

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7359025号  
(P7359025)

(45)発行日 令和5年10月11日(2023.10.11)

(24)登録日 令和5年10月2日(2023.10.2)

|                |                                     |          |   |
|----------------|-------------------------------------|----------|---|
| (51)国際特許分類     |                                     | F I      |   |
| A 6 3 F        | 13/79 (2014.01)                     | A 6 3 F  | 13/79   |
| A 6 3 F        | 13/69 (2014.01)                     | A 6 3 F  | 13/69   |
| A 6 3 F        | 13/792(2014.01)                     | A 6 3 F  | 13/79 5 1 0   |
|                |                                     | A 6 3 F  | 13/792  |
| 請求項の数 8 (全25頁) |                                     |          |   |
| (21)出願番号       | 特願2020-26246(P2020-26246)           | (73)特許権者 | 000132471<br>株式会社セガ                                   |
| (22)出願日        | 令和2年2月19日(2020.2.19)                |          | 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー                        |
| (62)分割の表示      | 特願2019-130628(P2019-130628)<br>)の分割 | (74)代理人  | 100167955<br>弁理士 山野 美可                                |
| 原出願日           | 令和1年7月12日(2019.7.12)                | (72)発明者  | 三重野 暁彦<br>東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガゲームス内 |
| (65)公開番号       | 特開2021-13724(P2021-13724A)          | 審査官      | 宇佐田 健二  |
| (43)公開日        | 令和3年2月12日(2021.2.12)                |          |   |
| 審査請求日          | 令和4年7月4日(2022.7.4)                  |          |   |
|                |                                     | 最終頁に続く   |   |

(54)【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、  
ユーザがプレイ料金を支払ってゲームを1回プレイしたことによって、前記ユーザがこれまでに貯めたポイント合計量に対して1プレイ分のポイント量を加算する第1ポイント加算手段、  
ユーザが購入料金を支払ってゲームをプレイせずに前記1プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記ユーザのポイント合計量に対して前記1プレイ分のポイント量を加算する第2ポイント加算手段、  
前記ユーザのポイント合計量が予め設定された目標値に到達した場合、前記ユーザに特典を付与する特典付与手段、  
ユーザが前記購入料金を支払って前記1プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記目標値から下げた新たな目標値を設定する目標値設定手段、  
として機能させるプログラム。

【請求項2】

前記特典付与手段は、前記ゲームのプレイ可能期間内で前記ユーザが貯めたポイント合計量が前記目標値に到達した場合に、前記ユーザに特典を付与する、  
請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記ゲームのプレイ可能期間が終了したことによって前記ユーザのポイント合計量をリ

セットするリセット手段、

として機能させる請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記リセット手段は、前記ゲームのプレイ可能期間において所定期間が経過する度に、前記ユーザのポイント合計量をリセットする、  
請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 ポイント加算手段は、前記プレイ料金よりも少ない購入料金を前記ユーザが支払って前記 1 プレイ分のポイント量を購入した場合、前記ユーザのポイント合計量に対して前記 1 プレイ分のポイント量を加算する、  
請求項 1 - 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

10

【請求項 6】

コンピュータを、

ユーザがプレイ料金を支払ってゲームを 1 回プレイしたことによって、前記ユーザがこれまでに貯めたポイント合計量に対して 1 プレイ分のポイント量を加算する第 1 ポイント加算手段、

ユーザが購入料金を支払ってゲームをプレイせずに前記 1 プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記ユーザのポイント合計量に対して前記 1 プレイ分のポイント量を加算する第 2 ポイント加算手段、

前記ユーザのポイント合計量が予め設定された目標値に到達した場合、前記ユーザに特典を付与する特典付与手段、

20

として機能させ、

前記第 2 ポイント加算手段は、前記プレイ料金よりも少ない購入料金を前記ユーザが支払って前記 1 プレイ分のポイント量を購入した場合、前記ユーザのポイント合計量に対して前記 1 プレイ分のポイント量を加算する、

プログラム。

【請求項 7】

ユーザがプレイ料金を支払ってゲームを 1 回プレイしたことによって、前記ユーザがこれまでに貯めたポイント合計量に対して 1 プレイ分のポイント量を加算する第 1 ポイント加算手段と、

30

ユーザが購入料金を支払ってゲームをプレイせずに前記 1 プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記ユーザのポイント合計量に対して前記 1 プレイ分のポイント量を加算する第 2 ポイント加算手段と、

前記ユーザのポイント合計量が予め設定された目標値に到達した場合、前記ユーザに特典を付与する特典付与手段と、

ユーザが前記購入料金を支払って前記 1 プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記目標値から下げた新たな目標値を設定する目標値設定手段と、

を備える情報処理装置。

【請求項 8】

ユーザがプレイ料金を支払ってゲームを 1 回プレイしたことによって、前記ユーザがこれまでに貯めたポイント合計量に対して 1 プレイ分のポイント量を加算する第 1 ポイント加算手段と、

40

ユーザが購入料金を支払ってゲームをプレイせずに前記 1 プレイ分のポイント量を購入したことによって、前記ユーザのポイント合計量に対して前記 1 プレイ分のポイント量を加算する第 2 ポイント加算手段と、

前記ユーザのポイント合計量が予め設定された目標値に到達した場合、前記ユーザに特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記第 2 ポイント加算手段は、前記プレイ料金よりも少ない購入料金を前記ユーザが支払って前記 1 プレイ分のポイント量を購入した場合、前記ユーザのポイント合計量に対して

50

前記 1 プレイ分のポイント量を加算する、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザーが抽選ゲームを繰り返しプレイすることによって蓄積された蓄積数が、予め設定された目標数に到達したことによって、そのユーザーに対して特典を与える情報処理装置が知られている（たとえば、特許文献 1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 6 4 0 2 9 5 3 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、自分の蓄積数が目標数まで足りない状況となってしまったユーザーを救済する手立てがなかった。そのため、そのようなユーザーは特典の獲得を諦めなければならなかった。

20

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、特典の獲得を希望するユーザーを救済することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

ユーザーの蓄積数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

ユーザーが抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 1 蓄積部と、

前記抽選ゲームのプレイによらず前記蓄積数を増やすための補充条件をユーザーが満たす度に、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 2 蓄積部と、

30

ユーザーの蓄積数が予め設定された目標数に到達したことによって、前記ユーザーに特典を付与する特典付与部と、

を備えた情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図 1】本実施形態に係る情報処理システムの一例を示す構成図である。

【図 2】本実施形態に係るコンピューターの一例を示すハードウェア構成図である。

40

【図 3】本実施形態に係るサーバー装置の一例を示す機能ブロック図である。

【図 4】キャラクター情報の一例を示す構成図である。

【図 5】アイテム情報の一例を示す構成図である。

【図 6】抽選ゲーム情報の一例を示す構成図である。

【図 7】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図 8】本実施形態に係るクライアント端末の一例を示す機能ブロック図である。

【図 9】本実施形態における情報処理システム 1 の動作例を説明するフローチャートである。

【図 10】特典選択画面の一例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

50

## 【 0 0 0 7 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、ユーザーの蓄積数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、ユーザーが抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 1 蓄積部と、

前記抽選ゲームのプレイによらず前記蓄積数を増やすための補充条件をユーザーが満たす度に、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 2 蓄積部と、

ユーザーの蓄積数が予め設定された目標数に到達したことによって、前記ユーザーに特典を付与する特典付与部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その抽選ゲームをプレイしなくても、補充条件を満たすことによってその不足分を補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

## 【 0 0 0 8 】

また、かかる情報処理装置であって、

前記補充条件とは、ユーザーが前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入することであり、

前記第 2 蓄積部は、ユーザーが前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その抽選ゲームをプレイしなくても、その不足分を購入することによって補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

## 【 0 0 0 9 】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第 1 蓄積部は、ユーザーが、有償アイテムを第 1 数量だけを消費して、前記抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加え、

前記第 2 蓄積部は、ユーザーが、有償アイテムを前記第 1 数量よりも少ない第 2 数量だけ消費して、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その不足分を少ない有償アイテムの消費で購入し補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーをより多く救済することが可能となる。

## 【 0 0 1 0 】

また、かかる情報処理装置であって、

所定期間が経過する度に、前記ユーザー情報記憶部が記憶する前記ユーザーの蓄積数をリセットするリセット部を備えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが蓄積数を増やすことのできる期間を有限とすることで、ユーザーのプレイ意欲を高めることが可能となる。

## 【 0 0 1 1 】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第 1 蓄積部は、複数種類の抽選ゲームのうち、予め決められた特定の抽選ゲームをプレイする場合に限り、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加え、

前記第 2 蓄積部は、ユーザーが前記特定の抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入する度に、前記特定の抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加え、

前記特定の抽選ゲームのプレイ可能期間が終了したことによって、前記ユーザー情報記憶部が記憶する前記ユーザーの蓄積数をリセットするリセット部を備えることとしても良

10

20

30

40

50

い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが蓄積数を増やすことのできる抽選ゲームを限定するとともに、ユーザーが蓄積数を増やすことのできる期間を有限とすることで、ユーザーをゲームプレイに集中させることが可能となる。

【0012】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第2蓄積部は、

これまでにユーザーが購入した前記抽選ゲームの1プレイ分の数量の合計量が、ユーザーが購入可能な最大量を超えていない場合に限り、

ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

10

このような情報処理装置によれば、ユーザーが購入することのできる数量を有限とすることで、ユーザーが容易に特典を獲得できないように抑制することが可能となる。

【0013】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第2蓄積部は、

これまでにユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入した合計回数が、ユーザーが購入可能な最大回数を超えていない場合に限り、

ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

20

このような情報処理装置によれば、ユーザーが数量を購入することのできる回数を有限とすることで、ユーザーが容易に特典を獲得できないように抑制することが可能となる。

【0014】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第2蓄積部は、

ユーザーの蓄積数を蓄積可能な所定期間のうちの一部の期間に限り、

ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが数量を購入することのできる期間を有限とすることで、ユーザーが容易に特典を獲得できないように抑制することが可能となる。

30

【0015】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第2蓄積部は、

前記ユーザー情報記憶部が記憶する前記ユーザーの蓄積数のうち、前記第1蓄積部による蓄積数が、前記目標数よりも少ない所定数に到達した場合に限り、

ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが優先的に抽選ゲームを繰り返すことによって蓄積数を増やすようになる。

【0016】

40

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1蓄積部は、

ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入した後では、

前記ユーザーが前記抽選ゲームをプレイしても、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えないこととしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが、購入によって蓄積数を増やすことよりも、抽選ゲームの繰り返しによって蓄積数を増やすことを、優先的に行うようになる。

【0017】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1蓄積部は、

50

ユーザーが有償アイテム及び無償アイテムのうちの有償アイテムを消費してプレイする場合に限り、

前記ユーザーが前記抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加え、

前記第2蓄積部は、

ユーザーが有償アイテム及び無償アイテムのうちの有償アイテムを消費して購入する場合に限り、

前記ユーザーが前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を購入する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームの繰り返しによって蓄積数を増やす場合も、購入によって蓄積数を増やす場合も、無償アイテムではなく有償アイテムを消費しなければならない。そのため、両者のバランスを維持することができる。

【0018】

また、かかる情報処理装置であって、

前記補充条件とは、ユーザーが前記抽選ゲームとは異なる他の抽選ゲームをプレイすることであり、

前記第2蓄積部は、ユーザーが前記抽選ゲームとは異なる他の抽選ゲームをプレイする度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その抽選ゲームをプレイしなくても、他の抽選ゲームをプレイすることによってその不足分を補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

【0019】

また、かかる情報処理装置であって、

前記第1蓄積部は、ユーザーが、有償アイテムを第1数量だけを消費して、前記抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加え、

前記第2蓄積部は、ユーザーが、有償アイテムを前記第1数量よりも少ない第2数量だけ消費して、前記他の抽選ゲームをプレイする度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その不足分を少ない有償アイテムの消費で他の抽選ゲームをプレイし補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーをより多く救済することが可能となる。

【0020】

また、かかる情報処理装置であって、

前記抽選ゲームで抽選される景品のレアリティの階級幅が、前記他の抽選ゲームで抽選される景品のレアリティの階級幅よりも小さいこととしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーが、他の抽選ゲームの繰り返しによって蓄積数を増やすことよりも、抽選ゲームの繰り返しによって蓄積数を増やすことを、優先的に行うようになる。

【0021】

また、かかる情報処理装置であって、

前記補充条件とは、ユーザーが1つのアイテムを使用することであり、

前記第2蓄積部は、ユーザーが1つのアイテムを使用する度に、前記抽選ゲームの1プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加えることとしても良い。

このような情報処理装置によれば、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、目標数の到達まで自分の蓄積数が足りない状況となった場合に、その抽選ゲームをプレイしなくても、アイテムを使用することによってその不足分を補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 2 】

次に、コンピュータを、  
ユーザーの蓄積数が設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、  
ユーザーが抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 1 蓄積手段、  
前記抽選ゲームのプレイによらず前記蓄積数を増やすための補充条件をユーザーが満たす度に、前記抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える第 2 蓄積手段、  
ユーザーの蓄積数が予め設定された目標数に到達したことによって、前記ユーザーに特典を付与する特典付与手段、  
として機能させるためのプログラムである。  
このようなプログラムによれば、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

10

## 【 0 0 2 3 】

＝ 実施形態 ＝

以下では、本発明の実施形態に係る情報処理装置、プログラム、及び情報処理システムについて詳細に説明する。なお本発明は、少なくとも抽選ゲームを採用する情報処理装置、プログラム、及び情報処理システム等に広く適用できる。また以下では、抽選ゲームのプレイによらず蓄積数を増やすための補充条件が、ユーザーが抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入することである場合を例に挙げて、具体的に説明する。

20

## 【 0 0 2 4 】

< システム構成 >

図 1 は、本実施形態に係る情報処理システム 1 の一例を示す構成図である。図 1 に示すように、本実施形態に係る情報処理システム 1 は、1 台以上のクライアント端末 10 とサーバー装置 20 とがネットワーク N を介して接続されている。

## 【 0 0 2 5 】

クライアント端末 10 は、ユーザーが操作するスマートフォン、タブレット、PC などの端末装置や、家庭用や業務用のゲーム専用機器などの端末装置である。サーバー装置 20 は、クライアント端末 10 でユーザーにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。ネットワーク N は、インターネット等であって、移動無線基地局などを含む。

30

## 【 0 0 2 6 】

なお、本発明は図 1 に示すクライアント・サーバー型の情報処理システム 1 の他、ゲーム内での課金処理を行う仕組みを別途設けることで単体のゲーム装置においても適用可能である。図 1 の情報処理システム 1 は一例であって用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば、図 1 のサーバー装置 20 は複数のコンピュータに分散して構成してもよい。

## 【 0 0 2 7 】

< ハードウェア構成 >

< クライアント端末及びサーバー装置 >

図 2 は、本実施形態に係るコンピュータ 50 の一例を示すハードウェア構成図である。本実施形態に係るクライアント端末 10 及びサーバー装置 20 は、例えば図 2 に示すハードウェア構成のコンピュータ 50 により実現される。なお、コンピュータ 50 は情報処理装置の一例である。

40

## 【 0 0 2 8 】

コンピュータ 50 は、図 2 に示すように、CPU 51、RAM 52、ROM 53、通信インタフェース 54、入力装置 55、表示装置 56、外部インタフェース 57、及び HDD 58などを備えており、それぞれがバスライン B で相互に接続されている。なお、入力装置 55 及び表示装置 56 は必要なときに接続して利用する形態であってもよい。

## 【 0 0 2 9 】

50

CPU 51は、ROM 53やHDD 58などの記憶装置からプログラムやデータをRAM 52上に読み出し、読み出したプログラムやデータに基づく各種処理を実行することによって、コンピューター全体の制御や機能を実現する演算装置である。

【0030】

RAM 52は、プログラムやデータを一時保持するための揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例であり、CPU 51が各種処理を実行する際のワークエリアとしても利用される。

【0031】

ROM 53は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 53には、コンピューター50の起動時に実行されるBIOS、OS設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。

【0032】

通信インタフェース54は、コンピューター50をネットワークNに接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター50は通信インタフェース54を介してデータ通信を行うことができる。

【0033】

入力装置55は、ユーザー又は管理者が各種信号を入力するのに用いる装置である。本実施形態における入力装置55は、例えば、タッチパネル、操作キーやボタン、キーボードやマウスなどの操作装置である。

【0034】

表示装置56は、ユーザー又は管理者に対して各種情報を画面表示するための装置である。本実施形態における表示装置56は、例えば、液晶や有機ELなどのディスプレイである。

【0035】

外部インタフェース57は、外部装置とデータ通信可能に接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター50は外部インタフェース57を介して記録媒体の読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。外部装置は、例えば、フレキシブルディスク、CD、DVD、SDメモ리카ード、USBメモリなどの記録媒体である。

【0036】

HDD 58は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。格納されるプログラムやデータには、コンピューター全体を制御する基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。

【0037】

なお、HDD 58に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用してもよい。

【0038】

本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバー装置20は、上述したハードウェア構成のコンピューター50においてプログラムを実行することにより、後述するような各種処理を実現できる。

【0039】

<<ソフトウェア構成>>

<サーバー装置>

図3は、本実施形態に係るサーバー装置20の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るサーバー装置20は、例えば図3に示す機能ブロックにより実現される。

【0040】

本実施形態に係るサーバー装置20は、プログラムを実行することにより、サーバー制御部200、サーバー記憶部220、及びサーバー通信部240を実現する。

【0041】

サーバー制御部200は、各種ゲームに関する処理を実行する機能を有する。このサー

10

20

30

40

50



バー制御部 200 は、ゲーム進行部 201、抽選部 202、第 1 蓄積部 203、販売部 204、第 2 蓄積部 205、特典付与部 206、リセット部 207、及び表示制御部 208 を含む。

【0042】

ゲーム進行部 201 は、クライアント端末 10 がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づいて、各種ゲーム（抽選ゲームや対戦ゲーム等）を進行させる。本実施形態におけるゲーム進行部 201 は、抽選によって決定された景品をユーザーに対して付与するための抽選ゲームを進行させる。

【0043】

抽選部 202 は、ユーザーが抽選ゲームをプレイするときに、抽選対象となる複数の景品の中から、そのユーザーに獲得させる景品を抽選によって決定する。本実施形態における抽選部 202 は、ユーザーが通常の抽選ゲームを 1 回プレイする場合に、そのユーザーの所持する無償アイテム（「非課金アイテム」とも称する）を消費することによって、コンテンツの一例としてのキャラクターを 1 つ抽選し、景品としてそのユーザーに付与する。これに対して、ユーザーが特別な抽選ゲーム（予め決められた特定の抽選ゲーム）を 1 回プレイする場合には、そのユーザーの所持する有償アイテム（「課金アイテム」とも称する）を消費することによって、コンテンツの一例としてのキャラクターを 1 つ抽選し、景品としてそのユーザーに付与する。

10

【0044】

第 1 蓄積部 203 は、ユーザーが抽選ゲームを繰り返しプレイしたことにより、ユーザーの蓄積数を蓄積する。本実施形態における第 1 蓄積部 203 は、ユーザーが特別な抽選ゲームを 1 回プレイする度に、景品とは別に特別アイテムを 1 つ付与することによって、その 1 プレイ分の特別アイテムの個数（抽選ゲーム 1 プレイ分の数量）を、そのユーザーの獲得数（蓄積数）に加える。例えば、ユーザーが 1 回プレイすれば、その 1 プレイ分のアイテム数として 1 ポイントがそのユーザーの獲得数に加算され、ユーザーが連続で 10 プレイすれば、そのユーザーの獲得数に 10 ポイントがまとめて加算される。

20

【0045】

販売部 204 は、抽選ゲーム 1 プレイ分の数量をユーザーに購入させる。本実施形態における販売部 204 は、ユーザーの所持する有償アイテムを消費することによって、特別な抽選ゲーム 1 プレイ分の特別アイテムの個数（つまり、1 プレイ分のアイテム数）を販売する。

30

【0046】

第 2 蓄積部 205 は、抽選ゲームのプレイによらず蓄積数を増やすための補充条件をユーザーが満たしたことにより、ユーザーの蓄積数を蓄積する。本実施形態における第 2 蓄積部 205 は、補充条件として、ユーザーが抽選ゲーム 1 プレイ分の数量（1 プレイ分のアイテム数）を購入する度に、その 1 プレイ分のアイテム数と同量（つまり、1 ポイント）を、そのユーザーの獲得数に加える。例えば、ユーザーが 1 プレイ分のアイテム数を購入すれば、特別な抽選ゲームをプレイしなくても、そのユーザーの獲得数に 1 ポイントが加算される。

【0047】

特典付与部 206 は、ユーザーの蓄積数が予め設定された目標数に到達したことによって、そのユーザーに特典を付与する。本実施形態における特典付与部 206 は、例えば目標数が「300」に事前設定されているとすると、ユーザーの獲得数が「300」に到達したことによって、特典として豪華な景品がそのユーザーに付与される。

40

【0048】

リセット部 207 は、これまでに蓄積されたユーザーの蓄積数について初期設定を行う。本実施形態におけるリセット部 207 は、例えば、抽選ゲームのプレイ可能期間（例えば、イベント期間）が終了したことによって、ユーザーの蓄積数をリセットする。

【0049】

表示制御部 208 は、例えば、ゲーム進行部 201 が制御する抽選ゲーム（通常の抽選

50

ゲーム、特別な抽選ゲーム等)の進行状況等に従い、各種画面のデータを生成することによって、クライアント端末10の画面表示を制御する。

【0050】

サーバー記憶部220は、抽選ゲームに関する情報を記憶する機能を有する。このサーバー記憶部220は、キャラクター情報記憶部221、アイテム情報記憶部222、抽選ゲーム情報記憶部223、及びユーザー情報記憶部224を含む。

【0051】

キャラクター情報記憶部221は、コンテンツ情報記憶部の一例であって、コンテンツの一例としてのキャラクターに関するキャラクター情報(コンテンツ情報)を記憶している。キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

10

【0052】

図4は、キャラクター情報の一例を示す構成図である。図4に示すキャラクター情報は、項目としてキャラクターID、名称、レアリティ、抽選確率、能力パラメーター等を有する。

【0053】

キャラクターIDは、キャラクターを一意に識別するための情報である。名称は、キャラクター名を示す情報である。レアリティは、キャラクターの希少価値を示す情報である。ここでは、複数階級のレアリティのうちのいずれかの階級が初期設定されている。本実施形態では、レアリティ「1」～「5」までの5段階の設定が可能である。なお、レアリティの階級幅は、5段階に限られるものではなく、4段階以下であってもよいし、6段階以上であってもよい。

20

【0054】

抽選確率は、キャラクターを景品としてユーザーが獲得できる確率(当選確率)を示す情報である。ここでは、レアリティの高いキャラクターであるほど低い抽選確率が設定されている。能力パラメーターは、キャラクターが持つ能力を示す情報である。ここでは、攻撃、防御、HP(hit point)等の能力値が初期設定されている。

【0055】

アイテム情報記憶部222は、ゲームで使用されるアイテムに関するアイテム情報を記憶している。アイテム情報記憶部222が記憶するアイテム情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

30

【0056】

図5は、アイテム情報の一例を示す構成図である。図5に示すアイテム情報は、項目としてアイテムID、名称、アイテム効果、販売価格等を有する。

【0057】

アイテムIDは、各種アイテムを一意に識別するための情報である。名称は、アイテム名を示す情報である。アイテム効果は、アイテムが使用されたことによって発揮される効果を示す情報である。

【0058】

販売価格は、ユーザーがアイテムを購入するときの金額を示す情報である。ここでは、特別な抽選ゲームをプレイするために必要となる有償アイテムが設定されている。ユーザーは電子マネー等によって有償アイテムを購入することができる。

40

【0059】

抽選ゲーム情報記憶部223は、各種抽選ゲームに関する抽選ゲーム情報を記憶している。この抽選ゲーム情報記憶部223が記憶する抽選ゲーム情報の構成については、以下のとおりである。

【0060】

図6は、抽選ゲーム情報の一例を示す構成図である。図6に示す抽選ゲーム情報は、項目として抽選ゲームID、種類、消費アイテム、抽選ゲームで獲得可能な景品、特典として獲得可能な景品等を有する。

50

## 【 0 0 6 1 】

抽選ゲームIDは、抽選ゲームを一意に識別するための情報である。種類は、抽選ゲームの種類を示す情報である。ここでは、通常の抽選ゲーム及び特別な抽選ゲームのうち、いずれか一方が設定されており、さらに特別な抽選ゲームについては1種類のみ設定されている。

## 【 0 0 6 2 】

消費アイテムは、抽選ゲームを1回プレイするときに消費されるアイテムの種類と数量を示す情報である。ここでは、通常の抽選ゲームをプレイするときに、無償アイテムが使用可能となっているのに対し、特別な抽選ゲームをプレイするときには、有償アイテムが使用可能となっている。

10

## 【 0 0 6 3 】

抽選ゲームで獲得可能な景品は、ユーザーが景品として獲得することのできるキャラクターを示す情報である。特典として獲得可能な景品は、ユーザーが特典として獲得することのできるキャラクターを示す情報である。なお、抽選ゲームで獲得可能な景品と、特典として獲得可能な景品が、共通していてもよい。

## 【 0 0 6 4 】

ユーザー情報記憶部224は、ユーザーに関するユーザー情報を記憶している。ユーザー情報記憶部224が記憶するユーザー情報は、以下に示す各種データによって構成されている。

## 【 0 0 6 5 】

図7は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。図7に示すユーザー情報は、項目としてユーザーID、所持キャラクター、有償アイテムの所持数、無償アイテムの所持数、特別アイテムの獲得数等を有する。

20

## 【 0 0 6 6 】

ユーザーIDは、ユーザーを一意に識別するための情報である。所持キャラクターは、キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報に設定された複数キャラクターのうち、現時点においてユーザーが所持する1又は複数の各種キャラクターを示す情報である。ここでは、図中にて括弧書きで示すように、現時点における所持キャラクターの能力パラメーター（攻撃力、防御力、HP等）も併せて設定されている。

## 【 0 0 6 7 】

有償アイテムの所持数は、現時点においてユーザーが所持する有償アイテムの数量を示す情報である。無償アイテムの所持数は、現時点においてユーザーが所持する無償アイテムの数量を示す情報である。特別アイテムの獲得数は、これまでにユーザーが獲得した特別アイテムの数量を示す情報である。

30

## 【 0 0 6 8 】

サーバー通信部240は、ネットワークNを介してクライアント端末10との通信を行う機能を有する。

## 【 0 0 6 9 】

<クライアント端末>

図8は、本実施形態に係るクライアント端末10の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るクライアント端末10は、例えば図8に示す機能ブロックにより実現される。

40

## 【 0 0 7 0 】

本実施形態に係るクライアント端末10は、プログラムを実行することにより、クライアント制御部100、クライアント記憶部120、クライアント通信部140、操作受付部150、画面表示部160を実現する。クライアント制御部100は、要求送信部101、応答受信部102を含む。

## 【 0 0 7 1 】

操作受付部150は、クライアント端末10を操作するユーザーからの操作を受け付ける。また、クライアント制御部100は、クライアント端末10におけるゲームに関する

50

処理を行う。要求送信部 101 は、操作受付部 150 がユーザーから受け付けた操作の内容に基づき、サーバー装置 20 に対して要求を送信する。応答受信部 102 は、要求送信部 101 がサーバー装置 20 に対して送信した要求に対する処理結果などの応答を受信する。

#### 【0072】

また、クライアント記憶部 120 は、クライアント端末 10 において必要となる各種情報を記憶する。クライアント通信部 140 は、サーバー装置 20 との通信を行う。画面表示部 160 は、サーバー装置 20 からの制御に従い、クライアント端末 10 の画面表示を行う。

#### 【0073】

なお、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 は、HTML (Hyper Text Markup Language) 等で記載されたページデータやページデータ内に含まれるスクリプトなどをサーバー装置 20 から受信して、ゲームに関する処理を行うブラウザ型がある。また、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 は、インストールされたアプリケーションに基づいて、ゲームに関する処理を行うアプリケーション型がある。

#### 【0074】

また、図 1 に示す情報処理システム 1 は複数のクライアント端末 10 と 1 つのサーバー装置 20 とにより構成される例を説明したが、このシステム構成に限定されるものではない。また、図 3 に示すサーバー装置 20 の機能ブロック及び図 8 に示すクライアント端末 10 の機能ブロックの構成も一例である。例えば、クライアント端末 10 の機能の一部はサーバー装置 20 により実現してもよい。また、サーバー装置 20 の機能の一部はクライアント端末 10 により実現してもよい。

#### 【0075】

また、クライアント端末 10 及びサーバー装置 20 以外の他の装置が、クライアント端末 10 及びサーバー装置 20 の機能の一部を担うように構成してもよい。なお、大局的に見れば、図 3 に示したサーバー装置 20 の各機能と図 8 クライアント端末 10 の各機能との集合体は 1 つの情報処理装置として把握することも可能である。1 つ又は複数のハードウェアに対して本発明を実現するために必要な複数の機能をどのように配分するかは、各ハードウェアの処理能力やシステムに求められる仕様などに鑑みて適宜決定することができる。

#### 【0076】

##### <<システム概要>>

ここでは、本実施形態におけるシステムの概要について説明する。本実施形態におけるシステムにて提供されるゲームには、抽選ゲーム及び対戦ゲームが含まれている。

#### 【0077】

本実施形態における抽選ゲームは、ユーザーの所持する有償アイテムや無償アイテムを消費する（使用する）ことを条件に、景品となるキャラクターを抽選で決定し、そのユーザーに獲得させるゲームである。この抽選ゲームでは、抽選候補となる複数のキャラクターの中から、それぞれのキャラクターに設定された抽選確率に基づいて、ユーザーに付与するいずれかのキャラクターを決定する。

#### 【0078】

本実施形態では、通常の抽選ゲームだけでなく、特別な抽選ゲームが用意されている。ただし、特別な抽選ゲームはイベント期間に限ってプレイ可能となっている。通常の抽選ゲームでは、ユーザーは自分の無償アイテムを消費することによって、抽選で決定されたいずれかのキャラクターを景品として獲得することができる。

#### 【0079】

これに対して、特別な抽選ゲームでは、ユーザーは自分の有償アイテムを消費することによって、抽選で決定されたいずれかのキャラクターを景品として獲得することができ、さらに、それとは別に特別アイテムも獲得することができる。つまり、ユーザーは、特別な抽選ゲームをプレイすればするほど、特別アイテムの獲得数を増やすことができるよう

10

20

30

40

50

になっている。

【 0 0 8 0 】

そして、ユーザーは、そのようにしてイベント期間に特別な抽選ゲームを繰り返しプレイした結果、特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達することができれば、レアリティの高いキャラクターを特典として獲得することができる。ところが、ユーザーは、イベント期間に特別な抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、特別アイテムの獲得数が目標数に到達することができなければ、その目標数まで僅かに足りない場合であったとしても、特典を獲得することができなくなってしまう。

【 0 0 8 1 】

そこで、本実施形態では、ユーザーは自分の有償アイテムを消費することによって、1プレイ分のアイテム数（抽選ゲームの1プレイ分の数量）を購入することができるようになっている。そのため、ユーザーは、その1プレイ分のアイテム数を購入すれば、特別な抽選ゲームをプレイしなくても、特別アイテムの獲得数を増やすことができるようになっている。

10

【 0 0 8 2 】

このように、ユーザーは、イベント期間において特別の抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、特別アイテムの獲得数が目標数に足りない状況となった場合に、特別の抽選ゲームをプレイしなくても、その不足分を購入することによって補うことができる。これにより、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

【 0 0 8 3 】

20

本実施形態における対戦ゲームは、ユーザーに対して対戦相手となるキャラクターを出現させ、その対戦相手となるキャラクターとユーザーの所持するキャラクターを対戦させるゲームである。ユーザーは、自らの所持するキャラクター（抽選ゲームで獲得したキャラクター等）の中からいずれかのキャラクターを選択し、対戦相手となるキャラクターとの対戦に挑むことができる。

【 0 0 8 4 】

< < システム動作 > >

図9は、本実施形態における情報処理システム1の動作例を説明するフローチャートである。

【 0 0 8 5 】

30

サーバー装置20のゲーム進行部201は、クライアント端末10からユーザーのイベントへの参加要求を受け付けると、イベント期間（つまり、特別な抽選ゲームのプレイ可能な期間）が終了したか否かを判定する（ステップS11）。本実施形態におけるイベント期間は、予め決定されたイベント開始日から5日間に設定されている。

【 0 0 8 6 】

サーバー装置20のゲーム進行部201は、イベント期間が終了したと判定した場合に（ステップS11：「YES」）、後述するステップS20へ処理を進める。これに対して、イベント期間が終了していないと判定した場合には（ステップS11：「NO」）、次のステップS12へ処理を進める。

【 0 0 8 7 】

40

次に、サーバー装置20のゲーム進行部201は、イベント期間が終了していない場合に、メニュー画面をクライアント端末10に表示させるように表示制御部208に対して画面表示制御の実行を要求する。サーバー装置20の表示制御部208は、ゲーム進行部201から画面表示制御の実行を要求されると、メニュー画面をクライアント端末10の画面表示部160に表示させる制御を行う（ステップS12）。

【 0 0 8 8 】

イベントに参加するユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160にメニュー画面（不図示）が表示されているときに、特別な抽選ゲームをプレイするためのゲーム操作、又は、特別な抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数を購入するための購入操作をクライアント端末10に対して行うことができる。このメニュー画面にてユーザーのゲーム操作

50

又は購入操作が行われると、クライアント端末 10 の操作受付部 150 はユーザーの操作に基づく操作内容を受け付ける。クライアント端末 10 の要求送信部 101 は、操作受付部 150 がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、ゲーム開始要求又は購入開始要求をサーバー装置 20 に対して送信する。

#### 【0089】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、クライアント端末 10 からゲーム開始要求を受け付けたか否かを判定する（ステップ S13）。サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、クライアント端末 10 からゲーム開始要求を受け付けなかったと判定した場合、つまり、購入開始要求を受け付けたと判定した場合に（ステップ S13：「NO」）、後述するステップ S21 へ処理を進める。これに対して、クライアント端末 10 からゲーム開始要求を受け付けたと判定した場合に（ステップ S13：「YES」）、次のステップ S14 へ処理を進める。

10

#### 【0090】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、クライアント端末 10 からゲーム開始要求を受け付けた場合には、抽選部 202 に対して特別な抽選ゲームに関する抽選処理の実行を要求する。サーバー装置 20 の抽選部 202 は、ゲーム進行部 201 から抽選処理の実行を要求されると、特別な抽選ゲームについての抽選を行う（ステップ S14）。

#### 【0091】

すなわち、サーバー装置 20 の抽選部 202 は、ユーザー情報記憶部 224 が記憶するユーザー情報を参照して、そのゲームプレイを要求するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定された有償アイテムの所持数から、1プレイ分の有償アイテムの数量を消費する。本実施形態では、プレイ料金として、有償アイテムの所持数から、1プレイ分の有償アイテムを1ポイントだけ減じる。

20

#### 【0092】

そして、サーバー装置 20 の抽選部 202 は、抽選ゲーム情報記憶部 223 が記憶する抽選ゲーム情報、及び、キャラクター情報記憶部 221 が記憶するキャラクター情報を参照して、特別な抽選ゲームにおいて獲得可能な景品となるキャラクターを特定し、その特定された各キャラクターの抽選確率に基づき、景品としてユーザーに付与するキャラクターを1つ決定する。その後、サーバー装置 20 の抽選部 202 は、そのユーザーに関連付けられたユーザー情報について更新を行って、その付与されたキャラクターを所持キャラクターとして設定する。

30

#### 【0093】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、このようにして抽選で決定されたキャラクターが景品としてユーザーに付与されると、第1蓄積部 203 に対して特別アイテムに関するアイテム処理の実行を要求する。サーバー装置 20 の第1蓄積部 203 は、ゲーム進行部 201 からアイテム処理の実行を要求されると、ユーザーが特別な抽選ゲームをプレイしたことに伴い、そのユーザーに対して1つの特別アイテムを別途付与する（ステップ S15）。

#### 【0094】

すなわち、サーバー装置 20 の第1蓄積部 203 は、このようにして特別アイテムがユーザーに付与されることにより、ユーザー情報記憶部 224 が記憶するユーザー情報を参照して、その特別アイテムが付与されたユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定された特別アイテムの獲得数に、その抽選ゲーム1プレイ分の特別アイテムの個数（つまり、1ポイント）を加算する。

40

#### 【0095】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、そのユーザーの特別アイテムの獲得数に対して、特別な抽選ゲームのプレイによって1プレイ分のアイテム数が加算されると、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達したか否かを判定する（ステップ S16）。本実施形態では、予め決定された目標数である「300」に到達したか否かが判定される。

50

## 【 0 0 9 6 】

サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達しない場合に（ステップ S 1 6 : 「 N O 」）、上述したステップ S 1 1 に戻って、再びイベント期間に関する判定処理を行う。これに対して、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達した場合には（ステップ S 1 6 : 「 Y E S 」）、次のステップ S 1 7 へ処理を進める。

## 【 0 0 9 7 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、そのユーザーの特別アイテムの獲得数が目標数に到達すると、ユーザーに特典を選択させるための特典選択画面をクライアント端末 1 0 に表示させるように表示制御部 2 0 8 に対して画面表示制御の実行を要求する。サーバー装置 2 0 の表示制御部 2 0 8 は、ゲーム進行部 2 0 1 から画面表示制御の実行を要求されると、特典選択画面をクライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に表示させる制御を行う（ステップ S 1 7 ）。

10

## 【 0 0 9 8 】

図 1 0 は、特典選択画面の一例を示すイメージ図である。この特典選択画面 5 0 0 には、抽選ゲーム情報に設定された特典として獲得可能な景品が一覧表示された特典リスト表示領域 5 0 1 と、特典として獲得可能な景品のそれぞれに対応付けて表示されたラジオボタン 5 0 2 と、景品の選択を確定させるための操作ボタン 5 0 3 が表示されている。

## 【 0 0 9 9 】

このように、クライアント端末 1 0 の画面表示部 1 6 0 に特典選択画面 5 0 0 が表示されているときに、ユーザーが希望の景品となるキャラクターをラジオボタン 5 0 2 で選択した上で、操作ボタン 5 0 3 を選択することによって景品選択を確定するためのゲーム操作をクライアント端末 1 0 に対して行うことができる。

20

## 【 0 1 0 0 】

クライアント端末 1 0 の操作受付部 1 5 0 は、この特典選択画面 5 0 0 にてユーザーのゲーム操作が行われると、ユーザーのゲーム操作に基づく操作内容を受け付ける。クライアント端末 1 0 の要求送信部 1 0 1 は、操作受付部 1 5 0 がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、そのユーザーによって選択された特典に関する特典要求をサーバー装置 2 0 に対して送信する。

## 【 0 1 0 1 】

図 9 に戻り、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、クライアント端末 1 0 から特典要求を受け付けたか否かを判定する（ステップ S 1 8 ）。サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、特典要求を受け付けていないと判定した場合に（ステップ S 1 8 : 「 N O 」）、そのまま待機する。これに対して、クライアント端末 1 0 から特典要求を受け付けたと判定した場合に（ステップ S 1 8 : 「 Y E S 」）、次のステップ S 1 9 へ処理を進める。

30

## 【 0 1 0 2 】

次に、サーバー装置 2 0 のゲーム進行部 2 0 1 は、クライアント端末 1 0 から特典要求を受け付けると、特典付与部 2 0 6 に対して特典付与処理の実行を要求する。サーバー装置 2 0 の特典付与部 2 0 6 は、ゲーム進行部 2 0 1 から特典付与処理の実行を要求されると、特典選択画面 5 0 0 にてユーザーが選択した特典を付与する（ステップ S 1 9 ）。

40

## 【 0 1 0 3 】

すなわち、サーバー装置 2 0 の特典付与部 2 0 6 は、抽選ゲーム情報記憶部 2 2 3 が記憶する抽選ゲーム情報を参照して、特典として獲得可能な景品となるキャラクターのうち、特典選択画面 5 0 0 にてユーザーが選択した特典となるキャラクターを特定する。その後、サーバー装置 2 0 の特典付与部 2 0 6 は、ユーザー情報記憶部 2 2 4 が記憶するユーザー情報を参照して、その特典の獲得を要求するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報について更新を行って、その特定された特典となるキャラクターを所持キャラクターとして設定する。

## 【 0 1 0 4 】

50

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、リセット部 207 に対してリセット処理の実行を要求する。サーバー装置 20 のリセット部 207 は、ゲーム進行部 201 からリセット処理の実行を要求されると、そのユーザーの特別アイテムの獲得数をリセットする（ステップ S20）。

【0105】

すなわち、サーバー装置 20 のリセット部 207 は、ユーザー情報記憶部 224 が記憶するユーザー情報を参照して、そのユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報について更新を行って、特別アイテムの獲得数を初期値に戻す。本実施形態では、特別アイテムの獲得数は「0」にリセットされる。

【0106】

その一方で、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、上述したステップ S13 の判定処理により、クライアント端末 10 からゲーム開始要求を受け付けなかったと判定した場合、つまり、購入開始要求を受け付けたと判定した場合には、販売部 204 に対して特別アイテムの獲得数に関する販売処理の実行を要求する。サーバー装置 20 の販売部 204 は、ゲーム進行部 201 から販売処理の実行を要求されると、特別な抽選ゲーム 1 プレイ分の特別アイテムの個数（1 プレイ分のアイテム数）を販売する（ステップ S21）。

【0107】

すなわち、サーバー装置 20 の販売部 204 は、ユーザー情報記憶部 224 が記憶するユーザー情報を参照して、その購入を要求するユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定された有償アイテムの所持数から、1 プレイ分のアイテム数に相当する有償アイテムの数量を消費する。本実施形態では、購入料金として、有償アイテムの所持数から、1 プレイ分のアイテム数に相当する有償アイテムを 1 ポイントだけ減じる。

【0108】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、このようにして特別な抽選ゲーム 1 プレイ分の特別アイテムの個数をユーザーに販売すると、第 2 蓄積部 205 に対して特別アイテムに関するアイテム処理の実行を要求する。サーバー装置 20 の第 2 蓄積部 205 は、ゲーム進行部 201 からアイテム処理の実行を要求されると、特別な抽選ゲーム 1 プレイ分の特別アイテムの個数をユーザーが購入したことに伴い、その 1 プレイ分のアイテム数を付与する（ステップ S22）。

【0109】

すなわち、サーバー装置 20 の第 2 蓄積部 205 は、このようにしてその 1 プレイ分のアイテム数がユーザーに付与されることにより、ユーザー情報記憶部 224 が記憶するユーザー情報を参照して、その購入したユーザーのユーザー情報を特定し、その特定されたユーザー情報に設定された特別アイテムの獲得数に、その 1 プレイ分のアイテム数（つまり、1 ポイント）を加算する。すなわち、ユーザーは、その 1 プレイ分のアイテム数を購入することによって、特別な抽選ゲームを実際にプレイしなくても、特別アイテムの獲得数を増やすことができることになる。

【0110】

次に、サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、そのユーザーの特別アイテムの獲得数に対して、特別な抽選ゲームのプレイによらず、その購入によって 1 プレイ分のアイテム数が加算されると、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達したか否かを判定する（ステップ S23）。本実施形態では、予め決定された目標数である「300」に到達したか否かが判定される。

【0111】

サーバー装置 20 のゲーム進行部 201 は、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達しない場合に（ステップ S23：「NO」）、上述したステップ S11 に戻って、再びイベント期間に関する判定処理を行う。これに対して、その特別アイテムの獲得数が予め決定された目標数に到達した場合には（ステップ S23：「YES」）、上述したステップ S17 へ処理を進める。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 1 2 】

以上の通り、本実施形態における情報処理システム 1 によれば、ユーザーは、イベント期間中に、特別な抽選ゲームを繰り返しプレイすることによって、特別アイテムの獲得数を増やすことができる。そして、特別アイテムの獲得数が目標数に到達すれば、特典として特別なイベントを実行する権利（例えば、上述したように、特典として豪華な景品を獲得できる権利）を取得することができる。また、ユーザーは、特別な抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、特別アイテムの獲得数が目標数に足りない状況となった場合であっても、その特別な抽選ゲームをプレイせずに、その不足分を購入することによって補うことができる。そのため、特典の獲得を希望するユーザーを救済することが可能となる。

10

## 【 0 1 1 3 】

= = = その他の実施形態 = = =

前述の実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

## 【 0 1 1 4 】

< 1 プレイ分のアイテム数の購入 >

前述の実施形態では、抽選ゲームをプレイすることによって特別アイテムの獲得数を増やす場合と、1 プレイ分のアイテム数を有償アイテムで購入することによって特別アイテムの獲得数を増やす場合で、それぞれ消費される有償アイテムの数量を異ならせることも可能である。

20

## 【 0 1 1 5 】

例えば、サーバー装置 20 の第 1 蓄積部 203 は、ユーザーが、有償アイテムを第 1 数量だけを消費して、特別な抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加える一方で、サーバー装置 20 の第 2 蓄積部 205 は、ユーザーが、有償アイテムをその第 1 数量よりも少ない第 2 数量だけ消費して、抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数を購入する度に、抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

## 【 0 1 1 6 】

具体的には、ユーザーが、抽選ゲームをプレイする際には、プレイ料金として、1 プレイ分の有償アイテムを「2 ポイント」だけ減じる（消費する）ことによって、特別アイテムの獲得数に対して 1 ポイント（抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数）を加算する。これに対し、プレイせずに購入する際には、購入料金として、抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数に相当する有償アイテムを「1 ポイント」だけ減じる（消費する）ことによって、特別アイテムの獲得数に対して 1 ポイント（抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数）を加算するようにする。

30

## 【 0 1 1 7 】

これにより、ユーザーは、抽選ゲームを繰り返しプレイしたにもかかわらず、特別アイテムの獲得数が目標数に足りない状況となった場合に、その不足分を少ない有償アイテムの消費で購入し補うことができる。

40

## 【 0 1 1 8 】

< 購入制限 >

前述の実施形態では、抽選ゲームをプレイせずに、1 プレイ分のアイテム数を有償アイテムで購入することによって特別アイテムの獲得数を増やす場合において、ユーザーに対して購入制限を設けてもよい。このように購入制限を設けることで、抽選ゲームをプレイしないユーザーが容易に特典を獲得できないように抑制することが可能となる。

## 【 0 1 1 9 】

例えば、サーバー装置 20 の第 2 蓄積部 205 は、これまでにユーザーが購入した抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数の合計量が、ユーザーが購入可能な最大量を超えていない

50

場合に限り、ユーザーが1プレイ分のアイテム数を購入する度に、その1プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

【0120】

具体的には、購入可能な最大量が「10」である場合に、これまでにユーザーが購入した抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数の合計量が「5」であったとすると、残り「5」だけ1プレイ分のアイテム数を購入できるようにする。これに対して、これまでにユーザーが購入した抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数の合計量が「10」であったとすると、既に最大量に到達しているため、これ以上は購入できない。つまり、このような購入制限を設けることで、目標数が「300」である場合に、「300」すべてをユーザーが購入できないように抑制することが可能となる。

10

【0121】

また例えば、サーバー装置20の第2蓄積部205は、これまでにユーザーが抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数を購入した合計回数が、ユーザーが購入可能な最大回数を超過していない場合に限り、ユーザーが1プレイ分のアイテム数を購入する度に、その1プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

【0122】

具体的には、1回で購入できる抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数が「1」であって、購入可能な最大回数が「10」である場合に、これまでにユーザーが抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数を購入した合計回数が「5」であったとすると、残り「5」だけ1プレイ分のアイテム数を購入できるようにする。つまり、購入可能な最大回数を設けることで、

20

【0123】

また例えば、サーバー装置20の第2蓄積部205は、ユーザーが特別アイテムの獲得数を増やすことが可能な所定期間のうちの一部の期間に限り、ユーザーが1プレイ分のアイテム数を購入する度に、その1プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

【0124】

具体的には、特別アイテムの獲得数を増やすことが可能なイベント期間が5日に設定されている場合に、そのイベント期間のうちの最終日(1日)に限って、ユーザーが1プレイ分のアイテム数を購入できるようにする。

30

【0125】

また前述の実施形態では、特別な抽選ゲームのプレイ可能期間(例えば、イベント期間)において、いつでも抽選ゲーム1プレイ分のアイテム数を購入できる場合を例に挙げて説明したが、所定条件が成立して初めて購入できるようにしてもよい。

【0126】

例えば、サーバー装置20の第2蓄積部205は、これまでに蓄積した特別アイテムの獲得数のうち、抽選ゲームのプレイによって蓄積した獲得数が、目標数よりも少ない所定数に到達した場合に限り、ユーザーが1プレイ分のアイテム数を購入する度に、その1プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

【0127】

具体的には、目標数が「300」であり、その目標数よりも少ない所定数が「250」である場合に、これまでに蓄積した特別アイテムの獲得数が「250」に到達したことで、その残り「50」だけ1プレイ分のアイテム数を購入できるようにする。これにより、ユーザーが優先的に抽選ゲームを繰り返すプレイして特別アイテムの獲得数を増やすようになる。

40

【0128】

< 抽選ゲームのプレイ制限 >

前述の実施形態では、イベント期間においていつでも特別な抽選ゲームをプレイすることによって、特別アイテムの獲得数を増やすことができる場合を例に挙げて説明したが、所定条件が成立した後においては、抽選ゲームのプレイ制限を設けるようにしてもよい。

50

## 【 0 1 2 9 】

例えば、サーバー装置 2 0 の第 2 蓄積部 2 0 5 は、ユーザーが抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数を購入した後では、ユーザーが抽選ゲームをプレイしても、特別アイテムの獲得数を増やさないように制限してもよい。

## 【 0 1 3 0 】

具体的には、ユーザーが抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数を一度でも購入すれば、その後においては、抽選ゲームをプレイしても、特別アイテムの獲得数をこれ以上増やすことができなくなる。これにより、ユーザーは、購入によって特別アイテムの獲得数を増やすことよりも、抽選ゲームの繰り返しによって特別アイテムの獲得数を増やすことを、優先的に行うようになる。

10

## 【 0 1 3 1 】

## &lt;リセット&gt;

前述の実施形態では、特別な抽選ゲームのプレイ可能期間（例えば、イベント期間）が終了したことによって、ユーザー情報に設定された特別アイテムの獲得数をリセットする場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

## 【 0 1 3 2 】

例えば、サーバー装置 2 0 のリセット部 2 0 7 は、所定期間が経過する度に、ユーザー情報に設定された特別アイテムの獲得数をリセットしてもよい。

## 【 0 1 3 3 】

具体的には、イベント期間が 5 日に設定されている場合に、1 日が経過する度に、ユーザー情報に設定された特別アイテムの獲得数をリセットするようにする。

20

## 【 0 1 3 4 】

## &lt;補充条件&gt;

前述の実施形態では、抽選ゲームのプレイによらず蓄積数を増やすための補充条件が、ユーザーが抽選ゲームの 1 プレイ分の数量を購入することである場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

## 【 0 1 3 5 】

例えば、この補充条件が、ユーザーが抽選ゲームとは異なる他の抽選ゲームをプレイすることであってもよい。この場合、サーバー装置 2 0 の第 2 蓄積部 2 0 5 は、ユーザーが抽選ゲームとは異なる他の抽選ゲームをプレイする度に、その 1 プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

30

## 【 0 1 3 6 】

具体的には、ユーザーが特別な抽選ゲームをプレイせずに、通常の抽選ゲームをプレイすることによっても、特別な抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えるようにする。

## 【 0 1 3 7 】

この際に、特別な抽選ゲームをプレイすることによって特別アイテムの獲得数を増やす場合と、通常の抽選ゲームをプレイすることによって特別アイテムの獲得数を増やす場合で、それぞれ消費される有償アイテムの数量を異ならせることも可能である。

## 【 0 1 3 8 】

具体的には、ユーザーが、特別な抽選ゲームをプレイする際には、プレイ料金として、1 プレイ分の有償アイテムを「2 ポイント」だけ減じる（消費する）ことによって、特別アイテムの獲得数に対して 1 ポイント（抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数）を加算する。これに対し、通常の抽選ゲームをプレイする際には、プレイ料金として、1 プレイ分の有償アイテムを「1 ポイント」だけ減じる（消費する）ことによって、特別アイテムの獲得数に対して 1 ポイント（抽選ゲーム 1 プレイ分のアイテム数）を加算する。

40

## 【 0 1 3 9 】

またこの際、特別な抽選ゲームで抽選される景品のレアリティの階級幅が、通常の抽選ゲームで抽選される景品のレアリティの階級幅よりも小さくなるように設計してもよい。

## 【 0 1 4 0 】

50

具体的には、レアリティが「１」～「５」までの５段階に設定されているとすると（「５」が最も高いレアリティとすると）、特別な抽選ゲームで抽選されるキャラクター（景品）のレアリティの階級幅を「４」～「５」の２段階に設定する一方で、通常の抽選ゲームで抽選されるキャラクター（景品）のレアリティの階級幅を「１」～「５」の５段階に設定する。これにより、特別な抽選ゲームの価値を通常の抽選ゲームよりも高めることができる。

【０１４１】

また例えば、この補充条件が、ユーザーが１つのアイテムを使用することであってもよい。この場合、サーバー装置２０の第２蓄積部２０５は、ユーザーが１つの所定アイテムを使用する度に、抽選ゲーム１プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。

10

【０１４２】

具体的には、ユーザーが特別な抽選ゲームをプレイせずに、イベント報酬として配られたアイテムを使用（消費）して、抽選ゲーム１プレイ分のアイテム数を購入する度に、その１プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。また、ユーザーが特別な抽選ゲームをプレイせずに、対戦ゲーム等で所定のアイテムを使用することによっても、特別な抽選ゲーム１プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えるようにする。

【０１４３】

また例えば、この補充条件が、イベントをクリアすること、アイテムを所定数（例えば、３００個等）集めること、イベントでのランキングで所定以上の順位（例えば、上位１００番以内など）に入賞すること、又は、キャラクターを一定の基準まで成長させること（例えば、レベル５０まで成長させる等）、所定のアイテムを有償アイテムの消費によって購入すること等であってもよい。そして、サーバー装置２０の第２蓄積部２０５は、このような条件の達成により、抽選ゲーム１プレイ分のアイテム数を特別アイテムの獲得数に加えてもよい。これにより、特典を取得する機会をユーザーに与えながら、ゲーム行動を促進することができる。

20

【０１４４】

<目標数を下げる方法>

前述の実施形態では、ユーザーが１プレイ分のアイテム数を有償アイテムで購入することで、特別な抽選ゲームをプレイせずに、特別アイテムの獲得数（蓄積数）を増やす方法を例に挙げて説明したが、ユーザーが１プレイ分のアイテム数を有償アイテムで購入する度に、目標数を徐々に下げるようにしてもよい。

30

【０１４５】

例えば、

ユーザーの蓄積数がユーザー毎に設定されたユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

ユーザーが抽選ゲームをプレイする度に、そのプレイ分の数量を前記ユーザーの蓄積数に加える蓄積部と、

ユーザーの蓄積数が予め設定された目標数に到達したことによって、前記ユーザーに特典を付与する特典付与部と、

40

抽選ゲームのプレイによらず前記蓄積数を増やすための補充条件をユーザーが満たす度に（例えば、補充条件として、ユーザーが前記抽選ゲームの１プレイ分の数量を購入する度に）、前記目標数から、前記抽選ゲームの１プレイ分の数量を減らすことによって、軽減後の目標数を再設定する目標数設定部と、

を備えた情報処理装置によって実現してもよい。

【０１４６】

<販売・購入>

前述の実施形態では、抽選ゲーム１プレイ分の特別アイテムの個数（つまり、１プレイ分のアイテム数）をユーザーが購入できる場合を例に挙げて説明したが、このときの購入

50

対象（販売対象）は、アイテム数（数量、ポイント、数値）でなくともよく、特別アイテム自体でもよい。

【 0 1 4 7 】

< 蓄積数 >

前述の実施形態では、ユーザーの蓄積数は「特別アイテムの獲得数」に限られるものではない。例えば、「特別な抽選ゲームのプレイ回数」でもよく、そのプレイ回数が目標数の「 3 0 0 」に到達したことで特典を付与してもよい。

【 0 1 4 8 】

また、前述の実施形態では、ユーザーの蓄積数は、抽選ゲームで抽選されたキャラクターの種類に応じて蓄積されることとしてもよい。例えば、抽選ゲームで抽選されたキャラクターのレアリティが「 4 」以下である場合にのみ、蓄積されることとしてもよい。

【 0 1 4 9 】

< 特典 >

前述の実施形態では、ユーザーに付与される特典はキャラクターに限られるものではない。例えば、アイテム、クエスト、称号等、所定のゲーム内コンテンツを付与してもよい。

【 0 1 5 0 】

< コンテンツ >

前述の実施形態では、景品や特典となるコンテンツはキャラクターに限られるものではない。例えば、アイテム、カード、フィギュア、アバター等でもよい。また、景品とは別に付与されるコンテンツは、アイテムに限られるものではない。例えば、キャラクター、カード、フィギュア、アバター等でもよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 5 1 】

1 情報処理システム

1 0 クライアント端末

2 0 サーバー装置

5 0 コンピューター

5 1 C P U

5 2 R A M

5 3 R O M

5 4 通信インタフェース

5 5 入力装置

5 6 表示装置

5 7 外部インタフェース

5 8 H D D

1 0 0 クライアント制御部

1 0 1 要求送信部

1 0 2 応答受信部

1 2 0 クライアント記憶部

1 4 0 クライアント通信部

1 5 0 操作受付部

1 6 0 画面表示部

2 0 0 サーバー制御部

2 0 1 ゲーム進行部

2 0 2 抽選部

2 0 3 第 1 蓄積部

2 0 4 販売部

2 0 5 第 2 蓄積部

2 0 6 特典付与部

2 0 7 リセット部

10

20

30

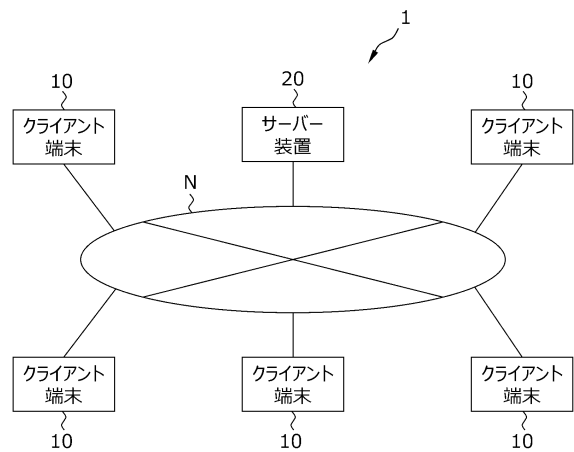
40

50

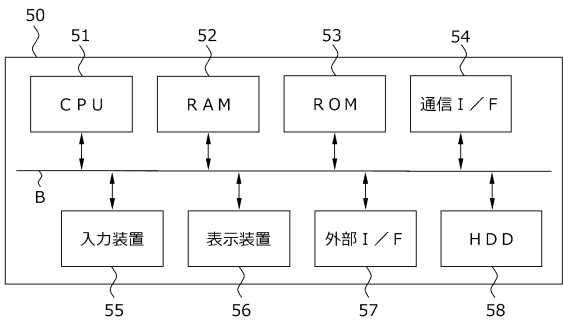
- 2 0 8 表示制御部
- 2 2 0 サーバ記憶部
- 2 2 1 キャラクター情報記憶部
- 2 2 2 アイテム情報記憶部
- 2 2 3 抽選ゲーム情報記憶部
- 2 2 4 ユーザー情報記憶部
- 2 4 0 サーバ通信部
- 5 0 0 特典選択画面
- 5 0 1 特典リスト表示領域
- 5 0 2 ラジオボタン
- 5 0 3 操作ボタン
- B バスライン
- N ネットワーク

10

【図面】  
【図 1】



【図 2】



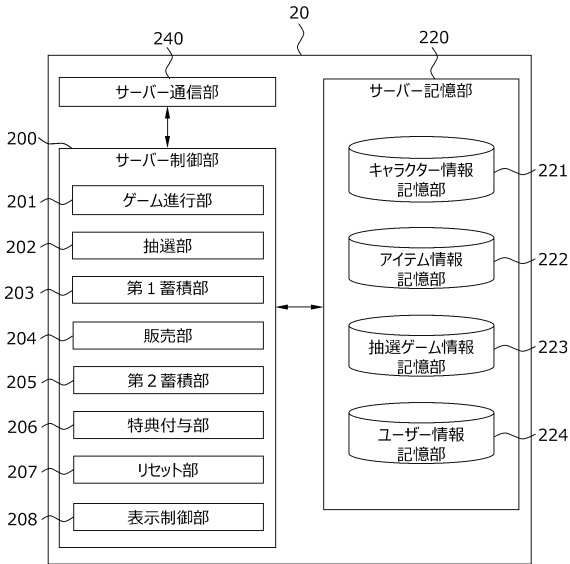
20

30

40

50

【図 3】



【図 4】

| キャラクターID | 名称      | レアリティ | 抽選確率 | 能力パラメーター       | ... |
|----------|---------|-------|------|----------------|-----|
| c001     | キャラクターA | 1     | 5.0% | 攻撃10、防御10、HP10 | ... |
| c002     | キャラクターB | 2     | 3.0% | 攻撃15、防御15、HP15 | ... |
| c003     | キャラクターC | 3     | 2.0% | 攻撃20、防御20、HP20 | ... |
| ...      | ...     | ...   | ...  | ...            | ... |

【図 5】

| アイテムID | 名称      | アイテム効果       | 購入価格 | ... |
|--------|---------|--------------|------|-----|
| i001   | 攻撃アイテムA | 攻撃力UP(+1)    | —    | ... |
| i002   | 攻撃アイテムB | 攻撃力UP(+50)   | 50円  | ... |
| i003   | 防御アイテムA | 防御力UP(+1)    | —    | ... |
| i004   | 防御アイテムB | 防御力UP(+50)   | 50円  | ... |
| ...    | ...     | ...          | ...  | ... |
| i101   | 特別アイテム  | 特典付与         | —    | ... |
| ...    | ...     | ...          | ...  | ... |
| i201   | 無償アイテム  | 通常の抽選ゲーム利用可能 | —    | ... |
| i202   | 有償アイテム  | 特別な抽選ゲーム利用可能 | 100円 | ... |
| ...    | ...     | ...          | ...  | ... |

【図 6】

| 抽選ゲームID | 種類  | 消費アイテム     | 抽選ゲームで獲得可能な景品      | 特典として獲得可能な景品       | ... |
|---------|-----|------------|--------------------|--------------------|-----|
| g001    | 通常  | 無償アイテム(1個) | c025、c034、c044、... | —                  | ... |
| g002    | 通常  | 無償アイテム(1個) | c033、c111、c148、... | —                  | ... |
| g003    | 通常  | 無償アイテム(5個) | c132、c231、c345、... | —                  | ... |
| ...     | ... | ...        | ...                | ...                | ... |
| g010    | 特別  | 有償アイテム(1個) | c456、c478、c502、... | c008、c015、c023、... | ... |

10

20

30

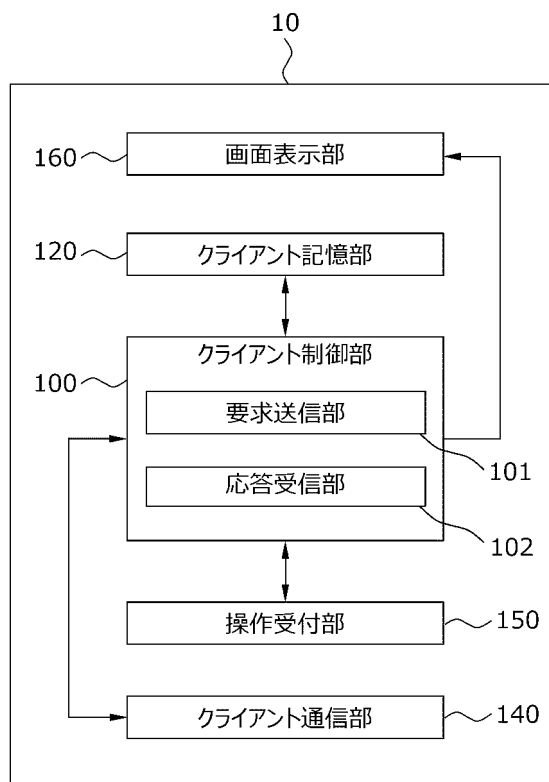
40

50

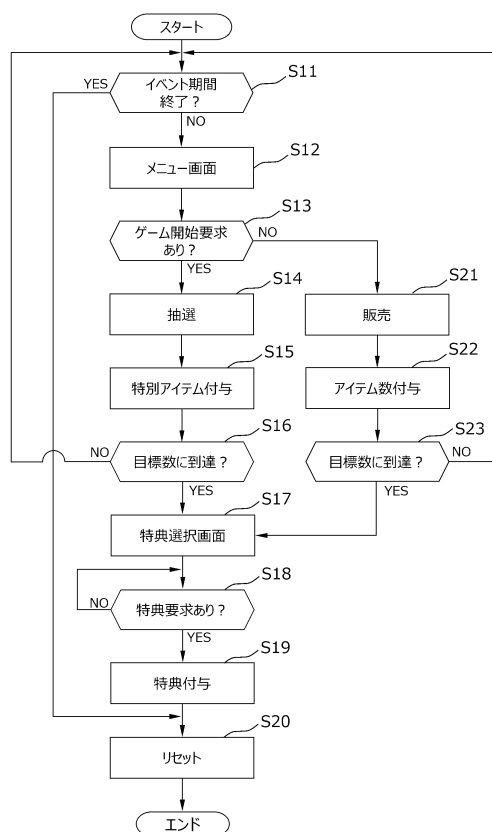
【圖 7】

| ユーザID | 所持キヤラクター               | 有償アイテムの所持数 | 無償アイテムの所持数 | 特別アイテムの獲得数 | ... |
|-------|------------------------|------------|------------|------------|-----|
| u001  | c051(攻撃力99, ...) , ... | 5          | 30         | —          | ... |
| u002  | c005(攻撃力45, ...) , ... | 100        | 300        | 80         | ... |
| u003  | c099(攻撃力6, ...) , ...  | 300        | 500        | 120        | ... |
| ...   | ...                    | ...        | ...        | ...        | ... |

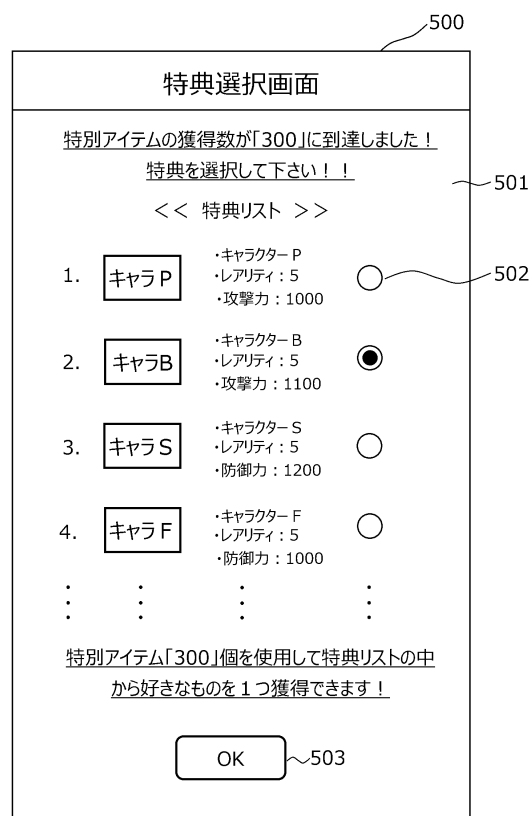
【圖 8】



【圖 9】



【 図 1 0 】





---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 5 7 7 1 3 ( J P , A )  
国際公開第 2 0 1 8 / 0 4 2 5 5 9 ( W O , A 1 )  
特許第 6 4 0 2 9 5 3 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 0 8 - 0 9 3 1 6 4 ( J P , A )  
あかり, “ [ 荒野行動 ] トレーニングポイントを効率よく稼ぐ 3 つのお得方法 ! ” , 荒野行動  
( KNIVES OUT ) 攻略wiki , 日本 , 株式会社 昂 , 2018年08月30日 , pp.1-9 , <https://70oku-game.com/knives-out/%E3%80%90%E8%8D%92%E9%87%8E%E8%A1%8C%E5%8B%95%E3%80%91%E3%83%88%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%8B%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%83%9D%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%88> , [ 2023年6月16日検索 ]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8 , 9 / 2 4