

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-7560
(P2022-7560A)

(43)公開日 令和4年1月13日(2022.1.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/69

審査請求 有 請求項の数 11 O L (全22頁)

(21)出願番号 特願2020-110602(P2020-110602)
(22)出願日 令和2年6月26日(2020.6.26)

(71)出願人 000132471
株式会社セガ
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人 100176072
弁理士 小林 功
(72)発明者 大友 崇弘
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住
友不動産大崎ガーデンタワー セガサミ
ーホールディングス株式会社内

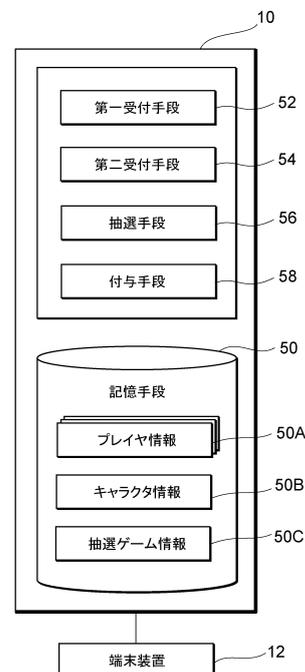
(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【要約】 (修正有)

【課題】プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与える。

【解決手段】プログラムがコンピュータを、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段56、第一指示があった場合に所定確率に応じてプレイヤーに特典を付与し、第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段58、として機能させる。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンピュータを、
プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段、
前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段、
として機能させるプログラム。

10

【請求項 2】

前記所定確率は、前記第一所定数を前記第二所定数で除算した値である、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記所定確率は、前記第一所定数を前記第二所定数で除算した値よりも低い値である、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記所定確率は、前記第一指示に応じて上昇する、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記所定確率は、前記単発抽選においてレアリティが一定値未満のコンテンツが抽選された場合に上昇する、
請求項 4 に記載のプログラム。

20

【請求項 6】

前記所定確率は、前記第一指示に応じて前記特典が付与されたとき、初期化される、
請求項 4 又は 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記所定確率は、前記単発抽選においてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されたとき、初期化される、
請求項 4 又は 5 に記載のプログラム。

30

【請求項 8】

前記特典は、前記抽選ゲームにおいてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されることである、
請求項 1 乃至 7 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 9】

コンピュータを、
プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段、
前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに第一特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段、
として機能させるプログラム。

40

【請求項 10】

プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段と、
前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに特典を付与し、前記第二指

50

示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段と、
を備える情報処理装置。

【請求項 11】

プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段と、
前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに第一特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段と、

10

を備える情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、プレイヤーが所有するアイテムを消費して、抽選対象となる複数のコンテンツ（抽選対象コンテンツ群）から所定の抽選確率で抽選されたコンテンツを当該プレイヤーに獲得させる抽選ゲームが知られている。

【0003】

20

これに関して、特許文献 1 には、抽選対象コンテンツ群から 1 個のコンテンツを単発抽選する抽選ゲームと、当該抽選対象コンテンツ群から複数個のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームに関する技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許第 6 6 7 7 3 3 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

このような抽選ゲームでは、1 個のコンテンツを抽選する単発抽選よりも、複数個のコンテンツを抽選する連続抽選の方がアイテムの消費数が多いため、連続抽選を実行する場合に特典（例えば、連続抽選において高レアリティのコンテンツが 1 枠確定すること等）を付与することが多い。このため、プレイヤーは、所有するアイテム数が連続抽選を実行可能な数（例えば 50 個）に到達するまでアイテムを貯める傾向があり、単発抽選による抽選ゲームの実行を躊躇することが多かった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段、前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段、として機能させる。

【0008】

50

また、本発明の第二態様では、前記所定確率は、前記第一所定数を前記第二所定数で除算した値である。

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記所定確率は、前記第一所定数を前記第二所定数で除算した値よりも低い値である。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記所定確率は、前記第一指示に応じて上昇する。

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記所定確率は、前記単発抽選においてレアリティが一定値未満のコンテンツが抽選された場合に上昇する。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記所定確率は、前記第一指示に応じて前記特典が付与されたとき、初期化される。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記所定確率は、前記単発抽選においてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されたとき、初期化される。

【0014】

また、本発明の第八態様では、前記特典は、前記抽選ゲームにおいてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されることである。

【0015】

また、本発明の第九態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段、前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに第一特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段、として機能させる。

【0016】

また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段と、前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段と、を備える。

【0017】

また、本発明の第十一態様に係る情報処理装置は、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段と、前記第一指示があった場合に所定確率に応じて前記プレイヤーに第一特典を付与し、前記第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段と、を備える。

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

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

【図2】サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

10

20

30

40

50

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

【図 4】サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【図 5】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図 4 に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図 6】第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【図 7】第一実施形態に係る単発抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【図 8】第一実施形態に係る連続抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【図 9】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、図 4 に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

10

【図 10】第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面の一例を示す図である。

【図 11】第二実施形態に係る単発抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【図 12】第二実施形態に係る連続抽選ゲーム結果画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

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

【0021】

- - - 第一実施形態 - - -

20

まず、第一実施形態について説明する。

【0022】

<全体構成>

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

【0023】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 10 と、一又は複数の端末装置 12 と、を備える。これらのサーバ装置 10 と端末装置 12 とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワーク NT を介して通信可能に接続されている。

【0024】

30

サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 14 そのものを、通信ネットワーク NT を介して各端末装置 12 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 そのものを端末装置 12 のプレイヤに提供する。

【0025】

各端末装置 12 は、各プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置 10 から受信したゲームプログラム 14 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 12 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

40

【0026】

<ハードウェア構成>

図 2 は、サーバ装置 10 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

【0027】

図 2 に示すように、サーバ装置 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 28 と、を備える。制御装置 20 は、CPU (Central Processing Unit) 22 及びメモリ 24 を主に備えて構成される。

【0028】

制御装置 20 では、CPU 22 がメモリ 24 或いは記憶装置 28 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細に

50

については後述する。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

10

20

30

40

50

【0041】

<ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームは、コンテンツの一例としてのキャラクタをプレイヤーに獲得させる抽選ゲームや、クエストを含んでいる。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索、ミッション等と称されることがある。

【0042】

第一実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームが存在し、それぞれ異なる名称（タイトル）が付けられている。抽選ゲームは、抽選ゲームのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。第一実施形態では、一又は複数種類の抽選ゲームのうち、プレイヤーによって或る抽選ゲームが選択されると、当該或る抽選ゲームを1回実行する単発抽選または10回連続で実行する連続抽選を選択可能な画面が表示される。この単発抽選は、シングルガチャ、1回ふくびき、1回召喚等と称されることがある。また、この連続抽選は、10連ガチャ、10回ふくびき、10回召喚等と称されることがある。そして、プレイヤーからの単発抽選または連続抽選の実行指示（要求）に基づき、当該或る抽選ゲームに対応する抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から無作為（ランダム）に選択されたキャラクタをプレイヤーに提供する。この抽選ゲームは、対価を消費することに基づいて実行される。例えば、単発抽選では第一所定数（例えば5個）のアイテムが消費され、連続抽選では第一所定数よりも多い第二所定数（例えば50個）のアイテムが消費される。この対価としては、有償アイテム（課金アイテム）や、無償アイテム（非課金アイテム）等が挙げられる。有償アイテムとは、購入手続き（現金や電子マネーの支払い、クレジットカード決済等）によってプレイヤーが取得可能なアイテムである。この有償アイテムとしては、例えば有償石、有償ガチャチケット、有償コイン等が挙げられる。また、無償アイテムとは、ゲームプレイ（各種ゲームの実行）によってプレイヤーが取得可能なアイテムである。例えば、無償アイテムは、ログインや、クエストのクリア、ミッション達成、フレンドとの交流等の報酬として取得できる。この無償アイテムとしては、例えば無償石、無償ガチャチケット、スタミナ回復アイテム、ゲームコイン、フレンドポイント等が挙げられる。また、この有償アイテム及び無償アイテムは、抽選ゲームの実行だけでなく、スタミナ回復や、クエストのコンティニュー等の様々な用途で使用可能である。また、有償アイテムは、無償アイテムよりも価値が高い。例えば、有償アイテムのみを消費することで実行可能な抽選ゲームでは、無償アイテムの消費で実行可能な抽選ゲームよりもレアリティ（希少価値）が高いキャラクタが獲得しやすい。なお、有償石と無償石は、「石」と称される場合がある。

【0043】

また、第一実施形態では、一又は複数種類のクエストが存在し、それぞれ異なる名称（タイトル）が付けられている。クエストは、クエストのメニュー画面等において、プレイヤーによって選択可能となっている。第一実施形態では、一又は複数種類のクエストのうち、プレイヤーによって一のクエストを選択する操作指示（要求）に基づき、当該一のクエストが実行される。このクエストは、プレイヤーの現在スタミナ値からクエストに対応付けられた消費スタミナ値を消費することに基づいて実行される。プレイヤーは、当該プレイヤーに対応付けられたスタミナよりもクエストに対応付けられたスタミナが大きい場合、当該クエストを実行（プレイ）することができない。このスタミナは、ライフ、アクションポイント（AP）、バトルポイント（BP）等とも称されることがある。なお、プレイヤーの現在スタミナ値が消費されるのは、クエストの終了時（クリア時又はリタイア時）であってもよい。

【0044】

また、第一実施形態では、プレイヤーが所有する一又は複数のキャラクタ（所有キャラクタ）により構成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるクエストが実行される。このクエストでは、例えばプレイヤーはチームを構成するキャラクタ（チーム内キャラクタ）に攻撃等を指示する。また、このクエストでは、プレイヤーは、チーム内キャラクタそれぞれが

10

20

30

40

50

有する能力パラメータやスキルを用いて、敵キャラクタのヒットポイントを0以下にすることを目的とする。クエストをクリアした場合、プレイヤーは、例えば無償石、ゲームコイン、キャラクタ、アイテム、経験値等のクリア報酬を獲得する。なお、プレイヤーが既にクリアしたことがあるクエストでは、無償石を獲得させないこととしてもよい。また、クエストをクリアできなかった場合、プレイヤーは、例えば有償石又は無償石、コンティニューアイテム等を消費してクエストをコンティニューするか、クエストをリタイアするかを選択する。コンティニューとは、クエストをクリアできなかったプレイヤーに対して、クエストを継続してプレイするための継続権をプレイヤーに与えることである。

【0045】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能的構成の一例を示すブロック図である。

10

【0046】

図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、第一受付手段52と、第二受付手段54と、抽選手段56と、付与手段58と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

【0047】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C等を記憶する機能手段である。

20

【0048】

プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、所有キャラクタ情報、所有アイテム情報、抽選ゲーム実行情報、スタミナ情報を含む。

所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有する各キャラクタ(所有キャラクタ)のキャラクタIDや、能力パラメータを含む。能力パラメータは、例えばキャラクタのレベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力等である。レベルは、キャラクタがキャラクタ経験値を獲得した場合に上昇する。キャラクタのレベルが上昇すると、ヒットポイントや攻撃力、防御力等も上昇する。

所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各アイテムの数を含む。このアイテムとしては、有償石、有償ガチャチケット、無償石、無償ガチャチケット等が挙げられる。

30

抽選ゲーム実行情報は、抽選ゲーム毎の抽選ゲームIDに対応付けて、単発抽選を実行するための第一指示に応じて蓄積される蓄積値(例えばポイント)を含む。例えば、或る抽選ゲームに対応付けられた蓄積値は、プレイヤーが当該或る抽選ゲームで第一指示によって単発抽選を行った場合や、単発抽選においてレアリティが一定値(例えば5)未満のキャラクタが抽選された場合、単発抽選においてレアリティが一定値以上のキャラクタが抽選された場合、第一所定値(例えば1)が蓄積(加算)される。また、この蓄積値は、例えば第一指示に応じて特典(第一特典)が付与されたときや、単発抽選においてレアリティが一定値以上のキャラクタが抽選されたとき、当該蓄積値が第一所定値よりも高い第二所定値(例えば10)に到達したとき、初期化される。この初期化としては、蓄積値を0(ゼロ)にすることや、蓄積値から第二所定値を減算すること等が挙げられる。なお、この蓄積値は、一部又は全部の抽選ゲームに共通して蓄積される値であってもよい。

40

スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーが各種クエストを実行する際に消費する値である。この現在スタミナ値は、時間(例えば3分)の経過によって所定量(例えば1)上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤーが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、プレイヤーのプレイヤーランクが上がることで上昇する。プレイヤーランクは、例えばプレイヤーがゲーム(例えばクエストやミッション)をプレイすることで、プレイヤー経験値を獲得した場合に上昇する。

50

【 0 0 4 9 】

キャラクタ情報 5 0 B は、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタ ID に対応付けて記憶されている。このキャラクタ情報 5 0 B は、例えば、キャラクタの名前や画像（デザイン）、レアリティ、能力パラメータの初期値（例えばレベル 1 におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）と最大値（例えばレベル 1 0 0 におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）、スキル等を含む。

レアリティは、例えば 1 から 6 までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエストやミッション）に有利な能力パラメータやスキルが設定されている。

【 0 0 5 0 】

抽選ゲーム情報 5 0 C は、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲーム ID に対応付けて記憶されている。この抽選ゲーム情報 5 0 C は、例えば、名称（タイトル）、抽選対象情報、連続抽選数、対価情報、特典情報を含む。

抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタ ID と、当該キャラクタ ID に対応付けられた出現頻度（重み）を含む。抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタは、例えば 1 0 0 種類である。出現頻度は、例えば 1 から 1 0 までの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのキャラクタには低い数値が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い数値が設定されている。なお、同レアリティ内において、他のキャラクタよりも出現頻度が高いキャラクタ（ピックアップキャラクタ）を設けてもよい。ここで、一のキャラクタの抽選確率は、当該一のキャラクタに設定された出現頻度を、抽選対象である各キャラクタに設定された出現頻度の合計値で除算した値となる。具体的には、一のキャラクタに設定された出現頻度が 2 であって、抽選対象である各キャラクタに設定された出現頻度の合計値が 4 0 0 である場合、当該一のキャラクタの抽選確率は $2 / 4 0 0$ （0 . 5 %）となる。

連続抽選数は、プレイヤーから第二指示（要求）があった際に、キャラクタを連続抽選する回数を含む。この連続抽選数は、2 以上の整数であって、例えば 3 や 5、1 0 が含まれる。

対価情報は、1 回の抽選（単発抽選）を実行するために必要なアイテムの数である第一所定数と、消費方法を含む。例えば、プレイヤーから第一指示があった場合には、第一所定数（例えば 5 個）のアイテムが消費される。また、例えば、プレイヤーから第二指示があった場合には、第一所定数（例えば 5 個）と連続抽選数（例えば 1 0）を乗算した数である第二所定数（例えば 5 0 個）のアイテムが消費される。すなわち、第二所定数は、第一所定数よりも多い。消費方法としては、例えば、有償アイテムのみを消費する、無償アイテムのみを消費する、有償アイテムを優先して消費する、無償アイテムを優先して消費する、取得日時が古い順に消費する、取得日時が新しい順に消費する等が挙げられる。有償アイテムを優先して消費するとは、プレイヤーが有償アイテムと無償アイテムとを両方所有している場合に、有償アイテムから先に消費することをいう。同様に、無償アイテムを優先して消費するとは、プレイヤーが有償アイテムと無償アイテムとを両方所有している場合に、無償アイテムから先に消費することをいう。

特典情報は、プレイヤーに付与する特典と、所定確率とを含む。この特典は、第一指示に基づいて付与される第一特典と、第二指示に基づいて付与される第二特典とを含む。この第一特典と第二特典は、同一であってもよいし、異なってもよい。特典としては、抽選ゲーム（単発抽選又は連続抽選）において、レアリティが一定値（例えば 5）以上のキャラクタ（例えばピックアップキャラクタ）が抽選されることや、プレイヤーが獲得したことがないキャラクタが抽選されること、レアリティが一定値以上のキャラクタの抽選確率（出現頻度）を上昇させること、抽選回数を増加させること、抽選されたキャラクタとともに付加コンテンツ（おまけ）を獲得させること等が挙げられる。所定確率は、第一指示があった場合に第一特典を付与する確率を含む。この所定確率は、例えば第一所定数（例えば 5 個）を第二所定数（例えば 5 0 個）で除算した値（例えば $0 . 1 = 1 0 \%$ ）や、当該値よりも低い値（例えば $0 . 0 9 = 9 \%$ ）である。言い換えれば、所定確率は、1 を連続抽選

10

20

30

40

50

数（例えば10）で除算した値や、当該値よりも低い値である。また、所定確率は、第一指示に応じて上昇することとしてもよい。例えば、所定確率は、第一指示に応じて蓄積された蓄積値が多いほど、上昇する。具体的には、所定確率は、初期値（例えば0%）から、蓄積値が第一所定値（例えば1）増える毎に2%ずつ上昇する。なお、所定確率は、蓄積値が初期化された場合に初期化される（初期値になる）。

【0051】

第一受付手段52は、プレイヤーから、一のキャラクタ（1個のキャラクタ）を単発抽選するための第一指示を受け付ける機能を有する。第一実施形態では、第一受付手段52は、プレイヤーが選択した抽選ゲームの実行画面において、当該第一指示を受け付ける。

【0052】

第二受付手段54は、プレイヤーから、二以上のキャラクタ（複数個のキャラクタ）を連続抽選するための第二指示を受け付ける機能を有する。第一実施形態では、第二受付手段54は、プレイヤーが選択した抽選ゲームの実行画面において、当該第二指示を受け付ける。

【0053】

抽選手段56は、一又は複数のキャラクタを抽選する抽選ゲームを実行し、当該抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させる機能手段である。第一実施形態では、抽選手段56は、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数（例えば5個）のアイテムを消費して抽選対象キャラクタ群から一のキャラクタを単発抽選する抽選ゲームを実行する。また、抽選手段56は、当該プレイヤーから第二指示があった場合に第二所定数（例えば50個）のアイテムを消費して当該抽選対象キャラクタ群から二以上のキャラクタを連続抽選する抽選ゲームを実行する。

【0054】

付与手段58は、プレイヤーに特典を付与する機能手段である。第一実施形態では、付与手段58は、第一指示があった場合に所定確率に応じてプレイヤーに第一特典を付与する。具体的には、付与手段58は、当該所定確率を当選確率とする特典抽選を行って、当該特典抽選が当選した場合、第一特典を付与する。一方、付与手段58は、当該特典抽選が落選した場合、第一特典を付与しない。また、付与手段58は、第二指示があった場合に当該プレイヤーに第二特典を付与する。すなわち、付与手段58は、第二指示があった場合には、確実に特典を付与する。

【0055】

以下では、付与手段58が各種特典を付与する具体例を説明する。これらの具体例は、それぞれを組み合わせてもよい。

【0056】

（1）高レアリティキャラクタの確定

例えば、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選手段56が単発抽選を行う前に、所定確率（例えば10%）に応じて特典抽選を行う。そして、付与手段58は、当該特典抽選が当選した場合、当該単発抽選において、レアリティが一定値（例えば5）以上のキャラクタが抽選される第一特典を付与する。また、例えば、付与手段58は、第二指示があった場合、抽選手段56が行う連続抽選のうちの1回の抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクタが抽選される第二特典を付与する。

【0057】

（2）未獲得キャラクタの確定

例えば、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選手段56が単発抽選を行う前に、所定確率に応じて特典抽選を行う。そして、付与手段58は、当該特典抽選が当選した場合、当該単発抽選において、プレイヤーが獲得したことがないキャラクタであってレアリティが一定値以上のキャラクタが抽選される第一特典を付与する。また、例えば、付与手段58は、第二指示があった場合、抽選手段56が行う連続抽選のうちの1回の抽選において、プレイヤーが獲得したことがないキャラクタであってレアリティが一定値以上のキャラクタが抽選される第二特典を付与する。なお、このキャラクタは、プレイヤーがゲーム内で一度も獲得したことがないキャラクタであってもよいし、獲得したことはあるが現在所有

10

20

30

40

50

していないキャラクタであってもよい。

【0058】

(3) 高レアリティキャラクタの抽選確率上昇

例えば、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選手段56が単発抽選を行う前に、所定確率に応じて特典抽選を行う。そして、付与手段58は、当該特典抽選が当選した場合、当該単発抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクタに対応付けられた抽選確率（出現頻度）を上昇させる第一特典を付与する。また、例えば、付与手段58は、第二指示があった場合、抽選手段56が行う連続抽選のうちの1回の抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクタに対応付けられた抽選確率（出現頻度）を上昇させる第二特典を付与する。

10

【0059】

(4) 抽選回数の増加

例えば、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選手段56が単発抽選を行う前又は後に、所定確率に応じて特典抽選を行う。そして、付与手段58は、当該特典抽選が当選した場合、当該単発抽選において、抽選回数を増加する第一特典を付与する。すなわち、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選ゲーム（単発抽選）において、抽選する（獲得させる）キャラクタを増加させる第一特典を付与する。また、例えば、付与手段58は、第二指示があった場合、抽選手段56が行う連続抽選において、抽選回数（例えば10回）を増加する第二特典を付与する。すなわち、付与手段58は、第二指示があった場合、抽選ゲーム（連続抽選）において、抽選する（獲得させる）キャラクタを増加させる第二特典を付与する。なお、この抽選回数の増加数は、例えば1又は2である。

20

【0060】

(5) 付加コンテンツの獲得

例えば、付与手段58は、第一指示があった場合、抽選手段56が単発抽選を行った後に、所定確率に応じて特典抽選を行う。そして、付与手段58は、当該特典抽選が当選した場合、単発抽選で抽選された一のキャラクタとともに第一特典である付加コンテンツ（おまけ）を付与する。また、例えば、付与手段58は、第二指示があった場合、連続抽選で抽選された二以上のキャラクタとともに第二特典である付加コンテンツ（おまけ）を付与する。

30

【0061】

<処理の流れ>

図5は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーが抽選ゲームのメニュー画面から或る抽選ゲーム（抽選ゲームA）を選択する操作指示が行われたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0062】

(ステップSP10)

抽選手段56は、抽選ゲーム実行画面60をタッチパネル32に表示する。

【0063】

図6は、第一実施形態に係る抽選ゲーム実行画面60の一例を示す図である。

40

【0064】

図6に示すように、抽選ゲーム実行画面60は、提供割合ボタン62と、抽選対象情報領域64と、第一指示ボタン66と、第二指示ボタン68と、が設けられている。提供割合ボタン62は、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの名前やレアリティ、抽選確率を示す画面に遷移するためのボタンである。抽選対象情報領域64には、抽選対象キャラクタ群のうち、レアリティの高いキャラクタやピックアップキャラクタが表示されている。第一指示ボタン66は、単発抽選の実行を指示するためのボタンである。第一指示ボタン66には、単発抽選で消費されるアイテムの数である第一所定数（例えば5個）が表示されている。第二指示ボタン68は、連続抽選の実行を指示するためのボタンである。第

50

二指示ボタン 68 には、連続抽選で消費されるアイテムの数である第二所定数（例えば 50 個）が表されている。なお、抽選ゲーム実行画面 60 には、第一指示（単発抽選）では所定確率に応じて第一特典が付与されることや、第二指示（連続抽選）では必ず第二特典が付与されることが表されている。

【0065】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 12 の処理に移行する。

【0066】

（ステップ S P 12）

第一受付手段 52 及び第二受付手段 54 は、プレイヤーから第一指示ボタン又は第二ボタンの押下を受け付ける。そして、処理は、ステップ S P 14 の処理に移行する。

10

【0067】

（ステップ S P 14）

第一受付手段 52 は、ステップ S P 12 においてプレイヤーから第一指示ボタンの押下を受け付けたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 16 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち、ステップ S P 12 において第二受付手段 54 が第二指示ボタンの押下を受け付けた場合には、処理は、ステップ S P 28 の処理に移行する。

【0068】

（ステップ S P 16）

抽選手段 56 は、抽選ゲーム情報 50C の対価情報を参照して、プレイヤー情報 50A の所有アイテムから、単発抽選を実行するために必要なアイテムの数（対価）である第一所定数（例えば 5 個）を消費する。このとき、抽選手段 56 は、対価の消費方法に基づき、例えば有償アイテムを優先して消費する。そして、処理は、ステップ S P 18 の処理に移行する。

20

【0069】

（ステップ S P 18）

付与手段 58 は、抽選ゲーム情報 50C における或る抽選ゲーム（抽選ゲーム A）の特典情報等を参照して、第一特典を付与する所定確率に応じて、特典抽選を行う。具体的には、付与手段 58 は、第一所定数（例えば 5 個）を第二所定数（例えば 50 個）で除算した値（例えば $0.1 = 10\%$ ）を所定確率（当選確率）として、特典抽選を実行する。そして、処理は、ステップ S P 20 の処理に移行する。

30

【0070】

（ステップ S P 20）

付与手段 58 は、ステップ S P 18 において特典抽選が当選したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ S P 22 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合、すなわち、ステップ S P 18 において特典抽選が落選した場合には、処理は、ステップ S P 24 の処理に移行する。

【0071】

（ステップ S P 22）

付与手段 58 は、プレイヤーに第一特典を付与する。具体的には、付与手段 58 は、ステップ S P 12 において実行を指示された単発抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクターが抽選される第一特典を付与する。そして、処理は、ステップ S P 24 の処理に移行する。

40

【0072】

（ステップ S P 24）

抽選手段 56 は、抽選ゲーム情報 50C における或る抽選ゲーム（抽選ゲーム A）の抽選対象情報を参照し、抽選対象キャラクター群を構成する各キャラクターの抽選確率に基づいて、一のキャラクターを抽選する抽選処理を行う。ここで、抽選手段 56 は、ステップ S P 20 における特典抽選で第一特典が付与されている場合、レアリティが一定値以上のキャラクターが抽選されるまで抽選を繰り返す。続いて、抽選手段 56 は、抽選したキャラクターを

50

プレイヤーに獲得させる。具体的には、抽選手段 5 6 は、抽選したキャラクタをプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に追加する。そして、処理は、ステップ S P 2 6 の処理に移行する。

【 0 0 7 3 】

(ステップ S P 2 6)

抽選手段 5 6 は、単発抽選ゲーム結果画面 7 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。

【 0 0 7 4 】

図 7 は、第一実施形態に係る単発抽選ゲーム結果画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 7 5 】

図 7 に示すように、単発抽選ゲーム結果画面 7 0 は、抽選結果提示領域 7 2 が設けられている。抽選結果提示領域 7 2 には、抽選されたキャラクタが表示される。この抽選結果提示領域 7 2 では、第一特典が当選したか否かが表示され、第一特典が付与されたことに基づき抽選されたキャラクタは通常と異なる態様で表示される。

10

【 0 0 7 6 】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 7 7 】

(ステップ S P 2 8)

抽選手段 5 6 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における或る抽選ゲーム (抽選ゲーム A) の連続抽選数や対価情報を参照して、プレイヤー情報 5 0 A の所有アイテムから、連続抽選を実行するために必要なアイテムの数 (対価) である第二所定数 (例えば 5 0 個) を消費する。このとき、抽選手段 5 6 は、対価の消費方法に基づき、例えば有償アイテムを優先して消費する。そして、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

20

【 0 0 7 8 】

(ステップ S P 3 0)

付与手段 5 8 は、プレイヤーに第二特典を付与する。具体的には、付与手段 5 8 は、ステップ S P 1 2 において実行を指示された連続抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクタが 1 回抽選される第二特典を付与する。そして、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

【 0 0 7 9 】

(ステップ S P 3 2)

抽選手段 5 6 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における或る抽選ゲーム (抽選ゲーム A) の抽選対象情報や連続抽選数を参照し、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの抽選確率に基づいて、連続抽選数 (例えば 1 0) と同数のキャラクタを抽選する抽選処理を行う。ここで、抽選手段 5 6 は、ステップ S P 3 0 において第二特典が付与されたことに基づき、連続抽選のうちの 1 回の抽選において、レアリティが一定値以上のキャラクタが抽選されるまで抽選を繰り返す。続いて、抽選手段 5 6 は、抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させる。具体的には、抽選手段 5 6 は、抽選したキャラクタをプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に追加する。そして、処理は、ステップ S P 3 4 の処理に移行する。

30

【 0 0 8 0 】

(ステップ S P 3 4)

抽選手段 5 6 は、連続抽選ゲーム結果画面 8 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。

【 0 0 8 1 】

図 8 は、第一実施形態に係る連続抽選ゲーム結果画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 2 】

図 8 に示すように、連続抽選ゲーム結果画面 8 0 は、抽選結果提示領域 8 2 が設けられている。抽選結果提示領域 8 2 には、抽選されたキャラクタが表示される。この抽選結果提示領域 8 2 では、第二特典が付与されたことに基づき抽選されたキャラクタは通常と異なる態様で表示される。

40

【 0 0 8 3 】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

50

【 0 0 8 4 】

< 効果 >

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段 5 6、第一指示があった場合に所定確率に応じてプレイヤーに特典を付与し、第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段 5 8、として機能させる。

【 0 0 8 5 】

この構成によれば、連続抽選では確実に特典を付与する一方で、単発抽選では所定確率に応じて特典を付与するため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。これにより、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができ、もって、ゲームを活性化させることができる。また、所定確率に応じて特典が付与される単発抽選と、確実に特典が付与される連続抽選との何れを選択するかについて、戦略性を持たせることができる。

【 0 0 8 6 】

また、第一実施形態では、所定確率は、第一所定数を第二所定数で除算した値である。

【 0 0 8 7 】

この構成によれば、単発抽選では、第一所定数を第二所定数で除算した値（確率）に応じて特典が付与されるため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。

【 0 0 8 8 】

また、第一実施形態では、所定確率は、第一所定数を第二所定数で除算した値よりも低い値である。

【 0 0 8 9 】

この構成によれば、単発抽選では、第一所定数を第二所定数で除算した値よりも低い値（確率）に応じて特典が付与されるため、一度に多くの対価を消費する連続抽選による特典付与を優遇しつつも、単発抽選による特典付与も行うことができ、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。

【 0 0 9 0 】

また、第一実施形態では、所定確率は、第一指示に応じて上昇する。

【 0 0 9 1 】

この構成によれば、単発抽選が実行された回数が多いほど特典が付与されやすくなるため、プレイヤーに継続して単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

【 0 0 9 2 】

また、第一実施形態では、所定確率は、単発抽選においてレアリティが一定値未満のコンテンツが抽選された場合に上昇する。

【 0 0 9 3 】

この構成によれば、単発抽選によってレアリティが低いキャラクタが抽選された場合でも、プレイヤーに継続して単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

【 0 0 9 4 】

また、第一実施形態では、所定確率は、第一指示に応じて特典が付与されたとき、初期化される。

【 0 0 9 5 】

この構成によれば、第一指示（単発抽選）に応じて特典が付与されたときに所定確率が初期化されるため、所定確率の上昇を抑制することができ、当該第一指示による特典付与と、第二指示（連続抽選）による特典付与との公平性を持たせることができる。

【 0 0 9 6 】

また、第一実施形態では、所定確率は、単発抽選においてレアリティが一定値以上のコン

10

20

30

40

50

テンツが抽選されたとき、初期化される。

【0097】

この構成によれば、単発抽選においてレアリティが高いキャラクタが抽選されたときに所定確率が初期化されるため、所定確率の上昇を抑制することができ、単発抽選による特典付与と、連続抽選による特典付与との公平性を持たせることができる。

【0098】

また、第一実施形態では、特典は、抽選ゲームにおいてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されることである。

【0099】

この構成によれば、抽選ゲームにおいてレアリティが高いキャラクタが抽選される特典が付与されるため、プレイヤーに連続抽選だけでなく単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

10

【0100】

また、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽选手段56、第一指示があった場合に所定確率に応じてプレイヤーに第一特典を付与し、第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段58、として機能させる。

20

【0101】

この構成によれば、連続抽選では確実に第二特典を付与する一方で、単発抽選では所定確率に応じて第一特典を付与するため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。これにより、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができ、もって、ゲームを活性化させることができる。また、所定確率に応じて第一特典が付与される単発抽選と、確実に第二特典が付与される連続抽選との何れを選択するかについて、戦略性を持たせることができる。

【0102】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

30

【0103】

第二実施形態では、付与手段58が蓄積値が第二所定値に到達した場合に特典を付与する点で第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

【0104】

第二実施形態では、付与手段58は、プレイヤーに対応付けられた蓄積値が第一所定値よりも高い第二所定値に到達した場合に当該プレイヤーに第一特典を付与する。ここで、第二所定値（例えば10）を第一所定値（例えば1）で除算した値は、第二所定数（例えば50）を第一所定数（例えば5）で除算した値と同一である。言い換えれば、この第二所定値を第一所定値で除算した値は、連続抽選数と同一の値である。なお、第二所定値を第一所定値で除算した値は、第二所定数を第一所定数で除算した値よりも高くてもよい。

40

【0105】

<処理の流れ>

図9は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーが抽選ゲームのメニュー画面から或る抽選ゲーム（抽選ゲームA）を選択する操作指示が行われたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【0106】

（ステップSP40）

50

抽選手段 56 は、抽選ゲーム実行画面 90 をタッチパネル 32 に表示する。

【0107】

図 10 は、第二実施形態に係る抽選ゲーム実行画面 90 の一例を示す図である。

【0108】

図 10 に示すように、抽選ゲーム実行画面 90 は、提供割合ボタン 92 と、抽選対象情報領域 94 と、第一指示ボタン 96 と、第二指示ボタン 98 と、が設けられている。なお、抽選ゲーム実行画面 90 には、第一指示（単発抽選）では蓄積値（ポイント）が第二所定値（例えば 10）に到達した場合に第一特典が付与されることや、第二指示（連続抽選）では必ず第二特典が付与されることが表されている。

【0109】

図 9 に戻って、処理は、ステップ SP42 の処理に移行する。

【0110】

（ステップ SP42 ～ステップ SP46）

ステップ SP42 ～ステップ SP46 における処理は、上述したステップ SP12 ～ステップ SP16 における処理と同様であるため、説明を省略する。

【0111】

（ステップ SP48）

付与手段 58 は、プレイヤー情報 50A の抽選ゲーム実行情報における或る抽選ゲーム（抽選ゲーム A）に対応付けられた蓄積値（ポイント）を蓄積する。例えば、付与手段 58 は、当該蓄積値に第一所定値（例えば 1）を加算する。そして、処理は、ステップ SP50

10

20

の処理に移行する。

【0112】

（ステップ SP50）

付与手段 58 は、ステップ SP48 において蓄積された蓄積値が第一所定値（例えば 1）よりも高い第二所定値（例えば 10）に到達したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップ SP52 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ SP54 の処理に移行する。

【0113】

（ステップ SP52）

付与手段 58 は、プレイヤーに第一特典を付与する。具体的には、付与手段 58 は、ステップ SP42 において実行を指示された単発抽選において、抽選回数を 1 回増加する第一特典を付与する。続いて、付与手段 58 は、プレイヤー情報 50A の抽選ゲーム実行情報における或る抽選ゲーム（抽選ゲーム A）に対応付けられた蓄積値を初期化する。具体的には、付与手段 58 は、蓄積値を 0（ゼロ）に初期化する。そして、処理は、ステップ SP54

30

の処理に移行する。

【0114】

（ステップ SP54）

抽選手段 56 は、抽選ゲーム情報 50C における或る抽選ゲーム（抽選ゲーム A）の抽選対象情報を参照し、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの抽選確率に基づいて、一のキャラクタを抽選する抽選処理を行う。ここで、抽選手段 56 は、ステップ SP52

40

において第一特典が付与されている場合、抽選回数を 1 回増加する。続いて、抽選手段 56 は、抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させる。具体的には、抽選手段 56 は、抽選したキャラクタをプレイヤー情報 50A の所有キャラクタ情報に追加する。そして、処理は、ステップ SP56 の処理に移行する。

【0115】

（ステップ SP56）

抽選手段 56 は、単発抽選ゲーム結果画面 100 をタッチパネル 32 に表示する。

【0116】

図 11 は、第二実施形態に係る単発抽選ゲーム結果画面 100 の一例を示す図である。

【0117】

50

図 1 1 に示すように、単発抽選ゲーム結果画面 1 0 0 は、抽選結果提示領域 1 0 2 が設けられている。抽選結果提示領域 1 0 2 には、抽選されたキャラクタが表示される。この抽選結果提示領域 1 0 2 では、蓄積値が第二所定値に到達したことによって第一特典が付与されたか否かが表示される。また、抽選結果提示領域 1 0 2 では、第一特典が付与されたことに基づき抽選されたキャラクタは通常と異なる態様で表示される。

【 0 1 1 8 】

そして、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

(ステップ S P 5 8)

ステップ S P 5 8 における処理は、上述したステップ S P 2 8 における処理と同様であるため、説明を省略する。 10

【 0 1 2 0 】

(ステップ S P 6 0)

付与手段 5 8 は、プレイヤーに第二特典を付与する。具体的には、付与手段 5 8 は、ステップ S P 4 2 において実行を指示された連続抽選において、抽選回数を 1 回増加する第二特典を付与する。そして、処理は、ステップ S P 6 2 の処理に移行する。

【 0 1 2 1 】

(ステップ S P 6 2)

抽選手段 5 6 は、抽選ゲーム情報 5 0 C における或る抽選ゲーム (抽選ゲーム A) の抽選対象情報や連続抽選数を参照し、抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタの抽選確率に基づいて、連続抽選数 (例えば 1 0) と同数のキャラクタを抽選する抽選処理を行う。ここで、抽選手段 5 6 は、ステップ S P 6 0 において第二特典が付与されたことに基づき、抽選回数を 1 回増加させる。続いて、抽選手段 5 6 は、抽選したキャラクタをプレイヤーに獲得させる。具体的には、抽選手段 5 6 は、抽選したキャラクタをプレイヤー情報 5 0 A の所有キャラクタ情報に追加する。そして、処理は、ステップ S P 6 4 の処理に移行する。 20

【 0 1 2 2 】

(ステップ S P 6 4)

抽選手段 5 6 は、連続抽選ゲーム結果画面 1 1 0 をタッチパネル 3 2 に表示する。

【 0 1 2 3 】

図 1 2 は、第二実施形態に係る連続抽選ゲーム結果画面 1 1 0 の一例を示す図である。 30

【 0 1 2 4 】

図 1 2 に示すように、連続抽選ゲーム結果画面 1 1 0 は、抽選結果提示領域 1 1 2 が設けられている。抽選結果提示領域 1 1 2 には、抽選されたキャラクタが表示される。この抽選結果提示領域 1 1 2 では、第二特典が付与されたことに基づき抽選されたキャラクタは通常と異なる態様で表示される。

【 0 1 2 5 】

そして、処理は、図 9 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーに対応付けて、第一指示に応じて第一所定値が蓄積される蓄積値を記憶する記憶手段 5 0、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段 5 6、蓄積値が第一所定値よりも高い第二所定値に到達した場合にプレイヤーに特典を付与し、第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該特典を付与する付与手段 5 8、として機能させる。 40

【 0 1 2 7 】

この構成によれば、連続抽選では確実に特典を付与する一方で、単発抽選では蓄積値が第 50

二所定値に到達したことに応じて特典を付与するため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。これにより、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができ、もって、ゲームを活性化させることができる。

【0128】

また、第二実施形態では、第二所定値を第一所定値で除算した値は、第二所定数を第一所定数で除算した値と同一である。

【0129】

この構成によれば、例えば単発抽選で消費したアイテムの数（合計）が連続抽選で消費するアイテムの数に到達した場合に特典が付与されるため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。

10

【0130】

また、第二実施形態では、第二所定値を第一所定値で除算した値は、第二所定数を第一所定数で除算した値よりも高い。

【0131】

この構成によれば、例えば単発抽選で消費したアイテムの数（合計）が連続抽選で消費するアイテムの数を超えた場合に特典が付与されるため、一度に多くの対価を消費する連続抽選による特典付与を優遇しつつも、単発抽選による特典付与も行うことができ、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。

【0132】

また、第二実施形態では、蓄積値は、単発抽選においてレアリティが一定値未満のコンテンツが抽選された場合に蓄積される。

20

【0133】

この構成によれば、単発抽選によってレアリティが低いキャラクタが抽選された場合でも、プレイヤーに継続して単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

【0134】

また、第二実施形態では、蓄積値は、第二所定値に到達したことにより特典が付与されたとき、初期化される。

【0135】

この構成によれば、第一指示（単発抽選）に応じて特典が付与されたときに蓄積値が初期化されるため、当該第一指示による特典付与と、第二指示（連続抽選）による特典付与との公平性を持たせることができる。

30

【0136】

また、第二実施形態では、蓄積値は、単発抽選においてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されたとき、初期化される。

【0137】

この構成によれば、単発抽選においてレアリティが高いキャラクタが抽選されたときに蓄積値が初期化されるため、単発抽選の特典付与にゲーム性を持たせることができる。このため、単発抽選と、確実に特典が付与される連続抽選との何れを選択するかについて、戦略性を持たせることができる。

【0138】

また、第二実施形態では、抽選ゲームにおいてレアリティが一定値以上のコンテンツが抽選されることである。

40

【0139】

この構成によれば、抽選ゲームにおいてレアリティが高いキャラクタが抽選される特典が付与されるため、プレイヤーに連続抽選だけでなく単発抽選を実行するモチベーションを与えることができる。

【0140】

また、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーに対応付けて、第一指示に応じて第一所定値が蓄積される蓄積値を記憶する記憶手段50、プレイヤーから第一指示があった場合に第一所定数のアイテムを消費して抽選対象コンテンツ群から一のコンテンツを単発抽

50

選し、当該プレイヤーから第二指示があった場合に当該第一所定数よりも多い第二所定数のアイテムを消費して当該抽選対象コンテンツ群から二以上のコンテンツを連続抽選する抽選ゲームを実行する抽選手段56、蓄積値が第一所定値よりも大きい第二所定値に到達した場合にプレイヤーに第一特典を付与し、第二指示があった場合に当該プレイヤーに当該第一特典とは異なる第二特典を付与する付与手段58、として機能させる。

【0141】

この構成によれば、連続抽選では確実に第二特典を付与する一方で、単発抽選では蓄積値が第二所定値に到達したことに応じて第一特典を付与するため、単発抽選と連続抽選による特典付与に公平性を持たせることができる。これにより、プレイヤーに単発抽選を実行するモチベーションを与えることができ、もって、ゲームを活性化させることができる。

10

【0142】

- - - 変形例 - - -

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

【0143】

例えば、第一実施形態では、付与手段58は、第二指示があった場合には、確実に第二特典を付与する場合を説明したが、確実に第二特典を付与しなくてもよい。例えば、付与手段58は、第二指示があった場合に、第一指示に応じて第一特典が付与される所定確率（例えば10%）よりも高い確率（例えば90%）で第二特典を付与することとしてもよい。

20

【0144】

また、付与手段58は、特典を付与する毎に、特典を変更することとしてもよい。例えば、付与手段58は、抽選回数を増加する特典を付与した後の抽選ゲームでは、レアリティが一定値以上のキャラクタが抽選される特典を付与してもよい。この変更は、予め定められた順番で変更してもよいし、ランダムに変更してもよい。

【0145】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、付与手段58は、第一指示に応じて第一所定値（例えば1）が蓄積値に蓄積される場合を説明したが、第一所定値は可変であってもよい。例えば、付与手段58は、第一指示で有償アイテム（有償石）が消費される場合には蓄積値に2を加算し、第一指示で無償アイテム（無償石）が消費される場合には蓄積値に1を加算する。また、例えば、付与手段58は、第一指示による単発抽選でレアリティが一定値以上のキャラクタが抽選された場合には蓄積値に1を加算し、当該単発抽選でレアリティが一定値未満のキャラクタが抽選された場合には蓄積値に2を加算する。

30

【0146】

また、第二実施形態では、付与手段58は、第一指示に応じて蓄積値が第二所定値に到達したことにより第一特典を付与する場合を説明したが、プレイヤーによる蓄積値の消費を伴う第一指示に基づいて、第一特典を付与することとしてもよい。すなわち、付与手段58は、蓄積値が第二所定値に到達している場合でも、プレイヤーから蓄積値の消費を伴わない第一指示があったときは、第一特典を付与しないこととしてもよい。なお、第一受付手段52は、蓄積値が第二所定値に到達していることを条件として、蓄積値の消費を伴う第一指示を受け付け可能とする。

40

【0147】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、蓄積値は、ポイントである場合を説明したが、ゲームアイテムや当該ゲームアイテムのカケラ、コイン等であってもよい。

【0148】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツがキャラクタである場合を主に説明したが、武器や防具等のアイテム、カード、アバター、コイン、ポイント等であっても

50

よい。

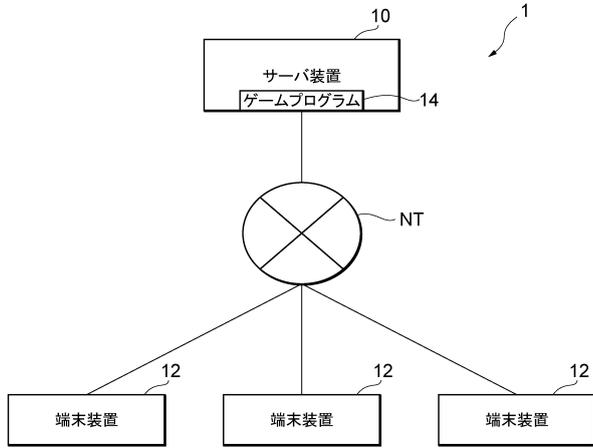
【符号の説明】

【0149】

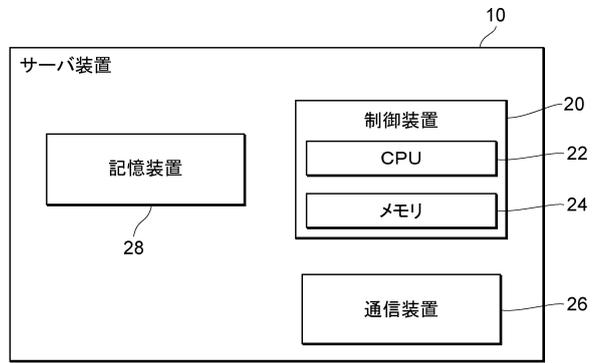
10 ...サーバ装置(コンピュータ)、12 ...端末装置、50 ...記憶手段、56 ...抽選手段、58 ...付与手段

【図面】

【図1】



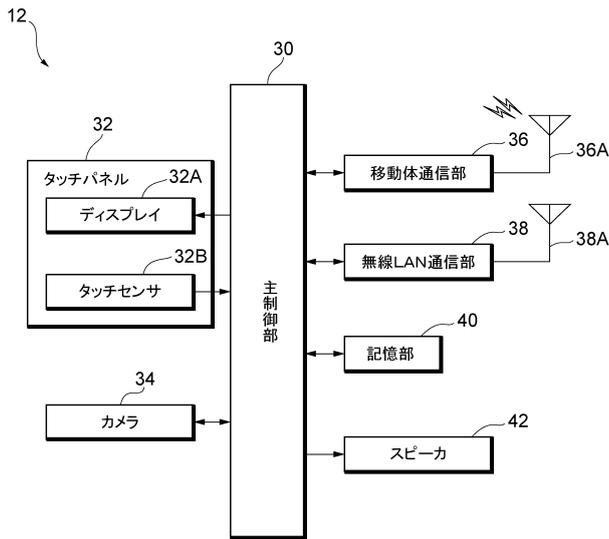
【図2】



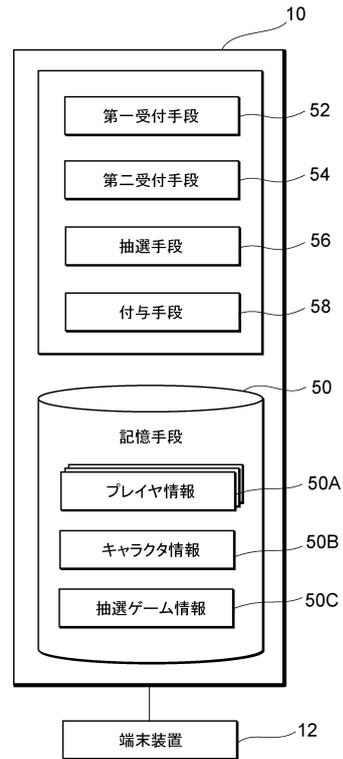
10

20

【図3】



【図4】

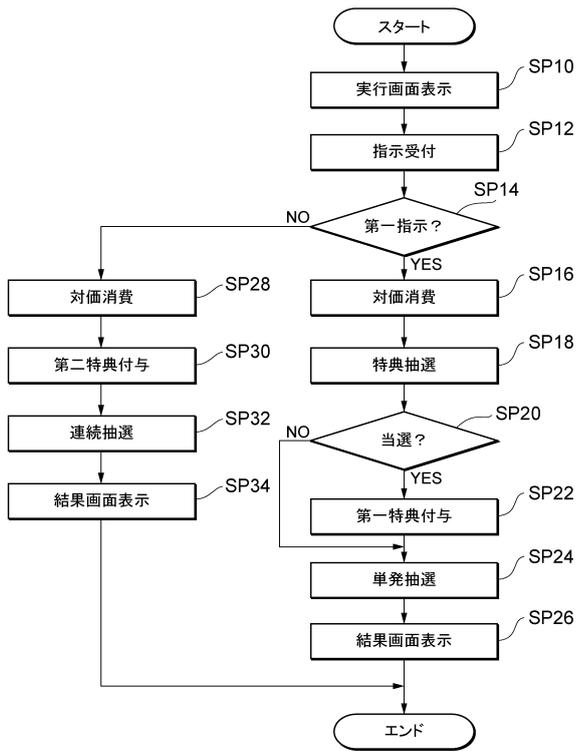


30

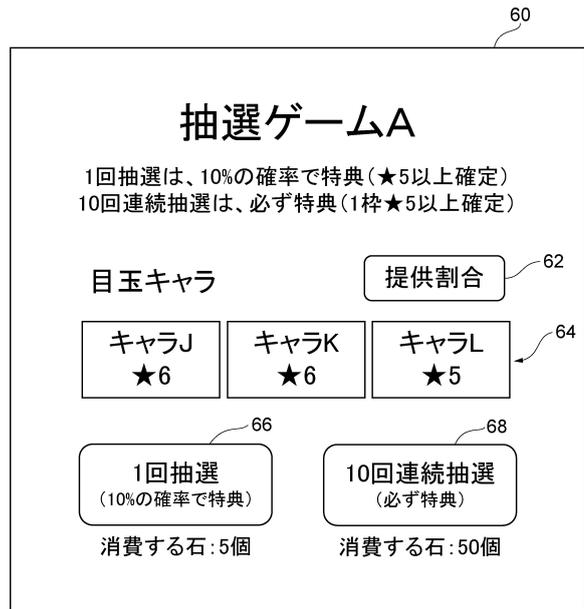
40

50

【 図 5 】



【 図 6 】



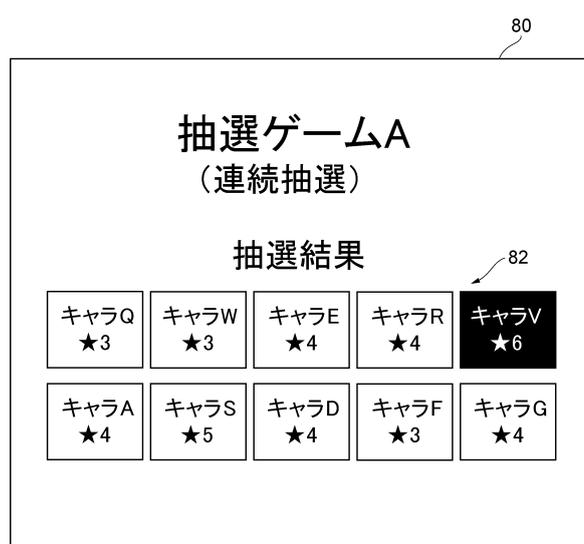
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

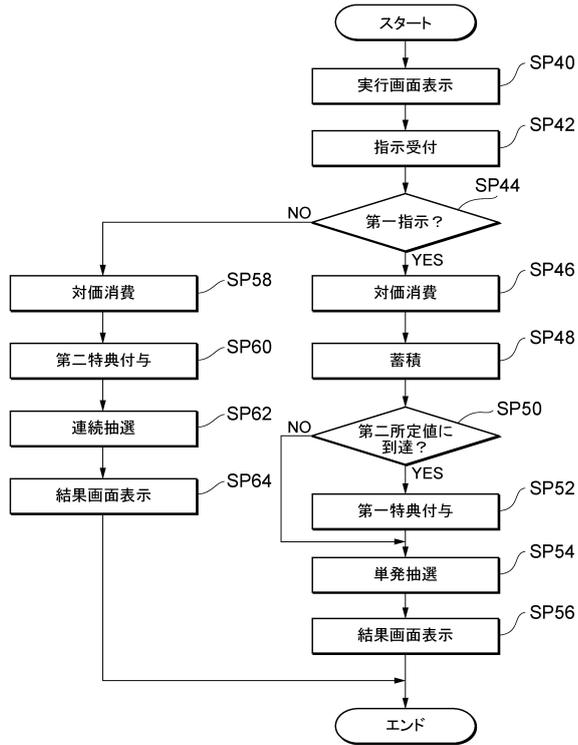


30

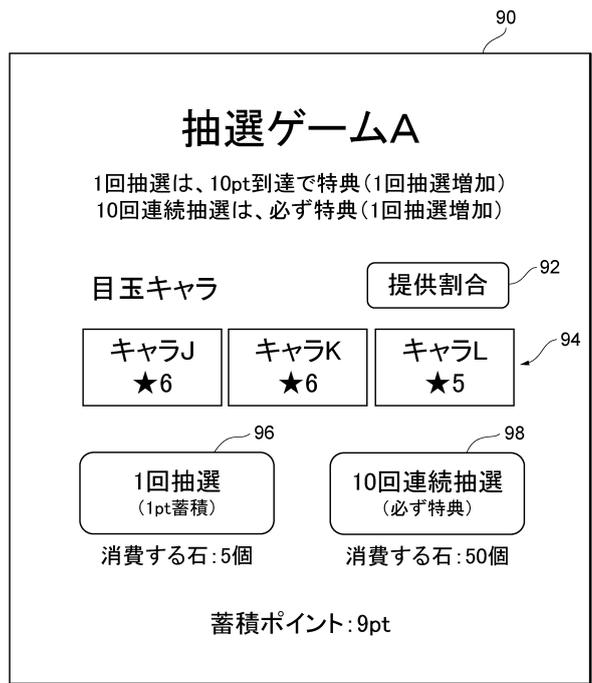
40

50

【図 9】



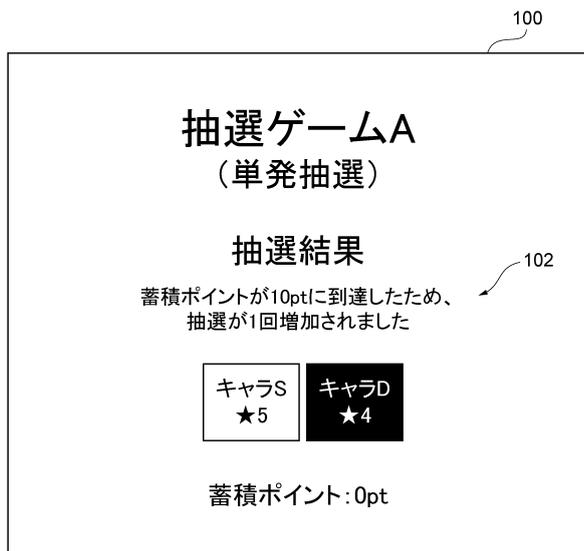
【図 10】



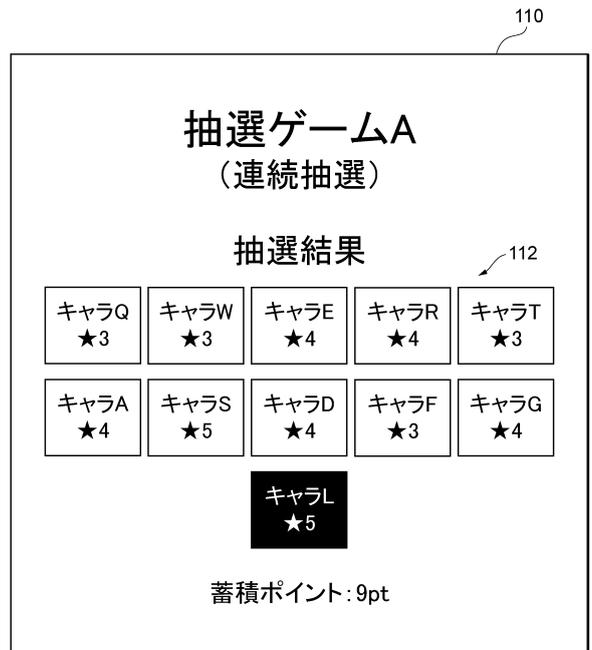
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50