

(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11月16日(16.11.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/218746 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/69 (2014.01) A63F 13/795 (2014.01)
A63F 13/79 (2014.01) A63F 13/847 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2023/009324

(22) 国際出願日: 2023年3月10日(10.03.2023)

(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 2022-078001 2022年5月11日(11.05.2022) 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

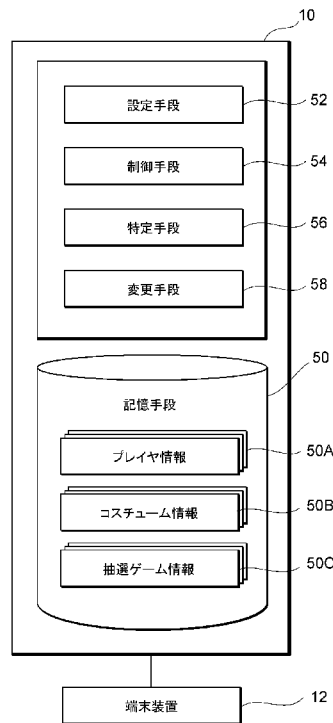
丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

(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株式会社セガ内 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,

(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 Costume information
50C Lottery game information
52 Setting means
54 Controlling means
56 Identifying means
58 Changing means

(57) Abstract: The present invention encourages players for whom low-value costumes are set to actively play. A program causes a computer to function as a setting means 52 for setting a costume selected by a player from among the costumes owned by the player for a player character, a controlling means 54 for matching a plurality of player characters for whom costumes are set and executing a game, an identifying means 56 for identifying a player character whose set costume value is relatively low among the player characters matched to the game, and a changing means 58 for changing the costume

NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA,
RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, 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, SC, 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:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

set for the identified player character in the game to a special costume of high value.

(57) 要約: 価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促す。プログラムがコンピュータを、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段52、コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、ゲームを実行する制御手段54、ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段56、ゲームにおいて、特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段58、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、プレイヤーキャラクタにコスチューム（スキン）を装着させることにより、プレイヤーキャラクタの外見に個性（特徴）を持たせることができるゲームが知られている。

[0003] これに関し、特許文献1には、プレイヤーがプレイヤーキャラクタのコスチュームを選択することができる技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2009-233292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、周囲のプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームよりも価値が低いコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定したプレイヤーは、ゲームプレイが消極的になる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、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促す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、複数のプレイヤーキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段、前記コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチ

ングして、前記ゲームを実行する制御手段、前記ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段、前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段、として機能させる。

[0008] また、本発明の第二態様では、前記コスチュームは、前記ゲームに有利となるパラメータを備えていない。

[0009] また、本発明の第三態様では、前記ゲームは、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームであって、前記制御手段は、前記チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタをマッチングする。

[0010] また、本発明の第四態様では、前記特定手段は、前記協力ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が、前記チームを構成する各プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低いプレイヤーキャラクタを特定する。

[0011] また、本発明の第五態様では、前記変更手段は、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所有する所定アイテムを消費することにより、前記コスチュームを前記特別コスチュームに変更する。

[0012] また、本発明の第六態様では、前記制御手段は、前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該プレイヤーに特別報酬を獲得させる。

[0013] また、本発明の第七態様では、前記特別報酬は、前記特別コスチュームである。

[0014] また、本発明の第八態様では、前記特別報酬は、前記特別コスチュームを購入する権利である。

[0015] また、本発明の第九態様では、前記特別報酬は、通常よりも低い購入価格で前記特別コスチュームを購入する権利である。

[0016] また、本発明の第十態様では、前記制御手段は、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所定期間における課金プレイヤーである場合

に、前記特別報酬を獲得させる。

[0017] また、本発明の第十一態様に係る情報処理装置は、複数のプレイヤーキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段と、前記コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、前記ゲームを実行する制御手段と、前記ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段と、前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段と、を備える。

発明の効果

[0018] 本発明によれば、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

図面の簡単な説明

[0019] [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問い合わせ画面の一例を示す図である。

[図7]第一実施形態に係る通知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通知画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0020] 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。

[0021] ー ー ー 第一実施形態 ー ー ー

まず、第一実施形態について説明する。

[0022] <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。

[0023] 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。

[0024] 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。

[0025] 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。

[0026] <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。

[0027] 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。

[0028] 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。

[0029] 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。

[0030] 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。

[0031] 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。

[0032] 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。

[0033] 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。

[0034] 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。

[0035] 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の入力位置を検出可能である。

[0036] 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。

[0037] 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。

[0038] 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。

[0039] 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。

[0040] スピーカ 42 は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

[0041] <ゲームの概要>

第一実施形態に係るゲームは、複数のプレイヤキャラクタがマッチングされるマルチプレイ型のゲームであれば特に限定されない。このゲームでは、例えばプレイヤがタッチパネル 32 を操作（指示）することに応じて、ゲーム空間において当該プレイヤに対応するプレイヤキャラクタが移動や攻撃等の行動をする。このゲームとしては、例えば、チームを構成する複数（2 体以上）のプレイヤキャラクタが協力する協力ゲームが挙げられる。この協力

ゲームは、例えば、チームを構成する４体のプレイヤーキャラクタが協力して、敵キャラクタと対戦するゲームである。この協力ゲームは、例えば、チーム内の全プレイヤーキャラクタが行動不能となった場合や、最終ステージにおいて登場するボスキャラクタが行動不能となった場合に終了する。

また、このプレイヤーキャラクタには、各プレイヤーによって選択された一のコスチュームが設定されている。このコスチュームは、例えば、通貨アイテム（ゲーム通貨）による購入や、抽選ゲーム等によってプレイヤーに付与される衣装である。第一実施形態では、コスチュームは、購入価格や抽選確率に応じた価値（レアリティ）が対応付けられている。この通貨アイテムは、購入手続き（現金や電子マネーの支払い、クレジットカード決済等）によってプレイヤーが取得可能なアイテムである。

また、第一実施形態では、コスチュームは、ゲーム（協力ゲーム）に有利となる各種パラメータ（例えば防御力や体力等）を備えておらず、プレイヤーキャラクタの外観に個性を持たせるためにのみ用いられるオブジェクトである。

[0042] <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。

[0043] 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、制御手段５４と、特定手段５６、変更手段５８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。

[0044] 記憶手段５０は、プレイヤー情報５０Ａや、コスチューム情報５０Ｂ、抽選ゲーム情報５０Ｃ等を記憶する機能手段である。

[0045] プレイヤー情報５０Ａは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーＩＤと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報５０Ａは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、所有コンテンツ情報等を含む。

[0046] 所有コンテンツ情報は、所有アイテム情報や所有コスチューム情報等を含

む。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテムの種別と数量を含む。このアイテムとしては、通貨アイテムや、コスチューム変更アイテム等が挙げられる。所有コスチューム情報は、プレイヤーが所有するコスチュームのコスチュームIDを含む。

[0047] コスチューム情報50Bは、コスチューム毎に、当該コスチュームのコスチュームIDと対応付けて記憶されている。コスチューム情報50Bは、例えば、コスチュームの名前や画像（例えば3Dモデル）、レアリティ、購入価格を含む。このコスチューム情報50Bは、例えば、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、新たなコスチュームが追加される。

[0048] レアリティは、例えば1から6までの何れかの数値を含む。この数値は、コスチュームの価値を示す値である。この数値は、例えば星の数で示されることがある。例えば、コスチュームは、レアリティが高いほど、購入価格が高額であったり、抽選ゲームにおける抽選確率が低かったりする。また、例えば、コスチュームは、レアリティが高いほど、外観が豪華になる。

[0049] 購入価格は、例えば通貨アイテム数を含む。この購入価格は、ゲーム内のショップで購入が可能なコスチュームに対応付けられている。例えば、レアリティが低いコスチュームは、購入価格（通貨アイテム数）が低く設定されている。

[0050] 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。

[0051] 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の数を含む。

[0052] 抽選対象情報は、抽選ゲームの抽選対象である抽選対象コスチューム群を構成する各コスチュームのコスチュームIDと、当該コスチュームIDに対応付けられた出現頻度（重み）を含む。出現頻度は、例えば1から10までの何れかの数値を含む。出現頻度は、高いレアリティのコスチュームには低い数値が設定され、低いレアリティのコスチューム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）のコスチューム間で、それぞれ異なる数値が設定されていてもよい。ここで、一のコスチュームの抽選確率は、当該一のコスチュームに設定された出現頻度を、抽選対象コスチューム群を構成するコスチューム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、一のコスチュームに設定された出現頻度が 2 であって、抽選対象コスチューム群を構成するコスチューム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、当該一のコスチュームの抽選確率は $2 / 400$ （0.5%）となる。

[0053] 設定手段 52 は、プレイヤーキャラクタにコスチュームを設定する機能手段である。第一実施形態では、設定手段 52 は、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、ゲーム開始前に当該プレイヤーが選択した一のコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する。この設定されたコスチュームは、ゲーム中におけるプレイヤーキャラクタの外観（見た目）となり、他のプレイヤーキャラクタの外観と差別化することができる。

[0054] 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、設定手段 52 によってコスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、ゲームを実行する。このゲームとしては、上述した協力ゲームが挙げられる。例えば、制御手段 54 は、チームを構成する複数（例えば 4 体）のプレイヤーキャラクタをマッチングする。このチームを構成する複数のプレイヤーキャラクタは、例えば、それぞれ味方（仲間）として協力し、最終ステージにおいて登場するボスキャラクタを倒す（討伐する）ことを目的とする。

[0055] また、制御手段 54 は、ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、特定手段 56 によって特定されたプレイヤーキャラクタ（以下、「特定プレイヤーキャラクタ」という。）に、特別報酬を獲得させる。第一実施形態では、制御手段 54 は、特定プレイヤーキャラクタに対応するプレイヤー（以下、「特定プレイヤー」という。）に、当該変更の報酬として、特別報酬を獲得させる。例えば、制御手段 54 は、ゲームにおいて、特定プレイヤーがゲーム

において積極的なプレイを行った場合に、当該特定プレイヤに特別報酬を獲得させる。具体的には、制御手段54は、ゲームにおける特定プレイヤのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該特定プレイヤに特別報酬を獲得させる。この特別報酬は、例えば、特定プレイヤのみが獲得できる報酬である。

この特別報酬としては、例えば、特定プレイヤキャラクタに設定されたコスチューム（以下、「特定コスチューム」という。）よりも価値（レアリティ）が高い特別コスチュームや、特別コスチュームを購入する権利、通常よりも低い購入価格（例えば購入価格の50%）で特別コスチュームを購入する権利等の獲得が挙げられる。

また、プレイ評価は、例えばプレイヤが積極的にゲームプレイをしているかどうかを示す数値である。以下では、プレイ評価と所定条件の具体例を説明する。

[0056] （１）数値による評価

例えば、プレイ評価は、0から99までの数値を含む。例えば、制御手段54は、特定プレイヤに対応する特定プレイヤキャラクタが所定の行動をすることに基づき、プレイ評価の数値を算出（上昇または下降）する。具体的には、制御手段54は、特定プレイヤキャラクタが敵キャラクタに攻撃を行った回数や、攻撃（例えば弾）を命中（ヒット）させた回数、与えたダメージ量、行動不能にした敵キャラクタの数、同じチームの別のプレイヤキャラクタ（以下、「味方キャラクタ」という。）を救助した回数等に応じて、プレイ評価の数値を上昇させる。一方、制御手段54は、所定時間内において、特定プレイヤキャラクタが、敵キャラクタに一度も攻撃を行っていない場合や、所定範囲に留まっている（所定距離の移動をしていない）場合、味方キャラクタに救助された場合等に、プレイ評価の数値を下降させる。

そして、例えば、制御手段54は、ゲームが終了した時点において、特定プレイヤのプレイ評価の数値が所定値（例えば80）以上である場合に、特定プレイヤキャラクタに設定された特定コスチュームよりもレアリティが高

い特別コスチュームを特定プレイヤーに獲得させる。

[0057] (2) ミッション達成による評価

例えば、プレイ評価は、ミッションの達成数（数値）を含む。例えば、制御手段54は、特定プレイヤーに対応する特定プレイヤーキャラクタが予め定められたミッションを1つ達成する毎に、プレイ評価の数値を1上昇させる。このミッションとしては、例えば、敵キャラクタに攻撃を命中させた回数が所定回数以上であることや、敵キャラクタに与えた総ダメージ量が所定量以上であること、行動不能にした敵キャラクタの数が所定数以上であること、味方キャラクタを救助した回数が所定回数以上であること等が挙げられる。

そして、例えば、制御手段54は、ゲームが終了した時点において、特定プレイヤーのプレイ評価の数値が所定値（例えば3）以上である場合に、特定プレイヤーキャラクタに設定された特定コスチュームよりもレアリティの高い特別コスチュームを購入する権利を特定プレイヤーに獲得させる。

[0058] また、制御手段54は、特定プレイヤーキャラクタに対応する特定プレイヤーが所定期間における課金プレイヤーである場合に、特別報酬を獲得させる。例えば、制御手段54は、特定プレイヤーが、現金や通貨アイテム等によってイベントパスを購入している場合、課金プレイヤーとして特別報酬を獲得させる。このイベントパスは、例えば、有効期間が設定されている。この有効期間は、イベントパスの購入時又は消費時から、イベント期間の終了時までであってもよいし、所定期間（例えば1ヶ月）後までであってもよい。

[0059] 特定手段56は、プレイヤーキャラクタを特定する機能手段である。第一実施形態では、特定手段56は、ゲーム（例えば協力ゲーム）にマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定手段52によって設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定プレイヤーキャラクタとして特定する。例えば、特定手段56は、チームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、価値の低いコスチュームが設定されている一部のプレイヤーキャラクタを特定する。具体的には、特定手段56は、マッチングされたチーム内のプレイヤーキャラクタのうち、最もレアリティの低いコスチュー

ムが設定されているプレイヤーキャラクタと、二番目にレアリティの低いコスチュームが設定されているプレイヤーキャラクタを、特定プレイヤーキャラクタとして特定する。

[0060] また、特定手段56は、ゲーム（例えば協力ゲーム）にマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定手段52によって設定されたコスチュームの価値が、チームを構成する各プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低いプレイヤーキャラクタを特定プレイヤーキャラクタとして特定する。例えば、特定手段56は、チームを構成するプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームのレアリティの平均値が5である場合、当該チーム内においてレアリティが5未満のコスチュームが設定されているプレイヤーキャラクタを特定プレイヤーキャラクタとして特定する。

[0061] 変更手段58は、設定されたコスチュームを変更する機能手段である。第一実施形態では、変更手段58は、特定手段56による判定が肯定された場合、ゲーム（例えば協力ゲーム）において特定コスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する。言い換えれば、変更手段58は、ゲーム中において、特定プレイヤーに特別コスチュームを貸与する。例えば、変更手段58は、特定コスチュームをレアリティが5以上の特別コスチュームに変更する。

例えば、変更手段58は、ゲーム（例えば協力ゲーム）の開始から終了までの間、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する。

[0062] また、変更手段58は、特定コスチュームを特別コスチュームに変更するか否かを特定プレイヤーに問い合わせ、当該特定プレイヤーによって変更が承諾された場合に、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する。なお、変更手段58は、当該問い合わせを行わずに、強制的に特定コスチュームを特別コスチュームに変更してもよい。

また、変更手段58は、例えば、複数の特別コスチュームを選択肢として特定プレイヤーに提示し、当該特定プレイヤーが選択した一のコスチューム（特別コスチューム）に変更してもよい。

[0063] また、変更手段58は、特定コスチュームの価値が、チームを構成する各プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低い場合、当該特定コスチュームを当該平均値以上の価値がある特別コスチュームに変更する。

具体的には、変更手段58は、チームを構成するプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームのレアリティの平均値が4.5である場合、特定プレイヤーキャラクタに設定された特定コスチュームを、レアリティが5以上の特別コスチュームに変更する。

[0064] また、変更手段58は、特定プレイヤーキャラクタに対応する特定プレイヤーが所有する所定アイテムを消費することにより、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する。この所定アイテムとしては、通貨アイテムや、コスチューム変更アイテム等が挙げられる。

[0065] <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、一のプレイヤーが協力ゲームにエントリー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。

[0066] (ステップSP10)

設定手段52は、プレイヤー情報50Aにおける所有コスチューム情報を参照して、一のプレイヤーが所有するコスチュームの一覧画面をタッチパネル32に表示させる。続いて、設定手段52は、当該一覧画面において、一のプレイヤーからコスチュームの選択を受け付け、当該選択されたコスチュームを一のプレイヤーに対応するプレイヤーキャラクタに設定する。そして、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

[0067] (ステップSP12)

制御手段54は、ステップSP10においてコスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングする。例えば、制御手段54は、4体

のプレイヤーキャラクタを1つのチームとしてマッチングする。このマッチングされるプレイヤーキャラクタとしては、一のプレイヤーと同時期に協力ゲームにエントリーしたプレイヤーに対応するプレイヤーキャラクタ等が挙げられる。そして、処理は、ステップS P 1 4の処理に移行する。

[0068] (ステップS P 1 4)

特定手段5 6は、ステップS P 1 2においてマッチングされたチーム内のプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームのレアリティの平均値を算出する。続いて、特定手段5 6は、当該チーム内において、当該平均値よりも低いレアリティのコスチュームが設定されているプレイヤーキャラクタを特定プレイヤーキャラクタとして特定する。そして、処理は、ステップS P 1 6の処理に移行する。

[0069] (ステップS P 1 6)

変更手段5 8は、ステップS P 1 4において特定された特定プレイヤーキャラクタに対応する特定プレイヤーに、設定したコスチューム（特定コスチューム）を特別コスチュームに変更するか否かを問い合わせる。例えば、変更手段5 8は、特定プレイヤーに当該問い合わせを行うための問い合わせ画面を、当該特定プレイヤーが所持する端末装置1 2のタッチパネル3 2に表示させる。

[0070] 図6は、第一実施形態に係る問い合わせ画面6 0の一例を示す図である。

[0071] 図6に示すように、問い合わせ画面6 0は、問い合わせ領域6 2と、キャンセルボタン6 4と、変更ボタン6 6と、が設けられている。問い合わせ領域6 2には、特定プレイヤーが設定しているコスチューム（特定コスチューム）と、特別コスチュームとが表示されている。この特別コスチュームは、例えば、予め定められたコスチュームであって、チーム内のプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの平均値以上のレアリティが設定されたコスチュームである。キャンセルボタン6 4は、設定しているコスチュームを特別コスチュームに変更しない指示（拒否）を行うためのボタンである。変更ボタン6 6は、設定しているコスチュームを特別コスチュームに変更する指示（

承諾)を行うためのボタンである。

[0072] 図5に戻って、処理は、ステップS P 1 8の処理に移行する。

[0073] (ステップS P 1 8)

変更手段5 8は、問い合わせ画面6 0において、変更ボタン6 6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 2 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、すなわちキャンセルボタン6 4が押下された場合には、処理は、ステップS P 2 2の処理に移行する。

[0074] (ステップS P 2 0)

変更手段5 8は、ステップS P 1 4において特定された特定プレイヤーキャラクタに設定されたコスチューム(特定コスチューム)を、特別コスチュームに変更する。そして、処理は、ステップS P 2 2の処理に移行する。

[0075] (ステップS P 2 2)

制御手段5 4は、ステップS P 1 4においてマッチングしたチームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームを開始する。そして、処理は、ステップS P 2 4の処理に移行する。

[0076] (ステップS P 2 4)

制御手段5 4は、協力ゲームにおいて、特定プレイヤーのプレイ評価を行う。例えば、制御手段5 4は、プレイ評価を0から9 9までの数値として算出する。そして、処理は、ステップS P 2 6の処理に移行する。

[0077] (ステップS P 2 6)

制御手段5 4は、協力ゲームが終了したか否かを判定する。例えば、制御手段5 4は、チーム内の全プレイヤーキャラクタが行動不能となった場合や、ボスキャラクタが行動不能となった場合に、当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 2 8の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 2 4の処理に移行する。

[0078] (ステップS P 2 8)

制御手段54は、特定プレイヤーが特定プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを特別コスチュームに変更した場合であって、当該特定プレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たしているか否かを判定する。この所定条件としては、例えばプレイ評価の数値が80以上であること等が挙げられる。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SP30の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

[0079] (ステップSP30)

制御手段54は、特定プレイヤーに特別報酬を獲得させる。例えば、制御手段54は、特定プレイヤーに特別報酬を獲得したことを通知する通知画面を、特定プレイヤーが所持する端末装置12のタッチパネル32に表示させる。

[0080] 図7は、第一実施形態に係る通知画面70の一例を示す図である。

[0081] 図7に示すように、通知画面70は、特別報酬通知領域72と、キャンセルボタン74と、購入ボタン76と、が設けられている。特別報酬通知領域72には、プレイ評価が所定条件を満たしたことにより、特別コスチュームを購入する権利（特別報酬）を獲得したこと等が表されている。例えば、特別報酬は、ステップSP20において変更した特別コスチュームを購入する権利である。キャンセルボタン74は、特別コスチュームを購入しない指示を行うためのボタンである。購入ボタン76は、特別コスチュームを購入する指示を行うためのボタンである。

[0082] そして、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

[0083] <効果>

以上、第一実施形態では、複数のプレイヤーキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段52、コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、ゲームを実行する制御手段54、ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコス

ュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段56、ゲームにおいて、特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段58、として機能させる。

[0084] この構成によれば、プレイヤーが周囲よりも価値の低いコスチュームを設定した場合でも、当該コスチュームを特別コスチュームに変更することができる。このため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0085] また、第一実施形態では、コスチュームは、ゲームに有利となるパラメータを備えていない。

[0086] この構成によれば、価値の低いコスチュームが特別コスチュームに変更された場合でも、ゲームに有利となるパラメータが変更されることはないため、他のプレイヤーに対して公平性を担保することができる。

[0087] また、第一実施形態では、ゲームは、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームであって、制御手段54は、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタをマッチングする。

[0088] この構成によれば、協力ゲームにおいて、プレイヤーが周囲よりも価値の低いコスチュームを設定した場合でも、当該コスチュームを特別コスチュームに変更することができる。このため、チーム内において価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0089] また、第一実施形態では、特定手段56は、協力ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が、チームを構成する各プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低いプレイヤーキャラクタを特定する。

[0090] この構成によれば、プレイヤーが平均値よりも価値が低いコスチュームを設定した場合でも、当該コスチュームを特別コスチュームに変更することができる。このため、チーム内において価値の低いコスチュームを設定している

プレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0091] また、第一実施形態では、変更手段５８は、特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所有する所定アイテムを消費することにより、コスチュームを特別コスチュームに変更する。

[0092] この構成によれば、所定アイテムを消費することによって特別コスチュームに変更することができるため、コスチュームが変更されない他のプレイヤーに対して公平性を担保することができる。

[0093] また、第一実施形態では、制御手段５４は、ゲームにおいて、特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該プレイヤーに特別報酬を獲得させる。

[0094] この構成によれば、特定されたプレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、特別報酬を獲得させるため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0095] また、第一実施形態では、特別報酬は、特別コスチュームである。

[0096] この構成によれば、変更された特別コスチュームを獲得させるため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0097] また、第一実施形態では、特別報酬は、特別コスチュームを購入する権利である。

[0098] この構成によれば、変更された特別コスチュームを購入できるようにするため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0099] また、第一実施形態では、特別報酬は、通常よりも低い購入価格で特別コスチュームを購入する権利である。

[0100] この構成によれば、変更された特別コスチュームを通常よりも低い購入価格で購入できるようにするため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0101] また、第一実施形態では、制御手段５４は、特定されたプレイヤーキャラク

タに対応するプレイヤーが所定期間における課金プレイヤーである場合に、特別報酬を獲得させる。

[0102] この構成によれば、コスチュームが変更されないプレイヤーとの公平性を保つことができるとともに、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0103] ———第二実施形態———

次に、第二実施形態について説明する。

[0104] 第二実施形態では、制御手段54が、変更手段58によってコスチュームの変更が行われていない場合でも、特定プレイヤーに特別報酬を獲得させ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。

[0105] 第二実施形態では、制御手段54は、ゲームにおいて、特定手段56によって特定された特定プレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該特定プレイヤーに特別報酬を獲得させる。言い換えれば、制御手段54は、設定したコスチュームの価値が周囲より相対的に低いプレイヤー（特定プレイヤー）が、ゲームにおいて積極的なプレイを行った場合に、当該プレイヤー（特定プレイヤー）に特別報酬を獲得させる。

[0106] <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、一のプレイヤーが協力ゲームにエントリー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。

[0107] （ステップSP40～ステップSP44）

ステップSP40～ステップSP44の処理は、上述したステップSP10～ステップSP14の処理と同様であるため、説明を省略する。そして、処理は、ステップSP46の処理に移行する。

[0108] (ステップS P 4 6)

制御手段5 4 は、ステップS P 4 2 においてマッチングしたチームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームを開始する。そして、処理は、ステップS P 4 8 の処理に移行する。

[0109] (ステップS P 4 8)

制御手段5 4 は、協力ゲームにおいて、特定プレイヤーのプレイ評価を行う。例えば、制御手段5 4 は、プレイヤーに対応するプレイヤーキャラクタが予め定められたミッションを1つ達成する毎に、プレイ評価の数値を1上昇させる。そして、処理は、ステップS P 5 0 の処理に移行する。

[0110] (ステップS P 5 0)

制御手段5 4 は、協力ゲームが終了したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 5 2 の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 4 8 の処理に移行する。

[0111] (ステップS P 5 2)

制御手段5 4 は、特定プレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たしているか否かを判定する。この所定条件としては、例えばプレイ評価の数値（例えばミッションの達成数）が3以上であること等が挙げられる。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8に示す一連の処理を終了する。

[0112] (ステップS P 5 4)

制御手段5 4 は、特定プレイヤーに特別報酬を獲得させる。例えば、制御手段5 4 は、特定プレイヤーに特別報酬を獲得したことを通知する通知画面を、特定プレイヤーが所持する端末装置1 2 のタッチパネル3 2 に表示させる。

[0113] 図9は、第二実施形態に係る通知画面8 0 の一例を示す図である。

[0114] 図9に示すように、通知画面8 0 は、特別報酬通知領域8 2 と、OKボタン8 4 と、が設けられている。特別報酬通知領域8 2 には、プレイ評価が所

定条件を満たしたことにより、特別コスチューム（特別報酬）を獲得したこと等が表されている。OKボタン84は、特別コスチュームを獲得して、協力ゲームを終了させる指示を行うためのボタンである。

[0115] そして、処理は、図8に示す一連の処理を終了する。

[0116] <効果>

以上、第二実施形態では、複数のプレイヤーキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段52、コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、ゲームを実行する制御手段54、ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段56、として機能させ、制御手段54は、ゲームにおいて、特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該プレイヤーに特別報酬を獲得させる。

[0117] この構成によれば、プレイヤーが周囲よりも価値の低いコスチュームを設定していたとしても、当該プレイヤーが積極的にゲームをプレイした場合には、特別報酬を獲得することができる。このため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0118] また、第二実施形態では、コスチュームは、ゲームに有利となるパラメータを備えていない。

[0119] この構成によれば、コスチュームがゲームに有利となるパラメータを備えていないため、価値の低いコスチュームを設定したプレイヤーは、当該パラメータに関わらずに、積極的にプレイすることができる。

[0120] また、第二実施形態では、ゲームは、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームであって、制御手段54は、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタをマッチングする。

[0121] この構成によれば、協力ゲームにおいてプレイヤーが周囲よりも価値の低い

コスチュームを設定していたとしても、当該プレイヤーが積極的にゲームをプレイした場合には、特別報酬を獲得することができる。このため、チーム内において価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0122] また、第二実施形態では、特定手段56は、協力ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が、チームを構成する各プレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低いプレイヤーキャラクタを特定する。

[0123] この構成によれば、プレイヤーが平均値よりも価値が低いコスチュームを設定していたとしても、当該プレイヤーが積極的にゲームをプレイした場合には、特別報酬を獲得することができる。このため、チーム内において価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0124] また、第二実施形態では、特別報酬は、特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームよりも価値が高い特別コスチュームである。

[0125] この構成によれば、価値の高い特別コスチュームを獲得させるため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0126] また、第二実施形態では、特別報酬は、特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームよりも価値が高い特別コスチュームを購入する権利である。

[0127] この構成によれば、価値の高い特別コスチュームを購入できるようにするため、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0128] また、第二実施形態では、特別報酬は、通常よりも低い購入価格で特別コスチュームを購入する権利である。

[0129] この構成によれば、価値の高い特別コスチュームを通常よりも低い購入価格で購入できるようにするため、価値の低いコスチュームを設定しているプ

レイヤに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0130] また、第二実施形態では、制御手段54は、特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所定期間における課金プレイヤーである場合に、特別報酬を獲得させる。

[0131] この構成によれば、価値の高いコスチュームを所有しているプレイヤーとの公平性を保つことができるとともに、価値の低いコスチュームを設定しているプレイヤーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

[0132] ———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。

[0133] 例えば、第一実施形態及び第二実施形態では、ゲームは、チームを構成する複数のプレイヤーキャラクタが協力する協力ゲームである場合を説明したが、プレイヤーキャラクタ同士が対戦する対戦ゲーム（バトルロイヤルゲーム）であってもよい。また、協力ゲームは、チーム同士が対戦する対戦ゲーム（バトルロイヤルゲーム）であってもよい。

[0134] また、第一実施形態及び第二実施形態では、コスチュームは、ゲームに有利となる各種パラメータ（例えば防御力や体力等）を備えていない場合を説明したが、当該パラメータを備えてもよい。例えば、レアリティが高いコスチュームは、レアリティが低いコスチュームよりも、ゲームが有利になるパラメータを備えていてもよい。

[0135] また、第一実施形態及び第二実施形態では、特別報酬は、特別コスチュームや、特別コスチュームを購入する権利等である場合を説明したが、通貨アイテムやコスチューム変更アイテム等の各種アイテム、ゲームで利用可能なコンテンツ等であってもよい。

[0136] また、第一実施形態及び第二実施形態では、設定手段52は、プレイヤーキャラクタにコスチュームを設定する場合を説明したが、プレイヤーキャラクタにエモート（例えばダンス）を設定してもよい。この場合、例えば、変更手段58は、特定プレイヤーキャラクタに設定された特定エモートを価値の高い特別エモートに変更する。なお、このエモートは、ゲームに有利となる各種パラメータを備えていてもよいし、備えていなくてもよい。

[0137] また、第一実施形態及び第二実施形態では、制御手段54は、特定プレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該特定プレイヤーに特別報酬を獲得させる場合を説明したが、チーム内の他のプレイヤーキャラクタに対応する他のプレイヤーに特別報酬を獲得させてもよい。例えば、制御手段54は、他のプレイヤーの行動評価が所定条件を満たした場合に、特別報酬を獲得させる。

また、制御手段54は、特定プレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合、所定確率（例えば50%）による抽選を行って、当該特定プレイヤーに特別報酬を獲得させるか否かを決定してもよい。

[0138] また、第一実施形態では、変更手段58は、特定コスチュームをレアリティの高い特別コスチュームに変更する場合を説明したが、特別コスチュームに変更するか否かを抽選によって決定してもよい。例えば、変更手段58は、所定確率による抽選を実行して、当該抽選に当選した場合に、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する。例えば、変更手段58は、所定確率（例えば50%）による抽選を行い、当該抽選が当選した場合に、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する。

また、変更手段58は、特定手段56によって特定された特定プレイヤー以外のプレイヤーのコスチュームを特別コスチュームに変更してもよい。例えば、変更手段58は、設定されたコスチュームを特別コスチュームに変更するプレイヤーキャラクタ（プレイヤー）を、抽選や過去のプレイ評価の高さ（低さ）等によって決めてもよい。

[0139] また、第一実施形態では、変更手段58は、特定コスチュームをレアリティ

ィの高い特別コスチュームに変更する場合を説明したが、変更する特別コスチュームを抽選によって決定してもよい。例えば、変更手段５８は、特定コスチュームを所定確率によって抽選された特別コスチュームに変更する。例えば、変更手段５８は、特定コスチュームのレアリティが、チーム内のプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームのレアリティの平均値よりも低い場合に、レアリティが当該平均値よりも高いコスチュームの中から特別コスチュームを抽選し、特定コスチュームを当該抽選された特別コスチュームに変更する。この所定確率は、例えば、レアリティが高い特別コスチュームほど、低い確率が定められている。

[0140] また、第一実施形態では、変更手段５８は、ゲーム中において、特定プレイヤーに特別コスチュームを貸与する場合を説明したが、特定プレイヤーが所有するコスチュームから特別コスチュームを決定してもよい。例えば、変更手段５８は、特定コスチュームのレアリティがチーム内の平均値よりも低い場合において、特定プレイヤーが所有するコスチュームの中に当該平均値よりもレアリティが高いコスチュームがあるとき、特定コスチュームを当該レアリティが高いコスチューム（特別コスチューム）に変更する。

[0141] また、第一実施形態では、変更手段５８は、ゲームの開始から終了までの間、特定コスチュームを特別コスチュームに変更する場合を説明したが、ゲームの途中において、変更した特別コスチュームを特定コスチュームに再変更してもよい。例えば、変更手段５８は、ゲームの途中において一定条件を満たした場合に、変更した特別コスチュームを特定コスチュームに再変更してもよい。この一定条件としては、例えば、特定プレイヤーの行動評価の数値が所定値（例えば５０）未満である状態が一定期間継続したことや、体力値が所定値未満になったこと、特定プレイヤーキャラクタが他のプレイヤーキャラクタに救助されたこと等が挙げられる。

[0142] また、変更手段５８は、ゲームの途中から特定コスチュームを特別コスチュームに変更してもよい。例えば、変更手段５８は、ゲームの途中において、一定条件を満たしている場合に、特定コスチュームを特別コスチュームに

変更してもよい。この一定条件としては、例えば、特定プレイヤーの行動評価の数値が所定値（例えば80）以上になったことや、ミッションの達成数が所定数（例えば3）以上になったこと、敵キャラクタに攻撃を命中させた回数が所定回数以上であることや、敵キャラクタに与えた総ダメージ量が所定量以上であること、行動不能にした敵キャラクタの数が所定数以上になったこと、味方キャラクタを救助した回数が所定回数以上であること等が挙げられる。

符号の説明

[0143] 10…サーバ装置（コンピュータ） 12…端末装置 50…記憶手段 52…設定手段 54…制御手段 56…特定手段 58…変更手段

請求の範囲

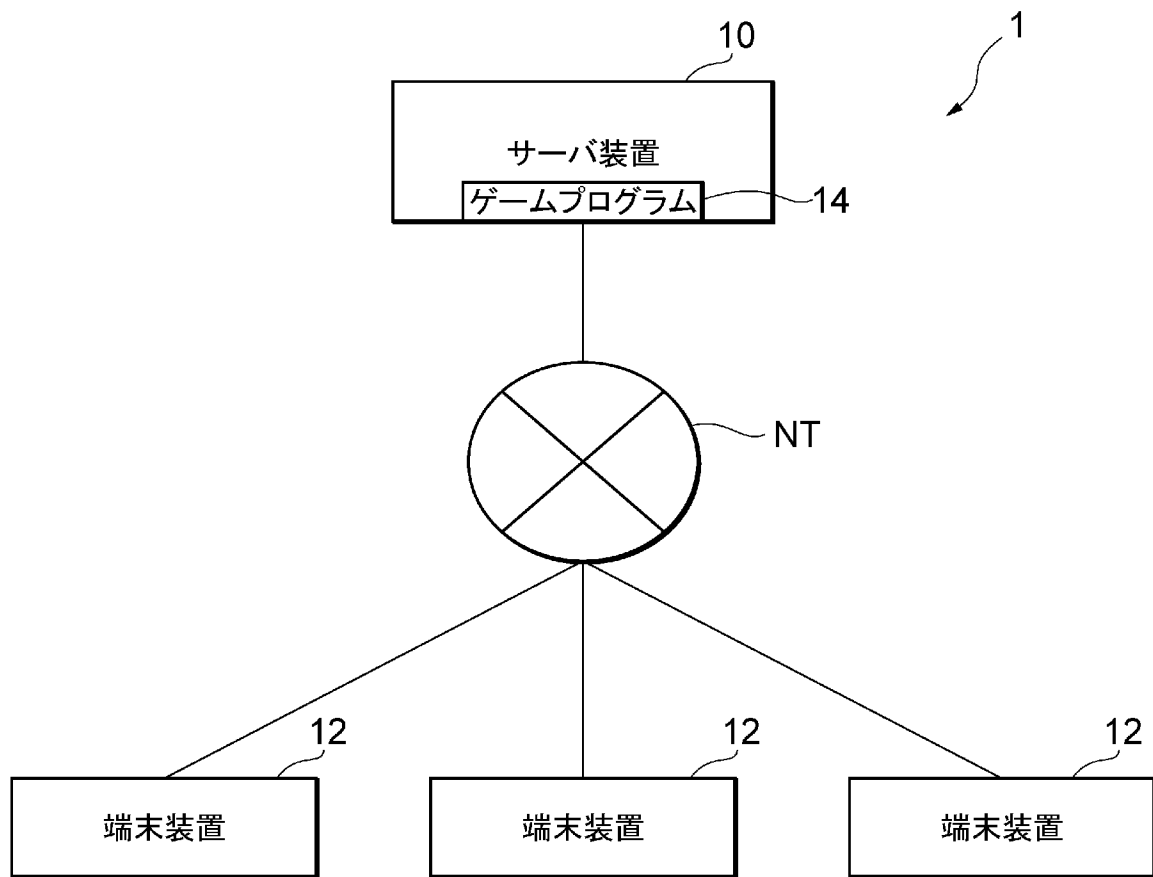
- [請求項1] 複数のプレイヤキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行するプログラムであって、
- コンピュータを、
- プレイヤが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤが選択したコスチュームをプレイヤキャラクタに設定する設定手段、
- 前記コスチュームが設定された複数のプレイヤキャラクタをマッチングして、前記ゲームを実行する制御手段、
- 前記ゲームにマッチングされたプレイヤキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤキャラクタを特定する特定手段、
- 前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段、
- として機能させるプログラム。
- [請求項2] 前記コスチュームは、前記ゲームに有利となるパラメータを備えていない、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記ゲームは、チームを構成する複数のプレイヤキャラクタが協力する協力ゲームであって、
- 前記制御手段は、前記チームを構成する複数のプレイヤキャラクタをマッチングする、
- 請求項2に記載のプログラム。
- [請求項4] 前記特定手段は、前記協力ゲームにマッチングされたプレイヤキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が、前記チームを構成する各プレイヤキャラクタに設定されたコスチュームの価値の平均値よりも低いプレイヤキャラクタを特定する、
- 請求項3に記載のプログラム。

- [請求項5] 前記変更手段は、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所有する所定アイテムを消費することにより、前記コスチュームを前記特別コスチュームに変更する、
請求項1乃至4の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項6] 前記制御手段は、前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該プレイヤーに特別報酬を獲得させる、
請求項1乃至4の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項7] 前記特別報酬は、前記特別コスチュームである、
請求項6に記載のプログラム。
- [請求項8] 前記特別報酬は、前記特別コスチュームを購入する権利である、
請求項6に記載のプログラム。
- [請求項9] 前記特別報酬は、通常よりも低い購入価格で前記特別コスチュームを購入する権利である、
請求項8に記載のプログラム。
- [請求項10] 前記制御手段は、前記特定されたプレイヤーキャラクタに対応するプレイヤーが所定期間における課金プレイヤーである場合に、前記特別報酬を獲得させる、
請求項6に記載のプログラム。
- [請求項11] 複数のプレイヤーキャラクタによるマルチプレイ型のゲームを実行する情報処理装置であって、
プレイヤーが所有しているコスチュームの中から、当該プレイヤーが選択したコスチュームをプレイヤーキャラクタに設定する設定手段と、
前記コスチュームが設定された複数のプレイヤーキャラクタをマッチングして、前記ゲームを実行する制御手段と、
前記ゲームにマッチングされたプレイヤーキャラクタのうち、設定されたコスチュームの価値が相対的に低いプレイヤーキャラクタを特定する特定手段と、

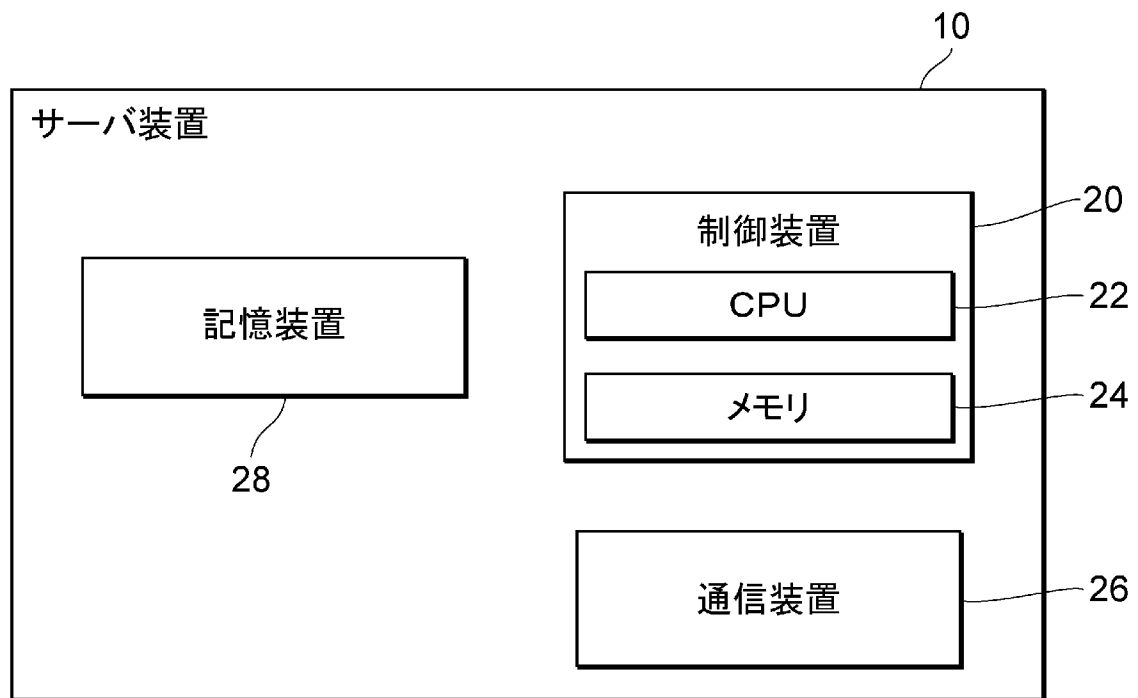
前記ゲームにおいて、前記特定されたプレイヤーキャラクタに設定されたコスチュームを価値の高い特別コスチュームに変更する変更手段と、

を備える情報処理装置。

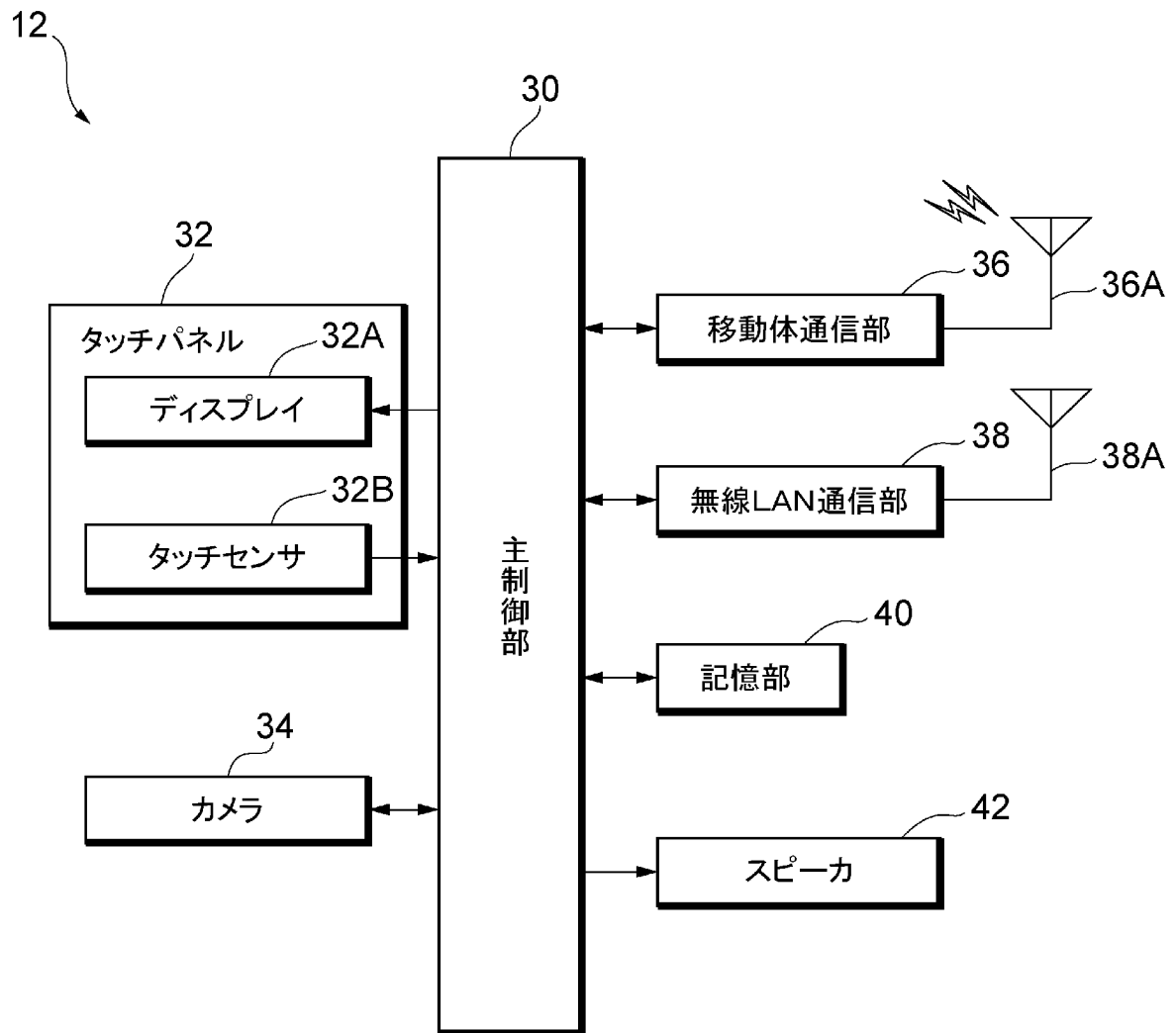
[図1]



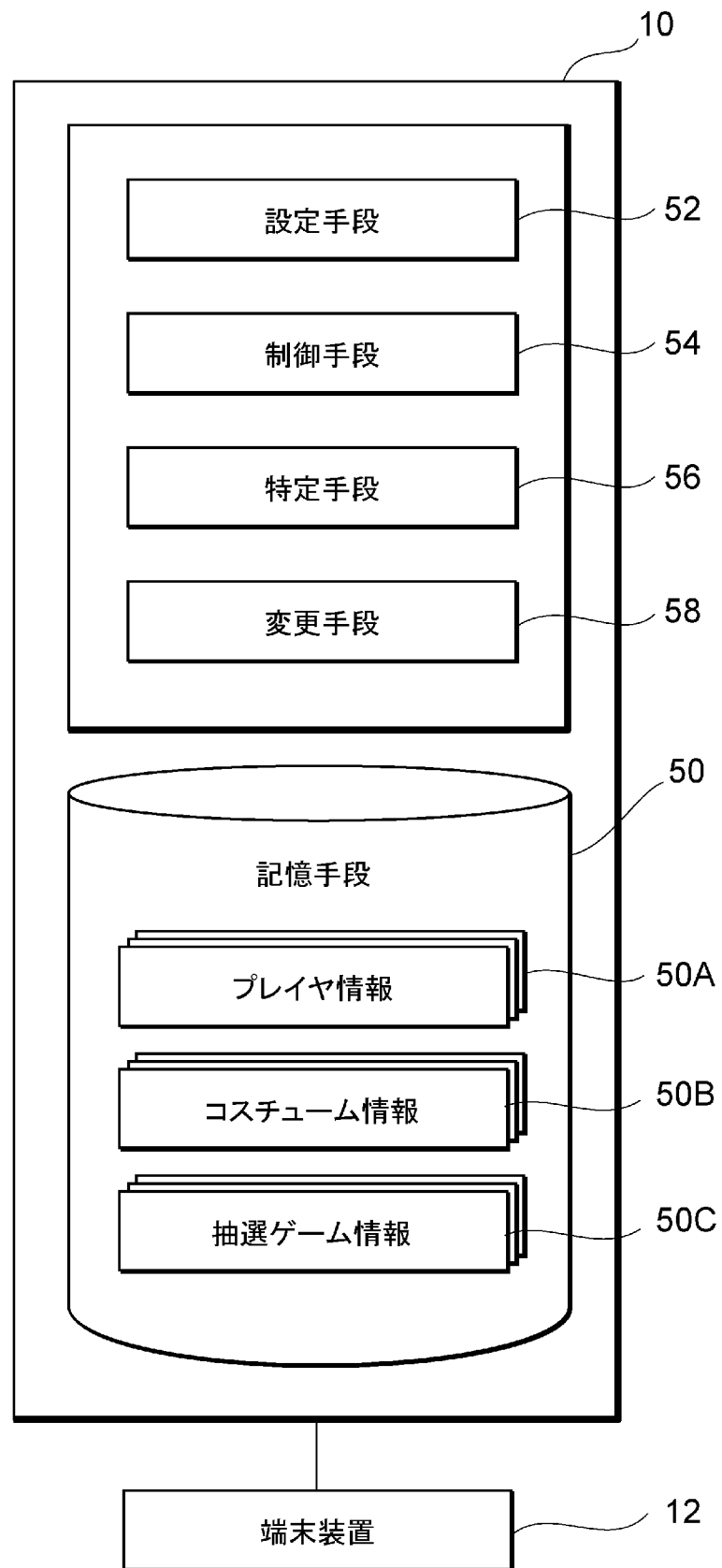
[図2]



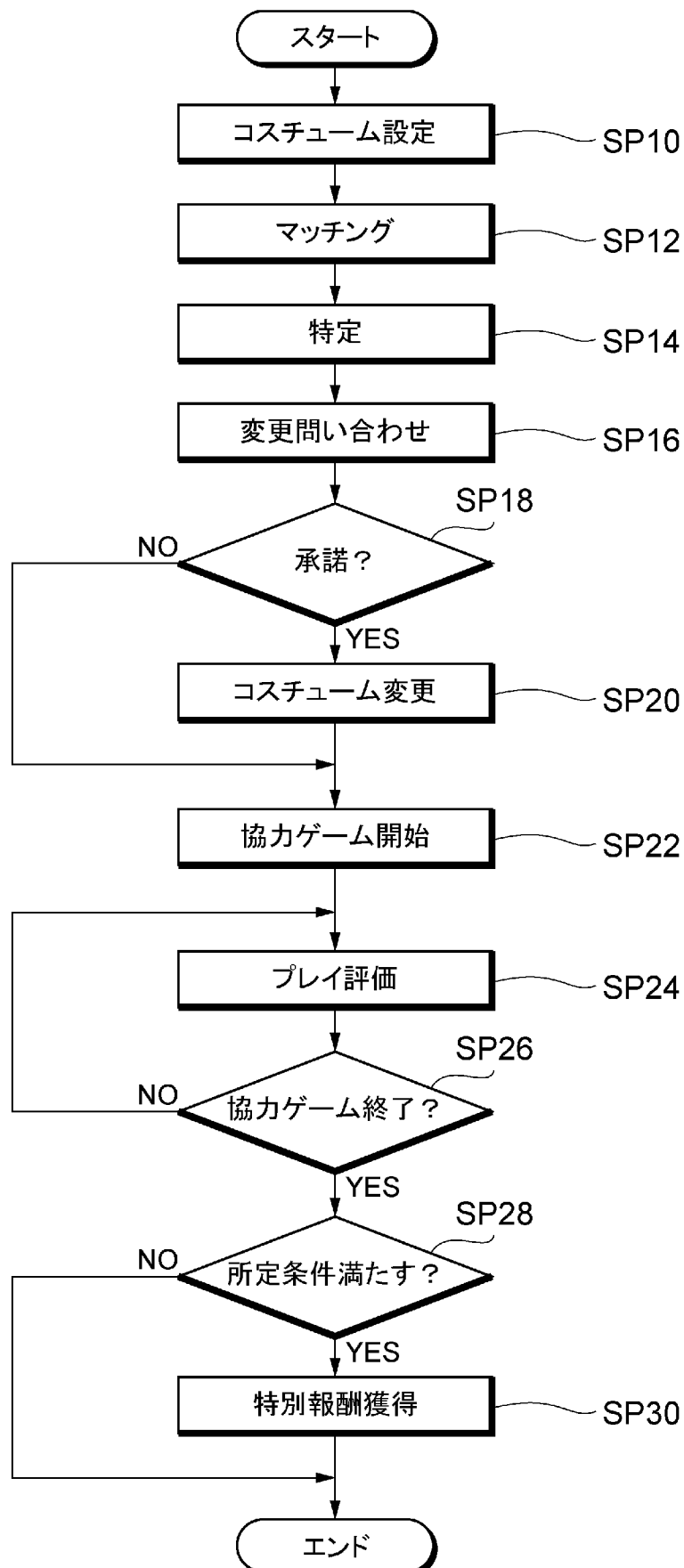
[図3]



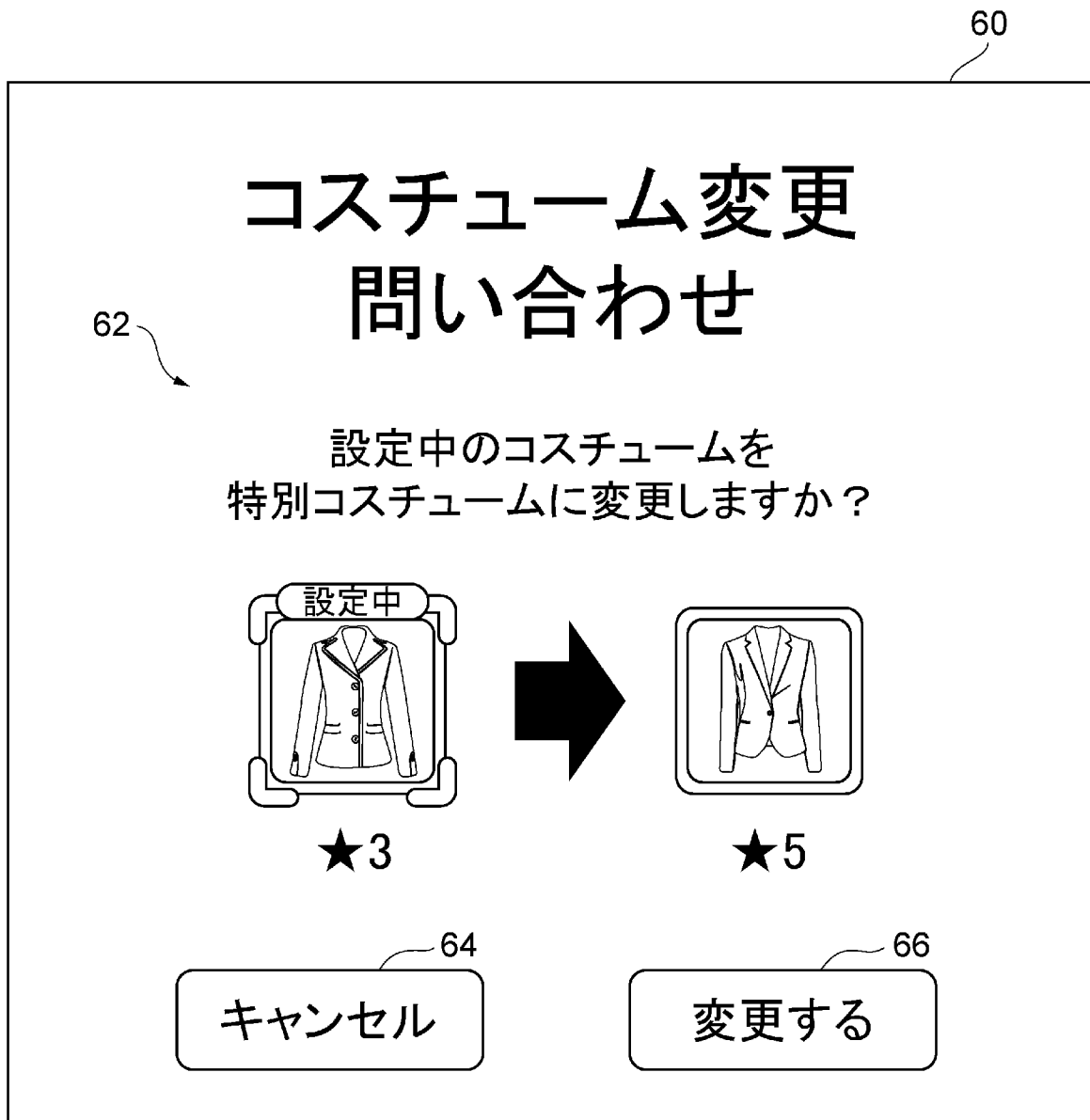
[図4]



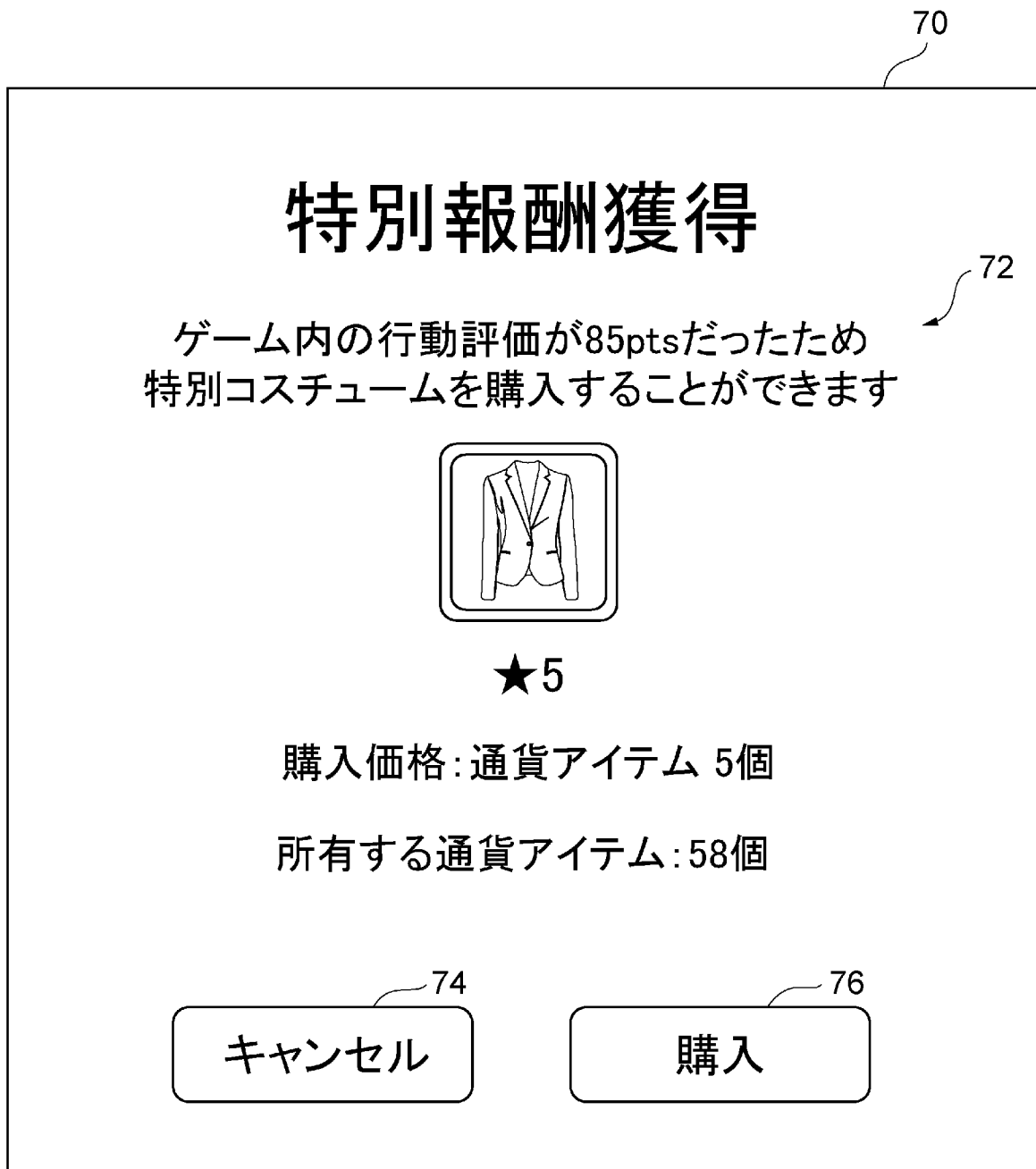
[図5]



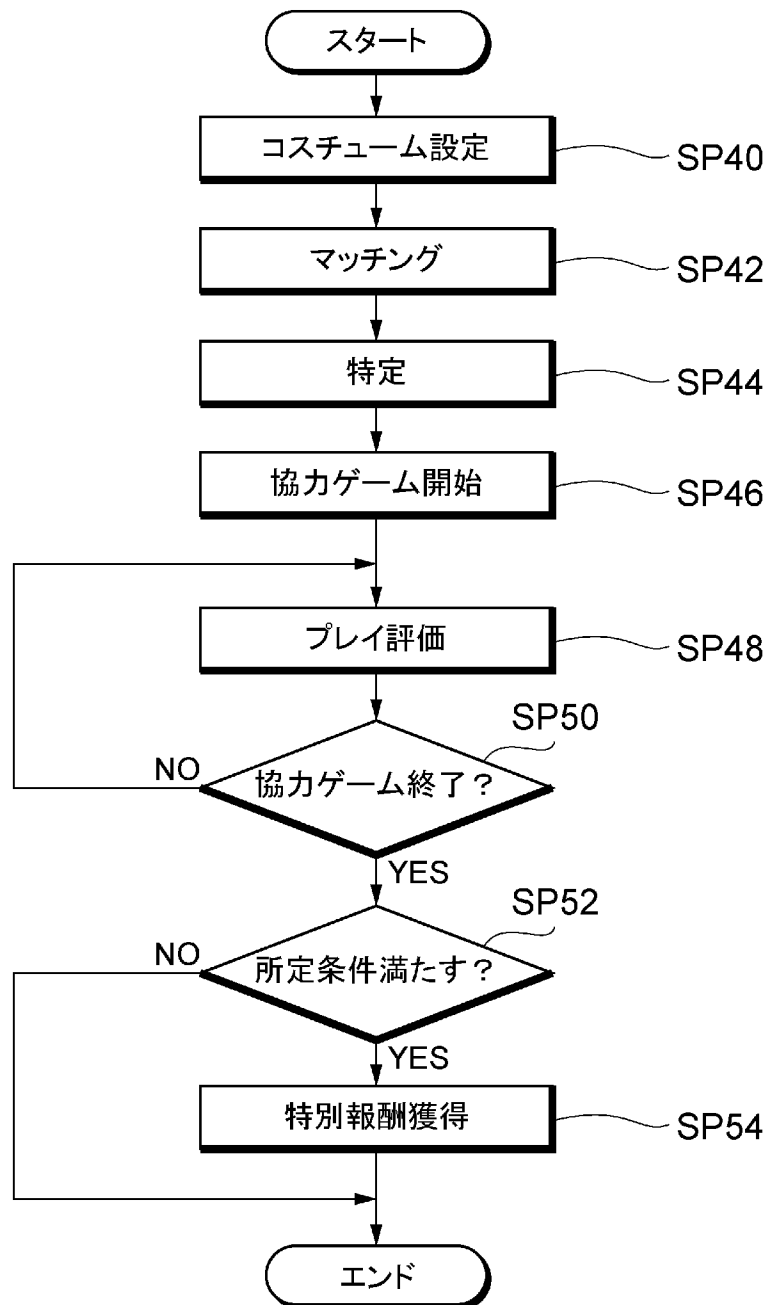
[図6]



[図7]



[図8]



[図9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/009324

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/69**(2014.01)i; **A63F 13/79**(2014.01)i; **A63F 13/795**(2014.01)i; **A63F 13/847**(2014.01)i

FI: A63F13/69 520; A63F13/69; A63F13/79 520; A63F13/795; A63F13/847

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)

A63F9/24,13/00-13/98

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 1971-2023
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2006-014956 A (ARUZE CORP) 19 January 2006 (2006-01-19) entire text, all drawings	1-11
A	WO 2022/065406 A1 (CYGAMES INC) 31 March 2022 (2022-03-31) entire text, all drawings	1-11
A	JP 2020-162728 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC) 08 October 2020 (2020-10-08) entire text, all drawings	1-11
A	JP 2019-122760 A (SEGA GAMES CO LTD) 25 July 2019 (2019-07-25) entire text, all drawings	1-11
A	JP 2022-049031 A (KMS INC) 29 March 2022 (2022-03-29) entire text, all drawings	1-11
A	JP 2019-155169 A (GREE INC) 19 September 2019 (2019-09-19) entire text, all drawings	1-11

☒ 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

05 April 2023

Date of mailing of the international search report

18 April 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

International application No.

PCT/JP2023/009324**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2020-018633 A (COLOPL INC) 06 February 2020 (2020-02-06) entire text, all drawings	1-11
A	JP 2017-055996 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC) 23 March 2017 (2017-03-23) entire text, all drawings	1-11

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2023/009324

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2006-014956	A	19 January 2006	(Family: none)	
WO	2022/065406	A1	31 March 2022	(Family: none)	
JP	2020-162728	A	08 October 2020	(Family: none)	
JP	2019-122760	A	25 July 2019	(Family: none)	
JP	2022-049031	A	29 March 2022	(Family: none)	
JP	2019-155169	A	19 September 2019	US 2019/0030438 A1 entire text, all drawings	
JP	2020-018633	A	06 February 2020	(Family: none)	
JP	2017-055996	A	23 March 2017	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/795(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i FI: A63F13/69 520; A63F13/69; A63F13/79 520; A63F13/795; A63F13/847										
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）） A63F9/24, 13/00-13/98 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 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994 - 2023年</td> </tr> </table> 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）			日本国実用新案公報	1922 - 1996年	日本国公開実用新案公報	1971 - 2023年	日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年	日本国登録実用新案公報	1994 - 2023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 - 2023年									
日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年									
日本国登録実用新案公報	1994 - 2023年									
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
A	JP 2006-014956 A（アルゼ株式会社）19.01.2006（2006 - 01 - 19） 全文, 全図	1-11								
A	WO 2022/065406 A1（株式会社Cygames）31.03.2022（2022 - 03 - 31） 全文, 全図	1-11								
A	JP 2020-162728 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）08.10.2020 （2020 - 10 - 08） 全文, 全図	1-11								
A	JP 2019-122760 A（株式会社セガゲームス）25.07.2019（2019 - 07 - 25） 全文, 全図	1-11								
A	JP 2022-049031 A（KMS INC）29.03.2022（2022 - 03 - 29） 全文, 全図	1-11								
A	JP 2019-155169 A（グリー株式会社）19.09.2019（2019 - 09 - 19） 全文, 全図	1-11								
A	JP 2020-018633 A（株式会社コロプラ）06.02.2020（2020 - 02 - 06） 全文, 全図	1-11								
☒ 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、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 </td> <td> “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献 </td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献						
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献									
国際調査を完了した日 05.04.2023		国際調査報告の発送日 18.04.2023								
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） 岸 智史 2D 2548 電話番号 03-3581-1101 内線 3237								

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2017-055996 A (株式会社バンダイナムコエンターテインメント) 23.03.2017 (2017 - 03 - 23) 全文, 全図	1-11

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/JP2023/009324

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2006-014956	A	19.01.2006	(ファミリーなし)	
WO	2022/065406	A1	31.03.2022	(ファミリーなし)	
JP	2020-162728	A	08.10.2020	(ファミリーなし)	
JP	2019-122760	A	25.07.2019	(ファミリーなし)	
JP	2022-049031	A	29.03.2022	(ファミリーなし)	
JP	2019-155169	A	19.09.2019	US 2019/0030438 A1 全文, 全図	
JP	2020-018633	A	06.02.2020	(ファミリーなし)	
JP	2017-055996	A	23.03.2017	(ファミリーなし)	