

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7665316号
(P7665316)

(45)発行日 令和7年4月21日(2025.4.21)

(24)登録日 令和7年4月11日(2025.4.11)

(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 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/35

請求項の数 8 (全19頁)

(21)出願番号	特願2020-187992(P2020-187992)	(73)特許権者	509070463
(22)出願日	令和2年11月11日(2020.11.11)		株式会社コロブラ
(65)公開番号	特開2022-77232(P2022-77232A)		東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号
(43)公開日	令和4年5月23日(2022.5.23)	(74)代理人	110001416
審査請求日	令和5年11月6日(2023.11.6)		弁理士法人信栄事務所
		(72)発明者	恩田 学
			東京都渋谷区恵比寿四丁目 2 0 番 3 号
			株式会社コロブラ内
		審査官	宮本 昭彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザ端末と通信接続が可能なコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記コンピュータに、

前記ユーザ端末のユーザに、2種類以上のゲームオブジェクトを含む第1オブジェクト群を設定するステップと、

所定のユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第1の結果および第2の結果のいずれか一方を選択する第1の抽選を実行するステップと、

前記第1の抽選が前記第1の結果となった場合に、前記所定のユーザに設定された前記第1オブジェクト群のうちから1以上のゲームオブジェクトを選出する第2の抽選を実行するステップと、

前記第2の抽選において前記ゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記ゲームオブジェクトを前記所定のユーザに付与するステップと、

前記第2の抽選において前記ゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記所定のユーザに設定された前記第1オブジェクト群に含まれる前記ゲームオブジェクトの個数を減じるステップと、

前記第1の抽選が前記第2の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記所定のユーザに付与するステップと、を実行させ、

前記第1の抽選において、前記第1の結果が選択される第1選択率と、前記第2の結果

10

20

が選択される第 2 選択率との和は 1 0 0 % であり、前記第 2 選択率は 0 % より大きい、プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 選択率及び前記第 2 選択率は、前記所定のユーザに設定されたパラメータに応じて変動する、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータに、さらに、

前記所定のユーザの前記ユーザ端末への入力操作に応じてゲームを進行させるステップと、

前記ゲームにおいて前記所定のユーザが所定の条件を満たした場合に、前記所定のユーザに抽選権を付与するステップと、を実行させ、

前記抽選条件は、前記抽選権が付与されたこと、又は前記所定のユーザが前記抽選権を使用するための操作入力をするることである、

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記抽選条件は、前記抽選権が付与されたことであり、

前記抽選権が付与された場合、前記第 1 の抽選が実行され、前記抽選権は自動的に消費される、

請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記抽選権を付与するステップにおいて付与される前記抽選権の数は、前記所定のユーザに設定されたパラメータに応じて変動する、

請求項 3 又は請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記抽選権には、2 種以上のグレードが設定されており、

前記抽選権を付与するステップは、2 種以上のグレードのうちのいずれかのグレードが設定された抽選権を付与するステップであり、

前記グレードに応じて、前記第 1 の抽選を実行可能な回数、前記第 1 選択率、前記第 2 選択率、及び前記第 2 の抽選における特定のゲームオブジェクトの選択率のうちの少なくとも 1 以上が異なる、

請求項 3 から請求項 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記所定の条件は、前記ゲームのクエストにおいて予め定められた項目を前記所定のユーザが達成することであり、

前記クエストの難易度が高いほど、前記抽選権を付与するステップにおいてグレードの高い抽選権が付与されやすい、

請求項 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

複数のユーザ端末と通信接続が可能なコンピュータにおいて実行される方法であって、

前記方法は、前記コンピュータに、

前記ユーザ端末のユーザに、2 種類以上のゲームオブジェクトを含む第 1 オブジェクト群を設定するステップと、

所定のユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第 1 の結果および第 2 の結果のいずれか一方を選択する第 1 の抽選を実行するステップと、

前記第 1 の抽選が前記第 1 の結果となった場合に、前記所定のユーザに設定された前記第 1 オブジェクト群のうちからゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行するステップと、

前記第 2 の抽選において前記ゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記ゲームオブジェクトを前記所定のユーザに付与するステップと、

10

20

30

40

50

前記第 2 の抽選において前記ゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記所定のユーザに設定された前記第 1 オブジェクト群に含まれる前記ゲームオブジェクトの個数を減じるステップと、

前記第 1 の抽選が前記第 2 の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記所定のユーザに付与するステップと、を実行させることを含み、

前記第 1 の抽選において、前記第 1 の結果が選択される第 1 選択率と、前記第 2 の結果が選択される第 2 選択率との和は 100% であり、前記第 2 選択率は 0% より大きい、方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本開示は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームオブジェクトの抽選方法として、プレイヤー毎に割り当てられた抽選デッキに収容されているゲームオブジェクトの中からゲームオブジェクトを抽選し、抽選によって選択されたゲームオブジェクトをプレイヤーに付与するとともに抽選デッキから削除する、いわゆるボックスガチャと呼ばれる手法が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【文献】特開 2013 - 247977 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本開示は、ゲームオブジェクトの抽選における新たな楽しみ方をユーザに提供可能なゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本開示に示す一実施形態によれば、
複数のユーザ端末と通信接続が可能なコンピュータであって、プロセッサ及びメモリを備える前記コンピュータにおいて実行されるゲームプログラムであって、

30

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

各ユーザ端末のユーザ毎に、2 種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群を設定するステップと、

第 1 ユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第 1 の抽選を実行するステップと、

前記第 1 の抽選が第 1 の結果となった場合に、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群のうちから 1 以上のゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行するステップと、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記 1 以上のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、

40

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる前記 1 以上のゲームオブジェクトの個数を減じるステップと、

前記第 1 の抽選が第 2 の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、を実行させ、

前記第 1 の抽選において、前記第 1 の結果が選択される第 1 選択率と、前記第 2 の結果が選択される第 2 選択率との和は 100% であり、前記第 2 選択率は 0% より大きい、

ゲームプログラムが提供される。

【発明の効果】

50

【 0 0 0 6 】

本開示によれば、ゲームオブジェクトの抽選における新たな楽しみ方をユーザに提供可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】ある実施の形態に従うシステムの構成例を示す図である。

【図 2】ある実施の形態に従うユーザ端末の機能的な構成を示すブロック図である。

【図 3】ある実施の形態に従うサーバの機能的な構成を示すブロック図である。

【図 4】ある実施の形態に従う抽選リストの一例である。

【図 5】ある実施の形態に従う抽選処理の概要を例示した図である。

10

【図 6】ある実施の形態に従う抽選処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】ある実施の形態に従う抽選権の一例を示す図である。

【図 8】ある実施の形態に従う表示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 0 8 】

以下、この技術的思想の実施の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。以下の説明では、同一の部品等には同一の符号を付してある。それらの名称及び機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。本開示において示される 1 以上の実施形態において、各実施形態が含む要素を互いに組み合わせることができ、かつ、当該組み合わせられた結果物も本開示が示す実施形態の一部をなすものとする。

20

【 0 0 0 9 】

図 1 は、本実施の形態に従うシステム 1 の構成例を示す図である。システム 1 は、例えば、サーバと、ユーザ端末との間でゲームに関するデータを送受信しながらゲームを進行させる。

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、システム 1 は、各ユーザがそれぞれ使用するユーザ端末 10 A、ユーザ端末 10 B 及びユーザ端末 10 C（以下、ユーザ端末 10 A、10 B、10 C などのユーザ端末を総称して「ユーザ端末 10」とも称する）など複数のユーザ端末 10 と、サーバ 20 とを含み、これらの装置がネットワーク 30 によって互いに通信可能に接続されている。

30

【 0 0 1 1 】

図 1 は、本実施形態に係るシステム 1 の構成例を示す図である。図 1 に示すように、システム 1 は、複数のユーザがそれぞれ使用する複数のユーザ端末と、サーバ 20 と、ネットワーク 30 と、を含む。

【 0 0 1 2 】

ユーザ端末 10 A とユーザ端末 10 B とは、無線基地局 31 と通信することにより、ネットワーク 30 と接続する。ユーザ端末 10 C は、家屋などの施設に設置される無線ルータ 32 と通信することにより、ネットワーク 30 と接続する。ユーザ端末 10 は、例えば、タッチスクリーンを備える携帯型端末であり、具体的には、スマートフォン、ファブレット、タブレットなどでありうる。

40

【 0 0 1 3 】

ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲームプログラムに応じたゲームをプレイする環境をユーザに提供する。ユーザ端末 10 は、ゲームプログラムを読み込んで実行することにより、サーバ 20 と通信し、ゲームの進行に応じてゲームに関連するデータをユーザ端末 10 とサーバ 20 との間で送受信する。

【 0 0 1 4 】

サーバ 20 は、ゲームのプレイに必要なデータを、適宜、ユーザ端末 10 へ送信することで、ユーザ端末 10 でのゲームのプレイを進行させる。サーバ 20 は、ゲームをプレイする各ユーザの、ゲームに関連する各種データを管理する。サーバ 20 は、ユーザ端末 10 と通信し、各ユーザのゲームの進行に応じて、画像、音声、テキストデータその他のデ

50

ータをユーザ端末 10 へ送信する。

【0015】

システム 1 は、特定のプレイ形態に限らず、あらゆるプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってよい。例えば、ゲームプログラムは、ユーザがゲームをプレイするモードとして、単一のユーザによるシングルプレイと、複数のユーザによるマルチプレイとに対応している。例えば、システム 1 において、サーバ 20 が、マルチプレイに参加するユーザを特定して各ユーザの各ユーザ端末 10 と通信すること等により、マルチプレイでゲームをプレイする環境を各ユーザに提供する。システム 1 は、マルチプレイゲームの中でも、複数のユーザ同士で対戦する対戦ゲーム、複数のユーザが協力してゲームを進行させる協力プレイゲームなどのプレイ形態を採用し得る。

10

【0016】

図 1 に示すようにサーバ 20 は、ハードウェア構成として、通信 I F (Interface) 22 と、入出力 I F 23 と、メモリ 25 と、ストレージ 26 と、プロセッサ 29 とを備え、これらが通信バスを介して互いに接続されている。

【0017】

通信 I F 22 は、例えば L A N (Local Area Network) 規格など各種の通信規格に対応しており、ユーザ端末 10 など外部の通信機器との間でデータを送受信するためのインタフェースとして機能する。

【0018】

入出力 I F 23 は、サーバ 20 への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ 20 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。入出力 I F 23 は、マウス、キーボード等の情報入力機器の接続を受け付ける入力受付部と、画像等を表示するためのディスプレイ等の情報出力機器の接続を受け付ける出力部とを含む。

20

【0019】

メモリ 25 は、処理に使用されるデータ等を記憶するための記憶装置である。メモリ 25 は、例えば、プロセッサ 29 が処理を行う際に一時的に使用するための作業領域をプロセッサ 29 に提供する。メモリ 25 は、R O M (Read Only Memory)、R A M (Random Access Memory) 等の記憶装置を含んで構成されている。

【0020】

ストレージ 26 は、プロセッサ 29 が読み込んで実行するための各種プログラム及びデータを記憶するための記憶装置である。ストレージ 26 が記憶する情報は、ゲームプログラム、ゲームプログラムに関連する情報、ゲームプログラムをプレイするユーザの情報その他の情報を含む。ストレージ 26 は、H D D (Hard Disk Drive)、フラッシュメモリ等の記憶装置を含んで構成されている。なお、ストレージは、サーバ 20 に含まれる形態に限られず、クラウドサービスを利用することもできる。

30

【0021】

プロセッサ 29 は、ストレージ 26 に記憶されるプログラム等を読み込んで実行することにより、サーバ 20 の動作を制御する。プロセッサ 29 は、例えば、C P U (Central Processing Unit)、M P U (Micro Processing Unit)、G P U (Graphics Processing Unit) 等を含んで構成される。

40

【0022】

(ユーザ端末の構成)

図 2 は、本実施形態に係るユーザ端末 10 の機能的な構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、ユーザ端末 10 は、アンテナ 110 と、通信 I F 120 と、タッチスクリーン 130 と、入出力 I F 140 と、記憶部 (ストレージ、メモリ) 150 と、音声処理部 160 と、マイク 170 と、スピーカ 180 と、制御部 (プロセッサ) 190 と、を含む。

【0023】

アンテナ 110 は、ユーザ端末 10 が発する信号を電波として空間へ放射する。また、アンテナ 110 は、空間から電波を受信して受信信号を通信 I F 120 へ与える。

50

【 0 0 2 4 】

通信 I F 1 2 0 は、ユーザ端末 1 0 が他の通信機器と通信するため、アンテナ 1 1 0 等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。通信 I F 1 2 0 は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールでありうる。通信 I F 1 2 0 は、ユーザ端末 1 0 が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号を制御部 1 9 0 へ与える。

【 0 0 2 5 】

タッチスクリーン 1 3 0 は、ユーザからの入力を受け付けて、ユーザに対し情報をディスプレイ 1 3 2 に出力する。タッチスクリーン 1 3 0 は、ユーザの入力操作を受け付けるためのタッチパネル 1 3 1 と、メニュー画面やゲームの進行を画面に表示するためのディスプレイ 1 3 2 と、を含む。タッチパネル 1 3 1 は、例えば静電容量方式のものをを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。ディスプレイ 1 3 2 は、例えば L C D (Liquid Crystal Display)、有機 E L (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

10

【 0 0 2 6 】

入出力 I F 1 4 0 は、ユーザ端末 1 0 への情報の入力を受け付けるとともに、ユーザ端末 1 0 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。

【 0 0 2 7 】

記憶部 1 5 0 は、フラッシュメモリ、R A M (Random Access Memory) 等により構成され、ユーザ端末 1 0 が使用するプログラム、及び、ユーザ端末 1 0 がサーバ 2 0 から受信する各種データ等を記憶する。

20

【 0 0 2 8 】

音声処理部 1 6 0 は、音声信号の変復調を行う。音声処理部 1 6 0 は、マイク 1 7 0 から与えられる信号を変調して、変調後の信号を制御部 1 9 0 へ与える。また、音声処理部 1 6 0 は、音声信号をスピーカ 1 8 0 へ与える。音声処理部 1 6 0 は、例えば、音声処理用のプロセッサによって実現される。マイク 1 7 0 は、音声信号の入力を受け付けて制御部 1 9 0 へ出力するための音声入力部として機能する。スピーカ 1 8 0 は、音声信号を、ユーザ端末 1 0 の外部へ出力するための音声出力部として機能する。

【 0 0 2 9 】

制御部 1 9 0 は、記憶部 1 5 0 に記憶されるプログラムを読み込んで実行することにより、ユーザ端末 1 0 の動作を制御する。制御部 1 9 0 は、例えば、アプリケーションプロセッサによって実現される。

30

【 0 0 3 0 】

ユーザ端末 1 0 がゲームプログラム 1 5 1 を実行する処理について、より詳細に説明する。記憶部 1 5 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 と、ゲーム情報 1 5 2 と、ユーザ情報 1 5 3 とを記憶する。ユーザ端末 1 0 は、例えば、サーバ 2 0 からゲームプログラムをダウンロードして記憶部 1 5 0 に記憶させる。また、ユーザ端末 1 0 は、ゲームの進行に伴いサーバ 2 0 と通信することで、ゲーム情報 1 5 2 及びユーザ情報 1 5 3 等の各種のデータをサーバ 2 0 と送受信する。

【 0 0 3 1 】

40

ゲームプログラム 1 5 1 は、ユーザ端末 1 0 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲーム情報 1 5 2 は、ゲームプログラム 1 5 1 が参照する各種のデータを含む。ゲーム情報 1 5 2 は、例えば、ユーザが所有するゲームオブジェクトの情報などを含む。ユーザ情報 1 5 3 は、ゲームをプレイするユーザについての情報を含む。ユーザ情報 1 5 3 は、例えば、ゲームをプレイするユーザ端末 1 0 のユーザを識別する情報などを含む。

【 0 0 3 2 】

制御部 1 9 0 は、ゲームプログラム 1 5 1 を読み込んで実行することにより、送受信部 1 9 1、入力操作受付部 1 9 2、ゲーム進行部 1 9 3、及び表示制御部 1 9 4 の各機能を発揮する。

50

【 0 0 3 3 】

送受信部 1 9 1 は、サーバ 2 0 から各種情報を受信し、また、サーバ 2 0 に対し各種情報を送信する。入力操作受付部 1 9 2 は、タッチスクリーン 1 3 0 の出力に基づいて、ユーザの入力操作を受け付ける。具体的には、入力操作受付部 1 9 2 は、ユーザの指などがタッチパネル 1 3 1 に接触又は接近したことを、タッチスクリーン 1 3 0 を構成する面の横軸及び縦軸からなる座標系の座標として検出する。

【 0 0 3 4 】

入力操作受付部 1 9 2 は、タッチスクリーン 1 3 0 に対するユーザの操作を判別する。入力操作受付部 1 9 2 は、例えば、「接近操作」、「リリース操作」、「タップ操作」、「ダブルタップ操作」、「長押し操作（ロングタッチ操作）」、「ドラッグ操作（スワイプ操作）」、「ムーブ操作」、「フリック操作」、「ピンチイン操作」、「ピンチアウト操作」などのユーザの操作を判別する。入力操作受付部 1 9 2 は、ユーザ端末 1 0 に搭載された加速度センサ等によって検出されるユーザ端末 1 0 の動きを、操作入力として受け付けてもよい。

10

【 0 0 3 5 】

オブジェクト付与部 1 9 2 は、タッチスクリーン 1 3 0 に対するユーザの入力操作に応じてサーバ 2 0 において実行される選択処理の結果に基づいて、1 以上のオブジェクトをユーザに付与する。オブジェクト付与部 1 9 2 は、例えば、選択処理によって選択された 1 以上のオブジェクトに関する情報を記憶部 1 5 0 に記憶させ、ゲーム内において当該 1 以上のオブジェクトをユーザが使用可能な状態にする。選択処理については、後の段落で詳述する。

20

【 0 0 3 6 】

ゲーム進行部 1 9 3 は、ゲームの進行に関する各種処理を行う。ゲーム進行部 1 9 3 は、例えば、入力操作受付部 1 9 2 が受け付けた入力操作の入力位置の座標や操作の種類に基づいてユーザの指示内容を解釈し、必要に応じてサーバ 2 0 と各種情報の送受信を行いながら、ゲームを進行させる。

【 0 0 3 7 】

また、ゲーム進行部 1 9 3 は、例えば、ユーザの指示内容をサーバ 2 0 に送信し、サーバ 2 0 において当該指示内容に基づいて実行された演算結果を受信し、受信した演算結果に基づいてゲームを進行させることもできる。すなわち、システム 1 によって提供されるゲームは、クラウドゲームであってもよい。

30

【 0 0 3 8 】

表示制御部 1 9 4 は、入力操作受付部 1 9 2 が受け付けた入力操作や、ゲーム進行部 1 9 3 での制御に応じて、ディスプレイ 1 3 2 の表示内容を決定し、決定した表示内容に従った画像、テキスト等の各種の情報をディスプレイ 1 3 2 に出力する。表示制御部 1 9 4 は、例えば、各ゲームオブジェクトの動作の様子を示すアニメーション画像や、各種のメニュー画面、G U I (Graphical User Interface) などをディスプレイ 1 3 2 に表示させる。

【 0 0 3 9 】

図 3 は、本実施形態に係るサーバ 2 0 の機能的な構成を示すブロック図である。図 3 を参照して、サーバ 2 0 の詳細な構成を説明する。サーバ 2 0 は、プログラムに従って動作することにより、通信部 2 2 0 と、記憶部 2 5 0 と、制御部 2 9 0 としての機能を発揮する。

40

【 0 0 4 0 】

通信部 2 2 0 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 などの外部の通信機器とネットワーク 3 0 を介して通信するためのインタフェースとして機能する。

【 0 0 4 1 】

記憶部 2 5 0 は、ユーザ端末 1 0 においてユーザがゲームを進行させるための各種プログラム及びデータを記憶する。ある局面において、記憶部 2 5 0 は、ゲームプログラム 2 5 1 と、ゲーム情報 2 5 2 と、ユーザ情報 2 5 3 と、を記憶する。

50

【 0 0 4 2 】

ゲームプログラム 2 5 1 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 と通信して、ユーザ端末 1 0 においてゲームを進行させるためのプログラムである。ゲームプログラム 2 5 1 は、制御部 2 9 0 に実行されることにより、ゲーム情報 2 5 2 及びユーザ情報 2 5 3 等を適宜参照して、ユーザ端末 1 0 とデータを送受信する処理、ユーザ端末 1 0 のユーザが行った操作内容に応じてゲームを進行させる処理、ゲームオブジェクトの抽選処理、ユーザの情報を更新する処理などをサーバ 2 0 に行わせる。

【 0 0 4 3 】

ゲーム情報 2 5 2 は、ゲームプログラム 2 5 1 が参照する各種のデータを含む。ユーザ情報 2 5 3 は、ゲームをプレイする各ユーザの情報である。ユーザ情報 2 5 3 は、ユーザ毎に管理される抽選リスト 2 5 4 を含む。抽選リスト 2 5 4 は、後述する抽選部 2 9 3 によって実施される抽選処理において選出されうるゲームオブジェクトを規定したリストである。

10

【 0 0 4 4 】

図 4 は、本実施形態に係る抽選リストの一例である。図 4 の (A) には、ユーザ A の抽選リスト 2 5 4 A が示されている。抽選リスト 2 5 4 A には、後述する第 2 の抽選において選出されうる 2 種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群と、総数が無限個に設定されたゲームオブジェクトと、が含まれている。

【 0 0 4 5 】

具体的に述べると、抽選リスト 2 5 4 A において第 1 ゲームオブジェクト群に含まれるゲームオブジェクトは、クリスタル、ガチャチケット、スキル強化石、強化素材、及び魔力回復薬である。これらのゲームオブジェクトの総数（初期状態における残数）は、有限個である。また、これらのゲームオブジェクトの残数は、その時において抽選対象に含まれている各ゲームオブジェクトの数を示しており、抽選によって選出されたそのゲームオブジェクトの数に応じて減っていく。抽選リスト 2 5 4 A では、各ゲームオブジェクトの残数と総数が一致しているが、これは、抽選が一度も実行されていない初期状態である。なお、本実施形態において、第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる各ゲームオブジェクトには、いわゆるレアリティ値が設定されていない。

20

【 0 0 4 6 】

抽選リスト 2 5 4 A において総数が無限個に設定されたゲームオブジェクトは、ゴールドである。抽選リスト 2 5 4 A の例において、ゴールドは、抽選によって選出されても残数が減らず、抽選を実行した場合は常に選出される可能性がある。このように総数が無限個に設定されたゲームオブジェクトは、複数種類あってもよい。

30

【 0 0 4 7 】

図 4 の (B) には、ユーザ A の抽選リスト 2 5 4 A ' が示されている。抽選リスト 2 5 4 A ' は、抽選リスト 2 5 4 の変形例である。抽選リスト 2 5 4 A ' では、クエスト毎に抽選対象となるゲームオブジェクトの管理が行われている。具体的には、クエスト A を実行した場合に得られる抽選権を使用した抽選では、クエスト A の欄に規定された各ゲームオブジェクトが選出され、クエスト B を実行した場合に得られる抽選権を使用した抽選では、クエスト B の欄に規定された各ゲームオブジェクトが選出される。

40

【 0 0 4 8 】

抽選リスト 2 5 4 A ' のようにクエスト毎に抽選対象や、各ゲームオブジェクトの総数を異ならせることで、各ユーザの多様なニーズに応えやすくなるとともに、抽選の趣向性を向上できる。なお、クエスト毎ではなく、その他の要素に応じて抽選対象を異ならせてもよく、例えば、イベント毎、抽選権の種類毎などに抽選対象を異ならせて管理してもよい。なお、「クエスト」とは、ゲームを構成する一要素であり、クリア条件が定められたものである。

【 0 0 4 9 】

図 3 の説明に戻る。制御部 2 9 0 は、ゲームプログラム 2 5 1 を実行することにより、送受信部 2 9 1、設定部 2 9 2、抽選部 2 9 3、オブジェクト付与部 2 9 4、更新部 2 9

50

5、抽選権付与部 2 9 6、ゲーム進行処理部 2 9 7、及び計測部 2 9 8 としての機能を発揮する。

【 0 0 5 0 】

送受信部 2 9 1 は、ユーザ端末 1 0 から各種情報を受信し、ユーザ端末 1 0 に対し各種情報を送信する。ユーザ端末 1 0 とサーバ 2 0 とは、例えば、ゲームの進行に関連する情報や、抽選処理に関連する情報を送受信する。

【 0 0 5 1 】

設定部 2 9 2 は、各ユーザ端末 1 0 のユーザ毎に、2 種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群を設定する。具体的には、上述の抽選リスト 2 5 4 A 又は抽選リスト 2 5 4 A ' のような抽選リスト 2 5 4 をユーザ毎に設定する。

10

【 0 0 5 2 】

抽選部 2 9 3 は、ゲームオブジェクトの抽選処理に係る処理を実行する。図 5 は、本実施形態に係る抽選処理の概要を例示した図である。図 5 は、抽選リスト 2 5 4 A を参照して抽選を実行した場合を示している。

【 0 0 5 3 】

まず、抽選部 2 9 3 は、ユーザ A が抽選条件を満たしたことに応じて、図 5 に示す第 1 の抽選を実行する。抽選条件は、特に制限はされないが、例えば、抽選権付与部 2 9 6 によってユーザに付与される抽選権を使用するための操作入力となされたことである。また、抽選条件は、抽選権が付与されたことであってもよい。この場合、抽選権が付与されたことに応じて自動的に抽選権が使用され、第 1 の抽選が実行される。第 1 の抽選を実行する回数は、例えば、抽選権の使用回数や、使用した抽選権の種類に応じて決定される。

20

【 0 0 5 4 】

第 1 の抽選は、第 1 選択率（例えば、9 0 %）で第 1 の結果が選択され、第 2 選択率（例えば、1 0 %）で第 2 の結果が選択される。第 1 選択率と第 2 選択率の和は 1 0 0 % であり、第 2 選択率は 0 % より大きい。第 1 選択率及び第 2 選択率の具体的な数値は、サーバの管理者が適宜設定すればよく、限定されない。第 1 選択率及び第 2 選択率は、ユーザ（ユーザの分身として設定されたユーザキャラクタや、ユーザが使用したゲームキャラクタを含む）に設定されたパラメータや抽選権の種類等に応じて変動させてもよい。

【 0 0 5 5 】

第 1 の抽選が第 1 の結果となった場合、抽選部 2 9 3 は、ユーザ A に設定された抽選リスト 2 5 4 A に含まれる第 1 ゲームオブジェクト群のうちから 1 以上のゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行する。

30

【 0 0 5 6 】

ある局面において、第 2 の抽選では、すべてのゲームオブジェクトが選出される確率は同じであるが、各ゲームオブジェクトの残数に応じて、各ゲームオブジェクトの選出されやすさは異なる。具体的には、図 4 の（A）に示す状態において、1 つのクリスタルが選出される確率と、1 つの強化素材が選出される確率は同じである。しかし、クリスタルの残数は 1 0 であり、強化素材の残数は 4 0 であるため、オブジェクトの種類でみれば、強化素材の方が選出されやすい。

【 0 0 5 7 】

40

また、ある局面において、抽選権の種類等に応じて、第 2 の抽選における各ゲームオブジェクトの選出確率（選択率）を異ならせてもよい。具体的には、1 つのクリスタルが選出される確率と、1 つの強化素材が選出される確率と、を異ならせてもよい。

【 0 0 5 8 】

第 1 の抽選が第 2 の結果となった場合、ユーザには、総数が無限個に設定されたゲームオブジェクト（本例ではゴールド）が付与される。なお、総数が無限個のゲームオブジェクトを 2 種類以上含む第 2 ゲームオブジェクト群が設定されている場合、抽選部 2 9 3 は、第 2 ゲームオブジェクト群の中からゲームオブジェクトを選出する。この場合、ゲームオブジェクトの種類毎に選択率が異なってもよいし、同じであってもよい。

【 0 0 5 9 】

50

図 3 の説明に戻る。オブジェクト付与部 2 9 4 は、抽選部 2 9 3 による抽選処理の結果に応じて、選出されたゲームオブジェクトをユーザに付与する。オブジェクト付与部 2 9 4 は、例えば、抽選処理によって選出されたゲームオブジェクトに関する情報が含まれるようにそのユーザのユーザ情報 2 5 3 を更新し、選出されたゲームオブジェクトをそのユーザがゲームにおいて使用できるようにする。

【 0 0 6 0 】

更新部 2 9 5 は、第 2 の抽選においてゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、選出されたゲームオブジェクトの残数（個数）を減じて、そのユーザに設定された抽選リスト 2 5 4 の第 1 ゲームオブジェクト群に含まれるゲームオブジェクトの残数を更新する。

【 0 0 6 1 】

また、ある局面において、更新部 2 9 5 は、第 1 ゲームオブジェクト群に含まれるゲームオブジェクトの残数を初期状態（総数と等しい状態）へと更新しうる。初期状態への更新は、例えば、所定の期間が経過したことや所定の日時になったこと等に応じてサーバの管理者側で実行してもよいし、第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる一部の又は全部のゲームオブジェクトの残数がゼロになった場合に、ユーザ側の操作入力に応じて実行してもよい。

【 0 0 6 2 】

抽選権付与部 2 9 6 は、ゲームにおいてユーザが所定の条件を満たした場合に、そのユーザに 1 以上の抽選権を付与する。所定の条件は、特に制限はされないが、例えば、ユーザがクエストをクリア又は進行させることや、ユーザのゲームプレイが所定の評価を得ること等が挙げられる。抽選権付与部 2 9 6 によって付与される抽選権の数は、そのユーザに設定されたパラメータに応じて変動させてもよい。

【 0 0 6 3 】

また、抽選権付与部 2 9 6 が付与する抽選権は複数種類あってもよい。例えば、抽選権には 2 種以上のグレードが設定されていてもよく、グレードに応じて、第 1 の抽選を実行可能な回数、第 1 選択率及び第 2 選択率、並びに / 又は、第 2 の抽選における特定のゲームオブジェクトの選択率などを異ならせてもよい。抽選権が複数種類ある場合、抽選権付与部 2 9 6 は、それらの種類毎に設定された選択率に基づいて付与する抽選権の種類を決定してもよいし、ユーザが満たした抽選権を付与するための条件に基づいて付与する抽選権の種類を決定してもよい。

【 0 0 6 4 】

ゲーム進行処理部 2 9 7 は、サーバ 2 0 全体の動作を制御し、各種のプログラムを呼び出す等によりゲームの進行に必要な処理を行う。ゲーム進行処理部 2 9 7 は、例えば、ユーザによるユーザ端末 1 0 への入力操作に応じてユーザ端末 1 0 から送信されてきた情報に基づいて、ゲームを進行させるための処理を行う。ゲーム進行処理部 2 9 7 は、必要に応じてゲーム情報 2 5 2 やユーザ情報 2 5 3 等のデータを更新し、ユーザ端末 1 0 に各種データを送信することで、ユーザ端末 1 0 においてゲームプレイを可能とする。

【 0 0 6 5 】

計測部 2 9 8 は、時間を計測する処理を行う。計測部 2 9 8 は、例えば、ゲームが進行している時間を計測する。サーバ 2 0 は、ユーザ端末 1 0 から、ユーザ端末 1 0 においてゲームプログラム 1 5 1 を実行して計測される各種の計測結果の情報を受信し、受信した情報と、計測部 2 9 8 の計測結果とを照合することで、ユーザ端末 1 0 とサーバ 2 0 とで、各種の時間に関する情報を同期させる。

【 0 0 6 6 】

（ゲームプログラムの動作例）

次に、図 6 から図 8 を参照して、本実施形態に係るゲームプログラムの動作例を説明する。本ゲームプログラムにより提供されるゲームとして、以下では、クイズに正解することでエネミーキャラクタに攻撃可能となるクイズゲームを例に挙げる。このクイズゲームでは、クエストの進行やクリアに応じて宝箱（上述の抽選権に相当）を入手し、入手した宝箱を開けることで第 1 の抽選が開始される。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

なお、本開示に係るゲームプログラムは、クイズゲームのならず、例えば、R P G (R o l e p l a y i n g G a m e) 、アクション、アクション R P G 、シミュレーション、スポーツなどの任意のジャンルのゲームに適用可能である。

【 0 0 6 8 】

図 6 は、本実施形態に係る抽選処理の一例を示すフローチャートである。図 6 に示される各処理は、制御部 1 9 0 がゲームプログラム 1 5 1 を、制御部 2 9 0 がゲームプログラム 2 5 1 をそれぞれ実行することにより実現されうる。なお、図 6 のフローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同であり、並列的に実行されてもよい。

10

【 0 0 6 9 】

まず、ステップ S 1 において、制御部 2 9 0 は、ユーザ毎に抽選リスト 2 5 4 を設定する。ステップ S 1 では、上述の抽選リスト 2 5 4 A や抽選リスト 2 5 4 A ' のように、2 種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含み、第 2 の抽選の抽選対象となる第 1 ゲームオブジェクト群をユーザ毎に設定する。

【 0 0 7 0 】

次に、ステップ S 2 において、制御部 2 9 0 は、ユーザ端末 1 0 から送信されてくる情報や記憶部 2 5 0 に記憶された各種情報に基づいて、クエストを進行させる。クエストは、ユーザ単独で実行するものでもよいし、複数のユーザが参加可能なマルチプレイ型のクエストでもよい。

20

【 0 0 7 1 】

ステップ S 2 におけるクエストは、例えば、ユーザがクエストを開始するための操作入力を行うことに応じて開始される。ユーザが開始可能 (選択可能) なクエストは複数種類あってもよい。具体的には、エネミーキャラクタ A を倒すことをクリア条件とするクエスト A と、エネミーキャラクタ B を倒すことをクリア条件とするクエスト B と、があってもよい。また、クエストには、複数種類の難易度があってもよい。具体的には、上記クエスト A において、難易度の高い H A R D 、難易度が普通の N O R M A L 、難易度が易しい E A S Y 等を選択可能にしてもよい。

【 0 0 7 2 】

次に、ステップ S 3 において、制御部 2 9 0 は、ユーザが抽選権 (宝箱) の付与条件を満たした場合に、ユーザに抽選権を付与する。付与条件は、例えば、クエストを開始したこと、クエストをクリアしたこと、特定のクイズに正解すること、ユーザのゲームプレイが所定の評価を得ること (例えば、クエストにおいてユーザの与ダメージ量、解答スピード、正答率などが一定の基準を超えたり、他ユーザを上回ったりすること等) 等である。また、協力プレイゲームであれば、協力プレイにおける貢献の程度に応じて、付与される報酬を変更させることも可能である。たとえば、抽選権の数を変更したり、抽選権の価値を変更することが可能である。

30

【 0 0 7 3 】

図 7 は、抽選権の一例を示す図である。本実施例では、図 7 に示すように、抽選権として 3 種類のグレードの宝箱 7 0 1 ~ 7 0 3 が用意されている。図 7 では、グレードが高いほど宝箱が大きくなっている。ユーザが付与条件を満たした場合、A % の確率で最もグレードの高い宝箱 7 0 1 が付与され、B % の確率で次にグレードの高い宝箱 7 0 2 が付与され、C % の確率で最もグレードが低い宝箱 7 0 3 が付与される。

40

【 0 0 7 4 】

制御部 2 9 0 は、例えば、クエストが終了した場合に、満たされた付与条件に基づいて、ユーザに付与する宝箱の数を決定する。クエストにおいて複数の付与条件が満たされた場合、ユーザに付与する宝箱の数は、それぞれの付与条件に基づいて決定された数の合計となる。各宝箱の出現率は、例えば、A % < B % < C % である。各宝箱の出現率は、満たされた付与条件等に応じて変動させてもよい。

【 0 0 7 5 】

50

宝箱 701 を開ける（使用する）と、後述のステップ S5 において第 1 の抽選が 20 回実行され、宝箱 702 を開けると、第 1 の抽選が 10 回実行され、宝箱 703 を開けると、第 1 の抽選が 3 回実行される。

【0076】

第 1 の抽選における第 1 選択率及び第 2 選択率は、開けた宝箱のグレードに応じて変動してもよい。例えば、第 1 の抽選における第 1 選択率は、宝箱 703、宝箱 702、宝箱 701 の順で高くなるようにしてもよい。

【0077】

図 6 のフローチャートの説明に戻る。本実施形態では、ステップ S3 において抽選権が付与された場合、抽選権は自動的に消費され、ステップ S4 へと進む。なお、ステップ S3 において抽選権が付与された場合、ユーザが抽選権を使用するための操作入力をしたことに応じて、ステップ S4 へと進むようにしてもよい。

10

【0078】

ステップ S4 において、制御部 290 は、抽選の条件を決定する。ステップ S4 では、例えば、第 1 選択率及び第 2 選択率、並びに / 又は、第 2 の抽選における特定のゲームオブジェクトの選択率を決定する。これらの選択率は、例えば、使用された抽選権のグレードや、ユーザの分身として設定されたユーザキャラクタ又はクエストにおいてユーザが使用したゲームキャラクタのパラメータ（例えば、幸運値）等に応じて決定される。

【0079】

幸運値は、例えば、ユーザキャラクタやゲームキャラクタのレベルアップに応じて上昇させてもよいし、抽選部 293 による抽選とは異なる抽選（例えば、課金によって実行可能な抽選）において、既にユーザが所持しており、かつ、所定値以上のレアリティ値を有するゲームキャラクタが選出された場合に上昇させてもよい。なお、ステップ S4 は、必須の処理ではなく、ステップ S4 を実施しないように構成してもよい。

20

【0080】

続くステップ S5 ~ S6、又は、ステップ S5 及び S7 ~ S9 の処理は、図 3 や図 5 を用いて説明した内容を援用できるため、簡潔に説明する。ステップ S5 において、制御部 290 は、第 1 選択率及び第 2 選択率に基づいて、第 1 の抽選を実行する。第 1 の抽選において第 1 の結果が選択された場合、ステップ S6 において、制御部 290 は、ユーザにゴールド（総数が無限個のゲームオブジェクト）を付与し、終了する。

30

【0081】

なお、第 1 ゲームオブジェクト群に含まれるすべてのゲームオブジェクトの残数がゼロになっている場合に第 1 の抽選が実行されると、第 1 選択率はゼロとなり、必ずステップ S6 が実行される。

【0082】

第 1 の抽選において第 2 の結果が選択された場合、ステップ S7 において、制御部 290 は、第 2 の抽選を実行する。次に、ステップ S8 において、制御部 290 は、ステップ S7 で選択されたゲームオブジェクトをユーザに付与する。次に、ステップ S9 において、制御部 290 は、抽選リスト 254 を更新し、終了する。

【0083】

40

図 8 は、本実施形態に係る表示画面の一例を示す図であり、例えば、ステップ S9 の処理の後にユーザ端末 10 のタッチスクリーン 130 に表示されうる画面である。図 8 に示すように、タッチスクリーン 130 には、報酬リスト欄 801 と、目玉報酬欄 802 と、それらに含まれるゲームオブジェクトの画像や残数が表示される。

【0084】

報酬リスト欄 801 には、そのユーザに設定されている抽選リスト 254 に含まれるゲームオブジェクトが表示される。図 8 の例では、報酬リスト欄 801 に表示されるゲームオブジェクトは毎月変更される。すなわち、ステップ S1 が毎月実行され、毎月新たな抽選リスト 254 が設定される。

【0085】

50

図 8 の例では、報酬リスト欄 8 0 1 に、クリスタル、ガチャチケット、スキル強化石、3 種類の強化素材、2 種類の魔力回復薬、及びゴルドの画像が表示されている。また、クリスタル、ガチャチケット、及びスキル強化石は、報酬リスト欄の 8 0 1 のうちの目玉報酬欄 8 0 2 に表示されている。

【 0 0 8 6 】

既に述べたように、本実施形態においては報酬リスト欄 8 0 1 に表示される各ゲームオブジェクトにレアリティ値は設定されていないが、目玉報酬欄 8 0 2 に表示されるゲームオブジェクトは、例えば、強化素材等の他のゲームオブジェクトよりも入手機会が少ないゲームオブジェクトである。ステップ S 4 においては、例えば、使用する抽選権のグレードやユーザのパラメータが高いほど、目玉報酬欄 8 0 2 に表示されるゲームオブジェクトの選択率が上昇するような処理がなされる。

10

【 0 0 8 7 】

ゴルドを除くゲームオブジェクトの欄には、ステップ S 9 が実施された後の各ゲームオブジェクトの残数が表示されている。スキル強化石の欄には「のこり 0 こ」と表示されている。これは、更新部 2 9 5 によってゲームオブジェクトの残数が初期状態へと更新されない限り、スキル強化石は選出されないことを意味している。なお、本実施形態では、1 週間経過する毎に、ゲームオブジェクトの残数が初期状態へと更新されるように設定されている。

【 0 0 8 8 】

ゴルドは、残数が無限個に設定されているゲームオブジェクトであるため、ゴルドの欄には、残数ではなく、第 1 の抽選における選択率が表示されている。また、本実施形態において、報酬リスト欄 8 0 1 に含まれるすべてのゲームオブジェクトの残数の合計は表示されない。これは、ゴルドの残数が無限個のため、報酬リスト欄 8 0 1 に含まれるすべてのゲームオブジェクトの残数の合計は常に無限個になり、残数の合計を表示する意味がないからである。よって、サーバ 2 0 は、残数の合計を示す情報をユーザ端末 1 0 に送信せずともよく、通信量を低減することができる。一方で、本実施形態の変形例として、ゴルドを除いたすべてのゲームオブジェクトの残数の合計を、タッチスクリーン 1 3 0 に表示するように構成してもよい。

20

【 0 0 8 9 】

上記の実施形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、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、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

30

【 0 0 9 0 】

[付記事項]

本開示の内容を列記すると以下の通りである。

【 0 0 9 1 】

(項目 1)

複数のユーザ端末と通信接続が可能なコンピュータであって、プロセッサ及びメモリを備える前記コンピュータにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

40

各ユーザ端末のユーザ毎に、2 種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群を設定するステップと、

第 1 ユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第 1 の抽選を実行するステップと、

前記第 1 の抽選が第 1 の結果となった場合に、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群のうちから 1 以上のゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行するステップと、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記 1 以上のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる前記 1 以上のゲー

50

ムオブジェクトの個数を減じるステップと、

前記第 1 の抽選が第 2 の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、を実行させ、

前記第 1 の抽選において、前記第 1 の結果が選択される第 1 選択率と、前記第 2 の結果が選択される第 2 選択率との和は 100%であり、前記第 2 選択率は 0%より大きい、ゲームプログラム。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選における新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【0092】

(項目 2)

前記第 1 選択率及び前記第 2 選択率は、前記第 1 ユーザに設定されたパラメータに応じて変動する、

項目 1 に記載のゲームプログラム。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選において興趣性を更に向上させることができる。また、パラメータを向上させる動機づけを提供することができる。

【0093】

(項目 3)

前記プロセッサに、さらに、

前記第 1 ユーザの前記ユーザ端末への入力操作に応じてゲームを進行させるステップと、前記ゲームにおいて前記第 1 ユーザが所定の条件を満たした場合に、前記第 1 ユーザに 1 以上の抽選権を付与するステップと、を実行させ、

前記抽選条件は、前記抽選権が付与されたこと、又は前記第 1 ユーザが前記抽選権を使用するための操作入力を行うことである、

項目 1 又は項目 2 に記載のゲームプログラム。

これにより、ゲームをプレイすることに付随してゲームオブジェクトの抽選を受ける機会を得られるため、ユーザにゲームをプレイする動機づけを与えるとともに、ゲームへの満足度を向上させることができる。

【0094】

(項目 4)

前記抽選条件は、前記抽選権が付与されたことであり、

前記抽選権が付与された場合、前記第 1 の抽選が実行され、前記抽選権は自動的に消費される、

項目 3 に記載のゲームプログラム。

これにより、ユーザは、抽選をするための操作入力が不要になるため、ユーザビリティを向上できる。また、サーバ側において、ユーザ毎に抽選権の所持数を管理することが不要になるため、データ管理が容易になる。

【0095】

(項目 5)

前記抽選権を付与するステップにおいて付与される前記抽選権の数は、前記第 1 ユーザに設定されたパラメータに応じて変動する、

項目 3 又は項目 4 に記載のゲームプログラム。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選において興趣性を更に向上させることができる。また、パラメータを向上させる動機づけを提供することができる。

【0096】

(項目 6)

前記抽選権には、2 種以上のグレードが設定されており、

前記抽選権を付与するステップは、2 種以上のグレードのうちのいずれかのグレードが設定された 1 以上の抽選権を付与するステップであり、

前記グレードに応じて、前記第 1 の抽選を実行可能な回数、前記第 1 選択率、前記第 2 選択率、及び前記第 2 の抽選における特定のゲームオブジェクトの選択率のうちの少なくとも 1 以上が異なる、

10

20

30

40

50

項目 3 から項目 5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選において興趣性を更に向上させることができる。

【 0 0 9 7 】

(項目 7)

前記所定の条件は、前記ゲームのクエストにおいて予め定められた項目を前記第 1 ユーザが達成することであり、

前記クエストの難易度が高いほど、前記抽選権を付与するステップにおいてグレードの高い抽選権が付与されやすい、

項目 6 に記載のゲームプログラム。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選において興趣性を更に向上させることができる。また、クエストの難易度選択に戦略性を提供することができる。

10

【 0 0 9 8 】

(項目 8)

複数のユーザ端末と通信接続が可能なコンピュータであって、プロセッサ及びメモリを備える前記コンピュータにおいて実行されるゲーム処理方法であって、

前記ゲーム処理方法は、前記プロセッサに、

各ユーザ端末のユーザ毎に、2種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群を設定するステップと、

第 1 ユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第 1 の抽選を実行するステップと、

前記第 1 の抽選が第 1 の結果となった場合に、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群のうちから 1 以上のゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行するステップと、

20

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記 1 以上のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる前記 1 以上のゲームオブジェクトの個数を減じるステップと、

前記第 1 の抽選が第 2 の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、を実行させることを含み、

前記第 1 の抽選において、前記第 1 の結果が選択される第 1 選択率と、前記第 2 の結果が選択される第 2 選択率との和は 1 0 0 % であり、前記第 2 選択率は 0 % より大きい、ゲーム処理方法。

30

これにより、ゲームオブジェクトの抽選における新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【 0 0 9 9 】

(項目 9)

複数のユーザ端末と通信接続が可能な、プロセッサ及びメモリを備える情報処理装置であって、

前記プロセッサは、

各ユーザ端末のユーザ毎に、2種類以上の有限個のゲームオブジェクトを含む第 1 ゲームオブジェクト群を設定し、

40

第 1 ユーザが抽選条件を満たしたことに応じて、第 1 の抽選を実行し、

前記第 1 の抽選が第 1 の結果となった場合に、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群のうちから 1 以上のゲームオブジェクトを選出する第 2 の抽選を実行し、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記 1 以上のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与し、

前記第 2 の抽選において前記 1 以上のゲームオブジェクトが選出されたことに応じて、前記第 1 ユーザに設定された前記第 1 ゲームオブジェクト群に含まれる前記 1 以上のゲームオブジェクトの個数を減じ、

前記第 1 の抽選が第 2 の結果となった場合に、所定のゲームオブジェクトを前記第 1 ユーザに付与するステップと、を実行させることを含み、

50

ーザに付与するものであり、

前記第 1 の抽選において、前記第 1 の結果が選択される第 1 選択率と、前記第 2 の結果が選択される第 2 選択率との和は 1 0 0 % であり、前記第 2 選択率は 0 % より大きい、
情報処理装置。

これにより、ゲームオブジェクトの抽選における新たな楽しみ方をユーザに提供できる。

【符号の説明】

【 0 1 0 0 】

1 : システム、1 0 : ユーザ端末、2 0 : サーバ、3 0 : ネットワーク、1 3 0 : タッチスクリーン、1 5 0 : (ユーザ端末の) 記憶部、1 9 0 : (ユーザ端末の) 制御部、2 5 0 : (サーバの) 記憶部、2 9 0 : (サーバの) 制御部

10

20

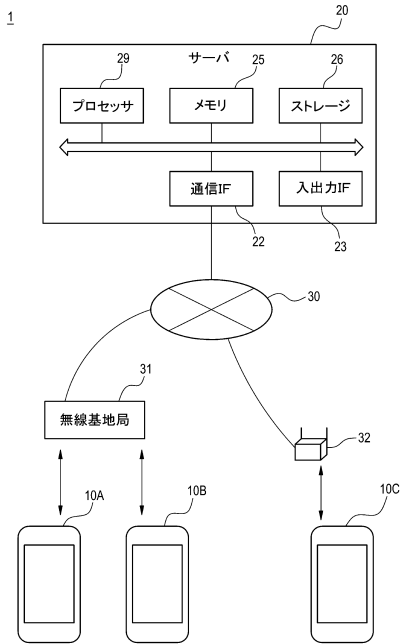
30

40

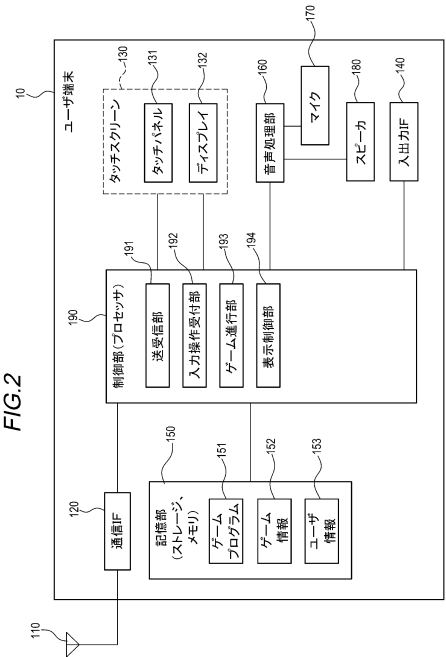
50

【図面】
【図 1】

FIG.1

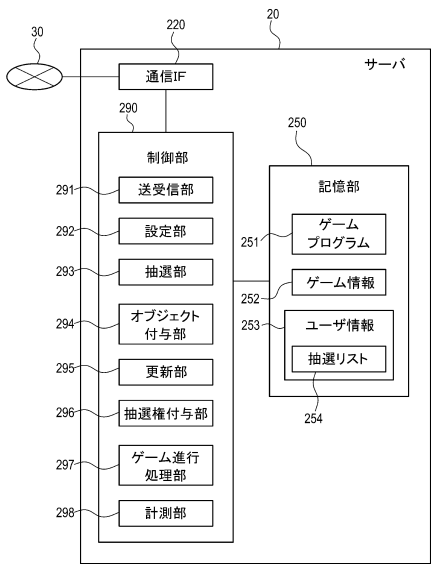


【図 2】

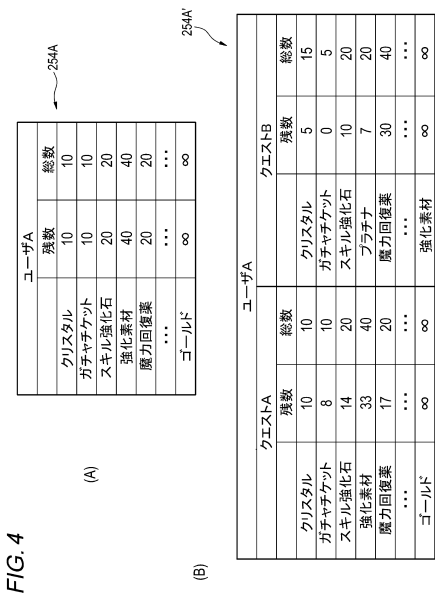


【図 3】

FIG.3



【図 4】



10

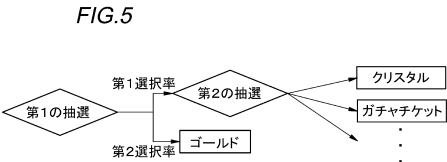
20

30

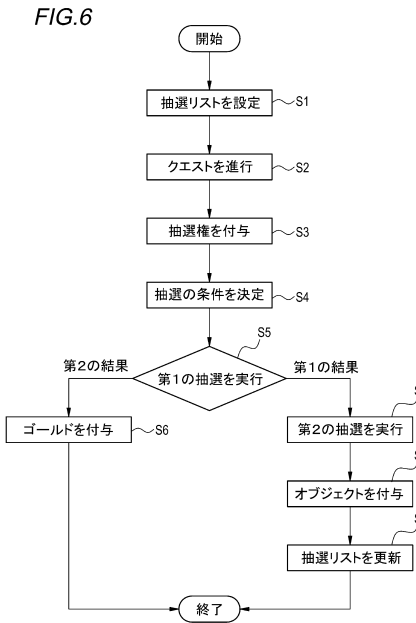
40

50

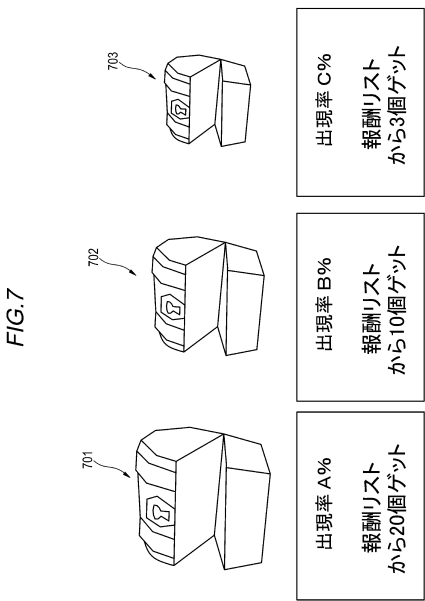
【 図 5 】



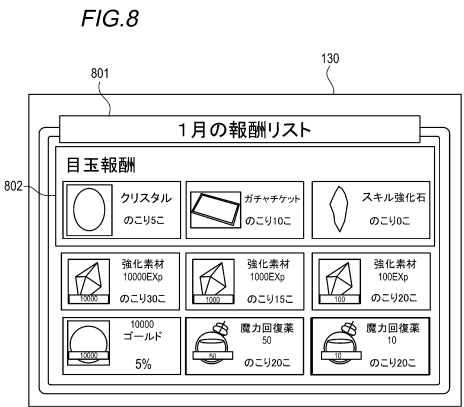
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 1 5 6 7 4 3 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 4 6 5 7 4 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 1 4 8 0 9 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 1 5 9 4 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8