

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7443782号
(P7443782)

(45)発行日 令和6年3月6日(2024.3.6)

(24)登録日 令和6年2月27日(2024.2.27)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69 5 1 0
A 6 3 F 13/792 (2014.01) A 6 3 F 13/792

請求項の数 5 (全22頁)

(21)出願番号	特願2020-7459(P2020-7459)	(73)特許権者	000132471 株式会社セガ
(22)出願日	令和2年1月21日(2020.1.21)		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2019-129240(P2019-129240))の分割	(74)代理人	100176072 弁理士 小林 功
原出願日	令和1年7月11日(2019.7.11)	(72)発明者	大友 崇弘 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 セガサミ ーホールディングス株式会社内
(65)公開番号	特開2021-13723(P2021-13723A)	審査官	柳 重幸
(43)公開日	令和3年2月12日(2021.2.12)		
審査請求日	令和4年5月24日(2022.5.24)		
前置審査			

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】

プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段と、
前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、

前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、

前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段と、

前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記蓄積数が前記第一所定値よりも高い第二所定値を超えた場合、前記抽選ゲームを実行する際に前記アイテムを消費しない、

情報処理装置。

【請求項2】

前記第一所定値は、前記特定コンテンツの抽選確率に応じた数であって、当該抽選確率が高いほど低い数となる、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項3】

前記蓄積手段は、前記判定が肯定された場合に、前記蓄積数を初期化する、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記判定が肯定された場合、前記蓄積数に応じた報酬を前記プレイヤーに付与する付与手段と、

を備え、

前記付与手段は、前記蓄積数が高いほど、前記プレイヤーに対して有利な報酬を付与する、請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

コンピュータを、

プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段、

前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、

前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、

前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段、

前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段、

として機能させ、

前記制御手段は、前記蓄積数が前記第一所定値よりも高い第二所定値を超えた場合、前記抽選ゲームを実行する際に前記アイテムを消費しない、

プログラム。

【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】

従来から、プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームが知られている。

【0003】

これに関して、特許文献 1 には、各コンテンツ（キャラクタ）が有する出現頻度（抽選確率）に応じて抽選したコンテンツをプレイヤーに獲得させる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 3 2 2 2 8 6 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 の技術では、少数のコスト（例えばアイテム）を消費しただけで特定コンテンツを獲得するプレイヤーがいる一方、多数のコストを消費しても特定コンテンツを獲得できないプレイヤーもいるため、公平性に欠けるという問題があった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、公平性のある抽選ゲームを提供することができる情報処理装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係る情報処理装置は、プレイヤーに対応

10

20

30

40

50

付けて、蓄積数を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段と、前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段と、を備える。

【0008】

また、本発明の第二態様では、前記制御手段は、前記蓄積数が前記第一所定値よりも高い第二所定値を超えた場合、前記抽選ゲームを実行する際に前記アイテムを消費しない。

【0009】

また、本発明の第三態様に係る情報処理装置は、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段と、前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段と、前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段と、前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段と、前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する制御手段と、を備える。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記アイテムには、前記プレイヤーにより購入された有償アイテム、及び当該プレイヤーがゲームのプレイによって取得可能な無償アイテムが含まれ、前記制御手段は、前記蓄積数が前記第一所定値を超えた場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを前記有償アイテムから前記無償アイテムに変更する。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記第一所定値は、前記特定コンテンツの抽選確率に応じた数であって、当該抽選確率が高いほど低い数となる。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記蓄積手段は、前記判定が肯定された場合に、前記蓄積数を初期化する。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記判定が肯定された場合、前記蓄積数に応じた報酬を前記プレイヤーに付与する付与手段と、を備え、前記付与手段は、前記蓄積数が高いほど、前記プレイヤーに対して有利な報酬を付与する。

【0014】

また、本発明の第八態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段、前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段、前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段、として機能させる。

【0015】

また、本発明の第九態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段、前記プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段、前記抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段、前記判定が否定された場合、前記蓄積数を上昇させる蓄積手段、前記蓄積数が第一所定値を超えている場合、前記抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する制御手段、として機能させる。

【発明の効果】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

【 図 2 】 サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 図 3 】 図 1 に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【 図 4 】 サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

10

【 図 5 】 抽選ゲーム情報の報酬情報の一例を示す概念図である。

【 図 6 】 第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図 4 に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【 図 8 】 抽選ゲーム情報の対価情報の一例を示す概念図である。

【 図 9 】 第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、制御手段等が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 9 】

20

以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【 0 0 2 0 】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

【 0 0 2 1 】

< 全体構成 >

図 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示すブロック図である。

30

【 0 0 2 2 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 1 0 と、一又は複数の端末装置 1 2 と、を備える。これらのサーバ装置 1 0 と端末装置 1 2 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク N T を介して通信可能に接続されている。

【 0 0 2 3 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 のプレイヤーに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤーに提供する。

【 0 0 2 4 】

40

各端末装置 1 2 は、各プレイヤーが所持する情報処理装置であって、サーバ装置 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤーにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 1 2 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

【 0 0 2 5 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【 0 0 2 6 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2

50

8と、を備える。制御装置20は、CPU(Central Processing Unit)22及びメモリ24を主に備えて構成される。

【0027】

制御装置20では、CPU22がメモリ24或いは記憶装置28等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

【0028】

通信装置26は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置26は、例えば、端末装置12との間で各種の情報を送受信する。

【0029】

記憶装置28は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置28は、ゲームプログラム14を含む、制御装置20における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0030】

なお、サーバ装置10は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置10は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークN上分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、サーバ装置10が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置10は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置12のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置10と同様の構成を備えることができる。

【0031】

図3は、図1に示す端末装置12としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

【0032】

図3に示すように、端末装置12は、主制御部30と、タッチパネル(タッチスクリーン)32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、を備える。

【0033】

主制御部30は、CPUやメモリ等を含んで構成される。この主制御部30には、表示入力装置としてのタッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、に接続されている。そして、主制御部30は、これら接続先を制御する機能を有する。

【0034】

タッチパネル32は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ32Aと、入力機能を担うタッチセンサ32Bとで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ32Aは、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ32Bは、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

【0035】

カメラ34は、静止画又は/及び動画を撮影し、記憶部40に保存する機能を有する。

【0036】

移動体通信部36は、アンテナ36Aを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

【0037】

無線LAN通信部38は、アンテナ38Aを介して、通信ネットワークNと接続し、当該通信ネットワークNに接続されているサーバ装置10等の他の装置と通信する機能を有する。

【0038】

10

20

30

40

50

記憶部 40 には、ゲームプログラム 14 や、当該ゲームプログラム 14 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 10 に記憶されてもよい。

【0039】

スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0040】

<ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームは、プレイヤーにコンテンツの一例としてのキャラクタを獲得させるための抽選ゲームや、クエストを含んでいる。抽選ゲームとは、ガチャ、ふくびき、召喚等とも称されるものである。クエストとは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等とも称されるものである。

10

【0041】

第一実施形態では、複数種類の抽選ゲームが存在し、それぞれ異なる名称（タイトル）が付けられている。各抽選ゲームは、抽選ゲームのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。第一実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームのうち、プレイヤーによって一の抽選ゲームを選択する操作指示（要求）に基づき、当該一の抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群から無作為（ランダム）に選択された一又は複数のキャラクタをプレイヤーに獲得させる。この抽選ゲームは、プレイヤーが当該抽選ゲームに対応付けられた対価を消費することに基づいて実行される。この対価としては、有償アイテム（課金アイテム）や、無償アイテム（非課金アイテム）等が挙げられる。有償アイテムとは、課金の支払いでプレイヤーにより購入されたアイテムである。この有償アイテムとしては、例えば有償石、有償ガチャチケット、有償コイン等が挙げられる。また、無償アイテムとは、プレイヤーがゲームのプレイによって取得可能なアイテムである。例えば、無償アイテムは、ログインや、クエストのクリア、ミッション達成などの報酬として取得できる。この無償アイテムとしては、例えば無償石、無償ガチャチケット、ゲームコイン等が挙げられる。また、この有償アイテム及び無償アイテムは、抽選ゲームの実行だけでなく、スタミナ回復や、クエストのコンティニュー等の様々な用途で使用可能である。なお、有償石と無償石を総称して、「石」という場合がある。

20

【0042】

また、第一実施形態では、プレイヤーによる一の抽選ゲームの実行に基づいて、当該一の抽選ゲームに対応する当該プレイヤーの所有ポイントが蓄積される。この所有ポイントは、例えば抽選ゲームで非特定キャラクタが抽選された場合に蓄積される。この非特定キャラクタとは、抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群のうち、特定キャラクタ（例えばレアリティが 6 以上のキャラクタ）以外のキャラクタをいう。蓄積されるポイントの数（量）としては、例えばプレイヤーが当該一の抽選ゲームで消費した有償アイテム数および/又は無償アイテム数に所定係数（例えば 1.2 や 1.0、0.5 等）を乗じた数や、一定数（例えば 5）が挙げられる。そして、この一の抽選ゲームにおいて特定キャラクタが抽選された場合、蓄積された所有ポイントに応じた報酬が当該プレイヤーに付与され、当該所有ポイントは初期化（リセット）される。この報酬としては、例えば蓄積された所有ポイントに所定係数（例えば 1.2 や 1.0、0.5 等）を乗じた数の無償アイテム等が挙げられる。

30

40

【0043】

また、第一実施形態では、複数種類のクエストが存在し、それぞれ異なる名称（タイトル）が付けられている。複数のクエストはそれぞれ、クエストのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。そして、複数のクエストのうちプレイヤーによって一のクエストを選択する操作指示（要求）に基づき、当該一のクエストが実行される。このクエストは、プレイヤーが当該クエストに対応付けられたスタミナ値を消費することに基づいて実行される。なお、プレイヤーのスタミナ値（現在スタミナ値）が消費されるのは、そのクエストが終了（クリア又はリタイア）した時であってもよい。

【0044】

50

また、第一実施形態では、プレイヤーが所有する一又は複数のキャラクタにより構成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるクエストが実行される。このクエストでは、例えばプレイヤーはチームを構成するキャラクタ（チーム内キャラクタ）に攻撃等を指示する。また、このクエストでは、プレイヤーは、チーム内キャラクタそれぞれが有する能力パラメータやスキルを用いて、敵キャラクタのヒットポイントを0以下にすることを目的とする。クエストをクリアした場合、プレイヤーは、例えば無償石、ゲームコイン、キャラクタ、アイテム、経験値等のクリア報酬を獲得する。一方、クエストをクリアできなかった場合、プレイヤーは、例えば有償石や無償石、コンティニューアイテム等を消費してクエストをコンティニューするか、クエストをリタイアするかを選択する。コンティニューとは、クエストをクリアできなかったプレイヤーに対して、クエストを継続してプレイするための継続権をプレイヤーに与えることである。

10

【0045】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【0046】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、抽選手段52と、判定手段54と、蓄積手段56と、付与手段58と、制御手段60と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

20

【0047】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C等を記憶する機能手段である。プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、所有キャラクタ情報、所有アイテム情報、所有ポイント情報、スタミナ情報を含む。所有キャラクタ情報には、プレイヤーが所有する複数のキャラクタに関する情報が含まれており、例えば所有する各キャラクタのキャラクタID、能力パラメータを含む。能力パラメータは、例えばキャラクタのレベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力等である。レベルは、キャラクタを育成するためのパラメータである経験値が当該キャラクタに付与されたことに基づいて上昇する。キャラクタのレベルが上昇すると、当該キャラクタのヒットポイントや攻撃力、防御力等も上昇する。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有しているアイテムの数と、アイテムそれぞれの獲得日時を含む。このアイテムとしては、有償石、有償ガチャチケット、無償石、無償ガチャチケット等が挙げられる。所有ポイント情報には、各抽選ゲームに対応する所有ポイント（蓄積数又はパラメータ）を含む。この所有ポイントは、例えばプレイヤーが一の抽選ゲームを実行した結果、非特定キャラクタを獲得した場合に、当該一の抽選ゲームに対応して蓄積される。スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーがクエストを実行する際に消費する値である。この現在スタミナ値は、時間経過によってスタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤーのプレイヤーランクが上がることで上昇する。プレイヤーランクは、例えばプレイヤーがゲーム（例えばクエスト）をプレイすることに基づいて上昇する。

30

40

【0048】

キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDに対応付けて記憶されている。このキャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、レアリティ、能力パラメータの初期値（例えばレベル1におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）と最大値（例えばレベル100におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）、スキル等を含む。なお、レアリティが高いキャラクタほど、クエストに有利な能力パラメータやスキルが設定されている。

【0049】

50

抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDに対応付けて記憶されている。この抽選ゲーム情報50Cは、例えば、名称(タイトル)、抽選対象情報、獲得キャラクタレベル、対価、報酬情報(報酬テーブル)を含む。抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタIDと、当該キャラクタIDに対応付けられた抽選確率を含む。抽選対象キャラクタ群を構成する抽選対象キャラクタには、特定キャラクタと非特定キャラクタが含まれる。この抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタは、例えば100種類である。抽選確率は、レアリティが高い特定キャラクタには低い確率(%)が設定され、レアリティが低いキャラクタ(非特定キャラクタ)には高い確率(%)が設定されている。獲得キャラクタレベルは、抽選ゲームでプレイヤーに獲得させるキャラクタのレベル(初期レベル)を含む。対価は、抽選ゲームで1体のキャラクタを獲得するために必要なアイテムの数を含む。このアイテムとしては、有償アイテムや無償アイテム等が含まれる。なお、レアリティが高いキャラクタが獲得しやすい抽選ゲームには、対価の量が多く設定されていたり、価値が高い種類の対価(例えば有償アイテムのみ)が設定されていたりする場合がある。

【0050】

図5は、抽選ゲーム情報50Cの報酬情報の一例を示す概念図である。報酬情報には、所有ポイント(蓄積数)の各数値範囲(閾値)に対応付けて、プレイヤーに付与する報酬が定められている。この各数値範囲の上限値は、各抽選ゲームにおいて特定キャラクタが抽選される抽選確率に応じた数であって、当該抽選確率が高いほど低い値となる。例えば、抽選ゲームAにおいて、特定キャラクタが抽選される抽選確率は、「1.2%」である。また、例えば、抽選ゲームBにおいて、特定キャラクタが抽選される抽選確率は、「2.4%」である。ここで、抽選ゲームAでは、最も低い第一段階の数値範囲の上限値(第一所定値)は「250」であり、抽選ゲームBでは、当該上限値(第一所定値)は「125」である。また、抽選ゲームAでは、中間である第二段階の数値範囲の上限値(第二所定値)は「550」であり、抽選ゲームBでは、当該上限値(第二所定値)は「275」である。同様に、抽選ゲームAでは、最も高い第三段階の数値範囲の上限値(設定値)は「650」であり、抽選ゲームBでは、当該上限値(設定値)は「325」である。

【0051】

例えば、抽選ゲームAに対応するプレイヤーの所有ポイントが「230」の場合において、当該抽選ゲームAで特定キャラクタが抽選されたとき、報酬は付与されない。また、例えば、抽選ゲームAに対応するプレイヤーの所有ポイントが「360」の場合において、当該抽選ゲームAで特定キャラクタが抽選されたとき、当該所有ポイントの1/2である「180個」の無償石が付与される。また、例えば、抽選ゲームAに対応するプレイヤーの所有ポイントが「600」の場合において、当該抽選ゲームAで特定キャラクタが抽選されたとき、当該所有ポイントと同数である「600個」の無償石が付与される。すなわち、抽選ゲームAに対応するプレイヤーの所有ポイントが高いほど、当該プレイヤーに対して有利な報酬が付与される。

【0052】

また、例えば、抽選ゲームBに対応するプレイヤーの所有ポイントが「80」の場合において、当該抽選ゲームBで特定キャラクタが抽選されたとき、報酬は付与されない。また、例えば、抽選ゲームBに対応するプレイヤーの所有ポイントが「230」の場合において、当該抽選ゲームBで特定キャラクタが抽選されたとき、当該所有ポイントの1/2である「115個」の無償石が付与される。また、例えば、抽選ゲームBに対応するプレイヤーの所有ポイントが「320」の場合において、当該抽選ゲームBで特定キャラクタが抽選されたとき、当該所有ポイントと同数である「320個」の無償石が付与される。すなわち、抽選ゲームBに対応するプレイヤーの所有ポイントが高いほど、当該プレイヤーに対して有利な報酬が付与される。

【0053】

抽選手段52は、プレイヤーからの操作指示(要求)に応じて、抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群から抽選したキャラクタを当該プレイヤーに獲得させる機能手段である

10

20

30

40

50

。第一実施形態では、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが所有する有償アイテムおよび/又は無償アイテムを消費することにより、抽選対象キャラクタそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したキャラクタを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する。なお、抽選手段 5 2 は、プレイヤーが有償アイテム（例えば有償石）と無償アイテム（例えば無償石）を両方所有している場合、各アイテムの獲得日時（獲得順）に応じた優先度で消費してもよいし、有償アイテム又は無償アイテムから優先して消費してもよい。

【 0 0 5 4 】

判定手段 5 4 は、所定条件を満たしているか否かの判定を行う機能手段である。第一実施形態では、判定手段 5 4 は、抽選ゲームで抽選されたキャラクタが特定キャラクタ（特定コンテンツ）であるか否かを判定する。

10

【 0 0 5 5 】

蓄積手段 5 6 は、プレイヤーの所有ポイント（蓄積数）を蓄積する（上昇させる）機能手段である。第一実施形態では、蓄積手段 5 6 は、判定手段 5 4 が抽選ゲームで抽選されたキャラクタが特定キャラクタではないと判定した場合、当該抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを上昇させる。この上昇させる数（量）としては、例えばプレイヤーが当該抽選ゲームで消費した有償アイテムおよび/又は無償アイテムの数に所定係数を乗じた数や、一定数（例えば 5）が挙げられる。また、蓄積手段 5 6 は、抽選ゲームにおいて特定キャラクタが抽選された場合、プレイヤーの所有ポイントを初期化する。

【 0 0 5 6 】

付与手段 5 8 は、所有ポイント（蓄積数）に応じた報酬をプレイヤーに付与する機能手段である。第一実施形態では、付与手段 5 8 は、判定手段 5 4 が抽選ゲームで抽選されたキャラクタが特定キャラクタであると判定した場合、プレイヤーに報酬を付与する。また、付与手段 5 8 は、この所有ポイントが高いほど、プレイヤーに対して有利な報酬を付与する。例えば、付与手段 5 8 は、抽選ゲーム情報 5 0 C の報酬情報を参照して、プレイヤーの所有ポイントが含まれる数値範囲に対応する報酬を付与する。この報酬としては、無償アイテムや、プレイヤーに獲得させる特定キャラクタの能力パラメータを変更させること等が挙げられる。この報酬の数（量）としては、所有ポイントに応じた数、すなわちプレイヤーが抽選ゲームの実行で消費したアイテムの総数に応じた数が挙げられる。例えば、報酬が無償石である場合、報酬として付与される無償石の数は、プレイヤーが抽選ゲームの実行で消費した有償石又は無償石の総数に応じた数となる。また、報酬が特定キャラクタの能力パラメータを変更させることである場合、例えば、所有ポイントが 2 5 0 以下であるときは特定キャラクタをレベル 1 の状態で獲得させ、所有ポイントが 2 5 1 以上 3 5 0 以下であるときは特定キャラクタをレベル 2 0 の状態で獲得させる等として、所有ポイントが高くなるにつれて特定キャラクタの獲得時のレベル（獲得キャラクタレベル）を上昇させる。

20

30

【 0 0 5 7 】

また、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントの数値範囲に報酬が対応付けられていない場合、報酬を付与しない。例えば、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントが報酬情報の最も低い第一段階の数値範囲の上限値（第一所定値）以下である場合、報酬を付与しない。また、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントが第一所定値よりも高い設定値を超えた場合、特定キャラクタをプレイヤーに付与する。この設定値としては、抽選ゲーム情報 5 0 C の報酬情報における最も高い（第三段階の）数値範囲の上限値が挙げられる。

40

【 0 0 5 8 】

制御手段 6 0 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 6 0 は、所有ポイントが第二所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる。例えば、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所定ポイントが第二所定値（例えば 4 0 0）を超えている場合、抽選ゲームの実行で消費するアイテム数を 5 個から 3 個に低下させる。また、制御手段 6 0 は、所有ポイントが第二所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する。例えば、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所定ポイントが第二所定値（例えば 4 0 0）を超えている場合、抽選ゲームの実行で消費するアイテムの種類を有償アイテムから無償アイテム

50

ムに変更する。この第二所定値としては、抽選ゲーム情報50Cの報酬情報における第二段階の数値範囲の上限値が挙げられる。すなわち、制御手段60は、プレイヤーの所有ポイントが上昇するたび、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数やアイテムの価値を低下させる。

【0059】

<処理の流れ>

図6は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0060】

(ステップSP10)

プレイヤーにより抽選ゲームメニューから一の抽選ゲームを選択する操作指示が行われた場合、制御手段60は、タッチパネル32に対して抽選ゲーム実行画面70を表示制御する。

【0061】

図7は、第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面70の一例を示す図である。

【0062】

図7に示すように、抽選ゲーム実行画面70は、提供割合ボタン72と、抽選対象情報領域74と、実行ボタン76と、所有情報提示領域78と、が設けられている。提供割合ボタン72は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの名前やレアリティ、抽選確率などを示す画面に遷移するためのボタンである。例えば、レアリティが6である3体の特定キャラクタ(キャラB、キャラC、キャラD)それぞれの抽選確率に「0.4%」が対応付けられている場合、特定キャラクタが抽選される抽選確率は、「1.2%」である。抽選対象情報領域74には、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタ(3体)が表示されている。実行ボタン76は、抽選ゲームを実行するためのボタンであって、1回の抽選を実行する要求を行うボタンである。実行ボタン76には、抽選の実行により消費する対価の種類と個数が表示されている。所有情報提示領域78には、プレイヤーの所有するポイント数やアイテム数を示す領域であって、所有ポイントや、有償アイテム(有償石)、無償アイテム(無償石)の数が表示されている。

【0063】

図6に戻って、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

【0064】

(ステップSP12)

制御手段60は、プレイヤーからの実行ボタン76の押下(抽選ゲームの実行要求)を受け付ける。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

【0065】

(ステップSP14)

抽選手段52は、抽選ゲーム情報50Cの抽選対象情報や、対価等を参照して、抽選ゲームを実行する。具体的には、抽選手段52は、プレイヤーの所有アイテムから対価(例えば有償石又は無償石の計5個)を消費し、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの抽選確率に基づいて抽選対象キャラクタ群から1体のキャラクタを抽選する。続いて、抽選手段52は、抽選した1体のキャラクタをプレイヤーに獲得させる。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

【0066】

(ステップSP16)

判定手段54は、ステップSP14で抽選されたキャラクタが特定キャラクタであるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP26の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちステップSP14で抽選されたキャラクタが非特定キャラクタである場合には、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

(ステップ S P 1 8)

蓄積手段 5 6 は、ステップ S P 1 4 で実行された抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを上昇させる。例えば、蓄積手段 5 6 は、プレイヤーの所有ポイントをステップ S P 1 4 で消費したアイテム数 (例えば 5) と同じ数だけ所有ポイントを上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

【 0 0 6 8 】

(ステップ S P 2 0)

判定手段 5 4 は、ステップ S P 1 8 で上昇した所有ポイントが設定値を超えているか否かを判定する。この設定値は、例えば、報酬情報において最も高い第三段階の数値範囲の上限値 (例えば 6 5 0) である。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図 6 に示す一連の処理を終了する。なお、上記設定値は、上限値に限られず、当該上限値より低い値であってもよい。

10

【 0 0 6 9 】

(ステップ S P 2 2)

付与手段 5 8 は、ステップ S P 1 4 で実行された抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタをプレイヤーに付与する。ここで、付与手段 5 8 は、複数種類の特定キャラクタが存在する場合、一部又は全ての種類の特定キャラクタを付与する。例えば、付与手段 5 8 は、3 種類 (3 体) のうち 1 種類 (1 体) の特定キャラクタを付与する場合、無作為 (ランダム) により選択された特定キャラクタ 1 種類 (1 体) を付与してもよいし、プレイヤーの作為により選択された特定キャラクタ 1 種類 (1 体) を付与してもよい。なお、付与手段 5 8 は、当該特定キャラクタをプレイヤーに付与する際、抽選ゲーム情報 5 0 C の報酬情報を参照して、最も高い第三段階の数値範囲に対応する報酬をプレイヤーに付与してもよい。そして、処理は、ステップ S P 2 4 の処理に移行する。

20

【 0 0 7 0 】

(ステップ S P 2 4)

蓄積手段 5 6 は、ステップ S P 1 4 で実行された抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを初期化する。例えば、蓄積手段 5 6 は、当該抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを「0」にする。そして、処理は、図 6 に示す一連の処理を終了する。

30

【 0 0 7 1 】

(ステップ S P 2 6)

付与手段 5 8 は、抽選ゲーム情報 5 0 C の報酬情報を参照して、ステップ S P 1 4 で実行された抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントが含まれる数値範囲に対応する報酬を付与する。例えば、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントが最も低い第一段階の数値範囲の上限値 (第一所定値) 以下である場合、報酬を付与しない。また、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントが最も低い第一段階の数値範囲の上限値 (第一所定値) よりも大きく、かつ第二段階の数値範囲の上限値 (第二所定値) 以下の数値 (例えば 2 6 0) である場合、報酬として、当該所有ポイントの 1 / 2 の無償石 (例えば 1 3 0 個) をプレイヤーに付与する。また、付与手段 5 8 は、プレイヤーの所有ポイントが第二段階の数値範囲の上限値 (第二所定値) よりも大きく、かつ最も高い第三段階の数値範囲の上限値 (設定値) 以下の数値 (例えば 5 7 0) である場合、報酬として、当該所有ポイントと同数の無償石 (例えば 5 7 0 個) をプレイヤーに付与する。そして、処理は、図 6 に示す一連の処理を終了する。

40

【 0 0 7 2 】

< 効果 >

以上、第一実施形態では、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段 5 0 と、プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段 5 2 と、抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定

50

する判定手段 5 4 と、判定が否定された場合、蓄積数を上昇させる蓄積手段 5 6 と、判定が肯定された場合、蓄積数に応じた報酬をプレイヤーに付与する付与手段 5 8 と、を備え、付与手段 5 8 は、蓄積数が高いほど、プレイヤーに対して有利な報酬を付与する。

【 0 0 7 3 】

この構成によれば、特定コンテンツを獲得するまでに蓄積した蓄積数が高いほど、有利な報酬がプレイヤーに付与されるため、公平性のある抽選ゲームを実行することができる。

【 0 0 7 4 】

また、第一実施形態では、付与手段 5 8 は、蓄積数が第一所定値以下である場合、報酬を付与しない。

【 0 0 7 5 】

この構成によれば、少数のアイテムを消費しただけで特定コンテンツを獲得したプレイヤーに対しては報酬を付与しないため、公平性のある抽選ゲームを提供することができる。

【 0 0 7 6 】

また、第一実施形態では、第一所定値は、特定コンテンツの抽選確率に応じた値であって、当該抽選確率が高いほど低い値となる。

【 0 0 7 7 】

この構成によれば、特定コンテンツの抽選確率が高い場合、蓄積数が第一所定値である一定値（例えば 1 2 5）を超えているプレイヤーには報酬を付与することができ、特定コンテンツの抽選確率が低い場合、蓄積数が当該一定値を超えていてもプレイヤーには報酬を付与しないことができる。このため、抽選ゲームにおいて特定コンテンツの抽選確率が高いにも関わらず、蓄積数が一定値を超えているプレイヤーを救済することができる。

【 0 0 7 8 】

また、第一実施形態では、付与手段 5 8 は、蓄積数が第一所定値よりも高い設定値を超えた場合、特定コンテンツをプレイヤーに付与する。

【 0 0 7 9 】

この構成によれば、多数のコストを消費しても特定コンテンツを獲得できないプレイヤーを救済することができる。

【 0 0 8 0 】

また、第一実施形態では、報酬は、蓄積数に応じた数のアイテムである。

【 0 0 8 1 】

この構成によれば、蓄積数に応じた数のアイテムがプレイヤーに付与されるため、少数のアイテムを消費しただけで特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数のアイテムを消費して特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、実質的に抽選ゲームで消費したアイテム数を近づけることができる。

【 0 0 8 2 】

また、第一実施形態では、報酬は、獲得させる特定コンテンツのパラメータを変更させることである。

【 0 0 8 3 】

この構成によれば、蓄積数が高くなると、プレイヤーに獲得させる特定コンテンツのパラメータを有利に変更させるため、抽選ゲームで多数のアイテムを消費したプレイヤーに対して、当該特定コンテンツを育成させる手間を軽減させることができる。

【 0 0 8 4 】

また、第一実施形態では、蓄積手段 5 6 は、判定が肯定された場合に、蓄積数を初期化する。

【 0 0 8 5 】

この構成によれば、プレイヤーが特定コンテンツを獲得したことにより、蓄積数が初期化されるため、各プレイヤーが引き続き抽選ゲームをプレイした場合でも、公平性を担保することができる。

【 0 0 8 6 】

また、第一実施形態では、蓄積数が第二所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行す

10

20

30

40

50

る際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段60と、を備える。

【0087】

この構成によれば、蓄積数が高くなると、抽選ゲームで消費するアイテム数が低下するため、少数のアイテムを消費しただけで特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数のアイテムを消費して特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、抽選ゲームで消費したアイテム数を近づけることができる。

【0088】

また、第一実施形態では、蓄積数が第二所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する制御手段60と、を備える。

【0089】

この構成によれば、蓄積数が高くなると、抽選ゲームで消費するアイテムの価値が低下するため、少数のアイテムを消費しただけで特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数のアイテムを消費して特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、抽選ゲームで消費したアイテムの価値を近づけることができる。

【0090】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【0091】

第二実施形態では、抽選ゲーム情報50Cに対価情報(テーブル)を記憶している点で第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【0092】

図8は、抽選ゲーム情報50Cの対価情報の一例を示す概念図である。対価情報には、所有ポイント(蓄積数)の各数値範囲(閾値)に対応付けて、1回の抽選ゲームで消費する対価の種類と量(個数)が定められている。この各数値範囲の上限値は、各抽選ゲームにおいて特定キャラクタが抽選される抽選確率に応じた数であって、当該抽選確率が高いほど低い数となる。例えば、抽選ゲームCにおいて、特定キャラクタが抽選される抽選確率は、「1.0%」である。また、例えば、抽選ゲームDにおいて、特定キャラクタが抽選される抽選確率は、「2.0%」である。ここで、抽選ゲームCでは、最も低い第一段階の数値範囲の上限値(第一所定値)は「250」であり、抽選ゲームDでは、当該上限値(第一所定値)は「125」である。また、抽選ゲームCでは、中間である第二段階の数値範囲の上限値(第二所定値)は「400」であり、抽選ゲームDでは、当該上限値(第二所定値)は「200」である。同様に、抽選ゲームCでは、最も高い第三段階の数値範囲の上限値(設定値)は「650」であり、抽選ゲームDでは、当該上限値(設定値)は「325」である。

【0093】

例えば、抽選ゲームCに対応するプレイヤーの所有ポイントが「160」の場合、当該抽選ゲームCで消費される対価の種類は有償石であって、量(個数)は5個である。また、抽選ゲームCに対応するプレイヤーの所有ポイントが「320」の場合、当該抽選ゲームCで消費される対価の種類は無償石であって、量(個数)は3個である。また、抽選ゲームCに対応するプレイヤーの所有ポイントが「480」の場合、当該抽選ゲームCではアイテムが消費されない。すなわち、抽選ゲームCに対応するプレイヤーの所有ポイントが高いほど、当該抽選ゲームCを実行する際に消費するアイテムの数や価値が低下する。

【0094】

また、例えば、抽選ゲームDに対応するプレイヤーの所有ポイントが「90」の場合、当該抽選ゲームDで消費される対価の種類は有償石であって、量(個数)は5個である。また、抽選ゲームDに対応するプレイヤーの所有ポイントが「180」の場合、当該抽選ゲームDで消費される対価の種類は無償石であって、量(個数)は3個である。また、抽選ゲームDに対応するプレイヤーの所有ポイントが「270」の場合、当該抽選ゲームDではアイテムが消費されない。すなわち、抽選ゲームDに対応するプレイヤーの所有ポイントが高

10

20

30

40

50

いほど、当該抽選ゲーム D を実行する際に消費するアイテムの数や価値が低下する。

【 0 0 9 5 】

第二実施形態では、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所有ポイント（蓄積数）が第一所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる。また、例えば、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所有ポイントが第一所定値よりも高い第二所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際にアイテムを消費しないこととする。

【 0 0 9 6 】

また、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所有ポイントが第一所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する。例えば、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所有ポイントが第一所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを、有償アイテムから無償アイテムに変更する。

10

【 0 0 9 7 】

< 処理の流れ >

図 9 は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、制御手段 6 0 等が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 0 0 9 8 】

(ステップ S P 3 0)

プレイヤーにより抽選ゲームメニューから一の抽選ゲームを選択する操作指示が行われた場合、制御手段 6 0 は、当該一の抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントと抽選ゲーム情報 5 0 C の対価情報とを参照し、当該一の抽選ゲームの実行で消費する対価を決定する。具体的には、制御手段 6 0 は、対価情報の各数値範囲のうち、プレイヤーの所有ポイントが含まれる数値範囲に対応する対価の種類と個数を、消費する対価として決定する。例えば、制御手段 6 0 は、プレイヤーの所有ポイントが、対価情報における最も低い第一段階の数値範囲の上限値（第一所定値）を超えており、かつ、第二段階の数値範囲の上限値（第二所定値）以下である場合、当該所有ポイントが第一所定値以下である場合よりも、消費するアイテムの数および / 又は価値を低下させる。そして、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

20

【 0 0 9 9 】

(ステップ S P 3 2)

制御手段 6 0 は、タッチパネル 3 2 に対して抽選ゲーム実行画面 8 0 を表示制御する。

30

【 0 1 0 0 】

図 1 0 は、第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 1 0 1 】

図 1 0 に示すように、抽選ゲーム実行画面 8 0 は、提供割合ボタン 8 2 と、抽選対象情報領域 8 4 と、実行ボタン 8 6 と、所有情報提示領域 8 8 と、が設けられている。実行ボタン 8 6 には、ステップ S P 3 0 で決定された消費する対価の種類と個数が表されている。

【 0 1 0 2 】

図 9 に戻って、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。

【 0 1 0 3 】

(ステップ S P 3 4)

制御手段 6 0 は、プレイヤーからの実行ボタン 8 6 の押下（抽選ゲームの実行要求）を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 3 6 の処理に移行する。

40

【 0 1 0 4 】

(ステップ S P 3 6)

抽選手段 5 2 は、抽選ゲーム情報 5 0 C の抽選対象情報等を参照して、抽選ゲームを実行する。具体的には、抽選手段 5 2 は、プレイヤーの所有アイテムからステップ S P 3 0 で決定された対価（例えば無償石 3 個）を消費し、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの抽選確率に基づいて抽選対象キャラクタ群から 1 体のキャラクタを抽選する。なお、抽選手段 5 2 は、ステップ S P 3 0 で決定された対価が「なし」である場合、対価（アイテム）を消費せずに抽選を行う。続いて、抽選手段 5 2 は、抽選した 1 体のキ

50

キャラクタをプレイヤーに獲得させる。そして、処理は、ステップ S P 3 8 の処理に移行する。

【 0 1 0 5 】

(ステップ S P 3 8)

判定手段 5 4 は、ステップ S P 3 6 で抽選されたキャラクタが特定キャラクタであるか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 4 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわちステップ S P 3 6 で抽選されたキャラクタが非特定キャラクタである場合には、処理は、ステップ S P 4 0 の処理に移行する。

【 0 1 0 6 】

(ステップ S P 4 0)

蓄積手段 5 6 は、ステップ S P 3 6 で実行された抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを上昇させる。例えば、蓄積手段 5 6 は、プレイヤーの所有ポイントを一定数（例えば 5 ）上昇させる。そして、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

【 0 1 0 7 】

(ステップ S P 4 2 ~ ステップ S P 4 8)

ステップ S P 4 2 ~ ステップ S P 4 8 における処理は、上述したステップ S P 2 0 ~ ステップ S P 2 6 における処理と同様であるので、説明を省略する。そして、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段 5 0 と、プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段 5 2 と、抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段 5 4 と、判定が否定された場合、蓄積数を上昇させる蓄積手段 5 6 と、蓄積数が第一所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの数を低下させる制御手段 6 0 と、を備える。

【 0 1 0 9 】

この構成によれば、特定コンテンツを獲得するまでに蓄積した蓄積数が第一所定値を超えている場合、抽選ゲームで消費するアイテムの数が低下するため、公平性のある抽選ゲームを実行することができる。すなわち、少数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、当該抽選ゲームで消費したアイテム数を近づけることができる。

【 0 1 1 0 】

また、第二実施形態では、制御手段 6 0 は、蓄積数が第一所定値よりも高い第二所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際にアイテムを消費しない。

【 0 1 1 1 】

この構成によれば、蓄積数が高くなると、抽選ゲームでアイテムが消費されなくなるため、少数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、当該抽選ゲームで消費したアイテム数を近づけることができる。

【 0 1 1 2 】

また、第二実施形態では、プレイヤーに対応付けて、蓄積数を記憶する記憶手段 5 0 と、プレイヤーが所有するアイテムを消費することにより、抽選対象コンテンツそれぞれの抽選確率に基づいて抽選したコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームを実行する抽選手段 5 2 と、抽選ゲームで抽選されたコンテンツが特定コンテンツであるか否かを判定する判定手段 5 4 と、判定が否定された場合、蓄積数を上昇させる蓄積手段 5 6 と、蓄積数が第一所定値を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを価値の低いアイテムに変更する制御手段 6 0 と、を備える。

【 0 1 1 3 】

10

20

30

40

50

この構成によれば、特定コンテンツを獲得するまでに蓄積した蓄積数が第一所定値を超えている場合、抽選ゲームで消費するアイテムの価値が低下するため、公平性のある抽選ゲームを実行することができる。すなわち、少数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、当該抽選ゲームで消費したアイテムの価値を近づけることができる。

【0114】

また、第二実施形態では、アイテムには、プレイヤーにより購入された有償アイテム、及び当該プレイヤーがゲームのプレイによって取得可能な無償アイテムが含まれ、制御手段60は、蓄積数が第一所定値を超えた場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムを有償アイテムから無償アイテムに変更する。

10

【0115】

この構成によれば、蓄積数が高くなると、抽選ゲームで無償アイテムが消費されることになるため、少数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーと、多数の抽選回数で特定コンテンツを獲得したプレイヤーとの間で、当該抽選ゲームで消費したアイテムの価値を近づけることができる。

【0116】

また、第二実施形態では、第一所定値は、特定コンテンツの抽選確率に応じた数であって、当該抽選確率が高いほど低い数となる。

【0117】

この構成によれば、特定コンテンツの抽選確率が高い場合、蓄積数が第一所定値である一定値（例えば125）を超えているプレイヤーには消費するアイテムの数や価値を低下させることができ、特定コンテンツの抽選確率が低い場合、蓄積数が当該一定値を超えていても消費するアイテムの数や価値を低下させないことができる。このため、抽選ゲームにおいて特定コンテンツの抽選確率が高いにも関わらず、蓄積数が一定値を超えているプレイヤーを救済することができる。

20

【0118】

また、第二実施形態では、蓄積手段56は、判定が肯定された場合に、蓄積数を初期化する。

【0119】

この構成によれば、プレイヤーが特定コンテンツを獲得したことにより、蓄積数が初期化されるため、各プレイヤーが引き続き抽選ゲームをプレイした場合でも、公平性を担保することができる。

30

【0120】

また、第二実施形態では、判定が肯定された場合、蓄積数に応じた報酬をプレイヤーに付与する付与手段58と、を備え、付与手段58は、蓄積数が高いほど、プレイヤーに対して有利な報酬を付与する。

【0121】

この構成によれば、特定コンテンツを獲得するまでに蓄積した蓄積数が高いほど、有利な報酬がプレイヤーに付与されるため、公平性のある抽選ゲームを実行することができる。

【0122】

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

40

【0123】

例えば、上記第一実施形態や第二実施形態では、抽選手段52は、アイテムを消費することにより抽選ゲームを実行する場合を説明したが、プレイヤーが直接課金を行うことによって抽選ゲームを実行してもよい。

50

【 0 1 2 4 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、蓄積手段 5 6 は、抽選ゲームで消費したアイテム数と同じ数だけ所有ポイントを上昇させる場合等を説明したが、上昇させる数は特定キャラクタの抽選確率に応じた数であってもよい。例えば、蓄積手段 5 6 は、特定キャラクタの抽選確率が低い場合には、所有ポイントを上昇させる数を少なくして、特定キャラクタの抽選確率が高い場合には、所有ポイントを上昇させる数を多くする。これにより、各抽選ゲームにおいて各数値範囲（第一所定値や、第二所定値、設定値等）を共通化することができる。また、蓄積手段 5 6 は、所有ポイントを蓄積する（上昇させる）数を、抽選ゲームで抽選されたキャラクタのレアリティに応じた数としてもよい。例えば、蓄積手段 5 6 は、抽選されたキャラクタのレアリティが 4 の場合には、所有ポイントを 5 蓄積し、抽選されたキャラクタのレアリティが 5 の場合には、所有ポイントを 3 蓄積する。また、蓄積手段 5 6 は、抽選ゲームで抽選されたキャラクタが特定キャラクタであった場合でも、当該抽選ゲームに対応するプレイヤーの所有ポイントを上昇させてもよい。すなわち、蓄積手段 5 6 は、抽選ゲームで抽選されたキャラクタに関わらず、プレイヤーの所有ポイントを上昇させてもよい。

10

【 0 1 2 5 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、制御手段 6 0 は、所有ポイントが所定値（第一所定値又は第二所定値）を超えている場合、抽選ゲームを実行する際に消費するアイテムの価値を低下させる場合を説明したが、有償アイテムから優先して消費していたものを、無償アイテムから優先して消費することとしてもよい。また、制御手段 6 0 は、所有ポイントが当該所定値を超えている場合、アイテムの獲得日時（獲得順）に応じてアイテムを消費していたものを、無償アイテムから優先して消費することとしてもよい。

20

【 0 1 2 6 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、第一所定値は、第二所定値よりも低い値である場合を説明したが、第二所定値と同じ値でもよいし、第二所定値よりも高い値であってもよい。

【 0 1 2 7 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、抽選ゲーム情報 5 0 C の報酬情報それぞれには、同一種類の報酬が含まれる場合を説明したが、異なる種類の報酬が含まれることとしてもよい。すなわち、付与手段 5 8 は、抽選ゲーム毎に所有ポイントに応じた異なる報酬をプレイヤーに付与してもよい。

30

【 0 1 2 8 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、付与手段 5 8 は、プレイヤーに獲得させる特定キャラクタの能力パラメータ（レベル）を上昇させる報酬を付与する場合を説明したが、低い値である方がクエスト等で有利な能力パラメータは、下降させてもよい。この能力パラメータとしては、例えばキャラクタのスキルを発動するターン数や、キャラクタをチームに編成する際に生じるコスト（編成コスト）等が挙げられる。

【 0 1 2 9 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、特定キャラクタは、抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群のうち、レアリティが高いキャラクタである場合を説明したが、抽選対象キャラクタ群の中からプレイヤーの作為により選択したキャラクタや、所有ポイントを初期化（リセット）するためのキャラクタ等であってもよい。

40

【 0 1 3 0 】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、報酬は、蓄積された所有ポイントに所定係数を乗じた数の無償アイテムである場合を説明したが、報酬情報の数値範囲毎に固定された数の無償アイテムであってもよい。また、上記第一実施形態や第二実施形態では、報酬が主に無償石である場合を説明したが、報酬は有償アイテム以外であればよく、キャラクタや強化素材、進化素材、無償ガチャチケット、ゲームコイン、スタミナ回復アイテム、コンティニューアイテム等でもよい。

【 0 1 3 1 】

50

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、蓄積数が所有ポイントである場合を説明したが、ゲームアイテム（例えば蓄積用アイテム）やゲームアイテムのカケラ、変数（パラメータ）でもよい。

【0132】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、所有ポイント（蓄積数）は、各抽選ゲームに対応して蓄積される場合を説明したが、2以上の抽選ゲームに共通して蓄積されることとしてもよい。この場合、蓄積手段56は、所有ポイントを蓄積する（上昇させる）数を、一の抽選ゲームと他の抽選ゲームとで異ならせてもよい。

【0133】

また、上記第一実施形態や第二実施形態では、コンテンツがクエストで利用可能なキャラクターである場合を主に説明したが、アイテムやカード、武器、アバター、コイン、ポイント等でもよい。また、特定コンテンツは、特定のキャラクター（特定キャラクター）である場合を主に説明したが、特定のアイテムやカード、武器、アバター、コイン、ポイント等でもよい。

【符号の説明】

【0134】

10...サーバ装置（コンピュータ）、12...端末装置、50...記憶手段、52...抽選手段、54...判定手段、56...蓄積手段、58...付与手段、60...制御手段

10

20

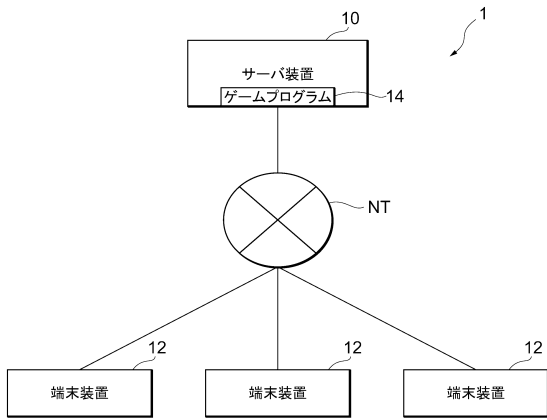
30

40

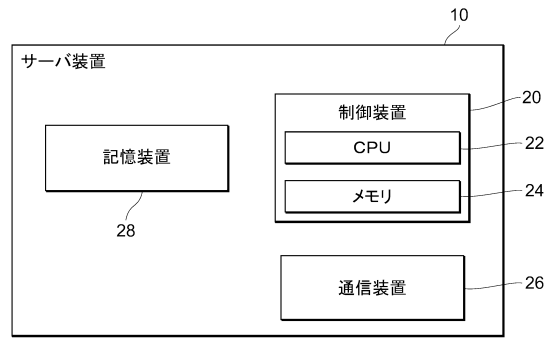
50

【図面】

【図 1】

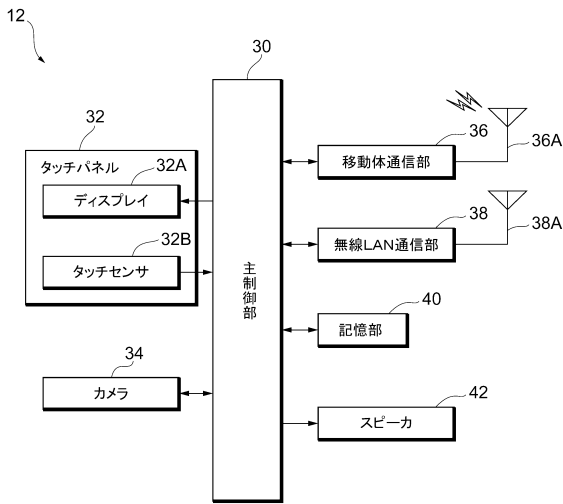


【図 2】

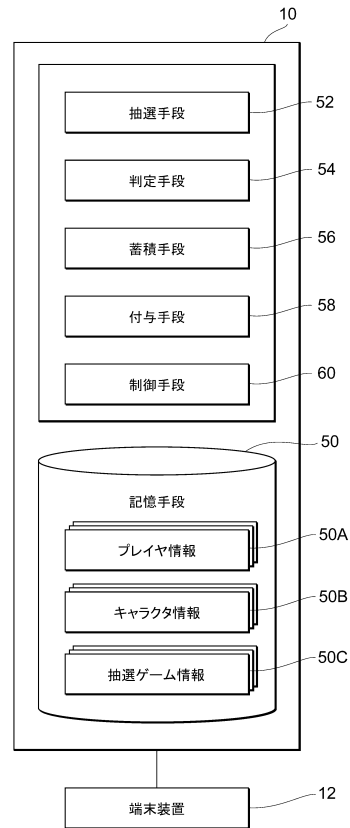


10

【図 3】



【図 4】



20

30

40

50

【 図 5 】

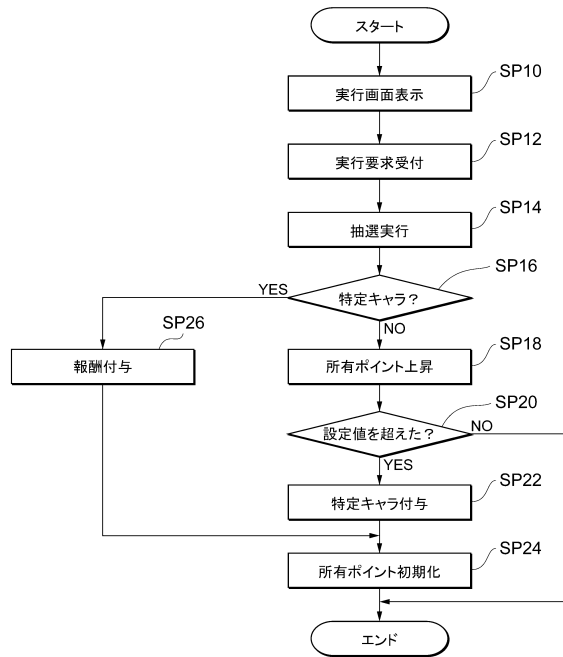
抽選ゲームAの報酬情報

所有Pts (数値範囲)	報酬
0~250	なし
251~550	無償石: 所有Ptsの1/2個
551~650	無償石: 所有Ptsと同数

抽選ゲームBの報酬情報

所有Pts (数値範囲)	報酬
0~125	なし
126~275	無償石: 所有Ptsの1/2個
276~325	無償石: 所有Ptsと同数

【 図 6 】



10

20

【 図 7 】

抽選ゲームA

★4以上のキャラが当たります

特定キャラクタ

キャラB
★6

キャラC
★6

キャラD
★6

提供割合

1回抽選実行
(石5個を消費)

無償石から優先して消費します

所有ポイント: 220pts

有償石の所有数: 120個

無償石の所有数: 145個

【 図 8 】

抽選ゲームCの対価情報

所有Pts (数値範囲)	抽選1回あたりの対価
0~250	有償石: 5個
251~400	無償石: 3個
401~650	なし

抽選ゲームDの対価情報

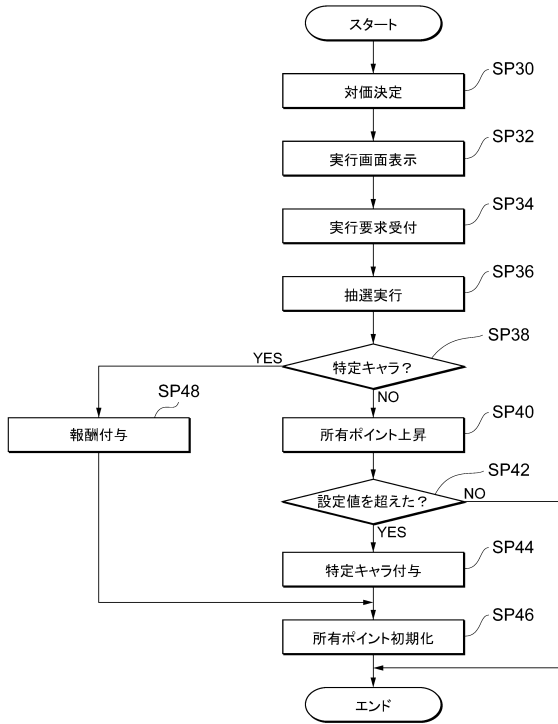
所有Pts (数値範囲)	抽選1回あたりの対価
0~125	有償石: 5個
126~200	無償石: 3個
201~325	なし

30

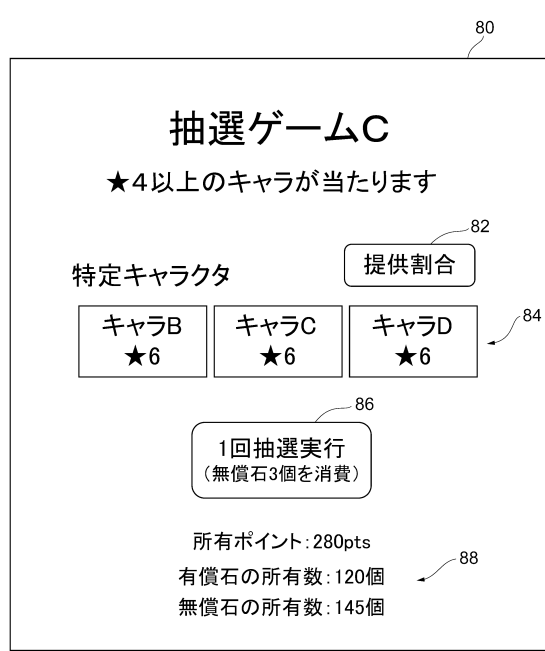
40

50

【 図 9 】



【 図 1 0 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2013 - 043021 (JP, A)
特開 2017 - 158658 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
13/00 - 13/98