(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-121340
(P2019-121340A)
(43)公開日　令和1年7月22日(2019.7.22)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
G06Q 50/10	(2012.01)	G06Q	50/10		5L049
A63F 13/69	(2014.01)	A63F	13/69	510	
A63F 13/79	(2014.01)	A63F	13/79		
		A63F	13/79	500	

審査請求 未請求　請求項の数 11　ＯＬ　（全 15 頁）

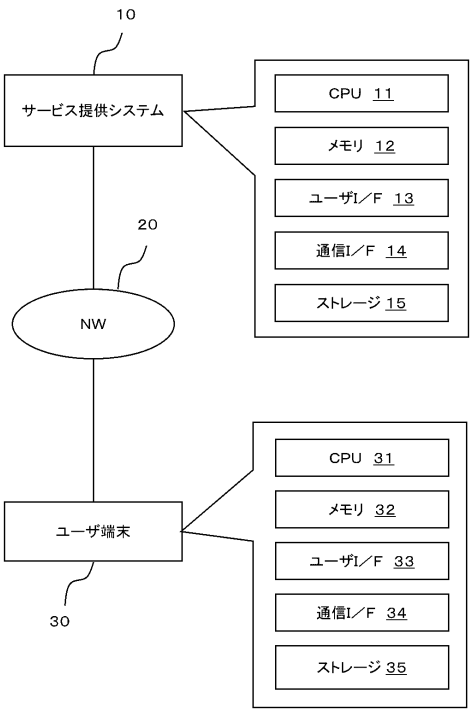
(21)出願番号　特願2018-131734 (P2018-131734)
(22)出願日　平成30年7月11日 (2018.7.11)
(62)分割の表示　特願2017-255179 (P2017-255179)の分割
原出願日　平成29年12月29日 (2017.12.29)

(71)出願人　599115217
株式会社　ディー・エヌ・エー
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号
(74)代理人　100125195
弁理士　尾畑　雄一
(72)発明者　冨井　武史
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号　株式会社ディー・エヌ・エー内
(72)発明者　小川　篤史
東京都渋谷区渋谷二丁目２１番１号　株式会社ディー・エヌ・エー内

Ｆターム(参考)　5L049 CC19

(54)【発明の名称】抽選を提供するためのシステム、方法、及びプログラム

(57)【要約】
【課題】　所定の期間において実行される抽選の活性化を支援する。
【解決手段】　本発明の一実施形態に係るサービス提供システム１０は、ユーザ端末３０のユーザに対して所定のサービスを提供し、また、当該所定のサービスにおいて利用可能なコンテンツ等を獲得するための抽選を提供する。システム１０は、所定の条件を充足するユーザに対して期間限定抽選を実行するための抽選実行権限を付与し、当該所定の条件は、期間限定抽選が実行される所定の期間における時間が経過するほど充足し易くなり、また、当該期間限定抽選は、当該所定の期間における時間が経過するほどユーザにとって不利となるように構成されている。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
１又は複数のコンピュータプロセッサを備え、所定の期間において実行される抽選を提供するためのシステムであって、
前記１又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、
所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与する処理と、
前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御する処理と、を実行し、
前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、
前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている、
システム。
【請求項２】
前記１又は複数のコンピュータプロセッサは、更に、前記所定の期間に含まれる第１の期間において実行可能な第１のゲームの実行を制御する処理と、前記所定の期間に含まれると共に前記第１の期間よりも遅い第２の期間において実行可能な第２のゲームの実行を制御する処理と、を実行し、
前記所定の条件は、前記第１及び第２のゲームの実行を介して充足する条件を含み、
前記第２のゲームは、前記第１のゲームと比較して、その実行を介した前記所定の条件の充足が容易であるように構成されている、
請求項１のシステム。
【請求項３】
前記抽選の実行を制御する処理は、前記抽選の実行に伴って、ユーザが保有する抽選用アイテムを消費させることを含み、
前記抽選用アイテムは、前記第１及び第２のゲームの結果に応じてユーザに付与されるように構成されている、
請求項２のシステム。
【請求項４】
前記所定の条件は、ユーザの属性値に基づいて充足する条件を含む、
請求項１ないし３何れかのシステム。
【請求項５】
前記所定の条件は、ユーザが前記抽選実行権限を有する他のユーザによって招待されることに応じて充足する条件を含む、
請求項１ないし４何れかのシステム。
【請求項６】
前記抽選の実行を制御する処理は、前記抽選の実行に伴って、ユーザが保有する抽選用アイテムを消費させることを含み、
前記抽選用アイテムは、他のユーザを招待することに応じてユーザに付与されるように構成されている、
請求項５のシステム。
【請求項７】
前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、抽選対象コンテンツの価値が低くなるように構成されている、
請求項１ないし６何れかのシステム。
【請求項８】
前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、特定の抽選対象コンテンツの当選確率が低くなるように構成されている、
請求項１ないし７何れかのシステム。

【請求項９】
前記抽選の実行を制御する処理は、複数のユーザに共通の仮想ボックス内に含まれる複数の抽選対象コンテンツの中から当選コンテンツを選択し、選択した当選コンテンツを前記仮想ボックスから除外することを含み、
前記仮想ボックスは、前記所定の期間の始点においては、抽選対象コンテンツの第１のセットが含まれており、前記抽選実行権限を有するユーザ数の増加に応じて、抽選対象コンテンツの第２のセットが追加されるように構成されており、
前記抽選対象コンテンツの第２のセットは、前記抽選対象コンテンツの第１のセットと比較して、ユーザにとって不利となるように構成されている、
請求項１ないし８何れかのシステム。
【請求項１０】
１又は複数のコンピュータによって実行され、所定の期間において実行される抽選を提供するための方法であって、
所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与するステップと、
前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御するステップと、を備え、
前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、
前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている、
方法。
【請求項１１】
所定の期間において実行される抽選を提供するためのプログラムであって、
１又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記１又は複数のコンピュータに、
所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与する処理と、
前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御する処理と、を実行させ、
前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、
前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている、
プログラム。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、所定の期間において実行される抽選を提供するためのシステム、方法、及びプログラムに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、例えば、オンラインゲームを提供するシステムにおいて、当該ゲームで利用される仮想的及び電子的なコンテンツ（キャラクタ、アイテム、及びカード等）を獲得するための抽選（「ガチャ」又は「ガシャ」と呼ばれることがある。）が行われている（例えば、下記特許文献１を参照）。また、こうした抽選が、イベント等として期間限定で行われることもあり、この場合、典型的には、通常では入手できないような特別なコンテンツが当選可能となる。ユーザは、こうした特別なコンテンツの獲得を目指して、期間限定で行

われる抽選を楽しむことになる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－２４７９７７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、上述した期間限定で行われる抽選は、限られた期間の中で特別なコンテンツの獲得を目指すという楽しみをユーザに与え得るものの、抽選自体は通常の抽選と変わらないから、盛り上がりに欠ける場合があった。したがって、期間限定で行われる抽選を活性化させるための仕組みの実現が望まれる。
【０００５】
本発明の実施形態は、所定の期間において実行される抽選の活性化を支援することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の一実施形態に係るシステムは、１又は複数のコンピュータプロセッサを備え、所定の期間において実行される抽選を提供するためのシステムであって、前記１又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与する処理と、前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御する処理と、を実行し、前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている。
【０００７】
本発明の一実施形態に係る方法は、１又は複数のコンピュータによって実行され、所定の期間において実行される抽選を提供するための方法であって、所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与するステップと、前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御するステップと、を備え、前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている。
【０００８】
本発明の一実施形態に係るプログラムは、所定の期間において実行される抽選を提供するためのプログラムであって、１又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記１又は複数のコンピュータに、所定の条件を充足するユーザに対して前記抽選を実行するための抽選実行権限を付与する処理と、前記抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた前記抽選の実行を制御する処理と、を実行させ、前記所定の条件は、前記所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されており、前記抽選は、前記所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている。
【発明の効果】
【０００９】
本発明の様々な実施形態は、所定の期間において実行される抽選の活性化を支援する。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】本発明の一実施形態に係るサービス提供システム１０を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図。

【図２】サービス提供システム１０が有する機能を概略的に示すブロック図。
【図３】ユーザ情報テーブル４１１が管理する情報を例示する図。
【図４】期間限定抽選トップ画面５０を例示する図。
【図５】期間限定抽選の期間中に開催される３つのイベントを説明するための図。
【図６】参加権を有している場合の期間限定抽選トップ画面５０を例示する図。
【図７】抽選実行画面６０を例示する図。
【図８】他の例において参加権が付与される様子を説明するための図。
【図９】他の例における仮想ボックスの内容の変化を説明するための図。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明する。
【００１２】
図１は、本発明の一実施形態に係るサービス提供システム１０を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図である。システム１０は、図１に示すように、インターネット等のネットワーク２０を介してユーザ端末３０と通信可能に接続されている。図１においては、１つのユーザ端末３０のみが図示されているが、システム１０は、複数のユーザ端末３０と通信可能に接続されている。システム１０は、ユーザ端末３０のユーザに対して所定のサービスを提供し、また、当該所定のサービスにおいて利用可能なコンテンツ等を獲得するための抽選（抽選ゲーム）を提供する。
【００１３】
本実施形態のシステム１０が提供する所定のサービス（以下、「提供サービス」と言うことがある。）は、様々な種類のサービスが含まれ得る。例えば、提供サービスは、オンラインゲーム、デジタルコンテンツ（例えば、動画、音楽、記事及び電子書籍等を含む。）の配信、ＳＮＳ、電子商取引、及び、その他の様々なインターネットサービスが含まれる。
【００１４】
システム１０は、一般的なコンピュータとして構成されており、図１に示すように、ＣＰＵ（コンピュータプロセッサ）１１と、メインメモリ１２と、ユーザＩ／Ｆ１３と、通信Ｉ／Ｆ１４と、ストレージ（記憶装置）１５と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電気的に接続されている。
【００１５】
ＣＰＵ１１は、ストレージ１５等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ１２に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ１２は、例えば、ＤＲＡＭ等によって構成される。
【００１６】
ユーザＩ／Ｆ１３は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置を含む。ユーザＩ／Ｆ１３は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、ユーザＩ／Ｆ１３は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。
【００１７】
通信Ｉ／Ｆ１４は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、又はこれらの組み合わせとして実装され、ネットワーク２０等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。
【００１８】
ストレージ１５は、例えば磁気ディスク、フラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ１５は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム、及び各種データ等を記憶する。
【００１９】
本実施形態において、システム１０は、それぞれが上述したハードウェア構成を有する

複数のコンピュータを用いて構成され得る。例えば、システム１０は、１又は複数のサーバ装置によって構成され得る。

【００２０】

このように構成されたサービス提供システム１０は、ウェブサーバ及びアプリケーションサーバとしての機能を有し、ユーザ端末３０にインストールされているウェブブラウザ又はその他のアプリケーションからの要求に応答して各種の処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ（例えば、ＨＴＭＬデータ）及び制御データ等をユーザ端末３０に送信する。ユーザ端末３０では、受信したデータに基づくウェブページ又はその他の画面が表示される。

【００２１】

ユーザ端末３０は、一般的なコンピュータとして構成されており、図１に示すように、ＣＰＵ（コンピュータプロセッサ）３１と、メインメモリ３２と、ユーザＩ／Ｆ３３と、通信Ｉ／Ｆ３４と、ストレージ（記憶装置）３５と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電気的に接続されている。

【００２２】

ＣＰＵ３１は、ストレージ３５等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ３２に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ３２は、例えば、ＤＲＡＭ等によって構成される。

【００２３】

ユーザＩ／Ｆ３３は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置である。ユーザＩ／Ｆ３３は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、ユーザＩ／Ｆ３３は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【００２４】

通信Ｉ／Ｆ３４は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、及びこれらの組み合わせとして実装され、ネットワーク２０等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【００２５】

ストレージ３５は、例えば磁気ディスク又はフラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ３５は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データ等を記憶する。ストレージ３５が記憶するプログラムは、アプリケーションマーケット等からダウンロードされてインストールされ得る。

【００２６】

本実施形態において、ユーザ端末３０は、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、又はゲーム専用端末等として構成され得る。

【００２７】

このように構成されたユーザ端末３０のユーザは、ストレージ３５等にインストールされているウェブブラウザ又はその他のアプリケーションを介したシステム１０との通信を実行することによって、システム１０が提供するサービスを利用することができる。

【００２８】

次に、本実施形態のサービス提供システム１０が有する機能について説明する。図２は、システム１０が有する機能を概略的に示すブロック図である。システム１０は、図示するように、様々な情報を記憶及び管理する情報記憶管理部４１と、基本機能を制御する基本機能制御部４３と、提供サービスを制御するサービス制御部４５と、抽選を制御する抽選制御部４７とを有する。これらの機能は、ＣＰＵ１１及びメインメモリ１２等のハードウェア、並びに、ストレージ１５等に記憶されている各種プログラムやデータ等が協働して動作することによって実現され、例えば、メインメモリ１２に読み込まれたプログラムに含まれる命令をＣＰＵ１１が実行することによって実現される。また、図２に示す機能の一部又は全部は、システム１０とユーザ端末３０とが協働することによって実現され、

又は、ユーザ端末３０によって実現され得る。

【００２９】

システム１０の情報記憶管理部４１は、ストレージ１５等において様々な情報を記憶及び管理する。例えば、情報記憶管理部４１は、図２に示すように、提供サービスのユーザに関する情報を管理するユーザ情報テーブル４１１を有し得る。

【００３０】

システム１０の基本機能制御部４３は、基本機能の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、基本機能制御部４３は、基本機能に関する様々な画面のＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信し、ユーザ端末３０で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信する。基本機能制御部４３によって制御される基本機能には、例えば、ログイン処理（ユーザ認証）、課金制御、及びユーザ管理（例えば、ユーザ情報テーブル４１１の更新等）等が含まれる。

【００３１】

システム１０のサービス制御部４５は、提供サービスの制御に関する様々な処理を実行する。例えば、サービス制御部４５は、提供サービスに関する様々な画面のＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信し、ユーザ端末３０で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信する。

【００３２】

本実施形態において、サービス制御部４５は、所定の条件を充足するユーザに対して、所定の期間において期間限定で行われる抽選（以下、「期間限定抽選」と言うことがある。）を実行するための抽選実行権限を付与するように構成されている。各ユーザの抽選実行権限の有無は、例えば、ユーザ情報テーブル４１１において管理される。

【００３３】

本実施形態において、抽選実行権限が付与されるための所定の条件は、抽選が実行される所定の期間において時間が経過するほど、充足し易くなるように構成されている。つまり、当該所定の条件は、所定の期間における時点が遅くなるほど（当該期間の終点に近づくほど）、充足するための難易度が低くなる。

【００３４】

システム１０の抽選制御部４７は、抽選の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、抽選制御部４７は、抽選に関する様々な画面のＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信し、ユーザ端末３０で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じたＨＴＭＬデータ又は制御データをユーザ端末３０に送信する。抽選制御部４７が制御する抽選には、上述した期間限定抽選の他、その他の抽選（例えば、期間が限定されない抽選等）が含まれ得る。また、抽選制御部４７が実行する処理には、個別の抽選処理（例えば、生成した乱数等に基づいて、複数の抽選対象コンテンツの中から当選コンテンツを選択する処理等）が含まれる。

【００３５】

本実施形態において、抽選制御部４７は、抽選実行権限を有するユーザからの要求に応じた期間限定抽選の実行を制御するように構成されている。また、本実施形態において、期間限定抽選は、所定の期間における時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている。つまり、当該期間限定抽選は、所定の期間における時点が遅くなるほど（当該期間の終点に近づくほど）、その抽選条件がユーザにとって悪くなる。例えば、抽選制御部４７は、抽選実行権限を有するユーザからの抽選の実行要求を、ユーザ端末３０を介して受け付けると、その時点の抽選条件に従う抽選処理を実行するように構成される。

【００３６】

このように、本実施形態のサービス提供システム１０は、所定の条件を充足するユーザに対して期間限定抽選を実行するための抽選実行権限を付与し、当該所定の条件は、期間

限定抽選が実行される所定の期間における時間が経過するほど充足し易くなり、また、当該期間限定抽選は、当該所定の期間における時間が経過するほどユーザにとって不利となるように構成されている。つまり、所定の期間における早い時点では、期間限定抽選を実行可能なユーザの数が少なく、且つ、ユーザにとって比較的有利な抽選条件となっているから、早い時点で抽選を実行可能なユーザに対して、特別感を抱かせると共に抽選の早期実行を促す。この結果、所定の期間において実行される抽選の活性化が支援される。

【００３７】

ここで、システム１０が提供する抽選は、抽選対象となる仮想的及び電子的なコンテンツである抽選対象コンテンツをユーザが獲得するためのものである。本実施形態における抽選対象コンテンツは、仮想的及び電子的な様々なコンテンツを含み得る。例えば、抽選対象コンテンツは、提供サービスとしてのオンラインゲーム等において利用可能なキャラクタ、アイテム、及びカード等を含む。また、例えば、抽選対象コンテンツは、ＳＮＳにおいて利用可能な画像コンテンツ（「スタンプ」等と呼ばれることもある。）等を含む。また、例えば、抽選対象コンテンツは、提供サービスにおいて利用可能な様々な仮想通貨等を含む。また、例えば、抽選対象コンテンツは、他の抽選を実行するためのアイテム（抽選チケット）等を含む。

【００３８】

本実施形態において、抽選実行権限を獲得するための上記所定の条件は、様々な条件として構成され得る。例えば、所定の条件は、提供サービスにおいて実行可能なゲームの実行（プレイ）を介して充足する条件を含む。この場合、例えば、サービス制御部４５は、期間限定抽選が実行される所定の期間に含まれる第１の期間において実行可能な第１のゲームの実行を制御すると共に、当該所定の期間に含まれると共に第１の期間よりも遅い第２の期間において実行可能な第２のゲームの実行を制御するように構成され、第２のゲームは、第１のゲームと比較して、その実行を介した所定の条件の充足が容易であるように構成される（つまり、所定の条件を充足させるための難易度が、第１のゲームよりも第２のゲームの方が低いように構成される）。こうした構成は、ユーザがゲームの実行を介して所定の条件を充足させる（抽選実行権限を獲得する）ことを可能とし、この結果、所定の期間において実行される抽選の活性化が支援される。

【００３９】

本実施形態において、抽選制御部４７は、抽選の実行に伴って、ユーザが保有する抽選用アイテムを消費させるように構成することができる。例えば、抽選制御部４７は、１回の抽選の実行に伴って、所定の単位数量（例えば、１つ）の抽選用アイテムを消費させる。抽選用アイテムは、様々な契機でユーザに対して付与されるように構成することができ、例えば、サービス制御部４５は、上述した第１及び第２のゲームの結果に応じて抽選用アイテムをユーザに付与するように構成され得る。こうした構成は、ユーザに対して、抽選用アイテムの獲得に関する楽しみを付与し得る。

【００４０】

本実施形態において、上記所定の条件は、ユーザの属性値に基づいて充足する条件を含む。当該属性値は、ユーザに対して設定され得る様々なパラメータの値を含み、例えば、レベル、経験値、所属するグループ等を含む。例えば、所定の条件は、所定の期間に含まれる第１の期間においては、第１のレベル以上のユーザが充足し、所定の期間に含まれる第１の期間よりも遅い第２の期間においては、第１のレベルよりも低い第２のレベル以上のユーザが充足するように構成され得る。こうした構成は、ユーザの属性値に基づく抽選実行権限の付与を可能とする。

【００４１】

また、上記所定の条件は、ユーザが抽選実行権限を有する他のユーザによって招待されることに応じて充足する条件を含む。例えば、所定の条件は、ユーザの属性値に基づいて充足する上記条件に加えて、ユーザが抽選実行権限を有する他のユーザによって招待されることに応じて充足する条件を含むように構成され得る。この場合、例えば、所定の期間の始点においては、所定の属性値が所定の範囲である（例えば、レベルが閾値以上である

）ユーザが所定の条件を充足して抽選実行権限を獲得すると共に、その後、抽選実行権限を有するユーザによる招待に応じて、他のユーザが抽選実行権限を獲得することになる。こうした構成は、所定の期間の始点において抽選実行権限を獲得し、その後、他のユーザを招待するユーザに対して、特別感を抱かせることができる。この場合、サービス制御部４５は、他のユーザを招待することに応じて上述した抽選用アイテムをユーザに付与するように構成され得る。こうした構成は、ユーザが他のユーザを招待することを促進し、この結果、所定の期間において実行される抽選の活性化が支援される。

【００４２】

本実施形態における期間限定抽選は、上述したように、所定の期間において時間が経過するほど、ユーザにとって不利となる。例えば、当該抽選は、所定の期間における時間が経過するほど、抽選対象コンテンツの価値（例えば、カードのレアリティ等）が低くなるように構成され得る。具体的には、例えば、所定の期間における第１の期間においては、抽選対象コンテンツに第１の価値を有する第１のコンテンツが含まれており、第１の期間よりも遅い第２の期間においては、第１のコンテンツに代えて、第１の価値よりも低い第２の価値を有する第２のコンテンツが抽選対象コンテンツに含まれる。

【００４３】

また、例えば、期間限定抽選は、所定の期間における時間が経過するほど、特定の抽選対象コンテンツの当選確率が低くなるように構成され得る。具体的には、例えば、所定の期間における第１の期間においては、価値の高い特定のコンテンツ（例えば、抽選対象コンテンツの中で最もレアリティ等のパラメータの値が高いコンテンツなど）の当選確率は２０％であり、第１の期間よりも遅い第２の期間においては、当該特定のコンテンツの当選確率は１０％である。

【００４４】

また、例えば、期間限定抽選は、１つの仮想ボックス内の抽選対象コンテンツを複数のユーザが取り合うように構成することもできる。具体的には、抽選制御部４７は、個別の抽選処理として、複数のユーザに共通の１つの仮想ボックス内に含まれる複数の抽選対象コンテンツの中から当選コンテンツを選択し、選択した当選コンテンツを当該仮想ボックスから除外するように構成され得る。この場合、当該仮想ボックスは、所定の期間の始点においては、抽選対象コンテンツの第１のセットが含まれており、その後、抽選実行権限を有するユーザ数の増加に応じて、抽選対象コンテンツの第２のセットが追加されるように構成され得る。そして、抽選対象コンテンツの第２のセットは、第１のセットと比較して、ユーザにとって不利となるように構成される。

【００４５】

次に、このような機能を有する本実施形態のサービス提供システム１０の具体例について説明する。この具体例におけるシステム１０は、ユーザ端末３０のユーザに対してオンラインカードゲームを提供し、また、当該オンラインカードゲームにおいて利用可能なカードを獲得するための抽選を提供する。そして、詳しくは後述するが、この例では、所定の期間において実行される期間限定抽選として、特別な抽選チケット（例えば、特別なカードの当選確率が高い抽選チケット）を獲得するための抽選が提供される。

【００４６】

図３は、この例において、ユーザ情報テーブル４１１が管理する情報を例示する。ユーザ情報テーブル４１１は、ユーザ毎の情報を管理し、図示するように、個別のユーザを識別する「ユーザＩＤ」に対応付けて、期間限定抽選の参加権（抽選実行権限）の有無を示す「参加権有無フラグ」、期間限定抽選の実行に伴って消費される専用メダル（抽選用アイテム）の保有数である「専用メダル保有数」等の情報を管理する。

【００４７】

図４は、ユーザ端末３０において表示される期間限定抽選トップ画面５０を例示する。当該画面５０は、この例のオンラインカードゲームのトップ画面等に含まれるバナーの選択等に応じて表示される。期間限定抽選トップ画面５０は、図示するように、「イベントＴＯＰ」と表示されたイベントトップボタン５２と、「期間限定抽選へ」と表示された期

間限定抽選ボタン５４と、期間限定抽選の現在の抽選条件を表示する第１表示領域５６と、期間限定抽選のその時点の抽選対象コンテンツの中で最も価値の高い特別コンテンツ（目玉コンテンツ）に関する情報を表示する第２表示領域５８とを有する。

【００４８】

図４の期間限定抽選トップ画面５０は、ユーザが、期間限定抽選の参加権を有していない場合に対応している。この例では、当該参加権は、イベントの報酬として付与される。ユーザがイベントトップボタン５２を選択すると、ユーザが参加権を獲得するためのイベントのトップ画面が表示される。

【００４９】

ここで、参加権を獲得するためのイベントについて説明する。この例では、期間限定抽選が行われる期間中において、参加権を獲得するためのイベントが切り替わる。図５は、期間限定抽選の期間中に開催される３つのイベントを説明するための図である。図示するように、期間限定抽選が行われる期間全体のうちの第１期間においては、個人間対戦ゲームのイベントが開催される。当該個人間対戦ゲームは、例えば、複数のカードによって構成されるデッキを用いて行われる非リアルタイム型の対戦であり、対戦する２人のユーザの各々のデッキのパラメータ（例えば、攻撃力、及び、防御力等）の値に基づく対戦処理が実行される。そして、当該個人間対戦ゲームのイベントにおいては、期間限定抽選の参加権は、勝利数が所定数に到達したユーザに対する勝利報酬として付与される。

【００５０】

また、図５に示すように、第１期間の次の第２期間においては、クエストゲームのイベントが開催される。当該クエストゲームは、ユーザがゲーム空間を探索し、ボスを倒すことによってクリアとなるゲームであって、各ユーザによって個別にプレイされる。そして、当該クエストゲームのイベントにおいては、期間限定抽選の参加権は、クエストをクリアしたときのクリア報酬として付与される。

【００５１】

また、図５に示すように、第２期間の次の第３期間においては、チーム間対戦ゲームのイベントが開催される。当該チーム間対戦ゲームは、例えば、チームを構成する複数のユーザの各々のデッキを用いて行われるリアルタイム型の対戦であり、対戦する２つのチームをそれぞれ構成する各ユーザのデッキのパラメータ（例えば、攻撃力、及び、防御力等）の値に基づく対戦処理が実行される。そして、当該チーム間対戦ゲームのイベントにおいては、期間限定抽選の参加権は、当該対戦ゲームに参加したユーザに対する参加報酬として付与される。

【００５２】

ここで、この例では、第１期間における個人間対戦ゲームの勝利報酬よりも、第２期間におけるクエストゲームのクリア報酬の方が、ユーザにとって入手し易くなっており、また、第２期間におけるクエストゲームのクリア報酬よりも、第３期間におけるチーム間対戦ゲームの参加報酬の方が、ユーザにとって入手し易くなっている。つまり、期間限定抽選の参加権は、期間限定抽選が行われる期間において時間が経過するほど、入手の難易度が低くなる（参加権を獲得するための条件が充足し易くなる）。

【００５３】

図４に戻り、期間限定抽選トップ画面５０のイベントトップボタン５２が選択されたときに表示されるイベントのトップ画面は、その時点が含まれる期間（第１－第３期間の何れか）に対応するゲームを実行するための画面として構成される。

【００５４】

期間限定抽選トップ画面５０の期間限定抽選ボタン５４は、ユーザが参加権を有している場合に選択可能となり、参加権を有していない場合には選択できないように構成されている。図４の画面５０は、ユーザが参加権を有していない場合の例であるから、期間限定抽選ボタン５４は選択できないようになっている。また、期間限定抽選ボタン５４の下側には、期間限定抽選の実行に伴って消費される専用メダルの保有数が表示されている（図４の例では０枚）。専用メダルの保有数は、ユーザ情報テーブル４１１において管理され

ている。
【００５５】
ここで、この例では、専用メダルは、参加権を獲得するための上述したイベントの実行（ゲームのプレイ）を介してユーザに付与される。具体的には、第１期間の個人間対戦ゲーム、及び、第３期間のチーム間対戦ゲームでは、敵に与えたダメージに応じた数量の専用メダルがユーザに付与される。また、第２期間のクエストゲームでは、クエストを介して獲得したポイント数に応じた数量の専用メダルがユーザに付与される。
【００５６】
期間限定抽選トップ画面５０の第１表示領域５６は、期間限定抽選の現在の抽選条件を表示する。詳しくは後述するが、期間限定抽選は、その期間中において抽選対象コンテンツ、及び、その当選確率が変化するように構成されており、第１表示領域５６は、現在の抽選条件として、その時点における複数の抽選対象コンテンツを、それぞれの当選確率と共に表示する。図４の例では、現在の抽選対象コンテンツとして、抽選チケットＡ、アイテムＸ、及び、１００コインの３つのコンテンツが含まれている。また、各コンテンツの当選確率は、抽選チケットＡが４０％であり、アイテムＸが３０％であり、１００コインが３０％である。これらの抽選対象コンテンツのうち、ユーザにとっての価値は、抽選チケットＡが最も高く、アイテムＸが次に高く、１００コインが最も低い。つまり、この例では、抽選チケットＡが現在の抽選対象コンテンツの中で最も価値の高い抽選対象コンテンツ（特別コンテンツ）である。
【００５７】
期間限定抽選トップ画面５０の第２表示領域５８は、期間限定抽選の期間中における、特別コンテンツ（目玉コンテンツ）及びその当選確率の変化（予定）を表示する。図示するように、この例では、個人間対戦ゲームが行われる第１期間（１月１０日から１月１８日まで）における特別コンテンツは抽選チケットＡである。また、抽選チケットＡの当選確率は、第１期間において、時間の経過に従って低くなる。具体的には、抽選チケットＡの当選確率は、９日間の期間中において、最初の３日間は４０％であり、次の３日間は３０％であり、最後の３日間は２０％である。また、クエストゲームが行われる第２期間（１月１９日から１月２７日まで）における特別コンテンツは抽選チケットＢである。また、第１期間の特別コンテンツである抽選チケットＡと同様に、抽選チケットＢの当選確率は、第２期間において、時間の経過に従って低くなり、具体的には、最初の３日間は４０％であり、次の３日間は３０％であり、最後の３日間は２０％である。また、チーム間対戦ゲームが行われる第３期間（１月２８日から２月６日まで）における特別コンテンツはアイテムＸである。また、第１及び第２の期間の特別コンテンツである抽選チケットＡ、Ｂと同様に、第３期間において、アイテムＸの当選確率は時間の経過に従って低くなり、具体的には、最初の３日間は４０％であり、次の３日間は３０％であり、最後の３日間は２０％である。なお、これらの特別コンテンツの当選確率が低くなるに従って、その他のコンテンツの当選確率が高くなる。
【００５８】
ここで、ユーザにとっての価値は、抽選チケットＡが最も高く、抽選チケットＢが次に高く、アイテムＸが最も低い。例えば、抽選チケットＡは、特別なカードの当選確率が５０％に設定されている抽選チケットであり、抽選チケットＢは、同じく特別なカードの当選確率が３０％に設定されている抽選チケットである。
【００５９】
このように、この例では、期間限定抽選の期間中において、特別コンテンツ及びその当選確率が変化し、期間全体における時点が早いほど、特別コンテンツの価値が高く、また、第１－第３の各期間における時点が早いほど、特別コンテンツの当選確率が高い。言い換えると、この例の期間限定抽選は、当該抽選が実行される期間における時間が経過するほど、ユーザにとって不利となるように構成されている。
【００６０】
図６は、ユーザが、期間限定抽選の参加権を有している場合の期間限定抽選トップ画面

５０を例示する。図示するように、ユーザが参加権を有している場合、図４に例示した画面５０におけるイベントトップボタン５２は表示されず、また、期間限定抽選ボタン５４が選択可能となっている。また、抽選条件の変化に従って、第１表示領域５６及び第２表示領域５８における表示内容が変化している。

【００６１】

ユーザが期間限定抽選ボタン５４を選択すると、図７に例示する抽選実行画面６０がユーザ端末３０において表示される。抽選実行画面６０は、図示するように、「抽選を実行する」と表示された抽選実行ボタン６２と、第１表示領域６６とを有する。抽選実行ボタン６２の上側には、１回の抽選に必要な専用メダルの数量（この例では、１００枚）、及び、ユーザが所持する専用メダルの数量（この例では、２０００枚）が表示されている。第１表示領域６６は、期間限定抽選トップ画面５０の第１表示領域５６と同様に、現在の抽選条件を表示する。

【００６２】

ユーザが抽選実行ボタン６２を選択すると、抽選が実行される。具体的には、現在の抽選条件に従う抽選が実行され（例えば、生成した乱数に基づく当選コンテンツの判定が行われる。）、抽選結果を示す画面が表示される。当選コンテツはユーザに付与され、また、抽選の実行に伴ってユーザの専用メダルが消費される。なお、一旦付与された参加権は、抽選の実行に伴って消費されない（つまり、参加権を付与されたユーザは、保有している専用メダルの数量に対応する回数の期間限定抽選を実行できる）。また、第１－第３の各期間の特別コンテンツ（具体的には、抽選チケットＡ、抽選チケットＢ、及び、アイテムＸ）について、当選回数を１回に制限する（それぞれ１個のみ入手可能とする）ようにしても良い。

【００６３】

上述した例では、期間限定抽選の参加権を、イベントの報酬としてユーザに付与するようにしたが、本実施形態において、参加権を付与する方法はこれに限られない。例えば、本実施形態の他の例では、期間限定抽選の期間の始点において、ヘビーユーザとして分類されるユーザ（例えば、レベルが所定値以上であるユーザ）に対して参加権が付与され、その後、参加権を有するユーザによる招待によって他のユーザに参加権が付与される。図８は、この例において参加権が付与される様子を説明するための図である。図示するように、ヘビーユーザとして分類される複数のユーザに対して予め参加権が付与されており、各ヘビーユーザは、５人までの他のユーザを期間限定抽選に招待する（参加権を付与する）ことができる。また、ヘビーユーザ以外で参加権を有するユーザ（つまり、ヘビーユーザを含む他のユーザによって招待されたユーザ）は、３人までの他のユーザを期間限定抽選に招待する（参加権を付与する）ことができる。そして、他のユーザを招待する都度、所定の数量の専用メダルがユーザに付与される。

【００６４】

上述した例では、期間限定抽選の期間中において抽選対象コンテンツ及びその当選確率が変化するようにしたが、本実施形態の他の例では、１つの仮想ボックス内の抽選対象コンテンツを複数のユーザで取り合うように構成される。図９は、この例における仮想ボックスの内容の変化を説明するための図である。図示するように、期間限定抽選の期間の始点（初期状態）において、仮想ボックスには、抽選チケットＡが５個、アイテムＸが１０個、１００コインが１００個含まれている。そして、参加権を有するユーザ数が２００人を超えると、仮想ボックスに対する１回目の補充が行われる。１回目の補充において仮想ボックスに追加される抽選対象コンテンツは、抽選チケットＡが３個、アイテムＸが１０個、１００コインが２００個である。このように、１回目の補充内容は、初期状態における仮想ボックスの内容と比較して、ユーザにとって不利である（特別コンテンツである抽選チケットＡの割合（当選確率）が低い。）。その後、参加権を有するユーザ数が１０００人を超えると、仮想ボックスに対する２回目の補充が行われる。２回目の補充において仮想ボックスに追加される抽選対象コンテンツは、抽選チケットＡが１個、アイテムＸが１０個、１００コインが１０００個である。このように、２回目の補充内容は、１回目の

補充内容と比較して、ユーザにとって不利である（特別コンテンツである抽選チケットＡの割合（当選確率）が低い。）。その後、参加権を有するユーザ数が１０００人増加する毎に、２回目の補充内容と同じ補充が行われる。

【００６５】

以上説明した本実施形態に係るサービス提供システム１０は、所定の条件を充足するユーザに対して期間限定抽選を実行するための抽選実行権限（参加権）を付与し、当該所定の条件は、期間限定抽選が実行される所定の期間における時間が経過するほど充足し易くなり、また、当該期間限定抽選は、当該所定の期間における時間が経過するほどユーザにとって不利となるように構成されている。つまり、所定の期間における早い時点では、期間限定抽選を実行可能なユーザの数が少なく、且つ、ユーザにとって比較的有利な抽選条件となっているから、早い時点で抽選を実行可能なユーザに対して、特別感を抱かせると共に抽選の早期実行を促す。このように、システム１０は、所定の期間において実行される抽選の活性化を支援する。

【００６６】

本明細書で説明された処理及び手順は、明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェア又はこれらの任意の組み合わせによって実現される。例えば、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク等の媒体に、当該処理及び手順に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明された処理及び手順は、当該処理・手順に相当するコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

【００６７】

本明細書中で説明された処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理又は手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び／又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書において説明されたソフトウェア及びハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、又はより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【００６８】

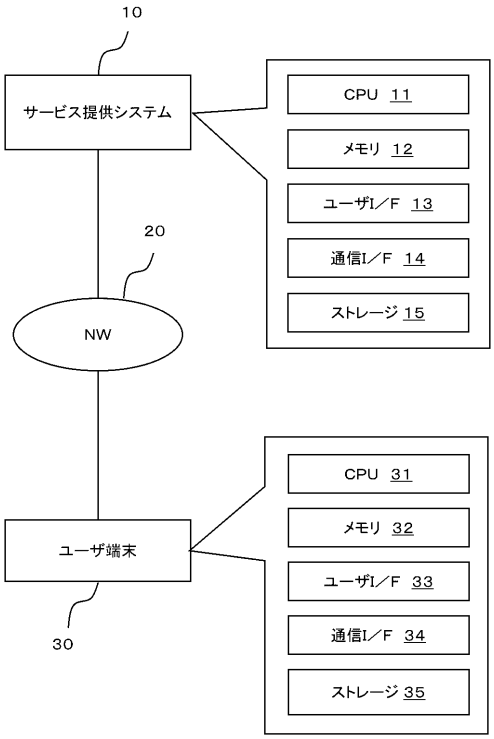
本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数の何れか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数の何れとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数の何れであってもよい。

【符号の説明】

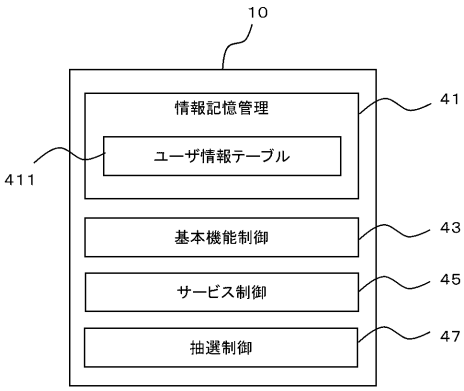
【００６９】

１０　サービス提供システム
２０　ネットワーク
３０　ユーザ端末
４１　情報記憶管理部
４１１　ユーザ情報テーブル
４３　基本機能制御部
４５　サービス制御部
４７　抽選制御部
５０　期間限定抽選トップ画面
６０　抽選実行画面

【図１】



【図２】

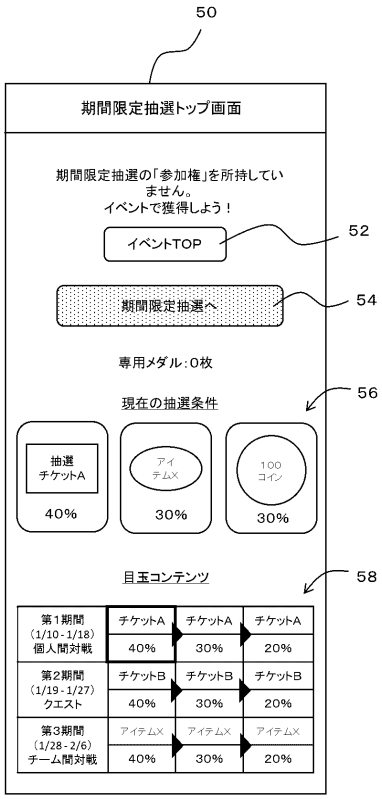


【図３】

ユーザ情報テーブル 411

ユーザID
参加権有無フラグ
専用メダル保有数
・・・

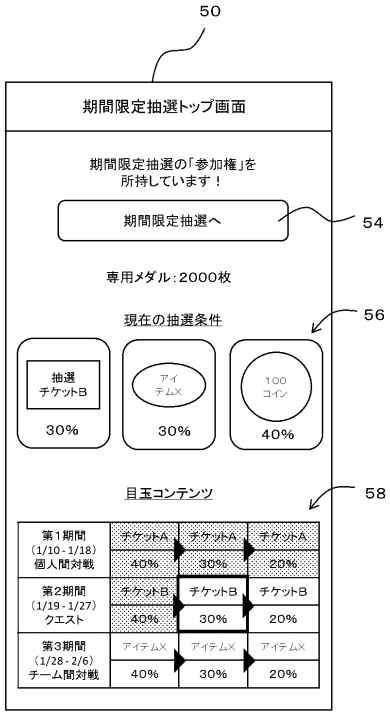
【図４】



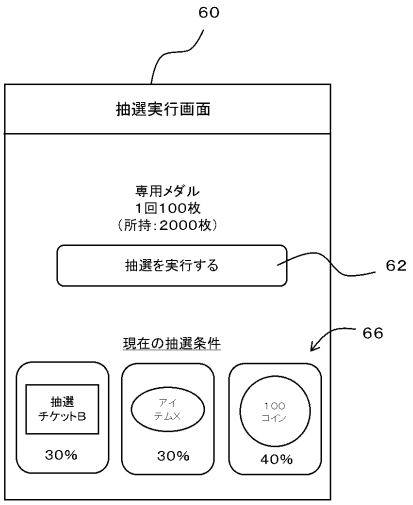
【図５】

	第1期間	第2期間	第3期間
イベント内容	個人間対戦	クエスト	チーム間対戦
参加権	勝利報酬	クリア報酬	参加報酬

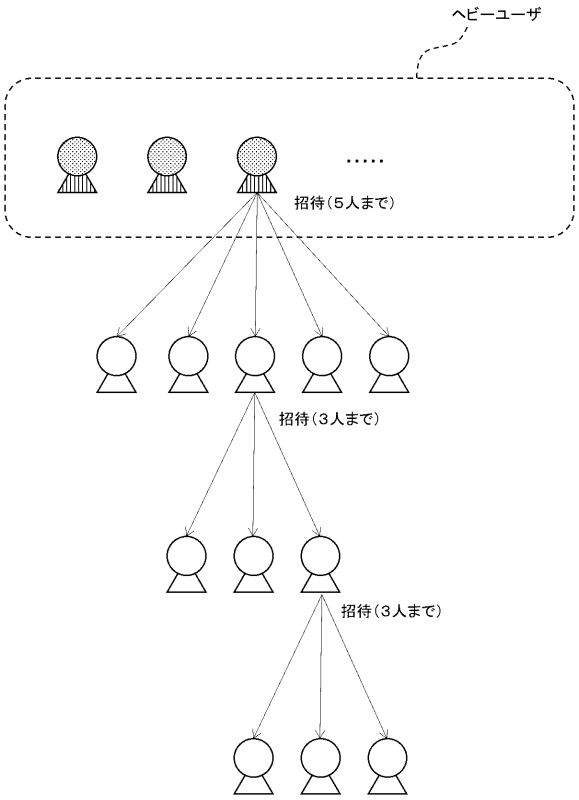
【図６】



【図７】



【図８】



【図９】

段階 / 抽選対象コンテンツ	初期状態	1回目の補充（ユーザ数200人超）	2回目以降の補充（ユーザ数1000人毎）
抽選チケットA	5	3	1
アイテムX	10	10	10
100コイン	100	200	1000