

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7272493号  
(P7272493)

(45)発行日 令和5年5月12日(2023.5.12)

(24)登録日 令和5年5月1日(2023.5.1)

|                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| (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 13/795 (2014.01) | A 6 3 F 13/795      |
| A 6 3 F 13/847 (2014.01) | A 6 3 F 13/847      |
| A 6 3 F 13/79 (2014.01)  | A 6 3 F 13/79 5 0 0 |

請求項の数 7 (全23頁)

|          |                           |          |  |
|----------|---------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2022-78002(P2022-78002) | (73)特許権者 | 000132471<br>株式会社セガ                                      |
| (22)出願日  | 令和4年5月11日(2022.5.11)      |          | 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友<br>不動産大崎ガーデンタワー                       |
| 審査請求日    | 令和4年9月1日(2022.9.1)        | (74)代理人  | 100176072<br>弁理士 小林 功                                    |
| 早期審査対象出願 |                           | (72)発明者  | 大友 崇弘<br>東京都品川区西品川一丁目1番1号 住<br>友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社<br>セガ内 |
|          |                           | 審査官      | 岸 智史   |

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】

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、

として機能させ、

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キャラクタに対応するプレイヤのプレイ評価が所定条件を満たした場合に、当該プレイヤに特別報酬を獲得させ、

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し、

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し、

10

20

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、前記平均値以上の価値があるコスチュームに変更する変更手段として更に機能させる、  
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】

前記特別報酬は、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よりも価値が高い特別コスチュームである、  
請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

10

【請求項 4】

前記特別報酬は、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、  
請求項 1 又は 2 に記載のプログラム。

【請求項 5】

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 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

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 1 又は 2 に記載のプログラム。

20

【請求項 7】

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、

30

を備え、

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、

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し、

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し、

40

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、前記平均値以上の価値があるコスチュームに変更する変更手段を更に備える、

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、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

50

レイヤ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。

【 0 0 0 3 】

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】

【 0 0 0 4 】

【文献】特開 2 0 0 9 - 2 3 3 2 9 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【 0 0 0 5 】

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。

【 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、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】

【 0 0 0 7 】

20

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、として機能させ、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。

【 0 0 0 8 】

30

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。

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

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。

40

【 0 0 1 1 】

また、本発明の第五態様では、前記特別報酬は、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よりも価値が高い特別コスチュームである。

【 0 0 1 2 】

また、本発明の第六態様では、前記特別報酬は、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。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の第七態様では、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。

50

## 【 0 0 1 4 】

また、本発明の第八態様では、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。

## 【 0 0 1 5 】

また、本発明の第九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、を備え、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。

10

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 6 】

## 【 0 0 1 7 】

## 【 0 0 1 8 】

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。

20

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 9 】

【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。

30

【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】

## 【 0 0 2 0 】

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。

## 【 0 0 2 1 】

- - - 第一実施形態 - - -

まず、第一実施形態について説明する。

## 【 0 0 2 2 】

< 全体構成 >

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

## 【 0 0 2 3 】

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 N T を介して通信可能に接続されている。

50

## 【 0 0 2 4 】

サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 1 4 そのものを、通信ネットワーク N T を介して各端末装置 1 2 のプレイヤに提供する情報処理装置である。第一実施形態では、サーバ装置 1 0 は、ゲームプログラム 1 4 そのものを端末装置 1 2 のプレイヤに提供する。

## 【 0 0 2 5 】

各端末装置 1 2 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 1 0 から受信したゲームプログラム 1 4 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 1 2 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

10

## 【 0 0 2 6 】

< ハードウェア構成 >

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

## 【 0 0 2 7 】

図 2 に示すように、サーバ装置 1 0 は、制御装置 2 0 と、通信装置 2 6 と、記憶装置 2 8 と、を備える。制御装置 2 0 は、C P U ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 2 2 及びメモリ 2 4 を主に備えて構成される。

## 【 0 0 2 8 】

制御装置 2 0 では、C P U 2 2 がメモリ 2 4 或いは記憶装置 2 8 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

20

## 【 0 0 2 9 】

通信装置 2 6 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 2 6 は、例えば、端末装置 1 2 との間で各種の情報を送受信する。

## 【 0 0 3 0 】

記憶装置 2 8 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 2 8 は、ゲームプログラム 1 4 を含む、制御装置 2 0 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

## 【 0 0 3 1 】

なお、サーバ装置 1 0 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置 1 0 は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワーク N T 上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図 2 は、サーバ装置 1 0 が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置 1 0 は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置 1 2 のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置 1 0 と同様の構成を備えることができる。

30

## 【 0 0 3 2 】

図 3 は、図 1 に示す端末装置 1 2 としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

40

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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

50

## 【 0 0 3 5 】

タッチパネル 3 2 は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ 3 2 A と、入力機能を担うタッチセンサ 3 2 B とで構成される。第一実施形態では、ディスプレイ 3 2 A は、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ 3 2 B は、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 0 0 3 7 】

移動体通信部 3 6 は、アンテナ 3 6 A を介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

10

## 【 0 0 3 8 】

無線 LAN 通信部 3 8 は、アンテナ 3 8 A を介して、通信ネットワーク N T と接続し、当該通信ネットワーク N T に接続されているサーバ装置 1 0 等の他の装置と通信する機能を有する。

## 【 0 0 3 9 】

記憶部 4 0 には、ゲームプログラム 1 4 や、当該ゲームプログラム 1 4 のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置 1 0 に記憶されてもよい。

## 【 0 0 4 0 】

スピーカ 4 2 は、ゲーム音等を入力する機能を有する。

20

## 【 0 0 4 1 】

## &lt; ゲームの概要 &gt;

第一実施形態に係るゲームは、複数のプレイヤー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、例えばプレイヤーがタッチパネル 3 2 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ーに対応するプレイヤー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）のプレイヤー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。

30

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。

40

## 【 0 0 4 2 】

## &lt; 機能手段 &gt;

図 4 は、サーバ装置 1 0 の機能的構成の一例を示すブロック図である。

## 【 0 0 4 3 】

図 4 に示すように、サーバ装置 1 0 は、機能的構成として、記憶手段 5 0 と、設定手段 5 2 と、制御手段 5 4 と、特定手段 5 6、変更手段 5 8 と、を備える。記憶手段 5 0 は、一又は複数の記憶装置 2 8 で実現される。記憶手段 5 0 以外の機能手段は、記憶装置 2 8 等に格納されたゲームプログラム 1 4 を制御装置 2 0 が実行することにより実現される。

## 【 0 0 4 4 】

50

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

【0045】

プレイヤー情報 50 A 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 50 A 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。

10

【0047】

コスチューム情報 50 B 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 50 B 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 50 B 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。

20

【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 50 C 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 50 C は、抽選ゲームの名前や対価、抽選対象情報等を含む。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 0 5 4 】

制御手段 5 4 は、ゲーム全体を制御する機能手段である。第一実施形態では、制御手段 5 4 は、設定手段 5 2 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 5 4 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。

【 0 0 5 5 】

また、制御手段 5 4 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 5 6 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 5 4 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 5 4 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、当該特定プレイヤーに特別報酬を獲得させる。具体的には、制御手段 5 4 は、ゲームにおける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。この特別報酬は、例えば、特定プレイヤー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、特定プレイヤー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 5 0 %）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、例えばプレイヤー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。

【 0 0 5 6 】

（ 1 ）数値による評価

例えば、プレイ評価は、0 から 9 9 までの数値を含む。例えば、制御手段 5 4 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 5 4 は、特定プレイヤー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ーキャラクタ（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 5 4 は、所定時間内において、特定プレイヤーキャラクタが、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 5 4 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 8 0 ）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。

【 0 0 5 7 】

（ 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 5 4 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 5 4 は、ゲームが終了した時点において、特定プレイヤーのプ

10

20

30

40

50

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が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。

10

【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。

20

【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。

30

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。

40

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

50

チ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SP14の処理に移行する。

【0068】

(ステップSP14)

特定手段56は、ステップSP12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56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SP16の処理に移行する。

【0069】

(ステップSP16)

変更手段58は、ステップSP14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58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12のタッチパネル32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60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60は、問い合わせ領域62と、キャンセルボタン64と、変更ボタン66と、が設けられている。問い合わせ領域62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64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66は、設定し

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

（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。

10

【 0 0 7 4 】

（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。

【 0 0 7 5 】

（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。

20

【 0 0 7 6 】

（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。

【 0 0 7 7 】

（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。

30

【 0 0 7 8 】

（ステップ S P 2 8 ）

制御手段 5 4 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 8 0 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 3 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、図 5 に示す一連の処理を終了する。

40

【 0 0 7 9 】

（ステップ S P 3 0 ）

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。

【 0 0 8 0 】

図 7 は、第一実施形態に係る通知画面 7 0 の一例を示す図である。

【 0 0 8 1 】

図 7 に示すように、通知画面 7 0 は、特別報酬通知領域 7 2 と、キャンセルボタン 7 4 と、購入ボタン 7 6 と、が設けられている。特別報酬通知領域 7 2 には、プレイ評価が所

50

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 S P 2 0 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 7 4 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 7 6 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。

【 0 0 8 2 】

そして、処理は、図 5 に示す一連の処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

< 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 5 2、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 5 4、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 5 6、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 5 8、として機能させる。

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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 5 4 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。

【 0 0 8 8 】

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。

【 0 0 8 9 】

また、第一実施形態では、特定手段 5 6 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。

【 0 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

また、第一実施形態では、変更手段 5 8 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 2 】

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。

## 【 0 0 9 3 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 4 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。

## 【 0 0 9 4 】

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。

10

## 【 0 0 9 5 】

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。

## 【 0 0 9 6 】

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。

## 【 0 0 9 7 】

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。

## 【 0 0 9 8 】

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。

20

## 【 0 0 9 9 】

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。

## 【 0 1 0 0 】

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。

## 【 0 1 0 1 】

また、第一実施形態では、制御手段 5 4 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。

30

## 【 0 1 0 2 】

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。

## 【 0 1 0 3 】

- - - 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 4 】

第二実施形態では、制御手段 5 4 が、変更手段 5 8 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。

40

## 【 0 1 0 5 】

第二実施形態では、制御手段 5 4 は、ゲームにおいて、特定手段 5 6 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 5 4 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。

50

## 【 0 1 0 6 】

## &lt; 処理の流れ &gt;

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。

## 【 0 1 0 7 】

( ステップ S P 4 0 ~ ステップ S P 4 4 )

ステップ S P 4 0 ~ ステップ S P 4 4 の処理は、上述したステップ S P 1 0 ~ ステップ S P 1 4 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 S P 4 6 の処理に移行する。

10

## 【 0 1 0 8 】

( 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。

## 【 0 1 0 9 】

( 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。

20

## 【 0 1 1 0 】

( 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。

## 【 0 1 1 1 】

( 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。

30

## 【 0 1 1 2 】

( 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。

## 【 0 1 1 3 】

40

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。

## 【 0 1 1 4 】

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 8 4 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。

## 【 0 1 1 5 】

そして、処理は、図 8 に示す一連の処理を終了する。

## 【 0 1 1 6 】

## &lt; 効果 &gt;

50

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 5 2、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 5 4、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 5 6、として機能させ、制御手段 5 4 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。

【 0 1 1 7 】

10

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。

【 0 1 1 8 】

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。

【 0 1 1 9 】

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。

20

【 0 1 2 0 】

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 5 4 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。

【 0 1 2 1 】

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。

30

【 0 1 2 2 】

また、第二実施形態では、特定手段 5 6 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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

40

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。

【 0 1 2 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

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

50

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。

【 0 1 2 8 】

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。

【 0 1 2 9 】

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ーに対して、積極的なプレイを促すことができる。

【 0 1 3 0 】

また、第二実施形態では、制御手段 5 4 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。

10

【 0 1 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

- - - 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。

20

【 0 1 3 3 】

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。

【 0 1 3 4 】

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。

30

【 0 1 3 5 】

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。

【 0 1 3 6 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、設定手段 5 2 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 5 8 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。

40

【 0 1 3 7 】

また、第一実施形態及び第二実施形態では、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 5 4 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 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た場合、所定確率（例えば 5 0 %）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

50

かを決定してもよい。

【 0 1 3 8 】

また、第一実施形態では、変更手段 5 8 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 5 8 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 5 8 は、所定確率（例えば 5 0 %）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 5 8 は、特定手段 5 6 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 5 8 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。

10

【 0 1 3 9 】

また、第一実施形態では、変更手段 5 8 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、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 5 8 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 5 8 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。

20

【 0 1 4 0 】

また、第一実施形態では、変更手段 5 8 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 5 8 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。

【 0 1 4 1 】

また、第一実施形態では、変更手段 5 8 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 5 8 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 5 0）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。

30

【 0 1 4 2 】

また、変更手段 5 8 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 5 8 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 8 0）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回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。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 4 3 】

1 0 ... サーバ装置（コンピュータ）

1 2 ... 端末装置

50

5 0 ...記憶手段

5 2 ...設定手段

5 4 ...制御手段

5 6 ...特定手段

【要約】

【課題】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。

【解決手段】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 5 2、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 5 4、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 5 6、として機能させ、制御手段 5 4 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。

【選択図】図 4

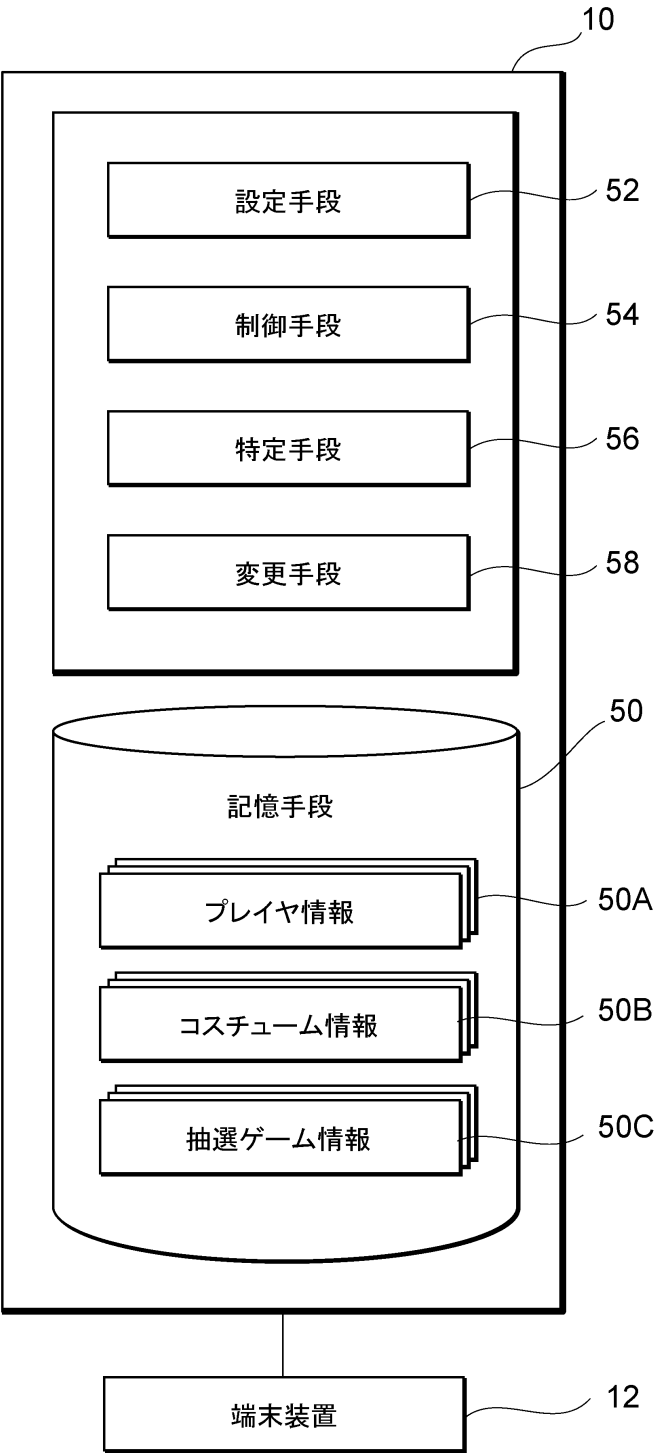
10

20

30

40

50



10

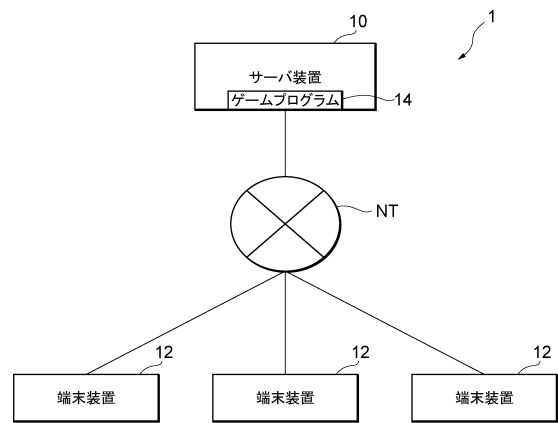
20

30

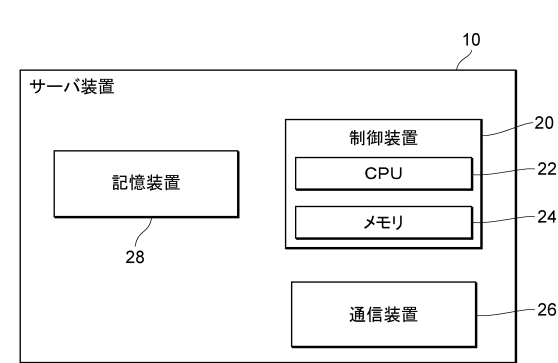
40

50

【図面】  
【図 1】

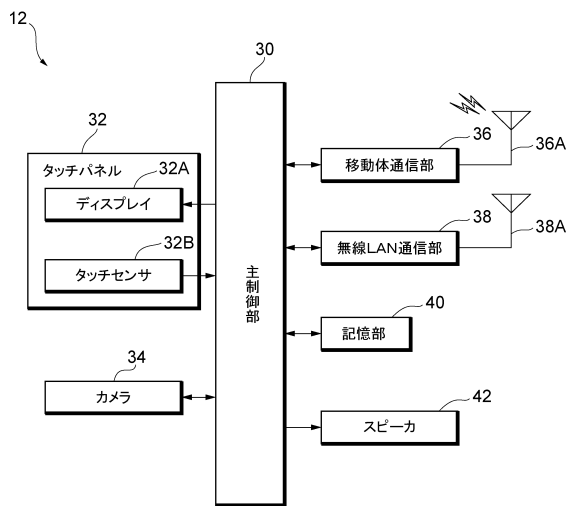


【図 2】

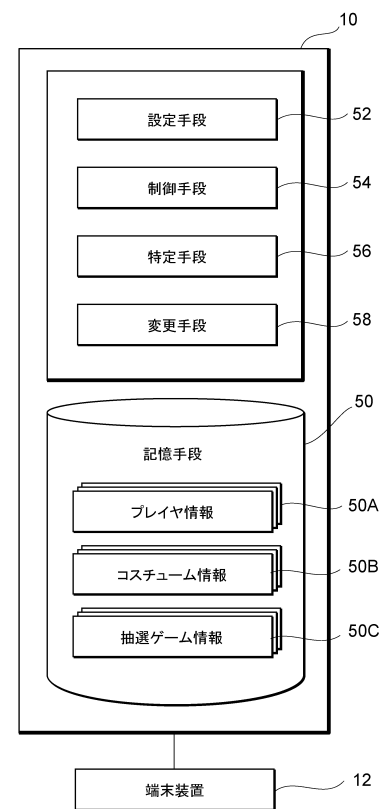


10

【図 3】



【図 4】



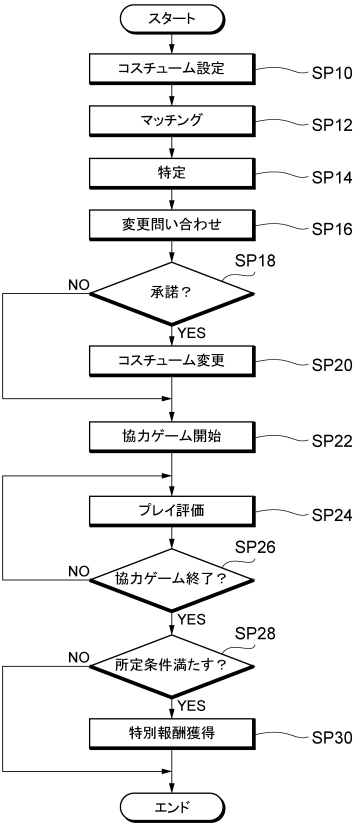
20

30

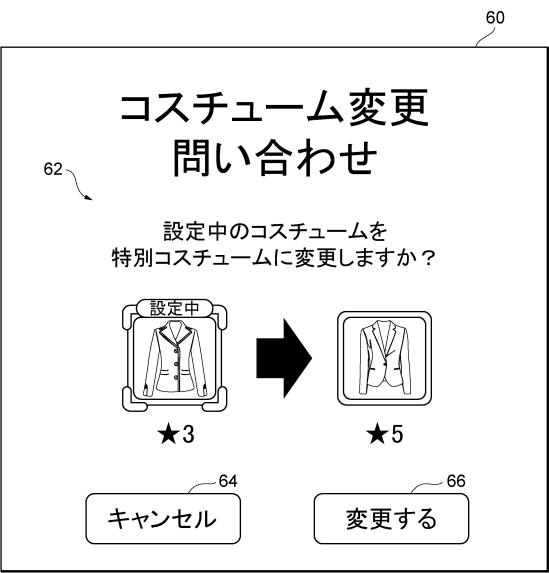
40

50

【図 5】



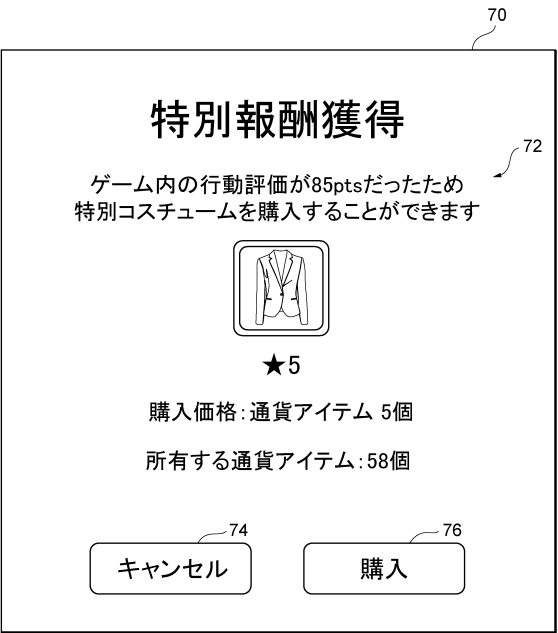
【図 6】



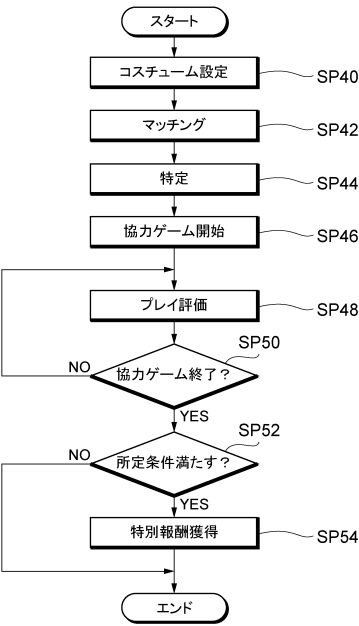
10

20

【図 7】



【図 8】

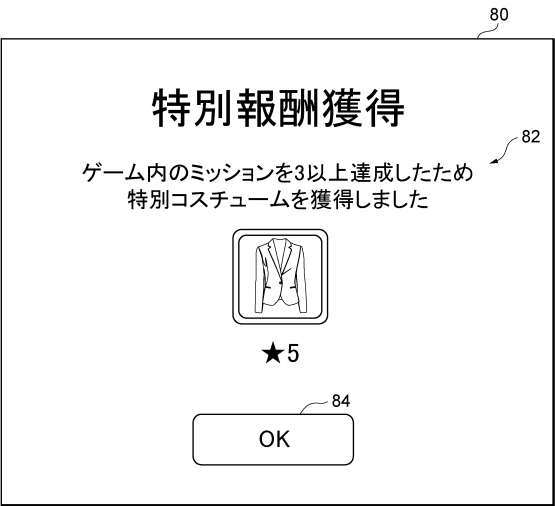


30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 1 6 2 7 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 2 7 6 0 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 4 9 0 3 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 5 5 1 6 9 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 1 8 6 3 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 5 5 9 9 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8