

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6676207号
(P6676207)

(45) 発行日 令和2年4月8日(2020.4.8)

(24) 登録日 令和2年3月13日(2020.3.13)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 1 0
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
	A 6 3 F 13/69 5 2 0
	請求項の数 16 (全 28 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2019-126504 (P2019-126504)
 (22) 出願日 令和1年7月5日(2019.7.5)
 審査請求日 令和1年7月10日(2019.7.10)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 511249637
 株式会社C y g a m e s
 東京都渋谷区南平台町16番17号
 (74) 代理人 100205659
 弁理士 齋藤 拓也
 (74) 復代理人 100147887
 弁理士 萩生田 淳子
 (72) 発明者 杉原 秀典
 東京都渋谷区南平台町16番17号
 (72) 発明者 山崎 淳史
 東京都渋谷区南平台町16番17号
 (72) 発明者 諫山 哲人
 東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 奈良田 新一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理装置、及び情報処理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換機能と、

前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、

をコンピュータに実現させ、

前記付属抽選機能は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第1ゲーム要素の中の何れかの第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素を選択し、該選択した所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化機能と、

前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応す

る前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、

をコンピュータに実現させ、

前記付属抽選機能は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第1ゲーム要素の中の何れかの第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素を選択し、該選択した所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理プログラム。

【請求項3】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換機能と、

前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、

をコンピュータに実現させ、

前記付属抽選機能は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を1つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第2ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理プログラム。

【請求項4】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化機能と、

前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、

をコンピュータに実現させ、

前記付属抽選機能は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を1つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第2ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理プログラム。

【請求項5】

前記付属抽選機能は、前記抽選対象第1ゲーム要素の中で同じ希少度の他の第1ゲーム要素よりも相対的に当選確率が高く設定されている第1ゲーム要素を、前記プレイヤーの操作に基づいて選択可能な第1ゲーム要素とする、

請求項1又は請求項2に記載の情報処理プログラム。

【請求項6】

前記主抽選機能において実行された抽選の回数が一定回数に達した場合に、前記プレイヤーの操作に基づいて、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する上限交換機能、

を更に前記コンピュータに実現させる請求項1乃至請求項5の何れか1項に記載の情報処理プログラム。

【請求項7】

前記付属抽選機能は、前記主抽選機能における抽選を実行する処理を、前記主抽選機能に関する処理と取り扱う、

請求項1乃至請求項6の何れか1項に記載の情報処理プログラム。

【請求項8】

前記付属抽選機能は、前記主抽選機能における抽選を実行する権利を前記プレイヤーに付

10

20

30

40

50

与する処理を、前記主抽選機能に関する処理と取り扱う、
請求項 1 乃至請求項 6 の何れか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 9】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素の中から抽選した第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第 2 ゲーム要素を消費して、前記所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第 1 ゲーム要素の中の何れかの第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素を選択し、該選択した所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理装置。

【請求項 10】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素の中から抽選した第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第 2 ゲーム要素を消費して、前記所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素を強化する強化手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第 1 ゲーム要素の中の何れかの第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素を選択し、該選択した所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理装置。

【請求項 11】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素の中から抽選した第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第 2 ゲーム要素を消費して、前記所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を 1 つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第 2 ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理装置。

【請求項 12】

プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素の中から抽選した第 1 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第 2 ゲーム要素を消費して、前記所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素を強化する強化手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第 1 ゲーム要素に対応する前記所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記付属抽選手段は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を1つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第2ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理装置。

【請求項13】

端末と、前記端末と通信可能に接続されたサーバを含む情報処理システムであって、前記端末は、
操作の入力をプレイヤーから受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段が受け付けた前記プレイヤーの操作を前記サーバに対して通知する端末側通知手段と、

10

前記サーバからの通知に基づいた出力を前記プレイヤーに対して行う出力手段と、
を備え、

前記サーバは、
前記端末から通知された前記プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

20

前記主抽選手段の抽選結果及び前記付属抽選手段の抽選結果を前記端末に対して通知するサーバ側通知手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第1ゲーム要素の中の何れかの第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素を選択し、該選択した所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理システム。

【請求項14】

端末と、前記端末と通信可能に接続されたサーバを含む情報処理システムであって、前記端末は、
操作の入力をプレイヤーから受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段が受け付けた前記プレイヤーの操作を前記サーバに対して通知する端末側通知手段と、

30

前記サーバからの通知に基づいた出力を前記プレイヤーに対して行う出力手段と、
を備え、

前記サーバは、
前記端末から通知された前記プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化手段と、

40

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

前記主抽選手段の抽選結果及び前記付属抽選手段の抽選結果を前記端末に対して通知するサーバ側通知手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、抽選の実行前に前記プレイヤーの操作に基づいて前記抽選対象第1ゲーム要素の中の何れかの第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素を選択し、該選択した所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する、情報処理システム。

50

【請求項 15】

端末と、前記端末と通信可能に接続されたサーバとを含む情報処理システムであって、
前記端末は、
操作の入力をプレイヤーから受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段が受け付けた前記プレイヤーの操作を前記サーバに対して通知する端末側通知手段と、

前記サーバからの通知に基づいた出力を前記プレイヤーに対して行う出力手段と、
を備え、
前記サーバは、

前記端末から通知された前記プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

前記主抽選手段の抽選結果及び前記付属抽選手段の抽選結果を前記端末に対して通知するサーバ側通知手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を1つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第2ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理システム。

【請求項 16】

端末と、前記端末と通信可能に接続されたサーバとを含む情報処理システムであって、
前記端末は、
操作の入力をプレイヤーから受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段が受け付けた前記プレイヤーの操作を前記サーバに対して通知する端末側通知手段と、

前記サーバからの通知に基づいた出力を前記プレイヤーに対して行う出力手段と、
を備え、
前記サーバは、

前記端末から通知された前記プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選手段と、

所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化手段と、

前記主抽選手段に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選手段と、

前記主抽選手段の抽選結果及び前記付属抽選手段の抽選結果を前記端末に対して通知するサーバ側通知手段と、

を備え、

前記付属抽選手段は、前記プレイヤーの操作であって複数回の抽選を1つの単位として行なう旨の指示操作に基づいて、複数回の抽選を連続して行なう場合に、何れかの抽選における前記所定第2ゲーム要素の最低当選数が、他の抽選の最低当選数よりも相対的に多くなるように抽選をする、情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理装置、及び情報処理システムに関する。

【背景技術】**【0002】**

コンピュータゲームとして、様々なキャラクタを用いたゲームが知られている。また、このようなゲームでは、ゲーム内で抽選を行い、抽選されたキャラクタをプレイヤーに付与することも広く行われている。なお、このような抽選は、例えば、「ガチャ」等の名称でよばれている。

【0003】

このようなゲーム内での抽選に関する技術の一例が、特許文献1に開示されている。特許文献1に開示の技術では、プレイヤーに付与するキャラクタの抽選である主抽選に加えて、主抽選を行ったプレイヤーに対して、更にアイテムを付与するための抽選である付属抽選を行なうことが開示されている。このようにして、いわば、おまけや、プライズ(すなわち、景品)というような形式でアイテムを付与することにより、抽選についての興趣性を向上させることができる。

10

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特許第5817900号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

20

上述したように、特許文献1等に記載の一般的な技術では、主抽選に伴い付属抽選を行なうことは開示されている。しかしながら、このような付属抽選により付与されるゲーム要素(例えば、引用文献1であればアイテム)は、主抽選により付与されるゲーム要素(例えば、引用文献1であればキャラクタ)との関連性が薄く、付属抽選が、単なる、おまけやプライズの付与とといった扱いに過ぎない。そのため、抽選についての興趣性を向上させるという観点からは、改善の余地があると考えられる。

【0006】

本発明は、このような状況に鑑みてなされたものであり、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の一態様の情報処理プログラムは、
プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、
所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換機能と、
前記所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化機能と、
前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、
をコンピュータに実現する。

40

【発明の効果】**【0008】**

本発明によれば、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図1】本発明の実施形態に係る情報処理システムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施形態に係る情報処理システムに含まれる、サーバのハードウェア構

50

成と、プレイヤ端末のハードウェア構成とを示すブロック図である。

【図3】図2のサーバ及びプレイヤ端末の機能的構成のうち、パラメータ管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

【図4】図3の機能的構成を有する図2のサーバが実行する、パラメータ管理処理の流れを説明するフローチャートである。

【図5】図3の機能的構成を有する図2のプレイヤ端末が実行する、パラメータ管理処理の流れを説明するフローチャートである。

【図6】パラメータ管理処理において表示される、主抽選及びこれに伴う付属抽選（に関する選択画面の一例を示す図である。

【図7】パラメータ管理処理において表示される、主抽選及びこれに伴う付属抽選に関する選択画面の他の一例を示す図である。

【図8】パラメータ管理処理において表示される、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムの選択画面の一例を示す図である。

【図9】パラメータ管理処理において表示される、付属抽選履歴の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】

【0010】

以下、本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。

【0011】

[システムの全体構成]

本実施形態の全体構成について図1を参照して説明する。図1は、本実施形態に係る情報処理システムSの全体構成を示すブロック図である。

図1に示すように、情報処理システムSは、サーバ1と、n台（nは、1以上の任意の整数値）のプレイヤ端末2と、ネットワーク5とを含んで構成される。

【0012】

情報処理システムSは、いわゆるクライアント・サーバシステムである。情報処理システムSは、クライアントであるn台のプレイヤ端末2と、サーバ1とがネットワーク5を介して相互に通信を行うことにより実現される。

【0013】

サーバ1は、例えば、サーバ装置により実現される。また、プレイヤ端末2は、例えば、スマートフォンや、据え置き型あるいは携帯型のゲーム機や、パーソナルコンピュータ等により実現される。更に、ネットワーク5は、例えば、LAN（Local Area Network）や、インターネットや、携帯電話網といったネットワーク、あるいはこれらを組み合わせたネットワークにより実現される。

【0014】

なお、図中には、n台のプレイヤ端末2として、プレイヤ端末2a、プレイヤ端末2b、及びプレイヤ端末2nを図示している。ただし、以下の説明において、これらn台のプレイヤ端末2を区別することなく説明する場合には、符号を一部省略して、単に「プレイヤ端末2」と呼ぶ。

【0015】

[本実施形態の概略]

次に、図1に示した本実施形態に係る情報処理システムSによる処理の概略について説明をする。

情報処理システムSは、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させることを目的とする。

【0016】

そのために、情報処理システムSでは、サーバ1と、プレイヤ端末2とが協働することによって、パラメータ管理処理を行う。ここで、パラメータ管理処理は、複数種類の抽選を行なうことにより相互に関連性のあるゲーム要素をプレイヤに付与すると共に、これに関連して所定のパラメータを管理する一連の処理である。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

このパラメータ管理処理において、情報処理システム S は、主抽選として、プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素の中から抽選した第 1 ゲーム要素をプレイヤーに付与する。

また、情報処理システム S は、付属抽選として、主抽選に関する処理の実行に基づいて、抽選対象第 1 ゲーム要素に対応する所定第 2 ゲーム要素が含まれる抽選対象第 2 ゲーム要素の中から抽選した第 2 ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する。

【 0 0 1 8 】

このようなパラメータ管理処理によれば、主抽選にて抽選対象となっている第 1 ゲーム要素に対応する所定第 2 ゲーム要素を、付属抽選での抽選対象とすることができる。これにより、主抽選と、付属抽選という複数種類の抽選の関連性を濃くして、複数種類の抽選をより密接なものとするすることができる。

10

【 0 0 1 9 】

従って、上述した一般的な技術における、複数種類の抽選の関連性が薄く、付属抽選が、単なる、おまけやプライズの付与といった扱いに過ぎないという課題を解決することができる。すなわち、情報処理システム S によれば、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

また、パラメータ管理処理において、情報処理システム S は、所定第 2 ゲーム要素を消費して、所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素をプレイヤーに付与する。更に、情報処理システム S は、所定第 2 ゲーム要素を消費して、所定第 2 ゲーム要素に対応する第 1 ゲーム要素を強化する。

20

【 0 0 2 1 】

そのため、プレイヤーにとってみれば、仮に主抽選で所望の第 1 ゲーム要素が当選しなくても、所定第 2 ゲーム要素を利用して所望の第 1 ゲーム要素を獲得するという手段を取ることが可能となる。あるいは、主抽選で所望の第 1 ゲーム要素が当選するまでは所定第 2 ゲーム要素を保有しておき、主抽選で所望の第 1 ゲーム要素が当選した場合に、保有しておいた所定第 2 ゲーム要素を第 1 ゲーム要素の強化に利用するという手段を取ることにも可能となる。

【 0 0 2 2 】

このように、所定第 2 ゲーム要素の用途を多様なものとして多くの選択肢を与えることにより、プレイヤーは、より戦略的に抽選を行なうことができる。

30

すなわち、情報処理システム S によれば、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより一層、向上させることができる。

以上が本実施形態の概略である。

【 0 0 2 3 】

なお、上述した、第 1 ゲーム要素、及び第 2 ゲーム要素は、ゲームを構成する要素であればよく、特定のゲーム要素に限定されない。以下では、説明のための一例として、第 1 ゲーム要素をゲームの「キャラクタ」と想定し、第 2 ゲーム要素をゲームの「アイテム」と想定して説明する。また、上述した、所定第 2 ゲーム要素を「特殊アイテム」と称して説明する。

40

ただし、繰り返しになるがこれは説明のための一例に過ぎず、他のゲーム要素が、第 1 ゲーム要素や第 2 ゲーム要素であってもよい。例えば、キャラクタに付与されるスキルや、サブシナリオを進行する権利や、ゲーム上の特殊演出を鑑賞する権利や、カードゲームで用いるカードや、ゲーム内通貨といった、他のゲーム要素が、第 1 ゲーム要素や第 2 ゲーム要素であってもよい。すなわち、ゲーム内容や、ゲーム運営事業者の意図等に応じて、任意のゲーム要素を、第 1 ゲーム要素や第 2 ゲーム要素とすることができる。

【 0 0 2 4 】

[ハードウェア構成]

次に、本実施形態におけるハードウェアの構成について図 2 を参照して説明する。図 2

50

は、本発明の実施形態に係る情報処理システムSに含まれる、サーバ1のハードウェアの構成と、プレイヤ端末2のハードウェアの構成とを示すブロック図である。なお、図中では、サーバ1のハードウェアに対応する符号には括弧を付すことなく記載し、プレイヤ端末2のハードウェアに対応する符号には括弧を付して記載する。

【0025】

まず、サーバ1のハードウェアの構成について説明をする。サーバ1は、図2に示すように、CPU(Central Processing Unit)11と、ROM(Read Only Memory)12と、RAM(Random Access Memory)13と、バス14と、入出力インターフェース15と、入力部16と、出力部17と、記憶部18と、通信部19と、ドライブ20と、を備えている。

10

【0026】

CPU11は、ROM12に記録されているプログラム、又は、記憶部18からRAM13にロードされたプログラムにしたがって各種の処理を実行する。

【0027】

RAM13には、CPU11が各種の処理を実行する上において必要なデータ等も適宜記憶される。

【0028】

CPU11、ROM12及びRAM13は、バス14を介して相互に接続されている。このバス14には、入出力インターフェース15も接続されている。入出力インターフェース15には、入力部16と、出力部17と、記憶部18と、通信部19と、ドライブ20と、が接続されている。

20

【0029】

入力部16は、各種ボタン、タッチパネルあるいはマイク等で構成され、サーバ1の管理者(例えば、ゲーム運営事業者)の指示操作に応じて各種情報を入力する。なお、入力部16は、サーバ1の他の各部を収容する本体とは独立した、キーボードやマウス等の入力装置により実現してもよい。

【0030】

出力部17は、ディスプレイやスピーカ等に対して、画像データや音楽データを出力する。出力部17が出力した画像データや音楽データは、ディスプレイやスピーカ等から、画像や音楽としてプレイヤが認識可能に出力される。

30

【0031】

記憶部18は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種データを記憶する。

【0032】

通信部19は、他の装置との間で行う通信を実現する。例えば、通信部19は、ネットワーク5を介して、各プレイヤ端末2との間で相互に通信を行う。

【0033】

ドライブ20は、必要に応じて適宜設けられる。ドライブ20には、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、あるいは半導体メモリ等よりなる、リムーバブルメディア100が適宜装着される。リムーバブルメディア100には、ゲーム実行するためのプログラムや、画像データ等の各種データが格納される。ドライブ20によってリムーバブルメディア100から読み出されたプログラムや、画像データ等の各種のデータは、必要に応じて記憶部18にインストールされる。

40

【0034】

次に、プレイヤ端末2のハードウェアの構成について説明をする。プレイヤ端末2は、図2に示すように、CPU21と、ROM22と、RAM23と、バス24と、入出力インターフェース25と、入力部26と、出力部27と、記憶部28と、通信部29と、ドライブ30と、を備えている。これら各部は、上述のサーバ1が備える、符号のみが異なる同名の各部と同等の機能を有している。従って、重複する説明を省略する。

なお、プレイヤ端末2を、携帯型の装置として構成する場合には、プレイヤ端末2が備

50

える各ハードウェアと、ディスプレイやスピーカと、これらに電力を供給するバッテリーとを一体の装置として実現するようにしてもよい。

【0035】

[機能的構成]

次に、図3を参照して、図1や図2に図示したサーバ1の機能的構成及びプレイヤ端末2の機能的構成について説明をする。図3は、サーバ1の機能的構成やプレイヤ端末2の機能的構成のうち、上述したパラメータ管理処理を実行するための機能的構成を示す機能ブロック図である。

【0036】

まず、プレイヤ端末2の機能的構成について説明をする。

パラメータ管理処理が実行される場合、図3に示すように、CPU21において、ゲーム動作実行部211と、プレイヤ操作通知部212とが機能する。また、記憶部28の一領域には、ゲーム動作用データ記憶部281が設定される。これら各機能ブロックは、必要に応じて相互に情報を送受する。

【0037】

ゲーム動作実行部211は、ゲームを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作実行部211は、後述のゲーム動作用データ記憶部281に含まれるゲームソフトウェアと、後述の212から通知される入力部26から入力されたプレイヤによるゲームに関する操作内容と、後述のゲーム動作制御部111から通知されるサーバ1に含まれる各機能ブロックの処理結果と、に基づいてゲームを動作させる。

【0038】

また、ゲーム動作実行部211は、ゲームの動作に伴い、後述のゲーム動作用データ記憶部281に含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部27に接続されたディスプレイに表示させるための制御処理を行う。同様に、ゲーム動作実行部211は、ゲームの動作に伴い、後述のゲーム動作用データ記憶部281に含まれる音楽データや音声データから、ゲーム用の音楽(効果音を含む。)や音声を生成し、生成したゲーム用の音楽や音声を出力部27に接続されたスピーカから出力させるための制御処理を行う。

【0039】

ここで本実施形態では、ゲーム動作実行部211が動作させるゲームにおける所定のパラメータがサーバ1にて管理される。例えば、プレイヤが何れのゲーム要素(例えば、第1ゲーム要素であるキャラクタや、第2ゲーム要素であるアイテム等)を所持しているかを示すパラメータ、所持しているキャラクタの状態等を示すパラメータ、ゲームにおける勝敗等の過去のゲーム結果を示すパラメータ、ゲームにおけるゲーム内通貨の所持量に対応するパラメータ等が、サーバ1にて管理される。

【0040】

そのため、ゲーム動作実行部211は、ゲームにおいて、これらの所定のパラメータの変化に伴う処理が発生する場合には、サーバ1との通信を行うことにより、サーバ1が管理するパラメータを更新させる。そして、ゲーム動作実行部211は、更新後のパラメータをサーバ1から受信し、この更新後のパラメータに応じてゲームの動作を継続する。

【0041】

例えば、キャラクタやアイテムを取得するための主抽選や付属抽選や、特殊アイテムを利用したキャラクタとの引換や、特殊アイテムを利用したキャラクタの強化や、後述する交換ポイントを利用したキャラクタとの交換や、ゲームにおける勝敗や、アイテムの取得等は、所定のパラメータの変化に伴う処理である。そのため、ゲーム動作実行部211は、これらの所定のパラメータの変化が生じる処理が発生した場合には、サーバ1との通信を行うことにより、パラメータを更新させる。

【0042】

ゲーム動作実行部211による、このサーバ1との通信は、通信部29を利用して行なわれる。なお、図1を参照して上述したように、プレイヤ端末2とサーバ1の間には、

10

20

30

40

50

通信を実現するためのネットワーク 5 が存在するが、図 3 ではこのネットワーク 5 の図示を省略する。

【 0 0 4 3 】

なお、本実施形態では、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、ゲームとして、プレイヤーが、自身の所持するキャラクタを用いて戦闘等を行なう R P G (R o l e - p l a y i n g g a m e) を動作させることを想定する。

ただし、R P G は、本実施形態で動作させることができるゲームの一例に過ぎず、本実施形態は R P G 以外にも、様々なゲーム要素を利用する様々なゲームを動作させることができる。すなわち、本実施形態の適用範囲は、R P G に限定されない。また、本実施形態で動作させることのできるゲームは、プレイヤーが 1 人でプレイするゲームであってもよいし、複数のプレイヤー同士でプレイする、いわゆるマルチプレイのゲームであってもよい。

10

【 0 0 4 4 】

プレイヤー操作通知部 2 1 2 は、プレイヤーの選択内容をゲーム動作実行部 2 1 1 に対して通知する。プレイヤー操作通知部 2 1 2 は、例えば、主抽選（及びこれに伴う付属抽選）を行なうための抽選指示操作や、特殊アイテムを利用したキャラクタとの引換指示操作や、特殊アイテムを利用したキャラクタの強化指示操作や、後述する交換ポイントを利用したキャラクタとの交換指示操作や、ゲームにおけるその他の各種選択操作及び各種指示操作を、入力部 2 6 から入力されたプレイヤーによる操作に基づいて受け付ける。

そして、プレイヤー操作通知部 2 1 2 は、受け付けたプレイヤーの操作内容をゲーム動作実行部 2 1 1 に対して通知する。この通知を受けたゲーム動作実行部 2 1 1 は、通知された操作内容に基づいて、ゲームの動作を継続する。

20

【 0 0 4 5 】

ゲーム動作用データ記憶部 2 8 1 は、ゲーム動作実行部 2 1 1 がゲーム（ここでは、上述のように R P G ）を動作させるために必要となる各種のデータを格納する。ゲームを動作させるための各種のデータとは、例えばゲームを実行させるためのプログラムであるゲームソフトウェアや、ゲーム用の画像や音を生成するための画像データや音楽データや音声データである。また、ゲームにおいて、キャラクタや背景等の少なくとも一部を三次元コンピュータグラフィックスにて表示する場合には、ゲーム動作用データ記憶部 2 8 1 に、三次元コンピュータグラフィックスによる表示を実現するための、ポリゴンデータやテクスチャデータ等も格納される。

30

【 0 0 4 6 】

なお、ゲームを動作させるためのこれら各種のデータは、記憶部 2 8 のゲーム動作用データ記憶部 2 8 1 にのみ格納されていてもよいが、ドライブ 2 0 によってリムーバブルメディア 1 0 0 から適宜読み出されるようにしてもよい。

また他にも、これら各種のデータは、サーバ 1 や図示を省略した他のサーバ等の装置から、通信部 2 9 を介した通信により、プレイヤー端末 2 に対して適宜送信されてもよい。すなわち、これら各種のデータは、ゲームのインストール時や、ゲームのバージョンアップ時に、必要に応じて適宜ダウンロードされてもよい。

【 0 0 4 7 】

次に、サーバ 1 の機能的構成について説明をする。

40

パラメータ管理処理が実行される場合、図 3 に示すように、C P U 1 1 において、ゲーム動作制御部 1 1 1 と、主抽選部 1 1 2 と、付属抽選部 1 1 3 と、上限交換部 1 1 4 と、引換部 1 1 5 と、強化部 1 1 6 と、が機能する。また、記憶部 1 8 の一領域には、管理データ記憶部 1 8 1 と、主抽選用テーブル記憶部 1 8 2 と、付属抽選用テーブル記憶部 1 8 3 と、が設定される。これら各機能ブロックは、必要に応じて相互に情報を送受する。

【 0 0 4 8 】

ゲーム動作制御部 1 1 1 は、プレイヤー端末 2 のゲーム動作実行部 2 1 1 と通信を行うと共に、サーバ 1 の各機能ブロックと協働することにより、プレイヤー端末 2 で動作するゲーム（ここでは、上述のように R P G ）に関する制御を行う。

【 0 0 4 9 】

50

例えば、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、ゲームにおいて所定のパラメータの変化が伴う処理が発生した場合に、ゲーム動作実行部 2 1 1 と通信を行なう。そして、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、サーバ 1 の各機能ブロックと協働することにより、所定のパラメータを変化させると共に、変化後の所定のパラメータや、その他のゲームの動作に関する情報を、ゲーム動作実行部 2 1 1 に対して通知する。

この通知を受けたゲーム動作実行部 2 1 1 は、ゲーム動作制御部 1 1 1 からの通知に基づいて、ゲームの動作を継続する。具体的には、ゲーム動作実行部 2 1 1 は、通知された所定のパラメータ等に基づいて、ゲームを動作させる共に、動作内容に対応する画像や音を生成し、生成した画像や音を出力部 2 7 から出力する。

【 0 0 5 0 】

また、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、ゲームに関する種々のデータの管理も行なう。ゲームに関する種々のデータとは、例えば、上述した、ゲームにおける所定のパラメータや、プレイヤー端末 2 やプレイヤーに関する識別情報等のデータである。ゲーム動作制御部 1 1 1 が管理する所定のパラメータ等のデータは、記憶部 1 8 の管理データ記憶部 1 8 1 に記憶される。また、この記憶されたデータは、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作制御部 1 1 1 により適宜更新される。なお、図 1 を参照して上述したように、サーバ 1 には、複数のプレイヤー端末 2 が接続される。そのため、所定のパラメータ等のデータは、プレイヤー端末 2 の識別情報やプレイヤーの識別情報等に基づいて、プレイヤー端末 2 毎あるいはプレイヤー毎にそれぞれ記憶される。ただし、一部の所定のパラメータ等のデータに関しては、各プレイヤーで共通のデータとして管理されてもよい。

【 0 0 5 1 】

このように、本実施形態では、プレイヤー端末 2 とサーバ 1 とが協働することにより、ゲームの動作を実現することができる。そして、本実施形態では、このようにゲームに関する処理の少なくとも一部をサーバ 1 で行うため、プレイヤー端末 2 における処理を軽減することができる。また、本実施形態では、所定のパラメータ等のデータの変化の実行や管理をサーバ 1 で行なうため、プレイヤー端末 2 でのゲームに関する処理内容やパラメータの改ざん等を防止することができる。

【 0 0 5 2 】

主抽選部 1 1 2 は、パラメータ管理処理において、主抽選を行なう。ここで、主抽選では、第 1 ゲーム要素であるキャラクタが抽選対象となる。この抽選対象となるキャラクタは、ゲーム内に存在する全てのキャラクタであってもよいが、ゲーム運営事業者が決定した一部のキャラクタであってもよい。また、所定の期間のみ抽選対象となるキャラクタ等が存在してもよい。

【 0 0 5 3 】

また、各キャラクタには、レアリティ（すなわち、希少度）が設定されている。そして、一部のレアリティのキャラクタのみが抽選対象となってもよい。なお、レアリティは、「高い」あるいは「低い」の 2 つのみであってもよいし、更に段階的であってもよい。以下の説明では、一例として、レアリティが低い方から高い方に順番に、第 1 レアリティ、第 2 レアリティ、第 3 レアリティ、第 4 レアリティ、及び第 5 レアリティという、五段階のレアリティが存在することを想定する。

【 0 0 5 4 】

この主抽選部 1 1 2 による、キャラクタを抽選対象とした主抽選は、主抽選用テーブル記憶部 1 8 2 に格納される主抽選用テーブルに基づいて行なわれる。本実施形態では、一例として、主抽選は二段階抽選により行なわれるものとする。

【 0 0 5 5 】

この場合、まず主抽選用のテーブルとして、レアリティを決定するテーブルが用意される。このレアリティを決定するテーブルでは、高いレアリティの当選確率は、低いレアリティの当選確率よりも相対的に低く設定される。すなわち、高いレアリティほど当選しにくく、低いレアリティほど当選しやすく設定される。

【 0 0 5 6 】

10

20

30

40

50

また、上述したように、一部のレアリティ（例えば、第1レアリティ、第2レアリティ、及び第3レアリティ）のみを抽選対象とする場合には、それ以外のレアリティ（例えば、第4レアリティ、及び第5レアリティ）の当選確率の値を零に設定するか、あるいはレアリティを決定するテーブルにおける当選対象にそれ以外のレアリティをそもそも含ませないようにする。

【0057】

加えて、主抽選用のテーブルとして、キャラクタを決定するテーブルが各レアリティに対応して用意される。このキャラクタを決定するテーブルでは、同じレアリティのキャラクタは、それぞれ同じ当選確率と設定されてもよいし、それぞれ異なる当選確率と設定されてもよい。

10

【0058】

また、上述したように、一部のキャラクタ（例えば、ゲーム運営事業者が決定した一部のキャラクタ）のみを抽選対象とする場合には、それ以外のキャラクタ（例えば、ゲーム運営事業者が決定した一部のキャラクタ以外のキャラクタ）の当選確率の値を零に設定するか、あるいはレアリティを決定するテーブルにおける当選対象にそれ以外のレアリティをそもそも含ませないようにする。

【0059】

そして、主抽選部112は、主抽選において、まずレアリティを決定するテーブルを用いた抽選を行い、当選するレアリティを決定する。続いて、主抽選部112は、決定されたレアリティに対応する、キャラクタを決定するテーブルを用いた抽選を行い、当選するキャラクタを決定する。このようにして、主抽選部112は、主抽選を実行することができる。そして、主抽選部112は、主抽選において当選したキャラクタをゲーム動作制御部111に対して通知する。また、ゲーム動作制御部111は、通知されたキャラクタをプレイヤーに対して付与する。

20

【0060】

なお、これらテーブルの各当選確率や、テーブルに含まれるレアリティやキャラクタについては、ゲーム運営事業者により、適宜変更が可能である。例えば、一定期間のみ当選確率を変更するようなことも可能であり、新たなキャラクタの追加や既存キャラクタの削除等も可能である。

【0061】

また、一部のレアリティや一部のキャラクタのみを当選対象とするのではなく、これらの当選確率を、他のレアリティや他のキャラクタの当選確率よりも相対的に大きく設定するようにしてもよい。これにより、例えば、期間限定のイベント等において、一部のレアリティや一部のキャラクタを、平常時よりも当選しやすくするようなことも可能である。

30

【0062】

以上説明したように、本実施形態では、このようにレアリティを決定するテーブルと、各レアリティに対応するキャラクタを決定するテーブルを用意して二段階抽選を行なう。これにより、当選対象を、一部のレアリティや、一部のキャラクタとする場合や、或るレアリティでの各キャラクタの当選確率を変更する場合や、キャラクタの追加や削除等を行なう場合に、対応するテーブルのみを変更すればよいので、ゲーム運営事業者によるテーブルの変更の手間を低減することが可能となる。

40

【0063】

ただし、これに限らず、レアリティとキャラクタの双方について一度に決定可能なテーブルを用意して、一段階抽選を行なうようにしてもよい。この場合、複数個のテーブルを用意する手間を軽減することが可能となる。

【0064】

付属抽選部113は、「主抽選に関する処理」の実行に基づいて、付属抽選を行なう。以下では、一例として、主抽選における抽選を実行する処理を、この主抽選に関する処理として取り扱う場合を想定する。そのため、付属抽選部113は、主抽選部112による主抽選における抽選が終了すると、付属抽選を行なう。

50

【 0 0 6 5 】

ただし、これは一例であり、例えば、主抽選における抽選を実行する権利をプレイヤーに付与する処理を、この主抽選に関する処理として取り扱うようにしてもよい。例えば、プレイヤーが、アイテムや仮想通貨の消費の対価として、主抽選を行なう権利を取得するための操作を行ったとする。この場合、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、プレイヤーに対して主抽選を行なうための権利に対応するアイテム（例えば、抽選チケット）を付与する。そして、付属抽選部 1 1 3 は、このアイテムの付与が行なわれると、付属抽選を行なう。

【 0 0 6 6 】

他にも、例えば、主抽選を行なうための指示操作を受け付けた処理を、この主抽選に関する処理として取り扱うようにしてもよい。この場合、付属抽選部 1 1 3 が付属抽選を行った後に、主抽選部 1 1 2 が主抽選を行なう。

10

すなわち、付属抽選は、主抽選に付属して行なわれるものであるが、その実行のタイミングは、必ずしも主抽選の実行後である必要はなく、主抽選の実行に先立って行われてもよい。

【 0 0 6 7 】

また、付属抽選では、第 2 ゲーム要素であるアイテムが抽選対象となる、以下では、一例として、特殊アイテムが抽選対象であることを想定する。また、これも一例として、特殊アイテムは、主抽選で抽選対象として設定された一部のキャラクタに対応して存在することを想定する。

【 0 0 6 8 】

20

そのため、特殊アイテムは、主抽選で抽選対象として設定された一部のキャラクタが複数存在する場合には、これに対応して複数存在する。そこで、このように一部のキャラクタが複数存在する場合には、プレイヤーの選択操作に基づいて選択された何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを抽選対象とする。そのため、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、ゲームを進行する過程において、付属抽選を行なうに先立って、プレイヤーに、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを選択させるようにする。

【 0 0 6 9 】

この付属抽選部 1 1 3 による、特殊アイテムを抽選対象とした付属抽選は、付属抽選用テーブル記憶部 1 8 3 に格納される付属抽選用テーブルに基づいて行なわれる。本実施形態では、一例として、付属抽選は一段階抽選により行なわれるものとする。

30

【 0 0 7 0 】

そのため、付属抽選用のテーブルでは、例えば、抽選における等級（例えば、特等、1 等、2 等、・・・、最低等級、といった任意の段階の等級）と、各等級の当選確率と、各等級が当選した場合にプレイヤーに付与される特殊アイテムの個数と、が紐付けて設定される。この場合、高い等級の当選確率は、低い等級の当選確率よりも相対的に低く設定される。すなわち、高い等級ほど当選しにくく、低い等級ほど当選しやすく設定される。

【 0 0 7 1 】

また、各等級が当選した場合にプレイヤーに付与される特殊アイテムの個数は、高い等級ほど多く、低い等級ほど少なく設定される。なお、例えば、最低の等級については、付与される特殊アイテムの個数が零であってもよい。

40

【 0 0 7 2 】

そして、付属抽選部 1 1 3 は、付属抽選において、この付属抽選用のテーブルを用いた抽選を行い、当選する等級を決定する。このようにして、付属抽選部 1 1 3 は、付属抽選を実行することができる。そして、付属抽選部 1 1 3 は、付属抽選において当選した等級に対応する、プレイヤーに付与される特殊アイテムの個数をゲーム動作制御部 1 1 1 に対して通知する。また、ゲーム動作制御部 1 1 1 は、通知された個数の特殊アイテムをプレイヤーに対して付与する。

【 0 0 7 3 】

以上、主抽選及び付属抽選について説明したが、本実施形態では、これら主抽選及び付属抽選について、1 回の抽選を 1 つの単位として行なうこともできるが、複数回の抽選を

50

1つの単位として連続して行なうこともできることを想定する。

【0074】

例えば、10回の抽選を1つの単位として連続して行なうことができると想定する。この場合に、主抽選及びこれに伴い行なわれる付属抽選を、単に複数回（例えば、10回）連続して行なうようにするのではなく、複数回の抽選の内の何れかの抽選において特殊な抽選を行なうようにする。例えば、主抽選及び付属抽選を10回連続して行なう場合に、通常の主抽選及び付属抽選を9回連続して行い、10回目の抽選において、当選対象の最低保証がなされた主抽選（以下、「特殊主抽選」と称する。）及び付属抽選（以下、「特殊付属抽選」と称する。）を行なうようにする。

【0075】

例えば、特殊主抽選であれば、当選するキャラクタのレアリティの最低保証を行い、第1レアリティや第2レアリティのキャラクタは当選しないようにする。そのために、主抽選部112は、レアリティを決定するテーブル用いた抽選において、仮に第1レアリティや第2レアリティが当選した場合は、第3レアリティが当選したと補正する処理を行い、第3レアリティが当選したとして取り扱う。これにより、当選するキャラクタのレアリティの最低保証を実現することができる。また、他の方法として、主抽選部112は、レアリティを決定するテーブル用いた抽選において、仮に第1レアリティや第2レアリティが当選した場合は、再度レアリティを決定するテーブルを用いた抽選を行なう。そして、第3レアリティ以上のレアリティが当選するまで、抽選を繰り返す。このようにしても、当選するキャラクタのレアリティの最低保証を実現することができる。

【0076】

また、特殊付属抽選であれば、当選する等級の最低保証（すなわち、等級に対応して付与される特殊アイテムの個数の最低保証）を行い、4等未満の等級は当選しないようにする。そのために、付属抽選部113は、付属抽選用のテーブルを用いた抽選において、仮に4等未満の、5等や6等が当選した場合は、4等が当選したと補正する処理を行い、4等が当選したとして取り扱う。これにより、当選する等級の最低保証（すなわち、等級に対応して付与される特殊アイテムの個数の最低保証）を実現することができる。また、他の方法として、付属抽選部113は、付属抽選用のテーブルを用いた抽選において、仮に4等未満の、5等や6等が当選した場合は、再度付属抽選用のテーブルを用いた抽選を行なう。そして、4等以上の等級が当選するまで、抽選を繰り返す。これにより、当選する等級の最低保証（すなわち、等級に対応して付与される特殊アイテムの個数の最低保証）を実現することができる。

【0077】

このように所定のレアリティや所定の等級が当選したと補正する処理や、再度の抽選を行なうようにすることにより、通常的主抽選や付属抽選用のテーブルをそのまま用いて、特殊主抽選や特殊付属抽選を実現することができる。すなわち、特殊主抽選や特殊付属抽選用のテーブルを別途用意する必要をなくすることができる。

【0078】

ただし、これに限らず、特殊主抽選や特殊付属抽選用のテーブルを別途用意してもよい。例えば、低レアリティや低等級について、当選確率を零としたテーブルや当選対象に含ませないテーブルを別途用意してもよい。この場合には、所定のレアリティや所定の等級が当選したと補正する処理や、再度の抽選を行なう必要をなくすることができる。

【0079】

上限交換部114は、主抽選において実行された抽選の回数が一定回数に達した場合に、プレイヤーの操作に基づいて、主抽選で抽選対象のキャラクタをプレイヤーに付与する。これは、主抽選を一定回数行なうことにより、必ずキャラクタを付与することを意味しており、落選回数に上限を設けるということである。これにより、プレイヤーが際限なく落選するということがなくなるので、プレイヤーに対して安心感を与えることが可能となる。なお、このような上限は、「天井」と称されることもある。

【0080】

本実施形態では、一例として、主抽選部 1 1 2 が主抽選における抽選を実行する都度、ゲーム動作制御部 1 1 1 がプレイヤーに対して「交換ポイント」を付与する。そして、上限交換部 1 1 4 は、主抽選における抽選が一定回数（例えば、3 0 0 回）行われ、この交換ポイントが一定ポイント数（例えば、3 0 0 ポイント）となった場合に、プレイヤーの交換指示操作に基づいて、この一定ポイント数の交換ポイントを消費する対価として、主抽選で抽選対象のキャラクタをプレイヤーに付与する。なお、この場合に、付与するキャラクタは、主抽選で抽選対象として設定された一部のキャラクタの中からプレイヤーが任意に選択したキャラクタとすることにより、プレイヤーの選択肢を更に増やすことができる。

【 0 0 8 1 】

引換部 1 1 5 は、一定数（例えば、1 5 0 個）の特殊アイテムを消費して、この特殊アイテムに対応するキャラクタをプレイヤーに付与する。上述したように、付属抽選により、プレイヤーが選択した何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムがキャラクタに付与される。そして、引換部 1 1 5 は、プレイヤーの引換指示操作に基づいて、一定数の特殊アイテムを消費して、この特殊アイテムに対応するキャラクタをプレイヤーに付与する。すなわち、引換部 1 1 5 は、特殊アイテムとキャラクタを引き換える。

10

【 0 0 8 2 】

強化部 1 1 6 は、一定数（例えば、1 5 0 個）の特殊アイテムを消費して、プレイヤーが所持する、この特殊アイテムに対応するキャラクタを強化する。ここでキャラクタを強化するとは、例えば、キャラクタのレアリティを一段階高くすることを想定する。例えば、第 3 レアリティのキャラクタを、第 4 レアリティとする。そして、これに伴い、例えば、キャラクタの能力に関するパラメータそのものや、レベルアップ時のパラメータの上限値を上昇させたり、キャラクタに新たなスキルを付与したり、キャラクタに新たなアイテム（例えば、キャラクタ専用の強力な武器）を付与したりする。具体的に、引換部 1 1 5 は、プレイヤーの強化指示操作に基づいて、一定数の特殊アイテムを消費して、プレイヤーが所持する、この特殊アイテムに対応するキャラクタを強化する。

20

【 0 0 8 3 】

このように、引換部 1 1 5 や強化部 1 1 6 が特殊アイテムの用途を多様なものとして多くの選択肢を与えることにより、プレイヤーは、より戦略的に抽選を行なうことができる。

【 0 0 8 4 】

管理データ記憶部 1 8 1 には、ゲーム動作制御部 1 1 1 が管理する、ゲームに関する種々のデータが格納される。このデータの詳細については、ゲーム動作制御部 1 1 1 の説明の際に上述したので、再度の説明を省略する。

30

【 0 0 8 5 】

主抽選用テーブル記憶部 1 8 2 には、主抽選用のテーブルが格納される。この主抽選のテーブルとは、上述したように、レアリティを決定するテーブルと、キャラクタを決定するテーブルである。これらテーブルの詳細については、主抽選部 1 1 2 の説明の際に上述したので、再度の説明を省略する。

【 0 0 8 6 】

付属抽選用テーブル記憶部 1 8 3 には、付属抽選用のテーブルが格納される。この付属抽選用のテーブルの詳細については、付属抽選部 1 1 3 の説明の際に上述したので、再度の説明を省略する。

40

【 0 0 8 7 】

[動作]

以上、プレイヤー端末 2 とサーバ 1 の機能ブロックについて説明をした。次に、サーバ 1 とプレイヤー端末 2 とが実行するパラメータ管理処理における動作について、図 4 及び図 5 を参照して説明をする。ここで、図 4 は、パラメータ管理処理のサーバ 1 側の流れを説明するフローチャートである。また、図 5 は、パラメータ管理処理のプレイヤー端末 2 側の流れを説明するフローチャートである。

【 0 0 8 8 】

パラメータ管理処理は、例えば、プレイヤーが、ゲームの開始操作を行った場合に実行さ

50

れる。なお、以下のパラメータ管理処理の説明としては特に言及しないが、パラメータ管理処理の前提として、サーバ1の各機能ブロックや、プレイヤー端末2の各機能ブロックは、パラメータ管理処理やゲームの動作を実行するために必要な演算処理や通信を必要に応じて適宜行うものとする。

【0089】

まず、図4を参照してパラメータ管理処理のサーバ1側の流れを説明する。

ステップS11において、主抽選部112は、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムが選択されている状態か否かを判定する。何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムが選択されている状態の場合は、ステップS11においてYesと判定され、処理はステップS12に進む。一方で、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムが選択されていない状態の場合は、ステップS11においてNoと判定され、処理はステップS24に進む。

10

【0090】

ステップS12において、主抽選部112は、抽選処理を実行する必要がある場合か否か、及び実行する場合の抽選処理の内容を判定する。抽選処理を実行する必要がある場合は、ステップS12において「なし」と判定され、処理はステップS22に進む。一方で、抽選処理を実行する必要がある、それが1回の抽選を1つの単位として行なう場合は、ステップS12において「単発」と判定され、処理はステップS13に進む。また、抽選処理を実行する必要がある、それが複数回（ここでは、10回）の抽選を1つの単位として連続して行なう場合は、ステップS12において「複数連」と判定され、処理はステップS16に進む。

20

【0091】

ステップS13において、主抽選部112は、主抽選を実行する。

ステップS14において、付属抽選部113は、付属抽選を実行する。

【0092】

ステップS16において、主抽選部112は、主抽選を実行する。

ステップS17において、主抽選部112は、直近のステップS16にて実行した主抽選が、複数回（ここでは、10回）の抽選における最後の1回であったか否かを判定する。最後の1回であった場合は、ステップS17においてYesと判定され、処理はステップS18に進む。一方で、最後の1回ではなかった場合は、ステップS17においてNoと判定され、処理はステップS16に戻り、再度主抽選が行なわれる。

30

ステップS18において、主抽選部112は、特殊主抽選を実行する。

【0093】

ステップS19において、付属抽選部113は、付属抽選を実行する。

ステップS20において、付属抽選部113は、直近のステップS19にて実行した付属抽選が、複数回（ここでは、10回）の抽選における最後の1回であったか否かを判定する。最後の1回であった場合は、ステップS20においてYesと判定され、処理はステップS21に進む。一方で、最後の1回ではなかった場合は、ステップS20においてNoと判定され、処理はステップS19に戻り、再度付属抽選が行なわれる。

ステップS21において、付属抽選部113は、特殊付属抽選を実行する。

40

【0094】

ステップS15において、ゲーム動作制御部111は、抽選結果をプレイヤー端末2に対して通信により通知する。ここで、通知される抽選結果は、ステップS12の判定にて「単発」であった場合には、ステップS13における主抽選にて当選したキャラクタと、ステップS14における付属抽選にて当選した特殊アイテムである。

【0095】

一方で、ステップS12の判定にて「複数連」であった場合には、通知される抽選結果は、複数回のステップS16における主抽選にて当選した各キャラクタと、ステップS18における特殊主抽選にて当選したキャラクタと、複数回のステップS19における付属抽選にて当選した各特殊アイテムと、ステップS21における付属抽選にて当選した特殊

50

アイテムとである。

【0096】

ステップS22において、上限交換部114は、一定ポイント数の交換ポイントを消費する対価として、主抽選で抽選対象のキャラクタをプレイヤーに付与する処理である、上限交換処理を実行する必要があるか否かを判定する。上限交換処理を実行する必要がある場合は、ステップS22においてYesと判定され、処理はステップS23に進む。一方で、上限交換処理を実行する必要がない場合は、ステップS22においてNoと判定され、処理はステップS25に進む。

【0097】

ステップS23において、上限交換部114は、一定ポイント数の交換ポイントを消費する対価として、主抽選で抽選対象のキャラクタをプレイヤーに付与する。すなわち、上限交換部114は、上限交換処理を実行する。

10

【0098】

ステップS24において、ゲーム動作制御部111は、上限交換処理の結果として、一定ポイント数の交換ポイントが消費されたことと、キャラクタをプレイヤーに付与したことをプレイヤー端末2に対して通信により通知する。

【0099】

ステップS25において、引換部115は、一定数の特殊アイテムを消費して、この特殊アイテムに対応するキャラクタをプレイヤーに付与する処理である、引換処理を実行する必要があるか否かを判定する。引換処理を実行する必要がある場合は、ステップS25においてYesと判定され、処理はステップS26に進む。一方で、引換処理を実行する必要がない場合は、ステップS25においてNoと判定され、処理はステップS28に進む。

20

【0100】

ステップS26において、引換部115は、一定数の特殊アイテムを消費して、この特殊アイテムに対応するキャラクタをプレイヤーに付与する。すなわち、引換部115は、引換処理を実行する。

【0101】

ステップS27において、ゲーム動作制御部111は、引換処理の結果として、一定数の特殊アイテムが消費されたことと、キャラクタをプレイヤーに付与したことをプレイヤー端末2に対して通信により通知する。

30

【0102】

ステップS28において、強化部116は、一定数の特殊アイテムを消費して、プレイヤーが所持する、この特殊アイテムに対応するキャラクタを強化する処理である、強化処理を実行する必要があるか否かを判定する。強化処理を実行する必要がある場合は、ステップS28においてYesと判定され、処理はステップS29に進む。一方で、強化処理を実行する必要がない場合は、ステップS28においてNoと判定され、処理はステップS31に進む。

【0103】

ステップS29において、強化部116は、一定数の特殊アイテムを消費して、プレイヤーが所持する、この特殊アイテムに対応するキャラクタを強化する。すなわち、強化部116は、強化処理を実行する。

40

【0104】

ステップS30において、ゲーム動作制御部111は、強化処理の結果として、一定数の特殊アイテムが消費されたことと、キャラクタを強化したことをプレイヤー端末2に対して通信により通知する。

【0105】

ステップS31において、ゲーム動作制御部111は、ゲームの終了をする必要があるか否かを判定する。ゲームの終了をする必要がある場合は、ステップS31においてYesと判定され、本処理は終了する。一方で、ゲームの終了をする必要がない場合は、ステ

50

ップS 3 1においてN oと判定され、処理はステップS 1 1に戻り、上述した処理を繰り返す。

【0106】

次に、図5を参照してパラメータ管理処理のプレイヤー端末2の流れを説明する。

ステップS 4 1において、ゲーム動作実行部2 1 1は、ゲームの動作を開始する。

ステップS 4 2において、ゲーム動作実行部2 1 1は、所定のパラメータの変更が伴う処理が発生したか否かを判定する。所定のパラメータの変化が伴う処理とは、例えば、図4を参照して上述した主抽選及び付属抽選の実行処理や、上限交換処理や、引換処理や、強化処理である。このような所定のパラメータの変更が伴う処理が発生した場合は、ステップS 4 2においてY e sと判定され、処理はステップS 4 3に進む。一方で、このような所定のパラメータの変更が伴う処理が発生していない場合は、ステップS 4 2においてN oと判定され、処理はステップS 4 4に進む。

10

【0107】

ステップS 4 3において、ゲーム動作実行部2 1 1は、ステップS 4 2にて発生したと判定された処理の内容を、サーバ1に対して通信により通知する。例えば、上述した主抽選及び付属抽選の実行処理や、上限交換処理や、引換処理や、強化処理の内の何れの処理が発生したのかを通知する。この通知を受けたサーバ1は、図4を参照して上述したように、通知された処理を行なう必要があると判定して、各種の処理を実行する。そして、サーバ1は、図4を参照して上述したように、各種の処理の処理結果として、抽選結果や、上限交換結果や、引換結果や、強化結果を、プレイヤー端末2に対して通信により通知する。

20

【0108】

ステップS 4 4において、ゲーム動作実行部2 1 1は、サーバ1から通知された処理結果を受け付ける。

ステップS 4 5において、ゲーム動作実行部2 1 1は、ステップS 4 4にて受け付けた、サーバ1から通知された処理結果に基づいて、ゲームを進行する。例えば、抽選結果に基づいて、当選したキャラクタやアイテムをそれぞれ表示したり、上限交換結果や、引換結果や、強化結果に対応してキャラクタが付与された旨の表示をしたりして、ゲームを進行する。

【0109】

ステップS 4 6において、ゲーム動作実行部2 1 1は、プレイヤー操作通知部2 1 2を介して、プレイヤーから、ゲームの終了操作を受け付けたか否かを判定する。ゲームの終了操作を受け付けた場合は、ステップS 4 6においてY e sと判定され、処理はステップS 4 7に進む。一方で、ゲームの終了操作を受け付けていない場合は、ステップS 4 7においてN oと判定され、処理はステップS 4 2に戻り、上述した処理を繰り返す。

30

【0110】

ステップS 4 7において、ゲーム動作実行部2 1 1は、終了処理を行なうように、サーバ1に対して通信により通知する。これにより、本処理は終了する。また、この通知を受けたサーバ1は、終了処理を行なう必要があると判定して、図4を参照して上述したように、終了処理を実行する。

40

【0111】

以上説明したように、サーバ1とプレイヤー端末2とが協働することにより、パラメータ管理処理が実行される。このパラメータ管理処理によれば、主抽選にて抽選対象となっているキャラクタに対応する特殊アイテムを、付属抽選での抽選対象とすることができる。これにより、主抽選と、付属抽選という複数種類の抽選の関連性を濃くして、複数種類の抽選をより密接なものとするることができる。

【0112】

従って、上述した一般的な技術における、複数種類の抽選の関連性が薄く、付属抽選が、単なる、おまけやプライズの付与といった扱いに過ぎないという課題を解決することができる。すなわち、このパラメータ管理処理によれば、複数種類の抽選を行う場合に、抽

50

選についての興趣性をより向上させることができる。

【0113】

また、パラメータ管理処理の過程において、上限交換処理や、引換処理や、強化処理を行なう。これにより、プレイヤーに対して、キャラクタを獲得する手段として、主抽選による当選、上限交換処理による交換ポイントとの交換、引換処理における特殊アイテムとの引換、といった3つの手段を提供することができる。更に、プレイヤーに対して、付属抽選にて付与した特殊アイテムの利用手段として、引換処理における特殊アイテムとの引換や、強化処理におけるキャラクタ強化といった2つの手段を提供することができる。このようにして、複数種類の抽選に関連して、多くの選択肢を与えることにより、プレイヤーは、より戦略的に抽選を行なうことができる。

10

すなわち、パラメータ管理処理によれば、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより一層、向上させることができる。

【0114】

[表示例]

次に、図6から図9までを参照して、パラメータ管理処理に伴い、ゲーム動作実行部211の制御により、出力部27に接続されたディスプレイに表示される表示画面の例について説明をする。図6から図9までは、この表示画面の例について示す模式図である。

【0115】

図6は、パラメータ管理処理において表示される、主抽選及びこれに伴う付属抽選(図中では、「付属抽選付きガチャ」と表記する。)に関する選択画面の一例を示す図である。プレイヤーは、主抽選及びこれに伴う付属抽選に関する選択を行なう場合に、この画面に遷移する操作を行なう。

20

【0116】

図6に示す表示例では、表示61として示すように、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを選択するためのボタンが表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、図8を参照して後述する特殊アイテムの選択画面に遷移する。

【0117】

また、表示62として示すように、1回の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を行なうためのボタンが表示される。このボタンには、主抽選に付属抽選が1回付いていることも表示される。また、このボタンには、抽選の実行に必要な抽選用アイテムの数(例えば、「150個」)も表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、抽選の実行に必要な数(例えば、「150個」)だけ抽選用アイテム消費される対価として、1回の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を行なう処理が実行される。

30

【0118】

更に、表示63として示すように、複数回(ここでは、10回)の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を連続して行なうためのボタンが表示される。このボタンには、主抽選に付属抽選が10回付いていることも表示される。また、このボタンには、抽選の実行に必要な抽選用アイテムの数(例えば、「1500個」)も表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、抽選の実行に必要な数(例えば、「1500個」)だけ抽選用アイテム消費される対価として、複数回の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を行なう処理が実行される。

40

【0119】

更に、表示64として示すように、付属抽選にて当選した特殊アイテムの履歴を参照するためのボタンが表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、図9を参照して後述する付属抽選履歴の表示画面に遷移する。

【0120】

更に、表示65として示すように、付属抽選の詳細を参照するためのボタンが表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、付属抽選用テーブル記憶部183に格納される付属抽選用のテーブルの内容と同様の情報が表示される。例えば、抽選における等級と、各等級の当選確率と、各等級が当選した場合にプレイヤーに付与される特殊

50

アイテムの個数と、が紐付けて表示される。プレイヤーは、この情報を参照して、当選確率等を把握した上で、主抽選及び付属抽選を行なうか否かを自身で判断することができる。

【0121】

更に、表示66として示すように、プレイヤーが所持している抽選用アイテムの個数や、プレイヤーが所持している交換ポイントの数が表示される。プレイヤーは、この情報を参照して、主抽選及び付属抽選を行なうか否か、上限交換を行なうか否か、ということについて自身で判断することができる。

【0122】

図7は、パラメータ管理処理において表示される、主抽選及びこれに伴う付属抽選に関する選択画面の他の一例を示す図である。上述したように、少なくとも付属抽選を行なうに先立って、プレイヤーに、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを選択させる必要がある。そのため、特殊アイテムが選択されていない状態の場合には、図6の表示ではなく、図7の表示がなされる。

10

【0123】

具体的には、図7に示す表示例では、図6の表示と同様の情報が表示されるが、更に表示67として示すように、表示62及び表示63が選択できないことを示す表示がなされる。図中では、表示67をハッチングにて表現するが、表示62及び表示63を暗転させて表示したり、表示62及び表示63を非表示としたりしてもよい。一方で、表示61については、図6同様に選択できることを示した表示をする。そして、このような表示をするのみならず、実際に表示62及び表示63のボタンを選択する操作は受け付けないようにする。これにより、表示62及び表示63のボタンを選択して主抽選及び付属抽選を行なう前提として、表示61のボタンを選択して、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを選択することをプレイヤーに対して促すことができる。

20

【0124】

そして、プレイヤーが何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムを選択した後は、図6の表示を行なうことにより、主抽選及び付属抽選を行なうことを可能とする。なお、主抽選における抽選対象キャラクタが一体のみであり、特殊アイテムを選択する余地がない場合には、この一体の抽選対象キャラクタに対応する特殊アイテムを、プレイヤーの選択を要することなく自動的に選択してもよい。

【0125】

図8は、パラメータ管理処理において表示される、何れかのキャラクタに対応する特殊アイテムの選択画面の一例を示す図である。上述したように、図6や図7の表示において、表示61として示すボタンが、プレイヤーの操作により選択された場合に、図8の表示に遷移する。

30

【0126】

図8に示す表示例では、表示71や表示72として示すように、抽選対象キャラクタの画像や、その抽選対象キャラクタのレアリティ（図中では、星型の表示の個数でレアリティを示す）や、その抽選対象キャラクタの名称や、その抽選対象キャラクタに対応する特殊アイテムのプレイヤーの所持数等が表示される。図中では、一例として、プレイヤーの操作より、表示71の抽選対象キャラクタに対応する特殊アイテムが選択されていると想定する。そのため、表示71には「選択中」とのテキストも表示される。なお、プレイヤーの操作より、一度抽選対象キャラクタに対応する特殊アイテムが選択された後も、再度のプレイヤーの操作により、他の抽選対象キャラクタに対応する特殊アイテムを選択し直すことが可能である。

40

【0127】

また、表示73として示すように、図8の表示を閉じるためのボタンが表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、特殊アイテムが選択済みであれば図6の表示に遷移し、特殊アイテムが選択されていないのであれば図7の表示に遷移する。

【0128】

図9は、パラメータ管理処理において表示される、付属抽選履歴の表示画面の一例を示

50

す図である。上述したように、図6や図7の表示において、表示64として示すボタンが、プレイヤーの操作により選択された場合に、図9の表示に遷移する。

【0129】

図9に示す表示例では、表示81として示すように、過去に1回の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を行なったのか、複数回(ここでは、10回)の抽選を1つの単位として主抽選及び付属抽選を連続して行なったのかが表示される。そして、それぞれの主抽選及び付属抽選が行われた日時や、その際に選択された特殊アイテムに対応する抽選対象キャラクタの画像及び名称や、当選した特殊アイテムの個数も表示される。プレイヤーは、この表示を参照することにより、実際にどの程度の数だけ特殊アイテムが当選したのかを把握し、更に主抽選及び付属抽選を行なうか否かについて自身で判断することができる。また、プレイヤーは、キャラクタについては、結果として「獲得できたか否か」が把握できればよいが、特殊アイテムについては、結果として「幾つ」獲得できたか、という点も把握する必要があるため、この観点からも、このような表示は有益である。特に、付属抽選以外の方法でも特殊アイテムを獲得できる場合に、このように「付属抽選で」幾つ獲得できたか把握できることは有益である。

10

【0130】

また、表示82として示すように、図9の表示を閉じるためのボタンが表示される。プレイヤーの操作により、このボタンが選択されると、特殊アイテムが選択済みであれば図6の表示に遷移し、特殊アイテムが選択されていないのであれば図7の表示に遷移する。

【0131】

20

以上説明した表示例のように、本実施形態では、上述したパラメータ管理処理において、ゲームの場面に対応した表示画面の目的に沿った必要な情報を、プレイヤーに対して分かりやすく表示すると共に、適切なユーザインタフェースを提供することができる。

【0132】

[変形例]

以上、本発明の実施形態について説明したが、この実施形態は、例示に過ぎず、本発明の技術的範囲を限定するものではない。本発明はその他の様々な実施形態を取ることが可能であり、更に、本発明の要旨を逸脱しない範囲で、省略や置換等種々の変更を行うことができる。これら実施形態やその変形は、本明細書等に記載された発明の範囲や要旨に含まれると共に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれる。

30

【0133】

<第1の変形例>

上述した実施形態では、付属抽選にて、特殊アイテムのみが付与されることを想定して説明した。これに限らず、付属抽選にて、他のアイテムが付与されてもよい。例えば、特殊アイテムと共に、任意のキャラクタに対応する特殊アイテムに交換することができる他のアイテムや、その他ゲーム内で使用できる他のアイテムが付与されるようにしてもよい。これにより、付属抽選で付与されるアイテムの多様性を高めることができる。

【0134】

なお、この場合に、付属抽選にて、低い等級が当選した場合には、他のアイテムのみが付与されるようにしてもよい。しかしながら、複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させるという観点からは、付属抽選において、少なくとも高い等級が当選した場合には、特殊アイテムが付与されるようにする必要がある。

40

【0135】

<第2の変形例>

上述した実施形態では、一例として、上限交換処理を行なうために必要となる交換ポイントのポイント数を300ポイントに対して、引換処理を行なうために必要となる特殊アイテムの数を150個と想定していた。

また、1回の主抽選にて付与される交換ポイントは1ポイントであるのに対して、1回の付属抽選では付与される特殊アイテムの個数は複数個の場合もありえると想定していた。更に、付属抽選において、特殊アイテムが当選する等級の当選確率を極端に低い設定と

50

するようなことは特に想定していなかった。そのため、上限交換処理を行なうために必要となる交換ポイントが付与される前に、引換処理を行なうために必要となる特殊アイテムが付与される可能性が高い。

【0136】

これに限らず、上限交換処理を行なうために必要となる交換ポイントが付与されるのと同様のタイミングで、引換処理を行なうために必要となる特殊アイテムが付与される可能性が高くなるようにしてもよい。あるいは、上限交換処理を行なうために必要となる交換ポイントが付与された後に、引換処理を行なうために必要となる特殊アイテムが付与される可能性が高くなるようにしてもよい。そのためには、上限交換処理を行なうために必要となる交換ポイントのポイント数を減少させるか、引換処理を行なうために必要となる特殊アイテムの数を増加させればよい。あるいは、1回の主抽選にて付与される交換ポイントを増加させればよい。もしくは、付属抽選において、特殊アイテムが当選する等級の当選確率を低い設定とすればよい。

10

これにより、よりゲーム運営事業者の意図を反映した設定を行なうことが可能となる。

【0137】

<第3の変形例>

上述した実施形態では、主抽選に伴い付属抽選を行なう（すなわち、付属抽選付きガチャを行なう）ことを想定していた。これに限らず、主抽選のみを行なう（すなわち、通常のガチャを行なう）ことができてもよい。そのためには、主抽選に伴い付属抽選を行なうのか、主抽選のみを行なうのかを、プレイヤーが選択できるようにすればよい。

20

この場合に、主抽選のみを行なう場合の抽選対象は、主抽選に伴い付属抽選を行なう場合の主抽選の抽選対象と同じであってもよいし、異なるようにしてもよい。異なるようにする場合、例えば、抽選対象となるキャラクタが異なってもよいし、抽選対象となるキャラクタが同じであるがそのキャラクタの当選確率が異なってもよいし、レアリティについての当選確率が異なってもよい。

これにより、主抽選のみを行なうという選択肢を、更にプレイヤーに与えることができるので、プレイヤーは、より戦略的に抽選を行なうことができる。

【0138】

<第4の変形例>

上述した実施形態では、上限交換処理において、一定ポイント数の交換ポイントを消費する対価として、主抽選で抽選対象のキャラクタをプレイヤーに付与していた。これに限らず、交換ポイントを他の用途にも利用できるようにしてもよい。例えば、一定ポイント数（例えば、上限交換処理における一定ポイント数よりも少ないポイント数）の交換ポイントを消費する対価として、特殊アイテムをプレイヤーに付与してもよい。

30

これにより、上限交換処理における一定ポイントだけ交換ポイントを取得する前の段階で、交換ポイントを特殊アイテムに交換する、という選択肢をプレイヤーに与えることができる。そのため、プレイヤーは、より戦略的に抽選を行なうことができる。

【0139】

<第5の変形例>

上述した実施形態では、もっぱら、付属抽選を行なうことにより、特殊アイテムがプレイヤーに付与されることを想定していた。これに限らず、他の方法で、特殊アイテムがプレイヤーに付与される場合があってもよい。例えば、ゲーム（ここでは、上述のようにRPG）を実行する過程において、イベントをクリアした場合や、敵キャラクタに勝利した場合等に特殊アイテムがプレイヤーに付与されてもよい。

40

【0140】

<第6の変形例>

上述した実施形態では、サーバ1とプレイヤー端末2とが別体の装置により実現されていた。これに限らず、サーバ1の機能ブロック及びプレイヤー端末2の機能ブロックの全てを単一の装置により実現するようにしてもよい。すなわち、単一の装置で、上述の実施形態における全ての機能ブロックを実現するようにしてもよい。このように変形しても、上述

50

のパラメータ管理処理と同等の処理を実現することができる。

【0141】

また、上述の実施形態では、本発明が適用されるサーバ1やプレイヤ端末2は、サーバ装置や、ゲーム機や、スマートフォンを例として説明したが、特にこれに限定されない。本発明は、情報処理機能を有する電子機器一般に適用することができる。また、サーバ1とプレイヤ端末2の機能的構成を単一の装置にて実現するようにしてもよい。あるいは、サーバ1の機能を、クラウドサーバ等のような複数のサーバ装置に分散して複数の装置で実現するようにしてもよい。

【0142】

換言すると、図3に示した機能的構成は例示に過ぎず、特に限定されない。すなわち、上述した一連の処理を全体として実行できる機能が何れかの装置に備えられていれば足り、この機能を実現するためにどのような機能ブロックを用いるのかは特に図3の例に限定されない。

10

【0143】

<他の変形例>

上述した機能的構成は、ハードウェアにより実行させることもできるし、ソフトウェアにより実行させることもできるし、これらの組み合わせにより実行することもできる。例えば、本実施形態における機能的構成は、演算処理を実行するプロセッサによって実現され、本実施形態に用いることが可能なプロセッサには、シングルプロセッサ、マルチプロセッサ及びマルチコアプロセッサ等の各種処理装置単体によって構成されるものの他、これら各種処理装置と、ASIC (Application Specific Integrated Circuit) やFPGA (Field Programmable Gate Array) 等の処理回路とが組み合わせられたものを含む。

20

【0144】

機能的構成の少なくとも一部をソフトウェアにより実行させる場合には、そのソフトウェアを構成するプログラムが、コンピュータ等にネットワークや記録媒体からインストールされる。

コンピュータは、専用のハードウェアに組み込まれているコンピュータであってもよい。また、コンピュータは、各種のプログラムをインストールすることで、各種の機能を実行することが可能なコンピュータ、例えば汎用のパーソナルコンピュータであってもよい。

30

【0145】

このようなプログラムを含む記録媒体は、プレイヤにプログラムを提供するために装置本体とは別に配布される図2のリムーバブルメディア100により構成されるだけでなく、装置本体に予め組み込まれた状態でプレイヤに提供される記録媒体等で構成される。リムーバブルメディア100は、例えば、磁気ディスク(フロッピディスクを含む)、光ディスク、又は光磁気ディスク等により構成される。光ディスクは、例えば、CD-ROM (Compact Disk-Read Only Memory)、DVD (Digital Versatile Disk)、Blu-ray (登録商標) Disc (ブルーレイディスク) 等により構成される。光磁気ディスクは、MD (Mini-Disk) 等により構成される。また、装置本体に予め組み込まれた状態でプレイヤに提供される記録媒体は、例えば、プログラムが記録されている図2のROM12や、図2のROM22や、図2の記憶部18や、図2の記憶部28に含まれる半導体メモリ等で構成される。

40

【0146】

なお、本明細書において、記録媒体に記録されるプログラムを記述するステップは、その順序に沿って時系列的に行なわれる処理はもちろん、必ずしも時系列的に処理されなくとも、並列的あるいは個別に実行される処理をも含むものである。また、記録媒体に記録されるプログラムにより実行されるステップは、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、任意の順番に実行されてよい。

【符号の説明】

50

【0147】

1・・・サーバ, 2・・・プレイヤー端末, 5・・・ネットワーク, 11, 21・・・CPU, 12, 22・・・ROM, 13, 23・・・RAM, 14, 24・・・バス, 15, 25・・・入出力インターフェース, 16, 26・・・入力部, 17, 27・・・出力部, 18, 28・・・記憶部, 19, 29・・・通信部, 20, 30・・・ドライブ, 100・・・リムーバブルメディア, 111・・・ゲーム動作制御部, 112・・・主抽選部, 113・・・付属抽選部, 114・・・上限交換部, 115・・・引換部, 116・・・強化部, 181・・・管理データ記憶部, 182・・・主抽選用テーブル記憶部, 183・・・付属抽選用テーブル記憶部, 211・・・ゲーム動作実行部, 212・・・プレイヤー操作通知部, 281・・・ゲーム動作用データ記憶部, S・・・情報処理システム

10

【要約】

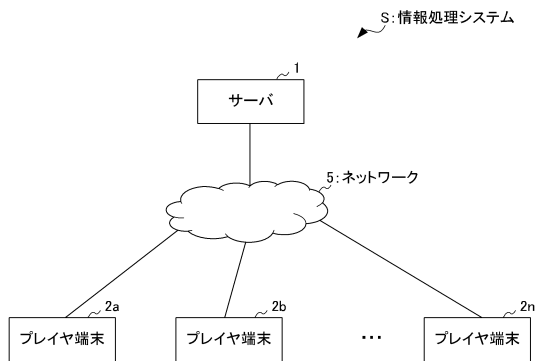
【課題】複数種類の抽選を行う場合に、抽選についての興趣性をより向上させることを目的とする。

【解決手段】情報処理プログラムが、プレイヤーの操作に基づいて、抽選対象第1ゲーム要素の中から抽選した第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する主抽選機能と、所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する引換機能と、前記所定第2ゲーム要素を消費して、前記所定第2ゲーム要素に対応する第1ゲーム要素を強化する強化機能と、前記主抽選機能に関する処理の実行に基づいて、前記抽選対象第1ゲーム要素に対応する前記所定第2ゲーム要素が含まれる抽選対象第2ゲーム要素の中から抽選した第2ゲーム要素を前記プレイヤーに付与する付属抽選機能と、をコンピュータに実現する。

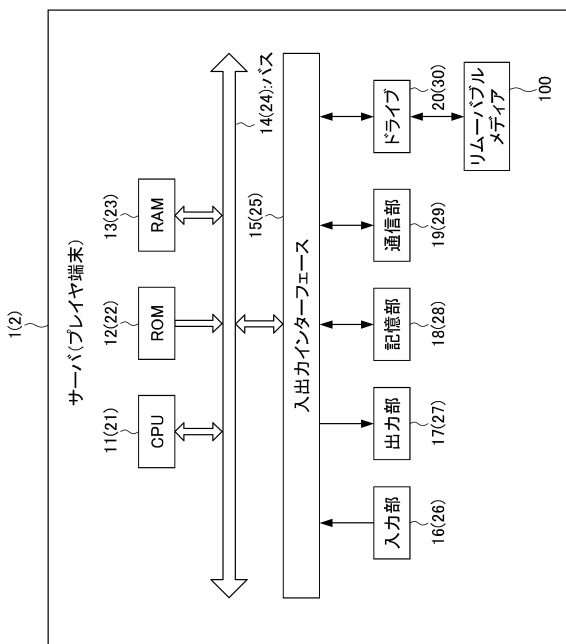
20

【選択図】図3

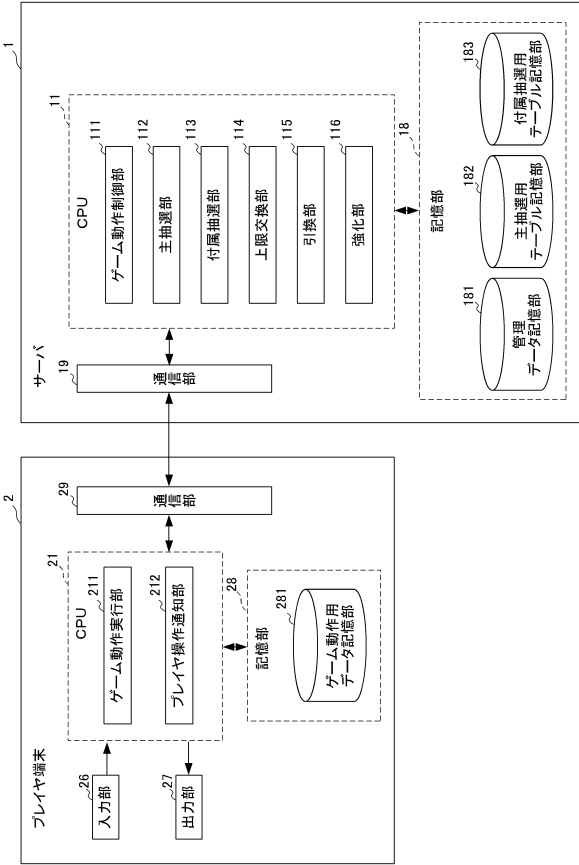
【図1】



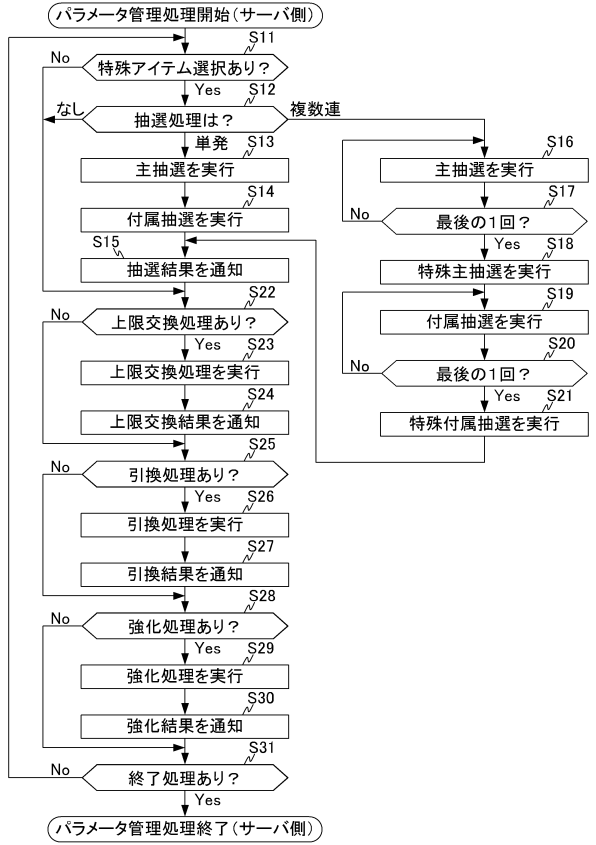
【図2】



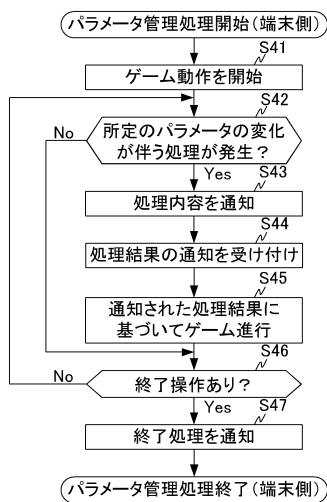
【図3】



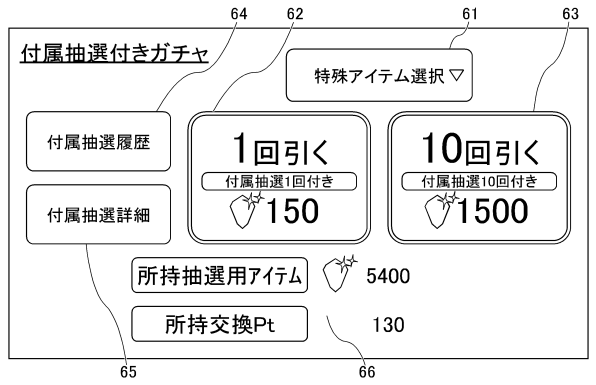
【図4】



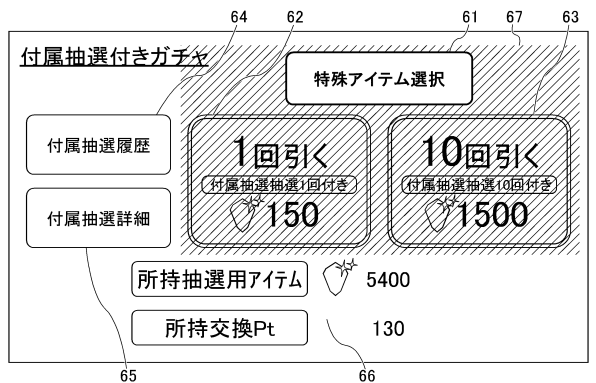
【図5】



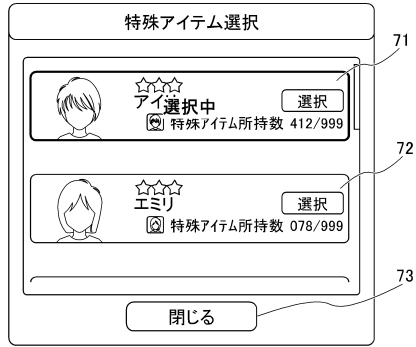
【図6】



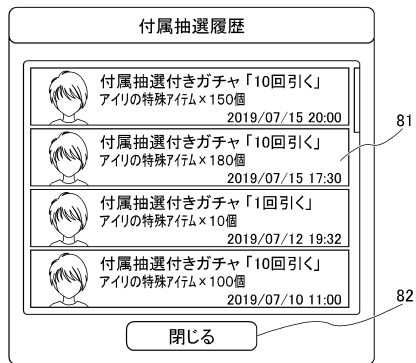
【図7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/79

(56)参考文献 特開2015-223388(JP,A)

[プリコネR]メモリーピースの入手方法と使い道 | プリンセスコネクト!Re:Dive, AppMedia [online], 2019年1月29日, 2019年9月19日検索, URL, <https://appmedia.jp/priconne-redive/1624386>

『グラブル』ガチャ利用回数300回で対象装備品から好きなものがもらえるように。“宝晶石”の配布も実施, 電撃オンライン [online], 2016年2月25日, 2019年9月19日検索, URL, <https://dengekionline.com/ele/000/001/227/1227870/>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8