

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6513462号
(P6513462)

(45) 発行日 令和1年5月15日 (2019.5.15)

(24) 登録日 平成31年4月19日 (2019.4.19)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 1 O
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/47 (2014.01)	A 6 3 F 13/47
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533

請求項の数 8 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2015-83135 (P2015-83135)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成27年4月15日 (2015.4.15)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2014-162172 (P2014-162172) の分割	(74) 代理人	100156605 弁理士 山田 彰彦
原出願日	平成26年8月8日 (2014.8.8)	(72) 発明者	小東 祥 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(65) 公開番号	特開2016-36718 (P2016-36718A)	(72) 発明者	曾良 竜太 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(43) 公開日	平成28年3月22日 (2016.3.22)		
審査請求日	平成29年8月4日 (2017.8.4)	審査官	東 芳隆

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及び、情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の特権から構成される第1デッキと複数のゲームコンテンツから構成される第2デッキを記憶する記憶部と、

プレイヤーの抽選操作に基づいて前記第1デッキの中から選択された特権を前記プレイヤーに付与する第1抽選を行なう処理と、前記第1抽選によって付与された特権に応じて前記第2デッキの構成を変化させる処理と、プレイヤーの抽選操作に基づいて変化後の前記第2デッキの中から選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する第2抽選を行なう処理と、プレイヤーの選択操作に基づいて、前記第1抽選を繰り返し行なうか、又は、前記第1抽選から前記第2抽選へ移行するかを判定する処理と、前者の場合には前記第1抽選の繰り返しを許可し、後者の場合には前記第1抽選の繰り返しを制限して前記第2抽選へ移行させる処理を実行する制御部と、

を備え、

前記第1デッキを構成する特権には、少なくとも、前記第2デッキ内に既にあるゲームコンテンツを増加又は減少させることのできる権利と、前記第2デッキ内にない新たなゲームコンテンツを増加させることのできる権利が含まれており、

前記制御部は、前記第2デッキの構成を変化させる処理では、

前記第1抽選の結果、前記第2デッキ内に既にあるゲームコンテンツを増加又は減少させることのできる権利が特権として付与された場合には、前記第2デッキ内に既にあるゲームコンテンツを増加又は減少することによって前記第2デッキの構成を変化させ、

前記第 1 抽選の結果、前記第 2 デッキ内にない新たなゲームコンテンツを増加させることのできる権利が特権として付与された場合には、前記第 2 デッキ内にない新たなゲームコンテンツを増加することによって前記第 2 デッキの構成を変化させる、
ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置であって、
前記制御部は、変化後の前記第 2 デッキを構成するゲームコンテンツの個数が所定数以下になった場合に、前記第 2 デッキの構成を変化させないことを特徴とする情報処理装置
。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、
前記制御部は、プレイヤーの操作に基づいて前記第 2 デッキの構成を初期化する処理を実行することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置であって、
前記制御部は、プレイヤーの所有するゲームポイントを消費することによって前記第 1 抽選を行なう処理を実行することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の情報処理装置であって、
前記制御部は、前記第 1 抽選の際に消費される前記ゲームポイントとは異なる他のゲームポイントを消費することによって前記第 2 抽選を行なう処理を実行することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の情報処理装置であって、
前記制御部は、前記第 1 抽選によって付与される特権に所定量の前記他のゲームポイントを付加する処理を実行することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかに記載の情報処理装置であって、
前記第 1 抽選によって付与される特権には、前記第 2 デッキの構成を変化させることのできる権利のみならず、前記第 1 抽選を行なうことのできる抽選回数を変動させる権利が含まれることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 8】

コンピューターを、
複数の特権から構成される第 1 デッキと複数のゲームコンテンツから構成される第 2 デッキを記憶する記憶手段、
プレイヤーの抽選操作に基づいて前記第 1 デッキの中から選択された特権を前記プレイヤーに付与する第 1 抽選を行なう処理と、前記第 1 抽選によって付与された特権に応じて前記第 2 デッキの構成を変化させる処理と、プレイヤーの抽選操作に基づいて変化後の前記第 2 デッキの中から選択されたゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する第 2 抽選を行なう処理と、プレイヤーの選択操作に基づいて、前記第 1 抽選を繰り返し行なうか、又は、前記第 1 抽選から前記第 2 抽選へ移行するかを判定する処理と、前者の場合には前記第 1 抽選の繰り返しを許可し、後者の場合には前記第 1 抽選の繰り返しを制限して前記第 2 抽選へ移行させる処理を実行する制御手段、

として機能させ、

前記第 1 デッキを構成する特権には、少なくとも、前記第 2 デッキ内に既にあるゲームコンテンツを増加又は減少させることのできる権利と、前記第 2 デッキ内にない新たなゲームコンテンツを増加させることのできる権利が含まれており、

前記制御手段は、前記第 2 デッキの構成を変化させる処理では、

前記第 1 抽選の結果、前記第 2 デッキ内に既にあるゲームコンテンツを増加又は減少させることのできる権利が特権として付与された場合には、前記第 2 デッキ内に既にあるゲ

10

20

30

40

50

ームコンテンツを増加又は減少することによって前記第2デッキの構成を変化させ、
前記第1抽選の結果、前記第2デッキ内にない新たなゲームコンテンツを増加させること
のできる権利が特権として付与された場合には、前記第2デッキ内にない新たなゲーム
コンテンツを増加することによって前記第2デッキの構成を変化させる、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、及び、情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

複数のゲームコンテンツから構成されるデッキの中からいずれかのゲームコンテンツを
選択し、選択された当該ゲームコンテンツをプレイヤーに対して付与するゲームに関する
プログラムが知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5335969号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームプログラムでは、かかるゲームが繰り返し行われ、プレイヤーに対し
て次々とゲームコンテンツが付与されると、デッキ内のゲームコンテンツが徐々に減って
行くように構成されている。そして、例えばデッキ内のゲームコンテンツが全て無くなっ
た場合等に、デッキの構成が初期状態にリセットされる。

しかしながら、初期状態のデッキは、予め決められた個数分のゲームコンテンツによっ
て構成されているため、デッキ内におけるゲームコンテンツの減少傾向は、リセット後で
あっても同じように推移する場合が多かった。そのため、繰り返しプレイしているうちに
飽きられてしまい、プレイヤーのプレイ意欲を低下させる虞があった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プ
レイヤーのプレイ意欲を高めることにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

複数のゲームコンテンツから構成されるデッキの中から選択されたゲームコンテンツを
プレイヤーに付与するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

プレイヤーの操作に応答して第1抽選を行なうことにより、前記デッキの構成を変化さ
せることのできる特権を含む複数の特権の中からいずれかの特権を選択し、選択された前
記特権をプレイヤーに付与する第1抽選処理と、

前記第1抽選の結果、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイ
ヤーに付与されたことに起因して、前記デッキの構成を変更するデッキ構成変更処理と、

前記プレイヤーの操作に応答して第2抽選を行なうことにより、変更後の前記デッキ
の中からいずれかのゲームコンテンツを選択し、選択された前記ゲームコンテンツを前記プ
レイヤーに付与する第2抽選処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2】サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 4】アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 5】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 6】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 7】所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】第 1 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】第 2 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 10】プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 11】ゲームシステム 1 の動作例を説明するフローチャートである。

【図 12】第 1 抽選に関するゲーム画面 50 の一例を示す図である。

【図 13】第 2 抽選に関するゲーム画面 60 の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、複数のゲームコンテンツから構成されるデッキの中から選択されたゲームコンテンツをプレイヤーに付与するゲームに関するゲームプログラムであって、

コンピューターに、

プレイヤーの操作にตอบสนองして第 1 抽選を行なうことにより、前記デッキの構成を変化させることのできる特権を含む複数の特権の中からいずれかの特権を選択し、選択された前記特権をプレイヤーに付与する第 1 抽選処理と、

前記第 1 抽選の結果、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与されたことに起因して、前記デッキの構成を変更するデッキ構成処理と、

前記プレイヤーの操作にตอบสนองして第 2 抽選を行なうことにより、変更後の前記デッキの中からいずれかのゲームコンテンツを選択し、選択された前記ゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する第 2 抽選処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、2 段階の抽選が行われことによって、デッキの構成に変化をもたらすことができるようになるため、飽きられにくいゲームを提供することができる。その結果、プレイヤーのプレイ意欲を高めることが可能となる。

【0008】

また、かかるゲームプログラムであって、前記第 1 抽選処理は、

プレイヤーの操作にตอบสนองして第 1 抽選を行なうことにより、前記第 1 抽選の抽選回数を変動させることのできる特権をさらに含む複数の特権の中からいずれかの特権を選択し、選択された前記特権をプレイヤーに付与し、

前記コンピューターに、

前記第 1 抽選の結果、前記第 1 抽選の抽選回数を変動させることのできる特権が前記プレイヤーに付与されたことに起因して、変動後の抽選回数を前記プレイヤーに対して決定する抽選回数決定処理と、を実行させることとしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、第 1 抽選の抽選回数を変動させることによって、デッキの構成に次々と変化をもたらすことが可能となる。

【0009】

また、かかるゲームプログラムであって、前記コンピューターに、

前記第 1 抽選の結果、前記第 1 抽選の抽選回数を変動させることのできる特権が前記プレイヤーに付与される度に、決定された変動後の抽選回数に関する情報を前記プレイヤーに示すゲーム画面を生成する画面生成処理と、を実行させることとしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、変動後の抽選回数に関する情報がプレイヤーに示されるため、プレイ意欲をさらに高めることが可能となる。

【0010】

また、かかるゲームプログラムであって、前記デッキを構成する前記ゲームコンテンツ

10

20

30

40

50

には、希少価値に応じて複数クラスに分類されたレアリティがそれぞれ設定されており、前記デッキ構成処理は、

前記第2抽選が行われた際に、低いクラスのレアリティを有するゲームコンテンツよりも高いクラスのレアリティを有するゲームコンテンツの方が選択され易くなるように前記デッキの構成を変更する、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーが有利になるようにデッキ構成が変更されることになるため、プレイ意欲をさらに高めることが可能となる。

【0011】

また、かかるゲームプログラムであって、前記デッキ構成処理は、

プレイヤーの操作にตอบสนองして、変更後の前記デッキを、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与される前の初期状態に戻す、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーが任意のタイミングで、変更後のデッキを初期状態に戻すことができる。

【0012】

また、かかるゲームプログラムであって、前記第2抽選処理は、

プレイヤーが第1抽選を行った結果、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与された場合に、

前記プレイヤーと異なる他のプレイヤーの操作にตอบสนองして第2抽選を行なうことにより、前記デッキ構成処理にて変更された前記デッキの中から選択された前記ゲームコンテンツを、前記他のプレイヤーに付与する、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーに付与された特権がもたらす効果を、他のプレイヤーのプレイ時に発揮させることができる。

【0013】

また、かかるゲームプログラムであって、前記デッキ構成処理は、

変更後の前記デッキを構成するゲームコンテンツの個数が所定数以下になった場合に、前記第1抽選の結果、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与されても、前記デッキの構成を変更しない、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーが過剰に有利にならないように抑制することができる。

【0014】

次に、複数のゲームコンテンツから構成されるデッキの中から選択されたゲームコンテンツをプレイヤーに付与するゲームを実行する情報処理装置であって、

プレイヤーの操作にตอบสนองして第1抽選を行なうことにより、前記デッキの構成を変化させることのできる特権を含む複数の特権の中からいずれかの特権を選択し、選択された前記特権をプレイヤーに付与する第1抽選処理部と、

前記第1抽選の結果、前記デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与されたことに起因して、前記デッキの構成を変更するデッキ構成処理部と、

前記プレイヤーの操作にตอบสนองして第2抽選を行なうことにより、変更後の前記デッキの中からいずれかのゲームコンテンツを選択し、選択された前記ゲームコンテンツを前記プレイヤーに付与する第2抽選処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーのプレイ意欲を高めることが可能となる。

【0015】

===実施形態===

<<ゲームシステム1の構成>>

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

10

20

30

40

50

んで構成される。

【0016】

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

【0017】

本実施形態の抽選ゲームでは、2段階の抽選が行われる。すなわち、プレイヤーが所有する第1ゲームポイント（例えば、チケット）を消費することによって第1抽選が行なわれた後、その第1抽選の結果に基づき、プレイヤーが所有する第2ゲームポイント（例えば、仮想通貨）を消費することによって第2抽選が行なわれる。本実施形態においては、

10

【0018】

第1抽選が行なわれると、複数の特権の中から選択されたいずれかの特権が、プレイヤーに対して付与される。第2抽選が行なわれると、デッキに収容された有限個のキャラクターの中から選択されたいずれかのキャラクターが、プレイヤーに対して付与される。

【0019】

デッキは、複数クラスに分類されたレアリティが設定されたキャラクターを複数収容しており、レアリティのクラスが高いキャラクターほど収容個数が少なくなるように設定されている。そのため、第2抽選では、レアリティのクラスが高いキャラクターほど入手しにくくなっている。

20

【0020】

そして、この第2抽選では、第1抽選の結果、デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されると、構成が変更された後のデッキの中から選択されたゲームコンテンツが、プレイヤーに対して付与される。

【0021】

<<サーバー装置10の構成>>

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）である。サーバー装置10は、プレイヤー端末20から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末20上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末20の規格に合わせたマークアップ言語（HTML等）で作成されたWebページ（ゲーム画面等）を送信（レスポンス）する。サーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有する。

30

【0022】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態における制御部11は、少なくとも、第1抽選処理部111、第2抽選処理部112、デッキ構成処理部113、抽選回数決定処理部114、アイテム付与処理部115、判定処理部116、対戦処理部117、画面生成処理部118を備える。

40

【0023】

第1抽選処理部111は、プレイヤーに与える特権の抽選に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における第1抽選処理部111は、プレイヤーの操作にตอบสนองして第1抽選を行なうことにより、複数の特権の中から選択されたいずれかの特権を、プレイヤーに対して付与する。

【0024】

第2抽選処理部112は、プレイヤーに獲得させるキャラクターの抽選に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における第2抽選処理部112は、プレイヤーの操作にตอบสนองして第2抽選を行なうことにより、複数のキャラクターの中から選択した

50

いずれかのキャラクターを、プレイヤーに対して付与する。

【0025】

デッキ構成処理部113は、デッキの構成に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるデッキ構成処理部113は、第1抽選を行なった結果、デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されたことに起因して、デッキの構成を変更する。

【0026】

抽選回数決定処理部114は、抽選回数の決定に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における抽選回数決定処理部114は、第1抽選を行なった結果、第1抽選の抽選回数を変動させることのできる特権がプレイヤーに付与されたことに起因して、変動後の抽選回数を前記プレイヤーに対して決定する。

10

【0027】

アイテム付与処理部115は、アイテムの付与に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるアイテム付与処理部115は、第1抽選を行なった結果、アイテムを付与することのできる特権がプレイヤーに付与されたことに起因して、複数アイテムの中から選択したアイテムをプレイヤーに対して付与する。

【0028】

判定処理部116は、判定に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における判定処理部116は、例えば、第1抽選によってプレイヤーに付与された特権が所定の特権であるか否かを判定する。

20

【0029】

対戦処理部117は、対戦ゲームに関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態の対戦処理部117は、プレイヤーキャラクターとエネミーキャラクターとの対戦について勝敗を決定する。そして、この対戦処理部117は、プレイヤーキャラクターの勝利を決定した場合には、第1抽選が行なわれる際に必要となるチケットを、プレイヤーに対して付与する。

【0030】

画面生成処理部118は、ゲーム画面をプレイヤー端末20に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面生成処理部118は、ゲーム画面に対応する画面データとしてHTMLデータを生成する。

30

【0031】

記憶部12は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM (Read Only Memory) と、制御部11による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM (Random Access Memory) とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部12は、キャラクター情報、アイテム情報、プレイヤー情報等の各種データが記憶されている。

【0032】

入力部13は、システム管理者等が各種データ（例えば、キャラクター情報等）を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

40

【0033】

表示部14は、制御部11からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ (LCD: Liquid Crystal Display) 等によって実現される。

【0034】

通信部15は、ネットワーク2を介してプレイヤー端末20との間で各種情報の送受信を行うための送受信部として機能するものであり、例えば、NIC (Network Interface Card) 等によって実現されるものである。

【0035】

図3は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には

50

、キャラクター I D に対応付けて、少なくとも、キャラクター名、キャラクター画像、6 段階のクラスに分類されたレアリティ (R 1 「コモン」→R 2 「アンコモン」→R 3 「レア」→R 4 「スーパーレア」→R 5 「特スーパーレア」→R 6 「ウルトラレア」)、そして初期攻撃力、最大攻撃力、初期防御力、最大防御力、初期体力、最大体力等の各種パラメーターの初期値及び最大値が設定されている。

【0036】

図 4 は、アイテム情報のデータ構造例を示す図である。このアイテム情報には、アイテム I D に対応付けて、少なくとも、アイテム名が設定されている。本実施形態では、プレイヤーは、第 1 抽選の結果としてアイテムを獲得することができる。

【0037】

図 5 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤー I D に対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、フレンドのプレイヤー I D、仮想通貨 (ゲーム内で使用可能な通貨)、チケット、そして、プレイヤーが所有するキャラクター (以下、「所有キャラクター」とも呼ぶ) に関する情報である所有キャラクター情報、プレイヤーが所有するアイテム (以下、「所有アイテム」とも呼ぶ) に関する情報である所有アイテム情報、各プレイヤーに対して割り当てられた第 1 デッキに関する情報である第 1 デッキ情報、各プレイヤーに対して割り当てられた第 2 デッキに関する情報である第 2 デッキ情報が設定されている。仮想通貨は、プレイヤーが所有している仮想通貨の量を示す情報である。プレイヤーは、仮想通貨を購入することで所有することができる。チケットは、プレイヤーが所有しているチケットの量を示す情報である。プレイヤーは、対戦ゲームでチケットを獲得することで所有することができる。

【0038】

図 6 は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクター I D に対応付けて、少なくとも、レベル、攻撃力、防御力、体力の各種パラメーターの現在値が設定されている。

【0039】

図 7 は、所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。この所有アイテム情報には、アイテム I D に対応付けて、少なくとも、プレイヤーが所有するアイテムの所有数が設定されている。

【0040】

図 8 は、第 1 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。この第 1 デッキ情報は、プレイヤーに付与され得る特権を所定数毎に 1 つのセットにまとめた収容デッキ (単に「デッキ」とも呼ぶ) を定義する情報である。第 1 デッキ情報は、特権 I D に対応付けて、特権の内容 (特権が抽選ゲームに与える影響)、総収容個数、収容個数が設定されている。総収容個数は、初期状態の第 1 デッキに収容されている各特権の個数を示す情報である。特権には、例えば、第 2 デッキの構成を変化させることのできる特権 (例えば、「新しいキャラクターを第 2 デッキに追加」、「第 2 デッキ内に既にあるキャラクター数を増加」等) や、第 1 抽選の抽選回数を変動させることのできる特権 (例えば、「第 1 抽選の抽選回数を増加」、「第 1 抽選の抽選回数を減少」等) が含まれている。収容個数は、特権がプレイヤーに付与された後にデッキ内に残存している特権の個数を示す情報である。本実施形態における第 1 デッキ情報は、「アイテム付与」を内容とする特権の総収容個数が最も多くなるように設定されている。このため、第 1 抽選を行なう際、「アイテム付与」を内容とする特権が選択され易くなる。

なお、第 1 デッキを構成する特権の種類や個数については、上述した内容に限定されるものではない。

【0041】

図 9 は、第 2 デッキ情報のデータ構造例を示す図である。この第 2 デッキ情報は、プレイヤーに付与され得るキャラクターを所定数毎に 1 つのセットにまとめたデッキを定義する情報である。第 2 デッキ情報は、キャラクター I D に対応付けて、レアリティ、総収容個数、収容個数が設定されている。総収容個数は、初期状態の第 2 デッキに収容されてい

るキャラクターの個数を示す情報である。収容個数は、キャラクターがプレイヤーに付与された後にデッキ内に残存しているキャラクターの個数を示す情報である。本実施形態における第2デッキ情報は、キャラクターのレアリティのクラスが高いほど、第2デッキに収容されている当該キャラクターの総収容個数が少なくなるように設定されている。このため、第2抽選を行なう際、レアリティのクラスが高いキャラクターほど選択されにくくなる。

なお、第2デッキを構成するキャラクターの種類や個数については、上述した内容に限定されるものではない。

【0042】

＜＜プレイヤー端末20の構成＞＞

10

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

【0043】

＜＜ゲームシステム1の動作＞＞

20

図11は、ゲームシステム1の動作例を説明するためのフローチャートである。以下では、2段階の抽選を行なう抽選ゲームに関する動作について、具体的に説明する。

【0044】

先ず、プレイヤー端末20は、プレイヤーからの操作入力を受け付けると、第1抽選の開始を要求するコマンド（第1抽選開始要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された第1抽選開始要求を受け付けると、第1抽選処理を実行する（ステップS101）。

【0045】

具体的には、第1抽選処理部111は、第1抽選開始要求に設定されたプレイヤーIDを取得して、図5に示すプレイヤー情報を参照することにより、プレイヤーの所有するチケットを消費させる。その後、第1抽選処理部111は、図8に示す第1デッキ情報を参照することにより、プレイヤーに割り当てられた第1デッキを構成する複数の特権の中からいずれかの特権を選択し、選択された当該特権をプレイヤーに対して付与する。この際、第1抽選処理部111は、このようにして付与された特権が第1デッキ内から削除されるように、プレイヤーの第1デッキ情報を更新する。

30

【0046】

次いで、判定処理部116は、このようにして第1抽選処理が行なわれた結果、後述する第2抽選処理で用いられる第2デッキの構成を変化させることのできる特権が、プレイヤーに対して付与されたか否かを判定する（ステップS102）。

【0047】

40

次いで、サーバー装置10は、かかる判定が肯定された場合に（ステップS102：YES）、第2デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されたことに起因して、デッキ構成処理を実行する（ステップS103）。すなわち、デッキ構成処理部113は、図9に示す第2デッキ情報を参照することにより、プレイヤーに割り当てられた第2デッキの構成を変更する。例えば、かかる特権として、「新しいキャラクターを第2デッキに追加」が付与された場合は、デッキ構成処理部113は、図3に示すキャラクター情報を参照することにより、プレイヤーの第2デッキを構成するキャラクター以外のキャラクター（例えば、レアリティのクラスが高いキャラクター）を選択し、その第2デッキに追加する。また例えば、かかる特権として、「第2デッキ内に既にあるキャラクター数を減少」が付与された場合には、デッキ構成処理部113は、図9に示す第2デ

50

ッキ情報を参照することにより、プレイヤーの第2デッキを構成するキャラクター（例えば、レアリティのクラスが低いキャラクター）の総収容個数（又は収容個数）を減少させる。そして、デッキ構成処理部113は、プレイヤーに割り当てられた第2デッキの構成を変更したことに伴い、図9に示す第2デッキ情報を更新する。このようにすることによって、後述する第2抽選が行なわれた際に、低いクラスのレアリティを有するキャラクターよりも高いクラスのレアリティを有するキャラクターの方が選択され易くなるように、第2デッキの構成を変動することが可能となる。

【0048】

その一方で、上述したステップS102における判定が否定された場合に（ステップS102：NO）、判定処理部116は、第1抽選処理が行なわれた結果、第1抽選の抽選回数を変動させることのできる特権が、プレイヤーに対して付与されたか否かを判定する（ステップS104）。

10

【0049】

次いで、サーバー装置10は、かかる判定が肯定された場合に（ステップS104：YES）、第1抽選の抽選回数を変動させることのできる特権がプレイヤーに付与されたことに起因して、抽選回数決定処理を実行する（ステップS105）。すなわち、抽選回数決定処理部114は、プレイヤーに対して変動後の抽選回数を決定する。例えば、かかる特権として、「第1抽選の抽選回数を増加」が付与された場合、プレイヤーが第1抽選を行なうことのできる抽選回数を増加させる。具体的には、プレイヤーが5枚のチケットを所有していて、1枚のチケットを消費することで1回の第1抽選を行なうことができるといったゲーム設定である場合に、抽選回数決定処理部114が変動後の抽選回数を10回に決定したとすると、プレイヤーが所有するチケット枚数を5枚から10枚に増加させる（つまり、5枚のチケットを追加する）。そして、抽選回数決定処理部114は、このようにして決定された抽選回数に基づき、プレイヤーの所有するチケット枚数が増加するように、図5に示すプレイヤー情報を更新する。

20

【0050】

ここで本実施形態では、第1抽選の結果、その第1抽選の抽選回数を変動させることのできる特権がプレイヤーに付与される度に、上述した抽選回数決定処理において決定された変動後の抽選回数に関する情報を、ゲーム画面に表示させる。具体的には、画面生成処理部118は、上述した抽選回数決定処理の結果に従って、図12に示すように、決定された変動後の抽選回数に関する情報（例えば、追加されたチケット枚数や、残りのチケット枚数等）を含むゲーム画面50を生成する。その後、サーバー装置10は、このようにして生成されたゲーム画面50に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することによって、ゲーム画面50を端末表示部24に表示させる。そして、プレイヤー端末20は、図12に示すゲーム画面50が端末表示部24に表示されている際に、プレイヤーによって操作ボタン51が選択されると、再び第1抽選の開始を要求するコマンド（第1抽選開始要求）を、サーバー装置10に送信する。このようにして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された第1抽選開始要求を受け付ける度に、第1抽選処理を繰り返し実行することになる。

30

40

【0051】

その一方で、上述したステップS104における判定が否定された場合には（ステップS104：NO）、アイテム付与処理を実行する（ステップS106）。すなわち、アイテム付与処理部115は、図4に示すアイテム情報を参照することにより、複数のアイテムの中から選択したいずれかのアイテムを、プレイヤーに対して付与する。この際、アイテム付与処理部115は、付与されたアイテムがプレイヤーの所有アイテムとなるように、図7に示す所有アイテム情報を更新する。

【0052】

次いで、サーバー装置10は、このようにして第1抽選が行なわれた後、プレイヤーの

50

選択操作に基づき、そのまま第1抽選を繰り返すか、又は、第1抽選から第2抽選へ移行するかの判定が行なわれる（ステップS107）。すなわち、判定処理部116は、プレイヤー端末20から第1抽選開始要求が受信されたことに基づき、そのまま第1抽選を繰り返すことがプレイヤーに選択されたと判定した場合に（ステップS107：NO）、ステップ101に戻り、以降の各種処理が繰り返し行なわれる。つまり、プレイヤーは、再びチケットを消費させることによって、次の第1抽選を続けて行なうことが可能となる。その一方で、判定処理部116は、第2抽選への移行を要求する第2抽選移行要求をプレイヤー端末20から受信したことに基づき、第1抽選から第2抽選へ移行することがプレイヤーに選択されたと判定した場合には（ステップS107：YES）、第1抽選から第2抽選へ移行する。

10

【0053】

ここで本実施形態では、この第2抽選に移行すると、図13に示すゲーム画面60がプレイヤー端末20に表示される（ステップS108）。具体的には、画面生成処理部118は、第2抽選移行要求が受信されると、図9に示す第2デッキ情報に基づき、第2デッキの構成を示すデッキ構成表示エリア61を含むゲーム画面を生成する。その後、サーバー装置10は、このようにして生成されたゲーム画面60に対応する画面データを、ネットワーク2を介して要求元のプレイヤー端末20に送信する。プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信された画面データを受信すると、この画面データを解析することによって、ゲーム画面60を端末表示部24に表示させる。

【0054】

20

そして、プレイヤー端末20は、図13に示すゲーム画面60が端末表示部24に表示されている際に、プレイヤーによって操作ボタン62（「開始」）が選択されたか否かを判定する（ステップS109）。そして、プレイヤー端末20は、かかる判定が肯定された場合に（ステップS109：YES）、第2抽選の開始を要求するコマンド（第2抽選開始要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信された第2抽選開始要求を受け付けると、第2抽選処理を実行する（ステップS110）。

【0055】

具体的には、第2抽選処理部112は、第2抽選開始要求に設定されたプレイヤーIDを取得して、図5に示すプレイヤー情報を参照することにより、プレイヤーの所有する仮想通貨を消費させる。その後、第2抽選処理部112は、図9に示す第2デッキ情報を参照することにより、プレイヤーに割り当てられた第2デッキを構成する複数のキャラクターの中からいずれかのキャラクターを選択し、選択された当該キャラクターをプレイヤーに対して付与する。この際、第2抽選処理部112は、第2抽選によって付与されたキャラクターが、プレイヤーの所有キャラクターとなるように、プレイヤーの所有キャラクター情報（図6参照）を更新する。また、第2抽選処理部112は、このようにして付与されたキャラクターが第2デッキ内から削除されるように、プレイヤーの第2デッキ情報（図9参照）を更新する。なお、本実施形態では、上述したとおり、第1抽選の結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与された場合には、第2デッキの構成が変更された状態となっている。そのため、かかる場合には、第2抽選処理部112は、初期状態から変更された後の第2デッキ内からキャラクターを選択することになる。

30

40

【0056】

その一方で、プレイヤー端末20は、ステップ109における判定が否定された場合に（ステップS109：NO）、プレイヤーによって操作ボタン63（「リセット」）が選択されたか否かを判定する（ステップS111）。そして、プレイヤー端末20は、かかる判定が肯定された場合に（ステップS111：YES）、第2デッキの初期化を要求するコマンド（リセット要求）を、サーバー装置10に送信する。そして、サーバー装置10は、プレイヤー端末20から送信されたリセット要求を受け付けると、第2デッキを初期化するためのデッキ構成処理を実行する（ステップS112）。

50

【0057】

具体的には、デッキ構成処理部113は、リセット要求に設定されたプレイヤーIDを取得して、図5に示すプレイヤー情報を参照することにより、プレイヤーに対応付けられた第2デッキ情報(図9参照)を特定する。そして、デッキ構成処理部113は、特定された第2デッキ情報について、第2デッキを構成する各キャラクターの収容個数を総収容個数に一致させるようにデータ更新を行なうことにより、第2デッキの構成を初期状態に戻す。

【0058】

その一方で、プレイヤー端末20は、ステップ111における判定が否定された場合に(ステップS111:NO)、プレイヤーによって操作ボタン64(「終了」)が選択されたか否かを判定する(ステップS113)。そして、プレイヤー端末20は、かかる判定が肯定された場合に(ステップS113:YES)、この処理を終了する。その一方で、かかる判定が否定された場合に(ステップS113:NO)、ステップ109に戻り、以降の各種処理が繰り返し行なわれる。つまり、プレイヤーは、再び仮想通貨を消費させることによって、次の第2抽選を続けて行なうことが可能となる。また、プレイヤーは、第2デッキのリセット後においては、初期化後の第2デッキを用いて、次の第2抽選を続けて行なうことも可能となる。

【0059】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム1によれば、プレイヤーの操作にตอบสนองして、プレイヤーが所有するチケットを消費することによって第1抽選が行われる。第1抽選では、プレイヤーの第1デッキ内から選択された特権がプレイヤーに付与される。また、プレイヤーの操作にตอบสนองして、プレイヤーが所有する仮想通貨を消費することによって第2抽選が行われる。第2抽選では、プレイヤーの第2デッキ内から選択されたキャラクターがプレイヤーに付与される。さらに、第2抽選では、第1抽選の結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権が付与された場合に、構成が変更された後の第2デッキ内から選択されたキャラクターがプレイヤーに付与される。そして、このような2段階の抽選が行われることによって、第2抽選時において第2デッキの構成に変化をもたらすことができるようになるため、飽きられにくい抽選ゲームを提供することができ、ひいては、プレイヤーのプレイ意欲を高めることが可能となる。

【0060】

===その他の実施形態===

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

【0061】

<第1抽選処理>

上記の本実施形態では、第1デッキを用いて第1抽選を行なって、第1デッキ内から選択された特権をプレイヤーに付与する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、第1デッキを用いることなく第1抽選を行なっても良い。すなわち、複数の特権の中からいずれかの特権をランダムに選択しても良い。

【0062】

また、上記の本実施形態では、プレイヤーが所有するチケットを消費することによって第1抽選を行なう場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、チケットを消費することなく第1抽選を行なっても良い。また、第2抽選で消費される仮想通貨を消費することによって第1抽選を行なっても良い。

【0063】

また、上記の本実施形態では、第1抽選の結果、所定量の仮想通貨付きの特権をプレイヤーに付与しても良い。例えば、第1抽選の結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されると、これに併せて所定量の仮想通貨もプレイヤーに

付与される。これにより、第1抽選の結果によって第2デッキの構成を変更できても、プレイヤーが仮想通貨を所有していないことが原因で第2抽選を行なうことができない、と言った問題を解消できる。

【0064】

＜第2抽選処理＞

上記の本実施形態では、プレイヤーが所有する仮想通貨を消費することによって第2抽選を行なう場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、仮想通貨を消費することなく第2抽選を行なっても良い。また、第1抽選で消費されるチケットを消費することによって第2抽選を行なっても良い。また例えば、第2抽選処理部112は、プレイヤーが第2抽選を行なったプレイ回数をカウントすることにより、初回には仮想通貨を消費させることなく無料で第2抽選を行ない、2回以降については仮想通貨を所定量だけ消費させて第2抽選を行なうようにしても良い。これにより、仮想通貨を所有していないプレイヤーであっても、第1抽選を行なった後、必ず第2抽選を行なうことができるようになる。

10

【0065】

上記の本実施形態では、第1抽選を行なって特権を獲得したプレイヤーが、引き続き第2抽選を行なうことができる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーが、第1抽選を行なって特権を獲得した後、その特権を譲り受けた他のプレイヤー（例えば、フレンドプレイヤー）が、引き続き第2抽選を行なえるようにしても良い。

20

具体的には、デッキ構成処理部113は、プレイヤーが第1抽選を行った結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権が前記プレイヤーに付与された場合に、前記プレイヤーと異なる他のプレイヤーの第2デッキの構成を変更する。その後、第2抽選処理部112は、他のプレイヤーの操作に応答して第2抽選を行ない、変更された第2デッキの中から選択したキャラクターを、他のプレイヤー（例えば、フレンドプレイヤー）に付与する。

また具体的には、第1抽選処理部111は、プレイヤーの操作に応答して第1抽選を行なった結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権が選択された場合に、当該特権を前記プレイヤーと異なる他のプレイヤー（例えば、フレンドプレイヤー）に付与する。

30

【0066】

＜デッキ構成処理＞

上記の本実施形態では、デッキ構成処理部113は、第2デッキの構成を変更する際に、最も高いレアリティを有するキャラクターの総収容個数（又は収容個数）を増やしても良いし、また、最も高いレアリティを有するキャラクター以外のキャラクターの総収容個数（又は収容個数）を減らしても良い。逆に、デッキ構成処理部113は、最も高いレアリティを有するキャラクターの総収容個数（又は収容個数）を減らしても良いし、また、最も高いレアリティを有するキャラクター以外のキャラクターの総収容個数（又は収容個数）を増やしても良い。このように、プレイヤーに有利なデッキ構成に変更することもできるし、不利なデッキ構成に変更することもできる。

40

【0067】

また、上記の本実施形態では、第1抽選の結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されても、引き続き第2抽選を行なう際に、第2デッキの構成を変更しなくても良い。具体的には、デッキ構成処理部113は、変更後の第2デッキを構成するキャラクター数が所定数以下になった場合に、第1抽選の結果、第2デッキの構成を変化させることのできる特権がプレイヤーに付与されても、その第2デッキの構成を変更しない。これにより、例えば、第2デッキ内にキャラクターが残り1体のみである場合等には、不要なデッキ構成処理を省略することができる。

【0068】

＜リセット＞

50

上記の実施形態では、図 13 に示すゲーム画面 60 が表示されている際に、プレイヤーによって操作ボタン 63 (「リセット」) が選択されると、変更後の第 2 デッキが初期状態にリセットされる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、第 2 抽選を行なうことのできるプレイ回数に上限を設け、デッキ構成処理部 113 は、実際のプレイ回数がその上限回数に到達したと判定したときに、第 2 デッキを初期状態にリセットしても良い。また例えば、ゲーム開始してから所定時間が経過したときに、第 2 デッキを初期状態にリセットしても良い。また例えば、第 2 抽選を所定回数以上プレイしなかった場合に、第 2 デッキを初期状態にリセットしても良い。また例えば、抽選ゲームの制限時間を設け、その制限時間が経過したときにリセットしても良い。

【0069】

<サーバー装置>

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

【0070】

<情報処理装置>

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

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

なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピューターの一例である。

【符号の説明】

【0071】

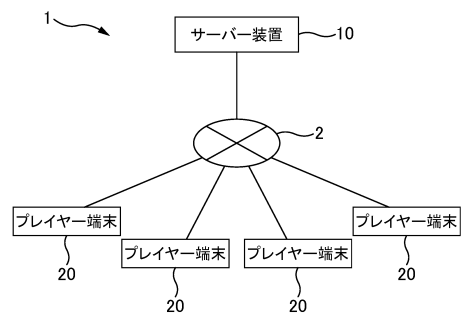
1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲーム画面、51 操作ボタン、60 ゲーム画面、61 デッキ構成表示エリア、62 操作ボタン、63 操作ボタン、64 操作ボタン、111 第 1 抽選処理部、112 第 2 抽選処理部、113 デッキ構成処理部、114 抽選回数決定処理部、115 アイテム付与処理部、116 判定処理部、117 対戦処理部、118 画面生成処理部

10

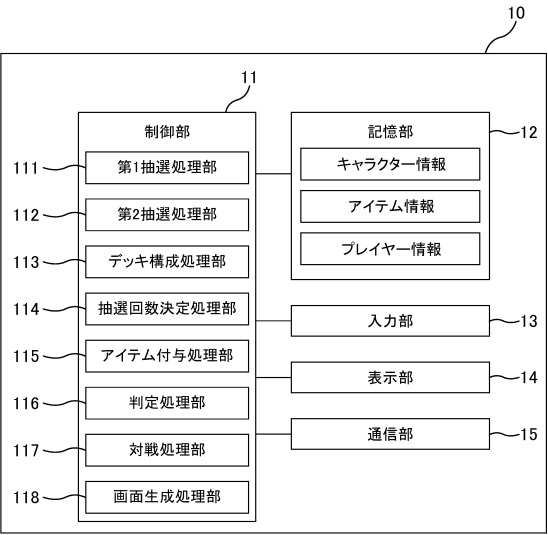
20

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

キャラクターID	キャラクター名	キャラクター画像	レアリティ	初期攻撃力	最大攻撃力	初期防御力	最大防御力	初期体力	最大体力
0001	キャラクターA		R1 (コモン)	15	1500	8	800	10	1000
0002	キャラクターB		R2 (アンコモン)	30	3000	20	2000	15	1500
0003	キャラクターC		R3 (レア)	45	4500	30	3000	25	2500
0004	キャラクターD		R4 (スーパーレア)	60	6000	55	5500	60	6000
0005	キャラクターE		R5 (特スーパーレア)	80	7500	70	7000	90	8000
0006	キャラクターF		R6 (ウルトラレア)	100	10000	90	9000	100	9500
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 4】

アイテムID	アイテム名
0001	アイテムA
0002	アイテムB
0003	アイテムC
...	...

【図 5】

プレイヤーID	プレイヤー名	フレンド プレイヤーID	仮想通貨	チケット	所有 キャラクター情報	所有アイテム 情報	第1 デッキ情報	第2 デッキ情報
						所有アイテム 情報(1)	第1 デッキ情報(1)	第2 デッキ情報(1)
						所有アイテム 情報(2)	第1 デッキ情報(2)	第2 デッキ情報(2)
						所有アイテム 情報(3)	第1 デッキ情報(3)	第2 デッキ情報(3)
						所有アイテム 情報(4)	第1 デッキ情報(4)	第2 デッキ情報(4)
						所有アイテム 情報(5)	第1 デッキ情報(5)	第2 デッキ情報(5)
						所有アイテム 情報(6)	第1 デッキ情報(6)	第2 デッキ情報(6)
1	A	10	100	20	所有 キャラクター情報(1)			
2	B	17	300	3	所有 キャラクター情報(2)			
3	C	8	500	8	所有 キャラクター情報(3)			
4	D	50	100	50	所有 キャラクター情報(4)			
5	E	160	1000	9	所有 キャラクター情報(5)			
6	F	82	850	1	所有 キャラクター情報(6)			
・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・

【図 6】

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

【図 7】

所有アイテム情報(3)	
所有アイテム情報(2)	
所有アイテム情報(1)	
アイテムID	所有数
0001	20
0002	10
0003	1
⋮	⋮

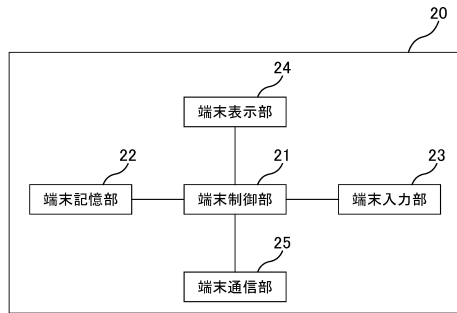
【図 8】

第1デッキ情報(3)			
第1デッキ情報(2)			
第1デッキ情報(1)			
特権ID	内容	総収容個数	収容個数
1	新しいキャラクターを第2デッキに追加	10	9
2	第2デッキ内にあるキャラクター数増加	30	15
3	第2デッキ内にあるキャラクター数減少	15	14
4	第1抽選の抽選回数増加	20	10
5	第1抽選の抽選回数減少	20	8
6	アイテム付与	100	20
⋮	⋮	⋮	⋮

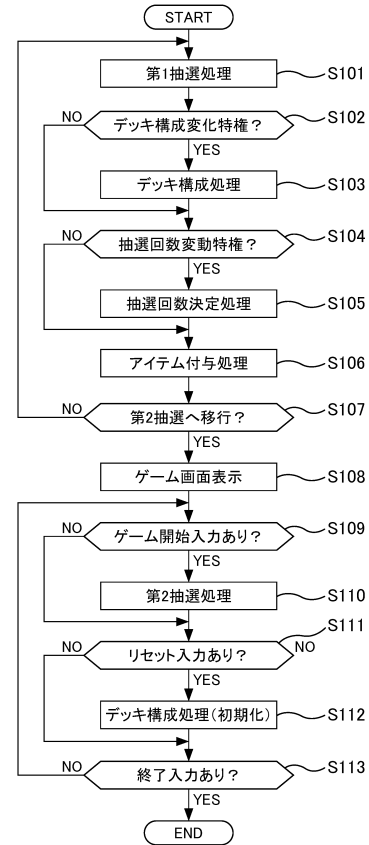
【図 9】

第2デッキ情報(3)			
第2デッキ情報(2)			
第2デッキ情報(1)			
キャラクターID	レアリティ	総収容個数	収容個数
0011	R1(コモン)	50	32
0002	R2(アンコモン)	30	21
0023	R3(レア)	20	12
0084	R4(スーパーレア)	10	9
0035	R5(特スーパーレア)	5	4
0106	R6(ウルトラレア)	1	1
0031	R1(コモン)	50	29
0022	R2(アンコモン)	30	17
0153	R3(レア)	20	10
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・

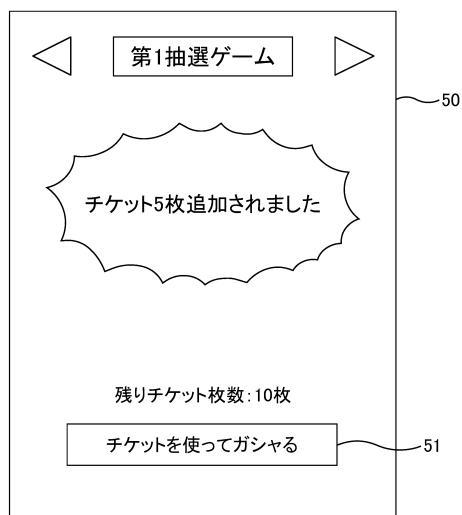
【図 10】



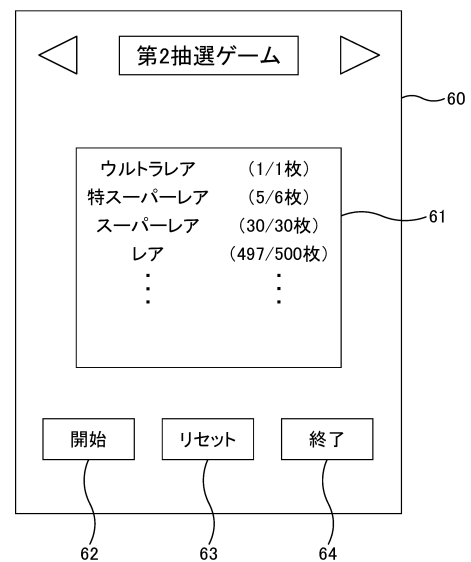
【図 11】



【図 12】



【図 13】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-223640 (JP, A)
特許第5335969 (JP, B1)
特開2013-240567 (JP, A)
特開2014-027981 (JP, A)
特許第5420792 (JP, B1)
特開2014-090974 (JP, A)
当たる！欲しいアイテムを確実に狙える！お得なミニゲーム「ターゲットガチャ」が登場！, パンドラサーガ ホームページ, [online], 2014年 7月18日, 2018年8月1日検索, URL
, https://pandorasaga.com/top/information_detail.action?id=7861

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 9/24、13/00-13/98