

(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
2018年3月8日(08.03.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/042559 A1

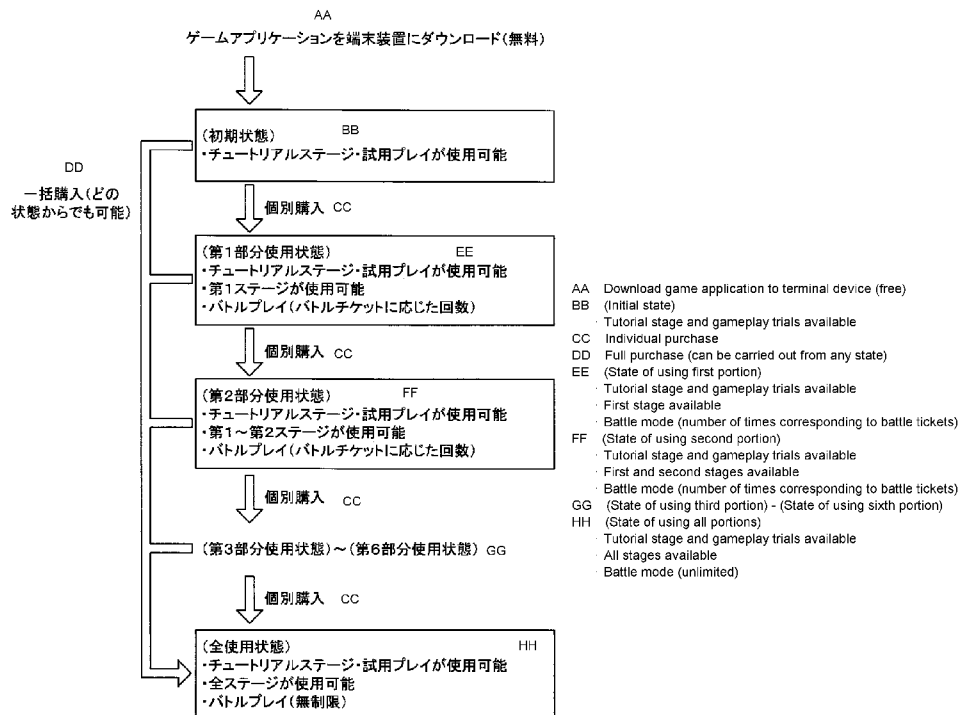
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/69 (2014.01) G06Q 50/10 (2012.01)
A63F 13/792 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/075515
- (22) 国際出願日: 2016年8月31日(31.08.2016)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (71) 出願人: 任天堂株式会社(NINTENDO CO., LTD.)
[JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽
鉾立町 1 1 番地 1 Kyoto (JP).
- (72) 発明者: 宮 本 茂 (MIYAMOTO Shigeru);
〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1
1 番地 1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP). 別

府 裕 介(BEPPU Yusuke); 〒6018501 京都府京
都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式
会社内 Kyoto (JP). 水木 潔(MIZUKI Kiyoshi);
〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1
1 番地 1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP). 武久
豊(TAKEHISA Yutaka); 〒6018501 京都府京都
市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式
会社内 Kyoto (JP). 紺野 秀樹(KONNO Hideki);
〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1
番地 1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP).

(74) 代理人: 寺本 亮(TERAMOTO Ryo); 〒5320011
大阪府大阪市淀川区西中島 5 丁目 9 番 8 号
新大阪 D T K ビル 6 階 Osaka (JP).

(54) Title: GAME SYSTEM, SERVER, INFORMATION PROCESSING PROGRAM, AND INFORMATION PRO-
CESSING METHOD

(54) 発明の名称: ゲームシステム、サーバ、情報処理プログラム、および、情報処理方法



(57) Abstract: One example of this game system for executing a game application that includes a plurality of items of content stores permission information, which indicates whether content may be used, in association with each of the plurality of items of content. The game system receives a selection operation from the user to execute a first process for enabling the use of some of the content included among the plurality of items of content, or a second process for enabling the use of all of the content included among the plurality of items of content. In response to execution of the first



(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, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, 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, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, 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, 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))

process, permission information that is associated with some of the unusable content is updated. In response to execution of the second process, permission information that is associated with all of the unusable content is updated. The game system executes a game process using the content for which the permission information has been updated to information indicating that the content may be used.

(57) 要約: 複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステムの一例は、コンテンツが使用可能か否かを示す使用可否情報を複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する。ゲームシステムは、複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作を受け付ける。第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報が更新される。第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報が更新される。ゲームシステムは、使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行する。

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、サーバ、情報処理プログラム、および、情報処理方法
技術分野

[0001] 本発明は、端末装置においてゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステム、サーバ、情報処理プログラム、および、情報処理方法に関する。

背景技術

[0002] 従来、コンテンツをサーバから端末装置へダウンロードして端末装置において利用するシステムがある。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特表2006-006241号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 従来、複数のコンテンツが端末装置によって取得される場合、例えばこれら複数のコンテンツを一括して取得する方法のみがユーザに提供されることがあり、コンテンツを取得する選択肢が限定的であることがあった。そのため、これら複数のコンテンツをユーザにとって取得しやすくすることが好ましい。

[0005] それ故、本発明の目的は、端末において複数のコンテンツを取得する際の利便性を向上することができるゲームシステム、サーバ、情報処理プログラム、および、情報処理方法を提供することである。

課題を解決するための手段

[0006] 上記の課題を解決すべく、本発明は、以下の(1)～(18)の構成を採用した。

[0007] (1)

本発明の一例は、複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステムである。ゲームシステムは、記憶手段と、受付手段と、コンテンツ処理手段と、更新手段と、ゲーム処理手段とを備える。記憶手段は、コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報を複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する。受付手段は、複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作を受け付ける。コンテンツ処理手段は、ユーザの選択操作に基づいて第1処理または第2処理を実行する。更新手段は、第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する。ゲーム処理手段は、更新手段によって使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行する。

[0008] (2)

更新手段は、第1処理の実行に応じて使用可否情報を更新した後で第2処理の実行に応じて使用可否情報を更新する場合、複数のコンテンツのうちで、当該第1処理に応じて使用可否情報が更新されたコンテンツを除くコンテンツに関連付けられた使用可否情報を更新してもよい。

[0009] (3)

更新手段は、第2処理の実行に応じて、複数のコンテンツのうちで使用不可能な全てのコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。

[0010] (4)

受付手段は、第1処理を表す第1画像と共に、第2処理を表す第2画像を提示してもよい。コンテンツ処理手段は、第1画像を選択する操作に応じて

第1処理を実行し、第2画像を選択する操作に応じて第2処理を実行してもよい。

[0011] (5)

受付手段は、第1処理が実行されたことに応じて複数のコンテンツのうちの所定の一部のコンテンツが使用可能となった場合、第1処理を実行するための操作を受け付けない状態で、第2処理を実行するための操作を受け付けてもよい。

[0012] (6)

記憶手段は、複数のコンテンツについて設定される順序を示す情報を記憶してもよい。更新手段は、1回の第1処理の実行に応じて、複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツであって、順序に従って特定される1つのコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。受付手段は、複数のコンテンツのうちで、順序に従って所定の一部のコンテンツが使用可能となった後は、第1処理を実行するための操作を受け付けない状態で、第2処理を実行するための操作を受け付けてもよい。

[0013] (7)

ゲーム処理手段は、所定の一部のコンテンツに関連付けられる使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該コンテンツを、制限が加えられた状態で用いてゲーム処理を実行してもよい。

[0014] (8)

受付手段は、複数のコンテンツが使用不可能である初期状態において選択操作を受け付けるとともに、第1処理の実行によって複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において選択操作を受け付けてもよい。

[0015] (9)

受付手段は、初期状態において、第1処理を表す第1画像と共に、第2処理を表す第2画像を提示し、一部使用可能状態において第1画像と共に第2

画像を提示してもよい。コンテンツ処理手段は、第1画像を選択する操作に応じて第1処理を実行し、第2画像を選択する操作に応じて第2処理を実行してもよい。

[0016] (10)

コンテンツ処理手段は、第1処理および第2処理として、コンテンツを使用可能とすることに対する対価を取得する取得処理を実行してもよい。

[0017] (11)

複数のコンテンツが使用不可能である初期状態において実行される第2処理において取得する対価を第1の対価とし、初期状態から実行される所定回数の第1処理において取得する対価の合計を第2の対価とし、当該所定回数の第1処理の実行によって複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において実行される第2処理において取得する対価を第3の対価としたとき、コンテンツ処理手段は、第1の対価を、第2の対価と第3の対価との和よりも小さくしてもよい。

[0018] (12)

複数のコンテンツが使用不可能である初期状態から第1の回数だけ第1処理が実行されたことによって生じた一部使用可能状態において実行される第2処理において取得する対価を第4の対価とし、初期状態から第1の回数よりも多い第2の回数だけ第1処理が実行されたことによって複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において実行される第2処理において取得する対価を第5の対価としたとき、コンテンツ処理手段は、第5の対価を、第4の対価よりも小さくしてもよい。

[0019] (13)

コンテンツ処理手段は、取得処理として、ゲームアプリケーション内においてユーザが所有するポイントを減少させる処理、または、使用可能とされるコンテンツに応じた料金を課金する処理を実行してもよい。

[0020] (14)

記憶手段は、複数のコンテンツについて設定される順序を示す情報を記憶

してもよい。更新手段は、複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、第1処理が実行される毎に順序に従って1つずつ、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。

[0021] (15)

受付手段は、第1処理を選択する選択操作が行われる場合、複数のコンテンツのうちで使用可能とするコンテンツを指定するためのユーザの指定操作を受け付けてもよい。更新手段は、第1処理の実行に応じて、指定操作によって指定されたコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。

[0022] (16)

ゲーム処理手段は、所定のコンテンツについて、当該所定のコンテンツに関連付けられる使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該所定のコンテンツを、制限が加えられた状態で用いてゲーム処理を実行してもよい。

[0023] (17)

ゲームシステムは、ユーザによって操作される端末装置と、サーバとを含んでもよい。ゲームシステムは、サーバに設けられ、第1処理または第2処理によって使用可否情報が更新されたことを条件として、当該条件を満たしたコンテンツを端末装置において使用可能とするためのデータを当該端末装置へ送信するデータ送信手段をさらに備えてもよい。ゲーム処理手段は、端末装置に設けられ、サーバから受信されたデータに基づいてゲーム処理を実行してもよい。

[0024] (18)

コンテンツは、ゲームにおけるステージのデータであってもよい。ゲーム処理手段は、更新手段によって使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたステージのデータを用いたゲーム処理を実行してもよい。

[0025] なお、本発明の別の一例は、上記(1)～(18)におけるゲームシステムに含まれるサーバまたは端末装置であってもよいし、当該サーバまたは端

末装置の各手段として情報処理装置のコンピュータを機能させる情報処理プログラムであってもよい。また、本発明の別の一例は、上記（１）～（１８）におけるゲームシステムにおいて実行される情報処理方法であってもよい。

発明の効果

[0026] 本発明によれば、端末において複数のコンテンツを取得する際の利便性を向上することができる

図面の簡単な説明

[0027] [図1]本実施形態における情報処理システムの構成の一例を示すブロック図
[図2]サーバの構成の一例を示すブロック図
[図3]端末装置の構成の一例を示すブロック図
[図4]使用可能なコンテンツに関する端末装置の状態遷移の一例を示す図
[図5]ステージモードにおいてコンテンツの購入に関して実行される処理の流れの一例を示す図
[図6]ステージモード画像の一例を示す図
[図7]購入画像の一例を示す図
[図8]バトルモードにおいてコンテンツの購入に関して実行される処理の流れの一例を示す図
[図9]バトルモード画像の一例を示す図
[図10]端末装置の各状態における課金額の一例を示す図
[図11]図１０に示す課金額の一例において、一括購入を行ったタイミングと、そのときの支払総額との関係を示す図
[図12]サーバにおいて実行される処理に用いられる各種情報の一例を示す図
[図13]端末装置において実行される処理に用いられる各種情報の一例を示す図
[図14]端末装置における処理の流れの一例を示すフローチャート
[図15]図１４に示すステップＳ２５の購入処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャート

[図16]サーバにおける処理の流れの一例を示すフローチャート

発明を実施するための形態

[0028] [1. システムの全体構成]

以下、本実施形態に係る情報処理システム、サーバ、情報処理装置、情報処理プログラム、および、情報処理方法について説明する。まず、本実施形態に係る情報処理システムの全体構成と、情報処理システムに含まれる端末装置およびサーバの構成とについて説明する。図1は、本実施形態における情報処理システムの構成の一例を示すブロック図である。図1に示すように、情報処理システムは、サーバ1と、端末装置2とを含む。これらのサーバ1または端末装置2は、インターネットおよび／またはモバイル通信網等のネットワーク3に接続可能である。サーバ1および端末装置2は、ネットワーク3を介して互いに通信可能である。

[0029] サーバ1は、端末装置2において実行されるアプリケーションに関するサービスを提供するためのサーバである。本実施形態において、サーバ1は、端末装置2においてゲームアプリケーションを実行するためのゲームサーバとしての機能を有する。サーバ1は、端末装置2においてゲームアプリケーションのゲームを実行するための環境を提供する。例えば、サーバ1は、ゲームアプリケーションを実行する端末装置2からの要求に応じて、必要に応じてゲーム処理を実行し、要求に応じたゲームデータを当該端末装置2へ送信する（図1参照）。

[0030] 端末装置2は、ユーザが有する情報処理装置の一例であり、例えば、スマートフォン、携帯型または据置型のゲーム装置、携帯電話、タブレット端末、あるいは、ウェアラブル端末等である。端末装置2は、サーバ1がサービスを提供するゲームアプリケーションを実行することが可能である。なお、図1においては、端末装置2を1つのみ示しているが、情報処理システムには、複数の端末装置が含まれていてもよい。

[0031] (サーバ1の構成の具体例)

図2は、サーバ1の構成の一例を示すブロック図である。図2に示す、サ

サーバ1が備える各構成は、1以上の情報処理装置によって実現される。ここで、本明細書では、「サーバ」とは、1つの情報処理装置（すなわち、サーバ装置）を指す他、そのサーバの機能が複数のサーバ装置によって実現される場合にはサーバ装置群（すなわち、サーバシステム）全体を指す意味である。つまり、「サーバ」とは、サーバ装置であってもよいし、サーバシステムであってもよい。なお、本実施形態におけるサーバ1のハードウェア構成は、従来のサーバのためのハードウェア構成と同様であってもよい。

[0032] 図2に示すように、サーバ1は、処理部11および記憶部12を備える。処理部11は、サーバ1の各部12～15に電氣的に接続される。処理部11は、プロセッサの一例であるCPU（Central Processing Unit）と、メモリとを有する。サーバ1においては、CPUがメモリを用いて、記憶部12に記憶されたプログラムを実行することによって各種の情報処理（例えば、図16に示す処理）が実行される。記憶部12は、処理部11がアクセス可能な任意の記憶装置（記憶媒体とも言う）である。記憶部12は、処理部11において実行されるプログラム、処理部11による情報処理に用いられるデータ、および、当該情報処理によって得られたデータ等を記憶する。本実施形態においては、記憶部12は、端末装置2において実行されるゲーム処理のためにサーバ側で実行されるゲーム処理のためのプログラム（「サーバ側ゲームプログラム」と呼ぶ）を少なくとも記憶する。

[0033] サーバ1は、通信部13を備える。通信部13は、ネットワーク3に接続し、ネットワーク3を介して他の装置（例えば、端末装置2）と通信を行う機能を有する。また、サーバ1は、入出力インターフェースとして、入力部14および表示部15を備える。例えば、サーバ管理者は、サーバ1によってサービスが提供されるゲーム（すなわち、上記サーバ側ゲームプログラム、および／または、端末装置2において実行されるゲームアプリケーション）に更新がある場合、入出力インターフェースを用いて当該更新のための作業を行う。

[0034] (端末装置 2 の構成の具体例)

図 3 は、端末装置 2 の構成の一例を示すブロック図である。図 3 に示すように、端末装置 2 は、処理部 2 1 および記憶部 2 2 を備える。処理部 2 1 は、端末装置 2 の各部 2 2 ~ 2 5 に電氣的に接続される。処理部 2 1 は、プロセッサの一例である CPU と、メモリとを有する。端末装置 2 においては、CPU がメモリを用いて、記憶部 2 2 に記憶されたプログラム（上述のゲームアプリケーションを含む）を実行することによって各種の情報処理が実行される。記憶部 2 2 は、処理部 2 1 において実行されるプログラム、処理部 2 1 による情報処理に用いられるデータ、および、当該情報処理によって得られたデータ等を記憶する。

[0035] 端末装置 2 は、入力部 2 3 を備える。入力部 2 3 は、ユーザによる入力を受け付ける任意の入力装置であってよい。本実施形態において、入力部 2 3 は、後述する表示部 2 4 の画面に設けられるタッチパネルを備える。なお、入力部 2 3 は、タッチパネルに加えて（または代えて）、ボタン、および／または、慣性センサ（例えば、加速度センサやジャイロセンサ）等を含んでもよい。

[0036] 端末装置 2 は、表示部 2 4 を備える。表示部 2 4 は、端末装置 2 の処理部 2 1 において実行される情報処理によって生成された画像（例えば、ゲーム画像等）を表示する。なお、端末装置 2 は、スピーカ、マイク、および／または、カメラ等を備えていてもよい。

[0037] 端末装置 2 は、通信部 2 5 を備える。本実施形態において、通信部 2 5 は、モバイル通信網（換言すれば、携帯電話通信網）に接続して通信を行う機能を有する。すなわち、端末装置 2（具体的には、処理部 2 1）は、通信部 2 5 を用いて（換言すれば、通信部 2 5 を介して）モバイル通信網を介してネットワーク 3 に接続し、他の装置（例えば、サーバ 1 等）と通信を行う。なお、端末装置 2 がネットワーク 3 を介した通信を行うための通信部の構成は任意である。通信部 2 5 は、例えば W i - F i の認証を受けた通信モジュールによって、無線 L A N に接続する機能を有していてもよい。また、通信

部 2 5 は、モバイル通信網に接続する機能と、無線 LAN に接続する機能との両方を有していてもよい。

[0038] なお、端末装置 2 は、図 3 に示す構成に加えて、他の構成を備えていてもよい。例えば、端末装置 2 は、NFC による通信を行う機能、および／または、端末装置 2 の位置を検出する機能（例えば、GPS 機能）等を有していてもよい。

[0039] [2. 情報処理システムにおける処理の概要]

次に、図 4 ～図 11 を参照して、情報処理システムにおいて実行される処理の概要について説明する。本実施形態においては、端末装置 2 において実行されるゲームアプリケーションが、ゲーム内において、互いに異なる複数のコンテンツを含む場合を例として説明を行う。より具体的には、ゲームアプリケーションが、互いに異なる複数のステージを含む場合を例として説明を行う。

[0040] (2 - 1 : コンテンツの購入)

まず、ゲームアプリケーションに含まれるコンテンツの購入方法について説明する。本実施形態においては、ゲームアプリケーションのサービスは、いわゆるフリー・トゥ・プレイ、あるいは、フリーミアムとも呼ばれる、ダウンロード無料型の料金体系によって供される。すなわち、ユーザは、ゲームアプリケーションを端末装置 2 に無料でダウンロードすることができ、その後、ゲーム内においてコンテンツを購入することができる。ここで、本実施形態においては、購入対象であるコンテンツは、ゲーム内におけるステージである。つまり、ユーザは、ゲームアプリケーションを無料の範囲内でプレイすることができるとともに、（有料コンテンツである）ステージを購入することによって、購入したステージについてゲームをプレイすることができる。

[0041] なお、「ステージ」とは、ゲームプレイの単位となるものであり、「エリア」、「面」、あるいは「ワールド」と言うこともある。また、ゲームが複数のシナリオを含む場合、当該シナリオがステージであるということもでき

る。ステージは、典型的には、ユーザがゲームをプレイするために用いられる仮想ゲーム空間である。例えば、ユーザがプレイヤキャラクタを操作する種類のゲーム（例えば、アクションゲーム等）においては、プレイヤキャラクタが登場するゲーム空間（マップとも言う）が、ステージであると言えることができる。また、パズルゲームにおいては、パズル要素が配置されるゲーム空間が、ステージであると言えることができる。

[0042] なお、本実施形態においては、ゲームアプリケーションには6つのステージが含まれるものとする。詳細は後述するが、ユーザは、各ステージを個別に購入することも可能であるし、全てのステージを一括して購入することも可能である。このように、本実施形態においては、個別購入と一括購入という2種類の購入方法を提供することによって、コンテンツ購入に関するユーザの利便性の向上を図ることができる。

[0043] 図4は、使用可能なコンテンツに関する（端末装置の）状態遷移の一例を示す図である。本実施形態においては、ゲームアプリケーションにおいて使用可能なコンテンツに関する状態として、端末装置2は、図4に示す各種の状態を取り得る。

[0044] まず、ゲームアプリケーションは、例えばユーザの指示に応じて、サーバ1から端末装置2へダウンロードされて端末装置2にインストールされる。なお、上述のように、本実施形態においては、サーバ1は、アプリケーションのダウンロードに対して課金を行わない。ここで、図4に示すように、端末装置2においてゲームアプリケーションのインストールが行われ、コンテンツ（すなわち、ステージ）の購入が行われていない状態を、「初期状態」と呼ぶ。詳細は後述するが、初期状態では、ユーザは、購入が行われていないステージについて、試用プレイを行うことができる。

[0045] 初期状態において、ユーザは、6つの各ステージを個別に購入する個別購入と、各ステージを一括して購入する一括購入とを選択的に行うことが可能である。ここで、本実施形態では、ゲームアプリケーションに含まれる6つのステージについては、第1～第6ステージの順に順序が定められており、

ユーザは、この順序で1つずつステージを購入することができる。なお、本実施形態においては、上記順序は、ゲームの進行に沿った順序であり、以下においては上記の順序を「進行順」と呼ぶ。なお、他の実施形態においては、ステージに順序が定められていなくてもよい。また、以下においては、個別購入が行われた結果、ゲームアプリケーションにおけるコンテンツ（すなわち、ステージ）が部分的に使用可能となった状態を、「部分使用状態」と呼ぶ。具体的には、第 n （ n は1～6の整数）ステージまでの n 個のステージが使用可能となった状態を、「第 n 部分使用状態」と呼ぶ。

[0046] 初期状態において個別購入が行われると、図4に示すように、端末装置2のゲームアプリケーションは第1部分使用状態となる。すなわち、個別購入によって、6つのステージのうちの（最初のステージである）第1ステージが使用可能となる。これによって、ユーザは、第1ステージをプレイすることができる（換言すれば、第1ステージを用いたゲームプレイが可能になる）。本実施形態においては、購入によって使用可能となったステージについては、ユーザは、購入後は無制限にゲームをプレイすることができる。

[0047] また、本実施形態においては、ゲームアプリケーションによって提供されるゲームは、ユーザが1人で各ステージをプレイするモード（「ステージモード」と呼ぶ）と、ユーザが他のユーザと対戦形式でゲームをプレイするモード（「バトルモード」と呼ぶ）とを含む。詳細は後述するが、ユーザは、ゲームアプリケーション内においてユーザが所有するバトルチケットと引き換えに（換言すれば、バトルチケットを消費することによって）、バトルモードでのゲームプレイ（以下、「バトルプレイ」と呼ぶ。）を行うことができる。本実施形態においては、ユーザが上記の個別購入を行った場合、所定数（例えば、20個）のバトルチケットが当該ユーザに付与される。したがって、個別購入が行われた結果、端末装置2のゲームアプリケーションが第1部分使用状態となった場合、ユーザは、（付与されたバトルチケットに応じた回数だけ）バトルプレイが可能になる（図4参照）。

[0048] 一方、初期状態において一括購入が行われると、図4に示すように、端末

装置 2 は全使用状態となる。全使用状態は、6 つの各ステージが使用可能となり、かつ、バトルプレイを無制限に行うことができる状態である。このように、一括購入を行った場合、ユーザは、ゲームアプリケーション（の全体）を購入することと同等の利益を受けることができる。本実施形態においては、一括購入を行った場合、ゲームアプリケーションの利用のためにこれ以上の料金が課せられることはないので、ユーザは、安心してゲームアプリケーションを利用することができる。

[0049] また、図 4 に示すように、本実施形態においては、部分使用状態においても、ユーザは、個別購入を行うことができる。個別購入が行われたことに応じて、端末装置 2 のゲームアプリケーションは、現在の部分使用状態から、次の部分使用状態（すなわち、使用可能なステージが 1 つ増加した部分使用状態）へと遷移する。例えば、第 1 部分使用状態において、個別購入が行われた場合、端末装置 2 のゲームアプリケーションは第 2 部分使用状態となる。すなわち、個別購入によって 6 つのステージのうちの第 2 ステージが使用可能となり、これによって、第 2 ステージが使用可能となる。また、部分使用状態において行われる個別購入によっても所定数のバトルチケットがユーザに対して付与される。したがって、各部分使用状態において、ユーザは、（付与されたバトルチケットに応じた回数だけ）バトルプレイが可能になる（図 4 参照）。

[0050] なお、図 4 では詳細を示していないが、個別購入を繰り返し行うことに応じて、端末装置 2 のアプリケーションの状態は、第 2 部分使用状態から、第 3 部分使用状態、第 4 部分使用状態、および、第 5 部分状態を介して第 6 部分使用状態へと、状態が順次遷移する。これによって、使用可能なステージが 1 つずつ増えていく。つまり、第 n （ n は 1 ～ 6 の整数）部分使用状態では、第 1 から第 n までのステージが使用可能となる。なお、第 6 部分使用状態は、6 つのステージが使用可能である一方、（全使用状態とは異なり）バトルプレイを無制限に行うことはできず、付与されたバトルチケットに応じた回数のバトルプレイが可能である。第 6 部分使用状態において個別購入が

行われると、端末装置 2 は、全使用状態となり、バトルプレイを無制限に行うことが可能となる（図 4 参照）。

[0051] また、図 4 に示すように、本実施形態においては、部分使用状態においても初期状態と同様に、一括購入を行うことが可能である。つまり、部分使用状態においても初期状態と同様に、ユーザは、個別購入と一括購入とを選択的に行うことができる。したがって、本実施形態においては、いずれの状態においてもユーザは一括購入によって各コンテンツを一括して使用可能とすることができるので、コンテンツ購入の利便性を向上することができる。例えば、初期状態の段階では一括購入を決めかねているユーザは、いくつかのステージを購入してゲームをプレイした後の段階でゲームアプリケーションが気に入れば、その段階で一括購入を行うことができる。

[0052] また、本実施形態においては、ユーザは、購入によってステージ（より厳密には、ステージを使用する権利）およびバトルチケットを取得することができる。ここで、ステージは、購入した後は無制限に使用することができる性質を有する非消費型コンテンツであると言えることができる。一方、バトルチケットは、ゲームプレイのためにそれ自身を使用する（換言すれば消費する）性質を有する消費型コンテンツであると言えることができる。つまり、本実施形態においては、購入によって、非消費型コンテンツ（すなわち、ステージ）と、消費型コンテンツ（すなわち、バトルチケット）との組み合わせをユーザに付与する。これによれば、新たなステージの購入意欲が小さいユーザに対しても、購入意欲を継続させることができる。

[0053] （一括購入のタイミングに関する変形例）

上記実施形態においては、ユーザは、各部分使用状態のいずれの状態においても個別購入指示を行うことが可能であった（図 4）。ここで、他の実施形態においては、ユーザは、所定の部分使用状態においては、一括購入指示のみを行うことが可能であり、個別購入を行うことができないようにしてもよい。例えば、情報処理システムは、初期状態においては、個別購入指示と一括購入指示との両方を受け付け、部分使用状態においては、個別購入指示

を受け付けずに、一括購入指示を受け付けるようにしてもよい。つまり、ユーザは、第1ステージについて個別購入が可能であり、第2～第6ステージについては、個別購入を行うことができない。なお、このとき、端末装置2のアプリケーションは、第1部分使用状態から全使用状態にのみ遷移可能であるので、上記実施形態とは異なり、端末装置2のアプリケーションが第2～第6部分使用状態となることはない。また、他の実施形態においては、情報処理システムは、初期状態および第 m 部分使用状態（ m は、ゲームアプリケーションに含まれるステージの数よりも小さい整数）において、個別購入指示と一括購入指示との両方を受け付け、第（ $m+1$ ）部分使用状態においては、一括購入指示を受け付け、個別購入指示を受け付けないようにしてもよい。

[0054] なお、上記のように複数のステージのうちの一部のステージについて個別購入が可能である場合、サーバ1は、個別購入が可能なステージについて試用プレイを可能とし、個別購入が不可能なステージについては試用プレイを不可能としてもよい。例えば、第1ステージについてのみ個別購入が可能である場合、第1ステージについて試用プレイが可能であり、他の第2～第6ステージについては試用プレイが不可能であってもよい。この場合、より具体的には、第1ステージの最初のサブステージAについて試用プレイが可能であってもよい。これによれば、試用プレイができない第2～第6ステージをプレイしてみたいとユーザに思わせることによって、一括購入を行う動機付けをユーザに与えることができる。

[0055] また、他の実施形態においては、第1ステージについてのみ個別購入が可能である場合であっても、第1～第6ステージについて試用プレイが可能であってもよい。これによれば、一括購入のみが可能なステージについてもユーザに試用プレイを行わせることができる。

[0056] （2-2：情報処理システムにおける処理の流れ）

次に、図5～図9を参照して、情報処理システムにおいてコンテンツの購入に関して実行される処理の流れの概要について説明する。図5は、ステー

ジモードにおいてコンテンツの購入に関して実行される処理の流れの一例を示す図である。本実施形態においては、所定の条件に応じてステージモードが開始する。所定の条件は任意であるが、例えば、メニュー画像、または、後述するバトルモード画像において、ステージモードへの切り替えがユーザによって指示されたことである。ステージモードが開始されると、端末装置2の表示部24にステージモード画像が表示される（ステップS1）。

[0057] 図6は、ステージモード画像の一例を示す図である。本実施形態においては、ステージモード画像は、ゲームに含まれる各ステージの構成を表すステージ構成画像31を含む。ステージ構成画像31は、6つのステージのステージ構成（すなわち、ステージに含まれるサブステージ、ならびに、ステージおよびサブステージの順序）を表す。なお、図6に示すステージモード画像においては、ステージの番号が丸数字によって表される。

[0058] ここで、本実施形態においては、6つのステージはそれぞれ、1つのステージにつき、予め順序が定められた4つのサブステージ（ここでは、サブステージA～Dとする）を含む。ユーザは、1つのサブステージをクリアすると、次のサブステージへと進むことができる（つまり、次のサブステージをプレイすることができる。）。1つのステージにおいて、ユーザは、サブステージAからサブステージDまで順にサブステージをクリアしていく。サブステージDをクリアすることによって、当該ステージをクリアしたことになる。上記のステージモードでは、ユーザは、第1ステージから第6ステージまでを上記進行順にクリアしていき、第6ステージ（具体的には、第6ステージのサブステージD）をクリアすることを主目的としてゲームプレイを行う。図6に示すように、ステージ構成画像31は、ステージおよびサブステージをクリアする順序を表している。

[0059] なお、他の実施形態においては、ステージおよび／またはサブステージについて、クリアすべき順序は定められていなくてもよい。このとき、プレイするステージ（またはサブステージ）をユーザが自由に選択することができるようにしてもよい。

[0060] 図6に示すように、ステージ構成画像31は、サブステージを表すサブステージ画像32を含む。なお、図6では、合計24個のサブステージ画像が示されているが、図面を見やすくする目的で、第1ステージのサブステージDを表すサブステージ画像にのみ参照符号を付している。サブステージ画像32は、上述した進行順を表すように（図6では、矢印によって接続される態様で）表示される。

[0061] また、図6は、第1部分使用状態（すなわち、第1ステージのみが使用可能である状態）におけるステージモード画像を示している。図6においては、使用可能である第1ステージに含まれるサブステージを表すサブステージ画像は、当該サブステージを表すマーク（すなわち、「A」～「D」）が付された態様で表示される。一方、使用不可能である第2～第6ステージに含まれるサブステージを表すサブステージ画像は、上記マークが付されない態様（具体的には、「？」が付された態様）で表示される。これによって、ユーザは、使用可能なステージと使用不可能なステージとを容易に区別して認識することができる。このように、本実施形態においては、ステージ構成画像31は、使用可能なステージ（およびサブステージ）か否かを区別可能な態様で各ステージを表す。なお、使用可能か否かを区別可能な態様の具体例は、どのようなものであってもよい。例えば、他の実施形態においては、使用可能なサブステージを表すサブステージ画像については着色された態様で表示されてもよい。また例えば、ステージを表す画像（図6では、丸数字の画像）が、使用可能か否かを区別可能な態様で表示されてもよい。

[0062] また、ステージ構成画像31は、現在位置マーク33を含む。現在位置マーク33は、ユーザが次にクリアすべきサブステージを表すために表示される。すなわち、現在位置マーク33は、ユーザが次にクリアすべきサブステージを表すサブステージ画像の位置に表示される。

[0063] なお、本実施形態においては、ユーザは、現在位置マーク33が表すサブステージ以前のサブステージをプレイ可能である。したがって、本実施形態においては、購入によって使用可能となったステージに含まれるサブステー

ジであっても、その時点ではプレイできないサブステージが存在することもある。例えば、図6に示す例においては、第1ステージのサブステージDは、購入によって使用可能となったサブステージである一方、図6に示す例の時点ではまだプレイできないサブステージである。このように、本明細書では、「コンテンツを使用可能である」とは、ユーザがそのコンテンツを使用する権利を有していることを意味し、ゲーム状況によっては、そのコンテンツを用いたゲームプレイを行うことができないことがあってもよい。なお、他の実施形態においては、使用可能であるステージ（およびサブステージ）は、無条件でプレイ可能であってもよい。例えば、ステージをクリアすべき順序が設定されない場合、あるステージが使用可能となったことのみを条件として、当該あるステージをプレイ可能にしてもよい。

[0064] また、詳細は後述するが、本実施形態においては、使用不可能なコンテンツについて、ユーザは、所定の制限下で試用プレイを行うことができる。つまり、「コンテンツを使用可能である」とは、使用不可能なコンテンツを所定の制限下で 사용할 ことができる場合において、当該所定の制限無くコンテンツを使用することができることを意味する。

[0065] 図6に示すように、ステージモード画像は、ゲームのモードを切り替える指示を行うためのモード切替画像34および35を含む。具体的には、モード切替画像34は、ステージモードへの切り替えを表し、モード切替画像35は、バトルモードへの切り替えを表す。ステージ構成画像31においては、ステージモードに対応するモード切替画像34は、現在のモードがステージモードであることを表す態様（図6では、斜線で示される態様）で表示される。また、ステージ構成画像31においては、バトルモードに対応するモード切替画像35を指定可能であり、当該モード切替画像35を指定する操作（すなわち、タッチする操作）に応じて、ゲームのモードがバトルモードに切り替えられる。

[0066] 図5の説明に戻り、端末装置2においてステージモード画像が表示される状態において、プレイ可能なサブステージを表すサブステージ画像が指定す

る操作がユーザによって行われた場合、当該サブステージのゲームが開始される（ステップS2）。なお、「プレイ可能なサブステージ」とは、次にクリアすべきサブステージ以前のサブステージであり、具体的には、現在位置マーク33が表すサブステージ以前のサブステージである。なお、本実施形態においては、使用可能なサブステージであっても、プレイ可能でないサブステージを表すサブステージ画像については、ユーザは指定することができない。つまり、端末装置2は、当該サブステージ画像に対する指示を受け付けず、当該サブステージ画像をタッチしてもゲームは開始されない。

[0067] 一方、使用不可能なサブステージを表すサブステージ画像（すなわち、「？」が付されたサブステージ画像）を指定する操作がユーザによって行われた場合、端末装置2の表示部24には購入画像が表示される（ステップS3）。購入画像は、ステージの個別購入および一括購入を行うための画像である。

[0068] 図7は、購入画像の一例を示す図である。図7に示すように、本実施形態においては、購入画像は、試用プレイ指示を行うための試用指示画像41を含む。試用指示画像41は、試用プレイの対象となるサブステージを表す画像（図7では、第2ステージのサブステージAを表す「2-A」の画像）を含む。なお、試用プレイの対象となるサブステージは、購入画像への切り替え時に指定されたサブステージであり、換言すれば、購入画像に切り換わる契機となった指定操作によって指定されたサブステージである。なお、全てのサブステージについて試用プレイが可能である必要はない。例えば、他の実施形態においては、各ステージ内の最初のサブステージについてのみ試用プレイが可能であってもよい。

[0069] 購入画像が表示される状態において、試用指示画像41を指定する操作がユーザによって行われた場合、指定されたサブステージについて、試用プレイでゲームが開始される（図5に示すステップS4）。ここで、試用プレイは、サブステージが使用可能となった場合におけるゲームプレイよりも制限が加えられたゲームプレイである。試用プレイの具体的な内容は任意である

。例えば、本実施形態における試用プレイにおいては、サブステージの一部のみがプレイ可能であったり、所定時間のみ（例えば、15秒間のみ）プレイ可能であったりしてもよい。また、試用プレイにおいては、特定のキャラクタが登場しなかったり、クリアしても次のサブステージに進めなかったり（つまり、クリアしたとみなされない）するという制限が加えられてもよい。例えば、他の実施形態においては、1つのステージのうち最初のサブステージAについては、サブステージAの全体を試用プレイ可能としてもよい。これは、試用プレイの態様のうち、ステージの一部のみをプレイ可能とする態様の一例であるということができ、また、クリアしても次のサブステージに進めないという制限が加えられる態様の一例であるということもできる。

[0070] また、図7に示すように、購入画像は、個別購入指示を行うための個別購入指示画像42を含む。本実施形態においては、個別購入指示画像42は、下記の画像を含む。

- ・購入対象となるステージ（すなわち、指定されたサブステージを含むステージ。図7では、第2ステージ）を表すステージ画像42a
- ・購入金額を表す金額画像42b（図7では、500円）
- ・購入に応じて付与されるバトルチケットの量を表す画像（図7では、「バトルチケット 20 プレゼント」のメッセージ）

個別購入指示画像42によって示されるステージに関する個別購入を行う場合、ユーザは、当該個別購入指示画像42を指定する操作を行う。

[0071] 購入画像が表示される状態において、個別購入指示画像42を指定する操作がユーザによって行われた場合、使用不可能なステージのうちで上記進行順の順序が最も早いステージを使用可能とするように設定が変更される（図5に示すステップS5）。したがって、その後、ステージモード画像が表示された場合には、上記ステージに含まれる各サブステージを表すサブステージ画像は、使用可能を表す態様で表示される。また、個別購入指示画像42を指定する操作がユーザによって行われた場合、所定数（ここでは、20個）のバトルチケットがユーザに付与される。

[0072] また、図 7 に示すように、購入画像は、一括購入指示を行うための一括購入指示画像 4 3 を含む。本実施形態においては、一括購入指示画像 4 3 は、下記の画像を含む。

- ・購入対象となるステージ（すなわち、全 6 ステージ）を表すステージ画像 4 3 a
- ・購入金額を表す金額画像 4 3 b（図 7 では、2 9 0 0 円）
- ・バトルモードでのゲームプレイが無制限になる旨の通知を表す画像（図 7 では、「バトルし放題！」のメッセージ）

一括購入を行う場合、ユーザは、一括購入指示画像 4 3 を指定する操作を行う。なお、各ステージを表すステージ画像 4 3 a は、その時点ですでに購入済みであるステージか否かを区別可能な態様で、それぞれのステージを表す。図 7 に示す例では、第 1 ステージが購入済みであるので、当該第 1 ステージについては、ステージを表す画像が半透明（図 7 では、点線で示す）で表されるとともに、「購入済」と示され、第 1 ステージ以外のステージについては、ステージを表す画像が（不透明で）表される。なお、他の実施形態においては、ステージ画像 4 3 a は、購入されていないステージを表す画像のみを含んでいてもよい。

[0073] 購入画像が表示される状態において、一括購入指示画像 4 3 を指定する操作がユーザによって行われた場合、ゲームに含まれる 6 つの全てのステージを使用可能とするように設定が変更される（図 5 に示すステップ S 6）。したがって、その後、ステージモード画像が表示された場合には、全てのステージに含まれる各サブステージを表すサブステージ画像は、使用可能を表す態様で表示される。また、一括購入指示画像 4 3 を指定する操作がユーザによって行われた場合、バトルプレイを無制限に行うことができるように設定が変更される。

[0074] なお、上記のように、本実施形態においては、あるステージ（およびサブステージ）は、進行順が当該ステージより前のステージをクリアしていることを条件に、プレイ可能となる。一方、ステージの購入については、ステー

ジをクリアしていることは条件とはならず、あるステージより前のステージをクリアしていなくても、当該あるステージを購入することが可能である。このように、本実施形態においては、ユーザがステージを購入する機会を増やすことによって、ステージの購入を行いやすくしている。

[0075] また、図7に示す購入画像に関して、第6部分使用状態では、全てのステージがすでに使用可能となっていることから試用プレイの必要が無いので、第6部分使用状態において表示される購入画像は、試用指示画像41を含まない。また、第6部分使用状態では、個別購入と一括購入とで購入対象が実質的に同じになる。つまり、購入対象は、どちらも、バトルプレイを無制限に行う権利である。そのため、第6部分使用状態において表示される購入画像は、一括購入指示画像43を含まない。したがって、第6部分使用状態では、図5に示すステップS3とは異なり、例外的に、個別購入指示のみが受け付けられ、試用プレイ指示および一括購入指示は受け付けられない。なお、他の実施形態においては、第6部分使用状態において表示される購入画像は、個別購入指示画像42を含まず、一括購入指示画像43を含んでいてもよい。なお、このとき、一括購入指示画像43が指定された場合に実行される処理は、本実施形態において個別購入指示画像42が指定された場合に実行される処理と同じである。

[0076] 図8は、バトルモードにおいてコンテンツの購入に関して実行される処理の流れの一例を示す図である。本実施形態においては、所定の条件に応じてバトルモードが開始する。所定の条件は任意であるが、例えば、メニュー画像、または、上記ステージモード画像において、バトルモードへの切り替えがユーザによって指示されたことである。バトルモードが開始されると、端末装置2の表示部24にバトルモード画像が表示される（ステップS11）。

[0077] 図9は、バトルモード画像の一例を示す図である。図9に示すように、バトルモード画像は、自プレイヤー画像51、対戦プレイヤー画像52、および、開始指示画像53を含む。自プレイヤー画像51は、端末装置2のユーザ（換

言すれば、プレイヤ）に関する情報を表し、例えば、ユーザの名前、ユーザが使用するプレイヤキャラクタ、および／または、バトルプレイに関してユーザに設定されたレート等を表す。レートは、例えばユーザの腕前（換言すれば、レベル）を示す指標であり、対戦に勝つと上昇し、対戦に負けると下降するように決定されてもよい。対戦プレイヤ画像52は、端末装置2のユーザの対戦相手となるユーザ（換言すれば、プレイヤ）に関する情報を表し、例えば、自プレイヤ画像51と同種の情報を表す。例えば、ユーザは、自プレイヤ画像51および対戦プレイヤ画像52を参考に、対戦プレイヤとのゲームプレイを開始するか否かを判断する。また、開始指示画像53は、バトルゲームプレイを開始するための開始指示を行うための画像である。なお、バトルモード画像は、複数の対戦相手の候補を表す画像を含んでいてもよく、当該複数の候補からユーザが対戦相手を指定することができるようにしてもよい。

[0078] また、バトルモード画像は、ステージモード画像と同様、モード切替画像34および35を含む（図9参照）。バトルモード画像においては、バトルモードに対応するモード切替画像35は、現在のモードがバトルモードであることを表す態様（図9では、斜線で示される態様）で表示される。また、バトルモード画像においては、ステージモードに対応するモード切替画像34が指定可能であり、当該モード切替画像34を指定する操作に応じて、ゲームのモードがステージモードに切り替えられる。

[0079] 図8に示すように、バトルモード画像において、上記開始指示が行われた場合、バトルプレイ可能な状態であれば、バトルモードのゲームが開始される（ステップS12）。なお、「バトルプレイ可能な状態」とは、ユーザが（バトルプレイに必要となる数の）バトルチケットを所有している状態、または、バトルプレイの制限が解除された（すなわち、バトルプレイを無制限に行うことができる）状態である。

[0080] 一方、バトルモード画像において、上記開始指示が行われた場合、バトルプレイ不可能な状態であれば、購入画像が表示される（ステップS13）。

なお、「バトルプレイ不可能な状態」とは、バトルプレイの制限が解除されておらず、かつ、ユーザが（バトルプレイに必要となる数の）バトルチケットを所有していない状態である。

[0081] ここで、本実施形態においては、バトルプレイに関してはステージモードとは異なり、ユーザは試用プレイを行うことができないものとする。したがって、ステップS 1 3で表示される購入画像は、試用指示画像4 1を含まない（かつ、個別購入指示画像4 2および一括購入指示画像4 3を含む）。つまり、バトルモードにおいて購入画像が表示される状態においては、ユーザは、個別購入指示と一括購入指示とを行うことが可能である。なお、他の実施形態においては、バトルプレイにおいても試用プレイが可能であってもよく、このとき、購入画像は試用指示画像4 1を含んでいてもよい。また、他の実施形態においては、初期状態においてバトルチケットが無料で付与されてもよく、これによって、（バトルチケットに応じた回数だけ、バトルモードの試用プレイが可能にされてもよい。

[0082] 購入画像が表示される状態において、個別購入指示画像4 2を指定する操作がユーザによって行われた場合、上記ステップS 5と同様の設定変更処理が実行される（図8に示すステップS 1 4）。一方、購入画像が表示される状態において、一括購入指示画像4 3を指定する操作がユーザによって行われた場合、上記ステップS 6と同様の設定変更処理が実行される（図8に示すステップS 1 5）。上記ステップS 1 4またはS 1 5の処理によって、端末装置2はバトルプレイ可能な状態となる。したがって、バトルモードにおいては、上記ステップS 1 4またはS 1 5の処理に続けて、バトルモードでのゲームが開始（ステップS 1 2）されてもよい。

[0083] なお、バトルモードにおいて表示される購入画像に関してもステージモードにおける購入画像と同様、第6部分使用状態では、一括購入指示画像4 3を含まない。つまり、第6部分使用状態では、図8に示すステップS 1 3とは異なり、例外的に、個別購入指示画像4 2のみが受け付けられ、一括購入指示は受け付けられない。

[0084] (2-3: コンテンツの購入金額)

上記のように、本実施形態においては、初期状態においても部分使用状態においても、ユーザは個別購入と一括購入とを選択的に行うことが可能である。ここで、コンテンツ（すなわち、ステージ）の購入のために課金される料金は、各状態において異なっており、本実施形態においては以下に説明するように設定される。

[0085] 図10は、端末装置の各状態（具体的には、初期状態または部分使用状態）における課金額の一例を示す図である。図10に示すように、初期状態においては、個別購入に対する課金額（すなわち、第1ステージに対する対価）が200円に設定され、一括購入に対する課金額が3000円に設定される。また、第1～第5部分使用状態においては、個別購入に対する課金額（すなわち、第2～第6ステージのうちの1つに対する対価）が500円に設定される。また、第1～第5部分使用状態においては、一括購入に対する課金額が、部分使用状態の段階が進むにつれて（換言すれば、個別購入の回数が増えるにつれて）、次第に安くなるように設定される。具体的には、部分使用状態が1段階進む毎に、一括購入に対する課金額は400円ずつ安くなる。また、第6部分使用状態においては、個別購入に対する課金額（すなわち、バトルプレイを無制限にすることに対する対価）が1000円に設定される。

[0086] なお、他の実施形態においては、バトルプレイを無制限にすることに対する対価は、無しであってもよい。例えば、第5部分使用状態において個別購入が行われたことに応じて、端末装置2が全使用状態となるようにしてもよい。

[0087] 上記のように、本実施形態においては、1回目の個別購入に対する対価（すなわち、課金額。具体的には、200円）が、2回目以降の個別購入に対する対価（具体的には、500円）よりも小さく設定される。これによれば、初めてコンテンツを購入するユーザに対して、試しにコンテンツを購入する動機付けを与えることができ、コンテンツの使用をユーザに促すことがで

きる。なお、他の実施形態においては、最初から所定回数までの各個別購入に対する対価が、それより後の個別購入に対する対価よりも小さく設定されてもよい。また、他の実施形態においては、第1ステージに対する対価を無しにしてもよい。つまり、第1ステージは無料で使用可能なコンテンツであってもよい。また、他の実施形態においては、1回目の個別購入に対する対価は、2回目以降の個別購入に対する対価と同じであってもよい。

[0088] また、他の実施形態においては、個別購入が行われてから所定期間（例えば、1週間）については、次に行われる個別購入および／または一括購入に対する対価を小さくするようにしてもよい。例えば、初期状態から1回目の個別購入が行われた場合、第1部分使用状態において、1回目の個別購入から所定期間、個別購入に対する課金額は500円から300円に引き下げられてもよく、また、一括購入に対する課金額は2900円から2800円に引き下げられてもよい。

[0089] また、本実施形態においては、一括購入に対する対価は、一括購入が行われるまでに行われた個別購入の回数に応じて変化する。具体的には、当該個別購入の回数が多いほど、一括購入に対する対価が小さくなる。これによれば、何回かの個別購入を行った後でもユーザが一括購入を行う動機付けを与えることができ、全てのコンテンツを使用可能とする動機付けをユーザに与えることができる。

[0090] 図11は、図10に示す課金額の一例において、一括購入を行ったタイミングと、そのときの支払総額との関係を示す図である。図11に示すように、本実施形態において、初期状態において一括購入が行われた場合、ユーザがそれまでに行った個別購入は0回であるので、端末装置2を全使用状態とするための課金総額（換言すれば、全使用状態となるまでにユーザに対して課金された総額）は、3000円となる。また、初期状態において一括購入が行われた場合、ユーザがそれまでに行った個別購入は1回であり、当該個別購入に対する課金額は200円である。また、この場合における一括購入に対する課金額は2900円であるので、この場合における課金総額は、3

100円となる。上記と同様に課金総額を計算すると、図11に示すように、部分使用状態において一括購入が行われた場合の課金総額は、第1部分使用状態から第5部分使用状態までの各段階において、1段階につき100円ずつ高くなる。また、第6部分使用状態において一括購入が行われた場合の課金総額は、第5部分使用状態において一括購入が行われた場合の課金総額よりも200円高くなり、3700円となる。

[0091] 上記のように、本実施形態においては、端末装置2を全使用状態とすることに対する対価は、一括購入が行われたタイミング（換言すれば、個別購入が行われた回数）に応じて変化する。具体的には、一括購入が行われたタイミングが早いほど（換言すれば、個別購入が行われた回数が少ないほど）、端末装置2を全使用状態とすることに対する対価は小さくなる。これによれば、早いタイミングで一括購入を行う動機付けをユーザに与えることができ、早い段階で全てのコンテンツを使用可能とする動機付けをユーザに与えることができる。なお、他の実施形態においては、ある回数の個別購入を行った後で一括購入を行った場合の課金総額は、当該ある回数より1回多く個別購入を行った後で一括購入を行った場合の課金総額と、必ずしも異なる必要はなく、同じであってもよい。例えば、他の実施形態においては、3回の個別購入を行うまでは、端末装置2を全使用状態とすることに対する課金総額が同じになるようにしてもよい。

[0092] [3. 情報処理システムにおいて実行される処理の具体例]

次に、図12～図16を参照して、情報処理システムにおいて実行される処理の具体例について説明する。図12は、サーバ1において実行される処理に用いられる各種情報の一例を示す図である。図12に示す各種情報は、例えば、サーバ1の記憶部12に記憶される。

[0093] 図12に示すように、記憶部12は、上記ゲームアプリケーションに関するアプリケーション情報を記憶する。アプリケーション情報は、料金情報、および、ステージ情報を含む。

[0094] 料金情報は、上記コンテンツ（ここでは、ステージ）に対する料金を示す

。換言すれば、料金情報は、コンテンツを使用可能とすることに対する対価を示す。具体的には、料金情報は、図10において示される、一括購入および個別購入に対する課金額を示す情報を含む。

[0095] なお、他の実施形態において、料金情報は、所定の条件が満たされたことに応じて変更されてもよい。例えば、上述したように、個別購入が行われてから所定期間が経過するまでの間は、次に行われる個別購入および／または一括購入に対する課金額を割り引く場合、サーバ1は、個別購入が行われたことに応じて、割引後の金額を示すように、料金情報を変更してもよい。このとき、上記所定期間が経過したことに応じて、サーバ1は、料金情報を元に戻す変更を行ってもよい。また、料金情報が変更される場合、サーバ1は、ユーザ毎に料金情報を設定する（例えば、料金情報をユーザ情報に関連付けて記憶する）ようにしてもよい。

[0096] ステージ情報は、上述のステージに関する情報であり、ステージを用いたゲーム処理を実行するために用いられる情報である。本実施形態においては、ステージ情報は、第1～第6ステージの各ステージにそれぞれに対応する第1～第6基本ステージ情報を含む。なお、記憶部12は、基本ステージ情報に関する上述の進行順を特定可能に、第1～第6基本ステージ情報を記憶する。つまり、記憶部12は、ステージについて設定される順序を特定可能な情報を記憶している。また、ステージ情報は、第1～第6基本ステージ情報の各情報にそれぞれ関連付けられる、第1～第6追加ステージ情報を含む。なお、第 n （ n は1～6の整数）基本ステージ情報および第 n 追加ステージ情報は、それぞれ、第 n ステージを用いたゲーム処理を実行するために用いられる。

[0097] 具体的には、基本ステージ情報は、例えば、ステージのゲーム空間を示す情報、および／または、ステージに登場するキャラクタを示す情報を含む。追加ステージ情報は、例えば、ステージの一部に関する情報であってもよいし、基本ステージ情報が暗号化されている場合、当該暗号化された基本ステージ情報を端末装置2において復号化するために用いられる情報（例えば、

鍵情報)であってもよい。また、追加ステージ情報は、ステージの一部に関する情報と、基本ステージ情報を復号化するために用いられる情報との組み合わせであってもよい。詳細は後述するが、本実施形態においては、基本ステージ情報と追加ステージ情報とを用いることで、ステージを用いたゲーム処理が可能となる。

[0098] また、図12に示すように、記憶部12は、ユーザがプレイするゲームに関するユーザ情報を記憶する。なお、このユーザ情報は、サーバ1が提供するサービス（本実施形態では、ゲームアプリケーションに関するサービス）の提供を受ける者として登録されたユーザに関する情報である。記憶部12は、登録されたユーザ毎にユーザ情報を記憶する。図12に示すように、ユーザ情報は、使用可否情報、バトル制限情報、および、残高情報を含む。

[0099] 使用可否情報は、各ステージが使用可能であるか否かを、ステージ毎に示す情報である。本実施形態においては、使用可否情報は、第1～第6ステージのそれぞれについて、使用可能であるか否かを示す。

[0100] バトル制限情報は、バトルプレイの制限に関する情報であり、例えば、制限の有無、および／または、制限に関する条件を示す。本実施形態においては、バトル制限情報は、チケット数情報、および、バトル制限フラグ情報を含む。チケット数情報は、ゲームにおいてユーザが所有するバトルチケットの数を示す。バトル制限フラグ情報は、バトル制限フラグがオンであるかオフであることを示す。ここで、バトル制限フラグがオンである状態は、バトルプレイが制限される状態（すなわち、バトルチケットが無ければバトルプレイが不可能な状態）である。また、バトル制限フラグがオフである状態は、バトルプレイが制限されない状態（すなわち、バトルチケットが無くてもバトルプレイが可能な状態）である。

[0101] 残高情報は、ユーザがサーバ1によって提供されるサービスにおける支払に利用可能な金額の残高を示す情報である。ユーザは、例えば、プリペイドカードあるいはカード決済等の任意の方法で予め入金を行っておくことで、上記残高を追加することができる。なお、ユーザが入金によって残高を追加

する方法は任意であり、従来と同様の方法であってもよい。なお、残高情報は、現実の通貨の残高を示すものであってもよいし、上記サービスにおいて利用可能なポイント（換言すれば、仮想通貨）の残高を示すものであってもよい。また、残高情報が示す金額は、上記ゲームアプリケーションに関する支払に利用可能な金額に限らず、サーバ1によってサービスが提供される他のアプリケーションに関する支払についても利用可能な金額であってもよい。

[0102] また、ここでは、コンテンツに対する対価である金額をユーザが支払う支払方法の一例として、上記金額を予め入金しておく方法を例示するが、支払方法は、任意であり、従来と同様の方法が用いられてもよい。例えば、本実施形態において、クレジットカードの決済による方法が用いられてもよいし、いわゆるキャリア決済による方法が用いられてもよい。

[0103] 図13は、端末装置2において実行される処理に用いられる各種情報の一例を示す図である。図13に示す各種情報は、例えば、端末装置2の記憶部22に記憶される。

[0104] 図13に示すように、記憶部22は、上記ゲームアプリケーションに関するアプリケーション情報を記憶する。なお、アプリケーション情報として端末装置2に記憶される内容と、サーバ1に記憶される内容とは、必ずしも一致していなくてもよい。本実施形態においては、端末装置2に記憶されるアプリケーション情報は、基本ステージ情報を含む。端末装置2に記憶される基本ステージ情報は、サーバ1に記憶される基本ステージ情報と同じである。基本ステージ情報は、ゲームアプリケーションのプログラムがサーバ1から端末装置2へダウンロードされる際に、当該プログラムとともにダウンロードされ、ゲームアプリケーションのインストール時に記憶部22に記憶される。

[0105] また、端末装置2に記憶されるアプリケーション情報は、状況によっては追加ステージ情報を含む。端末装置2に記憶される追加ステージ情報は、サーバ1に記憶される追加ステージ情報と同じである。詳細は後述するが、本

実施形態においては、初期状態においては追加ステージ情報は端末装置 2 には記憶されず、ステージが使用可能となる場合に、当該ステージに関する追加ステージ情報がサーバ 1 から端末装置 2 へ送信されて端末装置 2 に記憶される。

[0106] なお、図示しないが、サーバ 1 および端末装置 2 に記憶されるアプリケーション情報はいずれも、バトルモードにおけるゲーム処理を実行するために用いられる情報（例えば、バトルモードにおけるゲーム空間を示す情報、および、当該ゲーム空間に登場するキャラクタに関する情報等）を含む。端末装置 2 において、この情報は、基本ステージ情報と同様、ゲームアプリケーションのインストール時に記憶部 22 に記憶される。

[0107] また、記憶部 22 に記憶されるアプリケーション情報は、上述の使用可否情報、バトル制限情報、および、残高情報を含む。これらの各情報は、サーバ 1 に記憶される使用可否情報、バトル制限情報、および、残高情報と同期するように内容が更新される。

[0108] （端末装置 2 において実行される処理の具体例）

図 14 は、端末装置 2 における処理（「端末処理」と記載する）の流れの一例を示すフローチャートである。なお、図 14 に示す一連の処理は、端末装置 2 においてゲームアプリケーションのプログラムの実行が開始されたことに応じて開始される。なお、本実施形態では、端末装置 2 の処理部 21（具体的には、CPU）が図 14（および図 15）に示す各ステップの処理を実行するものとして説明するが、上記フローチャートにおける一部のステップの処理を、CPU 以外のプロセッサや専用回路が実行するようにしてもよい。

[0109] また、図 14 に示すフローチャート（後述する図 15 および図 16 におけるフローチャートについても同様）における各ステップの処理は、単なる一例に過ぎず、同様の結果が得られるのであれば、各ステップの処理順序を入れ替えてもよいし、各ステップの処理に加えて（または代えて）別の処理が実行されてもよい。

[0110] また、端末装置 2 またはサーバ 1 の処理部は、図 1 4～図 1 6 に示す各処理を、メモリ（または記憶部）を用いて実行する。すなわち、処理部は、各処理ステップによって得られる情報（換言すれば、データ）をメモリに記憶し、それ以降の処理ステップにおいて当該情報を用いる場合には、メモリから当該情報を読み出して利用する。また、図 1 4～図 1 6 に示す各処理において自機から他の装置へ情報を送信する場合、処理部は、通信部を用いて当該情報を送信する（換言すれば、通信部に情報を送信させる）。

[0111] 図 1 4 に示す端末処理においては、まずステップ S 2 1 において、処理部 2 1 は、ステージモード画像（図 6）を表示部 2 4 に表示する（図 5 に示すステップ S 1）。ステージモード画像が表示されることによって、使用可能なサブステージのゲームプレイを開始する指示（図 5 に示すステップ S 2）、購入画像を表示する指示（図 5 に示すステップ S 3）、および、モード切替指示が受け付けられる。なお、他の実施形態においては、処理部 2 1 は、ゲームアプリケーションの起動後においてまずメニュー画像を表示部 2 4 に表示し、その後、メニュー画像に対してユーザが行ったモード切替指示に応じてステージモード画像を表示部 2 4 に表示してもよい。ステップ S 2 1 の次に、ステップ S 2 2 の処理が実行される。

[0112] ステップ S 2 2 において、処理部 2 1 は、ステージモードでのゲームを開始するか否か（換言すれば、使用可能なサブステージのゲームプレイを開始する指示が行われたか否か）を判定する。すなわち、処理部 2 1 は、ステージモード画像に対してサブステージ画像を指定する操作が行われたか否かを判定する第 1 判定処理を実行する。具体的には、処理部 2 1 は、入力部 2 3 に対する入力を示す入力情報（例えば、ユーザによるタッチ位置を示す情報）を入力部 2 3 から取得する。そして、処理部 2 1 は、取得された入力情報に基づいて、上記操作（例えば、上記サブステージ画像をタッチする操作）が行われたか否かを判定する。

[0113] 上記第 1 判定処理において上記操作が行われたと判定された場合、処理部 2 1 は、指定されたサブステージ画像が表すサブステージが、使用可能なス

テージに含まれるか否かを判定する第2判定処理を実行する。なお、第2判定処理は、指定されたサブステージ画像が表すサブステージを含むステージに対応する追加ステージ情報が、記憶部22に記憶されているか否かによって行うことができる。また、他の実施形態においては、使用可否情報（図12）が端末装置2に記憶されてもよく、上記第2判定処理は、この使用可否情報を参照することによって行われてもよい。

[0114] 第1判定処理および第2判定処理の判定結果が共に肯定となる場合、ステップS22の判定結果は肯定となり、第1判定処理および第2判定処理の判定結果の少なくともいずれかが否定となる場合、ステップS22の判定結果は否定となる。ステップS22の判定結果が肯定である場合、ステップS23の処理が実行される。一方、ステップS22の判定結果が否定である場合、後述するステップS24の処理が実行される。

[0115] ステップS23において、処理部21は、ステージモードにおけるゲームプレイのためのゲーム処理を実行する（図5に示すステップS2）。すなわち、処理部21は、記憶部22に記憶されている基本ステージ情報および追加ステージ情報を用いて上記ゲーム処理を実行する。これによって、ユーザは、指定したステージ（具体的には、ステージモード画像において指定したサブステージ）のゲームを行うことができる。

[0116] なお、端末装置2は、ゲームアプリケーションを起動してから、サーバ1との通信を行わなくても、上記ステップS23のゲーム処理を実行することが可能であってもよい。つまり、端末装置2がサーバ1との通信が可能な環境になくても、ユーザがステージモードにおけるゲームプレイを行うことができるようにしてもよい。本実施形態においては、ユーザは非消費型コンテンツであるステージを使用する権利を購入するので、購入後においては、端末装置2の通信環境にかかわらずステージを使用することができることがユーザにとって便利である。そのため、端末装置2は、サーバ1との通信を条件とせずに、（購入済みの）ステージを用いたゲーム処理を実行することが可能であるようにしてもよい。

- [0117] 上記ステップS 2 3において、ユーザによって指定されたサブステージのゲームが終了した場合（例えば、ユーザがサブステージをクリアしたり、ゲームオーバーとなったり、あるいは、ユーザが終了指示を行ったりした場合）、処理部2 1は、ステップS 2 3の処理を終了する。ステップS 2 3の後、ステップS 2 1の処理が再度実行される。
- [0118] 一方、ステップS 2 4において、処理部2 1は、購入画像を表示するか否か（換言すれば、購入画像を表示する指示が行われたか否か）を判定する。すなわち、処理部2 1は、上記ステップS 2 2の第2判定処理において、指定されたサブステージ画像が表すサブステージが、使用可能なステージに含まれない（換言すれば、使用不可能なステージに含まれる）と判定されたか否かを判定する。ステップS 2 4の判定結果が肯定である場合、ステップS 2 5の処理が実行される。一方、ステップS 2 4の判定結果が否定である場合、後述するステップS 2 6の処理が実行される。
- [0119] ステップS 2 5において、処理部2 1は、購入処理を実行する。購入処理は、表示部2 4に購入画像が表示される状態において、ユーザから購入指示を受け付けるための処理である。以下、図1 5を参照して、購入処理における処理の詳細について説明する。
- [0120] 図1 5は、図1 4に示すステップS 2 5の購入処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャートである。購入処理においては、まずステップS 4 1において、処理部2 1は、購入画像（図7）を表示部2 4に表示する（図5に示すステップS 3）。これによって、上述の試用プレイ指示、個別購入指示、および、一括購入指示が受け付けられる。ステップS 4 1の次に、ステップS 4 2の処理が実行される。
- [0121] ステップS 4 2において、処理部2 1は、試用プレイ指示が行われたか否かを判定する。すなわち、処理部2 1は、上記入力情報を入力部2 3から取得し、取得された入力情報に基づいて、試用プレイ指示の操作（すなわち、試用指示画像4 1をタッチする操作）が行われたか否かを判定する。ステップS 4 2の判定結果が肯定である場合、ステップS 4 3の処理が実行される

。一方、ステップS 4 2の判定結果が否定である場合、後述するステップS 4 4の処理が実行される。

[0122] ステップS 4 3において、処理部2 1は、試用プレイのためのゲーム処理を実行する（図5に示すステップS 4）。すなわち、処理部2 1は、記憶部2 2に記憶されている基本ステージ情報を用いて上記ゲーム処理を実行する。これによって、ユーザは、指定したステージ（具体的には、ステージモード画像において指定したサブステージ）に関する試用プレイを行うことができる。なお、ユーザによって指定されたサブステージの試用プレイでのゲームが終了した場合（例えば、試用プレイが可能なプレイ時間が経過したり、試用プレイが可能なエリアをプレイヤキャラクタがクリアしたり、あるいは、ユーザが終了指示を行ったりした場合）、処理部2 1は、ステップS 4 3の処理を終了する。ステップS 4 3の後、処理部2 1は、購入処理を終了する。

[0123] なお、上記ステップS 4 3において、処理部2 1は、追加ステージ情報を用いずに（つまり、基本ステージ情報のみを用いて）上記ゲーム処理を実行する。つまり、試用プレイは、基本ステージ情報のみを用いて実行可能であり、追加ステージ情報は、試用プレイのために必要となる情報を含まない。例えば、試用プレイでは、サブステージの一部のみをプレイ可能である場合、追加ステージ情報は、当該一部とは異なる部分に関する情報を含んでもよい。また、追加ステージ情報が、暗号化された基本ステージ情報を復号化するための鍵情報である場合、基本ステージ情報のうちで試用プレイにおいて用いられる部分は、暗号化されずに記憶されてもよい。

[0124] ステップS 4 4において、処理部2 1は、購入指示が行われたか否かを判定する。すなわち、処理部2 1は、上記入力情報を入力部2 3から取得し、取得された入力情報に基づいて、個別購入指示または一括購入指示の操作（すなわち、個別購入指示画像4 2または一括購入指示画像4 3をタッチする操作）が行われたか否かを判定する。ステップS 4 4の判定結果が肯定である場合、ステップS 4 5の処理が実行される。一方、ステップS 4 4の判定

結果が否定である場合、ステップS 4 2の処理が実行される。これ以降、処理部2 1は、ステップS 4 2またはS 4 4の判定結果が肯定となるまで、例えば所定時間に1回の割合で、ステップS 4 2およびS 4 4の一連の処理を繰り返し実行する。

[0125] ステップS 4 5において、処理部2 1は、サーバ1に対して購入要求を行う。すなわち、処理部2 1は、購入要求を示す購入要求情報を生成して、通信部2 5を介して（換言すれば通信部2 5を用いて）サーバ1へ購入要求情報を送信する。なお、購入要求情報は、購入指示が個別購入指示であるか、それとも、一括購入指示であるかを示す情報を含む。また、購入要求情報は、購入要求に係るユーザ（または端末装置2）を識別可能なユーザ識別情報を含む。なお、他の実施形態において、個別購入によって購入するコンテンツをユーザが指定することができる場合、購入要求情報は、購入対象となるコンテンツを示す情報を含む。ステップS 4 5の処理の次に、ステップS 4 6の処理が実行される。

[0126] 詳細は後述するが、上記ステップS 4 5の処理による購入要求に応じて、サーバ1は、購入要求に対応するステージに関する追加ステージ情報を端末装置2へ送信する（図1 6に示すステップS 5 6およびS 6 1）。

[0127] ステップS 4 6において、処理部2 1は、サーバ1から送信されてくる追加ステージ情報を、通信部2 5を介して受信する。また、処理部2 1は、受信した追加ステージ情報を記憶部2 2に記憶する。これによって、ステップS 4 5における購入要求に対応するステージが使用可能となる。ステップS 4 6の処理の後、処理部2 1は、購入処理を終了する。

[0128] 図1 4の説明に戻り、図1 5に示す購入処理の後、処理部2 1は、ステップS 2 1の処理を再度実行する。つまり、購入画像において購入操作が行われた後、端末装置2の表示部2 4にはステージモード画像が表示される。

[0129] 一方、ステップS 2 6において、処理部2 1は、ステージモード画像においてモード切替指示が行われたか否かを判定する。すなわち、処理部2 1は、上記入力情報を入力部2 3から取得し、取得された入力情報に基づいて、

モード切替指示の操作（すなわち、バトルモードを表すモード切替画像 35 をタッチする操作）が行われたか否かを判定する。ステップ S 26 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 27 の処理が実行される。一方、ステップ S 26 の判定結果が否定である場合、ステップ S 22 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 22 ～ S 26 のいずれかの判定処理における判定結果が肯定となるまで、例えば所定時間に 1 回の割合で、ステップ S 22 ～ 26 の一連の処理が繰り返し実行される。

[0130] ステップ S 27 において、処理部 21 は、バトルモード画像（図 9）を表示部 24 に表示する（図 8 に示すステップ S 11）。バトルモード画像が表示されることによって、バトルプレイを開始する開始指示、および、モード切替指示が受け付けられる。ステップ S 27 の次に、ステップ S 28 の処理が実行される。

[0131] ステップ S 28 において、処理部 21 は、バトルプレイのゲームを開始するか否かを判定する。すなわち、処理部 21 は、上記入力情報を入力部 23 から取得し、取得された入力情報に基づいて、上記開始指示の操作（すなわち、開始指示画像 53 をタッチする操作）が行われたか否かを判定する第 3 判定処理を実行する。また、第 3 判定処理において上記開始指示の操作が行われたと判定された場合、処理部 21 は、バトルプレイ可能な状態（具体的には、ユーザがバトルチケットを所有している状態、または、バトルプレイの制限が解除された状態）であるか否かを判定する第 4 判定処理を実行する。

[0132] 上記第 4 判定処理の具体的な判定方法は任意である。例えば、サーバ 1 に記憶されるバトル制限情報と同期するようにバトル制限情報が端末装置 2 においても記憶される場合、処理部 21 は、当該バトル制限情報を参照することによって第 4 判定処理を行うことができる。また例えば、端末装置 2 は、バトルプレイが可能であるか否かを確認する要求をサーバ 1 に対して行うようにしてもよい。このとき、サーバ 1 は、記憶部 12 に記憶されているバトル制限情報を参照して、バトルプレイが可能であるか否かを判断し、判断し

た結果を示す情報を端末装置 2 へ送信してもよい。当該情報を受信することによって、端末装置 2 は第 4 判定処理を行うことができる。

[0133] 第 3 判定処理および第 4 判定処理の判定結果が共に肯定となる場合、ステップ S 2 8 の判定結果は肯定となり、第 3 判定処理および第 4 判定処理の判定結果の少なくともいずれかが否定となる場合、ステップ S 2 8 の判定結果は否定となる。ステップ S 2 8 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 2 9 の処理が実行される。一方、ステップ S 2 8 の判定結果が否定である場合、後述するステップ S 3 0 の処理が再度実行される。

[0134] ステップ S 2 9 において、処理部 2 1 は、バトルプレイのためのゲーム処理を実行する（図 8 に示すステップ S 1 2）。すなわち、処理部 2 1 は、記憶部 2 2 に記憶されているアプリケーション情報を用いて上記ゲーム処理を実行する。これによって、ユーザは、バトルプレイを行うことができる。なお、バトルプレイが終了した場合（例えば、対戦の制限時間が経過したり、対戦の勝負がついたり、あるいは、ユーザが終了指示を行ったりした場合）、処理部 2 1 は、ステップ S 2 9 の処理を終了する。ステップ S 2 9 の後、ステップ S 2 7 の処理が再度実行される。

[0135] なお、図示しないが、バトルプレイのためのゲーム処理が実行される場合、端末装置 2 は、サーバ 1 に対して通知を行う。当該通知に応じて、サーバ 1 は、バトルチケットを減算する処理を実行する。具体的には、サーバ 1 は、記憶部 2 2 に記憶されている更新前のチケット数情報から所定数（具体的には、1 回のバトルプレイに必要なチケット数）を減算した数値を示すようにチケット数情報を更新する。

[0136] ステップ S 3 0 において、処理部 2 1 は、購入画像を表示するか否かを判定する。すなわち、処理部 2 1 は、上記ステップ S 2 8 の第 4 判定処理において、バトルプレイ可能な状態でないと判定されたか否かを判定する。ステップ S 3 0 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 3 1 の処理が実行される。一方、ステップ S 3 0 の判定結果が否定である場合、後述するステップ S 3 2 の処理が実行される。

[0137] ステップS 3 1において、処理部2 1は、購入処理を実行する。ステップS 3 1における購入処理は、バトルモード画像が試用指示画像4 1を含まない点（そのため、図1 5に示すステップS 4 2およびS 4 3の処理が実行されない点）で、ステップS 2 5の処理と異なる。上記の点以外については、ステップS 3 1における購入処理は、ステップS 2 5の処理と同様である。上記ステップS 3 1の処理によって、バトルモードにおいて購入画像が端末装置2の表示部2 4に表示されることとなる（図8に示すステップS 1 3）。ステップS 3 1の後、ステップS 2 7の処理が再度実行される。

[0138] なお、上記ステップS 2 5またはS 3 1の購入処理において、端末装置2が第6部分使用状態である場合、個別購入指示のみが受け付けられ、一括購入指示は受け付けられない。したがって、この場合における購入処理においては、ステップS 4 1においては、一括購入指示画像4 3を含まない購入画像が表示される。

[0139] 一方、ステップS 3 2において、処理部2 1は、バトルモード画像においてモード切替指示が行われたか否かを判定する。すなわち、処理部2 1は、上記入力情報を入力部2 3から取得し、取得された入力情報に基づいて、モード切替指示の操作（すなわち、ステージモードを表すモード切替画像3 4をタッチする操作）が行われたか否かを判定する。ステップS 3 2の判定結果が肯定である場合、ステップS 2 1の処理が実行される。一方、ステップS 3 2の判定結果が否定である場合、ステップS 2 8の処理が再度実行される。以降、ステップS 2 8～S 3 2のいずれかの判定処理における判定結果が肯定となるまで、例えば所定時間に1回の割合で、ステップS 2 8～3 2の一連の判定処理が繰り返し実行される。

[0140] なお、図1 4に示す端末処理は、ゲームアプリケーションの実行が終了する指示がユーザによって行われたことに応じて終了する。上記指示は、端末処理の実行中における任意のタイミングで受け付けられてもよく、例えば、図示しないメニュー画像が表示部2 4に表示される状態で受け付けられてもよいし、ステージモード画像および／またはバトルモード画像が表示部2 4

に表示される状態で受け付けられてもよい。また、ゲームアプリケーションは、ステージモードおよびバトルモード以外のゲームモードを含んでいてもよい。このとき、端末処理においては、ゲームモードに応じた処理が実行される。

[0141] (サーバ1において実行される処理の具体例)

図16は、サーバ1における処理(「サーバ処理」と記載する)の流れの一例を示すフローチャートである。なお、図16に示す一連の処理は、サーバ1の動作中において継続的に実行される。なお、本実施形態では、サーバ1の処理部11(具体的には、CPU)が、上述のサーバ側ゲームプログラムを実行することによって、図16に示す各ステップの処理を実行する。ただし、他の実施形態においては、上記フローチャートにおける一部のステップの処理を、CPU以外のプロセッサや専用回路が実行するようにしてもよい。

[0142] 図16に示すサーバ処理においては、まずステップS51において、処理部11は、端末装置2からの要求を受け付ける。すなわち、処理部11は、端末装置2からの要求を示す要求情報が通信部13によって受信されたか否かを確認し、受信された要求情報がある場合は通信部13から当該要求情報を受け取る。ステップS51の次に、ステップS52の処理が実行される。

[0143] ステップS52において、処理部11は、端末装置2から個別購入要求があったか否かを判定する。すなわち、処理部11は、ステップS51で受信した要求情報が、個別購入指示を示す購入要求情報であるか否かを判定する。ステップS52の判定処理の結果が肯定である場合、ステップS53の処理が実行される。一方、ステップS52の判定処理の結果が否定である場合、後述するステップS57の処理が実行される。

[0144] ステップS53において、処理部11は、個別購入に関する課金処理を実行する。すなわち、処理部11は、まず、記憶部22に記憶されている使用可否情報を参照して、端末装置2の現在の状態(初期状態、および、第1～第6部分使用状態のいずれか)を特定する。例えば、使用可否情報が第1ス

テージのみ使用可能であることを示す場合、現在の状態は、第１部分使用状態であると特定することができる。なお、現在の状態を特定する処理は、購入対象となるコンテンツ（本実施形態においては、ステージ、または、バトルプレイを無制限に行う権利）を特定する処理であると言える。

[0145] 次に、処理部１１は、記憶部２２に記憶されている料金情報を参照して、特定された現在の状態に対応する課金額を特定する。図１０より明らかなように、本実施形態においては、処理部１１は、現在の状態から一義的に、個別購入に対する課金額を特定することができる。続いて、処理部１１は、特定された課金額に応じた課金処理を実行する。具体的には、処理部１１は、記憶部２２に記憶されている残高情報が示す残高から、特定された課金額を減算し、減算後の残高を示すように残高情報を更新する。以上の処理によって、個別購入に対する課金および決済が行われたこととなる。ステップＳ５３の処理の次に、ステップＳ５４の処理が実行される。

[0146] ステップＳ５４において、処理部１１は、使用可能に設定変更すべき１つのステージ（換言すれば、ステップＳ５３で特定されたステージ）について、記憶部２２に記憶されている使用可否情報を更新する。すなわち、処理部１１は、上記ステージが使用可能であることを示すように、使用可否情報を更新する。ステップＳ５４の処理の次に、ステップＳ５５の処理が実行される。

[0147] ステップＳ５５において、処理部１１は、ユーザに対してバトルチケットを付与する。すなわち、処理部１１は、記憶部２２に記憶されているチケット数情報に対して、予め定められた所定数だけ加算し、加算後の数値を示すようにチケット数情報を更新する。ステップＳ５５の処理の次に、ステップＳ５６の処理が実行される。

[0148] なお、ステップＳ５３において特定された現在の状態が第６部分使用状態である場合、ステップＳ５４において、処理部１１は、使用可否情報の更新を行わない。また、この場合、ステップＳ５５において、処理部１１は、記憶部２２に記憶されているバトル制限フラグ情報を、バトル制限フラグがオ

フであることを示すように、更新する。

[0149] ステップS 5 6において、処理部 1 1は、使用可能に設定変更すべき 1 つのステージに関する追加ステージ情報を端末装置 2 へ送信する。すなわち、処理部 1 1は、記憶部 2 2に記憶されている各追加ステージ情報のうちで、上記ステージに対応する追加ステージ情報を、通信部 1 3を介して（換言すれば通信部 1 3を用いて）端末装置 2 へ送信する。上述したように、端末装置 2 は、サーバ 1 から送信された追加ステージ情報を受信して記憶部 2 2に記憶する（図 1 5 に示すステップS 4 6）。上記ステップS 5 6の次に、ステップS 5 1の処理が再度実行される。

[0150] なお、上記ステップS 5 6の処理において、処理部 1 1は、追加ステージ情報とともに、上記ステップS 5 3～S 5 5の処理によって更新されたユーザ情報（具体的には、使用可否情報、バトル制限情報、および、残高情報）を、端末装置 2 へ送信する。上記ユーザ情報を受信した端末装置 2 の処理部 2 1は、受信したユーザ情報と同期するように、記憶部 2 2に記憶されているアプリケーション情報を更新する。これによって、サーバ 1 側と端末装置 2 側との間で情報の同期を取ることができる。

[0151] 以上のステップS 5 4～S 5 6の一連の処理によって、個別購入に応じた設定変更処理（図 5 に示すステップS 5、または、図 8 に示すステップS 1 4）が実行されたこととなる。

[0152] 一方、ステップS 5 7において、処理部 1 1は、端末装置 2 から一括購入要求があったか否かを判定する。すなわち、処理部 1 1は、ステップS 5 1で受信した要求情報が、一括購入指示を示す購入要求情報であるか否かを判定する。ステップS 5 7の判定処理の結果が肯定である場合、ステップS 5 8の処理が実行される。一方、ステップS 5 7の判定処理の結果が否定である場合、後述するステップS 6 2の処理が実行される。

[0153] ステップS 5 8において、処理部 1 1は、一括購入に関する課金処理を実行する。すなわち、処理部 1 1は、まず、上記ステップS 5 3の処理と同様に、記憶部 2 2に記憶されている使用可否情報を参照して、端末装置 2 の現

在の状態を特定する。次に、処理部 11 は、記憶部 22 に記憶されている料金情報を参照して、特定された現在の状態に対応する課金額を特定する。図 10 より明らかなように、本実施形態においては、処理部 11 は、現在の状態から一義的に、一括購入に対する課金額を特定することができる。続いて、処理部 11 は、上記ステップ S 53 の処理と同様に、特定された課金額に応じた課金処理を実行する。すなわち、処理部 11 は、記憶部 22 に記憶されている残高情報の内容を課金額に応じて更新する。以上の処理によって、一括購入に対する課金および決済が行われたこととなる。ステップ S 58 の処理の次に、ステップ S 59 の処理が実行される。

[0154] ステップ S 59 において、処理部 11 は、使用可能に設定変更すべきステージについて、記憶部 22 に記憶されている使用可否情報を更新する。すなわち、処理部 11 は、各第 1 ～ 第 6 ステージについて使用可能であることを示すように、使用可否情報を更新する。ステップ S 59 の処理の次に、ステップ S 60 の処理が実行される。

[0155] ステップ S 60 において、処理部 11 は、バトル制限フラグをオフに設定する。すなわち、処理部 11 は、記憶部 22 に記憶されているバトル制限フラグ情報を、バトル制限フラグがオフであることを示すように、更新する。これによって、端末装置 2 が全使用状態となる。ステップ S 60 の処理の次に、ステップ S 61 の処理が実行される。

[0156] ステップ S 61 において、処理部 11 は、使用可能に設定変更される 1 以上のステージに関する追加ステージ情報を端末装置 2 へ送信する。ここで、追加ステージ情報が送信されるステージは、直前のステップ S 59 の処理において使用可否情報が、使用可能であることを示すように変更されたステージである。具体的には、処理部 11 は、記憶部 22 に記憶されている各追加ステージ情報のうちで、上記ステージに対応する追加ステージ情報を、通信部 13 を介して端末装置 2 へ送信する。また、上記ステップ S 56 の処理と同様、処理部 11 は、追加ステージ情報とともに、上記ステップ S 58 ～ S 60 の処理によって更新されたユーザ情報を端末装置 2 へ送信する。上述し

たように、端末装置 2 は、サーバ 1 から送信された追加ステージ情報を受信して記憶部 22 に記憶する（図 15 に示すステップ S 46）。また、端末装置 2 は、受信したユーザ情報と同期するように、記憶部 22 に記憶されているアプリケーション情報を更新する。上記ステップ S 61 の次に、ステップ S 51 の処理が再度実行される。

[0157] なお、上記ステップ S 59 および S 61 における、ステージを使用可能とするための処理について、6 つの各ステージについて処理を実行してもよいし、その時点で使用不可能であるステージについて処理を実行してもよい。すなわち、処理部 11 は、6 つの各ステージについて使用可否情報を更新して、当該各ステージに関する各追加ステージ情報を端末装置 2 へ送信してもよい。また、処理部 11 は、6 つの各ステージについて使用可能であるか否かをそれぞれ判定し、使用不可能であると判定されたステージについて使用可否情報を更新し、使用不可能であると判定されたステージに関する追加ステージ情報を端末装置 2 へ送信してもよい。

[0158] 以上のステップ S 59～S 61 の一連の処理によって、一括購入に応じた設定変更処理（図 5 に示すステップ S 6、または、図 8 に示すステップ S 15）が実行されたこととなる。

[0159] なお、上記ステップ S 53～S 56 の一連の処理、および、上記ステップ S 58～S 61 の一連の処理においては、記憶部 22 に記憶されるユーザ情報の内容（具体的には、使用可否情報、バトル制限情報、および、残高情報）が更新される。これらの一連の処理において更新されるユーザ情報は、ステップ S 51 で受信された要求情報が示す個別購入指示を行ったユーザ（すなわち、受信した要求情報に含まれるユーザ識別情報が示すユーザ）に関するユーザ情報である。

[0160] ステップ S 62 において、処理部 11 は、端末装置 2 からの要求（厳密には、上記購入要求以外の要求）に応じた処理を実行する。ステップ S 62 における処理の具体的な内容は任意である。例えば、端末装置 2 においてバトルプレイを開始する指示が行われた場合、端末装置 2 は、バトルプレイの要

求をサーバ1に対して行う。バトルプレイの要求に応じて、処理部11は、バトルの対戦相手を決定する処理を実行する。上記ステップS62の次に、ステップS51の処理が再度実行される。

[0161] また、処理部11は、上記ステップS51～S62における一連の処理を繰り返し実行する。なお、サーバ1に複数の端末装置2からのアクセスがある場合、処理部11は、上記一連の処理を、ユーザ毎（換言すれば、端末装置毎）に並行して実行する。

[0162] [4. 本実施形態における作用効果および変形例]

(1)

上記実施形態における情報処理システムは、複数のコンテンツ（例えば、ステージ）を含むゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステムであり、以下の手段を備える。

- ・コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報（図12）を複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する記憶手段（例えば、記憶部12）

- ・複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理（例えば、個別購入に対する課金処理。具体的には、ステップS53）、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理（例えば、一括購入に対する課金処理。具体的には、ステップS58）を実行させるためのユーザの選択操作（例えば、購入画像において個別購入指示または一括購入指示を選択的に行う操作）を受け付ける受付手段（ステップS41）

- ・ユーザの選択操作に基づいて第1処理または第2処理を実行するコンテンツ処理手段（ステップS53およびS58）

- ・第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し（ステップS54）、第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する（ステップS

59) 更新手段

・更新手段によって使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行するゲーム処理手段（ステップS23）

[0163] 上記（1）の構成によれば、ユーザは、一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理と、各コンテンツを使用可能とするための第2処理とを、選択的に行うことができる。したがって、ユーザは、上記第1処理の実行によって一部のコンテンツを使用可能とすることができるとともに、上記第2処理の実行によって当該複数のコンテンツをまとめて使用可能とすることができる。これによって、複数のコンテンツを取得する（換言すれば、コンテンツを使用する権利を取得する）方法の選択肢の幅が広がるので、コンテンツを取得する際のユーザにとっての利便性を向上することができる。

[0164] 上記「第1処理」および「第2処理」は、当該処理の実行に応じてコンテンツを使用可能とされる、任意の処理であってよい。上記「第1処理」および「第2処理」は、上記実施形態においては、コンテンツを使用可能とすることに対する料金を課金するための課金処理である。なお、課金処理は、ユーザに対して料金を課す処理であり、上記実施形態のように、ユーザの残高を減算する処理であってもよいし、料金を請求する通知をユーザに対して行う処理であってもよい。

[0165] 上記「コンテンツ」は、ゲームアプリケーションにおいて使用される任意のコンテンツであってよい。上記実施形態においては、コンテンツは、ゲームにおけるステージであるとしたが、これに限らない。例えば、他の実施形態においては、コンテンツは、ゲームにおいて用いられるオブジェクト（例えば、キャラクタまたはアイテム）であってもよい。つまり、ゲームシステムは、上記第1処理の実行に応じて、ゲームアプリケーションにおいて用いられる複数のオブジェクトのうちの一部のオブジェクトを使用可能とし、上記第2処理の実行に応じて、当該複数のオブジェクトを使用可能とするものであってもよい。

[0166] 上記「コンテンツを使用可能とする」とは、コンテンツを使用する権利をユーザに付与することを意味する。例えば下記の具体的な処理によって、当該権利をユーザに付与することができる。

- ・ 端末装置 2 にコンテンツのデータ（上記基本ステージ情報の一例と言える）が記憶されている場合、鍵情報（上記追加ステージ情報の一例と言える）をサーバ 1 から取得する処理
- ・ 端末装置 2 にコンテンツのデータの一部（上記基本ステージ情報の一例と言える）が記憶されている場合、コンテンツの残りのデータ（上記追加ステージ情報の一例と言える）をサーバ 1 から取得する処理
- ・ （端末装置 2 にコンテンツのデータが記憶されていない場合において）端末装置 2 がコンテンツ全体のデータをサーバ 1 から取得する処理

[0167] （２）

上記実施形態においては、更新手段は、第 1 処理の実行に応じて使用可否情報を更新した後で第 2 処理の実行に応じて使用可否情報を更新する場合、複数のコンテンツのうちで、当該第 1 処理に応じて使用可否情報が更新されたコンテンツを除くコンテンツに関連付けられた使用可否情報を更新する（ステップ S 5 9）。

[0168] 上記（２）の構成によれば、使用可否情報の更新を効率良く行うことができる。

[0169] （３）

上記実施形態においては、更新手段は、第 2 処理の実行に応じて、複数のコンテンツのうちで使用不可能な全てのコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する（ステップ S 5 9）。

[0170] 上記（３）の構成によれば、使用可否情報の更新を効率良く行うことができる。

[0171] （４）

上記実施形態においては、受付手段は、第 1 処理を表す第 1 画像（例えば、個別購入指示画像 4 2）と共に、第 2 処理を表す第 2 画像（例えば、一括

購入指示画像 43) を提示する。コンテンツ処理手段は、第 1 画像を選択する操作に応じて第 1 処理を実行し、第 2 画像を選択する操作に応じて第 2 処理を実行する。

[0172] 上記 (4) の構成によれば、第 1 画像および第 2 画像がユーザに提示されることによって、第 1 処理と第 2 処理との両方が実行可能であることをユーザにわかりやすく通知することができる。また、ユーザは選択操作を容易に行うことができる。

[0173] (5)

なお、上記 “(一括購入のタイミングに関する変形例)” にて述べたように、受付手段は、第 1 処理が実行されたことに応じて複数のコンテンツのうちの所定の一部のコンテンツが使用可能となった場合 (例えば、第 1 ステージが使用可能となった場合)、第 1 処理を実行するための操作を受け付けない状態で、第 2 処理を実行するための操作を受け付けてもよい。

[0174] 上記 (5) の構成によれば、所定の一部のコンテンツが使用可能となるまでは、コンテンツの取得に関してユーザに複数の選択肢を提示することができるとともに、所定の一部のコンテンツが使用可能となった後は、上記複数のコンテンツ全ての取得を促進することができる。

[0175] (6)

また、上記実施形態のように、記憶手段は、複数のコンテンツについて設定される順序を示す情報を記憶してもよい。このとき、上記実施形態のように、更新手段は、1 回の第 1 処理の実行に応じて、複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツであって、順序に従って特定される 1 つのコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。さらに、上記 “(一括購入のタイミングに関する変形例)” にて述べたように、受付手段は、複数のコンテンツのうちで、上記順序に従って所定の一部のコンテンツが使用可能となった後 (例えば、第 1 ステージが使用可能となった後) は、第 1 処理を実行するための操作を受け付けない状態で、第 2 処理を実行するための操作を受け付けてもよい。

[0176] なお、上記「複数のコンテンツについて設定される順序」は、上記実施形態においては、ゲームの進行順、換言すれば、コンテンツが用いられる順序である。ただし、複数のコンテンツについて設定される順序は、任意の順序であってよく、例えば、複数のコンテンツがユーザに提供された時期が異なる場合には、ユーザに対して提供された順序であってもよい。

[0177] 上記（６）の構成によれば、ユーザは、第１処理の実行の際に、使用可能とするコンテンツを特定する必要がないので、ユーザによる選択操作を容易にすることができる。また、上記順序に従って上記所定の一部のコンテンツが使用可能となった後は、上記複数のコンテンツ全ての取得を促進することができる。

[0178] （７）

上記“（一括購入のタイミングに関する変形例）”にて述べたように、ゲーム処理手段は、所定の一部のコンテンツ（例えば、第１ステージ）に関連付けられる使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該コンテンツを、制限を加えた状態で用いてゲーム処理を実行してもよい。なお、ゲーム処理手段は、複数のコンテンツのうち、上記所定の一部のコンテンツを除くコンテンツについては、制限が加えられた状態で当該コンテンツを用いるゲーム処理を実行しなくてもよい。

[0179] 上記「制限を加えた状態でコンテンツを用いる」とは、例えば上述した試用プレイのように、使用可能である状態のコンテンツが用いられる場合に対して何らかの制限が加えられた状態でコンテンツを用いることを指す。例えば、上記実施形態においては、コンテンツの一部（のみ）を用いてゲーム処理を実行する態様、あるいは、コンテンツを一時的に用いて（例えば、所定時間だけ）ゲーム処理を実行する態様で、ゲーム処理が実行されてもよい。

[0180] 上記（７）の構成によれば、ユーザは、使用可否情報が使用不可能であることを示すコンテンツについても、制限的ではあるものの当該コンテンツを使用することができる。これによって、制限が無い状態でコンテンツを使用する動機付けをユーザに与えることができる。また、第１処理の実行に応じ

て使用可能とすることができるコンテンツ以外の残りのコンテンツ（すなわち、上記所定の一部のコンテンツ以外のコンテンツ）について制限的な使用を不可能とすることによって、当該残りのコンテンツを取得する動機付けをユーザに与えることができる。

[0181] (8)

上記実施形態においては、受付手段は、複数のコンテンツが使用不可能である初期状態において選択操作を受け付けるとともに、第1処理の実行によって複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態（例えば、第1～第6部分使用状態）において選択操作を受け付ける（図4）。

[0182] 上記(8)の構成によれば、ユーザは、初期状態と一部使用可能状態との両方において選択操作を行うことができるので、コンテンツ取得に関するユーザにとっての利便性を向上することができる。

[0183] (9)

上記実施形態においては、受付手段は、初期状態において、第1処理を表す第1画像（例えば、個別購入指示画像42）と共に、第2処理を表す第2画像（例えば、一括購入指示画像43）を提示し、一部使用可能状態において第1画像と共に第2画像を提示する。コンテンツ処理手段は、第1画像を選択する操作に応じて第1処理を実行し、第2画像を選択する操作に応じて第2処理を実行する。

[0184] 上記(9)の構成によれば、初期状態と一部使用可能状態との両方において第1画像および第2画像がユーザ提示されるので、第1処理と第2処理との両方が実行可能であることをユーザにわかりやすく通知することができる。また、ユーザは選択操作を容易に行うことができる。

[0185] (10)

上記実施形態においては、コンテンツ処理手段は、第1処理および第2処理として、コンテンツを使用可能とすることに対する対価（例えば、料金）を取得する取得処理（例えば課金処理）を実行する。

[0186] 上記(10)の構成によれば、対価と引き替えにコンテンツを取得するこ

とが可能なゲームアプリケーションにおいて、複数のコンテンツを取得する際の利便性を向上することができる。

[0187] (11)

上記実施形態においては、コンテンツ処理手段は、第1処理および第2処理として、コンテンツを使用可能とすることに対する対価（すなわち、料金）を取得する取得処理（すなわち、課金処理）を実行する。ここで、第1～第3の対価を次のように定義する。

- ・第1の対価：初期状態において実行される第2処理において取得する対価（図10および図11に示す例では、3000円）
- ・第2の対価：初期状態から実行される所定回数の第1処理において取得する対価の合計（例えば所定回数を2回とした場合、図10および図11に示す例では、200円と500円の合計、すなわち、700円）
- ・第3の対価：当該所定回数の第1処理の実行によって生じた一部使用可能状態（例えば所定回数を2回とした場合、第2部分使用状態）において実行される第2処理において取得する対価（例えば所定回数を2回とした場合、図10および図11に示す例では、2500円）

このとき、コンテンツ処理手段は、第1の対価（上記の例では、3000円）を、第2の対価と第3の対価との和（上記の例では、3200円）よりも小さくする。

[0188] 上記(11)の構成によれば、第1処理が実行されない初期状態で第2処理が実行された場合の方が、第1処理が実行された後で第2処理が実行された場合よりも、各コンテンツを使用可能とするための対価が小さくなる。これによれば、初期状態で各コンテンツを使用可能とする動機付けをユーザに与えることができる。

[0189] (12)

また、第4および第5の対価を次のように定義する。

- ・第4の対価：初期状態から第1の回数だけ第1処理が実行されたことによって生じた一部使用可能状態において実行される第2処理において取得する

対価（例えば第１の回数を２回とした場合、図１０および図１１に示す例では、２５００円）

・第５の対価：初期状態から第１の回数よりも多い第２の回数だけ第１処理が実行されたことによって生じた一部使用可能状態において実行される第２処理において取得する対価（例えば第２の回数を３回とした場合、図１０および図１１に示す例では、２１００円）

上記実施形態においては、コンテンツ処理手段は、第５の対価を、第４の対価よりも小さくする。

[0190] 上記（１２）の構成によれば、第１処理を多くの回数実行した場合における、第２処理の対価（すなわち、第５の対価）は、第１処理を少ない回数実行した場合における、第２処理の対価（すなわち、第４の対価）よりも、小さくなる。これによれば、第１処理を多くの回数実行した状態においても、第２処理の実行によって各コンテンツを使用可能とする動機付けをユーザに与えることができる。

[0191] （１３）

上記実施形態においては、コンテンツ処理手段は、取得処理として、ゲームアプリケーション内においてユーザが所有するポイントを減少させる処理、または、使用可能とされるコンテンツに応じた料金を課金する処理を実行してもよい。つまり、上記「対価」は、現実の通貨であってもよいし、例えばゲームアプリケーション内で利用可能なポイント（換言すれば、仮想通貨）であってもよい。なお、上記ポイントは、現実の通貨と交換可能であってもよく、例えば、宝石のような有料アイテムの数として表現されてもよい。このように、コンテンツは、現実の通貨と直接交換されるのではなく、有料アイテムを介して間接的に現実の通貨と交換されてもよい。

[0192] （１４）

本実施形態においては、記憶手段は、複数のコンテンツについて設定される順序を特定可能な情報を記憶している。更新手段は、複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、第１処理

が実行される毎に順序に従って1つずつ、使用可能であることを示す情報に更新する（図4）。

[0193] 上記（14）の構成によれば、ユーザは、第1処理の実行の際に、使用可能とするコンテンツを特定する必要がないので、ユーザによる選択操作を容易にすることができる。

[0194] （15）

なお、他の実施形態においては、受付手段は、第1処理を選択する選択操作が行われる場合、複数のコンテンツのうちで使用可能とするコンテンツを指定するためのユーザの指定操作を受け付けてもよい。この指定操作は、例えば、上記実施形態におけるステージモード画像に対して、使用可能とするステージを指定する操作であってもよい。更新手段は、第1処理の実行に応じて、指定操作によって指定されたコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新してもよい。

[0195] 上記（15）の構成によれば、ユーザは、使用可能とするコンテンツを指定することができるので、より多くのバリエーションでコンテンツを取得することができる。

[0196] （16）

上記実施形態においては、ゲーム処理手段は、所定のコンテンツについて、当該所定のコンテンツに関連付けられる使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該所定のコンテンツを、制限を加えた状態で用いてゲーム処理を実行する。

[0197] 上記（16）の構成によれば、ユーザは、使用可否情報が使用不可能であることを示すコンテンツについても、制限的ではあるものの当該コンテンツを使用することができる。これによって、制限が無い状態でコンテンツを使用する動機付けをユーザに与えることができる。

[0198] （17）

上記実施形態においては、ゲームシステムは、ユーザによって操作される端末装置2と、サーバ1とを含む（図1）。ゲームシステムは、サーバ1に

設けられるデータ送信手段（例えば、ステップS 5 6およびS 6 1を実行する処理部1 1および／または通信部1 3）を備える。データ送信手段は、第1処理または第2処理によって使用可否情報が更新されたことを条件として、当該条件を満たしたコンテンツを端末装置2において使用可能とするためのデータ（例えば、追加ステージ情報）を当該端末装置2へ送信する。ゲーム処理手段は、端末装置2に設けられ、サーバ1から受信されたデータに基づいてゲーム処理を実行する（ステップS 2 3, S 4 6）。

[0199] 上記「コンテンツを端末装置2において使用可能とするためのデータ」は、上記実施形態における追加ステージ情報のデータに限らず、他のデータであってもよい。例えば、上記実施形態の変形例においては、「コンテンツを端末装置2において使用可能とするためのデータ」は、1つのステージに関するステージ情報全体（すなわち、基本ステージ情報および追加ステージ情報）のデータであってもよい。つまり、ステージの購入が行われるまでは端末装置2には当該ステージに関する情報が記憶されておらず、当該ステージの購入が行われたことに応じて、当該ステージに関する情報（すなわち、基本ステージ情報および追加ステージ情報）がサーバ1から端末装置2へ送信されて端末装置2に記憶されてもよい。

[0200] 上記（1 7）の構成によれば、使用可否情報が更新される前において不正にコンテンツが使用される可能性を低減することができる。

[0201] （1 8）

上記実施形態においては、コンテンツは、ゲームにおけるステージのデータである。ゲーム処理手段は、更新手段によって使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたステージのデータを用いたゲーム処理を実行する。

[0202] 上記（1 8）の構成によれば、複数のステージを含むゲームのゲームアプリケーションにおいて、複数のステージを使用可能とする際の利便性を向上することができる。

[0203] （付与される他の種類のコンテンツに関する変形例）

上記実施形態においては、サーバ1は、コンテンツ（すなわち、ステージ）を使用可能とすることに応じて、当該コンテンツとは異なる他の種類のコンテンツ（すなわち、バトルチケット）を付与する処理を実行した（ステップS55）。ここで、上記他の種類のコンテンツの内容は任意である。例えば、他の実施形態においては、バトルチケットに代えて（または、バトルチケットと共に）、キャラクタが付与されてもよい。具体的には、サーバ1は、購入に応じてステージを使用可能とした場合、ユーザが使用可能なキャラクタの種類を増加させるようにゲームの設定を変更してもよい。

[0204] また、上記他の種類のコンテンツは、購入以外の方法で取得可能であってもよい。例えば、他の種類のコンテンツは、ゲームに関する所定の条件（例えば、バトルプレイで所定回数勝利したこと、ステージをクリアしたこと、または、ゲームに関するアカウントを登録したこと等）が満たされたことに応じて、所定数のバトルチケットがユーザに付与されてもよい。また、上記他の種類のコンテンツは、購入されるコンテンツ（すなわち、ステージ）とは別に購入することが可能であってもよい。例えば、上記実施形態においては、ステージの購入によってバトルチケットがユーザに付与される一方、ユーザはバトルチケットを単独で（つまり、ステージとは別に）購入することが可能であってもよい。

[0205] なお、上記実施形態においては、ステージは、購入以外の方法では使用可能とすることはできないが、他の実施形態においては、ゲームに関する所定の条件が満たされたことに応じて、ステージが使用可能とされてもよい。

[0206] （試用プレイに関する変形例）

上記実施形態においては、ゲームアプリケーションに含まれる6つのステージは、それぞれ有料コンテンツであった。ここで、他の実施形態においては、ゲームアプリケーションは、有料コンテンツと同種のコンテンツであっても、無料のコンテンツを含んでいてもよい。つまり、ゲームアプリケーションは、上述の第1処理および第2処理の実行を条件とせずに使用可能なコンテンツを含んでいてもよい。例えば、上記実施形態において、ゲームアプリ

ケーションは、初期状態においてユーザがプレイ可能な、チュートリアル用のステージを含んでいてもよい。以上より、上記「第2処理」は、ゲームアプリケーションに含まれる全てのコンテンツを使用可能とする処理でなくともよい。

[0207] (ゲームアプリケーションにコンテンツが追加される変形例)

なお、他の実施形態においては、端末装置2にゲームアプリケーションがインストールされた後で、例えばゲームアプリケーションのアップデートによって、当該ゲームアプリケーションに追加コンテンツ（例えば、追加ステージ）が導入されてもよい。この場合、追加ステージの導入前にすでに一括購入を行っていたユーザに対しては、追加コンテンツが無料で提供されてもよいし、有料で提供されてもよい。すなわち、サーバ1は、追加ステージの導入前に全使用状態となっていた端末装置2のゲームアプリケーションにおいては、さらなる購入指示が無くても当該追加ステージを使用可能としてもよいし、追加ステージの購入指示に応じて当該追加ステージを使用可能としてもよい。以上より、上記「第2処理」は、第2処理が実行される時点でゲームアプリケーションに含まれていないコンテンツを使用可能とする処理でなくともよい。

[0208] (ゲームアプリケーションの種類に関する変形例)

上記実施形態において、ゲームシステムにおいて実行されるゲームアプリケーションの種類は任意である。また、ゲームアプリケーションに含まれるゲームモードについても任意であり、ゲームアプリケーションは、上記実施形態におけるステージモードおよびバトルモードに限らず、1以上の任意のモードを含んでいてもよい。つまり、購入対象となるコンテンツは、上記実施形態においてはステージモードにおけるステージであったが、他の実施形態においては、ステージモードとは異なる他の任意のモードにおいて用いられるコンテンツであってもよい。

[0209] (サーバと端末装置とにおける処理に関する変形例)

他の実施形態においては、上記実施形態においてサーバ側において実行さ

れた処理の一部は、端末装置側において実行されてもよい。また、他の実施形態においては、上記実施形態において端末装置側において実行された処理の一部は、サーバ側において実行されてもよい。

産業上の利用可能性

[0210] 以上のように、上記実施形態は、端末装置において複数のコンテンツを取得する際の利便性を向上すること等を目的として、例えばゲームシステムに利用することができる。

符号の説明

- [0211]
- 1 サーバ
 - 2 端末装置
 - 1 1 処理部
 - 1 2 記憶部
 - 2 1 処理部
 - 2 2 記憶部
 - 2 3 入力部
 - 2 4 表示部
 - 3 1 ステージ構成画像
 - 4 1 試用指示画像
 - 4 2 個別購入指示画像
 - 4 3 一括購入指示画像

請求の範囲

- [請求項1] 複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステムであって、
- コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報を前記複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する記憶手段と、
- 複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作を受け付ける受付手段と、
- 前記ユーザの選択操作に基づいて前記第1処理または第2処理を実行するコンテンツ処理手段と、
- 前記第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、前記第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する更新手段と、
- 前記更新手段によって前記使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行するゲーム処理手段とを備える、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記更新手段は、前記第1処理の実行に応じて前記使用可否情報を更新した後で前記第2処理の実行に応じて前記使用可否情報を更新する場合、前記複数のコンテンツのうちで、当該第1処理に応じて前記使用可否情報が更新されたコンテンツを除くコンテンツに関連付けられた使用可否情報を更新する、請求項1に記載のゲームシステム。
- [請求項3] 前記更新手段は、前記第2処理の実行に応じて、前記複数のコンテンツのうちで使用不可能な全てのコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する、請求項1また

は請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項4] 前記受付手段は、前記第1処理を表す第1画像と共に、前記第2処理を表す第2画像を提示し、

前記コンテンツ処理手段は、前記第1画像を選択する操作に応じて前記第1処理を実行し、前記第2画像を選択する操作に応じて前記第2処理を実行する、請求項1から請求項3のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項5] 前記受付手段は、前記第1処理が実行されたことに応じて前記複数のコンテンツのうちの所定の一部のコンテンツが使用可能となった場合、前記第1処理を実行するための操作を受け付けられない状態で、前記第2処理を実行するための操作を受け付ける、請求項1から請求項4に記載のゲームシステム。

[請求項6] 前記記憶手段は、前記複数のコンテンツについて設定される順序を示す情報を記憶しており、

前記更新手段は、1回の前記第1処理の実行に応じて、前記複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツであって、前記順序に従って特定される1つのコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、

前記受付手段は、前記複数のコンテンツのうちで、前記順序に従って前記所定の一部のコンテンツが使用可能となった後は、前記第1処理を実行するための操作を受け付けられない状態で、前記第2処理を実行するための操作を受け付ける、請求項5に記載のゲームシステム。

[請求項7] 前記ゲーム処理手段は、前記所定の一部のコンテンツに関連付けられる前記使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該コンテンツを、制限が加えられた状態で用いて前記ゲーム処理を実行する、請求項5または請求項6に記載のゲームシステム。

[請求項8] 前記受付手段は、前記複数のコンテンツが使用不可能である初期状態において前記選択操作を受け付けるとともに、前記第1処理の実行

によって前記複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において前記選択操作を受け付ける、請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

[請求項9] 前記受付手段は、前記初期状態において、前記第 1 処理を表す第 1 画像と共に、前記第 2 処理を表す第 2 画像を提示し、前記一部使用可能状態において前記第 1 画像と共に前記第 2 画像を提示し、

前記コンテンツ処理手段は、前記第 1 画像を選択する操作に応じて前記第 1 処理を実行し、前記第 2 画像を選択する操作に応じて前記第 2 処理を実行する、請求項 8 に記載のゲームシステム。

[請求項10] 前記コンテンツ処理手段は、前記第 1 処理および前記第 2 処理として、コンテンツを使用可能とすることに対する対価を取得する取得処理を実行する、請求項 1 から請求項 9 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

[請求項11] 前記複数のコンテンツが使用不可能である初期状態において実行される前記第 2 処理において取得する対価を第 1 の対価とし、前記初期状態から実行される所定回数の前記第 1 処理において取得する対価の合計を第 2 の対価とし、当該所定回数の第 1 処理の実行によって前記複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において実行される前記第 2 処理において取得する対価を第 3 の対価としたとき、前記コンテンツ処理手段は、前記第 1 の対価を、前記第 2 の対価と前記第 3 の対価との和よりも小さくする、請求項 10 に記載のゲームシステム。

[請求項12] 前記複数のコンテンツが使用不可能である初期状態から第 1 の回数だけ前記第 1 処理が実行されたことによって生じた一部使用可能状態において実行される第 2 処理において取得する対価を第 4 の対価とし、前記初期状態から前記第 1 の回数よりも多い第 2 の回数だけ前記第 1 処理が実行されたことによって前記複数のコンテンツの一部が使用可能となった一部使用可能状態において実行される第 2 処理におい

て取得する対価を第5の対価としたとき、前記コンテンツ処理手段は、前記第5の対価を、前記第4の対価よりも小さくする、請求項10または請求項11に記載のゲームシステム。

[請求項13] 前記コンテンツ処理手段は、前記取得処理として、前記ゲームアプリケーション内において前記ユーザが所有するポイントを減少させる処理、または、使用可能とされるコンテンツに応じた料金を課金する処理を実行する、請求項10から請求項12のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項14] 前記記憶手段は、前記複数のコンテンツについて設定される順序を示す情報を記憶しており、

前記更新手段は、前記複数のコンテンツのうちで使用不可能なコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、前記第1処理が実行される毎に前記順序に従って1つずつ、使用可能であることを示す情報に更新する、請求項1から請求項5、および、請求項8から請求項13のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項15] 前記受付手段は、前記第1処理を選択する選択操作が行われる場合、前記複数のコンテンツのうちで使用可能とするコンテンツを指定するためのユーザの指定操作を受け付け、

前記更新手段は、前記第1処理の実行に応じて、前記指定操作によって指定されたコンテンツに関連付けられる使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する、請求項1から請求項5、および請求項8から請求項13のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項16] 前記ゲーム処理手段は、所定のコンテンツについて、当該所定のコンテンツに関連付けられる前記使用可否情報が使用不可能であることを示す場合、当該所定のコンテンツを、制限が加えられた状態で用いて前記ゲーム処理を実行する、請求項1から請求項15のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項17] 前記ゲームシステムは、ユーザによって操作される端末装置と、サ

ーバとを含み、

前記サーバに設けられ、前記第1処理または第2処理によって使用可否情報が更新されたことを条件として、当該条件を満たしたコンテンツを前記端末装置において使用可能とするためのデータを当該端末装置へ送信するデータ送信手段をさらに備え、

前記ゲーム処理手段は、前記端末装置に設けられ、前記サーバから受信された前記データに基づいてゲーム処理を実行する、請求項1から請求項16のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項18] 前記コンテンツは、ゲームにおけるステージのデータであり、

前記ゲーム処理手段は、前記更新手段によって前記使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたステージのデータを用いたゲーム処理を実行する、請求項1から請求項17のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項19] 複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行する端末装置と通信可能なサーバであって、

コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報を前記複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する記憶手段と、

複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作であって、前記端末装置において行われる選択操作に基づいて前記第1処理または第2処理を実行するコンテンツ処理手段と、

前記第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、前記第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する更新手段とを備え、

前記端末装置は、前記更新手段によって前記使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行する、サーバ。

[請求項20]

複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行する端末装置と通信可能なサーバのコンピュータにおいて実行される情報処理プログラムであって、

前記サーバは、コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報を前記複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶する記憶手段を備え、

前記情報処理プログラムは、

複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作であって、前記端末装置において行われる選択操作に基づいて前記第1処理または第2処理を実行するコンテンツ処理手段と、

前記第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、前記第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する更新手段として前記コンピュータを機能させ、

前記端末装置は、前記更新手段によって前記使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行する、情報処理プログラム。

[請求項21]

複数のコンテンツを含むゲームアプリケーションを実行するためのゲームシステムにおいて実行される情報処理方法であって、

前記サーバは、コンテンツがゲーム処理において使用可能か否かを示す使用可否情報を前記複数のコンテンツのそれぞれに関連付けて記憶しており、

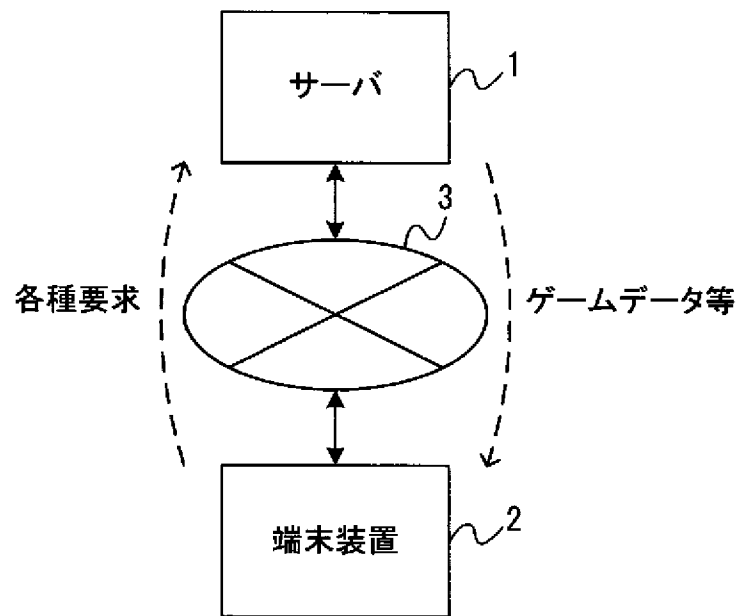
複数のコンテンツに含まれる一部のコンテンツを使用可能とするための第1処理、または、複数のコンテンツに含まれる各コンテンツを使用可能とするための第2処理を実行させるためのユーザの選択操作を繰り返し受け付ける受付ステップと、

前記ユーザの選択操作に基づいて前記第1処理または第2処理を実行するコンテンツ処理ステップと、

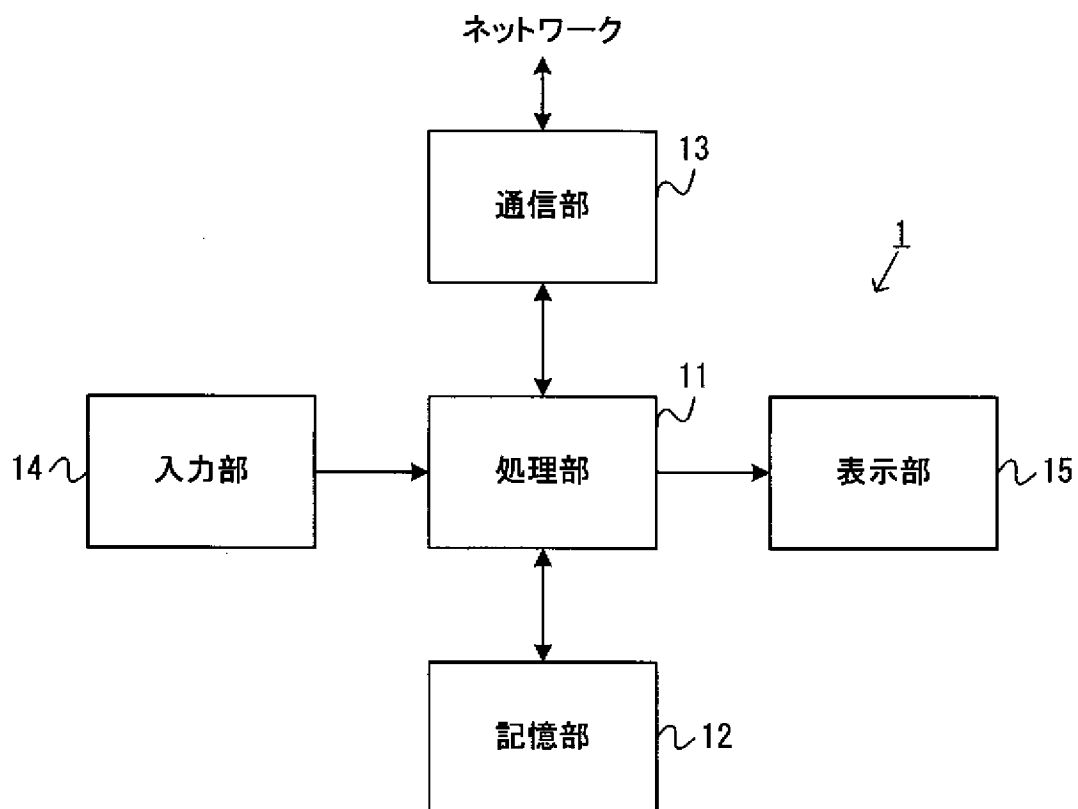
前記第1処理の実行に応じて、一部の使用不可能なコンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新し、前記第2処理の実行に応じて、使用不可能な各コンテンツに関連付けられた使用可否情報を、使用可能であることを示す情報に更新する更新ステップと、

前記更新ステップによって前記使用可否情報が使用可能であることを示す情報に更新されたコンテンツを用いてゲーム処理を実行するゲーム処理ステップとを含む、情報処理方法。

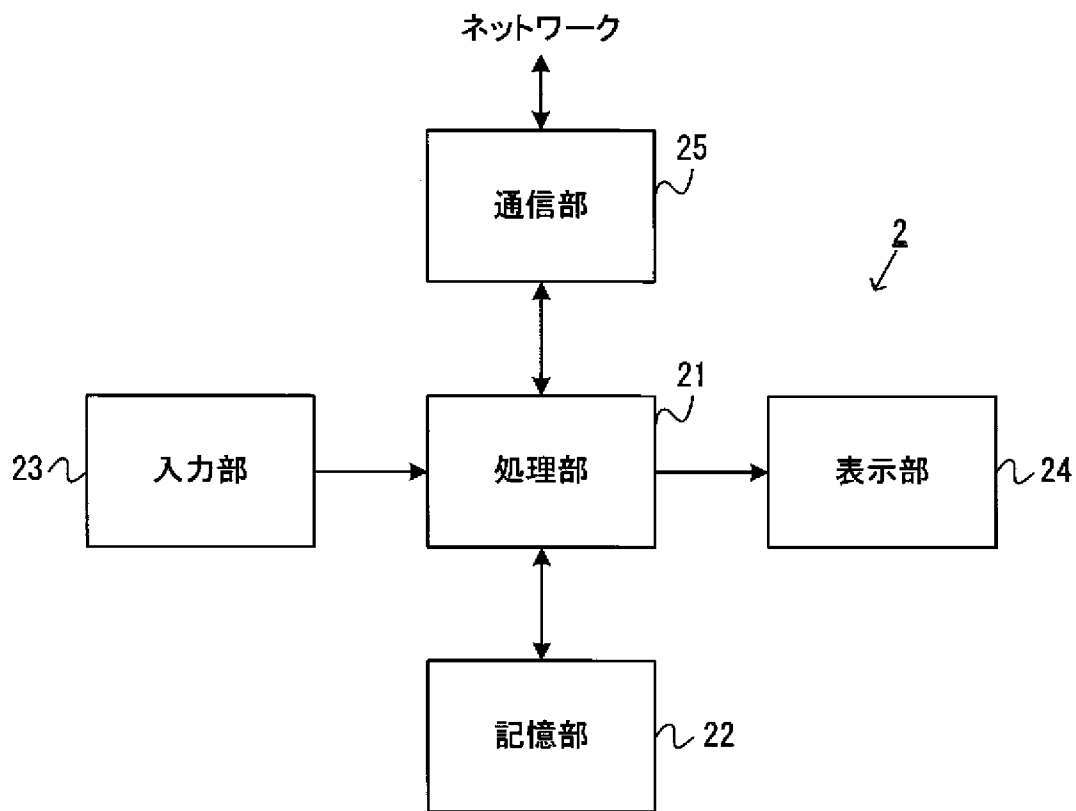
[図1]



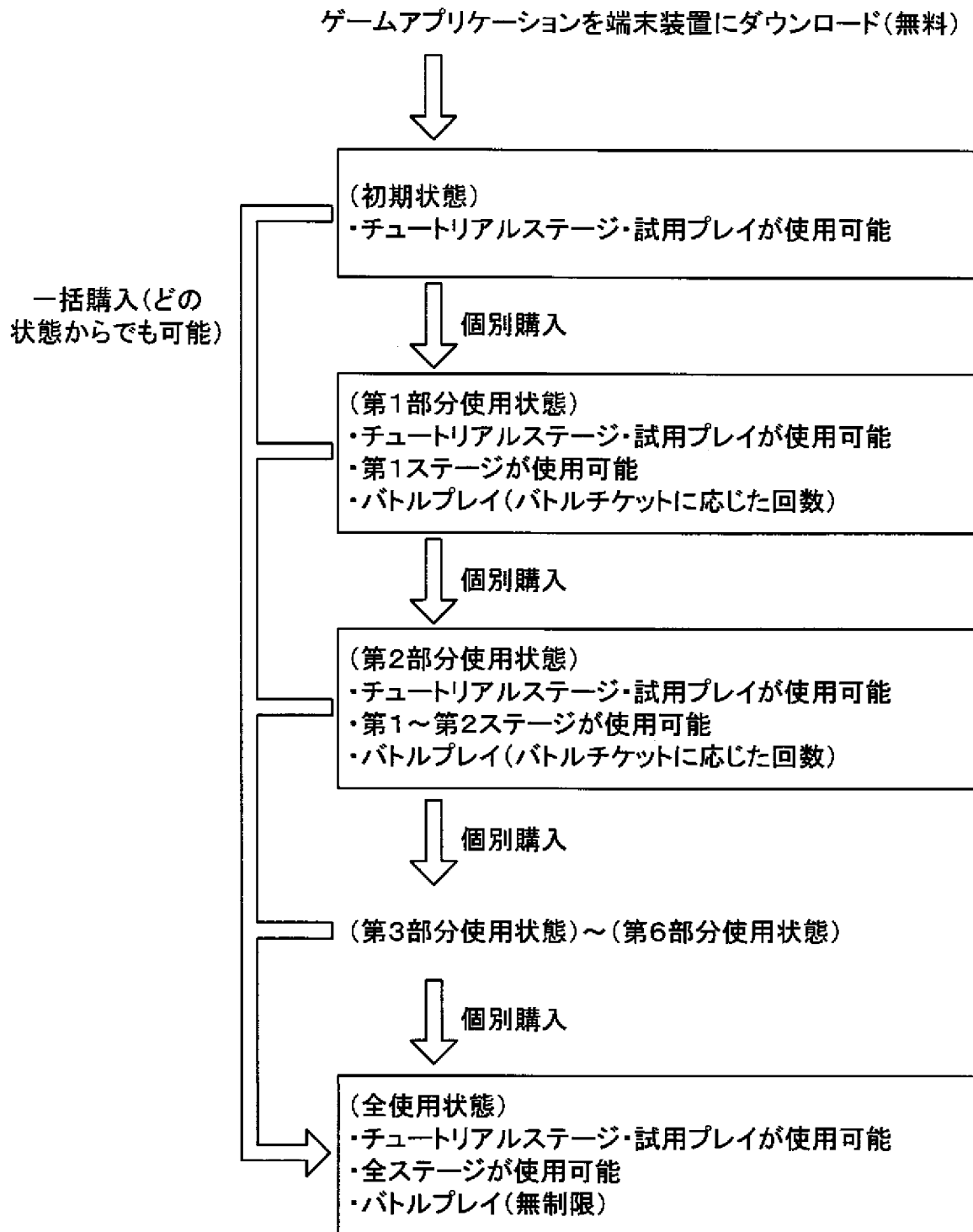
[図2]



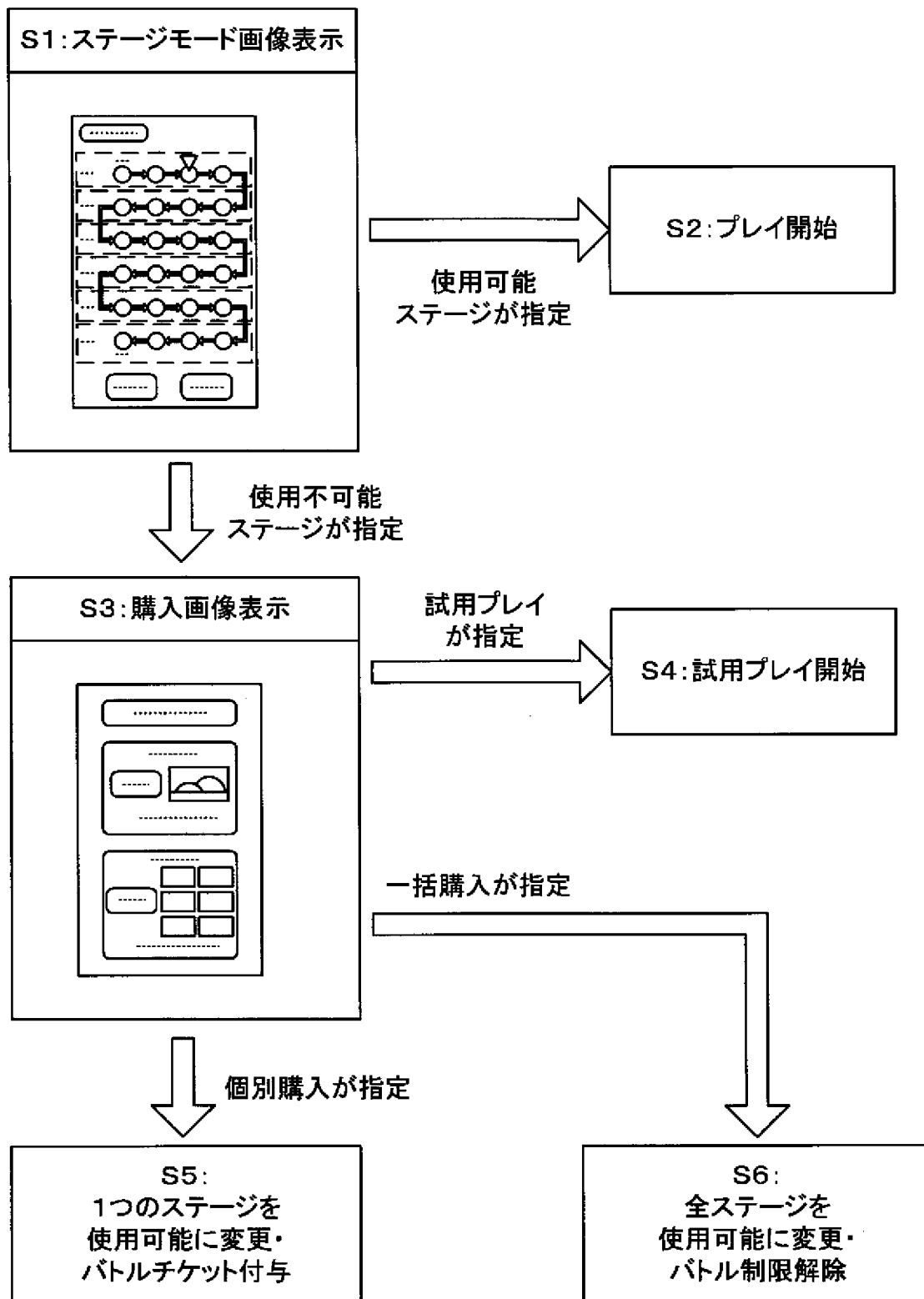
[図3]



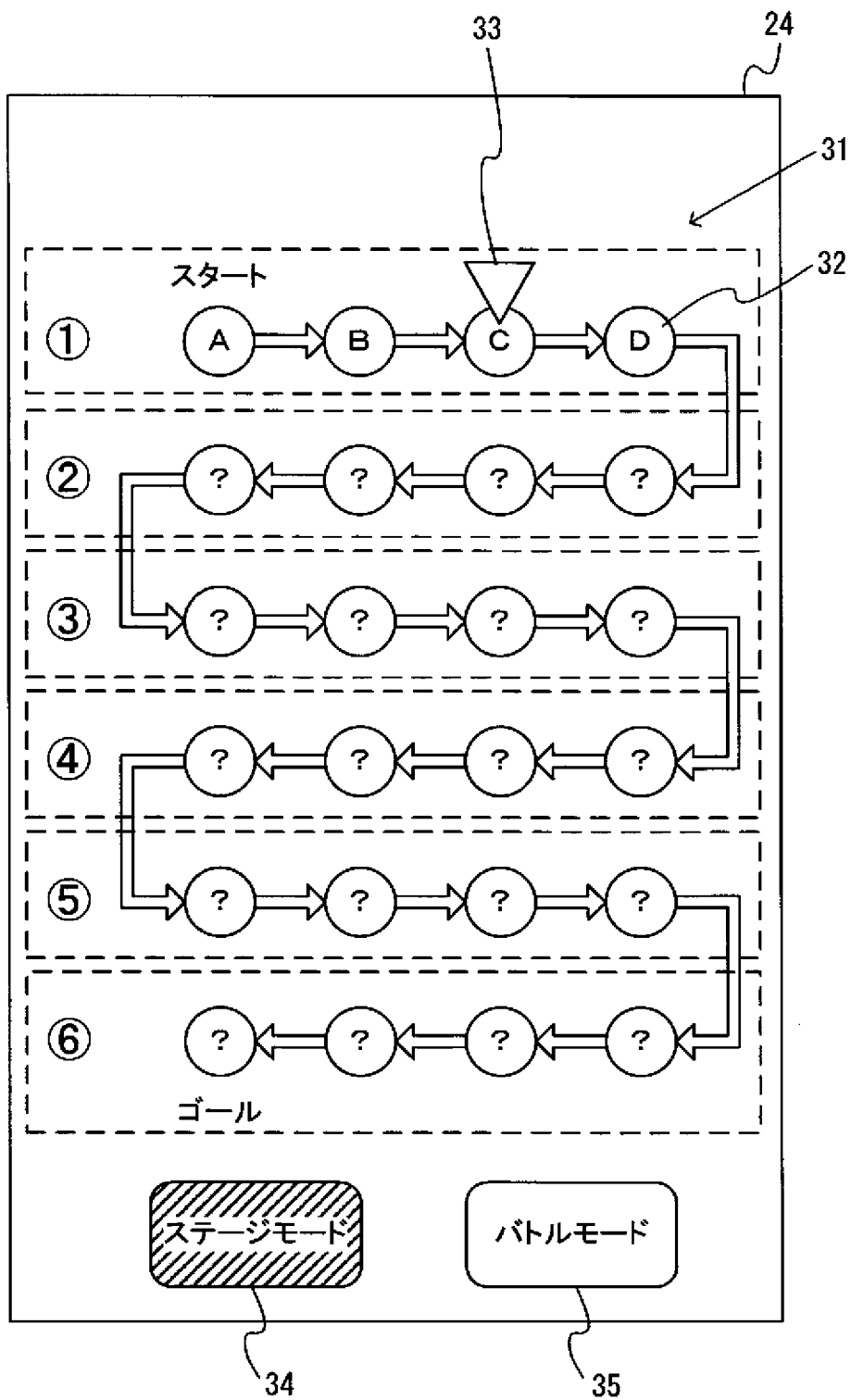
[図4]



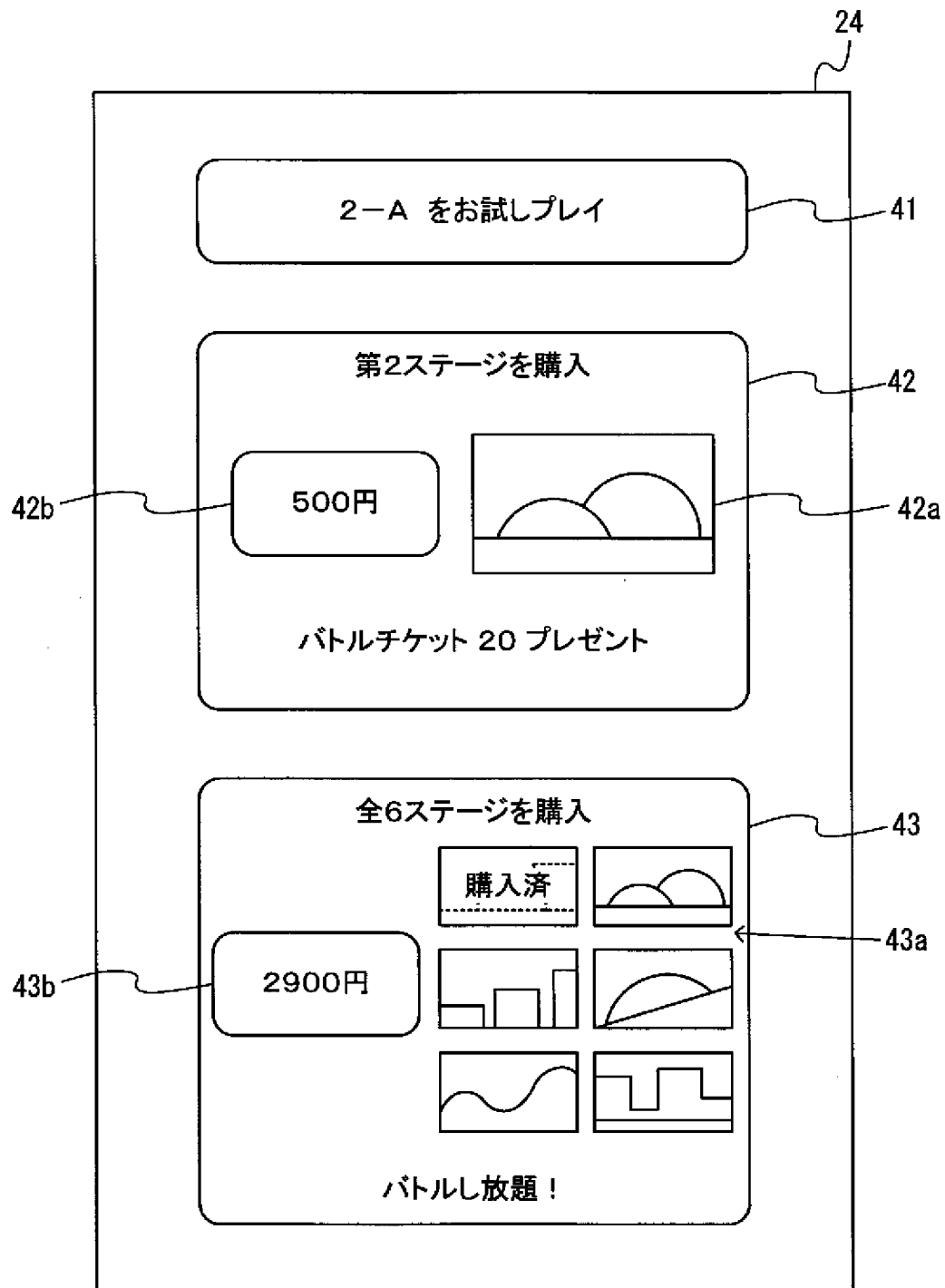
[図5]



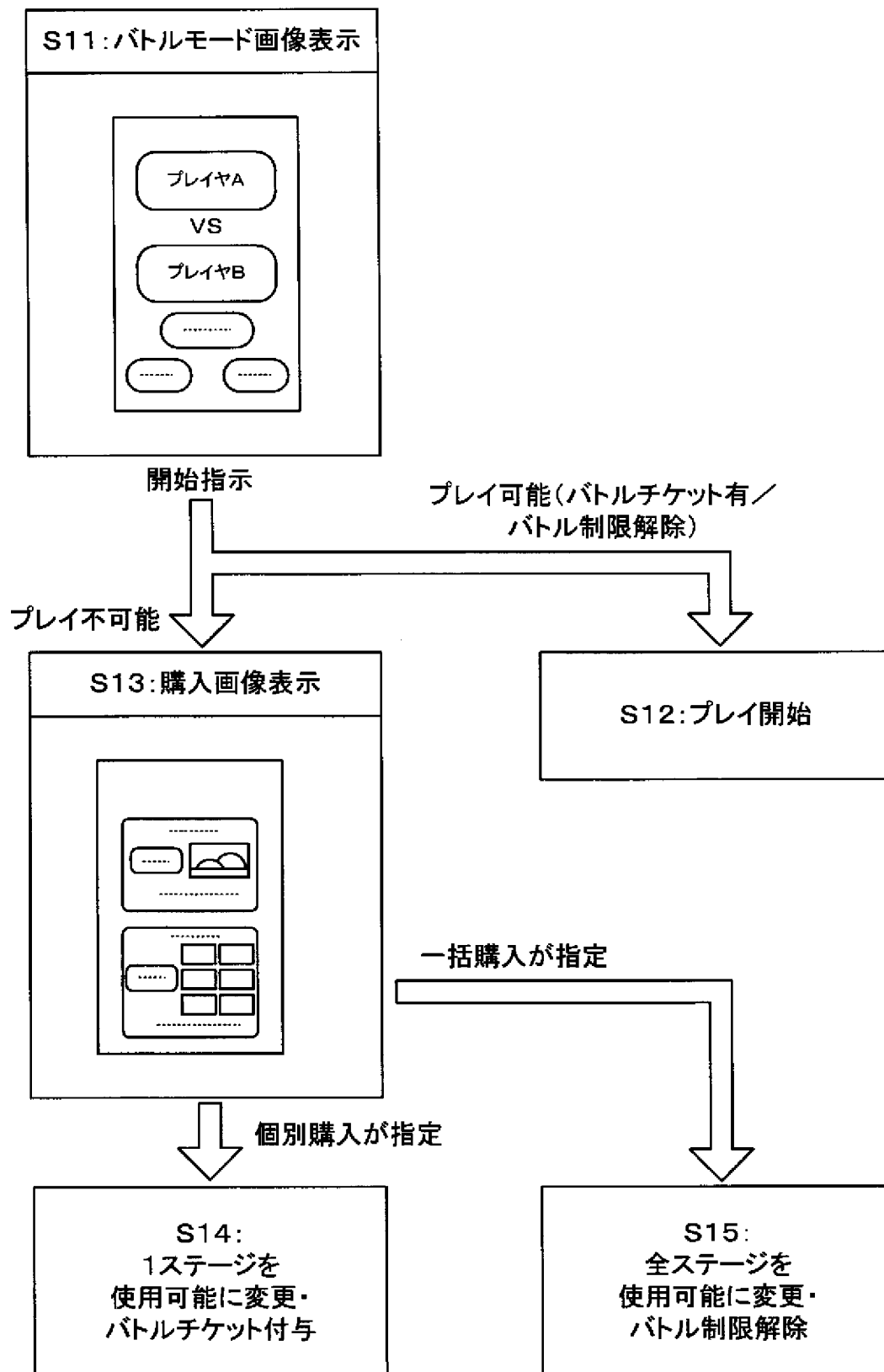
[図6]



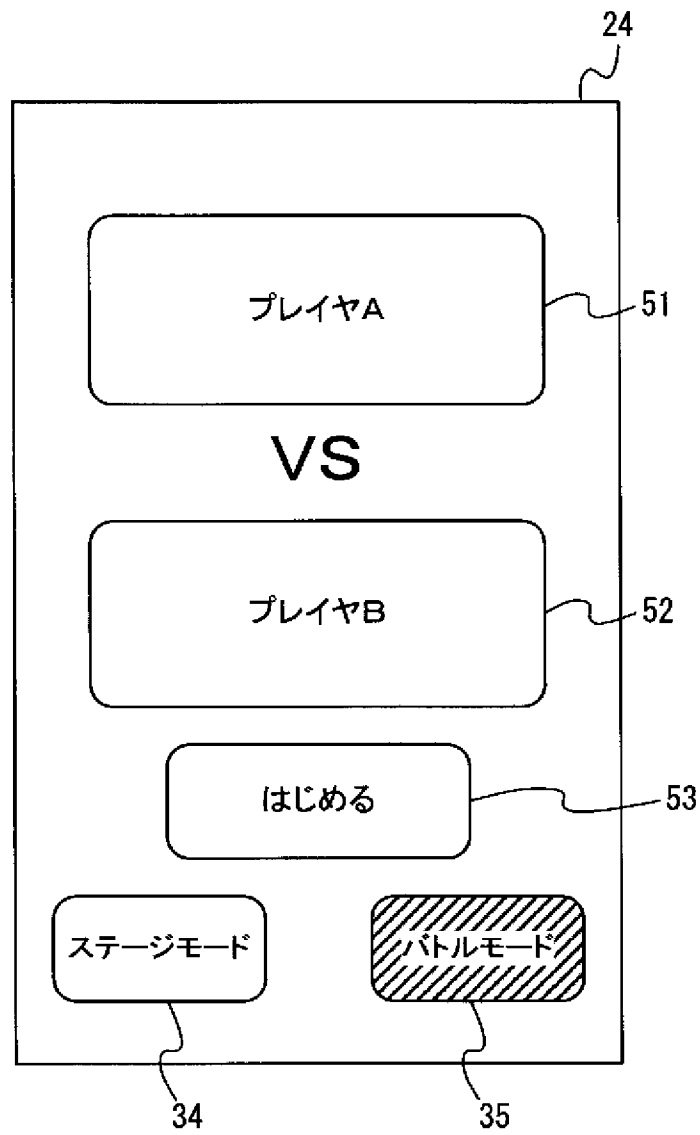
[図7]



[図8]



[図9]



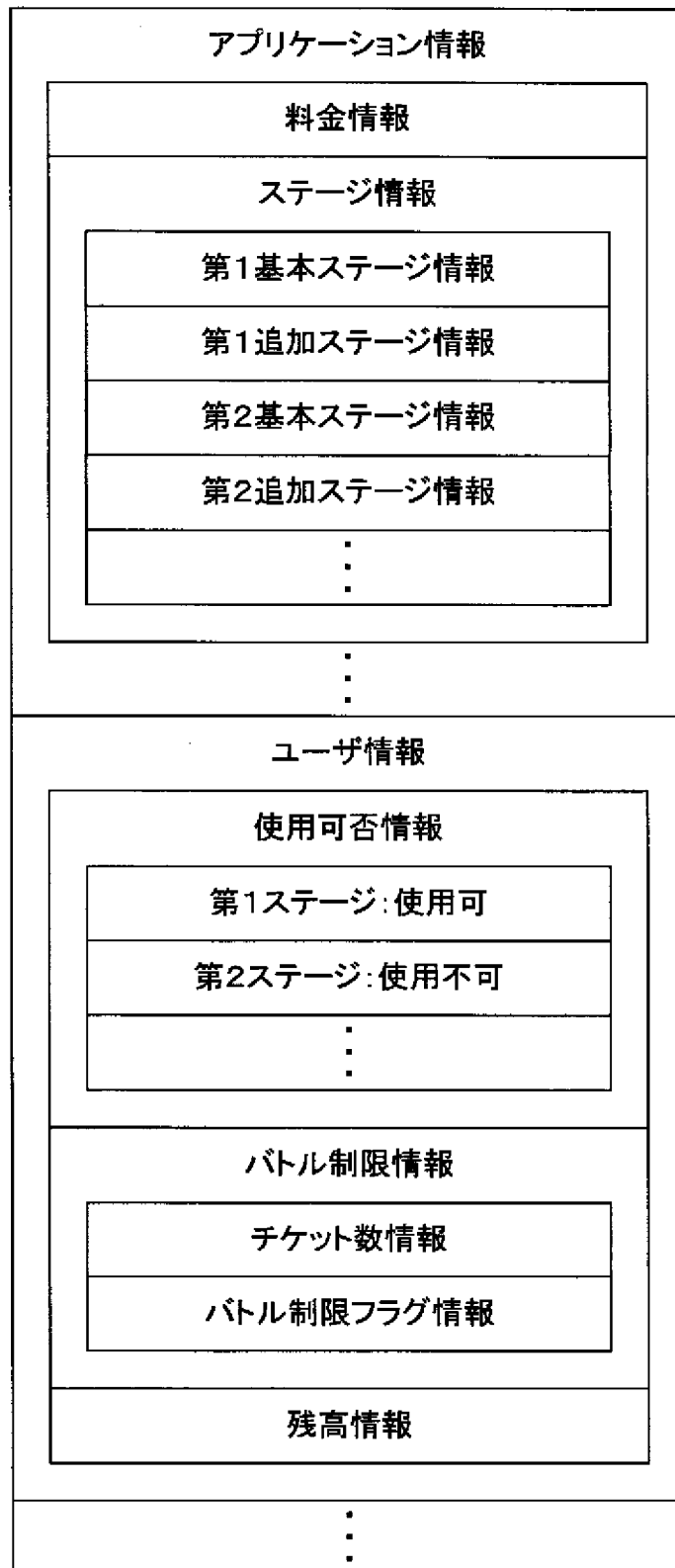
[図10]

状態	個別購入	一括購入
初期状態(第1ステージ／一括)	200円	3000円
第1部分使用状態(第2ステージ／一括)	500円	2900円
第2部分使用状態(第3ステージ／一括)	500円	2500円
第3部分使用状態(第4ステージ／一括)	500円	2100円
第4部分使用状態(第5ステージ／一括)	500円	1700円
第5部分使用状態(第6ステージ／一括)	500円	1300円
第6部分使用状態(バトル無制限)	1000円	—

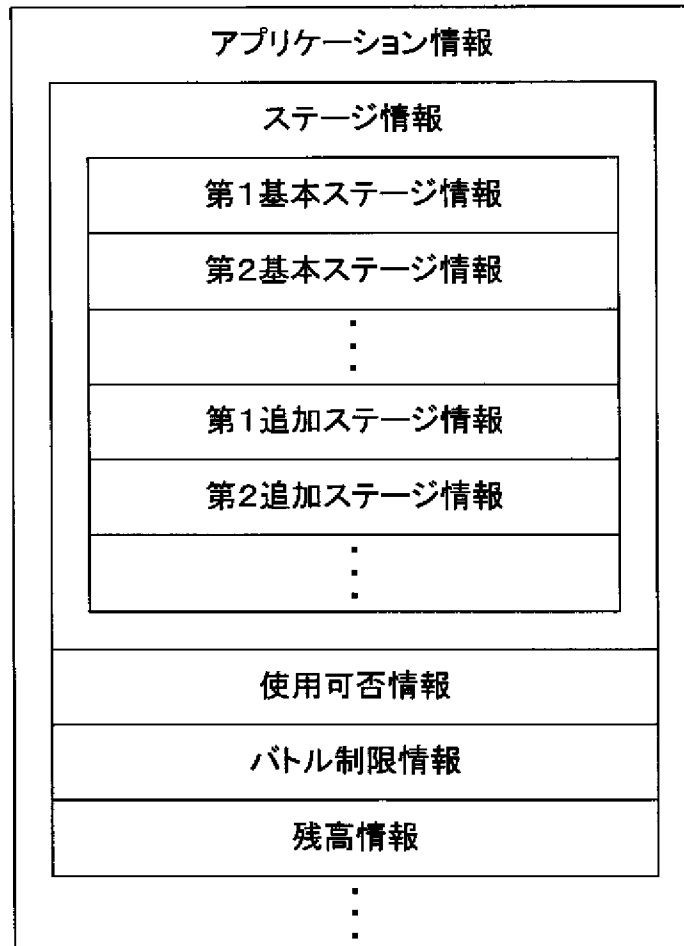
[図11]

一括購入を行ったタイミング	一括購入の料金	それまでの個別購入の料金	総額
初期状態	3000円	0円	3000円
第1部分使用状態	2900円	200円	3100円
第2部分使用状態	2500円	700円	3200円
第3部分使用状態	2100円	1200円	3300円
第4部分使用状態	1700円	1700円	3400円
第5部分使用状態	1300円	2200円	3500円
第6部分使用状態	1000円	2700円	3700円

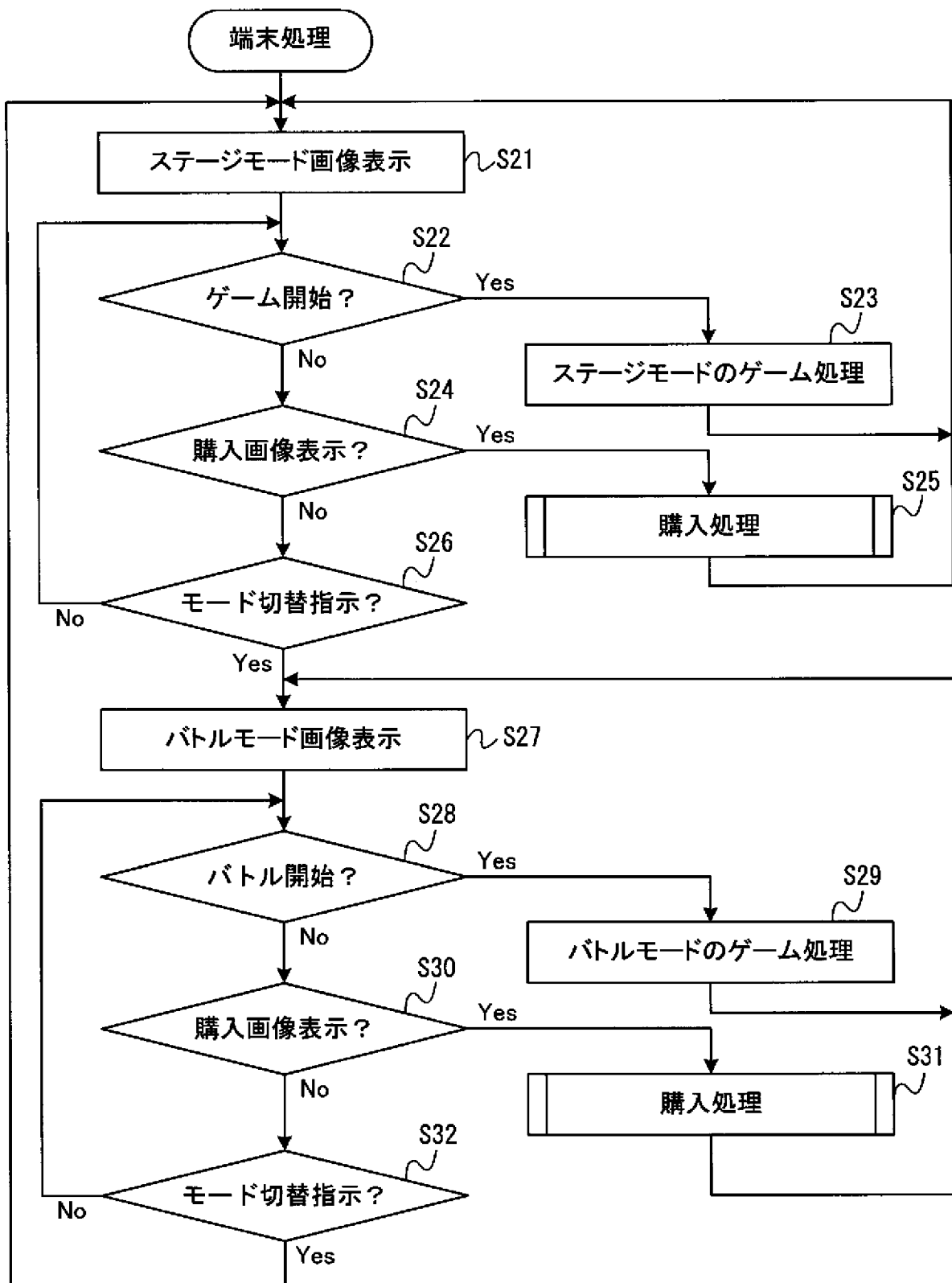
[図12]



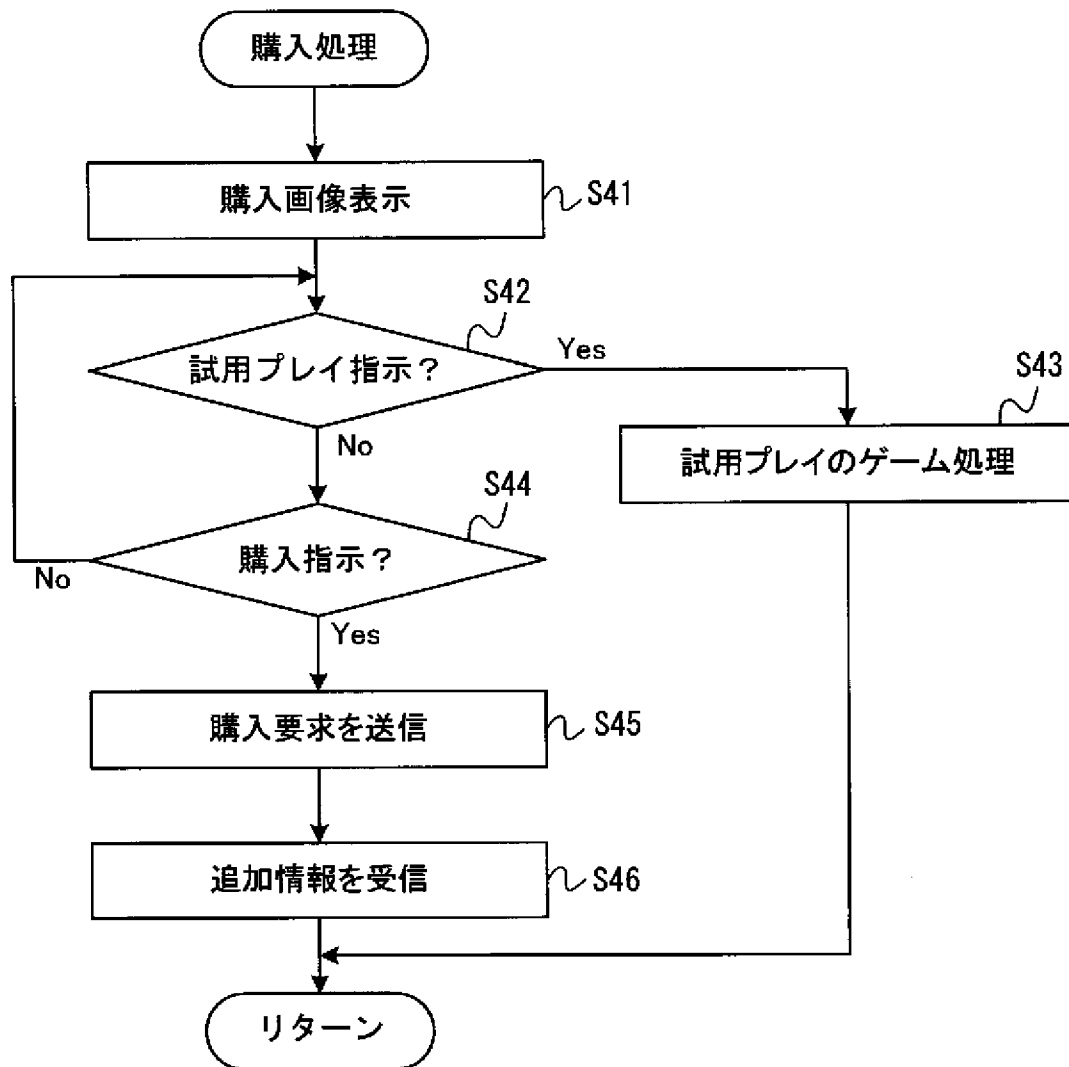
[図13]



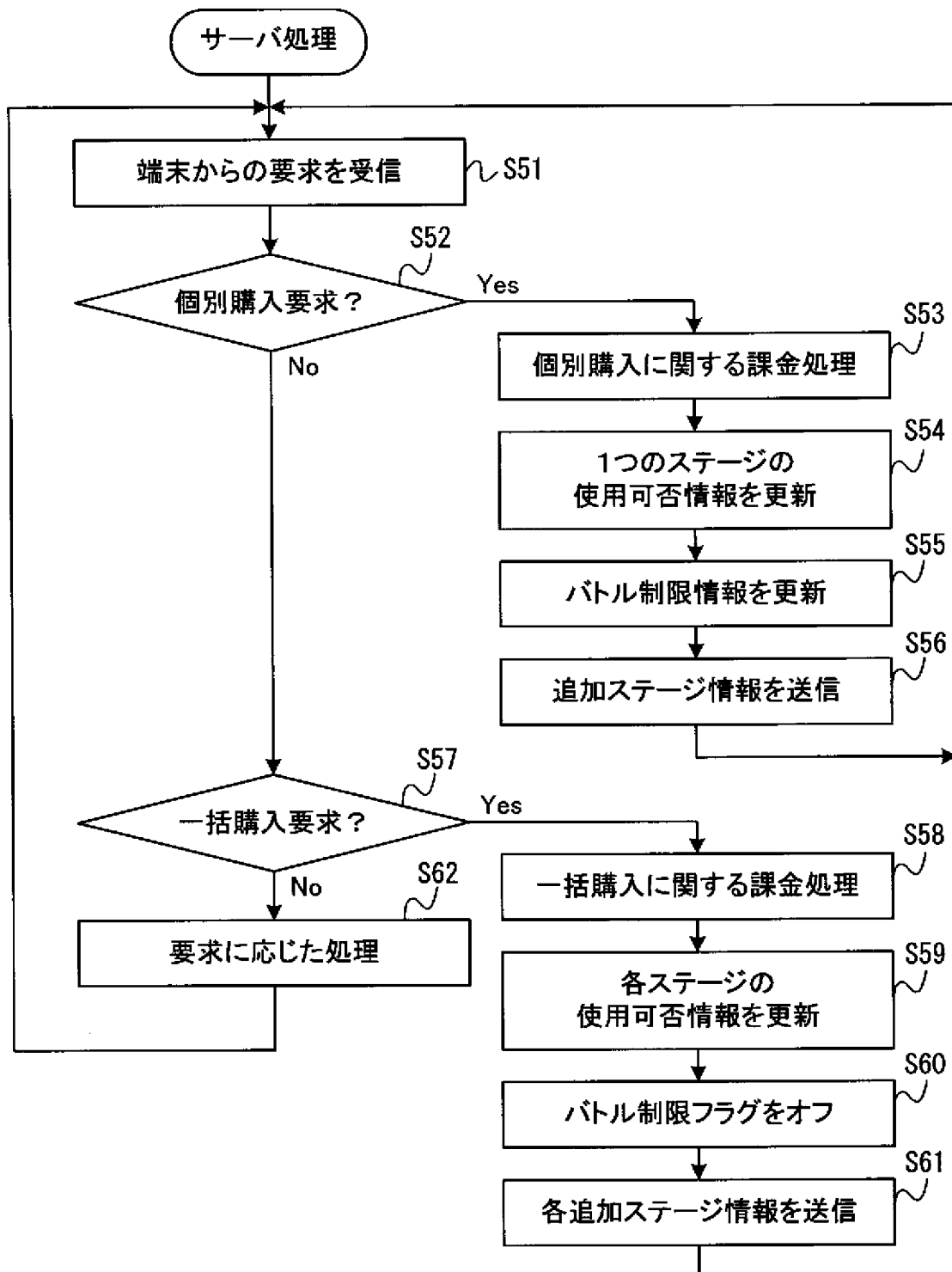
[図14]



[図15]



[図16]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/075515

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/69(2014.01)i, A63F13/792(2014.01)i, G06Q50/10(2012.01)i

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)

A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06Q30/00-30/08, G06Q50/00-50/20, G06Q50/26-99/00, G06F13/00

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

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

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	WO 2002/035414 A1 (INTERLEX INC.), 02 May 2002 (02.05.2002), page 18, lines 5 to 6; page 19, lines 6 to 8; page 20, lines 9 to 25; page 21, line 4 to page 28, line 14; fig. 5 to 8 & US 2004/0128145 A1 paragraphs [0070], [0073], [0075], [0077] to [0098]; fig. 5 to 8 & EP 1338989 A1 & AU 1268502 A & TW 594518 B	1, 3-6, 8-15, 17-21 2, 7, 16
Y	Mike Williams, Steam Will Discount Bundles Based on What You Own, [online], 2016.03.03, USgamer, [retrieval date 2016.11.08], Internet <URL:http://www.usgamer.net/articles/steam- will-discount-bundles-based-on-what-you-own>	2



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
10 November 2016 (10.11.16)

Date of mailing of the international search report
22 November 2016 (22.11.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/075515

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2016-129584 A (Nintendo Co., Ltd.), 21 July 2016 (21.07.2016), paragraph [0130] & US 2016/0204834 A1 paragraph [0141] & EP 3045215 A1	7, 16
A	US 2011/0230256 A1 (DIGITAL INTERACTIVE SYSTEMS CORP.), 22 September 2011 (22.09.2011), entire text; all drawings (Family: none)	1-21

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/69(2014.01)i, A63F13/792(2014.01)i, G06Q50/10(2012.01)i

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（I P C））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06Q30/00-30/08, G06Q50/00-50/20, G06Q50/26-99/00, G06F13/00

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	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 6 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 6 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 6 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	WO 2002/035414 A1 (INTERLEX INC.)	1, 3-6, 8-15,
Y	2002.05.02, 第18頁第5-6行, 第19頁第6-8行, 第20頁第9-25行, 第21頁第4行-第28頁第14行, 図5-8 & US 2004/0128145 A1, 段落 [0070], [0073], [0075], [0077] - [0098], 図5-8 & EP 1338989 A1 & AU 1268502 A & TW 594518 B	17-21 2, 7, 16

☒ 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矛盾するものではなく、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

1 0 . 1 1 . 2 0 1 6

国際調査報告の発送日

2 2 . 1 1 . 2 0 1 6

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）

郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

前地 純一郎

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 4 1

2 D

5 7 1 2

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	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
Y	Mike Williams, Steam Will Discount Bundles Based on What You Own, [online], 2016.03.03, USgamer, [2016.11.08 検索], インターネッ ト <URL:http://www.usgamer.net/articles/steam-will-discount-bun dles-based-on-what-you-own>	2
Y	JP 2016-129584 A (任天堂株式会社) 2016.07.21, 段落 [0130] & US 2016/0204834 A1, 段落 [0141] & EP 3045215 A1	7, 16
A	US 2011/0230256 A1 (DIGITAL INTERACTIVE SYSTEMS CORPORATION) 2011.09.22, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21