

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-27292

(P2018-27292A)

(43) 公開日 平成30年2月22日(2018.2.22)

(51) Int.Cl.		F I		テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/69	(2014.01)	A 6 3 F 13/69	5 1 0	5 L 0 4 9
A 6 3 F 13/79	(2014.01)	A 6 3 F 13/79		
G 0 6 Q 50/10	(2012.01)	G 0 6 Q 50/10		

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2017-98820 (P2017-98820)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成29年5月18日 (2017.5.18)		株式会社セガゲームス
(62) 分割の表示	特願2016-160261 (P2016-160261)		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
	の分割	(72) 発明者	大友 崇弘
原出願日	平成28年8月17日 (2016.8.17)		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガゲームス内
		F ターム (参考)	5L049 CC18

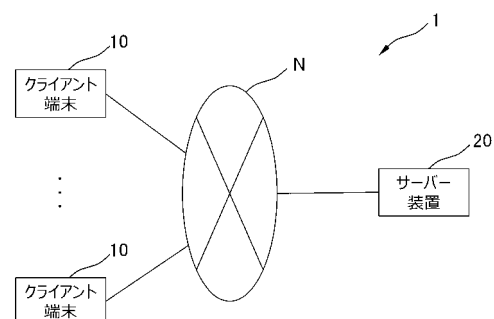
(54) 【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】コンテンツの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようにする。

【解決手段】本発明は、抽選対象となる複数のコンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶部と、ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、抽選対象となる複数のコンテンツの中から抽選によって選出されたいずれかのコンテンツをユーザーに付与する前に、前記ユーザーにコンテンツが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定し、コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行部と、を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

抽選対象となる複数のコンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

抽選対象となる複数のコンテンツの中から抽選によって選出されたいずれかのコンテンツをユーザーに付与する前に、前記ユーザーにコンテンツが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定し、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載された情報処理装置であって、

前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に限り、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付け、

ユーザーの前記一括操作を受け付けたことにより、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載された情報処理装置であって、

前記ユーザー情報記憶部が記憶するユーザー情報には、ユーザーの所持ポイントが設定されており、

前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツの付与のみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザーの所持ポイントを第 1 ポイント量だけ消費させて、抽選によって選出されたコンテンツを付与し、

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザー所持ポイントを第 2 ポイント量だけ消費させて、上限数を引き上げ、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、前記第 1 ポイント量と前記第 2 ポイント量を合計したポイント量よりも少ないポイント量を消費させて、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 に記載された情報処理装置であって、

前記抽選ゲーム実行部は、

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、上限数を所定数ずつ引き上げるものであり、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、引き上げ後の上限数がコンテンツ付与後の所持数を超えるまで所定数ずつの引き上げを繰り返し行なうと共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

請求項 4 に記載された情報処理装置であって、

前記ユーザー情報記憶部が記憶するユーザー情報には、ユーザーの所持ポイントが設定されており、

前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツの付与のみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量ずつ消費させ、かつ、抽選によって選出されたコンテンツを付与するものであり、

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、ユーザーの所持ポイントを第2ポイント量ずつ消費させ、かつ、上限数を所定数ずつ引き上げるものであり、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、引き上げ後の上限数がコンテンツ付与後の所持数を超えるまで所定数ずつの引き上げを繰り返し行なうと共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させ、かつ、前記第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の前記第2ポイント量とを合計したポイント量よりも少ないポイント量を消費させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】

コンピューターを、

抽選対象となる複数のコンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶手段、

ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

抽選対象となる複数のコンテンツの中から抽選によって選出されたいずれかのコンテンツをユーザーに付与する前に、前記ユーザーにコンテンツが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定し、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行手段、

として機能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、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

抽選ゲームによってゲームカード（コンテンツ）がユーザーに付与され、ユーザーの所持するゲームカードの所持数がそのユーザーの所持できるゲームカードの上限数を超えることになる場合には、その付与されたゲームカードを所持しないように制限する情報処理装置が知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-202322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような場合に、新たなコンテンツが付与されたとしてもユーザーは上限数を超えてコンテンツを所持できないので、ゲームプレイ自体が制限される場合もある。そして、制限されずにゲームプレイを行なうためには、ユーザーは、抽選ゲームのプレイ前に、既に

10

20

30

40

50

所持しているコンテンツを売却して上限数を超えないように所持数を減らしたり、上限数を引き上げたりするゲーム操作を行なう必要がある。そのため、すぐに抽選ゲームのプレイを開始したくても、抽選ゲームのプレイ前にやるべきゲーム操作が増えてしまうことになるので、なかなかゲームプレイを開始できない。その結果、抽選ゲームに対するプレイ意欲を低下させることになってしまう。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、コンテンツの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようにすることにある。

【課題を解決するための手段】

10

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

抽選対象となる複数のコンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

抽選対象となる複数のコンテンツの中から抽選によって選出されたいずれかのコンテンツをユーザーに付与する前に、前記ユーザーにコンテンツが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定し、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行部と、

20

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、上限数を引き上げと抽選によるコンテンツの付与とが同時に行われることになるので、コンテンツの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようになる。

【 0 0 0 7 】

また、前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に限り、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付け、

30

ユーザーの前記一括操作を受け付けたことにより、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させることが望ましい。

これにより、必要に応じて一括操作が行なえるようになるので、より効率良く抽選ゲームをプレイできるようになる。

【 0 0 0 8 】

また、前記ユーザー情報記憶部が記憶するユーザー情報には、ユーザーの所持ポイントが設定されており、

前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツの付与のみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量だけ消費させて、抽選によって選出されたコンテンツを付与し、

40

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザー所持ポイントを第2ポイント量だけ消費させて、上限数を引き上げ、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、前記第1ポイント量と前記第2ポイント量を合計したポイント量よりも少ないポイント量を消費させて、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させることが望ましい。

これにより、コンテンツの所持数が上限数を超えたときには、各操作をそれぞれ行なうよりも少ないポイント量を消費させれば良いので、積極的に一括操作を行なうようになる

50

。

【 0 0 0 9 】

また、前記抽選ゲーム実行部は、

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、上限数を所定数ずつ引き上げるものであり、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、引き上げ後の上限数がコンテンツ付与後の所持数を超えるまで所定数ずつの引き上げを繰り返し行なうと共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させることが望ましい。

10

これにより、一括操作を行なうことで、引き上げ後の上限数がコンテンツ付与後の所持数を超えるまで所定数ずつの引き上げが繰り返し行なわれるので、ユーザーが行うべきゲーム操作の手間を軽減できる。

【 0 0 1 0 】

また、前記ユーザー情報記憶部が記憶するユーザー情報には、ユーザーの所持ポイントが設定されており、

前記抽選ゲーム実行部は、

コンテンツの付与のみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量ずつ消費させ、かつ、抽選によって選出されたコンテンツを付与するものであり、

20

上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、ユーザーの所持ポイントを第2ポイント量ずつ消費させ、かつ、上限数を所定数ずつ引き上げるものであり、

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、引き上げ後の上限数がコンテンツ付与後の所持数を超えるまで所定数ずつの引き上げを繰り返し行なうと共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させ、かつ、前記第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の前記第2ポイント量とを合計したポイント量よりも少ないポイント量を消費させることが望ましい。

30

これにより、コンテンツの所持数が上限数を超えたときには、各操作をそれぞれ行なうよりも少ないポイント量を消費させれば良いので、積極的に一括操作を行なうようになる。

。

【 0 0 1 1 】

また、コンピューターを、

抽選対象となる複数のコンテンツが設定されたコンテンツ情報を記憶するコンテンツ情報記憶手段、

ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

抽選対象となる複数のコンテンツの中から抽選によって選出されたいずれかのコンテンツをユーザーに付与する前に、前記ユーザーにコンテンツが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定し、

40

コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行手段、

として機能させるためのプログラムである。

このようなプログラムによれば、コンテンツの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようになる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【 図 1 】 本実施形態に係る情報処理システムの一例を示す構成図である。

50

【図 2】本実施形態に係るコンピューターの一例を示すハードウェア構成図である。

【図 3】本実施形態に係るサーバー装置の一例を示す機能ブロック図である。

【図 4】本実施形態に係るクライアント端末の一例を示す機能ブロック図である。

【図 5】本実施形態における情報処理システム 1 の単発抽選に関する動作例を説明するフローチャートである。

【図 6】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図 7】第 1 単発抽選画面の一例を示すイメージ図である。

【図 8】キャラクター情報の一例を示す構成図である。

【図 9】抽選情報の一例を示す構成図である。

【図 10】第 2 単発抽選画面の一例を示すイメージ図である。

10

【図 11】本実施形態における情報処理システム 1 の連続抽選に関する動作例を説明するフローチャートである。

【図 12】第 2 連続抽選画面の一例を示すイメージ図である。

【図 13】第 2 連続抽選画面の他の例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下では、本発明の実施形態に係る情報処理装置、プログラム及び情報処理システムについて詳細に説明する。なお、本発明はコンテンツを用いて行なう抽選ゲームを採用する情報処理装置、プログラム及び情報処理システム等に広く適用できる。

【0014】

20

[実施形態]

<システム構成>

図 1 は、本実施形態に係る情報処理システム 1 の一例を示す構成図である。図 1 に示すように、本実施形態に係る情報処理システム 1 は、1 台以上のクライアント端末 10 とサーバー装置 20 とがネットワーク N を介して接続されている。

【0015】

クライアント端末 10 は、ユーザーが操作する PC、スマートフォン、タブレットなどの端末装置や、家庭用や業務用のゲーム専用機器などの端末装置である。サーバー装置 20 は、クライアント端末 10 でユーザーにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。ネットワーク N は、インターネット等であって、移動無線基地局などを含む。

30

【0016】

なお、本発明は図 1 に示すクライアント・サーバー型の情報処理システム 1 の他、ゲーム内での課金処理を行う仕組みを別途設けることで単体のゲーム装置においても適用可能である。図 1 の情報処理システム 1 は一例であって用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば、図 1 のサーバー装置 20 は複数のコンピューターに分散して構成してもよい。

【0017】

<ハードウェア構成>

《クライアント端末及びサーバー装置》

40

図 2 は、本実施形態に係るコンピューター 50 の一例を示すハードウェア構成図である。本実施形態に係るクライアント端末 10 及びサーバー装置 20 は、例えば図 2 に示すハードウェア構成のコンピューター 50 により実現される。なお、コンピューター 50 は情報処理装置の一例である。

【0018】

コンピューター 50 は、図 2 に示すように、CPU 51、RAM 52、ROM 53、通信インタフェース 54、入力装置 55、表示装置 56、外部インタフェース 57、及び HDD 58などを備えており、それぞれがバスライン B で相互に接続されている。なお、入力装置 55 及び表示装置 56 は必要ときに接続して利用する形態であってもよい。

【0019】

50

CPU 51は、ROM 53やHDD 58などの記憶装置からプログラムやデータをRAM 52上に読み出し、読み出したプログラムやデータに基づく各種処理を実行することによって、コンピュータ全体の制御や機能を実現する演算装置である。

【0020】

RAM 52は、プログラムやデータを一時保持するための揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例であり、CPU 51が各種処理を実行する際のワークエリアとしても利用される。

【0021】

ROM 53は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 53には、コンピュータ50の起動時に実行されるBIOS、OS設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。

【0022】

通信インタフェース54は、コンピュータ50をネットワークNに接続するためのインタフェースである。これにより、コンピュータ50は通信インタフェース54を介してデータ通信を行うことができる。

【0023】

入力装置55は、ユーザー又は管理者が各種信号を入力するのに用いる装置である。本実施形態における入力装置55は、例えば、タッチパネル、操作キーやボタン、キーボードやマウスなどの操作装置である。

【0024】

表示装置56は、ユーザー又は管理者に対して各種情報を画面表示するための装置である。本実施形態における表示装置56は、例えば、液晶や有機ELなどのディスプレイである。

【0025】

外部インタフェース57は、外部装置とデータ通信可能に接続するためのインタフェースである。これにより、コンピュータ50は外部インタフェース57を介して記録媒体の読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。外部装置は、例えば、フレキシブルディスク、CD、DVD、SDメモリカード、USBメモリなどの記録媒体である。

【0026】

HDD 58は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。格納されるプログラムやデータには、コンピュータ全体を制御する基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。

【0027】

なお、HDD 58に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用してもよい。

【0028】

本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバー装置20は、上述したハードウェア構成のコンピュータ50においてプログラムを実行することにより、後述するような各種処理を実現できる。

【0029】

<ソフトウェア構成>

《サーバー装置》

図3は、本実施形態に係るサーバー装置20の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るサーバー装置20は、例えば図3に示す機能ブロックにより実現される。

【0030】

本実施形態に係るサーバー装置20は、プログラムを実行することにより、サーバー制御部200、サーバー記憶部220、及びサーバー通信部240を実現する。

【0031】

サーバー制御部200は、各種ゲームに関する処理を実行する機能を有する。このサー

10

20

30

40

50

バー制御部 200 は、抽選ゲーム実行部 201、合成部 202、売却部 203、及び表示制御部 204 を含む。

【0032】

抽選ゲーム実行部 201 は、クライアント端末 10 がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づいて、コンテンツのそれぞれに対応付けて設定された抽選確率に基づいて、抽選対象となる複数のコンテンツの中からいずれかのコンテンツを選出し、その選出されたコンテンツをユーザーに対して付与する抽選ゲームを実行する。

【0033】

本実施形態における抽選ゲーム実行部 201 は、コンテンツの付与のみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザーの所持ポイントを第 1 ポイント量だけ消費させて、抽選によって選出されたコンテンツを付与する。また、上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付けたことにより、ユーザー所持ポイントを第 2 ポイント量だけ消費させて、上限数を引き上げる。また、コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合に、上限数の引き上げとコンテンツの付与を一度に要求するための一括操作をユーザーから受け付けたことにより、第 1 ポイント量と第 2 ポイント量を合計したポイント量をまとめて消費させて、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる。

【0034】

合成部 202 は、クライアント端末 10 がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づいて、ユーザーが自己の所持するコンテンツの中から指定したベースとなるコンテンツ（ベースコンテンツ）に素材となるコンテンツ（素材コンテンツ）を合成することで、素材コンテンツの消費によってコンテンツの所持数を減少させる共に、ベースコンテンツをレベルアップさせるコンテンツ合成を実行する。

【0035】

売却部 203 は、クライアント端末 10 がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づいて、ユーザーが自己の所持するコンテンツの中から指定したコンテンツを売却することで、売却対象となるコンテンツの消費によってコンテンツの所持数を減少させる共に、その売却対象となるコンテンツの価値に応じた仮想通貨をユーザーに対して付与するコンテンツ売却を実行する。

【0036】

表示制御部 204 は、例えば、抽選ゲーム実行部 201 が実行する抽選ゲーム、合成部 202 が実行するコンテンツ合成、及び売却部 203 が実行するコンテンツ売却の進行等に従い各種ゲーム画面のデータを生成して、クライアント端末 10 の画面表示を制御する。

【0037】

サーバー記憶部 220 は、各種ゲームに関する情報を記憶する機能を有する。このサーバー記憶部 220 は、キャラクター情報記憶部 221、ユーザー情報記憶部 222、及び抽選情報記憶部 223 を含む。

【0038】

キャラクター情報記憶部 221 は、コンテンツ情報記憶部の一例であって、コンテンツの一例としてのキャラクターに関するキャラクター情報（コンテンツ情報）を記憶している。キャラクター情報記憶部 221 が記憶するキャラクター情報には、抽選ゲーム、キャラクター合成、キャラクター売却で利用される各種キャラクター等が設定されている。

【0039】

ユーザー情報記憶部 222 は、ユーザーに関するユーザー情報を記憶している。ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報には、ユーザーのランク、ユーザーが所持する各種キャラクター、ユーザーの所持できるキャラクターの上限数等が設定されている。

【0040】

抽選情報記憶部 223 は、抽選ゲームにおいて抽選対象となるキャラクターの抽選情報を記憶している。抽選情報記憶部 223 が記憶するメイン抽選情報には、キャラクター情

10

20

30

40

50

報に設定された複数種類のキャラクターのうち、抽選ゲームにおいて抽選対象となる各種キャラクターの抽選確率等が設定されている。

【0041】

サーバー通信部240は、ネットワークNを介してクライアント端末10との通信を行う機能を有する。

【0042】

《クライアント端末》

図4は、本実施形態に係るクライアント端末10の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るクライアント端末10は、例えば図4に示す機能ブロックにより実現される。

10

【0043】

本実施形態に係るクライアント端末10は、プログラムを実行することにより、クライアント制御部100、クライアント記憶部120、クライアント通信部140、操作受付部150、画面表示部160を実現する。クライアント制御部100は、要求送信部101、応答受信部102を含む。

【0044】

操作受付部150は、クライアント端末10を操作するユーザーからの操作を受け付ける。また、クライアント制御部100は、クライアント端末10におけるゲームに関する処理を行う。要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作の内容に基づき、サーバー装置20に対して要求を送信する。応答受信部102は、要求送信部101がサーバー装置20に対して送信した要求に対する処理結果などの応答を受信する。

20

【0045】

また、クライアント記憶部120は、クライアント端末10において必要となる情報を記憶する。クライアント通信部140は、サーバー装置20との通信を行う。画面表示部160は、サーバー装置20からの制御に従い、クライアント端末10の画面表示を行う。

【0046】

なお、上述したように、本実施形態に係る情報処理システム1では、サーバー装置20が各種ゲームの進行や表示制御を行うが、クライアント端末10が行ってもよい。具体的には、抽選ゲーム実行部及び表示制御部の少なくとも一方を、サーバー装置20のサーバー制御部200に設けない構成にする一方で、クライアント端末10のクライアント制御部100に設ける構成にしてもよい。

30

【0047】

また、クライアント端末10のクライアント制御部100は、HTML(Hyper Text Markup Language)等で記載されたページデータやページデータ内に含まれるスクリプトなどをサーバー装置20から受信して、ゲームに関する処理を行うブラウザ型がある。また、クライアント端末10のクライアント制御部100は、インストールされたアプリケーションに基づいて、ゲームに関する処理を行うアプリケーション型がある。

40

【0048】

<ゲームの概要>

ここでは、本実施形態におけるゲームの概要について説明する。本実施形態におけるゲームには、抽選ゲーム、キャラクター合成、及びキャラクター売却が含まれている。

【0049】

本実施形態における抽選ゲームは、ユーザーからキャラクターの抽選実行の操作を受け付けると、抽選対象である複数のキャラクターの中から各キャラクターの抽選確率に基づきいずれかのキャラクターを選択し、その選択されたキャラクターをユーザーに対して付与するゲームである。

【0050】

この抽選ゲームでは、単発抽選と連続抽選をプレイすることができる。単発抽選では、

50

キャラクターの付与のみを要求するためのゲーム操作がユーザーによって行われる度に、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量ずつ（例えば、5ポイントずつ）消費させ、抽選によって選出された1個のキャラクターを付与する。連続抽選では、複数回分の単発抽選が連続して行なわれるものであり（例えば、10回連続）、キャラクターの付与のみを要求するためのゲーム操作がユーザーによって行われる度に、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量ずつ（例えば、5ポイント×10回分＝50ポイントずつ）消費させ、抽選によって選出された10個のキャラクターを付与する。ユーザーは、その付与されたキャラクターを自己のキャラクターとして所持することができるが、その所持数には上限が設けられている。

【0051】

この抽選ゲームでは、上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作がユーザーによって行われる度に、ユーザーの所持ポイントを第2ポイント量ずつ（例えば、1ポイントずつ）消費させ、上限数を所定数ずつ（例えば、5つずつ）引き上げる。このように、ユーザーは、上限数を引き上げることで、キャラクターの所持数を更に増やすことができる。

【0052】

本実施形態におけるキャラクター合成は、ユーザーが所持するキャラクターの中から選択した素材キャラクターを合成に利用することによって（つまり、素材キャラクターをユーザーの所持しないキャラクターにすることによって）、ユーザーが指定したベースキャラクターをレベルアップさせることができる。このように、ユーザーは、キャラクター合成を行なうことによって、キャラクターの所持数を減らすことができる。

【0053】

本実施形態におけるキャラクター売却は、ユーザーが所持するキャラクターの中から選択したキャラクターを売却することによって（つまり、キャラクターをユーザーの所持しないキャラクターにすることによって）、その売却されたキャラクターの価値に応じた仮想通貨をユーザーに対して付与する。このように、ユーザーは、キャラクター売却を行なうことによって、キャラクターの所持数を減らすことができる。

【0054】

上述したように、ユーザーは、キャラクターの付与によってキャラクターの所持数を増やすことができるものの、所持できるキャラクターの上限数を超えてキャラクターを所持できない。そのため、ユーザーは、抽選ゲームのプレイ前に、既に所持しているキャラクターを素材キャラクターとして合成に用いることで上限数を超えないように所持数を減らしたり、既に所持しているキャラクターを売却することで上限数を超えないように所持数を減らしたり、又は、上限数を引き上げたりするゲーム操作を行なう必要がある。そのため、すぐに抽選ゲームのプレイを開始したくても、抽選ゲームのプレイ前にやるべきゲーム操作が増えてしまうことになるので、なかなかゲームプレイを開始できない。

【0055】

そこで、本実施形態における抽選ゲームでは、キャラクターの付与前に、キャラクター付与後の所持数が上限数を超えるか否かが判定され、キャラクター付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に要求するための一括操作を行なうことができるようになっている。そして、一括操作がユーザーによって行われると、第1ポイント量と第2ポイント量を合計したポイント量がユーザーの所持ポイントからまとめて消費され、上限数を引き上げと抽選によるキャラクターの付与とが同時に行われる。そのため、抽選ゲームのプレイ前にやるべきゲーム操作を省くことができるので、すぐに抽選ゲームのプレイを開始できる。その結果、キャラクターの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようになる。

【0056】

< 動作 >

《 単発抽選 》

図5は、本実施形態における情報処理システム1の単発抽選に関する動作例を説明する

10

20

30

40

50

フローチャートである。

【0057】

ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160にメニュー画面が表示されているときに、単発抽選を開始するためのゲーム操作をクライアント端末10に対して行なう。

【0058】

このようにしてメニュー画面にてユーザーのゲーム操作が行われると、クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーのゲーム操作に基づく操作内容を受け付ける（ステップS11）。

【0059】

クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に単発抽選ゲーム処理の実行を要求する。

【0060】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、クライアント端末10から単発抽選ゲーム処理の実行を要求されると、ユーザーにキャラクターが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定する処理を行なう（ステップS12）。

【0061】

具体的には、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報から、そのユーザーに対応付けられたキャラクターの所持数と上限数を取得する。そして、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、取得したキャラクターの所持数に対しキャラクターの付与数である「1」を足した付与後の所持数が、取得したキャラクターの上限数を超えるか否かを判定する。

【0062】

例えば、取得したキャラクターの所持数が「100」であり、取得したキャラクターの上限数が「100」である場合には、単発抽選で付与されるキャラクターの個数は「1」であるため、付与後の所持数は「101」となる。このため、付与後の所持数が上限数を超えると判定されることになる。

【0063】

図6は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。このユーザー情報は、項目としてユーザーID、名前、ランク、仮想通貨、所持ポイント、所持キャラクター、所持数、上限数等を有する。

【0064】

ユーザーIDは、ユーザーを一意に識別するための情報である。名前は、ユーザー名を示す情報である。ランクは、ユーザーのゲームレベルを示す情報である。仮想通貨は、ユーザーが所持する仮想通貨の金額を示す情報である。所持ポイントは、ユーザーの所持するポイント量を示す情報である。所持キャラクターは、ユーザーが所持する1又は複数の各種キャラクターを示す情報である。所持数は、現時点で所持しているキャラクターの総数を示す情報である。上限数は、現時点で所持できるキャラクターの最大数を示す情報である。

【0065】

図5に戻り、上述したステップS12の処理による判定の結果、付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、後述するステップS17の処理に進む。その一方で、付与後の所持数が上限数を超えないと判定された場合には、次のステップS13の処理に進む。

【0066】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、付与後の所持数が上限数を超えないと判定された場合には、単発抽選のみを行なうために必要となる第1ポイント量をユーザーが所持しているか否かを判定する（ステップS13）。

【0067】

具体的には、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザー情報記憶部22

10

20

30

40

50

2 が記憶するユーザー情報から、そのユーザーに対応付けられた所持ポイントを取得する。そして、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、その取得したユーザーの所持ポイントが第 1 ポイント量（例えば、5 ポイント）以上であるか否かを判定する。

【0068】

この判定の結果、第 1 ポイント量をユーザーが所持していないと判定された場合には、この処理を終了する。その一方で、第 1 ポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、次のステップ S 14 の処理に進む。

【0069】

次に、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、第 1 ポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、第 1 単発抽選画面をクライアント端末 10 に表示させるように表示制御部 204 に画面表示制御の実行を要求する。

10

【0070】

サーバー装置 20 の表示制御部 204 は、抽選ゲーム実行部 201 から画面表示制御の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報に基づいて、第 1 単発抽選画面をクライアント端末 10 の画面表示部 160 に表示させる制御を行なう（ステップ S 14）。

【0071】

図 7 は、第 1 単発抽選画面の一例を示すイメージ図である。この第 1 単発抽選画面 500 には、詳細表示領域 501 と、メニュー画面に戻るための操作ボタン 502 と、単発抽選を開始するための操作ボタン 503 が表示されている。詳細表示領域 501 には、抽選回数（1 回）、単発抽選のために消費される第 1 ポイント量（5 ポイント）、所持ポイント（26 ポイント）、付与後の所持数（99 個）、上限数（100 個）が表示される。

20

【0072】

単発抽選の開始を希望しないユーザーは、クライアント端末 10 の画面表示部 160 に第 1 単発抽選画面 500 が表示されているときに、操作ボタン 502 を選択するゲーム操作をクライアント端末 10 に対して行う。

【0073】

単発抽選の開始を希望するユーザーは、クライアント端末 10 の画面表示部 160 に第 1 単発抽選画面 500 が表示されているときに、操作ボタン 503 を選択するゲーム操作をクライアント端末 10 に対して行う。

30

【0074】

クライアント端末 10 の操作受付部 150 は、ユーザーから単発抽選を開始するためのゲーム操作又は単発抽選を開始しないためのゲーム操作を受け付ける。クライアント端末 10 の要求送信部 101 は、操作受付部 150 がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置 20 に要求を行う。

【0075】

次に、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、クライアント端末 10 から操作内容を受け付け、単発抽選を開始するためのゲーム操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ S 15）。

【0076】

単発抽選を開始するためのゲーム操作が受け付けられた場合には、次のステップ S 16 の処理に進み、単発抽選を開始しないためのゲーム操作が受け付けられた場合には、この処理を終了してメニュー画面に戻る。

40

【0077】

次に、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、単発抽選を開始するためのゲーム操作が受け付けられた場合には、単発抽選のための第 1 ポイント量を消費する（ステップ S 16）。

【0078】

すなわち、抽選ゲーム実行部 201 は、クライアント端末 10 から単発抽選のみを開始するためのゲーム操作を受け付けた際に、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー

50

情報を更新して、ユーザーが所持する所持ポイントを第1ポイント量分(5ポイント分)だけ消費させる。

【0079】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量分だけ消費させると、抽選情報記憶部223が記憶する抽選情報に設定された各キャラクターの抽選確率に基づいて、抽選対象となる複数のキャラクターの中からいずれかのキャラクターを選出し、その抽選によって選出されたキャラクターをユーザーに付与する(ステップS22)。

【0080】

この際、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターの更新を行なって、その抽選で選出されたキャラクターをユーザーの所持キャラクターとして設定する。

【0081】

これら抽選対象となるキャラクターは、キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された各種キャラクターによって構成されている。

【0082】

図8は、キャラクター情報の一例を示す構成図である。このキャラクター情報は、項目としてキャラクターID、名称、抽選確率、レア度、能力パラメーター等を有する。

【0083】

キャラクターIDは、各種キャラクターを一意に識別するための情報である。名称は、キャラクター名を示す情報である。抽選確率は、そのキャラクターが抽選ゲームで抽選される確率を示す情報である。ここでは、レア度の高いキャラクターであるほど低い抽選確率が設定されている。レア度は、キャラクターのレアリティ(希少価値)を示す情報である。ここでは、複数階級のレア度のうちのいずれかの階級が初期設定されている。本実施形態では、レア度「1」～「5」までの5段階の設定が可能である。能力パラメーターは、キャラクターの能力を示す情報である。ここでは、攻撃、防御、HP等の能力値が初期設定されている。

【0084】

図9は、抽選情報の一例を示す構成図である。この抽選情報は、項目として通し番号、キャラクターID、抽選確率、レア度等を有する。

【0085】

通し番号は、1番から順番に付けたキャラクター番号に示す情報である。ここでは、抽選対象として1000個のキャラクターが設定されている。キャラクターIDは、抽選対象となるキャラクターを示す情報である。抽選確率は、抽選対象となるキャラクターが抽選される確率を示す情報である。ここでは、抽選対象となる全キャラクターの抽選確率を合計すると100%になっている。レア度は、抽選対象となるキャラクターのレアリティ(希少価値)を示す情報である。

【0086】

図5に戻り、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、上述したステップS12の処理による判定の結果、付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、単発抽選のみを行なうために必要となる第1ポイント量と上限数の引き上げのみを行なうために必要となる第2ポイント量を合計したポイント量を、ユーザーが所持しているか否かを判定する(ステップS17)。

【0087】

具体的には、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報から、そのユーザーに対応付けられた所持ポイントを取得する。そして、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、その取得したユーザーの所持ポイントが第1ポイント量(例えば、5ポイント)と第2ポイント量(例えば、1ポイント)を合計したポイント量(例えば、6ポイント)以上であるか否かを判定する。

【0088】

10

20

30

40

50

この判定の結果、第1ポイント量と第2ポイント量を合計したポイント量をユーザーが所持していないと判定された場合には、上述したステップS13の処理に進む。その一方で、第1ポイント量と第2ポイント量を合計したポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、次のステップS18の処理に進む。

【0089】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、第1ポイント量と第2ポイント量を合計したポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、第2単発抽選画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部204に画面表示制御の実行を要求する。

【0090】

サーバー装置20の表示制御部204は、抽選ゲーム実行部201から画面表示制御の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に基づいて、第2単発抽選画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行なう(ステップS18)。

【0091】

図10は、第2単発抽選画面の一例を示すイメージ図である。第2単発抽選画面では、図7に示す第1単発抽選画面とは異なり、一括操作で行なうことで、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に要求することが可能となっている。そのため、単発抽選のプレイ前に、上限数の引き上げのみ要求するゲーム操作を行なう必要がなくなるので、操作の手間を軽減できる。

【0092】

この第2単発抽選画面550には、詳細表示領域551と、メニュー画面に戻るための操作ボタン552と、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に要求する一括操作を行なうための操作ボタン553が表示されている。詳細表示領域551には、抽選回数(1回)、単発抽選のために消費される第1ポイント量(5ポイント)、上限数の引き上げ数(5個)、上限数を引き上げるために消費される第2ポイント量(1ポイント)、所持ポイント(26ポイント)、付与後の所持数(103個)、上限数(100個)が表示される。

【0093】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうことを希望しないユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に第2単発抽選画面550が表示されているときに、操作ボタン552を選択するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0094】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうことを希望するユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に第2単発抽選画面550が表示されているときに、操作ボタン553を選択するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0095】

クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーから上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作又は上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なわないためのゲーム操作を受け付ける。クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に要求を行う。

【0096】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、クライアント端末10から操作内容を受け付け、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を受け付けたか否かを判定する(ステップS19)。

【0097】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作が受け付けられた場合には、次のステップS20の処理に進み、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なわないためのゲーム操作が受け付けられた場合には、この処理を終了してメ

10

20

30

40

50

ニュー画面に戻る。

【0098】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作が受け付けられた場合には、単発抽選のみを行なうために必要となる第1ポイント量と上限数の引き上げのみを行なうために必要となる第2ポイント量を合計したポイント量を消費する(ステップS20)。

【0099】

すなわち、抽選ゲーム実行部201は、クライアント端末10から上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を受け付けた際に、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報を更新して、ユーザーが所持する所持ポイントを第1ポイント量(5ポイント)と第2ポイント量(1ポイント)を合計したポイント量分(6ポイント分)だけ消費させる。

【0100】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザーが所持できるキャラクターの上限数を所定数だけ引き上げる(ステップS21)。

【0101】

本実施形態における抽選ゲーム実行部201は、上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、上限数を5個ずつ引き上げるようになっている。そのため、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作をユーザーから受け付けた場合にも、上限数を5個分だけ引き上げる。この際、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報の更新を行ない、引き上げ後の上限数を新たな上限数として設定する。

【0102】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザーの所持ポイントを第1ポイント量と第2ポイント量を合計したポイント量分だけ消費させると、抽選情報記憶部223が記憶する抽選情報に設定された各キャラクターの抽選確率に基づいて、抽選対象となる複数のキャラクターの中からいずれかのキャラクターを選出し、その抽選によって選出されたキャラクターをユーザーに付与する(ステップS22)。

【0103】

この際、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターの更新を行なって、その抽選で選出されたキャラクターをユーザーの所持キャラクターとして設定する。

【0104】

《連続抽選》

図11は、本実施形態における情報処理システム1の連続抽選に関する動作例を説明するフローチャートである。なお以下では、図11に示すステップS33～ステップS36の処理は、上述した図7に示すステップS13～ステップS16の処理とほぼ同じであるため、説明を省略する。

【0105】

ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160にメニュー画面が表示されているときに、連続抽選を開始するためのゲーム操作をクライアント端末10に対して行なう。

【0106】

クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に連続抽選ゲーム処理の実行を要求する。

【0107】

このようにしてメニュー画面にてユーザーのゲーム操作が行われると、クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーのゲーム操作に基づく操作内容を受け付ける(ステップS31)。

【0108】

10

20

30

40

50

次に、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、クライアント端末 10 から連続抽選ゲーム処理の実行を要求されると、ユーザーにキャラクターが付与された後の所持数が上限数を超えるか否かを判定する処理を行なう（ステップ S 3 2）。

【0109】

具体的には、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、ユーザー情報記憶部 22 が記憶するユーザー情報から、そのユーザーに対応付けられたキャラクターの所持数と上限数を取得する。そして、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、取得したキャラクターの所持数に対しキャラクターの付与数である「10」を足した付与後の所持数が、取得したキャラクターの上限数を超えるか否かを判定する。

【0110】

例えば、取得したキャラクターの所持数が「94」であり、取得したキャラクターの上限数が「100」である場合には、連続抽選で付与されるキャラクターの個数は「10」であるため、付与後の所持数は「104」となる。

【0111】

また例えば、取得したキャラクターの所持数が「99」であり、取得したキャラクターの上限数が「100」である場合には、連続抽選で付与されるキャラクターの個数は「10」であるため、付与後の所持数は「109」となる。このため、付与後の所持数が上限数を超えると判定されることになる。

【0112】

この判定の結果、付与後の所持数が上限数を超えないと判定された場合には、ステップ S 3 3 の処理に進む。その一方で、付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、ステップ S 3 7 の処理に進む。

【0113】

次に、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、連続抽選のみを行なうために必要となる第 1 ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量とを合計したポイント量を、ユーザーが所持しているか否かを判定する（ステップ S 3 7）。

【0114】

具体的には、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、ユーザー情報記憶部 22 が記憶するユーザー情報から、そのユーザーに対応付けられた所持ポイントを取得する。そして、サーバー装置 20 の抽選ゲーム実行部 201 は、その取得したユーザーの所持ポイントが第 1 ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量を合計したポイント量以上であるか否かを判定する。

【0115】

例えば、キャラクターの所持数が「94」であり、キャラクターの上限数が「100」である場合に、連続抽選で付与されるキャラクターの個数は「10」であるため、付与後の所持数は「104」となる。本実施形態では、引き上げ後の上限数が付与後の所持数を超えるまで所定数ずつ（5 個ずつ）の引き上げを繰り返し行なう。この場合には、1 回の引き上げによって引き上げ後の上限数が「105」となるので、付与後の所持数である「104」を超える。そのため、連続抽選のための第 1 ポイント量（例えば、5 ポイント × 10 回分 = 50 ポイント）と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量（1 ポイント × 1 回分 = 1 ポイント）を合計したポイント量（51 ポイント）をユーザーが所持しているか否かが判定される。

【0116】

また例えば、キャラクターの所持数が「99」であり、キャラクターの上限数が「100」である場合に、連続抽選で付与されるキャラクターの個数は「10」であるため、付与後の所持数は「109」となる。本実施形態では、引き上げ後の上限数が付与後の所持数を超えるまで所定数ずつ（5 個ずつ）の引き上げを繰り返し行なう。この場合には、2 回の引き上げによって引き上げ後の上限数が「110」となるので、付与後の所持数である「109」を超える。そのため、連続抽選のための第 1 ポイント量（例えば、5 ポイン

10

20

30

40

50

ト×10回分＝50ポイント)と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量(1ポイント×2回分＝2ポイント)を合計したポイント量(52ポイント)をユーザーが所持しているか否かが判定される。

【0117】

この判定の結果、第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量とを合計したポイント量をユーザーが所持していないと判定された場合には、ステップS33の処理に進む。その一方で、第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量とを合計したポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、次のステップS38の処理に進む。

【0118】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量とを合計したポイント量をユーザーが所持していると判定された場合には、第2連続抽選画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部204に画面表示制御の実行を要求する。

【0119】

サーバー装置20の表示制御部204は、抽選ゲーム実行部201から画面表示制御の実行を要求されると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に基づいて、第2連続抽選画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行なう(ステップS18)。

【0120】

図12は、第2連続抽選画面の一例を示すイメージ図である。第2連続抽選画面では、不図示の第1連続抽選画面とは異なり、一括操作で行なうことで、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に要求することが可能となっている。そのため、連続抽選のプレイ前に、上限数の引き上げのみ要求するゲーム操作を行なう必要がなくなるので、操作の手間を軽減できる。

【0121】

この第2連続抽選画面600には、詳細表示領域601と、メニュー画面に戻るための操作ボタン602と、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に要求する一括操作を行なうための操作ボタン603が表示されている。詳細表示領域601には、抽選回数(10回)、連続抽選のために消費される第1ポイント量(50ポイント)、上限数の引き上げ数(5個)、上限数を引き上げるために消費される第2ポイント量(1ポイント)、所持ポイント(65ポイント)、付与後の所持数(104個)、上限数(100個)が表示される。

【0122】

図13は、第2連続抽選画面の他の例を示すイメージ図である。この第2連続抽選画面650には、図12に示す第2連続抽選画面600と同様に、詳細表示領域651と、操作ボタン652と、一括操作を行なうための操作ボタン653が表示されている。詳細表示領域651には、抽選回数(10回)、連続抽選のために消費される第1ポイント量(50ポイント)、上限数の引き上げ数(10個)、上限数を引き上げるために消費される第2ポイント量(2ポイント)、所持ポイント(65ポイント)、付与後の所持数(109個)、上限数(100個)が表示される。

【0123】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうことを希望しないユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に第2連続抽選画面600、650が表示されているときに、操作ボタン602、652を選択するゲーム操作をクライアント端末10に対して行う。

【0124】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうことを希望するユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に第2連続抽選画面600、650が表示されているときに、操作ボタン603、653を選択するゲーム操作をクライアント端末10に

10

20

30

40

50

対して行う。

【0125】

クライアント端末10の操作受付部150は、ユーザーから上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作又は上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なわないためのゲーム操作を受け付ける。クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に要求を行う。

【0126】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、クライアント端末10から操作内容を受け付け、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を受け付けたか否かを判定する(ステップS39)。

10

【0127】

上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作が受け付けられた場合には、次のステップS40の処理に進み、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なわないためのゲーム操作が受け付けられた場合には、この処理を終了してメニュー画面に戻る。

【0128】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作が受け付けられた場合には、連続抽選のみを行なうために必要となる第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量を合計したポイント量を消費する(ステップS40)。

20

【0129】

すなわち、抽選ゲーム実行部201は、クライアント端末10から上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を受け付けた際に、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報を更新して、ユーザーが所持する所持ポイントを第1ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量を合計したポイント量分だけ消費させる。

【0130】

例えば、図12に示す第2連続抽選画面600において一括操作が行われた場合には、連続抽選のための第1ポイント量(5ポイント×10回分=50ポイント)と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量(1ポイント×1回分=1ポイント)を合計したポイント量(51ポイント)分だけ消費させる。

30

【0131】

また例えば、図13に示す第2連続抽選画面650において一括操作が行われた場合には、連続抽選のための第1ポイント量(5ポイント×10回分=50ポイント)と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第2ポイント量(1ポイント×2回分=2ポイント)を合計したポイント量(52ポイント)分だけ消費させる。

【0132】

次に、サーバー装置20の抽選ゲーム実行部201は、ユーザーが所持できるキャラクターの上限数を所定数だけ引き上げる(ステップS41)。

40

【0133】

本実施形態における抽選ゲーム実行部201は、上限数の引き上げのみを要求するためのゲーム操作をユーザーから受け付ける度に、上限数を5個ずつ引き上げるようになっていいる。そのため、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作をユーザーから受け付けた場合に、引き上げ後の上限数が付与後の所持数を超えるまで5個ずつの引き上げを繰り返し行なう。

【0134】

例えば、図12に示す第2連続抽選画面600において一括操作が行われた場合には、付与後の所持数を超えるまで上限数の引き上げを1回分繰り返せばよいので、上限数を5個分だけ引き上げる。

50

【 0 1 3 5 】

また例えば、図 1 3 に示す第 2 連続抽選画面 6 5 0 において一括操作が行われた場合には、付与後の所持数を超えるまで上限数の引き上げを 2 回分繰り返せばよいので、上限数を 1 0 個分だけ引き上げる。この際、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報の更新を行ない、引き上げ後の上限数を新たな上限数として設定する。

【 0 1 3 6 】

次に、サーバー装置 2 0 の抽選ゲーム実行部 2 0 1 は、ユーザーの所持ポイントを第 1 ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量を合計したポイント量分だけ消費させると、抽選情報記憶部 2 2 3 が記憶する抽選情報に設定された各キャラクターの抽選確率に基づいて、抽選対象となる複数のキャラクターの中からいずれかのキャラクターを選出し、その抽選によって選出されたキャラクターをユーザーに付与する（ステップ S 4 2 ）。

10

【 0 1 3 7 】

この際、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報に設定された所持キャラクターの更新を行なって、その抽選で選出されたキャラクターをユーザーの所持キャラクターとして設定する。

【 0 1 3 8 】

< まとめ >

以上のとおり、本実施形態に係る情報処理システム 1 によれば、上限数の引き上げとキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を行なうだけで、必要ポイントが消費され、上限数を引き上げと抽選によるキャラクターの付与とが同時に行われることになる。これにより、抽選ゲームのプレイ前にやるべきゲーム操作を省くことができるので、キャラクターの所持数が上限数を超えても効率良く抽選ゲームをプレイできるようになる。

20

【 0 1 3 9 】

[その他の実施形態]

前述の実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【 0 1 4 0 】

30

< 必要ポイント >

前述の実施形態では、上限数の引き上げと単発抽選によるキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を行なうための必要ポイントとして、単発抽選のみのための第 1 ポイント量と上限数の引き上げのみのための第 2 ポイント量を合計したポイント量を用いる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【 0 1 4 1 】

例えば、一括操作を行なうための必要ポイントとして、第 1 ポイント量と第 2 ポイント量を合計したポイント量よりも少ないポイント量を用いてもよい。これにより、少ないポイント量の消費で済むため、積極的に一括操作を行なうようになる。

【 0 1 4 2 】

40

また前述の実施形態では、上限数の引き上げと連続抽選によるキャラクターの付与を一度に行なうための一括操作を行なうための必要ポイントとして、連続抽選のみのための第 1 ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量を合計したポイント量を用いる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【 0 1 4 3 】

例えば、一括操作を行なうための必要ポイントとして、第 1 ポイント量と上限数の引き上げを繰り返した回数分の第 2 ポイント量を合計したポイント量よりも少ないポイント量を用いてもよい。これにより、少ないポイント量の消費で済むため、積極的に一括操作を行なうようになる。

【 0 1 4 4 】

50

< 抽選ゲーム >

前述の実施形態では、単発抽選、連続抽選、及び上限数の引き上げの際に、所持ポイントを消費させずにプレイさせてもよい。

【 0 1 4 5 】

また、前述の実施形態では、抽選ゲームの実行時に上限数の引き上げが行える（一括操作ができる）ことについて説明したが、このタイミング以外で一括操作が行えることとしてもよい。例えば、クエスト中やクエスト終了時、プレゼントメールの受信等によって、一又は複数のキャラクターが付与されるタイミングで、上限数の引き上げができるようにしてもよい。このとき、ユーザーは、キャラクターの受け取りと上限数の引き上げとを一括操作で行える。

10

【 0 1 4 6 】

< コンテンツ >

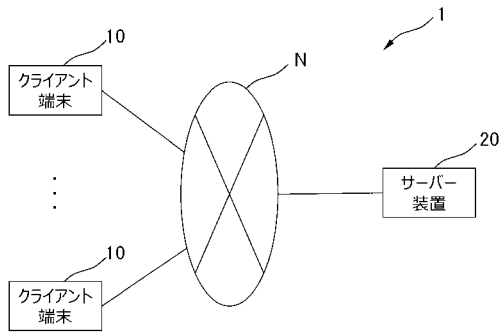
前述の実施形態では、キャラクター情報に設定されたキャラクターをコンテンツとして説明したが、コンテンツはこれに限られるものではない。例えば、コンテンツは、アイテム、カード、フィギュア、アバター等でもよい。

【 符号の説明 】

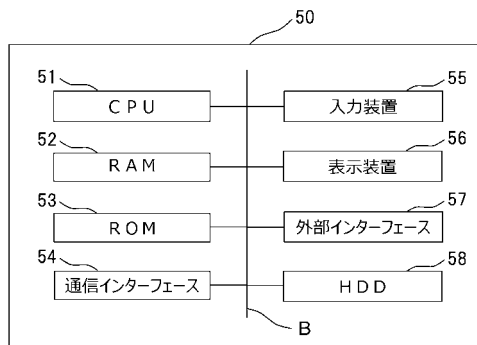
【 0 1 4 7 】

1	情報処理システム	
1 0	クライアント端末	
2 0	サーバー装置	20
5 0	コンピューター	
5 1	C P U	
5 2	R A M	
5 3	R O M	
5 4	通信インタフェース	
5 5	入力装置	
5 6	表示装置	
5 7	外部インタフェース	
5 8	H D D	
1 0 0	クライアント制御部	30
1 0 1	要求送信部	
1 0 2	応答受信部	
1 2 0	クライアント記憶部	
1 4 0	クライアント通信部	
1 5 0	操作受付部	
1 6 0	画面表示部	
2 0 0	サーバー制御部	
2 0 1	抽選ゲーム実行部	
2 0 2	合成部	
2 0 3	売却部	40
2 0 4	表示制御部	
2 2 0	サーバー記憶部	
2 2 1	キャラクター情報記憶部	
2 2 2	ユーザー情報記憶部	
2 2 3	抽選情報記憶部	
2 4 0	サーバー通信部	
B	バスライン	
N	ネットワーク	

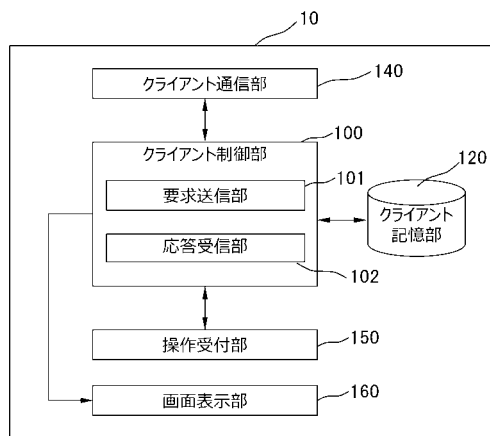
【図 1】



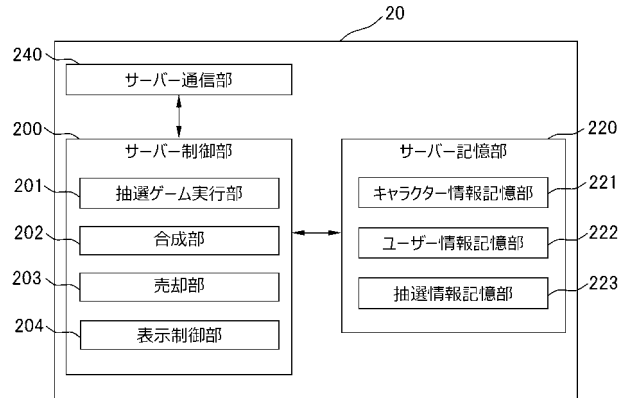
【図 2】



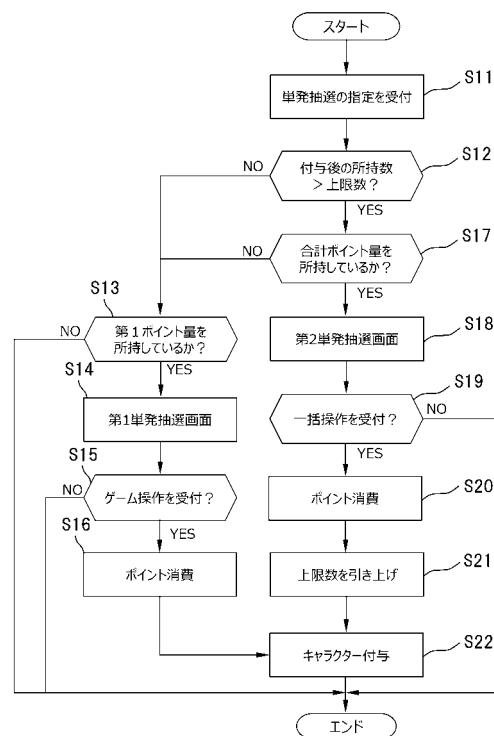
【図 4】



【図 3】



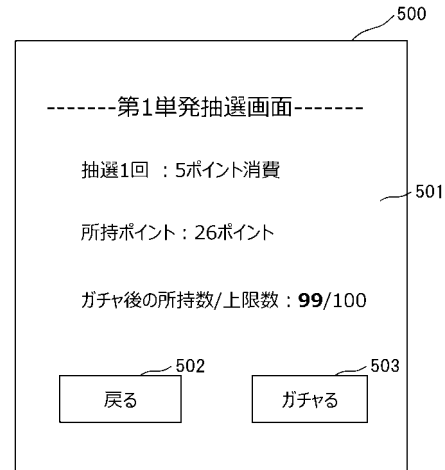
【図 5】



【図 6】

ユーザーID	名前	ランク	仮想通貨	所持ポイント	所持キャラクター	所持数	上限数	...
0001	ユーザー-A	10	1200	5	c051, ...	88	100	...
0002	ユーザー-B	15	300	30	c005, ...	103	105	...
0003	ユーザー-C	28	100	16	c099, ...	115	120	...
...

【図 7】



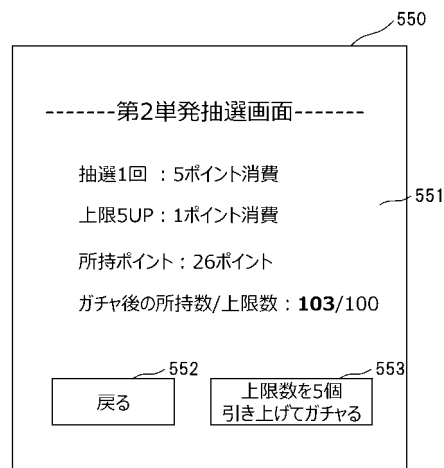
【図 8】

キャラクターID	名称	抽選確率	レア度	能力パラメーター	...
c001	キャラA	2.0%	1	攻撃10、防御10、HP10	...
c002	キャラB	1.5%	2	攻撃15、防御15、HP15	...
c003	キャラC	1.0%	3	攻撃20、防御20、HP20	...
...

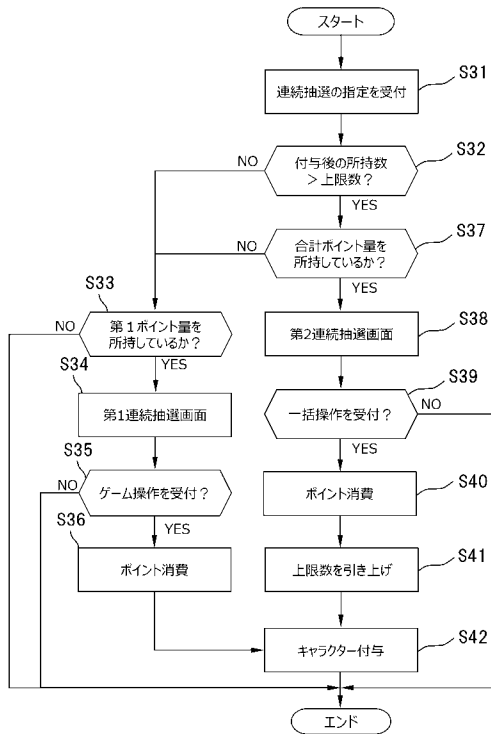
【図 9】

キャラNo.	キャラクターID	抽選確率	レア度	...
1	c001	2.0%	1	...
2	c006	2.0%	1	...
...
999	c904	0.1%	5	...
1000	c955	0.1%	5	...

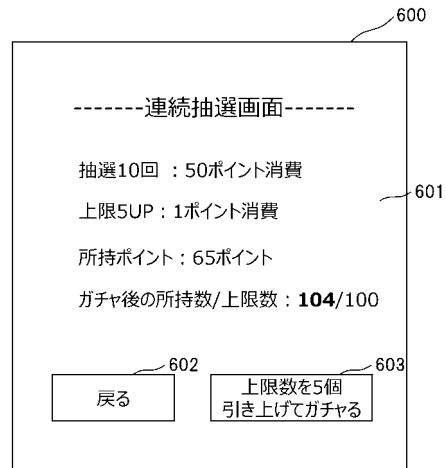
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

