

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7191707号

(P7191707)

(45)発行日 令和4年12月19日(2022.12.19)

(24)登録日 令和4年12月9日(2022.12.9)

(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 13/46 (2014.01)

A 6 3 F

13/46

請求項の数 5 (全22頁)

(21)出願番号	特願2019-5362(P2019-5362)	(73)特許権者	599115217
(22)出願日	平成31年1月16日(2019.1.16)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62)分割の表示	特願2018-11136(P2018-11136)の 分割		東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
原出願日	平成30年1月26日(2018.1.26)	(74)代理人	100156605
(65)公開番号	特開2019-126722(P2019-126722 A)		弁理士 山田 彰彦
(43)公開日	令和1年8月1日(2019.8.1)	(72)発明者	佐藤 亮太
審査請求日	令和3年1月22日(2021.1.22)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
特許法第30条第2項適用 平成29年11月30日ウェブ サイト(http://gcc.sp.mbgajp/_gcard_top)に掲載		審査官	宇佐田 健二
特許法第30条第2項適用 平成29年11月30日ウェブ サイト(http://gcc.sp.mbgajp/_gcard_christmas2017_m)			
	最終頁に続く		最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与する特典付与処理部と、

前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるように報酬内容
を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与する報酬付与処理部
と、

前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選
可能となるように制御する抽選処理部と、

を備え、

前記特典付与処理部は、

前記抽選開始日よりも前に前記特典の数量が上限に達した場合に、その後も前記抽選開
始日までの残りの日数において、前記上限を超えてさらに前記特典をプレイヤーに対して
付与し、

前記抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーが多くの前記特典を獲得できるように制御
する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

請求項1に記載の情報処理装置であって、

前記報酬付与処理部は、前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが

含まれるように報酬内容を複数種類決定し、その決定された複数種類の報酬内容の中からプレイヤーが選択した報酬内容の報酬を、前記プレイヤーに対して付与する、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、
前記抽選処理部は、前記抽選開始日において、前記プレイヤーが自己のゲーム内通貨を消費することによっても抽選可能となるように制御する、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

コンピューターに、
予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与する特典付与処理と、
前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるように報酬内容を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与する報酬付与処理と、
前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御する抽選処理と、
を実行させ、
前記特典付与処理では、
前記抽選開始日よりも前に前記特典の数量が上限に達した場合に、その後も前記抽選開始日までの残りの日数において、前記上限を超えてさらに前記特典をプレイヤーに対して付与し、
前記抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーが多くの前記特典を獲得できるように制御する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 5】

コンピューターが、
予め設定された抽選開始日より前に、ゲームのプレイ結果に基づく特典をプレイヤーに対して付与するステップと、
前記特典の数量に基づいて少なくとも抽選に必要なアイテムが含まれるように報酬内容を決定し、その決定された報酬内容の報酬をプレイヤーに対して付与するステップと、
前記抽選開始日において、前記プレイヤーが前記アイテムを消費することによって抽選可能となるように制御するステップと、
を実行し、
前記プレイヤーに対して報酬を付与するステップでは、
前記抽選開始日よりも前に前記特典の数量が上限に達した場合に、その後も前記抽選開始日までの残りの日数において、前記上限を超えてさらに前記特典をプレイヤーに対して付与し、
前記抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーが多くの前記特典を獲得できるように制御する、

ことを特徴とする情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

抽選対象となる複数のキャラクターカードの中から抽選によっていずれかのキャラクターカードを選出し、その選出されたキャラクターカードをプレイヤーに付与し所有させる抽選ゲームを実行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】

【 0 0 0 3 】

【文献】特許第 5 3 3 5 9 6 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

特許文献 1 では、抽選開始日までにプレイヤーが行った事前準備を報酬内容に反映させ、その抽選開始日にゲームプレイさせるために希望の報酬をプレイヤー自身に選択させることによって抽選ゲームの興趣を高めるという点において改善の余地があった。

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、抽選ゲームの興趣を高めることのできる情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

、少なくとも、第 1 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 1 報酬、第 2 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 2 報酬、及び、第 1 抽選ゲームと第 2 抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第 3 報酬が、特典の数量に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶する記憶部と、

予め設定された抽選開始日までにプレイヤーに対しプレイ結果に基づく特典を付与する特典付与処理部と、

前記報酬情報に設定された報酬の中からプレイヤーが選択した報酬について、前記抽選開始日までに前記プレイヤーが獲得した特典の数量に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与する報酬付与処理部と、

前記抽選開始日になったことにより、第 1 抽選ゲーム及び第 2 抽選ゲームをプレイ可能に制御する抽選処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 6 】

【図 1】ゲームシステム 1 の全体構成例を示す図である。

【図 2】サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 4】アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 5】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 6】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 7】所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】第 1 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】第 2 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 10】報酬情報のデータ構造例を示す図である。

【図 11】プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 12】ゲームシステム 1 の動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 13】報酬選択画面 50 の一例を示す図である。

【図 14】抽選ゲーム画面 60 の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 7 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、少なくとも、第 1 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 1 報酬、第 2 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 2 報酬、及び、第 1 抽選ゲームと第 2 抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第 3 報酬が、特典の数量に応じて報酬内容が段階的に豪華になる

10

20

30

40

50

ように設定された報酬情報を記憶する記憶部と、

予め設定された抽選開始日までにプレイヤーに対しプレイ結果に基づく特典を付与する特典付与処理部と、

前記報酬情報に設定された報酬の中からプレイヤーが選択した報酬について、前記抽選開始日までに前記プレイヤーが獲得した特典の数量に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与する報酬付与処理部と、

前記抽選開始日になったことにより、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御する抽選処理部と、

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、プレイヤーが抽選開始日に向けて事前に準備をすることで（事前に特典を獲得することで）、その日までの事前準備が報酬内容に反映される。そして、プレイヤーが希望の報酬を選択することで、抽選開始日になったときには、自ら選択した報酬の内容に従って、1種類の抽選ゲームのみをプレイできたり、又は複数種類の抽選ゲームをプレイできたりする。これにより、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【0008】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1報酬は、プレイヤーが所定数以上の特典を獲得したときに第1抽選ゲームで最良の抽選対象が必ず獲得できるように設定され、

前記第2報酬は、プレイヤーが所定数以上の特典を獲得したときに第2抽選ゲームで最良の抽選対象が必ず獲得できるように設定され、

前記第3報酬は、プレイヤーが所定数以上の特典を獲得しても第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームで最良の抽選対象が必ずしも獲得できないように設定されていることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、最良の抽選対象を獲得できる確実性が高いものの1種類の抽選ゲームしかプレイできない報酬（第1報酬、第2報酬）を選ぶこともできれば、複数種類の抽選ゲームをプレイできるものの最良の抽選対象を獲得できる確実性が低い報酬（第3報酬）を選ぶこともできる。これにより、抽選ゲームの興趣をより一層高めることが可能となる。

【0009】

また、少なくとも、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となる第1報酬、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となる第2報酬、及び、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第3報酬が、達成度に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶する記憶部と、

予め設定された抽選開始日までのプレイヤーの達成度を算出し、前記報酬情報に設定された報酬の中から前記プレイヤーが選択した報酬について、算出された前記達成度に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与する報酬付与処理部と、

前記抽選開始日になったことにより、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御する抽選処理部と、

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、プレイヤーが抽選開始日に向けて事前に準備をすることで（事前に達成度を上昇させることで）、その日までの事前準備が報酬内容に反映される。そして、プレイヤーが希望の報酬を選択することで、抽選開始日になったときには、自ら選択した報酬の内容に従って、1種類の抽選ゲームのみをプレイできたり、又は複数種類の抽選ゲームをプレイできたりする。これにより、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【0010】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1報酬は、達成度が所定値以上になったときに第1抽選ゲームで最良の抽選対象が必ず獲得できるように設定され、

10

20

30

40

50

前記第 2 報酬は、達成度が所定値以上になったときに第 2 抽選ゲームで最良の抽選対象が必ず獲得できるように設定され、

前記第 3 報酬は、達成度が所定値以上になっても第 1 抽選ゲーム及び第 2 抽選ゲームで最良の抽選対象が必ずしも獲得できないように設定されていることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、最良の抽選対象を獲得できる確実性が高いものの 1 種類の抽選ゲームしかプレイできない報酬（第 1 報酬、第 2 報酬）を選ぶこともできれば、複数種類の抽選ゲームをプレイできるものの最良の抽選対象を獲得できる確実性が低い報酬（第 3 報酬）を選ぶこともできる。これにより、抽選ゲームの興趣をより一層高めることが可能となる。

【 0 0 1 1 】

10

また、かかる情報処理装置であって、

前記特典付与処理部は、前記抽選開始日に近づくに連れてプレイヤーに対して多くの特典を付与し、

前記報酬付与処理部は、プレイヤーが前記抽選開始日までに獲得した特典の数量に基づき達成度を算出し、かつ、前記抽選開始日に近づくに連れて達成度を上昇し難くすることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、抽選開始日に近づく前から早期にゲームに参加して事前準備を行なうプレイヤーと、抽選開始日の直前になってからゲームに参加して事前準備を行なうプレイヤーとの均衡を保つことが可能となる。

【 0 0 1 2 】

20

また、かかる情報処理装置であって、

特典の数量が少ない段階、又は、達成度が低い段階では、第 1 報酬及び第 2 報酬よりも第 3 報酬の方が豪華となるように報酬内容が設定され、かつ、

特典の数量が多い段階、又は、達成度高い段階は、第 3 報酬よりも第 1 報酬及び第 2 報酬の方が豪華となるように報酬内容が設定されていることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、多くの特典を獲得することが困難なライトユーザー、又は、高い達成度に到達することが困難なライトユーザーにとっては、第 1 報酬及び第 2 報酬よりも第 3 報酬を選択した方が効果的である。その一方で、比較的容易に多くの特典を獲得できるヘビーユーザー、又は、比較的容易に高い達成度に到達できるヘビーユーザーにとっては、第 3 報酬よりも第 1 報酬及び第 2 報酬を選択した方が効果的である。このように、プレイヤーの性質に合わせて報酬内容を設定することで、プレイヤー毎に適切な報酬を与えることが可能となる。

30

【 0 0 1 3 】

次に、コンピューターに、

少なくとも、第 1 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 1 報酬、第 2 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 2 報酬、及び、第 1 抽選ゲームと第 2 抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第 3 報酬が、特典の数量に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶部に記憶する処理と、

予め設定された抽選開始日までにプレイヤーに対しプレイ結果に基づく特典を付与する特典付与処理と、

40

前記報酬情報に設定された報酬の中からプレイヤーが選択した報酬について、前記抽選開始日までに前記プレイヤーが獲得した特典の数量に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与する報酬付与処理と、

前記抽選開始日になったことにより、第 1 抽選ゲーム及び第 2 抽選ゲームをプレイ可能に制御する抽選処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【 0 0 1 4 】

次に、コンピューターが、

少なくとも、第 1 抽選ゲームのみがプレイ可能となる第 1 報酬、第 2 抽選ゲームのみが

50

プレイ可能となる第2報酬、及び、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第3報酬が、特典の数量に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶部に記憶することと、

予め設定された抽選開始日までにプレイヤーに対しプレイ結果に基づく特典を付与することと、

前記報酬情報に設定された報酬の中からプレイヤーが選択した報酬について、前記抽選開始日までに前記プレイヤーが獲得した特典の数量に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与することと、

前記抽選開始日になったことにより、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御することと、

を有することを特徴とする情報処理方法である。

このような情報処理方法によれば、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【0015】

次に、コンピューターに、

少なくとも、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となる第1報酬、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となる第2報酬、及び、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第3報酬が、達成度に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶部に記憶する処理と、

予め設定された抽選開始日までのプレイヤーの達成度を算出し、前記報酬情報に設定された報酬の中から前記プレイヤーが選択した報酬について、算出された前記達成度に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与する報酬付与処理と、

前記抽選開始日になったことにより、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御する抽選処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【0016】

次に、コンピューターが、

少なくとも、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となる第1報酬、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となる第2報酬、及び、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第3報酬が、達成度に応じて報酬内容が段階的に豪華になるように設定された報酬情報を記憶部に記憶することと、

予め設定された抽選開始日までのプレイヤーの達成度を算出し、前記報酬情報に設定された報酬の中から前記プレイヤーが選択した報酬について、算出された前記達成度に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の前記報酬を付与することと、

前記抽選開始日になったことにより、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御することと、

を有することを特徴とする情報処理方法である。

このような情報処理方法によれば、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

【0017】

=== 実施形態 ===

<< ゲームシステム1の構成 >>

図1は、ゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム1は、ネットワーク2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置10と、複数のプレイヤー端末20と、を含んで構成される。

【0018】

本実施形態に係るゲームシステム1は、ゲームコンテンツの一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）の獲得を目的とする抽選ゲームや対戦ゲームをプレイヤーに提供することができる。

【0019】

10

20

30

40

50

本実施形態に係る抽選ゲームは、報酬を貰ったプレイヤーがプレイ可能となるように設定されている。この報酬には、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となる第1報酬と、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となる第2報酬と、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる第3報酬が用意されている。これらの報酬内容は、プレイ結果に基づく特典の一例としての所定アイテムをプレイヤーが多く獲得するほど豪華になるようにそれぞれ設定されている。

【0020】

その一方で、この抽選ゲームは、予め設定された抽選開始日になるまでプレイできないように制限されている。そのため、抽選ゲームをプレイするまでの事前準備として、プレイヤーは所定アイテムの獲得を目指して抽選開始日までに対戦ゲームを繰り返しプレイできるよ

10

【0021】

本実施形態に係る対戦ゲームは、プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを、対戦相手である敵キャラクターと対戦させるゲームである。この対戦ゲームでは、プレイヤーキャラクターがその対戦相手として出現する敵キャラクターを倒すことに成功すると、プレイヤーは所定アイテムを獲得することができる。

【0022】

その後抽選開始日になると、プレイヤーは第1報酬、第2報酬、第3報酬の中からいずれか1つの報酬を選択することで、第1抽選ゲーム又は第2抽選ゲームのプレイを開始することができる。この際、それぞれの報酬内容は、プレイヤーが抽選開始日までに獲得した所定アイテムの数量に基づいて決定される。

20

【0023】

本実施形態においては、第1報酬については、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となるように設定されているが、多くの所定アイテムを獲得したことでその報酬内容が豪華になると、第1抽選ゲームをプレイしたときに最良の抽選対象を必ず獲得できるように設定されている。同様に、第2報酬についても、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となるように設定されているが、多くの所定アイテムを獲得したことでその報酬内容が豪華になると、第2抽選ゲームをプレイしたときに最良の抽選対象を必ず獲得できるように設定されている。ところが、第3報酬については、多くの所定アイテムを獲得したことでその報酬内容が豪華になると、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの双方がプレイ可能となるものの、双方の抽選ゲームをプレイしたときに必ずしも最良の抽選対象を獲得できないように設定されている。

30

【0024】

そのため、プレイヤーは自らの意思に従って、最良の抽選対象を獲得できる確実性は高いが1種類の抽選ゲームしかプレイできない第1報酬や第2報酬を選択することもできれば、複数種類の抽選ゲームをプレイできるが最良の抽選対象を獲得できる確実性が低い第3報酬を選択することもできる。

【0025】

このように、本実施形態に係るゲームシステム1においては、抽選開始日までにプレイヤーが行った事前準備を報酬内容に反映させ、その抽選開始日にゲームプレイさせるために希望の報酬をプレイヤー自身に選択させることによって、抽選ゲームの興趣を高めることができる。

40

【0026】

<<サーバー装置10の構成>>

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。サーバー装置10は、プレイヤー端末20から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末20上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末20の規格に合わせたマークアップ言語（HTML等）で作成されたWebページ（ゲーム画面等）を送信（

50

レスポンス)する。サーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有する。

【0027】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、CPU(Central Processing Unit)が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態における制御部11は、少なくとも、対戦処理部111、抽選処理部112、報酬付与処理部113、画面データ生成処理部114を備える。

【0028】

対戦処理部111は、敵キャラクターとの対戦に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における対戦処理部111は、プレイヤーからの操作入力を受け付けると、敵キャラクターに対する攻撃をプレイヤーキャラクターに行なわせることによって、敵キャラクターとの対戦について勝敗を決定する。そして、その対戦で敵キャラクターを倒すことに成功した場合、プレイ結果に基づく特典の一例としての所定アイテムをそのプレイヤーに対して付与する。したがって、本実施形態における対戦処理部111は、対戦結果を決定する勝敗決定処理部、及び、プレイ結果に基づく特典をプレイヤーに付与する特典付与処理部としても機能する。

10

【0029】

抽選処理部112は、複数の抽選対象の中から抽選によってプレイヤーに付与する抽選対象を決定するための各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における抽選処理部112は、予め設定された抽選開始日になるまでプレイできないように制限すると共に、その抽選開始日になると、第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームをプレイ可能に制御する。

20

【0030】

報酬付与処理部113は、プレイヤーに対して報酬を付与するための各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における報酬付与処理部113は、複数種類の報酬の中からプレイヤーが選択した報酬について、予め設定された抽選開始日までにプレイヤーが獲得した所定アイテムの数量に応じた報酬内容を決定し、その決定された内容の報酬を付与する。

【0031】

30

画面データ生成処理部114は、ゲーム画面をプレイヤー端末20に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面データ生成処理部114は、ゲーム画面に対応する画面データとしてHTMLデータを生成する。

【0032】

記憶部12は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM(Read Only Memory)と、制御部11による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM(Random Access Memory)とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部12は、少なくともキャラクター情報、アイテム情報、プレイヤー情報、及び、報酬情報を記憶する。なお、これら各種情報については追って詳述する。

40

【0033】

入力部13は、システム管理者等がゲームサービスに関する各種データ(例えば、キャラクター情報、アイテム情報、報酬情報等)を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

【0034】

表示部14は、制御部11からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ(LCD:Liquid Crystal Display)等によって実現される。

【0035】

通信部15は、プレイヤー端末20との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー

50

端末 20 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 11 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 20 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 15 は、例えば、NIC (Network Interface Card) 等によって実現される。

【0036】

図 3 は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。キャラクター情報は、抽選ゲームや対戦ゲームに利用されるキャラクターに関する情報である。このキャラクター情報には、キャラクター ID に対応付けて、少なくとも、キャラクター名、レア度、最大攻撃力、最大防御力、最大体力、初期攻撃力、初期防御力、初期体力等の各種パラメーターの初期値及び最大値が設定されている。レア度は、キャラクターの希少度を示す情報であり、希少価値に応じて複数クラスに分類されている。ここでは、「R5」>「R4」>「R3」>「R2」>「R1」の順番に従ってレア度を高く設定している。

10

【0037】

図 4 は、アイテム情報のデータ構造例を示す図である。アイテム情報は、抽選ゲームや対戦ゲームに利用されるアイテムに関する情報である。このアイテム情報には、アイテム ID に対応付けて、少なくとも、アイテム名、アイテム効果が設定されている。アイテム効果は、そのアイテムが発揮する効果等に関する情報である。

【0038】

図 5 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。プレイヤー情報は、抽選ゲームや対戦ゲームに参加してゲームプレイを行うプレイヤーに関する情報である。このプレイヤー情報には、プレイヤー ID に対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、達成度、所有キャラクター情報、所有アイテム情報、第 1 デッキ情報、第 2 デッキ情報が設定されている。達成度は、目標ポイントに対する現時点における獲得ポイントの割合を示す情報である。例えば、目標ポイントが 100 に設定されており、現時点における獲得ポイントが 80 である場合、達成度は 80 % となる。

20

【0039】

図 6 は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。所有キャラクター情報は、プレイヤーが所有するキャラクター（以下、「所有キャラクター」とも呼ぶ）に関する情報である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクター ID に対応付けて、少なくとも、現時点におけるレベル、攻撃力、防御力、体力 (HP) 等の各種パラメーターが設定されている。本実施形態では、いずれかの所有キャラクターが、プレイヤーが対戦に用いるプレイヤーキャラクターとして設定されている。

30

【0040】

図 7 は、所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテム（以下、「所有アイテム」ともいう）に関する情報である。この所有アイテム情報には、所有アイテムのアイテム ID に対応付けて、少なくとも、そのアイテムの所有数が設定されている。

【0041】

図 8 は、第 1 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。第 1 デッキ情報は、第 1 抽選ゲームにおいてプレイヤーに付与され得る抽選対象（キャラクター）を所定数毎に 1 つのセットにまとめたデッキを定義する情報である。この第 1 デッキ情報は、キャラクター ID に対応付けて、レア度、総収容個数、収容個数が設定されている。総収容個数は、初期状態のデッキに収容されている各キャラクターの個数を示す情報である。収容個数は、キャラクターがプレイヤーに付与された後にデッキ内に残存している他のキャラクターの個数を示す情報である。本実施形態における第 1 デッキ情報は、5 個の抽選対象によって構成されており、最良の抽選対象としてレア度「R5」のキャラクターが含まれている。すなわち、プレイヤーは第 1 抽選ゲームを 5 回プレイすれば、レア度「R5」のキャラクターを確実に獲得することができるようになっている。

40

【0042】

図 9 は、第 2 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。第 2 デッキ情報は、上述した

50

第1デッキ情報と同様に構成されている。本実施形態における第2デッキ情報も、5個の抽選対象によって構成されており、最良の抽選対象として「R5」のキャラクターが含まれている。すなわち、プレイヤーは第2抽選ゲームを5回プレイすれば、レア度「R5」のキャラクターを確実に獲得することができるようになっている。

【0043】

図10は、報酬情報のデータ構造例を示す図である。報酬情報は、プレイヤーが獲得できる報酬に関する情報である。本実施形態における報酬情報には、少なくとも、第1抽選ゲームのみがプレイ可能となる「第1報酬」、第2抽選ゲームのみがプレイ可能となる「第2報酬」、及び、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの少なくとも一方がプレイ可能となる「第3報酬」が含まれており、それぞれの報酬内容が「達成度」に応じて段階的に豪華になるように設定されている。なお、この「達成度」はプレイヤーが抽選開始日までに獲得した所定アイテムの数量に基づき算出されるものであるため、この報酬情報は所定アイテムの数量に応じて段階的に豪華になるように設定されていると言い換えることもできる。ここで、段階的に豪華になることとは、報酬の量が段階的に増えること（例えば、メダルの枚数が段階的に増えること等）、報酬の種類数が段階的に増えること（例えば、メダルに加えて回復アイテムが追加されること等）、報酬の効果やレアリティが上昇すること（例えば、回復アイテムの回復効果が段階的に上昇することや、キャラクターのレアリティが段階的に上昇すること等）、又は、これらの組み合わせ等を意味する。

【0044】

本実施形態では、図10に示すように、「第1報酬」には「第1メダル」が含まれているが「第2メダル」は含まれていない。「第2報酬」には「第2メダル」が含まれているが「第1メダル」は含まれていない。「第1メダル」は、第1抽選ゲームをプレイするために必要なゲーム媒体である。「第2メダル」は、第2抽選ゲームをプレイするために必要なゲーム媒体である。そのため、「第1報酬」を獲得したプレイヤーは、「第1メダル」を1枚のみ使用することで、第1抽選ゲームを1回のみプレイすることができる。また、「第2報酬」を獲得したプレイヤーは、「第2メダル」を1枚のみ使用することで、第2抽選ゲームを1回のみプレイすることができる。これに対し、「第3報酬」には「第1メダル」及び「第2メダル」の少なくとも一方が含まれている。そのため、「第3報酬」を獲得したプレイヤーは、「第1メダル」及び「第2メダル」をそれぞれ1枚ずつ使用することで、第1抽選ゲームと第2抽選ゲームの双方を1回ずつプレイできる場合がある。このように、「第1報酬」及び「第2報酬」については1種類の抽選ゲームのみプレイ可能に設定されているが、「第3報酬」については複数種類の抽選ゲームがプレイ可能に設定されている。

【0045】

また、本実施形態では、図10に示すように、プレイヤーの「達成度」が100%に到達している場合に、「第1報酬」を獲得したプレイヤーは5枚の「第1メダル」を獲得することができる。図8に示すように、本実施形態の第1デッキ情報が5個の抽選対象によって構成されているため、「第1報酬」を獲得したプレイヤーは、その5枚の「第1メダル」を使用して第1抽選ゲームを5回プレイすることで、最良の抽選対象であるレア度「R5」のキャラクターを確実に獲得することができる。同様に、プレイヤーの「達成度」が100%に到達している場合に、「第2報酬」を獲得したプレイヤーは、その5枚の「第2メダル」を使用して第2抽選ゲームを5回プレイすることで、最良の抽選対象であるレア度「R5」のキャラクターを確実に獲得することができる。これに対し、プレイヤーの「達成度」が100%に到達している場合において、「第3報酬」を獲得したプレイヤーは、2枚の「第1メダル」と2枚の「第2メダル」を獲得することができる。そのため、「第3報酬」を獲得したプレイヤーは、その2枚の「第1メダル」及び「第2メダル」をそれぞれ使用して第1抽選ゲーム及び第2抽選ゲームを2回ずつプレイすることができる。図8及び図9に示すように、本実施形態の第1デッキ情報及び第2デッキ情報がそれぞれ5個の抽選対象によって構成されているので、2回ずつのプレイだけでは、いずれの抽選ゲームにおいても最良の抽選対象であるレア度「R5」のキャラクターを獲得できる

10

20

30

40

50

とは限らないことになる。このように、「第1報酬」及び「第2報酬」については、最良の抽選対象を獲得できる確実性が高いものの、1種類の抽選ゲームしかプレイできないように設定されている。その一方で、「第3報酬」については、複数種類の抽選ゲームをプレイできるものの、最良の抽選対象を獲得できる確実性が低くなるように設定されている。

【0046】

また、本実施形態では、図10に示すように、プレイヤーの「達成度」が50%以下の低い段階では（つまり、プレイヤーが獲得した所定アイテムの数量が少ない段階では）、「第1報酬」を獲得したプレイヤーは1枚の「第1メダル」しか入手することができず、同様に、「第2報酬」を獲得したプレイヤーは1枚の「第2メダル」しか入手することができない。これに対し、「第3報酬」を獲得したプレイヤーは1枚の「第1メダル」と1枚の「第2メダル」（つまり、合計で2枚のメダル）を入手することができる。すなわち、プレイヤーの「達成度」が低い段階では、「第1報酬」及び「第2報酬」よりも「第3報酬」の方が豪華となるように報酬内容が設定されている。その一方で、プレイヤーの「達成度」が60%以上の高い段階では（つまり、プレイヤーが獲得した所定アイテムの数量が多い段階では）、「第3報酬」よりも「第1報酬」及び「第2報酬」の方が豪華となるように報酬内容が設定されている。そのため、高い「達成度」に到達することが困難なライトユーザー（つまり、多くの所定アイテムを獲得することが困難なライトユーザー）にとっては、「第1報酬」及び「第2報酬」よりも「第3報酬」を選択した方が高いメリットを得ることができる。これに対し、比較的容易に高い「達成度」に到達できるヘビーユーザー（つまり、比較的容易に多くの所定アイテムを獲得できるヘビーユーザー）にとっては、「第3報酬」よりも「第1報酬」及び「第2報酬」を選択した方が高いメリットを得ることができる。このように、プレイヤーの性質に合わせて報酬内容を設定することで、プレイヤー毎に適切な報酬を与えることが可能となっている。

【0047】

<<プレイヤー端末20の構成>>

図11は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末20は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、スマートフォン、携帯電話端末、タブレット端末等）である。プレイヤー端末20は、Webブラウザ機能を有しているため、サーバー装置10から送信されたWebページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20全体の制御を行う端末制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための端末入力部23と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部24と、サーバー装置10との間で情報通信を行う端末通信部25を有している。

【0048】

<<ゲームシステム1の動作>>

図12は、本実施形態にかかるゲームシステム1の動作例を説明するためのフローチャートである。以下では、予め設定された抽選開始日になるまで対戦ゲームが繰り返し実行され、抽選開始日になってから抽選ゲームが実行される場合について説明する。

【0049】

まず、抽選開始日になる前において、プレイヤー端末20は、敵キャラクターとの対戦を行なうためのゲーム画面が端末表示部24に表示されている際に、プレイヤーの攻撃操作が行われると、出現中の敵キャラクターとの対戦を要求する対戦要求をサーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10の対戦処理部111は、プレイヤー端末20から送信された対戦要求を受信したか否かを判定する（ステップS101）。

【0050】

次いで、サーバー装置10の対戦処理部111は、プレイヤー端末20からの対戦要求を受信したと判定された場合には（ステップS101：YES）、そのプレイヤーの所有するプレイヤーキャラクターと出現中の敵キャラクターを対戦させる（ステップS102）。

【0051】

10

20

30

40

50

具体的には、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、図 5 に示すプレイヤー情報及び図 6 に示す所有キャラクター情報を参照して、そのプレイヤーのプレイヤーキャラクターを特定する。そして、図 3 に示すキャラクター情報及び図 6 に示す所有キャラクター情報に基づき、その特定されたプレイヤーキャラクターの攻撃力とその出現中の敵キャラクターの防御力を比較して、プレイヤーキャラクターの攻撃によって敵キャラクターに与えるダメージの大きさを算出する。

【0052】

次いで、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、このようにしてプレイヤーキャラクターの攻撃によって敵キャラクターに与えるダメージの大きさが算出されると、その攻撃によって敵キャラクターを倒すことに成功したか否かを判定することによって、その対戦

10

【0053】

すなわち、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、図 3 に示すキャラクター情報及び図 6 に示す所有キャラクター情報を参照して、上述したステップ S 102 の処理において算出されたダメージの大きさに基づきその敵キャラクターの体力を減少させた結果、残りの体力が所定値以下（例えば、ゼロ以下）になったか否かを判定する。その判定の結果、残りの体力が所定値以下になったと判定された場合には、敵キャラクターを撃破したものとしてプレイヤーの勝利を決定する。その一方で、残りの体力が所定値以下にならなかったと判定された場合には、敵キャラクターを撃破できなかったものとする。

【0054】

このようにして敵キャラクターを倒すことに失敗しプレイヤーの敗北が決定された場合には（ステップ S 103：NO）、後述するステップ S 106 に処理を進める。これに対して、敵キャラクターを倒すことに成功しプレイヤーの勝利が決定された場合には（ステップ S 103：YES）、次のステップ S 104 に処理を進める。

20

【0055】

次いで、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、敵キャラクターを倒すことに成功しプレイヤーの勝利が決定された場合には、所定アイテムをプレイヤーに対して付与する（ステップ S 104）。この際、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、図 7 に示す所有アイテム情報の更新を行なって、その付与された所定アイテムをそのプレイヤーが既に所有している所定アイテムに加える。

30

【0056】

なお、サーバー装置 10 の対戦処理部 111 は、予め設定された抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーが多くの所定アイテムを獲得できるように制御することも可能である。例えば、抽選開始日までの残り日数が 7 日になると、通常よりも 2 倍の所定アイテムを付与し、抽選開始日までの残り日数が 3 日になると、通常よりも 3 倍の所定アイテムを付与することも可能である。これにより、例えば抽選開始日の直前になってゲームに参加したプレイヤーにとっては、抽選開始日までの残り日数が少ない不利な状況であったとしても、多くのアイテムを獲得することが可能となる。

【0057】

次いで、サーバー装置 10 の報酬付与処理部 113 は、予め設定された抽選開始日までにプレイヤーが獲得した所定アイテムの数量に基づいて、そのプレイヤーの達成度を算出する（ステップ S 105）。

40

【0058】

具体的には、サーバー装置 10 の報酬付与処理部 113 は、上述したステップ S 104 の処理にて所定アイテムが付与されると、その付与された所定アイテムを獲得ポイントに換算する。そして、図 5 に示すプレイヤー情報からそのプレイヤーの現時点における達成度を取得して、その取得した達成度に対して換算後の獲得ポイントを加える。例えば、プレイヤーが 10 個の所定アイテムを獲得した場合に、そのプレイヤーの現時点における達成度に対して 1 ポイントを加え、20 個の所定アイテムを獲得した場合には、その達成度に対して 2 ポイントを加える。その後、図 5 に示すプレイヤー情報の更新を行ない、その

50

算出後の達成度を登録する。

【 0 0 5 9 】

なお、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、予め設定された抽選開始日に近づくに連れて、プレイヤーの達成度を上昇し難くするように制御することも可能である。例えば、抽選開始日までの残り日数が 7 日になると、これまでのように所定アイテム 1 0 個分を 1 ポイントに換算するのではなく、所定アイテム 2 0 個分を 1 ポイントに換算し、抽選開始日までの残り日数が 3 日になると、所定アイテム 3 0 個分を 1 ポイントに換算することも可能である。これにより、例えば抽選開始日の直前になって多数のプレイヤーがゲームに参加したとしても、早期からゲームに参加しているプレイヤーが不利な状況にならないように抑制することが可能となる。

10

【 0 0 6 0 】

次いで、サーバー装置 1 0 の対戦処理部 1 1 1 は、予め設定された抽選開始日になったか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。この判定の結果、予め設定された抽選開始日になっていない場合に（ステップ S 1 0 6：NO）、上述したステップ S 1 0 1 へ戻り対戦ゲームに関する各種処理を繰り返し行なう。これに対して、予め設定された抽選開始日になった場合には（ステップ S 1 0 6：YES）、次のステップ S 1 0 7 へ処理を進める。

【 0 0 6 1 】

次いで、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、予め設定された抽選開始日になると、図 9 に示す報酬情報に設定された各種の報酬について、その抽選開始日までにプレイヤーが獲得した所定アイテムの数量に応じた報酬内容を決定する（ステップ S 1 0 7）。

20

【 0 0 6 2 】

具体的には、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、図 5 に示すプレイヤー情報からそのプレイヤーの達成度を取得する。そして、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、図 9 に示す報酬情報を参照して、各種の報酬毎にその取得した達成度に対応する報酬内容をそれぞれ決定する。なお、この「達成度」はプレイヤーが抽選開始日までに獲得した所定アイテムの数量に基づき算出されるものであるため、これらの報酬内容は、その抽選開始日までにプレイヤーが獲得した所定アイテムの数量に応じて決定されたものとなる。

【 0 0 6 3 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして各種の報酬について報酬内容がそれぞれ決定されると、その内容が決定された報酬をプレイヤーに選択させるための報酬選択画面のデータを、画面データ生成処理部 1 1 4 に生成させる（ステップ S 1 0 8）。そして、サーバー装置 1 0 は、その生成された報酬選択画面のデータを、ネットワークを介してそのプレイヤー端末 2 0 に送信する。その後、プレイヤー端末 2 0 は、サーバー装置 1 0 から送信された報酬選択画面のデータを受信すると、この画面データを解析することにより、報酬選択画面を端末表示部 2 4 に表示させる。

30

【 0 0 6 4 】

図 1 3 は、報酬選択画面 5 0 の一例を示す図である。この報酬選択画面 5 0 には、報酬表示領域 5 1 が含まれている。報酬表示領域 5 1 には、選択対象となる報酬 5 1 a が一覧表示されており、それぞれの報酬 5 1 a に対応付けて選択ボタン 5 1 b が表示されている。ここでは、プレイヤーが所定アイテムを「850 個」獲得したことによってそのプレイヤーの達成度が「100 %」に到達したものとし、その「100 %」の達成度に対応する報酬内容（図 9 参照）が設定された「第 1 報酬」、「第 2 報酬」、「第 3 報酬」が、報酬表示領域 5 1 に一覧表示されている。プレイヤーは、選択ボタン 5 1 b を操作して、「第 1 報酬」、「第 2 報酬」、「第 3 報酬」の中からいずれか 1 つの報酬を選択することができる。なお、この場合、プレイヤーは、最良の抽選対象を獲得できる確実性が高いものの、1 種類の抽選ゲームしかプレイできないように設定されている「第 1 報酬」又は「第 2 報酬」を選択することもできれば、複数種類の抽選ゲームをプレイできるものの、最良の抽選対象を獲得できる確実性が低くなるように設定されている「第 3 報酬」を選択することもできることになる。

40

50

【 0 0 6 5 】

図 1 2 に戻り、プレイヤー端末 2 0 は、このようにして報酬選択画面 5 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、プレイヤーによっていずれかの選択ボタン 5 1 b が選択されると、その選択ボタン 5 1 b に対応する報酬を獲得するための報酬獲得要求をサーバー装置 1 0 に送信する。そして、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された報酬獲得要求を受信したか否かを判定する（ステップ S 1 0 9 ）。

【 0 0 6 6 】

次いで、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、プレイヤー端末 2 0 からの報酬獲得要求を受信したと判定された場合には（ステップ S 1 0 9 : Y E S ）、そのプレイヤーが報酬選択画面 5 0 にて自ら選択した報酬を付与する（ステップ S 1 1 0 ）。この際、サーバー装置 1 0 の報酬付与処理部 1 1 3 は、図 7 に示す所有アイテム情報の更新を行なって、その付与された報酬に含まれる各種アイテムをそのプレイヤーが既に所有している各種アイテムに加える。

【 0 0 6 7 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、報酬を獲得したことによって抽選ゲームのプレイを希望するプレイヤーが操作するプレイヤー端末 2 0 からのリクエストに応答して、そのプレイヤーが獲得した報酬に対応する抽選ゲームをプレイするための抽選ゲーム画面のデータを、画面データ生成処理部 1 1 4 に生成させる（ステップ S 1 1 1 ）。そして、サーバー装置 1 0 は、その生成された抽選ゲーム画面のデータを、ネットワークを介してリクエスト先のプレイヤー端末 2 0 に送信する。その後、プレイヤー端末 2 0 は、サーバー装置 1 0 から送信された抽選ゲーム画面のデータを受信すると、この画面データを解析することにより、抽選ゲーム画面を端末表示部 2 4 に表示させる。

【 0 0 6 8 】

図 1 4 は、抽選ゲーム画面 6 0 の一例を示す図である。この抽選ゲーム画面 6 0 には、デッキの構成を示すデッキ構成表示領域 6 1 と、メダルを消費させて抽選ゲームを開始するための操作ボタン 6 2 が含まれている。ここでは、プレイヤーが「第 1 報酬」（つまり「第 1 メダル」）を獲得したことによって「第 1 抽選ゲーム」をプレイするものとし、その「第 1 抽選ゲーム」の第 1 デッキに収容される各キャラクターに対応付けて、そのレア度、収容個数、総収容個数がデッキ構成表示領域 6 1 に表示されている。

【 0 0 6 9 】

図 1 2 に戻り、プレイヤー端末 2 0 は、このようにして抽選ゲーム画面 6 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、プレイヤーによって抽選ゲームを開始するための操作ボタン 6 2 が選択されると、その抽選ゲームの開始を要求する抽選開始要求をサーバー装置 1 0 に送信する。そして、サーバー装置 1 0 の抽選処理部 1 1 2 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された抽選開始要求を受信したか否かを判定する（ステップ S 1 1 2 ）。

【 0 0 7 0 】

次いで、サーバー装置 1 0 の抽選処理部 1 1 2 は、プレイヤー端末 2 0 からの抽選開始要求を受信したと判定された場合には（ステップ S 1 1 2 : Y E S ）、そのプレイヤーの所有する報酬（つまり「第 1 メダル」又は「第 2 メダル」）を消費することによって、その報酬に対応する抽選ゲームを開始し、複数の抽選対象の中から抽選によって決定されたキャラクターをそのプレイヤーに対して付与する（ステップ S 1 1 3 ）。

【 0 0 7 1 】

具体的には、サーバー装置 1 0 の抽選処理部 1 1 2 は、図 5 に示すプレイヤー情報を参照して、そのプレイヤーがプレイする抽選ゲームに対応するデッキ情報（図 8 又は図 9 参照）を取得する。そして、その取得したデッキ情報を参照して、複数の抽選対象の中から抽選によっていずれかのキャラクターを決定し、その決定されたキャラクターをそのプレイヤーに対して付与する。この際、メダルの消費と新規キャラクターの獲得により、そのプレイヤーの所有アイテム情報（図 7 参照）及び所有キャラクター情報（図 6 参照）が更新される。

【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

次いで、サーバー装置 10 の抽選処理部 112 は、このようにしていずれかのキャラクターをプレイヤーに付与することによって抽選ゲームが終了すると、抽選時に利用されたデッキを更新する処理を実行する（ステップ S 114）。

【0073】

具体的には、サーバー装置 10 の抽選処理部 112 は、プレイヤーに付与されたキャラクターがデッキ内から削除されるように、そのプレイヤーのデッキ情報（図 8 又は図 9 参照）を更新する。例えば、図 14 に示す抽選ゲーム画面 60 において「第 1 抽選ゲーム」が行われた結果、最良の抽選対象であるレア度「R5」のキャラクターが抽選によって選出されると、更新によってそのキャラクターが第 1 デッキ情報（図 8 参照）から削除される。

10

【0074】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム 1 によれば、プレイヤーが抽選開始日に向けて事前に準備をすることで（事前にアイテムを獲得して達成度を上げることで）、その日までの事前準備が報酬内容に反映される。そして、プレイヤーが希望の報酬を選択することで、抽選開始日になったときには、自ら選択した報酬の内容に従って、1 種類の抽選ゲームのみをプレイできたり、又は複数種類の抽選ゲームをプレイできたりする。これにより、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。また、プレイヤーの達成度によっては、最良の抽選対象を獲得できる確実性は高いが 1 種類の抽選ゲームしかプレイできない「第 1 報酬」や「第 2 報酬」を選択することでもできれば、複数種類の抽選ゲームをプレイできるが最良の抽選対象を獲得できる確実性が低い「第 3 報酬」を選択することでもできる。このように希望の報酬をプレイヤー自身に選択させることによって、抽選ゲームの興趣を高めることが可能となる。

20

【0075】

＝＝＝その他の実施形態＝＝＝

上記の実施形態は、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。

【0076】

< 報酬の選択 >

30

上記の本実施形態では、予め設定された抽選開始日になってからプレイヤーに報酬を選択させる場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、例えばその抽選開始日になる前に報酬をプレイヤーに選択させても良い。

【0077】

< 報酬の獲得 >

上記の本実施形態では、サーバー装置 10 の報酬付与処理部 113 は、事前にプレイヤーに報酬の種類を選択させておき、図 9 に示す報酬情報に設定された各段階の「達成度」に到達する度に報酬（メダル等）を付与することも可能である。また、この「達成度」に代えて、プレイヤーが獲得した所定アイテムの数量が段階的に設定された基準数に到達する度に報酬（メダル等）を付与することも可能である。

40

【0078】

< サポート機能 >

上記の本実施形態では、抽選開始日よりも前において早期に達成度が 100 % になった場合には、その後も 100 % を超えてさらに達成度を上昇させることも可能である。これにより、抽選開始日まで繰り返し対戦ゲームをプレイし続けることができるようになるので、抽選開始日までの残り日数を無駄にすることなく所定アイテムを集めることができる。

【0079】

また、上記の本実施形態では、抽選開始日よりも前において早期に達成度が 100 % になった場合には、その後に獲得した所定アイテムの数量分を蓄積しておき、その蓄積された所定アイテムの数量分のサービスを参加中の全プレイヤーに還元することも可能である

50

。これにより、抽選開始日までプレイヤーのプレイ意欲を高めることができる。

【0080】

また、上記の本実施形態では、抽選開始日になったときに達成度が100%になるまで残りわずか数%分だけ足りなかった場合に、その不足分を自動的に補填することによって達成度が100%するように制御してもよい。これにより、これまで努力してきたプレイヤーを救済することができる。

【0081】

<報酬情報>

上記の本実施形態では、図9に示す報酬情報において、各段階の「達成度」に対応付けて各種報酬についての「報酬内容」が設定されて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。例えば、各段階の「所定アイテムの数量」（特典の数量）に対応付けて各種報酬についての「報酬内容」を設定することも可能である。この場合は、報酬付与処理部113は、抽選開始日までにプレイヤーが獲得した所定アイテムの数量（特典の数量）に応じて報酬内容を決定し、その決定された内容の報酬をプレイヤーに付与することも可能である。

10

【0082】

<抽選ゲーム>

上記の本実施形態では、抽選開始日になったことにより、例えば「第3報酬」を獲得したプレイヤーが「第1メダル」や「第2メダル」を使い切って「第1抽選ゲーム」や「第2抽選ゲーム」をプレイした結果、最良の抽選対象を獲得することができなかった場合に、プレイヤーが自己のゲーム内通貨（例えば、有料通貨等）を使って「第1抽選ゲーム」や「第2抽選ゲーム」を継続プレイできるようにすることも可能である。これにより、例えば「第3報酬」を選択したプレイヤーであっても、最良の抽選対象を確実に獲得することができるようになる。

20

【0083】

<報酬と抽選ゲームの種類>

上記の本実施形態では、3種類の報酬（「第1報酬」、「第2報酬」、「第3報酬」）と2種類の抽選ゲーム（「第1抽選ゲーム」、「第2抽選ゲーム」）を組み合わせ利用した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く、3種類以上の報酬と2種類以上の抽選ゲームを組み合わせる利用することも可能である。

30

【0084】

<特典>

上記の本実施形態では、プレイ結果に基づく特典の一例としてのアイテムをプレイヤーに与えることについて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイ結果に基づく特典としてゲームポイントやゲームスコアを与えてもよい。

【0085】

<達成度>

上記の本実施形態では、プレイヤーが抽選開始日までに獲得した所定アイテム（特典）の数量に基づいて、そのプレイヤーの達成度が算出される場合を例に挙げて説明したが、その所定アイテム（特典）の数量に基づくことなく達成度が算出されてもよい。

40

【0086】

<ゲームコンテンツ>

上記の本実施形態では、キャラクターカード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。例えば、ゲームコンテンツは、電子的なゲームデータであれば良く、キャラクター自体、フィギュア、ゲームで使用される道具・アビリティ等のアイテムなどであっても良い。

【0087】

<サーバー装置>

上記の本実施形態では、サーバー装置の一例として1台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数

50

台のサーバー装置 10 を備えたゲームシステム 1 としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置 10 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 10 が各種処理を分散して行うようにしても良い。なお、サーバー装置 10 はコンピューターの一例である。

【0088】

< 情報処理装置 >

上記の本実施形態におけるゲームシステム 1 では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末 20 単体、または、サーバー装置 10 単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

10

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末 20 が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピューターの一例である。

【符号の説明】

【0089】

- 1 ゲームシステム
- 2 ネットワーク
- 10 サーバー装置
- 11 制御部
- 12 記憶部
- 13 入力部
- 14 表示部
- 15 通信部
- 20 プレイヤー端末
- 21 端末制御部
- 22 端末記憶部
- 23 端末入力部
- 24 端末表示部
- 25 端末通信部
- 50 報酬選択画面
- 51 報酬表示領域
- 51a 報酬
- 51b 選択ボタン
- 60 抽選ゲーム画面
- 61 デッキ構成表示領域
- 62 操作ボタン
- 111 対戦処理部
- 112 抽選処理部
- 113 報酬付与処理部
- 114 画面データ生成処理部

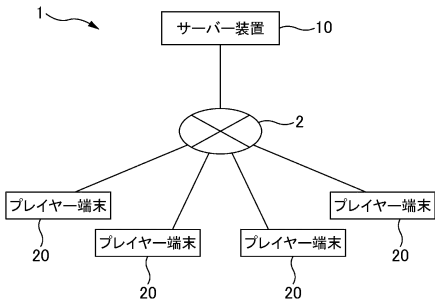
20

30

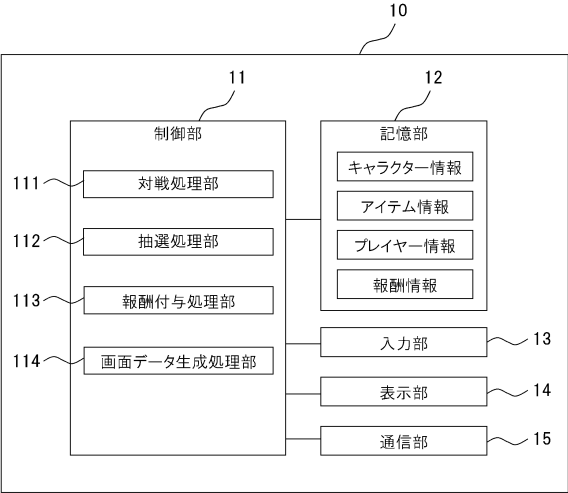
40

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

初期 体力	10	15	25	60	...
初期 防御力	8	20	30	55	...
初期 攻撃力	15	30	45	60	...
最大 体力	1000	1500	2500	6000	...
最大 防御力	800	2000	3000	5500	...
最大 攻撃力	1500	3000	4500	6000	...
レア度	R1	R2	R3	R4	...
キャラクター名	キャラクターA	キャラクターB	キャラクターC	キャラクターD	...
キャラクターID	0001	0002	0003	0004	...

【図 4】

アイテムID	アイテム名	アイテム効果
0001	回復アイテム	体力+100
0002	攻撃アイテム	攻撃力+5
⋮	⋮	⋮
0101	第1メダル	第1抽選で使用可
0102	第2メダル	第2抽選で使用可
⋮	⋮	⋮

10

20

30

40

50

【図 5】

プレイヤーID	プレイヤー名	達成度	所有キャラクター情報	所有アイテム情報	第1デッキ情報	第2デッキ情報
	プレイヤーA	10%	所有キャラクター情報(1)	所有アイテム情報(1)	第1デッキ情報(1)	第2デッキ情報(1)
	プレイヤーB	50%	所有キャラクター情報(2)	所有アイテム情報(2)	第1デッキ情報(2)	第2デッキ情報(2)
	プレイヤーC	30%	所有キャラクター情報(3)	所有アイテム情報(3)	第1デッキ情報(3)	第2デッキ情報(3)
...

【図 6】

所有キャラクター情報(2)					
所有キャラクター情報(1)					
キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力	
0011	Lv.3	15	10	200	
0211	Lv.4	22	40	600	
0133	Lv.7	60	50	250	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

10

20

【図 7】

所有アイテム情報(3)		
所有アイテム情報(2)		
所有アイテム情報(1)		
アイテムID	所有数	
0001	20	
0002	10	
0003	1	
⋮	⋮	

【図 8】

第1デッキ情報(2)			
第1デッキ情報(1)			数
アイテムID	レア度	総収容個数	
0015	R5	1	
0004	R4	1	
0023	R3	1	
0053	R3	1	
0083	R3	1	

30

40

50

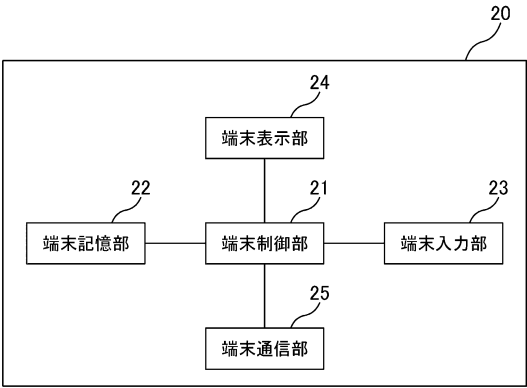
【図 9】

第2デッキ情報(2)			
第2デッキ情報(1)			
アイテムID	レア度	総収容個数	収容個数
0205	R5	1	1
0224	R4	1	1
0233	R3	1	1
0273	R3	1	1
0293	R3	1	1

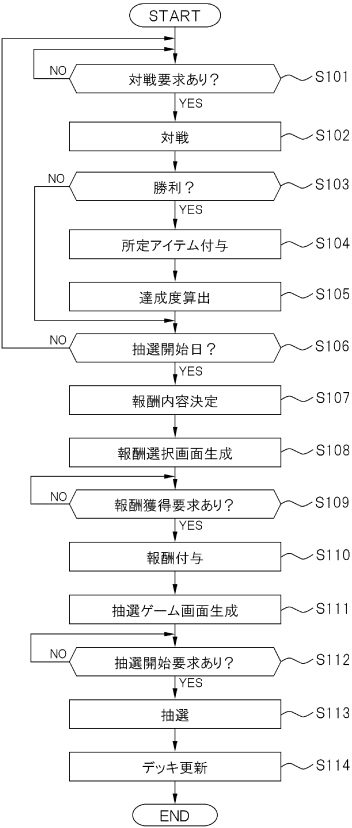
【図 1 0】

達成度	第1報酬の内容	第2報酬の内容	第3報酬の内容
10%	第1メダル:1枚	第2メダル:1枚	第1メダル:1枚
20%	第1メダル:1枚	第2メダル:1枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
30%	第1メダル:1枚	第2メダル:1枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
40%	第1メダル:1枚	第2メダル:1枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
50%	第1メダル:1枚	第2メダル:1枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
60%	第1メダル:3枚	第2メダル:3枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
70%	第1メダル:3枚	第2メダル:3枚	第1メダル:1枚 第2メダル:1枚
80%	第1メダル:4枚	第2メダル:4枚	第1メダル:2枚 第2メダル:1枚
90%	第1メダル:4枚	第2メダル:4枚	第1メダル:2枚 第2メダル:1枚
100%	第1メダル:5枚 回復アイテム:5	第2メダル:5枚 回復アイテム:5	第1メダル:2枚 第2メダル:2枚 回復アイテム:5

【図 1 1】



【図 1 2】



10

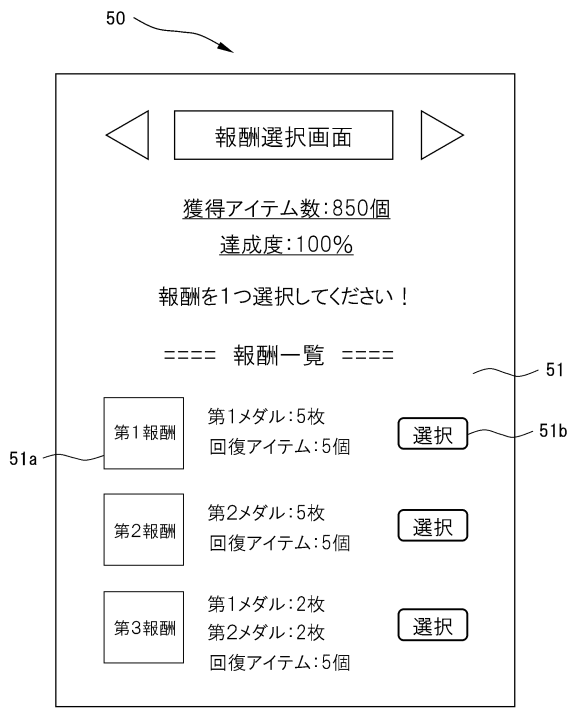
20

30

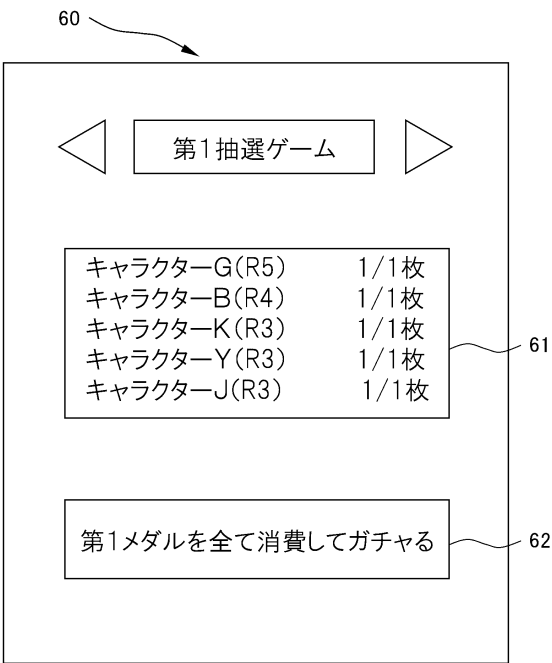
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

i s s i o n) に掲載

特許法第30条第2項適用 平成29年11月30日ウェブサイト(http://gcc.sp.mbg.jp/_gcard_christmas2017_mission_how_to_play)に掲載

(56)参考文献 特開2015-126911(JP,A)

特開2002-083204(JP,A)

特許第6188886(JP,B1)

特許第5923209(JP,B1)

特開2016-116796(JP,A)

“競走馬育成ゲーム『ダービーインパクト』シリーズ累計200万ダウンロード突破！11連ドリーム種抽選券プレゼントキャンペーン実施中！”，a-tm.co.jp，日本，株式会社エイチーム，2014年03月27日，<https://www.a-tm.co.jp/news/service-3857/>，[2022年1月13日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98, 9/24