

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7267328号

(P7267328)

(45)発行日 令和5年5月1日(2023.5.1)

(24)登録日 令和5年4月21日(2023.4.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F

13/69

5 1 0

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F

13/79

請求項の数 4 (全29頁)

(21)出願番号	特願2021-22555(P2021-22555)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和3年2月16日(2021.2.16)		株式会社 C y g a m e s
(62)分割の表示	特願2019-203022(P2019-203022)		東京都渋谷区南平台町16番17号
	の分割	(74)代理人	110000936
原出願日	令和1年11月8日(2019.11.8)		弁理士法人青海国際特許事務所
(65)公開番号	特開2021-74626(P2021-74626A)	(72)発明者	高 荒 大明
(43)公開日	令和3年5月20日(2021.5.20)		東京都渋谷区南平台町16番17号
審査請求日	令和4年10月21日(2022.10.21)	(72)発明者	川崎 星志
特許法第30条第2項適用	令和1年9月3日に https://itunes.apple.com/jp/app/id1134429300 https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.cygames.princessconnectredive https://dmg.priconn-redive	(72)発明者	山 崎 淳史
	最終頁に続く		東京都渋谷区南平台町16番17号
		審査官	安田 明央
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのいずれかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行する決定部と、

前記決定部により決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とする管理部と、

前記所定の期間に関する情報を表示する表示部と、
を備え、

前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である、

情報処理システム。

【請求項2】

10

20

前記管理部は、
所定のゲームをクリアすること、あるいは、チュートリアルが終了することを含む特定の
条件が成立すると、前記所定の条件を満たす前記選択種別の前記決定テーブルを参照した
前記決定処理を実行可能とする、
請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 3】

プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのいずれかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行するステップと、

決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するステップと、

10

前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するステップと、

過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とするステップと、

前記所定の期間に関する情報を表示するステップと、
を含み、

20

前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である、

情報処理方法。

【請求項 4】

プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのいずれかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行する決定部と、

前記決定部により決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、

30

過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とする管理部と、

前記所定の期間に関する情報を表示する表示部と、
してコンピュータを機能させ、

前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である、

40

情報処理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、所謂ガチャと呼ばれる抽選を無償もしくは有償で実行することにより、ゲームで利用するアイテムやキャラクタ等を獲得することができる情報処理システムがある。例えば、特許文献 1 では、ゲームを始めたばかりのプレイヤーに対して、レアリティ値の高いア

50

アイテムやキャラクタが出現する抽選テーブルを用いて抽選するようになされている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第5103508号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、情報処理システムでは、所定期間に亘って特別なアイテムやキャラクタ等を獲得することができる場合がある。例えば、新たにゲームを開始するプレイヤーは、上記の所定期間にゲームを開始すれば、特別なアイテムやキャラクタ等を獲得することが可能であるが、その所定期間外に開始した場合、特別なアイテムやキャラクタ等を獲得することができず、ゲーム意欲を減退させるおそれがあった。

【0005】

本発明は、ゲーム意欲を向上させることが可能な情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのいずれかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行する決定部と、前記決定部により決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とする管理部と、前記所定の期間に関する情報を表示する表示部と、を備え、前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である。

【0007】

管理部は、所定のゲームをクリアすること、あるいは、チュートリアルが終了することを含む特定の条件が成立すると、前記所定の条件を満たす前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を実行可能としてもよい。

【0010】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのいずれかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行するステップと、決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するステップと、前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するステップと、過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とするステップと、前記所定の期間に関する情報を表示するステップと、を含み、前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である。

【0011】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、プレイヤーにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されている選択種別毎に設けられた決定テーブルのうちのい

10

20

30

40

50

れかを参照して、複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行する決定部と、前記決定部により決定された前記ゲーム媒体を所持ゲーム媒体として、プレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、前記記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームを実行するゲーム実行部と、過去に実施された複数の前記選択種別それぞれの前記決定テーブルと、複数の前記選択種別それぞれに対応付けられた参照情報とが記憶されており、複数の前記選択種別の中から所定の条件を満たす前記選択種別を、前記参照情報に基づいて選択する選択処理を実行し、前記選択処理で選択した前記選択種別の前記決定テーブルを参照した前記決定処理を、所定の期間、実行可能とする管理部と、前記所定の期間に関する情報を表示する表示部と、してコンピュータを機能させ、前記所定の期間は、開始条件が成立した時点から予め設定された時間が経過するまでの期間である。

10

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、ゲーム意欲を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

【図2】図2Aは、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図2Bは、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

【図3】図3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する第1の図である。図3Cは、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する第2の図である。

20

【図4】図4Aは、クエスト画面の一例を説明する図である。図4Bは、クエスト選択画面の一例を説明する図である。図4Cは、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

【図5】図5Aは、バトル画面の一例を説明する図である。図5Bは、リザルト画面の一例を説明する図である。図5Cは、レポート画面の一例を説明する図である。

【図6】図6Aは、ガチャ画面の一例を説明する図である。図6Bは、ガチャ結果画面の一例を説明する図である。図6Cは、交換ラインナップポップアップの一例を説明する図である。

【図7】図7Aは、フェス開催期間中のガチャ画面の一例を説明する図である。図7Bは、SPフェス開催期間中のガチャ画面の一例を説明する図である。図7Cは、SPフェス開催期間中のSP交換ラインナップポップアップの一例を説明する図である。

30

【図8】図8A～図8Dは、「SPフェス」の抽選テーブルを説明する図である。

【図9】図9Aは、SPフェス開催中ポップアップを説明する図である。図9Bは、SPフェス開催期間中のホーム画面を説明する図である。

【図10】図10Aは、バルーン画像を説明する図である。図10Bは、バルーン画像の優先順位を説明する図である。

【図11】図11は、プレイヤー端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図12】図12は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

40

【図13】図13は、プレイヤー端末およびサーバの基本的な処理を説明するシーケンス図である。

【図14】図14は、ホーム画面表示処理を説明するフローチャートである。

【図15】図15は、プレイヤー情報更新処理を説明するフローチャートである。

【図16】図16は、ガチャ画面表示処理を説明するフローチャートである。

【図17】図17は、抽選処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。

50

かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0015】

(情報処理システムSの全体の構成)

図1は、情報処理システムSの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムSは、プレイヤ端末1と、サーバ100と、通信基地局200aを有する通信ネットワーク200を含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0016】

プレイヤ端末(情報処理装置)1は、通信ネットワーク200を介してサーバ100との通信を確立することができる。プレイヤ端末1は、サーバ100と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末1としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末1として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0017】

サーバ100は、複数のプレイヤ端末1と通信接続される。サーバ100は、ゲームをプレイするプレイヤを識別するためのプレイヤIDごとに各種の情報(プレイヤ情報)を蓄積する。

【0018】

通信基地局200aは、通信ネットワーク200と接続され、プレイヤ端末1と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク200は、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末1とサーバ100との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0019】

本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末1およびサーバ100がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤ端末1およびサーバ100には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末1とサーバ100との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0020】

(プレイヤ端末1およびサーバ100のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤ端末1のハードウェアの構成を説明する図である。また、図2Bは、サーバ100のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末1は、CPU(Central Processing Unit)10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24を含んで構成される。

【0021】

また、図2Bに示すように、サーバ100は、CPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124を含んで構成される。

【0022】

なお、サーバ100のCPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末1のハードウェアの構成について説明し、サーバ100については説明を省略する。

【0023】

CPU10は、メモリ12に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御す

10

20

30

40

50

る。メモリ 12 は、ROM(Read Only Memory)または RAM(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要なプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ 12 は、バス 14 を介して CPU 10 に接続されている。

【0024】

バス 14 には、入出力インタフェース 16 が接続される。入出力インタフェース 16 には、記憶部 18、通信部 20、入力部 22、出力部 24 が接続されている。

【0025】

記憶部 18 は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤ端末 1 においては、記憶部 18 に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU 10 によってメモリ 12 (RAM) にロードされる。

10

【0026】

通信部 20 は、通信基地局 200a と無線により通信接続され、通信ネットワーク 200 を介して、サーバ 100 との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤ端末 1 においては、サーバ 100 から受信したプログラム等が、メモリ 12 または記憶部 18 に格納される。

【0027】

入力部 22 は、例えば、プレイヤの操作が入力される(操作を受け付ける)タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 に設けられた、あるいは、プレイヤ端末 1 に接続(外付け)された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部 22 は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

20

【0028】

出力部 24 は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部 24 は、プレイヤ端末 1 に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ端末 1 が、出力部 24 としてディスプレイ 26 を備え、入力部 22 として、ディスプレイ 26 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

【0029】

30

(ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システム S (ゲーム装置 G) により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。本実施形態では、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦する所謂バトルゲームが提供される。具体的には、本実施形態のゲームでは、複数の味方キャラクタが提供される。プレイヤは、提供される味方キャラクタの中から複数(ここでは 5 体)を選択してパーティを編成する。また、プレイヤは、敵キャラクタや難易度が異なる複数種類のバトルゲームをプレイすることができる。バトルゲームでは、パーティに編成された味方キャラクタが敵キャラクタを倒して(クリアして)報酬を獲得することが目的となる。

【0030】

40

図 3A は、ホーム画面の一例を説明する図である。図 3B は、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する第 1 の図である。図 3C は、味方キャラクタ確認画面の一例を説明する第 2 の図である。プレイヤ端末 1 のディスプレイ 26 には、ゲーム画面が表示される。本実施形態では、ゲーム画面が、通常画面とバトル画面とに大別される。

【0031】

通常画面は、主に、プレイヤが各種の設定、情報の確認を行うための画面である。一方、バトル画面は、バトルゲームの開始から終了までの間、ディスプレイ 26 に表示されている画面である。ここでは、バトル画面以外の全ての画面が通常画面となる。通常画面は、図 3A に示すホーム画面、図 3B および図 3C に示す味方キャラクタ確認画面、クエスト画面(図 4A 参照)、ガチャ画面(図 6A、図 7A、図 7B 参照)、不図示のショップ

50

画面、ギルド画面およびメニュー画面等の複数の画面が設けられている。

【0032】

通常画面では、ディスプレイ26の下部にメニューバー30が表示される。メニューバー30には、プレイヤーが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー30には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部30a、「キャラ」と記された味方キャラクタ確認画面選択操作部30b、「クエスト」と記されたクエスト画面選択操作部30c、「ガチャ」と記されたガチャ画面選択操作部30d、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部30eが設けられている。

【0033】

ホーム画面選択操作部30aがタップされると、図3Aに示すホーム画面がディスプレイ26に表示される。また、味方キャラクタ確認画面選択操作部30bがタップされると、図3Bおよび図3Cに示す味方キャラクタ確認画面がディスプレイ26に表示される。同様に、クエスト画面選択操作部30cがタップされると、図4Aに示すクエスト画面がディスプレイ26に表示される。また、ガチャ画面選択操作部30dがタップされると、図6A、図7A、図7Bに示すガチャ画面がディスプレイ26に表示される。また、メニュー画面選択操作部30eがタップされると、メニュー画面がディスプレイ26に表示される。なお、詳しい説明は省略するが、メニュー画面では、ゲームの設定や、各種情報を確認することができる。

【0034】

メニューバー30においては、ディスプレイ26に表示中の画面が識別できるように、各画面に対応する操作部が強調表示される。

【0035】

図3Aに示すホーム画面は、初期画面に相当し、上部にヘッダ表示領域31が設けられる。ヘッダ表示領域31には、プレイヤーIDに関連付けられたプレイヤーレベルを示すレベル情報31a、プレイヤーIDに関連付けられたプレイヤーのスタミナを示すスタミナ表示バー31b、プレイヤーIDに関連付けられた第1通貨（図中、「」で示す）および第2通貨（図中、「」で示す）の所有量が表示される。

【0036】

なお、スタミナは、バトルゲームをプレイするために必要なパラメータである。本実施形態では、複数種類のバトルゲームが設けられており、各バトルゲームには、プレイに必要なスタミナの消費値や、1日の挑戦回数等が設定されている。プレイに必要なスタミナの消費値が設定されているバトルゲームを行う場合、プレイヤーは、スタミナを消費してバトルゲームをプレイすることになるため、スタミナが不足している場合には、そのバトルゲームをプレイすることができない。

【0037】

詳しい説明は省略するが、プレイヤーは、バトルゲームをクリアすると、プレイヤー経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤー経験値が一定値に到達すると、プレイヤーレベルが上昇する。プレイヤーレベルには、スタミナの上限值が設定されており、プレイヤーレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限值も高くなる。スタミナは、上限値の範囲内で、一定時間（例えば5分）おきに所定値（例えば1ポイント）だけ回復する。スタミナ表示バー31bには、スタミナの上限值に対して、現在のスタミナの残量が視覚的に把握できるように表示される。

【0038】

第1通貨および第2通貨は、ゲーム内でのみ利用可能な通貨である。例えば、第1通貨は、バトルゲームをクリアすると、クリアしたバトルゲームに応じて所定量を獲得することができる。第2通貨は、無償または有償で獲得することができる。なお、第1通貨および第2通貨は、様々な方法で獲得可能であるが、詳しい説明は省略する。

【0039】

また、ホーム画面の右端には、通知選択操作部32が表示されることがある。詳しくは省略するが、ギルドバトルが開催中である場合、「ギルドバトル」と記された通知選択操

10

20

30

40

50

作部 3 2 が表示される。

【 0 0 4 0 】

また、ホーム画面におけるメニューバー 3 0 と通知選択操作部 3 2 との間には、ホームメニュー 3 3 が表示される。ホームメニュー 3 3 には、「ショップ」と記されたショップ画面選択操作部 3 3 a、「ギルド」と記されたギルド画面選択操作部 3 3 b、「お知らせ」と記されたお知らせ画面選択操作部 3 3 c、「プレゼント」と記されたプレゼント画面選択操作部 3 3 d が設けられている。

【 0 0 4 1 】

ショップ画面選択操作部 3 3 a がタップされると、アイテムを購入可能な不図示のショップ画面が表示される。また、ギルド画面選択操作部 3 3 b がタップされると、不図示のギルド画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、お知らせ画面選択操作部 3 3 c がタップされると、アップデート情報やメンテナンス情報等を表示する不図示のお知らせ画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、プレゼント画面選択操作部 3 3 d がタップされると、例えば運営者から配布されたアイテムを表示する不図示のプレゼント画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 4 2 】

また、ホーム画面におけるホームメニュー 3 3 の左側には、バナー 3 4 が表示される。詳しくは後述するように、バナー 3 4 には、様々な画像が表示される。また、バナー 3 4 として表示可能な画像が複数ある場合には、プレイヤのSwipe操作に応じて、複数の画像のいずれかがバナー 3 4 として切り替わって表示されることになる。

【 0 0 4 3 】

図 3 B に示す味方キャラクタ確認画面では、プレイヤ ID に関連付けられた味方キャラクタ ID に対応する味方キャラクタの画像が全て表示される。つまり、味方キャラクタ確認画面では、プレイヤが所有している全ての味方キャラクタが表示される。なお、味方キャラクタ ID (ゲーム媒体) は、味方キャラクタを識別するためのものであり、味方キャラクタごとに異なる ID が付されている。そして、プレイヤが例えばガチャ (抽選) 等により新たな味方キャラクタを獲得すると、そのプレイヤのプレイヤ ID に、獲得した味方キャラクタの味方キャラクタ ID (所持ゲーム媒体) が関連付けられる。

【 0 0 4 4 】

味方キャラクタ確認画面では、プレイヤによるスクロール操作によって、味方キャラクタの画像がスクロール表示される。そして、味方キャラクタ確認画面には、図 3 C に示すように、プレイヤが所有している味方キャラクタの画像の下方に、プレイヤが所持していない味方キャラクタ (プレイヤ ID に対応付けられていない味方キャラクタ ID) の画像が、未解放キャラクタとして、プレイヤが所有している味方キャラクタの画像とは異なる表示態様 (図中、ハッチングで示す) で表示される。ここで、未解放キャラクタとして表示される味方キャラクタは、詳しくは後述するガチャ (抽選) において獲得可能な味方キャラクタのみであり、ガチャ (抽選) において獲得不能な味方キャラクタが未解放キャラクタとして表示されることはない。

【 0 0 4 5 】

味方キャラクタ確認画面の右端には、「パーティ」と記されたパーティ画面選択操作部 3 5 が表示される。パーティ画面選択操作部 3 5 がタップされると、不図示のパーティ編成画面がディスプレイ 2 6 に表示され、最大 5 体の味方キャラクタで構成されるパーティを編成、保存することができる。

【 0 0 4 6 】

味方キャラクタには、星 (ランク)、経験値およびレベルが対応付けて記憶されている。経験値は、後述するバトルゲームで勝利した場合、あるいは、所定のアイテムを使用した場合に上昇する。味方キャラクタは、それぞれ初期のランクとして 1 ~ 3 の星 (ランク) が設定されている。レベルは、経験値に対応して設定され、経験値が所定値に達するたびにレベルが上昇する。なお、各味方キャラクタには、レベルの上限値が設定されており、上限値までの範囲内でのみレベルが上昇する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

また、味方キャラクタには、星およびレベルに基づいて、ライフポイント、攻撃力、防御力等の戦闘力のベース値が設定されている。プレイヤーは、味方キャラクタの戦闘力が高くなるほど、バトルゲームを有利に進行することができる。また、味方キャラクタに設定される各ベース値は、星が増えるほど、また、レベルが高くなるほど上昇する。

【 0 0 4 8 】

さらに、味方キャラクタには、武器や防具の装備品を装備させる（設定する）ことができる。各装備品には、攻撃力および防御力等に対する加算値が設定されている。装備品を装備させると、上記のベース値に、各装備品の加算値が加算され、味方キャラクタの戦闘力を高めることができる。

10

【 0 0 4 9 】

図 4 A は、クエスト画面の一例を説明する図である。図 4 B は、クエスト選択画面の一例を説明する図である。図 4 C は、パーティ選択画面の一例を説明する図である。

【 0 0 5 0 】

図 3 A に示すホーム画面においてクエスト画面選択操作部 3 0 c がタップされると、図 4 A に示すクエスト画面がディスプレイ 2 6 に表示される。なお、本実施形態では、バトルゲームの種別として、ノーマルクエストを例に挙げて説明するが、その他の種別（ハードクエスト、ギルドバトル等）のバトルゲームが設けられていてもよい。

【 0 0 5 1 】

なお、バトルゲームの種別によっては、開放条件が設定されているものがある。開放条件としては、例えば、プレイヤーレベルが所定値以上であること、他の所定のバトルゲームをクリアしていること等が挙げられる。また、各バトルゲームの種別には、複数のバトルゲーム（階層）が属している。これらのバトルゲームそれぞれにも開放条件が設定されている。そして、開放条件が満たされると、プレイヤー情報に含まれるゲーム開放情報が更新される。

20

【 0 0 5 2 】

クエスト画面には、ノーマルクエストを選択するためのノーマルクエスト選択操作部 3 6 a、および、ハードクエストを選択するためのハードクエスト選択操作部 3 6 b が設けられている。クエスト画面において、ノーマルクエスト選択操作部 3 6 a またはハードクエスト選択操作部 3 6 b のどちらか一方が必ず選択された状態となるようになされており、初期状態としてノーマルクエスト選択操作部 3 6 a が選択されている。

30

【 0 0 5 3 】

クエスト画面には、ノーマルクエスト選択操作部 3 6 a が選択されている場合、ノーマルクエストに属する複数のバトルゲーム（階層）のいずれかを選択するためのクエスト操作部 3 7 が表示される。

【 0 0 5 4 】

クエスト操作部 3 7 には、それぞれのバトルゲームのクリア情報も合わせて表示される。クリア情報は、例えば、3 つの星で示される。バトルゲームでは、そのバトルゲームをクリアすると、クリアしたときにライフポイントが 0 になっている味方キャラクタの数に応じて、星が獲得される。例えば、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体もない場合には 3 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 1 体の場合には 2 つの星が獲得され、ライフポイントが 0 になっている味方キャラクタが 2 体以上の場合には 1 つの星が獲得される。

40

【 0 0 5 5 】

図 4 A の例では、「2 1 - 1」のバトルゲームにおいて 3 つの星が獲得され、「2 1 - 2」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得され、「2 1 - 3」のバトルゲームにおいて 2 つの星が獲得されている。また、「2 1 - 4」のバトルゲームにおいては、星が 1 つも獲得されておらず、このバトルゲームがクリアされていないことが報知される。

【 0 0 5 6 】

なお、クエスト（ノーマルクエスト、ハードクエスト）では、開放条件として、1 つ前

50

のバトルゲームをクリアすることが設定されている。例えば、図 4 A の例では、「2 1 - 3」のバトルゲームまでクリアしていることにより、「2 1 - 4」のバトルゲームが開放されるが、それ以降（不図示の「2 1 - 5」以降）のバトルゲームは未開放となっている。

【0057】

クエスト画面において、例えば「2 1 - 1」のバトルゲームのクエスト操作部 3 7 がタップされると、図 4 B に示すクエスト選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。クエスト選択画面には、そのバトルゲームに登場する敵キャラクタや、そのバトルゲームで獲得可能なアイテム（報酬）が表示される。また、クエスト選択画面には、そのバトルゲームの実行前後のスタミナや、残り挑戦回数が表示される。なお、残り挑戦回数は、1 日において挑戦可能な回数を示しており、ノーマルクエストのバトルゲームは、無限に設定されている。また、本実施形態では、ノーマルクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは 1 0 に設定されている。しかしながら、ノーマルクエストのバトルゲームで消費されるスタミナは、バトルゲーム毎に異なるようにしてもよい。

10

【0058】

また、クエスト選択画面には、キャンセル操作部 3 8、および、そのバトルゲームに挑戦するための「挑戦する」と記された挑戦操作部 3 9 が表示される。

【0059】

キャンセル操作部 3 8 がタップされると、図 4 A に示すクエスト画面がディスプレイ 2 6 に表示され、選択されていた「2 1 - 1」のバトルゲームへの挑戦が中止される。

【0060】

20

一方、挑戦操作部 3 9 がタップされると、図 4 C に示すパーティ選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。パーティ選択画面には、プレイヤーが所有している全ての味方キャラクタが表示されるとともに、下方に、選択された味方キャラクタを表示する選択済み味方キャラクタ表示領域 4 1 が表示される。

【0061】

また、パーティ選択画面には、キャンセル操作部 3 8、および、「バトル開始」と記されたバトル開始操作部 4 2 が表示される。

【0062】

パーティ選択画面において、プレイヤーが、表示されている味方キャラクタをタップすると、操作された味方キャラクタが選択済み味方キャラクタ表示領域 4 1 に表示される。つまり、ここでは、プレイヤー ID に関連付けられた複数の味方キャラクタ ID のうち、バトルゲームに使用するため（パーティを決定するため）の味方キャラクタ ID を選択している。

30

【0063】

そして、味方キャラクタ（味方キャラクタ ID）が選択され、バトル開始操作部 4 2 がタップされると、バトルゲームが開始される。

【0064】

図 5 A は、バトル画面の一例を説明する図である。図 5 B は、リザルト画面の一例を説明する図である。図 5 C は、レポート画面の一例を説明する図である。図 4 C に示すパーティ選択画面においてバトル開始操作部 4 2 が操作（タップ）されると、バトルゲームが開始される。

40

【0065】

バトルゲーム中は、図 5 A に示すように、バトル画面が表示される。バトル画面では、味方キャラクタと敵キャラクタとがディスプレイ 2 6 に表示される。味方キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、敵キャラクタにダメージを与えたり、敵キャラクタからダメージを受けたりする。また、敵キャラクタは、コンピュータ制御により動作し、味方キャラクタにダメージを与えたり、味方キャラクタからダメージを受けたりする。

【0066】

敵キャラクタにダメージポイントが付与されると、敵キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。同様に、味方キャラクタにダメージポイントが付与され

50

ると、味方キャラクタのライフポイントからダメージポイントが減算される。全ての敵キャラクタのライフポイントが0になるとプレイヤーの勝利となり（クリアとなり）、全ての味方キャラクタのライフポイントが0になると（敗北すると）、プレイヤーの敗北となる。

【0067】

ここで、バトル画面の下部には、図5Aに示すように、味方キャラクタ詳細表示領域43が設けられる。味方キャラクタ詳細表示領域43には、味方キャラクタごとのライフポイント43aおよび必殺技ゲージ43bが表示される。必殺技ゲージ43bは、味方キャラクタが敵キャラクタからダメージを受けたり、敵キャラクタにダメージを与えたりすると上昇する。そして、必殺技ゲージ43bが予め決められた最大値に到達すると、その味方キャラクタが必殺技を使えるようになる。必殺技は、通常の攻撃よりも敵キャラクタに付与されるダメージポイントが大きかったり、味方キャラクタのライフポイントを回復したり、敵キャラクタに特殊効果を付与したりする。

【0068】

ここで、必殺技を使用する方法は、2パターン設けられている。1つは、味方キャラクタ詳細表示領域43に表示された、必殺技ゲージ43bが最大値に到達した味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）する方法である。もう1つは、オート状態において必殺技ゲージ43bが最大値に到達すると、コンピュータ制御により、味方キャラクタが必殺技を使用する方法である。なお、バトル画面には、オート選択操作部44が表示されており、オート選択操作部44の操作に応じて、オート状態または手動状態を切り替えることが可能である。手動状態においてオート選択操作部44がタップされると、必殺技がオートで使用されるオート状態となる。また、オート状態において、オート選択操作部44がタップされると、必殺技を手動で使用する手動状態となる。なお、オート状態においても、必殺技ゲージ43bが最大値に到達しており、かつ、コンピュータ制御により必殺技が使用されていない状態で、味方キャラクタをプレイヤーが操作（タップ）すると、必殺技の使用が可能となっている。

【0069】

そして、バトルゲームが正常に終了（正常終了）すると、図5Bに示すように、リザルト画面がディスプレイ26に表示される。図5Bには、一例として、バトルゲームをクリアした時のリザルト画面を示している。

【0070】

リザルト画面には、バトルゲームのゲーム結果情報の少なくとも一部が表示されるとともに、「レポート」と記されたレポート表示操作部45、および、「閉じる」と記された終了操作部46が表示される。

【0071】

なお、ゲーム結果情報には、味方キャラクタの味方キャラクタID（パーティ）、敵キャラクタの敵キャラクタID、バトル終了時の味方キャラクタおよび敵キャラクタの残存状況（バトルゲーム終了時にライフポイントが0になっているか否か）、与えたダメージポイント（合計値）、手動状態またはオート状態であるか、バトルログID、バトルゲームの種別（ノーマルクエスト、ハードクエスト等）、バトルゲームの種別ごとに関連付けられた情報（クリア情報、バトルゲームの階層等）、付与されたアイテム情報、付与された第1通貨等が含まれている。また、バトルログIDは、バトルゲーム毎に固有に付与される。また、バトルゲームの種別ごとに関連付けられた情報は、バトルゲームの種別ごとに異なる内容となっている。

【0072】

リザルト画面において終了操作部46がタップされると、ディスプレイ26の表示が、バトル画面から通常画面に切り替わる。つまり、リザルト画面は、バトル画面の一部である。なお、リザルト画面から切り替わる通常画面は、バトル画面に切り替わる直前に表示されていた画面でもよいし、ホーム画面等、所定の画面であってもよい。このように、リザルト画面の表示終了に伴い、バトルゲームが終了することとなる。

【0073】

10

20

30

40

50

リザルト画面においてレポート表示操作部 4 5 がタップされると、図 5 C に示すレポート画面がディスプレイ 2 6 に表示される。レポート画面には、味方キャラクタおよび敵キャラクタが与えたダメージポイント（合計値）が表示されるとともに、終了操作部 4 6 が表示される。

【 0 0 7 4 】

終了操作部 4 6 がタップされると、図 5 B に示すリザルト画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 7 5 】

また、図 4 B に示すクエスト選択画面には、チケット表示領域 4 0 が設けられている。チケット表示領域 4 0 には、プレイヤーが所有するチケットの枚数（プレイヤー ID に関連付けられたチケットの枚数）が表示されるとともに、チケット使用挑戦操作部 4 0 a、マイナス操作部 4 0 b、プラス操作部 4 0 c が設けられている。これらチケット使用挑戦操作部 4 0 a、マイナス操作部 4 0 b、プラス操作部 4 0 c は、クリア情報として 3 つの星を獲得しているバトルゲームにのみ有効となっており、クリア情報として 3 つの星を獲得していないバトルゲームでは操作不可となっている。

【 0 0 7 6 】

チケット使用挑戦操作部 4 0 a、マイナス操作部 4 0 b、プラス操作部 4 0 c が有効となっている場合、プラス操作部 4 0 c がタップされる度に、チケット使用挑戦操作部 4 0 a に記された文字が「 2 枚使う」、「 3 枚使う」のように 1 枚ずつ増えて表示される。また、マイナス操作部 4 0 b がタップされる度に、チケット使用挑戦操作部 4 0 a に記された文字が「 2 枚使う」、「 1 枚使う」のように 1 枚ずつ減って表示される。

【 0 0 7 7 】

そして、例えば、チケット使用挑戦操作部 4 0 a に記された文字が「 5 枚使う」となっている場合に、チケット使用挑戦操作部 4 0 a がタップされると、5 枚のチケット、および、スタミナを 5 0 消費して、図 4 C に示すパーティ選択画面でのパーティの作成、図 5 A に示すバトル画面でのバトルゲームの実行が省略（スキップ）され、全ての（ 5 回の）バトルゲームをクリアしたとして扱われて、図 5 B に示したようなリザルト画面が表示される。このリザルト画面では、5 回分のバトルゲームで獲得されたアイテムが纏めて表示されることになる。

【 0 0 7 8 】

このように、チケットを消費することで、クリア情報として 3 つの星を獲得しているバトルゲームが省略され、バトルゲームをクリアした扱いとなる。これにより、プレイヤーは、時間を短縮してアイテムを集めることが可能となる。

【 0 0 7 9 】

図 6 A は、ガチャ画面の一例を説明する図である。図 6 B は、ガチャ結果画面の一例を説明する図である。図 6 C は、交換ラインナップポップアップ 5 3 の一例を説明する図である。

【 0 0 8 0 】

図 3 A に示すホーム画面においてガチャ画面選択操作部 3 0 d がタップされると、図 6 A に示すガチャ画面がディスプレイ 2 6 に表示される。ガチャ画面の上部には、ガチャ種別選択バー 4 7 が表示される。ガチャ種別選択バー 4 7 には、現在開催（実施）されているガチャ種別（選択種別）を示すガチャ種別操作部が表示される。

【 0 0 8 1 】

本実施形態においては、ガチャ種別として、アイテムを獲得可能な「ノーマル」、および、味方キャラクタを獲得可能な「キャラクタ」、「ピックアップ」、「フェス」、「S P フェス」、「S ダッシュ」、「星 3 確定」が設けられている。「ノーマル」は、1 日 2 回無償でアイテムを獲得可能なものとなっている。

【 0 0 8 2 】

味方キャラクタが獲得可能なガチャ種別では、第 2 通貨を所定量消費することで抽選を受けることができる。また、それぞれのガチャ種別では、抽選対象となる味方キャラクタ

10

20

30

40

50

、または、各味方キャラクタの抽選確率（当選確率）の少なくとも一方が互いに異なっている。さらに、ガチャ種別では、抽選を行うことが可能な期間が設定されているものもある。

【0083】

ここで、味方キャラクタは、通常キャラクタ、限定キャラクタおよびフェス限定キャラクタの3つのいずれかにそれぞれ分類されている。通常キャラクタは、味方キャラクタが獲得可能な全てのガチャ種別において獲得可能（当選可能）な味方キャラクタである。限定キャラクタは、「ピックアップ」において獲得可能（当選可能）な味方キャラクタである。フェス限定キャラクタは、「フェス」または「SPフェス」において獲得可能（当選可能）な味方キャラクタである。つまり、フェス限定キャラクタは、「フェス」または「SPフェス」専用の味方キャラクタであると言える。なお、複数回の「フェス」において、同一のフェス限定キャラクタを獲得可能である。

10

【0084】

また、「ピックアップ」、「フェス」、「SPフェス」、「Sダッシュ」、「星3確定」は、それぞれ、抽選が可能な期間（以下、開催期間と呼ぶ）が予め設定されている。「ピックアップ」は、所定の通常キャラクタまたは限定キャラクタを対象キャラクタとし、対象キャラクタの当選確率が、他の味方キャラクタよりも高く設定されている。また、「ピックアップ」は、例えば2週間毎に対象キャラクタが変更される。したがって、対象キャラクタまたは開催期間が異なる「ピックアップ」は、互いにガチャ種別が異なるものであると言える。

20

【0085】

「フェス」は、所定のフェス限定キャラクタを対象キャラクタとし、対象キャラクタの当選確率が、他の味方キャラクタよりも高く設定されている。また、「フェス」は、初期の星（ランク）が3の味方キャラクタの当選確率が、「キャラクタ」の2倍に設定されている。「フェス」は、「ピックアップ」および「キャラクタ」に代えて例えば3日間に亘って開催される。また、対象キャラクタまたは開催期間が異なる「フェス」は、互いにガチャ種別が異なるものであると言える。なお、「フェス」は、「ピックアップ」および「キャラクタ」と並行して開催されてもよい。

【0086】

「SPフェス」は、新たにゲームを開始したプレイヤーを対象としたガチャである。「SPフェス」は、詳しくは後述するように、所定のチュートリアルが終了した時点から、72時間に亘って開催される。「SPフェス」は、既に終了している「フェス」の中のうちの最も開催期間に近い「フェス」が開催される。

30

【0087】

「Sダッシュ」は、新たにゲームを開始したプレイヤーを対象としたガチャである。「Sダッシュ」は、所定のチュートリアルが終了した時点から、例えば、7日間に亘って行われる。「Sダッシュ」は、詳しくは後述する10連ガチャを行うと、少なくとも1体、初期の星（ランク）が3の味方キャラクタが決定される。

【0088】

「星3確定」は、詳しくは後述する10連ガチャを行うと、少なくとも1体、初期の星（ランク）が3の味方キャラクタが決定される。

40

【0089】

サーバ100には、ガチャ種別ごとに、味方キャラクタの抽選確率が設定された抽選テーブル、および、開催期間情報（当該抽選テーブルを参照可能な期間を示す情報）が記憶されており、選択されたガチャ種別の抽選テーブルを参照して抽選（ガチャ）が行われる。

【0090】

ガチャ種別選択バー47には、現在開催中のガチャ種別に対応するガチャ種別操作部が表示される。例えば、図6Aの例では、「ノーマル」に対応するノーマルガチャ操作部47a、「キャラクタ」に対応するキャラクタガチャ操作部47b、「ピックアップ」に対応するピックアップガチャ操作部47cが表示されている。

50

【 0 0 9 1 】

ガチャ種別選択バー 4 7 においては、選択中のガチャ種別が識別できるように、選択中のガチャ種別に対応するガチャ種別操作部が強調表示される。

【 0 0 9 2 】

例えば、図 6 A に示すように、ピックアップガチャ操作部 4 7 c が選択されている場合、「ピックアップ」に対応する画像がディスプレイ 2 6 の中央に表示される。具体的には、「ピックアップガチャ」と記された画像が表示されたり、「ピックアップ」で対象キャラクターとなっている味方キャラクター（例えば、キャラクター A）の画像が表示される。また、ガチャ画面には、プレイヤーが所有している第 2 通貨、および、後述する交換ポイント（交換 p t）が表示される。

10

【 0 0 9 3 】

さらに、ガチャ画面には、抽選を実行するための抽選操作部が表示される。具体的には、1 日 1 回限定で、第 2 通貨を 5 0 消費して抽選を行う第 1 抽選操作部 5 1 a、第 2 通貨を 1 5 0 消費して抽選を行う第 2 抽選操作部 5 1 b、第 2 通貨を 1 5 0 0 消費して 1 0 回の抽選を纏めて行う（所謂 1 0 連ガチャを行う）第 3 抽選操作部 5 1 c が表示される。

【 0 0 9 4 】

そして、例えば第 1 抽選操作部 5 1 a がタップされると（決定要求操作が行われると）、サーバ 1 0 0 において、現在開催中の「ピックアップ」に対応する抽選テーブルを参照して抽選が行われ、抽選により決定された味方キャラクター（味方キャラクター ID）がプレイヤー ID に関連付けて記憶されるとともに、決定された味方キャラクターを示す抽選結果情報がプレイヤー端末 1 に送信される。プレイヤー端末 1 では、抽選結果情報を受信すると、図 6 B に示すガチャ結果画面をディスプレイ 2 6 に表示する。ガチャ結果画面には、抽選結果情報に示される味方キャラクターの画像が表示される。

20

【 0 0 9 5 】

また、ガチャ画面には、交換ラインナップ操作部 5 2 が表示される。交換ラインナップ操作部 5 2 がタップされると、図 6 C に示す交換ラインナップポップアップ 5 3 が表示される。交換ラインナップポップアップ 5 3 には、交換ポイントと交換可能な対象キャラクター（キャラクター A）が表示されるとともに、その対象キャラクターを交換ポイントと交換するための交換操作部 5 3 a が表示される。

【 0 0 9 6 】

ここで、交換ポイントは、「ピックアップ」または「キャラクター」の抽選が 1 回行われる度に 1 ポイント加算される。そして、交換ポイントが 3 0 0 ポイントになると、交換操作部 5 3 a が有効となり、交換操作部 5 3 a がタップされると、交換ポイントが 3 0 0 ポイント減算されるとともに、その味方キャラクターがプレイヤーに付与される（プレイヤー ID に、その味方キャラクター ID が関連付けて記憶される）。なお、現在開催されている「ピックアップ」が終了すると、交換ポイントは 0 ポイントに変更（リセット）される。

30

【 0 0 9 7 】

図 7 A は、フェス開催期間中のガチャ画面の一例を説明する図である。図 7 B は、S P フェス開催期間中のガチャ画面の一例を説明する図である。図 7 C は、S P フェス開催期間中の S P 交換ラインナップポップアップ 5 5 の一例を説明する図である。

40

【 0 0 9 8 】

上記したように、「フェス」の開催期間中（以下、フェス開催期間中と呼ぶ）は、「ピックアップ」および「キャラクター」に代えて「フェス」の抽選が行われる。「フェス」の抽選が行われている間、図 7 A に示すように、ガチャ画面のガチャ種別選択バー 4 7 には、「フェス」に対応するフェスガチャ操作部 4 7 d、および、ノーマルガチャ操作部 4 7 a が表示される。

【 0 0 9 9 】

また、フェスガチャ操作部 4 7 d が選択されている場合、ガチャ画面には、「フェス」に対応する画像がディスプレイ 2 6 の中央に表示される。例えば、「フェスガチャ」と記された画像が表示されたり、「フェス」で対象キャラクターとなっているフェス限定キャラ

50

クタ（例えば、キャラクタ X、Y）の画像が表示される。なお、交換ポイントは、「フェス」の抽選が 1 回行われる度に 1 ポイント加算され、交換ポイントが 300 ポイントになると、対象キャラクタとなっているフェス限定キャラクタ（例えば、キャラクタ X、Y）を獲得することができる。

【0100】

「フェス」では、フェス限定キャラクタが抽選により獲得可能である。そして、フェス限定キャラクタは、通常キャラクタおよび限定キャラクタよりもゲームを有利に進められる可能性が高い（強いキャラクタであることが多い）。そのため、プレイヤは、フェス開催期間中に、「フェス」の抽選を行い、フェス限定キャラクタを獲得することで、その後のゲーム（バトルゲーム）を有利に進めることが可能となる。

10

【0101】

ところで、新たにゲームを開始するプレイヤは、ゲームを有利に進めるためにフェス限定キャラクタを獲得することを望む。しかしながら、フェス限定キャラクタは、フェス開催期間中にしか獲得することができない。そのため、フェス開催期間中にゲームを開始しなければ、次のフェス開催期間中になるまで、フェス限定キャラクタを獲得することができず、ゲーム意欲が減退してしまうおそれがある。

【0102】

そこで、本実施形態では、ゲームを新たに開始したプレイヤに対して、そのプレイヤに対してのみ、「フェス」の抽選を行える一定期間（以下、SPフェス開催期間と呼ぶ）が設定される。

20

【0103】

SPフェス開催期間は、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアした時点から、72 時間に設定される。ここで、ノーマルクエストの「1 - 2」は、ゲームの進め方をレクチャーする所謂チュートリアルにおいて実行され、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアすることが、チュートリアルを終了する条件に設定されている。つまり、新たにゲームを開始したプレイヤは、チュートリアルを終了した時点から、72 時間に亘って「SPフェス」の抽選を受けることができる。

【0104】

また、チュートリアルを終了した時点から、7 日間に亘って「Sダッシュ」も開催される。

30

【0105】

SPフェス開催期間中は、例えば、図 7 B に示すように、ガチャ画面のガチャ種別選択バー 47 には、ノーマルガチャ操作部 47 a、キャラクタガチャ操作部 47 b、ピックアップガチャ操作部 47 c、「Sダッシュ」に対応する Sダッシュガチャ操作部 47 e、「星 3 確定」に対応する星 3 確定ガチャ操作部 47 f、「SPフェス」に対応する SPフェスガチャ操作部 47 g が表示される。

【0106】

SPフェスガチャ操作部 47 g が選択されている場合、ガチャ画面には、「SPフェス」に対応する画像がディスプレイ 26 の中央に表示される。例えば、「SPフェスガチャ」と記された画像が表示されたり、SPフェス開催期間が終了するまでの時間（例えば「あと 71 : 58 : 30」）、「SPフェス」で対象キャラクタとなっているフェス限定キャラクタ（例えば、キャラクタ Z）の画像が表示される。

40

【0107】

また、SPフェスガチャ操作部 47 g が選択されている場合、ガチャ画面には、交換ポイントに代えて SP 交換ポイントが表示されるとともに、交換ラインナップ操作部 52 に代えて SP 交換ラインナップ操作部 54 が表示される。SP 交換ポイントは、交換ポイントとは別々に管理されており、「SPフェス」の抽選が 1 回行われる度に 1 ポイント加算される。なお、SP 交換ポイントは、交換ポイントと共通であってもよい。

【0108】

SP 交換ラインナップ操作部 54 がタップされると、図 7 C に示す SP 交換ラインナッ

50

ポップアップ 5 5 が表示される。S P 交換ラインナップポップアップ 5 5 には、S P 交換ポイントと交換可能な味方キャラクタ（キャラクタ Z）が表示されるとともに、その味方キャラクタを S P 交換ポイントと交換するための S P 交換操作部 5 5 a が表示される。そして、S P 交換ポイントが 3 0 0 ポイントになると、S P 交換操作部 5 5 a が有効となり、S P 交換操作部 5 5 a がタップされると、交換ポイントが 3 0 0 ポイント減算されるとともに、その味方キャラクタがプレイヤーに付与される。

【0109】

図 8 A ~ 図 8 D は、「S P フェス」の抽選テーブルを説明する図である。図 8 A ~ 図 8 D に示すように、1 回目の「フェス」、1 回目の「ピックアップ」、2 回目の「ピックアップ」、2 回目の「フェス」、3 回目の「ピックアップ」が順に開催されたとする。なお、これらガチャは、全て抽選テーブルが異なっている。

10

【0110】

そして、図 8 A に示すように、1 回目の「フェス」が終了して 1 回目の「ピックアップ」が開催されているときに、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアしたとする。この場合、「S P フェス」では、1 回目の「フェス」の抽選テーブルが使用されることになる。つまり、「S P フェス」では、1 回目の「フェス」と同じ抽選確率で味方キャラクタが獲得可能となる。

【0111】

また、図 8 B に示すように、1 回目の「フェス」、1 回目の「ピックアップ」が終了して 2 回目の「ピックアップ」が開催されているときに、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアしたとする。この場合も図 8 A の場合と同様に、「S P フェス」では、1 回目の「フェス」の抽選テーブルが使用されることになる。つまり、「S P フェス」では、1 回目の「フェス」と同じ抽選確率で味方キャラクタが獲得可能となる。

20

【0112】

また、図 8 C に示すように、1 回目の「フェス」、1 回目の「ピックアップ」、2 回目の「ピックアップ」が終了して 2 回目の「フェス」が開催されているときに、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアしたとする。この場合も図 8 A および図 8 B の場合と同様に、「S P フェス」では、1 回目の「フェス」の抽選テーブルが使用されることになる。また、2 回目の「フェス」が開催されている間は、「フェス」および「S P フェス」の両方が開催されることになる。

30

【0113】

また、図 8 D に示すように、1 回目の「フェス」、1 回目の「ピックアップ」、2 回目の「ピックアップ」、2 回目の「フェス」が終了して 3 回目の「ピックアップ」が開催されているときに、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアしたとする。この場合、「S P フェス」では、2 回目の「フェス」の抽選テーブルが使用されることになる。

【0114】

つまり、ノーマルクエストの「1 - 2」を初めてクリアした時点で、既に終了している過去の「フェス」の抽選テーブルを使用して「S P フェス」が行われることになる。より詳細には、「S P フェス」では、複数回の「フェス」のうち、直近に開催された「フェス」の抽選テーブルが使用される。

40

【0115】

「フェス」では、新たなフェス限定キャラクタが追加されることがある。そして、新たに追加されたフェス限定キャラクタは、他のフェス限定キャラクタよりもゲームを有利に進められる可能性が高い（強いキャラクタであることが多い）。そこで、新たにゲームを開始するプレイヤーに対して、直近に開催された「フェス」の抽選テーブルで「S P フェス」を行わせることで、ゲームをより有利に進められるフェス限定キャラクタを獲得可能となっている。これにより、新たなにゲームを開始するプレイヤーは、チュートリアルを終了後に、フェス限定キャラクタを獲得可能であり、ゲーム意欲を向上させることができる。

【0116】

図 9 A は、S P フェス開催中ポップアップ 5 6 を説明する図である。図 9 B は、S P フ

50

ェス開催期間中のホーム画面を説明する図である。

【 0 1 1 7 】

ＳＰフェス開催期間中にログインすると、ディスプレイ２６には、図９Ａに示すＳＰフェス開催中ポップアップ５６がホーム画面に重畳して表示される。ＳＰフェス開催中ポップアップ５６では、「ＳＰフェス」で対象キャラクタとなっている味方キャラクタの画像が表示されるとともに、「ＳＰフェス」が選択されたガチャ画面を表示するためのＳＰフェス操作部５６ａ、および、キャンセル操作部３８が表示される。

【 0 1 1 8 】

ＳＰフェス操作部５６ａがタップされると、図７Ｂに示したようなガチャ画面がディスプレイ２６に表示される。

【 0 1 1 9 】

また、ＳＰフェス開催期間中にホーム画面を表示する場合、図９Ｂに示すように、バナー３４には、ＳＰフェスが開催中であること、および、ＳＰフェス開催期間が終了するまでの時間が表示される。そして、バナー３４がタップされると、図７Ｂに示したようなガチャ画面がディスプレイ２６に表示される。

【 0 1 2 0 】

図１０Ａは、バルーン画像５７を説明する図である。図１０Ｂは、バルーン画像５７の優先順位を説明する図である。

【 0 1 2 1 】

図１０Ａに示すように、特定条件が成立している場合、その特定条件に対応するバルーン画像５７がガチャ画面選択操作部３０ｄに重畳して表示される。特定条件には、「フェス」、「ＳＰフェス」、「星３確定」の開催期間中、無償で１０連ガチャを行うことができる期間（無償１０連ガチャ開催中）、交換ポイントまたはＳＰ交換ポイントが３００ポイントに達していることが設定されている。

【 0 1 2 2 】

また、複数の特定条件が成立している場合、図１０Ｂに示す優先順位に基づいて、最も優先順位の高い特定条件に対応するバルーン画像５７がディスプレイ２６に表示される。図１０Ｂによれば、フェス開催期間中において交換ポイントが３００ポイントに達していることが最も優先順位が高く設定され、ＳＰフェス開催期間中においてＳＰ交換ポイントが３００ポイントに達していることが次に優先順位が高く設定されている。また、ピックアップ開催中に交換ポイントが３００ポイントに達していること、無償１０連ガチャの開催中、フェス開催期間中（フェス開催中）、ＳＰフェス開催期間中（ＳＰフェス開催中）、星３確定開催期間中（星３確定開催中）が順に設定されている。

【 0 1 2 3 】

このように、バルーン画像５７を表示することで、プレイヤーに対して、特定条件が成立していることを報知することができる。

【 0 1 2 4 】

次に、抽選処理を実行するためのプレイヤ端末１およびサーバ１００の基本的構成および通信処理について説明する。なお、ここでは、ゲームを進行するための基本的な通信処理、ならびに、抽選処理に関する主な通信処理の一例について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【 0 1 2 5 】

（プレイヤ端末１の機能的構成）

図１１は、プレイヤ端末１におけるメモリ１２の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ１２には、プログラム記憶領域１２ａ、および、データ記憶領域１２ｂが設けられている。ＣＰＵ１０は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域１２ａに記憶する。

【 0 1 2 6 】

端末側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム８０、バトルゲーム実行プログラム８１、表示制御プログラム８２が含まれる。なお、図１１に列挙したプログ

10

20

30

40

50

ラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【 0 1 2 7 】

データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 9 0、プレイヤ情報記憶部 9 1 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【 0 1 2 8 】

C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末 1 (コンピュータ) を、端末側ゲーム制御部 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、ゲーム実行制御部 8 0 a、バトルゲーム実行部 8 1 a、表示制御部 8 2 a を含む。

10

【 0 1 2 9 】

具体的には、C P U 1 0 は、ゲーム実行制御プログラム 8 0 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 8 0 a として機能させる。同様に、C P U 1 0 は、バトルゲーム実行プログラム 8 1、表示制御プログラム 8 2 を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部 8 1 a、表示制御部 8 2 a として機能させる。

【 0 1 3 0 】

ゲーム実行制御部 8 0 a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 8 0 a は、例えば、ログインするときに、ログイン情報をサーバ 1 0 0 に送信する。また、ゲーム実行制御部 8 0 a は、通常画面の遷移に関する制御を行う。また、ゲーム実行制御部 8 0 a は、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、サーバ 1 0 0 からゲーム情報を受信し、ゲーム情報記憶部 9 0 に保存する。

20

【 0 1 3 1 】

バトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲームを実行するための制御を担う。例えば、バトルゲーム実行部 8 1 a は、プレイヤ端末 1 に入力される操作に基づき、バトル画面を更新したり、味方キャラクタおよび敵キャラクタの動作を制御したり、ダメージポイントを導出したりする。

【 0 1 3 2 】

表示制御部 8 2 a は、ディスプレイ 2 6 に表示される画面を生成し、生成した画面をディスプレイ 2 6 に表示させる。

30

【 0 1 3 3 】

(サーバ 1 0 0 の機能的構成)

図 1 2 は、サーバ 1 0 0 におけるメモリ 1 1 2 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1 1 2 には、プログラム記憶領域 1 1 2 a、および、データ記憶領域 1 1 2 b が設けられている。C P U 1 1 0 は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1 1 2 a に記憶する。

【 0 1 3 4 】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム 1 8 0、バトルゲーム実行プログラム 1 8 1、抽選プログラム 1 8 2、抽選管理プログラム 1 8 3、ポイント管理プログラム 1 8 4 が含まれる。なお、図 1 2 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

40

【 0 1 3 5 】

データ記憶領域 1 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 1 9 0、プレイヤ情報記憶部 1 9 1、抽選情報記憶部 1 9 2 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 1 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【 0 1 3 6 】

C P U 1 1 0 は、プログラム記憶領域 1 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、C P U 1 1 0 は、プロ

50

グラム記憶領域 112a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 100 を、サーバ側ゲーム制御部 100A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 100A は、ゲーム実行制御部 180a、バトルゲーム実行部 181a、抽選部（決定部、ゲーム媒体記憶部）182a、抽選管理部（管理部）183a、ポイント管理部 184a を含む。

【0137】

具体的には、CPU 110 は、ゲーム実行制御プログラム 180 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 180a として機能させる。同様に、CPU 110 は、バトルゲーム実行プログラム 181、抽選プログラム 182、抽選管理プログラム 183、ポイント管理プログラム 184 を動作させ、それぞれバトルゲーム実行部 181a、抽選部 182a、抽選管理部 183a、ポイント管理部 184a として機能させる。

10

【0138】

ゲーム実行制御部 180a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 180a は、例えば、ログイン情報をプレイヤ端末 1 から受信すると、プレイヤ情報記憶部 191 に保存されたプレイヤ情報をプレイヤ端末 1 に送信する。また、ゲーム実行制御部 180a は、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、更新されたゲーム情報をゲーム情報記憶部 190 から読み出し、プレイヤ端末 1 に送信する。

【0139】

バトルゲーム実行部 181a は、バトルゲームを実行するための制御を担う。

【0140】

抽選部 182a は、プレイヤ端末 1 から抽選要求情報が送信されると（決定要求操作がなされると）、抽選要求情報（決定要求操作）に基づいて、抽選管理部 183a により選択された抽選テーブルを参照して、抽選処理を行う。

20

【0141】

抽選管理部 183a は、プレイヤ端末 1 から抽選要求情報が送信されると、抽選要求情報（決定要求操作）に基づいて、抽選情報記憶部 192 に記憶された複数の抽選テーブルから、抽選要求情報に基づく抽選テーブルを選択する。なお、抽選情報記憶部 192 には、ガチャ種別ごとの抽選テーブルが記憶されているとともに、各ガチャ種別の開催期間情報が記憶されている。また、抽選情報記憶部 192 には、新たなガチャ種別が追加されると、そのガチャ種別の抽選テーブルが記憶されるとともに、そのガチャ種別の開催期間情報が記憶される。

30

【0142】

ポイント管理部 184a は、抽選部 182a により抽選処理が行われると、行われた抽選処理に対応する交換ポイントまたは SP 交換ポイントを 1 加算する。

【0143】

（プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との通信処理）

図 13 は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の基本的な処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤ端末 1 における処理を Pn（n は任意の整数）と示す。また、サーバ 100 における処理を Sn（n は任意の整数）と示す。

【0144】

プレイヤ端末 1 においてプレイヤがゲームアプリケーションを起動すると（P1）、ゲーム実行制御部 80a は、サーバ 100 にログイン情報を送信する。サーバ 100 のゲーム実行制御部 180a は、ログイン情報を受信すると、ログイン情報に関連付けられたプレイヤ ID を特定してログイン処理を行う（S1）。ここでは、ゲーム実行制御部 180a は、特定したプレイヤ ID に対応するプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部 191 から読み出し、プレイヤ端末 1 に送信する。また、抽選管理部 183a は、抽選情報記憶部 192 に記憶された各ガチャ種別の開催期間情報に基づき、現在開催中のガチャ種別を示すガチャ情報をプレイヤ端末 1 に送信する。

40

【0145】

プレイヤ端末 1 の表示制御部 82a は、プレイヤ情報およびガチャ情報を受信すると、プレイヤ情報およびガチャ情報に基づいて、ホーム画面を表示するホーム画面表示処理（

50

P 2) を実行する。また、表示制御部 8 2 a は、メニューバー 3 0 のホーム画面選択操作部 3 0 a がタップされると、ホーム画面表示処理 (P 2) を実行する。なお、ホーム画面表示処理について、詳しくは後述する。

【 0 1 4 6 】

また、プレイヤ端末 1 において、バトルゲームの開始操作がなされたとする (P 3)。この場合、プレイヤ端末 1 からサーバ 1 0 0 に開始情報が送信される。なお、この開始情報には、プレイヤが選択したパーティ情報、バトルゲームの種別情報等が含まれる。サーバ 1 0 0 のバトルゲーム実行部 1 8 1 a は、開始情報の入力により、バトルゲームを開始するために必要となるバトルゲーム開始情報をプレイヤ端末 1 に送信する (S 2)。そして、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲーム開始情報を受信すると、バトルゲームを開始するためのバトルゲーム開始処理を行う (P 4)。ここでは、例えば、バトルゲームを進行するためのメモリ 1 2 の領域を確保したり、所定のプログラムを記憶部 1 8 からメモリ 1 2 に読み出したりする。

10

【 0 1 4 7 】

その後、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲームを制御するためのバトルゲーム制御処理を行う (P 5)。このバトルゲーム制御処理では、各種情報を更新する更新処理が、フレーム単位で繰り返し実行される。なお、フレーム数は特に限定されるものではなく、例えば、1 秒間のフレーム数は 3 0 ~ 6 0 である。したがって、バトルゲーム中は、プレイヤ端末 1 において、約 1 6 m s (ミリ秒) ~ 3 3 m s ごとに情報の更新が行われている。

20

【 0 1 4 8 】

そして、バトルゲームの終了条件が成立すると、プレイヤ端末 1 のバトルゲーム実行部 8 1 a は、バトルゲームを終了させるバトルゲーム終了処理を行う (P 6)。バトルゲーム終了処理では、例えば、ゲーム結果情報がサーバ 1 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 のバトルゲーム実行部 1 8 1 a は、ゲーム結果情報を取得すると、プレイヤ情報を更新する (S 3)。なお、プレイヤ情報更新処理 (S 3) について、詳しくは後述する。また、表示制御部 8 2 a は、ゲーム結果情報に基づいて、リザルト画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 7)。

【 0 1 4 9 】

また、プレイヤ端末 1 においてガチャ画面を表示する操作がなされると、表示制御部 8 2 a は、ガチャ画面表示処理 (P 8) を行う。そして、ガチャ画面において抽選操作部がタップされると、ゲーム実行制御部 8 0 a は、抽選要求情報をサーバ 1 0 0 に送信する抽選要求処理 (P 9) を実行する。抽選要求情報は、ガチャ種別を識別可能に構成されており、ガチャ種別選択バー 4 7 で選択されているガチャ種別操作部に基づくガチャ種別、および、タップされた抽選操作部に対応する抽選回数および第 2 通貨の消費量を含む抽選要求情報がサーバ 1 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 の抽選部 1 8 2 a は、抽選要求情報を受信すると、抽選処理 (S 4) を行い、抽選結果を示す抽選結果情報をプレイヤ端末 1 に送信する。プレイヤ端末 1 の表示制御部 8 2 a は、抽選結果情報を受信すると、抽選結果情報に示される抽選結果を表示する (P 1 0)。なお、ガチャ画面表示処理 (P 8) および抽選処理 (S 4) について、詳しくは後述する。

30

40

【 0 1 5 0 】

また、図 6 C に示した交換ラインナップポップアップ 5 3 の交換操作部 5 3 a がタップされたり、図 7 C に示した S P 交換ラインナップポップアップ 5 5 の S P 交換操作部 5 5 a がタップされると、ゲーム実行制御部 8 0 a は、タップされた操作部に対応するポイント交換要求情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 1 1)。サーバ 1 0 0 のポイント管理部 1 8 4 a は、ポイント交換要求情報を受信すると、受信したポイント交換要求情報に基づき、対応する味方キャラクタ I D をプレイヤ I D に関連付けてプレイヤ情報記憶部 1 9 1 に記憶するとともに、プレイヤ I D に関連付けられた交換ポイントまたは S P 交換ポイントを 3 0 0 減算する (S 5)。また、ポイント管理部 1 8 4 a は、味方キャラクタが付与されたことを示す交換結果情報をプレイヤ端末 1 に送信する。

50

【 0 1 5 1 】

図 1 4 は、ホーム画面表示処理を説明するフローチャートである。図 1 4 に示すように、表示制御部 8 2 a は、ログイン時であり (P 2 - 1 の Y E S)、S P フェス開催期間中である場合 (P 2 - 2)、図 9 A に示した S P フェス開催中ポップアップ 5 6 をホーム画面に重畳させて表示する (P 2 - 3)。また、表示制御部 8 2 a は、ホーム画面を表示する際に、バナー 3 4 に表示させる画像を決定し、決定した画像のいずれかをバナー 3 4 として表示する (P 2 - 4)。また、表示制御部 8 2 a は、バルーン画像 5 7 を表示するための特定条件が成立している場合、図 1 0 B に示した優先順位に基づいて、いずれかのバルーン画像 5 7 を表示する (P 2 - 5)。

【 0 1 5 2 】

図 1 5 は、プレイヤー情報更新処理を説明するフローチャートである。図 1 5 に示すように、ゲーム実行制御部 1 8 0 a は、ノーマルクエストの「 1 - 2 」がクリアしたことを示すゲーム結果情報を初めて受信した場合 (S 3 - 1 の Y E S)、抽選管理部 1 8 3 a は、現時点から 7 2 時間後までの期間を S P フェス開催期間に設定する (S 3 - 2)。また、抽選管理部 1 8 3 a は、抽選情報記憶部 1 9 2 に記憶された開催期間情報に基づき、現時点に対して直近の「フェス」の抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを「 S P フェス」の抽選テーブルとして設定する (S 3 - 3)。そして、抽選管理部 1 8 3 a は、S P フェス開催期間、および、選択した「 S P フェス」を、プレイヤー ID に対応付けてプレイヤー情報記憶部 1 9 1 に記憶する (S 3 - 4)。また、抽選管理部 1 8 3 a は、S P フェス開催期間、および、開催される「 S P フェス」を示す S P フェス情報をプレイヤー端末 1

【 0 1 5 3 】

図 1 6 は、ガチャ画面表示処理を説明するフローチャートである。図 1 6 に示すように、ガチャ画面を表示する操作がなされた場合、表示制御部 8 2 a は、ガチャ情報 (および S P フェス情報) に基づいて、現在開催中のガチャ種別を確認する (P 8 - 1)。そして、表示制御部 8 2 a は、ガチャ画面を表示する契機となった操作に基づき、ガチャ種別選択バー 4 7 のいずれかのガチャ種別操作部を選択するとともに、選択したガチャ種別操作部に対応するガチャ画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 8 - 2)。例えば、表示制御部 8 2 a は、メニューバー 3 0 のガチャ画面選択操作部 3 0 d がタップされた場合、ガチャ種別選択バー 4 7 の最も左側に配置されたガチャ種別操作部を選択する。また、表示制御部 8 2 a は、S P フェス開催期間中のバナー 3 4 がタップされた場合、および、S P フェス開催中ポップアップ 5 6 の S P フェス操作部 5 6 a がタップされた場合、S P フェスガチャ操作部 4 7 g を選択する。

【 0 1 5 4 】

また、表示制御部 8 2 a は、ガチャ種別選択バー 4 7 で選択されているガチャ種別操作部が操作されると (P 8 - 3 の Y E S)、操作されたガチャ種別操作部に対応するガチャ画面を表示する (P 8 - 4)。

【 0 1 5 5 】

図 1 7 は、抽選処理を説明するフローチャートである。図 1 7 に示すように、プレイヤー端末 1 から抽選要求情報を受信すると、抽選管理部 1 8 3 a は、抽選要求情報に含まれるガチャ種別を確認し (S 4 - 1)、確認したガチャ種別の抽選テーブルを選択する (S 4 - 2)。そして、抽選部 1 8 2 a は、選択された抽選テーブルを参照して、アイテムまたは味方キャラクタを抽選により決定する抽選実行処理 (決定処理) を行い (S 4 - 3)、抽選実行処理で決定された味方キャラクタ (味方キャラクタ ID) をプレイヤー ID に関連付けてプレイヤー情報記憶部 1 9 1 に記憶する (S 4 - 4)。

【 0 1 5 6 】

ポイント管理部 1 8 4 a は、ガチャ種別が「ピックアップ」、「キャラクタ」、「フェス」のいずれかである場合 (S 4 - 5 の Y E S)、交換ポイントを抽選回数分、加算する (S 4 - 6)。また、ポイント管理部 1 8 4 a は、ガチャ種別が「 S P フェス」である場合 (S 4 - 7 の Y E S)、S P 交換ポイントを抽選回数分、加算する (S 4 - 8)。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 7 】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

【 0 1 5 8 】

なお、上記実施形態では、プレイヤ端末 1 には、ゲーム実行制御プログラム 8 0、バトルゲーム実行プログラム 8 1、表示制御プログラム 8 2 が設けられる。また、プレイヤ端末 1 は、ゲーム実行制御部 8 0 a、バトルゲーム実行部 8 1 a、表示制御部 8 2 a を含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がサーバ 1 0 0 に設けられていてもよい。

10

【 0 1 5 9 】

また、サーバ 1 0 0 には、ゲーム実行制御プログラム 1 8 0、バトルゲーム実行プログラム 1 8 1、抽選プログラム 1 8 2、抽選管理プログラム 1 8 3、ポイント管理プログラム 1 8 4 が設けられる。また、サーバ 1 0 0 は、ゲーム実行制御部 1 8 0 a、バトルゲーム実行部 1 8 1 a、抽選部 1 8 2 a、抽選管理部 1 8 3 a、ポイント管理部 1 8 4 a を含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がプレイヤ端末 1 に設けられていてもよい。

【 0 1 6 0 】

また、上記実施形態では、「ＳＰフェス」として、ノーマルクエストの「１－２」を初めてクリアした時点を基準として、直近に開催された「フェス」を開催するようにした。しかしながら、「ＳＰフェス」として開催されるガチャ種別はこれに限らず、例えば、過去に最も抽選の実行回数が多いガチャ種別であったり、複数の「フェス」の中から所定期間ごとに選ばれたりしてもよい。つまり、「ＳＰフェス」は、過去に開催（実施）されたガチャ種別のいずれかであればよい。

20

【 0 1 6 1 】

また、上記実施形態では、抽選管理部 1 8 3 a が、直近に開催された「フェス」の抽選テーブルを、「ＳＰフェス」で参照する抽選テーブルとして決定するようにした。しかしながら、「ＳＰフェス」で参照する抽選テーブルは、例えば、フェス開催期間が終了する度に、サーバ管理者が手動で設定するようにしてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

また、上記実施形態では、ノーマルクエストの「１－２」を初めてクリアしたプレイヤに対して、「ＳＰフェス」を開催させるようにしたが、例えば、一定期間ゲームをプレイしていないプレイヤ、ガチャを行った回数が所定回数未満のプレイヤ、プレイヤランクが所定値未満のプレイヤなど、ゲームに定着していないプレイヤを対象としてもよい。

【 0 1 6 3 】

また、上記実施形態では、ノーマルクエストの「１－２」を初めてクリアした時点を基準として、直近に開催された「フェス」を「ＳＰフェス」として開催するようにした。しかしながら、ゲームに最初にログインした時点を基準としてもよいし、ゲームを開始してから所定時間の経過後を基準としてもよい。つまり、所定の条件が成立した時点として「ＳＰフェス」を開催するようにすればよい。

40

【 0 1 6 4 】

また、上記実施形態では、抽選部 1 8 2 a が、抽選テーブルを参照して、アイテムまたは味方キャラクタ（ゲーム媒体）を抽選により決定する抽選処理を実行するようにした。しかしながら、抽選部 1 8 2 a は、プレイヤにより入力される決定要求操作に基づき、現在実施されているガチャ種別（選択種別）のいずれかに属する複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを決定する決定処理を実行するようにすれば、ゲーム媒体を決定する方法はこれに限られない。例えば、抽選部 1 8 2 a は、所定のテーブルに基づいてゲーム媒体を順に決定していくようにしてもよい。

【 0 1 6 5 】

50

また、上記実施形態におけるプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むプレイヤ端末または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0166】

本発明は、情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムに利用することができる。

【符号の説明】

【0167】

1 プレイヤ端末

81a バトルゲーム実行部（ゲーム実行部）

82a 表示制御部

100 サーバ

80a ゲーム実行制御部（ゲーム実行部）

180a ゲーム実行制御部（ゲーム実行部）

182a 抽選部（決定部、ゲーム媒体記憶部）

183a 抽選管理部（管理部）

S 情報処理システム

10

20

30

40

50

【図面】
【図 1】

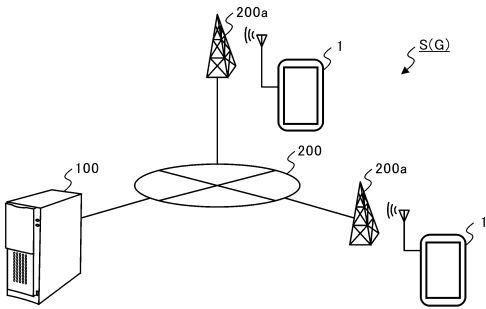


FIG.1

【図 2】

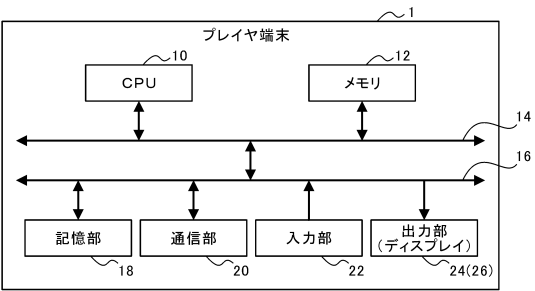


FIG.2A

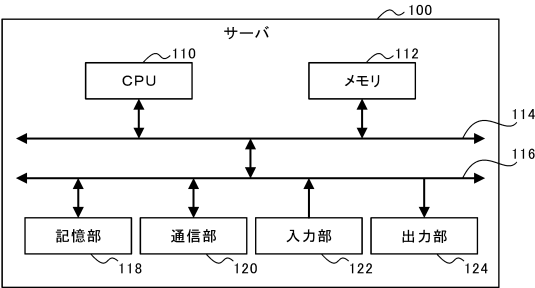


FIG.2B

【図 3】

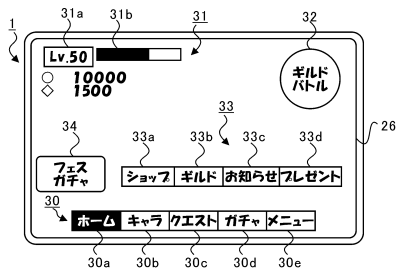


FIG.3A

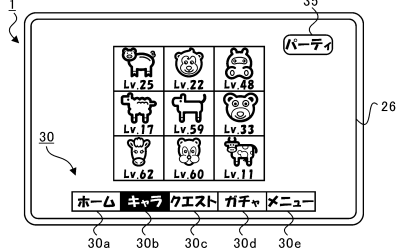


FIG.3B

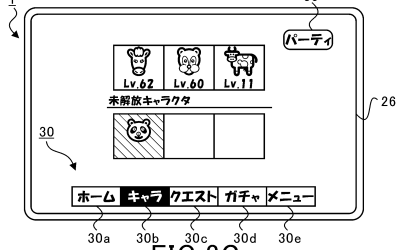


FIG.3C

【図 4】

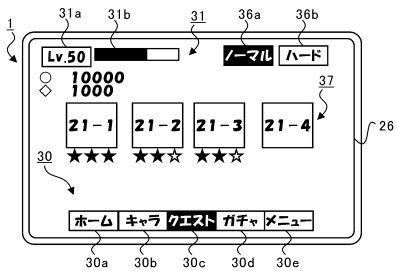


FIG.4A

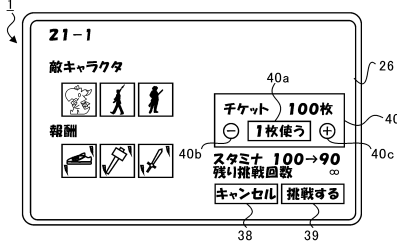


FIG.4B

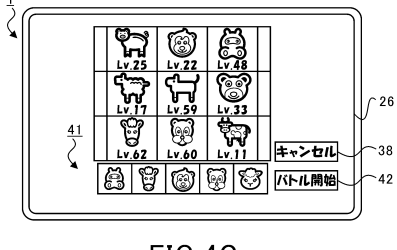


FIG.4C

10

20

30

40

50

【図 5】

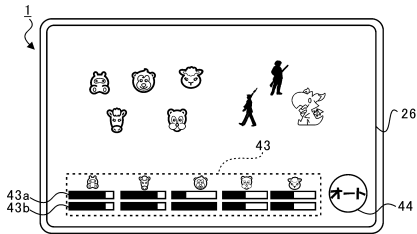


FIG. 5A

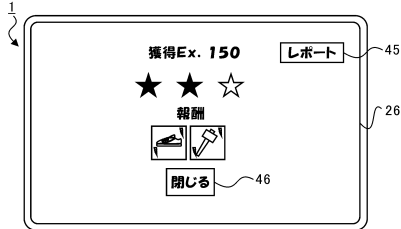


FIG. 5B

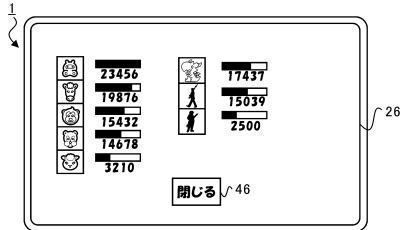


FIG. 5C

【図 6】

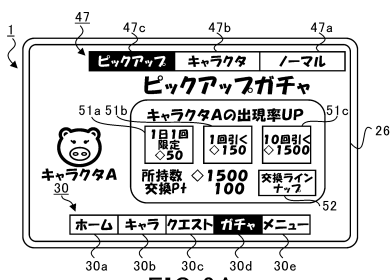


FIG. 6A

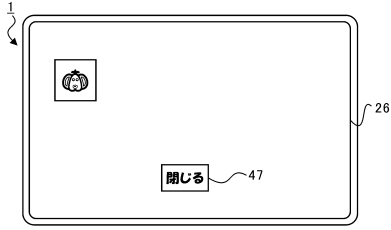


FIG. 6B

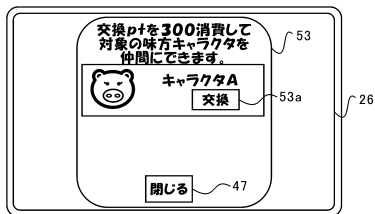


FIG. 6C

【図 7】

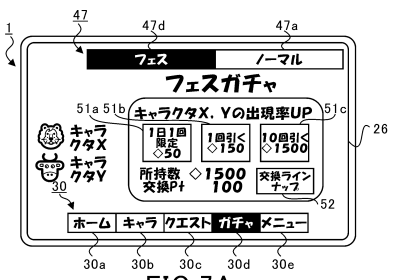


FIG. 7A

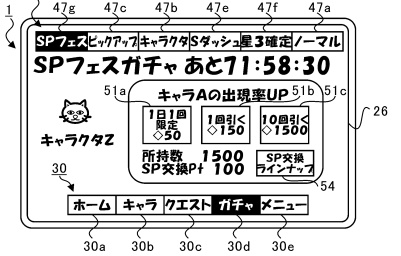


FIG. 7B

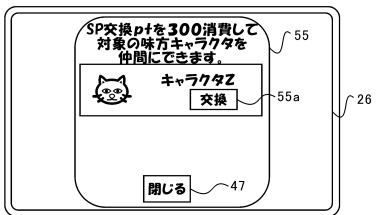


FIG. 7C

【図 8】



FIG. 8A

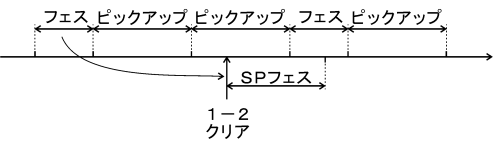


FIG. 8B

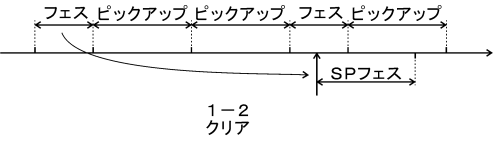


FIG. 8C

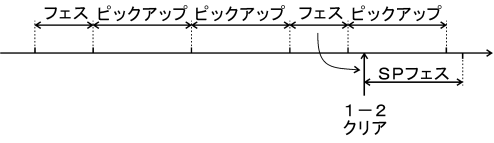


FIG. 8D

10

20

30

40

50

【図 9】

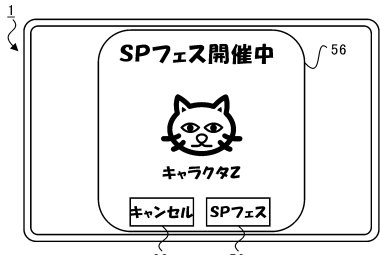


FIG.9A

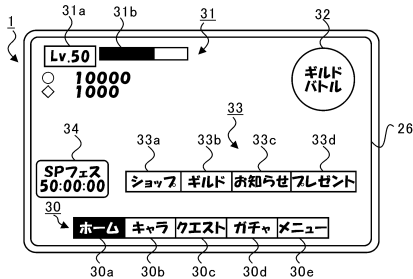


FIG.9B

【図 10】

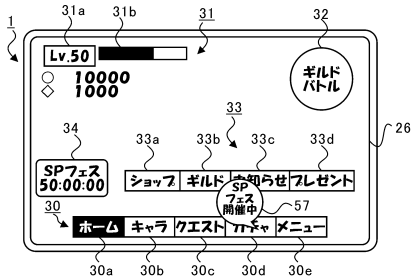


FIG.10A

優先順位	バールン画像の内容
1	フェスの交換可能
2	SPフェスの交換可能
3	ピックアップの交換可能
4	無償10連開催中
5	フェス開催中
6	SPフェス開催中
7	星3確定開催中

FIG.10B

【図 11】

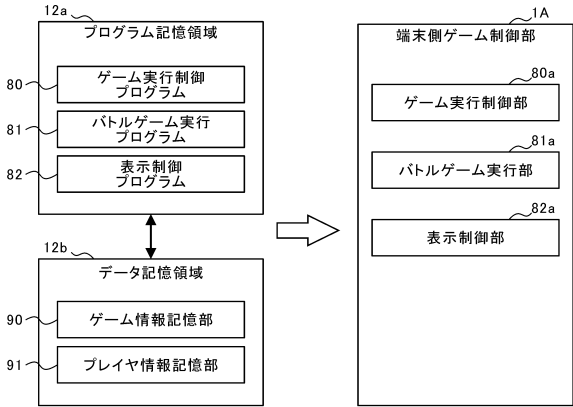


FIG.11

【図 12】

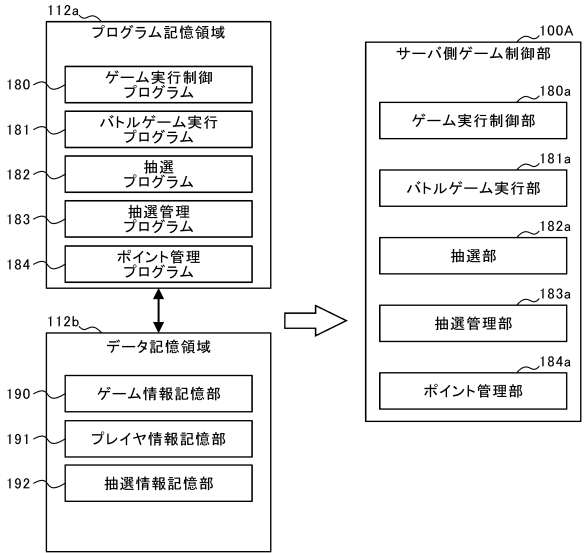


FIG.12

10

20

30

40

50

【図 13】

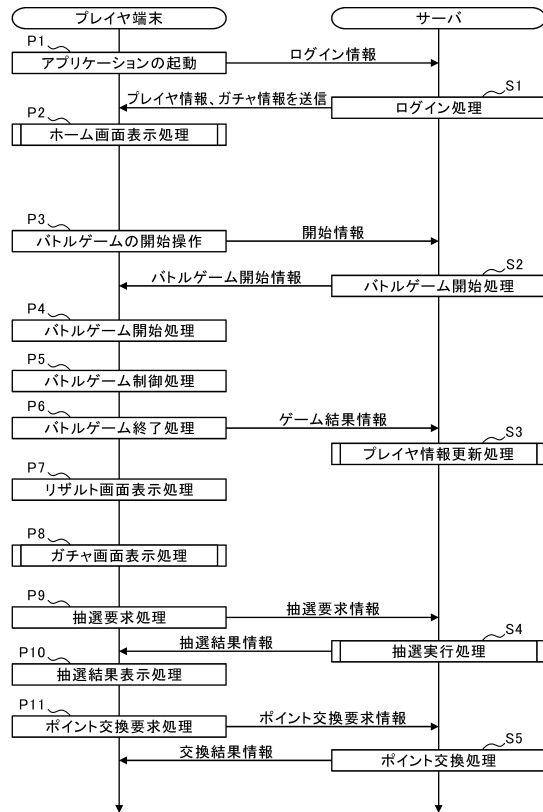


FIG.13

【図 14】

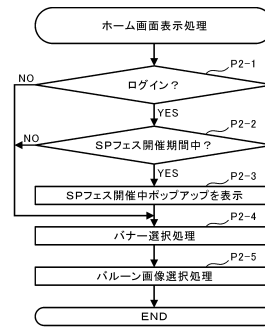


FIG.14

【図 15】

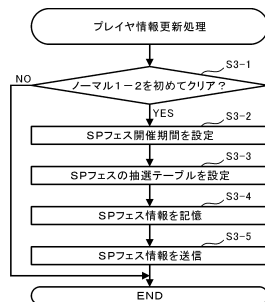


FIG.15

【図 16】

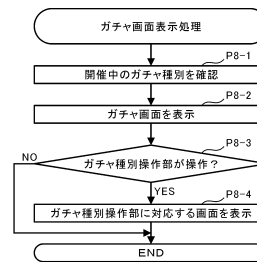


FIG.16

10

20

30

40

50

【 図 17 】

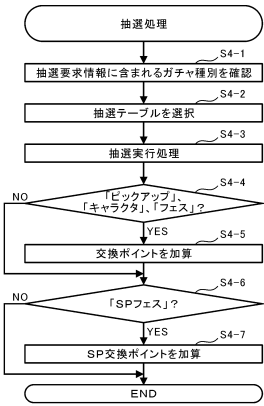


FIG.17

10

20

30

40

50

フロントページの続き

.jp/ https://priconne-redive.jp/news/information/5823/ https://twitter.com/priconne_redive にて本発明にかかるゲームサービスを公開

早期審査対象出願

(56)参考文献 特開 2019 - 177035 (JP, A)

【ポコダン】48時間限定スタートダッシュゴッドラッシュ開催, ポコダン完全攻略wiki [online], 2017年11月30日, <https://web.archive.org/web/20181025065944/https://gamy.jp/pocodun/pocodun-gacha-gr-48>, 2018年10月25日時点のウェブアーカイブ、2020年5月11日検索、特に第1、2頁を参照

あのボックスガチャをもう一度! 「復刻ボックスガチャ」販売, 剣と魔法のログレス いにしえの女神 [online], 2017年01月01日, <https://sp.mmo-logres.com/news/p51630/>, 2020年5月14日検索

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24