

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7241273号  
(P7241273)

(45)発行日 令和5年3月17日(2023.3.17)

(24)登録日 令和5年3月9日(2023.3.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

請求項の数 16 (全17頁)

(21)出願番号	特願2022-30695(P2022-30695)	(73)特許権者	500033117
(22)出願日	令和4年3月1日(2022.3.1)		株式会社M I X I
審査請求日	令和4年8月9日(2022.8.9)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
早期審査対象出願			渋谷スクランブルスクエア
		(74)代理人	100079108
			弁理士 稲葉 良幸
		(74)代理人	100109346
			弁理士 大貫 敏史
		(74)代理人	100117189
			弁理士 江口 昭彦
		(74)代理人	100134120
			弁理士 内藤 和彦
		(72)発明者	深谷 心
			東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、およびプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、  
抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、  
提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、  
前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽  
選を行う再抽選部と、を備え、  
前記再抽選部は、  
前記指定をされなかったゲーム媒体が、前記第1の再抽選で再び当選した場合、次回以降  
の再抽選を行う際に指定の対象にできないように制御する情報処理装置。

10

【請求項2】

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、  
抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、  
提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、  
前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽  
選を行う再抽選部と、  
ユーザが少なくとも1の抽選を行った後に、ゲームを進行させることで指定可能な枠数を  
追加可能な場合に、抽選結果をユーザに付与せずに保留する保留処理部と、を備え、  
ユーザの指定可能な枠数を増加するためのゲームの実行により増加した後の枠数に基づ  
いて、前記抽選結果のうちから再抽選の対象外とするゲーム媒体の指定を受け付ける、情

20

報処理装置。

【請求項 3】

ゲーム媒体の前記指定可能な枠数をユーザ毎に管理する枠数管理部を備えた、請求項 1 または 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記枠数管理部は、前記指定可能な枠数をユーザによるゲームの進行状況に応じて変更する、請求項 3 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記枠数管理部は、前記指定可能な枠数を、ユーザによる対価の消費に応じて追加する、請求項 3 に記載の情報処理装置。

10

【請求項 6】

前記第 1 の再抽選および枠数の追加を行うために使用可能な共通対価をユーザ毎に管理する共通対価管理部を備え、

前記共通対価管理部は、1 回の再抽選または 1 枠の枠数の追加を行うごとに所定数の共通対価を消費する、請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記再抽選部は、第 2 の再抽選において、指定可能な枠数を消費せずに前記第 1 の再抽選の際に指定されたゲーム媒体の指定を引き継ぎ、

前記第 2 の再抽選の際には、前記第 1 の再抽選時からの残りの指定可能な枠数に応じて、未だ指定されていないゲーム媒体の指定が可能ないように制御する、請求項 1 から 6 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

20

【請求項 8】

前記再抽選部は、指定可能な枠数を、各ゲーム媒体に設定されている属性に応じて変更する、請求項 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

前記再抽選部は、前記第 1 の再抽選の際に指定したゲーム媒体と同じ属性のゲーム媒体を、第 2 再抽選では指定できないように制御する、請求項 8 に記載の情報処理装置。

【請求項 10】

前記再抽選部は、

抽選で当選した少なくとも 1 つのゲーム媒体の当選確率を、再抽選時に下げる、請求項 1 から 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

30

【請求項 11】

前記再抽選部は、

指定されていない少なくとも 1 つのゲーム媒体の当選確率を、再抽選時に下げる、請求項 10 に記載の情報処理装置。

【請求項 12】

前記再抽選部は、

所定の属性のゲーム媒体を指定した数に応じて、所定の属性と異なる属性のゲーム媒体の再抽選時の当選確率を上げる、請求項 8 に記載の情報処理装置。

【請求項 13】

40

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行うステップと、

抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示するステップと、

提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第 1 の再抽選を行うステップと、を備え、

前記第 1 の再抽選を行うステップでは、

前記指定をされなかったゲーム媒体が、前記第 1 の再抽選で再び当選した場合、次回以降の再抽選を行う際に指定の対象にできないように制御する情報処理方法。

【請求項 14】

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行うステップと、

50

抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示するステップと、  
提示した前記複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、  
前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第 1 の再抽選を行うステップと、  
ユーザが少なくとも 1 の抽選を行った後に、ゲームを進行させることで指定可能な枠数を追加可能な場合に、抽選結果をユーザに付与せずに保留するステップと、を備え、  
ユーザの指定可能な枠数を増加するためのゲームの実行により増加した後の枠数に基づいて、前記抽選結果のうちから再抽選の対象外とするゲーム媒体の指定を受け付ける、情報処理方法。

【請求項 15】

10

コンピュータを、  
ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、  
抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、  
提示した前記複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、  
前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第 1 の再抽選を行う再抽選部として機能させ、  
前記再抽選部は、  
前記指定をされなかったゲーム媒体が、前記第 1 の再抽選で再び当選した場合、次回以降の再抽選を行う際に指定の対象にできないように制御するプログラム。

【請求項 16】

20

コンピュータを、  
ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、  
抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、  
提示した前記複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、  
前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第 1 の再抽選を行う再抽選部と、  
ユーザが少なくとも 1 の抽選を行った後に、ゲームを進行させることで指定可能な枠数を追加可能な場合に、抽選結果をユーザに付与せずに保留する保留処理部として機能させ、  
ユーザの指定可能な枠数を増加するためのゲームの実行により増加した後の枠数に基づいて、前記抽選結果のうちから再抽選の対象外とするゲーム媒体の指定を受け付ける、プログラム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法、およびプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームにおいて、プレイヤーに、ゲームキャラクタなどのゲーム媒体を抽選によって提供する機能（いわゆる「ガチャ」）が知られている。

【0003】

40

例えば特許文献 1 には、抽選の前に、ユーザの操作により抽選リストの中から特定のゲーム媒体を選択すると、選択した特定ゲーム媒体以外のゲーム媒体が抽選で選択されるまで抽選を繰り返すゲームプログラムが開示されている。また、特許文献 2 には、ユーザによって再度の抽選要求が実行された場合、再度の抽選要求前の抽選で選択されたゲーム媒体と異なるゲーム媒体の中から再度の抽選を行うゲームプログラムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2020 - 28704 号公報  
特開 2019 - 198637 号公報

50

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

従来のゲームプログラムでは、再抽選を行うと、欲しいゲーム媒体まで引き直されてしまうという問題があった。

**【0006】**

そこで、本発明は、当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しができるようにすることを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

本発明に係る情報処理装置は、ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、提示した前記複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽選を行う再抽選部と、を備えるものである。

**【発明の効果】****【0008】**

本発明によれば、当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しができるようにすることができる。

**【図面の簡単な説明】****【0009】**

【図1】本発明の実施の形態による、ゲームシステム1の構成の一例を示す図。

【図2】本発明の実施の形態による、ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図。

【図3】本発明の実施の形態による、ゲームサーバ10の機能ブロック構成例を示す図。

【図4】本発明の実施の形態による、端末20の機能ブロック構成例を示す図。

【図5】本発明の実施の形態による、ゲームシステム1によるゲーム媒体の抽選（ガチャ）の流れのフローチャート。

【図6】本発明の実施の形態による、端末20のUI部202に表示される抽選結果の提示画面を例示する図。

【図7】本発明の実施の形態による、確保しておきたいゲーム媒体を指定するための画面を例示する図。

**【発明を実施するための形態】****【0010】**

次に、本発明を実施するための形態について、図面を参照して詳細に説明する。

**<システム構成>**

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1のシステム構成の一例を示す図である。図1に示すゲームシステム1は、ゲームサーバ10（情報処理装置）と、複数の端末20とを備える。ゲームサーバ10及び端末20は、インターネット、イントラネット、無線LAN又は移動通信等の通信ネットワークNを介して互いに通信可能に接続されている。

**【0011】**

ゲームサーバ10は、例えば、プレイヤ（ユーザ）に関する各種情報を管理したり、ゲームの一部の処理を実行したりする等、端末20がゲームを提供する上でその一部の機能を担う装置である。ゲームサーバ10は、1又は複数の情報処理装置から構成されていてもよいし、仮想的なサーバ（クラウドサーバ等）を用いて構成されていてもよい。

**【0012】**

端末20は、ゲームをプレイヤに提供する情報処理装置であり、プレイヤは、端末20を操作することで本実施形態に係るゲームを実行することができる。端末20は、例えば、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末20は、G

10

20

30

40

50

P S (Global Positioning System)等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ 1 0 に通知する。

【 0 0 1 3 】

< ゲーム概要 >

続いて、一実施形態に係るゲームシステム 1 が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム 1 が提供するゲームでは、プレイヤは、所有している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いてクエストをクリアすることで、新たなキャラクタやアイテムを入手することができる。ここで、クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題及びミッションと呼ばれることもある。クエストは、ゲームイベントの一例である。ゲームイベントとしては、クエストの他にも、例えば、ガチャ、ログインボーナス、ミッションなどを含む。

10

【 0 0 1 4 】

ガチャは、プレイヤがキャラクタやアイテム（ゲーム媒体）を獲得するための抽選を行うイベントを意味する用語である。ガチャを実行することで得られるアイテムは、例えば、素材アイテム、進化アイテムを含む。プレイヤは、ガチャを実行する際にはアイテムを消費する。アイテムの消費量は、ガチャごとに予め設定されている。プレイヤは、アイテムを消費する他、課金等を行うことでガチャを実行することも可能である。すなわち、ガチャは、課金を必要とする有償のガチャと、課金を必要としない無償のガチャとを含んでもよい。

20

【 0 0 1 5 】

デッキとは、複数のキャラクタを組み合わせたグループを意味する用語である。プレイヤは、クエストを実行する際、当該クエストをクリアするために適した能力を持つキャラクタを選択してデッキを編成してクエストを実行する。ゲームサーバ 1 0 には、プレイヤが編成した複数のデッキを記憶しておくことができ、プレイヤは、クエスト実行時に、記憶された複数のデッキの中から一のデッキを選択してクエストを実行することも可能である。キャラクタは、例えば、ガチャによる抽選を実行することで入手することができる。抽選を実行すると、抽選処理によってキャラクタやアイテム（ゲーム媒体）が選択され、プレイヤに提供される。

【 0 0 1 6 】

30

< ハードウェア構成 >

図 2 は、ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 のハードウェア構成例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 は、C P U (Central Processing Unit)、G P U (Graphical processing unit)等のプロセッサ 1 1、メモリ、H D D (Hard Disk Drive)及び/又はS S D (Solid State Drive)等の記憶装置 1 2、有線又は無線通信を行う通信 I F (Interface) 1 3、入力操作を受け付ける入力デバイス 1 4、及び情報の出力を行う出力デバイス 1 5を有する。入力デバイス 1 4は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び/又はマイク等である。出力デバイス 1 5は、例えば、ディスプレイ、タッチパネル及び/又はスピーカ等である。

【 0 0 1 7 】

40

< 機能ブロック構成 >

図 3 は、ゲームサーバ 1 0 の機能ブロック構成例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 は、記憶部 1 0 0 と、制御部 1 1 0 とを含む。記憶部 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、制御部 1 1 0 は、ゲームサーバ 1 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体 (Non-transitory computer readable medium) であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S B メモリ又はC D - R O M 等の記憶媒体であってもよい。

【 0 0 1 8 】

50

記憶部 100 は、プレイ状況管理テーブル 100 a と、取得キャラクタ管理テーブル 100 b と、指定枠数管理テーブル 100 c と、共通対価管理テーブル 100 d とを記憶する。

【0019】

プレイ状況管理テーブル 100 a には、各プレイヤーのゲームの進行状況に関する情報が記憶されている。例えば、プレイヤーを一意に識別する ID (プレイヤー ID) に紐づけて、プレイヤーがプレイしているゲームの進行状況に関する情報が記憶されている。

【0020】

取得キャラクタ管理テーブル 100 b には、各プレイヤーが抽選 (ガチャ) によって取得したゲーム媒体の情報が記憶されている。取得キャラクタ管理テーブル 100 b には、ガチャの引き直し (再抽選) を行う際に、指定枠で確保したゲーム媒体の情報も記憶されている。

10

【0021】

指定枠数管理テーブル 100 c には、各プレイヤーが再抽選の際に、確保できる指定枠数の情報が記憶されている。

【0022】

共通対価管理テーブル 100 d には、各プレイヤーが所持する共通対価の情報が記憶されている。共通対価は、抽選・再抽選、および再抽選の際のゲーム媒体の確保を行う場合に、対価として利用することができるアイテムである。

【0023】

制御部 110 は、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。制御部 110 は、抽選部 111 と、提示部 112 と、再抽選部 113、枠数管理部 114、保留処理部 115、共通対価管理部 116 とを含む。これらの各機能ブロックは、ゲームサーバ 10 ではなく端末 20 が備えることとしてもよい。ゲームサーバ 10 及び端末 20 は、コンピュータと称されてもよい。

20

【0024】

< 端末 >

図 4 は、端末 20 の機能ブロック構成例を示す図である。端末 20 は、記憶部 200 と、通信部 201 と、UI (User Interface) 部 202 と、ゲーム制御部 203 とを含む。記憶部 200 は、端末 20 が備える記憶装置 12 を用いて実現することができる。また、通信部 201 と、UI 部 202 と、ゲーム制御部 203 とは、端末 20 のプロセッサ 11 が、記憶装置 12 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USB メモリ又は CD-ROM 等の記憶媒体であってもよい。

30

【0025】

記憶部 200 は、ゲーム制御部 203 が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納される。

40

【0026】

通信部 201 は、通信 IF 13 を用いてゲームサーバ 10 との間で各種の通信を行う機能を有する。

【0027】

UI 部 202 は、プレイヤーから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、UI 部 202 は、ゲームサーバ 10 の指示に従い、ゲーム画面を表示する。

【0028】

ゲーム制御部 203 は、ゲームサーバ 10 と連携することで、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。例えば、ゲーム制御部 203 は、ゲーム画面に描画する

50

ための各種の情報（アイコン画像データ、テキストデータ等）をゲームサーバ10から取得する機能等を提供する。

【0029】

次に、図5のフローチャートを用いて、ゲームシステム1によるゲーム媒体の抽選（ガチャ）の流れについて説明する。

【0030】

まず、プレイヤは端末20を操作して、ゲーム媒体の抽選要求を行う（ステップS101）。抽選を行う場合には、プレイヤは、自身が所持する所定のアイテムを対価として使用する。アイテムはゲームのミッションの達成によって入手したり、課金によって購入したりすることができる。

10

【0031】

ゲームサーバ10は、抽選要求を受け付けると、抽選部111においてゲーム媒体の抽選を行う（ステップS102）。本実施形態では、例えば一度の抽選で10個のゲーム媒体の引き当てが行われる。

【0032】

ゲームサーバ10は、提示部112において、抽選により引き当てた10個のゲーム媒体を、端末20のUI部202に表示する（ステップS103）。図6は、UI部202に表示される抽選結果の提示画面を例示する図である。図6に示すように、引き当てられた10個のゲーム媒体C1～C10が表示される。また、抽選結果を確定させて、提示されている10個のゲーム媒体を取得することを選択するボタンB1と、再抽選を行うことを選択するボタンB2が表示される。

20

【0033】

プレイヤがボタンB2を操作して再抽選を選択すると（ステップS104：YES）、図7に示すような確保しておきたいゲーム媒体を指定するための画面が表示される（ステップS105）。プレイヤが、画面上で確保したいゲーム媒体（例えば、C1とC2）を選択し、OKボタンを押すと、指定されたゲーム媒体は再抽選の際も引き直しの対象とならず、確保することができる。なお、指定可能なゲーム媒体の数（指定枠数）は、指定枠数管理テーブル100cに記憶されている当該プレイヤの指定枠数の範囲内となる。また、プレイヤが指定したゲーム媒体の数だけ、記憶されている指定枠数が減少する。

【0034】

30

ゲームサーバ10は、再抽選部113において、プレイヤが指定した確保したいゲーム媒体以外のゲーム媒体（C3～C10）について、1回目の再抽選（第1の再抽選）を行う（ステップS106）。なお、再抽選の実行にも所定の対価の消費が必要となる。所定の対価は、ミッションの達成によって付与されたり、課金により取得したりするアイテム等である。また、ゲーム媒体の指定枠は所定のゲームのプレイや課金によって追加することができる。端末20のUI部202には、引き直し前のゲーム媒体（C3～C10）に代わって、再抽選の結果当選したゲーム媒体が表示される（ステップS107）。

【0035】

プレイヤは、引き直し後のゲーム媒体を見て、抽選結果を確定させるか、さらに2回目の再抽選（第2の再抽選）を行うかを選択することができる。抽選結果を確定させると、初回で確保したゲーム媒体（C1，C2の2個）と、再抽選で当選した8個のゲーム媒体を取得することができる。

40

【0036】

一方、プレイヤが端末20を操作して2回目の再抽選（第2の再抽選）を要求すると（ステップS104：YES）、ゲームサーバ10は、1回目の再抽選の時と同様に、確保したいゲーム媒体の指定を受け付ける（ステップS105）。この時、1回目の再抽選の際に確保したゲーム媒体については、指定を引き継ぐようにしてもよい。すなわち、ゲーム媒体C1，C2については2回目の再抽選でも確保の対象とし、新たに確保したいゲーム媒体を指定する場合には、その他のゲーム媒体（1回目の再抽選で引き直されたゲーム媒体）の中から指定できるようにしてもよい。ここでも、当該プレイヤの指定枠数の範囲

50

内での指定が可能である。なお、1度の再抽選に対して最低1枠の指定枠を割り当て、再抽選の際に使用しなかった場合には、次の再抽選の際に繰り越しができるようにしてもよい。例えば、1回目の再抽選で指定を行わなかった場合には、未使用分の1枠を繰り越し、2回目の再抽選では、2枠分の指定が行えるようにしてもよい。

#### 【0037】

再抽選部113は、前回(1回目)の再抽選の際に確保したゲーム媒体(例えば、C1とC2)と、今回(2回目)指定したゲーム媒体(例えば、C3とC4)以外のゲーム媒体について、2回目の再抽選を行う(ステップS106)。端末20のUI部202には、2回目の再抽選の結果当選したゲーム媒体が表示される(ステップS107)。プレイヤーは、抽選結果を確定させてもよいし、さらに引き直しをしたい場合には、プレイヤーは対価を使用して3回目以降の再抽選を行うことができる。

10

#### 【0038】

なお、上述のように、再抽選の際に確保できるゲーム媒体数(指定枠数)は、プレイヤー毎に設定されており、指定枠数管理テーブル100cに記憶されている。指定枠数は、枠数管理部114によって、当該プレイヤーのゲームの進行状況等に応じて更新される。例えば、クエストなどのミッションをクリアする毎に指定枠数を増やすようにしてもよい。また、何等かの対価(アイテム等)をゲームにおいて消費すると、消費した対価の価値に応じて増えるようにしてもよい。なお、これらのゲームの進行状況に関する情報はプレイ状況管理テーブル100aで管理される。

#### 【0039】

20

また、抽選結果が出た後で、結果の確定または再抽選の選択を一旦保留し、新たな指定枠を獲得するゲーム等を行った後に、改めてゲーム媒体の指定と再抽選依頼を受け付けるようにしてもよい。具体的には、保留処理部115において、抽選により引き当てたゲーム媒体の情報を保持しておく。一方、プレイヤーは、クエストなどのゲームイベントのプレイを行い、その結果や進行状況に応じた指定枠を獲得する。プレイヤーが指定枠を獲得すると、指定枠数管理テーブル100cに記憶された指定枠数が更新される。プレイヤーは、保留している抽選結果に対し、更新後の指定枠数にてゲーム媒体の指定を行い、再抽選を依頼することができる。例えば、元々の指定枠数が「1」の場合、プレイヤーは再抽選の際1つのゲーム媒体しか指定できないが、保留中にクエストをクリアして指定枠数が1つ追加された場合、最大で2つのゲーム媒体を指定することができる。このように、プレイヤーが抽選結果を見た後に、必要に応じて指定枠数を確保するためにゲームプレイを促すことができる。

30

#### 【0040】

また、プレイヤーに対し、再抽選および指定枠の追加の両方に利用できる共通対価を付与するようにしてもよい。共通対価管理部116は、共通対価管理テーブル100dに記憶されている、各プレイヤーが所持する共通対価を管理する。具体的には、プレイヤーが1回の再抽選または指定枠を1つ追加すると、所定数の共通対価が消費される。

#### 【0041】

共通対価管理部116は、残りの共通対価に応じて、プレイヤーが取り得る方策に制限が生じる場合、警告メッセージを表示したり、特定の操作ボタンを操作できないように制御したりするようにしてもよい。以下、具体例を用いて説明する。

40

#### 【0042】

例えば、プレイヤーに5個の共通対価が付与されている。

#### (ケース1)

プレイヤーは、初回の抽選の後、3つのゲーム媒体を確保して1回目の再抽選を行った。したがって、枠の確保で3個、再抽選で1個の共通対価を使用したもので、残りの共通対価は1個のみとなる。この場合、プレイヤーは、次は、指定なしで2回目の再抽選を行うか、再抽選を行わずに引き当てたゲーム媒体を取得するかのどちらかを選択することになる。

#### (ケース2)

プレイヤーは、初回の抽選の後、1つのゲーム媒体を確保して1回目の再抽選を行った。

50



したがって、枠の確保で1個、再抽選で1個の共通対価を使用したので、残りの共通対価は3個となる。この場合、プレイヤーは、2回目の再抽選を行う場合、2枠までゲーム媒体を確保することができる。

【0043】

ケース1のように、1回目の再抽選の際に、枠確保のために所定数以上の共通対価を使用してしまうと、2回目の再抽選で枠確保ができなくなってしまう。このような場合には、1回目の再抽選でもう1枠分を使用しておくように警告したり、再抽選依頼のボタンを押せないように制御したりするようにしてもよい。

【0044】

また、ゲーム媒体に設定されている属性によって、確保を指定する際に使用する枠数が異なるようにしてもよい。例えば、ゲーム媒体に属性1～5の5段階の属性が設定されており、属性1のゲーム媒体を指定する場合には1枠、属性2～5は、それぞれ2～5枠を消費するようにしてもよい。例えばプレイヤーが5枠の指定枠を所持している場合、選択肢として、属性5のゲーム媒体を1つ指定する、属性1と属性4のゲーム媒体を1つずつ指定する、属性1を1つと属性2を2つ指定する等のパターンが考えられる。なお、同じ属性のゲーム媒体は1種類しか指定できない、属性毎に指定可能なゲーム媒体の数に制限があるなどの制限を設けるようにしてもよい。

10

【0045】

さらに、同じゲーム媒体の確保を指定するチャンスは1度きりとするようにしてもよい。すなわち、例えば初回の抽選で引き当てたゲーム媒体C1を確保せずに1回目の再抽選を行い、1回目の再抽選で再びゲーム媒体C1が引き当てられたとしても、2回目の再抽選を行う際に確保の対象とすることはできない。

20

【0046】

また、1回目の再抽選の際に指定したゲーム媒体と同じ属性のゲーム媒体は、2回目の再抽選の際には指定できないようにしてもよい。すなわち、属性1～5のゲーム媒体を確保できるチャンスはそれぞれ1回のみとするようにしてもよい。

【0047】

また、抽選における各ゲーム媒体の当選確率についても制御するようにしてもよい。例えば、初回の抽選で引き当てられたゲーム媒体の当選確率を、再抽選時には下げるようにしてもよい。

30

【0048】

また、初回の抽選で引き当てられたものの、確保指定されなかったゲーム媒体については、再抽選の際の当選確率を下げるようにしてもよい。

【0049】

また、プレイヤーがどの属性のゲーム媒体を確保しているかによって、再抽選時の当選確率を属性毎に変更するようにしてもよい。例えば、プレイヤーが、属性4未満（属性1～3）のゲーム媒体を指定していない場合には、プレイヤーや属性4以上（属性4，5）のゲーム媒体を欲しがっていると考えられるので、再抽選時には、属性4，5のゲーム媒体の当選確率を上げるようにしてもよい。

【0050】

また、プレイヤーが確保するゲーム媒体を指定する最の参考情報を端末20に表示するようにしてもよい。例えば、価値の高いゲーム媒体（価値の高い属性のゲーム媒体）の情報、当該プレイヤーがすでに所持しているか否かの情報等を表示するようにしてもよい。

40

【0051】

以上のように、本実施形態によれば、ゲーム媒体の再抽選を行う場合に、プレイヤーが確保しておきたいゲーム媒体を指定し、指定したゲーム媒体以外のゲーム媒体を引き直しの対象として再抽選を行えるようにした。これにより、当選したゲーム媒体のうち、プレイヤーが欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体についてだけ抽選のやり直しをすることができる。

【0052】

50

(変形例)

以下に、本発明の変形例について説明する。変形例では、プレイヤは、所定の期間中（例えば、数週間程度）、毎日1回の抽選を行うことができる。1回の抽選で引き当てるゲーム媒体は1個である。なお、抽選によって引き当てられるゲーム媒体の属性を限定してもよい（例えば、属性5以上のゲーム媒体のみとする。）。

【0053】

期間中の抽選結果は一旦保留され、プレイヤは、常に1つのゲーム媒体を確保しておくことができる。すなわち、プレイヤは、当日引き当てたゲーム媒体と、前日までに引き当てた確保中のゲーム媒体のどちらか一方を選択し、確保しておく1つのゲーム媒体を更新しながら毎日引き直しを続けることができる。このように、プレイヤは欲しいゲーム媒体が当たるまで、期間中毎日引き直しを続けることができる。

10

【0054】

所定期間には、抽選期間（1日1回抽選が可能な期間）と、その後のゲーム媒体確定期間（確保しているゲーム媒体を受け取ることが可能な期間）が含まれる。プレイヤは、抽選期間の最終日以降、ゲーム媒体確定期間中にログインすることにより、確保中のゲーム媒体（最後に選択したゲーム媒体）1つを取得することができる。最終日以降にログインして確保中のゲーム媒体を取得するまでは、そのゲーム媒体を使用することはできない。なお、確保中のゲーム媒体と、使用可能な他のゲーム媒体とが区別できるように、ゲーム媒体の表示態様（デザイン）を変えるようにしてもよい。すなわち、再抽選部113は、抽選期間中、各プレイヤにつき1日1回を限度に、指定枠1の再抽選を受け付ける。この際、前日までに選択されている1つのゲーム媒体を確保対象として、再抽選を実施する。提示部112は、再抽選によって新たに引き当てられた1つのゲーム媒体と確保中の1つのゲーム媒体を端末20に提示する。プレイヤが提示された2つのゲーム媒体のいずれか一方を選択すると、選択されたゲーム媒体が新たな確保対象のゲーム媒体として取得キャラクタ管理テーブル100bに記憶される。抽選期間中の最後の再抽選後に確保対象のゲーム媒体を選択すると、抽選結果が確定する。

20

【0055】

抽選期間の途中で、確保しているゲーム媒体を確定させて取得することはできない。ただし、抽選期間の途中で欲しいゲーム媒体を引き当てて確保した場合には、残りの抽選期間中は抽選を行わないようにしてもよい。

30

【0056】

なお、再抽選部113は、抽選期間中は、同じゲーム媒体が複数回引き当てられないように制御するようにしてもよい。また、抽選期間中に引き当てられるゲーム媒体は、予め専用のテーブルで決めておくようにしてもよい。

【0057】

上記の変形例によれば、プレイヤに毎日ゲームサイトにログインする動機づけを与えることができる。また、日々の抽選後に、前日までに当たったゲーム媒体と今日引き当てたゲーム媒体のどちらを選ぶか（残すか）迷う楽しみや、その過程を投稿サイトに投稿したりクチコミで広めたりする楽しみを提供することができる。

【0058】

なお、本実施形態では、本発明の情報処理装置をゲームサーバ10としているが、情報処理装置はサーバに限られない。例えば、パーソナルコンピュータや携帯情報端末などの端末装置や、ゲーム専用機であってもよい。

40

【0059】

上記の実施形態の一部または全部は、以下の付記のようにも記載され得る。ただし、本発明を以下に限定するものではない。

(付記1)

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、  
抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、

提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、

50

前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽選を行う再抽選部と、を備える情報処理装置。

上記構成によれば、当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しをすることができる。

【0060】

(付記2)

ゲーム媒体を指定可能な枠数をユーザ毎に管理する枠数管理部を備えた、付記1に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、ユーザ毎に指定可能な枠数を設定できるようにすることで、再抽選のゲーム性を高めることができる。

【0061】

(付記3)

前記枠数管理部は、指定可能な枠数をユーザによるゲームの進行状況に応じて変更する、付記2に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、ユーザのランクやミッションの達成状況と指定可能な枠数を連動させることで、プレイヤは様々な戦略を立ててゲームを楽しむことができる。

【0062】

(付記4)

ユーザが少なくとも1の抽選を行った後に、ゲームを進行させることで指定可能な枠数を追加可能な場合に、抽選結果をユーザに付与せずに保留する保留処理部を備え、

ユーザの指定可能な枠数を増加するためのゲームの実行により増加した後の枠数に基づいて、前記抽選結果のうちから再抽選の対象外とするゲーム媒体の指定を受け付ける、付記1から3のいずれか1項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、保留により、より有利な条件で再抽選を行える可能性があり、ゲーム性を高めることができる。

【0063】

(付記5)

前記枠数管理部は、前記指定可能な枠数を、ユーザによる対価の消費に応じて追加する、付記2に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、プレイヤは、現状の抽選結果に応じて、枠を購入するかどうかを判断することができる。

【0064】

(付記6)

前記第1の再抽選および枠数の追加を行うために使用可能な共通対価をユーザ毎に管理する共通対価管理部を備え、

前記共通対価管理部は、1回の再抽選または1枠の枠数の追加を行うごとに所定数の共通対価を消費する、付記1から5のいずれか1項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、プレイヤは、限られた共通対価の範囲内で、どのような再抽選を行うのが最適かを考えることができる。

【0065】

(付記7)

前記再抽選部は、第2の再抽選において、指定可能な枠数を消費せずに前記第1の再抽選の際に指定されたゲーム媒体の指定を引き継ぎ、

前記第2の再抽選の際には、前記第1の再抽選時からの残りの指定可能な枠数に応じて、未だ指定されていないゲーム媒体の指定が可能なように制御する、付記1から6のいずれか1項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、再抽選による引き直しにある程度の制限を設けることができる。

【0066】

(付記8)

前記再抽選部は、指定可能な枠数を、各ゲーム媒体に設定されている属性に応じて変更

10

20

30

40

50

する、付記 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、プレイヤーが所持するゲーム媒体の価値や戦力に偏りが生じないように調整することができる。

【 0 0 6 7 】

( 付記 9 )

前記再抽選部は、当選時に指定されなかったゲーム媒体を、次回以降の当選時には指定できないように制御する、付記 1 から 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、再抽選の際のゲーム媒体の確保にある程度の制約を設けることができる。

【 0 0 6 8 】

( 付記 1 0 )

前記再抽選部は、前記第 1 の再抽選の際に指定したゲーム媒体と同じ属性のゲーム媒体を、第 2 再抽選では指定できないように制御する、付記 8 に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、再抽選の際のゲーム媒体の確保にある程度の制約を設け、特定の属性のゲーム媒体ばかりが確保されないようにすることができる。

【 0 0 6 9 】

( 付記 1 1 )

前記再抽選部は、

抽選で当選した少なくとも 1 つのゲーム媒体の当選確率を、再抽選時に下げる、付記 1 から 1 0 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、プレイヤーにより多くの種類のゲーム媒体を取得する機会を与えることができる。

【 0 0 7 0 】

( 付記 1 2 )

前記再抽選部は、

指定されていない少なくとも 1 つのゲーム媒体の当選確率を、再抽選時に下げる、付記 1 1 に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、再抽選の際は、プレイヤーが確保したいと考えていないゲーム媒体以外のゲーム媒体の当選確率を高くすることができる。

【 0 0 7 1 】

( 付記 1 3 )

前記再抽選部は、

所定の属性のゲーム媒体を指定した数に応じて、所定の属性と異なる属性のゲーム媒体の再抽選時の当選確率を上げる、付記 8 に記載の情報処理装置。

上記構成によれば、再抽選の際は、プレイヤーが確保したいと考えている属性のゲーム媒体の当選確率を高くすることができる。

【 0 0 7 2 】

( 付記 1 4 )

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行うステップと、

抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示するステップと、

提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第 1 の再抽選を行うステップと、を備えた情報処理方法。

上記構成によれば、当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しをすることができる。

【 0 0 7 3 】

( 付記 1 5 )

コンピュータを、

ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、

抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、

10

20

30

40

50

提示した前記複数のゲーム媒体のうちの一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、前記複数のゲーム媒体のうち前記一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽選を行う再抽選部として機能させるプログラム。

上記構成によれば、当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しをすることができる。

【0074】

なお、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、他の様々な形で実施することができる。このため、上記実施形態はあらゆる点で単なる例示にすぎず、限定的に解釈されるものではない。例えば、上述した各処理ステップは処理内容に矛盾を生じない範囲で任意に順番を変更し、または並列に実行することができる。また、各処理ステップ間に他のステップを追加してもよい。また、1ステップとして記載されているステップを、複数ステップに分けて実行してもよいし、複数ステップに分けて記載されているものを、1ステップとして把握することもできる。

【符号の説明】

【0075】

1...ゲームシステム、10...ゲームサーバ、11...プロセッサ、12...記憶装置、13...通信IF、14...入力デバイス、15...出力デバイス、20...端末、100...記憶部、100a...プレイ状況管理テーブル、100b...取得キャラクタ管理テーブル、100c...指定枠数管理テーブル、100d...共通対価管理テーブル、110...制御部、111...抽選部、112...提示部、113...再抽選部、114...枠数管理部、115...保留処理部、116...共通対価管理部、200...記憶部、201...通信部、202...UI部、203...ゲーム制御部

10

20

30

40

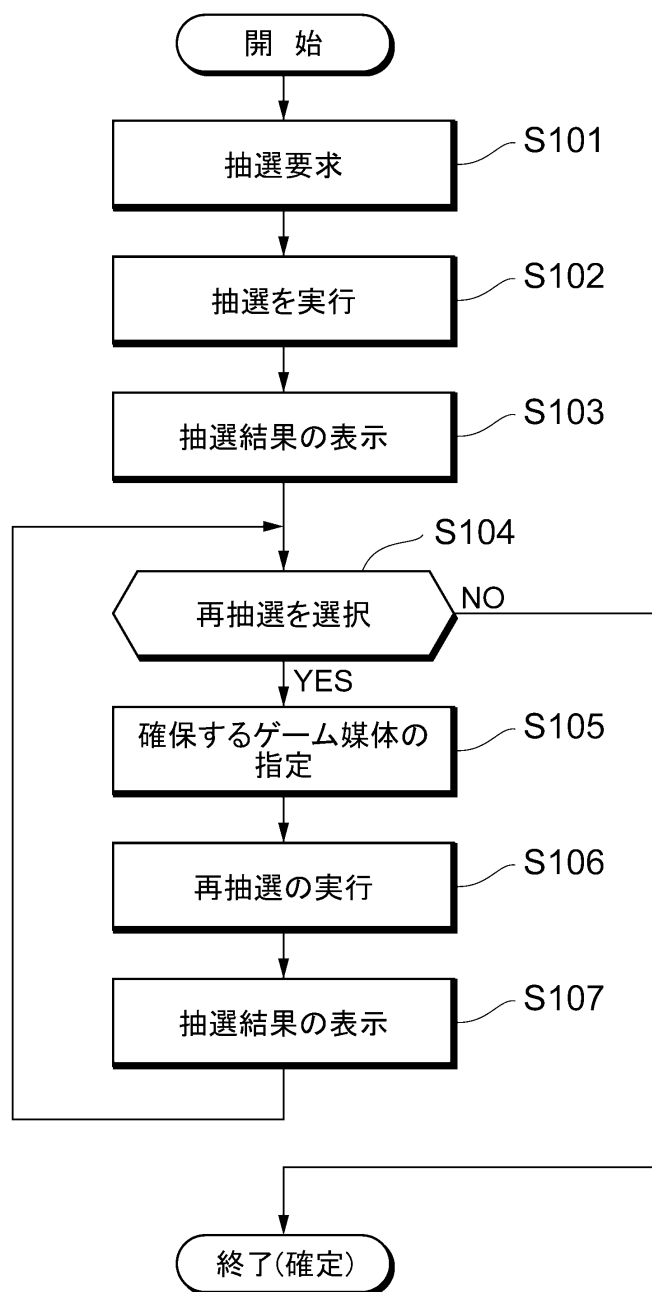
50

## 【要約】

【課題】当選したゲーム媒体のうち、欲しいゲーム媒体は確保しつつ、その他のゲーム媒体については抽選のやり直しができるようにする。

【解決手段】ユーザからの抽選要求を受け付けて、複数のゲーム媒体の抽選を行う抽選部と、抽選により当選した複数のゲーム媒体を提示する提示部と、提示した複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体の指定を受け付けた場合に、複数のゲーム媒体のうち一部のゲーム媒体以外のゲーム媒体について第1の再抽選を行う再抽選部と、を備える。

## 【選択図】図5



10

20

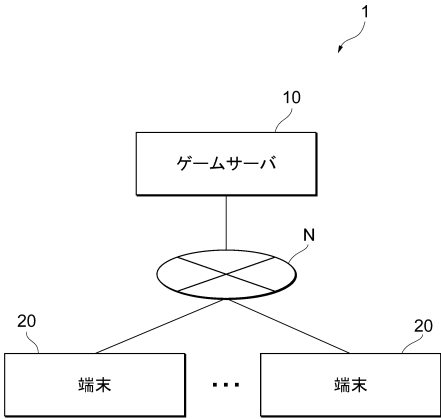
30

40

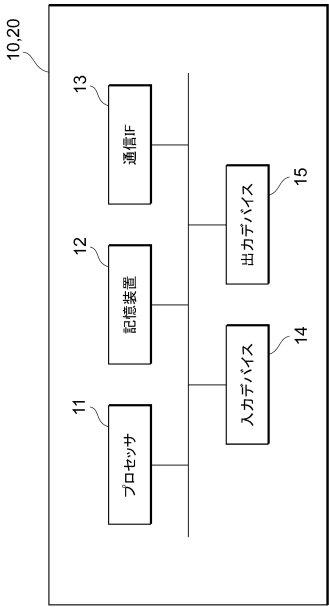
50

【図面】

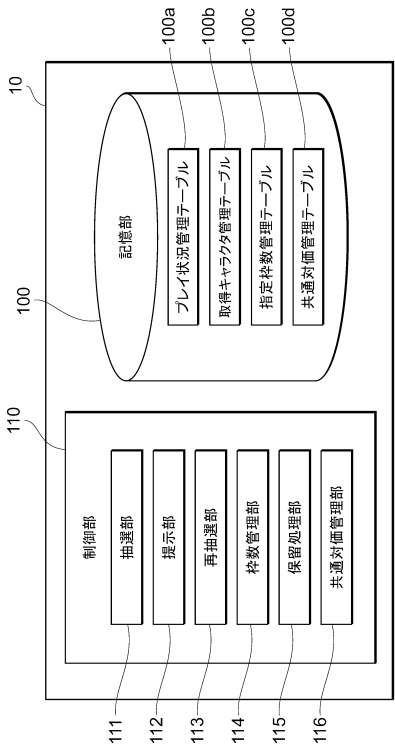
【図 1】



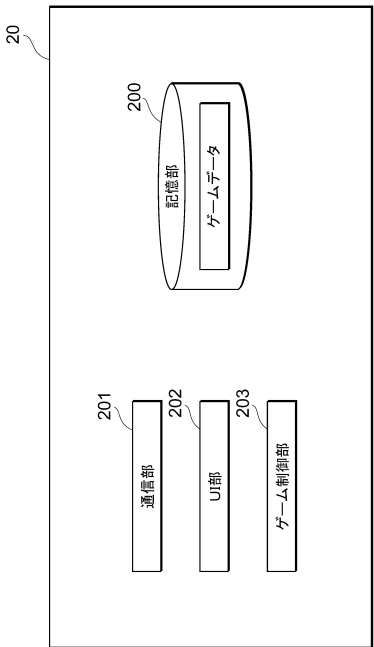
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

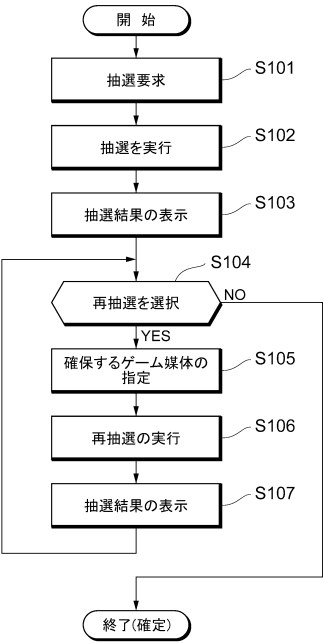
20

30

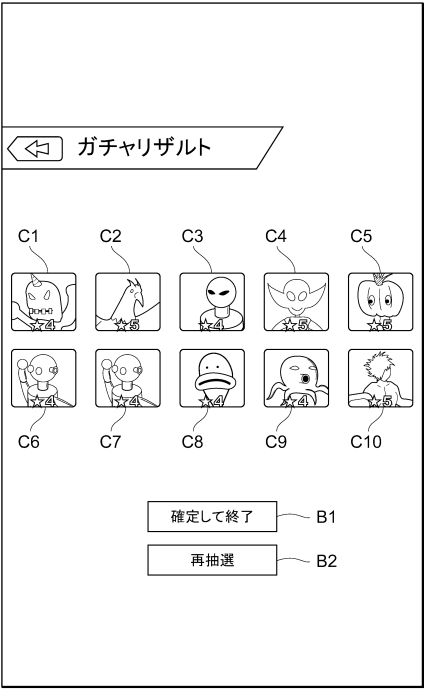
40

50

【 図 5 】



【 図 6 】



10

20

【 図 7 】



30

40

50



## フロントページの続き

クシィ内

審査官 佐々木 祐

- (56)参考文献 特開 2 0 2 2 - 0 1 0 4 2 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 0 2 3 5 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 0 1 3 6 7 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 7 9 0 4 9 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 1 4 6 7 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 6 4 9 4 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
A 6 3 F 9 / 2 4