

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7075369号
(P7075369)

(45)発行日 令和4年5月25日(2022.5.25)

(24)登録日 令和4年5月17日(2022.5.17)

(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	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79

請求項の数 9 (全19頁)

(21)出願番号	特願2019-70835(P2019-70835)	(73)特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー
(22)出願日	平成31年4月2日(2019.4.2)		東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
(62)分割の表示	特願2018-30214(P2018-30214)の 分割	(74)代理人	100156605 弁理士 山田 彰彦
原出願日	平成30年2月22日(2018.2.22)	(72)発明者	古谷 尚樹 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
(65)公開番号	特開2019-141618(P2019-141618 A)	審査官	早川 貴之
(43)公開日	令和1年8月29日(2019.8.29)		
審査請求日	令和3年2月19日(2021.2.19)		

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】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤーが第1ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、プレイヤーが第2ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキからゲームコンテンツを余分に削除するか否かの抽選を行った結果、余分に削除することが決定された場合に限り、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除するゲーム制御部、を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤーが第1ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤ

ーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、プレイヤーが第2ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、抽選結果に応じた数量分だけ、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除するゲーム制御部、を備えた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、

前記ゲーム制御部は、

プレイヤーが第1ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除しない、ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記デッキを構成する各ゲームコンテンツには、希少価値に応じて分類されたレア度がそれぞれ設定されており、

前記特定のゲームコンテンツは、前記デッキの中で最も高いレア度が設定されたゲームコンテンツである、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項5】

請求項1乃至4のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記デッキ情報には、複数種類のデッキが設定されており、

所定条件を満たしたプレイヤーに対してデッキの種類に応じた第2ゲーム価値を付与するゲーム価値付与部、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行するコンピューターを、プレイヤーが第1ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、

プレイヤーが第2ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキからゲームコンテンツを余分に削除するか否かの抽選を行った結果、余分に削除することが決定された場合に限り、前記デッキのうち、前記特定のゲーム

コンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除するゲーム制御部、

として機能させるためのゲームプログラム。

【請求項7】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行するコンピューターを、プレイヤーが第1ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、

プレイヤーが第2ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前

10

20

30

40

50

記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、抽選結果に応じた数量分だけ、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除するゲーム制御部、として機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 8】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行するコンピューターが、プレイヤーが第 1 ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、プレイヤーが第 2 ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキからゲームコンテンツを余分に削除するか否かの抽選を行った結果、余分に削除することが決定された場合に限り、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除する、ことを特徴とする情報処理方法。

10

【請求項 9】

抽選対象となる複数のゲームコンテンツによって構成されるデッキに関するデッキ情報に基づいて、母集団として前記デッキを用いて抽選ゲームを実行するコンピューターが、プレイヤーが第 1 ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合に、前記デッキのうち、特定のゲームコンテンツを含む母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除し、プレイヤーが第 2 ゲーム価値を消費してゲームプレイする場合には、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを含まない母集団の中から抽選されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、付与された当該ゲームコンテンツを前記デッキの中から削除するだけでなく、前記デッキのうち、前記特定のゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から、抽選結果に応じた数量分だけ、前記プレイヤーに付与されなかった一部のゲームコンテンツを余分に削除する、ことを特徴とする情報処理方法。

20

30

【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】

プレイヤーの操作にตอบสนองして、デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、かつ、その抽選が行われる度に、そのプレイヤーに付与されたゲームコンテンツを削除することによってデッキの更新を行なうゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献 1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 5749838 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

50

このようなゲームプログラムでは、抽選が繰り返し行われ、プレイヤーに対して次々とゲームコンテンツが付与されると、デッキ内のゲームコンテンツが徐々に減って行くように構成されている。そのため、デッキ内のゲームコンテンツが全て無くなった場合には、プレイヤーは希望のゲームコンテンツを確実に手に入れることができる。

ところで、デッキ内のゲームコンテンツの中でプレイヤーが希望するゲームコンテンツの総収容数が少ない場合、抽選が繰り返し行われ、デッキ内のゲームコンテンツが徐々に減ったとしても、その希望のゲームコンテンツを簡単に入手できない可能性が高く、これによってプレイヤーの獲得意欲を減退させる虞がある。

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、デッキの中でプレイヤーが希望するゲームコンテンツを獲得し易くすることにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

プレイヤーの所有するゲーム価値が種類毎に設定されたプレイヤー情報、及び、希少価値に応じて分類されたレア度を有するゲームコンテンツを複数収容するデッキが設定されたデッキ情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーの所有する第1ゲーム価値を消費した場合に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、かつ、プレイヤーの所有する第2ゲーム価値を消費した場合には、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行って、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する抽選ゲーム処理部と、前記抽選が行われる度に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうちの前記プレイヤーに付与された前記ゲームコンテンツを削除することによって、前記デッキの更新を行なう更新処理部と、

20

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】

【0006】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

30

【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】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】所有ゲーム価値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】デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】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9】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。

【図10】抽選ゲームの操作画面50の一例を示す図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0007】

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、プレイヤーの所有するゲーム価値が種類毎に設定されたプレイヤー情報、及び、希少価値に応じて分類されたレア度を有するゲームコンテンツを複数収容するデッキが設定されたデッキ情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーの所有する第1ゲーム価値を消費した場合に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、かつ、プレイヤーの所有する第2ゲーム価値を消費した場合には、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲーム

50

コンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行って、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する抽選ゲーム処理部と、前記抽選が行われる度に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうちの前記プレイヤーに付与された前記ゲームコンテンツを削除することによって、前記デッキの更新を行なう更新処理部と、

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、第1ゲーム価値を消費して抽選ゲームを繰り返しプレイするよりも、第2ゲーム価値を消費して抽選ゲームを繰り返しプレイする方が、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツをデッキ内から確実に多く減らすことができる。そのようにして抽選が繰り返し行われ、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツがデッキ内から多く減った状態になったことで、第1ゲーム価値を消費して抽選ゲームをプレイしたときには、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツを獲得し易くなる。その結果、デッキの中で最もレア度の高いゲームコンテンツの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツ（つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ）を獲得し易くなる。

【0008】

また、かかる情報処理装置であって、

前記抽選ゲーム処理部は、プレイヤーの所有する第3ゲーム価値を消費した場合には、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、予め設定されたレア度以上のゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行って、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与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、第2ゲーム価値を消費して繰り返し抽選ゲームプレイすることで、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツがデッキ内から多く減った状態になった際に、第1ゲーム価値を消費して抽選ゲームをプレイするよりも、第3ゲーム価値を消費して抽選ゲームをプレイすることで、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツ（つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ）をより獲得し易くなる。

【0009】

また、かかる情報処理装置であって、

前記デッキ情報には、希少価値に応じて分類されたレア度を有するゲームコンテンツを複数収容するデッキが種類毎に設定されており、

所定条件を満たしたプレイヤーに対してデッキの種類に応じた第2ゲーム価値を付与するゲーム価値付与処理部と、を備えることとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーがデッキの種類毎に第2ゲーム価値の獲得を目指してゲームプレイするようになるので、ゲームに対するプレイ意欲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、

前記更新処理部は、前記抽選が行われる度に、前記デッキから前記プレイヤーに付与された前記ゲームコンテンツを削除し、かつ、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、レア度が最も高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツの中から前記プレイヤーに付与されなかったゲームコンテンツを余分に削除することによって、前記デッキの更新を行なうこととしてもよい。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが第2ゲーム価値を消費して抽選ゲームをプレイすることによって、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツがプレイヤーに付与されると、その抽選によってプレイヤーに付与されたゲームコンテンツがデッキから削除されるだけでなく、そのプレイヤーに付与されなかったゲームコンテンツ（ただし、デッキ内で最も高いレア度のゲームコンテンツを除く）も余分にデッキから削除されることになる。その結果、デッキの中で最も高いレア度のゲームコンテンツの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内からレア度が最も高いゲームコンテ

10

20

30

40

50

ツ（つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ）を獲得し易くなる。

【 0 0 1 1 】

次に、コンピューターに、

プレイヤーの所有するゲーム価値が種類毎に設定されたプレイヤー情報、及び、希少価値に応じて分類されたレア度を有するゲームコンテンツを複数収容するデッキが設定されたデッキ情報を記憶部に記憶する処理と、

プレイヤーの所有する第1ゲーム価値を消費した場合に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、かつ、プレイヤーの所有する第2ゲーム価値を消費した場合には、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲーム

10

コンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行って、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する抽選ゲーム処理と、前記抽選が行われる度に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうちの前記プレイヤーに付与された前記ゲームコンテンツを削除することによって、前記デッキの更新を行なう更新処理と、

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、デッキの中で最も高いレア度のゲームコンテンツの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内からレア度が最も高いゲームコンテンツ（つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ）を獲得し易くなる。

【 0 0 1 2 】

次に、コンピューターが、

プレイヤーの所有するゲーム価値が種類毎に設定されたプレイヤー情報、及び、希少価値に応じて分類されたレア度を有するゲームコンテンツを複数収容するデッキが設定されたデッキ情報を記憶部に記憶し、

プレイヤーの所有する第1ゲーム価値を消費した場合に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、かつ、プレイヤーの所有する第2ゲーム価値を消費した場合には、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲーム

30

コンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行って、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与し、前記抽選が行われる度に、前記デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうちの前記プレイヤーに付与された前記ゲームコンテンツを削除することによって、前記デッキの更新を行なう、

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、デッキの中で最もレア度の高いゲームコンテンツの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツ（つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ）を獲得し易くなる。

【 0 0 1 3 】

=== 実施形態 ===

<< ゲームシステム1の構成について >>

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。

40

【 0 0 1 4 】

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をプレイヤーに提供することができる。

【 0 0 1 5 】

抽選ゲームが開始されると、有限個のキャラクターを収容する収容デッキ（単に「デッキ

50

」とも呼ぶ)の中から、抽選により選出されたキャラクターがプレイヤーに対して付与される。

【0016】

このデッキは、希少価値に応じて分類されたレア度を有するキャラクターを複数収容しており、レア度の高いキャラクターほど総収容個数が少なくなるように設定されている。そのため、レア度の高いキャラクターほど入手しにくくなっている。

【0017】

そして、この抽選が繰り返し行われ、プレイヤーに対して次々とキャラクターが付与されると、デッキに収容されたキャラクターが徐々に減って行き、最終的にデッキ内のキャラクターが全て無くなった場合には、プレイヤーは希望のキャラクター(例えば、デッキの中で最もレア度の高いキャラクター)を確実に獲得することができる。

10

【0018】

本実施形態における抽選ゲームは、プレイヤーが自己の所有する各種のゲーム価値を消費することによってプレイ可能となっている。そして、この抽選ゲームでは、消費されるゲーム価値の種類に応じて、デッキ内の抽選対象となるゲームコンテンツが設定される。例えば、プレイヤーがゲーム価値の一例としての仮想通貨(第1ゲーム価値)を消費して抽選ゲームをプレイする場合には、デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツが抽選対象として設定される。また、プレイヤーがゲーム価値の一例としてのメダル(第2ゲーム価値)を消費して抽選ゲームをプレイする場合には、デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツが抽選対象として設定される。そして、プレイヤーがゲーム価値の一例としてのチケット(第3ゲーム価値)を消費して抽選ゲームをプレイする場合には、デッキに収容されるすべてのゲームコンテンツのうち、予め設定されたレア度以上のゲームコンテンツが抽選対象として決定される。

20

【0019】

したがって、プレイヤーは仮想通貨のみを消費して抽選ゲームを繰り返しプレイする場合に比べて、メダルのみを消費して抽選ゲームを繰り返しプレイする場合には、最もレア度の高いゲームコンテンツを獲得できないものの、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツをデッキ内から確実に多く減らすことができる。そのようにして抽選が繰り返し行われ、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツがデッキ内から多く減った状態になった後に、仮想通貨を消費して抽選ゲームをプレイしたときには、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツを獲得し易くなる。その結果、デッキの中で最もレア度の高いゲームコンテンツの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツ(つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ)を獲得し易くなる。

30

【0020】

さらに、メダルを消費して繰り返し抽選ゲームプレイすることで、最もレア度の高いゲームコンテンツを除いた残りのゲームコンテンツがデッキ内から多く減った状態になった後では、仮想通貨を消費して抽選ゲームをプレイするよりも、チケットを消費して抽選ゲームをプレイすることで、そのデッキ内から最もレア度の高いゲームコンテンツ(つまり、プレイヤーが希望するゲームコンテンツ)をより獲得し易くなる。

40

【0021】

<<サーバー装置10の構成について>>

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ー等)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(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

50

示部 1 4 と、通信部 1 5 と、を有する。

【 0 0 2 2 】

制御部 1 1 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 1 0 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。本実施形態の制御部 1 1 は、少なくとも、抽選ゲーム処理部 1 1 1、更新処理部 1 1 2、ゲーム価値付与処理部 1 1 3、画面データ生成処理部 1 1 4 を備える。

【 0 0 2 3 】

抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、ゲームプログラムに従って抽選ゲームを進行させ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抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤーの所有する各種のゲーム価値を消費することによって、その消費されるゲーム価値の種類に応じてデッキ内の抽選対象となるゲームコンテンツを設定し、その設定されたデッキ内の抽選対象となるゲームコンテンツの中からいずれかのゲームコンテンツを選択する抽選を行い、その抽選によって選択されたゲームコンテンツを付与する。

10

【 0 0 2 4 】

更新処理部 1 1 2 は、複数のキャラクターを収容するデッキの更新処理を実行する機能を有している。デッキとは、抽選対象となる複数のキャラクターを 1 つのセットにまとめたキャラクター群のことをいう。本実施形態における更新処理部 1 1 2 は、抽選が行われる度に、抽選ゲーム処理部 1 1 1 がプレイヤーに付与したキャラクターをデッキから削除することで更新を行なう。

20

【 0 0 2 5 】

ゲーム価値付与処理部 1 1 3 は、各種のゲーム価値をプレイヤーに付与する機能を有している。ゲーム価値とは、例えば、ゲームカード・アイテムなど (ゲームコンテンツ) との交換価値や、ゲームプレイ 1 回分などのサービスとの交換価値を有するものであって、有料の仮想通貨や、無料のメダル及びチケット等である。本実施形態におけるゲーム価値付与処理部 1 1 3 は、所定条件を満たしたプレイヤーに対してデッキの種類に応じた無料のメダルやチケットを付与する。所定条件とは、例えば、プレイヤーが予め定められた期間中にログインすることや、プレイヤーが予め定められたクエストをクリアすること等である。また、ゲーム価値付与処理部 1 1 3 は、電子マネー等で購入したプレイヤーに対して有料の仮想通貨を付与する。

30

【 0 0 2 6 】

画面データ生成処理部 1 1 4 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 0 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 1 1 4 は、デッキに関する情報をプレイヤーに閲覧させるための画面データを生成する。この画面データ生成処理部 1 1 4 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。

【 0 0 2 7 】

記憶部 1 2 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 1 1 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 1 2 は、キャラクター情報、プレイヤー情報等の各種データが記憶されている。なお、これら各種情報については追って詳述する。

40

【 0 0 2 8 】

入力部 1 3 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。

【 0 0 2 9 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 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

50

よって実現される。

【0030】

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。

【0031】

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。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

【0032】

図4は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。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、所有ゲーム価値情報、所有キャラクター情報、デッキ情報が設定されている。所有ゲーム価値情報は、プレイヤーが所有するゲーム価値に関する情報である。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。デッキ情報は、プレイヤーに対して割り当てられたデッキに関する情報である。

20

【0033】

図5は、所有ゲーム価値情報のデータ構造例を示す図である。この所有ゲーム価値情報には、所有ゲーム価値IDに対応付けて、少なくともゲーム価値、個数が設定されている。ゲーム価値は、プレイヤーが所有しているゲーム価値を示す情報である。プレイヤーは、電子マネー等で購入したり、ゲームで獲得したりすることで、各種のゲーム価値を所有することができる。ここでは、デッキの種類毎のメダルやチケットが設定されている。個数は、プレイヤーが所有しているゲーム価値の数量を示す情報である。

【0034】

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。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、少なくともレベル、攻撃力、防御力、体力の各種パラメーターの現在値が設定されている。

30

【0035】

図7は、デッキ情報のデータ構造例を示す図である。このデッキ情報には、プレイヤーに付与され得る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。デッキ情報は、デッキIDに対応付けて、デッキ名、各種デッキに収容されるキャラクターのキャラクターID、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デッキ情報は、レア度の高いキャラクターであるほど、デッキに収容されている当該キャラクターの総収容個数が少なくなるように設定されている。そのため、このデッキを用いる抽選では、レア度の高いキャラクターほど選出されにくくなる。

40

【0036】

<<プレイヤー端末20の構成について>>

図8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

50

う端末制御部 2 1 と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部 2 2 と、プレイヤーが操作入力を行うための端末入力部 2 3 と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部 2 4 と、サーバー装置 1 0 との間で情報通信を行う端末通信部 2 5 を有している。

【 0 0 3 7 】

<< ゲームシステム 1 の動作について >>

図 9 は、本実施形態におけるゲームシステム 1 の動作例を説明するためのフローチャートである。

【 0 0 3 8 】

まず、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーが選択したデッキを用いた抽選ゲームの開始要求をプレイヤー端末 2 0 から受け付けると、プレイヤーがその抽選ゲームをプレイするための操作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 1 ）。

10

【 0 0 3 9 】

具体的には、画面データ生成処理部 1 1 4 は、図 7 に示すデッキ情報を参照して、プレイヤーが選択したデッキに收容される各キャラクターのレア度、総收容個数、收容個数を取得する。そして、画面データ生成処理部 1 1 4 は、その取得した各データに基づいて、デッキの構成をプレイヤーに把握させることのできる操作画面を生成する。

【 0 0 4 0 】

その後、サーバー装置 1 0 は、この画面データ生成処理部 1 1 4 によって操作画面のデータが生成されると、その画面データを要求元のプレイヤー端末 2 0 に送信する。プレイヤー端末 2 0 は、サーバー装置 1 0 から送信された画面データを受信すると、その画面データを解析することにより、抽選ゲームの操作画面を端末表示部 2 4 に表示させる。

20

【 0 0 4 1 】

図 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 に表示される抽選ゲームの操作画面 5 0 の一例を示す図である。この操作画面 5 0 には、デッキの構成を示すデッキ構成表示領域 5 1 と、仮想通貨を消費させて抽選ゲームを開始するための第 1 操作ボタン 5 2 と、メダルを消費させて抽選ゲームを開始するための第 2 操作ボタン 5 3 と、チケットを消費させて抽選ゲームを開始するための第 3 操作ボタン 5 4 が含まれている。

【 0 0 4 2 】

デッキ構成表示領域 5 1 には、デッキに收容される各キャラクターに対応付けて、そのレア度、收容個数、総收容個数が表示されている。ここでは、デッキ内に、最も高いレア度「R 5」の「キャラクター G」が「1 枚」、レア度「R 4」の「キャラクター B」が「2 枚」、レア度「R 3」の「キャラクター K」が「1 枚」、レア度「R 3」の「キャラクター Y」が「2 枚」だけ收容されている。

30

【 0 0 4 3 】

このようにして操作画面 5 0 が表示されている際に、プレイヤーが第 1 操作ボタン 5 2、第 2 操作ボタン 5 3、第 3 操作ボタン 5 4 のいずれかを選択すると、プレイヤー端末 2 0 はそのプレイヤーの抽選操作に基づく操作情報をサーバー装置 1 0 に送信する。

【 0 0 4 4 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された操作情報を受信して、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 1 操作ボタン 5 2 を選択したか否かを判定する（ステップ S 1 0 2 ）。

40

【 0 0 4 5 】

すなわち、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その受信した操作情報に基づいて、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 1 操作ボタン 5 2 を選択していないと判定した場合には（ステップ S 1 0 2 : N O）、後述するステップ S 1 0 6 へ処理を進める。その一方で、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 1 操作ボタン 5 2 を選択したと判定した場合に（ステップ S 1 0 2 : Y E S）、次のステップ S 1 0 3 の処理へ進める。

【 0 0 4 6 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 1 操作ボタン 5 2 を選択したと判定された場合に、そのプレイヤーの仮想通貨が不足しているか否かを判定する（

50

ステップ S 1 0 3)。

【 0 0 4 7 】

具体的には、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーの仮想通貨を取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得した仮想通貨に基づいて、抽選ゲームをプレイするために必要となる仮想通貨（例えば、1 0 0 ポイント）をプレイヤーが所持しているか否かを判定する。

【 0 0 4 8 】

そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、仮想通貨が不足していると判定した場合に（ステップ S 1 0 3 : Y E S ）、この処理を終了する。その一方で、仮想通貨が不足していないと判定した場合には（ステップ S 1 0 3 : N O ）、次に続くステップ S 1 0 4 の処理へ進める。

10

【 0 0 4 9 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーの仮想通貨が不足していないと判定された場合に、そのデッキを用いた抽選ゲームの抽選処理を実行する（ステップ S 1 0 4 ）。

【 0 0 5 0 】

具体的には、先ず、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーの仮想通貨を取得する。そして、その取得した仮想通貨から、その抽選ゲームをプレイするために必要となる仮想通貨（例えば、1 0 0 ポイント）を減ずる。

20

【 0 0 5 1 】

次に、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、図 4 に示すプレイヤー情報を参照して、そのプレイヤーのデッキ情報（図 7 参照）を取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得したデッキ情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに収容されるすべてのキャラクターの中から抽選によっていずれかのキャラクターを選出し、その選出されたキャラクターをプレイヤーに対して付与する。この際、そのプレイヤーの所有キャラクター情報（図 6 参照）が更新される。

【 0 0 5 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして抽選ゲームの抽選処理が終了すると、そのデッキを更新する処理を実行する（ステップ S 1 0 5 ）。

30

【 0 0 5 3 】

具体的には、更新処理部 1 1 2 は、抽選ゲーム処理部 1 1 1 によって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 7 参照）を更新する。ここでは、そのデッキに収容されたすべてのキャラクターの中から抽選によって選出されたいずれかのキャラクターがデッキから削除される。

【 0 0 5 4 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された操作情報を受信して、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 2 操作ボタン 5 3 を選択したか否かを判定する（ステップ S 1 0 6 ）。

40

【 0 0 5 5 】

すなわち、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その受信した操作情報に基づいて、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 2 操作ボタン 5 3 を選択していないと判定した場合には（ステップ S 1 0 6 : N O ）、後述するステップ S 1 1 0 へ処理を進める。その一方で、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 2 操作ボタン 5 3 を選択したと判定した場合に（ステップ S 1 0 6 : Y E S ）、次のステップ S 1 0 7 の処理へ進める。

【 0 0 5 6 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 2 操作ボタン 5 3 を選択したと判定された場合に、そのプレイヤーのメダルが不足しているか否かを判定する（ステップ S 1 0 7 ）。

50

【 0 0 5 7 】

具体的には、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに対応するメダルを取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得したメダルに基づいて、抽選ゲームをプレイするために必要となるメダル（例えば、1 枚）をプレイヤーが所持しているか否かを判定する。

【 0 0 5 8 】

そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、メダルが不足していると判定した場合に（ステップ S 1 0 7 : Y E S ）、この処理を終了する。その一方で、メダルが不足していないと判定した場合には（ステップ S 1 0 7 : N O ）、次に続くステップ S 1 0 8 の処理へ進める。

10

【 0 0 5 9 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーのメダルが不足していないと判定された場合に、そのデッキを用いた抽選ゲームの抽選処理を実行する（ステップ S 1 0 8 ）。

【 0 0 6 0 】

具体的には、先ず、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに対応するメダルを取得する。そして、その取得したメダルから、その抽選ゲームをプレイするために必要となるメダル（例えば、1 枚）を減ずる。

20

【 0 0 6 1 】

次に、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、図 4 に示すプレイヤー情報を参照して、そのプレイヤーのデッキ情報（図 7 参照）を取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得したデッキ情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに収容されるすべてのキャラクターのうち、最もレア度の高いキャラクターを除いた残りのキャラクターを抽出する。ここでは、最も高いレア度として「R 5 」が設定されているので、レア度「R 4 」以下のキャラクターをすべて抽出する。

【 0 0 6 2 】

その後、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その抽出されたレア度「R 4 」以下のキャラクターの中から抽選によっていずれかのキャラクターを選出し、その選出されたキャラクターをプレイヤーに対して付与する。この際、そのプレイヤーの所有キャラクター情報（図 6 参照）が更新される。

30

【 0 0 6 3 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして抽選ゲームの抽選処理が終了すると、そのデッキを更新する処理を実行する（ステップ S 1 0 9 ）。

【 0 0 6 4 】

具体的には、更新処理部 1 1 2 は、抽選ゲーム処理部 1 1 1 によって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 7 参照）を更新する。ここでは、レア度「R 4 」以下のキャラクターの中から抽選によって選出されたいずれかのキャラクターがデッキから削除される。

40

【 0 0 6 5 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤー端末 2 0 から送信された操作情報を受信して、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 3 操作ボタン 5 4 を選択したか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 ）。

【 0 0 6 6 】

すなわち、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その受信した操作情報に基づいて、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 3 操作ボタン 5 4 を選択していないと判定した場合には（ステップ S 1 1 0 : N O ）、この処理を終了する。その一方で、そのプレイヤーが操作画面 5 0 にて第 3 操作ボタン 5 4 を選択したと判定した場合には（ステップ S 1 1 0 : Y E S ）、次のステップ S 1 1 1 の処理へ進める。

50

【 0 0 6 7 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーが操作画面 5 0 にて第 3 操作ボタン 5 4 を選択したと判定された場合に、そのプレイヤーのチケットが不足しているか否かを判定する（ステップ S 1 1 1）。

【 0 0 6 8 】

具体的には、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに対応するチケットを取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得したチケットに基づいて、抽選ゲームをプレイするために必要となるチケット（例えば、1 枚）をプレイヤーが所持しているか否かを判定する。

10

【 0 0 6 9 】

そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、チケットが不足していると判定した場合に（ステップ S 1 1 1 : Y E S）、この処理を終了する。その一方で、チケットが不足していないと判定した場合には（ステップ S 1 1 1 : N O）、次に続くステップ S 1 1 2 の処理へ進める。

【 0 0 7 0 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、プレイヤーのチケットが不足していないと判定された場合に、そのデッキを用いた抽選ゲームの抽選処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。

【 0 0 7 1 】

具体的には、先ず、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 0 からの操作情報と共に受信したプレイヤー ID 等に基づき、図 4 に示すプレイヤー情報及び図 5 に示す所有ゲーム価値情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに対応するチケットを取得する。そして、その取得したチケットから、その抽選ゲームをプレイするために必要となるチケット（例えば、1 枚）を減ずる。

20

【 0 0 7 2 】

次に、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、図 4 に示すプレイヤー情報を参照して、そのプレイヤーのデッキ情報（図 7 参照）を取得する。そして、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その取得したデッキ情報を参照して、そのプレイヤーが選択したデッキに収容されるすべてのキャラクターのうち、予め設定されたレア度以上のキャラクターを抽出する。ここでは、予め設定されたレア度として「R 4」が設定されているものとし、レア度「R 4」以上のキャラクターをレア度の高いキャラクターとしてすべて抽出する。

30

【 0 0 7 3 】

その後、抽選ゲーム処理部 1 1 1 は、その抽出されたレア度「R 4」以上のキャラクターの中から抽選によっていずれかのキャラクターを選出し、その選出されたキャラクターをプレイヤーに対して付与する。この際、そのプレイヤーの所有キャラクター情報（図 6 参照）が更新される。

【 0 0 7 4 】

次いで、サーバー装置 1 0 は、このようにして抽選ゲームの抽選処理が終了すると、そのデッキを更新する処理を実行する（ステップ S 1 1 3）。

40

【 0 0 7 5 】

具体的には、更新処理部 1 1 2 は、抽選ゲーム処理部 1 1 1 によって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 7 参照）を更新する。ここでは、レア度「R 4」以上のキャラクターの中から抽選によって選出されたいずれかのキャラクターがデッキから削除される。

【 0 0 7 6 】

以上のように、本実施形態におけるゲームシステム 1 によれば、プレイヤーが仮想通貨を消費して抽選ゲームをプレイする場合には、その抽選ゲームのデッキに収容されるレア度「R 5」～「R 3」のキャラクターすべてが抽選対象として設定される。また、プレイヤーがメダルを消費して抽選ゲームをプレイする場合には、その抽選ゲームのデッキに収容

50

されるすべてのキャラクターのうち、最も高いレア度「R5」のキャラクターを除いた残りのレア度「R4」～「R3」のキャラクターが抽選対象として設定される。そして、プレイヤーがチケットを消費して抽選ゲームをプレイする場合には、その抽選ゲームのデッキに収容されるすべてのキャラクターのうち、レア度「R4」以上のキャラクター（予め設定されたレア度以上のキャラクター）が抽選対象として決定される。そのため、プレイヤーがメダルを消費して抽選ゲームを繰り返しプレイすると、レア度「R4」～「R3」のキャラクターが次々とデッキから減って行くことになる。その結果、デッキ内に最も高いレア度「R5」のキャラクターの総収容数を増やさなくても、多くのプレイヤーが希望するそのレア度「R5」のキャラクターをそのデッキ内から獲得し易くなる。さらに、メダルを消費して繰り返し抽選ゲームプレイすることで、最も高いレア度「R5」のキャラクターを除いた残りのレア度「R4」～「R3」のキャラクターがデッキ内から多く減った状態になった後では、仮想通貨を消費してその抽選ゲームをプレイするよりも、チケットを消費してその抽選ゲームをプレイすることで、最も高いレア度「R5」のキャラクターをそのデッキ内からより一層獲得し易くなる。

【0077】

=== その他の実施形態 ===

上記の実施の形態は、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。

【0078】

< ゲーム価値の付与 >

上記の本実施形態では、ゲーム価値付与処理部113が、ゲームにログインしたプレイヤーに対し、そのログインボーナスとしてメダルやチケットを付与することも可能である。また、ゲームで開催されるイベントのアクティビティ（例えば、イベントの進行度や、イベントで獲得したポイント量など）に応じたメダルやチケットを付与することも可能である。これにより、積極的にログインしたり、積極的にイベントに参加したりすることによって、プレイヤーはメダルやチケットを多く獲得することができる。そのため、プレイヤーにログインやイベント参加の動機付けを与えることができる。

【0079】

< 削除対象となるキャラクター >

上記の本実施形態では、上述したステップS104、ステップS108、ステップS112にて抽選が行われた際に、その抽選によってプレイヤーに付与されたキャラクターがデッキから削除されるだけでなく、そのプレイヤーに付与されなかったキャラクターも余分にそのデッキから削除されるようにすることも可能である。すなわち、更新処理部112は、抽選ゲーム処理部111によって抽選が行われる度に、デッキ内からプレイヤーに付与されたキャラクターを削除するだけでなく、そのデッキに収容されるすべてのキャラクターのうち、レア度が最も高いキャラクターを除いた残りのキャラクターの中からそのプレイヤーに付与されなかったキャラクターを余分に削除することによってデッキの更新を行なうことも可能である。これにより、抽選でプレイヤーに付与されたキャラクターがデッキから削除されるだけでなく、そのプレイヤーに付与されなかったキャラクター（レア度が最も高いキャラクターを除いた残りのキャラクター）も余分にデッキから削除されることになるため、抽選ゲームが繰り返し行われると、レア度が最も高いキャラクターを除いた残りのキャラクターが、次々とデッキから減って行くことになる。その結果、デッキ内にレア度が最も高いキャラクターの総収容数を増やさなくても、そのデッキ内からレア度が最も高いキャラクターをより一層獲得し易くなる。

【0080】

また、この場合において、抽選ゲーム処理部111は、デッキから余分に削除されるキャラクターの数を「1枚」～「3枚」の中から抽選によってランダムに選択したり、「0枚」～「3枚」の中から抽選によってランダムに選択したりしてもよい（つまり、後者で

10

20

30

40

50

は、抽選結果により、キャラクターがデッキから余分に削除されない場合を生じさせてもよい)。

【0081】

なお、上述したステップS104の抽選、ステップS108の抽選、ステップS112の抽選うち、ステップS108の抽選に限り、その抽選によってプレイヤーに付与されたキャラクターがデッキから削除されるだけでなく、そのプレイヤーに付与されなかったキャラクターも余分にそのデッキから削除されるようにすることも可能である。これにより、ステップS108の抽選では、デッキ内から一度に多くのレア度「R3」や「R4」のキャラクターを削除することができるため、その後ステップS104の抽選やステップS112の抽選を行なうことで、そのデッキから最も高いレア度「R5」のキャラクターが早期に当選し易くなる。

10

【0082】

<デッキのリセット>

上記の本実施形態では、更新処理部112は、最終的にデッキ内のキャラクターが全て無くなった場合には、デッキを構成する各キャラクターの収容個数を総収容個数に一致させるようにデータ更新を行なうことにより、そのデッキの構成を初期状態に戻してもよい。これにより、プレイヤーがその抽選ゲームを継続してプレイすることができる。

【0083】

また、上記の本実施形態では、更新処理部112は、抽選ゲーム処理部111がデッキの中で最も高いレア度「R5」のキャラクターを抽選によって選択しプレイヤーに付与した場合に、そのデッキの構成を初期状態に戻してもよい。これにより、プレイヤーは最も高いレア度「R5」のキャラクターが常にデッキに収容された状態で抽選ゲームをプレイすることができる。

20

【0084】

また、上記の本実施形態では、デッキの構成を初期状態に戻す場合には、プレイヤーの操作によってデッキをリセットしてもよいし、自動的にデッキをリセットしてもよい。

【0085】

<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。

30

【0086】

<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。

【0087】

<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。

40

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】

50

【 0 0 8 8 】

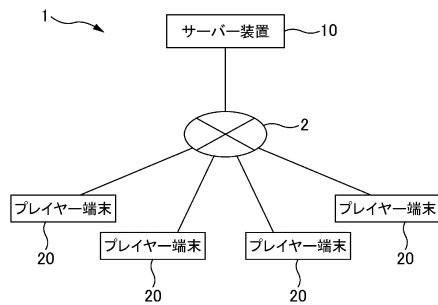
- 1 ゲームシステム
- 2 ネットワーク
- 10 サーバ装置
- 11 制御部
- 12 記憶部
- 13 入力部
- 14 表示部
- 15 通信部
- 20 プレイヤ端末
- 21 端末制御部
- 22 端末記憶部
- 23 端末入力部
- 24 端末表示部
- 25 端末通信部
- 50 操作画面
- 51 デッキ構成表示領域
- 52 第1操作ボタン
- 53 第2操作ボタン
- 54 第3操作ボタン
- 111 抽選ゲーム処理部
- 112 更新処理部
- 113 ゲーム価値付与処理部
- 114 画面データ生成処理部

10

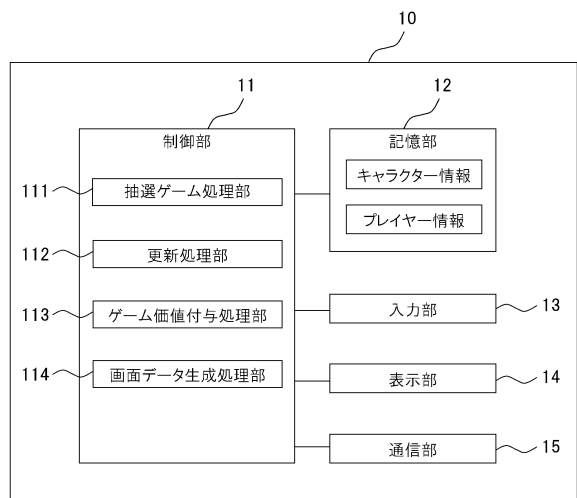
20

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



30

40

【図3】

キャラクターID	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
0001	キャラクターA	R1	1500	800	1000	15	8	10
0002	キャラクターB	R2	3000	2000	1500	30	20	15
0003	キャラクターC	R3	4500	3000	2500	45	30	25
0004	キャラクターD	R4	6000	5500	6000	60	55	60
...

【図4】

プレイヤーID	プレイヤー名	所有ゲーム価値情報	所有キャラクター情報	チケット情報
0001	プレイヤーA	所有ゲーム価値情報(1)	所有キャラクター情報(1)	チケット情報(1)
0002	プレイヤーB	所有ゲーム価値情報(2)	所有キャラクター情報(2)	チケット情報(2)
0003	プレイヤーC	所有ゲーム価値情報(3)	所有キャラクター情報(3)	チケット情報(3)
...

10

20

【図5】

所有ゲーム価値ID	ゲーム価値	個数
0001	仮想通貨	100
0002	メダルA	10
0003	メダルB	3
...
0010	チケットA	1
0011	チケットB	2
...

【図6】

...				
所有キャラクター情報(3)				
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	25	100	60
0211	Lv.4	70	70	80
0133	Lv.7	60	300	100
...

30

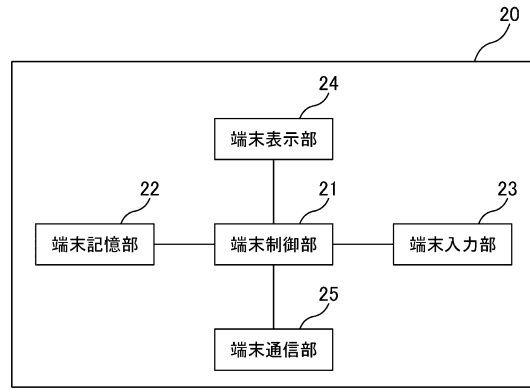
40

50

【図7】

デッキ情報(1)		デッキ情報(2)		数	
デッキID	デッキ名	キャラクターID	レア度	総収容個数	収容個数
0001	デッキA	0011	R5	1	1
		0002	R4	2	2
		0023	R3	4	4
0002	デッキB	0011	R5	1	1
		0002	R4	2	2
		0023	R3	5	4
...

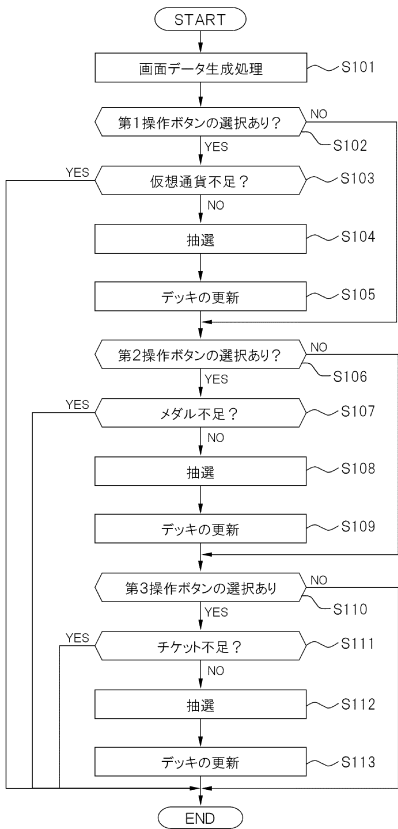
【図8】



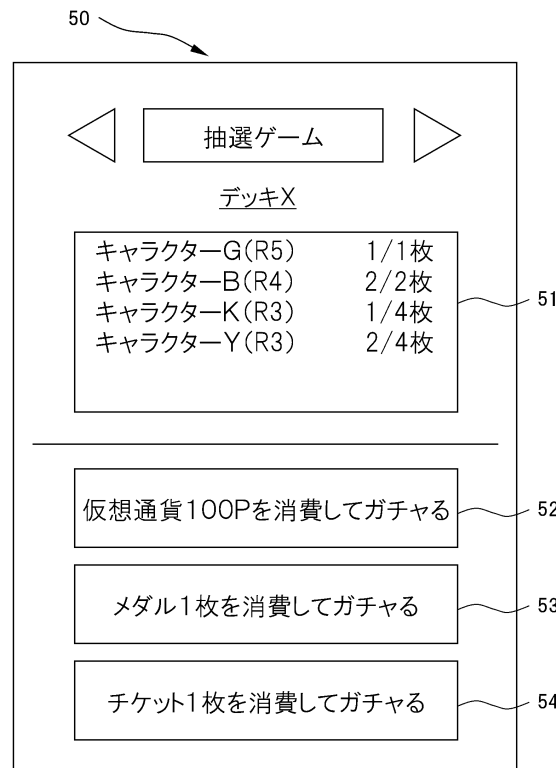
10

20

【図9】



【図10】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-150070(JP,A)
特開2014-090974(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 9/24, 13/00 - 13/98