

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7415734号  
(P7415734)

(45)発行日 令和6年1月17日(2024.1.17)

(24)登録日 令和6年1月9日(2024.1.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/792

G 0 6 Q 50/10

請求項の数 4 (全21頁)

(21)出願番号	特願2020-58041(P2020-58041)	(73)特許権者	000132471
(22)出願日	令和2年3月27日(2020.3.27)		株式会社セガ
(62)分割の表示	特願2019-216467(P2019-216467)の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
原出願日	令和1年11月29日(2019.11.29)	(74)代理人	100176072
(65)公開番号	特開2021-84015(P2021-84015A)		弁理士 小林 功
(43)公開日	令和3年6月3日(2021.6.3)	(72)発明者	大友 崇弘
審査請求日	令和4年10月26日(2022.10.26)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホールディングス株式会社内
		審査官	佐々木 祐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、  
プレイヤが課金することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、  
前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、  
前記判定が否定された場合、前記課金された金額の一部又は全部を前記プレイヤに返却する返却手段、  
として機能させるプログラム。

【請求項2】

コンピュータを、  
プレイヤが課金することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、  
前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、  
前記判定が否定された場合、前記課金された金額に相当するアイテムの一部又は全部を前記プレイヤに返却する返却手段、  
として機能させるプログラム。

【請求項3】

プレイヤが課金することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、

前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、  
前記判定が否定された場合、前記課金された金額の一部又は全部を前記プレイヤに返却する返却手段と、  
を備える情報処理装置。

【請求項 4】

プレイヤが課金することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、

前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、  
前記判定が否定された場合、前記課金された金額に相当するアイテムの一部又は全部を前記プレイヤに返却する返却手段と、  
を備える情報処理装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、プレイヤが対価である所有アイテムを消費することにより、抽選されたコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームが知られている。

【0003】

20

これに関して、特許文献 1 には、抽選対象である各コンテンツ（キャラクタ）が有する出現頻度（抽選確率）に応じて抽選したコンテンツをプレイヤに獲得させる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 3 2 2 2 8 6 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

しかしながら、特許文献 1 の技術では、少数の対価（例えばアイテム）を消費しただけで所望の特定コンテンツを獲得するプレイヤがいる一方、多数の対価を消費しても所望の特定コンテンツを獲得できないプレイヤがいるため、公平性に欠けるという問題があった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、各プレイヤに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤが所有する複数のアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、前記判定が否定された場合、前記消費されたアイテムの一部又は全部を前記プレイヤに返却する返却手段、として機能させる。

【0008】

また、本発明の第二態様では、前記返却手段は、前記抽選されたコンテンツのレアリティが低いほど、返却するアイテムの数を多くする。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記アイテムは、購入手続きによって前記プレイヤが取

50

得可能な有償アイテムと、ゲームプレイによって前記プレイヤーが取得可能な無償アイテムと、を含み、前記返却手段は、前記プレイヤーに無償アイテムを返却する。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記抽選手段は、前記プレイヤーが所有する有償アイテムのみを消費することにより、前記抽選ゲームを実行する。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記抽選手段は、前記プレイヤーが所有する無償アイテムよりも有償アイテムを優先して消費することにより、前記抽選ゲームを実行する。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記返却手段は、前記消費された有償アイテムの数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くする。

10

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記特定コンテンツは、レアリティが所定値以上のコンテンツである。

【0014】

また、本発明の第八態様では、前記特定コンテンツは、前記プレイヤーが獲得したことがないコンテンツである。

【0015】

また、本発明の第九態様では、前記特定コンテンツは、前記抽選ゲームが実行される前に、前記プレイヤーが前記抽選対象コンテンツ群から指定したコンテンツである。

20

【0016】

また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、プレイヤーが所有する複数のアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、前記抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、前記判定が否定された場合、前記消費されたアイテムの一部又は全部を前記プレイヤーに返却する返却手段と、を備える。

【発明の効果】

【0017】

【0018】

【0019】

30

【0020】

本発明によれば、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【図3】図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【図5】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

40

【図6】第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【図7】第一実施形態に係る抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【図8】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、抽選ゲームを実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図9】第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【図10】第二実施形態に係る抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解

50

を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【 0 0 2 3 】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【 0 0 2 4 】

< 全体構成 >

図 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示すブロック図である。

【 0 0 2 5 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 1 0 と、一又は複数の端末装置 1 2 と、を備える。これらのサーバ装置 1 0 と端末装置 1 2 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク N T を介して通信可能に接続されている。

【 0 0 2 6 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤに提供する。

【 0 0 2 7 】

各端末装置 1 2 は、各プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 1 2 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【 0 0 2 8 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 0 0 2 9 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2 8 と、を備える。制御装置 2 0 は、C P U ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 2 2 及びメモリ 2 4 を主に備えて構成される。

【 0 0 3 0 】

制御装置 2 0 では、C P U 2 2 がメモリ 2 4 或いは記憶装置 2 8 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【 0 0 3 1 】

通信装置 2 6 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 2 6 は、例えば、端末装置 1 2 との間で各種の情報を送受信する。

【 0 0 3 2 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【 0 0 3 3 】

なお、サーバ装置 1 0 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 1 0 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク N T 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 1 0 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 1 0 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 1 2 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 1 0 と同様の構成を備えることができ

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 3 4 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【 0 0 3 5 】

図 3 に示すように、端末装置 1 2 は、主制御部 3 0 と、タッチパネル（タッチスクリーン）3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、を備える。

【 0 0 3 6 】

主制御部 3 0 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 3 0 には、表示入力装置としてのタッチパネル 3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、に接続されている。そして、主制御部 3 0 は、これら接続先を制御する機能を有する。

10

【 0 0 3 7 】

タッチパネル 3 2 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 3 2 A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 3 2 B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

【 0 0 3 8 】

20

カメラ 3 4 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 4 0 に保存する機能を有する。

【 0 0 3 9 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【 0 0 4 0 】

無線 LAN 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A を介して、通信ネットワーク NT と接続し、当該通信ネットワーク NT に接続されているサーバ装置 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

【 0 0 4 1 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 1 0 に記憶されてもよい。

30

【 0 0 4 2 】

スピーカ 4 2 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【 0 0 4 3 】

< ゲーム概要 >

第一実施形態に係るゲームは、コンテンツの一例としてのキャラクタをプレイヤーに獲得させる抽選ゲームや、クエストを含んでいる。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

40

【 0 0 4 4 】

第一実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームが存在し、それぞれ異なる名称（タイトル）が付けられている。抽選ゲームは、抽選ゲームのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。第一実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームのうち、プレイヤーによって一の抽選ゲームが選択されると、当該一の抽選ゲームを 1 回実行する単発抽選または 1 0 回連続で実行する連続抽選を選択可能な画面が表示される。この単発抽選は、シングルガチャ、1 回ふくびき、1 回召喚等と称されることがある。また、この連続抽選は、1 0 連ガチャ、1 0 回ふくびき、1 0 回召喚等と称されることがある。そして、プレイヤーからの単発抽選または連続抽選の実行指示（要求）に基づき、当該一の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から無作為（ランダ

50

ム)に選択されたキャラクタをプレイヤーに獲得させる。この抽選ゲームは、対価を消費することに基づいて実行される。この対価は、単発抽選よりも連続抽選のほうが多く消費される。この対価としては、有償アイテム(課金アイテム)や、無償アイテム(非課金アイテム)等が挙げられる。有償アイテムとは、購入手続き(現金や電子マネーの支払い、クレジットカード決済等)によってプレイヤーが取得可能なアイテムである。この有償アイテムとしては、例えば有償石、有償ガチャチケット、有償コイン等が挙げられる。また、無償アイテムとは、ゲームプレイ(各種ゲームの実行)によってプレイヤーが取得可能なアイテムである。例えば、無償アイテムは、ログインや、クエストのクリア、ミッション達成、フレンドとの交流等の報酬として取得できる。この無償アイテムとしては、例えば無償石、無償ガチャチケット、スタミナ回復アイテム、ゲームコイン、フレンドポイント等が挙げられる。また、この有償アイテム及び無償アイテムは、抽選ゲームの実行だけでなく、スタミナ回復や、クエストのコンティニュー等の様々な用途で使用可能である。また、有償アイテムは、無償アイテムよりも価値が高い。例えば、有償アイテムのみを消費することで実行可能な抽選ゲームでは、無償アイテムの消費で実行可能な抽選ゲームよりもレアリティ(希少価値)が高いキャラクタが獲得しやすい。なお、有償石と無償石は、「石」と称される場合がある。

10

#### 【0045】

また、第一実施形態では、各種類の抽選ゲームで共通して蓄積されるポイントをプレイヤーに取得させる。このポイントは、例えば抽選ゲームにおいて特定キャラクタ(特定コンテンツ)以外が抽選された場合に、蓄積される。なお、このポイントは、ゲーム内で利用可能な数値であればよく、例えばゲームアイテムの個数であってもよい。そして、ポイントの蓄積数が所定数に到達すると、抽選で消費したアイテムをプレイヤーに返却する。

20

#### 【0046】

また、第一実施形態では、一又は複数種類のクエストが存在し、それぞれ異なる名称(タイトル)が付けられている。クエストは、クエストのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。第一実施形態では、一又は複数種類のクエストのうち、プレイヤーによって一のクエストを選択する操作指示(要求)に基づき、当該一のクエストが実行される。このクエストは、プレイヤーの現在スタミナ値からクエストに対応付けられた消費スタミナ値を消費することに基づいて実行される。プレイヤーは、当該プレイヤーに対応付けられたスタミナよりもクエストに対応付けられたスタミナが大きい場合、当該クエストを実行(プレイ)することができない。このスタミナは、ライフ、アクションポイント(AP)、バトルポイント(BP)等とも称されることがある。なお、プレイヤーの現在スタミナ値が消費されるのは、クエストの終了時(クリア時又はリタイア時)であってもよい。

30

#### 【0047】

また、第一実施形態では、プレイヤーが所有する一又は複数のキャラクタ(所有キャラクタ)により構成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるクエストが実行される。このクエストでは、例えばプレイヤーはチームを構成するキャラクタ(チーム内キャラクタ)に攻撃等を指示する。また、このクエストでは、プレイヤーは、チーム内キャラクタそれぞれが有する能力パラメータやスキルを用いて、敵キャラクタのヒットポイントを0以下にすることを目的とする。クエストをクリアした場合、プレイヤーは、例えば無償石、ゲームコイン、キャラクタ、アイテム、経験値等のクリア報酬を獲得する。なお、プレイヤーが既にクリアしたことがあるクエストでは、無償石を獲得させないこととしてもよい。また、クエストをクリアできなかった場合、プレイヤーは、例えば有償石又は無償石、コンティニューアイテム等を消費してクエストをコンティニューするか、クエストをリタイアするかを選択する。コンティニューとは、クエストをクリアできなかったプレイヤーに対して、クエストを継続してプレイするための継続権をプレイヤーに与えることである。

40

#### 【0048】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能的構成の一例を示すブロック図である。

50

## 【 0 0 4 9 】

図 4 に示すように、サーバ装置 1 0 は、機能的構成として、記憶手段 5 0 と、抽選手段 5 2 と、判定手段 5 4 と、蓄積手段 5 6 と、返却手段 5 8 と、を備える。記憶手段 5 0 は、一又は複数の記憶装置 2 8 で実現される。記憶手段 5 0 以外の機能手段は、記憶装置 2 8 等に格納されたゲームプログラム 1 4 を制御装置 2 0 が実行することにより実現される。

## 【 0 0 5 0 】

記憶手段 5 0 は、プレイヤー情報 5 0 A や、キャラクタ情報 5 0 B、抽選ゲーム情報 5 0 C 等を記憶する機能手段である。

## 【 0 0 5 1 】

プレイヤー情報 5 0 A は、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤー ID と対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報 5 0 A は、例えば、プレイヤーの名前や年齢、所有キャラクタ情報、獲得キャラクタ情報、所有アイテム情報、スタミナ情報、蓄積情報、を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有する各キャラクタ（所有キャラクタ）のキャラクタ ID や、能力パラメータを含む。能力パラメータは、例えばキャラクタのレベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力等である。レベルは、キャラクタがキャラクタ経験値を獲得した場合に上昇する。キャラクタのレベルが上昇すると、ヒットポイントや攻撃力、防御力等も上昇する。獲得キャラクタ情報は、プレイヤーが既に獲得しているキャラクタと、獲得したことのないキャラクタのキャラクタ ID を含む。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各アイテムの数を含む。このアイテムとしては、有償石、有償ガチャチケット、無償石、無償ガチャチケット等が挙げられる。スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーが各種類のクエストを実行する際に消費する値である。この現在スタミナ値は、時間（例えば 3 分）の経過によって所定量（例えば 1 ）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤーが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤーのプレイヤーランクが上がることで上昇する。プレイヤーランクは、例えばプレイヤーがゲーム（例えばクエストやミッション）をプレイすることで、プレイヤー経験値を獲得した場合に上昇する。蓄積情報は、各種類の抽選ゲームの実行に応じて蓄積されるポイント（蓄積数又はポイント）を含む。

## 【 0 0 5 2 】

キャラクタ情報 5 0 B は、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタ ID に対応付けて記憶されている。このキャラクタ情報 5 0 B は、例えば、キャラクタの名前や画像（デザイン）、レアリティ、能力パラメータの初期値（例えばレベル 1 におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）と最大値（例えばレベル 1 0 0 におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）、スキル等を含む。レアリティは、例えば 1 から 6 までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエストやミッション）に有利な能力パラメータやスキルが設定されている。

## 【 0 0 5 3 】

抽選ゲーム情報 5 0 C は、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲーム ID に対応付けて記憶されている。この抽選ゲーム情報 5 0 C は、例えば、名称（タイトル）、抽選対象情報、連続回数、対価を含む。抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタ ID と、当該キャラクタ ID に対応付けられた抽選確率を含む。抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタは、例えば 1 0 0 種類である。抽選確率は、高いレアリティのキャラクタには低い確率が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い確率が設定されている。なお、この抽選確率においては、同レアリティ内の他のキャラクタよりも抽選確率が高いキャラクタ（ピックアップキャラクタ）を設けてもよい。連続回数は、連続抽選が行われる回数を含む。この回数は、例えば 3 や 5、1 0 等である。対価は、1 回の抽選を実行するために必要なアイテムの数（消費量）と種類、消費順を含む。このアイテムの種類としては、有償アイテムや無償アイテム等が挙げられる。例えば、第 1 抽選ゲームの対価の種類は、無償アイテムであり、第 2

10

20

30

40

50

抽選ゲームの対価の種類は、有償アイテム又は無償アイテムであり、第3抽選ゲームの対価の種類は、有償アイテムである。この場合、例えば、第3抽選ゲームの方が第2抽選ゲームよりもレアリティが高いキャラクタが獲得しやすく、第2抽選ゲームの方が第1抽選ゲームよりもレアリティが高いキャラクタが獲得しやすい。消費順は、対価の種類が有償アイテム又は無償アイテムである場合に、優先して消費するアイテムを示す情報を含む。なお、この消費順としては、例えば、プレイヤーが無償アイテムと有償アイテムを両方所有している場合に、有償アイテムを優先して消費する情報や、無償アイテムを優先して消費する情報、取得した日時が古いアイテムを優先して消費する情報、取得した日時が新しいアイテムを優先して消費する情報等が挙げられる。例えば、有償アイテムのみを消費する第1抽選ゲームと無償アイテムのみを消費する第3抽選ゲームの消費順には、#N/A (Not Applicable) が含まれ、有償アイテム又は無償アイテムを消費する第2抽選ゲームの消費順には、有償アイテムを優先して消費する情報が含まれる。

10

**【0054】**

抽選手段52は、プレイヤーからの実行指示に基づき、抽選ゲーム（単発抽選ゲーム又は連続抽選ゲーム）を実行する機能手段である。第一実施形態では、抽選手段52は、プレイヤーが所有する複数のアイテムを消費することにより、抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から抽選したキャラクタ（コンテンツ）を当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する。

**【0055】**

また、抽選手段52は、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）が多いほど、抽選ゲームの実行で消費するアイテムの数を少なくする。例えば、抽選手段52は、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）が100以上200未満である場合、1体のキャラクタを抽選するために消費するアイテムの数を1つ減少させ、ポイントが200以上300未満である場合、当該消費するアイテムの数を2つ減少させ、ポイントが300以上である場合、当該消費するアイテムの数を3つ減少させる。

20

**【0056】**

また、抽選手段52は、プレイヤーが所有する有償アイテムのみを消費することにより、抽選ゲームを実行する。例えば、抽選手段52は、抽選ゲーム情報50Cの対価の種類に有償アイテムが含まれる場合、有償アイテムのみを消費する抽選ゲームを実行する。

**【0057】**

また、抽選手段52は、プレイヤーが所有する無償アイテムよりも有償アイテムを優先して消費することにより、抽選ゲームを実行する。例えば、抽選手段52は、抽選ゲーム情報50Cの対価の種類に有償アイテム又は無償アイテムが含まれ、当該対価の消費順に有償アイテムを優先して消費する情報が含まれるとき、無償アイテムよりも有償アイテムを優先して消費する抽選ゲームを実行する。

30

**【0058】**

判定手段54は、所定条件が満たされているか否かを判定する機能手段である。第一実施形態では、判定手段54は、抽選手段52によって抽選されたキャラクタ（コンテンツ）が特定キャラクタ（特定コンテンツ）であるか否かを判定する。この特定キャラクタとしては、プレイヤーが獲得したことがないキャラクタ、レアリティが所定値（例えば5）以上のキャラクタ、抽選ゲームが実行される前にプレイヤー又はゲーム運営者が抽選対象キャラクタ群の中から指定したキャラクタ等が挙げられ、これらの条件（特性）を2つ以上組み合わせることとしてもよい。

40

**【0059】**

また、判定手段54は、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）が所定数以上であるか否かを判定する。例えば、判定手段54は、プレイヤー情報50Aの蓄積情報を参照して、当該ポイントが所定数である50以上であるか否かを判定する。

**【0060】**

また、判定手段54は、プレイヤーから連続抽選の実行指示があった場合、抽選が終了したか否かを判定する。例えば、判定手段54は、当該実行指示があった後、抽選が行われ

50



た回数をカウントして、当該回数が抽選ゲーム 50C の連続回数に到達している場合は判定を肯定し、到達していない場合は判定を否定する。

【0061】

蓄積手段 56 は、プレイヤーに対応付けられた蓄積情報を更新する機能手段である。第一実施形態では、蓄積手段 56 は、判定手段 54 によって判定が否定された場合、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を上昇させる。具体的には、蓄積手段 56 は、当該判定が否定された場合、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を 1 ポイント上昇させる。

【0062】

また、蓄積手段 56 は、抽選手段 52 によって抽選されたキャラクタ（コンテンツ）のレアリティが低いほど、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を多く上昇させる。具体的には、蓄積手段 56 は、抽選されたキャラクタのレアリティが 3 以下である場合、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を 3 ポイント上昇させ、抽選されたキャラクタのレアリティが 4 である場合、当該ポイント（蓄積数）を 2 ポイント上昇させる。

【0063】

また、蓄積手段 56 は、判定手段 54 によって判定が肯定された場合、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を初期化する。この初期化としては、例えば、プレイヤーに対応付けられたポイントから所定数（例えば 50）を減算することや、当該ポイントを 0 に設定すること等が挙げられる。

【0064】

返却手段 58 は、抽選で消費されたアイテムをプレイヤーに返却する機能手段である。第一実施形態では、返却手段 58 は、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）が所定数（例えば 50）以上である場合、抽選で消費されたアイテムの一部又は全部をプレイヤーに返却する。具体的には、返却手段 58 は、プレイヤーに対応付けられたポイントが 50 以上である場合、抽選で消費された 5 個のアイテムのうち、1 個のアイテムを返却する。

【0065】

また、返却手段 58 は、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）が多いほど、返却するアイテムの数を多くする。具体的には、返却手段 58 は、プレイヤーに対応付けられたポイントが 100 以上 200 未満である場合、抽選で消費された 5 個のアイテムのうち 2 個のアイテムを返却し、当該ポイントが 200 以上である場合、抽選で消費された 5 個のアイテムのうち 3 個のアイテムを返却する。

【0066】

また、返却手段 58 は、プレイヤーにアイテムを返却する際、無償アイテムを返却する。例えば、返却手段 58 は、抽選で 3 個以上の有償アイテムが消費された場合、無償アイテムを返却する。具体的には、返却手段 58 は、抽選で 5 個の有償アイテムが消費された場合、3 個の無償アイテムを返却し、抽選で 3 個の有償アイテムが消費された場合、1 個の無償アイテムを返却する。

【0067】

また、返却手段 58 は、抽選で消費された有償アイテムの数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くする。例えば、返却手段 58 は、抽選で消費されたアイテムが 1 個の有償アイテムと 4 個の無償アイテムである場合、返却するアイテムの数を 1 個とし、当該消費されたアイテムが 2 個の有償アイテムと 3 個の無償アイテムである場合、返却するアイテムの数を 2 個とする。すなわち、返却手段 58 は、抽選で消費された有償アイテムの数に応じた数（例えば、消費された有償アイテムの数と同数）のアイテム（例えば無償アイテム）を返却する。

【0068】

<処理の流れ>

図 5 は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図 4 に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

( ステップ S P 1 0 )

プレイヤーにより抽選ゲームのメニュー画面から一の抽選ゲーム ( 抽選ゲーム A ) を選択する操作指示が行われた場合、抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム実行画面 6 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。

【 0 0 7 0 】

図 6 は、第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面 6 0 の一例を示す図である。

【 0 0 7 1 】

図 6 に示すように、抽選ゲーム実行画面 6 0 は、提供割合ボタン 6 2 と、抽選対象情報領域 6 4 と、単独抽選指示ボタン 6 6 と、連続抽選指示ボタン 6 8 と、が設けられている。提供割合ボタン 6 2 は、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの名前やレアリティ、抽選確率を示す画面に遷移するためのボタンである。抽選対象情報領域 6 4 には、抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタ ( 例えばプレイヤーが未獲得のレアリティが 5 以上のキャラクタ ) が表されている。単独抽選指示ボタン 6 6 は、単独抽選の実行を指示するためのボタンである。連続抽選指示ボタン 6 8 は、連続抽選の実行を指示するためのボタンである。

10

【 0 0 7 2 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 7 3 】

( ステップ S P 1 2 )

抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム実行画面において、プレイヤーから単独抽選指示ボタン又は連続抽選指示ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。

20

【 0 0 7 4 】

( ステップ S P 1 4 )

抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における一の抽選ゲーム ( 抽選ゲーム A ) の対価を参照して、プレイヤーの所有アイテムから 1 回の抽選を実行するために必要な複数のアイテムを消費 ( 減算 ) する。言い換えれば、抽選手段 5 2 は、プレイヤーの所有アイテムから 1 体のキャラクタを抽選するために必要な複数のアイテムを消費する。例えば、抽選手段 5 2 は、当該対価の種類に基づき、有償アイテムのみをプレイヤーの所有アイテムから 5 個消費する。続いて、抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における一の抽選ゲーム ( 抽選ゲーム A ) の抽選対象情報を参照し、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの抽選確率に基づいて、1 体のキャラクタを抽選する抽選処理を行う。そして、処理は、ステップ S P 1 6 の処理に移行する。

30

【 0 0 7 5 】

( ステップ S P 1 6 )

判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 4 で抽選されたキャラクタが特定キャラクタであるか否かを判定する。例えば、判定手段 5 4 は、プレイヤー情報 5 0 A の獲得キャラクタ情報を参照して、当該抽選されたキャラクタがプレイヤーの獲得したことがなく、かつレアリティが 5 以上のキャラクタ ( 特定キャラクタ ) であるか否かを判定する。すなわち、判定手段 5 4 は、当該抽選されたキャラクタのレアリティが 5 以上であっても、プレイヤーが既に獲得しているキャラクタである場合は、判定を否定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 8 の処理に移行する。

40

【 0 0 7 6 】

( ステップ S P 1 8 )

蓄積手段 5 6 は、プレイヤーに対応付けられたポイント ( 蓄積数 ) を上昇させる。例えば、蓄積手段 5 6 は、当該ポイントを 1 ポイント上昇 ( インクリメント ) させる。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

【 0 0 7 7 】

50

(ステップ S P 2 0 )

判定手段 5 4 は、プレイヤーに対応付けられたポイント (蓄積数) が所定数以上であるか否かを判定する。例えば、判定手段 5 4 は、プレイヤーに対応付けられたポイントが 5 0 以上であるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 7 8 】

(ステップ S P 2 2 )

返却手段 5 8 は、プレイヤーに返却するアイテムの数を更新する。具体的には、返却手段 5 8 は、プレイヤーに返却するアイテムの数を 4 つ上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

【 0 0 7 9 】

(ステップ S P 2 4 )

蓄積手段 5 6 は、プレイヤーに対応付けられたポイント (蓄積数) を初期化する。例えば、蓄積手段 5 6 は、プレイヤーに対応付けられたポイントを 0 に設定 (更新) する。そして、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 8 0 】

(ステップ S P 2 6 )

判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 2 において連続抽選指示ボタンの押下を受け付けた場合、連続抽選が終了したか否かを判定する。なお、判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 2 において単発抽選指示ボタンの押下を受け付けた場合、当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。

【 0 0 8 1 】

(ステップ S P 2 8 )

抽選手段 5 2 は、ステップ S P 1 4 において抽選された一又は複数のキャラクタや、ステップ S P 2 2 において更新された返却アイテムの数を含む抽選ゲーム結果画面 7 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。なお、ステップ S P 1 4 において抽選されたキャラクタや返却されるアイテム数は、ステップ S P 1 4 ~ S P 2 6 の間に表示してもよい。

【 0 0 8 2 】

図 7 は、第一実施形態に係る抽選ゲーム結果画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 3 】

図 7 に示すように、抽選ゲーム結果画面 7 0 は、抽選結果提示領域 7 2 と、返却アイテム提示領域 7 4 と、が設けられている。抽選結果提示領域 7 2 には、抽選されたキャラクタが順番に表されている。この抽選結果提示領域 7 2 では、プレイヤーが獲得したことのないレアリティが 5 以上のキャラクタ (特定キャラクタ) は、他のキャラクタと異なる態様で表示される。返却アイテム提示領域 7 4 には、返却されたアイテムの総数が表されている。

【 0 0 8 4 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 3 0 に移行する。

【 0 0 8 5 】

(ステップ S P 3 0 )

抽選手段 5 2 は、ステップ S P 1 4 において抽選した一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させる。具体的には、抽選手段 5 2 は、当該抽選した一又は複数のキャラクタをプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタに追加する。続いて、返却手段 5 8 は、ステップ S P 2 2 において更新した数のアイテムをプレイヤーに返却する。具体的には、返却手段 5 8 は、当該更新した数の無償アイテムをプレイヤー情報 5 0 A の所有アイテムに追加する。そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 6 】

< 効果 >

10

20

30

40

50

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーが所有する複数のアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段 5 2、抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段 5 4、判定が否定された場合、プレイヤーに対応付けられた蓄積数を上昇させる蓄積手段 5 6、蓄積数が所定数以上である場合、消費されたアイテムの一部又は全部をプレイヤーに返却する返却手段 5 8、として機能させる。

【 0 0 8 7 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて多数のアイテムを消費しても特定コンテンツを獲得できないプレイヤーに対して当該アイテムを返却するため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

10

【 0 0 8 8 】

また、第一実施形態では、蓄積手段 5 6 は、判定が肯定された場合、蓄積数を初期化する。

【 0 0 8 9 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて連続して特定コンテンツを獲得できなかったプレイヤーにアイテムを返却するため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 0 9 0 】

また、第一実施形態では、返却手段 5 8 は、蓄積数が多いほど、返却するアイテムの数を多くする。

20

【 0 0 9 1 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて連続して特定コンテンツを獲得できないほど、多くのアイテムを返却するため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 0 9 2 】

また、第一実施形態では、抽選手段 5 2 は、蓄積数が多いほど、消費するアイテムの数を少なくする。

【 0 0 9 3 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて連続して特定コンテンツを獲得できないほど、当該抽選で消費するアイテムを減少させるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

30

【 0 0 9 4 】

また、第一実施形態では、アイテムは、購入手続きによってプレイヤーが取得可能な有償アイテムと、ゲームプレイによってプレイヤーが取得可能な無償アイテムと、を含み、返却手段 5 8 は、プレイヤーに無償アイテムを返却する。

【 0 0 9 5 】

この構成によれば、購入手続きによって取得可能な有償アイテムではなく、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムを返却するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

【 0 0 9 6 】

40

また、第一実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが所有する有償アイテムのみを消費することにより、抽選ゲームを実行する。

【 0 0 9 7 】

この構成によれば、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムではなく、購入手続きによって取得可能な有償アイテムのみを消費して抽選ゲームを実行するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

【 0 0 9 8 】

また、第一実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが所有する無償アイテムよりも有償アイテムを優先して消費することにより、抽選ゲームを実行する。

【 0 0 9 9 】

50

この構成によれば、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムよりも、購入手続きによって取得可能な有償アイテムを優先的に消費して抽選ゲームを実行するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

【 0 1 0 0 】

また、第一実施形態では、返却手段 5 8 は、消費された有償アイテムの数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くする。

【 0 1 0 1 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて有償アイテムが消費された数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くするため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

10

【 0 1 0 2 】

また、第一実施形態では、特定コンテンツは、レアリティが所定値以上のコンテンツである。

【 0 1 0 3 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて多数のアイテムを消費しても所望するレアリティが高いコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 1 0 4 】

また、第一実施形態では、特定コンテンツは、プレイヤーが獲得したことがないコンテンツである。

20

【 0 1 0 5 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて多数のアイテムを消費しても所望する未獲得のコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 1 0 6 】

また、第一実施形態では、特定コンテンツは、抽選ゲームが実行される前に、プレイヤーが抽選対象コンテンツ群から指定したコンテンツである。

【 0 1 0 7 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて多数のアイテムを消費しても所望する指定したコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

30

【 0 1 0 8 】

また、第一実施形態では、蓄積手段 5 6 は、抽選されたコンテンツのレアリティが低いほど、蓄積数を多く上昇させる。

【 0 1 0 9 】

この構成によれば、抽選されたコンテンツのレアリティが低い場合に、蓄積数を多く上昇させるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 1 1 0 】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

40

【 0 1 1 1 】

第二実施形態では、返却手段 5 8 が判定手段 5 4 によって否定判定（抽選されたキャラクターが特定キャラクターでないとの判定）がされた場合にアイテムを返却する点で第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【 0 1 1 2 】

第二実施形態では、返却手段 5 8 は、判定手段 5 4 によって抽選されたキャラクター（コンテンツ）が特定キャラクター（特定コンテンツ）であるか否かの判定が否定された場合、抽選で消費されたアイテムの一部又は全部をプレイヤーに返却する。

【 0 1 1 3 】

50

また、返却手段 5 8 は、抽選手段 5 2 によって抽選されたキャラクタ（コンテンツ）のレアリティが低いほど、返却するアイテムの数を多くすることとしてもよい。具体的には、返却手段 5 8 は、5 個の有償アイテムを消費して抽選されたキャラクタのレアリティが 2 以下である場合、5 個の無償アイテムを返却し、当該抽選されたキャラクタのレアリティが 3 である場合、3 個の無償アイテムを返却する。

【 0 1 1 4 】

< 処理の流れ >

図 8 は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、抽選ゲームを実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 1 1 5 】

（ステップ S P 4 0 ）

プレイヤーにより抽選ゲームのメニュー画面から一の抽選ゲーム（抽選ゲーム B ）を選択する操作指示が行われた場合、抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム実行画面 8 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。

【 0 1 1 6 】

図 9 は、第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 1 1 7 】

図 9 に示すように、抽選ゲーム実行画面 8 0 は、提供割合ボタン 8 2 と、抽選対象情報領域 8 4 と、単独抽選指示ボタン 8 6 と、連続抽選指示ボタン 8 8 と、が設けられている。抽選対象情報領域 8 4 には、抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタ（例えばレアリティが 5 以上のキャラクタ）が表されている。

【 0 1 1 8 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

【 0 1 1 9 】

（ステップ S P 4 2 ）

抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム実行画面において、プレイヤーから単独抽選指示ボタン又は連続抽選指示ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。

【 0 1 2 0 】

（ステップ S P 4 4 ）

抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における一の抽選ゲーム（抽選ゲーム B ）の対価を参照して、プレイヤーの所有アイテムから 1 回の抽選を実行するために必要な複数のアイテムを消費（減算）する。例えば、抽選手段 5 2 は、当該対価の種類と消費順に基づき、有償アイテムを優先してプレイヤーの所有アイテムを 5 個消費する。続いて、抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における一の抽選ゲーム（抽選ゲーム B ）の抽選対象情報を参照し、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの抽選確率に基づいて、1 体のキャラクタを抽選する抽選処理を行う。そして、処理は、ステップ S P 4 6 の処理に移行する。

【 0 1 2 1 】

（ステップ S P 4 6 ）

判定手段 5 4 は、ステップ S P 4 4 で抽選されたキャラクタが特定キャラクタであるか否かを判定する。例えば、判定手段 5 4 は、キャラクタ情報 5 0 B を参照して、当該抽選されたキャラクタのレアリティが所定値（例えば 5 ）以上であるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 5 0 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 8 の処理に移行する。

【 0 1 2 2 】

（ステップ S P 4 8 ）

返却手段 5 8 は、プレイヤーに返却するアイテムの数を更新する。具体的には、返却手段 5 8 は、プレイヤーに返却するアイテムの数を 2 つ上昇させる。なお、返却手段 5 8 は、ス

10

20

30

40

50

テップ S P 4 4 で抽選されたキャラクタのレアリティが低いほど、返却するアイテムの数を多くしてもよい。また、例えば、返却手段 5 8 は、ステップ S P 4 4 で消費されたアイテムに有償アイテムが多く含まれるほど、返却するアイテムの数を多くしてもよい。そして、処理は、ステップ S P 5 0 の処理に移行する。

【 0 1 2 3 】

( ステップ S P 5 0 )

判定手段 5 4 は、ステップ S P 4 2 において連続抽選指示ボタンの押下を受け付けた場合、連続抽選が終了したか否かを判定する。なお、判定手段 5 4 は、ステップ S P 4 2 において単発抽選指示ボタンの押下を受け付けた場合、当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 5 2 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 4 の処理に移行する。

10

【 0 1 2 4 】

( ステップ S P 5 2 )

抽選手段 5 2 は、ステップ S P 4 4 において抽選された一又は複数のキャラクタや、ステップ S P 4 8 において更新された返却アイテムの数を含む抽選ゲーム結果画面 9 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。なお、ステップ S P 4 4 において抽選されたキャラクタや返却されるアイテムの数は、ステップ S P 4 4 ~ S P 5 0 の間に表示してもよい。

【 0 1 2 5 】

図 1 0 は、第二実施形態に係る抽選ゲーム結果画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 1 2 6 】

20

図 1 0 に示すように、抽選ゲーム結果画面 9 0 は、抽選結果提示領域 9 2 と、返却アイテム提示領域 9 4 と、が設けられている。この抽選結果提示領域 9 2 では、レアリティが 5 以上のキャラクタ ( 特定キャラクタ ) は、他のキャラクタと異なる態様で表示される。

【 0 1 2 7 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 5 4 に移行する。

【 0 1 2 8 】

( ステップ S P 5 4 )

抽選手段 5 2 は、ステップ S P 4 4 において抽選した一又は複数のキャラクタをプレイヤに獲得させる。続いて、返却手段 5 8 は、ステップ S P 4 8 において更新した数のアイテムをプレイヤに返却する。具体的には、返却手段 5 8 は、当該更新した数の無償アイテムをプレイヤ情報 5 0 A の所有アイテムに追加する。そして、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

30

【 0 1 2 9 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤが所有する複数のアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを当該プレイヤに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段 5 2、抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段 5 4、判定が否定された場合、消費されたアイテムの一部又は全部をプレイヤに返却する返却手段 5 8、として機能させる。

【 0 1 3 0 】

40

この構成によれば、抽選されたコンテンツが特定コンテンツでなかった場合に、抽選で消費されたアイテムを返却するため、各プレイヤに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 1 3 1 】

また、第二実施形態では、返却手段 5 8 は、抽選されたコンテンツのレアリティが低いほど、返却するアイテムの数を多くする。

【 0 1 3 2 】

この構成によれば、抽選されたコンテンツのレアリティが低い場合に、返却するアイテムの数を多くするため、各プレイヤに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

50

## 【 0 1 3 3 】

また、第二実施形態では、アイテムは、購入手続きによってプレイヤーが取得可能な有償アイテムと、ゲームプレイによってプレイヤーが取得可能な無償アイテムと、を含み、返却手段 5 8 は、プレイヤーに無償アイテムを返却する。

## 【 0 1 3 4 】

この構成によれば、購入手続きによって取得可能な有償アイテムではなく、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムを返却するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

## 【 0 1 3 5 】

また、第二実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが所有する有償アイテムのみを消費することにより、抽選ゲームを実行する。

10

## 【 0 1 3 6 】

この構成によれば、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムではなく、購入手続きによって取得可能な有償アイテムのみを消費して抽選ゲームを実行するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

## 【 0 1 3 7 】

また、第二実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが所有する無償アイテムよりも有償アイテムを優先して消費することにより、抽選ゲームを実行する。

## 【 0 1 3 8 】

この構成によれば、ゲームプレイによって取得可能な無償アイテムよりも、購入手続きによって取得可能な有償アイテムを優先的に消費して抽選ゲームを実行するため、ゲーム運営者の収益に与える影響を軽減することができる。

20

## 【 0 1 3 9 】

また、第二実施形態では、返却手段 5 8 は、消費された有償アイテムの数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くする。

## 【 0 1 4 0 】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて有償アイテムが消費された数が多いほど、返却する無償アイテムの数を多くするため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

## 【 0 1 4 1 】

また、第二実施形態では、特定コンテンツは、レアリティが所定値以上のコンテンツである。

30

## 【 0 1 4 2 】

この構成によれば、プレイヤーが所望するレアリティが高いコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

## 【 0 1 4 3 】

また、第二実施形態では、特定コンテンツは、プレイヤーが獲得したことがないコンテンツである。

## 【 0 1 4 4 】

この構成によれば、プレイヤーが所望する未獲得のコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

40

## 【 0 1 4 5 】

また、第二実施形態では、特定コンテンツは、抽選ゲームが実行される前に、プレイヤーが抽選対象コンテンツ群から指定したコンテンツである。

## 【 0 1 4 6 】

この構成によれば、プレイヤーが所望する指定したコンテンツを獲得できなかった場合にアイテムが返却されるため、各プレイヤーに対して公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

50



## 【 0 1 4 7 】

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

## 【 0 1 4 8 】

例えば、第一実施形態及び第二実施形態では、抽選手段 5 2 は、1 回の抽選において複数のアイテムを消費する場合を説明したが、1 つのアイテムを消費することとしてもよい。

10

## 【 0 1 4 9 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、抽選手段 5 2 は、アイテムを消費することによって抽選を実行する場合を説明したが、プレイヤーによる直接の課金によって抽選を実行してもよい。この場合、返却手段 5 8 は、課金された金額の一部又は全部を返却してもよいし、課金された金額に相当するアイテムの一部又は全部を返却してもよい。

## 【 0 1 5 0 】

また、第一実施形態では、返却手段 5 8 は、抽選手段 5 2 によって抽選されたキャラクタのレアリティが低いほど、プレイヤーに対応付けられたポイント（蓄積数）を多く上昇させる場合を説明したが、抽選されたキャラクタのレアリティが高いほど、ポイントを多く上昇させてもよい。

20

## 【 0 1 5 1 】

また、第二実施形態では、返却手段 5 8 は、抽選手段 5 2 によって抽選されたキャラクタのレアリティが低いほど、返却するアイテムの数を多くする場合を説明したが、抽選されたキャラクタのレアリティが高いほど、返却するアイテムの数を多くしてもよい。

## 【 0 1 5 2 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、特定キャラクタ以外が抽選された場合にアイテムを返却する場合を説明したが、特定キャラクタが抽選された場合にアイテムを返却することとしてもよい。例えば、返却手段 5 8 は、特定キャラクタ以外が抽選された場合に返却するアイテムの数を積み上げていき、特定キャラクタが抽選された場合に当該積み上げた数のアイテムを返却することとしてもよい。

30

## 【 0 1 5 3 】

また、返却手段 5 8 は、抽選ゲームに対応付けられた対価の種類や消費順によって、返却するアイテムの数を変更してもよい。例えば、返却手段 5 8 は、有償アイテムのみを 5 個消費する抽選では無償アイテムを 3 個返却し、有償アイテムを優先してアイテムを 5 個消費する抽選では無償アイテムを 2 個返却し、無償アイテムを優先してアイテムを 5 個消費する抽選では無償アイテムを 1 個返却する。

## 【 0 1 5 4 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、返却手段 5 8 は、無償アイテムを返却する場合を説明したが、有償アイテムを返却してもよい。例えば、返却手段 5 8 は、有償アイテムを 5 個消費する抽選では、有償アイテムを 1 個と無償アイテムを 2 個返却する。また、返却手段 5 8 は、アイテム以外のコンテンツを返却（付与）してもよい。

40

## 【 0 1 5 5 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、返却手段 5 8 は、抽選で消費された一部又は全部のアイテムを返却する場合を説明したが、抽選で消費されたアイテムよりも多くのアイテムを返却（付与）してもよい。

## 【 0 1 5 6 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツがキャラクタである場合を主に説明したが、武器や防具等のアイテム、カード、アバター、コイン、ポイント等であってもよい。

## 【 符号の説明 】

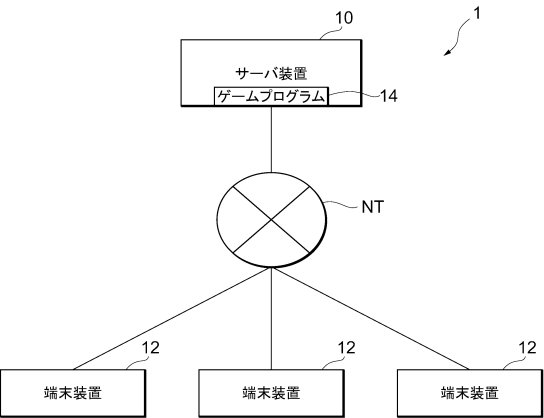
50

【 0 1 5 7 】

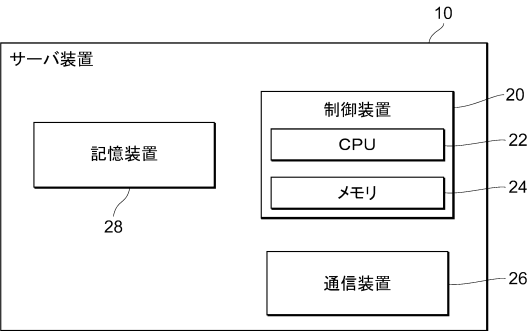
1 0 ...サーバ装置（コンピュータ）、1 2 ...端末装置、5 0 ...記憶手段、5 2 ...抽選手段、5 4 ...判定手段、5 8 ...返却手段

【 図 面 】

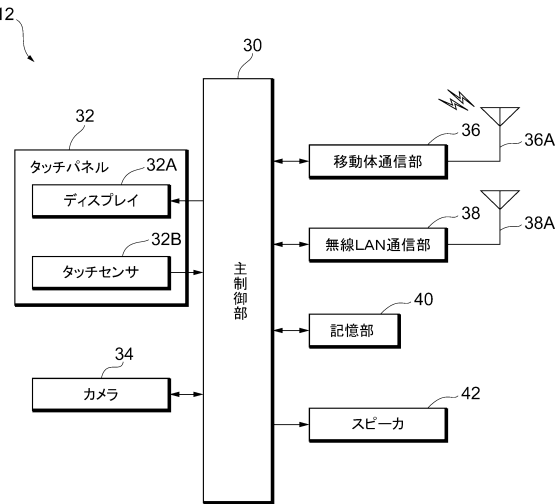
【 図 1 】



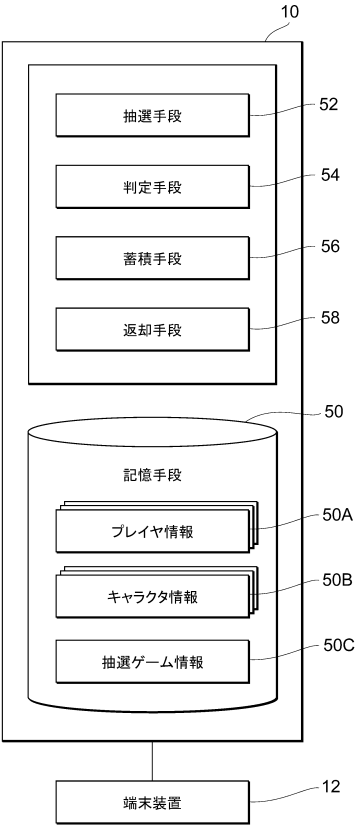
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

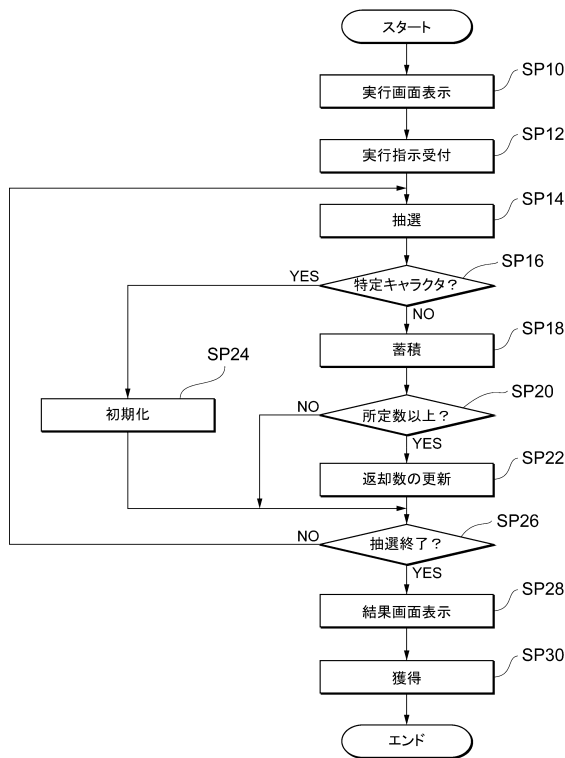
20

30

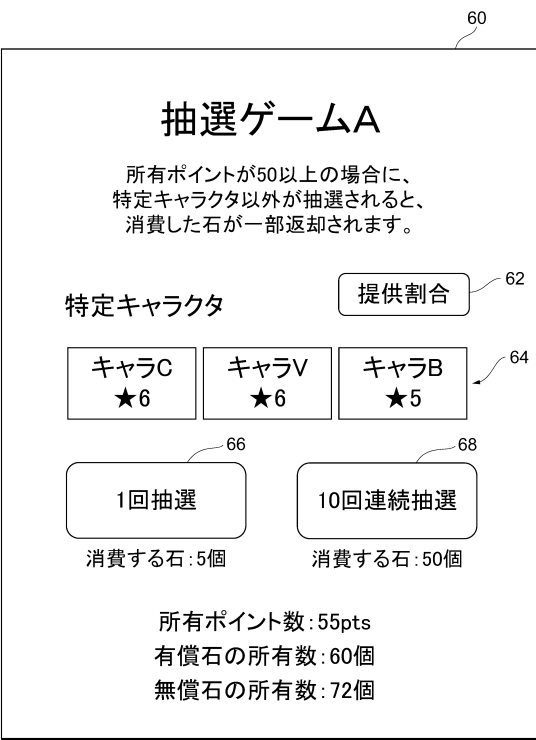
40

50

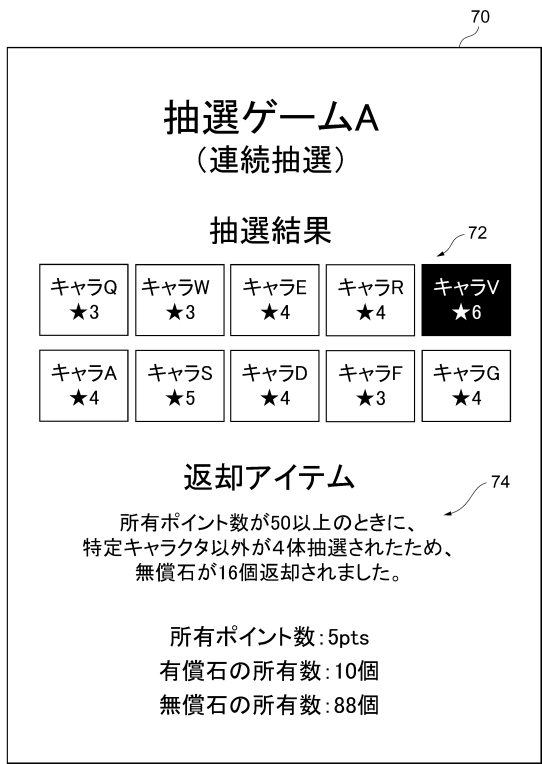
【図 5】



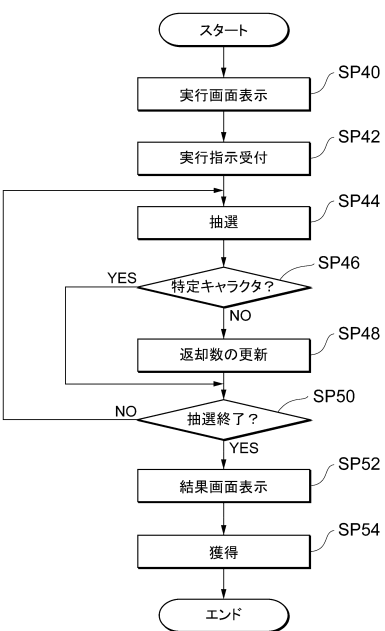
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

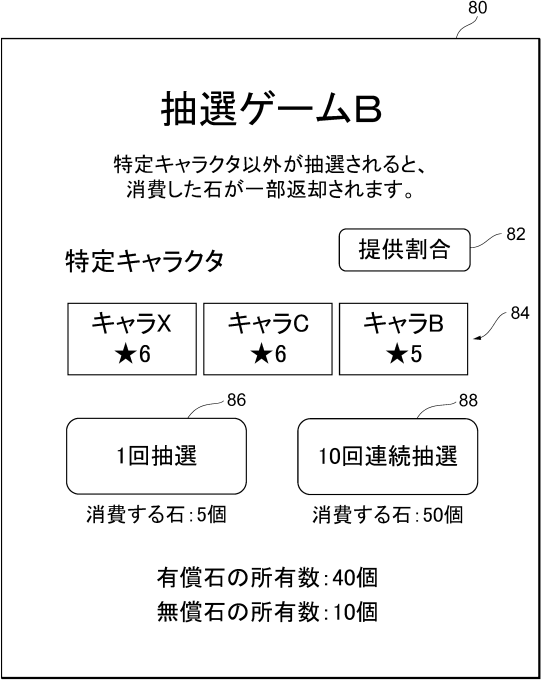
20

30

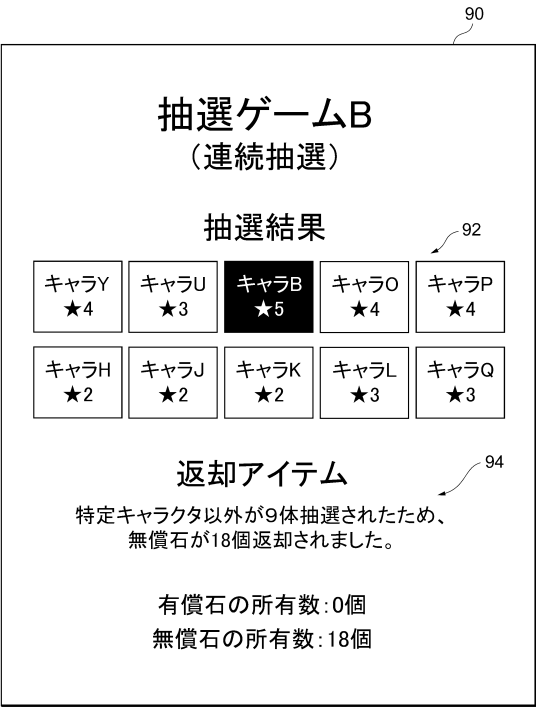
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献      特許第 6 5 9 6 5 5 3 ( J P , B 1 )  
                    特開 2 0 1 8 - 1 0 2 7 4 5 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 0 8 0 9 8 4 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 0 5 0 9 3 8 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 4 - 1 8 0 3 3 4 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F    1 3 / 0 0   -   1 3 / 9 8  
                    A 6 3 F      9 / 2 4  
                    G 0 6 Q    5 0 / 1 0