

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6091673号
(P6091673)

(45) 発行日 平成29年3月8日(2017.3.8)

(24) 登録日 平成29年2月17日(2017.2.17)

(51) Int.Cl.		F 1
A 6 3 F 13/45	(2014.01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/847	(2014.01)	A 6 3 F 13/847
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

請求項の数 9 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2016-29196 (P2016-29196)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成28年2月18日 (2016.2.18)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-194152 (P2015-194152)		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成25年4月22日 (2013.4.22)	(74) 代理人	100099759
(65) 公開番号	特開2016-135257 (P2016-135257A)		弁理士 青木 篤
(43) 公開日	平成28年7月28日 (2016.7.28)	(74) 代理人	100092624
審査請求日	平成28年3月14日 (2016.3.14)		弁理士 鶴田 準一
早期審査対象出願		(74) 代理人	100114018
			弁理士 南山 知広
		(74) 代理人	100180806
			弁理士 三浦 剛
		(74) 代理人	100161089
			弁理士 萩原 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、制御方法、サーバ装置、及び端末装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のプレイヤーがグループに所属して対戦を行うゲームを提供するコンピュータに、複数の前記グループ間の対戦である第1対戦の処理を実行し、前記第1対戦の処理の実行中に所定のタイミングで第1のゲームキャラクタを表示し、前記表示された第1のゲームキャラクタと複数の前記グループとの対戦である第2対戦の処理の実行を開始し、前記第1対戦の処理と前記第2対戦の処理とを同時に実行することを実行させるためのプログラム。

【請求項2】

前記第2対戦は、前記第1のゲームキャラクタと、前記第2対戦の処理の実行が開始されたときに前記第1対戦を行っていた前記複数のグループとの対戦である、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記第2対戦を行うプレイヤーは、前記第2対戦の処理が実行される際に前記第1対戦を行っていたプレイヤーから選抜される、請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記コンピュータに、前記第2対戦の処理の実行に際して、前記第1のゲームキャラクタと対戦する複数のグループのそれぞれが前記第1のゲームキャラクタへ与えるダメージに関連付けられたゲームパラメータを設定し、

10

20

前記第 2 対戦において、前記ゲームパラメータの数値に基づいて、前記グループ間の勝敗を間接的に判定又は決定する、ことを実行させるための請求項 2 又は 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータに、

前記第 1 対戦において、前記第 1 対戦の対戦状況又は対戦結果に基づいて、前記第 1 対戦の勝敗を直接的に判定又は決定する、ことを実行させるための請求項 2 ~ 4 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータに、

前記複数のグループのそれぞれと第 2 のゲームキャラクタとの対戦である第 3 対戦の処理を実行し、

前記第 3 対戦を行う前記複数のグループのそれぞれと前記第 2 のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、前記第 1 対戦又は前記第 2 対戦で使用することが可能な報酬を前記複数のグループのそれぞれに付与し、

前記第 1 対戦又は前記第 2 対戦において、前記複数のグループのそれぞれに付与された前記報酬の使用の有無を加味して、前記第 1 対戦又は前記第 2 対戦の勝敗を判定又は決定する、ことを実行させるための請求項 2 ~ 5 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 7】

複数のプレイヤーがグループに所属して対戦を行うゲームを提供するコンピュータの制御方法であって、前記コンピュータが、

複数の前記グループ間の対戦である第 1 対戦の処理を実行し、

前記第 1 対戦の処理の実行中に所定のタイミングで第 1 のゲームキャラクタを表示し、

前記表示された第 1 のゲームキャラクタと複数の前記グループとの対戦である第 2 対戦の処理の実行を開始し、前記第 1 対戦の処理と前記第 2 対戦の処理とを同時に実行する、ことを含むことを特徴とする制御方法。

【請求項 8】

複数のプレイヤーがグループに所属して対戦を行うゲームを提供するサーバ装置であって、

複数の前記グループ間の対戦である第 1 対戦の処理を実行し、前記第 1 対戦の処理の実行中に所定のタイミングで第 1 のゲームキャラクタを表示し、前記表示された第 1 のゲームキャラクタと複数の前記グループとの対戦である第 2 対戦の処理の実行を開始し、前記第 1 対戦の処理と前記第 2 対戦の処理とを同時に実行する制御部を有する、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 9】

複数のプレイヤーがグループに所属して対戦を行うゲームを提供する端末装置であって、

前記複数のプレイヤーのうちの一のプレイヤーが操作する操作部と、

前記複数のプレイヤーのうち他のプレイヤーが操作する他の端末装置と通信回線を介して接続する通信部と、

複数の前記グループ間の対戦である第 1 対戦の処理を実行し、前記第 1 対戦の処理の実行中に所定のタイミングで第 1 のゲームキャラクタを表示し、前記表示された第 1 のゲームキャラクタと複数の前記グループとの対戦である第 2 対戦の処理の実行を開始し、前記第 1 対戦の処理と前記第 2 対戦の処理とを同時に実行する制御部と、を有する、

ことを特徴とする端末装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムに関する。

【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ー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カテゴリは多岐に亘っており、それらのなかでも特に、複数のプレイヤー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、例えば特許文献1には、ゲームに参加するプレイヤー同士が、ゲームで展開される対戦（バトル）イベント等に単に参加したり協力したりするのみならず、相互にコミュニケーションを行うことが可能なものが提案されている。このソーシャルゲームにおける対戦イベントは、敵キャラクタを倒すことを主目的としており、その敵キャラクタに対して複数のプレイヤーがそれぞれ個々に攻撃が行うように構成されている。また、ソーシャルゲームにおける対戦方式の他の例として、例えば特許文献2には、複数のプレイヤーが1対1で戦う個人戦や、複数のプレイヤーが2チームに分かれて戦うチーム戦について記載されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-034343号公報

20

【特許文献2】特開2012-53640号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、特許文献1記載のソーシャルゲームでは、上述の如く、複数のプレイヤーが個々に敵キャラクタを攻撃するのみであって、複数のプレイヤーがチームとして敵キャラクタを攻撃する形式ではなく、また、チーム同士の勝敗を決するといった内容のものでもない。その結果、複数のプレイヤーが参加しているソーシャルゲームにも拘わらず、プレイヤー間の一体感を醸成することが困難であった。また、ゲームの目的が敵キャラクタを倒すという簡略なものであるため、興趣性が不十分であり、それによりプレイヤーのゲームに対する継続意欲が喪失されてしまうおそれがあった。これに対し、特許文献2に記載されたソーシャルゲームの如く、個人戦のみならずチーム戦を行うことにより、同じチームに属するプレイヤー同士の結束や一体感が高められるという利点がある。

30

【0006】

ところが、ソーシャルゲーム分野の昨今の情勢に鑑みれば、対戦イベントに単にチーム戦を導入するだけでは、プレイヤーを満足させてゲームへの参加意識や継続意欲を高めたり維持したりするためには、最早十分とは言えなかった。

【0007】

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、対戦イベントの興趣性や趣向性を増大させることができ、その結果、その対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を図り、且つ、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続意欲を高めることが可能なソーシャルゲームを提供するサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムを実現することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置は、まず、複数のプレイヤーの参加が可能なゲームを提供し、且つ、プレイヤーのそれぞれが操作する端末装置に通信回線を介して接続されるものであって、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備えている。

50

【 0 0 0 9 】

そして、情報記憶部は、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが所属するグループ、及び、複数のグループ間の勝敗が決せられるグループ間イベントの情報を有している。また、そのグループ間イベントは、複数のグループと第1のゲームキャラクタ（敵キャラクタ、相手キャラクタ等）との対戦が行われる第1の対戦イベントを含んでいる。さらに、制御部は、第1の対戦イベントにおける複数のグループのそれぞれと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、それらの複数のグループ間の勝敗を間接的に判定又は決定するものである。

【 0 0 1 0 】

なお、「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 - 10
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、思考等するいわゆるプレイヤーキャラクタやそれに関連付けられた適宜のゲーム媒体を通して、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。

【 0 0 1 1 】

またここで、「ゲーム媒体」とは、当該ゲームにおいてプレイヤーが保有したり管理したりすることができるコンテンツやアイテムを示し、例えば、プレイヤーキャラクタが対応付けられたキャラクタカード、アバター、フィギア等が挙げられ、それらは、ゲーム上の仮想空間（仮想ゲーム空間）において取り扱われるものであって、いわゆる「オブジェクト」等とも呼ばれるものを含む概念である。また、「ゲーム媒体」は、プレイヤーキャラクタを直接的に想起させるものでも、間接的に想起させるもの（例えばプレイヤーキャラクタの名、呼称、武器、服装、衣装、呪文、魔法、技、関連キャラクタ等）であってもよく、さらに、静止画で表示されても動画で表示されてもそれらの組み合わせでもよいし、或いは、画像でなくとも単なる文字情報で表されるものであって構わず、場合によっては、視覚で認識できなくとも、例えば音声情報の如く聴覚のみで認識できるものであってもよい。

【 0 0 1 2 】

プレイヤーは、このように構成されたサーバ装置に通信回線を介して端末装置を接続し、オンライン又はオフラインで、所定のグループ間イベントを含むゲームに参加することができる。このとき、プレイヤーは、自己の意思により、或いは、他のプレイヤーからの誘いや紹介等の任意の契機により、ゲーム内でグループを新たに作成や結成したり、既存のグループに所属したりすることができる。これにより、プレイヤーは、自分が所属するグループの一員として、グループ間イベントに参加し得る。そのゲームは、サーバ装置に備わる制御部が、情報記憶部に記憶されたゲームに関連する情報にアクセスし、その情報を用いてゲームに関する種々の演算を実行し、且つ、演算結果としてのゲームの画像を端末装置にゲーム画面として表示させながら、ゲームの設定に沿って進行させることができる。

【 0 0 1 3 】

なお、「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」（本来的には、中世ヨーロッパ都市で成立していた同業種の組合を模擬又はイメージしたもの）、「パーティ」、「コミュニティ」といったコミュニティグループ等が挙げられ、かかる「グループ」は、ゲームタイトル毎に作成・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、グループ間イベントとして、上述した第1の対戦イベントや後述する第2の対戦イベントといった対戦イベントに主として着目するが、そのような対戦（バトル）タイプのイベントの他に、グループ間の交流イベント等の異なる種類のイベントを含んでいてももちろんよい。

【 0 0 1 4 】

また、当該ゲームのグループ間イベントにおける第1の対戦イベントにおいては、制御部の処理により、複数のグループのそれぞれと第1のゲームキャラクタとの対戦が行われ 50

る。すなわち、まず、第1の対戦イベントは、複数のグループが参戦する対戦（バトル）であることに着目すれば、グループ同士の戦いであり、例えばグループの一形態がギルドの場合、言わば「ギルド戦」ということができる（以下、グループの具体的形態については、主として「ギルド」を例に説明する；ただし、これに限定されない）。

【0015】

さらに、そのようにグループ同士の戦い（ギルド戦）ではあるものの、第1の対戦イベントにおいては、グループ間の勝敗が、第1のゲームキャラクタと各グループとの対戦状況又は対戦結果に基づいて判定される。つまり、第1の対戦イベントは、グループ同士が直接的に対戦するだけの単なるギルド戦ではなく、各グループと第1のゲームキャラクタとの対戦が行われた結果等に依拠してグループ間の勝敗が間接的に決められるものである。これを、ソーシャルゲーム分野での慣例呼称の一例、つまり、グループ又はギルドの英語表記の頭文字（G）で表し、第1のゲームキャラクタがいわゆるレイド戦（一の敵キャラクタを複数のプレイヤーによって倒すことを目的とするバトル）に登場するレイドキャラクタであって、その英語表記の頭文字（R）で表せば、グループ同士が直接対決する対戦が「G v G」（「v」は、バーサスの英語表記を意味する）であるのに対し、第1の対戦イベントは、「G v G v R」と言うことができる。

【0016】

このように、本発明においては、サーバ装置の制御部によって、第1の対戦イベントが行われ、第1のゲームキャラクタと各グループとの対戦状況又は対戦結果に基づいてグループ間の勝敗が判定される。したがって、自分が所属するグループが対戦相手のグループに勝利するには、プレイヤーとしては、そこに登場する直接的な討伐対象である敵キャラクタとしての第1のゲームキャラクタとの対戦を重視し、又は、その対戦自体を第1の対戦イベントにおける主目的に据えなければならず、相手グループの個々のプレイヤーとの対戦とは異なる戦略や攻撃等の工夫を行う必要が生じる。よって、従来単なるグループ同士の対戦（従来技術の説明において述べたチーム戦）や、複数のプレイヤーが一の敵キャラクタを倒すような上記のレイド戦に比して、対戦イベント自体の面白味や興趣性が格段に高められ、ゲームの活性化が促進される。

【0017】

より具体的には、制御部により、第1の対戦イベントの実行に際して、複数のグループのそれぞれが第1のゲームキャラクタへ与えるダメージに関連付けられたゲームパラメータを設定し、第1の対戦イベントにおいて、そのゲームパラメータの数値に基づいて、グループ間の勝敗を間接的に判定又は決定するように構成してもよい。

【0018】

この場合、例えば、第1の対戦イベントの進行中にそのゲームパラメータの数値をプレイヤーが視認可能なように端末装置に表示すれば、プレイヤーは自分が所属するグループと相手グループの優劣の状況を把握することができ、これにより、第1の対戦イベントにおける臨場感や緊迫感が高められ、ゲームを更に活性化することができる。

【0019】

また、グループ間イベントが、複数のグループ間の対戦が行われる第2の対戦イベントを更に含み、制御部により、その第2の対戦イベントにおける複数のグループ間の対戦状況又は対戦結果に基づいて、複数のグループ間の勝敗を直接的に判定又は決定するように構成しても好適である。このように、先述の如くグループ同士が直接対決する対戦としての第2の対戦イベントを第1の対戦イベントに組み合わせること、つまりG v G v R（第1の対戦イベント）とG v G（第2の対戦イベント）を融合させることにより、グループ間イベントがより変化に富んだものとなる。例えば、両者を単に組み合わせるだけでなく、第2の対戦イベントを敢えて主たるイベントとして位置づけ、その実行中に、突発的に（無作為的に、ランダムに）第1の対戦イベントを開催するにすれば、プレイヤーの意表をつくことができ、グループ間イベントの全体を通して、プレイヤーの緊張感を高めることもできる。

【0020】

さらに、グループに所属するプレイヤーの人数が多くなった場合（グループの大規模）、ゲーム間イベントへのプレイヤーの参加機会を増やすべく、グループ間イベントの開催期間（デュレーション）を長くすることが有効な手段の一つとなり得るが、そうすると、全期間を通じて、そのグループ間イベントを活性化させることが困難となってしまう懸念がある。例えば、G v G の如く第 2 の対戦イベントを長時間単位で開催すると、その終盤に差し掛かるまでは、活発な戦い（戦闘）が行われず、言わば中弛みが生じてしまう可能性がある。そうすると、第 2 の対戦イベントひいてはゲーム全体の盛り上がり欠缺してしまい、却って、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続意欲が喪失又は減退してしまうおそれがある。これに対し、G v G v R の如く第 1 の対戦イベントを第 2 の対戦イベントの開催期間の途中で実行することにより、グループ間イベントの全体を通じてゲームの活性化を図ることができる。

10

【 0 0 2 1 】

すなわち、制御部により、第 2 の対戦イベントの実行中に、第 1 の対戦イベントを実行し、第 1 の対戦イベントを実行している間、第 2 の対戦イベントを中止又は中断するようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

さらに、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、複数のグループのそれぞれと第 2 のゲームキャラクタとの対戦が行われるグループ別イベントの情報を有しており、制御部により、そのグループ別イベントにおけるグループと第 2 のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、グループ間イベント（第 1 の対戦イベントや第 2 の対戦イベント等）で使用することが可能な報酬をそのグループに付与し、グループ間イベントにおいては、グループによるその報酬の使用の有無を加味して、複数のグループ間の勝敗を判定又は決定するように構成することもできる。

20

【 0 0 2 3 】

ここで、「報酬」とは、グループ間イベントにおいて、各プレイヤー又はそのプレイヤーが所属するグループが、対戦の相手グループやその相手グループに所属する相手プレイヤーに対して、ゲームを進める上で相対的に優位に立てるような効果を生じせしめるもの、或いは、それを所有することにより、価値や価値観が高められるものを示し、その種類は特に制限されず、例えば、プレイヤーの攻撃力を増大させる各種アイテム（ポイント等のパラメータの数値を含む）、プレイヤーの体力やダメージを回復させる各種アイテム、相手プレイヤーや第 1 のゲームキャラクタ及び/又は第 2 のゲームキャラクタのダメージを増大させる各種アイテム、或いは、そのようにダメージ等の相対的な優劣や大小を発現させること自体、さらには、稀少度等それ自体に価値や特性が設定されている各種アイテム等を含む。

30

【 0 0 2 4 】

このようにグループ間イベントとは別にグループ別イベントを実施し、且つ、そのグループ別イベントにおいて、グループ間イベントで活用することができる報酬が付与されることにより、プレイヤーがゲームへ参加する更なる動機付けを提供することができる。また、前述の如く、グループ間イベントの開催時間（デュレーション）を長くすると、プレイヤーのゲームへの参加機会の増大に資することができるものの、却ってゲームの活性を下げたおそれがあるのに対し、グループ別イベントをグループ間イベントとは別の期間に開催することにより、イベント間に減り張りや抑揚（モジュレーション）をつけることができ、ゲームの更なる活性化に寄与することができる。

40

【 0 0 2 5 】

また、本発明によるサーバ装置の制御方法は、上述した本発明に係るサーバ装置を有効に制御するための方法、すなわち、複数のプレイヤーが参加することが可能なゲームを提供し、且つ、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せて、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、そのゲームの画像を端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法である。

【 0 0 2 6 】

50

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが所属するグループ、及び、複数のグループ間の勝敗が決められるグループ間イベントの情報を記憶させる。このとき、そのグループ間イベントは、複数のグループと第1のゲームキャラクタ（敵キャラクタ、相手キャラクタ等）との対戦が行われる第1の対戦イベントを含んでいる。さらに、制御部により、第1の対戦イベントにおける複数のグループのそれぞれと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、それらの複数のグループ間の勝敗を間接的に判定又は決定する処理制御が行われる。

【0027】

さらに、本発明によるプログラムは、複数のプレイヤーが参加することが可能なゲームを提供し、且つ、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、そのゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが所属するグループ、及び、複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦が行われる第1の対戦イベントを含み且つそれらの複数のグループ間の勝敗が決められるグループ間イベントの情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下に示すステップを実行させるためのものである。すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、及び、第1の対戦イベントにおける複数のグループのそれぞれと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、複数のグループ間の勝敗を間接的に判定又は決定するステップが含まれる。

【0028】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、上述したプレイヤーが操作する端末装置、及び、その端末装置に通信回線を介して接続され且つ複数のプレイヤーが参加することが可能なゲームを提供するサーバ装置を含むシステムであって、ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備える。

【0029】

そして、本発明によるサーバ装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが所属するグループ、及び、複数のグループ間の勝敗が決められるグループ間イベントの情報を有している。また、そのグループ間イベントは、複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦が行われる第1の対戦イベントを含むものであり、さらに、制御部が、第1の対戦イベントにおける複数のグループのそれぞれと第1のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、複数のグループ間の勝敗を間接的に判定又は決定するものである。

【発明の効果】

【0030】

本発明によれば、第1の対戦イベントが行われ、第1のゲームキャラクタと各グループとの対戦状況又は対戦結果に基づいてグループ間の勝敗が判定又は決定される。したがって、自分が所属するグループが対戦相手のグループに勝利するには、プレイヤーとしては、そこに登場する直接的な討伐対象である敵キャラクタとしての第1のゲームキャラクタとの対戦を重視し、又は、その対戦自体を第1の対戦イベントにおける主目的に据えなければならず、相手グループの個々のプレイヤーとの対戦とは異なる戦略や攻撃等の工夫を行う必要が生じる。よって、従来の単なるグループ同士の対戦や、複数のプレイヤーが一の敵キャラクタを倒すようないわゆるレイド戦に比して、対戦イベント自体の面白味、興趣性や趣向性を格段に高めることができる。その結果、対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を促進することができ、且つ、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続意欲を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明による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】図1及び2に示すサーバ装置において実施されるゲームのタイムテーブルの一例を示す概念図である。

【図4】図3に示す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(対戦イベントBb)。

【図5】図3に示す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(対戦イベントBa2)。

【図6】図3に示す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(対戦イベントBa1)。

【発明を実施するための形態】

10

【0032】

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。

20

【0033】

図1は、本発明による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。

30

【0034】

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ない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。

【0035】

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。

40

【0036】

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

50

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、更に必要に応じて、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。

【0037】

また、ROM 102 には、一般に、電源投入後、最初に行われる 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

【0038】

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

【0039】

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。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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。

【0043】

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

50

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。

【0044】

このように構成されたゲームシステム1及びサーバ装置100において、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、サーバ装置100において実施されるゲームのタイムテーブルの一例を示す概念図である。また、図4乃至図6は、図3に示す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。

10

【0045】

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。すなわち、演算処理部101が、本発明における「制御部」として機能する。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が、本発明における「情報記憶部」に相当する。

【0046】

このゲームは、互いに異なる対戦イベントBa1, Ba2, Bbを含んで構成されており、本実施形態においては、図3における時間軸Ytに示す如く、これらの対戦イベントBa1, Ba2, Bbが0時から24時まで間断なく連続的に実施される。サーバ装置100は、予め設定されたスケジュールや時系列アルゴリズムにしたがって、これらの対戦イベントBa1, Ba2, Bbをプレイヤーの端末装置2へ配信可能な状態にある。

20

【0047】

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、その端末装置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から提供されるこのゲームを選択し、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

【0048】

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、プレイヤーの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。本ゲームをプレイしたり本ゲームに参加したりした経験があるプレイヤーは、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に更に表示する。

40

【0049】

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、ギルドを探索(検索)したり、新たなギルドを作成(確立)したりするためのメニュー画面を表示する。プレイヤーはメニュー画面から逐次表示されるプルダウンメニュー等における指示にしたがって端末装置2を操作し、自分が参画するギルドを決定又は作成することができる。

50

【0050】

プレイヤーの所属ギルドが決定又は選択されると、或いは、必要に応じて、複数のゲームリストやイベントリストが端末装置2に表示され、プレイヤーが本ゲーム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ゲーム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ゲーム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、各種ゲーム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。

【0051】

上述の如く、図3に示す一例では、サーバ装置100によって、対戦イベントBa1, Ba2, Bbのいずれかが絶えず実行されている。例えば、本ゲームへのログイン時刻が、午前0時～6時、午前9時～12時、午後1時～6時、午後8時～10時、及び午後23時～24時（次の日の0時）のいずれかの場合、このゲームコミュニティでは、対戦イベントBbが開催されている。また、同様に、本ゲームへのログイン時刻が、午前7時～8時、午前11時～午後1時、午後6時～8時、午後10時～11時のいずれかの場合、対戦イベントBa2が開催されており、この対戦イベントBa2が開催されている時間帯の適宜の時間に対戦イベントBa1が実行される。なお、対戦イベントBa1の実行中は、対戦イベントBa2は行われぬ。このように、演算処理部101は、スケジュールにしたがって、そのとき開催されるべき対戦イベントBa1, Ba2, Bbの処理を実行するように構成されている。

【0052】

ここで、図4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Bbが実行されているときの状態の一例について説明する。対戦イベントBbは、レイド戦、すなわち、プレイヤーが所属するギルドG1（グループ）と、敵キャラクタEb（第2のゲームキャラクタ）であるレイドとの戦い（上述したGvRに相当するバトル）であって、本発明における「グループ別イベント」に該当する。

【0053】

この対戦イベントBb（ゲームタイトルによっては、これ自体をクエストやターン等と呼ばれることもある；後述する対戦イベントBa1, Ba2においても同様）における処理手順としては、まず、端末装置2の画面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。具体的には、イベントフィールドFに、図示実線の円形で表されたプレイヤーキャラクタCa～Cf（ゲーム媒体）、及び、敵キャラクタEb（レイド）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Ca～Cfが表示される領域、及び、敵キャラクタEbが表示される領域が画定される。なお、図4においては、端末装置2の画面2aの符号の表記として、対戦イベントBbにおける表示であることの理解を容易にするべく、画面2a（Bb）と記載した。

【0054】

これらのプレイヤーキャラクタCa～Cfは、同一のギルドG1（図示一点鎖線で囲んで示す）に所属するプレイヤーが操作するキャラクタ、すなわち、自分のプレイヤーキャラクタを含む味方のプレイヤーキャラクタに相当し、これらのプレイヤーキャラクタCa～Cfが一丸となって、敵キャラクタEbと戦う。また、敵キャラクタEbの数及び種類は、各対戦イベントBbにおいて、単体でも複数でもよく、弱小キャラクタが倒された後に、ボスキャラクタ（いわゆるレイドボス）が登場するようにしてもよい。

【0055】

一方、パレットPは、その構成要素として、プレイヤーキャラクタCa～Cfが敵キャラクタEb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）を抽選により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（ゲーム媒体）が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 6 】

プレイヤーは、自分の端末装置 2 に表示されたデッキ D からカードを 1 枚ずつ選択し、図 4 に示す例では、3 枚のカード 3 1 , 3 2 , 3 3 をパレット P に出すことができる。各カードには、「技」の種類又はそれを表す例えばキャラクタ、イラスト、文字等、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（A P）や技ポイント（技 P））、技に関連する特定のアイテム、防御値（体力や生命力（H P）でもよい）が描画又は記載されており、プレイヤーがデッキ D を捲ってパレット P に出したカードに応じて、プレイヤーキャラクタ C a ~ C f が敵キャラクタ E b に技を繰り出して攻撃し、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。

【 0 0 5 7 】

また、各カードには、前記の技、攻撃値、及び防御値の他、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）等の情報も描画又は記載されている。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 3 1 , 3 2 , 3 3 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 C a ~ C f の攻撃力や防御力が増大するといった効果が発動される。なお、3 枚のカード 3 1 , 3 2 , 3 3 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 からカードを更に捲ると、カード 3 1 , 3 2 , 3 3 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 3 1 が、画面 2 a が削除され、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 3 1 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 3 2 , 3 3 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。

【 0 0 5 8 】

さらに、カード 3 1 , 3 2 , 3 3 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 4 0 1 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 C a ~ C f の下方に表示される。また、イベントフィールド F におけるプレイヤーキャラクタ C a ~ C f 及び敵キャラクタ E b のそれぞれの上方には、ギルド G 1 全体としての体力や生命力、及び、敵キャラクタの体力や生命力が H P ゲージ 6 1 , 6 2 とそして表示される。図示においては、H P ゲージ 6 1 , 6 2 における斜線で示す部分がそれぞれの体力や生命力を示し、これがゼロになった方のギルド G 1 が敵キャラクタ E b が、この対戦イベント B b において敗者となる。

【 0 0 5 9 】

また、この対戦イベント B b において、ギルド G 1 が敵キャラクタ E b に勝利すると、別の対戦イベント B a 2 及び / 又は対戦イベント B a 1 において使用することが可能な賞品アイテム（報酬）を獲得することができる。この報酬としては、例えば、プレイヤーキャラクタ C a ~ C f が敵キャラクタ E b に対して与えたダメージの総計ポイント、対戦終了時における H P ゲージ 6 1 に表示された H P の総計ポイント、それらの総計ポイントに使用したアイテム 4 0 1 等に応じて重み付けられた係数を乗じたり加算したりした後の総計ポイントといったポイント報酬や、対戦イベント B a 2 及び / 又は対戦イベント B a 1 における敵キャラクタや相手ギルドとの戦いで受けたダメージを回復させることができる回復薬といったアイテム報酬等が挙げられる。

【 0 0 6 0 】

なお、それらの報酬を付与する態様としては、例えば、それらの報酬を対戦イベント B b に参加したプレイヤーに付与してもよく、また、それらのプレイヤーが所属するギルド G 1 全体（構成メンバ全員）に付与するようにしてもよい。さらに、それらの報酬を付与する際には、それらの報酬を直接的に付与してもよいし、或いは、それらの報酬を、「宝箱」といったアイテムに収容した状態のものを付与する演出や表示態様を採用することができる。

【 0 0 6 1 】

また、ギルド G 1 の H P ゲージ 6 1 の近傍には、プレイヤーキャラクタ C a ~ C f が敵キャラクタ E b から攻撃を受ける前に、敵キャラクタ E b へ連続して攻撃をした回数（いわ

10

20

30

40

50

ゆるコンボ回数)がコンボゲージC m 1として表示される。このコンボゲージC m 1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C a ~ C fが敵キャラクタE bに仕掛ける技の威力が増強され、これにより、敵キャラクタE bに与えられるダメージが増幅される。さらに、図示においては、プレイヤーキャラクタC a ~ C fが、敵キャラクタE bに比較的近い側に位置するプレイヤーキャラクタC a ~ C c (言わば前衛)と敵キャラクタから比較的遠い側に位置するプレイヤーキャラクタC d ~ C f (言わば後衛)に分けて表示されている。これは、前衛側のプレイヤーキャラクタC a ~ C cが後衛側のプレイヤーキャラクタC d ~ C fよりも、敵キャラクタE bによる攻撃を受け易いことを示し、この点において、経験が比較的豊富なプレイヤーのプレイヤーキャラクタを前衛に配し、経験が比較的浅いプレイヤーのプレイヤーキャラクタを後衛に配することにより、前者が後者をカ

10

【0062】

次に、図5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B a 2が実行されているときの状態の一例について説明する。対戦イベントB a 2は、一種のギルド戦であって、各プレイヤーが所属するギルド同士の戦い(上述したG v Gに相当するバトル)であり、本発明における「グループ間イベント」のうち「第2の対戦イベント」に該当する。なお、図5においては、端末装置2の画面2 aの符号の表記として、対戦イベントB a 2における表示であることの理解を容易にするべく、画面2 a (B a 2)と記載した。

【0063】

この対戦イベントB a 2においても、前述した対戦イベントB bと同様に、まず、端末装置2の画面2 a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。具体的には、イベントフィールドFに、ギルドG 1(グループ)に所属するプレイヤーキャラクタC a ~ C f、及び、ギルドG 2(グループ)に所属するプレイヤーキャラクタC g ~ C l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G 1のプレイヤーキャラクタC a ~ C fが表示される領域、及び、ギルドG 2のプレイヤーキャラクタC g ~ C lが表示される領域が画定される。そして、この対戦イベントB a 2には敵キャラクタは登場せず、ギルドG 1に所属するプレイヤーキャラクタC a ~ C f、及び、ギルドG 2に所属するプレイヤーキャラクタC g ~ C lは、それぞれが一丸となって、相手

20

30

【0064】

また、この対戦イベントB a 2における対戦の様子は、プレイヤーキャラクタC a ~ C fの所属するギルドG 1の対戦相手が、敵キャラクタE bに代えて、プレイヤーキャラクタC g ~ C lが所属するギルドG 2である点において対戦イベントB bと相違する。すなわち、ギルドG 1のプレイヤーキャラクタC a ~ C fのそれぞれの端末装置2の画面2 aには、パレットPが表示され、各プレイヤーは、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3 1, 3 2, 3 3に表示された技、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G 2のプレイヤーキャラクタC g ~ C lを攻撃し、相手に与えるダメージや自分

40

【0065】

また、ギルドG 1, G 2のそれぞれに対応するコンボゲージC m 1, C m 2も表示され、相手に対してコンボの発動による攻撃力の増強も行われるとともに、ギルドG 1, G 2がそれぞれ使用している実行中アイテム4 0 1, 4 0 2も画面2 aにイベントフィールドF内に表示される。さらに、ギルドG 1, G 2毎にHPゲージ6 1, 6 3が表示され、その残存量に応じて勝敗が決せられる。このように、対戦イベントB a 2においては、ギルドG 1, G 2の勝敗が両者の対戦により直接的に決定される。またさらに、この対戦イベ

50

ントB a 2においては、前述した対戦イベントB bにおいて獲得した報酬アイテムを使用することができ、その報酬アイテムを使用したときに、その旨を通知するテキストやイラスト等を画面2 aに表示してもよいし、回復薬等のアイテムを使用したときには、そのアイテムを例えば実行中アイテム4 0 1, 4 0 2の一部として表示してもよいし、それらとは別に表示してもよい。

【0 0 6 6】

さらに、図6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B a 1が実行されているときの状態の一例について説明する。対戦イベントB a 1は、対戦イベントB a 2とは異なる種類のギルド戦であって、各プレイヤーが所属する複数のギルドG 1, G 2のそれぞれと敵キャラクタE a (第1のゲームキャラクタ)との戦い(上述したG v G v Rに相当するバトル)であり、本発明における「グループ間イベント」のうち「第1の対戦イベント」に該当する。また、なお、図6においては、端末装置2の画面2 aの符号の表記として、対戦イベントB a 1における表示であることの理解を容易にするべく、画面2 a (B a 1)と記載した。

10

【0 0 6 7】

この対戦イベントB a 1は、図3に示す如く、数時間かけて実施される対戦イベントB a 2の間の任意の時点において突如開催されるように設定されている。なお、図3においては、便宜上、対戦イベントB a 1が、所定の時間に開催されるように表示したが、もちろん、そのように対戦イベントB a 2において定期的実施されるように設定されていてもよい。

20

【0 0 6 8】

また、対戦イベントB a 1においても、前述した対戦イベントB bと同様に、まず、端末装置2の画面2 a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。具体的には、イベントフィールドFに、ギルドG 1に所属するプレイヤーキャラクタC a ~ C f、及び、ギルドG 2に所属するプレイヤーキャラクタC g ~ C lに加え、敵キャラクタE a (レイド)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G 1のプレイヤーキャラクタC a ~ C fが表示される領域、及び、ギルドG 2のプレイヤーキャラクタC g ~ C lが表示される領域、並びに、敵キャラクタE aが表示される領域が画定される。そして、この対戦イベントB a 1では、ギルドG 1に所属するプレイヤーキャラクタC a ~ C f、及び、ギルドG 2に所属するプレイヤーキャラクタC g ~ C lのそれぞれが丸となって、敵キャラクタE aと戦い、ギルドG 1, G 2間の直接的なバトルは行われない。

30

【0 0 6 9】

なお、この場合、各プレイヤーに対して視覚的な効果を与えるべく、例えば、対戦イベントB a 2を実施している最中に、敵キャラクタE aが画面2 aの上方から突然降りてくる(降ってくる)といった演出を行い、対戦イベントB a 1が突如開始されるようにしても好適である。

【0 0 7 0】

また、この対戦イベントB a 1においては、ギルドG 1, G 2の対戦相手自体は、それぞれ相手のギルドG 2, G 1であって、この点において、対戦イベントB a 1, B a 2は、ともにギルド戦である。しかし、それぞれのプレイヤーキャラクタC a ~ C lによる直接的な攻撃対象が、相手のギルドのプレイヤーキャラクタではなく、敵キャラクタE aである点において、対戦イベントB a 1, B a 2は大きく相違する。すなわち、ギルドG 1のプレイヤーキャラクタC a ~ C lのそれぞれの端末装置2の画面2 aには、パレットPが表示され、各プレイヤーは、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3 1, 3 2, 3 3に表示された技、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、敵キャラクタE aを攻撃し、敵キャラクタE a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。

40

【0 0 7 1】

50

その際、イベントフィールドFの中央上部（敵キャラクタE aの上方近傍）には、対戦ゲージ64が表示される。この対戦ゲージ64は、ギルドG1, G2が敵キャラクタE aに対して与えたダメージの総量を、例えば100としたときのそのダメージ総量に対するギルドG1, G2の寄与分の割合（寄与割合；ゲームパラメータ）を示すものである。例えば、図6に示す状態では、敵キャラクタE aのダメージ総量に対するギルドG1の寄与割合641の方が、ギルドG2による寄与分の割合642よりもなっており、この時点において、ギルドG1の方が、ギルドG2よりも敵キャラクタE aに対してより効果的なダメージを与えていることを示す。また、対戦ゲージ64におけるそれらの割合641, 642は、対戦イベントBa1の進行とともにリアルタイムで時々刻々と変化する。そして、この対戦イベントBa1においては、その終了時点において、対戦ゲージ64に表示された寄与割合641, 642の大小により、ギルドG1, G2の勝敗が間接的に決定される。

10

【0072】

なお、この対戦イベントBa1においても、前述した対戦イベントBbにおいて獲得した報酬アイテムを使用することができ、その報酬アイテムを使用したときに、その旨を通知するテキストやイラスト等を画面2aに表示してもよいし、回復薬等のアイテムを使用したときには、そのアイテムを例えば実行中アイテム401, 402の一部として表示してもよいし、それらとは別に表示してもよい。また、ギルドG1, G2のそれぞれに対応するコンボゲージCm1, Cm2も表示され、敵キャラクタE aに対してコンボの発動による攻撃力の増強も行われるとともに、ギルドG1, G2がそれぞれ使用している実行中アイテム401, 402も画面2aのイベントフィールドF内に表示される。さらに、この対戦イベントBa1においては、画面2aのパレットPの領域内に、そのプレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタのHPゲージ65、及び、APゲージ66（カード31, 32, 33の組み合わせ等によって発現される技のアクションポイント）が表示されるように構成される。

20

【0073】

以上の如く構成されたサーバ装置100、その制御方法、ゲームプログラム、及びゲームシステム1によれば、サーバ装置100の演算処理部101によって、複数の対戦イベントBa1, Ba2, Bbが実行され、プレイヤーは自分が所属するギルドG1, G2の一員（メンバー）として、それらの各対戦イベントBa1, Ba2, Bbへ参加することができる。

30

【0074】

特に、対戦イベントBa1においては、敵キャラクタE aと複数のギルドG1, G2のそれぞれとの対戦状況又は対戦結果、つまりイベントフィールドFに表示される対戦ゲージ64に視認可能に表示される寄与割合641, 642の大小に基づいて、ギルドG1, G2間の勝敗が判定される。したがって、自分が所属するギルドG1, G2が相手のギルドG2, G1に勝利するには、プレイヤーとしては、そこに登場する直接的な討伐対象である敵キャラクタE aとの対戦を重視する必要がある。或いは、プレイヤーとしては、ギルド戦でありながら敵キャラクタE aとの対戦自体に主眼を置かなければならず、相手の個々のプレイヤーキャラクタCa~C1との対戦とは異なる戦略や攻撃等の工夫を行う必要も生じる。

40

【0075】

よって、従来のギルド戦（例えば、対戦イベントBa2のみ；従来技術の説明において述べた単なるチーム戦）や、複数のプレイヤーキャラクタが敵キャラクタを倒すような通常のレイド戦（例えば、対戦イベントBbのみ）に比して、対戦イベント自体の面白味や興趣性を格段に高めることができ、ゲームの活性化を促進させることが可能となる。その結果、対戦イベントとしてのグループ間イベント延いてはゲーム全体の活性化を促進することができ、且つ、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続意欲を向上させることが可能となる。

【0076】

50

また、対戦イベントB a 1において、対戦ゲージ6 4をプレイヤーが視認可能なように端末装置2の画面2 aに表示し、対戦イベントB a 1の進行とともに変化する敵キャラクタE aへ与えたダメージ総量に対するギルドG 1, G 2による攻撃の寄与割合6 4 1, 6 4 2をプレイヤーが把握できるようにしたので、対戦イベントB a 1における臨場感や緊迫感が高められ、ゲームを更に活性化することができる。

【0077】

さらに、対戦イベントB a 1を、ギルドG 1, G 2間の直接対戦である対戦イベントB a 2と組み合わせること、つまりG v G v R (対戦イベントB a 1)とG v G (対戦イベントB a 2)を融合させることにより、グループ間イベント(ギルド間イベント)を変化に富んだ内容のものとすることができる。特に、両者を単に組み合わせるだけではなく、対戦イベントB a 2を敢えて主位的なイベントとして位置づけ、その実行中に、突発的に(無作為的に、ランダムに)対戦イベントB a 1を開催した場合、プレイヤーの意表をつくことができ、グループ間イベントの全体を通して、プレイヤーの緊張感を高め、これにより、ゲーム全体の更なる活性化に寄与することができる。

10

【0078】

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100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21及び携帯端末22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21及び携帯端末22を、サーバ装置100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200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

【0079】

さらに、サーバ装置100においては、ハードディスクやSSD等の大容量記憶装置を用いて、ROM102、RAM103、外部メモリ106、スロットドライブ108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、RAID等による冗長化が行われていなくてもよく、また、伝送路120を介して演算処理部101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200を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

30

【0080】

またさらに、サーバ装置100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LAN装置及び有線LAN装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、LAN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200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。

【0081】

加えて、対戦イベントB a 1, B a 2, B bにおけるゲーム設定も、上記の実施形態における具体例に限定されるものではない。例えば、対戦イベントB a 1, B a 2は、2つのギルドG 1, G 2間の対戦に限られず、3つ以上のギルド間の対戦としてもよい。また、対戦イベントB a 1において、各プレイヤーの端末装置2の画面2 aに表示したHPゲージ6 5とAPゲージ6 6を、対戦イベントB a 2, B bにおける各プレイヤーの端末装置2の画面2 aに表示してももちろんよい。さらに、対戦イベントB a 1を実施しているときに対戦イベントB a 2を中止又は中断せずに、異なる階層やレイヤーで並行して実施してもよい。この場合、対戦イベントB a 1, B a 2のそれぞれに参加するプレイヤーキャラクタを同一ギルドから選抜するようにしてもよい。

40

以上の実施形態に関し、更に以下の付記を開示する。

[付記1] 複数のプレイヤーが参加可能なゲームを提供し、且つ、前記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るサーバ装置であって、前記プレイヤーが所属するグループの情報を複数記憶する記憶部と、複数の前記グループのそれぞれと第2のゲーム

50

キャラクタとの対戦、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦、及び前記複数のグループ間の対戦を実行する制御部と、を有し、前記制御部は、前記プレイヤーのゲーム参加時刻に従って、前記複数のグループ間の対戦及び前記複数のグループのそれぞれと前記第2のゲームキャラクタとの対戦のいずれか一方を実行し、前記複数のグループ間の対戦の実行中に、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦を実行する、ことを特徴とするサーバ装置。

〔付記2〕前記制御部は、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦の実行に際して、前記複数のグループのそれぞれが前記第1のゲームキャラクタへ与えるダメージに関連付けられたゲームパラメータを設定し、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦において、前記ゲームパラメータの数値に基づいて、前記グループ間の勝敗を間接的に判定又は決定する、付記1記載のサーバ装置。

10

〔付記3〕前記制御部は、前記複数のグループ間の対戦において、前記複数のグループ間の対戦の対戦状況又は対戦結果に基づいて、前記複数のグループ間の対戦の勝敗を直接的に判定又は決定する、付記1又は2記載のサーバ装置。

〔付記4〕前記制御部は、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦を実行している間、前記複数のグループ間の対戦を中止又は中断する、付記3記載のサーバ装置。

〔付記5〕前記制御部は、前記複数のグループのそれぞれと第2のゲームキャラクタとの対戦における各グループと前記第2のゲームキャラクタとの対戦状況又は対戦結果に基づいて、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦又は前記複数のグループ間の対戦で使用することが可能な報酬を前記各グループに付与し、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦又は前記複数のグループ間の対戦において、前記複数のグループ毎の前記報酬の使用の有無を加味して、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦又は前記複数のグループ間の対戦の勝敗を判定又は決定する、付記1～4のいずれか1項記載のサーバ装置。

20

〔付記6〕制御部及び記憶部を有し、複数のプレイヤーが参加可能なゲームを提供し、且つ、前記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るサーバ装置の制御方法であって、前記制御部が、前記プレイヤーが所属するグループの情報を前記記憶部に複数記憶するステップと、複数の前記グループのそれぞれと第2のゲームキャラクタとの対戦、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦、及び前記複数のグループ間の対戦を実行するステップとを含み、前記対戦を実行するステップにおいて、前記制御部は、前記プレイヤーのゲーム参加時刻に従って、前記複数のグループ間の対戦及び前記複数のグループのそれぞれと前記第2のゲームキャラクタとの対戦のいずれか一方を実行し、前記複数のグループ間の対戦の実行中に、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦を実行する、ことを特徴とするサーバ装置の制御方法。

30

〔付記7〕記憶部を有し、複数のプレイヤーが参加可能なゲームを提供し、且つ、前記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るコンピュータに、前記プレイヤーが所属するグループの情報を前記記憶部に複数記憶させるステップと、複数の前記グループのそれぞれと第2のゲームキャラクタとの対戦、前記複数のグループと第1のゲームキャラクタとの対戦、及び前記複数のグループ間の対戦を実行するステップとを実行させ、前記対戦を実行するステップにおいて、前記コンピュータに、前記プレイヤーのゲーム参加時刻に従って、前記複数のグループ間の対戦及び前記複数のグループのそれぞれと前記第2のゲームキャラクタとの対戦のいずれか一方を実行するステップと、前記複数のグループ間の対戦の実行中に、前記複数のグループと前記第1のゲームキャラクタとの対戦を実行するステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

40

【産業上の利用可能性】

【0082】

以上説明したとおり、本発明のサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムは、対戦イベント自体の面白味、興趣性や趣向性を格段に高めることができ、対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を促進して、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続

50

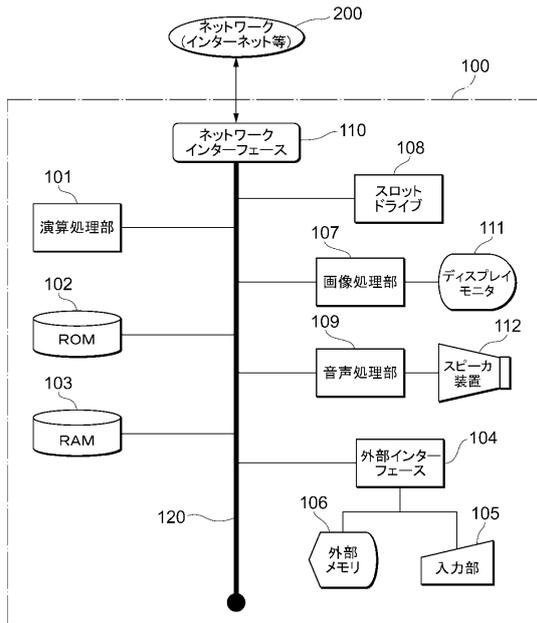
意欲を向上させることが可能となるので、特にサーバ-クライアントタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般（特にソーシャルゲームの要素を含むもの）、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

【符号の説明】

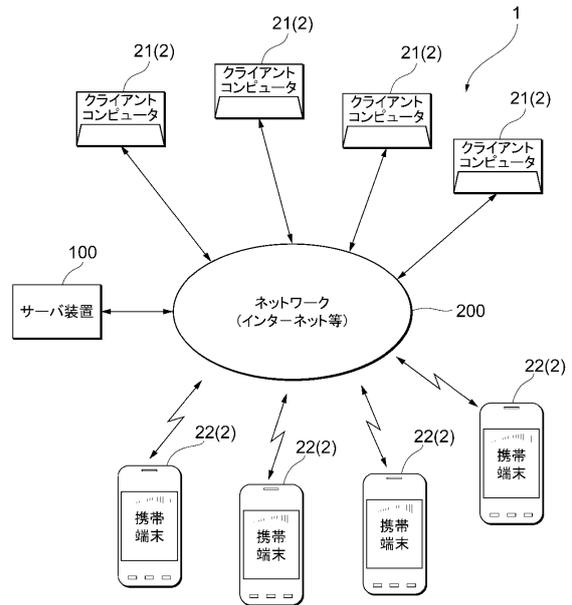
【0083】

1	ゲームシステム	
2	端末装置	
2 a	画面	
2 1	クライアントコンピュータ（端末装置）	10
2 2	携帯端末（端末装置）	
3 1, 3 2, 3 3	カード（ゲーム媒体）	
6 1, 6 2, 6 3, 6 5	HPゲージ	
6 4	対戦ゲージ	
6 6	APゲージ	
1 0 0	サーバ装置	
1 0 1	演算処理部（制御部）	
1 0 2	ROM（情報記憶部）	
1 0 3	RAM（情報記憶部）	
1 0 4	外部インターフェース	20
1 0 5	入力部	
1 0 6	外部メモリ	
1 0 7	画像処理部	
1 0 8	スロットドライブ	
1 0 9	音声処理部	
1 1 0	ネットワークインターフェース	
1 1 1	ディスプレイモニタ	
1 1 2	スピーカ装置	
1 2 0	伝送路	
2 0 0	ネットワーク（通信回線）	30
4 0 1, 4 0 2	実行中アイテム	
6 4 1, 6 4 2	寄与割合	
B a 1	対戦イベント（第1の対戦イベント；グループ間イベント）	
B a 2	対戦イベント（第2の対戦イベント；グループ間イベント）	
B b	対戦イベント（；グループ別イベント）	
C a ~ C f	ギルドG1のプレイヤーキャラクタ	
C g ~ C l	ギルドG2のプレイヤーキャラクタ	
C m 1, C m 2	コンボゲージ	
D	デッキ	
E a	敵キャラクタ（第1のゲームキャラクタ）	40
E b	敵キャラクタ（第2のゲームキャラクタ）	
F	イベントフィールド	
G 1, G 2	ギルド（グループ）	
P	パレット	
Y t	時間軸	

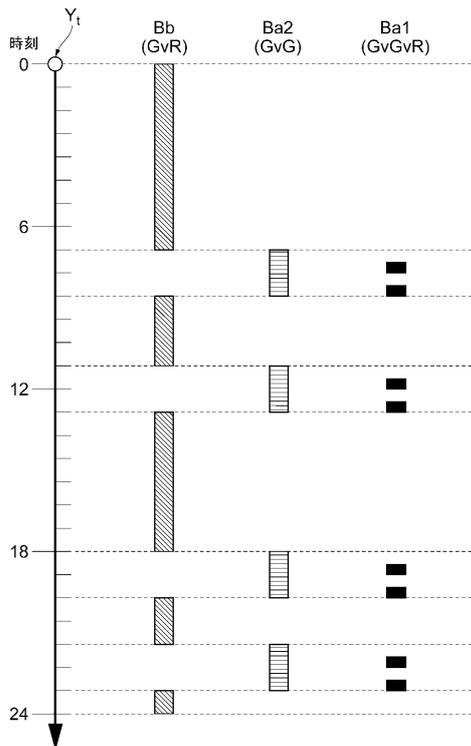
【図1】



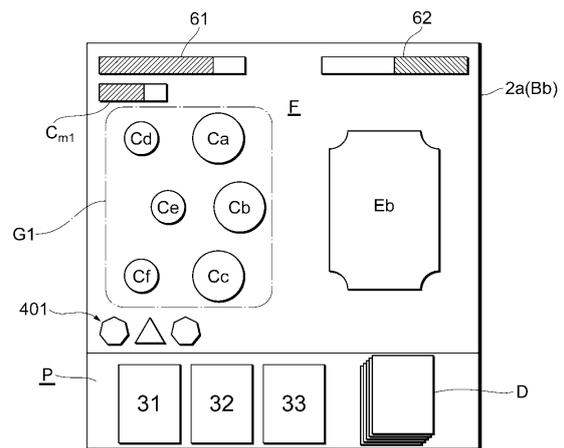
【図2】



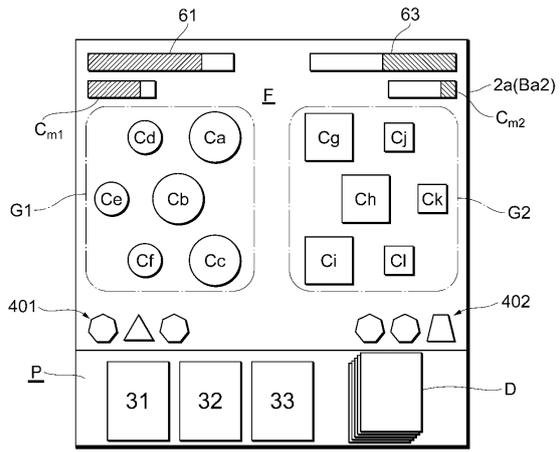
【図3】



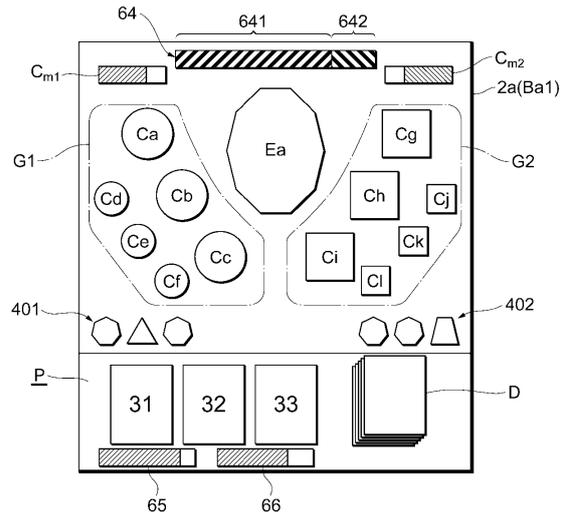
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

- (72)発明者 岸田 崇志
東京都港区六本木6 - 10 - 1六本木ヒルズ森タワー グリー株式会社内
- (72)発明者 水上 学
東京都港区六本木6 - 10 - 1六本木ヒルズ森タワー グリー株式会社内

審査官 櫻井 茂樹

- (56)参考文献 特開2009 - 189592 (JP, A)
ドラゴンリーグX 完全保存版徹底攻略激アツ!ガイド, ファミ通App iPhone & Android NO.006 付録, 株式会社エンターブレイン, 2013年 4月 4日, 第2 - 17, 24 - 31頁
一門戦, 100万人の信長の野望 攻略データ, 2013年 1月20日, URL, <http://100nobi.blog.fc2.com/blog-entry-21.html>
『拡散性ミリオンアーサー』”騎士団バトル”が開幕! 豪華7大特典キャンペーンも同時開催中, ファミ通.com/ゲーム・エンタメ最新情報, 2013年 2月 1日, URL, http://app.famitsu.com/20130201_126083/
【新作情報】始めて5分でドブプリはまったRPG『エレメンタルアームズ』, ファミ通.com/ゲーム・エンタメ最新情報, 2013年 2月22日, URL, http://app.famitsu.com/20130222_132752/
運命のクランバトル, アプリFan Vol.7, 株式会社コスミック出版, 2013年 3月 1日, 第92 - 93頁

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F13/00 ~ 13/98、9/24