

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5632541号
(P5632541)

(45) 発行日 平成26年11月26日(2014.11.26)

(24) 登録日 平成26年10月17日(2014.10.17)

(51) Int.Cl.

F 1

| | | | |
|------------|-----------|--------------|------|
| A63F 13/69 | (2014.01) | A 63 F 13/69 | 51 O |
| A63F 13/79 | (2014.01) | A 63 F 13/79 | |
| A63F 13/35 | (2014.01) | A 63 F 13/35 | |
| A63F 13/52 | (2014.01) | A 63 F 13/52 | |

請求項の数 12 (全 17 頁)

| | |
|---------------|------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2013-544606 (P2013-544606) |
| (86) (22) 出願日 | 平成25年6月21日 (2013.6.21) |
| (86) 国際出願番号 | PCT/JP2013/003899 |
| (87) 国際公開番号 | W02013/190853 |
| (87) 国際公開日 | 平成25年12月27日 (2013.12.27) |
| 審査請求日 | 平成25年9月26日 (2013.9.26) |
| (31) 優先権主張番号 | 特願2012-140213 (P2012-140213) |
| (32) 優先日 | 平成24年6月21日 (2012.6.21) |
| (33) 優先権主張国 | 日本国 (JP) |

早期審査対象出願

| | |
|-----------|------------------------------------------|
| (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 | 吉川 肇 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内 |
| (72) 発明者 | 月原 知洋 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、ゲームサーバが、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報とに基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記ゲームサーバが前記必要取得試行回数に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

10

を含み、

前記ゲームサーバは、前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、前記必要取得試行回数を各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより前記通信端末に表示させることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、前記ゲームサーバが該アイテムに対応するマスの表示パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示パターンと異ならせて前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

20

前記通信端末にアイテムを提供した場合、前記ゲームサーバがゲージを構成する各マスがシフトするように前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、前記ゲームサーバが該アイテムの詳細情報を提示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ゲーム制御方法。

【請求項 5】

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報に基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、 10

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記必要取得試行回数に基づいて前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、 を備え、

前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、該通信端末に提供するアイテムの必要取得試行回数を、各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより前記通信端末に表示させることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 6】

アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、該アイテムに対応するマスの表示パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示パターンと異なって前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 5 に記載のゲームサーバ。 20

【請求項 7】

前記通信端末にアイテムを提供した場合、ゲージを構成する各マスがシフトするように前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 5 又は 6 に記載のゲームサーバ。

【請求項 8】

提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、該アイテムの詳細情報を提示することを特徴とする、請求項 5 乃至 7 のいずれか一項に記載のゲームサーバ。

【請求項 9】

対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、 30

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報に基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記必要取得試行回数に基づいて前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、 を実行させるためのプログラムであって、

前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、該通信端末に提供するアイテムの必要取得試行回数を、各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより表示することを特徴とするプログラム。 40

【請求項 10】

アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、該アイテムに対応するマスの表示パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示パターンと異なって前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 9 に記載のプログラム。

【請求項 11】

前記通信端末にアイテムを提供した場合、ゲージを構成する各マスがシフトするように前記通信端末に表示させることを特徴とする、請求項 9 又は 10 に記載のプログラム。

【請求項 12】

提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、該アイテムの詳細情 50

報を提示することを特徴とする、請求項 9 乃至 11 のいずれか一項に記載のプログラム。

【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 2012-140213 号（2012年6月21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。

【技術分野】

【0002】

本発明は、ゲーム制御方法、ゲームサーバ、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ゲーム制御方法、ゲームサーバ、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ゲーム制御方法は、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、ゲームサーバが、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報とに基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記ゲームサーバが前記必要取得試行回数に基づき前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、を含み、

前記ゲームサーバは、前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、前記必要取得試行回数を各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0009】

また本発明に係るゲーム制御方法は、

アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、前記ゲームサーバが該アイテムに対応するマスの表示パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示

10

20

30

40

50

パターンと異なれて前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0010】

また本発明に係るゲーム制御方法は、

前記通信端末にアイテムを提供した場合、前記ゲームサーバがゲージを構成する各マスがシフトするように前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0011】

また本発明に係るゲーム制御方法は、

提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、前記ゲームサーバが該アイテムの詳細情報を提示することを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係るゲームサーバは、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報に基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報前記通信端末に提示する情報提示部と、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記必要取得試行回数に基づいて前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、を備え、

前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、該通信端末に提供するアイテムの必要取得試行回数を、各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0014】

また、本発明に係るゲームサーバは、

アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、該アイテムに対応するマスの表示パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示パターンと異なれて前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0015】

また、本発明に係るゲームサーバは、

前記通信端末にアイテムを提供した場合、ゲージを構成する各マスがシフトするように前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0016】

また、本発明に係るゲームサーバは、

提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、該アイテムの詳細情報を提示することを特徴とする。

【0017】

また、本発明に係るプログラムは、

対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、前記通信端末のユーザに対応付けられたアイテム情報テーブルと、該ユーザに提供済みのアイテムの情報に基づき、アイテムの必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記アイテム情報テーブルのうち、前記ユーザに提供済みのアイテム以外のアイテムから、前記必要取得試行回数に基づいて前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、を実行させるプログラムであつて、

前記通信端末から前記情報提示要求を受信した場合に、該通信端末に提供するアイテムの必要取得試行回数を、各アイテムに対応する複数のマスにより構成されるゲージにより表示することを特徴とする。

【0019】

10

20

30

40

50

また、本発明に係るプログラムは、
アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの場合、該アイテムに対応するマスの表示
パターンをアイテム種類の数値が前記所定値未満の場合のマスの表示パターンと異な
らせて前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0020】

また、本発明に係るプログラムは、
前記通信端末にアイテムを提供した場合、ゲージを構成する各マスがシフトするように
前記通信端末に表示させることを特徴とする。

【0021】

10

また、本発明に係るプログラムは、
提供するアイテムに係る必要取得試行回数が所定値以下の場合に、該アイテムの詳細情
報を提示することを特徴とする。

【発明の効果】

【0022】

本発明におけるゲーム制御方法、ゲームサーバ、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、またアイテム種類の数値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】

20

【0023】

【図1】実施の形態1の対戦ゲームサーバのブロック図である。

【図2】実施の形態1のアイテム情報テーブルの例である。

【図3】実施の形態1のユーザ情報テーブルの例である。

【図4】実施の形態1のアイテムデータの例である。

【図5】実施の形態1の取得可能アイテム情報の例である。

【図6】実施の形態1の対戦ゲームサーバの動作を示すフローチャートである。

【図7】実施の形態2の取得可能アイテム情報の例である。

【図8】実施の形態3の取得可能アイテム情報の例である。

【図9】実施の形態3の選択用スクラッチカードの例である。

30

【図10】取得アイテム選択画面の例である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【0025】

(実施の形態1)

図1は本発明の実施の形態1に対戦ゲームサーバ1のブロック図である。本発明の実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1は、通信部10と、記憶部11と、情報提示部12と、制御部13とを備える。

【0026】

40

通信部10は、通信端末2と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

【0027】

記憶部11は、通信端末2を操作するユーザ毎に一意に割当てられる識別情報(以下、ユーザ識別情報という。)に対応付けて、提供するアイテム、アイテムの総数、アイテム種類及び取得数に係る情報を格納する。なおアイテムとは、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。

【0028】

具体的には記憶部11は、当該情報を各テーブルに分けて格納する。記憶部11には、

50

複数のアイテム情報テーブル 111a ~ 111c と、ユーザ情報テーブル 112 と、アイテムデータ 113 とが格納される。なおここではアイテム情報テーブルは 3 つあるものとして説明するがこれに限らず、2 つ以下であってもよく、4 つ以上であってもよい。

【0029】

アイテム情報テーブル 111a ~ 111c は、アイテムの総数及びアイテム種類に係る情報を含むテーブルである。図 2 (a) ~ (c) に、アイテム情報テーブル 111a ~ 111c の例を示す。図 2 (a) ~ (c) に示すように、例えばアイテム情報テーブル 111a は、アイテム識別情報 “UNI1”、アイテム名 “アイテム A”、アイテム種類 “3” を含む。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。アイテム情報テーブル 111a ~ 111c には、本対戦ゲームサーバ 1 においてアイテム情報テーブルを一意に特定するためのテーブル識別情報が付与される。ここでアイテム情報テーブル 111a ~ 111c には、それぞれテーブル識別情報として “TID1”、“TID2”、及び “TID3” が付与されているものとする。
10

【0030】

ユーザ情報テーブル 112 は、ユーザ毎の提供アイテム、及びアイテムの取得数を算出するための情報を格納するテーブルである。ユーザ情報テーブル 112 は、ユーザ識別情報、テーブル識別情報、及び提供済アイテム識別情報を対応付けている。

【0031】

図 3 に、ユーザ情報テーブル 112 の例を示す。図 3 に示すように、ユーザ情報テーブル 112 は、ユーザ識別情報 “UID1”、テーブル識別情報 “TID1”、提供済みアイテム識別情報 “UNI2”、“UNI4” 等を含む。
20

【0032】

アイテムデータ 113 は、ユーザに提供するアイテムの画像に係るデータを、アイテム識別情報に対応付けて格納する。図 4 に、アイテムデータ 113 の例を示す。図 4 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 “UNI1”、アイテム画像 “アイテム A 画像” 等を含む。なお画像データは、JPEG、GIF、PNG 等、如何なる画像フォーマットであってもよい。

【0033】

情報提示部 12 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合、記憶部 11 に格納された通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部 10 を介して通信端末 2 に提示する。
30

【0034】

具体的には情報提示部 12 は、通信端末 2 から通信部 10 を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル 111a ~ 111c に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部 12 は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部 10 を介して通信端末 2 に提示する。
40

【0035】

図 5 は、情報提示部 12 が提示する取得可能アイテム情報の例である。図 5 は、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が “UID1” の場合で通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合に提示する取得可能アイテム情報の例を示す。図 5 に示すように、アイテム種類毎のアイテムの総数に係る情報 501 及び取得数に係る情報 502 が通信端末 2 に提示される。以上の説明においては、取得数を提示する場合について説明したが、これに限定されることはない。例えば、アイテムの総数から取得数を減算して未取得数を提示しても良い。

【0036】

制御部 13 は、対戦ゲームサーバ 1 に係る各種制御を行う。例えば制御部 13 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応す
50

る情報に基づき、通信端末 2 に提供する 1 つのアイテムを決定する。

【 0 0 3 7 】

具体的には制御部 13 は、通信端末 2 から通信部 10 を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部 13 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部 13 は、アイテム情報テーブル 111a ~ 111c のいずれか 1 つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末 2 に提供するアイテムとして決定する。

【 0 0 3 8 】

そして制御部 13 は、当該アイテムを、通信部 10 を介して通信端末 2 に提供する。具体的には制御部 13 は、アイテムデータ 113 を参照し、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 10 を介して通信端末 2 に提供する。また制御部 13 は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル 112 に提供済アイテム識別情報として追加する。

【 0 0 3 9 】

例えば、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が “ U I D 1 ” の場合で通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、制御部 13 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、 U I D 1 に対応するテーブル識別情報 “ T I D 1 ” に基づき、アイテム情報テーブル 111a を取得する。次に制御部 13 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、“ U I D 1 ” に対応する提供済みアイテム識別情報を取得する。続いて制御部は、アイテム情報テーブル 111a を参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに選択し(例えば “ U N I 1 ”)、当該アイテムを、通信端末 2 に提供するアイテムとして決定する。そして制御部 13 は、アイテムデータ 113 を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報 “ U N I 1 ” に対応するアイテム画像 “ アイテム A 画像 ” を、通信部 10 を介して通信端末 2 に提供する。また制御部 13 は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報 “ U N I 1 ” を、ユーザ情報テーブル 112 に提供済アイテム識別情報として追加する。

【 0 0 4 0 】

さらに本発明においては、対戦ゲームサーバ 1 は、通信端末 2 から任意のタイミングにてリセット要求を受信可能のように構成される。リセット要求とは、概略として、これまでのユーザ情報テーブル 112 をリセットするための要求である。制御部 13 は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部 11 に格納する。

【 0 0 4 1 】

具体的には制御部 13 は、通信端末 2 から通信部 10 を介してリセット要求を受信した場合、記憶部 11 のユーザ情報テーブル 112 に格納された、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

【 0 0 4 2 】

例えば、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が “ U I D 1 ” の場合で通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、制御部 13 は、ユーザ情報テーブル 112 の “ U I D 1 ” に対応するテーブル識別情報を、 “ T I D 1 ” から、“ T I D 2 ” 又は “ T I D 3 ” にランダムに変更する。

【 0 0 4 3 】

次に、本発明の実施の形態 1 に対戦ゲームサーバ 1 について、図 6 に示すフローチャートによりその動作を説明する。また、記憶部 11 には、対戦ゲームサーバ 1 の動作時に予め図 2 ~ 図 4 に示すテーブルが格納されているものとして説明する。

【 0 0 4 4 】

はじめに情報提示部 12 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合 (ステップ S

10

20

30

40

50

1)、記憶部11に格納された通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部10を介して通信端末2に提示する(ステップS2)。

【0045】

具体的には情報提示部12は、通信端末2から通信部10を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル111a～111cに基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部12は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部10を介して通信端末2に提示する。

10

【0046】

続いて制御部13は、通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合(ステップS3)、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末2に提供する1つのアイテムを決定する(ステップS4)。

【0047】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a～111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

20

【0048】

続いて制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する(ステップS5)。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、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10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

【0049】

続いて制御部13は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末2からリセット要求を受信した場合(ステップS6)、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部11に格納する(ステップS7)。

30

【0050】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してリセット要求を受信した場合、記憶部11のユーザ情報テーブル112に格納された、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

【0051】

このように実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12は、記憶部11の情報に基づき、アイテムに係る前記アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を通信端末2に提示するため、所定のアイテム種類のアイテム(例えば希少価値等の高いアイテム)の取得予見性を高めることができ、また対戦ゲームサーバ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けて、提供するアイテム、アイテムの総数、各アイテムのアイテム種類、及び取得数に係る情報を変更するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテム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。

40

【0052】

なお情報提示部12は、ステップS7の後に、記憶部11のアイテム情報テーブル111a～111cとユーザ情報テーブル112のテーブル識別情報とに基づき、リセット後の取得可能アイテム情報を通信端末2に提示してもよい。このようにすることで、リセッ

50

ト後のアイテム種類毎のアイテム数をユーザがより容易に把握できるため、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0053】

なお情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報に、全アイテムの残数を含むようにしてもよい。具体的には、情報提示部12は、アイテム情報テーブル111a～111cに格納されているアイテムの総数からアイテム取得数を減算することにより、アイテムの残数を算出し、取得可能アイテム情報に当該算出結果を含める。

【0054】

なおステップS5において制御部13は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテム(第1のアイテム)と、アイテム種類の数値が当該所定値未満のアイテム(第2のアイテム)とで、通信端末2に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせるようにしてもよい。例えば情報提示部12は、第1のアイテムは画像付きで表示し、一方で第2のアイテムは画像は付けず、アイテムの名称等のみを表示してもよい。すなわち情報提示部12が提示する第1のアイテムの取得可能アイテム情報に、アイテムの識別情報(アイテムの名称等)若しくは画像を含むようにしてもよい。

【0055】

なお情報提示部12は、第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示するようにしてもよい。

【0056】

(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。実施の形態2に係る対戦ゲームサーバ1の構成は、実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態2は、実施の形態1と比較して、概略として情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報が、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、所定値以上のアイテム種類の数値をもつアイテムの各必要取得試行回数を含む点で相違する。

【0057】

具体的には情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部12は、アイテム情報テーブルから、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに19個抽出する。情報提示部12は、抽出した19個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1～19)を記憶部11に記憶する。そして制御部13は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり1～19はそれぞれのアイテム識別情報に対応するアイテムを取得するのに必要な取得試行回数(以下、必要取得試行回数という。)を表す。

【0058】

続いて情報提示部12は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル111a～111cのいずれか1つから取得する。続いて情報提示部12は、取得したアイテムのアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を取得する。そして情報提示部12は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末2に提示する。

【0059】

図7(a)に、実施の形態2の係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図7(a)は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合に、通信端末2に提供するアイテムの提供順序をゲージにより表示している例を示している。ゲージは複数のマスにより構成され、各マス201～219には、それぞれ必要取得試行回数が1～19となるようにアイテムが対応付けられる。また各マスは、対応するアイテム

10

20

30

40

50

のアイテム種類に応じて異なるパターンで表示される。

【0060】

図7(a)の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合に、マス204等に示すパターンで表示される。なおここでは、所定値が4である場合を示している。一方アイテム種類の数値が所定値未満の場合、マス201等に示すパターンで表される。すなわち、図7(a)は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を表している。なお図7(a)は、アイテム種類の数値が所定値未満の場合の各必要取得試行回数も表している。

【0061】

なお通信端末2からアイテム取得要求を受けてアイテムを提供し、取得試行回数が1増えると、全てのアイテムの必要取得試行回数は、1減る。この場合、図7(b)に示すように、マス201～219に対応するアイテムは、それぞれ左方向へ1マス分シフト(移動)する。したがって当該ゲージにより、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を、ユーザは直感的に把握することができる。

10

【0062】

このように実施の形態2にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテム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。さらに、アイテム種類の数値が所定値以上の必要取得試行回数を表示するため、ユーザの期待感をより向上させ、ゲームの利用をより継続させることができる。

20

【0063】

なお、マス201～219を表示するパターンはこれに限らず、各マス201～219をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはマス201～219の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。

【0064】

なお、アイテム種類の数値が所定値未満の場合に、一定の割合で、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するマスと同一のパターンでマスを表示してもよい。このようにすることで、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するパターンで表示されたマスに、アイテム種類の数値が所定値未満のアイテムが混在することになり、ゲームの面白さを向上させることができ、ゲームの利用をより継続させることができる。

30

【0065】

なお、必要取得試行回数が所定値以下の場合に、提供するアイテムの詳細情報(以下、アイテム詳細情報という。)を提示してもよい。アイテム詳細情報とは、好適にはアイテム名、アイテム種類である。また当該所定値は例えば2等である。図8は、アイテム詳細情報を提示する例である。マス201及びマス202は、それぞれ必要取得試行回数が1回、2回である。したがって、マス201及びマス202のアイテム詳細情報としてアイテム名を表示している。このように構成することにより、所定値以下の必要取得試行回数の範囲において取得できるアイテムに係るアイテム詳細情報が把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

40

【0066】

なお、図7の例ではアイテム種類に係る数値を基準にして各マスを2種類のパターンを表示したがこれに限らず、基準の所定値を複数設け、3種類以上のパターンで表示してもよい。また、必要取得試行回数が小さい程、表示するパターンを増やすようにしてもよい。このようにすることで、必要取得試行回数を小さい程、取得するアイテムのアイテム種類がより詳細に把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

【0067】

なお、図7及び図8においてゲージは、19個のマスにより構成されたがこれに限られ

50

ず、マスの数は 18 個以下でもよく、20 個以上であってもよい。さらに、図 8 に示したアプローチゲージは、I 状の形状を示したがこれに限定されるものではない。例えば、S 字型に蛇行したり、先が 2 股に割れている Y 字状等の様々なバリエーションが考えられる。なお 2 股に割れているバリエーションの場合、2 股の一方は対戦ゲームサーバ 1 がランダムに定めたダミーの所定のマスを表示してもよい。

【0068】

なお、図 7 及び図 8 において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、ゲージのみを表示するようにしてもよい。つまり図 7 及び図 8 においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数のみを含むようにしてもよい。10

【0069】

(実施の形態 3)

以下に、本発明の実施の形態 3 について説明をする。実施の形態 3 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成は、実施の形態 1 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態 3 は、実施の形態 1 と比較して、概略として情報提示部 12 が提示する取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む点で相違する。20

【0070】

実施の形態 3 に係る情報提示部 12 が提示する取得可能アイテム情報は、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含む。

【0071】

具体的には情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部 12 は、ユーザ情報テーブル 112 を参照し、通信端末 2 に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部 12 は、アイテム情報テーブルから、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに 25 個抽出する。情報提示部 12 は、抽出した 25 個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1 ~ 25)を記憶部 11 に記憶する。そして制御部 13 は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり 1 ~ 25 はそれぞれのアイテム識別情報に対応する必要取得試行回数を表す。30

【0072】

続いて情報提示部 12 は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル 111a ~ 111c のいずれか 1 つから取得する。そして情報提示部 12 は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を集計し、該集計したアイテム種類毎のアイテムの総数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末 2 に提示する。

【0073】

図 9 に、実施の形態 3 の係る情報提示部 12 により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図 9 は、必要取得試行回数が 25 回以下のアイテムを、25 個のセル 301 ~ 325 により構成されるシート(以下、スクラッチカード)により表示している。各セルは、それぞれ必要取得試行回数が 25 回以下のアイテムに対応する。セル 301 ~ セル 325 には、夫々必要取得試行回数が 25 回以下のアイテムがランダムに対応付けられる。

【0074】

図 9 の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合は、セル 301 等に示すパターンで表示される。なおここで所定値は 4 であるとする。一方アイテム種類が所定値未満の場合は、セル 302 等に示すパターンで表示される。すなわち、図 9 は、必要取4050

得試行回数が 25 回以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を表している。

【 0075 】

このように実施の形態 3 にかかる対戦ゲームサーバ 1 によれば、情報提示部 12 が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を通信端末 2 に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【 0076 】

なお、セル 301 ~ 325 を表示するパターンはこれに限られず、各セル 301 ~ 325 をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはセル 301 ~ 325 の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。10

【 0077 】

さらに制御部 13 は、通信端末 2 からの選択要求に基づき、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムから選択した 1 つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定してもよい。この場合、情報提示部 12 は、全てのセルを同一のパターンで表示した、選択用のスクラッチカードを通信端末 2 に提示し、通信端末 2 にいずれかのセルを選択させるようにしてもよい。

【 0078 】

図 10 (a) に当該選択用のスクラッチカードを表示した取得アイテム選択画面の例を示す。図 10 (a) のスクラッチカードの各セルは、必要取得試行回数が 25 回以下のアイテムに対応する。図 10 (a) に示すように、スクラッチカードのセルは、同一のパターンで表示され、各セルにどのアイテムが対応しているのかをユーザは判別できない。20

【 0079 】

ユーザはスクラッチカードの任意の場所を、通信端末 2 のキーやタッチパネル等の操作部(不図示)により選択することができ、通信端末 2 は、ユーザの操作に基づき選択要求を対戦ゲームサーバ 1 に送信する。そして対戦ゲームサーバ 1 の制御部 13 は、当該選択要求に係るセルに対応するアイテムを、通信端末 2 に提供するアイテムとして決定する。

【 0080 】

図 10 (b) は、セル 308、セル 316、及びセル 320 が選択された例を示す。当該選択されたセルは、図 9 に示したスクラッチカードにおけるセルと同一パターンで表示される。なお当該選択されたセルには、当該セルに対応するアイテム詳細情報を表示してもよい。30

【 0081 】

このようにすることで、アイテムの取得方法のバリエーションをより増やし、またアイテム種類の高いアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【 0082 】

なお、図 9 及び図 10 のスクラッチカードは、5 行 5 列のシートによる 25 個のセルにより構成されたがこれに限られず、M 行 N 列のシート (M 及び N は 2 以上の整数) による、M × N 個のセルにより構成されてもよい。さらに、図 10 に示したスクラッチカードの形状は四角形に限定されるものではない。例えば、多角形でもよいし、さらに 2 次元ではなくサイコロ状の 3 次元の四方型であってもよい。40

【 0083 】

なお、図 9 及び図 10 において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、スクラッチカードのみを表示するようにしてもよい。つまり図 9 及び図 10 においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム50

情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数のみを含むようにもよい。

【0084】

ここで、対戦ゲームサーバ1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、対戦ゲームサーバ1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。

【0085】

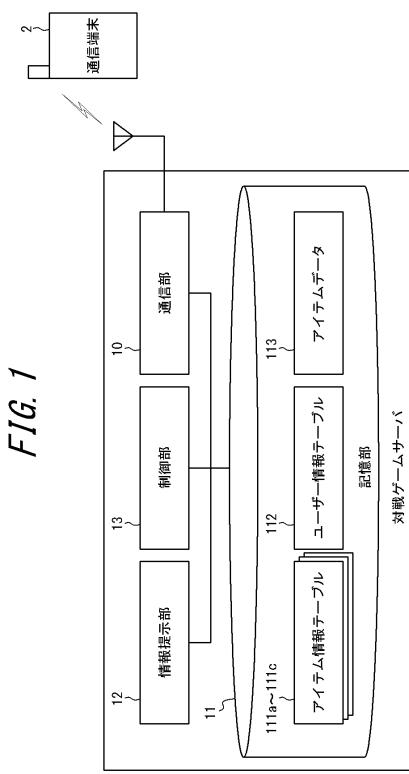
本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。例えば上記実施の形態1~3においては、ユーザ識別番号毎に個別のアイテム情報テーブル111a~111cを対応付けたが、例えば複数人で一つのアイテム情報テーブル111a~111cを共有するようにしてもよい。

【符号の説明】

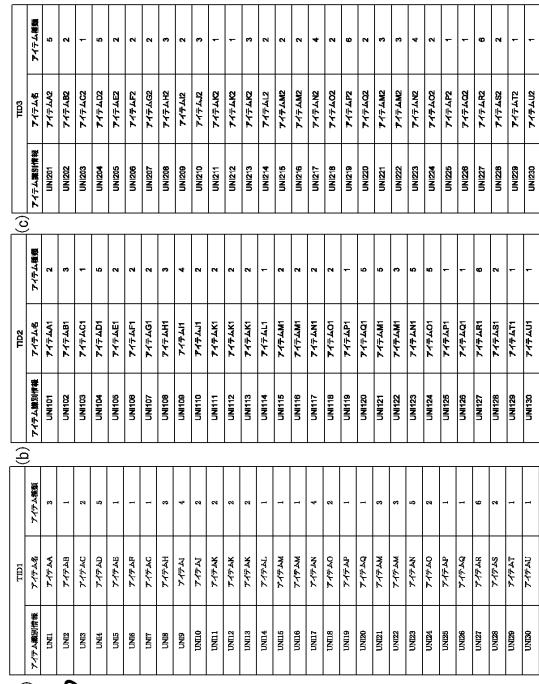
【0086】

- | | | |
|-------------------|--------------|----|
| 1 | 対戦ゲームサーバ | 20 |
| 2 | 通信端末 | |
| 1 0 | 通信部 | |
| 1 1 | 記憶部 | |
| 1 2 | 情報提示部 | |
| 1 3 | 制御部 | |
| 1 1 1 a ~ 1 1 1 c | アイテム情報テーブル | |
| 1 1 2 | ユーザ情報テーブル | |
| 1 1 3 | アイテムデータ | |
| 2 0 1 ~ 2 1 9 | マス | |
| 3 0 1 ~ 3 2 5 | セル | 30 |
| 5 0 1 | アイテムの総数に係る情報 | |
| 5 0 2 | 取得数に係る情報 | |

【図1】



【図2】



【図3】

FIG. 3

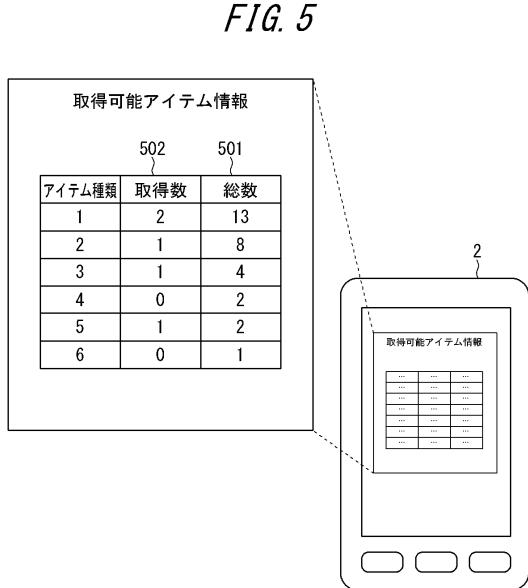
| エンドツリー情報 | データ構造情報 | 操作アリ/未操作情報 |
|----------|---------|------------|
| UNI1. | TII1 | UNI2 |
| UNI2 | TII2 | UNI19 |
| UNI3 | TII1 | UNI8 |
| UNI4 | TII3 | UNI24 |
| UNI5 | TII2 | UNI10 |
| ... | ... | ... |

【図4】

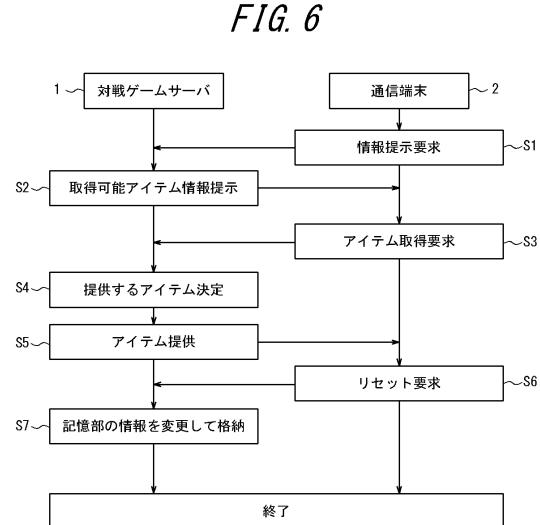
FIG. 4

| アイテム識別情報 | アイテム画像 |
|----------|---------|
| UNI1 | アイテムA画像 |
| UNI2 | アイテムB画像 |
| UNI3 | アイテムC画像 |
| UNI4 | アイテムD画像 |
| UNI5 | アイテムE画像 |
| ... | ... |

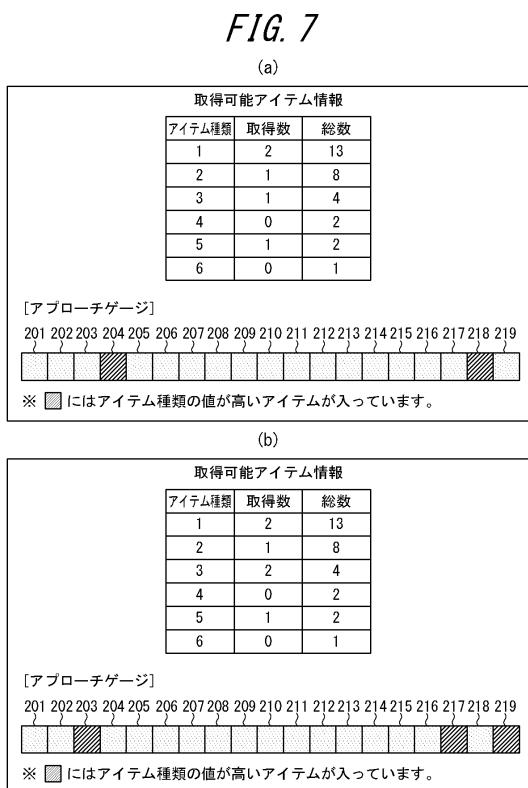
【図5】



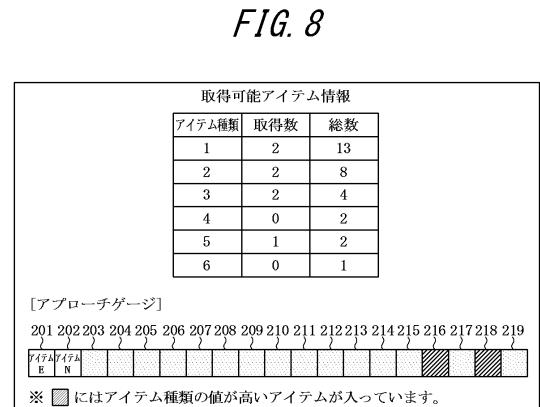
【図6】



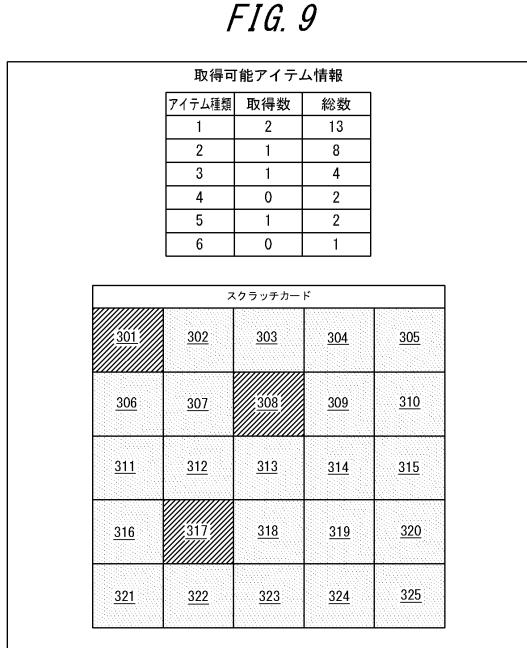
【図7】



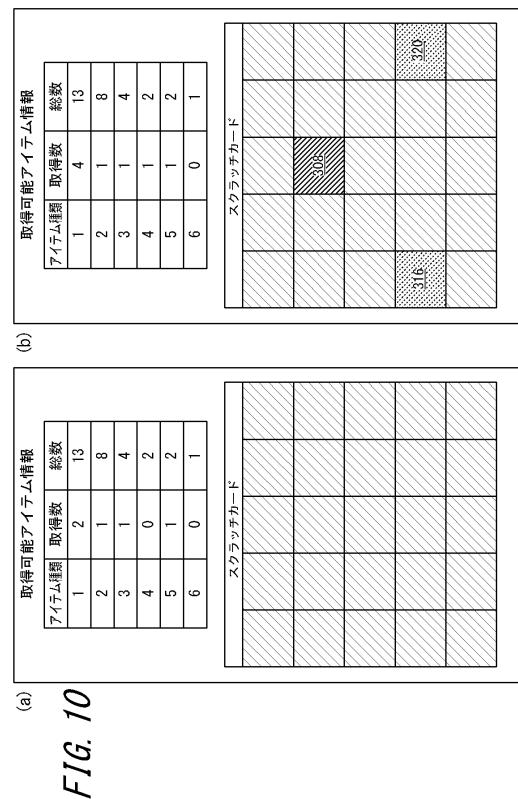
【図8】



【図9】



【図10】



フロントページの続き

(72)発明者 加藤 慶一

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

(72)発明者 安原 智己

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 木村 隆一

(56)参考文献 特開2002-366852(JP,A)

特開2008-93165(JP,A)

特開2003-019356(JP,A)

特開2003-154172(JP,A)

特開2005-318995(JP,A)

特開2001-353371(JP,A)

特開2013-247977(JP,A)

特開2013-027477(JP,A)

特開2003-016333(JP,A)

ソーシャルゲームを見る7：ソーシャルガチャ課金誘導はすでにネットゲームを超えた，GameCast iPhone，2012年 2月11日，<http://www.gamecast-blog.com/archives/65647744.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13 / 00 - 13 / 98