

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6009624号

(P6009624)

(45) 発行日 平成28年10月19日(2016.10.19)

(24) 登録日 平成28年9月23日(2016.9.23)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 1 0
A 6 3 F 13/77 (2014.01)	A 6 3 F 13/77
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80 B

請求項の数 5 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2015-131983 (P2015-131983)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成27年6月30日(2015.6.30)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-240454 (P2014-240454) の分割		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成25年3月29日(2013.3.29)	(74) 代理人	100147485
(65) 公開番号	特開2015-205204 (P2015-205204A)		弁理士 杉村 憲司
(43) 公開日	平成27年11月19日(2015.11.19)	(74) 代理人	100164471
審査請求日	平成28年3月25日(2016.3.25)		弁理士 岡野 大和
早期審査対象出願		(72) 発明者	前田 壮人
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
		審査官	宇佐田 健二

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ、サーバの制御方法、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも1つのアイテムを、ユーザに提供するアイテム提供手段と、

前記アイテム提供手段によるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、前記アイテムグループに含まれるアイテムよりも希少価値の高い追加アイテムを前記ユーザに提供可能な追加アイテム提供手段と、
を備え、

前記追加アイテム提供手段は、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記追加アイテムが含まれるように前記アイテムグループを変更し、

前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、前記提供回数に係る情報を該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とするサーバ。

【請求項 2】

前記追加アイテム提供手段はさらに、前記アイテム提供手段により提供されたアイテムに応じて、前記アイテムに加えて追加アイテムを前記ユーザに提供することを特徴とする、請求項 1 に記載のサーバ。

【請求項 3】

前記提供回数が大きい程、前記追加アイテムの希少価値が高いことを特徴とする、請求項 2 に記載のサーバ。

【請求項 4】

サーバと通信端末とを備え、前記通信端末からの要求に応じて前記サーバが前記通信端末にアイテムを提供する通信システムにおけるサーバの制御方法であって、

制御部が希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも1つのアイテムをユーザに提供するアイテム提供ステップと、

前記アイテム提供ステップによるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、前記制御部が該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、前記アイテムグループに含まれるアイテムよりも希少価値の高い追加アイテムを前記通信端末に提供する追加アイテム提供ステップと、
を含み、

前記追加アイテム提供ステップは、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記追加アイテムが含まれるように前記アイテムグループを変更し、

前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、前記提供回数に係る情報を該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とするサーバの制御方法。

【請求項5】

サーバと通信端末とを備え、前記通信端末からの要求に応じて前記サーバが前記通信端末にアイテムを提供する通信システムにおけるサーバとして機能するコンピュータに、

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも1つのアイテムをユーザに提供するアイテム提供ステップと、

前記アイテム提供ステップによるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、前記アイテムグループに含まれるアイテムよりも希少価値の高い追加アイテムを前記通信端末に提供する追加アイテム提供ステップと、
を実行させるためのプログラムであって、

前記追加アイテム提供ステップは、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記追加アイテムが含まれるように前記アイテムグループを変更し、前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、前記提供回数に係る情報を該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを提供するサーバ、サーバの制御方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

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】

【0003】

【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】

【0004】

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。

【0005】

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すことができるサーバ、サーバの制御方法、及びプログラムを提供することにある。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記課題を解決するために本発明に係るサーバは、

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも1つのアイテムを、ユーザに提供するアイテム提供手段と、

前記アイテム提供手段によるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、前記アイテムグループに含まれるアイテムよりも希少価値の高い追加アイテムを前記ユーザに提供可能な追加アイテム提供手段と、
を備え、

前記追加アイテム提供手段は、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記追加アイテムが含まれるように前記アイテムグループを変更し、

前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、前記提供回数に係る情報を該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とする。

【発明の効果】**【0007】**

本発明におけるサーバ、サーバの制御方法、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すことができる。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図1】実施の形態1に係る通信システムのブロック図である。

【図2】実施の形態1に係るアイテムデータの例である。

【図3】実施の形態1に係るユーザデータの例である。

【図4】実施の形態1に係る追加アイテムデータの例である。

【図5】実施の形態1に係る追加アイテムの提供に係るイメージ図である。

【図6】本発明の実施の形態1に係る通信システムの動作を示すフローチャートである。

【図7】実施の形態2に係る通信システムのブロック図である。

【図8】本発明の実施の形態2に係るユーザデータの例である。

【図9】本発明の実施の形態2に係るレベル別追加アイテムデータの例である。

【図10】実施の形態2に係る追加アイテムの提供に係るイメージ図である。

【図11】本発明の実施の形態2に係る通信システムの動作を示すフローチャートである

。

【発明を実施するための形態】**【0009】**

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【0010】

(実施の形態1)

図1は本発明の実施の形態1に係る通信システムのブロック図である。本発明の実施の形態1に係る通信システムは、サーバ1(ゲームサーバ1)と通信端末2とを備える。

【0011】

サーバ1は、通信部10と、記憶部11と、制御部12とを備える。

【0012】

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。

【0013】

記憶部11は、通信端末2に提供するアイテム及びアイテム種類に係る情報を記憶する。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。以下、アイテム種類はアイテムの希少価値の高さを表す数値であるものとして説明するが、これに限られない。

【0014】

10

20

30

40

50

具体的には記憶部 11 には、アイテムデータ 111 と、ユーザデータ 112 と、景品データ 113 とが格納される。

【0015】

アイテムデータ 111 は、ユーザに提供するアイテムに係る画像等のデータを、アイテム識別情報に対応付けて格納する。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。図 2 にアイテムデータ 111 の例を示す。図 2 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“ITM001”、アイテム名“アイテム A”、アイテム画像“アイテム A 画像”、攻撃力“1000”、防御力“500”、アイテム種類“3”を含む。攻撃力及び防御力は、アイテムの強さに係るパラメータである。画像データは、JPG、GIF、PNG 等、如何なる画像フォーマットであ

10

【0016】

ユーザデータ 112 は、概略としてサーバ 1 が通信端末 2 にアイテムを提供した回数と、提供したアイテムに係る情報をユーザ識別情報毎に蓄積する。具体的にはユーザデータ 112 は、ユーザ識別情報と、アイテム提供回数と、提供済アイテム識別情報に対応付けて蓄積する。ユーザ識別情報とは、本システムにおいてユーザを一意に特定するための識別子である。アイテム提供回数とは、サーバ 1 が各ユーザ識別情報に係る通信端末 2 にアイテムを提供した回数である。提供済アイテム識別情報とは、サーバ 1 が各ユーザ識別情報に係る通信端末 2 に提供したアイテムに係るアイテム識別情報である。

【0017】

20

さらに好適にはユーザデータ 112 は、フィーバ状態情報を含む。フィーバ状態とは、アイテム提供回数が所定回数以上（例えば 4 回以上）である状態を指す。概略として本実施の形態では、フィーバ状態である場合にユーザに追加的にアイテム（以下追加アイテムという。）を提供する等のインセンティブを与える。好適にはフィーバ状態は所定時間継続するものとし、この場合ユーザデータ 112 は、フィーバ状態の開始時間（以下、フィーバ状態開始時間という。）を格納する。

【0018】

図 3 にユーザデータ 112 の例を示す。図 3 に示すように、ユーザデータ 112 は、例えばユーザ識別情報“UID001”、アイテム提供回数“4 回”、フィーバ状態情報“ON”、フィーバ状態開始時刻“2013/2/15 13:24”、提供済アイテム識別情報“ITM002”、“ITM004”を含む。なおフィーバ状態情報は“ON”又は“OFF”の 2 値のいずれかであり、“ON”は、当該ユーザがフィーバ状態であることを示し、“OFF”は、当該ユーザがフィーバ状態でないことを示す。

30

【0019】

景品データ 113 は、ユーザに提供する景品の情報を格納する。景品とは、アイテム提供回数に応じてサーバ 1 がユーザに提供する追加アイテムである。図 4 に景品データ 113 の例を示す。図 4 に示すように、景品データ 113 は、例えばアイテム提供回数“1 回”、アイテム識別情報“ITM100”等を含む。好適にはサーバ 1 はアイテム提供回数が多い程、アイテム種類が高いアイテムを景品としてユーザに提供する。

【0020】

40

制御部 12 は、抽選手段 121 と、追加アイテム提供手段 122 とを備え、サーバ 1 に係る各種制御を行う。制御部 12 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、抽選手段 121 により提供するアイテムを抽選し、抽選したアイテムを提供する。なおアイテム取得要求はユーザ識別情報を含み、制御部 12 は、どのユーザからアイテム取得要求を受けたか判別可能である。制御部 12 が通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、抽選手段 121 は、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中からアイテムを抽選する。アイテムグループは、例えばアイテム種類が 3 以下のアイテムから構成される。アイテムグループには同一のアイテムが複数含まれていてもよい。抽選手段 121 は、ユーザデータ 112 を参照し、アイテムグループのアイテムのうち、該ユーザに提供済みでないアイテムの中からアイテムを抽選する。

50

【 0 0 2 1 】

制御部 1 2 は、通信端末 2 に抽選手段 1 2 1 により抽選されたアイテムをユーザに提供する。具体的には制御部 1 2 は、アイテムデータ 1 1 1 に基づき、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 1 0 を介して通信端末 2 に送信する。制御部 1 2 は、通信端末 2 にアイテムを提供する度に、ユーザデータ 1 1 2 のアイテム提供回数に 1 を加算する。また制御部 1 2 は、通信端末 2 にアイテムを提供した場合、ユーザデータ 1 1 2 に当該アイテムに係るアイテム識別情報を、提供済アイテム識別情報として記憶する。さらに制御部 1 2 は、ユーザデータ 1 1 2 のアイテム提供回数が所定回数以上である場合、フィーバ状態情報を“ON”として記憶する。

【 0 0 2 2 】

また制御部 1 2 が通信端末 2 からアイテム取得要求を受信すると、追加アイテム提供手段 1 2 2 により、アイテム提供回数に応じて追加アイテム（景品）を決定し、該追加アイテムをユーザに提供する。

【 0 0 2 3 】

具体的には追加アイテム提供手段 1 2 2 は、景品データ 1 1 3 を参照し、アイテム提供回数に応じてユーザに提供する追加アイテムを決定する。そして制御部 1 2 は、当該追加アイテムをユーザに提供する。そして制御部 1 2 は、アイテムデータ 1 1 1 に基づき、追加アイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に送信する。

【 0 0 2 4 】

図 5 は、上述の追加アイテムの提供に係るイメージ図を示している。好適には当該イメージ図はアイテム取得要求画面として通信端末 2 において表示される。アイテム取得要求画面とは、アイテム取得要求をサーバ 1 に送信するためのユーザインタフェースである。なおアイテム取得要求画面として通信端末 2 において表示される場合、当該画面はアイテム要求送信ボタン（不図示）を備える。当該画面によりユーザは、通信端末 2 によりアイテム取得要求をする際に、取得可能な追加アイテムを認知することができる。

【 0 0 2 5 】

図 5（a）は、アイテム提供回数が 0 であるユーザに係る提供済アイテム情報、アイテム提供回数に係る情報、提供される追加アイテムの情報を含むイメージ図である。領域 5 0 1 a には、アイテムグループに含まれるアイテム毎の提供数が示される。図 5（a）ではアイテム A、アイテム B、アイテム C の提供数は、夫々 0 / 5 枚、0 / 1 0 枚、0 / 1 0 枚である。ここで分母はアイテムグループに含まれる各アイテムの総数であり、分子は提供済のアイテム数である。領域 5 0 2 a には、アイテム提供回数に係る情報が示され、図 5 ではインジケータの形式にて示している。インジケータの値は、アイテム提供回数に比例して増加する。具体的には、インジケータの値は、アイテム提供回数が 1 回増加する毎に 1 目盛ずつ増加し、アイテム提供回数が所定回数（例えば 4 回）に達した場合、インジケータの値が最大値となる。領域 5 0 3 a には、現在のアイテム提供回数において追加アイテム提供手段 1 2 2 により提供する景品に係る情報が示される。図 5（a）では、景品“アイテム a”が提供されることを示している。

【 0 0 2 6 】

一方、図 5（b）は、アイテム提供回数が 0 でないユーザに係る提供済アイテム情報、アイテム提供回数に係る情報、提供される追加アイテムの情報を含むイメージ図である。領域 5 0 1 b に示されるように、アイテム A、アイテム B、アイテム C の提供数は、夫々 0 / 5 枚、1 / 1 0 枚、0 / 1 0 枚である。領域 5 0 2 b のインジケータの値は、アイテム提供回数が 1 であるため、図 5（a）に示すものよりも増加している。領域 5 0 3 b には、現在のアイテム提供回数において追加アイテム提供手段 1 2 2 により提供される追加アイテムに係る情報が表示される。図 5（b）では、景品“アイテム b”が提供されることを示している。

【 0 0 2 7 】

さらに追加アイテム提供手段 1 2 2 は、アイテム提供回数が所定回数以上である場合、

10

20

30

40

50

少なくとも1つの追加アイテムをアイテムグループに含めることにより、追加アイテムをユーザに提供する。具体的には制御部12は、ユーザデータ112を参照し、アイテム取得要求に係るユーザがフィーバ状態であり、かつ、フィーバ状態開始時間から一定時間以内（例えば1時間以内）である場合、追加アイテム提供手段122により、少なくとも1つの追加アイテムをアイテムグループに含める。好適には追加する追加アイテムはアイテム種類が4以上のアイテムである。図5(c)は、当該追加アイテムの提供態様のイメージ図を示している。図5(c)の領域501cに示すようにアイテムA、アイテムB、アイテムCの提供数は、夫々1/5枚、1/10枚、2/10枚である。また領域502cに示すように、インジケータの値は最大値である。これは、アイテム提供回数が所定値（4回）以上であることを示している。この場合、当該ユーザの状態はフィーバ状態であり、インジケータの近傍に“MAX「Fever」”と示される。そしてこのとき、領域501cに示されるように、アイテムZが、アイテムグループに含められる。また制御部12は、アイテム取得要求に係るユーザがフィーバ状態であり、かつ、フィーバ状態開始時間から一定時間経過後である場合、ユーザデータ112のフィーバ状態を“OFF”に書き換える。またインジケータの値を0にする。

10

【0028】

通信端末2は、通信部20と、表示部21と、操作部22と、制御部23とを備える。

【0029】

通信部20は、サーバ1と無線又は有線の少なくとも一方により通信をする。具体的には通信部20は、ユーザによる操作部22の操作に基づき、サーバ1に第1のアイテム取得要求又は第2のアイテム取得要求を送信する。また通信部20は、サーバ1から第1のアイテム取得要求又は第2のアイテム取得要求に対するアイテムの提供を受ける。

20

【0030】

表示部21は、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ等により構成され、サーバ1により提供されるゲームに係る表示出力をする。例えば表示部21は、サーバ1から提供されるアイテムに係るアイテム画像を表示する。

【0031】

操作部22は、ボタン、タッチパネル等により構成され、ゲームにおけるユーザからの入力信号を受け付ける。そして操作部22は、ユーザから受け付けた入力信号を制御部23に送出する。

30

【0032】

制御部23は、通信端末2に係る各種制御を行う。例えば制御部23は、ユーザによる操作部22の操作に基づき、アイテム取得要求を、通信部20を介してサーバ1に送信する。

【0033】

次に、実施の形態1に係る通信システムについて、図6に示すフローチャートによりその動作を説明する。

【0034】

はじめに通信端末2の制御部23は、ユーザによる操作部22の操作に基づき、アイテム取得要求を、通信部20を介してサーバ1に送信する（ステップS1）。

40

【0035】

次にサーバ1がアイテム取得要求を受信した場合、制御部12の追加アイテム提供手段122は、ユーザデータ112を参照し、アイテム取得要求に係るユーザがフィーバ状態開始時間から一定時間以内（例えば1時間以内）であるか否かを判定する（ステップS2）。フィーバ開始時間から一定時間以内である場合、制御部12は、追加アイテム提供手段122により少なくとも1つの追加アイテムをアイテムグループに含める（ステップS3）。一方フィーバ開始時間から一定時間以内でない場合、すなわちフィーバ開始時間から一定時間経過している場合又はフィーバ状態でない場合、制御部12は、ユーザデータ112のフィーバ状態を“OFF”に書き換え、インジケータの値を0にする（ステップS4）。

50

【 0 0 3 6 】

続いて制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 により、アイテムグループの中からアイテムを抽選する。抽選手段 1 2 1 は、ユーザデータ 1 1 2 を参照し、アイテムグループのアイテムのうち、該ユーザに提供済みでないアイテムの中からアイテムを抽選する（ステップ S 5）。

【 0 0 3 7 】

続いて追加アイテム提供手段 1 2 2 は、ユーザデータ 1 1 2 を参照し、アイテム提供回数に応じて、景品データ 1 1 3 に基づきユーザに提供する景品（追加アイテム）を決定する（ステップ S 6）。そして制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 により抽選されたアイテムと、追加アイテム提供手段 1 2 2 により決定された景品をユーザに提供する。具体的には制御部 1 2 は、アイテムデータ 1 1 1 に基づき、提供するアイテム及び景品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 1 0 を介して通信端末 2 に送信する（ステップ S 7）。

10

【 0 0 3 8 】

続いて制御部 1 2 は、ユーザデータ 1 1 2 のアイテム提供回数に 1 を加算し、インジケータの値を更新する（ステップ S 8）。具体的には制御部 1 2 は、インジケータの値を 1 目盛増加させる。また制御部 1 2 は、ユーザデータ 1 1 2 に当該アイテムに係るアイテム識別情報を、提供済みアイテム識別情報として記憶する（ステップ S 9）。

【 0 0 3 9 】

続いて制御部 1 2 は、ユーザデータ 1 1 2 のアイテム提供回数が所定回数以上であるかを判定する（ステップ S 1 0）。アイテム提供回数が所定回数以上である場合、制御部 1 2 は、フィーバ状態情報を“ON”として記憶し、かつフィーバ状態開始時刻を記憶する。（ステップ S 1 1）。そして処理が終了する。

20

【 0 0 4 0 】

このように本発明の実施の形態 1 によれば、サーバ 1 の制御部 1 2 が追加アイテム提供手段 1 2 2 により、アイテムの提供回数に応じて追加的にアイテムを提供するため、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やすことができる。

【 0 0 4 1 】

なおサーバ 1 の制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 によって抽選されたアイテムに応じて、さらに追加アイテムをユーザに提供してもよい。具体的には例えば制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 によって抽選されたアイテムが所定のアイテム種類未満であった場合に、所定のアイテム（アイテム要求チケット等）をユーザに提供する。好適には制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 により抽選されたアイテムのランクが最低である場合に、所定のアイテムをユーザに提供する。アイテムのランクとは、アイテムの各種パラメータ等を総合して計算された順位情報である。ここでは例えばランクが最低のアイテムは、アイテム B であるとする。制御部 1 2 は、抽選手段 1 2 1 により抽選されたアイテムが、ランクが最低のアイテム B であった場合、所定のアイテムをユーザに提供する。

30

【 0 0 4 2 】

なお、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信可能なように構成してもよい。リセット要求とは、概略としてユーザデータ 1 1 2 のうち、提供済みアイテム情報をリセットするための要求である。サーバ 1 の制御部 1 2 は、通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、当該通信端末 2 のユーザ識別情報に対応する提供済みアイテム識別情報を削除する。このようにすることにより、例えばアイテムグループの中のアイテムが無くなった場合において、提供済みアイテムに係る情報をリセットし、再度当該アイテムを取得することができる。なお好適にはリセット要求があった場合、アイテム提供回数情報については 0 にせずそのままにする。このようにすることで、リセットをした場合においても追加アイテムの取得可能性を維持することができる。

40

【 0 0 4 3 】

なお本実施の形態では、サーバ 1 はアイテム取得回数に応じて追加アイテム（景品）をユーザに提供し、かつ、追加アイテムをアイテムグループに含めるようにしたが、どちら

50

か一方により追加アイテムをユーザに提供してもよい。例えばアイテム提供回数に応じて追加アイテム（景品）を提供するのみでもよい。この場合、図6のステップS2～ステップS6は省略する。また例えばアイテム提供回数に応じて（フィーバ状態の場合に）、追加アイテムをアイテムグループに含めるようにするのみでもよい。この場合、図6のステップS7は省略し、ステップS8においてサーバ1はアイテムのみを通信端末2に提供する。

【0044】

なお本実施の形態では、アイテム提供回数に比例してインジケータの値が増加するとしたがこれに限られない。例えばアイテム提供回数が1回の場合は1目盛増加し、2回の場合は3目盛増加し、さらに3回の場合は5目盛増加するようにしてもよい。このように、

10

【0045】

さらにインジケータの値がアイテム提供回数に比例しない他の例として、アイテム提供時にインジケータの増加量をランダムに決定するようにしてもよい。このように構成する場合は、サーバ1の制御部12は、インジケータの値が最大値（例えば4目盛）に達した場合にフィーバ状態であると判定する。

【0046】

（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。図7は本発明の実施の形態2の通信システムの構成を示すブロック図である。実施の形態1と同一の構成については同一の符号を付し、説明は省略する。実施の形態2に係る通信システムは、実施の形態1にかかる構成と比較して、記憶部11がユーザデータ112b及びレベル別追加アイテムデータ114を備え、レベルに応じて、追加アイテムを提供する点が相違する。レベルとは、所定のアイテム提供回数毎に上昇するパラメータである。

20

【0047】

図8にユーザデータ112bの例を示す。図8に示すように、ユーザデータ112bは、例えばユーザ識別情報“UID001”、アイテム提供回数“4回”、レベル“2”、提供済アイテム識別情報“ITM002”、“ITM004”を含む。図8に示す例においてはレベルは、アイテム提供回数が4回、8回、12回・・・と4の倍数回に達する毎に、レベルが2、3、4・・・と上昇していくものとする。

30

【0048】

実施の形態2にかかるサーバ1の制御部12は、追加アイテム提供手段122によりユーザのレベルに応じて決められた追加アイテムを少なくとも1つアイテムグループに含めることにより、追加アイテムをユーザに提供する。図9に、レベル別追加アイテムデータ114の例を示す。図9に示すように、レベル別追加アイテムデータ114は、レベル“1”、アイテム識別情報“-”、レベル“2”、アイテム識別情報“ITM201”等を含む。なおアイテム識別情報が“-”の場合は、追加アイテムをアイテムグループに含めないことを示す。すなわち、レベルが“1”の場合には、追加アイテムをアイテムグループに含めない。制御部12は、追加アイテム提供手段122により、当該レベル別追加アイテムデータ114を参照して、追加アイテムを決定する。

40

【0049】

図10は、実施の形態2における追加アイテムの提供態様のイメージ図を示している。好適には当該イメージ図はアイテム取得要求画面として通信端末2において表示される。なおアイテム取得要求画面として通信端末2において表示される場合、当該画面はアイテム要求送信用ボタン（不図示）を備える。

【0050】

図10(a)は、レベルが2の場合におけるイメージ図である。領域1001aには、アイテムグループ含まれるアイテム毎の提供数が示されアイテムA、アイテムB、アイテムC、アイテムZの提供数は、夫々1枚/5枚、1枚/10枚、2枚/10枚、1/1枚である。領域1002aのインジケータは、アイテム提供回数“5”に応じた値を示す。

50

インジケータの値はレベルが上昇する毎にリセットされ、さらにインジケータの近傍に現在のレベルが示される。当該画面が通信端末2において表示される場合、ユーザはインジケータにより次のレベルに上昇するまでに必要なアイテム提供回数を容易に把握することができる。領域1003aには、現在のアイテム提供回数において追加アイテム提供手段122により提供する景品に係る情報が示される。図10(a)では、景品“アイテムc”が提供されることを示している。

【0051】

図10(b)は、レベルが3の場合におけるイメージ図である。領域1001bには、アイテムグループ含まれるアイテム毎の提供数が示されアイテムA、アイテムB、アイテムC、アイテムZ、アイテムZ2の提供数は、夫々3/5枚、5/10枚、3/10枚、1/1枚、0/1枚である。図10(b)では、レベルが3に上昇しているため、アイテムグループにアイテム“アイテムZ2”が追加されている。領域1002bのインジケータは、アイテム提供回数“9”に応じた値を示す。領域1203bには、現在のアイテム提供回数において追加アイテム提供手段122により提供する景品に係る情報が示される。図10(b)では、景品“アイテムd”が提供されることを示している。

10

【0052】

次に、実施の形態2に係る通信システムについて、図11に示すフローチャートによりその動作を説明する。

【0053】

はじめに通信端末2の制御部23は、ユーザによる操作部22の操作に基づき、アイテム取得要求を、通信部20を介してサーバ1に送信する(ステップS21)。

20

【0054】

次にサーバ1がアイテム取得要求を受信した場合、制御部12の追加アイテム提供手段122は、ユーザデータ112を参照し、アイテム取得要求に係るユーザのレベルを取得し、レベル別追加アイテムデータ114を参照し、レベルに応じた追加アイテムをアイテムグループに含める(ステップS22)。

【0055】

続いて制御部12は、抽選手段121により、アイテムグループの中からアイテムを抽選する。抽選手段121は、ユーザデータ112を参照し、アイテムグループのアイテムのうち、該ユーザに提供済みでないアイテムの中からアイテムを抽選する(ステップS23)。

30

【0056】

続いて追加アイテム提供手段122は、ユーザデータ112を参照し、アイテム提供回数に応じて、景品データ113に基づきユーザに提供する景品(追加アイテム)を決定する(ステップS24)。そして制御部12は、抽選手段121により抽選されたアイテムと、追加アイテム提供手段122により決定された景品をユーザに提供する。具体的には制御部12は、アイテムデータ111に基づき、提供するアイテム及び景品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に送信する(ステップS25)。

【0057】

続いて制御部12は、ユーザデータ112のアイテム提供回数に1を加算する(ステップS26)。また制御部12は、ユーザデータ112に当該アイテムに係るアイテム識別情報を、提供済アイテム識別情報として記憶する(ステップS27)。

40

【0058】

続いて制御部12は、ユーザデータ112のアイテム提供回数に応じて、ユーザデータ112のレベルを書き換える(ステップS28)。そして処理が終了する。

【0059】

このように本発明の実施の形態2によれば、サーバ1の制御部12が追加アイテム提供手段122により、アイテムの提供回数に応じたレベルに応じて追加的にアイテムを提供するため、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やすことができる。

50

【 0 0 6 0 】

なお、本実施の形態において、アイテム提供回数に正比例してレベルが上昇するようにしたがこれに限られず、高いレベルになる程、次のレベルに上昇するまでのアイテム提供回数が増えるようにしてもよい。例えばアイテム提供回数が4回、12回、24回、・・・と増えるにしたがってレベルが2、3、4と上昇するようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

なお、所定のレベル（例えばレベル2）に達した後、一定時間以内にアイテム提供回数が次のレベル（レベル3）に達するための回数に満たない場合、アイテム提供回数及びレベルをそれぞれ0、1にリセットするようにしてもよい。

【 0 0 6 2 】

なお本実施の形態では、サーバ1はアイテム取得回数に応じて追加アイテム（景品）をユーザに提供し、かつ、レベルに応じた追加アイテムをアイテムグループに含めるようにしたが、どちらか一方により追加アイテムをユーザに提供してもよい。例えばアイテム提供回数に応じて追加アイテム（景品）を提供するのみでもよい。この場合、図11のステップS22は省略する。また例えばアイテム提供回数に基づく、レベルに応じた追加アイテムをアイテムグループに含めるようにするのみでもよい。この場合、図11のステップS24は省略し、ステップS25においてサーバ1はアイテムのみを通信端末2に提供する。

【 0 0 6 3 】

ここで、通信端末2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、通信端末2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。

【 0 0 6 4 】

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。以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

[1]

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも1つのアイテムを、ユーザに提供するアイテム提供手段と、

前記アイテム提供手段によるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、追加アイテムを前記ユーザに提供可能な追加アイテム提供手段と、

を備え、

前記追加アイテム提供手段は、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上に達してから一定時間以内に限り、前記アイテムグループに前記追加アイテムを追加することを特徴とするサーバ。

[2]

前記サーバはさらに、前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、アイテムの提供状況と前記提供回数に応じて増加するインジケータを該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とする、[1]に記載のサーバ。

[3]

前記追加アイテム提供手段はさらに、前記アイテム提供手段により提供されたアイテムに応じて、追加アイテムを前記ユーザに提供することを特徴とする、[1]又は[2]のいずれか一項に記載のサーバ。

10

20

30

40

50

[4]

前記提供回数が大きい程、前記追加アイテムの希少価値が高いことを特徴とする、請求項 3 に記載のサーバ。

[5]

サーバと通信端末とを備え、前記通信端末からの要求に応じて前記サーバが前記通信端末にアイテムを提供する通信システムにおけるサーバの制御方法であって、

制御部が希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも 1 つのアイテムをユーザに提供するアイテム提供ステップと、

前記アイテム提供ステップによるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、前記制御部が該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、追加アイテムを前記通信端末に提供する追加アイテム提供ステップと、

を含み、

前記追加アイテム提供ステップは、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上に達してから一定時間以内に限り、前記制御部が前記アイテムグループに前記追加アイテムを追加することを特徴とするサーバの制御方法。

[6]

前記サーバがさらに、前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、アイテムの提供状況と前記提供回数に応じて増加するインジケータを該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とする、[5] に記載のサーバの制御方法。

[7]

前記追加アイテム提供ステップはさらに、前記アイテム提供ステップにおいて提供されたアイテムに応じて、追加アイテムを前記ユーザに提供することを特徴とする、請求項 [5] 又は [6] に記載のサーバの制御方法。

[8]

前記提供回数が大きい程、前記追加アイテムの希少価値が高いことを特徴とする、[7] に記載のサーバの制御方法。

[9]

サーバと通信端末とを備え、前記通信端末からの要求に応じて前記サーバが前記通信端末にアイテムを提供する通信システムにおけるサーバとして機能するコンピュータに、

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含むアイテムグループの中の少なくとも 1 つのアイテムをユーザに提供するアイテム提供ステップと、

前記アイテム提供ステップによるアイテムの提供回数を記憶部に記憶し、該記憶部に記憶された前記提供回数に応じて、追加アイテムを前記通信端末に提供する追加アイテム提供ステップと、

を実行させるためのプログラムであって、

前記追加アイテム提供ステップは、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上である場合、前記記憶部に記憶された前記提供回数が所定回数以上に達してから一定時間以内に限り、前記アイテムグループに前記追加アイテムを追加することを特徴とするプログラム。

[10]

前記サーバがさらに、前記記憶部に記憶された前記提供回数に係る情報を前記ユーザに送信し、アイテムの提供状況と前記提供回数に応じて増加するインジケータを該ユーザの通信端末に表示させることを特徴とする、[9] に記載のプログラム。

[11]

前記追加アイテム提供ステップはさらに、前記アイテム提供ステップにおいて提供されたアイテムに応じて、追加アイテムを前記ユーザに提供することを特徴とする、請求項 [9] 又は [10] に記載のプログラム。

[12]

前記提供回数が大きい程、前記追加アイテムの希少価値が高いことを特徴とする、[1

10

20

30

40

50

1] に記載のプログラム。

【符号の説明】

【 0 0 6 5 】

- 1

サーバ (ゲームサーバ)
- 2

通信端末
- 1 0

通信部
- 1 1

記憶部
- 1 1 1

アイテムデータ
- 1 1 2、1 1 2 b

ユーザデータ
- 1 1 3

景品データ
- 1 1 4

レベル別追加アイテムデータ
- 1 2

制御部
- 1 2 1

抽選手段
- 1 2 2

追加アイテム提供手段
- 2 0

通信部
- 2 1

表示部
- 2 2

操作部
- 2 3

制御部
- 5 0 1 a、5 0 2 a、5 0 3 a

領域
- 5 0 1 b、5 0 2 b、5 0 3 b

領域
- 6 0 1、6 0 2、7 0 3

領域
- 1 2 0 1 a、1 2 0 2 a、1 2 0 3 a

領域
- 1 2 0 1 b、1 2 0 2 b、1 2 0 3 b

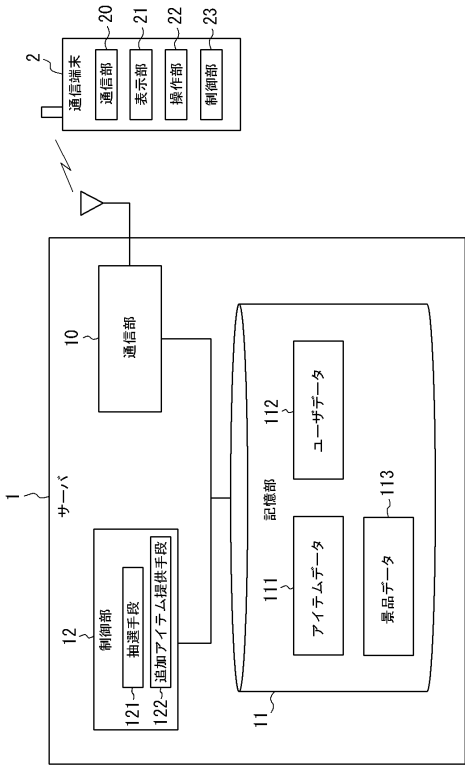
領域

10

20

【 図 1 】

【 図 2 】



111

アイテム識別情報		アイテム名	アイテム画像	攻撃力	防御力	アイテム種類
...	ITM001	アイテムA	アイテムA画像	1000	500	3
	ITM002	アイテムB	アイテムB画像	500	300	1
	ITM003	アイテムC	アイテムC画像	800	400	2
	ITM004	アイテムD	アイテムD画像	400	400	1
	ITM005	アイテムE	アイテムE画像	2000	1000	4
	ITM006	アイテムF	アイテムF画像	500	500	2
	ITM007	アイテムG	アイテムG画像	400	800	2
	ITM008	アイテムH	アイテムH画像	500	1000	3
	ITM009	アイテムI	アイテムI画像	600	600	2
	ITM010	アイテムJ	アイテムJ画像	2500	2500	6
	ITM011	アイテムK	アイテムK画像	3000	2500	7
	ITM012	アイテムL	アイテムL画像	3000	3800	8
...	

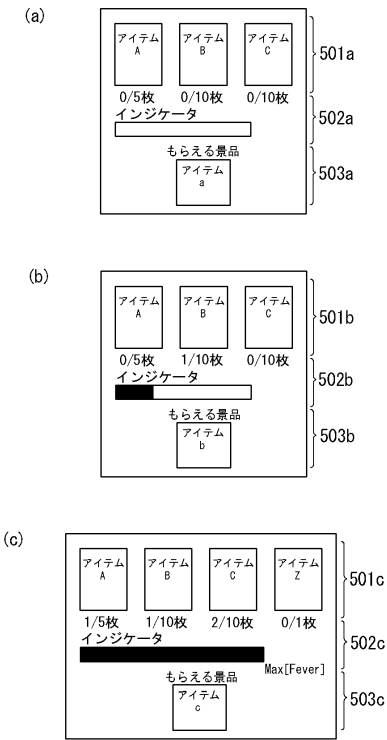
【図 3】

...
ユーザ識別 情報	アイテム提供回数	フィーバ状態情報	フィーバ開始時刻	提供済アイテム識別情報	提供済アイテム識別情報
UD001	4回	ON	2013/2/15 13:24	ITM004	...
UD002	2回	OFF	—	ITM001	...
UD003	5回	ON	2013/2/17 14:01	ITM009	...
...

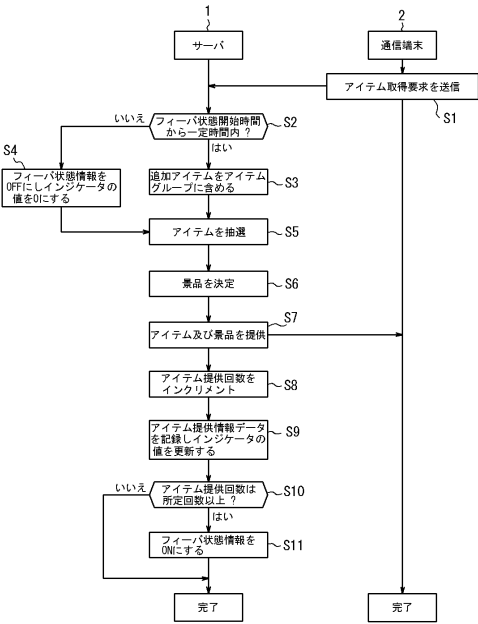
【図 4】

113	アイテム取得回数	アイテム識別情報
	1回	ITM100
	2回	ITM101
	3回	ITM102

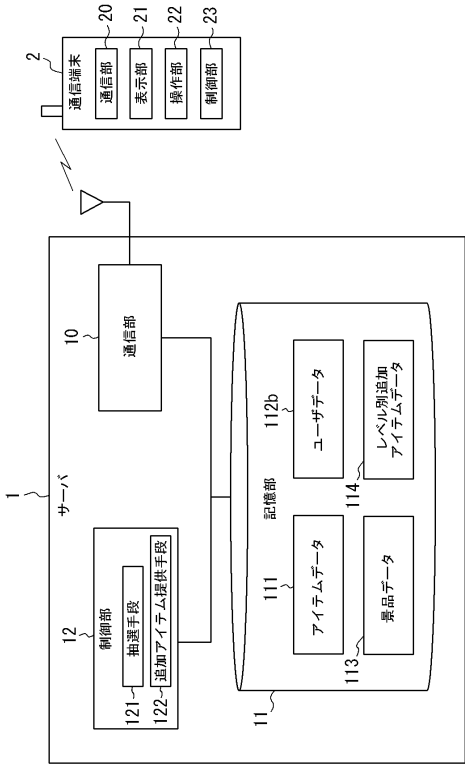
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

112b

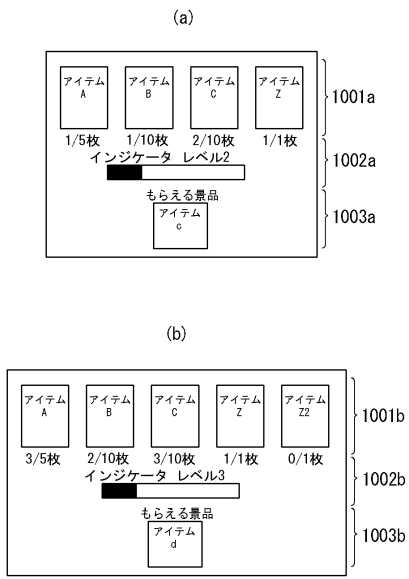
ユーザ識別情報	アイテム提供回数	レベル	提供済アイテム識別情報	提供済アイテム識別情報	...
U0001	4回	2	ITM002	ITM004	...
U0002	2回	1	ITM001	ITM010	...
U0003	5回	2	ITM007	ITM009	...
...

【図 9】

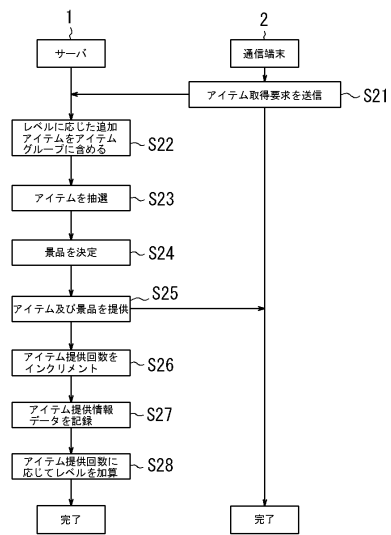
114

レベル	追加アイテム識別情報
1	—
2	ITM201
3	ITM202
...	...

【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5280579(JP, B1)

特開2012-038150(JP, A)

特開2010-004944(JP, A)

特開2012-196424(JP, A)

特許第5111651(JP, B1)

特開2008-253521(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98, 9/24