

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7311007号  
(P7311007)

(45)発行日 令和5年7月19日(2023.7.19)

(24)登録日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(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 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

請求項の数 10 (全26頁)

(21)出願番号	特願2022-170020(P2022-170020)	(73)特許権者	000132471
(22)出願日	令和4年10月24日(2022.10.24)		株式会社セガ
審査請求日	令和5年2月6日(2023.2.6)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
早期審査対象出願			不動産大崎ガーデンタワー
		(74)代理人	100176072
			弁理士 小林 功
		(72)発明者	大友 崇弘
			東京都品川区西品川一丁目1番1号 住
			友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社
			セガ内
		審査官	奈良田 新一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、  
ゲームで利用可能なコンテンツをプレイヤに獲得させる獲得手段、  
前記プレイヤが前記コンテンツを利用してゲームをクリアしてクリア報酬を取得する場合、前記獲得に要する対価を当該クリア報酬から充当する制御手段、  
として機能させる、  
プログラム。

【請求項2】

前記制御手段は、前記対価の全てを前記ゲームのクリア報酬から充当する、  
請求項1に記載のプログラム。

10

【請求項3】

前記獲得手段は、獲得対象であるコンテンツ群から、無作為に選択された一又は複数のコンテンツを獲得させる、  
請求項1に記載のプログラム。

【請求項4】

前記獲得手段は、獲得対象であるコンテンツ群から、前記プレイヤによって選択された一又は複数のコンテンツを獲得させ、  
前記対価は、前記コンテンツ群に含まれる少なくとも二つのコンテンツそれぞれに異なる量が設定されている、

20

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記制御手段は、前記プレイヤーが前記コンテンツを利用してゲームをクリアする毎に、前記対価の一部を当該ゲームのクリア報酬から充当する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記制御手段は、前記プレイヤーが前記コンテンツを利用してゲームをクリアできなかった場合、前記対価を無償とする、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記制御手段は、所定ゲームにおいて、プレイヤーによる前記コンテンツの利用を制限する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記所定ゲームは、クリア報酬が前記充当する対価よりも少ないゲームである、

請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記制御手段は、前記獲得の後に、広告映像を表示した場合、前記対価を当該広告映像の表示に伴う報酬から充当する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 10】

ゲームで利用可能なコンテンツをプレイヤーに獲得させる獲得手段と、

前記プレイヤーが前記コンテンツを利用してゲームをクリアしてクリア報酬を取得する場合、前記獲得に要する対価を当該クリア報酬から充当する制御手段と、

を備える、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、プレイヤーにコンテンツ（例えば、キャラクタやアイテム等）を獲得させるゲームが知られている。

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、プレイヤーが獲得したコンテンツをゲームに利用することができる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 6 8 9 1 9 8 7 号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このようなゲームでは、コンテンツを獲得する際に、獲得に要する対価（例えば、プレイヤーが所有するゲーム通貨等）を一括して消費するため、プレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを十分に与えることができなかった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

10

20

30

40

50

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、ゲームで利用可能なコンテンツをプレイヤに獲得させる獲得手段、前記プレイヤがゲームにおいて報酬を取得する場合、前記獲得に要する対価を当該報酬から充当する制御手段、として機能させる。

**【0008】**

また、本発明の第二態様では、前記制御手段は、前記プレイヤが前記コンテンツを利用してゲームをクリアした場合、前記対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

**【0009】**

また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、前記対価の全てを前記ゲームのクリア報酬から充当する。

**【0010】**

また、本発明の第四態様では、前記獲得手段は、獲得対象であるコンテンツ群から、無作為に選択された一又は複数のコンテンツを獲得させる。

**【0011】**

また、本発明の第五態様では、前記獲得手段は、獲得対象であるコンテンツ群から、前記プレイヤによって選択された一又は複数のコンテンツを獲得させ、前記対価は、前記コンテンツ群に含まれる少なくとも二つのコンテンツそれぞれに異なる量が設定されている。

**【0012】**

また、本発明の第六態様では、前記制御手段は、前記プレイヤが前記コンテンツを利用してゲームをクリアする毎に、前記対価の一部を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

**【0013】**

また、本発明の第七態様では、前記制御手段は、前記プレイヤが前記コンテンツを利用してゲームをクリアできなかった場合、前記対価を無償とする。

**【0014】**

また、本発明の第八態様では、前記制御手段は、所定ゲームにおいて、プレイヤによる前記コンテンツの利用を制限する。

**【0015】**

また、本発明の第九態様では、前記所定ゲームは、クリア報酬が前記充当する対価よりも少ないゲームである。

**【0016】**

また、本発明の第十態様では、前記制御手段は、広告映像を表示した場合、前記対価を当該広告映像の表示に伴う報酬から充当する。

**【発明の効果】****【0017】****【0018】****【0019】**

本発明によれば、プレイヤにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

**【図面の簡単な説明】****【0020】**

【図1】第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

【図5】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、貸与キャラクタを貸与する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図6】第一実施形態に係る貸与画面の一例を示す図である。

【図7】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、クリア報酬から貸与対価を充当す

10

20

30

40

50

る処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 8】第一実施形態に係るクリア画面の一例を示す図である。

【図 9】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、キャラクタを獲得する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 10】第二実施形態に係る獲得画面の一例を示す図である。

【図 11】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、クリア報酬から獲得対価を充当する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 12】第二実施形態に係るクリア画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

10

以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【0022】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【0023】

<全体構成>

図 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示すブロック図である。

20

【0024】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 10 と、一又は複数の端末装置 12 と、を備える。これらのサーバ装置 10 と端末装置 12 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク NT を介して通信可能に接続されている。

【0025】

サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 14 そのものを、通信ネットワーク NT を介して各端末装置 12 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 そのものを端末装置 12 のプレイヤに提供する。

【0026】

30

各端末装置 12 は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置 10 から受信したゲームプログラム 14 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 12 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【0027】

<ハードウェア構成>

図 2 は、サーバ装置 10 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0028】

図 2 に示すように、サーバ装置 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 28 と、を備える。制御装置 20 は、CPU (Central Processing Unit) 22 及びメモリ 24 を主に備えて構成される。

40

【0029】

制御装置 20 では、CPU 22 がメモリ 24 或いは記憶装置 28 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0030】

通信装置 26 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 26 は、例えば、端末装置 12 との間で各種の情報を送受信する。

【0031】

50

記憶装置 28 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 28 は、ゲームプログラム 14 を含む、制御装置 20 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0032】

なお、サーバ装置 10 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 10 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク NT 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 10 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 10 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 12 のハードウェア構成も、例えば操作手段

10

【0033】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 12 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【0034】

図 3 に示すように、端末装置 12 は、主制御部 30 と、タッチパネル（タッチスクリーン）32 と、カメラ 34 と、移動体通信部 36 と、無線 LAN 通信部 38 と、記憶部 40 と、スピーカ 42 と、を備える。

【0035】

主制御部 30 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 30 には、表示入力装置としてのタッチパネル 32 と、カメラ 34 と、移動体通信部 36 と、無線 LAN 通信部 38 と、記憶部 40 と、スピーカ 42 と、に接続されている。そして、主制御部 30 は、これら接続先を制御する機能を有する。

20

【0036】

タッチパネル 32 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 32A と、入力機能を担うタッチセンサ 32B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 32A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 32B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

30

【0037】

カメラ 34 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 40 に保存する機能を有する。

【0038】

移動体通信部 36 は、アンテナ 36A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【0039】

無線 LAN 通信部 38 は、アンテナ 38A を介して、通信ネットワーク NT と接続し、当該通信ネットワーク NT に接続されているサーバ装置 10 等の他の装置と通信する機能を有する。

【0040】

記憶部 40 には、ゲームプログラム 14 や、当該ゲームプログラム 14 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 10 に記憶されてもよい。

40

【0041】

スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0042】

<ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、コンテンツの一例としてのキャラクタを獲得可能なクエスト等が含まれている。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

50

## 【 0 0 4 3 】

また、第一実施形態に係るクエストは、プレイヤーから指定されたクエストを実行する指示（要求）に基づき、プレイヤーの所有キャラクタや貸与キャラクタにより編成されるデッキと、各ステージに登場する敵キャラクタとを対戦させるゲームである。

例えば、プレイヤーは、クエストで使用するデッキ（チーム）を予め編成するための編成メニューにおいて、所有キャラクタや貸与キャラクタから所定数（例えば5）又は所定数以下のキャラクタを任意に選択することにより、クエストに使用するデッキを編成することができる。

このクエストは、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。プレイヤーは、クエストをクリアできなかった場合、すなわち、デッキを構成する全てのキャラクタのヒットポイントが0以下になった場合、ゲーム通貨等を消費してコンティニューをするか、クリアを諦める（リタイアする）ことができる。このゲーム通貨としては、例えば、課金アイテム（例えば有償石や有償コイン）や、非課金アイテム（例えば無償石や無償コイン）等が挙げられる。課金アイテムは、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、暗号資産等による支払いに基づいてプレイヤーに付与される有償アイテムである。また、非課金アイテムは、ゲーム内でプレイヤーに付与される無償アイテムである。この非課金アイテムは、例えば、課金アイテムと同等の価値を有している。

一方、プレイヤーは、クエストをクリアした場合、すなわち、最後に登場する敵キャラクタ（ボスキャラクタ）のヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、ゲーム通貨（非課金アイテム）や、クエストに登場した敵キャラクタ（キャラクタ）、プレイヤー経験値等が挙げられる。

## 【 0 0 4 4 】

<機能手段>

（具体例1）

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

## 【 0 0 4 5 】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、貸与手段52と、獲得手段54と、制御手段56と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

## 【 0 0 4 6 】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、クエスト情報50C等を記憶する機能を有する。

## 【 0 0 4 7 】

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、コンテンツ情報等を含む。

## 【 0 0 4 8 】

プレイヤーランクは、例えば、プレイヤーがプレイヤー経験値を取得した場合に上昇する。

## 【 0 0 4 9 】

コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や、所有アイテム情報、貸与キャラクタ情報等を含む。

## 【 0 0 5 0 】

所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有している所有キャラクタ毎のキャラクタIDや、各キャラクタの能力パラメータを含む。能力パラメータとしては、例えば、レベルや、ヒットポイント、攻撃力、防御力等が挙げられる。第一実施形態では、例えば、育成ゲーム（例えば合成）によってキャラクタのレベルが上昇すると、当該キャラクタのヒットポイントや攻撃力、防御力等が上昇する。なお、第一実施形態では、プレイヤーが所有キャラクタをゲーム（クエスト）に利用した場合、報酬から当該利用に対する対価等は充当されない。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 1 】

所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各種アイテムのアイテムIDや数量を含む。このアイテムとしては、ゲーム通貨（例えば課金アイテムや非課金アイテム）や、武器アイテム、防具アイテム等が挙げられる。

## 【 0 0 5 2 】

貸与キャラクタ情報は、プレイヤーに貸与されている貸与キャラクタ（貸与コンテンツ）に関する情報を含む。例えば、貸与キャラクタ情報は、プレイヤーに貸与されている貸与キャラクタ毎のキャラクタIDや、各貸与キャラクタの能力パラメータ、対価支払量、クリア回数、貸与期限等を含む。対価支払量は、貸与に要する対価（貸与対価）が支払われた合計量を含む。例えば、対価支払量は、ゲーム（クエスト）のクリア報酬から充当されたゲーム通貨の合計量を含む。クリア回数は、貸与キャラクタを利用してゲーム（クエスト）をクリアした合計回数を含む。貸与期限は、例えば、貸与が終了する日時を含む。この貸与期限が経過した貸与キャラクタに関する情報は、随時削除される。

10

## 【 0 0 5 3 】

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力情報、レアリティ、貸与対価等を含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新によって随時更新される。

## 【 0 0 5 4 】

能力情報は、能力パラメータの初期値と最大値、スキル等を含む。スキルは、発動条件を満たしたことに基づき、ゲーム内のクエストにおいて味方キャラクタのヒットポイントを回復したり、敵キャラクタに大ダメージを与えたりする能力を含む。この発動条件としては、キャラクタのスキルゲージが所定値に達した場合等が挙げられる。このスキルゲージは、例えば、時間（ターン数）の経過や、敵キャラクタから攻撃を受けたこと、敵キャラクタを攻撃したこと等によって蓄積される。

20

## 【 0 0 5 5 】

レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエスト）において有利な能力パラメータやスキル等が設定されている。

## 【 0 0 5 6 】

貸与対価は、貸与対象であるキャラクタ（貸与キャラクタ）の貸与に要する対価を含む。この貸与対価は、例えば、貸与キャラクタをゲーム（例えばクエスト）に1回利用する（利用した）ことに対する対価である。また、例えば、貸与対価は、貸与対象である貸与キャラクタ群に含まれる少なくとも二つの貸与キャラクタそれぞれに異なる量（数量）が設定されている。具体的には、第一の貸与キャラクタの貸与対価は、ゲーム通貨50個であって、第二の貸与キャラクタの貸与対価は、ゲーム通貨100個である。また、第一実施形態では、キャラクタ情報50Bは、貸与対象ではないキャラクタには、貸与対価を含まない。

30

## 【 0 0 5 7 】

クエスト情報50Cは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Cは、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、難易度、クリア報酬情報等を含む。

40

## 【 0 0 5 8 】

消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。この消費スタミナ値は、プレイヤーの現在スタミナ値から消費され、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。

## 【 0 0 5 9 】

敵キャラクタ情報は、クエストの各ステージに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。この敵キャラクタは、クエストの最後（最終ステージ）に登場するボスキャラクタを含む。

## 【 0 0 6 0 】

50

難易度は、例えば 1 から 6 までの数値を含む。難易度は、例えば、数値が高いほどクリアが困難であることを示す。

【 0 0 6 1 】

クリア報酬情報は、クエストのクリア時に獲得可能なゲーム通貨（非課金アイテム）の数や、獲得可能なキャラクタ（例えばボスキャラクタ）のキャラクタIDとドロップ率、プレイヤー経験値等を含む。例えば、或るクエストのクリア報酬は、ゲーム通貨 300 個を含む。ドロップ率は、獲得可能なキャラクタをプレイヤーに獲得させる確率である。ドロップ率は、例えば、難易度が高いクエストほど高い確率を含む。

【 0 0 6 2 】

貸与手段 52 は、プレイヤーに貸与キャラクタ（貸与コンテンツ）を貸与する機能手段である。第一実施形態では、貸与手段 52 は、ゲーム（例えばクエスト）で利用可能な貸与キャラクタをプレイヤーに貸与する。例えば、貸与手段 52 は、ゲーム運営者が予め用意した貸与対象である貸与キャラクタ群から、一又は複数の貸与キャラクタをプレイヤーに貸与する。具体的には、貸与手段 52 は、キャラクタの貸与メニューにおいて、貸与対象である貸与キャラクタ群から、プレイヤーによって任意に選択された一又は複数の貸与キャラクタを当該プレイヤーに貸与する。例えば、貸与手段 52 は、プレイヤーに貸与した貸与キャラクタの情報を、プレイヤー情報 50A におけるコンテンツ情報の貸与キャラクタ情報に追加する。

10

【 0 0 6 3 】

獲得手段 54 は、ゲームで利用可能なキャラクタをプレイヤーに獲得させる機能手段である。第一実施形態では、獲得手段 54 は、貸与キャラクタに充当された対価の合計（合計量）が所定量に到達した場合、当該貸与キャラクタをプレイヤーに獲得させる。すなわち、獲得手段 54 は、当該貸与キャラクタの貸与を終了し、当該貸与キャラクタを所有キャラクタに変更する。なお、獲得手段 54 は、貸与キャラクタの貸与を貸与期限まで継続させつつ、貸与キャラクタと同一のキャラクタをプレイヤーの所有キャラクタとして獲得させてもよい。

20

例えば、獲得手段 54 は、貸与キャラクタに対するプレイヤー情報 50A における貸与キャラクタ情報の対価支払量が所定量に到達した場合、当該貸与キャラクタをプレイヤーに獲得させる。この所定量としては、ゲーム通貨（非課金アイテム）100 個や、貸与キャラクタの貸与対価と同じ量、当該貸与対価に 1 以上の係数を乗算した量（例えば、貸与対価の 3 倍）、貸与キャラクタのレアリティ（1～6）に所定値（例えば 100）を乗算した量等が挙げられる。

30

【 0 0 6 4 】

また、第一実施形態では、獲得手段 54 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してゲーム（例えばクエスト）をクリアした回数が所定回数に到達した場合、貸与キャラクタを当該プレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段 54 は、貸与キャラクタに対するプレイヤー情報 50A における貸与キャラクタ情報のクリア回数が所定回数に到達した場合、当該貸与キャラクタをプレイヤーに獲得させる。この所定回数としては、10 回や、貸与キャラクタの貸与対価（ゲーム通貨の数）と同じ回数、貸与キャラクタのレアリティ（1～6）に所定値（例えば 10）を乗算した回数等が挙げられる。

40

【 0 0 6 5 】

制御手段 56 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 56 は、プレイヤーがゲームにおいて報酬を取得する場合、貸与に要する対価（貸与対価）を当該報酬から充当する。例えば、制御手段 56 は、貸与キャラクタをゲーム（例えばクエスト）に 1 回利用する（利用した）ことに対する対価の一部又は全部をゲームにおける報酬から充当する。この報酬及び対価としては、ゲーム通貨やキャラクタ、各種アイテム等が挙げられる。例えば、制御手段 56 は、貸与キャラクタを貸与する際（貸与時）や、貸与キャラクタを利用するクエストの開始時に、対価（貸与対価）の一部の支払いを要する（プレイヤーが所有するゲーム通貨を消費する）こととして、当該対価の残りを当該報酬から充当する。

50



## 【 0 0 6 6 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーがゲーム（例えばクエスト）をクリアした場合、貸与に要する対価（貸与対価）を当該ゲームのクリア報酬から充当する。なお、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用せずにゲーム（クエスト）をクリアした場合であっても、貸与キャラクタ情報に含まれる貸与キャラクタの貸与対価を当該ゲームのクリア報酬から充当してもよい。

## 【 0 0 6 7 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してゲーム（例えばクエスト）をクリアした場合、貸与に要する対価（貸与対価）を当該ゲームのクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーがクエストをクリアした場合において、当該クエストで利用されたデッキに貸与キャラクタが含まれているとき、当該貸与キャラクタに対応する貸与対価をクリア報酬から充当する。この場合、例えば、制御手段 5 6 は、クエストで利用されなかった貸与キャラクタに対応する貸与対価については、クリア報酬から充当しない。すなわち、制御手段 5 6 は、クエストで利用されたデッキに貸与キャラクタが含まれていない場合、当該クエストのクリア報酬を全てプレイヤーに取得させる。

10

## 【 0 0 6 8 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタの貸与に要する対価（貸与対価）の全てをゲーム（クエスト）のクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタを貸与する際（貸与時）や、貸与キャラクタを利用するクエストの開始時には、対価（貸与対価）の支払いを要せず、クリア報酬のみから当該対価を充当する。

20

## 【 0 0 6 9 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してゲーム（クエスト）をクリアする毎に、対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してクエストをクリアする毎に、当該クエストに利用したことに対する対価の一部又は全部を当該クエストのクリア報酬から充当する。

## 【 0 0 7 0 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してゲームをクリアした回数が所定回数に到達した場合、クリア報酬から充当する対価を減少させる。この所定回数としては、例えば、7 回や、貸与キャラクタの貸与対価（ゲーム通貨の数）と同じ回数、貸与キャラクタのレアリティ（1 ~ 6）に所定値（例えば 10）を乗算した回数等が挙げられる。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してクエストをクリアした回数が所定回数に到達した場合、クリア報酬から充当するゲーム通貨の量を 50 個から 30 個に減少させる。

30

## 【 0 0 7 1 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してゲームをクリアできなかった場合、当該貸与キャラクタの貸与に要する対価を無償とする。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーがデッキに貸与キャラクタを含めてクエストをクリアできず、コンティニューをすることなくクリアを諦めた場合、当該対価を無償とする。すなわち、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与キャラクタを利用してクエストをクリアした場合のみ、当該貸与キャラクタに対応する対価をクリア報酬から充当する。

40

## 【 0 0 7 2 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、所定ゲームにおいて、プレイヤーによる貸与キャラクタの利用を制限する。この所定ゲームとしては、クリア報酬が充当する対価よりも少ないクエスト（ゲーム）や、クリア報酬が充当する対価の一部（例えば対価の 1 / 10）よりも少ないクエスト、プレイヤーが未クリアのクエスト、プレイヤーがクリア済みのクエスト、難易度が所定値（例えば 1 や 6）のクエスト、期間限定のクエスト等が挙げられる。

## 【 0 0 7 3 】

50

### < 貸与処理の流れ >

図 5 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、貸与キャラクタを貸与する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがキャラクタの貸与メニューを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 0 7 4 】

( ステップ S P 1 0 )

制御手段 5 6 は、貸与対象である貸与キャラクタ群を含む貸与画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 7 5 】

10

図 6 は、第一実施形態に係る貸与画面 6 0 の一例を示す図である。

【 0 0 7 6 】

図 6 に示すように、貸与画面 6 0 は、貸与キャラクタ情報領域 6 2 と、選択ボタン 6 3 と、キャンセルボタン 6 4 と、貸与実行ボタン 6 6 と、が設けられている。

貸与キャラクタ情報領域 6 2 には、貸与対象である貸与キャラクタ群に含まれる貸与キャラクタそれぞれのレアリティや能力パラメータ、貸与対価等が表されている。この貸与対価は、例えば、貸与キャラクタをクエストで利用する毎に要する対価である。

選択ボタン 6 3 は、対応付けられた貸与キャラクタを任意に選択する指示を行うためのボタンである。

キャンセルボタン 6 4 は、貸与キャラクタの貸与をキャンセルする指示を行うためのボタンである。

20

貸与実行ボタン 6 6 は、選択された貸与キャラクタの貸与を開始する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 7 7 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 7 8 】

( ステップ S P 1 2 )

貸与手段 5 2 は、貸与画面において貸与実行ボタンが指示（押下）されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが指示（押下）された場合には、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

30

【 0 0 7 9 】

( ステップ S P 1 4 )

貸与手段 5 2 は、貸与画面において選択された一又は複数の貸与キャラクタをプレイヤーに貸与する。例えば、貸与手段 5 2 は、プレイヤー情報 5 0 A における貸与キャラクタ情報に、貸与する貸与キャラクタのキャラクタ ID や、能力パラメータ、対価支払量、クリア回数等を格納する。具体的には、貸与手段 5 2 は、対価支払量やクリア回数には初期値（0）を格納し、貸与期限には 7 日後の 2 3 時 5 9 分を格納する。そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 0 】

40

### < 充当処理の流れ >

図 7 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、クリア報酬から貸与対価を充当する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがクエストメニューにおいて一のクエストを指定したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 0 8 1 】

( ステップ S P 2 0 )

制御手段 5 6 は、プレイヤーから所有キャラクタや貸与キャラクタにより編成されるデッキの選択を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

【 0 0 8 2 】

50

(ステップ S P 2 2 )

制御手段 5 6 は、ステップ S P 2 0 において選択されたデッキを構成する各キャラクタを利用して、一のクエストを開始する。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

【 0 0 8 3 】

(ステップ S P 2 4 )

制御手段 5 6 は、一のクエストがクリアされたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、一のクエストの最終ステージに登場するボスキャラクタのヒットポイントが 0 以下になった場合に当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち

10

デッキを構成する全てのキャラクタのヒットポイントが 0 以下になった場合には、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。

【 0 0 8 4 】

(ステップ S P 2 6 )

制御手段 5 6 は、一のクエストに利用されたキャラクタに貸与キャラクタが含まれるか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A における貸与キャラクタ情報を参照して、ステップ S P 2 0 において選択されたデッキ内に貸与キャラクタが含まれるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

20

【 0 0 8 5 】

(ステップ S P 2 8 )

制御手段 5 6 は、一のクエストにおいてプレイヤーに取得させるクリア報酬から、当該一のクエストに利用された一又は複数の貸与キャラクタに対応する対価 (貸与対価) を充当する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A における貸与キャラクタ情報のクリア回数や、キャラクタ情報 5 0 B の貸与対価に応じて、充当するゲーム通貨の数量を変更する。具体的には、制御手段 5 6 は、貸与対価がゲーム通貨 5 0 個である場合であって、クリア回数が所定回数 (例えば 7 回) に到達していないときはゲーム通貨 5 0 個をクリア報酬 (例えばゲーム通貨 3 0 0 個) から差し引き、到達しているときはゲーム通貨 3 0 個をクリア報酬から差し引く。続いて、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタ情報の対価支払量に、充当した対価 (例えばゲーム通貨 5 0 個) を加算する。また、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタ情報のクリア回数をインクリメント (+ 1 ) する。そして、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

30

【 0 0 8 6 】

(ステップ S P 3 0 )

制御手段 5 6 は、クリア報酬の情報を含むクリア画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 8 7 】

図 8 は、第一実施形態に係るクリア画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 8 】

図 8 に示すように、クリア画面 7 0 は、クリア報酬情報領域 7 2 と、報酬取得ボタン 7 4 と、が設けられている。

40

クリア報酬情報領域 7 2 には、クリア報酬の内容等が表されている。クリア報酬情報領域 7 2 には、ステップ S P 2 8 においてクリア報酬 (取得するゲーム通貨) から貸与キャラクタの貸与に要する対価が充当された場合、当該対価がクリア報酬から充当された (差し引かれた) ことを示す情報が表される。

報酬取得ボタン 7 4 は、クリア報酬を取得する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 8 9 】

図 7 に戻って、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

【 0 0 9 0 】

(ステップ S P 3 2 )

50

制御手段５６は、報酬取得ボタンが押下されたことに応じて、プレイヤーにクリア報酬を取得させる。例えば、制御手段５６は、ステップＳＰ２８においてクリア報酬（ゲーム通貨）から貸与キャラクタの貸与に要する対価が充当された場合、クリア報酬から当該対価を減じた数量のクリア報酬をプレイヤーに取得させる。そして、処理は、図７に示す一連の処理を終了する。

【００９１】

（ステップＳＰ３４）

制御手段５６は、プレイヤーによって一のクエストをコンティニューする指示があったか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップＳＰ２４の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちプレイヤーが一のクエストのクリアを諦める（リタイアする）場合には、処理は、ステップＳＰ３６の処理に移行する。

10

【００９２】

（ステップＳＰ３６）

制御手段５６は、一のクエストのクリアを諦めたことを示すリタイア画面をタッチパネル３２に表示させる。そして、処理は、図７に示す一連の処理を終了する。

【００９３】

（具体例２）

具体例１では、制御手段５６は、クエストのクリア報酬から貸与に要する対価（貸与対価）を充当する場合を説明したが、当該対価を広告映像の表示に伴う報酬から充当してもよい。

20

【００９４】

例えば、制御手段５６は、第一実施形態に係るゲームシステム１のゲームを起点として広告映像を表示した場合、貸与に要する対価を当該広告映像の表示に伴う報酬（広告報酬）から充当する。この報酬としては、ゲーム通貨やキャラクタ、各種アイテム等が挙げられる。また、この報酬は、貸与に要する対価と同じ量であってもよく、当該対価が多いほど表示する広告映像の数や表示時間（再生時間）を多くしてもよい。

また、この報酬は、貸与に要する対価と同じであってもよいし、当該対価よりも多くてもよい。例えば、制御手段５６は、この報酬から貸与に要する対価が充当された後、残りの報酬をプレイヤーに取得させる。

30

【００９５】

また、広告映像は、記憶装置２８に格納されていてもよいし、外部の広告サーバに格納されていてもよい。この広告映像としては、商品やサービス（例えば、当該ゲームとは異なるゲーム等）を紹介する映像（静止画又は動画）が挙げられる。また、この広告映像には、商品やサービスを購入したり、ダウンロード（インストール）したりする画面に遷移するための領域（例えば、画面遷移ボタン）が設けられている。

例えば、ゲーム運営者は、プレイヤーが所有する端末装置１２のタッチパネル３２において広告映像が表示（再生）された場合、当該広告映像の広告主から広告料を受けることができる。

【００９６】

40

また、例えば、制御手段５６は、広告映像が表示される（プレイヤーが広告映像を視聴する）毎に、貸与対価の一部又は全部を当該表示に伴う報酬から充当する。例えば、制御手段５６は、プレイヤーが貸与キャラクタをデッキに構成してクエストを開始した場合、自動的に（強制的）に広告映像を表示させて、当該貸与キャラクタを利用する（利用した）ことに対する対価（貸与対価）を当該表示に伴う報酬から充当する。なお、制御手段５６は、プレイヤーから広告映像を表示させる指示があった場合に、広告映像を表示させてもよい。

例えば、制御手段５６は、プレイヤーが広告映像を閲覧したことにより、貸与対価を要さない（プレイヤーの所有するゲーム通貨を消費しない）こととする。この広告映像の表示タイミングとしては、クエストの開始時やクエスト中、クエストの終了時（クリア時やリタイア時）等が挙げられる。

50

## 【 0 0 9 7 】

## &lt; 効果 &gt;

以上、第一実施形態では、コンピュータを、ゲームで利用可能な貸与コンテンツをプレイヤに貸与する貸与手段 5 2、プレイヤがゲームにおいて報酬を取得する場合、貸与に要する対価を当該報酬から充当する制御手段 5 6、として機能させる。

## 【 0 0 9 8 】

この構成によれば、貸与に要する対価をゲームにおける報酬から充当するため、貸与コンテンツを借りる際に対価を一括して支払う必要がなくなり、もってプレイヤに貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

## 【 0 0 9 9 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤが貸与コンテンツを利用してゲームをクリアした場合、対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

## 【 0 1 0 0 】

この構成によれば、貸与コンテンツを利用した場合に対価を充当するため、プレイヤに貸与コンテンツを利用する動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 0 1 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、対価の全てをゲームのクリア報酬から充当する。

## 【 0 1 0 2 】

この構成によれば、貸与コンテンツを借りる際に対価が必要ないため、プレイヤに貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 0 3 】

また、第一実施形態では、貸与手段 5 2 は、貸与対象である貸与コンテンツ群から、一又は複数の貸与コンテンツを貸与し、対価は、貸与コンテンツ群に含まれる少なくとも二つの貸与コンテンツそれぞれに異なる量が設定されている。

## 【 0 1 0 4 】

この構成によれば、プレイヤに対して、高い対価が設定されている貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 0 5 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤが貸与コンテンツを利用してゲームをクリアする毎に、対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

## 【 0 1 0 6 】

この構成によれば、ゲームのクリア毎に充当されるクリア報酬の量を少なくすることができるため、プレイヤに貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 0 7 】

また、第一実施形態では、コンピュータを、充当された対価の合計が所定量に到達した場合、貸与コンテンツをプレイヤに獲得させる獲得手段 5 4、として機能させる。

## 【 0 1 0 8 】

この構成によれば、充当された対価の合計によって貸与コンテンツを獲得させるため、プレイヤに貸与コンテンツを利用して複数のゲームをクリアする動機づけを与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

## 【 0 1 0 9 】

また、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤが貸与コンテンツを利用してゲームをクリアした回数が所定回数に到達した場合、貸与コンテンツを当該プレイヤに獲得させる獲得手段 5 4、として機能させる。

## 【 0 1 1 0 】

この構成によれば、ゲームをクリアした回数によって貸与コンテンツを獲得させるため、プレイヤに貸与コンテンツを利用して複数のゲームをクリアする動機づけを与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

## 【 0 1 1 1 】

10

20

30

40

50

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与コンテンツを利用してゲームをクリアした回数が所定回数に到達した場合、クリア報酬から充当する対価を減少させる。

【 0 1 1 2 】

この構成によれば、ゲームをクリアした回数によって充当される対価が減少するため、プレイヤーに貸与コンテンツを利用して複数のゲームをクリアする動機づけを与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

【 0 1 1 3 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが貸与コンテンツを利用してゲームをクリアできなかった場合、対価を無償とする。

【 0 1 1 4 】

この構成によれば、ゲームをクリアできなかった場合には対価が無償となるため、プレイヤーに貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

【 0 1 1 5 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、所定ゲームにおいて、プレイヤーによるコンテンツの利用を制限する。

【 0 1 1 6 】

この構成によれば、所定ゲームにおいて貸与コンテンツの利用を制限するため、ゲームバランスを保つことができる。

【 0 1 1 7 】

また、第一実施形態では、所定ゲームは、クリア報酬が充当する対価よりも少ないゲームである。

【 0 1 1 8 】

この構成によれば、ゲームのクリア報酬が少ない場合には、貸与コンテンツの利用を制限するため、ゲームバランスを保つことができる。

【 0 1 1 9 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、広告映像を表示した場合、対価を当該広告映像の表示に伴う報酬から充当する。

【 0 1 2 0 】

この構成によれば、貸与に要する対価を広告映像の表示に伴う報酬から充当するため、貸与コンテンツを借りる際に対価を一括して支払う必要がなくなり、もってプレイヤーに貸与コンテンツを借りる動機づけを与えることができる。

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【 0 1 2 1 】

( 具体例 1 )

第二実施形態では、プレイヤーが獲得に要する対価を全て支払うことなく獲得したキャラクタ ( 以下、「獲得キャラクタ」という。 ) の情報を後述する獲得キャラクタ情報に格納する点や、制御手段 5 6 が獲得キャラクタの獲得に要する対価をゲームの報酬から充当する点、デッキに獲得キャラクタを編成できる点などで第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【 0 1 2 2 】

第二実施形態では、プレイヤー情報 5 0 A のコンテンツ情報は、獲得キャラクタ情報を含む。この獲得キャラクタ情報は、例えば、プレイヤーが抽選ゲームや獲得メニュー等において、獲得に要する対価を全て支払うことなく獲得した獲得キャラクタに関する情報を含む。例えば、獲得キャラクタ情報は、プレイヤーが獲得メニュー等において獲得した獲得キャラクタ毎のキャラクタ ID や、各獲得キャラクタの能力パラメータ、対価支払量等を含む。対価支払量は、獲得に要する対価 ( 獲得対価 ) が支払われた合計量を含む。例えば、対価支払量は、ゲーム ( クエスト ) のクリア報酬から充当されたゲーム通貨の合計量を含む

10

20

30

40

50

。この対価支払量は、例えば、最小値が 0 であって、最大値が獲得に要する対価（獲得対価）である。

【0123】

また、第二実施形態では、キャラクタ情報 50B は、獲得対価を含む。この獲得対価は、獲得対象であるキャラクタの獲得に要する対価を含む。この獲得対価は、例えば、獲得キャラクタを獲得したことに対する対価である。また、例えば、獲得対価は、獲得対象であるキャラクタ群に含まれる少なくとも二つのキャラクタそれぞれに異なる数量が設定されている。具体的には、第一のキャラクタの獲得対価は、ゲーム通貨 600 個であって、第二のキャラクタの獲得対価は、ゲーム通貨 1200 個である。

【0124】

また、第二実施形態では、獲得手段 54 は、獲得対象であるキャラクタ群から、無作為に選択された一又は複数のキャラクタを獲得させる。例えば、獲得手段 54 は、抽選ゲームにおいて、獲得対象（選択対象）であるキャラクタ群（コンテンツ群）から、無作為に選択（抽選）された一又は複数のキャラクタを獲得キャラクタ（獲得コンテンツ）としてプレイヤーに獲得させる。

【0125】

また、第二実施形態では、獲得手段 54 は、獲得対象であるキャラクタ群から、プレイヤーによって選択された一又は複数のキャラクタを獲得させる。例えば、獲得手段 54 は、獲得メニューにおいて、獲得対象（選択対象）であるキャラクタ群（コンテンツ群）から、プレイヤーによって任意に選択された一又は複数のキャラクタを獲得キャラクタ（獲得コンテンツ）としてプレイヤーに獲得させる。

【0126】

また、第二実施形態では、制御手段 56 は、プレイヤーがゲームにおいて報酬を取得する場合、獲得キャラクタの獲得に要する対価（獲得対価）を当該報酬から充当する。例えば、制御手段 56 は、獲得キャラクタを獲得したことに対する対価の一部又は全部をゲームにおける報酬から充当する。例えば、制御手段 56 は、獲得キャラクタを獲得する際（獲得時）や、獲得キャラクタを利用するクエストの開始時に、対価（獲得対価）の一部の支払いを要する（プレイヤーの所有するゲーム通貨を消費する）こととして、当該対価の残りを当該報酬から充当する。

【0127】

また、第二実施形態では、制御手段 56 は、プレイヤーがゲーム（例えばクエスト）をクリアした場合、獲得に要する対価（獲得対価）を当該ゲームのクリア報酬から充当する。なお、制御手段 56 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用せずにゲーム（クエスト）をクリアした場合であっても、獲得キャラクタ情報に含まれる獲得キャラクタの獲得対価を当該ゲームのクリア報酬から充当してもよい。

【0128】

また、第二実施形態では、制御手段 56 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してゲーム（例えばクエスト）をクリアした場合、当該獲得キャラクタの獲得対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 56 は、プレイヤーがクエストをクリアした場合において、当該クエストで利用されたデッキに獲得キャラクタが含まれているとき、当該獲得キャラクタに対応する獲得対価をクリア報酬から充当する。この場合、例えば、制御手段 56 は、クエストで利用されなかった獲得キャラクタに対応する獲得対価については、クリア報酬から充当しない。すなわち、制御手段 56 は、クエストで利用されたデッキに獲得キャラクタが含まれていない場合、当該クエストのクリア報酬を全てプレイヤーに取得させる。

【0129】

また、第二実施形態では、制御手段 56 は、獲得に要する対価（獲得対価）の全てをゲーム（クエスト）のクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 56 は、獲得キャラクタを獲得する際（獲得時）や、獲得キャラクタを利用するクエストの開始時には、対価（獲得対価）の支払いを要せず、クリア報酬のみから当該対価を充当する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 0 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してゲーム（クエスト）をクリアする毎に、獲得に要する対価（獲得対価）の一部を当該ゲームのクリア報酬から充当する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してクエストをクリアする毎に、当該対価の一部を当該クエストのクリア報酬から充当する。具体的には、制御手段 5 6 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してクエストをクリアする毎に、当該クリア報酬から当該対価を分割払い（例えば 1 0 回払い）によって充当する。この対価の一部としては、例えば、獲得対価（例えばゲーム通貨 6 0 0 個）を所定値（例えば 1 0 ）で除算した数（例えばゲーム通貨 6 0 個）等が挙げられる。

また、例えば、制御手段 5 6 は、所定回（例えば 1 0 回）に渡ってクリア報酬から獲得対価を充当したことによって、獲得キャラクタに対応する獲得対価が全て支払われた場合、以後に当該獲得キャラクタがクエストに利用されたとしても、クリア報酬から獲得対価の充当を行わない。具体的には、制御手段 5 6 は、獲得キャラクタに対するプレイヤー情報 5 0 A における獲得キャラクタ情報の対価支払量が獲得対価に到達した場合、当該獲得キャラクタを所有キャラクタに変更して、クリア報酬から獲得対価を充当することを終了する。

10

## 【 0 1 3 1 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してゲームをクリアできなかった場合、当該獲得キャラクタの獲得に要する対価を無償とする。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤーがデッキに獲得キャラクタを含めてクエストをクリアできず、コンティニューをすることなくクリアを諦めた場合、当該対価を無償とする。すなわち、制御手段 5 6 は、プレイヤーが獲得キャラクタを利用してクエストをクリアした場合のみ、当該獲得キャラクタに対応する対価をクリア報酬から充当する。

20

## 【 0 1 3 2 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、所定ゲームにおいて、プレイヤーによる獲得キャラクタの利用を制限する。この所定ゲームとしては、クリア報酬が充当する対価よりも少ないクエスト（ゲーム）や、クリア報酬が充当する対価の一部（例えば対価の 1 / 1 0 ）よりも少ないクエスト、プレイヤーが未クリアのクエスト、プレイヤーがクリア済みのクエスト、難易度が所定値（例えば 1 や 6 ）のクエスト、期間限定のクエスト等が挙げられる。

30

## 【 0 1 3 3 】

< 獲得処理の流れ >

図 9 は、第二実施形態に係るゲームシステム 1 において、キャラクタを獲得する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーがキャラクタの獲得メニューを選択したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

## 【 0 1 3 4 】

（ステップ S P 4 0 ）

制御手段 5 6 は、獲得対象であるキャラクタ群を含む獲得画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

40

## 【 0 1 3 5 】

図 1 0 は、第二実施形態に係る獲得画面 8 0 の一例を示す図である。

## 【 0 1 3 6 】

図 1 0 に示すように、獲得画面 8 0 は、獲得キャラクタ情報領域 8 2 と、選択ボタン 8 3 と、キャンセルボタン 8 4 と、獲得ボタン 8 6 と、が設けられている。

獲得キャラクタ情報領域 8 2 には、獲得対象であるキャラクタ群に含まれるキャラクタそれぞれのレアリティや能力パラメータ、獲得対価等が表されている。獲得キャラクタ情報領域 8 2 では、例えば、獲得対価が所定回数（例えば 1 0 ）に渡って分割して支払われる（充当される）ことが表されている。

選択ボタン 8 3 は、対応付けられたキャラクタを任意に選択する指示を行うためのボタ

50



ンである。

キャンセルボタン 8 4 は、キャラクタの獲得をキャンセルする指示を行うためのボタンである。

獲得ボタン 8 6 は、選択されたキャラクタの獲得を開始する指示を行うためのボタンである。

【 0 1 3 7 】

図 9 に戻って、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

【 0 1 3 8 】

( ステップ S P 4 2 )

獲得手段 5 4 は、獲得画面において獲得ボタンが指示（押下）されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちキャンセルボタンが指示（押下）された場合には、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

( ステップ S P 4 4 )

獲得手段 5 4 は、獲得画面において選択された一又は複数のキャラクタを獲得キャラクタとしてプレイヤに獲得させる。例えば、獲得手段 5 4 は、プレイヤ情報 5 0 A における獲得キャラクタ情報に、獲得キャラクタのキャラクタ I D や、能力パラメータ、対価支払量等を格納する。具体的には、獲得手段 5 4 は、対価支払量に初期値（ 0 ）を格納する。そして、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

< 充当処理の流れ >

図 1 1 は、第二実施形態に係るゲームシステム 1 において、クリア報酬から獲得対価を充当する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤがクエストメニューにおいて一のクエストを指定したタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 1 4 1 】

( ステップ S P 5 0 )

制御手段 5 6 は、プレイヤから所有キャラクタや獲得キャラクタにより編成されるデッキの選択を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 5 2 の処理に移行する。

【 0 1 4 2 】

( ステップ S P 5 2 )

制御手段 5 6 は、ステップ S P 5 0 において選択されたデッキを構成する各キャラクタを利用して、一のクエストを開始する。そして、処理は、ステップ S P 5 4 の処理に移行する。

【 0 1 4 3 】

( ステップ S P 5 4 )

制御手段 5 6 は、一のクエストがクリアされたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 5 6 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちデッキを構成する全てのキャラクタのヒットポイントが 0 以下になった場合には、処理は、ステップ S P 6 8 の処理に移行する。

【 0 1 4 4 】

( ステップ S P 5 6 )

制御手段 5 6 は、一のクエストに利用されたキャラクタに獲得キャラクタが含まれるか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、プレイヤ情報 5 0 A における獲得キャラクタ情報を参照して、ステップ S P 5 0 において選択されたデッキ内に獲得キャラクタが含まれるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 5 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 6 0 の処理に移行する。

【 0 1 4 5 】

10

20

30

40

50

## (ステップSP58)

制御手段56は、一のクエストにおいてプレイヤーに取得させるクリア報酬から、当該一のクエストに利用された一又は複数の獲得キャラクタに対応する対価（獲得対価）を充当する。例えば、制御手段56は、キャラクタ情報50Bの獲得対価を参照して、獲得対価を所定値（例えば10）で除算した数のゲーム通貨をクリア報酬から充当する。具体的には、制御手段56は、獲得対価がゲーム通貨600個である場合、当該獲得対価を所定値である10で除算したゲーム通貨60個をクリア報酬から差し引く。続いて、制御手段56は、プレイヤー情報50Aにおける獲得キャラクタ情報の対価支払量に、充当した対価（例えばゲーム通貨60個）を加算する。そして、処理は、ステップSP60の処理に移行する。

10

## 【0146】

## (ステップSP60)

制御手段56は、獲得キャラクタに対応する対価（獲得対価）の支払いが完了したか否かを判定する。例えば、制御手段56は、ステップSP58において加算された獲得キャラクタ情報の対価支払量が、獲得キャラクタの獲得に要する対価（最大値）に到達したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP62の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP64の処理に移行する。

## 【0147】

## (ステップSP62)

獲得手段54は、対価の支払いが完了した獲得キャラクタを所有キャラクタに変更する。すなわち、獲得手段54は、当該獲得キャラクタを所有キャラクタとしてプレイヤーに所有させる。例えば、獲得手段54は、プレイヤー情報50Aの獲得キャラクタ情報に含まれる当該獲得キャラクタの情報を削除し、当該情報を所有キャラクタ情報に格納する。そして、処理は、ステップSP64の処理に移行する。

20

## 【0148】

## (ステップSP64)

制御手段56は、クリア報酬の情報を含むクリア画面をタッチパネル32に表示させる。

## 【0149】

図12は、第二実施形態に係るクリア画面90の一例を示す図である。

30

## 【0150】

図12に示すように、クリア画面90は、クリア報酬情報領域92と、報酬取得ボタン94と、が設けられている。

クリア報酬情報領域92には、クリア報酬の内容等が表されている。クリア報酬情報領域92には、ステップSP58においてクリア報酬（取得するゲーム通貨）から獲得キャラクタの獲得に要する対価が充当された場合、当該対価がクリア報酬から充当された（差し引かれた）ことを示す情報が表される。

## 【0151】

図11に戻って、処理は、ステップSP66の処理に移行する。

## 【0152】

## (ステップSP66)

制御手段56は、報酬取得ボタンの押下に応じて、プレイヤーにクリア報酬を取得させる。例えば、制御手段56は、ステップSP58においてクリア報酬（ゲーム通貨）から獲得キャラクタの獲得に要する対価が充当された場合、クリア報酬から当該対価を減じた数量のクリア報酬をプレイヤーに取得させる。そして、処理は、図11に示す一連の処理を終了する。

## 【0153】

## (ステップSP68～ステップSP70)

ステップSP68～ステップSP70の処理は、上述したステップSP34～ステップSP36の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、図11に示す一連

40

50

の処理を終了する。

【0154】

(具体例2)

具体例1では、制御手段56は、クエストのクリア報酬から獲得に要する対価(獲得対価)を充当する場合を説明したが、当該対価を広告映像の表示に伴う報酬から充当してもよい。

【0155】

例えば、制御手段56は、第二実施形態に係るゲームシステム1のゲームを起点として広告映像を表示した場合、獲得に要する対価を当該広告映像の表示に伴う報酬(広告報酬)から充当する。また、この報酬は、獲得に要する対価と同じ量であってもよく、当該対価が多いほど表示する広告映像の数や表示時間(再生時間)を多くしてもよい。また、この報酬は、獲得に要する対価と同じであってもよいし、当該対価よりも多くてもよい。例えば、制御手段56は、この報酬から獲得に要する対価が充当された後、残りの報酬をプレイヤーに取得させる。

10

【0156】

また、例えば、制御手段56は、広告映像が表示される(プレイヤーが広告映像を視聴する)毎に、獲得対価の一部又は全部を当該表示に伴う報酬から充当する。例えば、制御手段56は、プレイヤーが獲得キャラクタをデッキに構成してクエストを開始した場合、自動的に(強制的)に広告映像を表示させて、当該獲得キャラクタを利用する(利用した)ことに対する対価(獲得対価)を当該表示に伴う報酬から充当する。なお、制御手段56は、プレイヤーから広告映像を表示させる指示があった場合に、広告映像を表示させてもよい。

20

例えば、制御手段56は、プレイヤーが広告映像を閲覧したことにより、獲得対価を要さない(プレイヤーの所有するゲーム通貨を消費しない)こととする。

【0157】

<効果>

以上、第二実施形態では、コンピュータを、ゲームで利用可能なコンテンツをプレイヤーに獲得させる獲得手段54、プレイヤーがゲームにおいて報酬を取得する場合、獲得に要する対価を当該報酬から充当する制御手段56、として機能させる。

【0158】

この構成によれば、獲得に要する対価をゲームにおける報酬から充当するため、コンテンツを獲得する際に対価を一括して支払う必要がなくなり、もってプレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

30

【0159】

また、第二実施形態では、制御手段56は、プレイヤーがコンテンツを利用してゲームをクリアした場合、対価を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

【0160】

この構成によれば、コンテンツを利用した場合に対価を充当するため、プレイヤーにコンテンツを利用する動機づけを与えることができる。

【0161】

また、第二実施形態では、制御手段56は、対価の全てをゲームのクリア報酬から充当する。

40

【0162】

この構成によれば、コンテンツを獲得する際に対価が必要ないため、プレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

【0163】

また、第二実施形態では、獲得手段54は、獲得対象であるコンテンツ群から、無作為に選択された一又は複数のコンテンツを獲得させる。

【0164】

この構成によれば、無作為に選択されるコンテンツを獲得する際に対価を一括して支払う必要がなくなるため、プレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

50

## 【 0 1 6 5 】

また、第二実施形態では、獲得手段 5 4 は、獲得対象であるコンテンツ群から、プレイヤによって選択された一又は複数のコンテンツを獲得させ、対価は、コンテンツ群に含まれる少なくとも二つのコンテンツそれぞれに異なる量が設定されている。

## 【 0 1 6 6 】

この構成によれば、プレイヤに対して、高い対価が設定されているコンテンツを獲得（選択）する動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 6 7 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤがコンテンツを利用してゲームをクリアする毎に、対価の一部を当該ゲームのクリア報酬から充当する。

## 【 0 1 6 8 】

この構成によれば、ゲームのクリア毎に充当されるクリア報酬の量を少なくすることができるため、プレイヤにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 6 9 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、プレイヤがコンテンツを利用してゲームをクリアできなかった場合、対価を無償とする。

## 【 0 1 7 0 】

この構成によれば、ゲームをクリアできなかった場合には対価が無償となるため、プレイヤにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 7 1 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、所定ゲームにおいて、プレイヤによるコンテンツの利用を制限する。

## 【 0 1 7 2 】

この構成によれば、所定ゲームにおいて獲得したコンテンツの利用を制限するため、ゲームバランスを保つことができる。

## 【 0 1 7 3 】

また、第二実施形態では、所定ゲームは、クリア報酬が充当する対価よりも少ないゲームである。

## 【 0 1 7 4 】

この構成によれば、ゲームのクリア報酬が少ない場合には、獲得したコンテンツの利用を制限するため、ゲームバランスを保つことができる。

## 【 0 1 7 5 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、広告映像を表示した場合、対価を当該広告映像の表示に伴う報酬から充当する。

## 【 0 1 7 6 】

この構成によれば、獲得に要する対価を広告映像の表示に伴う報酬から充当するため、コンテンツを獲得する際に対価を一括して支払う必要がなくなり、もってプレイヤにコンテンツを獲得する動機づけを与えることができる。

## 【 0 1 7 7 】

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

## 【 0 1 7 8 】

例えば、第一実施形態では、貸与対価は、貸与キャラクタをゲームに 1 回利用する（利用した）ことに対する対価である場合を説明したが、貸与キャラクタを貸与期限まで貸与することに対する対価であってもよい。例えば、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタを貸与期限まで貸与する対価の一部又は全部をゲームにおける報酬から充当してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 9 】

また、貸与対価は、貸与キャラクタをゲームに複数回利用する（利用した）ことに対する対価であってもよい。例えば、制御手段 5 6 は、貸与キャラクタがクエストに複数回（例えば 3 回）利用された場合に、当該複数回の利用に対する貸与対価を報酬から充当することとしてもよい。

## 【 0 1 8 0 】

また、第一実施形態では、貸与手段 5 2 は、ゲーム運営者が予め用意した貸与対象である貸与キャラクタ群から、一又は複数の貸与キャラクタをプレイヤに貸与する場合を説明したが、他のプレイヤが所有するキャラクタ群から、一又は複数のキャラクタを貸与キャラクタとしてプレイヤに貸与することとしてもよい。この場合、制御手段 5 6 は、報酬から充当された貸与対価の一部又は全部を、貸与キャラクタを所有する他のプレイヤに取得させてもよい。

10

また、貸与手段 5 2 は、貸与キャラクタ群から、無作為に選択（抽選）された一又は複数の貸与キャラクタをプレイヤに貸与してもよい。

## 【 0 1 8 1 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、制御手段 5 6 は、対価の一部又は全部をゲームにおける報酬から充当する場合を説明したが、充当する対価は、報酬の数量に応じて変更してもよい。例えば、制御手段 5 6 は、クエストのクリア報酬に含まれるゲーム通貨が 3 0 0 個である場合、充当する対価の上限をゲーム通貨 1 5 0 個とする。また、例えば、制御手段 5 6 は、クエストのクリア報酬に含まれるゲーム通貨が 6 0 0 個である場合、充当する対価の上限をゲーム通貨 3 0 0 個とする。

20

## 【 0 1 8 2 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、この広告映像の表示タイミングとして、クエストの終了時等である場合を説明したが、ログイン時や広告表示メニューを選択したタイミング等であってもよい。

## 【 0 1 8 3 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツの一例として主にキャラクタを用いる場合を説明したが、コンテンツは、武器アイテムや防具アイテム等の装備アイテム、カード、アバター、コスチューム等であってもよい。

## 【 符号の説明 】

30

## 【 0 1 8 4 】

- 1 0 ... サーバ装置
- 1 2 ... 端末装置
- 5 0 ... 記憶手段
- 5 4 ... 獲得手段
- 5 6 ... 制御手段

40

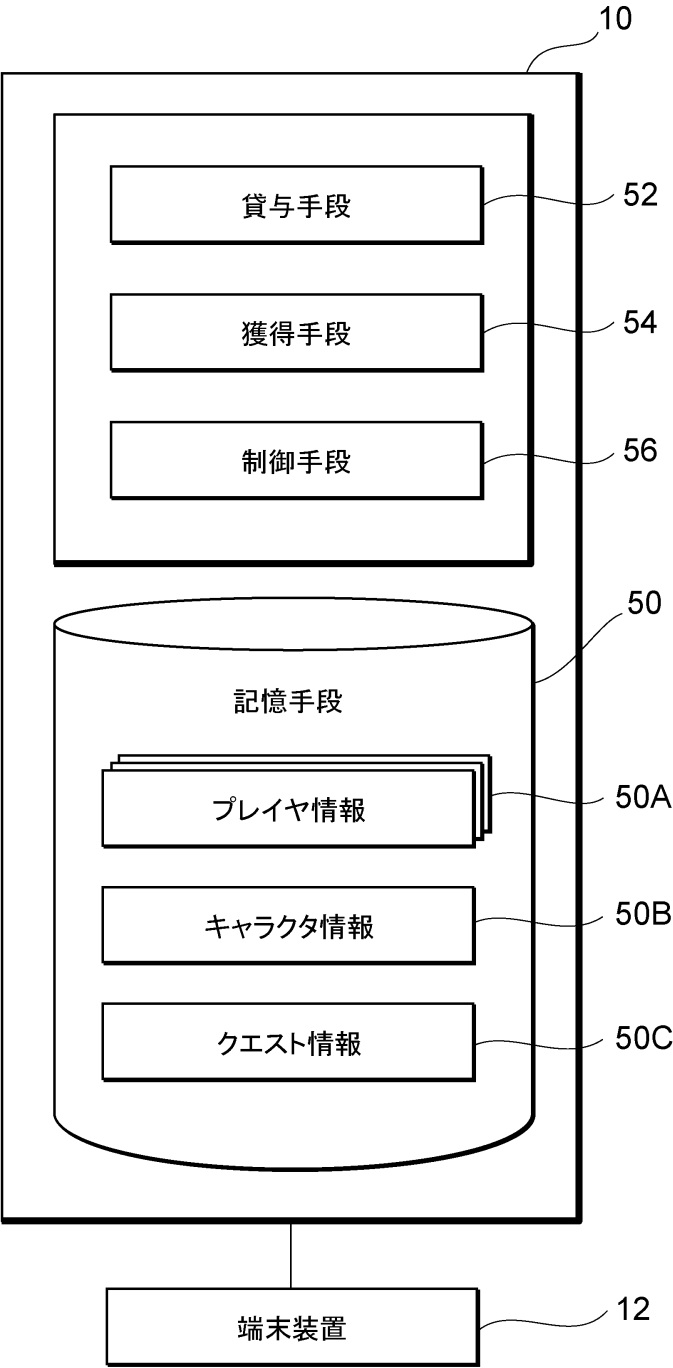
50

【要約】

【課題】プレイヤーにコンテンツを獲得する動機づけを与える。

【解決手段】プログラムがコンピュータを、ゲームで利用可能なコンテンツをプレイヤーに獲得させる獲得手段 5 4、プレイヤーがゲームにおいて報酬を取得する場合、獲得に要する対価を当該報酬から充当する制御手段 5 6、として機能させる。

【選択図】図 4



10

20

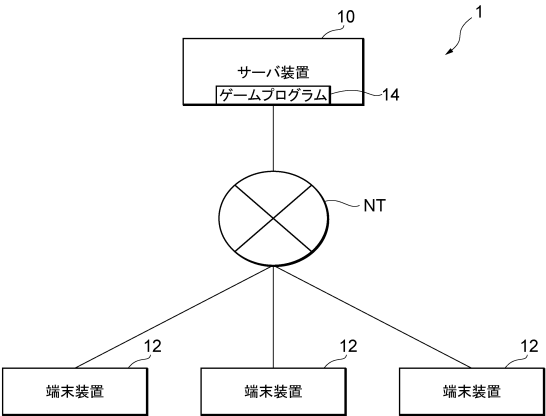
30

40

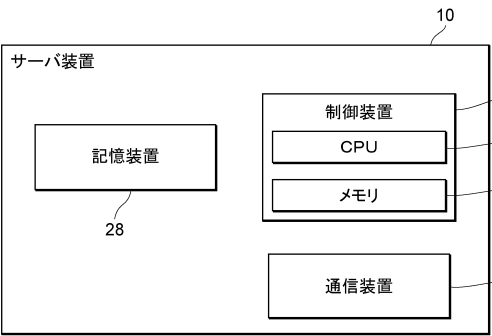
50

【図面】

【図 1】

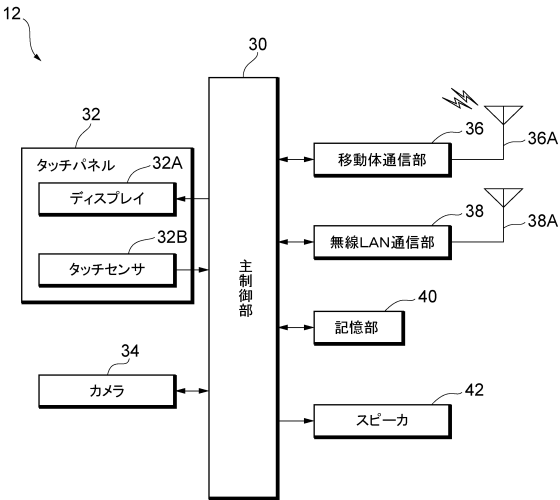


【図 2】

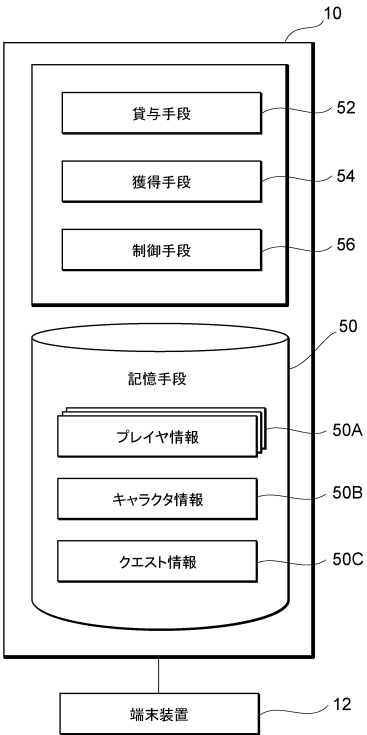


10

【図 3】



【図 4】



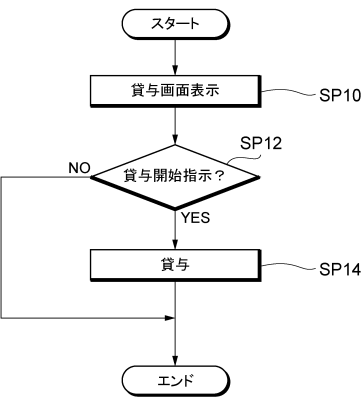
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

60

キャラクタ貸与

選択した貸与キャラクタを借りることができます  
対価は利用した際のクリア報酬から充当されます  
貸与期間は7日間です

62

63

キャラQ  
★4

Lv. 70 HP600 攻撃400 防御400  
貸与対価: 無償石 50個/利用

63

キャラW  
★5

Lv. 70 HP700 攻撃500 防御500  
貸与対価: 無償石 80個/利用

63

キャラE  
★6

Lv. 90 HP800 攻撃600 防御500  
貸与対価: 無償石 100個/利用

63

キャラR  
★6

Lv. 90 HP700 攻撃650 防御700  
貸与対価: 無償石 100個/利用

64

キャンセル

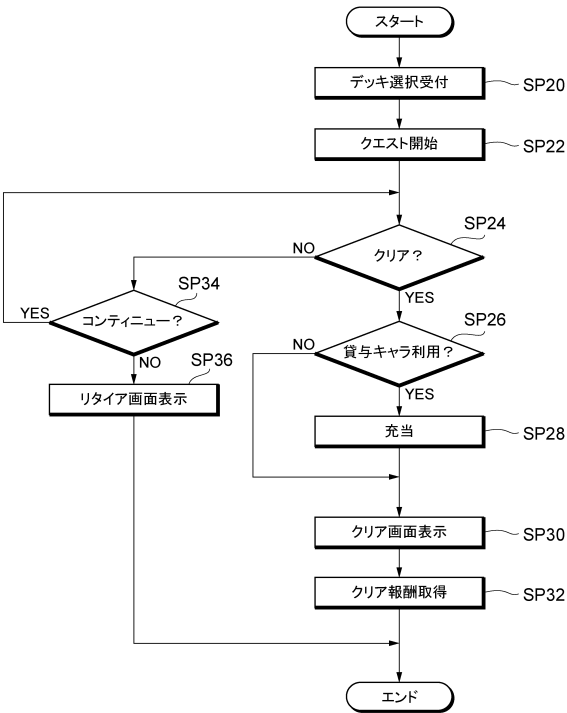
66

貸与実行

10

20

【図 7】



【図 8】

70

クリア報酬

--- クエストA ---

72

無償石の取得

クリア報酬分 300個  
キャラQの貸与対価 -50個  
合計 250個

キャラの取得

キャラY ★4    キャラY ★4

経験値の取得 3000pts

74

取得

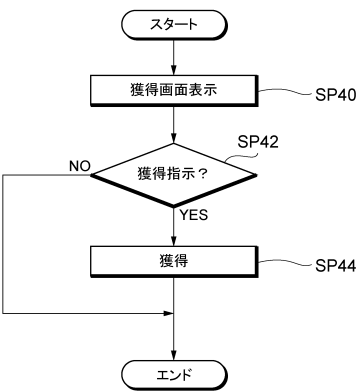
30

40

50



【図 9】



【図 10】

80

キャラクタ獲得

選択したキャラクタを獲得することができます  
対価は利用した際のクリア報酬から充当されます

82

83	<input checked="" type="checkbox"/>	キャラA ★4	Lv. 70 HP700 攻撃350 防御450
獲得対価:無償石600個(分割10回払)			

83	<input checked="" type="checkbox"/>	キャラS ★5	Lv. 70 HP750 攻撃550 防御400
獲得対価:無償石900個(分割10回払)			

83	<input type="checkbox"/>	キャラD ★6	Lv. 90 HP850 攻撃700 防御400
獲得対価:無償石1200個(分割10回払)			

83	<input type="checkbox"/>	キャラF ★6	Lv. 90 HP800 攻撃500 防御800
獲得対価:無償石1200個(分割10回払)			

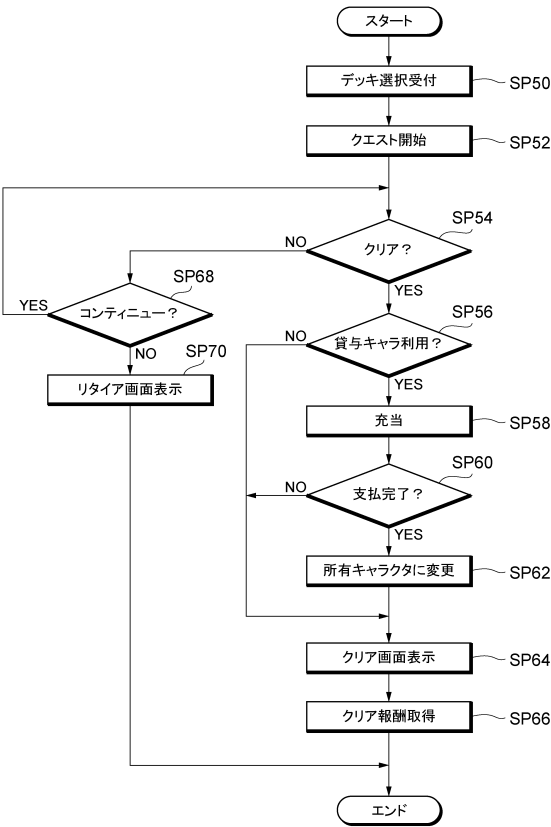
84 キャンセル

86 獲得

10

20

【図 11】



【図 12】

90

クリア報酬

--- クエストR ---

92

無償石の取得	
クリア報酬分	300個
キャラBの獲得対価(分割払)	-60個
合計	240個

キャラの取得

キャラH ★4
------------

経験値の取得 4500pts

94 取得

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 6 4 0 8 1 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 2 7 6 8 9 ( J P , A )  
ファイナルファンタジータクティクスS, ファミ通m o b a g e , 日本, 株式会社エンターブレイン, 2013年06月25日, Vol.16, 第20-21頁  
いたのくまんぼう他 1 名, U n i t y の寺子屋, 初版第 1 刷, 日本, 株式会社エムディエヌコーポレーション, 2017年08月21日, 第298頁  
EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN, 電撃P l a y S t a t i o n , 日本, 株式会社K A D O K A W A , 2019年01月28日, 第25巻第3号, 第116-117頁, 「使った数だけクリア報酬から天引き！」の欄
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8