

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6403215号  
(P6403215)

(45) 発行日 平成30年10月10日 (2018. 10. 10)

(24) 登録日 平成30年9月21日 (2018. 9. 21)

(51) Int. Cl.	F I
<b>A 6 3 F 13/69 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/69 5 1 O
<b>A 6 3 F 13/35 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/35
<b>A 6 3 F 13/422 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/422
<b>A 6 3 F 13/79 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/79

請求項の数 15 (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2015-241249 (P2015-241249)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成27年12月10日 (2015. 12. 10)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-88146 (P2015-88146)		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成26年8月21日 (2014. 8. 21)	(74) 代理人	100099759
(65) 公開番号	特開2016-52591 (P2016-52591A)		弁理士 青木 篤
(43) 公開日	平成28年4月14日 (2016. 4. 14)	(74) 代理人	100123582
審査請求日	平成29年8月15日 (2017. 8. 15)		弁理士 三橋 真二
		(74) 代理人	100114018
			弁理士 南山 知広
		(74) 代理人	100180806
			弁理士 三浦 剛
		(74) 代理人	100196829
			弁理士 中澤 言一
		(74) 代理人	100147485
			弁理士 杉村 憲司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、情報処理装置、及び情報処理装置の制御方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通信端末に対してゲームを提供するコンピュータに、

(a) 複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択するステップと、

(b) 前記ステップ (a) において選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、

(c) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、

(d) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 2】

前記ステップ (a) において、抽選により前記ゲーム媒体を選択する、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記アビリティは、対戦相手との戦いにおいて発揮される、請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

**【請求項 4】**

前記ステップ(c)において、前記ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体の全ての  
アビリティを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供することを特徴とする  
、請求項1乃至3いずれか一項に記載のプログラム。

**【請求項 5】**

前記コンピュータに、  
(e)ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体の全てのアビリティを使用させるように  
前記ゲーム媒体使用環境を制御するステップ  
をさらに実行させる、請求項1乃至4いずれか一項に記載のプログラム。

**【請求項 6】**

前記ゲーム媒体使用環境は、対戦相手との戦いであって、  
前記コンピュータに、  
(f)ユーザに前記戦いに必ず勝利させるように前記戦いを制御するステップ  
をさらに実行させる、請求項1乃至5いずれか一項に記載のプログラム。

**【請求項 7】**

前記アビリティは、該アビリティを有するゲーム媒体のレベルに応じて使用可能かどう  
か定められ、  
前記ゲーム媒体使用環境において、前記少なくとも1つのゲーム媒体のレベルを、前記  
少なくとも1つのゲーム媒体の全てのアビリティが使用可能となるレベルとする、請求項  
1乃至6いずれか一項に記載のプログラム。

**【請求項 8】**

前記ステップ(c)において、  
前記ゲーム媒体使用環境は前記ゲームとは異なるイベントである、  
請求項1乃至7いずれか一項に記載のプログラム。

**【請求項 9】**

前記ステップ(c)において、  
前記イベントは自動的に実行される、  
請求項8に記載のプログラム。

**【請求項 10】**

前記コンピュータに、  
(g)前記イベントが実行された後に、前記イベントを実行する操作入力、または前記  
少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付けるステップ  
、  
を更に実行させる、  
請求項8又は9に記載のプログラム。

**【請求項 11】**

前記ステップ(c)において、  
前記ゲーム媒体使用環境は所定の期間における前記ゲームである、  
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】**

前記コンピュータに、  
(h)前記通信端末から前記所定の期間に前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有する  
ことを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記操作入力を受け付けたタイミングに応  
じて異なる属性を前記ゲーム媒体に付加するステップ、  
を更に実行させる、請求項11に記載のプログラム。

**【請求項 13】**

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置であって、  
複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択する抽選部と、  
前記抽選部によって選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示  
させる端末表示制御部と、

10

20

30

40

50

前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供し、前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するゲーム媒体使用環境提供部と、  
を備える情報処理装置。

【請求項14】

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、  
(a) 複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択するステップと、  
(b) 前記ステップ(a)において選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、  
(c) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、  
(d) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、  
を含む情報処理装置の制御方法。

【請求項15】

ゲームを実行する通信端末に、  
(a) 複数のゲーム媒体の中から選択された少なくとも1つのゲーム媒体を表示するステップと、  
(b) ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を実行するステップと、  
(c) 前記ユーザから、前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付けるステップと、  
(d) 前記ユーザから前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けるステップと、  
を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、情報処理装置、及び情報処理装置の制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

コンピュータ等の情報処理装置を用いるビデオゲームにおいて、所定の当選確率を有する抽選が実行されることがある。例えば、特許文献1に記載されるカードバトルゲームでは、抽選結果に応じて特別なバトル（以下、支援バトルという）が実行され、敵の体力パラメータを所定量減らすことができる。このように、抽選結果に応じて実行される支援バトルによって、ゲームが進行し、ユーザのゲームの継続意欲の低下を防止できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-61401号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

ここで、抽選は、ゲームの中での特別なイベントを実行するか否かを決定するために用いられるだけではない。例えば、抽選によってゲーム媒体（例えば、ゲーム内のカード、キャラクタ、武器、防具、又はアイテム等）が選択されて、ユーザは、所有を希望すること（例えば対価を支払うこと）を選択することで、選択されたゲーム媒体を所有できる。ユーザはこのようなゲーム媒体を所有することによって、ゲームを有利に進めることが可能になる。

【0005】

しかし、一般に、ユーザは抽選によって選択されたゲーム媒体（以下、当選したゲーム媒体ともいう）の効果、機能、および強さを十分理解する間もなく、所有を希望するか否かを判断しなければならない。そのため、当選したゲーム媒体の所有を希望することを選択した後に、ユーザが期待通りの効果が得られないと感じた場合、ユーザのゲームに対する満足度が低下してしまう可能性があった。

10

【0006】

このような問題点に鑑みてなされた本発明の目的は、ゲーム媒体の所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下を抑制可能なプログラム、情報処理装置、及び情報処理装置の制御方法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、本発明に係るプログラムは、  
通信端末に対してゲームを提供するコンピュータに、  
（a）複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択するステップと、  
（b）前記ステップ（a）において選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、

20

（c）前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、

（d）前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、

30

を実行させる。

【0008】

また、本発明に係るプログラムは、  
前記ステップ（a）において、抽選により前記ゲーム媒体を選択することが好ましい。

また、本発明に係るプログラムは、  
前記アビリティは、対戦相手との戦いにおいて発揮されることが好ましい。

また、本発明に係るプログラムは、  
前記ステップ（c）において、前記ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体の全てのアビリティを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供することが好ましい。

40

【0009】

また、本発明に係るプログラムは、  
前記コンピュータに、  
（e）ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体の全てのアビリティを使用させるように前記ゲーム媒体使用環境を制御するステップ  
をさらに実行させることが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るプログラムは、  
前記ゲーム媒体使用環境は、対戦相手との戦いであって、  
前記コンピュータに、  
（f）ユーザに前記戦いに必ず勝利させるように前記戦いを制御するステップ

50

をさらに実行させることが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るプログラムは、

前記アビリティは、該アビリティを有するゲーム媒体のレベルに応じて使用可能かどうか定められ、

前記ゲーム媒体使用環境において、前記少なくとも1つのゲーム媒体のレベルを、前記少なくとも1つのゲーム媒体の全てのアビリティが使用可能となるレベルとすることが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るプログラムは、

前記ステップ(c)において、

前記ゲーム媒体使用環境は前記ゲームとは異なるイベントであることが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るプログラムは、

前記ステップ(c)において、

前記イベントは自動的に実行されることが好ましい。

【0014】

また、本発明に係るプログラムは、

前記コンピュータに、

(g) 前記イベントが実行された後に、前記イベントを実行する操作入力、または前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付けるステップ、

を更に実行させることが好ましい。

【0015】

また、本発明に係るプログラムは、

前記ステップ(c)において、

前記ゲーム媒体使用環境は所定の期間における前記ゲームであることが好ましい。

【0016】

また、本発明に係るプログラムは、

前記コンピュータに、

(h) 前記通信端末から前記所定の期間に前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記操作入力を受け付けたタイミングに応じて異なる属性を前記ゲーム媒体に付加するステップ、

を更に実行させることが好ましい。

【0017】

また、上記課題を解決するために、本発明に係る情報処理装置は、

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置であって、

複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択する抽選部と、

前記抽選部によって選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させる端末表示制御部と、

前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供し、前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するゲーム媒体使用環境提供部と、

を備える。

【0018】

また、上記課題を解決するために、本発明に係る情報処理装置の制御方法は、

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、

(a) 複数のゲーム媒体の中から少なくとも1つのゲーム媒体を選択するステップと、  
(b) 前記ステップ(a)において選択された前記少なくとも1つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、

(c) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、

(d) 前記通信端末から前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、

を含む。

また、上記課題を解決するために、本発明に係るプログラムは、

ゲームを実行する通信端末に、

(a) 複数のゲーム媒体の中から選択された少なくとも1つのゲーム媒体を表示するステップと、

(b) ユーザに前記少なくとも1つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも1つを使用するタイミングを通知するゲーム媒体使用環境を実行するステップと、

(c) 前記ユーザから、前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付けるステップと、

(d) 前記ユーザから前記少なくとも1つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも1つのゲーム媒体とを対応付けるステップと、

を実行させる。

【発明の効果】

【0019】

本発明におけるプログラム、情報処理装置、及び情報処理装置の制御方法によれば、ゲーム媒体の所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下を抑制可能である。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】第1実施形態に係る情報処理装置を含むゲームシステムのブロック図である。

【図2】ゲーム媒体データの例を示す図である。

【図3】ユーザデータの例を示す図である。

【図4】図4(a)は抽選トップ画面の例、図4(b)は抽選結果画面の例を示す図である。

【図5】図5(a)は購入確認画面の例、図5(b)はデモバトル画面の例を示す図である。

【図6】第1実施形態に係る情報処理装置の制御方法を示すフローチャートである。

【図7】第2実施形態に係る情報処理装置の制御方法を示すフローチャートである。

【図8】第3実施形態に係る情報処理装置の制御方法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】

【0021】

以下、本発明のいくつかの実施形態について適宜図面を参照しながら説明する。

【0022】

(第1実施形態)

図1は、本発明の第1実施形態に係る情報処理装置1を含むゲームシステムのブロック図である。このゲームシステムは、情報処理装置1と、通信端末2と、を備える。図1では簡便のため、通信端末2を1つのみ図示しているが、複数の通信端末2を備えていてもよい。また、情報処理装置1と通信端末2とは、例えばインターネット等のネットワークを介して通信するが、直接に通信可能であってもよい。

【0023】

10

20

30

40

50

本実施形態において、情報処理装置 1 は、通信端末 2 に対してゲームを配信するゲームサーバである。また、情報処理装置 1 が配信するゲームは、本実施形態では対戦ゲームである。

【0024】

通信端末 2 は、ユーザがゲームおよび抽選に関連する操作を行う端末機器であり、本実施形態ではスマートフォンである。情報処理装置 1 によって配信される対戦ゲームで、ユーザはカードを集めてデッキを組み、そのデッキのカードを選択して、対戦相手との戦い（以下、バトルとする）をしたり、課題（クエストやミッションなど）に挑戦したりする。カードにはバトルや課題で使用可能なゲーム媒体の名称および画像が描かれており、ゲーム媒体ごとに特殊な能力（以下、アビリティとする）が定められている。ここで、ゲーム媒体とは、ゲームの進行に応じ、プレイヤーによって、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の総称である。ゲーム媒体は、例えば、ゲーム内のカード、キャラクタ、アバタ、武器、防具、又はアイテム等とすることができ、本明細書では主にキャラクタであるとして以下に説明するが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものに限られない。また、ゲーム媒体は、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、ゲーム媒体のアビリティやスキル情報、ゲーム媒体のアバタに関する情報、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体の後述する希少度（レアリティ）を示す指標等の各種パラメータ情報を有する。

【0025】

（システム全体構成）

情報処理装置 1 は、サーバ通信部 10 と、記憶部 11 と、サーバ制御部 15 と、抽選部 31 と、端末表示制御部 32 と、ゲーム媒体使用環境提供部 33 と、を備える。

【0026】

サーバ通信部 10 は通信端末 2 と通信する。本実施形態において、サーバ通信部 10 は、通信端末 2 と無線で通信するが、有線によって通信してもよい。また、サーバ通信部 10 は、無線通信と有線通信とを併用可能または選択可能であってもよい。

【0027】

記憶部 11 は、ゲーム媒体データ 111 と、ユーザデータ 112 と、を記憶する。本実施形態において、それぞれのデータはテーブル形式で記憶部 11 に記憶されるが、詳細については後述する。

【0028】

サーバ制御部 15 は、情報処理装置 1 の各種動作及びゲーム全体の進行を制御する。サーバ制御部 15 は、例えば、バトルにおける対戦相手、ユーザが挑戦する課題の内容等を決定し、サーバ通信部 10 を介して、種々のゲーム画面を表示させる指示を通信端末 2 に送信する。また、サーバ制御部 15 は、ゲームの適切な進行のため、抽選部 31、端末表示制御部 32、およびゲーム媒体使用環境提供部 33 を制御し、ゲーム媒体使用環境提供部 33 にユーザデータ 112 の管理（例えば値の更新等）を実行させる。

【0029】

抽選部 31 は、ユーザから抽選実行の要求がある場合に、ゲーム媒体を、複数の中から抽選によって選択する。複数のゲーム媒体は、種類が異なるものから構成されても良い。本実施形態においては、抽選部 31 が 1 度に選択するゲーム媒体は 1 つであるが、複数が選択されてもよい。また、抽選部 31 によってユーザに付与するゲーム媒体として選択されたゲーム媒体（以下、当選したゲーム媒体ともいう）は、ユーザが所有することを選択する操作入力を行うことで所有される。つまり、ユーザが当選したゲーム媒体を所有するためには、ゲーム媒体が抽選で選択されるだけでなく、ユーザによって所有することが選択される必要がある。ここで、所有することを選択する操作入力の一例として、購入することを選択する選択操作がある。購入とは、当選したゲーム媒体を取得する対価として、ゲーム内の通貨、ポイント、チケット等を払うことを意味する。以下では、購入によってユーザがゲーム媒体を所有する場合を例に説明するが、購入ではなく無償の取得によ

てユーザがゲーム媒体を所有してもよい。抽選部 3 1 は、ユーザから抽選実行の要求があるたびに、複数のゲーム媒体の中からユーザに付与する少なくとも 1 つのゲーム媒体をランダムに選んでもよい。また、別の抽選の手法として、予め排出（選択）の順番が設定されており、抽選部 3 1 は、ユーザから抽選実行の要求があると、その設定された順番に従ってアイテムを排出してもよい。なお、当選したゲーム媒体は、本発明の「少なくとも 1 つのゲーム媒体」に対応する。

#### 【0030】

本実施形態において、抽選部 3 1 は、ゲーム媒体のレアリティに応じた確率に従って抽選を行う。レアリティとはゲーム媒体の希少度（珍しさ、ゲーム内における価値）を例えば数値で表したものであり、レアリティが高い（数値が大きい）ほど、そのゲーム媒体が希少であることを示す。例えば、抽選部 3 1 は、レアリティが 1 であるゲーム媒体を 10 % の確率で選択し、レアリティが 5 であるゲーム媒体を 0.01 % の確率で選択してもよい。このとき、ユーザはレアリティが高いゲーム媒体を得ようとするために、抽選実行の要求が継続し、ゲームの継続意欲の低下防止につながる。なお、抽選部 3 1 は、記憶部 1 1 に記憶されたゲーム媒体データ 1 1 1 からレアリティの情報を取得可能である。また、レアリティは、ユーザがゲーム内における価値を把握しやすいように、例えばノーマル、レア、スーパーレア、ウルトラレア等の指標（階層）によって区別されていてもよい。

#### 【0031】

ここで、別の実施形態として、抽選部 3 1 は一度当選したゲーム媒体が重複して選択されないようにする抽選を行ってもよい。抽選部 3 1 は、例えば抽選により選択され得るゲーム媒体の群（集合）を設けて、当選したゲーム媒体をそのゲーム媒体の群から取り除くことで、一度当選したゲーム媒体が重複して選択されることを回避できる。このとき、抽選を行うほど抽選対象数が減少するため、ユーザの所望するゲーム媒体が抽選対象に残っている場合には当該ゲーム媒体の当選確率が高くなる。従って、ユーザの抽選実行の要求が継続しやすくなり、さらにゲームの継続意欲の低下防止につながる。

#### 【0032】

端末表示制御部 3 2 は、サーバ制御部 1 5 およびサーバ通信部 1 0 を介して、抽選部 3 1 が実行する抽選に関連する画面を通信端末 2 に表示させる。後述するように、端末表示制御部 3 2 は、例えば抽選トップ画面、抽選結果画面、購入確認画面、デモバトル画面等を通信端末 2 に表示させる。なお、端末表示制御部 3 2 は、サーバ制御部 1 5 の制御に従って、抽選に関連しない画面を通信端末 2 に表示させてもよい。

#### 【0033】

ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、当選したゲーム媒体をユーザが使用できる環境（以下、ゲーム媒体使用環境という）を提供し、記憶部 1 1 に記憶されたユーザデータ 1 1 2 を管理する。本実施形態において、ゲーム媒体使用環境は、1 つのイベント（後述するデモバトル）として提供される。また、別の実施形態では、ゲーム媒体使用環境とは、所定の期間（試用期間）が設けられた対戦ゲームそのものであってもよい。このとき、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、ユーザが対戦する相手および条件（例えば、相手のレベル、単独のバトルであるかグループのバトルであるか等）も設定する。ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 がゲーム媒体使用環境を提供することによって、ユーザはゲーム媒体の持つゲーム内における効果、機能、および強さを十分理解できる。本実施形態では、後述するアビリティを含めて、ユーザは所有を希望するか否かを決定する前に、当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さを知ることができる。

#### 【0034】

ここで、抽選部 3 1、端末表示制御部 3 2、およびゲーム媒体使用環境提供部 3 3 の全てまたは一部を併合して 1 つのブロックとしてもよい。逆に、抽選部 3 1、端末表示制御部 3 2、およびゲーム媒体使用環境提供部 3 3 の全てまたは一部について、更にブロックを分けてもよい。また、情報処理装置 1 は、記憶部 1 1 に記憶されるプログラムに従って動作するコンピュータであって、抽選部 3 1、端末表示制御部 3 2、およびゲーム媒体使用環境提供部 3 3 の全てまたは一部がソフトウェアで実現されてもよい。例えば、記憶部

１１に記憶されるプログラムが、コンピュータを、抽選部３１、端末表示制御部３２、およびゲーム媒体使用環境提供部３３として機能させてもよい。

【００３５】

通信端末２は、端末通信部２０と、表示部２１と、操作部２２と、端末制御部２４と、を備える。

【００３６】

端末通信部２０は情報処理装置１と通信する。本実施形態において、端末通信部２０は、情報処理装置１と無線で通信するが、有線によって通信してもよい。また、端末通信部２０は、無線通信と有線通信とを併用可能または選択可能であってもよい。

【００３７】

表示部２１は、情報処理装置１からの指示に従い、ゲームの画面、イベント（例えばデモバトル）の画面、および抽選部３１が実行する抽選に関連する画面の表示を行う。

【００３８】

操作部２２は、ゲーム、イベントおよび抽選に関連して行われるユーザ操作を受け付ける。そして、操作部２２は、受け付けたユーザ操作に応じた入力信号を端末制御部２４に渡す。操作部２２には、ボタンやタッチパネル等、任意の入力インターフェースを採用可能である。以下において、操作部２２はタッチパネルであるとして説明する。

【００３９】

端末制御部２４は、通信端末２の各種動作を制御する。また、端末制御部２４は、表示部２１に表示される各種画面において受け付けたユーザ操作に応じた入力信号を操作部２２から取得する。そして、端末制御部２４は、端末通信部２０を介して、取得した入力信号を情報処理装置１に送信する。

【００４０】

（ゲーム媒体データ）

図２は、記憶部１１に記憶されるゲーム媒体データ１１１の例を示す図である。ゲーム媒体データ１１１では、“ゲーム媒体名”（例えば、ゲーム媒体Ａ）に、一意に識別可能な識別子（“ゲーム媒体識別子”、例えばＩＴＭ００１）を付して区別している。そして、ゲーム媒体識別子と対応づけて“ゲーム媒体画像”、“区分”、“アビリティ”、および“レアリティ”のパラメータについてテーブル管理している。また、パラメータは図２に示されるものに限られず、例えば購入される確率に基づいて定められる“人気度”等の情報を更にも含んでもよいし、逆に一部のパラメータが省略されていてもよい。ゲーム媒体データ１１１は、不変であってもよいが、例えばゲーム媒体の増減がある場合等にサーバ制御部１５によって更新されてもよい。

【００４１】

“ゲーム媒体識別子”は、本実施形態においては「ＩＴＭ」の文字に３桁の数字を組み合わせているが、これに限られるものではない。“ゲーム媒体名”はゲーム媒体の名称である。ゲーム媒体識別子によって区別が可能である限り重複も許容される。“ゲーム媒体画像”は、ゲーム媒体のゲームにおけるイメージの画像である。ゲーム媒体画像は、レアリティに応じて、装飾の度合いが変わる。例えば、レアリティが高いほど画像に含まれるキャラクタやキャラクタの背景画像の装飾が豪華になる。

【００４２】

“区分”は、ゲーム媒体のカテゴリを示し、本実施形態では、味方となってバトルを行う「キャラクタ」、味方のキャラクタが攻撃に用いる「武器」、味方のキャラクタを対戦相手の攻撃から防御する「防具」、例えば装飾品、食べ物等の「アイテム」、デッキを組むための「カード」等があるが、これらに限定されるものではない。

【００４３】

“アビリティ”は、前述の通り、そのゲーム媒体が有する特殊な能力である。本実施形態においては、アビリティは、例えばバトルを有利に進めることが可能なコマンドアビリティ、装備適正や味方のキャラクタのステータスが上昇する効果をもたらすパッシブアビリティ、ダンジョン攻略を有利に進められるダンジョンアビリティ等を含み、さらに細分

10

20

30

40

50

化される。ゲーム媒体は、1つ以上のアビリティを有していてもよいし、アビリティがなくてもよい。また、アビリティはレベルに応じて習得できてよい。本実施形態では、細分化されたアビリティがa～hのアルファベットで示され、習得できるレベルの数が添え字として付されている。

#### 【0044】

“レアリティ”は、前述の通り、ゲーム媒体の希少度（珍しさ）を数値で表したものであり、レアリティが高い（数値が大きい）ほど、そのゲーム媒体が希少であることを示す。本実施形態においては、ゲーム媒体のレアリティは1～5でランク付けされている。抽選部31は、ゲーム媒体データ111のレアリティの情報を取得して、ゲーム媒体のレアリティが高いほど当選確率が小さくなるように抽選を行う。

10

#### 【0045】

例えば、図2のゲーム媒体Aが「ナイト」（図4（b）参照）であるとして、ゲーム媒体データ111の各パラメータについて説明する。ゲーム媒体A画像として「ナイト」の画像（図4（b）参照）が記憶部11に保存されており、その区分は、味方となってバトルを行う「キャラクタ」である。「ナイト」は、「a2」、「b3」、および「d1」のアビリティを有し（図5（b）参照）、そのレアリティは「5」である。ここで、アビリティについて詳細に説明すると、「d」は最初（レベル1）から習得できるが、「a」はレベル2から習得でき、「b」はレベル3から習得できる。初めから全てのアビリティを備えているのではなく、アビリティのそれぞれに習得できるレベルを設けておくことで、ユーザにゲームを進める動機付けをすることができる。

20

#### 【0046】

##### （ユーザデータ）

図3は、記憶部11に記憶されるユーザデータ112の例を示す図である。ユーザデータ112では、通信端末2のユーザを一意に識別可能な識別子（“ユーザ識別子”、例えばUID001）で区別している。そして、ユーザ識別子と対応づけて、“当選したゲーム媒体”、“排出後経過時間”、“抽選残り時間”、“購入済みゲーム媒体”、“デモバトル回数”のパラメータについてテーブル管理している。また、パラメータは図3に示されるものに限られず、例えばユーザが所有するゲーム媒体のレベルの情報等を更に含んでもよいし、逆に一部のパラメータが省略されていてもよい。ユーザデータ112は、主としてゲーム媒体使用環境提供部33によって管理される。

30

#### 【0047】

“ユーザ識別子”は、本実施形態においては「UID」の文字に3桁の数字を組み合わせているが、これに限られるものではない。例えば、ユーザを一意に識別可能であるならば、ユーザが任意に設定した名称であってもよい。

#### 【0048】

“当選したゲーム媒体”は、ユーザが抽選部31の抽選によって排出されたゲーム媒体をゲーム媒体名で表したものである。なお、ゲーム媒体名に代えて、図2のゲーム媒体識別子が用いられてもよい。

#### 【0049】

“排出後経過時間”は、現在のゲーム媒体が排出されてから、すなわち抽選部31が直前の抽選をしてからの経過時間である。排出後経過時間は、例えばゲーム媒体使用環境提供部33が、当選したゲーム媒体の購入期限が過ぎたか否かを判定するのに用いられる。

40

#### 【0050】

“抽選残り時間”は、本実施形態において、ユーザがお試し抽選できる残り時間を示している。お試し抽選は、ユーザがゲーム媒体を所有するか否かを選択する前に、ゲーム媒体を使用可能なゲーム媒体使用環境がユーザに提供されることが通常抽選と異なる。本実施形態では、ユーザ登録から一定期間（例えば8日間）はお試し抽選が可能であるが、その経過後は通常抽選だけが可能になる。抽選残り時間は、例えば端末表示制御部32が、後述する抽選トップ画面でユーザがお試し抽選を選択できないようにするか否かを判定するのに用いられる。なお、以下の記載において単に抽選と書かれている場合、その抽選は

50

お試し抽選を意味する。

【 0 0 5 1 】

“ 購入済みゲーム媒体 ” は、ユーザが購入済み、すなわちユーザが所有することを選択する操作入力を行うことによって所有したゲーム媒体である。ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、通信端末 2 から当選したゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、ユーザ識別子と当選したゲーム媒体とを対応付けて記憶する。つまり、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、当選したゲーム媒体が購入済みゲーム媒体として追加されるように、ユーザデータ 1 1 2 を更新する。また、“ デモバトル回数 ” は、ユーザが当選したゲーム媒体を使用して行ったデモバトルの回数を示す。デモバトルの詳細については後述する。

10

【 0 0 5 2 】

図 3 の例では、ユーザ識別子が U I D 0 0 2 であるユーザは、抽選によってゲーム媒体 B が当選し、その排出後から 1 4 時間が経過している。また、当該ユーザがお試し抽選を実行できるのは残り 1 6 0 時間 5 0 分である。当該ユーザは、既に「 C 」および「 E 」というゲーム媒体を購入済みであり、当選したゲーム媒体 B についてもデモバトルを 3 回実行している。一方、ユーザ識別子が U I D 0 0 5 であるユーザはユーザ登録をした直後である。当該ユーザは、残り 1 9 0 時間 1 0 分の間、お試し抽選を実行できる。しかし、当該ユーザは、まだ抽選実行を要求しておらず、その他のパラメータについては空白のままである。

【 0 0 5 3 】

20

( 抽選に関連する画面 )

端末表示制御部 3 2 は、抽選部 3 1 の抽選に関連して、抽選トップ画面、抽選結果画面、購入確認画面、デモバトル画面を通信端末 2 に表示させる。以下に、これらの画面の例について図面を参照して説明する。端末表示制御部 3 2 は、更に、ユーザが当選したゲーム媒体を購入したことを知らせる画面 ( 購入通知 ) 、試用期間における当選したゲーム媒体の使用であることを知らせる画面 ( お試し中通知 ) を通信端末 2 に表示させてもよい。

【 0 0 5 4 】

図 4 ( a ) は、通信端末 2 の表示部 2 1 に表示される、抽選トップ画面の例を示す図である。通信端末 2 の表示部 2 1 はタッチパネルであり、操作部 2 2 としても機能する。図 4 ( a ) に示されるように、抽選トップ画面は、上部中央に「抽選トップ」と書かれたタイトル部 2 4 A を含む。また、抽選トップ画面は、「通常抽選」を選択するためのタブ 2 4 B 、および「お試し抽選」を選択するためのタブ 2 4 C を含む。本実施形態では、ユーザ登録から一定期間 ( 例えば 8 日間 ) の経過後はタブ 2 4 C が削除されてお試し抽選が選択できなくなる。

30

【 0 0 5 5 】

図 4 ( a ) の例では、選択されたタブ 2 4 C と連動して、1 日 3 回まで実行可能であること、抽選期限が 年 月 日であること等を説明した「お試し抽選」の説明部 2 4 D が表示されている。説明部 2 4 D は、「お試し抽選」についての詳細な注意を表示するための注意事項ボタン 2 4 E と、「お試し抽選」の実行を要求するための抽選スタートボタン 2 4 F と、を含む。ユーザが注意事項ボタン 2 4 E を押すと「お試し抽選」についての詳細な注意が表示される。また、ユーザが抽選スタートボタン 2 4 F を押すと、抽選実行の要求が情報処理装置 1 に伝えられる。

40

【 0 0 5 6 】

図 4 ( b ) は、抽選結果画面の例を示す図である。図 4 ( b ) に示されるように、抽選結果画面は、上部中央に「抽選結果」と書かれたタイトル部 2 5 A を含む。また、抽選結果画面は、抽選結果を説明する抽選結果説明部 2 5 B を含む。図 4 ( b ) の例では、抽選結果説明部 2 5 B には、抽選で排出されたゲーム媒体、すなわち当選したゲーム媒体が「ナイト」であること、および購入期限が残り 7 2 時間であることが記載されている。また、抽選結果画面は、当選したゲーム媒体が「ナイト」の画像 2 5 C も含む。

【 0 0 5 7 】

50

図5(a)は、購入確認画面の例を示す図である。図5(a)に示されるように、購入確認画面は、上部中央に「購入確認」と書かれたタイトル部27Aを含む。また、購入確認画面はゲーム媒体説明部27Bおよび購入用表示部27Cを含む。ゲーム媒体説明部27Bは、当選したゲーム媒体が「ナイト」であること等の説明とともに、デモバトルの実行を要求するためのデモバトル実行ボタン27Fを含む。ユーザがデモバトル実行ボタン27Fを押すと、デモバトルの実行の要求が情報処理装置1に伝えられる。また、購入用表示部27Cは、排出ユニット、すなわち当選したゲーム媒体を購入するための購入ボタン27Dと、購入をキャンセルするためのキャンセルボタン27Eと、を含む。ユーザは購入ボタン27Dを押すことで当選したゲーム媒体を購入できる。また、ユーザはキャンセルボタン27Eを押すことで、当選したゲーム媒体の購入をキャンセルする。

10

#### 【0058】

より詳細に説明すると、購入ボタン27Dまたはキャンセルボタン27Eが押されたとき、ゲーム媒体使用環境提供部33は、以下のようにユーザデータ112を更新する。まず、購入ボタン27Dが押されて、所有することが選択された場合には、ゲーム媒体使用環境提供部33は、ユーザデータ112のユーザ識別子と当選したゲーム媒体とを対応付けて記憶する。一方、キャンセルボタン27Eが押されて、当選したゲーム媒体の購入がキャンセルされる場合には、ゲーム媒体使用環境提供部33は、ユーザデータ112のユーザ識別子と当選したゲーム媒体との対応付けを行わない。

#### 【0059】

なお、図5(a)の例では、購入ボタン27Dとキャンセルボタン27Eだけが用意されているが、ユーザの別の指示に対応するボタンが更に用意されていてもよい。例えば、合成ボタンが用意されており、合成ボタンが押された場合には、当選したゲーム媒体と他のゲーム媒体とを合成できるようにしてもよい。合成の対象となる他のゲーム媒体は、例えば購入済みゲーム媒体から選択可能であってもよい。当選したゲーム媒体の合成が選択された場合には、例えばゲーム媒体使用環境提供部33が、ユーザデータ112のユーザ識別子と対応付けられたゲーム媒体であって合成に使用されたゲーム媒体のデータを削除し、ユーザデータ112のユーザ識別子と合成後のゲーム媒体とを対応付けて記憶する。また、例えば、交換ボタンが用意されており、交換ボタンが押された場合には、当選したゲーム媒体を他のユーザと交換できるようにしてもよい。当選したゲーム媒体の交換が選択された場合には、例えばゲーム媒体使用環境提供部33が、交換の対象となるゲーム媒体について、ユーザデータ112のユーザ識別子との対応付けを交換して記憶する。所有すること以外の選択肢をユーザに与えることよって、当選したゲーム媒体の利用価値が更に向上するため、ユーザの抽選実行の要求が継続し、ゲームの継続意欲の更なる低下防止につながる。

20

30

#### 【0060】

図5(b)は、デモバトル画面の例を示す図である。図5(b)に示されるように、デモバトル画面は、上部中央に「デモバトル」と書かれたタイトル部26Aを含む。また、デモバトル画面は、当選したゲーム媒体である「ナイト」の画像26Cと、対戦相手の画像26Bと、を含む。また、本実施形態において、デモバトル画面は当選したゲーム媒体である「ナイト」のアビリティ26Dも表示される。

40

#### 【0061】

(情報処理装置の処理)

図6は本実施形態に係る情報処理装置1が、前述のお試し抽選を実行する場合の処理を示すフローチャートである。つまり、図6のフローチャートは、情報処理装置1の制御方法を表す。

#### 【0062】

ステップS1では、情報処理装置1はユーザデータ112の更新を行う。情報処理装置1は、特にユーザデータ112の排出後経過時間、抽選残り時間について更新する。また、後述する購入通知の後であれば、情報処理装置1は、購入済みゲーム媒体についても更新する。

50

## 【 0 0 6 3 】

ステップ S 2 A では、情報処理装置 1 は、抽選残り時間がゼロか否かを判定する。つまり、情報処理装置 1 は、抽選残り時間に基づいて、ユーザがお試し抽選を実行できるか否かについて判定する。情報処理装置 1 は、抽選残り時間がゼロとなった場合に（ステップ S 2 A の Y E S ）、抽選トップ画面でユーザがお試し抽選を選択できないようにして図 6 の処理を終了させる。一方、情報処理装置 1 は、抽選残り時間がゼロでない場合には（ステップ S 2 A の N O ）、ステップ S 3 の処理に進む。

## 【 0 0 6 4 】

ステップ S 3 では、情報処理装置 1 はユーザから抽選トップ画面要求、すなわち抽選トップ画面の表示の要求があるか否かを判定する。ユーザが抽選トップ画面を要求していない場合には（ステップ S 3 の N O ）、情報処理装置 1 は再びステップ S 1 の処理に戻る。一方、ユーザが抽選トップ画面を要求する場合には（ステップ S 3 の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 4 の処理に進む。

## 【 0 0 6 5 】

ステップ S 4 では、情報処理装置 1 は、抽選トップ画面表示指示、すなわち通信端末 2 の表示部 2 1 に抽選トップ画面（図 4（a）参照）を表示させる指示をする。

## 【 0 0 6 6 】

ステップ S 5 では、情報処理装置 1 はユーザから抽選実行要求、すなわちユーザが抽選スタートボタン 2 4 F を押して、抽選の実行を要求しているか否かを判定する。ユーザから抽選実行要求がない場合には（ステップ S 5 の N O ）、情報処理装置 1 は待機する。一方、ユーザから抽選実行要求がある場合には（ステップ S 5 の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 6 の処理に進む。

## 【 0 0 6 7 】

ステップ S 6 では、情報処理装置 1 は、ゲーム媒体データ 1 1 1 にアクセスして必要な情報を取得する。情報処理装置 1 は、ゲーム媒体データ 1 1 1 から特にゲーム媒体のレアリティの情報を取得して、抽選において、ゲーム媒体のレアリティが高いほど当選確率が小さくなる（例えば反比例する）ようにする。ここで、ゲーム媒体の当選確率は、レアリティに反比例する形態だけでなく、特定のゲーム媒体の当選確率が高くなるように、または低くなるように調整されてもよい。例えば、特定のボス向けのキャンペーンが実行されている場合に、ボスに多大なダメージを与えることができるキャラクタ（ゲーム媒体の一種）の当選確率を高くしてもよい。このような当選確率の調整は、ユーザに有利な条件を提供し得るので、ユーザのゲーム継続意欲をさらに向上させる可能性がある。

## 【 0 0 6 8 】

ステップ S 7 では、情報処理装置 1 は、ゲーム媒体のレアリティに応じた確率に従って抽選を行う。そして、当選したゲーム媒体が決定される。

## 【 0 0 6 9 】

ここで、本実施形態において、抽選部 3 1 はゲーム媒体のレアリティに応じた確率に従って抽選を行うが、上述のように、予めゲーム媒体の排出（選択）の順番が設定されており、ユーザがゲーム媒体の取得を要求するとその設定された順番に従ってアイテムが排出されてもよい。予めゲーム媒体の排出の順番が設定されている場合には、ステップ S 6 で情報処理装置 1 はゲーム媒体の排出順番を取得する。そして、ステップ S 7 で情報処理装置 1 は排出済みの最後のゲーム媒体の排出順番を把握し、その次の排出順番のゲーム媒体を当選したゲーム媒体として決定する。

## 【 0 0 7 0 】

ステップ S 8 では、情報処理装置 1 は、抽選結果画面表示指示、すなわち通信端末 2 の表示部 2 1 に抽選結果画面（図 4（b）参照）を表示させる指示をする。

## 【 0 0 7 1 】

ステップ S 9 では、情報処理装置 1 はユーザデータ 1 1 2 の更新を行う。情報処理装置 1 は、特に抽選実行を要求したユーザの当選したゲーム媒体、排出後経過時間について更新する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 2 】

ステップ S 1 0 では、情報処理装置 1 は、購入確認画面表示指示、すなわち通信端末 2 の表示部 2 1 に購入確認画面（図 5（a）参照）を表示させる指示をする。

## 【 0 0 7 3 】

ステップ S 1 9 では、情報処理装置 1 はユーザからデモバトル要求、すなわちユーザがデモバトル実行ボタン 2 7 F を押して、デモバトルの実行を要求しているか否かを判定する。ユーザからデモバトル要求がない場合には（ステップ S 1 9 の N O ）、情報処理装置 1 はステップ S 3 0 の処理に進む。一方、ユーザからデモバトル要求がある場合には（ステップ S 1 9 の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 2 0 の処理に進む。

## 【 0 0 7 4 】

ステップ S 2 0 では、情報処理装置 1 は排出後経過時間が超過しているか否かを判定する。つまり、情報処理装置 1 は、排出後経過時間に基づいて、当選したゲーム媒体の購入期限が過ぎた否かを判定する。排出後経過時間が超過していない場合、すなわち当選したゲーム媒体を購入可能な時間内である場合には（ステップ S 2 0 の N O ）、情報処理装置 1 はステップ S 2 2 の処理に進む。一方、排出後経過時間が超過した場合、すなわち当選したゲーム媒体の購入期限が過ぎた場合には（ステップ S 2 0 の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 3 0 の処理に進む。このとき、情報処理装置 1 は、ユーザデータ 1 1 2 の当選したゲーム媒体、排出後経過時間、およびデモバトル回数の欄をリセット（空白化）してもよい。

## 【 0 0 7 5 】

ここで、本実施形態においてデモバトル回数には上限が設けられていない。しかし、別の実施形態として、デモバトル回数に上限が設けられていてもよい。このとき、ステップ S 2 0 は、デモバトル回数が上限を超過しているか否かも判定する。すなわち、排出後経過時間およびデモバトル回数の少なくとも一方が超過した場合には（ステップ S 2 0 の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 3 0 の処理に進み、それ以外の場合には（ステップ S 2 0 の N O ）、情報処理装置 1 はステップ S 2 2 の処理に進む。

## 【 0 0 7 6 】

ステップ S 2 2 では、情報処理装置 1 はデモバトルを実行する。このとき、通信端末 2 の表示部 2 1 にデモバトル画面（図 5（b）参照）が表示される。デモバトルは、情報処理装置 1 のゲーム媒体使用環境提供部 3 3 が提供するイベントであって、ゲーム媒体使用環境の一形態である。デモバトルの目的は、ユーザが所有を希望するか否かを決定する前に、ユーザに当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さを十分理解させることにある。そのため、情報処理装置 1 のゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、ユーザが対戦する相手および条件を適切に設定する。

## 【 0 0 7 7 】

図 5（b）の例では、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、当選したゲーム媒体である「ナイト」のレベルを、全てのアビリティ 2 6 D が使用可能な程度（具体的にはレベル 3 以上）に上げる。そして、このときの「ナイト」のアビリティを使用できるように、対戦相手のレベルを低めに設定することが好ましい。対戦相手が強すぎて「ナイト」がアビリティを使用する前に倒されてしまうことを防ぐためである。また、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、アビリティ 2 6 D を発揮するタイミングをユーザに教えるチュートリアル用のモードを有していてもよい。このとき、ユーザは「ナイト」の全てのアビリティの効果、および強さを十分に理解可能である。なお、当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さを客観的に比較可能にするために、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、対戦相手のレベルを固定することも可能である。また、特にアビリティについてユーザに理解させるために、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、単独のバトルであるかグループのバトルであるかを適宜変更してもよい。例えば、当選したゲーム媒体のアビリティが回復系の魔法である場合、味方が他にいなければ効果を理解することはできない。このような場合に、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、単独のバトルではなく、グループのバトルができるように、デモバトルの条件を設定してもよい。

## 【0078】

ステップS23では、情報処理装置1はユーザデータ112の更新を行う。情報処理装置1は、特にデモバトル回数について更新する。その後、情報処理装置1はステップS19の処理に戻る。つまり、本実施形態では、ユーザは当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さについて、納得できるまでデモバトルを繰り返すことが可能である。

## 【0079】

ステップS30では、情報処理装置1はユーザが購入するとの意思を示したか、すなわちユーザが購入ボタン27Dを押したか、それともキャンセルボタン27Eを押したか、を判定する。ユーザがキャンセルボタン27Eを押して、当選したゲーム媒体の購入をキャンセルした場合（ステップS30のNO）、情報処理装置1はステップS4の処理に戻り、ユーザは再度、抽選実行を要求できる。一方、ユーザが購入ボタン27Dを押して、当選したゲーム媒体を購入するとの意思を示した場合（ステップS30のYES）、情報処理装置1はステップS31の処理に進む。

## 【0080】

ステップS31では、情報処理装置1は、当選したゲーム媒体がユーザの所有となったことを示す購入通知を、通信端末2に対して行う。このとき、通信端末2の表示部21に購入済みであることを示すメッセージが表示されてもよい。その後、情報処理装置1はステップS1の処理に戻る。

## 【0081】

以上に説明したように、本実施形態の情報処理装置1は、通信端末2からゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、当選したゲーム媒体を使用可能なゲーム媒体使用環境（デモバトル）を通信端末2に提供する。そのため、ユーザのゲーム媒体の取得に関する満足度を向上させて、結果として、ゲーム媒体の所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下を抑制できる。

## 【0082】

ここで、本実施形態において、当選したゲーム媒体を使用可能なゲーム媒体使用環境はデモバトルという、ゲームとは異なるイベントの形で提供される。このとき、ゲーム媒体使用環境提供部33は、デモバトルでユーザが対戦する相手および条件も当選したゲーム媒体に応じて設定できる。つまり、本実施形態において、ユーザは対戦に確実に勝利できる環境で、当選したゲーム媒体を使用できる。そのため、ユーザは、当選したゲーム媒体の効果等を理解するだけでなく、対戦に勝利することでゲームの継続意欲をより向上させることが可能である。また、本実施形態の購入確認画面（図5（a）参照）は、デモバトル実行ボタン27F、購入ボタン27D、およびキャンセルボタン27Eを含む。つまり、本実施形態では、ユーザはデモバトルを実行すること、または当選したゲーム媒体の所有を希望するか否かの意思を示すことを選択できるため、所有のタイミングに自由度を有する。

## 【0083】

また、本実施形態において、ユーザは当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さについて、納得できるまでデモバトルを繰り返すことが可能である。すなわち、デモバトル実行（図6のステップS22参照）の後に、ユーザは再びデモバトル実行を要求可能（図6のステップS19参照）である。情報処理装置1は、通信端末2からデモバトルを実行する操作入力（デモバトル実行ボタン27Fが押されること）がある場合、再び同じ条件で、または条件を変更してデモバトルを実行する。このことは、ゲーム媒体の所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下をさらに抑制可能である。

## 【0084】

## （第2実施形態）

図7は、第2実施形態に係る情報処理装置1の制御方法を示すフローチャートである。第1実施形態と情報処理装置1の構成は同じであるため説明を省略する。デモバトルの回数が完全にユーザの選択に任されていた第1実施形態と比較すると、本実施形態に係る情報処理装置1の制御方法は、デモバトルをユーザの選択操作なしに自動的に1回実行する

10

20

30

40

50

点が異なる。なお、図 6 と同じステップには同じ符号を付して説明を省略し、以下では第 1 実施形態と異なる部分について詳細に説明する。

【 0 0 8 5 】

まず、ステップ S 1 ~ S 9 については、第 1 実施形態に係る情報処理装置 1 の制御方法の同じ符号のステップと同じであるため説明を省略する。そして、ステップ S 9 に続いてステップ S 2 0 の処理が実行される。本実施形態の情報処理装置 1 は、排出後経過時間が超過していない場合には（ステップ S 2 0 の N O ）、ステップ S 2 2 の処理を行う。

【 0 0 8 6 】

その後、ステップ S 2 2 で情報処理装置 1 はデモバトルを実行する。つまり、本実施形態においては、抽選の後で、ユーザのデモバトル実行の指示を必要とすることなく自動的に 1 回のデモバトルが実行される。

【 0 0 8 7 】

ステップ S 2 3 では、情報処理装置 1 はユーザデータ 1 1 2 の更新を行う。情報処理装置 1 は、特にデモバトル回数について更新する。なお、本実施形態において、デモバトルは 1 回だけ実行されるため、ステップ S 2 3 は省略されてもよい。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 2 4 では、情報処理装置 1 は、購入確認画面表示指示、すなわち通信端末 2 の表示部 2 1 に購入確認画面を表示させる指示をする。本実施形態において、購入確認画面は、図 5 ( a ) からデモバトル実行ボタン 2 7 F を省略した画面である。つまり、本実施形態では、1 回のデモバトルを実行した後に、当選したゲーム媒体の所有を希望するか否かのユーザの意思を確認する。ステップ S 2 0 で排出後経過時間が超過した場合（ステップ S 2 0 の Y E S ）、ステップ S 3 0、およびステップ S 3 1 については、第 1 実施形態と同じであるため説明を省略する。

【 0 0 8 9 】

本実施形態の情報処理装置 1 は、ユーザからゲーム媒体の所有を希望するか否かの意思を受け取る前に、当選したゲーム媒体を使用可能なゲーム媒体使用環境（デモバトル）をユーザに提供する。本実施形態では、第 1 実施形態とは異なり、デモバトルが、ゲーム媒体の抽選後に、ユーザに自動的に提供される。そのため、操作入力なしにユーザは少なくとも 1 回のデモバトルが必ず実行されるので、操作入力を行う手間なく確実に当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さを確実に理解してから購入の判断ができ、所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下を抑制できる。

【 0 0 9 0 】

ここで、本実施形態では、デモバトルの後にデモバトル実行ボタン 2 7 F を省略した購入確認画面を表示する。つまり、デモバトルは 1 回だけ実行される。このことは、本体のゲームが別のイベント（デモバトル）によって中断される時間を少なくし、ゲームをスピーディーに進行させる。しかし、本実施形態の変形例として、デモバトル実行ボタン 2 7 F を省略しない購入確認画面を表示して、ユーザが複数回デモバトルを繰り返すことを可能にしてもよい。また、回数を限定して（例えば 3 回）、ユーザがデモバトルを繰り返すことができるようにし、その後はデモバトル実行ボタン 2 7 F を省略した購入確認画面を表示してもよい。このとき、ユーザの当選したゲーム媒体の効果、機能、および強さへの理解と、ゲームをスピーディーな進行とを、バランスよく調整することができる。

【 0 0 9 1 】

（第 3 実施形態）

図 8 は、第 3 実施形態に係る情報処理装置 1 の制御方法を示すフローチャートである。本実施形態の情報処理装置 1 の構成は、第 1 実施形態および第 2 実施形態（以下、先の実施形態とする）と同じであるため説明を省略する。先の実施形態と比較すると、本実施形態に係る情報処理装置 1 の制御方法では、デモバトルではなく本体のゲーム（対戦ゲーム）で当選したゲーム媒体を使用して試せる点が異なる。なお、図 6、図 7 と同じステップには同じ符号を付して説明を省略し、以下では先の実施形態と異なる部分について詳細に説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 では、情報処理装置 1 はユーザデータ 1 1 2 の更新を行う。情報処理装置 1 は、特にユーザデータ 1 1 2 の排出後経過時間、抽選残り時間について更新する。また、後述する購入通知の後であれば、情報処理装置 1 は、購入済みゲーム媒体についても更新する。本実施形態においてデモバトルは実行されないため、ユーザデータ 1 1 2 はデモバトル回数の項目を含まない。ステップ S 1 に続くステップ S 2 A については、先の実施形態と同じであるため説明を省略する。

## 【 0 0 9 3 】

ステップ S 2 B では、情報処理装置 1 はユーザデータ 1 1 2 の排出後経過時間のデータに基づいて、所定の期間が経過しているかを判定する。所定の期間とは、購入前の当選したゲーム媒体をゲームで使用して試すことができる期間（以下、試用期間とする）である。また、試用期間にユーザが購入前の当選したゲーム媒体をゲームで使用している状態を「お試し中」とも表現する。試用期間が経過していない場合には（ステップ S 2 B の N O ）、情報処理装置 1 はステップ S 3 A の処理に進む。一方、試用期間が経過した場合には（ステップ S 2 B の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 2 4 の処理に進む。なお、ユーザがまだお試し抽選を実行していない場合にも、試用期間が経過したと扱って（ステップ S 2 B の N O ）、情報処理装置 1 はステップ S 3 A の処理に進む。試用期間は例えば 3 日であって、ユーザはその 3 日間に通常通りゲームを行うだけで、購入前の当選したゲーム媒体の効果等を理解できる。

## 【 0 0 9 4 】

ステップ S 3 A では、情報処理装置 1 はユーザから抽選トップ画面要求、すなわち抽選トップ画面の表示の要求があるか否かを判定する。ユーザが、既に当選したゲーム媒体をお試し中である場合や、抽選トップ画面を要求していない場合には（ステップ S 3 A の N O ）、情報処理装置 1 は再びステップ S 1 の処理に戻る。一方、ユーザがお試し中でなく抽選トップ画面を要求する場合には（ステップ S 3 A の Y E S ）、情報処理装置 1 はステップ S 4 の処理に進む。

## 【 0 0 9 5 】

ステップ S 4 ～ S 9 については、先の実施形態に係る情報処理装置 1 の制御方法の同じ符号のステップと同じであるため説明を省略する。そして、ステップ S 9 に続くステップ S 1 1 で、本実施形態の情報処理装置 1 は、ユーザが購入前の当選したゲーム媒体をゲームで使用している状態であることを示すお試し中通知を、通信端末 2 に対して行う。このとき、通信端末 2 の表示部 2 1 にお試し中であることを示すメッセージが表示されてもよい。その後、情報処理装置 1 はステップ S 1 の処理に戻る。

## 【 0 0 9 6 】

試用期間が経過した場合（ステップ S 2 B の Y E S ）のステップ S 2 4 では、情報処理装置 1 は、購入確認画面表示指示、すなわち通信端末 2 の表示部 2 1 に購入確認画面を表示させる指示をする。本実施形態において、購入確認画面は、図 5（ a ）からデモバトル実行ボタン 2 7 F を省略した画面である。本実施形態では、試用期間を定めた本体のゲームでユーザが当選したゲーム媒体を使用し、デモバトルは実行されないため、デモバトル実行ボタン 2 7 F は不要だからである。ユーザは、試用期間内に当選したゲーム媒体を使用してその効果等を理解した上で、所有を希望するか否かを決定する。ステップ S 2 4 の後のステップ S 3 0 およびステップ S 3 1 については、先の実施形態と同じであるため説明を省略する。

## 【 0 0 9 7 】

ここで、本実施形態において、キャンセルボタン 2 7 E が押されたとき、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、以下のようにユーザデータ 1 1 2 を更新する。ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、試用期間となった場合に、ユーザデータ 1 1 2 のユーザ識別子と当選したゲーム媒体とを対応付けて記憶する。そして、キャンセルボタン 2 7 E が押された場合には、ゲーム媒体使用環境提供部 3 3 は、ユーザデータ 1 1 2 のユーザ識別子と対応付けられた当選したゲーム媒体のデータを削除する。

## 【 0 0 9 8 】

本実施形態の情報処理装置 1 は、ユーザからゲーム媒体の所有を希望するか否かの意思を受け取る前に、当選したゲーム媒体を使用可能なゲーム媒体使用環境（試用期間を定めた本体のゲーム）をユーザに提供する。そのため、ユーザは本体のゲームにおける当選したゲーム媒体の実効的な効果、機能、および強さを理解してから購入の判断ができ、所有に起因するユーザのゲームに対する満足度の低下を抑制できる。

## 【 0 0 9 9 】

ここで、本実施形態の情報処理装置 1 は、購入確認画面を試用期間の経過後に表示している。しかし、より短い間隔で（例えば 8 時間毎に）購入確認画面が表示されてもよい。そして、情報処理装置 1 は、ユーザが所定の期間（試用期間）に当選したゲーム媒体を購入するとの意思を示す場合に、意思を示した速さに応じて異なる属性をゲーム媒体に付加してもよい。例えば、より早いタイミングでユーザが購入する場合には、その後に購入する場合よりもゲーム媒体のレベルを上げて付与してもよい。例えば、情報処理装置 1 は、1 回目に購入確認画面が表示されたときにユーザが購入すればレベルを + 2 だけ付加し、2 回目に購入確認画面が表示されたときにユーザが購入すればレベルを + 1 だけ付加するレベルボーナスを与えてもよい。また、情報処理装置 1 は、1 回目に購入確認画面が表示されたときにユーザが購入すれば、通常のアビリティに加えて特別なアビリティを与えてもよい。意思を示した速さに応じて異なる属性をゲーム媒体に付加することは、ユーザの購入意欲を向上させて、さらにゲームの継続意欲を向上させることが可能である。

## 【 0 1 0 0 】

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、各ブロック及び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、複数のブロック及びステップを 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。

## 【 0 1 0 1 】

例えば、情報処理装置 1 が、通信端末 2 とネットワークを介して接続されたゲームのサーバ装置として機能する場合に、ウェブ表示とネイティブ表示とが混在していてもよい。例えば、ゲームの進行画面はサーバ装置（情報処理装置 1）が生成したデータに基づき通信端末 2 にて表示されるウェブ表示であって、その他のメニュー画面等は通信端末 2 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されるネイティブ表示としてもよい。つまり、情報処理装置 1 は、サーバ装置（情報処理装置 1）とプレイヤ端末（通信端末 2）のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームのサーバ装置であってもよい。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 ]

通信端末に対してゲームを提供するコンピュータに、

（ a ）複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を選択するステップと、

（ b ）前記ステップ（ a ）において選択された前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、

（ c ）前記通信端末から前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも 1 つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも 1 つを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、

（ d ）前記通信端末から前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも 1 つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、

を実行させるためのプログラム。

## [ 2 ]

前記ステップ（ c ）において、前記ユーザに前記少なくとも 1 つのゲーム媒体の全てのアビリティを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供することを特徴とする

、上記 [ 1 ] に記載のプログラム。

[ 3 ]

前記コンピュータに、

( e ) ユーザに前記少なくとも 1 つのゲーム媒体の全てのアビリティを使用させるように前記ゲーム媒体使用環境を制御するステップ

をさらに実行させる、上記 [ 1 ] 又は [ 2 ] に記載のプログラム。

[ 4 ]

前記ゲーム媒体使用環境は、対戦相手との戦いであって、

前記コンピュータに、

( f ) ユーザに前記戦いに必ず勝利させるように前記戦いを制御するステップ

をさらに実行させる、上記 [ 1 ] 乃至 [ 3 ] いずれか一つに記載のプログラム。

10

[ 5 ]

前記アビリティは、該アビリティを有するゲーム媒体のレベルに応じて使用可能かどうか定められ、

前記ゲーム媒体使用環境において、前記少なくとも 1 つのゲーム媒体のレベルを、前記少なくとも 1 つのゲーム媒体の全てのアビリティが使用可能となるレベルとする、上記 [ 1 ] 乃至 [ 4 ] いずれか一つに記載のプログラム。

[ 6 ]

前記ステップ ( c ) において、

前記ゲーム媒体使用環境は前記ゲームとは異なるイベントである、

上記 [ 1 ] 乃至 [ 5 ] いずれか一つに記載のプログラム。

20

[ 7 ]

前記ステップ ( c ) において、

前記イベントは自動的に実行される、

上記 [ 6 ] に記載のプログラム。

[ 8 ]

前記コンピュータに、

( g ) 前記イベントが実行された後に、前記イベントを実行する操作入力、または前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付けるステップ

30

を更に実行させる、

上記 [ 6 ] 又は [ 7 ] に記載のプログラム。

[ 9 ]

前記ステップ ( c ) において、

前記ゲーム媒体使用環境は所定の期間における前記ゲームである、

上記 [ 1 ] 乃至 [ 8 ] いずれか一つに記載のプログラム。

[ 10 ]

前記コンピュータに、

( h ) 前記通信端末から前記所定の期間に前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記操作入力を受け付けたタイミングに応じて異なる属性を前記ゲーム媒体に付加するステップ、

40

を更に実行させる、上記 [ 9 ] に記載のプログラム。

[ 11 ]

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置であって、

複数のゲーム媒体の中から少なくとも 1 つのゲーム媒体を選択する抽選部と、

前記抽選部によって選択された前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させる端末表示制御部と、

前記通信端末から前記少なくとも 1 つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも 1 つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも 1 つを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供し、

50

前記通信端末から前記少なくとも１つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも１つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するゲーム媒体使用環境提供部と、  
を備える情報処理装置。

[ 1 2 ]

通信端末に対してゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、

( a ) 複数のゲーム媒体の中から少なくとも１つのゲーム媒体を選択するステップと、  
( b ) 前記ステップ ( a ) において選択された前記少なくとも１つのゲーム媒体を前記通信端末に表示させるステップと、

( c ) 前記通信端末から前記少なくとも１つのゲーム媒体を所有するか否かを選択する操作入力を受け付ける前に、ユーザに前記少なくとも１つのゲーム媒体のアビリティのうち少なくとも１つを使用させるゲーム媒体使用環境を前記通信端末に提供するステップと、

10

( d ) 前記通信端末から前記少なくとも１つのゲーム媒体を所有することを選択する操作入力を受け付けた場合に、前記ユーザの識別子と前記少なくとも１つのゲーム媒体とを対応付けて記憶するステップと、

を含む情報処理装置の制御方法。

【符号の説明】

【 0 1 0 2 】

1 情報処理装置

20

2 通信端末

1 0 サーバ通信部

1 1 記憶部

1 5 サーバ制御部

2 0 端末通信部

2 1 表示部

2 2 操作部

2 4 端末制御部

2 4 A タイトル部

2 4 B タブ

30

2 4 C タブ

2 4 D 説明部

2 4 E 注意事項ボタン

2 4 F 抽選スタートボタン

2 5 A タイトル部

2 5 B 抽選結果説明部

2 5 C 画像

2 6 A タイトル部

2 6 B 画像

2 6 C 画像

40

2 6 D アビリティ

2 7 A タイトル部

2 7 B ゲーム媒体説明部

2 7 C 購入用表示部

2 7 D 購入ボタン

2 7 E キャンセルボタン

2 7 F デモバトル実行ボタン

3 1 抽選部

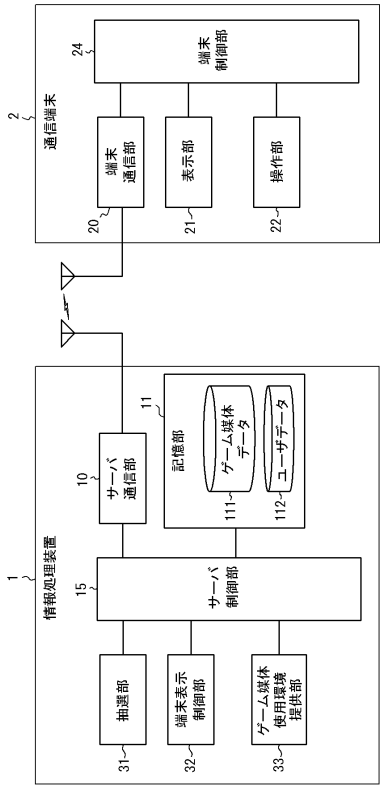
3 2 端末表示制御部

3 3 ゲーム媒体使用環境提供部

50

- 1 1 1 ゲーム媒体データ
- 1 1 2 ユーザデータ

【図 1】



【図 2】

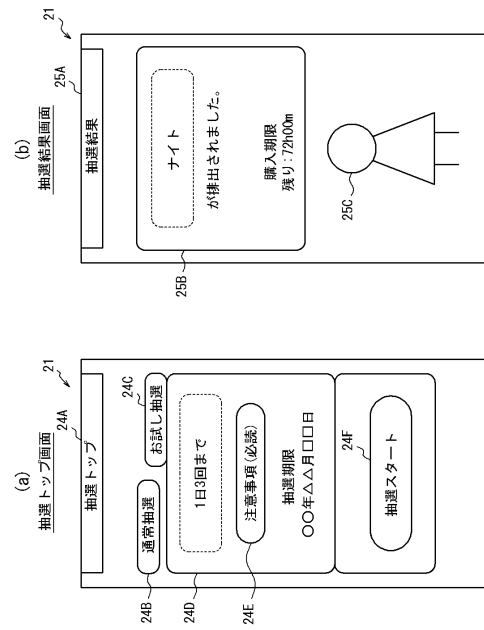
ゲーム媒体識別子	ゲーム媒体名	ゲーム媒体画像	区分	アビリティ	レアリティ
ITM001	ゲーム媒体A	ゲーム媒体A画像	キャラクター	a2, b3, d1	5
ITM002	ゲーム媒体B	ゲーム媒体B画像	キャラクター	f6, h6	4
ITM003	ゲーム媒体C	ゲーム媒体C画像	武器	a7	1
ITM004	ゲーム媒体D	ゲーム媒体D画像	武器	g3	2
ITM005	ゲーム媒体E	ゲーム媒体E画像	防具	a4	1
ITM006	ゲーム媒体F	ゲーム媒体F画像	防具	e2	3
ITM007	ゲーム媒体G	ゲーム媒体G画像	アイテム	b8	3
ITM008	ゲーム媒体H	ゲーム媒体H画像	アイテム	c9	2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 3】

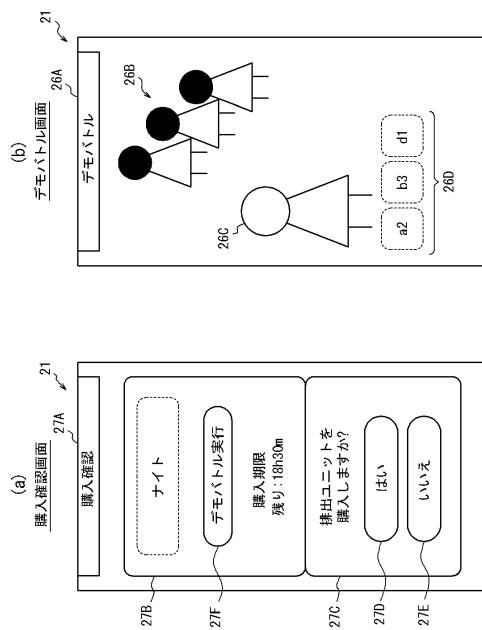
112

ユーザ 識別子	当選した ゲーム媒体	排出後経過時間	抽選 残り時間	購入済み ゲーム媒体	デモバトル 回数	...
UID001	ゲーム媒体A	2h30m	52h20m	A	1	...
UID002	ゲーム媒体B	14h00m	160h50m	C, E	3	...
UID003	ゲーム媒体A	0h50m	3h00m	A, B, E	0	...
UID004	ゲーム媒体E	35h40m	48h30m	B	2	...
UID005	—	—	190h10m	—	—	...
...	...	...	...	...	...	...

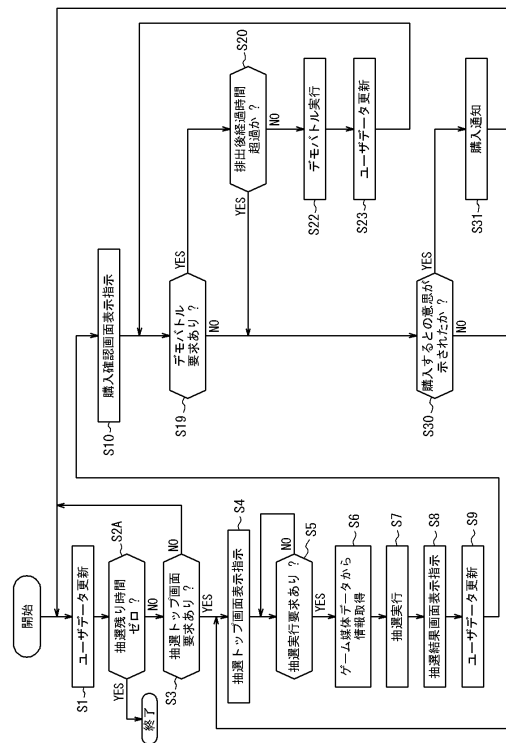
【図 4】



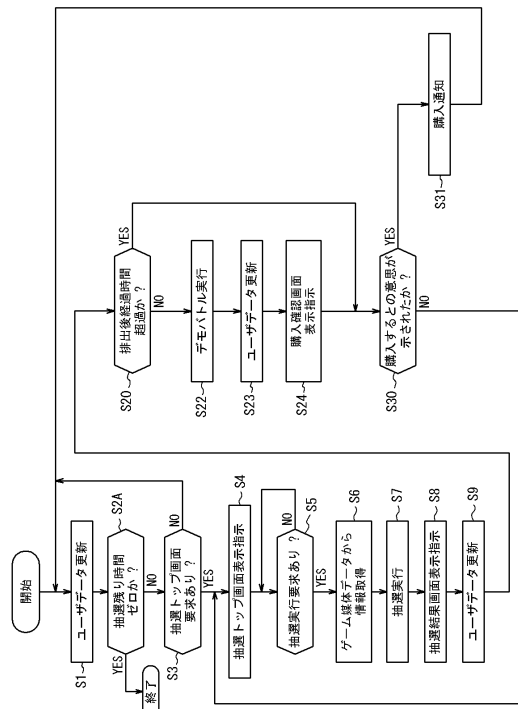
【図 5】



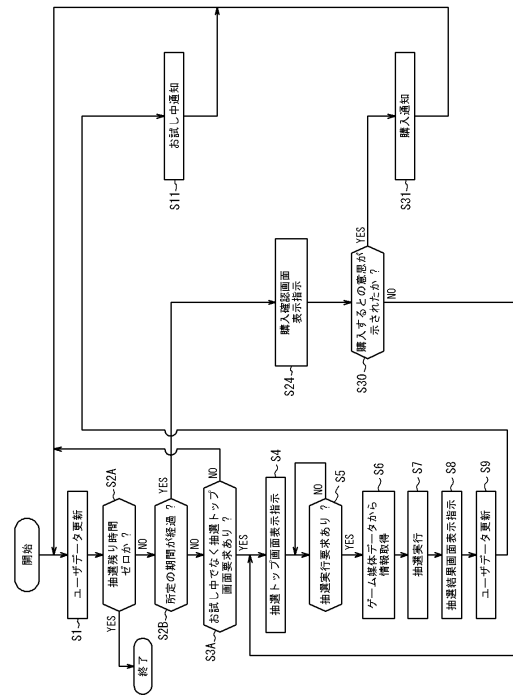
【図 6】



【図 7】



【図 8】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100164471

弁理士 岡野 大和

(72)発明者 白田 幸司

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 西村 民男

(56)参考文献 特許第5478760(JP, B1)

特開2014-117354(JP, A)

特開2014-87645(JP, A)

特開2013-233373(JP, A)

特開2004-354(JP, A)

特開2000-288247(JP, A)

特開2000-70550(JP, A)

ファイナルファンタジーX ファイナルファンタジーXI, 電撃PlayStation, メ  
ディアワークス, 2001年 8月10日, 第7巻 第21号, pp. 38-39

ファイアーエムブレム 烈火の剣, 電撃GAME CUBE, メディアワークス, 2003年  
6月 1日, 第3巻 第7号, p. 14

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F9/24, 13/00-13/98