(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年2月22日(22.02.2018)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2018/034073 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/69 (2014.01) *A63F 13/79* (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01)

(21) 国際出願番号： PCT/JP2017/024570

(22) 国際出願日： 2017年7月5日(05.07.2017)

(25) 国際出願の言語： 日本語

(26) 国際公開の言語： 日本語

(30) 優先権データ：
特願 2016-160261 2016年8月17日(17.08.2016) JP

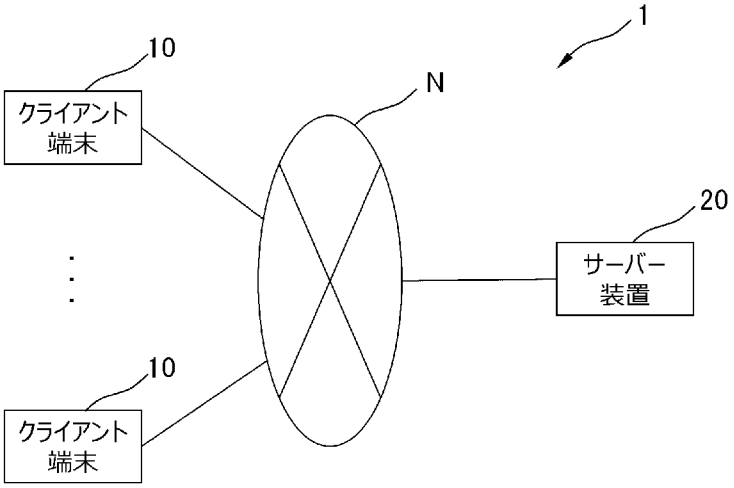
(71) 出願人: 株式会社セガゲームス (**KABUSHIKI KAISHA SEGA GAMES DOING BUSINESS AS SEGA GAMES CO., LTD.**) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田１丁目２番１２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 大友 崇弘 (**OTOMO Takahiro**); 〒1448531 東京都大田区羽田１丁目２番１２号 株式会社セガゲームス内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,

(54) **Title:** INFORMATION PROCESSING APPARATUS AND PROGRAM

(54) 発明の名称： 情報処理装置及びプログラム



10 Client terminal
20 Server apparatus

(57) **Abstract:** The present invention makes it possible to efficiently play a lottery game even if the number of possessed contents exceeds an upper limit. The present invention is an information processing apparatus characterized by being provided with a content information storage unit that stores content information in which a plurality of contents that are lottery objects have been set, a user information storage unit that stores user information in which the contents possessed by a user and the upper limit of the contents the user can possess have been set, and a lottery game execution unit that determines, before imparting to the user any of the content selected by lottery from among the plurality of contents that are lottery objects, whether or not the possessed number after the content has been imparted to the user exceeds the upper limit, and if it is determined that the possessed number after imparting the content exceeds the upper limit, raises the upper

WO 2018/034073 A1

［続葉有］

QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告(条約第21条(3))

limit and imparts the content selected by lottery to the user and allows the user to possess said content.

(57) 要約: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。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。

明　細　書

発明の名称 ： 情報処理装置及びプログラム

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。

[0005] 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

[0006] 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、

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。

[0007] 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、

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。

[0008] 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、

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。

[0009] 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。

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。

[0010] 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、

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。

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。

[0011] 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、

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

[0012] [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。

[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。

[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] ［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。

[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》

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、ＣＰＵ５１、ＲＡＭ５２、ＲＯＭ５３、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ＨＤＤ５８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は必要なときに接続して利用する形態であってもよい。

[0019] ＣＰＵ５１は、ＲＯＭ５３やＨＤＤ５８などの記憶装置からプログラムやデータをＲＡＭ５２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、コンピューター全体の制御や機能を実現する演算装置である。

[0020] ＲＡＭ５２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、ＣＰＵ５１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] ＲＯＭ５３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。ＲＯＭ５３には、コンピューター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、コンピューター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、コンピューター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、コンピューター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] ＨＤＤ５８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、コンピューター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、ＨＤＤ５８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ー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。

[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。

[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。

[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。

[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、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）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Ｓ１４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。

[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Ｓ１４）。

[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。

[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。

[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Ｓ１５）。

[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Ｓ１６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。

[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Ｓ１６）。

[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Ｓ２

２）。

[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、抽選対処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] 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] 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Ｓ３２）。

[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「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Ｓ３３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Ｓ３７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Ｓ３７）。

[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）。

[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）。

[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＝５

０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。

[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）。

[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。

[0135] 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、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１０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。

[0136] 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Ｓ４２）。

[0137] 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。

[0138] ＜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。

[0139] ［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。

[0140] ＜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。

[0141] 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。

[0142] 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。

[0143] 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。

[0144] ＜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。

[0145] 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。

[0146] ＜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

[0147] １ 情報処理システム

１０ クライアント端末

２０ サーバー装置

５０ コンピューター

５１　ＣＰＵ

５２　ＲＡＭ

５３　ＲＯＭ

５４　通信インタフェース

５５　入力装置

５６　表示装置

５７　外部インタフェース

５８　ＨＤＤ

１００　クライアント制御部

１０１　要求送信部

１０２　応答受信部

１２０　クライアント記憶部

１４０　クライアント通信部

１５０　操作受付部

１６０　画面表示部

２００　サーバー制御部

２０１　抽選ゲーム実行部

２０２　合成部

２０３　売却部

２０４　表示制御部

２２０　サーバー記憶部

２２１　キャラクター情報記憶部

２２２　ユーザー情報記憶部

２２３　抽選情報記憶部

２４０　サーバー通信部

Ｂ　バスライン

Ｎ　ネットワーク

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、

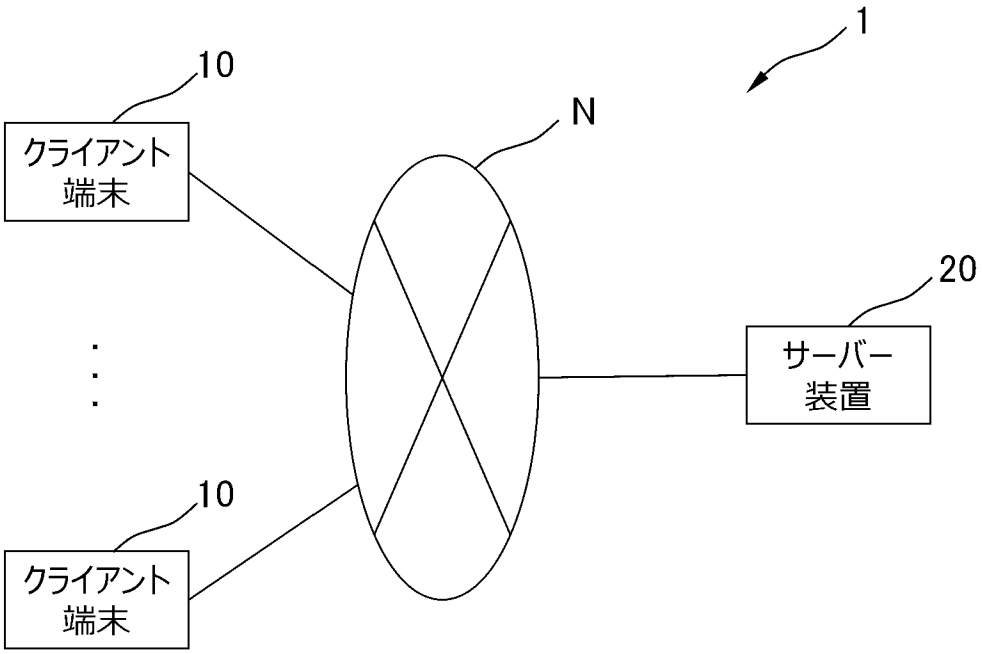
ユーザーの所持するコンテンツとユーザーが所持できるコンテンツの上限数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

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、

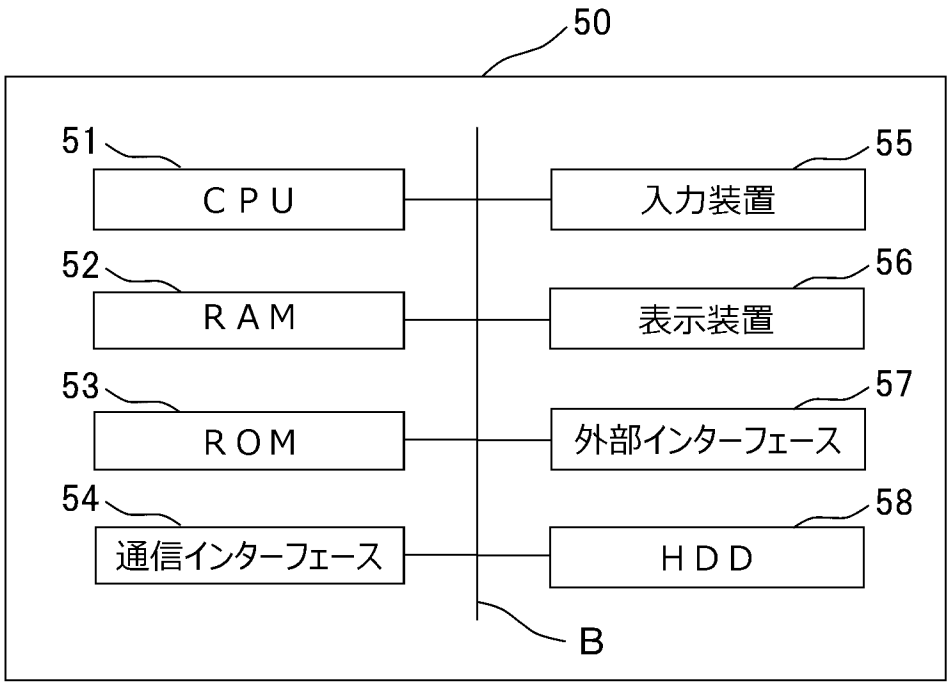
コンテンツ付与後の所持数が上限数を超えると判定された場合には、上限数を引き上げると共に、抽選によって選出されたコンテンツを前記ユーザーに付与し所持させる抽選ゲーム実行手段、

として機能させるためのプログラム。

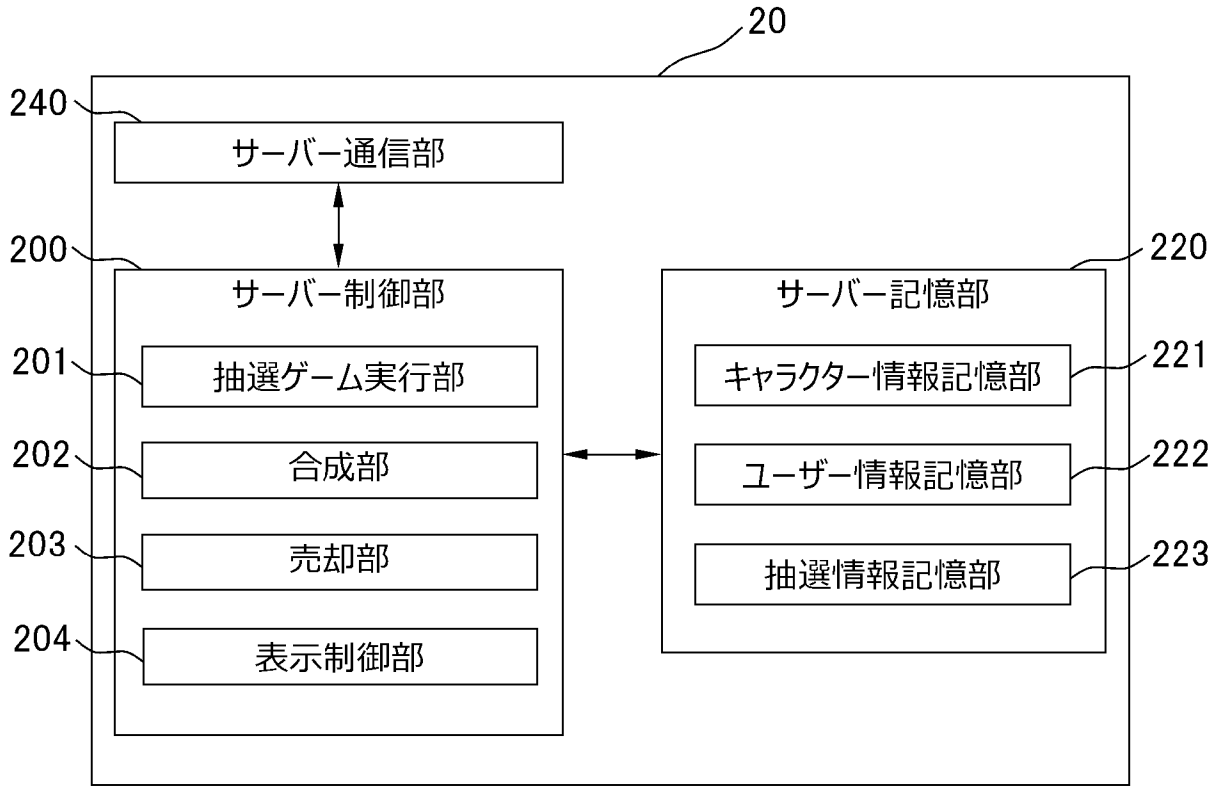
[図1]


1
10
クライアント
端末
N
20
サーバー
装置
10
クライアント
端末

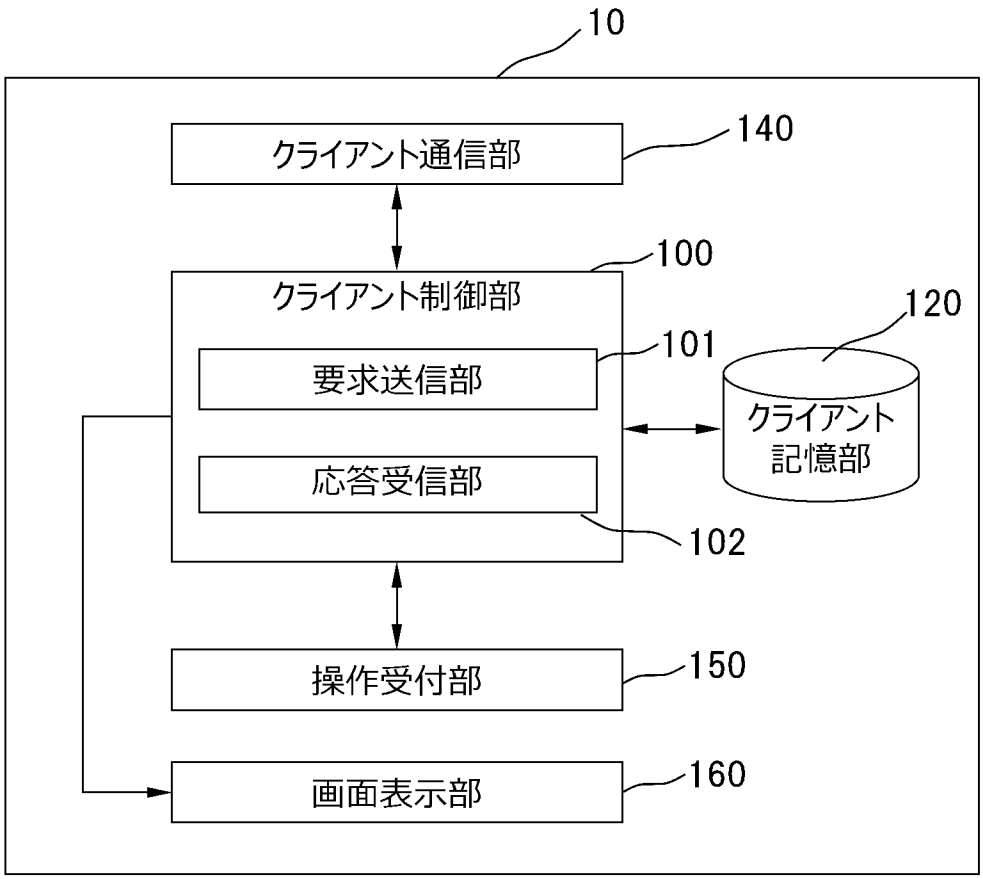
[図2]


50
51
ＣＰＵ
55
入力装置
52
ＲＡＭ
56
表示装置
53
ＲＯＭ
57
外部インターフェース
54
通信インターフェース
58
ＨＤＤ
B

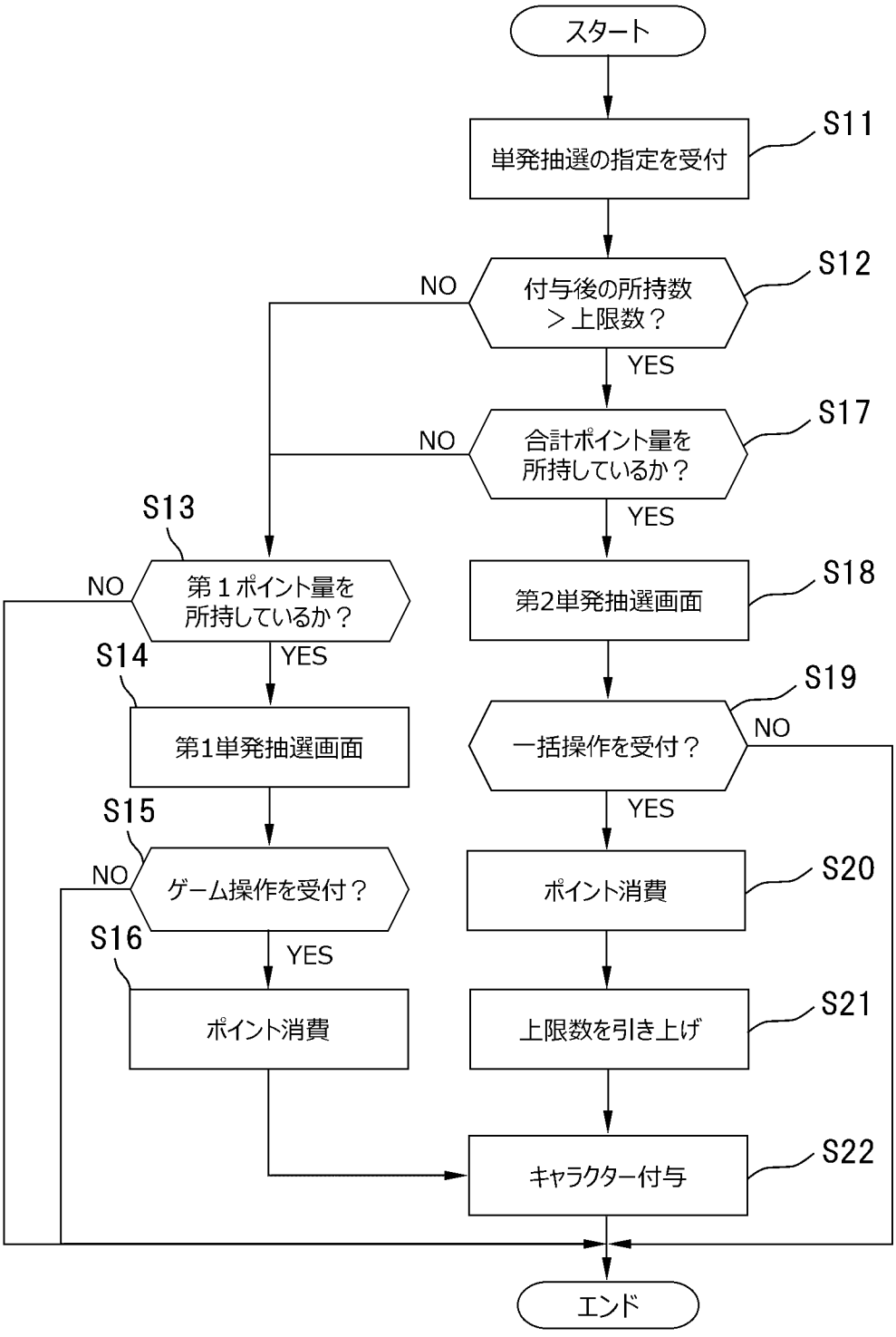
[図3]


20
240
サーバー通信部
200
サーバー制御部
201
抽選ゲーム実行部
202
合成部
203
売却部
204
表示制御部
220
サーバー記憶部
221
キャラクター情報記憶部
222
ユーザー情報記憶部
223
抽選情報記憶部

[図4]


10
クライアント通信部
140
100
クライアント制御部
101
要求送信部
応答受信部
102
120
クライアント
記憶部
操作受付部
150
画面表示部
160

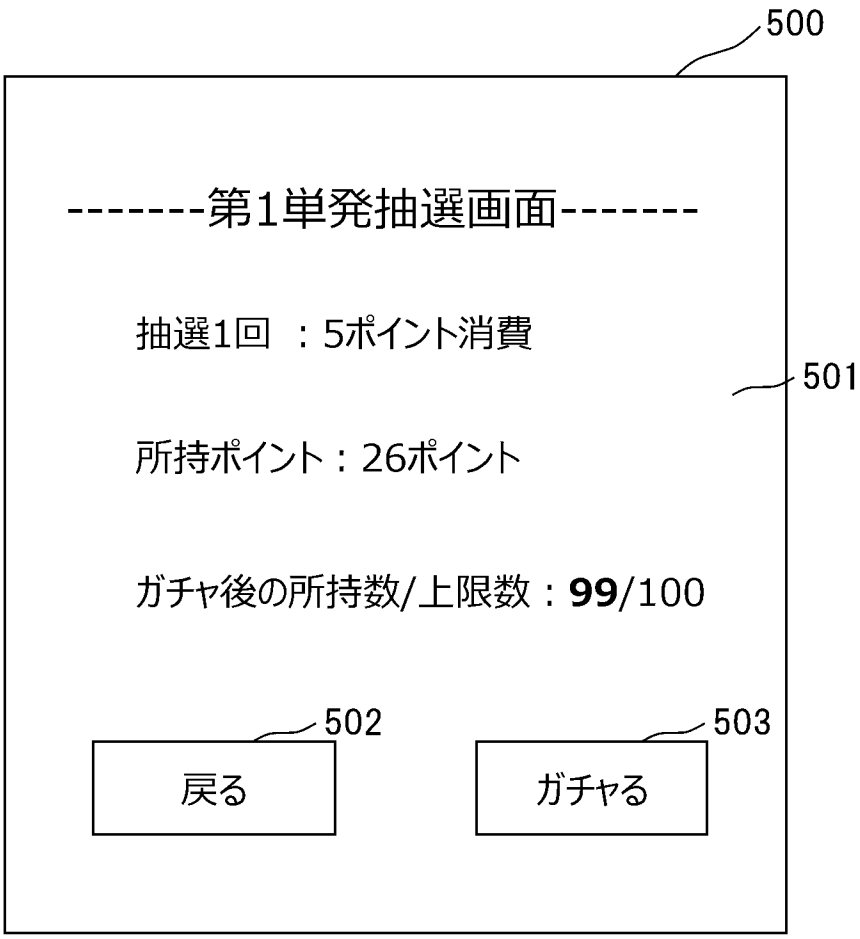
[図5]


スタート
単発抽選の指定を受付
S11
付与後の所持数
＞上限数？
S12
NO
YES
合計ポイント量を
所持しているか？
S17
NO
YES
S13
第１ポイント量を
所持しているか？
NO
YES
S14
第1単発抽選画面
S15
ゲーム操作を受付？
NO
YES
S16
ポイント消費
第2単発抽選画面
S18
一括操作を受付？
S19
NO
YES
ポイント消費
S20
上限数を引き上げ
S21
キャラクター付与
S22
エンド

[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]


500
-------第1単発抽選画面-------
抽選1回 ：5ポイント消費
501
所持ポイント：26ポイント
ガチャ後の所持数/上限数：99/100
502
戻る
503
ガチャる

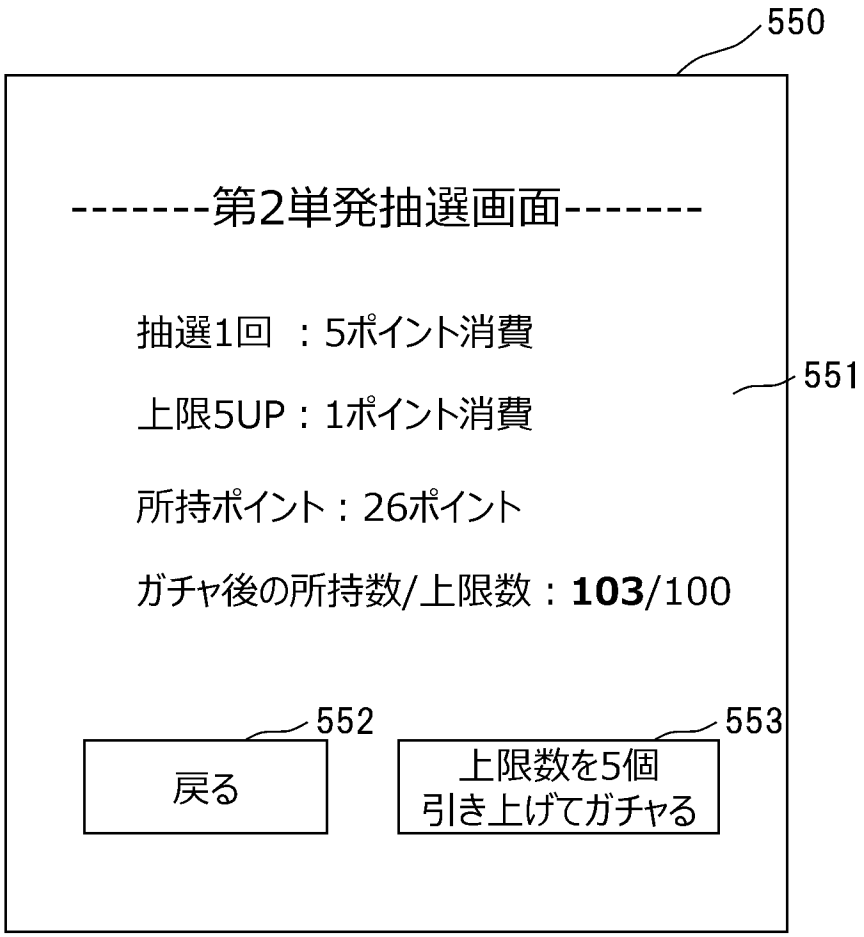
[図8]

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	…
…	…	…	…	…	…

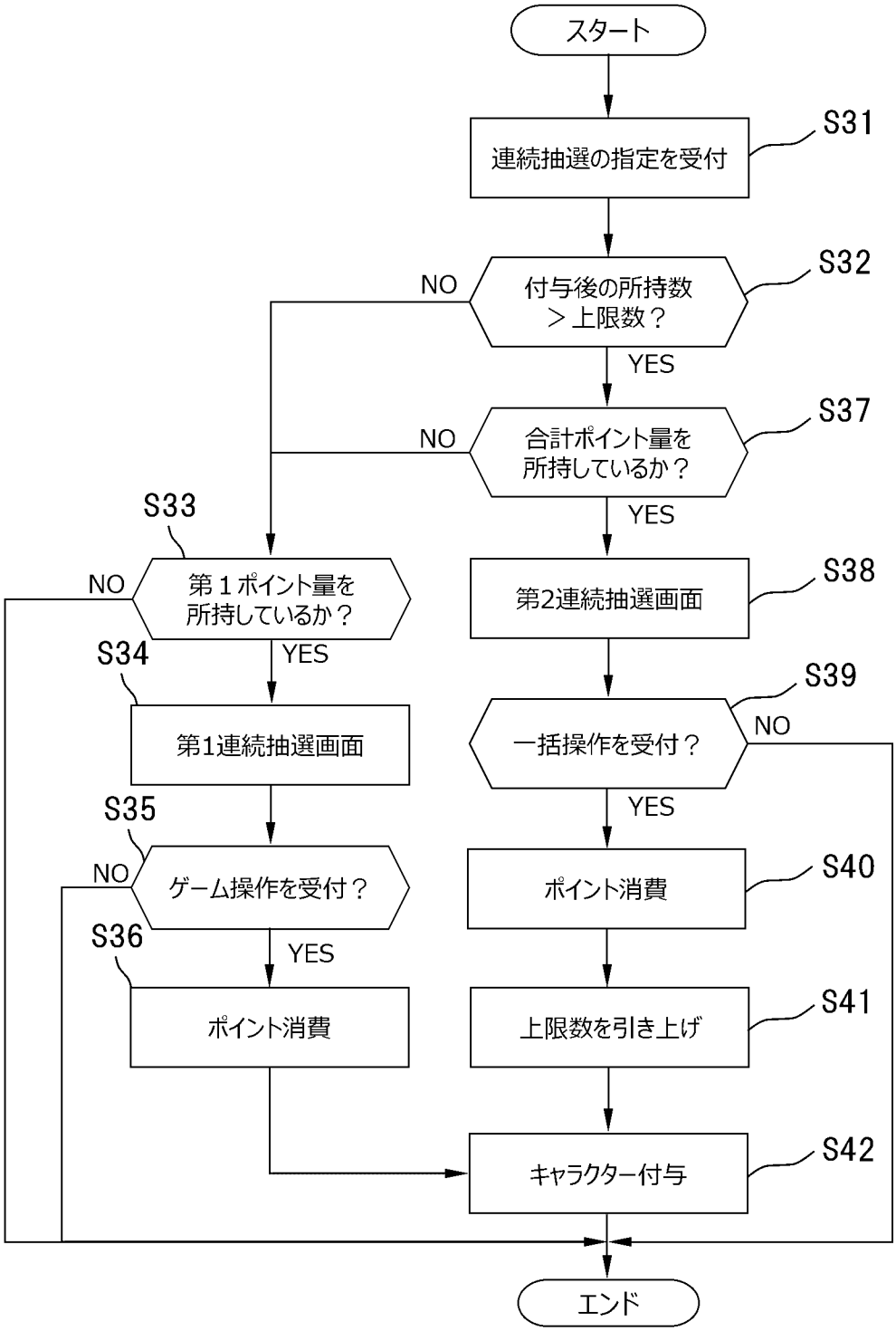
[図9]

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	…

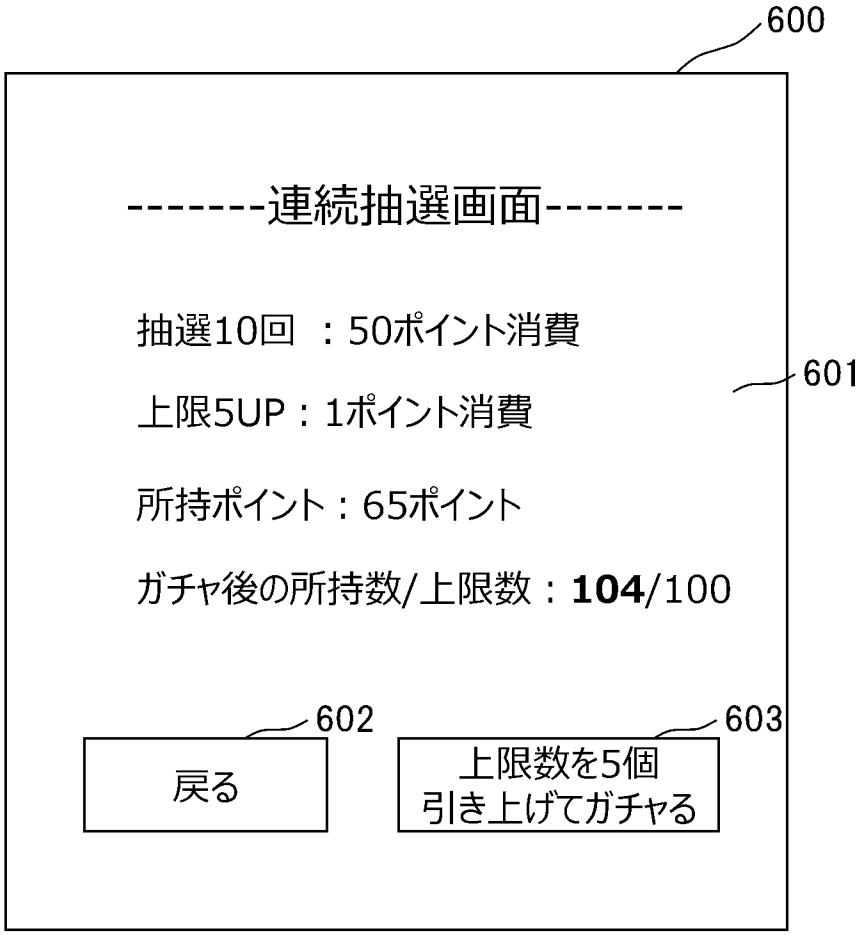
[図10]


550
-------第2単発抽選画面-------
抽選1回 ：5ポイント消費
上限5UP：1ポイント消費
所持ポイント：26ポイント
ガチャ後の所持数/上限数：103/100
551
552
戻る
553
上限数を5個
引き上げてガチャる

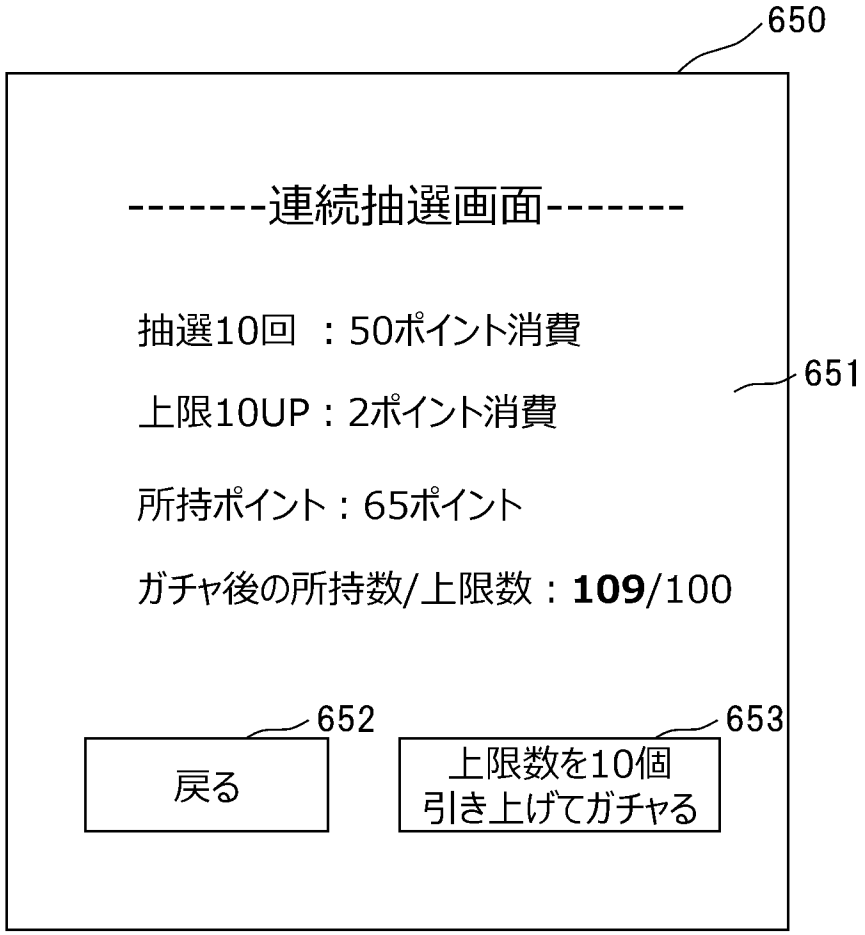
[図11]


スタート
連続抽選の指定を受付
S31
付与後の所持数
＞上限数？
S32
NO
YES
合計ポイント量を
所持しているか？
S37
NO
YES
S33
第１ポイント量を
所持しているか？
NO
YES
S34
第1連続抽選画面
S35
ゲーム操作を受付？
NO
YES
S36
ポイント消費
第2連続抽選画面
S38
一括操作を受付？
S39
NO
YES
ポイント消費
S40
上限数を引き上げ
S41
キャラクター付与
S42
エンド

[図12]


600
-------連続抽選画面-------
抽選10回 ：50ポイント消費
上限5UP：1ポイント消費
601
所持ポイント：65ポイント
ガチャ後の所持数/上限数：104/100
602
戻る
603
上限数を5個
引き上げてガチャる

[図13]


650
-------連続抽選画面-------
抽選10回 ：50ポイント消費
上限10UP：2ポイント消費
651
所持ポイント：65ポイント
ガチャ後の所持数/上限数：109/100
652
戻る
653
上限数を10個
引き上げてガチャる

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2017/024570

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/69(2014.01)i, *A63F13/35*(2014.01)i, *A63F13/79*(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/69, A63F13/35, A63F13/79

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	[InternetArchive WayBackMachine] FINAL FANTASY Record Keeper 'Sobi Shojiwaku Kakucho', [online], 23 April 2016 (23.04.2016), [retrieval date: 13 September 2017 (13.09.2017)] [URL:https://web.archive.org/web/20160423072246/http://www.tandjfarm.com/category30/]	1,4,6 2,3,5
A	JP 2016-063987 A (Askiss Co., Ltd.), 28 April 2016 (28.04.2016), paragraph [0140] (Family: none)	1-6
A	JP 2014-113240 A (GREE, Inc.), 26 June 2014 (26.06.2014), paragraph [0039] & US 2014/0162782 A1 paragraph [0067]	1-6

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
13 September 2017 (13.09.17)	26 September 2017 (26.09.17)

Name and mailing address of the ISA/	Authorized officer
Japan Patent Office 3-4-3,Kasumigaseki,Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915,Japan	Telephone No.

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１７／０２４５７０

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/69(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/69, A63F13/35, A63F13/79

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１７年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１７年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１７年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X A	[InternetArchive WayBackMachine] ファイナルファンタジー レコードキーパー 「装備所持枠拡張」, [online], 2016.04.23, [検索日:2017年9月13日] [URL:https://web.archive.org/web/20160423072246/http://www.tandjfarm.com/category30/]	1,4,6 2,3,5
A	JP 2016-063987 A (株式会社　アスキス) 2016.04.28, 段落[0140] (ファミリーなし)	1-6

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。　　☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー
「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
１３．０９．２０１７	２６．０９．２０１７

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｄ　５０９２
鈴木　崇雅
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２４１

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
A	JP 2014-113240 A (グリー株式会社) 2014.06.26, 段落[0039] & US 2014/0162782 A1,Paragraph[0067]	1-6