

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7004945号

(P7004945)

(45)発行日 令和4年1月21日(2022.1.21)

(24)登録日 令和4年1月7日(2022.1.7)

(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 13/53 (2014.01)

A 6 3 F

13/53

請求項の数 15 (全26頁)

(21)出願番号	特願2020-37140(P2020-37140)	(73)特許権者	000129149 株式会社カブコン 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号
(22)出願日	令和2年3月4日(2020.3.4)	(74)代理人	100079108 弁理士 稲葉 良幸
(65)公開番号	特開2021-137295(P2021-137295 A)	(74)代理人	100117189 弁理士 江口 昭彦
(43)公開日	令和3年9月16日(2021.9.16)	(74)代理人	100135677 弁理士 澤井 光一
審査請求日	令和2年3月19日(2020.3.19)	(72)発明者	富田 和正 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カブコン内
		審査官	鈴木 崇雅

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラムおよびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、

複数のゲーム媒体および前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率をそれぞれ記録した複数の抽選リストを記憶する記憶手段と、

ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第1抽選要求に応じて、第1抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第1抽選手段と、

前記第1抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示手段と、

前記第1抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示手段により提示されたあとに、前記第1抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第2抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第2抽選要求と、前記複数の抽選リストのうちの、前記第1抽選条件に含まれる第1抽選リストを引き継がず新たに選択された第3抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の要求である第3抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第2抽選条件または前記第3抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う第2抽選手段と、

として機能させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項2】

コンピュータを、

ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第1抽選要求に応じて、第1抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第1抽選手段と、

前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示手段と、
前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示手段により提示されたあとに、前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選手段と、

複数の抽選リストを記憶する記憶手段、として機能させ、

前記複数の抽選リストのそれぞれは、複数のゲーム媒体および前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率を記録したリストであり、

前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから抽選される第 1 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であり、

前記第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから選択される第 2 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であり、

前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから抽選される第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選である、

ことを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項 3】

コンピュータを、

抽選されたゲーム媒体をユーザに付与する付与手段、としてさらに機能させ、

前記付与手段は、前記第 2 抽選要求が選択された場合には、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与し、前記第 3 抽選要求が選択された場合には、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与しない、

ことを特徴とする、請求項 1 または 2に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 抽選リストは、前記第 1 抽選リストと同一の抽選リストである、

ことを特徴とする、請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第 3 抽選リストは、前記第 1 抽選リストと異なる抽選リストである、

ことを特徴とする、請求項 1 から 3のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記第 1 抽選リストに基づく複数回のゲーム媒体抽選である、

ことを特徴とする、請求項 1 から 5のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選では、複数回のゲーム媒体抽選が行われ、1 回のゲーム媒体抽選が行われる度に、ゲーム媒体抽選に用いられる抽選リストが前記複数の抽選リストから抽選され、抽選された抽選リストに基づきゲーム媒体抽選が行われる、

ことを特徴とする、請求項 1 から 6のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記結果提示手段は、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体と、抽選されたゲーム媒体に対応する抽選リストとを関連付けてユーザに提示する、

ことを特徴とする請求項 1 から 7のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記記憶手段は、前記複数の抽選リストのそれぞれを互いに区別する区別情報を、対応する抽選リストに関連付けてさらに記憶し、

前記結果提示手段は、抽選されたゲーム媒体に対応する抽選リストの前記区別情報とともにユーザに提示する、

請求項 8 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

10

20

30

40

50

前記区別情報は、前記抽選リストに含まれる前記ゲーム媒体に関する情報と対応するゲーム媒体の抽選確率との関係を特定する情報を含まない、
ことを特徴とする、請求項 9 に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

コンピュータを、
ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の終了要求に応じて、前記記憶手段において記憶されている抽選リストと前記区別情報との対応関係を変更する変更手段、
としてさらに機能させることを特徴とする、請求項 9 または 10 に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選に用いられた抽選リストからユーザの操作により選択された第 2 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選である、

請求項 1 から 11 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

コンピュータを、
抽選要求が行われる前に、前記抽選リストに記録されている、前記複数のゲーム媒体とそれぞれに対応する抽選確率とをユーザに提示するリスト提示手段、としてさらに機能させることを特徴とする、請求項 1 から 12 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 14】

複数のゲーム媒体および前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率をそれぞれ記録した複数の抽選リストを記憶する記憶部と、

ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示部により提示されたあとに、
前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記複数の抽選リストのうちの、前記第 1 抽選条件に含まれる第 1 抽選リストを引き継がず新たに選択された第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の
要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選部と、
を備えることを特徴とする、サーバ装置。

【請求項 15】

複数のゲーム媒体および前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率をそれぞれ記録した複数の抽選リストを記憶する記憶部と、

ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示部により提示されたあとに、
前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記複数の抽選リストのうちの、前記第 1 抽選条件に含まれる第 1 抽選リストを引き継がず新たに選択された第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の
要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選部と、
を備えることを特徴とする、ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラムおよびゲームシステムに関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

従来、ゲーム内において使用されるアイテムなどを抽選し、抽選されたアイテムをユーザに付与するゲームが知られている。このようなゲームでは、ユーザの満足度を高める試みがなされている。例えば、特許文献 1 には、カードを抽選する際に、前回抽選されたカードのレア度よりも高いレア度のカードを抽選するゲームが記載されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 2 7 号 公 報

【 発明の概要 】

10

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、所望のアイテムが抽選されるまで何度もアイテムなどのゲーム媒体を抽選することは、ユーザに思考が必要とされずに、単調な作業となりがちである。

【 0 0 0 5 】

特許文献 1 に記載の技術では、ユーザがよりレア度の高いアイテムを求めて、何度もカードの抽選を行う際に、特段の思考が必要とされない。このため、特許文献 1 に記載のゲームでは、アイテムを抽選するゲームの興趣性を十分に高めることができなかった。

【 0 0 0 6 】

本開示は、ゲーム媒体を抽選するゲームの興趣性を高めることが可能なゲームプログラム、サーバ装置およびゲームシステムを提供する。

20

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

第 1 の側面は、コンピュータを、
ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選手段と、
前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示手段と、
前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示手段により提示されたあとに、前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選手段と、
として機能させるゲームプログラムである。

30

【 0 0 0 8 】

また、第 1 の側面において、コンピュータを、抽選されたゲーム媒体をユーザに付与する付与手段、としてさらに機能させ、前記付与手段は、前記第 2 抽選要求が選択された場合には、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与し、前記第 3 抽選要求が選択された場合には、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与しないことができる。

40

【 0 0 0 9 】

また、第 1 の側面において、コンピュータを、複数の抽選リストを記憶する記憶手段、としてさらに機能させ、前記複数の抽選リストのそれぞれは、複数のゲーム媒体および前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率を記録したリストであり、前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから抽選される第 1 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であり、前記第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから選択される第 2 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であり、前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記複数の抽選リストから抽選される第 3 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であることができる。

【 0 0 1 0 】

50

また、第 1 の側面において、前記第 2 抽選リストは、前記第 1 抽選リストと同一の抽選リストであることができる。

【 0 0 1 1 】

また、第 1 の側面において、前記第 3 抽選リストは、前記第 1 抽選リストと異なる抽選リストであることができる。

【 0 0 1 2 】

また、第 1 の側面において、前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記第 1 抽選リストに基づく複数回のゲーム媒体抽選であることができる。

【 0 0 1 3 】

また、第 1 の側面において、コンピュータを、複数の抽選リストを記憶する記憶手段、としてさらに機能させ、前記複数の抽選リストのそれぞれは、複数のゲーム媒体と前記複数のゲーム媒体のそれぞれに対応する抽選確率を記録したリストであり、前記第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選では、複数回のゲーム媒体抽選が行われ、1 回のゲーム媒体抽選が行われる度に、ゲーム媒体抽選に用いられる抽選リストが前記複数の抽選リストから抽選され、抽選された抽選リストに基づきゲーム媒体抽選が行われることができる。

10

【 0 0 1 4 】

また、第 1 の側面において、前記結果提示手段は、前記第 1 抽選手段により抽選されたゲーム媒体を抽選されたゲーム媒体に対応する抽選リストとともにユーザに提示することができる。

【 0 0 1 5 】

20

また、第 1 の側面において、前記記憶手段は、前記複数の抽選リストのそれぞれを互いに区別する区別情報を、対応する抽選リストに関連付けてさらに記憶し、前記結果提示手段は、抽選されたゲーム媒体と、対応する抽選リストの前記区別情報とを関連付けてユーザに提示することができる。

【 0 0 1 6 】

また、第 1 の側面において、前記区別情報は、前記抽選リストに含まれる前記ゲーム媒体に関する情報と対応するゲーム媒体の抽選確率との関係を特定する情報を含まないことができる。

【 0 0 1 7 】

また、第 1 の側面において、コンピュータを、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の終了要求に応じて、前記記憶手段において記憶されている抽選リストと前記区別情報との対応関係を変更する変更手段、としてさらに機能させることができる。

30

【 0 0 1 8 】

また、第 1 の側面において、前記第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、前記第 1 抽選手段によるゲーム媒体抽選に用いられた抽選リストからユーザの操作により選択された第 2 抽選リストに基づくゲーム媒体抽選であることができる。

【 0 0 1 9 】

また、第 1 の側面において、コンピュータを、抽選要求が行われる前に、前記抽選リストに記録されている、前記複数のゲーム媒体とそれぞれに対応する抽選確率とをユーザに提示するリスト提示手段、としてさらに機能させることができる。

40

【 0 0 2 0 】

第 2 の側面は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示部により提示されたあとに、前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選部と、

50

を備えるサーバ装置である。

【 0 0 2 1 】

第 3 の側面は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示部と、

前記第 1 抽選部によるゲーム媒体抽選の結果が前記結果提示部により提示されたあとに、前記第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、前記第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 3 抽選要求と、のいずれかの抽選要求を選択するユーザの操作に応じて、前記第 2 抽選条件または前記第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選部と、

10

を備えるゲームシステムである。

【発明の効果】

【 0 0 2 2 】

本開示によれば、ゲーム媒体を抽選するゲームの興趣性を高めることが可能なゲームプログラム、サーバ装置およびゲームシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 3 】

【図 1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図 2】通常の抽選リストを示す図である。

20

【図 3】当たりの抽選リストを示す図である。

【図 4】ゲーム装置のディスプレイに表示される、ユーザがガチャを引くための画面を示す図である。

【図 5】抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を表示する画面を示す図である。

【図 6】サーバ装置が、ゲーム媒体抽選の要求を受け付けてから、ゲーム媒体抽選を終了するまでの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 7】ステップ s t 1 1 3 の処理を示すフローチャートである。

【図 8】第 2 実施形態に係るサーバ装置が備える制御部の機能を説明するための機能ブロック図である。

【図 9】抽選されたアイテムと対応する抽選リストのマークとが表示された画面を示す図である。

30

【図 1 0】ユーザが次のゲーム媒体抽選において用いられる抽選リストを選択するための選択画面を示す図である。

【図 1 1】第 2 実施形態に係るサーバ装置が、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求を受け付けてから、ゲーム媒体抽選を終了するまでの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 2】ステップ s t 3 1 9 の処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 4 】

[第 1 実施形態]

40

本開示の実施形態に係るゲームシステム 1 について、図面を参照して説明する。なお、以下では、符号に付されるアルファベットを特に区別しないとき、アルファベットを省略する場合がある。例えば、アイテム画像 6 2 0 a とアイテム画像 6 2 0 b とを区別しないとき、これらをまとめて単にアイテム画像 6 2 0 と称する。

【 0 0 2 5 】

< ゲームの説明 >

図 1 に示すゲームシステム 1 では、サーバ装置 2 および複数のゲーム装置 5 が通信ネットワーク 6 を介して互いに通信可能に接続され、ゲーム装置 5 においてゲームが実行される。

【 0 0 2 6 】

本実施形態に係るゲームは、ゲームシステム 1 にて実行されるオンラインのアクションゲ

50

ームである。このゲームでは、ゲーム装置 5 のユーザは、1 または複数のプレイヤキャラクタ（オブジェクトに相当）を仮想ゲーム空間で活動させたり、プレイヤキャラクタを、ノンプレイヤキャラクタである敵キャラクタと対戦させたりする。

【0027】

また、本実施形態に係るゲームでは、ユーザはガチャ（ゲーム媒体抽選）を行い、ゲーム内において使用可能なアイテムおよびキャラクタなどを取得することができる。

【0028】

このようなゲームは、プレイステーション（登録商標）などの家庭用ゲーム機、ニンテンドースイッチ（登録商標）などの携帯用ゲーム機、もしくは、パーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレットなどの電子機器であるゲーム装置 5、を用いて実行される。以下では、ゲーム装置 5 がスマートフォンである場合を例示する。

10

【0029】

<ゲームシステム 1 の概要>

ゲームシステム 1 は、サーバ装置 2 および複数のゲーム装置 5 にて構成される。サーバ装置 2 は、ゲームプログラムおよびゲームデータを記憶しており、ゲーム装置 5 の（下記のアカウント情報毎の）ゲームデータの管理を行う。

【0030】

ゲーム装置 5 は、ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行する。そのために、ゲーム装置 5 は、通信ネットワーク 6 を介して、サーバ装置 2 からゲームプログラムおよびゲームデータを受信（具体的にはダウンロードおよびインストール）する。各ユーザには、ゲーム装置 5 に対応づけて、識別情報およびパスワードを含むアカウント情報が、ユーザ毎に割り当てられている。このアカウント情報は、ログイン時、ゲーム装置 5 からサーバ装置 2 に送信され、サーバ装置 2 におけるユーザ認証に利用される。

20

【0031】

ユーザ認証を経て、サーバ装置 2 とゲーム装置 5 との相互通信が可能となる。ログイン後、ゲーム装置 5 は、ゲーム進行に必要なデータ（ゲーム進行状況に関するデータ）をサーバ装置 2 から受信すると、ユーザの操作に基づいてゲーム画像や音声をディスプレイ 6 1 およびスピーカ 6 2 に出力しながら、ゲームを進行させる。

【0032】

<ゲームシステム 1 の構成>

以下、図 1 を参照して、サーバ装置 2 およびゲーム装置 5 の各ハードウェア構成について説明する。なお、複数のゲーム装置 5 それぞれは、互いに同じ構成を有する。

30

【0033】

<サーバ装置 2 の構成>

図 1 に示すように、サーバ装置 2 は、ネットワークインターフェース 2 1、記憶部 2 2 および制御部 2 3 を有する。ネットワークインターフェース 2 1 および記憶部 2 2 は、バス 2 9 を介して制御部 2 3 と電氣的に接続されている。

【0034】

ネットワークインターフェース 2 1 は、インターネットおよび LAN などの通信ネットワーク 6 を介して各ゲーム装置 5 と通信可能に接続されている。

40

【0035】

記憶部 2 2 は、HDD（Hard Disk Drive）、RAM（Random Access Memory）、ROM（Read Only Memory）および SSD（Solid State Drive）などで構成される。記憶部 2 2 には、本実施形態に係るゲームプログラムの一部を含む各種プログラムの他、ユーザ DB 2 2 1 および抽選リスト DB 2 2 2 などの各種データなどが記憶されている。

【0036】

ユーザ DB 2 2 1 には、ゲームをプレイするユーザの識別番号毎に、ユーザが操作するプレイヤキャラクタに関する情報（ステータスなど）、仮想ゲーム空間内にて使用可能な消費媒体の額などが、対応づけて記憶されている。

50

【 0 0 3 7 】

ここで、消費媒体は、仮想ゲーム空間内で使用可能な通貨やポイントなどであって、ゲームを進めるにあたりゲーム内で消費される媒体である。消費媒体は、クエストのクリア報酬として、また、現実社会での課金により、ユーザに付与される。

【 0 0 3 8 】

ゲーム媒体抽選（ガチャ）とは、サーバ装置 2 にて、抽選リストに基づきゲーム媒体を抽選する方法である。選択された任意のゲーム媒体は、ユーザのゲーム装置 5 に付与される。“ゲーム媒体抽選で選択したゲーム媒体を、ユーザに付与する / ユーザが所有する”とは、「抽選処理で選択されたゲーム媒体を、ユーザを示す識別情報と関連づける / 関連づけられている」ことと同義である。

10

【 0 0 3 9 】

抽選リスト DB 2 2 2 には、複数の抽選リストが格納されている。ここで、抽選リストは、ゲーム媒体抽選を第 1 抽選手段 2 3 4 および第 2 抽選手段 2 3 5（後述）が行う際に用いられるものであって、選択対象となるゲーム媒体に関する情報を複数含む。

【 0 0 4 0 】

本実施形態では、抽選リスト DB 2 2 2 には、複数の通常の抽選リストと、1つの当たりの抽選リストとが格納されている。ここで、通常の抽選リストとは、レアリティの抽選確率の分布が通常の分布となっている抽選リストである。複数の通常の抽選リストのそれぞれは特徴を有する。例えば、通常の抽選リストは、特定のタイプのキャラクタ（例えば、炎タイプのキャラクタ）の抽選確率が高い、特定の能力を有するキャラクタ（例えば、高い攻撃力を有するキャラクタ）の抽選確率が高い、特定の特徴を有するキャラクタ（例えば、女性のキャラクタ）の抽選確率が高い、などの特徴を有する。

20

【 0 0 4 1 】

図 2 は、通常の抽選リスト 2 2 4 を示す図である。抽選リストは、ゲーム媒体のレアリティ（例えば、S、A、B および C など）のそれぞれに抽選確率を規定している。ここで、レアリティにおいて、一般的には、S、A、B 及び C の順でレアリティが高く、レアリティが高いほど抽選確率が低くなっている。また、レアリティが高いほど、ユーザにとって有利なアイテムになっている。図 2 に示すように、通常の抽選リスト 2 2 4 では、レアリティ S の抽選確率は 5 % であり、レアリティ A の抽選確率は 2 0 % となっている。

【 0 0 4 2 】

抽選リストは、レアリティのそれぞれに少なくとも 1 つのゲーム媒体を対応付けている。さらに、抽選リストは、ゲーム媒体（例えば、アイテム A ~ D）のそれぞれに抽選確率を規定している。例えば、図 2 に示す通常の抽選リスト 2 2 4 では、アイテム A の抽選確率は 0 . 5 % であり、アイテム C の抽選確率は 2 . 0 % となっている。なお、レアリティ S のゲーム媒体の抽選確率の総和がレアリティ S の抽選確率であり、レアリティ A のゲーム媒体の抽選確率の総和がレアリティ A の抽選確率であるものとする。

30

【 0 0 4 3 】

一方、当たりの抽選リストは、通常の抽選リストよりも高いレアリティ（例えばレアリティ S）のアイテムが抽選されるように、アイテムの抽選確率を規定した抽選リストである。

【 0 0 4 4 】

図 3 は、当たりの抽選リスト 2 2 6 を示す図である。当たりの抽選リスト 2 2 6 では、通常の抽選リスト 2 2 4 と同様に、レアリティと抽選確率とが対応付けられ、ゲーム媒体と抽選確率とが対応付けられている。

40

【 0 0 4 5 】

当たりの抽選リスト 2 2 6 におけるレアリティの抽選確率およびゲーム媒体の抽選確率は、通常の抽選リスト 2 2 4 におけるレアリティの抽選確率およびゲーム媒体の抽選確率と異なっている。具体的には、当たりの抽選リスト 2 2 6 における最も高いレアリティ（すなわちレアリティ S）の抽選確率（1 0 %）が、通常の抽選リスト 2 2 4 におけるレアリティ S の抽選確率（5 %）よりも高くなっている。このため、当たりの抽選リスト 2 2 6 を用いたゲーム媒体抽選では、通常の抽選リスト 2 2 4 を用いたゲーム媒体抽選よりも、

50

高い確率でレアリティ S のアイテムが抽選される。

【 0 0 4 6 】

本実施形態では、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている抽選リストは、第 1 抽選手段 2 3 4 および第 2 抽選手段 2 3 5 により抽選される。第 1 抽選手段 2 3 4 および第 2 抽選手段 2 3 5 は、抽選した抽選リストに基づきゲーム媒体を抽選することができる。

【 0 0 4 7 】

また、本実施形態では、ユーザは何度も続けてゲーム媒体抽選を行うことができるが、抽選リストのそれぞれには回数制限が設定されている。具体的には、抽選リストが所定回数だけ抽選されると、その抽選リストがゲーム媒体抽選で用いられなくなる。なお、この回数制限は、例えば、ゲーム媒体抽選が終了した際にリセットされてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

制御部 2 3 は、CPU および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 2 の動作を制御する。

【 0 0 4 9 】

制御部 2 3 は、各種プログラムを実行することにより、情報処理手段 2 3 1、照合手段 2 3 2、リスト提示手段 2 3 3、第 1 抽選手段 2 3 4、第 2 抽選手段 2 3 5、結果提示手段 2 3 6、付与手段 2 3 7 および通知手段 2 3 8 として機能する。以下では、第 1 抽選手段 2 3 4 および第 2 抽選手段 2 3 5 を区別しないときは、これらをまとめて単に抽選手段と称する場合がある。

【 0 0 5 0 】

20

情報処理手段

情報処理手段 2 3 1 は、各ゲーム装置 5 との間で各種データを送受信する。情報処理手段 2 3 1 が受信する主なデータとしては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、ユーザの操作に応じた抽選要求、抽選リストの提示要求、抽選リストの選択要求、クエスト実行要求およびアカウント情報などが挙げられる。情報処理手段 2 3 1 が送信する主なデータとしては、ゲームプログラムをゲーム装置 5 が受信したことを確認するための情報などが挙げられる。

【 0 0 5 1 】

ここで、ゲーム媒体とは、ゲームに関する要素を表した電子データであって、プレイヤーキャラクタとして使用するキャラクタの名称、プレイヤーキャラクタが仮想ゲーム空間内にて使用するアイテム（武器、防具、道具）などが含まれる。ユーザは、ゲーム媒体を、課金による直接購入やクエストクリアの他、ガチャと呼ばれる抽選方法によって入手することができる。本実施形態では、ユーザは、ガチャによってゲーム媒体を入手するものとして説明する。入手したゲーム媒体は、そのゲーム媒体を所有することとなったユーザの識別情報と対応づけて、前記ユーザ DB 2 2 1 に記憶され管理される。

30

【 0 0 5 2 】

- 照合手段

照合手段 2 3 2 は、ゲーム装置 5 から受信したユーザの識別情報を用いて、ユーザアカウントの認証を行う。

【 0 0 5 3 】

40

リスト提示手段

リスト提示手段 2 3 3 は、ユーザの操作に基づく抽選リストの提示要求が行われると、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている抽選リストの内容を提示する。抽選リストの内容は、例えば、図 2 および図 3 を参照して説明した、レアリティ毎の抽選確率およびゲーム媒体毎の抽選確率を含む。

【 0 0 5 4 】

リスト提示手段 2 3 3 は、抽選リストの内容に関する情報を、通信ネットワーク 6 を介して、ゲーム装置 5 に送信することで、抽選リストの内容をユーザに提示する。これにより、ユーザは、ゲーム媒体抽選の要求のために操作を行う前に、抽選リストの内容を確認することができる。また、ユーザは、複数の抽選リストの中に当たりの抽選リストが含まれ

50

ていることを確認できるため、ゲーム媒体抽選の結果が提示される度に、ゲーム媒体抽選に用いられた抽選リストが当たりであるか否かを推測することができる。

【 0 0 5 5 】

第 1 抽選手段

第 1 抽選手段 2 3 4 は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求（第 1 抽選要求）に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う。第 1 抽選要求は、例えば、特定のアイテムを使用する操作、またはユーザによる課金操作に基づき行われる。

【 0 0 5 6 】

また、本実施形態では、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている複数の抽選リストから抽選される抽選リスト（第 1 抽選リスト）に基づくゲーム媒体抽選である。具体的には、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている複数の抽選リストから 1 つの抽選リストを抽選し、抽選した抽選リストに基づいてゲーム媒体を抽選する。より具体的には、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選した抽選リストにおいて規定されているゲーム媒体毎の抽選確率に基づいてゲーム媒体を抽選する。

10

【 0 0 5 7 】

また、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選した抽選リストに基づいて、複数回のゲーム媒体抽選を行う。本実施形態では、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選した抽選リストに基づいて、ゲーム媒体抽選を 1 0 回行うものとする。すなわち、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選した抽選リストに基づいて、1 0 個のアイテムを抽選する。以下では、1 0 回のゲーム媒体抽選を「1 0 連ガチャ」ともいう。

20

【 0 0 5 8 】

結果提示手段

結果提示手段 2 3 6 は、抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を提示する。具体的には、結果提示手段 2 3 6 は、抽選手段により抽選されたゲーム媒体に関する情報を、通信ネットワーク 6 を介してゲーム装置 5 に送信する。これにより、ゲーム装置 5 のディスプレイには、抽選されたゲーム媒体を表すオブジェクトなどが表示される。

【 0 0 5 9 】

第 2 抽選手段

第 2 抽選手段 2 3 5 は、第 1 抽選手段 2 3 4 によるゲーム媒体抽選の結果が結果提示手段 2 3 6 により提示されたあとに、ユーザの操作に基づく抽選要求に応じてゲーム媒体抽選を行う。

30

【 0 0 6 0 】

例えば、第 2 抽選手段 2 3 5 は、第 2 抽選要求に応じて、ゲーム媒体抽選を行うことができる。ここで、第 2 抽選要求は、第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である。ここで、第 2 抽選要求は、例えば、特定のアイテムを使用する操作、またはユーザによる課金操作に基づき行われる。

【 0 0 6 1 】

また、第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている複数の抽選リストから選択される抽選リスト（第 2 抽選リスト）に基づくゲーム媒体抽選である。本実施形態では、選択される抽選リストは、第 1 抽選手段 2 3 4 により抽選された抽選リストと同一である。すなわち、本実施形態では、第 2 抽選条件は、第 1 抽選条件にて用いられた抽選リストを引き継いでいる。

40

【 0 0 6 2 】

また、本実施形態では、第 2 抽選手段 2 3 5 は、第 3 抽選要求に応じて、ゲーム媒体抽選を行うことができる。ここで、第 3 抽選要求は、第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である。第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている複数の抽選リストから抽選される抽選リスト（第 3 抽選リスト）に基づくゲーム媒体抽選である。

【 0 0 6 3 】

具体的には、第 2 抽選手段 2 3 5 は、抽選リスト DB 2 2 2 に格納されている複数の抽選

50

リストから1つの抽選リストを抽選し、抽選した抽選リストに基づきゲーム媒体抽選を行う。このとき、第2抽選手段235は、第1抽選手段234により抽選された抽選リストを抽選対象から除いて、抽選リストを抽選することができる。これにより、第2抽選手段235は、確実に、第1抽選手段234により用いられた抽選リストと異なる抽選リストに基づき、ゲーム媒体抽選を行うことができる。なお、第2抽選手段235は、第1抽選手段234により抽選された抽選リストを除外せずに、抽選リストを抽選してもよい。この場合、第2抽選手段235は、第1抽選手段234により用いられた抽選リストに基づきゲーム媒体抽選を行うこともある。

【0064】

本実施形態では、第2抽選手段235は、上述した第2抽選要求または第3抽選要求のいずれかを選択するユーザの操作に応じて、ゲーム媒体抽選を行う。すなわち、第2抽選手段235は、第2抽選条件または第3抽選条件に基づき、ゲーム媒体抽選を行う。

【0065】

付与手段

付与手段237は、抽選手段により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与する。より具体的には、付与手段237は、抽選されたゲーム媒体を、抽選要求の送信元となる操作を行ったユーザの識別情報とユーザDB221にて関連付けることで、ゲーム媒体をユーザに付与する。例えば、第1抽選手段234によりゲーム媒体抽選が行われたあとに、第2抽選要求が行われると、付与手段237は、第1抽選手段234により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与する。

【0066】

また、付与手段237は、抽選されたゲーム媒体を必ずしもユーザに付与しなくてもよい。本実施形態では、第1抽選手段234によりゲーム媒体抽選が行われたあとに、第3抽選要求が行われた場合には、付与手段237は、第1抽選手段234により抽選されたゲーム媒体をユーザに付与しない。これにより、不要なゲーム媒体がユーザに付与されることが抑制される。

【0067】

通知手段

通知手段238は、ユーザに各種の情報を通知する。通知手段238は、例えば、当たりの抽選リストが所定回数だけ抽選されると、ユーザに当たりの抽選リストがそれ以降抽選されなくなることを表す情報をユーザに通知してもよい。このとき、通知手段238は、抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果と併せて、抽選リストがそれ以降抽選されなくなることを表す情報をユーザに通知してもよい。

【0068】

また、通知手段238は、当たりの抽選リストが抽選され、レアリティSのアイテムが抽選された場合に、ユーザが引き直し要求(第3抽選要求)を選択したときにユーザに警告をする情報を通知してもよい。例えば、通知手段238は、「本当に引き直しをしていいの?」というテキスト情報をユーザに通知してもよい。ここで、引き直し要求とは、抽選されたアイテムを獲得せずに、新たに抽選された抽選リストによるゲーム媒体抽選を要求することである。

【0069】

<ゲーム装置5の構成>

ゲーム装置5には、ディスプレイ61、スピーカ62およびタッチパッド63が外部接続または内蔵される。また、ゲーム装置5は、ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54、記憶部55および制御部56を有する。ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54および記憶部55は、バス59を介して制御部56と電氣的に接続されている。

【0070】

ネットワークインターフェース51は、ゲーム装置5とサーバ装置2との間で各種データ

10

20

30

40

50

を送受信するために、通信ネットワーク 6 に通信可能に接続される。

【 0 0 7 1 】

グラフィック処理部 5 2 は、制御部 5 6 から出力されるゲーム画像情報に従って、キャラクターおよび仮想ゲーム空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部 5 2 は、例えば液晶型であるディスプレイ 6 1 と接続されており、動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ 6 1 上に表示される。

【 0 0 7 2 】

オーディオ処理部 5 3 は、スピーカ 6 2 と接続され、制御部 5 6 の指示に従ってゲーム音を再生および合成すると、これをスピーカ 6 2 から出力させる。

10

【 0 0 7 3 】

操作部 5 4 は、タッチパッド 6 3 と接続され、操作入力に関するデータをタッチパッド 6 3 との間で送受信する。ユーザは、タッチパッド 6 3 をタッチすることで、ゲーム装置 5 に操作信号を入力する。

【 0 0 7 4 】

記憶部 5 5 は、HDD、SSD、RAMおよびROMなどで構成される。記憶部 5 5 には、サーバ装置 2 からダウンロードしたゲームデータ、ゲームプログラムの一部を含む各種プログラム、自装置 5 のアカウント情報などが格納されている。

【 0 0 7 5 】

制御部 5 6 は、CPUおよび半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 5 の動作を制御する。

20

【 0 0 7 6 】

制御部 5 6 は、各種プログラムを実行することにより、通信手段 5 6 1、ゲーム実行手段 5 6 2 および報知制御手段 5 6 3 として機能する。

【 0 0 7 7 】

通信手段 5 6 1

通信手段 5 6 1 は、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 との通信を行う機能である。

【 0 0 7 8 】

通信手段 5 6 1 は、操作部 5 4 がタッチパッド 6 3 から受信した各種操作信号に応じて、サーバ装置 2 が把握可能な情報を生成して送信する。例えば、通信手段 5 6 1 は、アカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、ゲーム媒体抽選の要求、抽選リストの提示要求、抽選リストの選択要求またはクエスト実行要求などをサーバ装置 2 に送信する。また、通信手段 5 6 1 は、ダウンロード要求情報に応じてサーバ装置 2 から送られてきた新たなゲームデータ、抽選処理により選択されたゲーム媒体に関する情報などを、サーバ装置 2 から受信する。

30

【 0 0 7 9 】

ゲーム実行手段 -

ゲーム実行手段 5 6 2 は、自装置 5 のユーザによるタッチパッド 6 3 の操作に従って、ゲームデータに含まれる仮想ゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 5 5 から読み出すかまたはサーバ装置 2 から受信したデータを用いて、ゲームプログラムを実行しつつ、2次元または3次元のゲーム画像情報を生成する。ゲーム画像情報がグラフィック処理部 5 2 によって処理されることにより、ディスプレイ 6 1 には処理後のゲーム画像が逐次表示される。

40

【 0 0 8 0 】

そして、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ゲーム画像上に、自装置 5 のユーザの操作に従ってキャラクターを配置させ、そのユーザの操作およびゲームの進行状況に応じて仮想ゲーム空間におけるキャラクターの行動を制御する。例えば、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ユーザのタッチパッド 6 3 を介し介した操作に応じて、ゲームにおいてクエストを実行させる。

【 0 0 8 1 】

50

報知制御手段 -

報知制御手段 563 は、ゲームの実行にあたり、自装置 5 のユーザの操作などに応じてディスプレイ 61 の表示制御およびスピーカ 62 の音声出力制御を行う。報知制御手段 563 は、各種の画面をディスプレイ 61 に表示させる。

【0082】

図 4 は、ゲーム装置 5 のディスプレイ 61 に表示される、ユーザがガチャを引くための画面 sc1 を示す図である。画面 sc1 には、「10 連ガチャが引けるよ!」というテキストと、抽選要求（第 1 抽選要求）を行うための抽選要求画像 610 と、抽選リストの提示を要求するためのリスト要求画像 612 とが含まれている。

【0083】

ユーザが「ガチャを引く」というテキストを含む抽選要求画像 610 をタッチすると、抽選要求がサーバ装置 2 に送信される。これにより、サーバ装置 2 においてゲーム媒体抽選が行われる。また、ユーザが「抽選リストの表示」というテキストを含むリスト要求画像 612 をタッチすると、抽選リストの提示要求がサーバ装置 2 に送信される。これにより、抽選リストに関する情報がサーバ装置 2 からゲーム装置 5 に送信され、ディスプレイ 61 に抽選リストの内容（例えば、図 2 および図 3 を参照して説明した内容など）が表示される。

【0084】

図 5 は、抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を表示する画面 sc2 を示す図である。画面 sc2 には、抽選された 10 個のアイテムを示すアイテム画像 620、引き直し要求画像 622、連続抽選要求画像 624 および終了要求画像 626 が含まれている。

【0085】

アイテム画像 620 a ~ j は、抽選手段により抽選されたアイテムを示す画像である。図 5 では、アイテム画像 620 a ~ j のそれぞれは無地の四角で表示されているが、四角の内側には抽選されたアイテムを示す情報（アイテムの名称およびアイテムの画像など）が含まれているものとする。ユーザは、アイテム画像 620 a ~ j を参照することにより、抽選されたアイテムを確認することができる。

【0086】

ユーザが「引き直す」の引き直し要求画像 622 をタッチすると、引き直し要求（第 3 抽選要求）がゲーム装置 5 からサーバ装置 2 に送信される。すると、サーバ装置 2 は、引き直し要求に応じてゲーム媒体抽選を行う。

【0087】

また、ユーザが連続抽選要求画像 624 をタッチし、例えば課金操作を行うと、「続けて引く」の連続抽選要求（第 2 抽選要求）がゲーム装置 5 からサーバ装置 2 に送信される。すると、サーバ装置 2 は、連続抽選要求に応じてゲーム媒体抽選を行う。ここで、連続抽選要求は、抽選されたアイテムを獲得したうえで、さらにゲーム媒体抽選の要求を行うことである。

【0088】

さらに、ユーザが「もうやめる」の終了要求画像 626 をタッチすると、終了要求がゲーム装置 5 からサーバ装置 2 に送信される。すると、サーバ装置 2 はゲーム媒体抽選を終了し、ゲーム媒体抽選が終了したことを表す情報をゲーム装置 5 に送信する。なお、本実施形態では、引き直し要求、連続抽選要求および終了要求を行う操作について説明したが、ユーザが行うことができる要求および操作はこれらに限定されるものではない。

【0089】

< ゲームシステム 1 の動作の流れ >

図 6 は、サーバ装置 2 が、ゲーム媒体抽選の要求を受け付けてから、ゲーム媒体抽選を終了するまでの処理の流れを示すフローチャートである。

【0090】

まず、第 1 抽選手段 234 は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求（第 1 抽選要求）を受け付ける（ステップ st101）。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 1 】

次いで、第 1 抽選手段 2 3 4 は、抽選リスト D B 2 2 2 から抽選リストを抽選する（ステップ s t 1 0 3）。次いで、第 1 抽選手段 2 3 4 は、ステップ S 1 0 3 において抽選した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う（ステップ s t 1 0 5）。ここでは、第 1 抽選手段 2 3 4 は、ゲーム媒体抽選を 1 0 回行い、1 0 個のアイテムを抽選するものとする。

【 0 0 9 2 】

次いで、結果提示手段 2 3 6 は、ステップ s t 1 0 5 における第 1 抽選手段 2 3 4 によるゲーム媒体の抽選結果を提示する（ステップ s t 1 0 7）。ここでは、結果提示手段 2 3 6 は、ステップ s t 1 0 5 において抽選された 1 0 個のアイテムに関する情報をゲーム装置 5 に送信する。これにより、ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 には、抽選された 1 0 個のアイテムに関する情報が表示される。例えば、ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 には、図 5 を参照して説明した画面 s c 2 が表示される。

10

【 0 0 9 3 】

次いで、第 2 抽選手段 2 3 5 は、ユーザの操作に応じたゲーム媒体抽選の要求を受け付ける（ステップ s t 1 0 9）。具体的には、第 2 抽選手段 2 3 5 は、図 5 を参照して説明した引き直し要求、連続抽選要求または終了要求を受け付ける。

【 0 0 9 4 】

次いで、第 2 抽選手段 2 3 5 は、ゲーム媒体抽選を続けるか否かを決定する（ステップ s t 1 1 1）。第 2 抽選手段 2 3 5 は、ステップ s t 1 0 9 において終了要求を受け付けた場合には、ゲーム媒体抽選をやめることを決定する（ステップ s t 1 1 1：N O）。これにより、図 6 の処理が終了する。一方、第 2 抽選手段 2 3 5 がステップ s t 1 0 9 において終了要求以外の要求（具体的には、引き直し要求または連続抽選要求）を受け付けた場合には、ゲーム媒体抽選を続けることを決定し（ステップ s t 1 1 1：Y E S）、ステップ s t 1 1 3 に進む。

20

【 0 0 9 5 】

ステップ s t 1 1 1 において Y E S と判定されると、第 2 抽選手段 2 3 5 は、抽選要求に応じて、新たなゲーム媒体抽選を行う（ステップ s t 1 1 3）。ここで、図 7 を参照して、ステップ s t 1 1 3 の処理についてより詳細に説明する。

【 0 0 9 6 】

まず、第 2 抽選手段 2 3 5 は、引き直しを行うか否かを決定する（ステップ s t 2 0 1）。第 2 抽選手段 2 3 5 は、ステップ s t 1 0 9 において引き直し要求（第 3 抽選要求）を受け付けていた場合には、引き直しを行うことを決定し（ステップ s t 2 0 1：Y E S）、ステップ s t 2 0 5 に進む。

30

【 0 0 9 7 】

一方、第 2 抽選手段 2 3 5 は、ステップ s t 1 0 9 において連続抽選要求（第 2 抽選要求）を受け付けていた場合には、第 2 抽選手段 2 3 5 は、引き直しを行わないことを決定し（ステップ s t 2 0 1：N O）、ステップ s t 2 0 3 に進む。以下では、まずステップ s t 2 0 1 において N O と判定された場合の処理を説明したあとに、ステップ s t 2 0 1 において Y E S と判定された場合の処理を説明する。

【 0 0 9 8 】

ステップ s t 2 0 1 において N O と判定されると、付与手段 2 3 7 は、前回のゲーム媒体抽選において抽選された 1 0 個のアイテムをユーザに付与する（ステップ s t 2 0 3）。次いで、第 2 抽選手段 2 3 5 は、前回のゲーム媒体抽選において抽選手段により用いられた抽選リストと同一の抽選リストに基づき、ゲーム媒体抽選を行う（ステップ s t 2 0 5）。例えば、前回のゲーム媒体抽選がステップ s t 1 0 5 におけるゲーム媒体抽選である場合には、第 2 抽選手段 2 3 5 は、ステップ s t 1 0 3 において抽選された抽選リストと同一の抽選リストに基づきゲーム媒体抽選を行う。ここでは、第 2 抽選手段 2 3 5 がゲーム媒体抽選を 1 0 回行うものとし、2 抽選手段 2 3 4 がゲーム媒体抽選を 1 0 回行うと、図 7 に示す処理が終了する。

40

【 0 0 9 9 】

50

次に、ステップ s t 2 0 1 において Y E S と判定された場合の処理について説明する。ステップ s t 2 0 1 において Y E S と判定されると、第 2 抽選手段 2 3 5 は、抽選リスト D B 2 2 2 から抽選リストを抽選する（ステップ s t 2 0 7）。次いで、第 2 抽選手段 2 3 5 は、ステップ s t 2 0 7 において抽選した抽選リストに基づき、ゲーム媒体抽選を行う（ステップ s t 2 0 9）。ここでは、ステップ s t 2 0 5 と同様に、第 2 抽選手段 2 3 5 がゲーム媒体抽選を 1 0 回行うものとし、第 2 抽選手段 2 3 5 がゲーム媒体抽選を 1 0 回行うと、図 7 に示す処理が終了する。

【 0 1 0 0 】

図 7 に示す処理が終了すると、図 6 に戻って、ステップ s t 1 1 3 の処理が終了する。すると、結果提示手段 2 3 6 は、第 2 抽選手段 2 3 5 によるゲーム媒体抽選の結果を提示する（ステップ s t 1 1 5）。これにより、ユーザは、抽選された 1 0 個のアイテムを確認することができる。以下、ユーザの操作に基づく終了要求が行われるまで、ステップ s t 1 0 9 ~ s t 1 1 5 の処理が繰り返し行われる。

10

【 0 1 0 1 】

以上をまとめると、本実施形態のプログラムは、サーバ装置 2 の制御部 2 3（コンピュータ）を、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 1 抽選要求に応じて、第 1 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 1 抽選手段 2 3 4 と、第 1 抽選手段 2 3 4 によるゲーム媒体抽選の結果を提示する結果提示手段 2 3 6 と、第 1 抽選手段 2 3 4 によるゲーム媒体抽選の結果が結果提示手段 2 3 6 により提示されたあとに、ユーザの操作に基づき、第 1 抽選条件の少なくとも一部を引き継ぐ第 2 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 2 抽選要求と、第 1 抽選条件を引き継がない第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選の要求である第 3 抽選要求とのいずれかの抽選要求に応じて、第 2 抽選条件または第 3 抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う第 2 抽選手段 2 3 5 と、として機能させるものである。

20

【 0 1 0 2 】

< 効果 >

本実施形態によれば、ゲーム媒体を抽選するゲームの興趣性を高めることを可能となる。具体的には、ユーザは、抽選結果を確認して、次にどのようなガチャを行うのかを考えることができる。例えば、ユーザは、抽選結果を確認して、当たりの抽選リストが抽選されたと予測できた場合には、レアリティの高いアイテムが多く抽選されることを期待して、前回と同じ抽選リストを用いたガチャを行うことができる。これにより、ユーザは、課金をするタイミングを見極めて、所望のアイテムを一挙に獲得できる。

30

【 0 1 0 3 】

一方、ユーザは、抽選結果を確認して、所望でない抽選リストが抽選されたと予測した場合には、引き直しを行い、新たな抽選リストでガチャを行うことができる。本実施形態では、引き直しが行われる場合には、前回の抽選リストとは異なる抽選リストによりガチャが行われるため、ユーザはガチャを飽きずに行うことができる。もちろん、ユーザが抽選リストの良し悪しの判断を誤ることもありうるが、このような判断の誤りも興趣性を高める要素の一つである。このように、本実施形態によれば、ユーザは漫然とガチャを引くのではなく、抽選結果を確認して引きどころを定めたとうえでガチャを引くことができる。これにより、ユーザの満足感が高められる。

40

【 0 1 0 4 】

また、本実施形態によれば、1 つの抽選リストに基づき複数回（本実施形態では 1 0 回）のゲーム媒体抽選が行われるため、ユーザは 1 つの抽選リストに関する情報を多く取得でき、抽選結果を次のゲーム媒体抽選の選択に活かしやすくなる。

【 0 1 0 5 】

[第 2 実施形態]

第 2 実施形態では、主に、第 1 実施形態と異なる点について説明し、第 1 実施形態と共通する点については必要に応じて省略する。第 1 実施形態では、1 回の 1 0 連ガチャにおいて、1 つの抽選リストを用いて 1 0 回のゲーム媒体抽選が行われるものとして説明した。

50

第2実施形態では、10連ガチャにおいて、1つのゲーム媒体が抽選される度に抽選リストが抽選され、抽選された抽選リストに基づきゲーム媒体抽選が行われる。

【0106】

また、第2実施形態では、抽選リストDB222において、ユーザの識別情報毎に、複数の抽選リストのそれぞれは、抽選リストのそれぞれを区別する区別情報に対応付けられた状態で格納されている。区別情報は、抽選リストに含まれるゲーム媒体に関する情報と対応するゲーム媒体の抽選確率との関係を特定する情報を含まないものとする。区別情報は、結果提示手段246によりゲーム媒体抽選の結果が提示される際に用いられる。

【0107】

図8は、第2実施形態に係るサーバ装置が備える制御部24の機能を説明するための機能ブロック図である。ここでは、主に、制御部24が備える第1抽選手段244、第2抽選手段245、結果提示手段246および変更手段249について説明する。

【0108】

第2実施形態に係る第1抽選手段244は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求（第1抽選要求）に応じて、第1抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う。本実施形態において、第1抽選条件に基づくゲーム媒体抽選では、複数回のゲーム媒体抽選が行われ、1回のゲーム媒体抽選が行われる度に、ゲーム媒体抽選に用いられる抽選リスト（第1抽選リスト）が前記複数の抽選リストから抽選され、抽選された抽選リストに基づきゲーム媒体抽選が行われる。

【0109】

第2抽選手段245は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求に応じて、ゲーム媒体抽選を行う。例えば、第2抽選手段245は、引き直し要求（第3抽選要求）に応じて、第3抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行う。ここで、本実施形態において、第3抽選条件に基づくゲーム媒体抽選では、複数回（本実施形態では10回）のゲーム媒体抽選が行われ、1回のゲーム媒体抽選が行われる度に、ゲーム媒体抽選に用いられる抽選リスト（第3抽選リスト）が前記複数の抽選リストから抽選され、抽選された抽選リストに基づきゲーム媒体抽選が行われる。

【0110】

また、本実施形態に係る第2抽選手段245は、ユーザの操作に基づく選択要求（第2抽選要求）に基づき、第2抽選条件に基づくゲーム媒体抽選を行うことができる。ここで、選択要求は、ユーザが選択した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の要求である。

【0111】

また、本実施形態に係る第2抽選条件に基づくゲーム媒体抽選は、第1抽選手段244によるゲーム媒体抽選に用いられた抽選リストからユーザの操作により選択された抽選リスト（第2抽選リスト）に基づくゲーム媒体抽選である。第1抽選手段244により複数の種類の抽選リストが第1抽選リストとして用いられた場合には、第2抽選リストは、複数の種類の抽選リストのうちの1つの抽選リストとなる。すなわち、第2抽選条件は、第1抽選条件の一部を引き継ぐことになる。

【0112】

結果提示手段246は、抽選手段により抽選されたアイテムと、抽選されたアイテムに対応する抽選リストとを関連付けてユーザに提示する。本実施形態では、上述のように、抽選リストDB222には、複数の抽選リストのそれぞれを区別する区別情報が格納されている。結果提示手段246は、抽選手段によるゲーム媒体抽選の結果を提示する際に、抽選されたアイテムに関する情報と併せて、区別情報をゲーム装置5に送信する。これにより、抽選されたアイテムと対応する区別情報とが関連付けられた状態でユーザに提示される。

【0113】

図9は、抽選されたアイテムと対応する抽選リストのマークとが表示された画面sc3を示す図である。画面sc3には、無地の丸印で表された第1マーク636とともに表示されている2つのアイテム画像630、斜線の付された丸印で表された第2マーク638と

10

20

30

40

50

ともに表示されている3つのアイテム画像632、および点の付された丸印で表された第3マーク640とともに表示されている5つのアイテム画像634が含まれている。第1マーク636、第2マーク638および第3マーク640は、互いに異なる抽選リストに対応付けられている区別情報である。

【0114】

このように、区別情報には、抽選リストに含まれるゲーム媒体に関する情報と対応するゲーム媒体の抽選確率との関係を特定する情報を含めない。このため、ユーザは区別情報に基づき抽選リストを容易には特定することができない。ユーザは、区別情報に基づき、いずれの区別情報に対応する抽選リストが当たりの抽選リストであるのかを推測しながら次のゲーム媒体抽選を選択することができる。

10

【0115】

例えば、第3マーク640に関連付けられて表示されている5つのアイテム画像634には、5レアリティのアイテムが、通常の抽選確率に比べて高い割合で含まれているとする。この場合、ユーザは、第3マーク640に対応する抽選リストが当たりの抽選リストであると推測することができる。ユーザが、「抽選リストを選択して、続けて引く」の選択要求画像642をタッチすると、抽選リストの選択要求がゲーム装置5からサーバ装置2に送信される。すると、サーバ装置2から抽選リストを選択するための情報がゲーム装置5に送信される。これにより、抽選リストを選択するための画面がゲーム装置5のディスプレイ61に表示される。

【0116】

20

図10は、ユーザが次のゲーム媒体抽選において用いられる抽選リストを選択するための選択画面sc4を示す図である。選択画面sc4には、無地の四角で表された第1選択画像650、斜線の付された四角で表された第2選択画像652、および点の付された四角で表された第3選択画像654が含まれている。第1選択画像650、第2選択画像652および第3選択画像654のそれぞれは、第1マーク636、第2マーク638および第3マーク640に関連付けられている。

【0117】

ユーザが選択画像をタッチすると、タッチされた選択画像に関連付けられているマークに対応する抽選リストが選択され、選択された抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の要求が、ゲーム装置5からサーバ装置2に送信される。例えば、ユーザが第1選択画像650を

30

【0118】

また、図9に示した画面sc3の「引き直す」の引き直し要求画像641がタッチされると、新たに抽選された抽選リストに基づくゲーム媒体抽選の要求がゲーム装置5からサーバ装置2に送信される。このとき、前回のゲーム媒体抽選において抽選されたアイテムは、付与手段237によりユーザに付与されない。

【0119】

また、「もうやめる」の終了要求画像644がタッチされると、終了要求がゲーム装置5からサーバ装置2に送信される。

40

【0120】

変更手段249は、ユーザがゲーム媒体抽選を終了する各種の操作に基づき、抽選リストDB222に格納されている、抽選リストと区別情報との対応関係を変更する。本実施形態では、ユーザが「もうやめる」の終了要求画像644をタッチすると、終了要求がサーバ装置2に送信される。変更手段249は、終了要求に応じて、抽選リストと区別情報との対応関係を変更する。

【0121】

<ゲームシステムの動作の流れ>

図11は、第2実施形態に係るサーバ装置が、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求を受け付けてから、ゲーム媒体抽選を終了するまでの処理の流れを示すフローチャート

50

である。

【0122】

まず、第1抽選手段244は、ユーザの操作に基づくゲーム媒体抽選の要求を受け付ける(ステップs t 3 0 1)。次いで、第1抽選手段244は、カウントを0にする(ステップs t 3 0 3)。次いで、第1抽選手段244は、抽選リストDB222から抽選リストを抽選し(ステップs t 3 0 5)、抽選した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う(ステップs t 3 0 7)。次いで、第1抽選手段244は、カウントを1加算する(ステップs t 3 0 9)。

【0123】

次いで、第1抽選手段244は、カウントが10以上である否かを判定する(ステップs t 3 1 1)。カウントが10以上であることが判定された場合(ステップs t 3 1 1: Y E S)、ステップs t 3 1 3に進む。一方、カウントが10未満であることが判定された場合(ステップs t 3 1 1: N O)、ステップs t 3 0 5に戻る。以下、カウントが10以上になるまで、ステップs t 3 0 5 ~ s t 3 1 1の処理が繰り返し実施される。すなわち、抽選リストを抽選する処理と、抽選した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行う処理が10回繰り返される。

10

【0124】

ステップs t 3 1 1においてY E Sと判定されると、結果提示手段246は、第1抽選手段244によるゲーム媒体抽選の結果を提示する(ステップs t 3 1 3)。このとき、抽選されたアイテムが、対応する抽選リストの区別情報(本実施形態ではマーク)とともに、ユーザに提示される。ここでは、図9を参照して説明した画面s c 3が、ゲーム装置5のディスプレイ61に表示されるものとする。ユーザは、画面s c 3に表示されたゲーム媒体抽選の結果を確認して選択を行う。

20

【0125】

次いで、第2抽選手段245は、ユーザの操作に応じた要求を受け付ける(ステップs t 3 1 5)。ここでは、第2抽選手段245は、引き直し要求、選択要求または終了要求を受け付ける。

【0126】

第2抽選手段245は、ゲーム媒体抽選を続けるか否かを決定する(ステップs t 3 1 7)。本実施形態では、第2抽選手段245は、ステップs t 3 1 5において終了要求を受け付けていた場合には、ゲーム媒体抽選を終了することを決定し(ステップs t 3 1 7: N O)、ステップs t 3 2 3に進む。一方、第2抽選手段245は、ステップs t 3 1 5において引き直し要求または選択要求を受け付けていた場合には、ゲーム媒体抽選を続けることを決定し(ステップs t 3 1 7: Y E S)、ステップs t 3 1 9に進む。以下では、ステップs t 3 1 7においてY E Sと判定された場合の処理を説明したあとに、ステップs t 3 1 7においてN Oと判定された場合の処理を説明する。

30

【0127】

ステップs t 3 1 7においてY E Sと判定されると、サーバ装置2は、新たなゲーム媒体抽選を行う(ステップs t 3 1 9)。図12を参照して、ステップs t 3 1 9の処理を詳細に説明する。

40

【0128】

まず、第2抽選手段245は、引き直しを行うか否かを決定する(ステップs t 4 0 1)。ここでは、第2抽選手段245は、ステップs t 3 1 5において引き直し要求を受け付けていた場合には、引き直しを行うことを決定し(ステップs t 4 0 1: Y E S)、ステップs t 4 0 9に進む。一方、第2抽選手段245は、ステップs t 3 1 5において選択要求を受け付けていた場合には、引き直しを行わずに連続抽選を行うことを決定し(ステップs t 4 0 1: N O)、ステップs t 4 0 3に進む。以下では、ステップs t 4 0 1においてN Oと判定された場合の処理を説明したあとに、ステップs t 4 0 1においてY E Sと判定された場合の処理を説明する。

【0129】

50

ステップ s t 4 0 1 において N O と判定されると、付与手段 2 3 7 は、前回の 1 0 回のゲーム媒体抽選において抽選された、合計 1 0 個のアイテムをユーザに付与する（ステップ s t 4 0 3 ）。

【 0 1 3 0 】

次いで、第 2 抽選手段 2 4 5 は、ユーザに抽選リストの選択画面を提示する（ステップ s t 4 0 5 ）。具体的には、第 2 抽選手段 2 4 5 は、前回の 1 0 回のゲーム媒体抽選において用いられた抽選リストに対応する選択画像を、ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 に表示させる。ユーザは、表示された選択画像をタッチすることで、次のゲーム媒体抽選に用いられる抽選リストを選択することができる。

【 0 1 3 1 】

次いで、第 2 抽選手段 2 4 5 は、ユーザによる選択操作により選択された選択画像に対応する抽選リストに基づき、1 0 回のゲーム媒体抽選を行い（ステップ s t 4 0 7 ）、図 1 2 に示す処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

次に、ステップ s t 4 0 1 において Y E S と判定された場合の処理について説明する。第 2 抽選手段 2 4 5 は、ステップ s t 4 0 9 からステップ s t 4 1 7 の処理を行うが、第 2 抽選手段 2 4 5 が行うステップ s t 4 0 9 からステップ s t 4 1 7 の処理は、図 1 1 を参照して説明した、第 1 抽選手段 2 4 4 が行うステップ s t 3 0 3 からステップ s t 3 1 1 の処理と実質的に同一であるため、ここでは説明を省略する。ステップ s t 4 1 7 において Y E S と判定されると、図 1 2 に示す処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

図 1 2 に示す処理が終了すると、図 1 1 に戻って、ステップ s t 3 1 9 の処理が終了する。すると、結果提示手段 2 4 6 は、ゲーム媒体抽選の結果をユーザに提示する（ステップ s t 3 2 1 ）。具体的には、結果提示手段 2 4 6 は、ステップ s t 3 0 7 およびステップ s t 3 1 9 において抽選されたアイテムと、それぞれのアイテムに対応する抽選リストの区別情報とを関連付けてユーザに提示する。以下、ユーザによる終了要求が行われるまで、ステップ s t 3 1 5 からステップ s t 3 2 1 の処理が繰り返し行われる。

【 0 1 3 4 】

ステップ s t 3 1 7 において N O と判定されると、変更手段 2 4 9 は、抽選リスト D B 2 2 2 において、終了要求の送信元となる操作を行ったユーザに対応する、抽選リストと区別情報との対応関係を変更する（ステップ s t 3 2 3 ）。抽選リストと区別情報との対応関係が変更されると、図 1 1 に示す処理は終了する。

【 0 1 3 5 】

< 効果 >

本実施形態によれば、ユーザは、抽選されたアイテムと対応する抽選リストの区別情報を確認できる。このため、ユーザは、どの区別情報に対応する抽選リストが当たりの抽選リストであるかを推測しながらガチャを行うことができる。

【 0 1 3 6 】

また、区別情報には、抽選リストに含まれるアイテムと、そのアイテムに対応する抽選確率との関係を特定する情報が含まれていない。このため、ユーザは、容易には抽選リストの内容を特定することができず、抽選リストの内容を考えながらガチャを行うことができる。

【 0 1 3 7 】

さらに、ゲーム媒体抽選が終了すると、抽選リストと区別情報との関係が変更される。このため、ユーザが抽選リストと区別情報との対応関係を特定できたとしても、ガチャが終了して新たにガチャを行う場合には、改めて抽選リストと区別情報との対応関係を推測する必要がある。これにより、容易にユーザが所望するアイテムが容易に抽選されることが抑制される。

【 0 1 3 8 】

[他の実施形態]

10

20

30

40

50

前記実施形態において説明した各種制御手段および処理手順は一例であり、本発明、その適用物、またはその用途の範囲を制限することを意図するものではない。各種制御手段および処理手順は、本発明の要旨を変更しない範囲で適宜設計変更が可能である。

【0139】

第1実施形態では、連続抽選が行われる際に、前回のゲーム媒体抽選において用いられた抽選リストと同一の抽選リストが用いられるものとして説明した。これに限らず、連続抽選が行われる際には、前回のゲーム媒体抽選において用いられた抽選リストよりも、良いアイテム（例えば、レアリティの高いアイテム）の抽選確率が高くなるように抽選確率を規定した抽選リストが用いられてもよい。

【0140】

第2実施形態では、第2抽選手段245は、引き直し要求に応じて、新たに抽選した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選を行うことができるものとして説明した。これに限らず、第2抽選手段245は、引き直し要求に応じたゲーム媒体抽選ができなくてもよい。この場合、第2抽選手段245は、例えば、ユーザによる選択操作に基づき、終了要求に基づくゲーム媒体抽選の終了または選択要求に基づき選択した抽選リストに基づくゲーム媒体抽選のどちらかを行うことができる。

【0141】

第2実施形態では、結果提示手段246は、10回分のゲーム媒体抽選の結果を提示するものとして説明したが、結果提示手段246が提示するゲーム媒体抽選の結果の数はこれに限定されるものでない。例えば、結果提示手段246は、過去30回分のゲーム媒体抽選により抽選された30個のアイテムと、対応する区別情報とを関連付けてユーザに提示してもよい。これにより、ユーザは、より多くの抽選リストに関する情報を確認したうえで抽選リストを選択することができるようになる。

【0142】

第2実施形態では、主に、区別情報が丸印のマークであり、マークの模様により抽選リストが区別されるものとして説明した。これに限らず、抽選リストは、色によって区別されてもよい。例えば、複数の抽選リストのそれぞれには、各種の色（例えば、青色、赤色及び黄色など）の色が区別情報として対応付けられる。結果提示手段246は、抽選されたアイテムに対応する抽選リストの色のマークを、抽選されたアイテムに関連付けて提示してもよい。

【0143】

上記実施形態では、ゲーム装置5がスマートフォンである場合を例示したが、ゲーム装置5は、ゲームセンターなどに提供されるアミューズメント機器であってもよい。

【0144】

上記実施形態では、ゲームがアクションゲームである場合を例示したが、これに限定されない。ゲームは、シューティングゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、ボードゲーム、およびパズルゲームなど、様々な種類のゲームに適用することができる。

【0145】

例えば、ゲームがカードゲームである場合、プレイヤキャラクタが描写された当該プレイヤキャラクタに対応するカードオブジェクトが、仮想空間上のデッキに設定され、そのカードオブジェクトに対応するプレイヤキャラクタが敵キャラクタと対戦する。

【0146】

上記実施形態では、ゲーム媒体抽選では、主にゲーム内で使用されるアイテムが抽選されるものとして説明した。これに限らず、ゲーム媒体抽選では、ゲーム内で使用されるキャラクタなどであってもよい。

【0147】

上記実施形態では、抽選リストに含まれる情報として、ゲーム媒体のレアリティ、ゲーム媒体の名称及びゲーム媒体の抽選確率を含むものとして説明した。抽選リストに含まれる情報はこれらの情報に限られず、抽選リストには、キャラクタの能力パラメータおよびレ

10

20

30

40

50

ベルなどの各種の情報が含まれてよい。

【 0 1 4 8 】

上記実施形態では、引き直しには特に制限がないものとして説明したが、引き直しには、回数制限または時間制限などが設けられてもよい。例えば、引き直しが所定回数だけ実施された場合には、ゲーム媒体抽選が終了するまでは引き直しができないものとしてよい。

【 0 1 4 9 】

また、上記実施形態では、抽選リストを連続して用いることができる回数に制限があるものとして説明した。これに限らず、抽選リストを連続して用いることができる時間に制限を設けてもよい。また、当たりの抽選リストの回数制限および制限時間を、通常の抽選リストの回数制限および制限時間よりも厳しくしてもよい。すなわち、当たりの抽選リストを連続して用いることができる回数を、通常の抽選リストを連続して用いることができる回数よりも少なくしてよい。例えば、当たりの抽選リストを連続して用いることができる回数は1回（合計2回）としてもよい。また、当たりの抽選リストを用いることができる時間を、通常の抽選リストを用いることができる時間よりも短くしてよい。

10

【 0 1 5 0 】

上記実施形態では、引き直しまたは連続抽選等の選択及び抽選リストの選択において、時間に制約がないものとして説明した。これらの選択には、制限時間が設けられてもよい。例えば、数十秒程度の短い選択時間の間に、ユーザが、引き直しを行うか連続抽選を行うかの選択しなければならないようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

上記実施形態では、リスト提示手段233は、抽選リストの内容を事前に提示するものとして説明した。これに限らず、リスト提示手段233は、さらに、上述した引き直しの回数制限、時間制限、当たりの抽選リストの制限、引き直しまたは連続抽選の選択時間などの各種の条件を予めユーザに提示してもよい。

20

【 0 1 5 2 】

上記実施形態では、主に、抽選手段が一度に10回のゲーム媒体抽選を行うものとして説明した。これに限らず、抽選手段は、一度に1回のゲーム媒体抽選を行ってもよいし、2回～9回のゲーム媒体抽選を行ってもよいし、11回以上のゲーム媒体抽選を行ってもよい。

【 0 1 5 3 】

上記実施形態では、引き直しが行われた回数とは関係なく、ゲーム媒体抽選が行われるものとして説明した。これに限らず、引き直しが行われた回数に応じて、ユーザに特典が付与されてもよい。より具体的には、引き直しが行われた回数が少ないほど、ユーザにより特典が付与されてもよい。例えば、抽選手段は、引き直しが行われた回数が少ないほど、少ない金額の課金または少ないアイテムの使用に基づき、ゲーム媒体抽選を行ってよい。

30

【 0 1 5 4 】

上記実施形態では、サーバ装置2および複数のゲーム装置5が一体となってプログラムを機能させる場合を例示したが、これに限定されない。プログラムのすべての手段、すなわち、リスト提示手段233、第1抽選手段234、244、第2抽選手段235、245、結果提示手段236、246、付与手段237、通知手段238および変更手段249などが、サーバ装置単体、ゲーム装置5単体、サーバ装置およびゲーム装置5とは別の通信端末単体、これらのうち組み合わせられる2つの装置、に備えられていてもよい。また、サーバ装置、ゲーム装置、通信端末を一体となって機能させる場合、どの手段をどの装置にて機能させるかも、適宜変更が可能である。

40

【 0 1 5 5 】

図6、図7、図11および図12に示したフローチャートの処理は、必ずしも上記実施形態において説明した順番で実施されなくてもよい。論理的に矛盾のない範囲で、順序を入れ替えて実施されてもよいし、並列的に実施されてもよい。例えば、ステップs t 203において付与手段237がユーザにアイテムを付与する処理は、図6の処理が終了する際に実施されてもよい。

50

【 0 1 5 6 】

上記実施形態では、主に、第 1 抽選手段が上述したゲーム媒体抽選を行う前に、抽選手段によりゲーム媒体抽選が行われていないものとして説明した。これに限らず、第 1 抽選手段が上述したゲーム媒体抽選を行う前に抽選手段によりゲーム媒体抽選が行われていてもよい。

【 0 1 5 7 】

これらの他の実施形態を採用した場合においても、本実施形態の作用効果は発揮される。また、本実施形態と他の実施形態、および他の実施形態同士を適宜組み合わせることも可能である。

【 符号の説明 】

10

【 0 1 5 8 】

1 . . . ゲームシステム

2 . . . サーバ装置

5 . . . ゲーム装置

2 2 . . . 記憶部

2 3 , 2 4 . . . 制御部

2 2 2 . . . 抽選リスト D B

2 2 4 . . . 通常の抽選リスト

2 2 6 . . . 当たりの抽選リスト

2 3 3 . . . リスト提示手段

20

2 3 4 , 2 4 4 . . . 第 1 抽選手段

2 3 5 , 2 4 5 . . . 第 2 抽選手段

2 3 6 , 2 4 6 . . . 結果提示手段

6 3 0 , 6 3 2 , 6 3 4 . . . アイテム画像

6 3 6 . . . 第 1 マーク

6 3 8 . . . 第 2 マーク

6 4 0 . . . 第 3 マーク

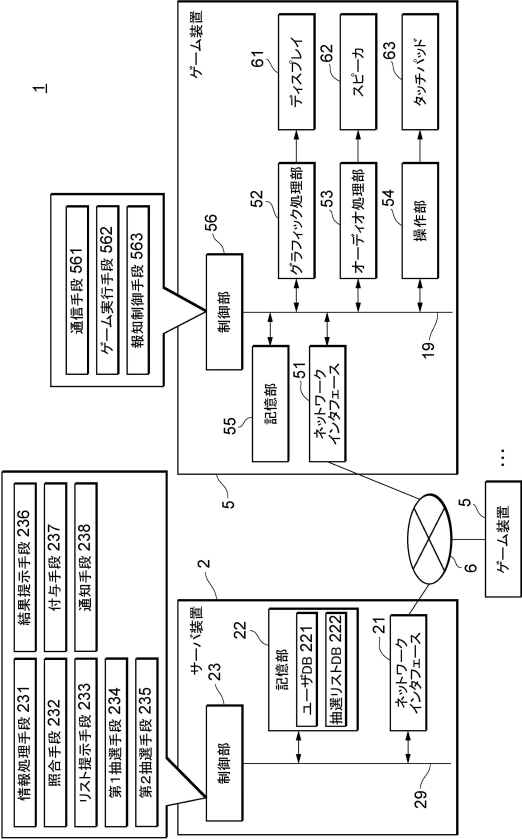
30

40

50

【図面】

【図 1】



【図 2】

レアリティ	レアリティ 抽選確率	アイテム名	アイテム 抽選確率
S	5%	アイテムA	0.5%
		アイテムB	0.5%
		・	・
A	20%	アイテムC	2.0%
		アイテムD	2.0%
		・	・
・	・	・	・

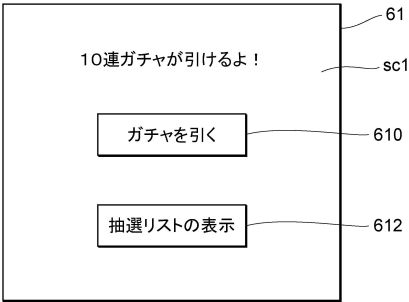
10

20

【図 3】

レアリティ	レアリティ 抽選確率	ゲーム媒体名	ゲーム媒体 抽選確率
S	10%	アイテムA	1.0%
		アイテムB	1.0%
		・	・
A	15%	アイテムC	1.5%
		アイテムD	1.5%
		・	・
・	・	・	・

【図 4】

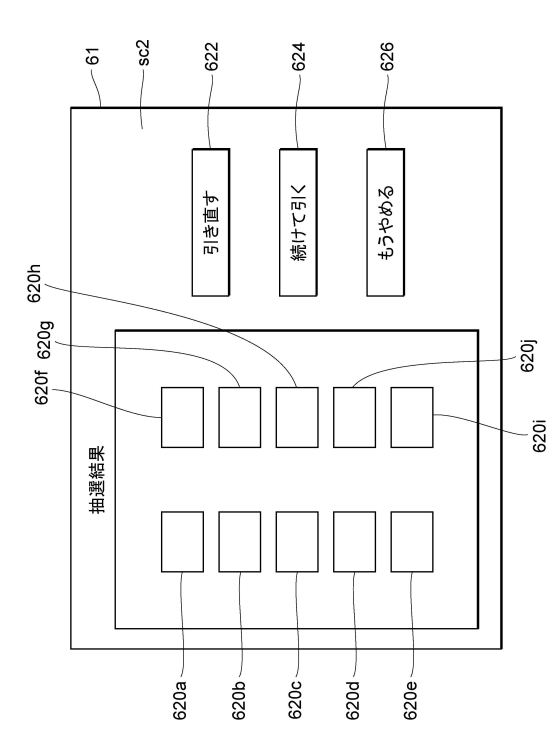


30

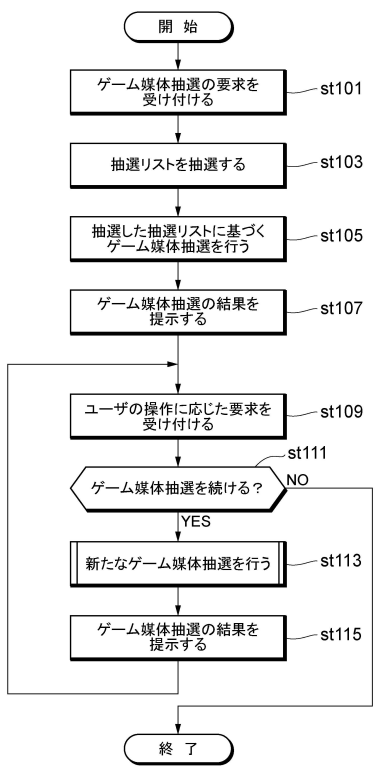
40

50

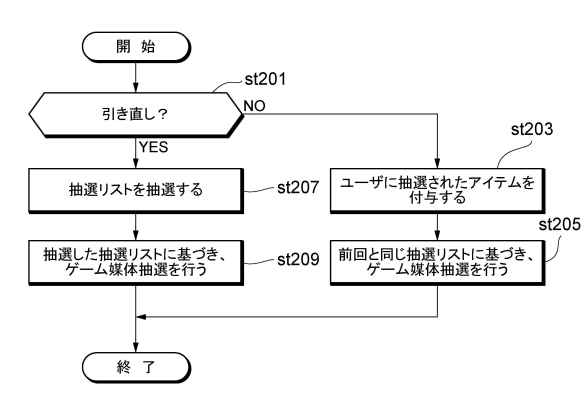
【図 5】



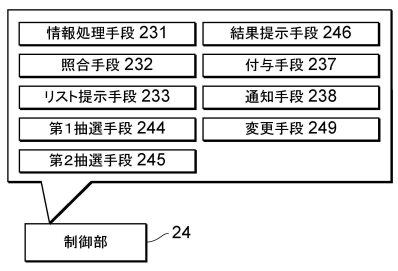
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

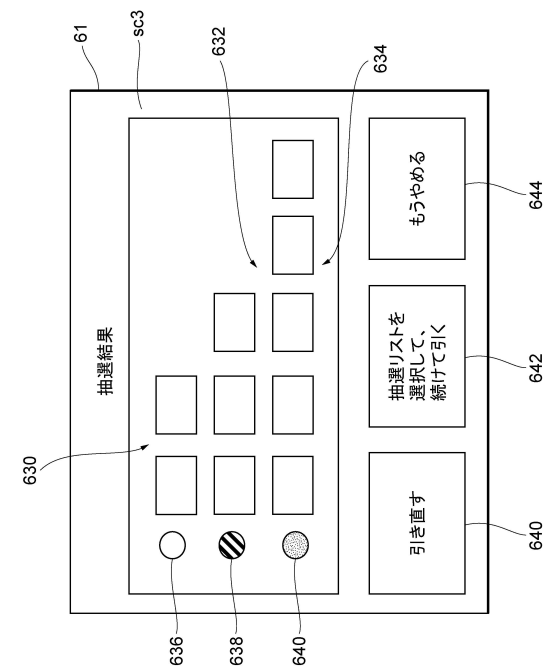
20

30

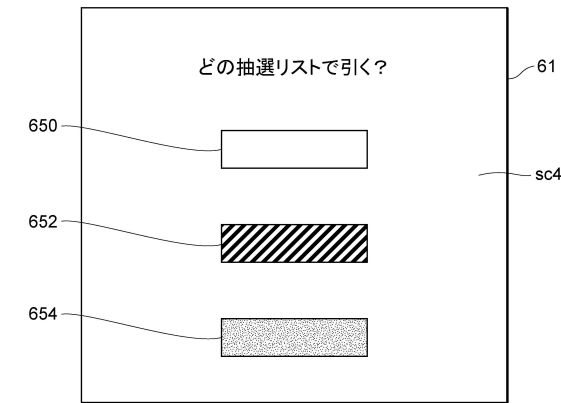
40

50

【図 9】



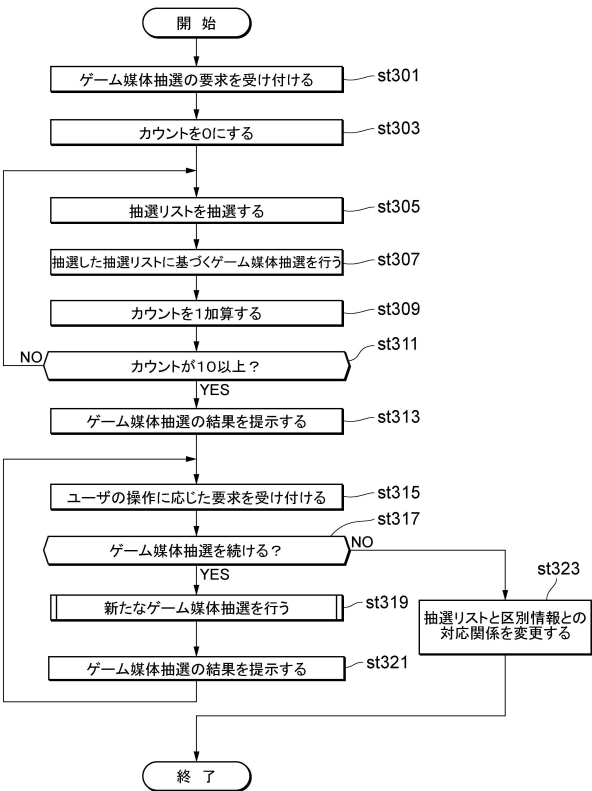
【図 10】



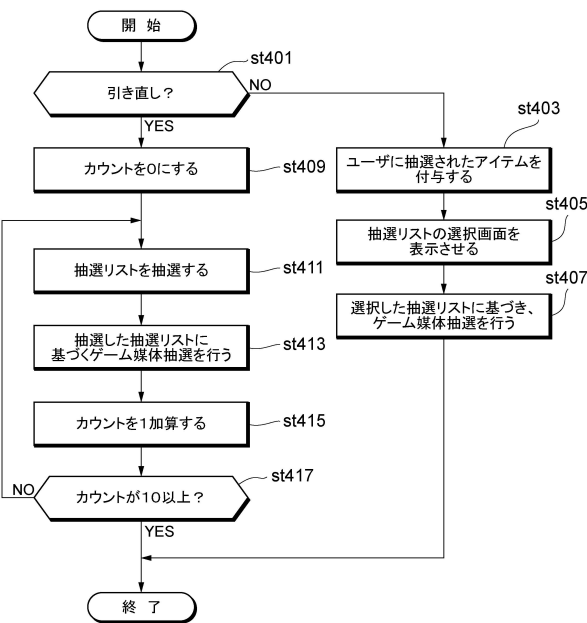
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 4 7 1 0 1 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 9 8 6 3 6 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 2 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4