

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6791199号
(P6791199)

(45) 発行日 令和2年11月25日 (2020. 11. 25)

(24) 登録日 令和2年11月9日 (2020. 11. 9)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 13/792 (2014. 01)	A 6 3 F 13/792
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/69 (2014. 01)	A 6 3 F 13/69
G 0 6 Q 30/02 (2012. 01)	G 0 6 Q 30/02 3 2 4

請求項の数 7 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2018-89498 (P2018-89498)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成30年5月7日 (2018. 5. 7)		株式会社セガ
(62) 分割の表示	特願2016-219260 (P2016-219260) の分割		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
原出願日	平成28年11月9日 (2016. 11. 9)	(74) 代理人	100167955
(65) 公開番号	特開2018-122154 (P2018-122154A)		弁理士 山野 美可
(43) 公開日	平成30年8月9日 (2018. 8. 9)	(72) 発明者	大友 崇弘
審査請求日	令和1年10月29日 (2019. 10. 29)		東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式 会社セガゲームス内
		(72) 発明者	新井 健祐
			東京都品川区東品川1丁目39番9号 株 式会社セガホールディングス内
		(72) 発明者	平井 隼人
			東京都品川区東品川1丁目39番9号 株 式会社セガホールディングス内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

一定期間分の一定料金を支払ったか否かにかかわらず、ユーザがプレイ可能なゲームの進行を制御するゲーム制御手段と、

一定期間分の一定料金を支払ったユーザに対して、一定期間分の一定料金を支払ったことによってプレイ可能になったイベントを、一定期間内に提供する提供手段と、

を備え、

前記提供手段は、前回に続いて今回の一定期間分の一定料金を支払ったユーザであって、前回の一定期間内に提供された所定のイベントをクリアしていたユーザに対して、当該所定のイベントに関連する他のイベントを、今回の一定期間内に提供する、

情報処理装置。

【請求項 2】

前記提供手段は、前回に続いて今回の一定期間分の一定料金を支払ったユーザであって、前回の一定期間内に提供された前記所定のイベントをクリアしていなかったユーザに対して、当該所定のイベントと同一のイベントを、今回の一定期間内に提供する、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

1ヶ月分の一定料金を支払ったか否かにかかわらず、ユーザがプレイ可能なゲームの進行を制御するゲーム制御手段と、

1ヶ月分の一定料金を支払ったユーザに対して、1ヶ月分の一定料金を支払ったことに

10

20

よってプレイ可能になったイベントを、1ヶ月以内に提供する提供手段と、
を備え、

前記提供手段は、前回に続いて今回の1ヶ月分の一定料金を支払ったユーザであって、
前回の1ヶ月以内に提供された所定のイベントをクリアしていたユーザに対して、当該所
定のイベントに関連する他のイベントを、今回の1ヶ月以内に提供する、

情報処理装置。

【請求項4】

前記提供手段は、前回に続いて今回の1ヶ月分の一定料金を支払ったユーザであって、
前回の1ヶ月以内に提供された前記所定のイベントをクリアしていなかったユーザに対し
て、当該所定のイベントと同一のイベントを、今回の1ヶ月以内に提供する、

請求項3に記載の情報処理装置。

【請求項5】

前記所定のイベントと前記他のイベントでは、獲得可能なキャラクタが同じである、
請求項1乃至4のいずれか1項に記載の情報処理装置。

【請求項6】

コンピュータを、

一定期間分の一定料金を支払ったか否かにかかわらず、ユーザがプレイ可能なゲームの
進行を制御するゲーム制御手段、

一定期間分の一定料金を支払ったユーザに対して、一定期間分の一定料金を支払ったこ
とによってプレイ可能になったイベントを、一定期間内に提供する提供手段、

として機能させ、

前記提供手段は、前回に続いて今回の一定期間分の一定料金を支払ったユーザであって
、前回の一定期間内に提供された所定のイベントをクリアしていたユーザに対して、当該
所定のイベントに関連する他のイベントを、今回の一定期間内に提供する、

プログラム。

【請求項7】

コンピュータを、

1ヶ月分の一定料金を支払ったか否かにかかわらず、ユーザがプレイ可能なゲームの進
行を制御するゲーム制御手段、

1ヶ月分の一定料金を支払ったユーザに対して、1ヶ月分の一定料金を支払ったことに
よってプレイ可能になったイベントを、1ヶ月以内に提供する提供手段、

として機能させ、

前記提供手段は、前回に続いて今回の1ヶ月分の一定料金を支払ったユーザであって、
前回の1ヶ月以内に提供された所定のイベントをクリアしていたユーザに対して、当該所
定のイベントに関連する他のイベントを、今回の1ヶ月以内に提供する、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

一定期間毎のゲーム料金（例えば、月額料金）を設定しておき、一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対して、その一定期間内にゲームプレイを許可するシステムが知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-200692号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】**【0004】**

このようなシステムでは、例えば、前回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが支払った場合に、その前回の一定期間内に限り、ゲーム料金を支払ったことに対する恩恵を受けることができる。そして、その次に続く今回の一定期間においても同様に恩恵を受けるためには、今回の一定期間分のゲーム料金を支払う必要がある。しかしながら、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、今回の一定期間分のゲーム料金の支払いを積極的に促す仕組みが存在しなかったため、継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を低下させる虞があった。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

一定期間毎に設定されたゲーム料金を支払ったユーザーであるか否かを特定するための情報が含まれるユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶部と、

前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを、前回の一定期間内に提供するイベント提供部と、

前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、その次に続く今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となった前記イベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供するイベント再提供部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、前回の一定期間分のゲーム料金と今回の一定期間分のゲーム料金を支払うことで、前回の一定期間内にプレイ可能であったイベントゲームを今回の一定期間内においても引き続きプレイできるようになる。そのため、前回の一定期間内にイベントゲームをプレイできなかったユーザーや、前回の一定期間内にイベントゲームをプレイしたがクリアできなかったユーザーが、今回の一定期間内においてもそのイベントゲームにチャレンジすることが可能となる。これにより、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、今回の一定期間分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることが可能となる。

【0007】

また、前記イベント提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが前回の一定期間内にログインした場合に、ログインした前記ユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを提供し、

前記イベント再提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーが前回の一定期間内にログインしなかった場合に、ログインしなかった前記ユーザーに対して、前回の一定期間のうちのログインしなかった期間中に提供されていた前記イベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供することが望ましい。

これにより、前回の一定期間内にイベントゲームにログインできなかったとしても、前回の一定期間のうちのログインしなかった期間中に提供されていたイベントゲームに、今回の一定期間内においてチャレンジすることが可能となる。

【0008】

また、前記イベント提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが前

10

20

30

40

50

回の一定期間内にログインした場合に、ログインした前記ユーザーに対して、複数日に亘ってプレイ可能な前記イベントゲームを提供し、

前記イベント再提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーが複数日のうちにログインしなかった日があった場合に、ログインしなかった前記ユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが複数日のうちのログインしなかった日数分だけ、複数日に亘ってプレイ可能であった前記イベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供することが望ましい。

これにより、前回の一定期間内に複数日分のイベントゲームすべてにログインできなかったとしても、複数日のうちのログインしなかった日数分だけ、今回の一定期間内においてチャレンジすることが可能となる。

10

【 0 0 0 9 】

また、前記イベント提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが前回の一定期間内にログインした場合に、ログインした前記ユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを、前回の一定期間と今回の一定期間に跨る複数日に亘って提供し、

前記イベント再提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーが複数日のうちの前回の一定期間内に含まれる日においてログインしなかった日があった場合に、ログインしなかった前記ユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが複数日のうちの前回の一定期間内に含まれる日においてログインしなかった日数分だけ、複数日に亘ってプレイ可能であった前記イベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供することが望ましい。

20

これにより、前回の一定期間と今回の一定期間に跨る複数日分のイベントゲームが提供される場合に、複数日のうちの前回の一定期間内に含まれる日においてログインできなかったとしても、複数日のうちの前回の一定期間内に含まれる日においてログインしなかった日数分だけ、今回の一定期間内においてチャレンジすることが可能となる。

【 0 0 1 0 】

また、前記イベント提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが前回の一定期間内にログインした場合に、ログインした前記ユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを提供し、

30

前記イベント再提供部は、前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーが、前回の一定期間内にログインした期間中に提供されていた前記イベントゲームをクリアできなかった場合に、クリアできなかった前記イベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供することが望ましい。

これにより、前回の一定期間内にイベントゲームにログインしたがクリアできなかったとしても、そのクリアできなかったイベントゲームに、今回の一定期間内においても再びチャレンジすることが可能となる。

40

【 0 0 1 1 】

また、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが、今回の一定期間分のゲーム料金を支払うために必要となる操作を、前回の一定期間内において早期に行うほど、前記ユーザーにとって有利となる特典を付与する特典付与部を備えることが望ましい。

これにより、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、今回の一定期間分のゲーム料金を早期に支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲をより一層高めることが可能となる。

【 0 0 1 2 】

また、コンピューターを、

50

一定期間毎に設定されたゲーム料金を支払ったユーザーであるか否かを特定するための情報が含まれるユーザー情報を記憶するユーザー情報記憶手段、

前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを、前回の一定期間内に提供するイベント提供手段、

前回の一定期間分のゲーム料金を支払い、且つ、その次に続く今回の一定期間分のゲーム料金をも支払ったユーザーに対して、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供するイベント再提供手段、

として機能させるためのプログラムである。

10

このようなプログラムによれば、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本実施形態に係る情報処理システムの一例を示す構成図である。

【図2】本実施形態に係るコンピューターの一例を示すハードウェア構成図である。

【図3】本実施形態に係るサーバー装置の一例を示す機能ブロック図である。

【図4】本実施形態に係るクライアント端末の一例を示す機能ブロック図である。

【図5】本実施形態における情報処理システム1の動作例を説明するフローチャートである。

20

【図6】ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図7】ログ履歴情報の一例を示す構成図である。

【図8】月額課金ユーザー情報の一例を示す構成図である。

【図9】ログインボーナス情報の一例を示す構成図である。

【図10】イベント情報の一例を示す構成図である。

【図11】ゲーム画面の一例を示すイメージ図である。

【図12】先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例1について説明する図である。

【図13】先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例2について説明する図である。

30

【図14】先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例3について説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下では、本発明の実施形態に係る情報処理装置、プログラム及び情報処理システムについて詳細に説明する。なお、本発明は一定期間毎のゲーム料金（例えば、月額料金）を支払ったユーザーがプレイ可能なゲームを採用する情報処理装置、プログラム及び情報処理システム等に広く適用できる。

【0015】

[実施形態]

40

<システム構成>

図1は、本実施形態に係る情報処理システム1の一例を示す構成図である。図1に示すように、本実施形態に係る情報処理システム1は、1台以上のクライアント端末10とサーバー装置20とがネットワークNを介して接続されている。

【0016】

クライアント端末10は、ユーザーが操作するPC、スマートフォン、タブレットなどの端末装置や、家庭用や業務用のゲーム専用機器などの端末装置である。サーバー装置20は、クライアント端末10でユーザーにより行われるゲームの管理や制御、ゲーム内での課金処理等を行う。ネットワークNは、インターネット等であって、移動無線基地局などを含む。

50

【 0 0 1 7 】

なお、本発明は図 1 に示すクライアント・サーバー型の情報処理システム 1 の他、ゲーム内での課金処理を行う仕組みを別途設けることで単体のゲーム装置においても適用可能である。図 1 の情報処理システム 1 は一例であって用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば、図 1 のサーバー装置 2 0 は複数のコンピューターに分散して構成してもよい。

【 0 0 1 8 】

< ハードウェア構成 >

《クライアント端末及びサーバー装置》

図 2 は、本実施形態に係るコンピューター 5 0 の一例を示すハードウェア構成図である。本実施形態に係るクライアント端末 1 0 及びサーバー装置 2 0 は、例えば図 2 に示すハードウェア構成のコンピューター 5 0 により実現される。なお、コンピューター 5 0 は情報処理装置の一例である。

10

【 0 0 1 9 】

コンピューター 5 0 は、図 2 に示すように、CPU 5 1、RAM 5 2、ROM 5 3、通信インタフェース 5 4、入力装置 5 5、表示装置 5 6、外部インタフェース 5 7、及び HDD 5 8などを備えており、それぞれがバスライン B で相互に接続されている。なお、入力装置 5 5 及び表示装置 5 6 は必要となときに接続して利用する形態であってもよい。

【 0 0 2 0 】

CPU 5 1 は、ROM 5 3 や HDD 5 8 などの記憶装置からプログラムやデータを RAM 5 2 上に読み出し、読み出したプログラムやデータに基づく各種処理を実行することによって、コンピューター全体の制御や機能を実現する演算装置である。

20

【 0 0 2 1 】

RAM 5 2 は、プログラムやデータを一時保持するための揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例であり、CPU 5 1 が各種処理を実行する際のワークエリアとしても利用される。

【 0 0 2 2 】

ROM 5 3 は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM 5 3 には、コンピューター 5 0 の起動時に実行される BIOS、OS 設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。

30

【 0 0 2 3 】

通信インタフェース 5 4 は、コンピューター 5 0 をネットワーク N に接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター 5 0 は通信インタフェース 5 4 を介してデータ通信を行うことができる。

【 0 0 2 4 】

入力装置 5 5 は、ユーザー又は管理者が各種信号を入力するのに用いる装置である。本実施形態における入力装置 5 5 は、例えば、タッチパネル、操作キーやボタン、キーボードやマウスなどの操作装置である。

【 0 0 2 5 】

表示装置 5 6 は、ユーザー又は管理者に対して各種情報を画面表示するための装置である。本実施形態における表示装置 5 6 は、例えば、液晶や有機 EL などのディスプレイである。

40

【 0 0 2 6 】

外部インタフェース 5 7 は、外部装置とデータ通信可能に接続するためのインタフェースである。これにより、コンピューター 5 0 は外部インタフェース 5 7 を介して記録媒体の読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。外部装置は、例えば、フレキシブルディスク、CD、DVD、SD メモリカード、USB メモリなどの記録媒体である。

【 0 0 2 7 】

HDD 5 8 は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。

50

格納されるプログラムやデータには、コンピューター全体を制御する基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。

【0028】

なお、HDD58に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用してもよい。

【0029】

本実施形態に係るクライアント端末10及びサーバー装置20は、上述したハードウェア構成のコンピューター50においてプログラムを実行することにより、後述するような各種処理を実現できる。

【0030】

<ソフトウェア構成>

《サーバー装置》

図3は、本実施形態に係るサーバー装置20の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るサーバー装置20は、例えば図3に示す機能ブロックにより実現される。

【0031】

本実施形態に係るサーバー装置20は、プログラムを実行することにより、サーバー制御部200、サーバー記憶部220、及びサーバー通信部240を実現する。

【0032】

サーバー制御部200は、各種ゲームに関する処理を実行する機能を有する。このサーバー制御部200は、ゲーム制御部201、イベント提供部202、イベント再提供部203、特典付与部204、通知部205、及び表示制御部206を含む。

【0033】

ゲーム制御部201は、クライアント端末10がユーザーから受け付けたゲーム操作に基づき、後述する対戦ゲームや抽選ゲーム等の各種ゲームの進行を制御する。本実施形態におけるゲーム制御部201は、対戦ゲーム制御部及び抽選ゲーム制御部としても機能する。

【0034】

イベント提供部202は、ユーザーに対してイベントゲームを提供する。本実施形態におけるイベント提供部202は、例えば、前回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが支払った場合に、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを、前回の一定期間内に提供する。また、その次に続く今回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが継続して支払った場合には、今回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーに対して、今回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームを、今回の一定期間内に提供する。

【0035】

イベント再提供部203は、ユーザーに対してイベント提供部202によって既に提供されたことのあるイベントゲームを再び提供する。本実施形態におけるイベント再提供部203は、例えば、前回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが支払い、且つ、その次に続く今回の一定期間分のゲーム料金もそのユーザーが支払った場合に、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームと同一のイベントゲームを、今回の一定期間内に再び提供する。

【0036】

特典付与部204は、ユーザーに対して特典を付与する。本実施形態における特典付与部204は、例えば、前回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが支払った場合に、前回の一定期間分のゲーム料金の支払いに対する特典を、前回の一定期間内にそのユーザーに対して付与する。また、その次に続く今回の一定期間分のゲーム料金をユーザーが継続して支払った場合には、今回の一定期間分のゲーム料金の支払いに対する特典を、今回の一定期間内にそのユーザーに対して付与する。そして、本実施形態における特典付与部204は、例えば、前回の一定期間分のゲーム料金を支払ったユーザーが、今回の一定期間分のゲーム料金を支払うために必要となる操作を、前回の一定期間内において早期に行うほ

10

20

30

40

50

ど、そのユーザーにとって有利となる特典を付与することも可能である。

【0037】

通知部205は、ユーザーに対して各種情報を通知する。本実施形態における通知部205は、今回の一定期間内に、その次に続く次回に一定期間分のゲーム料金の支払いを促すための通知をユーザーに対して行う。この通知部205は、ユーザーに対する通知を画面表示、メール送信、プッシュ通知等によって行うことができる。

【0038】

表示制御部206は、例えば、ゲーム制御部201が実行する対戦ゲームや抽選ゲームの進行等に従い各種ゲーム画面のデータを生成して、クライアント端末10の画面表示を制御する。

【0039】

サーバー記憶部220は、各種ゲームに関する情報を記憶する機能を有する。このサーバー記憶部220は、キャラクター情報記憶部221、ユーザー情報記憶部222、ログインボーナス情報記憶部223、及びイベント情報記憶部224を含む。

【0040】

キャラクター情報記憶部221は、コンテンツ情報記憶部の一例であって、コンテンツの一例としてのキャラクターに関するキャラクター情報（コンテンツ情報）を記憶している。キャラクター情報記憶部221が記憶するキャラクター情報には、対戦ゲームや抽選ゲームで利用される各種キャラクターや、特典として利用される各種キャラクター等が設定されている。

【0041】

ユーザー情報記憶部222は、ユーザーに関するユーザー情報を記憶している。ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報には、ユーザーのランク、ユーザーが所持する各種キャラクター、一定期間毎のゲーム料金を支払ったユーザー（月額課金ユーザー）であるか否かを特定するための情報等が設定されている。

【0042】

ログインボーナス情報記憶部223は、特典情報記憶部の一例であって、特典の一例としてのログインボーナスに関するログインボーナス情報（特典情報）を記憶している。ログインボーナス情報記憶部223が記憶するログインボーナス情報には、ユーザーがログインした際に付与されるログインボーナスの種類や数量等が一定期間毎に設定されている。

【0043】

イベント情報記憶部224は、イベントに関するイベント情報を記憶している。イベント情報記憶部224が記憶するイベント情報には、一定期間毎のゲーム料金を支払ったユーザー（月額課金ユーザー）に対して提供されるイベントゲームが一定期間毎に設定されている。

【0044】

サーバー通信部240は、ネットワークNを介してクライアント端末10との通信を行う機能を有する。

【0045】

《クライアント端末》

図4は、本実施形態に係るクライアント端末10の一例を示す機能ブロック図である。本実施形態に係るクライアント端末10は、例えば図4に示す機能ブロックにより実現される。

【0046】

本実施形態に係るクライアント端末10は、プログラムを実行することにより、クライアント制御部100、クライアント記憶部120、クライアント通信部140、操作受付部150、画面表示部160を実現する。クライアント制御部100は、要求送信部101、応答受信部102を含む。

【0047】

操作受付部 150 は、クライアント端末 10 を操作するユーザーからの操作を受け付ける。また、クライアント制御部 100 は、クライアント端末 10 におけるゲームに関する処理を行う。要求送信部 101 は、操作受付部 150 がユーザーから受け付けた操作の内容に基づき、サーバー装置 20 に対して要求を送信する。応答受信部 102 は、要求送信部 101 がサーバー装置 20 に対して送信した要求に対する処理結果などの応答を受信する。

【0048】

また、クライアント記憶部 120 は、クライアント端末 10 において必要となる情報を記憶する。クライアント通信部 140 は、サーバー装置 20 との通信を行う。画面表示部 160 は、サーバー装置 20 からの制御に従い、クライアント端末 10 の画面表示を行う。

10

【0049】

なお、上述したように、本実施形態に係る情報処理システム 1 では、サーバー装置 20 がゲームの進行や表示制御を行うが、クライアント端末 10 が行ってもよい。具体的には、サーバー制御部 200 が有する機能部の少なくとも一部を、サーバー装置 20 のサーバー制御部 200 に設けない構成にする一方で、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 に設ける構成にしてもよい。

【0050】

また、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 は、HTML (Hyper Text Markup Language) 等で記載されたページデータやページデータ内に含まれるスクリプトなどをサーバー装置 20 から受信して、ゲームに関する処理を行うブラウザ型がある。また、クライアント端末 10 のクライアント制御部 100 は、インストールされたアプリケーションに基づいて、ゲームに関する処理を行うアプリケーション型がある。

20

【0051】

< 概要 >

ここでは、本実施形態におけるシステムの概要について説明する。本実施形態におけるシステムでは、対戦ゲーム及び抽選ゲームがユーザーに提供される。

【0052】

本実施形態における対戦ゲームは、複数キャラクターから構成されるパーティに対して敵キャラクターを出現させ、出現した敵キャラクターとパーティを構成する各キャラクターとを対戦させるゲームである。

30

【0053】

この対戦ゲームには、敵キャラクターを倒すことを目的とするクエストが難易度に応じて複数設定されている。ユーザーは、自らが所持するキャラクター等を用いてパーティを結成し、いずれかのクエストを選択して敵キャラクターとの対戦に挑むことができる。その対戦中には、その選択されたクエストにて獲得可能に設定されたキャラクターがユーザーに付与される場合がある。

【0054】

本実施形態における抽選ゲームは、ユーザーからキャラクターの抽選実行の操作を受け付けると、抽選対象である複数のキャラクターの中から各キャラクターの抽選確率に基づきいずれかのキャラクターを選択し、その選択されたキャラクターをユーザーに対して付与するゲームである。

40

【0055】

この抽選ゲームでは、高いレアリティが設定されているキャラクターであるほど低い抽選確率が設定されている。ユーザーは、抽選ゲームで手に入れたキャラクターを用いて自己のパーティを構成し対戦ゲームを行うことができる。

【0056】

また、本実施形態におけるシステムでは、1ヶ月毎(一定期間毎)のゲーム料金(月額料金)を支払うことにより、月額課金ユーザーになることができる。月額課金ユーザーになると、例えば今月分のゲーム料金を支払った場合に、今月中の1ヶ月間において、今月

50

分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となるイベントゲームが提供され、且つ、今月分のゲーム料金を支払ったことに対する特典を受け取ることができる。

【 0 0 5 7 】

本実施形態では、今月分のゲーム料金を支払ったことに対する特典として、今月中において1日1回に限り、ゲームにログインしたことによるログインボーナスを受け取ることができる。月額課金ユーザーが受け取るログインボーナスは、今月分のゲーム料金を支払っていないユーザー（通常ユーザー）が受け取るログインボーナスよりも有利になるように設定されている。

【 0 0 5 8 】

さらに、月額課金ユーザーになると、例えば先月分のゲーム料金を支払って、引き続き今月分のゲーム料金を支払った場合には、今月中の1ヶ月間において、先月分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となったイベントゲームと同一のイベントゲームが再び提供されるようになっている。

10

【 0 0 5 9 】

そのため、先月分のゲーム料金を支払ったユーザーが、先月中のいずれかの日にログインすることが出来ずに、先月分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となった先月分のイベントゲームをプレイできなかったとしても、引き続き今月分のゲーム料金を支払うことで、今月中の1カ月間内にその先月分のイベントゲームにチャレンジすることが可能となる。また、先月分のゲーム料金を支払ったユーザーが、先月中のいずれかの日にログインしたものの、その先月分のイベントゲームをクリアできなかった場合には、引き続き今月分のゲーム料金を支払うことで、今月中の1カ月間内にそのクリアできなかった先月分のイベントゲームに再チャレンジすることが可能となる。

20

【 0 0 6 0 】

このようにして、先月分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、今月分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができるため、月額料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとする月額課金ユーザーの意欲を高めることが可能となる。

【 0 0 6 1 】

< 動作 >

図5は、本実施形態における情報処理システム1の動作例を説明するフローチャートである。

30

【 0 0 6 2 】

ユーザーは、クライアント端末10の画面表示部160に対戦ゲームのログイン画面が表示されているときに、対戦ゲームにログインするためのログイン操作をクライアント端末10に対して行う。クライアント端末10の操作受付部150は、このログイン画面にてユーザーによるログイン操作が行われると、ユーザーのログイン操作に基づく操作内容を受け付ける。

【 0 0 6 3 】

クライアント端末10の要求送信部101は、操作受付部150がユーザーから受け付けた操作内容に基づき、サーバー装置20に対してユーザーIDやパスワード等を含むログイン操作情報等を伴う対戦ゲームについてのログイン要求を送信する（ステップS11）。

40

【 0 0 6 4 】

次に、サーバー装置20のゲーム制御部201は、クライアント端末10から対戦ゲームについてのログイン要求を受け付けると、ユーザーIDやパスワード等を含むログイン操作情報に従って、その対戦ゲームに関するログイン処理を実行する（ステップS12）。

【 0 0 6 5 】

具体的には、サーバー装置20のゲーム制御部201は、ログイン要求に伴われたユーザーID等に基づき、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報を参照してユーザー認証を行なう。サーバー装置20のゲーム制御部201は、正常にユーザー認証する

50

と、そのユーザー情報に設定されたログ履歴情報の更新を行ない、その対戦ゲームのログイン日時を追加する。

【0066】

図6は、ユーザー情報の一例を示す構成図である。図6に示すユーザー情報は、項目としてユーザーID、アイテムの所持数、所持キャラクター、パーティ、ログ履歴情報、月額課金ユーザー情報、イベント提供情報、イベントクリア情報等を有する。ユーザーIDは、ユーザーを一意に識別するための情報である。アイテムの所持数は、ユーザーが所持するアイテムの個数を示す情報である。所持キャラクターは、現時点においてユーザーが所持する1又は複数の各種キャラクターを示す情報である。パーティは、ユーザーのパーティを構成する各キャラクターを示す情報である。ログ履歴情報は、ユーザーのログ履歴を示す情報である。月額課金ユーザー情報は、月額課金ユーザーに関する情報である。イベント提供情報は、ユーザーに対して提供可能なイベントに関する情報である。イベントクリア情報は、ユーザーがクリアしたイベントに関する情報である。

10

【0067】

図7は、ログ履歴情報の一例を示す構成図である。図7に示すログ履歴情報は、項目としてログID、ログイン日時、ログアウト日時等を有する。ログIDは、ログデータを一意に識別するための情報である。ログイン日時は、ユーザーが対戦ゲームにログインした日時を示す情報である。ログアウト日時は、ユーザーがログアウトした日時を示す情報である。

【0068】

20

図5に戻り、次に、サーバー装置20のゲーム制御部201は、このようにして対戦ゲームに関するログイン処理が終了すると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報から月額課金ユーザー情報を取得し、その取得した月額課金ユーザー情報を参照して、そのログインしたユーザーが今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーであるか否かを判定する(ステップS13)。

【0069】

図8は、月額課金ユーザー情報の一例を示す構成図である。図8に示す月額課金ユーザー情報は、項目として支払対象、月額課金ユーザー、支払日時等を有する。支払対象は、月額料金の支払い対象となる月を示す情報である。ここでは、今月は9月であるものとし、ユーザーが先月である8月分のゲーム料金と、今月である9月分のゲーム料金を支払い終えていることが示されている。月額課金ユーザーは、その支払対象となる月の月額課金ユーザーとなったユーザーであるか否かを示す情報である。支払日時は、その月分のゲーム料金を支払った日時を示す情報である。

30

【0070】

図5に戻り、上述したステップS13の処理による判定の結果、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーであると判定された場合に、後述するステップS15の処理に進む。その一方で、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーでないと判定された場合には、次のステップS14の処理に進む。

【0071】

次に、サーバー装置20の特典付与部204は、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーでないと判定された場合には(ステップS13:NO)、今月分のゲーム料金を支払っていない通常ユーザーであることから、ログインボーナス情報記憶部223が記憶するログインボーナス情報に基づき、通常ユーザーのログインボーナスを付与する(ステップS14)。

40

【0072】

具体的には、サーバー装置20の特典付与部204は、ログインボーナス情報記憶部223が記憶するログインボーナス情報に基づき、その日に最初にログインしたときにのみ、その日に設定された通常ユーザーのログインボーナスを付与する。つまり、1日1回だけログインボーナスが付与されることになる。

【0073】

50

図9は、ログインボーナス情報の一例を示す構成図である。図9に示すログインボーナス情報は、項目として特典ID、提供期間、通常ユーザーの特典内容、月額課金ユーザーの特典内容等を有する。特典IDは、特典を一意に識別するための情報である。提供期間は、ログインボーナスを付与可能な期間を示す情報である。通常ユーザーの特典内容は、その提供期間中に通常ユーザーがログインした際に付与されるログインボーナスの内容を示す情報である。ここでは、アイテムが通常ユーザーのログインボーナスとして設定されており、図中にて括弧書きで示すように、付与されるアイテムの個数も併せて設定されている。月額課金ユーザーの特典内容は、その提供期間中に月額課金ユーザーがログインした際に付与されるログインボーナスの内容を示す情報である。ここでは、アイテムやキャラクターが月額課金ユーザーのログインボーナスとして設定されており、図中にて括弧書きで示すように、付与されるアイテムやキャラクターの個数も併せて設定されている。本実施形態では、月額課金ユーザーが受け取るログインボーナスは、通常ユーザーが受け取るログインボーナスよりも有利になるように設定されている。

10

【0074】

図5に戻り、次に、サーバー装置20の特典付与部204は、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーであると判定された場合には(ステップS13:YES)、今月分のゲーム料金を支払ったことに対する特典としてログインボーナスを付与する(ステップS15)。

【0075】

具体的には、サーバー装置20の特典付与部204は、ログインボーナス情報記憶部223が記憶するログインボーナス情報に基づき、その日に設定された通常ユーザーとは異なる月額課金ユーザーのログインボーナスを付与する。

20

【0076】

なお、サーバー装置20の特典付与部204は、その日に最初にログインしたときのみ、その日に設定された月額課金ユーザーのログインボーナスを付与する。つまり、1日1回だけ月額課金ユーザーのログインボーナスが付与されることになる。

【0077】

次に、サーバー装置20のイベント提供部202は、このようにして特典付与部204が今月分のログインボーナスを付与すると、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーに対して今月分のゲーム料金を支払ったことによってプレイ可能となる今月分のイベントゲームを提供する(ステップS16)。

30

【0078】

具体的には、まず、サーバー装置20のイベント提供部202は、イベント情報記憶部224が記憶するイベント情報を参照して、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーに対して提供可能な今月分のイベントゲームを取得する。

【0079】

図10は、イベント情報の一例を示す構成図である。図10に示すイベント情報は、項目としてイベントID、提供期間、イベント内容、特典内容等を有する。イベントIDは、イベントを一意に識別するための情報である。提供期間は、イベントゲームを提供可能な期間を示す情報である。イベント内容は、提供可能なイベントゲームの内容を示す情報である。ここでは、提供期間が限定される対戦ゲーム(クエスト)や抽選ゲームがイベントゲームとして設定されている。特典内容は、イベントゲームで獲得可能な特典内容を示す情報である。ここでは、アイテムやキャラクターが獲得可能な特典として設定されており、図中にて括弧書きで示すように、アイテムやキャラクターの個数も併せて設定されている。

40

【0080】

そして、サーバー装置20のイベント提供部202は、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーに対して提供可能な今月分のイベントゲームを取得すると、ユーザー情報記憶部222が記憶するユーザー情報に設定されたそのユーザーのイベント提供情報の更新を行って、その取得した提供可能な今月分のイベントゲームの設定登録を行なう。

50

【 0 0 8 1 】

次に、サーバー装置 2 0 のイベント再提供部 2 0 3 は、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報から月額課金ユーザー情報を取得し、その取得した月額課金ユーザー情報を参照して、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金も支払っていたユーザーであるか否かを判定する（ステップ S 1 7 ）。

【 0 0 8 2 】

この判定の結果、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金を支払っていないユーザー（つまり、今月から月額料金の支払いを開始したユーザー）であると判定された場合には、後述するステップ S 2 0 の処理に進む。これに対して、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金も支払っているユーザーであると判定された場合には、次のステップ S 1 8 の処理に進む。

10

【 0 0 8 3 】

次に、サーバー装置 2 0 のイベント再提供部 2 0 3 は、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金も支払っているユーザーであると判定された場合には（ステップ S 1 7 : Y E S ）、先月中の 1 ヶ月間のうちのそのユーザーがログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在するか否かを判定する（ステップ S 1 8 ）。

【 0 0 8 4 】

具体的には、サーバー装置 2 0 のイベント再提供部 2 0 3 は、図 7 に示すログ履歴情報及び図 1 0 に示すイベント情報を参照して、その先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月中の 1 ヶ月間のうちのログインしなかった期間中に提供されていた先月分のイベントゲームを特定する。そして、少なくとも 1 つ以上のイベントゲームを特定できた場合には、該当する先月分のイベントゲームが存在することになる。

20

【 0 0 8 5 】

この判定の結果、先月中の 1 ヶ月間のうちのそのユーザーがログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在しないと判定された場合には、後述するステップ S 2 0 の処理に進む。これに対して、先月中の 1 ヶ月間のうちのそのユーザーがログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在すると判定された場合には、次のステップ S 1 9 の処理に進む。

30

【 0 0 8 6 】

次に、サーバー装置 2 0 のイベント再提供部 2 0 3 は、先月中の 1 ヶ月間のうちのそのユーザーがログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在すると判定された場合には（ステップ S 1 8 : Y E S ）、その先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーに対して、その存在していた先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを再び提供する（ステップ S 1 9 ）。

【 0 0 8 7 】

具体的には、まず、サーバー装置 2 0 のイベント再提供部 2 0 3 は、ユーザー情報記憶部 2 2 2 が記憶するユーザー情報に設定されたそのユーザーのイベント提供情報の更新を行って、その存在していた先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを提供可能な今月分のイベントゲームとして追加登録を行なう。

40

【 0 0 8 8 】

なお本実施形態では、その追加登録されたイベントゲームの提供期間を、その存在していた先月分のイベントゲームの提供期間の 1 ヶ月後に設定するものとする。これに限らず、その追加登録されたイベントゲームの提供期間を、今月中の 1 ヶ月間に設定することも可能である。その場合、ユーザーが当該イベントゲームをプレイした時点で提供を終了してもよい。また今月中の固定日に設定することも可能である。

【 0 0 8 9 】

50

次に、サーバー装置 20 の通知部 205 は、ユーザー情報記憶部 222 が記憶するユーザー情報に設定されたイベント提供情報に基づいて、提供可能な今月分のイベントゲームが一覧表示されたイベントリストを月額課金ユーザーに対して通知する（ステップ S20）。

【0090】

すなわち、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金も支払っているユーザーであると判定され（ステップ S17：YES）、且つ、先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月中の 1 ヶ月間のうちのログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在すると判定された場合には（ステップ S18：YES）、サーバー装置 20 の通知部 205 は、イベント情報記憶部 224 が記憶するイベント情報に設定された今月分のイベントゲーム、及び、その存在していた先月分のイベントゲームが一覧表示されたイベントリストを通知することになる。

10

【0091】

これに対して、今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月分のゲーム料金を支払っていないユーザーであると判定された場合（ステップ S17：NO）、又は、先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが先月中の 1 ヶ月間のうちのログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた先月分のイベントゲームが存在しないと判定された場合には（ステップ S18：NO）、サーバー装置 20 の通知部 205 は、イベント情報記憶部 224 が記憶するイベント情報に設定された今月分のイベントゲームのみが一覧表示されたイベントリストを通知することになる。

20

【0092】

本実施形態では、図 11 に示すようなゲーム画面によって通知が行われる。そのため、サーバー装置 20 の表示制御部 206 は、サーバー装置 20 の通知部 205 から画面表示制御の実行を要求されると、そのゲーム画面をクライアント端末 10 の画面表示部 160 に表示させる制御を行なう。

【0093】

図 11 は、ゲーム画面の一例を示すイメージ図である。このゲーム画面 500 には、月額課金ユーザーに対して提供可能な今月分のイベントゲームが一覧表示されたイベントリスト 501 が表示されている。ここでは、今月が 9 月であるものとして、イベント情報記憶部 224 が記憶するイベント情報に設定された 9 月分のイベントゲームと、8 月分のゲーム料金及び 9 月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが 8 月中の 1 ヶ月間のうちのログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた 8 月分のイベントゲームと同じイベントゲームが一覧表示されている。

30

【0094】

以上のとおり、本実施形態に係る情報処理システム 1 によれば、月額課金ユーザーは、先月分のゲーム料金に引き続き今月分のゲーム料金を支払うことで、先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームが今月中に提供されることになる。これにより、先月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーに対し、今月分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができる。そのため、月額料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとする月額課金ユーザーの意欲を高めることが可能となる。

40

【0095】

《具体例 1》

図 12 は、先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例 1 について説明する図である。ここでは、先月が「8 月」であり、今月が「9 月」であるものとし、月額課金ユーザーが 8 月分のゲーム料金及び 9 月分のゲーム料金を支払い終えているものとする。

【0096】

この具体例 1 では、図 12 に示すように、8 月分のイベントゲームとして「イベント A

50

」と「イベントB」が設定されている状態が示されている。そして、月額課金ユーザーは、「イベントA」の提供時期に合わせて対戦ゲームにログインし「イベントA」をプレイしたが、「イベントB」の提供時期には対戦ゲームにログインできなかったため、「イベントB」をプレイすることができなかった状態が示されている。

【0097】

8月がこのような状態であった場合に、翌月の9月になると、イベント再提供部203は、8月の1ヶ月間においてログインしなかった期間中にログインした他のユーザーに対して提供されていた「イベントB」を、そのログインしなかった月額課金ユーザーに対して9月の1ヶ月間以内に再び提供する。

【0098】

これにより、8月中に対戦ゲームにログインできずに「イベントB」をプレイすることがなかったとしても、ログインしなかった期間中に他のユーザーに提供されていた8月分の「イベントB」と同じイベントゲームに、9月になってからチャレンジすることが可能となる。そのため、8月分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、9月分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることが可能となる。

【0099】

《具体例2》

図13は、先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例2について説明する図である。ここでは、上述した具体例1と同様に、先月が「8月」であり、今月が「9月」であるものとし、月額課金ユーザーが8月分のゲーム料金及び9月分のゲーム料金を支払い終えているものとする。

【0100】

この具体例2では、図13に示すように、8月分のイベントゲームとして「イベントA」が設定されている状態が示されている。この「イベントA」は、上述した具体例1とは異なり、複数日に亘ってプレイ可能な8月分のイベントゲームとして設定されている。ここでは、3日間に亘ってプレイ可能であったものとする。そして、月額課金ユーザーは、3日間のうちの1日目の「イベントA」の提供時期に合わせてログインしたが、2日目と3日目の「イベントA」の提供時期にはログインできなかった状態が示されている。

【0101】

8月がこのような状態であった場合に、翌月の9月になると、イベント再提供部203は、3日間のうちのログインしなかった2日分だけ（2日目と3日目の2日分だけ）、その3日間に亘ってプレイ可能であった「イベントA」と同一のイベントゲームを、そのログインしなかった月額課金ユーザーに対して9月の1ヶ月間以内に再び提供する。

【0102】

これにより、8月中に対戦ゲームにログインできずに「イベントA」の一部をプレイすることがなかったとしても、ログインできなかった日数分だけ他のユーザーに提供されていた8月分の「イベントA」と同じイベントゲームに、9月になってからチャレンジすることが可能となる。そのため、8月分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、9月分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることが可能となる。

【0103】

《具体例3》

図14は、先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを今月中に再び提供するときの具体例3について説明する図である。ここでは、上述した具体例1と同様に、先月が「8月」であり、今月が「9月」であるものとし、月額課金ユーザーが8月分のゲーム料金及び9月分のゲーム料金を支払い終えているものとする。

【0104】

この具体例3では、図14に示すように、8月分のイベントゲームとして「イベントA

10

20

30

40

50

」の前半が設定され、9月分のイベントゲームとして「イベントA」の後半が設定されている状態が示されている。つまり、この「イベントA」は、上述した具体例1及び具体例2とは異なり、8月と9月に跨る複数日に亘ってプレイ可能なイベントゲームとして設定されている。ここでは、8月と9月の跨る5日間に亘ってプレイ可能であったものとし、前半の3日間（1日目から3日目までの3日間）が8月分のイベントゲームとして設定され、後半の2日間（4日目から5日目までの2日間）が9月分のイベントゲームとして設定されているものとする。そして、月額課金ユーザーは、5日間のうちの前半の1日目から3日目までの「イベントA」の提供時期にはログインできなかった状態が示されている。

【0105】

10

8月がこのような状態であった場合に、翌月の9月になると、イベント再提供部203は、5日間のうちの8月に含まれる前半の3日間においてログインしなかった3日分だけ（1日目から3日目までの3日分だけ）、その5日間に亘ってプレイ可能であった「イベントA」と同一のイベントゲームを、その8月にログインしなかった月額課金ユーザーに対して9月の1ヶ月間以内に再び提供する。ここでは、複数日のうちの9月に含まれる後半の2日間（4日目から5日目までの2日間）の後に連続して、前半の3日分を再び提供する。

【0106】

これにより、8月と9月に跨る「イベントA」の8月分についてログインすることがなかったとしても、8月分のうちのログインしなかった日数分だけ他のユーザーに提供されていた「イベントA」と同じイベントゲームに、9月になってからチャレンジすることが可能となる。そのため、8月分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、9月分のゲーム料金を支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲を高めることが可能となる。

20

【0107】

[その他の実施形態]

前述の実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

30

【0108】

<イベント再提供部>

前述の実施形態では、サーバー装置20のイベント再提供部203が、先月中における未ログイン期間中にログインしていた他のユーザーに提供された先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを、今月中に再び提供する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。先月中における未ログイン期間中にユーザーに提供され、且つ、他のユーザーには提供されなかったユーザー固有のイベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを今月中に再び提供してもよい。

【0109】

例えば、サーバー装置20のイベント再提供部203は、先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金をも支払った月額課金ユーザーが、先月においてログインした期間中に提供されていた先月分のイベントゲームをプレイ有無に関わらずクリアできなかった場合に、そのクリアできなかった先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを、今月中に再び提供してもよい。

40

【0110】

この場合、図5に示すフローチャートのステップS18の処理において、先月においてログインした期間中に提供されていた先月分のイベントゲームのうちクリアできなかった先月分のイベントゲームが存在するか否かが判定されることになる。すなわち、サーバー装置20のイベント再提供部203は、図6に示すユーザー情報に設定されたイベントクリア情報に基づいて、先月分のゲーム料金及び今月分のゲーム料金を支払った月額課金ユ

50

ーザーが先月中にログインした期間中に提供されていた先月分のイベントゲームのうちクリアできなかったイベントゲームを特定する。そして、少なくとも1つ以上のイベントゲームを特定できた場合には、該当する先月分のイベントゲームが存在することになる。

【0111】

また、前述の実施形態では、サーバー装置20のイベント再提供部203が、先月分のイベントゲームと同一のイベントゲームを、今月中に再び提供する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0112】

例えば、サーバー装置20のイベント再提供部203が、先月分のイベントゲームと関連するイベントゲームを、今月中に提供することも可能である。先月分のイベントゲームと関連するイベントゲームとは、先月分のイベントと今月中に再び提供されるイベントとが何らかの関連性を有するものであればよい。

10

【0113】

具体的には、先月分のイベントゲームである「クエストX」をクリアすることで「キャラX」が特典として獲得できた場合、「クエストX」と種類の異なる「クエストY」が今月中に提供されるようにすることも可能である。ただし、「クエストY」をクリアすることで同じ「キャラX」が特典として獲得できるようにして、双方に関連性を持たせる。

【0114】

また、先月分のイベントゲームである「抽選ゲームN」で当選することで「キャラN」が特典として獲得できた場合、「抽選ゲームN」と種類の異なる「抽選ゲームM」が今月中に提供されるようにすることも可能である。ただし、「抽選ゲームM」で当選することで同じ「キャラN」が特典として獲得できるようにして、双方に関連性を持たせる。

20

【0115】

また、先月分のイベントゲームである「クエストX」をクリアすることで「キャラX」が特典として獲得できた場合、「クエストX」とゲーム種目が異なる「抽選ゲームZ」が今月中に提供されるようにすることも可能である。ただし、「抽選ゲームZ」で当選することで同じ「キャラX」が特典として獲得できるようにして、双方に関連性を持たせる。

【0116】

また、前述の実施形態では、サーバー装置20のイベント再提供部203が、先月分のイベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今月中に再び提供する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

30

【0117】

例えば、サーバー装置20のイベント再提供部203が、先月分に限らず、数ヶ月前のイベントゲームと同一の又は関連するイベントゲームを、今月中に提供することも可能である。

【0118】

<特典付与部>

前述の実施形態では、特典の一例としてのログインボーナスを用いる場合について説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、対戦ゲームにおいてクエストをクリアしたことによってキャラクターやアイテムを特典として付与する場合にも、本発明を適用することができる。

40

【0119】

また、前述の実施形態では、特典付与部204は、先月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが今月分のゲーム料金を支払うために必要となる操作を、先月中の1ヶ月間において早期に行うほど、その月額課金ユーザーにとって有利となる特典を付与することも可能である。

【0120】

例えば、8月分のゲーム料金を支払った月額課金ユーザーが、9月分のゲーム料金を支払うために必要となる更新手続操作や料金支払操作を、8月中において早期に行うほど、希少価値の高いキャラクターやアイテム等を9月分のログインボーナスとして付与するこ

50

とも可能である。また、キャラクターやアイテムの数量を増やして付与することも可能である。これにより、先月分のゲーム料金を支払ったユーザーに対し、今月分のゲーム料金を早期に支払うことの動機付けを与えることができるため、一定期間毎のゲーム料金の支払いにより継続的に恩恵を受けようとするユーザーの意欲をより一層高めることが可能となる。

【 0 1 2 1 】

< 通知部 >

前述の実施形態では、通知部 2 0 5 は、先月の末日に近づくと、今月分のゲーム料金の支払い又は更新手続きを促す通知を行なってもよい。また同様に、通知部 2 0 5 は、今月の末日に近づくと、翌月分のゲーム料金の支払い又は更新手続きを促す通知を行なってもよい。その際、ゲーム料金の支払い又は更新手続きを早期に行うほど、月額課金ユーザーにとって有利となる特典が付与される旨を通知してもよい。

10

【 符号の説明 】

【 0 1 2 2 】

- 1 情報処理システム
- 1 0 クライアント端末
- 2 0 サーバ装置
- 5 0 コンピュータ
- 5 1 C P U
- 5 2 R A M
- 5 3 R O M
- 5 4 通信インタフェース
- 5 5 入力装置
- 5 6 表示装置
- 5 7 外部インタフェース
- 5 8 H D D
- 1 0 0 クライアント制御部
- 1 0 1 要求送信部
- 1 0 2 応答受信部
- 1 2 0 クライアント記憶部
- 1 4 0 クライアント通信部
- 1 5 0 操作受付部
- 1 6 0 画面表示部
- 2 0 0 サーバ制御部
- 2 0 1 ゲーム制御部
- 2 0 2 イベント提供部
- 2 0 3 イベント再提供部
- 2 0 4 特典付与部
- 2 0 5 通知部
- 2 0 6 表示制御部
- 2 2 0 サーバ記憶部
- 2 2 1 キャラクター情報記憶部
- 2 2 2 ユーザー情報記憶部
- 2 2 3 ログインボーナス情報記憶部
- 2 2 4 イベント情報記憶部
- 2 4 0 サーバ通信部
- 5 0 0 ゲーム画面
- 5 0 1 イベントリスト
- B バスライン
- N ネットワーク

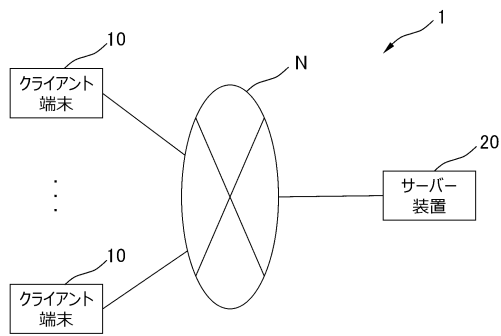
20

30

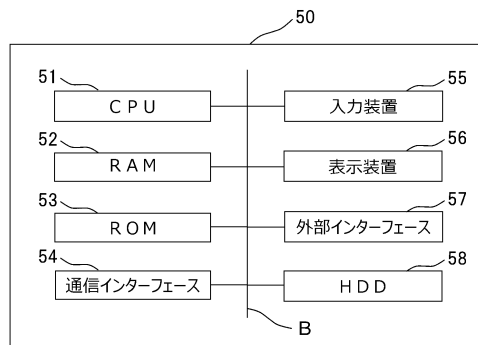
40

50

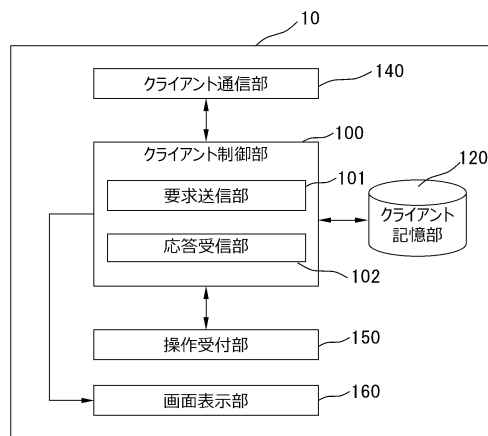
【図 1】



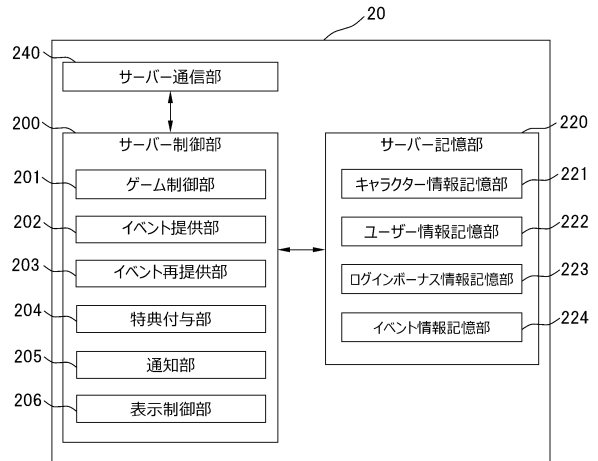
【図 2】



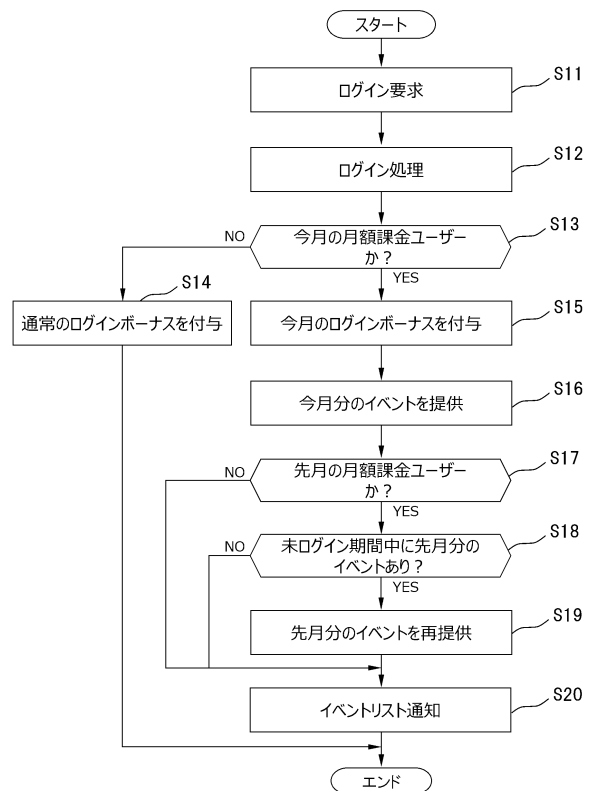
【図 4】



【図 3】



【図 5】



【図 6】

ユーザーID	アイテムの所持数	所持キャラクター	パーティ	ログ履歴情報	月額課金ユーザー情報	イベント提供情報	イベントクリア情報	...
0001	10	c051(Lv1)、...	c051(リーダー)、c066、...	ログ履歴情報0001	月額課金ユーザー情報0001	1002、1006、...	1001、1003、...	...
0002	50	c005(Lv1)、...	c005(リーダー)、c017、...	ログ履歴情報0002	月額課金ユーザー情報0002	1006、1007、...	1001、1002、...	...
0003	5	c009(Lv1)、...	c099(リーダー)、c111、...	ログ履歴情報0003	月額課金ユーザー情報0003	—	—	...
...

【図 10】

イベントID	提供期間	イベント内容	特典内容	...
I001	2016/08/01 – 2016/08/03	クエストS	アイテム (3個)	...
I002	2016/08/10	抽選ゲームN	キャラN (1個)	...
...
I006	2016/09/01 – 2016/09/05	クエストG	アイテム (3個)、キャラG (1個)	...
I007	2016/09/10 – 2016/09/12	抽選ゲームP	キャラP (1個)	...
...

【図 7】

ログ履歴情報0001			
ログID	ログイン日時	ログアウト日時	...
0001	2016/08/01/10:00	2016/8/01/10:15	...
0002	2016/08/01/12:00	2016/08/01/12:15	...
...
0050	2016/09/01/10:00	2016/9/01/10:20	...
0051	2016/09/02/10:05	2016/9/02/10:10	...
...

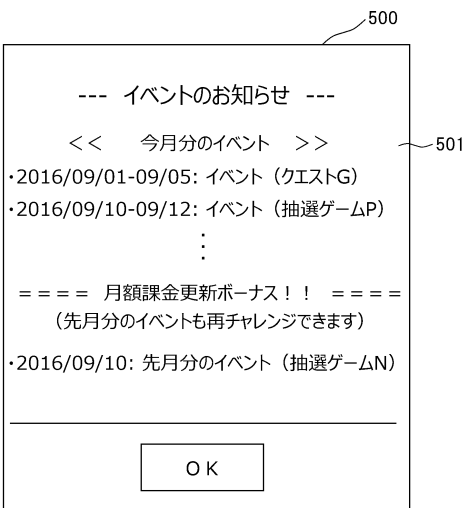
【図 8】

月額課金ユーザー情報0001			
支払対象	月額課金ユーザー	支払日時	...
2016/08(先月分)	○	2016/08/01/09:00	...
2016/09(今月分)	○	2016/09/01/09:00	...
2016/10(翌月分)	—	—	...

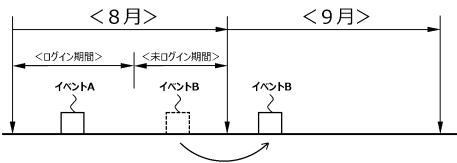
【図 9】

特典ID	提供期間	通常ユーザーの特典内容	月額課金ユーザーの特典内容	...
lb001	2016/08/01	アイテム (1個)	アイテム (3個)	...
lb002	2016/08/02	アイテム (1個)	アイテム (3個)、キャラX (1個)	...
lb003	2016/08/03	アイテム (1個)	アイテム (3個)	...
...
lb032	2016/09/01	アイテム (1個)	アイテム (3個)、キャラY (1個)	...
lb033	2016/09/02	アイテム (1個)	アイテム (3個)	...
lb034	2016/09/03	アイテム (1個)	アイテム (3個)	...
...

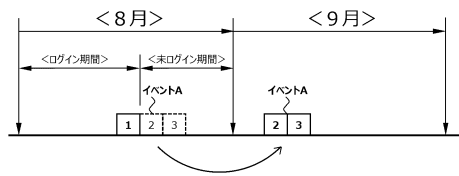
【図 11】



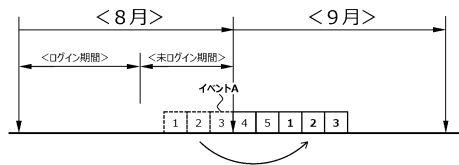
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2011-120744(JP, A)

ロストセイヴァー, 週刊ファミ通 2010年10月21日号, 株式会社エンターブレイン, 2010年10月 7日, 第25巻 第42号 通巻1140号, p.214

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00 - 13/98

A63F 9/24

G06Q30/02