

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6792012号

(P6792012)

(45) 発行日 令和2年11月25日 (2020. 11. 25)

(24) 登録日 令和2年11月9日 (2020. 11. 9)

(51) Int. Cl. F 1
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

請求項の数 10 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2019-36527 (P2019-36527)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成31年2月28日 (2019. 2. 28)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2017-171053 (P2017-171053)		東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号
	の分割	(74) 代理人	100196829
原出願日	平成25年4月30日 (2013. 4. 30)		弁理士 中澤 言一
(65) 公開番号	特開2019-107493 (P2019-107493A)	(72) 発明者	佐野 孝行
(43) 公開日	令和1年7月4日 (2019. 7. 4)		東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号 グリ
審査請求日	平成31年3月27日 (2019. 3. 27)		ー株式会社内
		審査官	宮本 昭彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ユーザ端末の制御プログラム、制御方法、及びゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

記憶部を備え、ゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、
 前記記憶部は、複数の景品を含むパッケージを記憶しており、
 前記コンピュータに、

前記ゲーム内において、前記パッケージに少なくとも一の景品を追加するため又は前記パッケージに含まれる景品の一部を変更若しくは削除するための修正パッケージを前記記憶部に記憶する記憶ステップと、

前記記憶された修正パッケージからユーザによって選択された修正パッケージに関する情報を含む更新要求が入力された場合、前記選択された修正パッケージに基づいて前記パッケージを更新する更新ステップと、

前記ユーザによって付与要求が入力された場合、前記パッケージに含まれる景品のうちから抽選によって選択される景品を当該ユーザに付与する付与ステップと、

を実行させることを特徴とする制御プログラム。

【請求項 2】

前記付与ステップにおいて、前記ユーザに付与された景品を前記パッケージから削除し、

前記ユーザによって再設定要求が入力された場合、前記付与ステップにおいて削除された景品を前記パッケージに追加する再設定ステップを前記コンピュータに更に実行させる、請求項 1 に記載の制御プログラム。

10

20

【請求項 3】

前記修正パッケージが、前記パッケージに含まれる景品の一部を変更するためのものである場合、前記ユーザによる前記修正パッケージの選択の前に、前記変更により新たに前記パッケージに追加される景品を前記ユーザに提示する景品提示ステップを前記コンピュータに更に実行させる、請求項 1 又は 2 に記載の制御プログラム。

【請求項 4】

前記パッケージに含まれる景品の一部を変更するための前記修正パッケージには、削除対象である第 1 の景品と追加対象である第 2 の景品とが対応付けられ、

前記更新ステップにおいて、前記選択された修正パッケージに対応する、第 1 の景品を前記パッケージから削除するとともに第 2 の景品を前記パッケージに追加し、

前記再設定ステップにおいて、前記付与ステップにおいて削除された景品を前記パッケージに追加し、前記更新ステップにおいて削除された景品を前記パッケージに追加しない、請求項 3 に記載の制御プログラム。

【請求項 5】

前記修正パッケージが、前記パッケージに少なくとも一の景品を追加するためのものである場合、前記ユーザによる前記修正パッケージの選択の前に、前記少なくとも一の景品を前記ユーザに提示する景品提示ステップを前記コンピュータに更に実行させる、請求項 1 又は 2 に記載の制御プログラム。

【請求項 6】

前記ユーザの前記景品の取得状況を、前記ユーザに提示する提示ステップを前記コンピュータに更に実行させる、請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 7】

前記付与ステップにおいて、前記パッケージに含まれる景品が前記ユーザに付与された時に、当該景品を示す画像を前記ユーザに提示する、請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 8】

前記ユーザに付与された景品を、当該景品の希少性が識別し得るように表示する表示ステップを前記コンピュータに更に実行させる、請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 9】

記憶部を備え、ゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、

前記記憶部は、複数の景品を含むパッケージを記憶しており、

前記コンピュータは、

前記ゲーム内において、前記パッケージに少なくとも一の景品を追加するため又は前記パッケージに含まれる景品の一部を変更若しくは削除するための修正パッケージを前記記憶部に記憶し、

前記記憶された修正パッケージからユーザによって選択された修正パッケージに関する情報を含む更新要求が入力された場合、前記選択された修正パッケージに基づいて前記パッケージを更新し、

前記ユーザによって付与要求が入力された場合、前記パッケージに含まれる景品のうちから抽選によって選択される景品を当該ユーザに付与する、

ことを含むことを特徴とする制御方法。

【請求項 10】

ゲームを進行させるコンピュータであって、

複数の景品を含むパッケージを記憶する記憶部と、

処理部と、を備え、

前記処理部は、

前記ゲーム内において、前記パッケージに少なくとも一の景品を追加するため又は前記パッケージに含まれる景品の一部を変更若しくは削除するための修正パッケージを前記記憶部に記憶し、

前記記憶された修正パッケージからユーザによって選択された修正パッケージに関する情報を含む更新要求が入力された場合、前記選択された修正パッケージに基づいて前記パッケージを更新し、

前記ユーザによって付与要求が入力された場合、前記パッケージに含まれる景品のうちから抽選によって選択される景品を当該ユーザに付与する、

ことを特徴とするコンピュータ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ、その制御プログラム、及びシステムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

近年、通信ネットワークを介して携帯端末にゲームを提供するサーバが普及している。このようなサーバにより提供されるゲームとして、例えば、景品取得ゲーム（所謂「ガチャガチャ（登録商標）」）が知られている（例えば、特許文献1）。景品取得ゲームとは、複数の景品のうちからランダム抽選により選択された景品をユーザに付与するというゲームである。

【0003】

景品取得ゲームには、近年、パッケージ方式のものが提案されている。パッケージ方式とは、付与される複数の景品の種類や個数を事前にユーザに提示し、その中から景品を重複なく付与していくという方式である。具体的には、パッケージ方式の景品取得ゲームでは、ユーザ毎に景品のパッケージ（一揃え、グループ）が用意されており、ユーザに付与された景品はそのパッケージから削除され、重複して付与されない。パッケージ方式の景品取得ゲームは、景品の重複が発生せず、また、希少な景品も最終的には必ず取得できるという特徴を有している。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-221132号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

パッケージ方式の景品取得ゲームでは、ユーザは、パッケージをリセット（再設定）することができる。また、ユーザは、パッケージを他のパッケージに変更することもできる。しかしながら、いずれの場合にも、ユーザは、景品取得ゲームを最初からやり直さなければならない。したがって、例えば、すでに取得した景品を再度取得したい場合や、パッケージに含まれない景品を取得したい場合に、ユーザは、これまでに試行した分を放棄しなければ、そのような景品を取得することができない。このように、従来の景品取得ゲームは、柔軟性に欠けるものであり、ユーザの活動を制限するものであった。結果として、従来の景品取得ゲームは、新たなパッケージの提供等によりユーザの意欲を喚起することが難しく、ユーザにすぐに飽きられてしまうおそれがあった。

40

【0006】

本発明は、このような従来の課題を解決すべくなされたものであり、景品取得ゲームの柔軟性を向上させ、ユーザをゲームに惹きつけ続けることを可能とするサーバ、その制御プログラム、及びシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るサーバは、ユーザに付与される景品を管理するサーバであって、ユーザに付与される景品に係るデータの一揃えであるパッケージ及びパッケージの更新に用いられる景品に係るデータの一揃えである修正パッケージを記憶する記憶部と、ユーザの端末と

50

通信を行う通信部と、端末からパッケージの更新要求を受信した場合に、修正パッケージに含まれる景品に係るデータに基づいてパッケージに含まれる景品に係るデータを修正することによりパッケージを更新するパッケージ更新部とを備える。

【0008】

また、本発明に係るサーバにおいて、パッケージ更新部は、修正パッケージに含まれる景品に係るデータをパッケージに追加することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るサーバにおいて、パッケージ更新部は、修正パッケージに含まれる景品に係るデータに対応するデータをパッケージから削除することが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るサーバにおいて、修正パッケージは、パッケージにおいて入れ替えられる景品に係るデータに対応するデータである第1のデータ及び入れ替える景品に係るデータである第2のデータを含み、パッケージ更新部は、パッケージにおいて、修正パッケージに含まれる第1のデータに対応するデータを、修正パッケージに含まれる第2のデータに入れ替えることが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るサーバにおいて、記憶部は、修正パッケージを複数記憶し、パッケージ更新部は、修正パッケージのうち、ユーザにより選択された修正パッケージに基づいてパッケージを更新することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るサーバにおいて、端末から景品の付与要求を受信した場合に、パッケージに含まれる景品に係るデータからいずれか一つを選択し、選択された景品に係るデータに対応する景品をユーザに付与すると共に、選択された景品に係るデータをパッケージから削除する景品付与部をさらに備えることが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るサーバにおいて、端末からパッケージの確認要求を受信した場合に、パッケージに含まれる景品に係るデータに対応する景品の一覧を作成し、作成された景品の一覧を端末に送信するパッケージ確認部をさらに備えることが好ましい。

【0014】

また、本発明に係るサーバにおいて、端末からパッケージの再設定要求を受信した場合に、パッケージから削除された景品に係るデータをパッケージに追加するパッケージ再設定部をさらに備えることが好ましい。

【0015】

また、本発明に係るサーバの制御プログラムは、ユーザに付与される景品を管理するサーバであって、ユーザに付与される景品に係るデータの一揃えであるパッケージ及びパッケージの更新に用いられる景品に係るデータの一揃えである修正パッケージを記憶する記憶部を備えるサーバの制御プログラムであって、サーバに、ユーザの端末からパッケージの更新要求を受信し、修正パッケージに含まれる景品に係るデータに基づいてパッケージに含まれる景品に係るデータを修正することによりパッケージを更新することを実行させる。

【0016】

また、本発明に係るシステムは、ユーザに付与される景品を管理するサーバと、ユーザの端末とを備えるシステムであって、サーバは、ユーザに付与される景品に係るデータの一揃えであるパッケージ及びパッケージの更新に用いられる景品に係るデータの一揃えである修正パッケージを記憶する記憶部と、ユーザの端末と通信を行う通信部と、端末からパッケージの更新要求を受信した場合に、修正パッケージに含まれる景品に係るデータに基づいてパッケージに含まれる景品に係るデータを修正することによりパッケージを更新するパッケージ更新部とを備え、端末は、サーバと通信を行う通信部と、パッケージの更新要求をサーバに送信するパッケージ更新要求部とを備える。

【発明の効果】

【0017】

本発明に係るサーバ、その制御プログラム、及びシステムは、パッケージへの景品の追加等を可能とすることにより、景品取得ゲームの柔軟性を向上させ、ユーザをゲームに惹きつけ続けることを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図3】(a)は、サーバの概略構成の一例を示す図である。(b)～(d)は、各種管理テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図4】携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図5】携帯端末の表示画面の他の一例を示す図である。

【図6】パッケージの状態遷移の一例を示す図である。

【図7】ゲームシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図8】サーバの動作フローの一例を示す図である。

【図9】サーバの動作フローの他の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0020】

(1) 本実施形態の概略

本実施形態では、ユーザは、パッケージ方式の景品取得ゲームを実行する。また、ユーザは、適宜パッケージを更新する。携帯端末は、ユーザからの指示に応じて、景品の付与、パッケージの更新等をサーバに要求する。サーバは、携帯端末からの要求に応じて、景品の付与、パッケージの更新等を行う。

【0021】

パッケージの更新は、パッケージに修正パッケージを適用することにより行う。修正パッケージとは、景品の一揃えと、パッケージに対する操作の種別(「追加」、「削除」、又は「入替」とを規定したものであり、操作種別に応じて、追加パッケージと、削除パッケージと、入替パッケージとがある。追加パッケージは、パッケージに景品を追加するものである。また、削除パッケージは、パッケージから景品を削除するものである。さらに、入替パッケージは、パッケージに含まれる景品を他の景品に入れ替えるものである。

【0022】

ユーザは、修正パッケージを様々な経路から入手することができる。例えば、対戦ゲームを実行することにより入手することができる。また、ユーザは、修正パッケージを複数所持することができる。そして、ユーザは、所持する修正パッケージを任意のタイミングで使用することができる。このように、修正パッケージを用いてパッケージへの景品の追加等を可能とすることにより、景品取得ゲームの柔軟性が向上することになる。

【0023】

(2) ゲームシステム1の構成

図1は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0024】

ゲームシステム1は、少なくとも一台の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2とサーバ3とは、通信ネットワークを介して相互に接続され、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介して相互に接続される。携帯端末2で実行されるプログラム(例えば、閲覧プログラム)と、サーバ3で実行されるプログラム(例えば、ゲームプログラム)とは、ハイパーテキスト転送プロトコル(Hypertext Transfer Protocol, HTTP)等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

【0025】

(2.1) 携帯端末2の構成

図2は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【0026】

携帯端末2は、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介してサーバ3に接続し、サーバ3と通信を行う。携帯端末2は、ユーザによる操作部23（ボタン等）の操作に応じて、景品の付与、パッケージの更新等をサーバ3に要求する。また、携帯端末2は、サーバ3から景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データを受信して表示する。そのために、携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。

10

【0027】

なお、本実施形態では、携帯端末2として、多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されるものではない。携帯端末2は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレーヤ、タブレットPC等でもよい。

【0028】

端末通信部21は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末2を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部21は、基地局4により割り当てられるチャンネルを介して、基地局4との間でCDMA（Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線を確立し、基地局4との間で通信を行う。そして、端末通信部21は、端末処理部25から供給されたデータをサーバ3等に送信する。また、端末通信部21は、サーバ3等から受信したデータを端末処理部25に供給する。

20

【0029】

端末記憶部22は、例えば、半導体メモリ、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。端末記憶部22は、端末処理部25での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部22は、ドライバプログラムとして、操作部23を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部24を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部22は、アプリケーションプログラムとして、景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データの取得及び表示を行う閲覧プログラム等を記憶する。また、端末記憶部22は、データとして、景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部22は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

30

【0030】

操作部23は、携帯端末2の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパッド、キーボード等である。ユーザは、操作部23を用いて、文字、数字等を入力することができる。操作部23は、ユーザにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、ユーザの指示として、端末処理部25に供給される。

40

【0031】

表示部24も、映像、画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイ、有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等である。表示部24は、端末処理部25から供給された映像データに応じた映像、画像データに応じた画像等を表示する。

【0032】

端末処理部25は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部25は、携帯端末2の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU（Central Processing Unit）である。端末処理部25は、携帯端末2の各種処理が端末記憶

50

部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に応じて適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

【0033】

（2. 1. 1）端末処理部 2 5 の構成

端末処理部 2 5 は、少なくとも閲覧実行部 2 5 1 を備える。これらの各部は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

10

【0034】

閲覧実行部 2 5 1 は、景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データの取得及び表示を行う。即ち、ユーザからの指示に応じて、景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データの取得要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、対応する表示データを、サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して受信する。閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づいて描画データを作成する。即ち、閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データを解析して制御データ及び内容データを特定し、特定した制御データに従って同じく特定した内容データをレイアウトし、描画データを作成する。そして、閲覧実行部 2 5 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力する。

20

【0035】

（2. 2）サーバ 3 の構成

図 3（a）は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。

【0036】

サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じて、景品の付与、パッケージの更新等を行う。また、サーバ 3 は、景品の付与、パッケージの更新等に係る表示データを作成して携帯端末 2 に送信する。そのために、サーバ 3 は、サーバ通信部 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 と、サーバ処理部 3 3 とを備える。

【0037】

サーバ通信部 3 1 は、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。そして、サーバ通信部 3 1 は、携帯端末 2 等から受信したデータを、サーバ処理部 3 3 に供給する。また、サーバ通信部 3 1 は、サーバ処理部 3 3 から供給されたデータを、携帯端末 2 等に送信する。

30

【0038】

サーバ記憶部 3 2 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。サーバ記憶部 3 2 は、サーバ処理部 3 3 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 3 2 は、アプリケーションプログラムとして、景品の付与、パッケージの更新等を行い、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。また、サーバ記憶部 3 2 は、データとして、ユーザを管理するユーザ管理テーブル（図 3（b））、景品を管理する景品管理テーブル（図 3（c））、修正パッケージを管理する修正パッケージ管理テーブル（図 3（d））等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 3 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

40

【0039】

図 3（b）～（d）は、各種管理テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【0040】

図 3（b）には、ユーザを管理するユーザ管理テーブルが示されている。ユーザ管理テーブルは、各ユーザについて、当該ユーザの識別番号（ID）、名前、画像データのファイル名、所持する景品の ID、パッケージに含まれる景品の ID 及び付与状況（「未付与

50

」、「付与」、「又は「削除」）、所持する修正パッケージのＩＤ等を記憶する。

【００４１】

図３（ｃ）には、景品を管理する景品管理テーブルが示されている。景品管理テーブルは、各景品について、当該景品のＩＤ、名前、画像データのファイル名等を記憶する。

【００４２】

図３（ｄ）には、修正パッケージを管理する修正パッケージ管理テーブルが示されている。修正パッケージ管理テーブルは、各修正パッケージについて、当該修正パッケージのＩＤ、名前、パッケージに対する操作の種別（「追加」、「削除」、又は「入替」）、含まれる景品のＩＤ（「追加」又は「削除」の場合）又は被入替景品及び入替景品のＩＤ（「入替」の場合）等を記憶する。

10

【００４３】

サーバ処理部３３は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部３３は、サーバ３の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、ＣＰＵである。サーバ処理部３３は、サーバ３の各種処理がサーバ記憶部３２に記憶されているプログラム等に応じて適切な手順で実行されるように、サーバ通信部３１等の動作を制御する。サーバ処理部３３は、サーバ記憶部３２に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、サーバ処理部３３は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

【００４４】

20

（２．２．１）サーバ処理部３３の機能

図４及び図５は、サーバ３により作成される表示データに基づく携帯端末２の表示画面の一例を示す図である。

【００４５】

図４（ａ）には、景品取得ゲームを開始したときに表示されるホーム画面４００が示されている。ホーム画面４００は、サーバ３から受信したホーム画面表示データに基づいて表示される。画面上には、景品の取得状況として、景品毎に、景品の画像４０１、名前４０２、及び個数（取得個数／全個数）４０３が表示されている。また、画面下には、ボタン４０４～４０７が表示されている。「付与」ボタン４０４の押下により景品の付与が、「確認」ボタン４０５の押下によりパッケージの確認が、「更新」ボタン４０６の押下により修正パッケージの選択が、「再設定」ボタン４０７の押下によりパッケージの再設定（例えば、パッケージの中から景品を付与していた状態から、景品の付与を開始する前の状態に戻す）が、端末通信部２１を介してサーバ３にそれぞれ要求される。

30

なお、景品の画像４０１は、景品の希少性等に応じて異なる大きさで表示してもよい。例えば、希少性が高いものほど大きく表示してもよい。

【００４６】

図４（ｂ）には、ホーム画面４００で景品の付与を要求したときに表示される景品付与画面４１０が示されている。景品付与画面４１０は、サーバ３から受信した景品付与画面表示データに基づいて表示される。画面上には景品を取得した旨を示すテキスト４１１が、画面中央には景品の画像４１２が、それぞれ表示されている。また、画面下には、「戻る」ボタン４１３が表示されている。「戻る」ボタン４１３の押下により、ホーム画面４００への復帰が、端末通信部２１を介してサーバ３に要求される。

40

【００４７】

図４（ｃ）には、ホーム画面４００でパッケージの確認を要求したときに表示されるパッケージ確認画面４２０が示されている。パッケージ確認画面４２０は、サーバ３から受信したパッケージ確認画面表示データに基づいて表示される。画面上には、景品の残り状況として、景品毎に、景品の画像４２１、名前４２２、及び個数（残り個数／全個数）４２３が表示されている。また、画面下には、「戻る」ボタン４２４が表示されている。「戻る」ボタン４２４の押下により、ホーム画面４００への復帰が、端末通信部２１を介してサーバ３に要求される。

50

【0048】

図4(d)には、ホーム画面400でパッケージの再設定を要求したときに表示されるパッケージ再設定画面430が示されている。パッケージ再設定画面430は、サーバ3から受信したパッケージ再設定画面表示データに基づいて表示される。画面上にはパッケージを再設定した旨を示すテキスト431が、画面中央には景品の残り状況として景品毎に景品の画像432、名前433、及び個数(残り個数/全個数)434が、それぞれ表示されている。また、画面下には、「戻る」ボタン435が表示されている。「戻る」ボタン435の押下により、ホーム画面400への復帰が、端末通信部21を介してサーバ3に要求される。

なお、パッケージ再設定画面430には、景品の残り状況ではなく、景品の取得状況(景品の画像、名前、個数(取得個数/全個数)等)を表示してもよい。

10

【0049】

図5(a)には、ホーム画面400で修正パッケージの選択を要求したときに表示される修正パッケージ選択画面500が示されている。修正パッケージ選択画面500は、サーバ3から受信した修正パッケージ選択画面表示データに基づいて表示される。画面上には、修正パッケージ毎に、修正パッケージの名前501、パッケージに対する操作の種類502、含まれる景品の画像503、名前504、及び個数505、ラジオボタン506等が表示されている。ラジオボタン506の押下により、対応する修正パッケージが選択される。また、画面下には、「適用」ボタン507が表示されている。「適用」ボタン507の押下により、対応する修正パッケージの適用が、端末通信部21を介してサーバ3

20

に要求される。

なお、修正パッケージは、その希少性等に応じて順位付けして表示してもよい。例えば、希少性が高いもののほど上位に表示してもよい。また、修正パッケージの希少性は、それに含まれる景品の希少性に基づいて算出してもよい。例えば、追加パッケージであれば、景品の希少性の総和とし、削除パッケージであれば、景品の希少性の総和の逆数とし、入替パッケージであれば、入替景品の希少性の総和としてもよい。

【0050】

図5(b)には、修正パッケージ選択画面500で修正パッケージの適用を要求したときに表示されるパッケージ更新画面510が示されている。パッケージ更新画面510は、サーバ3から受信したパッケージ更新画面表示データに基づいて表示される。画面上にはパッケージを更新した旨を示すテキスト511が、画面中央には景品の残り状況として景品毎に景品の画像512、名前513、及び個数(残り個数/全個数)514が、それぞれ表示されている。また、画面下には、「戻る」ボタン515が表示されている。「戻る」ボタン515の押下により、ホーム画面400への復帰が、端末通信部21を介してサーバ3に要求される。

30

なお、パッケージ更新画面510には、景品の残り状況ではなく、景品の取得状況(景品の画像、名前、個数(取得個数/全個数)等)を表示してもよい。

【0051】

図6は、パッケージの状態遷移の一例を示す図である。

【0052】

40

図6(a)には、パッケージの初期状態が示されている。このパッケージには、景品a~hが含まれている。

【0053】

このパッケージに対し、景品取得ゲームを実行し(図6(b))、景品cが付与されたとする。図6(c)には、このときのパッケージの状態が示されている。パッケージから景品cが削除されている。

【0054】

次に、このパッケージに対し、景品i、jを追加する修正パッケージ(追加パッケージ)を適用したとする(図6(d))。図6(e)には、このときのパッケージの状態が示されている。パッケージの末尾に景品i、jが追加されている。

50

【0055】

次に、このパッケージに対し、景品 e、f を削除する修正パッケージ（削除パッケージ）を適用したとする（図 6（f））。図 6（g）には、このときのパッケージの状態が示されている。パッケージから景品 e、f が削除されている。

【0056】

次に、このパッケージに対し、景品 h を景品 k に入れ替える修正パッケージ（入替パッケージ）を適用したとする（図 6（h））。図 6（i）には、このときのパッケージの状態が示されている。パッケージに含まれる景品 h が景品 k に入れ替えられている。

【0057】

最後に、このパッケージに対し、パッケージの再設定を実行したとする（図 6（j））。図 6（k）には、このときのパッケージの状態が示されている。景品取得ゲームの実行及び削除パッケージの適用により削除された景品 c、e、f が、パッケージに追加されている。また、追加パッケージの適用により追加された景品 i、j 及び入替パッケージの適用により入れ替えられた景品 k は、パッケージに維持されている。

なお、追加パッケージの適用により追加された景品及び入替パッケージの適用により入れ替えられた景品は、パッケージに維持しなくてもよい。例えば、パッケージを初期状態に戻してもよい。

【0058】

（2. 2. 2）サーバ処理部 33 の構成

以上の機能を実現するために、サーバ処理部 33 は、制御部 331 と、ゲーム開始部 332 と、ゲーム進行部 333 と、景品付与部 334 と、パッケージ確認部 335 と、パッケージ更新部 336 と、パッケージ再設定部 337 とを備える。これらの各部は、サーバ処理部 33 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ 3 に実装されてもよい。

【0059】

以下、制御部 331 による処理について説明する。制御部 331 は、景品取得ゲームの進行を制御し、適宜ゲーム開始部 332、ゲーム進行部 333 等に処理の実行を指示する。

【0060】

携帯端末 2 からサーバ通信部 31 を介して、ユーザ認証要求を受信した場合に、制御部 331 は、受信したユーザ認証要求を解析してユーザ ID 及びパスワードを特定する。そして、制御部 331 は、特定したユーザ ID 及びパスワードをパラメータとして、ユーザ認証部（不図示）に処理の実行を指示する。

【0061】

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、制御部 331 は、特定したユーザ ID をパラメータとして、ゲーム開始部 332 に処理の実行を指示する。

【0062】

制御部 331 は、ゲーム開始部 332 により返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する。

【0063】

一方、携帯端末 2 からサーバ通信部 31 を介して、ゲーム進行要求を受信した場合に、制御部 331 は、受信したゲーム進行要求をパラメータとして、ゲーム進行部 333 に処理の実行を指示する。

【0064】

制御部 331 は、ゲーム進行部 333 により返戻された景品付与画面表示データ等を、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する。

【0065】

以下、ゲーム開始部 332 による処理について説明する。ゲーム開始部 332 は、パッケージに含まれる景品の取得状況を集計し、その結果や各種指示を受け付けるボタン等を

10

20

30

40

50

表示するホーム画面に係る表示データを作成する。

【0066】

ゲーム開始部332は、ホーム画面表示データを作成する。即ち、ゲーム開始部332は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。また、ゲーム開始部332は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」及び「付与」の景品をそれぞれ特定する。さらに、ゲーム開始部332は、特定した景品のIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、ゲーム開始部332は、与えられたユーザID等を含み、特定した景品毎の名前、ファイル名が示す画像、及び個数（付与個数／未付与及び付与の個数）、各種指示（景品の付与、パッケージの確認、更新、及び再設定）を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるためのホーム画面表示データを作成する。

10

【0067】

ゲーム開始部332は、作成したホーム画面表示データを制御部331に返戻した後に、処理を終了する。

【0068】

以下、ゲーム進行部333による処理について説明する。ゲーム進行部333は、ゲーム進行要求に応じて景品取得ゲームを進行させる。

【0069】

20

ゲーム進行部333は、与えられたゲーム進行要求を解析して指示内容及びユーザIDを特定する。そして、特定した指示内容が「景品の付与」である場合に、ゲーム進行部333は、特定したユーザIDをパラメータとして、景品付与部334に処理の実行を指示する。

【0070】

一方、特定した指示内容が「パッケージの確認」である場合に、ゲーム進行部333は、特定したユーザIDをパラメータとして、パッケージ確認部335に処理の実行を指示する。

【0071】

一方、特定した指示内容が「修正パッケージの選択」である場合に、ゲーム進行部333は、特定した指示内容及びユーザIDをパラメータとして、パッケージ更新部336に処理の実行を指示する。

30

【0072】

一方、特定した指示内容が「修正パッケージの適用」である場合に、ゲーム進行部333は、与えられたゲーム進行要求を解析して修正パッケージIDも特定する。そして、ゲーム進行部333は、特定した指示内容、修正パッケージID、及びユーザIDをパラメータとして、パッケージ更新部336に処理の実行を指示する。

【0073】

一方、特定した指示内容が「パッケージの再設定」である場合に、ゲーム進行部333は、特定したユーザIDをパラメータとして、パッケージ再設定部337に処理の実行を指示する。

40

【0074】

一方、特定した指示内容がいずれでもない、即ち「ホーム画面への復帰」である場合に、ゲーム進行部333は、特定したユーザIDをパラメータとして、ゲーム開始部332に処理の実行を指示する。

【0075】

ゲーム進行部333は、景品付与部334等により返戻された景品付与画面表示データ等を制御部331に返戻した後に、処理を終了する。

【0076】

以下、景品付与部334による処理について説明する。景品付与部334は、パッケー

50

ジに含まれる景品をユーザに付与し、その結果を表示する景品付与画面に係る表示データを作成する。

【0077】

景品付与部334は、景品をユーザに付与する。即ち、景品付与部334は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。また、景品付与部334は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」の景品を特定する。そして、景品付与部334は、現在時刻等を種として発生させた擬似乱数を用いて、特定した景品のうちからランダム抽選により景品を選択する。景品付与部334は、選択した景品のIDを、特定したユーザの所持する景品のIDとして格納する。また、景品付与部334は、選択した景品の付与状況を「付与」に変更する。

10

【0078】

景品付与部334は、景品付与画面表示データを作成する。即ち、景品付与部334は、選択した景品のIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、景品付与部334は、与えられたユーザID等を含み、抽出した名前及びファイル名が示す画像、景品を取得した旨を示すテキスト、ホーム画面への復帰の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための景品付与画面表示データを作成する。

【0079】

景品付与部334は、作成した景品付与画面表示データをゲーム進行部333に返戻した後に、処理を終了する。

20

【0080】

以下、パッケージ確認部335による処理について説明する。パッケージ確認部335は、パッケージに含まれる景品の残り状況を集計し、その結果を表示するパッケージ確認画面に係る表示データを作成する。

【0081】

パッケージ確認部335は、パッケージ確認画面表示データを作成する。即ち、パッケージ確認部335は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。また、パッケージ確認部335は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」及び「付与」の景品をそれぞれ特定する。さらに、パッケージ確認部335は、特定した景品のIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、パッケージ確認部335は、与えられたユーザID等を含み、特定した景品毎の名前、ファイル名が示す画像、及び個数（未付与個数／未付与及び付与の個数）、ホーム画面への復帰の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるためのパッケージ確認画面表示データを作成する。

30

【0082】

パッケージ確認部335は、作成したパッケージ確認画面表示データをゲーム進行部333に返戻した後に、処理を終了する。

40

【0083】

以下、パッケージ更新部336による処理について説明する。パッケージ更新部336は、所持する修正パッケージをユーザに提示し、いずれか一つを選択させる修正パッケージ選択画面に係る表示データを作成する。また、パッケージ更新部336は、選択された修正パッケージを用いてパッケージを更新し、パッケージに含まれる景品の残り状況を集計し、その結果を表示するパッケージ更新画面に係る表示データを作成する。

【0084】

与えられた指示内容が「修正パッケージの選択」である場合に、パッケージ更新部336は、修正パッケージ選択画面表示データを作成する。即ち、パッケージ更新部336は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テ

50

ーブルを参照し、対応するユーザを特定する。また、パッケージ更新部 336 は、特定したユーザの所持する修正パッケージの ID を抽出する。また、パッケージ更新部 336 は、抽出した修正パッケージ ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されている修正パッケージ管理テーブルを参照し、対応する修正パッケージの名前、パッケージに対する操作の種別、及び含まれる景品の ID を抽出する。さらに、パッケージ更新部 336 は、抽出した景品 ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、パッケージ更新部 336 は、抽出した修正パッケージ ID、与えられたユーザ ID 等を含み、抽出した修正パッケージ ID 毎の名前、操作種別、並びに景品の名前、ファイル名が示す画像、及び個数、並びに修正パッケージの選択の指示を受け付けるラジオボタン、選択された修正パッケージの適用の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための修正パッケージ選択画面表示データを作成する。

10

【0085】

一方、与えられた指示内容が「修正パッケージの選択」でない、即ち「修正パッケージの適用」である場合に、パッケージ更新部 336 は、選択された修正パッケージをパッケージに適用する。即ち、パッケージ更新部 336 は、与えられた修正パッケージ ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されている修正パッケージ管理テーブルを参照し、対応する修正パッケージを特定する。また、パッケージ更新部 336 は、特定した修正パッケージのパッケージに対する操作の種別を抽出する。そして、抽出した操作種別が「追加」である場合に、パッケージ更新部 336 は、特定した修正パッケージに含まれる景品の ID を抽出する。また、パッケージ更新部 336 は、与えられたユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。そして、パッケージ更新部 336 は、抽出した景品 ID を、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の ID として格納する。また、パッケージ更新部 336 は、対応する付与状況を「未付与」に設定する。

20

【0086】

一方、抽出した操作種別が「削除」である場合に、パッケージ更新部 336 は、特定した修正パッケージに含まれる景品の ID を抽出する。また、パッケージ更新部 336 は、与えられたユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。さらに、パッケージ更新部 336 は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」の景品を特定する。そして、パッケージ更新部 336 は、抽出した景品 ID を特定した景品の ID と照合し、最初に一致した景品 ID に対応する付与状況を「削除」に変更する。

30

【0087】

一方、抽出した操作種別がいずれでもない、即ち「入替」である場合に、パッケージ更新部 336 は、特定した修正パッケージに含まれる被入替景品及び入替景品の ID を抽出する。また、パッケージ更新部 336 は、与えられたユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。さらに、パッケージ更新部 336 は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」の景品を特定する。そして、パッケージ更新部 336 は、抽出した被入替景品 ID を特定した景品の ID と照合し、最初に一致した景品 ID を抽出した入替景品 ID に入れ替える。なお、パッケージ更新部 336 は、対応する付与状況は変更しない。

40

【0088】

パッケージ更新部 336 は、与えられた修正パッケージ ID を、特定したユーザの所持する修正パッケージの ID から削除する。

【0089】

パッケージ更新部 336 は、パッケージ更新画面表示データを作成する。即ち、パッケージ更新部 336 は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「未付与」及び「付与」の景品をそれぞれ特定する。また、パッケージ更新部 336 は、

50

特定した景品のIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、パッケージ更新部336は、与えられたユーザID等を含み、特定した景品毎の名前、ファイル名が示す画像、及び個数（未付与個数／未付与及び付与の個数）、パッケージを更新した旨を示すテキスト、ホーム画面への復帰の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるためのパッケージ更新画面表示データを作成する。

なお、パッケージ更新部336は、景品の残り状況ではなく、景品の取得状況を表示させるためのパッケージ更新画面表示データを作成してもよい。この場合に、パッケージ更新部336は、景品の個数（付与個数／未付与及び付与の個数）を表示させるためのパッケージ更新画面表示データを作成する。

10

【0090】

パッケージ更新部336は、作成した修正パッケージ選択画面表示データ等をゲーム進行部333に返戻した後に、処理を終了する。

【0091】

以下、パッケージ再設定部337による処理について説明する。パッケージ再設定部337は、パッケージを再設定し、パッケージに含まれる景品を集計し、その結果を表示するパッケージ再設定画面に係る表示データを作成する。

【0092】

パッケージ再設定部337は、パッケージを再設定する。即ち、パッケージ再設定部337は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。また、パッケージ再設定部337は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品の付与状況を参照し、「付与」又は「削除」の景品を特定する。そして、パッケージ再設定部337は、特定した景品の付与状況を「未付与」に変更する。

20

【0093】

パッケージ再設定部337は、パッケージ再設定画面表示データを作成する。即ち、パッケージ再設定部337は、特定したユーザのパッケージに含まれる景品を特定する。また、パッケージ再設定部337は、特定した景品のIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている景品管理テーブルを参照し、対応する景品の名前及び画像データのファイル名を抽出する。そして、パッケージ再設定部337は、与えられたユーザID等を含み、特定した景品毎の名前、ファイル名が示す画像、及び個数（全個数／全個数）、パッケージを再設定した旨を示すテキスト、ホーム画面への復帰の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるためのパッケージ再設定画面表示データを作成する。

30

なお、パッケージ再設定部337は、景品の残り状況ではなく、景品の取得状況を表示させるためのパッケージ再設定画面表示データを作成してもよい。この場合に、パッケージ再設定部337は、景品の個数（0個／全個数）を表示させるためのパッケージ再設定画面表示データを作成する。

【0094】

パッケージ再設定部337は、作成したパッケージ再設定画面表示データをゲーム進行部333に返戻した後に、処理を終了する。

40

【0095】

（3）ゲームシステム1の動作

図7は、ゲームシステム1の動作シーケンスの一例を示す。なお、以下に説明する動作シーケンスは、予め端末記憶部22及びサーバ記憶部32に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部25及びサーバ処理部33により、携帯端末2及びサーバ3の各要素と協働して実行される。

【0096】

ユーザは、操作部23を介して端末処理部25に、閲覧プログラムの実行を指示する。端末処理部25は、閲覧プログラムに基づいて処理を開始する。即ち、閲覧プログラムにより実現される閲覧実行部251は、ユーザにより操作部23を介してユーザID及びパ

50

スワードが入力された場合に、入力されたユーザID及びパスワードを含むユーザ認証要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する（ステップS700）。

【0097】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、ユーザ認証要求を受信した場合に、制御部331は、受信したユーザ認証要求を解析してユーザID及びパスワードを特定する。そして、制御部331は、特定したユーザID及びパスワードをパラメータとして、ユーザ認証部（不図示）に処理の実行を指示する（ステップS702）。

【0098】

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、制御部331は、特定したユーザIDをパラメータとして、ゲーム開始部332に処理の実行を指示する（ステップS704）

10

【0099】

図8（a）は、ゲーム開始部332の動作フローの一例を示す図である。

【0100】

ゲーム開始部332は、ホーム画面表示データを作成する（ステップS800）。

【0101】

ゲーム開始部332は、作成したホーム画面表示データを制御部331に返戻した（ステップS802）後に、処理を終了する。

【0102】

図7に戻り、制御部331は、ゲーム開始部332により返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する（ステップS706）。

20

【0103】

サーバ3から端末通信部21を介して、ホーム画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部251は、受信したホーム画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251は、作成した描画データを表示部24に出力し、ホーム画面を表示させる（ステップS708）。

【0104】

ホーム画面において、ユーザにより操作部23を介して景品の付与等が指示された場合に、閲覧実行部251は、「景品の付与」等の指示内容及びホーム画面表示データに含まれるユーザIDを含むゲーム進行要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する（ステップS710）。

30

【0105】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、ゲーム進行要求を受信した場合に、制御部331は、受信したゲーム進行要求をパラメータとして、ゲーム進行部333に処理の実行を指示する（ステップS712）。

【0106】

図8（b）は、ゲーム進行部333の動作フローの一例を示す図である。

【0107】

ゲーム進行部333は、与えられたゲーム進行要求を解析して指示内容を特定する（ステップS810）。

40

【0108】

特定した指示内容が「景品の付与」である場合に（ステップS812－Yes）、ゲーム進行部333は、景品付与部334に処理の実行を指示する（ステップS814）。

【0109】

図9（a）は、景品付与部334の動作フローの一例を示す図である。

【0110】

景品付与部334は、景品をユーザに付与する（ステップS900）。

【0111】

景品付与部334は、景品付与画面表示データを作成する（ステップS902）。

【0112】

50

景品付与部 334 は、作成した景品付与画面表示データをゲーム進行部 333 に返戻した（ステップ S904）後に、処理を終了する。

【0113】

図 8（b）に戻り、特定した指示内容が「パッケージの確認」である場合に（ステップ S812-No、ステップ S816-Yes）、ゲーム進行部 333 は、パッケージ確認部 335 に処理の実行を指示する（ステップ S818）。

【0114】

図 9（b）は、パッケージ確認部 335 の動作フローの一例を示す図である。

【0115】

パッケージ確認部 335 は、パッケージ確認画面表示データを作成する（ステップ S910）。 10

【0116】

パッケージ確認部 335 は、作成したパッケージ確認画面表示データをゲーム進行部 333 に返戻した（ステップ S912）後に、処理を終了する。

【0117】

図 8（b）に戻り、特定した指示内容が「修正パッケージの選択」である場合に（ステップ S816-No、ステップ S820-Yes）、ゲーム進行部 333 は、特定した指示内容をパラメータとして、パッケージ更新部 336 に処理の実行を指示する（ステップ S822）。 20

【0118】

一方、特定した指示内容が「修正パッケージの適用」である場合に（ステップ S820-No、ステップ S824-Yes）、ゲーム進行部 333 は、与えられたゲーム進行要求を解析して修正パッケージ ID を特定する（ステップ S826）。

【0119】

ゲーム進行部 333 は、特定した指示内容及び修正パッケージ ID をパラメータとして、パッケージ更新部 336 に処理の実行を指示する（ステップ S828）。

【0120】

図 9（c）は、パッケージ更新部 336 の動作フローの一例を示す図である。

【0121】

与えられた指示内容が「修正パッケージの選択」である場合に（ステップ S920-Yes）、パッケージ更新部 336 は、修正パッケージ選択画面表示データを作成する（ステップ S922）。 30

【0122】

一方、与えられた指示内容が「修正パッケージの選択」でない場合に（ステップ S920-No）、パッケージ更新部 336 は、与えられた修正パッケージ ID に対応する修正パッケージをパッケージに適用する（ステップ S924）。

【0123】

パッケージ更新部 336 は、パッケージ更新画面表示データを作成する（ステップ S926）。 40

【0124】

パッケージ更新部 336 は、作成した修正パッケージ選択画面表示データ等をゲーム進行部 333 に返戻した（ステップ S928）後に、処理を終了する。

【0125】

図 8（b）に戻り、特定した指示内容が「パッケージの再設定」である場合に（ステップ S824-No、ステップ S830-Yes）、ゲーム進行部 333 は、パッケージ再設定部 337 に処理の実行を指示する（ステップ S832）。

【0126】

図 9（d）は、パッケージ再設定部 337 の動作フローの一例を示す図である。

【0127】

パッケージ再設定部 337 は、パッケージを再設定する（ステップ S930）。 50

【0128】

パッケージ再設定部337は、パッケージ再設定画面表示データを作成する（ステップS932）。

【0129】

パッケージ再設定部337は、作成したパッケージ再設定画面表示データをゲーム進行部333に返戻した（ステップS934）後に、処理を終了する。

【0130】

図8（b）に戻り、特定した指示内容がいずれでもない場合に（ステップS830-No）、ゲーム進行部333は、ゲーム開始部332に処理の実行を指示する（ステップS834）。 10

【0131】

ゲーム進行部333は、景品付与部334等により返戻された景品付与画面表示データ等を制御部331に返戻した（ステップS836）後に、処理を終了する。

【0132】

図7に戻り、制御部331は、ゲーム進行部333により返戻された景品付与画面表示データ等を、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する（ステップS714）。

【0133】

サーバ3から端末通信部21を介して、景品付与画面表示データ等を受信した場合に、閲覧実行部251は、受信した景品付与画面表示データ等に基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251は、作成した描画データを表示部24に出力し、景品付与画面等を表示させる（ステップS716）。 20

【0134】

以上説明してきたように、パッケージへの景品の追加等を可能とすることにより、景品取得ゲームの柔軟性を向上させ、ユーザをゲームに惹きつけ続けることが可能となる。

【0135】

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、本実施形態では、修正パッケージは対戦ゲームを実行することにより入手するとしたが、他の経路から入手してもよい。例えば、他の景品取得ゲームを実行したり、コンピュータが操作するキャラクター（所謂「NPC（Non Player Character）」）により依頼されるミッション（所謂「クエスト」）をクリアしたり、他のユーザとチームを組織してイベント（例えば、RAIDバトル）に参加したりすることにより入手してもよい。また、クエスト、イベント等の難易度に応じて異なる希少性のものを入手してもよい。例えば、クエスト、イベント等の難易度が高いほど希少性が高いものを入手してもよい。さらに、ユーザのログイン回数、景品取得ゲームの実行回数等に応じて異なる希少性のものを入手してもよい。例えば、ユーザのログイン回数、景品取得ゲームの実行回数等が大きいほど希少性が高いものを入手してもよい。 30

【0136】

また、本実施形態では、修正パッケージには、追加パッケージと、削除パッケージと、入替パッケージとがあるとしたが、いずれか一つ又は二つだけでもよい。また、これらのパッケージを組み合わせ、一つの修正パッケージを複数の操作種別に対応させてもよい。 40

【0137】

また、端末処理部25及びサーバ処理部33が備える各機能をコンピュータに実現させるためのコンピュータプログラムは、磁気記録媒体、光記録媒体等のコンピュータにより読み取り可能な記録媒体に記録された形で提供されてもよい。

【0138】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

【0139】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
 - 2 1 端末通信部
 - 2 2 端末記憶部
 - 2 3 操作部
 - 2 4 表示部
 - 2 5 端末処理部
 - 2 5 1 閲覧実行部
- 3 サーバ
 - 3 1 サーバ通信部
 - 3 2 サーバ記憶部
 - 3 3 サーバ処理部
 - 3 3 1 制御部
 - 3 3 2 ゲーム開始部
 - 3 3 3 ゲーム進行部
 - 3 3 4 景品付与部
 - 3 3 5 パッケージ確認部
 - 3 3 6 パッケージ更新部
 - 3 3 7 パッケージ再設定部
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

10

20

【図 1】

【図 2】

図1

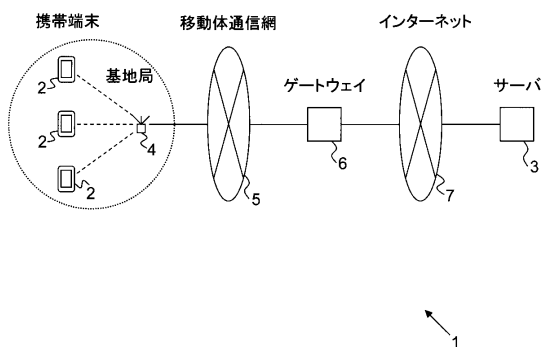
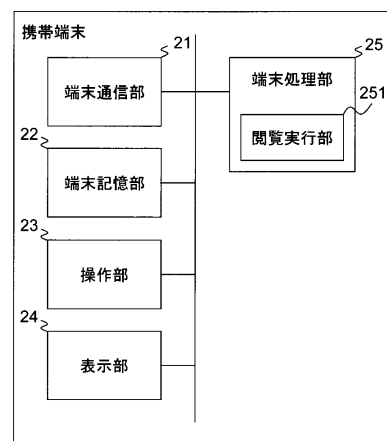


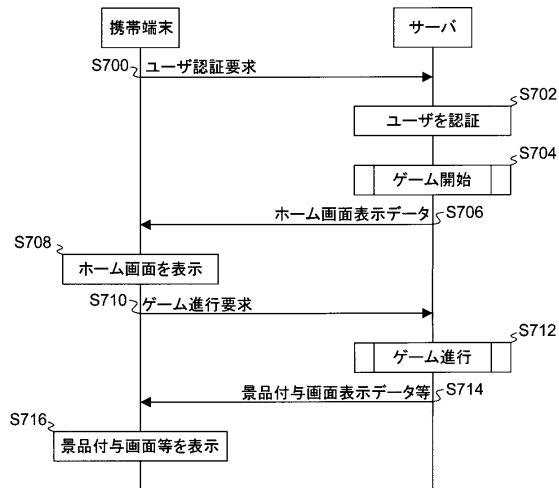
図2



2

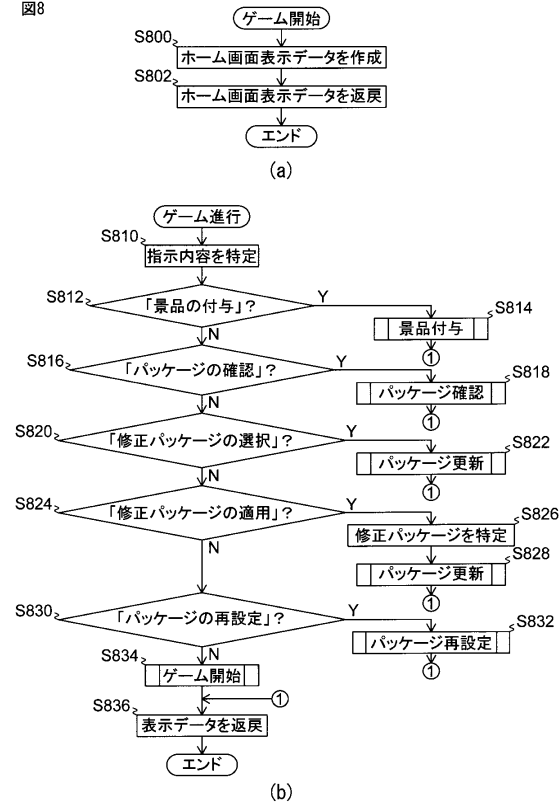
【図 7】

図7



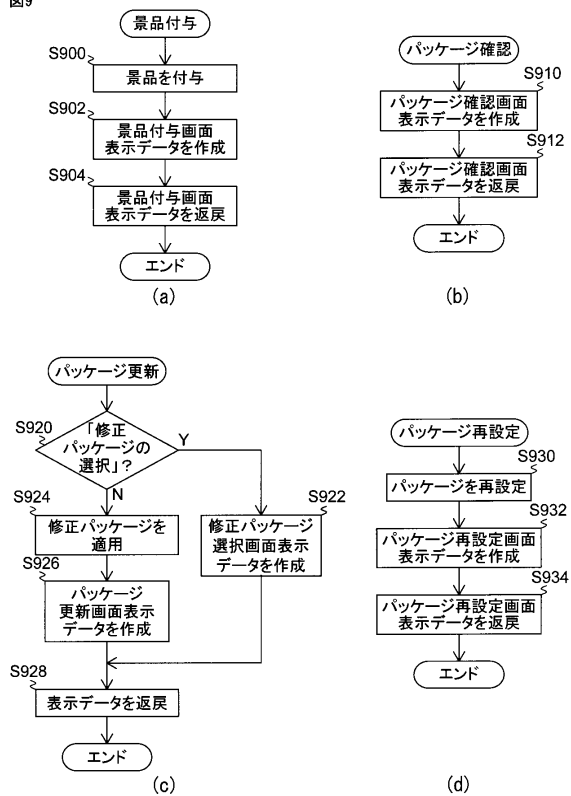
【図 8】

図8



【図 9】

図9



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-070970 (JP, A)

“ガンダムカードコレクション、ガチャにかかる金額を実質明示：ソーシャルゲームを見る12”
，GameCast iPhone, 2012年 6月10日, [online], [平成25年10月30日検索] ,
URL, <http://www.gamecast-blog.com/archives/65683438.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98