

(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
2013年12月27日(27.12.2013)



(10) 国際公開番号
WO 2013/190853 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/003899
- (22) 国際出願日: 2013年6月21日(21.06.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-140213 2012年6月21日(21.06.2012) JP
- (71) 出願人: グリー株式会社(GREE, INC.) [JP/JP]; 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 吉川 毅(YOSHIKAWA, Tsuyoshi); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 月原 知洋(TSUKIHARA, Tomohiro); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 加藤 慶一(KATO, Norikazu); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 安原 智己(YASUHARA, Tomoki); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 杉村 憲司(SUGIMURA, Kenji); 〒1000013 東京都千代田区霞が関三丁目2番1号 霞が関コモンゲート西館36階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, 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, 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, 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).

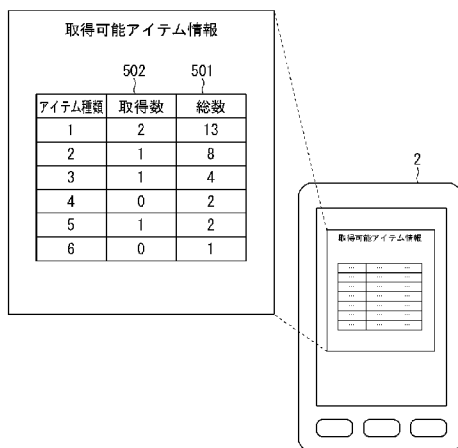
[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム

[図5]

FIG. 5



501 Total number
502 Acquired number

(57) Abstract: Provided are a game control method, game server, and program capable of increasing variation in item acquisition methods, improving acquisition predictability of very rare and valuable items, and enhancing interest in a game. The game control method includes: an information presentation step for presenting acquirable-item information to a communication terminal, the acquirable-item information including the total number and the acquired number or unacquired number of items per item type, when an information presentation request related to an item acquirable by the communication terminal has been received from the communication terminal connected via a communication line; a step for determining the item to be provided to the communication terminal when the item acquisition request has been received from the communication terminal; and a step for modifying the acquirable-item information when a reset request has been received from the communication terminal.

(57) 要約: アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムを提供する。通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、を含むことを特徴とする。

WO 2013/190853 A1

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム 関連出願へのクロスリファレンス

[0001] 本出願は、日本国特許出願2012-140213号（2012年6月21日出願）の優先権を主張するものであり、当該出願の開示全体を、ここに参照のために取り込む。

技術分野

[0002] 本発明は、ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムに関する。

背景技術

[0003] 従来から、対戦ゲームサーバにおいて、ユーザ毎に記憶された複数枚の対戦カード等で該ユーザのデッキを構成し、当該デッキの攻撃力及び防御力の合計値に基づき、複数のユーザ間で勝敗を競う形式の対戦ゲームサーバがある（例えば特許文献1）。このような対戦ゲームサーバにおいては、ユーザは対戦カードを取得する場合、対戦カードを購入する、或いは対戦相手との対戦で勝利することにより入手する等の方法で取得していた。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2008-220984号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] しかしながら、従来の対戦ゲームサーバでは、対戦カード等の取得方法が限定的であり、ゲームに対するユーザの興味を低下させてしまうことがあった。特に希少価値の高い対戦カード等は取得するのが困難であるため、取得の可能性が全く無いという印象をユーザに与えてしまい、ゲームに対する興味を著しく低下させてしまうことがあった。

[0006] 従って、上記のような問題点に鑑みてなされた本発明の目的は、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いカード等

の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムを提供することにある。

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に係るゲーム制御方法は、
- 通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、
- 前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、
- 前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、
- を含むことを特徴とする。
- [0008] また本発明に係るゲーム制御方法は、
- 前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。
- [0009] また本発明に係るゲーム制御方法は、
- 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。
- [0010] また本発明に係るゲーム制御方法は、
- 前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。
- [0011] また本発明に係るゲーム制御方法は、
- 前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする

。

[0012] また、本発明に係るゲームサーバは、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、

を備え、

前記制御部は前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更することを特徴とする。

[0013] また、本発明に係るゲームサーバは、

前記情報提示部は、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。

[0014] また、本発明に係るゲームサーバは、

前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。

[0015] また、本発明に係るゲームサーバは、

前記情報提示部は、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。

[0016] また、本発明に係るゲームサーバは、

前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

[0017] また、本発明に係るプログラムは、

対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、

を実行させることを特徴とする。

[0018] また、本発明に係るプログラムは、

前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。

[0019] また、本発明に係るプログラムは、

前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。

[0020] また、本発明に係るプログラムは、

前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。

[0021] また、本発明に係るプログラムは、

前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

発明の効果

[0022] 本発明におけるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムによれば、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の

数値の高いカード等の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

図面の簡単な説明

- [0023] [図1]実施の形態1の対戦ゲームサーバのブロック図である。
[図2]実施の形態1のアイテム情報テーブルの例である。
[図3]実施の形態1のユーザ情報テーブルの例である。
[図4]実施の形態1のアイテムデータの例である。
[図5]実施の形態1の取得可能アイテム情報の例である。
[図6]実施の形態1の対戦ゲームサーバの動作を示すフローチャートである。
[図7]実施の形態2の取得可能アイテム情報の例である。
[図8]実施の形態3の取得可能アイテム情報の例である。
[図9]実施の形態3の選択用スクラッチカードの例である。
[図10]取得アイテム選択画面の例である。

発明を実施するための形態

- [0024] 以下、本発明の実施の形態について説明する。
- [0025] (実施の形態1)
- 図1は本発明の実施の形態1に対戦ゲームサーバ1のブロック図である。本発明の実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1は、通信部10と、記憶部11と、情報提示部12と、制御部13とを備える。
- [0026] 通信部10は、通信端末2と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。
- [0027] 記憶部11は、通信端末2を操作するユーザ毎に一意に割当てられる識別情報(以下、ユーザ識別情報という。)に対応付けて、提供するアイテム、アイテムの総数、アイテム種類及び取得数に係る情報を格納する。なおアイテムとは、ゲーム内で使用される各種の項目であって、例えば、ユーザのデッキを構成する対戦カード、キャラクタ、武器、装備、装飾品、植物、食べ物等、どのようなものであってもよい。またアイテム種類とは、当該アイテムの希少価値の高さを表す数値、アイテムのカテゴリを表す数値等である。

- [0028] 具体的には記憶部11は、当該情報を各テーブルに分けて格納する。記憶部11には、複数のアイテム情報テーブル111a~111cと、ユーザ情報テーブル112と、アイテムデータ113とが格納される。なおここではアイテム情報テーブルは3つあるものとして説明するがこれに限られず、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。
- [0029] アイテム情報テーブル111a~111cは、アイテムの総数及びアイテム種類に係る情報を含むテーブルである。図2(a)~(c)に、アイテム情報テーブル111a~111cの例を示す。図2(a)~(c)に示すように、例えばアイテム情報テーブル111aは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム名“アイテムA”、アイテム種類“3”を含む。アイテム識別情報とは、本システムにおいてアイテムを一意に特定するための識別子である。アイテム情報テーブル111a~111cには、本対戦ゲームサーバ1においてアイテム情報テーブルを一意に特定するためのテーブル識別情報が付与される。ここではアイテム情報テーブル111a~111cには、それぞれテーブル識別情報として“TID1”、“TID2”、及び“TID3”が付与されているものとする。
- [0030] ユーザ情報テーブル112は、ユーザ毎の提供アイテム、及びアイテムの取得数を算出するための情報を格納するテーブルである。ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報、テーブル識別情報、及び提供済アイテム識別情報を対応付けている。
- [0031] 図3に、ユーザ情報テーブル112の例を示す。図3に示すように、ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報“UID1”、テーブル識別情報“TID1”、提供済みアイテム識別情報“UNI2”、“UNI4”等を含む。
- [0032] アイテムデータ113は、ユーザに提供するアイテムの画像に係るデータを、アイテム識別情報に対応付けて格納する。図4に、アイテムデータ113の例を示す。図4に示すように、例えばアイテムデータは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム画像“アイテムA画像”等を含む。なお画像デ

ータは、J P E G、G I F、P N G等、如何なる画像フォーマットであってもよい。

[0033] 情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合、記憶部 1 1 に格納された通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する。

[0034] 具体的には情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル 1 1 1 a ~ 1 1 1 c に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部 1 2 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部 1 2 は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する。

[0035] 図 5 は、情報提示部 1 2 が提示する取得可能アイテム情報の例である。図 5 は、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が“U I D 1”の場合で通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合に提示する取得可能アイテム情報の例を示す。図 5 に示すように、アイテム種類毎のアイテムの総数に係る情報 5 0 1 及び取得数に係る情報 5 0 2 が通信端末 2 に提示される。以上の説明においては、取得数を提示する場合について説明したが、これに限定されることはない。例えば、アイテムの総数から取得数を減算して未取得数を提示するとしても良い。

[0036] 制御部 1 3 は、対戦ゲームサーバ 1 に係る各種制御を行う。例えば制御部 1 3 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末 2 に提供する 1 つのアイテムを決定する。

[0037] 具体的には制御部 1 3 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テ

ーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

[0038] そして制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

[0039] 例えば、通信端末2に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合、制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、UID1に対応するテーブル識別情報“TID1”に基づき、アイテム情報テーブル111aを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、“UID1”に対応する提供済みアイテム識別情報を取得する。続いて制御部は、アイテム情報テーブル111aを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに選択し（例えば“UNI1”）、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。そして制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”に対応するアイテム画像“アイテムA画像”を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

[0040] さらに本発明においては、対戦ゲームサーバ1は、通信端末2から任意のタイミングにてリセット要求を受信可能なように構成される。リセット要求とは、概略として、これまでのユーザ情報テーブル112をリセットするた

めの要求である。制御部 13 は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部 11 に格納する。

[0041] 具体的には制御部 13 は、通信端末 2 から通信部 10 を介してリセット要求を受信した場合、記憶部 11 のユーザ情報テーブル 112 に格納された、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

[0042] 例えば、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、制御部 13 は、ユーザ情報テーブル 112 の“UID1”に対応するテーブル識別情報を、“TID1”から、“TID2”又は“TID3”にランダムに変更する。

[0043] 次に、本発明の実施の形態 1 に対戦ゲームサーバ 1 について、図 6 に示すフローチャートによりその動作を説明する。また、記憶部 11 には、対戦ゲームサーバ 1 の動作時に予め図 2～図 4 に示すテーブルが格納されているものとして説明する。

[0044] はじめに情報提示部 12 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合（ステップ S1）、記憶部 11 に格納された通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部 10 を介して通信端末 2 に提示する（ステップ S2）。

[0045] 具体的には情報提示部 12 は、通信端末 2 から通信部 10 を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル 111a～111c に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済みアイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部 12 は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部 10 を介して通信端末 2 に提示する。

- [0046] 続いて制御部13は、通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合（ステップS3）、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末2に提供する1つのアイテムを決定する（ステップS4）。
- [0047] 具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。
- [0048] 続いて制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する（ステップS5）。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。
- [0049] 続いて制御部13は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末2からリセット要求を受信した場合（ステップS6）、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部11に格納する（ステップS7）。
- [0050] 具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してリセット要求を受信した場合、記憶部11のユーザ情報テーブル112に格納された、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。
- [0051] このように実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12は、記憶部11の情報に基づき、アイテムに係る前記アイテム種類毎の

アイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を通信端末2に提示するため、所定のアイテム種類のアイテム（例えば希少価値等の高いアイテム）の取得予見性を高めることができ、また対戦ゲームサーバ1が通信端末2から任意のタイミングでリセット要求を受けて、提供するアイテム、アイテムの総数、各アイテムのアイテム種類、及び取得数に係る情報を変更するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

[0052] なお情報提示部12は、ステップS7の後に、記憶部11のアイテム情報テーブル111a～111cとユーザ情報テーブル112のテーブル識別情報とに基づき、リセット後の取得可能アイテム情報を通信端末2に提示してもよい。このようにすることで、リセット後のアイテム種類毎のアイテム数をユーザがより容易に把握できるため、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

[0053] なお情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報に、全アイテムの残数を含むようにしてもよい。具体的には、情報提示部12は、アイテム情報テーブル111a～111cに格納されているアイテムの総数からアイテム取得数を減算することにより、アイテムの残数を算出し、取得可能アイテム情報に当該算出結果を含める。

[0054] なおステップS5において制御部13は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテム（第1のアイテム）と、アイテム種類の数値が当該所定値未満のアイテム（第2のアイテム）とで、通信端末2に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせるようにしてもよい。例えば情報提示部12は、第1のアイテムは画像付きで表示し、一方で第2のアイテムは画像は付けず、アイテムの名称等のみを表示してもよい。すなわち情報提示部12が提示する第1のアイテムの取得可能アイテム情報に、アイテムの識別情報（アイテムの名称等）若しくは画像を含むようにしてもよい。

[0055] なお情報提示部 12 は、第 1 のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示するようにしてもよい。

[0056] (実施の形態 2)

以下に、本発明の実施の形態 2 について説明をする。実施の形態 2 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成は、実施の形態 1 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態 2 は、実施の形態 1 と比較して、概略として情報提示部 12 が提示する取得可能アイテム情報が、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、所定値以上のアイテム種類の数値をもつアイテムの各必要取得試行回数を含む点で相違する。

[0057] 具体的には情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部 12 は、アイテム情報テーブルから、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに 19 個抽出する。情報提示部 12 は、抽出した 19 個のアイテム識別情報と、提供順序番号を (1~19) を記憶部 11 に記憶する。そして制御部 13 は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり 1~19 はそれぞれのアイテム識別情報に対応するアイテムを取得するのに必要な取得試行回数 (以下、必要取得試行回数という。) を表す。

[0058] 続いて情報提示部 12 は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル 111a~111c のいずれか 1 つから取得する。続いて情報提示部 12 は、取得したアイテムのアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を取得する。そして情報提示部 12 は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末 2 に提示する。

- [0059] 図7(a)に、実施の形態2の係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図7(a)は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合に、通信端末2に提供するアイテムの提供順序をゲージにより表示している例を示している。ゲージは複数のマスにより構成され、各マス201~219には、それぞれ必要取得試行回数が1~19となるようにアイテムが対応付けられる。また各マスは、対応するアイテムのアイテム種類に応じて異なるパターンで表示される。
- [0060] 図7(a)の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合に、マス204等を示すパターンで表示される。なおここでは、所定値が4である場合を示している。一方アイテム種類の数値が所定値未満の場合、マス201等を示すパターンで表される。すなわち、図7(a)は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を表している。なお図8(a)は、アイテム種類の数値が所定値未満の場合の各必要取得試行回数も表している。
- [0061] なお通信端末2からアイテム取得要求を受けてアイテムを提供し、取得試行回数が1増えると、全てのアイテムの必要取得試行回数は、1減る。この場合、図8(b)に示すように、マス201~219に対応するアイテムは、それぞれ左方向へ1マス分シフト(移動)する。したがって当該ゲージにより、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を、ユーザは直感的に把握することができる。
- [0062] このように実施の形態2にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。さらに、アイテム種類の数値が所定値以上の必要取得試行回数を表示するため、ユーザの期待感をより向上させ、ゲームの利用をより継続させることができる。
- [0063] なお、マス201~219を表示するパターンはこれに限られず、各マス

201～219をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはマス201～219の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。

[0064] なお、アイテム種類の数値が所定値未満の場合に、一定の割合で、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するマスと同一のパターンでマスを表示してもよい。このようにすることで、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するパターンで表示されたマスに、アイテム種類の数値が所定値未満のアイテムが混在することになり、ゲームの面白さを向上させることができ、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0065] なお、必要取得試行回数が所定値以下の場合に、提供するアイテムの詳細情報（以下、アイテム詳細情報という。）を提示してもよい。アイテム詳細情報とは、好適にはアイテム名、アイテム種類である。また当該所定値は例えば2等である。図8は、アイテム詳細情報を提示する例である。マス201及びマス202は、それぞれ必要取得試行回数が1回、2回である。したがって、マス201及びマス202のアイテム詳細情報としてアイテム名を表示している。このように構成することにより、所定値以下の必要取得試行回数の範囲において取得できるアイテムに係るアイテム詳細情報が把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0066] なお、図7の例ではアイテム種類に係る数値を基準にして各マスを2種類のパターンを表示したがこれに限られず、基準の所定値を複数設け、3種類以上のパターンで表示してもよい。また、必要取得試行回数が小さい程、表示するパターンを増やすようにしてもよい。このようにすることで、必要取得試行回数を小さい程、取得するアイテムのアイテム種類がより詳細に把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0067] なお、図7及び図8においてゲージは、19個のマスにより構成されたがこれに限られず、マスの数は18個以下でもよく、20個以上であってもよい。さらに、図8に示したアプローチゲージは、1状の形状を示したがこれ

に限定されるものではない。例えば、S字型に蛇行したり、先が2股に割れているY字状等の様々なバリエーションが考えられる。なお2股に割れているバリエーションの場合、2股の一方は対戦ゲームサーバ1がランダムに定めたダミーの所定のマスを表示してもよい。

[0068] なお、図7及び図8において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、ゲージのみを表示するようにしてもよい。つまり図7及び図8においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数のみを含むようにしてもよい。

[0069] (実施の形態3)

以下に、本発明の実施の形態3について説明をする。実施の形態3に係る対戦ゲームサーバ1の構成は、実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態3は、実施の形態1と比較して、概略として情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む点で相違する。

[0070] 実施の形態3に係る情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報は、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含む。

[0071] 具体的には情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部12は、アイテム情報テーブルから

、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに25個抽出する。情報提示部12は、抽出した25個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1~25)を記憶部11に記憶する。そして制御部13は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり1~25はそれぞれのアイテム識別情報に対応する必要取得試行回数を表す。

[0072] 続いて情報提示部12は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つから取得する。そして情報提示部12は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を集計し、該集計したアイテム種類毎のアイテムの総数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末2に提示する。

[0073] 図9に、実施の形態3に係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図10は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムを、25個のセル301~325により構成されるシート(以下、スクラッチカード)により表示している。各セルは、それぞれ必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。セル301~セル325には、夫々必要取得試行回数が25回以下のアイテムがランダムに対応付けられる。

[0074] 図9の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合は、セル301等に示すパターンで表示される。なおここで所定値は4であるとする。一方アイテム種類が所定値未満の場合は、セル302等に示すパターンで表示される。すなわち、図8は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を表している。

[0075] このように実施の形態3にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

- [0076] なお、セル301～325を表示するパターンはこれに限られず、各セル301～325をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはセル301～325の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。
- [0077] さらに制御部13は、通信端末2からの選択要求に基づき、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定してもよい。この場合、情報提示部12は、全てのセルを同一のパターンで表示した、選択用のスクラッチカードを通信端末2に提示し、通信端末2にいずれかのセルを選択させるようにしてもよい。
- [0078] 図10(a)に当該選択用のスクラッチカードを表示した取得アイテム選択画面の例を示す。図10(a)のスクラッチカードの各セルは、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。図10(a)に示すように、スクラッチカードのセルは、同一のパターンで表示され、各セルにどのアイテムが対応しているのかをユーザは判別できない。
- [0079] ユーザはスクラッチカードの任意の場所を、通信端末2のキーやタッチパネル等の操作部（不図示）により選択することができ、通信端末2は、ユーザの操作に基づき選択要求を対戦ゲームサーバ1に送信する。そして対戦ゲームサーバ1の制御部13は、当該選択要求に係るセルに対応するアイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。
- [0080] 図10(b)は、セル308、セル316、及びセル320が選択された例を示す。当該選択されたセルは、図10に示したスクラッチカードにおけるセルと同一パターンで表示される。なお当該選択されたセルには、当該セルに対応するアイテム詳細情報を表示してもよい。
- [0081] このようにすることで、アイテムの取得方法のバリエーションをより増やし、またアイテム種類の高いアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。
- [0082] なお、図9及び図10のスクラッチカードは、5行5列のシートによる25個のセルにより構成されたがこれに限られず、M行N列のシート（M及びNは2以上の整数）による、M×N個のセルにより構成されてもよい。さら

に、図10に示したスクラッチカードの形状は四角形に限定されるものではない。例えば、多角形でもよいし、さらに2次元ではなくサイコロ状の3次元の四方形であってもよい。

[0083] なお、図9及び図10において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、スクラッチカードのみを表示するようにしてもよい。つまり図10及び図11においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数のみを含むようにしてもよい。

[0084] ここで、対戦ゲームサーバ1として機能させるために、コンピュータを好適に用いることができ、そのようなコンピュータは、対戦ゲームサーバ1の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該コンピュータの記憶部に格納しておき、当該コンピュータの中央演算処理装置(CPU)によってこのプログラムを読み出して実行させることで実現することができる。

[0085] 本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。例えば上記実施の形態1～3においては、ユーザ識別番号毎に個別のアイテム情報テーブル111a～111cを対応付けたが、例えば複数人で一つのアイテム情報テーブル111a～111cを共有するようにしてもよい。

符号の説明

[0086] 1 対戦ゲームサーバ

2 通信端末

1 0 通信部

1 1 記憶部

1 2 情報提示部

1 3 制御部

1 1 1 a ~ 1 1 1 c アイテム情報テーブル

1 1 2 ユーザ情報テーブル

1 1 3 アイテムデータ

2 0 1 ~ 2 1 9 マス

3 0 1 ~ 3 2 5 セル

5 0 1 アイテムの総数に係る情報

5 0 2 取得数に係る情報

請求の範囲

- [請求項1] 通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、
- 前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、
- 前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、
- を含むゲーム制御方法。
- [請求項2] 前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項1に記載のゲーム制御方法。
- [請求項3] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項2に記載のゲーム制御方法。
- [請求項4] 前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項2または3に記載のゲーム制御方法。
- [請求項5] 前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項4に記載のゲーム制御方法。
- [請求項6] 通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム

情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、

を備え、

前記制御部は前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更することを特徴とするゲームサーバ。

[請求項7] 前記情報提示部は、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項6に記載のゲームサーバ。

[請求項8] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項7に記載のゲームサーバ。

[請求項9] 前記情報提示部は、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項7または8に記載のゲームサーバ。

[請求項10] 前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項9に記載のゲームサーバ。

[請求項11] 対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、
通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイ

テム情報を変更するステップと、
を実行させるためのプログラム。

[請求項12] 前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項11に記載のプログラム。

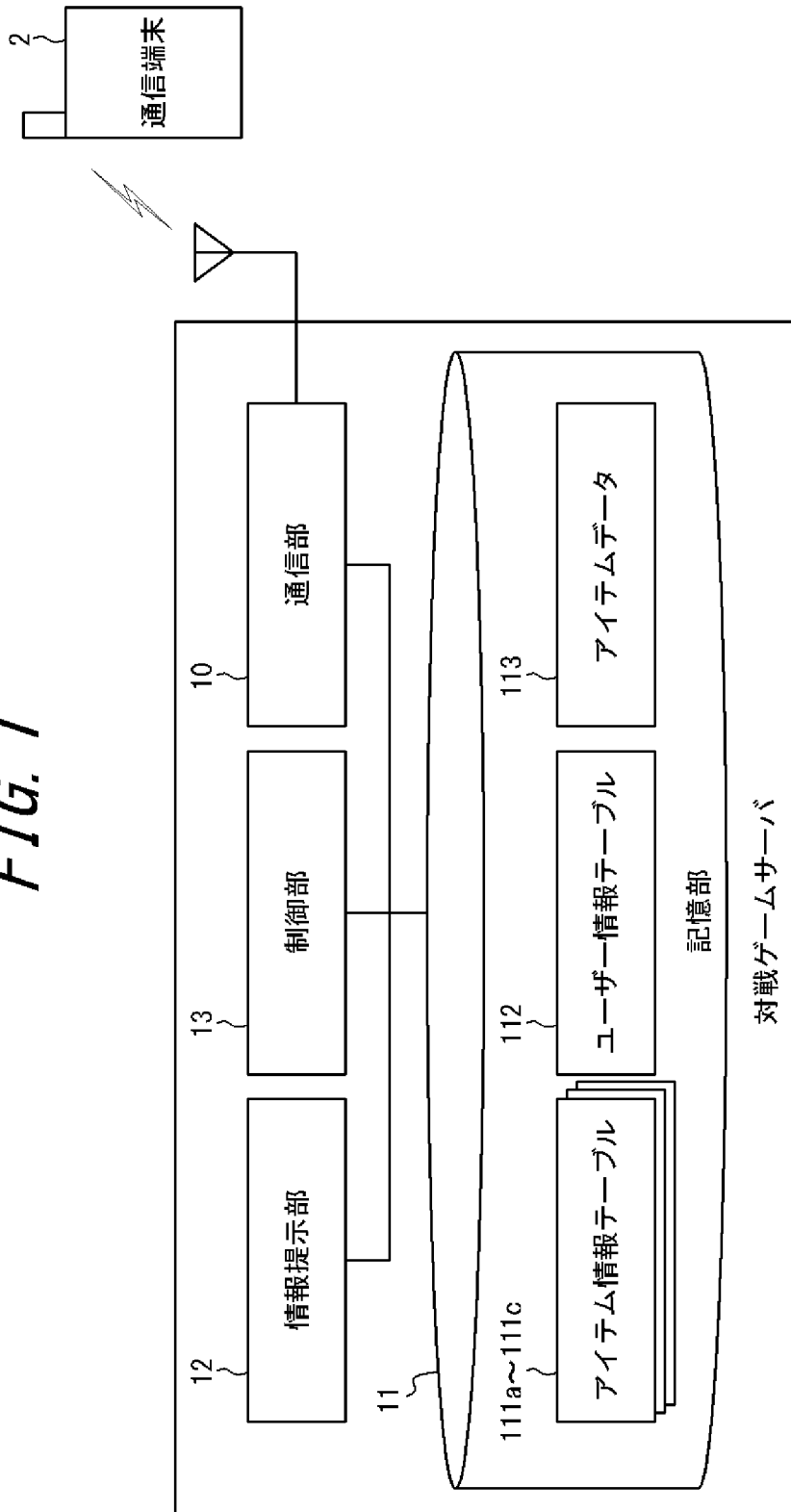
[請求項13] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項12に記載のプログラム。

[請求項14] 前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項12または13に記載のプログラム。

[請求項15] 前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項14に記載のプログラム。

[図1]

FIG. 1





(a)

TID1		TID2		TID3	
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム識別情報	アイテム名	アイテム識別情報	アイテム名
UNI1	アイテムA	UNI101	アイテムA1	UNI201	アイテムA2
UNI2	アイテムAB	UNI102	アイテムB1	UNI202	アイテムB2
UNI3	アイテムAC	UNI103	アイテムC1	UNI203	アイテムC2
UNI4	アイテムAD	UNI104	アイテムD1	UNI204	アイテムD2
UNI5	アイテムAB	UNI105	アイテムE1	UNI205	アイテムE2
UNI6	アイテムAP	UNI106	アイテムF1	UNI206	アイテムF2
UNI7	アイテムAC	UNI107	アイテムG1	UNI207	アイテムG2
UNI8	アイテムAH	UNI108	アイテムH1	UNI208	アイテムH2
UNI9	アイテムAJ	UNI109	アイテムI1	UNI209	アイテムI2
UNI10	アイテムAJ	UNI110	アイテムJ1	UNI210	アイテムJ2
UNI11	アイテムAK	UNI111	アイテムK1	UNI211	アイテムK2
UNI12	アイテムAK	UNI112	アイテムK1	UNI212	アイテムK2
UNI13	アイテムAK	UNI113	アイテムK1	UNI213	アイテムK2
UNI14	アイテムAL	UNI114	アイテムL1	UNI214	アイテムL2
UNI15	アイテムAM	UNI115	アイテムM1	UNI215	アイテムM2
UNI16	アイテムAM	UNI116	アイテムM1	UNI216	アイテムM2
UNI17	アイテムAN	UNI117	アイテムN1	UNI217	アイテムN2
UNI18	アイテムAO	UNI118	アイテムO1	UNI218	アイテムO2
UNI19	アイテムAP	UNI119	アイテムP1	UNI219	アイテムP2
UNI20	アイテムAQ	UNI120	アイテムQ1	UNI220	アイテムQ2
UNI21	アイテムAM	UNI121	アイテムM1	UNI221	アイテムM2
UNI22	アイテムAM	UNI122	アイテムM1	UNI222	アイテムM2
UNI23	アイテムAN	UNI123	アイテムN1	UNI223	アイテムN2
UNI24	アイテムAO	UNI124	アイテムO1	UNI224	アイテムO2
UNI25	アイテムAP	UNI125	アイテムP1	UNI225	アイテムP2
UNI26	アイテムAQ	UNI126	アイテムQ1	UNI226	アイテムQ2
UNI27	アイテムAR	UNI127	アイテムR1	UNI227	アイテムR2
UNI28	アイテムAS	UNI128	アイテムS1	UNI228	アイテムS2
UNI29	アイテムAT	UNI129	アイテムT1	UNI229	アイテムT2
UNI30	アイテムAU	UNI130	アイテムU1	UNI230	アイテムU2

(b)

アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI101	アイテムA1	2
UNI102	アイテムB1	3
UNI103	アイテムC1	1
UNI104	アイテムD1	5
UNI105	アイテムE1	2
UNI106	アイテムF1	2
UNI107	アイテムG1	2
UNI108	アイテムH1	3
UNI109	アイテムI1	4
UNI110	アイテムJ1	2
UNI111	アイテムK1	2
UNI112	アイテムK1	2
UNI113	アイテムK1	2
UNI114	アイテムL1	1
UNI115	アイテムM1	2
UNI116	アイテムM1	2
UNI117	アイテムN1	2
UNI118	アイテムO1	2
UNI119	アイテムP1	1
UNI120	アイテムQ1	5
UNI121	アイテムM1	6
UNI122	アイテムM1	3
UNI123	アイテムN1	5
UNI124	アイテムO1	5
UNI125	アイテムP1	1
UNI126	アイテムQ1	1
UNI127	アイテムR1	6
UNI128	アイテムS1	2
UNI129	アイテムT1	1
UNI130	アイテムU1	1

(c)

アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI201	アイテムA2	5
UNI202	アイテムB2	2
UNI203	アイテムC2	1
UNI204	アイテムD2	5
UNI205	アイテムE2	2
UNI206	アイテムF2	2
UNI207	アイテムG2	2
UNI208	アイテムH2	3
UNI209	アイテムI2	2
UNI210	アイテムJ2	3
UNI211	アイテムK2	1
UNI212	アイテムK2	1
UNI213	アイテムK2	3
UNI214	アイテムL2	2
UNI215	アイテムM2	2
UNI216	アイテムM2	2
UNI217	アイテムN2	4
UNI218	アイテムO2	2
UNI219	アイテムP2	6
UNI220	アイテムQ2	2
UNI221	アイテムM2	3
UNI222	アイテムM2	3
UNI223	アイテムN2	4
UNI224	アイテムO2	2
UNI225	アイテムP2	1
UNI226	アイテムQ2	1
UNI227	アイテムR2	6
UNI228	アイテムS2	2
UNI229	アイテムT2	1
UNI230	アイテムU2	1

FIG. 2

[図3]

FIG. 3

ユーザ識別情報	テーブル識別情報	提供済アイテム識別情報		
UID1	TID1	UNI2	UNI4	...
UID2	TID2	UNI119	UNI127	...
UID3	TID1	UNI8	UNI12	...
UID4	TID3	UNI204	UNI215	...
UID5	TID2	UNI10	UNI17	...
...

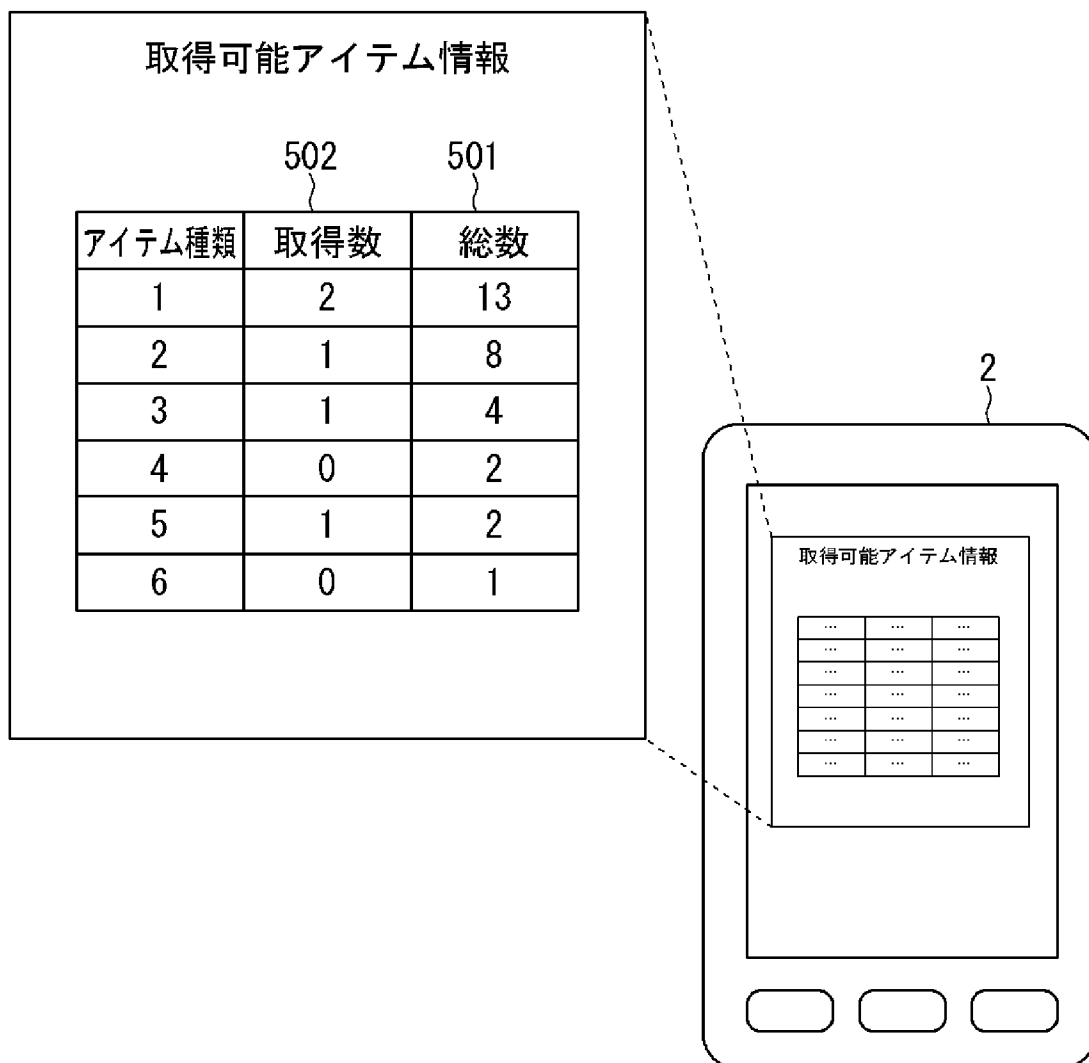
[図4]

FIG. 4

アイテム識別情報	アイテム画像
UNI1	アイテムA画像
UNI2	アイテムB画像
UNI3	アイテムC画像
UNI4	アイテムD画像
UNI5	アイテムE画像
...	...

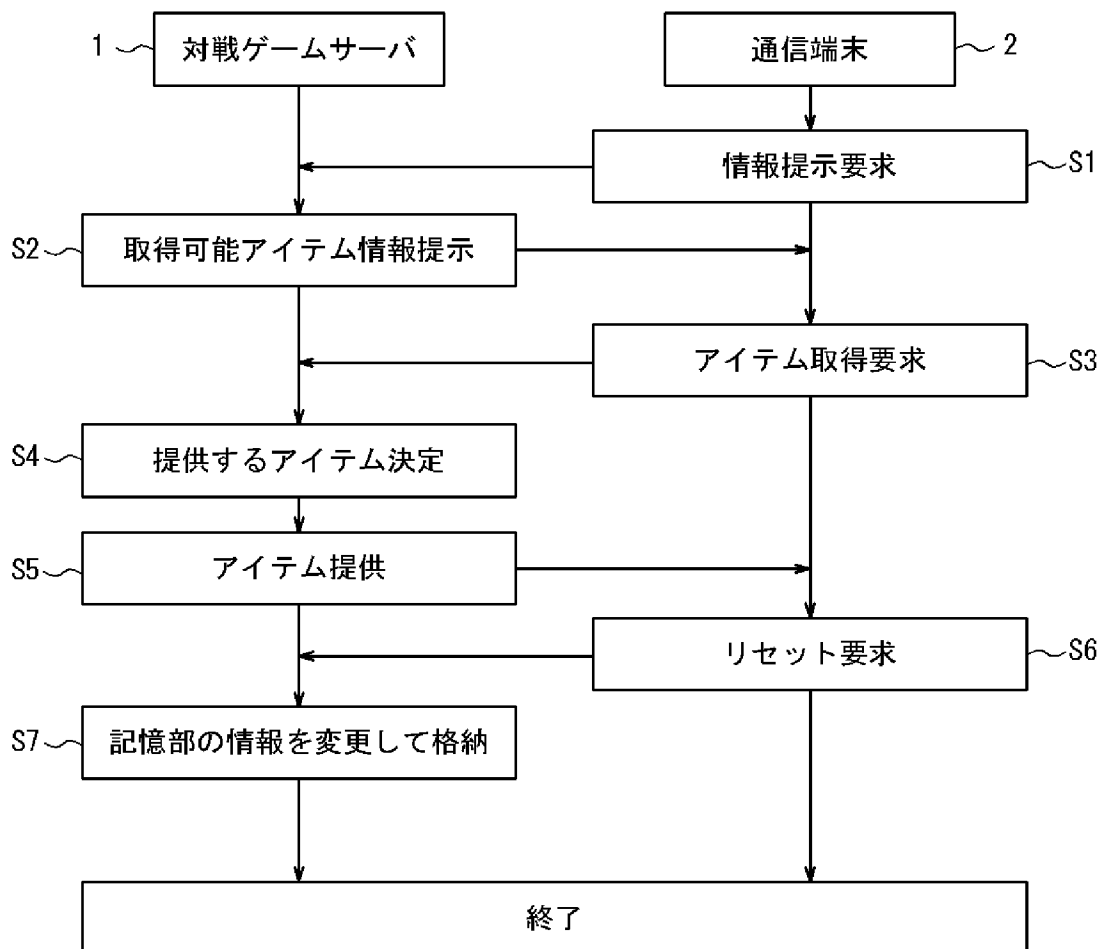
[図5]

FIG. 5



[図6]

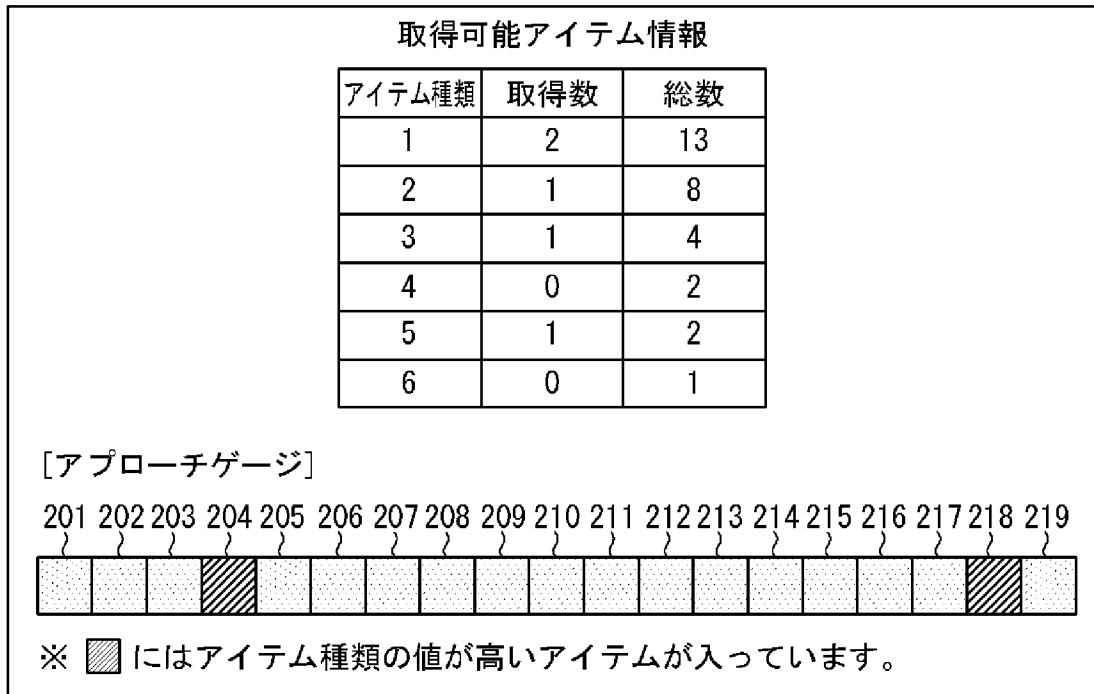
FIG. 6



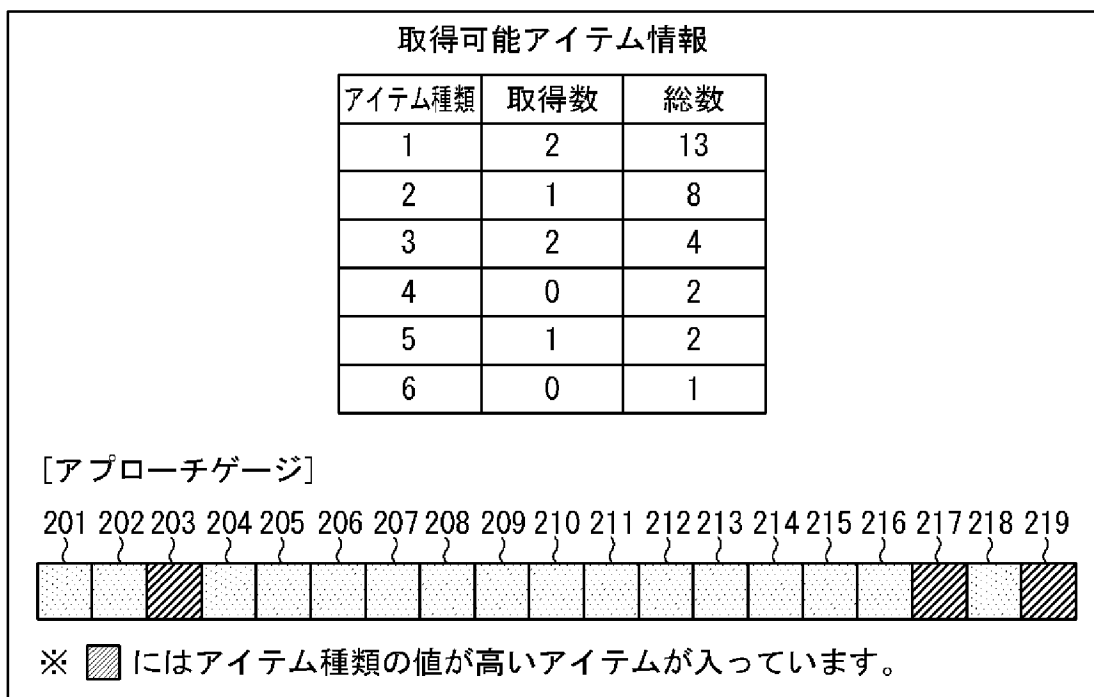
[図7]

FIG. 7

(a)

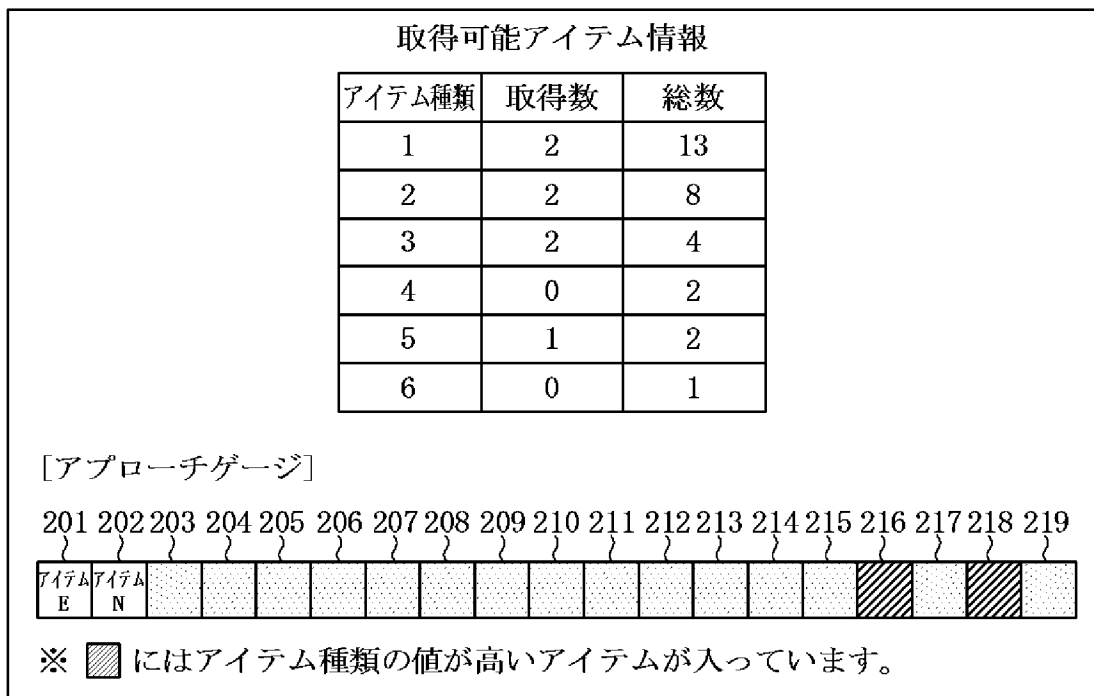


(b)



[図8]

FIG. 8



[図9]

FIG. 9

取得可能アイテム情報		
アイテム種類	取得数	総数
1	2	13
2	1	8
3	1	4
4	0	2
5	1	2
6	0	1

スクラッチカード				
<u>301</u>	<u>302</u>	<u>303</u>	<u>304</u>	<u>305</u>
<u>306</u>	<u>307</u>	<u>308</u>	<u>309</u>	<u>310</u>
<u>311</u>	<u>312</u>	<u>313</u>	<u>314</u>	<u>315</u>
<u>316</u>	<u>317</u>	<u>318</u>	<u>319</u>	<u>320</u>
<u>321</u>	<u>322</u>	<u>323</u>	<u>324</u>	<u>325</u>

[図10]

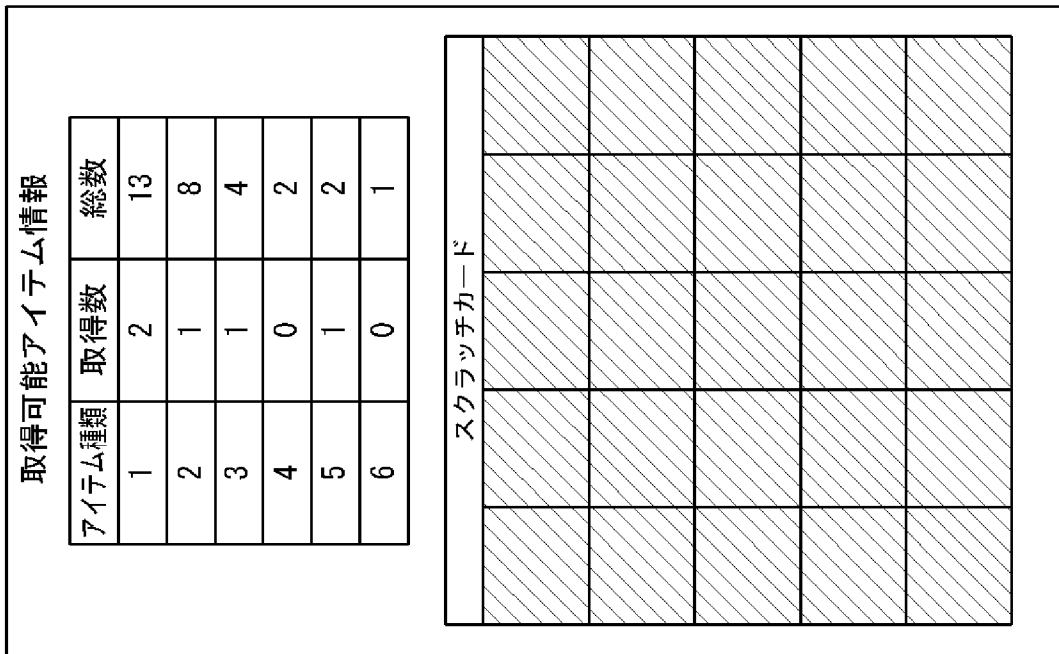
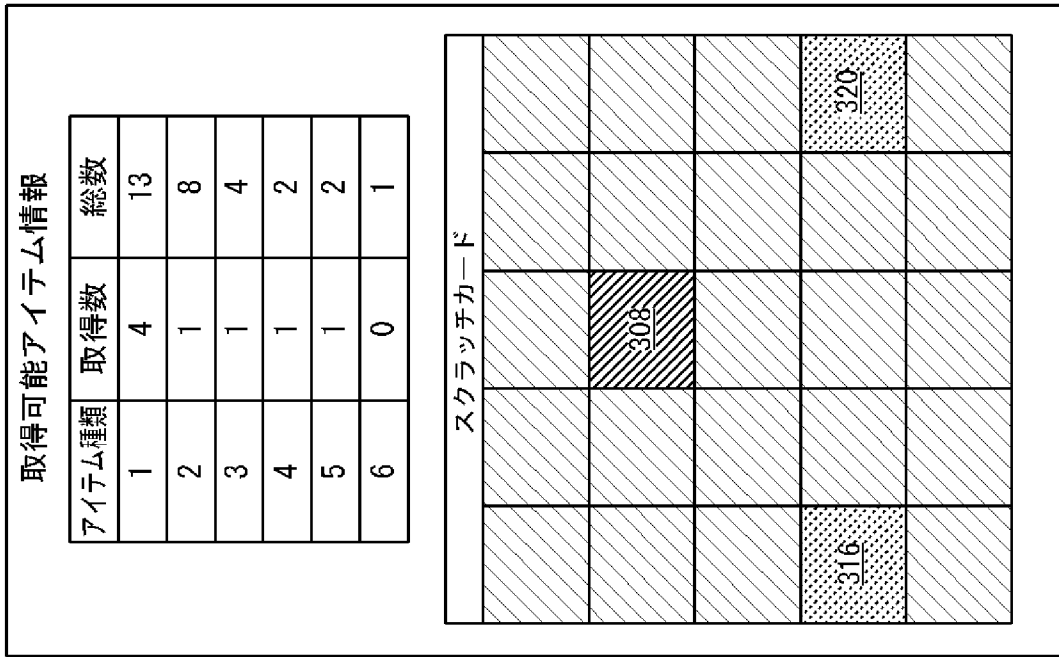


FIG. 10

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01) i, A63F13/12(2006.01) 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)

A63F13/00-13/12

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	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

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.
Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15
Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15

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
30 August, 2013 (30.08.13)

Date of mailing of the international search report
10 September, 2013 (10.09.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

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 2005-318995 A (Nintendo Co., Ltd.), 17 November 2005 (17.11.2005), claim 2; paragraphs [0062], [0068]; fig. 6 to 8 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (Konami Co., Ltd.), 25 December 2001 (25.12.2001), paragraphs [0042] to [0044]; fig. 8 to 10 (Family: none)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 February 2013 (07.02.2013), paragraphs [0027] to [0030]; fig. 2 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (Sharp Corp.), 17 January 2003 (17.01.2003), (Family: none)	1-15

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))
 Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)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 (IPC))

Int.Cl. A63F13/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2013年
日本国実用新案登録公報	1996-2013年
日本国登録実用新案公報	1994-2013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
Y	JP 2003-19356 A (株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪) 2003.01.21, 【0097】～【0101】, 【0105】～【0107】, 【0151】～【0158】, 第7, 8, 13, 14 図 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15
Y	JP 2003-154172 A (コナミ株式会社) 2003.05.27, 【0027】 (ファミリーなし)	1-15

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

30.08.2013

国際調査報告の発送日

10.09.2013

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)

郵便番号100-8915

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)

木村 隆一

2B

3301

電話番号 03-3581-1101 内線 3237

C (続き) . 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
Y	JP 2005-318995 A (任天堂株式会社) 2005. 11. 17, 【請求項 2】 , 【0062】 , 【0068】 , 第 6-8 図 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (コナミ株式会社) 2001. 12. 25, 【0042】 ~ 【0044】 , 第 8-10 図 (ファミリーなし)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013. 02. 07, 【0027】 ~ 【0030】 , 第 2 図 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (シャープ株式会社) 2003. 01. 17 (ファミリーなし)	1-15