

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7320718号  
(P7320718)

(45)発行日 令和5年8月4日(2023.8.4)

(24)登録日 令和5年7月27日(2023.7.27)

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| (51)国際特許分類              | F I                 |
| A 6 3 F 13/69 (2014.01) | A 6 3 F 13/69 5 1 0 |
| A 6 3 F 13/79 (2014.01) | A 6 3 F 13/79       |
| A 6 3 F 13/58 (2014.01) | A 6 3 F 13/58       |

請求項の数 18 (全23頁)

|          |                             |          |  |
|----------|-----------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2021-169604(P2021-169604) | (73)特許権者 | 500033117<br>株式会社M I X I<br>東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号<br>渋谷スクランブルスクエア |
| (22)出願日  | 令和3年10月15日(2021.10.15)      | (74)代理人  | 100079108<br>弁理士 稲葉 良幸   |
| (65)公開番号 | 特開2023-59537(P2023-59537A)  | (74)代理人  | 100109346<br>弁理士 大貫 敏史   |
| (43)公開日  | 令和5年4月27日(2023.4.27)        | (74)代理人  | 100117189<br>弁理士 江口 昭彦   |
| 審査請求日    | 令和4年3月29日(2022.3.29)        | (74)代理人  | 100134120<br>弁理士 内藤 和彦   |
|          |                             | (72)発明者  | 矢野 夏洋<br>東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号<br>渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ<br>最終頁に続く    |

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、  
前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

前記複数のオブジェクトは、所定オブジェクトを含み、

前記所定オブジェクトには複数種類の報酬が対応付けられており、更に、前記複数種類の報酬の各々には抽選確率が対応付けられており、

前記制御部は、前記所定オブジェクトを抽選した場合、更に、前記所定オブジェクトに対応付けられる前記複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬を、前記複数種類の報酬の各々に対応付けられる抽選確率に従って抽選する、

情報処理装置。

【請求項2】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられるオブジェクトが所定数以上である場合に、前記ユーザから前記要求を受け付け可能とする、

情報処理装置。

【請求項 3】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち前記ユーザにより指定されたオブジェクトを含む前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選し、

10

前記制御部は、前記ユーザにより指定されたオブジェクトの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たす場合に、前記要求を受け付け可能とする、

情報処理装置。

【請求項 4】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

20

前記制御部は、前記ユーザのゲームプレイによって所定のプレイ条件が満たされた場合、前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する際の条件を示す抽選条件を、前記ユーザの指示に基づいて変更可能とする、

情報処理装置。

【請求項 5】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

30

前記管理部は、前記ユーザのゲームプレイによって特定プレイ条件が満たされた場合であって、かつ、前記ユーザがゲームをプレイして特定の課題を達成した場合に、前記ユーザに特定のオブジェクトを関連付け、前記特定プレイ条件が満たされない場合には、前記ユーザが前記特定の課題を達成した場合であっても前記特定のオブジェクトを前記ユーザに関連付けない、

情報処理装置。

【請求項 6】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、

を有し、

40

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち、前記ユーザが指定したオブジェクトに基づいて、前記ユーザに関連付けられていないオブジェクトであって所定条件を満たすオブジェクトに関する情報を、前記ユーザに通知する、

情報処理装置。

【請求項 7】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブ

50

ジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

を含み、

前記複数のオブジェクトは、所定オブジェクトを含み、

前記所定オブジェクトには複数種類の報酬が対応付けられており、更に、前記複数種類の報酬の各々には抽選確率が対応付けられており、

前記決定するステップは、前記所定オブジェクトを抽選した場合、更に、前記所定オブジェクトに対応付けられる前記複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬を、前記複数種類の報酬の各々に対応付けられる抽選確率に従って抽選する、

情報処理方法。

10

#### 【請求項 8】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

を含み、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられるオブジェクトが所定数以上である場合に、前記ユーザから前記要求を受け付け可能とする、

情報処理方法。

20

#### 【請求項 9】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

を含み、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち前記ユーザにより指定されたオブジェクトを含む前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選し、

前記決定するステップは、前記ユーザにより指定されたオブジェクトの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たす場合に、前記要求を受け付け可能とする、

30

情報処理方法。

#### 【請求項 10】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

を含み、

前記決定するステップは、前記ユーザのゲームプレイによって所定のプレイ条件が満たされた場合、前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する際の条件を示す抽選条件を、前記ユーザの指示に基づいて変更可能とする、

40

情報処理方法。

#### 【請求項 11】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

50

を含み、

前記関連付けるステップは、前記ユーザのゲームプレイによって特定プレイ条件が満たされた場合であって、かつ、前記ユーザがゲームをプレイして特定の課題を達成した場合に、前記ユーザに特定のオブジェクトを関連付け、前記特定プレイ条件が満たされない場合には、前記ユーザが前記特定の課題を達成した場合であっても前記特定のオブジェクトを前記ユーザに関連付けない、

情報処理方法。

【請求項 1 2】

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

10

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

を含み、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち、前記ユーザが指定したオブジェクトに基づいて、前記ユーザに関連付けられていないオブジェクトであって所定条件を満たすオブジェクトに関する情報を、前記ユーザに通知する、

情報処理方法。

【請求項 1 3】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

20

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記複数のオブジェクトは、所定オブジェクトを含み、

前記所定オブジェクトには複数種類の報酬が対応付けられており、更に、前記複数種類の報酬の各々には抽選確率が対応付けられており、

前記決定するステップは、前記所定オブジェクトを抽選した場合、更に、前記所定オブジェクトに対応付けられる前記複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬を、前記複数種類の報酬の各々に対応付けられる抽選確率に従って抽選する、

30

プログラム。

【請求項 1 4】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられるオブジェクトが所定数以上である場合に、前記ユーザから前記要求を受け付け可能とする、

プログラム。

40

【請求項 1 5】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち前記ユーザにより指定されたオブジェクトを含む前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選し、

前記決定するステップは、前記ユーザにより指定されたオブジェクトの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たす場合に、前記要求を受け付け

50

可能とする、

プログラム。

【請求項 16】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、  
前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記決定するステップは、前記ユーザのゲームプレイによって所定のプレイ条件が満たされた場合、前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する際の条件を示す抽選条件を、前記ユーザの指示に基づいて変更可能とする、

プログラム。

【請求項 17】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、  
前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記関連付けるステップは、前記ユーザのゲームプレイによって特定プレイ条件が満たされた場合であって、かつ、前記ユーザがゲームをプレイして特定の課題を達成した場合に、前記ユーザに特定のオブジェクトを関連付け、前記特定プレイ条件が満たされない場合には、前記ユーザが前記特定の課題を達成した場合であっても前記特定のオブジェクトを前記ユーザに関連付けない、

プログラム。

【請求項 18】

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、  
前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

をコンピュータに実行させ、

前記決定するステップは、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち、前記ユーザが指定したオブジェクトに基づいて、前記ユーザに関連付けられていないオブジェクトであって所定条件を満たすオブジェクトに関する情報を、前記ユーザに通知する、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

デッキと呼ばれる、複数のキャラクタから構成されるチームを用いて、クエストをクリアしていくゲームが知られている。例えば、特許文献1には、プレイヤーが所持するプレイヤーキャラクタを用いてクエストを実行するゲームが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2020-044320号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

また、上記ゲームには、より多くのユーザにゲームプレイを楽しんでもらうための仕掛けとして、例えば、抽選でアイテム等が当たるミニゲーム等が用意されていることがある。しかしながら、単にアイテム等が当たる仕組みは既に多くのゲームに実装されていることから、抽選でアイテム等が当たることのみでは、ユーザがゲームをプレイするきっかけにはなりにくいという問題がある。

【0005】

そこで、本発明は、ユーザのゲームプレイを促進することを可能とする技術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】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、ユーザのゲームプレイを促進することを可能とする技術を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】抽選方法の一例を示す図である。

【図3】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】ゲームサーバの機能ブロック構成の一例を示す図である。

【図5】端末の機能ブロック構成の一例を示す図である。

【図6】ユーザ管理DBの一例を示す図である。

【図7】ゲームサーバがピースを付与する際の処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図8】ピースの一例を示す図である。

【図9】ピースの設定例を示す図である。

【図10】ゲームサーバが抽選を行う際の処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図11】ゲーム画面の画面表示例を示す図である。

【図12】ゲーム画面の画面表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0010】

<システム構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1のシステム構成の一例を示す図である。図1に示すゲームシステム1は、ゲームサーバ10と、複数の端末20とを備える。ゲームサーバ10及び端末20は、インターネット、イントラネット、無線LAN又は移動通信等の通信ネットワークNを介して互いに通信可能に接続されている。

【0011】

ゲームサーバ10は、例えば、ユーザに関する各種情報を管理したり、ゲームの一部の処理を実行したりする等、端末20がゲームを提供する上でその一部の機能を担う装置である。ゲームサーバ10は、1又は複数の情報処理装置やコンピュータから構成されていてもよいし、仮想的なサーバ(クラウドサーバ等)を用いて構成されていてもよい。

【0012】

端末20は、ゲームをユーザに提供する情報処理装置であり、ユーザは、端末20を操

10

20

30

40

50

作することで本実施形態に係るゲームを実行することができる。端末20は、例えば、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。端末20は、GPS (Global Positioning System)等を用いて検出した自身の位置をゲームサーバ10に通知する。

#### 【0013】

##### <ゲーム概要>

続いて、本実施形態に係るゲームシステム1が提供するゲームの概要を説明する。ゲームシステム1が提供するゲームでは、ユーザは、クエストをクリアすることでゲームを進めることができる。

10

#### 【0014】

クエストとは、予め定められた一定の条件を満たすことでクリア可能な課題を意味する用語である。クエストは、一般的には、探索、課題、イベント及びミッションと呼ばれることもある。クエストに参加したユーザは、当該一定の条件を満たすことでクエストをクリアすることができる。なお、具体的には後述するが、本実施形態では、クエストとミッションを同一の意味で用いるのではなく、別の意味で用いることとする。

#### 【0015】

デッキとは、複数のゲームオブジェクトを組み合わせたグループを意味する用語である。ユーザは、クエストを実行する際、複数のゲームオブジェクトによりデッキを編成してクエストを実行することとしてもよい。デッキを編成するゲームオブジェクトは、例えば、ユーザが所持するキャラクタやゲームカード等であってもよい。本実施形態では、ユーザがゲームを実行する又はクエストを実行することを、ゲームをプレイする又はクエストをプレイすると称してもよい。

20

#### 【0016】

ゲームでは、所定の条件を満たすことで達成可能な課題（以下、「ミッション」という。）がユーザに対して複数提示される。ミッションは、クエストをプレイすることで達成可能な課題であってもよい。例えば、「XXクエストをプレイせよ」、「少なくとも1つのモンスターを3ターン以内で倒せ」、「全モンスターを5分以内に倒せ」などといったミッションが挙げられる。また、ミッションは、クエストをクリアすることで達成可能な課題であってもよい。例えば、「XXクエストをクリアせよ」、「YYキャラクタを含むデッキでクエストをクリアせよ」などといったミッションが挙げられる。また、ミッションは、クエストのクリアとは関連のない課題であってもよい。例えば、「1日1回口グインせよ」、「連続して5日口グインせよ」、「アイテムをZZ個以上集める」、「3日連続で50km以上移動せよ」などといったミッションが挙げられる。

30

#### 【0017】

ユーザは、ゲームをプレイしながらミッションを達成することで、抽選に利用可能なオブジェクトを入手することができる。なお、ミッションごとに、入手可能なオブジェクトが定められていてもよい。例えば、ミッションAを達成するとオブジェクトAが入手でき、ミッションBを達成するとオブジェクトBが入手できることとしてもよい。また、同一のオブジェクトに対して複数のミッションが設定されていてもよい。例えば、ミッションA及びミッションBのどちらを達成しても、同一のオブジェクトが入手できることとしてもよい。

40

#### 【0018】

ゲームサーバ10は、ユーザから所定の要求を受けると、ユーザに関連付けられているオブジェクトを含む複数のオブジェクトの中から1つのオブジェクトを抽選により決定する。その後、ゲームサーバ10は、抽選された1つのオブジェクトに基づいて、報酬をユーザに付与する。ユーザに関連付けられているオブジェクトとは、ユーザが所持しているオブジェクトであってもよい。

#### 【0019】

図2は、抽選方法の一例を示す図である。本実施形態において、ゲームサーバ10は、

50

どのような形態で抽選を行ってもよいが、例えば、図 2 に示すルーレットを用いて、複数のオブジェクトの中から 1 つのオブジェクトを抽選により決定してもよい。この場合、オブジェクトは、ルーレットにセットするピース（部品と称してもよい）であってもよい。

【 0 0 2 0 】

例えば、図 2 の例では、ルーレットには、1 ~ 8 の 8 個のピースから構成されており、ルーレットを回すことで、8 個のピースのうち 1 つのピースが抽選により決定され、決定したピースに基づいて、報酬がユーザに付与される。なお、図 2 の例は一例であり、本実施形態のルーレットはこれに限定されない。例えば、各々のピースの角度は、4 5 度に限定されず、任意の角度であってもよい。

【 0 0 2 1 】

< ハードウェア構成 >

図 3 は、ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 のハードウェア構成の一例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 は、CPU (Central Processing Unit)、GPU (Graphical Processing Unit) 等のプロセッサ 1 1、メモリ、HDD (Hard Disk Drive) 及び/又は SSD (Solid State Drive) 等の記憶装置 1 2、有線又は無線通信を行う通信 I F (Interface) 1 3、入力操作を受け付ける入力デバイス 1 4、及び情報の出力を行う出力デバイス 1 5 を有する。入力デバイス 1 4 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び/又はマイク等である。出力デバイス 1 5 は、例えば、ディスプレイ、タッチパネル及び/又はスピーカ等である。

【 0 0 2 2 】

< 機能ブロック構成 >

(ゲームサーバ)

図 4 は、ゲームサーバ 1 0 の機能ブロック構成の一例を示す図である。ゲームサーバ 1 0 は、記憶部 1 0 0 と、管理部 1 1 0 と、制御部 1 1 1 とを含む。記憶部 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、制御部 1 1 1 は、ゲームサーバ 1 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体 (Non-transitory computer readable medium) であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USB メモリ又は CD - ROM 等の記憶媒体であってもよい。

【 0 0 2 3 】

記憶部 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、各種のデータベースが含まれる。

【 0 0 2 4 】

管理部 1 1 0 は、ユーザのゲームプレイに応じて、ユーザにオブジェクトを関連付ける処理を行う。管理部 1 1 0 は、記憶部 1 0 0 に記憶されるデータベースに、ユーザとオブジェクトとの関連づけを示す情報を記録することで、ユーザにオブジェクトを関連づけるようにしてもよい。ユーザにオブジェクトを関連付ける処理とは、ユーザにオブジェクトを付与することであってもよい。

【 0 0 2 5 】

制御部 1 1 1 は、ゲームを実行するために必要な各種の処理を行う。また、制御部 1 1 1 は、ユーザの所定の要求に応じて、ユーザに関連付けられたオブジェクト (例えばユーザが所持するオブジェクト) を含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する。所定の要求は、例えば、抽選を実行することの要求であってもよい。また、当該複数のオブジェクトは、ユーザに関連付けられたオブジェクトの中で、更に当該ユーザにより指定されたオブジェクトを含んでいてもよい。また、制御部 1 1 1 は、ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち、当該ユーザにより指定されたオブジェクトを含む複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選するようにしてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 2 6 】

また、複数のオブジェクトの各々には報酬が対応付けられており、制御部 1 1 1 は、抽選されたオブジェクトに対応付けられた報酬を、ユーザに付与するようにしてもよい、例えば、オブジェクト A には、報酬としてアイテム A が対応付けられており、オブジェクト B には、報酬としてアイテム B が対応づけられていると仮定する。制御部 1 1 1 は、オブジェクト A を抽選で決定した場合、オブジェクト A に対応付けられているアイテム A をユーザに報酬として付与してもよい。報酬には、例えば、ゲーム価値及びゲームオブジェクト等が含まれていてもよい。また、ゲーム価値には、数値で表現可能な価値 (Value) であり、例えば、ポイント、得点、及び、スコア等が含まれてもよい。ゲームオブジェクトには、例えば、アイテム、キャラクタ、及び、ゲームカード等が含まれていてもよい。

10

## 【 0 0 2 7 】

また、制御部 1 1 1 は、ゲームにおける各種の画面を端末 2 0 のディスプレイに表示させる。例えば、制御部 1 1 1 は、抽選が実行される様子を示す画面 (例えばルーレットが回転する様子) を端末 2 0 のディスプレイに表示させるようにしてもよい。

## 【 0 0 2 8 】

( 端末 )

図 5 は、端末 2 0 の機能ブロック構成の一例を示す図である。端末 2 0 は、記憶部 2 0 0 と、通信部 2 0 1 と、U I ( User Interface ) 部 2 0 2 と、制御部 2 0 3 とを含む。記憶部 2 0 0 は、端末 2 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、通信部 2 0 1 と、U I 部 2 0 2 と、制御部 2 0 3 とは、端末 2 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S B メモリ又は C D - R O M 等の記憶媒体であってもよい。

20

## 【 0 0 2 9 】

記憶部 2 0 0 は、制御部 2 0 3 が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、オブジェクトの画像データ、ゲームシナリオ等が格納される。

## 【 0 0 3 0 】

通信部 2 0 1 は、通信 I F 1 3 を用いてゲームサーバ 1 0 との間で各種の通信を行う機能を有する。

30

## 【 0 0 3 1 】

U I 部 2 0 2 は、ユーザから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、U I 部 2 0 2 は、ゲームサーバ 1 0 の指示に従い、端末 2 0 の出力デバイス 1 5 ( ディスプレイ ) にゲーム画面を表示する。

## 【 0 0 3 2 】

制御部 2 0 3 は、ゲームサーバ 1 0 と連携することで、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。例えば、制御部 2 0 3 は、ゲーム画面に描画するための各種の情報 ( アイコン画像データ、テキストデータ等 ) をゲームサーバ 1 0 から取得する機能等を提供する。

40

## 【 0 0 3 3 】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ 1 0 に含まれると、管理部 1 1 0 と、制御部 1 1 1 と、表示制御部 1 1 2 とのうち全部又は一部を、端末 2 0 の制御部 2 0 3 に備える構成とするようにしてもよい。すなわち、本実施形態に係る各種処理は、ゲームサーバ 1 0 で実行してもよいし、端末 2 0 で実行してもよいし、ゲームサーバ 1 0 及び端末 2 0 が連携して実行してもよい。

## 【 0 0 3 4 】

< 処理手順 >

続いて、ゲームシステム 1 が行う具体的な処理手順を説明する。ゲームサーバ 1 0 の記憶部 1 0 0 は、各ユーザのゲームデータを管理するユーザ管理 D B ( Data Base ) 1 0 0

50

aを格納する。

【0035】

以下の説明では、ゲームサーバ10は、ルーレットを用いて、複数のオブジェクトの中から1つのオブジェクトを抽選により決定することとする。また、当該オブジェクトは、ルーレットにセットする「ピース」であるものとする。また、ユーザにオブジェクトを関連付けることは、ユーザにオブジェクトを付与することであるものとする。また、ユーザに関連付けられているオブジェクトは、ユーザが所持しているオブジェクトであるものとする。

【0036】

図6は、ユーザ管理DB100aの一例を示す図である。ユーザ管理DB100aは、ゲームをプレイするユーザに関する各種データを管理する。ユーザ管理DB100aは、例えば、ユーザを一意に識別するユーザID、ゲーム内でユーザ名として使用されるニックネーム、友達関係にある他のユーザを示すフレンド登録リスト、ユーザが利用する端末20の位置を示す位置情報、ユーザの経験値、ランク、スタミナ、及び、ユーザが所持するポイントの数の各種パラメータ、及び、ユーザが所持するピースの種類及び数などを対応づけて格納する。

10

【0037】

図7は、ゲームサーバ10がピースを付与する際の処理手順の一例を示すフローチャートである。

【0038】

ステップS10で、制御部111は、ユーザの指示に応じてゲームを実行する。また、ユーザの指示に応じて、ユーザが選択したクエストを実行する。

20

【0039】

ステップS11で、制御部111は、ユーザが、ピース取得条件を満たしている場合、当該ユーザにピースを付与する。管理部110は、ユーザに付与されたピースに関する情報(ピースの種類及びピース数)を、ユーザ管理DB100aの「所持ピース」フィールドに記録する。

【0040】

図8は、ピースの一例を示す図である。「ピース名」はピースを一意に識別するピースの名称を示す。ピース名は、ピースを一意に識別可能な情報であれば、ピースIDやピース識別子であってもよい。「ピース取得条件」は、ユーザがピースを取得するために達成すべきミッションの内容を示す。例えば、ユーザが、2日間連続してゲームにログインした場合、ピースDが当該ユーザに付与される。また、1回のクエストで敵を5体倒すと、ピースEが付与される。「ピース角度」は、ピースをルーレットにセットした際に、当該ピースがルーレットを占有する角度を示す。なお、ルーレットは1周360度であるから、ピース角度が大きいほど、そのピースが当たり易いことを意味する。例えば、ピース角度が45度である場合、そのピースが抽選される確率は、 $45 / 360 \times 100 = 12.5\%$ になる。つまり、複数のピースの各々には、抽選確率が対応付けられているとすることができる。なお、本実施形態において、各ピースのピース角度は同一(例えば45度など)であってもよい。また、以下の説明において、ピース角度を抽選確率に読み替えてもよい。

30

【0041】

「報酬」は、抽選の結果、そのピースが選択された場合にユーザに付与される報酬を示す。つまり、複数のピースの各々には、報酬が対応付けられている。例えば、ルーレットを回してピースAが選択された場合、50個のアイテムAがユーザに付与される。

【0042】

図9は、ピースの設定例を示す図である。図9に示すA~Eの文字は、図8のピース名に対応する。図9のルーレットR10には、ピースA、B、C及びDがセットされている。ピースDのピース角度は90度であり、ピースA、B及びCのピース角度の2倍である。従って、ピースDは、ピースA、B及びCの2つ分の領域を占有する。

40

50

## 【 0 0 4 3 】

ここで、ピース（オブジェクト）の中には、複数種類の報酬が対応付けられており、更に、複数の報酬の各々にはピース角度（抽選確率）が対応付けられている、特殊なピース（所定オブジェクト）が含まれていてもよい。各報酬に対応づけられているピース角度は、報酬ごとに異なるピース角度であってもよいし、同一のピース角度であってもよい。例えば、図8に示すピースEの場合、5度のピース角度には500個のアイテムAが対応付けられており、40度のピース角度には10個のアイテムAが対応づけられている。これは、ルーレットを回した場合、 $5 / 360 \times 100 = 1.39\%$ の確率で、アイテムAが500個付与され、 $40 / 360 \times 100 = 11.11\%$ の確率で、アイテムAが10個付与されることを示している。ピースEがルーレットにセットされた様子を、図9のルーレットR11に示す。ルーレットR11において、ピースEの2つの領域のうち狭い方の領域でルーレットが停止すると、ユーザにアイテムAが500個付与され、広い方の領域でルーレットが停止すると、ユーザにアイテムAが10個付与される。

10

## 【 0 0 4 4 】

図10は、ゲームサーバ10が抽選を行う際の処理手順の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 0 4 5 】

ステップS20で、制御部111は、ユーザから、ルーレットの作成を受け付ける。より詳細には、制御部111は、ユーザから、ルーレットにセットする複数のピースの選択を受け付ける。例えば、制御部111は、ユーザ管理DB100aを参照することでユーザが所持しているピースを取得し、取得したピースの中から、ルーレットにセットするピースの選択をユーザから受け付ける。

20

## 【 0 0 4 6 】

ステップS21で、制御部111は、ユーザから抽選を実行するとの指示を受けた場合に、複数のピースの各々に対応付けられる抽選確率に基づいて、複数のピースから1以上のピースを抽選する（1以上のピースを抽選で決定する）。制御部111は、複数のピースから1つのピースを抽選してもよいし、複数のピースのうち2以上のピースを抽選してもよい。制御部111は、どのような方法でピースを抽選してもよいが、例えば、以下の方法でピースを抽選してもよい。

## 【 0 0 4 7 】

1：0～1の間で乱数Xを出力  
 2：乱数Xを360倍した値Yを計算  
 3：Yをルーレットにおける起点方向（角度0の方向）からの時計回りの角度とみなした場合に、角度Yの方向に存在するピースを、抽選されたピースとして決定

30

例えば、図9に示すルーレットR10の起点方向は0時の方向であるとする。0 ≤ Y < 45であった場合、右上にあるピースAが抽選され、45 ≤ Y < 90であった場合、右上にあるピースBが抽選され、90 ≤ Y < 135であった場合、右下のピースA（上側）が抽選され、135 ≤ Y < 180であった場合、右下のピースA（下側）が抽選されるといったように、ピースの抽選が行われてもよい。

## 【 0 0 4 8 】

また、制御部111は、上記方法による抽選の結果について、例えば、回転しているルーレットが停止することでピースが抽選される動画を生成して端末20に表示させることで、抽選が行われる様子を演出するようにしてもよい。図10に戻り説明を続ける。

40

## 【 0 0 4 9 】

ステップS22で、制御部111は、抽選されたピースに対応付けられる報酬を、ユーザに付与する。制御部111は、ステップS21の処理手順で、複数のピースから特殊なピース（所定オブジェクト）を抽選した場合、更に、当該特殊なピースに対応付けられる複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬を、複数の報酬の各々に対応付けられる抽選確率に従って抽選するようにしてもよい。また、制御部111は、当該抽選された少なくとも1つの報酬をユーザに付与するようにしてもよい。

50

## 【 0 0 5 0 】

[ ピースの取得に関する条件について ]

図9のステップS11の処理手順において、管理部110は、ユーザのゲームプレイによって特定プレイ条件が満たされた場合であって、かつ、当該ユーザがゲームをプレイして特定のミッション（課題）を達成した場合に、当該ユーザに特定のピースを付与する（関連付ける）ようにしてもよい。また、管理部110は、特定プレイ条件が満たされない場合には、当該ユーザが特定のミッションを達成した場合であっても特定のオブジェクトをユーザに付与しない（関連付けない）ようにしてもよい。

## 【 0 0 5 1 】

特定プレイ条件が満たされる場合は、例えば、ユーザが所持するピースの数が所定数以上であることであってもよいし、若しくは、ユーザが所持するピースの種類が所定種類以上であることであってもよい。また、特定のミッションは、特定プレイ条件が満たされた場合にのみプレイ可能なミッションであってもよい。また、特定のピースは、前述した特殊なピースであってもよいし、報酬として付与されるゲームオブジェクトが所定数以上であるピースであってもよいし、若しくは、報酬として付与されるゲームオブジェクトの希少度等のパラメータが所定以上であるピースであってもよい。希少度とは、ゲーム内でゲームオブジェクトを入手できる可能性を示す度合いであり、値が大きいほど、入手できる可能性が低いことを示す。

10

## 【 0 0 5 2 】

例えば、制御部111は、ユーザが所持するピースの数が所定数以上である場合、当該ユーザに対し特定のミッションのプレイを許可し、当該ユーザが特定のミッションを達成した場合に、当該ユーザに特殊なピースを付与してもよい。また、ユーザが所持するピースの数が所定数未満である場合、当該ユーザが特定のミッションを達成した場合であっても、当該ユーザに特殊なピースを付与しないようにしてもよい。これにより、ユーザに対し、特定プレイ条件が満たされるまでゲームをプレイしようというモチベーションを与えることが可能になる。

20

## 【 0 0 5 3 】

[ 抽選を実行する際の条件について ]

(条件例1)

制御部111は、ユーザが所持するピース（ユーザに関連づけられるオブジェクト）が所定条件を満たした場合、ユーザから2以上のオブジェクトの指定を受け付けるようにしてもよい。所定条件は、ユーザが所持するピースが所定数以上であることであってもよい。すなわち、制御部111は、ユーザが所持するピースが所定数以上である場合に、当該ユーザから、抽選を実行することの要求（所定の要求）を受け付け可能としてもよい。

30

## 【 0 0 5 4 】

所定数について特に限定はないが、所定数は、ルーレットにピースをセットする際に必要な最低ピース数であってもよい。もし、各ピースのピース角度が固定値である場合、最低ピース数は、「 $360 \text{度} \div \text{ピース角度}$ 」で計算できる。例えばピース角度が45度である場合、最低ピース数は「8」になる。

## 【 0 0 5 5 】

また、各ピースのピース角度が異なる場合、最低ピース数は、例えば、ユーザが所持する各ピースのピース角度の合計が360度になる組み合わせのうち、最もピース数が少ない組み合わせにおけるピース数と同一であってもよい。例えば、45度のピース10枚、90度のピース2枚を所持している場合、ピース角度の合計が360度になる組み合わせは、90度のピース2枚と、45度のピース4枚の組み合わせになる。従って、この場合の最低ピース数は、6枚としてもよい。

40

## 【 0 0 5 6 】

(条件例2)

制御部111は、ユーザにより指定されたピースの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たす場合に、当該ユーザから、抽選を実行するとの要

50

求（所定の要求）を受け付け可能としてもよい。ここで、ユーザに指定されたピースとは、ユーザの指示でルーレットにセットされたピースであってもよい。また、パラメータとは、ピース角度であってもよい。また、所定のパラメータ条件（第1パラメータ条件と称してもよい）は、ルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が360度であることであってもよい。つまり、制御部111は、ユーザがルーレットにセットしたピースのピース角度の合計が360度である場合に、ユーザから、抽選を実行するとの要求を受け付けるようにしてもよい。また、制御部111は、ルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が360度ではない場合（例えば合計が315度であり、45度のピースをあと1枚セットする必要がある場合等）に、ユーザから、抽選を実行するとの要求を受け付けないようにしてもよい。これにより、ユーザがルーレットにピースをセットし終わる前に抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0057】

なお、制御部111は、ルーレットに予めピースをプリセットしておき、ユーザから、プリセットされたピースのうち全部又は一部について、当該ユーザが所持しているピースとの交換を受け付けるようにしてもよい。また、制御部111は、プリセットされたピースの全部又は一部が交換されたか否かに関わらず、ユーザから抽選の実行を受け付けるようにしてもよい。つまり、ルーレット上には、プリセットされたピースとユーザが自らセットしたピースの両方が混在していることになるが、制御部111は、このような状態であっても、ユーザから抽選の実行を受け付けるようにしてもよい。すなわち、制御部111は、ユーザにより指定されたピース（プリセットされたピースを除く、ユーザが自らルーレットにセットしたピース）の各々に対応付けられるパラメータ（例えばピース角度）の合計値が所定のパラメータ条件（例えばピース角度の合計が360度であること）を満たすか否かに関わらず、当該ユーザから、抽選を実行するとの要求（所定の要求）を受け付け可能としてもよい。

20

#### 【0058】

また、制御部111は、ルーレット上にプリセットされたピースのうち所定数のピースをユーザが交換した場合に、ユーザから、抽選を実行するとの要求を受け付けるようにしてもよい。

#### 【0059】

[ 抽選確率の変更について ]

制御部111は、ユーザのゲームプレイによって所定のプレイ条件が満たされた場合、複数のピースから1以上のピースを抽選する際の条件を示す抽選条件を、ユーザの指示に基づいて変更可能としてもよい。つまり、ピースの抽選条件は、ピース毎に固定されているのではなく、ユーザの指示で変更可能であってもよい。ここで、抽選条件は、これまでに説明した選択確率を含んでいてもよい。例えば、制御部111は、抽選条件として、ユーザから、複数のオブジェクトの各々に対応付けられる選択確率の変更を受け付けるようにしてもよい。例えば、制御部111は、ピースのピース角度を、任意の角度又は予め定められたパターンの角度（例えば、45度、60度、90度、120度、180度等、360度を割った場合に割り切れる角度）に変更することを受け付けるようにしてもよい。

30

#### 【0060】

「所定のプレイ条件が満たされた場合」とは、例えば、ユーザに所定数以上のピースが付与された場合であってもよい。すなわち、制御部111は、ユーザのゲームプレイによって、所定のプレイ条件として所定数のピースが当該ユーザに付与された場合（関連付けられた場合）、抽選条件を、当該ユーザの指示に基づいて変更可能としてもよい。

40

#### 【0061】

また、「所定のプレイ条件が満たされた場合」は、例えば、ユーザがピースを所定数以上所持している場合、ユーザが抽選を所定回数以上行った場合、所定のクエスト（例えば期間限定クエストやイベントクエスト等）をクリアした場合、所定数のクエストをクリアした場合、所定の日数以上連続でログインした場合等であってもよい。ピースの抽選確率を上げるためには、所定のプレイ条件を満たす必要があることから、ユーザのゲームプレ

50

イが促進されることになる。

【 0 0 6 2 】

< 画面表示例 >

図 1 1 は、ゲーム画面の画面表示例を示す図である。図 1 1 の例では、各ピースのピース角度は、全て 4 5 度であると仮定する。ピース選択画面 M 1 0 0 は、ルーレットにセットするピースの選択を受け付ける画面である。ピース選択画面 M 1 0 0 でピースが選択され、決定ボタンが押下されると、制御部 1 1 1 は、ルーレット表示画面 M 2 0 0 を表示させる。ルーレット表示画面 M 2 0 0 において、制御部 1 1 1 は、ピース選択画面 M 1 0 0 で選択されたピースを、ルーレット上のランダムな位置にセットした状態で表示してもよいし、ピース選択画面 M 1 0 0 で選択されたピースをセットする位置を、ユーザから任意に受付可能としてもよい。また、制御部 1 1 1 は、ユーザから、各ピースの位置を入れ替える指示を受け付けるようにしてもよい。例えば、制御部 1 1 1 は、ルーレット表示画面 M 2 0 0 において、H の位置にセットされているピースと、C の位置にセットされているピースとをユーザの指示により入れ替えるようにしてもよい。

10

【 0 0 6 3 】

ルーレット表示画面 M 2 0 0 で、ルーレットを回すボタンが押下されると、制御部 1 1 1 は、抽選結果画面 M 2 0 1 を表示させる。制御部 1 1 1 は、抽選されたピースと抽選されなかったピースとを識別可能な態様で表示するようにしてもよい。より具体的には、制御部 1 1 1 は、抽選されたピース（図 1 1 の例では右上のピース）を、抽選されなかったピースとは異なる態様で、抽選結果画面 M 2 0 1 に表示するようにしてもよい。

20

【 0 0 6 4 】

[ 画面表示の変形例 1 ]

制御部 1 1 1 は、ユーザにより指定されたピースの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たさない場合、当該ユーザが所持するオブジェクトのうち、当該ユーザが追加で指定することで合計値が所定のパラメータ条件（第 1 パラメータ条件と称してもよい）を満たすオブジェクトと、当該ユーザが追加で指定しても当該合計値が当該所定のパラメータ条件を満たさないオブジェクトとを識別可能に表示させるようにしてもよい。前述した「抽選を実行する際の条件について」の「条件例 2」と同様、ユーザに指定されたピースとは、ユーザによりルーレットにセットされたピースであってもよい。また、パラメータは、ピース角度であってもよい。また、所定のパラメータ条件（第 1 パラメータ条件）は、ルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が 3 6 0 度であることであってもよい。つまり、制御部 1 1 1 は、ユーザによりルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が 3 6 0 度未満である場合、ルーレットにセットすることでピース角度の合計が 3 6 0 度になるピースと、ルーレットにセットしてもピース角度の合計が 3 6 0 度にならないピースとを、異なる態様で表示させるようにしてもよい。これにより、ユーザは、ルーレットにセットすることでピース角度の合計が 3 6 0 度になるピースを容易に識別することが可能になる。

30

【 0 0 6 5 】

なお、所定のパラメータ条件（第 2 パラメータ条件と称してもよい）は、ルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が 3 6 0 度以下であることとしてもよい。つまり、制御部 1 1 1 は、ユーザによりルーレットにセットされたピースのピース角度の合計が 3 6 0 度以下である場合、ルーレットにセットしてもピース角度の合計が 3 6 0 度以下であるピースと、ルーレットにセットするとピース角度の合計が 3 6 0 度以下にならないピース（つまり 3 6 0 度を超過してしまうピース）とを、異なる態様で表示させるようにしてもよい。

40

【 0 0 6 6 】

図 1 2 は、ゲーム画面の画面表示例を示す図である。図 1 2 の例では、各ピースのピース角度は異なることが許容されるものとする。ピース選択画面 M 3 0 0 では、未選択と表示されている 9 0 度の部分には、ピースがセットされていない。この状態では、ピース A ~ F の全てをセットすることが可能であることから、制御部 1 1 1 は、ピース A ~ F を選

50

択可能な態様で表示する。一方、ピース選択画面M301では、未選択と表示されている部分は45度であることから、ピース角度が45度を超えるピースD及びFをルーレットにセットすることができない。従って、制御部111は、ピースD及びFを、ピースA～C及びEとは異なる態様で表示する。これにより、ユーザは、ルーレットにセット可能なピースと、セット不可能なピースを容易に識別することが可能になる。

【0067】

[画面表示の変形例2]

制御部111は、ユーザが所持するピース(ユーザに関連付けられたオブジェクト)のうち、当該ユーザが指定したピースに基づいて、当該ユーザが所持していないピース(ユーザに関連付けられていないオブジェクト)であって所定条件を満たすピースに関する情報を、当該ユーザに通知するようにしてもよい。所定条件を満たすピースに関する情報は、例えば、ユーザが指定したピースと対応する属性を有するピースに関する情報であってもよい。また、ユーザが指定したピースは、ユーザがルーレットにセットしたピースであってもよい。つまり、制御部111は、ユーザが所持していないピースのうち、ユーザがルーレットにセットしたピースと対応する属性を有するピースに関する情報を、端末20の画面に表示させるようにしてもよい。当該情報は、例えば、ピースを入手可能なミッションの内容を示す情報であってもよい。

10

【0068】

また、「ユーザがルーレットにセットしたピースと対応する属性を有するピース」とは、報酬として付与されるゲームオブジェクトが、ルーレットにセットされたピースと同種あるいは同一であるピースであってもよいし、報酬として付与されるゲームオブジェクトがルーレットにセットされたピースと同一であり、かつ、付与されるゲームオブジェクトの個数が、ルーレットにセットされたピースで付与されるゲームオブジェクトの個数よりも多いピースであってもよい。例えば、報酬としてアイテムAが50個付与される「ピースA」がルーレットにセットされている場合、制御部111は、報酬としてアイテムAが200個付与される「ピースB」に関する情報を、端末20の画面に表示させるようにしてもよい。若しくは、「ユーザがルーレットにセットしたピースと対応する属性を有するピース」は、ルーレットにセットされたピースと所定の関係を有するピースであってもよいし、ルーレットにセットされたピースと同種あるいは同一のミッションを達成することで入手可能なピースであってもよい。これにより、ユーザは、所持していないピースであって、所定条件を満たすピースに関する情報を容易に把握することが可能になる。

20

30

【0069】

[画面表示の変形例2]

ゲームでは、ミッションにチャレンジ可能な期間(つまり、ピースを取得可能な期間)は制限されていてもよい。制御部111は、ミッションにチャレンジ可能な期間が終了する前の所定のタイミング以降、ミッションにチャレンジ可能な期間(ミッションを達成可能な期間)が終了することを示す情報を、ユーザの端末20の画面に表示させるようにしてもよい。

【0070】

<まとめ>

以上説明した実施形態によれば、ゲームサーバ10は、ユーザが所持するピースを含む複数のピースの中から抽選されたピースに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するようにした。これにより、ユーザのゲームプレイを促進することを可能とする技術を提供することが可能になる。

40

【0071】

以上説明した実施形態は、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。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。例えば、前述した特殊なピースは、1つのピースに複数種類の報酬が対応づけられており、かつ、各々の報酬にピース角度

50

(抽選確率)が対応付けられていることに限定されない。例えば、特殊なピースは、抽選確率が異なる2つのピースの組み合わせであると定義されてもよい。

【0072】

<付記>

<付記1>

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付ける管理部と、  
前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定する制御部と、  
を有する情報処理装置。

10

【0073】

付記1によれば、ユーザのゲームプレイを促進することが可能になる。

【0074】

<付記2>

前記複数のオブジェクトの各々には報酬が対応付けられており、  
前記制御部は、抽選されたオブジェクトに対応付けられた報酬を、前記ユーザに付与する、  
付記1に記載の情報処理装置。

【0075】

付記2によれば、抽選されたオブジェクトに対応づけられた報酬を、ユーザに付与することが可能になる。

20

【0076】

<付記3>

前記複数のオブジェクトの各々には抽選確率が対応付けられており、  
前記制御部は、前記複数のオブジェクトの各々に対応付けられる抽選確率に基づいて、前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する、  
付記1又は2に記載の情報処理装置。

【0077】

付記3によれば、オブジェクトに対応づけられた抽選確率に基づいて、オブジェクトの抽選を行うことが可能になる。

30

【0078】

<付記4>

前記複数のオブジェクトは、所定オブジェクトを含み、  
前記所定オブジェクトには複数種類の報酬が対応付けられており、更に、前記複数種類の報酬の各々には抽選確率が対応付けられており、  
前記制御部は、前記所定オブジェクトを抽選した場合、更に、前記所定オブジェクトに対応付けられる前記複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬を、前記複数種類の報酬の各々に対応付けられる抽選確率に従って抽選する、  
付記1～3のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0079】

付記4によれば、所定オブジェクトが抽選された場合、複数種類の報酬の中から少なくとも1つの報酬が更に抽選されることから、ユーザは、抽選を更に楽しむことが可能になる。

40

【0080】

<付記5>

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられるオブジェクトが所定数以上である場合に、前記ユーザから前記要求を受け付け可能とする、  
付記1～4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0081】

付記5によれば、抽選を実行するために、ユーザは、より多くのオブジェクトを関連づ

50



ける必要があることから、ユーザに対し、ゲームプレイを促進させることが可能になる。

【 0 0 8 2 】

< 付記 6 >

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち前記ユーザにより指定されたオブジェクトを含む前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する、

付記 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 3 】

付記 6 によれば、ユーザは、指定したオブジェクトの中から、抽選を実行することが可能になる。

【 0 0 8 4 】

< 付記 7 >

前記制御部は、前記ユーザにより指定されたオブジェクトの各々に対応付けられるパラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たす場合に、前記要求を受け付け可能とする、

付記 6 に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 5 】

付記 7 によれば、ユーザは、抽選を実行するためには、ユーザ自身に関連づけられたオブジェクトの中から、所定のパラメータ条件を満たすようにオブジェクトを指定する必要がある。すなわち、ユーザは、より多くのオブジェクトを自身に関連付ける必要があるため、ユーザのゲームプレイを促進させることが可能になる。

【 0 0 8 6 】

< 付記 8 >

前記制御部は、前記ユーザにより指定されたオブジェクトの各々に対応付けられるパラメータの合計値が前記所定のパラメータ条件を満たさない場合、前記ユーザに関連付けられるオブジェクトのうち、前記ユーザが追加で指定することで前記合計値が前記所定のパラメータ条件を満たすオブジェクトと、前記ユーザが追加で指定しても前記合計値が前記所定のパラメータ条件を満たさないオブジェクトとを識別可能に表示させる、

付記 7 に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 7 】

付記 8 によれば、ユーザは、追加で指定することで、パラメータの合計値が所定のパラメータ条件を満たすオブジェクトを容易に識別することが可能になる。

【 0 0 8 8 】

< 付記 9 >

前記制御部は、前記ユーザのゲームプレイによって所定のプレイ条件が満たされた場合、前記複数のオブジェクトからオブジェクトを抽選する際の条件を示す抽選条件を、前記ユーザの指示に基づいて変更可能とする、

付記 1 ~ 8 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 0 8 9 】

付記 9 によれば、抽選条件を変更することで、ゲームの進行に変化を与えることができることから、ユーザは、飽きずにゲームを続けることが可能になる。

【 0 0 9 0 】

< 付記 1 0 >

前記制御部は、前記ユーザのゲームプレイによって、前記所定のプレイ条件として所定数のオブジェクトが前記ユーザに関連付けられた場合、前記抽選条件を、前記ユーザの指示に基づいて変更可能とする、

付記 9 に記載の情報処理装置。

【 0 0 9 1 】

付記 1 0 によれば、所定数のオブジェクトがユーザに関連付けられた場合に抽選条件を変更することができることから、ユーザは、飽きずにゲームを続けることが可能になる。

【 0 0 9 2 】

< 付記 1 1 >

10

20

30

40

50

前記制御部は、前記抽選条件として、前記ユーザから、前記複数のオブジェクトの各々に対応付けられる選択確率の変更を受け付ける、

付記 9 又は 10 に記載の情報処理装置。

【0093】

付記 11 によれば、ユーザは、オブジェクトの各々に対応付けられる選択確率を変更することができ、これにより、ユーザは、飽きずにゲームを続けることが可能になる。

【0094】

<付記 12>

前記管理部は、前記ユーザのゲームプレイによって特定プレイ条件が満たされた場合であって、かつ、前記ユーザがゲームをプレイして特定の課題を達成した場合に、前記ユーザに特定のオブジェクトを関連付け、前記特定プレイ条件が満たされない場合には、前記ユーザが前記特定の課題を達成した場合であっても前記特定のオブジェクトを前記ユーザに関連付けない、

10

付記 1 ~ 11 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0095】

付記 12 によれば、ユーザは、特定の課題を達成するために、繰り返しゲームをプレイすることになるため、ユーザのゲームプレイを促進させることが可能になる。

【0096】

<付記 13>

前記制御部は、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトのうち、前記ユーザが指定したオブジェクトに基づいて、前記ユーザに関連付けられていないオブジェクトであって所定条件を満たすオブジェクトに関する情報を、前記ユーザに通知する、

20

付記 1 ~ 12 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【0097】

付記 13 によれば、ユーザは、通知されたオブジェクトを入手するためにゲームをプレイすることになるため、ユーザのゲームプレイを促進させることが可能になる。

【0098】

<付記 14>

前記制御部は、前記所定条件を満たすオブジェクトに関する情報として、前記ユーザが指定したオブジェクトと対応する属性を有するオブジェクトに関する情報を、前記ユーザに通知する、

30

付記 13 に記載の情報処理装置。

【0099】

付記 14 によれば、ユーザは、指定したオブジェクトに対応する属性を有するオブジェクトに関する情報を受けとることが可能になる。

【0100】

<付記 15>

情報処理装置が、ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、

情報処理装置が、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定するステップと、

40

を含む情報処理方法。

【0101】

付記 15 によれば、ユーザのゲームプレイを促進することが可能になる。

【0102】

<付記 16>

ユーザのゲームプレイに応じて、前記ユーザにオブジェクトを関連付けるステップと、前記ユーザの所定の要求に応じて、前記ユーザに関連付けられたオブジェクトを含む複数のオブジェクトから抽選されたオブジェクトに基づいて、ユーザに付与する報酬を決定

50

するステップと、

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【0103】

付記16によれば、ユーザのゲームプレイを促進することが可能になる。

【符号の説明】

【0104】

1...ゲームシステム、10...ゲームサーバ、11...プロセッサ、12...記憶装置、13...通信IF、14...入力デバイス、15...出力デバイス、20...端末、100...記憶部、100a...ユーザ管理DB、110...管理部、111...制御部、200...記憶部、201...通信部、202...UI部、203...制御部

10

20

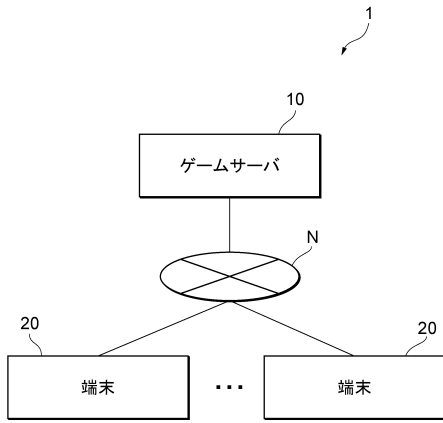
30

40

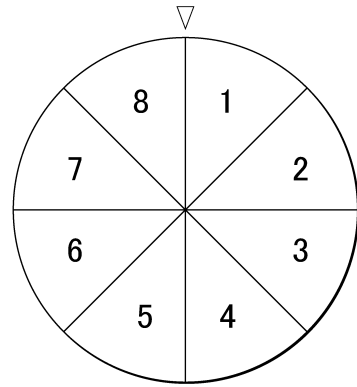
50

【図面】

【図 1】

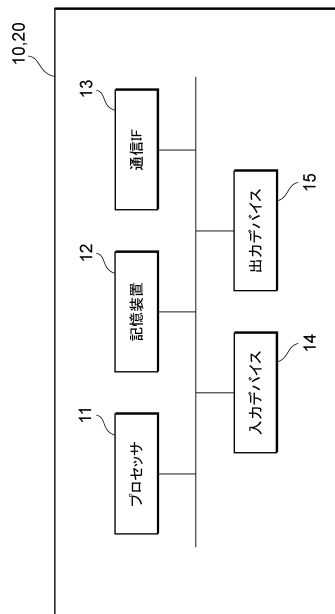


【図 2】

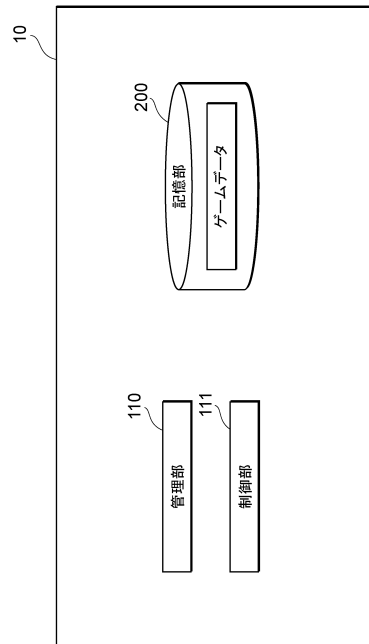


10

【図 3】



【図 4】



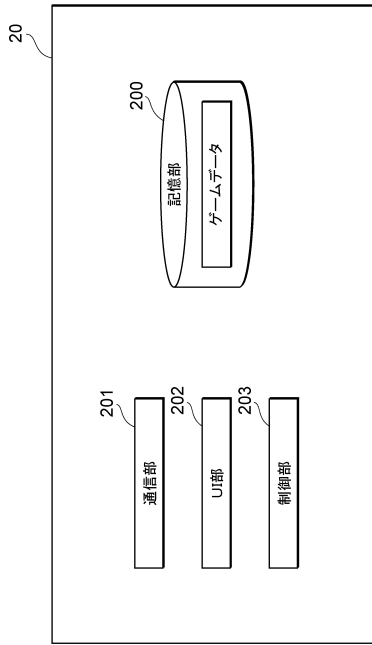
20

30

40

50

【図5】



【図6】

100a

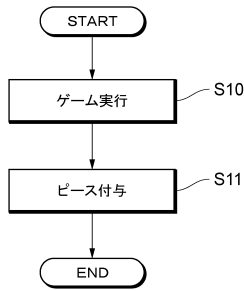
| ユーザーID | ニックネーム | フレンド登録リスト    | 位置情報 | 経験値   | ランク | スタミナ | ポイント | 所持ピース            |
|--------|--------|--------------|------|-------|-----|------|------|------------------|
| U100   | aaa    | U101,U103,.. | ...  | 10000 | 80  | 2000 | 200  | ピースA×8<br>ピースB×3 |
| U101   | bbb    | U100,U150,.. | ...  | 20000 | 10  | 100  | 50   | ピースA×5<br>ピースC×4 |
| U102   | ccc    | U110,U200,.. | ...  | 25000 | 60  | 1800 | 20   | ピースA×2           |
| U103   | ddd    | U100,U150,.. | ...  | 5000  | 15  | 50   | 100  | ピースC×7<br>ピースD×4 |
| ...    | ...    | ...          | ...  | ...   | ... | ...  | ...  | ...              |

<ユーザー管理DB>

10

20

【図7】



【図8】

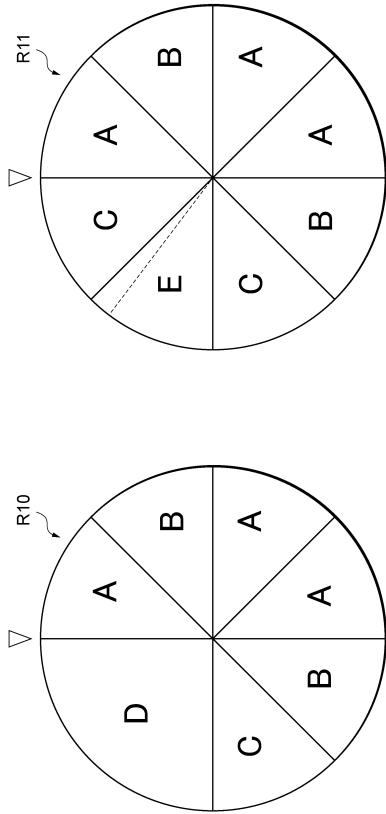
| ピース名 | ピース取得条件        | ピース角度 | 報酬        |
|------|----------------|-------|-----------|
| ピースA | クエストをX回クリア     | 45°   | アイテムA×50  |
| ピースB | 特別クエストY回クリア    | 45°   | アイテムA×200 |
| ピースC | 継続ログインZ日       | 45°   | ガチャB×10   |
| ピースD | マルチプレイでクエストクリア | 90°   | アイテムC×20  |
| ピースE | 1回のクエストで敵を5体倒す | 5°    | アイテムA×500 |
| ...  | ...            | 40°   | アイテムA×10  |
| ...  | ...            | ...   | ...       |

30

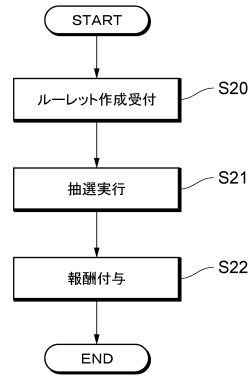
40

50

【図 9】



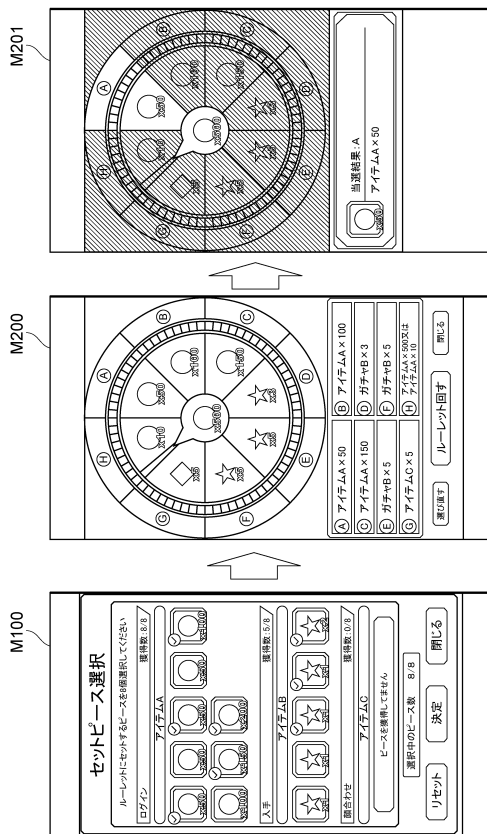
【図 10】



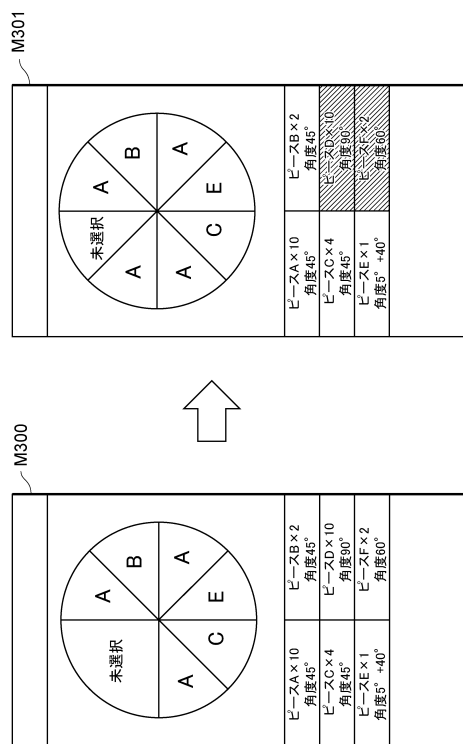
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

## フロントページの続き

クシィ内

(72)発明者 西田 哲史

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

(72)発明者 佐藤 俊宏

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

審査官 岸 智史

(56)参考文献 特開2020-039979(JP,A)

特開2021-178057(JP,A)

国際公開第2016/001953(WO,A1)

特開2021-159268(JP,A)

特開2021-153739(JP,A)

特開2020-137948(JP,A)

特開2021-106679(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 9/24、13/00-13/98