(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2016-190045
(P2016-190045A)
(43)公開日　平成28年11月10日(2016.11.10)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 13/69	(2014.01)	A63F 13/69	510	
A63F 13/53	(2014.01)	A63F 13/53		
A63F 13/30	(2014.01)	A63F 13/30		
A63F 13/70	(2014.01)	A63F 13/70		

審査請求 有　請求項の数 9　ＯＬ　（全 27 頁）

(21)出願番号　特願2016-115668 (P2016-115668)
(22)出願日　平成28年6月9日 (2016.6.9)
(62)分割の表示　特願2015-222431 (P2015-222431)の分割
原出願日　平成27年3月30日 (2015.3.30)
(11)特許番号　特許第6002863号 (P6002863)
(45)特許公報発行日　平成28年10月5日 (2016.10.5)

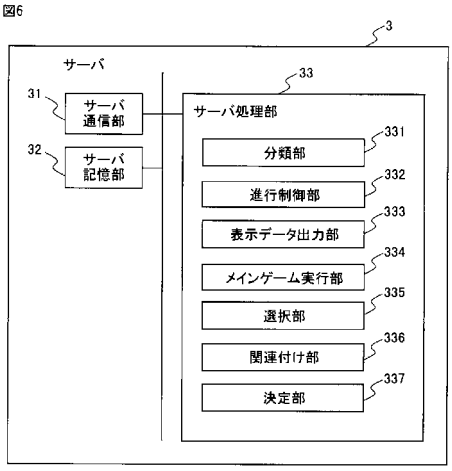
(71)出願人　504437801
グリー株式会社
東京都港区六本木六丁目１０番１号
(74)代理人　100099759
弁理士　青木　篤
(74)代理人　100092624
弁理士　鶴田　準一
(74)代理人　100114018
弁理士　南山　知広
(74)代理人　100180806
弁理士　三浦　剛
(74)代理人　100161089
弁理士　萩原　良一
(74)代理人　100196829
弁理士　中澤　言一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラム

(57)【要約】
【課題】本発明は、ゲーム媒体の取得に対するプレイヤの期待感を向上させることを可能とするゲーム制御方法等を提供することを目的とする。
【解決手段】本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、ゲーム媒体を選択するゲームを実行するコンピュータ（３）におけるゲーム制御方法であって、複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶部（３２）に記憶し、選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類し、プレイヤからの要求に従って、選択対象の中からゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤと関連付けて記憶部（３２）に記憶し、選択されたゲーム媒体が属するグループに基づいて次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定する、ことを含む。
【選択図】図６

図6



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶するコンピュータのゲーム制御方法であって、
前記選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類し、
前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに対応するオブジェクトを表示するためのデータを出力し、
プレイヤからの要求に従って、前記表示された複数のオブジェクトのうちのいずれかのオブジェクトを選択し、
前記選択されたオブジェクトに対応するゲーム媒体と同一のグループに属するゲーム媒体に対応するオブジェクトの表示態様を変更する、
ことを含むことを特徴とするゲーム制御方法。
【請求項２】
前記変更において、前記選択されたオブジェクトに対応するゲーム媒体と同一のグループに属するゲーム媒体に対応するオブジェクトを選択不可とするように前記表示態様を変更する、請求項１に記載のゲーム制御方法。
【請求項３】
前記複数のグループの内の二以上のグループは、同一種類のゲーム媒体から構成される、請求項１又は２に記載のゲーム制御方法。
【請求項４】
前記分類において、
前記複数のゲーム媒体を、各ゲーム媒体の価値に応じて複数のグループに分類し、
前記複数のグループのそれぞれに対応する価値に応じて、各グループに属するゲーム媒体の数を変更する、請求項１～３の何れか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項５】
前記コンピュータは、さらに、前記複数のグループ毎に、各グループに属するゲーム媒体が選択される確率を表示するためのデータを出力する、請求項１～４の何れか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項６】
さらに、プレイヤからの指示に従って、前記変更されたオブジェクトの表示態様を、元の表示態様にリセットする、請求項１～５の何れか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項７】
前記オブジェクトを表示するためのデータの出力において、各オブジェクトに対応するゲーム媒体が属するグループ毎に前記表示態様が異なるように前記データを作成する、請求項１～６の何れか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項８】
前記複数のグループのそれぞれに分類されたゲーム媒体を更に複数の小グループに分類することを更に含み、
前記オブジェクトを表示するためのデータの出力において、前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれが属する前記小グループのそれぞれに対応するオブジェクトを表示するためのデータを出力し、
前記選択において、更に、前記選択されたオブジェクトに対応する小グループに属する複数のゲーム媒体から、プレイヤに付与するゲーム媒体をランダムに選択する、請求項１～７の何れか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項９】
複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶するコンピュータであって、
前記選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類する分類部と、
前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに対応するオブジェクトを表示するためのデータを出力する出力部と、
プレイヤからの要求に従って、前記表示された複数のオブジェクトのうちのいずれかの

オブジェクトを選択する選択部と、
前記選択されたオブジェクトに対応するゲーム媒体と同一のグループに属するゲーム媒体に対応するオブジェクトの表示態様を変更する変更部と、
を備えることを特徴とするコンピュータ。
【請求項１０】
複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶するコンピュータの制御プログラムであって、
前記選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類し、
前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに対応するオブジェクトを表示するためのデータを出力し、
プレイヤからの要求に従って、前記出力された複数のオブジェクトのうちのいずれかのオブジェクトを選択し、
前記選択されたオブジェクトに対応するゲーム媒体と同一のグループに属するゲーム媒体に対応するオブジェクトの表示態様を変更する、
ことを前記コンピュータに実行させることを特徴とする制御プログラム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムに関する。
【背景技術】
【０００２】
近年、通信ネットワークを介して携帯端末にゲームを提供するサーバが普及している。このようなサーバにより提供されるゲームとして、複数のプレイヤが参加可能なもの（いわゆる「ソーシャルゲーム」）が知られている。ソーシャルゲームでは、プレイヤがゲームで使用するアイテムを取得するために、例えば、景品取得ゲーム（所謂「ガチャガチャ（登録商標）」）が実施される。景品取得ゲームは、複数の景品の中からランダム抽選により選択された景品をユーザに付与するゲームである。
【０００３】
特許文献１には、ネットワークを介してプレイヤ端末に、ゲーム媒体を用いたゲームを提供するサーバ装置が記載されている。ゲーム媒体は、ゲームの進行のためにプレイヤによって用いられる電子データである。このサーバ装置は、プレイヤ端末から自動ガシャ実行要求を受けると、そのプレイヤに割り当てられたデッキに収容されているゲーム媒体の中から当選ゲーム媒体を選択する抽選処理を実行し、選択されたゲーム媒体をそのプレイヤに付与するとともに、デッキから削除する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１４－９０９７４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
一般に、各プレイヤは、デッキに含まれるゲーム媒体の内、プレイヤ自身が所望するゲーム媒体を取得することを目的として自動ガシャ実行要求等のゲーム媒体取得要求を行う。特許文献１のゲームシステムでは、各プレイヤは、デッキ内の全てのゲーム媒体を取得すれば、所望するゲーム媒体を確実に取得することができる。また、所望するゲーム媒体が当選しなかった場合でも、当選したゲーム媒体はデッキから削除されていくので、次の抽選において所望するゲーム媒体の当選確率は高くなる。しかしながら、一回の抽選につき一つのゲーム媒体がデッキから減っていくだけでは、ゲーム媒体の当選確率の上昇度合いは単調であるため、プレイヤはゲーム媒体の当選確率を予測しやすかった。このため、ゲーム媒体の取得に対するプレイヤの期待感を十分に向上させることができなかった。

【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、ゲーム媒体の取得に対するプレイヤの期待感を向上させることを可能とするゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラム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】
【０００７】
本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、ゲーム媒体を選択するゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶部に記憶し、選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類し、プレイヤからの要求に従って、選択対象の中からゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤと関連付けて記憶部に記憶し、選択されたゲーム媒体が属するグループに基づいて次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定する、ことを含む。
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、本発明に係るゲーム制御方法において、決定において、選択対象に含まれるゲーム媒体から、選択されたゲーム媒体が属するグループと同じグループに属するゲーム媒体を削除するように、次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定することが好ましい。
【０００９】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、決定において、選択対象に含まれるゲーム媒体に、選択されたゲーム媒体が属するグループと同じグループに属するゲーム媒体を追加するように、次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定することが好ましい。
【００１０】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、決定において、選択されたゲーム媒体が属するグループと同じグループに属するゲーム媒体のみが含まれるように次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定することが好ましい。
【００１１】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、コンピュータは、出力部をさらに備え、さらに、選択の前に、選択対象に含まれるゲーム媒体のそれぞれに対応し、プレイヤが選択可能なオブジェクトを、選択対象に含まれるゲーム媒体のそれぞれが属するグループ毎に異なる態様で表示するための表示データを出力部に出力し、選択の後に、選択されたゲーム媒体が属するグループと同じグループに属するゲーム媒体に対応するオブジェクトを、プレイヤが選択不可に表示するための表示データを出力部に出力することが好ましい。
【００１２】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、複数のグループの内の二以上のグループは、同一種類のゲーム媒体から構成されることが好ましい。
【００１３】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、分類において、複数のゲーム媒体を、各ゲーム媒体の価値に応じて複数のグループに分類し、複数のグループのそれぞれに対応する価値に応じて、各グループに属するゲーム媒体の数を変更することが好ましい。
【００１４】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、コンピュータは、出力部をさらに備え、さらに、複数のグループ毎に、各グループに属するゲーム媒体が選択される確率を表示するための表示データを出力部に出力することが好ましい。
【００１５】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、さらに、プレイヤからの指示に従って、記憶部に記憶された次の選択対象を、元の選択対象にリセットすることが好ましい。
【００１６】
また、本発明に係るゲーム制御方法において、さらに、選択対象に含まれるゲーム媒体を、複数のグループと異なる複数の第２グループに分類し、次の選択対象の中からゲーム

媒体を選択した場合、選択されたゲーム媒体が属する第２グループに基づいて次の選択対象に含まれるゲーム媒体を変更し、さらに次の選択対象として記憶部に記憶することが好ましい。

【００１７】

本発明に係るコンピュータは、ゲーム媒体を選択するゲームを実行するコンピュータであって、複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶する記憶部と、選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類する分類部と、プレイヤからの要求に従って、選択対象の中からゲーム媒体を選択する選択部と、選択されたゲーム媒体をプレイヤと関連付けて記憶部に記憶する関連付け部と、選択されたゲーム媒体が属するグループに基づいて次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定する決定部と、を備える。

【００１８】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、ゲーム媒体を選択するゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶部に記憶し、選択対象に含まれるゲーム媒体を複数のグループに分類し、プレイヤからの要求に従って、選択対象の中からゲーム媒体を選択し、選択されたゲーム媒体をプレイヤと関連付けて記憶部に記憶し、選択されたゲーム媒体が属するグループに基づいて次の選択対象に含まれるゲーム媒体を決定する、

ことをコンピュータに実行させる。

【発明の効果】

【００１９】

本発明に係るゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムでは、ゲーム媒体を選択した結果に応じて、次の選択対象となるゲーム媒体をグループ単位で大幅に変更することが可能となるので、ゲーム媒体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。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】ゲームシステム１の概略構成の一例を示す図である。

【図２】携帯端末２の概略構成の一例を示す図である。

【図３】ゲームシステム１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。

【図４】（ａ）～（ｂ）ゲームシステム１が提供する抽選ゲームの他の例について説明するための模式図である。

【図５】（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６】サーバ３の概略構成の一例を示す図である。

【図７】（ａ）～（ｃ）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】抽選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９】抽選ゲーム画面表示データ作成処理の動作フローの一例を示す図である。

【図１０】抽選処理の動作フローの一例を示す図である。

【図１１】ゲームシステム１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。

【図１２】（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。

【発明を実施するための形態】

【００２１】

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。

【００２２】

１．本実施形態の概略

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ｗｅｂゲームを提供する。

【００２３】

ｗｅｂ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。

【００２４】

サーバが提供するゲームには、メインゲーム及びメインゲームと異なる他のゲームである抽選ゲームが含まれる。サーバは、メインゲームとして、ゲームのシナリオに従って進行するクエストを実行する。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。

【００２５】

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。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。

【００２６】

本実施形態では、予めゲームシステムに登録されたカードをゲーム媒体の例として説明する。バトルに使用されるプレイヤキャラクタ又は敵キャラクタのカードは、バトル用パラメータを有している。バトル用パラメータは、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）、スキル（特殊効果）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て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、バトル用パラメータがそれぞれ異なる複数のカードが割り当てられてもよい。

【００２７】

サーバは、抽選ゲームとして、携帯端末を操作するプレイヤからの要求に従って、抽選対象として設定さ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選択する抽選を実行し、選択されたキャラクタカードをプレイヤと関連付けて記憶することにより、プレイヤに付与する。抽選対象として設定されたキャラクタカードは、複数のグループに分類される。各グループは、キャラクタカードのレア度によって分類される。なお、各グループは、キャラクタの属性、キャラクタカードが発行された時期もしくはイベント、又はキャラクタが装着するアイテム等によって分類されてもよい。なお、プレイヤからの要求は、サーバに抽選を実行する指示に関する抽選要求であり、サーバは、プレイヤから抽選要求を受信すると、抽選対象のキャラクタカードから、等確率でランダムにキャラクタカードを選択する。

【００２８】

また、サーバは、抽選対象のキャラクタカードから、選択されたキャラクタカードが属するグループと同じグループに属するキャラクタカードを抽出し、抽出したキャラクタカ

ードを削除する。即ち、サーバは、次の抽選では、付与されたキャラクタカードが属するグループと同じグループのキャラクタカードを含まない抽選対象の中からキャラクタカードを選択する。

【００２９】

なお、サーバは、次の抽選では、抽選対象のキャラクタカードに、選択されたキャラクタカードが属するグループと同じグループに属するキャラクタカードをさらに追加（補充）してもよい。また、サーバは、選択されたキャラクタカードが属するグループと同じグループに属するキャラクタカードのみを、次の抽選対象のキャラクタカードとしてもよい。

【００３０】

これにより、抽選を実行した結果に応じて次の抽選対象となるカードをグループ単位で大幅に変更することを可能とし、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を図る。また、次の抽選対象となるカードを抽選結果に応じて分岐させていくことにより、プレイヤの抽選ゲームに対する継続意欲を向上させることを図る。

【００３１】

２．ゲームシステム１の構成

図１は、ゲームシステム１の概略構成の一例を示す図である。

【００３２】

ゲームシステム１は、少なくとも一台の携帯端末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。

【００３３】

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。

【００３４】

２．１．携帯端末２の構成

図２は、携帯端末２の概略構成の一例を示す図である。

【００３５】

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。

【００３６】

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Ｗｉｆｉ（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。

【００３７】

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のユーザ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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

２．１．１．端末処理部２５の機能

図３は、ゲームシステム１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。

【００４２】

図３に示すように、ゲームシステム１による抽選ゲームでは、抽選対象のキャラクタカードは、それぞれ二つ以上のキャラクタカードを含む複数のグループ（グループＡ、グループＢ、グループＣ、グループＤ）に分類される。グループＡは、例えばレア度が最低（ノーマル）のキャラクタカード等の低レア度カードのグループであり、グループＡには、それぞれ種類の異なる４枚の低レア度カード（キャラクタカードＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ）が含まれる。グループＢは、例えばレア度が中間（レア）のキャラクタカード等の中レア度カードのグループであり、グループＢには、それぞれ種類の異なる３枚の中レア度カード（キャラクタカードＥ、Ｆ、Ｇ）が含まれる。グループＣは、例えばレア度が最高（スーパーレア）のキャラクタカード等の高レア度カードのグループであり、グループＣには、それぞれ種類の異なる２枚の高レア度カード（キャラクタカードＨ、Ｉ）が含まれる。グループＤは、グループＣと同じ、レア度が最高（スーパーレア）のキャラクタカード等の高レア度カードのグループであり、グループＤには、グループＣに含まれる各カードとは種類

の異なる２枚の高レア度カード（キャラクタカードＪ、Ｋ）が含まれる。
【００４３】
サーバ３は、グループＡ～グループＤに属する抽選対象のキャラクタカードの中から、キャラクタカードを等確率でランダムに選択する抽選処理を実行する。抽選処理の結果、キャラクタカードＢが選択された場合、サーバ３は、選択されたキャラクタカードＢをプレイヤに付与する。その場合、サーバ３は、選択されたキャラクタカードＢが属するグループ（グループＡ）を特定する。サーバ３は、抽選対象のキャラクタカードから、特定したグループＡに属するキャラクタカード（キャラクタカードＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ）を削除し、残ったキャラクタカードを次の抽選対象のキャラクタカードとして設定する。
【００４４】
このように、サーバ３が実行する抽選ゲームでは、プレイヤが抽選を実行し、抽選処理によってキャラクタカードが選択されると、選択されたキャラクタカードが属するグループと同一のグループに含まれるキャラクタカードは、次の抽選対象とはならない。そのため、次の抽選ゲームにおける抽選対象となるキャラクタカードは、グループ単位で大幅に変更され、プレイヤのキャラクタカードの取得に対する期待感を高めることができる。また、この抽選ゲームでは、抽選を実行する度に選択されなかったキャラクタカードの当選確率が高くなっていく。プレイヤは、一回の抽選で価値の高いキャラクタカードを取得できなくても、次の抽選で取得できることを期待して抽選を行うため、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。
【００４５】
図４（ａ）～（ｂ）は、ゲームシステム１が提供する抽選ゲームの他の例について説明するための模式図である。
【００４６】
図４（ａ）では、図３で示した例と同様にキャラクタカードＢが選択された場合、サーバ３は、抽選対象のキャラクタカードに、選択されたキャラクタカードＢが属するグループ（グループＡ）に属するキャラクタカード（キャラクタカードＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ）を更に追加し、抽選処理前の抽選対象のキャラクタカード及び追加されたキャラクタカードを次の抽選対象のキャラクタカードとして設定する。
【００４７】
このように、図４（ａ）に示す抽選ゲームでは、抽選によってキャラクタカードが選択されると、次の抽選対象において、選択されたキャラクタカードが属するグループと同一のグループに含まれるキャラクタカードが２倍になる。そのため、次の抽選ゲームにおける抽選対象となるキャラクタカードは、グループ単位で大幅に変更され、プレイヤのキャラクタカードの取得に対する興趣性を高めることができる。また、この抽選ゲームでは、プレイヤが同じグループに含まれるキャラクタカードを取得できる可能性が高くなる。プレイヤは、価値の高いキャラクタカードを取得した場合に、そのキャラクタカードと同じグループに含まれる価値の高いキャラクタカードをさらに取得しようと抽選を繰り返すため、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。また、特定のキャラクタカードと、特定のキャラクタカードと同一種類のキャラクタカードとが合成されることによって、特定のキャラクタカードのパラメータの上限値を上昇させることができる場合、この抽選ゲームにおいて、プレイヤは、特定のキャラクタカードと同一種類のキャラクタカードを取得したいと考える。したがって、取得したキャラクタカードと同じグループに含まれる同一種類のキャラクタカードをさらに取得しようと抽選を繰り返すため、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。
【００４８】
図４（ｂ）では、図３で示した例と同様にキャラクタカードＢが選択された場合、サーバ３は、抽選対象のキャラクタカードとして、選択されたキャラクタカードＢが属するグループ（グループＡ）に属するキャラクタカード（キャラクタカードＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ）のみを残して、次の抽選対象のキャラクタカードとして設定する。
【００４９】

このように、図４（ｂ）に示す抽選ゲームでは、抽選によってキャラクタカードが選択されると、次の抽選対象として、選択されたキャラクタカードが属するグループと同一のグループに含まれるキャラクタカードのみが設定される。そのため、抽選結果に応じて、次の抽選ゲームにおける抽選対象となるキャラクタカードは、グループ単位で大幅に変更され、プレイヤのキャラクタカードの取得に対する期待感を高めることができる。また、この抽選ゲームでも、プレイヤが同じグループに含まれるキャラクタカードを取得できる可能性が高くなる。プレイヤは、価値の高いキャラクタカードを取得した場合に、そのキャラクタカードと同じグループに含まれる価値の高いキャラクタカードをさらに取得しようと抽選を繰り返すため、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。

【００５０】

図５（ａ）は、携帯端末２の表示部２４に表示されるホーム画面の一例を示す図である。

【００５１】

図５（ａ）に示すホーム画面５００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。

【００５２】

ホーム画面５００には、メインゲームボタン５０１及び抽選ゲームボタン５０２等が表示される。

【００５３】

メインゲームボタン５０１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。抽選ゲームボタン５０２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、プレイヤは抽選ゲームを実行することができる。

【００５４】

図５（ｂ）は、携帯端末２の表示部２４に表示される抽選ゲーム画面の一例を示す図である。

【００５５】

図５（ｂ）に示す抽選ゲーム画面５１０は、ホーム画面５００で抽選ゲームボタン５０２が押下されたときに表示される。抽選ゲーム画面５１０には、当選確率５１１、抽選ボタン５１２、リセットボタン５１３、戻るボタン５１４等が表示される。

【００５６】

当選確率５１１は、抽選ゲームにおいて各キャラクタカードが選択される確率である。当選確率５１１として、抽選対象のキャラクタカードが属するグループ毎に、今回の抽選における当選確率が表示される。抽選ボタン５１２が押下されると、抽選が実行され、抽選結果を表示するための画面が表示される。リセットボタン５１３が押下されると、抽選対象のキャラクタカードが最初の状態にリセットされ、再度、抽選ゲーム画面５１０が表示される。戻るボタン５１４が押下されると、再度、ホーム画面５００が表示される。

【００５７】

各キャラクタカードの当選確率５１１が表示されることにより、各プレイヤは各キャラクタカードの取得可能性を予測でき、抽選ゲームに対する各プレイヤの期待感を向上させることが可能となる。

【００５８】

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

【００５９】

図５（ｃ）に示す抽選結果画面５２０は、抽選ゲーム画面５１０で抽選ボタン５１２が押下されて抽選ゲームが実行されたときに表示される。抽選結果画面５２０には、取得キャラクタカードの画像５２１、名前及びグループ５２２、次回当選確率５２３、抽選ボタン５２４、リセットボタン５２５、戻るボタン５２６等が表示される。

【００６０】
画像５２１、名前及びグループ５２２として、抽選によりプレイヤが取得した取得キャラクタカードの画像、名前及びそのキャラクタカードが属するグループが表示される。次回当選確率５２３として、抽選対象の各キャラクタカードが属するグループ毎に、次回の抽選における当選確率が表示される。抽選ボタン５２４が押下されると、再度抽選が実行され、抽選結果を表示するための画面が表示される。リセットボタン５２５が押下されると、抽選対象のキャラクタカードが最初の状態にリセットされ、再度、抽選ゲーム画面５１０が表示される。戻るボタン５２６が押下されると、再度、ホーム画面５００が表示される。
【００６１】
次回の抽選における各キャラクタカードの次回当選確率５２３が表示されることにより、各プレイヤは次回の抽選における各キャラクタカードの取得可能性を予測でき、各プレイヤが抽選ゲームに再挑戦する意欲を向上させることが可能となる。
【００６２】
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に実装されてもよい。
【００６３】
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。
【００６４】
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）～（ｃ）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。
【００６５】
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ゲームを進行させる。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。
【００６６】
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。
【００６７】
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。

【００６８】

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）に示す抽選対象グループテーブル、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。

【００６９】

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）、パスワード、名前、画像データのファイル名、所有カード情報、抽選を実行した抽選回数、抽選対象グループ、バトル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。

【００７０】

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。

【００７１】

抽選対象グループは、各プレイヤが実行する抽選ゲームにおいて、抽選の対象となるキャラクタカードが属するグループである。抽選対象グループは、複数の分類（第１分類、第２分類、第３分類、・・・）毎に設定される。各分類は、例えばレア度、キャラクタの属性、キャラクタカードが発行された時期もしくはイベント、又はキャラクタが装着するアイテムの種類又は属性等によって規定される。

【００７２】

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バトル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。

【００７３】

関連プレイヤは、その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、例えばその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、その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バトルにおいてその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。

【００７４】

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、ＨＰ、攻撃力、防御力、属性等が関連付けて記憶される。

【００７５】

図７（ｃ）は、抽選ゲームにおいて分類されるキャラクタカードが属するグループを管理する抽選対象グループテーブルを示す。抽選対象グループテーブルには、抽選対象となる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、当該キャラクタカードが属するグループを示すグループＩＤ等が関連付けて記憶される。なお、各グループ

は、複数の分類毎に設定される。

【００７６】

なお、一つの分類の中の各グループは、種類の異なる規定によって設定されてもよい。例えば、第１分類において、一つ目のグループはレア度がノーマルのグループであり、二つ目のグループは属性が火のグループであり、三つ目のグループは今月発行されたキャラクタカードのグループのように分類されてもよい。また、各分類は、同じ種類の規定によって設定されてもよい。例えば、第１分類及び第２分類の両方が、レア度によってグループが設定されてもよい。また、一つの分類の中の異なる二以上のグループに、同一のキャラクタカードが含まれてもよい。

【００７７】

また、各分類によって規定される抽選対象グループには、同一種類の複数のグループが含まれていてもよい。例えば、第１分類において、レア度がノーマルであるグループＡが２つ含まれてもよい。

【００７８】

２．２．１．サーバ処理部３３の構成

サーバ処理部３３は、分類部３３１、進行制御部３３２、表示データ出力部３３３、メインゲーム実行部３３４、選択部３３５、関連付け部３３６及び決定部３３７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。

【００７９】

分類部３３１は、抽選ゲームが実行される前に、抽選対象に含まれるキャラクタカードを複数のグループに分類する。分類部３３１は、抽選対象となる各キャラクタカードを、複数の分類毎に、複数のグループに分類し、グループＩＤを設定し、抽選カードテーブルに記憶する。

【００８０】

なお、分類部３３１は、各キャラクタカードを各キャラクタカードの価値（例えばレア度）に応じて複数のグループに分類し、各グループに対応する価値に応じて、各グループに属するキャラクタカードの数を変更してもよい。その場合、分類部３３１は、キャラクタカードの価値が高いグループほど、そのグループに属するキャラクタカードの数を少なくし、キャラクタカードの価値が低いグループほど、そのグループに属するキャラクタカードの数を多くする。これにより、抽選により価値の低いカードが選択された場合、価値の低いカードがまとめて削除されるので、プレイヤが次回の抽選で価値の高いカードを取得できる確率を向上させることが可能となる。

【００８１】

また、分類部３３１は、抽選処理の対象となる抽選対象グループの初期値を設定する。分類部３３１は、複数の分類毎に、各分類で規定された全てのグループＩＤを抽選対象グループの初期値として記憶する。

【００８２】

進行制御部３３２は、ゲームの開始及び進行を制御し、分類部３３１、表示データ出力部３３３、メインゲーム実行部３３４、選択部３３５、関連付け部３３６、及び決定部３３７に処理の実行を適宜指示する。進行制御部３３２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。

【００８３】

図５（ａ）～（ｃ）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３３２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３３２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。

【００８４】

特に、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、進行制御部３３２は、表示データ出力部３３３に、ホーム画面５００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３３２は、表示データ出力部３３３が作成した表示データを携帯端末２に送信する。

【００８５】

また、携帯端末２に表示されたホーム画面５００でメインゲームボタン５０１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、進行制御部３３２は、メインゲーム実行部３３４にメインゲームの実行を指示する。そして、進行制御部３３２は、メインゲーム実行部３３４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。

【００８６】

また、携帯端末２に表示されたホーム画面５００で抽選ゲームボタン５０２が押下され、それに対応する抽選画面要求を携帯端末２から受信した場合、進行制御部３３２は、表示データ出力部３３３に抽選ゲーム画面５１０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３３２は、表示データ出力部３３３が作成した表示データを携帯端末２に送信する。

【００８７】

また、携帯端末２に表示された抽選ゲーム画面５１０の抽選ボタン５１２又は抽選結果画面５２０の抽選ボタン５２４が押下され、それに対応する抽選要求を携帯端末２から受信した場合、進行制御部３３２は、選択部３３５、関連付け部３３６及び決定部３３７に抽選処理の実行を指示する。そして、進行制御部３３２は、抽選処理の実行後に、表示データ出力部３３３が作成した、抽選結果画面５２０を表示するための表示データを携帯端末２に送信する。

【００８８】

また、携帯端末２に表示された抽選ゲーム画面５１０のリセットボタン５１３又は抽選結果画面５２０のリセットボタン５２５が押下され、それに対応する抽選ゲーム画面表示データ要求を携帯端末２から受信した場合、進行制御部３３２は、決定部３３７に、抽選対象のキャラクタカードのリセットを指示する。さらに、進行制御部３３２は、表示データ出力部３３３に抽選ゲーム画面５１０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３３２は、表示データ出力部３３３が作成した表示データを携帯端末２に送信する。

【００８９】

表示データ出力部３３３は、進行制御部３３２からホーム画面の表示データの作成が指示された場合、ホーム画面５００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３３２に渡す。

【００９０】

また、表示データ出力部３３３は、進行制御部３３２から抽選ゲーム画面の表示データの作成が指示された場合、抽選ゲーム画面５１０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３３２に渡す。

【００９１】

表示データ出力部３３３は、抽選ゲーム画面要求に含まれるプレイヤＩＤに基づいて、プレイヤテーブルからプレイヤに関連付けられた抽選対象グループＩＤを抽出する。表示データ出力部３３３は、抽選対象グループテーブルを参照して、取得した抽選対象グループＩＤに関連付けられた抽選対象カードＩＤを抽出する。次に、表示データ出力部３３３は、取得した全ての抽選対象グループＩＤに関連付けられた抽選対象カードＩＤの数に対する、各抽選対象グループＩＤに関連付けられた抽選対象カードＩＤの数の割合を算出する。表示データ出力部３３３は、算出した各抽選対象グループＩＤの割合を複数のグルー

プ毎の当選確率として出力する。例えば、グループＡに属するキャラクタカードの数が１２、グループＢに属するキャラクタカードの数が６０であり、全てのグループに属するキャラクタカードの数が３００である場合、各キャラクタカードは等確率でランダムに選択されるため、グループＡの当選確率は、４％（１２／３００）であり、グループＢの当選確率は、２０％（６０／３００）である。

【００９２】

表示データ出力部３３３は、出力した複数のグループ毎の当選確率に基づいて、当選確率、抽選ボタン、戻るボタン等を所定のレイアウトで表示させるための抽選ゲーム画面表示データを作成する。

【００９３】

表示データ出力部３３３は、抽選処理が終了した場合、上記の当選確率と同様にして、更新されたプレイヤテーブルの抽選対象カードＩＤに基づいて次回当選確率を算出し、抽選処理によりプレイヤに付与された取得キャラクタカード、及び算出した次回当選確率を表す抽選結果画面５２０を表示するための表示データを作成する。

【００９４】

メインゲーム実行部３３４は、進行制御部３３２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３３２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３３４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３３４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。

【００９５】

選択部３３５は、進行制御部３３２から抽選処理の実行が指示された場合、プレイヤテーブルの抽選対象グループを参照し、抽選要求に含まれるプレイヤＩＤに基づいて、そのプレイヤに対応する第１分類の各グループＩＤを抽出する。次に、選択部３３５は、抽選対象グループテーブルを参照して、抽出した全てのグループＩＤに属する抽選対象のキャラクタカードＩＤを読み出す。選択部３３５は、読み出したキャラクタカードＩＤの中から、１つのキャラクタカードＩＤを等確率でランダムに選択し、関連付け部３３６にキャラクタカードのプレイヤへの付与を指示する。

【００９６】

関連付け部３３６は、選択部３３５からキャラクタカードのプレイヤへの付与が指示された場合、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードをプレイヤと関連付けて記憶することにより、プレイヤに付与する。関連付け部３３６は、プレイヤテーブルにおいて、キャラクタカードのカードＩＤをプレイヤの所有カード情報に追加することにより、そのキャラクタカードをプレイヤに付与する。関連付け部３３６は、決定部３３７に、抽選対象に含まれるキャラクタカードの変更を指示する。

【００９７】

決定部３３７は、関連付け部３３６から、抽選対象に含まれるキャラクタカードの変更が指示された場合、プレイヤテーブルの抽選対象グループから、選択部３３５によって決定されたキャラクタカードが属する第１分類のグループＩＤを削除する。これにより、次の抽選ゲームでは、削除したグループに関連付けられたキャラクタカードは抽選対象に含まれず、削除したグループ以外のグループに関連付けられたキャラクタカードのみが抽選対象として選択される。したがって、この抽選ゲームでは、次の抽選ゲームにおける抽選対象のキャラクタカードを大幅に変更することが可能となる。

【００９８】

また、この抽選ゲームでは、抽選により所望のキャラクタカードが選ばれなくても、次の抽選でそのキャラクタカードが選ばれる確率が、飛躍的に上昇する。抽選を実行する度に、選択されなかったキャラクタカードの当選確率が高くなっていくため、キャラクタカ

ードの取得に対するプレイヤの期待感を十分に向上させ、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。

【００９９】

なお、決定部３３７は、選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤに対応する全てのキャラクタカードを次の抽選対象から削除するのではなく、一部のキャラクタカードは残してもよい。その場合、決定部３３７は、次の抽選対象に残すキャラクタカードと次の抽選対象から削除するキャラクタカードをランダム抽選により決定する。決定部３３７は、プレイヤテーブルにおいて、抽選対象に残すキャラクタカードのカードＩＤをプレイヤＩＤと対応付けて記憶しておき、選択部３３５は、次の抽選において、その抽選対象に残すキャラクタカードのカードＩＤを抽選対象に含ませる。

【０１００】

また、決定部３３７は、抽選対象のキャラクタカードから、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤに対応するキャラクタカードを追加するように、次の抽選対象のキャラクタカードを決定するようにしてもよい。その場合、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループの第１分類において、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤと同じグループＩＤをさらに追加する。これにより、次の抽選ゲームでは、選択されたキャラクタカードが属するグループに関連付けられたキャラクタカードは抽選対象に２倍含まれることになり、次の抽選ゲームにおける抽選対象のキャラクタカードを大幅に変更することが可能となる。このように、抽選によって取得したキャラクタカードが属するグループと同じグループに属するキャラクタカードの当選確率が高くなっていくため、抽選によってプレイヤが所望するキャラクタカードを取得した場合、次の抽選ゲームでのキャラクタカードの取得に対するプレイヤの期待感を十分に向上させ、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。

【０１０１】

なお、決定部３３７は、抽選対象のキャラクタカードから、選択部３３５によって抽選されたキャラクタカードが属するグループＩＤに対応するキャラクタカードのみが含まれるように、次の抽選対象のキャラクタカードを決定するようにしてもよい。その場合、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループの第１分類から、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤ以外のグループＩＤを削除する。選択部３３５は、次の抽選において、プレイヤテーブルの抽選対象グループからプレイヤに対応する第１分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第２分類の各グループＩＤを抽出する。なお、第１分類の削除されずに残ったグループＩＤは、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤである。選択部３３５は、抽選対象グループテーブルを参照して、抽出した第１分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第２分類の各グループＩＤの両方に属するキャラクタカードを抽選対象のキャラクタカードとして抽出する。

【０１０２】

以下同様に、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループの第２分類から、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤ以外のグループＩＤを削除する。選択部３３５は、さらに次の抽選において、プレイヤテーブルの抽選対象グループからプレイヤに対応する第１分類の削除されずに残ったグループＩＤ、第２分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第３分類の各グループＩＤを抽出する。選択部３３５は、抽選対象グループテーブルを参照して、抽出した第１分類の削除されずに残ったグループＩＤ、第２分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第３分類の各グループＩＤの全てに属するキャラクタカードを抽選対象のキャラクタカードとして抽出する。このように、決定部３３７は、抽選を繰り返すたびに抽選対象のキャラクタカードを絞り込んでいく。

【０１０３】

この場合、次の抽選ゲームでは、選択されたキャラクタカードが属するグループに関連

付けられたキャラクタカードのみが抽選対象になり、次の抽選ゲームにおける抽選対象のキャラクタカードを大幅に変更することが可能となる。これにより、抽選によって取得したキャラクタカードが属するグループと同じグループに属するキャラクタカードの当選確率が飛躍的に高くなっていくため、抽選によってプレイヤが所望するキャラクタカードを取得した場合、次の抽選ゲームでのキャラクタカードの取得に対するプレイヤの期待感を十分に向上させ、抽選に対するプレイヤの継続意欲を向上させることが可能となる。なお、この場合において、さらに次の抽選における抽選対象のキャラクタカードを、直近に抽出した２つの種類の分類の各グループに属するキャラクタカードとしてもよい。例えば、まず、選択部３３５は、１回目の抽選では、第１分類の全てのグループＩＤに属する抽選対象のキャラクタカードＩＤを読み出し、読み出したキャラクタカードＩＤの中から、１つのキャラクタカードＩＤを選択する。次に、２回目の抽選では、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループの第１分類から、選択部３３５によって１回目の抽選で選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤ以外のグループＩＤを削除する。選択部３３５は、プレイヤテーブルの抽選対象グループから抽出した第１分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第２分類の各グループＩＤの両方に属するキャラクタカードを、抽選対象グループテーブルから２回目の抽選対象のキャラクタカードとして抽出する。なお、第１分類の削除されずに残ったグループＩＤは、選択部３３５によって１回目の抽選で選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤである。次に、３回目の抽選では、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループの第２分類から、選択部３３５によって２回目の抽選で選択されたキャラクタカードが属するグループＩＤ以外のグループＩＤを削除する。選択部３３５は、プレイヤテーブルの抽選対象グループから抽出した第２分類の削除されずに残ったグループＩＤ及び第３分類の各グループＩＤの両方に属するキャラクタカードを、抽選対象グループテーブルから３回目の抽選対象のキャラクタカードとして抽出する。これにより、抽選によって取得したキャラクタカードの結果に応じて、プレイヤが次の抽選を行うか否かを判断することが可能となる。

【０１０４】

図８は、ゲームシステム１の抽選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。

【０１０５】

まず、携帯端末２の表示部２４にホーム画面５００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５０２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画面要求をサーバ３に送信する（ステップＳ１０１）。サーバ３の進行制御部３３２が携帯端末２から抽選ゲーム画面要求を受信した場合、表示データ出力部３３３は、抽選ゲーム画面表示データ作成処理を実行する（ステップＳ１０２）。抽選ゲーム画面表示データ作成処理の詳細については後述する。

【０１０６】

次に、進行制御部３３２は、抽選ゲーム画面表示データ作成処理によって作成された表示データを携帯端末２に送信する（ステップＳ１０３）。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、携帯端末２の閲覧実行部２５１は、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に抽選ゲーム画面５１０を表示させる（ステップＳ１０４）。

【０１０７】

次に、携帯端末２の表示部２４に抽選ゲーム画面５１０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５１２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を介して抽選要求をサーバ３に送信する（ステップＳ１０５）。サーバ３の進行制御部３３２が携帯端末２から抽選要求を受信した場合、選択部３３５、関連付け部３３６及び決定部３３７は、抽選処理を実行する（ステップＳ１０６）。抽選処理の詳細については後述する。

【０１０８】
次に、表示データ出力部３３３は、次回当選確率を算出し、抽選処理によりプレイヤに付与された取得キャラクタカード、及び算出した次回当選確率を表す抽選結果画面５２０を表示するための表示データを作成する（ステップＳ１０７）。次に、進行制御部３３２は、表示データ出力部３３３が作成した表示データを携帯端末２に送信する（ステップＳ１０８）。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、携帯端末２の閲覧実行部２５１は、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に抽選結果画面５２０を表示させる（ステップＳ１０９）。以上で、抽選ゲーム処理に係る動作シーケンスは終了する。
【０１０９】
図９は、表示データ出力部３３３による抽選ゲーム画面表示データ作成処理の動作フローの一例を示す図である。図９に示す抽選ゲーム画面表示データ作成処理は、図８のステップＳ１０２において実行される。
【０１１０】
まず、表示データ出力部３３３は、抽選ゲーム画面要求に含まれるプレイヤＩＤ、プレイヤテーブル及び抽選対象グループテーブルに基づいて抽選対象の各グループの当選確率を算出する（ステップＳ２０１）。次に、表示データ出力部３３３は、算出したグループ毎の当選確率に基づいて抽選ゲーム画面表示データを作成し（ステップＳ２０２）、一連のステップを終了する。
【０１１１】
図１０は、選択部３３５、関連付け部３３６及び決定部３３７による抽選処理の動作フローの一例を示す図である。図１０に示す抽選処理は、図８のステップＳ１０６において実行される。
【０１１２】
まず、選択部３３５は、抽選要求に含まれるプレイヤＩＤに基づいて、プレイヤテーブルから、抽選対象グループの第１グループＩＤを特定する。選択部３３５は、抽選対象グループテーブルから、特定した全ての第１グループＩＤに関連付けられたキャラクタカードのカードＩＤを抽出し、全てのキャラクタカードの中から１つのキャラクタカードを等確率でランダムに選択する（ステップＳ３０１）。次に、関連付け部３３６は、選択部３３５によって選択されたキャラクタカードを、プレイヤテーブルの所有カード情報に追加することにより、プレイヤに付与する（ステップＳ３０２）。
【０１１３】
次に、決定部３３７は、抽選対象グループテーブルを参照して、選択部３３５によって決定されたキャラクタカードが属するグループを特定する（ステップＳ３０３）。次に、決定部３３７は、プレイヤテーブルの抽選対象グループから、特定したグループに関連付けられたグループＩＤを削除し（ステップＳ３０４）、一連のステップを終了する。
【０１１４】
以上説明してきたように、サーバ３は、ゲーム媒体が選択された結果に応じて、次の抽選対象となるゲーム媒体をグループ単位で大幅に変更することが可能となるので、ゲーム媒体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。また、プレイヤは、抽選ゲームを繰り返すことにより、所望するキャラクタカードの抽選対象を変更していくことができるため、抽選ゲームを育成していく感覚を得ることができる。
【０１１５】
また、本実施形態のゲームシステム１では、抽選によって取得したキャラクタカードが属するグループと同一のグループに属するキャラクタカードは、次回の抽選では取得することができなくなる。したがって、抽選ゲームに対するプレイヤの興趣性が高まり、抽選ゲームの継続性を高めることが可能となる。
【０１１６】
図１１は、他の実施形態におけるゲームシステム１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。この実施形態では、抽選ゲーム画面に、抽選対象のキャ

ラクタカードのそれぞれに対応し且つプレイヤによって選択可能なパネルが表示され、プレイヤによって押下されたパネルに対応するキャラクタカードが選択される。パネルは、キャラクタカードに対応して表示されるオブジェクトの一例である。

【０１１７】

図１１に示す例では、抽選対象のキャラクタカードは、それぞれ四つのキャラクタカードを含む複数のグループ（グループＡ、グループＢ、グループＣ、グループＤ）に分類される。グループＡは、低レア度カードのグループであり、グループＡには、４枚の低レア度カード（キャラクタカードＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ）が含まれる。グループＢは、中レア度カードのグループであり、グループＢには、４枚の中レア度カード（キャラクタカードＥ、Ｆ、Ｇ、Ｈ）が含まれる。グループＣは、高レア度カードのグループであり、グループＣには、４枚の高レア度カード（キャラクタカードＩ、Ｊ，Ｋ、Ｌ）が含まれる。グループＤは、グループＣと同じ高レア度カードのグループであり、グループＤには、４枚の高レア度カード（キャラクタカードＭ、Ｎ，Ｏ，Ｐ）が含まれる。

【０１１８】

この実施形態では、抽選ゲームが実行される際に、各キャラクタカードに対応するパネルが表示される。各パネルは、表示欄１１０１（例えば、縦４列×横４行）を有する表示枠１１０２内の各欄にランダムにそれぞれ配置され、各パネルには、対応するキャラクタカードが属するグループ毎にそれぞれ異なる表示色が設定される。このように、各パネルは、どのキャラクタに対応しているかをプレイヤが判別できないように表示される。このパネルを用いた抽選ゲームが実行された場合、抽選ゲームにより選択されたキャラクタカードが属するグループに対応するパネルは、以降、選択不可に表示される。

【０１１９】

図１２（ａ）は、携帯端末２の表示部２４に表示される抽選ゲーム画面の一例を示す図である。

【０１２０】

図１２（ａ）に示す抽選ゲーム画面１２００は、図５（ａ）に示したホーム画面５００で抽選ゲームボタン５０２が押下されたときに表示される。抽選ゲーム画面１２００には、パネル１２０１、戻るボタン１２０２等が表示される。なお、抽選ゲーム画面１２００において、図５（ｂ）に示す当選確率５１１が表示されてもよい。

【０１２１】

複数のパネル１２０１の内のいずれかが押下されると、抽選が実行され、抽選結果を表示するための画面が表示される。戻るボタン１２０２が押下されると、再度、ホーム画面５００が表示される。

【０１２２】

図１２（ｂ）は、表示部２４に表示される抽選結果画面の一例を示す図である。

【０１２３】

図１２（ｂ）に示す抽選結果画面１２１０は、抽選ゲーム画面１２００においてパネル１２０１が押下されて抽選ゲームが実行されたときに表示される。抽選結果画面１２１０には、パネル１２１１、取得キャラクタカードの画像１２１２、名前１２１３、抽選ゲームボタン１２１４等が表示される。

【０１２４】

取得キャラクタカードは、抽選ゲーム画面１２００で押下されたパネル１２０１に対応するキャラクタカードである。画像１２１２及び名前１２１３として、取得キャラクタカードの画像及び名前が表示される。抽選ゲームボタン１２１４が押下されると、抽選ゲーム画面を表示するための画面が表示される。なお、抽選結果画面１２１０においても、図５（ｃ）に示す取得キャラクタカードが属するグループ５２２、次回当選確率５２３及び戻るボタン５２５が表示されてもよい。

【０１２５】

図１２（ｃ）は、表示部２４に表示される抽選ゲーム画面の一例を示す図である。

【０１２６】

図１２（ｃ）に示す抽選ゲーム画面１２２０は、抽選結果画面１２１０で抽選ゲームボタン１２１４が押下されたときに表示される。抽選ゲーム画面１２２０には、パネル１２２１～１２２５、戻るボタン１２２６等が表示される。なお、抽選ゲーム画面１２２０においても、図５（ｂ）に示す当選確率５１１が表示されてもよい。

【０１２７】

抽選ゲーム画面１２２０では、取得キャラクタカードに対応するパネル１２２１及びその取得キャラクタカードが属するグループと同一のグループに属するキャラクタカードに対応するパネル１２２２、１２２３、１２２４は、プレイヤが指定できないように、他のパネルとは異なる色で表示される。一方、取得キャラクタカードが属するグループに属さないキャラクタカードに対応するパネル（例えば、パネル１２２５）は、プレイヤが指定できるように、図１２（ｂ）に示した状態と同じ状態で表示される。なお、パネル１２２１～１２２４は、他のパネルよりも小さく表示することにより、他のパネルと識別できるようにしてもよい。これにより、各プレイヤは、選択可能なパネルをより容易に識別することができる。

【０１２８】

この実施形態では、表示データ出力部３３３は、抽選ゲーム画面１２００、抽選結果画面１２１０、抽選ゲーム画面１２２０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３３２に渡す。表示データ出力部３３３は、抽選対象のグループと異なるグループに属するキャラクタカードに対応するパネルを選択不可に表示するように表示データを作成する。

【０１２９】

これにより、プレイヤは、抽選の結果によって、抽選対象になるキャラクタカードがグループ単位で飛躍的に減少していく状況を視認することができ、抽選ゲームに対する興趣性を向上させることができる。

【０１３０】

なお、各パネルに対応付けるのは、キャラクタカードではなく、複数のキャラクタカードが属する小グループとしてもよい。その場合、選択部３３５は、プレイヤによってパネルが指定されたときに、そのパネルに対応する小グループを特定し、その小グループに属するキャラクタカードの中から、特定のキャラクタカードを等確率でランダムに選択する。

【０１３１】

その場合、サーバ３は、抽選ゲーム画面１２００でパネルが指定された後、直接抽選結果画面１２１０を表示するのではなく、指定されたパネルに対応する小グループに関する情報（例えば、レア度）、及び抽選ボタンを表示する画面（不図示）を一旦表示してもよい。これにより、プレイヤは、価値の高いキャラクタカードが属する小グループに対応するパネルを選択したときに、抽選に対する期待感をさらに向上させるため、抽選ゲームに対する興趣性を向上させることができる。

【０１３２】

また、選択部３３５は、抽選要求に含まれるキャラクタカードのカードＩＤによって、プレイヤが指定したパネルに対応するキャラクタカードを特定し、関連付け部３３６に、特定したキャラクタカードのプレイヤへの付与を指示する。

【０１３３】

また、決定部３３７は、抽選処理が複数回実行されたことによってプレイヤテーブルの抽選対象グループＩＤの情報が全て削除された場合は、抽選対象のキャラクタカードを最初の状態にリセットしてもよい。これにより、抽選ゲームを途切らせずに、継続させることができる。

【０１３４】

また、決定部３３７は、抽選対象のキャラクタカードの変更回数を制限してもよい。その場合、決定部３３７は、抽選処理回数が所定回数（例えば３回）を超えると、以降の抽選処理において、抽選対象のキャラクタカードを変更しない。これにより、プレイヤは、

所定回数の抽選により抽選対象にユーザの所望するキャラクタカードが含まれているか否か等により、抽選を繰り返すか否かを決定するという新たな楽しみができる。

【０１３５】

また、表示データ出力部３３３は、当選確率５１１及び次回当選確率５２３を、ゲージ表示するように表示データを作成してもよい。その場合、表示データ出力部３３３は、当選確率及び次回当選確率がある一定値（例えば、５０％）を超えると、当選確率５１１及び次回当選確率５２３に係るゲージを点灯、輝度上昇、アニメーション表示等の表示態様に変更してもよい。これにより、各グループに属するキャラクタカードの当選確率の視認性が向上し、抽選ゲームの継続の判断が容易になる。

【０１３６】

また、決定部３３７は、プレイヤテーブルに記憶されたプレイヤレベル又は関連プレイヤＩＤの数に応じて、プレイヤテーブルの抽選対象グループから削除又は追加するグループ又はキャラクタカードの数を変更してもよい。その場合、決定部３３７は、プレイヤレベル又は関連プレイヤの数が大きいほど、多数のグループ又はキャラクタカードを削除又は追加する。各プレイヤは、抽選ゲームにおいて抽選対象が劇的に変化するように、プレイヤレベル又は関連プレイヤの数を増大させるため、メインゲーム及び各プレイヤ間のコミュニケーションの活性化を図ることができる。

【０１３７】

また、サーバ３は、抽選対象のキャラクタカードを関連プレイヤ間で共有させてもよい。その場合、サーバ３は、プレイヤが抽選を実行する際に、そのプレイヤ、又はそのプレイヤの関連プレイヤを選択する画面を各プレイヤの携帯端末２に表示させる。そして、サーバ３は、選択されたプレイヤに対応する抽選対象グループに対して抽選を実行し、抽選結果に従って、その選択されたプレイヤに対応する抽選対象グループを更新する。このようにすることで、抽選ゲームにおいて、関連プレイヤとの連携を行うことができ、より興趣性が向上する。

【０１３８】

また、メインゲーム実行部３３４は、抽選ゲームにおける抽選実行回数が所定数に到達した場合、メインゲームにおいてプレイヤに特典を付与してもよい。例えば、メインゲーム実行部３３４は、特典として、メインゲームで使用されるアイテム、キャラクタカード等のゲーム媒体をプレイヤに付与する。または、メインゲーム実行部３３４は、特典として、メインゲームでプレイヤに付与されるゲームポイントを通常付与されるポイントより大きくしてもよい。これにより、各プレイヤは、メインゲームをより有利に進めることができるように抽選ゲームをより頻繁に実行するので、ゲーム全体の活性化を図ることが可能となる。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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対象グループ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。

【０１４２】

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。

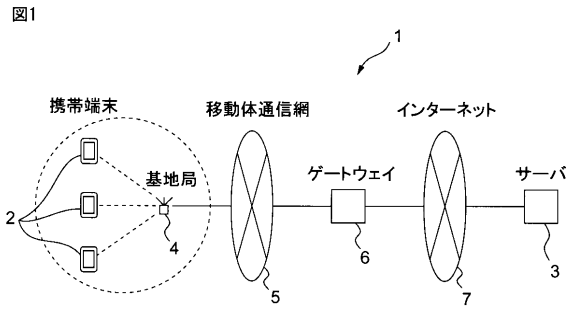
【符号の説明】

【０１４３】

１　ゲームシステム
３　サーバ
３１　サーバ通信部
３２　サーバ記憶部
３３　サーバ処理部
３３１　分類部
３３２　進行制御部
３３３　表示データ出力部
３３４　メインゲーム実行部
３３５　選択部
３３６　関連付け部
３３７　決定部

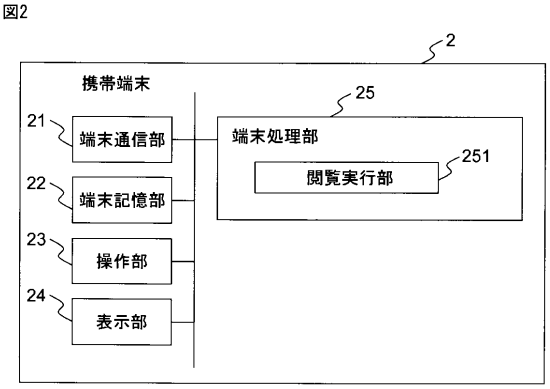
【図１】

図1



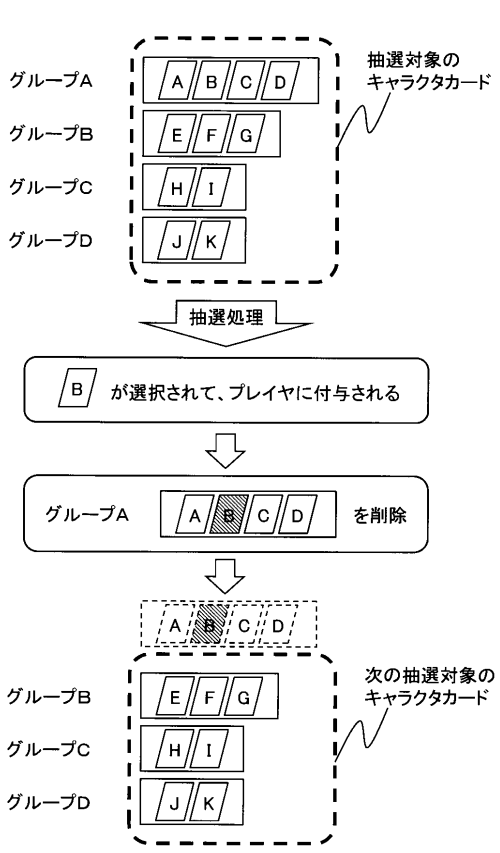
【図２】

図2



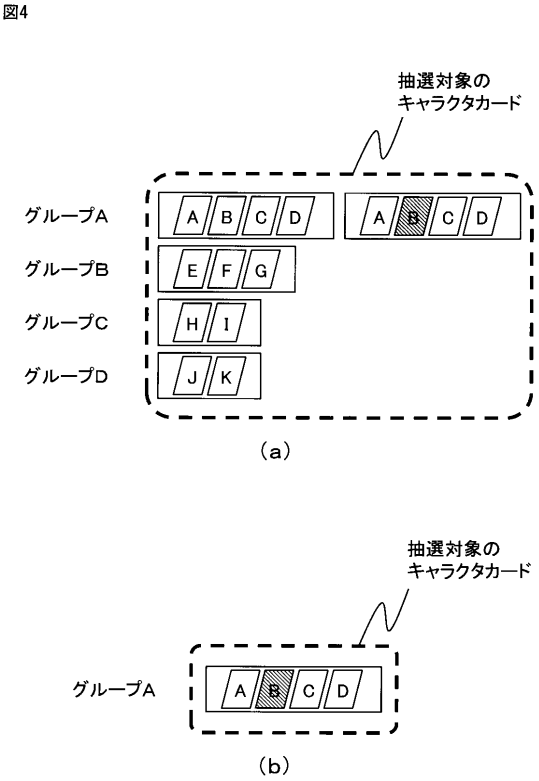
【図３】

図3



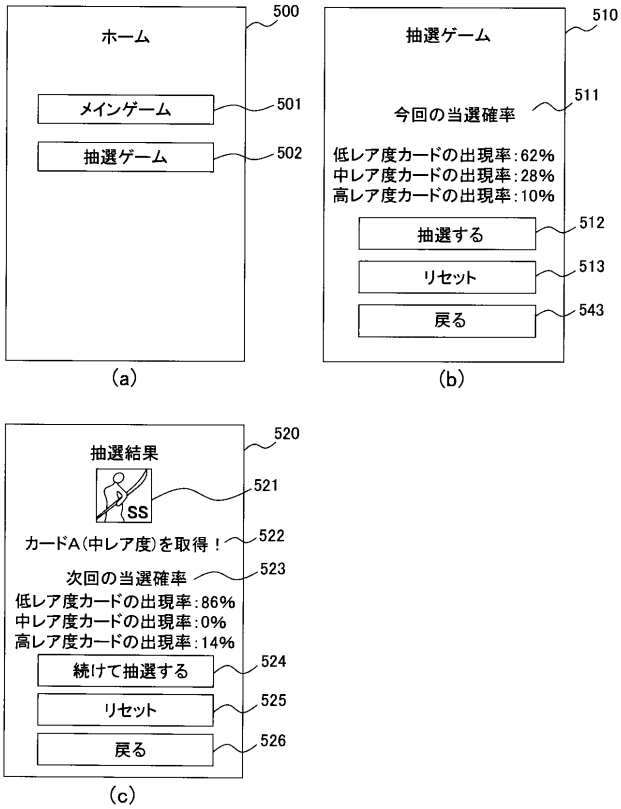
【図４】

図4



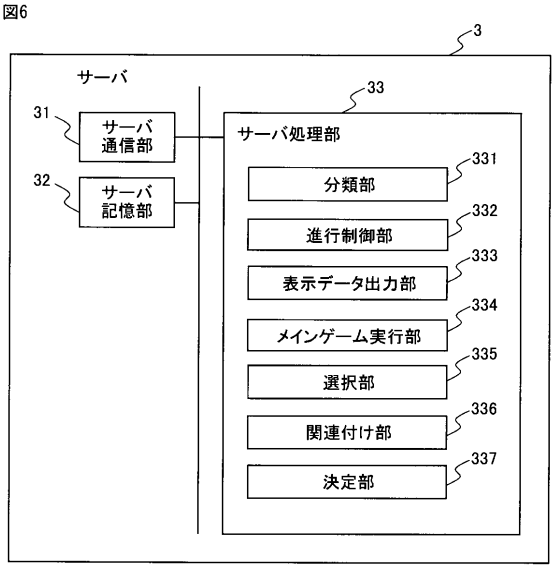
【図５】

図5



【図６】

図6



【図７】

図7

プレイヤID	パスワード	名前	画像	所有カード情報(所有ID,カードID)	抽選回数	抽選対象グループ((第1分類のグループID)、(第2分類のグループID)、(第3分類のグループID)、…)	使用カード情報	ゲームポイント	プレイヤレベル	関連プレイヤID	…
P_001	xxxx	プレイヤ$_1$	P1.jpg	(H_01,C_001),(H_02,C_002),(H_03,C_002),(H_04,C_006),…	5	(G-001,G-004,…),(G-006,G-007,…),(G-011,G-013,…),…	H_01,H_03,H_04,…	100	1	P_002,…	…
P_002	xxxx	プレイヤ$_2$	P2.jpg	(H_01,C_011),(H_02,C_011),(H_03,C_012),(H_04,C_017),…	2	(G-003,G-005),(G-007,G-008,…),(G-_011,G-013,…),…	H_02,H_06,H_08,…	100	1	P_001,…	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

(a)

カードID	名前	画像	キャラクタ名	レア度	HP	攻撃力	防御力	属性	…
C_001	カード$_1$	C1.jpg	キャラクタ$_1$	S	500	100	100	火	…
C_002	カード$_2$	C2.jpg	キャラクタ$_2$	N	500	100	100	水	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

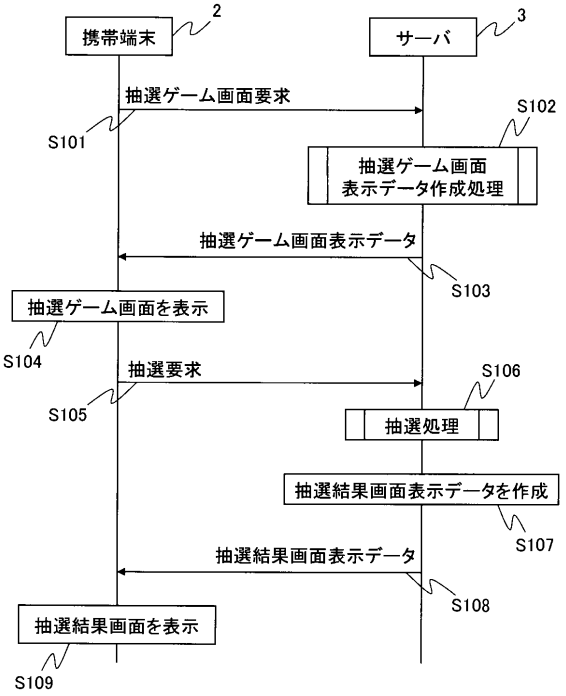
(b)

カードID	第1分類のグループID	第2分類のグループID	第3分類のグループID	…
C_001	G-003	G-008	G-013	…
C_002	G-001	G-007	G-014	…
…	…	…	…	…

(c)

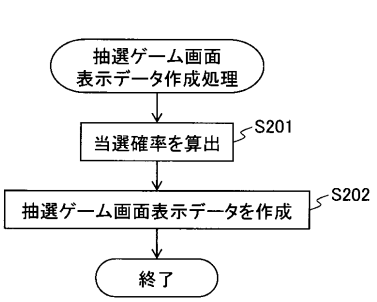
【図８】

図8



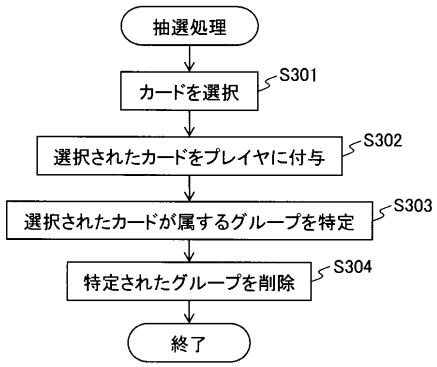
【図９】

図9



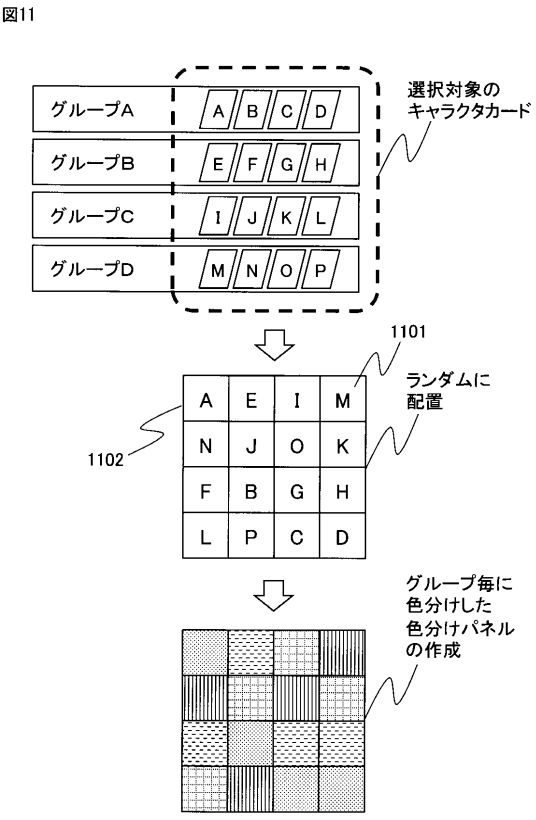
【図１０】

図10



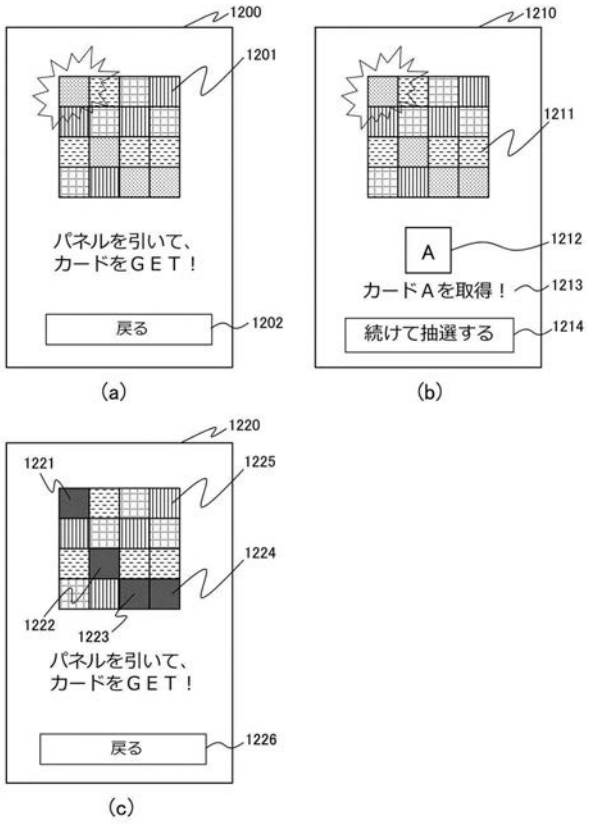
【図１１】

図11



【図１２】

図12



【手続補正書】
【提出日】平成28年6月9日(2016.6.9)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【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ゲーム制御方法であって、
それぞれがパラメータを有する複数のゲーム媒体からなる選択対象を前記記憶部に記憶し、
プレイヤからの要求に従って、前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のうちのいずれかのゲーム媒体を選択し、
前記選択対象のうちの前記選択されたゲーム媒体と同一のパラメータを有するゲーム媒体の数を変更し、前記ゲーム媒体の数が変更された選択対象を前記記憶部に記憶する、
ことを含むことを特徴とするゲーム制御方法。
【請求項２】
前記変更するゲーム媒体の数を、前記要求を行ったプレイヤのプレイヤレベル又は関連プレイヤの数に応じて変更することを更に含む、請求項１に記載のゲーム制御方法。
【請求項３】
前記ゲーム媒体の数の変更において、前記選択対象のうちの前記選択されたゲーム媒体と同一のパラメータを有するゲーム媒体の数を減少させる、請求項１又は２に記載のゲーム制御方法。
【請求項４】
前記ゲーム媒体の数の変更において、前記選択対象のうちの前記選択されたゲーム媒体と同一のパラメータを有するゲーム媒体の数を増加させる、請求項１～３のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項５】
前記ゲーム媒体の数の変更において、前記選択対象から、前記選択されたゲーム媒体が有する複数のパラメータのうちの前記選択の回数に応じたパラメータを有するゲーム媒体を削除することで、前記ゲーム媒体の数を減少させる、請求項３に記載のゲーム制御方法。
【請求項６】
前記コンピュータは、出力部をさらに備え、
パラメータごとに、各パラメータを有するゲーム媒体が選択される確率を表示するための表示データを前記出力部に出力する、請求項１～５のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項７】
前記パラメータは、レア度又は属性である、請求項１～６のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。
【請求項８】
それぞれがパラメータを有する複数のゲーム媒体からなる選択対象を記憶する記憶部と、
プレイヤからの要求に従って、前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のうちのいずれかのゲーム媒体を選択する選択部と、
前記選択対象のうちの前記選択されたゲーム媒体と同一のパラメータを有するゲーム媒体の数を変更し、前記ゲーム媒体の数が変更された選択対象を前記記憶部に記憶する変更部と、
を備えることを特徴とするコンピュータ。

【請求項９】
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、
それぞれがパラメータを有する複数のゲーム媒体からなる選択対象を前記記憶部に記憶し、
プレイヤからの要求に従って、前記選択対象に含まれる複数のゲーム媒体のうちのいずれかのゲーム媒体を選択し、
前記選択対象のうちの前記選択されたゲーム媒体と同一のパラメータを有するゲーム媒体の数を変更し、前記ゲーム媒体の数が変更された選択対象を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ことを特徴とする制御プログラム。

フロントページの続き

(72)発明者　渡邊　寛太
東京都港区六本木六丁目１０番１号　グリー株式会社内