

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2023年5月19日(19.05.2023)



(10) 国際公開番号

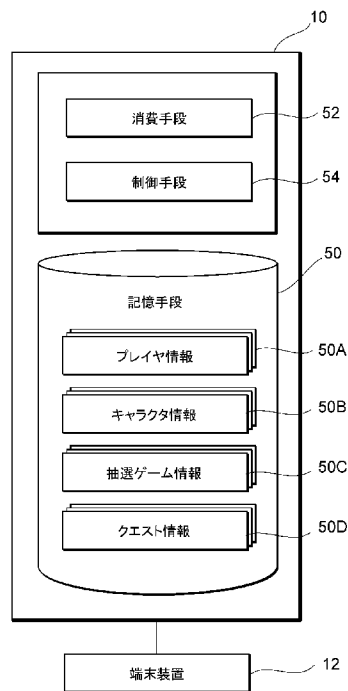
WO 2023/085291 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/79 (2014.01) *A63F 13/792* (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2022/041622
- (22) 国際出願日: 2022年11月8日(08.11.2022)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2021-185561 2021年11月15日(15.11.2021) JP
- (71) 出願人:株式会社セガ(SEGA CORPORATION)
[JP/JP]; 〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

- (72) 発明者: 大友 崇弘 (OTOMO, Takahiro);
〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホールディングス株式会社内 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK,

(54) Title: PROGRAM AND INFORMATION-PROCESSING DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム及び情報処理装置



- 12 Terminal device
50 Storage means
50A Player information
50B Character information
50C Lottery game information
50D Quest information
52 Consumption means
54 Control means

(57) Abstract: The purpose of the present invention is to sufficiently motivate a player to acquire a currency item. The present invention provides a program that allows a player to acquire a currency item and that executes a recovery process for consuming the currency item and allowing a current stamina value associated with the player to be recovered, wherein a computer is caused to function as a storage means 50 for storing an acquisition time at which the player acquires the currency item, a consumption means 52 for consuming a currency item owned by the player in response to a recovery

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

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

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

process execution request, and a control means 54 for prioritizing the execution of the recovery process in accordance with the acquisition time of the consumed currency item.

(57) 要約: プレイヤに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与える。プレイヤに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段50、回復処理の実行要求に伴って、プレイヤが所有する通貨アイテムを消費する消費手段52、消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する制御手段54、として機能させる。

明 細 書

発明の名称：プログラム及び情報処理装置

技術分野

[0001] 本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。

背景技術

[0002] 従来から、抽選ゲームや現在スタミナ値の回復等において消費することが可能な通貨アイテム（例えば有償アイテムや無償アイテム）をプレイヤーに獲得させるゲームが知られている。

[0003] これに関し、特許文献1には、購入手続きによってプレイヤーに有償アイテムを獲得させたり、ゲームのログインやクエストのクリア、ミッション達成等によって、プレイヤーに無償アイテムを獲得させたりする技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献0：特許第6614376号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] このようなゲームでは、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した時期（獲得時期）に関わらず、何れの通貨アイテムも同じ価値を有しているため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、早期に消費するメリットを与えることができなかった。このため、プレイヤーに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができない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、プレイヤーに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

課題を解決するための手段

- [0007] 上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、プレイヤーに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行するプログラムであって、コンピュータを、前記プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段、前記回復処理の実行要求に伴って、前記プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する消費手段、前記消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する制御手段、として機能させる。
- [0008] また、本発明の第二態様では、前記制御手段は、前記獲得時期が所定期期以降である場合、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0009] また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、前記獲得時期が新しいほど、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0010] また、本発明の第四態様では、前記制御手段は、前記獲得時期が所定期期よりも前である場合、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0011] また、本発明の第五態様では、前記制御手段は、前記獲得時期が古いほど、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0012] また、本発明の第六態様では、前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0013] また、本発明の第七態様では、前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0014] また、本発明の第八態様では、前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、前記回復処理の実行を優遇する。
- [0015] また、本発明の第九態様では、前記優遇は、現在スタミナ値の回復量を増加させることである。
- [0016] また、本発明の第十態様では、前記優遇は、前記現在スタミナ値を、前記

プレイヤーに対応付けられたスタミナ上限値を超えて回復させることである。

[0017] また、本発明の第十一態様では、前記通貨アイテムは、購入手続によって獲得可能な有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得可能な無償アイテムとを含む。

[0018] また、本発明の第十二態様に係る情報処理装置は、プレイヤーに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行する情報処理装置であって、前記プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段と、前記回復処理の実行要求に伴って、前記プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する消費手段と、前記消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する制御手段と、を備える。

発明の効果

[0019] 本発明によれば、プレイヤーに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができる。

図面の簡単な説明

[0020] [図1]第一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

[図2]サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

[図3]図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

[図4]サーバ装置の機能的構成の一例を示すブロック図である。

[図5]第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図6]第一実施形態に係る抽選ゲームの実行画面の一例を示す図である。

[図7]第一実施形態に係る結果画面の一例を示す図である。

[図8]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。

[図9]第二実施形態に係る回復処理の実行画面の一例を示す図である。

[図10]第二実施形態に係る結果画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0021] 以下、添付図面を参照しながら本発明の複数の実施形態について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

[0022] ———第一実施形態———

まず、第一実施形態について説明する。

[0023] <全体構成>

図1は、第一実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

[0024] 図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらのサーバ装置10と端末装置12とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワークNTを介して通信可能に接続されている。

[0025] サーバ装置10は、ゲームプログラム14を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム14そのものを、通信ネットワークNTを介して各端末装置12のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置10は、ゲームプログラム14そのものを端末装置12のプレイヤに提供する。

[0026] 各端末装置12は、各プレイヤが所持する情報処理装置であって、サーバ装置10から受信したゲームプログラム14がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置12としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

[0027] <ハードウェア構成>

図2は、サーバ装置10のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

- [0028] 図2に示すように、サーバ装置10は、制御装置20と、通信装置26と、記憶装置28と、を備える。制御装置20は、CPU (Central Processing Unit) 22及びメモリ24を主に備えて構成される。
- [0029] 制御装置20では、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。
- [0030] 通信装置26は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置26は、例えば、端末装置12との間で各種の情報を送受信する。
- [0031] 記憶装置28は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置28は、ゲームプログラム14を含む、制御装置20における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。
- [0032] なお、サーバ装置10は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置10は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークNT上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、サーバ装置10が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置10は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置12のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置10と同様の構成を備えることができる。
- [0033] 図3は、図1に示す端末装置12としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。
- [0034] 図3に示すように、端末装置12は、主制御部30と、タッチパネル（タッチスクリーン）32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、を備える。
- [0035] 主制御部30は、CPUやメモリ等を含んで構成される。この主制御部3

0には、表示入力装置としてのタッチパネル32と、カメラ34と、移動体通信部36と、無線LAN通信部38と、記憶部40と、スピーカ42と、に接続されている。そして、主制御部30は、これら接続先を制御する機能を有する。

[0036] タッチパネル32は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ32Aと、入力機能を担うタッチセンサ32Bとで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ32Aは、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ32Bは、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

[0037] カメラ34は、静止画又は／及び動画を撮影し、記憶部40に保存する機能を有する。

[0038] 移動体通信部36は、アンテナ36Aを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

[0039] 無線LAN通信部38は、アンテナ38Aを介して、通信ネットワークNTと接続し、当該通信ネットワークNTに接続されているサーバ装置10等の他の装置と通信する機能を有する。

[0040] 記憶部40には、ゲームプログラム14や、当該ゲームプログラム14のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置10に記憶されてもよい。

[0041] スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

[0042] <ゲーム概要>

第一実施形態に係るゲームには、プレイヤーがコンテンツ（例えばキャラクター）を獲得することが可能な抽選ゲームやクエスト、購入ゲーム、ミッション等が含まれている。この抽選ゲームは、ガチャ、ふくびき、召喚等と称されることがある。このクエストは、対戦ゲーム、ダンジョン、探索等と称されることがある。

[0043] 第一実施形態に係る抽選ゲームは、プレイヤーからの抽選ゲームを実行する実行要求（指示）により、抽選対象である抽選対象コンテンツ群（抽選対象キャラクタ群）から抽選（ランダムに選択）された一又は複数のコンテンツ（キャラクタ）をプレイヤーに提供するゲームである。この抽選ゲームは、プレイヤーが所有する通貨アイテム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、電子マネー、暗号資産等による購入手続（支払い）によって獲得可能な有償アイテムである。この有償アイテムは、例えば100円で1個購入することができる。一方、非課金アイテムは、ゲーム実行によって獲得可能な無償アイテムである。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、クエストの初回クリア、ミッション達成等が挙げられる。無償アイテムは、各種ゲームにおいて、有償アイテムと区別なく消費することが可能である。例えば、第一実施形態に係る抽選ゲームでは、有償アイテムと無償アイテムとを区別なく消費することができる。

[0044] また、第一実施形態に係るクエストは、プレイヤーからのクエストを実行する実行要求（指示）に基づき、プレイヤー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、プレイヤーは、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、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値の消費に基づいて実行される。この現在スタミナ値は、通貨アイテム（有償アイテム又は無償アイテム）を消費することにより回復する。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、すなわち、クエストの最後に登場する敵キャラクタ（ボスキャラクタ）のヒットポイントを0以下にした場合、クリア報酬（報酬コンテ

ンツ）を獲得することができる。このクリア報酬としては、例えば、非課金アイテム（無償アイテム）や、ガチャチケット、コイン、キャラクタ、育成用アイテム、プレイヤー経験値等が挙げられる。この育成用アイテムは、例えば、キャラクタのキャラクタ経験値を上昇させるためのアイテムである。一方、プレイヤーは、クエストをクリアできなかった場合、通貨アイテム（有償アイテム又は無償アイテム）１個やコンティニューアイテム１個を消費してクエストを継続するか、クエストのクリアを諦めるかを選択することができる。

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

[0046] また、第一実施形態に係るミッションは、ゲーム運営者から課された課題を達成するゲームである。このミッションとしては、ログイン日数やフレンド数、プレイヤーランク、特定クエストのクリア回数、現在スタミナ値の総消費数等を所定数に到達させることが挙げられる。このミッションを達成した場合、プレイヤーは、ミッション報酬（報酬コンテンツ）を獲得することができる。このミッション報酬としては、非課金アイテム（無償アイテム）や、ガチャチケット、コイン、キャラクタ、育成用アイテム等が挙げられる。

[0047] <機能手段>

図４は、サーバ装置１０の機能的構成の一例を示すブロック図である。

[0048] 図４に示すように、サーバ装置１０は、機能的構成として、記憶手段５０と、消費手段５２と、制御手段５４と、を備える。記憶手段５０は、一又は複数の記憶装置２８で実現される。記憶手段５０以外の機能手段は、記憶装置２８等に格納されたゲームプログラム１４を制御装置２０が実行すること

により実現される。

[0049] 記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、抽選ゲーム情報50C、クエスト情報50D等を記憶する機能手段である。

[0050] プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所有コンテンツ情報、スタミナ情報等を含む。

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

[0052] 所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や所有アイテム情報、所有コイン情報等を含む。

[0053] 所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有する所有キャラクタ毎のキャラクタIDと対応付けて、各キャラクタの能力パラメータ（例えば、レベルやヒットポイント、攻撃力、防御力等）を含む。

[0054] 所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテム毎のアイテムIDと対応付けて、各アイテムの数や獲得時期等を含む。このアイテムとしては、有償アイテム、無償アイテム等が挙げられる。第一実施形態では、獲得時期は、プレイヤーが所有する有償アイテム及び無償アイテムに対応付けて記憶されている。この獲得時期は、例えば日付を含む。例えば、プレイヤーが所有する第一の有償アイテムの獲得時期は、プレイヤーが購入手続を行って当該第一の有償アイテムを獲得した日付（例えば、2021年10月9日）を含む。また、例えば、プレイヤーが所有する第一の無償アイテムの獲得時期は、プレイヤーがログインボーナスとして当該第一の無償アイテムを獲得した日付（例えば、2021年10月10日）を含む。また、例えば、プレイヤーが所有する第二の無償アイテムの獲得時期は、クエストのクリア報酬として当該第二の無償アイテムを獲得した日付（例えば、2021年10月11日）を含む。また、例えば、プレイヤーが所有する第三の無償アイテムの獲得時期は、ミッション報酬として当該第三の無償アイテムを獲得した日付（例えば、202

1年10月12日)を含む。

[0055] 所有コイン情報は、プレイヤーが所有するコインの数を含む。

[0056] スタミナ情報は、現在スタミナ値やスタミナ上限値、スタミナ回復量を含む。現在スタミナ値は、ゲーム内におけるクエストを実行する際に消費される値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）回復し、スタミナ上限値まで回復する。スタミナ上限値は、時間経過や回復処理によって現在スタミナ値が回復する上限値である。スタミナ上限値は、例えば、プレイヤーランクが上がることで上昇する。スタミナ回復量は、通貨アイテムを1個消費することによって、現在スタミナ値が回復する量（例えば10）を含む。このスタミナ回復量は、プレイヤーランクが1上昇した場合に、所定量（例えば1）上昇する。

[0057] キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、能力パラメータ情報、レアリティ、追加時期を含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新（バージョンアップやアップデート）によって随時更新される。

[0058] 能力パラメータ情報は、キャラクタの各能力パラメータの初期値と最大値を含む。

[0059] 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。レアリティが高いキャラクタには、ゲーム種目（例えばクエスト）において有利な能力パラメータ等が設定されている。

[0060] 追加時期は、例えば、キャラクタがゲーム更新によって新たに追加された日付（ゲーム更新が行われた日付）を含む。例えば、或るキャラクタの追加時期は、2021年10月1日である。なお、ゲームの運営開始当初から存在するキャラクタの追加時期は、当該運営開始の日付を含む。

[0061] 抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲーム毎に、当該抽選ゲームの抽選ゲームIDと対応付けて記憶されている。抽選ゲーム情報50Cは、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

- [0062] 対価は、1回の抽選を実行するために必要な通貨アイテム（有償アイテム又は無償アイテム）の数を含む。例えば、第一の抽選ゲームの対価は、有償アイテム又は無償アイテム5個である。また、例えば、第二の抽選ゲームの対価は、有償アイテム又は無償アイテム2個である。また、例えば、第三の抽選ゲームの対価は、有償アイテム又は無償アイテム1個である。
- [0063] 抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象キャラクタ群を構成する各キャラクタのキャラクタIDと、当該キャラクタIDに対応付けられた出現頻度（重み）を含む。出現頻度は、例えば1から10までの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのキャラクタには低い数値が設定され、低いレアリティのキャラクタには高い数値が設定されている。なお、出現頻度は、同じレアリティ（例えばレアリティ6）のキャラクタ間で、それぞれ異なる数値が設定されていてもよい。ここで、一のキャラクタの抽選確率は、当該一のキャラクタに設定された出現頻度を、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれに設定された出現頻度の合計値で除算した値となる。具体的には、一のキャラクタに設定された出現頻度が2であって、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれに設定された出現頻度の合計値が400である場合、当該一のキャラクタの抽選確率は $2 / 400$ （0.5%）となる。
- [0064] クエスト情報50Dは、クエスト毎に、当該クエストのクエストIDと対応付けて記憶されている。クエスト情報50Dは、クエストの名前や消費スタミナ値、敵キャラクタ情報、クリア報酬情報等を含む。
- [0065] 消費スタミナ値は、クエストの実行に必要な値を含む。消費スタミナ値は、プレイヤーの現在スタミナ値から消費される。消費スタミナ値は、例えばクエストの難易度が高いほど、高い値を含む。
- [0066] 敵キャラクタ情報は、クエストに登場する敵キャラクタそれぞれのキャラクタIDや、能力パラメータを含む。この敵キャラクタは、クエストの最後に登場するボスキャラクタを含む。
- [0067] クリア報酬情報は、クリア報酬として、クエストの初回クリア時に獲得可

能な無償アイテムやコインの数、獲得可能なキャラクタのキャラクタIDとドロップ率、プレイヤー経験値等を含む。ドロップ率は、獲得可能なキャラクタをプレイヤーに獲得させる確率である。第一実施形態では、ドロップ率は、難易度が高いクエストであるほど高い確率を含む。

[0068] 消費手段52は、プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する機能手段である。第一実施形態では、消費手段52は、プレイヤーによる抽選ゲームの実行要求に伴って、プレイヤーが所有する一又は複数の通貨アイテムを消費する。例えば、消費手段52は、プレイヤーが有償アイテムと無償アイテムを両方所有している場合、無償アイテムを優先して消費する。また、例えば、消費手段52は、プレイヤーが所有する有償アイテムを消費する場合、獲得時期が古い有償アイテムから順に消費する。また、例えば、消費手段52は、プレイヤーが所有する無償アイテムを消費する場合、獲得時期が古い無償アイテムから順に消費する。

[0069] また、消費手段52は、例えばプレイヤーによる抽選ゲームの実行要求によって無償アイテムを3個消費した場合、当該所有アイテム情報において、無償アイテムの数を3減少させるとともに、当該3個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期を削除する。

また、消費手段52は、例えばプレイヤーによる抽選ゲームの実行要求によって有償アイテムを2個消費した場合、当該所有アイテム情報において、有償アイテムの数を2減少させるとともに、当該2個の有償アイテムそれぞれに対応する獲得時期を削除する。

[0070] 制御手段54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54は、購入手続によってプレイヤーに有償アイテムを獲得させたり、ゲーム実行によってプレイヤーに無償アイテムを獲得させたりする。例えば、制御手段54は、プレイヤーに通貨アイテムを獲得させる際、プレイヤー情報50Aにおける所有アイテム情報を更新する。具体的には、制御手段54は、プレイヤーが購入手続によって有償アイテムを5個獲得した場合、当該所有アイテム情報において、有償アイテムの数を5上昇させるとともに、当

該5個の有償アイテムそれぞれに対応する獲得時期に、現在の日付を格納する。また、制御手段54は、プレイヤーがゲーム実行によって無償アイテムを3個獲得した場合、当該所有アイテム情報において、無償アイテムの数を3上昇させるとともに、当該3個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期に、現在の日付を格納する。

[0071] また、第一実施形態では、制御手段54は、消費手段52によって通貨アイテムが消費されたことに応じて、抽選対象キャラクタ群から抽選した一又は複数のキャラクタをプレイヤーに提供する抽選ゲームを実行する。また、制御手段54は、消費手段52によって消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、一又は複数の特定キャラクタ（特定コンテンツ）を通常よりも提供しやすくしたり、提供するキャラクタ数を増加したり、付加コンテンツを提供したりする。この特定キャラクタとしては、後述する所定時期以降のゲーム更新によって、新たに追加されたレアリティが高いキャラクタが挙げられる。以下では、優遇の具体例を説明する。

[0072] （1）特定キャラクタの抽選確率上昇

例えば、優遇としては、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）に含まれるレアリティが高い特定キャラクタ（特定コンテンツ）に対応する抽選確率を上昇させることが挙げられる。具体的には、制御手段54は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群に含まれるレアリティが6である特定キャラクタそれぞれの出現頻度（重み）を2上昇させる。

[0073] （2）特定キャラクタを抽選対象キャラクタ群に追加

例えば、優遇としては、レアリティが高い特定キャラクタ（特定コンテンツ）を抽選対象キャラクタ群（抽選対象コンテンツ群）に追加することが挙げられる。具体的には、制御手段54は、レアリティが6である特定キャラクタを抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群に追加し、当該特定キャラクタの出現頻度（重み）に2を設定する。

[0074] （3）抽選回数を増加する

例えば、優遇としては、抽選回数を増加させることが挙げられる。具体的には、制御手段54は、抽選回数を所定数（例えば1）増加させて、プレイヤーに提供するキャラクタ数を当該所定数（例えば1）増加させる。

[0075] （4）付加コンテンツを提供する

例えば、優遇としては、付加コンテンツを提供することが挙げられる。具体的には、制御手段54は、抽選したキャラクタに加えて、プレイヤーに付加コンテンツ（おまけコンテンツ）を提供する。

[0076] また、制御手段54は、消費手段52によって消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期以降である場合、又は、所定時期よりも前である場合に、抽選ゲームの実行を優遇する。この所定時期としては、例えば、通貨アイテムが消費された消費時期（例えば2021年10月31日）から起算して、1日前（例えば2021年10月30日）や、10日前（例えば2021年10月21日）、20日前（例えば2021年10月11日）、30日前（例えば2021年10月1日）、3ヶ月前（例えば2021年7月31日）等が挙げられる。以下では、制御手段54が獲得時期に応じて抽選ゲームの実行を優遇する具体例を説明する。

[0077] （1）所定時期以降である場合に優遇

例えば、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期以降である場合、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期（例えば2021年10月11日）よりも前である場合には抽選ゲームの実行を優遇せず、獲得時期が所定時期以降である場合には抽選ゲームの実行を優遇する。すなわち、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期と、当該通貨アイテムが消費された消費時期（例えば2021年10月31日）とが近い場合（獲得時期が新しい場合）に、抽選ゲームの実行を優遇する。

また、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が新しい（消費時期に近い）ほど、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月25日～10月31日である場合

、抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタの出現頻度（重み）を5上昇させる。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月18日～10月24日である場合、抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタの出現頻度（重み）を3上昇させる。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月11日～10月17日である場合、抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタの出現頻度（重み）を2上昇させる。

[0078] （2）所定時期よりも前である場合に優遇

例えば、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期よりも前である場合、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期（例えば2021年7月31日）以降である場合には抽選ゲームの実行を優遇せず、獲得時期が所定時期よりも前である場合には抽選ゲームの実行を優遇する。すなわち、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期と、当該通貨アイテムが消費された消費時期（例えば2021年10月31日）とが離れている場合（獲得時期が古い場合）に、抽選ゲームの実行を優遇する。

また、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が古い（消費時期から離れている）ほど、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、当該獲得時期が2021年7月1日～7月31日である場合、抽選対象キャラクタ群に1種類の特定キャラクタを追加し、当該1種類の特定キャラクタの出現頻度（重み）に1を設定する。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年6月1日～6月30日である場合、抽選対象キャラクタ群に2種類の特定キャラクタを追加し、当該2種類の特定キャラクタの出現頻度（重み）にそれぞれ2を設定する。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年5月31日以前である場合、抽選対象キャラクタ群に3種類の特定キャラクタを追加し、当該3種類の特定キャラクタの出現頻度（重み）にそれぞれ3を設定する。

[0079] また、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0080] 例えば、制御手段54は、消費された複数の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、抽選ゲームの実行要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が所定時期以降であるか否かに応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が消費時期に近い（新しい）ほど、抽選ゲームの実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が消費時期から遠い（古い）ほど、抽選ゲームの実行を優遇してもよい。

[0081] また、例えば、制御手段54は、消費された複数の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、抽選ゲームの実行要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期が所定時期以降であるか否かに応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期が消費時期から遠い（古い）ほど、抽選ゲームの実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期が消費時期に近い（新しい）ほど、抽選ゲームの実行を優遇してもよい。

[0082] また、例えば、制御手段54は、消費された複数の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、抽選ゲームの実行要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報（例えば、平均値や中央値、最頻値等）が所定時期以降であるか否かに応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報が消費時期から近い（新しい）ほど、抽選ゲームの実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報が消費時期から遠い（古い）ほど、抽選ゲームの実行を優遇してもよい。

[0083] <処理の流れ>

図5は、第一実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例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、抽選ゲームメニューにおいて、プレイヤーから第一の抽選ゲーム（抽選ゲームA）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。

[0084] （ステップSP10）

制御手段54は、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）の実行画面をタッチパネル32に表示させる。

[0085] 図6は、第一実施形態に係る抽選ゲームの実行画面60の一例を示す図である。

[0086] 図6に示すように、実行画面60は、抽選対象情報領域62と、提供割合ボタン64と、実行ボタン66と、が設けられている。抽選対象情報領域62には、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）の抽選対象キャラクタ群に含まれる特定キャラクタ（目玉キャラクタ）が表されている。また、抽選対象情報領域62には、消費する通貨アイテムの平均獲得時期が新しい場合に、抽選ゲームの実行が優遇されることが表されている。提供割合ボタン64は、抽選ゲームの抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの名前やレアリティ、抽選確率などを示す画面に遷移するためのボタンである。実行ボタン66は、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）の実行を要求するためのボタンである。この実行ボタン66には、例えば2種類のボタンがあり、プレイヤーはそれぞれのボタンによって実行を要求する抽選回数（例えば1回又は10回）を選択することができる。

[0087] (ステップS P 1 2)

制御手段54は、プレイヤーから抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）を実行する実行要求があったか否かを判定する。例えば、制御手段54は、プレイヤーから抽選ゲームの実行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 1 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5に示す一連の処理を終了する。

[0088] (ステップS P 1 4)

消費手段52は、抽選ゲーム情報50Cの対価を参照して、ステップS P 1 2において実行が要求された抽選回数（例えば1回）に応じて、消費する通貨アイテムの数（例えば5個）を取得する。続いて、消費手段52は、プレイヤー情報50Aの所有アイテム情報を参照して、消費する通貨アイテムそれぞれの獲得時期を取得する。具体的には、消費手段52は、プレイヤーが所有する無償アイテム3個と有償アイテム2個のそれぞれの獲得時期を取得する。そして、処理は、ステップS P 1 6の処理に移行する。

[0089] (ステップS P 1 6)

消費手段52は、ステップS P 1 4において取得した消費する通貨アイテムの数を消費する。例えば、消費手段52は、プレイヤー情報50Aの所有アイテム情報において、無償アイテムの数を3減少させ、有償アイテムの数を2減少させる。続いて、消費手段52は、プレイヤー情報50Aの所有アイテム情報において、当該3個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期と、当該2個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期とを削除する。そして、処理は、ステップS P 1 8の処理に移行する。

[0090] (ステップS P 1 8)

制御手段54は、ステップS P 1 4において取得された消費される通貨アイテムそれぞれの獲得時期の平均値が、所定時期（例えば、現在の30日前）以降であ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 20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 2 2の処理に移行する。

[0091] (ステップS P 2 0)

制御手段5 4は、抽選ゲームの実行を優遇する。例えば、制御手段5 4は、第一の抽選ゲームにおける抽選対象キャラクタ群に含まれるレアリティが高い特定キャラクタに対応する抽選確率を上昇させる。具体的には、制御手段5 4は、抽選ゲーム情報5 0 Cの抽選対象情報において、レアリティが6である特定キャラクタそれぞれの出現頻度（重み）を2上昇させる。この特定キャラクタは、例えば、所定期間以降のゲーム更新によって、新たに追加されたキャラクタである。なお、制御手段5 4は、第一の抽選ゲームが終了した場合、抽選対象情報における特定キャラクタの出現頻度を初期化する。そして、処理は、ステップS P 2 2の処理に移行する。

[0092] (ステップS P 2 2)

制御手段5 4は、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）における抽選対象キャラクタ群から、ステップS P 1 2において実行が要求された抽選回数（例えば1回）と同数（例えば1体）のキャラクタを抽選する。例えば、制御手段5 4は、抽選ゲーム情報5 0 Cの抽選対象情報を参照して、抽選対象キャラクタ群を構成するキャラクタそれぞれの抽選確率に応じて、キャラクタを抽選する。そして、処理は、ステップS P 2 4の処理に移行する。

[0093] (ステップS P 2 4)

制御手段5 4は、ステップS P 2 2において抽選されたキャラクタをプレイヤーに提供する。例えば、制御手段5 4は、プレイヤー情報5 0 Aにおける所有キャラクタ情報に、当該抽選されたキャラクタを追加する。そして、処理は、ステップS P 2 6の処理に移行する。

[0094] (ステップS P 2 6)

制御手段5 4は、ステップS P 2 4において提供されたキャラクタを含む結果画面をタッチパネル3 2に表示させる。

[0095] 図7は、第一実施形態に係る結果画面7 0の一例を示す図である。

[0096] 図7に示すように、結果画面7 0は、結果情報領域7 2と、戻るボタン7

4 と、が設けられている。結果情報領域 7 2 には、抽選されたキャラクタが表示されている。また、結果情報領域 7 2 には、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期以降であった場合、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）の実行が優遇されたことが表される。戻るボタン 7 4 は、抽選ゲーム（第一の抽選ゲーム）の実行画面に戻るためのボタンである。

[0097] そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

[0098] <効果>

以上、第一実施形態では、プレイヤに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、抽選対象コンテンツ群から抽選されたコンテンツを当該プレイヤに提供する抽選ゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段 5 0、抽選ゲームの実行要求に伴って、プレイヤが所有する通貨アイテムを消費する消費手段 5 2、消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する制御手段 5 4、として機能させる。

[0099] この構成によれば、プレイヤが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行が優遇されるため、プレイヤに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。これにより、プレイヤに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができる。

[0100] また、第一実施形態では、制御手段 5 4 は、獲得時期が所定時期以降である場合、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0101] この構成によれば、獲得時期が所定時期以降である場合に、抽選ゲームの実行が優遇されるため、プレイヤに対して通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを獲得したプレイヤに対して、抽選ゲームを早期に実行するモチベーションを与えることができ、ゲームを活性化することができる。また、ゲーム運営者は、プレイヤが所有する通貨アイテムを長期に渡って管理する負担を軽減することができる。

[0102] また、第一実施形態では、制御手段 5 4 は、獲得時期が新しいほど、抽選

ゲームの実行を優遇する。

[0103] この構成によれば、獲得時期が新しいほど、抽選ゲームの実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムをより早期に消費するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを獲得したプレイヤーに対して、抽選ゲームをより早期に実行するモチベーションを与えることができ、ゲームを活性化することができる。また、ゲーム運営者は、プレイヤーが所有する通貨アイテムを長期に渡って管理する負担を軽減することができる。

[0104] また、第一実施形態では、制御手段54は、獲得時期が所定時期よりも前である場合、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0105] この構成によれば、獲得時期が所定時期よりも前である場合に、抽選ゲームの実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを長期に渡って消費していないプレイヤーに対して、抽選ゲームを実行するモチベーションを与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0106] また、第一実施形態では、制御手段54は、獲得時期が古いほど、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0107] この構成によれば、獲得時期が古いほど、抽選ゲームの実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムをより長期に渡って保有するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを長期に渡って消費していないプレイヤーに対して、抽選ゲームを実行するモチベーションを十分に与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0108] また、第一実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0109] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇するため、複数の通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与え

ることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0110] また、第一実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0111] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、抽選ゲームの実行を優遇するため、複数の通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与えることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0112] また、第一実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、抽選ゲームの実行を優遇する。

[0113] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、抽選ゲームの実行を優遇するため、通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与えることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0114] また、第一実施形態では、優遇は、抽選対象コンテンツ群に含まれるレアリティが高い特定コンテンツに対応する抽選確率を上昇させることである。

[0115] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、レアリティが高い特定コンテンツが抽選されやすくなるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。

[0116] また、第一実施形態では、優遇は、レアリティが高い特定コンテンツを抽選対象コンテンツ群に追加することである。

[0117] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、レアリティが高い特定コンテンツが抽選対象に追加されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。

[0118] また、第一実施形態では、特定コンテンツは、所定時期以降のゲーム更新によって、新たに追加されたコンテンツである。

[0119] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、所定時期以降のゲーム更新によって新たに追加されたコンテンツが通常よりも提供されやすくなるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。

[0120] また、第一実施形態では、通貨アイテムは、購入手段によって獲得可能な有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得可能な無償アイテムとを含む。

[0121] この構成によれば、プレイヤーが購入手段によって有償アイテムを獲得した場合や、ゲーム実行によって無償アイテムを獲得した場合に、当該プレイヤーに対して当該有償アイテムや無償アイテムを長期に渡って保有するメリットや、当該有償アイテムや無償アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。これにより、プレイヤーに有償アイテムや無償アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0122] ———第二実施形態———

次に、第二実施形態について説明する。

[0123] 第二実施形態では、消費手段52が回復処理の実行要求に伴って、プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する点や、制御手段54が現在スタミナ値を回復させる回復処理の実行を優遇する点で第一実施形態と異なる。なお、以下で説明しない第二実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能は、第一実施形態に係るゲームシステムの構成及び機能と同様である。

[0124] 第二実施形態では、消費手段52は、プレイヤーによる現在スタミナ値を回

復する回復処理の実行要求に伴って、プレイヤーが所有する一又は複数の通貨アイテムを消費する。

[0125] また、消費手段52は、例えばプレイヤーによる現在スタミナ値を回復する回復処理の実行要求によって無償アイテムを2個消費した場合、当該所有アイテム情報において、無償アイテムの数を2減少させるとともに、当該2個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期を削除する。

また、消費手段52は、例えばプレイヤーによる現在スタミナ値を回復する回復処理の実行要求によって有償アイテムを1個消費した場合、当該所有アイテム情報において、有償アイテムの数を1減少させるとともに、当該1個の有償アイテムそれぞれに対応する獲得時期を削除する。

[0126] 第二実施形態では、制御手段54は、消費手段52によって通貨アイテムが消費されたことに応じて、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行する。また、制御手段54は、消費手段52によって消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。以下では、優遇の具体例を説明する。

[0127] (1) 回復量を増加させる

例えば、優遇としては、現在スタミナ値の回復量を増加させることが挙げられる。具体的には、制御手段54は、現在スタミナ値の回復量を、通常（例えば10）の2倍（例えば20）に上昇させる。

[0128] (2) スタミナ上限値を超えて回復させる

例えば、優遇としては、現在スタミナ値を、プレイヤーに対応付けられたスタミナ上限値を超えて回復させることが挙げられる。具体的には、制御手段54は、回復処理の実行によって現在スタミナ値がスタミナ上限値を超えることを許容する。

[0129] (3) 付加コンテンツを提供する

例えば、優遇としては、付加コンテンツを提供することが挙げられる。具体的には、制御手段54は、回復処理の実行に加えて、プレイヤーに付加コンテンツ（おまけコンテンツ）を提供する。

[0130] また、制御手段54は、獲得時期が所定時期以降である場合、又は、所定時期よりも前である場合に、回復処理の実行を優遇する。以下では、制御手段54が獲得時期に応じて回復処理の実行を優遇する具体例を説明する。

[0131] (1) 所定時期以降である場合に優遇

例えば、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期以降である場合、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期（例えば2021年10月11日）よりも前である場合には回復処理の実行を優遇せず、獲得時期が所定時期以降である場合には回復処理の実行を優遇する。すなわち、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期と、当該通貨アイテムの消費時期（例えば2021年10月31日）とが近い場合に、回復処理の実行を優遇する。

また、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が新しい（消費時期に近い）ほど、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月25日～10月31日である場合、回復量を通常（例えば10）の4倍にする。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月18日～10月24日である場合、回復量を通常（例えば10）の3倍にする。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年10月11日～10月17日である場合、回復量を通常（例えば10）の2倍にする。

[0132] (2) 所定時期よりも前である場合に優遇

例えば、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期よりも前である場合、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期（例えば2021年7月31日）以降である場合には回復処理の実行を優遇せず、獲得時期が所定時期よりも前である場合には回復処理の実行を優遇する。すなわち、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期と、当該通貨アイテムが消費された消費時期（例えば2021年10月31日）とが離れている場合に、

回復処理の実行を優遇する。

また、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期が古い（消費時期から離れている）ほど、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、当該獲得時期が2021年7月1日～7月31日である場合、回復量を通常（例えば10）の2倍にする。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年6月1日～6月30日である場合、回復量を通常（例えば10）の3倍にする。また、制御手段54は、当該獲得時期が2021年5月31日以前である場合、回復量を通常（例えば10）の4倍にする。

[0133] また、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。

[0134] 例えば、制御手段54は、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、回復処理要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が所定期期以降であるか否かに応じて、回復処理の実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が消費時期に近い（新しい）ほど、回復処理の実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期が消費時期から遠い（古い）ほど、回復処理の実行を優遇してもよい。

[0135] また、例えば、制御手段54は、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、回復処理要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期が所定期期以降であるか否かに応じて、回復処理の実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期が消費時期から遠い（古い）ほど、回復処理の実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時

期のうち最も古い獲得時期が消費時期に近い（新しい）ほど、回復処理の実行を優遇してもよい。

[0136] また、例えば、制御手段54は、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、回復処理の実行を優遇する。具体的には、制御手段54は、回復処理要求によって通貨アイテムが5個消費された場合、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報（例えば、平均値や中央値、最頻値等）が所定時期以降であるか否かに応じて、回復処理の実行を優遇する。

また、例えば、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報が消費時期から近い（新しい）ほど、回復処理の実行を優遇する。なお、制御手段54は、5個の通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報が消費時期から遠い（古い）ほど、回復処理の実行を優遇してもよい。

[0137] <処理の流れ>

図8は、第二実施形態に係るゲームシステムにおいて、各機能手段が行う処理の流れの一例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、プレイヤーから現在スタミナ値の回復メニュー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。

[0138] （ステップSP30）

制御手段54は、現在スタミナ値の回復処理を実行する実行画面をタッチパネル32に表示させる。

[0139] 図9は、第二実施形態に係る回復処理の実行画面80の一例を示す図である。

[0140] 図9に示すように、実行画面80は、通貨アイテム情報領域82と、消費数選択ボタン84と、実行ボタン86と、が設けられている。通貨アイテム情報領域82には、通貨アイテムのイラストや、通貨アイテムを消費する数、現在スタミナ値の変動数等が表されている。また、通貨アイテム情報領域82には、消費する通貨アイテムの平均獲得時期が古い場合に、回復処理の実行が優遇されることが表されている。消費数選択ボタン84は、通貨アイ

テムを消費する数（例えば１～１０）を選択するためのボタンである。この消費数選択ボタン８４では、例えば、プルダウン形式によって通貨アイテムを消費する数が選択可能である。実行ボタン８６は、選択された数の通貨アイテムを消費して、現在スタミナ値を回復させる回復処理の実行を要求するためのボタンである。

[0141] 図８に戻って、処理は、ステップＳＰ３２の処理に移行する。

[0142] （ステップＳＰ３２）

制御手段５４は、プレイヤーから回復処理を実行する実行要求があったか否かを判定する。例えば、制御手段５４は、プレイヤーから回復処理の実行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ＳＰ３４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。

[0143] （ステップＳＰ３４）

消費手段５２は、実行画面において選択された消費する通貨アイテムの数（例えば５個）を取得する。続いて、消費手段５２は、プレイヤー情報５０Ａの所有アイテム情報を参照して、消費する通貨アイテムそれぞれの獲得時期を取得する。具体的には、消費手段５２は、プレイヤーが所有する無償アイテム３個と有償アイテム２個のそれぞれの獲得時期を取得する。そして、処理は、ステップＳＰ３６の処理に移行する。

[0144] （ステップＳＰ３６）

消費手段５２は、ステップＳＰ３４において取得した消費する通貨アイテムの数を消費する。例えば、消費手段５２は、プレイヤー情報５０Ａの所有アイテム情報において、無償アイテムの数を３減少させ、有償アイテムの数を２減少させる。続いて、消費手段５２は、プレイヤー情報５０Ａの所有アイテム情報において、当該３個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期と、当該２個の無償アイテムそれぞれに対応する獲得時期とを削除する。そして、処理は、ステップＳＰ３８の処理に移行する。

[0145] （ステップＳＰ３８）

制御手段54は、ステップSP34において取得された消費される通貨アイテムそれぞれの獲得時期の平均値が、所定期期（例えば、現在の30日前）よりも前であ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SP40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SP42の処理に移行する。

[0146] （ステップSP40）

制御手段54は、回復処理の実行を優遇する。例えば、制御手段54は、現在スタミナ値の回復量を増加させる。具体的には、制御手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるスタミナ情報のスタミナ回復量を2増加（上昇）させる。すなわち、制御手段54は、通常では通貨アイテム1個あたり現在スタミナ値を10回復させるところ、通貨アイテム1個あたり現在スタミナ値を12回復させるように設定する。なお、制御手段54は、回復処理の実行が終了した場合、当該スタミナ回復量を初期化する。そして、処理は、ステップSP42の処理に移行する。

[0147] （ステップSP42）

制御手段54は、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる。例えば、制御手段54は、プレイヤー情報50Aにおけるスタミナ情報の現在スタミナ値に、ステップSP36において消費した通貨アイテムの数（例えば5個）と、プレイヤー情報50Aにおけるスタミナ情報のスタミナ回復量（例えば12）とを乗算した数値（例えば60）を加算する。そして、処理は、ステップSP44の処理に移行する。

[0148] （ステップSP44）

制御手段54は、ステップSP42において回復した現在スタミナ値を含む結果画面をタッチパネル32に表示させる。

[0149] 図10は、第二実施形態に係る結果画面90の一例を示す図である。

[0150] 図10に示すように、結果画面90は、結果情報領域92と、戻るボタン94と、が設けられている。結果情報領域92には、回復処理の実行により回復した現在スタミナ値が表示されている。また、結果情報領域92には、消

費された通貨アイテムの獲得時期が所定時期よりも前であった場合、回復処理の実行が優遇されたことが表される。戻るボタン94は、現在スタミナ値の回復処理を実行する実行画面に戻るためのボタンである。

[0151] そして、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

[0152] <効果>

以上、第二実施形態では、プレイヤーに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段50、回復処理の実行要求に伴って、プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する消費手段52、消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する制御手段54、として機能させる。

[0153] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、現在スタミナ値を回復させる回復処理の実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。これにより、プレイヤーに通貨アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができる。

[0154] また、第二実施形態では、制御手段54は、獲得時期が所定時期以降である場合、回復処理の実行を優遇する。

[0155] この構成によれば、獲得時期が所定時期以降である場合に、回復処理の実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを獲得したプレイヤーに対して、回復処理を早期に実行するモチベーションを与えることができ、ゲームを活性化することができる。また、ゲーム運営者は、プレイヤーが所有する通貨アイテムを長期に渡って管理する負担を軽減することができる。

[0156] また、第二実施形態では、制御手段54は、獲得時期が新しいほど、回復処理の実行を優遇する。

[0157] この構成によれば、獲得時期が新しいほど、回復処理の実行が優遇される

ため、プレイヤーに対して通貨アイテムをより早期に消費するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを獲得したプレイヤーに対して、回復処理をより早期に実行するモチベーションを与えることができ、ゲームを活性化することができる。また、ゲーム運営者は、プレイヤーが所有する通貨アイテムを長期に渡って管理する負担を軽減することができる。

[0158] また、第二実施形態では、制御手段54は、獲得時期が所定時期よりも前である場合、回復処理の実行を優遇する。

[0159] この構成によれば、獲得時期が所定時期よりも前である場合に、回復処理の実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを長期に渡って消費していないプレイヤーに対して、回復処理を実行するモチベーションを与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0160] また、第二実施形態では、制御手段54は、獲得時期が古いほど、回復処理の実行を優遇する。

[0161] この構成によれば、獲得時期が古いほど、回復処理の実行が優遇されるため、プレイヤーに対して通貨アイテムをより長期に渡って保有するメリットを与えることができる。このため、通貨アイテムを長期に渡って消費していないプレイヤーに対して、回復処理を実行するモチベーションを十分に与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0162] また、第二実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。

[0163] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇するため、複数の通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与えることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0164] また、第二実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇する。

[0165] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、回復処理の実行を優遇するため、複数の通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与えることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0166] また、第二実施形態では、制御手段54は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、回復処理の実行を優遇する。

[0167] この構成によれば、通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、回復処理の実行を優遇するため、通貨アイテムを所有しているプレイヤーに対して、当該通貨アイテムをより長期に渡って保有すべきか、当該通貨アイテムを早期に消費すべきかについて、戦略性を与えることができる。また、プレイヤーに複数の通貨アイテムを一括して消費することを促すことができる。

[0168] また、第二実施形態では、優遇は、現在スタミナ値の回復量を増加させることである。

[0169] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、現在スタミナ値の回復量が増加するため、プレイヤーに対して通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。

[0170] また、第二実施形態では、優遇は、現在スタミナ値を、プレイヤーに対応付けられたスタミナ上限値を超えて回復させることである。

[0171] この構成によれば、プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期に応じて、現在スタミナ値がスタミナ上限値を超えて回復するため、プレイヤーに対し

て通貨アイテムを長期に渡って保有するメリットや、通貨アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。

[0172] また、第二実施形態では、通貨アイテムは、購入手続によって獲得可能な有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得可能な無償アイテムとを含む。

[0173] この構成によれば、プレイヤーが購入手続によって有償アイテムを獲得した場合や、ゲーム実行によって無償アイテムを獲得した場合に、当該プレイヤーに対して当該有償アイテムや無償アイテムを長期に渡って保有するメリットや、当該有償アイテムや無償アイテムを早期に消費するメリットを与えることができる。これにより、プレイヤーに有償アイテムや無償アイテムを獲得するモチベーションを十分に与えることができ、もってゲームを活性化することができる。

[0174] ー変形例ー

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

[0175] 例えば、第一実施形態では、消費手段52は、プレイヤーが有償アイテムと無償アイテムを両方所有している場合、無償アイテムを優先して消費する場合を説明したが、有償アイテムを優先して消費してもよい。また、消費手段52は、プレイヤーが所有する有償アイテムを消費する場合、獲得時期が古い有償アイテムから順に消費する場合を説明したが、獲得時期が新しい有償アイテムから順に消費してもよい。また、消費手段52は、プレイヤーが所有する無償アイテムを消費する場合、獲得時期が古い無償アイテムから順に消費する場合を説明したが、獲得時期が新しい無償アイテムから順に消費してもよい。

[0176] また、第一実施形態及び第二実施形態では、所定期間は、例えば、通貨ア

アイテムが消費された消費時期（現在）から起算した過去の日付（例えば、現在の30日前）である場合を説明したが、ゲーム運営者によって予め設定された固定時期（例えば2021年9月1日）であってもよい。

[0177] また、第一実施形態及び第二実施形態では、実行画面には、消費する通貨アイテムの獲得時期に応じて、抽選ゲームや回復処理の実行が優遇されることが表される場合を説明したが、消費予定である通貨アイテムの獲得時期や、当該獲得時期に応じて優遇が行われること（例えば、抽選確率の上昇量や、現在スタミナ値の回復量）が表されることとしてもよい。また、実行画面以外の画面（例えば、プレイヤーが所有する通貨アイテムを示す画面）において、プレイヤーが所有する通貨アイテムそれぞれの獲得時期が閲覧できるようにしてもよい。

[0178] また、第一実施形態及び第二実施形態では、制御手段54は、消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、抽選ゲームや回復処理の実行を優遇する場合を説明したが、ゲーム内において通貨アイテムが消費可能な各ゲーム種目（例えば、クエストのコンティニューや、キャラクタ所有上限数の拡張、フレンド上限数の拡張等）において優遇を行ってもよい。例えば、制御手段54は、クエストのコンティニューでは、編成されたキャラクタの能力パラメータ（例えば、ヒットポイントや攻撃力、防御力等）を通常よりも上昇させる優遇を行う。また、例えば、制御手段54は、キャラクタ所有上限数やフレンド上限数の拡張では、通常よりも拡張させる数を上昇させる優遇を行う。

[0179] また、制御手段54は、獲得時期が所定時期以降である第一の通貨アイテムの価値と、獲得時期が所定時期よりも前である第二の通貨アイテムの価値を異ならせてもよい。具体的には、制御手段54は、第一の通貨アイテムの価値を、第二の通貨アイテムの価値の2倍として取り扱ってもよい。同様に、制御手段54は、第二の通貨アイテムの価値を、第一の通貨アイテムの価値の2倍として取り扱ってもよい。

[0180] また、第一実施形態及び第二実施形態では、プレイヤー情報50Aにおける

スタミナ情報のスタミナ回復量は、例えば10である場合を説明したが、スタミナ上限値に応じた値であってもよい。このスタミナ上限値に応じた値としては、スタミナ上限値と同じ数や、スタミナ上限値の半分等が挙げられる。

また、スタミナ回復量は、各プレイヤーに共通する固定値であってもよい。すなわち、スタミナ回復量は、プレイヤーのプレイヤーランクに伴って上昇しないこととしてもよい。

[0181] 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である場合を主に説明したが、武器や防具等の各種アイテム、カード、アバター、コイン、ポイント等であってもよい。

符号の説明

[0182] 10…サーバ装置（コンピュータ）、12…端末装置、50…記憶手段、52…消費手段、54…制御手段

請求の範囲

- [請求項1] プレイヤに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行するプログラムであって、
- コンピュータを、
- 前記プレイヤが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段、
- 前記回復処理の実行要求に伴って、前記プレイヤが所有する通貨アイテムを消費する消費手段、
- 前記消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する制御手段、
- として機能させる、
- プログラム。
- [請求項2] 前記制御手段は、前記獲得時期が所定時期以降である場合、前記回復処理の実行を優遇する、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記制御手段は、前記獲得時期が新しいほど、前記回復処理の実行を優遇する、
- 請求項2に記載のプログラム。
- [請求項4] 前記制御手段は、前記獲得時期が所定時期よりも前である場合、前記回復処理の実行を優遇する、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項5] 前記制御手段は、前記獲得時期が古いほど、前記回復処理の実行を優遇する、
- 請求項4に記載のプログラム。
- [請求項6] 前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も新しい獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する、

請求項2乃至5の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項7] 前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期のうち最も古い獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する、

請求項2乃至5の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項8] 前記制御手段は、複数の通貨アイテムが消費された場合、当該通貨アイテムそれぞれの獲得時期の統計情報に応じて、前記回復処理の実行を優遇する、

請求項2乃至5の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項9] 前記優遇は、現在スタミナ値の回復量を増加させることである、

請求項2乃至8の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項10] 前記優遇は、前記現在スタミナ値を、前記プレイヤーに対応付けられたスタミナ上限値を超えて回復させることである、

請求項2乃至8の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項11] 前記通貨アイテムは、購入手続によって獲得可能な有償アイテムと、ゲーム実行によって獲得可能な無償アイテムとを含む、

請求項1乃至9の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項12] プレイヤーに通貨アイテムを獲得させ、当該通貨アイテムを消費して、プレイヤーに対応付けられた現在スタミナ値を回復させる回復処理を実行する情報処理装置であって、

前記プレイヤーが通貨アイテムを獲得した獲得時期を記憶する記憶手段と、

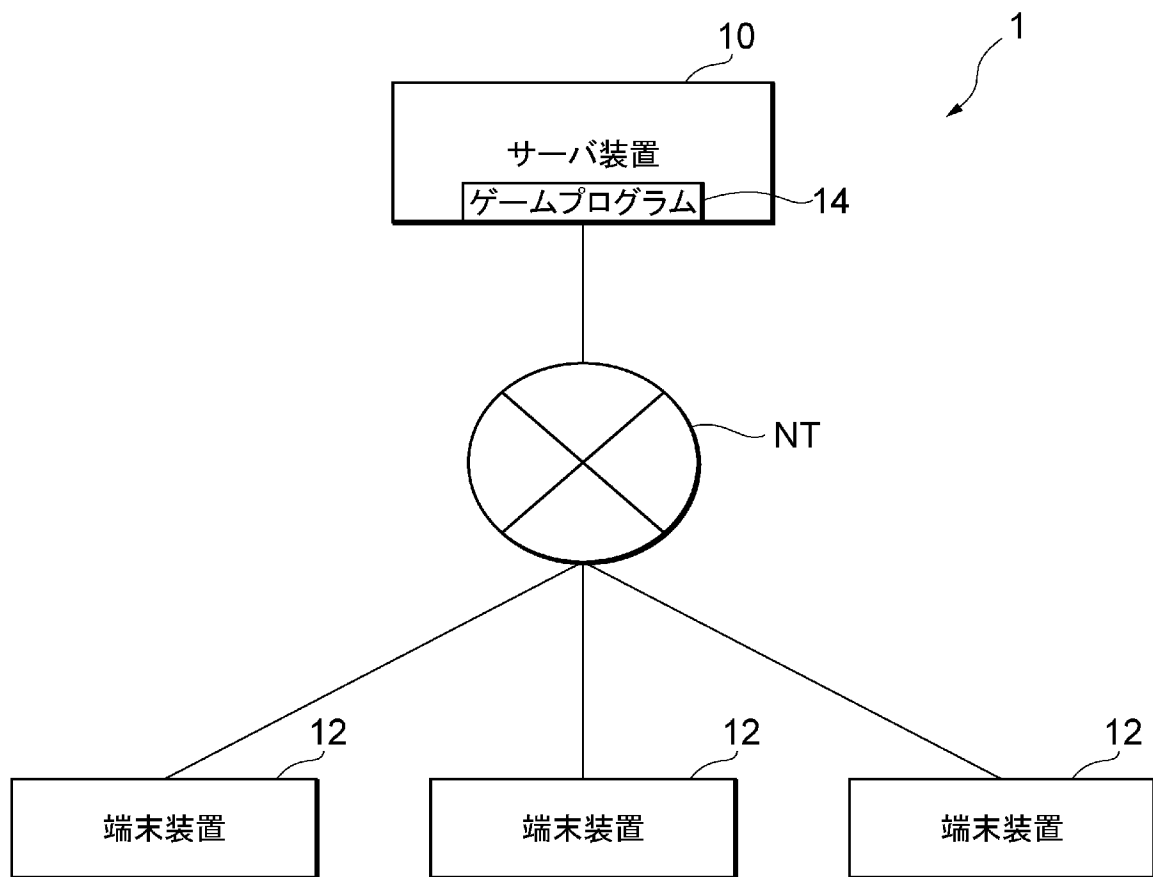
前記回復処理の実行要求に伴って、前記プレイヤーが所有する通貨アイテムを消費する消費手段と、

前記消費された通貨アイテムの獲得時期に応じて、前記回復処理の実行を優遇する制御手段と、

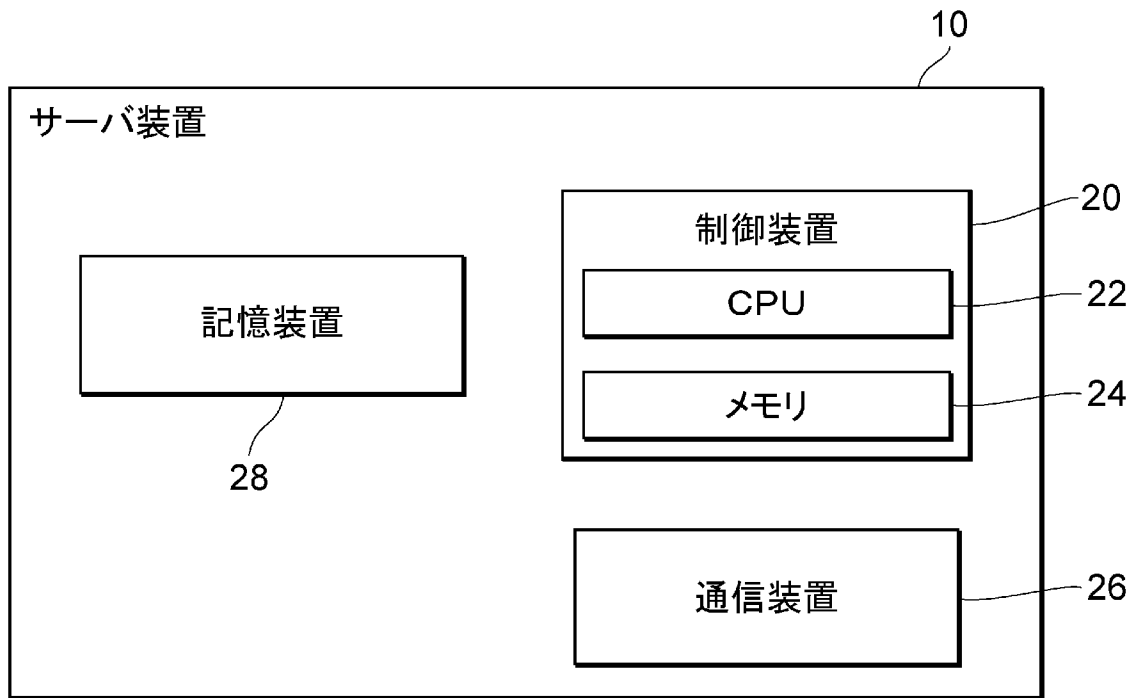
を備える、

情報処理装置。

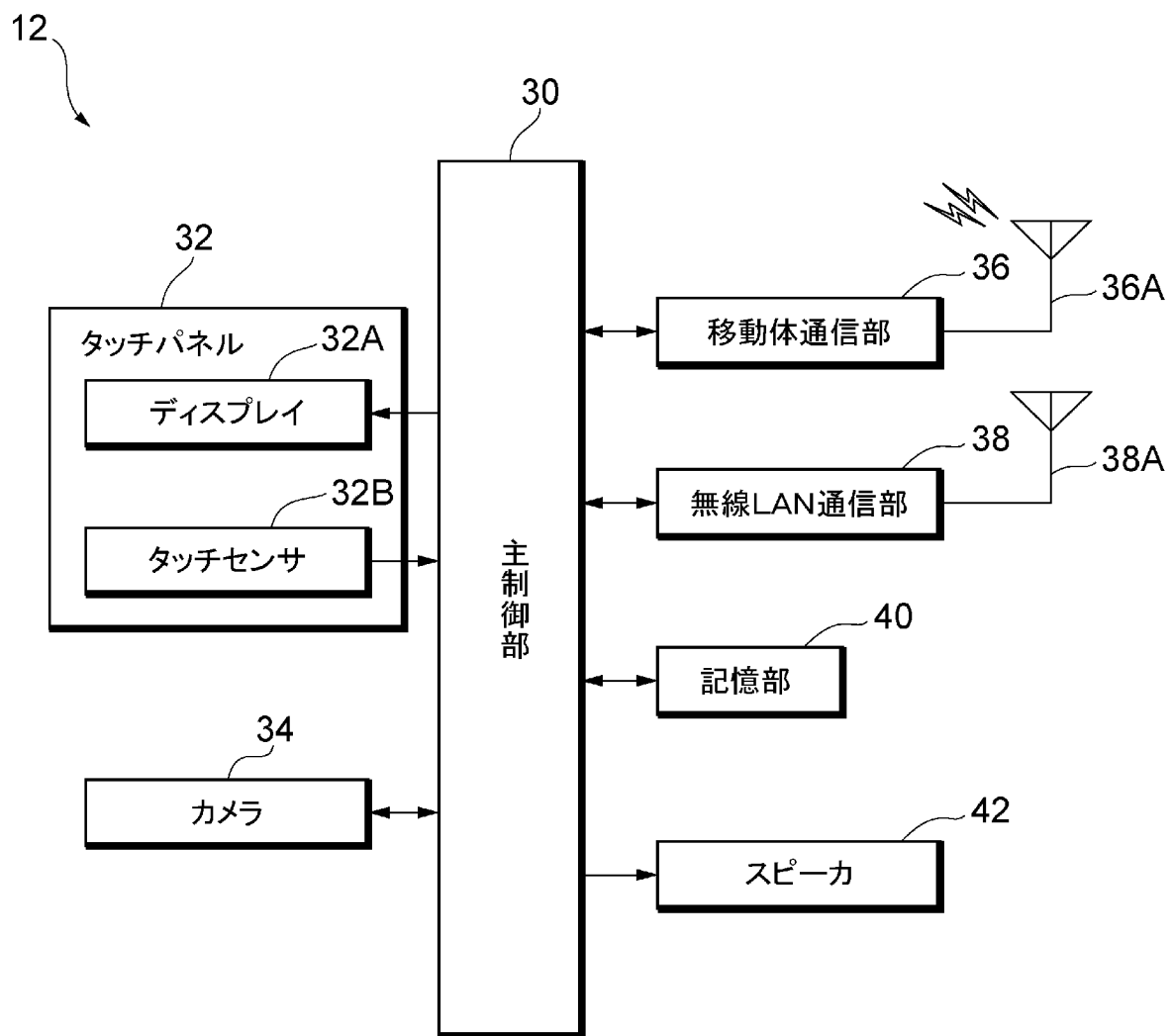
[図1]



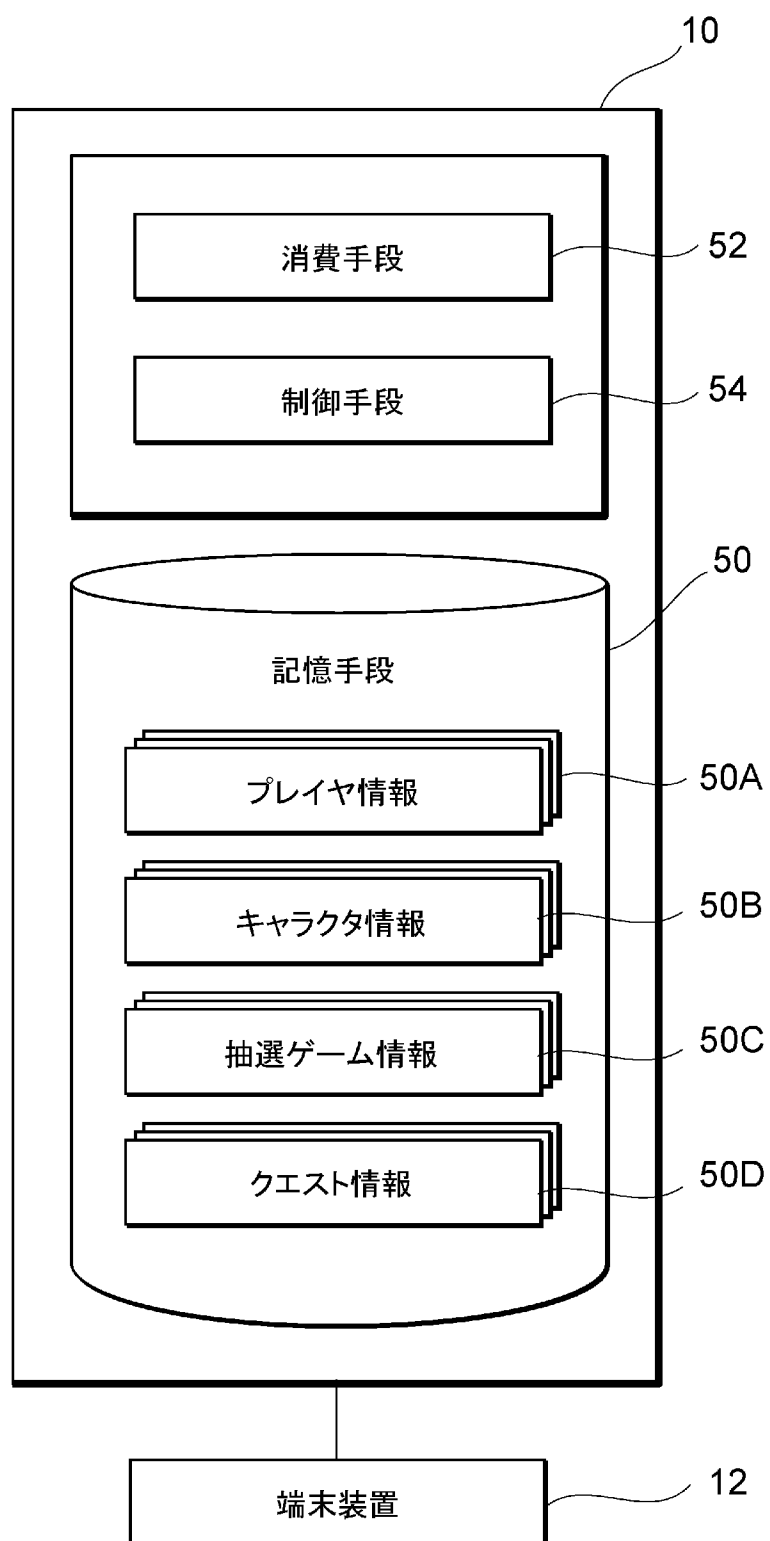
[図2]



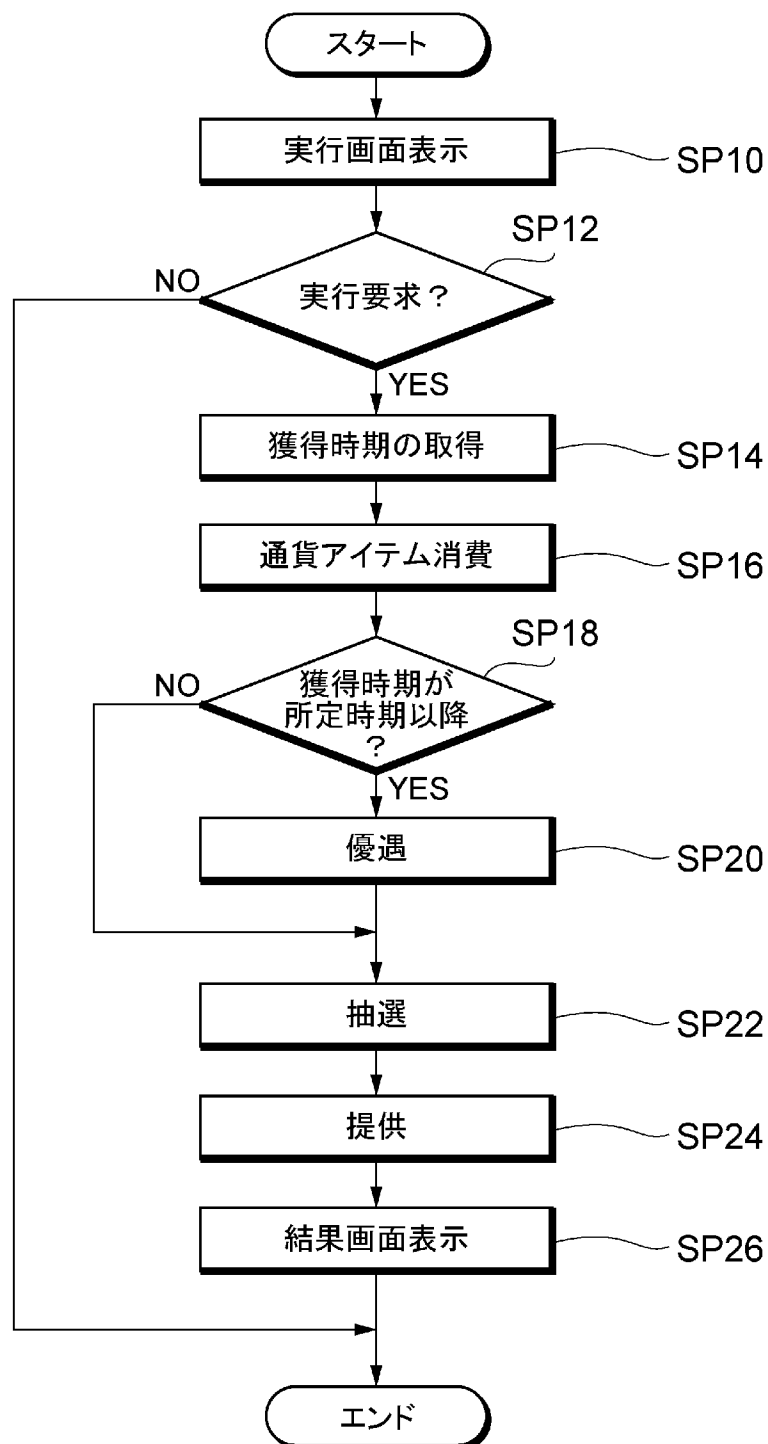
[図3]



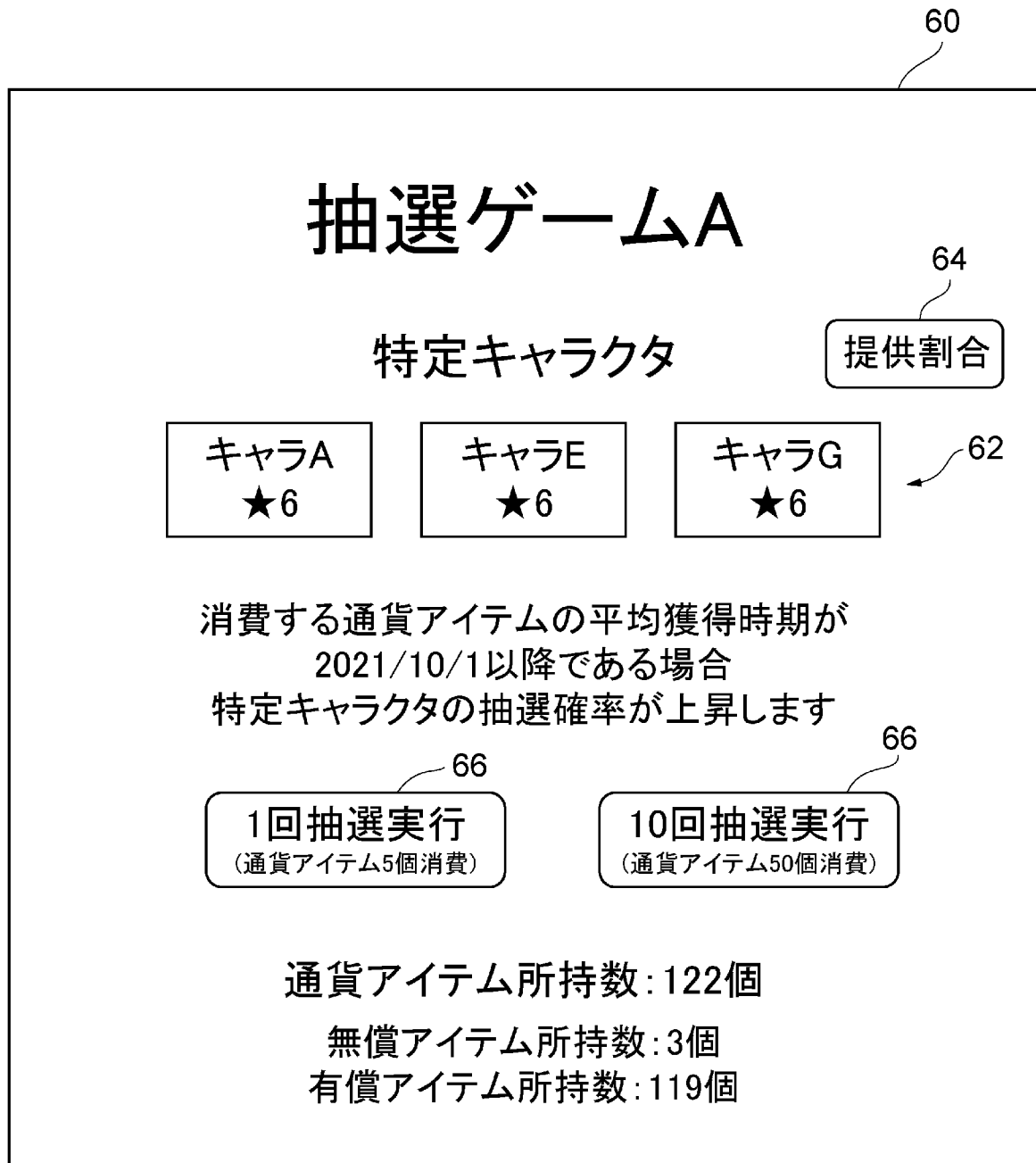
[図4]



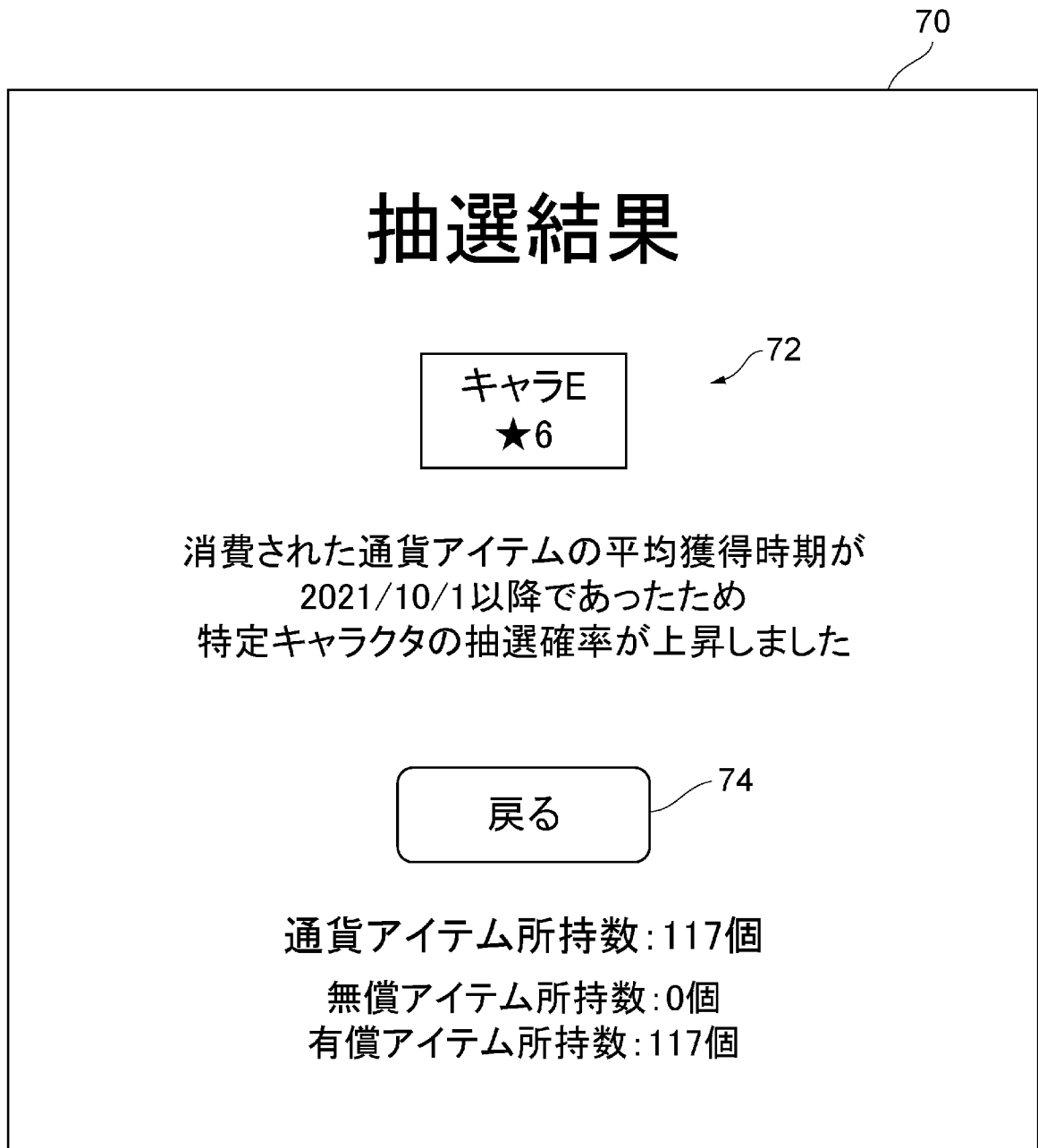
[図5]



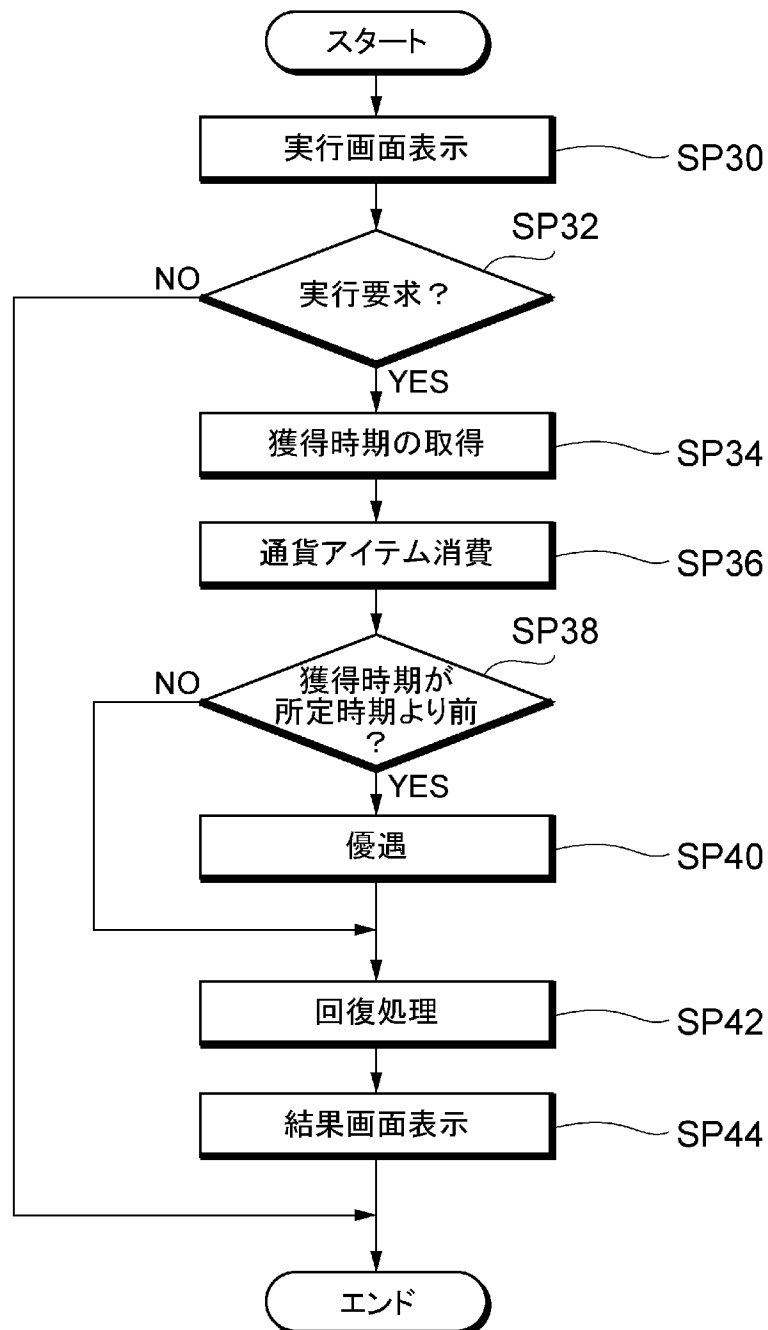
[図6]



[図7]



[図8]



[図9]

80

スタミナ回復

通貨アイテム消費数

82



84

5個 ▼

現在スタミナ値: 15→65

消費する通貨アイテムの平均獲得時期が
2021/7/31よりも前である場合
現在スタミナ値の回復量が増加します

86

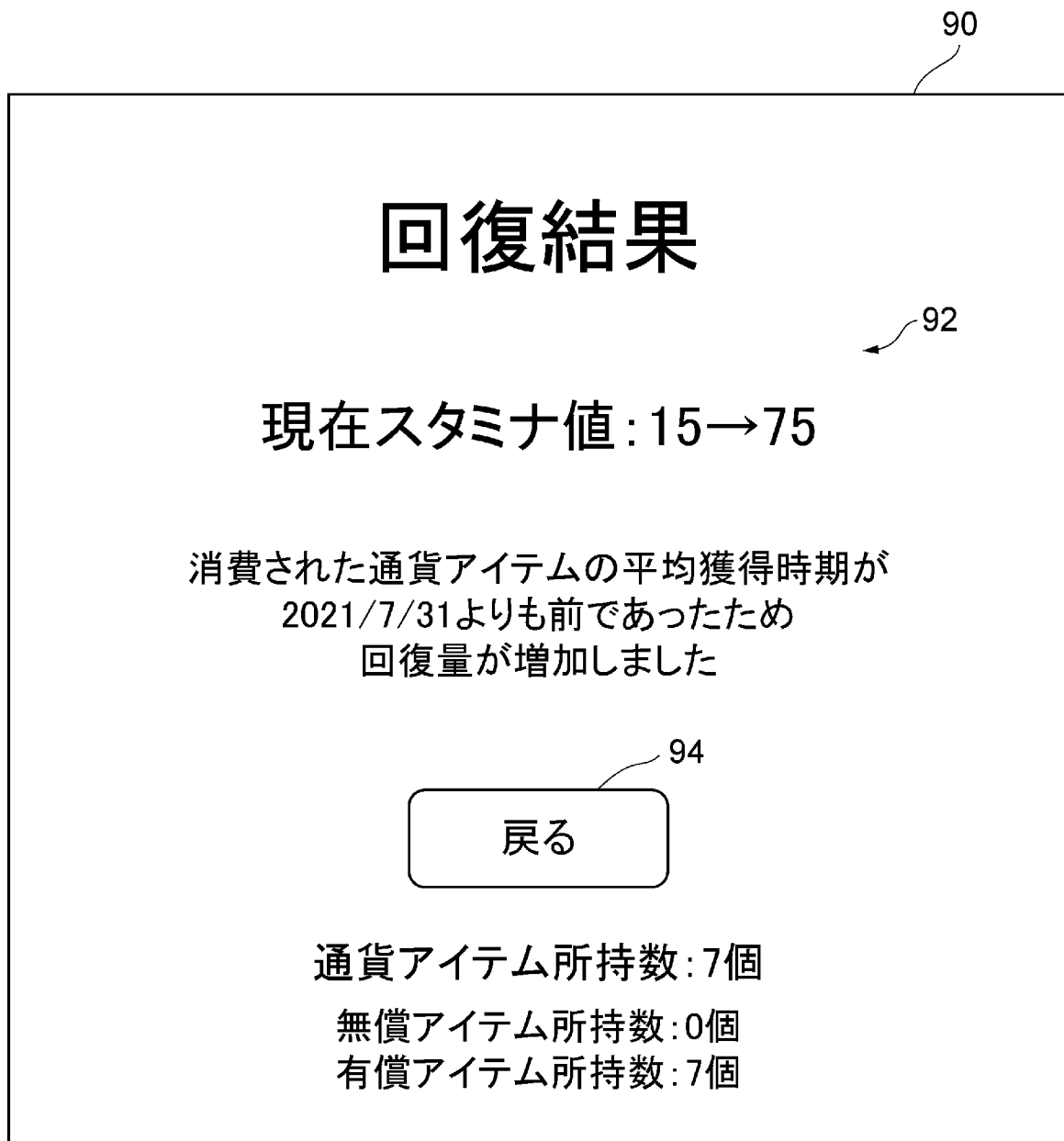
回復実行

通貨アイテム所持数: 12個

無償アイテム所持数: 3個

有償アイテム所持数: 9個

[図10]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/041622

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/79**(2014.01)i; **A63F 13/792**(2014.01)i

FI: A63F13/79; A63F13/792

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98; A63F9/24

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022

Registered utility model specifications of Japan 1996-2022

Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2020-048813 A (COLOPL INC.) 02 April 2020 (2020-04-02) paragraphs [0060], [0070]	1-12
Y	JP 2018-057457 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.) 12 April 2018 (2018-04-12) paragraphs [0100], [0121], [0122]	1-12
Y	JP 2021-019803 A (POKEMON KK) 18 February 2021 (2021-02-18) paragraph [0086]	11
A	JP 2016-140675 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 08 August 2016 (2016-08-08) entire text, all drawings	1-12



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

26 December 2022

Date of mailing of the international search report

17 January 2023

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)

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

Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/041622

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2020-048813	A	02 April 2020	(Family: none)	
JP	2018-057457	A	12 April 2018	US 2018/0096317 A1 paragraphs [0170], [0191], [0192] CN 107886317 A	
JP	2021-019803	A	18 February 2021	(Family: none)	
JP	2016-140675	A	08 August 2016	US 2017/0326452 A1 WO 2016/125693 A1	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/792(2014.01)i FI: A63F13/79; A63F13/792										
B. 調査を行った分野										
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/00-13/98; A63F9/24										
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2022年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2022年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2022年	日本国実用新案登録公報	1996-2022年	日本国登録実用新案公報	1994-2022年
日本国実用新案公報	1922-1996年									
日本国公開実用新案公報	1971-2022年									
日本国実用新案登録公報	1996-2022年									
日本国登録実用新案公報	1994-2022年									
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）										
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
Y	JP 2020-048813 A（株式会社コロプラ）02.04.2020（2020-04-02） 段落0060, 0070	1-12								
Y	JP 2018-057457 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）12.04.2018 （2018-04-12） 段落0100, 0121-0122	1-12								
Y	JP 2021-019803 A（株式会社ポケモン）18.02.2021（2021-02-18） 段落0086	11								
A	JP 2016-140675 A（株式会社セガゲームス）08.08.2016（2016-08-08） 全文, 全図	1-12								
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。										
<table border="0"> <tr> <td> * 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技术水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 </td> <td> “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献 </td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技术水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献						
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技术水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献									
国際調査を完了した日 26.12.2022	国際調査報告の発送日 17.01.2023									
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 前地 純一郎 2D 5712 電話番号 03-3581-1101 内線 3241									

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2022/041622

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2020-048813	A	02.04.2020	(ファミリーなし)	
JP	2018-057457	A	12.04.2018	US 2018/0096317 A1	
				段落0170, 0191-0192	
				CN 107886317 A	
JP	2021-019803	A	18.02.2021	(ファミリーなし)	
JP	2016-140675	A	08.08.2016	US 2017/0326452 A1	
				WO 2016/125693 A1	