

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6547035号  
(P6547035)

(45) 発行日 令和1年7月17日(2019.7.17)

(24) 登録日 令和1年6月28日(2019.6.28)

(51) Int.Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 13/69 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69 5 1 0
<b>A 6 3 F 13/533 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69 5 2 0
<b>A 6 3 F 13/80 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/533
	A 6 3 F 13/80 D

請求項の数 6 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2018-87776 (P2018-87776)	(73) 特許権者	509070463
(22) 出願日	平成30年4月27日 (2018.4.27)		株式会社コロブラ
審査請求日	平成30年8月23日 (2018.8.23)		東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
		(74) 代理人	100142365
			弁理士 白井 宏紀
		(74) 代理人	100103056
			弁理士 境 正寿
		(74) 代理人	100146064
			弁理士 吉田 玲子
		(72) 発明者	森 耕平
			東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号 株式会社コロブラ内
		審査官	上田 泰

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、方法、および情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトによって構成される第1のオブジェクト群のうち何れかを第1の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる第1のステップと、

前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶されたオブジェクトのうち、2以上の所定数の同一種類のオブジェクトと引き換えに、前記ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの種類とは異なる他の種類のオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定し、決定したオブジェクトを前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶させる第2のステップと、を実行させ、

前記メモリは、前記ゲームにおいて利用可能な各オブジェクトに関連付けて当該オブジェクトの希少度を記憶し、

前記第2のステップは、前記所定数の同一種類且つ同一希少度のオブジェクトと引き換えに、前記他の種類のオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの希少度以上の希少度を有するオブジェクトの何れかを、前記第2の抽選により決定し、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶されたオブジェクトのうち、同一種類のオブ

ジェクトの中から、前記所定数のオブジェクトを選択する選択操作を前記ユーザから受け付ける選択画面を、表示部に表示するステップをさらに実行させ、

前記第2のステップは、前記選択操作により選択された所定数のオブジェクトと引き換えに、前記第2の抽選を実施し、

前記選択画面を表示するステップでは、前記ユーザに関連付けて前記メモリに記憶されたオブジェクトのうち、前記メモリに前記所定数以上記憶される同一種類のオブジェクトを特定し、特定される前記同一種類のオブジェクトのみが、前記選択操作により選択可能な態様で含まれる前記選択画面を表示し、

前記所定数のオブジェクトを選択する選択操作を前記ユーザから受け付けることは、

前記特定される前記同一種類のオブジェクトから1の種類オブジェクトを前記所定数だけ前記ユーザが選択して選択対象として指定することと、当該指定にตอบสนองして、(1)前記ユーザが引き換えの対象として消費する前記所定数の同一種類のオブジェクトを示す第1の画像と、(2)前記第2の抽選の対象となる前記他の種類のオブジェクトの全てを示す第2の画像と、(3)前記第2の抽選の対象となる前記他の種類のオブジェクトそれぞれが抽選により当選する確率を示す情報と、(4)前記第2の抽選を指示する操作を前記ユーザから受け付けるための第3の画像とを1画面に表示することと、を含み、

前記第2のステップは、前記第3の画像に対する前記ユーザの入力操作にตอบสนองして前記第2の抽選を行う、ゲームプログラム。

#### 【請求項2】

前記第1のステップは、第1の期間中、前記第1の抽選を実施可能であり、

前記第2のステップは、前記第1の期間に基づいて設定される第2の期間中、前記第2の抽選を実施可能である、請求項1に記載のゲームプログラム。

#### 【請求項3】

前記第2の期間は、前記第1の期間と同一である、請求項2に記載のゲームプログラム。

#### 【請求項4】

前記第2のステップは、前記所定数の同一種類且つ同一希少度のオブジェクトと引き換えに、前記他の種類のオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトと同一の希少度を有するオブジェクトの何れかを、前記第2の抽選により決定し、

前記表示するステップは、前記第2の抽選の対象となる前記他の種類のオブジェクトそれぞれが抽選により当選する確率を示す情報として、前記第2の抽選によって決定される各前記オブジェクトの当選確率は同一であることをユーザに提示する情報を、前記表示部に表示する、請求項1～3の何れか1項に記載のゲームプログラム。

#### 【請求項5】

コンピュータがゲームプログラムを実行する方法であって、

前記コンピュータは、プロセッサおよびメモリを備え、

前記プロセッサが請求項1に記載の各ステップを実行する方法。

#### 【請求項6】

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、

請求項1に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、

該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部とを備えている、情報処理装置。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本開示はゲームプログラム、ゲームプログラムを実行する方法および情報処理装置に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

10

20

30

40

50

ユーザが、当該ユーザに付与されたオブジェクトを用いてプレイするゲームが、様々な事業者により提供されている。このようなゲームにおいて、ユーザによって既に保有されるオブジェクトと同種類のオブジェクトが、当該ユーザに新たに付与されることがある。

【0003】

特許文献1には、同種類のオブジェクトを組み合わせることによって一方のオブジェクトに設定されたパラメータの上限値を上昇させる技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-131758号公報(2014年7月17日公開)

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1のように、同種類のオブジェクトが付与される可能性があるゲームにおいては、同種類のオブジェクトが付与された場合におけるユーザの満足度を向上させる余地がある。

【0006】

本開示の一態様は、同種類のオブジェクトが付与された場合におけるユーザの満足度を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【0007】

本開示に係るゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行される。ゲームプログラムは、プロセッサに、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトによって構成される第1のオブジェクト群のうち何れかを第1の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに関連付けてメモリに記憶させる第1のステップと、ユーザに関連付けてメモリに記憶されたオブジェクトのうち、2以上の所定数の同一種類のオブジェクトと引き換えに、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの種類とは異なる他の種類のオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに関連付けてメモリに記憶させる第2のステップと、を実行させる。

30

【0008】

本開示に係る方法は、プロセッサ及びメモリを備えるコンピュータがゲームプログラムを実行する方法である。方法は、プロセッサが、上述した各ステップを実行することを含む。

【0009】

本開示に係る情報処理装置は、上述したゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備えている。

【発明の効果】

【0010】

40

本開示の一態様によれば、同種類のオブジェクトが付与された場合におけるユーザの満足度を向上させる効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】ゲームシステムのハードウェア構成を示す図である。

【図2】ユーザ端末およびサーバの機能的構成を示すブロック図である。

【図3】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいて、ゲームシステムにおいて実行される処理の流れを示すフローチャートである。

【図4】(A)および(B)は、ユーザ端末の表示部に表示される、プレイパートの画面の一例である。

50

【図5】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいてゲームシステムにおいて実行される、通常の抽選の処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】(A)、(B)および(C)は、ユーザ端末の表示部に表示される、抽選パートにおける通常の抽選の画面の一例である。

【図7】本実施形態に係るゲームプログラムに基づいてゲームシステムにおいて実行される、引き換えの抽選の処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】(A)、(B)および(C)は、ユーザ端末の表示部に表示される、抽選パートにおける引き換えの抽選の画面の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

10

〔実施形態〕

本開示に係るゲームシステムは、複数のユーザにゲームを提供するためのシステムである。以下、ゲームシステムについて図面を参照しつつ説明する。なお、本発明はこれらの例示に限定されるものではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が本発明に含まれることが意図される。以下の説明では、図面の説明において同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を繰り返さない。

【0013】

<ゲームシステム1のハードウェア構成>

図1は、ゲームシステム1のハードウェア構成を示す図である。ゲームシステム1は図示の通り、複数のユーザ端末100と、サーバ200とを含む。各ユーザ端末100は、サーバ200とネットワーク2を介して接続する。ネットワーク2は、インターネットおよび図示しない無線基地局によって構築される各種移動通信システム等で構成される。この移動通信システムとしては、例えば、所謂3G、4G移動通信システム、LTE(Long Term Evolution)、および所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク(例えばWi-Fi(登録商標))等が挙げられる。

20

【0014】

サーバ200(コンピュータ、情報処理装置)は、ワークステーションまたはパーソナルコンピュータ等の汎用コンピュータであってよい。サーバ200は、プロセッサ20と、メモリ21と、ストレージ22と、通信IF23と、入出力IF24とを備える。サーバ200が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。

30

【0015】

ユーザ端末100(コンピュータ、情報処理装置)は、スマートフォン、フィーチャーフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、またはタブレット型コンピュータ等の携帯端末であってよい。ユーザ端末100は、ゲームプレイに適したゲーム装置であってよい。ユーザ端末100は図示の通り、プロセッサ10と、メモリ11と、ストレージ12と、通信インターフェース(IF)13と、入出力IF14と、タッチスクリーン15(表示部)と、カメラ17と、測距センサ18とを備える。ユーザ端末100が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。なお、ユーザ端末100は、タッチスクリーン15に代えて、または、加えて、ユーザ端末100本体とは別に構成されたディスプレイ(表示部)を接続可能な入出力IF14を備えていてもよい。

40

【0016】

また、図1に示すように、ユーザ端末100は、1つ以上のコントローラ1020と通信可能に構成されることとしてもよい。コントローラ1020は、例えば、Bluetooth(登録商標)等の通信規格に従って、ユーザ端末100と通信を確立する。コントローラ1020は、1つ以上のボタン等を有していてもよく、該ボタン等に対するユーザの入力操作に基づく出力値をユーザ端末100へ送信する。また、コントローラ1020は、加速度センサ、および、角速度センサ等の各種センサを有していてもよく、該各種センサの出力値をユーザ端末100へ送信する。

【0017】

50

なお、ユーザ端末100がカメラ17および測距センサ18を備えることに代えて、または、加えて、コントローラ1020がカメラ17および測距センサ18を有していてもよい。

【0018】

ユーザ端末100は、例えばゲーム開始時に、コントローラ1020を使用するユーザに、該ユーザの名前またはログインID等のユーザ識別情報を、該コントローラ1020を介して入力させることが望ましい。これにより、ユーザ端末100は、コントローラ1020とユーザとを紐付けることが可能となり、受信した出力値の送信元(コントローラ1020)に基づいて、該出力値がどのユーザのものであるかを特定することができる。

【0019】

ユーザ端末100が複数のコントローラ1020と通信する場合、各コントローラ1020を各ユーザが把持することで、ネットワーク2を介してサーバ200などの他の装置と通信せずに、該1台のユーザ端末100でマルチプレイを実現することができる。また、各ユーザ端末100が無線LAN(Local Area Network)規格等の無線規格により互いに通信接続する(サーバ200を介さずに通信接続する)ことで、複数台のユーザ端末100によりローカルでマルチプレイを実現することもできる。1台のユーザ端末100によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、ユーザ端末100は、さらに、サーバ200が備える後述する種々の機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、複数のユーザ端末100によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、複数のユーザ端末100は、サーバ200が備える後述する種々の機能を分散して備えていてもよい。

【0020】

なお、ローカルで上述のマルチプレイを実現する場合であっても、ユーザ端末100はサーバ200と通信を行ってもよい。例えば、あるゲームにおける成績または勝敗等のプレイ結果を示す情報と、ユーザ識別情報とを対応付けてサーバ200に送信してもよい。

【0021】

また、コントローラ1020は、ユーザ端末100に着脱可能な構成であるとしてもよい。この場合、ユーザ端末100の筐体における少なくともいずれかの面に、コントローラ1020との結合部が設けられていてもよい。該結合部を介して有線によりユーザ端末100とコントローラ1020とが結合している場合は、ユーザ端末100とコントローラ1020とは、有線を介して信号を送受信する。

【0022】

図1に示すように、ユーザ端末100は、外部のメモリカード等の記憶媒体1030の装着を、入出力IF14を介して受け付けてもよい。これにより、ユーザ端末100は、記憶媒体1030に記録されるプログラム及びデータを読み込むことができる。記憶媒体1030に記録されるプログラムは、例えばゲームプログラムである。

【0023】

ユーザ端末100は、サーバ200等の外部の装置と通信することにより取得したゲームプログラムをユーザ端末100のメモリ11に記憶してもよいし、記憶媒体1030から読み込むことにより取得したゲームプログラムをメモリ11に記憶してもよい。

【0024】

以上で説明したとおり、ユーザ端末100は、該ユーザ端末100に対して情報を入力する機構の一例として、通信IF13、入出力IF14、タッチスクリーン15、カメラ17、および、測距センサ18を備える。入力する機構としての上述の各部は、ユーザの入力操作を受け付けるように構成された操作部と捉えることができる。

【0025】

例えば、操作部が、カメラ17および測距センサ18の少なくともいずれか一方で構成される場合、該操作部が、ユーザ端末100の近傍の物体1010を検出し、当該物体の検出結果から入力操作を特定する。一例として、物体1010としてのユーザの手、予め定められた形状のマーカーなどが検出され、検出結果として得られた物体1010の色、形状、動き、または、種類などに基づいて入力操作が特定される。より具体的には、ユー

10

20

30

40

50

ザ端末100は、カメラ17の撮影画像からユーザの手が検出された場合、該撮影画像に基づき検出されるジェスチャ（ユーザの手の一連の動き）を、ユーザの入力操作として特定し、受け付ける。なお、撮影画像は静止画であっても動画であってもよい。

【0026】

あるいは、操作部がタッチスクリーン15で構成される場合、ユーザ端末100は、タッチスクリーン15の入力部151に対して実施されたユーザの操作をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が通信IF13で構成される場合、ユーザ端末100は、コントローラ1020から送信される信号（例えば、出力値）をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が入出力IF14で構成される場合、該入出力IF14と接続されるコントローラ1020とは異なる入力装置（図示せず）から出力される信号をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。

10

【0027】

<ゲーム概要>

本実施形態に係るゲームシステム1は、一例として、複数の選択肢をユーザが選択可能に提示し、該ユーザに選択された選択肢に基づいて進行するゲームを実行するシステムである。ゲームシステム1は、一例として、1以上のオブジェクトで編成されたデッキを用いて、ゲームを進行させる。また、ゲームシステム1によって提供されるゲームは、メインのゲームをプレイするプレイパートの他に、デッキを編成するためのプレイ準備パートを含む。

【0028】

20

例えば、オブジェクトは、キャラクタ、カード、または、アイテムなどと呼ばれることがあり、特に、キャラクタは、ゲームの文脈に応じて、精霊、選手などと呼ばれることがある。デッキは、ゲームの文脈に応じて、パーティー、チーム、オーダーなどと呼ばれることがある。

【0029】

プレイパートは、ユーザが、デッキに組み入れたオブジェクトを駆使して、クリアまたは勝利を目指してプレイするゲームのメインの部分である。例えば、ロールプレイングゲーム（RPG）などのゲームにおいては、デッキに組み入れられた味方オブジェクト（キャラクタ）を敵オブジェクトと戦わせる戦闘パートなどがこのプレイパートに該当する。場合によっては、複数の戦闘パートが、プレイパートとしての1つのクエストにまとめられている場合もある。

30

【0030】

スポーツを題材とする対戦ゲームにおいては、デッキに組み入れられた味方オブジェクト（選手）によって、コンピュータまたは別の人が操作する敵オブジェクトを相手に該スポーツの試合をするパートなどがこのプレイパートに該当する。

【0031】

プレイ準備パートは、プレイパートをプレイするための準備段階で実行されるパートである。プレイ準備パートは、一例として、デッキ編成パートである。デッキ編成パートは、ユーザが手持ちのオブジェクトの中から、プレイパートに登場させるオブジェクトを選択し、デッキを編成するための操作を行うパートである。

40

【0032】

ゲームシステム1は、特定のジャンルに限らず、あらゆるジャンルのゲームを実行するためのシステムであってもよい。例えば、テニス、卓球、ドッジボール、野球、サッカーおよびホッケーなどのスポーツを題材としたゲーム、パズルゲーム、クイズゲーム、RPG、クイズRPG、アドベンチャーゲーム、シューティングゲーム、シミュレーションゲーム、育成ゲーム、ならびに、アクションゲームなどであってもよい。

【0033】

また、ゲームシステム1は、特定のプレイ形態に限らず、あらゆるプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってもよい。例えば、単一のユーザによるシングルプレイゲーム、および、複数のユーザによるマルチプレイゲーム、また、マルチプレイゲームの

50

中でも、複数のユーザが対戦する対戦ゲーム、および、複数のユーザが協力する協力プレイゲームなどであってもよい。

【0034】

なお、本実施形態では、一例として、オブジェクトは、カードに見立てたデジタルコンテンツとしてユーザに付与される。ここで、オブジェクトをユーザに付与する形態は、特に限定されない。デジタルコンテンツとしてのオブジェクトが、通信ネットワークを介して、サーバ200からユーザ端末100に送信されてもよい。あるいは、サーバ200において、オブジェクトが該ユーザのユーザ識別情報と関連付けてメモリ21に記憶されており、ユーザ端末100が、サーバ200から任意に、ユーザが所有するオブジェクトを読み出すことができる構成であってもよい。あるいは、オブジェクトは、コード、パスワード、バーコード、QRコード（登録商標）などが印字された物理媒体で、ユーザに販売または提供されてもよい。この場合、該物理媒体に印字された情報をユーザ端末100に読み取らせて、オブジェクトをユーザ端末100が実行するゲーム上で利用できる状態にする。

10

【0035】

本実施形態では、一例として、複数のオブジェクトのカードのうち、所定数を選択する抽選を行い、選択されたカードをユーザに付与する。該抽選は、ゲームシステム1が実行するゲームに含まれる抽選パートにおいて、所定の条件が満たされることにより、実行される。例えば、抽選が実行されるための条件は、ユーザに付与された消費アイテムが消費されることであってもよい。消費アイテムは、例えば、課金によりユーザに付与されるものであってもよいが、これに限られない。また、例えば、抽選が実行されるための条件は、ユーザに付与された抽選権アイテムをユーザが使用することであってもよい。抽選権アイテムは、ユーザがゲームをプレイすることにより獲得したポイント、アイテムなどの累計が所定の条件を満たす場合に、ユーザに付与されてもよい。一例として、ポイント、アイテムなどの累計が所定数に達する毎に、抽選権アイテムをユーザに付与してもよい。また、抽選権アイテムを使用することにより、上述の所定数のポイント、アイテムなどが消費されてもよい。

20

【0036】

本実施形態では、一例として、ゲームシステム1は、デッキに組み入れた味方オブジェクトを、敵オブジェクトと戦わせる戦闘パートを含むRPGを提供するシステムである。本実施形態では、1または複数の戦闘パートを含むクエストが、プレイパートとしてユーザのユーザ端末100に提供される。ユーザは、デッキを用いてゲームのメインのパートであるクエストをプレイする。本実施形態では、オブジェクトは、一例として、キャラクターとして扱われるものとする。

30

【0037】

ゲームシステム1は、一例として、上述の戦闘パートにおいて、上述の複数の選択肢を提示する。また、ゲームシステム1は、一例として、ユーザに選択された選択肢に基づいて、敵キャラクターへの攻撃の権利を、ユーザが編成したデッキのパーティーに与えるか否かを判定する。

【0038】

戦闘パートは、終了条件が満たされるまで継続される。戦闘パートは、例えば、(1)味方キャラクターの攻撃を受けた敵キャラクターが全滅することにより、ユーザが編成したデッキのパーティーが勝利すること、(2)敵キャラクターの攻撃を受けた味方キャラクターが全滅することにより該パーティーが敗北すること、または、(3)ユーザによってリタイヤ（途中棄権）の操作がなされること、などを終了条件として終了する。

40

【0039】

本実施形態では、上述の戦闘パートで実行される戦闘において、ターン制が採用されてもよい。ターン制では、所定回数の味方キャラクターの攻撃動作と、所定回数の敵キャラクターの攻撃動作とが、基本的に交互に繰り返される。さらに本実施形態に係るRPGにおいて、一例として、上述の戦闘パートは、サブパートとしてクイズ要素を含んでいてもよい

50

。すなわち、ゲームシステム 1 により提供される R P G は、いわゆるクイズ R P G であってもよい。該クイズ要素は、一例として、ユーザにクイズ（問題）を出題し、ユーザが出題されたクイズに正答することで戦闘が有利に進行するものである。具体的には、該クイズ要素は、味方キャラクタの攻撃ターンにおいて、ユーザがクイズに正答することで、敵キャラクタを攻撃することができるものであってもよい。すなわち、この例において、ゲームシステム 1 は、ユーザにより入力されたクイズに対する解答が正しいか否かを判定し、該解答が正しいと判定した場合に、上述のパーティーに敵キャラクタへの攻撃の権利を与える。本実施形態では、一例として、味方キャラクタの 1 回の攻撃ターンにつき、クイズが 1 題出題される。

【 0 0 4 0 】

10

また、サブパートがクイズ要素を含む場合、ゲームシステム 1 は、一例として、上述の複数の選択肢として、ユーザに出題されるクイズのジャンルを示すユーザインターフェース（以下、U I ）部品（第 1 U I 部品）を提示してもよい。U I 部品は、ユーザが、ゲームの進行上必要な入力をユーザ端末 1 0 0 に対して行うためのツール、または、ゲームの進行中に出力される情報をユーザ端末 1 0 0 から得るためのツールである。以下、上述の、クイズのジャンルを示す U I 部品をジャンルパネルと称する。ユーザがユーザ端末 1 0 0 の入力部 1 5 1 を操作して、複数のジャンルパネルのうちの 1 つを選択することにより、ゲームシステム 1 は、ユーザが選択したジャンルパネルが示すジャンルのクイズをユーザに出題（提示）する。

【 0 0 4 1 】

20

上述したとおり、本実施形態に係るゲームシステム 1 が提供する R P G には、1 または複数の戦闘パートを含むメインのプレイパートの他に少なくとも、プレイ準備パートとしてのデッキ編成パート、および、キャラクタのカードを獲得するための抽選パートが含まれる。

【 0 0 4 2 】

一例として、該 R P G には、上述の 3 つのゲームパートの他にも、プレイ準備パートからプレイパートに移行するまでの準備期間において、各種のユーザの指示、選択などを受け付けて、プレイパートに係る設定を行う移行準備パートが含まれていてもよい。

【 0 0 4 3 】

ゲームシステム 1 は、例えば、マルチプレイゲームを実行するためのシステムであってもよい。マルチプレイゲームとしての R P G は、ユーザが操作するユーザ端末 1 0 0 （クライアントのコンピュータ）と、1 以上の他のユーザが操作する 1 以上の他のユーザ端末 1 0 0 （他のクライアントのコンピュータ）との間で、該ゲームに係るデータの少なくとも一部を共有する。例えば、複数のユーザのそれぞれが所有するデッキが複数のユーザで共有される。これにより、1 つのプレイパートのプレイに複数のデッキを用いることが可能な R P G が実現される。

30

【 0 0 4 4 】

ゲームシステム 1 がマルチプレイ R P G である場合、サーバ 2 0 0 を介して通信する第 1 のユーザ端末 1 0 0 、第 2 のユーザ端末 1 0 0 、および、第 3 のユーザ端末 1 0 0 ・ ・ ・ のそれぞれにおいて、デッキが編成される。そして、それぞれ編成されたデッキの内容を表すデッキ情報 D 1 、D 2 、 ・ ・ ・ が、サーバ 2 0 0 を介してユーザ端末 1 0 0 間で共有される。

40

【 0 0 4 5 】

< 各装置のハードウェア構成要素 >

プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 全体の動作を制御する。プロセッサ 2 0 は、サーバ 2 0 0 全体の動作を制御する。プロセッサ 1 0 および 2 0 は、C P U （Central Processing Unit）、M P U （Micro Processing Unit）、および G P U （Graphics Processing Unit）を含む。

【 0 0 4 6 】

プロセッサ 1 0 は後述するストレージ 1 2 からプログラムを読み出し、後述するメモリ

50



11に展開する。プロセッサ20は後述するストレージ22からプログラムを読み出し、後述するメモリ21に展開する。プロセッサ10およびプロセッサ20は展開したプログラムを実行する。

【0047】

メモリ11および21は主記憶装置である。メモリ11および21は、ROM (Read Only Memory) およびRAM (Random Access Memory) 等の記憶装置で構成される。メモリ11は、プロセッサ10が後述するストレージ12から読み出したプログラムおよび各種データを一時的に記憶することにより、プロセッサ10に作業領域を提供する。メモリ11は、プロセッサ10がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ21は、プロセッサ20が後述するストレージ22から読み出した各種プログラムおよびデータを一時的に記憶することにより、プロセッサ20に作業領域を提供する。メモリ21は、プロセッサ20がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。

10

【0048】

本実施形態においてプログラムとは、ゲームをユーザ端末100により実現するためのゲームプログラムであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームをユーザ端末100とサーバ200との協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。なお、ユーザ端末100とサーバ200との協働により実現されるゲームは、一例として、ユーザ端末100において起動されたブラウザ上で実行されるゲームであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームを複数のユーザ端末100の協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。また、各種データとは、ユーザ情報およびゲーム情報などのゲームに関するデータ、ならびに、ユーザ端末100とサーバ200の間または複数のユーザ端末100間で送受信する指示または通知を含んでいる。

20

【0049】

ストレージ12および22は補助記憶装置である。ストレージ12および22は、フラッシュメモリまたはHDD (Hard Disk Drive) 等の記憶装置で構成される。ストレージ12およびストレージ22には、ゲームに関する各種データが格納される。

【0050】

通信IF13は、ユーザ端末100における各種データの送受信を制御する。通信IF23は、サーバ200における各種データの送受信を制御する。通信IF13および23は例えば、無線LAN (Local Area Network) を介する通信、有線LAN、無線LAN、または携帯電話回線網を介したインターネット通信、ならびに近距離無線通信等を用いた通信を制御する。

30

【0051】

入出力IF14は、ユーザ端末100がデータの受け付けのためのインターフェースであり、またユーザ端末100がデータを出力するためのインターフェースである。入出力IF14は、USB (Universal Serial Bus) 等を介してデータの入出力を行ってもよい。入出力IF14は、例えば、ユーザ端末100の物理ボタン、カメラ、マイク、または、スピーカ等を含み得る。サーバ200の入出力IF24は、サーバ200がデータの受け付けのためのインターフェースであり、またサーバ200がデータを出力するためのインターフェースである。入出力IF24は、例えば、マウスまたはキーボード等の情報入力機器である入力部と、画像を表示出力する機器である表示部とを含み得る。

40

【0052】

ユーザ端末100のタッチスクリーン15は、入力部151と表示部152とを組み合わせた電子部品である。入力部151は、例えばタッチセンシティブなデバイスであり、例えばタッチパッドによって構成される。表示部152は、例えば液晶ディスプレイ、または有機EL (Electro-Luminescence) ディスプレイ等によって構成される。

【0053】

入力部151は、入力面に対しユーザの操作(主にタッチ操作、スライド操作、スワイ

50

ブ操作、およびタップ操作等の物理的接触操作)が入力された位置を検知して、位置を示す情報を入力信号として送信する機能を備える。入力部151は、図示しないタッチセンシング部を備えていればよい。タッチセンシング部は、静電容量方式または抵抗膜方式等のどのような方式を採用したものであってもよい。

【0054】

図示していないが、ユーザ端末100は、該ユーザ端末100の保持姿勢を特定するための1以上のセンサを備えていてもよい。このセンサは、例えば、加速度センサ、または、角速度センサ等であってもよい。ユーザ端末100がセンサを備えている場合、プロセッサ10は、センサの出力からユーザ端末100の保持姿勢を特定して、保持姿勢に応じた処理を行うことも可能になる。例えば、プロセッサ10は、ユーザ端末100が縦向きに保持されているときには、縦長の画像を表示部152に表示させる縦画面表示としてもよい。一方、ユーザ端末100が横向きに保持されているときには、横長の画像を表示部に表示させる横画面表示としてもよい。このように、プロセッサ10は、ユーザ端末100の保持姿勢に応じて縦画面表示と横画面表示とを切り替え可能であってもよい。

10

【0055】

カメラ17は、イメージセンサ等を含み、レンズから入射する入射光を電気信号に変換することで撮影画像を生成する。

【0056】

測距センサ18は、測定対象物までの距離を測定するセンサである。測距センサ18は、例えば、パルス変換した光を発する光源と、光を受ける受光素子とを含む。測距センサ18は、光源からの発光タイミングと、該光源から発せられた光が測定対象物にあたって反射されて生じる反射光の受光タイミングとにより、測定対象物までの距離を測定する。測距センサ18は、指向性を有する光を発する光源を有することとしてもよい。

20

【0057】

ここで、ユーザ端末100が、カメラ17と測距センサ18とを用いて、ユーザ端末100の近傍の物体1010を検出した検出結果を、ユーザの入力操作として受け付ける例をさらに説明する。カメラ17および測距センサ18は、例えば、ユーザ端末100の筐体の側面に設けられてもよい。カメラ17の近傍に測距センサ18が設けられてもよい。カメラ17としては、例えば赤外線カメラを用いることができる。この場合、赤外線を照射する照明装置および可視光を遮断するフィルタ等が、カメラ17に設けられてもよい。これにより、屋外か屋内かにかかわらず、カメラ17の撮影画像に基づく物体の検出精度をいっそう向上させることができる。

30

【0058】

プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像に対して、例えば以下の(1)~(5)に示す処理のうち1つ以上の処理を行ってもよい。(1)プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像に対し画像認識処理を行うことで、該撮影画像にユーザの手が含まれているか否かを特定する。プロセッサ10は、上述の画像認識処理において採用する解析技術として、例えばパターンマッチング等の技術を用いてよい。(2)また、プロセッサ10は、ユーザの手の形状から、ユーザのジェスチャを検出する。プロセッサ10は、例えば、撮影画像から検出されるユーザの手の形状から、ユーザの指の本数(伸びている指の本数)を特定する。プロセッサ10はさらに、特定した指の本数から、ユーザが行ったジェスチャを特定する。例えば、プロセッサ10は、指の本数が5本である場合、ユーザが「パー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ10は、指の本数が0本である(指が検出されなかった)場合、ユーザが「グー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ10は、指の本数が2本である場合、ユーザが「チョキ」のジェスチャを行ったと判定する。(3)プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像に対し、画像認識処理を行うことにより、ユーザの指が人差し指のみ立てた状態であるか、ユーザの指がはじくような動きをしたかを検出する。(4)プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像の画像認識結果、および、測距センサ18の出力値等の少なくともいずれか1つに基づいて、ユーザ端末100の近傍の物体1010(ユーザの手など)とユーザ端末100との距離を検出

40

50

する。例えば、プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像から特定されるユーザの手の形状の大小により、ユーザの手がユーザ端末100の近傍（例えば所定値未満の距離）にあるのか、遠く（例えば所定値以上の距離）にあるのかを検出する。なお、撮影画像が動画の場合、プロセッサ10は、ユーザの手がユーザ端末100に接近しているのか遠ざかっているのかを検出してもよい。（5）カメラ17の撮影画像の画像認識結果等に基づいて、ユーザの手が検出されている状態で、ユーザ端末100とユーザの手との距離が変化していることが判明した場合、プロセッサ10は、ユーザが手をカメラ17の撮影方向において振っていると認識する。カメラ17の撮影範囲よりも指向性が強い測距センサ18において、物体が検出されたりされなかつたりする場合に、プロセッサ10は、ユーザが手をカメラの撮影方向に直交する方向に振っていると認識する。

10

#### 【0059】

このように、プロセッサ10は、カメラ17の撮影画像に対する画像認識により、ユーザが手を握りこんでいるか否か（「グー」のジェスチャであるか、それ以外のジェスチャ（例えば「パー」）であるか）を検出する。また、プロセッサ10は、ユーザの手の形状とともに、ユーザがこの手をどのように移動させているかを検出する。また、プロセッサ10は、ユーザがこの手をユーザ端末100に対して接近させているのか遠ざけているかを検出する。このような操作は、例えば、マウスまたはタッチパネルなどのポインティングデバイスを用いた操作に対応させることができる。ユーザ端末100は、例えば、ユーザの手の移動に応じて、タッチスクリーン15においてポインタを移動させ、ユーザのジェスチャ「グー」を検出する。この場合、ユーザ端末100は、ユーザが選択操作を継続中であると認識する。選択操作の継続とは、例えば、マウスがクリックされて押し込まれた状態が維持されること、または、タッチパネルに対してタッチダウン操作がなされた後タッチされた状態が維持されることに対応する。また、ユーザ端末100は、ユーザのジェスチャ「グー」が検出されている状態で、さらにユーザが手を移動させると、このような一連のジェスチャを、スワイプ操作（またはドラッグ操作）に対応する操作として認識することもできる。また、ユーザ端末100は、カメラ17の撮影画像によるユーザの手の検出結果に基づいて、ユーザが指をはじくようなジェスチャを検出した場合に、当該ジェスチャを、マウスのクリックまたはタッチパネルへのタップ操作に対応する操作として認識してもよい。

20

#### 【0060】

<ゲームシステム1の機能的構成>

図2は、ゲームシステム1に含まれるサーバ200およびユーザ端末100の機能的構成を示すブロック図である。サーバ200およびユーザ端末100のそれぞれは、図示しない、一般的なコンピュータとして機能する場合に必要な機能的構成、および、ゲームにおける公知の機能を実現するために必要な機能的構成を含み得る。

30

#### 【0061】

ユーザ端末100は、ユーザの入力操作を受け付ける入力装置としての機能と、ゲームの画像や音声を出力する出力装置としての機能を有する。ユーザ端末100は、プロセッサ10、メモリ11、ストレージ12、通信IF13、および入出力IF14等の協働によって、制御部110および記憶部120として機能する。

40

#### 【0062】

サーバ200は、各ユーザ端末100と通信して、ユーザ端末100がゲームを進行させるのを支援する機能を有する。例えば、サーバ200は、クエストの進行を支援したり、複数のユーザ間でのデッキの共有を支援したりする。ゲームがマルチプレイゲームである場合には、サーバ200は、ゲームに参加する各ユーザ端末100と通信して、ユーザ端末100同士のやりとりを仲介する機能を有していてもよい。サーバ200は、プロセッサ20、メモリ21、ストレージ22、通信IF23、および入出力IF24等の協働によって、制御部210および記憶部220として機能する。

#### 【0063】

記憶部120および記憶部220は、ゲームプログラム131、ゲーム情報132およ

50

びユーザ情報 1 3 3 を格納する。ゲームプログラム 1 3 1 は、ユーザ端末 1 0 0 およびサーバ 2 0 0 で実行するゲームプログラムである。ゲーム情報 1 3 2 は、制御部 1 1 0 および制御部 2 1 0 がゲームプログラム 1 3 1 を実行する際に参照するデータである。ユーザ情報 1 3 3 は、ユーザのアカウントに関するデータである。記憶部 2 2 0 において、ゲーム情報 1 3 2 およびユーザ情報 1 3 3 は、ユーザ端末 1 0 0 ごとに格納されている。

【 0 0 6 4 】

本実施形態では、ゲーム情報 1 3 2 の一例として、デッキ情報 1 2 1 およびカードデータベース（以下、DB）1 2 2 などが記憶部 2 2 0 および記憶部 1 2 0 に格納されている。

【 0 0 6 5 】

（カードDBのデータ構造）

カードDBは、ユーザが所持するカードを一元管理するためのデータベースである。カードDBは、例えば、ユーザ端末 1 0 0 の記憶部 1 2 0 において、ゲーム情報 1 3 2 として格納されている。各ユーザ端末 1 0 0 が保持するゲーム情報 1 3 2 は、サーバ 2 0 0 にフィードバックされ、サーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 に格納されていてもよい。この場合、カードDBには、ユーザ識別情報が紐付けられ、サーバ 2 0 0 においてユーザごとに管理される。あるいは、カードDBは、サーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 においてユーザごとに格納されていてもよい。この場合、ユーザ端末 1 0 0 は、必要に応じてサーバ 2 0 0 に対してユーザのカードDBを要求し、取得する。

【 0 0 6 6 】

カードDBは、一例として、カードID、カード名、基本パラメータ、および、戦闘能力パラメータの各項目を含む。

【 0 0 6 7 】

カードIDは、ユーザの手持ちのカードをゲームシステム 1 上で一意に管理するためのものである。本実施形態では、ユーザは、同じキャラクタのカードを複数枚重複して所持することができる。したがって、キャラクタが同じでもカードが複数枚ある場合には、それぞれのカードを識別するために、それぞれのカードに異なるカードIDが付与される。カード名は、該カードに対応するキャラクタの名前を指す。

【 0 0 6 8 】

基本パラメータは、キャラクタの性質に関する各種パラメータを指す。基本パラメータは、プレイパートの進行中に変動することのないパラメータである。基本パラメータとしては、一例として、希少度、レベル、コスト、および、属性（属性情報）などがある。

【 0 0 6 9 】

希少度は、カード（キャラクタ）の希少価値を等級で表したものである。一般に、ゲーム上、特に、プレイパートにおいて良好な結果をもたらすキャラクタ、すなわち、戦闘能力の高いキャラクタには、上級の希少度が設定されている。本実施形態では、希少価値の高い等級から順に、「L」、「SS」、「S」、「A」、「B」、および、「C」のアルファベットにより希少度が設定される。

【 0 0 7 0 】

なお、希少度は、例えば、カードの入手困難性、より具体的には、カードが当たる抽選における当選確率、クエストのクリア報酬として入手される場合のクエストの難易度、または、有償入手の場合の価格などと相関があってもよい。カードの希少度が高いほど、該カードの入手困難性は高くなる。

【 0 0 7 1 】

レベルは、キャラクタの強化度合を示すパラメータである。レベルが上がるほど、プレイパートにおいて参照される戦闘能力パラメータが高くなる。なお、プレイ準備パートにおいて、所定の条件が満たされることにより、キャラクタのレベルを上げて、キャラクタの能力を高めることができてもよい。また、プレイ準備パートにおいて、所定の条件が満たされることにより、当該キャラクタの希少度が上がるようになっていてもよい。所定の条件とは、例えば、キャラクタを強化素材などによって強化することであってもよいが、

10

20

30

40

50

これに限られない。

【0072】

コストは、キャラクタをデッキに組み入れる対価として消費される値であり、キャラクタごとに設定されている。一般的に、キャラクタが持つゲーム内の価値が高いほど、つまり、戦闘能力が高いキャラクタほど、コストは高く設定されている。

【0073】

属性は、キャラクタを性質で分類した場合にどの性質グループに属するのを示すパラメータである。本実施形態では、一例として、各キャラクタは、火、雷、および、水の3つの属性のいずれかに分類される。属性は、敵キャラクタにも設定されていてもよい。また、戦闘パートにおいて出題されるクイズにも、属性が設定されていてもよい。また、味方キャラクタ、敵キャラクタ、クイズに、3つの属性のうちの複数の属性が設定されていてもよい。クイズに設定される属性の数は、出題される問題の難易度に応じて決定されてもよい。一例として、難易度が低いクイズには1つ、難易度が中程度のクイズには2つ、難易度が高いクイズには3つの属性が設定されてもよい。

10

【0074】

戦闘能力パラメータは、プレイパートにおけるキャラクタの性能を規定するものである。戦闘能力パラメータは、プレイパートの進行中に変動し得るパラメータである。戦闘能力パラメータとしては、一例として、体力、攻撃力、および、スキルなどがある。

【0075】

体力は、キャラクタの体力を規定するパラメータであり、例えば数値で表される。該数値は、戦闘パートにおいて、敵キャラクタから攻撃を受けることによって減じられ、体力が0になれば、そのキャラクタは戦闘不能となる。体力は、敵キャラクタにも設定されており、味方キャラクタの攻撃によって、すべての敵キャラクタの体力を0にすることで、戦闘に勝利できる。

20

【0076】

攻撃力は、敵キャラクタに対してダメージを与える力を規定するパラメータであり、例えば数値で表される。数値が大きいほど、ダメージを与える力が強いことを意味する。本実施形態では、攻撃力は、キャラクタが通常行う攻撃、および、一定の条件下で後述するスキルを発動することによりキャラクタが行う特別攻撃（以下、特攻）によって、敵キャラクタの体力をどれだけ奪えるのかに影響する。

30

【0077】

スキルは、キャラクタのそれぞれが固有に備える特殊能力であり、戦闘パートにおいて所定の条件に基づいて発動できる特殊能力である。スキルは、戦闘パートにおいて、味方キャラクタにとって有利な効果をもたらす。スキルの作用は、味方キャラクタに直接及んでもよいし、敵キャラクタに及ぶことによって間接的に味方キャラクタが有利になってもよい。

【0078】

以上で説明したとおり、キャラクタには、それぞれに、基本パラメータと戦闘能力パラメータとが設定されている。ユーザは、手持ちのキャラクタに設定されている、基本パラメータと戦闘能力パラメータとを考慮して、デッキに組み入れるキャラクタを選択する。

40

【0079】

（デッキ情報のデータ構造）

デッキ情報121は、少なくとも、デッキに設けられた所定数の枠に対応する枠識別情報と、該枠識別情報に対応付けられたカードのカードIDとを含む。本実施形態では、デッキは5つの枠を有する。すなわち、デッキに組み入れることができるカードの上限値は5である。デッキ情報121は、5つの枠のそれぞれに対応するデッキ枠番号1～5を、枠識別情報として含む。ユーザがそれぞれの枠に配置するキャラクタを選択すると、デッキ枠番号1～5のそれぞれに対応付けて、カードIDが格納される。

【0080】

デッキ情報121は、さらに、配置されたキャラクタのコストを格納する項目を枠ごと

50

に有していてもよい。さらに、デッキ情報 1 2 1 は、それらのデッキコスト合計を格納する項目を、デッキごとに有していてもよい。

【 0 0 8 1 】

ユーザ情報 1 3 3 は、一例として、ユーザ ID、ユーザ名、および、コスト上限値を含む。ユーザ情報 1 3 3 は、他にも、レベル、および、経験値などを含んでいてもよい。

【 0 0 8 2 】

ユーザ ID は、ゲームシステム 1 においてユーザを一意に識別するためのユーザ識別情報である。ユーザ名は、ゲームシステム 1 をプレイするユーザ本人を指す名称である。ユーザ名は、例えば、ユーザ本人および他のユーザが、該ユーザ本人を識別するために用いられる。コスト上限値は、デッキにおけるデッキコスト合計の上限を示す。コスト上限値は、ユーザごとに設定されている。コスト上限値は、ユーザがゲームをプレイすることにより所定の条件が満たされた場合に増加することが好ましい。一例として、コスト上限値は、ユーザのレベルに応じて上昇するパラメータである。ユーザがプレイパートのクエストなどをプレイしたことに応じてユーザに経験値が付与され、経験値が一定値に到達するとユーザのレベルが上がる。ユーザのレベルが上がったことに伴って、コスト上限値が増やされる。ユーザは、コスト上限値を上げたければ、プレイを重ねて、経験値を貯め、レベルを上げればよい。また、本実施形態では、コスト上限値を上げる権利が、有償または無償のアイテムと引き換えに、ユーザに付与されてもよい。この場合、制御部 1 1 0 は、ユーザによって実施された、有償または無償のアイテムを消費する操作を受け付けて、該ユーザの該アイテムを消費し、代わりに、消費されたアイテムの相当分のコスト上限値を増加させる。

【 0 0 8 3 】

(サーバ 2 0 0 の機能的構成)

制御部 2 1 0 は、記憶部 2 2 0 に格納されたゲームプログラム 1 3 1 を実行することにより、サーバ 2 0 0 を統括的に制御する。例えば、制御部 2 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 に各種データおよびプログラム等を送信する。制御部 2 1 0 は、ゲーム情報もしくはユーザ情報の一部または全部をユーザ端末 1 0 0 から受信する。ゲームがマルチプレイゲームである場合には、制御部 2 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 からマルチプレイの同期の要求を受信して、同期のためのデータをユーザ端末 1 0 0 に送信してもよい。

【 0 0 8 4 】

制御部 2 1 0 は、ゲームプログラム 1 3 1 の記述に応じて、クエスト支援部 2 1 1、共有支援部 2 1 2、および抽選支援部 2 1 3 として機能する。制御部 2 1 0 は、実行するゲームの性質に応じて、ユーザ端末 1 0 0 におけるゲームの進行を支援するために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

【 0 0 8 5 】

クエスト支援部 2 1 1 は、ユーザ端末 1 0 0 と通信し、ユーザ端末 1 0 0 が、プレイパートとしてのクエストを進行するための支援を行う。一例として、クエスト支援部 2 1 1 は、戦闘パートにおいて出現する敵キャラクタの情報、および、戦闘パートにおいて出題されるクイズの情報をユーザ端末 1 0 0 に供給する。

【 0 0 8 6 】

共有支援部 2 1 2 は、複数のユーザ端末 1 0 0 と通信し、複数のユーザが、各々のユーザ端末 1 0 0 にて互いのデッキを共有し合うための支援を行う。それぞれのユーザが編成したデッキのデッキ情報が、ユーザごとに、ゲーム情報 1 3 2 として記憶部 2 2 0 に保存されている。共有支援部 2 1 2 は、ユーザのユーザ端末 1 0 0 からリクエストを受け付けると、他のユーザのデッキ情報を、ユーザ端末 1 0 0 に供給する。これにより、ユーザ端末 1 0 0 のユーザは、供給されたデッキ情報に基づく他のユーザのデッキを用いて、プレイパートをプレイすることができる。

【 0 0 8 7 】

本実施形態では、共有支援部 2 1 2 は、どのユーザのデッキ情報を供給するのかをランダムで決定してもよい。また、共有支援部 2 1 2 は、フレンド登録したユーザのデッキ情

10

20

30

40

50

報を供給対象としてもよいし、オンラインのユーザ端末100のユーザが所有するデッキ情報を供給対象としてもよい。

【0088】

抽選支援部213は、ユーザ端末100と通信し、ユーザ端末100が、抽選パートを実行するための支援を行う。一例として、抽選支援部213は、ユーザのユーザ端末100からのリクエストを受け付けると、ユーザに付与するカードを抽選により決定し、ユーザ端末100に供給する。

【0089】

具体的には、抽選支援部213は、通常の抽選を実行する。通常の抽選は、本発明における第1の抽選の一例である。通常の抽選とは、所定のカード群の中から、ユーザに付与するためのカードを、抽選により決定する処理である。通常の抽選は、ユーザ端末100からの要求に応じて行われる。通常の抽選において決定するカードの枚数は、ユーザ端末100から要求された数である。所定のカード群とは、本発明における第1のオブジェクト群の一例である。なお、サーバ200の記憶部220は、カードの構成の少なくとも一部が異なる複数のカード群を記憶していてもよい。この場合、ユーザ端末100からの通常の抽選の要求には、抽選の対象となるカード群を指定する情報が含まれる。換言すると、抽選支援部213は、ユーザ端末100からの要求において指定されたカード群の中から、要求された枚数のカードを、抽選により決定すればよい。この場合、指定されたカード群は、本発明における第1のオブジェクト群の一例である。

【0090】

なお、カード群に含まれる各カードには、通常の抽選により決定される確率である通常の当選確率が設定されている。1つのカード群に含まれる各カードに設定された通常の当選確率の合計は、100%である。

【0091】

また、抽選支援部213は、引き換えの抽選を実行する。引き換えの抽選は、本発明における第2の抽選の一例である。引き換えの抽選とは、2以上の所定数の同一種類のカードと引き換えに、当該所定数の同一種類のカードの種類とは異なる他の種類のカードを、抽選により決定する処理である。本実施形態では、カードの種類とは、カードDBに格納されたカードのカード名(すなわち、キャラクタ)であるものとする。2以上の所定数は、引き換えに必要な数として定められている。以降、他のカードに対して種類が同一のカードを、重複カード、とも記載する。また、重複カードの種類を、重複カードのキャラクタ、とも記載する。また、2以上の所定数の重複カードを、単に、所定数の重複カード、とも記載する。引き換えの抽選は、ユーザ端末100からの要求に応じて行われる。ユーザ端末100からの引き換えの抽選の要求には、重複カードのキャラクタを表す情報が含まれている。ユーザ端末100では、引き換えの抽選を実行するために、所定数の重複カードが消費される。

【0092】

また、引き換えの抽選において、決定されるカードの希少度は、引き換えにより消費される所定数の重複カードの希少度以上である。ここで、引き換えにより消費される所定数の重複カードの希少度は、同一であるものとする。つまり、ユーザにとって、引き換えにより消費される所定数の重複カードの希少度より低い希少度のカードが、引き換えの抽選で得られることはないので、引き換えの抽選に対する動機付けが向上する。

【0093】

また、引き換えの抽選において、他のキャラクタのカードは、当該引き換えにより消費される所定数の重複カードがユーザに付与された通常の抽選において、対象となっていたカード群の中から決定されるものとする。つまり、引き換えの抽選の対象となるカードは、引き換えにより消費される所定数の重複カードを含むカード群に含まれる。

【0094】

具体的には、抽選支援部213は、ユーザ端末100からの要求に含まれる、重複カードのキャラクタに基づいて、当該キャラクタのカードを含むカード群を特定する。そして

10

20

30

40

50

、抽選支援部 213 は、特定したカード群の中から、当該キャラクタ以外で、引き換え前の希少度以上のカードを、抽選により決定する。

【0095】

なお、引き換えの抽選が行われる際には、引き換えの抽選の対象となる各カードには、引き換え時の当選確率が設定される。各カードの引き換え時の当選確率の合計は、100%である。

【0096】

(ユーザ端末 100 の機能的構成)

制御部 110 は、記憶部 120 に格納されたゲームプログラム 131 を実行することにより、ユーザ端末 100 を統括的に制御する。例えば、制御部 110 は、ゲームプログラム 131 およびユーザの操作にしたがって、ゲームを進行させる。また、制御部 110 は、ゲームを進行させている間、必要に応じて、サーバ 200 と通信して、情報の送受信を行う。

【0097】

制御部 110 は、ゲームプログラム 131 の記述に応じて、操作受付部 111、表示制御部 112、UI 制御部 113、アニメーション生成部 114、デッキ編成部 115、移行準備部 116、クエスト進行部 117、抽選実行部 118、およびカード交換部 119 として機能する。制御部 110 は、実行するゲームの性質に応じて、ゲームを進行させるために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

【0098】

操作受付部 111 は、入力部 151 に対するユーザの入力操作を検知し受け付ける。操作受付部 111 は、タッチスクリーン 15 およびその他の入出力 IF 14 を介したコンソールに対してユーザが及ぼした作用から、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部 110 の各要素に出力する。

【0099】

例えば、操作受付部 111 は、入力部 151 に対する入力操作を受け付け、該入力操作の入力位置の座標を検出し、該入力操作の種類を特定する。操作受付部 111 は、入力操作の種類として、例えばタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等を特定する。また、操作受付部 111 は、連続して検知されていた入力途切れると、タッチスクリーン 15 から接触入力解除されたことを検知する。

【0100】

UI 制御部 113 は、UI を構築するために表示部 152 に表示させる UI 部品を制御する。UI 部品は、これには限定されないが、例えば、アイコン、ボタン、リスト、メニュー画面などである。本実施形態に係るゲームシステム 1 が実行するゲームにおいて、UI 部品の一例は、上述したジャンルパネルである。

【0101】

アニメーション生成部 114 は、各種デジタルコンテンツの制御態様に基づいて、各種デジタルコンテンツのモーションを示すアニメーションを生成する。例えば、キャラクタのカードの抽選が実行されている様子などを表現したアニメーションを生成してもよい。あるいは、戦闘パートにおいて、味方または敵キャラクタの行動などを表現したアニメーションを生成してもよい。

【0102】

表示制御部 112 は、タッチスクリーン 15 の表示部 152 に対して、上述の各要素によって実行された処理結果が反映されたゲーム画面を出力する。表示制御部 112 は、アニメーション生成部 114 によって生成されたアニメーションを含むゲーム画面を表示部 152 に表示してもよい。また、表示制御部 112 は、上述の UI 部品を、該ゲーム画面に重畳して描画してもよい。

【0103】

デッキ編成部 115 は、操作受付部 111 を介して受け付けられたユーザの操作にしたがって、デッキ編成パートを実行する。デッキ編成部 115 は、デッキ編成機能を有し、

10

20

30

40

50



ユーザの操作にしたがって、デッキ情報 1 2 1 を処理する。デッキ編成機能は、例えば、カード DB から必要なキャラクタのカード情報を読み出すこと、デッキ情報 1 2 1 に設けられている 1 以上の枠に、読み出したキャラクタを関連付けること、および、該枠とキャラクタとの関連付けを解除することなどを含む。

【 0 1 0 4 】

また、デッキ編成部 1 1 5 は、カード情報に含まれるキャラクタの各種パラメータに基づいて、あらゆる条件に合致するキャラクタをカード DB から検索したり、抽出したり、ソートしたりするデータベース処理機能も有する。

【 0 1 0 5 】

移行準備部 1 1 6 は、操作受付部 1 1 1 を介して受け付けられたユーザの入力操作にしたがって、移行準備パートを実行する。移行準備パートは、ユーザが、デッキ編成パートを完了させてからプレイパートのプレイに移行するまでの間に、プレイパートに関する各種設定を行うためのパートである。

【 0 1 0 6 】

移行準備パートは、例えば、クエストが複数種類ある場合に、プレイするクエストをユーザに選択させるための第 1 サブパートを含んでいる。一例として、第 1 サブパートは各クエストの選択操作を受け付ける UI であるクエスト選択 UI を含む、クエスト選択画面を表示部 1 5 2 に表示させることにより実行されてもよい。一例として、ユーザは、クエスト選択画面において、プレイを希望するクエストを示すクエスト選択 UI へのタップ操作を入力することにより、クエストを選択してもよい。また、該クエストに参加させる助 20  
っ人のキャラクタを、上述のユーザに選択させる第 2 サブパートが移行準備パートに含まれていてもよい。

【 0 1 0 7 】

本実施形態では、ユーザは、フレンド登録した他のユーザのデッキから、キャラクタを助っ人として、クエスト内の戦闘パートに召喚することができる。ユーザは、召喚した助っ人のキャラクタを、自身のデッキに組み入れた味方キャラクタと同様に操作し、戦闘に参加させることができる。

【 0 1 0 8 】

例えば、第 2 サブパートにおいて、ユーザは、クエストの開始直前に、助っ人に来てほしいキャラクタをデッキに編成している他のユーザを、選択する。助っ人として召喚されるキャラクタは、例えば 1 体までと、数が制限されていてもよいし、他のユーザのデッキ内のすべてのキャラクタが召喚可能であってもよい。また、助っ人が召喚される条件は、特に設定されていなくてもよいし、自身のデッキにいる味方キャラクタが戦闘不能になった場合、というように予め決められていてもよい。

【 0 1 0 9 】

クエスト進行部 1 1 7 は、デッキ編成部 1 1 5 によって編成されたデッキに基づいて、プレイパートとしてのクエストを進行させる。本実施形態では、ユーザが、1 つのクエストをクリアすることにより、それに応じた報酬が付与される。ユーザは、クリアを目指してクエストをプレイすることになる。本実施形態では、一例として、クエストが含むすべての戦闘パートにおいて、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することにより、ユーザ 40  
が該クエストをクリアしたと判定される。

【 0 1 1 0 】

本実施形態では、クエストは、難易度、および、戦闘パートで登場する敵キャラクタの属性などに応じて複数種類提供され、ユーザが複数のクエストの中から挑戦したいクエストを選択できるようになっている。クエスト進行部 1 1 7 は、ユーザによって選択されたクエストをサーバ 2 0 0 のクエスト支援部 2 1 1 からロードしてユーザ端末 1 0 0 において進行させる。

【 0 1 1 1 】

また、クエスト進行部 1 1 7 は、選択された選択肢に基づくゲームの進行が所定の要件を満足する場合に、該選択肢に対応付けられているポイントをユーザに付与する。つまり 50

、複数の選択肢は、それぞれにポイントが対応付けられて、ユーザが選択可能に提示される。そして、クエスト進行部 117 は、ユーザに付与されたポイントに基づいて、該ポイントを合計した、ポイント累計を更新する。そして、クエスト進行部 117 は、更新後のポイント累計が所定の条件を満たす場合に、ユーザに抽選権アイテムを付与する。該所定の条件とは、例えば、更新後のポイント累計が所定値に到達することである。

【0112】

一例として、クエスト進行部 117 は、敵キャラクタへの攻撃の権利をユーザが編成したデッキのパーティーに与えると判定した場合に、選択された選択肢に対応付けられているポイントをユーザに付与する。上述したように、戦闘パートがサブパートとしてクイズ要素を含んでいる場合、一例として、クエスト進行部 117 は、ユーザが出題されたクイズに正答したとき、パーティーに攻撃の権利を与えると判定する。つまり、戦闘パートがサブパートとしてクイズ要素を含んでいる場合、クエスト進行部 117 は、一例として、ユーザが出題されたクイズに正答したとき、選択された選択肢に対応付けられているポイントをユーザに付与する。

10

【0113】

また、クエスト進行部 117 は、一例として、ユーザがクエストをクリアした場合、ユーザに付与されたポイントをポイント累計に加算することで、ポイント累計を更新してもよい。換言すれば、クエスト進行部 117 は、ユーザがクエストをクリアすることができなかった場合、ユーザに付与されたポイントをポイント累計に加算せず、破棄してもよい。

20

【0114】

抽選実行部 118 は、操作受付部 111 を介して受け付けられたユーザの入力操作にしたがって、抽選パートを実行する。

【0115】

具体的には、抽選実行部 118 は、抽選パートにおいて、入力操作に基づき通常の抽選が指示されると、サーバ 200 に対して通常の抽選を要求する。サーバ 200 に対する通常の抽選の要求には、対象となるカード群を指定する情報と、決定すべきカードの枚数とが含まれる。また、このとき、ユーザに関連付けられた抽選権アイテムまたは消費アイテムが、所定数だけ消費される。換言すると、記憶部 120 に記憶された抽選権アイテムまたは消費アイテムは、所定数だけ減算される。例えば、対象となるカード群に応じて、当該カード群からの通常の抽選を実行するために必要となるアイテムが、抽選権アイテムであるか、消費アイテムであるかが定められていてもよい。抽選実行部 118 は、サーバ 200 から通知された抽選結果が表すカードを、ユーザに関連付けてカード DB に追加する。

30

【0116】

カード交換部 119 は、抽選パートにおいて、カードの引き換えに関わる処理を実行する。引き換えにより消費され得る重複カードは、同一キャラクタのカードがカード DB に所定数以上格納されているカードである。また、引き換えにより消費され得る重複カードは、同一キャラクタであることに加えて、所定の条件を満たすカードであってもよい。本実施形態では、所定の条件とは、所定の希少度であることとする。ただし、所定の条件は、これに限られない。この場合、カード交換部 119 は、所定の希少度の重複カードを所定数だけ、入力操作に基づき選択する。なお、消費され得る重複カードが所定数より多くカード DB に格納されている場合、そのうちの所定数が、入力操作により選択される。

40

【0117】

なお、消費され得る重複カードの条件は、上述の条件に加えて、さらに、付加的な条件を満たすカードであってもよい。付加的な条件とは、例えば、カードのお気に入りとして登録されていないこと、付加的な能力が付加されていないこと、対象外として設定されたカード群に含まれていないこと、等の少なくとも何れかであってもよい。ただし、付加的な条件は、その他の条件であってもよい。

【0118】

50

なお、ユーザにより選択される所定数の重複カードは、ユーザに付与された時点で所定の希少度であったカードを含んでいてもよい。また、ユーザにより選択される所定数の重複カードは、ユーザに付与された時点では所定の希少度以外であったが、プレイ準備パートにおいて所定の条件が満たされることにより所定の希少度に変化したカードを含んでいてもよい。例えば、ユーザに付与された時点では所定の希少度未満であったが、プレイ準備パートにおいて所定の希少度に上昇したカードが含まれていてもよい。また、ユーザに付与された時点では所定の希少度より高い希少度であったが、プレイ準備パートにおいて所定の希少度に下がったカードが含まれていてもよい。

【0119】

また、カード交換部119は、入力操作に基づき引き換えの抽選が指示されると、サーバ200に対して引き換えの抽選を要求する。サーバ200に対する引き換えの抽選の要求には、選択された所定数の重複カードのキャラクタを表す情報が含まれる。

10

【0120】

また、カード交換部119は、選択された所定数の重複カードを、カードDBから削除する。また、カード交換部119は、サーバ200から通知された抽選結果が表すカードを、カードDBに追加する。

【0121】

<ゲームの流れ>

図3は、本実施形態に係るゲームシステム1によって提供されたゲームが、ユーザ端末100において実行された場合の処理の流れをおおまかに示すフローチャートである。

20

【0122】

ステップS1において、デッキ編成部115は、プレイ準備パートを実行する。プレイ準備パートは、一例として、デッキ編成パートである。デッキ編成部115は、デッキに1以上のオブジェクトを編成するための入力操作をユーザから受け付けて、該入力操作にしたがってデッキを編成する。そして、編成されたデッキを示すデッキ情報121を生成して、図2に示すとおり記憶部120に保存する。

【0123】

ステップS2において、移行準備部116は、プレイパートへの移行準備パートを実行する。ステップS3において、クエスト進行部117は、プレイパートを実行する。該プレイパートは、ステップS1においてデッキ編成部115が生成したデッキに基づいて進行される。ステップS4において、抽選実行部118は、抽選パートを実行してもよい。

30

【0124】

抽選パートにおける通常の抽選は、抽選の対象となるカード群に応じたアイテム（抽選権アイテムまたは消費アイテム）が消費されることにより、実行される。抽選パートにおける引き換えの抽選は、カードDBに、引き換えにより消費され得る条件を満たすカードが格納されている場合に、実行可能となる。

【0125】

なお、デッキの編成が完了している場合、プレイ準備パートの実行は省略されてもよい。つまり、ユーザは、デッキの編成を行わずにプレイするクエストを選択することで、デッキ編成部115にデッキ編成パートを実行させることなく、移行準備部116に移行準備パートを実行させてもよい。また、ユーザが抽選の実行を希望しない場合、すなわち、抽選を実行するための操作を入力しない場合、抽選パートの実行は省略されてもよい。

40

【0126】

以下では、プレイパートにおける画面例、抽選パートにおける通常の抽選の処理フローおよび画面例、並びに、引き換えの抽選の処理フローおよび画面例について説明を行う。なお、以降、操作受付部111によって入力部151に対する入力操作が検知され受け付けられることを、単に、入力操作が受け付けられる、とも記載する。また、他の機能ブロックが、UI制御部113またはアニメーション生成部114によって生成された各種のゲーム画面を表示制御部112によって表示部152に出力することを、単に、表示する、とも記載する。

50

## 【 0 1 2 7 】

( プレイパートにおけるゲーム画面例 )

図 4 ( A ) および ( B ) は、プレイパートにおけるゲーム画面の一例を示す図である。

## 【 0 1 2 8 】

この例では、クイズデータとして、いわゆる 4 択クイズが用意されている。クイズデータは、問題と、選択肢 1 ~ 4 と、正解とをそれぞれ表す情報を含んでいるものとする。また、クイズデータは、さらに、ジャンル、属性、ポイント、および、正答率 ( 難易度情報 ) の各項目を表す情報を含んでいてもよい。一例として、クイズデータは、ゲーム情報 1 3 2 として、サーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 に記憶されている。クイズデータの少なくとも一部が、プレイパートにおいてユーザ端末 1 0 0 に提供される。

10

## 【 0 1 2 9 】

問題は、ユーザに出題される問題を示す情報である。選択肢 1 ~ 4 は、クイズの解答の選択肢を示す情報である。正解は、選択肢 1 ~ 4 のうち、いずれが正答であることを示す情報である。ジャンルは、クイズのジャンルを示す情報である。正答率は、過去にそのクイズに対して解答したユーザのうち、正答したユーザの割合を示す情報である。属性は、クイズに設定された性質であり、キャラクタに設定された属性と同様に、クイズがどの性質グループに属するかを示すパラメータである。ポイントは、クイズにユーザが正答した場合にユーザに付与されるポイントの量を示す数字である。該数字は、所定の数値範囲内からランダムに決定される。

## 【 0 1 3 0 】

20

図 7 ( A ) は、プレイパートが実行されているときに表示部 1 5 2 に表示されるゲーム画面の一例を示す図であり、ジャンルパネル選択画面の一例である。なお、ジャンルパネル選択画面は、戦闘パートが開始されたときに表示部 1 5 2 に表示される画面であるため、戦闘画面の 1 つであると表現することもできる。

## 【 0 1 3 1 】

図 7 ( A ) に示すとおり、ジャンルパネル選択画面には、敵キャラクタ情報 8 0 1 と、味方キャラクタ情報 8 0 2 と、ジャンルパネル 8 0 3 とが含まれる。

## 【 0 1 3 2 】

敵キャラクタ情報 8 0 1 は、敵キャラクタに見立てたカードの画像であってもよい。味方キャラクタ情報 8 0 2 は、デッキ編成パートにおいて、デッキに組み入れられた各味方キャラクタの情報であり、図 7 ( A ) の例では各味方キャラクタの画像である。図示のように、敵キャラクタおよび味方キャラクタの画像には、敵キャラクタおよび味方キャラクタそれぞれに設定された属性を示すアイコンが含まれる。

30

## 【 0 1 3 3 】

ジャンルパネル 8 0 3 は、クイズデータに基づいて表示される UI 部品であり、各パネルを選択した場合に出題されるクイズのジャンルを表示する。ジャンルパネル 8 0 3 は、属性情報 8 0 4 を含む。属性情報 8 0 4 は、クイズの属性を表す情報である。なお、各ジャンルパネル 8 0 3 には、属性情報 8 0 4 に加えて、ポイント、正答率を表す情報が含まれていてもよい。

## 【 0 1 3 4 】

40

ジャンルパネル 8 0 3 は、クイズデータに含まれる複数のクイズのうち、所定数 ( 図 7 の例では 4 つ ) のそれぞれを表している。

## 【 0 1 3 5 】

図 7 ( B ) は、プレイパートが実行されているときに表示部 1 5 2 に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。図 7 ( B ) に示すゲーム画面は、クイズを出題する出題画面の一例である。出題画面は、ユーザがジャンルパネル 8 0 3 のうちのいずれかを選択したときに、上述のジャンルパネル選択画面に代えて表示される。

## 【 0 1 3 6 】

出題画面は、クイズ画像 8 1 1 および選択肢画像 8 1 4 を含む。クエスト進行部 1 1 7 は、ジャンルパネル 8 0 3 の何れかに対する選択操作が受け付けられると、クイズデータ

50

を参照して、選択されたジャンルパネル 803 に対応するクイズデータを特定する。そして、クエスト進行部 117 は、当該クイズデータの問題を示すクイズ画像 811、および、選択肢 1～4 をそれぞれ示す選択肢画像 814 を含む出題画面を表示する。図 7 (B) の例では、図 7 (A) に示すジャンルパネル P4 が選択されたことにより特定されたクイズデータのクイズ画像 811 および選択肢画像 814 が表示されている。

【0137】

図 7 (B) において選択肢画像 814 の何れかに対する選択操作が受け付けられ、対応する選択肢が正解であった場合、選択されたクイズデータに含まれるポイントが、ユーザに付与される。付与されたポイント累計が所定値に到達すると、ユーザに、抽選権アイテムが付与される。また、選択肢が正解であった場合、味方キャラクタによる敵キャラクタに対する攻撃等が実行される。なお、味方キャラクタ M1～M5 のうち、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタは、以下のようにして決定される。

10

【0138】

クエスト進行部 117 は、選択されたジャンルパネルの属性と、パーティーに組み入れられた味方キャラクタの属性とに基づいて、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタを決定する。クエスト進行部 117 は、一例として、ジャンルパネルに設定された属性を含む味方キャラクタを、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタとして決定する。図 7 (B) の例では、クイズの属性は「火」であるので、属性として「火」が設定された味方キャラクタ、すなわち、図 7 (B) の味方キャラクタ画像 M2、M4、M5 が示す味方キャラクタを、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタとして決定する。

20

【0139】

クエスト進行部 117 は、一例として、選択されたジャンルパネルに複数の属性が設定されている場合、該複数の属性のいずれかが設定された味方キャラクタを、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタとして決定してもよい。例えば、図 7 (A) に示すジャンルパネル P1 が選択された場合、該ジャンルパネルのクイズの属性は「火」および「水」であるので、属性として「火」または「水」が設定された味方キャラクタ、すなわち、図 7 (B) の味方キャラクタ画像 M1、M2、M4、M5 が示す味方キャラクタを、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタとして決定する。

【0140】

つまり、選択されたジャンルパネルに複数の属性が設定されている場合、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタの数が増えることとなり、戦闘を有利に進めることができる。一方、上述したように、クイズの難易度が高いほど、ジャンルパネルに設定される属性を多くする構成とすれば、クイズに正解すれば敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタの数が増えるものの、クイズ自体が難しいものとなる。これにより、ユーザは、敵キャラクタに与えるダメージの量を多くするか、敵キャラクタに確実にダメージを与えるかという観点で、ジャンルパネルを選択することとなる。よって、選択肢の選択の方法が多様化し、ゲームの興趣性が向上する。

30

【0141】

また、クエスト進行部 117 は、一例として、複数の属性が設定された味方キャラクタについては、該複数の属性のいずれかが設定されたジャンルパネルが選択された場合、該味方キャラクタを、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタとして決定してもよい。

40

【0142】

クエスト進行部 117 は、出題画面において、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタを、他の味方キャラクタと区別してもよい。一例として、クエスト進行部 117 は、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタを示す味方キャラクタ画像を、他の味方キャラクタ画像とずらして配置してもよい。図 7 (B) の例では、味方キャラクタ画像 M2、M4、M5 が、味方キャラクタ画像 M1 および M3 に比べて、図 7 (B) の上方向にずらされて配置されている。これにより、ユーザは、敵キャラクタを攻撃する味方キャラクタを容易に認識することができる。

【0143】

50

( 抽選パートにおける通常の抽選の処理フロー )

図 5 は、ゲームシステム 1 が、ゲームプログラム 1 3 1 に基づいて通常の抽選を実行する処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 0 1 において、ユーザ端末 1 0 0 の抽選実行部 1 1 8 は、入力操作に基づいて、通常の抽選を指示する操作が受け付けられたか否かを判断する。ステップ S 1 0 1 で N o の場合、通常の抽選を実行する処理は終了する。ステップ S 1 0 1 で Y e s の場合、ステップ S 1 0 2 の処理が実行される。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 0 2 において、抽選実行部 1 1 8 は、ユーザに付与されている抽選権アイテムまたは消費アイテムを、当該通常の抽選を実行するために必要な数だけ消費する。換言すると、抽選実行部 1 1 8 は、記憶部 1 2 0 から、ユーザに関連付けられた抽選権アイテムまたは消費アイテムの個数を、必要数だけ減算する。

10

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 0 3 において、抽選実行部 1 1 8 は、通常の抽選を、サーバ 2 0 0 に対して要求する。このとき、サーバに対して送信する情報には、抽選の回数と、抽選の対象となるカード群とをそれぞれ指定する情報が含まれる。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 0 4 において、サーバ 2 0 0 の抽選支援部 2 1 3 は、指定されたカード群から、抽選によりカードを決定する。要求された抽選の回数が 2 以上であれば、1 枚のカードを抽選により決定する処理を要求された回数だけ実行し、複数のカードを決定する。

20

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 0 5 において、抽選支援部 2 1 3 は、決定したカードを、ユーザ端末 1 0 0 に通知する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 0 6 において、ユーザ端末 1 0 0 の抽選実行部 1 1 8 は、通知されたカードを、カード D B に追加する。

【 0 1 5 0 】

以上で、通常の抽選を実行する処理は終了する。

【 0 1 5 1 】

30

( 抽選パートにおける通常の抽選時の画面例 )

図 6 ( A ) は、抽選パートにおける画面の一例であり、通常の抽選において対象となるカード群を選択するための画面 G 3 を表している。図 6 ( A ) に示すように、画面 G 3 は、抽選ボタン 8 3 1 および 8 3 2 を含む。

【 0 1 5 2 】

抽選ボタン 8 3 1 は、通常の抽選を行う対象として第 1 のカード群を選択するための U I オブジェクトの一例である。抽選ボタン 8 3 2 は、通常の抽選を行う対象として第 2 のカード群を選択するための U I オブジェクトの一例である。この例では、第 1 のカード群および第 2 のカード群の双方に含まれるカードはないものとする。つまり、第 1 のカード群に含まれるカードは、第 2 のカード群には含まれず、第 2 のカード群に含まれるカードは、第 1 のカード群には含まれない。

40

【 0 1 5 3 】

例えば、抽選ボタン 8 3 1 に対する入力操作が受け付けられると、ゲーム画面は、画面 G 3 から、図 6 ( B ) に示す画面 G 4 に遷移する。

【 0 1 5 4 】

図 6 ( B ) は、抽選パートにおける画面の一例であり、第 1 のカード群からの通常の抽選を指示するための画面 G 4 を示している。図 6 ( B ) に示すように、画面 G 4 は、カード群領域 8 4 1 と、スクロールバー 8 4 2 と、1 回抽選ボタン 8 4 3 と、5 回抽選ボタン 8 4 4 と、所持通貨情報 8 4 5 とを含む。

【 0 1 5 5 】

50

カード群領域 8 4 1 は、通常の抽選の対象となるカード群が表示される領域である。カード群領域 8 4 1 は、第 1 のカード群に含まれるカード R 1 ~ R 1 5 を表す情報を含んでいる。カード R 1 ~ R 1 5 を表す情報は、当該カードのキャラクタを表す画像と、当該キャラクタの性質グループを表すアイコンと、当該カードの希少度を表すアイコンとを含んでいる。

【 0 1 5 6 】

スクロールバー 8 4 2 は、カード群領域 8 4 1 内の表示をスクロールさせるための UI オブジェクトの一例である。第 1 のカード群に含まれる各カードが、カード群領域 8 4 1 に一度に表示されない場合に、スクロールバー 8 4 2 が機能する。

【 0 1 5 7 】

1 回抽選ボタン 8 4 3 は、第 1 のカード群からの通常の抽選を 1 回行うことを指示する操作を受け付ける UI オブジェクトの一例である。この例では、通常の抽選を 1 回行うためには、消費アイテムの一例としての通貨 1 0 個の消費が必要である。

【 0 1 5 8 】

5 回抽選ボタン 8 4 4 は、第 1 のカード群からの通常の抽選を 5 回行うことを指示する操作を受け付ける UI オブジェクトの一例である。この例では、通常の抽選を 5 回行うためには、消費アイテムの一例としての通貨 5 0 個の消費が必要である。

【 0 1 5 9 】

所持通貨情報 8 4 5 は、ユーザが保有する通貨の数を表している。

【 0 1 6 0 】

例えば、5 回抽選ボタン 8 4 4 に対する入力操作を受け付けられると、ゲーム画面は、画面 G 4 から、図 6 ( C ) に示す画面 G 5 に遷移する。

【 0 1 6 1 】

図 6 ( C ) は、抽選パートにおける画面の一例であり、通常の抽選の結果を含む画面 G 5 を示している。図 6 ( C ) に示すように、画面 G 5 は、決定カード群領域 8 5 1 を含んでいる。

【 0 1 6 2 】

決定カード群領域 8 5 1 は、通常の抽選を 5 回行うことにより決定された 5 枚のカードが表示される領域である。決定カード群領域 8 5 1 は、カード C 1 ~ C 5 を表す情報を含んでいる。カード C 1 ~ C 5 は、第 1 のカード群から通常の抽選を 5 回行うことにより決定されたカードである。カード C 1 ~ C 5 は、カード D B に追加される。

【 0 1 6 3 】

( 抽選パートにおける引き換えの抽選の処理フロー )

図 7 は、ゲームシステム 1 が、ゲームプログラム 1 3 1 に基づいて引き換えの抽選を実行する処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 2 0 1 において、カード交換部 1 1 9 は、カード D B に格納されたカードのうち、引き換えにより消費され得る重複カードの一覧を表示する。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 2 0 2 において、カード交換部 1 1 9 は、重複カードの一覧のうち何れかのカードを選択する操作を受け付けたか否かを判断する。ステップ S 2 0 2 で N O の場合、ステップ S 2 0 2 の処理が繰り返される。ステップ S 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ S 2 0 3 の処理が実行される。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 2 0 3 において、カード交換部 1 1 9 は、選択されたカードを、引き換えにより消費されるものとして選択する。なお、選択されたカードが、既に選択されている場合、カード交換部 1 1 9 は、当該カードに対する選択を解除してもよい。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 2 0 4 において、引き換えにより消費されるものとして選択されたカードの枚数が所定数であるか否かを判断する。ステップ S 2 0 4 で N o の場合、ステップ S 2 0

10

20

30

40

50

2からの処理が繰り返される。ステップS204でYesの場合、ステップS205の処理が実行される。

【0168】

ステップS205において、カード交換部119は、選択された所定数の重複カードを引き換えることを指示する操作が受け付けられたか否かを判断する。ステップS205でNoの場合、ステップS202からの処理が繰り返される。ステップS205でYesの場合、ステップS206の処理が実行される。

【0169】

ステップS206において、カード交換部119は、選択された所定数の重複カードを、引き換えるために、カードDBから削除する。

10

【0170】

ステップS207において、カード交換部119は、サーバ200に対して、引き換えの抽選を要求する。サーバ200に送信される情報には、選択された所定数の重複カードのキャラクタを表す情報が含まれる。

【0171】

ステップS208において、サーバ200の抽選支援部213は、引き換えの要求に含まれるキャラクタを含むカード群の中から、当該キャラクタ以外で所定の希少度以上のカードの何れかを、抽選により決定する。

【0172】

ステップS209において、抽選支援部213は、決定したカードを、ユーザ端末100に通知する。

20

【0173】

ステップS210において、ユーザ端末100のカード交換部119は、通知されたカードを、カードDBに追加する。

【0174】

以上で、引き換えの抽選を実行する処理は終了する。

【0175】

(抽選パートにおける引き換えの抽選時の画面例)

抽選パートにおける引き換えの抽選時の画面例について説明する。この例では、引き換えにより消費される重複カードの所定数は、3枚であるとする。また、引き換えにより消費され得る重複カードの条件は、希少度が「L」であり、同一のキャラクタのカードが3枚以上カードDBに格納されているカードであるとする。また、3枚の重複カードとの引き換えにより抽選されるカードの希少度は、重複カードと同一の「L」である。

30

【0176】

図8(A)は、抽選パート画面の一例であり、引き換えの抽選を指示するための画面G6を示している。画面G6は、重複カード一覧領域901と、選択カード領域902と、交換カード一覧ボタン903と、交換ボタン904とを含んでいる。

【0177】

重複カード一覧領域901は、カードB1～B10を表す情報を含んでいる。カードB1～B10は、カードDBに格納されているカードのうち、希少度が「L」で同一のキャラクタが3枚以上あるカードである。カードB1～B10をそれぞれ表す情報は、当該カードのキャラクタを表す画像と、当該キャラクタの性質グループを表すアイコンと、当該カードの希少度を表すアイコンと、当該カードのレベル(図ではLv)を表すアイコンとを含んでいる。

40

【0178】

例えば、カードB1、B2、B3、B6は、同一のキャラクタch1のカードである。また、カードB4、B5、B7、B8、B9、B10は、同一のキャラクタch2のカードである。ただし、これらの同一キャラクタのカード間で、そのレベル(図ではLv)は、少なくとも一部が異なっている場合がある。これは、同一キャラクタのカード間において、そのレベルは、ユーザに付与された時点で異なっている場合と、付与後にプレイ準備

50



パートで強化されることにより異なってくる場合とがあることによる。

【0179】

選択カード領域902は、選択枠A1～A3を含んでいる。選択枠A1～A3には、重複カード一覧領域901の中から選択されたカードが表示される。ここでは、引き換えのために消費される重複カードの所定数が3であるため、選択枠の個数も3となっている。

【0180】

重複カード一覧領域901において、カードB1～B10の何れかに対して入力操作が受け付けられると、当該カードが選択され、選択カード領域902の選択枠A1～A3のうち空いている選択枠に表示される。また、重複カード一覧領域901において、選択されたカードは、選択中であることを認識可能な態様で表示される。この例では、選択中であることを認識可能な態様として、グレーアウトした態様が採用されている。なお、重複カード一覧領域901において、選択されたカードに対する入力操作が再度受け付けられた場合に、当該カードの選択が解除されるようになっていてもよい。この場合、当該カードは、重複カード一覧領域901において、選択中であることを認識可能な態様が解除され、選択カード領域902の選択枠から削除される。

10

【0181】

この例では、カードB2およびB3が選択され、それぞれが、選択枠A2およびA3に表示されている。なお、同一キャラクタch1の4枚のカードB1～B4のうち、引き換えのために選択する必要があるカードは3枚である。このとき、ユーザは、引き換えずに保有しておきたいカードと、引き換えにより他のカードに交換したいカードとを選別することができる。例えば、ユーザは、重複カード一覧領域901のレベルのアイコンを参照して、同一キャラクタのカードのうちレベルが低いものから順に3枚を選択することも可能である。

20

【0182】

このように、ユーザは、保有する重複カードを、そのまま保有してプレイパートで用いることもできるし、他のキャラクタのカードに引き換えるために用いることもできる。その結果、重複カードの用途が増えるので、同一キャラクタのカードを重複して獲得することに対するユーザの満足度が向上する。

【0183】

交換カード一覧ボタン903は、引き換えの抽選の対象となるカード一覧を表示する指示を受け付けるUIオブジェクトの一例である。交換カード一覧ボタン903に対する入力操作を受け付けられると、引き換えの抽選の対象となるカードの一覧を表す画面(図示せず)が表示されてもよい。ここで、引き換えの抽選の対象となるカードの一覧は、選択された重複カードのキャラクタが含まれるカード群において、当該キャラクタ以外で希少度が「L」のカードの一覧である。なお、引き換えの抽選の対象となるカードの一覧を表す画面には、各カードの当選確率が併せて含まれていてもよい。

30

【0184】

なお、交換カード一覧ボタン903は、重複カードが少なくとも1つ選択されるまで、すなわち、選択枠A1～A3の何れかにカードが表示されるまでは、操作を受け付け不能となってもよい。

40

【0185】

交換ボタン904は、引き換えの抽選を実行する指示を受け付けるUIオブジェクトの一例である。交換ボタン904に対する入力操作を受け付けられると、ゲーム画面は、画面G6から、図8(B)に示す画面G7に遷移する。

【0186】

なお、交換ボタン904は、重複カードが3枚選択されるまで、すなわち、選択枠A1～A3の全てにカードが表示されるまでは、操作を受け付け不能となってもよい。

【0187】

図8(B)は、抽選パート画面の一例であり、引き換えの抽選を実行する前の確認の画面G7を示している。図8(B)に示すように、画面G7は、選択カード領域911と、

50

対象カード領域 9 1 2 と、情報 9 1 3 と、いいえボタン 9 1 4 と、はいボタン 9 1 5 とを含む。

【 0 1 8 8 】

選択カード領域 9 1 1 は、図 8 ( A ) において交換ボタン 9 0 4 に対する入力操作が受け付けられた際に、選択枠 A 1 ~ A 3 に表示されていたカードを含む。この例では、選択カード領域 9 1 1 には、カード B 2、B 3、B 6 が含まれている。

【 0 1 8 9 】

対象カード領域 9 1 2 は、カード E 1 ~ E 5 を含む。カード E 1 ~ E 5 は、カード B 2、B 3、B 6 が含まれていた第 1 のカード群に含まれるカードのうち、引き換えの抽選の対象となるカードである。具体的には、カード E 1 ~ E 5 の希少度は、何れも「 L 」である。また、カード E 1 ~ E 5 のキャラクタは、キャラクタ c h 1 以外 (キャラクタ c h 2 ~ c h 6 ) である。なお、引き換えの抽選の対象となるカードは、選択された重複カードのキャラクタ以外で希少度が「 L 」のカードであれば、既にユーザによって保有されているカードが含まれていてもよい。

【 0 1 9 0 】

情報 9 1 3 は、引き換えの抽選に関わる注意事項をユーザに提示するための情報である。この例では、情報 9 1 3 は、「カード E 1 ~ E 5 の何れかが抽選により付与されること」、「選択された 3 枚の重複カードを消費すると元に戻せないこと」、および「各カードの当選確率は同一であること」を表している。

【 0 1 9 1 】

いいえボタン 9 1 4 は、引き換えによる抽選の実行を取りやめる指示を受け付ける UI オブジェクトの一例である。いいえボタン 9 1 4 に対する入力操作を受け付けられると、ゲーム画面は、画面 G 7 から、図 8 ( A ) に示した画面 G 6 に遷移する。

【 0 1 9 2 】

はいボタン 9 1 5 は、引き換えによる抽選の実行を承認する指示を受け付ける UI オブジェクトの一例である。はいボタン 9 1 5 に対する入力操作を受け付けられると、ゲーム画面は、画面 G 7 から、図 8 ( C ) に示す画面 G 8 に遷移する。

【 0 1 9 3 】

なお、画面 G 7 が表示されることにより、ユーザは、引き換えにより得られる可能性があるカード E 1 ~ E 5 を、引き換える前に確認できる。そして、ユーザは、カード E 1 ~ E 5 の中に所望のカードがあれば、はいボタン 9 1 5 に対して操作を行えばよい。また、ユーザは、カード E 1 ~ E 5 の中に所望のカードがなければ、いいえボタン 9 1 4 に対して操作を行えばよい。このように、引き換えにより得られる可能性があるカードを引き換え前にユーザに確認させることにより、引き換えに対するユーザの動機付けを向上させるとともに、引き換え後にユーザの納得感が低下することを防止できる。

【 0 1 9 4 】

図 8 ( C ) は、抽選パート画面の一例であり、引き換えの抽選の結果を含む画面 G 8 を表している。図 8 ( C ) に示すように、画面 G 8 は、抽選結果 9 2 1 を含む。

【 0 1 9 5 】

抽選結果 9 2 1 は、図 8 ( B ) の対象カード領域 9 1 2 に表示されたカード E 1 ~ E 5 のうち、引き換えの抽選により決定されたカードを表している。ここでは、カード E 2 が決定されている。カード E 2 はキャラクタ c h 3 のカードである。抽選結果 9 2 1 が示すカード E 2 は、カード D B に追加される。また、図 8 ( B ) の選択カード領域 9 1 1 に含まれていた 3 枚のカード B 2、B 3、B 6 は、カード D B から削除される。

【 0 1 9 6 】

このように、ユーザは、キャラクタ c h 1 のカード B 2、B 3、B 6 と引き換えに、カード B 2、B 3、B 6 が含まれていた第 1 のカード群に含まれる他のキャラクタ c h 3 のカード E 2 を得ることができ、満足度が向上する。また、引き換えにより得られたカード E 2 の希少度は、引き換えにより消費されたカード B 2、B 3、B 6 の希少度「 L 」と同一である。換言すると、引き換えによる抽選では、引き換えにより消費されたカードより

10

20

30

40

50

低い希少度「L」のカードが付与されることがないため、ユーザは、引き換えに対する納得感、満足感を得ることができる。

【0197】

<本実施形態の効果>

以上説明したように、本実施形態では、ユーザは、保有するカードのうち、所定数の重複カードを、当該重複カードのキャラクタ以外の他のキャラクタのカードと引き換えるために用いることができる。その結果、カードを重複して獲得することに対するユーザの満足度を向上させることができる。

【0198】

また、ユーザは、重複カードを、保有してプレイパートで用いることを選択することもできる。つまり、ユーザは、所定数の重複カードを有していても、引き換えの抽選を行わないで、各重複カードをプレイパートで用いることを選択することも可能である。また、ユーザは、重複カードを所定数より多く保有していれば、引き換えに用いるカードとプレイパートで用いるカードとを選別することもできる。このように、重複カードの用途が増え、ユーザの満足度がさらに向上する。

【0199】

〔変形例〕

本実施形態において、カード群に対して、当該カード群からの通常の抽選を実施できる第1の期間が定められている場合がある。この場合、所定数の重複カードとの引き換えの抽選が実施できる第2の期間は、当該重複カードが含まれているカード群（以下、当該カード群）に対して定められた第1の期間に基づいて定められてもよい。例えば、引き換えの抽選が実施できる第2の期間は、当該カード群に対して定められた第1の期間と同一であってもよい。また、引き換えの抽選が実施できる第2の期間は、当該カード群に対して定められた第1の期間を含んでいてもよい。また、引き換えの抽選が実施できる第2の期間の終了時点は、当該カード群に対して定められた第1の期間の終了時点と同時であってもよい。また、引き換えの抽選が実施できる第2の期間の終了時点は、当該カード群に対して定められた第1の期間の終了時点から起算した日時（例えば、12時間後、1日後等）に定められていてもよい。

【0200】

これにより、あるカード群から、通常の抽選によっても引き換えの抽選によってもユーザが所望するカードが得られない場合に、通常の抽選を、第1の期間内に行うことに対するユーザの動機付けを高めることができる。

【0201】

なお、カード群に対して第1の期間が定められている場合であっても、引き換えの抽選を実施できる第2の期間が、特に定められていなくてもよい。この場合、ユーザは、あるカード群からの通常の抽選の第1の期間が終了した後に、当該カード群から得られた重複カードを所定数用いて、第1の期間中に得られなかった所望のカードを、引き換えにより取得する機会を得られる。

【0202】

また、本実施形態において、引き換えの抽選の対象となるカードは、選択された重複カードが含まれるカード群のうち、重複カードのキャラクタ以外のカードである例について説明した。これに限らず、引き換えの抽選の対象となるカードは、選択された重複カードのキャラクタ以外であればよく、必ずしも選択された重複カードが含まれるカード群に含まれていなくてもよい。例えば、引き換えの抽選の対象となるカードは、ゲームにおいて利用可能なカードのうち重複カードのキャラクタ以外のカードであってもよい。また、引き換えの抽選の対象となるカードは、引き換えの抽選の対象としてあらかじめ定められたカードであってもよい。

【0203】

また、本実施形態において、引き換えの抽選が、所定数の重複カードとの引き換えにより実行される例について説明した。ただし、引き換えの抽選で引き換えられるアイテムは

10

20

30

40

50

、所定数の重複カードのみに限らない。例えば、引き換えの抽選は、重複カードと消費アイテムとの組み合わせにより実行されてもよい。例えば、所定数が3枚である場合に、2枚の重複カードと消費アイテムとの組み合わせと引き換えに、引き換えの抽選が実行されてもよい。これにより、ユーザは、保有する重複カードが所定数に満たない場合にも、引き換えの抽選を実行することができる。

#### 【0204】

なお、図2に示すサーバ200およびユーザ端末100の機能は一例にすぎない。サーバ200は、ユーザ端末100が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、ユーザ端末100は、サーバ200が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。さらに、ユーザ端末100およびサーバ200以外の他の装置をゲームシステム1の構成要素とし、該他の装置にゲームシステム1における処理の一部を実行させてもよい。すなわち、本実施形態においてゲームプログラムを実行するコンピュータは、ユーザ端末100、サーバ200、および他の装置の何れであってもよいし、これらの複数の装置の組み合わせにより実現されてもよい。

10

#### 【0205】

〔ソフトウェアによる実現例〕

制御部210の制御ブロック（特に、クエスト支援部211、共有支援部212、および抽選支援部213）、ならびに、制御部110の制御ブロック（特に、操作受付部111、表示制御部112、UI制御部113、アニメーション生成部114、デッキ編成部115、移行準備部116、クエスト進行部117、抽選実行部118、およびカード交換部119）は、集積回路（ICチップ）等に形成された論理回路（ハードウェア）によって実現してもよいし、CPU（Central Processing Unit）を用いてソフトウェアによって実現してもよい。

20

#### 【0206】

後者の場合、制御部210または制御部110、もしくはその両方を備えた情報処理装置は、各機能を実現するソフトウェアであるプログラムの命令を実行するCPU、上記プログラムおよび各種データがコンピュータ（またはCPU）で読み取り可能に記録されたROM（Read Only Memory）または記憶装置（これらを「記録媒体」と称する）、上記プログラムを展開するRAM（Random Access Memory）などを備えている。そして、コンピュータ（またはCPU）が上記プログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。なお、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

30

#### 【0207】

本発明は上述した各実施形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、異なる実施形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせて得られる実施形態についても本発明の技術的範囲に含まれる。

40

#### 【0208】

〔付記事項〕

本発明の一側面に係る内容を列記すると以下のとおりである。

#### 【0209】

（項目1） プロセッサ（10）と、メモリ（11）と、タッチスクリーン（15）とを備えるコンピュータ（ユーザ端末100）により実行されるゲームプログラム（131）について説明した。本開示のある局面によると、ゲームプログラムは、プロセッサに、ゲームプログラムに基づくゲームにおいて利用可能なオブジェクトによって構成される第1のオブジェクト群のうち何れかを第1の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに関連付けてメモリに記憶させる第1のステップと、ユーザに関連付けてメモリに記

50

憶されたオブジェクトのうち、2以上の所定数の同一種類のオブジェクトと引き換えに、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの種類とは異なる他の種類のオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに関連付けてメモリに記憶させる第2のステップと、を実行させる。上記の構成によれば、第1の抽選において、既に所有するオブジェクトと同一種類のオブジェクトが決定されることがある。ユーザは、そのようなオブジェクトを、他の種類のオブジェクトに引き換えるために用いることができる。その結果、ユーザの満足度を向上させることができる。

【0210】

(項目2) (項目1)において、メモリは、ゲームにおいて利用可能な各オブジェクトに関連付けて当該オブジェクトの希少度を記憶し、種類が同じオブジェクトの希少度が同一であるとき、第2のステップは、所定数の同一種類のオブジェクトと引き換えに、他の種類のオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの希少度以上の希少度を有するオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定してもよい。これにより、引き換えにより得られる他の種類のオブジェクトの希少度は、引き換えにより手放す所定数の同一種類のオブジェクトよりも低くなることはない。その結果、オブジェクトを引き換えることに対するユーザの満足感が向上する。

10

【0211】

(項目3) (項目1)又は(項目2)において、第2のステップは、第1のオブジェクト群のうち他の種類のオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定してもよい。これにより、ユーザは、第1の抽選により得られた、既に所有するオブジェクトと同一種類のオブジェクトを引き換えに用いることにより、第1の抽選で付与され得る他の種類のオブジェクトを取得することができる。その結果、オブジェクトを引き換えることに対するユーザの満足度を向上させることができる。

20

【0212】

(項目4) (項目3)において、第1のステップは、所定の期間中、第1の抽選を実施可能であり、第2のステップは、上述の期間中、第2の抽選を実施可能であってもよい。これにより、ユーザが所望するオブジェクトが、第1の抽選によっても引き換えによっても付与されない場合に、第1の抽選を実施可能な期間中に、さらに第1の抽選を行うことに対するユーザの動機付けが向上する。

30

【0213】

(項目5) (項目1)から(項目4)の何れか1項目において、ゲームプログラムは、プロセッサに、ユーザに関連付けてメモリに記憶されたオブジェクトのうち、同一種類のオブジェクトの中から、所定数のオブジェクトを選択する選択操作を受け付ける選択画面を、表示部に表示するステップをさらに実行させてもよい。この場合、第2のステップは、選択操作により選択された所定数のオブジェクトと引き換えに、第2の抽選を実施する。これにより、ユーザにとって、メモリに記憶されたオブジェクトのうち、引き換えにより手放すオブジェクトの選択が容易になる。

【0214】

(項目6) (項目5)において、表示するステップは、第2の抽選によって決定されるオブジェクトの一部または全部を、表示部に表示してもよい。これにより、ユーザは、引き換えにより得られる可能性があるオブジェクトを、引き換える前に確認できる。その結果、確認したオブジェクトの中に所望のオブジェクトがあれば、引き換えにより第2の抽選を行うことに対するユーザの動機付けが向上する。

40

【0215】

(項目7) ゲームプログラムを実行する方法を説明した。本開示のある局面によると、ゲームプログラムは、プロセッサおよびメモリを備えるコンピュータにより実行される。該方法は、プロセッサが(項目1)に記載の各ステップを実行する方法である。(項目7)に係る方法は、(項目1)に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

【0216】

50

(項目8) 情報処理装置を説明した。本開示のある局面によると、該情報処理装置は、(項目1)に係るゲームプログラムを記憶する記憶部(120)と、該ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置(ユーザ端末100)の動作を制御する制御部(110)とを備える。(項目8)に係る情報処理装置は、(項目1)に係るゲームプログラムと同様の作用効果を奏する。

【符号の説明】

【0217】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10, 20 プロセッサ、11, 21 メモリ、12, 22 ストレージ、13, 23 通信IF(操作部)、14, 24 入出力IF(操作部)、15 タッチスクリーン(表示部、操作部)、17 カメラ(操作部)、18 測距センサ(操作部)、100 ユーザ端末(情報処理装置)、110, 210 制御部、111 操作受付部、112 表示制御部、113 UI制御部、114 アニメーション生成部、115 デッキ編成部115、116 移行準備部、117 クエスト進行部、118 抽選実行部、119 カード交換部、120, 220 記憶部、131 ゲームプログラム、132 ゲーム情報、133 ユーザ情報、151 入力部(操作部)、152 表示部、200 サーバ、211 クエスト支援部、212 共有支援部、213 抽選支援部、1010 物体、1020 コントローラ(操作部)、1030 記憶媒体

10

【要約】

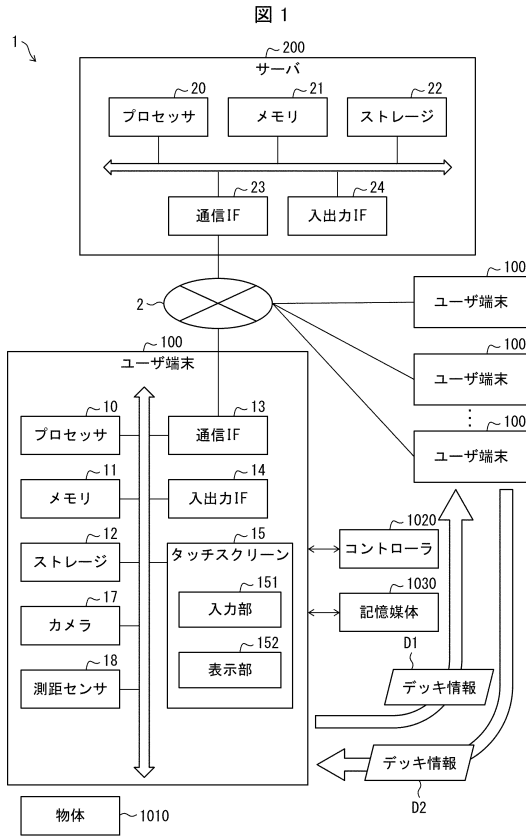
【課題】同種類のオブジェクトが付与された場合におけるユーザの満足度を向上させる。

20

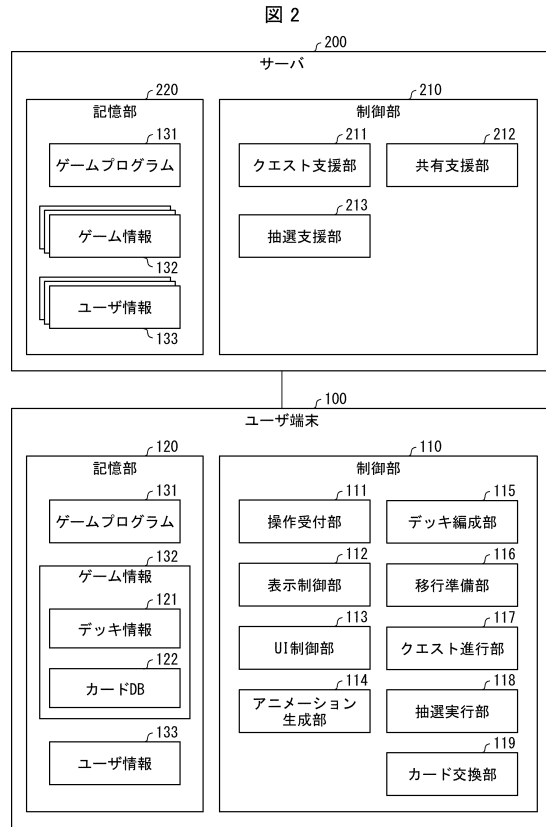
【解決手段】ゲームプログラム(131)は、プロセッサ(10)に、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトによって構成される第1のオブジェクト群のうち何れかを第1の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに付与する第1のステップ(S101~S106)と、ユーザに付与されたオブジェクトのうち、2以上の所定数の同一種類のオブジェクトと引き換えに、ゲームにおいて利用可能なオブジェクトのうち、当該所定数の同一種類のオブジェクトの種類とは異なる他の種類のオブジェクトの何れかを、第2の抽選により決定し、決定したオブジェクトをユーザに付与する第2のステップ(S201~S210)と、を実行させる。

【選択図】図7

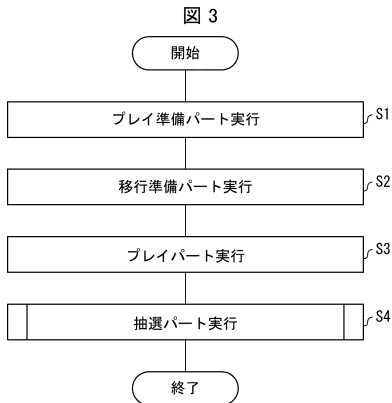
【図1】



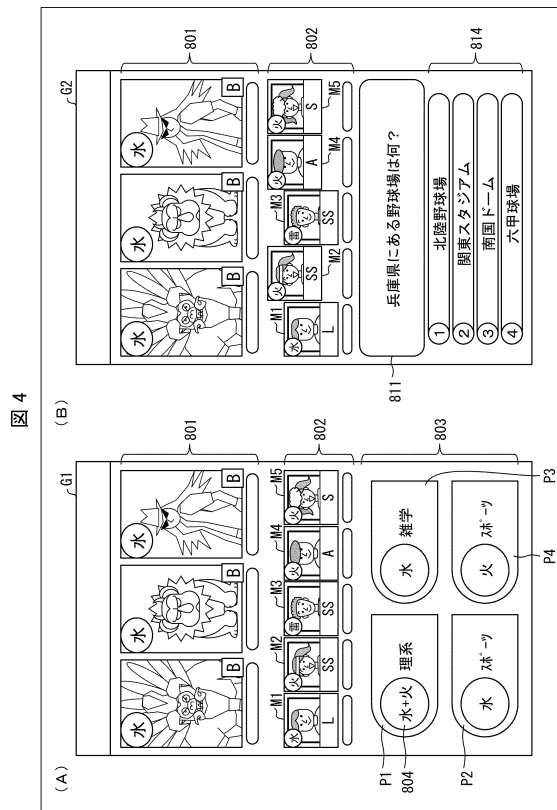
【図2】



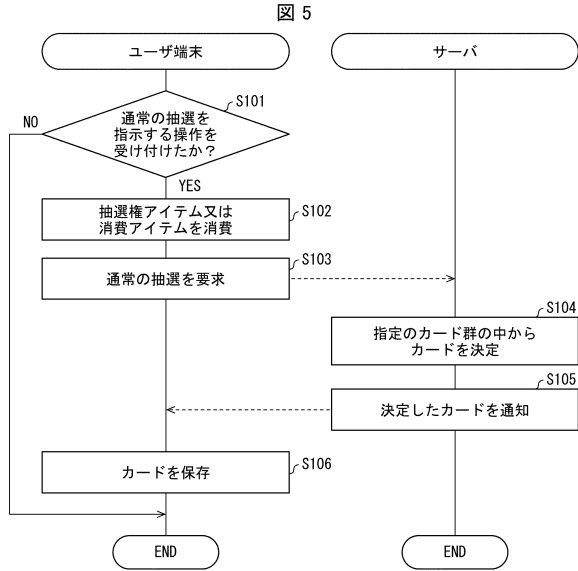
【図3】



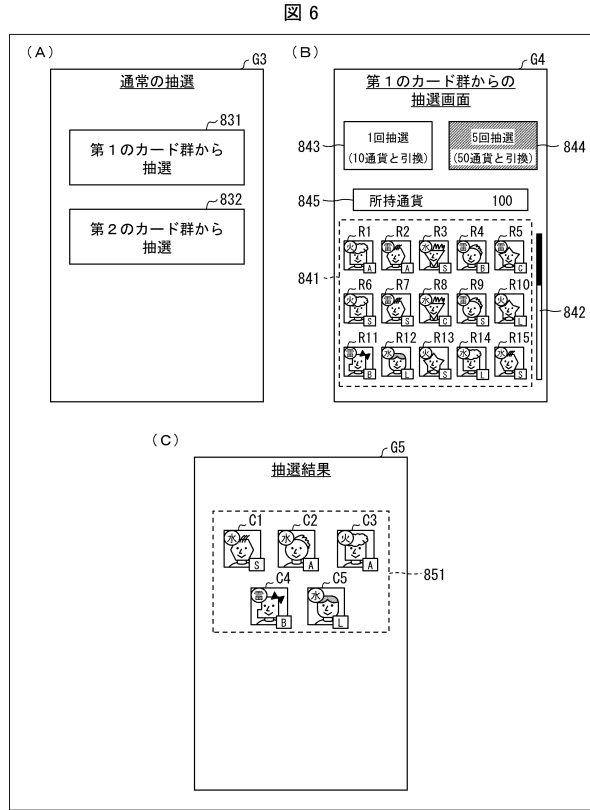
【図4】



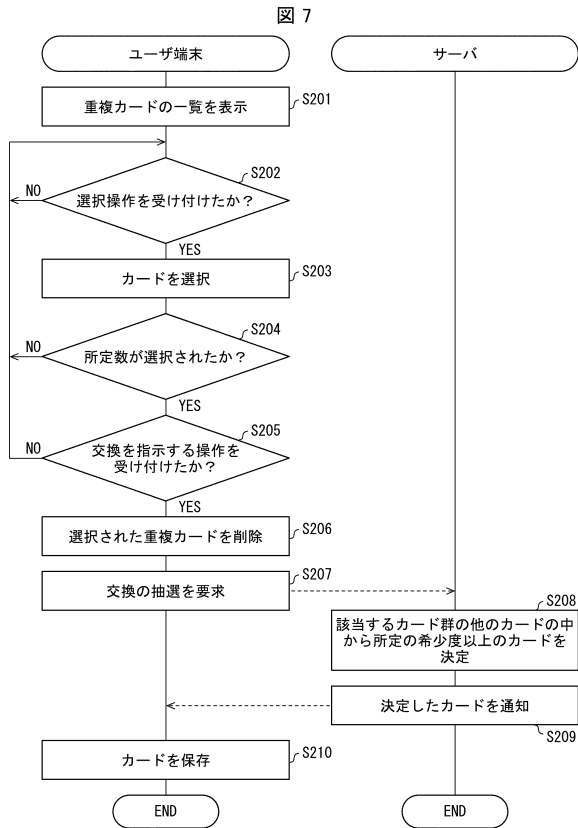
【図5】



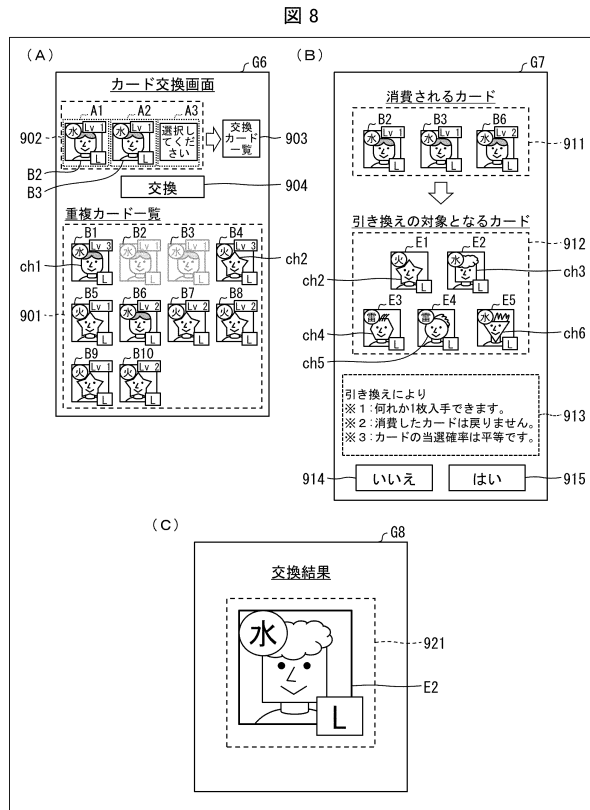
【図6】



【図7】



【図8】





## フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトによる発表(A)平成29年11月15日<https://www.youtube.com/watch?v=QxSMRB9NjWo>, (B)平成29年11月28日[https://www.youtube.com/watch?v=3xzuiHMP\\_G8](https://www.youtube.com/watch?v=3xzuiHMP_G8), (C)平成29年12月13日<https://www.youtube.com/watch?v=4jhm29ImFw0>, (D)平成30年1月17日<https://www.youtube.com/watch?v=FrZsoNgDV08>, (E)平成30年1月29日<https://www.youtube.com/watch?v=PVSYooDDxZA>, (F)平成30年2月12日<https://www.youtube.com/watch?v=JQMd507uCk0>, (G)平成30年2月18日[https://www.youtube.com/watch?v=ac1cQI3V\\_xQ](https://www.youtube.com/watch?v=ac1cQI3V_xQ), (H)平成30年3月13日<https://www.youtube.com/watch?v=UNsHQhS2dhk>, (I)平成30年3月20日<https://www.youtube.com/watch?v=nfrgYdaz2bQ>, (J)平成30年3月28日<https://www.youtube.com/watch?v=XV0u099Bx1k>, (K)平成30年4月10日<https://www.youtube.com/watch?v=W29sSUQndac>, (L)平成30年4月11日<https://www.youtube.com/watch?v=F1Wu4cx1DjM>, (M)平成30年4月24日<https://www.youtube.com/watch?v=WV02irly59o>, (Z)平成29年10月27日[https://twitter.com/colopl\\_quiz](https://twitter.com/colopl_quiz)

特許法第30条第2項適用 平成29年10月30日~平成30年4月26日ゲーム・アプリケーション「魔法使いと黒猫のウィズ」のリリースによる発表(Ver2.8.03~Ver3.0.08)

## 早期審査対象出願

(56)参考文献 特開2007-222597(JP,A)

特開2018-033864(JP,A)

[パワプロアプリ]ミキサーガチャの候補とオススメのタイミング[パワプロ], GameWith, 2017年12月6日, [online], 平成30年9月25日検索, URL, <http://xn--odkm0eg.gamewith.jp/article/show/35400>

[PR]300万DL突破「BFB 2015-サッカー育成ゲーム」4月28日(火)に超大型アップデートを実施! 新ガチャ「ミキサーガチャ」、新コンテンツ「RTコイン交換所」、新スキル「ファンタジックボレー」実装 サッカー専門新聞ELGOLAZO web版 BLOGOLA, BLOGOLA, 2015年4月27日, [online], 平成30年9月25日検索, URL, <http://blogola.jp/p/53081>

「モンスター交換所」登場!, パズル&ドラゴンズ, 2018年3月19日, [online], 平成31年2月1日検索, URL, <https://pad.gungho.jp/member/trade/monster/180319.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98