

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7664024号  
(P7664024)

(45)発行日 令和7年4月17日(2025.4.17)

(24)登録日 令和7年4月9日(2025.4.9)

(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 3 (全17頁)

(21)出願番号	特願2020-72753(P2020-72753)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ
(22)出願日	令和2年4月15日(2020.4.15)		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
(62)分割の表示	特願2019-189057(P2019-189057)の分割	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
原出願日	令和1年10月16日(2019.10.16)	(72)発明者	大友 崇弘 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
(65)公開番号	特開2021-62197(P2021-62197A)		
(43)公開日	令和3年4月22日(2021.4.22)	合議体	
審査請求日	令和4年10月11日(2022.10.11)	審判長	小林 俊久
審判番号	不服2024-10314(P2024-10314/J1)	審判官	濱本 禎広
審判請求日	令和6年6月21日(2024.6.21)	審判官	三橋 健二

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、  
プレイヤーからの要求に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして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、  
前記獲得コンテンツと、前記プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにアイテムを付与する付与手段、  
前記付与されたアイテムが2以上である所定数に到達した場合、前記抽選対象コンテンツ群の一部である選択対象コンテンツ群の中から前記プレイヤーの作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる制御手段、  
として機能させ、  
前記選択対象コンテンツ群は、レアリティが所定値以上である予め定められた複数のコンテンツであって、  
前記付与手段は、前記獲得コンテンツのレアリティに関わらず同一のアイテムを付与し、当該獲得コンテンツのレアリティが高いほど、付与する前記アイテムを多くする、  
プログラム。

【請求項2】

前記付与手段は、前記獲得コンテンツが予め定められたものであるとき、当該獲得コンテンツが前記予め定められたもの以外であるときよりも、付与する前記アイテムを多くする、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

プレイヤーからの要求に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして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、

前記獲得コンテンツと、前記プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにアイテムを付与する付与手段と、

前記付与されたアイテムが 2 以上である所定数に到達した場合、前記抽選対象コンテンツ群の一部である選択対象コンテンツ群の中から前記プレイヤーの作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる制御手段と、

を備え、

前記選択対象コンテンツ群は、レアリティが所定値以上である予め定められた複数のコンテンツであって、

前記付与手段は、前記獲得コンテンツのレアリティに関わらず同一のアイテムを付与し、当該獲得コンテンツのレアリティが高いほど、付与する前記アイテムを多くする、

情報処理装置。

【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、抽選対象となる複数のコンテンツから所定の抽選確率で抽選されたコンテンツをプレイヤーに獲得させるゲームが知られている。

【0003】

これに関して、特許文献 1 には、プレイヤーが所有する一のコンテンツ（キャラクタ）と同一種類のコンテンツが獲得されたことに基づき、当該一のコンテンツの能力パラメータをゲームの進行が有利となるように変更す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 6 1 4 3 1 3 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 の技術では、プレイヤーがゲーム（例えばクエストやミッション）に利用する機会が少ないコンテンツを重複して獲得しても、メリットが少ない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、プレイヤーがゲームに利用する機会が少ないコンテンツを重複して獲得した場合でも、メリットを与え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】

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、プレイヤーからの要求に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして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、前記獲得コンテンツと、前記プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する付与手段、前記付与されたポイントが所定数に到達した場合、イベントを実行する実行権を前記プレイヤーに取得させる制御手段、として機能させる。

【0008】

10

20

30

40

50

また、本発明の第二態様では、前記イベントは、前記抽選対象コンテンツ群の一部又は全部を選択対象として、当該選択対象から前記プレイヤーの作為又は無作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させることである。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記選択対象は、前記抽選対象コンテンツ群のうちレアリティが所定値以上のコンテンツである。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記選択対象は、前記プレイヤーが獲得したことのない未獲得コンテンツである。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記付与手段は、前記獲得コンテンツのレアリティが低いほど、付与するポイントを多くする。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記付与手段は、前記獲得コンテンツのレアリティが高いほど、付与するポイントを多くする。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記付与手段は、前記獲得コンテンツが予め定められた特定コンテンツであるとき、当該獲得コンテンツが特定コンテンツ以外であるときよりも、付与するポイントを多くする。

【0014】

また、本発明の第八態様では、前記付与手段は、前記抽選ゲームとは異なるゲームにおいて、前記獲得キャラクタと同一種類である前記所有コンテンツの利用頻度が少ないほど、多くのポイントを付与する。

【0015】

また、本発明の第九態様に係る情報処理装置は、プレイヤーからの要求に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして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、前記獲得コンテンツと、前記プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する付与手段と、前記付与されたポイントが所定数に到達した場合、イベントを実行する実行権を前記プレイヤーに取得させる制御手段と、を備える。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、プレイヤーがゲームに利用する機会が少ないコンテンツを重複して獲得した場合でも、メリットを与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本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】本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。

【図6】本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】本実施形態に係る獲得イベント実行画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）について説明する。説明の理解を容易にするため、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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 9 】

## &lt; 全体構成 &gt;

図 1 は、本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 0 】

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 1 】

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。本実施形態では、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。

10

## 【 0 0 2 2 】

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 3 】

## &lt; ハードウェア構成 &gt;

20

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 4 】

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 2 5 】

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 2 6 】

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。

30

## 【 0 0 2 7 】

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 2 8 】

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る。

40

## 【 0 0 2 9 】

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 0 】

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

50

ン) 32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、を備える。

【0031】

主制御部30は、CPUやメモリ等を含んで構成される。この主制御部30には、表示入力装置としてのタッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、に接続されている。そして、主制御部30は、これら接続先を制御する機能を有する。

【0032】

タッチパネル32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32Aと、入力機能を担うタッチセンサ32Bとで構成される。本実施形態では、ディスプレイ32A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32Bは、ゲーム画像に対するプレイヤの入力位置を検出可能である。

【0033】

カメラ34は、静止画又は/及び動画を撮影し、記憶部40に保存する機能を有する。

【0034】

移動体通信部36は、アンテナ36A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。

【0035】

無線LAN通信部38は、アンテナ38A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10等の他の装置と通信する機能を有する。

【0036】

記憶部40には、ゲームプログラム14や、当該ゲームプログラム14のゲームの進行状況やプレイヤ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10に記憶されてもよい。

【0037】

スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0038】

<ゲーム概要>

本実施形態に係るゲームは、プレイヤにコンテンツの一例としてのキャラクタを獲得させるための抽選ゲームや、クエストを含んでいる。抽選ゲームとは、ガチャ、ふくびき、召喚等とも称されるものである。クエストとは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等とも称されるものである。

【0039】

本実施形態では、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、プレイヤによって選択可能となっている。本実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームのうち、プレイヤによって一の抽選ゲームを選択する操作指示(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から無作為(ランダム)に選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤに獲得させる。この抽選ゲームは、プレイヤが当該抽選ゲームに対応付けられた対価を消費することに基づいて実行される。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、プレイヤがゲームの実行(プレイ)によって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

10

20

30

40

50

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く、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。

#### 【0040】

また、本実施形態では、各種類の抽選ゲームで共通して蓄積されるポイント（蓄積数）がプレイヤーに付与される。このポイントは、例えば抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタ（獲得コンテンツ）と、プレイヤーが所有している所有キャラクタ（所有コンテンツ）とが同一種類である場合、プレイヤーに付与される。同一種類のキャラクタとは、双方のキャラクタのキャラクタIDが同一であることや、一方のキャラクタのキャラクタIDと他方のキャラクタの進化前又は進化後のキャラクタIDが同一である（同系列である）ことをいう。そして、プレイヤーの所有ポイントが所定数（例えば50ポイント）に到達すると、イベントを実行する実行権がプレイヤーに付与される。このイベントの詳細については後述する。

10

#### 【0041】

また、本実施形態では、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。本実施形態では、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。

20

#### 【0042】

また、本実施形態では、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。一方、クエストをクリアできなかった場合、プレイヤーは、例えば有償石や無償石、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。

30

#### 【0043】

##### <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。

40

#### 【0044】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、抽選手段52と、判定手段54と、付与手段56と、制御手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

#### 【0045】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C等を記憶する機能手段である。

50

## 【 0 0 4 6 】

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、所有アイテム情報、所有ポイント情報、スタミナ情報を含む。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、利用頻度情報を含む。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。利用頻度情報は、ゲーム（例えばクエストやミッション）において、所有キャラクタが利用された頻度（利用頻度）を含む。この利用頻度としては、所有キャラクタがクエストで利用された（チームに編成された）回数に応じた値が挙げられる。この値は、例えば初期値が 0 であって、キャラクタがクエストで 1 0 回利用される毎に 1 ずつ上昇する。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有しているアイテムの数と、アイテムそれぞれの獲得日時を含む。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。所有ポイント情報は、プレイヤーが所有しているポイント（蓄積数）を含む。このポイントは、プレイヤーが各種種類の抽選ゲームを実行したことに基づいて、共通して蓄積される。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。

10

20

## 【 0 0 4 7 】

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、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、進化情報等を含む。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。また、このレアリティ（数値）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。進化情報は、一又は複数の進化前のキャラクタ ID と、一又は複数の進化後のキャラクタ ID を含む。例えば、進化後のキャラクタは、進化前のキャラクタよりもレアリティが高く、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。

30

## 【 0 0 4 8 】

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、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（抽選対象コンテンツ群）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、レアリティが高いキャラクタには低い確率が設定され、レアリティが低いキャラクタには高い確率が設定されている。なお、抽選対象キャラクタ群に含まれる一部のキャラクタ（特定キャラクタ）の抽選確率は、当該キャラクタと同レアリティの他のキャラクタよりも高く設定してもよい。対価は、抽選ゲームを実行するために必要なアイテムの数（消費量）が含まれる。このアイテムとしては、有償アイテムや無償アイテム等が挙げられる。例えば、レアリティが高いキャラクタが獲得しやすい抽選ゲームの対価には、アイテムの消費量が多く設定されていたり、価値が高いアイテム（例えば有償アイテム）が設定されていたりする。

40

50

## 【 0 0 4 9 】

抽選手段 5 2 は、プレイヤーからの操作指示（要求）に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして当該プレイヤーに獲得させる機能手段である。本実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーにより選択された一の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群から抽選したキャラクタを獲得キャラクタとして、当該プレイヤーに獲得させる。

## 【 0 0 5 0 】

判定手段 5 4 は、各種判定を行う機能手段である。本実施形態では、判定手段 5 4 は、抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する。

10

## 【 0 0 5 1 】

付与手段 5 6 は、プレイヤーにポイントを付与する機能手段である。本実施形態では、付与手段 5 6 は、抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する。以下では、付与手段 5 6 がプレイヤーにポイントを付与する際の具体例を説明する。

## 【 0 0 5 2 】

## ( 1 ) レアリティが低いほどポイントを多くする

例えば、付与手段 5 6 は、抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタのレアリティが低いほど、付与するポイントを多くする。具体的には、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 4 の場合、当該プレイヤーに 3 ポイント付与する。また、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 5 の場合、当該プレイヤーに 2 ポイント付与する。また、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 6 の場合、当該プレイヤーに 1 ポイント付与する。

20

## 【 0 0 5 3 】

## ( 2 ) レアリティが高いほどポイントを多くする

例えば、付与手段 5 6 は、獲得キャラクタのレアリティが高いほど、付与するポイントを多くする。具体的には、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 6 の場合、当該プレイヤーに 3 ポイント付与する。また、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 5 の場合、当該プレイヤーに 2 ポイント付与する。また、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタのレアリティが 4 の場合、当該プレイヤーに 1 ポイント付与する。

30

## 【 0 0 5 4 】

## ( 3 ) 特定キャラクタであるときポイントを多くする

例えば、付与手段 5 6 は、獲得キャラクタが予め定められた特定キャラクタ（特定コンテンツ）であるとき、当該獲得キャラクタが特定キャラクタ以外であるときよりも、付与するポイントを多くする。この特定キャラクタは、例えばレアリティが高い（例えば 5 以上の）キャラクタであって、同じレアリティである別のキャラクタよりも抽選ゲームにおける抽選確率が高く設定されているキャラクタ（ピックアップキャラクタ）であってもよい。具体的には、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタが特定キャラクタである場合、当該プレイヤーに 3 ポイント付与する。一方、付与手段 5 6 は、プレイヤーの所有キャラクタと同一種類である獲得キャラクタが特定キャラクタではない場合、当該プレイヤーに 1 ポイント付与する。

40

## 【 0 0 5 5 】

## ( 4 ) 利用頻度が少ないほどポイントを多くする

例えば、付与手段 5 6 は、抽選ゲームとは異なるゲーム（例えばクエストやミッション）において、獲得キャラクタと同一種類である所有キャラクタの利用頻度が少ないほど、多くのポイントを付与する。具体的には、付与手段 5 6 は、獲得キャラクタと同一種類であるプレイヤーの所有キャラクタの利用頻度が第一所定値（例えば 5 ）未満である場合、当

50



該プレイヤーに3ポイント付与する。また、付与手段56は、獲得キャラクタと同一種類であるプレイヤーの所有キャラクタの利用頻度が第一所定値（例えば5）以上で第二所定値（例えば10）未満である場合、当該プレイヤーに2ポイント付与する。また、付与手段56は、獲得キャラクタと同一種類であるプレイヤーの所有キャラクタの利用頻度が第二所定値（例えば10）以上である場合、当該プレイヤーに1ポイント付与する。

#### 【0056】

制御手段58は、ゲーム全体を制御する機能手段である。本実施形態では、制御手段58は、プレイヤーに付与されたポイント（所有ポイント）が所定数（例えば50）に到達した場合、イベントを実行する実行権をプレイヤーに取得させる。このイベントとしては、当該ポイントが所定数に到達した際の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部を選択対象として、当該選択対象からプレイヤーの作為又は無作為により選択されたキャラクタを当該プレイヤーに獲得させるイベントが挙げられる。この選択対象としては、プレイヤーが獲得したことのない未獲得キャラクタ（未獲得コンテンツ）や、当該抽選対象キャラクタ群のうちレアリティが所定値（例えば5）以上のキャラクタが挙げられる。この未獲得キャラクタとは、例えば、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報に一度も記憶されていないキャラクタである。

#### 【0057】

また、制御手段58は、イベントを実行する。例えば、制御手段58は、プレイヤーにイベント実行権を取得させた直後に、イベントを自動的に実行する。この他にも、制御手段58は、プレイヤーがイベント実行権を行使した（例えばイベントチケットを使用した、イベント実行ボタンを押下した）場合に、イベントを実行することとしてもよい。以下では、制御手段58が実行するイベントの具体例を説明する。

#### 【0058】

##### （1）抽選対象キャラクタを作為により獲得させる

例えば、制御手段58は、所有ポイント（蓄積数）が所定数に到達した際の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部を選択対象として提示し、プレイヤーの作為（指示操作）によって選択された一又は複数のキャラクタを当該プレイヤーに獲得させる獲得イベントを実行する。この選択対象としては、例えばプレイヤーの未獲得キャラクタやレアリティが5以上のキャラクタが挙げられる。

#### 【0059】

##### （2）抽選対象キャラクタを無作為により獲得させる

例えば、制御手段58は、所有ポイント（蓄積数）が所定数に到達した際の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部を選択対象として、無作為（ランダム）により選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させる特別抽選イベントを実行する。例えば、この特別抽選イベントは、レアリティが高いキャラクタ（例えばレアリティが5以上のキャラクタ）のみを選択対象とし、通常の抽選ゲームよりも高い確率でレアリティが高いキャラクタが抽選される。

#### 【0060】

##### （3）抽選対象キャラクタをクエストにより獲得させる

例えば、制御手段58は、所有ポイント（蓄積数）が所定数に到達した際の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部を選択対象として、無作為（ランダム）又はゲーム運営者の作為により選択されたキャラクタをクエストの敵キャラクタとして登場させる特別クエストイベントを実行する。制御手段58は、プレイヤーが特別クエストイベントをクリアした場合、当該登場させた敵キャラクタを所定のドロップ率に応じて当該プレイヤーに獲得させる。なお、このドロップ率は、100%であってもよい。

#### 【0061】

##### <処理の流れ>

図5は、本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 2 】

## ( 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を選択する操作指示が行われた場合、制御手段 5 8 は、タッチパネル 3 2 に対して抽選ゲーム実行画面 6 0 を表示制御する。

## 【 0 0 6 3 】

図 6 は、本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 6 4 】

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、指示ボタン 6 6 と、所有情報提示領域 6 8 と、が設けられている。提供割合ボタン 6 2 は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの名前やレアリティ、抽選確率など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、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群のうち、レアリティの高いキャラクタが表されている。指示ボタン 6 6 は、抽選ゲームの実行を要求するためのボタンである。所有情報提示領域 6 8 には、プレイヤーが所有するポイントや有償石、無償石の数が表されている。また、所有情報提示領域 6 8 には、イベント実行権が付与される到達ポイント（例えば 5 0 ポイント）が表されている。

## 【 0 0 6 5 】

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 6 6 】

## ( 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指示ボタンが押下されたことに基づき、抽選ゲーム情報 5 0 C の抽選対象情報や対価等を参照して、一の抽選ゲームを実行する。具体的には、抽選手段 5 2 は、プレイヤーの所有アイテムから対価（例えば有償石又は無償石 5 個）を消費し、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの抽選確率に基づいて 1 体のキャラクタを抽選する。そして、処理は、ステップ S P 1 4 の処理に移行する。

## 【 0 0 6 7 】

## ( ステップ S P 1 4 )

抽選手段 5 2 は、ステップ S P 1 2 で抽選されたキャラクタを獲得キャラクタとしてプレイヤーに獲得させる。そして、処理は、ステップ S P 1 6 の処理に移行する。

## 【 0 0 6 8 】

## ( ステップ S P 1 6 )

判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 4 でプレイヤーに獲得させた獲得キャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する。具体的には、判定手段 5 4 は、獲得キャラクタのキャラクタ ID と所有キャラクタのキャラクタ ID とが同一であるか、若しくは、獲得キャラクタのキャラクタ ID と所有キャラクタの進化前又は進化後のキャラクタ ID とが同一であるかを判定する。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 1 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、図 5 に示す一連の処理を終了する。

## 【 0 0 6 9 】

## ( ステップ S P 1 8 )

付与手段 5 6 は、プレイヤーにポイントを付与する。例えば、付与手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報を参照し、ステップ S P 1 4 でプレイヤーに獲得させた獲得キャラクタと同一種類である所有キャラクタの利用頻度（値）が少ないほど、多くのポイントを付与する。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 0 】

## ( ステップ S P 2 0 )

判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 8 でポイントが付与されたことにより、プレイヤーの所有ポイント（蓄積数）が所定数に到達したか否かを判定する。例えば、判定手段 5 4 は、

10

20

30

40

50

プレイヤーの所有ポイントが50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22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、図5に示す一連の処理を終了する。

【0071】

(ステップ22)

制御手段58は、イベント実行権をプレイヤーに取得させる。例えば、制御手段58は、プレイヤーの所有ポイントが所定数に到達した直後に獲得イベントを自動的に実行する。具体的には、制御手段58は、タッチパネル32に対して獲得イベント実行画面70を表示制御する。

【0072】

図7は、本実施形態に係る獲得イベント実行画面70の一例を示す図である。

【0073】

図7に示すように、獲得イベント実行画面70は、選択対象提示領域72と、獲得ボタン74と、が設けられている。選択対象提示領域72には、所有ポイントが所定数に到達した際の抽選ゲームに対応付けられた抽選対象キャラクタ群の一部が選択対象として提示される。獲得ボタン74は、対応付けられている選択対象のキャラクタを獲得するためのボタンである。

【0074】

図5に戻って、制御手段58は、獲得イベント実行画面において獲得ボタンが押下されたことに基づき、当該獲得ボタンに対応付けられたキャラクタ1体をプレイヤーに獲得させる。続いて、制御手段58は、プレイヤーの所有ポイントから所定数(例えば50)を減算し、当該所有ポイントを初期化する。そして、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

【0075】

<効果>

以上、本実施形態では、コンピュータを、プレイヤーからの要求に基づき、抽選対象コンテンツ群から抽選したコンテンツを獲得コンテンツとして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52、獲得コンテンツと、プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する付与手段56、付与されたポイントが所定数に到達した場合、イベントを実行する実行権をプレイヤーに取得させる制御手段58、として機能させる。

【0076】

この構成によれば、プレイヤーがコンテンツを重複して獲得した場合、ポイントを付与することができ、プレイヤーはイベントを実行する実行権の取得に近づくことができる。このため、プレイヤーがゲームに用いる機会が少ないコンテンツを重複して獲得した場合でも、メリットを与えることができる。

【0077】

また、本実施形態では、イベントは、抽選対象コンテンツ群の一部又は全部を選択対象として、当該選択対象からプレイヤーの作為又は無作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させることである。

【0078】

この構成によれば、イベントにおいてプレイヤーの作為又は無作為により選択されたコンテンツを獲得させるため、ゲームに用いる機会が少ないコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤーに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

【0079】

また、本実施形態では、選択対象は、抽選対象コンテンツ群のうちレアリティが所定値以上のコンテンツである。

【0080】

この構成によれば、イベントにおいてレアリティが高いコンテンツを選択対象とするため、ゲームに用いる機会が少ないコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、

10

20

30

40

50

プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

【0081】

また、本実施形態では、選択対象は、プレイヤが獲得したことの無い未獲得コンテンツである。

【0082】

この構成によれば、イベントにおいてプレイヤが獲得したことがないコンテンツを選択対象とするため、ゲームに用いる機会が少ないコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

【0083】

また、本実施形態では、付与手段56は、獲得コンテンツのレアリティが低いほど、付与するポイントを多くする。

10

【0084】

この構成によれば、抽選ゲームにおいてレアリティの低いコンテンツを重複して獲得させた場合、プレイヤにより多くのポイントを付与する。このため、ゲームに用いる機会が少ないレアリティの低いコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

【0085】

また、本実施形態では、付与手段56は、獲得コンテンツのレアリティが高いほど、付与するポイントを多くする。

【0086】

20

この構成によれば、抽選ゲームにおいてレアリティの高いコンテンツを重複して獲得させた場合、プレイヤにより多くのポイントを付与する。このため、ゲームに用いる機会が少ないレアリティの高いコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

【0087】

また、本実施形態では、付与手段56は、獲得コンテンツが予め定められた特定コンテンツであるとき、当該獲得コンテンツが特定コンテンツ以外であるときよりも、付与するポイントを多くする。

【0088】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて特定コンテンツを重複して獲得させた場合、プレイヤにより多くのポイントを付与する。このため、特定コンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

30

【0089】

また、本実施形態では、付与手段56は、抽選ゲームとは異なるゲームにおいて、獲得コンテンツと同一種類である所有コンテンツの利用頻度が少ないほど、多くのポイントを付与する。

【0090】

この構成によれば、抽選ゲームにおいて利用頻度が少ないコンテンツを重複して獲得させた場合、プレイヤにより多くのポイントを付与する。このため、ゲームに利用する機会が少ないコンテンツを重複して獲得する可能性がある場合でも、プレイヤに抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができる。

40

【0091】

<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。

【0092】

50

例えば、上記実施形態では、抽選手段 5 2 は、抽選ゲームにおいて 1 体のキャラクタを抽選する場合を説明したが、複数体のキャラクタを抽選して、当該抽選された複数のキャラクタを獲得キャラクタとしてもよい。この場合、判定手段 5 4 は、当該獲得キャラクタそれぞれと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する。

【0093】

また、上記実施形態では、抽選手段 5 2 は、抽選したキャラクタを獲得キャラクタとしてプレイヤーに獲得させる場合を説明したが、当該抽選したキャラクタと当該プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類である場合には、当該抽選したキャラクタを獲得させないこととしてもよい。例えば、抽選手段 5 2 は、抽選したキャラクタがプレイヤーの所有キャラクタと同一種類である場合、当該所有キャラクタを合成元（ベースキャラクタ）とし、当該抽選したキャラクタを合成素材（素材キャラクタ）として自動的に合成（自動合成）して、当該抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させないこととする。この他にも、抽選手段 5 2 は、抽選したキャラクタがプレイヤーの所有キャラクタである場合、当該抽選したキャラクタを自動的に売却（自動売却）して、当該抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させないこととしてもよい。そして、付与手段 5 6 は、抽選されたキャラクタが自動合成又は自動売却された場合、プレイヤーにポイントを付与してもよい。

10

【0094】

また、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが不要であると登録したキャラクタを抽選した場合、当該抽選したキャラクタを獲得させないこととしてもよい。例えば、抽選手段 5 2 は、プレイヤーからの要求により、自動合成するキャラクタのレアリティを登録し、当該登録したレアリティのキャラクタが抽選された場合に、当該抽選されたキャラクタを予め登録された合成元（ベースキャラクタ）に自動合成する。この他にも、抽選手段 5 2 は、プレイヤーからの要求により、自動売却するキャラクタのレアリティを登録し、当該登録したレアリティのキャラクタが抽選された場合に、当該抽選されたキャラクタを自動売却する。そして、付与手段 5 6 は、抽選されたキャラクタが自動合成又は自動売却された場合、プレイヤーにポイントを付与してもよい。これにより、プレイヤーに不要なキャラクタを登録するモチベーションを与え、抽選されたキャラクタを手動で売却したり合成素材にしたりする時間を省略させ、各種ゲームに集中させることができる。

20

【0095】

また、上記実施形態では、判定手段 5 4 は、抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する場合を説明したが、抽選ゲーム以外で獲得したキャラクタと、所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定してもよい。例えば、判定手段 5 4 は、クエストやミッション、ログインボーナス等の報酬としてプレイヤーが獲得したキャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する。そして、付与手段 5 6 は、当該獲得したキャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与してもよい。

30

【0096】

また、上記実施形態では、判定手段 5 4 は、獲得キャラクタと、プレイヤーの所有キャラクタとが同一種類であるか否かを判定する場合を説明したが、この所有キャラクタには、プレイヤーが獲得（所有）したことがあるキャラクタが含まれていてもよい。この場合、例えば、プレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報には、プレイヤーが 1 体以上所有するキャラクタに加えて、プレイヤーが売却やトレード、合成素材に用いることにより非所有とした（1 体も所有していない）既得キャラクタが含まれる。なお、プレイヤーが非所有とした既得キャラクタの利用頻度は、初期値（例えば 0）又は当該初期値よりも低い値（例えば -2）としてもよい。そして、付与手段 5 6 は、抽選ゲームで抽選された獲得キャラクタと、プレイヤーが獲得（所有）したことがあるキャラクタとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する。

40

【0097】

また、上記実施形態では、判定手段 5 4 は、一方のキャラクタのキャラクタ ID と他方のキャラクタの進化前又は進化後のキャラクタ ID が同一であるときに、キャラクタ同士

50

が同一種類のキャラクタであると判定する場合を説明したが、双方のキャラクタ同士のキャラクタIDが同一である場合にのみ、同一種類のキャラクタであると判定してもよい。

【0098】

また、上記実施形態では、付与手段56は、獲得キャラクタと所有キャラクタとが同一種類である場合にポイントを付与する場合を説明したが、同一種類でない場合にもポイントを付与してもよい。例えば、付与手段56は、獲得キャラクタが所有キャラクタと同一種類である場合には3ポイントを付与し、同一種類でない場合には1ポイントを付与する。

【0099】

また、付与手段56は、抽選ゲームで消費された対価の量や種類に応じて、ポイントを付与する量を変更してもよい。例えば、付与手段56は、抽選ゲームでアイテム（有償石や無償石）が6個消費された場合、アイテムが5個消費された場合よりも多くのポイントを付与する。また、例えば、付与手段56は、抽選ゲームで有償アイテム（有償石）が5個消費された場合、無償アイテム（無償石）が5個消費された場合よりも多くのポイントを付与する。

【0100】

また、上記実施形態では、イベントにおける選択対象は、プレイヤーの所有ポイントが所定数に到達した際の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部である場合を説明したが、他の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群の一部又は全部であってもよいし、イベント用に対応付けられたキャラクタ群であってもよい。

【0101】

また、上記実施形態では、ポイントを蓄積する場合を説明したが、蓄積する対象は、アイテムやアイテムのカケラ、ゲーム内通貨（コイン等）でもよく、蓄積可能なコンテンツであれば特に限定されない。また、ポイント（蓄積数）は、各種類の抽選ゲームで共通して蓄積される場合を説明したが、一部の抽選ゲームでのみ蓄積されることとしてもよいし、抽選ゲームの種別毎に異なるポイントを蓄積することとしてもよい。この抽選ゲームの種別としては、例えば有償アイテムを消費する抽選ゲームや、無償アイテムを消費する抽選ゲームが挙げられる。

【0102】

また、上記実施形態では、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、ポイント等でもよい。

【0103】

また、上記実施形態では、付与手段56は、獲得コンテンツと、プレイヤーの所有コンテンツとが同一種類である場合、当該プレイヤーにポイントを付与する場合を説明したが、プレイヤーにポイント以外の報酬（経験値やゲーム内通貨、装備、アイテム等）を付与してもよい。同様に、上記実施形態では、制御手段58は、イベントを実行する実行権をプレイヤーに取得させる場合を説明したが、イベント以外の報酬（経験値やゲーム内通貨、装備、アイテム等）をプレイヤーに取得させてもよい。また、イベントの場合は、抽選対象コンテンツ群の一部又は全部を選択対象として、当該選択対象からプレイヤーの作為又は無作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させるイベントを説明したが、獲得コンテンツを除く抽選対象コンテンツ群を選択対象として、当該選択対象からプレイヤーの作為又は無作為により選択されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させるイベントであってもよい。

【符号の説明】

【0104】

10...サーバ装置（コンピュータ）、12...端末装置、50...記憶手段、52...抽選手段、56...付与手段、58...制御手段

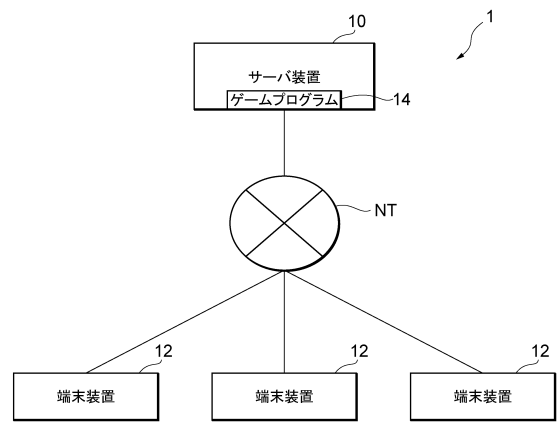
10

20

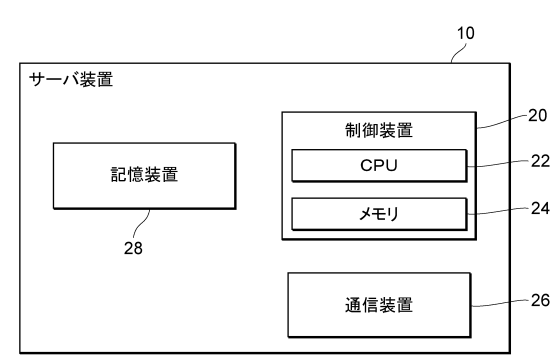
30

40

【図面】  
【図 1】

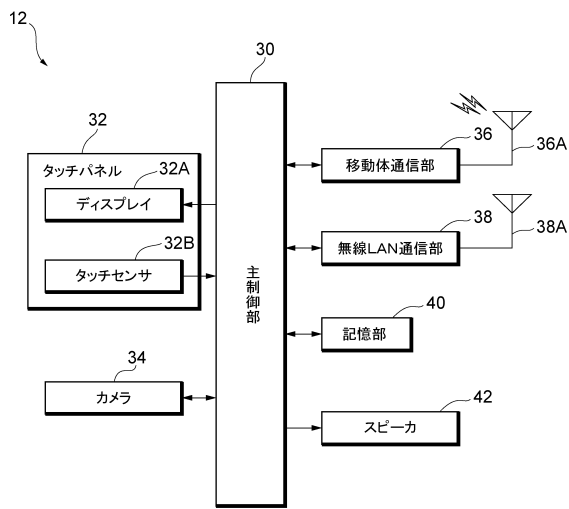


【図 2】

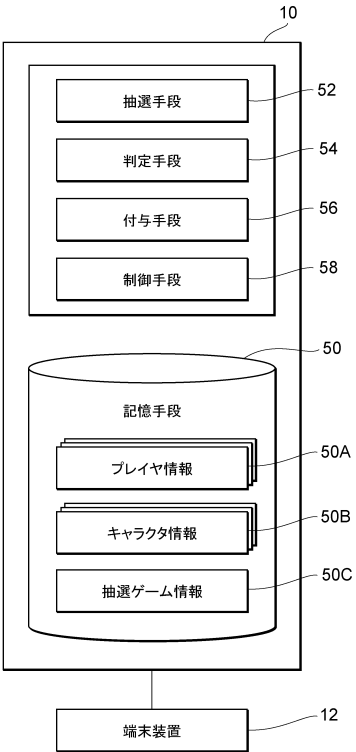


10

【図 3】



【図 4】



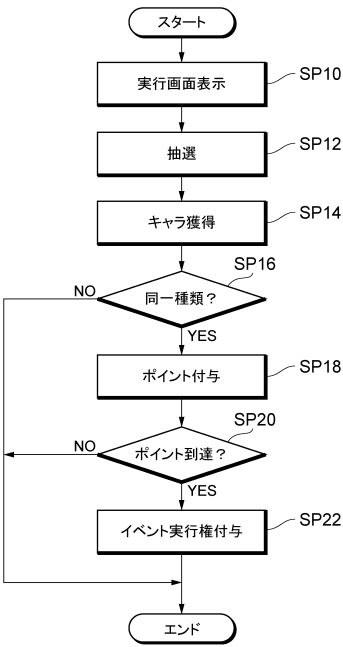
20

30

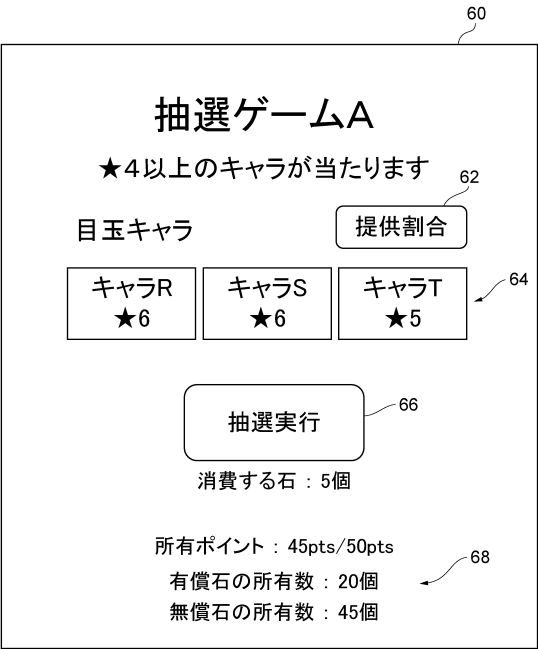
40

50

【図 5】



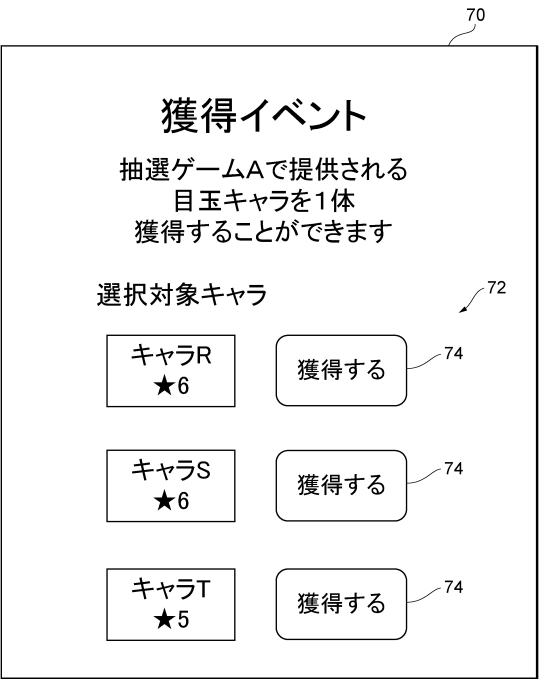
【図 6】



10

20

【図 7】



30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 1 3 5 8 4 号公報 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 6 3 6 0 号公報 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 2 0 2 2 3 2 号公報 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 5 6 7 4 3 号公報 ( J P , A )  
[ミリシタ]フェス限(FES)カードのマスターレッスンの仕方まとめ！, アイマス通信[online], 2018年01月14日, 発行日, [検索日:2023年9月22日], <https://xn--ccke7dvhv10nps6e.com/archives/3089>  
グランブルーファンタジー GRANBLUE FANTASY, 週刊ファミ通 第 3 1 巻 第 1 2 号, カドカワ株式会社, 2016年03月10日, 発行日, 第31巻
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A63F 13/00-13/98  
A63F 9/24