

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6499232号
(P6499232)

(45) 発行日 平成31年4月10日(2019.4.10)

(24) 登録日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 13/795 (2014.01)	A 6 3 F 13/795
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/53 (2014.01)	A 6 3 F 13/53
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 11 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2017-140044 (P2017-140044)	(73) 特許権者	504437801 グリー株式会社 東京都港区六本木六丁目10番1号
(22) 出願日	平成29年7月19日(2017.7.19)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
(62) 分割の表示	特願2015-194177 (P2015-194177) の分割	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
原出願日	平成26年1月31日(2014.1.31)	(72) 発明者	鈴木 晃一 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
(65) 公開番号	特開2017-202339 (P2017-202339A)	審査官	奈良田 新一
(43) 公開日	平成29年11月16日(2017.11.16)		
審査請求日	平成29年7月19日(2017.7.19)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム管理サーバ装置の制御方法、ゲーム管理サーバ装置及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置の制御方法であって、

ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む条件に関する表示、前記条件を満たすユーザからなるグループへの参加を受け付けるための表示、及び前記グループを結成するためのプレイヤー数に対する残りプレイヤー数に関する表示を、複数のグループ毎に表示した単一画面を前記端末装置に出力させるステップと、

前記参加を受け付けるための表示に対するプレイヤーの操作に基づいて、前記単一画面に表示された複数のグループから一のグループの選択を受付けた端末装置から、選択されたグループの情報を受信するステップと、

前記グループが選択される毎に、当該グループが選択された回数が当該グループに予め設定されたグループ成立人数に達したか否かを判断するステップと、

前記グループが選択された回数が前記グループ成立人数に達したと判断した場合、前記グループを選択したプレイヤーの識別情報を、前記グループに関連付けて記憶し、前記グループを結成するステップと、

前記グループ同士を対戦させるステップと、を有する、
制御方法。

【請求項2】

前記条件には、前記プレイヤーのゲーム内のレベルが設定されている、
請求項 1 に記載の制御方法。

【請求項 3】

前記グループを結成するステップは、当該グループに関連付けられた識別情報が他のグループにも関連付けられている場合は、当該他のグループとの関連付けを解除し、前記グループに関連付けられたプレイヤーを前記グループに所属させるステップを含む、
請求項 1 又は 2 に記載の制御方法。

【請求項 4】

前記グループを結成した後、当該グループに所属するプレイヤーに対して、前記グループが結成されたことを示す内容を含む第 1 送信情報を送信するステップを更に有する、
請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の制御方法。

10

【請求項 5】

前記グループを結成するステップは、前記グループに所属するプレイヤーから所定の条件に基づいて前記グループのマスターを決定するステップを含み、
前記第 1 送信情報には、前記グループのマスターに関する情報が含まれる、
請求項 4 に記載の制御方法。

【請求項 6】

前記第 1 送信情報には、前記グループに所属する各プレイヤーのゲームにおける情報である選出情報が含まれており、
前記第 1 送信情報を送信するステップの後に、前記グループに所属するプレイヤーの中から前記選出情報に基づいて前記各プレイヤーによって選出されたプレイヤーの情報を応答情報として受信するステップと、
当該応答情報に基づいて前記グループのマスターを決定するステップと、
前記マスターを決定した場合、前記グループに所属するプレイヤーに対して、前記グループのマスターが決定したことを示す内容を含む第 2 送信情報を送信するステップと、
を更に有する請求項 4 に記載の制御方法。

20

【請求項 7】

前記グループに対応する前記条件を所定のプレイヤーが予め定め、当該所定のプレイヤーによる端末装置の操作に基づいて、当該条件を設定するステップと、
設定された当該一の条件を、接続された全ての端末装置に表示させるステップと、
を更に含む、
請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の制御方法。

30

【請求項 8】

前記条件を定めることができるのは、ゲーム内の一定の条件を達成したプレイヤーに限られる、
請求項 7 に記載の制御方法。

【請求項 9】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置であって、
ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む条件に関する表示、前記条件を満たすユーザからなるグループへの参加を受け付けるための表示、及び前記グループを結成するためのプレイヤー数に対する残りプレイヤー数に関する表示を、複数のグループ毎に表示した単一画面を前記端末装置に出力させる表示制御手段と、
前記参加を受け付けるための表示に対するプレイヤーの操作に基づいて、前記単一画面に表示された複数のグループから一のグループの選択を受付けた端末装置から、選択されたグループの情報を受信する受付手段と、

40

前記グループが選択される毎に、当該グループが選択された回数が当該グループに予め設定されたグループ成立人数に達したか否かを判断する判断手段と、

前記グループが選択された回数が前記グループ成立人数に達したと判断した場合、前記

50

グループを選択したプレイヤーの識別情報を、前記グループに関連付けて記憶し、前記グループを結成する制御手段と、

前記グループ同士を対戦させる対戦手段と、
を有する、

ゲーム管理サーバ装置。

【請求項10】

コンピュータに、

複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを前記プレイヤーの操作する端末装置に提供する機能と、

ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む条件に関する表示、前記条件を満たすユーザからなるグループへの参加を受け付けるための表示、及び前記グループを結成するためのプレイヤー数に対する残りプレイヤー数に関する表示を、複数のグループ毎に表示した単一画面を前記端末装置に出力させる機能と、

前記参加を受け付けるための表示に対するプレイヤーの操作に基づいて、前記単一画面に表示された複数のグループから一のグループの選択を受付けた端末装置から、選択されたグループの情報を受信する機能と、

前記グループが選択される毎に、当該グループが選択された回数が当該グループに予め設定されたグループ成立人数に達したか否かを判断する機能と、

前記グループが選択された回数が前記グループ成立人数に達したと判断した場合、前記グループを選択したプレイヤーの識別情報を、前記グループに関連付けて記憶し、前記グループを結成する機能と、

前記グループ同士を対戦させる機能と、

を実現させる、

プログラム。

【請求項11】

ゲーム管理サーバ装置と通信回線を介して接続され、各種の画面を表示するディスプレイ及びプレイヤーの操作を受け付ける入力部を備える端末装置に、

前記ゲーム管理サーバ装置から受信した情報に基づき、複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲーム画面を前記ディスプレイに表示する機能と

、
ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む条件に関する表示、前記条件を満たすユーザからなるグループへの参加を受け付けるための表示、及び前記グループを結成するためのプレイヤー数に対する残りプレイヤー数に関する表示を、複数のグループ毎に表示した単一画面を出力する機能と、

前記参加を受け付けるための表示に対するプレイヤーの前記入力部の操作に基づいて、前記単一画面に表示された複数グループから一のグループの選択を受付けて、選択されたグループの情報を前記ゲーム管理サーバ装置に送信する機能と、

前記グループが選択された回数が当該グループに予め設定されたグループ成立人数未満である場合、前記グループが選択される毎に、前記ゲーム管理サーバ装置から、前記残りプレイヤー数に関する情報を受信して、当該残りプレイヤー数に関する表示を更新する機能と

、
を実現させる、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム管理サーバ装置の制御方法、ゲーム管理サーバ装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

近年、通信ネットワークを介してサーバ装置からプレイヤが操作する携帯端末に提供されるゲームが好評を博しており、多くのゲームタイトルが複数のプラットフォームからリリースされている。これらのゲームの種類や一の条件は多岐に亘っており、それらのなかでも特に、複数のプレイヤが同一のゲームに参加することを可能にしたいいわゆるソーシャルゲームが活況を呈している。このソーシャルゲームは、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下「SNS」という）と呼ばれるコミュニティ型のネットワークサービスを利用したものと言うこともできる。

【0003】

かかるSNSの特性を生かしたソーシャルゲームとしては、例えば、複数のプレイヤが操作するキャラクタ（プレイヤキャラクタ）が一又は複数の敵プレイヤキャラクタに対して攻撃を行うバトル（戦闘）等の対戦イベントが繰り広げられるものが知られている。この場合、各プレイヤは、後述するギルド、パーティ、チーム、コミュニティといった特定のグループの構成員となり、敵プレイヤキャラクタを倒すことにより、プレイヤ個々に対してのみならず、それらのプレイヤが属するグループに、ゲームで使用可能なポイントやアイテム等の種々の報酬が付与され得る。

10

【0004】

このように敵プレイヤキャラクタを複数のプレイヤキャラクタによって倒すことを目的とする対戦イベントは、ソーシャルゲーム分野では、慣例的に「レイド戦」と呼ばれたり、或いは、グループ又はギルドをその英語表記の頭文字（G）で表し、且つ、レイド戦に登場する敵プレイヤキャラクタを、レイドプレイヤキャラクタとしてその英語表記の頭文字（R）で表して、「GvR」（「v」は、バーサスの英語表記を意味する；以下同様）と呼ばれたりすることがある。

20

【0005】

また、プレイヤキャラクタ同士が1対1で戦う個人対戦イベントや、グループ同士の戦いが行われる対戦イベント（バトルのみならずチームスポーツ等の競技も含まれる）が行われるソーシャルゲームも広く知られている。後者の一例として、例えば特許文献1には、ゲーム内の所定の仮想空間であるコロシウムホールにおいて、プレイヤキャラクタが属する複数のパーティのマッチングが成立したときに、それらのパーティによるグループ対戦（バトル）が行われるオンラインゲームが記載されている。なお、ソーシャルゲーム分野においては、かかるグループ同士の直接対戦は、慣例的に「ギルド戦」と呼ばれたり、上述の如くグループ又はギルドをその英語表記の頭文字（G）で表すことにより、「GvG」と呼ばれることがある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2013-66524号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、上述のグループを立ち上げる場合、グループを立ち上げるプレイヤがマスターとなり、自身のグループに参加するプレイヤを募り、または勧誘してグループに参加するプレイヤを増やすのが一般的である。また、ゲームの中には、ゲームに初参加のプレイヤの場合、そのプレイヤを所定のグループに自動的に所属させる方法をとっているゲームもあり、このようにしてグループに参加するプレイヤが増える場合もある。

40

【0008】

グループの立ち上げ時に、グループのマスターとなるプレイヤは、自身のゲームプレイ態様と同じゲームプレイ態様のプレイヤが自身のグループに集まることを希望する場合が多い。例えば、マスターがゲームのヘビーユーザ（例えば、長時間ゲームをプレイするプレイヤや熟練したプレイヤ）である場合、自身のグループには、同じくヘビーユーザが所属することを希望する。これは、ヘビーユーザの中にライトユーザ（例えば、たまにゲー

50

ムをプレイするプレイヤーやゲームの成績ではなく各自がゲームを楽しむことを目的としてゲームをプレイするプレイヤー)が混ざると、ゲーム時間やゲーム攻略に対する意欲が異なるため、1つのグループでありながらゲームを楽しむ方向性が異なり、グループとしてまとまらなくなる可能性があるためである。

【0009】

しかしながら、マスターとなるプレイヤーが、自身のゲームプレイ態様と同じゲームプレイ態様のプレイヤーを自身のグループに所属させるための煩雑さは非常に大きいものだった。例えば、ゲーム内で複数のグループが略同時に立ち上げられることも少なくなく、このような場合、新たにグループへの参加を希望するプレイヤーが複数存在しても各グループに分散してしまう傾向にある。このため同じゲームプレイ態様のプレイヤーを一つのグループに所属させることは難しく、勧誘をする回数が多くなり、その時間も長時間になっていた。この勧誘の回数を少なくすると時間を短縮することができるが、少人数のグループとしてグループ対戦イベントを攻略しなくてはならなくなり、対戦イベントの攻略に支障をきたすことになる。また、初参加時に、いずれかのグループに自動的にプレイヤーを所属させる方法では、同じゲームプレイ態様のプレイヤーが集まる可能性は非常に低かった。

10

【0010】

つまり、ソーシャルゲームにおいて、グループを立ち上げる場合に、同様なゲームプレイ態様のプレイヤーを集めるための仕組みができていなかった。

【0011】

そこで、本発明はかかる事情に鑑みてなされたものであり、グループを結成するとき、同様なゲームプレイ態様を有するプレイヤーを容易に集めることができるソーシャルゲームを提供するゲーム管理サーバ装置の制御方法、ゲーム管理サーバ装置及びプログラムを実現することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記課題を解決するために、本発明の所定の実施形態によるゲーム管理サーバ装置の制御方法は、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置の制御方法であって、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて、ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む複数の条件から一の条件の選択を受付けるステップと、前記一の条件が選択される毎に、前記一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かを判断するステップと、前記一の条件の選択を受付けた回数が前記識別情報数以下であると判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーの前記識別情報を、前記一の条件に対応する前記グループに関連付けて記憶するステップと、前記グループに所属可能な残りプレイヤー数に関する情報を前記端末装置に表示させるステップと、前記回数が前記識別情報数を超えたと判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーを前記グループに所属させないステップと、前記グループ同士を対戦させるステップと、を有する。

30

【0013】

ここで、「プレイヤー」とは、端末装置を操作するユーザであり、いわゆるクライアント-サーバシステムのクライアントにも該当する概念であって、サーバ装置のユーザ(サーバ管理者等)と区別する観点からも、これを「プレイヤー」と表記する。また、プレイヤーは、一般に、自身に代えて、仮想的なゲーム空間において活動、行動、思考等するキャラクタを含むゲーム媒体(以下、プレイヤーキャラクタという)を通して、ゲームに参加し得る。よって、本開示において「プレイヤー」という場合、厳密にはプレイヤーキャラクタを主位的に示すことがあるが、以下では単に「プレイヤー」と表記することもある。

40

【0014】

また、「グループ」としては、例えば、一般的な称呼として、種々の趣向を凝らした「ギルド」、「パーティ」、「チーム」、「コミュニティ」といった複数の構成員(メンバー)を有する仮想的な集合体等が挙げられる。このような「グループ」は、ゲームタイト

50

ル毎に作成・結成されてもよいし、或いは、複数のゲームタイトルを横断するような共通グループや共用グループとして、例えばプラットフォーム毎に作成・結成されてもよい。また、本開示においては、「対戦イベント」を主たるグループ間イベントとして説明するが、そのような対戦（バトル）タイプのイベントに加えて、ソーシャルゲームの一部として実行されるグループ間の交流イベントといった異なる種類のイベントが含まれていても構わない。

【0015】

また、本発明の所定の実施形態によるゲーム管理サーバ装置は、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置であって、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて、ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む複数の条件から一の条件の選択を受付ける受付手段と、前記一の条件が選択される毎に、前記一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かを判断する判断手段と、前記一の条件の選択を受付けた回数が前記識別情報数以下であると判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーの前記識別情報を、前記一の条件に対応する前記グループに関連付けて記憶する記憶手段と、前記グループに所属可能な残りプレイヤー数に関する情報を前記端末装置に表示させる制御手段と、前記回数が前記識別情報数を越えたと判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーを前記グループに所属させない制御手段と、前記グループ同士を対戦させる対戦手段と、を有する。

【0016】

また、本発明の所定の実施形態によるプログラムは、コンピュータに、複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを前記プレイヤーの操作する端末装置に提供する機能と、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて、ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む複数の条件から一の条件の選択を受付ける機能と、前記一の条件が選択される毎に、前記一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かを判断する機能と、前記一の条件の選択を受付けた回数が前記識別情報数以下であると判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーの前記識別情報を、前記一の条件に対応する前記グループに関連付けて記憶する機能と、前記グループに所属可能な残りプレイヤー数に関する情報を前記端末装置に表示させる機能と、前記回数が前記識別情報数を越えたと判断した場合、前記一の条件に関連付けられたプレイヤーを前記グループに所属させない機能と、前記グループ同士を対戦させる機能と、を実現させる。

また、本発明の他の実施形態によるプログラムは、ゲーム管理サーバ装置と通信回線を介して接続される端末装置に、複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを実行させる機能と、プレイヤーの操作に基づいて、ゲームのプレイ頻度及びプレイヤーの所在地を含む複数の条件から一の条件の選択を受付ける機能と、前記一の条件が選択される毎に、前記ゲーム管理サーバ装置において、前記一の条件の選択を受付けた回数が前記一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かが判断され、前記識別情報数以下であると判断された場合、前記グループに所属可能な残りプレイヤー数に関する情報を表示する機能と、前記グループ同士の対戦を実行させる機能と、を実現させる。

【発明の効果】

【0017】

本発明に係るゲーム管理サーバ装置の制御方法、ゲーム管理サーバ装置及びプログラムによれば、グループを結成するとき、同様なゲームプレイ態様を有するプレイヤーを容易に集めることができるソーシャルゲームを提供できる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明によるゲーム管理サーバ装置に係る好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。

【図2】本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構

10

20

30

40

50

成図)である。

【図3】本発明のゲームにおけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【図4】本発明のギルド(グループ)結成広場画面の一例を示す図である。

【図5】本発明のギルド(グループ)情報記憶部の一例を示す図である。

【図6】本発明のギルド(グループ)広場情報記憶部の一例を示す図である。

【図7】本発明のギルド(グループ)成立数情報記憶部の一例を示す図である。

【図8】本発明のギルド(グループ)結成処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、本発明の実施の形態について詳細に説明する。なお、以下の実施の形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をその実施の形態のみに限定する趣旨ではない。また、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、さまざまな変形が可能である。さらに、当業者であれば、以下に述べる各要素を均等なものに置換した実施の形態を採用することが可能であり、かかる実施の形態も本発明の範囲に含まれる。またさらに、必要に応じて示す上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図示の表示に基づくものとする。さらにまた、図面における各種の寸法比率は、その図示の比率に限定されるものではない。また、以下においては、理解を容易にするべく、ゲーム用の情報処理装置を利用して本発明が実現される実施の形態を例にとって説明するが、上述の如く、本発明はそれに限定されない。

【0020】

図1は、本発明によるサーバ装置(ゲーム管理サーバ装置)の好適な一実施形態を示す概略構成図(システムブロック図)である。また、図2は、本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図(システム構成図)である。これらの図に示す如く、サーバ装置100は、ネットワーク200に接続されたサーバ用コンピュータであり、そのサーバ用コンピュータにおいて所定のサーバ用プログラムが動作することにより、サーバ機能を発現するものである。また、そのサーバ装置100と、同じくネットワーク200に有線接続及び/又は無線接続されたクライアントコンピュータ21や携帯端末22といった端末装置2とが、互いに通信可能に設定されることにより、ゲームシステム1が構成される。

【0021】

なお、ネットワーク200は、例えばインターネット等を含む情報処理に係る通信回線又は通信網であり、その具体的な構成は、サーバ装置100及び端末装置2間でデータの送受信が可能のように構成されていれば特に制限されず、例えば、端末装置2に無線接続される基地局、その基地局に接続された移動体通信網、サーバ装置に接続されたインターネット、移動体通信網とインターネットを接続するゲートウェイ装置を備えるものが挙げられる。

【0022】

サーバ装置100は、CPUやMPUといった演算処理部101、記憶装置としてのROM102及びRAM103、入力部105及び外部メモリ106が接続された外部インターフェース104、ディスプレイモニタ111が接続された画像処理部107、ディスク又はメモリデバイス等が収容又は接続されるスロットドライブ108、スピーカ装置112が接続された音声処理部109、並びに、ネットワークインターフェース110が、例えば、内部バス、外部バス、及び拡張バスを含むシステムバスといった伝送路120を介して互いに接続されたものである。なお、入力部105、外部メモリ106、ディスプレイモニタ111、スピーカ装置112等の入出力を担うデバイス装置は、必要に応じて適宜省略してもよいし、それらを備える場合であっても、それらは伝送路120に常時接続されていなくてもよい。

【0023】

演算処理部101は、サーバ装置100全体の動作を制御し、上述した他の構成要素との間で制御信号及び情報信号(データ)の送受信を行うとともに、ゲームの実行に必要な

10

20

30

40

50

各種の演算処理を行う。そのため、演算処理部 101 は、いわゆるレジスタ等の高速アクセス可能な記憶領域に対して、数値演算ユニット等を用いた加減乗除等の算術演算、論理和、論理積、論理否定等の論理演算、ビット和、ビット積、ビット反転、ビットシフト、ビット回転等のビット演算等、さらに必要に応じて、飽和演算、三角関数演算、ベクトル演算等を行うことが可能なように構成されている。

【0024】

また、ROM 102 には、一般に、電源投入後、最初に実行される IPL (Initial Program Loader) が記録されており、これが実行されることにより、スロットドライブ 108 に収容又は接続されるディスクやメモリデバイスに記録されたサーバ用プログラムやゲームプログラムが、演算処理部 101 によって一旦 RAM 103 に読み出され、そのプログラムが演算処理部 101 によって実行される。さらに、ROM 102 には、サーバ装置 100 全体の動作制御に必要なオペレーティングシステムのプログラムやその他の各種データが記録されている。

10

【0025】

さらに、RAM 103 は、サーバ用プログラム、ゲームプログラム、及び、各種データを一時的に記憶するためのものであり、上記の如く、読み出されたサーバ用プログラムやゲームプログラム、その他ゲームの進行や複数の端末装置 2 間の通信に必要なデータ等が RAM 103 に保持される。さらに、演算処理部 101 は、RAM 103 に変数領域を設定し、その変数領域に格納された値に対しても数値演算ユニットを用いた直接演算を行ったり、或いは、RAM 103 に格納された値をレジスタに一旦複製又は移設格納してそのレジスタに対しても直接演算を行ったり、さらには、それらの演算結果を RAM 103 に書き戻したりといった処理を行う。

20

【0026】

また、外部インターフェース 104 を介して接続された入力部 105 は、サーバ装置 100 のユーザ (ゲームの提供者) が行う各種の操作入力を受け付けるものであり、入力部 105 としては、キーボード、タッチパッド、タッチパネルの他、例えば、音声入力装置を採用することができ、種々の操作入力、決定操作、取消操作、メニュー表示等の指示入力を行うことが可能であれば、デバイスの種類は特に制限されない。

【0027】

さらに、RAM 103 や、外部インターフェース 104 を介して着脱自在に接続された外部メモリ 106 には、サーバ装置 100 の作動状況、各端末装置 2 のアクセス状況、各端末装置 2 におけるゲームのプレイ状況や進行状態 (過去の成績等) を示すデータ、端末装置 2 間の通信のログ (記録) のデータ等が書き換え可能に記憶される。

30

【0028】

また、画像処理部 107 は、スロットドライブ 108 から読み出された各種データを、演算処理部 101 により、又は、画像処理部 107 自体により加工処理した後、その処理後の画像情報をフレームメモリ等に記録する。このフレームメモリに記録された画像情報は、所定の同期タイミングでビデオ信号に変換され、画像処理部 107 に接続されるディスプレイモニタ 111 へ出力される。これにより、各種の画像表示が可能となる。また、ゲームに関する画像情報は、演算処理部 101 との協働処理等によって、画像処理部 107 及び / 又は演算処理部 101 から各端末装置 2 へ送出される。

40

【0029】

またさらに、音声処理部 109 は、スロットドライブ 108 から読み出された各種データを音声信号に変換し、音声処理部 109 に接続されたスピーカ装置 112 から出力する。また、ゲームに関する音声情報 (効果音や楽曲情報) は、演算処理部 101 との協働処理等によって、音声処理部 109 及び / 又は演算処理部 101 から各端末装置 2 へ送出される。

【0030】

さらにまた、ネットワークインターフェース 110 は、サーバ装置 100 をネットワーク 200 へ接続するためのものであり、例えば、LAN の構築に使用される諸規格に準拠

50

するもの、アナログモデム、ISDNモデム、ADSLモデム、ケーブルテレビジョン回線を用いてインターネット等に接続するためのケーブルモデム等、及び、これらを、伝送路120を介して演算処理部101と接続するためのインターフェースとから構成される。

【0031】

このように構成されたサーバ装置100は、本ゲームにおいて開催される対戦イベント、すなわち、例えばプレイヤーが所属するギルドG1、G2（ともにグループ）同士の戦い（上述したGvGに相当するバトル）をグループに所属するプレイヤー（プレイヤーの操作する端末装置2）に対して提供する。このようにサーバ装置100によって提供される対戦イベントには、例えば、チャンピオン戦、選抜戦、リーグ入れ替え戦等のように、参加が許可されたギルドのみ参加できる（言い換えれば、ギルドの参加が制限される）参加ギルド制限対戦イベントが含まれる。また、参加ギルド制限対戦イベントにおいては、参加ギルド制限対戦イベントに参加するギルドを第1ギルド（グループ）、参加ギルド制限対戦イベントに参加できないギルドを第2ギルド（グループ）として各ギルドを区別しても良い。

10

【0032】

次に、本発明によるゲーム用のプログラムに従って実施されるゲーム（ソーシャルゲーム）の好適な一実施形態について、以下に説明する。図3は、ソーシャルゲームにおけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【0033】

なお、以下の手順における各種処理（画像や画面の表示、判定、演算等）は、サーバ装置100の演算処理部101による制御指令に基づいて実行される。また、上述したROM102及びRAM103、並びに、外部メモリ106に加え、ゲームに関する情報が記録された各種記憶媒体を合わせて、情報記憶部とする。

20

【0034】

プレイヤーは、端末装置2（クライアントコンピュータ21や携帯端末22；タブレット端末やスマートフォン等）を操作し、インターネット等のネットワーク200を介して、当該端末装置2をサーバ装置100に接続する。それから、端末装置2の操作により、プレイヤーがサーバ装置100から提供される、上記の対戦イベントが提供されるゲームを選択し、或いは、ゲームを選択する前のプラットフォーム画面にて、ID番号や暗証番号等のログイン情報を入力する。サーバ装置100の演算処理部101が、そのログイン情報を認識すると、ID番号に関連付けられたそのプレイヤー固有のマイページ画面やマイホーム画面を、端末装置2に表示する。また、ゲームの種類によっては、そのマイページ画面において、ゲームシーンとして設定された複数の場面（例えば、ロケーション、ダンジョン、クエスト等）がリストされたバナーが表示される。なお、これらのロケーション、ダンジョン、クエストといった場面は、相互に或いは個々の構造として階層化されていてもいなくてもよい。

30

【0035】

さらに、本ゲームでは、サーバ装置100の演算処理部101によって、マイページ画面やマイホーム画面において、個々のプレイヤーが所属するグループである先述した「ギルド」に関するメニュー画面が表示される。プレイヤーが選択したゲームを以前にプレイヤーがプレイしたり参加したりした経験がある場合には、当該プレイヤーは基本的に所定のギルドに所属しており、その情報が、ROM102等の情報記憶部にプレイヤーのID情報等の特定情報に関連付けられて記録されている。演算処理部101は、その情報に基づいて、そのプレイヤーが所属しているギルドの情報と、必要に応じてギルドに関する編集メニュー等を端末装置2にさらに表示する。

40

【0036】

一方、本ゲームを初めてプレイするプレイヤーや本ゲームに初めて参加するプレイヤー（初参加プレイヤー）は、基本的に、特定のギルドに所属していないため、演算処理部101は、かかるギルドに無所属のプレイヤーの端末装置2に、後述するギルド結成広場画面を表示

50

する。プレイヤーは当該ギルド結成広場画面から端末装置2を操作し、自分が参画するギルドを決定する。なお、初参加プレイヤーについて、サーバ装置100が既存のいずれかのギルドに自動的に所属するように構成しても良い。

【0037】

プレイヤーの所属ギルドが決定又は選択された後、必要に応じて、イベントリストが端末装置2に表示され、プレイヤーが本対戦イベントへ参加することを選択すると、プレイヤーの端末装置2には、その時点で実施されている対戦イベントの画面が表示される。これにより、プレイヤーは、そのとき開催されている対戦イベントに自由に参加することができる。なお、このとき、プレイヤーの端末装置2には、各種対戦イベントの準備画面や導入画面が表示されてもよく、それは、静止画でも動画（フラッシュ等）でもよい。

10

【0038】

ここで、図3を参照して、各プレイヤーの端末装置2に表示される対戦イベントの実行開始時の状態の一例について説明する。このギルド戦（ゲームタイトルによっては、クエストやターン等と呼ばれることもある）における処理手順としては、まず、端末装置2の表示画面2aに、ゲーム画像の表示領域としてイベントフィールドF及びパレットPを画定し、それらの表示領域に、それぞれの構成要素を表示する。

【0039】

具体的には、イベントフィールドFに、ギルドG1に所属するプレイヤーキャラクタA1～A5、並びに、ギルドG2に所属するプレイヤーキャラクタB1～B5が構成要素の一部として表示される。すなわち、ここでは、イベントフィールドFに、主として、ギルドG1のプレイヤーキャラクタA1～A5が表示される領域（ギルドG1のメインフィールド）、及び、ギルドG2のプレイヤーキャラクタB1～B5が表示される領域（ギルドG2のメインフィールド）が画定される。そして、ギルドG1に所属するプレイヤーキャラクタA1～A5、並びに、ギルドG2に所属するプレイヤーキャラクタB1～B5は、それぞれが丸となって、相手ギルドの相手プレイヤーキャラクタとの直接的な決戦を行う。

20

【0040】

また、ギルドG1、G2のメインフィールドは、それぞれ、図示一点鎖線で囲んで示すサブフィールドG1f、G1b及びサブフィールドG2f、G2bから構成されている。この実施形態では、ギルドG1に所属するプレイヤーキャラクタA1～A3が前衛としてサブフィールドG1fに、プレイヤーキャラクタA4、A5が後衛としてサブフィールドG1bに配置され、ギルドG2に所属するプレイヤーキャラクタB1～B3が前衛としてサブフィールドG2fに、プレイヤーキャラクタB4、B5が後衛としてサブフィールドG2bに配置される。

30

【0041】

また、この対戦イベントにおける対戦の態様として、ギルドG1のプレイヤーキャラクタA1～A5を操作するプレイヤーのそれぞれの端末装置2の表示画面2aには、パレットPが表示される。このパレットPは、その構成要素として、ギルドG1、G2のそれぞれのプレイヤーキャラクタA1～A5、B1～B5が、相手プレイヤーキャラクタB1～B5、A1～A5に対して攻撃を仕掛ける際に使用できる「技」（通常技や必殺技）を決定するための場である。このパレットPには、仮想的なカードの束であるデッキDと、デッキDから選択された複数のカードが表示される。

40

【0042】

各カードには、「技」の種類又はそれを表す例えばプレイヤーキャラクタ、技に関連する特定のアイテム、イラスト、文字等が描画又は記載されている。また、各カードには、前記の技、攻撃値（技や発動される動作のポイント；アクションポイント（AP）や技ポイント（技P））、防御値（体力や生命力（HP）でもよい）、属性（赤、緑、青といった色や、火、水、木、光といった形態等）、稀少度（レア度）等の情報が設定されている。そして、プレイヤーがデッキDから順次めくって表示させた3枚のカード31、32、33の種類、属性、稀少度等が全て揃った場合、或いは、特定の組み合わせ（役）ができた場合、プレイヤーキャラクタA1～A5の攻撃力や防御力が増大するといった効果が発動され

50

る。さらに、カード31, 32, 33の選択や組み合わせによって発動される技又はそれに関連する実行中アイテム41, 42が、イベントフィールドFにおけるプレイヤーキャラクタA1~A5, B1~B5のそれぞれの下方に表示される。

【0043】

なお、3枚のカード31, 32, 33がパレットPに表示されている状態において、プレイヤーがデッキDからカードをさらに選択する(捲る)と、カード31, 32, 33のうちいずれか1枚(例えば、図示向って一番左にあるカード31が、表示画面2aから削除され、新たに選択された別のカードが表示される。このとき、削除されるカード31がパレットPの外部に、例えばスライドアウトし、残りのカード32, 33が向って左側にスライドし、空いたスペースに新たなカードがスライドインするといった演出を行ってもよい。

10

【0044】

そして、ギルドG1の各プレイヤーキャラクタA1~A5は、パレットPにおいてデッキDからカードを順次選択する(捲る)ことにより、それぞれのカード31, 32, 33に設定された技、攻撃値、特定のアイテム、防御値等、及び、それらの属性や稀少度等の組み合わせに応じて、相手のギルドG2のプレイヤーキャラクタB1~B5を攻撃し、相手に与えるダメージや自分が受けるダメージが計算される。反対に、ギルドG2のプレイヤーキャラクタB1~B5を操作するプレイヤーのそれぞれの端末装置2の表示画面2aにも、同様の表示がなされ、相手のギルドG1のプレイヤーキャラクタA1~A5への攻撃を行う。

【0045】

20

また、各ギルドG1, G2のメインフィールドの上方には、それぞれのギルドG1, G2毎のHPゲージ43, 44が表示され、さらに、それらのHPゲージ43, 44の近傍には、プレイヤーキャラクタA1~A5, B1~B5が、相手プレイヤーキャラクタB1~B5, A1~A5から攻撃を受ける前に、その相手プレイヤーキャラクタへ連続して攻撃をした回数(いわゆるコンボ回数)がコンボゲージCm1, Cm2として表示される。このコンボゲージCm1, Cm2に表示されるコンボ回数が所定値以上になると、プレイヤーキャラクタA1~A5, B1~B5が、相手プレイヤーキャラクタB1~B5, A1~A5に仕掛ける技の威力が増強され、これにより、相手プレイヤーキャラクタに与えるダメージが増幅される。そして、対戦終了時刻における獲得ポイントや残りのHPの値に基づいて、両者の勝敗が決められる。

30

【0046】

以下では、上記のように、対戦イベントを行なうギルドG1, G2のようなギルドを、プレイヤーが後述するギルド結成広場を用いて新たに結成する処理について説明する。また、ギルド結成広場を図4を参照して、ギルドを結成する処理に用いられる記憶部を図5~図7を参照して、及びサーバ装置100(演算処理部101)が実行するギルドを結成する処理について図8を参照して、それぞれ説明する。なお、図5~図7に示す各記憶部は、例えば、上記の情報記憶部内に構成される。

【0047】

まず、サーバ装置100の制御によって端末装置2に表示されるギルド結成広場画面について説明する。ギルド結成広場画面は、サーバ装置100がプレイヤーに対して、同様なゲームプレイ態様のプレイヤーを集めるギルドを結成するために用いられる画面であり、例えば、ゲームのトップ画面に表示されるギルド結成ボタンがプレイヤーにタップされることにより、端末装置2に表示される。このギルドの結成に関する複数の条件(同様なゲームプレイ態様のプレイヤーを集める条件)は、例えば、ゲーム運用会社によって予め設定され、本実施の形態においては、各自のペースでゲームを楽しむことを目的としてゲームをプレイするプレイスタイルのプレイヤーを集める「エンジョイ広場」(一の条件)と、ゲーム内の成績でより高成績を目指すことを目的としてゲームをプレイするプレイスタイルのプレイヤーを集める「トップ広場」(一の条件)とが設定されている。

40

【0048】

図4は、端末装置2に表示されるギルド結成広場画面の一例を示す図である。図4に示

50

すように、ギルド結成広場画面 5 1 には、略中央部に同形状かつ線対称となるように、「エンジョイ広場」5 2 と、「トップを目指す広場」5 3 とが表示される。「エンジョイ広場」5 2 には、のんびりとプレイをすることを希望するプレイヤーが参加を表明する参加ボタン 5 2 a 及び参加を表明しているプレイヤー数を所定のアイコンで示すプレイヤー表示 5 2 b が表示される。また、「エンジョイ広場」5 2 の直下には、「あと 7 人でギルド結成！」というメッセージ 5 4 が表示される。一方、「トップを目指す広場」5 3 には、トップを目指すことを目標としてプレイすることを希望するプレイヤーが参加を表明するための参加ボタン 5 3 a 及び参加を表明しているプレイヤー数を所定のアイコンで示すプレイヤー表示 5 3 b が表示される。また、「トップを目指す広場」5 3 の直下には、「あと 6 人でギルド結成！」というメッセージ 5 5 が表示される。このように、「エンジョイ広場」5 2 及び「トップを目指す広場」5 3 の直下に、あと何人参加することによりギルドが結成される旨を示すメッセージ 5 4、5 5 を表示することで、プレイヤーは、いずれの広場（ゲームプレイ態様）に参加した場合でも、ギルドが結成されるまでの人数を正確に知ることができる。例えば、あと二人でギルドが結成されることが示される場合には、自身と同じゲームプレイ態様のフレンド（他のプレイヤー）を勧誘することによって、直ぐにギルドを結成することが可能になる。さらに、ギルド結成広場画面 5 1 の最も下側には、ギルド結成広場画面 5 1 を閉じるための終了ボタン 5 6 が表示される。

10

【 0 0 4 9 】

次に、上記の情報記憶部に記憶される各記憶部について図 5 ~ 図 7 を参照して説明する。

20

【 0 0 5 0 】

図 5 は、ギルド情報記憶部 6 1 に記憶されるギルド情報の一例を示す図である。ギルド情報は、ギルドに関するギルド情報を記憶する。ギルド情報は、例えば、ギルド番号に、ギルド名、及びそのギルド名が示すギルドに所属するプレイヤーのプレイヤー ID を対応づけた情報である。ここで、プレイヤー ID とは、ゲームにおいてプレイヤーを識別するための識別情報であり、例えば、ログイン時の ID 番号である。なお、図示しない記憶部によってプレイヤー ID とプレイヤーキャラクタとの対応付けが記憶されている。

【 0 0 5 1 】

ギルド情報は、例えば、図 5 に示すように、ギルド番号「0 0 0 1」に、ギルド名「ギルド A」、及びプレイヤー ID 「P 0 0 0 1」、「P 0 0 0 2」、...、が対応付けられ、ギルド番号「0 0 0 2」に、ギルド名「ギルド B」、及びプレイヤー ID 「P 0 0 1 1」、「P 0 0 1 2」、...、が対応付けられている。

30

【 0 0 5 2 】

図 6 は、ギルド広場情報記憶部 6 2 に記憶されるギルド広場情報の一例を示す図である。ギルド広場情報は、一の条件下でプレイヤーを集める広場と、この広場に設定される一の条件下で結成されるギルドに参加を表明したプレイヤーのプレイヤー ID とを対応付けた情報である。ギルド広場は、図 4 等で示したように、本実施の形態においては、「エンジョイ広場」5 2 及び「トップを目指す広場」5 3 が設けられている。

【 0 0 5 3 】

ギルド広場情報は、例えば、図 6 に示すように、「エンジョイ広場」5 2 に、プレイヤー ID 「P 0 1 0 1」、「P 0 1 0 2」、...、が対応付けられ、「トップを目指す広場」5 3 に、プレイヤー ID 「P 0 2 0 1」、「P 0 2 0 2」、...、が対応付けられている。

40

【 0 0 5 4 】

図 7 は、ギルド成立数情報記憶部 6 3 に記憶されるギルド成立数情報の一例を示す図である。ギルド成立数情報は、広場に参加を表明したプレイヤーが何人になったら当該ギルドが成立するかを規定する情報であり、広場毎にギルド成立数（プレイヤー ID 数）が対応付けられている。

【 0 0 5 5 】

ギルド成立数情報は、例えば、図 7 に示すように、「エンジョイ広場」5 2 に、ギルド成立数「1 0」、「トップを目指す広場」5 3 に、ギルド成立数「1 0」が対応付けられ

50

ている。したがって、本実施の形態においては、「エンジョイ広場」52及び「トップを目指す広場」53共に、参加を表明したプレイヤーが10人に達すると、新たなギルドが結成されるように規定されている。なお、ギルド成立数は、広場毎に、例えば、ゲーム運営会社が任意に設定可能である。

【0056】

次に、図8を参照して、ギルド結成処理の一例について説明する。このギルド結成処理は、サーバ装置100の演算処理部101が情報記憶部に記憶されるプログラムに基づいて実行する。

【0057】

まず、演算処理部101は、端末装置2に表示するゲームのトップ画面からプレイヤーにより、図示省略のギルド結成ボタンがタップされたか否かを判断する(ST101)。ギルド結成ボタンがタップされていないと判断した場合(ST101:NO)、演算処理部101は、ギルド結成ボタンがタップされるまで処理を待機する。つまり、このギルド結成処理は、ゲームのトップ画面からプレイヤーにより、ギルド結成ボタンがタップされることにより開始される。

10

【0058】

プレイヤーによりギルド結成ボタンがタップされたと判断した場合(ST101:YES)、演算処理部101は、図6に示すギルド広場情報記憶部62を参照してギルド広場情報を取得し、また、図7に示すギルド成立数情報記憶部63を参照してギルド成立数情報を取得し、これら取得したギルド広場情報及びギルド成立数情報に基づいて、当該プレイヤーが操作する端末装置2に、例えば、図4に示すギルド結成広場画面51を出力するための処理をする(ST102)。

20

【0059】

より詳細には、演算処理部101は、ギルド広場情報に含まれる「エンジョイ広場」及び「トップを目指す広場」の広場名、各「エンジョイ広場」及び「トップを目指す広場」にそれぞれ参加を表明しているプレイヤーID数に応じたアイコンをそれぞれ出力する。これにより、例えば、図4のギルド結成広場画面51に示す「エンジョイ広場」52及び「トップを目指す広場」53が表示される。また、演算処理部101は、ギルド広場情報に含まれる各「エンジョイ広場」及び「トップを目指す広場」にそれぞれ参加を表明しているプレイヤーID数、及びギルド成立数情報に含まれる「エンジョイ広場」及び「トップを目指す広場」にそれぞれ設定されるギルド成立数に基づいて、残り何人でギルドが結成されるかを算出し、その算出した結果を出力する。これにより、例えば、図4のギルド結成広場画面51に示すメッセージ54,55が表示される。プレイヤーは、「エンジョイ広場」52及び「トップを目指す広場」53及びメッセージ54,55の内容を、参加するギルドを決定する判断材料にすることができる。

30

【0060】

次に、演算処理部101は、ギルド結成広場画面51に対するプレイヤーの入力を受け付け(受付手段)、受け付けた入力、終了ボタン56の入力であるか否かを判断する(ST103)。終了ボタン56の入力でないと判断した場合(ST103:NO)、演算処理部101は、受け付けた入力に応じてプレイヤーIDをギルド広場情報記憶部62に記憶する(ST104:記憶手段)。例えば、演算処理部101は、「エンジョイ広場」52の参加ボタン52aが入力された場合、ギルド広場情報記憶部62の「エンジョイ広場」のフィールドに当該プレイヤーのプレイヤーIDを追加する。また、演算処理部101は、「トップを目指す広場」53の参加ボタン53aが入力された場合、ギルド広場情報記憶部62の「トップを目指す広場」のフィールドに当該プレイヤーのプレイヤーIDを追加する。

40

【0061】

次に、演算処理部101は、追加したプレイヤーIDに対応する広場について、ギルド成立数に到達したか否かを判断する(ST105:判断手段)。より詳細には、演算処理部101は、追加したプレイヤーIDに対応する広場のプレイヤーID数と、ギルド成立数情報記憶部63に記憶されている当該広場に対応するギルド成立数とを比較し、当該プレイヤー

50

ID数がギルド成立数以上であれば、ギルド成立数に到達したと判断する。

【0062】

ギルド成立数に到達したと判断した場合（ST105：YES）、演算処理部101は、追加したプレイヤIDの広場に記憶されているプレイヤIDに対応するプレイヤが所属するギルドを結成する（ST106：ギルド結成手段）。より詳細には、演算処理部101は、新たなギルド番号を採番し、ギルド情報記憶部61に、その採番したギルド番号にギルド名、及びギルド成立数に到達した広場に関連付けられている全てのプレイヤIDを対応付けて記憶し、そのギルド広場に関連付けられているプレイヤIDをギルド広場情報記憶部62から削除（クリア）する。更に、演算処理部101は、当該全てのプレイヤIDに対して、他のギルドに記憶されているか否かをギルド情報記憶部61に基づいてサーチし、他のギルドに記憶されている場合、当該他のギルドからそのプレイヤIDを削除（クリア）する。これにより、プレイヤが重複してギルドに所属する状態を回避することができる。なお、ギルド名は、例えば、デフォルトの名前にしておき、ギルドのマスターとなるプレイヤが後から変更するように構成すれば良い。

10

【0063】

次に、演算処理部101は、新たに結成されたギルドに所属する全てのプレイヤ宛に、これらのプレイヤ達のプレイヤIDに基づいて、ギルドが結成されたことを主な内容とするメッセージを送信する（ST107：第1送信情報）。メッセージが送信されたプレイヤは、端末装置2に当該メッセージを表示して、ギルドが結成されたことを視認することができる。なお、プレイヤIDに基づいて、メッセージを送信する技術は従来よりあるものをを用いれば良い。

20

【0064】

このようにメッセージを送信した場合（ST107）、ステップST103において終了ボタン56が入力されたと判断した場合（ST103：YES）、又は、ステップS105においてギルド成立数に到達しなかったと判断した場合（ST105：NO）、演算処理部101は、このギルド結成処理を終了する。

【0065】

以上の如く構成されたサーバ装置100の制御方法、サーバ装置100、及びプログラムによれば、プレイヤがギルドを結成するときに、プレイヤの端末装置2に表示されるギルド結成広場画面51に対する操作に基づいて、「エンジョイ広場」（一の条件）52、又は「トップを目指す広場」（一の条件）53に参加を表明する参加ボタン52a又は53aの入力を受付け、参加ボタン52a又は53aの入力を受付けたときに、「エンジョイ広場」52、又は「トップを目指す広場」53とプレイヤを識別するプレイヤID（識別情報）とを関連付けてギルド広場情報記憶部62に記憶する。そして、このギルド広場情報記憶部62に記憶するときに、「エンジョイ広場」52、又は「トップを目指す広場」53に予め設定されたギルド成立人数（プレイヤID数）に到達したか否かを判断し、ギルド成立人数に到達した場合、「エンジョイ広場」52、又は「トップを目指す広場」53に関連付けられたプレイヤIDと対応するプレイヤが所属するギルドを結成し、ギルド情報記憶部61に記憶することができる。したがって、ギルドを結成するときに、同じプレイスタイル（ゲームプレイ態様）を有するプレイヤを容易に集めることができる。

30

40

【0066】

また、ギルドを結成する場合、ギルド情報記憶部61を参照し、結成するギルドに所属するプレイヤのプレイヤIDが他のギルドに記憶されている場合、当該他のギルドのプレイヤIDを削除し、他のギルドとの所属（関連付け）を解除するようになっている。したがって、プレイヤが重複してギルドに所属することを防止することができる。ゲームの仕様がプレイヤは1つのギルドにしか所属できないようになっている場合に、特に有益な処理となる。

【0067】

さらに、ギルドが結成された場合、当該ギルドに所属するプレイヤに対して、ギルドが結成されたことを示す内容を主とするメッセージを送信するようになっている。したがっ

50

て、当該ギルドに参加を表明していたプレイヤーは、当該メッセージを端末装置2で視認することにより、ギルドが結成されたことを知ることができる。

【0068】

なお、本実施の形態においては、ギルド結成広場には、「エンジョイ広場」52と「トップを目指す広場」53とがギルド結成に関する複数の条件として設けられる場合で説明したが、同様なゲームプレイ態様のプレイヤーを集めるための条件であれば、広場の内容や数は上記実施の形態に限られるものではない。例えば、「夕方以降だけプレイするプレイヤー向け」、「頻繁にログインするプレイヤー向け」及び「無課金で頑張るプレイヤー向け」のように、プレイ時間帯やプレイ頻度やアイテム購入に関するスタンスなど、上記実施の形態とは異なるゲームプレイ態様及び異なる3つ広場を設けても良いし、「レベル 以上のプレイヤー」、「レベル から のプレイヤー」のようにプレイヤーのゲーム内のレベルをゲームプレイ態様として複数の条件に設定しても良いし、「初心者プレイヤー」、「ベテランプレイヤー」のようにプレイヤーのゲームのプレイ期間をゲームプレイ態様として複数の条件に設定しても良い。また、プレイヤーの所有しているアイテムやカードをギルド結成の条件としても良い。例えば、「水属性のカードをリーダーカードにしているプレイヤー」、「魔法が得意なキャラクタを所有しているプレイヤー」、「回復スキルを会得しているキャラクタを所有しているプレイヤー」のようにプレイヤーのデッキの配置や所有しているアイテムまたはスキルに応じて、プレイヤーを集めてギルドを結成しても良い。このように所有アイテムをギルド結成の条件とすることで、同じアイテムやカードを所有していることの連帯感を持たせることができる。また、プレイヤーの出身地や居住地をギルド結成の条件としても良い。例えば、「北海道出身プレイヤー」、「東京在住プレイヤー」、「大阪在住プレイヤー」のようにプレイヤーの出身地や居住地に応じて、プレイヤーを集めてギルドを結成しても良い。このようにプレイヤーの出身地や居住地をギルド結成の条件とすることで、同じ出身地や居住地のプレイヤー同士の交流を図ることができ、ソーシャルゲームならではの楽しみ方を提供することができる。

【0069】

また、上記実施の形態では、ギルド結成広場画面51で提供される「エンジョイ広場」52、「トップを目指す広場」53は、例えば、ゲーム運営会社が予め設定する場合で説明したが、これに限るものではない。例えば、端末装置2に表示されるゲームのトップ画面に、広場作成ボタンを設け、当該広場作成ボタンが入力された場合に、所定の広場作成画面を端末装置2に表示し、広場作成に関する情報（ゲームプレイ態様に関する情報）の入力を受付けるようにし、当該処理によって作成された広場を演算処理部101がギルド結成広場画面51に表示するようにしても良い。このように、プレイヤーの操作を受付けて、広場を作成することができるように構成することによって、プレイヤーが自分のゲームプレイ態様にあったプレイヤーをギルド結成広場画面51で募集することが可能になる。なお、このようにプレイヤーが広場で募集することを可能にするには、例えば、ゲーム内の特定の対戦イベントを攻略したギルドのマスターのみとする場合、ゲーム内の特定のレアアイテムを取得した場合、及びプレイヤーが非常に高いレベルになった場合等のように一定の条件を設けるようにしても良い。このように構成すると、ゲームの趣向を更に凝らすことができる。

【0070】

またさらに、上記のステップST106のギルドを結成する処理の後、ステップST107のメッセージを送信する処理の前に、演算処理部101が結成したギルドのマスターを決定する処理を行なうようにしても良い。例えば、上記ステップST106においてギルドを結成した後、演算処理部101が、結成したギルドに所属するプレイヤーのうちから最もゲーム内のレベルの高いプレイヤーをマスターに決定し、当該結成したギルドのマスターについてのマスター情報（マスターとなるプレイヤーのレベル、プレイ期間等のゲームにおけるプレイヤーの情報）を含めてステップST107のメッセージを送信するようにしても良い。

【0071】

また、ステップ S T 1 0 7 のメッセージにギルドのマスターを選出するための選出情報（例えば、所属するプレイヤーのレベル、プレイ期間等のゲームにおけるプレイヤーの情報を含み、選出したプレイヤーの情報を応答情報として送信することが可能になっている情報）を含むように構成し、演算処理部 1 0 1 は、各プレイヤーから送信された応答情報に基づいてマスターを選出し、選出後、ギルドに所属するプレイヤーに対して、マスターがいずれのプレイヤーになったかを示すマスター決定情報を含むメッセージ（第 2 送信情報）を送信するようにしても良い。

【 0 0 7 2 】

上記のように演算処理部 1 0 1 がマスターを決定する構成とすることにより、自動的にマスターが選出されるため、従前のようにギルドを立ち上げるプレイヤーがマスターになり、更に、当該マスターがギルドに所属するプレイヤーを集めなくてはならないという煩雑さをなくすることができる。

10

【 0 0 7 3 】

なお、上記においては、ギルドに所属するプレイヤー宛にメッセージを送信して各種情報を報知する構成としているが、メッセージではなく電子メールという形式をとっても良いし、メッセージや電子メールに各種情報へのリンク先を含めるような構成としても良い。

【 0 0 7 4 】

なお、上述したとおり、本発明は、上記の実施の形態、及び、既に述べた変形例に限定されるものではなく、その要旨を変更しない限度において様々な変形が可能である。例えば、図 1 に示すサーバ装置 1 0 0 の構成は、処理能力等に相違はあるものの、端末装置 2 であるクライアントコンピュータ 2 1 及び携帯端末 2 2 についても適合する。逆言すれば、クライアントコンピュータ 2 1 及び携帯端末 2 2 を、サーバ装置 1 0 0 として使用することも可能である。すなわち、ネットワーク 2 0 0 を介して接続されているコンピュータ装置の何れもサーバ装置として機能させることができる。

20

【 0 0 7 5 】

さらに、サーバ装置 1 0 0 においては、ハードディスクや S S D 等の大容量記憶装置を用いて、R O M 1 0 2、R A M 1 0 3、外部メモリ 1 0 6、スロットドライブ 1 0 8 に装荷されるメモリデバイス等と同等の機能を果たすように構成してもよく、それらの記憶装置は、R A I D 等による冗長化が行われていてもいなくてもよく、また、伝送路 1 2 0 を介して演算処理部 1 0 1 に接続されていなくてもよく、例えば、クラウドコンピューティングの一環として、ネットワーク 2 0 0 を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

30

【 0 0 7 6 】

またさらに、サーバ装置 1 0 0 及び端末装置 2 におけるネットワークインターフェースとしては、無線 L A N 装置及び有線 L A N 装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、L A N カードの如く外部デバイスタイプのもでもよい。さらにまた、端末装置 2 としては、ネットワーク 2 0 0 に接続可能なゲーム機を用いてもよく、他には、例えば通信カラオケ装置を用いることも可能である。

【 0 0 7 7 】

以下に、本願の原出願（特願 2 0 1 5 - 1 9 4 1 7 7）の原出願（特願 2 0 1 4 - 0 1 6 6 3 6）における出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

40

[1]

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置の制御方法であって、

前記グループを結成する場合に、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて前記グループ結成に関する複数の条件から一の条件を受付けるステップと、

前記一の条件を受付けた場合に、当該一の条件と前記プレイヤーを識別する識別情報とを関連付けて記憶するステップと、

前記一の条件と前記識別情報とを関連付けて記憶する場合に、当該一の条件に予め設定

50

された識別情報数に達したか否かを判断するステップと、

前記識別情報数に達したと判断した場合、前記一の条件に関連付けられた識別情報で示されるプレイヤーが所属する前記グループを結成するステップと、
を有する制御方法。

[2]

前記グループを結成するステップは、当該グループに関連付けられた識別情報が他のグループに関連付けられている場合は、当該他のグループとの関連付けを解除するステップを含む、[1]に記載の制御方法。

[3]

前記グループを結成した後、当該グループに所属するプレイヤーに対して、前記グループが結成されたことを示す内容を含む第1送信情報を送信するステップを、
更に有する[1]又は[2]に記載の制御方法。

10

[4]

前記グループを結成するステップは、前記グループに所属するプレイヤーから所定の条件に基づいて前記グループのマスターを決定するステップを含み、
前記送信情報には、前記グループのマスターに関する情報が含まれる、
[3]に記載の制御方法。

[5]

前記第1送信情報には、前記グループに所属するプレイヤーから前記グループのマスターを選出するための選出情報が含まれており、

20

前記選出情報に対する応答情報に基づいて前記グループのマスターを決定するステップと、

前記マスターを決定した場合、前記グループに所属するプレイヤーに対して、前記グループのマスターが決定したことを示す内容を含む第2送信情報を送信するステップと、
を更に有する[3]に記載の制御方法。

[6]

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され、前記端末装置に、複数の前記プレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを提供するゲーム管理サーバ装置は、

前記グループを結成する場合に、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて前記グループ結成に関する複数の条件から一の条件を受付ける受付手段と、

30

前記受付手段で前記一の条件を受付けた場合に、当該一の条件と前記プレイヤーを識別する識別情報とを関連付けて記憶する記憶手段と、

前記記憶手段で前記一の条件と前記識別情報とを関連付けて記憶する場合に、当該一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段で識別情報数に達したと判断した場合、前記一の条件に関連付けられた識別情報で示されるプレイヤーが所属する前記グループを結成するギルド結成手段と、

を備えるゲーム管理サーバ装置。

[7]

コンピュータに、

40

複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦する対戦イベントを含むゲームを前記プレイヤーの操作する端末装置に提供する機能と、

前記グループを結成する場合に、プレイヤーの前記端末装置の操作に基づいて前記グループ結成に関する複数の条件から一の条件を受付ける機能と、

前記一の条件を受付けた場合に、当該一の条件と前記プレイヤーを識別する識別情報とを関連付けて記憶する機能と、

前記一の条件と前記識別情報とを関連付けて記憶する場合に、当該一の条件に予め設定された識別情報数に達したか否かを判断する機能と、

前記識別情報数に達したと判断した場合、前記一の条件に関連付けられた識別情報で示されるプレイヤーが所属する前記グループを結成するギルド結成機能と、

50

を実現させるプログラム。

【産業上の利用可能性】

【0078】

以上説明したとおり、本発明のゲーム管理サーバ装置の制御方法、ゲーム管理サーバ装置、及びプログラムは、グループを結成するときに、同様なゲームプレイ態様を有するプレイヤーを容易に集めることができる。特にサーバ-クライアントタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般（特にソーシャルゲームの要素を含むもの）、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

【符号の説明】

【0079】

- 1：ゲームシステム
- 2：端末装置
- 2a：表示画面
- 21：クライアントコンピュータ（端末装置）
- 22：携帯端末（端末装置）
- 31, 32, 33：カード
- 43, 44：HPゲージ
- 51：ギルド結成広場画面
- 52：エンジョイ広場（一の条件）
- 52a, 53a：参加ボタン
- 52b, 53b：プレイヤー表示
- 53：トップを目指す広場（一の条件）
- 54, 55：メッセージ
- 61：グループ情報記憶部
- 62：ギルド広場情報記憶部
- 63：ギルド成立数情報記憶部
- 100：サーバ装置
- 101：演算処理部
- 102：ROM
- 103：RAM
- 104：外部インターフェース
- 105：入力部
- 106：外部メモリ
- 107：画像処理部
- 108：スロットドライブ
- 109：音声処理部
- 110：ネットワークインターフェース
- 111：ディスプレイモニタ
- 112：スピーカ装置
- 120：伝送路
- 200：ネットワーク（通信回線）
- A1～A5、B1～B5：ギルドに所属するプレイヤーキャラクタ
- Cm1, Cm2：コンボゲージ
- D：デッキ
- F：イベントフィールド
- G1, G2：ギルド（グループ）

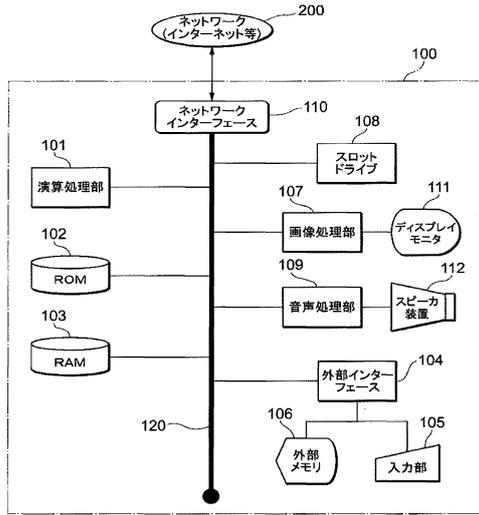
10

20

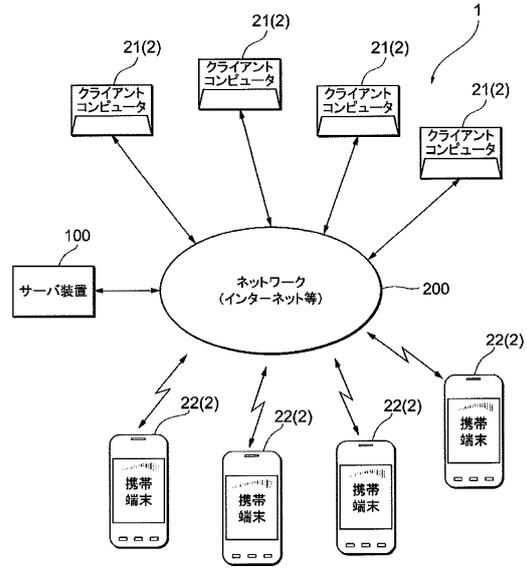
30

40

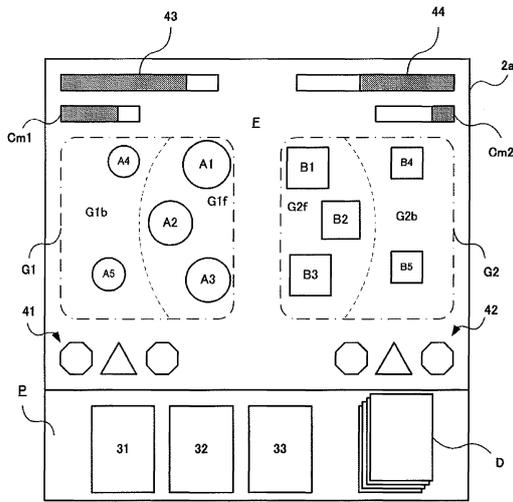
【図1】



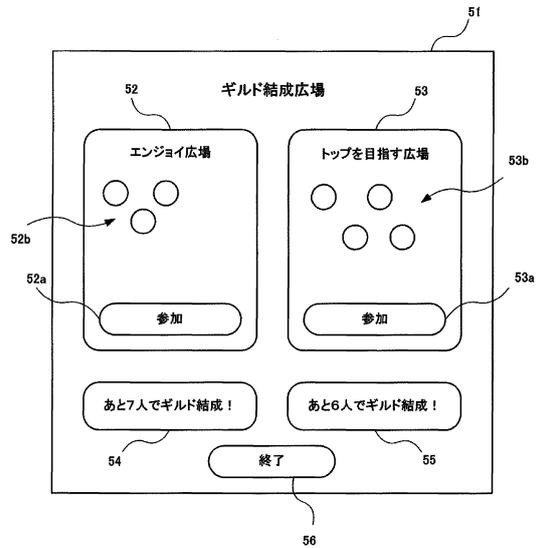
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

61

ギルド番号	ギルド名	プレイヤーID
0001	ギルドA	P0001
		P0002
		⋮
0002	ギルドB	P0011
		P0012
		⋮
⋮	⋮	⋮

【図6】

62

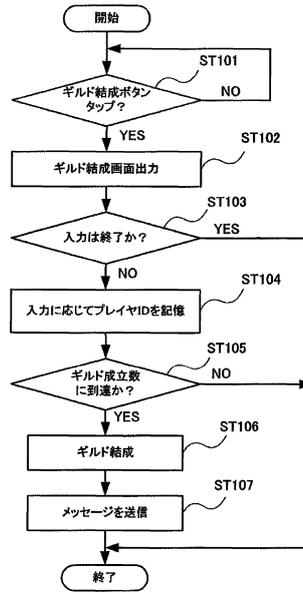
ギルド広場名	エンジョイ広場	トップを目指す広場
プレイヤーID	P0101	P0201
	P0102	P0202
	⋮	⋮

【図7】

63

ギルド広場名	ギルド成立数
エンジョイ広場	10
トップを目指す広場	10

【図8】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-255080(JP,A)
特開2009-045335(JP,A)
特開2009-183585(JP,A)
特開2012-000361(JP,A)
「ぷよぷよ!!クエスト」,[online],2013年11月26日,URL,http://app
get.com/c/news/44370/puyopuyo-21/
「ストリートファイター×オールカブコン」,月刊アプリスタイル,株式会社イースト・プレス
,2013年12月28日,第2巻 第2号,第68、69頁

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 9/24,13/00-13/98