

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6979682号
(P6979682)

(45) 発行日 令和3年12月15日 (2021. 12. 15)

(24) 登録日 令和3年11月18日 (2021. 11. 18)

(51) Int. Cl. 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

請求項の数 6 (全 24 頁)

| | | | |
|------------|-------------------------------------|-----------|--------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2017-181145 (P2017-181145) | (73) 特許権者 | 506113602 |
| (22) 出願日 | 平成29年9月21日 (2017. 9. 21) | | 株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト |
| (62) 分割の表示 | 特願2016-250833 (P2016-250833) の分割 | | 東京都中央区銀座一丁目11番1号 |
| 原出願日 | 平成28年12月26日 (2016. 12. 26) | (74) 代理人 | 100161207 |
| (65) 公開番号 | 特開2018-102902 (P2018-102902A) | | 弁理士 西澤 和純 |
| (43) 公開日 | 平成30年7月5日 (2018. 7. 5) | (74) 代理人 | 100175824 |
| 審査請求日 | 令和1年12月24日 (2019. 12. 24) | | 弁理士 小林 淳一 |
| | | (72) 発明者 | 鈴木 謙護 |
| | | | 東京都港区赤坂九丁目7番2号 |
| | | 審査官 | 岸 智史 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得することを選択可能なように提示する提示部と、

を備え、

前記提示部は、

前記所定条件が満たされたことに基づいて提示した第1の抽選権利をユーザが取得しなかった場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記第1の抽選権利より高い抽選確率が設定された抽選権利であって且つ前記第1の抽選権利とは少なくとも抽選内容の一部が異なる抽選権利である第2の抽選権利をユーザが取得可能なように提示し、提示した前記第2の抽選権利をユーザが取得した場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて提示する抽選権利を前記第1の抽選権利に戻す、

ゲーム装置。

【請求項 2】

ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得することを選択可能なように提示する提示部と、

を備え、

前記提示部は、

10

20

提示した抽選権利をユーザが取得しなかった場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて、前記特定のオブジェクトに関連付けられたパラメータよりも高い値のパラメータが関連付けられたオブジェクトが抽選される抽選権利を提示する、
を備えるゲーム装置。

【請求項 3】

前記所定条件は、前記ゲームにユーザがログインすることに基づいて判定される条件である、

請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記提示部は、

前記所定条件が満たされたことに基づいて提示した第 1 の抽選権利をユーザが取得しなかった場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて、前記第 1 の抽選権利とは少なくとも抽選内容の一部が異なる第 2 の抽選権利をユーザが取得可能なように提示し、

提示した前記第 2 の抽選権利をユーザが取得した場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて提示する抽選権利を前記第 1 の抽選権利に戻す、

請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

コンピュータに、

ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得することを選択可能なように提示するステップと、

前記所定条件が満たされたことに基づいて提示した第 1 の抽選権利をユーザが取得しなかった場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記第 1 の抽選権利より高い抽選確率が設定された抽選権利であって且つ前記第 1 の抽選権利とは少なくとも抽選内容の一部が異なる抽選権利である第 2 の抽選権利をユーザが取得可能なように提示するステップと、

提示した前記第 2 の抽選権利をユーザが取得した場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて提示する抽選権利を前記第 1 の抽選権利に戻すステップと、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 6】

コンピュータに、

ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得することを選択可能なように提示するステップと、

提示した抽選権利をユーザが取得しなかった場合、以降に前記所定条件が満たされたことに基づいて、前記特定のオブジェクトに関連付けられたパラメータよりも高い値のパラメータが関連付けられたオブジェクトが抽選される抽選権利を提示するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

モバイルゲーム等ではログイン報酬（ログインボーナス）と呼ばれる仕様が多く採用されている。ログイン報酬は、その日の最初のログインに対して報酬が付与されたり、ログイン回数が所定値に達した場合に報酬が付与されたりするものである。例えば、特許文献 1 には、ゲームへのエントリ（ログイン）に応じてスタンプが付与され、そのスタンプの収集状態に応じて褒賞（報酬）が付与されるものが記載されている。このようなログイン報酬は、ユーザにゲームを継続してプレイしてもらう継続率の向上を主な目的とした施策で

10

20

30

40

50

ある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-029606号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したログイン報酬の多くの場合は、ログイン日数によってその報酬内容が決められており、ユーザ毎に異なるものでは無かった。そのため、あるユーザにとっては有益な報酬であっても、他のユーザにとっては不要な報酬となってしまうこともあり、報酬内容によっては継続率向上としての効果が希薄なことも起こり得る状況であった。

10

【0005】

本発明のいくつかの態様は、多くのユーザにとって有益な報酬を付与できるゲーム装置、及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【0006】

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲーム装置、及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

20

上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得可能なように提示する提示部と、前記提示部により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記提示部により提示される抽選権利に設定される前記抽選確率を上昇させる抽選権利変更部と、を備えるゲーム装置である。

【0008】

また、本発明の一態様は、コンピュータを、上記記載のゲーム装置として機能させるためのプログラムである。

【図面の簡単な説明】

30

【0009】

【図1】第1の実施形態に係るログイン報酬画面の一例を示す図。

【図2】第1の実施形態に係る保留された後の次のログイン報酬画面の一例を示す図。

【図3】第1の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示すブロック図。

【図4】第1の実施形態に係るユーザ端末のハードウェア構成の一例を示す図。

【図5】第1の実施形態に係るゲームサーバのハードウェア構成の一例を示す図。

【図6】第1の実施形態に係るユーザ端末及びゲームサーバの構成の一例を示すブロック図。

【図7】第1の実施形態に係るカードマスターデータのデータ例を示す図。

【図8】第1の実施形態に係るログイン報酬処理の一例を示すフローチャート。

40

【図9】第1の実施形態に係る保留した翌日に連続ログインして再び保留した後の次のログイン報酬画面の一例を示す図。

【図10】第2の実施形態に係る抽選確率が100%に到達した際のログイン報酬画面の一例を示す図。

【図11】第2の実施形態に係るレアリティが上昇した抽選権利が提示されるログイン報酬画面の一例を示す図。

【図12】第2の実施形態に係る図11に示す抽選権利をユーザが取得した場合に表示されるログイン報酬画面の一例を示す図。

【図13】第2の実施形態に係るログイン報酬処理の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

〔 第 1 の実施形態 〕

【 0 0 1 1 】

〔 ゲームの概要 〕

まず、本実施形態に係るゲームの一例について、その概要を説明する。本実施形態に係るゲームは、ユーザが所持するゲームオブジェクトを利用してプレイするゲームであり、例えば、対戦相手とバトルを行うバトルゲームである。ゲームオブジェクトとは、例えば、複数のキャラクタそれぞれに対応するカードである。キャラクタとは、ゲームに登場する人物、動物、物体（例えば、乗り物）などである。カードとは、ゲームに登場するキャラクタを示す実体であって、且つ画像（テキスト、静止画像、または、動画像など）によってユーザに認識されるオブジェクトの一例である。具体的には、カードは、ゲーム内で対戦相手となる敵キャラクタとバトルを行うキャラクタを表すカードであり、ゲーム画面に画像で表示される。

10

【 0 0 1 2 】

なお、ここではバトルゲームを例とするが、バトルゲームに限られるものではなく、野球ゲームやサッカーゲーム、RPGゲーム、育成ゲーム等他の種類のゲームであってもよい。また、ゲームオブジェクトは、カードに限られるものではなく、メダルや、キャラクタそのものを表すフィギュア等他のオブジェクトであってもよく、カードと同様にゲーム画面に画像で表示されるものであってもよい。

20

【 0 0 1 3 】

本実施形態に係るバトルゲームでは、ゲームの進行に応じてバトルに使用できる複数のカードがユーザに付与される。例えば、カードは、ゲームのバトルに勝利したときに報酬としてユーザに付与されたり、カード抽選を行うことによりユーザに付与されたりする。ユーザは、付与されたカードを複数所持し、所持しているカードの中からバトルするキャラクタのカードを選択することができる。なお、カードには、キャラクタを示すもの以外に、バトルにおけるキャラクタの攻撃や防御に効果を与える武器や防具を示すものも含まれる。ユーザは、キャラクタを示すカードと同様に武器や防具を示すカードを所持し、所持しているカードの中からバトルに使用するカードを選択することができる。

30

【 0 0 1 4 】

例えば、ユーザは、ログイン報酬として、カード抽選を行うことができる抽選権利を取得することができる。ログイン報酬とは、ユーザがゲームにログインすることに起因してユーザに付与される報酬である。例えば、1日につき1回までを上限として（例えば、1日のうち初めてログインしたときに）、ゲームにログインしたユーザに対してログイン報酬が付与される。つまり、ログイン報酬は、例えばユーザが少なくとも1日に1回ゲームにログインすることで報酬が付与されるため、ユーザに対して毎日ログインすることを促し、ユーザが継続してゲームをプレイする継続率を向上させる施策である。

【 0 0 1 5 】

ログイン報酬として付与される抽選権利には、抽選によって付与されるカードの種別と抽選確率とが設定されている。例えば、抽選権利には、特定のレアリティが関連付けられたキャラクタカードが抽選される抽選確率が設定されている。レアリティとは、各カードのレアリティ（希少度）を示す指標である。例えば、レアリティが高いカードほど、攻撃力及び防御力の値が高い或いは上限値が高いカードである。ここでは、ノーマルカード、レアカード、Sレアカード、SRレアカードの4種類のカードがあり、ノーマルカードよりレアカード、レアカードよりSレアカード、SレアカードよりSRレアカードの方がそれぞれレアリティの高いカードであるものとする。

40

【 0 0 1 6 】

また、ログイン報酬による抽選権利は、ユーザが取得すること、取得せずに保留することが可能である。保留した場合には、次にログイン報酬による抽選権利の抽選確率が上昇する。つまり、ユーザは、抽選権利を取得することによって、抽選権利に設定されてい

50

る抽選確率で特定のレアリティのカードを抽選することができるとともに、その抽選権利を取得しないで保留することで、次のログイン報酬のときに、抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能となる。

【0017】

ここで、抽選権利を取得しないで保留するとは、今回のログイン報酬による抽選権利は取得しない（後からも取得できない状態になる）で、次のログイン報酬による抽選権利（今回より抽選確率が上昇した抽選権利）に持ち越すことをいう。なお、抽選権利を取得しないで保留するとは、今回の抽選権利を一時的に取得しないで、その抽選権利を後から取得可能な状態にすることとしてもよい。

【0018】

図1は、本実施形態に係るログイン報酬画面の一例を示す図である。図示するログイン報酬画面G10は、ログイン報酬として抽選権利を取得可能な抽選チケットが提示される画面であり、例えばログイン報酬が付与されるイベント期間の初日に初めてゲームにログインしたことに応じて表示される。ログイン報酬画面G10には、本日のログイン報酬であること及び抽選チケットのプレゼントであることを示す情報K11と、レアカード以上のカードが抽選確率10%で抽選される抽選権利の抽選チケットK12とが表示されている。また、ログイン報酬画面G10には、この抽選チケットK12による抽選権利を取得するか否かをユーザが選択可能な操作子として、ボタンB1とボタンB2とが表示されている。ボタンB1は、「受け取る」という表示がされており、この抽選チケットK12による抽選権利を取得することを選択する操作子である。一方、ボタンB2は、「まだ受け

10

20

【0019】

例えば、ボタンB1に対してユーザが操作（例えば、タップ操作）を行うと、この抽選チケットK12による抽選権利がユーザに付与され、抽選権利に設定されている条件（レアカード以上のカードが抽選確率10%）に基づくカード抽選を行うことが可能となる。一方、ボタンB2に対してユーザが操作（例えば、タップ操作）を行うと、この抽選チケットK12による抽選権利はユーザに付与されず、次のログイン報酬では抽選チケットK12の抽選権利に設定されている条件が変更される。変更される条件は例えば抽選確率であり、今回の抽選確率より次の抽選確率が上昇する。

30

【0020】

図2は、保留された後の次のログイン報酬画面の一例を示す図であり、例えば、図1に示すログイン報酬画面G10において抽選権利を取得しないで保留した後、次の日に初めてゲームにログインした際にログイン報酬として抽選権利を取得可能な抽選チケットが提示される画面である。図示するログイン報酬画面G20は、図1のログイン報酬画面G10に対して抽選確率が5%上昇している。ログイン報酬画面G20には、本日のログイン報酬であること及び抽選チケットの抽選確率が上昇（ここでは5%UP）したことを示す情報K21と、レアカード以上のカードが抽選確率15%で抽選される抽選権利の抽選チケットK22とが表示されている。また、ログイン報酬画面G20には、この抽選チケットによる抽選権利を取得するか否かをユーザが選択可能な操作子として、図1と同様に

40

【0021】

このように、本実施形態では、ログイン報酬において、カード抽選を行うことができる抽選権利をユーザが取得するか、或いは取得しない代わりに抽選確率が上昇した抽選権利を次のログイン報酬で取得可能とするかの選択肢をユーザに提供する。これにより、ログイン報酬の度にカード抽選を行いたいユーザの要望にも、抽選確率を上げてからカード抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができるため、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。以下、本実施形態の構成について、詳しく説明す

50

る。

【0022】

〔システム構成〕

まず、本実施形態に係るゲームシステム1のシステム構成の概要を説明する。図3は、本実施形態に係るゲームシステム1の構成の一例を示すブロック図である。ゲームシステム1は、ユーザ端末10-1と、ユーザ端末10-2と、ユーザ端末10-3、・・・と、ゲームサーバ30とのコンピュータ装置を備えており、これらのコンピュータ装置はネットワークNWを介して接続される。ユーザ端末10-1と、ユーザ端末10-2と、ユーザ端末10-3とは同様の構成であるため、特に区別しない場合には、「-1」、「-2」等の記載を省略してユーザ端末10として説明する。ここでは3台のユーザ端末10を図示しているが、任意の台数のユーザ端末10がゲームサーバ30に接続されてもよい。

10

【0023】

ゲームサーバ30は、ユーザ端末10において実行可能なゲームを提供するサーバ装置である。例えば、ゲームサーバ30は、ユーザ端末10において実行可能なゲームの制御プログラム(ゲーム制御プログラム)を、ユーザ端末10からダウンロード可能に提供する。また、ゲームサーバ30は、ユーザ端末10において実行されたゲームに必要な各種設定情報及び履歴情報などを記憶するとともに、必要に応じてユーザ端末10に送信する。なお、ユーザ端末10がダウンロードするゲーム制御プログラムは、ゲームサーバ30に限らず、他のダウンロード可能なサーバ装置に記憶されていてもよい。

20

【0024】

ユーザ端末10は、ゲームサーバ30からダウンロードしたゲーム制御プログラムを実行する。例えば、ユーザ端末10は、ユーザが利用するコンピュータ装置であり、PC(Personal Computer)、タブレットPC、スマートフォンやフィーチャーフォン等の携帯電話機、携帯情報端末(PDA: Personal Digital Assistant)等が適用できる。本実施形態では、ユーザ端末10はスマートフォンであるとして説明する。

【0025】

図4は、本実施形態に係るユーザ端末10のハードウェア構成の一例を示す図である。ユーザ端末10は、例えば、CPU(Central Processing Unit)11と、通信部12と、入力部13と、表示部14と、記憶部15とを備え、ネットワークNWを介して接続されたゲームサーバ30や他の装置等と通信部12を介して通信を行う。これらの構成要素は、バス(Bus)を介して相互に通信可能に接続されている。CPU11は、記憶部15に記憶された各種プログラムを実行し、ユーザ端末10の各部を制御する。

30

【0026】

通信部12は、例えば、複数のイーサネット(登録商標)ポートや複数のUSB等のデジタル入出力ポート等を含んで構成され、CPU11による制御に基づいて、ネットワークNWを介してゲームサーバ30や他の装置等と通信を行う。

入力部13は、例えば、タッチパネルとしてディスプレイと一体に構成されており、ユーザの操作が入力される。入力部13は、入力された操作を示す操作情報をCPU11へ出力する。なお、入力部13は、キーボードやマウス、タッチパッドや、音声により各種の指示が入力されるマイクロホンなど、その他の入力装置であってもよい。

40

表示部14は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイであり、例えば、液晶ディスプレイパネル、有機EL(ElectroLuminescence)ディスプレイパネルなどを含んで構成される。

【0027】

記憶部15は、例えば、HDD(Hard Disk Drive)やSSD(Solid State Drive)、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)、ROM(

50

Read-Only Memory)、RAM(Random Access Memory)などを含み、ユーザ端末10が処理する各種情報や画像、プログラム(ゲーム制御プログラムを含む)等を記憶する。なお、記憶部15は、ユーザ端末10に内蔵されるものに限らず、USB等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。また、ユーザ端末10は、不図示のスピーカ、音声出力端子、カメラ、ジャイロセンサ、GPS(Global Positioning System)受信モジュールなどのハードウェア構成を含んで構成されてもよい。

【0028】

図5は、本実施形態に係るゲームサーバ30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30は、例えば、CPU31と、通信部32と、入力部33と、記憶部35とを備え、ネットワークNWを介して接続された複数のユーザ端末10や他の装置等と通信部32を介して通信を行う。これらの構成要素は、バス(Bus)を介して相互に通信可能に接続されている。CPU31は、記憶部35に記憶されたゲーム制御プログラムを実行し、複数のユーザ端末10のそれぞれでプレイ可能なゲームを提供する。

【0029】

通信部32は、例えば、複数のイーサネット(登録商標)ポートや複数のUSB等のデジタル入出力ポート等を含んで構成され、CPU31による制御に基づいて、ネットワークNWを介して複数のユーザ端末10や他の装置と通信を行う。

入力部33は、例えば、キーボードやマウス、タッチパッドや、音声により各種の指示が入力されるマイクロホンなど、その他の入力装置である。

【0030】

記憶部35は、例えば、HDD、EEPROM、RAMなどを含み、ゲーム制御プログラム、アプリケーションプログラム、ゲームに必要な各種設定情報及び履歴情報などを記憶する。なお、記憶部35は、ゲームサーバ30に内蔵されるものに限らず、USB等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。また、記憶部35は、ゲームサーバ30とは物理的に離れた外部の記憶装置であってもよく、ゲームサーバ30とインターネットなどの通信網を介して接続されてもよい。また、ゲームサーバ30は、不図示の表示部、スピーカ、音声出力端子などのハードウェア構成を含んで構成されてもよい。

【0031】

〔機能構成〕

次に、図6を参照して、ゲームシステム1が備えるユーザ端末10及びゲームサーバ30の機能構成について説明する。図6は、本実施形態に係るユーザ端末10及びゲームサーバ30の構成の一例を示すブロック図である。まず、ゲームサーバ30の構成について説明する。

【0032】

〔ユーザ端末10の機能構成〕

まず、ユーザ端末10の機能構成について説明する。

ユーザ端末10は、記憶部15に記憶されているゲーム制御プログラムをCPU11が実行することにより実現される機能構成として、ゲーム制御部110を備えている。ゲーム制御部110は、入力部13に対するユーザの操作に応じてゲーム制御プログラムに基づくゲームの処理を実行する。例えば、ゲーム制御部110は、バトルゲームの処理を実行し、バトルゲームの処理に応じた各種のゲーム画像を表示部14にゲーム画面として表示させる。各種ゲーム画面には、ゲームが起動したことにより表示されるホーム画面や、所持カードからバトルに用いるカードを選択するカード選択画面、ゲーム内で利用するアイテム等を購入可能なアイテム購入画面、敵キャラクターとバトルを行うバトル画面等が含まれる。また、各種ゲーム画面には、ログインしたことにより起因した報酬を取得可能なログイン報酬画面(図1、2参照)が含まれる。

【0033】

例えば、ホーム画面には、カード選択画面、アイテム購入画面、バトル画面等へ遷移す

10

20

30

40

50

る操作子としての操作ボタンが表示されている。ゲーム制御部 110 は、ホーム画面に表示された各画面に対応する操作ボタンに対するユーザの操作に応じて、各画面に遷移させ、各画面に対応する処理を実行する。また、ゲーム制御部 110 は、ログイン報酬が付与されるイベント期間の初日に初めてゲームにログインした場合、ログイン報酬画面 G10 (図 1 参照) に遷移させ、ログイン報酬に関する処理を実行する。ここでは、ゲーム制御部 110 が実行するログイン報酬に関する処理についての機能構成について説明する。

【0034】

ゲーム制御部 110 は、ログイン情報通知部 111 と、報酬処理部 112 と、表示制御部 113 と、を備えている。ログイン情報通知部 111 は、ユーザの操作に基づいてゲームにログインすると、ログインしたことを示すログイン通知情報を、通信部 12 を介してゲームサーバ 30 に送信する。ログイン通知情報には、ユーザの識別情報、ユーザ端末 10 の識別情報、ゲームの識別情報等が含まれる。

10

【0035】

報酬処理部 112 は、ログイン情報通知部 111 によって送信されたログイン通知情報に基づいてゲームサーバ 30 によりログイン報酬の対象と判定された場合、ゲームサーバ 30 からログイン報酬に関してユーザに提示する情報 (ログイン報酬提示情報) を取得する。ログイン報酬提示情報とは、ログイン報酬としてユーザが取得可能な抽選権利に関する情報であり、抽選対象のカードの種別や抽選確率などに関する情報が含まれている。

【0036】

表示制御部 113 は、報酬処理部 112 が取得したログイン報酬提示情報に基づいて、表示部 14 の表示画面をログイン報酬画面 (例えば図 1、2 のログイン報酬画面 G10、G20) に遷移させる。なお、ログイン報酬画面の表示画像は、ログイン報酬提示情報に基づいて表示制御部 113 が生成してもよいし、ゲームサーバ 30 がログイン報酬提示情報として生成したものでよい。

20

【0037】

また、ログイン報酬画面 (例えば図 1、2 のログイン報酬画面 G10、G20) に対するユーザの操作に基づいて、報酬処理部 112 は、ユーザが抽選権利を取得したか否かを示す情報を、通信部 12 を介してゲームサーバ 30 へ送信する。例えば、また、ユーザが抽選権利を取得する操作をした場合、報酬処理部 112 は、抽選権利を取得したことを示す情報をゲームサーバ 30 へ送信する。一方、ユーザが抽選権利を取得しないで保留した場合、報酬処理部 112 は、抽選権利を保留したことを示す情報をゲームサーバ 30 へ送信する。

30

【0038】

なお、ゲーム制御部 110 は、ゲームの処理に応じた各種設定情報及び履歴情報を通信部 12 を介してゲームサーバ 30 に送信するとともに、必要に応じて各種設定情報及び履歴情報を通信部 12 を介してゲームサーバ 30 から取得する。例えば、ユーザが取得した抽選権利の情報は、ゲームサーバ 30 においてユーザの識別情報と関連付けられ、ゲーム制御部 110 がゲームサーバ 30 からその関連づく情報を取得することにより、抽選権利によるカード抽選の実行が可能となる。

【0039】

40

〔ゲームサーバ 30 の機能構成〕

次に、ゲームサーバ 30 の機能構成について説明する。

ゲームサーバ 30 は、記憶部 35 に記憶されているプログラムを CPU 11 が実行することにより実現される機能構成として、サーバ制御部 310 を備えている。サーバ制御部 310 は、ゲームサーバ 30 の各部を制御する。例えば、サーバ制御部 310 は、ユーザ端末 10 からの要求に応じて、通信部 32 を介してユーザ端末 10 からユーザ情報を取得し、取得したユーザ情報を記憶部 35 に記憶させる。ここで、ユーザ情報には、例えば、ユーザの識別情報が含まれる。ユーザの識別情報は、ユーザ毎にユニークに付与されたユーザ ID ある。このユーザ ID に、ユーザのログイン履歴、ユーザのゲーム内での各種パラメータ、ユーザがゲームで利用できるキャラクタカード、ユーザが取得した抽選権利な

50

どが関連付けられて記憶される。なお、ユーザ情報は、ユーザを識別可能であればユーザIDに限らずユーザ名などであってもよい。

【0040】

また、サーバ制御部310は、ユーザ端末10からの要求に応じて、ユーザ端末10において実行されるゲームの処理に必要な各種設定情報等を記憶部35から読み出し、通信部32を介してユーザ端末10へ送信する。また、サーバ制御部310は、ユーザ端末10から送信されたゲームのプレイ結果を示すプレイ結果情報を取得すると、取得したプレイ結果情報をユーザのゲームの履歴情報として記憶部35に記憶させる。

【0041】

ここで、記憶部35に記憶されるゲームの各種設定情報及び履歴情報などについて詳しく説明する。例えば、記憶部35は、ユーザデータ記憶部351と、カードマスタデータ記憶部352と、所持カードデータ記憶部353、抽選権利データ記憶部354とを備えている。

【0042】

ユーザデータ記憶部351には、ユーザ端末10においてゲームをプレイするユーザのユーザ情報が記憶される。例えば、ユーザデータ記憶部351には、ユーザID及びユーザ名や、ログイン履歴、ゲームの進行に応じて値が増加するユーザレベル等のユーザ情報が関連付けられて記憶される。

【0043】

カードマスタデータ記憶部352には、ゲーム内で用意されているカードのマスタデータ（カードマスタデータ）が記憶される。図7は、カードマスタデータ記憶部352に記憶されるカードマスタデータのデータ例を示す図である。図示するカードマスタデータには、カードID、型式、カード名、カード画像、レアリティ、属性、キャラクタパラメータ等のカード情報が関連付けられて設定されている。

【0044】

カードIDは、カードの種別毎に識別可能な識別情報である。例えば、カードの種別としては、カード名が異なるカードや、カード名が同じであってもレアリティが異なるカードは、異なる種類のカードとして識別される。用途は、ゲーム内でのカードの用途に応じた分類であり、各カードが示すものとして、キャラクタ、武器、または防具等が設定されている。カード名は、各カードの名称であって、キャラクタ、武器、防具等の名称である。カード画像は、各カードのキャラクタ、武器、防具等の態様（姿、形、名称など）の少なくとも一部を表した画像であり、例えば、カードに描かれているイラストである。レアリティは、各カードの希少度を示す指標であり、例えば、低い方から高い方へ順に1、2、3、4の4段階に分けられている。ここでは、レアリティ1が通常のノーマルカード、レアリティ2がレアカード、レアリティ3がSレアカード、レアリティ4がSRレアカードをそれぞれ示す。例えば、ユーザは、レアリティが高いカードを使用することで、バトルを有利に進められる可能性が高くなる。属性は、キャラクタを示すカードのキャラクタが得意とする攻撃を示す情報である。例えば、属性は、互いに優劣関係にある火、水、木のいずれかが対応付けられている。例えば、火のキャラクタには水のキャラクタが攻撃をすると大きなダメージを与えることができ、水のキャラクタには木のキャラクタが攻撃をすると大きなダメージを与えることができ、木のキャラクタには火のキャラクタが攻撃をすると大きなダメージを与えることができる。

【0045】

キャラクタパラメータは、ゲームの進行に応じて値が変動する情報であり、例えば、各カード（キャラクタ）のHP、攻撃力、防御力などが含まれる。なお、このカードマスタデータに設定されているキャラクタパラメータの値は、ユーザにカードが付与されときの初期値である。HPは、各カード（キャラクタ）の体力や生命力等を表す値である。攻撃力は、各カード（キャラクタ）のバトルにおける攻撃力を示す情報である。防御力は、各カード（キャラクタ）のバトルにおける防御力の値を示す情報である。これらのキャラクタパラメータは、ゲームの進行過程において、バトルの勝敗やカードの合成（複数枚の

10

20

30

40

50

カードをまとめて1枚のカードにすることでキャラクタパラメータの値をアップさせること)等によって変更される。例えば、HP、攻撃力、防御力などの値が高くなるにつれて、バトルを有利に進めることができる。

【0046】

所持カードデータ記憶部353には、各ユーザが所持するカードを管理する所持カードデータが記憶される。例えば、所持カードデータには、ユーザのユーザIDと、そのユーザが所持しているカードのシリアルNo(シリアルナンバー)、カードID、キャラクタ名、キャラクタ画像、レアリティ、及びキャラクタパラメータ、が関連付けられて格納される。シリアルNoは、キャラクタカード毎にユニークに付与された番号であり、ゲーム内で個々のキャラクタカードを特定可能な情報である。同じカードIDのキャラクタカードであっても、複数所持している場合には、それぞれに異なるシリアルNoが対応付けられている。また、カードID、キャラクタ名、キャラクタ画像、レアリティ、及びキャラクタパラメータには、ユーザにカードが付与されたときに、そのカードのマスタデータの値(カードマスタデータの値)が格納される。そして、ゲームの進行に応じて、この所持カードデータのキャラクタパラメータの値は随時更新される。

10

【0047】

抽選権利データ記憶部354には、各ユーザに付与された抽選権利に関する抽選権利データが記憶される。例えば、抽選権利データには、ユーザのユーザIDと、そのユーザに付与された抽選権利(例えば、ログイン報酬でユーザが取得した抽選権利)に関する情報、が関連付けられて格納される。抽選権利に関する情報には、抽選対象のカードの種別、抽選確率等が含まれる。

20

【0048】

図6に戻り、サーバ制御部310が実行するログイン報酬に関する処理についての機能構成について説明する。サーバ制御部310は、ログイン情報取得部311と、抽選権利提示部312と、抽選権利変更部313と、抽選権利付与部314とを備える。ログイン情報取得部311は、ユーザ端末10から送信されたログイン通知情報を通信部32を介して取得する。

【0049】

抽選権利提示部312は、ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のキャラクタカード(例えばレアカード以上)が抽選される抽選確率(例えば、10%)が設定された抽選権利を、ユーザが取得可能なように提示する。ここで、所定条件とは、ログイン報酬が付与される条件であり、例えばゲームにユーザがログインすることである。より具体的には、所定条件とは、例えば1日のうち初めてログインすることである。例えば、抽選権利提示部312は、ログイン情報取得部311が取得したログイン通知情報に基づいて、ユーザデータ記憶部351に記憶されているユーザデータのログイン履歴を参照し、所定の条件を満たすか否か(1日のうち初めてログインであるか否か)を判定する。そして、抽選権利提示部312は、所定の条件を満たすと判定した場合、ログイン報酬の対象であると判定し、ログイン報酬提示情報を通信部32を介してユーザ端末10に送信する。これにより、ユーザ端末10において、ログイン報酬提示情報に基づく抽選権利(抽選チケット)がログイン報酬として提示される。一方、抽選権利提示部312は、所定の条件を満たさないと判定した場合、ログイン報酬の非対象であると判定し、ログイン報酬提示情報を送信しない。

30

40

【0050】

なお、抽選権利提示部312は、所定の期間内に上記の所定条件が満たされたことに基づいて、抽選権利(抽選チケット)をユーザが取得可能なように提示してもよい。ここでの所定の期間とは、ログイン報酬が付与されるイベント期間であって、例えばゲームの提供元によって設定される期間(例えば、2週間など)である。

【0051】

抽選権利変更部313は、抽選権利提示部312によりログイン報酬として提示された抽選権利をユーザが取得しないで保留した場合、次に所定条件が満たされたことに基づい

50

て抽選権利提示部 3 1 2 により提示される抽選権利に設定される抽選確率を上昇させる。例えば、抽選権利変更部 3 1 3 は、ユーザが抽選権利を取得しないで保留したことを示す情報を、通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 から取得すると、次回の抽選権利の抽選確率を上昇させる。例えば、抽選権利変更部 3 1 3 は、初回のログイン報酬において抽選確率 1 0 % が設定された抽選権利（抽選チケット）を提示し、その抽選権利が保留された場合、次回のログイン報酬では、抽選確率を 5 % 上昇させ、抽選確率 1 5 % が設定された抽選権利（抽選チケット）を提示する。なお、抽選確率を上昇させるタイミングは、ユーザが抽選権利を取得しないで保留したタイミングでもよいし、次に所定条件が満たされたことにより提示するタイミングでもよいし、保留から次回の提示までの間のいずれのタイミングであってもよい。

10

【 0 0 5 2 】

抽選権利付与部 3 1 4 は、抽選権利提示部 3 1 2 がログイン報酬として提示した抽選権利（抽選チケット）をユーザが取得した場合、該抽選権利をユーザに付与する。例えば、抽選権利付与部 3 1 4 は、ユーザが抽選権利を取得したことを示す情報を、通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 から取得すると、該抽選権利をユーザに付与する。具体的には、抽選権利付与部 3 1 4 は、抽選権利データ記憶部 3 5 4 に記憶されている抽選権利データに、ユーザのユーザ ID と、そのユーザに付与する抽選権利（ユーザが取得した抽選権利）に関する情報とを関連付けて格納する。これにより、ユーザは、付与された抽選権利によるカード抽選が可能となる。

【 0 0 5 3 】

20

例えば、サーバ制御部 3 1 0 は、ユーザ端末 1 0 からの要求に応じて、抽選権利データ記憶部 3 5 4 に記憶されている抽選権利データを参照し、実行可能な抽選権利を示す情報を、通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 に送信することによりユーザに提示する。実行可能な抽選権利をユーザが選択することにより、選択された抽選権利によるカード抽選の実行要求がユーザ端末 1 0 からゲームサーバ 3 0 に送信されると、サーバ制御部 3 1 0 は、選択された抽選権利に設定された抽選条件によるカード抽選を実行する。そして、サーバ制御部 3 1 0 は、抽選により選択されたキャラクタカードのデータを、ユーザ ID に関連付けて所持カードデータ記憶部 3 5 3 に記憶されている所持カードデータに加えることにより、抽選により選択されたキャラクタカードをユーザに付与する。

【 0 0 5 4 】

30

〔ログイン報酬に関する処理の動作〕

次に、図 8 を参照して、ゲームサーバ 3 0 が実行するログイン報酬処理の動作について説明する。図 8 は、ログイン報酬処理の一例を示すフローチャートである。ユーザ端末 1 0 においてユーザがゲームにログインすると、ゲームサーバ 3 0 のサーバ制御部 3 1 0 は、ユーザ端末 1 0 から送信されたログイン通知情報を、通信部 3 2 を介して取得する（ステップ S 1 0 0 ）。

【 0 0 5 5 】

次に、サーバ制御部 3 1 0 は、取得したログイン通知情報に基づいて、ユーザデータ記憶部 3 5 1 に記憶されているユーザデータのログイン履歴を参照し、所定の条件を満たすか否かを判定する。具体的には、サーバ制御部 3 1 0 は、所定の条件として、本日の 1 回

40

【 0 0 5 6 】

ステップ S 1 0 2 において、本日の 1 回目のログインではないと判定された場合、即ち所定の条件を満たさないと判定された場合（N O）、サーバ制御部 3 1 0 は、ログイン報酬の対象ではないと判定し、処理を終了する。一方、本日の 1 回目のログインであると判定された場合、即ち所定の条件を満たすと判定された場合（Y E S）、サーバ制御部 3 1 0 は、ログイン報酬の対象であると判定し、ログイン報酬提示情報を通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 に送信する。これにより、抽選権利（抽選チケット）が提示されるログイン報酬画面（例えば、図 1 の抽選確率が 1 0 % のログイン報酬画面 G 1 0 ）がユーザ端末 1 0 に表示される（ステップ S 1 0 4 ）。

50

【 0 0 5 7 】

次に、サーバ制御部 3 1 0 は、ユーザ端末 1 0 に表示されたログイン報酬画面において、ユーザが抽選権利を取得したか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。具体的には、サーバ制御部 3 1 0 は、ユーザが抽選権利を取得したことを示す情報を、通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 から取得した場合、ユーザが抽選権利を取得したと判定する（YES）。一方、サーバ制御部 3 1 0 は、ユーザが抽選権利を取得しないで保留したことを示す情報を、通信部 3 2 を介してユーザ端末 1 0 から取得した場合、ユーザが抽選権利を取得しないで保留したと判定する（NO）。

【 0 0 5 8 】

サーバ制御部 3 1 0 は、ユーザが抽選権利を取得しないで保留したと判定した場合（NO）、抽選確率が 1 0 0 % に到達したか否かを判定する（ステップ S 1 0 8）。抽選確率が 1 0 0 % に到達していないと判定された場合（NO）、サーバ制御部 3 1 0 は、抽選確率を上昇（例えば、5 % UP）させ、処理を終了する（ステップ S 1 1 0）。これにより、次のログイン報酬の際には、ユーザ端末 1 0 には抽選確率が上昇した抽選権利（抽選チケット）が提示されるログイン報酬画面（例えば、図 2 の抽選確率が 1 5 % のログイン報酬画面 G 2 0）がユーザ端末 1 0 に表示される。

【 0 0 5 9 】

一方、ユーザが抽選権利を受け取らないでログイン報酬の度に保留し続けていると、さらに抽選確率は上昇し、何日か経過すると 1 0 0 % に到達してしまうことになる。ステップ S 1 0 8 において抽選確率が 1 0 0 % に到達したと判定された場合（YES）、サーバ制御部 3 1 0 は、抽選確率を変更せずに処理を終了する。つまり、抽選確率が 1 0 0 % に到達した場合には、その後抽選権利が保留されても抽選確率は 1 0 0 % のままである。

【 0 0 6 0 】

また、サーバ制御部 3 1 0 は、ステップ S 1 0 6 においてユーザが抽選権利を取得したと判定した場合（YES）、該抽選権利をユーザに付与する（ステップ S 1 1 2）。具体的には、サーバ制御部 3 1 0 は、抽選権利データ記憶部 3 5 4 に記憶されている抽選権利データに、ユーザのユーザ ID と、そのユーザに付与する抽選権利（ユーザが取得した抽選権利）に関する情報とを関連付けて格納する。これにより、ユーザは、付与された抽選権利によるカード抽選が可能となる。続いて、サーバ制御部 3 1 0 は、抽選確率を初期値（例えば、1 0 %）に設定し、処理を終了する（ステップ S 1 1 4）。つまり、抽選権利が上昇した抽選権利をユーザが取得した場合には、次の抽選確率は初期値に戻る。

【 0 0 6 1 】

なお、ユーザがログイン報酬による抽選権利を保留した翌日にログインすることにより連続ログインになった場合、抽選確率が上昇した抽選権利をユーザがさらに保留すると、サーバ制御部 3 1 0 は、上昇させる抽選確率の上昇率を前回の上昇率より増加させてもよい。例えば、サーバ制御部 3 1 0 は、前日の上昇率は 5 % であったが、翌日に連続ログインしているため上昇率をさらに 1 % 増加させて 6 % としてもよい。また、さらに翌々日もログインすると、サーバ制御部 3 1 0 は、保留後の抽選確率の上昇率を 7 % とさらに増加させてもよい。つまり、連続ログインすればするほど、上昇率が増加していくことになる。このように、連続ログインすればするほど上昇率を増加することで、連続ログインを途切れさせないためにログインするというログインに対する動機をさらに強くユーザに与えることができる。なお、連続ログインが途切れると上昇率は 5 % と元に戻してもよい。

【 0 0 6 2 】

図 9 は、保留した翌日に連続ログインして再び保留した後の次のログイン報酬画面の一例を示す図である。図示するログイン報酬画面 G 3 0 は、図 2 のログイン報酬画面 G 2 0 に提示される抽選チケット（抽選権利）に対して抽選確率の上昇率が 5 % から 6 % に増加している。ログイン報酬画面 G 3 0 には、本日のログイン報酬であり且つ現在 2 日連続でログインしていること及び抽選チケットによる抽選権利の抽選確率が上昇（ここでは 6 % UP）したことを示す情報 K 3 1 と、レアカード以上のカードが抽選確率 2 1 % で抽選される抽選権利の抽選チケット K 3 2 とが表示されている。また、抽選チケット K 3 2 の

10

20

30

40

50

下側には、この抽選権利を保留して明日ログインすると抽選確率が7%上昇(UP)することを予告する情報K33が表示されている。また、ログイン報酬画面G20には、図1と同様にボタンB1とボタンB2とが表示されている。ユーザは、この抽選確率が上昇した抽選チケット(抽選権利)を取得するか、或いは取得しないで保留するかを選択することができる。

【0063】

〔第1の実施形態のまとめ〕

以上説明してきたように、本実施形態によるゲームサーバ30(ゲーム装置の一例)は、抽選権利提示部312(提示部の一例)と、抽選権利変更部313とを備えている。抽選権利提示部312は、ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能なキャラクタカード(特定のオブジェクトの一例)が抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得可能なように提示する。抽選権利変更部313は、抽選権利提示部312により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次に所定条件が満たされたことに基づいて抽選権利提示部312により提示される抽選権利に設定される抽選確率を上昇させる。

10

【0064】

これにより、ゲームサーバ30は、抽選権利をユーザが取得するか、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供するので、その都度カード抽選を行いたいユーザの要望にも、抽選確率を上げてからカード抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができる。よって、本実施形態によれば、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。

20

【0065】

ここで、上記の所定条件は、例えばゲームにユーザがログインすることである。

【0066】

これにより、ゲームサーバ30は、ゲームにログインすることで抽選権利の取得が可能になるため、ゲームへのログインをユーザに促し、ユーザが継続してゲームをプレイする継続率を向上させることができる。

【0067】

なお、上記の所定条件は、ゲームにログインすることに限られるものではなく、ゲームに対するユーザのいずれの行為であってもよい。例えば、上記の所定条件は、ゲーム内で敵を倒すことやゲーム内でコメントやメールを送ることであってもよい。

30

【0068】

例えば、抽選権利提示部312は、1日(所定の第1の期間内の一例)に抽選権利を提示する回数を1回(所定回数 of 一例)に制限する。

【0069】

これにより、ゲームサーバ30は、1日につき1回までを上限として(例えば、1日のうち初めてログインしたときに)、ゲームにログインしたユーザにログイン報酬として抽選権利が提示されるため、ゲームへ毎日ログインすることをユーザに促し、ユーザが継続してゲームをプレイする継続率を向上させることができる。

【0070】

なお、本実施形態では、ログイン報酬として抽選権利が提示されるのが1日単位で1回までとしたが、1日単位に限られるものではなく、例えば数日単位としてもよいし、数時間単位としてもよい。

40

【0071】

また、上記のログイン報酬が付与される期間には制限があることが望ましい。例えば、抽選権利提示部312は、ログイン報酬が付与されるイベント期間(所定の第2の期間内の一例)に所定条件が満たされたことに基づいて、抽選権利を提示する。

【0072】

これにより、ゲームサーバ30は、ログイン報酬に期限があることによって、ユーザに対してよりログインの必要性を高めることができる。例えば、ゲームサーバ30は、イベ

50

ント期間のみの特別感をユーザに与えることができ、普段プレイ頻度の少ないユーザに対してもゲームへのログインを促すことができる。

【0073】

また、抽選権利変更部313は、所定条件が満たされた状況によって、次に所定条件が満たされたことに基づいて上昇させる前記抽選確率の上昇率を変更してもよい。

【0074】

これにより、ゲームサーバ30は、例えば、所定条件が満たされた状況によって、抽選確率の上昇率を増加させたり減少させたりすることができる。例えば、ゲームサーバ30は、所定条件がゲーム内で敵を倒すことやゲーム内でコメントやメールを送ること等である場合、その条件が満たされた状況によって抽選確率の上昇率を増加させると、抽選確率の上昇率が増加するようにゲームをプレイするというプレイへの動機をユーザに与えることができる。なお、ゲームサーバ30は、所定条件がゲーム内で敵を倒さないことやゲーム内でコメントやメールを送らないこと等である場合、その条件が満たされた状況によって抽選確率の上昇率を減少させると、抽選確率の上昇率が減少してしまわないように、ゲームをプレイするというプレイへの動機をユーザに与えることができる。

10

【0075】

また、抽選権利変更部313は、所定条件が所定の単位で連続して満たされた状況の場合、次に所定条件が満たされたことに基づいて上昇させる抽選確率の上昇率を上げる。

【0076】

例えば、ゲームサーバ30は、所定の単位（例えば、毎日）でユーザが連続してログインすればするほど抽選確率の上昇率を増加させることができる。この場合、ゲームサーバ30は、連続ログインが途切れさせないためにログインするというログインへの動機を強くユーザに与えることができる。

20

【0077】

なお、所定条件が満たされた状況は、連続ログインに限られるものではなく、例えば、所定の期間内（例えば、1日）のログイン回数であってもよい。

【0078】

また、抽選権利変更部313は、抽選権利提示部312により提示された抽選権利をユーザが取得した場合、次に所定条件が満たされたことに基づいて抽選権利提示部312により提示される抽選権利に設定される抽選確率を初期値にする。

30

【0079】

これにより、ゲームサーバ30は、ユーザが抽選権利を保留することによって抽選確率が上昇した抽選権利をユーザが取得した場合には、その次からは抽選権利を元の初期値に戻すことで、抽選によりキャラクタカードが付与され過ぎないようにすることができる。

【0080】

また、上記のキャラクタカード（特定のオブジェクトの一例）は、特定のパラメータが関連付けられたオブジェクトである。ここで、特定のパラメータは、キャラクタカードのレアリティを示すパラメータである。

【0081】

これにより、ゲームサーバ30は、特定のパラメータ（例えば、レアリティなど）が関連付けられたキャラクタカードの抽選権利を、ユーザが取得すること、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供することができる。よって、ゲームサーバ30は、その都度カード抽選を行いたいユーザの要望にも、抽選確率を上げてからカード抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができる。よって、本実施形態によれば、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。

40

【0082】

なお、特定のパラメータは、レアリティに限らず、キャラクタカードに関連付けられている他のパラメータであってもよい。また、特定のパラメータは、レアリティに加えて他のパラメータを含んでもよい。他のパラメータとは、例えばキャラクタカードの属性、H

50

P、攻撃力、防御力等でもよい。

【0083】

また、上記の抽選権利は、ゲーム内で使用される抽選チケット（アイテムの一例）である。これにより、ゲームサーバ30は、ゲーム内で利用できる抽選権利を明示的に付与するため、ユーザにゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

【0084】

[第2の実施形態]

次に、本発明の第2の実施形態を説明する。本実施形態のゲームシステム1の構成は、第1の実施形態と同様であるので、本実施形態において特徴的な処理について説明する。本実施形態では、抽選確率が100%に到達すると、さらにユーザがその抽選権利を取得 10
しないで保留した場合、次のログイン報酬による抽選権利で抽選対象となるキャラクターカードのレアリティが高くなる例について説明する。

【0085】

例えば、抽選権利変更部133は、抽選権利提示部312により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次に所定条件（ログイン報酬が付与される条件）が満たされたことに基づいて、抽選対象となるキャラクターカードのレアリティを上昇させる。例えば、第1の実施形態で説明したように、ユーザが抽選権利を受け取らないで保留し続けていると抽選確率は100%に到達する。この場合、抽選権利変更部133は、翌日のログイン報酬では、抽選対象となるキャラクターカードのレアリティを上昇させる。例えば、抽 20
選権利変更部133は、レアカードからレアカードよりレアリティの高いSレアカードに変更する。

【0086】

図10は、抽選確率が100%に到達した際のログイン報酬画面の一例を示す図である。図示するログイン報酬画面G40は、には、本日のログイン報酬であり且つ現在 日連続でログインしていること、及び抽選チケットによる抽選権利の抽選確率が上昇（%UP）したことを示す情報K41と、レアカード以上のカードが抽選確率100%で抽選される抽選権利の抽選チケットK42とが表示されている。また、抽選チケットK42の下側には、このレアカード以上の抽選確率が100%に到達したこと、及びこの抽選権利を保留して明日ログインすると、レアカードよりレアリティが高いSレアカード以上が抽選対象となること（抽選確率は10%）を予告する情報K43が表示されている。レアリティ 30
が上昇したことにより、抽選確率は初期値に戻っている。また、ログイン報酬画面G40には、ボタンB1とボタンB2とが表示されている。ユーザは、この抽選チケットK42（抽選権利）を取得するか、或いは取得しないで保留するかを選択することができる。

【0087】

図11は、レアリティが上昇した抽選権利が提示されるログイン報酬画面の一例を示す図であり、図10に示す抽選権利が保留された後の次のログイン報酬画面として表示される例である。図示するログイン報酬画面G50には、本日のログイン報酬であり且つ現在 日連続でログインしていること、及び抽選チケットによる抽選権利のグレードがUP（ここでは、レアリティの上昇）したことを示す情報K51と、Sレアカード以上のカードが抽選確率10%で抽選される抽選権利の抽選チケットK52とが表示されている。レア 40
リティが上昇したことにより、抽選確率は初期値に戻っている。また、抽選チケットK52の下側には、この抽選権利を保留して明日ログインすると抽選確率が3%上昇（UP）することを予告する情報K53が表示されている。なお、翌日ログインした場合の抽選確率の上昇率は、レアカード以上の抽選権利の上昇率よりも低い3%となっている。レアリティによって抽選確率の上昇率を変更することで、高レアリティのカードなどが抽選で付与され過ぎないようにしてゲーム内でのカードの付与バランスを維持している。例えば、レアリティが高いほど、抽選確率の上昇率を下げている。また、ログイン報酬画面G50には、ボタンB1とボタンB2とが表示されている。ユーザは、この抽選チケットK52（抽選権利）を取得するか、或いは取得しないで保留するかを選択することができる。

【0088】

10

20

30

40

50

図12は、図11に示す抽選権利をユーザが取得した場合に表示されるログイン報酬画面の一例を示す図である。図11に示すログイン報酬画面G50においてボタンB1に対してユーザが操作すると、ログイン報酬画面G50の提示されている抽選チケットK52の抽選権利を実行可能な状態でユーザが所持することになる。図12に示すログイン報酬画面G60には、Sレアカード以上のカードが抽選確率10%で抽選される抽選チケット（抽選権利）をユーザが受け取ったことを示す情報K61が表示されている。また、ユーザが抽選チケット（抽選権利）を取得すると、新たな抽選チケットが設定される。ログイン報酬画面G60には、新たに設定された抽選チケットK62（レアカード以上、抽選確率10%）と、明日のログインで抽選チケットK62がプレゼントされる（ログイン報酬となる）ことを示す情報K63とが表示されている。この新たに設定された抽選チケットK62も、上述と同様に保留されることによりログイン報酬の度に抽選確率やレアリティを上昇させることができる。

10

【0089】

次に、図13を参照して、本実施形態に係るログイン報酬処理の動作を説明する。図13は、本実施形態に係るログイン報酬処理の一例を示すフローチャートである。図示するログイン報酬処理は、図8に示す第1の実施形態のログイン報酬処理に対してステップS200、S201、S202の処理が追加されており、抽選確率が100%に到達したときの処理が異なる。この図において、図8の各処理に対応する処理には同一の符号を付しており、その説明を省略する。

【0090】

20

ステップS108において抽選確率が100%に到達したと判定された場合（YES）、サーバ制御部310は、レアリティを上昇（例えば、レアカード以上からSレアカード以上にUP）させる（ステップS200）。続いて、サーバ制御部310は、抽選確率を初期値（例えば、10%）に設定し、処理を終了する（ステップS201）。つまり、抽選権利をユーザが保留したことにより次回の抽選権利のレアリティが上昇する場合には抽選確率は初期値に戻る。

【0091】

また、ステップS106において、抽選権利が取得されたと判定された場合、サーバ制御部310は、該抽選権利をユーザに付与する（ステップS112）。そして、サーバ制御部310は、抽選確率を初期値（例えば、10%）に設定し（ステップS114）、且つレアリティを初期値（例えば、レアカード以上）に設定し（ステップS202）、処理を終了する。つまり、第1の実施形態で説明したように、抽選確率が上昇した抽選権利をユーザが取得した場合には、次回の抽選確率は初期値に戻るとともに、本実施形態では、レアリティが上昇した抽選権利をユーザが取得した場合には、次回のレアリティは初期値に戻る。

30

【0092】

〔第2の実施形態のまとめ〕

以上説明してきたように、本実施形態によるゲームサーバ30（ゲーム装置の一例）の抽選権利変更部313は、抽選権利提示部312により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次にログイン報酬が付与される条件（所定条件の一例）が満たされたことに基づいて抽選確率により抽選されるキャラクタカード（特定のオブジェクトの一例）のレアリティ（特定のパラメータの一例）を上昇させる。

40

【0093】

これにより、ゲームサーバ30は、レアリティの低いキャラクタカードのカード抽選をログイン報酬の度に行いたいユーザの要望にも、レアリティを高く上げてからカード抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができる。例えば、初級のユーザはカードなどがまだ揃っていないため、高価値のものより数を望む傾向がある。この場合には、抽選権利を早い段階で受け取ることによってレアリティは低くても数を揃えることができる。一方、必要なカードがある程度揃っている上級ユーザは、数よりも必要な1枚を望む傾向がある。そのような場合には、高いレアリティ、高い抽選確率にまで上げることで、

50

所望のカードを得られ易くすることができる。本実施形態によれば、これらユーザの要望に沿った選択がユーザ毎にユーザの判断で可能となる。よって、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。

【0094】

なお、抽選権利変更部313は、キャラクタカード（特定のオブジェクトの一例）のレアリティが高いほど、抽選確率の上昇率を下げてよい。

【0095】

これにより、ゲームサーバ30は、高レアリティのキャラクタカードが抽選され過ぎないようにすることができ、ゲーム内でのキャラクタカードの付与バランスを維持することができる。

10

【0096】

なお、抽選確率が100%に到達した場合に上昇させるのはレアリティに限られるものではなく、他のパラメータであってもよい。例えば、ゲームサーバ30は、抽選確率が100%に到達した場合、攻撃力や防御力等の他のパラメータを上昇させてもよい。

【0097】

〔変形例〕

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。例えば、上述の第1、2の実施形態において説明した各構成は、任意に組み合わせることができる。

20

【0098】

なお、上記実施形態において、連続ログインが途切れた場合、抽選確率の上昇率を初期値に戻す例を説明したが、途切れた場合の処理はこれに限られるものではない。例えば、ゲームサーバ30は、連続ログインが途切れた場合に抽選確率の上昇率を初期値に戻さなくてもよい。この場合には、連続でログインした時に上昇率が増加するのみとなり、下がることはない。また、初期値に戻すのではなく、初期値に近づけてもよい。また、ゲームサーバ30は、ユーザがログインしない日があった場合、その日数に応じて抽選確率の上昇率を下げるようにしてもよい。要するに一日ログインしなかった場合、抽選確率の上昇率が一気に初期値に戻るのではなく、徐々に減少するようにしてもよい。

【0099】

また、上記実施形態において、抽選チケット（抽選権利）を取得した場合、抽選チケットを一旦所持し、それを利用することによってカード抽選が実行可能な例を説明したが、抽選チケット（抽選権利）を取得することによって所持するのではなく、抽選チケット（抽選権利）を取得することによってカード抽選が実行されてもよい。

30

【0100】

また、抽選確率の上昇率は、特定の日に多く増加するようにしてもよい。例えば、イン率の悪くなる曜日などは、抽選確率の上昇率を高めに設定してもよい。

【0101】

また、上記実施形態では、1回のログイン報酬としての抽選チケットには1枚のカードの抽選を行う1回分の抽選権利が設定されているが、1枚のカードの抽選に限られるものではなく、2枚以上の任意の数のカードの抽選権利が設定されてもよい。また、1回のログイン報酬としての抽選チケットに複数回分の抽選権利が設定されてもよい。1回のログイン報酬に複数枚のカードの抽選または複数回のカード抽選の抽選権利が設定されている場合、設定されるレアリティ（特定のパラメータの一例）または抽選確率は複数であってもよい。例えば、レアカード以上が抽選確率50%、及びSレアカード以上が抽選確率10%の2種類のカード抽選が設定された抽選権利であってもよい。

40

【0102】

また、上記実施形態では、ゲームサーバ30の記憶部35が、ユーザデータ記憶部351と、カードマスタデータ記憶部352と、所持カードデータ記憶部353と、抽選権利データ記憶部354とを備えている構成を説明したが、記憶部35が備える各記憶部の一

50

部、または、各記憶部に記憶されているデータの一部は、ユーザ端末10の記憶部15にも記憶されてもよい。例えば、記憶部35に記憶されているデータのうち各ユーザのデータ（例えば、各ユーザのユーザデータ及び所持カードデータ）は、各ユーザのユーザ端末10のそれぞれの記憶部15に記憶されてもよい。つまり、ゲームサーバ30には、ゲームに登録されている全てのユーザのデータが記憶され、ユーザ端末10には、各ユーザのデータが記憶されてもよい。この場合、ゲームサーバ30に記憶されているデータとユーザ端末10に記憶されているデータとは、所定の契機で同期が行われる。

【0103】

また、上述のゲーム制御部110またはサーバ制御部310の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲーム制御部110またはサーバ制御部310としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、OSや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットやWAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後、端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なってもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ(RAM)のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル(差分プログラム)であってもよい。

【0104】

また、上述のゲーム制御部110またはサーバ制御部310の一部または全部の機能を、LSI(Large Scale Integration)等の集積回路として実現してもよい。上述した各機能は個別にプロセッサ化してもよいし、一部、または全部を集積してプロセッサ化してもよい。また、集積回路化の手法はLSIに限らず専用回路、または汎用プロセッサで実現してもよい。また、半導体技術の進歩によりLSIに代替する集積回路化の技術が出現した場合、当該技術による集積回路を用いてもよい。

【0105】

また、上記実施形態では、ゲームサーバ30が抽選に関する処理を行う構成を説明したが、ユーザ端末10が抽選に関する処理を行う構成としてもよい。例えば、ユーザ端末10で実行されるゲームの処理がユーザ端末10で独立して(スタンドアローンで)行われるような場合、ユーザ端末10で抽選に関する処理を行う機能構成として、上記実施形態で説明した抽選権利提示部312、抽選権利変更部313、抽選権利付与部314、ユーザデータ記憶部351、カードマスタデータ記憶部352、所持カードデータ記憶部353、抽選権利データ記憶部354等に相当する構成をユーザ端末10が備えてもよい。

【0106】

〔付記〕

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【０１０７】

（付記１）本発明の一態様に係るゲーム装置（３０、１０）は、ユーザの操作に基づく所定条件が満たされたことに基づいて、ゲーム内で利用可能な特定のオブジェクトが抽選される抽選確率が設定された抽選権利を、ユーザが取得可能なように提示する提示部（３１２、Ｓ１０４）と、前記提示部により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記提示部により提示される抽選権利に設定される前記抽選確率を上昇させる抽選権利変更部（３１３、Ｓ１１０）と、を備える。

10

【０１０８】

付記１の構成によれば、ゲーム装置は、抽選権利をユーザが取得するか、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供するので、その都度抽選を行いたいユーザの要望にも、抽選確率を上げてから抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができる。よって、本実施形態によれば、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。

【０１０９】

（付記２）また、本発明の一態様は、付記１に記載のゲーム装置であって、前記所定条件は、前記ゲームにユーザがログインすることである。

20

【０１１０】

付記２の構成によれば、ゲーム装置は、ゲームにログインすることで抽選権利の取得が可能になるため、ゲームへのログインをユーザに促し、ユーザが継続してゲームをプレイする継続率を向上させることができる。

【０１１１】

（付記３）また、本発明の一態様は、付記１または付記２に記載のゲーム装置であって、前記特定のオブジェクトは、特定のパラメータが関連付けられたオブジェクトである。

【０１１２】

付記３の構成によれば、ゲーム装置は、特定のパラメータが関連付けられた特定のオブジェクト（例えば、キャラクタカード）の抽選権利を、ユーザが取得することも、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供することができる。

30

【０１１３】

（付記４）また、本発明の一態様は、付記３に記載のゲーム装置であって、前記特定のパラメータは、前記特定のオブジェクトのレアリティを示すパラメータである。

【０１１４】

付記４の構成によれば、ゲーム装置は、レアリティが関連付けられた特定のオブジェクト（例えば、キャラクタカード）の抽選権利を、ユーザが取得することも、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供することができる。

40

【０１１５】

（付記５）また、本発明の一態様は、付記３または付記４に記載のゲーム装置であって、前記抽選権利変更部は、前記提示部により提示された抽選権利をユーザが取得しなかった場合、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記抽選確率により抽選される前記特定のオブジェクトに関連付けられたパラメータの値を上昇させる（Ｓ２００）。

【０１１６】

付記５の構成によれば、ゲーム装置は、特定のパラメータ（例えば、レアリティ）の低い特定のオブジェクトのカード抽選を、その都度に行いたいユーザの要望にも、特定のパラメータ（例えば、レアリティ）を高く上げてからカード抽選を行いたいユーザの要望に

50

もいずれも応えることができる。

【 0 1 1 7 】

(付記 6) また、本発明の一態様は、付記 4 に記載のゲーム装置であって、前記抽選権利変更部は、前記特定のオブジェクトのレアリティが高いほど、前記抽選確率の上昇率を下げる。

【 0 1 1 8 】

付記 6 の構成によれば、ゲーム装置は、高レアリティの特定のオブジェクト（例えば、キャラクターカード）が抽選され過ぎないようにすることができ、ゲーム内での特定のオブジェクトの付与バランスを維持することができる。

【 0 1 1 9 】

(付記 7) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 6 のいずれかーに記載のゲーム装置であって、前記抽選権利変更部は、前記提示部により提示された抽選権利をユーザが取得した場合、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて前記提示部により提示される抽選権利に設定される前記抽選確率を初期値にする（ S 1 1 4 ）。

【 0 1 2 0 】

付記 7 の構成によれば、ゲーム装置は、ユーザが抽選権利を保留することによって抽選確率が上昇した抽選権利をユーザが取得した場合には、その次は抽選権利を元の初期値に戻すことで、抽選により特定のオブジェクト（例えば、キャラクターカード）が付与され過ぎないようにすることができる。

【 0 1 2 1 】

(付記 8) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 7 のいずれかーに記載のゲーム装置であって、前記抽選権利変更部は、前記所定条件が満たされた状況によって、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて上昇させる前記抽選確率の上昇率を変更する。

【 0 1 2 2 】

付記 8 の構成によれば、ゲーム装置は、所定条件が満たされた状況によって、抽選確率の上昇率を増加させたり減少させたりすることができる。例えば、ゲーム装置は、所定条件がゲーム内で敵を倒すことやゲーム内でコメントやメールを送ること等である場合、その条件が満たされた状況によって抽選確率の上昇率を増加させると、抽選確率の上昇率が増加するようにゲームをプレイするというプレイへの動機をユーザに与えることができる。また、ゲーム装置は、所定条件がゲーム内で敵を倒さないことやゲーム内でコメントやメールを送らないこと等である場合、その条件が満たされた状況によって抽選確率の上昇率を減少させると、抽選確率の上昇率が減少してしまわないように、ゲームをプレイするというプレイへの動機をユーザに与えることができる。

【 0 1 2 3 】

(付記 9) また、本発明の一態様は、付記 8 に記載のゲーム装置であって、前記抽選権利変更部は、前記所定条件が所定の単位で連続して満たされた状況の場合、次に前記所定条件が満たされたことに基づいて上昇させる前記抽選確率の上昇率を上げる。

【 0 1 2 4 】

付記 9 の構成によれば、ゲーム装置は、例えば、所定の単位で連続してログインがされた場合、ユーザが連続ログインすればするほど抽選確率の上昇率を増加させることができる。この場合、ゲームサーバ 3 0 は、連続ログインが途切れさせないためにログインするというログインへの動機を強くユーザに与えることができる。

【 0 1 2 5 】

(付記 1 0) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 9 のいずれかーに記載のゲーム装置であって、前記提示部は、所定の第 1 の期間内に前記抽選権利を提示する回数を所定回数に制限する。

【 0 1 2 6 】

付記 1 0 の構成によれば、ゲーム装置は、所定の第 1 の期間内につき所定回数までを上限として（例えば、1 日のうち初めてログインしたときの 1 回まで）、抽選権利が提示されるため、ゲームへ毎日ログインすることをユーザに促し、ユーザが継続してゲームをプ

10

20

30

40

50

レイする継続率を向上させることができる。

【 0 1 2 7 】

(付記 1 1) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 1 0 のいずれかに記載のゲーム装置であって、前記提示部は、所定の第 2 の期間内に前記所定条件が満たされたことに基づいて、前記抽選権利を提示する。

【 0 1 2 8 】

付記 1 1 の構成によれば、ゲーム装置は、抽選権利が提示される期間に制限があることによって、ユーザに対してより所定条件を満たす（例えば、ログイン）の必要性を高めることができる。例えば、ゲーム装置は、イベント期間のみの特別感をユーザに与えることができ、普段プレイ頻度の少ないユーザに対してもゲームのプレイを促すことができる。

10

【 0 1 2 9 】

(付記 1 2) また、本発明の一態様は、付記 1 から付記 1 1 のいずれかに記載のゲーム装置であって、前記抽選権利は、前記ゲーム内で使用されるアイテムである。

【 0 1 3 0 】

付記 1 2 の構成によれば、ゲーム装置は、ゲーム内で利用できる抽選権利を明示的に付与するため、ユーザにゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

【 0 1 3 1 】

(付記 1 3) また、本発明の一態様に係るプログラムは、コンピュータを、付記 1 から付記 1 2 のいずれかに記載のゲーム装置（ 3 0 、 1 0 ）として機能させるためのプログラムである。

20

【 0 1 3 2 】

付記 1 3 の構成によれば、プログラムは、抽選権利をユーザが取得するか、或いは取得しないで次回に抽選確率が上昇した抽選権利を取得可能とするかの選択肢をユーザに提供するので、その都度抽選を行いたいユーザの要望にも、抽選確率を上げてから抽選を行いたいユーザの要望にもいずれも応えることができる。よって、本実施形態によれば、多くのユーザにとって有益な報酬を付与することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 3 3 】

1 ゲームシステム、 1 0 ユーザ端末、 1 1 C P U 、 1 2 通信部、 1 3 入力部、 1 4 表示部、 1 5 記憶部、 3 0 ゲームサーバ、 3 1 C P U 、 3 2 通信部、 3 5 記憶部、 1 1 0 ゲーム制御部、 1 1 1 ログイン情報通知部、 1 1 2 報酬処理部、 1 1 3 表示制御部、 3 1 0 サーバ制御部、 3 1 1 ログイン情報取得部、 3 1 2 抽選権利提示部、 3 1 3 抽選権利変更部、 3 1 4 抽選権利付与部、 3 5 1 ユーザデータ記憶部、 3 5 2 カードマスタデータ記憶部、 3 5 3 所持カードデータ記憶部、 3 5 4 抽選権利データ記憶部

30

【図 1】

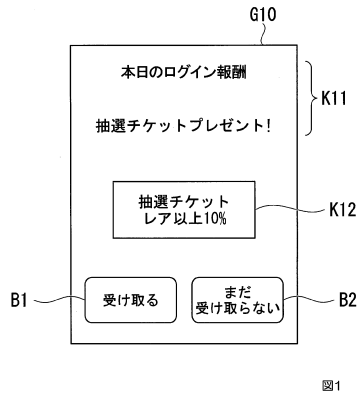


図1

【図 2】

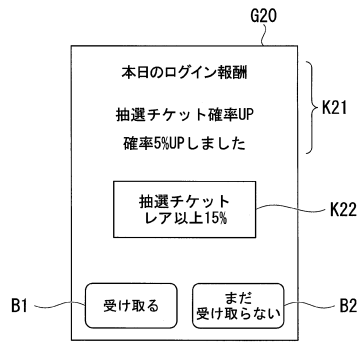


図2

【図 3】

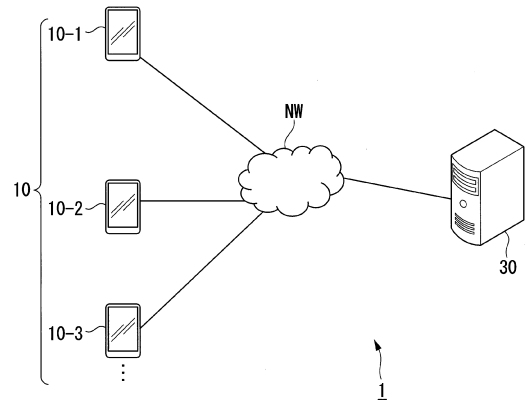


図3

【図 4】

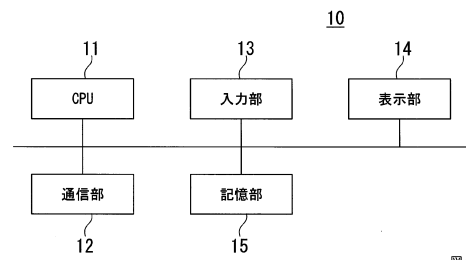


図4

【図 5】

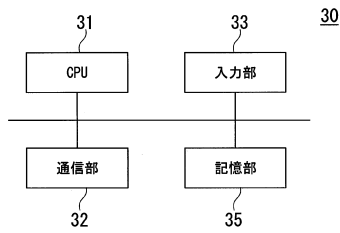


図5

【図 7】

| カードID | 用途 | カード名 | カード画像 | レアリティ | 属性 | キャラクターパラメータ | | | |
|-------|-------|------|-----------|-------|----|-------------|-----|-----|-----|
| | | | | | | HP | 攻撃力 | 防御力 | ... |
| A | キャラクタ | ... | A_01.jpg | 1 | 木 | 200 | 100 | 250 | ... |
| B | キャラクタ | ... | B_01.jpg | 1 | 火 | 200 | 250 | 150 | ... |
| C | キャラクタ | ... | C_01.jpg | 2 | 水 | 400 | 300 | 600 | ... |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Y | キャラクタ | ... | Y_01.jpg | 3 | 木 | 600 | 400 | 800 | ... |
| Z | キャラクタ | ... | Z_01.jpg | 4 | 火 | 900 | 900 | 900 | ... |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| EE | 武器 | ... | EE_01.jpg | 3 | - | - | - | - | ... |
| FF | 防具 | ... | FF_01.jpg | 3 | - | - | - | - | ... |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . | . | . | . |

図7

【図 6】

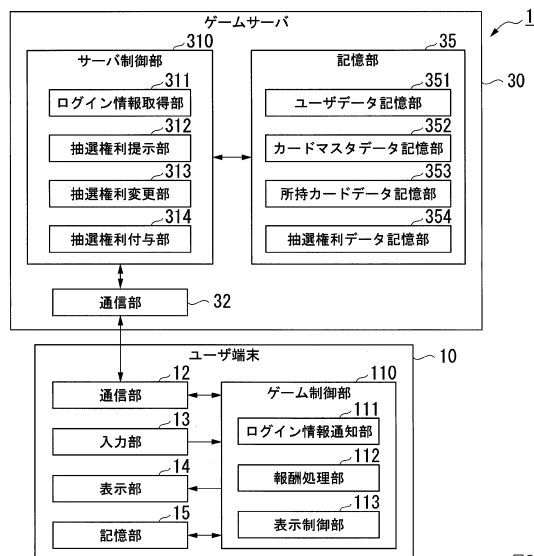


図6

【図 8】

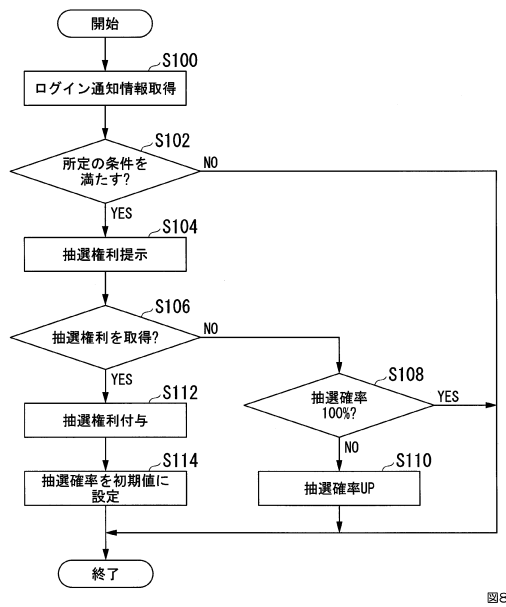


図8

【図 9】

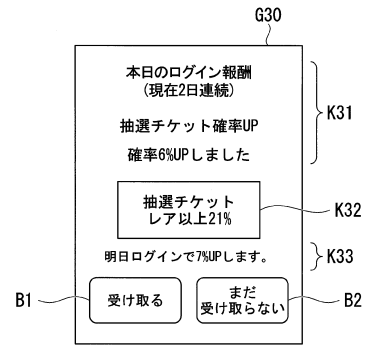


図9

【図 10】

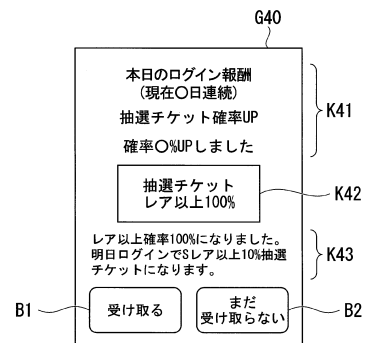


図10

【図 11】

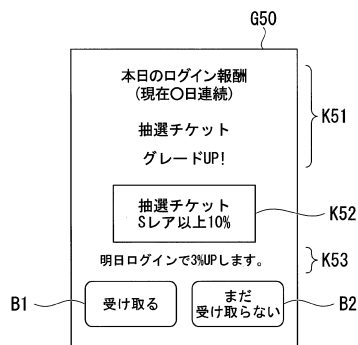


図11

【図 12】

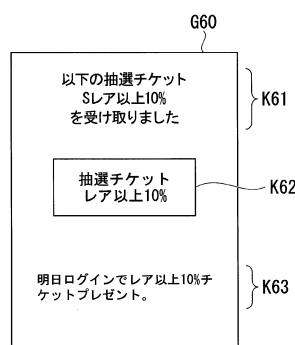


図12

【図 13】

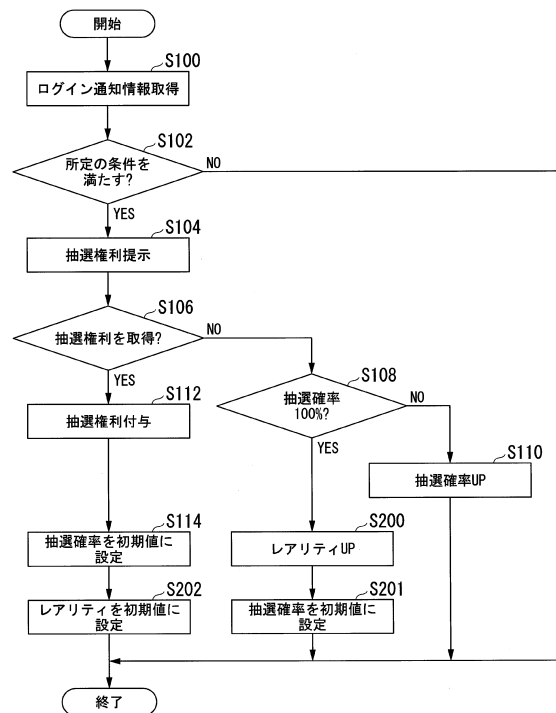


図13

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6226160(JP, B1)

特開2016-168322(JP, A)

特開2016-097290(JP, A)

特開2016-135240(JP, A)

特開2016-104216(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24、13/00-13/98