

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7029094号

(P7029094)

(45)発行日 令和4年3月3日(2022.3.3)

(24)登録日 令和4年2月22日(2022.2.22)

(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 13/35 (2014.01)

A 6 3 F

13/35

請求項の数 6 (全14頁)

(21)出願番号 特願2020-147190(P2020-147190)
 (22)出願日 令和2年9月2日(2020.9.2)
 (62)分割の表示 特願2019-16872(P2019-16872)の
 分割
 原出願日 平成30年5月9日(2018.5.9)
 (65)公開番号 特開2020-192418(P2020-192418
 A)
 (43)公開日 令和2年12月3日(2020.12.3)
 審査請求日 令和2年11月16日(2020.11.16)

(73)特許権者 000129149
 株式会社カプコン
 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番
 3号
 (74)代理人 100212923
 弁理士 清水 貴雄
 (72)発明者 奥山 幹樹
 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番
 3号 株式会社カプコン内
 審査官 松山 紗希

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 コンピュータプログラム、およびコンピュータ装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置と通信ネットワークを介して接続されるコンピュータを、

前記ユーザの操作に基づいて複数種類のゲーム媒体のうちからいずれかの前記ゲーム媒体を前記ユーザに関連づけるための通常媒体抽選を行うとともに、前記通常媒体抽選が行われた回数が所定の天井回数となった場合に前記通常媒体抽選よりも前記ユーザにとって有利な特別媒体抽選を行う抽選実行手段、

として機能させ、

前記抽選実行手段は、前記通常媒体抽選において所定種類の前記ゲーム媒体が所定回数連続して選択された場合には、前記天井回数を決定するための決定処理を実行する、

コンピュータプログラム。

【請求項2】

前記決定処理は、前記天井回数を変更することである、

請求項1に記載のコンピュータプログラム。

【請求項3】

前記決定処理は、前記天井回数を決定するための回数抽選を行うことである、

請求項2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項4】

前記決定処理は、前記回数抽選を行う際に用いられる1つのモードを複数のモードから選

択するモード抽選を行うことである、
請求項 3 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置と通信ネットワークを介して接続されるコンピュータを、
前記ユーザの操作に基づいて複数種類のゲーム媒体のうちからいずれかの前記ゲーム媒体を前記ユーザに関連づけるための通常媒体抽選を行うとともに、前記通常媒体抽選が行われた回数が所定の天井回数となった場合に前記通常媒体抽選よりも前記ユーザにとって有利な特別媒体抽選を行う抽選実行手段、
として機能させ、
前記抽選実行手段は、前記通常媒体抽選において所定種類の前記ゲーム媒体が所定回数連続して選択された場合には、前記天井回数を決定するための回数抽選を行うために選択されているモードをそれよりも有利なモードとするモード昇格抽選、あるいは、前記モードをそれよりも不利なモードとするモード降格抽選を実行する、
コンピュータプログラム。

10

【請求項 6】

請求項 1 ～ 5 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラムを記憶する記憶部と、
前記コンピュータプログラムを実行する制御部と、
を備える、
コンピュータ装置。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、コンピュータプログラム、およびコンピュータ装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、レアリティなどの属性があらかじめ定められたキャラクタなどのゲーム媒体をユーザに付与するための、いわゆるガチャと呼ばれる抽選が行われるゲームが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

このゲームでは、例えば、レアリティとしてノーマル、レア、激レアなどの複数種類が設けられており、各キャラクタにはいずれか 1 つのレアリティが設定されている。ガチャにおいては、例えばノーマルのキャラクタは 90% 以上などの当選確率であるのに対し、激レアのキャラクタは 3% の当選確率であるなどのように、レアリティが高くなるほど当選しにくい。

30

【0004】

前記従来のゲームにおいては、ユーザがガチャ要求を行うたびにサーバ装置において毎回抽選が行われて、いずれかのキャラクタが選択される。そして、この選択されたキャラクタがユーザに付与される。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0005】

【文献】特開 2017-148419 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、前記従来のガチャの方式はありふれたものであり、ユーザにすぐ飽きられてしまう。また、ユーザがガチャを繰り返したとしてもレアリティの高いキャラクタが当選する保証はない。そのため、ユーザが期待感を持って行う新しい方式のガチャが求められていた。

50

【0007】

本発明の目的は、ユーザがガチャ要求をし続けることにより、優れた属性を備えるゲーム媒体を必ず取得することのできるコンピュータプログラムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

第1の発明は、

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置と通信ネットワークを介して接続されるコンピュータ装置を、

前記ユーザの操作に基づいて複数種類の第1ゲーム媒体のうちからいずれかの第1ゲーム媒体を前記ユーザに付与するための通常媒体抽選が要求されたことを契機として前記通常媒体抽選を行うとともに、前記通常媒体抽選が行われた回数が所定の天井回数となった場合に所定の第2ゲーム媒体のうちからいずれかの第2ゲーム媒体を前記ユーザに付与するための特別媒体抽選を行う抽選実行手段、

として機能させ、

前記抽選実行手段は、所定の遊技条件が満たされた場合に、前記天井回数を決定するための回数抽選を行う際に用いられる1つのモードを複数のモードから選択するモード抽選を行って、前記モード抽選で選択された前記モードに基づいて前記回数抽選を行う、

コンピュータプログラムである。

【0009】

また、第1の発明において、前記複数のモードには、他のモードよりも有利な特別モードが含まれており、

前記抽選実行手段は、前記特別モードが選択されている場合に、前記特別モードが選択されていることを示唆するための示唆情報を前記ゲーム装置へ送信してもよい。

【0010】

第2の発明は、第1の発明のコンピュータプログラムを記憶する記憶部と、前記コンピュータプログラムを実行する制御部と、を備える、

サーバ装置である。

【0011】

第3の発明は、

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置と、前記ゲーム装置と通信ネットワークを介して接続されるサーバ装置と、を備えるゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて複数種類の第1ゲーム媒体のうちからいずれかの第1ゲーム媒体を前記ユーザに付与するための通常媒体抽選を要求する抽選要求手段、

を備え、

前記サーバ装置は、

前記通常媒体抽選が要求されたことを契機として前記通常媒体抽選を行うとともに、前記通常媒体抽選が行われた回数が所定の天井回数となった場合に所定の第2ゲーム媒体のうちからいずれかの第2ゲーム媒体を前記ユーザに付与するための特別媒体抽選を行う抽選実行手段、

を備え、

前記抽選実行手段は、所定の遊技条件が満たされた場合に、前記天井回数を決定するための回数抽選を行う際に用いられる1つのモードを複数のモードから選択するモード抽選を行って、前記モード抽選で選択された前記モードに基づいて前記回数抽選を行う、

ゲームシステムである。

【0012】

また、第3の発明において、前記複数のモードには、他のモードよりも有利な特別モードが含まれており、

前記抽選実行手段は、前記特別モードが選択されている場合に、前記特別モードが選択さ

10

20

30

40

50

れていることを示唆するための示唆情報を前記ゲーム装置へ送信してもよい。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、ユーザがガチャ要求をし続けることにより、優れた属性を備えるゲーム媒体を必ず取得することのできるコンピュータプログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施形態におけるゲームシステムの構成を示す図である。

【図2】本実施形態におけるゲームシステムで実行されるゲームのゲーム画面の一例を示す図である。

【図3】本実施形態における抽選処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

〔実施形態〕

本発明の実施形態にかかるゲームシステム1について、図1～図3を参照して説明する。ゲームシステム1は、図1に示すとおり、サーバ装置2とゲーム装置3とを備える。

【0016】

＜ゲームの説明＞

サーバ装置2により、ゲーム装置3で実行される下記のゲームが提供される。具体的には、ゲーム装置3では、ユーザがタッチパッド350を介して仮想ゲーム空間上のプレイヤーキャラクタを操作して進行する複数のステージ（以下、「クエスト」という。）を備える所定のゲームが実行される。

【0017】

本実施形態において、ゲーム装置3にて実行されるゲームには、ユーザが操作するプレイヤーキャラクタが敵キャラクタであるモンスターを討伐するクエストパートがある。例えば、ゲーム中の1つのクエストでは、制限時間内にプレイヤーキャラクタがモンスターを討伐すればそのクエストのクリア条件が満たされる。このクエストは、ユーザがタッチパッド350を操作することで進行する。

【0018】

また、このゲームは、前記クエストパートのほか、ユーザがゲームを有利に進めることができるよう、より強力な装備、あるいは、より能力値の高いキャラクタなどのゲーム媒体をユーザが取得するための通常媒体抽選（以下、「通常ガチャ」という。）のパートがある。

【0019】

この通常ガチャのパートでは、複数種類（例えば、複数の属性）の第1ゲーム媒体（第1キャラクタ）のうちからいずれかの第1キャラクタをユーザに付与するための抽選処理が行われる。

【0020】

＜ハードウェア構成＞

図1を参照して、サーバ装置2のハードウェア構成および機能的構成、ならびに前記ゲームが実行されるゲーム装置3のハードウェア構成および機能的構成について説明する。

【0021】

なお、ゲーム装置3には、そのゲーム装置3に対応づけてユーザアカウントが付与される。このユーザアカウントはユーザアカウント情報として管理される。

【0022】

ゲーム装置3が通信ネットワーク4を介してサーバ装置2と通信を行う場合には、そのゲーム装置3からユーザアカウント情報が送信される。送信されたユーザアカウント情報は、サーバ装置2において所定の認証がなされる。これにより、サーバ装置2とゲーム装置3との通信が可能となる。

【0023】

10

20

30

40

50

また、ユーザには、ゲームをプレイするにあたってゲームアカウントが付与される。ゲームアカウントは、ゲームアカウント情報として管理される。

【0024】

＜サーバ装置2のハードウェア構成＞

サーバ装置2は、図1のとおり、制御部20、記憶部21、およびネットワークインターフェース22を備える。

【0025】

記憶部21およびネットワークインターフェース22は、バス200を介してサーバ装置2の制御部20に接続される。

【0026】

制御部20は、サーバ装置2の動作を制御する。

【0027】

記憶部21は、主にHDD (Hard Disk Drive)、RAM (Random Access Memory) およびROM (Read Only Memory) で構成される。記憶部21には、例えば、ゲーム装置3にてプレイされるゲームを実行するためのゲームプログラムを配信するための配信プログラムおよびデータが記憶される。

【0028】

ネットワークインターフェース22は、サーバ装置2とゲーム装置3との間でデータを送受信するために、通信ネットワーク4に接続される。

【0029】

＜サーバ装置2の制御部20の機能的構成＞

サーバ装置2の制御部20は、図1のとおり、本発明のコンピュータプログラムを実行することにより、照合手段201、抽選実行手段202、および通信手段203として機能する。

【0030】

＜照合手段201の説明＞

照合手段201は、ゲーム装置3から送信されるユーザアカウント情報を用いて、ユーザアカウントの認証を行う。

【0031】

＜抽選実行手段202の説明＞

抽選実行手段202は、ユーザの操作に基づいて複数種類の第1キャラクタのうちからいずれかの第1キャラクタをユーザに付与するための通常ガチャ要求が行われた場合に、通常ガチャを行う。具体的には、抽選実行手段202は、通信手段203を介してゲーム装置3から後述の通常ガチャ要求情報を受信したことを契機として通常ガチャを行う。

【0032】

この第1キャラクタには、それぞれレアリティ（属性）が設けられている。本実施形態では、第1キャラクタに設定されるレアリティとして、ノーマル、レア、激レアの3種類が設けられており、各第1キャラクタには、いずれか1つのレアリティが設定されている。

【0033】

本実施形態では、通常ガチャにより、ノーマルの第1キャラクタが選択される確率は90%であり、レアの第1キャラクタが選択される確率は7%であり、激レアの第1キャラクタが選択される確率は3%である。

【0034】

なお、ユーザが後述の10連ガチャを要求した場合には、抽選実行手段202は、ユーザによる1回の10連ガチャ要求で10体の第1キャラクタを選択する。

【0035】

また、抽選実行手段202は、通常ガチャにより選択されたいずれかの第1キャラクタをユーザに付与する。具体的には、通常ガチャの抽選結果を受けて、抽選実行手段202は、ユーザに付与するための第1キャラクタに関する情報を生成する。この第1キャラクタに関する情報は、通信手段203を介してゲーム装置3へ送信される。

10

20

30

40

50

【0036】

また、抽選実行手段202は、通常ガチャが行われた回数が所定の天井回数となった場合にユーザに第2キャラクタを付与するための特別媒体抽選（以下、「特別ガチャ」という。）を行う。本実施形態では、この第2キャラクタは、レアリティが超激レアである第2キャラクタのうちから1体が抽選で決定される。

【0037】

この場合においても抽選実行手段202は、特別ガチャにより選択された第2キャラクタに関する情報を生成する。この超激レアの第2キャラクタに関する情報は、前述の第1キャラクタに関する情報とともに通信手段203を介してゲーム装置3へ送信される。

【0038】

すなわち、ユーザは、通常ガチャが行われた回数が天井回数に到達した場合には、第1キャラクタに加えて、特別ガチャにより選択された第2キャラクタを取得することができる。

【0039】

なお、この超激レアの第2キャラクタは、例えばゲーム製作会社などのゲームの運営側が定期的または不定期に更新する、超激レアの第2キャラクタが格納されたデッキの中から選択される。例えばデッキが毎月更新される場合には、ユーザは自身がほしい超激レアの第2キャラクタがデッキ内に存在している月に集中的に通常ガチャ要求を行うことにより、自身がほしい超激レアの第2キャラクタを取得することができる可能性を高めることができる。

【0040】

また、抽選実行手段202は、所定の遊技条件が満たされた場合に天井回数を決定するための回数抽選を行う際に用いられる1つのモードを複数のモードから選択するモード抽選を行う。抽選実行手段202は、モード抽選で選択されたモードに基づいて回数抽選を行う。

【0041】

本実施形態では、特別ガチャに用いられるモードとして、モードA、モードB、および天国モードがある。モードAでは天井回数は50回までの回数から選択される。モードBでは天井回数は20回までの回数から選択される。天国モードでは天井回数は10回までの回数から選択される。このように、天国モードは抽選回数が10回以内で天井回数に到達するため、ユーザにとって有利なモードである。

【0042】

なお、本実施形態では、例えば、モードAが選択される確率は80%であり、モードBが選択される確率は18%であり、天国モードが選択される確率は2%である。

【0043】

また、各モードにおける天井回数の選択確率はすべて同じ確率とすることができる。すなわち、例えば、天国モードにおいては、10回のうち天井回数として「1回」が選択される確率も、「10回」が選択される確率も同一の10%とすることができる。

【0044】

また、抽選実行手段202は、モードとして天国モードが選択されており、かつ、天国モードが選択されていることの示唆を行うか否かの示唆抽選に当選した場合には、示唆情報を生成する。この示唆情報は、通信手段203を介してゲーム装置3へ送信される。

【0045】

本実施形態においては、前記所定の遊技条件が満たされた場合とは、通常ガチャが行われた回数が前記天井回数となったことにより、超激レアの第2キャラクタがユーザに付与されたことである。

【0046】

<通信手段203の説明>

通信手段203は、ゲーム装置3との間で、ユーザアカウント情報、ダウンロード要求情報、ゲームプログラム、ゲームアカウント情報、および課金アイテムなどのゲームデータなどを送受信する。

10

20

30

40

50

【0047】

また、通信手段203は、通常ガチャ要求情報をゲーム装置3から受信する。通信手段203が受信した通常ガチャ要求情報は抽選実行手段202へ送信される。

【0048】

また、通信手段203は、抽選実行手段202が生成した第1キャラクタおよび第2キャラクタに関する情報をゲーム装置3へ送信する。

【0049】

また、通信手段203は、天国モードが選択されている場合に、天国モードが選択されていることを示唆するための示唆情報をゲーム装置3へ送信する。

【0050】

<ゲーム装置3のハードウェア構成>

ゲーム装置3は、図1のとおり、スピーカ330、液晶画面340、およびタッチパッド350が内蔵される、例えば、スマートフォンなどの端末装置である。このゲーム装置3において、サーバ装置2から配信されたゲームに関するゲームプログラムおよびデータに基づいてゲームが進行する。

【0051】

また、ゲーム装置3は、サーバ装置2との間で、インターネットあるいはLANなどの通信ネットワーク4を介して互いにデータ通信をすることができる。

【0052】

ゲーム装置3は、制御部30、記憶部31、ネットワークインターフェース32、オーディオ処理部33、グラフィック処理部34、および操作部35を備える。

【0053】

記憶部31、ネットワークインターフェース32、オーディオ処理部33、グラフィック処理部34、および操作部35は、バス300を介して、制御部30に接続される。

【0054】

制御部30は、ゲーム装置3の動作を制御する。

【0055】

記憶部31は、主にHDD、RAMおよびROMで構成される。記憶部31には、例えば、ゲームを実行するためのゲームプログラムおよびデータが記憶される。

【0056】

ネットワークインターフェース32は、ゲーム装置3とサーバ装置2との間でデータを送受信するために、通信ネットワーク4に接続される。これにより、ゲーム装置3にゲームプログラムおよびゲームデータがダウンロードされる。

【0057】

オーディオ処理部33は、制御部30の指示に従ってデジタルのゲーム音声を再生および合成する。また、オーディオ処理部33には、スピーカ330が接続される。ゲーム音声は、スピーカ330から出力される。

【0058】

グラフィック処理部34は、制御部30の指示に従って仮想ゲーム空間およびプレイヤキャラクタなどを含むゲーム画像を動画形式で描画する。グラフィック処理部34にて動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面として液晶画面340に表示される。

【0059】

操作部35には、ユーザからの操作信号が入力される。本実施形態において操作部35には、入力位置検出装置であるタッチパッド350を介してユーザからの操作信号が入力される。ユーザはタッチパッド350をタッチすることによって、クエストの選択、あるいは、プレイヤキャラクタの操作等を行う。

【0060】

<ゲーム装置3の制御部30の機能的構成>

ゲーム装置3の制御部30は、図1のとおり、サーバ装置2からダウンロードされたゲームプログラムを実行することで、ゲーム実行手段301、抽選要求手段302、および通

10

20

30

40

50

信手段 303 として機能する。

【0061】

＜ゲーム実行手段 301 の説明＞

ゲーム実行手段 301 は、ユーザによるタッチパッド 350 の操作に基づいて、クエストパートおよびガチャパートを備えるゲームをゲーム装置 3 に実行させる。

【0062】

具体的には、ゲーム実行手段 301 は、ゲームデータに含まれるゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 31 から読み出し、二次元または三次元の仮想ゲーム空間を生成する。

【0063】

また、ゲーム実行手段 301 は、仮想ゲーム空間にプレイヤーキャラクタを配置する。そして、ゲーム実行手段 301 は、ユーザによるタッチパッド 350 の操作、および、ゲームの進行状況に応じて、仮想ゲーム空間におけるプレイヤーキャラクタの行動を制御する。

【0064】

また、ゲーム実行手段 301 は、仮想ゲーム空間、プレイヤーキャラクタ、および仮想操作ボタンをゲーム画面として液晶画面 340 に表示するための情報を生成する。これらの情報に従って、グラフィック処理部 34 が液晶画面 340 上にゲーム画像を描画する。例えば、液晶画面 340 には、図 2 のとおり、画面上部から「ユーザランク」、「狩玉数」などが表示される。

【0065】

ユーザは、ガチャパートにて狩玉を消費して通常ガチャを要求することができる。具体的には、図 2 のとおり、ユーザは狩玉を 10 個消費することで 1 回の通常ガチャを要求することができる、狩玉を 100 個消費することで一度に 10 回の通常ガチャ（10 連ガチャ）を要求することができる。なお、この狩玉は、ユーザが購入することにより、または、ログインボーナスなどにより、ユーザに付与される。

【0066】

また、ゲーム実行手段 301 は、通信手段 303 を介してサーバ装置 2 から示唆情報を受信したのち、天国モードが選択されていることを示唆する画面を液晶画面 340 に表示させる。

【0067】

選択されているモードが天国モードであることの示唆は、例えば、普段は白で表示される「10 回ガチャる！」の文字およびアイコンが赤で表示されることなどによってなされる。これにより、天国モードが選択されていることをユーザが察知することができ、ユーザにガチャを行わせる契機とすることができる。

【0068】

具体的には、例えば、明日にでもデッキの更新が行われる可能性があるのであれば、示唆が行われたことを契機として、10 連ガチャを行っても今のデッキに格納されている第 2 キャラクタを取得しておこうという気持ちをユーザに起こさせることができる。

【0069】

＜抽選要求手段 302 の説明＞

抽選要求手段 302 は、前述のとおりユーザの操作に基づいて狩玉を消費して通常ガチャ要求を行う。通常ガチャ要求が行われると、抽選要求手段 302 は通常ガチャ要求情報を生成する。この通常ガチャ要求情報は通信手段 303 を介してサーバ装置 2 へ送信される。

【0070】

＜通信手段 303 の説明＞

通信手段 303 は、例えば、サーバ装置 2 からゲームに関するゲームプログラム、および示唆情報などの情報を受信する。

【0071】

また、通信手段 303 は、例えば、ユーザの操作に基づいて、ユーザアカウント情報、ゲームアカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、および通常ガチャ要

10

20

30

40

50

求情報などの情報をサーバ装置 3 へ送信する。

【0072】

<抽選処理の説明>

以下、図 3 を参照して、本発明の抽選処理について説明する。なお、後述の制御手段および処理手順は一例であり、本発明の実施形態はこれらには限られない。処理手順等は、本発明の要旨を変更しない範囲で適宜設計変更が可能である。

【0073】

まず、ゲーム装置 3 の抽選要求手段 302 が、ユーザが通常ガチャ要求を行ったか否かを判定する（ステップ S1）。

【0074】

ユーザが通常ガチャ要求を行っていないと判定された場合（S1：NO）には、本発明の抽選処理は終了する。

【0075】

一方、ユーザが通常ガチャ要求を行ったと判定された場合（S1：YES）には、サーバ装置 2 の抽選実行手段 202 が、通常ガチャを実行する（ステップ S2）。

【0076】

ついで、抽選実行手段 202 が、通常ガチャで選択された第 1 キャラクタに関する情報を生成する（ステップ S3）。

【0077】

ついで、抽選実行手段 202 が、選択されているモードが天国モードであるか否かを判定する（ステップ S4）。

【0078】

選択されているモードが天国モードであると判定された場合（S4：YES）には、抽選実行手段 202 が、天国モードが選択されていることを示唆するか否かの示唆抽選を行う（ステップ S5）。

【0079】

示唆抽選に当選しなかった場合（S5：NO）には、処理は後述のステップ S7 へ進む。

【0080】

一方、示唆抽選に当選した場合（S5：YES）には、抽選実行手段 202 が示唆情報を生成し、サーバ装置 2 から示唆情報を受信したゲーム装置 3 のゲーム実行手段 301 が、天国モードが選択されていることの示唆を液晶画面 340 に行わせる（ステップ S6）。

【0081】

一方、選択されているモードが天国モードではないと判定された場合（S4：NO）には、抽選実行手段 202 が、通常ガチャが行われた回数が天井回数に到達したか否かを判定する（ステップ S7）。この天井回数は前回超激レアの第 2 キャラクタが付与された際に選択されたモードに基づいた回数抽選で決定されている。

【0082】

通常ガチャが行われた回数が天井回数に到達していないと判定された場合（S7：NO）には、第 1 キャラクタに関する情報がゲーム装置 3 へ送信されて第 1 キャラクタがユーザに付与される（ステップ S8）。その後、本発明の抽選処理は終了する。

【0083】

一方、通常ガチャが行われた回数が天井回数に到達したと判定された場合（S7：YES）には、抽選実行手段 202 が、ユーザに付与する超激レアの第 2 キャラクタを特別ガチャで決定する（ステップ S9）。

【0084】

ついで、抽選実行手段 202 が、選択された超激レアの第 2 キャラクタに関する情報を生成する（ステップ S10）。

【0085】

その後、第 1 キャラクタに関する情報とともに第 2 キャラクタに関する情報がゲーム装置 3 へ送信されて、第 1 キャラクタおよび第 2 キャラクタがユーザに付与される（ステップ

10

20

30

40

50

S 1 1)。

【0086】

ついで、抽選実行手段202が、次の特別ガチャに用いられる第2キャラクタ付与のためのモード抽選を行う(ステップS12)。

【0087】

また、抽選実行手段202が、このモードに基づいて天井回数の抽選を行う(ステップS13)。そして、このときに選択された天井回数は、次回、超激レアの第2キャラクタが付与されるまで維持される。

以上の手順により、本発明の抽選処理が実行される。

【0088】

以上をまとめると、本実施形態のゲームシステム1は、

ユーザの操作を受けつけるタッチパッド350を備えるゲーム装置3と、ゲーム装置3と通信ネットワーク4を介して接続されるサーバ装置2と、を備えるゲームシステム1であって、

ゲーム装置3は、

ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行するゲーム実行手段301、および

ユーザの操作に基づいて複数種類(ノーマル、レア、激レアのうちのいずれかの属性)の第1ゲーム媒体(第1キャラクタ)の中からいずれかの第1キャラクタをユーザに付与するための通常媒体抽選(通常ガチャ)を要求する抽選要求手段302、

を備え、

サーバ装置2は、

ユーザの操作に基づいて通常ガチャが要求されたことを契機として通常ガチャを行うとともに、通常ガチャが行われた回数が所定の天井回数となった場合に所定の第2ゲーム媒体(超激レアの第2キャラクタ)のうちからいずれかの第2キャラクタをユーザに付与するための特別媒体抽選(特別ガチャ)を行う抽選実行手段202、

を備え、

抽選実行手段202は、所定の遊技条件(超激レアの第2キャラクタが付与されたこと)が満たされた場合に、天井回数を決定するための回数抽選を行う際に用いられる1つのモードを複数のモードから選択するモード抽選を行って、モード抽選で選択されたモードに基づいて回数抽選を行う。

【0089】

<発明の効果>

本実施形態のゲームシステムによれば、ユーザがガチャ要求をし続けることにより、優れた属性を備えるゲーム媒体を必ず取得することができる。そのため、ユーザにガチャ要求をしようという意欲を持たせることができる。

【0090】

[他の実施形態]

前記実施形態においては、天国モードであるときに示唆がなされる例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、いずれのモードが選択されている場合であっても、「あと『7回』ガチャれば、超激レアキャラがもらえるよ!」などのカウントダウン表示を行うことができる。これにより、ユーザは、あと何回通常ガチャ要求を行えば超激レアのキャラクタを取得することができるかを把握することができる。

【0091】

また、前記実施形態では、選択されているモードが天国モードであることが示唆される例が記載されているが、当該示唆は偽物の演出(ガセ演出)であってもよい。すなわち、選択されているモードが天国モードでなくとも、ガセ演出抽選に当選した場合には、選択されているモードが天国モードであるかのような示唆が行われるガセ演出が行われてもよい。

【0092】

また、前記実施形態では、通常ガチャ要求が行われたあとにモードが天国モードであることの示唆が行われる例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、通常

10

20

30

40

50

ガチャ要求が行われる前からモードが天国モードであることの示唆がなされていてもよいし、通常ガチャが要求されたのち、通常ガチャが実行される前に示唆がなされてもよい。

【0093】

また、前記実施形態では、選択されているモードが天国モードである場合に「10回ガチャる！」の文字およびアイコンが赤で表示される例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、ガチャで選択されたキャラクタが表示されるとき画像の背景によって、選択されているモードが示唆されてもよい。

【0094】

さらにまた、通常ガチャが実行されるときサウンドが通常とは異なること、あるいは、キャラクタが付与されるときサウンドが通常とは異なることなどによって、選択されているモードが示唆されてもよい。

10

【0095】

また、通常ガチャにて、例えばノーマルの第1キャラクタが7回連続して当選した場合には、示唆抽選の当選確率が高くなったり、示唆抽選の当選が確定したりしてもよい。

【0096】

また、ユーザが「1回ガチャる！」を選択した場合よりも「10回ガチャる！」を選択した場合のほうが、ユーザにとって有利なモードが選択されやすくてよく、また、天井回数が小さい回数を選択されやすくてよい。

【0097】

また、前記実施形態では、ゲーム媒体はキャラクタであったが、キャラクタに装備させるための武器あるいは防具、またはキャラクタ等を強化するための強化素材などであってもよい。

20

【0098】

また、前記実施形態では、第2キャラクタは超激レアのキャラクタである例が記載されているが、本発明はこれには限られない。第2キャラクタは、例えば、第1キャラクタとは異なるデッキから選択される激レアのキャラクタであってもよく、また、第1キャラクタと同じデッキから選択される激レアのキャラクタであってもよい。

【0099】

また、前記実施形態では、属性がレアリティであったが、本発明はこれには限られない。例えば、光属性、水属性などの属性が設定されたキャラクタがユーザに付与されてもよい。

30

【0100】

また、前記実施形態では、所定の遊技条件は超激レアの第2キャラクタをユーザが取得することであったが、本発明はこれには限られない。所定の遊技条件として、ゲームの運営側が定めた様々な条件を設定することができる。例えば、ユーザがノーマルの第1キャラクタを10回連続して取得した場合に、モード抽選あるいは天井回数の抽選などが行われてもよい。

【0101】

また、前記実施形態では、いったん選択されたモードは変更されない例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、通常ガチャにおいてレアリティの低い第1キャラクタが10回連続して当選した場合には、モードの昇格抽選あるいは降格抽選が行われてもよい。

40

【0102】

また、前記実施形態では、コンピュータ装置がサーバ装置である例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、一のユーザのゲーム装置がサーバ装置として機能してもよい。この場合には、BLUE TOOTH（登録商標）で一方のゲーム装置と他方のゲーム装置とが接続されていてもよい。

【0103】

また、前記実施形態においては、ゲーム装置はスマートフォンなどの端末装置である例が記載されているが、本発明は、これには限られない。ゲーム装置は、例えば、ディスプレイおよびコントローラが外部接続される据え置き型のゲーム装置、あるいは、パーソナル

50

コンピュータであってもよい。

【符号の説明】

【 0 1 0 4 】

1 ゲームシステム

2 サーバ装置

2 0 1 照合手段

2 0 2 抽選実行手段

2 0 3 通信手段

3 ゲーム装置

3 0 1 ゲーム実行手段

3 0 2 抽選要求手段

3 0 3 通信手段

4 通信ネットワーク

10

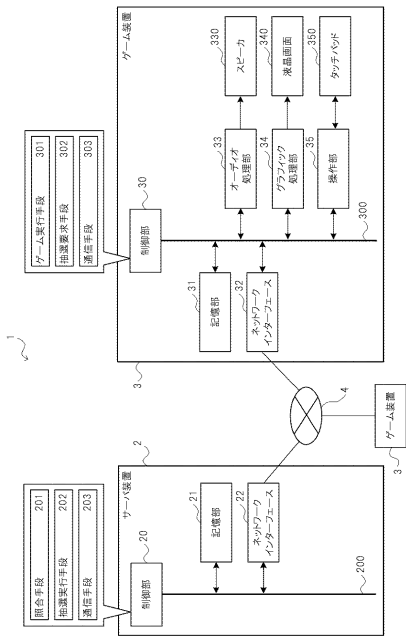
20

30

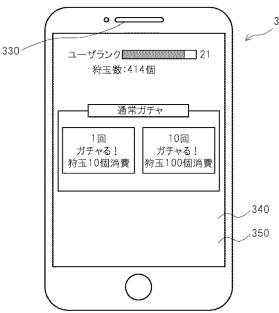
40

50

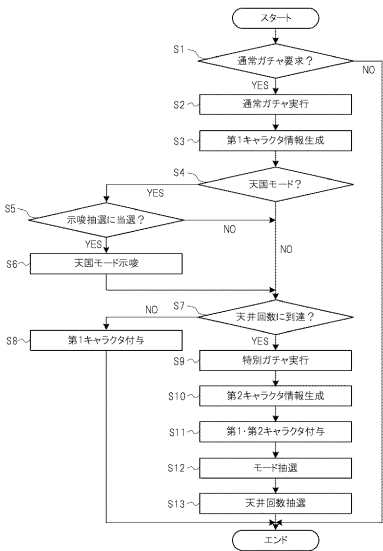
【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】



フロントページの続き

(56)参考文献

特開 2017-158658 (JP, A)

特開 2004-357973 (JP, A)

特開 2018-007964 (JP, A)

ガチャの天井はユーザーの救済になり得るか, スマゲブログ, [online], 2016年05月28日, <URL> <https://www.smart-game-blog.net/tenjo-gacha/>, [2021年12月21日検索]

【グラブル】ゲーム開始から天井分のガチャを引くまでに要する時間(完全無課金), GameScramble, [online], 2017年06月23日, <URL> <http://gamescramble.net/grablu1/>, [2021年12月21日検索]

吉宗, パチスロ攻略, [online], 2008年02月27日, 2008年2月27日時点のwebアーカイブ, <URL> https://web.archive.org/web/20080227065708/http://slot.ab-cafe.com/z_yosimune.html, [2021年12月21日検索]

吉宗滞在モード推測, [online], 2005年12月12日, 2005年12月12日時点のwebアーカイブ, <URL> <https://web.archive.org/web/20051212201530/http://suroten.com/taizai.htm>, [2021年12月21日検索]

スクエニ、『グリムノーツ』でガチャに天井を設ける。30回引くと最高レアが必ず当たる仕様に, [online], 2016年03月09日, <URL> <http://www.gamecast-blog.com/archives/65856106.html>, [2021年12月21日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 5/04、9/24、13/00-13/98