

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6159742号
(P6159742)

(45) 発行日 平成29年7月5日 (2017.7.5)

(24) 登録日 平成29年6月16日 (2017.6.16)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79

請求項の数 16 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2014-559587 (P2014-559587)	(73) 特許権者	504437801
(86) (22) 出願日	平成26年1月30日 (2014.1.30)		グリー株式会社
(86) 国際出願番号	PCT/JP2014/000485		東京都港区六本木六丁目10番1号
(87) 国際公開番号	W02014/119317	(74) 代理人	100147485
(87) 国際公開日	平成26年8月7日 (2014.8.7)		弁理士 杉村 憲司
審査請求日	平成27年3月24日 (2015.3.24)	(72) 発明者	内田 久美子
審判番号	不服2015-20832 (P2015-20832/J1)		東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ
審判請求日	平成27年11月24日 (2015.11.24)		ー株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2013-17594 (P2013-17594)		
(32) 優先日	平成25年1月31日 (2013.1.31)	合議体	
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	審判長	吉村 尚
早期審査対象出願		審判官	黒瀬 雅一
		審判官	藤本 義仁

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ、通信システム、通信システムの制御方法、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第1のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定する第1の決定手段と、

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第2のグループから、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定する第2の決定手段と、を備え、

前記第2のグループは、前記第1のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、
前記第1のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第2のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記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】

前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信する手段を備えることを特徴とする、請求項1に記載のサーバ。

【請求項 3】

前記第2の決定手段は、第1所定期間内において前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特

徴とする、請求項 1 又は 2 に記載のサーバ。

【請求項 4】

前記第 2 の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載のサーバ。

【請求項 5】

前記第 2 の決定手段は、第 2 所定期間内において前記第 2 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 1 乃至 4 のいずれか一項に記載のサーバ。

【請求項 6】

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であって、

前記通信端末はアイテム取得要求を前記サーバに送信し、
前記サーバは、

第 1 の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 1 のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定し、

第 2 の決定手段により、前記ユーザが前記第 1 の決定手段により所定回数以上アイテムの提供を受けている場合、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 2 のグループから、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定し、

前記第 2 のグループは、前記第 1 のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、

前記第 1 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第 2 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする通信システム。

【請求項 7】

前記サーバは、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信する、請求項 6 に記載の通信システム。

【請求項 8】

前記第 2 の決定手段は、第 1 所定期間内において前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 6 又は 7 に記載の通信システム。

【請求項 9】

前記第 2 の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 6 乃至 8 のいずれか一項に記載の通信システム。

【請求項 10】

前記第 2 の決定手段は、第 2 所定期間内において前記第 2 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 6 乃至 9 のいずれか一項に記載の通信システム。

【請求項 11】

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の制御方法であって、

前記通信端末がアイテム取得要求を前記サーバに送信するステップと、
前記サーバが、

第 1 の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 1 のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定するステップと、

第 2 の決定手段により、前記通信端末のユーザが前記第 1 の決定手段により所定回数以上アイテムの提供を受けている場合、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 2 のグループから、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定するステップと、
を含み、

前記第 2 のグループは、前記第 1 のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、

前記サーバが前記第 1 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第 2 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする通信システムの制御方法。

【請求項 1 2】

前記サーバが、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信するステップを含むことを特徴とする、請求項 1 1 に記載の通信システムの制御方法。

10

【請求項 1 3】

前記第 2 の決定手段は、第 1 所定期間内において前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 1 1 又は 1 2 に記載の通信システムの制御方法。

【請求項 1 4】

前記第 2 の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 1 1 乃至 1 3 のいずれか一項に記載の通信システムの制御方法。

【請求項 1 5】

前記第 2 の決定手段は、第 2 所定期間内において前記第 2 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする、請求項 1 1 乃至 1 4 のいずれか一項に記載の通信システムの制御方法。

20

【請求項 1 6】

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通信端末として機能するコンピュータに、アイテム取得要求を前記サーバに送信するステップと、

前記サーバの第 1 の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 1 のグループから決定された少なくとも一のアイテムの提供を受けるステップと、

前記サーバの第 2 の決定手段により、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに対する、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 2 のグループから決定された少なくとも一のアイテムの提供を受けるステップと、を実行させるためのプログラムであって、

30

前記第 2 のグループは、前記第 1 のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、

前記第 1 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第 2 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記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】

【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 2013 - 17594 号（2013 年 1 月 31 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。

40

【技術分野】

【0002】

本発明は、ゲームを提供するサーバ、通信システム、通信システムの制御方法、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

50

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サーバ、通信システム、通信システムの制御方法、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サーバは、
希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第1のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定する第1の決定手段と、

希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第2のグループから、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定する第2の決定手段と、を備え、

前記第2のグループは、前記第1のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、

前記第1のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報通信端末に表示させると共に前記第2のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする。

また、本発明に係るサーバは、

前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信する手段を備えることを特徴とする。

【0008】

また、本発明に係るサーバは、

前記第2の決定手段は、第1所定期間内において前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0009】

また、本発明に係るサーバは、

前記第2の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係るサーバは、

前記第2の決定手段は、第2所定期間内において前記第2の決定手段によるアイテムの提供回数が所定値以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0011】

10

20

30

40

50

また、本発明に係る通信システムは、
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であって、
前記通信端末はアイテム取得要求を前記サーバに送信し、
前記サーバは、

第1の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第1のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定し、

第2の決定手段により、前記ユーザが前記第1の決定手段により所定回数以上アイテムの提供を受けている場合、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第2のグループから、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定し、

前記第2のグループは、前記第1のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、
前記第1のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報前記前記第2のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする。

また、本発明に係る通信システムは、

前記サーバは、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第2の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信することを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る通信システムは、

前記第2の決定手段は、第1所定期間内において前記第1の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0013】

また、本発明に係る通信システムは、

前記第2の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0014】

また、本発明に係る通信システムは、

前記第2の決定手段は、第2所定期間内において前記第2の決定手段によるアイテムの提供回数が所定値以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【0015】

また、本発明に係る通信システムの制御方法は、

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の制御方法であって、

前記通信端末がアイテム取得要求を前記サーバに送信するステップと、

前記サーバが、

第1の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第1のグループからユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定するステップと、

第2の決定手段により、前記通信端末のユーザが前記第1の決定手段により所定回数以上アイテムの提供を受けている場合、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第2のグループから、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定するステップと、
を含み、

前記第2のグループは、前記第1のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、
前記サーバが前記第1のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第2のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする。

また、本発明に係る通信システムの制御方法は、

前記サーバが、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数未満の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていることを示し、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定数以上の場合、前記第 2 の決定手段による決定がロックされていないことを示す画面情報を前記通信端末に送信するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

また、本発明に係る通信システムの制御方法は、

前記第 2 の決定手段は、第 1 所定期間内において前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

また、本発明に係る通信システムの制御方法は、

前記第 2 の決定手段は、一定時間、前記ユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

また、本発明に係る通信システムの制御方法は、

前記第 2 の決定手段は、第 2 所定期間内において前記第 2 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定値以上のユーザに提供する少なくとも一のアイテムを決定することを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

また、本発明に係るプログラムは、

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通信端末として機能するコンピュータに、アイテム取得要求を前記サーバに送信するステップと、

前記サーバの第 1 の決定手段により、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 1 のグループから決定された少なくとも一のアイテムの提供を受けるステップと、

前記サーバの第 2 の決定手段により、前記第 1 の決定手段によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに対する、希少価値の異なる複数種類のアイテムを含む第 2 のグループから決定された少なくとも一のアイテムの提供を受けるステップと、を実行させるためのプログラムであって、前記第 2 のグループは、前記第 1 のグループよりも希少価値の高いアイテムを含み、

前記第 1 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を通信端末に表示させると共に前記第 2 のグループに含まれる少なくとも一のアイテムのアイテム種類毎の情報を前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 2 0 】

本発明におけるサーバ、通信システム、通信システムの制御方法、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。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 1 】

【図 1】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。

【図 2】本発明の実施の形態 1 に係るアイテムデータの例である。

【図 3】本発明の実施の形態 1 に係るアイテム提供情報データの例である。

【図 4】本発明の実施の形態 1 に係るアイテム取得要求画面の例である。

【図 5】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 6】本発明の実施の形態 2 に係る通信システムのブロック図である。

【図 7】本発明の実施の形態 2 に係るアイテム提供情報データの例である。

【図 8】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】

【 0 0 2 2 】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【 0 0 2 3 】

(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。

【 0 0 2 4 】

サーバ 1 は、通信部 1 0 と、記憶部 1 1 と、制御部 1 2 とを備える。

【 0 0 2 5 】

通信部 1 0 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。

10

【 0 0 2 6 】

記憶部 1 1 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。

【 0 0 2 7 】

具体的には記憶部 1 1 には、アイテムデータ 1 1 1 及びアイテム提供情報データ 1 1 2 が格納される。

20

【 0 0 2 8 】

アイテムデータ 1 1 1 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 1 1 1 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 “ I T M 0 0 1 ”、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 “ 1 0 0 0 ”、防御力 “ 5 0 0 ”、アイテム種類 “ 3 ”、アイテムグループ “ A グループ ” 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、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。アイテムグループは、複数のアイテムから構成され、制御部 1 2 により、抽選で提供する一のアイテムを決定する際の抽選対象の範囲を決定する。ここで B グループに含まれるアイテムの方が、A グループに含まれるアイテムよりも希少価値を高くする。

30

【 0 0 2 9 】

アイテム提供情報データ 1 1 2 は、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。具体的にはアイテム提供情報データ 1 1 2 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を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。図 3 にアイテム提供情報データ 1 1 2 の例を示す。図 3 に示すように、アイテム提供情報データ 1 1 2 は、例えばユーザ識別情報 “ U I D 0 0 1 ”、アイテム提供回数 “ 5 0 回 ”、提供済アイテム識別情報 “ I T M 0 0 2 ”、“ I T M 0 0 4 ” を含む。

40

【 0 0 3 0 】

制御部 1 2 は、サーバ 1 に係る各種制御を行う。例えば制御部 1 2 は、通信端末 2 からアイテム取得用画面の要求 (以下、アイテム取得用画面要求) を受信する。アイテム取得用画面とは、通信端末 2 が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。アイテム取得用画面要求を受信した場合、制御部 1 2 は、アイテム取得用画面に係るデータを、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に送信する。好適にはアイテム取得用画面要求は、通信端末 2 のユーザ識別情報を含む。

50

【 0 0 3 1 】

また制御部 1 2 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信すると、提供するアイテムを抽選し、アイテムを提供する。具体的には制御部 1 2 は、第 1 の抽選手段 1 2 1 と、第 2 の抽選手段 1 2 2 とを備える。制御部 1 2 は、通信端末 2 からのアイテム取得要求に応じて、第 1 の抽選手段 1 2 1 又は第 2 の抽選手段 1 2 2 により、提供するアイテムを抽選する。アイテム取得要求は、第 1 のアイテム取得要求と、第 2 のアイテム取得要求とがある。制御部 1 2 が第 1 のアイテム取得要求を受信したと判定した場合、制御部 1 2 は、第 1 の抽選手段 1 2 1 により、記憶部 1 1 のアイテムデータ 1 1 1 及びアイテム提供情報データ 1 1 2 を参照し、アイテムグループが A グループの中で提供済でないアイテムの中から通信端末 2 に提供するアイテムを抽選する。そして制御部 1 2 は、通信端末 2 に当該アイテムを提供する。具体的には第 1 の抽選手段 1 2 1 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、アイテム提供情報データ 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、アイテム提供情報データ 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録する。

10

【 0 0 3 2 】

一方、サーバ 1 が第 2 のアイテム取得要求を受信した場合、制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 により、アイテムデータ 1 1 1 及びアイテム提供情報データ 1 1 2 を参照し、アイテムグループが A グループ及び B グループの中で提供済でないアイテムの中から提供するアイテムと抽選する。そして第 2 の抽選手段 1 2 2 は、通信端末 2 に当該アイテムを提供する。具体的には第 2 の抽選手段 1 2 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。

20

【 0 0 3 3 】

ここで制御部 1 2 は、記憶部 1 1 のアイテム提供情報データ 1 1 2 のアイテム提供回数が所定回数以上である場合、アイテム取得用画面において第 2 のアイテム取得要求の通信端末 2 による送信が可能となるように制御する。具体的には制御部 1 2 は、通信端末 2 からアイテム取得用画面要求を受信した場合、アイテム取得用画面要求に含まれるユーザ識別情報と、アイテム提供情報データ 1 1 2 とに基づき、通信端末 2 のユーザ識別情報に係るアイテム提供回数を取得する。制御部 1 2 は、アイテム提供回数が所定回数以上であるか否かを判定する。そして制御部 1 2 は、アイテム提供回数が所定回数以上（例えば 2 5 回以上）であると判定した場合（すなわち第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供回数が所定回数以上である場合）、アイテム取得用画面において第 2 のアイテム取得要求を送信可能にする（第 2 のアイテム取得要求の送信のロックを解除する）。一方制御部 1 2 は、アイテム提供回数が所定値未満であると判定した場合、アイテム取得用画面において第 2 のアイテム取得要求の送信不可能にする（第 2 のアイテム取得要求の送信のロックをする）。

30

【 0 0 3 4 】

なお第 1 の抽選手段 1 2 1 及び第 2 の抽選手段 1 2 2 による抽出の仕方は、ランダムであってもよいし、所定のアルゴリズムに基づく抽選を行ってもよい。上述のように制御部 1 2 は、第 1 の抽選手段 1 2 1 により、所定のアイテムグループ（A グループ）から希少価値の異なる複数種類のアイテムのうちの一部のアイテムをユーザに提供する。また制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 により、第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに対して、所定のアイテムグループ（A グループ及び B グループ）から希少価値の異なる複数種類のアイテムを提供する。第 2 の抽選手段は、A グループ及び B グループに含まれるアイテムから提供するアイテムを抽選するため、第 1 の抽選手段で提供可能なアイテムより希少価値の高いアイテムを提供する可能性が高くなる。

40

【 0 0 3 5 】

図 4 (a) (b) にアイテム取得用画面の例を示す。図 4 (a) は、第 2 のアイテム取

50

得要求の送信がロックされている場合のアイテム取得用画面の例を示す。図4(a)に示すように、アイテム取得用画面は、第1のアイテム取得要求を送信するためのボタン401aと、第2のアイテム取得要求を送信するためのボタン402aとを含む。図4(a)においては、第2のアイテム取得要求の送信がロックされていることを、ボタン402aに“(ロック中)”として表示する。通信端末2においてユーザがボタン402bを押下しても第2のアイテム取得要求を送信できない。図4(b)は、第2のアイテム取得要求の送信のロックが解除されている場合のアイテム取得用画面の例を示す。図4(b)に示すように、ボタン402bには例えば“ガチャを回す”と表示され、第2のアイテム取得要求が送信可能であることを示す。

【0036】

好適にはアイテム取得用画面は、Aグループに含まれるアイテムに係るアイテム種類毎の残数情報403を含む。また好適にはアイテム取得用画面は、Aグループ及びBグループに含まれるアイテムに係るアイテム種類毎の残数情報404を含む。サーバ1の制御部12は、アイテムデータ111及びアイテム提供情報データ112の提供済アイテム識別情報に基づき、各アイテムグループにおいてユーザに提供可能なアイテムの残数を算出し、残数情報403及び残数情報404を生成する。なお図4においては、アイテムデータ111のアイテム種類が1~4のものをそれぞれN(ノーマル)、UN(アップーノーマル)、R(レア)、SR(スーパーレア)として表示している。またそれぞれ各アイテム種類の残数は、35、23、12、5である。残数情報403及び残数情報404によりユーザは、第1のアイテム取得要求及び第2のアイテム取得要求各々における提供可能性のあるアイテムに係るアイテム種類を認知することができる。なおアイテム取得画面にはアイテム種類毎の残数情報403を含むとしたがこれに限られない。例えば残数情報403に加えて、あるいは残数情報403の代わりにアイテム種類毎のアイテムの取得個数の情報をアイテム取得画面に表示してもよい。さらにアイテム取得画面にAグループ全体に含まれるアイテムの総数、Bグループ全体に含まれるアイテムの総数を表示するようにしてもよい。さらに、レア度に応じてアイテム種類毎の情報の表示を異ならせるようにしてもよい。例えば、各グループに含まれているアイテムのレア度が所定値以上の場合、画像やアイテムに描かれているキャラクタの名前などをアイテム種類毎の情報として記載してもよい。また、レア度が所定値未満のアイテムについては残数もしくは取得数のみをアイテム種類毎の情報として表示するようにしてもよい。

【0037】

また好適には、アイテム取得用画面は、アイテム取得要求に係る期限情報405を含む。例えば図4では期限が“2013年12月31日”である。この場合、通信端末2は、第1のアイテム取得要求及び第2のアイテム取得要求を当該期限まで送信でき、サーバ1は当該期限までアイテム取得要求を受信して、アイテムを提供する。また好適には、アイテム取得用画面は、第1のアイテム取得要求に係るゲーム内通貨等情報406を含む。例えばゲーム内通貨はリボンと呼ばれるものであり、リボンの数は、ゲーム内の所定のイベントをクリアした場合に加算される。好適には第1のアイテム取得要求は、所定数のリボンを対価に送信することができる。

【0038】

また好適には、アイテム取得用画面は、ロック解除までのアイテム提供回数に係る、ロック解除情報407を含む。例えば図4ではロック解除情報407として“あと10回まわすとアンロック”と表示される。ロック解除情報407によりユーザは、第2のアイテム取得要求を送信するために必要な、第1のアイテム取得要求の回数を認知することができる。

【0039】

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。

【0040】

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にアイテム取得用画

10

20

30

40

50

面要求を送信する。また通信部 20 は、サーバ 1 から当該要求に対するアイテム取得用画面のデータを受信する。また通信部 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。

【0041】

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。また表示部 21 は、アイテム取得用画面を表示する。

10

【0042】

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。

【0043】

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、アイテム取得用画面要求、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、通信部 20 を介してサーバ 1 に送信する。

【0044】

次に、実施の形態 1 に係る通信システムについて、図 5 に示すフローチャートによりその動作を説明する。

20

【0045】

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、アイテム取得用画面要求を、通信部 20 を介してサーバ 1 に送信する（ステップ S1）。

【0046】

次にサーバ 1 の制御部 12 は、通信端末 2 からアイテム取得用画面要求を受信した場合、アイテム取得用画面要求に含まれるユーザ識別情報及びアイテム提供情報データ 112 に基づき、通信端末 2 のユーザ識別情報に係るアイテム提供回数を取得する。そして制御部 12 は、アイテム提供回数が所定回数以上であるか否かを判定する（ステップ S2）。アイテム提供回数が所定回数以上（例えば 25 回以上）であると判定した場合（ステップ S2 のはい）、アイテム取得用画面において第 2 のアイテム取得要求の送信のロックを解除する（ステップ S3）。そして制御部 12 は、通信部 10 を介してアイテム取得用画面に係るデータを通信端末 2 に送信する（ステップ S5）。一方、ステップ S2 において制御部 12 が、アイテム提供回数が所定値未満であると判定した場合（ステップ S2 のいいえ）、アイテム取得用画面において第 2 のアイテム取得要求の送信のロックし（ステップ S4）、ステップ S5 に進み、アイテム取得用画面に係るデータを通信端末 2 に送信する。

30

【0047】

続いて通信端末 2 の表示部 21 は、受信したアイテム取得用画面を表示する（ステップ S6）。そして制御部 23 は、ユーザによる操作部 22 の操作に基づき、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、通信部 20 を介してサーバ 1 に送信する（ステップ S7）。

40

【0048】

続いてサーバ 1 の制御部 12 は、通信端末 2 から受信したアイテム取得要求が、第 1 のアイテム取得要求であるか、又は第 2 のアイテム取得要求であるかを判定する（ステップ S8）。第 1 のアイテム取得要求であると判定した場合（ステップ S8 のはい）、制御部 12 は、第 1 の抽選手段 121 により、記憶部 11 のアイテムデータ 111 及びアイテム提供情報データ 112 を参照し、アイテムグループが A グループの中から提供済でないアイテムの中から通信端末 2 に提供するアイテムを抽選する（ステップ S9）。そして制御部 12 は、通信端末 2 に当該アイテムを提供する（ステップ S11）。

50

【 0 0 4 9 】

一方、ステップ S 8 において、第 1 のアイテム取得要求ではないと判定した場合（第 2 のアイテム取得要求であると判定した場合）（ステップ S 8 のいいえ）、制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 により、アイテムデータ 1 1 1 及びアイテム提供情報データ 1 1 2 を参照し、A グループ及び B グループの中から提供済でないアイテムの中から提供するアイテムと抽選する（ステップ S 1 0）。そしてステップ S 1 1 において制御部 1 2 は、通信端末 2 に当該アイテムを提供する。

【 0 0 5 0 】

続いて制御部 1 2 は、提供したアイテムを提供済アイテム識別情報として記憶部 1 1 のアイテム提供情報データ 1 1 2 に記録する。また制御部 1 2 は、第 1 の抽選手段 1 2 1 によりアイテムを抽選して提供した場合、記憶部 1 1 のアイテム提供情報データ 1 1 2 のアイテム提供回数に 1 を加算する（ステップ S 1 2）。そして処理が終了する。

10

【 0 0 5 1 】

このように本発明によれば、サーバ 1 の制御部 1 2 が第 1 の抽選手段 1 2 1 及び第 2 の抽選手段 1 2 2 を備え、第 2 の抽選手段 1 2 2 は、第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供回数が所定回数以上のユーザに対して抽選により希少価値の異なる複数種類のアイテムを提供可能であるため、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。また第 2 の抽選手段 1 2 2 は第 1 の抽選手段で提供可能なアイテムより希少価値の高いアイテムを提供する可能性が高いため、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。

20

【 0 0 5 2 】

なお好適には第 1 のアイテム取得要求は、一日一回無料で行うことができ、2 回目以降はゲーム内通貨等で送信することができる。なおこの場合さらに、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、概略としてアイテム提供情報データ 1 1 2 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アイテム提供回数を 0 にする。また制御部 1 2 は、提供済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、例えば第 1 のアイテム取得要求により抽選する A グループのアイテムが無くなった場合において、A グループの提供済アイテムに係る情報をリセットし、無料にてゲームを楽しみたいユーザのゲームに対する興味を維持することができる。

30

【 0 0 5 3 】

なお本実施の形態においては第 2 のアイテム取得要求の送信のロックが解除される条件を、第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供回数が所定回数以上としたがこれに限られず、ロックの解除の条件は任意の条件を設定可能である。例えば第 1 所定期間内（例えば 3 0 日間）において、第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供回数が所定回数以上である場合に、サーバ 1 の制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 によりアイテムを提供可能としてもよい。また例えば、第 1 の抽選手段 1 2 1 によるアイテムの提供が所定日数（例えば 7 日間）継続した場合に、サーバ 1 の制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 によりアイテムを提供可能としてもよい。さらに例えば、第 1 の抽選手段 1 2 1 により特定のアイテム（当たりのアイテム）を提供した場合に、サーバ 1 の制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 によりアイテムを提供可能としてもよい。このようにすることによりユーザのゲームに対する興味を向上させることができる。

40

【 0 0 5 4 】

またサーバ 1 の制御部 1 2 は、第 2 の抽選手段 1 2 2 によりアイテムを提供可能な期間を一定期間（例えば 1 日間）に限定してもよい。

【 0 0 5 5 】

なお、第 2 の抽選手段 1 2 2 は、A グループ及び B グループからアイテムを抽選するとしたがこれに限られず、第 2 の抽選手段 1 2 2 は、B グループのみからアイテムを抽選するようにしてもよい。このようにすることにより、第 2 の抽選手段 1 2 2 が A グループよ

50

り希少価値の高いアイテムを含むBグループのみからアイテムを抽選するため、より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。

【0056】

なお、本実施の形態1においては、アイテムグループをAグループとBグループの2つとしたがこれに限られず、3以上のグループが存在してもよい。例えば3つのグループが存在する場合、サーバ1の制御部12はさらに第3の抽選手段を備える。そしてアイテム提供回数が第2の所定の回数以上となった場合に、第3の抽選手段により、Cグループ（及びAグループ及びBグループ）からアイテムを抽選する。なおこの場合、Cグループは、Bグループよりも希少価値の高いアイテムを含む。このようにすることにより、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。

10

【0057】

（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6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、サーバ1の記憶部11のアイテム提供情報データ113に格納される情報が実施の形態1と相違する。

【0058】

アイテム提供情報データ113は、概略として、第2の抽選手段によりアイテムを提供した回数（以下、第2アイテム提供回数という。）も格納する。図7にアイテム提供情報データ113の例を示す。図7に示すように、アイテム提供情報データ113には、例えばユーザ識別情報“UID001”、アイテム提供回数“50回”、第2アイテム提供回数“10回”、提供済アイテム識別情報“ITM004”を含む。

20

【0059】

そして実施の形態2に係るサーバ1の制御部12は、第2アイテム提供回数に基づき、第2のアイテム取得要求の送信をロック、またはロック解除のままにする。具体的には制御部12は、第2所定期間内（例えば5日間）において、第2の抽選手段122によるアイテムの提供回数が所定回数以上（例えば5回以上）である場合に、サーバ1の制御部12は、第2の抽選手段122によりアイテムを提供可能とする。

30

【0060】

次に、実施の形態2に係る通信システムについて、図8に示すフローチャートによりその動作を説明する。実施の形態1と同一の動作については同一の符号を付し、説明は省略する。

【0061】

実施の形態2に係る通信システムは、ステップS1の次に、サーバ1の制御部12が、アイテム提供回数が所定回数以上であり、かつ第2所定期間内において第2アイテム提供回数が所定回数以上であるか否かを判定する（ステップS21）。アイテム提供回数が所定回数以上であり、かつ第2所定期間内において第2アイテム提供回数が所定回数以上であると判定した場合（ステップS21のはい）、ステップS3に進み第2のアイテム取得要求のロックを解除する。そうでない場合（ステップS21のいいえ）、ステップS4に進み第2のアイテム取得要求をロックする。続くステップS5～ステップS11は実施の形態1と同一の動作をする。

40

【0062】

ステップS10に続いて、サーバ1の制御部12は、提供したアイテムを提供済アイテム識別情報として記憶部11のアイテム提供情報データ113に記録する。また制御部12は、第1の抽選手段121によりアイテムを抽選して提供した場合、記憶部11のアイテム提供情報データ113のアイテム提供回数に1を加算する。さらに制御部12は、第2の抽選手段122によりアイテムを提供した場合、第2アイテム提供回数に1を加算す

50

る（ステップＳ２２）。そして処理が終了する。

【００６３】

このように実施の形態２にかかる通信システムによれば、サーバ１が第２アイテム提供回数に応じて第２アイテム取得要求の送信に係るロックの制御をすることにより、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。

【００６４】

ここで、サーバ１又は通信端末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、サーバ１又は通信端末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。

10

【００６５】

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。

【００６６】

例えば、上記実施形態１及び２では、アイテムデータ１１１及びアイテム提供情報データ１１２がサーバ１の記憶部１１に格納され、制御部１２が第１の抽選手段１２１及び第２の抽選手段１２２として機能する例について説明したが、これに限られるものではない。例えば、アイテムデータ１１１と、アイテム提供情報データ１１２と、第１の抽選手段１２１と、第２の抽選手段１２２とがサーバ１及び通信端末２のいずれに設けられるようにしてもよい。またゲーム処理の負荷、サーバ１及び通信端末２の性能等を考慮して、アイテムデータ１１１と、アイテム提供情報データ１１２と、第１の抽選手段１２１と、第２の抽選手段１２２の全てがサーバ１にのみ設けられるようにしてもよいし、又は通信端末２にのみ設けられるようにしてもよい。

20

【符号の説明】

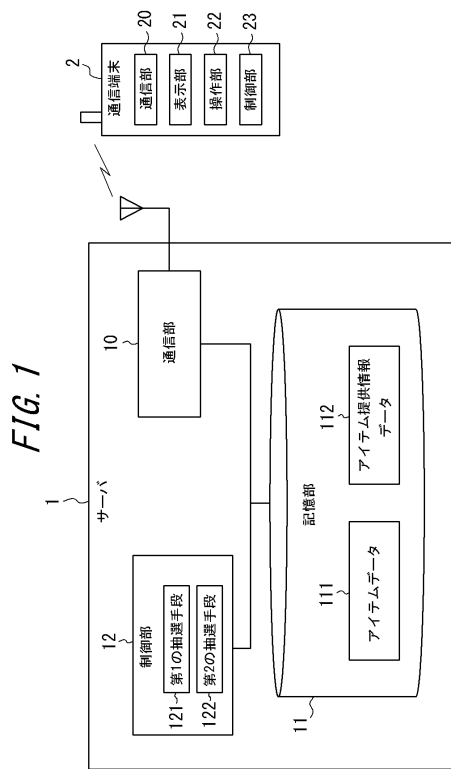
【００６７】

- １ サーバ（ゲームサーバ）
- １０ 通信部
- １１ 記憶部
- １１１ アイテムデータ
- １１２、１１３ アイテム提供情報データ
- １１３ アイテム提供情報データ
- １２ 制御部
- １２１ 第１の抽選手段
- １２２ 第２の抽選手段
- ２ 通信端末
- ２０ 通信部
- ２１ 表示部
- ２２ 操作部
- ２３ 制御部
- ４０１ａ、４０１ｂ、４０２ａ、４０２ｂ ボタン
- ４０３、４０４ 残数情報
- ４０５ 期限情報
- ４０６ ゲーム内通貨等情報
- ４０７ ロック解除情報

30

40

【図 1】



【図 3】

FIG. 3

112

ユーザ識別情報	アイテム提供回数	提供済アイテム識別情報	提供済アイテム識別情報	...
UID001	50回	ITM002	ITM004	...
UID002	40回	ITM001	ITM10	...
UID003	10回	ITM007	ITM009	...
...

【図 2】

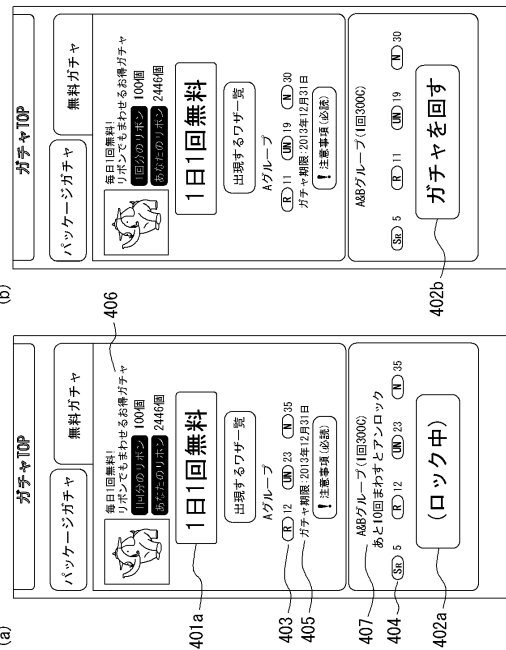
FIG. 2

111

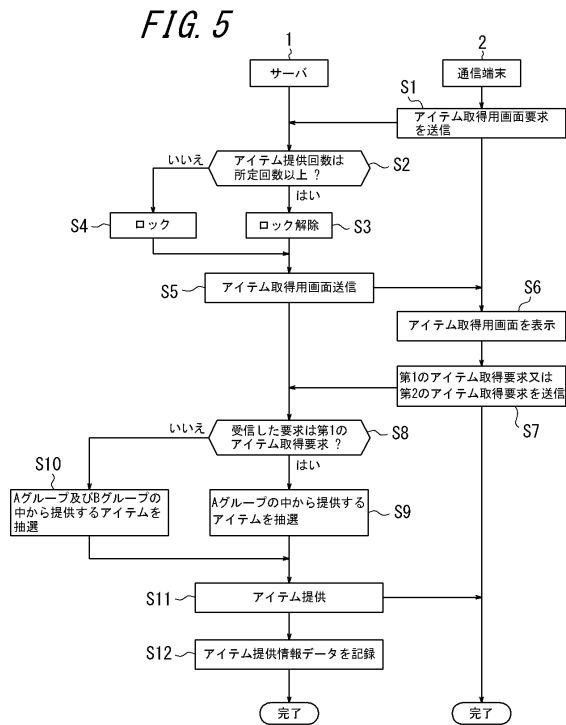
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム画像	攻撃力	防御力	アイテム種類	アイテムグループ
ITM001	アイテムA	アイテムA画像	1000	500	3	Aグループ
ITM002	アイテムB	アイテムB画像	500	300	1	Aグループ
ITM003	アイテムC	アイテムC画像	800	400	2	Aグループ
ITM004	アイテムD	アイテムD画像	400	400	1	Aグループ
ITM005	アイテムE	アイテムE画像	2000	1000	4	Bグループ
ITM006	アイテムF	アイテムF画像	500	500	2	Aグループ
ITM007	アイテムG	アイテムG画像	400	800	2	Aグループ
ITM008	アイテムH	アイテムH画像	500	1000	3	Aグループ
ITM009	アイテムI	アイテムI画像	600	600	2	Aグループ
ITM010	アイテムJ	アイテムJ画像	1500	1500	3	Aグループ
ITM011	アイテムK	アイテムK画像	2000	2000	4	Bグループ
ITM012	アイテムL	アイテムL画像	1000	800	3	Aグループ
...

【図 4】

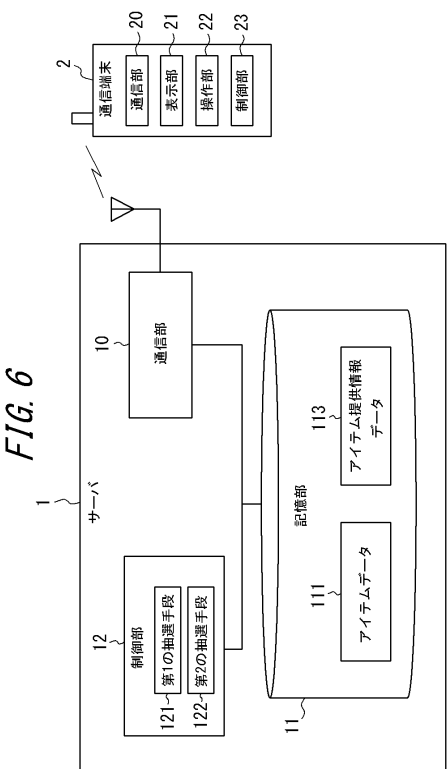
FIG. 4



【図5】



【図6】

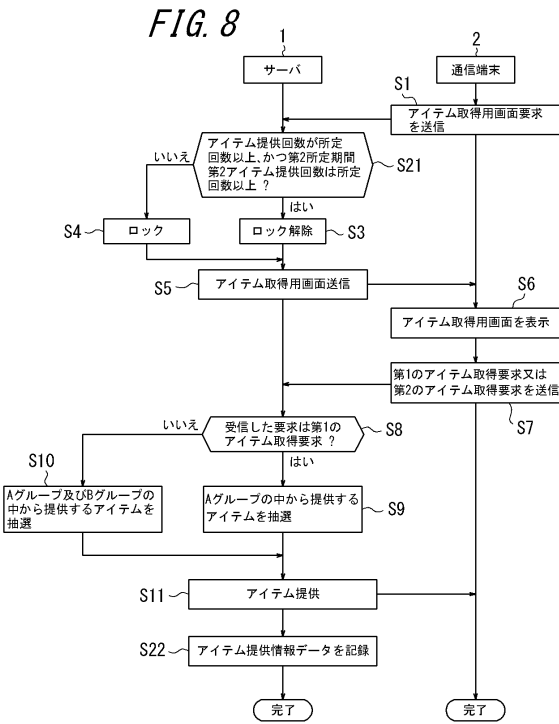


【図7】

FIG. 7

ユーザ識別情報	アイテム提供回数	第2アイテム提供回数	提供済アイテム識別情報	...
UID001	50回	10回	ITM004	...
UID002	40回	3回	ITM010	...
UID003	10回	0回	ITM009	...
...

【図8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2012-38150 (JP, A)
特開 2003-141296 (JP, A)
特開 2001-357168 (JP, A)
特表 2012-516749 (JP, A)
特開 2008-234661 (JP, A)
特開 2002-366852 (JP, A)
特開 2012-221132 (JP, A)
神々のエンブレム, アプリ Fan, 株式会社コスミック出版, 2012年4月15日, 第2巻,
142頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24