

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6692885号
(P6692885)

(45) 発行日 令和2年5月13日(2020.5.13)

(24) 登録日 令和2年4月17日(2020.4.17)

(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 13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79		
G 0 6 Q 50/10	(2012.01)	G 0 6 Q	50/10		

請求項の数 7 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2018-244214 (P2018-244214)	(73) 特許権者	308033283 株式会社スクウェア・エニックス 東京都新宿区新宿六丁目27番30号
(22) 出願日	平成30年12月27日(2018.12.27)	(74) 代理人	100160370 弁理士 佐々木 鈴
審査請求日	平成30年12月27日(2018.12.27)	(72) 発明者	佐藤 泰弘 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株 株式会社スクウェア・エニックス内
		審査官	古川 直樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム及びゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのゲームプログラムであって、

前記サーバに、

前記ユーザの操作に基づいて複数のゲーム内要素から少なくとも1つのゲーム内要素を抽出する抽出機能と、

該抽出機能により抽出したゲーム内要素を前記ユーザに付与する付与機能と、

該付与機能により付与したゲーム内要素を制御してユーザをゲーム課題に挑戦させ、ゲーム課題をクリアしたクリア回数及び敗北した非クリア回数を記憶する課題挑戦機能と、

10

を実現させ、

前記抽出機能では、前記課題挑戦機能により記憶したゲーム課題に対する非クリア回数または非クリア回数およびクリア回数の比に関する情報に基づき、敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特性に対して有利なゲーム内要素の排出率および/または敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特殊スキルに対して有利な特殊スキルを有したゲーム内要素の排出率を高く設定する機能を、

実現させるためのゲームプログラム。

【請求項2】

前記抽出機能において、前記サーバに、前記ビデオゲーム内の所定の課題を前記ユーザがクリアできなかった非クリア回数が所定数を越えたか否かに基づいてゲーム内要素を抽

20

出させる請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記抽出機能において、前記サーバに、前記ビデオゲーム内の所定の課題を前記ユーザが連続してクリアできなかった非クリア連続回数が所定数を越えたか否かに基づいてゲーム内要素を抽出させる請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記抽出機能において、前記サーバに、前記ビデオゲーム内の所定の課題を前記ユーザがクリアできたクリア回数とクリアできなかった非クリア回数の比である非達成比率が所定比率を超えたか否かに基づいてゲーム内要素を抽出させる請求項 1 に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 5】

前記抽出機能において、前記サーバに、前記ユーザが前記ビデオゲーム内の所定の課題に挑戦した最終日時が所定日時を越えると判定したとき、該判定したゲーム内要素を除外してゲーム内要素を抽出させる請求項 1 から 4 の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記抽出機能において、前記サーバに、前記ゲーム内要素の属性及びスキルを参照してゲーム内要素を抽出させる請求項 1 から 5 の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能を有するサーバを備えるゲームシステムであって、

20

前記サーバが、

前記ユーザの操作に基づいて複数のゲーム内要素から少なくとも 1 つのゲーム内要素を抽出する抽出機能と、

該抽出機能により抽出したゲーム内要素を前記ユーザに付与する付与機能と、

該付与機能により付与したゲーム内要素を制御してユーザをゲーム課題に挑戦させ、ゲーム課題に対するクリア回数及び非クリア回数を記憶する課題挑戦機能と、
を実現させ、

前記抽出機能では、前記課題挑戦機能により記憶したゲーム課題に対する非クリア回数または非クリア回数およびクリア回数の比に関する情報に基づき、敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特性に対して有利なゲーム内要素の排出率および/または敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特殊スキルに対して有利なゲーム内要素の排出率を高く設定する機能を、

30

実現するゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム及びゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、スマートフォンやゲーム装置などにおいて、ユーザが選択するゲーム内のオブジェクト（例えば、プレイヤーキャラクタ等）と、敵オブジェクト（例えば、敵キャラクタ等）とが対戦するゲームが知られている。このようなゲームには、ユーザが選択したオブジェクト群（例えば、パーティ、ユニット等）と、敵オブジェクト群とが対戦をし、ユーザ側が勝利することにより、更に強い敵オブジェクトと対戦が可能となるものが知られており、強い敵オブジェクトに勝利するためには、ユーザが所有するオブジェクトを成長させてユーザのオブジェクトの能力値（例えば、攻撃力や防御力等）を高めていくことになる。しかしながら、ユーザが努力して所有するオブジェクトの能力値を高めたとしても、一般にオブジェクト毎に能力値の限界が予め設定されていることが多いことから、所有するオブジェクトでは強い敵オブジェクトに勝利することができない場合がある。

40

このような場合、新たにオブジェクトを入手する手段として、抽選システム（例えばガ

50

チャシステム)が知られているが、ガチャシステムによってもユーザが欲するオブジェクトが入手できない状況が続くとゲームへの関心が低下して離脱してしまう場合がある。

【0003】

また、ガチャシステム、すなわち所定の確率が付与された複数の被抽選キャラクタやアイテムからその確率に基づいて抽選を行うシステムとして、例えば、下記特許文献1に記載の技術が挙げられる。

【0004】

特許文献1には、複数のアイテム群と被選択確率とが対応付けされた確率情報を参照してアイテム群を選択する選択機能を有し、被選択対象であるアイテム群の被選択回数を含む選択結果に基づいて、次の選択で選択するアイテム群を制限することにより、システムを利用した際にプレイヤーが取得するアイテムが重複する可能性(すなわち、プレイヤーが過去に取得したアイテムを再度取得する可能性)を抑えることにより、趣向性を維持し且つ射幸性を抑える技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2018-111041号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載のゲームシステムは、過去に取得したアイテムが重複してしまうことを抑えることができに留まるため、必ずしも実際にプレイヤーが欲しているオブジェクト(例えば、アイテムやキャラクタ等)の抽選確率が上がるということにはつながらず、ゲームへの関心が低下する可能性があるという課題があった。

【0007】

本発明の少なくとも1つの実施形態の目的は、上記課題を解決し、ゲームへの関心の低下を防止することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

非限定的な観点によると、本発明の一実施例に係るゲームプログラムは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのゲームプログラムであって、前記サーバに、前記ユーザの操作に基づいて複数のゲーム内要素から少なくとも1つのゲーム内要素を抽出する抽出機能と、該抽出機能により抽出したゲーム内要素を前記ユーザに付与する付与機能と、該付与機能により付与したゲーム内要素を制御してユーザをゲーム課題に挑戦させ、ゲーム課題に対するクリア回数及び非クリア回数を記憶する課題挑戦機能と、を実現させ、前記抽出機能では、前記課題挑戦機能により記憶したゲーム課題に対する非クリア回数または非クリア回数およびクリア回数の比に関する情報に基づき、敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特性に対して有利なゲーム内要素の排出率および/または敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特殊スキルに対して有利な特殊スキルを有したゲーム内要素の排出率を高く設定する機能を、実現させることを主な特徴とする。

【0009】

非限定的な観点によると、本発明の一実施例に係るゲームシステムは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能を有するサーバを備えるゲームシステムであって、前記サーバが、前記ユーザの操作に基づいて複数のゲーム内要素から少なくとも1つのゲーム内要素を抽出する抽出機能と、該抽出機能により抽出したゲーム内要素を前記ユーザに付与する付与機能と、該付与機能により付与したゲーム内要素を制御してユーザをゲーム課題に挑戦させ、ゲーム課題に対するクリア回数及び非クリア回数を記憶する課題挑戦機能と、を実現させ、前記抽出機能では、前記課題挑戦機能により記憶したゲーム課題に対する非クリア回数または非クリア回数およびクリア回数の比に関する情報に基づき

、敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特性に対して有利なゲーム内要素の排出率および/または敗北したゲーム課題に出現したゲーム内要素の特殊スキルに対して有利なゲーム内要素の排出率を高く設定する機能を、実現することを主な特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本願の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームシステム及びゲームプログラムにおけるガチャ機能選択画面例を示す図。

10

【図2】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームシステムのハードウェア全体構成例を示す図。

【図3】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームサーバの構成例を示す図。

【図4】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームDBの構成例を示す図。

【図5】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する属性の相関図及び相関テーブル例を示す図。

【図6】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する標準ガチャ排出率テーブル例を示す図。

【図7】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する特別ガチャ排出率テーブル例を示す図。

20

【図8A】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームプログラムの全体動作例を示すフローチャート図。

【図8B】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームプログラムの全体動作例を示すフローチャート図。

【図9】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームプログラムの特別ガチャ機能動作例を示すフローチャート図。

【図10】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するキャラクタ情報テーブル例を説明するための図。

【図11】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するダンジョン情報テーブル例を説明するための図。

30

【図12】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ情報テーブル例を示す図。

【図13】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するダンジョン勝敗テーブル例を示す図。

【図14】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する課題別クリア結果テーブル例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の実施形態の例について図面を参照して説明する。なお、以下で説明する各実施形態の例における各種構成要素は、矛盾等が生じない範囲で適宜組み合わせ可能である。また、ある実施形態の例として説明した内容については、他の実施形態においてその説明を省略している場合がある。また、各実施形態の特徴部分に関係しない動作や処理については、その内容を省略している場合がある。さらに、以下で説明する各種フローを構成する各種処理の順序は、処理内容に矛盾等が生じない範囲で順不同である。

40

【0013】

[前提説明]

本発明の一実施の形態におけるゲームシステム1は、例えば、図2に示す如く、各種ビデオゲームデータを格納したゲームDB51に接続されたゲームサーバ50とユーザが操作するスマートフォン等の携帯端末10とをインターネット100等を介して接続し、ユ

ーザの所有する複数のオブジェクト（登場人物や味方モンスター等のキャラクタ）のうち、ユーザが選択したオブジェクト群により構成されたパーティと敵オブジェクト（又は敵オブジェクト群）とが剣等の武器、魔法、各種スキルなどを使って戦うものである。なお、本実施例によるビデオゲームとは、液晶などの表示画面に出力される内容に従ってプレイするコンピュータゲームの総称である。

【0014】

このゲームの形態としては、主にクエスト（課題）、ミッション（任務）、ダンジョン（迷宮探索）等と呼ばれる複数の所定の課題ゲームをユーザに提供し、オブジェクト群により構成されたパーティが、個々の課題ゲームに出現する1又は複数の敵キャラクタに勝利することにより課題達成（クリア）となり、より難易度の高い課題ゲームに進めるゲーム形態と、一つの課題ゲーム中に複数のステージを設けて、各ステージに出現する敵キャラクタに勝利することにより次ステージに進み、最終ステージの敵キャラクタに勝利することにより、各課題ゲームをクリアするゲーム形態がある。

10

【0015】

また、本実施例においては、課題ゲームを、敵キャラクタとの対戦ゲームとして説明するが、本発明の適用範囲はこれに限られるものではなく、例えば、各種アイテムの収集という課題ゲームであっても良く、更に、ダンジョンとは、一般に洞窟等の迷宮であって迷路のような複雑な構造のモンスターの巣窟を探索するゲーム形態であるが、迷路のような構造ではなくてもよく、陸地、洞窟、塔その他、達成条件が設定された仮想空間が設定された探索ゲームであっても良い。

20

【0016】

このようなゲームシステムにおいて、登場人物であるキャラクタ、キャラクタが用いる武器・防具・装飾品等の装備、回復力・属性ダメージ等のアイテム、各種結晶・石材・液体・皮等の素材、各種能力であるアビリティ、敵キャラクタ等のゲーム内要素は、広義の概念としてオブジェクト（object）と呼ばれる。後述の実施例においては、オブジェクトの例としてキャラクタを挙げて実施例を説明するが、キャラクタに限られるものではなく、装備、アイテム、素材、アビリティ等にも適用することができる。

【0017】

キャラクタは、キャラクタ強さの段階を表すキャラクタレベルが設定され、このキャラクタレベルは、キャラクタが敵モンスター等とのバトルに勝利する等の課題ゲームをクリアすることによって得られる経験値が所定値に達したときに上位のキャラクタレベルに昇格して成長するように構成されており、各々キャラクタレベルに応じて攻撃力・防御力・HP・MP等の各パラメータ値が設定され、キャラクタレベルが上がるに応じて各種パラメータ値も上がるように設定される。

30

【0018】

また、キャラクタを含むオブジェクトは、固有の特性を有し、この特性には、一定の攻撃に対する耐性などの特殊スキルや、ある事物に属する性質や特徴を表す属性が含まれる。この属性は、例えば、図5(a)に示す火属性・木属性・土属性・水属性等が挙げられ、例えば、「火属性」は「水属性」に弱い「木属性」に強い等の性質や特徴を表す要素である。

40

【0019】

本実施例によるキャラクタは、ゲーム進行中に所定の確率が付与された複数の被抽出（抽選）キャラクタからその確率に基づいて抽出（抽選）される抽出機能と抽出されたキャラクタをユーザに付与する付与機能を有するガチャ機能により付与されるものであって、ユーザは、抽出（抽選）されたキャラクタを任意の課題ゲームに参加する戦士等として選択し、戦闘等の課題ゲームを進行することによって、キャラクタの経験値を上げ、当初はLv1だったキャラクタレベルを予め設定された上限のキャラクタレベル（例えば、Lv100）に上げることができ、このLv上限は前述のキャラクタ毎に設定されている。

【0020】

[実施例1]

50

〔構成〕

さて、本実施例によるゲームシステム1の全体概略構成は、例えば、図2に示す如く、後述する各種ゲームデータを格納したゲームDB（データベース）51と、該ゲームDB51に接続されたゲームサーバ50と、ユーザが操作するスマートフォン等の携帯端末10と、該ゲームサーバ50と複数の携帯端末10とを接続する通信ネットワークであるインターネット100とから構成される。

【0021】

前述のゲームサーバ50は、一般のコンピュータシステムであって、例えば図3に示す如く、OS・各種プログラム・各種データを記憶する磁気ディスク記憶装置等の記憶部50cと、該記憶部50cに格納したプログラム及びデータ等を一時的に格納して任意の処理を実行する際に参照されるメインメモリ等のメモリ部50dと、インターネット100と通信するためのインタフェースである通信部50bと、これら記憶部50c・メモリ部50d・通信部50bその他接続機器（ディスプレイ・キーボード・マウスその他：図示せず）を制御するCPUである制御部50aとを備える。

10

【0022】

前述の携帯端末10は、一般のスマートフォンやタブレット端末等のユーザが携帯可能なコンピュータ機器であって、OS・各種プログラム・各種データを記憶するストレージ部と、該ストレージ部に格納したプログラム及びデータ等を一時的に格納して任意の処理を実行する際に参照されるメモリ部と、インターネット100と通信するためのインタフェースである通信部と、タッチパネル方式のディスプレイ部と、これらストレージ部・メモリ部・通信部・ディスプレイ等を制御するCPUである制御部とを備える。

20

【0023】

前述のゲームDB51は、図4に示す如く、ゲームに参戦するユーザの個人情報及び進行中のゲームに関するユーザ特有のユーザ情報（ユーザID、ハンドル名等）を格納するユーザ情報テーブル51aと、ユーザがガチャ機能等によって取得した（所有した）キャラクタ・このキャラクタのレベル・装備等の情報等を格納するユーザ所有オブジェクト情報テーブル51iと、各種課題ゲームのプログラム等を格納する課題ゲーム記憶部51bと、ゲームに参戦する多数のキャラクタの情報（オブジェクトID、キャラクタ名、外観、属性、レベル毎のパラメータ値、特殊スキル等）を格納するキャラクタ情報テーブル51dと、課題ゲームとして設定されたダンジョンに出現する敵キャラクタの情報（ダンジョンID、オブジェクトID、キャラクタ名、属性、レベル、パラメータ値、特殊スキル等）を格納するダンジョン情報テーブル51gと、任意のパーティがダンジョンに挑戦したときの勝ち（達成）回数と負け（非達成）回数、連続敗北回数、最終挑戦日時等の情報を格納するダンジョン別勝敗テーブル51hと、キャラクタ同士が対戦したときの属性相互間の有利か不利の関係情報を格納する属性相関テーブル51jと、標準的なガチャ機能によるキャラクタ別のガチャ排出率を格納した標準ガチャ排出率テーブル51eと、所定の特性を有するオブジェクトを標準ガチャ排出率テーブル51eよりも高く排出するよう設定した抽選排出率を属性（特性）別に複数格納する特別ガチャ排出率テーブル51fとを備える。

30

【0024】

なお、広義には、前述のダンジョン別勝敗テーブル51hは課題に対して挑戦した結果情報を格納する意味で課題挑戦結果情報テーブル、属性相関テーブル51jは属性に限らずオブジェクト間の関係を表す情報を格納する意味で相関テーブル、キャラクタ情報テーブル51dは課題ゲームに出現するオブジェクトに関する情報を格納する意味で出現オブジェクト情報テーブルとも呼ぶこともできる。

40

【0025】

なお、実際のゲームDB51は、装備・アイテム・素材・アビリティ等のゲーム進行に必要な各種情報等も格納するものであるが、本実施例においては理解を容易にするために省略する。

【0026】

50

前述のキャラクタ情報テーブル5 1 dは、複数のオブジェクトIDに対応したキャラクタ名に対する外観（映像）・属性・Lv・パラメータ値・特殊スキル等を格納し、ゲーム進行による経験値取得に応じてレベルアップした際に各種パラメータを呼び出してゲーム進行中のキャラクタに設定するためのものである。

例えば、キャラクタ情報テーブル5 1 dは、図1 0に示す如く、キャラクタIDが1 0 0 0 1であってキャラクタ名がキャラクタAの属性が火、Lv 1の攻撃力が5 0・防御力が2 0・HPが1 5 0、Lv 2の攻撃力が5 5・防御力が2 5・HPが2 0 0の如く登録されている。

【0 0 2 7】

前述のダンジョン情報テーブル5 1 gは、課題ゲームとして設定されたダンジョンID 10
毎に出現する敵キャラクタの情報（オブジェクトID、キャラクタ名、属性、レベル、パラメータ値、特殊スキル等）を格納し、ユーザがダンジョンに挑戦するときに呼び出されるものであって、図1 1に示す如く、ダンジョンIDがD 0 1 2 3の火のダンジョンにおいては、オブジェクトIDが1 0 0 0 8～1 0 0 1 3のキャラクタH、I、J、K、L、Mが出現キャラクタとして登録され、木のダンジョンにおいては、オブジェクトIDが1 0 0 1 4～1 0 0 1 9のキャラクタN、O、P、Q、R、Sが出現キャラクタとして登録される。

【0 0 2 8】

ダンジョン別勝敗テーブル5 1 hは、任意のパーティがダンジョンに挑戦したときの勝ち（達成・クリア）回数と負け（非達成・ノンクリア）回数、連続敗北回数、最終挑戦日 20
時等の情報を格納するものであって、図1 3に示す如く、例えばダンジョンIDがD 0 1 2 3のダンジョンにパーティID P 0 0 1が挑戦したときの結果として、勝ちが1 0回、負けが2回であって、このダンジョンに連続して敗北した回数は2回、最終挑戦日時は2 0 1 8 / 1 1 / 1の2 2 : 0 0である。

なお、本出願による課題ゲームの達成（クリア）とは、一つのバトル等の課題を達成（クリア）したことや、複数バトルから成る複数ステージ全てのダンジョンとしての課題を達成（クリア）したことに加え、複数ダンジョン等の組み合わせによる何らかの課題を達成（クリア）することも含むものである。

【0 0 2 9】

このダンジョン別勝敗テーブル5 1 hは、図示した例に限られるものではなく、課題に 30
対して挑戦した結果情報を格納するテーブルであれば良く、ダンジョンを1ステージで構成せず、複数ステージにより構成し、各ステージに出現する敵キャラクタに勝利するごとに次ステージに進み、最終ステージの敵キャラクタに勝利することにより、課題ゲームをクリアするステージ形態ゲーム（複数ステージ形態ゲームと呼ぶ）の場合は、各ステージに水中（水属性）等の属性があれば、図1 3のダンジョンIDをそのステージ形態のIDに代えることや、ステージ形態自体に属性が付与されていない場合は、ダンジョンIDを各ステージに出現する複数モンスターの多数属性のIDに代えることによって、課題に対する挑戦結果情報を格納しても良い。

【0 0 3 0】

属性相関テーブル5 1 jは、ユーザの選択したキャラクタと、敵キャラクタとが対戦し 40
たときの属性相互間の有利か不利かの属性によるキャラクタ間の関係情報を格納するものであって、図5（a）に示す矢印の始点の属性が矢印の終点の属性に対して攻撃をしたときに有利であることを示し、逆に、矢印の終点の属性は矢印の始点の属性に対して攻撃をしたときに不利であることを示す。具体的には、図5（b）に示す如く、属性相関テーブル5 1 jには、例えば、攻撃側のキャラクタの属性が火である場合に、被攻撃側の属性が火又土であれば特に有利な効果は発揮しないが、被攻撃側の属性が木であれば攻撃力が2倍になるため有利であり、被攻撃側が水であれば攻撃力が2分の1になるため不利である、の如く登録されている。

【0 0 3 1】

前述の標準ガチャ排出率テーブル5 1 eは、通常の無料又は有料のガチャ機能によるキ 50

ヤラクタ抽選時に参照されるものであって、例えば図6に示す如く、レアなキャラクタA、B、C、Dの排出率（確率情報＝抽出率）が0.1%、次にレアなキャラクタE、Fの排出率が5%の如く、よりレアなキャラクタの排出率が低く、一般のキャラクタの排出率が高く、全キャラクタ合計で100%となるように設定されている。

【0032】

特別ガチャ排出率テーブル51fは、所定特性を有するオブジェクトを標準ガチャ排出率テーブル51eよりも高く排出するよう設定した排出率（確率情報＝抽出率）を属性別に複数格納するものであって、図7(a)に示す如く、例えば火属性を高確率で排出する特別ガチャ排出率テーブルにおいては、火属性でレアなキャラクタであるキャラクタAの排出率が（標準排出率に比して高い）10%、他の属性のレアなキャラクタB、C、Dを標準ガチャ排出率テーブル51eと同様の0.1%、火属性で次にレアなキャラクタであるキャラクタEの排出率が15%、他の属性で次にレアなキャラクタFの排出率が標準ガチャ排出率テーブル51eよりも低い2%、全キャラクタで合計100%となるように設定されている。

10

この特別ガチャ排出率テーブルは、属性別に複数格納され、図7(b)に示すように木属性のキャラクタを標準排出率に比して高い高確率で排出するものなども格納されている。

【0033】

[動作]

次に本実施例によるゲームシステム及び方法の動作を説明する。本実施例によるゲームシステム1は、ユーザの選択したキャラクタにより構成されるパーティが任意のダンジョンに挑戦し、敵キャラクタと対戦をするゲームを実行するものであって、ゲームの全体動作は、図8Aに示した各ステップを携帯端末10の制御部とゲームサーバ50の制御部50aとがゲームDB51を参照してゲーム実行を制御する。

20

【0034】

ステップS801：ユーザ操作によってゲーム開始が指示されたとき、携帯端末10が、ゲームのトップ画面（クエスト・ミッション・ダンジョン等の複数の課題ゲームのアイコンを含む画面）をディスプレイに表示し、ユーザに対して開始する課題ゲームの選択を促すステップ。

ステップS803：携帯端末10が、該ステップS801により表示されたトップ画面からユーザが選択したアイコンがダンジョンの開始が否かを判定し、ゲームサーバ50にダンジョン開始を通知するステップ。

30

ステップS805：該ステップS803により通知を受けたゲームサーバ50が、該ステップS803によりダンジョン開始が選択されたと判定したとき、ダンジョン進行処理を開始し、任意のダンジョンを実行するステップ。

【0035】

ステップS806：ゲームサーバ50が、ステップS805によりダンジョンの実行が終了したと判定したとき、ダンジョンに挑戦したパーティの勝ち（達成）及び負け（非達成）、挑戦日時等の情報を含む挑戦結果情報をダンジョン別勝敗テーブル51hに格納し、S803に戻るステップ。

40

ステップS809：ゲームサーバ50が、該ステップS803によりダンジョン開始が選択されていないと判定したときにガチャ機能の開始を選択したか否かを判定するステップ。

【0036】

ステップS823：ゲームサーバ50が、該ステップS809によりガチャ機能開始が選択されていないと判定したとき、ユーザによりゲーム終了が選択されたか否かを判定し、終了が選択されたと判定したときに処理を終了し、終了が選択されていないと判定したときに前述のステップS803に戻るステップ。

【0037】

ステップS811：前述のステップS809においてガチャ機能開始が選択されている

50

と判定したとき、図 1 に示す有料ガチャ画像 3 1 と無料ガチャ画像 3 2 を選択する携帯端末画面 3 0 を表示し、課金を要する有料ガチャか無料ガチャかのユーザ選択の選択を促し、その結果を判定し、無料ガチャと判定したときに無料ガチャを実行するステップ S 8 1 3 に移行するステップ。

【 0 0 3 8 】

ステップ S 8 1 5 : 前述のステップ S 8 1 1 により有料ガチャが選択されたと判定したとき、例えば、ダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h に格納した挑戦結果情報が所定の条件を満足しているか否かを判定するステップ。この所定の条件とは、本実施例の場合、例えば、ダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h に格納した挑戦結果情報に負け回数が値「 1 」以上であることに加え、勝ち回数が値「 0 」であることが挙げられる。

10

なお、挑戦結果情報に負け回数が値「 1 」以上であることを基礎条件とする理由は、負けたことがなく、必ずしも実際にプレイヤーが欲しているオブジェクト（アイテムやキャラクタ）の抽選確率を上げる必要が無いためである。

ステップ S 8 1 7 : ステップ S 8 1 5 により標準ガチャが選択されたと判定したとき、図 6 に示した標準ガチャ排出率テーブル 5 1 e を参照してキャラクタの抽選を実行するステップ。

【 0 0 3 9 】

ステップ S 8 1 9 : ステップ S 8 1 5 により特別ガチャが選択されたと判定したとき、図 7 に示した特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f を参照し、キャラクタの抽選を実行するステップ。

20

ステップ S 8 2 1 : 前述のステップ S 8 1 7 及びステップ S 8 1 9 に続き、これらステップらより抽選されたキャラクタをゲーム DB 5 1 のユーザ所有オブジェクト情報テーブル 5 1 i に格納してガチャ結果を反映させ、ステップ S 8 2 3 に移行するステップ。

【 0 0 4 0 】

このように本実施例によるゲームシステム 1 は、ユーザに対して図 1 に示す有料ガチャ画像 3 1 中の特別ガチャバナー 3 1 b による特別ガチャが選択されたととき、敗北しているダンジョンの出現オブジェクトの特性に対して有利なキャラクタ（すなわちユーザがゲームを進める上で重要度の高いキャラクタ）の排出率が高く設定された抽選を実行する。

【 0 0 4 1 】

前述のステップ S 8 1 9 による特別ガチャ機能の実行の詳細は、図 9 に示す如くゲームサーバ 5 0 の制御部 5 0 a がゲーム DB 5 1 を参照して次の各ステップを実行する。

30

ステップ S 9 0 2 : 制御部がダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h に格納したダンジョン挑戦結果の情報を参照し、ダンジョン毎の勝ち回数及び負け回数を抽出するステップ。

ステップ S 9 0 3 : 前述のステップ S 8 1 9 において特別ガチャが選択されたと判定したとき、ダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h を参照して、勝ち回数がゼロのダンジョンのうち、負け回数が所定以上且つ最多のダンジョンを抽出するステップ。

【 0 0 4 2 】

ステップ S 9 0 4 : 上記ステップ S 9 0 3 により抽出した勝ち回数がゼロ且つ負け回数が最多のダンジョンに出現するキャラクタの属性情報をダンジョン情報テーブル 5 1 g を参照して抽出するステップ。

40

ステップ S 9 0 5 : 上記ステップ S 9 0 4 により抽出した出現キャラクタの属性のうち、最多の属性に対して有利な属性を属性相関テーブル 5 1 j を参照して抽出するステップ。例えば、最多の属性が木属性であった場合には、属性相関テーブル 5 1 j を参照し、木属性に対して有利な火属性が有利になるため、火属性を抽出する。

【 0 0 4 3 】

ステップ S 9 0 6 : 上記ステップ S 9 0 5 により抽出した有利な属性を有するキャラクタの排出率が高くなる特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f を選択するステップ。このステップは、例えば、ステップ S 9 0 5 で有利な属性として火属性を抽出した場合、図 7 (a) に示す如く、火属性が標準ガチャ排出率テーブル 5 1 e よりも高確率で排出される特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f を選択する。

50

【0044】

ステップS907：上記ステップS906により選択した特別ガチャ排出率テーブル51fを使用したガチャ機能を実行するステップ。

ステップS908：上記ステップS907のガチャ機能を実行した抽選結果（当選）のキャラクタを決定するステップ。

【0045】

このように本実施例によるゲームシステムは、ゲームサーバ50が、特別ガチャが選択されたとき、ユーザの選択したパーティが敗北しているダンジョンに出現するキャラクタの属性に有利な属性のキャラクタの排出率が標準ガチャよりも高く設定された抽選を実行することにより、ユーザがゲームを進める上で重要度の高いキャラクタを入手することができる可能性が高くなるため、ユーザのゲームへの関心低下を防止することができる。また、ユーザがダンジョンの敗北により難易度の高いダンジョンに挑戦できないためにゲームから離脱してしまうということを防止することができる。

【0046】

なお、前述の本実施例においては、オブジェクトの一例としてガチャ対象をキャラクタとした例を説明したが、オブジェクトは、キャラクタに限られるものではなく、武器・防具・装飾品等の装備、回復力・属性ダメージ等のアイテム、各種結晶・石材・液体・皮等の素材、各種能力であるアビリティ等であっても良い。

【0047】

[実施例2]

前述の実施例においては、ダンジョンゲームの実行終了時の敵味方の属性間の有利、不利に基づいて特別ガチャにおいて高確率で排出するキャラクタを設定する例を示したが、本発明はこれに限られず、例えば、特殊スキルに基づいて高確率で排出するキャラクタを設定してもよい。すなわち、例えば図11のダンジョン情報テーブル51gにおいて、ダンジョンIDがD0123の火のダンジョンに出現するキャラクタKは、即死攻撃（1回の攻撃で相手を戦闘不能にする）という特殊スキルを有しているが、これに対し、図10のキャラクタ情報テーブル51dのキャラクタCは、即死回避（即死攻撃を無効とする）という特殊スキルを有しているため、キャラクタCはキャラクタKに対して有利であり、このような有利、不利の関係を示したテーブルを別途設けて、特別ガチャにおいて高確率で排出するキャラクタとして設定してもよい。

【0048】

このように本実施例によるゲームシステムは、特別ガチャが選択されたとき、ユーザの選択したパーティが敗北しているダンジョンに出現するキャラクタの特殊スキルに対して有利な特殊スキルを有するキャラクタの排出率が標準ガチャよりも高く設定された抽選を実行することにより、ユーザがゲームを進める上で重要度の高いキャラクタを入手することができる可能性が高くなるため、ユーザのゲームへの関心低下を防止することができる。また、ユーザがダンジョンの敗北により難易度の高いダンジョンに挑戦できないためにゲームから離脱してしまうということを防止することができる。

【0049】

[実施例3]

前述の実施例においては、ダンジョンゲームに対する図8AにおけるステップS815の所定条件を、ダンジョン別勝敗テーブル51hに格納した挑戦結果情報に負け回数が値「1」以上であることによって所定条件を満足するか否かを判定する例を示したが、これに限られず、例えば図13のダンジョン別勝敗テーブル51hを参照して敗北回数が一定以上（例えば3回以上）となる場合に所定条件を満たし、一定以上に達したダンジョンに出現する敵キャラクタの属性または特殊スキルに対して有利な属性または特殊スキルを有するキャラクタの排出率を高く設定した特別ガチャ機能を実行するようにしてもよく、また、敗北回数ではなく一定の敗北率となったダンジョンに出現する敵キャラクタの属性又は特殊スキルに対して有利な属性又は特殊スキルを有するキャラクタの排出率を高く設定した特別ガチャ機能を実行するようにしてもよい。

【 0 0 5 0 】

また、対象となるダンジョンを抽出するときに、最終挑戦日時から一定期間以上経過したダンジョンについては、ユーザの関心が薄れていると考えられるため、最終挑戦日時が最近のもの、換言すれば挑戦日時が所定の日時数を越えたものを除くことを抽出条件に加えてもよい。

さらに前述の実施例においては、ダンジョン毎の勝敗をダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h に記録する例を説明したが、これに限られず、例えばダンジョンを構成する各ステージ毎に勝敗を記録したテーブルを別途設け、例えば勝利数がゼロのステージに出現する敵キャラクターに対して有利なキャラクターの排出率を高く設定した特別ガチャ機能を実行するようにしてもよい。

10

【 0 0 5 1 】

[実施例 4]

また、前述の各実施例においては、挑戦対象ゲームがダンジョンの場合の所定条件例を挙げたが、挑戦対象ゲームが、例えば各種アイテムを収集するという課題ゲームである場合には、図 1 4 に示す課題別クリア結果テーブルを参照し、前述の所定条件同様のよう

に判定しても良い。

また、前述の実施例においては、予め設定された特別ガチャ排出率テーブルを選択し、選択した特別ガチャ機能を実行する例を挙げたが、これに限られず、課題挑戦の結果に基づいて標準ガチャ排出率テーブルよりも任意のキャラクターの排出率が大きくなる特別ガチャ排出率テーブルをガチャ機能選択時に生成するようにしてもよい。

20

なお、所定条件を満たすダンジョンが複数ある場合には、例えば、水属性が高確率で排出される特別ガチャと火属性が高確率で排出される特別ガチャの 2 種類を図 1 の特別ガチャ選択画面に表示し、ユーザに選択させるように構成してもよい。

【 0 0 5 2 】

[実施例 5]

さらに、前述の各実施例においては、ダンジョンその他課題をゲームサーバ 5 0 側で実行する例を説明したが、本発明はこれに限られるものではなく、携帯端末 1 0 がゲーム毎（複数のバトルを含むダンジョンゲームや複数バトルを含むステージゲーム他）にゲームサーバ 5 0 から課題ゲームのソフトウェア及びデータをダウンロードしながらゲームを進

30

【 0 0 5 3 】

行させるシステム構成であっても良く、この場合、図 4 に示したユーザ所有オブジェクト情報テーブル 5 1 i と、キャラクター情報テーブル 5 1 d と、ダンジョン情報テーブル 5 1 g と、ダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h と、属性相関テーブル 5 1 j と、標準ガチャ排出率テーブル 5 1 e と、特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f とを必要に応じて予め携帯端末 1 0 のストレージ部に格納しておき、携帯端末 1 0 の制御部が前述実施例によるガチャ機能を実行するように構成しても良く、次の実施例では、標準ガチャ排出率テーブル 5 1 e 及び特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f をゲーム DB 5 1 に格納しているものとして説明する。

40

【 0 0 5 4 】

ステップ S 8 5 1 : ユーザ操作によってゲーム携帯端末 1 0 が、ゲームを起動してゲームサーバ 5 0 にゲームの開始をインターネット 1 0 0 を介して通知するステップ。

ステップ S 8 5 3 : 該ステップ S 8 5 1 によりゲーム開始を通知されたゲームサーバ 5 0 が、ゲーム開始に必要な各種ゲームプログラム及びデータを携帯端末 1 0 にダウンロードするステップ。

【 0 0 5 5 】

ステップ S 8 5 5 : 該ステップ S 8 5 3 により各種ゲームプログラム及びデータをダウ

50

ンロードした携帯端末10が、ゲームのトップ画面をディスプレイに表示し、複数アイコン(ワールド・アリーナ・クラフト等の基本課題ゲーム、期間限定のイベント課題ゲーム、ショップ・ガチャ・ユニット等のユーティリティ)によるユーザ指示を促すステップ。

ステップS857:携帯端末10が、該ステップS855におけるユーザ指示がダンジョン開始か否かを判定し、ダンジョン開始と判定したとき、ゲームサーバ50にダンジョンが指示されたことを通知するステップ。

【0056】

ステップS859:該ステップS857によりダンジョン開始を通知されたゲームサーバ50が、ゲームデータDB51からダンジョンゲームに必要なゲームプログラム及びデータを携帯端末10にダウンロードするステップ。

10

ステップS861:該ステップS859によりゲームプログラム及びデータダウンロードした携帯端末10が、ダンジョンゲームを実行するステップ。

【0057】

ステップS863:携帯端末10が、該ステップS861により実行したダンジョンゲームの結果である挑戦結果情報(ダンジョンに挑戦したパーティの勝ち[達成]及び負け[非達成]、挑戦日時等を含む)をダンジョン別勝敗テーブル51hに格納し、ステップS855に戻るステップ。

ステップS865:携帯端末10が、前述のステップS857によりユーザ指示がダンジョン開始でないと判定したとき、ユーザ指示がガチャ機能の開始指示か否かを判定し、ガチャ機能の開始指示であると判定したとき、ゲームサーバ50に対してガチャデータのダウンロードを指示するステップ。

20

【0058】

ステップS867:該ステップS865によりガチャデータのダウンロード指示されたゲームサーバ50が、ゲームDB51に格納したガチャデータ(例えば、標準ガチャ排出率テーブル51e及び特別ガチャ排出率テーブル51f)を携帯端末10にダウンロードするステップ。

ステップS869:該ステップS867によりガチャデータをダウンロードした携帯端末10が、例えば図1に示す有料ガチャ画像31と無料ガチャ画像32を選択する携帯端末画面30をディスプレイ上に表示し、課金を要する有料ガチャか無料ガチャかのユーザ選択の選択を促し、その結果を判定し、無料ガチャと判定したときに無料ガチャを実行するステップS871に移行するステップ。

30

【0059】

ステップS873:該ステップS869によりユーザ指示が有料ガチャと判定したとき、携帯端末10が、例えば、ダンジョン別勝敗テーブル51hに格納した挑戦結果情報が所定の条件を満足しているか否かを判定するステップ。この所定の条件とは、前述の実施例と同様に、例えば、ダンジョン別勝敗テーブル51hに格納した挑戦結果情報に負け回数が値「1」以上であることに加え、勝ち回数が値「0」且つ敗北回数が所定値を越えていることが挙げられ、挑戦結果情報に負け回数が値「1」以上であることを基礎条件とする理由は前述の実施例と同様である。

【0060】

ステップS875:前述のステップS873により標準ガチャが選択されたと判定したとき、図6に示した標準ガチャ排出率テーブル51eを参照してキャラクタの抽選を実行するステップ。

40

ステップS877:前述のステップS873により有料ガチャが選択されたと判定したとき、図7に示した特別ガチャ排出率テーブル51fを参照し、キャラクタの抽選を実行するステップ。

【0061】

ステップS879:前述のステップS875及びステップS877に続き、これらステップらより抽選されたキャラクタをゲームに反映させると共に、ゲームサーバ50にガチャ結果を送信するステップ。

50

ステップ S 8 8 1 : 携帯端末 1 0 が、前述のステップ S 8 6 5 においてユーザ指示がガチャ機能開始で無いと判定したとき、及び前述のステップ S 8 7 9 に続き、ゲームのトップ画面をディスプレイに表示し、複数アイコンによるユーザ指示を促し、ユーザ指示がゲーム終了指示か否かを判定し、ユーザ指示がゲーム終了指示でないと判定したときにステップ S 8 5 5 に戻り、ユーザ指示がゲーム終了指示と判定したときに処理を終了するステップ。

【 0 0 6 2 】

このように本実施例によるゲームシステムは、携帯端末 1 0 側にユーザ所有オブジェクト情報テーブル 5 1 i ・キャラクタ情報テーブル 5 1 d ・ダンジョン情報テーブル 5 1 g ・ダンジョン別勝敗テーブル 5 1 h ・属性相関テーブル 5 1 j を格納し、ゲームサーバ 5 0 側 (ゲーム D B 5 1) に標準ガチャ排出率テーブル 5 1 e 及び特別ガチャ排出率テーブル 5 1 f を格納し、携帯端末 1 0 が、ゲーム毎 (複数のバトルを含むダンジョンゲームや複数バトルを含むステージゲーム他) にゲームサーバ 5 0 から課題ゲームのソフトウェア及びデータをダウンロードしながらゲームを進行させ、ユーザに対して図 1 に示す有料ガチャ画像 3 1 中の特別ガチャバナー 3 1 b による特別ガチャが選択されたとき、敗北しているダンジョンの出現オブジェクトの特性に対して有利なキャラクタの排出率が高く設定された抽選を実行することによって、ユーザがゲームを進める上で重要度の高いキャラクタを入手することができる可能性が高くなるため、ユーザのゲームへの関心低下を防止することができる。さらに、ユーザがダンジョンの敗北により難易度の高いダンジョンに挑戦できないためにゲームから離脱してしまうということを防止することができる。

【 0 0 6 3 】

このように本実施例によるゲームシステムは、携帯端末 1 0 が、特別ガチャが選択されたとき、ユーザの選択したパーティが敗北回数又は敗北率が一定以上のダンジョンに出現するキャラクタの特殊スキルに対して有利な属性又は特殊スキルを有するキャラクタの排出率が標準ガチャよりも高く設定された抽選を実行することにより、ユーザのゲームへの関心低下を防止することができる。また、ユーザがダンジョンの敗北により難易度の高いダンジョンに挑戦できないためにゲームから離脱してしまうということを防止することができる。

【 0 0 6 4 】

[付記]

上述の実施形態の説明は、少なくとも下記発明を、当該発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

[1]

特性を有する複数オブジェクトの情報を格納するオブジェクト情報テーブル及びユーザにより選択された複数オブジェクトからなるパーティが挑戦する複数の課題ゲームを格納した課題ゲーム記憶部を含むゲームデータベースと、

該ゲームデータベースのオブジェクト情報テーブルに格納されたオブジェクトを任意のガチャ排出率 (抽出率) テーブルを参照した抽選によってユーザに提供するガチャ機能と、前記課題ゲームに対するパーティのゲーム進行を制御する制御機能と、前記パーティ毎の課題ゲームに対する課題達成 (課題クリア) 及び非達成 (課題ノンクリア) の結果を判定する結果判定機能とを実行するゲームサーバと、

該ゲームサーバと接続して課題ゲームを実行する携帯端末とを備えるゲームシステムであって、

前記ゲームデータベース及び又は携帯端末が、

前記課題ゲームの達成及び非達成に基づいて達成回数及び非達成回数を含む課題挑戦結果情報を格納する課題挑戦結果情報テーブルと、

前記オブジェクト毎の特性によるオブジェクト相互間における有利又は不利かを格納する相関テーブルと、

前記課題ゲームに出現するオブジェクトの特性を格納する出現オブジェクト情報テーブルと、

10

20

30

40

50

前記オブジェクト毎の抽選排出率（抽出率）を設定した標準ガチャ排出率テーブルと、
 所定オブジェクトの抽選排出率（抽出率）を前記標準ガチャ排出率テーブルよりも高く
 設定した特性別の複数の特別ガチャ排出率テーブルとを含み、

前記ゲームサーバ又は携帯端末が、

任意のパーティが課題ゲームに挑戦したときの課題達成及び非達成に基づいた達成及び
 非達成回数を前記課題挑戦結果情報テーブルに格納する第1ステップと、

前記ユーザによりガチャ機能が選択されたとき、前記課題挑戦結果情報テーブルに格納
 した課題挑戦結果情報が所定の条件を満足するか否かを判定する第2ステップと、

該第2ステップにおいて前記所定の条件を満足すると判定したとき、前記出現オブジェ
 クト情報テーブルを参照して前記任意の課題ゲームに出現する出現オブジェクトの特性を
 抽出する第3ステップと、 10

該第3ステップにより抽出した出現オブジェクトの特性に対して有利なオブジェクトを
 前記相関テーブルを参照して抽出する第4ステップと、

該第4ステップにより抽出した有利なオブジェクトの排出率が高くなる特別ガチャ排出
 率テーブルを選択する第5ステップと、

該第5ステップにより選択した前記特別ガチャ排出率テーブルを使用したガチャ機能を
 実行する第6ステップとを、

実行するゲームシステム。

[2]

前記ゲームサーバ又は携帯端末が、

前記第2ステップにおいて、任意の課題ゲームの前記非達成回数が所定数を越えたか否
 かを所定の条件として判定する [1] 記載のゲームシステム。 20

[3]

前記勝敗テーブルが任意の課題ゲームの非達成が連続した連続非達成回数を含み、

前記ゲームサーバ又は携帯端末が、

前記第2ステップにおいて、課題ゲームの前記連続非達成回数が所定数を越えたか否か
 を所定の条件として判定する [1] 記載のゲームシステム。

[4]

前記勝敗テーブルが任意の課題ゲームの達成回数に対する非達成回数とを対比した非達
 成比率を含み、 30

前記ゲームサーバ又は携帯端末が、

前記第2ステップにおいて、課題ゲームの前記非達成比率が所定比率を越えたか否かを
 所定の条件として判定する [1] 記載のゲームシステム。

[5]

前記課題挑戦結果情報テーブルが課題ゲーム毎にユーザが挑戦した最終挑戦日時を含み

、
 前記ゲームサーバ又は携帯端末が、前記第2ステップにおける所定の条件を満足した課
 題ゲームの最終挑戦日時が所定の日時数を越えるか否かを判定し、所定の日時数を越え
 ると判定したとき、前記任意の課題ゲームを除く他の課題ゲームに対する前記第2ステッ
 プを実行する [1] から [4] の何れかに記載のゲームシステム。 40

[6]

前記課題ゲームがゲーム環境により特性が設定された複数のダンジョンを含み、

前記課題挑戦結果情報テーブルが、前記ダンジョン別の任意の課題ゲームに対する達成
 回数及び非達成回数、又は前記ダンジョン別の連続非達成回数、又は前記ダンジョン別
 の非達成比率の何れかを格納する [2] から [5] の何れかに記載のゲームシステム。

[7]

前記特性が、オブジェクトの属性及び特別スキルを含む [1] から [6] の何れかに記
 載のゲームシステム。

[8]

特性を有する複数オブジェクトの情報を格納するオブジェクト情報テーブル及びユーザ 50

により選択された複数オブジェクトからなるパーティが挑戦する複数の課題ゲームを格納した課題ゲーム記憶部を含むゲームデータベースと、

該ゲームデータベースのオブジェクト情報テーブルに格納されたオブジェクトを任意のガチャ排出率（抽出率）テーブルを参照した抽選によってユーザに提供するガチャ機能と、前記課題ゲームに対するパーティのゲーム進行を制御する制御機能と、前記パーティ毎の課題ゲームに対する課題達成（課題クリア）及び非達成（課題ノンクリア）の結果を判定する結果判定機能とを実行するゲームサーバと、

該ゲームサーバと接続して課題ゲームを実行する携帯端末とを備え、

前記ゲームデータベース及び又は携帯端末が、

前記課題ゲームの課題達成及び非達成に基づいて達成回数及び非達成回数を含む課題挑戦結果情報を格納する課題挑戦結果情報テーブルと、 10

前記オブジェクト毎の特性によるオブジェクト相互間における有利又は不利か格納する相関テーブルと、

前記課題ゲームに出現するオブジェクトの特性を格納する出現オブジェクト情報テーブルと、

前記オブジェクト毎の抽選排出率（抽出率）を設定した標準ガチャ排出率テーブルと、

所定オブジェクトの抽選排出率（抽出率）を前記標準ガチャ排出率テーブルよりも高く設定した特性格の複数の特別ガチャ排出率（抽出率）テーブルとを含むコンピュータシステムが実行するゲームプログラムであって、

前記ゲームサーバ又は携帯端末に、 20

任意のパーティが課題ゲームに挑戦したときの達成及び非達成に基づいた達成及び非達成回数を前記勝敗テーブルに格納する第1機能と、

前記ユーザによりガチャ機能が選択されたとき、前記課題挑戦結果情報テーブルに格納した課題挑戦結果情報が所定の条件を満足するか否かを判定する第2機能と、

該第2機能において前記所定の条件を満足すると判定したとき、前記出現オブジェクト情報テーブルを参照して前記任意の課題ゲームに出現する出現オブジェクトの特性を抽出する第3機能と、

該第3機能により抽出した出現オブジェクトの特性に対して有利なオブジェクトを前記相関テーブルを参照して抽出する第4機能と、

該第4機能により抽出した有利なオブジェクトの排出率が高くなる特別ガチャ排出率テーブルを選択する第5機能と、 30

該第5機能により選択した前記特別ガチャ排出率テーブルを使用したガチャ機能を実行する第6機能とを、

実現させるためのゲームプログラム。

[9]

前記ゲームサーバ又は携帯端末に、

前記第2機能において、任意の課題ゲームの前記非達成回数が所定数を越えたか否かを所定の条件として判定させるための[8]記載のゲームプログラム。

[10]

前記勝敗テーブルが任意の課題ゲームの非達成が連続した連続非達成回数を含み、 40

前記ゲームサーバに、

前記第2機能において、課題ゲームの前記連続非達成回数が所定数を越えたか否かを所定の条件として判定させるための[8]記載のゲームプログラム。

[11]

前記勝敗テーブルが任意の課題ゲームの達成回数に対する非達成回数とを対比した非達成比率を含み、

前記ゲームサーバ又は携帯端末に、

前記第2機能において、課題ゲームの前記非達成比率が所定比率を越えたか否かを所定の条件として判定させるための[8]記載のゲームプログラム。

[12]

前記課題挑戦結果情報テーブルが課題ゲーム毎にユーザが挑戦した最終挑戦日時を含み

、
前記ゲームサーバ又は携帯端末が、前記第2ステップにおける所定の条件を満足した課題ゲームの最終挑戦日時が所定の日時数を越えるか否かを判定し、所定の日時数を越えると判定したとき、前記任意の課題ゲームを除く他の課題ゲームに対する前記第2ステップを実行させるための[8]から[11]何れかに記載のゲームプログラム。

[13]

前記課題ゲームがゲーム環境により特性が設定された複数のダンジョンを含み、

前記課題挑戦結果情報テーブルに、前記ダンジョン別の達成回数及び非達成回数、又は前記ダンジョン別の連続非達成回数、又は前記ダンジョン別の非達成比率の何れかを格納させるための[8]から[12]何れかに記載のゲームプログラム。 10

[14]

前記特性が、オブジェクトの属性及び特別スキルを含む[8]から[13]何れかに記載のゲームプログラム。

【符号の説明】

【0065】

10 携帯端末、30 携帯端末画面、31 有料ガチャ画像、

31a 通常ガチャバナー、31b 特別ガチャバナー、

32 無料ガチャ画像、50 ゲームサーバ、50a 制御部、

51 ゲームDB、51a ユーザ情報テーブル、51b 課題ゲーム記憶部、 20

51d キャラクタ情報テーブル、51e 標準ガチャ排出率テーブル、

51f 特別ガチャ排出率テーブル、51g ダンジョン情報テーブル、

51h ダンジョン別勝敗テーブル、100 インターネット

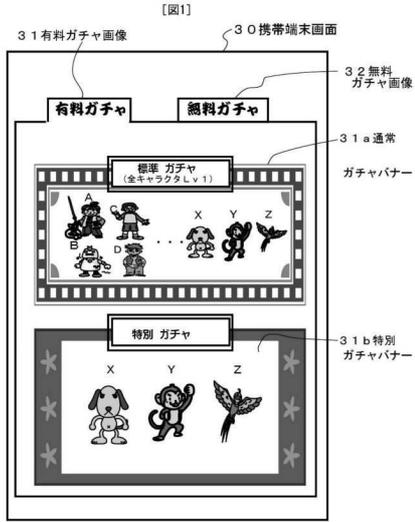
【要約】

【課題】ゲームへの関心の低下を防止するゲームシステム及び方法の提供。

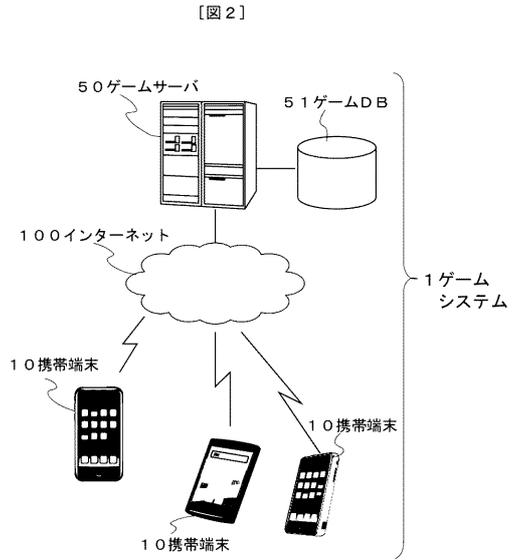
【解決手段】ゲームサーバ50がゲームDB51及び携帯端末10を用いてビデオゲームを進行させるゲームプログラムであって、携帯端末10を用いたユーザのプレイ状況に基づいて当該ユーザがゲームを進める上で重要度の高いキャラクタ等のゲーム内要素を判定し、この重要度の高いゲーム内要素に対して高抽出確率が設定された特別ガチャ排出率テーブル51fを参照してガチャ機能を実行し、このガチャ機能により抽出したゲーム内要素を前記ユーザに付与するゲームプログラム。 30

【選択図】図2

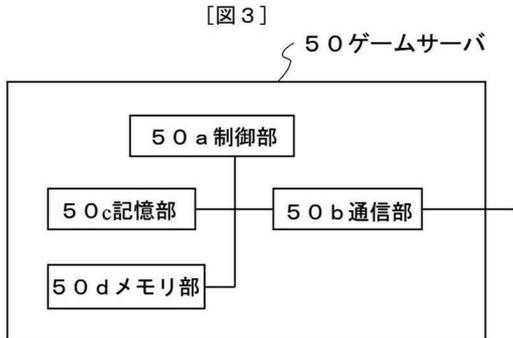
【図1】



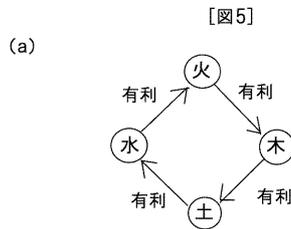
【図2】



【図3】



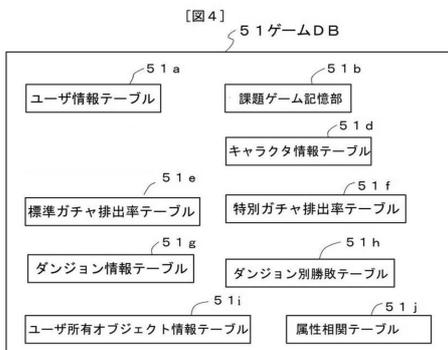
【図5】



(b) 属性相関テーブル51j

攻撃側属性	被攻撃側属性	属性効果	被攻撃側属性に対する攻撃側属性の有利/不利
火	火	なし	なし
火	木	攻撃2倍	有利
火	水	攻撃2分の1	不利
火	土	なし	なし
水	水	なし	なし
水	火	攻撃2倍	有利
水	土	攻撃2分の1	不利
水	木	なし	なし
木	木	なし	なし
木	土	攻撃2倍	有利
木	火	攻撃2分の1	不利
木	水	なし	なし
土	土	なし	なし
土	水	攻撃2倍	有利
土	木	攻撃2分の1	不利
土	火	なし	なし

【図4】



【 図 6 】

[図6]

51e標準ガチャ排出率テーブル

キャラクタ名(属性)	ガチャ排出率 (合計100%)
キャラクタA(火)	0.1%
キャラクタB(水)	0.1%
キャラクタC(木)	0.1%
キャラクタD(土)	0.1%
キャラクタE(火)	5%
キャラクタF(水)	5%
⋮	⋮

【 図 7 】

[図7]

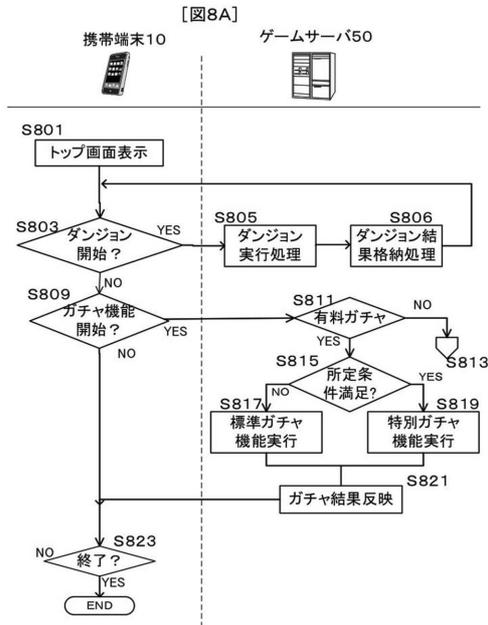
(a) 特別ガチャ排出率テーブル(火属性高確率)

キャラクタ名(属性)	ガチャ排出率 (合計100%)
キャラクタA(火)	10%
キャラクタB(水)	0.1%
キャラクタC(木)	0.1%
キャラクタD(土)	0.1%
キャラクタE(火)	15%
キャラクタF(水)	2%
⋮	⋮

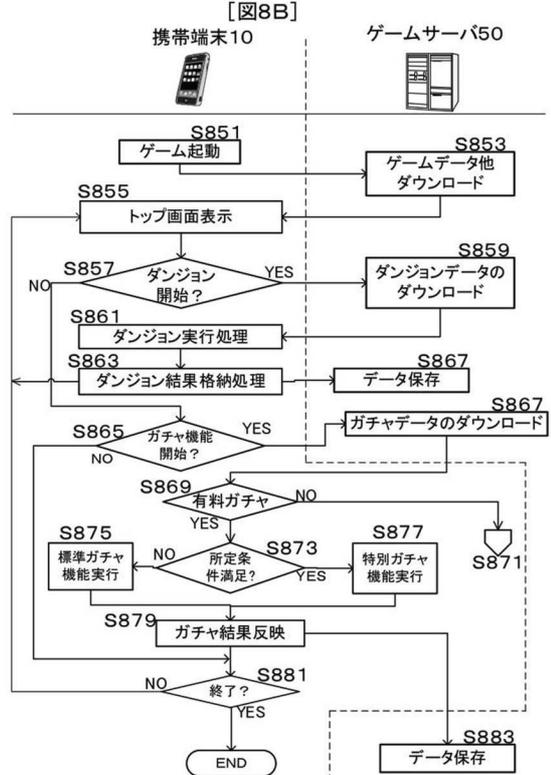
(b) 特別ガチャ排出率テーブル(木属性高確率)

キャラクタ名(属性)	ガチャ排出率 (合計100%)
キャラクタA(火)	0.1%
キャラクタB(水)	0.1%
キャラクタC(木)	10%
キャラクタD(土)	0.1%
キャラクタE(火)	2%
キャラクタF(水)	2%
⋮	⋮

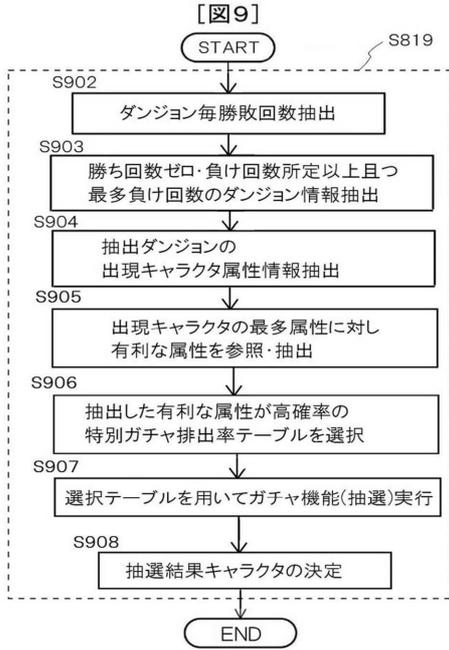
【 図 8 A 】



【 図 8 B 】



【図9】



【図10】

キャラクタ情報テーブル51d

オブジェクトID	キャラクタ名	外観	属性	LV	パラメータ値	特殊スキル	...
10001	キャラクタA		火	1	攻撃50 防御20 HP150 ...	毒無効	...
				2	攻撃55 防御25 HP200 ...		
					
10002	キャラクタB		水	1	攻撃50 防御30 HP140 ...	石化回避	...
				2	攻撃55 防御35 HP180 ...		
					
10003	キャラクタC		木	1	攻撃50 防御35 HP180 ...	即死回避	...
				2	攻撃55 防御40 HP210 ...		
					
10008	キャラクタX		土	1	攻撃50 防御20 HP150 ...	オート回復	...
				2	攻撃55 防御25 HP200 ...		
					
10009	キャラクタY		火	1	攻撃20 防御10 HP90 ...	なし	...
				2	攻撃25 防御15 HP120 ...		
					
10100	キャラクタZ		水	1	攻撃22 防御10 HP85 ...	なし	...
				2	攻撃27 防御15 HP115 ...		
					
...

【図11】

ダンジョン情報テーブル51g

ダンジョンID	ダンジョン名	ダンジョン出現キャラクタ					
		オブジェクトID	キャラクタ名	属性	LV	パラメータ値	特殊スキル
D0123	火のダンジョン	10008	キャラクタH	火	5	攻撃100 防御50 HP300 ...	なし
		10009	キャラクタI	火	5	攻撃120 防御60 HP400 ...	なし
		10010	キャラクタJ	火	5	攻撃100 防御50 HP350 ...	なし
		10011	キャラクタK	火	5	攻撃80 防御60 HP300 ...	即死攻撃
		10012	キャラクタL	土	5	攻撃50 防御30 HP300 ...	なし
		10013	キャラクタM	火	7	攻撃300 防御50 HP800 ...	なし
		10014	キャラクタN	木	5	攻撃100 防御50 HP300 ...	なし
D0124	木のダンジョン	10015	キャラクタO	木	5	攻撃120 防御60 HP400 ...	なし
		10016	キャラクタP	木	5	攻撃100 防御50 HP350 ...	なし
		10017	キャラクタQ	木	5	攻撃80 防御60 HP300 ...	なし
		10018	キャラクタR	水	5	攻撃50 防御30 HP300 ...	なし
		10019	キャラクタS	木	7	攻撃300 防御50 HP800 ...	毒攻撃
...

【図13】

ダンジョン別勝敗テーブル51h

ダンジョンID	パーティーID	勝ち回数	負け回数	連続敗北回数	最終挑戦日時
D0123	P001	10	2	2	2018/11/1 22:00
D0256	P002	0	12	12	2018/11/2 23:00
D1264	P001	6	3	2	2018/10/30 19:00
D8962	P001	8	2	1	2018/11/1 19:00
D2155	P003	3	1	1	2018/10/25 19:00

【図14】

課題別クリア結果テーブル

ゲーム課題ID	パーティーID	クリア回数	非クリア回数	連続非クリア回数	最終挑戦日時
D0123	P001	10	2	2	2018/11/1 22:00
D0256	P002	0	12	12	2018/11/2 23:00
D1264	P001	6	3	2	2018/10/30 19:00
D8962	P001	8	2	1	2018/11/1 19:00
D2155	P003	3	1	1	2018/10/25 19:00

【図12】

(a) ユーザ情報テーブル51a

ユーザID	ハンドル名	メールアドレス	...
ACD256FV	スクエア7	acsd256f@square7.com	...

(b) ユーザ所有オブジェクト情報テーブル51b

オブジェクトID	キャラクタ名	属性	LV	パラメータ値	特殊スキル	所属パーティー	...
10001	キャラクタA	火	30	攻撃200 防御100 HP1500 ...	毒無効	パーティー1	...
10003	キャラクタC	木	32	攻撃200 防御95 HP1800 ...	即死回避	パーティー2	...
10004	キャラクタD	木	35	攻撃230 防御110 HP2000 ...	オート回復	パーティー1	...
10004	キャラクタE	火	30	攻撃150 防御80 HP1000 ...	なし	パーティー1	...
10012	キャラクタI	土	30	攻撃145 防御85 HP950 ...	なし	なし	...
10013	キャラクタM	火	25	攻撃130 防御70 HP900 ...	なし	パーティー1	...
10014	キャラクタN	木	28	攻撃130 防御60 HP1000 ...	なし	パーティー2	...
...

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-239707(JP,A)
特開2016-154794(JP,A)
特開2018-000488(JP,A)
特開2018-110896(JP,A)
特開2013-240567(JP,A)
特開2018-126338(JP,A)
特開2018-102902(JP,A)
特開2017-176522(JP,A)
特開2018-068913(JP,A)
特開2015-205200(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98
A63F 9/24
G06Q 50/10