



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 120239626 A

(43) 申请公布日 2025. 07. 01

(21) 申请号 202380080701.8

(22) 申请日 2023.11.20

(30) 优先权数据

2022-188115 2022.11.25 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2025.05.21

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/041589 2023.11.20

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/111536 JA 2024.05.30

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 西祐贵 奈良幸治 田村慎太郎

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事
务所(普通合伙) 11277

专利代理师 王小香 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/525 (2006.01)

A63F 13/69 (2006.01)

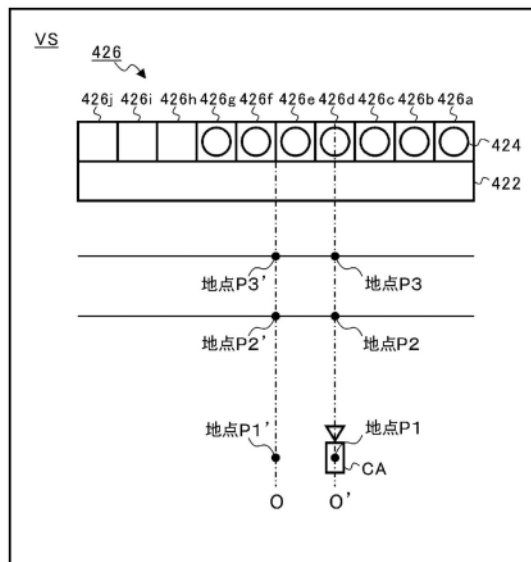
权利要求书1页 说明书22页 附图21页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法以及信息处理系统

(57) 摘要

信息处理程序使计算机执行以下处理:受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;基于玩家所指定的抽选次数,在虚拟空间(VS)的抽选结果配置位置(配置空间(426))以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象(剪影角色模型(424));以及基于玩家所指定的抽选次数或配置有通用对象的抽选结果配置位置,来变更配置于虚拟空间(VS)的虚拟摄像机(CA)的配置位置。



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行以下处理:
受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;
基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及
基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。
2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,
由所述玩家指定的所述抽选次数设置有上限次数,
在所述虚拟空间中,设置包括多个所述抽选结果配置位置的虚拟配置框,
在所述抽选次数为所述上限次数的情况下,在所述虚拟配置框的全部所述抽选结果配置位置配置所述通用对象,
在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,
在所述抽选次数为所述上限次数的情况下,与所述虚拟配置框的中心位置对齐地配置所述虚拟摄像机,
在所述抽选次数小于所述上限次数的情况下,基于所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,在从所述中心位置偏移的位置配置所述虚拟摄像机。
3. 根据权利要求2所述的信息处理程序,其中,
在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,
在所述抽选次数小于所述上限次数的情况下,在与所述虚拟配置框的所述中心位置对齐地配置了所述虚拟摄像机之后,在所述偏移的位置配置所述虚拟摄像机。
4. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,
所述规定的配置基准为:将配置于所述虚拟空间的多个所述通用对象至少分割为第一组和第二组,使所述第一组和所述第二组分别在所述抽选结果配置位置沿规定方向排列为一系列,
在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,
与所述第一组的中央及所述第二组的中央对齐地配置所述虚拟摄像机。
5. 一种信息处理方法,由一个或多个计算机执行,所述信息处理方法包括以下处理:
受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;
基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及
基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。
6. 一种信息处理系统,具备一个或多个计算机,
所述计算机执行以下处理:
受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;
基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及
基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。

信息处理程序、信息处理方法以及信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及一种信息处理程序、信息处理方法以及信息处理系统。

背景技术

[0002] 以往,已知能够消耗玩家持有的游戏内道具来通过抽选获得能够在游戏中使用的游戏介质的抽选处理。例如,在非专利文献1中公开了以下内容:在这样的抽选处理中,能够在一次中连续地进行多次抽选,玩家能够选择连续地进行抽选的抽选次数。

[0003] 现有技术文献

[0004] 非专利文献

[0005] 非专利文献1:在线机器人动作RPG《钢铁战记C21(钢铁战记C21)》官方网站,インフォメーション(信息),ニュース(新闻),[online],2010年5月27日,[2022年11月8日检索],因特网<URL:http://www.c21-online.jp/info/topic/9121>

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 但是,在非专利文献1中记载的抽选处理中,存在如下问题:虽然能够由玩家任意地指定抽选次数,但是与指定的抽选次数相应的抽选演出没有变化,玩家的兴趣降低。

[0008] 本发明的目的在于提供一种能够提高玩家的兴趣的信息处理程序、信息处理方法以及信息处理系统。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,信息处理程序使计算机执行以下处理:

[0011] 受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;

[0012] 基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及

[0013] 基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。

[0014] 也可以是,对由所述玩家指定的所述抽选次数设置有上限次数,

[0015] 在所述虚拟空间中,设置包括多个所述抽选结果配置位置的虚拟配置框,

[0016] 在所述抽选次数为所述上限次数的情况下,在所述虚拟配置框的全部所述抽选结果配置位置配置所述通用对象,

[0017] 在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,

[0018] 在所述抽选次数为所述上限次数的情况下,与所述虚拟配置框的中心位置对齐地配置所述虚拟摄像机,

[0019] 在所述抽选次数小于所述上限次数的情况下,基于所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,在从所述中心位置偏移的位置配置所述虚拟摄像机。

[0020] 也可以是,在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,

[0021] 在所述抽选次数小于所述上限次数的情况下,在与所述虚拟配置框的所述中心位置对齐地配置了所述虚拟摄像机之后,在所述偏移的位置配置所述虚拟摄像机。

[0022] 也可以是,所述规定的配置基准为:将配置于所述虚拟空间的多个所述通用对象至少分割为第一组和第二组,使所述第一组和所述第二组分别在所述抽选结果配置位置沿规定方向排列为一系列,

[0023] 在变更所述虚拟摄像机的配置位置的处理中,

[0024] 与所述第一组的中央及所述第二组的中央对齐地配置所述虚拟摄像机。

[0025] 为了解决上述问题,信息处理方法由一个或多个计算机执行,所述信息处理方法包括以下处理:

[0026] 受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;

[0027] 基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及

[0028] 基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。

[0029] 为了解决上述问题,信息处理系统具备一个或多个计算机,

[0030] 所述计算机执行以下处理:

[0031] 受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作;

[0032] 基于玩家所指定的所述抽选次数,在虚拟空间的抽选结果配置位置以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象;以及

[0033] 基于玩家所指定的所述抽选次数或配置有所述通用对象的所述抽选结果配置位置,来变更配置于所述虚拟空间的虚拟摄像机的配置位置。

[0034] 发明的效果

[0035] 根据本发明,能够提高玩家的兴趣。

附图说明

[0036] 图1是示出信息处理系统的概要结构的说明图。

[0037] 图2A是说明玩家终端的硬件的结构的图,图2B是说明服务器的硬件的结构的图。

[0038] 图3是说明主页画面的一例的图。

[0039] 图4A是示出养成游戏介质的抽选画面的一例的图,图4B是示出辅助游戏介质的抽选画面的一例的图。

[0040] 图5是示出抽选确认画面的一例的图。

[0041] 图6是示出抽选演出的第一阶段的演出画面的一例的图。

[0042] 图7是示出抽选演出的第一阶段中的生成3DCG图像的情形的第一图。

[0043] 图8是示出抽选演出的第一阶段中的生成3DCG图像的情形的第二图。

[0044] 图9是示出抽选演出的第二阶段的演出画面的一例的图。

[0045] 图10是示出抽选演出的第二阶段中的生成3DCG图像的情形的图。

[0046] 图11是示出抽选演出的第三阶段的演出画面的一例的图。

[0047] 图12是示出本实施方式所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形的图。

- [0048] 图13是示出第一变形例所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形
的图。
- [0049] 图14是示出第二变形例所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形
的图。
- [0050] 图15是示出抽选演出的第四阶段的演出画面的一例的图。
- [0051] 图16是示出抽选演出的第四阶段中的生成3DCG图像的情形图。
- [0052] 图17是示出抽选演出的第五阶段的演出画面的一例的图。
- [0053] 图18是示出抽选的抽选结果画面的一例的图。
- [0054] 图19是示出与抽选次数相应地变化的抽选结果画面的一例的图。
- [0055] 图20是示出辅助游戏介质的抽选演出的演出画面一例的图。
- [0056] 图21是说明玩家终端中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。
- [0057] 图22是说明服务器中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。
- [0058] 图23是说明玩家终端和服务器的基本处理的时序图。
- [0059] 图24是说明服务器中的抽选处理的一例的流程图。
- [0060] 图25是说明本实施方式所涉及的演出画面显示处理的一例的流程图。
- [0061] 图26是说明本实施方式所涉及的第三阶段演出处理的一例的流程图。
- [0062] 图27是说明第一变形例所涉及的第三阶段演出处理的一例的流程图。
- [0063] 图28是说明第二变形例所涉及的第三阶段演出处理的一例的流程图。

具体实施方式

[0064] 下面,参照附图来详细说明本发明的实施方式的一个方式。所述实施方式中示出的尺寸、材料以及其它具体的数值等不过是为了易于理解的示例,除非另有说明,否则并不限定本发明。此外,在本说明书和附图中,关于具有实质上相同的功能、结构的要素,通过标注相同的附图标记来省略重复说明,另外,省略与本发明没有直接关系的要素的图示。

[0065] (信息处理系统S的整体的结构)

[0066] 图1是示出信息处理系统S的概要结构的说明图。信息处理系统S是包括玩家终端1、服务器1000以及具有通信基站Na的通信网络N的、所谓的客户端服务器系统。

[0067] 玩家终端1能够经由通信网络N来与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括能够与服务器1000进行无线或有线方式的通信连接的电子设备。作为玩家终端1,例如能够列举出智能手机、便携式电话、平板装置、个人计算机、游戏设备等。在本实施方式中,对使用智能手机来作为玩家终端1的情况进行说明。

[0068] 服务器1000与多个玩家终端1通信连接。服务器1000按玩游戏的每个玩家积蓄各种信息(玩家信息)。另外,服务器1000基于从玩家终端1输入的操作,来进行所积蓄的信息的更新。

[0069] 通信基站Na与通信网络N连接,与玩家终端1进行无线方式的信息收发。通信网络N由移动电话网、互联网、LAN(Local Area Network:局域网)、专用线路等构成,用于实现玩家终端1与服务器1000之间的无线或有线方式的通信连接。

[0070] 在本实施方式的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000作为游戏装置G发挥功能。玩家终端1和服务器1000分别分担了游戏的进展控制的作用,能够通过玩家终端1与

服务器1000的协作来使游戏进展。

[0071] (玩家终端1和服务器1000的硬件的结构)

[0072] 图2A是说明玩家终端1的硬件的结构的图。另外,图2B是说明服务器1000的硬件的结构的图。如图2A所示,玩家终端1构成为包括CPU (Central Processing Unit:中央处理器) 10、存储器12、总线14、输入输出接口16、存储部18、通信部20、输入部22、输出部24。

[0073] 另外,如图2B所示,服务器1000构成为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022、输出部1024。

[0074] 此外,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022、输出部1024的结构及功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入输出接口16、存储部18、通信部20、输入部22、输出部24的结构及功能实质上相同。因而,下面对玩家终端1的硬件的结构进行说明,省略对服务器1000的说明。

[0075] CPU 10使存储器12中存储的程序进行动作,来控制游戏的进展。存储器12由ROM (Read Only Memory:只读存储器)或RAM(Random Access Memory:随机存取存储器)构成,用于存储游戏的进展控制所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14来与CPU 10连接。

[0076] 在总线14连接有输入输出接口16。在输入输出接口16连接有存储部18、通信部20、输入部22、输出部24。

[0077] 存储部18由DRAM(Dynamic Random Access Memory:动态随机存取存储器)等半导体存储器构成,用于存储各种程序和数据。在玩家终端1中,存储部18中存储的程序和数据由CPU 10加载到存储器12(RAM)中。

[0078] 通信部20与通信基站Na通过无线方式进行通信连接,经由通信网络N来与服务器1000之间进行各种数据和程序之类的信息的收发。在玩家终端1中,从服务器1000接收到的程序等被保存到存储器12或存储部18。

[0079] 输入部22例如由用于输入玩家的操作(受理操作)的触摸面板、按钮、键盘、鼠标、十字键、模拟控制器等构成。另外,输入部22也可以是设置于玩家终端1或者连接(外接)于玩家终端1的专用的控制器。并且,输入部22还可以由用于探测玩家终端1的倾斜、移动的加速度传感器、或者用于探测玩家的声音的麦克风构成。即,输入部22广泛地包括能够将玩家的意思以可识别的方式输入的装置。

[0080] 输出部24构成为包括显示器装置和扬声器。此外,输出部24也可以是连接(外接)于玩家终端1的设备。在本实施方式中,玩家终端1具备作为输入部22和输出部24发挥功能的触摸面板26。

[0081] (游戏内容)

[0082] 接着,使用一例来对由本实施方式的信息处理系统S(游戏装置G)提供的游戏的内容进行说明。玩家在开始游戏之前,预先从服务器1000将专用的应用程序下载到玩家终端1中,并向服务器1000登记玩家ID。当应用程序启动时,玩家终端1接收服务器1000中存储的各种信息,并在触摸面板26中显示游戏画面。

[0083] 图3是说明主页画面100的一例的图。当在玩家终端1中启动了游戏应用程序时,在触摸面板26中显示主页画面100。在主页画面100的下部显示菜单条102。在菜单条102设置有玩家能够操作(点击)的多个操作部。

[0084] 在此,在菜单条102设置有主页画面选择操作部102a、强化画面选择操作部102b、

故事画面选择操作部102c、比赛游戏选择操作部102d、抽选画面选择操作部102e。此外,在菜单条102中,与正在显示于触摸面板26的画面对应的操作部被强调显示,使得正在显示的画面能够被识别。当主页画面选择操作部102a被点击时,图3所示的主页画面100显示于触摸面板26。

[0085] 当强化画面选择操作部102b被点击时,显示未图示的强化画面。在强化画面中,能够对玩家持有的养成游戏介质(抽选对象)、辅助游戏介质进行强化。养成游戏介质和辅助游戏介质是能够在养成游戏中使用的游戏介质。在本实施方式中,由管理者提供多个种类的养成游戏介质、辅助游戏介质。玩家能够通过被称为所谓的扭蛋的抽选中抽中,来获得养成游戏介质、辅助游戏介质。另外,也可以由管理者对玩家无偿地赋予规定的养成游戏介质、辅助游戏介质。玩家能够持有通过抽选获得的养成游戏介质和辅助游戏介质、由管理者赋予的养成游戏介质和辅助游戏介质。

[0086] 玩家能够通过对于养成游戏介质、辅助游戏介质进行强化,来提高养成游戏介质、辅助游戏介质被设定的等级。对养成游戏介质和辅助游戏介质设定有各种参数,通过等级上升而参数上升。通过养成游戏介质和辅助游戏介质的参数上升,玩家能够在养成游戏中养成具有更强力的状态的养成游戏介质。

[0087] 对于养成游戏介质,按每个养成游戏介质设定有养成游戏介质ID。对于辅助游戏介质,按每个辅助游戏介质设定有辅助游戏介质ID。另外,对养成游戏介质和辅助游戏介质、即养成游戏介质ID和辅助游戏介质ID必定关联有1个游戏介质ID。游戏介质ID是按每个游戏介质设定的。在此,游戏介质是角色,对游戏介质ID关联有1名角色。因而,可以说对养成游戏介质和辅助游戏介质必定关联有1名角色。在下面,有时将游戏介质称为角色。另外,有时将玩家持有的养成游戏介质称为持有养成游戏介质,将与持有养成游戏介质相关联的角色称为持有角色。另外,有时将玩家持有的辅助游戏介质称为持有辅助游戏介质,将与持有辅助游戏介质相关联的角色称为持有辅助角色。

[0088] 当故事画面选择操作部102c被点击时,显示未图示的故事画面。在此,按在游戏中出场的每个角色设置有故事图像。玩家能够在故事画面中选择并观看角色和故事图像。

[0089] 当比赛游戏选择操作部102d被点击时,显示未图示的比赛游戏选择画面。在本实施方式中,提供能够使在养成游戏中被养成的养成角色参加的各种各样的比赛游戏。玩家能够在比赛游戏选择画面中选择要使养成角色参加的比赛游戏。作为比赛游戏,存在使由多个养成角色编组而成的团队与由计算机选择出的其他玩家的团队进行对战的团队竞技游戏。团队竞技游戏具有与其他玩家竞争排名的游戏性。

[0090] 当抽选画面选择操作部102e被点击时,显示在后面详细说明了抽选画面200A、200B。在抽选画面200A、200B中,玩家能够消耗游戏内货币来进行抽选。玩家能够获得在抽选中抽中的养成游戏介质和辅助游戏介质。

[0091] 另外,在主页画面100中,在菜单条102的上方设置有养成游戏操作部104。当养成游戏操作部104被点击时,显示养成游戏画面。在养成游戏中,玩家能够通过选择持有养成游戏介质来将任1名持有角色选择为养成目标角色。另外,在养成游戏中,玩家能够通过选择持有辅助游戏介质来将持有辅助角色选择为对养成目标角色的养成进行辅助的辅助角色。而且,在养成游戏中,通过一边接受辅助角色的辅助一边对养成目标角色进行养成,与养成目标角色相关联的各种各样的参数被更新,并最终生成养成角色。玩家能够使用在养

成游戏中生成的养成角色来玩上述的比赛游戏等。

[0092] 此外,上述的游戏的内容不过是一例。在下面进行说明的技术事项不限于应用于养成游戏,还能够应用于体育游戏、动作游戏、射击游戏、模拟游戏、RPG (Roll Playing Game:角色扮演游戏)、解谜游戏等全部游戏类型。此外,关于上述的游戏中的抽选,在本实施方式中,作为能够通过抽选获得的游戏介质,以养成游戏介质和辅助游戏介质为例来进行说明,但是不限于于此,能够通过抽选获得的游戏介质(抽选对象)只要是具有抽选演出的抽选目标即可,例如,也可以是道具、装备或者服装等。

[0093] 图4A是示出养成游戏介质的抽选画面200A的一例的图。图4B是示出辅助游戏介质的抽选画面200B的一例的图。当抽选画面选择操作部102e被点击时,显示图4A所示的抽选画面200A。但是,也可以是,当抽选画面选择操作部102e被点击时,显示图4B所示的抽选画面200B。

[0094] 如图4A所示,在抽选画面200A中设置有养成游戏介质抽选识别部210、辅助游戏介质抽选识别部220以及切换选择操作部230。养成游戏介质抽选识别部210用于使玩家识别出能够通过抽选获得养成游戏介质。辅助游戏介质抽选识别部220用于使玩家识别出能够通过抽选获得辅助游戏介质。

[0095] 切换选择操作部230是用于切换养成游戏介质抽选识别部210与辅助游戏介质抽选识别部220的操作部。玩家能够通过点击操作部230,来选择养成游戏介质抽选识别部210和辅助游戏介质抽选识别部220中的任一方。当利用切换选择操作部230选择了养成游戏介质抽选识别部210时,能够使图4A所示的抽选画面200A显示于显示器26。另外,当利用切换选择操作部230选择了辅助游戏介质抽选识别部220时,能够使图4B所示的抽选画面200B显示于显示器26。像这样,利用切换选择操作部230来切换用于进行养成游戏介质的抽选的抽选画面200A与用于进行辅助游戏介质的抽选的抽选画面200B。

[0096] 如图4A所示,在用于进行养成游戏介质的抽选的抽选画面200A中设置有限时抽选选择操作部212a、可变抽选选择操作部212b以及组合抽选选择操作部212c。

[0097] 玩家能够通过选择限时抽选选择操作部212a、可变抽选选择操作部212b、组合抽选选择操作部212c中的任一者并进行点击操作,来进行养成游戏介质的抽选。

[0098] 限时抽选选择操作部212a是能够在限定的期间内进行规定次数的养成游戏介质的抽选(在下面,也称为限时养成游戏介质抽选)的操作部。能够进行限时养成游戏介质抽选的期间为1天,能够进行限时养成游戏介质抽选的规定次数例如为1次。玩家通过1次限时养成游戏介质抽选,能够从管理者所提供的多个养成游戏介质中获得1个在抽选中抽中的养成游戏介质。

[0099] 例如,玩家能够通过点击操作部212a,来在1天中进行1次限时养成游戏介质抽选。能够进行限时养成游戏介质抽选的次数在1天中的预先规定的规定时间被重置。例如,能够进行限时养成游戏介质抽选的次数在AM5:00被重置。在该情况下,玩家能够在当日的AM5:00以后~次日的AM4:59进行规定次数(例如1次)的限时养成游戏介质抽选,能够在次日的AM5:00以后~后日的AM4:59进行规定次数(例如1次)的限时养成游戏介质抽选。

[0100] 限时养成游戏介质抽选能够通过消耗游戏内货币来进行。游戏内货币包括有偿游戏内货币和无偿游戏内货币。有偿游戏内货币是玩家能够通过消耗自身的资产来购买的游

戏内货币。无偿游戏内货币是由管理者无偿地赋予给玩家的游戏内货币。此外,有偿游戏内货币和无偿游戏内货币是彼此相同的游戏内货币,并被识别是玩家有偿地获得的还是无偿地获得的。

[0101] 限时养成游戏介质抽选无法通过消耗无偿游戏内货币来进行,仅能够通过消耗有偿游戏内货币来进行。但是,限时养成游戏介质抽选与后述的次数选择养成游戏介质抽选相比,规定期间的可执行的抽选次数少,因此与次数选择养成游戏介质抽选相比,有偿游戏内货币的消耗量被设定得少。例如,限时养成游戏介质抽选的有偿游戏内货币的消耗量为“50”,次数选择养成游戏介质抽选的有偿游戏内货币的消耗量为“150”。

[0102] 可变抽选选择操作部212b是能够对养成游戏介质的抽选次数进行选择的操作部。可变抽选选择操作部212b构成为能够在规定次数范围内选择养成游戏介质的抽选次数。玩家能够进行在规定的次数范围内选择出的养成游戏介质的抽选(在下面,也称为次数选择养成游戏介质抽选)。也就是说,玩家能够通过操作可变抽选选择操作部212b来在规定的次数范围内选择养成游戏介质的抽选次数。规定次数范围例如是1次~10次的范围。玩家能够通过操作可变抽选选择操作部212b,来在1次~10次的范围内选择养成游戏介质的抽选次数。使用图5在后面详细说明在1次~10次的范围内选择抽选次数的方法,而通过玩家的操作,既能够指定1次的抽选次数,也能够指定2次以上的任意次数。

[0103] 次数选择养成游戏介质抽选能够通过消耗有偿游戏内货币、无偿游戏内货币、游戏内道具中的任意者来进行。例如,次数选择养成游戏介质抽选能够以有偿游戏内货币的消耗量“150”、无偿游戏内货币的消耗量“150”或者游戏内道具的消耗量“1”来进行。游戏内道具被称为所谓的扭蛋券,能够由管理者无偿地赋予给玩家,或者能够通过玩家通关游戏内的特定的任务来获得。

[0104] 此外,对有偿游戏内货币、无偿游戏内货币、游戏内道具设定有优先级。在本实施方式中,设定为无偿游戏内货币比有偿游戏内货币优先级高,游戏内道具比无偿游戏内货币优先级高。因此,在利用有偿游戏内货币、无偿游戏内货币、游戏内道具均能够进行次数选择养成游戏介质抽选的情况下,优先地消耗游戏内道具来进行次数选择养成游戏介质抽选。另外,在游戏内道具不足而利用有偿游戏内货币、无偿游戏内货币均能够进行次数选择养成游戏介质抽选的情况下,优先地消耗无偿游戏内货币来进行次数选择养成游戏介质抽选。

[0105] 在玩家持有的有偿游戏内货币、无偿游戏内货币或者游戏内道具的持有量为与玩家所指定的抽选次数相应的有偿游戏内货币、无偿游戏内货币或者游戏内道具的消耗量以上的情况下,能够执行次数选择养成游戏介质抽选。当可变抽选选择操作部212b被进行了点击操作时,抽选确认画面240显示在显示器26中。

[0106] 图5是示出抽选确认画面240的一例的图。如图5所示,在抽选确认画面240中设置有抽选次数确认部240a、加操作部240b、减操作部240c、执行操作部240d、取消操作部240e。

[0107] 抽选次数确认部240a显示由玩家指定的次数选择养成游戏介质抽选的抽选次数。在图5所示的例子中,在抽选次数确认部240a显示为“7”,能够确认出由玩家指定的抽选次数为7次。

[0108] 在抽选次数确认部240a的下部显示玩家持有的游戏内道具的数量。在本实施方式中,游戏内道具是扭蛋券,在抽选次数确认部240a的下部显示玩家持有的扭蛋券的张数。在

图5所示的例子中,玩家持有的扭蛋券的张数为“20”。

[0109] 另外,在玩家持有的扭蛋券的张数的右侧显示执行了抽选的情况下的扭蛋券的剩余张数。每1次的抽选次数消耗1张扭蛋券。因而,在由玩家指定的抽选次数为7次的情况下,扭蛋券被消耗7张。因此,在图5所示的例子中,在玩家持有的扭蛋券的张数的右侧显示作为抽选执行后的扭蛋券的剩余张数的“13”。

[0110] 每当对加操作部240b进行点击操作时,抽选次数确认部240a中显示的数字就增加1,能够使抽选次数增加1次。但是,对抽选次数设定有上限次数,在本实施方式中,上限次数为“10”次。因此,加操作部240b的操作在抽选次数确认部240a中显示的数字达到“10”之前有效,在达到了“10”的阶段被无效化。

[0111] 另外,在选择了玩家持有的扭蛋券的张数以上的抽选次数的情况下,能够设为消耗玩家持有的无偿游戏内货币或有偿游戏内货币来使抽选次数增加。在该情况下,也可以在抽选次数确认部240a的下部显示玩家持有的无偿游戏内货币、有偿游戏内货币的值。另外,还可以在抽选次数确认部240a的下部显示执行了与抽选次数相应的抽选之后的剩余的无偿游戏内货币、有偿游戏内货币的值。

[0112] 此外,在玩家所选择的抽选次数是即使消耗玩家持有的全部扭蛋券、无偿游戏内货币、有偿游戏内货币也无法进行抽选的次数的情况下,不能以该抽选次数进行抽选。因此,在由玩家选择的抽选次数是即使消耗玩家持有的全部扭蛋券、无偿游戏内货币、有偿游戏内货币也无法进行抽选的次数的情况下,加操作部240b的操作被无效化。此外,也可以设为,在由玩家选择了玩家持有的扭蛋券的张数以上的抽选次数的情况下,加操作部240b的操作被无效化。

[0113] 每当对减操作部240c进行点击操作时,抽选次数确认部240a中显示的数字就减少1,能够使抽选次数减少1次。但是,对抽选次数设定有下限次数,在本实施方式中,下限次数为“1”次。因此,减操作部240c的操作在抽选次数确认部240a中显示的数字达到“1”之前有效,在达到了“1”的阶段被无效化。此外,在利用加操作部240b和减操作部240c变更了抽选次数的情况下,根据变更后的抽选次数,图5所示的抽选确认画面240中显示的句子中的游戏内道具的消耗量的值、执行次数的值也变更。

[0114] 当执行操作部240d被进行了点击操作时,抽选次数确认部240a中显示的数字被决定为由玩家指定的次数选择养成游戏介质抽选的抽选次数。与被决定的抽选次数有关的信息被发送到服务器1000,在服务器1000侧以被决定的抽选次数执行次数选择养成游戏介质抽选的抽选处理。

[0115] 当取消操作部240e被点击时,次数选择养成游戏介质抽选被取消,抽选确认画面240关闭。在该情况下,抽选画面200A显示在显示器26中。

[0116] 回到图4A,组合抽选选择操作部212c是能够将规定的抽选次数作为1组来进行养成游戏介质的抽选(在下面,称为组合养成游戏介质抽选。)的操作部。组合养成游戏介质抽选例如将10次的抽选次数作为1组来进行养成游戏介质的抽选。在组合养成游戏介质抽选中,玩家不能选择作为1组的10次的抽选次数以外的次数。

[0117] 组合养成游戏介质抽选能够通过消耗有偿游戏内货币、无偿游戏内货币中的任意者来进行。例如,组合养成游戏介质抽选能够以有偿游戏内货币的消耗量“1500”或无偿游戏内货币的消耗量“1500”来进行。

[0118] 在玩家持有的有偿游戏内货币或无偿游戏内货币的持有量为有偿游戏内货币或无偿游戏内货币的消耗量以上的情况下,能够执行组合养成游戏介质抽选。

[0119] 如图4B所示,在用于进行辅助游戏介质的抽选的抽选画面200B中设置有限时抽选选择操作部222a、可变抽选选择操作部222b以及组合抽选选择操作部222c。

[0120] 限时抽选选择操作部222a、可变抽选选择操作部222b、组合抽选选择操作部222c的结构与限时抽选选择操作部212a、可变抽选选择操作部212b、组合抽选选择操作部212c是同样的,因此省略详细说明。

[0121] 玩家终端1向服务器1000发送与由玩家选择出的抽选有关的信息。与抽选有关的信息包含与抽选的类别有关的信息。与抽选的类别有关的信息包括作为抽选的类别的、表示养成游戏介质的抽选的信息和表示辅助游戏介质的抽选的信息。另外,与抽选的类别有关的信息包括表示限时养成游戏介质抽选的信息、表示次数选择养成游戏介质抽选的信息、表示组合养成游戏介质抽选的信息。

[0122] 另外,与抽选有关的信息包含与抽选的抽选次数有关的信息。例如,如果是限时养成游戏介质抽选,则与抽选的抽选次数有关的信息是“1”次,如果是组合养成游戏介质抽选,则与抽选的抽选次数有关的信息是“10”次,如果是次数选择养成游戏介质抽选,则与抽选的抽选次数有关的信息是玩家所指定的抽选次数。

[0123] 服务器1000当从玩家终端1接收到与抽选有关的信息时,基于所接收到的与抽选有关的信息来执行抽选处理,并保存与抽选处理结果有关的信息。此外,与抽选处理结果有关的信息以能够被玩家终端1接收的方式保存在服务器1000中。

[0124] 玩家终端1当接收到抽选处理结果时,基于所接收到的抽选处理结果,来使显示器26显示进行抽选演出的演出画面。在下面,对养成游戏介质的抽选演出进行说明,之后,对辅助游戏介质的抽选演出进行说明。

[0125] 养成游戏介质的抽选演出包含多个阶段的演出。例如,抽选演出包含第一阶段、第二阶段、第三阶段、第四阶段、第五阶段的演出。按第一阶段、第二阶段、第三阶段、第四阶段、第五阶段的顺序执行抽选演出。

[0126] 图6是示出抽选演出的第一阶段的演出画面300的一例的图。图6所示的演出画面300在抽选演出的开始时被显示,是在抽选演出的第一阶段显示的画面。在演出画面300中显示例如三维计算机图形图像(在下面,称为3DCG图像)。在下面,将显示3DCG图像的演出也称为3DCG演出。

[0127] 在图6所示的例子中,在演出画面300中显示利用三维计算机图形(在下面,称为3DCG)表现的门310和引导角色320。在抽选演出刚开始时,门310关闭,引导角色320在门310前等待。之后,引导角色320进行打开门310的动作,进行邀请玩家观看在门310内等待的抽选的结果这样的演出。这样的3DCG图像通过在虚拟空间内配置3D模型和虚拟摄像机并利用虚拟摄像机对3D模型虚拟地进行拍摄来生成。

[0128] 图7是示出抽选演出的第一阶段中的生成3DCG图像的情形的第一图。图8是示出抽选演出的第一阶段中的生成3DCG图像的情形第二图。

[0129] 如图7所示,在虚拟空间VS中配置模仿了门310的3D模型即门模型312、模仿了引导角色320的3D模型即引导角色模型322、以及虚拟摄像机CA。利用虚拟摄像机CA虚拟地进行拍摄而得到的图像为3DCG图像。

[0130] 门模型312和引导角色模型322被设定为能够进行动画动作,对门模型312设定有使门310开闭的动画动作。另外,对引导角色模型322设定有使引导角色320的手脚活动的动画动作等。

[0131] 另外,配置于虚拟空间VS内的门模型312、引导角色模型322、虚拟摄像机CA的位置分别构成为能够移动。如图8所示,在虚拟空间VS内,使引导角色模型322和虚拟摄像机CA向接近门模型312的箭头D1方向移动。

[0132] 当引导角色模型322到达门模型312时,进行使引导角色320的手脚活动以拉开门310的动画动作。另外,与引导角色模型322的动作联动地,门模型312进行打开门310的动画动作。由此,生成由引导角色320打开门310并邀请玩家观看在门310内等待的抽选的结果这样的演出的3DCG图像。

[0133] 图9是示出抽选演出的第二阶段的演出画面400的一例的图。图9所示的演出画面400在第一阶段后显示,是在抽选演出的第二阶段显示的画面。在图9所示的例子中,在演出画面400中显示映有用3DCG表现出的观众席410和闸门420的3DCG图像。

[0134] 图10是示出抽选演出的第二阶段中的生成3DCG图像的情形的图。如图10所示,在虚拟空间VS中配置模仿了观众席410的3D模型即观众席模型412、模仿了闸门420的3D模型即闸门模型(虚拟配置框)422、以及虚拟摄像机CA。

[0135] 在本实施方式中,虚拟摄像机CA朝向指向观众席模型412的箭头D2方向,生成对观众席410进行特写的3DCG图像。之后,通过使虚拟摄像机CA的视点沿箭头D3方向移动,来生成进行了视点从观众席410向闸门420移动的动画演出的3DCG图像。之后,生成虚拟摄像机CA朝向指向闸门420的箭头D4方向的3DCG图像。

[0136] 图11是示出抽选演出的第三阶段的演出画面430的一例的图。图11所示的演出画面430在第二阶段后显示,是在抽选演出的第三阶段显示的画面。在图11所示的例子中,在演出画面430中,生成映有用3DCG表现的闸门420和角色的剪影(在下面,称为剪影角色)SC的3DCG图像。在第三阶段的演出画面430中,执行以特写的方式显示闸门420和剪影角色SC的放大演出。

[0137] 图12是示出本实施方式所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形的图。如图12所示,在虚拟空间VS中配置闸门模型422、模仿了剪影角色的剪影角色模型(通用对象)424、以及虚拟摄像机CA。

[0138] 剪影角色模型424例如是模仿了人形的3D模型。但是,不限于于此,剪影角色模型424也可以是模仿了人形以外的生物、动物的3D模型,还可以是模仿了特定的养成游戏介质的3D模型。另外,剪影角色模型424既可以是将游戏介质的角色涂黑而得到的,也可以是仅在抽选演出中使用的专用的模型。另外,剪影角色模型424还可以是并非生物的例子圆柱状的立体物的模型等。另外,剪影角色模型424例如被设定为黑色、灰色等,从而被设定为无法看到其全貌。

[0139] 在闸门模型422的后部设置能够配置剪影角色模型424的多个配置空间(抽选结果配置位置)426。配置空间426包括第一配置空间426a、第二配置空间426b、第三配置空间426c、第四配置空间426d、第五配置空间426e、第六配置空间426f、第七配置空间426g、第八配置空间426h、第九配置空间426i、第十配置空间426j。在下面,将第一配置空间426a~第十配置空间426j也统称为配置空间426。

[0140] 关于配置空间426的数量,设置有与抽选的上限次数对应的数量。在本实施方式中,抽选的上限次数为“10”次。因此,在本实施方式中,设置有“10”处的第一配置空间426a~第十配置空间426j。

[0141] 设置与由玩家指定的抽选的抽选次数对应的数量的剪影角色模型424。例如,在玩家选择了限时养成游戏介质抽选的情况下,抽选次数为“1”次,因此配置1名剪影角色模型424。另外,在玩家选择了组合养成游戏介质抽选的情况下,抽选次数为“10”次,因此配置10名剪影角色模型424。另外,在玩家选择了次数选择养成游戏介质抽选的情况下,配置由玩家指定的抽选次数的数量的剪影角色模型424。

[0142] 像这样,根据抽选次数来配置剪影角色模型424,因此玩家通过掌握剪影角色模型424的数量,能够在视觉上掌握发表了与抽选次数相应的抽选结果的情况。

[0143] 在图12所示的例子中,示出了由玩家指定的抽选次数为“7”次从而配置了7名剪影角色模型424的例子。剪影角色模型424按顺序从第一配置空间426a向第十配置空间426j配置。在本实施方式中,7名剪影角色模型424按顺序配置于第一配置空间426a~第七配置空间426g。像这样,剪影角色模型424以规定的基准配置为沿从第一配置空间426a朝向第十配置空间426j的方向(规定方向)排列为一列。但是,剪影角色模型424也可以配置为沿从第十配置空间426j朝向第一配置空间426a的方向排列为一列。另外,也可以从中央侧向两端侧配置,还可以不设置顺序而随机地配置。

[0144] 中心线0是通过闸门模型422的中心位置、即第五配置空间426e与第六配置空间426f之间的线。中心线0'是与中心线0平行且通过第四配置空间426d的中心的线。

[0145] 如图12所示,在本实施方式中,虚拟摄像机CA配置于中心线0'上的地点P1。配置虚拟摄像机CA的位置是基于玩家所指定的抽选次数或剪影角色模型424的位置、即配置有剪影角色模型424的配置空间426的位置来决定的。

[0146] 例如,在抽选次数为“10”次、即上限次数的情况下,在全部配置空间426的第一配置空间426a~第十配置空间426j配置剪影角色模型424。在该情况下,与作为第一配置空间426a~第十配置空间426j的中央的第五配置空间426e同第六配置空间426f之间的位置、即闸门模型422的中心位置对齐地,在中心线0上的地点P1'配置虚拟摄像机CA。

[0147] 在图12所示的例子中,抽选次数为“7”次,即,小于上限次数,因此与作为配置剪影角色模型424的第一配置空间426a~第七配置空间426g的中央的第四配置空间426d的中心位置对齐地,在中心线0'上配置虚拟摄像机CA。也就是说,在配置有剪影角色模型424的配置空间426的中心线上配置虚拟摄像机CA。

[0148] 像这样,在本实施方式中,作为虚拟摄像机CA的配置位置的地点P1基于玩家所指定的抽选次数或配置有剪影角色模型424的配置空间426的位置而变更。作为闸门模型422的中心位置的中心线0与中心线0'之间的偏移量与玩家所指定的抽选次数相应地变更。由于控制为虚拟摄像机CA的配置与由玩家选择的抽选次数相应地变更,因此显示器26中显示的抽选演出也发生变化。因而,玩家通过选择抽选次数,能够得到恰如玩家自己选择了抽选演出这样的感觉,能够愉快地进行游戏中的抽选。

[0149] 如上面这样,根据本实施方式,虚拟摄像机CA的位置与由玩家指定的抽选次数相应地变化,因此能够使抽选演出与抽选次数相应地变化。抽选演出的画面整体与抽选次数相应地变化,因此在使用了3D模型的抽选演出中能够进行更丰富的表现,能够提高玩家的

兴趣。加之,与根据玩家自己所选择的抽选次数而配置的剪影角色模型424的数量相配合地进行聚焦,因此玩家能够一目了然地掌握抽选结果的全貌和抽选次数,能够向玩家提供提高了可视性的演出。

[0150] 在图12所示的例子中,虚拟摄像机CA在配置于中心线0'上的地点P1之后,向中心线0'上的地点P2、地点P3移动以向闸门模型422接近。地点P1是虚拟摄像机CA的初始位置,是比能够看到作为抽选结果配置位置的闸门420整体的位置更远的位置。地点P2是地点P1与地点P3之间的地点,在本实施方式中,地点P2位于比地点P1与地点P3的中间地点靠地点P3侧的位置。另外,地点P2是使得配置空间426中的未配置有剪影角色模型424的非配置空间(在图12中,配置空间426h)位于虚拟摄像机CA的视角的一端这样的地点,是使得剪影角色模型424的整体隐约可见的位置。地点P3是使得表示抽选目标的剪影角色模型424的整体清晰可见的位置,是使得剪影角色模型424的整体看起来充满虚拟摄像机CA的视角的位置。另外,地点P3也是虚拟摄像机CA的停止位置。

[0151] 虚拟摄像机CA被控制为以第一速度从地点P1移动到地点P2,并被控制为以比第一速度慢的第二速度从地点P2移动到地点P3。也就是说,虚拟摄像机CA高速地从地点P1移动到地点P2,并低速地从地点P2移动到地点P3。从地点P1到地点P2的距离比从地点P2到地点P3的距离长,因此通过使虚拟摄像机CA高速地从地点P1移动到地点P2,能够进行急速接近闸门模型422和剪影角色模型424的扣人心弦的演出。另外,通过使虚拟摄像机CA低速地从地点P2移动到地点P3,急速接近了的闸门模型422和剪影角色模型424被慢慢放大,因此能够进行更扣人心弦的演出。此外,在本实施方式中,使虚拟摄像机CA的速度、视角改变的阶段为2个阶段,但也可以为1个阶段,还可以为3个阶段以上。

[0152] 虚拟摄像机CA按地点P1→地点P2→地点P3进行移动,由此能够进行闸门模型422和剪影角色模型424被特写并放大(变焦)的演出(在下面,也称为放大演出)。但是,也可以不使虚拟摄像机CA移动,而通过虚拟摄像机CA的变焦功能来进行使闸门模型422和剪影角色模型424放大的演出。另外,还可以将虚拟摄像机CA的移动和虚拟摄像机CA的变焦功能配合使用。例如,也可以是,从地点P1到地点P2使虚拟摄像机CA移动,从地点P2到地点P3使虚拟摄像机CA变焦,由此进行放大演出。另外,也可以是,从地点P1到地点P2使虚拟摄像机CA变焦,从地点P2到地点P3使虚拟摄像机CA移动,由此进行放大演出。

[0153] 此外,在抽选次数为“10”次、即上限次数的情况下,虚拟摄像机CA沿着中心线0按地点P1'→地点P2'→地点P3'进行移动。中心线0上的地点P1'、地点P2'、地点P3'是与中心线0'上的地点P1、地点P2、地点P3对应的位置。地点P1与地点P1'距闸门模型422的距离是相等的距离,地点P2与地点P2'距闸门模型422的距离是相等的距离,地点P3与地点P3'距闸门模型422的距离是相等的距离。

[0154] 图13是示出第一变形例所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形的图。在此,对与上述实施方式不同的部分进行详细说明,省略对与上述实施方式相同的部分的说明。

[0155] 在第一变形例所涉及的抽选演出的第三阶段,虚拟摄像机CA的初始位置与上述实施方式不同。如图13所示,作为虚拟摄像机CA的初始位置的地点P1'配置于中心线0上。此外,上述实施方式的地点P1与第一变形例的地点P1'距闸门模型422的距离均是相等的距离。在图13中,地点P1与地点P1'在左右方向上分开了偏移量0V。

[0156] 在第一变形例中,虚拟摄像机CA按中心线O上的地点P1'→中心线O'上的地点P2→中心线O'上的地点P3进行移动。也就是说,在第一变形例中控制为:在与闸门模型422的中心位置对齐地配置了虚拟摄像机CA之后,将虚拟摄像机CA从闸门模型422的中心位置配置到配置有剪影角色模型424的配置空间426的中心位置。

[0157] 在图13中,从地点P1'到地点P2虚拟摄像机CA在左右方向上移动偏移量OV。从地点P1'到地点P2虚拟摄像机CA的偏移量通过 $OV \times ((Tc - Ts) / (T1 - Ts))$ 的公式被进行偏移控制。在此,Ts是虚拟摄像机CA从地点P1'起开始移动的移动开始时间。Tc是当前的时间。T1是虚拟摄像机CA到达地点P2的到达目标时间,是偏移结束时间。

[0158] 由此,即使虚拟摄像机CA的移动距离与由玩家指定的抽选次数相应地发生了改变,也能够一边使虚拟摄像机CA从地点P1'流畅地偏移至地点P2一边进行放大演出,能够使抽选演出与抽选次数相应地变化。另外,由于偏移量OV与抽选次数相应地变化,因此与上述实施方式相比,能够使虚拟摄像机CA的移动的变化量增大,能够进行更扣人心弦的演出。其结果,能够提高玩家的兴趣。

[0159] 图14是示出第二变形例所涉及的抽选演出的第三阶段中的生成3DCG图像的情形的图。在此,对与上述实施方式不同的部分进行详细说明,省略对与上述实施方式相同的部分的说明。

[0160] 在第二变形例所涉及的抽选演出的第三阶段,闸门模型422的位置和形状与上述实施方式不同。如图14所示,第二变形例的闸门模型460包括第一闸门模型460a、第二闸门模型460b、第三闸门模型460c。

[0161] 在图14中,第一闸门模型460a与第二闸门模型460b在左右方向上分开地设置。另外,在图14中,第二闸门模型460b与第三闸门模型460c在左右方向上分开地设置。另外,在图14中,第一闸门模型460a与第三闸门模型460c在左右方向上错开地设置。

[0162] 在图14中,第一闸门模型460a、第二闸门模型460b、第三闸门模型460c在上下方向(深度方向)上相互分开地设置。在第一闸门模型460a的后部设置第一配置空间426a、第二配置空间426b、第三配置空间426c。

[0163] 在第二闸门模型460b的后部设置第四配置空间426d、第五配置空间426e、第六配置空间426f。在第三闸门模型460c的后部设置第七配置空间426g、第八配置空间426h、第九配置空间426i、第十配置空间426j。

[0164] 在图14所示的例子中,示出了由玩家指定的抽选次数为“7”次从而配置了7名剪影角色模型424的例子。剪影角色模型424按顺序从第一配置空间426a向第十配置空间426j配置。在第二变形例中,7名剪影角色模型424按顺序配置于第一配置空间426a~第七配置空间426g。

[0165] 在图14所示的例子中,在设置于第一闸门模型460a的后部的第一配置空间426a~第三配置空间426c配置剪影角色模型424。另外,在设置于第二闸门模型460b的后部的第四配置空间426d~第六配置空间426f配置剪影角色模型424。另外,在设置于第三闸门模型460c的后部的第七配置空间426g配置剪影角色模型424。

[0166] 在第二变形例中,7名剪影角色模型424被分割为配置于第一配置空间426a~第三配置空间426c的第一组、配置于第四配置空间426d~第六配置空间426f的第二组、配置于第七配置空间426g的第三组。但是,不限于于此,多个剪影角色模型424只要至少被分割为

第一组和第二组即可,分割数也可以为3以上。

[0167] 在图14所示的例子中,第一组的3名剪影角色模型424按顺序配置于第一配置空间426a~第三配置空间426c。像这样,剪影角色模型424以规定的基准配置为沿从第一配置空间426a朝向第三配置空间426c的方向(规定方向)排列为—列。

[0168] 另外,第二组的3名剪影角色模型424按顺序配置于第四配置空间426d~第六配置空间426f。像这样,剪影角色模型424以规定的基准配置为沿从第四配置空间426d朝向第六配置空间426f的方向(规定方向)排列为—列。

[0169] 另外,第三组的1名剪影角色模型424配置于第七配置空间426g。像这样,剪影角色模型424以规定的基准配置为沿从第七配置空间426g朝向第十配置空间426j的方向(规定方向)排列为—列。

[0170] 在图14中,中心线0是通过作为包括第一闸门模型460a、第二闸门模型460b、第三闸门模型460c在内的全部闸门模型460的左右方向上的中心的位置的线。也就是说,中心线0是通过作为第一闸门模型460a、第二闸门模型460b、第三闸门模型460c中的最右侧的右端与最左侧的左端的中间的位置的线。

[0171] 中心线01是与中心线0平行且通过第一闸门模型460a的中心位置和第一配置空间426a的中心位置的线。中心线02是与中心线0平行且通过第二闸门模型460b的中心位置和第五配置空间426e的中心位置的线。中心线03是与中心线0平行且通过第三闸门模型460c的中心位置和第七配置空间426g的中心位置的线。

[0172] 在图14所示的例子中,虚拟摄像机CA在配置于中心线01上的地点P1之后,按中心线02上的地点P2、中心线03上的地点P3进行移动。在设置于第一闸门模型460a的后部的第一配置空间426a~第三配置空间426c配置剪影角色模型424。因此,在第二变形例中,与第一配置空间426a~第三配置空间426c的中央、即作为第一组的中央的第二配置空间426b的中心位置对齐地,在中心线01上配置虚拟摄像机CA。

[0173] 在设置于第二闸门模型460b的后部的第四配置空间426d~第六配置空间426f配置剪影角色模型424。因此,在第二变形例中,与第四配置空间426d~第六配置空间426f的中央、即作为第二组的中央的第五配置空间426e的中心位置对齐地,在中心线02上配置虚拟摄像机CA。

[0174] 在设置于第三闸门模型460c的后部的第七配置空间426g配置剪影角色模型424。因此,在第二变形例中,与第七配置空间426g的中央、即作为第三组的中央的第七配置空间426g的中心位置对齐地,在中心线03上配置虚拟摄像机CA。

[0175] 由此,能够与由玩家指定的抽选次数相应地,一边使虚拟摄像机CA以视点按地点P1→地点P2→地点P3切换的方式移动一边进行放大演出,能够使抽选演出与抽选次数相应地变化。另外,以与各组的中央对齐的方式切换移动虚拟摄像机CA,因此与上述实施方式及第一变形例相比,能够使虚拟摄像机CA动态地移动,能够进行更扣人心弦的演出。其结果,能够提高玩家的兴趣。

[0176] 图15是示出抽选演出的第四阶段的演出画面470的一例的图。图15所示的演出画面470在第三阶段后显示,是在抽选演出的第四阶段显示的画面。在图15所示的例子中,在演出画面470中,生成映有被特写的剪影角色SC和闸门420的一部分的3DCG图像。

[0177] 图16是示出抽选演出的第四阶段中的生成3DCG图像的情形的图。如图16所示,在

虚拟空间VS中配置闸门模型422、剪影角色模型424以及虚拟摄像机CA。此外,在第四阶段的演出中配置于虚拟空间VS的剪影角色模型424与在第三阶段的演出中配置于虚拟空间VS的剪影角色模型424既可以相同,也可以不同。例如,也可以设为,在第三阶段和第四阶段中变更剪影角色模型424的颜色。另外,也可以按每个剪影角色模型424变更颜色。作为剪影角色模型424的基础的模型既可以为1个,也可以是多个种类的模型。在作为基础的模型为1个的情况下,也可以设为按每个模型改变颜色或改变特效。并且,在第四阶段中,也可以替换为实际通过抽选决定出的游戏介质的模型,另外,还可以对其附加颜色或附加特效。

[0178] 在闸门模型422的后部配置有第一配置空间426a~第十配置空间426j,另外,在闸门模型422的正面设置与第一配置空间426a~第十配置空间426j对应地设置的地点P11~地点P20。

[0179] 具体地说,地点P11与第一配置空间426a对应,地点P12与第二配置空间426b对应,地点P13与第三配置空间426c对应,地点P14与第四配置空间426d对应,地点P15与第五配置空间426e对应,地点P16与第六配置空间426f对应,地点P17与第七配置空间426g对应,地点P18与第八配置空间426h对应,地点P19与第九配置空间426i对应,地点P20与第十配置空间426j对应。

[0180] 地点P11~地点P20沿规定方向排列为一条直线。地点P11~地点P20排列的方向与闸门模型422的长边方向及第一配置空间426a~第十配置空间426j排列的方向相同。也就是说,地点P11~地点P20沿着闸门模型422的长边方向及第一配置空间426a~第十配置空间426j排列的方向排列。

[0181] 虚拟摄像机CA按地点P11→地点P12→地点P13→地点P14→地点P15→地点P16→地点P17→地点P18→地点P19→地点P20的顺序移动。地点P11~地点P20的间隔分别相等,虚拟摄像机CA移动的速度也是恒定的。但是,不限于于此,地点P11~地点P20的间隔也可以各不相同,虚拟摄像机CA的移动速度也可以是可变的。

[0182] 具体地说,在第四阶段中,在通过第三阶段的抽选演出而对闸门420整体的放大演出结束后,进行使虚拟摄像机CA从闸门420的右端(地点P11)向左端(地点P20)沿水平方向平移(pan)的控制处理。此时,构成为能够对虚拟摄像机CA的动量设定动画曲线。管理者通过设定该动画曲线,能够将虚拟摄像机CA设定为能够沿水平方向以任意的可调整的速度移动。在本实施方式中,在抽选次数小于规定次数(例如5次)的情况下和抽选次数为规定次数(例如5次)以上的情况下,使动画曲线的设定不同。

[0183] 更具体地说,使在抽选次数为1次~4次(即,小于5次)的情况下的虚拟摄像机CA的动量的动画曲线与在抽选次数为5次~10次(5次以上)的情况下的虚拟摄像机CA的动量的动画曲线不同。例如,在抽选次数为4次的情况下,虚拟摄像机CA从地点P11向地点P14移动。此时,虚拟摄像机CA的动量(或速度)为随着从地点P11向地点P14接近而缓慢减小(减慢)的动画曲线。另一方面,在抽选次数为10次的情况下,虚拟摄像机CA从地点P11向地点P20移动。此时,虚拟摄像机CA的动量(或速度)为从地点P11到地点P20恒定的动画曲线。

[0184] 这是因为,从地点P11到地点P14的虚拟摄像机CA的移动距离短,因此在将虚拟摄像机CA的速度设为恒定的情况下,玩家难以识别闸门420。在虚拟摄像机CA的移动距离短的情况下,通过随着接近虚拟摄像机CA的停止位置而使速度减慢,能够使玩家易于识别闸门

420,从而能够更好地享受抽选演出。像这样,通过调整动画曲线以调整虚拟摄像机CA的停止动作或者对动作赋予缓急,能够使抽选演出看起来绚丽,从而玩家能够更好地享受抽选演出。

[0185] 虚拟摄像机CA以隔着闸门按顺序拍到配置于第一配置空间426a~第十配置空间426j的剪影角色模型424的方式移动。在图16所示的例子中,7名剪影角色模型424配置于第一配置空间426a~第七配置空间426g。因而,虚拟摄像机CA按与第一配置空间426a~第七配置空间426g对应的地点P11~地点P17的顺序移动以拍到各剪影角色模型424。由此,进行以下动画演出:以隔着闸门420沿水平方向逐个拍到配置于闸门420内的剪影角色SC的方式使视点移动。

[0186] 图17是示出抽选演出的第五阶段的演出画面480的一例的图。图17所示的演出画面480在第四阶段后显示,是在抽选演出的第五阶段显示的画面。

[0187] 在图17所示的例子中,在演出画面480中,生成映有用3DCG表现的抽选结果角色482和闸门420的一部分的3DCG图像。进行以下结果演出:在第五阶段开始时,抽选结果角色482作为专用剪影角色ESC以剪影状态配置在闸门420内,当由于时间经过而抽选结果角色482从闸门420被放开时,剪影状态被解除,从而作为抽选结果的抽选结果角色482明晰。该结果演出进行与由玩家指定的抽选次数相应的次数。此外,结果演出通过抽选结果角色482以预先决定的模式进行动作的动画演出来进行。按每个抽选结果角色482预先准备了该动画演出。但是,不限于于此,也可以是,与其它阶段的演出同样地,在虚拟空间VS中配置抽选结果角色482的专用模型,并利用虚拟摄像机CA虚拟地进行拍摄,由此生成结果演出。在该情况下,在专用剪影角色ESC配置于闸门420内的阶段,在闸门模型422的后部的配置空间426配置抽选结果角色482的专用剪影角色模型。

[0188] 图18是示出抽选的抽选结果画面500的一例的图。如图18所示,在抽选结果画面500中显示抽选结果角色482的2D图像。存在由玩家指定的抽选次数的数量的抽选结果角色482,因此抽选结果画面500中显示的抽选结果角色482的2D图像的数量与抽选次数相应地变化。

[0189] 图19是示出与抽选次数相应地变化的抽选结果画面500的一例的图。如图19所示,当抽选次数在1~10之间变化时,抽选结果角色482的2D图像的数量和配置发生变化。

[0190] 图20是示出辅助游戏介质的抽选演出的演出画面600的一例的图。如图20所示,在演出画面600中显示用3DCG表现的书610和书签620。

[0191] 书签620的最大的张数是与抽选的上限次数对应地设定的。在本实施方式中,抽选的上限次数为“10”次。因此,在本实施方式中,最多能够设置“10”张书签620。

[0192] 书签620的张数被设为与由玩家指定的抽选的抽选次数对应的数量。在图20所示的例子中,由玩家指定的抽选次数为“7”次。因此,书签620的张数被设为“7”张。

[0193] 像这样,设置与抽选次数相应的张数的书签620,因此玩家通过掌握书签620的张数,能够在视觉上掌握抽选结果的数量。辅助游戏介质的抽选演出是如下演出:通过书610的书页被翻开,在夹着各书签620的书页显示辅助游戏介质。此外,辅助游戏介质的抽选演出与养成游戏介质的抽选演出同样,在虚拟空间VS中配置书610的模型,另外,以夹在书610中的方式从右侧起按顺序配置书签620的模型。而且,也可以在作为全部书签620的中心的位置配置虚拟摄像机CA并进行放大演出。另外,辅助游戏介质的抽选的抽选结果画面与养

成游戏介质的抽选的抽选结果画面500(图19)是同样的,因此省略详细说明。

[0194] (玩家终端1的功能结构和控制处理)

[0195] 接着,说明用于执行上述的游戏的玩家终端1的功能结构和控制处理。此外,在下面,主要对与抽选相关的功能结构和控制处理进行详述,省略对其它结构和控制处理的说明。

[0196] 图21是说明玩家终端1中的存储器12的结构和作为计算机的功能的图。在存储器12设置有程序存储区域12a和数据存储区域12b。当应用程序启动时,CPU 10将终端侧控制用程序(模块)存储到程序存储区域12a中。

[0197] 终端侧控制用程序包括抽选请求信息发送程序700、虚拟空间生成程序702、虚拟摄像机控制程序704。此外,上述的各程序是一例,在程序存储区域12a中除此之外还设置有大量的程序。

[0198] 在数据存储区域12b中,作为存储数据的存储部,设置有玩家信息存储部720。在玩家信息存储部720存储表示持有养成游戏介质和持有角色的信息。另外,在玩家信息存储部720存储表示养成游戏介质和辅助游戏介质的持有、未持有的信息、表示养成游戏介质和辅助游戏介质的等级的信息。此外,上述的各存储部是一例,在数据存储区域12b中除此之外还设置有大量的存储部。另外,在存储部设置有大量的表。

[0199] CPU 10使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域12b的各存储部的数据。而且,CPU 10通过使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来使玩家终端1(计算机)作为终端侧控制部1A发挥功能。终端侧控制部1A包括抽选请求信息发送部700a、虚拟空间生成部702a、虚拟摄像机控制部704a。

[0200] 具体而言,CPU 10使抽选请求信息发送程序700进行动作,来使计算机作为抽选请求信息发送部700a发挥功能。同样地,CPU 10使虚拟空间生成程序702、虚拟摄像机控制程序704进行动作,来分别作为虚拟空间生成部702a、虚拟摄像机控制部704a发挥功能。

[0201] 在养成游戏介质的抽选画面200A或辅助游戏介质的抽选画面200B中,当限时抽选选择操作部212a、222a、可变抽选选择操作部212b(执行操作部240d)、222b、组合抽选选择操作部212c、222c中的任一者被点击时,抽选请求信息发送部700a生成抽选请求信息,并向服务器1000发送所生成的抽选请求信息。

[0202] 虚拟空间生成部702a在执行抽选演出时,进行生成虚拟空间VS并在虚拟空间VS内配置3D模型和虚拟摄像机的处理。

[0203] 虚拟摄像机控制部704a进行对配置于虚拟空间VS的虚拟摄像机的控制。具体地说,虚拟摄像机控制部704a进行对虚拟空间VS内的虚拟摄像机的位置控制、移动控制、放大演出控制等。

[0204] (服务器1000的功能结构和控制处理)

[0205] 接着,说明用于执行上述的游戏的服务器1000的功能结构和控制处理。此外,在下面,主要对与抽选相关的功能结构和控制处理进行详述,省略对其它结构和控制处理的说明。

[0206] 图22是说明服务器1000中的存储器1012的结构和作为计算机的功能的图。在存储器1012设置有程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。当应用程序启动时,CPU 1010将服务器侧控制用程序(模块)存储到程序存储区域1012a中。

[0207] 服务器侧控制用程序包括抽选请求信息接收程序800、抽选控制程序802。此外,上述的各程序是一例,在程序存储区域1012a中除此之外还设置有大量的程序。

[0208] 在数据存储区域1012b中,作为存储数据的存储部,设置有玩家信息存储部820。在玩家信息存储部820存储表示养成游戏介质和辅助游戏介质的持有、未持有的信息、表示养成游戏介质和辅助游戏介质的等级的信息。此外,上述的各存储部是一例,在数据存储区域1012b中除此之外还设置有大量的存储部。另外,在存储部设置有大量的表。

[0209] CPU 1010使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域1012b的各存储部的数据。而且,CPU 1010通过使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来使服务器1000(计算机)作为服务器侧控制部1000A发挥功能。服务器侧控制部1000A包括抽选请求信息接收部800a、抽选控制部802a。

[0210] 具体而言,CPU 1010使抽选请求信息接收程序800进行动作,来使计算机作为抽选请求信息接收部800a发挥功能。同样地,CPU 1010使抽选控制程序802进行动作,来作为抽选控制部802a发挥功能。

[0211] 抽选请求信息接收部800a接收从玩家终端1发送的抽选请求信息。

[0212] 抽选控制部802a基于从玩家终端1发送的抽选请求信息来判定抽选的种类和抽选次数,并基于所判定出的抽选的种类和抽选次数来执行抽选处理。

[0213] 接着,对玩家终端1和服务器1000的通信处理进行说明。此外,在此对用于进行游戏的基本通信处理和与抽选有关的主要通信处理的一例进行说明,省略对其它处理的说明。

[0214] (玩家终端1与服务器1000的通信处理)

[0215] 图23是说明玩家终端1和服务器1000的基本处理的时序图。此外,在下面的说明中,将由玩家终端1执行的处理表示为Pn(n为任意的整数)。另外,将由服务器1000执行的处理表示为Sn(n为任意的整数)。

[0216] 在玩家终端1中,当玩家启动了游戏应用程序时(P1),玩家终端1向服务器1000发送表示进行登录的信息。服务器1000当接收到表示进行登录的信息时,确定与该信息相关联的玩家ID并进行登录管理处理(S1)。在此,服务器1000使玩家终端1能够从玩家信息存储部820下载与所确定出的玩家ID对应的玩家信息。此外,在玩家信息中包含与同玩家ID相关联的多个养成游戏介质ID、辅助游戏介质ID、游戏内货币以及游戏内道具等有关的信息。

[0217] 当在养成游戏介质的抽选画面200A中限时抽选选择操作部212a、可变抽选选择操作部212b(执行操作部240d)、组合抽选选择操作部212c中的任一者被点击时,玩家终端1的抽选请求信息发送部700a向服务器1000发送抽选请求信息(P2)。

[0218] 抽选请求信息包含与养成游戏介质的抽选的种类有关的信息(即,与限时养成游戏介质抽选、次数选择养成游戏介质抽选、组合养成游戏介质抽选中的任一类别有关的信息)。另外,抽选请求信息包含与抽选次数(例如,如果是次数选择养成游戏介质抽选,则是由玩家指定的抽选次数)有关的信息。

[0219] 同样地,当在辅助游戏介质的抽选画面200B中限时抽选选择操作部222a、可变抽选选择操作部222b(执行操作部240d)、组合抽选选择操作部222c中的任一者被点击时,玩家终端1的抽选请求信息发送部700a向服务器1000发送抽选请求信息(P2)。辅助游戏介质的抽选的抽选请求信息与养成游戏介质的抽选的抽选请求信息同样,包含与辅助游戏介质

的抽选类别有关的信息和与抽选次数有关的信息。

[0220] 服务器1000当从玩家终端1接收到抽选请求信息时,执行抽选处理(S2),在抽选处理中,基于抽选请求信息来执行对养成游戏介质或辅助游戏介质的抽选。

[0221] 图24是说明服务器1000中的抽选处理的一例的流程图。当开始图24所示的抽选处理时,抽选控制部802a基于从玩家终端1发送的抽选请求信息,来判定抽选的类别和抽选次数(S2-1)。

[0222] 抽选控制部802a基于所判定出的抽选的类别和抽选次数,来执行抽选处理(S2-2)。此时,抽选控制部802a执行以下处理:从玩家持有的游戏内货币或游戏内道具的持有量中减去通过抽选处理消耗的游戏内货币或游戏内道具的消耗量,来进行更新。

[0223] 抽选控制部802a将与通过抽选处理决定出的养成游戏介质ID或辅助游戏介质ID、以及减法处理后的玩家持有的游戏内货币或游戏内道具的持有量有关的信息与玩家ID相关联地存储到玩家信息存储部820中(S2-3)。

[0224] 回到图23,服务器1000将与通过抽选处理决定出的养成游戏介质ID或辅助游戏介质ID有关的信息设为表示抽选处理的抽选结果的抽选结果信息,并设为玩家终端1能够接收该抽选结果信息。

[0225] 玩家终端1当接收到抽选结果信息时,执行演出画面显示处理(P3),在该演出画面显示处理中,将进行抽选演出的演出画面显示于显示器26。

[0226] 图25是说明本实施方式所涉及的演出画面显示处理P3的一例的流程图。如图25所示,虚拟空间生成部702a按顺序执行第一阶段演出处理(P3-1)、第二阶段演出处理(P3-2)、第三阶段演出处理(P3-3)、第四阶段演出处理(P3-4)、第五阶段演出处理(P3-5)的处理。

[0227] 如利用图6~图8详细说明的那样,第一阶段演出处理(P3-1)是执行如下动画演出的处理:使引导角色320进行打开门310的动作,来邀请玩家进入门310内。

[0228] 如利用图9~图10详细说明的那样,第二阶段演出处理(P3-2)是执行以下动画演出的处理:使视点从观众席410向闸门420移动。

[0229] 如利用图11~图14详细说明的那样,第三阶段演出处理(P3-3)是执行以特写的方式显示闸门420和剪影角色SC的放大演出的处理。后述该第三阶段演出处理的详细流程。

[0230] 如利用图15~图16详细说明的那样,第四阶段演出处理(P3-4)是执行以下动画演出的处理:以隔着闸门420沿水平方向逐个拍到配置于闸门420内的剪影角色SC的方式使视点移动。

[0231] 如利用图17详细说明的那样,第五阶段演出处理(P3-5)是执行以下演出的处理:通过使专用剪影角色ESC从闸门420中放开,来解除剪影状态,从而使作为抽选结果的抽选结果角色482明晰。此外,在第五阶段演出处理中使用的专用剪影角色ESC的专用剪影角色模型与在第三阶段演出处理中使用的剪影角色SC的剪影角色模型424不同。具体地说,在第五阶段演出处理中使用的专用剪影角色模型是模仿了抽选结果角色482的黑色或灰色的专用的剪影角色模型。另一方面,在第三阶段演出处理中使用的剪影角色模型424是与抽选结果无关的通用的剪影角色模型424。

[0232] 图26是说明本实施方式所涉及的第三阶段演出处理P3-3的一例的流程图。

[0233] 虚拟空间生成部702a进行以下处理:生成虚拟空间VS并在虚拟空间VS内配置3D模型和虚拟摄像机CA(P3-3-1)。在此,如利用图12说明的那样,虚拟空间生成部702a基于玩家

所指定的抽选次数,在配置空间426中以规定的配置基准配置多个剪影角色模型424。

[0234] 虚拟摄像机控制部704a基于玩家所指定的抽选次数或配置有剪影角色模型424的配置空间426,来计算相对于作为虚拟摄像机CA的配置位置的中心线0的偏移量(P3-3-2)。此外,在玩家所指定的抽选次数为上限次数的情况下,虚拟摄像机的配置位置被配置于中心线0上。因此,在玩家所指定的抽选次数为上限次数的情况下,相对于中心线0的偏移量为0。在此,在本实施方式中,对设定有游戏的抽选的上限次数的例子进行了说明,但是不限于此,也可以不设置游戏的抽选的上限次数。在该情况下,与通过配置有同抽选次数相应地设置的剪影角色模型424的配置空间426的中心位置的中心线对齐地配置虚拟摄像机CA。

[0235] 虚拟摄像机控制部704a判定所计算出的偏移量是否为0(P3-3-3)。在偏移量为0的情况下,作为虚拟摄像机的初始位置,虚拟摄像机控制部704a在中心线0上的地点P1'配置虚拟摄像机(P3-3-4)。之后,虚拟摄像机控制部704a按地点P1'→地点P2'→地点P3'控制虚拟摄像机CA的移动,以使虚拟摄像机CA沿着中心线0接近闸门模型422(P3-3-6)。

[0236] 另一方面,在偏移量不为0的情况下,作为虚拟摄像机CA的初始位置,虚拟摄像机控制部704a在从中心线0偏移的中心线0'上的地点P1配置虚拟摄像机CA(P3-3-5)。之后,虚拟摄像机控制部704a按地点P1→地点P2→地点P3控制虚拟摄像机CA的移动,以使虚拟摄像机CA沿着中心线0'接近闸门模型422(P3-3-6)。

[0237] 像这样,基于所计算出的偏移量,来控制配置于虚拟空间VS的虚拟摄像机CA的配置位置。尤其在玩家所指定的抽选次数小于上限次数的情况下,基于抽选次数或配置有剪影角色模型424的配置空间426,将虚拟摄像机CA的配置位置变更到从中心线0偏移的中心线0'的位置。

[0238] 图27是说明第一变形例所涉及的第三阶段演出处理P3-3的一例的流程图。

[0239] 虚拟空间生成部702a进行以下处理:生成虚拟空间VS并在虚拟空间VS内配置3D模型和虚拟摄像机CA(P3-3-11)。在此,如利用图13说明的那样,虚拟空间生成部702a基于玩家所指定的抽选次数,在配置空间426中以规定的配置基准配置多个剪影角色模型424。

[0240] 虚拟摄像机控制部704a基于玩家所指定的抽选次数或配置有剪影角色模型424的配置空间426,来计算相对于作为虚拟摄像机CA的配置位置的中心线0的偏移量(P3-3-12)。

[0241] 作为虚拟摄像机CA的初始位置,虚拟摄像机控制部704a在中心线0上的地点P1'配置虚拟摄像机CA(P3-3-13)。然后,虚拟摄像机控制部704a判定所计算出的偏移量是否为0(P3-3-14)。在偏移量为0的情况下,虚拟摄像机控制部704a按地点P1'→地点P2'→地点P3'控制虚拟摄像机CA的移动,以使虚拟摄像机CA沿着中心线0接近闸门模型422(P3-3-15)。

[0242] 另一方面,在偏移量不为0的情况下,虚拟摄像机控制部704a控制虚拟摄像机CA的移动,以使虚拟摄像机CA从中心线0去向中心线0'且接近闸门模型422(P3-3-16)。具体地说,如图13所示,在玩家所指定的抽选次数小于上限次数的情况下,虚拟摄像机控制部704a在中心线0上的地点P1'的位置配置虚拟摄像机。之后,从地点P1'到地点P2'虚拟摄像机CA的偏移量通过 $0V \times ((Tc - Ts) / (T1 - Ts))$ 的公式被进行偏移控制。这样,控制为虚拟摄像机CA的配置位置变更到从中心线0偏移的中心线0'的位置。像这样,基于所计算出的偏移量,来控制配置于虚拟空间VS的虚拟摄像机CA的配置位置。

[0243] 图28是说明第二变形例所涉及的第三阶段演出处理P3-3的一例的流程图。

[0244] 虚拟空间生成部702a进行以下处理:生成虚拟空间VS并在虚拟空间VS内配置3D模

型和虚拟摄像机(P3-3-21)。在此,如利用图14说明的那样,虚拟空间生成部702a基于玩家所指定的抽选次数,在配置空间426中以规定的配置基准配置多个剪影角色模型424。

[0245] 具体地说,以图14所示的例子进行说明,虚拟空间生成部702a将要配置于虚拟空间VS的多个剪影角色模型424分割为配置于第一配置空间426a~第三配置空间426c的第一组、配置于第四配置空间426d~第六配置空间426f的第二组、配置于第七配置空间426g的第三组。

[0246] 虚拟空间生成部702a以规定的基准将第一组配置为沿从第一配置空间426a朝向第三配置空间426c的方向排列为一系列。另外,虚拟空间生成部702a以规定的基准将第二组配置为沿从第四配置空间426d朝向第六配置空间426f的方向排列为一系列。另外,虚拟空间生成部702a以规定的基准将第三组配置为沿从第七配置空间426g朝向第十配置空间426j的方向排列为一系列。

[0247] 虚拟摄像机控制部704a运算通过各组的中心位置的中心线01、02、03(P3-3-22)。然后,虚拟摄像机控制部704a计算各组的中心线01、02、03相对于中心线0的偏移量(P3-3-23)。

[0248] 然后,虚拟摄像机控制部704a基于所计算出的偏移量,来控制配置于虚拟空间VS的虚拟摄像机CA的配置位置(P3-3-24)。具体地说,如利用图14说明的那样,虚拟摄像机控制部704a控制为在从中心线0偏移的中心线01(即,第一组的中央)上的地点P1的位置配置虚拟摄像机CA。之后,控制为在从中心线0偏移的中心线02(第二组的中央)上的地点P2的位置配置虚拟摄像机CA。之后,控制为在从中心线0偏移的中心线03(第三组的中央)上的地点P3的位置配置虚拟摄像机CA。

[0249] 回到图23,当演出画面显示处理结束时,玩家终端1执行抽选结果画面显示处理(P4),在该抽选结果画面显示处理中,如图18所示,将示出抽选处理的抽选结果的抽选结果画面显示于显示器26。

[0250] 以上,参照附图对实施方式的一个方式进行了说明,但是本发明并不限于上述实施方式,这是不言而喻的。本领域技术人员能够明确能够在权利要求书所记载的范围内想到各种变形例或修改例,并且,能够理解这些变形例或修改例也当然属于本发明的技术范围。

[0251] 另外,上述的游戏画面不过是一例,使用附图进行了说明的游戏画面的设计能够适当地变更。此外,在上述实施方式中,说明了以下例子:即使在抽选演出中的抽选次数不产生影响的阶段中,也进行通过利用虚拟摄像机CA对配置于虚拟空间VS的3D模型虚拟地进行拍摄而生成的3DCG演出。但是,不限于于此,也可以是,在抽选演出中的抽选次数不产生影响的阶段(在上述实施方式中为第一阶段和第二阶段)中,不进行该3DCG演出,而进行播放预先制作完毕的动画视频的演出。由此,在抽选演出中的抽选次数不产生影响的阶段中,能够减轻玩家终端1的CPU 10的负荷,能够使CPU 10高效地进行控制。另外,不限于于此,也可以是,在抽选演出中的抽选次数不产生影响的阶段中,将该3DCG演出与播放预先制作完毕的动画视频的演出组合来进行其双方。由此,能够向玩家提供更丰富的抽选演出。

[0252] 另外,在上述实施方式中,说明了在玩家终端1中执行与抽选演出相关的处理的情况。但是,与抽选演出相关的处理也可以在服务器1000中执行,还可以通过玩家终端1与服务器1000的协作来执行。

[0253] 无论如何,信息处理程序使一个或多个计算机执行以下处理即可。

[0254] (由计算机执行的处理)

[0255] 受理玩家的用于指定2次以上的任意次数来作为抽选对象的抽选次数的操作(在实施方式中,作为一例,P2)。

[0256] 基于玩家所指定的抽选次数,在虚拟空间VS的抽选结果配置位置(在实施方式中,作为一例,配置空间426)以规定的配置基准配置多个作为3D模型的通用对象(在实施方式中,作为一例,剪影角色模型424)。

[0257] 基于玩家所指定的抽选次数或配置有通用对象的抽选结果配置位置,来变更配置于虚拟空间VS的虚拟摄像机CA的配置位置。

[0258] 另外,在上述实施方式中,也可以是,对由玩家指定的抽选次数设置有上限次数,在虚拟空间VS中,设置包括多个抽选结果配置位置的虚拟配置框(在实施方式中,作为一例,闸门模型422),在抽选次数为上限次数的情况下,在虚拟配置框的全部抽选结果配置位置配置通用对象。

[0259] 也可以是,在变更虚拟摄像机CA的配置位置的处理中,在抽选次数为上限次数的情况下,与虚拟配置框的中心位置对齐地配置虚拟摄像机CA,在抽选次数小于上限次数的情况下,基于抽选次数或配置有通用对象的抽选结果配置位置,在从中心位置偏移的位置配置虚拟摄像机CA。

[0260] 另外,在上述第一变形例中,也可以是,在变更虚拟摄像机CA的配置位置的处理中,在抽选次数小于上限次数的情况下,在与虚拟配置框的中心位置对齐地配置了虚拟摄像机CA之后,在从中心位置偏移的位置配置虚拟摄像机CA。

[0261] 另外,在上述第二变形例中,也可以是,规定的配置基准为:将配置于虚拟空间VS的多个通用对象至少分割为第一组和第二组,使第一组和第二组分别在抽选结果配置位置沿规定方向排列为一系列,在变更虚拟摄像机的配置位置的处理中,与第一组的中央及第二组的中央对齐地配置虚拟摄像机CA。

[0262] 另外,在上述实施方式中,用于实现游戏的信息处理程序也可以被保存于计算机可读的非暂态存储介质。并且,上述实施方式还可以设为用于实现各功能以及流程图所示的步骤的信息处理方法。

[0263] 附图标记说明

[0264] 1:玩家终端;1000:服务器;S:信息处理系统。

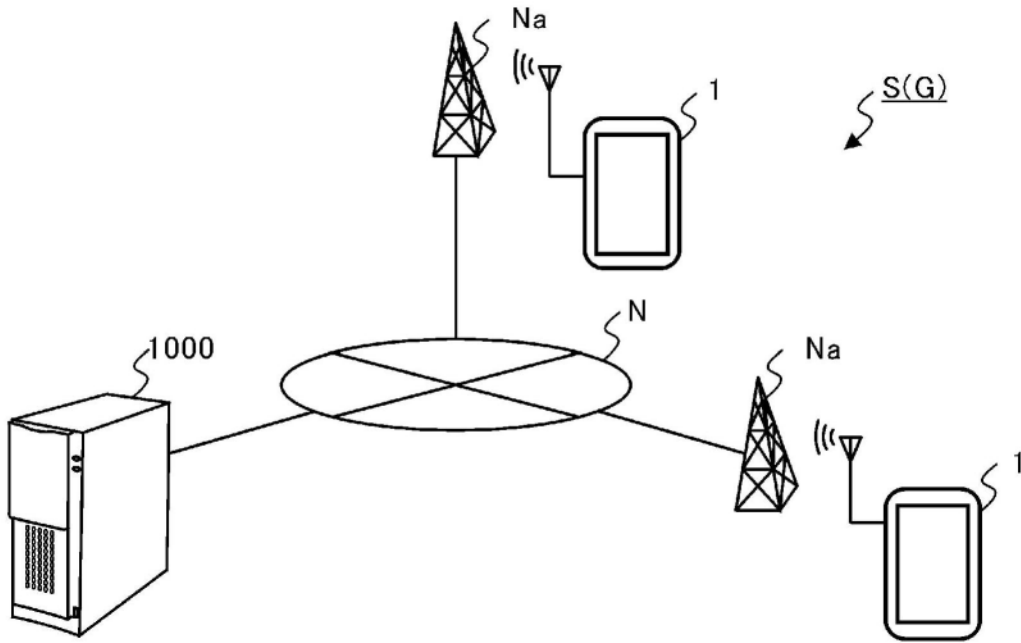


图1

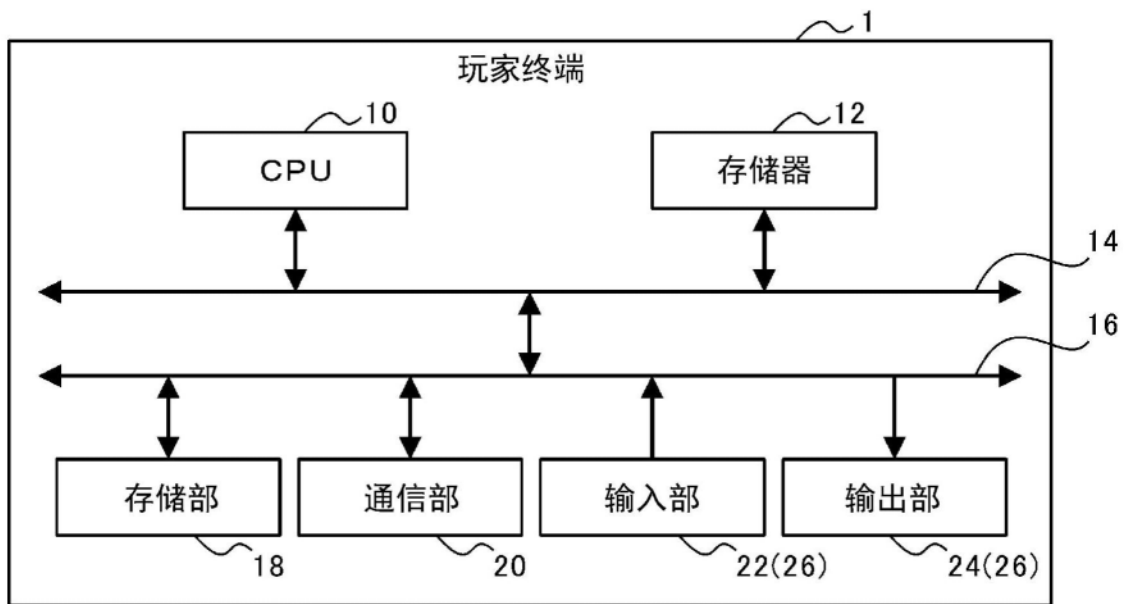


图2A

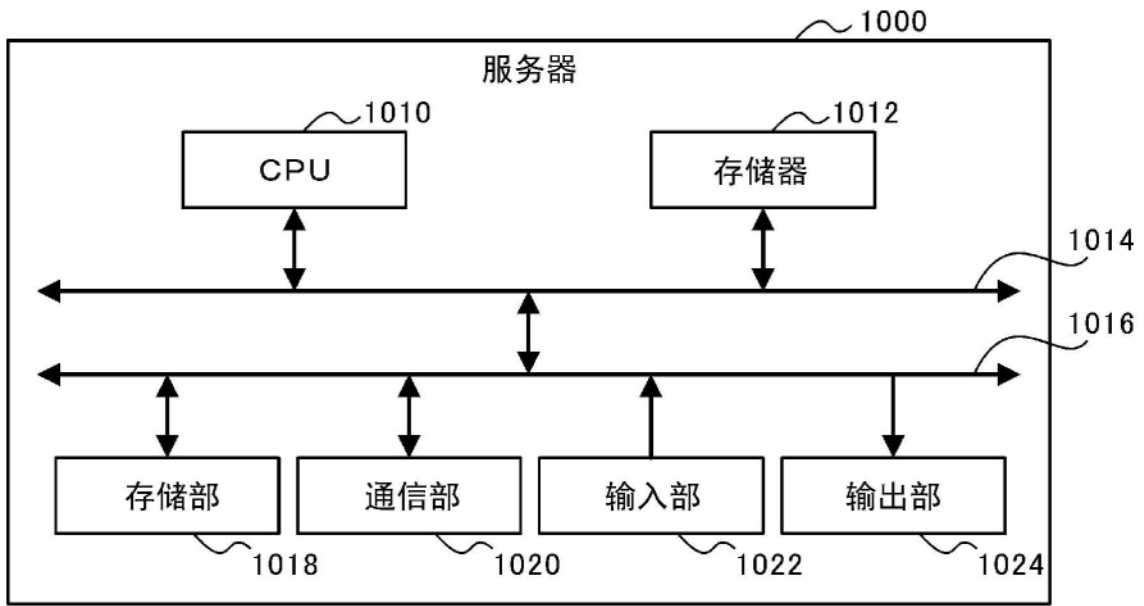


图2B

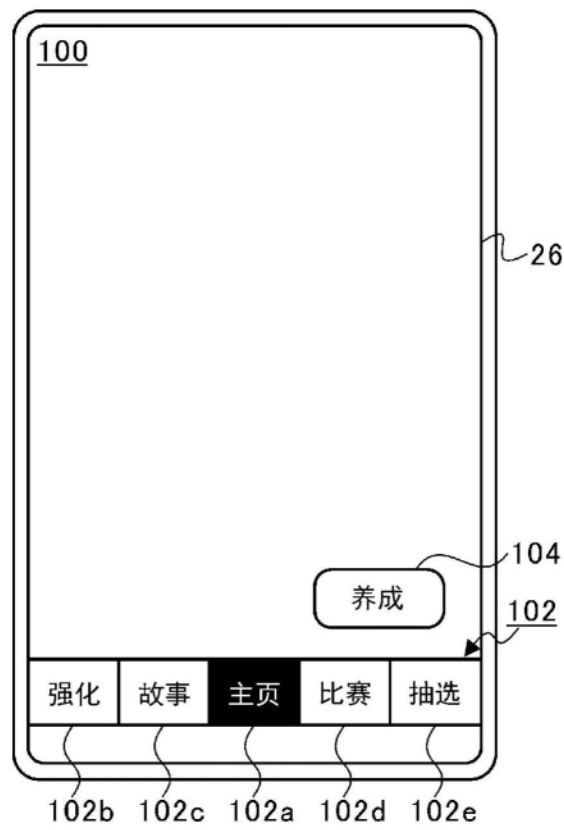


图3

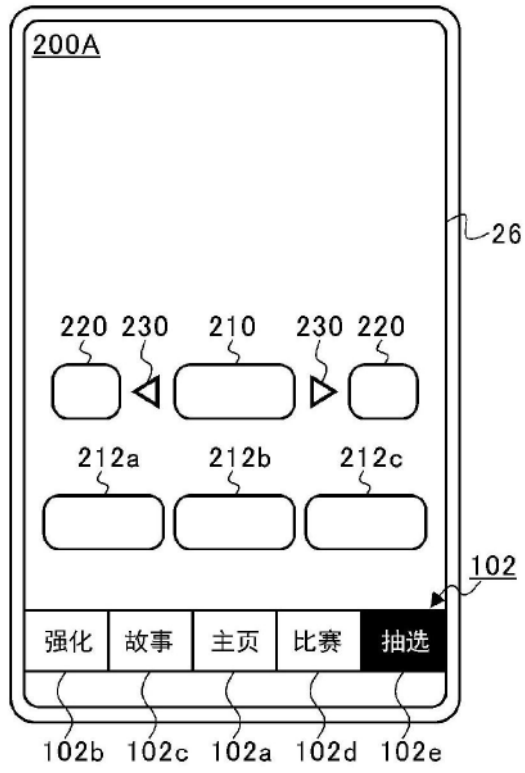


图4A

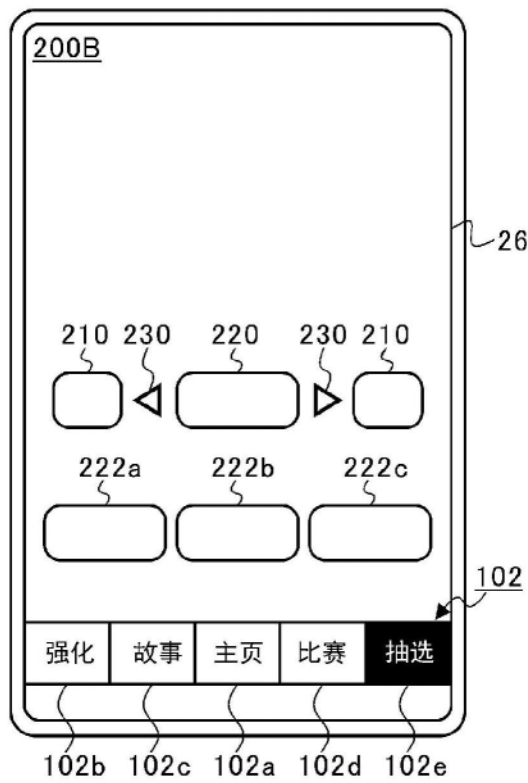


图4B

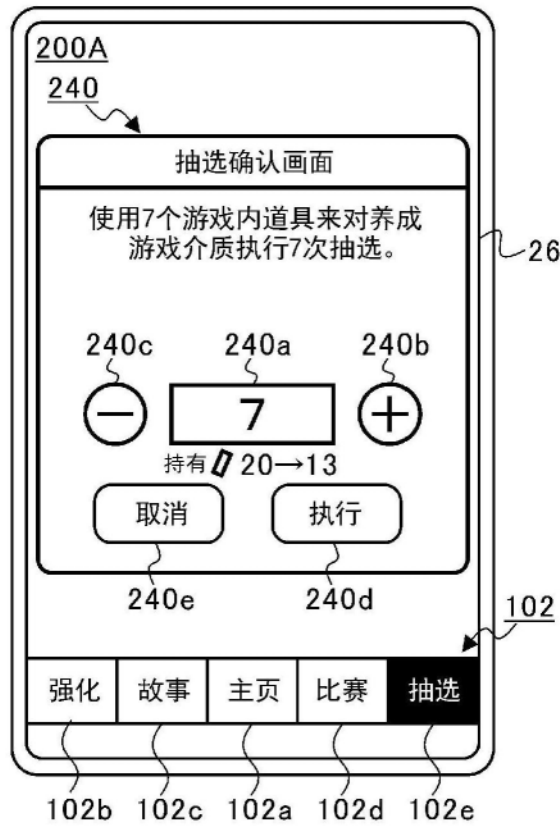


图5

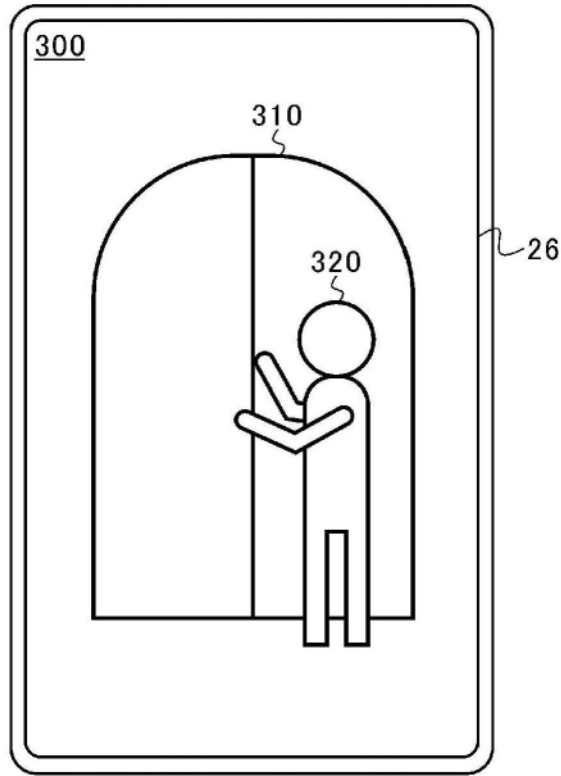


图6

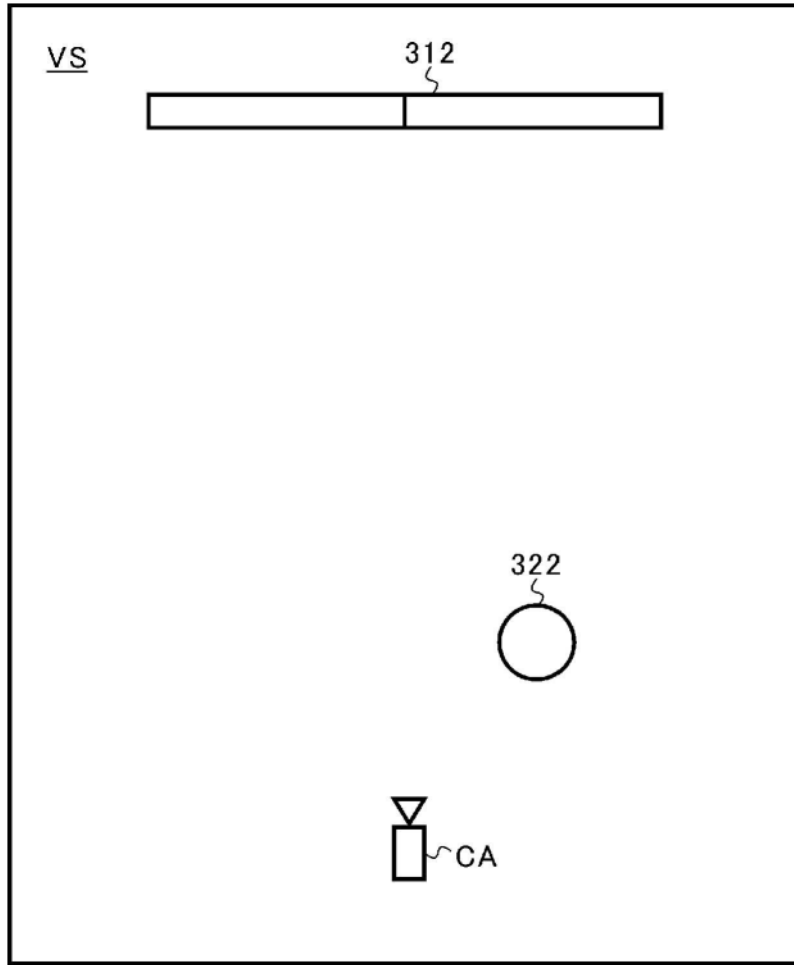


图7

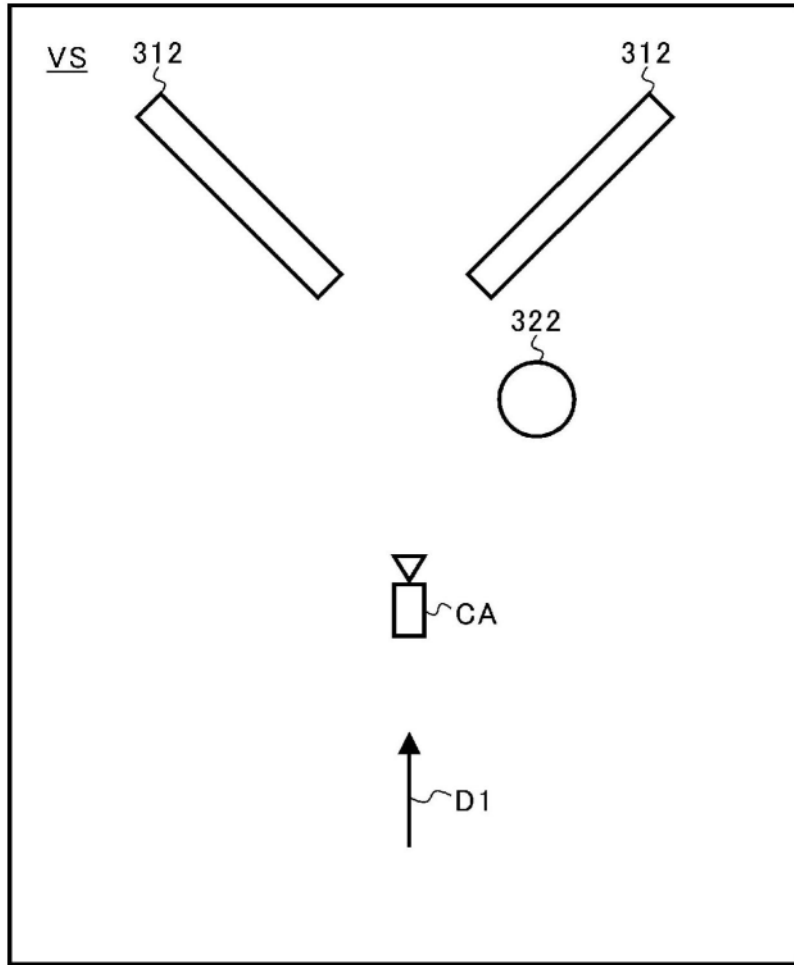


图8

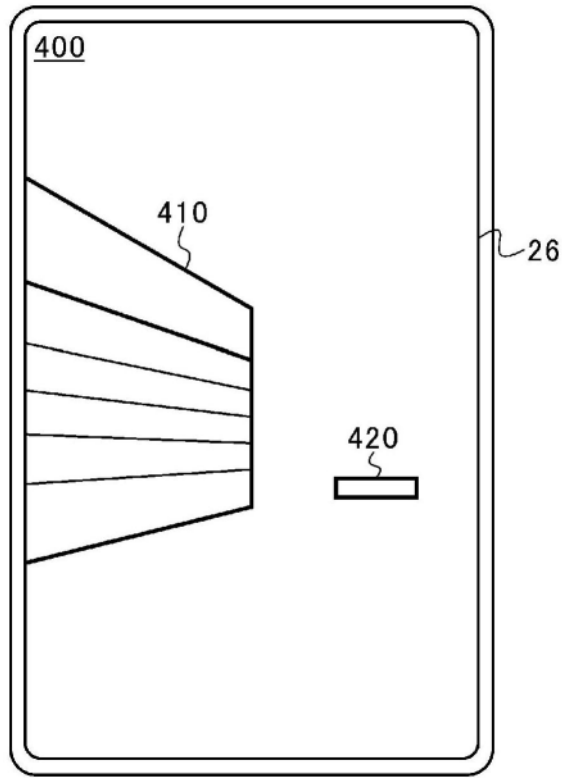


图9

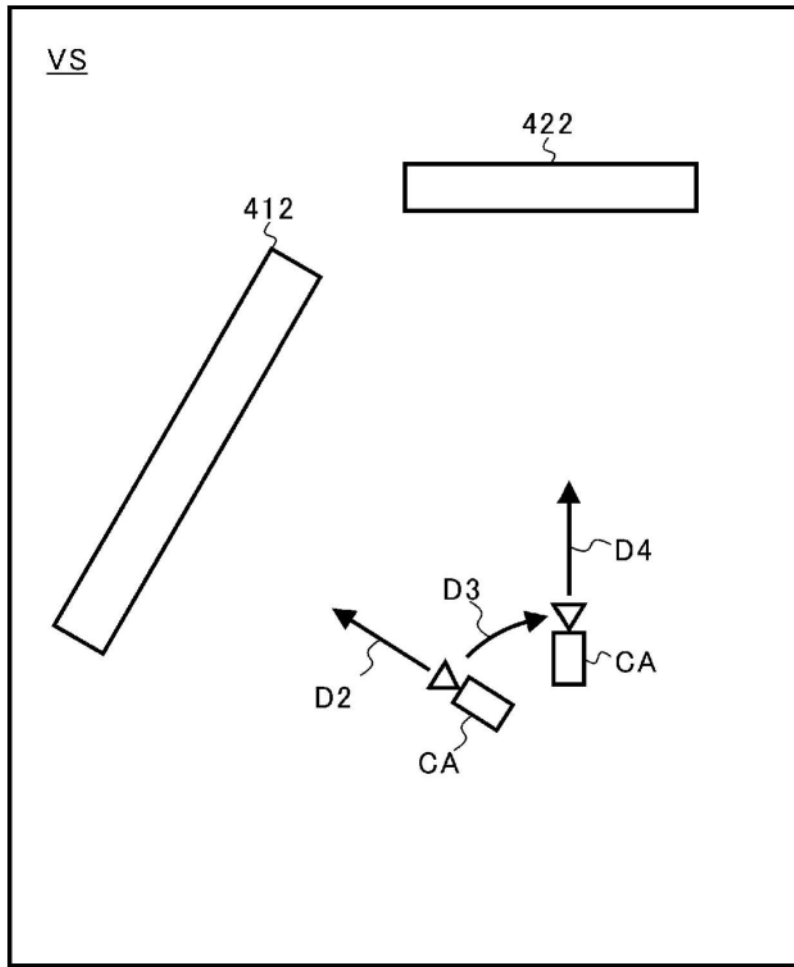


图10

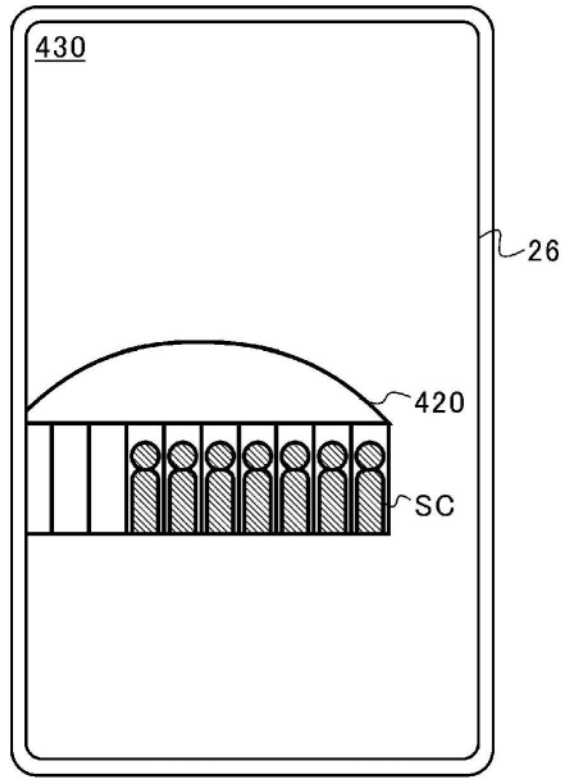


图11

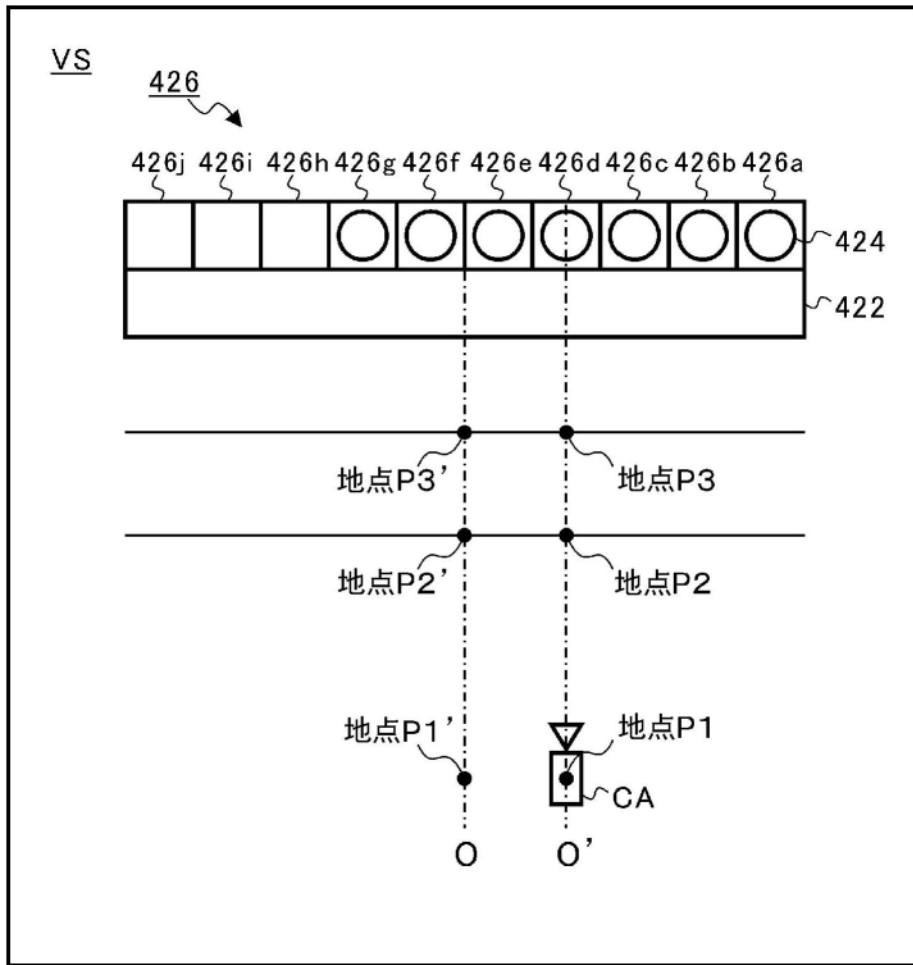


图12

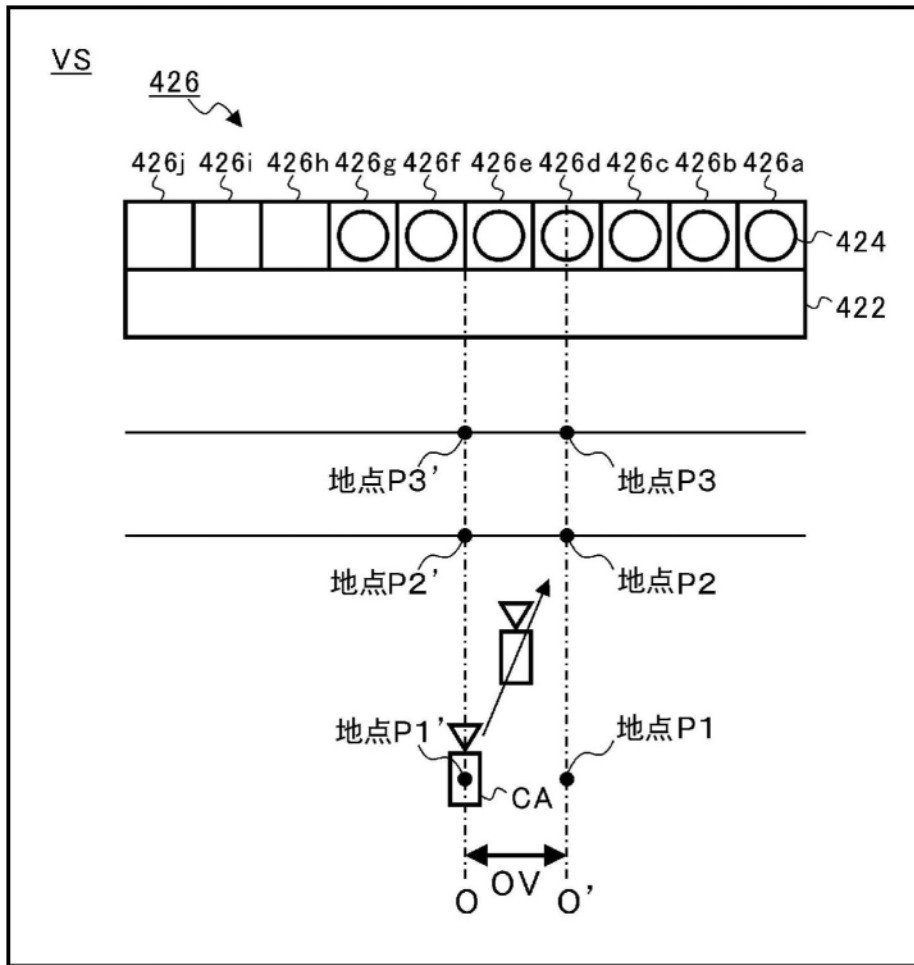


图13

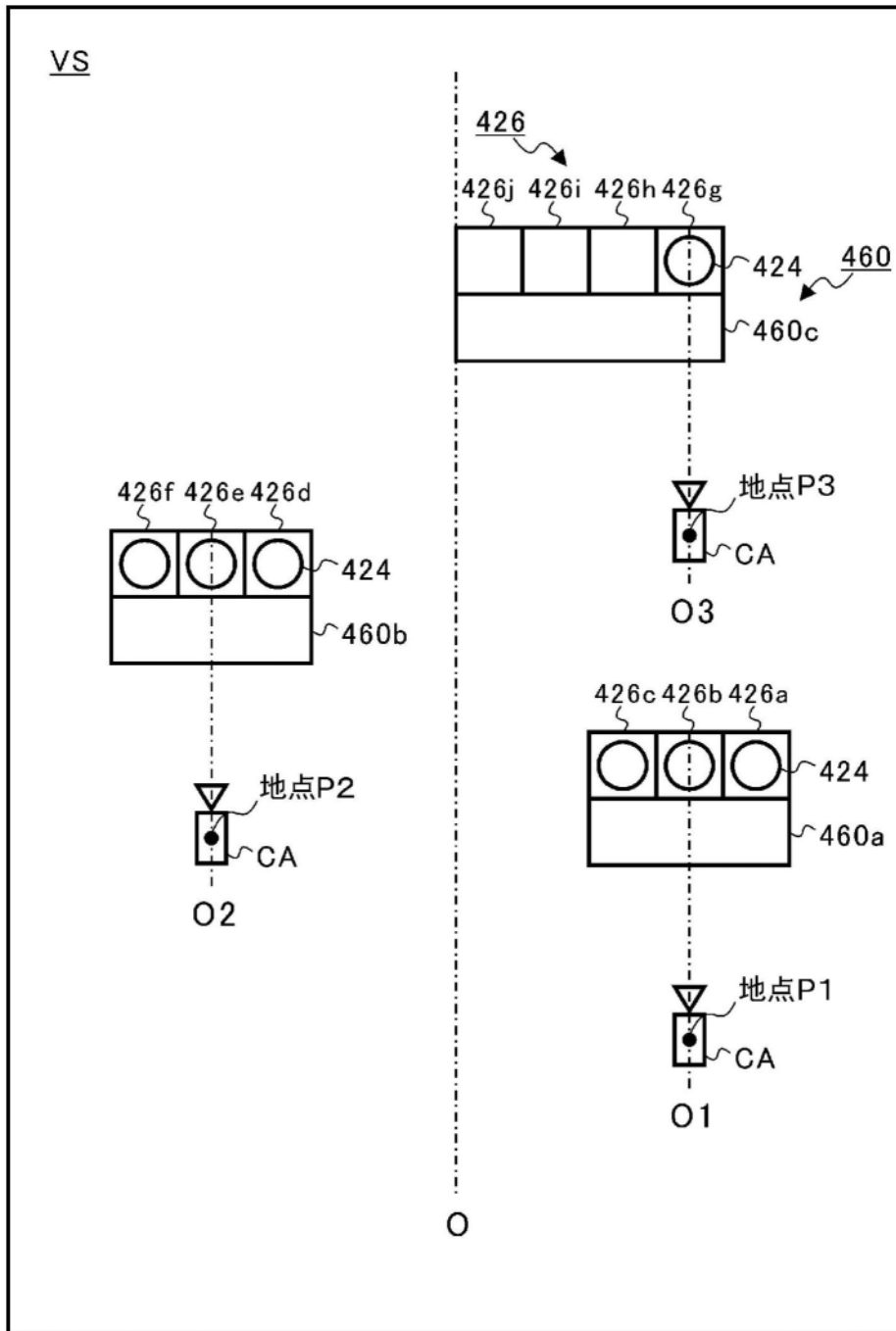


图14

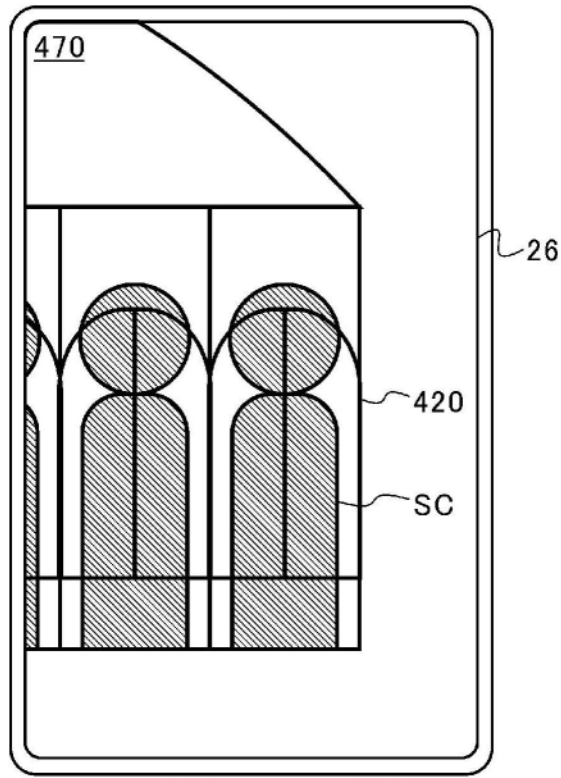


图15

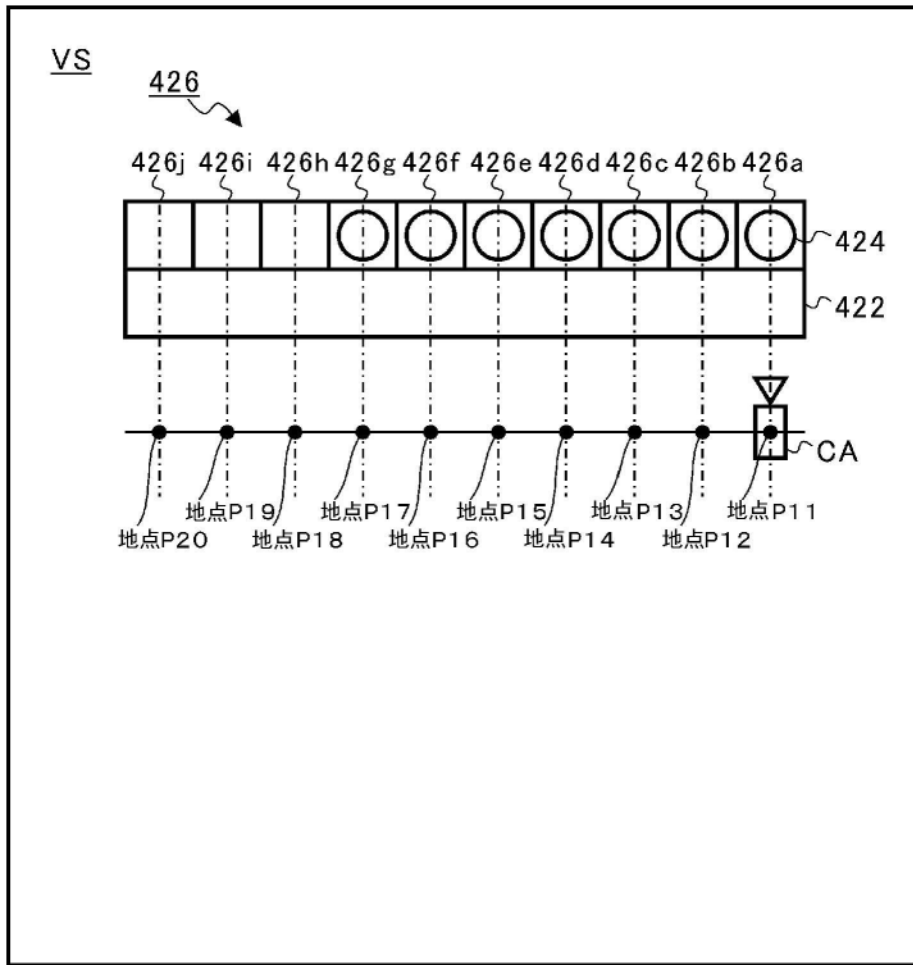


图16

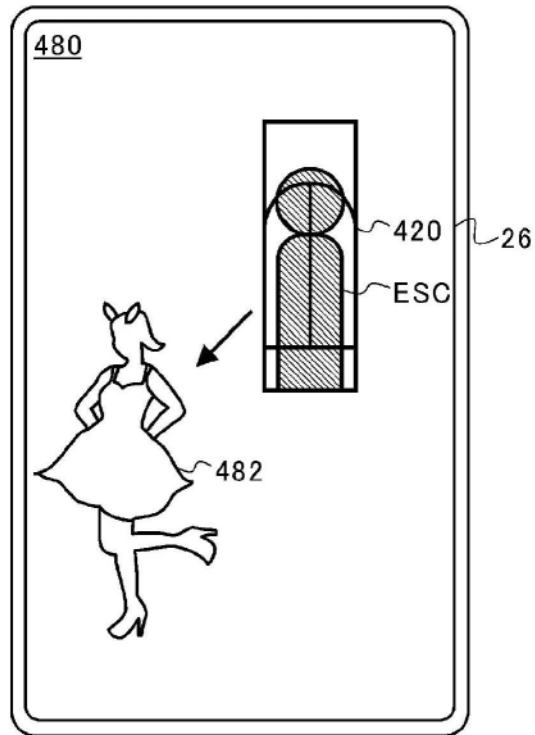


图17

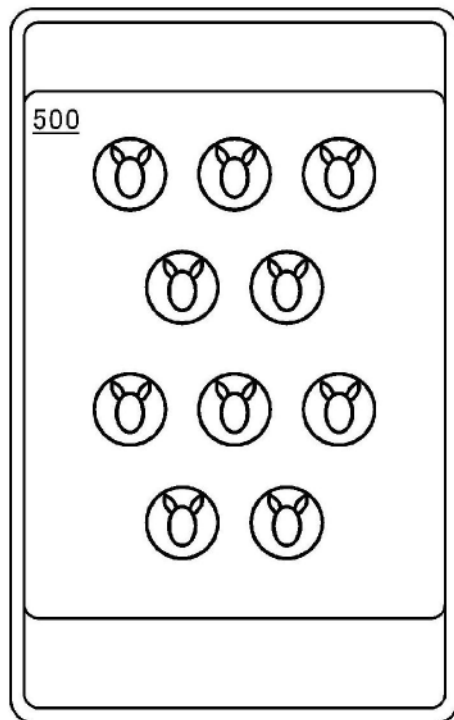


图18

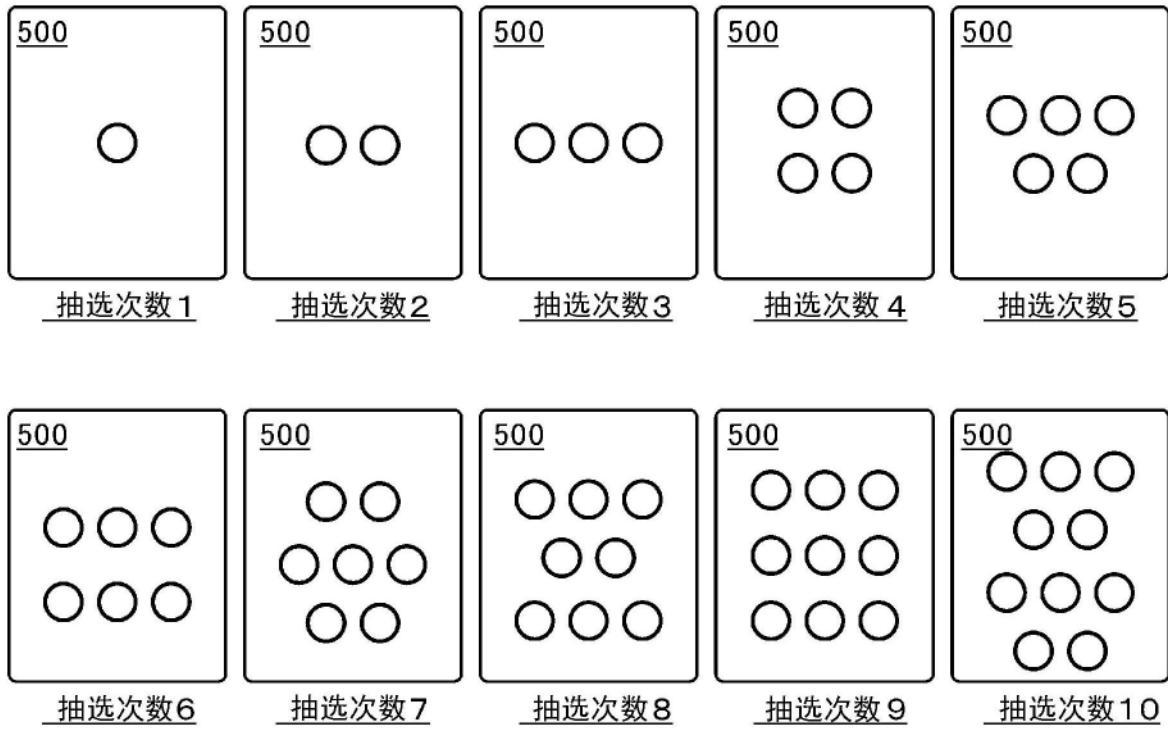


图19

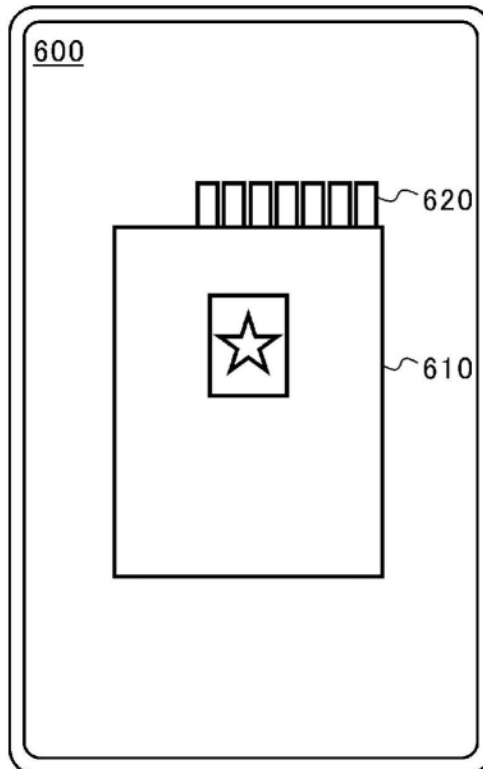


图20

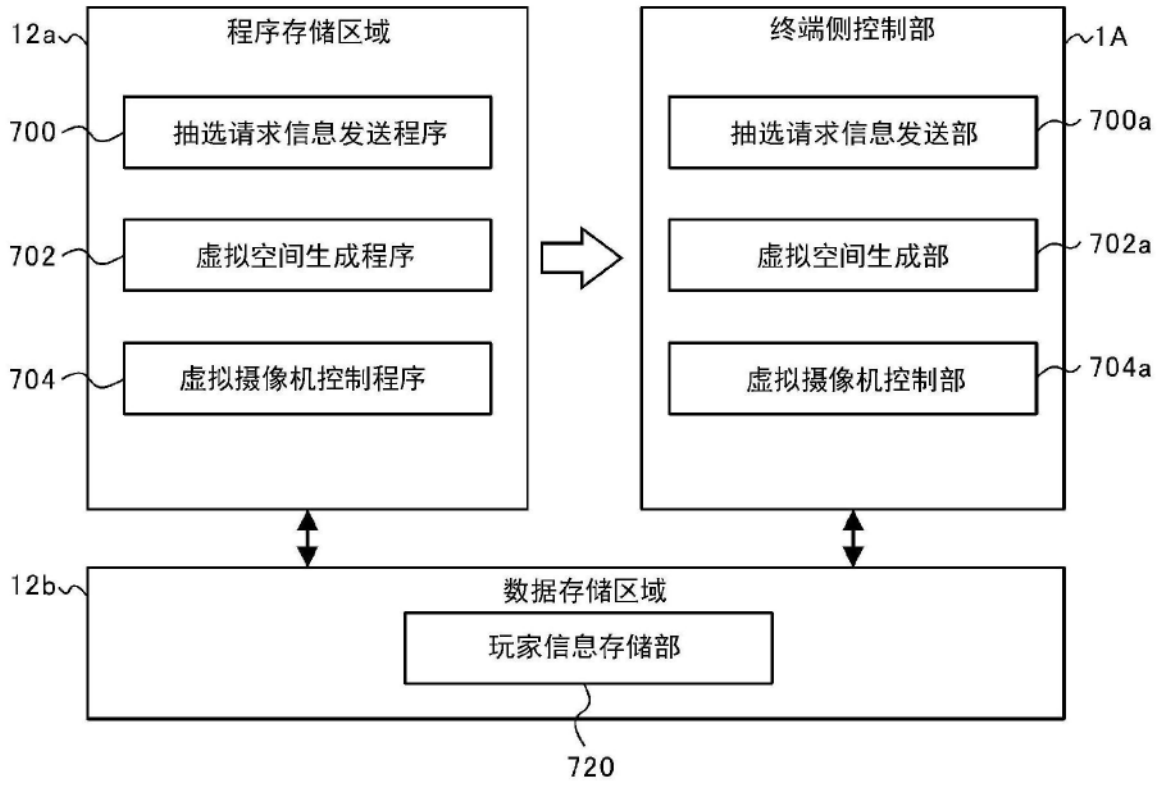


图21

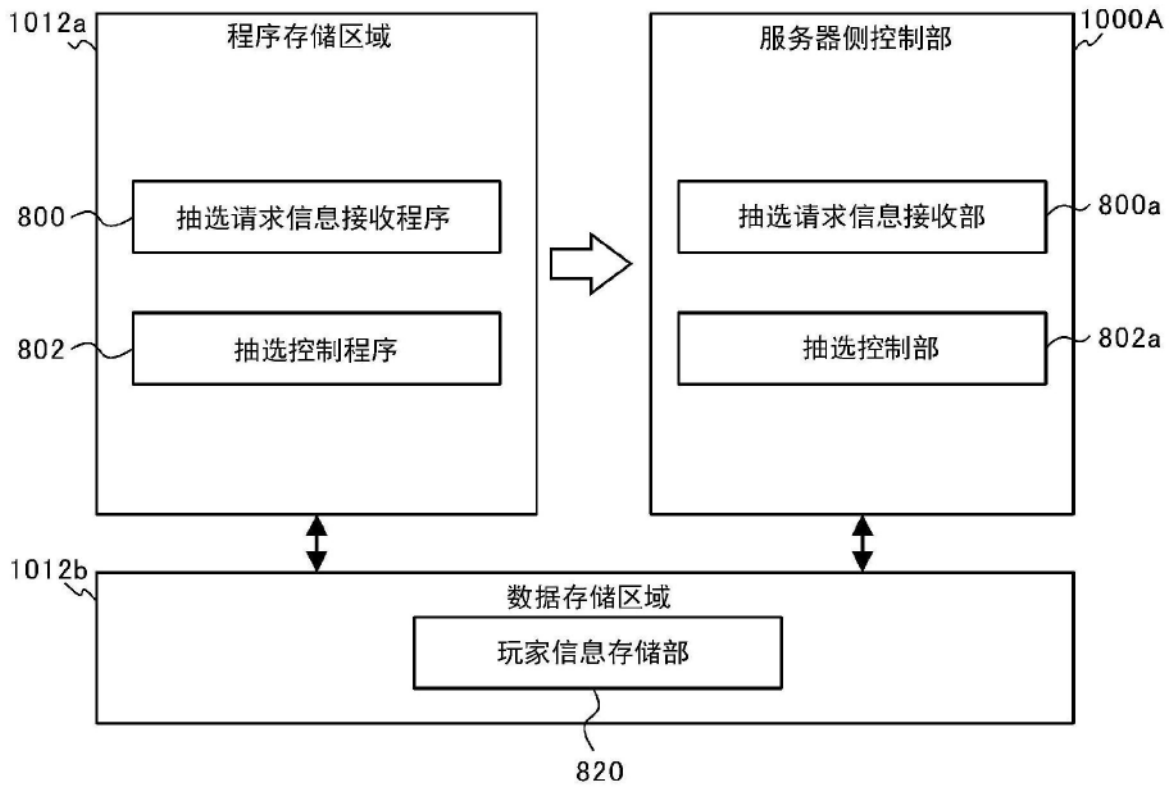


图22

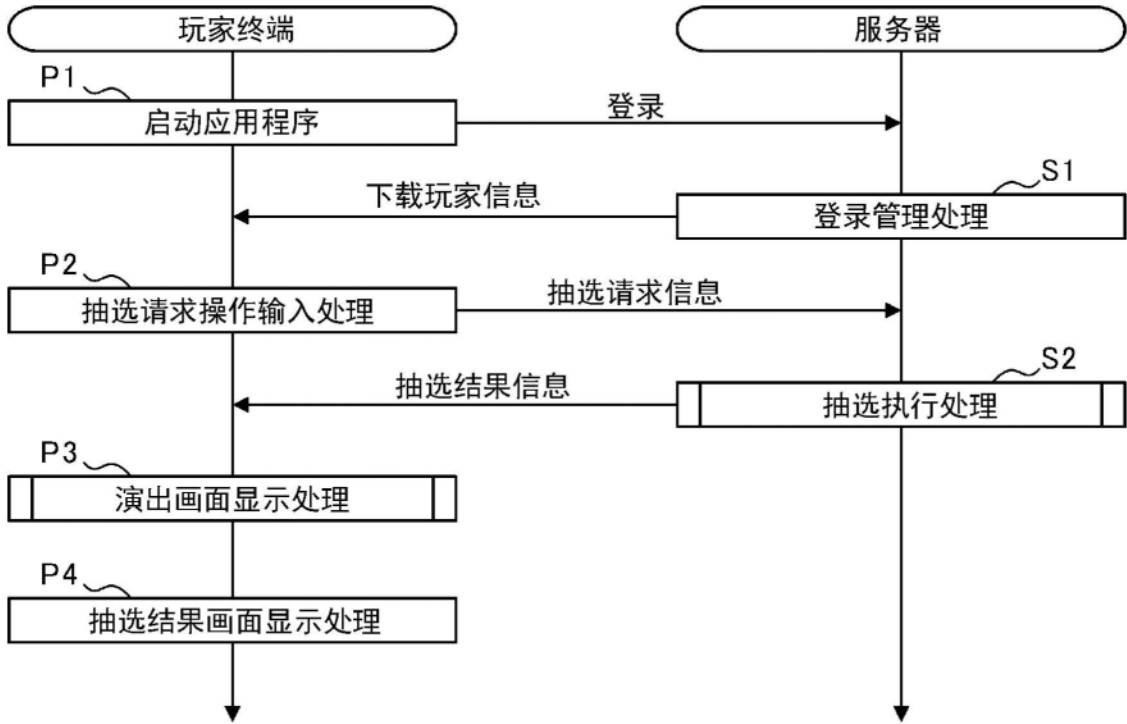


图23

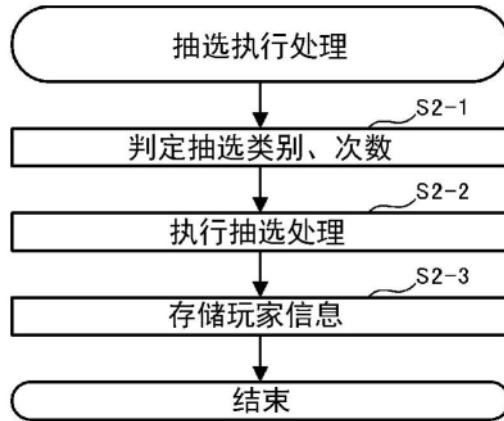


图24

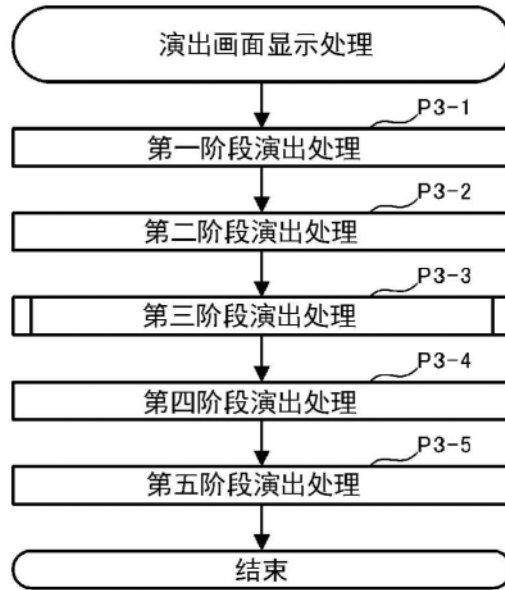


图25

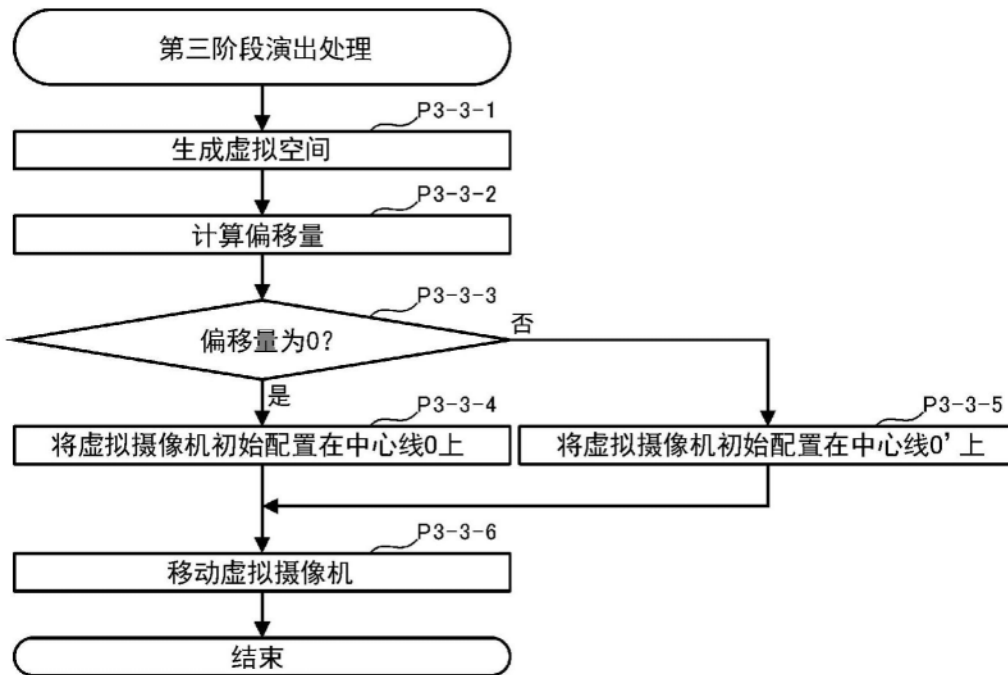


图26

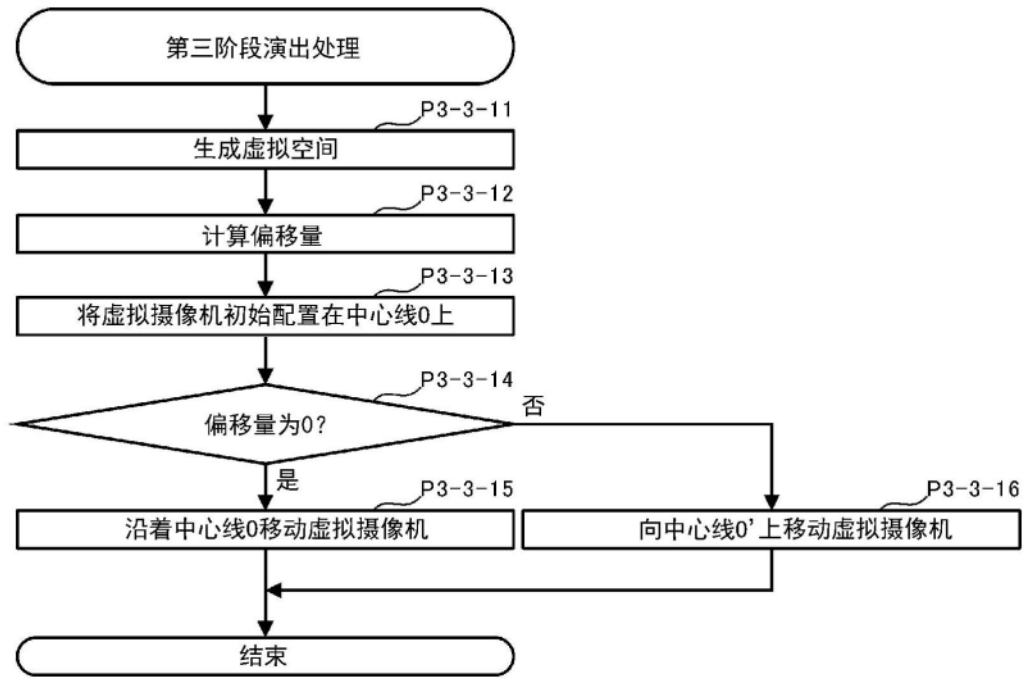


图27

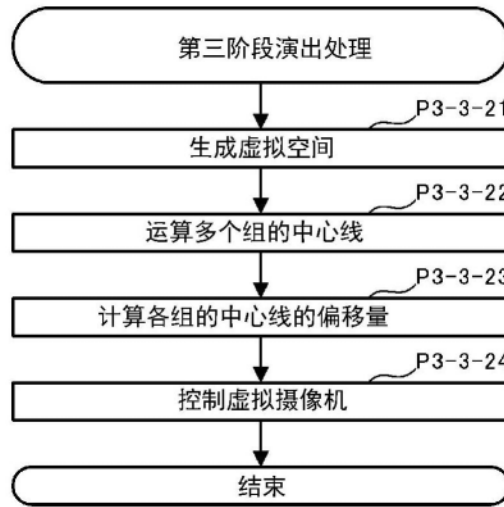


图28