

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7666536号
(P7666536)

(45)発行日 令和7年4月22日(2025.4.22)

(24)登録日 令和7年4月14日(2025.4.14)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 7 (全27頁)

| | | | |
|----------|----------------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2023-17069(P2023-17069) | (73)特許権者 | 000132471 株式会社セガ |
| (22)出願日 | 令和5年2月7日(2023.2.7) | | 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 |
| (65)公開番号 | 特開2024-112177(P2024-112177 A) | (74)代理人 | 100176072 弁理士 小林 功 |
| (43)公開日 | 令和6年8月20日(2024.8.20) | (72)発明者 | 市川 啓翔 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 株式会社 セガ内 |
| 審査請求日 | 令和6年3月25日(2024.3.25) | (72)発明者 | 岩崎 友樹 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 株式会社 セガ内 |
| | | (72)発明者 | 三浦 昂太 |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第一報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第一報酬パスに含まれる報酬を獲得させ、
第二報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第二報酬パスに含まれる報酬を獲得させる
ゲームを実行するプログラムであって、

コンピュータを、

前記プレイヤーによる第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該第二
報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与し、当該プレイヤーによる第二報酬パスの有
効期間におけるゲームプレイによって、当該第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤ
に付与する付与手段、

前記プレイヤーが保有する前記第一報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記
第一報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させ、当該プレイヤーが保有する前記第
二報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第二報酬パスに含まれる報酬を当
該プレイヤーに獲得させる獲得手段、

として機能させ、

前記付与手段は、前記プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したか否か
を判定し、

前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有
効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パス専用のポイントを当該プレイ
ヤーに付与し、

前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない、
プログラム。

【請求項2】

第一報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第一報酬パスに含まれる報酬を獲得させ、
第二報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第二報酬パスに含まれる報酬を獲得させる
ゲームを実行するプログラムであって、

コンピュータを、

前記プレイヤーによる第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該第一
報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与し、当該プレイヤーによる第二報酬パスの有
効期間におけるゲームプレイによって、当該第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤー
に付与する付与手段、

10

前記プレイヤーが保有する前記第一報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記
第一報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させ、当該プレイヤーが保有する前記第
二報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第二報酬パスに含まれる報酬を当
該プレイヤーに獲得させる獲得手段、

として機能させ、

前記付与手段は、前記プレイヤーに付与した第一報酬パス専用のポイントが最大値に到達
したか否かを判定し、

前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有
効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パス専用のポイントを当該プレイ
ヤーに付与し、

20

前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない、
プログラム。

【請求項3】

前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間よりも後である、
請求項1又は2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記第二報酬パスは、前記プレイヤーが過去に取得した報酬パスであって、当該プレイヤーが
全ての報酬を獲得していない報酬パスである、
請求項1又は2に記載のプログラム。

30

【請求項5】

前記付与手段は、前記プレイヤーによる購入手続きに基づいて、前記第一報酬パス専用のポ
イント又は前記第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与する、
請求項1又は2に記載のプログラム。

【請求項6】

第一報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第一報酬パスに含まれる報酬を獲得させ、
第二報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第二報酬パスに含まれる報酬を獲得させる
ゲームを実行する情報処理装置であって、

前記プレイヤーによる第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該第一報
酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与し、当該プレイヤーによる第二報酬パスの有効
期間におけるゲームプレイによって、当該第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに
付与する付与手段と、

40

前記プレイヤーが保有する前記第一報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第
一報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させ、当該プレイヤーが保有する前記第
二報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第二報酬パスに含まれる報酬を当
該プレイヤーに獲得させる獲得手段と、

を備え、

前記付与手段は、前記プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したか否かを
判定し、

前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効

50

期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与し、

前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない、
情報処理装置。

【請求項 7】

第一報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第一報酬パスに含まれる報酬を獲得させ、
第二報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該第二報酬パスに含まれる報酬を獲得させる
ゲームを実行する情報処理装置であって、

前記プレイヤーによる第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該第一報酬
パス専用のポイントを当該プレイヤーに付与し、当該プレイヤーによる第二報酬パスの有効
期間におけるゲームプレイによって、当該第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤーに
付与する付与手段と、

前記プレイヤーが保有する前記第一報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第
一報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させ、当該プレイヤーが保有する前記第
二報酬パス専用のポイントを消費することにより、前記第二報酬パスに含まれる報酬を当該
プレイヤーに獲得させる獲得手段と、

を備え、

前記付与手段は、前記プレイヤーに付与した第一報酬パス専用のポイントが最大値に到達し
たか否かを判定し、

前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効
期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パス専用のポイントを当該プレイヤー
に付与し、

前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない、
情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

【0002】

従来から、有効期間（シーズン）や報酬（特典）が設定された報酬パスを取得したプレ
イヤーによるゲームプレイに応じて、プレイヤーに当該報酬パスに含まれる報酬を付与するゲ
ームが知られている。

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、報酬パスを有するプレイヤーが当該報酬パスの有効期間に
おいてゲームプレイしたことに基づき、当該報酬パスに含まれる報酬（特典）を付与する
技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2022 - 155072 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このようなゲームにおいて、有効期間内に報酬パスに含まれる全ての報
酬を獲得したプレイヤーや、当該全ての報酬が獲得可能になったプレイヤーは、当該有効期間
において更にゲームプレイをする意欲を失っ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、プレイヤーに対して
、報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができるプ
ログラム及び情報処理装置を提供することにある。

10

20

30

40

50

【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、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、前記プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段、前記プレイヤーが保有する前記ポイントを消費することにより、前記報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段、として機能させ、前記付与手段は、前記プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したか否かを判定し、前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

10

【0008】

また、本発明の第二態様に係るプログラムは、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、前記プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段、前記プレイヤーが保有する前記ポイントを消費することにより、前記報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段、として機能させ、前記付与手段は、前記プレイヤーに付与した第一報酬パスに対応するポイントが最大値に到達したか否かを判定し、前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

20

【0009】

また、本発明の第三態様では、前記ポイントを通常ポイントとして、前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、特別ポイントを当該プレイヤーに付与し、前記特別ポイントは、前記第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換可能である。

【0010】

また、本発明の第四態様では、前記特別ポイントは、前記第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が低い。

30

【0011】

また、本発明の第五態様では、前記特別ポイントは、前記第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が高い。

【0012】

また、本発明の第六態様では、前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間よりも後である。

【0013】

また、本発明の第七態様では、前記第二報酬パスは、前記プレイヤーが過去に取得した報酬パスであって、当該プレイヤーが全ての報酬を獲得していない報酬パスである。

40

【0014】

また、本発明の第八態様では、前記付与手段は、前記プレイヤーによる購入手続きに基づいて、前記報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する。

【0015】

また、本発明の第九態様に係る情報処理装置は、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行する情報処理装置であって、前記プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段と、前記プレイヤーが保有する前記ポイントを消費することにより、前記報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段と、を備え、前記付与手段は、前記プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を

50

獲得したか否かを判定し、前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

【0016】

また、本発明の第十態様に係る情報処理装置は、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行する情報処理装置であって、前記プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段と、前記プレイヤーが保有する前記ポイントを消費することにより、前記報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段と、を備え、前記付与手段は、前記プレイヤーに付与した第一報酬パスに対応するポイントが最大値に到達したか否かを判定し、前記付与手段は、前記判定を肯定した場合であって、前記プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、前記第二報酬パスの有効期間は、前記第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

10

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、プレイヤーに対して、報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0018】

【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】サーバ装置の機能手段の一例を概略的に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、プレイヤーに通常ポイント又は特別ポイントを付与する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図6】第一実施形態に係る通常ポイント付与画面の一例を示す図である。

【図7】第一実施形態に係る特別ポイント付与画面の一例を示す図である。

30

【図8】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、特別ポイントを通常ポイントに交換する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図9】第一実施形態に係る報酬パス画面の一例を示す図である。

【図10】第一実施形態に係る交換画面の一例を示す図である。

【図11】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、報酬パスを有しているプレイヤーに当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させる処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図12】第一実施形態に係る獲得画面の一例を示す図である。

【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を示すフローチャートである。

40

【図14】第二実施形態に係る第一獲得画面の一例を示す図である。

【図15】第二実施形態に係る第二獲得画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

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。

【0020】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

50

【 0 0 2 1 】

< 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。

【 0 0 2 2 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、サーバ装置 1 0 と、一又は複数の端末装置 1 2 と、を備える。これらのサーバ装置 1 0 と端末装置 1 2 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 N T を介して通信可能に接続されている。

【 0 0 2 3 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 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 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 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 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤに提供する。

10

【 0 0 2 4 】

各端末装置 1 2 は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 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 1 2 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。

【 0 0 2 5 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

20

【 0 0 2 6 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2 8 と、を備える。制御装置 2 0 は、CPU (Central Processing Unit) 2 2 及びメモリ 2 4 を主に備えて構成される。

【 0 0 2 7 】

制御装置 2 0 では、CPU 2 2 がメモリ 2 4 或いは記憶装置 2 8 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。

30

【 0 0 2 8 】

通信装置 2 6 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 2 6 は、例えば、端末装置 1 2 との間で各種の情報を送受信する。

【 0 0 2 9 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 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。

【 0 0 3 0 】

なお、サーバ装置 1 0 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 1 0 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 N T 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 1 0 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 1 0 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 1 2 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 1 0 と同様の構成を備えることができる。

40

【 0 0 3 1 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 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。

【 0 0 3 2 】

50

図 3 に示すように、端末装置 1 2 は、主制御部 3 0 と、タッチパネル（タッチスクリーン）3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、を備える。

【 0 0 3 3 】

主制御部 3 0 は、CPU やメモリ等を含んで構成される。この主制御部 3 0 には、表示入力装置としてのタッチパネル 3 2 と、カメラ 3 4 と、移動体通信部 3 6 と、無線 LAN 通信部 3 8 と、記憶部 4 0 と、スピーカ 4 2 と、に接続されている。そして、主制御部 3 0 は、これら接続先を制御する機能を有する。

【 0 0 3 4 】

タッチパネル 3 2 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 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 3 2 A 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 3 2 B 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。

10

【 0 0 3 5 】

カメラ 3 4 は、静止画又は / 及び動画を撮影し、記憶部 4 0 に保存する機能を有する。

【 0 0 3 6 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A 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。

【 0 0 3 7 】

20

無線 LAN 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A 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 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

【 0 0 3 8 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 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 1 0 に記憶されてもよい。

【 0 0 3 9 】

スピーカ 4 2 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【 0 0 4 0 】

30

< ゲーム概要 >

第一実施形態に係るゲームは、プレイヤーが有効期間（シーズン）や報酬（特典）が設定された報酬パスが取得可能なゲームであれば特に限定されない。この報酬パスは、対戦ゲーム（バトル）パスや、報酬バック、対戦ゲーム（バトル）バック等と称されることがある。例えば、プレイヤーは、報酬パスの有効期間であれば、いつでも当該報酬パスを取得することができる。言い換えれば、プレイヤーは、報酬パスの有効期間外において、当該報酬パスを取得することはできない。なお、プレイヤーは、有効期間が切れる所定期間（例えば 1 週間）前まで、報酬パスを取得することができることとしてもよい。

【 0 0 4 1 】

また、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーは、報酬パスの有効期間において、ゲームプレイによって当該報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を獲得することができる。言い換えれば、プレイヤーは、報酬パスの有効期間外においては、ゲームプレイによって当該報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を獲得することができない。また、有効期間内に報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したプレイヤーや、当該全ての報酬が獲得可能になったプレイヤーは、当該報酬パスの有効期間に更にゲームプレイをすることによって、特別ポイントを獲得することができる。

40

なお、第一実施形態では、プレイヤーは、報酬パスの有効期間に関わらず、特別ポイントを当該報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）に交換することができ、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得することができる。例えば、プレイヤーは、第一報酬パスの有効期間が経過した後、第二報酬パスの有効期間が開始された場合に、特別ポイントを第二報酬

50

パスに対応するポイント（通常ポイント）に交換することができる。また、プレイヤーは、第一報酬パスの有効期間中に、特別ポイントを有効期間が経過した第二報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）に交換することができる。

【0042】

第一実施形態に係る報酬パスは、例えば、無料報酬パス（無料パス）と有料報酬パス（有料パス）の二種類が存在する。

無料報酬パスは、例えば、プレイヤーによるゲームのログインや、ミッションの達成等によって取得することができる。なお、通常報酬パスは、無条件で取得できてよい。

有料報酬パスは、例えば、直接課金や、ゲーム通貨による購入、月額課金等の特典付与によって取得することができる。このゲーム通貨は、有償通貨と無償通貨を含む。有償通貨は、例えば、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、電子マネー、暗号資産等の支払いに基づいてプレイヤーに付与される通貨コンテンツである。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）等が挙げられる。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）等が挙げられる。無償通貨は、ゲーム実行によってプレイヤーに付与される通貨コンテンツである。このゲーム実行としては、プレイヤーによるゲームのログインや、ゲーム（クエストやチャレンジ）のクリア、ミッション達成等が挙げられる。第一実施形態では、有償通貨と無償通貨は、区別なく消費することができる。

なお、第一実施形態では、プレイヤーは、報酬パスを取得していない（有していない）状態であっても、ゲームプレイを行うことができる。

【0043】

第一実施形態に係る報酬パスに含まれる報酬としては、プレイヤーとして設定可能なキャラクターや、プレイヤーキャラクターに装着可能なコスチューム（スキン）、プレイヤーキャラクターに設定可能なエモート、無償通貨（例えば無償コイン）等の各種コンテンツが挙げられる。このキャラクターやコスチュームには、ゲームを有利に進めるためのパラメータ（例えば、攻撃力や防御力等）が設定されていてもよいし、設定されていなくてもよい。

第一実施形態において、報酬パスの有効期間（シーズン）は、所定開始日から所定終了日まで（例えば、毎月1日から月末まで）である。言い換えれば、報酬パスの有効期間は、各プレイヤーに対して共通している。第一実施形態に係るゲームでは、報酬パスの有効期間が経過する毎に、新たな報酬パス（異なる有効期間や報酬が設定された報酬パス）が取得可能となる。

【0044】

例えば、第一実施形態に係るゲーム（クエスト）は、プレイヤーがタッチパネル32を操作（指示）することに応じて、フィールド（ゲーム空間）上において当該プレイヤーに対応するプレイヤーキャラクターが行動（移動や攻撃等）する対戦ゲームである。このゲームとしては、例えば、チームを構成する複数（2体以上）のプレイヤーキャラクターが協力する協力ゲームが挙げられる。このゲームは、例えば、チームを構成する4体のプレイヤーキャラクターが協力して、敵キャラクターや敵チームと対戦するゲームである。このゲームは、例えば、プレイヤーのプレイヤーキャラクターが倒された場合（行動不能となった場合）や、当該プレイヤーのチームが全滅した場合（チーム内の全てのプレイヤーキャラクターが行動不能となった場合）、ゲーム（クエスト）がクリアされた場合（フィールド上にいる全ての敵キャラクターが行動不能となった場合）に終了する。

【0045】

また、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーのゲームプレイに応じて、報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を当該プレイヤーに付与する。このポイントは、スターと称されることがある。このポイントが付与されるゲームプレイとしては、ゲーム（クエスト）のクリアや、敵キャラクターを討伐すること、フィールド上のアイテム（武器や弾薬、食料等）を獲得すること、チームの味方キャラクターを回復又は蘇生すること、ゲーム開始から長時間に渡って生存すること、フィールド上のランドマークに到達すること等が挙げられる。例えば、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーは、報酬パスの有効期間に

おけるゲームプレイによって、報酬パスに対応する経験値を獲得することができる。ここで、報酬パスに対応するプレイヤーレベルは、当該経験値の上昇に伴って上昇する。

第一実施形態では、報酬パスに対応するプレイヤーレベルが上昇する毎に、プレイヤーには報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）が付与される。例えば、ゲームプレイによって獲得できる経験値は、ゲームプレイの難易度が高いほど多くなる。例えば、プレイヤーは、ゲーム（クエスト）をクリアした場合、経験値を100獲得することができる。また、例えば、プレイヤーは、敵キャラクタを討伐した場合、経験値を5獲得することができる。

【0046】

また、第一実施形態に係るゲームでは、プレイヤーは、取得した報酬パスに対応するポイントを消費することによって、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得することができる。例えば、報酬パスに含まれる報酬には、それぞれ消費ポイントが設定されている。第一実施形態では、例えば、プレイヤーは、報酬パスの一覧メニュー画面から、取得した一の報酬パスを選択する。続いて、プレイヤーは、一の報酬パスに含まれる報酬の中から一又は複数の報酬を任意に選択する。そして、プレイヤーは、一の報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）から、当該選択した報酬にそれぞれ設定された消費ポイントを消費して、当該選択した報酬を獲得することができる。なお、第一実施形態では、プレイヤーは、有効期間が経過した報酬パスに含まれる報酬を獲得することができる。

10

【0047】

<機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

20

【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、付与手段52と、獲得手段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。なお、これらの機能的構成の全部又は一部は、端末装置12に設けられてもよい。

【0049】

記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、報酬パス情報50B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、所有コンテンツ情報、取得パス情報、特別ポイント数等を含む。

30

【0051】

所有コンテンツ情報は、プレイヤーが所有しているゲーム通貨（有償通貨や無償通貨）の数量や、所有しているキャラクタやコスチューム、エモート等を含む。

【0052】

取得パス情報は、プレイヤーが取得した（有している）報酬パスの報酬パスIDと対応付けて記憶されている。取得パス情報は、例えば、獲得経験値やプレイヤーレベル、保有ポイント数、付与ポイント数、獲得報酬情報を含む。

40

獲得経験値は、報酬パスの有効期間におけるゲームプレイ（ゲームをクリアすること等）によってプレイヤーが獲得した経験値（累積値）を含む。

プレイヤーレベルは、獲得経験値が所定値に到達する毎に上昇する値である。

保有ポイント数は、プレイヤーが保有するポイント（通常ポイント）を含む。ポイントは、プレイヤーレベルが上昇する毎に付与され、プレイヤーが報酬パスに含まれる報酬を獲得することによって消費される。

付与ポイント数は、プレイヤーに付与されたポイント（通常ポイント）の累積数を含む。

獲得報酬情報は、プレイヤーが報酬パスに含まれる報酬のうち、獲得済みである報酬の報酬IDと、獲得していない報酬の報酬IDとを含む。

【0053】

50

特別ポイント数は、プレイヤーが保有する特別ポイントを含む。この特別ポイントの詳細は、後述する。

【0054】

報酬パス情報50Bは、報酬パス毎に、当該報酬パスの報酬パスIDと対応付けて記憶されている。報酬パス情報50Bは、例えば、種類や取得条件、報酬情報、有効期間、ポイント最大値等を含む。

【0055】

種類は、無料報酬パス又は有料報酬パスを示す情報（例えば、フラグ）を含む。

【0056】

取得条件は、報酬パスを取得するための条件を含む。例えば、無料報酬パスの取得条件は、「有効期間中のログイン」を含む。また、例えば、有料報酬パスの取得条件は、「ゲーム通貨1000個による購入」を含む。

10

【0057】

報酬情報は、報酬パスに含まれる報酬毎に、当該報酬の報酬IDと対応付けて記憶されている。報酬情報は、例えば、報酬の識別子（コンテンツID）や、消費ポイントを含む。消費ポイントは、報酬を獲得するために消費する（要する）ポイントの数を含む。例えば、報酬パスに含まれる報酬であるコスチュームの消費ポイントは、5ポイントである。また、例えば、報酬パスに含まれる報酬であるゲーム通貨5個（無償通貨）の消費ポイントは、3ポイントである。

【0058】

有効期間は、開始日と終了日を含む。例えば、或る報酬パスの有効期間は、2023年1月1日から2023年1月31日までである。

20

【0059】

ポイント最大値は、報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得するために必要な通常ポイント数を含む。例えば、或る報酬パスのポイント最大値は、300である。

【0060】

付与手段52は、報酬パスを取得した（有する）プレイヤーに経験値やポイントを付与する機能手段である。第一実施形態では、付与手段52は、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイ（クエストのプレイ）によって、当該プレイヤーに当該報酬パスに対応する経験値を付与する（獲得させる）。

30

【0061】

また、付与手段52は、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を当該プレイヤーに付与する。言い換えれば、付与手段52は、報酬パスの有効期間外におけるゲームプレイでは、当該報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）をプレイヤーに付与しない。

例えば、付与手段52は、報酬パスに対応する経験値の上昇に伴ってプレイヤーレベルが1上昇する毎に、プレイヤーに報酬パスに対応する通常ポイントを付与する。具体的には、付与手段52は、当該プレイヤーレベルが1上昇する毎に、報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を5ポイント上昇させる。

なお、付与手段52は、プレイヤーが報酬パスを取得していない（有していない）場合であっても、当該プレイヤーにポイント（通常ポイント）を付与してもよい。この場合、例えば、プレイヤーは、報酬パスを取得することによって、当該付与されたポイント（通常ポイント）を消費することができる。

40

【0062】

また、付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したか否かを判定（第一判定）する。例えば、付与手段52は、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の獲得報酬情報を参照して、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得しているか否かを判定する。

【0063】

また、付与手段52は、プレイヤーに付与した第一報酬パスに対応するポイント（通常ポ

50

イント)が最大値に到達したか否かを判定(第二判定)する。例えば、付与手段52は、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の付与ポイント数と、報酬パス情報50Bのポイント最大数とを参照して、プレイヤーに付与した第一報酬パスに対応するポイント(通常ポイント)が最大値に到達したか否かを判定する。

【0064】

また、付与手段52は、判定を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第一報酬パスとは異なる第二報酬パスに対応するポイント(通常ポイント)を当該プレイヤーに付与する。例えば、付与手段52は、判定を肯定した場合であって、プレイヤーの第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが上昇した場合、プレイヤーに第二報酬パスに対応するポイント(通常ポイント)を付与する。具体的には、付与手段52は、プレイヤーの第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが1上昇する毎に、第二報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を5ポイント上昇させる。

10

【0065】

第一実施形態では、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間とは重複しない。例えば、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも後である。具体的には、第一報酬パスの有効期間は、2023年1月1日から2023年1月31日であるのに対し、第二報酬パスの有効期間は、2023年2月1日から2023年2月28日である。例えば、第二報酬パスは、プレイヤーが将来取得することができる未取得の報酬パスである。

【0066】

また、例えば、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも前である。具体的には、第一報酬パスの有効期間は、2023年2月1日から2023年2月28日であるのに対し、第二報酬パスの有効期間は、2023年1月1日から2023年1月31日である。

20

また、例えば、第二報酬パスは、プレイヤーが過去に取得した報酬パスであって、当該プレイヤーが全ての報酬を獲得していない報酬パスである。例えば、この第二報酬パスは、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の獲得報酬情報に、獲得していない報酬の報酬IDが格納されている報酬パスである。

【0067】

また、付与手段52は、判定(第一判定又は第二判定)を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、特別ポイントを当該プレイヤーに付与してもよい。例えば、付与手段52は、判定を肯定した場合であって、かつ、プレイヤーの第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが上昇したとき、プレイヤーに特別ポイントを付与する。例えば、付与手段52は、当該プレイヤーレベルが1上昇した場合、プレイヤー情報50Aの特別ポイント数を5ポイント上昇させる。

30

【0068】

特別ポイントは、例えば、第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換可能である。例えば、付与手段52は、報酬パスの一覧メニュー画面において、プレイヤーによって第二報酬パスが指定され、特別ポイントの交換量が指定された場合、特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する。具体的には、付与手段52は、プレイヤー情報50Aの特別ポイント数を5減算する場合、プレイヤーの第二報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を5ポイント上昇させる。第一実施形態では、この交換は、どのタイミングでも実行することができる。

40

【0069】

また、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が低くてもよい。例えば、付与手段52は、特別ポイントと第二報酬パスに対応する通常ポイントを交換する際、プレイヤー情報50Aの特別ポイント数を2減算して、第二報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を1ポイント上昇させる。

【0070】

また、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が高くてもよ

50

い。例えば、付与手段 5 2 は、特別ポイントと第二報酬パスに対応する通常ポイントを交換する際、プレイヤー情報 5 0 A の特別ポイント数を 1 減算して、第二報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を 2 上昇させる。

【 0 0 7 1 】

また、付与手段 5 2 は、プレイヤーによる購入手続きに基づいて、報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を当該プレイヤーに付与する。例えば、付与手段 5 2 は、プレイヤーからゲーム通貨（例えば 5 0 個）を消費してポイントを購入する指示（要求）があった場合、プレイヤーが取得した有効期間中の報酬パスに対応するポイント（例えば 1 0 ポイント）を当該プレイヤーに付与する。なお、付与手段 5 2 は、有効期間中の報酬パスに対応するポイントのみ購入可能としてもよいし、有効期間外の報酬パスに対応するポイントを購入可能としてもよい。また、付与手段 5 2 は、特別ポイントを購入可能としてもよい。

10

【 0 0 7 2 】

獲得手段 5 4 は、プレイヤーに報酬を獲得させる機能手段である。第一実施形態では、獲得手段 5 4 は、プレイヤーが保有する報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を消費することにより、報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段 5 4 は、プレイヤーによって報酬パスに含まれる報酬から、一又は複数の報酬が任意に選択されたことに応じて、当該プレイヤーに当該選択された報酬を獲得させる。具体的には、獲得手段 5 4 は、プレイヤー情報 5 0 A における取得パス情報の通常ポイントから、当該選択された報酬にそれぞれ設定された消費ポイントを消費して、当該選択された報酬を獲得させる。

20

【 0 0 7 3 】

制御手段 5 6 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 5 6 は、プレイヤーに報酬パス（無料報酬パスや有料報酬パス）を取得させる。

【 0 0 7 4 】

また、制御手段 5 6 は、プレイヤーによるタッチパネル 3 2 への操作に応じて、プレイヤーに対応するプレイヤーキャラクタを行動させる。第一実施形態では、制御手段 5 6 は、ゲーム（クエスト）において、付与手段 5 2 によって報酬パスに対応する経験値やポイント（通常ポイント）が付与されるゲームプレイを逐次検出する。

【 0 0 7 5 】

また、制御手段 5 6 は、付与手段 5 2 によってプレイヤーに付与された報酬パスに対応する経験値に応じて、当該報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる。例えば、制御手段 5 6 は、報酬パスに対応する経験値（取得パス情報の獲得経験値）が 1 0 0 上昇する毎に、当該報酬パスに対応するプレイヤーレベルを 1 ずつ上昇させる。

30

【 0 0 7 6 】

< ポイント付与処理の流れ >

図 5 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、プレイヤーに通常ポイント又は特別ポイントを付与する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、第一報酬パスの有効期間において、プレイヤーが参加したゲーム（クエスト）が終了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。

40

【 0 0 7 7 】

（ステップ S P 1 0 ）

付与手段 5 2 は、プレイヤーに第一報酬パスに対応する経験値を付与する。例えば、付与手段 5 2 は、制御手段 5 6 によってゲーム中に検知されたゲームプレイ（例えば、ゲームのクリアや、敵キャラクタの討伐等）に応じた量の経験値を付与する。具体的には、付与手段 5 2 は、プレイヤー情報 5 0 A における取得パス情報の獲得経験値を更新する（上昇させる）。そして、処理は、ステップ S P 1 2 の処理に移行する。

【 0 0 7 8 】

（ステップ S P 1 2 ）

制御手段 5 6 は、ステップ S P 1 0 において付与された第一報酬パスに対応する経験値

50

に応じて、第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルを更新する（上昇させる）。具体的には、制御手段56は、第一報酬パスに対応する経験値（取得パス情報の獲得経験値）が100上昇する毎に、当該第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1ずつ上昇させる。続いて、制御手段56は、当該第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが以前よりも上昇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SP14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。

【0079】

（ステップSP14）

制御手段56は、プレイヤーが有効期間中である第一報酬パスを取得しているか否かを判定する。例えば、制御手段56は、プレイヤー情報50Aの取得パス情報や報酬パス情報50Bの有効期間を参照して、プレイヤーが第一報酬パスを取得しているか否かを判定する。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SP16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。

10

【0080】

（ステップSP16）

付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得しているか否かを判定する。例えば、付与手段52は、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の獲得報酬情報を参照して、プレイヤーが全ての報酬を獲得しているか否かを判定する。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SP20の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

20

【0081】

（ステップSP18）

付与手段52は、プレイヤーに通常ポイントを付与する。例えば、付与手段52は、第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが1上昇（レベルアップ）した毎に、通常ポイントを5ポイント付与する。具体的には、付与手段52は、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の保有ポイント数や付与ポイント数を当該付与分だけ上昇させる。続いて、制御手段56は、通常ポイント付与画面をタッチパネル32に表示させる。

【0082】

図6は、第一実施形態に係る通常ポイント付与画面60の一例を示す図である。

30

【0083】

図6に示すように、通常ポイント付与画面60は、通常ポイント付与情報領域62と、確認ボタン64と、が設けられている。

通常ポイント付与情報領域62には、プレイヤーに付与された通常ポイント等が表示されている。

確認ボタン64は、通常ポイント付与画面60からメインメニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【0084】

そして、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

40

【0085】

（ステップSP20）

付与手段52は、プレイヤーに特別ポイントを付与する。例えば、付与手段52は、第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが1上昇（レベルアップ）した毎に、特別ポイントを5ポイント付与する。具体的には、付与手段52は、プレイヤー情報50Aの特別ポイント数を当該付与分だけ上昇させる。続いて、制御手段56は、特別ポイント付与画面をタッチパネル32に表示させる。

【0086】

図7は、第一実施形態に係る特別ポイント付与画面70の一例を示す図である。

【0087】

50

図 7 に示すように、特別ポイント付与画面 7 0 は、特別ポイント付与情報領域 7 2 と、確認ボタン 7 4 と、が設けられている。

特別ポイント付与情報領域 7 2 には、プレイヤーに付与された特別ポイント等が表されている。

確認ボタン 7 4 は、特別ポイント付与画面 7 0 からメインメニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 8 8 】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

< ポイント交換処理の流れ >

図 8 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、特別ポイントを通常ポイントに交換する処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、プレイヤーによって報酬パスの一覧メニュー画面から、第二報酬パスが選択されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

【 0 0 9 0 】

(ステップ S P 3 0)

制御手段 5 6 は、プレイヤーによって選択された第二報酬パスに関する報酬パス画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 0 9 1 】

図 9 は、第一実施形態に係る報酬パス画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 2 】

図 9 に示すように、報酬パス画面 8 0 は、報酬情報領域 8 2 と、獲得ボタン 8 4 と、特別ポイント情報領域 8 6 と、交換ボタン 8 8 と、戻るボタン 8 9 と、が設けられている。

報酬情報領域 8 2 は、プレイヤーが保有する第二報酬パスに対応する通常ポイントや、報酬パスに含まれる各報酬の名称や消費ポイント等が表されている。

獲得ボタン 8 4 は、第二報酬パスに含まれる各報酬に対応付けて設けられている。獲得ボタン 8 4 は、プレイヤーが保有する通常ポイントから報酬に設定された消費ポイントを消費して、当該報酬を獲得する指示を行うためのボタンである。例えば、獲得ボタン 8 4 は、プレイヤーが保有する第二報酬パスに対応する通常ポイントが、対応する報酬に設定された消費ポイント未満である場合、当該指示を行うことができない表示態様（例えばグレースアウト）で表される。

特別ポイント情報領域 8 6 は、プレイヤーが保有する特別ポイントが表されている。

交換ボタン 8 8 は、プレイヤーが保有する特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する交換画面に遷移させる指示を行うためのボタンである。

戻るボタン 8 9 は、報酬パス画面 8 0 から報酬パスの一覧メニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 9 3 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 2 の処理に移行する。

【 0 0 9 4 】

(ステップ S P 3 2)

制御手段 5 6 は、特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する交換画面に遷移させる指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、報酬パス画面において交換ボタンが押下された場合、当該判定を肯定する。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 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

(ステップ S P 3 4)

制御手段 5 6 は、特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する交換画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 6 】

図 1 0 は、第一実施形態に係る交換画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 0 9 7 】

図 1 0 に示すように、交換画面 9 0 は、交換情報領域 9 2 と、交換量入力欄 9 4 と、交換実行ボタン 9 6 と、戻るボタン 9 8 と、が設けられている。

交換情報領域 9 2 は、プレイヤーが保有する特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換することが表されている。

交換量入力欄 9 4 は、プレイヤーが通常ポイントに交換する特別ポイントの数量を入力するための入力欄である。

交換実行ボタン 9 6 は、特別ポイントを通常ポイントに交換する指示を行うためのボタンである。

10

戻るボタン 9 8 は、交換画面 9 0 から第二報酬パスに関する報酬パス画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【 0 0 9 8 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 6 の処理に移行する。

【 0 0 9 9 】

(ステップ S P 3 6)

制御手段 5 6 は、特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する交換指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、交換画面において交換量入力欄に 1 以上かつ保有する特別ポイント数以下の数量が入力され、交換実行ボタンが押下された場合、当該判定を肯定する。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 8 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップ S P 3 0 の処理に移行する。

20

【 0 1 0 0 】

(ステップ S P 3 8)

付与手段 5 2 は、プレイヤーの保有する特別ポイントを第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換する。例えば、付与手段 5 2 は、交換量入力欄に 8 が入力された場合、プレイヤーの保有する特別ポイントを 8 減算し、第二報酬パスに対応する取得パス情報の保有ポイント数を 8 上昇させる。そして、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

< 報酬獲得処理の流れ >

図 1 1 は、第一実施形態に係るゲームシステム 1 において、報酬パスを有しているプレイヤーに当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させる処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、報酬パスの一覧メニュー画面から、プレイヤーによって第二報酬パスが選択されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

30

【 0 1 0 2 】

(ステップ S P 4 0)

制御手段 5 6 は、プレイヤーによって選択された第二報酬パスに関する報酬パス画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。この報酬パス画面は、図 9 と同様である。そして、処理は、ステップ S P 4 2 の処理に移行する。

40

【 0 1 0 3 】

(ステップ S P 4 2)

制御手段 5 6 は、第二報酬パスに含まれる報酬を獲得する獲得指示が行われたか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、第二報酬パスに関する報酬パス画面において獲得ボタンが押下された場合、当該判定を肯定する。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 4 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 1 1 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

(ステップ S P 4 4)

50

獲得手段54は、プレイヤーが保有する第二報酬パスに対応する通常ポイントから、ステップSP42において押下された獲得ボタンに対応する報酬に設定された消費ポイントを消費する。例えば、獲得手段54は、報酬パス情報50Bにおける報酬情報の消費ポイントを参照して、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の保有ポイント数から、当該報酬に設定された消費ポイントを消費する。そして、処理は、ステップSP46の処理に移行する。

【0105】

(ステップSP46)

獲得手段54は、ステップSP42において押下された獲得ボタンに対応する報酬をプレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段54は、当該報酬をプレイヤー情報50Aの所有コンテンツ情報に格納する。続いて、制御手段56は、獲得画面をタッチパネル32に表示させる。

10

【0106】

図12は、第一実施形態に係る獲得画面100の一例を示す図である。

【0107】

図12に示すように、獲得画面100は、獲得情報領域102と、確認ボタン104と、が設けられている。

獲得情報領域102は、プレイヤーが獲得した報酬が表示されている。

確認ボタン104は、獲得画面100から第二報酬パスに関する報酬パス画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

20

【0108】

そして、処理は、図11に示す一連の処理を終了する。

【0109】

<効果>

以上、第一実施形態では、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段52、プレイヤーが保有する報酬パスに対応するポイントを消費することにより、報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段54、として機能させ、付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得したか否かを判定し、付与手段52は、判定を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

30

【0110】

この構成によれば、第一報酬パスに含まれる報酬を全て獲得した場合であっても、第一報酬パスとは有効期間が重複しない第二報酬パスに対応するポイントが付与される。このため、プレイヤーに対して、報酬パス(第一報酬パス)の有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【0111】

40

また、第一実施形態では、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する付与手段52、プレイヤーが保有する報酬パスに対応するポイントを消費することにより、報酬パスに含まれる報酬を当該プレイヤーに獲得させる獲得手段54、として機能させ、付与手段52は、プレイヤーに付与した第一報酬パスに対応するポイントが最大値に到達したか否かを判定し、付与手段52は、判定を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与し、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

50

【 0 1 1 2 】

この構成によれば、プレイヤーに付与された第一報酬パスに対応するポイントが最大値に到達した場合であっても、第一報酬パスとは有効期間が重複しない第二報酬パスに対応するポイントが付与される。このため、プレイヤーに対して、報酬パス（第一報酬パス）の有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【 0 1 1 3 】

また、第一実施形態では、ポイントを通常ポイントとして、付与手段 5 2 は、判定を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、特別ポイントを当該プレイヤーに付与し、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントに交換可能である。

10

【 0 1 1 4 】

この構成によれば、第二報酬パスに対応する通常ポイントと交換可能な特別ポイントが付与されるため、プレイヤーに対して、第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【 0 1 1 5 】

また、第一実施形態では、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が低い。

【 0 1 1 6 】

この構成によれば、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が低いため、プレイヤーに対して、第二報酬パスの有効期間においてもゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

20

【 0 1 1 7 】

また、第一実施形態では、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が高い。

【 0 1 1 8 】

この構成によれば、特別ポイントは、第二報酬パスに対応する通常ポイントよりも価値が高いため、プレイヤーに対して、第一報酬パスの有効期間において特別ポイントを獲得する動機付けを与えることができる。

【 0 1 1 9 】

また、第一実施形態では、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも後である。

30

【 0 1 2 0 】

この構成によれば、プレイヤーは、第二報酬パスの有効期間において、他のプレイヤーに先駆けて第二報酬パスに含まれる報酬を獲得することができる。このため、プレイヤーに対して、第二報酬パスを取得する動機付けや、第二報酬パスの有効期間においてゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【 0 1 2 1 】

また、第一実施形態では、第二報酬パスは、プレイヤーが過去に取得した報酬パスであって、当該プレイヤーが全ての報酬を獲得していない報酬パスである。

【 0 1 2 2 】

40

この構成によれば、プレイヤーは、過去に取得した第二報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）を獲得することができ、当該第二報酬パスに含まれる残りの報酬を獲得できる。このため、プレイヤーに対して、報酬パス（第一報酬パス）の有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【 0 1 2 3 】

また、第一実施形態では、付与手段 5 2 は、プレイヤーによる購入手続きに基づいて、報酬パスに対応するポイントを当該プレイヤーに付与する。

【 0 1 2 4 】

この構成によれば、プレイヤーは、ゲームプレイによってポイントを獲得できない場合であっても、ポイントを購入することができる。このため、ゲームプレイが未熟なプレイヤー

50

であっても、他のプレイヤーと同様に報酬を獲得することができる。

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【0125】

第二実施形態では、獲得手段54が報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて報酬を獲得させる点など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1の構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステム1の構成及び機能と同様である。

【0126】

第二実施形態では、報酬パス情報50Bの報酬情報は、プレイヤーレベル毎に対応する報酬の識別子(コンテンツID)を含む。例えば、報酬情報は、報酬パスに対応するプレイヤーレベルの初期値(例えば1)から最大値(例えば50)までのプレイヤーレベル毎に対応する報酬の識別子を含む。

10

【0127】

第二実施形態では、獲得手段54は、報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて、当該報酬パスに含まれる報酬をプレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段54は、報酬パスに対応するプレイヤーレベルが上昇した場合、報酬パス情報50Bの報酬情報を参照して、上昇したプレイヤーレベルまでの各プレイヤーレベルに対応する報酬をプレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段54は、プレイヤーレベルが1から3に上昇した場合、プレイヤーレベルが2に対応する報酬と、プレイヤーレベルが3に対応する報酬とをプレイヤーに獲得させる。

20

なお、獲得手段54は、プレイヤーレベルに対応する報酬を自動的に獲得させてもよいし、プレイヤーレベルに対応する複数の報酬の中からプレイヤーが指定した報酬を獲得させてもよい。また、獲得手段54は、有効期間が経過した報酬パス(第二報酬パス)に含まれる報酬をプレイヤーに獲得させることができる。

【0128】

第二実施形態では、制御手段56は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得した場合であって、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる。言い換えれば、制御手段56は、報酬パス情報50Bの報酬情報を参照して、第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが最大値に到達しているか否かを判定する。続いて、制御手段56は、当該判定を肯定した場合であって、プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる。

30

例えば、付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得した場合(第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが最大値に到達している場合)であって、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、当該第二報酬パスに対応する経験値を当該プレイヤーに付与する。そして、制御手段56は、第二報酬パスに対応する経験値(取得パス情報の獲得経験値)が100上昇する毎に、当該第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1ずつ上昇させる。この第二報酬パスの有効期間は、例えば、第一報酬パスの有効期間とは重複しない。例えば、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも後である。また、例えば、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも前である。

40

【0129】

また、制御手段56は、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる際、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第二報酬パスの有効期間におけるゲームプレイを優遇する。例えば、制御手段56は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得した場合、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応する経験値が200上昇する毎に、当該第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1ずつ上昇させる。

【0130】

また、制御手段56は、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる際、第二

50

報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイを優遇する。例えば、制御手段56は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得した場合、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応する経験値が50上昇する毎に、当該第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1ずつ上昇させる。

【0131】

また、制御手段56は、プレイヤーによる購入手続きに基づいて、報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる。例えば、制御手段56は、プレイヤーからゲーム通貨（例えば50個）を消費して報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1上昇させる指示（要求）があった場合、プレイヤーが取得した有効期間中の報酬パスに対応するプレイヤーレベルを1上昇させる。なお、制御手段56は、有効期間中の報酬パスに対応するプレイヤーレベルのみ購入によって上昇可能としてもよいし、有効期間外の報酬パスに対応するプレイヤーレベルを購入によって上昇可能としてもよい。

10

【0132】

<処理の流れ>

図13は、第二実施形態に係るゲームシステム1において、各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、第一報酬パスの有効期間において、第一報酬パスを有するプレイヤーが参加したゲーム（クエスト）が終了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。

20

【0133】

（ステップSP50）

付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得しているか否かを判定する。例えば、付与手段52は、プレイヤー情報50Aにおける取得パス情報の獲得報酬情報を参照して、プレイヤーが全ての報酬を獲得しているか否かを判定する。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SP58の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP52の処理に移行する。

【0134】

（ステップSP52）

付与手段52は、プレイヤーに第一報酬パスに対応する経験値を付与する。例えば、付与手段52は、制御手段56によってゲーム中に検知されたゲームプレイに応じた量の経験値を付与する。そして、処理は、ステップSP54の処理に移行する。

30

【0135】

（ステップSP54）

制御手段56は、ステップSP52において付与された第一報酬パスに対応する経験値に応じて、第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルを更新する（上昇させる）。続いて、制御手段56は、当該第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルが以前よりも上昇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SP56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13に示す一連の処理を終了する。

40

【0136】

（ステップSP56）

獲得手段54は、ステップSP54において上昇した第一報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて、当該第一報酬パスに含まれる報酬をプレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段54は、報酬パス情報50Bの報酬情報を参照して、上昇したプレイヤーレベルまでの各プレイヤーレベルに対応する報酬をプレイヤーに獲得させる。続いて、制御手段56は、第一獲得画面をタッチパネル32に表示させる。

【0137】

図14は、第二実施形態に係る第一獲得画面110の一例を示す図である。

【0138】

50

図 1 4 に示すように、第一獲得画面 1 1 0 は、獲得情報領域 1 1 2 と、確認ボタン 1 1 4 と、が設けられている。

獲得情報領域 1 1 2 は、第一報酬パスに対応する上昇後のプレイヤーレベルや、プレイヤーが獲得した報酬が表示されている。

確認ボタン 1 1 4 は、獲得画面 1 1 0 からメインメニュー画面に遷移する指示を行うためのボタンである。

【 0 1 3 9 】

そして、処理は、図 1 3 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S P 5 8)

付与手段 5 2 は、プレイヤーに第二報酬パスに対応する経験値を付与する。例えば、付与手段 5 2 は、制御手段 5 6 によってゲーム中に検知されたゲームプレイに応じた量の経験値を付与する。この第二報酬パスは、例えば、有効期間が経過した報酬パスであって、プレイヤーが過去に取得した報酬パスである。そして、処理は、ステップ S P 6 0 の処理に移行する。

【 0 1 4 1 】

(ステップ S P 6 0)

制御手段 5 6 は、ステップ S P 5 8 において付与された第二報酬パスに対応する経験値に応じて、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを更新する(上昇させる)。続いて、制御手段 5 6 は、当該第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルが以前よりも上昇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 6 2 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 1 3 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

(ステップ S P 6 2)

獲得手段 5 4 は、ステップ S P 6 0 において上昇した第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて、当該第二報酬パスに含まれる報酬をプレイヤーに獲得させる。例えば、獲得手段 5 4 は、報酬パス情報 5 0 B の報酬情報を参照して、上昇したプレイヤーレベルまでの各プレイヤーレベルに対応する報酬をプレイヤーに獲得させる。続いて、制御手段 5 6 は、第二獲得画面をタッチパネル 3 2 に表示させる。

【 0 1 4 3 】

図 1 5 は、第二実施形態に係る第二獲得画面 1 2 0 の一例を示す図である。

【 0 1 4 4 】

図 1 5 に示すように、第二獲得画面 1 2 0 は、獲得情報領域 1 2 2 と、確認ボタン 1 2 4 と、が設けられている。

獲得情報領域 1 2 2 は、第二報酬パスに対応する上昇後のプレイヤーレベルや、プレイヤーが獲得した報酬が表示されている。

【 0 1 4 5 】

そして、処理は、図 1 3 に示す一連の処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、報酬パスを有するプレイヤーに対して、当該報酬パスに含まれる報酬を獲得させるゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる制御手段 5 6、報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて、当該報酬パスに含まれる報酬をプレイヤーに獲得させる獲得手段 5 4、として機能させ、制御手段 5 6 は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を獲得した場合であって、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させ、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間とは重複しない。

10

20

30

40

50

【0147】

この構成によれば、第一報酬パスに含まれる報酬を全て獲得した場合であっても、第一報酬パスとは有効期間が重複しない第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させることができるため、プレイヤーに対して、報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【0148】

また、第二実施形態では、コンピュータを、プレイヤーによる報酬パスの有効期間におけるゲームプレイによって、当該報酬パスに対応する経験値を当該プレイヤーに付与する付与手段52、として機能させ、制御手段56は、プレイヤーに付与された経験値に応じてプレイヤーレベルを上昇させ、付与手段52は、プレイヤーが第一報酬パスに含まれる全ての報酬を

10

【0149】

獲得した場合であっても、当該プレイヤーが第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをしたとき、当該第二報酬パスに対応する経験値を当該プレイヤーに付与する。

【0150】

この構成によれば、第二報酬パスに対応する経験値が付与されるため、プレイヤーに対して、第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【0151】

また、第二実施形態では、制御手段56は、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる際、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第二報酬パスの有効期間におけるゲームプレイを優遇する。

20

【0152】

この構成によれば、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第二報酬パスの有効期間におけるゲームプレイが優遇されるため、プレイヤーに対して、第二報酬パスの有効期間においてもゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

【0153】

また、第二実施形態では、制御手段56は、第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる際、第二報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイを優遇する。

【0154】

この構成によれば、第二報酬パスの有効期間におけるゲームプレイよりも、第一報酬パスの有効期間におけるゲームプレイが優遇されるため、プレイヤーに対して、第一報酬パスの有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

30

【0155】

また、第二実施形態では、第二報酬パスの有効期間は、第一報酬パスの有効期間よりも後である。

【0156】

この構成によれば、プレイヤーは、第二報酬パスの有効期間において、他のプレイヤーに先駆けて第二報酬パスに含まれる報酬を獲得することができる。このため、プレイヤーに対して、第二報酬パスを取得する動機付けや、第二報酬パスの有効期間においてゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

40

【0157】

また、第二実施形態では、プレイヤーが過去に取得した報酬パスであっても、当該プレイヤーが全ての報酬を獲得していない報酬パスである。

【0158】

この構成によれば、プレイヤーは、過去に取得した第二報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させることができ、当該第二報酬パスに含まれる残りの報酬を獲得できる。このため、プレイヤーに対して、報酬パス(第一報酬パス)の有効期間において更にゲームプレイをする動機付けを与えることができる。

50

報酬パスに対応するプレイヤーレベルを上昇させる。

【0159】

この構成によれば、プレイヤーは、ゲームプレイによってプレイヤーレベルを上昇させることができない場合であっても、当該プレイヤーレベルを購入によって上昇させることができる。このため、ゲームプレイが未熟なプレイヤーであっても、他のプレイヤーと同様に報酬を獲得することができる。

【0160】

- - - 変形例 - - -

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。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。

10

【0161】

例えば、第一実施形態では、付与手段52は、ゲームプレイによって経験値やポイントを付与する場合を説明したが、ゲームプレイによってプレイヤーに付与する経験値やポイントを減少させてもよい。このゲームプレイとしては、チート行為や、他のプレイヤーへの迷惑行為等が挙げられる。同様に、制御手段56は、報酬パスに対応するプレイヤーレベルを下降させてもよい。

【0162】

また、第一実施形態では、報酬パスの有効期間は、所定開始日から所定終了日まで（例えば、毎月1日から月末まで）である場合を説明したが、プレイヤーによる報酬パスの取得日から一定期間（例えば、1ヶ月や2ヶ月等）であってもよい。

20

【0163】

また、第一実施形態では、報酬パスに含まれる報酬は、コスチューム（スキン）やエモート等である場合を説明したが、特別報酬が得られる特別ミッションや特別クエスト等であってもよい。

【0164】

また、第一実施形態では、付与手段52は、プレイヤーの交換指示によって特別ポイントを報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）に交換する場合を説明したが、プレイヤーが特別ポイントを獲得する毎に、プレイヤーによって予め設定された報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）に自動で交換してもよい。

30

なお、特別ポイントは、プレイヤーが取得していない報酬パスに対応するポイント（通常ポイント）に交換できることとしてもよい。例えば、制御手段56は、所定数（例えば10ポイント）の特別ポイントを消費することによって、プレイヤーに当該報酬パスを取得させてもよい。

【0165】

また、第一実施形態では、報酬情報には、報酬パスに含まれる報酬毎に消費ポイントが設定されている場合を説明したが、報酬パスに含まれる報酬に消費ポイント以外の獲得条件を設けてもよい。この獲得条件としては、プレイヤーレベルが所定値以上であることや、他の報酬を所定個以上獲得していること等が挙げられる。

40

【0166】

また、第二実施形態では、獲得手段54は、報酬パスに対応するプレイヤーレベルに応じて、プレイヤーに報酬を獲得させる場合を説明したが、当該プレイヤーレベルの上昇に伴って上昇する報酬パスに対応するティア（階層）やランクに応じて、プレイヤーに報酬を獲得させてもよい。

【0167】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、第一報酬パスと第二報酬パスの有効期間は、重複しない場合を説明したが、一部又は全部が重複してもよい。

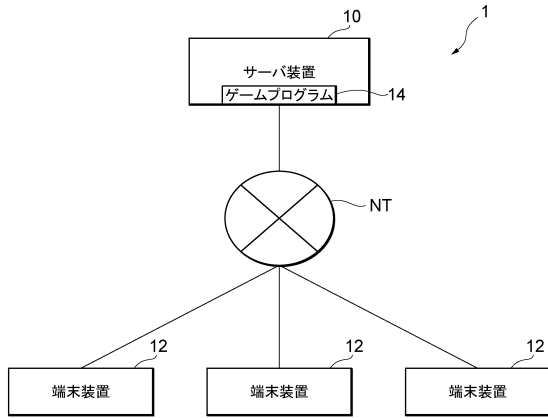
【符号の説明】

50

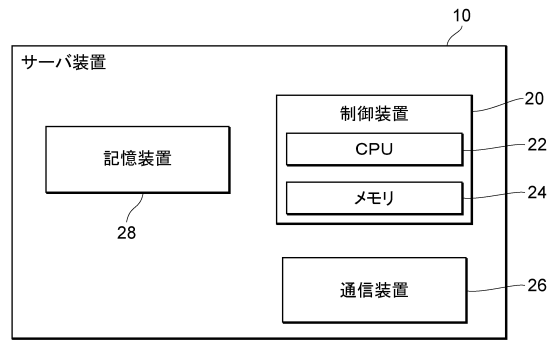
- 【 0 1 6 8 】
- 1 0 ... サーバ装置
- 1 2 ... 端末装置
- 5 0 ... 記憶手段
- 5 2 ... 付与手段
- 5 4 ... 獲得手段
- 5 6 ... 制御手段

【 図 面 】

【 図 1 】



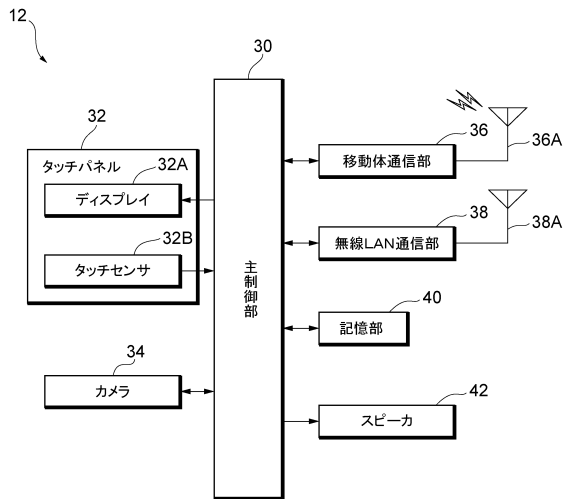
【 図 2 】



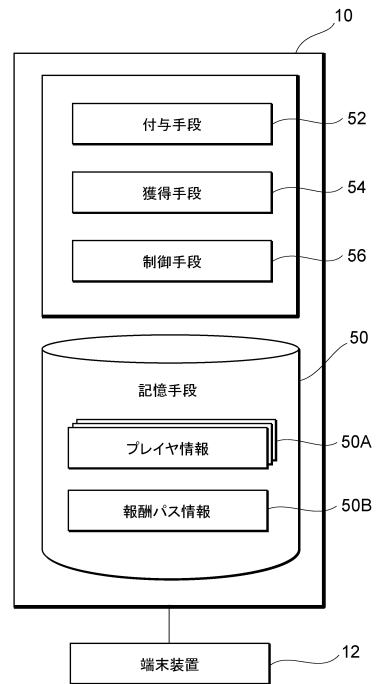
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

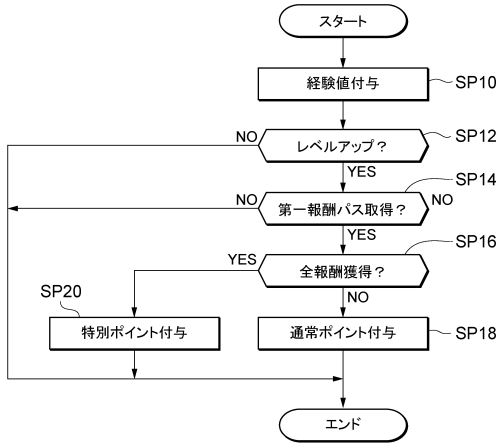


30

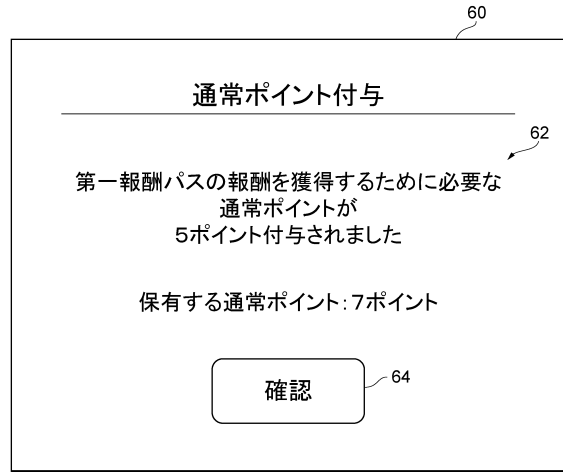
40

50

【図5】

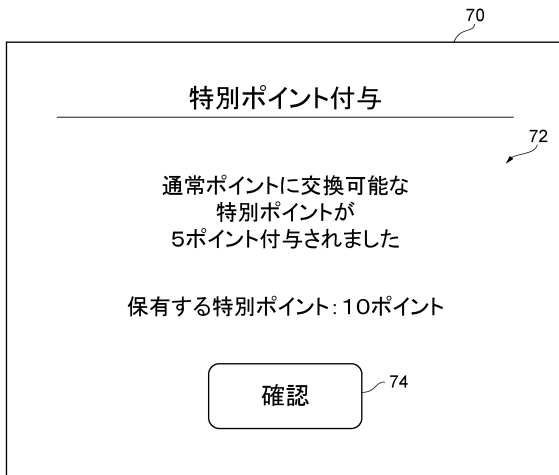


【図6】

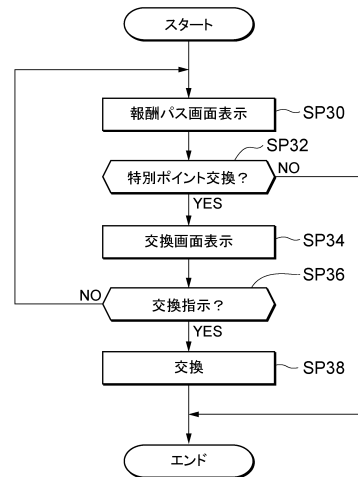


10

【図7】



【図8】



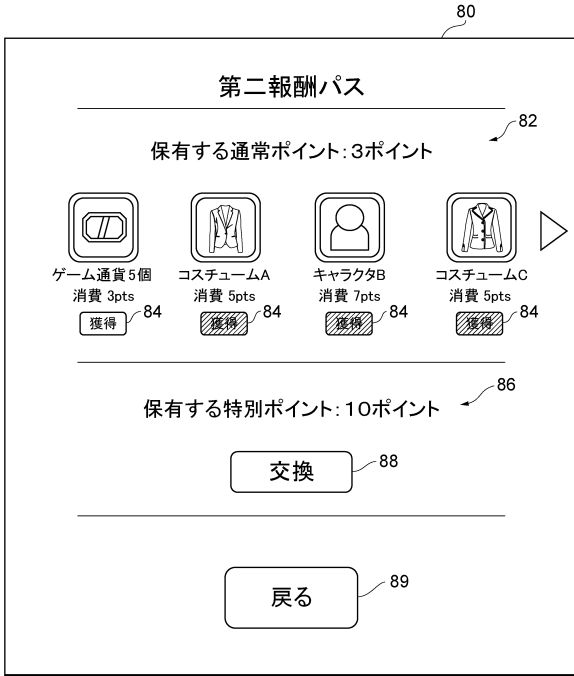
20

30

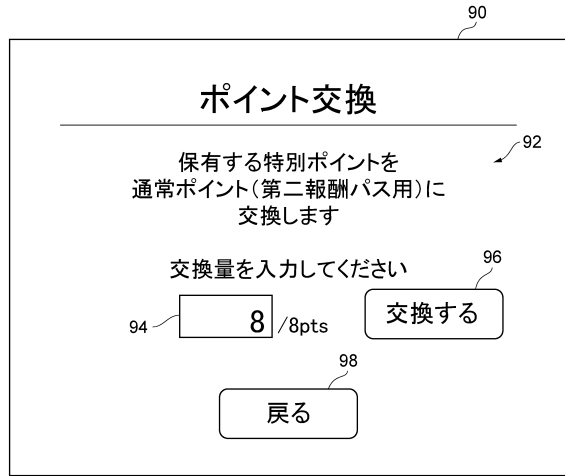
40

50

【図 9】



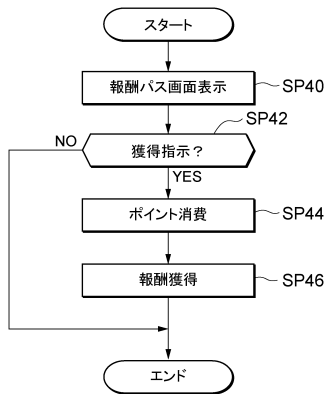
【図 10】



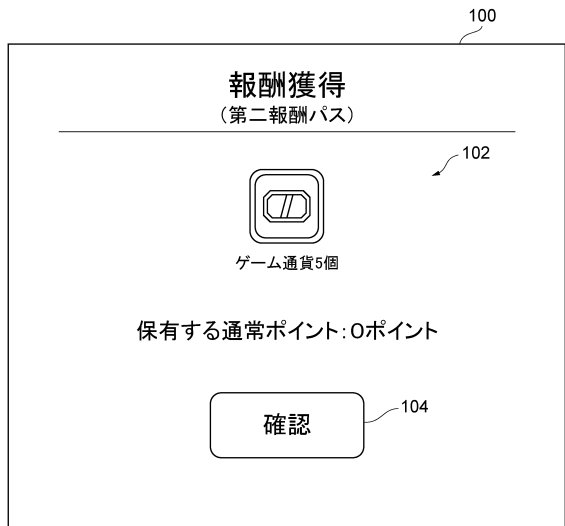
10

20

【図 11】



【図 12】

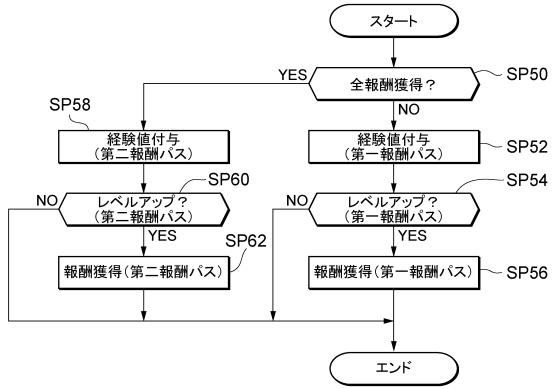


30

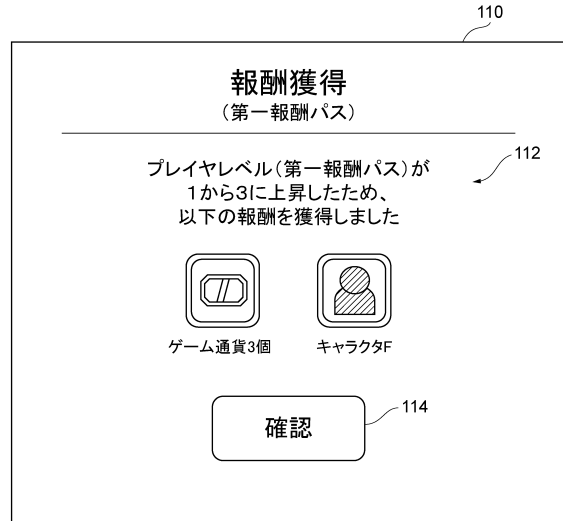
40

50

【図13】

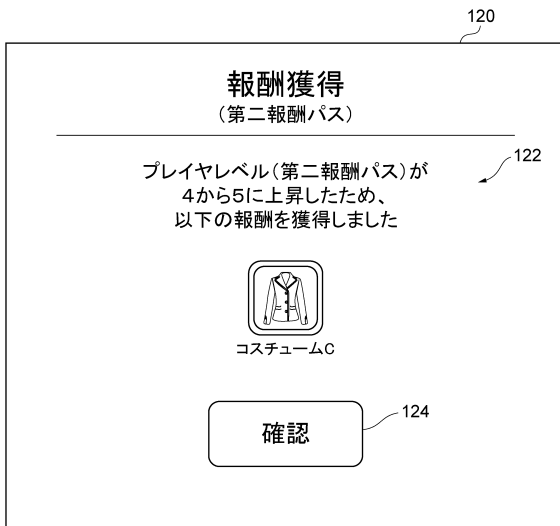


【図14】



10

【図15】



20

30

40

50

フロントページの続き

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 株式会社セガ内

審査官 嶋田 行志

(56)参考文献

特開2022-027318(JP,A)

特開2021-029871(JP,A)

特開2022-155072(JP,A)

特開2024-078144(JP,A)

特開2023-183548(JP,A)

特開2017-064163(JP,A)

特開2021-142074(JP,A)

特開2021-142075(JP,A)

特開2021-142076(JP,A)

[CODモバイル]バトルパス(BP)は購入すべき?ティアの効率的な上げ方, CODモバイル攻略 神ゲー攻略 [オンライン], 2021年01月28日, インターネット URL:<https://kamingame.jp/COD%E3%83%A2%E3%83%90%E3%82%A4%E3%83%AB/%E6%94%BB%E7%95%A5%E3%82%AC%E3%82%A4%E3%83%89/%E3%83%90%E3%83%88%E3%83%AB%E3%83%91%E3%82%B9.html>, [検索日: 2025.02.10]

[ミリシタ]期間限定イベント「プラチナスタータイム~RisingLight~」開催中!, [公式]アイドルマスターポータル(アイマス) [オンライン], 2022年11月17日, インターネット URL:https://idolmaster-official.jp/news/01_5270.html, [検索日: 2025.02.10]

[ミリシタ]期間限定イベント「プラチナスタータイム~FantasticLight~」開催中!, [公式]アイドルマスターポータル(アイマス) [オンライン], 2023年01月31日, インターネット URL:https://idolmaster-official.jp/news/01_7775, [検索日: 2025.02.10]

「アズールレーン」、期間限定イベント「峡湾間の反撃」を復刻開催, 4Gamer.net [オンライン], 2022年03月10日, インターネット URL:<https://www.4gamer.net/games/390/G039084/20220310143/>, [検索日: 2025.02.10]

[アズールレーン]「虚畳なりし限像(復刻)」イベントの攻略とドロップ情報 [アズレン], アズールレーン攻略サイト アズレン徹底解説 GameWith [オンライン], 2023年01月06日, インターネット URL:<https://gamewith.jp/azurlane/article/show/249438>, [検索日: 2025.02.10]

[アズールレーン]「暁射す氷華の嵐(復刻)」イベントの攻略とドロップ情報 [アズレン], アズールレーン攻略サイト アズレン徹底解説 GameWith [オンライン], 2023年01月06日, インターネット <URL:<https://gamewith.jp/azurlane/article/show/258891>, [検索日: 2025.02.10]

[見逃し注意!]あんスタの進め方・イベントの走り方, おとめちゃんねる [オンライン], 2017年05月10日, インターネット URL:<https://otomechannel.com/enstar-event>, [検索日: 2025.02.10]、「6. イベントの走り方」

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - A 6 3 F 1 3 / 9 8

A 6 3 F 9 / 2 4

Y o u T u b e . c o m

4 G a m e r . n e t

G a m e W i t h

G a m e 8

D E N G E K I O N L I N E