

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2023年6月22日(22.06.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/112553 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/69 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/041623

(22) 国際出願日: 2022年11月8日(08.11.2022)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2021-202165 2021年12月14日(14.12.2021) JP

(71) 出願人: 株式会社セガ(SEGA CORPORATION)
[JP/JP]; 〒1410033 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 Tokyo (JP).

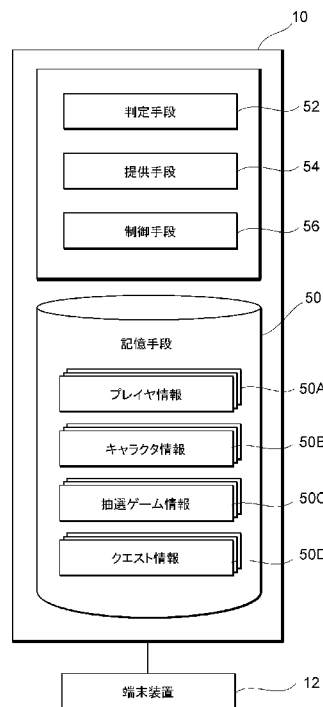
(72) 発明者: 大友 崇弘 (OTOMO, Takahiro);
〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホールディングス株式会社内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK,

(54) Title: PROGRAM AND INFORMATION PROCESSING DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム及び情報処理装置

[図4]



12... TERMINAL DEVICE
50... STORAGE MEANS
50A... PLAYER INFORMATION
50B... CHARACTER INFORMATION
50C... LOTTERY GAME INFORMATION
50D... QUEST INFORMATION
52... DETERMINATION MEANS
54... PROVIDING MEANS
56... CONTROL MEANS

(57) Abstract: The present invention makes it possible to sufficiently impart motivation to play a game, to a player who contributes to enlivening the game. This program causes a computer to function as: a storage means 50 for storing the acquisition count of game currency acquired by a player; a determination means 52 for determining whether the acquisition count of game currency has reached a prescribed number; and a providing means 54 for providing, if said determination was affirmative, an in-game reward to the player. The shorter a period required until the acquisition count of game currency

[続葉有]

SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

reaches the prescribed number, the more advantageous the rewards provided to the player by the providing means 54.

(57) 要約: ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与える。プログラムがコンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段50、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段52、判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段54、として機能させ、提供手段54は、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤーに有利な特典を提供する。

明 細 書

発明の名称：プログラム及び情報処理装置

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。

背景技術

[0002] 従来から、プレイヤーがゲーム通貨に関与したこと（例えば、ゲーム通貨の獲得や消費、購入）に応じて、当該プレイヤーに特典を与えるゲームが知られている。

[0003] これに関し、特許文献1には、抽選ゲームのプレイ回数が所定回数に達したこと、すなわちゲーム通貨の消費数が所定数に達したことにより、レアリティが高いコンテンツ（特典）をプレイヤーに提供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6326081号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] このようなゲームでは、プレイヤーがゲーム通貨に関与した数（金額）が所定数に到達するのに要した所要期間に関わらず、各プレイヤーには一律の特典が提供されている。しかしながら、この所要期間が短いプレイヤーは、ゲームの活性化に貢献しているにも関わらず、他のプレイヤーと一律に扱われているため、ゲームをプレイするモチベーションが低下してしまうという問題があった。

[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、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に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。

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、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段、前記ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段、として機能させ、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の獲得数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。
- [0008] また、本発明の第二態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段、前記ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段、として機能させ、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の消費数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。
- [0009] また、本発明の第三態様に係るプログラムは、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段、前記ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段、として機能させ、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の購入額が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。
- [0010] また、本発明の第四態様では、前記ゲーム通貨は、前記プレイヤーによる購入手続によって獲得可能な有償通貨を含む。
- [0011] また、本発明の第五態様では、前記特典は、前記ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることであって、前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記報酬コンテンツの数量を増加させる。
- [0012] また、本発明の第六態様では、前記特典は、前記ゲーム内における報酬コ

ンテンツの質を高くすることであって、前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記報酬コンテンツの質を高くする。

[0013] また、本発明の第七態様では、前記特典は、前記ゲーム内における制限を緩和することであって、前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記制限の緩和量を多くする。

[0014] また、本発明の第八態様では、前記特典は、前記プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることであって、前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記パラメータの上昇量を多くする。

[0015] また、本発明の第九態様では、前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記特典の提供期間を長くする。

[0016] また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段と、前記ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、を備え、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の獲得数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。

[0017] また、本発明の第十一態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段と、前記ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、を備え、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の消費数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。

[0018] また、本発明の第十二態様に係る情報処理装置は、プレイヤーがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段と、前記ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、を備え、前記提供手段は、前記ゲーム通貨の購入額が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する。

発明の効果

[0019] 本発明によれば、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

図面の簡単な説明

[0020] [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。

[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（具体例1）を示すフローチャートである。

[図6]第一実施形態に係る通知画面の一例（具体例1）を示す図である。

[図7]第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例2）を示すフローチャートである。

[図8]第一実施形態に係る通知画面の一例（具体例2）を示す図である。

[図9]第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例3）を示すフローチャートである。

[図10]第一実施形態に係る通知画面の一例（具体例3）を示す図である。

[図11]第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例1）を示すフローチャートである。

[図12]第二実施形態に係る通知画面の一例（具体例1）を示す図である。

[図13]第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例2）を示すフローチャートである。

[図14]第二実施形態に係る通知画面の一例（具体例2）を示す図である。

[図15]第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例3）を示すフローチャートである。

[図16]第二実施形態に係る通知画面の一例（具体例3）を示す図である。

発明を実施するための形態

[0021] 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。

[0022] ——— 第一実施形態 ———

まず、第一実施形態について説明する。

[0023] <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。

[0024] 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。

[0025] 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。

[0026] 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。

[0027] <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。

[0028] 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。

[0029]　制御装置２０では、ＣＰＵ２２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ついては後述する。

[0030]　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。

[0031]　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。

[0032]　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。

[0033]　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。

[0034]　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。

[0035]　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。

[0036] 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。

[0037] 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。

[0038] 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。

[0039] 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。

[0040] 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。

[0041] スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

[0042] <ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、プレイヤーがコンテンツの一例であるキャラクターを獲得可能な抽選ゲームやクエスト、購入ゲーム、ミッション等が含まれている。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、探索等と称されることがある。

[0043] 第一実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する

実行要求（指示）により、抽選対象である抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）から抽選（ランダムに選択）された一又は複数のキャラクタ（コンテンツ）をプレイヤに提供するゲームである。この抽選ゲームは、プレイヤが所有するゲーム通貨の消費に基づいて実行される。

このゲーム通貨は、例えば、有償通貨や無償通貨を含む。有償通貨は、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、電子マネー、暗号資産等の購入手続（支払い）によって獲得可能な有償コンテンツである。有償通貨としては、例えば、課金アイテム（有償アイテム）や、課金コイン（有償コイン）、課金ポイント（有償ポイント）等が挙げられる。例えば、第一実施形態に係るゲームでは、課金アイテムは、100円で1個購入することができる。一方、無償通貨は、ゲーム実行によって獲得可能な無償コンテンツである。無償通貨としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）、非課金コイン（無償コイン）、非課金ポイント（無償ポイント）等が挙げられる。このゲーム実行としては、プレイヤによるゲームのログインや、クエストの初回クリア、ミッション達成等が挙げられる。無償通貨は、各種ゲームにおいて、有償通貨と区別なく消費することが可能である。例えば、第一実施形態に係る第一の抽選ゲームでは、課金アイテムと非課金アイテムとを区別なく消費することができる。

なお、抽選ゲームでは、プレイヤが一又は複数回の抽選ゲームを実行した場合に、「おまけ」としての報酬コンテンツ（例えば、キャラクタや育成用アイテム等）をプレイヤに獲得させてもよい。

[0044] また、第一実施形態に係るクエストは、プレイヤからのクエストを実行する実行要求（指示）に基づき、プレイヤが所有する一又は複数のキャラクタにより編成されるチームと、敵キャラクタを対戦させるゲームである。

例えば、プレイヤは、クエストで使用するキャラクタ（プレイヤキャラクタ）を編成するための編成メニューにおいて、所有するキャラクタから一又は複数のキャラクタを任意に選択することにより、クエストに使用するキャラクタを編成することができる。

このクエストは、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。この現在スタミナ値は、ゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）を消費することにより回復する。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、すなわち、クエストの最後に登場する敵キャラクタ（ボスキャラクタ）のヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬（報酬コンテンツ）を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、無償通貨や、ガチャチケット、育成用アイテム、キャラクタ、プレイヤー経験値等が挙げられる。この育成用アイテムは、例えば、キャラクタのキャラクタ経験値を上昇させるためのアイテムである。この育成用アイテムは、1から6までの何れかのレアリティが設定されており、レアリティが高い育成用アイテムであるほどキャラクタ経験値を多く上昇させることができる。一方、プレイヤーは、クエストをクリアできなかった場合、ゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）やコンティニューアイテムを消費してクエストを継続するか、クエストのクリアを諦めるかを選択することができる。

[0045] また、第一実施形態に係る購入ゲームでは、プレイヤーからのコンテンツ（例えばキャラクタ）を購入する購入要求（指示）に基づき、プレイヤーによって選択されたコンテンツを獲得可能なゲームである。この購入は、例えば、プレイヤーが所有するゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）の消費に基づいて実行される。この購入ゲームは、プレイヤーが所望するコンテンツが確実に獲得できる点で、抽選ゲームやクエストとは異なる。

なお、購入ゲームでは、プレイヤーが一又は複数のコンテンツを購入した場合に、「おまけ」としての報酬コンテンツ（例えば、キャラクタや育成用アイテム等）をプレイヤーに獲得させてもよい。

[0046] また、第一実施形態に係るミッションは、ゲーム運営者が課した課題を達成するゲームである。このミッションとしては、ログイン日数やフレンド数、プレイヤーランク、特定クエストのクリア回数、現在スタミナ値の総消費数等を一定数に到達させることが挙げられる。このミッションを達成したプレイヤーは、ミッション報酬（報酬コンテンツ）を獲得することができる。この

ミッション報酬としては、キャラクタや育成用アイテム等が挙げられる。

[0047] <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。

[0048] 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、判定手段52と、提供手段54と、制御手段56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。

[0049] 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、クエスト情報50D等を記憶する機能手段である。

[0050] 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、プレイヤーランク、所有キャラクタ情報、ゲーム通貨情報、スタミナ情報、抽選回数情報、クリア回数情報、特典情報等を含む。

[0051] プレイヤーランクは、例えば、プレイヤーがプレイヤー経験値を獲得した場合に上昇する。

[0052] 所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有するキャラクタ毎のキャラクタIDと対応付けて、各キャラクタの能力パラメータ（例えば、レベルやヒットポイント、攻撃力、防御力等）を含む。

[0053] ゲーム通貨情報は、プレイヤーがゲーム通貨に関与した情報を含む。このゲーム通貨情報は、例えば、獲得情報や、消費情報、購入情報等を含む。このゲーム通貨の種別としては、プレイヤーによる購入手続によって獲得可能な有償通貨や、ゲーム実行によって獲得可能な無償通貨が挙げられる。

[0054] 獲得情報は、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を含む。この獲得情報は、例えば、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得時期毎に対応付けて、獲得したゲーム通貨の種別と獲得数を含む。この獲得時期は、例えば日付である。例えば、プレイヤーが購入手続を行って課金アイテム（有償通貨）を10個獲得した場合、獲得情報には、当該購入手続を行った日付（例えば、2

〇二一年一〇月九日）に対応付けて、課金アイテム一〇個が追加される。また、例えば、プレイヤーがログインによってログインボーナスとして非課金アイテム（無償通貨）を五個獲得した場合、獲得情報には、当該ログインを行った日付（例えば、二〇二一年一〇月一〇日）に対応付けて、非課金アイテム五個が追加される。

[0055] 消費情報は、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を含む。この消費情報は、例えば、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費時期毎に対応付けて、消費したゲーム通貨の種別と消費数を含む。この消費時期は、例えば日付である。例えば、プレイヤーが抽選ゲームを実行して課金アイテム（有償通貨）を一〇個消費した場合、消費情報には、当該抽選ゲームを実行した日付（例えば、二〇二一年一〇月一四日）に対応付けて、課金アイテム一〇個が追加される。また、例えば、プレイヤーがクエストのコンティニューによって非課金アイテム（無償通貨）を一個消費した場合、消費情報には、当該コンティニューを行った日付（例えば、二〇二一年一〇月一六日）に対応付けて、非課金アイテム一個が追加される。

なお、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーが有償通貨（例えば課金アイテム）と無償通貨（例えば非課金アイテム）を両方所有している場合、無償通貨を優先して消費される。また、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーが無償通貨を消費する場合、獲得時期が古い無償通貨から順に消費される。同様に、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーが有償通貨を消費する場合、獲得時期が古い有償通貨から順に消費される。

[0056] 購入情報は、プレイヤーがゲーム通貨を購入した購入額を含む。この購入情報は、例えば、プレイヤーがゲーム通貨（有償通貨）を購入した購入時期毎に対応付けて、購入したゲーム通貨（有償通貨）の購入額を含む。この購入時期は、例えば日付である。例えば、プレイヤーが購入手続を行って二〇〇〇円分の課金アイテム（有償通貨）を購入した場合、購入情報には、当該購入手続を行った日付（例えば、二〇二一年一〇月一七日）に対応付けて、二〇〇〇円が追加される。

- [0057] スタミナ情報は、現在スタミナ値やスタミナ上限値、スタミナ回復量を含む。現在スタミナ値は、ゲーム内におけるクエストを実行する際に消費される値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）回復し、スタミナ上限値まで回復する。スタミナ上限値は、時間経過や回復処理によって現在スタミナ値が回復する上限値である。スタミナ上限値は、例えば、プレイヤーランクが上がることで上昇する。スタミナ回復量は、例えば、回復処理によって現在スタミナ値が回復する量（例えば10）を含む。この回復処理は、例えば、プレイヤーによるゲーム通貨（例えば課金アイテム1個）の消費によって実行される。このスタミナ回復量は、例えば、プレイヤーランクが1上昇した場合に、所定量（例えば1）上昇する。
- [0058] 抽選回数情報は、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選回数情報は、プレイヤーが抽選ゲームを実行した実行回数と、制限回数（実行上限回数）を含む。この実行回数は、例えば一定期間（例えば1日）が経過することにより、初期化されてもよい。制限回数は、例えば実行回数が無制限である抽選ゲームの場合には、負の値（例えば-100）を含む。
- [0059] クリア回数情報は、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クリア回数情報は、プレイヤーがクエストをクリアしたクリア回数と、制限回数（クリア上限回数）を含む。このクリア回数は、例えば一定期間（例えば1日）が経過することにより、初期化されてもよい。制限回数は、例えばクリア回数が無制限である場合には、負の値（例えば-100）を含む。
- [0060] 特典情報は、特典クラスと、特典提供期間を含む。特典クラスは、プレイヤーに提供される特典のクラス（グレード）を含む。特典クラスは、例えば0から3までの何れかの数値を含む。この特典クラスは、高い数値であるほどプレイヤーに有利な特典が提供される。特典クラスは、0が初期値である。特典クラスは、0である場合、プレイヤーには特典が提供されない。すなわち、

後述する提供手段54は、プレイヤーの特典クラスが1以上である場合に、当該プレイヤーにゲーム内における特典を提供する。特典提供期間は、例えば特典の提供開始日から提供終了日までの期間を含む。この特典提供期間は、1単位期間（例えば1日）の経過毎に1単位期間減少する。なお、特典提供期間は、特典クラスが1以上である場合に記憶される。

[0061] キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力パラメータ情報、レアリティを含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新（バージョンアップやアップデート）によって随時更新される。

[0062] 能力パラメータ情報は、キャラクタの各能力パラメータの初期値と最大値を含む。

[0063] レアリティは、例えば1から6までの何れかの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。レアリティが高いキャラクタには、例えばクエストにおいて有利な能力パラメータ等が設定されている。

[0064] 抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

[0065] 対価は、1回の抽選を実行するために必要なゲーム通貨（有償通貨又は無償通貨）の数を含む。例えば、第一の抽選ゲームの対価は、課金アイテム又は非課金アイテムが5個である。

[0066] 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。出現頻度は、例えば1から10までの何れかの数値を含む。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、出現頻度は、同じレアリティ（例えばレアリティ6）のキャラクタ間で、それぞれ異なる数値が設定されていてもよい。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、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれ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、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれに設定された出現頻度の合計値が400である場合、当該一のキャラクタの抽選確率は $2/400$ （0.5%）となる。

[0067] クエスト情報50Dは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Dは、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、クリア報酬情報等を含む。

[0068] 消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。消費スタミナ値は、プレイヤーの現在スタミナ値から消費される。消費スタミナ値は、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。

[0069] 敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。この敵キャラクタは、クエストの最後に登場するボスキャラクタを含む。

[0070] クリア報酬情報は、クリア報酬（報酬コンテンツ）の種別に対応付けて、数量やドロップ率を含む。この種別としては、例えば、無償通貨（例えば非課金アイテム）や、ガチャチケット、育成用アイテム、キャラクタID、プレイヤー経験値が挙げられる。数量は、クリア報酬をプレイヤーに獲得させる数量である。ドロップ率は、クリア報酬をプレイヤーに獲得させる確率である。第一実施形態では、ドロップ率は、難易度が高いクエストであるほど高い確率を含む。なお、一部のクリア報酬（例えば無償通貨）は、クエストの初回クリア時にのみ獲得させることとしてもよい。

[0071] 判定手段52は、プレイヤーがゲーム通貨に関与した数（金額）が所定数に到達したか否かを判定する機能手段である。第一実施形態では、判定手段52は、プレイヤーによるゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する。例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、過去の所定日から現在の日付（例えば2021年

10月31日)までにおけるゲーム通貨の獲得数が所定数(例えば100)に到達したか否かを判定する。この過去の所定日としては、プレイヤーがゲームを開始した日や、当年の初日(例えば2021年1月1日)、当月の初日(例えば2021年10月1日)、1年前(例えば2020年10月31日)、1ヶ月前(例えば2021年9月30日)、1週間前(例えば2021年10月24日)等が挙げられる。

[0072] また、第一実施形態では、判定手段52は、プレイヤーによるゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する。例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、所定日から現在までにおけるゲーム通貨の消費数が所定数(例えば100)に到達したか否かを判定する。

[0073] また、第一実施形態では、判定手段52は、プレイヤーによるゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する。例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を参照して、所定日から現在までにおけるゲーム通貨の購入額が所定数(例えば5000円)に到達したか否かを判定する。

[0074] 提供手段54は、プレイヤーに報酬や特典(特権)を提供する機能手段である。第一実施形態では、提供手段54は、判定手段52による判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する。例えば、提供手段54は、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤーに有利な特典を提供する。具体的には、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、各獲得時期に対応する獲得数を獲得時期が新しい順に合計し、合計した獲得数が所定数(例えば100)に達する獲得時期を特定する。続いて、提供手段54は、特定した獲得時期から現在までの期間を所要期間として算出する。続いて、提供手段54は、算出した所要期間に応じて、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに1から3までの何れかの数値を格納する。例えば、提供手段54は、算出した所要期間が3日未満である場合は当該特典ク

ラスに3を格納し、当該所要期間が3日以上7日未満である場合は当該特典クラスに2を格納し、当該所要期間が7日以上である場合は当該特典クラスに1を格納する。

[0075] また、第一実施形態では、提供手段54は、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤーに有利な特典を提供する。具体的には、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、各消費時期に対応する消費数を消費時期が新しい順に合計し、合計した消費数が所定数（例えば100）に達する消費時期を特定する。続いて、提供手段54は、特定した消費時期から現在までの期間を所要期間とする。続いて、提供手段54は、算出した所要期間に応じて、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに1から3までの何れかの数値を格納する。

[0076] また、第一実施形態では、提供手段54は、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤーに有利な特典を提供する。具体的には、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を参照して、各購入時期に対応する購入額を購入時期が新しい順に合計し、合計した購入額が所定数（例えば5000円）に達する購入時期を特定する。続いて、提供手段54は、特定した購入時期から現在までの期間を所要期間として算出する。続いて、提供手段54は、算出した所要期間に応じて、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに1から3までの何れかの数値を格納する。

[0077] 以下では、特典の具体例と、提供手段54が特典を提供する具体例を説明する。

[0078] （1）報酬コンテンツの数量を増加させる

例えば、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることである。この報酬コンテンツとしては、ログインボーナスや、抽選ゲームや購入ゲームにおける「おまけ」、クエストにおけるクリア報酬、ミッションにおけるミッション報酬等が挙げられる。ログインボーナスは、プレイヤー

がゲームにログインすることにより提供される報酬である。例えば、ログインボーナスは、プレイヤーによる単位期間（例えば1日）毎のログインに対して提供される。

例えば、提供手段54は、所要期間が短いほど、報酬コンテンツの数量を増加させる。具体的には、提供手段54は、所要期間が3日未満である場合（特典クラスが3である場合）、クエストにおけるクリア報酬の数量を4倍に増加させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が3日以上7日未満である場合（特典クラスが2である場合）、クリア報酬の数量を3倍に増加させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が7日以上である場合（特典クラスが1である場合）、クリア報酬の数量を2倍に増加させる。

[0079] （2）報酬コンテンツの質を高くする

例えば、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの質を高くすることである。

例えば、提供手段54は、所要期間が短いほど、報酬コンテンツの質を高くする。具体的には、提供手段54は、所要期間が3日未満である場合（特典クラスが3である場合）、ミッションにおけるミッション報酬（例えば、キャラクタや育成用アイテム）のレアリティを3つ高くする。また、例えば、提供手段54は、所要期間が3日以上7日未満である場合（特典クラスが2である場合）、ミッション報酬のレアリティを2つ高くする。また、例えば、提供手段54は、所要期間が7日以上である場合（特典クラスが1である場合）、ミッション報酬のレアリティを1つ高くする。

[0080] （3）制限の緩和

例えば、特典は、ゲーム内における制限を緩和することである。この制限の緩和としては、特定の抽選ゲーム（実行回数が制限されている抽選ゲーム）に設定された制限回数（上限回数）を増加させることや、特定のクエスト（クリア回数が制限されているクエスト）に設定された制限回数（クリア上限回数）を増加させること、特定のコンテンツを購入する制限回数を増加させること、コンテンツを所有する制限個数（所有枠）を増加させること等が

挙げられる。

例えば、提供手段54は、所要期間が短いほど、制限の緩和量を多くする。具体的には、提供手段54は、所要期間が3日未満である場合（特典クラスが3である場合）、プレイヤー情報50Aの抽選回数情報における特定の抽選ゲームに設定された制限回数を3回増加させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が3日以上7日未満である場合（特典クラスが2である場合）、抽選回数情報における特定の抽選ゲームに設定された制限回数を2回増加させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が7日以上である場合（特典クラスが1である場合）、抽選回数情報における特定の抽選ゲームに設定された制限回数を1回増加させる。

[0081] （4）コンテンツのパラメータを上昇させる

例えば、特典は、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることである。なお、このコンテンツとしては、プレイヤーがクエストで使用するコンテンツや、プレイヤーがゲーム運営者から貸与されているコンテンツ、プレイヤーが他のプレイヤーから貸与されているコンテンツ等が挙げられる。

例えば、提供手段54は、所要期間が短いほど、パラメータの上昇量を多くする。具体的には、提供手段54は、所要期間が3日未満である場合（特典クラスが3である場合）、クエストで使用するプレイヤーキャラクタの能力パラメータ（例えば攻撃力）を2.5倍に上昇させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が3日以上7日未満である場合（特典クラスが2である場合）、プレイヤーキャラクタの能力パラメータを2倍に上昇させる。また、例えば、提供手段54は、所要期間が7日以上である場合（特典クラスが1である場合）、プレイヤーキャラクタの能力パラメータを1.5倍に上昇させる。

[0082] また、第一実施形態では、提供手段54は、所要期間が短いほど、特典の提供期間を長くする。例えば、提供手段54は、所要期間が3日未満である場合、報酬コンテンツの数量を増加させる期間を3ヶ月間として、プレイヤー

情報 50A における特典情報の特典提供期間に格納する。また、例えば、提供手段 54 は、所要期間が 3 日以上 7 日未満である場合、報酬コンテンツの数量を増加させる期間を 2 ヶ月間として、当該特典情報の特典提供期間に格納する。また、例えば、提供手段 54 は、所要期間が 7 日以上である場合、報酬コンテンツの数量を増加させる期間を 1 ヶ月間として、当該特典情報の特典提供期間に格納する。

[0083] 制御手段 56 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 56 は、プレイヤー情報 50A におけるゲーム通貨情報を更新する。例えば、制御手段 56 は、ゲーム通貨情報の獲得情報や、消費情報、購入情報を更新する。

[0084] (具体例 1) <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 (具体例 1) 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、プレイヤーがゲーム通貨を獲得し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。

[0085] (ステップ S P 10)

制御手段 56 は、プレイヤー情報 50A におけるゲーム通貨情報の獲得情報を更新する。例えば、制御手段 56 は、現在の日付 (例えば 2021 年 10 月 31 日) を獲得時期として、獲得したゲーム通貨の種別と獲得数を獲得情報に追加する。そして、処理は、ステップ S P 12 の処理に移行する。

[0086] (ステップ S P 12)

判定手段 52 は、プレイヤー情報 50A におけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、過去の所定日 (例えば 2021 年 10 月 1 日) から現在の日付までにおけるゲーム通貨の獲得数の合計が所定数 (例えば 100) 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 S P 14 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、図 5 に示す一連の処理を終了する。

[0087] (ステップS P 1 4)

提供手段54は、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達するまでに要した所要期間を算出する。例えば、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、各獲得時期に対応する獲得数を獲得時期が新しい順に合計し、合計した獲得数が所定数（例えば100）に達する獲得時期（例えば2021年10月26日）を特定する。続いて、提供手段54は、特定した獲得時期から現在までの期間（例えば5日）を所要期間として算出する。そして、処理は、ステップS P 1 6の処理に移行する。

[0088] (ステップS P 1 6)

提供手段54は、ステップS P 1 4において算出した所要期間が短いほど、特典の提供期間を長くする。例えば、提供手段54は、当該所要期間が3日未満である場合は当該提供期間を3ヶ月として特定し、当該所要期間が3日以上7日未満である場合は当該提供期間を2ヶ月として特定し、当該所要期間が7日以上である場合は当該提供期間を1ヶ月として特定する。続いて、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典提供期間に、特定した提供期間を格納する。そして、処理は、ステップS P 1 8の処理に移行する。

[0089] (ステップS P 1 8)

制御手段56は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を初期化する。例えば、制御手段56は、当該ゲーム通貨情報の獲得情報を削除する。そして、処理は、ステップS P 2 0の処理に移行する。

[0090] (ステップS P 2 0)

提供手段54は、プレイヤーにゲーム内における特典の提供を開始する。例えば、提供手段54は、ステップS P 1 4において算出した所要期間が短いほど、有利な特典を提供する。具体的には、提供手段54は、当該所要期間が3日未満である場合はプレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに3を格納し、当該所要期間が3日以上7日未満である場合は当該特典クラスに2を格納し、当該所要期間が7日以上である場合は当該特典クラスに1

を格納する。これにより、提供手段54は、当該特典クラスを参照して、ロ
グインボーナスや、抽選ゲームや購入ゲームにおける「おまけ」、クエスト
におけるクリア報酬、ミッションにおけるミッション報酬等をプレイヤーに提
供する際、数量を増加させたり質を高くしたりすること等ができる。そして
、処理は、ステップSP22の処理に移行する。

[0091] (ステップSP22)

制御手段56は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッ
チパネル32に表示させる。

[0092] 図6は、第一実施形態に係る通知画面60の一例（具体例1）を示す図で
ある。

[0093] 図6に示すように、通知画面60は、特典情報領域62と、戻るボタン6
4と、が設けられている。特典情報領域62には、ゲーム通貨の獲得数が所
定期間で所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表さ
れている。また、特典情報領域62には、提供される特典の詳細や、特典の
提供期間（例えば提供終了日）が表されている。戻るボタン64は、ゲーム
のメインメニュー画面に戻るためのボタンである。

[0094] そして、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

[0095] (具体例2)

上述した具体例1では、上記ステップSP12において、判定手段52が
、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定することを説明した
が、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定することとしても
よい。

[0096] <処理の流れ>

図7は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う
処理の流れの一例（具体例2）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、プレイヤーがゲーム通貨を消費したタイミングで
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。

[0097] (ステップS P 3 0)

制御手段56は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を更新する。例えば、制御手段56は、現在の日付（例えば2021年10月31日）を消費時期として、消費したゲーム通貨の種別と消費数を消費情報に追加する。そして、処理は、ステップS P 3 2の処理に移行する。

[0098] (ステップS P 3 2)

判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、過去の所定日（例えば2021年10月1日）から現在の日付までにおけるゲーム通貨の消費数の合計が所定数（例えば100）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S P 3 4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、図7に示す一連の処理を終了する。

[0099] (ステップS P 3 4)

提供手段54は、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達するまでに要した所要期間を算出する。例えば、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、各消費時期に対応する消費数を消費時期が新しい順に合計し、合計した消費数が所定数（例えば100）に達する消費時期（例えば2021年10月29日）を特定する。続いて、提供手段54は、特定した消費時期から現在までの期間（例えば2日）を所要期間として算出する。そして、処理は、ステップS P 3 6の処理に移行する。

[0100] (ステップS P 3 6)

ステップS P 3 6の処理は、上記ステップS P 1 6の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 3 8の処理に移行する。

[0101] (ステップS P 3 8)

制御手段56は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を初期化する。例えば、制御手段56は、当該ゲーム通貨情報の消費情報を削除する。そして、処理は、ステップS P 4 0の処理に移行する。

[0102] (ステップS P 4 0)

ステップS P 4 0の処理は、上記ステップS P 2 0の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 4 2の処理に移行する。

[0103] (ステップS P 4 2)

制御手段5 6は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッチパネル3 2に表示させる。

[0104] 図8は、第一実施形態に係る通知画面7 0の一例（具体例2）を示す図である。

[0105] 図8に示すように、通知画面7 0は、特典情報領域7 2と、戻るボタン7 4と、が設けられている。特典情報領域7 2には、ゲーム通貨の消費数が所定期間で所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表されている。

[0106] そして、処理は、図7に示す一連の処理を終了する。

[0107] (具体例3)

上述した具体例1では、上記ステップS P 1 2において、判定手段5 2が、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定することを説明したが、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定することとしてもよい。

[0108] <処理の流れ>

図9は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例3）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、プレイヤーがゲーム通貨（有償通貨）を購入し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。

[0109] (ステップS P 5 0)

制御手段5 6は、プレイヤー情報5 0 Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を更新する。例えば、制御手段5 6は、現在の日付（例えば2 0 2 1年1 0

月 31 日) を購入時期として、購入したゲーム通貨 (有償通貨) の購入額を
購入情報に追加する。そして、処理は、ステップ S P 5 2 の処理に移行する
。

[0110] (ステップ S P 5 2)

判定手段 5 2 は、プレイヤー情報 5 0 A におけるゲーム通貨情報の購入情報
を参照して、過去の所定日 (例えば 2 0 2 1 年 1 0 月 1 日) から現在の日付
までにおけるゲーム通貨の購入額の合計が所定数 (例えば 5 0 0 0 円) 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 S P 5 4 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、図 9 に示す一連の処理を終了する。

[0111] (ステップ S P 5 4)

提供手段 5 4 は、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達するまでに要した所
要期間を算出する。例えば、提供手段 5 4 は、プレイヤー情報 5 0 A における
ゲーム通貨情報の購入情報を参照して、各購入時期に対応する購入額を購入
時期が新しい順に合計し、合計した購入額が所定数 (例えば 5 0 0 0 円) に
達する購入時期 (例えば 2 0 2 1 年 1 0 月 1 日) を特定する。続いて、提供
手段 5 4 は、特定した購入時期から現在までの期間 (例えば 3 0 日) を所要
期間として算出する。そして、処理は、ステップ S P 5 6 の処理に移行する
。

[0112] (ステップ S P 5 6)

ステップ S P 5 6 の処理は、上記ステップ S P 1 6 の処理と同様であるた
め、説明を省略する。そして、処理は、ステップ S P 5 8 の処理に移行する
。

[0113] (ステップ S P 5 8)

制御手段 5 6 は、プレイヤー情報 5 0 A におけるゲーム通貨情報の購入情報
を初期化する。例えば、制御手段 5 6 は、当該ゲーム通貨情報の購入情報を
削除する。そして、処理は、ステップ S P 6 0 の処理に移行する。

[0114] (ステップ S P 6 0)

ステップS P 6 0 の処理は、上記ステップS P 2 0 の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 6 2 の処理に移行する。

[0115] (ステップS P 6 2)

制御手段5 6 は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッチパネル3 2 に表示させる。

[0116] 図1 0 は、第一実施形態に係る通知画面8 0 の一例（具体例3）を示す図である。

[0117] 図1 0 に示すように、通知画面8 0 は、特典情報領域8 2 と、戻るボタン8 4 と、が設けられている。特典情報領域8 2 には、ゲーム通貨の購入額が所定期間で所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表されている。

[0118] そして、処理は、図9 に示す一連の処理を終了する。

[0119] <効果>

以上、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段5 0、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段5 2、判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段5 4、として機能させ、提供手段5 4 は、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤーに有利な特典を提供する。

[0120] この構成によれば、ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど有利な特典を提供するため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0121] また、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段5 0、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段5 2、判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段5 4、として機能させ、提供手段5 4

は、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤに有利な特典を提供する。

[0122] この構成によれば、ゲーム通貨の消費数が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど有利な特典を提供するため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0123] また、第一実施形態では、コンピュータを、プレイヤがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段 50、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する判定手段 52、判定が肯定された場合、プレイヤにゲーム内における特典を提供する提供手段 54、として機能させ、提供手段 54 は、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、プレイヤに有利な特典を提供する。

[0124] この構成によれば、ゲーム通貨の購入額が所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど有利な特典を提供するため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0125] また、第一実施形態では、ゲーム通貨は、プレイヤによる購入手続によって獲得可能な有償通貨を含む。

[0126] この構成によれば、有償通貨を購入したプレイヤに、有利な特典が提供されやすくなるため、当該プレイヤにゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0127] また、第一実施形態では、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることであって、提供手段 54 は、所要期間が短いほど、報酬コンテンツの数量を増加させる。

[0128] この構成によれば、所要期間が短いほど、提供される報酬コンテンツの数量が増加するため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0129] また、第一実施形態では、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの質

を高くすることであって、提供手段54は、所要期間が短いほど、報酬コンテンツの質を高くする。

[0130] この構成によれば、所要期間が短いほど、提供される報酬コンテンツの質が高くなるため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0131] また、第一実施形態では、特典は、ゲーム内における制限を緩和することであって、提供手段54は、所要期間が短いほど、制限の緩和量を多くする。

[0132] この構成によれば、所要期間が短いほど、ゲーム内における制限が緩和されるため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0133] また、第一実施形態では、特典は、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることであって、提供手段54は、所要期間が短いほど、パラメータの上昇量を多くする。

[0134] この構成によれば、所要期間が短いほど、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータが上昇するため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0135] また、第一実施形態では、提供手段54は、所要期間が短いほど、特典の提供期間を長くする。

[0136] この構成によれば、所要期間が短いほど、特典の提供期間が長くなるため、ゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0137] ー第二実施形態ー

次に、第二実施形態について説明する。

[0138] 第二実施形態では、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスが0又は1である点や、判定手段52が第一判定及び第二判定を行う点、提供手段54が第一判定又は第二判定が肯定された場合に特典を提供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。

[0139] 第二実施形態では、判定手段52は、第一所定期間においてゲーム通貨の獲得数が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第二所定期間においてゲーム通貨の獲得数が第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う。この第一所定期間としては、例えば、直近24時間（判定時の24時間前から判定時）や、直近1週間（判定時の7日前から判定時まで）、当月の上旬（例えば2021年10月1日から10月10日まで）等が挙げられる。また、第二所定期間は、第一所定期間よりも長い。この第二所定期間としては、例えば、直近1週間や、直近1ヶ月間（判定時の30日前から判定時まで）、直近1年間（判定時の365日前から判定時まで）、当月（例えば2021年10月1日から10月31日まで）、プレイヤーがゲームを開始した日から判定時まで等が挙げられる。また、第一所定数は、例えば100である。また、第二所定数は、第一所定数よりも多く、例えば200である。なお、第一所定数は、ゲーム通貨の獲得頻度が非常に高いプレイヤーを抽出するために設定される数であるため、第一所定期間に応じて変更可能である。また、第二所定数は、ゲーム通貨の獲得頻度が通常よりも高いプレイヤーを抽出するために設定される数であるため、第二所定期間に応じて変更可能である。

例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、ゲーム通貨の獲得数が第一所定数（例えば100）や第二所定数（例えば200）に到達したか否かを判定する。

[0140] また、第二実施形態では、判定手段52は、第一所定期間においてゲーム通貨の消費数が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第二所定期間においてゲーム通貨の消費数が第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う。この第一所定数は、例えば100である。また、第二所定数は、第一所定数よりも多く、例えば200である。なお、第一所定数は、ゲーム通貨の消費頻度が非常に高いプレイヤーを抽出するために設定さ

れる数であるため、第一所定期間に応じて変更可能である。また、第二所定数は、ゲーム通貨の消費頻度が通常よりも高いプレイヤーを抽出するために設定される数であるため、第二所定期間に応じて変更可能である。

例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、ゲーム通貨の消費数が第一所定数（例えば100）や第二所定数（例えば200）に到達したか否かを判定する。

[0141] また、第二実施形態では、判定手段52は、第一所定期間においてゲーム通貨の購入額が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第二所定期間においてゲーム通貨の購入額が第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う。この第一所定数は、例えば2500円である。また、第二所定数は、第一所定数よりも多く、例えば5000円である。なお、第一所定数は、ゲーム通貨の購入頻度が非常に高いプレイヤーを抽出するために設定される数であるため、第一所定期間に応じて変更可能である。また、第二所定数は、ゲーム通貨の購入頻度が通常よりも高いプレイヤーを抽出するために設定される数であるため、第二所定期間に応じて変更可能である。

例えば、判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を参照して、ゲーム通貨の購入額が第一所定数（例えば2500円）や第二所定数（例えば5000円）に到達したか否かを判定する。

[0142] 第二実施形態では、提供手段54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する。例えば、提供手段54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに1を格納する。以下では、特典の具体例と、提供手段54が特典を提供する具体例を説明する。

[0143] （1）報酬コンテンツの数量を同一とする

例えば、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることである。

例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、報酬コンテンツの数量を同一とする。具体的には、提供手

段54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、クエストにおけるクリア報酬の数量を3倍に増加させる。すなわち、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスが1である場合、クリア報酬の数量を3倍に増加させる。

[0144] (2) 報酬コンテンツの質を同一とする

例えば、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの質を高くすることである。

例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、報酬コンテンツの質を同一とする。具体的には、提供手段54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、ミッションにおけるミッション報酬（例えば、キャラクタや育成用アイテム）のレアリティを2つ高くする。すなわち、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスが1である場合、ミッション報酬のレアリティを2つ高くする。

[0145] (3) 制限の緩和

例えば、特典は、ゲーム内における制限を緩和することである。

例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、制限の緩和量を同一とする。具体的には、提供手段54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤー情報50Aのクリア回数情報における特定のクエストに設定された制限回数（クリア上限回数）を2回増加させる。すなわち、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスが1である場合、特定のクエストに設定された制限回数を2回増加させる。

[0146] (4) コンテンツのパラメータを上昇させる

例えば、特典は、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることである。

例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、パラメータの上昇量を同一とする。具体的には、提供手段

54は、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤーキャラクタの能力パラメータ（例えばヒットポイント）を2倍に上昇させる。すなわち、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスが1である場合、プレイヤーキャラクタの能力パラメータを2倍に上昇させる。

[0147] また、第二実施形態では、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、特典の提供期間を同一とする。例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、又は、第二判定が肯定された場合、報酬コンテンツの数量を増加させる期間を2ヶ月間として、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典提供期間に格納する。

[0148] また、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、第二判定が肯定された場合よりも特典の提供期間を長くする。例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、報酬コンテンツの質を高くする期間を3ヶ月間として、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典提供期間に格納する。一方、提供手段54は、第二判定が肯定された場合、報酬コンテンツの質を高くする期間を2ヶ月間として、当該特典情報の特典提供期間に格納する。

[0149] また、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、第二判定が肯定された場合よりも特典の提供期間を短くする。例えば、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、ゲーム内における制限を緩和する期間を2ヶ月間として、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典提供期間に格納する。一方、提供手段54は、第二判定が肯定された場合、ゲーム内における制限を緩和する期間を3ヶ月間として、当該特典情報の特典提供期間に格納する。

[0150] （具体例1）＜処理の流れ＞

図11は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例1）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、プレイヤーがゲーム通貨を獲得し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。

[0151] （ステップSP70）

ステップSP70の処理は、上記ステップSP10の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP72の処理に移行する。

[0152] (ステップSP72)

判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、第一所定期間（例えば直近1週間）におけるゲーム通貨の獲得数の合計が第一所定数（例えば100）に到達したか否かを判定する第一判定を行う。そして、当該第一判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP76の処理に移行する。一方、当該第一判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP74の処理に移行する。

[0153] (ステップSP74)

判定手段52は、プレイヤー情報50Aにおけるゲーム通貨情報の獲得情報を参照して、第二所定期間（例えば直近1ヶ月間）におけるゲーム通貨の獲得数の合計が第二所定数（例えば200）に到達したか否かを判定する第二判定を行う。そして、当該第二判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP76の処理に移行する。一方、当該第二判定が否定判定された場合には、処理は、図11に示す一連の処理を終了する。

[0154] (ステップSP76)

提供手段54は、ステップSP72において第一判定が肯定された場合、特典の提供期間を3ヶ月間として特定する。一方、提供手段54は、ステップSP74において第二判定が肯定された場合、特典の提供期間を2ヶ月間として特定する。続いて、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典提供期間に、特定した提供期間を格納する。そして、処理は、ステップSP78の処理に移行する。

[0155] (ステップSP78)

ステップSP78の処理は、上記ステップSP18の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP80の処理に移行する。

[0156] (ステップSP80)

提供手段54は、プレイヤーにゲーム内における特典の提供を開始する。例えば、提供手段54は、プレイヤー情報50Aにおける特典情報の特典クラスに1を格納する。すなわち、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、特典の内容を同一とする。これにより、提供手段54は、当該特典クラスを参照して、特定の抽選ゲームやクエストに設定された制限回数を増加させたり、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させたりすることができる。そして、処理は、ステップSP82の処理に移行する。

[0157] (ステップSP82)

制御手段56は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッチパネル32に表示させる。

[0158] 図12は、第二実施形態に係る通知画面90の一例（具体例1）を示す図である。

[0159] 図12に示すように、通知画面90は、特典情報領域92と、戻るボタン94と、が設けられている。特典情報領域92には、ゲーム通貨の獲得数が第一所定期間で第一所定数に到達したこと、又は、ゲーム通貨の獲得数が第二所定期間で第二所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表されている。

[0160] そして、処理は、図11に示す一連の処理を終了する。

[0161] (具体例2)

上述した具体例1では、上記ステップSP72や上記ステップSP74において、判定手段52が、ゲーム通貨の獲得数が第一所定数や第二所定数に到達したか否かを判定することを説明したが、ゲーム通貨の消費数が第一所定数や第二所定数に到達したか否かを判定することとしてもよい。＜処理の流れ＞

図13は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例2）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、プレイヤーがゲーム通貨を消費し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。

[0162] (ステップS P 9 0)

ステップS P 9 0の処理は、上記ステップS P 3 0の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 9 2の処理に移行する。

[0163] (ステップS P 9 2)

判定手段5 2は、プレイヤー情報5 0 Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、第一所定期間（例えば直近1週間）におけるゲーム通貨の消費数の合計が第一所定数（例えば100）に到達したか否かを判定する第一判定を行う。そして、当該第一判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 9 6の処理に移行する。一方、当該第一判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 9 4の処理に移行する。

[0164] (ステップS P 9 4)

判定手段5 2は、プレイヤー情報5 0 Aにおけるゲーム通貨情報の消費情報を参照して、第二所定期間（例えば直近1ヶ月間）におけるゲーム通貨の消費数の合計が第二所定数（例えば200）に到達したか否かを判定する第二判定を行う。そして、当該第二判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 9 6の処理に移行する。一方、当該第二判定が否定判定された場合には、処理は、図13に示す一連の処理を終了する。

[0165] (ステップS P 9 6)

提供手段5 4は、ステップS P 9 2において第一判定が肯定された場合、特典の提供期間を2ヶ月間として特定する。一方、提供手段5 4は、ステップS P 9 4において第二判定が肯定された場合、特典の提供期間を3ヶ月間として特定する。続いて、提供手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aにおける特典情報の特典提供期間に、特定した提供期間を格納する。そして、処理は、ステップS P 9 8の処理に移行する。

[0166] (ステップSP98)

ステップSP98の処理は、上記ステップSP38の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP100の処理に移行する。

[0167] (ステップSP100)

ステップSP100の処理は、上記ステップSP80の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP102の処理に移行する。

[0168] (ステップSP102)

制御手段56は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッチパネル32に表示させる。

[0169] 図14は、第二実施形態に係る通知画面100の一例（具体例2）を示す図である。

[0170] 図14に示すように、通知画面100は、特典情報領域102と、戻るボタン104と、が設けられている。特典情報領域102には、ゲーム通貨の消費数が第一所定期間で第一所定数に到達したこと、又は、ゲーム通貨の消費数が第二所定期間で第二所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表されている。

[0171] そして、処理は、図13に示す一連の処理を終了する。

[0172] (具体例3)

上述した具体例1では、上記ステップSP72や上記ステップSP74において、判定手段52が、ゲーム通貨の獲得数が第一所定数や第二所定数に到達したか否かを判定することを説明したが、ゲーム通貨の購入額が第一所定数や第二所定数に到達したか否かを判定することとしてもよい。＜処理の流れ＞

図15は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例（具体例3）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、プレイヤーがゲーム通貨を購入したタイミング

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。

[0173] (ステップS P 1 1 0)

ステップS P 1 1 0の処理は、上記ステップS P 5 0の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 1 1 2の処理に移行する。

[0174] (ステップS P 1 1 2)

判定手段5 2は、プレイヤー情報5 0 Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を参照して、第一所定期間（例えば直近1週間）におけるゲーム通貨の購入額の合計が第一所定数（例えば2 5 0 0円）に到達したか否かを判定する第一判定を行う。そして、当該第一判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 1 6の処理に移行する。一方、当該第一判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 1 4の処理に移行する。

[0175] (ステップS P 1 1 4)

判定手段5 2は、プレイヤー情報5 0 Aにおけるゲーム通貨情報の購入情報を参照して、第二所定期間（例えば直近1ヶ月間）におけるゲーム通貨の購入額の合計が第二所定数（例えば5 0 0 0円）に到達したか否かを判定する第二判定を行う。そして、当該第二判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 1 6の処理に移行する。一方、当該第二判定が否定判定された場合には、処理は、図1 5に示す一連の処理を終了する。

[0176] (ステップS P 1 1 6)

提供手段5 4は、ステップS P 1 1 2において第一判定が肯定された場合と、ステップS P 1 1 4において第二判定が肯定された場合とで、何れも特典の提供期間を3ヶ月間として特定する。続いて、提供手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aにおける特典情報の特典提供期間に、特定した提供期間を格納する。そして、処理は、ステップS P 1 1 8の処理に移行する。

[0177] (ステップS P 1 1 8)

ステップS P 1 1 8の処理は、上記ステップS P 5 8の処理と同様である

ため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 1 2 0の処理に移行する。

[0178] (ステップS P 1 2 0)

ステップS P 1 2 0の処理は、上記ステップS P 8 0の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップS P 1 2 2の処理に移行する。

[0179] (ステップS P 1 2 2)

制御手段5 6は、特典の提供が開始されたことを通知する通知画面をタッチパネル3 2に表示させる。

[0180] 図1 6は、第二実施形態に係る通知画面1 1 0の一例（具体例3）を示す図である。

[0181] 図1 6に示すように、通知画面1 1 0は、特典情報領域1 1 2と、戻るボタン1 1 4と、が設けられている。特典情報領域1 1 2には、ゲーム通貨の購入額が第一所定期間で第一所定数に到達したこと、又は、ゲーム通貨の購入額が第二所定期間で第二所定数に到達したことにより、特典の提供が開始されたことが表されている。

[0182] そして、処理は、図1 5に示す一連の処理を終了する。

[0183] <効果>

以上、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段5 0、第一所定期間においてゲーム通貨の獲得数が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第一所定期間よりも長い第二所定期間においてゲーム通貨の獲得数が第一所定数よりも多い第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う判定手段5 2、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段5 4、として機能させる。

[0184] この構成によれば、第一所定期間においてゲーム通貨の獲得数が第一所定数に到達したプレイヤーは、第一所定期間よりも長い第二所定期間において当該獲得数が第一所定数よりも多い第二所定数に到達しなくても特典の提供を

受けられる。このため、第一所定期間（短い期間）においてゲーム通貨の獲得数が高いプレイヤー、すなわちゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0185] また、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段50、第一所定期間においてゲーム通貨の消費数が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第一所定期間よりも長い第二所定期間においてゲーム通貨の消費数が第一所定数よりも多い第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う判定手段52、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段54、として機能させる。

[0186] この構成によれば、第一所定期間においてゲーム通貨の消費数が第一所定数に到達したプレイヤーは、第一所定期間よりも長い第二所定期間において当該消費数が第一所定数よりも多い第二所定数に到達しなくても特典の提供を受けられる。このため、第一所定期間（短い期間）においてゲーム通貨の消費数が高いプレイヤー、すなわちゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0187] また、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段50、第一所定期間においてゲーム通貨の購入額が第一所定数に到達したか否かを判定する第一判定、及び、第一所定期間よりも長い第二所定期間においてゲーム通貨の購入額が第一所定数よりも多い第二所定数に到達したか否かを判定する第二判定を行う判定手段52、第一判定又は第二判定が肯定された場合、プレイヤーにゲーム内における特典を提供する提供手段54、として機能させる。

[0188] この構成によれば、第一所定期間においてゲーム通貨の購入額が第一所定数に到達したプレイヤーは、第一所定期間よりも長い第二所定期間において当該購入額が第一所定数よりも多い第二所定数に到達しなくても特典の提供を受けられる。このため、第一所定期間（短い期間）においてゲーム通貨の購入額が高いプレイヤー、すなわちゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、

ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0189] また、第二実施形態では、ゲーム通貨は、プレイヤーによる購入手順によって獲得可能な有償通貨を含む。

[0190] この構成によれば、第一所定期間において有償通貨を購入したプレイヤーに、特典が提供されやすくなるため、当該プレイヤーにゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0191] また、第二実施形態では、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることであって、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、報酬コンテンツの数量を同一とする。

[0192] この構成によれば、提供される報酬コンテンツの数量が増加するため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0193] また、第二実施形態では、特典は、ゲーム内における報酬コンテンツの質を高くすることであって、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、報酬コンテンツの質を同一とする。

[0194] この構成によれば、提供される報酬コンテンツの質が高くなるため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0195] また、第二実施形態では、特典は、ゲーム内における制限を緩和することであって、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、制限の緩和量を同一とする。

[0196] この構成によれば、ゲーム内における制限が緩和されるため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0197] また、第二実施形態では、特典は、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることであって、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、パラメータの上昇量を同一とする。

[0198] この構成によれば、プレイヤーに対応付けられたコンテンツのパラメータが上昇するため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0199] また、第二実施形態では、提供手段54は、第一判定が肯定された場合と、第二判定が肯定された場合とで、特典の提供期間を同一とする。

[0200] この構成によれば、特典の提供期間が長くなるため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0201] また、第二実施形態では、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、第二判定が肯定された場合よりも特典の提供期間を長くする。

[0202] この構成によれば、第一判定が肯定された場合の方が、第二判定が肯定された場合よりも特典の提供期間が長くなるため、第一所定期間においてゲームの活性化に貢献しているプレイヤーに、ゲームをプレイするモチベーションを十分に与えることができる。

[0203] また、第二実施形態では、提供手段54は、第一判定が肯定された場合、第二判定が肯定された場合よりも特典の提供期間を短くする。

[0204] この構成によれば、プレイヤーがゲーム通貨に関与した数（金額）に応じた提供期間となるため、プレイヤー間の公平性を担保することができる。

[0205] ー変形例ー

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、本発明の範囲に包含される。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包含される。

[0206] 例えば、第一実施形態では、特典の具体例として、報酬コンテンツの数量を増加させたり、報酬コンテンツの質を高くしたりする場合等を説明したが、この特典は、プレイヤーのアバターやプレイヤーキャラクタの外観を豪華に変

更したり、プレイヤーの現在スタミナ値の回復量（時間経過又は回復処理による回復量）を高くしたり、プレイヤーに特別なコンテンツ（例えばキャラクタ）を提供したり、プレイヤーに特別な抽選ゲームやクエストの実行権を提供したりすること等でもよい。

[0207] また、第一実施形態では、提供手段 5 4 は、所要期間が短いほど、特典の提供期間を長くする場合を説明したが、所要期間によらず、提供期間を同一としてもよい。

[0208] また、第一実施形態及び第二実施形態では、プレイヤーがゲーム通貨に関与したタイミングで、各機能手段が処理を行う場合を説明したが、予め定められたタイミング（例えば、毎日午前 0 時や、毎週日曜日の午前 0 時、毎月 1 日の午前 0 時等）であってもよい。

[0209] また、第一実施形態では、判定手段 5 2 は、過去の所定日から現在の日付までにおけるゲーム通貨の獲得数等が所定数に到達したか否かを判定する場合を説明したが、過去の所定日から一定期間（例えば 1 週間）後までにおける獲得数等が所定数に到達したか否かを判定してもよい。

[0210] また、第二実施形態では、判定手段 5 2 は、第一判定を行った後、すぐに第二判定を行う場合を説明したが、第一判定と第二判定を行う時期を異ならせてもよい。例えば、判定手段 5 2 は、第一判定を第一所定期間の経過後（例えば毎月 10 日）に行い、第二判定を第二所定期間の経過後（例えば毎月末）に行ってもよい。

[0211] また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツが主にキャラクタである場合を説明したが、武器や防具等の各種アイテム、カード、アバター、コイン、ポイント等であってもよい。

符号の説明

[0212] 10…サーバ装置（コンピュータ）、12…端末装置、50…記憶手段、52…判定手段、54…提供手段

請求の範囲

- [請求項1] コンピュータを、
 プレイヤーがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段、
 前記ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、
 前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段、
 として機能させ、
 前記提供手段は、前記ゲーム通貨の獲得数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する、
 プログラム。
- [請求項2] コンピュータを、
 プレイヤーがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段、
 前記ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、
 前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段、
 として機能させ、
 前記提供手段は、前記ゲーム通貨の消費数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤーに有利な特典を提供する、
 プログラム。
- [請求項3] コンピュータを、
 プレイヤーがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段、
 前記ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する判定手段、
 前記判定が肯定された場合、前記プレイヤーに前記ゲーム内における

特典を提供する提供手段、

として機能させ、

前記提供手段は、前記ゲーム通貨の購入額が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤに有利な特典を提供する、

プログラム。

[請求項4] 前記ゲーム通貨は、前記プレイヤによる購入手続によって獲得可能な有償通貨を含む、

請求項1又は2に記載のプログラム。

[請求項5] 前記特典は、前記ゲーム内における報酬コンテンツの数量を増加させることであって、

前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記報酬コンテンツの数量を増加させる、

請求項1乃至4の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項6] 前記特典は、前記ゲーム内における報酬コンテンツの質を高くすることであって、

前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記報酬コンテンツの質を高くする、

請求項1乃至5の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項7] 前記特典は、前記ゲーム内における制限を緩和することであって、

前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記制限の緩和量を多くする、

請求項1乃至6の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項8] 前記特典は、前記プレイヤに対応付けられたコンテンツのパラメータを上昇させることであって、

前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記パラメータの上昇量を多くする、

請求項1乃至7の何れか1項に記載のプログラム。

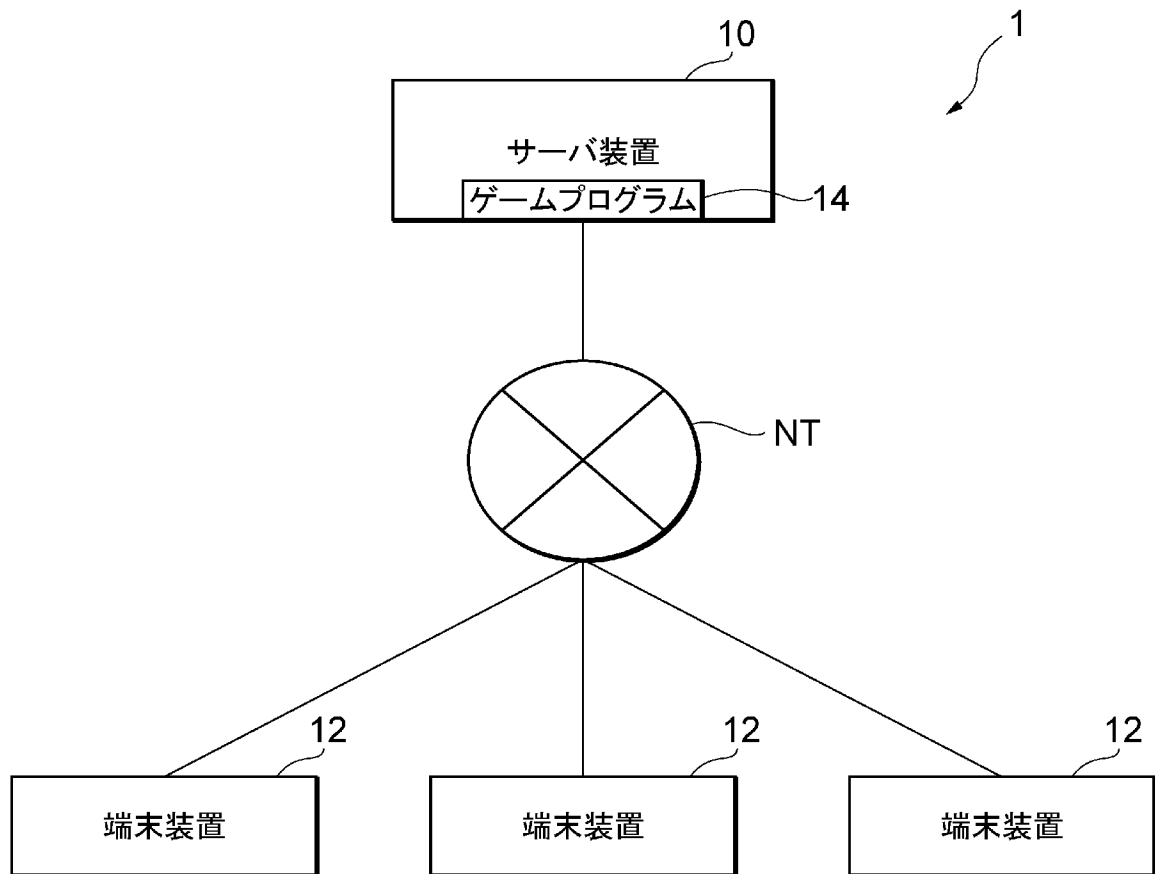
- [請求項9] 前記提供手段は、前記所要期間が短いほど、前記特典の提供期間を長くする、
請求項1乃至8の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項10] プレイヤがゲーム通貨を獲得した獲得数を記憶する記憶手段と、
前記ゲーム通貨の獲得数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、
前記判定が肯定された場合、前記プレイヤに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、
を備え、
前記提供手段は、前記ゲーム通貨の獲得数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤに有利な特典を提供する、
情報処理装置。
- [請求項11] プレイヤがゲーム通貨を消費した消費数を記憶する記憶手段と、
前記ゲーム通貨の消費数が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、
前記判定が肯定された場合、前記プレイヤに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、
を備え、
前記提供手段は、前記ゲーム通貨の消費数が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤに有利な特典を提供する、
情報処理装置。
- [請求項12] プレイヤがゲーム通貨を購入した購入額を記憶する記憶手段と、
前記ゲーム通貨の購入額が所定数に到達したか否かを判定する判定手段と、
前記判定が肯定された場合、前記プレイヤに前記ゲーム内における特典を提供する提供手段と、

を備え、

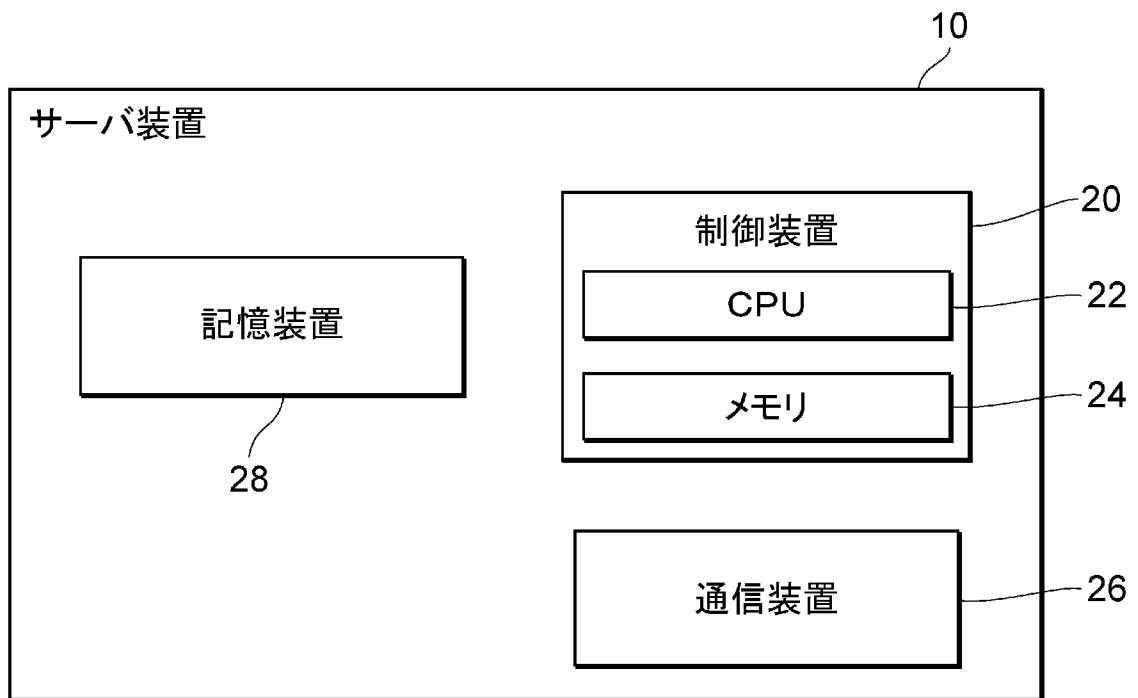
前記提供手段は、前記ゲーム通貨の購入額が前記所定数に到達するまでに要した所要期間が短いほど、前記プレイヤに有利な特典を提供する、

情報処理装置。

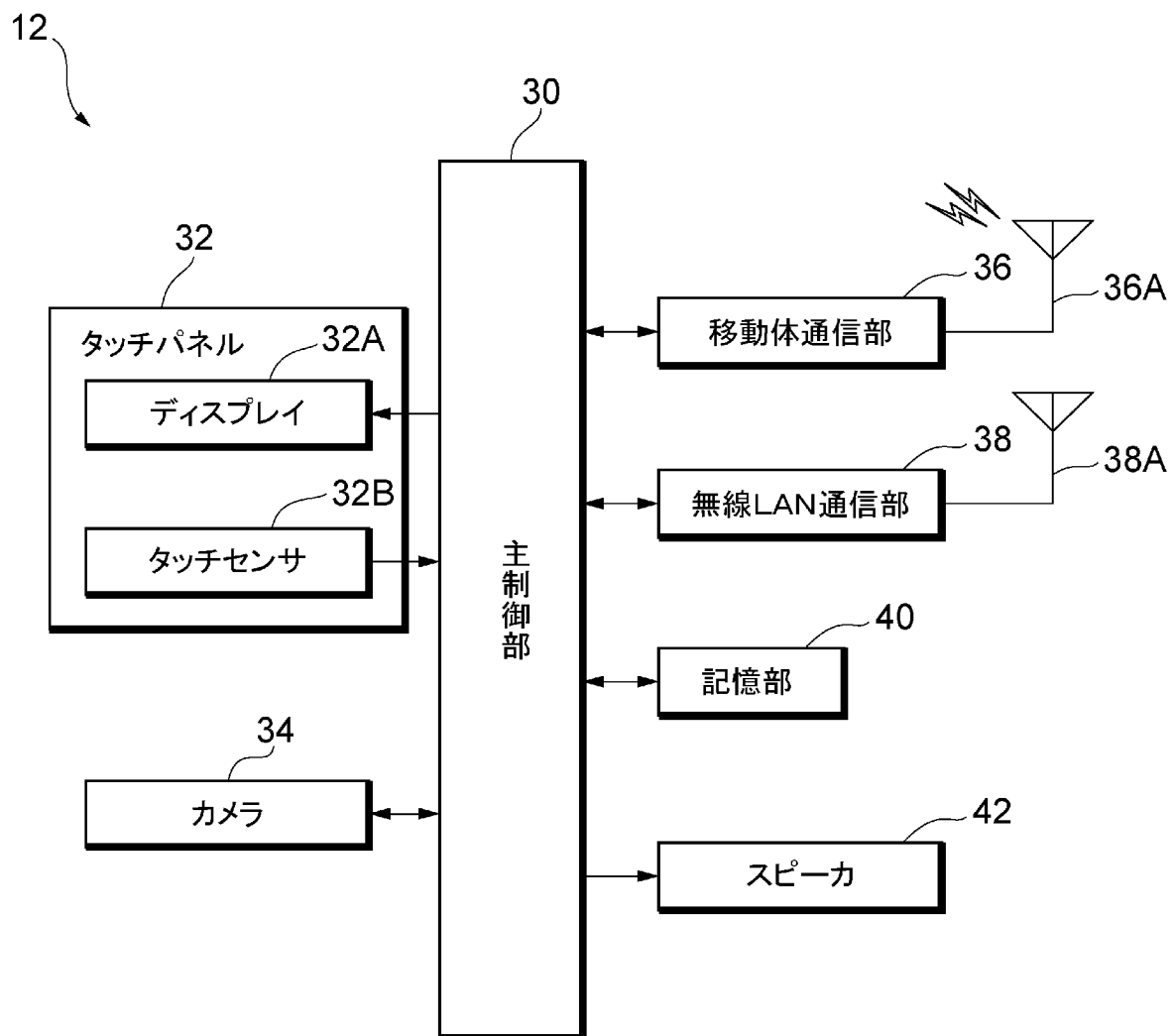
[図1]



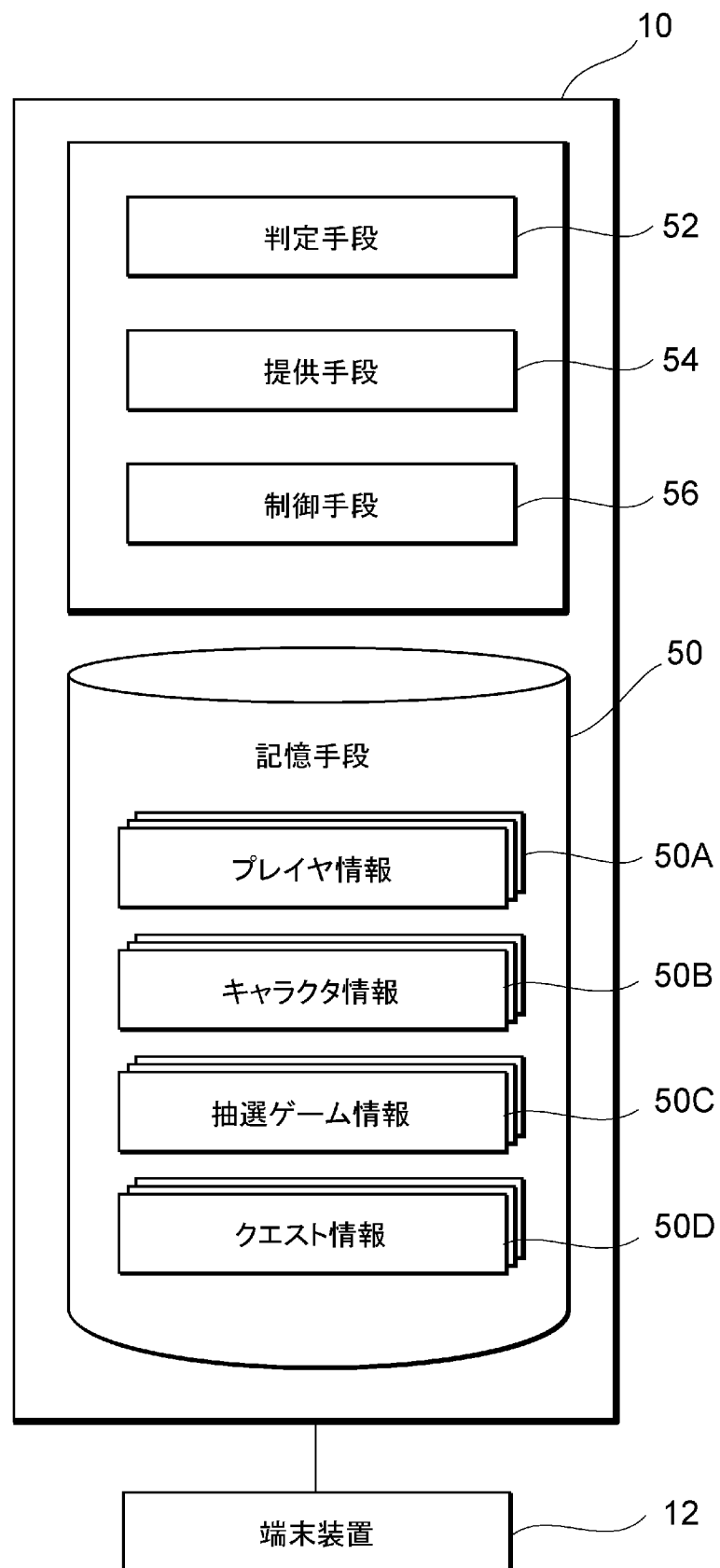
[図2]



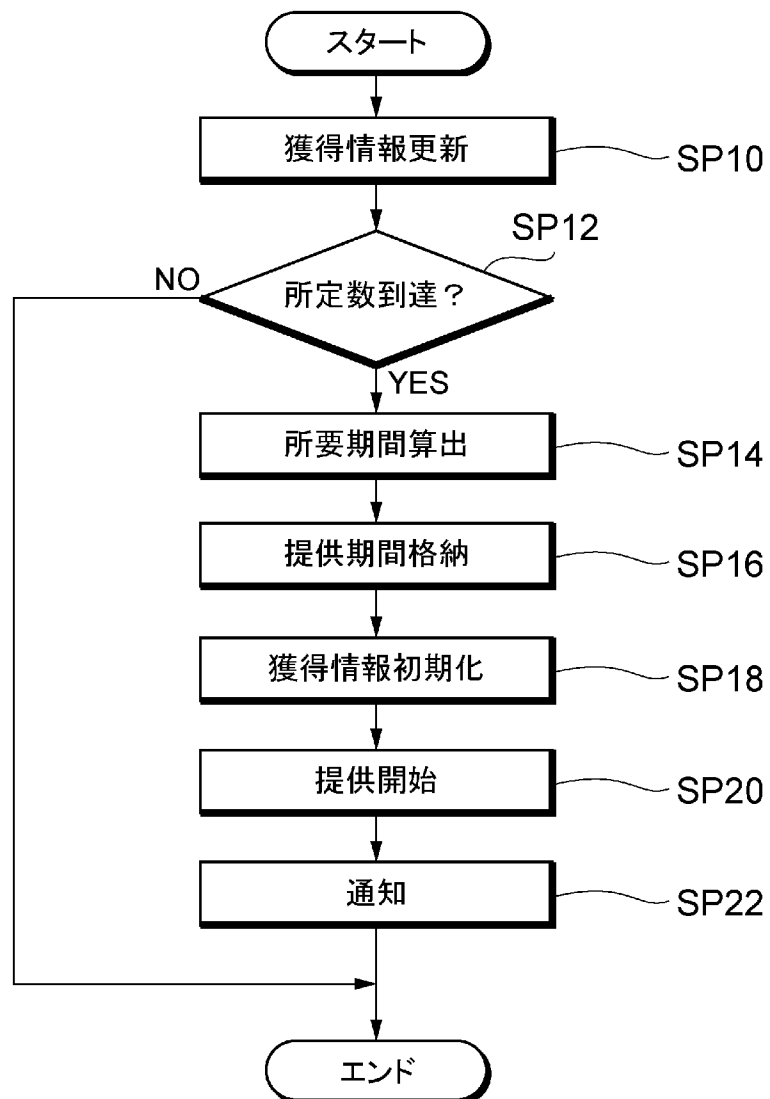
[図3]



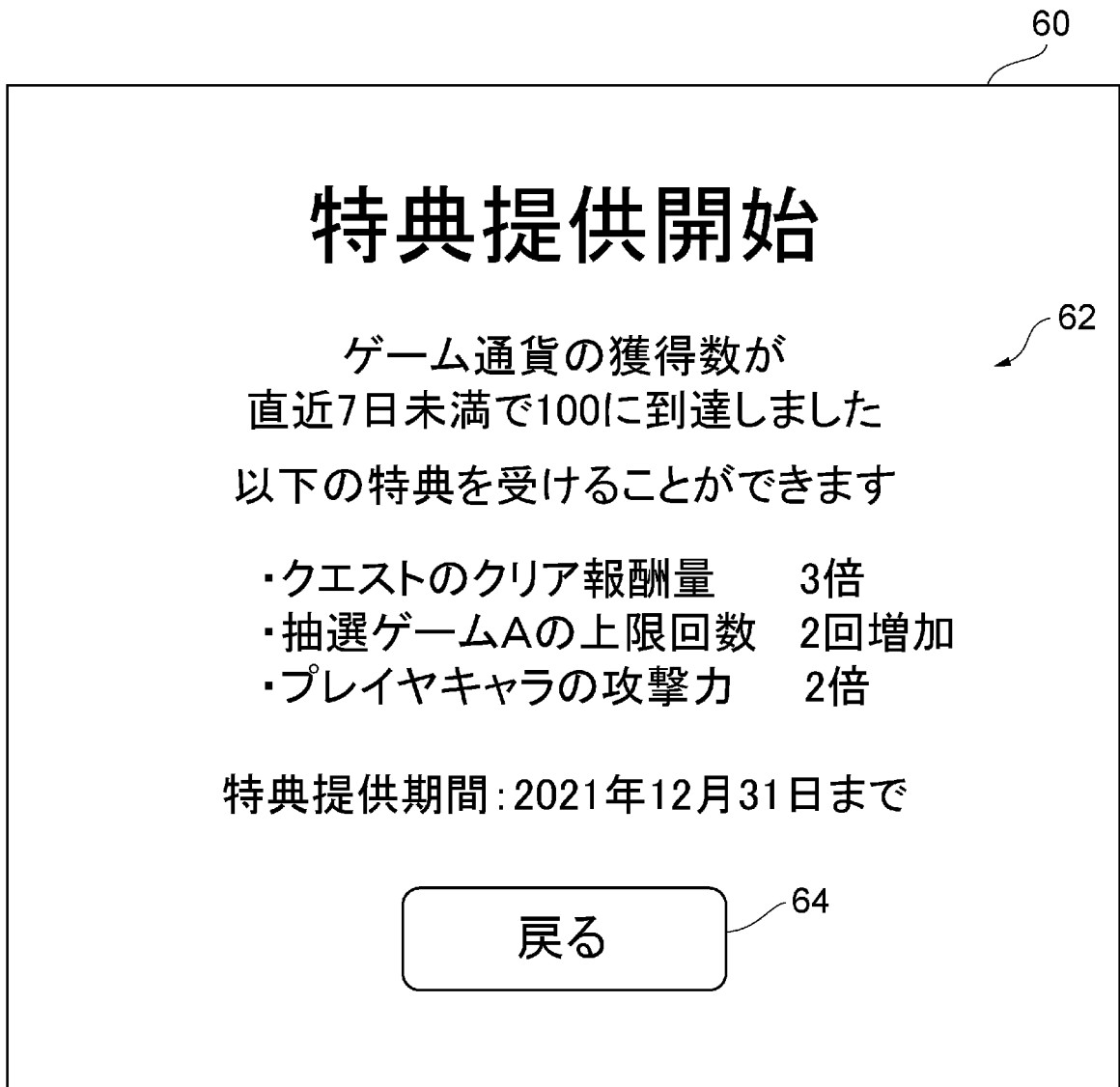
[図4]



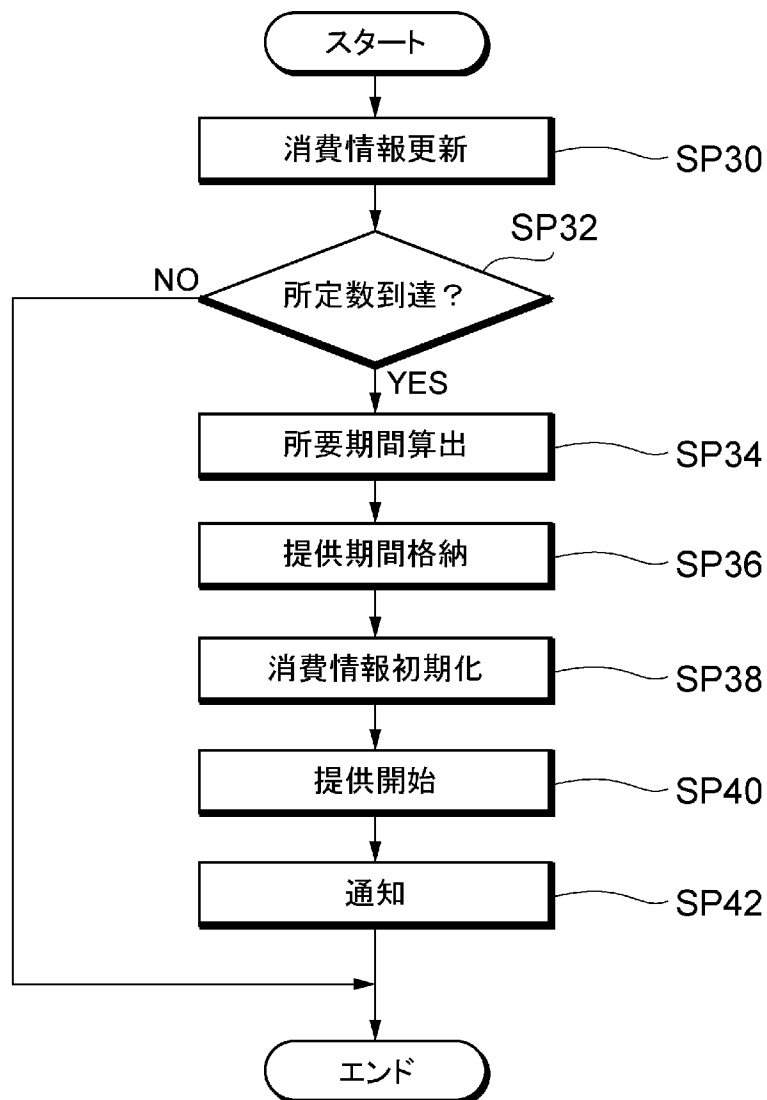
[図5]



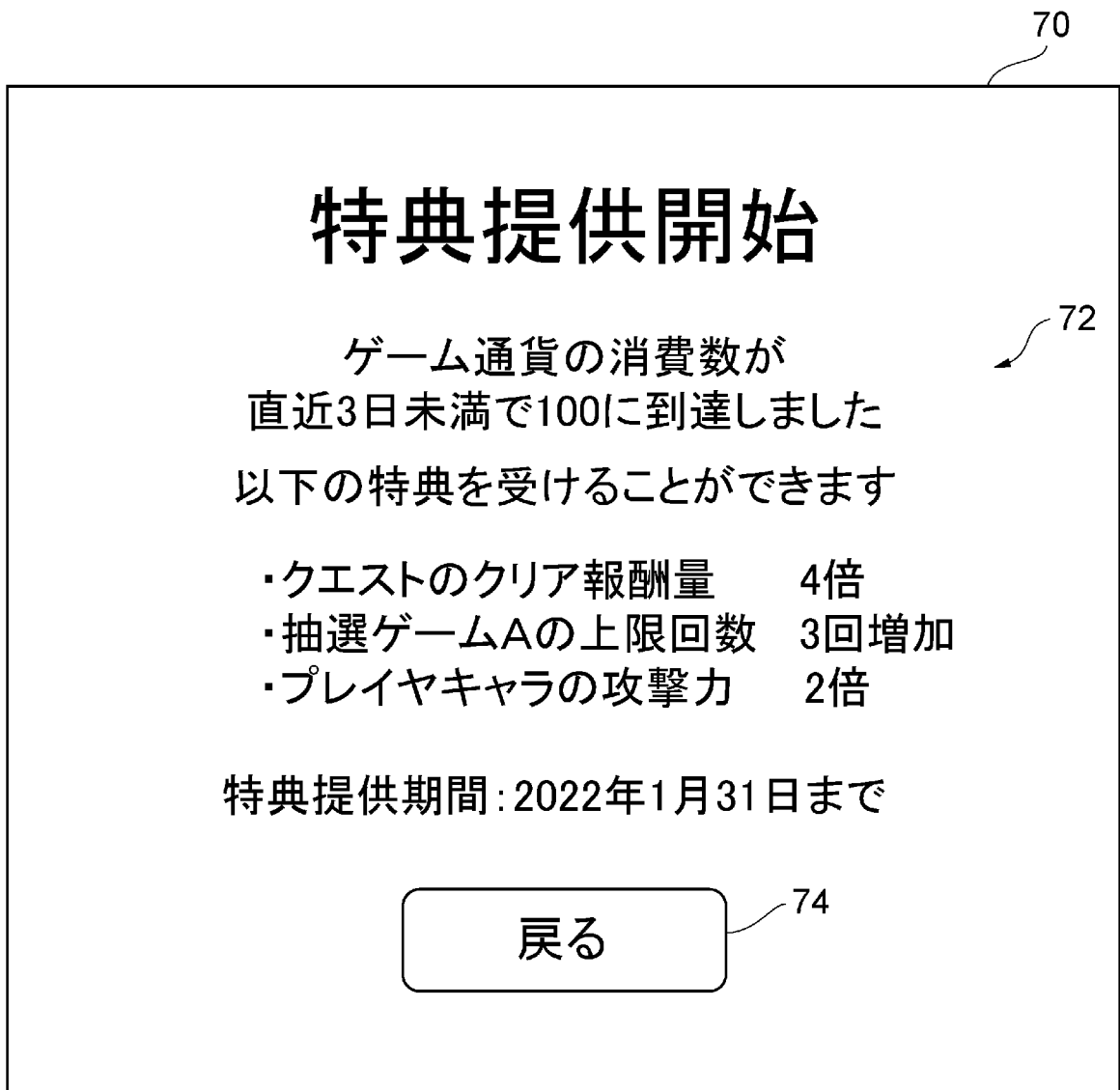
[図6]



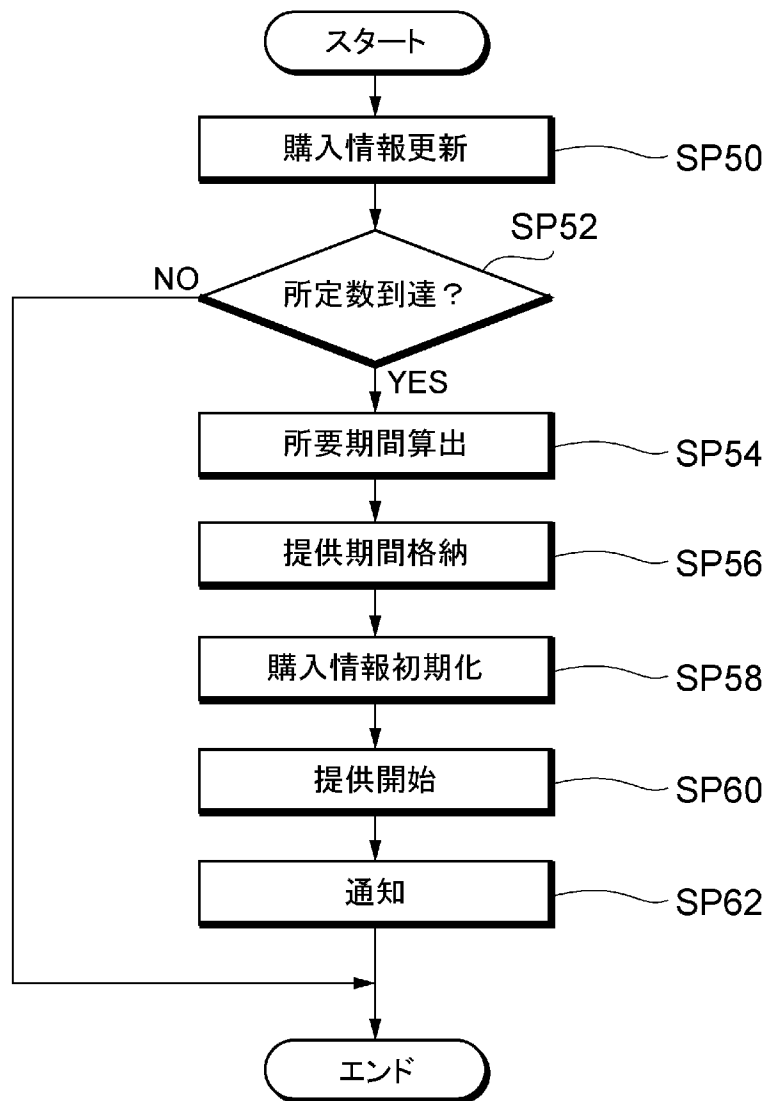
[図7]



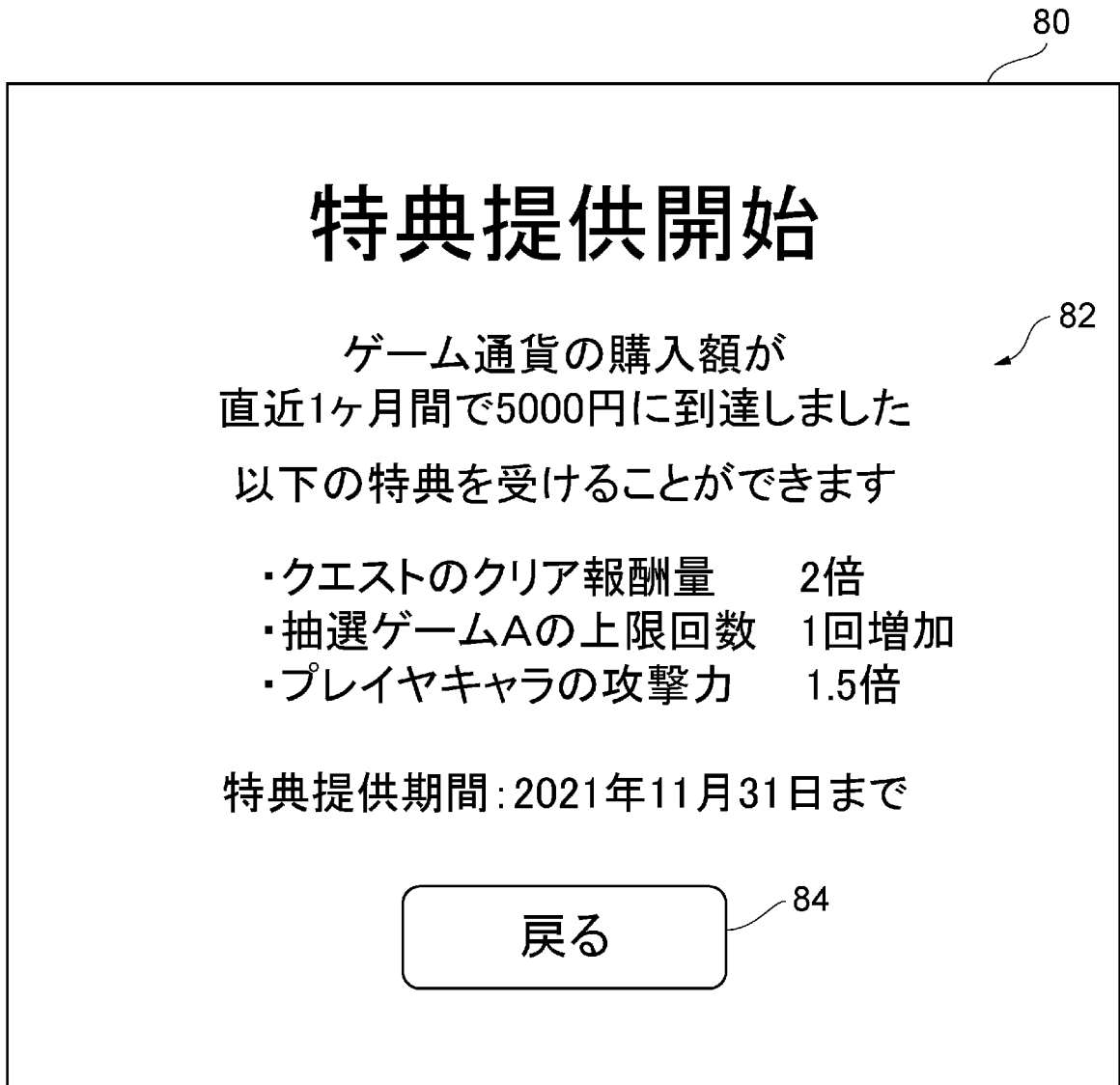
[図8]



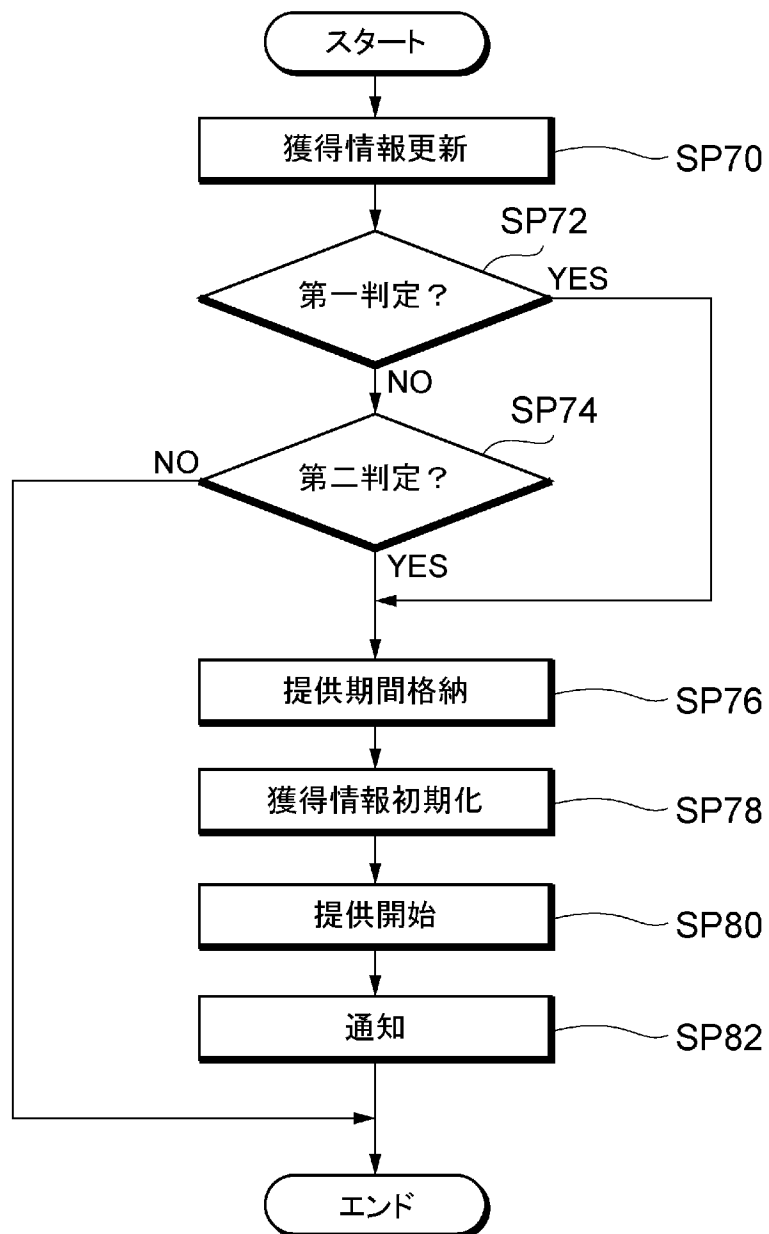
[図9]



[図10]



[図11]



[図12]

90

特典提供開始

ゲーム通貨の獲得数が
直近1週間で100または直近1カ月間で200に
到達しました

92

以下の特典を受けることができます

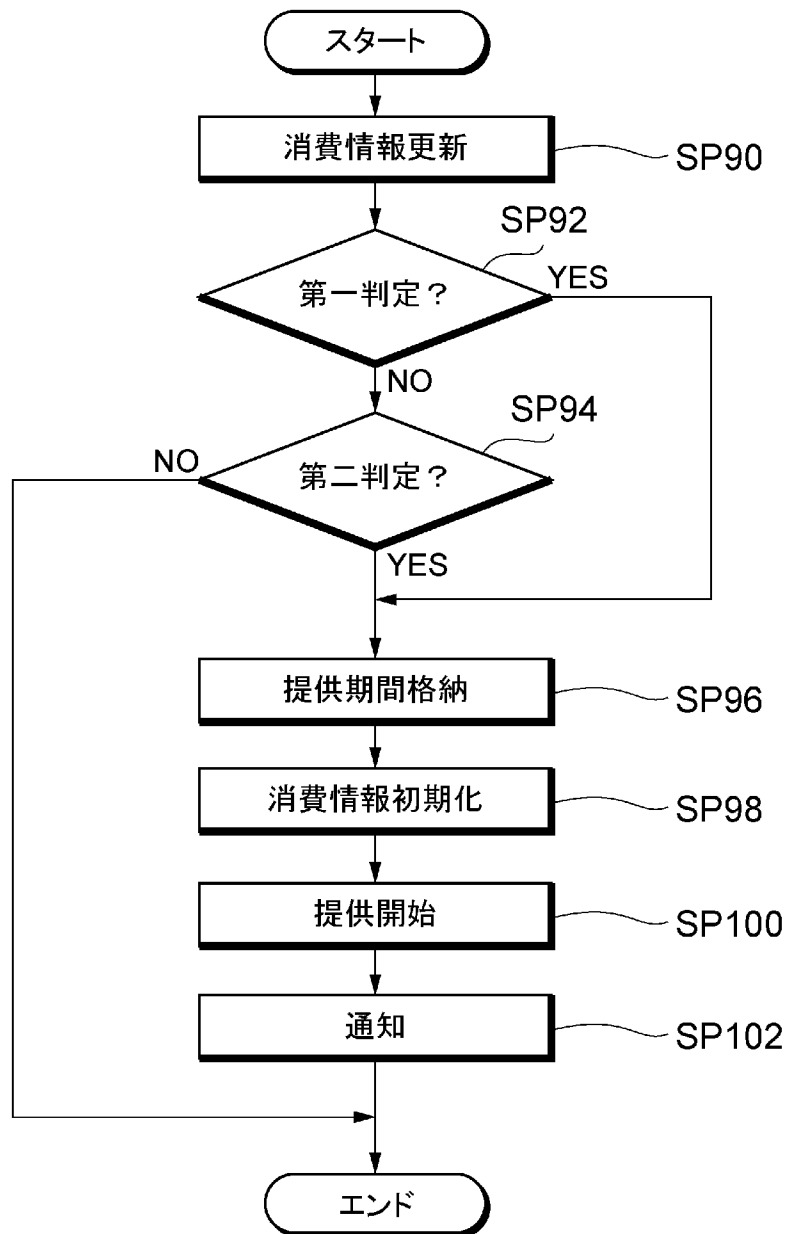
- ・ミッション報酬のレアリティ 2上昇
- ・クエストZのクリア上限回数 2回増加
- ・プレイヤーキャラのヒットポイント 2倍

特典提供期間:2021年12月31日まで

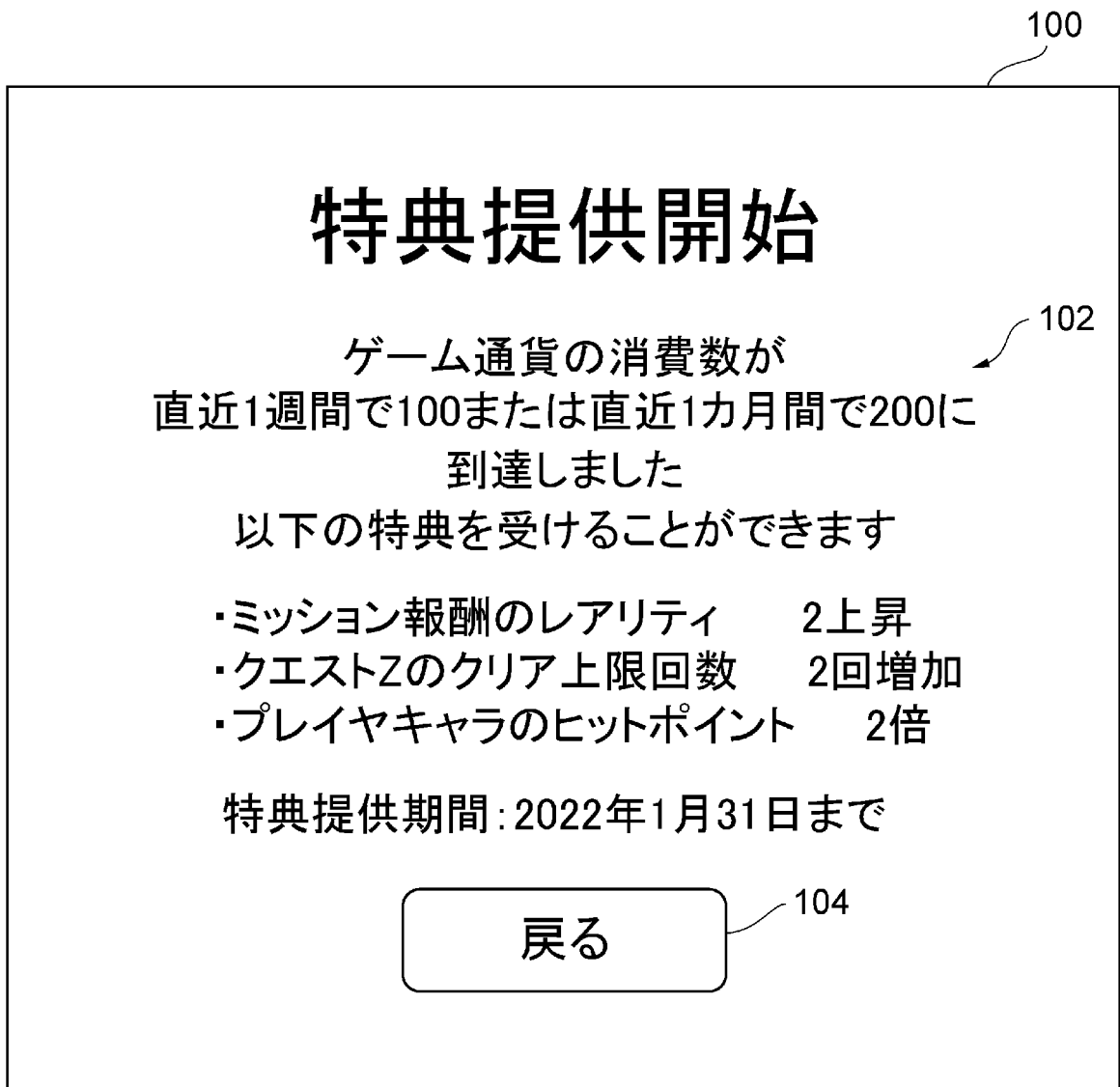
戻る

94

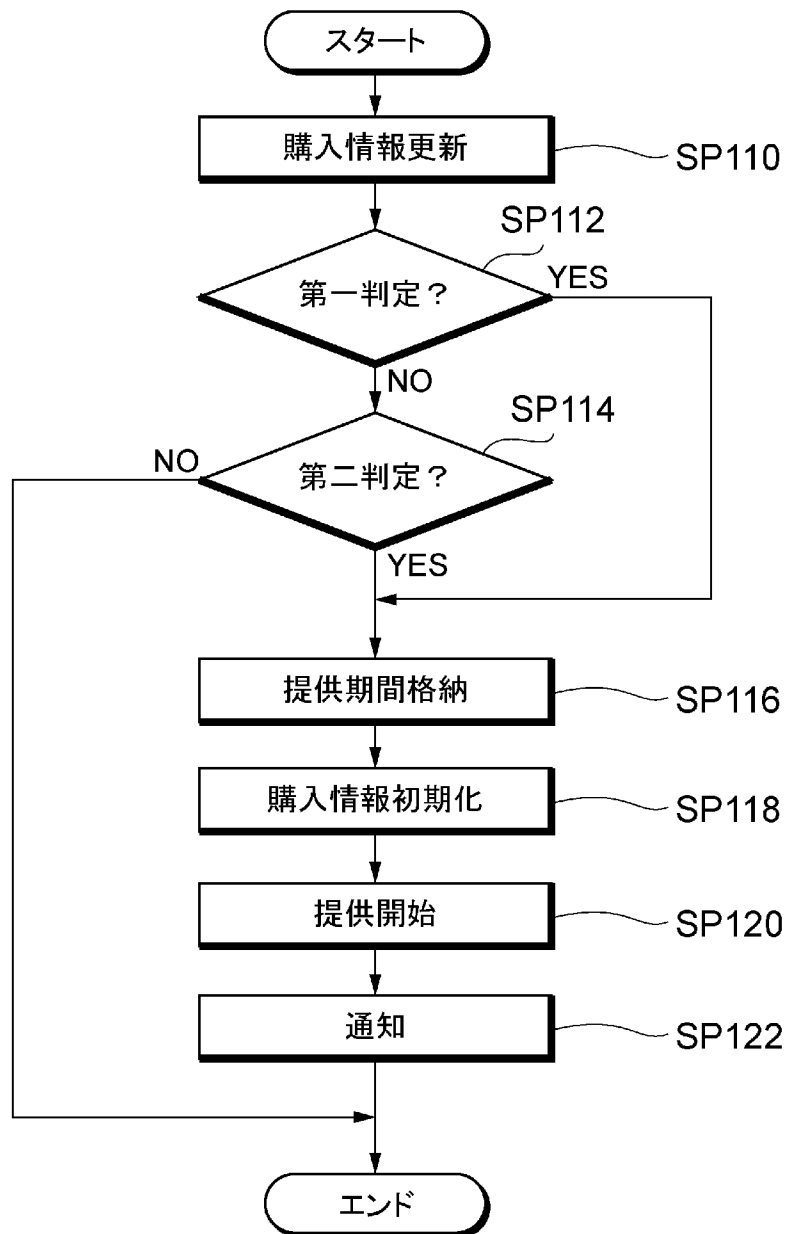
[図13]



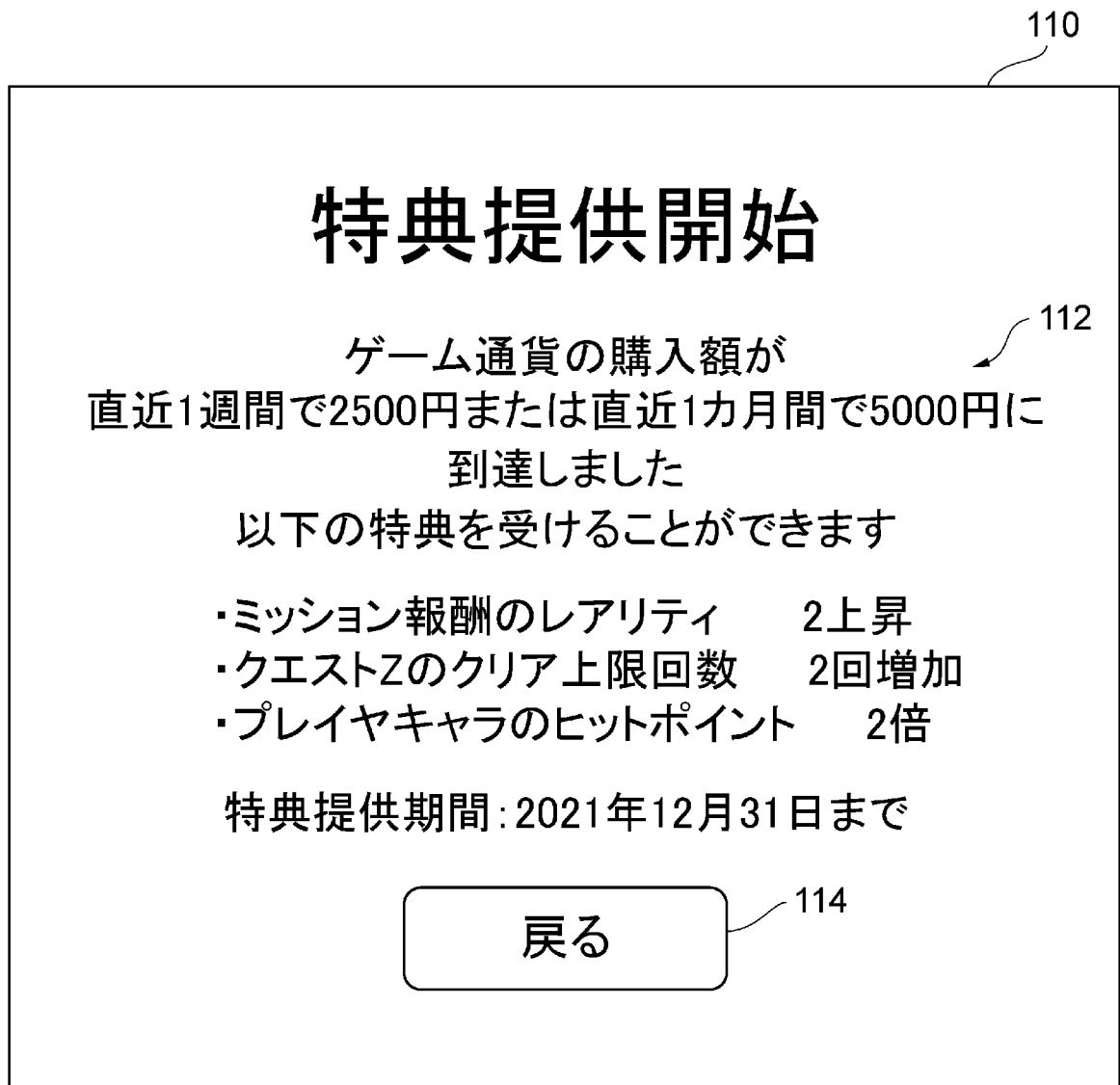
[図14]



[図15]



[図16]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/041623

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/69**(2014.01)i

FI: A63F13/69

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022

Registered utility model specifications of Japan 1996-2022

Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2018-158015 A (KYORAKU SANGYO HOLDINGS CO., LTD.) 11 October 2018 (2018-10-11) entire text, all drawings	1-12
A	JP 2002-35423 A (FISCO LTD.) 05 February 2002 (2002-02-05) entire text, all drawings	1-12



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

04 January 2023

Date of mailing of the international search report

17 January 2023

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)

3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915

Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/041623

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2018-158015	A	11 October 2018	(Family: none)	
JP	2002-35423	A	05 February 2002	US 2002/0016206 A1 entire documents	
				EP 1175928 A2	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/69										
B. 調査を行った分野										
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/00-13/98, A63F9/24										
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2022年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2022年	日本国実用新案登録公報	1996-2022年	日本国登録実用新案公報	1994-2022年
日本国実用新案公報	1922-1996年									
日本国公開実用新案公報	1971-2022年									
日本国実用新案登録公報	1996-2022年									
日本国登録実用新案公報	1994-2022年									
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）										
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
A	JP 2018-158015 A（株式会社京楽産業ホールディングス）11.10.2018（2018-10-11） 全文、全図	1-12								
A	JP 2002-35423 A（株式会社フィスコ）05.02.2002（2002-02-05） 全文、全図	1-12								
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。										
<table border="0"> <tr> <td> * 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 </td> <td> “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献 </td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献						
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献									
国際調査を完了した日 04.01.2023	国際調査報告の発送日 17.01.2023									
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 安田 明央 2D 9309 電話番号 03-3581-1101 内線 3241									

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2022/041623

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2018-158015	A	11.10.2018	(ファミリーなし)	
JP	2002-35423	A	05.02.2002	US 2002/0016206 A1	
				whole documents	
				EP 1175928 A2	