

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7112954号

(P7112954)

(45)発行日 令和4年8月4日(2022.8.4)

(24)登録日 令和4年7月27日(2022.7.27)

(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

請求項の数 11 (全24頁)

(21)出願番号	特願2018-247885(P2018-247885)	(73)特許権者	599115217
(22)出願日	平成30年12月28日(2018.12.28)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62)分割の表示	特願2018-141865(P2018-141865)		東京都渋谷区渋谷二丁目2番12号
	)の分割	(74)代理人	100156605
原出願日	平成30年7月27日(2018.7.27)		弁理士 山田 彰彦
(65)公開番号	特開2020-14828(P2020-14828A)	(72)発明者	忍頂寺 毅
(43)公開日	令和2年1月30日(2020.1.30)		東京都渋谷区渋谷二丁目2番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
審査請求日	令和3年7月21日(2021.7.21)	審査官	石原 豊

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選処理部と、

前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

## 【請求項2】

請求項1に記載の情報処理装置であって、

前記抽選確率変動処理部は、前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する、

ことを特徴とする情報処理装置。

## 【請求項3】

請求項1又は2に記載の情報処理装置であって、

前記抽選確率変動処理部は、前記第1抽選が繰り返されて前記第1の目玉キャラクターが

選出されないほど、前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターの抽選確率を徐々に上昇させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】

第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選処理部と、

前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項5】

請求項2又は4に記載の情報処理装置であって、

前記抽選確率変動処理部は、前記第2抽選が繰り返されて前記第2の目玉キャラクターが選出されないほど、前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターの抽選確率を徐々に上昇させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】

請求項1乃至5のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記抽選処理部は、対戦ゲームに関連付けて前記第1抽選を実行し、抽選ゲームに関連付けて前記第2抽選を実行する、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項7】

請求項1乃至6のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記第1の目玉キャラクター及び第2の目玉キャラクターのそれぞれは、所定のレア度以上のキャラクターである、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項8】

コンピューターに、

第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選処理部と、

前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項9】

コンピューターが、第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選ステップと、

コンピューターが、前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動ステップと、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

10

20

30

40

50

## 【請求項 10】

コンピューターに、

第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選処理部と、

前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

10

## 【請求項 11】

コンピューターが、第1の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第1抽選、及び、前記第1の目玉キャラクターとは異なる第2の目玉キャラクター及びそれ以外のキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、それぞれに設定された抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する抽選ステップと、

コンピューターが、前記第2抽選で前記第2の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に前記第1抽選で前記第1の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動ステップと、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

20

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

複数のゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数のゲームコンテンツそれぞれの抽選確率に従って選出する抽選ゲームを実行する処理と、前記抽選ゲームとは異なるゲームイベントで前記プレイヤーが獲得したゲームポイントに基づいて、前記複数のゲームコンテンツそれぞれの抽選確率を変動させる処理を実行する情報処理装置が知られている（たとえば、特許文献1）。

30

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【文献】特許第5857148号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

一般的に、第1抽選と第2抽選を互いに独立させつつ、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツを存在させる場合がある。この場合に、第1抽選で共通ゲームコンテンツが選出されなかったり、第2抽選で共通ゲームコンテンツが選出されなかったりしても、一方の抽選で共通ゲームコンテンツが選出されなかったことが、他方の抽選で共通ゲームコンテンツを選出することに対し、互いに影響を与えるものではなかった。そのため、プレイヤーは共通ゲームコンテンツの獲得を目指して第1抽選及び第2抽選のそれぞれを繰り返さなければならず、プレイヤーにとって負担が大きかった。

40

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、第1抽選と第2抽選を互に関連させることによって共通ゲームコンテンツを獲得し易くすることにある。

## 【課題を解決するための手段】

50

## 【 0 0 0 5 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 1 抽選情報、及び、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 2 抽選情報が記憶される記憶部と、

第 1 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 1 抽選を実行する第 1 抽選処理部と、

第 2 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 2 抽選を実行する第 2 抽選処理部と、

前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 0 6 】

【図 1】ゲームシステム 1 の全体構成例を示す図である。

【図 2】サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 4】対戦ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 5】抽選ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 6】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 7】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】プレイステージ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】プレイ抽選ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 10】プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 11】本実施形態における対戦ゲームの動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 12】ステージのゲーム画面 50 の一例を示す図である。

【図 13】本実施形態における抽選ゲームの動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 14】抽選ゲームのゲーム画面 60 の一例を示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 0 7 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 1 抽選情報、及び、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 2 抽選情報が記憶される記憶部と、

第 1 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 1 抽選を実行する第 1 抽選処理部と、

第 2 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得さ

10

20

30

40

50

せるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第2抽選を実行する第2抽選処理部と、

前記第1抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第2抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、前記第2抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第1抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行する抽選確率変動処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、第1抽選で共通ゲームコンテンツが選出されなければ、第2抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させることができる一方で、第2抽選で共通ゲームコンテンツが選出されなければ、第1抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させることができる。このように第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【0008】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1抽選処理部は、対戦ゲームに関連付けて前記第1抽選を実行し、

前記第2抽選処理部は、前記対戦ゲームとは異なる抽選ゲームに関連付けて前記第2抽選を実行することとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、異なる種類のゲーム間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【0009】

また、かかる情報処理装置であって、

前記抽選確率変動処理部は、前記対戦ゲームに関連付けて前記第1抽選が実行されて前記第1抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に、前記対戦ゲームのプレイ状況に基づいて前記第2抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、前記抽選ゲームに関連付けて前記第2抽選が実行されて前記第2抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に、前記抽選ゲームのプレイ状況に基づいて前記第1抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行することとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、第1抽選に関連する対戦ゲームのプレイ状況を、第2抽選での共通ゲームコンテンツの獲得し易さに反映させることができ、また、第2抽選に関連する抽選ゲームのプレイ状況を、第1抽選での共通ゲームコンテンツの獲得し易さに反映させることができる。そのため、プレイヤーのプレイ状況に応じてプレイヤーの負担を軽減させることができる。

【0010】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1抽選処理部は、第1の抽選ゲームに関連付けて前記第1抽選を実行し、

前記第2抽選処理部は、前記第1の抽選ゲームではなく第2の抽選ゲームに関連付けて前記第2抽選を実行することとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、同一種類のゲーム間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【0011】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1抽選処理部は、対戦ゲーム中の第1対戦に関連付けて前記第1抽選を実行し、

前記第2抽選処理部は、前記対戦ゲーム中の前記第1対戦ではなく第2対戦に関連付けて前記第2抽選を実行することとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、同一種類のゲーム間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【0012】

10

20

30

40

50

また、かかる情報処理装置であって、  
前記第 1 抽選処理部は、ログイン報酬の付与に関連付けて前記第 1 抽選を実行し、  
前記第 2 抽選処理部は、対戦ゲーム又は抽選ゲームに関連付けて前記第 2 抽選を実行することとしてもよい。

このような情報処理装置によれば、ゲームプレイ開始前後で第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【 0 0 1 3 】

次に、コンピュータに、

第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 1 抽選情報、及び、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 2 抽選情報を記憶部に記憶させる処理と、

10

第 1 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 1 抽選を行なう第 1 抽選処理と、

第 2 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 2 抽選を行なう第 2 抽選処理と、

前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を行なう抽選確率変動処理と、

20

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【 0 0 1 4 】

次に、コンピュータが、

第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 1 抽選情報、及び、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通ゲームコンテンツ及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自ゲームコンテンツそれぞれに対応付けて抽選確率が設定された第 2 抽選情報を記憶部に記憶させ、

30

第 1 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 1 抽選を行ない、

第 2 抽選情報に含まれる獲得可能な複数ゲームコンテンツの中からプレイヤーに獲得させるゲームコンテンツを、前記複数ゲームコンテンツそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する第 2 抽選を行ない、

40

前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、前記第 2 抽選で共通ゲームコンテンツが未だ獲得されていない状況である場合に前記第 1 抽選で共通ゲームコンテンツが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を行なう、

ことを特徴とする情報処理方法である。

このような情報処理方法によれば、第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、共通ゲームコンテンツが獲得し易くなる。

【 0 0 1 5 】

= = = 実施形態 = = =

50

< < < ゲームシステム 1 の構成について > > >

図 1 は、ゲームシステム 1 の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 は、ネットワーク 2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置 10 と、複数のプレイヤー端末 20 と、を含んで構成される。

【0016】

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、ゲームコンテンツの一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）を獲得可能な対戦ゲーム及び抽選ゲームをプレイヤーに提供することができる。

【0017】

本実施形態に係る対戦ゲームには、第 1 抽選が関連付けられている。そのため、例えばプレイヤーが対戦ゲームをプレイしてステージをクリアすると、第 1 抽選が実行されることによって、複数の抽選対象の中からいずれかのキャラクターが選出されプレイヤーに付与される。

【0018】

本実施形態に係る抽選ゲームには、第 2 抽選が関連付けられている。そのため、例えばプレイヤーがゲーム操作を行なうと、第 2 抽選が実行されることによって、複数の抽選対象の中からいずれかのキャラクターが選出されプレイヤーに付与される。

【0019】

この第 1 抽選では、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターと、第 1 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターが抽選対象として設定されている。そして、この第 2 抽選では、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターと、第 2 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターが抽選対象として設定されている。したがって、プレイヤーは、第 1 抽選及び第 2 抽選のどちらでも、共通キャラクターを獲得することができるようになっている。

【0020】

ここで、例えばレア度の高いキャラクターが共通キャラクターとして設定されると、レア度の高いキャラクターには低い抽選確率が設定されているので、プレイヤーが対戦ゲームを繰り返しプレイしても、第 1 抽選で共通キャラクターが選出されない可能性が高くなる。また同様に、プレイヤーが抽選ゲームを繰り返しプレイしても、第 2 抽選で共通キャラクターが選出されない可能性が高くなる。そのため、プレイヤーは共通キャラクターの獲得を目指して、さらに第 1 抽選及び第 2 抽選のそれぞれを個別に繰り返さなければならず、プレイヤーにとって負担が大きい。

【0021】

そこで、本実施形態では、第 1 抽選で共通キャラクターが選出されなければ、第 2 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させると共に、第 2 抽選で共通キャラクターが選出されなければ、第 1 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させるようにした。これにより、一方の抽選で共通キャラクターが選出されなかったことが、他方の抽選での共通キャラクターの獲得に対して、互いに影響を及ぼすようになる。このように第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、第 1 抽選及び第 2 抽選のそれぞれを個別に努力してプレイを繰り返す必要がなくなり、共通キャラクターを獲得し易くなるため、プレイヤーの負担を軽減することが可能となる。

【0022】

< < < サーバー装置 10 の構成について > > >

図 2 は、サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置 10 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末 20 上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末 20 の規格に合わせたマークアップ言語（HTML 等）で作成された Web ページ（ゲーム画面等）を送信（

10

20

30

40

50

レスポンス)する。サーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有する。

【0023】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、CPU(Central Processing Unit)が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の制御部11は、少なくともゲーム進行処理部111、抽選処理部112、抽選確率変動処理部113、画面データ生成処理部114を備える。

【0024】

ゲーム進行処理部111は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲーム進行処理部111は、対戦ゲーム進行処理部111Aと、抽選ゲーム進行処理部111Bを含む。

10

【0025】

対戦ゲーム進行処理部111Aは、ゲームプログラムに従って対戦ゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態における対戦ゲーム進行処理部111Aは、対戦ゲームに第1抽選が関連付けられているため、対戦ゲームの進行において第1抽選の開始条件が成立すると、抽選処理部112に対して抽選処理の実行を要求する。

【0026】

抽選ゲーム進行処理部111Bは、ゲームプログラムに従って抽選ゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態における抽選ゲーム進行処理部111Bは、抽選ゲームに第2抽選が関連付けられているため、抽選ゲームの進行において第2抽選の開始条件が成立すると、抽選処理部112に対して抽選処理の実行を要求する。

20

【0027】

抽選処理部112は、プレイヤーに獲得させるキャラクターを抽選により決定する処理を実行する機能を有している。本実施形態における抽選処理部112は、第1抽選処理部112Aと、第2抽選処理部112Bを含む。

【0028】

第1抽選処理部112Aは、対戦ゲームに関連付けられた第1抽選を行なう機能を有している。本実施形態における第1抽選処理部112Aは、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第1抽選のみで獲得可能な独自キャラクターを抽選対象としており、その複数の抽選対象となるキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、各キャラクターそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する。

30

【0029】

第2抽選処理部112Bは、抽選ゲームに関連付けられた第2抽選を行なう機能を有している。本実施形態における第2抽選処理部112Bは、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第2抽選のみで獲得可能な独自キャラクターを抽選対象としており、その複数の抽選対象となるキャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、各キャラクターそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する。

【0030】

抽選確率変動処理部113は、抽選対象となるキャラクターの抽選確率を変動させる処理を実行する機能を有している。本実施形態における抽選確率変動処理部113は、第1抽選で共通キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に、第2抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させ、また、第2抽選で共通キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に、第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる。

40

【0031】

画面データ生成処理部114は、ゲーム画面をプレイヤー端末20に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面データ生成処理部114は、対戦ゲームや抽選ゲームに関する画面データを生成する。この画面データ生成処理部114は、ゲーム画面に対応する画面データとしてHTMLデータを生

50



成する。

【 0 0 3 2 】

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域である R O M (Read Only Memory) と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である R A M (Random Access Memory) とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、キャラクター情報、対戦ゲーム情報、抽選ゲーム情報、プレイヤー情報等の各種データが記憶されている。なお、これら各種情報については追って詳述する。

【 0 0 3 3 】

入力部 1 3 は、システム管理者等がゲームサービスに関する各種データ (例えば、キャラクター情報等) を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

【 0 0 3 4 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ (L C D : Liquid Crystal Display) 等によって実現される。

【 0 0 3 5 】

通信部 1 5 は、プレイヤー端末 2 0 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末 2 0 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 1 1 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 2 0 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 1 5 は、例えば、N I C (Network Interface Card) 等によって実現される。

【 0 0 3 6 】

図 3 は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には、キャラクター I D に対応付けて、少なくともキャラクター名、レア度、最大攻撃力、最大防御力、最大体力、初期攻撃力、初期防御力、初期体力等の各種パラメーターの初期値及び最大値が設定されている。レア度は、キャラクターの希少度を示す情報であり、希少価値に応じて複数クラスに分類されている。ここでは、「R 5」>「R 4」>「R 3」>「R 2」>「R 1」の順番に従ってレア度を高く設定している。

【 0 0 3 7 】

図 4 は、対戦ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。この対戦ゲーム情報には、ステージ I D に対応付けて、少なくともステージ名、敵キャラクター、第 1 抽選情報が設定されている。ステージ名は、対戦ゲームにおいて予め設定された各ステージの名称を示す情報である。敵キャラクターは、図 3 に示すキャラクター情報に設定された複数のキャラクターのうち、そのステージにてプレイヤーの対戦相手として出現するキャラクターを示す情報である。第 1 抽選情報は、図 3 に示すキャラクター情報に設定された複数のキャラクターのうちの第 1 抽選において抽選対象となるキャラクターと、その抽選対象となるキャラクターそれぞれの抽選確率とを含む情報である。本実施形態における第 1 抽選情報には、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターそれぞれに対応付けて抽選確率が設定されている。また、この第 1 抽選情報には、高いレア度のキャラクターであるほど低い抽選確率が設定されている。そのため、高いレア度のキャラクターであるほど、そう簡単には入手できないようになっている。例えば、最も高いレア度のキャラクターが共通キャラクターとして設定されている場合には、第 1 抽選を繰り返しても滅多に獲得することができないことになる。

【 0 0 3 8 】

図 5 は、抽選ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。この抽選ゲーム情報には、抽選ゲーム I D に対応付けて、少なくとも抽選ゲーム名、ステージ情報、第 2 抽選情報が設定されている。抽選ゲーム名は、各抽選ゲームの名称を示す情報である。ステージ情報は、その抽選ゲームに関連する第 2 抽選の共通キャラクターを抽選対象として設定している

10

20

30

40

50

第 1 抽選が関連付けられたステージ（つまり、抽選ゲームの第 2 抽選が抽選対象としている共通キャラクターを、第 1 抽選の抽選対象として設定しているステージ）を示す情報である。第 2 抽選情報は、図 3 に示すキャラクター情報に設定された複数のキャラクターのうちの第 2 抽選において抽選対象となるキャラクターと、その抽選対象となるキャラクターそれぞれの抽選確率とを含む情報である。本実施形態における第 2 抽選情報には、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターそれぞれに対応付けて抽選確率が設定されている。また、この第 2 抽選情報には、高いレア度のキャラクターであるほど低い抽選確率が設定されている。そのため、高いレア度のキャラクターであるほど、そう簡単には入手できないようになっている。例えば、最も高いレア度のキャラクターが共通キャラクターとして設定されている場合には、第 2 抽選を繰り返しても滅多に獲得することができないことになる。

10

#### 【 0 0 3 9 】

図 6 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤー ID に対応付けて、少なくともプレイヤー名、所有キャラクター情報、プレイステージ情報、プレイ抽選ゲーム情報が設定されている。所有キャラクター情報は、図 3 に示すキャラクター情報に設定された複数のキャラクターのうち、プレイヤーが所有するキャラクター（以下、「所有キャラクター」とも呼ぶ）に関する情報である。プレイステージ情報は、図 4 に示す対戦ゲーム情報に設定された複数のステージのうち、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのあるステージに関する情報である。プレイ抽選ゲーム情報は、図 5 に示す抽選ゲーム情報に設定された複数の抽選ゲームのうち、プレイヤーがこれま

20

#### 【 0 0 4 0 】

図 7 は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクター ID に対応付けて、少なくともレベル、攻撃力、防御力、体力の各種パラメーターの現在値が設定されている。

#### 【 0 0 4 1 】

図 8 は、プレイステージ情報のデータ構造例を示す図である。このプレイステージ情報には、ステージ ID に対応付けて、少なくともプレイ回数、クリア情報、第 1 抽選情報、獲得情報が設定されている。ステージ ID は、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのあるステージの識別情報である。プレイ回数は、そのステージをプレイヤーがこれまでにプレイした回数を示す情報である。クリア情報は、プレイヤーがそのステージをクリアしたか否かを示す情報である。例えば、そのステージに出現した敵キャラクターすべてに勝利した場合に、プレイヤーがそのステージをクリアしたものとする。第 1 抽選情報は、そのプレイヤー専用の第 1 抽選情報である。つまり、図 4 に示す対戦ゲーム情報の第 1 抽選情報に設定された抽選確率は初期値のみであるのに対し、図 8 に示すプレイステージ情報の第 1 抽選情報に設定された抽選確率はその初期値からの変動値を含んでいる。獲得情報は、第 1 抽選情報に設定された抽選対象となるキャラクターを、プレイヤーが獲得したか否かを示す情報である。

30

#### 【 0 0 4 2 】

図 9 は、プレイ抽選ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。このプレイ抽選ゲーム情報は、抽選ゲーム ID に対応付けて、少なくともプレイ回数、第 2 抽選情報、獲得情報が設定されている。抽選ゲーム ID は、プレイヤーがこれまでにプレイしたことのある抽選ゲームの識別情報である。プレイ回数は、その抽選ゲームをプレイヤーがこれまでにプレイした回数を示す情報である。第 2 抽選情報は、そのプレイヤー専用の第 2 抽選情報である。つまり、図 5 に示す抽選ゲーム情報の第 2 抽選情報に設定された抽選確率は初期値のみであるのに対し、図 9 に示すプレイ抽選ゲーム情報の第 2 抽選情報に設定された抽選確率はその初期値からの変動値を含んでいる。獲得情報は、第 2 抽選情報に設定された抽選対象となるキャラクターを、プレイヤーが既に獲得したか否かを示す情報である。

40

#### 【 0 0 4 3 】

< < < プレイヤー端末 20 の構成について > > >

50

図 10 は、プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末 20 は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、スマートフォン、携帯電話端末、タブレット端末等）である。プレイヤー端末 20 は、Web ブラウザ機能を有しているため、サーバー装置 10 から送信された Web ページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末 20 は、プレイヤー端末 20 全体の制御を行う端末制御部 21 と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部 22 と、プレイヤーが操作入力を行うための端末入力部 23 と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部 24 と、サーバー装置 10 との間で情報通信を行う端末通信部 25 を有している。

#### 【0044】

<<< ゲームシステム 1 の動作について >>>

10

<< 動作例 1 >>

ここでは、本実施形態におけるゲームシステム 1 の動作例を説明する。以下では、対戦ゲームと抽選ゲームとの間で第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くする場合について、具体的に説明する。

#### 【0045】

< 対戦ゲーム >

図 11 は、本実施形態における対戦ゲームの動作例を説明するためのフローチャートである。図 12 は、ステージのゲーム画面 50 の一例を示す図である。

#### 【0046】

20

図 11 に示すように、まず、プレイヤー端末 20 の端末制御部 21 は、サーバー装置 10 から送信された画面データに基づいて、複数のステージの中からプレイヤーの操作によって選択されたステージのゲーム画面 50（図 12 参照）を端末表示部 24 に表示させる（ステップ S101）。

#### 【0047】

次いで、プレイヤー端末 20 の端末制御部 21 は、プレイヤーによって選択されたステージのゲーム画面 50 が端末表示部 24 に表示されている際に、プレイヤーの操作によってゲーム開始ボタン 51 が選択されたか否かを判定する（ステップ S102）。

#### 【0048】

次いで、プレイヤー端末 20 の端末制御部 21 は、プレイヤーによってゲーム開始操作が行われたと判定すると（ステップ S102：YES）、プレイヤーによって選択されたステージのゲーム開始要求をサーバー装置 10 に対して送信する。サーバー装置 10 の対戦ゲーム進行処理部 111A は、プレイヤー端末 20 から送信されたゲーム開始要求を受信すると、図 4 に示す対戦ゲーム情報及び図 6 に示すプレイヤー情報に基づき、プレイヤーによって選択されたステージにおいて、そのプレイヤーの所有キャラクターとそのステージの敵キャラクターとの対戦を進行させる（ステップ S103）。

30

#### 【0049】

次いで、サーバー装置 10 の対戦ゲーム進行処理部 111A は、プレイヤーの所有キャラクターとステージの敵キャラクターとの対戦が進行すると、プレイヤーのプレイステージ情報等に基づき、第 1 抽選の開始条件が成立したか否かを判定する（ステップ S104）。

40

#### 【0050】

本実施形態では、そのステージをクリアしたことを第 1 抽選の開始条件として設定している。なお、第 1 抽選の開始条件としては、そのステージに設定された 1 体の敵キャラクターに勝利したこと（例えば、プレイヤーの攻撃操作によって敵キャラクターにダメージを与えた結果、その敵キャラクターの体力パラメーターが所定値以下になったこと）、そのステージに設定された敵キャラクターのうちの複数（例えば、3 体）の敵キャラクターに勝利したこと、そのステージに設定された最も強い敵キャラクター（いわゆる、ボスキャラクター）に勝利したこと、又は、そのステージに設定されたレア度の高い敵キャラクター（例えば、「R5」の敵キャラクター、又は、「R4」以上の敵キャラクター）に勝

50

利したこと等でも良い。

【 0 0 5 1 】

そして、サーバー装置 1 0 の対戦ゲーム進行処理部 1 1 1 A は、第 1 抽選の開始条件が成立しないと判定した場合には（ステップ S 1 0 4 : N O ）、上記のステップ S 1 0 3 の処理に戻ってそのステージでの対戦を引き続き進行させる。これに対し、第 1 抽選の開始条件が成立したと判定した場合には（ステップ S 1 0 4 : Y E S ）、次のステップ S 1 0 5 へ処理を進める。

【 0 0 5 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 の対戦ゲーム進行処理部 1 1 1 A は、第 1 抽選の開始条件が成立したと判定した場合に（ステップ S 1 0 4 : Y E S ）、第 1 抽選処理部 1 1 2 A に対して第 1 抽選の実行を要求する。そして、サーバー装置 1 0 の第 1 抽選処理部 1 1 2 A は、対戦ゲーム進行処理部 1 1 1 A からの要求を受け、図 6 に示すプレイヤー情報を参照してそのプレイヤーのプレイステージ情報を特定すると共に、図 8 に示すプレイステージ情報を参照してそのステージの第 1 抽選情報を特定する。そして、その特定した第 1 抽選情報に基づいて、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第 1 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、各キャラクターそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する（ステップ S 1 0 5 ）。

10

【 0 0 5 3 】

次いで、サーバー装置 1 0 の第 1 抽選処理部 1 1 2 A は、第 1 抽選によってプレイヤーに獲得させるキャラクターを選出すると、そのプレイヤーの所有キャラクター情報及びプレイステージ情報において必要な情報のデータ更新を行なう（ステップ S 1 0 6 ）。

20

【 0 0 5 4 】

次いで、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 は、第 1 抽選処理部 1 1 2 A による抽選結果に基づき、そのプレイヤーについて獲得状況に関する条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 1 0 7 ）。

【 0 0 5 5 】

本実施形態では、上記のステップ S 1 0 5 の処理で第 1 抽選によってプレイヤーが共通キャラクターを獲得したことを獲得状況に関する条件として設定している。なお、獲得状況に関する条件としては、例えば、第 1 抽選及び第 2 抽選においてレア度の最も高い 1 体のキャラクターが共通キャラクターとして設定されている場合には、第 1 抽選によってプレイヤーがその 1 体の共通キャラクターを獲得したことでも良い。また例えば、第 1 抽選及び第 2 抽選においてレア度の高い敵キャラクター（例えば、「 R 5 」の敵キャラクターすべて、又は、「 R 4 」以上の敵キャラクターすべて）が共通キャラクターとして設定されている場合には、第 1 抽選によってプレイヤーがいずれかの共通キャラクターを獲得したことでも良い。

30

【 0 0 5 6 】

そして、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 は、獲得状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップ S 1 0 7 : N O ）、後述するステップ S 1 0 9 へ処理を進める。これに対し、獲得状況に関する条件が成立したと判定した場合には（ステップ S 1 0 7 : Y E S ）、次のステップ S 1 0 8 へ処理を進める。

40

【 0 0 5 7 】

次いで、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 は、獲得状況に関する条件が成立したと判定した場合に（ステップ S 1 0 7 : Y E S ）、抽選ゲームに関連する第 2 抽選の抽選確率を初期化する（ステップ S 1 0 8 ）。

【 0 0 5 8 】

すなわち、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 は、図 6 に示すプレイヤー情報を参照してそのプレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報を特定すると共に、図 9 に示すプレイ抽選ゲーム情報を参照してそのステージ情報及び第 2 抽選情報を特定する。そして、その特定したステージ情報及び第 2 抽選情報に基づいて、そのステージに関連する第 1 抽選の共通キャラクターを同じく抽選対象としている第 2 抽選が関連付けられた抽選ゲームを

50

特定する。その後、図 5 に示す抽選ゲーム情報に設定された第 2 抽選情報に従って、その特定された抽選ゲームに関連する第 2 抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を初期値に戻す。

【 0 0 5 9 】

これに対し、サーバー装置 10 の抽選確率変動処理部 113 は、獲得状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップ S 107：NO）、プレイヤーのプレイステージ情報等に基づき、そのプレイヤーについてプレイ状況に関する条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 109）。

【 0 0 6 0 】

本実施形態では、そのステージのプレイ回数が所定回数（例えば、10 回）に達したことをプレイ状況に関する条件として設定している。なお、プレイ状況に関する条件としては、そのステージでのクリア回数が所定回数（例えば、10 回）に達したこと、そのステージに設定された敵キャラクターに勝利した回数が所定回数（例えば、10 回）に達したこと、そのステージに設定された敵キャラクターと対戦した回数が所定回数（例えば、10 回）に達したこと、そのステージのプレイ時間が所定時間（例えば、3 時間）に達したこと、又は、そのステージをプレイするために消費したゲームポイントの数量が所定量（例えば、100 ポイント）に達したこと等でも良い。

【 0 0 6 1 】

そして、サーバー装置 10 の抽選確率変動処理部 113 は、プレイ状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップ S 109：NO）、この処理を終了する。これに対し、プレイ状況に関する条件が成立したと判定した場合には（ステップ S 109：YES）、次のステップ S 110 へ処理を進める。

【 0 0 6 2 】

次いで、サーバー装置 10 の抽選確率変動処理部 113 は、プレイ状況に関する条件が成立したと判定した場合に（ステップ S 109：YES）、抽選ゲームに関連する第 2 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる（ステップ S 110）。

【 0 0 6 3 】

すなわち、サーバー装置 10 の抽選確率変動処理部 113 は、図 6 に示すプレイヤー情報を参照してそのプレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報を特定すると共に、図 9 に示すプレイ抽選ゲーム情報を参照してそのステージ情報及び第 2 抽選情報を特定する。そして、その特定したステージ情報及び第 2 抽選情報に基づいて、そのステージに関連する第 1 抽選の共通キャラクターを同じく抽選対象としている第 2 抽選が関連付けられた抽選ゲームを特定する。その後、その特定された抽選ゲームに関連する第 2 抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を変動させて、そのプレイ抽選ゲーム情報に設定された第 2 抽選情報を更新する。

【 0 0 6 4 】

具体的には、その特定された抽選ゲームに関連する第 2 抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を上げる一方で、その残りの独自キャラクターに対応付けられた抽選確率を下げ、抽選対象となる全キャラクターの抽選確率を合算して 100% になるように調整する。なお、抽選ゲームに関連する第 2 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率の補正值を変動させても良い。この場合、その第 2 抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率の補正值を上げる一方で、その残りの独自キャラクターに対応付けられた抽選確率の補正值を下げて良い。

【 0 0 6 5 】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム 1 によれば、対戦ゲームに関連する第 1 抽選で共通キャラクターが選出されなければ、抽選ゲームに関連する第 2 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動されることになる。本実施形態では、第 1 抽選が繰り返されて共通キャラクターが選出されないほど、第 2 抽選では共通キャラクターの抽選確率が徐々に上昇して行くことになるので、抽選を繰り返すに連れて第 2 抽

10

20

30

40

50

選で共通キャラクターが獲得し易くなる。

【 0 0 6 6 】

< 抽選ゲーム >

図 1 3 は、本実施形態における抽選ゲームの動作例を説明するためのフローチャートである。図 1 4 は、抽選ゲームのゲーム画面 6 0 の一例を示す図である。

【 0 0 6 7 】

図 1 3 に示すように、まず、プレイヤー端末 2 0 の端末制御部 2 1 は、サーバー装置 1 0 から送信された画面データに基づいて、複数の抽選ゲームの中からプレイヤーの操作によって選択された抽選ゲームのゲーム画面 6 0 ( 図 1 4 参照 ) を端末表示部 2 4 に表示させる ( ステップ S 2 0 1 ) 。

10

【 0 0 6 8 】

次いで、プレイヤー端末 2 0 の端末制御部 2 1 は、プレイヤーによって選択された抽選ゲームのゲーム画面 6 0 が端末表示部 2 4 に表示されている際に、プレイヤーの操作によって抽選ボタン 6 1 又は戻るボタン 6 2 が選択されたことにより、その抽選ゲームの開始要求をサーバー装置 1 0 に対して送信する。サーバー装置 1 0 の抽選ゲーム進行処理部 1 1 1 B は、プレイヤー端末 2 0 から送信された抽選ゲームの開始要求を受信すると、プレイヤーの操作情報に基づき、第 2 抽選の開始条件が成立したか否かを判定する ( ステップ S 2 0 2 ) 。

【 0 0 6 9 】

本実施形態では、プレイヤーが抽選操作を行ったこと ( つまり、プレイヤーが抽選ボタン 6 1 を選択したこと ) を第 2 抽選の開始条件として設定している。なお、第 2 抽選の開始条件としては、プレイヤーが所定量のゲームポイントを獲得した上で抽選操作を行ったことや、プレイヤーが所定枚のゲームコイン等を消費した上で抽選操作を行ったこと等でも良い。

20

【 0 0 7 0 】

そして、サーバー装置 1 0 の抽選ゲーム進行処理部 1 1 1 B は、第 2 抽選の開始条件が成立しないと判定した場合には ( ステップ S 2 0 2 : N O )、条件成立まで待機する。これに対し、第 2 抽選の開始条件が成立したと判定した場合には ( ステップ S 2 0 2 : Y E S )、次のステップ S 2 0 3 へ処理を進める。

【 0 0 7 1 】

次いで、サーバー装置 1 0 の抽選ゲーム進行処理部 1 1 1 B は、第 2 抽選の開始条件が成立したと判定した場合に ( ステップ S 2 0 2 : Y E S )、第 2 抽選処理部 1 1 2 B に対して第 2 抽選の実行を要求する。そして、サーバー装置 1 0 の第 2 抽選処理部 1 1 2 B は、抽選ゲーム進行処理部 1 1 1 B からの要求を受け、図 6 に示すプレイヤー情報を参照してそのプレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報を特定すると共に、図 9 に示すプレイ抽選ゲーム情報を参照してその抽選ゲームの第 2 抽選情報を特定する。そして、その特定した第 2 抽選情報に基づいて、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクター及び第 2 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターの中から、プレイヤーに獲得させるキャラクターを、各キャラクターそれぞれに対応付けられた抽選確率に従って選出する ( ステップ S 2 0 3 ) 。

30

【 0 0 7 2 】

次いで、サーバー装置 1 0 の第 2 抽選処理部 1 1 2 B は、第 2 抽選によってプレイヤーに獲得させるキャラクターを選出すると、そのプレイヤーの所有キャラクター情報及びプレイ抽選ゲーム情報において必要な情報のデータ更新を行なう ( ステップ S 2 0 4 ) 。

【 0 0 7 3 】

次いで、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 は、第 2 抽選処理部 1 1 2 B による抽選結果に基づき、そのプレイヤーについて獲得状況に関する条件が成立したか否かを判定する ( ステップ S 2 0 5 ) 。

40

【 0 0 7 4 】

本実施形態では、上記のステップ S 2 0 3 の処理で第 2 抽選によってプレイヤーが共通

50

キャラクターを獲得したことを獲得状況に関する条件として設定している。なお、獲得状況に関する条件としては、例えば、第1抽選及び第2抽選においてレア度の最も高い1体のキャラクターが共通キャラクターとして設定されている場合には、第2抽選によってプレイヤーがその1体の共通キャラクターを獲得したことで良い。また例えば、第1抽選及び第2抽選においてレア度の高い敵キャラクター（例えば、「R5」の敵キャラクターすべて、又は、「R4」以上の敵キャラクターすべて）が共通キャラクターとして設定されている場合には、第2抽選によってプレイヤーがいずれかの共通キャラクターを獲得したことで良い。

【0075】

そして、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、獲得状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップS205：NO）、後述するステップS207へ処理を進める。これに対し、獲得状況に関する条件が成立したと判定した場合には（ステップS205：YES）、次のステップS206へ処理を進める。

10

【0076】

次いで、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、獲得状況に関する条件が成立したと判定した場合に（ステップS205：YES）、対戦ゲームに関連する第1抽選の抽選確率を初期化する（ステップS206）。

【0077】

すなわち、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、図6に示すプレイヤー情報を参照してそのプレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報を特定すると共に、図9に示すプレイ抽選ゲーム情報を参照してそのステージ情報及び第2抽選情報を特定する。そして、その特定したステージ情報及び第2抽選情報に基づいて、その抽選ゲームに関連する第2抽選の共通キャラクターを同じく抽選対象としている第1抽選が関連付けられたステージを特定する。その後、図4に示す対戦ゲーム情報に設定された第1抽選情報に従って、その特定されたステージに関連する第1抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を初期値に戻す。

20

【0078】

これに対し、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、獲得状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップS205：NO）、プレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報に基づき、そのプレイヤーについてプレイ状況に関する条件が成立したか否かを判定する（ステップS207）。

30

【0079】

本実施形態では、その抽選ゲームのプレイ回数が所定回数（例えば、10回）に達したことをプレイ状況に関する条件として設定している。なお、プレイ状況に関する条件としては、その抽選ゲームにおいてレア度の低いキャラクターの獲得数が所定数（例えば、10体）に達したこと、その抽選ゲームのプレイ時間が所定時間（例えば、1時間）に達したこと、又は、その抽選ゲームをプレイするために消費したゲームポイントの数量が所定量（例えば、100ポイント）に達したこと等でも良い。

【0080】

そして、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、プレイ状況に関する条件が成立しないと判定した場合には（ステップS207：NO）、この処理を終了する。これに対し、プレイ状況に関する条件が成立したと判定した場合には（ステップS207：YES）、次のステップS208へ処理を進める。

40

【0081】

次いで、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、プレイ状況に関する条件が成立したと判定した場合に（ステップS207：YES）、対戦ゲームに関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる（ステップS208）。

【0082】

すなわち、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、図6に示すプレイヤー情

50

報を参照してそのプレイヤーのプレイ抽選ゲーム情報を特定すると共に、図9に示すプレイ抽選ゲーム情報を参照してそのステージ情報及び第2抽選情報を特定する。そして、その特定したステージ情報及び第2抽選情報に基づいて、その抽選ゲームに関連する第2抽選の共通キャラクターを同じく抽選対象としている第1抽選が関連付けられたステージを特定する。その後、その特定されたステージに関連する第1抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を変動させて、図8に示すプレイステージ情報に設定された第1抽選情報を更新する。

【0083】

具体的には、その特定されたステージに関連する第1抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率を上げる一方で、その残りの独自キャラクターに対応付けられた抽選確率を下げ、抽選対象となる全キャラクターの抽選確率を合算して100%になるように調整する。なお、対戦ゲームに関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率の補正值を変動させても良い。この場合、その第1抽選の共通キャラクターに対応付けられた抽選確率の補正值を上げる一方で、その残りの独自キャラクターに対応付けられた抽選確率の補正值を下げて良い。

10

【0084】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム1によれば、抽選ゲームに関連する第2抽選で共通キャラクターが選出されなければ、対戦ゲーム(ステージ)に関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動されることになる。本実施形態では、第2抽選が繰り返されて共通キャラクターが選出されないほど、第1抽選では共通キャラクターの抽選確率が徐々に上昇して行くことになるので、抽選を繰り返すに連れて第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなる。

20

【0085】

<<動作例2>>

上記の動作例1では、対戦ゲームと抽選ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互に関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くする場合について説明した。

【0086】

これに代えて、第1の抽選ゲームと第2の抽選ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互に関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くすることも可能である。

30

【0087】

具体的には、第1の抽選ゲーム(例えば、「抽選ゲームA」)に第1抽選を関連付けると共に、第2の抽選ゲーム(例えば、「抽選ゲームB」)に第2抽選を関連付ける。そして、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、「抽選ゲームA」に関連する第1抽選が実行され、共通キャラクターが選出されなければ、「抽選ゲームB」に関連する第2抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させると共に、「抽選ゲームB」に関連する第2抽選で共通キャラクターが選出されなければ、「抽選ゲームA」に関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させるようする。これにより、一方の抽選で共通キャラクターが選出されなかったことが、他方の抽選での共通キャラクターの獲得に対して影響を及ぼすようになる。このように第1抽選と第2抽選を互に関連させることによって、共通キャラクターが獲得し易くなるため、プレイヤーの負担を軽減することが可能となる。

40

【0088】

<<動作例3>>

上記の動作例1では、対戦ゲームと抽選ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互に関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くする場合について説明した。

【0089】

これに代えて、対戦ゲーム中の第1のステージ(第1対戦)と第2のステージ(第2対

50



戦)との間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くすることも可能である。

【0090】

具体的には、第1のステージ(例えば、「ステージA」)に第1抽選を関連付けると共に、第2のステージ(例えば、「ステージB」)に第2抽選を関連付ける。そして、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、「ステージA」に関連する第1抽選が実行され、共通キャラクターが選出されなければ、「ステージB」に関連する第2抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させると共に、「ステージB」に関連する第2抽選で共通キャラクターが選出されなければ、「ステージA」に関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させるようする。これにより、一方の抽選で共通キャラクターが選出されなかったことが、他方の抽選での共通キャラクターの獲得に対して影響を及ぼすようになる。このように第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通キャラクターが獲得し易くなるため、プレイヤーの負担を軽減することが可能となる。

10

【0091】

<<動作例4>>

上記の動作例1では、対戦ゲームと抽選ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くする場合について説明した。

【0092】

これに代えて、ログイン報酬(ログインボーナス)の付与と抽選ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くしたり、又は、ログイン報酬の付与と対戦ゲームとの間で第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、第1抽選と第2抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターを獲得し易くしたりすることも可能である。

20

【0093】

具体的には、ログイン報酬の付与に第1抽選を関連付けると共に(つまり、ログインボーナスとしてのキャラクターを抽選確率に基づき選出してプレイヤーに付与する)、抽選ゲーム又は対戦ゲームに第2抽選を関連付ける。そして、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113は、ログイン報酬の付与に関連する第1抽選が実行され、共通キャラクターが選出されなければ、抽選ゲーム又は対戦ゲームに関連する第2抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させると共に、抽選ゲーム又は対戦ゲームに関連する第2抽選で共通キャラクターが選出されなければ、ログイン報酬の付与に関連する第1抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させるようする。これにより、一方の抽選で共通キャラクターが選出されなかったことが、他方の抽選での共通キャラクターの獲得に対して影響を及ぼすようになる。このように第1抽選と第2抽選を互いに関連させることによって、共通キャラクターが獲得し易くなるため、プレイヤーの負担を軽減することが可能となる。

30

【0094】

=== その他の実施形態 ===

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

40

【0095】

<抽選確率の変動>

上記の本実施形態では、図11に示すステップS109の判定処理によってプレイ状況に関する条件が成立したと判定された場合に、サーバー装置10の抽選確率変動処理部113が、抽選ゲームに関連する第2抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させることを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限られるものではなく、

50

このステップ S 1 0 9 の判定処理を省略してもよい。同様に、図 1 3 に示すステップ S 2 0 7 の判定処理によってプレイ状況に関する条件が成立したと判定された場合に、サーバー装置 1 0 の抽選確率変動処理部 1 1 3 が、対戦ゲームに関連する第 1 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させることを例に挙げて説明したが、このステップ S 2 0 7 の判定処理についても省略することは可能である。

【 0 0 9 6 】

また、上記の本実施形態では、抽選対象として、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターが複数設定され、第 1 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターが複数設定されている場合において、抽選ゲームに関連する第 2 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる際に、未だ獲得されたことのない共通キャラクターのみについて抽選確率を上昇させる一方で、未だ獲得されたことのない独自キャラクターのみについて抽選確率を低下させることも可能である。同様に、かかる場合において、対戦ゲームに関連する第 1 抽選で共通キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる際に、未だ獲得されたことのない共通キャラクターのみについて抽選確率を上昇させる一方で、未だ獲得されたことのない独自キャラクターのみについて抽選確率を低下させることも可能である。

10

【 0 0 9 7 】

< 抽選対象の抽選確率 >

上記の本実施形態では、抽選対象となる各キャラクター（共通キャラクター、独自キャラクター）に対応付けられた抽選確率の初期値を、第 1 抽選と第 2 抽選で異なる数値となるように設定しても良いし、第 1 抽選及び第 2 抽選ともに同じ数値となるように設定しても良い。

20

【 0 0 9 8 】

< 共通キャラクター以外の抽選対象 >

上記の本実施形態では、第 1 抽選では、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターと、第 1 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターが抽選対象として設定され、第 2 抽選では、第 1 抽選と第 2 抽選の双方で獲得可能な共通キャラクターと、第 2 抽選のみで獲得可能な独自キャラクターが抽選対象として設定されている場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

例えば、第 1 抽選と第 2 抽選とでそれぞれ異なる目玉キャラクター（所定のレア度以上のキャラクター。例えば、レア度が「R 5」以上のキャラクターや、レア度が「R 4」以上のキャラクター等）を抽選対象として設定することも可能である。すなわち、第 1 抽選では、第 1 抽選のみで獲得可能な第 1 の目玉キャラクターとそれ以外の独自キャラクターを抽選対象として設定すると共に、第 2 抽選では、第 2 抽選のみで獲得可能な第 2 の目玉キャラクターとそれ以外の独自キャラクターを抽選対象として設定することも可能である。

30

このように抽選対象を設定した場合、抽選確率変動処理部 1 1 3 は、第 1 抽選で第 1 の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に第 2 抽選で第 2 の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理、及び、第 2 抽選で第 2 の目玉キャラクターが未だ獲得されていない状況である場合に第 1 抽選で第 1 の目玉キャラクターが獲得し易くなるように抽選確率を変動させる処理を実行することも可能である。

40

これにより、第 1 抽選で第 1 の目玉キャラクターが選出されなかったり、第 2 抽選で第 2 の目玉キャラクターが選出されなかったりしても、一方の抽選で目玉キャラクターが選出されなかったことが、他方の抽選で目玉キャラクターを選出することに対し、互いに影響を及ぼすようになる。このように第 1 抽選と第 2 抽選を互いに関連させることによって、第 1 抽選及び第 2 抽選のそれぞれを個別に努力してプレイを繰り返す必要がなくなり、目玉キャラクターを獲得し易くなるため、プレイヤーの負担を軽減することが可能となる。

【 0 0 9 9 】

< ゲームコンテンツ >

上記の本実施形態では、キャラクターカードを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲームコンテンツは、電子的なゲームデータであれば

50

良く、キャラクター自体、フィギュア、ゲームで使用される道具・アビリティ等のアイテムなどであっても良い。

#### 【 0 1 0 0 】

##### < サーバ装置 >

上記の本実施形態では、サーバ装置の一例として1台のサーバ装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバ装置の一例として複数台のサーバ装置10を備えたゲームシステム1としても良い。すなわち、複数台のサーバ装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバ装置10が各種処理を分散して行うようにしても良い。なお、サーバ装置10はコンピュータの一例である。

#### 【 0 1 0 1 】

##### < 情報処理装置 >

上記の本実施形態におけるゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバ装置10及びプレイヤー端末20を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末20単体、または、サーバ装置10単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末20が担う構成としても良い。この場合には、サーバ装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピュータの一例である。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 1 0 2 】

##### 1 ゲームシステム

##### 2 ネットワーク

##### 10 サーバ装置

##### 11 制御部

##### 12 記憶部

##### 13 入力部

##### 14 表示部

##### 15 通信部

##### 20 プレイヤー端末

##### 21 端末制御部

##### 22 端末記憶部

##### 23 端末入力部

##### 24 端末表示部

##### 25 端末通信部

##### 50 ゲーム画面

##### 51 ゲーム開始ボタン

##### 60 ゲーム画面

##### 61 抽選ボタン

##### 62 戻るボタン

##### 111 ゲーム進行処理部

##### 111A 対戦ゲーム進行処理部

##### 111B 抽選ゲーム進行処理部

##### 112 抽選処理部

##### 112A 第1抽選処理部

##### 112B 第2抽選処理部

##### 113 抽選確率変動処理部

##### 114 画面データ生成処理部

10

20

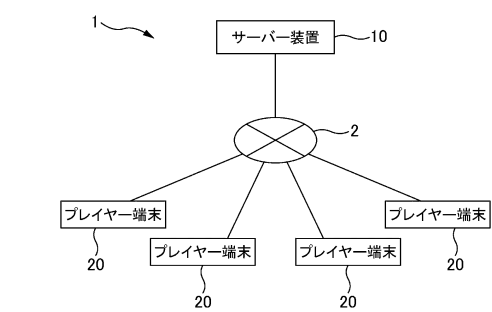
30

40

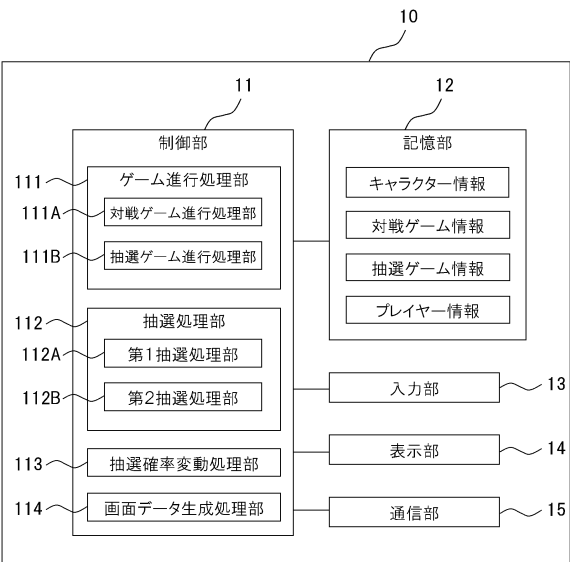
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

初期 体力	10	15	25	60	...
初期 防御力	8	20	30	55	...
初期 攻撃力	15	30	45	60	...
最大 体力	1000	1500	2500	6000	...
最大 防御力	800	2000	3000	5500	...
最大 攻撃力	1500	3000	4500	6000	...
レア度	R1	R2	R3	R4	...
キャラクター名	キャラクターA	キャラクターB	キャラクターC	キャラクターD	...
キャラクターID	0001	0002	0003	0004	...

【図 4】

ステージID	ステージ名	敵キャラクター	第1抽選情報	
			抽選対象	抽選確率
0001	ステージA	0001、0002、...	0100	0.01
			0050	1.5
			0051	1.6
			...	...
0002	ステージB	0011、0012、...	0200	0.01
			0150	1.5
			0151	1.6
			...	...
...	...	...	...	...

10

20

30

40

50

【 図 5 】

抽選ゲームID	抽選ゲーム名	ステージ情報	第2抽選情報	
			抽選対象	抽選確率
0001	抽選ゲームA	0001	0100	0.01
			0500	1.0
			0501	1.1
			⋮	⋮
0002	抽選ゲームB	0002、0003	0200	0.01
			0600	1.0
			0601	1.1
			⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 6 】

プレイヤーID	プレイヤー名	所有キャラクター情報	プレイステージ情報	プレイ抽選ゲーム情報
0001	プレイヤーA	所有キャラクター情報(1)	プレイステージ情報(1)	プレイ抽選ゲーム情報(1)
0002	プレイヤーB	所有キャラクター情報(2)	プレイステージ情報(2)	プレイ抽選ゲーム情報(2)
0003	プレイヤーC	所有キャラクター情報(3)	プレイステージ情報(3)	プレイ抽選ゲーム情報(3)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 7 】

所有キャラクター情報(3)				
所有キャラクター情報(2)				
所有キャラクター情報(1)				
キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力
0011	Lv.3	25	100	60
0211	Lv.4	70	70	80
0133	Lv.7	60	300	100
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 8 】

プレイステージ情報(1)					
ステージID	プレイ回数	クリア情報	第1抽選情報		獲得情報
			抽選対象	抽選確率	
0001	8	○	0100	0.01	—
			0050	1.5	—
			0051	1.6	○
			⋮	⋮	⋮
0002	24	—	0200	0.01	—
			0150	1.5	—
			0151	1.6	—
			⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

20

30

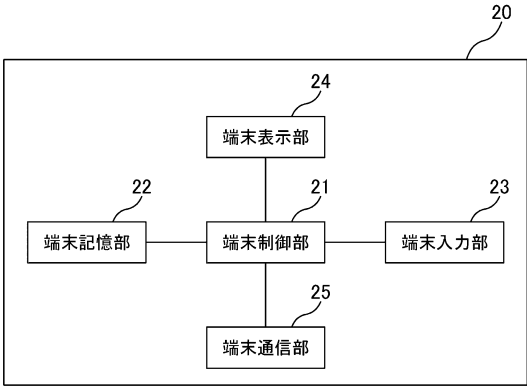
40

50

【図 9】

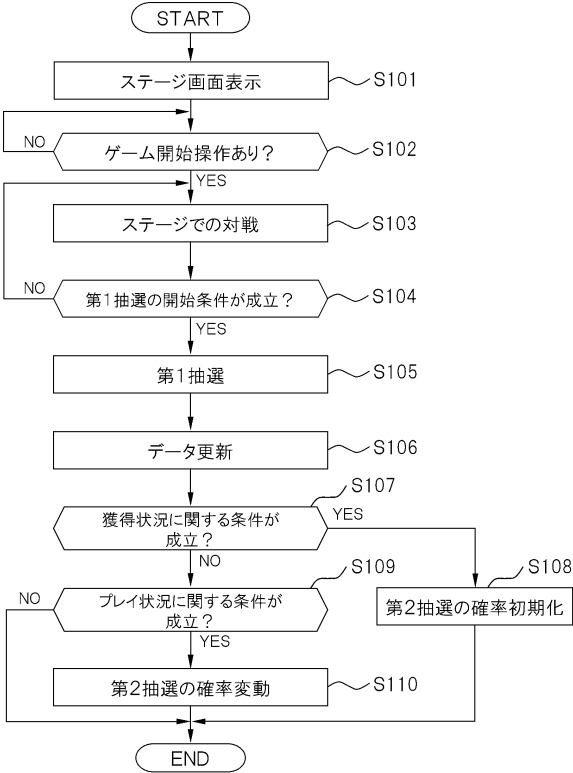
プレイ抽選ゲーム情報(1)				
抽選ゲームID	プレイ回数	第2抽選情報		獲得情報
		抽選対象	抽選確率	
0001	3	0100	0.01	○
		0500	1.0	—
		0501	1.1	—
		⋮	⋮	⋮
0002	1	0200	0.02	—
		0600	1.0	—
		0601	1.1	—
		⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 1 0】

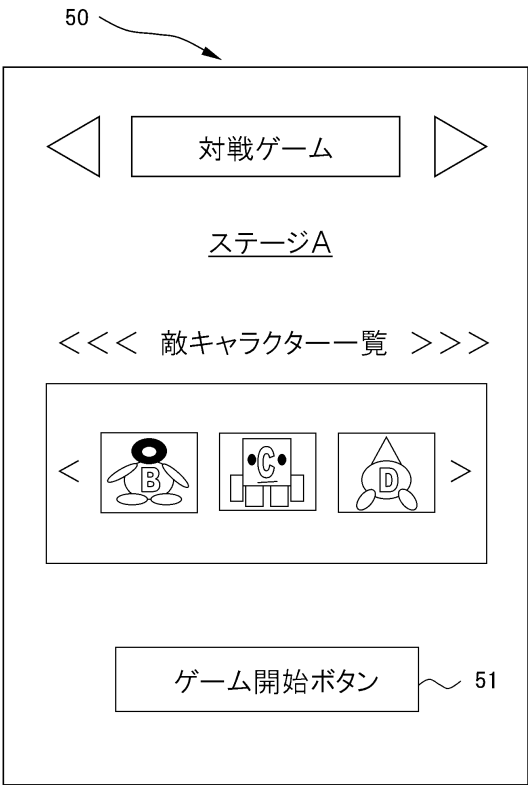


10

【図 1 1】



【図 1 2】

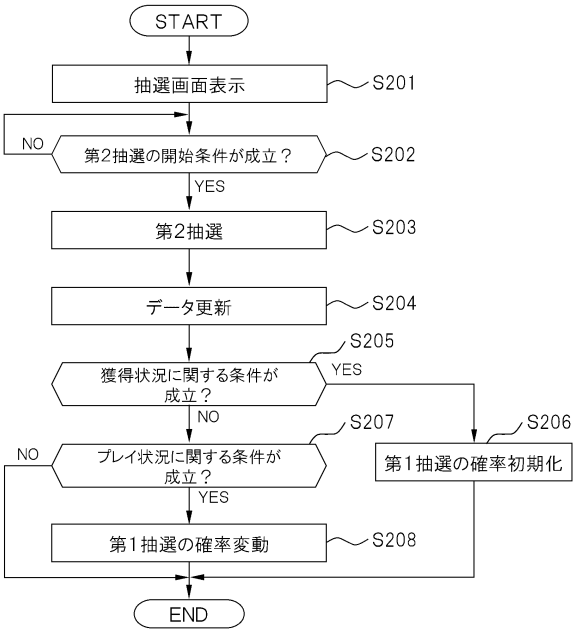


20

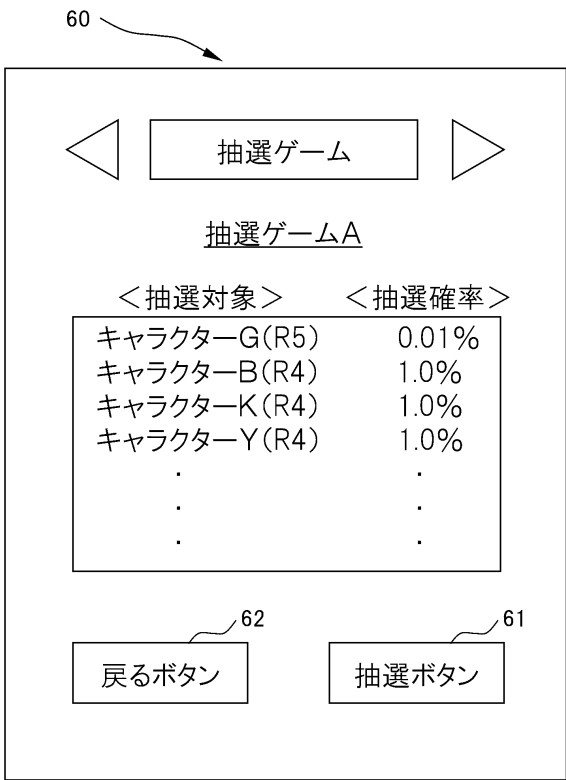
30

40

【図 1 3】



【図 1 4】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 1 8 - 0 5 5 6 4 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 7 - 1 9 6 0 3 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 6 - 2 0 2 9 7 2 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 5 - 1 9 8 7 3 2 ( J P , A )  
                    国際公開第 2 0 1 7 / 1 3 5 0 0 5 ( W O , A 1 )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 9 / 2 4  
                    A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8