

[0062] 画像表示部５３は、表示制御部７１から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画面を表示する。画像表示部５３の機能は、例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（ＣＲＴ）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図２では、画像表示部５３は、ディスプレイ１１に該当する。

[0063] 音声出力部５４は、音声制御部７５から入力される音声信号に基づいてゲームに関する効果音等を出力するためのものである。図２では、音声出力部５４は、スピーカ１３に該当する。

[0064] 通信部５５は、通信回線Ｎと接続して通信を実現する。通信部５５の機能は、例えば、無線通信機、モデム、ＴＡ（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。

[0065] ゲームサーバ２の構成を説明する。図８は、ゲームサーバ２の機能構成例を示すブロック図である。

[0066] ゲームサーバ２は、処理部９１と、通信部９２と、記憶部９３とを備える。

[0067] 処理部９１は、プレーヤ管理部１０１と、ゲーム処理部１０２と、報酬情報提示部１０３と、報酬付与部１０４とを備える。

[0068] プレーヤ管理部１０１は、ユーザ情報データを用いてアカウントやゲームの進行状況等を接続されるプレーヤ端末１毎に管理する。

[0069] ゲーム処理部１０２は、プレーヤ端末１からのカード設定情報やゲーム対戦に関する情報等を受信し、カード設定情報やゲーム対戦に関する情報、及びカードデータを用いてターン毎に対戦処理を行い、対戦結果をターン毎に出力する。

[0070] 報酬情報提示部１０３は、第１の対戦の勝敗が決定すると、報酬情報を提示する条件（又は報酬情報を表示するタイミングともいえる）に合致しているかを判断する。報酬情報を提示する条件に合致していると判断した場合、報酬情報を通信部９３を介してプレーヤ端末１に送信する。

[0071] 報酬情報提示部１０３が報酬情報を提示する条件としては、以下のものが

考えられる。尚、勝敗が決定した対戦を第１の対戦と記載して説明する。

（１）第１の対戦の結果が勝利であること

（２）第１の対戦の結果が敗北であること

（３）第１の対戦が予め定められた期間内における初回ログイン後の初戦であること。

（４）報酬情報を提示する所定の確率に従った結果、報酬情報を提示するとなったこと。ここで、所定の確率には、予め定められた一定の確率の場合と、確率が変動する変動確率の場合とがある。予め定められた一定の確率の場合は、状況下に関係なく、一定の確率で、報酬情報を提示するかを決定する場合である。例えば、確率が５０パーセントの場合、２回に１回の割合で、第１の対戦が終了した後に報酬情報を提示する。また、確率が変動する場合は、プレーヤがゲームにログインした時にログインしているプレーヤ数、プレーヤの対戦数、プレーヤの対戦の勝利数又は敗北数、プレーヤのレベル又はプレーヤが所属するクラスによって確率が変動する場合である。例えば、プレーヤがゲームにログインした時にログインしているプレーヤ数によって確率を変動させる場合は、プレーヤ数の数が多ければ報酬情報を提示する確率を高くするなどである。また、プレーヤの対戦数、プレーヤの対戦の勝利数又は敗北数によって確率を変動させる場合は、数が多くなればなるほど、報酬情報を提示する確率を高くする。プレーヤのレベル又はプレーヤが所属するクラスによって確率を変動させる場合は、プレーヤのレベル又はプレーヤが所属するクラスが高ければ高いほど、報酬情報を提示する確率を高くするなどである。尚、これらの方法は一例であり、これに限らない。また、これらの条件を組み合せて変動する確率を作成しても良い。尚、上記（１）から（４）の条件は、少なくともいずれかであり、組み合わせても良い。

[0072] 報酬情報を提示する時間であるが、第１の対戦の結果の表示後であるならば、制限は設けないが、例えば、第１の対戦の終了後からログアウトせずに行われる第２の対戦の開始のタイミングまで表示することができる。

[0073] 報酬情報提示部１０３が送信する報酬情報は、報酬を付与する条件の情報

及び報酬の内容を示す情報の少なくとも１つを含む。報酬を付与する条件としては、以下がある。

（１）第１の対戦後の第２の対戦で勝利した場合、報酬を付与する。ここで、第２の対戦は、プレーヤがログアウトなどをせず、第１の対戦に連続して行われる次戦である。

（２）第１の対戦後に行われる第２の対戦以降の対戦で連勝数が所定数を超えた場合、報酬を付与する。

（３）第２の対戦を実行し、且つ、予め定められた一定の確率、又は、所定の条件により変動する確率に合致した場合、報酬を付与する。

[0074] 上記の報酬を付与する条件は一例であり、これに限定するものでは無い。また、上記報酬を付与する条件は、組み合わせても良い。

[0075] 報酬の内容を示す情報は、報酬の種類に関する情報、報酬の名称に関する情報、及び報酬の個数に関する情報の少なくともいずれかであり、組み合わせても良い。報酬の種類に関する情報は、例えば、ゲームで使用されるゲーム内通貨、ゲームで使用されるカード、プレーヤのレベルやランクに影響を与える経験値などである。報酬の名称に関する情報は、例えば、ゲームで使用されるゲーム内通貨の名称、ゲームで使用されるカードの名称、プレーヤのレベルやランクに影響を与える経験値の名称などである。報酬の個数に関する情報は、例えば、プレーヤに与えられるゲーム内通貨の個数、プレーヤに与えられるカードの枚数、プレーヤに与えられる経験値の数値などである。

[0076] 報酬付与部１０４は、第２の対戦の勝敗結果が決定すると、プレーヤに付与する報酬を選択して報酬に関するデータを生成し、通信部９３を介してプレーヤ端末１に送信する。

[0077] 通信部９３は、通信回線Ｎと接続して通信を実現する。

[0078] 記憶部９２には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、ゲームサーバ２のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、プレーヤ管理

部１０１と、ゲーム処理部１０２と、報酬情報提示部１０３と、報酬付与部１０４として機能させるためのプログラムである。

[0079] 更に、記録部９２は、ユーザ情報データ及びカードデータが格納されている。

[0080] ユーザ情報データは、ゲームに参加しているプレーヤの基本データであり、プレーヤ毎のユーザ情報データを記録している。ユーザ情報データには、ユーザが保有しているカードの識別情報が含まれる。カードデータは、プレーヤ端末１が保持しているカードデータと同一のデータである。

[0081] ［動作］

本実施の形態における動作について説明する。図９は、本実施の形態の動作を説明する為のシーケンス図である。

[0082] プレーヤ端末１は、ログイン処理を実行する（Ｓｔｅｐ９１）。プレーヤ端末１のログイン処理では、プレーヤがプレーヤ端末１を操作して、ゲームサーバ２に対してログイン要求を送信する。

[0083] ゲームサーバ２は、ログイン処理を実行する（Ｓｔｅｐ９２）。ゲームサーバ２のログイン処理では、ゲームサーバ２はプレーヤ端末１からのログイン要求を受信すると、ユーザ情報を用いてプレーヤ端末１を認証し、ログイン許可をプレーヤ端末１に送信する。

[0084] プレーヤ端末１は第１の対戦の実行処理を実行し（Ｓｔｅｐ９３）、ゲームサーバ２は第１の対戦の実行処理を実行する（Ｓｔｅｐ９４）。プレーヤ端末１及びゲームサーバ２の第１の対戦の実行処理について説明する。プレーヤがプレーヤ端末１を操作して、ターン毎にカードを選択又は行動を決定し、これをプレーヤ端末１のゲーム処理部７３が認識してプレーヤ行動選択情報を生成してゲームサーバ２に送信する。ゲームサーバ２のゲーム処理部１０２は、プレーヤ端末１から送信されるプレーヤ行動選択情報を用いて対戦処理を行い、ターン毎に対戦結果の情報をプレーヤ端末１に送信する。ゲームサーバ２から送信されるターン毎の対戦結果の情報に基づいて表示制御部７２がディスプレイ１１に対戦結果を表示する。勝敗が決定すると、ゲー

ムサーバ２はそのターンの対戦結果の情報と対戦の勝敗の情報をプレーヤ端末１に送信する。対戦結果の情報と対戦の勝敗の情報とが送信されると、表示制御部７２が対戦結果の情報と対戦の勝敗の情報とに基づいて、対戦結果と対戦の勝敗とをディスプレイ１１に表示する。

[0085] 第１の対戦の勝敗が決定して第１の対戦が終了すると、ゲームサーバ２の報酬情報提示部１０３は、報酬情報提示処理を実行する（Ｓｔｅｐ９５）。報酬情報提示処理では、ゲームサーバ２の報酬情報提示部１０３が、報酬情報を提示する条件に合致するかを判断し、合致する場合には、報酬付与の条件や報酬の内容を含む報酬情報をプレーヤ端末１に送信する。

[0086] プレーヤ端末１の報酬表示制御部７２は、報酬情報表示処理を実行する（Ｓｔｅｐ９６）。報酬情報表示処理では、プレーヤ端末１の報酬表示制御部７２は、ゲームサーバ２から送信される報酬情報をディスプレイ１１に表示する。

[0087] プレーヤが第２の対戦を実行しない場合、Ｓｔｅｐ９１～Ｓｔｅｐ９６を実行して終了する。プレーヤが第２の対戦を実行する場合、プレーヤ端末１は第２の対戦の実行処理を実行し（Ｓｔｅｐ９７）、ゲームサーバ２は第２の対戦の実行処理を実行する（Ｓｔｅｐ９８）。プレーヤ端末１及びゲームサーバ２の第２の対戦の実行処理の詳細は、上記第１の対戦の実行処理と同じである。

[0088] 第２の対戦以降の対戦の実行処理の後は、ゲームサーバ２の報酬付与部１０４は、報酬付与処理（Ｓｔｅｐ９９）を実行する。報酬付与処理（Ｓｔｅｐ９９）では、第２の対戦以降の対戦結果などを受けて、報酬付与部１０４が報酬を付与する条件に合致するかを判断し、合致する場合に報酬に関するデータを選択してプレーヤ端末１に送信する。

[0089] プレーヤ端末１は、報酬受理処理を実行する（Ｓｔｅｐ１００）。ゲームサーバ２から送信される報酬に関するデータを受信し、報酬取得部７４が受信した報酬に関するデータから報酬を取得して記憶部５１に反映（記憶又は更新）する。

[0090] 次に、ゲームサーバ２の報酬情報提示部１０３が実行する報酬情報提示処理（Ｓｔｅｐ９５）について説明する。図１０は、報酬情報提示処理のフロー図である。

[0091] 報酬情報提示部１０３は、報酬情報を提示する条件に合致しているかを判定する（Ｓｔｅｐ１０１）。報酬情報を提示する条件は、上述したような条件が考えられ、それらの条件のいずれかを、判定する条件として、予め報酬情報提示部１０３に設定しておく。

[0092] 報酬情報を提示する条件に合致していないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１０２：Ｎｏ）、報酬情報提示処理を終了する。

[0093] 報酬情報を提示する条件に合致していると判定された場合（Ｓｔｅｐ１０２：Ｙｅｓ）、報酬情報提示部１０３は報酬情報の内容を取得する（Ｓｔｅｐ１０３）。報酬情報の内容は、上述したような内容が考えられ、それらの内容のいずれかを、報酬情報の内容として、予め報酬情報提示部１０３に設定しておく。

[0094] 報酬情報提示部１０３は、取得した報酬情報の内容に基づいて報酬情報を生成する（Ｓｔｅｐ１０４）。尚、生成した報酬情報は、報酬情報を提示するプレーヤと関連付けておく。

[0095] 報酬情報提示部１０３は、生成した報酬情報をプレーヤ端末１に送信する（Ｓｔｅｐ１０５）。

[0096] 続いて、ゲームサーバ２の報酬付与部１０４が実行する報酬情報付与処理（Ｓｔｅｐ９５）について説明する。図１１は、報酬情報付与処理のフロー図である。

[0097] 報酬情報付与部１０４は、報酬付与の判定対象となるプレーヤに関連付けられている報酬情報を取得し、報酬情報の報酬を付与する条件に合致しているかを判定する（Ｓｔｅｐ１１１）。報酬を付与する条件に合致していないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１１２：Ｎｏ）、報酬付与処理を終了する。

[0098] 報酬を付与する条件に合致していると判定された場合（Ｓｔｅｐ１１２：Ｙｅｓ）、報酬付与部１０４は、報酬情報に含まれている報酬を選択する（

Ｓｔｅｐ１１３）。

[0099] 報酬付与部１０４は、選択した報酬をプレーヤに付与するための報酬に関するデータを生成する（Ｓｔｅｐ１１４）。

[0100] 報酬付与部１０４は、生成した報酬に関するデータをプレーヤ端末１に送信する（Ｓｔｅｐ１１５）。このとき、プレーヤに付与した報酬について、必要であるならば、サーバ側にも記憶しておく。

[0101] 次に、プレーヤ端末１の報酬表示制御部７２が実行する報酬情報表示処理（Ｓｔｅｐ９６）について説明する。図１２は、報酬情報表示処理のフロー図である。

[0102] 報酬表示制御部７２は、タイマーのカウントを開始させる（Ｓｔｅｐ１２１）。報酬表示制御部７２は、ゲームサーバ２からの報酬情報を受信したかを判定する（Ｓｔｅｐ１２２）。

[0103] 報酬情報を受信していないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１２３：Ｎｏ）、タイマーのカウントが所定時間を過ぎたかを判定する（Ｓｔｅｐ１２４）。タイマーのカウントが所定時間を過ぎたと判定された場合（Ｓｔｅｐ１２５：Ｙｅｓ）、報酬表示制御部７２は報酬情報表示処理を終了する。一方、タイマーのカウントが所定時間を過ぎていないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１２５：Ｎｏ）、Ｓｔｅｐ１２２に戻る。

[0104] 報酬情報を受信したと判定された場合（Ｓｔｅｐ１２３：Ｙｅｓ）、報酬表示制御部７２は報酬情報の内容を取得する（Ｓｔｅｐ１２６）。報酬表示制御部７２は、取得した報酬情報の内容をディスプレイ１１に表示する（Ｓｔｅｐ：１２７）。

[0105] 続いて、プレーヤ端末１の報酬取得部７４が実行する報酬取得処理（Ｓｔｅｐ１００）について説明する。図１３は、報酬取得処理のフロー図である。

[0106] 報酬取得部７４は、タイマーのカウントを開始させる（Ｓｔｅｐ１３１）。報酬取得部７４は、ゲームサーバ２からの報酬に関するデータを受信したかを判定する（Ｓｔｅｐ１３２）。

[0107] 報酬に関するデータを受信していないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１３３：Ｎｏ）、タイマーのカウントが所定時間を過ぎたかを判定する（Ｓｔｅｐ１３４）。タイマーのカウントが所定時間を過ぎたと判定された場合（Ｓｔｅｐ１３５：Ｙｅｓ）、報酬取得部７４は報酬取得処理を終了する。一方、タイマーのカウントが所定時間を過ぎていないと判定された場合（Ｓｔｅｐ１３５：Ｎｏ）、Ｓｔｅｐ１３２に戻る。

[0108] 報酬に関するデータを受信したと判定された場合（Ｓｔｅｐ１３３：Ｙｅｓ）、報酬取得部７４は報酬に関するデータから報酬を取得する（Ｓｔｅｐ１３６）。報酬所得部７４は、取得した報酬を、ユーザデータに反映する（Ｓｔｅｐ：１３７）。

[0109] ［実施例］

本願発明について、具体例を挙げて説明する。尚、以下の説明では、各条件が以下の通りのものとして説明する。

・報酬情報を提示する条件：第１の対戦の対戦結果が勝利であること。

・報酬を付与する条件：第２の対戦の勝敗が決定した（第２の対戦を最後まで実行した）場合、５０パーセントの当選確率で報酬を付与すること。

・報酬内容：付与される報酬は、カード１枚であること。

[0110] ゲームサーバ２の報酬情報提示部１０３は、第１の対戦の勝敗が決定すると、その対戦結果が勝利であるかを判定する。第１の対戦が勝利であると判定すると、続いて行う第２の対戦を勝敗が決定するまで実行すると、５０パーセントの確率でカード１枚を取得できることを示す報酬情報を送信する。

[0111] 報酬情報を受信すると、プレーヤ端末１の表示制御部７２は報酬情報の内容をディスプレイ１１に表示する。ディスプレイに表示される表示画面の一例を図１４に示す。

[0112] ゲームサーバ２の報酬付与部１０４は、第２の対戦の勝敗が決定したかを判定する。第２の対戦の勝敗が決定したと判定されると、報酬付与部１０４は、報酬であるカードの識別情報を１つ、プレーヤ端末１に送信する。

[0113] カードの識別情報を受信すると、報酬取得部７４は受信したカードの識別

情報を記憶部５１のプレーヤデータに記憶させる。報酬取得部７４は、受信したカードの識別情報に基づいて、記憶部５１のカードデータからカード識別情報を検索し、検索したカード識別情報に対応付けられているカードの表面の画像の識別情報を読み出す。報酬表示制御部７２は、報酬取得部７４が読み出したカードの表面の画像の識別情報に基づいてカードの表面の画像を読み出し、読み出した画像をディスプレイ１１に表示する。ディスプレイに表示される表示画面の一例を図１５に示す。

[0114] 上述した実施の形態では、報酬情報提示処理（Ｓｔｅｐ９５）と報酬付与処理（Ｓｔｅｐ９９）とを、ゲームサーバ２が実行する構成を説明した。しかしながら、報酬情報提示処理（Ｓｔｅｐ９５）と報酬付与処理（Ｓｔｅｐ９９）との一部又は全部を、プレーヤ端末１が行うようにしても良い。

[0115] 上記の説明において、第２の対戦を、第１の対戦の終了後からログアウトせずに行われる対戦であると説明したが、ログアウトを排除するものでは無い。

[0116] 以上、好ましい実施の形態及び実施例が説明された。しかしながら、本発明は、必ずしも上記実施の形態及び実施例に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形され実施できる。

[0117] 上記実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるが、以下には限られない。

[0118] （付記１）

第１ゲーム要素を使用したゲームを実行する端末であって、

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理

を実行する端末。

[0119] （付記２）

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理

を実行する端末。

[0120] （付記３）

ゲーム要素を使用したゲームを実行する端末と通信可能なゲーム管理サーバであって、

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を、前記プレーヤの端末に提示可能な提示処理と、

前記所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行した場合、前記報酬に関するデータを、前記プレーヤの端末に送信する送信処理と

を実行するゲーム管理サーバ。

[0121] （付記４）

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理

をコンピュータに実行させるプログラム。

符号の説明

[0122] １　　プレーヤ端末

２　ゲームサーバ
１１　ディスプレイ
１２　タッチ操作パネル
１３　スピーカ
５０　操作入力部
５１　記憶部
５２　処理部
５３　画像表示部
５４　音声出力部
５５　通信部
６１　ゲーム演算部
６２　通信制御部
６３　検出部
７１　カード提供部
７２　報酬情報表示制御部
７３　ゲーム処理部
７４　報酬取得部
７５　音声制御部
９２　記憶部
９３　通信部
１０１　プレーヤ管理部
１０２　ゲーム処理部
１０３　報酬情報提示部
１０４　報酬付与部

請求の範囲

[請求項1] ゲーム要素を使用して行うゲームをコンピュータに実行させるプログラムであって、前記プログラムは、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示処理

をコンピュータに実行させるプログラム。

[請求項2] 前記表示処理は、前記第１の対戦が勝利したことを条件として、前記報酬情報を表示する

請求項１に記載のプログラム。

[請求項3] 前記表示処理は、前記第１の対戦が敗北したことを条件として、前記報酬情報を表示する

請求項１に記載のプログラム。

[請求項4] 前記表示処理は、所定の確率で前記報酬情報を提示する

請求項１から請求項３のいずれかに記載のプログラム。

[請求項5] 前記所定の確率は、予め定められた一定の確率である

請求項４に記載のプログラム。

[請求項6] 前記所定の確率は、変動する確率である

請求項４に記載のプログラム。

[請求項7] 前記変動する確率は、前記プレーヤのログイン時にログインしているプレーヤ数、前記プレーヤの対戦数、前記プレーヤの対戦の勝利数又は敗北数、前記プレーヤのレベル又は前記プレーヤが所属するクラスの少なくともいずれかによって、変動する確率である

請求項６に記載のプログラム。

[請求項8] 前記表示処理は、予め定められた期間内の初回ログイン後の初戦の勝敗決定後に、前記報酬情報を表示する

請求項１から請求項７のいずれかに記載のプログラム。

[請求項9] 前記表示処理は、前記第１の対戦の勝敗決定後の一定時間、前記報酬情報を表示する
請求項１から請求項８のいずれかに記載のプログラム。

[請求項10] 前記報酬情報は、前記報酬を付与する条件の情報を含む
請求項１から請求項９のいずれかに記載のプログラム。

[請求項11] 前記報酬を付与する条件は、前記第２の対戦を勝利することである
請求項１０に記載のプログラム。

[請求項12] 前記報酬を付与する条件は、対戦に連続して勝利する連勝数である
請求項１０に記載のプログラム。

[請求項13] 前記報酬を付与する条件は、予め定められた一定の確率、又は、所定の条件により変動する確率により、前記報酬が付与されることである
請求項１０に記載のプログラム。

[請求項14] 前記報酬情報は、前記報酬の種類に関する情報、前記報酬の名称に関する情報、及び前記報酬の個数に関する情報の少なくともいずれかを含む
請求項１から請求項１３のいずれかに記載のプログラム。

[請求項15] 前記第２の対戦は、前記プレーヤが前記ゲームからログアウトせずに、前記第１の対戦に連続して行われる対戦である
請求項１から請求項１４のいずれかに記載のプログラム。

[請求項16] ゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、
プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を表示可能な表示制御手段
を備える端末。

[請求項17] プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが

少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を、前記プレーヤの端末に提示可能な提示手段と、

前記所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行した場合、前記報酬に関するデータを、前記プレーヤの端末に送信する送信手段と

を備えるサーバ。

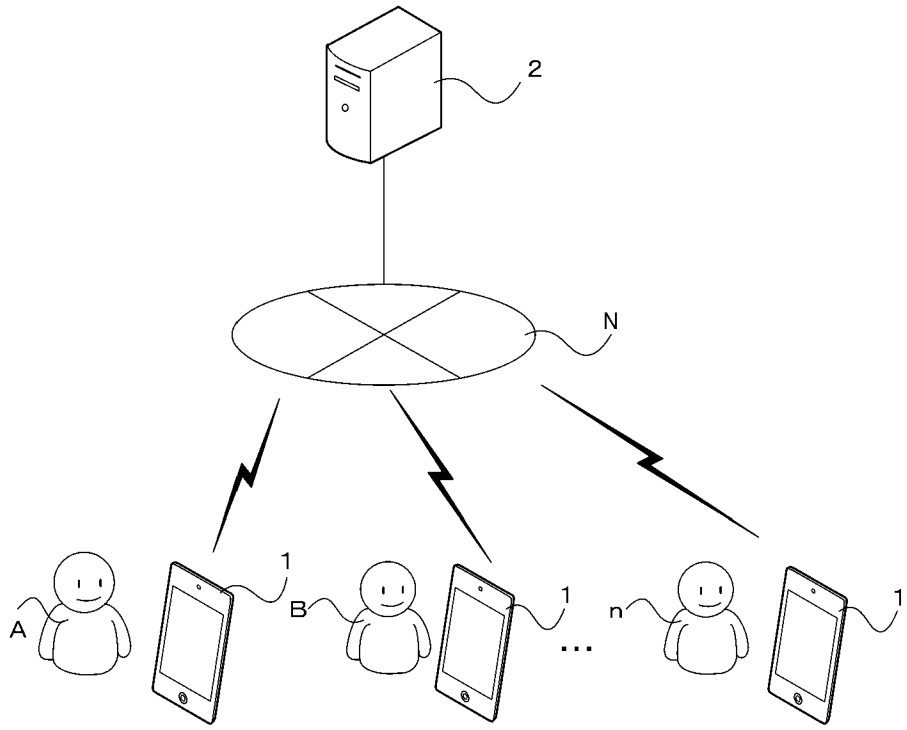
[請求項18] プレーヤがゲーム要素を使用して対戦を実行する手段と、

プレーヤが実行した第１の対戦の勝敗決定後に、所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行することによって報酬が付与される可能性があることを示す報酬情報を提示可能な提示手段と、

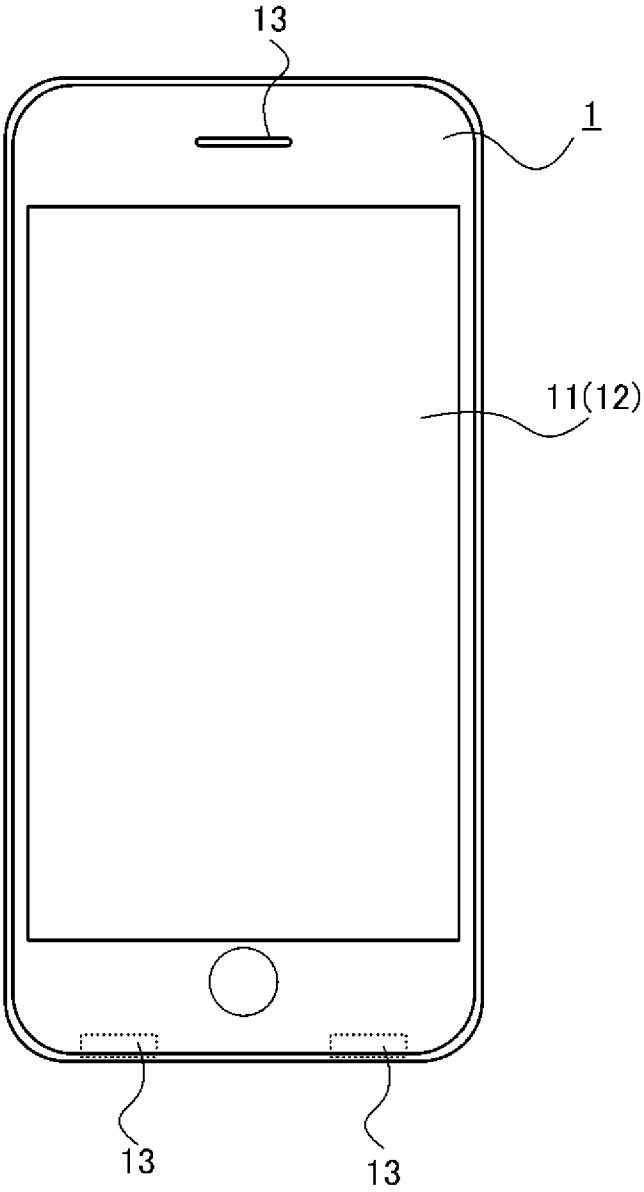
前記所定の条件を満たし、かつ、前記第１の対戦に連続する第２の対戦を、前記プレーヤが少なくとも実行した場合、前記報酬に関するデータを取得する手段と

を備えるゲームシステム。

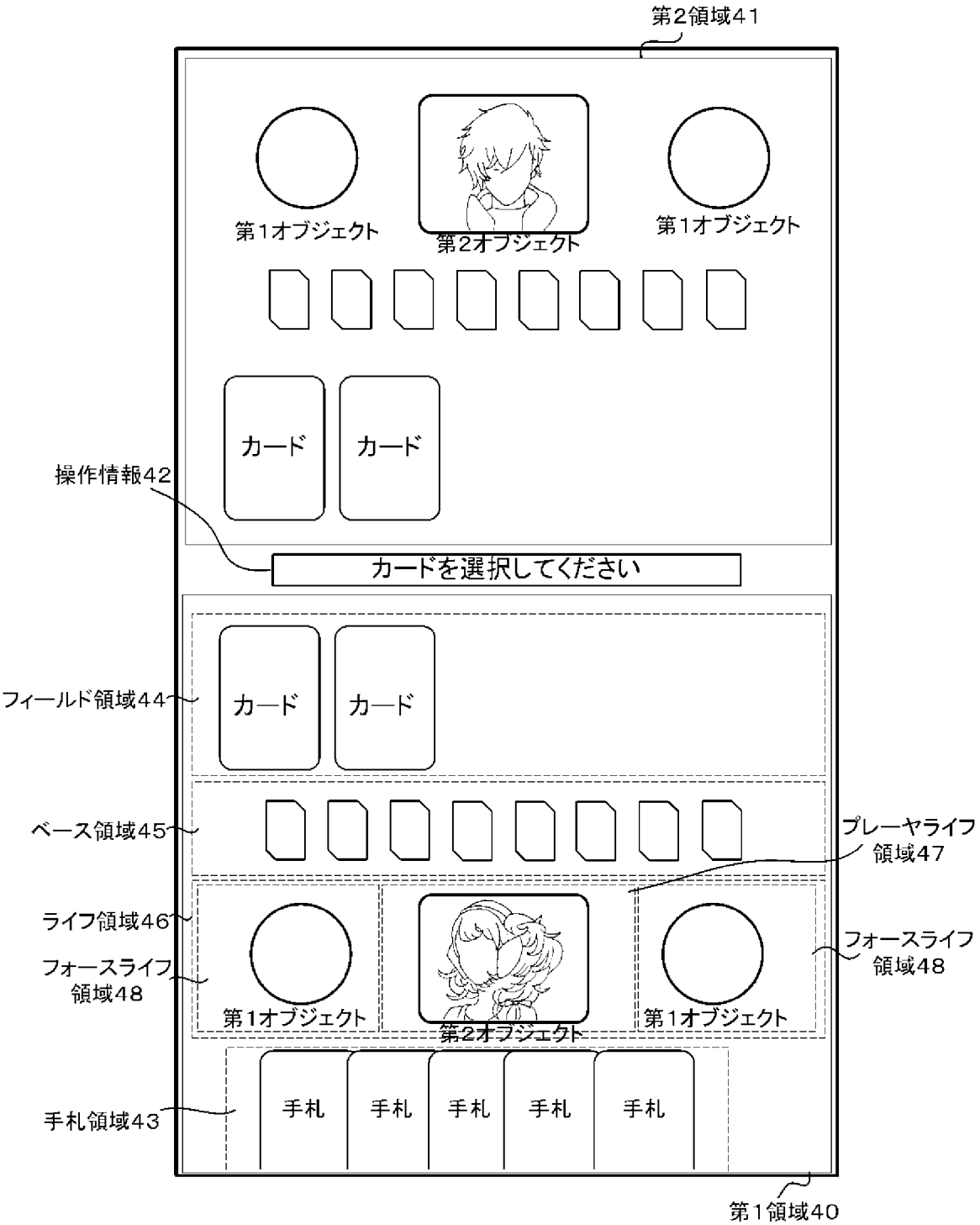
[図1]



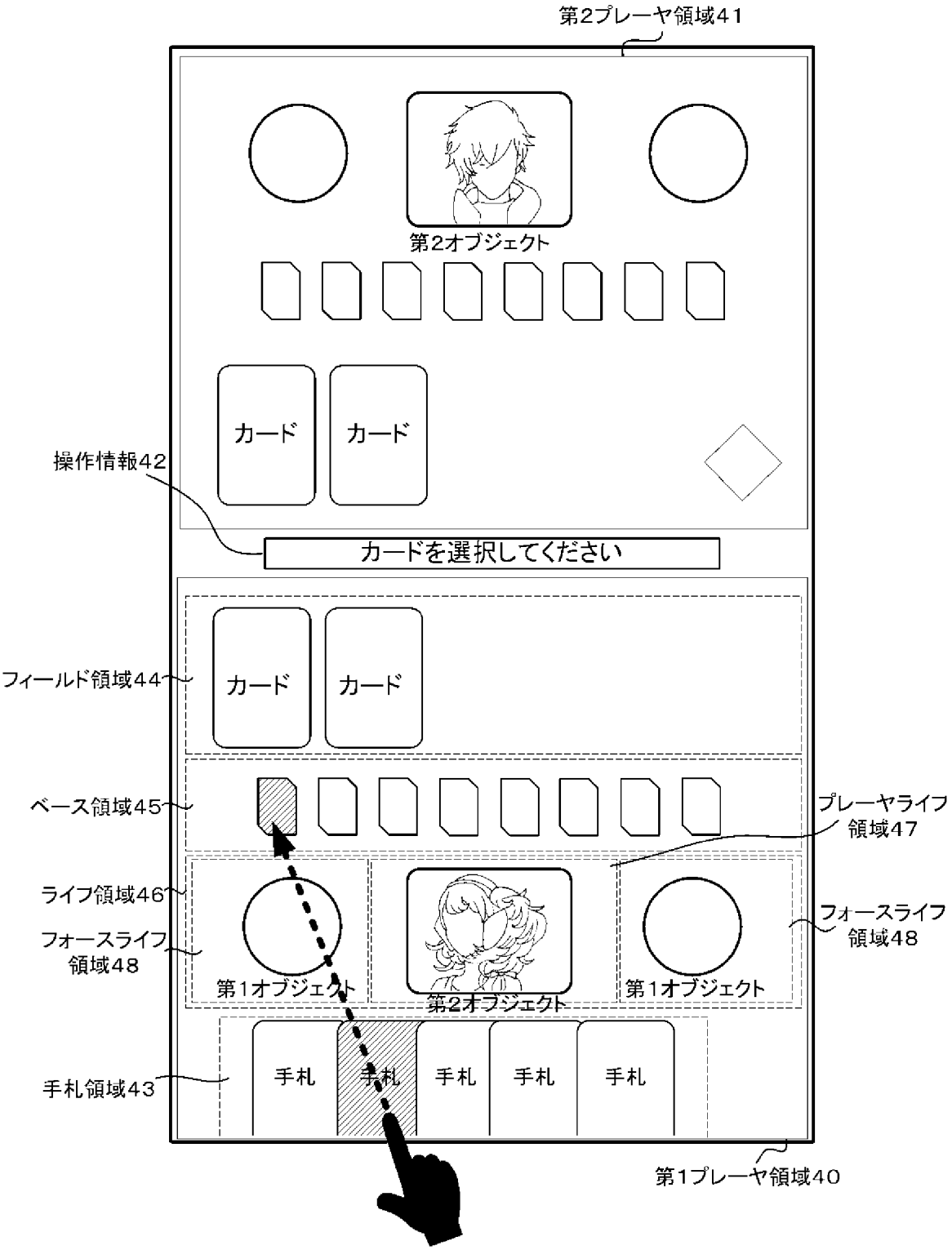
[図2]



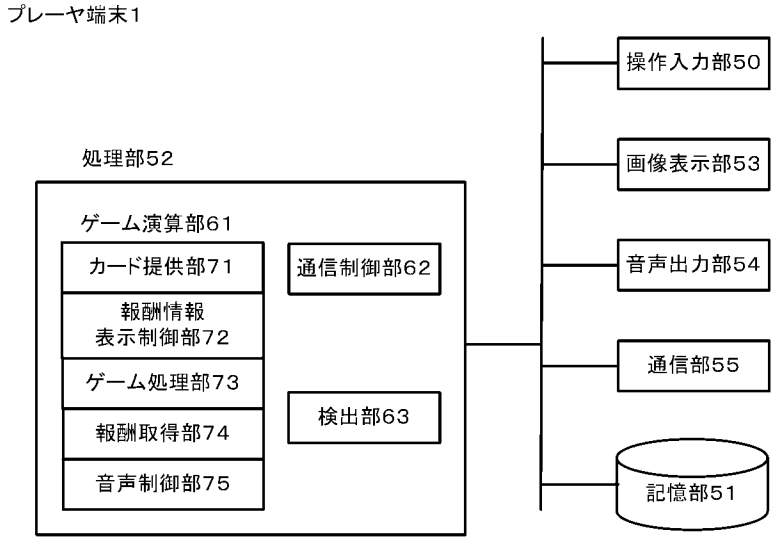
[図3]


第2領域41
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
カード
カード
操作情報42
カードを選択してください
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
プレーヤライフ
領域47
ライフ領域46
フォースライフ
領域48
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
フォースライフ
領域48
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1領域40

[図4]


第2プレーヤ領域41
第2オブジェクト
カード
カード
操作情報42
カードを選択してください
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
プレーヤライフ領域47
ライフ領域46
フォースライフ領域48
フォースライフ領域48
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

[図5]



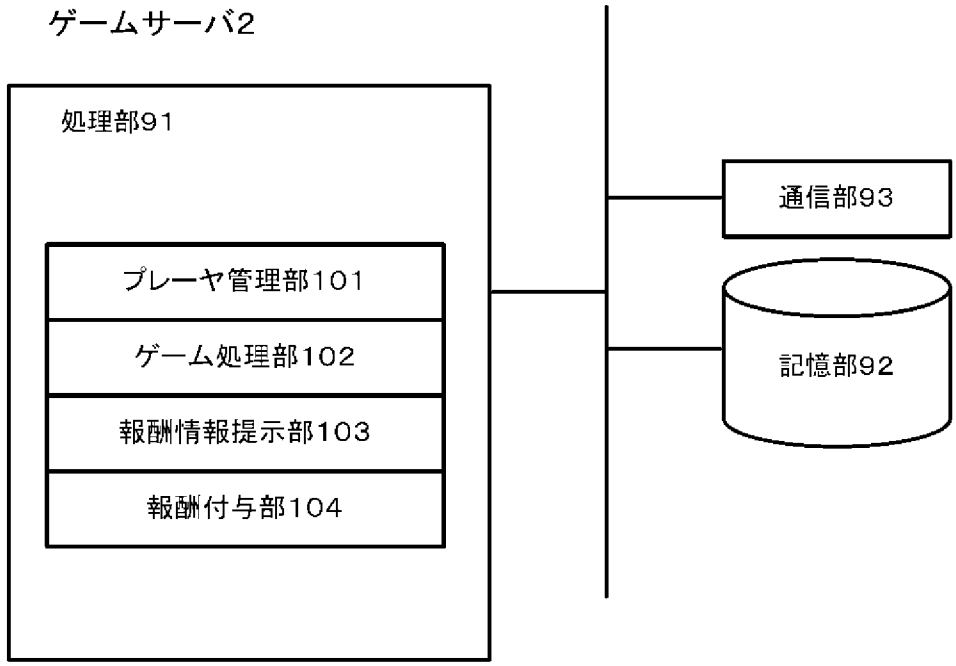
[図6]

保有カード識別情報	デッキ設定情報
001	✔
004	
016	✔
004	
⋮	

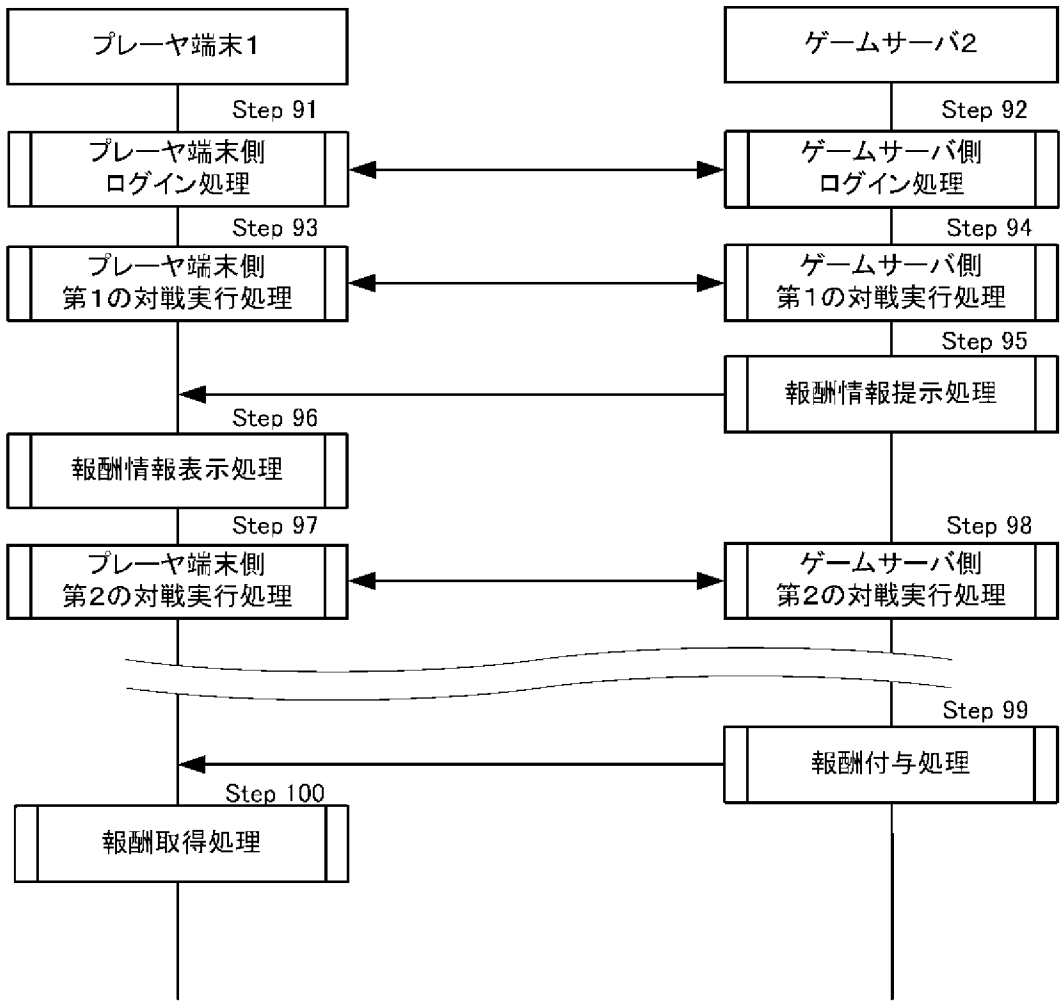
[図7]

カード識別情報	カード画像	キャラクタHP	レアレティ
001	AAA	300	2
002	BBB	100	4
003	CCC	150	1
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

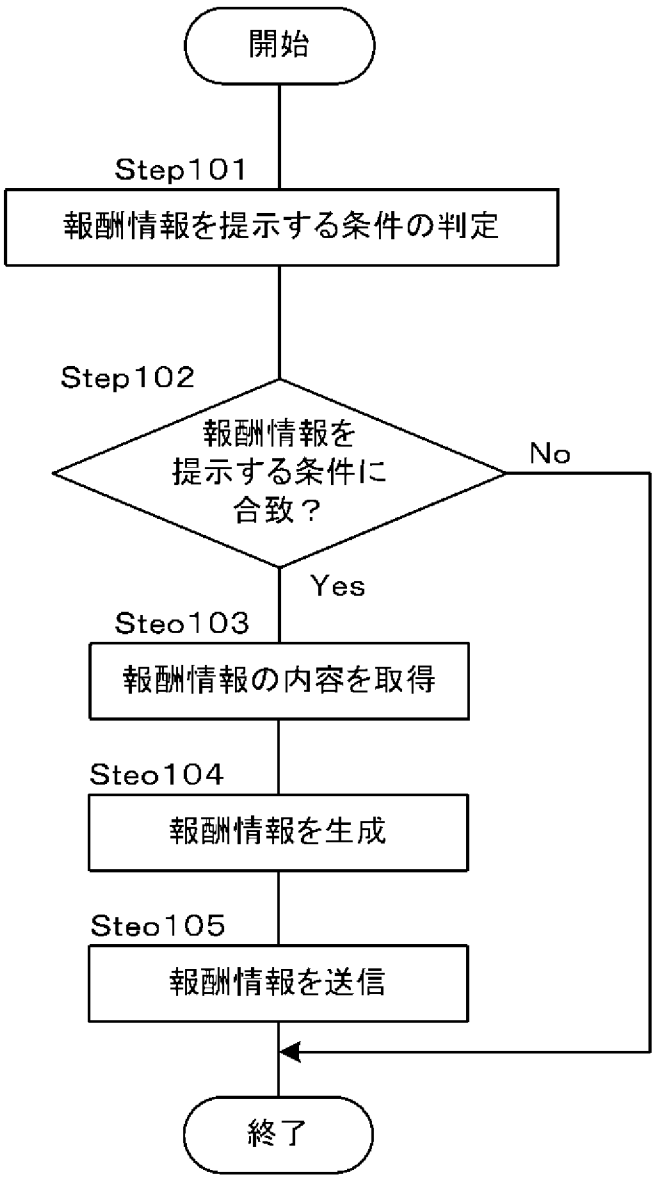
[図8]


ゲームサーバ2
処理部91
プレーヤ管理部101
ゲーム処理部102
報酬情報提示部103
報酬付与部104
通信部93
記憶部92

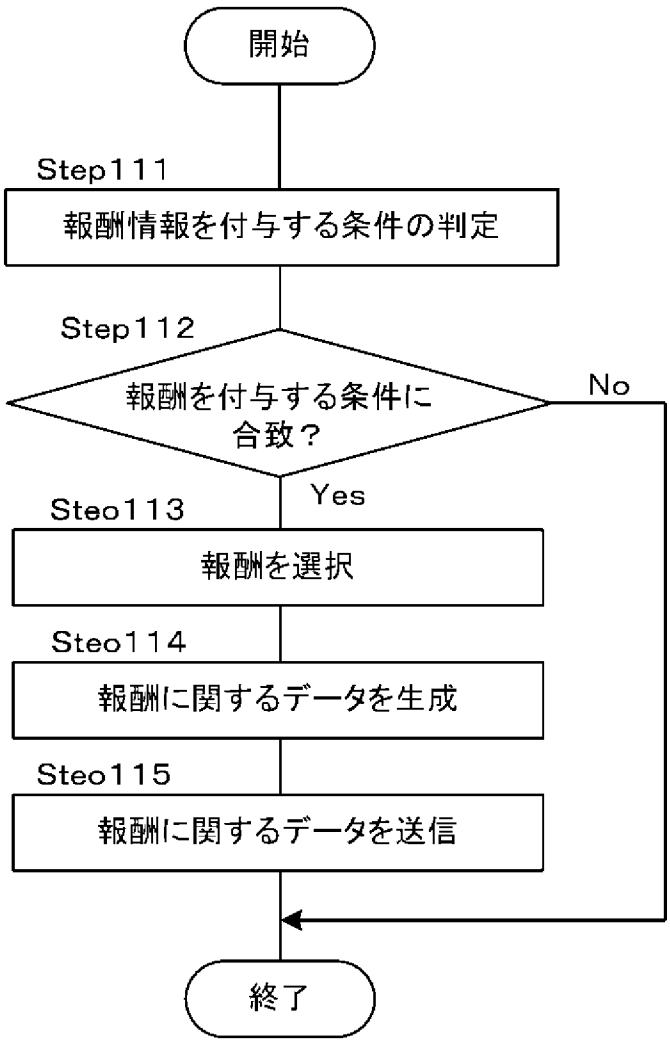
[図9]


プレーヤ端末1
ゲームサーバ2
Step 91
プレーヤ端末側
ログイン処理
Step 92
ゲームサーバ側
ログイン処理
Step 93
プレーヤ端末側
第1の対戦実行処理
Step 94
ゲームサーバ側
第1の対戦実行処理
Step 95
報酬情報提示処理
Step 96
報酬情報表示処理
Step 97
プレーヤ端末側
第2の対戦実行処理
Step 98
ゲームサーバ側
第2の対戦実行処理
Step 99
報酬付与処理
Step 100
報酬取得処理

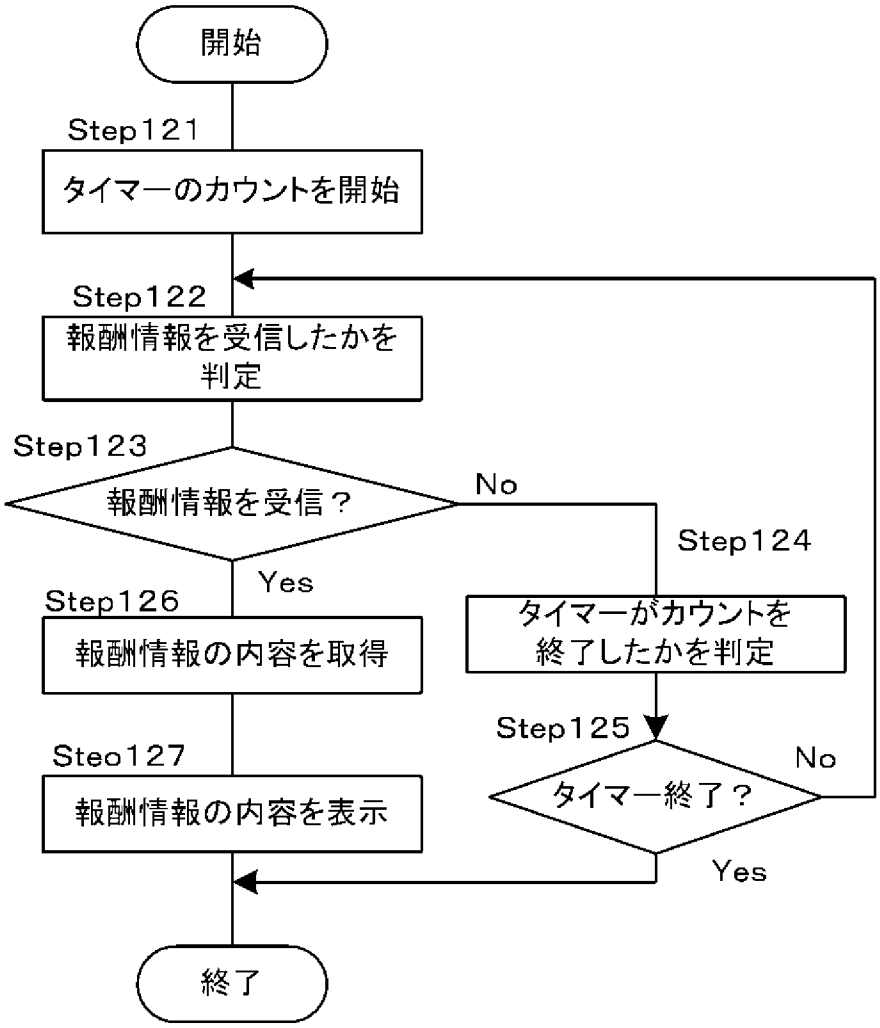
[図10]


開始
Step101
報酬情報を提示する条件の判定
Step102
報酬情報を
提示する条件に
合致？
No
Yes
Steo103
報酬情報の内容を取得
Steo104
報酬情報を生成
Steo105
報酬情報を送信
終了

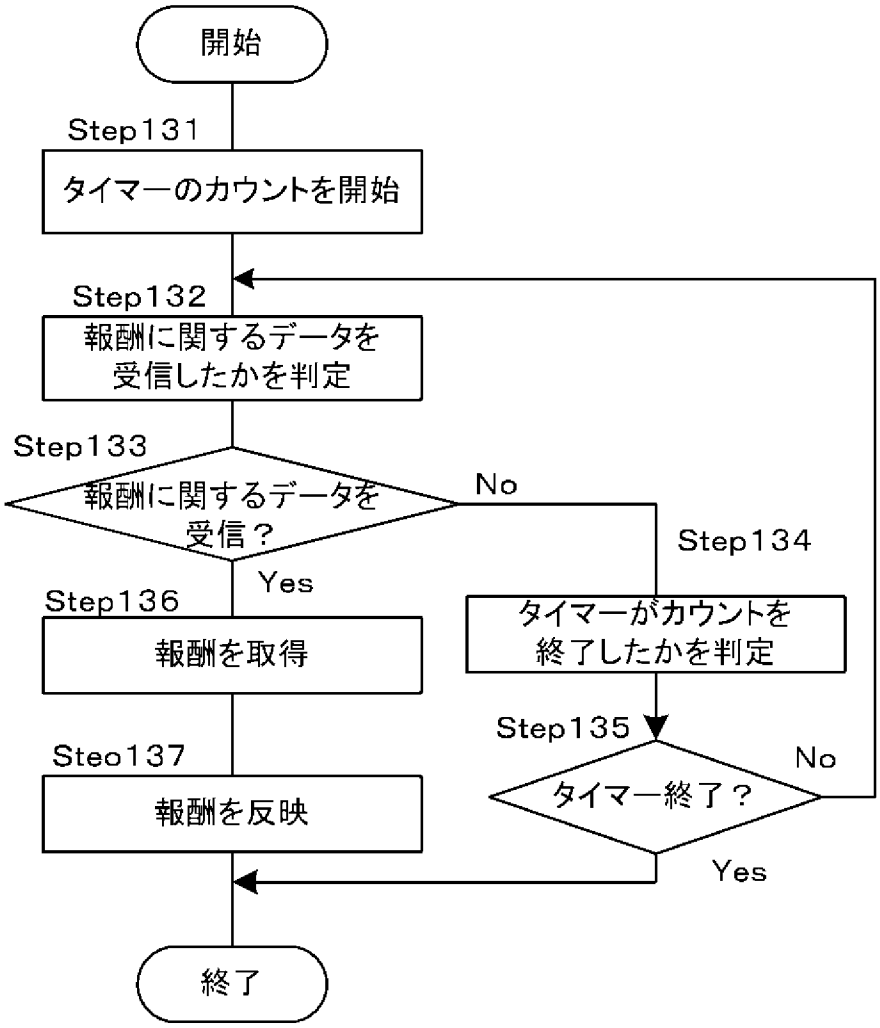
[図11]


開始
Step111
報酬情報を付与する条件の判定
Step112
報酬を付与する条件に
合致？
No
Yes
Steo113
報酬を選択
Steo114
報酬に関するデータを生成
Steo115
報酬に関するデータを送信
終了

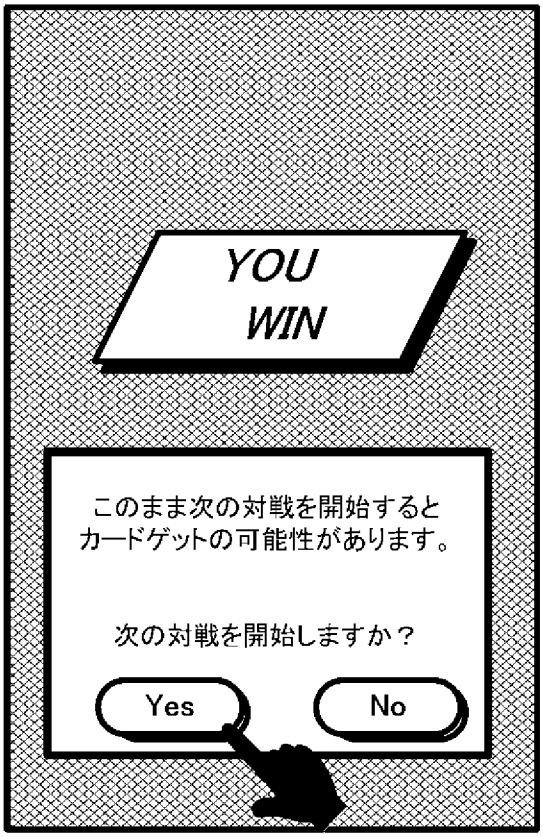
[図12]


開始
Step121
タイマーのカウントを開始
Step122
報酬情報を受信したかを判定
Step123
報酬情報を受信？
No
Step124
タイマーがカウントを終了したかを判定
Step125
タイマー終了？
No
Yes
Step126
報酬情報の内容を取得
Yes
Steo127
報酬情報の内容を表示
終了

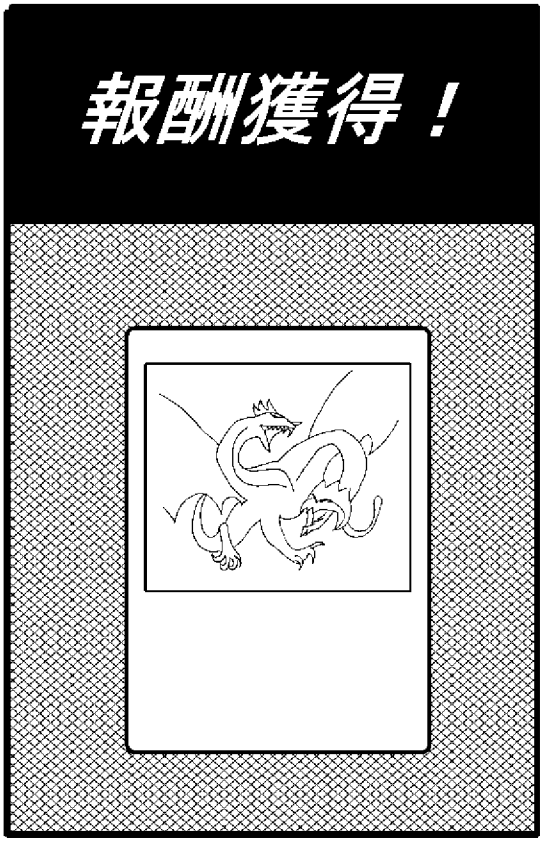
[図13]


開始
Step131
タイマーのカウントを開始
Step132
報酬に関するデータを
受信したかを判定
Step133
報酬に関するデータを
受信？
No
Step134
タイマーがカウントを
終了したかを判定
Step135
タイマー終了？
No
Yes
Yes
Step136
報酬を取得
Steo137
報酬を反映
終了

[図14]


YOU
WIN
このまま次の対戦を開始すると
カードゲットの可能性があります。
次の対戦を開始しますか？
Yes
No

[図15]


報酬獲得！

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2021/005979

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i
FI: A63F13/53; A63F13/80 B; A63F13/79 500; A63F13/69 510
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/53; A63F13/69; A63F13/79; A63F13/80

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2021
Registered utility model specifications of Japan	1996-2021
Published registered utility model applications of Japan	1994-2021

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2019-155198 A (GREE, INC.) 19 September 2019 (2019-09-19) paragraphs [0017], [0025], [0028]-[0029], [0043], [0076], fig. 1, 2, 5	1-3, 8-18
Y	paragraphs [0017], [0025], [0028]-[0029], [0043], [0076], fig. 1, 2, 5	4-7
Y	JP 2017-113462 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 29 June 2017 (2017-06-29) paragraphs [0021]-[0101], fig. 8	4-7
Y	JP 2017-35239 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 16 February 2017 (2017-02-16) paragraphs [0057], [0066]	4-7
A	JP 2018-126358 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 16 August 2018 (2018-08-16) paragraph [0078]	1-18
A	JP 5712444 B1 (GLOOPS, INC.) 07 May 2015 (2015-05-07) paragraph [0145]	7

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
23 March 2021 (23.03.2021)	06 April 2021 (06.04.2021)

Name and mailing address of the ISA/	Authorized officer
Japan Patent Office 3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915, Japan	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2021/005979

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2019-155198 A	19 Sep. 2019	(Family: none)	
JP 2017-113462 A	29 Jun. 2017	(Family: none)	
JP 2017-35239 A	16 Feb. 2017	(Family: none)	
JP 2015-126358 A	16 Aug. 2018	(Family: none)	
JP 5712444 B1	07 May 2015	JP 2015-198857 A	

国際調査報告

国際出願番号
PCT/JP2021/005979

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i
FI: A63F13/53; A63F13/80 B; A63F13/79 500; A63F13/69 510

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F13/53; A63F13/69; A63F13/79; A63F13/80

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０２１年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０２１年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０２１年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー*	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X	JP 2019-155198 A (グリー株式会社) 19.09.2019 (2019-09-19) 段落0017,0025,0028-0029,0043,0076,図1,2,5	1-3,8-18
Y	段落0017,0025,0028-0029,0043,0076,図1,2,5	4-7
Y	JP 2017-113462 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 29.06.2017 (2017-06-29) 段落0021-0101,図8	4-7
Y	JP 2017-35239 A (株式会社セガゲームス) 16.02.2017 (2017-02-16) 段落0057,0066	4-7
A	JP 2018-126358 A (株式会社セガゲームス) 16.08.2018 (2018-08-16) 段落0078	1-18
A	JP 5712444 B1 (株式会社ｇｌｏｏｐｓ) 07.05.2015 (2015-05-07) 段落0145	7

☐ Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☑ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー
"A" 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
"E" 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
"L" 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
"O" 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
"P" 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
"T" 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
"X" 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
"Y" 特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
"&" 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
23.03.2021	06.04.2021

名称及びあて先
日本国特許庁(ISA/JP)
〒100-8915
日本国
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

権限のある職員（特許庁審査官）
田中　洋行 2D 3818
電話番号 03-3581-1101 内線 3241

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2021/005979

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 2019-155198 A	19.09.2019	（ファミリーなし）	
JP 2017-113462 A	29.06.2017	（ファミリーなし）	
JP 2017-35239 A	16.02.2017	（ファミリーなし）	
JP 2018-126358 A	16.08.2018	（ファミリーなし）	
JP 5712444 B1	07.05.2015	JP 2015-198857 A	