

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7074243号
(P7074243)

(45)発行日 令和4年5月24日(2022.5.24)

(24)登録日 令和4年5月16日(2022.5.16)

(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 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

請求項の数 8 (全27頁)

(21)出願番号 特願2021-145231(P2021-145231)
(22)出願日 令和3年9月7日(2021.9.7)
審査請求日 令和3年12月2日(2021.12.2)
早期審査対象出願

(73)特許権者 000132471
株式会社セガ
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
(74)代理人 100176072
弁理士 小林 功
(72)発明者 大友 崇弘
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
審査官 安田 明央

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】

ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供するプログラムであって、
コンピュータを、
前記特典提供期間の開始後において、前記ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段、
前記更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段、
前記残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、前記登録された特典を前記ユーザに提供する制御手段、
として機能させ、

前記登録手段は、前記特典提供期間が延長された場合、前記残りの特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する、プログラム。

【請求項2】

前記所定条件は、ユーザが一定料金を支払ったことである、
請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記所定条件は、ユーザがゲーム内のミッションを達成することである、
請求項1に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記登録手段は、前記特典提供期間が短縮された場合、前記所定期間毎に提供される特典を有利にする、
請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記登録手段は、前記特典提供期間が短いほど、前記所定期間毎に提供される特典の数を増加する、
請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記登録手段は、前記特典提供期間が短いほど、前記所定期間毎に提供される特典の種類を格上げする、
請求項 4 又は 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記制御手段は、前記ゲームのログイン後において前記ユーザから前記特典の取得要求を受け付けた場合に、当該特典を当該ユーザに提供する、
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】

ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供する情報処理装置であって、
前記特典提供期間の開始後において、前記ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段と、
前記更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段と、
前記残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、前記登録された特典を前記ユーザに提供する制御手段と、
を備え、

前記登録手段は、前記特典提供期間が延長された場合、前記残りの特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する、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。

【背景技術】**【0002】**

従来から、一定料金（例えば月額料金）を支払う有料会員となったユーザに対して、予め定められた特典提供期間（例えば 1 ヶ月間）に、特典を提供するゲームが知られている。

【0003】

これに関して、特許文献 1 には、一定料金を支払ったユーザ（プレイヤー）に対して、特典提供期間（一定期間）において特典を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】**

【文献】特許第 6 1 6 8 2 3 0 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、特典提供期間に含まれる所定期間（例えば 1 日）毎に、予め定められた特典（例えばデイリー特典）を提供する場合がある。ここで、ユーザは、特典提供期間の開始後において、諸事情によって当該特典が獲得できない期間が生じる場合があり、獲得できるはずの特典を獲得できないことがあった。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

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、特典を獲得するユーザに満足感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。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

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、ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供するプログラムであって、コンピュータを、前記特典提供期間の開始後において、前記ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段、前記更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段、前記残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、前記登録された特典を前記ユーザに提供する制御手段、として機能させる。

10

【 0 0 0 8 】

また、本発明の第二態様では、前記所定条件は、ユーザが一定料金を支払ったことである。

【 0 0 0 9 】

また、本発明の第三態様では、前記所定条件は、ユーザがゲーム内のミッションを達成することである。

【 0 0 1 0 】

また、本発明の第四態様では、前記登録手段は、前記特典提供期間が短縮された場合、前記所定期間毎に提供される特典を有利にする。

20

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記登録手段は、前記特典提供期間が短いほど、前記所定期間毎に提供される特典の数を増加する。

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記登録手段は、前記特典提供期間が短いほど、前記所定期間毎に提供される特典の種類を格上げする。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様では、前記制御手段は、前記ゲームのログイン後において前記ユーザから前記特典の取得要求を受け付けた場合に、当該特典を当該ユーザに提供する。

【 0 0 1 4 】

また、本発明の第八態様では、前記登録手段は、前記特典提供期間が延長された場合、前記残りの特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する。

30

【 0 0 1 5 】

また、本発明の第九態様に係る情報処理装置は、ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供する情報処理装置であって、前記特典提供期間の開始後において、前記ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段と、前記更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段と、前記残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、前記登録された特典を前記ユーザに提供する制御手段と、を備える。

40

【発明の効果】

【 0 0 1 6 】

本発明によれば、特典を獲得するユーザに満足感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 7 】

【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。

50

【図５】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典を登録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各特典パッケージが特典提供期間外である一覧画面の一例を示す図である。

【図７】第一実施形態に係る特典提供期間の選択画面の一例を示す図である。図７Ａは、ユーザによって特典提供期間が１日に設定された場合の選択画面の一例を示す図である。図７Ｂは、ユーザによって特典提供期間が５日に設定された場合の選択画面の一例を示す図である。

【図８】第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典を提供する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

10

【図９】第一実施形態に係る一の特典パッケージが特典提供期間内である一覧画面の一例を示す図である。

【図１０】第一実施形態に係る獲得画面の一例を示す図である。

【図１１】第一実施形態に係る獲得不可画面の一例を示す図である。

【図１２】第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典提供期間を更新する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図１３】第二実施形態に係る一の特典パッケージが特典提供期間内である一覧画面の一例を示す図である。

【図１４】第二実施形態に係る特典提供期間の変更画面の一例を示す図である。図１４Ａは、ユーザによって特典提供期間が変更される前の変更画面の一例を示す図である。図１４Ｂは、ユーザによって特典提供期間が２日に変更された場合の変更画面の一例を示す図である。図１４Ｃは、ユーザによって特典提供期間が４日に変更された場合の変更画面の一例を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【００１８】

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。

【００１９】

- - - 第一実施形態 - - -

30

まず、第一実施形態について説明する。

【００２０】

<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。

【００２１】

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。

【００２２】

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のユーザ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のユーザに提供する。

40

【００２３】

各端末装置１２は、各ユーザ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、各ユーザ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。

【００２４】

50

<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。

【0025】

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。

【0026】

制御装置 20 では、CPU 22 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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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ユーザの入力位置を検出可能である。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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

10

20

30

40

50

該通信ネットワークN T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。

【0037】

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ユーザ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。

【0038】

スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

【0039】

<ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、ユーザがコンテンツの一例としてのキャラクタを獲得可能なゲーム種目である抽選ゲームやクエスト等が含まれている。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。

【0040】

第一実施形態に係る抽選ゲームは、ユーザからの抽選ゲームを実行する指示（要求）により、抽選対象であるキャラクタ群からランダムに選択された一又は複数のキャラクタをユーザに獲得させるゲームである。この抽選は、ユーザが所有する通貨アイテムやガチャチケット等の消費に基づいて実行される。この通貨アイテムとしては、例えば、課金アイテム（例えば、有償石）や、非課金アイテム（例えば、無償石）が挙げられる。課金アイテムは、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、暗号資産等による支払いに基づいてユーザに付与される有償アイテムである。また、非課金アイテムは、ゲーム内でユーザに付与される無償アイテムである。この非課金アイテムは、例えば、課金アイテムと同等の価値を有している。なお、第一実施形態に係る抽選ゲームでは、非課金アイテムでは実行不可能であって、課金アイテムのみで実行可能な抽選ゲームがあってもよい。

【0041】

また、第一実施形態に係るクエストは、ユーザからのクエストを実行する指示（要求）に基づき、ユーザが所有する一又は複数の所有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、ユーザは、クエストで使用する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、ユーザ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。ユーザは、クエストをクリアした場合、すなわち、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、非課金アイテム（無償石）や、ガチャチケット、コイン、キャラクタ、育成用アイテム、ユーザ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。一方、ユーザは、クエストをクリアできなかった場合、非課金アイテム（無償石）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。

【0042】

また、第一実施形態に係るゲームでは、ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典（優遇）をユーザに提供する。この特典提供期間は、例えば、ユーザが所定条件を満たした日から5日間である。

所定条件としては、例えば、ユーザが一定料金を支払ったことや、ユーザがゲーム内のミッションを達成したこと等が挙げられる。この一定料金は、例えば特典パッケージに応じた価格である。この一定料金の支払いとしては、例えば、金銭やプリペイドカード、クレジットカード、暗号資産等による支払い、課金アイテム又は非課金アイテムの消費による支払い等が挙げられる。ミッションの達成としては、例えば、所定数のキャラクタのパラ

10

20

30

40

50

メータ（例えば、運やスキルレベル等）を所定値（例えば 99）に到達させることや、指定された全てのクエストをクリアすること、連続ログイン日数又は累計ログイン日数を所定日数（例えば 10 日）に到達させること、一又は複数のアンケートに回答すること、一又は複数の広告動画を視聴すること、消費スタミナの合計値を所定値（例えば 200）に到達させること等が挙げられる。

所定期間としては、例えば、6 時間や 12 時間、1 日、1 週間等が挙げられる。例えば、所定期間（例えば 1 日）内に特典の提供を受けたユーザは、当該所定期間が経過しなければ（例えば、翌日にならなければ）、次の特典の提供を受けることができない。具体的には、特典提供期間（例えば 5 日）の 3 日目に特典の提供を受けたユーザは、翌日（4 日目）になるまで、次の特典の提供を受けることはできない。

特典（優遇）としては、例えば、課金アイテムや非課金アイテム、ガチャチケット、育成用アイテム、スタミナ回復アイテム、コンティニューアイテム、キャラクタ等のゲーム内で利用可能なコンテンツが挙げられる。

例えば、一定料金を支払ったユーザは、所定期間毎にゲームにログインした後、特典の取得要求を行うことで、当該特典を取得（獲得）することができる。

【0043】

<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。

【0044】

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、設定手段 52 と、登録手段 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。

【0045】

記憶手段 50 は、ユーザ情報 50A や、キャラクタ情報 50B、アイテム情報 50C、特典パッケージ情報 50D 等を記憶する機能手段である。

【0046】

ユーザ情報 50A は、ユーザ毎に、当該ユーザのユーザ ID と対応付けて記憶されている。このユーザ情報 50A は、例えば、ユーザの名前や年齢、ユーザランク、所有キャラクタ情報、所有アイテム情報、スタミナ情報、特典提供情報を含む。

ユーザランクは、例えばユーザがゲーム（例えばクエスト）をプレイすることで、ユーザ経験値を獲得した場合に上昇する。

所有キャラクタ情報は、ユーザが所有する各キャラクタ（所有キャラクタ）のキャラクタ ID や、能力パラメータを含む。能力パラメータは、例えばキャラクタのレベル、ヒットポイント、攻撃力、防御力等である。レベルは、キャラクタに育成用アイテムを合成すること等によりキャラクタ経験値を獲得した場合に上昇する。キャラクタのレベルが上昇すると、ヒットポイントや攻撃力、防御力等も上昇する。

所有アイテム情報は、ユーザが所有している各アイテムのアイテム ID や数を含む。このアイテムとしては、課金アイテムや非課金アイテム、育成用アイテム、スタミナ回復アイテム、コンティニューアイテム、ガチャチケット、コイン等が挙げられる。

スタミナ情報は、現在スタミナ値や、スタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、各種類の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、時間（例えば 3 分）の経過によって所定数量（例えば 1）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、ユーザが課金アイテムや非課金アイテム、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値は、ユーザのユーザランクが上がることで上昇する。

特典提供情報は、特典パッケージ毎に、特典パッケージの特典パッケージ ID に対応付けて記憶されている。この特典提供情報は、資格フラグや、特典提供期間、特典種類、提供数、合計提供数、提供回数、特典提供履歴を含む。資格フラグは、ユーザが所定条件を満たしているか否かを示す値（1 又は 0）を含む。例えば、資格フラグは、ユーザが一定料

10

20

30

40

50

金を支払ったか否かを示す値や、ユーザがミッションをクリアしたか否かを示す値を含む。この値は、例えば、所定条件を満たしている場合は1であり、満たしていない場合は0である。この資格フラグは、例えば、設定された特典提供期間の終了日時、又は提供回数（合計提供数）が0になった場合において、0に初期化（リセット）される。特典提供期間は、特典が提供される期間（例えば、開始日時と終了日時）を含む。第一実施形態では、特典提供期間は、ユーザによって設定される。特典種類は、ユーザに対して、以降の所定期間毎に提供される特典（コンテンツ）の種類として、例えば、キャラクターIDやアイテムIDを含む。提供数は、ユーザに対して、以降の所定期間毎に提供される特典（コンテンツ）の数を含む。合計提供数は、ユーザに対して、以降（残り）の特典提供期間に提供される特典（コンテンツ）の合計数を含む。例えば、ユーザが特典（コンテンツ）を獲得した場合、登録手段54は、合計提供数を当該ユーザが獲得した特典の数だけ減少させる。提供回数は、ユーザに対して、以降（残り）の特典提供期間に特典（コンテンツ）を提供可能な回数を含む。この提供回数は、ユーザが特典（コンテンツ）を獲得した場合や、ユーザが特典を獲得せずに所定期間が経過した場合にデクリメント（-1）される。例えば、提供数は、合計提供数を提供回数で除算した数（合計提供数/提供回数）である。特典提供履歴は、ユーザが特典提供期間において特典（コンテンツ）を獲得した日時を含む。

10

【0047】

キャラクター情報50Bは、キャラクター毎に、当該キャラクターのキャラクターIDに対応付けて記憶されている。このキャラクター情報50Bは、例えば、キャラクターの名前や画像（デザイン）、レアリティ、能力パラメータの初期値（例えばレベル1におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）と最大値（例えばレベル100におけるヒットポイントや攻撃力、防御力等）、スキル等を含む。

20

レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。ここで、レアリティが高いキャラクタには、ゲーム（例えばクエスト）に有利な能力パラメータやスキルが設定されている。

【0048】

アイテム情報50Cは、アイテム毎に、当該アイテムのアイテムIDに対応付けて記憶されている。このアイテム情報50Cは、例えば、アイテムの名前や画像（デザイン）、効能等を含む。このアイテムとしては、課金アイテムや非課金アイテム、育成用アイテム、スタミナ回復アイテム、コンティニューアイテム、ガチャチケット、コイン等が挙げられる。例えば、育成用アイテムの効能としては、合成によってキャラクターに獲得させるキャラクター経験値を含む。また、例えば、スタミナ回復アイテムの効能としては、現在スタミナ値を回復させる回復量を含む。

30

【0049】

特典パッケージ情報50Dは、特典パッケージ毎に、当該特典パッケージの特典パッケージIDに対応付けて記憶されている。この特典パッケージ情報50Dは、例えば、特典パッケージの名前や、特典提供可能期間、特典提供条件、特典情報を含む。

特典提供可能期間は、特典を提供可能な期間を含む。この特典提供可能期間としては、例えば、1～5日や、2～9日、1週間～1ヶ月等が挙げられる。

40

特典提供条件は、ユーザに特典パッケージを提供するための条件を含む。例えば、特典提供条件は、特典パッケージの購入金額（一定料金）を支払うことや、特定のミッションを達成したこと等を含む。例えば、一の特典パッケージの特典提供条件は、購入金額をとして500円を支払うことを含む。また、他の特典パッケージの特典提供条件は、特定のミッションとして、2つの広告動画を視聴することを含む。

特典情報は、特典提供可能期間において設定可能な特典提供期間毎に、特典種類、提供数、合計提供数、提供回数を含む。特典種類は、所定期間毎に提供される特典（コンテンツ）の種類として、例えば、キャラクターIDやアイテムIDを含む。提供数は、所定期間毎に提供される特典（コンテンツ）の数を含む。合計提供数は、特典提供期間に提供される特典（コンテンツ）の合計数を含む。提供回数は、特典提供期間に特典（コンテンツ）を

50

提供可能な回数を含む。例えば、この提供数は、合計提供数を提供回数で除算した数（合計提供数 / 提供回数）である。この特典情報では、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の数が増えたり、所定期間毎に提供される特典の種類が格上げされたりする。

【 0 0 5 0 】

例えば、一の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 1 日である場合には、特典種類に非課金アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 0 0 個、合計提供数に 1 0 0 0 個、提供回数に 1 回を含む。また、例えば、一の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 2 日である場合には、特典種類に非課金アイテムのアイテム ID、提供数に 5 5 0 個、合計提供数に 1 1 0 0 個、提供回数に 2 回を含む。また、例えば、一の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 3 日である場合には、特典種類に非課金アイテムのアイテム ID、提供数に 4 0 0 個、合計提供数に 1 2 0 0 個、提供回数に 3 回を含む。また、例えば、一の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 4 日である場合には、特典種類に非課金アイテムのアイテム ID、提供数に 3 2 5 個、合計提供数に 1 3 0 0 個、提供回数に 4 回を含む。また、例えば、一の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 5 日である場合には、特典種類に非課金アイテムのアイテム ID、提供数に 2 8 0 個、合計提供数に 1 4 0 0 個、提供回数に 5 回を含む。

10

【 0 0 5 1 】

また、例えば、他の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 1 日である場合には、特典種類にスタミナが全回復するスタミナ回復アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 個、合計提供数に 1 0 個、提供回数に 1 回を含む。また、例えば、他の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 2 日である場合には、特典種類にスタミナが 1 0 0 回復するスタミナ回復アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 個、合計提供数に 2 0 個、提供回数に 2 回を含む。また、例えば、他の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 3 日である場合には、特典種類にスタミナが 7 5 回復するスタミナ回復アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 個、合計提供数に 3 0 個、提供回数に 3 回を含む。また、例えば、他の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 4 日である場合には、特典種類にスタミナが 6 0 回復するスタミナ回復アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 個、合計提供数に 4 0 個、提供回数に 4 回を含む。また、例えば、他の特典パッケージの特典情報は、特典提供期間が 5 日である場合には、特典種類にスタミナが 5 0 回復するスタミナ回復アイテムのアイテム ID、提供数に 1 0 個、合計提供数に 5 0 個、提供回数に 5 回を含む。

20

30

【 0 0 5 2 】

設定手段 5 2 は、特典提供期間を設定する機能手段である。第一実施形態では、設定手段 5 2 は、ユーザからの設定要求に応じて、特典提供期間を設定する。例えば、設定要求は、ユーザが特典パッケージに対応する購入金額（一定料金）を支払った直後に行われる。また、例えば、設定要求は、ユーザが特典パッケージに対応するミッションを達成した直後に行われる。

【 0 0 5 3 】

登録手段 5 4 は、所定期間（例えば 1 日）毎に提供される特典を登録する機能手段である。第一実施形態では、登録手段 5 4 は、設定手段 5 2 によって設定された特典提供期間に応じて、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報を登録（記憶）する。例えば、登録手段 5 4 は、特典パッケージ情報 5 0 D の特典情報を参照して、設定された特典提供期間に応じた特典種類（コンテンツ）や、提供数、合計提供数、提供回数を取得する。続いて、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報に、取得した特典種類（コンテンツ）、提供数、合計提供数、提供回数を登録（記憶）する。

40

【 0 0 5 4 】

第一実施形態では、登録手段 5 4 は、特典パッケージ情報 5 0 D の特典情報を参照して、設定された特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典を有利にする。具体的には、登録手段 5 4 は、設定された特典提供期間が短いほど、ユーザ情報 5 0 A の特典提供情報における提供数（所定期間毎に提供される特典の数）を増加したり、当該特典提供

50

情報における特典種類（所定期間毎に提供される特典の種類）を格上げしたりする。この格上げは、コンテンツの価値を高くすることである。格上げとしては、非課金アイテムを課金アイテムに変更することや、育成用アイテムのグレード（キャラクタ経験値の量）を高くすること、スタミナ回復アイテムのグレード（回復量）を高くすること、スタミナ回復アイテムやコンティニューアイテムをガチャチケットに変更すること、レアリティ５のキャラクタをレアリティ６のキャラクタに変更すること等が挙げられる。

なお、登録手段５４は、特典提供期間が短いほど、提供される特典の数を増加させ、かつ、特典の種類を格上げしてもよい。

【００５５】

また、第一実施形態では、登録手段５４は、設定された特典提供期間が長いほど、当該特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する。例えば、登録手段５４は、設定された特典提供期間が長いほど、ユーザ情報５０Ａの特典提供情報における合計提供数（特典提供期間において提供される特典の合計数）を増加する。

10

【００５６】

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、ユーザが所定条件を満たしたことにより、設定手段５２によって設定された特典提供期間に含まれる所定期間毎に、登録手段５４によってユーザ情報５０Ａの特典提供情報に登録された特典を提供する。この所定期間は、例えば１日である。例えば、制御手段５６は、特典提供期間（例えば５日間）に含まれる１日毎にユーザに特典（デイリー特典）を提供する。

20

【００５７】

また、第一実施形態では、制御手段５６は、ゲームのログイン後においてユーザから特典の取得要求を受け付けた場合に、所定期間毎に提供される特典を当該ユーザに提供する。例えば、制御手段５６は、ユーザによってゲームが起動された後、ユーザから所定条件を満たした特典パッケージに対する取得要求を受け付けた場合に、ユーザの所有キャラクタ情報や所有アイテム情報に当該特典を追加する。この取得要求としては、例えば、ゲーム内における特典パッケージのメニューから特典を取得する操作や、ゲーム内におけるメッセージの開封操作等が挙げられる。

【００５８】

<特典を登録する処理の流れ>

30

図５は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典を登録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、ユーザがゲームにログインした後、各特典パッケージの特典提供期間外において、トップメニューから特典パッケージのメニューを選択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。

【００５９】

（ステップＳＰ１０）

制御手段５６は、ユーザ情報５０Ａにおける特典提供情報や、特典パッケージ情報５０Ｄを参照して、ユーザが所持する端末装置１２のタッチパネル３２に、特典提供期間外における特典パッケージの一覧画面を表示させる。

40

【００６０】

図６は、第一実施形態に係る各特典パッケージが特典提供期間外である一覧画面６０の一例を示す図である。

【００６１】

図６に示すように、一覧画面６０は、特典パッケージ情報領域６２と、購入ボタン６４と、閉じるボタン６６と、が設けられている。特典パッケージ情報領域６２には、特典パッケージの名前や、購入によって獲得可能な特典（コンテンツ）と合計数、特典提供可能期間等が表されている。購入ボタン６４は、対応する特典パッケージの購入を行うためのボタンである。この購入ボタン６４は、ユーザが購入していない特典パッケージ、すなわち資格フラグが０である特典パッケージに対して表される。閉じるボタン６６は、一覧画面

50

60を閉じて、トップメニュー画面に戻るためのボタンである。

【0062】

図5に戻って、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

【0063】

(ステップSP12)

制御手段56は、ユーザから一の特典パッケージに対する購入指示があったか否かを判定する。例えば、制御手段56は、一覧画面において、ユーザから一の特典パッケージに対応する購入ボタンが押下され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。例えば、制御手段56は、一覧画面において閉じるボタンが押下された場合に否定判定を行う。

10

【0064】

(ステップSP14)

制御手段56は、ステップSP12においてユーザが購入指示を行った一の特典パッケージの購入金額(一定料金)の決済を行う。例えば、制御手段56は、特典パッケージ情報50Dの特典提供条件を参照して、一の特典パッケージの購入金額(一定料金)を取得する。続いて、制御手段56は、ユーザが所有するプリペイドカードやクレジットカードによって、取得した一の特典パッケージの購入金額の決済を行う。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。

【0065】

20

(ステップSP16)

制御手段56は、ユーザ情報50Aにおける特典提供情報の資格フラグを更新する。例えば、制御手段56は、一の特典パッケージに対応する特典提供情報の資格フラグを1に更新する。そして、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

【0066】

(ステップSP18)

制御手段56は、特典パッケージ情報50Dを参照して、ユーザが所持する端末装置12のタッチパネル32に、特典提供期間の選択画面を表示させる。

【0067】

図7は、第一実施形態に係る特典提供期間の選択画面70の一例を示す図である。ここで、図7Aは、ユーザによって特典提供期間が1日に設定された場合の選択画面70の一例を示す図である。また、図7Bは、ユーザによって特典提供期間が5日に設定された場合の選択画面70の一例を示す図である。

30

【0068】

図7A及び図7Bに示すように、選択画面70は、スライドボタン72と、特典提供情報領域74と、選択完了ボタン76と、が設けられている。スライドボタン72は、ユーザからの移動操作により、当該ユーザによる指示を受け付けるためのボタンである。スライドボタン72は、特典パッケージ情報50Dの特典提供可能期間(例えば1~5日)と対応付けられており、特典パッケージの特典提供期間を選択するために用いられる。スライドボタン72は、ユーザからの移動操作によって右に移動することで特典提供期間を長くする。例えば、ユーザによるスライド操作によって、スライドボタン72が右に1つ移動すると、特典提供期間は1日長くなる。同様に、スライドボタン72は、ユーザからの移動操作によって左に移動することで特典提供期間を短くする。例えば、ユーザによるスライド操作によって、スライドボタン72が左に1つ移動すると、特典提供期間は1日短くなる。特典提供情報領域74には、1日(所定期間)に提供される特典や数、特典提供期間において提供される特典や合計数が表されている。特典提供情報領域74では、例えば、特典提供期間が短いほど、1日に提供される特典の提供数が増えることが表される。また、特典提供情報領域74では、例えば、特典提供期間が長いほど、特典提供期間で提供される特典の合計数が増加することが表される。選択完了ボタン76は、特典提供期間の選択を完了させるためのボタンである。

40

50

【 0 0 6 9 】

図 5 に戻って、処理は、ステップ S P 2 0 の処理に移行する。

【 0 0 7 0 】

(ステップ S P 2 0)

設定手段 5 2 は、選択画面において、ユーザから選択完了ボタンの押下（設定要求）があったことを受け付ける。続いて、設定手段 5 2 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の特典提供期間を設定する。例えば、設定手段 5 2 は、当該特典提供情報の特典提供期間に、ユーザによって選択された特典提供期間を設定（記憶）する。例えば、設定手段 5 2 は、選択画面におけるスライドボタンによって 1 日が選択された場合、当該特典提供期間に 1 日を記憶する。そして、処理は、ステップ S P 2 2 の処理に移行する。

10

【 0 0 7 1 】

(ステップ S P 2 2)

登録手段 5 4 は、ステップ S P 2 0 において設定手段 5 2 によって設定された特典提供期間に応じて、ユーザに提供する特典を登録する。例えば、登録手段 5 4 は、特典パッケージ情報 5 0 D の特典情報を参照して、設定された特典提供期間に応じた特典種類（コンテンツ）、提供数、合計提供数、提供回数を取得する。続いて、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報に、取得した特典種類（コンテンツ）、提供数、合計提供数、提供回数を登録（記憶）する。

例えば、登録手段 5 4 は、設定された特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典を有利にする。具体的には、登録手段 5 4 は、設定された特典提供期間が 3 日である場合、当該特典提供情報において、特典種類（コンテンツ）には非課金アイテムのアイテム ID、提供数には 4 0 0 個、合計提供数には 1 2 0 0 個、提供回数には 3 回、を登録（記憶）する。また、登録手段 5 4 は、設定された特典提供期間が 1 日である場合、当該特典提供情報において、特典種類（コンテンツ）には非課金アイテムのアイテム ID、提供数には 1 0 0 0 個、合計提供数には 1 0 0 0 個、提供回数には 1 回、を登録（記憶）する。そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

20

【 0 0 7 2 】

< 特典を提供する処理の流れ >

図 8 は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典を提供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、ユーザがゲームにログインした後、一の特典パッケージの特典提供期間内において、トップメニューから特典パッケージのメニューを選択したタイミングで開始される。

30

【 0 0 7 3 】

(ステップ S P 3 0)

制御手段 5 6 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報や、特典パッケージ情報 5 0 D を参照して、ユーザが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に、特典提供期間内における特典パッケージの一覧画面を表示させる。

【 0 0 7 4 】

図 9 は、第一実施形態に係る一の特典パッケージが特典提供期間内である一覧画面 6 0 の一例を示す図である。

40

【 0 0 7 5 】

図 9 に示すように、一覧画面 6 0 は、特典パッケージ情報領域 6 2 と、購入ボタン 6 4 と、閉じるボタン 6 6 と、獲得ボタン 6 8 と、が設けられている。特典パッケージ情報領域 6 2 には、ユーザが購入した特典パッケージ、すなわち資格フラグが 1 である特典パッケージに対して、1 日（所定期間）において獲得可能な特典（コンテンツ）と提供数、設定された特典提供期間等が表されている。獲得ボタン 6 8 は、対応する特典パッケージの特典を獲得するためのボタンである。この獲得ボタン 6 8 は、ユーザが購入した特典パッケージ、すなわち資格フラグが 1 である特典パッケージに対して表される。

【 0 0 7 6 】

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。

50

【 0 0 7 7 】

(ステップ S P 3 2)

制御手段 5 6 は、ユーザから一の特典パッケージに対応する特典の取得要求があったか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、一覧画面において、ユーザから一の特典パッケージに対応する獲得ボタンが押下され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 8 に示す一連の処理を終了する。制御手段 5 6 は、例えば、一覧画面において閉じるボタンが押下された場合に否定判定を行う。

【 0 0 7 8 】

(ステップ S P 3 4)

制御手段 5 6 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の特典提供履歴を参照して、ユーザが取得要求を行った当日（所定期間内）に、既に特典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 S P 4 0 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 6 の処理に移行する。

【 0 0 7 9 】

(ステップ S P 3 6)

制御手段 5 6 は、ユーザが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に、特典の獲得画面を表示させる。

【 0 0 8 0 】

図 1 0 は、第一実施形態に係る獲得画面 8 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 1 】

図 1 0 に示すように、獲得画面 8 0 は、特典情報領域 8 2 と、獲得ボタン 8 4 と、が設けられている。特典情報領域 8 2 には、ユーザが獲得する特典や数、特典の所有数などが表されている。獲得ボタン 8 4 は、所定期間内（1 日）における特典を獲得するためのボタンである。

【 0 0 8 2 】

図 8 に戻って、処理は、ステップ S P 3 8 の処理に移行する。

【 0 0 8 3 】

(ステップ S P 3 8)

制御手段 5 6 は、獲得画面において、ユーザから獲得ボタンが押下されたことに応じて、ユーザに特典を提供する。例えば、制御手段 5 6 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報を参照して、特典種類（コンテンツ）と提供数（所定期間毎に提供される数）を取得する。続いて、制御手段 5 6 は、ユーザ情報 5 0 A の所有アイテム情報に、取得した提供数のコンテンツを追加する。

続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の合計提供数を当該提供数だけ減少させ、当該特典提供情報の提供回数をデクリメント（- 1）する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の特典提供履歴に、特典を獲得した日時（現在日時）を登録する。そして、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

(ステップ S P 4 0)

制御手段 5 6 は、ユーザが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に、特典の獲得不可画面を表示させる。

【 0 0 8 5 】

図 1 1 は、第一実施形態に係る獲得不可画面 9 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 6 】

図 1 1 に示すように、獲得不可画面 9 0 は、説明情報領域 9 2 と、戻るボタン 9 4 と、が設けられている。説明情報領域 9 2 には、ユーザが当日（所定期間内）に、既に特典を獲得していること等が表されている。戻るボタン 9 4 は、特典パッケージの一覧画面に戻るためのボタンである。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 7 】

そして、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 8 】

< 効果 >

以上、第一実施形態では、ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供するプログラムであって、コンピュータを、ユーザからの設定要求に応じて、特典提供期間を設定する設定手段 5 2、特典提供期間に応じて、所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段 5 4、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、登録された特典をユーザに提供する制御手段 5 6、として機能させる。

10

【 0 0 8 9 】

この構成によれば、ユーザは、特典が獲得可能な期間に応じて特典提供期間を設定することができるため、ユーザに特典の提供を開始する動機付けを与えることができる。

【 0 0 9 0 】

また、第一実施形態では、所定条件は、ユーザが一定料金を支払ったことである。

【 0 0 9 1 】

この構成によれば、ユーザは、特典が獲得可能な期間に応じて特典提供期間を設定することができるため、当該ユーザに一定料金を支払う動機付けを与えることができる。

【 0 0 9 2 】

また、第一実施形態では、所定条件は、ユーザがゲーム内のミッションを達成することである。

20

【 0 0 9 3 】

この構成によれば、ユーザは、特典が獲得可能な期間に応じて特典提供期間を設定することができるため、当該ユーザにゲーム内のミッションを達成する動機付けを与えることができる。

【 0 0 9 4 】

また、第一実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典を有利にする。

【 0 0 9 5 】

この構成によれば、特典提供期間が短い場合には、所定期間毎に有利な特典が提供されるため、当該ユーザに特典の獲得を開始する動機付けを与えることができる。また、特典提供期間の長さによる不公平感を軽減することができる。

30

【 0 0 9 6 】

また、第一実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の数を増加する。

【 0 0 9 7 】

この構成によれば、特典提供期間が短い場合には、所定期間毎に提供される特典が増加されるため、当該ユーザに特典の提供を開始する動機付けを与えることができる。

【 0 0 9 8 】

また、第一実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の種類を格上げする。

40

【 0 0 9 9 】

この構成によれば、特典提供期間が短い場合には、所定期間毎に提供される特典の種類が格上げされるため、当該ユーザに特典の提供を開始する動機付けを与えることができる。

【 0 1 0 0 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 6 は、ゲームのログイン後においてユーザから特典の取得要求を受け付けた場合に、当該特典を当該ユーザに提供する。

【 0 1 0 1 】

この構成によれば、ユーザに対して、設定された特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲームにログインする動機付けを与えることができ、もってゲームを活性化させることが

50

できる。

【 0 1 0 2 】

また、第一実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が長いほど、当該特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する。

【 0 1 0 3 】

この構成によれば、ユーザに対して、設定された特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲームにログインする動機付けを更に与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

【 0 1 0 4 】

- - - 第二実施形態 - - -

次に、第二実施形態について説明する。

【 0 1 0 5 】

第二実施形態では、設定手段 5 2 が特典提供期間の開始後（途中）において当該特典提供期間を更新する点や、登録手段 5 4 が残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する点等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。

【 0 1 0 6 】

第二実施形態では、特典パッケージ情報 5 0 D は、初期設定期間を更に含む。この初期設定期間は、特典を提供する期間の初期設定値を含む。初期設定期間は、例えば、特典提供可能期間（例えば 1 ～ 5 日）の中間値（例えば 3 日）を含む。

【 0 1 0 7 】

また、第二実施形態では、設定手段 5 2 は、特典提供期間の開始後において、ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する。例えば、設定手段 5 2 は、特典提供期間の開始後、かつ、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の提供回数が 1 以上である場合において、ユーザからの変更要求を受け付ける。言い換えれば、設定手段 5 2 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の資格フラグが 1 である場合において、ユーザからの変更要求を受け付ける。

【 0 1 0 8 】

また、第二実施形態では、登録手段 5 4 は、設定手段 5 2 によって更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する。具体的には、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A の特典提供情報に、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典として、特典種類（コンテンツ）、提供数、合計提供数、提供特典を登録する。

【 0 1 0 9 】

また、登録手段 5 4 は、設定手段 5 2 によって特典提供期間が短縮された場合、所定期間毎に提供される特典を有利にする。例えば、登録手段 5 4 は、更新された特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の数を増加したり、所定期間毎に提供される特典の種類を格上げしたりする。以下では、登録手段 5 4 が所定期間毎に提供される特典を有利にする具体例を説明する。

【 0 1 1 0 】

（ 1 ）所定期間毎に提供される特典の数を増加

例えば、登録手段 5 4 は、ユーザが所定期間毎に提供される特典（非課金アイテム 4 0 0 個）を 1 回獲得した（合計提供数が 1 2 0 0 個から 8 0 0 個に減少した）後、特典提供期間が 3 日から 2 日に短縮された場合、すなわち特典提供期間が 1 日（所定期間）短縮された場合、所定期間毎に提供される特典（非課金アイテム）の数を 4 0 0 個から 7 0 0 個に増加させる。

具体的には、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の合計提供数（例えば 8 0 0 個）から、短縮された所定期間の数量（ 1 つ）に応じた所定数（例えば 1 0 0 個）を減算する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供回数（例えば 2 回）

10

20

30

40

50

をデクリメント（ - 1 ）する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供数に、合計提供数（例えば 7 0 0 個）を提供回数（例えば 1 回）で除算した数（合計提供数 / 提供回数 = 7 0 0 個）を登録（代入）する。

【 0 1 1 1 】

（ 2 ）所定期間毎に提供される特典の種類を格上げ

また、例えば、登録手段 5 4 は、ユーザが所定期間毎に提供される特典（スタミナが 7 5 回復するスタミナ回復アイテム 1 0 個）を 1 回獲得した（合計提供数が 3 0 個から 2 0 個に減少した）後、特典提供期間が 3 日から 2 日に短縮された場合、すなわち特典提供期間が 1 日（所定期間）短縮された場合、所定期間毎に提供される特典（スタミナを 7 5 回復するスタミナ回復アイテム）を 2 ランク格上げする。

10

具体的には、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の合計提供数（例えば 2 0 個）から、短縮された所定期間の数量（ 1 つ）に応じた所定数（例えば 1 0 個）を減算する。続いて、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の特典種類（スタミナが 7 5 回復するスタミナ回復アイテム）を 2 ランク格上げして、スタミナが全回復するスタミナ回復アイテムとする。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供回数（例えば 2 回）をデクリメント（ - 1 ）する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供数に、合計提供数（例えば 1 0 個）を提供回数（例えば 1 回）で除算した数（合計提供数 / 提供回数 = 1 0 個）を登録（代入）する。

【 0 1 1 2 】

また、登録手段 5 4 は、設定手段 5 2 によって特典提供期間が延長された場合、残りの特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する。例えば、登録手段 5 4 は、ユーザが所定期間毎に提供される特典（非課金アイテム 4 0 0 個）を 1 回獲得した（合計提供数が 1 2 0 0 個から 8 0 0 個に減少した）後、特典提供期間が 3 日から 4 日に延長された場合、すなわち特典提供期間が 1 日（所定期間）延長された場合、特典提供期間に提供される特典（非課金アイテム）の合計数を 1 2 0 0 個から 1 3 0 0 個に増加させる。

20

具体的には、登録手段 5 4 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の合計提供数（例えば 8 0 0 個）に、延長された所定期間の数量（ 1 つ）に応じた所定数（例えば 1 0 0 個）を加算する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供回数（例えば 2 回）をインクリメント（ + 1 ）する。続いて、登録手段 5 4 は、当該特典提供情報の提供数に、合計提供数（例えば 9 0 0 個）を提供回数（例えば 3 回）で除算した数（合計提供数 / 提供回数 = 3 0 0 個）を登録（代入）する。

30

これにより、ユーザは、既に獲得した非課金アイテム 4 0 0 個に加えて、残りの特典提供期間で非課金アイテム 9 0 0 個を獲得することができ、合計 1 3 0 0 個の非課金アイテムを獲得することができる。

【 0 1 1 3 】

< 特典提供期間を更新する処理の流れ >

図 1 2 は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、特典提供期間を更新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、ユーザがゲームにログインした後、一の特典パッケージの特典提供期間内において、特典パッケージのメニューを選択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 1 1 4 】

（ステップ S P 5 0 ）

制御手段 5 6 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報や、特典パッケージ情報 5 0 D を参照して、ユーザが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に、特典提供期間内における特典パッケージの一覧画面を表示させる。

【 0 1 1 5 】

図 1 3 は、第二実施形態に係る一の特典パッケージが特典提供期間内である一覧画面 6 0 の一例を示す図である。

【 0 1 1 6 】

50

図 1 3 に示すように、一覧画面 6 0 は、特典パッケージ情報領域 6 2 と、購入ボタン 6 4 と、閉じるボタン 6 6 と、獲得ボタン 6 8 と、期間変更ボタン 6 9 と、が設けられている。期間変更ボタン 6 9 は、対応する特典パッケージの特典提供期間を変更するためのボタンである。この期間変更ボタン 6 9 は、資格フラグが 1 である特典パッケージに対して表される。

【 0 1 1 7 】

図 1 2 に戻って、処理は、ステップ S P 5 2 の処理に移行する。

【 0 1 1 8 】

(ステップ S P 5 2)

制御手段 5 6 は、ユーザから一の特典パッケージに対する変更要求があったか否かを判定する。例えば、制御手段 5 6 は、一覧画面において、ユーザから一の特典パッケージに対応する期間変更ボタンが押下され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 1 2 に示す一連の処理を終了する。

10

【 0 1 1 9 】

(ステップ S P 5 4)

制御手段 5 6 は、特典パッケージ情報 5 0 D を参照して、ユーザが所持する端末装置 1 2 のタッチパネル 3 2 に、特典提供期間の変更画面を表示させる。

【 0 1 2 0 】

図 1 4 は、第二実施形態に係る特典提供期間の変更画面 1 0 0 の一例を示す図である。ここで、図 1 4 A は、ユーザによって特典提供期間が変更される前の変更画面 1 0 0 の一例を示す図である。また、図 1 4 B は、ユーザによって特典提供期間が 2 日に変更された場合の変更画面 1 0 0 の一例を示す図である。また、図 1 4 C は、ユーザによって特典提供期間が 4 日に変更された場合の変更画面 1 0 0 の一例を示す図である。

20

【 0 1 2 1 】

図 1 4 A 乃至図 1 4 C に示すように、変更画面 1 0 0 は、スライドボタン 1 0 2 と、特典提供情報領域 1 0 4 と、変更完了ボタン 1 0 6 と、が設けられている。スライドボタン 1 0 2 は、ユーザからの移動操作により、当該ユーザによる指示を受け付けるためのボタンである。スライドボタン 1 0 2 は、特典パッケージ情報 5 0 D の特典提供可能期間と対応付けられており、特典パッケージの特典提供期間を変更するために用いられる。特典提供情報領域 1 0 4 には、1 日 (所定期間) に提供される特典や数、残りの特典提供期間において提供される特典の合計数、既に提供された特典の数等が表されている。変更完了ボタン 1 0 6 は、特典提供期間の変更を完了させるためのボタンである。

30

【 0 1 2 2 】

図 1 2 に戻って、処理は、ステップ S P 5 6 の処理に移行する。

【 0 1 2 3 】

(ステップ S P 5 6)

設定手段 5 2 は、変更画面において、ユーザから変更完了ボタンの押下 (変更要求) があったことを受け付ける。続いて、設定手段 5 2 は、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の特典提供期間を更新する。例えば、設定手段 5 2 は、当該特典提供情報の特典提供期間に、ユーザによって変更された特典提供期間を設定 (記憶) する。例えば、設定手段 5 2 は、選択画面におけるスライドボタンによって 2 日が選択された場合、当該特典提供期間に 2 日を記憶する。そして、処理は、ステップ S P 5 8 の処理に移行する。

40

【 0 1 2 4 】

(ステップ S P 5 8)

登録手段 5 4 は、ステップ S P 5 6 において設定手段 5 2 によって更新された特典提供期間に応じて、ユーザに対して提供される特典を登録する。

例えば、登録手段 5 4 は、ユーザが所定期間毎に提供される特典 (非課金アイテム 4 0 0 個) を 1 回獲得した (合計提供数が 1 2 0 0 個から 8 0 0 個に減少した) 後、特典提供期間が 3 日から 2 日に短縮された場合、ユーザ情報 5 0 A における特典提供情報の合計提供

50

数（例えば 800 個）から、短縮された所定期間の数量（1 つ）に応じた所定数（例えば 100 個）を減算し、当該特典提供情報の提供回数（例えば 2 回）をデクリメント（- 1）する。続いて、登録手段 54 は、当該特典提供情報の提供数に、合計提供数（例えば 700 個）を提供回数（例えば 1 回）で除算した数（合計提供数 / 提供回数 = 700 個）を登録（代入）する。

また、例えば、登録手段 54 は、ユーザが所定期間毎に提供される特典（非課金アイテム 400 個）を 1 回獲得した（合計提供数が 1200 個から 800 個に減少した）後、特典提供期間が 3 日から 4 日に延長された場合、ユーザ情報 50A における特典提供情報の合計提供数（例えば 800 個）に、延長された所定期間の数量（1 つ）に応じた所定数（例えば 100 個）を加算し、当該特典提供情報の提供回数（例えば 2 回）をインクリメント（+ 1）する。続いて、登録手段 54 は、当該特典提供情報の提供数に、合計提供数（例えば 900 個）を提供回数（例えば 3 回）で除算した数（合計提供数 / 提供回数 = 300 個）を登録（代入）する。

10

そして、処理は、図 12 に示す一連の処理を終了する。

【0125】

< 効果 >

以上、第二実施形態では、ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供するプログラムであって、コンピュータを、特典提供期間の開始後において、ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段 52、更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段 54、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、登録された特典をユーザに提供する制御手段 56、として機能させる。

20

【0126】

この構成によれば、特典提供期間の開始後において特典提供期間を変更（更新）することができるため、特典を獲得するユーザに満足感を与えることができる。

【0127】

また、第二実施形態では、所定条件は、ユーザが一定料金を支払ったことである。

【0128】

この構成によれば、ユーザは、特典提供期間の開始後において特典提供期間を更新（変更）することができるため、当該ユーザに一定料金を支払ったメリットを十分に与えることができる。

30

【0129】

また、第二実施形態では、所定条件は、ユーザがゲーム内のミッションを達成することである。

【0130】

この構成によれば、ユーザは、特典提供期間の開始後において特典提供期間を更新（変更）することができるため、当該ユーザにミッションを達成したメリットを十分に与えることができる。

【0131】

また、第二実施形態では、登録手段 54 は、特典提供期間が短縮された場合、所定期間毎に提供される特典を有利にする。

40

【0132】

この構成によれば、特典提供期間が短縮された場合には、その後の所定期間毎に有利な特典が提供されるため、特典提供期間の長さによる不公平感を軽減することができる。

【0133】

また、第二実施形態では、登録手段 54 は、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の数を増加する。

【0134】

この構成によれば、特典提供期間が短縮された場合、所定期間毎に提供される特典の数が

50

増えるため、特典提供期間の長さによる不公平感を軽減することができる。

【 0 1 3 5 】

また、第二実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が短いほど、所定期間毎に提供される特典の種類を格上げする。

【 0 1 3 6 】

この構成によれば、特典提供期間が短縮された場合、所定期間毎に提供される特典の種類が格上げされるため、特典提供期間の長さによる不公平感を軽減することができる。

【 0 1 3 7 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 6 は、ゲームのログイン後においてユーザから特典の取得要求を受け付けた場合に、当該特典を当該ユーザに提供する。

10

【 0 1 3 8 】

この構成によれば、ユーザに対して、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲームにログインする動機付けを与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

【 0 1 3 9 】

また、第二実施形態では、登録手段 5 4 は、特典提供期間が延長された場合、残りの特典提供期間において提供される特典の合計数を増加する。

【 0 1 4 0 】

この構成によれば、ユーザに対して、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲームにログインする動機付けを更に与えることができ、もってゲームを活性化させることができる。

20

【 0 1 4 1 】

- - - 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。

【 0 1 4 2 】

例えば、第一実施形態では、設定要求は、ユーザが特典パッケージに対応する購入金額（一定料金）を支払った直後に行われる場合を説明したが、当該購入金額を支払う前に行われてもよい。また、第一実施形態では、設定要求は、ユーザが特典パッケージに対応するミッションを達成した直後に行われる場合を説明したが、当該ミッションを達成する前に行われてもよい。

30

【 0 1 4 3 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、特典提供期間（例えば 5 日）に含まれる所定期間の数量（例えば 5 ）と、提供回数（例えば 5 回）が同じである場合を説明したが、特典提供期間に含まれる所定期間の数量を提供回数よりも多くしてもよい。例えば、設定手段 5 2 は、特典提供情報の特典提供期間を 7 日（所定期間の数量を 7 つ）として設定し、登録手段 5 4 は、特典提供情報の提供回数を 5 回に登録してもよい。これにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎にログインすることが困難なユーザに対して、特典の提供を開始する動機付けを与えることができる。

40

【 0 1 4 4 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、特典はコンテンツである場合を説明したが、ゲーム内において発生する効果（イベント）であってもよい。例えば、この効果としては、キャラクタ所有枠の拡張や、特別な抽選ゲームが実行可能になること、スタミナの回復、一定期間におけるクリア報酬の増加、一定期間におけるキャラクタの能力パラメータの上昇等が挙げられる。また、この効果の増加（格上げ）としては、キャラクタ所有枠の拡張の拡張数を増加すること、特別な抽選ゲームの実行回数を増加すること、特別な抽選ゲームの抽選対象をレアリティの高いキャラクタに変更すること、スタミナの回復量を増加すること、クリア報酬の増加期間を延長すること、キャラクタの能力パラメータの上昇期

50

間を延長すること等が挙げられる。

【 0 1 4 5 】

また、第二実施形態では、特典提供期間の開始後（途中）において特典提供期間を変更する場合を説明したが、当該変更の回数に制限をかけてもよい。例えば、設定手段 5 2 は、特典提供期間の変更を 1 回までに制限してもよい。なお、設定手段 5 2 は、特典パッケージ情報 5 0 D における特典提供可能期間が長いほど、変更できる回数を多くしてもよい。例えば、設定手段 5 2 は、当該特典提供可能期間の最大期間が長いほど、変更できる回数を多くする。

【 0 1 4 6 】

また、第二実施形態では、設定手段 5 2 は、特典提供期間の開始後において、ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する場合を説明したが、この変更（更新）は、無償で行われてもよいし、有償で行われてもよい。また、例えば、設定手段 5 2 は、ユーザが所有するアイテム（例えばコイン）を消費することによって、当該更新を行ってもよい。

10

【 0 1 4 7 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、コンテンツがキャラクタやアイテムである場合を主に説明したが、武器や防具、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 】

【 0 1 4 8 】

20

1 0 ...サーバ装置（コンピュータ）、1 2 ...端末装置、5 0 ...記憶手段、5 2 ...設定手段、5 4 ...登録手段、5 6 ...制御手段

30

40

50

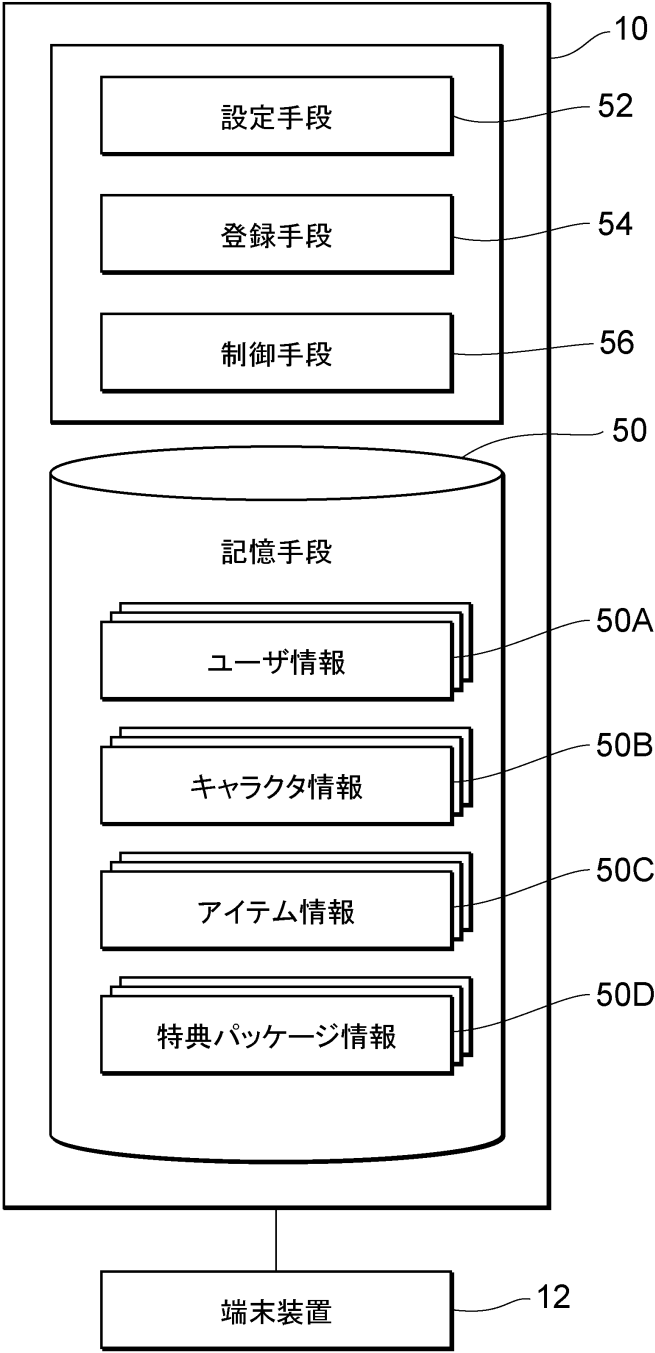
【要約】

【課題】特典を獲得するユーザに満足感を与える。

【解決手段】ユーザが所定条件を満たしたことにより、特典提供期間に含まれる所定期間毎に、ゲーム内で利用可能な特典をユーザに提供するプログラムがコンピュータを、特典提供期間の開始後において、ユーザからの変更要求に応じて、当該特典提供期間を更新する設定手段52、更新された特典提供期間に応じて、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に提供される特典を登録する登録手段54、残りの特典提供期間に含まれる所定期間毎に、登録された特典をユーザに提供する制御手段56、として機能させる。

【選択図】図4

10



20

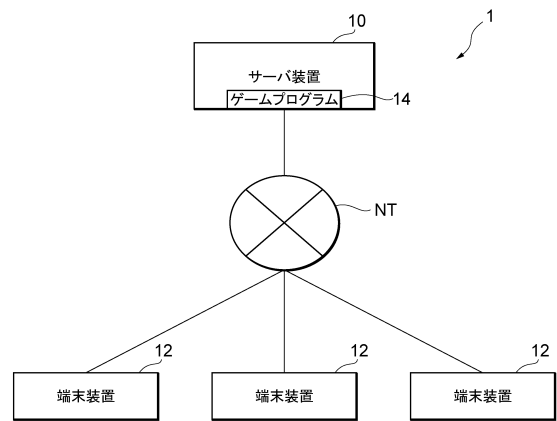
30

40

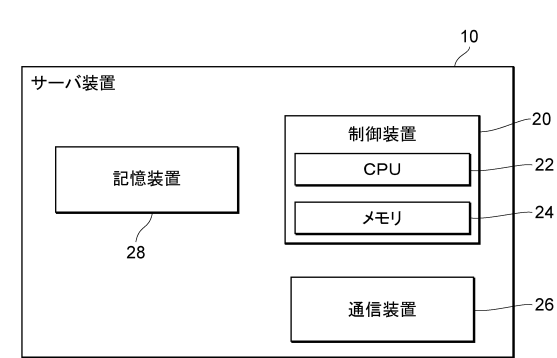
50

【図面】

【図 1】

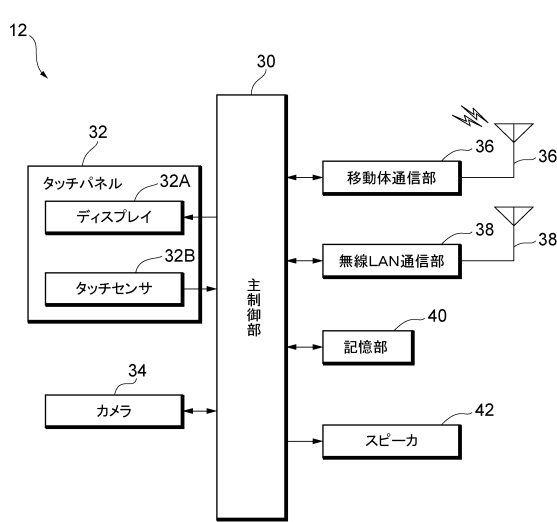


【図 2】

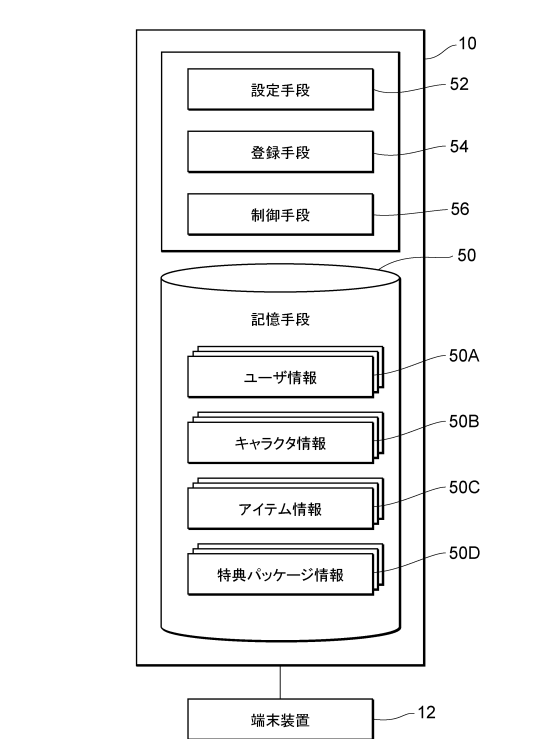


10

【図 3】



【図 4】



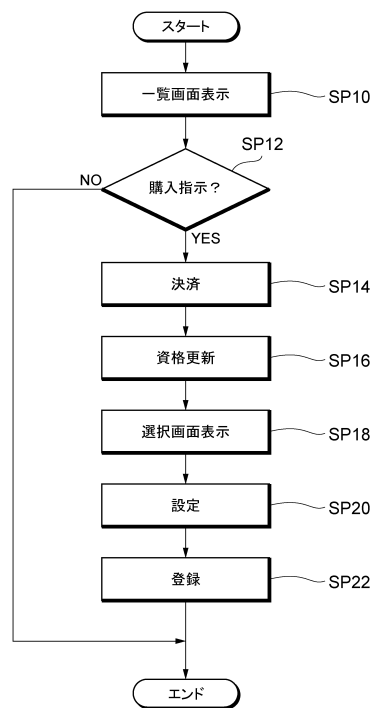
20

30

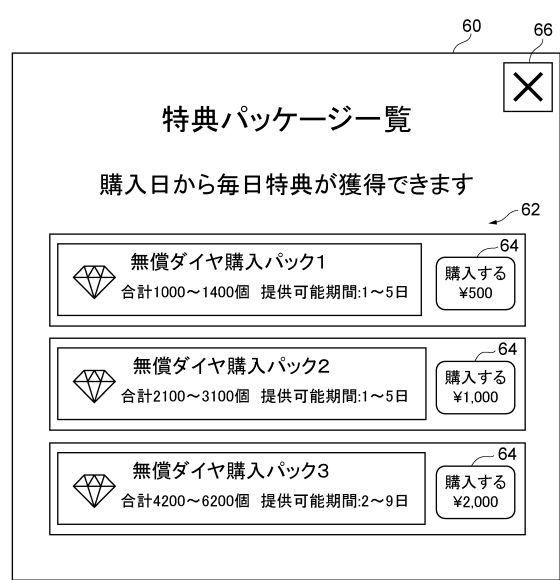
40

50

【 図 5 】



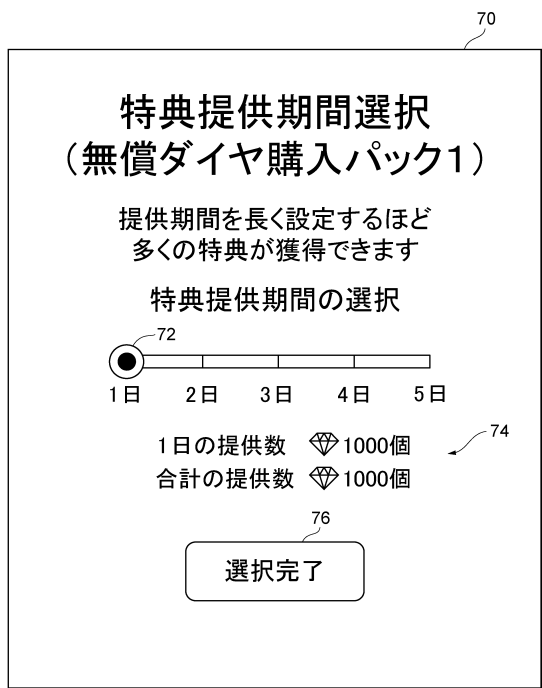
【 図 6 】



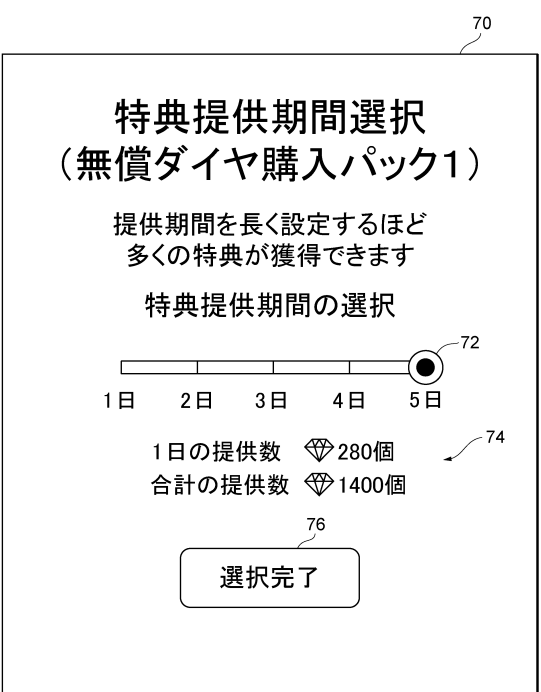
10

20

【 図 7 A 】



【 図 7 B 】

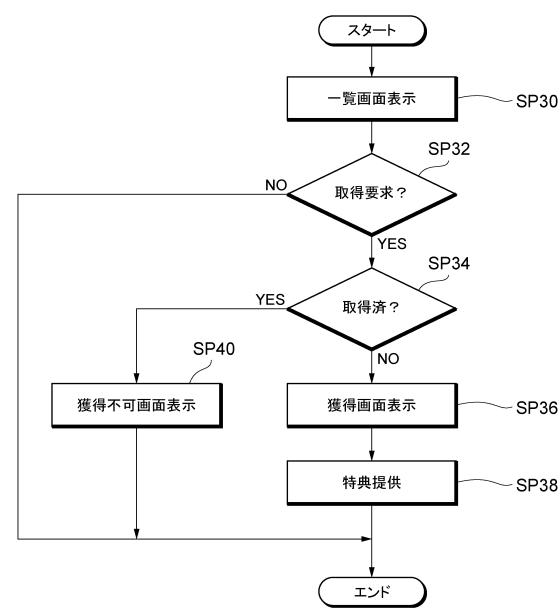


30

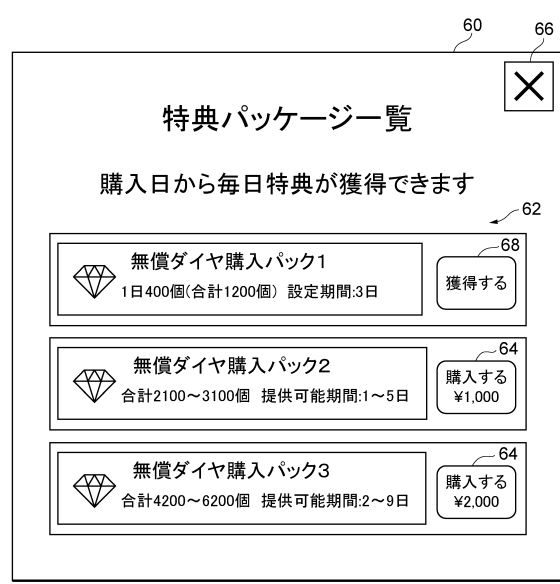
40

50

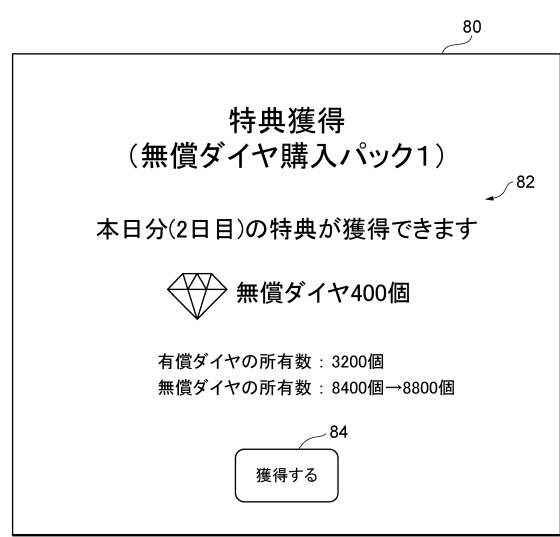
【図 8】



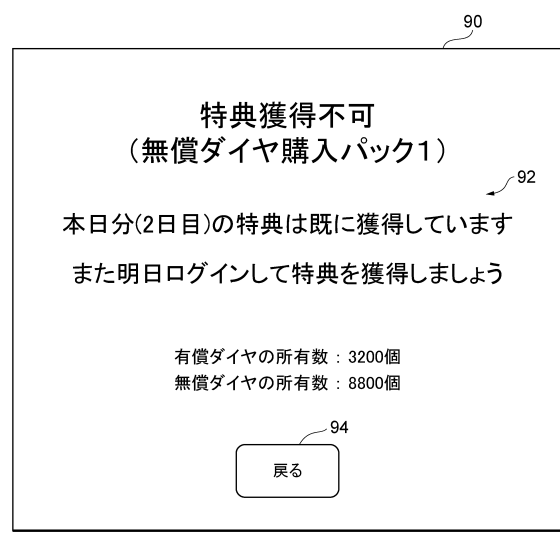
【図 9】



【図 1 0】



【図 1 1】



10

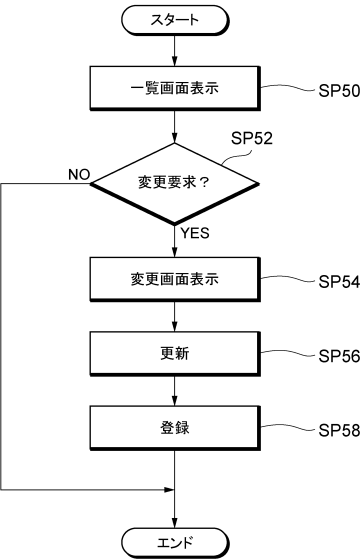
20

30

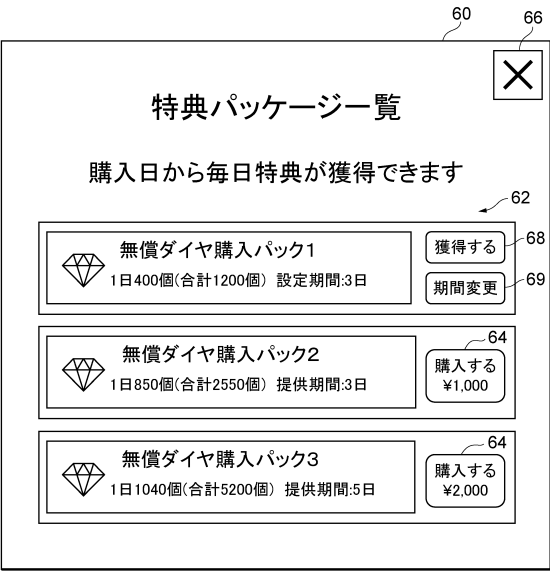
40

50

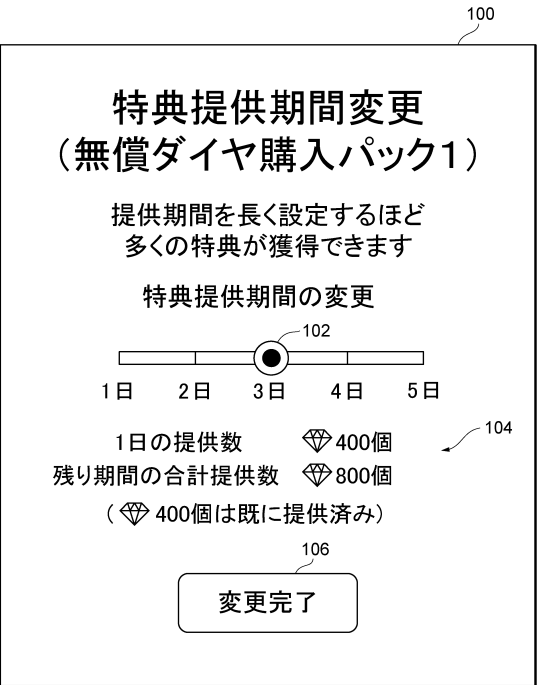
【図 1 2】



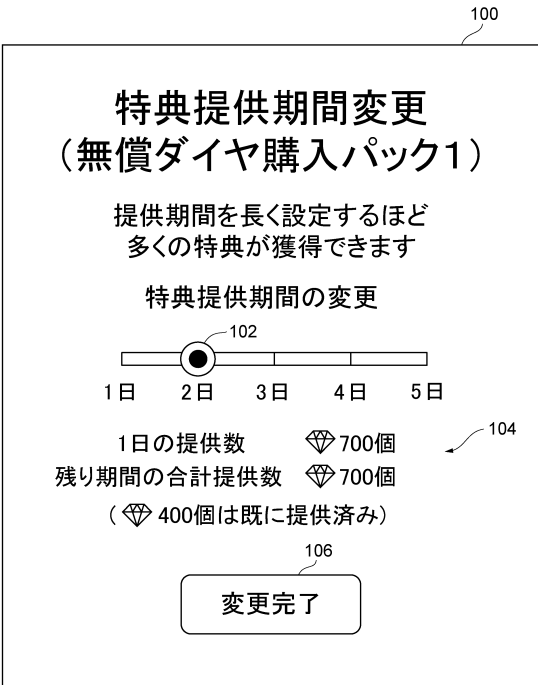
【図 1 3】



【図 1 4 A】



【図 1 4 B】



10

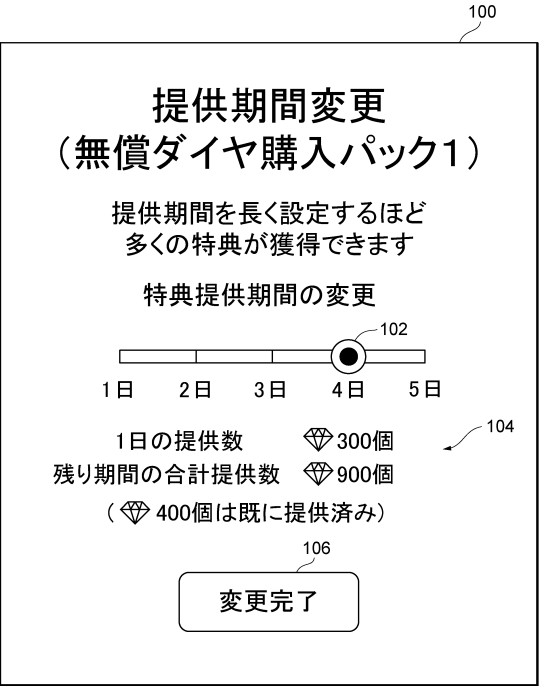
20

30

40

50

【図 1 4 C】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 1 6 8 2 3 0 (J P , B 1)
特開 2 0 2 0 - 1 0 3 3 9 9 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 2 1 6 8 4 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8