

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6937455号
(P6937455)

(45) 発行日 令和3年9月22日 (2021.9.22)

(24) 登録日 令和3年9月2日 (2021.9.2)

(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 5 0 0
A 6 3 F 13/792 (2014.01) A 6 3 F 13/79 5 2 0
A 6 3 F 13/792

請求項の数 11 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2016-130769 (P2016-130769)	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	平成28年6月30日 (2016.6.30)		株式会社バンダイナムコエンターテインメント
(65) 公開番号	特開2018-493 (P2018-493A)		東京都港区芝5丁目37番8号
(43) 公開日	平成30年1月11日 (2018.1.11)	(74) 代理人	100090387
審査請求日	令和1年5月23日 (2019.5.23)		弁理士 布施 行夫
		(74) 代理人	100090398
			弁理士 大淵 美千栄
		(72) 発明者	宮野 鉄平
			東京都江東区永代二丁目37番25号 株式会社バンダイナムコスタジオ内
		(72) 発明者	恩田 明生
			東京都港区芝五丁目37番8号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバシステム及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるプログラムであって、
プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段、及び、

第1のプレーヤ又は当該第1のプレーヤとは異なる第2のプレーヤに関する条件を実行可能条件として具備したか否かを検出する検出手段、及び、

前記実行可能条件が検出された場合に、前記獲得処理を実行する権利を前記第1のプレーヤから前記第2のプレーヤに提供する提供手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件によって当該獲得処理を実行させることを特徴するプログラム。

【請求項 2】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるプログラムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段、

10

20

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段、及び、

第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤから当該獲得処理が提供されたタイミングから当該獲得処理の権利行使に関するタイミングまでの時間長に応じて、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするプログラム

10

【請求項3】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるプログラムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段、

第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段、

各プレーヤにおける前記ゲームの利用に関する情報であって他のプレーヤとの関係を示す情報をプレーヤ関係情報として前記記憶手段に記憶して管理する管理手段、及び、

前記記憶されている各プレーヤのプレーヤ関係情報に基づいて、前記第1のプレーヤ及び前記第2のプレーヤの接点を数値化して接点情報を算出する算出手段、

としてコンピュータを更に機能させ、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記数値化された第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報に応じて、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするプログラム。

20

【請求項4】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるプログラムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段、及び、

第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤ若しくは前記第2のプレーヤの課金状況、又は、ゲーム状況に応じて、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするプログラム。

40

【請求項5】

請求項1～4のいずれか1項に記載のプログラムにおいて、

前記提供手段が、

前記第1のプレーヤよりも前記第2のプレーヤにおける前記ゲームの進度が遅い場合に、第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備したとして、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する、プログラム。

【請求項6】

50

請求項 1～5 のいずれか 1 項に記載のプログラムにおいて、
前記提供手段が、

前記実行可能条件を具備した場合に、前記第 1 のプレーヤが保有するアイテムを示す
保有アイテムとともに前記獲得処理を実行する権利を前記第 2 のプレーヤに提供し、

前記獲得処理制御手段が、

前記第 2 のプレーヤによって前記第 1 のプレーヤから提供された権利に基づいて前記
獲得処理を実行する場合に、前記第 1 のプレーヤから提供された保有アイテムに関して規
定されている情報に基づいて、前記抽選条件を決定する、プログラム。

【請求項 7】

請求項 6 に記載のプログラムにおいて、

前記獲得処理制御手段が、

前記第 1 のプレーヤから提供された保有アイテムに関して規定されている情報に基づ
いて、前記抽選条件として、所与のアイテムにおける当選確率を設定する、プログラム。

【請求項 8】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるサーバシステムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該
記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得
処理制御手段と、

第 1 のプレーヤ又は当該第 1 のプレーヤとは異なる第 2 のプレーヤに関する条件を実行
可能条件として具備したか否かを検出する検出手段、及び、

前記実行可能条件が検出された場合に、前記獲得処理を実行する権利を前記第 1 のプレ
ーヤから前記第 2 のプレーヤに提供する提供手段、

を備え、

前記獲得処理制御手段が、

前記第 2 のプレーヤによって前記第 1 のプレーヤから提供された権利に基づいて前記
獲得処理を実行する場合に、前記第 1 のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選
条件によって当該獲得処理を実行させることを特徴するサーバシステム。

【請求項 9】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるサーバシステムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該
記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得
処理制御手段と、

第 1 のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当
該獲得処理を実行する権利を第 2 のプレーヤに提供する提供手段と、

とを備え、

前記獲得処理制御手段が、

前記第 2 のプレーヤによって前記第 1 のプレーヤから提供された権利に基づいて前記
獲得処理を実行する場合に、前記第 1 のプレーヤから当該獲得処理が提供されたタイミン
グから当該獲得処理の権利行使に関するタイミングまでの時間長に応じて、前記第 1 のプ
レーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするサーバシ
ステム。

【請求項 10】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるサーバシステムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該
記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得
処理制御手段と、

第 1 のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当

10

20

30

40

50

該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段と、

各プレーヤにおける前記ゲームの利用に関する情報であって他のプレーヤとの関係を示す情報をプレーヤ関係情報として前記記憶手段に記憶して管理する管理手段と、

前記記憶されている各プレーヤのプレーヤ関係情報に基づいて、前記第1のプレーヤ及び前記第2のプレーヤの接点を数値化して接点情報を算出する算出手段と、

とを備え、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記数値化された第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報に応じて、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするサーバシステム。

10

【請求項11】

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるサーバシステムあって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段と、

第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段と、

とを備え、

20

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤ若しくは前記第2のプレーヤの課金状況、又は、ゲーム状況に応じて、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定することを特徴とするサーバシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバシステム及びプログラムなどに関する。

【背景技術】

30

【0002】

従来から、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下、「SNS」という。）と呼ばれるコミュニケーション型のネットワーキング・サービスをユーザに提供するネットワークシステムが知られている。このようなソーシャル・ネットワーキング・サービス上では、ソーシャルゲームと呼ばれるオンラインゲームが提供され、各ユーザはスマートフォンなどの携帯型情報通信端末装置を介して他のユーザとの間で格闘ゲーム、戦闘ゲーム、又は、RPGなどの各ゲームを提供している。

【0003】

また、最近では、ネットワークを介して、ゲームプレーヤまたはユーザからの指定されたゲームに用いるアイテムや音楽や画像などの各種のデータ（以下、単にまとめて「アイテム」という。）を提供するだけでなく、ガチャと呼ばれる提供するアイテムが入っているカプセルを無作為な順番で販売する仮想販売機を用いてランダムに選択されたアイテムを提供する、抽選要素を含めた娯楽性を有する商品提供システムも登場している。

40

【0004】

特に、このような商品提供システムにおいては、第1のプレーヤから第2のプレーヤに対してガチャを実行する権利を提供し、第2のプレーヤによって当該第1のプレーヤが有する（管理する）ガチャからアイテムを獲得させるものも知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【0005】

【特許文献1】特許5248704号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記特許文献1に記載のシステムにあっては、単に第1のプレーヤが有するガチャを第2のプレーヤに提供するだけであり、ゲームを通じたプレーヤ同士の連動性や当該ゲームを実行する上での連帯感などの観点からは改良の余地がある。

【0007】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、その目的はゲーム上のプレーヤ同士の親交や連携を深めてゲームに対して更なる興趣性を提供することが可能なゲームを制御するサーバシステム等を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記課題を解決するため、本発明は、
アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるプログラムであって、
プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段、
抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段、及び、
第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段、
としてコンピュータを機能させ、
前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件によって当該獲得処理を実行させる構成を有している。

【0009】

この構成により、本発明は、例えば、アイテムの獲得処理を実行する権利が提供されたプレーヤのゲーム環境に従って当該獲得処理の抽選条件を設定することができるので、単に当該獲得処理を実行する権利を提供するだけで無く、第2のプレーヤの状況に合わせて当該権利を変化させて提供することができる。

【0010】

したがって、本発明は、例えば、ゲームの初級者にゲーム上級者からアイテムを獲得させる権利を提供させると、初級者のゲームに必要なアイテムであって当該初級者のプレーヤにおいては単独では入手が難しいアイテムを獲得させることができる。

【0011】

また、本発明は、例えば、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが協働してゲームを実行している場合に、第2のプレーヤにおいては単独では入手が難しいがゲームを優位に進めるためのアイテムを獲得させることができる。

【0012】

この結果、本発明は、第2のプレーヤにおいてはアイテムを充実させる一方で、第1のプレーヤにおいては当該第2のプレーヤのアイテムの充実により協働で実行しているゲームのスムーズな進行やゲームレベルの向上、又は、その関係性の向上を図ることができる。

【0013】

すなわち、本発明は、第1のプレーヤから第2のプレーヤにアイテムを獲得させる権利を、その抽選条件を変えつつ、提供することによって、抽選によるゲーム性を提供しつつも、ゲームに対するプレーヤ同士の協力体制を構築させ、または、その関係性を向上させることに寄与することができるので、ゲーム上のプレーヤ同士の親交や連携を深めさせ、

10

20

30

40

50

コミュニケーションの観点からもゲームの興趣性を向上させること、及び、それによって当該ゲームの活性化を図ることができる。

【0014】

なお、獲得処理を実行する権利の提供には、例えばノーマルガチャ（ガチャを実行する毎に獲得可能な複数のアイテムを選択して実行するガチャ）などの単に獲得処理を実行するための権利そのものを提供するだけでなく、例えばボックスガチャ（獲得可能な複数のアイテムを選択させて当該アイテムが無くなるまで又は所定のタイミングまで繰り返し複数回実行するガチャ）などのアイテムを獲得されるためのアイテムを提供することも含まれる。そして、獲得処理を実行する権利の提供には、第1のプレイヤーの権利を維持してもよいし、当該第1のプレイヤーの権利を消滅させてもよい。

10

【0015】

また、「所与の実行可能条件」には、第1のプレイヤーの指示があったこと、第2のプレイヤーの要求があったこと、所定のゲームステージやクエストのクリアなど第1のプレイヤー若しくは第2のプレイヤーのゲーム中に予め定められた条件、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとにおけるゲームレベル差や得点差などの第1のプレイヤーと第2のプレイヤーのゲーム上の所与の関係性が成立すること（具体的には、第1のプレイヤーより第2のプレイヤーのゲームに対する進度が遅いこと）、又は、これらの組み合わせが含まれる。

【0016】

さらに、「抽選条件」には、抽選対象の各アイテムの抽選確率、当該アイテム数や種類などのアイテムの抽選自体に関する条件の他に、獲得処理を実行する際に消費するゲームパラメータの種別や量若しくはそれに用いるアイテムの数や種別などの抽選処理を実行するか否かを決定するための実行条件が含まれる。

20

【0017】

そして、「第1プレイヤーが実行する際の抽選条件と異なる抽選条件」とは、抽選条件が同一でなければよく、例えば、第2のプレイヤーの抽選条件が第1のプレイヤーの抽選条件よりも、厳しくてもよいし（当該条件を規定する項目数が多く又は各条件を数値によって規定する際の数値的な許容範囲が狭くてもよいし）、易しくてもよい（当該条件を規定する項目数が少ない又は各条件を数値によって規定する際の数値的な許容範囲が広くてもよい）。

【0018】

30

（2）また、本発明は、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレイヤーによって前記第1のプレイヤーから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレイヤーから当該獲得処理が提供されたタイミングから当該獲得処理の権利行使に関するタイミングまでの時間長に応じて、前記第1プレイヤーが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定する、構成を有している。

【0019】

この構成により、本発明は、例えば、第1のプレイヤーから提供された獲得処理を早期に実行し、又は、早期に確認した場合に、アイテム（レアアイテムも含む。）の当選確率を高くし、獲得可能なアイテムを増加させ、又は、能力の高いアイテムの獲得可能性を高めるなど、抽選条件を有利に設定することができるので、第2のプレイヤーに対してゲームを実行する際の動機付けを与えることができる。

40

【0020】

したがって、本発明は、第2のプレイヤーにおけるゲームへの興趣性を高め、かつ、ゲームを活性化させることができる。

【0021】

なお、獲得処理の権利行使に関するタイミングには、当該権利を行使するタイミングの他に、当該権利が提供されたことを第2プレイヤーが認識したタイミングも含む。

【0022】

（3）また、本発明は、

50

各プレーヤにおける前記ゲームの利用に関する情報であって他のプレーヤとの関係を示す情報をプレーヤ関係情報として前記記憶手段に記憶して管理する管理手段、及び、

前記記憶されている各プレーヤのプレーヤ関係情報に基づいて、前記第1のプレーヤ及び前記第2のプレーヤの接点を数値化して接点情報を算出する算出手段、

として前記コンピュータを更に機能させ、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記数値化された第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報に応じて、前記第1プレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定する、構成を有している。

10

【0023】

この構成により、本発明は、例えば、第1のプレーヤとの接点が多いと判断された場合には、アイテム（レアアイテムも含む。）の獲得確率を高くし、獲得可能なアイテムを増加させ、又は、能力の高いアイテムの獲得可能性を高めるなど、抽選条件を有利に設定することができるので、他のプレーヤとゲームを用いて交流を図る際の動機付けを与えることができる。

【0024】

なお、「プレーヤ関係情報」としては、例えば、

（1A）ゲーム内において他のプレーヤと連携して実行した際のゲーム実行履歴を示す情報、

20

（1B）他のプレーヤ電子メールやチャットなどのメッセージデータの送受信に関する情報、

（1C）獲得処理の提供履歴や受領履歴に関する情報、

（1D）アイテムの提供履歴や受領履歴、又は、

（1E）フレンド登録などプレーヤに対応付けて登録された他のプレーヤに関する情報を含む。

【0025】

そして、「接点情報」としては、例えば、第1のプレーヤと第2のプレーヤとにおける

（2A）メッセージデータの送受信回数、

（2B）獲得処理の提供回数や受領回数、

30

（2C）アイテムの提供回数、受領回数や交換回数、

（2D）登録された共通する他のプレーヤ数、及び、

（2E）協働してゲームを実行したときの実行時間長が含まれる。

【0026】

（4）また、本発明は、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第2のプレーヤの課金状況又はゲーム状況に応じて、前記第1プレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定する、構成を有している。

40

【0027】

この構成により、本発明は、例えば、第2のプレーヤの課金額が一定上の場合やゲームプレー時間が長い場合などのゲームに寄与しているプレーヤに対して、又は、残機数が少ないなどのゲームの状況が悪い（ゲーム終了が近い）プレーヤに対して、アイテム（レアアイテムも含む。）の獲得確率を高くし、獲得可能なアイテムを増加させ、又は、能力の高いアイテムの獲得可能性を高めるなど、抽選条件を有利に設定することができるので、ゲームの実行に対する動機付けを与えることができる。

【0028】

なお、「ゲームの状況」としては、例えば、

50

(3A) ガチャの状態、対戦ゲームやミニゲーム(ゲーム内ゲーム)の実行状況、ゲーム中のクエストの達成、残機数や自機の数、ライフ数、ステージのクリア数やその種別、スコア(特定のポイントを含む。)の値、

(3B) 所定の期間毎に、所定の期間内に、又は、ゲーム開始から一定以上の課金をしているか否かを示す課金状況、プレーヤが取得したアイテムの獲得状況やその使用状況、

(3C) ゲームプレー時間やその回数などのプレー状況、又は、

(3D) 他のプレーヤをフレンドとして登録する機能の利用状況やオプション機能の使用状況などのゲーム内の機能の利用状況、
などが含まれる。

【0029】

10

(5) また、本発明は、
前記提供手段が、

前記第1のプレーヤよりも前記第2のプレーヤにおける前記ゲームの進捗が遅い場合に、第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備したとして、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する、構成を有している。

【0030】

この構成により、本発明は、例えば、未経験者や初級者などプレーヤにアイテムを獲得させる権利を提供することによって、未経験者や初級者の各プレーヤに対してゲームを優位に進めるためのアイテムを獲得させることができるので、ゲームへの興味を持たせること、及び、それによって継続してゲームを実行しているプレーヤにおけるゲーム仲間が増加してゲームへの興味性を向上させることができる。

20

【0031】

また、本発明は、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが協働してゲームを実行している場合に、アイテムの充実やそれに伴ってゲームの進行やゲームレベルの向上を相互に図ることができる。

【0032】

したがって、本発明は、レベルの高低やプレー時間の長短に関係なく、如何なるプレーヤに対しても、ゲームへの興味性を与えて又は向上させることができるとともに、それによってゲームの活性化を図ることができる。

【0033】

30

なお、「ゲームの進捗」には、例えば、ゲームレベル、や実行しているゲームステージが低い、獲得した得点が低い、ゲームプレー時間が短い、所有するアイテムの数や種別が少ない(第1のプレーヤが有しているアイテムのうち有していないアイテムがある)などが含まれる。

【0034】

(6) また、本発明は、
前記提供手段が、

前記実行可能条件を具備した場合に、前記第1のプレーヤが保有するアイテムを示す保有アイテムとともに前記獲得処理を実行する権利を前記第2のプレーヤに提供し、

前記獲得処理制御手段が、

40

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤから提供された保有アイテムに関して規定されている情報に基づいて、前記抽選条件を決定する、構成を有している。

【0035】

この構成により、本発明は、例えば、第1のプレーヤによって提供されたアイテムの属性や特性と同一の属性や特性若しくは関係する属性や特性を有するアイテムの当選確率を高くし、又は、当該提供されたアイテムのレベルや能力に応じてレアアイテムの当選確率を変化させる(具体的には、当該アイテムのレベルが高い場合にはレアアイテムの当選確率が高くなる)など、第1のプレーヤから提供される獲得処理の権利とともに提供されたアイテムによって当該獲得処理を有利に実行させることもできる。

50

【0036】

したがって、本発明は、第1のプレーヤによって第2のプレーヤ実行する獲得処理において獲得可能なアイテムをコントロールすることができるので、例えば、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが協働してゲームを実行している場合に、協力体制を強固させゲームを優位に進めること、及び、それによって、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0037】

(7) また、本発明は、

前記獲得処理制御手段が、

前記第1のプレーヤから提供された保有アイテムに関して規定されている情報に基づいて、前記抽選条件として、所与のアイテムにおける当選確率を設定する、構成を有している。

10

【0038】

この構成により、本発明は、例えば、第1のプレーヤによって提供されたアイテムの属性や特性と同一の属性や特性若しくは関係する属性や特性を有するアイテムの当選確率を高くし、又は、当該提供されたアイテムのレベルや能力に応じてレアアイテムの当選確率を変化させる（具体的には、当該アイテムのレベルが高い場合にはレアアイテムの当選確率が高くなる）など、第1のプレーヤから提供される獲得処理の権利とともに提供されたアイテムによって当該獲得処理を有利に実行させることができる。

【0039】

(8) 上記課題を解決するため、本発明は、

20

アイテムを獲得することを含むゲームを実行させるサーバシステムであって、

プレーヤ毎に、前記ゲームによって獲得された前記アイテムを記憶手段に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

抽選によって前記アイテムを前記プレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御する獲得処理制御手段と、

第1のプレーヤが前記獲得処理を実行可能な所与の実行可能条件を具備した場合に、当該獲得処理を実行する権利を第2のプレーヤに提供する提供手段と、

を備え、

前記獲得処理制御手段が、

前記第2のプレーヤによって前記第1のプレーヤから提供された権利に基づいて前記獲得処理を実行する場合に、前記第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件によって当該獲得処理を実行させる構成を有している。

30

【0040】

この構成により、本発明は、第1のプレーヤから第2のプレーヤにアイテムを獲得させる権利を、その抽選条件を変えつつ、提供することによって、抽選によるゲーム性を提供しつつも、ゲームに対するプレーヤ同士の協力体制を構築させ、または、その関係性を向上させることに寄与することができるので、ゲーム上のプレーヤ同士の親交や連携を深めさせ、コミュニケーションの観点からもゲームの興趣性を向上させること、及び、それによって当該ゲームの活性化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

40

【0041】

【図1】一実施形態のゲームシステムの構成を示すシステム構成の一例を示す図である。

【図2】一実施形態のサーバ装置の機能ブロックを示す図である。

【図3】一実施形態のサーバ装置に記憶されるプレーヤ情報の一例である。

【図4】一実施形態のサーバ装置に記憶されるアイテム情報の一例である。

【図5】一実施形態の端末装置の機能ブロックを示す図である。

【図6】一実施形態のプレーヤ管理部によって実行される他のプレーヤから提供されたガチャの実行処理（アイテムの獲得処理）を説明するための図（その1）である。

【図7】一実施形態のプレーヤ管理部によって実行される他のプレーヤから提供されたガチャの実行処理（アイテムの獲得処理）を説明するための図（その2）である。

50

【図 8】一実施形態のプレーヤ管理部によって実行される他のプレーヤから提供されたガチャの実行処理（アイテムの獲得処理）を説明するための図（その 3）である。

【図 9】一実施形態のサーバ装置によって実行されるガチャの提供処理及びガチャの実行処理の動作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】

【0042】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0043】

10

[1] ゲームシステム

まず、図 1 を用いて本実施形態のゲームシステム 1 の概要及び概要構成について説明する。なお、図 1 は、本実施形態のゲームシステム 1 の構成を示すシステム構成の一例を示す図である。

【0044】

本実施形態のゲームシステム 1 は、図 1 に示すように、ゲームサービスを提供するサーバ装置 10 と、端末装置 20（例えば、端末装置 20A、20B、20C）とが、インターネット（ネットワークの一例）に接続可能に構成されている。

【0045】

ユーザは、端末装置 20 からサーバ装置 10 にアクセスすることにより、インターネットを介してサーバ装置 10 から送信されてくるゲームをプレイすることができる。さらに、ユーザは端末装置 20 からサーバ装置 10 にアクセスすることにより、他のユーザとの間でコミュニケーションを図ることができるようになっている。

20

【0046】

サーバ装置 10 は、インターネットを介してサーバに通信接続された端末装置 20 を介して、ユーザにゲームをプレイさせるサービスを提供することが可能な情報処理装置である。また、サーバ装置 10 は、コミュニケーション型のサービスを提供する SNS サーバとして機能してもよい。ここで、SNS サーバとは、複数のユーザ間でコミュニケーションを提供することが可能なサービスを提供する情報処理装置であってもよい。

【0047】

30

また、サーバ装置 10 は、例えば、SNS サーバとして機能する場合には、提供する SNS の動作環境（API（アプリケーションプログラミングインタフェース）、プラットフォーム等）を利用して実行されるソーシャルゲーム（Social Game）をと呼ばれるゲームを提供することができるようになっている。

【0048】

特に、サーバ装置 10 は、端末装置 20 の Web ブラウザ上で提供されるゲーム、例えば HTML、FLASH、CGI、PHP、shockwave、Java（登録商標）アプレット、JavaScript（登録商標）など様々な言語で作られたブラウザゲーム（Web ブラウザで設置サイトを開くだけで起動するゲーム）を提供することができるようになっている。

40

【0049】

なお、ソーシャルゲームとは、既存のオンラインゲームとは違い、専用のクライアントソフトウェアを必要とせず、Web ブラウザと SNS のアカウントのみで利用可能なゲームが含まれる。また、サーバ装置 10 は、ネットワークを介して他のユーザの端末（スマートフォン、パソコン、ゲーム機など）と接続し、オンラインで同時に同じゲーム進行を共有することができるオンラインゲームを提供することが可能な構成を有している。

【0050】

一方、サーバ装置 10 は、1 つの（装置、プロセッサ）で構成されていてもよいし、複数の（装置、プロセッサ）で構成されていてもよい。

【0051】

50

そして、サーバ装置１０の記憶領域（後述する記憶部１４０）に記憶される課金に関する情報、ゲーム情報等の情報を、ネットワーク（イントラネット又はインターネット）を介して接続されたデータベース（広義には記憶装置、メモリ）に記憶するようにしてもよいし、SNSサーバとして機能する場合には、記憶領域に記憶されるプレーヤ情報１４６等の情報を、ネットワーク（イントラネット又はインターネット）を介して接続されたデータベース（広義には記憶装置、メモリ）に記憶するようにしてもよい。

【００５２】

具体的には、本実施形態のサーバ装置１０は、端末装置２０から送信された、ユーザ（すなわち、ゲームを実行するプレーヤ）の操作に基づく入力情報を受信し、受信した入力情報に基づいてゲーム処理を行うようになっている。そして、サーバ装置１０は、ゲーム処理結果を端末装置２０に送信し、端末装置２０は、サーバ装置１０から受信したゲーム処理結果を端末装置２０にユーザに閲覧可能に提供する各種の処理を行うようになっている。

10

【００５３】

端末装置２０は、スマートフォン、携帯電話、PHS、コンピュータ、ゲーム装置、PDA、携帯型ゲーム機等、画像生成装置などの情報処理装置であり、インターネット（WAN）、LANなどのネットワークを介してサーバ装置１０に接続可能な装置である。なお、端末装置２０とサーバ装置１０との通信回線は、有線でもよいし無線でもよい。

【００５４】

また、端末装置２０は、Webページ（HTML形式のデータ）を閲覧可能なWebブラウザを備えている。すなわち、端末装置２０は、サーバ装置１０との通信を行うための通信制御機能、及びサーバ装置１０から受信したデータ（Webデータ、HTML形式で作成されたデータなど）を用いて表示制御を行うWebブラウザ機能などを備え、ゲーム画面をユーザに提供する各種の処理を実行し、ユーザによってゲームを実行させるようになっている。ただし、端末装置２０は、サーバ装置１０から提供されたゲーム制御情報を取得して所定のゲーム処理を実行し、ゲーム処理に基づくゲームを実行してもよい。

20

【００５５】

具体的には、端末装置２０は、所定ゲームを行う旨の要求をサーバ装置１０に対して行うと、サーバ装置１０のゲームサイトに接続され、ゲームが開始される。特に、端末装置２０は、必要に応じてAPIを用いることにより、SNSサーバとして機能するサーバ装置１０に所定の処理を行わせ、又は、SNSサーバとして機能するサーバ装置１０が管理するプレーヤ情報１４６を取得させてゲームを実行する構成を有している。

30

【００５６】

〔２〕サーバ装置

次に、図２～図４を用いて本実施形態のサーバ装置１０について説明する。なお、図２は、本実施形態のサーバ装置１０の機能ブロックを示す図であり、図３及び図４は、それぞれ、本実施形態のサーバ装置１０に記憶されるプレーヤ情報１４６又は各プレーヤのアイテム情報１４９の一例である。また、本実施形態のサーバ装置１０は図２の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【００５７】

サーバ装置１０は、管理者その他の入力に用いるための入力部１２０と、所定の表示を行う表示部１３０と、所定の情報が記憶された情報記憶媒体１８０、端末装置２０その他と通信を行う通信部１９６、主に提供するゲームに関する処理を実行する処理部１００、主にゲームに用いる各種のデータを記憶する記憶部１４０を含む。

40

【００５８】

入力部１２０は、システム管理者等がゲームに関する設定やその他必要な設定、データの入力に用いるものである。例えば、本実施形態の入力部１２０は、マウスやキーボード等によって構成される。

【００５９】

表示部１３０は、システム管理者用の操作画面を表示するものである。例えば、本実施

50

形態の表示部 130 は、液晶ディスプレイ等によって構成される。

【0060】

情報記憶媒体 180（コンピュータにより読み取り可能な媒体）は、プログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、光ディスク（CD、DVD）、光磁気ディスク（MO）、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ（ROM）などによって構成される。

【0061】

通信部 196 は外部（例えば、端末、他のサーバや他のネットワークシステム）との間で通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用 ASIC などのハードウェアや、プログラムなどによって構成される。

10

【0062】

記憶部 140 は、処理部 100 や通信部 196 などのワーク領域となるもので、その機能は、RAM（VRAM）などによって構成される。記憶部 140 に記憶される情報は、データベースで管理してもよい。なお、本実施形態の記憶部 140 は、例えば本発明の記憶手段を構成する。

【0063】

具体的には、本実施形態の記憶部 140 には、提供するゲームに関する情報を示すゲーム情報 144、提供するゲームに関しプレイヤーに関する情報を示すプレイヤー情報 146、後述するゲーム処理によって生成された自動演算データ（自動演算情報）148、デジタルのコンテンツとして各プレイヤーのゲームに用いるカード（すなわち、ゲームカード）を含むアイテムに関する情報（以下、「アイテム情報」という。）149、及び、その他ゲーム演算に必要な各種の情報が記憶される。

20

【0064】

例えば、ゲーム情報 144 には、テーブルデータなどのゲームに用いる各種のデータが記憶される。

【0065】

また、プレイヤー情報 146 には、図 3 に示すように、プレイヤー毎にプレイヤー ID に対応付けて、氏名、年齢や性別などのプレイヤー特定情報、ゲーム中のプレイヤーのプレー状態を示す状態情報、プレイヤーのゲーム中のレベルや進行状況を示すゲームプレーデータ（他のプレイヤーとの関係に基づくプレーデータ（以下、「プレイヤー関係データ」又は、「プレイヤー関係情報」ともいう。）を含む。）、及び、課金情報が履歴として登録される課金履歴情報が記憶される。

30

【0066】

特に、プレイヤー関係データとしては、

（１）ゲーム内において他のプレイヤーと連携して実行した際のゲーム実行履歴を示す情報

、

（２）他のプレイヤー電子メールやチャットなどのメッセージデータの送受信に関する情報

、

（３）獲得処理の提供履歴や受領履歴に関する情報、

（４）アイテムの提供履歴や受領履歴、又は、

（５）フレンド登録などプレイヤーに対応付けて登録された他のプレイヤーに関する情報

を含む。

40

【0067】

さらに、アイテム情報 149 には、図 4 に示すように、プレイヤー毎にプレイヤー ID に対応付けてアイテムの種別を示すアイテム種別情報と、各各獲得可能な各アイテムにおける現在の能力を規定するパラメータなどの各アイテムに関する情報（以下、「アイテム登録情報」という。）が含まれる。

【0068】

特に、アイテム情報 149 に登録されたアイテムが、抽選によってアイテムを獲得させる獲得処理（すなわち、ゲーム内で実行されるゲーム内ゲームであるミニゲーム）を実行

50

するためのガチャの場合には、アイテム登録情報としては、図4に示すように、

(1) 抽選条件(抽選を開始させる抽選開始条件を含む。)を示す情報(以下、「抽選条件情報」という。)

(2) 対象のプレーヤが当該ガチャを他のプレーヤに提供する際の条件(以下、「実行可能条件」という。)を示す情報(以下、「実行可能条件情報」という。)

を含む。

【0069】

また、抽選条件情報としては、

(1A) レアアイテムやハズレも含み、抽選対象となるアイテム(以下、「抽選対象アイテム」という。)の種別と個数

(1B) 各抽選対象アイテムのレベル(以下、「アイテムレベル」という。)、は成長度合いや進化度合い又は経験値などのゲームパラメータ

(1C) 各抽選対象アイテムの当選確率、及び、

(1D) 抽選開始条件の情報(以下、「抽選開始条件情報」という。)

が含まれる。

【0070】

なお、本実施形態においては、抽選対象アイテムとしては、プレーヤキャラクタを含む各キャラクタ、各キャラクタが有する武器や装備、ゲーム内通貨、又は、道具やライフエネルギーなどのアイテムそのものなどが含まれる。

【0071】

また、ゲームカードとしては、例えば、ゲーム上において仮想的に存在するコンテンツ(すなわちデジタルのコンテンツ)の一例であり、具体的には、各アイテムを規定したゲームで利用する仮想的なゲーム媒体である。

【0072】

さらに、本実施形態においては、各キャラクタを含むアイテムは、ゲームカードの形式を有してユーザに提供されるものであってもよい。また、以下の説明においては、基本的には、アイテムとゲームカードとを個別の概念として用いるが、統合された概念で説明する場合もあり、「アイテム情報」など「アイテム」を含む名称その他についてはこの限りでない。

【0073】

処理部100は、記憶部140内の主記憶部142をワーク領域として各種処理を行う。処理部100の機能は各種プロセッサ(CPU、DSP等)、ASIC(ゲートアレイ等)などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

【0074】

処理部100は、情報記憶媒体180に格納されるプログラム(データ)に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。即ち情報記憶媒体180には、本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム(各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム)が記憶される。

【0075】

例えば、処理部100(プロセッサ)は、情報記憶媒体180に記憶されているプログラムに基づいて、サーバ装置10全体の制御を行うとともに、各部間におけるデータ等の受け渡しの制御などの各種の処理を行う。さらに、端末からの要求に応じた各種サービスを提供する処理を行う。

【0076】

具体的には、本実施形態の処理部100は、通信制御部101、Web処理部102、ゲーム管理部103、プレーヤ管理部104、プレーヤ情報設定部105、課金管理部106及びタイマ109を少なくとも有している。

【0077】

なお、本実施形態のゲーム管理部103は、本発明のゲーム制御手段、獲得処理制御手段、提供手段、管理手段及び算出手段を構成する。

【0078】

通信制御部101は、端末装置20とネットワークを介してデータを送受信する処理を行う。すなわち、サーバ装置10は、通信制御部101によって端末装置20等から受信した情報に基づいて各種処理を行う。

【0079】

特に、本実施形態の通信制御部101は、ユーザの端末装置20からの要求に基づいて、ゲーム画面を、当該ユーザの端末装置20に送信する処理を行う。

【0080】

Web処理部102は、Webサーバとして機能する。例えば、Web処理部102は、HTTP(Hypertext Transfer Protocol)等の通信プロ
トコルを通じて、端末装置20にインストールされているWebブラウザ211の要求に
応じてデータを送信する処理、端末装置20のWebブラウザ211によって送信される
データを受信する処理を行う。

10

【0081】

なお、本実施形態では、サーバ装置10がSNSサーバとしての機能も備えている
場合を例に説明するが、サーバ装置10を、ゲーム用のサーバと、SNS用のサーバと別
々に形成してもよい。また、本実施形態のゲームの処理は、サーバ装置10が一部又は全
部を行ってもよいし、端末装置20が一部を行ってもよい。

【0082】

ゲーム管理部103は、端末装置20を介して入力されたプレーヤの操作に基づいて、
各プレーヤにおいて対戦ゲーム等のゲームに使用するキャラクタ及び各種のアイテムやそ
れを規定するゲームカードをデッキデータとして設定し、プレーヤ情報146に登録する
。

20

【0083】

そして、ゲーム管理部103は、登録したプレーヤ情報146に含まれるゲーム用のパ
ラメータ(以下、「ゲームパラメータ」ともいう。)及び端末装置20に入力されたプレ
ーヤの操作に基づいてゲーム処理を実行し、例えば、対戦ゲーム、RPG、シューティ
ングゲーム、又は、シミュレーションなどの各種のゲームに関するゲーム処理を実行する。

【0084】

具体的には、ゲーム管理部103は、ゲーム中に所定の条件を具備した場合に、抽選対
象アイテムを有するガチャをアイテムとして該当するプレーヤに提供し、所定のタイミ
ングで当該ガチャの実行を制御して所定のアイテムを該当するプレーヤに獲得させる。

30

【0085】

すなわち、ゲーム管理部103は、ゲーム中に所定の条件を具備した場合に、複数の抽
選対象アイテムが既に設定されたガチャ(いわゆるボックスガチャ)をプレーヤに提供し
、提供したガチャを用いて抽選対象アイテムの中からアイテムを獲得させ、獲得させたア
イテム(以下、「当選アイテム」という。)を該当するプレーヤのアイテム情報149に
登録する獲得処理を実行させる。

【0086】

また、ゲーム管理部103は、該当するプレーヤのゲーム中に、所与の実行可能条件が
具備した場合に、ガチャを他のプレーヤに提供し、当該他のプレーヤによって提供された
ガチャ(以下、ボックスガチャとの関係で「ノーマルガチャ」という。)の実行を制御す
る。

40

【0087】

特に、ゲーム管理部103は、1のプレーヤから提供されたガチャを、当該ガチャを受
け取ったプレーヤが実行する場合に、抽選対象アイテムの抽選確率や抽選対象アイテムの
種別や個数を変化させ、ガチャを受け取ったプレーヤにおいては、ガチャを提供したプレ
ーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件によって当該獲得処理を実行させる。

【0088】

また、ゲーム管理部103は、プレーヤ情報146及びアイテム情報149の登録及び

50

管理を実行しつつ、

(1) ゲーム内において他のプレーヤと連携して実行した際のゲーム実行履歴を含むプレーデータの管理、

(2) 他のプレーヤ電子メールやチャットなどのメッセージデータの送受信に関する情報(以下、「通信履歴情報」という。)の管理、

(3) ガチャの提供履歴や受領履歴に関する情報(以下、「ガチャ実行履歴情報」という。)、

(4) 当選アイテムの提供履歴や受領履歴、又は、

(5) フレンド登録などプレーヤに対応付けて登録された他のプレーヤに関する情報(以下、「フレンド情報」という。)

を管理する。

【0089】

なお、ゲーム管理部103は、デッキデータに基づいてゲーム処理を実行する場合には、プレーヤ情報146に含まれるゲーム用のパラメータ(以下、「ゲームパラメータ」ともいう。)に基づき、各ゲームを自動演算して自動演算データを生成し、記憶部140にプレーヤが有する端末装置20に提供する自動演算データ(自動演算情報)として記憶してもよい。この場合には、ゲーム管理部103は、所与の条件に基づき、自動演算データに基づくゲーム画面をユーザの端末装置20で再生表示させるゲーム再生処理を行う。

【0090】

プレーヤ管理部104は、プレーヤが所有するキャラクタやアイテム又はこれらを規定するゲームカードの管理、ゲーム中にプレーヤによって設定されたデッキデータの管理、ゲームに登録されたプレーヤ情報146の管理を行う。

【0091】

また、プレーヤ管理部104は、課金状況に応じて変化するプレーヤの状態を示すプレーヤ状態を管理する。

【0092】

具体的には、プレーヤ管理部104は、プレーヤ毎に、かつ、課金が発生する毎に、課金額、課金日時、課金用途、及び、支払い種別(例えば、仮想通貨、クレジットカードやポイントなど)の各情報をプレーヤ情報146として管理する。

【0093】

そして、プレーヤ管理部104は、所定の期間毎(例えば月毎)に、所定の期間内に(例えば、過去1週間以内に)、又は、ゲーム開始から一定以上の課金をしているか否かを示す課金状況を管理する。

【0094】

他方、プレーヤ管理部104は、プレーヤの指示に基づいて、当該プレーヤが有するアイテムを他のプレーヤに提供する構成を有している。特に、プレーヤ管理部104は、ゲーム中に所定の条件を具備し、抽選対象アイテムを有するガチャをアイテムとして該当するプレーヤに提供する際に、武器、エネルギーやコインなどガチャを提供するプレーヤが保有するアイテム(提供されるガチャ以外のアイテム(以下、「保有アイテム」という。))を、当該ガチャを受け取るプレーヤに提供してもよい。

【0095】

プレーヤ情報設定部105は、端末装置20を介して入力されたプレーヤの操作及び当該プレーヤが所有するキャラクタを含むアイテムやゲームカードに基づいて、各プレーヤにおいて対戦ゲームに使用するキャラクタ及び各種のアイテム、又は、これらが規定されたゲームカードを含むデッキデータをプレーヤ情報146として設定する。

【0096】

また、プレーヤ情報設定部105は、他のプレーヤから提供されたガチャの実行タイミング、ガチャを提供した際のプレーヤ同士の関係、課金状況又はゲーム状況などに応じて、他のプレーヤから提供されたガチャの抽選条件を決定する。

【0097】

10

20

30

40

50

なお、プレーヤ情報設定部105は、他のプレーヤから提供されたガチャの抽選条件を決定する場合であって、当該ガチャの提供時に他のプレーヤから所与のアイテム（すなわち、他のプレーヤが保有する保有アイテム）が提供されている場合には、当該アイテムに関して規定されている情報（すなわち、アイテム情報149）に基づいて、当該ガチャの抽選条件を決定してもよい。

【0098】

課金管理部106は、プレーヤ毎に、対象プレーヤの指示に基づいてゲーム中の課金要素における課金処理を実行し、課金に関する情報（すなわち、課金情報）を課金履歴としてプレーヤ情報146に記憶する処理（以下、「課金処理」という。）を実行する。

【0099】

特に、本実施形態においては、課金要素としては、アイテム、ガチャを実行する際に必要な権利、ガチャの当選確率のアップするための権利、2つ以上のアイテムを合成して新たなアイテムを合成する機会、プレーヤキャラクタや自機、ミニゲーム（ゲーム内ゲーム）やイベントなどの参加、友人に提供するプレゼント、ゲームのコンティニュー、ゲーム内通貨やポイント、及び、ゲームのオプションなどの購入するゲーム要素を含み、当該課金要素に対する支払いには、クレジットカードやプリペイドカードを用いた現金よる支払いの他に仮想通貨による支払いを含む。

【0100】

そして、課金管理部106は、プレーヤがガチャなどの獲得処理に用いる抽選条件を決定するために、課金情報の履歴を、課金履歴情報として、プレーヤ情報146に記憶する。

【0101】

タイマ109は、現在時刻を出力する機能を有し、単位会計期間を切り替えるタイミングを検出するために用いられる。

【0102】

〔3〕 端末装置

次に、図5を用いて本実施形態の端末装置20について説明する。なお、図5は、本実施形態の端末装置20の機能ブロックを示す図である。また、本実施形態の端末装置20は図5の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【0103】

入力部260は、ユーザからの入力情報を入力するための機器であり、ユーザの入力情報を処理部200に出力する。本実施形態の入力部260は、ユーザの入力情報（入力信号）を検出する検出部262を備える。入力部260は、例えば、レバー、ボタン、ステアリング、マイク、タッチパネル型ディスプレイ、キーボード、マウスなどがある。

【0104】

記憶部270は、処理部200や通信部296などのワーク領域となるもので、その機能はRAM（VRAM）などにより実現できる。そして、本実施形態の記憶部270は、ワーク領域として使用される主記憶部271と、最終的な表示画像等が記憶される画像バッファ272とを含む。なお、これらの一部を省略する構成としてもよい。

【0105】

情報記憶媒体280（コンピュータにより読み取り可能な媒体）は、プログラムやデータなどを格納するものであり、その機能は、光ディスク（CD、DVD）、光磁気ディスク（MO）、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ（ROM）などにより実現できる。

【0106】

処理部200は、情報記憶媒体280に格納されるプログラム（データ）に基づいて本実施形態の種々の処理を行う。情報記憶媒体280には、本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラム（各部の処理をコンピュータに実行させるためのプログラム）を記憶することができる。

【0107】

なお、本実施形態では、サーバ装置10が有する情報記憶媒体180や記憶部140に記憶されている本実施形態の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムやゲームデータを、ネットワークを介して受信し、受信したプログラムやデータを情報記憶媒体280に記憶する。サーバ装置10から受信したプログラムやデータを記憶部270に記憶してもよい。このようにプログラムやデータを受信してネットワークシステムを機能させる場合も本発明の範囲内に含む。

【0108】

表示部290は、本実施形態により生成された画像を出力するものであり、その機能は、CRT、LCD、タッチパネル型ディスプレイ、或いはHMD（ヘッドマウントディスプレイ）などにより実現できる。音出力部292は、本実施形態により生成された音を出

10

【0109】

通信部296は、外部（例えば他の端末、サーバ）との間で通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【0110】

処理部200（プロセッサ）は、入力部260からの入力情報やプログラムなどに基づいて、ゲーム処理、表示制御、画像生成処理、或いは音生成処理などの処理を行う。

【0111】

この処理部200は記憶部270内の主記憶部271をワーク領域として各種処理を行う。処理部200の機能は各種プロセッサ（CPU、DSP等）、ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。

20

【0112】

処理部200は、通信制御部210、Webブラウザ211、ゲーム処理部212、表示制御部213、ゲーム画面制御部214、描画部220、音処理部230を含む。なおこれらの一部を省略する構成としてもよい。

【0113】

通信制御部210は、サーバ装置10、それぞれとデータを送受信する処理を行う。また、通信制御部210は、サーバ装置10から受信したデータを記憶部270に格納する処理、受信したデータを解析する処理、その他のデータの送受信に関する制御処理等を行う。なお、通信制御部210は、サーバの宛先情報（IPアドレス、ポート番号）を情報記憶媒体280に記憶し、管理する処理を行うようにしてもよい。また、通信制御部210は、ユーザからの通信開始の入力情報を受け付けた場合に、サーバ装置10との通信を行うようにしてもよい。

30

【0114】

特に、通信制御部210は、サーバ装置10にユーザの識別情報を送信して、プレーヤ情報146やアイテム情報149に関するデータ（ユーザのWebページ、ゲーム画面等）をサーバ装置10から受信する処理を行う。例えば、通信制御部210は、ユーザと友人関係にある他のユーザの情報（他のユーザ名、他のユーザの掲示情報など）を含むデータを、サーバ装置10から受信する処理を行う。

40

【0115】

なお、通信制御部210は、所定周期でサーバ装置10とデータ送受信を行ってもよいし、入力部260からの入力情報を受け付けた場合に、サーバ装置10とデータ送受信を行ってもよい。特に、本実施形態の通信制御部210は、ゲーム画面を、サーバ装置10から受信する処理を行う。

【0116】

Webブラウザ211は、Webページ（ゲーム画面）を閲覧するためのアプリケーションプログラムであって、Webサーバ（サーバ装置10）から、HTMLファイルや画像ファイル等をダウンロードし、レイアウトを解析して表示制御する。また、Webブラウザ211は、入力フォーム（リンクやボタンやテキストボックス等）を用いてデータを

50

Webサーバ（サーバ装置１０）に送信する。

【０１１７】

本実施形態のWebブラウザ２１１は、ブラウザゲームを実現することができる。例えば、Webブラウザ２１１は、Webサーバ（サーバ装置１０）から受信したJavaScript（登録商標）、FLASH、Java（登録商標）等で記述されたプログラムを実行するものであってもよい。

【０１１８】

端末装置２０は、Webブラウザ２１１によって、インターネットを介してURLによって指定されたWebサーバからの情報を表示させることができる。例えば、端末装置２０は、サーバ装置１０から受信したゲーム画面（HTML等のデータ）をWebブラウザ２１１によって表示させることができる。

10

【０１１９】

ゲーム処理部２１２は、種々のゲーム演算処理を行う。例えば、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、ゲームを進行させる処理、ゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理などがある。

【０１２０】

そして、ゲーム処理部２１２は、ユーザキャラクタ、建物、球場、車、樹木、柱、壁、マップ（地形）などの表示物を表す各種オブジェクト（ポリゴン、自由曲面又はサブディビジョンサーフェスなどのプリミティブで構成されるオブジェクト）をオブジェクト空間に配置設定する処理を行うようにしてもよい。

20

【０１２１】

ここでオブジェクト空間とは、仮想空間であり、２次元空間、３次元空間の両方を含む。２次元空間とは、例えば２次元座標（X，Y）においてオブジェクトが配置される空間であり、３次元空間とは、例えば３次元座標（X，Y，Z）においてオブジェクトが配置される空間である。

【０１２２】

また、ゲーム処理部２１２は、キャラクタを含むアイテムやゲームカードのアイテム情報１４９への登録の他に、サーバ装置１０と連動して実行する各ゲームに関する処理、及び、受信した自動演算データの再生などの各種のゲーム処理を実行する。

【０１２３】

30

また、表示制御部２１３は、ゲーム画面制御部２１４で生成されたゲーム画面を、表示部２９０に表示する処理を行う。例えば、表示制御部２１３は、Webブラウザ２１１を用いて表示してもよい。

【０１２４】

描画部２２０は、処理部２００で行われる種々の処理（例えば、ゲーム処理）に基づいて描画処理を行い、これにより画像を生成し、表示制御部２１３によって表示部２９０に出力する。描画部２２０が生成する画像は、いわゆる２次元画像であってもよいし、いわゆる３次元画像であってもよい。

【０１２５】

音処理部２３０は、処理部２００で行われる種々の処理の結果に基づいて音処理を行い、BGM、効果音、又は音声などのゲーム音を生成し、音出力部２９２に出力する。

40

【０１２６】

[４] 本実施形態の処理の手法

[４．１] 概要

次に、本実施形態の処理の手法について説明する。

【０１２７】

本実施形態のサーバ装置１０は、端末装置２０と連動し、プレーヤキャラクタやその他のキャラクタ、ゲーム空間やその一部、ゲームパラメータ、BGM、及び、ゲームシナリオなどを提供しつつ、各プレーヤが複数のキャラクタを含むアイテムやゲームカードを用いて戦闘ゲームや格闘ゲームなどの対戦ゲーム、RPG、又は、シミュレーションゲーム

50

などのゲームを実行する構成を有している。

【0128】

具体的には、本実施形態のサーバ装置10は、アイテムを獲得することを含むゲームにおいて、

(1) プレーヤ毎に、ゲームによって獲得されたアイテムをアイテム情報149に記憶し、当該記憶されたアイテムの管理を行いつつ、ゲームの進行（他のプレーヤとの協同によってゲームを進行させる場合を含む。）を制御し、

(2) ガチャを用いて抽選によって獲得した当選アイテムを該当するプレーヤに獲得させる獲得処理の実行を制御し、

(3) 第1のプレーヤによって所与の実行可能条件を具備した場合に、ガチャを実行する権利として当該第1のプレーヤが有するガチャを第2のプレーヤに提供する、構成を有している。

10

【0129】

そして、本実施形態のサーバ装置10は、(2)の処理としては、第2のプレーヤによって第1のプレーヤから提供されたガチャを用いて当選アイテムの獲得処理を実行する場合に、第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件によって当該獲得処理を実行させる構成を有している。

【0130】

この構成により、本実施形態においては、例えば、アイテムの獲得処理を実行する権利としてガチャが提供されたプレーヤのゲーム環境に従って当該ガチャの抽選条件を設定することができるので、単に当該ガチャを提供するだけで無く、第2のプレーヤの状況に合わせて当該ガチャの抽選条件を変化させて提供することができるようになっている。

20

【0131】

したがって、例えば、ゲームの初級者にゲーム上級者からアイテムを獲得させるためにガチャを提供させると、初級者のゲームに必要なアイテムであって当該初級者のプレーヤにおいては単独では入手が難しいアイテムを獲得させることができるようになっている。

【0132】

また、例えば、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが協働してゲームを実行している場合に、第2のプレーヤにおいては単独では入手が難しいがゲームを優位に進めるためのアイテムを獲得させることができるようになっている。

30

【0133】

この結果、本実施形態においては、第2のプレーヤにおいてはアイテムを充実させる一方で、第1のプレーヤにおいては当該第2のプレーヤのアイテムの充実により協働で実行しているゲームのスムーズな進行やゲームレベルの向上、又は、その関係性の向上を図ることができるようになっている。

【0134】

すなわち、本実施形態においては、第1のプレーヤから第2のプレーヤにガチャを、その抽選条件を変えつつ、提供することによって、抽選によるゲーム性を提供しつつも、ゲームに対するプレーヤ同士の協力体制を構築させ、または、その関係性を向上させることに寄与することができるので、ゲーム上のプレーヤ同士の親交や連携を深めさせ、コミュニケーションの観点からもゲームの興趣性を向上させること、及び、それによって当該ゲームの活性化を図ることができるようになっている。

40

【0135】

[4. 2] ガチャ（抽選に基づくアイテム獲得処理）

次に、本実施形態の抽選に基づいて抽選対象アイテムの中からアイテムを当選アイテムとして獲得するアイテム獲得処理としてのガチャについて説明する。

【0136】

（ボックスガチャの場合）

ゲーム管理部103は、ゲーム中に、該当するプレーヤにおいて、予め定められたステージ（例えばボーナスステージ）やクエストのクリア、敵キャラクタの撃破（ゲーム中の

50

対戦ゲームによる撃破)、予め定められた経験値や得点の獲得、所定のコンボの発動、体力値やポイントなどの所定の量のゲームパラメータの消費(予め課金によって取得したゲームパラメータも含む。)、又は、課金に基づくプレーヤの指示など所定の条件を具備した場合に、抽選対象アイテムが複数設定されたボックスガチャをアイテムとして該当するプレーヤに提供する。

【0137】

特に、ゲーム管理部103は、

(1) ゲーム情報144、及び、該当するプレーヤのプレーヤ情報146やアイテム情報149に基づいて、複数のアイテムの中からレアアイテムを含む複数のアイテムの種別やアイテムの数をガチャとして当選可能な抽選対象アイテムに決定し、

10

(2) 決定した抽選対象アイテムのそれぞれの抽選確率を設定してガチャ(すなわち、ボックスガチャ)を生成し、

(3) 当該生成したボックスガチャを該当するプレーヤに提供する。

【0138】

そして、ゲーム管理部103は、提供されたボックスガチャの情報(ガチャ内に設定されている抽選対象アイテムの種別、抽選対象アイテムの数及び各抽選対象アイテムの当選確率の情報)をアイテム情報149に登録する。

【0139】

また、ゲーム管理部103は、ボックスガチャが提供されると、提供されたタイミングに当該ボックスガチャに基づく抽選処理としてのガチャを実行し、抽選対象アイテムの中から当選した当選アイテムを該当するプレーヤに獲得させる。

20

【0140】

そして、ゲーム管理部103は、獲得させた当選アイテムを該当するプレーヤのアイテム情報149に登録するとともに、当該ボックスガチャに設定されている獲得可能な抽選対象アイテムやその当選確率などアイテム情報149において管理されているボックスガチャの情報を更新する。

【0141】

すなわち、ガチャが実行されて1以上のアイテムが当選すると、ガチャの対象となるボックスガチャ内に設定された抽選対象アイテムが少なくなり、当該抽選対象アイテムが補充されない場合には、次回以降のガチャが実行された場合に抽選対象アイテムの数が減少し、及び、それによって各抽選対象アイテムの当選確率が変化し、又は、抽選対象アイテムが補充される場合には、補充された抽選対象アイテムが追加されることとなる。そこで、ゲーム管理部103は、当選後のボックスガチャの抽選対象アイテムの種別、抽選対象アイテムの数及び各抽選対象アイテムの当選確率などの当該ボックスガチャのアイテム情報149を更新する。

30

【0142】

なお、ゲーム管理部103は、ボックスガチャが提供されたタイミングにおいて、当該ボックスガチャを実行する場合には、体力値やポイントなどの所定の量のゲームパラメータの消費(予め課金によって取得したゲームパラメータも含む。)、又は、課金に基づいてガチャを実行してもよい。

40

【0143】

一方、ゲーム管理部103は、既に生成されたボックスガチャを用いて繰り返してガチャを実行する場合には、体力値やポイントなどの所定の量のゲームパラメータの消費(予め課金によって取得したゲームパラメータも含む。)、課金に基づくプレーヤの指示、予め定められたステージ(例えばボーナスステージ)やクエストのクリア、又は、これらの組み合わせなどの予め定められた条件を具備した場合に、当該既に生成されたボックスガチャに基づく抽選処理としてのガチャを実行させる。

【0144】

そして、ゲーム管理部103は、ボックスガチャに基づく抽選処理としてガチャを実行し、当選したアイテムを該当するプレーヤに獲得させ、獲得させた当選アイテムを該当す

50

るプレーヤのアイテム情報149に登録するとともに、ガチャに使用されたボックスガチャに設定された獲得可能なアイテムやその当選確率などアイテム情報149において管理されているボックスガチャの情報を更新する。

【0145】

また、ゲーム管理部103は、該当するプレーヤに1のボックスガチャが提供されると、抽選対象アイテムとして設定された全ての抽選対象アイテムが当選されるまで（すなわち、無くなるまで）当該ボックスガチャを用いて繰り返しガチャを実行させてもよいし、ガチャが実行される毎に抽選対象アイテムを補充し、又は、24時間毎や所定のタイミン

10

【0146】

グ毎（毎日0時）に抽選対象アイテムを補充し、補充した状態でガチャを実行させてもよい。

なお、補充される抽選対象アイテムは、獲得された当選アイテムと同一のアイテム（当選確率が異なる場合も含む。）であってもよく、異なるアイテム（アイテムに規定されている量が異なるアイテム及びアイテムレベルが異なるアイテムを含む。）であってもよい。特に、所定のタイミングに抽選対象アイテムを補充する際に、ボックスガチャ内の抽選対象アイテムをリセットする（アイテムの種別や数及び当選確率を全体的に再設定する）構成を有していてもよい。

【0147】

他方、ボックスガチャは、経験値などのゲームパラメータが蓄積され、又は、成長や進化する構成を有している。すなわち、ボックスガチャは、[1]実行される毎に、[2]プレーヤのプレーヤレベルによって、[3]クエストなどのゲームに用いられる毎に、[4]課金によって、又は、[5]他のガチャや素材アイテムとの合成によって、ボックスガチャに規定されたアイテムレベルや経験値を増加させ、又は、成長度合い若しくは進化度合いを変化させる構成を有している。

20

【0148】

特に、ボックスガチャは、当該ボックスガチャのアイテムレベルが上がり、経験値が大きくなり、又は、成長若しくは進化すれば、レアアイテムの当選確率が高くなり、当選アイテムの獲得時のアイテムレベルが高くなり、又は、既に進化したアイテム（例えば、他のアイテムと合成することによって特性や属性が向上したアイテム）を獲得させることができるようになっている。

30

【0149】

（ノーマルガチャの場合）

ゲーム管理部103は、ゲーム中に、該当するプレーヤにおいて、予め定められたステージ（例えばボーナスステージ）やクエストのクリア、敵キャラクタの撃破（ゲーム中の対戦ゲームによる撃破）、予め定められた経験値や得点の獲得、所定のコンボの発動又は課金（直接的な課金及び予め課金によって取得したポイント消費による課金を含む。）に基づくプレーヤの指示など所定の条件を具備した場合に、抽選対象アイテムを複数選択してノーマルガチャを生成し、生成したノーマルガチャを該当するプレーヤに提供する。

【0150】

特に、ゲーム管理部103は、ゲーム情報144、及び、該当するプレーヤのプレーヤ情報146やアイテム情報149を参照し、レアアイテムを含む複数のアイテム種別や数を選択してそれぞれの抽選確率を設定したノーマルガチャを生成し、当該生成したノーマルガチャを該当するプレーヤに提供する。

40

【0151】

そして、ゲーム管理部103は、当該提供したノーマルガチャに基づく抽選処理としてのガチャを実行し、当選した当選アイテムを該当するプレーヤに獲得させ、当該獲得させた当選アイテムを該当するプレーヤのアイテム情報149に登録する。

【0152】

なお、ノーマルガチャは、ボックスガチャのように抽選対象アイテムの種別や数を、獲得可能なアイテムが無くなるまで維持をさせずに、ガチャが実行される毎に生成される。

50

【0153】

[4.3] ガチャの提供処理

次に、本実施形態の他のプレーヤにガチャを提供するガチャの提供処理について説明する。

【0154】

ゲーム管理部103は、1のプレーヤ（すなわち、第1のプレーヤ）のゲーム中に、所与の実行可能条件が具備した場合に、当該第1のプレーヤが有するボックスガチャ、又は、ノーマルガチャを他のプレーヤ（すなわち、第2のプレーヤ）に提供する。

【0155】

具体的には、ゲーム管理部103は、実行可能条件としては、

(A) 第1のプレーヤと第2のプレーヤとがゲーム上において友人（フレンド）として登録している関係である場合、又は、

(B) 協働でゲームを実行している関係（例えば、同一チームでゲームを実行する関係）である場合であって、

(C1) 第1のプレーヤと第2のプレーヤとにおけるゲームレベル差、

(C2) 得点差、今までの課金額の差、

(C3) ゲームプレー時間の差、

(C4) アイテムの所有数、又は、

(C5) 所有された総アイテムのレベル合計差などの第1のプレーヤと第2のプレーヤのゲーム上の所与の関係性が成立した場合（具体的には、第1のプレーヤより第2のプレーヤのゲームに対する進捗が遅い場合）

に実行可能条件を具備したとして当該第1のプレーヤが有するガチャに提供する。

【0156】

例えば、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤよりも第2のプレーヤにおけるゲームレベルや実行しているゲームステージが低い場合、プレー時間が短い場合、所有するアイテム数が少ない場合、経験値や得点などのゲームパラメータが低い場合など、第1のプレーヤよりも第2のプレーヤにおけるゲームの進捗が遅い場合に、第1のプレーヤがガチャを実行可能な所与の実行可能条件を具備したとして、第1のプレーヤが所有するガチャを第2のプレーヤに提供する。

【0157】

なお、ゲーム管理部103は、上記に代えて、又は、上記に加えて、

(1) 第1のプレーヤの指示があった場合に、

(2) 第2のプレーヤの要求があった場合に、又は、

(3) 所定のゲームステージやクエストのクリアなど第1のプレーヤ若しくは第2のプレーヤのゲーム中に予め定められた条件をクリアした場合に、

実行可能条件を具備したとして、第1のプレーヤが有するボックスガチャ、又は、ノーマルガチャを他のプレーヤ（すなわち、第2のプレーヤ）に提供してもよい。

【0158】

また、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤと第2のプレーヤとがゲーム上において友人（フレンド）として登録している関係である場合、又は、協働でゲームを実行している関係である場合を前提に、上記のような実行可能条件が具備した場合に、第1のプレーヤのガチャを第2のプレーヤに提供するようになっているが、これらの前提条件を不要にし、単に上記のような実行可能条件が具備した場合に、第1のプレーヤのガチャを第2のプレーヤに提供するようにしてもよい。

【0159】

一方、ガチャの提供にあっては、ガチャがアイテムとして第1のプレーヤから第2のプレーヤに移動してもよい。すなわち、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤのアイテム情報149から第2のプレーヤのアイテム情報149にガチャがアイテムとして移動してもよい。

【0160】

また、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤの下にボックスガチャやノーマルガチャを実行する処理を維持させつつ、第2のプレーヤに当該第1のプレーヤが有する（実行する）ガチャが実行可能に設定してもよい。

【0161】

すなわち、第1のプレーヤのアイテム情報149に登録されているガチャのアイテムとしての情報が維持されつつ、当該第1のプレーヤのアイテム情報149に登録されているガチャの情報と同一のガチャが第2のプレーヤのアイテム情報149にアイテムの情報として登録されてもよい。ただし、第2のプレーヤのアイテム情報149に登録されるガチャは、後述のように抽選条件は異なるガチャとして提供される。

【0162】

他方、ゲーム管理部103は、原則、第1のプレーヤから第2のプレーヤにボックスガチャを提供する場合であって、既に第1のプレーヤによって当該ボックスガチャが実行されて、いくつかの抽選対象アイテムが獲得され（無くなり）、抽選対象アイテムの数が初期値としての規定数を満たしていない場合には、規定数まで当該抽選対象アイテムを補充して第2のプレーヤに提供する。

【0163】

ただし、この場合においては、該当するボックスガチャの抽選対象アイテムにおける数が初期値として予め設定された規定数まで必ずしも補充される必要はなく、ゲーム管理部103は、レアアイテムなどの特定のアイテムのみを補充してもよいし、一定数以上（例えば80%以上）となる補充を実行してもよい。

【0164】

すなわち、ゲーム管理部103は、提供の対象となるガチャの抽選対象アイテム数が初期値としての規定数を満たしていない場合には、予め定められたレアアイテムの規定数までレアアイテムを抽選対象アイテムとして補充して第2のプレーヤに提供してもよいし、初期値として規定されたレアアイテムの当選確率に、未だ獲得されていないレアアイテムの当選確率を変更して第2のプレーヤに提供してもよい。

【0165】

また、ゲーム管理部103は、他のプレーヤに提供するガチャとしては、例えば、プレーヤの連係プレーで能力を発揮するアイテムを提供するためのガチャ、1回のガチャの実行で1つのアイテムを獲得するガチャ、1回のガチャの実行で複数のアイテムを獲得する複数連ガチャ、又は、レアアイテムが含まれるガチャなどの特定の属性や特性を有するガチャであってもよいし、全てのガチャを提供の対象としてもよい。

【0166】

さらに、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤにガチャを提供する際に、所定の対価を伴って提供してもよい。

【0167】

なお、ガチャの提供には、ガチャをアイテムとして提供する場合に代えて、単に、ガチャを実行する権利を提供してもよい。この場合には、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤにおけるガチャの基本的な情報（例えば、アイテムレベル（成長度合いや進化度合いも含む）又はレアアイテムの数を含む抽選対象アイテムの数の情報）を取得し、これらの取得した情報に基づいて新たにボックスガチャ又はノーマルガチャを生成して第2のプレーヤに提供してもよい。

【0168】

また、この場合には、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤにおけるガチャの実行を維持してもよいし、当該第1のプレーヤの権利の消滅（すなわち、アイテム情報149内における対象のガチャの情報の削除）を実行させてもよい。

【0169】

〔4. 4〕他のプレーヤから提供されたガチャの実行処理（当選アイテムの獲得処理）

次に、図6～図8を用いて本実施形態において他のプレーヤから提供されたガチャの実行処理について説明する。なお、図6～図8は、他のプレーヤから提供されたガチャの実

10

20

30

40

50

行処理を説明するための図である。

【0170】

(基本原理)

ゲーム管理部103は、基本的には、第1プレーヤから第2のプレーヤにガチャが提供されると、第2のプレーヤにおいては、提供されたガチャを実行可能に第2のプレーヤによって実行させる際に、第1のプレーヤにおける抽選条件とは異なる抽選条件によって当該ガチャを実行させる。

【0171】

具体的には、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤによって第1プレーヤから提供されたガチャ（ボックスガチャ及びノーマルガチャを含む。）を実行する場合に、第1のプレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を設定（変更）し、当該設定した抽選条件によって当該ガチャを実行させる。

10

【0172】

例えば、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤが第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合には、第1のプレーヤが当該ガチャを実行する場合と、

(1) 抽選対象の各アイテムの抽選確率や特定のアイテム（レアアイテム）の抽選確率、

(2) 当該アイテムの数、又は、

(3) 当該アイテムの種類（アイテムのレベル、成長度合いや進化度合い、又は、経験値などのゲームパラメータが異なることも含む。）

などのアイテムの抽選自体に関する抽選条件を、異なる抽選条件に設定する。

20

【0173】

特に、ゲーム管理部103は、ボックスガチャの場合には、第1のプレーヤにおけるガチャのレベル、経験値、又は、成長度合いや進化度合いを維持しつつ、上記の(1)～(3)における抽選条件を、異なる抽選条件に設定する。

【0174】

そして、ゲーム管理部103は、体力値やポイントなどの所定の量のゲームパラメータの消費（予め課金によって取得したゲームパラメータも含む。）、課金に基づくプレーヤの指示、予め定められたステージ（例えばボーナスステージ）やクエストのクリア、又は、これらの組み合わせなどの上述したような予め定められた実行可能条件を具備した場合に、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行させる。

30

【0175】

例えば、図6(A)に示すように、第1のプレーヤにおいて実行する場合のガチャの抽選条件において、ガチャのアイテムレベルが「5」の場合であって、

(A1) アイテムA：抽選確率＝25%（ガチャのアイテムレベル×アイテムAに与えられた基準値「5」によって算出）、非レアアイテム、アイテムレベル3（10段階中）、

(A2) アイテムB：抽選確率＝10%（ガチャのアイテムレベル×アイテムBに与えられた基準値「2」によって算出）、レアアイテム、アイテムレベル10（10段階中）、及び、

(A3) アイテムC：抽選確率＝65%（100%－アイテムAの抽選確率－アイテムBの抽選確率によって算出）、非レアアイテム、アイテムレベル1（10段階中1）、の抽選対象アイテムを有するボックスガチャを第2のプレーヤに提供する場合を想定する。

40

【0176】

この場合において、ゲーム管理部103は、アイテムのレアの有無、及び、抽選確率を維持しつつ、アイテムの種別について第2のプレーヤ用に変更した抽選条件を有するボックスガチャを第2のプレーヤに実行させる。

【0177】

すなわち、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤが実行するボックスガチャとして、図6(B)に示すように、ガチャのレベルが「5」であって、

(B1) アイテムD：抽選確率＝25%（ガチャのアイテムレベル×アイテムAに与えら

50

れた基準値「5」によって算出)、非レアアイテム、アイテムレベル3(10段階中)、
(B2)アイテムE:抽選確率=10%(ガチャのアイテムレベル×アイテムBに与えられた基準値「2」によって算出)、レアアイテム、アイテムレベル10(10段階中)、及び、

(B3)アイテムF:抽選確率=65%(100%-アイテムAの抽選確率-アイテムBの抽選確率によって算出)、非レアアイテム、アイテムレベル1(10段階中1)、の抽選対象アイテムを有するボックスガチャを実行する。

【0178】

なお、第1のプレーヤからガチャのアイテムレベルが「5」のボックスガチャが第2のプレーヤに提供されない場合(すなわち、第2のプレーヤが自力で当該ボックスガチャと同種のボックスガチャをゲームの進行に伴って新規に取得した場合)には、取得した時点でのガチャのアイテムレベルは「1」である。

【0179】

このため、ゲーム管理部103は、図6(C)に示すように、第2のプレーヤが実行するボックスガチャとして、

(B1)アイテムD:抽選確率=5%、非レアアイテム、アイテムレベル3(10段階中)、

(B2)アイテムE:抽選確率=2%、レアアイテム、アイテムレベル10(10段階中)、及び、

(B3)アイテムF:抽選確率=93%、非レアアイテム、アイテムレベル1(10段階中1)、

の抽選対象アイテムを有するボックスガチャを実行させる。

【0180】

また、図6においては、アイテムA~Cは、第1のプレーヤのゲームにおいて現在時点で必要なアイテムやそのレベルで獲得可能なアイテムであり、第2のプレーヤにおいては、現在のゲームに不要なアイテムやそのレベルで獲得不能なアイテムである。そして、アイテムD~Fは、第2のプレーヤのゲームにおいて現在時点で必要なアイテムやそのレベルで獲得可能なアイテムであり、第1のプレーヤにおいては、現在のゲームに不要な(意味のない)アイテムやそのレベルで既に獲得しているアイテムである。

【0181】

一方、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合には、上記の変更された抽選条件に代えて、又は、当該変更された抽選条件に加えて、体力値やポイントなどのガチャを実行させる際に消費するゲームパラメータの種別やその量、又は、それに用いるアイテムの数や種別などの抽選処理を実行するか否かを決定するための実行条件を、第1のプレーヤが実行する際の実行条件と異なる条件として用いても(変更しても)よい。

【0182】

例えば、図7に示すように、第1のプレーヤにおいて実行する場合のガチャの抽選条件における実行条件において、ガチャを実行させる際に消費する体力値が「50」の場合を想定する。

【0183】

この場合には、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤが実行するボックスガチャとして、図8に示すように、ガチャを実行させる際に体力値の消費量を「10」消費させてガチャを実行させる。

【0184】

(第2のプレーヤにおけるガチャの実行タイミングに基づく抽選条件の設定)

ゲーム管理部103は、第2のプレーヤによって第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合に、第1のプレーヤから当該ガチャが提供されたタイミングから当該ガチャを実行するタイミングまでの時間長に応じて、第1プレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定してもよい。

10

20

30

40

50

【0185】

すなわち、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤに対してゲームを実行する際の動機付けを与えるために、第1のプレーヤから当該ガチャが提供されたタイミングから当該ガチャを実行するタイミングまでの時間長に応じて、上述のように、

(1) 抽選対象の各アイテムの抽選確率、

(2) 当該アイテムの数

(3) 当該アイテムの種類（アイテムのレベルが異なることも含む。）

などの異なるアイテムの抽選自体に関する抽選条件を設定、設定した条件に基づいて、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行してもよい。

【0186】

10

例えば、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤから当該ガチャが提供されたタイミングから当該ガチャを実行するタイミングまでの時間長が一定期間内（例えば、3時間以内）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%増して設定し、タイミングまでの時間長が一定期間以上（例えば、3日以上）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%減で設定する。

【0187】

なお、ゲーム管理部103は、基本原理の項目で説明した場合と同様に、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合には、上記の変更された抽選条件に代えて、又は、当該変更された抽選条件に加えて、体力値やポイントなどのガチャを実行させる際に消費するゲームパラメータの種別やその量、又は、それに用いるアイテムの数や種別などの抽選処理を実行するか否かを決定するための実行条件を、第1のプレーヤが実行する際の実行条件と異なる条件として用いても（変更しても）よい。

20

【0188】

（第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの関係性に基づく抽選条件の設定）

ゲーム管理部103は、第1のプレーヤ及び前記第2のプレーヤのゲーム上の接点を数値化して接点情報を算出し、第2のプレーヤによって第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合に、数値化した第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報に応じて、第1プレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定してもよい。

【0189】

すなわち、ゲーム管理部103は、例えば、数値化された接点情報によって、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが関係性が密な関係であると判断された場合に、抽選条件を有利に設定し、他のプレーヤとゲームを用いて交流を図る際の動機付けを与えることが可能になるので、当該ゲームを活性化させるために、数値化された第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報に応じて、異なるアイテムの抽選自体に関する抽選条件を設定、設定した条件に基づいて、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行してもよい。

30

【0190】

具体的には、ゲーム管理部103は、プレーヤ関係情報に基づいて、

(1A) メッセージデータの送受信回数、

(1B) 獲得処理の提供回数や受領回数、

(1C) アイテムの提供回数、受領回数や交換回数、

(1D) 登録された共通する他のプレーヤ数、及び、

(1E) 協働してゲームを実行したときの実行時間長

などの第1のプレーヤ及び第2のプレーヤの接点情報を数値化する。

40

【0191】

そして、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤ及び第2のプレーヤにおける数値化された接点情報に応じて、上述のように、

(2A) 抽選対象の各アイテムの抽選確率、

(2B) 当該アイテムの数

(2C) 当該アイテムの種類（アイテムのレベルが異なることも含む。）

などの異なるアイテムの抽選自体に関する抽選条件を設定、設定した条件に基づいて、第

50

1のプレーヤから提供されたガチャを実行する。

【0192】

例えば、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤと第2のプレーヤとにおけるメッセージデータの送受信回数が、一定回数以上（例えば、100回以上）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%増しで設定し、一定回数以内（例えば10回以内）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%減で設定する。

【0193】

なお、ゲーム管理部103は、基本原理の項目で説明した場合と同様に、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合には、上記の変更された抽選条件に代えて、又は、当該変更された抽選条件に加えて、体力値やポイントなどのガチャを実行させる際に消費するゲームパラメータの種別やその量、又は、それに用いるアイテムの数や種別などの抽選処理を実行するか否かを決定するための実行条件を、第1のプレーヤが実行する際の実行条件と異なる条件として用いても（変更しても）よい。

【0194】

（第1又は第2のプレーヤにおける課金状況又はゲーム状況に基づく抽選条件の設定）

ゲーム管理部103は、第2のプレーヤによって第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合に、第1のプレーヤ又は第2のプレーヤにおける課金状況やゲーム状況（例えば、プレー頻度）に応じて、第1プレーヤが実行する際の抽選条件とは異なる抽選条件を決定してもよい。

【0195】

すなわち、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤや第2のプレーヤに対してゲームを実行する際の動機付けを与えるために、第1のプレーヤ又は第2のプレーヤにおける課金状況、又は、ゲーム状況に応じて、上述のように、

（1）抽選対象の各アイテムの抽選確率

（2）当該アイテムの数

（3）当該アイテムの種類（アイテムのレベルが異なることも含む。）

などの異なるアイテムの抽選自体に関する抽選条件を設定、設定した条件に基づいて、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行してもよい。

【0196】

例えば、ゲーム管理部103は、第2のプレーヤ（又は第1のプレーヤ）の所定の期間内（具体的には、1ヶ月間）における課金額が一定額以上（例えば、¥50,000以上）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%増しで設定し、当該課金額が一定額より低い（すなわち、¥49,999以下）の場合には、レアアイテムにおける当選確率を50%減で設定する。

【0197】

なお、ゲーム管理部103は、基本原理の項目で説明した場合と同様に、第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合には、上記の変更された抽選条件に代えて、又は、当該変更された抽選条件に加えて、体力値やポイントなどのガチャを実行させる際に消費するゲームパラメータの種別やその量、又は、それに用いるアイテムの数や種別などの抽選処理を実行するか否かを決定するための実行条件を、第1のプレーヤが実行する際の実行条件と異なる条件として用いても（変更しても）よい。

【0198】

（第1のプレーヤから提供されたアイテムに基づく抽選条件の設定）

ゲーム管理部103は、第1のプレーヤからガチャが提供される際に当該第1のプレーヤが保有するアイテム（すなわち、保有アイテム）が提供されている場合であって、第2のプレーヤによって第1のプレーヤから提供されたガチャを実行する場合に、当該保有アイテムに関して規定されている情報に基づいて、抽選条件を決定してもよい。

【0199】

例えば、ゲーム管理部103は、第1のプレーヤによって提供された保有アイテムが属する属性（火の属性や水の属性又は、銃器、魔法や防具などのゲーム中の攻撃時に攻撃種

10

20

30

40

50

別の決定やコンボの技を発動条件などのゲーム上で用いられる属性)や特性(攻撃力が高い、防御力が高い又は俊敏性が高いなどのアイテムの能力)と同一の属性や特性若しくは関係する属性や特性を有するアイテムの当選確率を高くし、又は、当該提供されたアイテムのレベル(アイテムレベル)、成長度合い又は進化度合いに応じてレアアイテムの当選確率を変化させる(具体的には、当該アイテムレベルや成長度合いが高い場合にはレアアイテムの当選確率が高くなる)など、第1のプレーヤから提供される獲得処理の権利とともに提供されたアイテムによって当該獲得処理を有利に実行させるための抽選条件を決定してもよい。

【0200】

[4.5] 課金処理

次に、本実施形態のサーバ装置10における課金管理部106によって実行される課金処理について説明する。

【0201】

本実施形態の課金管理部106は、プレーヤ毎に、かつ、単位会計期間毎に、プレーヤの指示に基づいて、端末装置20から課金情報を受信した場合に、該当するプレーヤに対する課金処理を実行する。

【0202】

具体的には、課金管理部106は、対象プレーヤの指示に基づいて、端末装置20から課金要素及び課金要求を含む課金情報を受信した場合には、当該課金情報に含まれるプレーヤIDに基づいて、当該プレーヤIDに関連付けられた対象とするプレーヤの口座を特定し、当該特定した口座の残高から、当該課金情報に含まれる課金額情報の課金額を減算する課金処理を実行する。

【0203】

また、課金管理部106は、該当するプレーヤにおける口座を特定すると、課金情報に含まれる課金額、課金処理後の口座残高、課金した日時及びゲームの種別(複数のゲームを一体的に管理する場合)を、課金履歴報として、プレーヤ情報146に記憶する。

【0204】

そして、課金管理部106は、必要に応じて、タイマ109と連動して課金処理時の時刻を課金日時として特定してもよい。この場合には、課金管理部106は、ゲームの種別について課金情報から抽出する。

【0205】

さらに、本実施形態においては、課金管理部106は、必要に応じて、アイテムの購入やガチャを実行する際に必要な権利の購入など課金情報に含まれる課金要素の種別を課金情報として記憶してもよい。

【0206】

[5] 本実施形態における動作(ガチャの提供処理及びガチャの実行処理)

次に、図9を用いて本実施形態のサーバ装置10によって実行されるガチャの提供処理及びガチャの実行処理の動作について説明する。なお、図9は、本実施形態のサーバ装置10によって実行されるガチャの提供処理及びガチャの実行処理の動作を示すフローチャートである。

【0207】

本動作は、ゲームの利用登録を実行しているプレーヤ毎に実行される動作であり、各プレーヤにおけるゲーム情報144、プレーヤ情報146及びアイテム情報149が既に記憶されているものとする。

【0208】

また、本動作は、1の獲得処理のガチャとしてボックスガチャを第1のプレーヤとして本動作の対象となるプレーヤから他のプレーヤ(すなわち、上記の第2のプレーヤ)に提供する場合の動作であり、かつ、ガチャを実行する場合には、第2のプレーヤとして本動作の対象となるプレーヤが実行する動作である。

【0209】

さらに、本動作は、第1のプレーヤとしてボックスガチャを提供する第2のプレーヤとしての他のプレーヤが予め特定されているものとする。

【0210】

まず、ゲーム管理部103は、プレーヤの指示やゲームからの指令に基づいて、ガチャの提供指示又はボックスガチャの実行指示を検出すると（ステップS101）、ボックスガチャを他のプレーヤに提供する提供指示であるか否かを判定する（ステップS102）。

【0211】

このとき、ゲーム管理部103は、ボックスガチャの提供指示であると判定すると、ステップS103の処理に移行し、ボックスガチャの提供指示でないと判定すると、ボックスガチャの実行指示であるとしてステップS105の処理に移行する。

10

【0212】

次いで、ゲーム管理部103は、ステップS101の処理によって検出された指示がボックスガチャの提供指示であると判定すると、対象プレーヤの指示に基づいて提供すべきボックスガチャを特定し、当該特定したボックスガチャを予め定めた他のプレーヤ（すなわち、第2のプレーヤ）に提供し（ステップS103）、本動作を終了させる。

【0213】

このとき、ゲーム管理部103は、提供したボックスガチャに関する情報を対象プレーヤのアイテム情報149から読み出し、当該読み出したボックスガチャに関する情報を他のプレーヤのアイテム情報149に登録する。

20

【0214】

なお、ゲーム管理部103は、対象プレーヤにおけるボックスガチャに関する情報を維持する。

【0215】

一方、ゲーム管理部103は、ステップS101の処理によって検出された指示又は指令がガチャの提供指示でない（すなわち、ボックスガチャの実行指示である）と判定すると、プレーヤの指示によってボックスガチャを特定し（ステップS105）、当該特定したボックスガチャが他のプレーヤ（すなわち、第1のプレーヤ）から提供されたボックスガチャであるか否かを判定する（ステップS106）。

【0216】

30

このとき、ゲーム管理部103は、特定したボックスガチャが他のプレーヤ（すなわち、第1のプレーヤ）から提供されたボックスガチャであると判定した場合にはステップS107の処理に移行し、当該特定したボックスガチャが他のプレーヤ（すなわち、第1のプレーヤ）から提供されたボックスガチャでないと判定した場合にはステップS109の処理に移行する。

【0217】

次いで、ゲーム管理部103は、特定されたボックスガチャが他のプレーヤ（すなわち、第1のプレーヤ）から提供されたボックスガチャであると判定した場合には、プレーヤ情報146及びアイテム情報149に記憶されている情報に基づいて抽選条件（抽選開始条件を含む）を設定する（ステップS107）。ただし、ゲーム管理部103は、特定されたボックスガチャが以前に実行したことのあるボックスガチャの場合には、以前に設定された抽選条件を用いるので、本処理をパスしてステップS108の処理に移行する。

40

【0218】

次いで、ゲーム管理部103は、ガチャを実行する上で所定のゲームパラメータの消費が可能かなどの当該ガチャの実行開始条件を具備しているか否かを判定する（ステップS108）。このとき、ゲーム管理部103は、ガチャの実行開始条件を具備していると判定した場合には、ステップS109の処理に移行し、実行開始条件を具備していないと判定した場合には、本動作を終了させる。

【0219】

次いで、ゲーム管理部103は、ガチャの実行開始条件を具備していると判定した場合

50

、又は、ステップ S 1 0 6 の処理において特定したボックスガチャが他のプレーヤ（すなわち、第 1 のプレーヤ）から提供されたボックスガチャでないと判定した場合には、該当するボックスガチャを実行して獲得したアイテムを当選アイテムとしてアイテム情報 1 4 9 に登録する（ステップ S 1 0 9）。

【0 2 2 0】

次いで、ゲーム管理部 1 0 3 は、アイテムの補充や削除などの該当するボックスガチャについて当選後の登録又は削除などの抽選後の所定の処理を実行し（ステップ S 1 1 0）、本動作を終了させる。

【0 2 2 1】

〔6〕その他

本発明は、上記実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。例えば、明細書又は図面中の記載において広義や同義な用語として引用された用語は、明細書又は図面中の他の記載においても広義や同義な用語に置き換えることができる。

【0 2 2 2】

本実施形態では、ゲームとして、例えば、野球ゲーム、サッカーゲーム、バスケットボールゲーム等のスポーツゲームなどの対戦ゲーム、ロールプレイングゲーム（R P G）、その他のシミュレーションゲームに応用してもよい。

【0 2 2 3】

また、本実施形態は、一のサーバ装置 1 0 によって各ゲームを端末装置 2 0 に提供してもよいし、複数のサーバ装置 1 0 を連動させてサーバシステムを構築し、各ゲームを端末装置 2 0 に提供してもよい。

【0 2 2 4】

本発明は、実施形態で説明した構成と実質的に同一の構成（例えば、機能、方法及び結果が同一の構成、あるいは目的及び効果が同一の構成）を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成の本質的でない部分を置き換えた構成を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成と同一の作用効果を奏する構成又は同一の目的を達成することができる構成を含む。また、本発明は、実施形態で説明した構成に公知技術を付加した構成を含む。

【0 2 2 5】

上記のように、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明の新規事項及び効果から実体的に逸脱しない多くの変形が可能であることは当業者には容易に理解できるであろう。したがって、このような変形例はすべて本発明の範囲に含まれるものとする。

【符号の説明】

【0 2 2 6】

1 0 … サーバ装置

2 0 … 端末装置

1 0 0 … 処理部

1 0 1 … 通信制御部

1 0 2 … W e b 処理部

1 0 3 … ゲーム管理部

1 0 4 … プレーヤ管理部

1 0 5 … プレーヤ情報設定部

1 0 6 … 課金管理部

1 2 0 … 入力部

1 3 0 … 表示部

1 4 0 … 記憶部

1 4 2 … 主記憶部

1 4 4 … ゲーム情報

1 4 6 … プレーヤ情報

1 4 8 … 自動演算情報

10

20

30

40

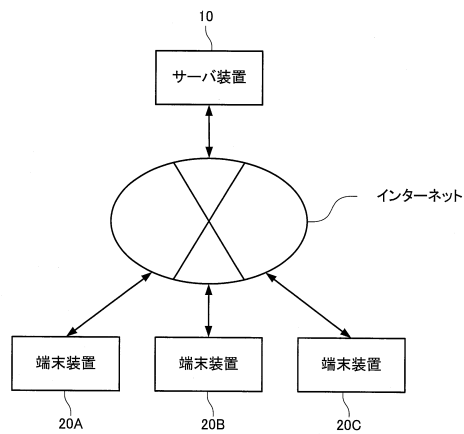
50

149 … アイテム情報
 180 … 情報記憶媒体
 196 … 通信部
 200 … 処理部
 210 … 通信制御部
 211 … Webブラウザ
 212 … ゲーム処理部
 213 … 表示制御部
 214 … ゲーム画面制御部
 220 … 描画部
 230 … 音処理部
 260 … 入力部
 262 … 検出部
 270 … 記憶部
 271 … 主記憶部
 272 … 画像バッファ
 280 … 情報記憶媒体
 290 … 表示部
 292 … 音出力部
 296 … 通信部

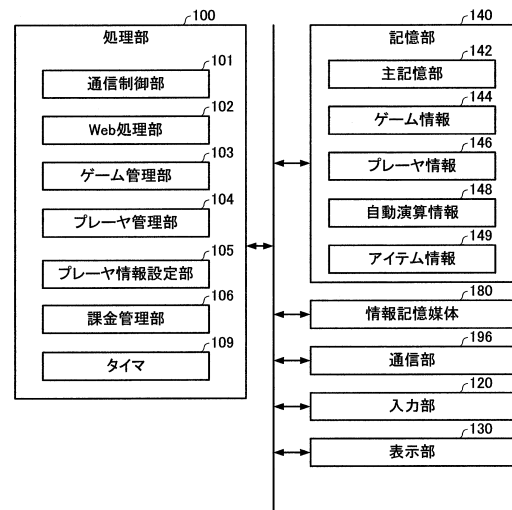
10

20

【図 1】



【図 2】



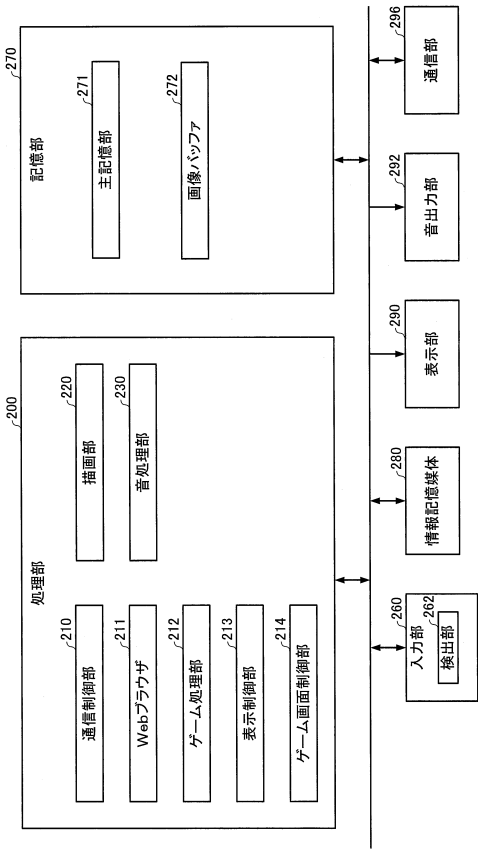
【図 3】

プレーヤ 特定情報	状態情報 (プレーヤ状態)	プレーヤ 関係データ	課金履歴情報			
			課金ID	課金日時	課金種別	課金額 (仮想通貨)
登録情報0001	第1状態	Rdata001	00010001	2016/4/20	アイテム購入	100コイン
			00010002	2016/4/21	ガチャ	30コイン
			⋮	⋮	⋮	⋮
登録情報0002	第2状態	Rdata002				
登録情報0003	第2状態	Rdata003				
登録情報0004	第1状態	Rdata004				
登録情報0005	第1状態	Rdata005				
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

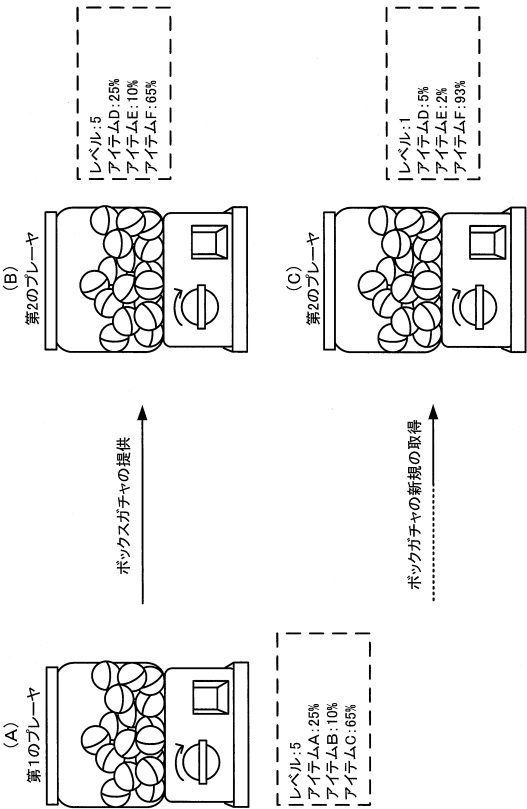
【図 4】

プレーヤID	アイテム 種別情報	アイテム登録情報			
		抽選条件情報			実施可能 条件情報
		抽選対象 アイテム 種別・個数	ゲーム パラメータ	当選確率	
0001	BOX1				
	BOX2				
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

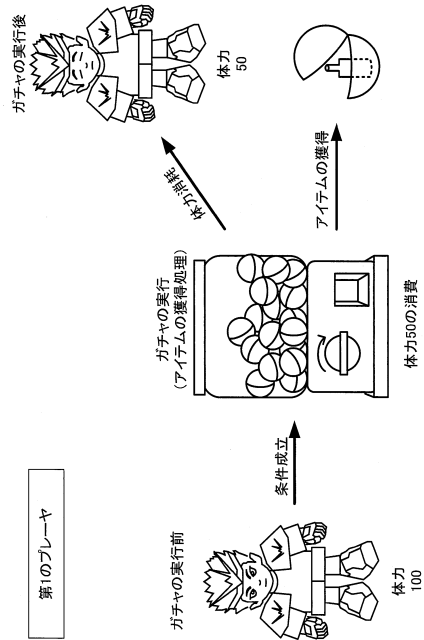
【図 5】



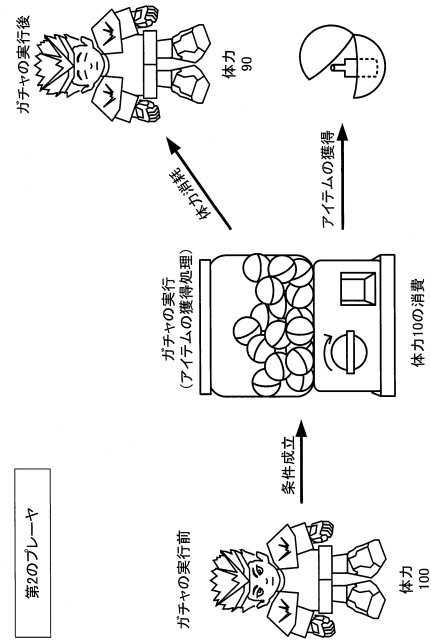
【図 6】



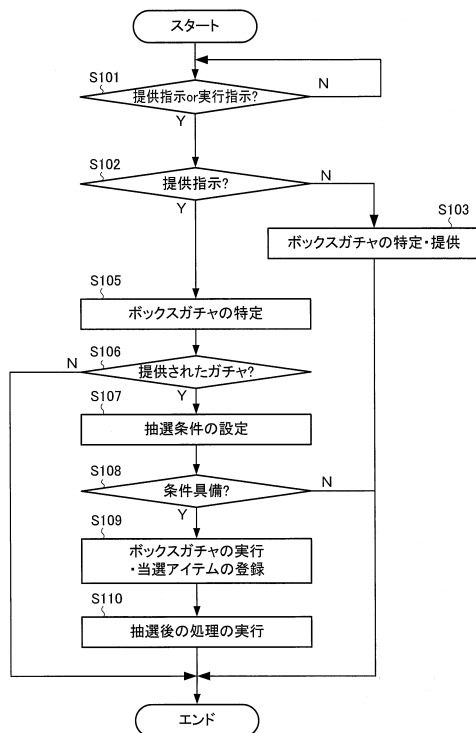
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

審査官 松山 紗希

- (56)参考文献 特許第5856326 (JP, B1)
特開2015-058157 (JP, A)
特開2015-173757 (JP, A)
パズドラ裏技&攻略LABO, 2014年12月31日, [検索日: 2021年3月29日], URL, <http://eldred.cc/archives/147>
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 9/24、13/00-13/98
G06Q 50/10