



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 117915995 A

(43) 申请公布日 2024. 04. 19

(21) 申请号	202280060489.4	(74) 专利代理机构	上海专利商标事务所有限公司
(22) 申请日	2022.08.26		司 31100
(30) 优先权数据		专利代理师	施浩
	2021-145231 2021.09.07 JP	(51) Int.Cl.	
(85) PCT国际申请进入国家阶段日			A63F 13/69 (2006.01)
	2024.03.06		A63F 13/792 (2006.01)
(86) PCT国际申请的申请数据			
	PCT/JP2022/032175 2022.08.26		
(87) PCT国际申请的公布数据			
	W02023/037906 JA 2023.03.16		
(71) 申请人	世嘉股份有限公司		
地址	日本东京		
(72) 发明人	大友崇弘		

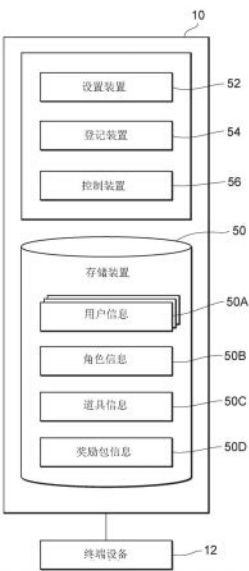
权利要求书1页 说明书16页 附图16页

(54) 发明名称

程序和信息处理设备

(57) 摘要

本发明给予获取奖励的用户满足感。一种程序,该程序在用户已经满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励,该程序使计算机用作:设置装置52,该设置装置用于在奖励提供时段开始之后响应于来自用户的改变请求更新奖励提供时段;登记装置54,该登记装置用于根据更新的奖励提供时段登记在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供的奖励;以及控制装置56,该控制装置用于在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处向用户提供登记的奖励。



1. 一种程序,所述程序在用户已经满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向所述用户提供能够在游戏中使用的奖励,其中,所述程序使计算机用作:

设置装置,所述设置装置用于在奖励提供时段开始之后响应于来自所述用户的改变请求更新所述奖励提供时段;

登记装置,所述登记装置用于根据所述更新的奖励提供时段登记在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供的奖励;以及

控制装置,所述控制装置用于在所述剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处向所述用户提供所述登记的奖励。

2. 根据权利要求1所述的程序,

其中,所述特定条件是所述用户已经支付了一定费用。

3. 根据权利要求1所述的程序,

其中,所述特定条件是所述用户执行所述游戏中的任务。

4. 根据权利要求1至3中任一项所述的程序,

其中,如果奖励提供时段已经变短,所述登记装置使在各特定间隔处提供的所述奖励更有利。

5. 根据权利要求4所述的程序,

其中,所述登记装置与所述奖励提供时段的所述长度成反比地增加在各特定间隔处提供的奖励的数量。

6. 根据权利要求4或5所述的程序,

其中,所述登记装置与所述奖励提供时段的所述长度成反比地对在各特定间隔处提供的所述奖励的类型进行升级。

7. 根据权利要求1至6中任一项所述的程序,

其中,当登录所述游戏之后已经从所述用户接收到获取所述奖励的请求时,所述控制装置向所述用户提供所述奖励。

8. 根据权利要求7所述的程序,

其中,如果奖励提供时段已经延长,所述登记装置增加在所述剩余的奖励提供时段中提供的奖励的总数。

9. 一种信息处理设备,所述信息处理设备在用户已经满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向所述用户提供能够在游戏中使用的奖励,所述信息处理设备包括:

设置装置,所述设置装置用于在奖励提供时段开始之后响应于来自所述用户的改变请求更新所述奖励提供时段;

登记装置,所述登记装置用于根据所述更新的奖励提供时段登记在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供的奖励;以及

控制装置,所述控制装置用于在所述剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处向所述用户提供所述登记的奖励。

程序和信息处理设备

技术领域

[0001] 本发明涉及一种程序和一种信息处理设备。

背景技术

[0002] 常规游戏在预定的奖励提供时段(诸如一个月)向支付一定费用(诸如月费)成为付费会员的用户提供奖励。

[0003] 在这方面,专利文献1公开了一种用于在奖励提供时段(一定时段)期间向已经支付了一定费用的用户(玩家)提供奖励的技术。

[0004] 引文列表

[0005] 专利文献

[0006] 专利文献1:日本专利第6168230号

发明内容

[0007] 本发明要解决的问题

[0008] 对于诸如该游戏的游戏,有时在奖励提供时段中包括的特定间隔(诸如一天)处提供预定奖励(诸如每日奖励)。这里,在该奖励提供时段开始之后,存在用户由于这样或那样的原因不能获取奖励的时段,并且用户有时不能获取本该获取的奖励。

[0009] 本发明是鉴于该问题而构思的,其目的在于提供一种程序和一种信息处理设备,其可以给予获取奖励的用户满足感。

[0010] 解决问题的手段

[0011] 为了解决上述问题,根据本发明的第一模式的程序在用户已经满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励,其中,所述程序使计算机用作:设置装置,该设置装置用于在奖励提供时段开始之后响应于来自用户的改变请求更新奖励提供时段;登记装置,该登记装置用于登记根据更新的奖励提供时段在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供的奖励;以及控制装置,该控制装置用于在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处向用户提供登记的奖励。

[0012] 另外,对于本发明的第二模式,特定条件是用户已经支付了一定费用。

[0013] 另外,对于本发明的第三模式,特定条件是用户执行游戏中的任务。

[0014] 另外,对于本发明的第四模式,如果奖励提供时段已经变短,登记装置使在各特定间隔处提供的奖励更有利。

[0015] 另外,对于本发明的第五模式,登记装置与奖励提供时段的长度成反比地增加在各特定间隔处提供的奖励的数量。

[0016] 另外,对于本发明的第六模式,登记装置与奖励提供时段的长度成反比地对在各特定间隔处提供的奖励的类型进行升级。

[0017] 另外,对于本发明的第七模式,当登录游戏之后已经从用户接收到获取奖励的请求时,控制装置向用户提供奖励。

[0018] 另外,对于本发明的第八模式,如果奖励提供时段已经延长,登记装置增加在剩余的奖励提供时段中提供的奖励的总数。

[0019] 另外,根据本发明第九模式的信息处理设备在用户满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励,所述信息处理设备包括:设置装置,该设置装置用于在奖励提供时段开始之后响应于来自用户的改变请求更新奖励提供时段;登记装置,该登记装置用于登记根据更新的奖励提供时段在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供的奖励;以及控制装置,该控制装置用于在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处向用户提供登记的奖励。

[0020] 发明效果

[0021] 本发明使得可以给予获取奖励的用户满足感。

附图说明

[0022] 图1是示出根据第一实施例的游戏系统的整体配置的示例的框图;

[0023] 图2是示意性地示出服务器设备的硬件配置的示例的图;

[0024] 图3是示出作为图1所示的终端设备的智能手机的硬件配置的示例的图;

[0025] 图4是示出服务器设备的功能配置的示例的框图;

[0026] 图5是示出在根据第一实施例的游戏系统中用于登记奖励的处理流程的示例的流程图;

[0027] 图6是示出列表屏幕的示例的图,其中根据第一实施例的奖励包都在奖励提供时段之外;

[0028] 图7A是示出根据第一实施例的奖励提供时段选择屏幕的示例的图,并且是示出当用户已经将奖励提供时段设置为一天时的选择屏幕的示例的图;

[0029] 图7B是示出根据第一实施例的奖励提供时段选择屏幕的示例的图,并且是示出当用户已经将奖励提供时段设置为五天时的选择屏幕的示例的图;

[0030] 图8是示出在根据第一实施例的游戏系统中用于提供奖励的处理流程的示例的流程图;

[0031] 图9是示出列表屏幕的示例的图,其中根据第一实施例的一个奖励包在奖励提供时段内;

[0032] 图10是示出根据第一实施例的获取屏幕的示例的图;

[0033] 图11是示出根据第一实施例的获取不可用屏幕的示例的图;

[0034] 图12是示出在根据第二实施例的游戏系统中更新奖励提供时段的处理流程的示例的流程图;

[0035] 图13是示出列表屏幕60的示例的图,其中根据第二实施例的一个奖励包在奖励提供时段内;

[0036] 图14A是示出根据第二实施例的奖励提供时段改变屏幕的示例的图,并且是示出用户改变奖励提供时段之前的改变屏幕的示例的图;

[0037] 图14B是示出根据第二实施例的奖励提供时段改变屏幕的示例的图,并且是示出当用户已经将奖励提供时段改变为两天时的改变屏幕的示例的图;

[0038] 图14C是示出根据第二实施例的奖励提供时段改变屏幕的示例的图,并且是示出

当用户已经将奖励提供时段改变为四天时的改变屏幕的示例的图。

具体实施方式

[0039] 下面将参照附图描述本发明的多个实施例。为了便于对说明的理解,在附图中相同的部件和步骤将尽可能地进行相同地附图标记,并且将省略冗余的说明。

[0040] 第一实施例

[0041] 现在将描述第一实施例。

[0042] 整体配置

[0043] 图1是示出根据第一实施例的游戏系统1的整体配置的示例的框图。

[0044] 如图1所示,游戏系统1包括服务器设备10和一个或多个终端设备12。服务器设备10和终端设备12进行连接,从而能够经由通信网络NT(例如内联网、因特网或电话线)进行通信。

[0045] 服务器设备10是信息处理设备,其经由通信网络NT向各终端设备12的用户提供通过执行游戏程序14而获得的游戏执行结果或游戏程序14本身。在第一实施例中,服务器设备10向终端设备12的用户提供游戏程序14本身。

[0046] 各终端设备12是属于用户的信息处理设备,并且是在已经安装了从服务器设备10接收到的游戏程序14之后通过执行该程序向玩家提供游戏的信息处理设备。这些终端设备12的示例包括视频游戏机、街机游戏机、移动电话、智能手机、平板电脑、个人计算机以及各种其他这样的设备。

[0047] 硬件配置

[0048] 图2是示意性地示出服务器设备10的硬件配置的示例的图。

[0049] 如图2所示,服务器设备10包括控制设备20、通信设备26以及存储设备28。控制设备20主要包括CPU(中央处理单元)22和存储器24。

[0050] 在控制设备20中,CPU 22通过执行存储在存储器24、存储设备28等中的特定程序而用作各种功能装置。下面将详细说明这些功能装置。

[0051] 通信设备26由用于与外部设备进行通信的通信接口等构成。例如,通信设备26向终端设备12发送并且从终端设备12接收各种类型的信息。

[0052] 存储设备28由硬盘等构成。存储设备28存储在控制设备20中执行处理所需的各种类型的程序和各種类型的信息(包括游戏程序14)以及关于处理结果的信息。

[0053] 服务器设备10可以通过使用诸如专用或通用的服务器计算机之类的信息处理设备来实现。另外,服务器设备10可以由单个信息处理设备构成,或者可以由分布在通信网络NT上的多个信息处理设备构成。另外,图2仅示出服务器设备10的主要硬件配置的一部分,而服务器设备10可以包括通常为服务器设置的其他部件。另外,多个终端设备12的硬件配置除了还包括例如操作装置、显示设备以及声音输出设备之外,可以具有与服务器设备10相同的配置。

[0054] 图3是示出用作图1所示的终端设备12的智能手机的硬件配置的示例的图。

[0055] 如图3所示,终端设备12包括主控制单元30、触摸面板(触摸屏)32、摄像头34、移动通信单元36、无线LAN通信单元38、存储单元40以及扬声器42。

[0056] 主控制单元30包括CPU、存储器等。该主控制单元30连接到触摸面板32(用作显示

输入设备)、摄像头34、移动通信单元36、无线LAN通信单元38、存储单元40以及扬声器42。主控制单元30具有控制所连接的这些设备的功能。

[0057] 触摸面板32具有显示功能和输入功能,并且由处理显示功能的显示器32A以及处理输入功能的触摸传感器32B构成。在第一实施例中,显示器32A能够显示游戏图像,包括按钮图像、十字键图像、操纵杆图像以及其他这样的操作输入图像。触摸传感器32B可以感测用户相对于游戏图像的输入位置。

[0058] 摄像头34具有拍摄静止图像和/或运动图像并将这些图像存储在存储单元40中的功能。

[0059] 移动通信单元36经由天线36A连接到移动通信网络,并且具有与连接到该移动通信网络的其他通信设备进行通信的功能。

[0060] 无线LAN通信单元38经由天线38A连接到通信网络NT,并且具有与连接到通信网络NT的其他设备(诸如服务器设备10)进行通信的功能。

[0061] 存储单元40存储各种类型的程序和数据,例如游戏程序14以及在游戏程序14中指示用户信息或游戏进展的游戏数据。该游戏数据可以存储在服务器设备10中。

[0062] 扬声器42具有输出游戏声音等的功能。

[0063] 游戏概述

[0064] 根据第一实施例的游戏包括抽奖游戏、任务等等,它们是用户可以获取角色(内容的示例)的游戏类型。这些抽奖游戏有时称为扭蛋(战利品箱)、抽彩、召唤等。这些任务有时称为战斗游戏、地牢、搜索等。

[0065] 根据第一实施例的抽奖游戏是这样一种游戏,其中用户能够根据用户执行抽奖游戏的指令(请求)从抽奖目标角色组中赢得一个或多个随机选择的角色。该抽奖是根据用户拥有的货币道具、扭蛋票等的消费情况进行的。货币道具的示例包括付费道具(诸如付费石头)和非付费道具(诸如免费石头)。付费道具是基于用钱币、预付卡、信用卡、加密资产等进行的支付而授予用户的付费道具。另外,非付费道具是游戏中提供给用户的免费道具。非付费道具与例如付费道具具有相同的价值。对于根据第一实施例的抽奖游戏,抽奖游戏不能用非付费道具来执行,而仅能用付费道具来执行。

[0066] 另外,根据第一实施例的任务是游戏,在该游戏中由用户拥有的一个或多个角色构成的团队和敌方角色基于来自用户的执行任务的指令(请求)而彼此对战。

[0067] 例如,在用于组织任务中使用的角色的组织菜单中,用户可以通过从他或她拥有的角色中任意选择一个或多个角色来组织要在任务中使用的角色。

[0068] 这些任务基于与用户相关联的当前耐力的消耗来执行。当用户通关任务时,即当结尾出现的敌方角色(终极怪(boss)角色)的生命值降至零或更低时,用户可以获取通关奖赏。该通关奖赏的示例包括非付费道具(免费石头)、扭蛋票、游戏币、角色、训练道具、用户体验积分等等。训练道具的示例是用于增加角色的角色经验值的道具。另一方面,如果用户不能通关任务,他或她可以选择是否通过消耗非付费道具(免费石头)或延续道具来继续任务,或者放弃通关任务。

[0069] 另外,对于根据第一实施例的游戏,在用户满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励(优惠待遇)。该奖励提供时段可以是例如从用户满足特定条件的当天开始的五天的时段。

[0070] 该特定条件的示例包括用户已经支付了一定费用,或者用户已经执行了游戏中的任务。该一定费用可以是例如与奖励包相匹配的价格。支付该一定费用的示例包括使用钱币、预付卡、信用卡、加密资产等的支付,或者涉及消费付费道具或非付费道具的支付。执行任务的示例包括当参数(诸如运气、技能水平等)达到特定数量的角色的特定值(诸如99)、当所有指定任务都被通关时、当连续登录天数或累计登录天数达到特定数量(诸如10天)时、当已经回答一个或多个问卷时、当已经观看一条或多条广告视频时、当耐力消耗总量达到特定值(诸如200)时,等等。

[0071] 特定间隔时段的示例可以包括6小时、12小时、一天或一周。例如,在特定间隔时段(诸如一天)内已经接收到奖励的用户在特定间隔时段过去之后(例如直到第二天)才能接收下一个奖励。更具体地,在奖励提供时段(例如五天)的第三天已经接收到奖励的用户直到次日(第四天)才能接收下一个奖励。

[0072] 奖励(优惠待遇)的示例包括可以在游戏中使用的内容,诸如付费道具、非付费道具、扭蛋票、训练道具、耐力恢复道具、延续道具、角色等等。例如,已经支付了一定费用的用户可以通过在各特定间隔处登录游戏并且请求奖励来获得(获取)奖励。

[0073] 功能装置

[0074] 图4是示出服务器设备10的功能配置的示例的框图。

[0075] 如图4所示,服务器设备10包括存储装置50、设置装置52、登记装置54以及控制装置56作为功能部件。存储装置50以一个或多个存储设备28的形式来实现。当控制设备20执行被存储在存储设备28等中的游戏程序14时,实现除存储装置50以外的功能装置。

[0076] 存储装置50是存储用户信息50A、角色信息50B、道具信息50C、奖励包信息50D等的功能装置。

[0077] 针对各用户,与该用户的用户ID相关联地存储用户信息50A。该用户信息50A包括例如用户的姓名、年龄、用户等级、拥有角色信息、拥有道具信息、耐力信息、奖励提供信息。

[0078] 例如,当用户通过玩游戏(诸如任务)获取用户体验积分时,用户等级增加。拥有角色信息包括用户拥有的各角色(拥有角色)的角色ID和能力参数。

[0079] 例如,能力参数是角色的等级、生命值、攻击力、防御力等。通过将训练道具与角色融合来获取角色经验点时,等级会提高。随着角色等级的提高,其生命值、攻击力、防御力等也会随之提升。

[0080] 拥有道具信息包括用户拥有的每个道具的道具ID和编号。这些道具的示例包括付费道具、非付费道具、训练道具、耐力恢复道具、延续道具、扭蛋票、游戏币等等。

[0081] 耐力信息包括当前耐力值或耐力上限值。当前耐力值是执行各类型的任务时消耗的值。该当前耐力值在经过一定时间段(诸如3分钟)之后增加特定量(诸如1),并且恢复到耐力上限值。另外,当用户消耗付费道具、非付费道具、耐力恢复道具等时,该当前耐力值恢复到超过耐力上限值。该耐力上限值随着用户的用户等级而增加。

[0082] 针对各奖励包,与该奖励包的奖励包ID相关联地存储奖励提供信息。该奖励提供信息包括资格标志、奖励提供时段、奖励类型、提供数量、提供总数、提供的次数和奖励提供历史。资格标志包括指示用户是否已经满足特定条件的值(1或0)。例如,资格标志包括指示用户是否已经支付了一定费用的值,或指示用户是否已经通关了任务的值。例如,如果满足特定条件,则该值为1;如果不满足特定条件,则该值为0。例如,在设置的奖励提供时段的结

束日期和时间,或者当提供的次数(提供总数)为0时,该资格标志被初始化(重置)为0。奖励提供时段包括奖励被提供的时段(诸如开始日期和时间以及结束日期和时间)。在第一实施例中,奖励提供时段由用户设置。奖励类型包括例如角色ID或道具ID,作为在随后的特定间隔处要提供给用户的奖励类型(内容)。提供数量包括在随后的特定间隔处要提供给用户的奖励(内容组)的数量。提供总数包括在随后的(剩余的)奖励提供时段的过程中要提供给用户的奖励(内容组)的总数。例如,当用户获取奖励(内容)时,登记装置54将提供总数减少用户获取的奖励的数量。提供的次数包括在随后的(剩余的)奖励提供时段的过程中可以向用户提供奖励(内容)的次数。当用户已经获取了奖励(内容)或特定间隔时段已过而用户没有获取奖励时,该提供的次数将减少(-1)。例如,提供数量等于提供总数除以提供的次数(提供总数÷提供的次数)。奖励提供历史包括用户在奖励提供时段期间获取的奖励(内容)的日期和时间。

[0083] 针对各角色,与该角色的角色ID相关联地存储角色信息50B。该角色信息50B包括例如角色名称或形象(设计)、稀有度、能力参数的初始值(诸如等级1的生命值、攻击力、防御力等)和上限值(诸如等级100的生命值、攻击力、防御力等)以及技能。

[0084] 稀有度可以由例如从1到6的数字来表示。例如,可以通过星数来指示该数字。这里,高稀有度角色被设置为具有对游戏(例如在任务中)有利的能力参数和技能。

[0085] 针对各道具,与该道具的道具ID相关联地存储道具信息50C。该道具信息50C包括例如道具的名称、形象(设计)、功效等。这些道具的示例包括付费道具、非付费道具、训练道具、耐力恢复道具、延续道具、扭蛋票、游戏币等等。例如,训练道具的功效包括角色通过融合获取的角色经验值。另外,耐力恢复道具的功效包括例如用于恢复当前耐力值的恢复量。

[0086] 针对各奖励包,与该奖励包的奖励包ID相关联地存储奖励包信息50D。该奖励包信息50D包括例如奖励包的名称、奖励有效时段、奖励提供条件和奖励信息。

[0087] 奖励有效时段包括其中可以提供奖励的时段。奖励有效时段的示例包括一至五天、二至九天以及一周至一个月。

[0088] 奖励提供条件包括向用户提供奖励包的条件。例如,奖励提供条件包括已经支付了奖励包的购买价格(一定费用)、已经执行了特定任务等。例如,一个奖励包的奖励提供条件可以包括已经支付了500日元的购买价格。另外,另一奖励包的奖励提供条件可以包括针对特定任务已经观看两条广告视频。

[0089] 针对可以在奖励有效时段内设置的每个奖励提供时段,奖励信息包括奖励类型、提供数量、提供总数和提供的次数。奖励类型包括例如角色ID或道具ID作为在各特定间隔处提供的奖励(内容)的类型。提供数量包括在各特定间隔处提供的奖励(内容组)的数量。提供总数包括在奖励提供时段的过程中提供的奖励(内容组)的总数。提供的次数包括在奖励提供时段期间可以提供的奖励(内容)的次数。例如,提供数量等于提供总数除以提供的次数(提供总数÷提供的次数)。利用该奖励信息,与奖励提供时段的长度成反比地增加在各特定间隔处提供的奖励的数量或者使在各特定间隔处提供的奖励的类型升级。

[0090] 例如,如果奖励提供时段是一天,则一个奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是非付费道具的道具ID,提供数量是1000,提供总数是1000,以及提供的次数是一次。另外,例如,如果奖励提供时段是两天,则一个奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是非付费道具的道具ID,提供数量是550,提供总数是1100,以及提供的次数是两次。另外,例如,如果奖励

提供时段是三天,则一个奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是非付费道具的道具ID,提供数量是400,提供总数是1200,以及提供的次数是三次。另外,例如,如果奖励提供时段是四天,则一个奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是非付费道具的道具ID,提供数量是325,提供总数是1300,以及提供的次数是四次。另外,例如,如果奖励提供时段是五天,则一个奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是非付费道具的道具ID,提供数量是280,提供总数是1400,以及提供的次数是五次。

[0091] 另外,例如,如果奖励提供时段是一天,则另一奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是完全恢复耐力的耐力恢复道具的道具ID,提供数量是10,提供总数是10,以及提供的次数是一次。另外,例如,如果奖励提供时段是两天,则另一奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是恢复耐力100次的耐力恢复道具的道具ID,提供数量是10,提供总数是20,以及提供的次数是两次。另外,例如,如果奖励提供时段是三天,则另一奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是恢复耐力75次的耐力恢复道具的道具ID,提供数量是10,提供总数是30,以及提供的次数是三次。另外,例如,如果奖励提供时段是四天,则另一奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是恢复耐力60次的耐力恢复道具的道具ID,提供数量是10,提供总数是40,以及提供的次数是四次。另外,例如,如果奖励提供时段是五天,则另一奖励包的奖励信息可以包括:奖励类型是恢复耐力50次的耐力恢复道具的道具ID,提供数量是10,提供总数是50,以及提供的次数是五次。

[0092] 设置装置52是用于设置奖励提供时段的功能装置。在第一实施例中,设置装置52响应于来自用户的设置请求设置奖励提供时段。例如,可以在用户已经支付了与奖励包相对应的购买价格(一定费用)之后立即进行设置请求。另外,例如,可以在用户已经执行了与奖励包相对应的任务之后立即做出设置请求。

[0093] 登记装置54是用于登记在各特定间隔时段(诸如一天)处提供的奖励的功能装置。在第一实施例中,登记装置54根据由设置装置52设置的奖励提供时段将奖励提供信息登记(存储)在用户信息50A中。例如,登记装置54参照奖励包信息50D中的奖励信息,并且根据已经设置的奖励提供时段获取奖励类型(内容)、提供数量、提供总数和提供的次数。登记装置54然后将奖励提供信息中提供的获取的奖励类型(内容)、提供数量、提供总数和次数登记(存储)在用户信息50A中。

[0094] 在第一实施例中,登记装置54参照奖励包信息50D中的奖励信息,并且与设置的奖励提供时段的长度成反比地使在各特定间隔处提供的奖励更有利。更具体地,设置的奖励提供时段越短,登记装置54越增加用户信息50A的奖励提供信息中的提供数量(在各特定间隔处提供的奖励的数量),或者对奖励提供信息中的奖励的类型(在各特定间隔处提供的奖励的类型)进行升级。该升级有助于提高内容的价值。升级的示例包括:将非付费道具更改为付费道具,提高训练道具的等级(角色经验值的量),提高耐力恢复道具的等级(恢复量),将耐力恢复道具或延续道具更改为扭蛋票,将稀有度5的角色更改为稀有度6的角色,等等。

[0095] 此外,登记装置54可以增加所提供的奖励的数量,并且与奖励提供时段的长度成反比地对奖励类型进行升级。

[0096] 另外,在第一实施例中,登记装置54与设置的奖励提供时段的长度成比例地增加在奖励提供时段的过程中提供的奖励的总数。例如,设置的奖励提供时段越长,登记装置54越增加用户信息50A的奖励提供信息中的提供总数(在奖励提供时段的过程中的奖励的总

数)。

[0097] 控制装置56是用于控制整个游戏的功能装置。在第一实施例中,在用户满足特定条件时,控制装置56在由设置装置52设置的奖励提供时段中包括的各特定间隔处提供登记在用户信息50A的奖励提供信息中的奖励。该特定间隔时段可以是例如一天。例如,控制装置56在奖励提供时段(诸如五天时段)中每天向用户提供奖励(每日奖励)。

[0098] 另外,在第一实施例中,当登录游戏之后已经从用户接收到获取奖励的请求时,控制装置56在各特定间隔处向用户提供奖励。例如,当在用户已经开始游戏之后从用户接收到获取满足特定条件的奖励包的请求时,控制装置56将该奖励添加到用户的拥有角色信息或拥有道具信息中。该获取请求的示例包括从游戏中的奖励包菜单获取奖励的操作、在游戏中打开消息的操作等等。

[0099] 用于登记奖励的处理流程

[0100] 图5是示出在根据第一实施例的游戏系统中用于登记奖励的处理流程的示例的流程图。另外,在用户已经在各奖励包的奖励提供时段之外登录游戏之后,例如在从顶部菜单选择奖励包菜单时,开始以下步骤中的处理。可以根据需要变更以下步骤的顺序和细节。

[0101] 步骤SP10

[0102] 控制装置56参照用户信息50A或奖励包信息50D中的奖励提供信息,并且使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示奖励提供时段之外的奖励包的列表屏幕。

[0103] 图6是示出列表屏幕60的示例的图,其中根据第一实施例的奖励包都在奖励提供时段之外。

[0104] 如图6所示,列表屏幕60设置有奖励包信息区域62、购买按钮64以及关闭按钮66。奖励包信息区域62显示奖励包的名称、可以通过购买获取的奖励(内容组)的总数、奖励有效时段等等。购买按钮64用于购买对应的奖励包。该购买按钮64被显示用于用户尚未购买的奖励包,即,资格标志为0的奖励包。关闭按钮66用于关闭列表屏幕60并且返回到顶部菜单屏幕。

[0105] 回到图5,处理移至步骤SP12的处理。

[0106] 步骤SP12

[0107] 控制装置56判定是否存在来自用户的奖励包的购买指令。例如,控制装置56判定用户是否已经按下列表屏幕上与奖励包相对应的购买按钮。然后,如果判定为肯定,则处理移至步骤SP14的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理结束如图5所示的处理系列。例如,控制装置56对列表屏幕上的关闭按钮是否已经被按下做出否定判定。

[0108] 步骤SP14

[0109] 控制装置56对用户已在步骤SP12中已经发出购买指令的奖励包的购买价格(一定费用)进行结算。例如,控制装置56参照奖励包信息50D的奖励提供条件,并且获取一个奖励包的购买价格(一定费用)。控制装置56然后使用用户拥有的预付卡或信用卡结算所获取的奖励包的购买价格。然后,处理移至步骤SP16的处理。

[0110] 步骤SP16

[0111] 控制装置56更新用户信息50A中的奖励提供信息的资格标志。例如,控制装置56将与一个奖励包相对应的奖励提供信息的资格标志更新为1。然后,处理移至步骤SP18的处理。

[0112] 步骤SP18

[0113] 控制装置56参照奖励包信息50D,并且使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示奖励提供时段的选择屏幕。

[0114] 图7是示出根据第一实施例的奖励提供时段的选择屏幕70的示例的图。这里,图7A是示出当用户已经将奖励提供时段设置为一天时选择屏幕70的示例的图。图7B是示出当用户已经将奖励提供时段设置为五天时选择屏幕70的示例的图。

[0115] 如图7A和图7B所示,选择屏幕70设置有滑动按钮72、奖励提供信息区域74和选择完成按钮76。滑动按钮72用于通过用户的移动操作接收来自用户的指令。滑动按钮72与奖励包信息50D的奖励有效时段(诸如一至五天)相关联,并用于选择奖励包的奖励提供时段。当响应于用户的移动操作向右移动时,滑动按钮72延长奖励提供时段。例如,当用户将滑动按钮72向右滑动一个位置时,奖励提供时段将延长一天。类似地,当响应于用户的移动操作向左移动时,滑动按钮72缩短奖励提供时段。例如,当用户将滑动按钮72向左滑动一个位置时,奖励提供时段缩短一天。奖励提供信息区域74示出一天(特定间隔时段)内提供的奖励及其数量,以及在奖励提供时段的过程中提供的奖励及其总数。奖励提供信息区域74示出例如奖励提供时段越短,一天内提供的奖励的数量越大。另外,奖励提供信息区域74示出例如在奖励提供时段的过程中提供的奖励的总数与奖励提供时段的长度成比例地增加。选择完成按钮76用于完成对奖励提供时段的选择。

[0116] 回到图5,处理移至步骤SP20的处理。

[0117] 步骤SP20

[0118] 设置装置52接收用户在选择屏幕上对选择完成按钮(设置请求)的按压。设置装置52然后设置用户信息50A中的奖励提供信息的奖励提供时段。例如,设置装置52设置(存储)由用户选择的奖励提供时段作为该奖励提供信息的奖励提供时段。例如,当已经利用选择屏幕上的滑动按钮选择了一天时,设置装置52将一天存储在奖励提供时段中。然后,处理移至步骤SP22的处理。

[0119] 步骤SP22

[0120] 登记装置54根据在步骤SP20中由设置装置52设置的奖励提供时段登记要提供给用户的奖励。例如,登记装置54参照奖励包信息50D中的奖励信息,并且根据设置的奖励提供时段获取奖励类型(内容)、提供数量、提供总数和提供的次数。登记装置54然后将奖励提供信息中提供的获取的奖励类型(内容)、提供数量、提供总数和次数登记(存储)在用户信息50A中。

[0121] 例如,登记装置54使得在各特定间隔处提供的奖励与奖励提供时段的长度成反比更有利。更具体地,当设置的奖励提供时段为三天时,登记装置54在奖励提供信息中登记(存储)非付费道具的道具ID作为奖励类型(内容),400作为提供数量,1200作为提供总数,并且三次作为提供的次数。另外,如果奖励提供时段已经被设置为一天,则登记装置54在奖励提供信息中登记(存储)非付费道具的道具ID作为奖励类型(内容),1000作为提供数量,1000作为提供总数,并且一次作为提供的次数。然后,处理结束如图5所示的处理系列。

[0122] 用于提供奖励的处理流程

[0123] 图8是示出在根据第一实施例的游戏系统中用于提供奖励的处理流程的示例的流程图。另外,在用户已经在一个奖励包的奖励提供时段内登录游戏之后,例如在从顶部菜单

中选择奖励包菜单时,开始以下步骤中的处理。

[0124] 步骤SP30

[0125] 控制装置56参照用户信息50A中的奖励提供信息或奖励包信息50D,并且使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示在奖励提供时段内的奖励包的列表屏幕。

[0126] 图9是示出列表屏幕60的示例的图,其中根据第一实施例的一个奖励包在奖励提供时段内。

[0127] 如图9所示,列表屏幕60设置有奖励包信息区域62、购买按钮64、关闭按钮66和获取按钮68。针对用户购买的奖励包(即,资格标志为1的奖励包),奖励包信息区域62示出一天(特定间隔时段)内可以获取的奖励(内容)、提供数量、设置的奖励提供时段等。获取按钮68用于获取对应的奖励包的奖励。该获取按钮68被显示用于用户已经购买的奖励包,即,资格标志为1的奖励包。

[0128] 回到图8,处理移至步骤SP32的处理。

[0129] 步骤SP32

[0130] 控制装置56判定用户是否已经请求获取与一个奖励包相对应的奖励。例如,控制装置56判定用户是否已经按下了列表屏幕上与一个奖励包相对应的获取按钮。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP34的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理结束如图8所示的处理系列。例如,控制装置56对列表屏幕上的关闭按钮是否已经被按下做出否定判定。

[0131] 步骤SP34

[0132] 控制装置56参照用户信息50A中的奖励提供信息的奖励提供历史,并且判定在用户做出获取请求的当天(在特定间隔时段内)是否已经获取了奖励。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP40的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理移至步骤SP36的处理。

[0133] 步骤SP36

[0134] 控制装置56在用户拥有的终端设备12的触摸面板32上显示奖励获取屏幕。

[0135] 图10是示出根据第一实施例的获取屏幕80的示例的图。

[0136] 如图10所示,获取屏幕80设置有奖励信息区域82和获取按钮84。奖励信息区域82示出用户将获取的奖励及其数量、拥有奖励的数量等等。获取按钮84用于在特定间隔时段(一天)内获取奖励。

[0137] 回到图8,处理移至步骤SP38的处理。

[0138] 步骤SP38

[0139] 控制装置56响应于用户按下获取屏幕上的获取按钮而提供奖励。例如,控制装置56参照用户信息50A中的奖励提供信息,并且获取奖励类型(内容)和提供数量(在各特定间隔处提供的数量)。控制装置56然后将获取的内容提供数量添加到用户信息50A的拥有道具信息中。

[0140] 然后,登记装置54将奖励提供信息的提供总数减少该提供数量,并且将该奖励提供信息的提供的次数减少(-1)。登记装置54然后在奖励提供信息的奖励提供历史中登记获取奖励的日期和时间(当前日期和时间)。然后,处理结束如图8所示的处理系列。

[0141] 步骤SP40

[0142] 控制装置56使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示指示不能获取奖励的屏幕。

[0143] 图11是示出根据第一实施例的获取不可用屏幕90的示例的图。

[0144] 如图11所示,获取不可用屏幕90设置有说明性信息区域92和返回按钮94。说明性信息区域92示出用户已经在当天(在特定间隔时段内)获取了奖励。返回按钮94用于返回奖励包列表屏幕。

[0145] 然后,处理结束如图8所示的处理系列。

[0146] 效果

[0147] 如上所述,第一实施例是一种程序,该程序在用户满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励,所述程序使计算机用作:设置装置52,该设置装置52用于响应于来自用户的设置请求设置奖励提供时段;登记装置54,该登记装置54用于登记根据奖励提供时段在各特定间隔处要提供的奖励;以及控制装置56,该控制装置56用于在奖励提供时段中包括的各特定间隔处向用户提供登记的奖励。

[0148] 利用该配置,用户可以根据可以获取奖励的时段来设置奖励提供时段,并且这激励用户开始奖励的提供。

[0149] 另外,在第一实施例中,特定条件是用户已经支付了一定费用。

[0150] 利用该配置,由于用户可以根据可以获取奖励的时段来设置奖励提供时段,因此这激励用户支付一定费用。

[0151] 另外,在第一实施例中,特定条件是用户执行游戏中的任务。

[0152] 利用该配置,由于用户可以根据可以获取奖励的时段来设置奖励提供时段,这激励用户执行游戏中的任务。

[0153] 另外,在第一实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成反比地使在各特定间隔处提供的奖励更有利。

[0154] 利用该配置,如果奖励提供时段短,则在各特定间隔处提供有利的奖励,这激励用户开始奖励的获取。另外,可以减少由于奖励提供时段的长度而产生的不公平感。

[0155] 另外,在第一实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成反比地增加在各特定间隔处提供的奖励的数量。

[0156] 利用该配置,如果奖励提供时段短,则将在各特定间隔处提供更多奖励,这激励用户开始奖励的提供。

[0157] 另外,在第一实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成反比地对在各特定间隔处提供的奖励的类型进行升级。

[0158] 利用该配置,如果奖励提供时段短,则对在各特定间隔处提供的奖励类的型进行升级,这激励用户开始奖励的提供。

[0159] 另外,在第一实施例中,当登录游戏之后已经从用户接收到获取奖励的请求时,控制装置56向用户提供该奖励。

[0160] 利用该配置,激励用户在设置的奖励提供时段中包括的各特定间隔处登录游戏,从而使游戏更有趣。

[0161] 另外,在第一实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成比例地增加在奖励提供时段的过程中提供的奖励的总数。

[0162] 利用该配置,进一步激励用户在设置的奖励提供时段中包括的各特定间隔处登录游戏,从而使游戏更有趣。

[0163] 第二实施例

[0164] 现在将描述第二实施例。

[0165] 第二实施例与第一实施例的不同之处在于,设置装置52在奖励提供时段开始之后(奖励提供时段期间)更新奖励提供时段,并且登记装置54登记在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处要提供的奖励。从下面的描述中省略了根据第二实施例的游戏系统的与根据第一实施例的游戏系统相同的配置和功能的方面。

[0166] 在第二实施例中,奖励包信息50D进一步包括初始设置时段。该初始设置时段包括奖励被提供的时段的初始设置。例如,初始设置时段包括奖励有效时段(诸如一至五天)的中间值(诸如三天)。

[0167] 另外,在第二实施例中,在奖励提供时段开始之后,设置装置52响应于来自用户的改变请求更新奖励提供时段。例如,设置装置52在奖励提供时段开始之后并且当奖励提供信息在用户信息50A中已经被提供的次数为一次或多次时从用户接收改变请求。换句话说,当用户信息50A中的奖励提供信息的资格标志为1时,设置装置52从用户接收改变请求。

[0168] 另外,在第二实施例中,登记装置54根据由设置装置52更新的奖励提供时段登记在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处要提供的奖励。更具体地,登记装置54将奖励类型(内容)、提供数量、提供总数和提供的奖励登记在用户信息50A的奖励提供信息中,作为在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处要提供的奖励。

[0169] 另外,如果设置装置52已经缩短了奖励提供时段,则登记装置54使得在各特定间隔处提供的奖励更有利。例如,登记装置54增加在各特定间隔处提供的奖励的数量,或者与奖励提供时段的长度成反比地对在各特定间隔处提供的奖励类型进行升级。现在将描述特定示例,其中登记装置54使得在各特定间隔处提供的奖励更有利。

[0170] (1) 增加在各特定间隔处提供的奖励的数量

[0171] 例如,在用户已经获取了一次以特定间隔提供的奖励(400个非付费道具)之后(提供总数已经从1200减少到800),如果奖励提供时段已经从三天缩短到两天,即,如果奖励提供时段已经缩短了一天(特定间隔时段),则登记装置54将在各特定间隔处提供的奖励(非付费道具)的数量从400增加到700。

[0172] 更具体地,登记装置54从用户信息50A中的奖励提供信息的提供总数(诸如800)中减去根据缩短的特定间隔时段的数值数量(一)的特定数量(诸如100)。然后,登记装置54减少(-1)奖励提供信息被提供的次数(诸如两次)。登记装置54然后登记(插入)通过将提供总数(诸如700)除以提供的次数(诸如一次)获得的商(提供总数÷提供的次数=700)作为该奖励提供信息的提供数量。

[0173] (2) 对在各特定间隔处提供的奖励的类型进行升级

[0174] 另外,例如,在用户已经获取了一次以特定间隔提供的奖励(恢复75个耐力点的10个耐力恢复道具)之后(提供总数从30减少到20),如果奖励提供时段已经从三天缩短到两天,即,如果奖励提供时段已经缩短了一天(特定间隔时段),则登记装置54将在各特定间隔处提供的奖励(恢复75个耐力点的耐力恢复道具)升级两个等级。

[0175] 更具体地,登记装置54从用户信息50A中的奖励提供信息的提供总数(诸如20)中减去根据缩短的特定间隔时段的数值数量(一)的特定数量(诸如10)。登记装置54然后将用户信息50A中的奖励提供信息的奖励类型(恢复75个耐力点的耐力恢复道具)升级两个等

级,并且将其设置为完全恢复耐力的耐力恢复道具。然后,登记装置54减少(-1)奖励提供信息被提供的次数(诸如两次)。登记装置54然后登记(插入)通过将提供总数(诸如10)除以提供的次数(诸如一次)获得的商(提供总数÷提供的次数=10)作为该奖励提供信息的提供数量。

[0176] 另外,如果设置装置52已经延长了奖励提供时段,则登记装置54增加在剩余的奖励提供时段的过程中要提供的奖励的总数。例如,在用户已经获取了一次以特定间隔提供的奖励(400个非付费道具)之后(提供总数已经从1200减少到800),如果奖励提供时段已经从三天延长到四天,即,如果奖励提供时段已经延长了一天(特定间隔时段),则登记装置54将在各特定间隔处提供的奖励(非付费道具)的总数从1200增加到1300。

[0177] 更具体地,登记装置54将根据延长的特定间隔时段的数值数量(一)的特定数量(诸如100)加到用户信息50A中的奖励信息的提供总数(诸如800)上。登记装置54然后增加(+1)奖励提供信息被提供的次数(诸如两次)。登记装置54然后登记(插入)通过将提供总数(诸如900)除以提供的次数(诸如三次)获得的商(提供总数÷提供的次数=300)作为该奖励提供信息的提供数量。

[0178] 因此,除了已经获取的400个非付费道具之外,用户还可以在剩余的奖励提供时段期间获取900个非付费道具,总共可以获取1300个非付费道具。

[0179] 用于更新奖励提供时段的处理流程

[0180] 图12是示出在根据第二实施例的游戏系统中更新奖励提供时段的处理流程的示例的流程图。另外,在用户已经在一个奖励包的奖励提供时段内登录到游戏之后,例如在选择奖励包菜单时,开始以下步骤中的处理。可以根据需要变更以下步骤的顺序和细节。

[0181] 步骤SP50

[0182] 控制装置56参照用户信息50A中的奖励提供信息或奖励包信息50D,并且使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示在奖励提供时段内的奖励包的列表屏幕。

[0183] 图13是示出列表屏幕60的示例的图,其中根据第二实施例的一个奖励包在奖励提供时段内。

[0184] 如图13所示,列表屏幕60设置有奖励包信息区域62、购买按钮64、关闭按钮66、获取按钮68和时段改变按钮69。时段改变按钮69用于改变对应的奖励包的奖励提供时段。针对资格标志为1的奖励包显示该时段改变按钮69。

[0185] 回到图12,处理移至步骤SP52的处理。

[0186] 步骤SP52

[0187] 控制装置56判定用户是否已经请求改变一个奖励包。例如,控制装置56判定用户是否已经按下列列表屏幕上与一个奖励包相对应的时段改变按钮。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP54的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理结束如图12所示的处理系列。

[0188] 步骤SP54

[0189] 控制装置56参照奖励包信息50D,并且使得用户拥有的终端设备12的触摸面板32显示用于改变奖励提供时段的屏幕。

[0190] 图14是示出根据第二实施例的奖励提供时段改变屏幕100的示例的图。图14A是示出用户已经改变奖励提供时段之前的改变屏幕100的示例的图。图14B是示出用户已经将奖励提供时段改变为两天时改变屏幕100的示例的图。图14C是示出用户已经将奖励提供时段

改变为四天时改变屏幕100的示例的图。

[0191] 如图14A至图14C所示,改变屏幕100设置有滑动按钮102、奖励提供信息区域104和改变完成按钮106。滑动按钮102用于通过用户进行的移动操作接收用户指令。滑动按钮102与奖励包信息50D的奖励有效时段相关联,并且用于改变奖励包的奖励提供时段。奖励提供信息区域104示出一天(特定间隔时段)内要提供的奖励及其数量、在剩余的奖励提供时段的过程中要提供的奖励的总数、已经提供的奖励的数量,等等。改变完成按钮106用于完成对奖励提供时段的改变。

[0192] 回到图12,处理移至步骤SP56的处理。

[0193] 步骤SP56

[0194] 设置装置52接收用户在改变屏幕上对改变完成按钮(改变请求)的按压。设置装置52然后更新用户信息50A中的奖励提供信息的奖励提供时段。例如,设置装置52将用户改变的奖励提供时段设置(存储)为该奖励提供信息的奖励提供时段。例如,如果已经利用选择屏幕上的滑动按钮选择了两天,则设置装置52存储两天作为奖励提供时段。然后,处理移至步骤SP58的处理。

[0195] 步骤SP58

[0196] 登记装置54根据在步骤SP56中由设置装置52更新的奖励提供时段登记提供给用户的奖励。

[0197] 例如,在用户已经获取了一次以特定间隔提供的奖励(400个非付费道具)之后(提供总数从1200减少到800),如果奖励提供时段已经从三天缩短到两天,则登记装置54从用户信息50A中的奖励提供信息的提供总数(诸如800)中减去根据缩短的特定间隔时段的数值数量(一)的特定数量(诸如100),并且减少(-1)奖励提供信息被提供的次数(诸如两次)。登记装置54然后登记(插入)通过将提供总数(诸如700)除以提供的次数(诸如一次)获得的商(提供总数÷提供的次数=700)作为该奖励提供信息的提供数量。

[0198] 另外,例如,在用户已经获取了一次以特定间隔提供的奖励(400个非付费道具)之后(提供总数从1200减少到800),如果奖励提供时段已经从三天延长到四天,则登记装置54将根据延长的特定间隔时段的数值数量(一)的特定数量(诸如100)加到用户信息50A中的奖励提供信息的提供总数(诸如800)上,并且增加(+1)该奖励提供信息被提供的次数(诸如两次)。登记装置54然后登记(插入)通过将提供总数(诸如900)除以提供的次数(诸如三次)获得的商(提供总数÷提供的次数=300)作为该奖励提供信息的提供数量。

[0199] 然后,处理结束如图12所示的处理系列。

[0200] 效果

[0201] 上述第二实施例是一种程序,该程序在用户满足特定条件时,在奖励提供时段中包括的特定间隔处向用户提供可以在游戏中使用的奖励,其中,所述程序使计算机用作:设置装置52,该设置装置52用于在提供时段开始之后响应于来自用户的改变请求更新该奖励提供时段;登记装置54,该登记装置54用于登记根据更新的奖励提供时段在剩余奖励提供时段中包括的各特定间隔处要提供的奖励;以及控制装置56,该控制装置56用于在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔向用户提供登记的奖励。

[0202] 利用该配置,可以在奖励提供时段开始之后改变(更新)奖励提供时段,这增强了获取奖励的用户的满足感。

[0203] 另外,在第二实施例中,特定条件是用户已经支付了一定费用。

[0204] 利用该配置,用户可以在奖励提供时段开始之后更新(改变)奖励提供时段,这为用户提供了已经支付一定费用的全部奖励。

[0205] 另外,在第二实施例中,特定条件是用户执行游戏中的任务。

[0206] 利用该配置,用户可以在奖励提供时段开始之后更新(改变)奖励提供时段,这为用户提供了执行任务的全部奖励。

[0207] 另外,在第二实施例中,如果奖励提供时段已经缩短,则登记装置54使得在各特定间隔处提供的奖励更有利。

[0208] 利用该配置,如果奖励提供时段已经缩短,则在此之后在各特定间隔处提供有利的奖励,这减少了由于奖励提供时段的长度导致的不公平感。

[0209] 另外,在第二实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成反比地增加在各特定间隔处提供的奖励的数量。

[0210] 利用该配置,如果奖励提供时段已经缩短,则在各特定间隔处提供的奖励的数量增加,这减少了由于奖励提供时段的长度而导致的不公平感。

[0211] 另外,在第二实施例中,登记装置54与奖励提供时段的长度成反比地对在各特定间隔处提供的奖励的类型进行升级。

[0212] 利用该配置,如果奖励提供时段已经缩短,则对在各特定间隔处提供的奖励的类型进行升级,这减少了由于奖励提供时段的长度而导致的不公平感。

[0213] 另外,在第二实施例中,如果在登录游戏之后从用户接收到获取奖励的请求,则控制装置56向用户提供该奖励。

[0214] 利用该配置,激励用户在奖励提供时段中包括的各特定间隔处登录游戏,从而使游戏更有趣。

[0215] 另外,在第二实施例中,如果奖励提供时段已经延长,则登记装置54增加在剩余的奖励提供时段的过程中要提供的奖励的总数。

[0216] 利用该配置,可以进一步激励用户在剩余的奖励提供时段中包括的各特定间隔处登录游戏,从而使游戏更有趣。

[0217] 修改示例

[0218] 本发明不限于上述具体示例或受上述具体示例的限制。也就是说,本领域技术人员对上述具体示例所做的适当设计变更只要仍然具有本发明的特征,就也包含在本发明的范围内。另外,在技术上可行的范围内,上述实施例和修改示例(在下文讨论)的要素可以进行组合,并且这些组合只要仍然具有本发明的特征,就也包含在本发明的范围内。

[0219] 例如,在第一实施例中,描述了在用户已经支付了与奖励包相对应的购买价格(一定费用)之后立即进行设置请求的情况,但是该设置请求可以改为在支付购买金额之前进行。另外,在第一实施例中,描述了这样在用户已经执行了与奖励包相对应的任务之后立即进行设置请求的情况,但是该设置请求可以改为在用户执行任务之前进行。

[0220] 另外,在第一实施例和第二实施例中,描述了奖励提供时段(诸如五天)中包括的特定间隔时段的数值数量(诸如五个)和提供的次数(诸如五次)相同的情况,但是奖励提供时段中包括的特定间隔时段的数值数量可以大于提供的次数。例如,设置装置52可以将奖励提供信息的奖励提供时段设置为七天(将特定间隔时段的数值数量设置为七),并且登记

装置54可以将五登记为奖励提供信息被提供的次数。因此,可以激励在奖励提供时段中包括的各特定间隔处登录有困难的用户开始奖励的提供。

[0221] 另外,在第一实施例和第二实施例中,描述了奖励是内容的情况,但是奖励可以改为是游戏中发生的效果(事件)。该效果的示例可以包括:角色所有权限的扩展、使玩特殊的抽奖游戏成为可能、恢复耐力、增加在特定时段内的通关奖赏、增加在特定时段内角色的能力参数等。另外,可以通过增加角色所有权扩展的数量、增加玩特殊抽奖游戏的次数、将特殊抽奖游戏的抽奖目标改变为高稀有度角色、增加耐力恢复量、延长通关奖赏的增加时段、延长角色能力参数的增加时段等来增加(升级)该效果。

[0222] 另外,在第二实施例中,描述了在奖励提供时段开始之后(中途)改变奖励提供时段的情况,但是可以对这些改变的次数施加限制。例如,设置装置52可以将奖励提供时段的改变限制为单次。设置单元52可以与奖励包信息50D中的奖励有效时段的长度成比例地增加奖励可以被改变的次数。例如,设置装置52可以与奖励有效时段的最大时段的长度成比例地增加奖励可以被改变的次数。

[0223] 另外,在第二实施例中,描述了设置装置52在奖励提供时段开始之后响应于来自用户的改变请求更新奖励提供时段的情况,并且该改变(更新)可以免费或收费进行。另外,设置装置52例如可以通过消费用户拥有的道具(诸如游戏币)来执行更新。

[0224] 另外,在第一实施例和第二实施例中,主要描述了内容是角色或道具的情况,但是内容可以改为是武器、盔甲、卡片、化身、游戏币、点数等。

[0225] 参考字符列表

[0226] 10:服务器设备(计算机);12:终端设备;50:存储装置;52:设置装置;54:登记装置;56:控制装置

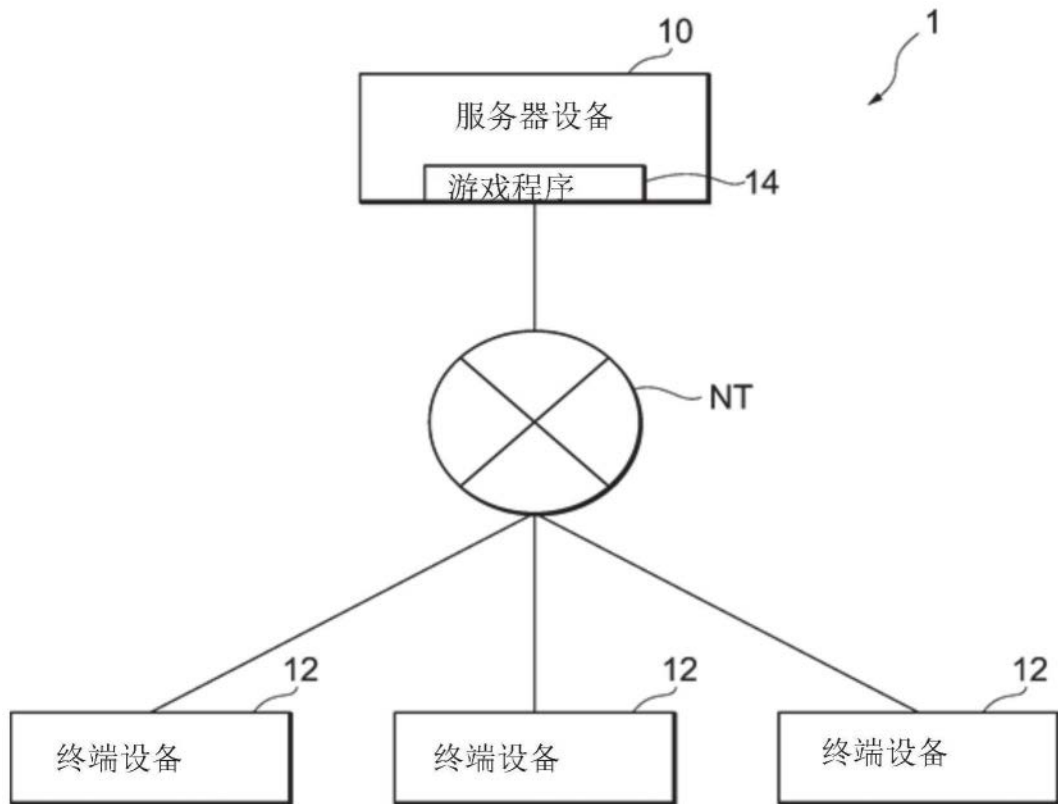


图1

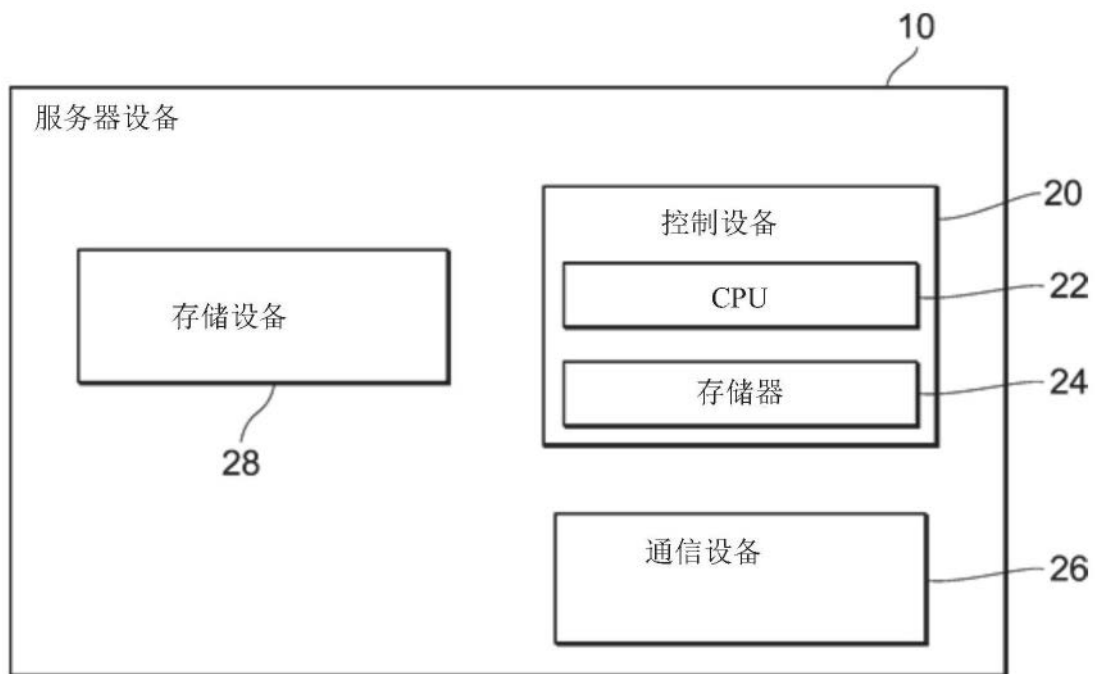


图2

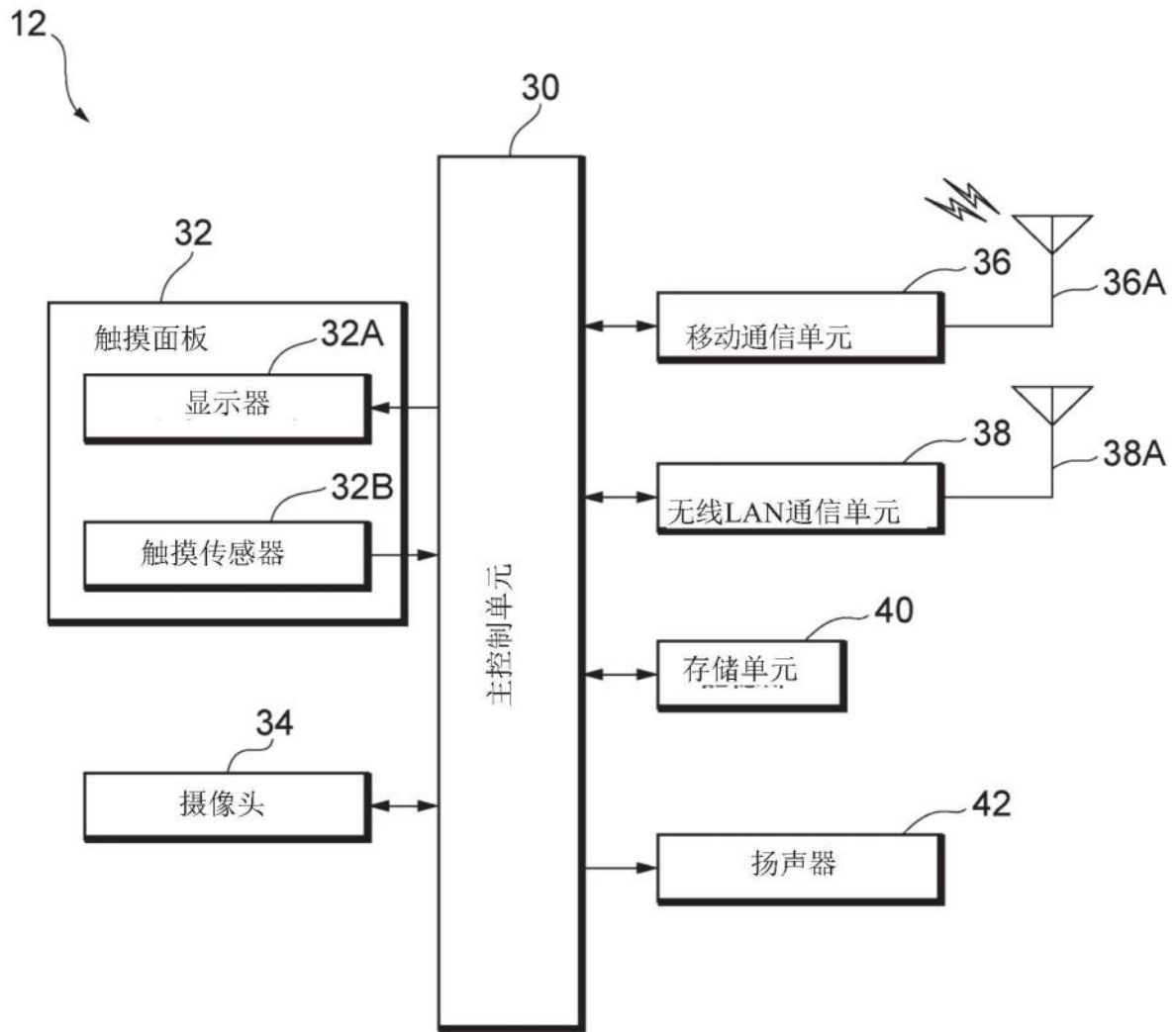


图3

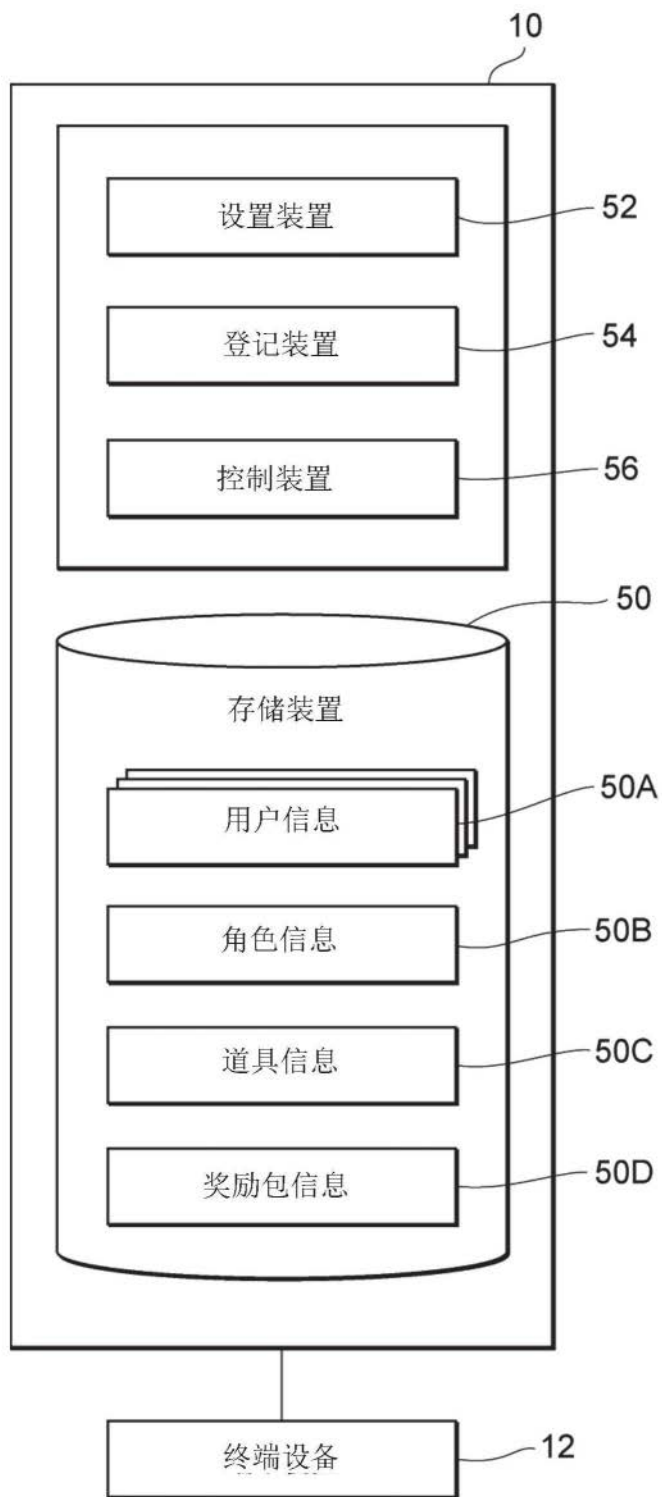


图4

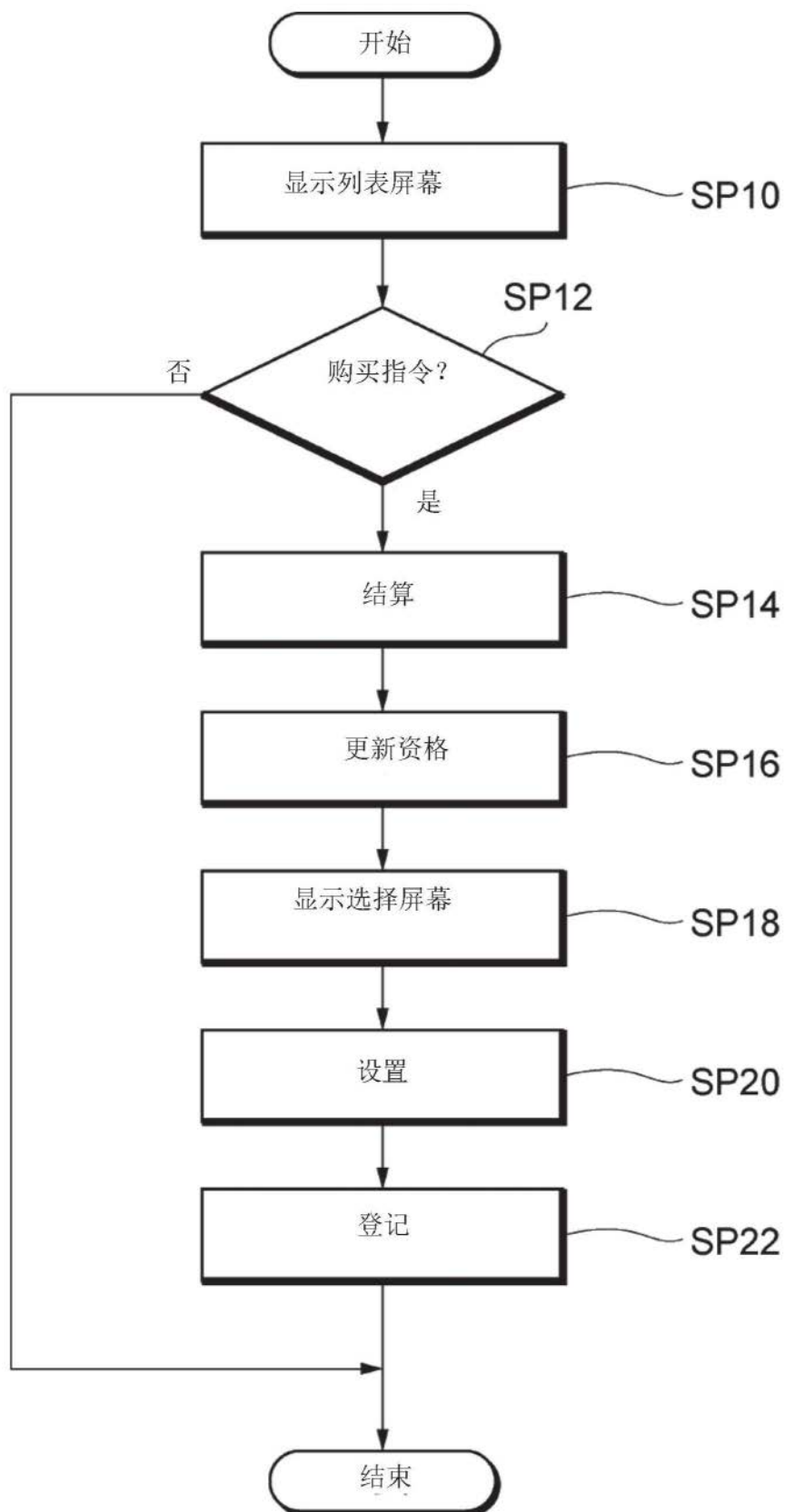


图5

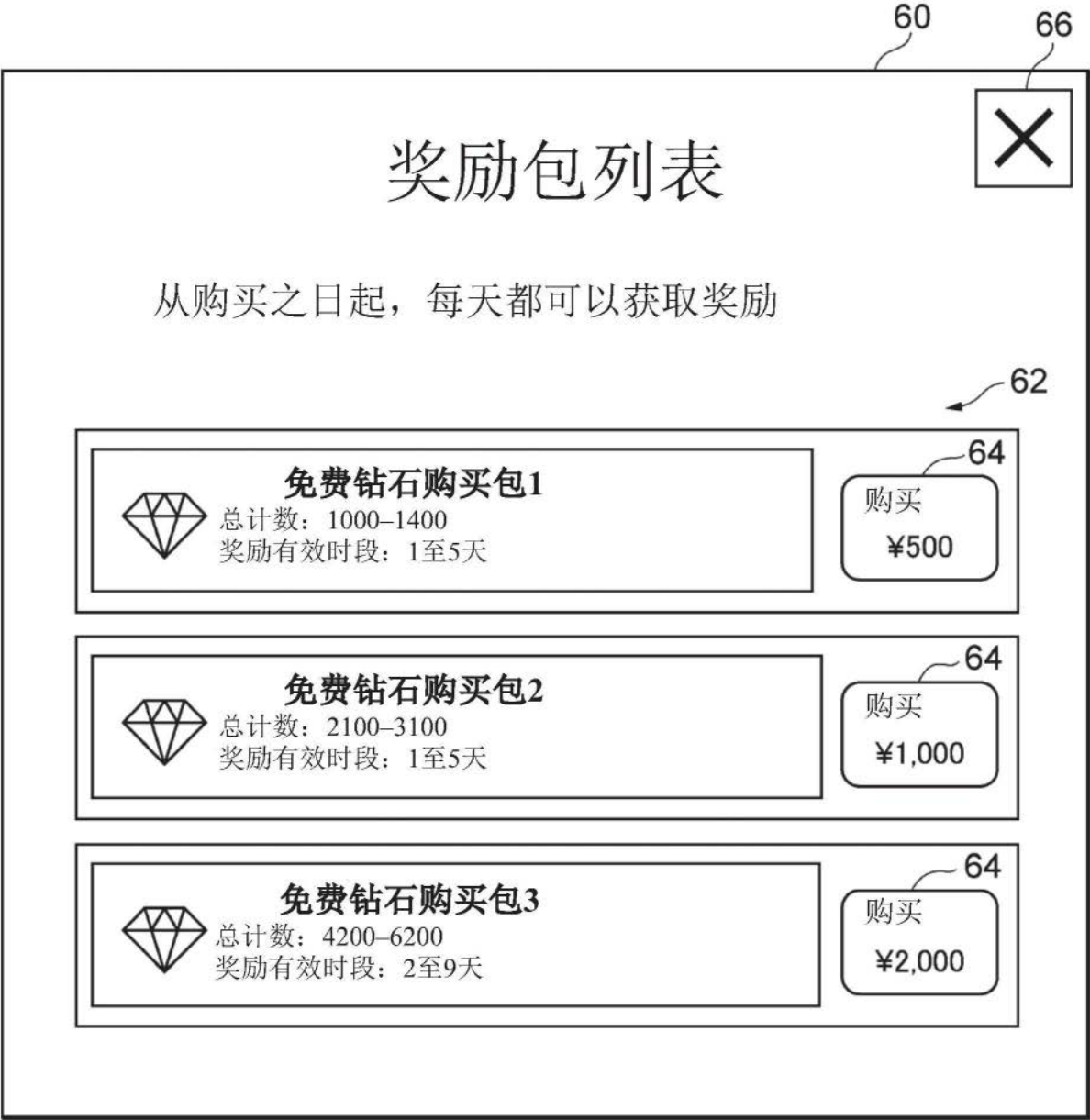


图6

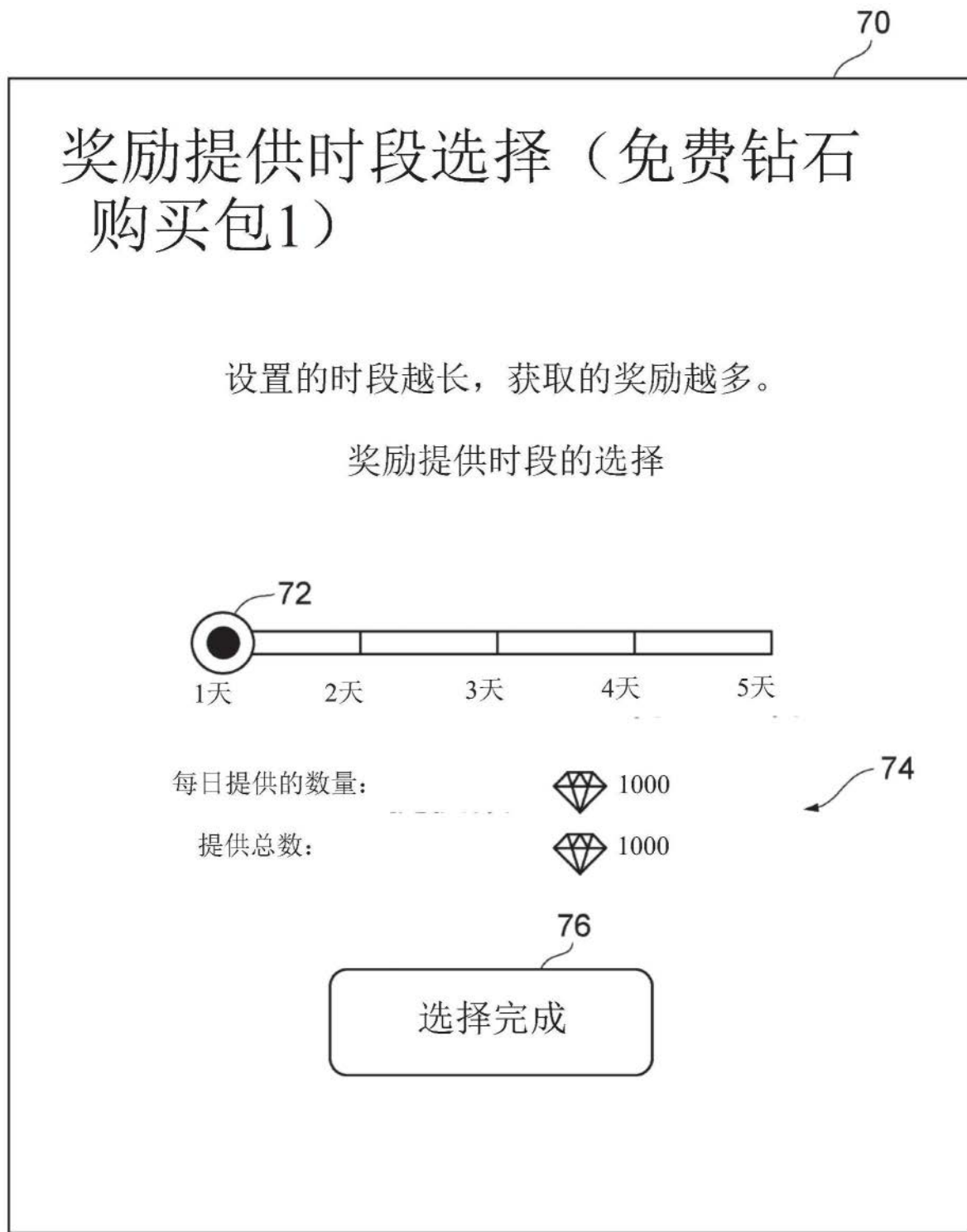


图7A

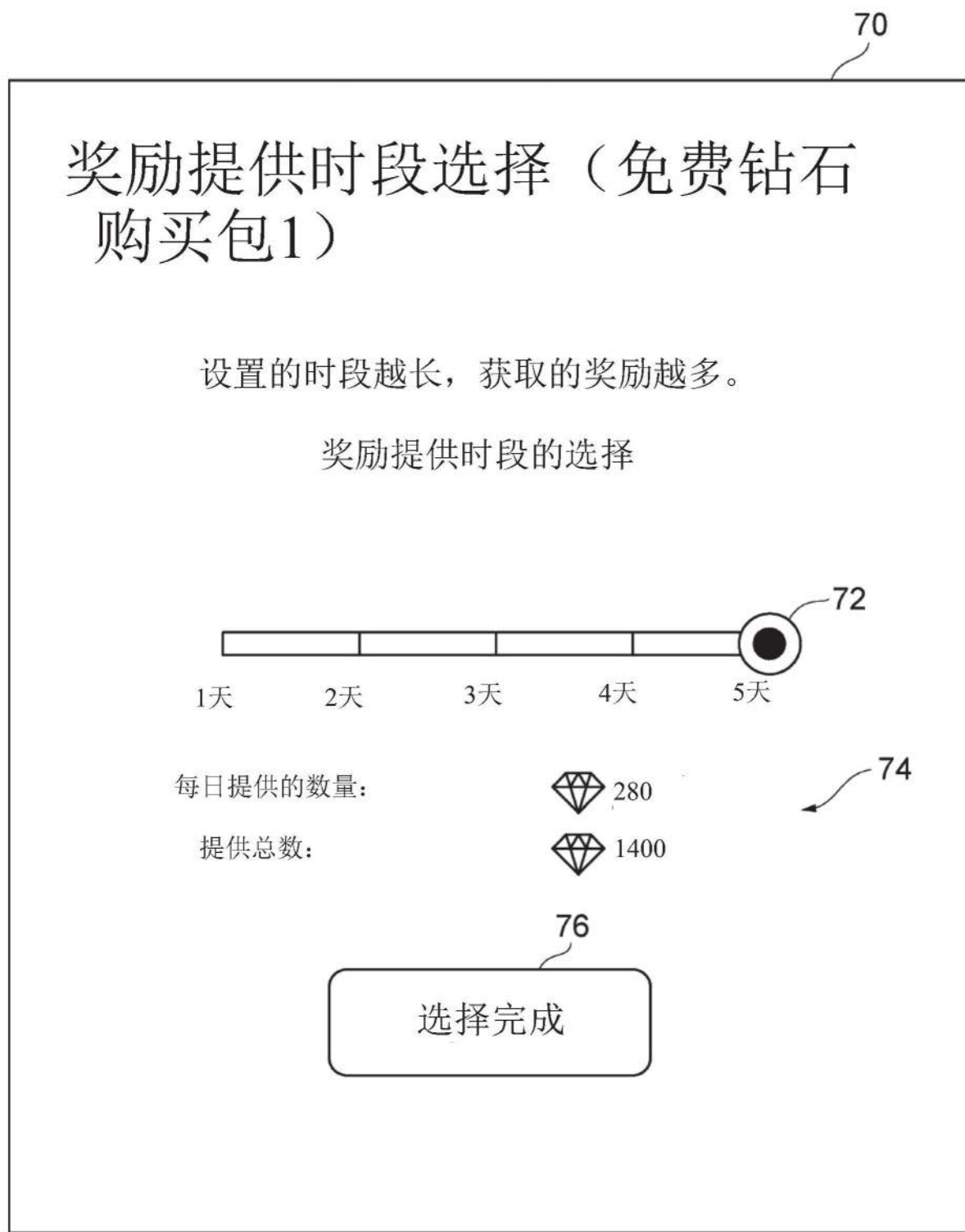


图7B

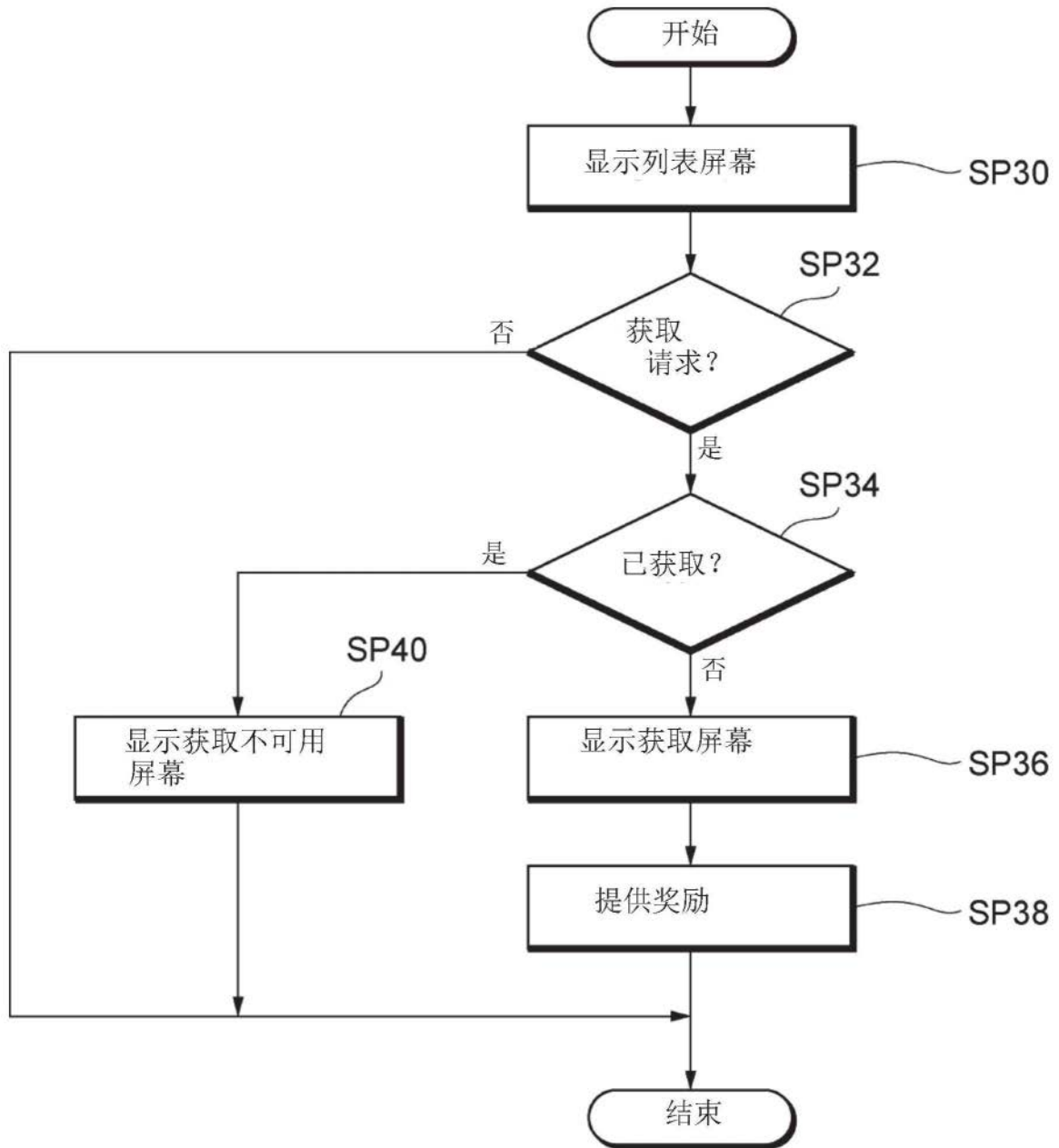


图8

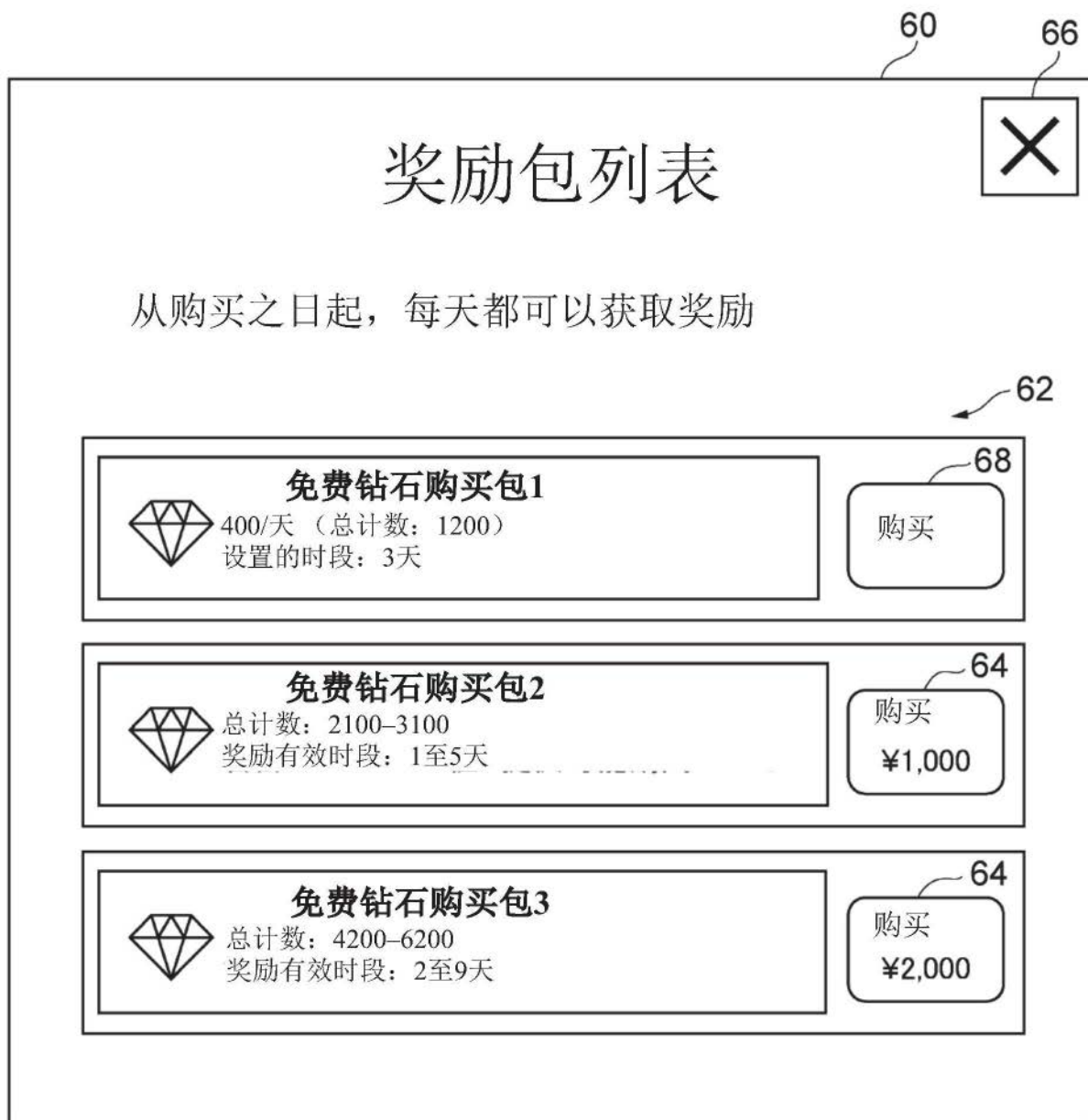


图9

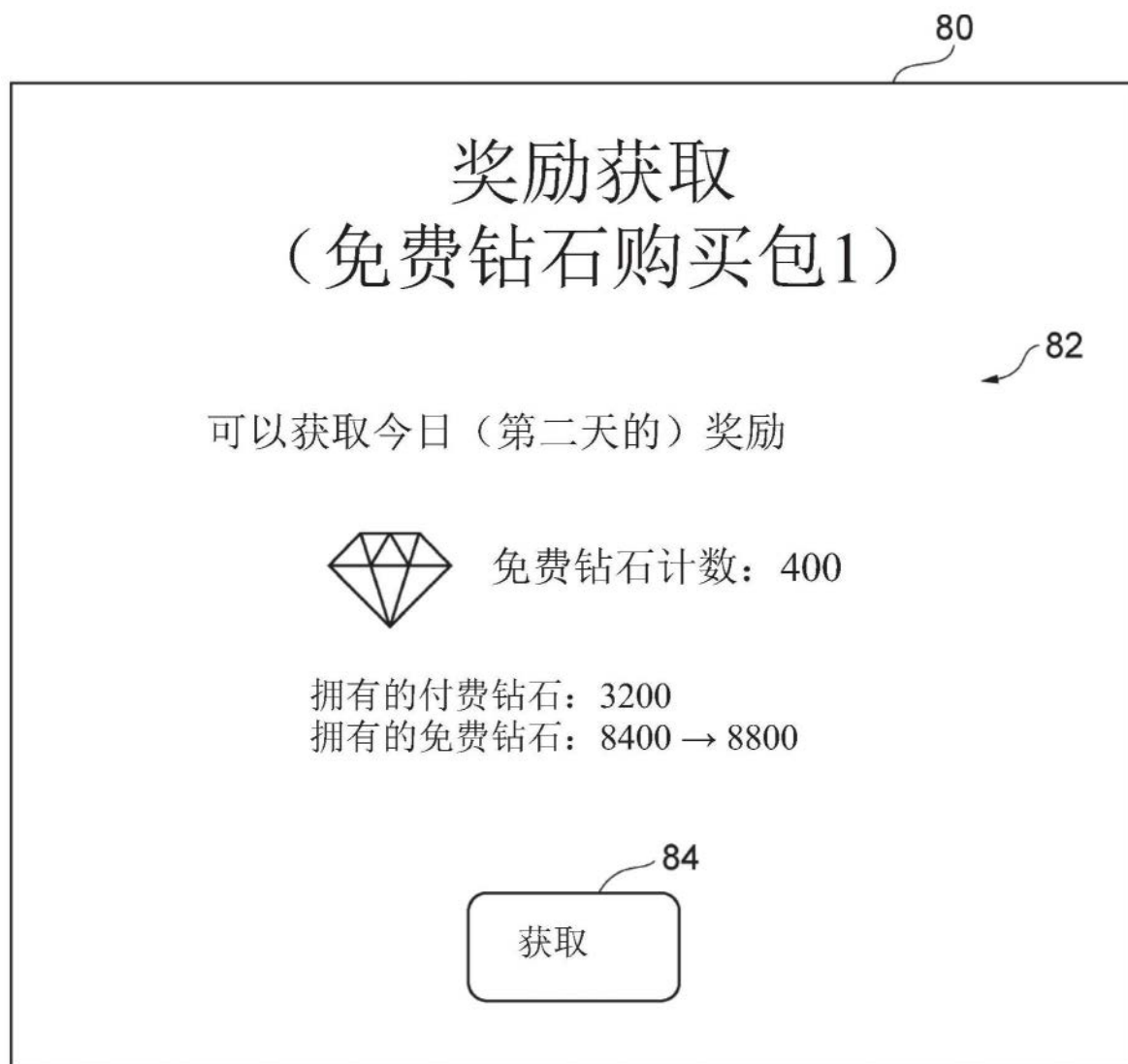


图10

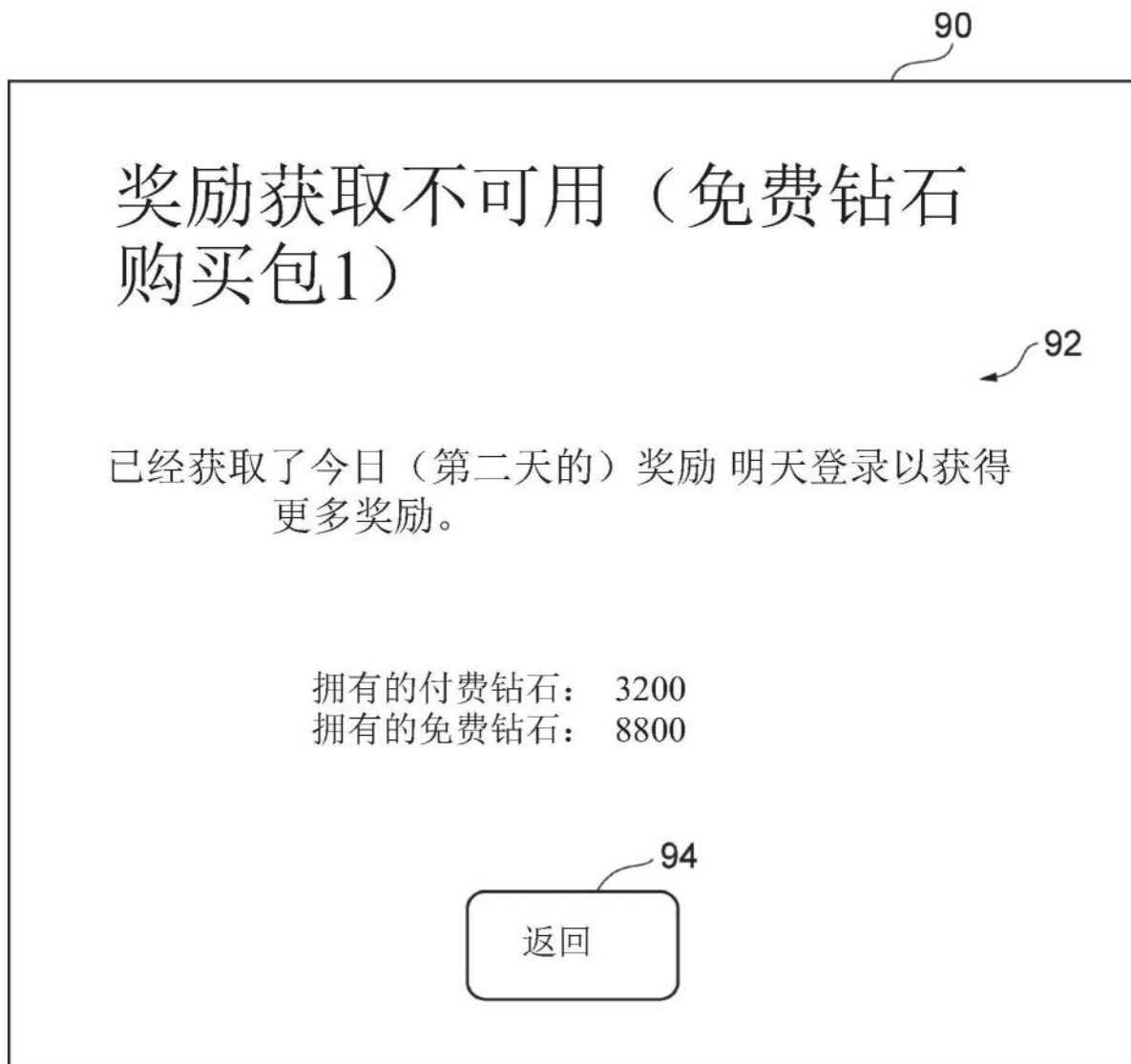


图11

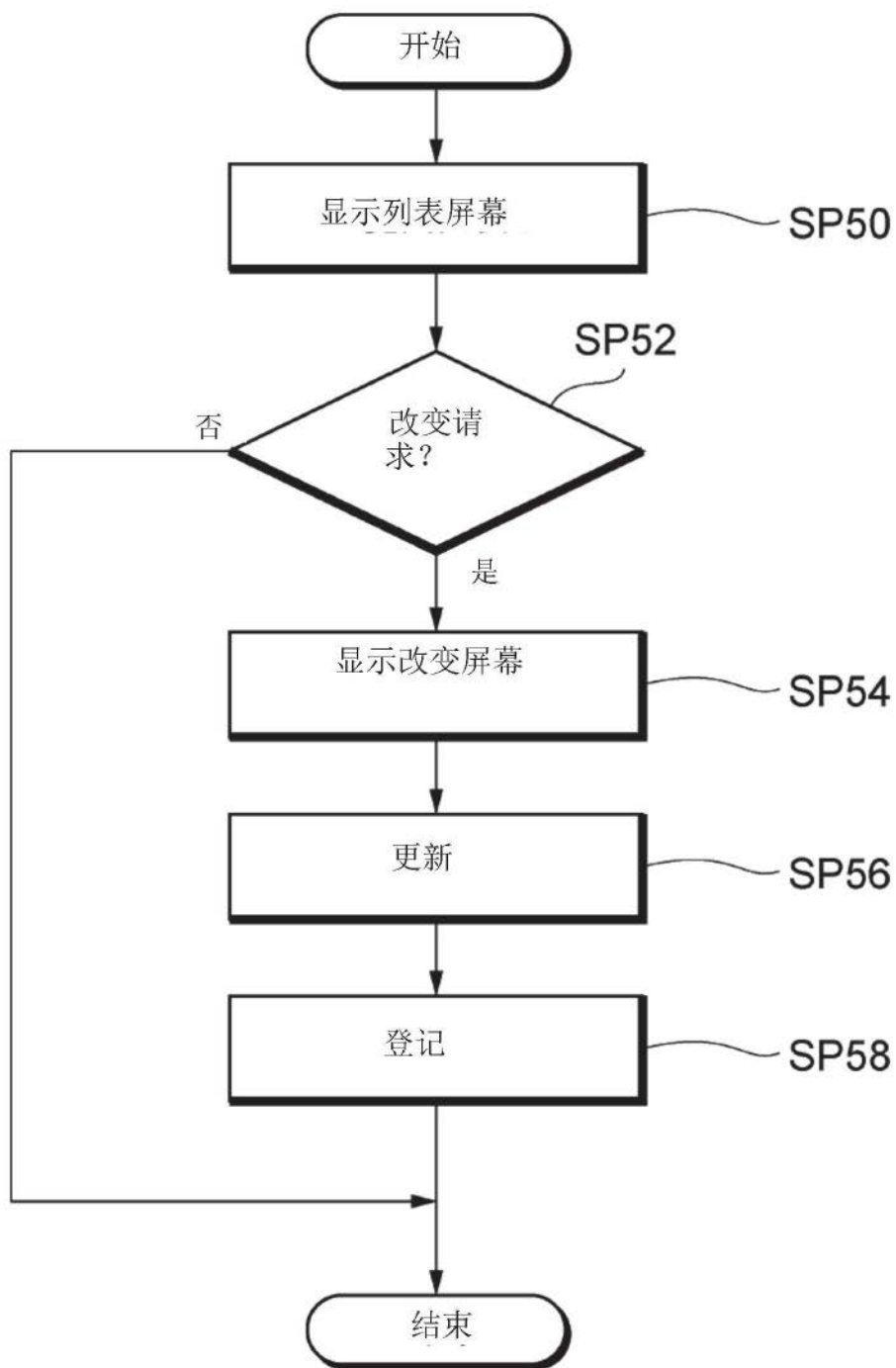


图12

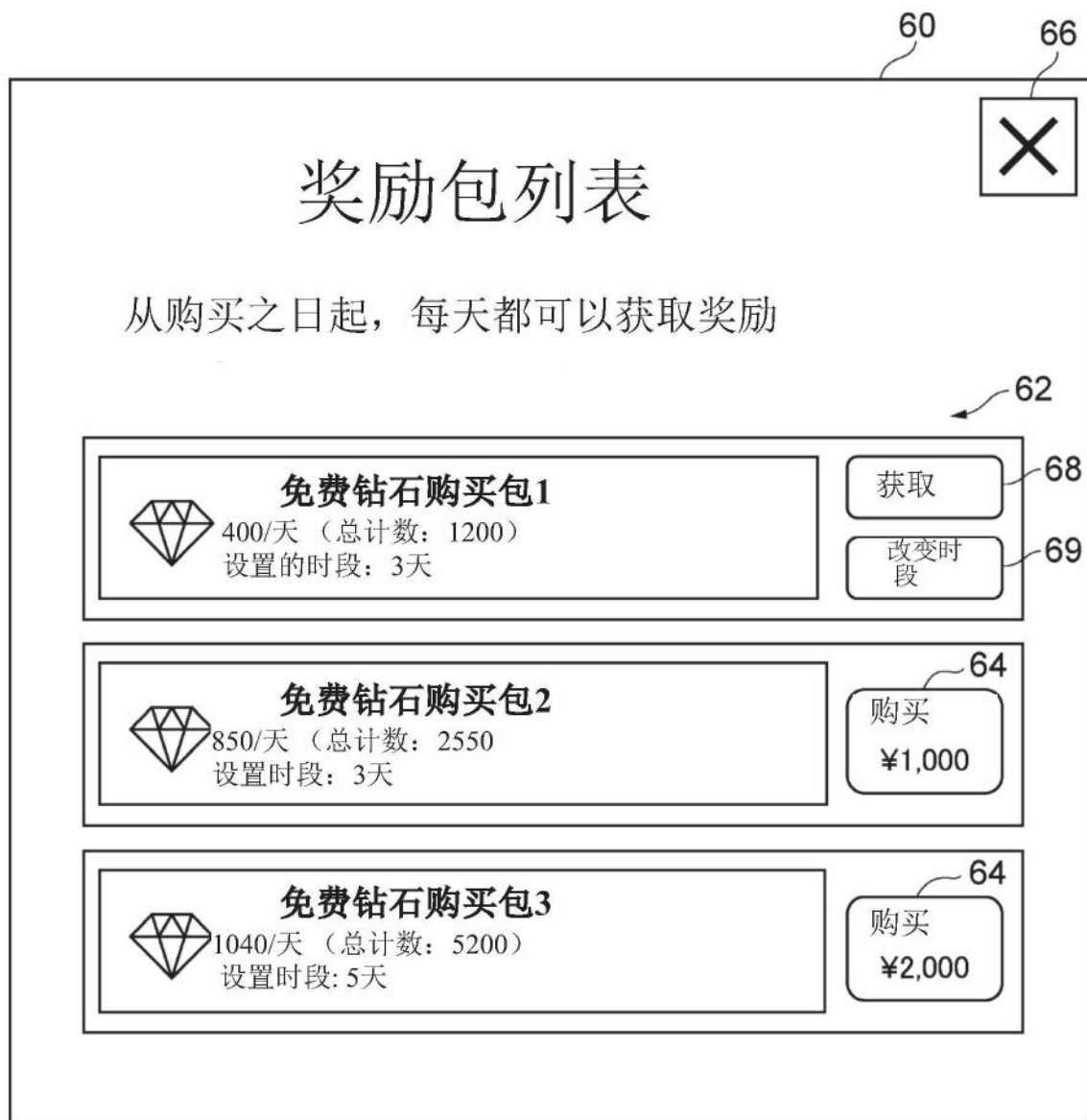


图13

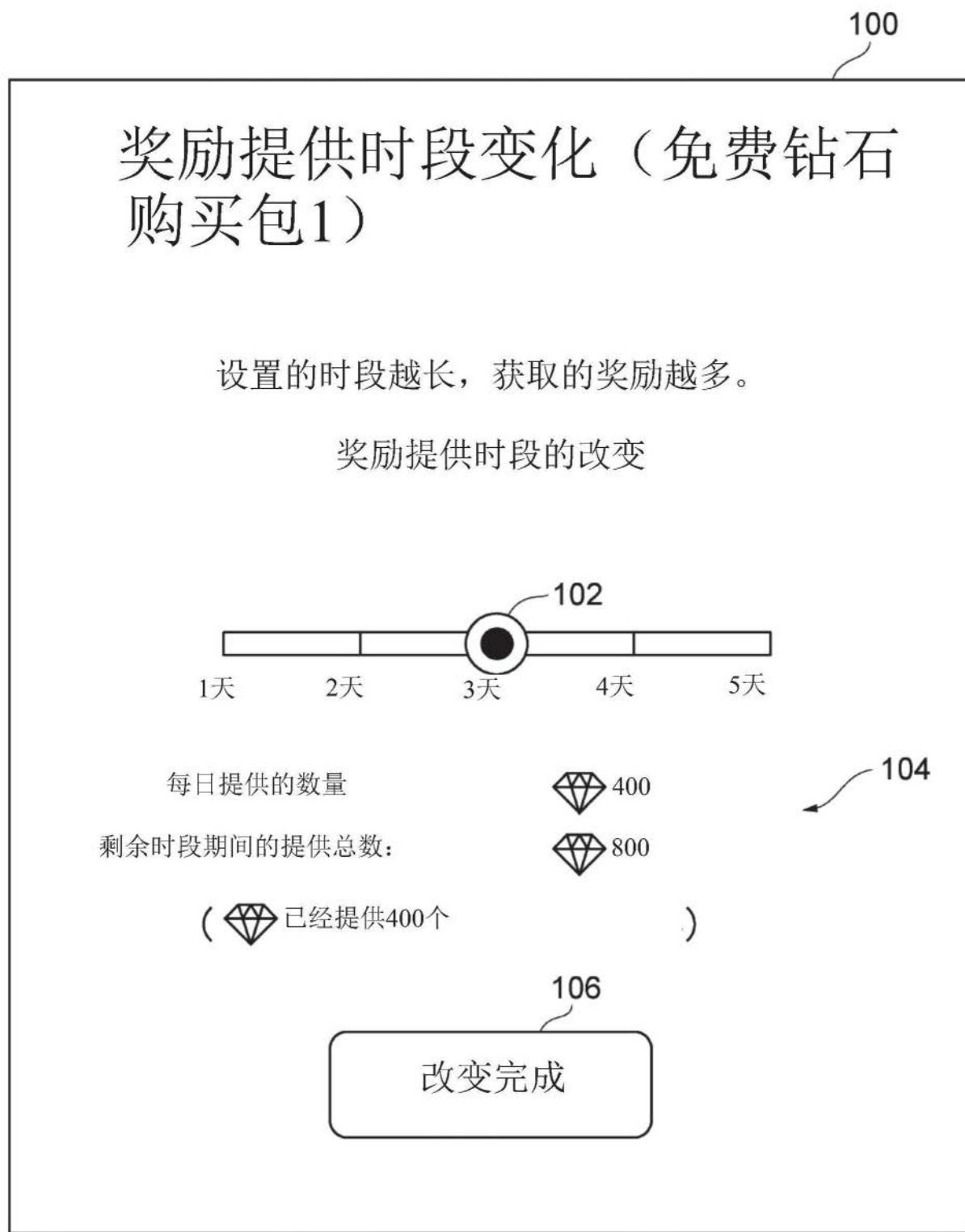


图14A

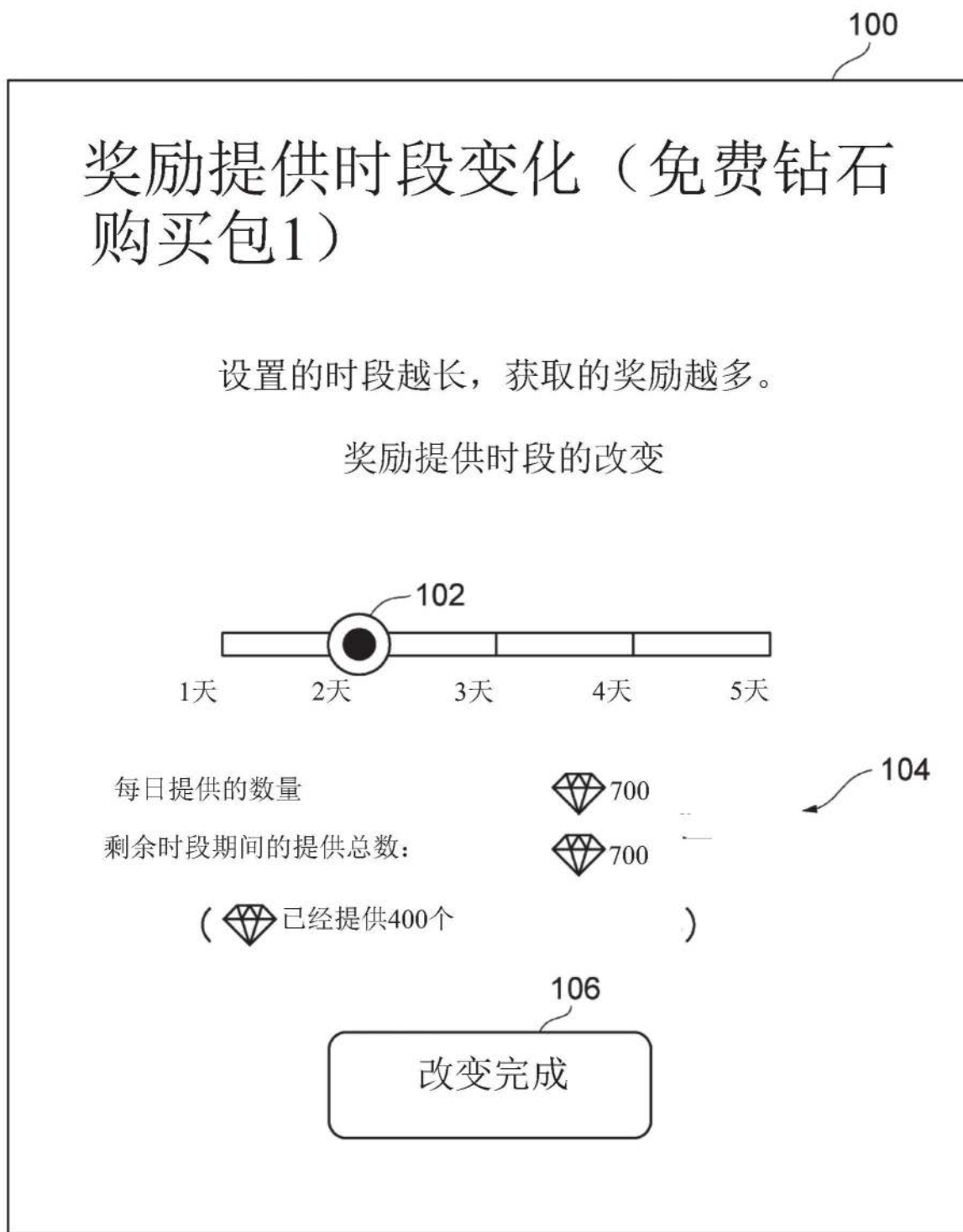


图14B

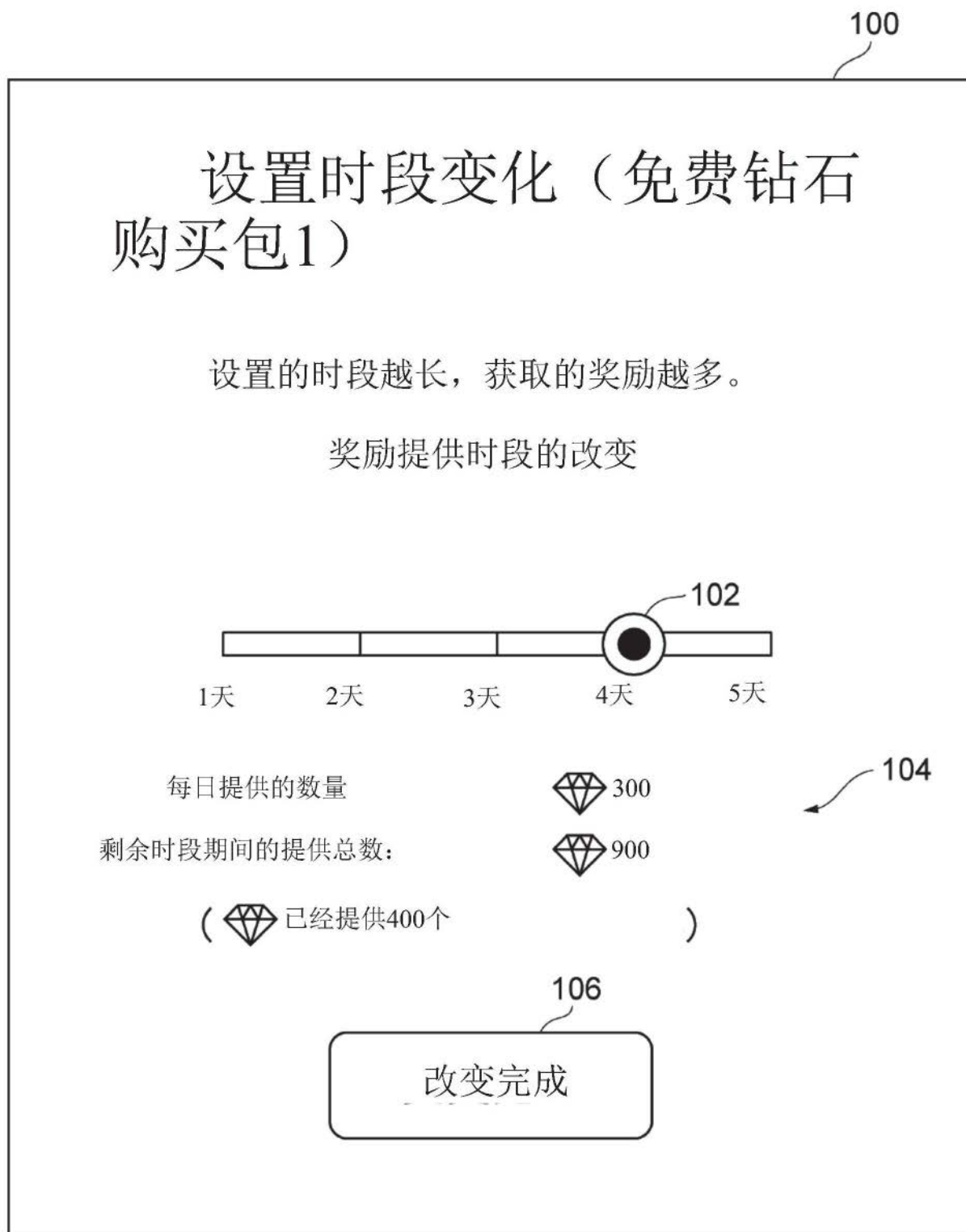


图14C