

# ステップアップガシャ

後藤R



### ■ステップアップガシャの利点と重要性

このガチャ形式の重要性は「最終ステップの確定報酬をフックに、ユーザーに納得感を与えつつ、課金単価と収益を効率よく最大化する点」にあります。

#### 1.課金誘導と収益の最大化(ビジネス効率)

最終ステップ(例:5ステップ目)に「最高レアリティ確定」などの強力な特典を設定することで、ユーザーに「ここまで引くべき」という明確なゴールと費用対効果(コストパフォーマンス)を示します。

これにより、途中で止めずに最後まで課金させる(単価を引き上げる)ことが容易になり、収益を安定化・最大化する上で非常に重要です。

#### 2.ユーザーの安心感と目標の可視化( UX向上)

通常の確率抽選(確率が収束しない不安)とは異なり、「この回数(金額)まで引けば、確実に目玉報酬が得られる」という天井が明示されます。

この安心感はユーザーのガシャに対するストレスを軽減し、納得感を持って課金しやすくなります。

#### 3.初期接触のハードル引き下げ

第1ステップや第2ステップを「大幅な割引」や「通常より少ない回数」で設定することで、無課金・微課金層も試しに引くハードルが下がり、ガシャへの接触率を高め、その後の継続的な課金への誘導を促します。

本ゲームでは未実装になりますので、直近のトレンドとBNEレギュに沿った内容で実装できればと考えております。

- ・ステップアップは最大10回まで設定可能。
- ・ステップアップ毎に必要なブリズム(無償or有償の設定可能)個数と確定枠を設定可能。
- ・確定枠はガシャラインナップの中のレアリティから最大10体まで設定可能。
  - 以上からN体の設定も可能。
- ・ガシャラインナップの中のレアリティから選ぶことも可能。
- ・ステップN回目は無料、アイテムも設定可能、確定枠の設定、ステップアップの周回数の設定もできる

# 3 特許侵害リスクについて

---

## 特許・法的リスクへの対策方針(重要)

本仕様は、特定の他社特許(確率変動ロジック等)への抵触を避けるため、以下の「固定テーブル切り替え方式」を採用する。

- **動的確率変動の回避:**
  - 「ユーザーの過去の抽選結果(ハズレ回数など)」に応じて、リアルタイムで確率を計算・変動させる処理は行わない。  
(※これが過去の特許係争の火種になりやすいため)
- **ステップごとの固定ID管理:**
  - 各ステップは、あらかじめサーバーサイドで定義された「独立したガシヤ(抽選テーブル)」を呼び出すだけの仕組みとする。
  - 例:Step1は「ガシヤID:101」を実行、Step2は「ガシヤID:102」を実行。これらはユーザーの運に関係なく固定された仕様とする。

■ 確率・排出制御に関するリスク(最も重要な): システム内部で「どのように当たりを決めているか」というロジック部分は、多くの特許が存在します。

## 動的な確率変動(「不幸」救済ロジック)

リスク内容: 「ユーザーが○回連続で外れたから、次回の確率を内部的に上ける」というような、個人の抽選履歴に基づいて動的に確率計算を行う処理。

対策: 「ステップ2は全員一律で★3確率2倍」というように、あらかじめ決まった固定の抽選テーブル(確率ID)を切り替えるだけの仕組みにするのが一般的かつ安全とされています。計算式で確率をいじるのは高リスクです。

■ UI・演出・表示に関するリスク: 画面の見せ方や操作性に関する特許です。

## 「次のお得情報」の提示方法

リスク内容: 「あとN回引けば、確率がN%アップします」といった未来のメリットを可視化して誘導するUIや、その計算表示ロジック。

注意点: 単に階段状の絵を出すだけでなく、「動的に計算されたお得度(例:『普段より300円お得!』といった数値)」をポップアップなどで強調表示する場合、類似特許がないか確認が必要です。

## ステップのリセット・ループ演出

リスク内容: ステップ最大まで引いた後、自動的にステップ1に戻る際の挙動や、周回制限(3周限定など)の表示制御。

注意点: 「特定の条件(例えばレアキャラが出た瞬間)でステップを強制リセットする」といった複雑な条件分岐を入れると、特許に抵触する可能性があります。

■ 消費リソース・おまけに関するリスク

## 複数の通貨・アイテムの併用

リスク内容: 「有償石ならステップ3から開始」「専用チケットならステップが進まない」といった、支払う対価によってステップ進行を変える制御。

注意点: 支払い手段による分岐処理に関する特許が存在する可能性があります。

## コンプリートガチャ(法規制+特許)

リスク内容: ステップ1~5のおまけアイテム(バーツ)を全て集めると、レアキャラが完成する仕組み。

注意点: これは景品表示法(コンプガチャ規制)で違法となる可能性が高いですが、特許の観点からも「複数の抽選結果を組み合わせて特典を付与する」仕組みは他社の権利範囲に含まれることが多いです。

■ 安全な実装のためのチェックリスト

## ・「固定テーブル参照方式」になっているか?

× NG: `if (user_fail_count > 10) probability += 5%` (計算で確率を変える)

○ OK: `load_gacha_table(step_2_id)` (決まったIDのテーブルを呼ぶだけ)

・「条件分岐」がシンプルか? ユーザーの運や所持状況によってステップ数が飛んだり戻ったりせず、単純に `1 -> 2 -> 3 -> 1` と進む仕様が無難です。

・「確定」の定義が明確か? 例えばステップ5が「確定」の場合、排出率100%のテーブルを用意して参照しているか。(※確率表記と内部挙動の不一致は優良誤認のリスクもあります)

## ■ステップ進行の基本ルール

- **ステップ構成**: 最大Nステップ(例:Step 1 ~ Step 5)で構成される。
- **ループ設定**:
  - **周回可能**: 最終ステップ実行後、Step 1に戻る。
  - **回数制限**: 「お一人様1周限り」や「3周まで」などの制限設定を持てるようにする。
- **リセット**: ガシャ開催期間終了とともにステップ状況はリセットされる。

## ■ステップごとの設定項目(パラメータ)

各ステップごとに以下の項目をマスタデータで設定可能とする。ガシャの開催期間やバナーの設定は既存のガシャと同様にできるようになる。

設定項目	内容	例
消費リソース	消費する通貨の種類と量(消費する通貨は、有償・無償プリズム、ガシャチケット (アイテム)を設定可能とする)	STEP1:1,500個(有償のみ)、STEP2:無料、STEP3:3,000個(有償+無償) ...
抽選回数	1STEP毎の抽選回数	STEP1:5連、STEP2:10連...
抽選テーブル ID	参照する確率テーブル	全ての STEPで同一の確率とする
確定枠設定	N枠目が特定のレア以上 N体確定か	STEP3,4:10枠目はUR1体確定 ...
周回数	ガシャを何周回できるか	1周回のみ可能、3周回可能、STEP1~5を繰り返す
報酬・おまけ	ガシャ実行後に付与される報酬(アイテム、コイン、無償プリズム、原画、キャラ (キャラアイコン)、エンブレム、スタンナ回復アイテムは設定可能とする)	STEP2:スタンナドリンク ×1、STEP5:ピックアップガシャチケット ...

## ■ 確定枠(保証)の仕様

- **枠の処理**: 「10連中、9回は通常抽選、最後の1回だけUR確定テーブルで抽選」といった処理を行う。
- **権利リスク対策**: 「確定」と謳う場合は、必ずそのアリティが100%排出されるテーブルを使用する。
  - 「50%の確率でUR」のような曖昧な表記で「確定」という言葉を使わない（優良誤認防止）。



#### ■ガシャTOP画面(バナー部)⇒ステップ状況の可視化をする

- ・現在「STEPいくつ」にいるのかを明確に表示する。
- ・現在のSTEP数がわかる表示をガシャを引くボタンの上に表示する。
- ・あと何回引けば「何がもらえるか」を可視化する。
- ・また、ガシャボタンの上に既存のガシャ同様に確定枠がある場合は吹き出し表示を行うようとする。
- ・通常価格との比較(例:「通常500個 → 今回無料!」)を強調表示する。※「無料」などの表現を使う場合は、本当1円でない限り使用しない(「おまけ」と区別する)。
- ・また、バナー画像として、何連するのに何を消費して、何が獲得できるかを表示する。(Nステップ目でおまけがつく場合などは、おまけに関して吹き出しで表示をするようになる)

#### ■提供割合ダイアログ

以下の場合にOGA/CESAガイドライン準拠する必要があり、その内容としてはステップごとに提供割合が異なる場合(確率アップや確定枠がある場合「STEPごとの提供割合」を全て閲覧可能)にする必要がある。タブ切り替えやプルダウン等で、Step1の確率、Step5の確率などをユーザーが確認できるUIを実装する。

**↑これはやらない(全てのステップでガシャの確率(提供割合)は同じものとする、また他社のゲームでもリスク回避の観点からあまり実施はしていない)  
既存の提供割合ダイアログを使用する(縦画面でUI表示が耐えれない為)**

#### ■確認ダイアログ

現在のステップ数、消費通貨を最終確認として表示する。

#### ■おまけ付与とSTEPが進行するタイミング

ガシャ結果画面に遷移し、結果演出が終了したタイミングで、報酬獲得画面を表示し、おまけを付与する。(内部的には、ガシャを引いた時点で、おまけは付与され、STEPは進んでいる)

おまけ獲得時は報酬受け取り時の画面(上図)を使用する。

ガシャTOP画面に遷移するとSTEPの表示が次のSTEPに進んでいる状態とする。

**■ガシャ結果とステップ進行**

- 「ガシャは引けたがステップが進まなかった」「ステップだけ進んでガシャが引かれていない」という不整合を防げるようとする。

**■エラー時の挙動**

- 通信エラー等で中断した場合、再ログイン時に「中断されたステップ」から再開できる状態を担保する。

**■法務関連で事前確認しておくこと**

- 確率操作ロジック:**「ハズレが続いたから確率を上げる」等の動的な操作が入っていないか？(単純な固定テーブル切り替えならリスク低)
- 表記:**「確率2倍」等の表記をする際、比較対象(通常時の確率)が明記されているか？(景品表示法)
- コンプガチャ:**ステップアップのおまけで「A,B,C,Dを集めるとEがもらえる」という仕様になっていないか？(コンプガチャ規制に抵触するためG)
- 確定枠の定義:**「ピックアップ確定」と書いてあるのに、ピックアップ以外の最高レアが出る仕様になっていないか？

以上です。