

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6360028号
(P6360028)

(45) 発行日 平成30年7月18日 (2018. 7. 18)

(24) 登録日 平成30年6月29日 (2018. 6. 29)

(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 13/35 (2014. 01)

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/53 (2014. 01)

A 6 3 F 13/53

請求項の数 17 (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2015-225529 (P2015-225529)
 (22) 出願日 平成27年11月18日 (2015. 11. 18)
 (62) 分割の表示 特願2015-111609 (P2015-111609)
 の分割
 原出願日 平成26年7月10日 (2014. 7. 10)
 (65) 公開番号 特開2016-27915 (P2016-27915A)
 (43) 公開日 平成28年2月25日 (2016. 2. 25)
 審査請求日 平成28年5月18日 (2016. 5. 18)

(73) 特許権者 504437801
 グリー株式会社
 東京都港区六本木六丁目10番1号
 (74) 代理人 100147485
 弁理士 杉村 憲司
 (74) 代理人 100164471
 弁理士 岡野 大和
 (72) 発明者 佐藤 洋祐
 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 比嘉 翔一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、通信システム、サーバの制御方法、及びサーバ

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとして機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと
 を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップをさらに含む、請求項1に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記送信するステップにおいて、前記第 1 のグループ及び前記第 2 のグループに属する前記ゲーム媒体が提供された場合に、前記第 1 のグループ及び前記第 2 のグループそれぞれに属するゲーム媒体の個数を更新して表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信する、請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータに、前記複数のグループを、1 のユーザが指定可能なグループとして表示させるための情報を前記 1 のユーザの通信端末に送信するステップをさらに実行させることを特徴とする、請求項 1 乃至 3 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記指定されるグループは、前記ユーザによって指定されるグループであることを特徴とする請求項 1 乃至 4 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 のグループには、第 1 のゲーム媒体と前記第 1 のゲーム媒体よりも希少度の低い第 2 のゲーム媒体とが属し、

前記第 2 のグループには、前記第 1 のゲーム媒体が属さず、前記第 2 のゲーム媒体が属し、

前記第 1 のグループに属するゲーム媒体のうち前記第 2 のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数が、前記第 2 のグループに属するゲーム媒体のうち前記第 2 のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数より多いことを特徴とする請求項 1 乃至 5 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータに、前記ゲーム媒体を特定する情報にゲーム媒体が未提供であるか提供済みであるかを示す情報を対応づけるステップをさらに実行させ、

前記提供するステップにおいて、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体のうち、前記ゲーム媒体を特定する情報に前記ゲーム媒体が未提供であることを示す情報が対応づけられているゲーム媒体の中からゲーム媒体を抽出することを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記複数種類のゲーム媒体のうち最も高い価値を有するゲーム媒体が、前記複数のグループのうち最も多くのゲーム媒体が属するグループに属することを特徴とする請求項 1 乃至 7 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記ユーザを識別する情報と前記グループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含み、

前記グループのうち少なくとも 1 つのグループを特定する情報に、第 1 のユーザを識別する情報及び第 2 のユーザを識別する情報が対応づけられることを特徴とする、請求項 1 乃至 8 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 10】

前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末からリセット要求を受信した場合、前記提供済みであることを示す情報が対応づけられたゲーム媒体を特定する情報に、未提供であることを示す情報を対応づけて記憶部に格納してリセットするステップとをさらに含む、請求項 1 乃至 9 いずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 11】

前記ユーザが指定可能なグループを示す情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップを更に含み、

前記ゲーム媒体取得要求を取得するステップにおいて、前記ユーザが、前記指定可能なグループから指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

10

20

30

40

50

前記ユーザが指定可能なグループは、所定の条件に基づいて決定されることを特徴とする、請求項 1 乃至 10 いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 12】

前記グループに属するゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体を特定する情報を、該グループとは異なる他のグループを特定する情報に新たに対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含むことを特徴とする、請求項 1 乃至 11 いずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 13】

前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体が前記第 1 のグループ及び前記第 2 のグループに属する場合、前記第 1 のグループ及び前記第 2 のグループそれぞれにおいて、前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含む、請求項 1 乃至 12 いずれか一項に記載のプログラム。

10

【請求項 14】

通信端末と、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバと

を備える通信システムであって、

前記通信端末は、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を前記サーバに送信し、

前記サーバは、

20

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第 1 のグループと第 2 のグループとを含む複数のグループであり、前記第 1 のグループに、前記第 2 のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第 2 のグループに、前記第 1 のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする通信システム。

30

【請求項 15】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバの制御方法であって、

サーバが、ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

サーバが、前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

サーバが、前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

40

を含み、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第 1 のグループと第 2 のグループとを含む複数のグループであり、前記第 1 のグループに、前記第 2 のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第 2 のグループに、前記第 1 のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバの制御方法。

【請求項 16】

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供し、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

50

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバ。

【請求項17】

ユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを実行する前記ユーザの端末として機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザから前記グループを指定する情報に係る入力を受け付け、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて前記記憶部に格納するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属す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、ゲームを提供するプログラム、通信システム、サーバの制御方法、及びサーバに関する。

【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、対戦カード等のゲーム媒体の取得方法が限定的である。

【0005】

例えば、規定数のゲーム媒体を含むパッケージから抽選でゲーム媒体を提供する方法において、パッケージに含まれる個々のゲーム媒体の取得確率は、ゲーム媒体の価値にかかわらず“ $1 / (\text{パッケージに含まれる個々のゲーム媒体の数 (以下、パッケージの母数)})$

10

20

30

40

50

）”に等しい。このとき、パッケージに同じ種類のゲーム媒体が複数、例えば２個含まれれば、当該ゲーム媒体の取得確率は“ $2 / (\text{パッケージの母数})$ ”に等しく、パッケージに１個だけ含まれるゲーム媒体よりも取得確率が高くなる。しかしこの場合、パッケージを構成するゲーム媒体の組合せをユーザ毎に変更することはできない。ユーザによっては、特に希少価値等の高いゲーム媒体について、ゲーム媒体の取得確率が低すぎて入手があまりにも困難であると感じて、ゲームに対する興味を低下させてしまうことがある。

【０００６】

一方、そのニーズに対応して、単にパッケージの母数を減らし、ゲーム媒体の取得確率を一律に高くすれば、価値が最も高いゲーム媒体の実質的な価値が低下してしまい、逆に興味を低下させるユーザも現れる。つまり、ユーザ毎のニーズに対応するためには、ユーザに対してゲーム媒体の取得方法のバリエーション、例えばゲーム媒体の取得確率が異なる取得方法のバリエーションを提示して選択を可能にすることが有効である。

【０００７】

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、ゲーム媒体の取得方法のバリエーションを増やし、ゲームに対する興味を向上させることができるプログラム、通信システム、サーバの制御方法、及びサーバを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上記課題を解決するために本発明に係るプログラムは、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとして機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第１のグループと第２のグループとを含む複数のグループであり、前記第１のグループに、前記第２のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第２のグループに、前記第１のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【０００９】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記コンピュータに、前記複数のグループを、１のユーザが指定可能なグループとして表示させるための情報を前記１のユーザの通信端末に送信するステップをさらに実行させることを特徴とする。

【００１０】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、前記指定されるグループは、前記ユーザによって指定されるグループであることを特徴とする。

【００１１】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記第１のグループには、第１のゲーム媒体と前記第１のゲーム媒体よりも希少度の低い第２のゲーム媒体とが属し、

前記第２のグループには、前記第１のゲーム媒体が属さず、前記第２のゲーム媒体が属し、

前記第１のグループに属するゲーム媒体のうち前記第２のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数が、前記第２のグループに属するゲーム媒体のうち前記第２のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数より多いことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記コンピュータに、前記ゲーム媒体を特定する情報にゲーム媒体が未提供であるか提供済みであることを示す情報を対応づけるステップをさらに実行させ、

前記提供するステップにおいて、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体のうち、前記ゲーム媒体を特定する情報に前記ゲーム媒体が未提供であることを示す情報が対応づけられているゲーム媒体の中からゲーム媒体を抽出することを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、前記複数種類のゲーム媒体のうち最も高い価値を有するゲーム媒体が、前記複数のグループのうち最も多くのゲーム媒体が属するグループに属することを特徴とする。

10

【 0 0 1 4 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記ユーザを識別する情報と前記グループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含み、

前記グループのうち少なくとも1つのグループを特定する情報に、第1のユーザを識別する情報及び第2のユーザを識別する情報が対応づけられることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末からリセット要求を受信した場合、前記提供済みであることを示す情報が対応づけられたゲーム媒体を特定する情報に、未提供であることを示す情報を対応づけて記憶部に格納してリセットするステップとをさらに含む。

20

【 0 0 1 6 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記ユーザが指定可能なグループを示す情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップを更に含み、

前記ゲーム媒体取得要求を取得するステップにおいて、前記ユーザが、前記指定可能なグループから指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ユーザが指定可能なグループは、所定の条件に基づいて決定されることを特徴とする。

30

【 0 0 1 7 】

また、本発明に係るプログラムは、好適には、

前記グループに属するゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体を特定する情報を、該グループとは異なる他のグループを特定する情報に新たに対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含むことを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

また、本発明に係る通信システムは、

通信端末と、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとを備える通信システムであって、

前記通信端末は、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を前記サーバに送信し、

前記サーバは、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ゲーム媒体取得要求を取得し、

40

50

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【0019】

また、本発明に係るサーバの制御方法は、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバの制御方法であって、

サーバが、ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

サーバが、前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

サーバが、前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと
を含み、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【0020】

また、本発明に係るサーバは、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供し、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第1のグループと第2のグループとを含む複数のグループであり、前記第1のグループに、前記第2のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第2のグループに、前記第1のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とするサーバ。

【0021】

また、本発明に係るプログラムは、

ユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを実行する前記ユーザの端末として機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を一意に特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザから前記グループを指定する情報に係る入力を受け付け、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて前記記憶部に格納するステップと

10

20

30

40

50

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは、少なくとも第１のグループと第２のグループとを含む複数のグループであり、前記第１のグループに、前記第２のグループに属するゲーム媒体の一部が属し、前記第２のグループに、前記第１のグループに属するゲーム媒体の一部が属することを特徴とする。

【発明の効果】

【００２２】

本発明におけるプログラム、通信システム、サーバの制御方法、及びサーバによれば、ゲーム媒体の取得方法のバリエーションを増やし、ゲームに対する興味を向上させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【００２３】

【図１】本発明の実施形態に係る通信システムのブロック図である。

【図２】アイテムデータの例である。

【図３】パッケージの構成を示す。

【図４】アイテム取得用画面の例である。

【図５】本発明の実施形態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】グループ間の包含関係及び重複関係の変形例である。

【発明を実施するための形態】

【００２４】

20

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【００２５】

図１は本発明の実施形態に係る通信システムのブロック図である。本発明の実施形態に係る通信システムは、サーバ１１（ゲームサーバ１１）と通信端末１２とを備える。サーバ１１は、ゲーム媒体を用いた、複数のユーザによってプレイされるゲームを、ネットワークを介してユーザの通信端末１２に対して提供する。

【００２６】

サーバ１１は、通信部１１０と、記憶部１１１と、制御部１１２とを備える。

【００２７】

通信部１１０は、通信端末１２と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

30

【００２８】

記憶部１１１は、通信端末１２に提供するゲーム媒体に係る情報を記憶する。ゲーム媒体は、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、ユーザによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。ゲーム媒体が固有に有するパラメータは、ゲーム媒体の攻撃力及び防御力等の戦闘力、ゲーム媒体の攻撃手段及び防御手段等の戦闘手段、ゲーム媒体の後述するスキル情報、ゲーム媒体のアバタに関する情報、ゲーム媒体の後述する属性、ゲーム媒体の希少度を示す指標等である。ゲーム媒体の希少度を示す指標は、ノーマル、レア、スーパーレア、ウルトラレア等の階層により表されてもよい。

40

【００２９】

本明細書では、ゲーム媒体がアイテムであるとして、以下説明する。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等の高さを表す数値、アイテムのカテゴリを表す数値等である。したがって、記憶部１１１は、通信端末１２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。

【００３０】

具体的には記憶部１１１には、アイテムデータ１１１１が格納される。アイテムデータ

50

1 1 1 1 は、ユーザを一意に特定するユーザ識別情報に対応付けられている。アイテムデータ 1 1 1 1 には、ユーザに提供されるアイテムに係る画像等のデータが、1 アイテムごとに格納されている。すなわちアイテムデータ 1 1 1 1 には複数種類のアイテムが含まれる。

【0031】

図2にアイテムデータ 1 1 1 1 の例を示す。例えばアイテムデータは、図2に示したデータの1行目のように、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”、アイテム種類“6”、アイテムグループ“A-”、アイテム提供済みフラグ未提供を含む。データはこれらに限られず、他に例えばゲームに係るパラメータを含んでもよい。アイテム識別情報は、アイテムを一意に特定するパラメータである。アイテム画像はアイテムの画像データであり、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。アイテム種類は、アイテムの希少価値等を基準にした区分を示すデータである。

10

【0032】

アイテムグループは、アイテムが属するグループを定めるデータである。グループはアイテムデータに2以上設けられるものとし、本実施形態ではアイテムが属するグループとしてAグループ及びBグループの2つのグループを設ける。例えば、ある1個のアイテムに対応付けられたアイテムグループが“A-”であれば、当該アイテムはAグループにのみ属するものと定められる。また、ある1個のアイテムに対応付けられたアイテムグループが“AB”であれば、当該アイテムはAグループ及びBグループの両方に属するものと定められる。

20

【0033】

アイテム提供済みフラグは、アイテムが未提供であるか提供済みであることを示すデータである。すなわち、ある1個のアイテムに対応付けられたアイテム提供済みフラグが未提供であれば、当該アイテムは未提供であり、提供済みであれば、当該アイテムは提供済みであることが示される。すなわち、アイテム提供済みフラグによって該アイテムが未提供であるか提供済みであるかを管理できる。

【0034】

アイテムデータ 1 1 1 1 が含む種々のパラメータを適宜設定することにより、複数種類のアイテムを定義することができる。

30

【0035】

本実施形態においては説明の便宜上、アイテムデータ 1 1 1 1 に含まれる複数種類のアイテムをまとめて、パッケージと呼ぶ。したがって、パッケージはユーザ識別情報に対応付けられ、グループはパッケージの中に設けられることとなる。図3にパッケージの構成を示す。パッケージ301に含まれる複数種類のアイテムはそれぞれグループに属する。各アイテムは、Aグループ302又はBグループ303のいずれか一方のみに属してもよいし、Aグループ302及びBグループ303の両方に属してもよい。パッケージ301に含まれるアイテムの全てが属するグループが存在する場合がある一方、アイテムが1個のみ属するグループが存在する場合もある。すなわち、2以上設けられたグループのうち少なくとも1つのグループに、当該グループ以外のグループに属するアイテムの少なくとも一部が属する場合がある。また、少なくとも1つのグループに、当該グループ以外のグループに属するアイテムの全てが属する場合がある。

40

【0036】

制御部112は、サーバ11に係る各種制御を行う。例えば制御部112は、通信端末12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12がアイテム取得要求をサーバ11に送信するためのユーザインタフェースである。好適にはアイテム取得用画面要求は、通信端末12のユーザ識別情報を含む。アイテム取得用画面要求を受信した場合、制御部112は、アイテム取得用画面に係るデータを、通信部110を介して通信端末12に送信する。好適にはアイテム取得用画面に係るデータは、受信したユーザ識別情報に対応付けられるパッケージ3

50

01の中に設けられたグループに係る情報を含む。さらに好適には当該パッケージに含まれるアイテムに係る情報を含む。

【0037】

また制御部112は、通信端末12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出し、アイテムを提供する。具体的には制御部112は、抽選手段1121を備える。制御部112は、通信端末12からのアイテム取得要求に応じて、抽選手段1121により、提供するアイテムを抽出する。好適にはアイテム取得要求は、ユーザ識別情報を含み、抽選手段1121はユーザ識別情報に対応付けられたパッケージからアイテムを抽出する。また好適には抽選手段1121は、アイテム取得要求に基づいて指定されるグループに属するアイテム（以後、抽出対象という）の中から抽出したアイテムをユーザに提供する。さらにアイテム取得要求は、取得すべきアイテム数を指定する情報を含んでもよく、抽選手段1121は指定された数のアイテムを抽出する。

10

【0038】

アイテム取得要求に基づいて指定されるグループを抽出対象とする場合、抽選手段1121は、抽出対象とされたグループに属するアイテムの中から抽出する。例えば、アイテム取得要求に基づいてAグループを抽出対象とする場合、抽選手段1121は、ユーザ識別情報に対応付けられたアイテムデータ1111を参照し、そのうちのAグループに属するアイテムの中から通信端末12に提供するアイテムを抽出する。また好適には、Aグループに属するアイテムのうち、未提供であると管理されるアイテム、すなわちアイテム提供済みフラグが未提供であるアイテムの中から通信端末12に提供するアイテムを抽出する。そして制御部112は、通信端末12に抽出されたアイテムを提供する。具体的には抽選手段1121は、アイテムデータ1111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110を介して通信端末12に送信する。制御部112は、通信端末12にアイテムを提供した場合、アイテムデータ1111のうち、当該アイテムに係るアイテム提供済みフラグを提供済みに更新する。すなわち、制御部112はアイテム提供済みフラグによってアイテムが未提供であるか提供済みであるかを管理できる。この管理はパッケージ全体として行ってもよいし、グループ毎に行ってもよい。なお、ここでは、Aグループを抽出対象とする場合を説明したが、Bグループを抽出対象として指定する場合も、Aグループ及びBグループの両方を抽出対象として指定する場合も、同様である。

20

30

【0039】

また、制御部112は、未提供であるアイテムをカウントすることによって、未提供のアイテムの残数（以下、アイテム残数という）を管理してもよい。ここで制御部112は、パッケージ全体についてアイテム残数を管理する。また制御部112は、グループ毎にアイテム残数を管理してもよい。また制御部112は、アイテム種類毎にアイテム残数を管理してもよい。また、制御部112は、アイテム提供済みフラグを更新するたびに、アイテム残数を更新してもよい。また制御部112は、ゲーム媒体の種類毎にゲーム媒体の残数を管理してもよい。ここで制御部112は、パッケージ全体、グループ毎、アイテム種類毎の、一部又は全部のアイテム残数を管理してもよい。例えば制御部112は、パッケージ全体のうち、所定のレアリティ以上のアイテムの残数をカウントしてもよい。

40

【0040】

さらに、制御部112は、パッケージに含まれる全てのアイテムをカウントしてもよい。このようにすることによって、制御部112は、パッケージに含まれているアイテムであって初期状態において提供可能であったアイテムの数（以下、初期アイテム残数という）を管理することができる。初期アイテム残数の管理は、グループ毎、アイテム種類毎、ゲーム媒体種類毎のいずれについても行うことができる。また、管理しているアイテム残数または初期アイテム残数について、その一部若しくは全てをユーザに対して表示するようにしてもよい。

【0041】

ここで、サーバ11についての構成をまとめる。まず、サーバ11は、アイテム取得要

50

求（ゲーム媒体取得要求）に応じて、パッケージ、すなわち複数種類のアイテム（ゲーム媒体）のうちの、アイテム取得要求（ゲーム媒体取得要求）に基づいて指定されるグループに属するアイテム（ゲーム媒体）の中から抽出したアイテム（ゲーム媒体）をユーザに提供する。また、アイテム（ゲーム媒体）が属するグループが2以上設けられる。なお抽選手段1121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出を行ってもよい。

【0042】

なお、パッケージはユーザ識別情報に対応付けられるが、複数のユーザ識別情報に対応付けられることもある。すなわち、1つのパッケージが複数のユーザに割り当てられることもある。その場合、当該パッケージに含まれる全てのアイテムが、抽出対象として当該パッケージを所有する全てのユーザに割り当てられてもよい。一方、当該パッケージを所有するユーザのうち一部のユーザのみに抽出対象として割り当てられるグループ又はアイテムがあってもよい。すなわち、当該パッケージを所有する全てのユーザが当該パッケージに含まれるアイテムを取得可能であることがあるし、当該パッケージを所有するユーザのうち一部のユーザのみが取得可能であるアイテムを設定することもできる。また、ユーザ毎に抽出対象として割り当てられたアイテムが異なる場合は、ユーザ毎にカウントしてアイテム残数又は初期残数を管理することができる。

【0043】

通信端末12は、通信部120と、表示部121と、操作部122と、制御部123とを備える。

【0044】

通信部120は、サーバ11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120は、ユーザによる操作部122の操作に基づき、サーバ11にアイテム取得用画面要求を送信する。また通信部120は、サーバ11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120は、ユーザによる操作部122の操作に基づき、サーバ11にアイテム取得要求を送信する。また通信部120は、サーバ11からアイテム取得要求に対するアイテムの提供を受ける。

【0045】

表示部121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11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121は、サーバ11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121は、アイテム取得用画面を表示する。

【0046】

操作部122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122は、ユーザから受け付けた入力信号を制御部123に送出する。

【0047】

制御部123は、通信端末12に係る各種制御を行う。例えば制御部123は、ユーザによる操作部122の操作に基づき、アイテム取得用画面要求、又はアイテム取得要求を、通信部120を介してサーバ11に送信する。

【0048】

図4にアイテム取得用画面の例を示す。アイテム取得用画面は、サーバ11の制御部112から送信されたアイテム取得用画面に係るデータに基づいて表示部121に表示される。本実施形態に係るアイテム取得用画面は、Aグループ及びBグループに属するアイテムの残数、すなわちパッケージ全体に属するアイテムの残数をアイテム種類ごとに示す残数情報401とBグループに属するアイテムの数をアイテム種類ごとに示す残数情報402とを含む。さらに、残数情報401は、抽選手段1121に対してAグループ及びBグループの両方、すなわちパッケージ全体を抽出対象としてアイテム1個を要求するためのボタン403及びアイテム11個を要求するためのボタン404を含む。同様に、残数情報402は、抽選手段1121に対してBグループを抽出対象としてアイテム1個を要求

10

20

30

40

50

するためのボタン405及びアイテム11個を要求するためのボタン406を含む。なお、ボタン403～406に対応付けられるアイテム取得要求の個数を1個又は11個としているが、これに限られず、任意の個数に設定することができる。

【0049】

ユーザは、残数情報401及び402に基づいて、所望のアイテムを取得する目的でボタン403～406を選択してアイテム取得要求を送信することができる。すなわち、ユーザが選択したグループに係る情報がアイテム取得要求に含まれ、当該アイテム取得要求に基づいて抽出対象となるグループが定められるようにできる。

【0050】

好適には、残数情報401及び402にどのアイテムを入手できる可能性があるかという情報を表示するか、若しくは当該情報に容易にアクセスできるようにリンク(図4で“詳細”と表示した部分)を配置する。このようにすることで、ユーザに判断材料を提供することができる。

【0051】

また、好適には、残数情報401及び402には、各グループに属するアイテム種類毎の初期アイテム残数を表示してもよい。また、各グループに属するアイテム種類毎のアイテム取得確率を表示してもよいし、グループ全体のアイテム残数及び初期アイテム残数を表示してもよい。このようにすることで、ユーザがより直感的にアイテムの提供状況を把握することができる。

【0052】

さらに好適には抽選手段1121が、未提供であると管理されるアイテム、すなわちアイテム提供済みフラグが未提供となっているアイテムの中から抽出する場合において、残数情報401及び402は未提供であると管理されるアイテムのみを集計した残数を示す。サーバ11の制御部112は、アイテムデータ1111のアイテム提供済みフラグに基づき、各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401及び402を生成する。なお図4の残数情報の表示において、アイテムデータ1111のアイテム種類が4、5、6のアイテムをそれぞれ一般(N:Normal)、レア(R:Rare)、スーパーレア(SR:Super Rare)として、種類別に残数を表示している。ユーザは、残数情報401を見ることによって、ボタン403又は404を押したときに抽出対象となるAグループ及びBグループに属するアイテムを合算した残数を種類別に把握することができる。図4によれば、一般が326個、レアが3個、スーパーレアが1個である。同様に、残数情報402を見ることによって、ボタン405又は406を押したときに抽出対象となるBグループに属するアイテムの残数を種類別に把握することができる。図4によれば、一般が107個、レアが3個、スーパーレアが0個である。すなわち、希少価値等の高いスーパーレアのアイテム(以下、スーパーレアアイテムという。)が母数の大きいグループに属するようにして、希少価値等の高いスーパーレアアイテムの取得確率が低くなるようになっている。

【0053】

ここで、ユーザがスーパーレアアイテムを取得するためには、ボタン403又は404を押す必要があるが、スーパーレアアイテムの取得確率は $1/330$ である。一方、ユーザがレアのアイテム(以下、レアアイテムという。)を取得するために、ボタン403又は404を押した場合のレアアイテムの取得確率は $3/330 = 1/110$ である。対して、ユーザはレアアイテムを取得するために、ボタン405又は406を押してもよく、その場合のレアアイテムの取得確率は $3/110$ であり、代償としてスーパーレアアイテムの取得確率は0となる。すなわち、ユーザはスーパーレアアイテムを取得する可能性を捨てて、レアアイテムの取得確率が高くなるようなアイテム取得要求を送信することができる。ユーザは残数情報401、402を見ることによって、取得を希望するアイテムとその取得確率とを考慮して、ボタン403～406のうちどのボタンを押してアイテム取得要求を送信するか決定することができる。

【0054】

すなわち、本実施形態によればレアアイテムの取得を望むユーザにとって望ましいアイテム取得方法を提供することができる。つまり、本実施形態によればユーザ毎のニーズに対応して、幅広い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。さらに好適には、パッケージ内で最も高い価値を有するものとされるアイテムが、該パッケージに設けられたグループのうち最も多くのアイテムが属するグループに属する。これにより、希少価値等の高さと取得確率の低さ（取得の難しさ）とを一致させることができる。これにより、最も高い価値を有するものとされるアイテムの実質的な価値を維持して、ユーザの興味を低下させないようにできる。

【0055】

次に図5に示すフローチャートにより、サーバ11に本実施形態に係るプログラムを実行させたときのサーバ11の動作及びそれに伴う通信端末12の動作を説明する。

10

【0056】

はじめに通信端末12の制御部123は、ユーザによる操作部122の操作に基づき、アイテム取得用画面要求を、通信部120を介してサーバ11に送信する（ステップS1）。

【0057】

次にサーバ11の制御部112は、通信端末12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に基づき、ユーザ識別情報に対応付けられたアイテムデータ1111、すなわち当該ユーザに係るパッケージを取得する。そして制御部112は、アイテム取得用画面に係るデータ、すなわち当該ユーザに係るパッケージに設けられたグループのうち抽出対象として指定可能なグループを示す情報を、通信部110を介して通信端末12へ送信する（ステップS2）。

20

【0058】

次に、通信端末12の制御部123は、抽出対象として指定可能なグループを示す情報を受信し、当該情報に基づいて、通信端末12の表示部121にアイテム取得用画面を表示する。そして制御部123は、操作部122を通じてユーザに抽出対象とするグループを指定させる。さらに制御部123は、アイテム取得要求を、通信部120を介してサーバ11に送信する（ステップS3）。なおアイテム取得要求には、抽出対象とするグループを指定する情報を含んでもよい。

【0059】

30

続いて、サーバ11の制御部112は、通信端末12からアイテム取得要求を受信する。抽選手段1121はアイテム取得要求に基づいて、抽出対象として指定されたグループに属するアイテムの中からアイテムを抽出する（ステップS4）。

【0060】

さらに制御部112は、抽出されたアイテムを通信端末12に送信し、当該アイテムに係るアイテム提供済みフラグを提供済みに更新する（ステップS5）。これにより、サーバ11にアイテムが未提供であるか否かを管理させている。

【0061】

最後に、通信端末12はサーバ11からアイテムを受信し（ステップS6）、処理が終了する。

40

【0062】

このように本実施形態によれば、サーバ11の制御部112が抽選手段1121を備え、パッケージの中で抽出対象とするグループを選択することができるため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やすことができ、ゲームに対する興味を向上させることができる。また、希少価値等の高いアイテム、例えばレアアイテムやスーパーレアアイテムがそれぞれ異なるグループに属するようにして、それらグループを抽出対象として選択することができるため、同一パッケージ内において、アイテムの取得確率をアイテム毎に設定することができる。これにより、ユーザが取得を望むアイテムの希少価値等が比較的低い場合にはそれに応じて当該アイテムの取得確率を高くする設定が可能となる。

【0063】

50

なお好適には、サーバ 11 がさらにリセット手段を備え、通信端末 12 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。リセットとは、アイテムデータ 1111 に係るアイテム提供済みフラグを未提供に変更することをいう。サーバ 11 の制御部 112 は、通信端末 12 からリセット要求を受信した場合、当該通信端末 12 のユーザ識別情報に対応するアイテムデータに含まれるアイテムに係るアイテム提供済みフラグを未提供に変更する。また好適には、グループを指定してリセット要求を行うことができる。このようにすることにより、例えば、レアアイテムが属するグループのアイテムが無くなった場合において、レアアイテムを再度取得したいという要望に応えるために当該グループに属するアイテムに係るアイテム提供済みフラグをリセットできる。これにより、さらに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。

10

【0064】

なお、本実施形態においては、Aグループ及びBグループの2つのグループを設けたがこれに限られず、3つ以上のグループを設けてもよい。例えば3つのグループを設けた場合、サーバ 11 の制御部 112 は、ステップ S402 で、抽出対象として指定可能なグループを3つ送信する。なお、制御部 112 は、必ずしも3つのグループ全てを指定可能としなくてもよく、指定可能なグループを他の条件に基づいて任意に決定してもよい。例えば、ある一定の条件を満たしたときだけ抽出対象とできるグループを設けることが考えられる。また、各グループに希少価値等の異なるアイテムが属するようにしてもよい。このようにすることにより、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いアイテムの取得確率に応じて選択することができるため、ゲームに対する興味を向上させることができる。

20

【0065】

(変形例)

以下に、本実施形態の変形例について説明をする。

【0066】

本実施形態の図3を見ると、AグループとBグループとが互いに包含関係にも重複関係にもない。しかし前述の通り、Aグループ及びBグループの両方に属するアイテムも存在しうるため、グループ間の関係は他にいくつかの形態をとりうる。図6は、グループ間の包含関係及び重複関係の変形例である。図6(a)は、AグループがBグループを包含し、BグループがCグループを包含する関係を示している。図6(b)はAグループがBグループ及びCグループを包含し、BグループとCグループとは互いに一部が重複する関係を示している。図6(c)はAグループとBグループとの間に包含関係がなく、互いに一部が重複する関係を示している。

30

【0067】

図6(a)の場合、スーパーレアアイテム601がAグループのみに属するようにすることによって、スーパーレアアイテム601の取得確率を低くすることができる。また、レアアイテム602がBグループ又はCグループに属するようにすることによって、レアアイテム602の取得確率を比較的高くすることができる。ユーザは取得を希望するアイテムとその取得確率とに基づいて、抽出対象となるグループを選択することができる。

【0068】

図6(b)の場合も同様に、スーパーレアアイテム601がAグループに属するようにすることによって、スーパーレアアイテム601の取得確率を低くすることができる。また、レアアイテム602がBグループ又はCグループに属するようにすることによって、レアアイテム602の取得確率を比較的高くすることができることも同様である。複数のレアアイテム602をBグループとCグループとに振り分けることにより、ユーザは特定のアイテムを狙って取得することを選択することが可能となる。

40

【0069】

図6(c)の場合も同様に、スーパーレアアイテム601がAグループに属するようにすることによって、スーパーレアアイテム601の取得確率を低くすることができる。この場合、Bグループにしか属さないアイテムが存在するため、レアアイテム602の取得

50

確率を高くする以外の理由で、Bグループを選択するインセンティブを与えることが可能となる。

【0070】

ここで、サーバ11又は通信端末12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11又は通信端末12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。

【0071】

なお、パッケージが分割されて、新たな2以上のパッケージが生成されてもよい。分割の単位は、パッケージの中に設けられたグループ毎であってもよいし、アイテム毎であってもよい。上述したようにパッケージは、ユーザ識別情報に対応付けられることによって、ユーザとの対応関係が管理されている。分割により新たに生成されたパッケージについては、分割直前にそのパッケージが対応付けられていたユーザに対応づけられるようにしてもよいし、他のユーザに対応づけられるようにしてもよい。また好ましくは、新たに生成されたパッケージに含まれるアイテムに対応付けられたパラメータは、分割直前の状態を引き継ぐ。このようにすることで、例えばスーパーレアアイテムが属するグループからスーパーレアアイテム以外のアイテムをいくつか取得した状態、すなわちスーパーレアアイテムの取得確率が初期状態よりも高くなっている状態で、当該グループを新たなパッケージとして分割して他ユーザに譲渡することができ、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0072】

以上、本発明に係るサーバ、通信システム、サーバの制御方法、プログラムについての具体的な実施形態を説明してきた。一実施形態によれば、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いカード等のアイテムの取得確率をアイテム毎に設定することが可能となる。これにより、取得確率が低いアイテムの取得をあきらめたユーザであっても、希少価値等は比較的低い取得確率は比較的高く設定されたアイテムの取得を目指す可能性が開けるなど、ユーザ毎のニーズに対応してゲームに対する興味を向上させることができる。

【0073】

また、一実施形態によれば、抽選手段1121がアイテム提供済みフラグを参照することによって、抽出対象のグループが複数にまたがっても、提供済みのアイテムを重複して提供することがなくなる。これにより、当初希少価値等が比較的低いアイテムを狙っていたユーザが、途中から希少価値等が比較的高いアイテムを狙うために抽出対象のグループを変更しても、ユーザがすでに取得したアイテムを重複して提供しないようにできる。

【0074】

また、一実施形態によれば、リセット手段を有することによって、提供済みであると管理されるアイテムをユーザが重複して要求する場合、再度それがユーザに提供される機会を与えることができる。これにより、ユーザは自らの要求によってリセット手段を実行し、アイテムを補充することができる。

【0075】

また、一実施形態によれば、パッケージ内で最も高い価値を有するものとされるアイテムが、パッケージに設けたグループのうち最も多くのアイテムが属するグループに属するようにすることによって、希少価値等の高さ取得確率の低さ(取得の難しさ)とを一致させることができる。これにより、最も高い価値を有するものとされるアイテムの実質的な価値を維持して、ユーザの興味を低下させないようにできる。

【0076】

以上では、複数の移動オブジェクトを用いたゲームをユーザに提供可能なゲームプログラムが、主にサーバにおいて実行される構成を説明した。一方、上記ゲームプログラムの一部または全部がユーザの通信端末において実行され、当該実行された処理の結果が上記

10

20

30

40

50

サーバに返される構成であってもよい。例えば、アイテムのリストをユーザの通信端末に提供し、アイテムを抽出対象から抽出するステップをユーザの通信端末において実行し、その結果をサーバに送信する構成が考えられる。また、ゲームの進行もユーザの通信端末において行うような構成をとることも可能である。

【 0 0 7 7 】

また、本発明のサーバが、ユーザの通信端末とネットワークを介して接続されたサーバとして機能する場合には、ゲームの進行画面をサーバが生成したデータに基づきユーザの通信端末にて表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等をユーザの通信端末にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする等の、サーバ装置とユーザの通信端末とのそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとす

10

【 0 0 7 8 】

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]

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとして機能するコンピュータに、

20

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと、

前記グループに属するゲーム媒体の個数をグループ毎にカウントするステップと、

グループ毎にカウントされた前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップと
を実行させ、

30

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の少なくとも一部が属することを特徴とするプログラム。

[2]

前記2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループを、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の全てが属する包含グループとして、

前記コンピュータに、前記包含グループを含む複数のグループを、1のユーザが指定可能なグループとして表示させるための情報を前記1のユーザの通信端末に送信するステップをさらに実行させることを特徴とする、上記[1]に記載のプログラム。

40

[3]

前記指定されるグループは、前記ユーザによって指定されるグループであることを特徴とする上記[1]又は[2]に記載のプログラム。

[4]

前記2以上設けられるグループのうち第1のグループには、第1のゲーム媒体と前記第1のゲーム媒体よりも希少度の低い第2のゲーム媒体とが属し、

前記2以上設けられるグループのうち第2のグループには、前記第1のゲーム媒体が属さず、前記第2のゲーム媒体が属し、

前記第1のグループに属するゲーム媒体のうち前記第2のゲーム媒体よりも希少度の低

50

いゲーム媒体の数が、前記第2のグループに属するゲーム媒体のうち前記第2のゲーム媒体よりも希少度の低いゲーム媒体の数より多いことを特徴とする上記[1]乃至[3]いずれか1つに記載のプログラム。

[5]

前記コンピュータに、前記ゲーム媒体を特定する情報にゲーム媒体が未提供であるか提供済みであることを示す情報を対応づけるステップをさらに実行させ、

前記提供するステップにおいて、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体のうち、前記ゲーム媒体を特定する情報に前記ゲーム媒体が未提供であることを示す情報が対応づけられているゲーム媒体の中からゲーム媒体を抽出することを特徴とする上記[1]乃至[4]いずれか1つに記載のプログラム。

10

[6]

前記複数種類のゲーム媒体のうち最も高い価値を有するゲーム媒体が、前記複数のグループのうち最も多くのゲーム媒体が属するグループに属することを特徴とする上記[1]乃至[5]いずれか1つに記載のプログラム。

[7]

前記ユーザを識別する情報と前記グループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含み、

前記グループのうち少なくとも1つのグループを特定する情報に、第1のユーザを識別する情報及び第2のユーザを識別する情報が対応づけられることを特徴とする、上記[1]乃至[6]いずれか1つに記載のプログラム。

20

[8]

前記ユーザの通信端末に提供されたゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザの通信端末からリセット要求を受信した場合、前記提供済みであることを示す情報が対応づけられたゲーム媒体を特定する情報に、未提供であることを示す情報を対応づけて記憶部に格納してリセットするステップとをさらに含む、上記[1]乃至[7]いずれか1つに記載のプログラム。

[9]

前記ユーザが指定可能なグループを示す情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップを更に含み、

30

前記ゲーム媒体取得要求を取得するステップにおいて、前記ユーザが、前記指定可能なグループから指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ユーザが指定可能なグループは、所定の条件に基づいて決定されることを特徴とする、上記[1]乃至[8]いずれか1つに記載のプログラム。

[10]

前記グループに属するゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体を特定する情報を、該グループとは異なる他のグループを特定する情報に新たに対応づけて記憶部に格納するステップをさらに含むことを特徴とする、上記[1]乃至[9]いずれか1つに記載のプログラム。

[11]

40

通信端末と、

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバとを備える通信システムであって、

前記通信端末は、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を前記サーバに送信し、

前記サーバは、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ゲーム媒体取得要求を取得し、

50

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記グループに属するゲーム媒体の個数をグループ毎にカウントし、

グループ毎にカウントされた前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信し、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の少なくとも一部が属することを特徴とする通信システム。

[1 2]

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供するサーバの制御方法であって、

サーバが、ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

サーバが、前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

サーバが、前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供するステップと、

サーバが、前記グループに属するゲーム媒体の個数をグループ毎にカウントするステップと、

サーバが、グループ毎にカウントされた前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信するステップとを含み、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の少なくとも一部が属することを特徴とするサーバの制御方法。

[1 3]

複数のユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを、ネットワークを介して前記ユーザの通信端末に対して提供し、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納し、

前記ユーザの通信端末から、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得し、

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を前記ユーザの通信端末に提供し、

前記グループに属するゲーム媒体の個数をグループ毎にカウントし、

グループ毎にカウントされた前記グループに属するゲーム媒体の個数を前記ユーザの通信端末に表示させるための情報を前記ユーザの通信端末に送信し、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の少なくとも一部が属することを特徴とするサーバ。

[1 4]

ユーザによってプレイされるゲーム媒体を用いたゲームを実行する前記ユーザの端末として機能するコンピュータに、

ゲーム媒体を特定する情報と前記ゲーム媒体が属するグループを特定する情報とを対応づけて記憶部に格納するステップと、

前記ユーザから前記グループを指定する情報に係る入力を受け付け、前記ユーザが指定したグループを特定する情報を含むゲーム媒体取得要求を取得するステップと、

10

20

30

40

50

前記ゲーム媒体取得要求に応じて、複数種類の前記ゲーム媒体のうちの、前記ゲーム媒体取得要求に基づいて指定されるグループに属するゲーム媒体の中から抽出したゲーム媒体を特定する情報に提供済みであることを示す情報を対応づけて前記記憶部に格納するステップと、

前記グループに属するゲーム媒体の個数をグループ毎にカウントするステップと、

グループ毎にカウントされた前記グループに属するゲーム媒体の個数を表示するステップと

を実行させ、

前記ゲーム媒体が属するグループは2以上設けられ、該2以上設けられるグループのうち少なくとも1つのグループに、該グループ以外のグループに属するゲーム媒体の少なくとも一部が属することを特徴とするプログラム。

10

【符号の説明】

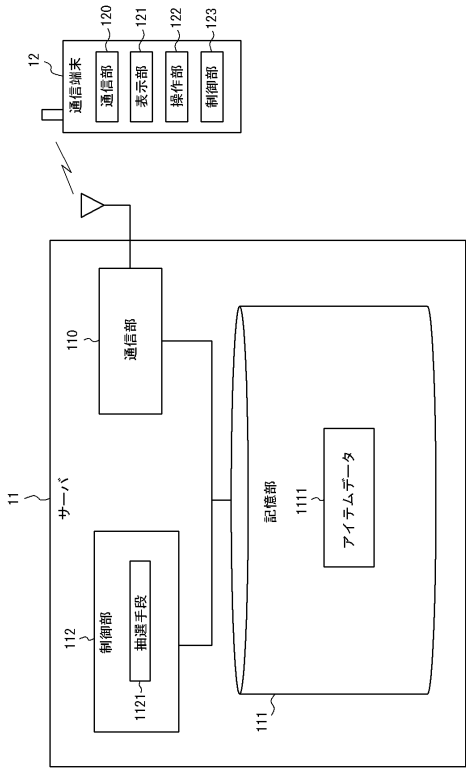
【0079】

- 11 サーバ(ゲームサーバ)
- 110 通信部
- 111 記憶部
- 1111 アイテムデータ
- 112 制御部
- 1121 抽選手段
- 12 通信端末
- 120 通信部
- 121 表示部
- 122 操作部
- 123 制御部
- 301 パッケージ
- 302、303 グループ
- 401、402 残数情報
- 403、404、405、406 ボタン
- 601 スーパーレアアイテム
- 602 レアアイテム

20

30

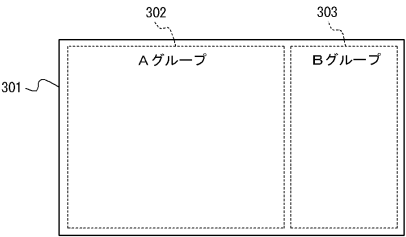
【図 1】



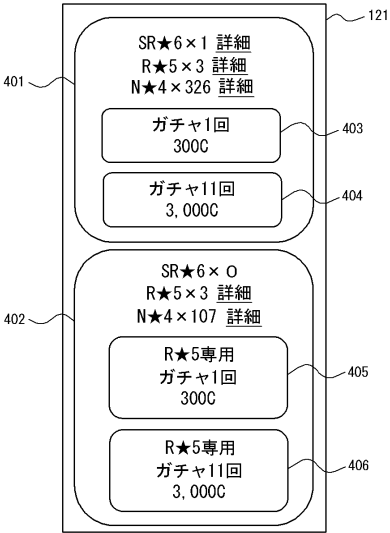
【図 2】

アイテム識別情報	アイテム名	アイテム画像	アイテム種類	アイテムグループ	アイテム提供済みフラグ
110001	アイテムA	アイテムA画像	6	A-	未提供
110002	アイテムB	アイテムB画像	5	AB	未提供
110003	アイテムC	アイテムC画像	5	AB	提供済
110004	アイテムD	アイテムD画像	5	AB	未提供
110005	アイテムE	アイテムE画像	4	A-	未提供
110006	アイテムF	アイテムF画像	4	A-	提供済
110007	アイテムG	アイテムG画像	4	AB	提供済
110008	アイテムH	アイテムH画像	4	A-	未提供
110009	アイテムI	アイテムI画像	4	A-	未提供
110010	アイテムJ	アイテムJ画像	4	AB	未提供
110011	アイテムK	アイテムK画像	4	A-	提供済
110012	アイテムL	アイテムL画像	4	A-	未提供
...

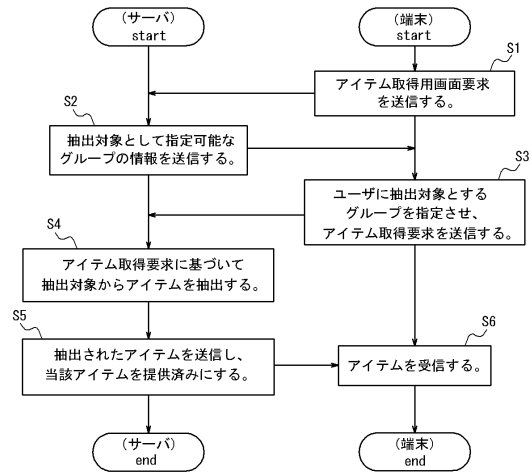
【図 3】



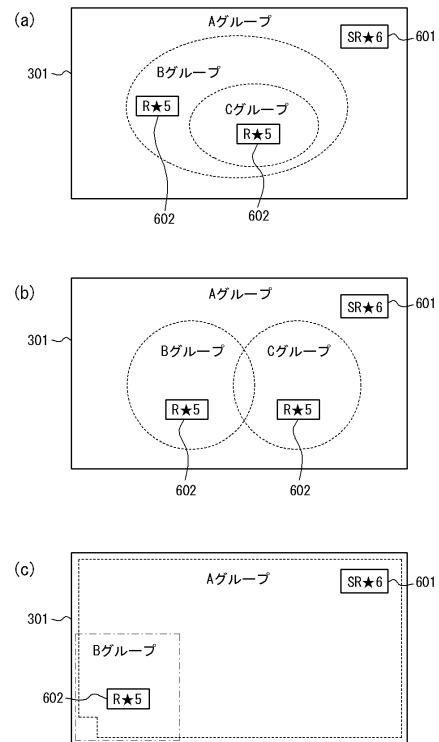
【図 4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 0 3 8 1 5 0 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 9 0 8 7 6 (J P , A)
特許第 5 4 2 0 7 9 2 (J P , B 1)
特開 2 0 1 4 - 0 9 0 9 7 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 4 7 9 7 7 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 4 / 0 5 7 6 7 0 (W O , A 1)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4