



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 116829234 A

(43) 申请公布日 2023. 09. 29

(21) 申请号 202280012343.2

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事
务所(普通合伙) 11277

(22) 申请日 2022.01.21

专利代理人 刘新宇 张文慧

(30) 优先权数据

2021-013099 2021.01.29 JP

(51) Int.Cl.

A63F 13/69 (2006.01)

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2023.07.28

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/002263 2022.01.21

(87) PCT国际申请的公布数据

W02022/163540 JA 2022.08.04

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 高桥玲央 矶岛光春 古川佑美

林悠介

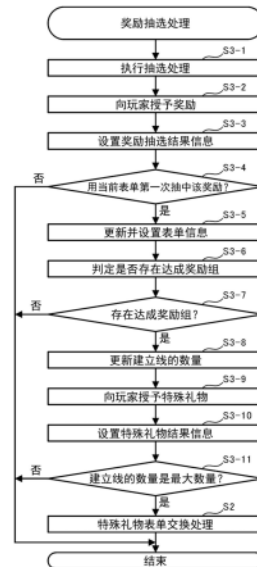
权利要求书2页 说明书18页 附图21页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

(57) 摘要

该信息处理程序使计算机执行:用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的处理;用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的处理;用于设置奖励组信息的处理,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的处理;以及用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的处理。



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行:
 - 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的处理;
 - 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的处理;
 - 用于设置奖励组信息的处理,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;
 - 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的处理;以及
 - 用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的处理。
2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,
 - 其中,在用于判定为奖励组是达成奖励组的处理中,
 - 在确定了构成所述至少一个奖励组其中之一的所有抽中类型、或者构成所述至少一个奖励组其中之一的所有奖励被授予给玩家的情况下,将该奖励组判定为所述达成奖励组,以及
 - 所述特定数量小于在所述奖励组信息其中之一中定义的奖励组的数量。
3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,
 - 其中,多个所述抽中类型包括以彼此不同的概率确定的抽中类型。
4. 根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,使所述计算机还执行:
 - 用于向玩家授予与所述达成奖励组的数量相对应的特殊礼物的处理。
5. 根据权利要求1至4中任一项所述的信息处理程序,使所述计算机还执行:
 - 用于执行暗示呈现的处理,所述暗示呈现用于暗示:针对所述达成奖励组中的任何达成奖励组,所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量是否达到了所述预定数量。
6. 一种信息处理方法,其由至少一个计算机执行,所述信息处理方法使所述至少一个计算机执行:
 - 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的步骤;
 - 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的步骤;
 - 用于设置奖励组信息的步骤,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;
 - 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的步骤;以及
 - 用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的步骤。
7. 一种信息处理系统,包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:
 - 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的处理;
 - 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的处理;
 - 用于设置奖励组信息的处理,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;
 - 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的

奖励组是达成奖励组的处理;以及

用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的处理。

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

背景技术

[0002] 传统上,众所周知有采用所谓的“扭蛋”的游戏,在这些游戏中,可以通过消耗游戏内货币通过抽选来获得物品等。专利文献1公开了预先设置通过抽选可以获得的物品的类型和数量的箱式抽选(box lottery)。在箱式抽选中,将玩家尚未获得的其余物品其中之一确定为获得物品。此外,在专利文献1中所公开的箱式抽选中,当获得头奖物品时,重置可以获得物品。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利6770144

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 如上所述,使得能够获得物品等的抽选的问题在于:在玩家未能获得期望物品的情况下,游戏积极性下降。

[0008] 本发明的目的是提供可以增强游戏积极性的信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,一种信息处理程序,用于使计算机执行:

[0011] 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的处理;

[0012] 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的处理;

[0013] 用于设置奖励组信息的处理,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;

[0014] 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的处理;以及

[0015] 用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的处理。

[0016] 在用于判定为奖励组是达成奖励组的处理中,

[0017] 在确定了构成所述至少一个奖励组其中之一的所有抽中类型、或者构成所述至少一个奖励组其中之一的所有奖励被授予给玩家的情况下,可以将该奖励组判定为所述达成奖励组,以及

[0018] 所述特定数量可以小于在所述奖励组信息其中之一中定义的奖励组的数量。

[0019] 多个所述抽中类型可以包括以彼此不同的概率确定的抽中类型。

[0020] 所述信息处理程序可以使计算机还执行用于向玩家授予与所述达成奖励组的数

量相对应的特殊礼物的处理。

[0021] 所述信息处理程序可以使计算机还执行用于执行暗示呈现的处理,所述暗示呈现用于暗示:针对所述达成奖励组中的任一达成奖励组,所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量是否达到了所述预定数量。

[0022] 为了解决上述问题,一种信息处理方法,其由至少一个计算机执行,并且使所述至少一个计算机执行:

[0023] 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的步骤;

[0024] 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的步骤;

[0025] 用于设置奖励组信息的步骤,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;

[0026] 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的步骤;以及

[0027] 用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的步骤。

[0028] 为了解决上述问题,一种信息处理系统,包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

[0029] 用于确定多个抽中类型中的任一抽中类型的处理;

[0030] 用于基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励的处理;

[0031] 用于设置奖励组信息的处理,其中在所述奖励组信息中,定义了通过组合多个所述抽中类型或多个所述奖励而构成的至少一个奖励组;

[0032] 用于判定为所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组的处理;以及

[0033] 用于在所述达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下使得能够改变所述奖励组信息的处理。

[0034] 发明的效果

[0035] 根据本发明,可以增强游戏积极性。

附图说明

[0036] 图1是示出信息处理系统的示意结构的说明图。

[0037] 图2A是用于说明玩家终端的硬件结构的图。图2B是用于说明服务器的硬件结构的图。

[0038] 图3A是用于说明奖励抽选游戏的示例的图。图3B是用于说明奖励列表画面的示例的图。

[0039] 图4是用于说明奖励抽选表的示例的图。

[0040] 图5A是用于说明特殊礼物游戏的示例的图。图5B是用于说明特殊礼物列表画面的示例的图。

[0041] 图6是用于说明表单(sheet)抽选表的示例的图。

[0042] 图7A是用于说明判定框的图。图7B是用于说明奖励框和奖励之间的对应关系的示例的图。图7C是用于说明针对各特殊礼物表单的奖励布置模式的图。

[0043] 图8A是用于说明线的图。图8B是用于说明奖励组的图。

[0044] 图9A是用于说明抽选游戏的呈现的示例的图。图9B是用于说明在奖励抽选游戏开始时的呈现的示例的图。图9C是用于说明暗示呈现的图。图9D是用于说明在奖励抽选游戏结束时的呈现的示例的图。

[0045] 图10A是用于说明第一暗示呈现确定表的示例的图。图10B是用于说明第二暗示呈现确定表的示例的图。

[0046] 图11A是用于说明抽中奖励报告画面的示例的图。图11B是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第一图。图11C是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第二图。图11D是用于说明抽选游戏的顶层画面的示例的图。

[0047] 图12A是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第三图。图12B是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第四图。图12C是用于说明获得特殊礼物报告画面的示例的图。

[0048] 图13A是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第五图。图13B是用于说明第一表单交换画面的示例的图。图13C是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第六图。图13D是用于说明第二表单交换画面的示例的图。

[0049] 图14是用于说明玩家终端中的存储器的结构以及玩家终端作为计算机的功能的图。

[0050] 图15是用于说明服务器中的存储器的结构以及服务器作为计算机的功能的图。

[0051] 图16是用于说明玩家终端和服务器的基本处理的序列图。

[0052] 图17是用于说明服务器中的玩家信息获取处理的流程图。

[0053] 图18是用于说明玩家终端中的抽选游戏显示处理的流程图。

[0054] 图19是用于说明服务器中的特殊礼物表单交换处理的流程图。

[0055] 图20是用于说明服务器中的奖励抽选处理的流程图。

[0056] 图21是用于说明玩家终端中的抽选游戏执行处理的流程图。

具体实施方式

[0057] 以下将参考附图来详细说明根据本发明的实施例的方面。本实施例中所给出的值等仅仅是用于便于理解的示例，并且除非另外具体提及，否则不限制本发明。在本说明书和附图中，将相同的附图标记附加到具有基本相同的功能和结构的元件，从而省略其重复说明，并且未示出与本发明不直接相关的元件。

[0058] (信息处理系统S的总体结构)

[0059] 图1是示出信息处理系统S的示意结构的说明图。信息处理系统S是所谓的客户端-服务器系统，其包括用作客户端(即，游戏终端)的玩家终端1、服务器100、以及具有通信基站Na的通信网络N。

[0060] 在根据本实施例的信息处理系统S中，玩家终端1和服务器100用作游戏装置G。玩家终端1和服务器100分别被指派了用于控制游戏的进展的角色，使得可以通过玩家终端1和服务器100之间的协作来使游戏进展。

[0061] 各个玩家终端1可以经由通信网络N与服务器100建立通信。玩家终端1广泛地包括可以有线地或无线地通信地连接到服务器100的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机和游戏机。将在使用智能电话作为玩家终端1的情况下

说明本实施例。

[0062] 服务器100通信地连接到多个玩家终端1。服务器100针对玩游戏的各玩家累积各种信息。此外,服务器100主要基于从各个玩家终端1输入的操作来执行用于更新所累积的信息、将图像和各种类型的信息下载到玩家终端1等的处理。

[0063] 通信基站Na连接到通信网络N,并且无线地向玩家终端1发送信息和从玩家终端1接收信息。通信网络N由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用电路等构成,并且实现玩家终端1和服务器100之间的无线或有线通信连接。

[0064] (玩家终端1和服务器100的硬件结构)

[0065] 图2A是用于说明玩家终端1的硬件结构的图。此外,图2B是用于说明服务器100的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1被配置为包括中央处理单元(CPU)10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0066] 此外,如图2B所示,服务器100被配置为包括CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124。

[0067] 服务器100的CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24基本上相同。因而,以下将给出玩家终端1的硬件结构的说明,并且将省略服务器100的说明。

[0068] CPU 10运行存储器12中所存储的程序以控制游戏的进展。存储器12由只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM)构成,并且存储控制游戏的进展所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0069] 输入/输出接口16连接到总线14。存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24连接到输入/输出接口16。

[0070] 存储单元18由诸如动态随机存取存储器(DRAM)等的半导体存储器构成,并且存储各种程序和数据。在玩家终端1处,通过CPU 10将存储单元18中所存储的程序和数据加载到存储器12(RAM)中。

[0071] 通信单元20无线地通信地连接到通信基站Na,并且经由通信网络N向服务器100发送信息和从服务器100接收信息,诸如各种数据和程序等。在玩家终端1处,从服务器100接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0072] 输入单元22例如由输入玩家操作(接受操作)所利用的触摸屏、按钮、键盘、鼠标、十字键或模拟控制器构成。可选地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。可选地,输入单元22可以由检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者检测玩家的语音的麦克风构成。也就是说,输入单元22可以广泛地包括使得玩家能够以可区分的方式输入他或她的意图的装置。

[0073] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。输出单元24可以是连接(外部附接)到玩家终端1的装置。在本实施例中,玩家终端1配备有显示器26作为输出单元24,并且配备有触摸屏作为输入单元22,其中触摸屏覆盖在显示器26上。

[0074] (游戏内容)

[0075] 接着,将说明由根据本实施例的信息处理系统S和游戏装置G提供的抽选游戏。本实施例中的抽选游戏可以应用于包括动作游戏、战斗游戏、角色扮演游戏(RPG)、卡牌游戏

和射击游戏的任何游戏领域。因而,没有特别限制具体游戏内容。

[0076] 在抽选游戏中,预先设置了可以授予给玩家的多个奖励。玩家可以通过消耗游戏内货币来执行抽选游戏。在抽选游戏中,执行抽中所提供的多个奖励中的任一个的抽选处理,并且将所抽中的奖励授予给玩家。更详细地,在抽选游戏中,执行用于确定所提供的多个抽中类型中的任一个的抽选处理,并且将与在抽选处理中抽中的抽中类型相对应的奖励授予给玩家。由于抽中类型和奖励以一对一的方式对应,因此以下的说明假定抽中类型是奖励以便于理解。此外,在下文,将在抽选处理中抽中并相应地被授予给玩家的奖励称为抽中奖励。奖励例如是可以在游戏中使用的角色和各种类型的物品,并且授予给玩家的奖励是与玩家信息相关联地存储的。

[0077] 简言之,抽选游戏使得玩家能够通过用游戏内货币交换来获得并持有角色、物品等。应当注意,可以适当设置奖励的内容,并且没有特别限制奖励的具体内容。

[0078] 另外,在根据本实施例的游戏中不定期地举行活动。在正在举行活动期间,玩家可以玩预定游戏。另外,玩家可以通过玩或通关预定游戏来获得活动专用货币。通过将活动专用货币作为游戏内货币进行消耗,玩家仅在正在举行活动期间才执行活动专用抽选游戏。

[0079] 在本实施例中,假定以下所述的抽选游戏是仅在正在举行活动期间才可执行的活动专用抽选游戏。然而,应当注意,以下所述的抽选游戏无需专用于活动,并且也可以在没有举行活动期间持续执行。

[0080] 图3A是用于说明奖励抽选游戏的示例的图,并且图3B是用于说明奖励列表画面的示例的图。在游戏期间,在显示器26的下部显示菜单栏30。在菜单栏30上提供包括抽选游戏选择部30a的多个选择部。在触摸屏上,以与各个选择部重叠的方式设置轻击区域,使得在对轻击区域进行轻击时,显示器26上的画面切换到与所轻击的选择部相对应的画面。在轻击抽选游戏选择部30a时,如图3A所示,显示奖励抽选游戏画面。奖励抽选游戏画面设置在抽选游戏的顶层画面上(以下称为抽选顶层画面)。

[0081] 在奖励抽选游戏画面上,在显示器26的右上部显示持有硬币数量显示部32。在持有硬币数量显示部32中显示用作活动专用货币的持有硬币的数量。玩家可以通过消耗一个硬币来执行一次抽选游戏。因此,玩家可以通过参考持有硬币数量显示部32中所显示的持有硬币的数量来掌握玩家可以执行抽选游戏的次数。

[0082] 这里,抽选游戏被配置为包括两个游戏:奖励抽选游戏和特殊礼物游戏。在抽选游戏中,执行一次用于确定在多个奖励中抽中的一个奖励的抽选处理,并且将已确定的一个抽中奖励应用于奖励抽选游戏和特殊礼物游戏。

[0083] 在奖励抽选游戏画面上显示轮盘图像34、奖励列表标签36、抽选开始按钮38和特殊礼物表单显示标签40。轮盘图像34是与抽选游戏的奖励抽选游戏相对应的图像,并且包括通过将环状的显示区域等分为8个区域所形成的8个抽中区域34a。在这八个抽中区域34a中示出表示可以在抽选处理中抽中的奖励的奖励图像、以及奖励的等级。另外,在抽中区域34a的外侧设置有环状的装饰区域34b。

[0084] 另外,在触摸屏上,在奖励列表标签36、抽选开始按钮38和特殊礼物表单显示标签40各自上提供轻击区域。在轻击奖励列表标签36时,显示图3B所示的奖励列表画面。在奖励列表画面上,以可识别的方式显示可以在抽选处理中抽中的奖励。如图3B所示,在本实施例中提供八个类型的奖励,并且各个奖励被指派从1等到8等的等级。

[0085] 此外,当在奖励抽选游戏画面上轻击抽选开始按钮38之后、输入(以下所述的)抽选请求操作时,将抽选请求信息从玩家终端1发送到服务器100。在接收到抽选请求信息时,服务器100执行用于从八个类型的奖励中确定一个抽中奖励的抽选处理。

[0086] 图4是说明奖励抽选表的示例的图。奖励抽选表存储在服务器100的存储单元118中,并且在接收到抽选请求信息时,服务器100通过使用奖励抽选表来执行抽选处理。在奖励抽选表中,从1等的奖励A到8等的奖励H这八个类型的奖励各自被指派了数字,并且如图4所示设置各个奖励的抽中概率。如图4所示,在该奖励抽选表中,1等的奖励A的抽中概率被设置为最小值,并且8等的奖励H的抽中概率被设置为最大值。

[0087] 注意,尽管这里提供了八个类型的奖励,但可以适当设置在抽选处理中可以抽中的奖励的数量。另外,尽管多个奖励包括确定将会抽中的奖励的概率(即,这里为抽中概率)不同的奖励,但可以对所有奖励设置相同的抽中概率。

[0088] 另外,玩家可以在活动举行时间段期间重复地执行抽选游戏。这里,提供仅一个奖励抽选表,并且不论执行抽选游戏的次数和执行抽选游戏的定时如何,各个奖励的抽中概率都是恒定的。然而,应当注意,可以提供奖励被设置为具有不同抽中概率的多个奖励抽选表,使得可以根据执行抽选游戏的次数或执行抽选游戏的定时来使用不同的奖励抽选表。如果是这种情况,则各个奖励的抽中概率可以根据抽选游戏而不同。另外,在提供多个奖励抽选表的情况下,可以抽中的奖励的一部分或全部可以根据奖励抽选表而不同。

[0089] 如上所述,在抽选游戏中,抽选处理确定为多个所提供的奖励中的任一个是抽中奖励。此外,在奖励抽选游戏中抽中奖励被授予给玩家,并且此时执行用于暗示或报告抽中奖励的呈现。注意,以下说明与奖励抽选游戏有关的呈现。

[0090] 图5A是用于说明特殊礼物游戏的示例的图,并且图5B是用于说明特殊礼物列表画面的示例的图。当在图3A所示的奖励抽选游戏画面上轻击特殊礼物表单显示标签40时,在显示器26上显示图5A所示的特殊礼物游戏画面。在该特殊礼物游戏画面上显示返回标签42、特殊礼物表单44和表单交换按钮46。在触摸屏上,在返回标签42上提供了轻击区域,并且在轻击返回标签42时,画面从特殊礼物游戏画面转变到图3A所示的奖励抽选游戏画面。

[0091] 在特殊礼物表单44上显示八个奖励框45a、45b、45c、45d、45e、45f、45g和45h以及释放框45x。在下文,奖励框45a、45b、45c、45d、45e、45f、45g和45h仅被统称为奖励框,并且奖励框和释放框45x被统称为判定框。九个判定框在高度方向上按包括上行、中行和下行的三行并且在宽度方向上按包括左列、中列和右列的三列布置。在布置在九个判定框的中行和中列的释放框45x中显示“任意(free)”。

[0092] 这里,提供多个特殊礼物表单44,并且在各个特殊礼物表单44上,通过抽选处理所确定的八个类型的奖励其中之一与八个奖励框中的各奖励框相关联。在奖励框上显示出与各个奖励框相对应的奖励的奖励图像。

[0093] 注意,与八个奖励框相关联的奖励针对各个特殊礼物表单44而不同。换句话说,多个特殊礼物表单44在奖励框和奖励之间的对应关系(即,奖励布置模式)方面彼此不同。向玩家奖励从多个特殊礼物表单44中通过抽选所确定的一个特殊礼物表单44。因而,玩家持有被授予的特殊礼物表单44,并且在特殊礼物游戏画面上显示玩家当前持有的特殊礼物表单44。

[0094] 特殊礼物游戏是所谓的宾戈(Bingo)游戏,并且在分发特殊礼物表单44时,释放框

45x被预先设置为获得框,且奖励框被预先设置为未获得框。此外,在通过上述的抽选处理确定为与奖励框相关联的奖励是抽中奖励时,奖励框从未获得框改变为获得框。此外,当在特殊礼物表单44上三个获得框沿着垂直、水平或倾斜的直线布置时,建立了一条线,由此向玩家授予与建立线的数量相对应的特殊礼物。

[0095] 在图5B所示的特殊礼物列表画面,对于建立线的数量各自显示要授予的特殊礼物。在特殊礼物游戏中最多建立8条线,并且玩家可以通过在特殊礼物列表画面上向上进行轻拂操作,来确认在建立了一条线时授予的特殊礼物直至建立了八条线时的特殊礼物。注意,在特殊礼物列表画面上,以可识别的方式显示在当前特殊礼物表单44上已建立的线的数量(换句话说,玩家已获得的特殊礼物)。这里,由于与建立线的数量相对应的部分被标为“Clear(通关)”,因此玩家可以确认已获得的特殊礼物。

[0096] 注意,在图3B所示的奖励列表画面和图5B所示的特殊礼物列表画面各自上提供了奖励列表切换标签48a和特殊礼物列表切换标签48b。在奖励列表画面出现期间,在轻击特殊礼物列表切换标签48b时显示特殊礼物列表画面,并且在特殊礼物列表画面出现期间,在轻击奖励列表切换标签48a时显示奖励列表画面。在奖励列表画面或特殊礼物列表画面出现期间,在轻击显示显示器26时显示图3A所示的奖励抽选游戏画面。

[0097] 另外,在特殊礼物游戏中预先设置有表单交换条件,使得在表单交换条件成立时,玩家可以交换特殊礼物表单44。这里,设置了在特殊礼物表单44上建立三条线作为表单交换条件。尽管在触摸屏上在表单交换按钮46上提供了轻击区域,但如果没有建立三条线,则表单交换按钮46被禁用。如果表单交换条件不成立,则如图5A所示,表单交换按钮46被灰化。

[0098] 另一方面,当在特殊礼物表单44上建立了三条线并且表单交换条件成立时,表单交换按钮46启用。玩家可以通过在启用状态下轻击表单交换按钮46来交换特殊礼物表单44。

[0099] 图6是用于说明表单抽选表的示例的图。服务器100的存储单元118存储表单抽选表,并且在接收到表单请求信息时,服务器100通过使用表单抽选表来执行表单确定处理。如上所述,特殊礼物游戏设置有具有彼此不同的奖励布置模式的多个特殊礼物表单44。在表单抽选表中,各个特殊礼物表单44被指派了数字,使得各个特殊礼物表单44设置有确定概率。这里,例如,提供了20个模式的特殊礼物表单44,并且所有特殊礼物表单44的确定概率都被设置为5%。然而,应当注意,没有特别限制特殊礼物表单44的数量以及确定概率。

[0100] 例如,可以提供仅一个类型的特殊礼物表单44,使得在表单交换条件成立时,可以重置该同一特殊礼物表单44。另外,例如,代替通过抽选确定特殊礼物表单44,玩家能够选择期望的特殊礼物表单44。此外,尽管这里可以持有仅一个特殊礼物表单44,但可以同时持有具有多个特殊礼物表单44。此外,尽管这里免费向玩家授予特殊礼物表单44,但可以使得玩家能够通过用游戏内货币或物品交换来持有特殊礼物表单44。此外,尽管这里布置了在所有的特殊礼物表单44中共同的奖励,但可以布置针对各个特殊礼物表单44而不同的奖励。如果是这种情况,例如,作为交换特殊礼物表单44的结果,可以改变在奖励抽选游戏中可以抽中的奖励。此外,尽管不论这里交换特殊礼物表单44的次数如何、都始终授予共同的特殊礼物,但要授予的特殊礼物根据交换特殊礼物表单44的次数而不同,这也是可接受的。

[0101] 图7A是用于说明判定框的图。图7B是用于说明奖励框和奖励之间的对应关系的示

例的图。图7C是用于说明针对各个特殊礼物表单44的奖励布置模式的图。如图7A所示,特殊礼物表单44设置有奖励框45a至45h和释放框45x。另外,在本实施例中,提供了奖励A至H作为通过抽选游戏的抽选处理而确定为抽中奖励的奖励。

[0102] 如图7B和图7C所示,在特殊礼物表单44上奖励A至H中的任一个与各个奖励框45a至45h相关联。更具体地,在多个特殊礼物表单44各自中设置有奖励框与奖励相关联的布置模式。例如,在具有布置模式a的特殊礼物表单44上,奖励H与奖励框45a相关联,奖励E与奖励框45b相关联,奖励D与奖励框45c相关联,奖励F与奖励框45d相关联,奖励C与奖励框45e相关联,奖励A与奖励框45f相关联,奖励B与奖励框45g相关联,并且奖励G与奖励框45h相关联。

[0103] 因此,在具有布置图案a的特殊礼物表单44上,奖励的布置如图7B所示。针对各个特殊礼物表单44预先设置了布置模式,并且在所有的特殊礼物表单44(即,布置模式)中,奖励框和奖励之间的对应关系其中至少之一不同。

[0104] 图8A是用于说明线的图。图8B是用于说明奖励组的图。如图8A所示,在特殊礼物表单44上,沿着垂直、水平和倾斜的直线中的各直线布置三个判定框。此外,在特殊礼物表单44上形成了如下的线:连接奖励框45a和45h以及释放框45x的第一线;连接奖励框45c和45f以及释放框45x的第二线;连接奖励框45b和45g以及释放框45x的第三线;连接奖励框45d和45e以及释放框45x的第四线;连接奖励框45a、45b和45c的第五线;连接奖励框45f、45g和45h的第六线;连接奖励框45a、45d和45f的第七线;以及连接奖励框45c、45e和45h的第八线。

[0105] 关于上述的第一线至第八线,当线上的所有三个判定框都是获得框时,该线被判定为建立线。因此,例如,在具有图8A所示的布置图案a的特殊礼物表单44上,当奖励H和G被确定为抽中奖励时,第一线变为建立线,并且当奖励A、B和G被确定为抽中奖励时,第六线变为建立线。

[0106] 这里,除布置模式之外,用于定义多个奖励组的奖励组信息还与特殊礼物表单44相关联。如图8B所示,奖励组是通过组合多个奖励构成的,并且例如,对具有布置模式a的特殊礼物表单44设置图8B所示的八个奖励组。图8B中示出的编号1的奖励组由两个奖励H和G的组合构成。类似地,编号2的奖励组由奖励A和D的组合构成,编号3的奖励组由奖励B和E的组合构成,并且编号4的奖励组由奖励C和F的组合构成。

[0107] 此外,编号5的奖励组由奖励D、E和H的组合构成,编号6的奖励组由奖励A、B和G的组合构成,编号7的奖励组由奖励A、F和H的组合构成,并且编号8的奖励组由奖励C、D和G的组合构成。这里,图8B所示的奖励组编号与图8A所示的线编号一致。

[0108] 如上所述,特殊礼物表单44不仅设置有用于将奖励显示在奖励框中的布置模式,而且设置有定义了多个(这里为八个)奖励组的奖励组信息。在特殊礼物游戏中,存储被确定为抽中奖励的奖励,使得将被确定为抽中奖励的奖励的数量达到了预定数量(这里为2个或3个)的奖励组判定为达成奖励组。更详细地,在构成一个奖励组的所有奖励都被确定为抽中奖励的情况下,将该奖励组判定为达成奖励组。因此,达成奖励组的数量与建立线的数量一致。

[0109] 奖励组信息是针对各个特殊礼物表单44设置的,并且用于判定是否存在达成奖励组。基于该判定,将与达成奖励组的数量相对应的特殊礼物授予给玩家。注意,可以在达成

奖励组的数量达到了预先设置的特定数量(这里为3个)的条件下改变特殊礼物表单44。由于改变特殊礼物表单44也使得奖励组信息改变,因此可以认为在达成奖励组的数量达到了特定数量的条件下可以改变奖励组信息。

[0110] 这里,假定在构成奖励组的所有奖励都被确定为抽中奖励的情况下,将该奖励组判定为达成奖励组。然而,应当注意,在例如五个判定框布置在直线上的情况下,一个奖励组由最多五个奖励构成。在这种情况下,例如,在构成一个奖励组的五个奖励中的四个奖励被确定为抽中奖励时,可以将该奖励组判定为达成奖励组。

[0111] 另外,这里,在达成奖励组的数量达到了作为预先设置的特定数量的三个的条件下,可以改变特殊礼物表单44。此外,在一个奖励组信息中定义了8个奖励组。因此,特定数量小于在一个奖励组信息中定义的奖励组的数量。也就是说,在并非所有的八条线都建立的状态下,玩家可以交换特殊礼物表单44。然而,应当注意,特定数量例如可以被设置为八个,使得在所有奖励组都被判定为达成奖励组的情况下,可以改变特殊礼物表单44。如果是这种情况,则需要将所有的八个类型的奖励都确定为抽中奖励。

[0112] 接着,将说明抽选游戏中的呈现。

[0113] 图9A是用于说明抽选游戏的呈现的示例的图。图9B是用于说明在奖励抽选游戏开始时的呈现的示例的图。图9C是用于说明暗示呈现的图。图9D是用于说明在奖励抽选游戏结束时的呈现的示例的图。当在图3A所示的奖励抽选游戏画面上轻击抽选开始按钮38时,如图9A所示,在奖励抽选游戏画面上显示开始确认弹出窗口50。在开始确认弹出窗口50中报告消耗了持有硬币。另外,在开始确认弹出窗口50中显示开始按钮50a和返回按钮50b。

[0114] 在触摸屏上,在开始按钮50a和返回按钮50b上提供了轻击区域。当轻击返回按钮50b时,开始确认弹出窗口50被隐藏。另外,当轻击开始按钮50a(输入抽选请求操作)时,将抽选请求信息从玩家终端1发送到服务器100,并且在服务器100中执行抽选处理。

[0115] 尽管省略了详细说明,但在抽选游戏所需的持有硬币的数量不足的情况下,开始按钮50a被禁用,从而防止玩家输入抽选请求操作。然而,应当注意,在轻击开始按钮50a时,不论持有硬币的数量如何,都可以将抽选请求信息发送到服务器100,使得可以在服务器100中判定是否持有抽选游戏所需的硬币。在这种情况下,当在服务器100中判定为抽选游戏所需的持有硬币的数量不足时,只要玩家终端1接收到指示不能执行抽选游戏的信息并且向玩家通知不能执行抽选游戏,这就足够了。

[0116] 此外,当玩家终端1从服务器100接收到抽选处理的结果(即,指示抽中奖励的奖励抽选结果信息)时,如图9B所示,开始轮盘呈现。

[0117] 在轮盘呈现中,显示上述的轮盘图像34以及角色52。此外,如图9C所示,在轮盘图像34中,抽中区域34a在该图中的箭头方向上转动,并且之后,如图9D所示,抽中区域34a停止转动。此时,在轮盘图像34的上部示出的指针指向示出抽中奖励的奖励图像的抽中区域34a。以这种方式,通过轮盘呈现向玩家报告抽中奖励。

[0118] 另外,在轮盘呈现期间,即,在从抽中区域34a开始转动时起直到抽中区域34a停止转动时为止的时间段期间,执行暗示呈现。暗示呈现包括第一暗示呈现和第二暗示呈现。第一暗示呈现是用于暗示抽中奖励的呈现,并且第二暗示呈现是用于暗示特殊礼物游戏中的建立线的数量的呈现。

[0119] 在第一暗示呈现中,显示例如角色52围绕装饰区域34b跑的图像。此时,提供第一

暗示呈现的多个执行模式(这里为五个模式),使得角色52的行为针对各个执行模式而不同。

[0120] 在第二暗示呈现中,例如装饰区域34b的显示方式改变。此时,提供第二暗示呈现的多个执行模式(这里为四个模式),使得用于显示装饰区域34b的方式针对各个执行模式而不同。

[0121] 图10A是用于说明第一暗示呈现确定表的示例的图。图10B是用于说明第二暗示呈现确定表的示例的图。玩家终端1的存储单元18存储第一暗示呈现确定表和第二暗示呈现确定表。在接收到奖励抽选结果信息时,玩家终端1通过使用第一暗示呈现确定表来确定第一暗示呈现的执行模式。

[0122] 在第一暗示呈现确定表中,针对八个类型的奖励各自设置执行模式A到E中的选择比率。例如,在奖励A被确定为抽中奖励的情况下,执行模式A、执行模式B、执行模式C、执行模式D和执行模式E将分别按5%、10%、15%、30%和40%的概率被选择作为第一暗示呈现的执行模式。此外,例如,在奖励H被确定为抽中奖励的情况下,执行模式A、执行模式B或C、以及执行模式D将分别按40%、25%和10%的概率被选择作为第一暗示呈现的执行模式。

[0123] 根据该第一暗示呈现确定表,例如,仅在奖励A被确定为抽中奖励时才可能选择执行模式E。因此,进行执行模式E的暗示呈现以向玩家暗示抽中了1等的奖励A。另外,例如,随着等级变得更低,第一暗示呈现的执行模式A具有更高的选择比率。因此,在第一暗示呈现以执行模式A执行的情况下,这暗示有可能抽中了更低等级的奖励。

[0124] 另外,当在服务器100中执行抽选处理时,基于奖励组信息来执行用于判定与该抽中奖励同时建立的线的数量的线判定处理。玩家终端1接收到指示线判定处理的结果的线判定信息以及奖励抽选结果信息。在接收到线判定信息时,玩家终端1通过使用第二暗示呈现确定表来确定第二暗示呈现的执行模式。

[0125] 在第二暗示呈现确定表中,针对同时建立的线的数量各自设置第二暗示呈现的四个执行模式中的选择比率。第二暗示呈现的四个执行模式分别与作为显示装饰区域34b的方式的“闪烁”、“红”、“紫”和“彩虹”相对应。例如,在同时建立的线的数量为0的情况下,始终将“闪烁”确定为第二暗示呈现的执行模式。此外,例如,在同时建立的线的数量为3的情况下,将“闪烁”、“红”、“紫”或“彩虹”分别按10%、20%、30%或40%的概率确定为第二暗示呈现的执行模式。

[0126] 在图10B所示的示例中,仅在同时建立三条线的情况下才选择“彩虹”。因此,以彩虹色显示装饰区域34b暗示同时建立了三条线。因此,在第二暗示呈现中,通过用于显示装饰区域34b的方式来暗示建立线的数量。换句话说,在第二暗示呈现中,暗示被确定为抽中奖励的奖励的数量是否达到了在任何达成奖励组中指定的预定数量。注意,尽管这里基于建立线的数量来确定第二暗示呈现的执行模式,但代替线的数量,可以基于是否存在建立线来确定第二暗示呈现的执行模式。

[0127] 图11A是用于说明抽中奖励报告画面的示例的图。图11B是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第一图。图11C是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第二图。图11D是用于说明抽选游戏的顶层画面的示例的图。在作为如图9D所示轮盘图像34中的抽中区域34a停止转动的结果、轮盘呈现结束时,显示图11A所示的抽中奖励报告画面。在抽中奖励报告画面上显示用于报告抽中奖励的抽中奖励弹出窗口54。另外,在抽中奖励弹出窗口54中

提供了关闭按钮54a。在触摸屏上,在关闭按钮54a上提供了轻击区域,使得在轻击关闭按钮54a时,抽中奖励弹出窗口54(即,抽中奖励报告画面)被隐藏。

[0128] 作为抽中奖励报告画面被隐藏的结果,与奖励抽选游戏有关的呈现(即,奖励抽选游戏)结束,这使得与特殊礼物游戏有关的呈现开始。当轻击关闭按钮54a时,如图11B所示,显示玩家当前持有的特殊礼物表单44。此外,在被确定为抽中奖励的奖励的奖励框是未获得框的情况下,如图11C所示,执行获得框报告呈现。在获得框报告呈现中,将标为“GET(得到)”的获得框识别图像56叠加在从未获得框更新为获得框的奖励框上。

[0129] 注意,返回标签42和表单交换按钮46连同特殊礼物表单44一起显示在显示器26上。在图11C所示的示例中,由于表单交换条件不成立,因此表单交换按钮46被禁用。此外,当轻击返回标签42时,特殊礼物游戏结束,这使得如图11D所示显示抽选游戏的顶层画面。

[0130] 图12A是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第三图。图12B是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第四图。图12C是用于说明获得特殊礼物报告画面的示例的图。如上所述,假定作为在图11C所示的状态下轻击返回标签42的结果、第一次抽选游戏已结束,这使得显示图11D所示的抽选游戏的顶层画面。之后,还假定在活动举行期间执行了第二次抽选游戏、并且奖励抽选游戏以与上述相同的方式结束。

[0131] 进一步假定在第二次抽选游戏中被确定为抽中奖励的奖励的奖励框是未获得框、并且如图12A所示执行了获得框报告呈现。在图12A所示的示例,新建立了第三条线。因而,在建立新线的情况下,如图12B所示,不仅可识别地显示所建立的线,而且还向玩家通知建立了新线。

[0132] 之后,如图12C所示,显示获得特殊礼物报告画面。在获得特殊礼物报告画面上显示用于报告将授予给玩家的特殊礼物的获得特殊礼物弹出窗口58。此外,在获得特殊礼物弹出窗口58中提供了关闭按钮58a。在触摸屏上,在关闭按钮58a上提供了轻击区域,使得当轻击关闭按钮58a时,获得特殊礼物弹出窗口58被隐藏,由此使画面置于图12A所示的状态。

[0133] 图13A是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第五图。图13B是用于说明第一表单交换画面的示例的图。图13C是用于说明特殊礼物游戏的呈现的示例的第六图。图13D是用于说明第二表单交换画面的示例的图。如图13A所示,在通过多次抽选游戏(即,特殊礼物游戏)建立了三条线时,表单交换按钮46启用。此外,在轻击启用的表单交换按钮46时,如图13B所示,显示第一表单交换画面。

[0134] 在第一表单交换画面上,显示交换确认弹出窗口60。在交换确认弹出窗口60中,显示用于确认是否交换特殊礼物表单44的消息。另外,在交换确认弹出窗口60中提供了确定按钮60a和取消按钮60b。在触摸屏上,在确定按钮60a和取消按钮60b上提供了轻击区域,使得当轻击确定按钮60a时,将表单请求信息从玩家终端1发送到服务器100。在接收到表单请求信息时,服务器100通过使用表单抽选表来执行表单确定处理。这样完成了特殊礼物表单44的交换。注意,当轻击取消按钮60b时,交换确认弹出窗口60被隐藏,由此使画面置于图13A所示的状态。

[0135] 另外,在如图13C所示、报告通过多次抽选游戏(即,特殊礼物游戏)建立了八条线时,强制使画面显示图13D所示的第二表单交换画面。在第二表单交换画面上显示交换报告弹出窗口62。在交换报告弹出窗口62中显示报告交换特殊礼物表单44的消息。尽管以下进行详细说明,但在服务器100处,在建立线的数量达到了最大数量时交换特殊礼物表单44。

[0136] 另外,在交换报告弹出窗口62中提供了关闭按钮62a。在触摸屏上,在关闭按钮62a上提供了轻击区域,使得当轻击关闭按钮62a时,交换报告弹出窗口62被隐藏,由此使画面返回到图13C所示的状态。

[0137] 如上所述,根据本实施例的抽选游戏,通过抽选处理来确定一个抽中奖励。此外,抽选游戏包括奖励抽选游戏和特殊礼物游戏。在奖励抽选游戏中,不仅将抽中奖励授予给玩家,而且执行用于暗示和报告抽中奖励的呈现。另外,在特殊礼物游戏中,基于与奖励抽选游戏共同的抽中奖励来判定达成奖励组的数量(即,建立线的数量),并且基于达成奖励组(即,建立线)的数量来向玩家授予特殊礼物。

[0138] 因而,在抽选游戏中,将一个抽中奖励共同地应用于奖励抽选游戏和特殊礼物游戏这两者。由于该原因,即使等级低的奖励被确定为抽中奖励,也存在在建立了线时向玩家授予特殊礼物的可能性,这增强了玩家参与抽选游戏的积极性。

[0139] 另外,可以存在如下的情况:例如,获得了诸如稀有物品等的等级更高的奖励,但没有获得稀有度更低且等级更低的奖励,这导致建立的线的数量少。在这种情况下,要求玩家判断是意图通过优先建立线(即,通过优先获得特殊礼物)来获得等级更低的奖励、还是意图通过放弃特殊礼物并交换特殊礼物表单44来获得等级更高的奖励。因此,本实施例要求玩家不仅获得奖励而且制定策略,这增强了抽选游戏的乐趣。

[0140] 此外,与上述情况相比,可以存在如下的情况:没有获得更高等级的奖励,但获得了许多更低等级的奖励,这产生了许多建立线。在这种情况下,如果通过建立线可以获得的特殊礼物比等级更高的奖励对玩家更有益,则对于玩家来说,例如通过放弃等级更高的奖励来一个接一个地交换特殊礼物表单44,这可能是个好主意。

[0141] 在传统的抽选游戏或所谓的箱式扭蛋中,可以通过抽中具有更低的抽中概率和更高的稀有度的物品等来重置箱子或使箱子转变到另一箱子。相比之下,根据本实施例,可以在没有获得等级更高的奖励的情况下交换特殊礼物表单44,由此提供了利用传统的箱式扭蛋将不能获得的新乐趣。

[0142] 接着,将说明用于执行上述抽选游戏的玩家终端1和服务器100的功能结构。注意,这里将说明与抽选游戏有关的功能结构,并且将省略对其他结构的说明。

[0143] (玩家终端1的功能结构)

[0144] 图14是用于说明玩家终端1中的存储器12的结构以及玩家终端1的作为计算机的功能的图。在存储器12中,提供了程序存储区域12a和数据存储区域12b。当游戏开始时,CPU 10读出存储单元18中所存储的终端侧抽选游戏程序(模块)和抽选游戏表,并将这些程序和表存储在程序存储区域12a中。

[0145] 终端侧抽选游戏程序包括奖励抽选游戏执行程序70、特殊礼物游戏执行程序72、表单交换许可程序74和呈现执行程序76。注意,图14中所列出的程序是示例,并且在玩家终端1中还提供了大量其他程序。此外,数据存储区域12b包括持有信息存储部80作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域12b中提供了大量的其他存储部。

[0146] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域12b的各个存储部中的数据。此外,CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的终端侧抽选游戏程序,由此使得玩家终端1用作终端侧抽选游戏控制单元1A。终端侧抽选游戏控制单元1A包括奖励抽选游戏执行单元70a、特殊礼物游戏执行单元72a、表单交换许可单元74a(许可单元)

和呈现执行单元76a(呈现执行单元)。

[0147] 更具体地,CPU 10运行奖励抽选游戏执行程序70,由此使得计算机用作奖励抽选游戏执行单元70a。类似地,CPU 10运行特殊礼物游戏执行程序72、表单交换许可程序74和呈现执行程序76,由此使得计算机分别用作特殊礼物游戏执行单元72a、表单交换许可单元74a和呈现执行单元76a。

[0148] 奖励抽选游戏执行单元70a控制奖励抽选游戏的执行。

[0149] 特殊礼物游戏执行单元72a控制特殊礼物游戏的执行。

[0150] 表单交换允许单元74a判定表单交换条件是否成立,由此启用或禁用表单交换按钮46。

[0151] 呈现执行单元76a通过使用第一暗示呈现确定表和第二暗示呈现确定表来确定第一暗示呈现和第二暗示呈现的执行模式,并且以所确定的执行模式执行第一暗示呈现和第二暗示呈现。

[0152] 持有信息存储部80存储特殊礼物表单44以及用作奖励和特殊礼物的物品、角色等。

[0153] (服务器100的功能结构)

[0154] 图15是用于说明服务器100中的存储器112的结构以及服务器100的作为计算机的功能的图。存储器112包括程序存储区域112a和数据存储区域112b。CPU 110将服务器侧抽选游戏程序(模块)存储在程序存储区域112a中。

[0155] 服务器侧抽选游戏程序包括抽中奖励抽选程序130、抽中奖励授予程序132、特殊礼物表单确定程序134、奖励组信息设置程序136、奖励组判定程序138和特殊礼物授予程序140。注意,图15中列出的程序是示例,并且还提供了大量其他程序。

[0156] 数据存储区域112b包括玩家信息存储部150、抽中奖励存储部152、奖励组信息存储部154和建立线数存储部156作为用于存储数据的存储部。注意,这些存储部是示例,并且在数据存储区域112b中提供了大量其他存储部。

[0157] CPU 110运行程序存储区域112a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域112b的各个存储部中的数据。此外,CPU 110运行程序存储区域112a中所存储的程序,由此使得服务器100用作服务器侧抽选游戏控制单元100A。服务器侧抽选游戏控制单元100A包括抽中奖励抽选单元130a(确定单元)、抽中奖励授予单元132a(授予单元)、特殊礼物表单确定单元134a、奖励组信息设置单元136a(设置单元)、奖励组判定单元138a(判定单元)和特殊礼物授予单元140a(特殊礼物授予单元)。

[0158] 更具体地,CPU 110运行抽中奖励抽选程序130,由此使得计算机用作抽中奖励抽选单元130a。类似地,CPU 110运行抽中奖励授予程序132、特殊礼物表单确定程序134、奖励组信息设置程序136、奖励组判定程序138和特殊礼物授予程序140,由此使得计算机用作抽中奖励授予单元132a、特殊礼物表单确定单元134a、奖励组信息设置单元136a、奖励组判定单元138a和特殊礼物授予单元140a。

[0159] 在接收到抽选请求信息时,抽中奖励抽选单元130a通过使用奖励抽选表来执行抽选处理,并确定抽中奖励。另外,抽中奖励抽选单元130a将所确定的抽中奖励存储在抽中奖励存储部152中。

[0160] 抽中奖励授予单元132a将通过抽选处理确定为抽中奖励的奖励存储在玩家信息

存储部150中。作为将被确定为抽中奖励的奖励存储在玩家信息存储部150中的结果,抽中奖励被授予给玩家。

[0161] 在接收到表单请求信息时,特殊礼物表单确定单元134a通过使用表单抽选表来执行表单确定处理,并确定特殊礼物表单44。

[0162] 奖励组信息设置单元136a将与所确定的特殊礼物表单44相对应的奖励组信息设置到奖励组信息存储部154。

[0163] 奖励组判定单元138a基于奖励组信息存储部154中所存储的奖励组信息和抽中奖励存储部152中所存储的抽中奖励,来判定为被确定为抽中奖励的奖励的数量达到了预定数量的奖励组是达成奖励组。另外,奖励组判定单元138a将达成奖励组的数量存储在建立线数存储部156中。

[0164] 特殊礼物授予单元140a将与达成奖励组的数量相对应的特殊礼物存储在玩家信息存储部150中。作为将特殊礼物存储在玩家信息存储部150中的结果,特殊礼物被授予给玩家。

[0165] (玩家终端1和服务器100中的控制处理)

[0166] 接着,将说明与上述的在玩家终端1和服务器100中执行的抽选游戏有关控制处理。注意,这里将说明与抽选游戏有关控制处理,并且将省略对其他控制处理的说明。

[0167] 图16是用于说明玩家终端1和服务器100的基本处理的序列图。当由玩家输入登录操作时,玩家终端1执行登录信息发送处理(P1)。在该登录信息发送处理中,将指示玩家的登录操作的登录信息发送到服务器100。在接收到登录信息时,服务器100执行玩家信息获取处理(S1)。

[0168] 图17是用于说明服务器100中的玩家信息获取处理的流程图。服务器100分析所接收到的登录信息(S1-1)。另外,服务器100基于登录信息的分析结果来从存储单元118获取玩家信息,并且设置玩家信息以可由玩家终端1接收(S1-2)。此外,服务器100判定当前是否举行活动(S1-3)。如果举行活动(S1-3中为“是”),则判定与特殊礼物表单44相对应的表单信息是否存储在玩家信息存储部150中,即,玩家是否持有特殊礼物表单44(S1-4)。注意,表单信息包括特殊礼物表单44的类型以及使得能够识别奖励框是获得框还是未获得框的信息。

[0169] 如果在玩家信息存储部150中没有存储表单信息(S1-4中为“否”),则特殊礼物表单确定单元134a通过使用表单抽选表来执行用于确定特殊礼物表单44中的任何一个的表单确定处理(S1-5)。此外,特殊礼物表单确定单元134a将与表单确定处理中所确定的特殊礼物表单44相对应的表单信息存储在玩家信息存储部150中,并且设置表单信息以可由玩家终端1接收(S1-6)。

[0170] 根据上述的玩家信息获取处理,确定在活动举行时间段期间玩家第一次进行登录操作时在特殊礼物游戏中使用的特殊礼物表单44,并将其授予给玩家。这里,假定在活动举行时间段期间玩家第一次进行登录操作时、确定多个特殊礼物表单44中的任一个。然而,应当注意,首先授予给玩家的特殊礼物表单44可以在所有玩家中是共同的。此外,首先授予给玩家的特殊礼物表单44可以与作为表单交换条件成立的结果而可以交换的特殊礼物表单44相同或不同。

[0171] 返回参考图16,在接收到玩家信息时,玩家终端1将所接收到的玩家信息存储在持

有信息存储部80中,并将游戏顶层画面显示在显示器26上(P2)。另外,当在游戏期间输入预定操作时,执行用于显示抽选游戏的画面的抽选游戏显示处理(P3)。

[0172] 图18是用于说明玩家终端1中的抽选游戏显示处理的流程图。这里,将说明与在抽选游戏显示处理中显示的上述游戏画面中的一些游戏画面的显示有关的处理。当输入用于显示抽选顶层画面的抽选顶层画面显示操作时(P3-1),终端侧抽选游戏控制单元1A将抽选顶层画面显示在显示器26上(P3-2)。注意,抽选顶层画面显示操作例如包括对菜单栏30中的抽选游戏选择部30a的轻击操作、在显示奖励列表画面或特殊礼物列表画面时对显示器26的轻击操作、以及对返回标签42的轻击操作。

[0173] 另外,当轻击奖励列表标签36时(P3-3为“是”),终端侧抽选游戏控制单元1A从持有信息存储部80读出所需的信息(P3-4),并且显示奖励列表画面(P3-5)。此外,当轻击奖励列表切换标签48a或特殊礼物列表切换标签48b时(P3-6中为“是”),终端侧抽选游戏控制单元1A在奖励列表画面和特殊礼物列表画面之间切换显示(P3-7)。

[0174] 另外,当轻击特殊礼物表单显示标签40时(P3-8中为“是”),终端侧抽选游戏控制单元1A显示特殊礼物游戏画面(P3-9)。此时,表单交换许可单元74a判定建立线的数量是否为三条或多于三条,并且如果建立线的数量为三条或多于三条,则启用表单交换按钮46,或者如果建立线的数量少于三条,则禁用表单交换按钮46。基于由表单交换许可单元74a做出的与表单交换按钮46已被启用还是禁用有关的确定,终端侧抽选游戏控制单元1A确定用于显示表单交换按钮46的方式。

[0175] 另外,当轻击启用的表单交换按钮46时(P3-10中为“是”),终端侧抽选游戏控制单元1A显示第一表单交换画面、即交换确认弹出窗口画面60(P3-11)。

[0176] 另外,当轻击确定按钮60a时(P3-12中为“是”),终端侧抽选游戏控制单元1A将表单请求信息发送到服务器100(P3-13)。

[0177] 返回参考图16,当接收到抽选游戏显示处理中所发送的表单请求信息时(P3),在服务器100中执行特殊礼物表单交换处理(S2)。

[0178] 图19是用于说明服务器100中的特殊礼物表单交换处理的流程图。特殊礼物表单确定单元134a判定建立线数存储部156中所存储的建立线的数量是否为三条或多于三条(S2-1)。如果建立线的数量为三条或多于三条,则特殊礼物表单确定单元134a执行用于通过使用表单抽选表通过抽选来确定一个特殊礼物表单44的表单确定处理(S2-2)。此外,特殊礼物表单确定单元134a将与表单确定处理中所确定的特殊礼物表单44相对应的表单信息存储在玩家信息存储部150中(S2-3)。此外,这里,设置表单信息以可由玩家终端1接收。

[0179] 此外,奖励组信息设置单元136a将与新确定的特殊礼物表单44相对应的奖励组信息设置并存储在奖励组信息存储部154中(S2-4)。注意,这里,奖励组信息设置单元136a重置建立线数存储部156中所存储的建立线的数量。

[0180] 返回参考图16,当玩家终端1接收到表单信息时,终端侧抽选游戏控制单元1A更新持有信息存储部80中所存储的表单信息(P4)。另外,当轻击开始按钮50a并输入抽选请求操作时,将抽选请求信息从玩家终端1发送到服务器100(P5)。当接收到抽选请求信息时,在服务器100中执行奖励抽选处理(S3)。

[0181] 图20是用于说明服务器100中的奖励抽选处理的流程图。抽中奖励抽选单元130a通过使用奖励抽选表来执行抽选处理,并确定抽中奖励(S3-1)。另外,这里,抽中奖励抽选

单元130a将指示抽中奖励的信息存储在抽中奖励存储部152中。更具体地,在服务器100中,存储从设置当前的特殊礼物表单44起在奖励抽选游戏中已抽中的抽中奖励。也就是说,已获得的抽中奖励与当前的特殊礼物表单44相关联。此外,抽中奖励授予单元132a向玩家授予被确定为抽中奖励的奖励(S3-2)。更具体地,抽中奖励授予单元132a将授予给玩家的奖励存储在玩家信息存储部150中。另外,抽中奖励抽选单元130a设置抽选结果信息(这里为指示抽中奖励的奖励抽选结果信息)以可由玩家终端1接收(S3-3)。

[0182] 此外,奖励组判定单元138a判定抽选处理中所确定的抽中奖励从持有当前的特殊礼物表单44起是否从未被抽中(即,第一次被抽中)(S3-4)。如果抽选处理中所确定的抽中奖励第一次被抽中,则奖励组判定单元138a基于奖励组信息来更新表单信息(S3-5)。这里,奖励组判定单元138a将与被确定为抽中奖励的奖励相对应的奖励框更新为获得框,并且设置更新后的表单信息以可由玩家终端1接收。

[0183] 另外,奖励组判定单元138a基于抽中奖励和奖励组信息来判定是否存在新的达成奖励组(S3-6)。如果存在新的达成奖励组(S3-7中为“是”),则奖励组判定单元138a更新建立线数存储部156中的建立线的数量(S3-8)。另外,特殊礼物授予单元140a向玩家授予与建立线的数量相对应的特殊礼物(S3-9)。这里,特殊礼物授予单元140a将与建立线的数量相对应的特殊礼物存储在玩家信息存储部150中。

[0184] 注意,例如,在作为在建立线的数量为三条的状态下同时建立三条线的结果、建立线的数量为六条的情况下,将与建立线的数量分别为四条、五条和六条相对应的三个类型的特殊礼物授予给玩家。此外,特殊礼物授予单元140a设置抽选结果信息(这里为指示授予给玩家的特殊礼物的特殊礼物结果信息)以可由玩家终端1接收(S3-10)。

[0185] 此外,特殊礼物表单确定单元134a判定建立线的数量是否是最大数量(这里为八条)(S3-11),并且如果建立线的数量是最大数量(S3-11中为“是”),则执行上述相同的特殊礼物表单交换处理(S2)。

[0186] 返回参考图16,当接收到抽选结果信息(奖励抽选结果信息、特殊礼物结果信息、表单信息)时,在玩家终端1中执行抽选游戏执行处理(P6)。

[0187] 图21是用于说明玩家终端1中的抽选游戏执行处理的流程图。奖励抽选游戏执行单元70a基于所接收到的抽选结果信息来更新持有信息存储部80(P6-1)。此外,呈现执行单元76a基于奖励抽选结果信息,通过使用第一暗示呈现确定表来确定第一暗示呈现的执行模式(P6-2)。此外,呈现执行单元76a基于奖励抽选结果信息和表单信息,通过使用第二暗示呈现确定表来确定第二暗示呈现的执行模式(P6-3)。

[0188] 呈现执行单元76a执行用于执行轮盘呈现、第一暗示呈现和第二暗示呈现的呈现执行处理(P6-4)。此外,当轮盘呈现结束时(P6-5中为“是”),特殊礼物游戏执行单元72a显示抽中奖励报告画面、即抽中奖励弹出窗口54(P6-6)。此外,当轻击关闭按钮54a时(P6-7中为“是”),特殊礼物游戏执行单元72a显示特殊礼物表单44(P6-8)。此外,如果建立了新线(P6-9中为“是”),则特殊礼物游戏执行单元72a执行获得框报告呈现(P6-10)。此外,如果建立线的数量是最大数量(P6-11中为“是”),则特殊礼物游戏执行单元72a显示第二表单交换画面、即交换报告弹出窗口62(P6-12)。

[0189] 尽管参考附图说明了实施例的一方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。显然,本领域技术人员可以在权利要求书中陈述的范围内设想各种变形例和修正例,并且将

理解,这些变形例和修正例显然属于技术范围。

[0190] 在上述实施例中,在玩家终端1和服务器100中执行的处理的角色划分仅是示例。例如,尽管在上述实施例中在服务器100处执行抽选处理,但可以在玩家终端1处执行抽选处理。

[0191] 此外,在上述实施例中,当玩家终端1中的表单交换许可单元74a禁用表单交换按钮46时,可以改变特殊礼物表单44、即奖励组信息。也就是说,在上述实施例中,提供了玩家终端1的表单交换许可单元74a作为许可改变奖励组信息的许可单元。然而,应当注意,服务器100可以配备有许可单元,使得许可单元可以在S2-1中进行判定。

[0192] 另外,在上述实施例中,在玩家在活动举行时间段期间第一次进行登录操作时,向玩家授予第一个特殊礼物表单44。可替代地,可以在活动举行时间段期间画面第一次转变到抽选顶层画面时向玩家授予第一个特殊礼物表单44。

[0193] 此外,指示特殊礼物表单44上的哪个判定框是未获得框的信息以及指示特殊礼物表单44的当前数量(即,交换了特殊礼物表单44的次数)的信息可以存储在服务器100中。此外,这些信息可以在玩家进行登录操作时从服务器100被发送到玩家终端1。

[0194] 另外,在上述实施例中,特殊礼物游戏是所谓的宾戈游戏,并且通过在特殊礼物表单44上显示建立线来报告达成奖励组的数量。然而,应当注意,报告特殊礼物游戏中的特殊礼物表单44(即,达成奖励组的数量以及奖励组)不是必需的。例如,在上述实施例中,假定设置奖励组信息,使得在该奖励组信息中定义由设置有奇数的等级的所有奖励构成的第一奖励组和由设置有偶数的等级的所有奖励构成的第二奖励组。在该假定下,例如,可以提供指示与各等级相对应的框的印章表单,使得作为对指示获得奖励的等级的框盖印章的结果,可以报告达成奖励组。在任何情况下,只要设置定义了通过组合多个奖励所构成的至少一个奖励组的奖励组信息、并且只要将被确定为抽中奖励的奖励的数量达到了预定数量的奖励组判定为达成奖励组,这就足够了。

[0195] 另外,为了便于理解,假定在抽选处理中确定奖励,对上述实施例进行了说明。然而,实际上,提供了多个抽中类型(即,多个信息)作为在抽选处理中抽中的内容,使得基于所抽中的抽中类型来授予奖励。此外,例如,可以提供等级作为抽中类型,并且可以在抽选处理中确定等级。在这种情况下,基于所确定的抽中类型(即,所确定的等级)来向玩家授予奖励。此外,此时,奖励组可以由抽中类型构成,或者可以由奖励构成。

[0196] 在任何情况下,只要确定多个抽中类型中的任何一个,基于所确定的抽中类型来向玩家授予奖励,设置定义了通过组合多个抽中类型或多个奖励所构成的至少一个奖励组的奖励组信息,将所确定的抽中类型的数量或授予给玩家的奖励的数量达到了预定数量的奖励组判定为达成奖励组,并且在达成奖励组的数量达到了预先设置的特定数量的条件下可以改变奖励组信息,这就足够了。

[0197] 另外,尽管在上述实施例中将与达成奖励组的数量相对应的特殊礼物授予给玩家,但授予特殊礼物不是必需的。例如,即使当在特殊礼物表单44上建立了线时,也可以在不向玩家授予特殊礼物的情况下,仅作为呈现来执行特殊礼物游戏。

[0198] 此外,例如,在上述的特殊礼物游戏中即使在抽选处理被执行了预定次数之后奖励框也未改变为获得框的情况下,即在玩家未能抽中预定奖励达到预定次数或更多次数的情况下,可以调用所谓的天花板函数以强制使与预定奖励相对应的奖励框改变为获得框。

在这种情况下,只要强制使奖励框改变为获得框就足够了;与奖励框相对应的奖励可以或无需被授予给玩家。

[0199] 此外,如果即使在抽选处理被执行了预定次数之后也没有抽中预定奖励,则可能抽中该预定奖励。

[0200] 另外,尽管在上述实施例中执行暗示呈现,但暗示呈现不是必需的。此外,暗示呈现的内容仅是示例。

[0201] 注意,用于执行上述实施例中的处理的信息处理程序可以存储在计算机可读的存储介质中,并且可以以存储介质的形式提供。此外,可以提供包括该存储介质的游戏终端装置。可替代地,上述实施例可以被体现为用于实现各功能和流程图所示的步骤的信息处理方法。

[0202] 附图标记说明

[0203] 74a表单交换许可单元(许可单元)

[0204] 76a呈现执行单元

[0205] 130a抽中奖励抽选单元(确定单元)

[0206] 132a抽中奖励授予单元(授予单元)

[0207] 136a奖励组信息设置单元(设置单元)

[0208] 138a奖励组判定单元(判定单元)

[0209] 140a特殊礼物授予单元

[0210] S信息处理系统。

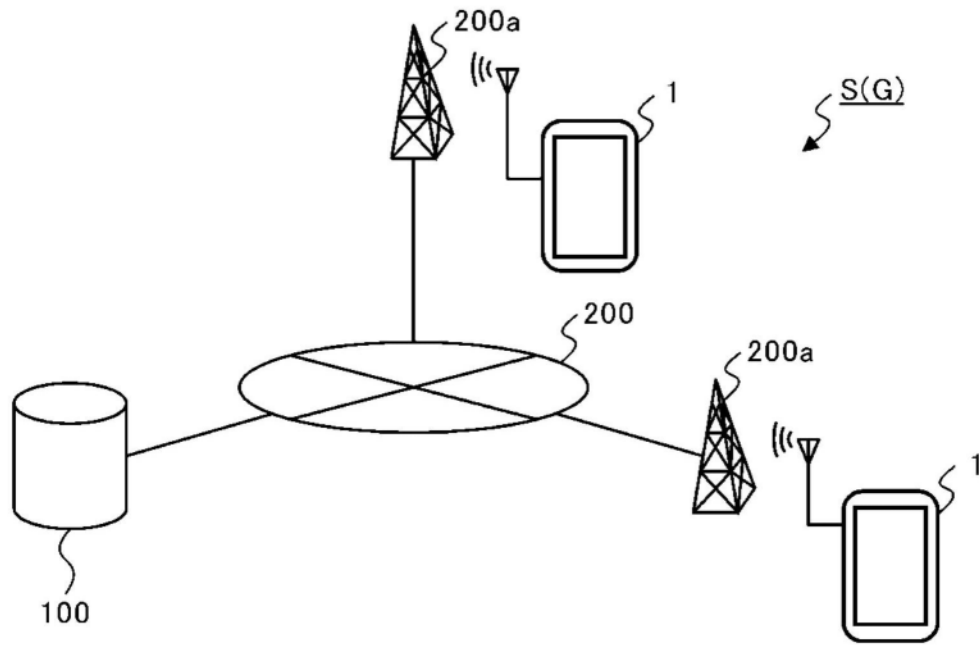


图1

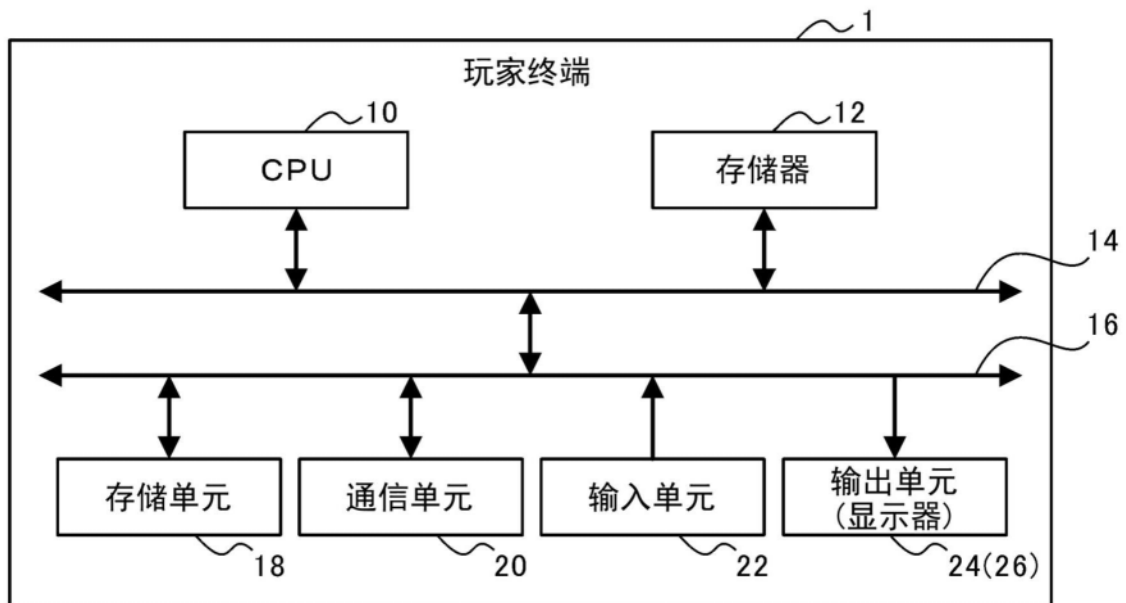


图2A

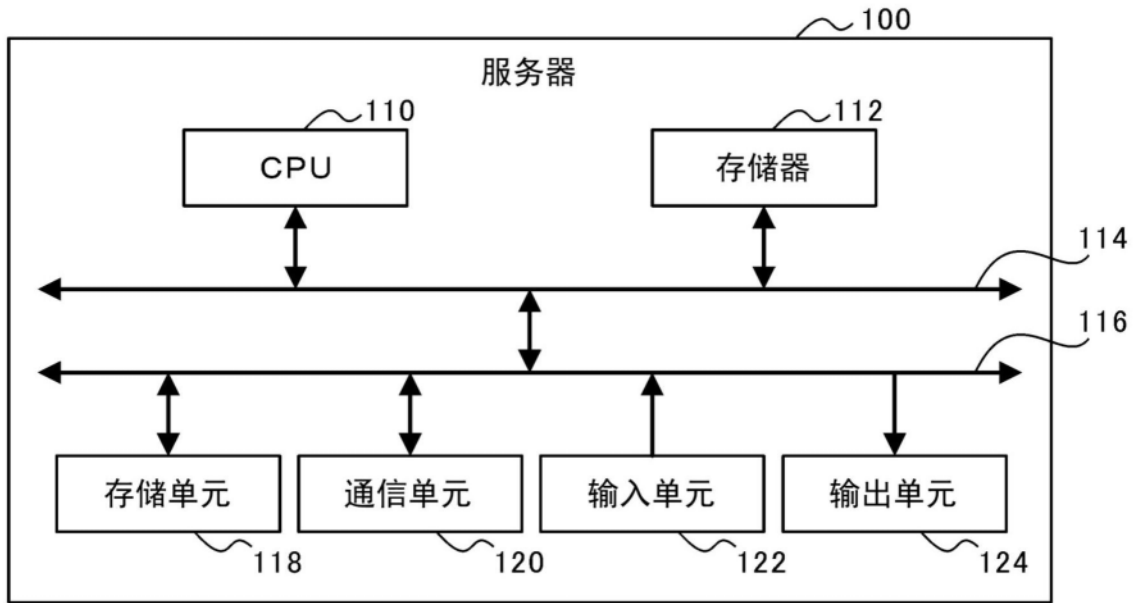


图2B

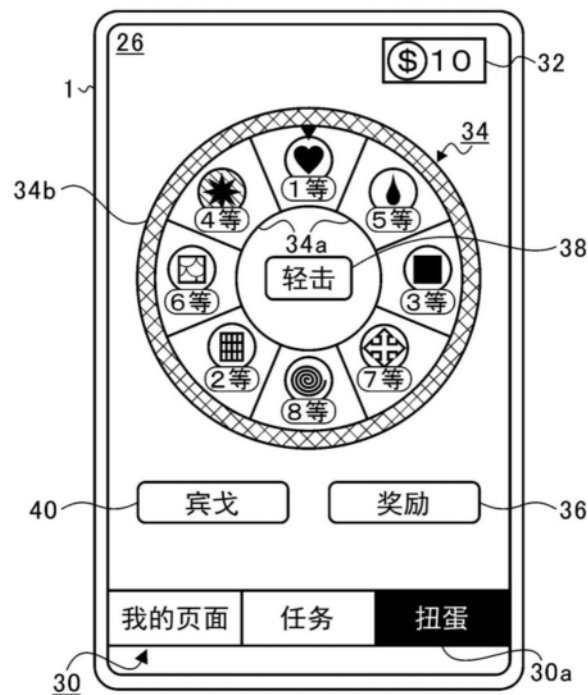


图3A

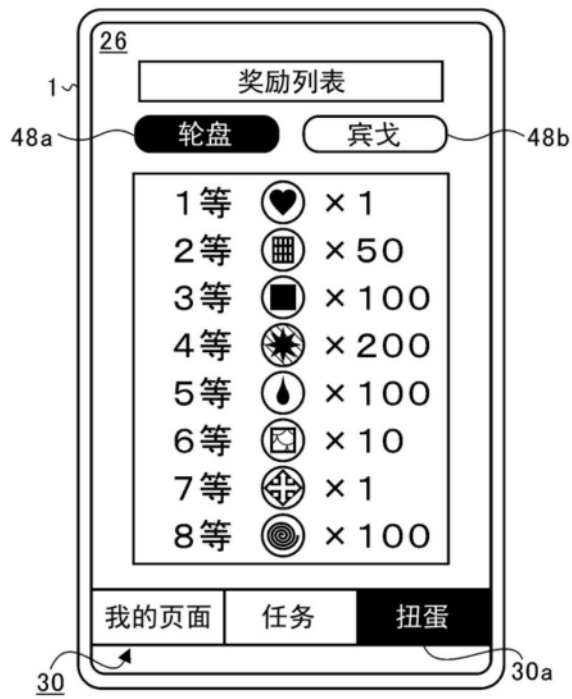


图3B

奖励	抽中概率
奖励A(1等)	2%
奖励B(2等)	5%
奖励C(3等)	8%
奖励D(4等)	10%
奖励E(5等)	15%
奖励F(6等)	15%
奖励G(7等)	20%
奖励H(8等)	25%

图4

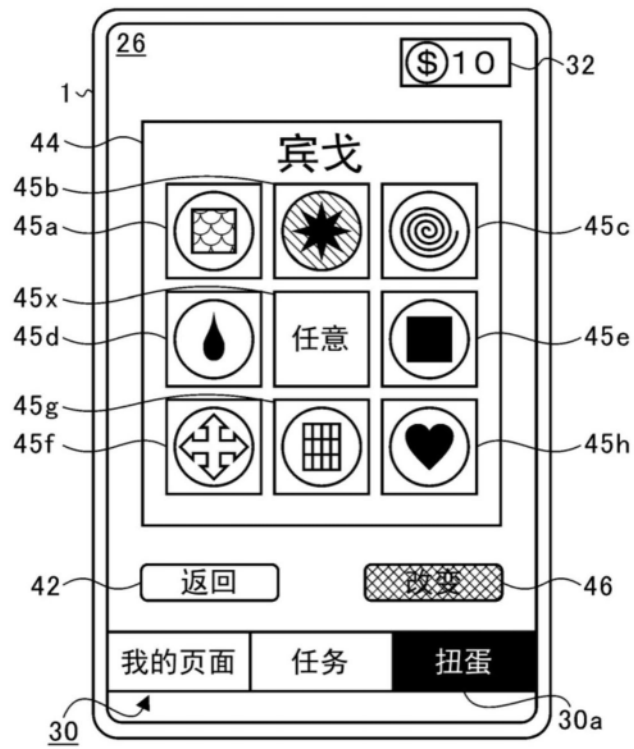


图5A

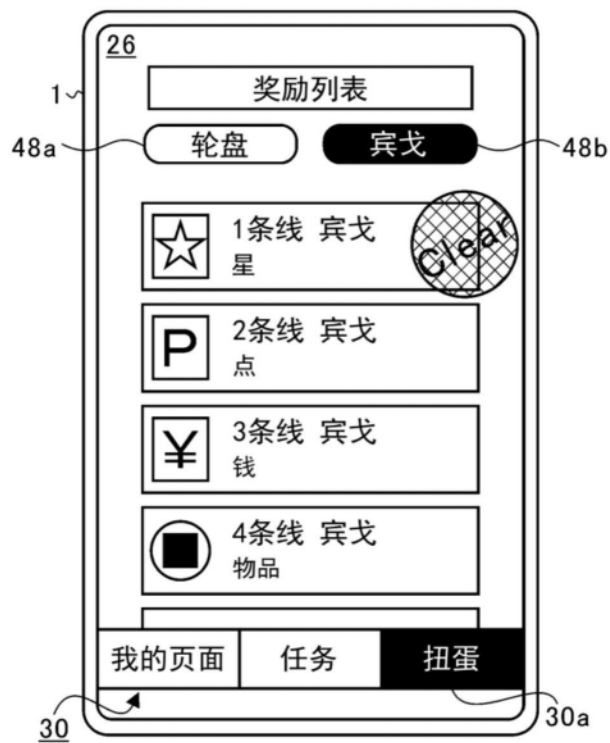


图5B

表单类型	确定概率
特殊礼物表单a	5%
特殊礼物表单b	5%
特殊礼物表单c	5%
特殊礼物表单d	5%
特殊礼物表单e	5%
特殊礼物表单f	5%
特殊礼物表单g	5%
特殊礼物表单h	5%

图6

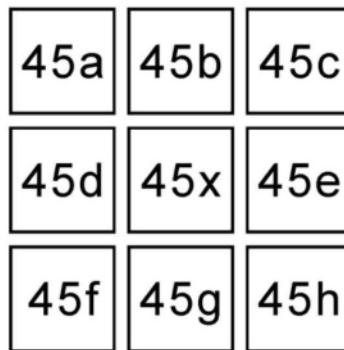


图7A

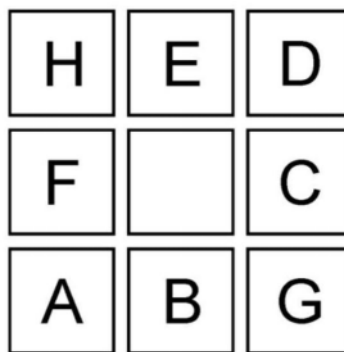


图7B

布置模式	奖励框							
	45a	45b	45c	45d	45e	45f	45g	45h
布置模式 a	H	E	D	F	C	A	B	G
布置模式 b	G	H	E	D	F	C	A	B
布置模式 c	B	G	H	E	D	F	C	A
布置模式 d	A	B	G	H	E	D	F	C
布置模式 e	C	A	B	G	H	E	D	F
布置模式 f	F	C	A	B	G	H	E	D
布置模式 g	D	F	C	A	B	G	H	E
布置模式 h	E	D	F	C	A	B	G	H

图7C

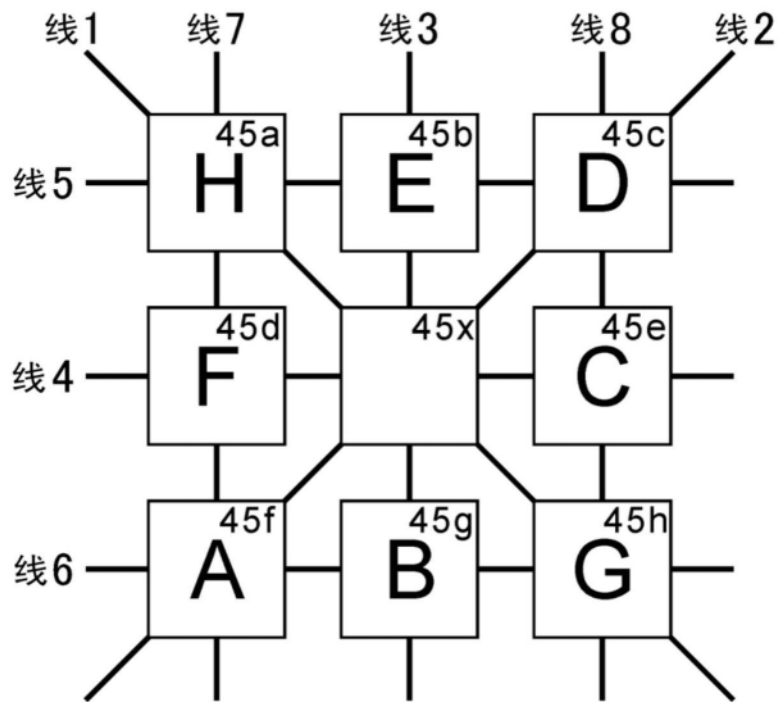


图8A

奖励组编号	奖励组合		
编号1	H	G	⊗
编号2	A	D	⊗
编号3	B	E	⊗
编号4	C	F	⊗
编号5	D	E	H
编号6	A	B	G
编号7	A	F	H
编号8	C	D	G

图8B

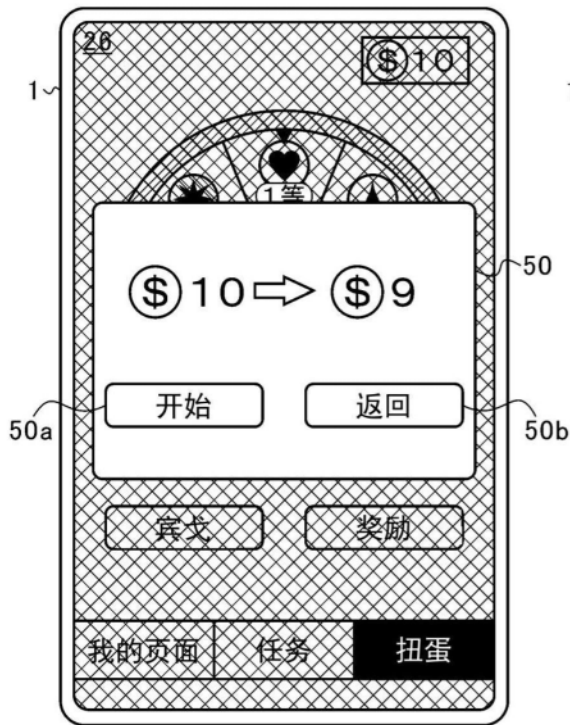


图 9A

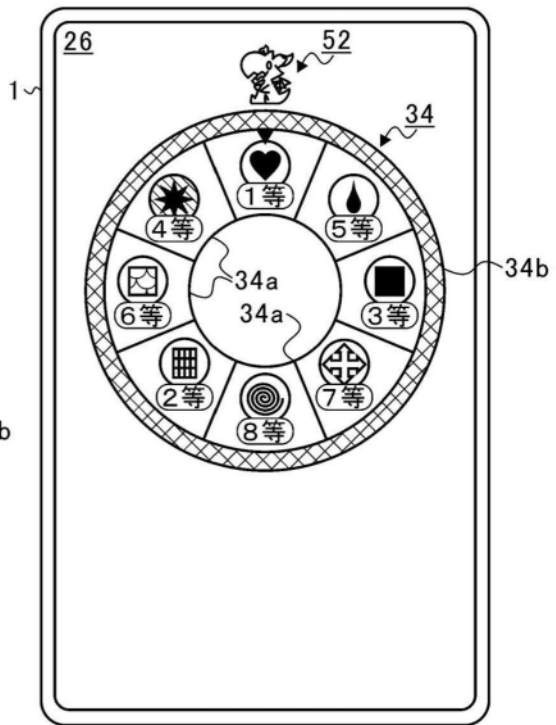


图 9B

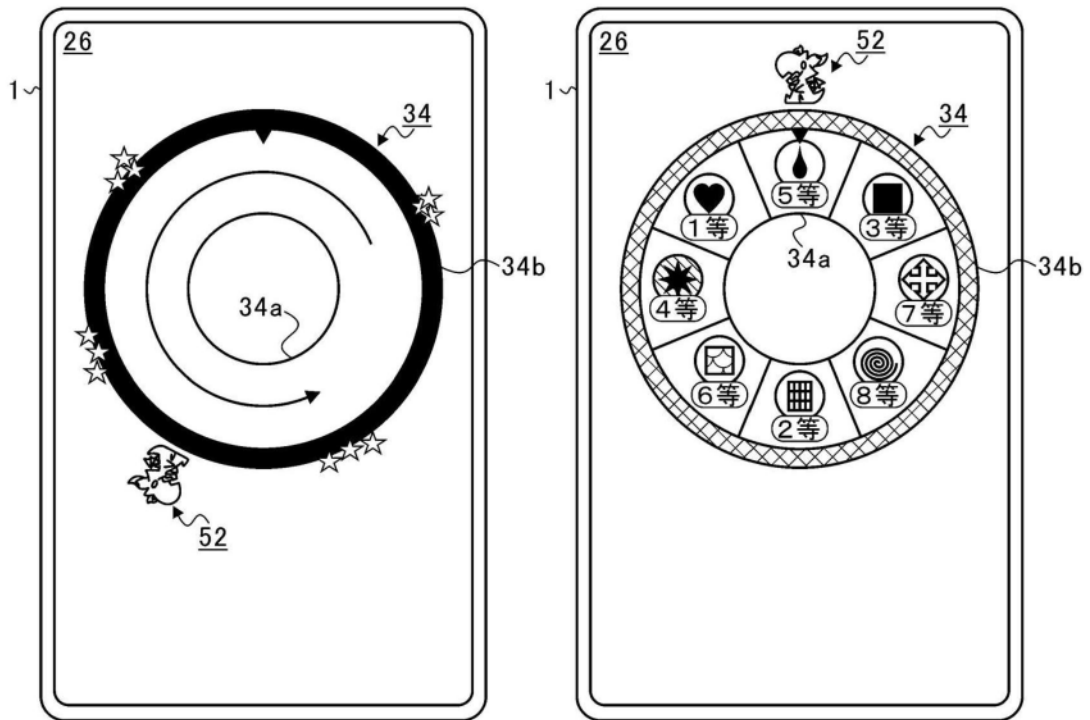


图 9C

图 9D

奖励	执行模式				
	A	B	C	D	E
奖励A(1等)	5%	10%	15%	30%	40%
奖励B(2等)	10%	15%	25%	50%	0%
奖励C(3等)	10%	25%	25%	40%	0%
奖励D(4等)	20%	25%	25%	30%	0%
奖励E(5等)	20%	25%	25%	30%	0%
奖励F(6等)	40%	25%	25%	10%	0%
奖励G(7等)	40%	25%	25%	10%	0%
奖励H(8等)	40%	25%	25%	10%	0%

图10A

同时建立线的数量	执行模式			
	闪烁	红	紫	彩虹
0	100%	0%	0%	0%
1	80%	20%	0%	0%
2	20%	30%	50%	0%
3	10%	20%	30%	40%

图10B

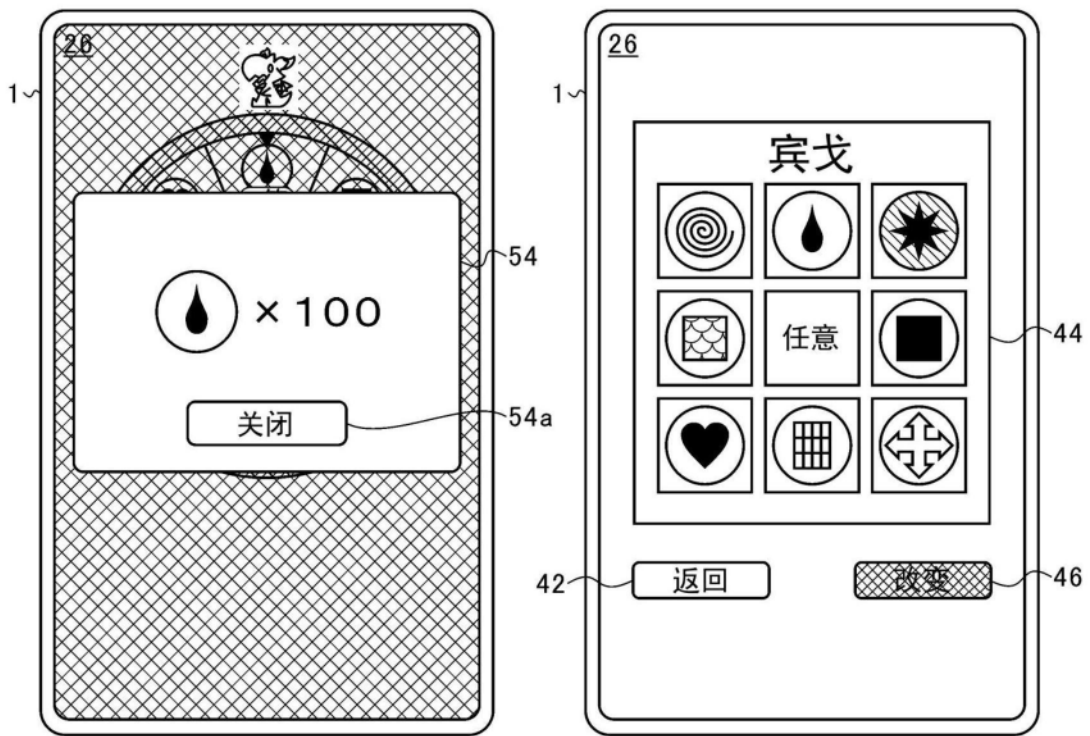


图 11A

图 11B

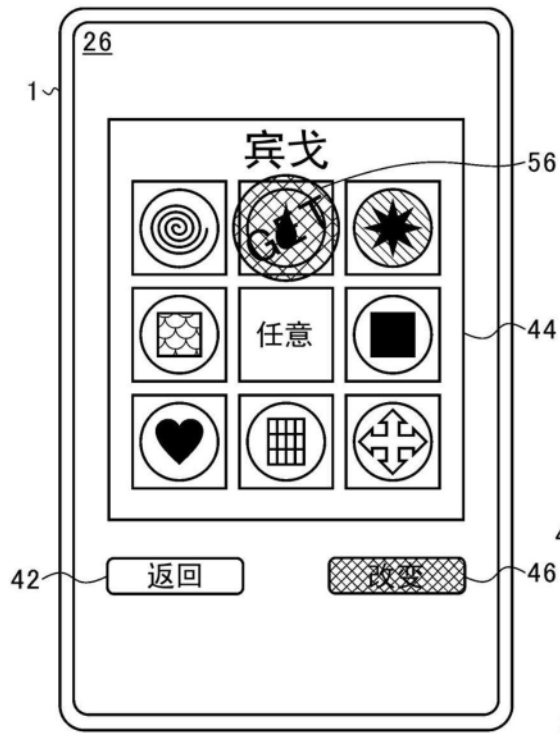


图 11C

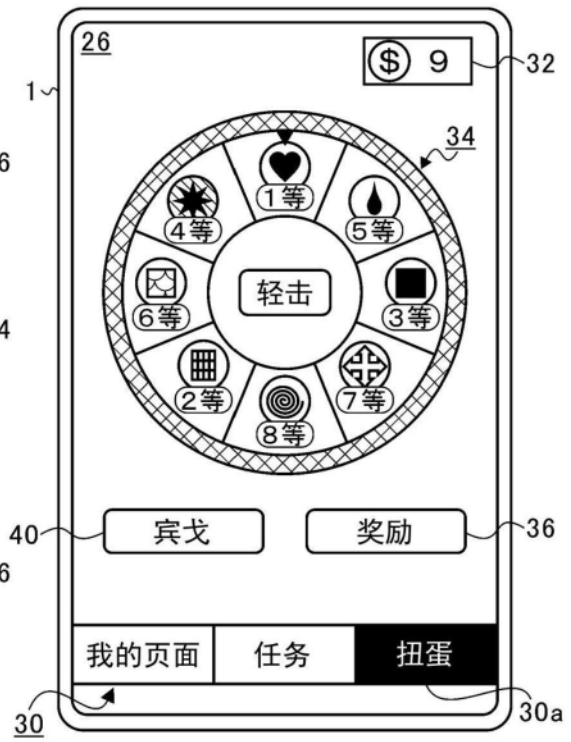


图 11D

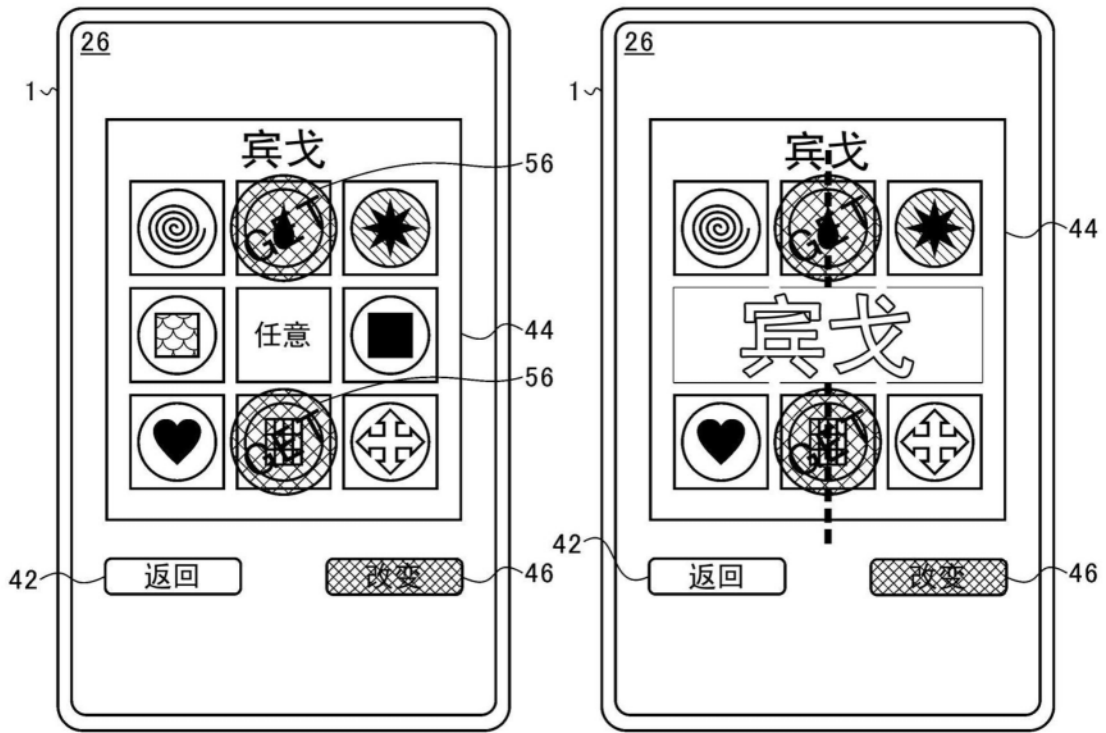


图 12A

图 12B

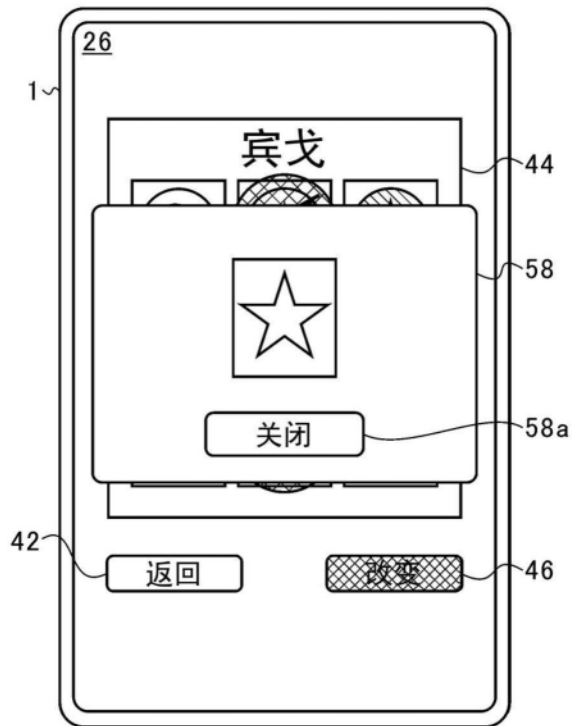


图12C

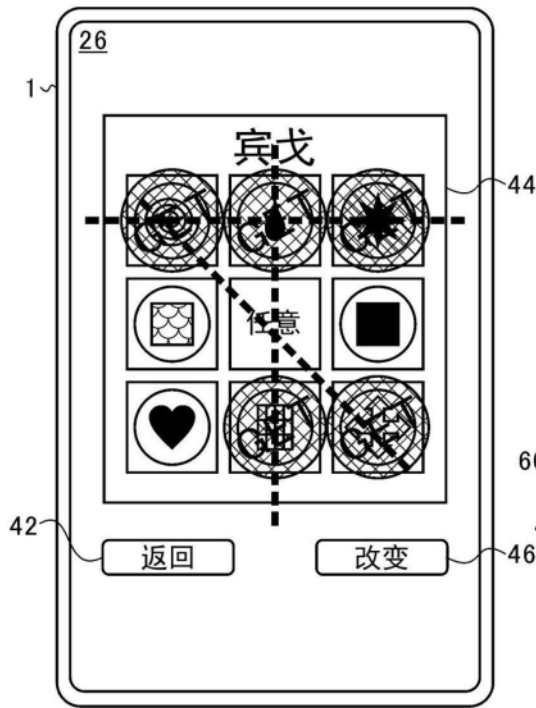


图 13A

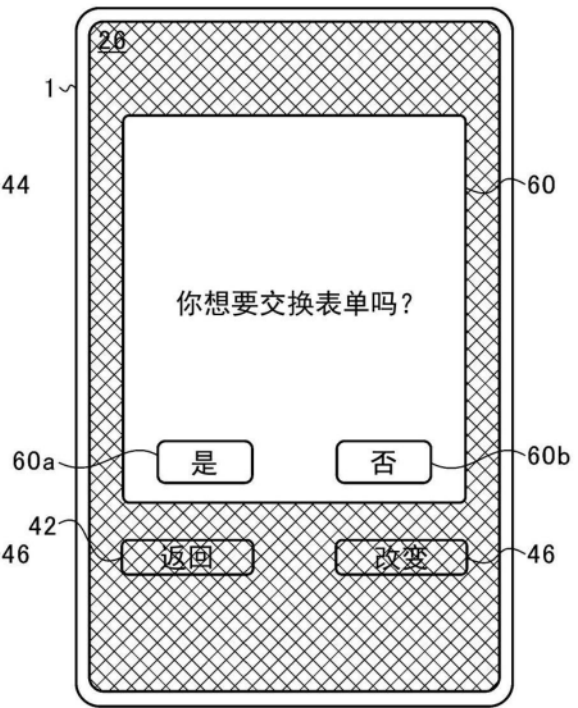


图 13B

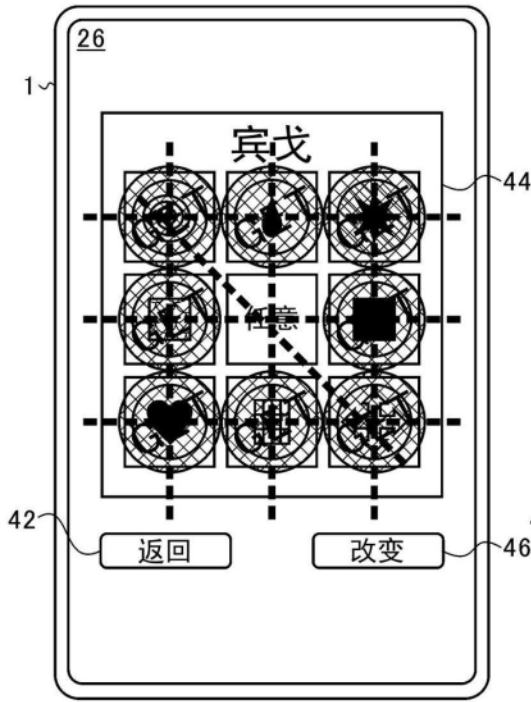


图 13C

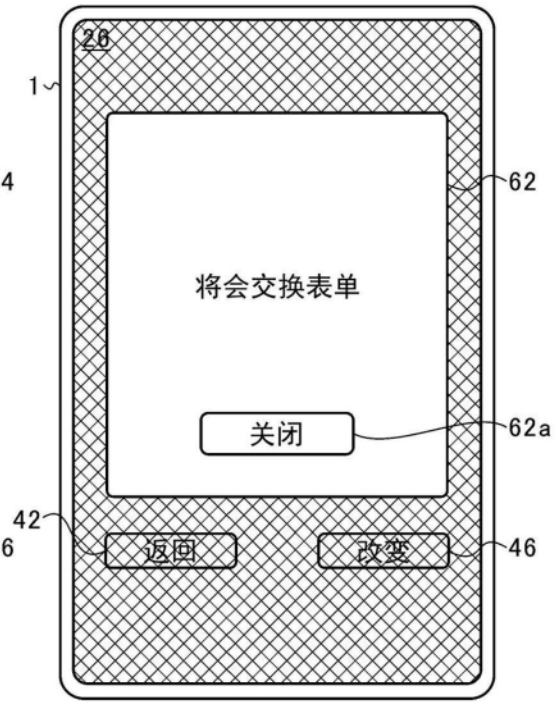


图 13D

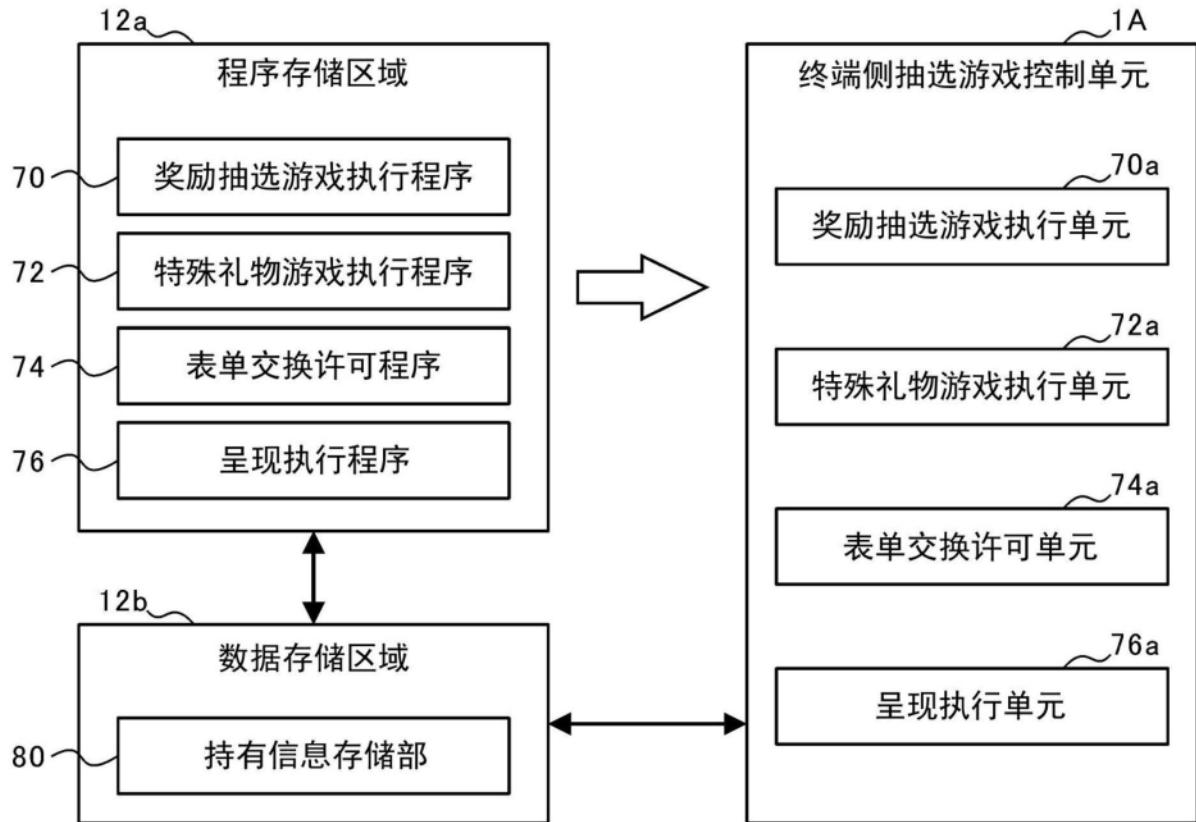


图14

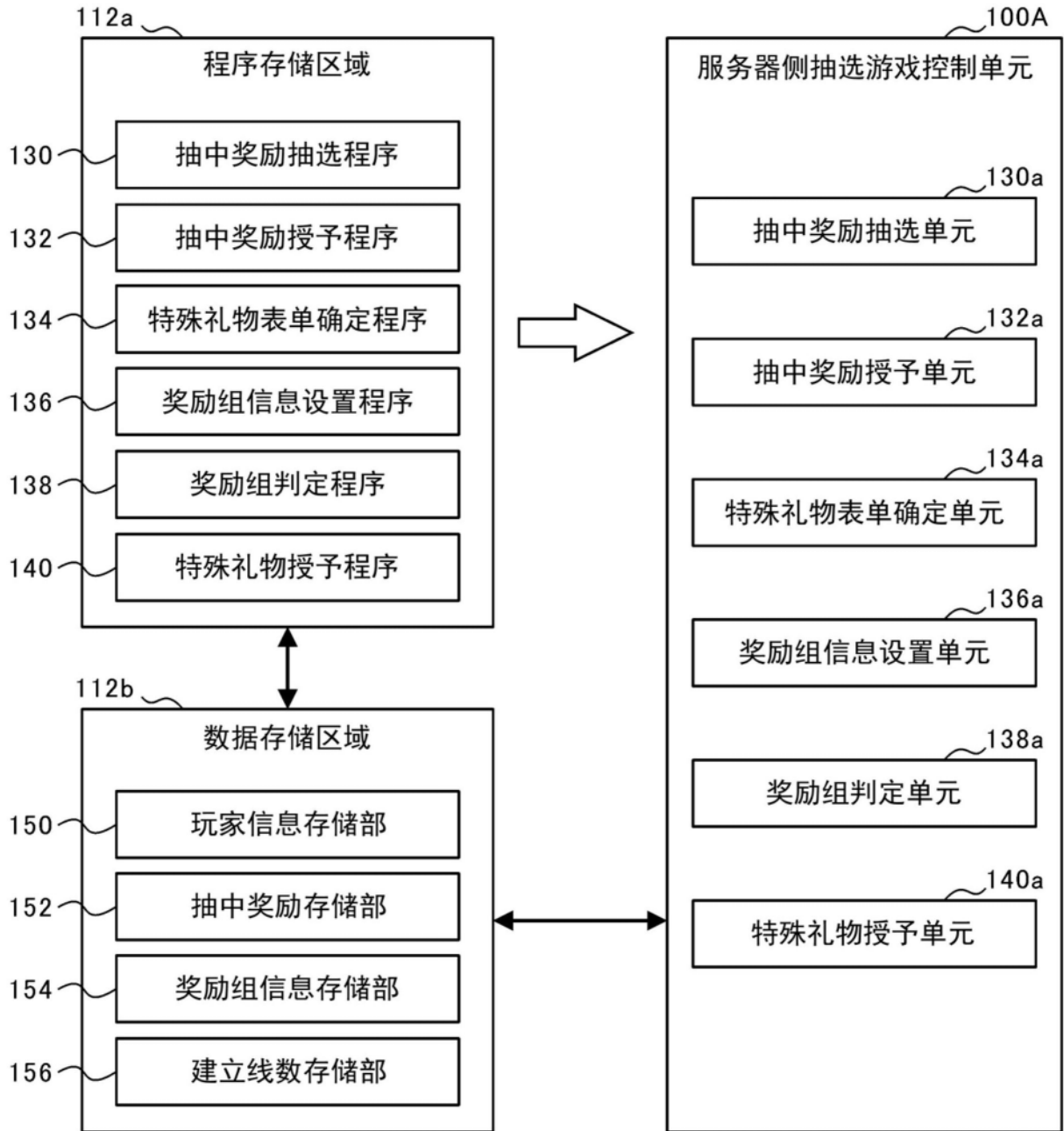


图15

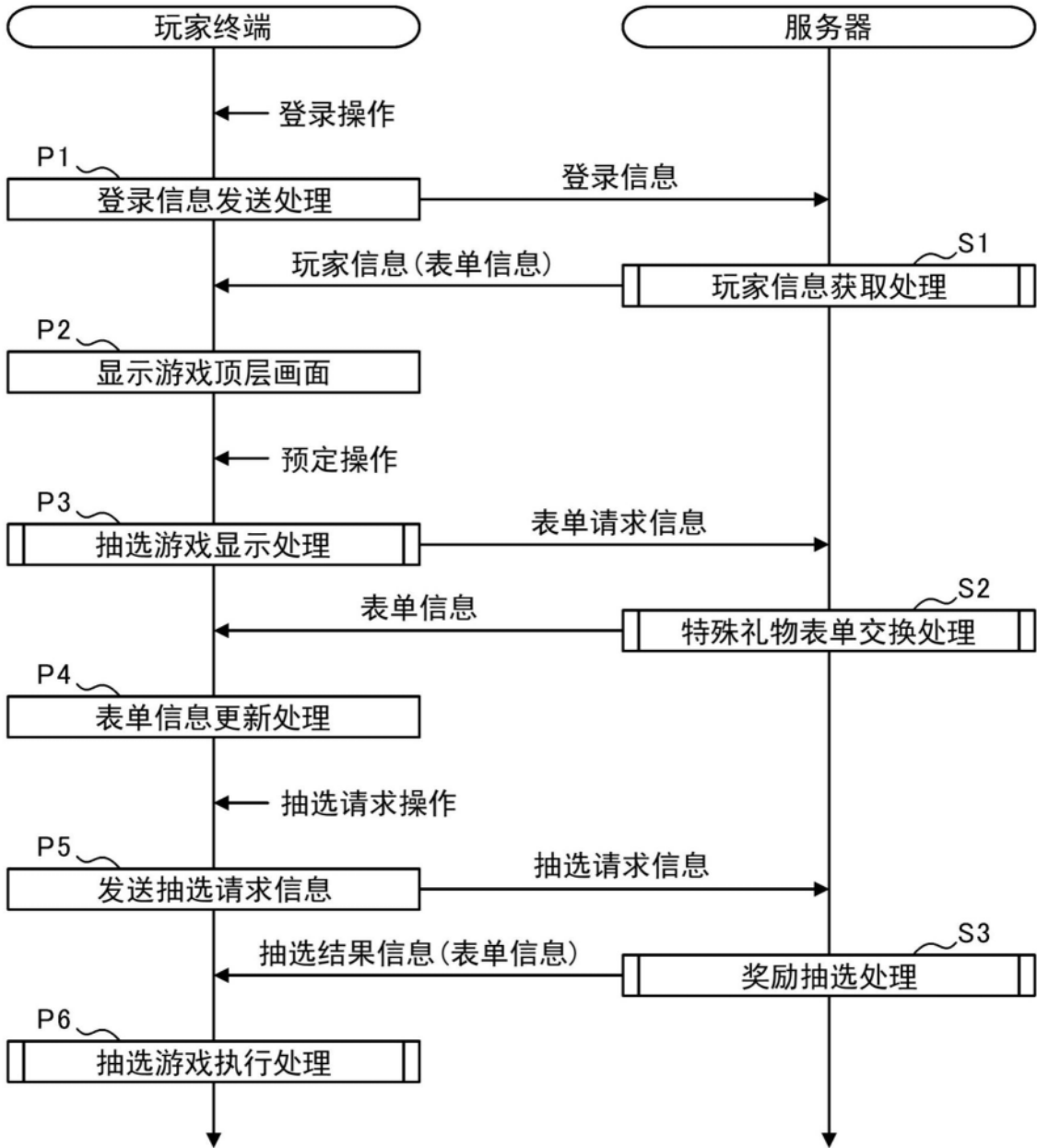


图16

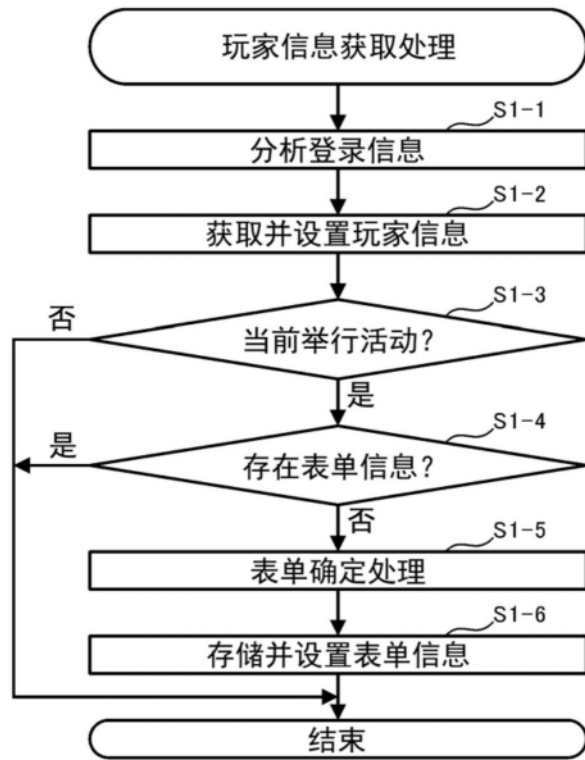


图17

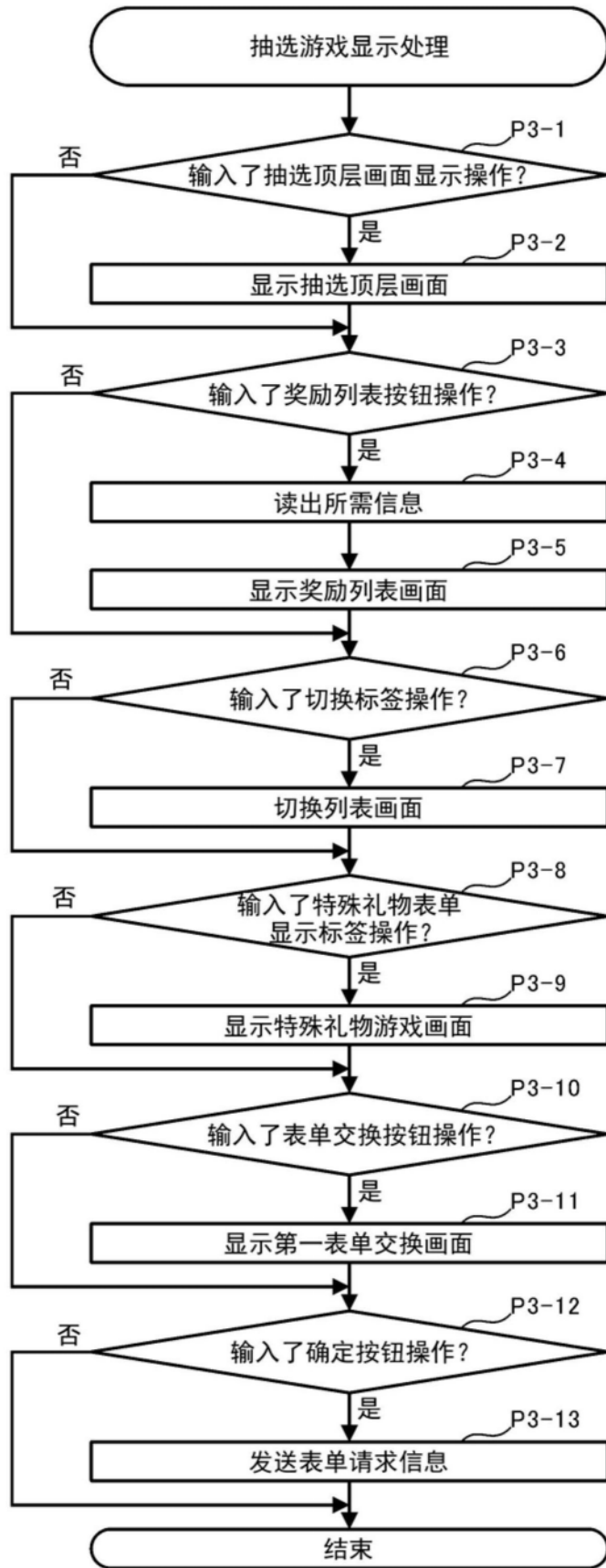


图18

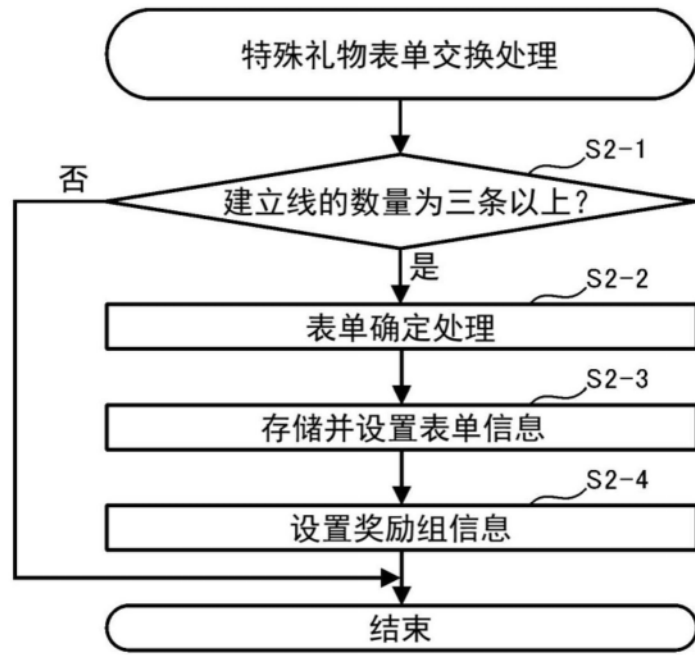


图19

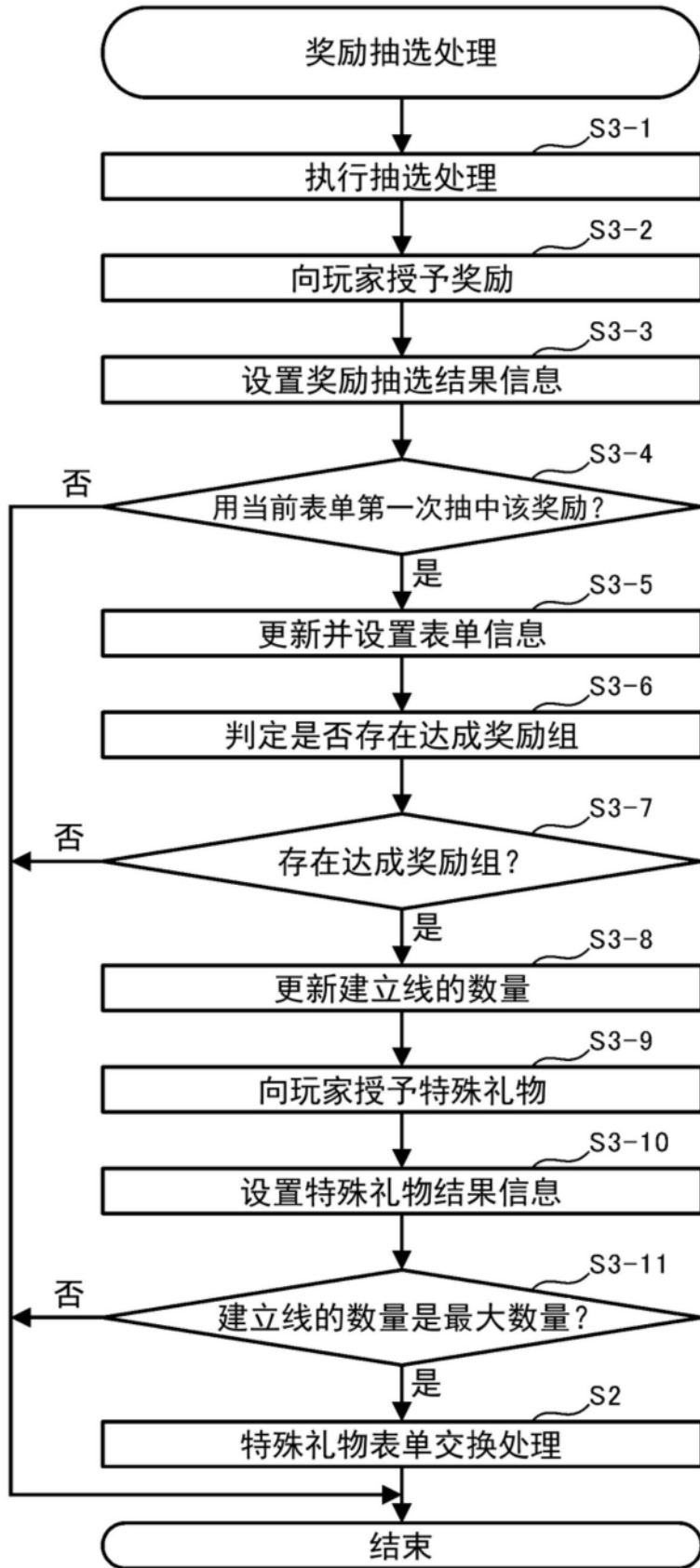


图20

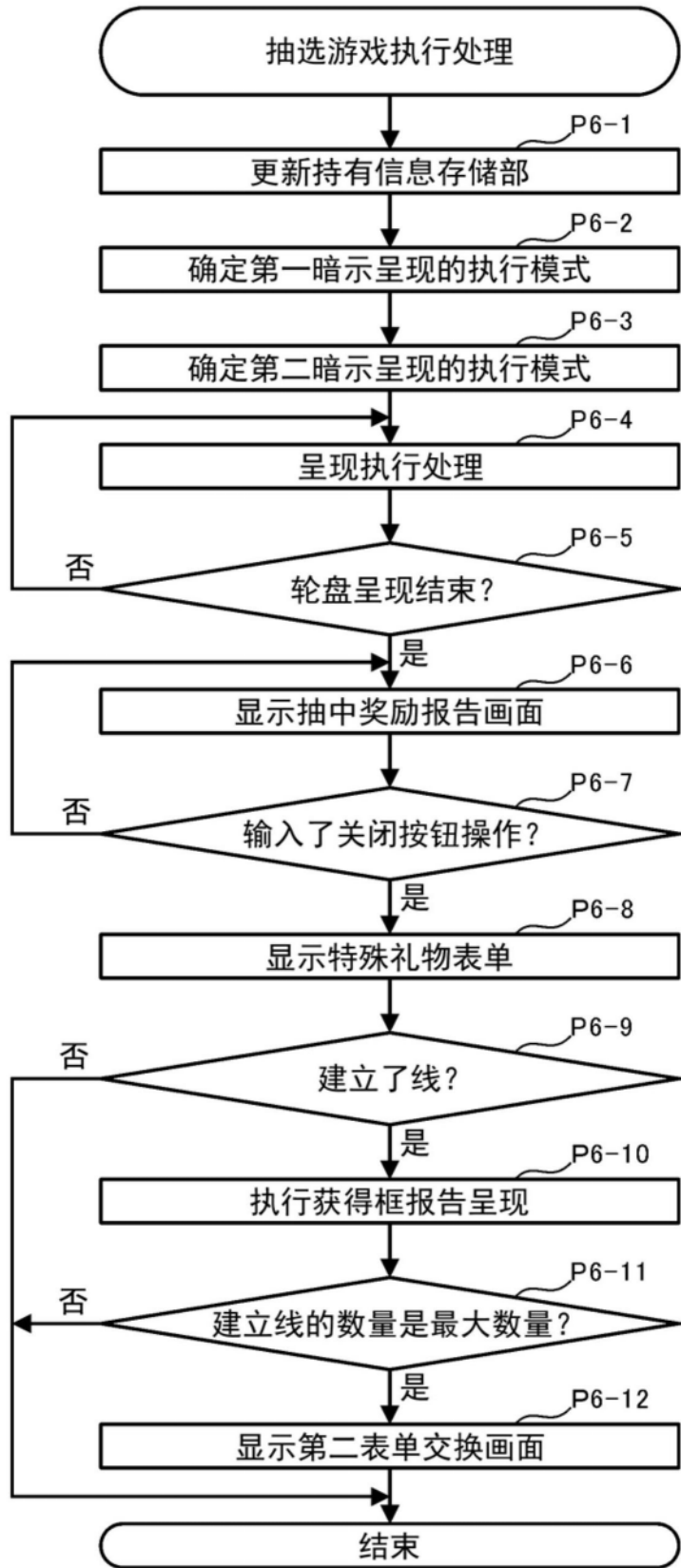


图21