

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6789651号
(P6789651)

(45) 発行日 令和2年11月25日(2020.11.25)

(24) 登録日 令和2年11月6日(2020.11.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A63F 13/69

(2014.01)

A 63 F 13/69

510

A63F 13/79

(2014.01)

A 63 F 13/79

A63F 13/80

(2014.01)

A 63 F 13/80

B

請求項の数 10 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2016-69730 (P2016-69730)
 (22) 出願日 平成28年3月30日 (2016.3.30)
 (62) 分割の表示 特願2015-195202 (P2015-195202)
 の分割
 原出願日 平成27年9月30日 (2015.9.30)
 (65) 公開番号 特開2017-64375 (P2017-64375A)
 (43) 公開日 平成29年4月6日 (2017.4.6)
 審査請求日 平成30年9月27日 (2018.9.27)

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトのアドレス：
 h t t p : / / t d i g . g r e e - a p p s . n e t
 /掲載日：平成27年5月30日

(73) 特許権者 504437801
 グリー株式会社
 東京都港区六本木六丁目10番1号
 (74) 代理人 100196829
 弁理士 中澤 言一
 (72) 発明者 石井 翔大
 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 (72) 発明者 西田 将之
 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 (72) 発明者 須藤 優介
 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】制御プログラム、コンピュータ及び制御方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、
 複数のゲーム媒体に関する情報を前記記憶部に記憶し、
 プレイヤからの前記ゲーム媒体の選択要求に応じて、前記複数のゲーム媒体から選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する
 ことを前記コンピュータに実行させ、

プレイヤによって少なくとも2回の前記選択要求が行われた場合、連続する2回の前記選択要求のうちの後の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数は、前記連続する2回の選択要求の差分時間が所定時間以内であれば、前記連続する2回の前記選択要求のうちの先の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数よりも多い数である、

ことを特徴とする制御プログラム。

【請求項2】

プレイヤによって前記選択要求が行われた場合、当該選択要求より前の選択要求の回数が多い程、当該選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数が多い、請求項1に記載の制御プログラム。

【請求項3】

プレイヤによる選択要求の回数のそれぞれに対応する所定値が記憶されたテーブルを前記記憶部に複数種類記憶し、

プレイヤによって選択要求が行われた場合、

10

20

複数種類の前記テーブルから一のテーブルを選択し、
選択された前記一のテーブルを参照し、当該選択要求の回数に対応する前記所定値を抽出し、

抽出した前記所定値を、当該選択要求と前回の選択要求との差分時間に基づいて変更し、

前記変更された所定値に応じた数を決定し、

前記複数のゲーム媒体から、前記決定された数のゲーム媒体を選択し、

選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する

ことを前記コンピュータに実行させる、請求項1又は2に記載の制御プログラム。

【請求項4】

10

前記記憶部に記憶された前記複数種類のテーブルの前記回数と前記所定値との対応関係を示す表示データを出力することを前記コンピュータに実行させる、請求項3に記載の制御プログラム。

【請求項5】

10

プレイヤによって前記選択要求が行われた後に当該プレイヤによって前記選択要求が行われた場合において前回の選択要求と今回の選択要求との差分時間が前記所定時間を超えるときは、前記決定された数とは異なる所定数のゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する、請求項3又は4に記載の制御プログラム。

【請求項6】

20

前記コンピュータに、前記今回の選択要求の回数、及び、前々回の選択要求と前回の選択要求との差分時間の少なくとも何れか1つに基づいて前記所定時間を変更させる時間変更機能を更に実現させる、請求項5に記載の制御プログラム。

【請求項7】

プレイヤによって前記選択要求が行われた場合、当該選択要求の回数が予め定められた所定回数よりも大きいときは、前記決定された数とは異なる所定数のゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する、請求項3~6の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項8】

30

プレイヤによって前記選択要求が行われた場合、

当該選択要求の前にプレイヤから選択要求が過去に行われていなければ、ゲーム媒体の選択確率を、予め定められた初期確率に設定し、

プレイヤから選択要求が過去に行われていれば、ゲーム媒体の前記選択確率を、前記選択要求の回数及び前記差分時間に対応する確率に設定し、

前記複数のゲーム媒体の中から前記選択確率に基づいてゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する、請求項3~7の何れか一項に記載の制御プログラム。

【請求項9】

記憶部を備えるコンピュータであって、

複数のゲーム媒体に関する情報を前記記憶部に記憶し、

プレイヤからの前記ゲーム媒体の選択要求に応じて、前記複数のゲーム媒体から選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶する、処理部を備え、

プレイヤによって少なくとも2回の前記選択要求が行われた場合、連続する2回の前記選択要求のうちの後の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数は、前記連続する2回の選択要求の差分時間が所定時間以内であれば、前記連続する2回の前記選択要求のうちの先の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数よりも多い数である、

ことを特徴とするコンピュータ。

【請求項10】

記憶部を備えるコンピュータが実行する制御方法であって、

50

複数のゲーム媒体に関する情報を前記記憶部に記憶し、
プレイヤから前記ゲーム媒体の選択要求に応じて、前記複数のゲーム媒体から選択されたゲーム媒体をプレイヤに関連付けて前記記憶部に記憶することを含み、

プレイヤによって少なくとも2回の前記選択要求が行われた場合、連続する2回の前記選択要求のうちの後の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数は、前記連続する2回の選択要求の差分時間が所定時間以内であれば、前記連続する2回の前記選択要求のうちの先の選択要求に応じて選択されるゲーム媒体の数よりも多い数である、

ことを特徴とする制御方法。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、制御プログラム、コンピュータ及び制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、プレイヤによる操作に応じて、ゲームカード等のゲーム媒体がランダムに選択され、選択されたゲーム媒体がプレイヤに付与される抽選ゲームを提供する携帯端末等のゲーム装置が知られている。

【0003】

例えば、特許文献1には、プレイヤが仮想通貨を支払うことにより、複数のゲームカードの中からランダムに選択されたゲームカードがプレイヤに付与される抽選ゲームを実行するゲームシステムが記載されている。このゲームシステムは、1回の抽選で1枚のゲームカードがプレイヤに付与される通常の抽選ゲーム、又は、1回の抽選で10枚のゲームカードがプレイヤに付与される特別な抽選ゲームを実行する。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-202322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0005】

特許文献1のゲームシステムでは、プレイヤは、通常の抽選ゲーム又は特別な抽選ゲームを何度も実行することができる。しかしながら、プレイヤは、繰り返し同じ抽選ゲームを実行すると、抽選ゲーム自体に飽きてしまい、再び抽選ゲームを実行しようとする意欲を失う可能性があった。

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、プレイヤのゲーム継続意欲を向上させることを可能とする制御プログラム、コンピュータ及び制御方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、コンピュータに、プレイヤに対応付けて、複数のゲーム媒体を選択対象として記憶部に記憶する第1記憶機能と、プレイヤからゲーム媒体の選択要求を受け付ける受付機能と、プレイヤから選択要求を受け付けた場合、当該選択要求を受け付けた受付時間、及び、受付回数を示す受付情報を当該プレイヤに対応付けて記憶部に記憶する第2記憶機能と、プレイヤから選択要求を受け付けた場合、プレイヤから選択要求を過去に受け付けたか否かを判定する受付判定機能と、プレイヤから選択要求を過去に受け付けていない場合、選択数を初期値に設定し、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合、受付情報に示される受付回数、及び、過去に受け付けた選択要求の受付時間と今回受け付けた選択要

50

求の受付時間との差分時間に基づいて設定値を決定し、選択数を、決定された設定値に設定する設定機能と、選択対象として記憶されたゲーム媒体の中から、設定された選択数のゲーム媒体を所定の選択方法により選択し、選択されたゲーム媒体を、プレイヤの所持対象として記憶部に記憶する選択機能と、を実現させる。なお、コンピュータは、上記の手順を実行可能であればよく、例えば、携帯端末や据置端末、サーバ等である。

【0008】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、設定機能において、設定値を、初期値及び過去に決定された設定値よりも多くなるように決定することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、コンピュータに、受付回数に対応する所定値が記憶されたテーブルを記憶部に複数記憶する第3記憶機能と、プレイヤからの選択要求に応じて、複数のテーブルから所定のテーブルを選択するテーブル選択機能と、を更に実現させ、設定機能による設定値の決定において、選択されたテーブルに記憶された受付回数に対応する所定値を差分時間に基づいた値に変更し、設定値を変更された値に決定することが好ましい。10

【0010】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、コンピュータに、記憶部に記憶された複数のテーブルの受付回数と所定値との関係を示す表示データを出力する出力機能を更に実現することが好ましい。

【0011】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、設定機能による設定値の決定において、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合であって、差分時間が所定時間を超えるときは、受付回数にかかわらず設定値を初期値に決定することが好ましい。20

【0012】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、コンピュータに、受付情報に示される受付回数、及び、前々回の選択要求を受け付けた時間と前回の選択要求を受け付けた時間との差分時間の少なくとも何れか1つに基づいて所定時間を変更させる時間変更機能を更に実現することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1記憶機能において、選択対象として記憶されたゲーム媒体に対応付けて、上限回数を記憶部に記憶し、設定機能による設定値の決定において、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合であって、受付回数が上限回数よりも大きいときは、差分時間にかかわらず設定値を初期値に決定することが好ましい。30

【0014】

また、本発明に係る制御プログラムにおいて、第1記憶機能において、選択対象として記憶されたゲーム媒体に対応付けて、初期確率及び設定確率を記憶部に記憶し、コンピュータに、プレイヤから選択要求を過去に受け付けていない場合、選択対象として記憶されたゲーム媒体の選択確率を、ゲーム媒体に対応付けられた初期確率に設定し、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合、選択対象として記憶されたゲーム媒体の選択確率を、受付回数、及び、差分時間に対応する設定確率に設定する確率設定機能を更に実現させ、選択機能における所定の選択方法として、選択対象として記憶されたゲーム媒体の中から選択確率に基づいてゲーム媒体を選択することが好ましい。40

【0015】

本発明に係るコンピュータは、記憶部を備えるコンピュータであって、プレイヤに対応付けて、複数のゲーム媒体を選択対象として記憶部に記憶する第1記憶部と、プレイヤからゲーム媒体の選択要求を受け付ける受付部と、プレイヤから選択要求を受け付けた場合、当該選択要求を受け付けた受付時間、及び、受付回数を示す受付情報を当該プレイヤに対応付けて記憶部に記憶する第2記憶部と、受付部がプレイヤから選択要求を受け付けた場合、プレイヤから選択要求を過去に受け付けたか否かを判定する受付判定部と、プレイ50

ヤから選択要求を過去に受け付けていない場合、選択数を初期値に設定し、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合、受付情報に示される受付回数、及び、過去に受け付けた選択要求の受付時間と今回受け付けた選択要求の受付時間との差分時間に基づいて設定値を決定し、選択数を、決定された設定値に設定する設定部と、選択対象として記憶されたゲーム媒体の中から、設定部によって設定された選択数のゲーム媒体を所定の選択方法により選択し、選択されたゲーム媒体を、プレイヤの所持対象として記憶部に記憶する選択部と、を備える。

【0016】

本発明に係る制御方法は、記憶部を備えるコンピュータの制御方法であって、コンピュータは、プレイヤに対応付けて、複数のゲーム媒体を選択対象として記憶部に記憶する第1記憶ステップと、プレイヤからゲーム媒体の選択要求を受け付ける受付ステップと、プレイヤから選択要求を受け付けた場合、当該選択要求を受け付けた受付時間、及び、受付回数を示す受付情報を当該プレイヤに対応付けて記憶部に記憶する第2記憶ステップと、プレイヤから選択要求を受け付けた場合、プレイヤから選択要求を過去に受け付けたか否かを判定する受付判定ステップと、プレイヤから選択要求を過去に受け付けていない場合、選択数を初期値に設定し、プレイヤから選択要求を過去に受け付けている場合、受付情報に示される受付回数、及び、過去に受け付けた選択要求の受付時間と今回受け付けた選択要求の受付時間との差分時間に基づいた設定値を決定し、選択数を、決定された設定値に設定する設定ステップと、選択対象として記憶されたゲーム媒体の中から、設定された選択数のゲーム媒体を所定の選択方法により選択し、選択されたゲーム媒体を、プレイヤの所持対象として記憶部に記憶する選択ステップと、を含む。

10

【発明の効果】

【0017】

本発明に係る制御プログラム、コンピュータ及び制御方法では、過去に受け付けた抽選ゲームの実行要求の受付時間及び受付回数等に基づいて、プレイヤが取得できるゲーム媒体の数が設定されるため、プレイヤのゲーム継続意欲を向上させることが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】ゲームシステムが提供する抽選ゲームの一例について説明するための模式図である。

30

【図2】ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【図3】携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【図4】(a)～(c)は携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図5】(a)～(b)は携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図6】サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【図7】(a)～(d)は各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図8】(a)～(c)は各種抽選枚数テーブルの一例について説明するための模式図である。

40

【図9】ゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

【図10】抽選ゲーム決定処理の動作フローの一例を示す図である。

【図11】抽選枚数設定処理の動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0020】

1. 本実施形態の概略

50

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤは、サーバが提供するゲームを、携帯端末を用いて実施する。本実施形態のゲームシステムでは、サーバはw e bゲームを提供する。なお、本実施形態のゲームシステムは、W e bゲームに限定されない。例えば、プレイヤが所持する携帯端末が、ゲームを実行するためのアプリケーション及び各種データ等を記憶し、他の携帯端末と直接通信を行ってゲームを実行してもよい。以下、w e bゲームを提供するゲームシステムを例にして説明する。

【0021】

w e bゲームでは、携帯端末は、ブラウザを介してサーバから受信した情報（マークアップ言語で記述された文書、及びスクリプト言語で記述されたプログラム等）に基づいて、各種ゲーム画面を表示する。また、サーバは、携帯端末からブラウザを介して送信された情報に基づいて、ゲームデータの更新及び携帯端末に対する情報送信等を行う。10

【0022】

サーバが実行するゲームには、プレイヤの抽選指示に従って、複数のゲーム媒体の中からゲーム媒体が選択される抽選が行われ、抽選によって選択されたゲーム媒体がプレイヤに付与される抽選ゲームが含まれる。ゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、プレイヤによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。抽選は、プレイヤに対応付けられた選択対象としての複数のゲーム媒体から、所定の選択方法によってゲーム媒体が選択される処理である。また、抽選は1又は複数回実行され、例えば、ゲームにおいて抽選指示を行うプレイヤが所持する仮想通貨が消費され、消費された仮想通貨に応じて設定された回数の抽選が実行される。所定の選択方法は、例えば、ゲーム媒体に対応付けられた所定の抽選確率に基づいて複数のゲーム媒体からゲーム媒体を選択する方法、又は、各ゲーム媒体に予め定められた順番に従って複数のゲーム媒体からゲーム媒体を選択する方法等であり、抽選確率は、ゲーム媒体が、抽選処理によって選択される選択確率の一例である。例えば、複数のゲーム媒体から等確率でゲーム媒体が抽選される場合は、複数のゲーム媒体のそれぞれに、同じ抽選確率が対応付けられる。また、付与は、抽選によって選択されたゲーム媒体がプレイヤの所持対象として記憶される処理の一例である。本実施形態では、予めプレイヤに対応付けられた複数のキャラクタカードの中からキャラクタカードを、各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率に基づいて選択する抽選を行い、選択されたプレイヤに付与する抽選ゲームを、ゲーム媒体選択方法の例として説明する。20

【0023】

図1は、サーバが提供する抽選ゲームの一例について説明するための模式図である。以下、図1を参照しつつ、本実施形態のサーバが提供する抽選ゲームについて説明する。

【0024】

サーバは、プレイヤから抽選ゲーム実行要求を受け付けた場合、受付時間及び受付回数を示す受付情報を、抽選ゲーム実行要求を行ったプレイヤに対応付けて記憶する。受付時間は、例えば、サーバが、抽選ゲーム実行要求を受け付けた時刻であり、受付回数は、当該プレイヤから今回までに受け付けた抽選ゲーム実行要求の回数である。次に、サーバは、抽選回数を参照し、当該プレイヤから過去に抽選ゲーム実行要求を受け付けたか否かを判定する。サーバは、プレイヤから抽選ゲーム実行要求を過去に受け付けていないと判定した場合（A）、1回目の抽選ゲームとして通常抽選ゲームを実行する（B）。なお、抽選ゲーム実行要求は、ゲーム媒体の選択要求の一例である。サーバは、通常抽選ゲームにおいて、抽選される抽選枚数を初期値（例えば、5枚）に設定して、プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタカードの中から設定された抽選枚数のキャラクタカードを抽選する。そして、サーバは、抽選された抽選枚数のキャラクタカードをプレイヤに付与する。なお、抽選枚数は、選択数の一例である。40

【0025】

次に、サーバは、プレイヤから再び抽選ゲーム実行要求を受け付けた場合、受付時間及50

び受付回数を示す受付情報を、抽選ゲーム実行要求を行ったプレイヤに対応付けて記憶する。次に、サーバは、抽選回数を参照し、当該プレイヤから過去に抽選ゲーム実行要求を受け付けたか否かを判定する。サーバは、プレイヤから抽選ゲーム実行要求を過去に受け付けていると判定した場合(C)、2回目の抽選ゲームとして特別抽選ゲームを実行する(D)。まず、サーバは、2回目(今回)の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間と1回目の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間との間の差分時間を算出する(E)。次に、サーバは、算出された差分時間(E)が特別抽選ゲーム時間(F)内である場合、抽選枚数を設定値に設定する。設定値は、抽選回数及び/又は差分時間に基づいて決定される整数值である。そして、サーバは、特別抽選ゲームにおいて、プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタカードの中から設定された抽選枚数のキャラクタカードを抽選する。そして、サーバは、抽選された抽選枚数のキャラクタカードをプレイヤに付与する。なお、1回目にプレイヤから受け付けた抽選ゲーム実行要求及び2回目にプレイヤから受け付けた抽選ゲーム実行要求は、過去に受け付けた選択要求及び今回受け付けた選択要求の一例である。また、特別抽選ゲーム時間(F)は、所定時間の一例である。なお、差分時間の起算点を、前回の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間としたが、前回の抽選ゲーム実行要求によってプレイヤにキャラクタカードが付与された時間でも、前回の抽選ゲーム実行要求によって抽選枚数のキャラクタカードが抽選された時間でも、前回の抽選ゲーム実行要求に関する時間であればどのような時間でもよい。

【0026】

特別抽選ゲームは、前回実行した抽選ゲームの抽選枚数(設定値)よりも多く設定された抽選枚数のキャラクタカードを、プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタカードの中から抽選する抽選ゲームである。特別抽選ゲーム時間(F)は、例えば、前回の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間から60分間であり、特別抽選ゲーム時間(F)内において抽選ゲーム実行要求が受け付けられた場合に限り特別抽選ゲームが実行される。

【0027】

なお、サーバは、差分時間が特別抽選ゲーム時間(F)を超えた場合は、受付回数に関わらず、抽選枚数を初期値にリセットし、受け付けた抽選ゲーム実行要求に対する抽選ゲームとして通常抽選ゲームを実行する(D')。なお、上述の(F)について、サーバがプレイヤから再び抽選ゲーム実行要求を受け付けた場合に、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定するとしたが、この限りではない。すなわち、サーバは、継続的に、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定し、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたと判定した場合に、抽選枚数を初期値にリセットしておく。このように、サーバは、予めプレイヤから抽選ゲーム実行要求を受け付ける前に、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたか否かを判定してもよい。この場合において、サーバは、プレイヤに、差分時間が特別抽選ゲームを超えるまでの残り時間を通知してもよい。

【0028】

さらに、サーバは、2回目の抽選ゲームとして特別抽選ゲームが実行された後に(D)、プレイヤから3回目の抽選ゲーム実行要求を受け付けると(G)、3回目の抽選ゲームを実行する(H)。まず、プレイヤから抽選ゲーム実行要求を受け付けた場合、受付時間及び受付回数を示す受付情報を、抽選ゲーム実行要求を行ったプレイヤに対応付けて記憶する。次に、サーバは、抽選回数を参照し、当該プレイヤから過去に抽選ゲーム実行要求を受け付けたか否かを判定する。サーバは、プレイヤから抽選ゲーム実行要求を過去に受け付けていると判定した場合、3回目(今回)の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間と2回目の抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間との差分時間を算出する(I)。次に、サーバは、算出された差分時間が特別抽選ゲーム時間(F)内である場合、抽選回数及び差分時間に基づいて、設定値を2回目の抽選枚数よりも多く設定して、抽選枚数を設定値に設定する。そして、サーバは、3回目の抽選ゲームとしての特別抽選ゲームにおいて、プレイヤに対応付けられた複数のキャラクタカードの中から設定された抽選枚数のキャラクタカードを抽選する(H)。このように、特別抽選ゲーム時間(F)内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数及び差分時間に基づいて、プレイヤに付与されるキャラ

10

20

30

40

50

クタカードの枚数は累積される。なお、サーバは、差分時間が特別抽選ゲーム時間（F）を超えた場合は、受付回数にかかわらず、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームにリセットし（抽選枚数を初期値にリセット）、受け付けた抽選ゲーム実行要求に対する抽選ゲームとして通常抽選ゲームを実行する。

【0029】

このように、プレイヤは、差分時間が特別抽選ゲーム時間内となるように抽選ゲームの実行を要求すれば、キャラクタカードの抽選枚数が増大していく特別抽選ゲームを実行することができ、プレイヤが再びゲームを実行しようとする意欲を向上させることが可能となる。また、抽選ゲームにおいて、抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間に基づいて、プレイヤが取得できるキャラクタカードの枚数が増加されるため、プレイヤのゲーム継続意欲を向上させることが可能となる。

10

【0030】

2. ゲームシステム1の構成

図2は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0031】

ゲームシステム1は、複数のプレイヤのそれぞれが操作する複数の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2とサーバ3は、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7等の通信ネットワークを介して相互に接続される。携帯端末2で実行されるプログラム（例えば、閲覧プログラム）と、サーバ3で実行されるプログラム（例えば、ゲームプログラム）とは、ハイパーテキスト転送プロトコル（Hypertext Transfer Protocol, HTTP）等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

20

【0032】

なお、携帯端末2としては多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されない。携帯端末2は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤ、タブレット端末、タブレットPC、ノートPC等でもよい。

【0033】

2.1. 携帯端末2の構成

図3は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

30

【0034】

携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。携帯端末2は、プレイヤによる操作部23（タッチパネル及びボタン等）の操作に応じて、ゲームの進行をサーバ3に要求する。また、携帯端末2は、サーバ3からゲームの進行に係る表示データを受信して表示する。

【0035】

端末通信部21は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末2を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部21は、基地局4により割り当てられるチャネルを介して、基地局4との間でCDMA（Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線を確立し、基地局4との間で通信を行う。そして、端末通信部21は、端末処理部25から供給されたデータをサーバ3等に送信する。また、端末通信部21は、サーバ3等から受信したデータを端末処理部25に供給する。なお、端末通信部21は、不図示のWi-Fi（Wireless Fidelity）のアクセスポイントとの間でIEEE802.11規格の無線通信方式による無線通信を行うものでもよい。

40

【0036】

端末記憶部22は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部22は、端末処理部25での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部22は、ドライバプログラムとして、操作部23を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部

50

24を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部22は、アプリケーションプログラムとして、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM(compact disk read only memory)、DVD-ROM(digital versatile disk read only memory)等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部22にインストールされてもよい。また、コンピュータプログラムは、特定のサーバ装置等から無線通信を介して端末記憶部22にインストールされてもよい。また、端末記憶部22は、データとして、携帯端末2のプレイヤの識別情報であるプレイヤID、ゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部22は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

10

【0037】

操作部23は、携帯端末2の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。プレイヤは、操作部23を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部23は、プレイヤにより操作されると、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤの指示として、端末処理部25に供給される。

【0038】

表示部24も、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機EL(Electro-Luminescence)ディスプレイ等である。表示部24は、端末処理部25から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

20

【0039】

端末処理部25は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部25は、例えばCPU(Central Processing Unit)であり、携帯端末2の全体的な動作を統括的に制御する。端末処理部25は、端末記憶部22に記憶されているプログラム、操作部23の操作等に基づいて携帯端末2の各種処理が適切な手順で実行されるように、端末通信部21、表示部24等の動作を制御する。端末処理部25は、端末記憶部22に記憶されているプログラム(オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等)に基づいて処理を実行する。また、端末処理部25は、複数のプログラム(アプリケーションプログラム等)を並列に実行することができる。

30

【0040】

2.1.1. 端末処理部25の機能

【0041】

図4(a)は、携帯端末2の表示部24に表示されるホーム画面400の一例を示す図である。

【0042】

図4(a)に示すホーム画面400は、ゲーム開始時等に表示される。以下で説明する各画面は、サーバ3から受信された表示データに基づいて表示される。

40

【0043】

ホーム画面400には、メインゲームボタン401、抽選ゲームボタン402、及び特別抽選ゲーム告知情報403等が表示される。

【0044】

プレイヤによってメインゲームボタン401が押下されると、メインゲームを実行するための画面が表示され、プレイヤはメインゲームを実行することができる。なお、メインゲームは、例えば、ゲームのシナリオに従って進行するクエストである。クエストとは、一般に、探索、ミッション等とも称されるものであり、例えば、複数のダンジョンのそれぞれに複数のフロア(ステージ)を有し、各フロアの処理を順次実行していくものである。各フロアの処理には、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとのバトル(対戦)、プレイヤへの特定のゲーム媒体等の特典の付与、複数のプレイヤが参加するいわゆるRAIDバ

50

トル、他プレイヤとの遭遇及び／又は他プレイヤとのバトル（対戦）等が含まれる。プレイヤは、クエストを実行することにより、キャラクタを成長させたり、アイテムを取得することが可能となる。

【0045】

ゲームに使用されるプレイヤキャラクタ及び敵キャラクタ等のキャラクタカードは、ゲーム用パラメータを有している。プレイヤキャラクタは、プレイヤが所持するゲーム媒体であり、敵キャラクタは、ノンプレイヤキャラクタ又は他のプレイヤが所持するゲーム媒体である。ゲーム用パラメータは、例えば、攻撃力、防御力、体力（又はHP（ヒットポイント））、属性（例えば、火、水、雷等）、レア度（例えば、ノーマル、レア、S（スーパー）レア、SS（ダブルスーパー）レア、SSS（トリプルスーパー）レア、レジェンド等）、キャラクタの特殊能力を示すスキル、スキルの発動率、攻撃速度（一ターンにおける攻撃回数、攻撃するまでのターン数等）、一対戦における防御回数等のパラメータ及び／又はジョブ（例えば、職業、兵種等）である。また、一つのキャラクタが割り当たられるカードは一つのカードに限定されず、キャラクタ毎に、ゲーム用パラメータがそれぞれ異なる複数のカードが割り当たっててもよい。

【0046】

プレイヤによって抽選ゲームボタン402が押下されると、抽選ゲームを実行するための画面が表示され、プレイヤは特別抽選ゲーム及び通常抽選ゲームの何れかの抽選ゲームを実行することができる。

【0047】

特別抽選ゲーム告知情報403は、現在時刻が、特別抽選ゲームに係るイベント期間内であることを告知する情報である。通常抽選ゲーム又は特別抽選ゲームは、予め定められたイベント期間においてのみ、サーバから提供される。なお、イベント期間以外においては、通常抽選ゲームのみがサーバから提供される。

【0048】

図4（b）は、携帯端末2の表示部24に表示される特別抽選ゲーム画面の一例を示す図である。

【0049】

図4（b）に示す特別抽選ゲーム画面410は、ホーム画面400で抽選ゲームボタン402が押下されたときに、特別抽選ゲームの実行条件が満たされている場合に表示される。特別抽選ゲームの実行条件は、現在時刻が特別抽選ゲームに係るイベント期間内であること、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされていないこと、特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が実行可能回数以下であること、及び、抽選ゲームボタン402が押下された（抽選ゲーム実行要求をサーバが受け付けた）時間と前回の抽選ゲーム実行要求をサーバが受け付けた時間との差分時間が特別抽選ゲーム時間内であること等である。なお、実行可能回数は、サーバ3が、特別抽選ゲームに係るイベント期間内においてプレイヤ毎に特別抽選ゲームを実行できる回数（例えば、5回）であり、上限回数の一例である。特別抽選ゲーム画面410には、抽選枚数情報411、抽選ボタン412、戻るボタン413、次回抽選情報414等が表示される。

【0050】

抽選枚数情報411は、特別抽選ゲームの実行回毎にプレイヤが取得できる枚数（抽選枚数）に関する情報である。抽選ボタン412が押下されると、上述した特別抽選ゲームの実行条件が満たされている場合は、特別抽選ゲームが実行され、抽選結果を表示するための特別抽選結果画面が表示される。また、抽選ボタン412が押下された際に上述した特別抽選ゲームの実行条件が満たされていない場合は、通常抽選ゲームが実行され、抽選結果を表示するための通常抽選結果画面が表示される。

【0051】

戻るボタン413が押下されると、再びホーム画面400が表示される。次回抽選情報414は、抽選ボタン412が押下された場合に実行される特別抽選ゲーム又は通常抽選

10

20

30

40

50

ゲームに関する情報である。次回抽選情報として、抽選ボタン 412 が押下された場合の実行回、抽選枚数、及び特別抽選ゲーム時間が終了するまでの残り時間が表示される。以降、次回抽選情報として表示される実行回及び抽選枚数を次回実行回及び次回抽選枚数と称する場合がある。なお、特別抽選ゲーム時間が終了するまでの残り時間は、サーバ 3 から送信された特別抽選ゲーム画面 410 を表示するための表示データに含まれる特別抽選ゲーム時間の終了時間から現在時刻を減算することにより算出される時間である。なお、特別抽選ゲームに係るイベント期間内において初めて抽選ゲームが実行される前では、残り時間は表示されない。

【0052】

図 4 (c) は、携帯端末 2 の表示部 24 に表示される通常抽選ゲーム画面の一例を示す図である。 10

【0053】

図 4 (c) に示す通常抽選ゲーム画面 420 は、ホーム画面 400 で抽選ゲームボタン 402 が押下されたときに、特別抽選ゲームの実行条件が満たされていない場合に表示される。通常抽選ゲーム画面 420 には、特別抽選ゲーム終了情報 421、抽選ボタン 422、次回抽選情報 423、戻るボタン 424 等が表示される。

【0054】

特別抽選ゲーム終了情報 421 は、特別抽選ゲームに係るイベント期間内において特別抽選ゲームが実行されないことを通知する情報である。抽選ボタン 422 が押下されると、通常抽選ゲームが実行され、抽選結果を表示するための通常抽選結果画面が表示される。次回抽選情報 423 は、抽選ボタン 422 が押下された場合に実行される通常抽選ゲームに関する情報である。通常抽選ゲームに関する情報として、通常抽選ゲームが実行された場合の抽選枚数（初期値（5枚））が表示される。また、戻るボタン 424 が押下されると、再びホーム画面 400 が表示される。なお、1回目の通常抽選ゲームが実行される前は、ホーム画面 400 で抽選ゲームボタン 402 が押下されたときに、常に特別抽選ゲーム画面 410 が表示される。 20

【0055】

図 5 (a) は、携帯端末 2 の表示部 24 に表示される特別抽選結果画面の一例を示す図である。 30

【0056】

図 5 (a) に示す特別抽選結果画面 500 は、特別抽選ゲーム画面 410 に表示された抽選ボタン 412 が押下されて、特別抽選ゲームが実行されたとき又は1回目の通常抽選ゲームが実行されたときに表示される。特別抽選結果画面 500 には、取得結果情報 501、取得キャラクタカードの画像 502、次回抽選枚数情報 503、再抽選ボタン 504、戻るボタン 505、残り時間 506 等が表示される。 40

【0057】

取得結果情報 501 は、実行された特別抽選ゲームにおける抽選枚数に関する情報である。取得キャラクタカードの画像 502 は、実行された特別抽選ゲームによってプレイヤに付与されたキャラクタカードのうちの希少なキャラクタカードの画像である。希少なキャラクタカードとは、所定のレア度より高いレア度が設定されたキャラクタカードである。次回抽選枚数情報 503 は、再抽選ボタン 504 が押下された場合に実行される特別抽選ゲームにおける抽選枚数に関する情報である。再抽選ボタン 504 が押下されると、上述した特別抽選ゲームの実行条件が満たされている場合は、特別抽選ゲームが再び実行され、抽選結果を表示するための特別抽選結果画面 500 が再び表示される。なお、再抽選ボタン 504 が押下されたときに、上述した特別抽選ゲームの実行条件が満たされていない場合は、通常抽選ゲームが実行され、後述する通常抽選結果画面が表示される。戻るボタン 505 が押下されると、ホーム画面 400 が表示される。残り時間 506 として、特別抽選ゲーム時間が終了するまでの残り時間が表示される。

【0058】

図 5 (b) は、携帯端末 2 の表示部 24 に表示される通常抽選結果画面の一例を示す図 50

である。

【0059】

図5(b)に示す通常抽選結果画面510は、特別抽選ゲーム画面410の抽選ボタン412、通常抽選ゲーム画面420の抽選ボタン422、又は特別抽選結果画面500の再抽選ボタン504が押下されて通常抽選ゲームが実行されたときに表示される。通常抽選結果画面510には、取得結果情報511、取得キャラクタカードの画像512、再抽選ボタン513、戻るボタン514等が表示される。

【0060】

取得結果情報511は、実行された通常抽選ゲームにおける抽選枚数に関する情報である。取得キャラクタカードの画像512は、実行された通常抽選ゲームによってプレイヤに付与されたキャラクタカードのうちの希少なキャラクタカードの画像である。再抽選ボタン513が押下されると、通常抽選ゲームが再び実行され、抽選結果を表示するための通常抽選結果画面510が再び表示される。戻るボタン514が押下されると、ホーム画面400が表示される。

【0061】

2.1.2. 端末処理部25の構成

端末処理部25は、少なくとも閲覧実行部251を備える。閲覧実行部251は、端末処理部25が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、閲覧実行部251は、ファームウェアとして携帯端末2に実装してもよい。

10

20

【0062】

閲覧実行部251は、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行う。即ち、閲覧実行部251は、プレイヤからの指示に応じて、ゲームの進行に係る表示データの取得要求を端末通信部21を介してサーバ3に送信する。また、閲覧実行部251は、対応する表示データを端末通信部21を介してサーバ3から受信する。閲覧実行部251は、受信した表示データに基づいて描画データを作成する。即ち、閲覧実行部251は、受信した表示データを解析して制御データ及び内容データを特定し、特定した制御データに基づいて同じく特定した内容データをレイアウトし、描画データを作成する。そして、閲覧実行部251は、作成した描画データを表示部24に出力する。また、閲覧実行部251は、サーバ3との通信接続が確立されている間、表示データに含まれる各情報を端末記憶部22に記憶する。

30

【0063】

特に、閲覧実行部251は、操作部23を用いたプレイヤからの指示に応じて、その指示に応じた要求種別を含むゲーム進行要求を端末通信部21を介してサーバ3に送信する。例えば、閲覧実行部251は、ホーム画面400が表示部24に表示されている場合に、抽選ゲームボタン402が押下されると、プレイヤIDとともに抽選ゲーム開始要求をサーバ3に送信する。

【0064】

また、閲覧実行部251は、特別抽選ゲーム画面410が表示部24に表示されている場合に、抽選ボタン412が押下されると、プレイヤIDと特別抽選ゲームを示す抽選ゲーム種別とを含む抽選ゲーム実行要求をサーバ3に送信する。また、閲覧実行部251は、通常抽選ゲーム画面420が表示部24に表示されている場合に、抽選ボタン422が押下されると、プレイヤIDと通常抽選ゲームを示す抽選ゲーム種別とを含む抽選ゲーム実行要求をサーバ3に送信する。

40

【0065】

また、閲覧実行部251は、特別抽選結果画面500が表示部24に表示されている場合に、再抽選ボタン504が押下されると、プレイヤIDと特別抽選ゲームを示す抽選ゲーム種別とを含む抽選ゲーム実行要求をサーバ3に送信する。また、閲覧実行部251は、通常抽選結果画面510が表示部24に表示されている場合に、再抽選ボタン513が押下されると、プレイヤIDと通常抽選ゲームを示す抽選ゲーム種別とを含む抽選ゲーム

50

実行要求をサーバ3に送信する。

【0066】

そして、閲覧実行部251は、これら各種要求に対する応答として、対応する表示データを端末通信部21を介してサーバ3から受信し、受信した表示データに対応する描画データを作成して表示部24に出力する。

【0067】

2.2.サーバ3の構成

図6は、サーバ3の概略構成の一例を示す図である。また、図7(a)~(d)は、サーバ記憶部32が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【0068】

サーバ3は、サーバ通信部31と、サーバ記憶部32と、サーバ処理部33とを備える。サーバ3は、携帯端末2からの要求に応じて、抽選ゲーム及びメインゲーム等を進行させる。また、サーバ3は、ゲームの進行に係る表示データを作成して携帯端末2に送信する。

【0069】

サーバ通信部31は、出力部の一例であり、サーバ3をインターネット7に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット7との間で通信を行う。そして、サーバ通信部31は、携帯端末2等から受信したデータをサーバ処理部33に供給する。また、サーバ通信部31は、サーバ処理部33から供給されたデータを携帯端末2等に送信する。

【0070】

サーバ記憶部32は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部32は、サーバ処理部33での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部32は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部22にインストールされてもよい。なお、サーバ記憶部32は、第1記憶部及び第2記憶部の一例である。

【0071】

また、サーバ記憶部32は、データとして、図7(a)に示すプレイヤテーブル、図7(b)に示すカードテーブル、図7(c)に示す抽選対象テーブル、図7(d)に示す抽選枚数テーブル、各プレイヤの画像データ、ゲームの進行に係る様々な画像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部32は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。すなわち、サーバ記憶部32は、揮発性のメモリ(Random Access Memory, RAM)を備え、ゲームの進行に応じて変動する動的データを記憶する。

【0072】

図7(a)は、プレイヤを管理するプレイヤテーブルを示す。プレイヤテーブルには、各プレイヤについて、当該プレイヤの識別番号(プレイヤID)、名前、画像データのファイル名、所有カード情報、受付情報、通常抽選ゲームへのリセット履歴、ゲームに使用される使用カード情報、ゲームポイント、プレイヤレベル及び関連プレイヤのプレイヤID等の情報が関連付けて記憶される。

【0073】

所有カード情報には、プレイヤが所有する、ゲームで使用されるキャラクタカード毎に、所有するキャラクタカードを管理するための識別番号(所有ID)及び当該カードの識別番号(カードID)等が関連付けて記憶される。所有IDは、プレイヤが所有するキャラクタカードのそれぞれを一意に識別するための識別情報の一例である。カードIDは、後述するカードテーブルにおいて記憶されるキャラクタカードのカードIDである。受付情報には、特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数と前

10

20

30

40

50

回受付時間が関連付けて記憶される。前回受付時間には、特別抽選ゲームのゲーム実行要求及び1回目の抽選ゲームのゲーム実行要求のうち直近のゲーム実行要求が受け付けられた時間が記憶される。なお、前回受付時間は、ゲーム実行要求（ゲーム媒体の選択要求）を受け付けた時間を示す情報の一例であり、絶対時間である。また、前回受付時間として、タイマー機能が用いられる場合は、開始時間の0（ゼロ）分が前回受付時間として記憶されてもよい。また、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされると、記憶されている前回受付時間は削除される。

【0074】

特別抽選ゲーム時間の終了時間には、前回受付時間が記憶された場合において、前回受付時間に特別抽選ゲーム時間（例えば、60分）が加算された時間が記憶される。なお、終了時間は、絶対時間であるが、タイマー機能を用いる場合は、60分が終了時間として記憶される。また、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされると、記憶されている特別抽選ゲーム時間の終了時間は削除される。

10

【0075】

使用カード情報には、各プレイヤの所有カード情報に記憶された所有IDの内、当該プレイヤによってゲームに使用されるキャラクタカードに対応する所有IDが記憶される。ゲームポイントは、メインゲームにおいて各プレイヤに付与されたポイントの累積値であり、メインゲームで実施されるクエストの結果（ステージクリア）、バトルの結果（勝敗）、イベントの結果（プレイヤが所属するグループの順位）等のゲームの結果に応じて各プレイヤに付与される。プレイヤレベルは、メインゲームにおけるプレイヤのレベルであり、プレイヤに付与されたゲームポイントに応じて定められる。

20

【0076】

関連プレイヤは、各プレイヤに関連する他のプレイヤである。関連プレイヤは、例えば、各プレイヤと同一の所属グループに所属する他のプレイヤ、各プレイヤとフレンド関係にある他のプレイヤ、過去の敵キャラクタとのゲームにおいて各プレイヤを救援した他のプレイヤ、過去に対戦した他のプレイヤ及び／又は過去に対戦したグループに所属する他のプレイヤ等である。

【0077】

図7（b）は、キャラクタカードを管理するカードテーブルを示す。カードテーブルには、各キャラクタカードについて、当該キャラクタカードのカードID、名前、画像データのファイル名、キャラクタ名、レア度、抽選確率、HP、攻撃力、防御力、属性等が関連付けて記憶される。

30

【0078】

図7（c）は、抽選対象としてのキャラクタカードを管理する抽選対象テーブルを示す。抽選対象テーブルには、各プレイヤについて、プレイヤIDと抽選対象カード情報とが関連付けて記憶される。抽選対象カード情報は、後述する抽選処理における抽選対象となる複数のキャラクタカードのカードIDである。なお、抽選対象は、選択対象の一例である。

【0079】

図7（d）は、特別抽選ゲームにおける抽選枚数を管理する抽選枚数テーブルを示す。抽選枚数テーブルには、特別抽選ゲームの抽選回毎に、抽選枚数となる候補値が関連付けて記憶される。なお、抽選回は、抽選ゲームの実行回数の一例であり、また、候補値は、所定値の一例である。

40

【0080】

2.2.1. サーバ処理部33の構成

サーバ処理部33は、進行制御部331、メインゲーム実行部332、抽選ゲーム決定部333、設定部334、抽選部335及び表示データ作成部336を備える。これらの各部は、サーバ処理部33が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。なお、抽選部335は、選択部の一例である。

50

【 0 0 8 1 】

進行制御部331は、ゲームの開始及び進行を制御し、メインゲーム実行部332、抽選ゲーム決定部333、設定部334、抽選部335及び表示データ作成部336に処理の実行を適宜指示する。進行制御部331は、サーバ通信部31を介して、携帯端末2との間で必要なデータをやり取りする。

【 0 0 8 2 】

図4(a)～(c)及び図5(a)～(b)を用いて説明した各画面の要求を携帯端末2から受信すると、進行制御部331は、プレイヤからの指示を受け付けるためのボタン、プレイヤに通知する文字情報、画像等をその画面に応じたレイアウトで表示させるための表示データの作成を各部に指示し、そのデータを携帯端末2に送信する。そして、携帯端末2に表示させた画面上で何れかのボタンが押下され、そのボタンに対応する次の画面の要求を携帯端末2から受信すると、進行制御部331は、同様に次の画面の表示データの作成を各部に指示し、そのデータを携帯端末2に送信する。

10

【 0 0 8 3 】

特に、進行制御部331は、プレイヤにより携帯端末2を用いてゲームを開始する操作、又は、ホーム画面へ遷移する操作が行われ、それに対応するホーム画面要求を携帯端末2から受信した場合、表示データ作成部336に、ホーム画面400を表示するための表示データの作成を指示する。そして、進行制御部331は、表示データ作成部336が作成した表示データを携帯端末2に送信する。

【 0 0 8 4 】

20

また、進行制御部331は、携帯端末2に表示されたホーム画面400におけるメインゲームボタン401が押下され、それに対応するメインゲーム要求を携帯端末2から受信した場合、メインゲーム実行部332にメインゲームの実行を指示する。そして、進行制御部331は、メインゲーム実行部332が作成した、メインゲームを実行する画面を表示するための表示データを携帯端末2に送信する。

【 0 0 8 5 】

また、進行制御部331は、携帯端末2に表示されたホーム画面400における抽選ゲームボタン402が押下され、それに対応する抽選ゲーム開始要求を携帯端末2から受信した場合、抽選ゲーム決定部333に実行される抽選ゲームの決定を指示する。なお、進行制御部331は、受付部の一例である。そして、進行制御部331は、抽選ゲーム決定部333によって決定された特別抽選ゲーム又は通常抽選ゲームを実行するための特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データを携帯端末2に送信する。なお、特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データは、表示データ作成部336によって作成される。

30

【 0 0 8 6 】

また、進行制御部331は、携帯端末2に表示された特別抽選ゲーム画面410における抽選ボタン412又は特別抽選結果画面500における再抽選ボタン504が押下され、それに対応する抽選ゲーム実行要求を携帯端末2から受信した場合、設定部334に抽選枚数の設定を指示する。そして、進行制御部331は、設定部334によって設定された抽選枚数の抽選処理が実行された結果を含む特別抽選結果画面500又は通常抽選結果画面510を表示するための表示データを携帯端末2に送信する。なお、特別抽選結果画面500又は通常抽選結果画面510を表示するための表示データは、表示データ作成部336によって作成される。

40

【 0 0 8 7 】

また、進行制御部331は、携帯端末2に表示された通常抽選ゲーム画面420における抽選ボタン422又は通常抽選結果画面510における再抽選ボタン513が押下され、それに対応する抽選ゲーム実行要求を携帯端末2から受信した場合、設定部334に抽選枚数の設定を指示する。そして、進行制御部331は、設定部334によって設定された通常抽選ゲームの抽選枚数の抽選処理が実行された結果を含む通常抽選結果画面510を表示するための表示データを携帯端末2に送信する。

50

【 0 0 8 8 】

メインゲーム実行部332は、進行制御部331からメインゲームの実行が指示された場合、メインゲームを実行する画面を表示するための表示データを作成し、作成した表示データを進行制御部331に渡す。以後、携帯端末2に表示された、メインゲームを実行する画面に対するプレイヤによる操作に従ってメインゲームが実行される。メインゲーム実行部332は、メインゲームにおいて、プレイヤテーブルに記憶された使用カード情報に係るカード等を用いてバトル等を実行する。また、メインゲーム実行部332は、その結果に応じて、プレイヤテーブルにおけるゲームポイント及びプレイヤレベルを更新し、プレイヤにゲームポイントを付与するとともにプレイヤレベルを上昇させる。

【 0 0 8 9 】

抽選ゲーム決定部333は、進行制御部331から、抽選ゲームの決定を指示されると、プレイヤテーブルを参照し、抽選ゲーム開始要求に含まれるプレイヤIDに基づいて、そのプレイヤに関連付けて記憶されている、特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数を示す受付情報を取得する。次に、抽選ゲーム決定部333は、取得された受付情報によって示される受付回数が0回である場合は、実行される抽選ゲームを特別抽選ゲームに決定する。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データの作成を指示する。

【 0 0 9 0 】

また、抽選ゲーム決定部333は、受付回数が実行可能回数(5回)を超えた(実行可能回数よりも大きい)場合は、差分時間に関わらず、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームに決定する。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示する。

【 0 0 9 1 】

また、抽選ゲーム決定部333は、受付回数が0回より多く且つ実行可能回数以下である場合、プレイヤテーブルのリセット履歴を参照し、イベント期間において実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされたことがあるか否かを判定する。次に、抽選ゲーム決定部333は、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされたことがあると判定した場合、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームに決定する。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示する。なお、抽選ゲーム決定部333は、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされた回数が所定回数を超えたと判定した場合、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームに決定してもよい。この場合、抽選ゲーム決定部333は、プレイヤテーブルのリセット履歴に、抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされた回数を記憶する。これにより、リセットされた回数が所定回数を超えるまでは、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされても特別抽選ゲームを再び実施することができ、多様なゲーム媒体選択方法を提供することが可能となる。

【 0 0 9 2 】

また、抽選ゲーム決定部333は、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされたことがないと判定した場合、プレイヤテーブルを参照し、そのプレイヤが前回実行した特別抽選ゲームの抽選ゲーム実行要求を受け付けた前回受付時間を取得する。次に、抽選ゲーム決定部333は、抽選ゲーム開始要求を受け付けた現在時刻と前回受付時間との差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定する。なお、タイマー機能を用いる場合は、現在時刻は、前回受付時間(0分)からの経過時間であり、差分時間と同一である。次に、抽選ゲーム決定部333は、差分時間が特別抽選ゲーム時間内である場合は、実行される抽選ゲームを特別抽選ゲームに決定する。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データの作成を指示する。

【 0 0 9 3 】

また、抽選ゲーム決定部333は、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えた場合は、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームに決定(リセット)する。次に、抽選ゲーム決定部

10

20

30

40

50

333は、プレイヤーテーブルにおいて、そのプレイヤーに関連付けられた通常抽選ゲームへのリセット履歴をリセット済みに変更して記憶するとともに、前回受付時間及び特別抽選ゲーム時間の終了時間を削除する。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示する。

【0094】

設定部334は、進行制御部331から、抽選枚数の設定を指示されると、抽選ゲーム実行要求に含まれる抽選ゲーム種別又は抽選ゲーム決定部333によって決定された抽選ゲーム種別に基づいて、特別抽選ゲームを実行するか否かを判定する。次に、設定部334は、抽選ゲーム種別が通常抽選ゲームを示す場合、特別抽選ゲームを実行しないと判定し、抽選枚数を、初期値の5枚に設定する。そして、設定部334は、設定した抽選枚数の抽選処理の実行を抽選部335に指示する。10

【0095】

次に、設定部334は、抽選ゲーム種別が特別抽選ゲームを示す場合、特別抽選ゲームを実行すると判定し、プレイヤーテーブルを参照し、プレイヤIDに基づいてそのプレイヤーに関連付けて記憶されている受付回数を示す受付情報を取得する。次に、設定部334は、取得された受付情報によって示される受付回数が0回である場合は、抽選枚数を、初期値の5枚に設定する。そして、設定部334は、設定した抽選枚数の抽選処理の実行を抽選部335に指示する。そして、設定部334は、プレイヤーテーブルを参照し、受付回数(0回)に1回を加えた回数(1回)を、受付情報によって示される受付回数として記憶する。また、設定部334は、進行制御部331が抽選ゲーム実行要求を受け付けた(受信した)時間を、前回受付時間として記憶するとともに、前回受付時間に特別抽選ゲーム時間(例えば、60分)を加算した時間を、特別抽選ゲーム時間の終了時間として記憶する。20

【0096】

また、設定部334は、受付回数が0回より多く且つ実行可能回数以下である場合、抽選ゲーム実行要求を受け付けた現在時刻と前回受付時間との差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定する。次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であると判定した場合、抽選枚数を、特別抽選ゲームにおける抽選枚数に設定する。すなわち、設定部334は、特別抽選ゲームの抽選回を、受付回数に1回を加えた回数に設定し、抽選枚数テーブルを参照して、設定した抽選回に対応する候補値を設定値に決定し、抽選枚数を決定された設定値に設定し、設定された抽選枚数の抽選処理の実行を抽選部335に指示する。そして、設定部334は、プレイヤーテーブルを参照し、受付回数に1回を加えた回数を、受付情報によって示される受付回数として記憶する。また、設定部334は、進行制御部331が抽選ゲーム実行要求を受け付けた(受信した)時間を、前回受付時間として記憶するとともに、前回受付時間に特別抽選ゲーム時間(例えば、60分)を加算した時間を、特別抽選ゲーム時間の終了時間として記憶する。なお、受付回数が0回よりも多いか否かを判定する設定部334は、受付判定部の一例である。30

【0097】

次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたと判定した場合、抽選枚数を、初期値の5枚に設定するとともに、プレイヤーテーブルにおいて、そのプレイヤーに関連付けられた通常抽選ゲームへのリセット履歴をリセット済みに変更して記憶する。また、プレイヤーテーブルにおいて、前回受付時間及び特別抽選ゲーム時間の終了時間を削除する。そして、設定部334は、設定した抽選枚数の抽選処理の実行を抽選部335に指示する。このように、設定部334は、差分時間に基づいて抽選枚数を設定する処理として、差分時間が特別抽選ゲーム時間以内であるか否かに応じて抽選枚数を設定する処理を実行することにより、プレイヤーのゲーム継続意欲を向上させることが可能となる。40

【0098】

なお、設定部334は、差分時間に基づいて抽選枚数を設定する処理として、差分時間に応じて抽選枚数を設定する処理を実行してもよい。例えば、設定部334は、差分時間が10分未満であれば、抽選枚数テーブルに示される候補値から更に2枚増加させた枚数50

を設定値に決定し、抽選枚数を決定された設定値に設定する。また、設定部334は、差分時間が10分以上30分未満であれば、抽選枚数テーブルに示される候補値から更に1枚増加させた枚数を設定値に決定し、抽選枚数を決定された設定値に設定する。また、設定部334は、差分時間が30分以上であれば、抽選枚数テーブルに示される候補値を増加させずに設定値に決定し、抽選枚数を決定された設定値に設定する。抽選枚数テーブルに、2回目の特別抽選ゲームの抽選枚数として6枚のキャラクタカードが示されている場合、1回目の特別抽選ゲームから10分未満で2回目の特別抽選ゲームのゲーム実行要求を受け付けると、2回目の特別抽選ゲームの抽選枚数は、6枚から2枚増加させた8枚となる。このように、設定部334は、差分時間が短いほど増加枚数を多く設定されるため、より早く次の抽選ゲームを実行しようとするプレイヤの意欲を向上させることが可能となる。

【0099】

また、サーバ記憶部32は、設定部334が参照する抽選枚数テーブルを複数記憶してもよい。サーバ記憶部32は、複数の抽選枚数テーブルのそれぞれにおいて、特定の抽選回における前回からの増加枚数が、他の種類の抽選枚数テーブルの特定の抽選回における増加枚数と異なるように設定して記憶する。図8は、サーバ記憶部32が記憶する、各種類の抽選枚数テーブルの一例を示すための模式図である。例えば、サーバ記憶部32は、図8(a)に示すような通常の抽選枚数テーブル、図8(b)に示すような抽選回が少ないほど増加枚数を多く設定する早期増大タイプの抽選枚数テーブル、図8(c)に示すような抽選回が多くなるほど増加枚数を多く設定する後期増大タイプの抽選枚数テーブル等を記憶する。特別抽選ゲームにおいて、早期増大タイプの抽選枚数テーブルが用いられた場合、抽選ゲームの開始の早い時期(2回目や3回目等)にキャラクタカードの抽選枚数を多く上昇させることができ、キャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることができ可能となる。また、特別抽選ゲームにおいて、後期増大タイプの抽選枚数テーブルが用いられた場合、プレイヤは、抽選ゲームが繰り返されるほど、キャラクタカードの抽選枚数の累積量が指数関数的に多くなり、キャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることができ可能となる。なお、設定部334は、プレイヤの選択操作指示に従って複数の抽選枚数テーブルから所定の抽選枚数テーブルを選択するようにしてもよい。この場合、サーバ3は、複数の抽選枚数テーブルを選択するための選択画面(図示せず)を表示するための表示データを携帯端末2に表示させ、携帯端末2に表示された選択画面に対するプレイヤの選択操作指示に従って、複数の抽選枚数テーブルから1つの抽選枚数テーブルを選択する。設定部334は、複数の抽選枚数テーブルからランダムに1つの抽選枚数テーブルを選択してもよいし、抽選ゲーム毎に所定の順番で抽選枚数テーブルを選択するようにしてもよい。また、サーバ3は、プレイヤの要求に応じて、抽選ゲームに用いられる抽選枚数テーブルにおける候補値と抽選回との関係を示す画面(例えば、図8に示す模式図)を、携帯端末2に表示させてもよい。このように、設定部334が、複数の抽選枚数テーブルから所定のテーブルを選択できるようにすることにより、抽選枚数の増加パターンをプレイヤに複数提供することが可能となり、多様なゲーム媒体選択方法を提供することが可能となる。

【0100】

また、設定部334は、特別抽選ゲーム時間内において、ゲームシステム内の各プレイヤから抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数に応じて、抽選枚数テーブルの抽選回に対応付けられた候補値を変更してもよい。まず、設定部334は、複数のプレイヤ毎に、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えた場合、各プレイヤのプレイヤテーブルに記憶された受付情報によって示される受付回数をゲーム離脱回として各プレイヤに対応付けてサーバ記憶部32に記憶する。次に、設定部334は、ゲーム離脱回毎に、当該ゲーム離脱回に対応付けられたプレイヤの数を離脱人数として集計する。そして、設定部334は、集計された各ゲーム離脱回に対応する離脱人数に応じて、抽選枚数テーブルの抽選回に対応付けられた候補値を変更する。例えば、設定部334は、抽選枚数テーブルにおいて、離脱人数が多いゲーム離脱回に対応する抽選回の候補値ほど、前回の候補値からの増加枚数

10

20

30

40

50

を多く設定する。そして、設定部334は、新たに設定されて記憶された抽選枚数テーブルを参照して、特別抽選ゲームの抽選枚数を設定する。これにより、抽選ゲームを継続しなくなるプレイヤの数が多くなるタイミングにおいて、抽選枚数の累積枚数を多く設定することが可能となり、複数のプレイヤの抽選ゲームの実行状況に応じて変化する多様なゲーム媒体選択方法を提供することが可能となる。

【0101】

また、設定部334は、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤの関連プレイヤから受け付けたゲーム実行要求を、各プレイヤのゲーム実行要求として用いて、上述の抽選枚数設定処理、抽選処理、抽選結果画面表示データの作成を実行してもよい。これにより、関連プレイヤのゲーム実行要求を用いて特別抽選ゲームを実行することができ、関連プレイヤとのコミュニケーションを活性化することが可能となる。

10

【0102】

また、設定部334は、抽選枚数テーブルを用いずに特別抽選ゲームの抽選枚数を設定してもよい。例えば、設定部334は、前回の特別抽選ゲームにおいて付与されたキャラクタカードのレア度に応じて、今回の特別抽選ゲームの抽選枚数を設定する。まず設定部334は、予め定められた、キャラクタカードのレア度に対応するポイントに基づいて、前回の特別抽選ゲームにおいてプレイヤに付与されたキャラクタカードのポイント総数を算出する。そして、設定部334は、算出されたポイント総数に応じて、今回の特別抽選ゲームの抽選枚数を設定する。これにより、前回の特別抽選ゲームの抽選結果に応じて、今回の特別抽選ゲームの抽選枚数が設定されることになり、プレイヤにとって意外性のある抽選ゲームを提供することが可能となる。例えば、高いレア度ほど高いポイントが対応付けられている場合、設定部334は、算出されたポイント総数が多いほど抽選枚数を多く設定する。これにより、レア度が高いキャラクタカードが多く取得されるほど、次回の特別抽選ゲームにおいて、より多くのキャラクタカードが当選するため、プレイヤの更なる当選に対する期待感を増加させることができとなる。また、高いレア度ほど高いポイントが対応付けられている場合、設定部334は、算出されたポイント総数が少ないほど抽選枚数を多く設定してもよい。これにより、レア度が低いキャラクタが多く取得された場合であっても、次回の特別抽選ゲームにおいて、より多くのキャラクタカードが抽選されるため、プレイヤの再挑戦する意欲が失われず、抽選ゲームの継続意欲を向上させることができとなる。また、設定部334は、受付回数に応じて、前回の特別抽選ゲームの抽選枚数からの増加枚数を増大させてもよい。これにより、抽選ゲームを多く実行するほど、次回の特別抽選ゲームにおいて、より多くのキャラクタカードが当選するため、プレイヤの更なる当選に対する期待感を増加させることができとなる。なお、このように、設定部334が抽選枚数テーブルを用いずに特別抽選ゲームの抽選枚数を設定する場合、設定部334は、自動的に又はプレイヤの指示に応じて、設定部334が設定した、抽選枚数と抽選回、又は、抽選枚数の増加枚数と抽選回を、プレイヤに対応付けてサーバ記憶部32に記憶してもよい。

20

30

【0103】

また、設定部334は、実行可能回数を超えた場合(6回目以降)において、通常抽選ゲームにリセットされた後、再び、特別抽選ゲームを実施できるようにしてもよい。これにより、6回目以降においても、抽選枚数が増大される処理が繰り返されるため、プレイヤのキャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることができとなる。

40

【0104】

また、特別抽選ゲームにおける抽選枚数を初期値の5枚にリセットする条件を、実行可能回数を超えた場合ではなく、特定の抽選可能期間を超えた場合にしてもよい。例えば、設定部334は、1回目の通常抽選ゲームの実行から3日を超えた場合、特別抽選ゲームにおける抽選枚数を初期値の5枚に設定(リセット)する。これにより、抽選可能期間の3日間に限り抽選枚数が増大し続けるため、プレイヤのキャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることができとなる。また、抽選可能期間を、サーバ3が提供する他のゲーム又は他のイベントの実行時期としてもよい。例えば、抽選可能期間をサーバ3が提

50

供するメインゲームに関するイベント開催期間とする。これにより、他のゲーム又は他のイベントの実行時期に伴う抽選ゲームの参加者の減少を防止することが可能となる。

【0105】

抽選部335は、設定部334から、抽選処理の実行を指示されると、抽選対象テーブルを参照し、抽選処理の実行を指示したプレイヤに関連付けられた抽選カード情報を参照し、抽選対象となるキャラクタカードのカードIDを抽出する。次に、抽選部335は、カードテーブルを参照して各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率を読み出す。次に、抽選部335は、カードテーブルから抽出した全てのキャラクタカードのカードIDの中から1枚のキャラクタカードのカードIDを、各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率に基づいて選択する。次に、抽選部335は、選択されたキャラクタカードのカードIDをプレイヤに対応付けて記憶することにより、そのキャラクタカードをプレイヤに付与する。例えば、抽選部335は、プレイヤテーブルにおけるプレイヤの所有カード情報に、選択されたキャラクタカードのカードIDを記憶する。抽選部335は、キャラクタカードのカードIDを、各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率に基づいて選択してプレイヤに付与する工程を、設定部334によって設定された抽選枚数のキャラクタカードが取得されるまで繰り返し実行する。なお、抽選部335は、設定部334によって設定された抽選枚数のキャラクタカードのカードIDを、1度の抽選処理によって、プレイヤテーブルから抽出した全てのキャラクタカードのカードIDの中から、各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率に基づいて選択してもよい。また、カードテーブルは、キャラクタカードのグループ毎に抽選確率を対応付けて記憶してもよい。例えば、キャラクタカードのグループは、キャラクタカードのレア度が同一のキャラクタカード群等であり、キャラクタカードのレア度に対応付けて抽選確率を記憶してもよい。この場合、抽選部335は、カードテーブルを参照して各キャラクタカードに対応付けられたレア度を読み出し、当該レア度に応じた抽選確率に基づいて、キャラクタカードを選択してもよい。これにより、例えば、レア度が高いほど抽選確率が低く算出される場合、レア度が高いほどキャラクタカードの希少性が上がり、レア度の高いキャラクタカードの価値を上げることが可能となる。

【0106】

次に、抽選部335は、表示データ作成部336に抽選結果画面を表示するための表示データの作成を指示する。すなわち、抽選部335は、特別抽選ゲーム又は1回目の通常抽選ゲームを実行した場合、表示データ作成部336に特別抽選結果画面500を表示するための表示データの作成を指示する。また、抽選部335は、2回目以降の通常抽選ゲームにおける抽選枚数の抽選処理を実行した場合、表示データ作成部336に通常抽選結果画面510を表示するための表示データの作成を指示する。

【0107】

表示データ作成部336は、抽選ゲーム決定部333から、特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データの作成を指示されると、特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データを作成する。まず、表示データ作成部336は、抽選枚数テーブルを参照して、抽選枚数情報を作成する。次に、表示データ作成部336は、抽選ゲーム決定部333が取得した受付情報によって示される受付回数に1回を加算した回数を次回実行回とする。次に、表示データ作成部336は、抽選枚数テーブルを参照して、次回実行回に対応する候補値を次回抽選枚数として取得する。次に、プレイヤテーブルを参照して、特別抽選ゲーム時間の終了時間を取得する。そして、表示データ作成部336は、抽選枚数情報、次回実行回、次回抽選枚数、及び特別抽選ゲーム時間の終了時間等に基づいて、特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データを作成する。

【0108】

また、表示データ作成部336は、抽選ゲーム決定部333から、通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示されると、通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データを作成する。

【0109】

10

20

30

40

50

また、表示データ作成部336は、抽選部335から、特別抽選結果画面500を表示するための表示データの作成を指示されると、特別抽選結果画面500を表示するための表示データを作成する。まず、表示データ作成部336は、抽選ゲーム決定部333が取得した受付情報によって示される受付回数に1回を加算した回数を次回実行回とする。次に、表示データ作成部336は、抽選枚数テーブルを参照して、次回実行回に対応する候補値を次回抽選枚数として取得する。次に、プレイヤテーブルを参照して、特別抽選ゲーム時間の終了時間を取得する。次に、表示データ作成部336は、抽選部335によって選択されたキャラクタカードの内、レア度が最も高いキャラクタカードのカードIDを特定し、特定されたカードIDに対応するカード画像を抽出する。そして、表示データ作成部336は、次回実行回、次回抽選枚数、特別抽選ゲーム時間の終了時間、及びカード画像等に基づいて、特別抽選結果画面500を表示するための表示データを作成する。

【0110】

また、表示データ作成部336は、抽選部335から、通常抽選結果画面510を表示するための表示データの作成を指示されると、通常抽選結果画面510を表示するための表示データを作成する。まず、表示データ作成部336は、抽選部335によって選択されたキャラクタカードの内、レア度が最も高いキャラクタカードのカードIDを特定し、特定されたカードIDに対応するカード画像を抽出する。そして、表示データ作成部336は、抽出されたカード画像等に基づいて、通常抽選結果画面510を表示するための表示データを作成する。

【0111】

図9は、ゲームシステム1のゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部22及びサーバ記憶部32に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部25及びサーバ処理部33により、携帯端末2及びサーバ3の各要素と協働して実行される。

【0112】

まず、携帯端末2の表示部24にホーム画面400が表示された状態で、プレイヤが操作部23を用いて抽選ゲームボタン402を押下すると、携帯端末2の閲覧実行部251は、端末通信部21を介して抽選ゲーム開始要求をサーバ3に送信する(ステップS101)。

【0113】

サーバ3の抽選ゲーム決定部333は、進行制御部331が携帯端末2からサーバ通信部31を介して抽選ゲーム開始要求を受信した場合、抽選ゲーム決定処理を実行する(ステップS102)。抽選ゲーム決定処理の詳細については後述する。

【0114】

次に、表示データ作成部336は、抽選ゲーム決定部333から特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示されると、特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データを作成する(ステップS103)。

【0115】

次に、進行制御部331は、表示データ作成部336によって作成された特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する(ステップS104)。

【0116】

携帯端末2の閲覧実行部251は、サーバ3から端末通信部21を介して表示データを受信した場合、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部24に特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420を表示させる(ステップS105)。

【0117】

次に、閲覧実行部251は、表示部24に特別抽選ゲーム画面410又は通常抽選ゲーム画面420が表示された状態で、プレイヤが操作部23を用いて抽選ボタン412又は422を押下すると、端末通信部21を介して抽選ゲーム実行要求をサーバ3に送信する

10

20

30

40

50

(ステップS106)。

【0118】

サーバ3の設定部334は、進行制御部331が携帯端末2からサーバ通信部31を介して抽選ゲーム実行要求を受信した場合、抽選枚数設定処理を実行する(ステップS107)。抽選枚数設定処理の詳細については後述する。

【0119】

次に、抽選部335は、設定部334によって設定された抽選枚数のキャラクタカードを取得できるように抽選処理を繰り返し実行し、プレイヤーテーブルにおいて、抽選処理によって選択された抽選枚数のキャラクタカードをプレイヤに関連付けて記憶する(ステップS108)。

10

【0120】

次に、表示データ作成部336は、抽選部335が実行した抽選処理の結果に基づいて特別抽選結果画面500又は通常抽選結果画面510を表示するための表示データを作成する(ステップS109)。

【0121】

次に、進行制御部331は、表示データ作成部336によって作成された特別抽選結果画面500又は通常抽選結果画面510を表示するための表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する(ステップS110)。

【0122】

携帯端末2の閲覧実行部251は、サーバ3から端末通信部21を介して表示データを受信した場合、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部24に特別抽選結果画面500又は通常抽選結果画面510を表示させる(ステップS111)。以上で、ゲームシステム1のゲーム処理に係る動作シーケンスは終了する。

20

【0123】

図10は、抽選ゲーム決定部333による抽選ゲーム決定処理の動作フローの一例を示す図である。図10に示す抽選ゲーム決定処理は、図9のステップS102において実行される。

【0124】

まず、抽選ゲーム決定部333は、プレイヤーテーブルから、プレイヤに関連付けて記憶されている受付情報によって示される受付回数を取得し、特別抽選ゲームを実行したことがある(特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が0回より多い)か否かを判定する(ステップS201)。

30

【0125】

次に、抽選ゲーム決定部333は、特別抽選ゲームを実行したことがない(受付回数が0回である)場合(ステップS201 - No)、後述するステップS205に処理を進める。また、抽選ゲーム決定部333は、特別抽選ゲームを実行したことがある(特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が0回より多い)場合(ステップS201 - Yes)、受付回数が実行可能回数以下であるか否かを判定する(ステップS202)。

【0126】

40

次に、抽選ゲーム決定部333は、受付回数が実行可能回数を超えた場合(ステップS202 - No)、後述するステップS206に処理を進める。

【0127】

また、抽選ゲーム決定部333は、取得された受付回数が実行可能回数以下である場合(ステップS202 - Yes)、プレイヤーテーブルを参照し、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされたことがあるか否かを判定する(ステップS203)。

【0128】

次に、抽選ゲーム決定部333は、実行される抽選ゲームが通常抽選ゲームにリセットされたことがあると判定した場合(ステップS203 - Yes)、後述するステップS206に処理を進める。また、抽選ゲーム決定部333は、実行される抽選ゲームが通常抽

50

選ゲームにリセットされたことがないと判定した場合(ステップS203-No)、抽選ゲーム開始要求を受け付けた現在時刻と前回受付時間との差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定する(ステップS204)。

【0129】

次に、抽選ゲーム決定部333は、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であると判定した場合(ステップS204-Yes)、実行される抽選ゲームを特別抽選ゲームに決定する(ステップS205)。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に特別抽選ゲーム画面410を表示するための表示データの作成を指示し、一連のステップを終了する。

【0130】

次に、抽選ゲーム決定部333は、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたと判定した場合(ステップS204-No)、実行される抽選ゲームを通常抽選ゲームに決定(リセット)する(ステップS206)。そして、抽選ゲーム決定部333は、表示データ作成部336に通常抽選ゲーム画面420を表示するための表示データの作成を指示し、一連のステップを終了する。

【0131】

図11は、設定部334による抽選枚数設定処理の動作フローの一例を示す図である。図11に示す抽選枚数設定処理は、図9のステップS107において実行される。

【0132】

まず、設定部334は、抽選ゲーム実行要求に含まれる抽選ゲーム種別が特別抽選ゲームを示すか否かを判定する(ステップS301)。なお、設定部334は、ステップS301の実行前に抽選ゲーム決定部333に対して上述の抽選ゲーム決定処理(ステップS201~S206)を指示し、抽選ゲーム決定部333によって決定された抽選ゲーム種別(特別抽選ゲーム又は通常抽選ゲーム)に基づいて、ステップS301を実行してもよい。

【0133】

次に、設定部334は、抽選ゲーム種別が通常抽選ゲームを示すと判定した場合(ステップS301-No)、ステップ305に処理を進める。また、設定部334は、抽選ゲーム種別が特別抽選ゲームを示すと判定した場合(ステップS301-Yes)、プレイヤーテーブルから、プレイヤーに関連付けて記憶されている受付情報によって示される受付回数を取得し、特別抽選ゲームを実行したことがあるか(特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が0回より多いか)否かを判定する(ステップS302)。

【0134】

次に、設定部334は、特別抽選ゲームを実行したことがない(特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が0回である)場合(ステップS302-No)、後述するステップS304に処理を進める。また、設定部334は、特別抽選ゲームを実行したことがある(特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数が0回より多い)場合(ステップS302-Yes)、抽選ゲーム実行要求を受け付けた現在時刻と前回受付時間との差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定する(ステップS303)。

【0135】

次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であると判定した場合(ステップS303-Yes)、抽選枚数テーブルを参照して、抽選回に対応する候補値を設定値に決定し、決定された設定値を、実行される特別抽選ゲームにおける抽選枚数として設定する(ステップS304)。そして、設定部334は、抽選部335に設定した抽選枚数の抽選処理の実行を指示し、一連のステップを終了する。

【0136】

次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたと判定した場合(ステップS303-No)、実行される通常抽選ゲームにおける抽選枚数を設定する(ステッ

10

20

30

40

50

（Ｓ305）。設定部334は、抽選部335に設定した抽選枚数の抽選処理の実行を指示し、一連のステップを終了する。

【0137】

以上説明してきたように、サーバ3は、ゲーム実行要求を受け付けた時間に基づいて、プレイヤが取得できるキャラクタカードの枚数が増加されるため、プレイヤのゲーム継続意欲を向上させることが可能となる。

【0138】

なお、設定部334は、抽選枚数設定処理の代わりに、抽選確率設定処理を実行してもよい。

【0139】

以下、サーバ3の進行制御部331、設定部334及び抽選部335による抽選確率設定処理について説明する。進行制御部331は、設定部334に抽選確率の設定を指示する。通常、各キャラクタカードのカードIDは、抽選対象のキャラクタカードのカードIDの中から、各キャラクタカードに予め対応付けられた抽選確率に基づいて選択されるが、特定のキャラクタカードのカードIDの抽選確率が、設定部334によって変更される。この場合、サーバ記憶部32は、各キャラクタカードに予め初期確率及び設定確率を記憶する。なお、設定確率は、抽選回数及び差分時間に応じて設定された確率である。例えば、設定確率として、抽選回毎に当該抽選回の直前回の抽選確率よりも大きい確率又は同じ確率が設定され、且つ、差分時間が短いほど大きい確率が設定されている。

【0140】

設定部334は、抽選ゲーム実行要求を受け付けた進行制御部331から、抽選確率の設定を指示されると、抽選ゲーム実行要求に含まれる抽選ゲーム種別に基づいて、特別抽選ゲームを実行するか否かを判定する。次に、設定部334は、抽選ゲーム実行要求に含まれる抽選ゲーム種別が通常抽選ゲームを示す場合、特別抽選ゲームを実行しないと判定し、カードテーブルにおいて各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率を初期確率とし、抽選確率を初期確率に設定する。そして、設定部334は、設定した抽選確率による抽選処理の実行を抽選部335に指示する。

【0141】

次に、設定部334は、抽選ゲーム実行要求に含まれる抽選ゲーム種別が特別抽選ゲームを示す場合、特別抽選ゲームを実行すると判定し、プレイヤテーブルを参照し、抽選ゲーム実行要求に含まれるプレイヤIDに基づいて、そのプレイヤに関連付けて記憶されている受付情報によって示される受付回数を取得する。次に、設定部334は、受付回数が0回である場合は、カードテーブルにおいて各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率を初期確率とし、抽選確率を初期確率に設定する。そして、設定部334は、設定した抽選確率による抽選処理の実行を抽選部335に指示する。

【0142】

次に、設定部334は、受付回数が0回より多く且つ実行可能回数以下である場合、抽選ゲーム実行要求を受け付けた現在時刻と前回受付時間との間の差分時間が特別抽選ゲーム時間内であるか否かを判定する。次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間内であると判定した場合、抽選確率を、特別抽選ゲームにおける抽選確率に設定する。すなわち、設定部334は、サーバ記憶部32に記憶された設定確率を参照し、特別抽選ゲームにおける特定のキャラクタカード（希少なキャラクタカード等）の抽選確率を、受付回数及び差分時間に応じた設定確率に設定する。なお、設定部334は、抽選確率が、特定のキャラクタカードの抽選確率を大きい設定確率に設定した場合、何れか又は全ての他のキャラクタカードの抽選確率を小さい確率に変更する。そして、設定部334は、設定した抽選確率における抽選処理の実行を抽選部335に指示する。

【0143】

次に、設定部334は、差分時間が特別抽選ゲーム時間を超えたと判定した場合、カードテーブルにおいて各キャラクタカードに対応付けられた抽選確率を初期確率とし、抽選確率を初期確率に設定するとともに、プレイヤテーブルにおいて、そのプレイヤに関連付

10

20

30

40

50

けられた通常抽選ゲームへのリセット履歴をリセット済みに変更する。そして、設定部334は、設定した抽選確率の抽選処理の実行を抽選部335に指示する。

【0144】

そして、抽選部335は、設定部334から抽選処理の実行が指示されると、抽選対象テーブルを参照し、抽選処理の実行を指示したプレイヤに関連付けられた抽選カード情報を参照し、抽選対象となるキャラクタカードのカードIDを抽出する。次に、抽選部335は、希少なキャラクタカードである特定のキャラクタカードが設定された抽選確率で選択されるように、カードテーブルから抽出された全てのキャラクタカードのカードIDの中から、1枚のキャラクタカードのカードIDを選択する。

【0145】

このように、プレイヤは、特別抽選ゲーム時間内に抽選ゲームの実行を要求すれば、希少なキャラクタカードの抽選確率が増加していく特別抽選ゲームを実行することができ、キャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることが可能となる。これにより、抽選ゲームにおいて、抽選ゲーム実行要求を受け付けた時間に基づいて、プレイヤが所望するキャラクタカードを取得できる可能性が高まるため、キャラクタカードの取得に対するプレイヤの期待感を向上させることが可能となる。

【0146】

なお、設定部334は、抽選部335の抽選処理の前に設定部334による抽選枚数の設定と設定部334による抽選確率の設定を同時に実行してもよい。このように構成することで、プレイヤは、特別抽選ゲーム時間内に抽選ゲームの実行を要求すれば、キャラクタカードの抽選枚数が増大していくとともに希少なキャラクタカードの抽選確率が増大していく特別抽選ゲームを実行することができ、プレイヤのゲーム継続意欲を更に向上させることが可能となる。

【0147】

なお、抽選部335は、抽選ゲームを実行した場合に、抽選ゲームによってプレイヤに付与されたキャラクタカードに応じてさらに報酬を付与してもよい。例えば、抽選部335は、予め定められた、キャラクタカードのレア度等の属性に対応するポイントに基づいて、抽選ゲームにおいてプレイヤに付与されたキャラクタカードのポイント総数を算出する。そして、抽選部335は、プレイヤに付与されたキャラクタカードのポイント総数に応じた報酬を、所定の複数の閾値のそれぞれを超える毎に、当該プレイヤに対応付けて記憶することにより当該プレイヤに付与する。これにより、プレイヤは抽選ゲームによるプレイヤキャラクタとともに追加の報酬も取得できるため、抽選ゲームを実行する意欲を向上させることが可能となる。また、抽選部335は、実行された抽選ゲームによってプレイヤに付与された全てのキャラクタカードのポイント総数の累積値に応じた報酬を、当該プレイヤに対応付けて記憶することにより当該プレイヤに付与してもよい。

【0148】

また、抽選部335は、プレイヤ毎に、上述した報酬を付与した回数に応じて特別抽選ゲーム時間を変更してもよい。この場合、プレイヤテーブルは、各プレイヤに対し、特別抽選ゲーム時間を更に関連付けて記憶する。なお、特別抽選ゲーム時間として所定の時間(60分等)が記憶される。例えば、抽選部335は、プレイヤ毎に、報酬が付与された回数が所定の回数を超えたか否かを判定し、報酬が付与された回数が所定の回数を超えたプレイヤに関連付けられた特別抽選ゲーム時間を、所定の時間よりも長い時間(75分等)に変更してプレイヤテーブルに記憶する。これにより、抽選ゲームの当選結果に応じて、前回の抽選ゲームから次の特別抽選ゲームが実行可能となる時間が変化するため、多様なゲーム媒体選択方法を提供することが可能となる。また、抽選部335は、受付回数及び差分時間の何れか一方又は両方に基づいて、特別抽選ゲーム時間を変更してもよい。この場合、プレイヤテーブルは、各プレイヤに対し、特別抽選ゲーム時間を更に関連付けて記憶する。なお、特別抽選ゲーム時間として所定の時間(60分等)が記憶される。例えば、抽選部335は、プレイヤ毎に、受付回数が所定の回数を超えたか否かを判定し、受付回数が所定の回数を超えたプレイヤに関連付けられた特別抽選ゲーム時間を、所定の時

10

20

30

40

50

間よりも長い時間（75分等）に変更してプレイヤテーブルに記憶する。これにより、特別抽選ゲームの実行要求回数に応じた特別抽選ゲームが実行されるため、プレイヤのゲーム実施状況に応じた特別抽選ゲームの提供が可能となる。また、抽選部335は、プレイヤ毎に、差分時間が所定の閾値（40分等）以内であったか否かを判定し、差分時間が所定の閾値（40分等）以内であったプレイヤに関連付けられた特別抽選ゲーム時間を、所定の時間よりも長い時間（75分等）に変更してプレイヤテーブルに記憶する。これにより、プレイヤのゲーム実施時間に応じた特別抽選ゲームが実行されるため、プレイヤのゲーム実施状況に応じた特別抽選ゲームの提供が可能となる。また、抽選部335は、プレイヤ毎に、特別抽選ゲーム時間と差分時間との差の残り時間を算出し、算出された残り時間に基づいて、次の特別抽選ゲーム時間として所定の時間よりも長い時間に変更してプレイヤテーブルに記憶してもよい。例えば、差分時間が30分であった場合、特別抽選ゲーム時間（60分）と差分時間（30分）との差の残り30分だけ加算して所定の時間（60分）よりも長い時間（90分）を算出し、次の特別抽選ゲーム時間としてプレイヤテーブルに記憶してもよい。以上により、プレイヤのゲーム実施時間に応じた特別抽選ゲームが実行されるため、プレイヤのゲーム実施状況に応じた特別抽選ゲームの提供が可能となる。なお、抽選部335が特別抽選ゲーム時間の変更に用いる差分時間は、前回の抽選ゲーム実行要求から今回の抽選ゲーム実行要求との間の差分時間でも、それ以前の何れかの抽選ゲーム実行要求からその次の抽選ゲーム実行要求との間の差分時間でもよい。1020

【0149】

また、抽選部335は、上述したポイント総数の算出において、特別抽選ゲームで付与された増加分のキャラクタカードに対応するポイントについては所定の重み付け処理を行って、ポイント総数を算出してもよい。例えば、2回目の抽選枚数は、6枚であり、通常抽選ゲームよりも1枚多いので、抽選部335は、2回目の抽選ゲームである特別抽選ゲームにおいてプレイヤに付与されたキャラクタカードのうち5枚のキャラクタカードのポイントの総数を算出し、該算出したポイントの総数に、残り1枚のキャラクタカードのポイントに所定の比率（例えば、50%）を乗算した値を加算して、ポイント総数を算出する。このように、特別抽選ゲームにおいて付与された増加分のキャラクタカードの報酬付与に係る価値と通常抽選ゲームの抽選枚数（5枚）のキャラクタカードの報酬付与に係る価値とは、互いに異なるため、特別抽選ゲームの戦略性を向上させることができ、ゲームの興趣性を向上させることができとなる。30

【0150】

また、設定部334は、抽選ゲームを実行しているプレイヤの参加人数に応じてリアルタイムに抽選枚数テーブルを設定してもよい。例えば、設定部334は、現在、抽選ゲームに参加しているプレイヤの参加人数が所定数よりも少ない場合、早期増大タイプ抽選枚数テーブル（図8（b））を用いて抽選枚数を設定する。これにより、サーバ3の負荷がより少ない時間帯において、キャラクタカードの抽選枚数を早く上昇させることができ、キャラクタカードの取得に対する期待感を向上させることができとなる。また、ゲームの参加人数が所定数よりも少ない時間帯にプレイヤの参加を促すことができ、プレイヤのゲームへの参加時間が平均化され、サーバ3の負荷を分散させることができとなる。40

【0151】

また、設定部334は、複数のプレイヤによって実行された抽選ゲームの実行履歴に応じて、各プレイヤの特別抽選ゲームの抽選枚数を設定してもよい。例えば、サーバ記憶部32は、グループテーブルをさらに記憶する。グループテーブルでは、複数のプレイヤによって構成されるグループを識別するためのグループIDに関連付けて、特別抽選ゲーム時間内において抽選ゲーム実行要求を受け付けた受付回数及び前回受付時間を示す受付情報、通常抽選ゲームへのリセット履歴、特別抽選ゲーム時間の終了時間が記憶される。なお、グループは、ギルド、パーティ等である。50

【0152】

設定部334は、プレイヤテーブルに代えて、プレイヤが属するグループのグループテーブルを用いて上述した抽選ゲームを実行する。すなわち、設定部334は、グループに属する各プレイヤによって1回目の通常抽選ゲーム又は特別抽選ゲームが実行される毎に、当該グループのグループテーブルの受付回数を増加させて記憶するとともに、前回受付時間及び特別抽選ゲーム時間の終了時間を記憶する。これにより、各プレイヤの抽選ゲームのゲーム結果が、各プレイヤが属するグループのグループテーブルに順次記憶され、グループに属する複数のプレイヤによって抽選枚数が増大していくことになるため、グループ内の他のプレイヤとのコミュニケーションを活発化することが可能となる。

【0153】

また、設定部334は、上述したグループテーブルを用いた抽選ゲームにおいて、当該グループに属する一のプレイヤが2回以上連續して抽選ゲームを実行した場合は、2回目以降の抽選ゲームの実行を、グループテーブルに反映しないようにしてもよい。また、設定部334は、当該グループに属する一のプレイヤが2回以上連續して抽選ゲームを実行できないように制御してもよい。すなわち、設定部334は、当該グループに属する一のプレイヤが抽選ゲームを実行すると、当該グループの他のプレイヤが抽選ゲームを実行するまでは、一のプレイヤの携帯端末2に表示された抽選ボタン412、抽選ボタン422、再抽選ボタン504及び再抽選ボタン513を押下不能に制御する。なお、抽選ボタン412、抽選ボタン422、再抽選ボタン504及び再抽選ボタン513を押下不能に制御する処理に替えて、抽選ボタン412、抽選ボタン422、再抽選ボタン504若しくは再抽選ボタン513が押下されて抽選ゲーム実行要求が受信されても、設定部334は、抽選処理の実行を抽選部335に指示しないようにする。また、設定部334は、当該グループに属する一のプレイヤによって抽選ゲームが実行され、その直後に当該グループの他のプレイヤによって抽選ゲームが実行された場合に限り、当該グループのグループテーブルの受付回数を増加させて記憶してもよい。以上により、他のプレイヤとの連携に基づいて抽選枚数が増大していくことになるため、グループ内の他のプレイヤとのコミュニケーションを更に活発化することが可能となる。なお、この場合、グループに属する何れかのプレイヤが1回目の通常抽選ゲーム又は特別抽選ゲームを実行すると、受付回数及び抽選ゲームの実行を、他のプレイヤに通知するようにしてもよい。

【0154】

また、実行可能回数は、複数のプレイヤのそれぞれに関連付けて、プレイヤテーブルに記憶されてもよい。この場合、設定部334が、メインゲームにおいて各プレイヤに付与されたゲームポイント、又は、関連プレイヤの数に応じて、実行可能回数を変化させてよい。これにより、設定部334は、ゲームポイントを多く取得したプレイヤほど、実行可能回数を多く変化させる場合、プレイヤはメインゲームに成功するほど特別抽選ゲームを多く実行することができ、メインゲームに対する参加意欲を向上させることができる。また、設定部334が、関連プレイヤ数が多く設定されたプレイヤほど、実行可能回数を多く変化させる場合、プレイヤは、ゲーム内で関連するプレイヤの数が多いほど特別抽選ゲームを多く実行することができる。そのため、このような機能を有する設定部334は、プレイヤに対し他のプレイヤとの関連性を向上しようとする意欲を持たせることができる。

【0155】

また、実行可能回数は、複数のキャラクタカードのそれぞれに関連付けて、カードテーブルに記憶されてもよい。この場合、設定部334が、同一の実行可能回数と関連付けられたキャラクタカードを抽選ゲームの対象カードとすることにより、抽選ゲーム毎に特別抽選ゲームの実行可能回数を変更させることが可能となる。

【0156】

また、本実施形態では、メインゲームと異なる他のゲームを抽選ゲームとして説明したが、当該ゲームは、抽選ゲームに限定されず、特定のゲーム媒体を選択するゲームであればどのような形態のゲームであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 7 】

また、本実施形態では、抽選されたゲーム媒体がプレイヤに付与される例について説明したが、抽選されたゲーム媒体はプレイヤと関連付けて記憶されれば、必ずしもプレイヤに付与されなくてもよい。例えば、抽選されたゲーム媒体は、プレイヤが閲覧のみできるように、又は他のプレイヤへの提供のみできるように設定されてもよい。

【 0 1 5 8 】

また、上述したサーバ処理部33の各機能は、携帯端末2の端末処理部25で実行してもよい。この場合、プレイヤテーブル、カードテーブル及び抽選枚数テーブルを端末記憶部22に記憶しておけば、処理の都度サーバ3と通信を行う必要はなく、携帯端末2だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末2において実行されるゲームは、サーバ3と携帯端末2のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各画面をサーバ3が生成した表示データに基づいて携帯端末2に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末2にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする。

10

【 0 1 5 9 】

また、ゲームシステム1は、複数のプレイヤのそれぞれが操作する複数の携帯端末2のみを備える構成としてもよい。複数の携帯端末2のそれぞれは、他の携帯端末2とIEEE802.11規格の無線通信方式による無線通信を行い、複数の携帯端末2によってアドホックネットワークが構成される。この場合、複数の携帯端末2のうちの特定の携帯端末2がホストとして機能し、上述したサーバ3の各機能を実行する。複数の携帯端末2のうちの特定の携帯端末2以外の携帯端末2が、サーバ3の各機能を実行する特定の携帯端末2と通信することで、上述した抽選ゲームが実行される。なお、ホストとして機能する特定の携帯端末2は、サーバ3の各機能と、携帯端末2の各機能の両方の機能を実行する。

20

【 0 1 6 0 】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

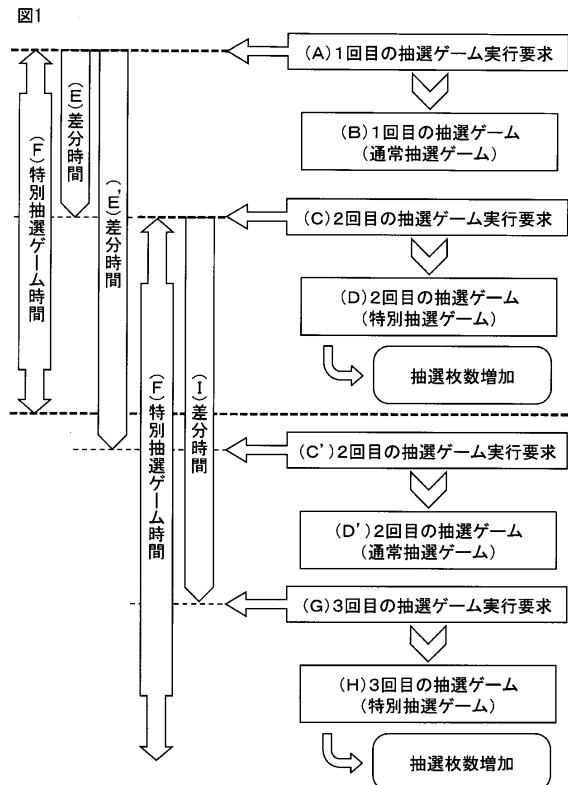
【 符号の説明 】**【 0 1 6 1 】**

- | | |
|-------|-----------|
| 1 | ゲームシステム |
| 3 | サーバ |
| 3 1 | サーバ通信部 |
| 3 2 | サーバ記憶部 |
| 3 3 | サーバ処理部 |
| 3 3 1 | 進行制御部 |
| 3 3 2 | メインゲーム実行部 |
| 3 3 3 | 抽選ゲーム決定部 |
| 3 3 4 | 設定部 |
| 3 3 5 | 抽選部 |
| 3 3 6 | 表示データ作成部 |

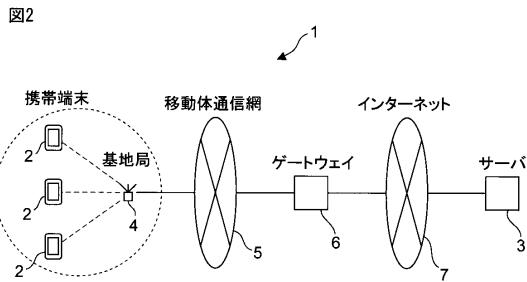
30

40

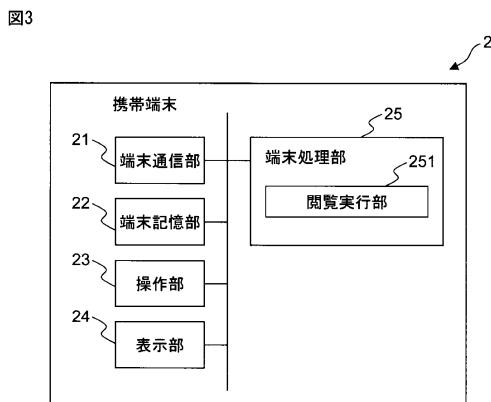
【図1】



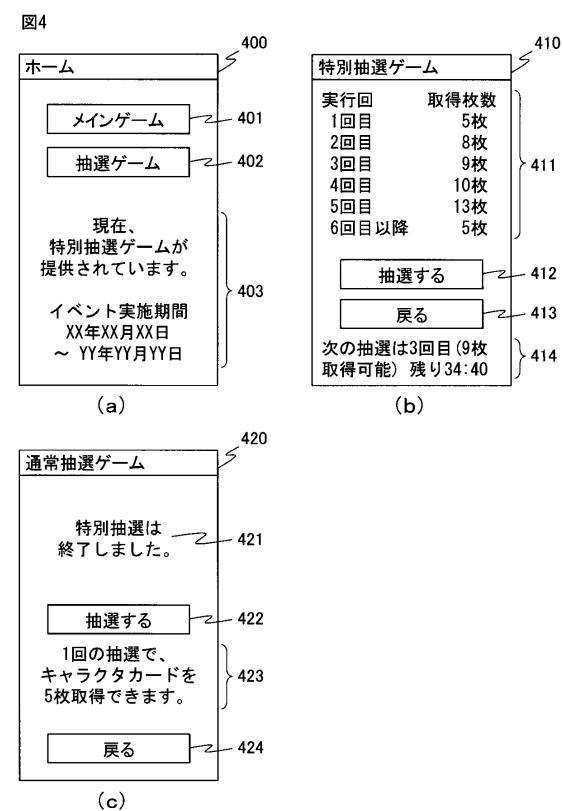
【図2】



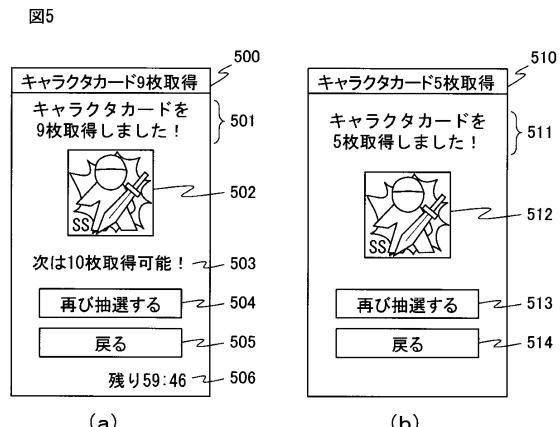
【図3】



【図4】

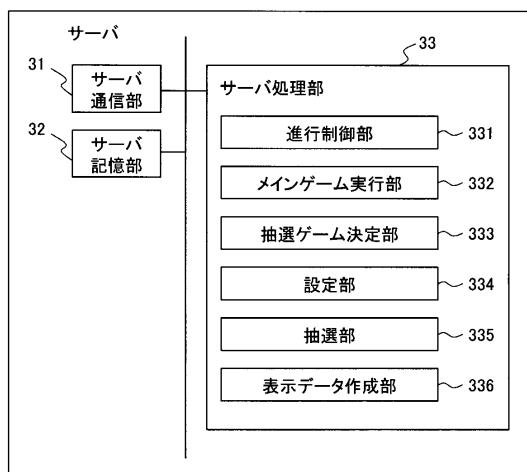


【図5】



【図6】

図6



【図7】

図7

Table (a): Selection game participation information

プレイヤID	名前	画像	所有カード情報	受付情報	リセット履歴	特別抽選ゲーム時間	カート情報	ゲームポイント	プレイヤレベル	属性
P_001	プレイヤ1	P1.jpg	(H_01.C.001), (H_02.C.002), (H_03.C.003), (H_04.C.004), ...	(2, 2015)	未	21:15		H_01, H_03, H_04, ...	1	P_002,...
P_002	プレイヤ2	P2.jpg	(H_01.C.011), (H_02.C.012), (H_03.C.013), (H_04.C.017), ...	(3, -)	済	-		H_02, H_06, H_08, ...	1	P_001,...
...

Table (b): Selection target card list

カードID	名前	画像	キャラクタ名	レア度	抽選確率	HP	攻撃力	防御力	属性
C_001	カード1	C1.jpg	キャラクタ1	S	0.05%	500	100	100	火
C_002	カード2	C2.jpg	キャラクタ2	N	0.05%	500	100	100	水
...

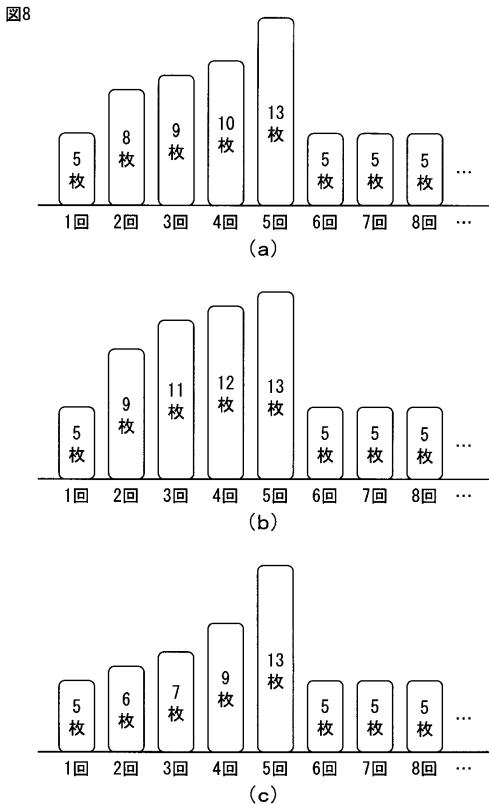
Table (c): Selection target card list

抽選回数	候補池
2	8
3	9
...	...

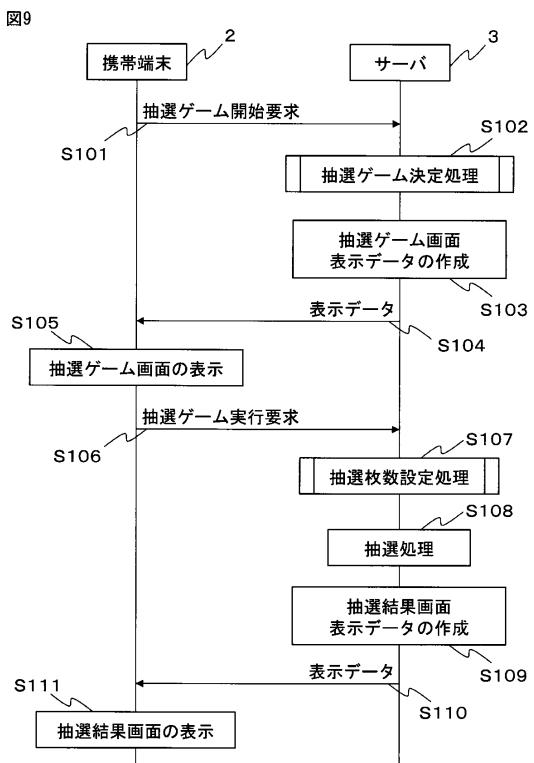
Table (d): Selection target card list

プレイヤID	抽選対象カード情報
P_001	C_001, C_002, C_003, ...
P_002	C_002, C_004, C_005, ...
...	...

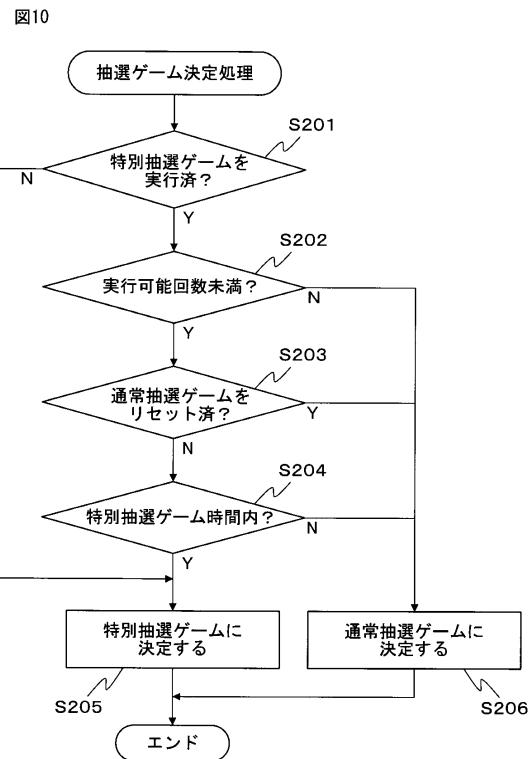
【図8】



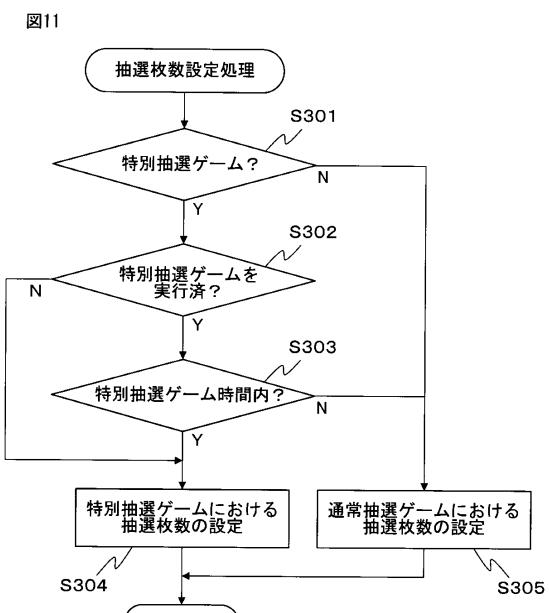
【図9】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

審査官 松山 紗希

(56)参考文献 特開2014-121420(JP, A)

特許第5572240(JP, B1)

特許第5462392(JP, B1)

モンスターハンター4 オフィシャルハンターズガイド, 株式会社カプコン, 2013年10月
31日, 初版, 第039頁, アイテム増とレアアイテムの抽選について

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24, 13/00 - 13/98