

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6018152号  
(P6018152)

(45) 発行日 平成28年11月2日(2016.11.2)

(24) 登録日 平成28年10月7日(2016.10.7)

(51) Int.Cl.		F I
<b>A 6 3 F 13/56</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/56
<b>A 6 3 F 13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/58
<b>A 6 3 F 13/35</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/35
<b>A 6 3 F 13/847</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/847

請求項の数 10 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2014-208210 (P2014-208210)	(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26年10月9日(2014.10.9)	(74) 代理人	100147485 弁理士 杉村 憲司
(62) 分割の表示	特願2014-19283 (P2014-19283) の分割	(74) 代理人	100164471 弁理士 岡野 大和
原出願日	平成25年6月21日(2013.6.21)	(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2015-27569 (P2015-27569A)	審査官	宇佐田 健二
(43) 公開日	平成27年2月12日(2015.2.12)		
審査請求日	平成28年6月2日(2016.6.2)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ装置の制御方法、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、ゲームの画像情報を提供するサーバ装置の制御方法であって、

前記サーバ装置は、

前記ゲームにおいて、前記プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶部に記憶するステップと、

前記記憶部に記憶される情報に基づいて、前記対戦イベントに参加する各グループに所属するプレイヤーキャラクタを、他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受ける第1サブグループ、または、前記他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受けない第2サブグループに所属させるステップと、

前記対戦イベントの開始後に、一のグループに所属するプレイヤーキャラクタのうち対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を前記第1サブグループから前記第2サブグループに変更すると共に、前記他のグループにおいて、所定数のプレイヤーキャラクタの所属を前記第2サブグループから前記第1サブグループに変更する所属変更ステップとを実行し、

前記所属変更ステップにおいて、前記対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を、所定の時間または期間の経過後に、前記第1サブグループに変更可能にする、サーバ装置の制御方法。

【請求項2】

前記記憶するステップにおいて、前記プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定される防御値を前記記憶部に記憶し、

前記所属変更ステップにおいて、前記防御値に基づいて前記第1サブグループにプレイヤーキャラクタの所属を変更可能にする、  
請求項1に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項3】

前記所属変更ステップにおいて、前記第2サブグループから前記第1サブグループに所属を変更可能なプレイヤーキャラクタのうち、最も優れた防御値を有するプレイヤーキャラクタを前記第1サブグループに変更可能にする、  
請求項2に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項4】

前記所定数は、前記一のグループにおいて、前記第1サブグループから前記第2サブグループに所属させるプレイヤーキャラクタの数と同数である、  
請求項1乃至3のいずれか一項に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項5】

前記サーバ装置は、  
前記ゲームの画像情報に基づいて前記端末装置に表示させる画像内に各グループの表示領域を設け、前記グループに所属するプレイヤーキャラクタを1つの表示領域内に表示するステップを、  
更に実行する請求項1乃至4のいずれか一項に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項6】

前記表示領域内に表示されるプレイヤーキャラクタは、前記第1サブグループと前記第2サブグループのいずれに所属するかに応じて、表示態様が変化する、  
請求項5に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項7】

前記第1サブグループの所属プレイヤーキャラクタ数と、前記第2サブグループの所属プレイヤーキャラクタ数とに応じて、前記表示領域内の前記第1サブグループ及び前記第2サブグループの表示領域の割合が変更される、  
請求項5に記載のサーバ装置の制御方法。

【請求項8】

前記対戦イベントは一定期間継続させた後、終了される、  
請求項1乃至7のいずれか一項に記載のサーバ装置の制御方法。

【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、ゲームの画像情報を提供するサーバ装置であって、

前記ゲームにおいて、前記プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶部に記憶する手段と、

前記記憶部に記憶される情報に基づいて、前記対戦イベントに参加する各グループに所属するプレイヤーキャラクタを、他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受ける第1サブグループ、または、前記他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受けない第2サブグループに所属させる手段と、

前記対戦イベントの開始後に、一のグループに所属するプレイヤーキャラクタのうち対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を前記第1サブグループから前記第2サブグループに変更すると共に、前記他のグループにおいて、所定数のプレイヤーキャラクタの所属を前記第2サブグループから前記第1サブグループに変更する所属変更手段とを備え、

前記所属変更手段は、前記対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を、所定の時間または期間の経過後に、前記第1サブグループに変更可能にする、  
サーバ装置。

【請求項10】

コンピュータに、  
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、ゲームの

10

20

30

40

50

画像情報を提供する機能と、

前記ゲームにおいて、前記プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶部に記憶する機能と、

前記記憶部に記憶される情報に基づいて、前記対戦イベントに参加する各グループに所属するプレイヤーキャラクタを、他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受ける第1サブグループ、または、前記他のグループに所属するプレイヤーキャラクタから攻撃を受けない第2サブグループに所属させる機能と、

前記対戦イベントの開始後に、一のグループに所属するプレイヤーキャラクタのうち対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を前記第1サブグループから前記第2サブグループに変更すると共に、前記他のグループにおいて、所定数のプレイヤーキャラクタの所属を前記第2サブグループから前記第1サブグループに変更する所属変更機能とを実現させるプログラムであって、

前記所属変更機能は、前記対戦不能状態になったプレイヤーキャラクタの所属を、所定の時間または期間の経過後に、前記第1サブグループに変更可能にする、プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置の制御方法、サーバ装置、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

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は、例えば、複数のプレイヤーが操作するキャラクタ（プレイヤーキャラクタ）が一又は複数の敵プレイヤー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、各プレイヤーは、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、敵プレイヤーキャラクタを倒すことにより、プレイヤー個々に対してのみならず、それらのプレイヤー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。

【0004】

このように敵プレイヤーキャラクタを複数のプレイヤー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ーキャラクタを、レイドプレイヤー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。

【0005】

また、プレイヤーキャラクタ同士が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グループ対戦イベント（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、プレイヤー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

10

20

30

40

50

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、「G v G」と呼ばれることがある。

【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、グループ対戦（G v G）を行なうゲームの中には、各グループにおいてプレイヤーキャラクタを前衛と後衛とに分け、前衛のプレイヤーキャラクタが他のグループの前衛のプレイヤーキャラクタを攻撃することにより対戦が進められるものがある。また、後衛のプレイヤーキャラクタは、他のグループの前衛に配置されたプレイヤーキャラクタに対して攻撃できるタイプのゲームと待機しているだけのタイプのゲームがある。プレイヤーキャラクタは相手プレイヤーキャラクタから攻撃を受けると、相手プレイヤーキャラクタの攻撃力、及び自身の防御力に応じてダメージを受け生命値が減り、一方、相手プレイヤーキャラクタは与えたダメージに応じてポイントを獲得する。このように戦闘が進められ、終了時に獲得するポイントの合計が高いグループが勝利となる。

【0008】

また、対戦中において、相手プレイヤーキャラクタからの攻撃が繰り返され、生命値がゼロになると、プレイヤーキャラクタは、ステータスが例えば「気絶」となり、相手プレイヤーキャラクタからの攻撃対象から外されるようになっている。そして、前衛のプレイヤーキャラクタが全て「気絶」ステータスになると、相手プレイヤーキャラクタの攻撃対象がなくなるため、相手グループがポイントを獲得することが不可能になる。このようにグループ対戦中に獲得するポイントの差（点差）が広がらないようにすることによって、一方的なゲーム展開がさらに助長されることを防止し、グループ対戦において、一定の興趣性、趣向性を担保している。

【0009】

しかし、上述した仕組みでは、グループ対戦において獲得ポイントの差が一定以上広がらないということに過ぎず、負けているグループが勝っているグループを逆転することは難しい。このためグループ対戦における戦況が硬直する傾向にあり、十分な興趣性、趣向性を確保しているとは言えない面もある。

【0010】

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、グループ対戦の興趣性や趣向性を十分に確保することができ、その結果、そのグループ対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を図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の制御方法、サーバ装置、プログラム、ゲームシステム、及び端末装置のゲーム制御方法を実現することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置の制御方法は、ゲームをプレイする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、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サーバ装置の制御方法であって、以下の処理を実行する。

【0012】

まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶させる。

10

20

30

40

50

## 【0013】

さらに、制御部により、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第1サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第2サブグループに所属させ、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第1サブグループから第2サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第2サブグループから第1サブグループへ所属させる。

## 【0014】

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やそれに関連付けられた適宜のゲーム媒体（以下、合わせて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。

## 【0015】

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。

## 【0016】

また、本発明によるサーバ装置は、ゲームをプレイする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、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ている。

## 【0017】

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、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を有している。

## 【0018】

また、制御部は、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第1サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第2サブグループに所属させ、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第1サブグループから第2サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第2サブグループから第1サブグループへ所属させる。

## 【0019】

さらに、本発明によるプログラムは、ゲームをプレイする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、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦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、以下のステップを実行させるためのものである。

10

20

30

40

50

## 【0020】

すなわち、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と、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第1サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第2サブグループに所属させるステップと、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第1サブグループから第2サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第2サブグループから第1サブグループへ所属させるステップと、を実行させる。

10

## 【0021】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、ゲームをプレイする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、及び端末装置を含み、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。

## 【0022】

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、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を有している。

20

## 【0023】

また、制御部が、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第1サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第2サブグループに所属させ、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第1サブグループから第2サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第2サブグループから第1サブグループへ所属させる。

## 【0024】

またさらに、本発明による端末装置が実行するゲーム制御方法は、ゲームをプレイするプレイヤーに操作され、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、ゲームの画像を画面に表示させる制御部とを備える端末装置が実行するゲーム制御方法であって、以下の処理を実行する。

30

## 【0025】

情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶させる。

## 【0026】

また、制御部により、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第1サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第2サブグループに所属させ、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第1サブグループから第2サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第2サブグループから第1サブグループへ所属させる。

40

## 【発明の効果】

## 【0027】

本発明によれば、グループ対戦イベントの興趣性や趣向性を十分に確保することができ、その結果、そのグループ対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を図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の制御方法、サーバ装置、及びプログラムを実現

50

することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0028】

【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。

10

【図5】各プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの大小関係の一例を示す図である。

【図6】プレイヤーキャラクタの所属を変更させる処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】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。

【図8】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。

【発明を実施するための形態】

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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。

40

【0032】

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、

50

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。

#### 【0033】

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。

10

#### 【0034】

また、ROM102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RAM103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、ROM102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。

20

#### 【0035】

さらに、RAM103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RAM103に保持される。さらに、演算処理部101は、RAM103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、RAM103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RAM103に書き戻したりといった処理を行う。

30

#### 【0036】

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。

#### 【0037】

さらに、RAM103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。

40

#### 【0038】

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。

#### 【0039】

50



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。

#### 【0040】

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。

10

#### 【0041】

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、図 7、図 8 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。

#### 【0042】

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 ROM 102 及び RAM 103、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。

20

#### 【0043】

このゲームは、互いに異なる対戦イベント Ba1、Ba2 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 が 0 時から 24 時まで中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 をプレイヤーの端末装置 2 へ配信可能な状態にある。

30

#### 【0044】

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。

40

#### 【0045】

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。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、ROM 102 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。

50

## 【 0 0 4 6 】

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 1 0 1 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。

## 【 0 0 4 7 】

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、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。

## 【 0 0 4 8 】

上述の如く、図 3 に示す一例では、サーバ装置 1 0 0 によって、対戦イベント B a 1 , B a 2 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～ 1 2 時、午後 1 時～ 6 時、午後 8 時～ 1 0 時、及び午後 1 1 時～ 1 2 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 B a 1 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 6 時～ 9 時、午前 1 2 時～ 午後 1 時、午後 6 時～ 8 時、午後 1 0 時～ 1 1 時のいずれかの場合、対戦イベント B a 2 が開催されている。このように、演算処理部 1 0 1 は、所定のスケジュールに基づいて、開催されるべき対戦イベント B a 1 , B a 2 の処理を実行するように構成されている。

## 【 0 0 4 9 】

これらの対戦イベント B a 1 , B a 2 のうち、対戦イベント B a 1 は、レイド戦、すなわち、例えばプレイヤーが所属するギルド G 1（グループ）と、敵プレイヤーキャラクタであるレイドとの戦い（上述した G v R に相当するバトル）である。一方、対戦イベント B a 2 は、ギルド戦、すなわち、例えばプレイヤーが所属するギルド G 1 , G 2（ともにグループ）同士の戦い（上述した G v G に相当するバトル）である。

## 【 0 0 5 0 】

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 B a 2（G v G；ギルド戦）の実行開始時の状態の一例について説明する。この対戦イベント B a 2（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；対戦イベント B a 1 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 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。

## 【 0 0 5 1 】

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 A 1～A 6（プレイヤー）、及び、ギルド G 2（相手グループ）に所属するプレイヤーキャラクタ B 1～B 6（相手プレイヤー）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 A 1～A 6 が表示される領域（ギルド G 1 のメインフィールド）、及び、ギルド G 2 のプレイヤーキャラクタ B 1～B 6 が表示される領域（ギルド G 2 のメインフィールド）が画定される。そして、ギルド G 1 に所属するプレイヤーキャラクタ A 1～A 6、及び、ギルド G 2 に所属するプレイヤーキャラクタ B 1～B 6 は、それぞれが一丸となって、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。

## 【 0 0 5 2 】

また、ギルド G 1 , G 2 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

10

20

30

40

50

サブフィールドG 1 f , G 1 b及びサブフィールドG 2 f , G 2 bから構成されている。この実施形態では、ギルドG 1に所属するプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6のうち、各プレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6に設定されるパラメータの値(図5参照)に基づいて、3体(所定数)のプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 3が前衛(第1サブグループ)としてサブフィールドG 1 fに配置され、他のプレイヤーキャラクタA 4 ~ A 6が後衛(第2サブグループ)としてサブフィールドG 1 bに配置される。同様に、ギルドG 2に所属するプレイヤーキャラクタB 1 ~ B 6のうち、各プレイヤーキャラクタB 1 ~ B 6に設定されるパラメータに基づいて、3体(所定数)のプレイヤーキャラクタB 1 ~ B 3が前衛(第1サブグループ)としてサブフィールドG 2 fに配置され、プレイヤーキャラクタB 4 ~ B 6が後衛(第2サブグループ)としてサブフィールドG 2 bに配置される。ここで、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ値には、攻撃値、防御値、生命値等の各値が含まれる。また、防御値に関しては、図5に示すように、ギルドG 1のプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6については、 $A 1 > A 2 > A 3 > A 4 > A 5 > A 6$ の順に防御値が設定されており、ギルドG 2のプレイヤーキャラクタB 1 ~ B 6については、 $B 1 > B 2 > B 3 > B 4 > B 5 > B 6$ の順に防御値が設定されている。したがって、図4に示す例においては、各ギルドG 1 , G 2において、防御値の高いプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 3、プレイヤーキャラクタB 1 ~ B 3がそれぞれ前衛として配置されている。

#### 【0053】

上記のギルドG 1 , G 2のいずれにおいても、相手プレイヤーキャラクタからの攻撃によってダメージを受けるのは、前衛のプレイヤーキャラクタのみであり、前衛及び後衛のプレイヤーキャラクタは、いずれも攻撃に参加することができる設定とされている。換言すると、前衛に所属するプレイヤーキャラクタは、相手を攻撃すると共に相手からの攻撃対象となり、後衛に所属するプレイヤーキャラクタは、相手を攻撃するが相手からの攻撃対象とはならない設定となっている。このように設定することにより、対戦イベントB a 2を開始した後、暫くの間は、各ギルドG 1 , G 2に所属するプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6のうち、防御値が低く設定されるプレイヤーキャラクタA 4 ~ A 6 , B 4 ~ B 6は後衛に配置されているため、相手プレイヤーキャラクタからの攻撃を受けない。そして、サブフィールドG 1 f , G 1 b , G 2 f , G 2 bにそれぞれ配置される各プレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6は、一定の規則に従って前衛から後衛に、又は後衛から前衛に配置(所属)が変更される。このプレイヤーキャラクタの所属を変更する処理についての詳細は後述する。なお、サブフィールドG 1 f , G 2 fにはプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 3がラージサイズで表示され、サブフィールドG 1 b , G 2 bには、プレイヤーキャラクタA 4 ~ A 6 , B 4 ~ B 6がスモールサイズ(ラージサイズより小さいサイズ)で表示される。これにより、攻撃によりダメージを受ける前衛のプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 3をプレイヤーに視認させやすくしている。

#### 【0054】

また、この対戦イベントB a 2における対戦の態様として、ギルドG 1のプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6のそれぞれの端末装置2の画面2 aには、パレットPが表示される。このパレットPは、その構成要素として、ギルドG 1 , G 2のそれぞれのプレイヤーキャラクタA 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6が、相手プレイヤーキャラクタB 1 ~ B 6 , A 1 ~ A 6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。

#### 【0055】

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3 1 , 3 2 , 3 3

10

20

30

40

50

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 A 1 ~ A 6 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。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 , 4 0 2 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 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 のそれぞれの下方に表示される。

【 0 0 5 6 】

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 からカードをさらに捲ると、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 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 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。

10

【 0 0 5 7 】

そして、ギルド G 1 の各プレイヤーキャラクタ A 1 ~ A 6 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 G 2 のプレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 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 G 2 のプレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 のそれぞれの端末装置 2 の画面 2 a にも、同様の表示がなされ、相手のギルド G 1 のプレイヤーキャラクタ A 1 ~ A 6 への攻撃を行う。

20

【 0 0 5 8 】

また、各ギルド G 1 , G 2 のメインフィールドの上方には、それぞれのギルド G 1 , G 2 毎の HP ゲージ 6 1 , 6 2 が表示され、さらに、それらの HP ゲージ 6 1 , 6 2 の近傍には、プレイヤーキャラクタ A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 が、相手プレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 , A 1 ~ A 6 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 C m 1 , C m 2 として表示される。このコンボゲージ C m 1 , C m 2 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 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 が、相手プレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 , A 1 ~ A 6 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。また、少なくとも対戦イベント B a 2 においては、攻撃を受けるプレイヤーキャラクタの防御値（パラメータ）に応じて攻撃結果が異なるように設計されている。つまり、異なる防御値が設定されたプレイヤーキャラクタに同一の攻撃を行なった場合、防御値の高いプレイヤーキャラクタより防御値の低いプレイヤーキャラクタの方が大きなダメージを与えることができ、より高いポイントを獲得できるようになっている。そして、対戦終了時刻における獲得ポイントに基づいて、両者の勝敗が決められる。

30

【 0 0 5 9 】

次に、図 6 を参照してプレイヤーキャラクタの所属を前衛から後衛へ、又は後衛から前衛へ変更させる処理の一例について説明する。サーバ装置 1 0 0 は、上述のように、各ギルド G 1 , G 2 の前衛に所属する相手プレイヤーキャラクタに対して前衛及び後衛に所属するプレイヤーキャラクタが攻撃をする対戦処理を端末装置 2 に実行させる（ S T 5 0 1 ）。次に、サーバ装置 1 0 0 は、対戦イベント B a 2 に対して予め定められた一定期間（一定時間でも良い。図 3 参照）が経過したか否かを判断し（ S T 5 0 2 ）、一定期間を経過したと判断した場合は（ S T 5 0 2 : Y E S ）、対戦イベント B a 2 を終了させる。

40

【 0 0 6 0 】

一方、一定期間を経過していないと判断した場合（ S T 5 0 2 : N O ）、サーバ装置 1 0 0 は、各ギルド G 1 , G 2 について、前衛に所属するプレイヤーキャラクタのうちに、相手プレイヤーキャラクタの攻撃を受け対戦不能状態に陥ったプレイヤーキャラクタが存在するか否かを判断する（ S T 5 0 3 ）。ここで、対戦不能状態とは、例えば、相手プレイヤーキャラクタの攻撃を受け生命値がゼロになると共にステータスが「気絶」になった状態である。対戦不能状態に陥ったプレイヤーキャラクタが存在しないと判断した場合（ S T 5 0 3

50

: NO)、ステップS501の処理へ戻り、サーバ装置100は端末装置2に対戦処理を継続させる。

【0061】

また、対戦不能状態に陥ったプレイヤーキャラクタが存在すると判断した場合(ST503: YES)、サーバ装置100は、対戦不能状態に陥ったプレイヤーキャラクタの所属を前衛から後衛に変更させる(ST504)。例えば、図4に示すギルドG2のプレイヤーキャラクタB1が対戦不能状態に陥った場合、プレイヤーキャラクタB1の所属が前衛から後衛に変更される。これにより、プレイヤーキャラクタB1の配置がサブフィールドG1fからサブフィールドG1bへ変更され、ギルドG2の前衛が3人から2人になる。なお、配置が変更される際は、プレイヤーキャラクタB1の表示サイズがラージサイズからスモール

10

【0062】

次に、サーバ装置100は、相手プレイヤーキャラクタを対戦不能状態に陥らせたギルドの後衛に所属するプレイヤーキャラクタのうちから、最も優れたパラメータ値を有するプレイヤーキャラクタを選択する(ST505)。例えば、図4に示すギルドG1の後衛に所属するプレイヤーキャラクタA4~A6のうちから、防御値が最も優れているプレイヤーキャラクタA4が選択される(図5参照)。なお、プレイヤーキャラクタA1~A6, B1~B6は対戦不能状態(気絶状態)になると、一定時間(一定期間でも良い。)が経過するまで、対戦不能状態が継続し、該対戦不能状態においては、ステップS505の選択から除外されるように構成される。

20

【0063】

次に、サーバ装置100は、ステップS505において選択したプレイヤーキャラクタの所属を後衛から前衛に変更させる(ST506)。例えば、図4に示すギルドG1の後衛に所属するプレイヤーキャラクタA4が選択された場合、プレイヤーキャラクタA4の所属が後衛から前衛に変更される。これにより、プレイヤーキャラクタA4の配置がサブフィールドG1bからサブフィールドG1fへ変更され、ギルドG1の前衛が3人から4人になる。なお、配置が変更される際は、プレイヤーキャラクタA4の表示サイズがスモールサイズからラージサイズに変更される。また、ステップS504, S506の処理によって、サブフィールドG1f, G1b, G2f, G2bに配置されるプレイヤーキャラクタの人数に変更がある場合、その変更に応じて、サブフィールドを確定するラインの領域を変化させるようにする。そして、ステップS501の処理へ戻り、サーバ装置100は対戦処理を継続させる。

30

【0064】

なお、図6の説明においては、プレイヤーキャラクタ1人が対戦不能状態に陥った場合を例に挙げて説明したが、相手プレイヤーキャラクタの攻撃により複数のプレイヤーキャラクタが同時に対戦不能状態に陥った場合は、その複数のプレイヤーキャラクタの所属が略同時に変更される。そして、攻撃を行なったギルドの後衛に所属するプレイヤーキャラクタのうちから上記所属が変更された人数と同数のプレイヤーキャラクタを、防御値が優れている順に選択させ、それらの所属を後衛から前衛に変更させる。このように処理することにより、対戦イベントBa2を行なう両ギルドの前衛に所属する総プレイヤーキャラクタの人数を一定にすることができる。

40

【0065】

次に、図7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Ba2において、プレイヤーキャラクタA1~A6, B1~B6の一部の所属が図4に示す状態から変更されたときの一例について説明する。より具体的には、図4に示す状態から、ギルドG2のプレイヤーキャラクタB1が対戦不能状態に陥り、ギルドG1のプレイヤーキャラクタA4が所属変更の対象として選択された場合である。

【0066】

図7を参照すると、ギルドG1については、サブフィールドG1fにプレイヤーキャラクタA1, A2, A3, A4の4人が配置されており、サブフィールドG1bにプレイヤーキ

50

キャラクタ A 5 , A 6 の 2 人が配置されている。一方、ギルド G 2 については、サブフィールド G 2 f にプレイヤーキャラクタ B 2 , B 3 の 2 人が配置されており、サブフィールド G 2 b にプレイヤーキャラクタ B 1 , B 4 , B 5 , B 6 が配置されている。したがって、ギルド G 1 からギルド G 2 への攻撃対象はプレイヤーキャラクタ B 1 , B 2 の 2 人であり、ギルド G 2 からギルド G 1 への攻撃対象はプレイヤーキャラクタ A 1 , A 2 , A 3 , A 4 の 4 人となる。このように、ギルド G 1 においては、前衛の人数が 4 人と多くなる一方、A 1 , A 2 , A 3 より防御値が低いプレイヤーキャラクタ A 4 がギルド G 2 からの攻撃対象に加えらる。また、ギルド G 2 においては、前衛のプレイヤーキャラクタの人数が 2 人になり 1 人減るものの、防御値が弱いプレイヤーキャラクタ A 4 を攻撃対象とすることができ、プレイヤーキャラクタ A 4 を攻撃することにより、より大きなダメージを与え、高いポイントを獲得できるようになる。

10

## 【 0 0 6 7 】

このため、ギルド G 1 がプレイヤーキャラクタ B 1 を対戦不能状態にする程優位に対戦を進めていても、プレイヤーキャラクタ A 4 が攻撃対象となった以後は、ギルド G 2 がプレイヤーキャラクタ A 4 を集中的に攻撃することにより、ギルド G 2 が高いポイントを獲得することができるようになる。よって、ギルド G 2 の獲得ポイントがギルド G 1 の獲得ポイントを上回ることが可能になり、ゲームに負けていたギルド G 2 がギルド G 1 に勝利することができる可能性が高くなる。

## 【 0 0 6 8 】

次に、図 8 を参照して、ゲーム展開が一方的な戦況になった場合について説明する。例えば、ギルド G 2 のプレイヤーが気付かないうちに、対戦が開始され、ギルド G 1 からギルド G 2 に対して一方的に攻撃が行なわれた場合である。

20

## 【 0 0 6 9 】

図 8 を参照すると、ギルド G 1 については、サブフィールド G 1 f にプレイヤーキャラクタ A 1 ~ A 6 の 6 人が配置されており、サブフィールド G 1 b にプレイヤーキャラクタが配置されていない。一方、ギルド G 2 については、サブフィールド G 2 f にプレイヤーキャラクタが配置されておらず、サブフィールド G 2 b にプレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 の 6 人が配置されている。したがって、ギルド G 1 からギルド G 2 へは攻撃対象となるプレイヤーキャラクタが存在しないのに対し、ギルド G 2 からギルド G 1 へは攻撃対象となるプレイヤーキャラクタが A 1 ~ A 6 の 6 人となる。このように、ギルド G 1 においては、前衛の人数が 6 人になるが攻撃対象がなくなる一方で、防御値が最も低いプレイヤーキャラクタ A 6 を含む 6 人のプレイヤーキャラクタ A 1 ~ A 6 全てがギルド G 2 からの攻撃対象になる。また、ギルド G 2 においては、相手からの攻撃対象となる前衛のプレイヤーキャラクタがいなためこれ以上攻撃を受けることがない一方で、防御値が最も低いプレイヤーキャラクタ A 6 を攻撃対象とすることができる。よってギルド G 2 がプレイヤーキャラクタ A 6 を攻撃することにより、大きなダメージを与え、高いポイントを獲得できるようになる。

30

## 【 0 0 7 0 】

このため、ギルド G 1 がプレイヤーキャラクタ B 1 ~ B 6 を対戦不能状態にするほど一方的に対戦を進めていても、プレイヤーキャラクタ A 6 が攻撃対象となった以後は、ギルド G 2 がプレイヤーキャラクタ A 6 を集中的に攻撃することにより、他のプレイヤーキャラクタ A 1 , A 2 , A 3 , A 4 , A 5 を攻撃するときよりも高いポイントを獲得することができ、ギルド G 2 の獲得ポイントがギルド G 1 の獲得ポイントを上回ることが可能になり、一方的にゲームに負けていたギルド G 2 がギルド G 1 に勝利することができる可能性が高くなる。

40

## 【 0 0 7 1 】

以上の如く構成されたサーバ装置 1 0 0、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 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 によって、対戦イベント B a 2 が実行される。そして、演算処理部 1 0 1 は、プレイヤーキャラクタに設定される防御値に基づいて、対戦イベント B a 2 の開始時に対戦イベント B a 2 を実行するギルド G 1 及び G 2 毎に、各ギルド G 1 , G 2 に含まれるプレイヤーキャラクタのうち 3 人(所定数)

50

のプレイヤーキャラクタA1～A3，B1～B3を前衛に所属させると共に各ギルドG1，G2の他のプレイヤーキャラクタA4～A6，B4～B6を後衛に所属させる。そして、対戦イベントBa2の開始後は、例えばプレイヤーキャラクタB1の所属を前衛から後衛に変更させると共に、プレイヤーキャラクタに設定される防御値に基づいて選択されるギルドG1のプレイヤーキャラクタA4の所属を後衛から前衛に変更させる。このように、有利にゲームを進めているギルドG1の前衛に防御力が弱いプレイヤーキャラクタA4が配置されるため、ギルドG2がプレイヤーキャラクタA4を集中的に攻撃することにより、高いポイントを獲得できるようになり、不利な戦況のギルドG2が逆転可能になる。よって、対戦イベントBa2の戦況が硬直することはなく、十分な興味性、趣向性を確保することができる。そして、その結果、その対戦イベントBa2延いてはゲーム全体の活性化を図ることが

10

**【0072】**

また、演算処理部101は、ギルドG2に所属する対戦不能状態に陥ったプレイヤーキャラクタを前衛から後衛に所属を変更させると共に、その所属を変更させるプレイヤーキャラクタの数と同数のプレイヤーキャラクタを、ギルドG1において、後衛から前衛に所属させる。このため、ギルドG1およびG2の前衛に所属するプレイヤーキャラクタの総数が、6人(一定数)に保たれるので獲得ポイント及び前衛(つまり、攻撃対象となる)の人数のバランスを保つことができ、興味性、趣向性をさらに確保することができる。

**【0073】**

さらに、演算処理部101は、プレイヤーキャラクタの所属を後衛から前衛に変更させるときは、後衛に所属させているプレイヤーキャラクタのうちから最も優れた防御値(パラメータ)を有するプレイヤーキャラクタを所属変更の対象として選択させる。このため、例えば後衛からプレイヤーキャラクタがランダム選択される場合と比較して、最も防御値が低いプレイヤーキャラクタが突然、攻撃対象となることを回避することができ、対戦イベントBa2のゲームバランスを保ち、興味性、趣向性をさらに確保することができる。

20

**【0074】**

そして、演算処理部101は、対戦不能状態に陥った(気絶した)プレイヤーキャラクタを一定時間が経過するまで所属変更の対象から除外させる。このため、例えば、最も防御値が高いプレイヤーキャラクタB1がギルドG1からの攻撃によって後衛に所属変更された場合、当該一定時間が経過するまでの間に、さらにギルドG2に所属するプレイヤーキャラクタを後衛から前衛に所属を変更させる状況が生じてもプレイヤーキャラクタB1は所属変更の対象にならず、他のプレイヤーキャラクタが所属変更の対象になる。したがって、前衛に所属させるプレイヤーキャラクタの組合せをゲームの進行に応じて変化させることができ、ゲームの興味性、趣向性をさらに確保することができる。

30

**【0075】**

またさらに、演算処理部101は、対戦イベントBa2を予め定められた一定期間継続させた後、終了させる。このため、仮にゲーム展開が一方的になったとしてもゲームが終了せずに、例えば図8を参照して上述したように、戦況が有利なギルドは攻撃対象がなくなるためポイントを獲得できない状態になり、戦況が不利なギルドは相手の最も防御値が低いプレイヤーキャラクタを集中的に攻撃して高いポイントを獲得することができる状態になる。このため、戦況が不利なギルドが逆転することが可能になり、ゲームの興味性、趣向性をさらに確保することができる。

40

**【0076】**

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。

50

## 【 0 0 7 7 】

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。

## 【 0 0 7 8 】

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のでよい。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 9 】

加えて、対戦イベント B a 1、B a 2 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。

## 【 0 0 8 0 】

また、図 4 等に示した実施形態においては、イベントフィールド F に、前衛のプレイヤーキャラクタと後衛のプレイヤーキャラクタがともに構成要素の一部として表示されるものとしたが、これに限られず、例えば、イベントフィールド F からサブフィールド G 1 b、G 2 b の領域を無くし、後衛のプレイヤーキャラクタは表示されない構成としてもよい。この場合には、イベントフィールド F に、前衛のプレイヤーキャラクタのみが表示されることとなる。

## 【 0 0 8 1 】

なお、上記実施の形態では、サーバ装置 1 0 0 が上記の各処理を実行する場合で説明したがこれは本発明の一実施の形態であり、本発明は上記実施の形態に限るものではない。例えば、他の実施の形態として、端末装置 2 が上記の各処理を実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 8 2 】

より詳細には、端末装置 2 は、ゲームをプレイするプレイヤーに操作され、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、ゲームの画像を画面に表示させる制御部とを備え、以下の処理を実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 8 3 】

先ず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタに設定されるパラメータ、プレイヤーに関連付けられた複数のグループ、及び、該複数のグループ間で行なわれる対戦イベントの情報を記憶させる。

## 【 0 0 8 4 】

次に、制御部により、対戦イベントの開始時に、プレイヤーキャラクタに設定されるパラメータの値に基づいて、対戦イベントが行われる各グループに所属するプレイヤーキャラクタのうち所定数のプレイヤーキャラクタを第 1 サブグループに所属させると共に各グループの他のプレイヤーキャラクタを第 2 サブグループに所属させ、対戦イベントの開始後に、一のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第 1 サブグループから第 2 サブグループへ所属させると共に他のグループに所属する少なくとも一のプレイヤーキャラクタを第 2 サブグループから第 1 サブグループへ所属させる。以上のように端末装置 2 が上記の各処理を実行するようにしてもよい。

## 【 産業上の利用可能性 】

## 【 0 0 8 5 】



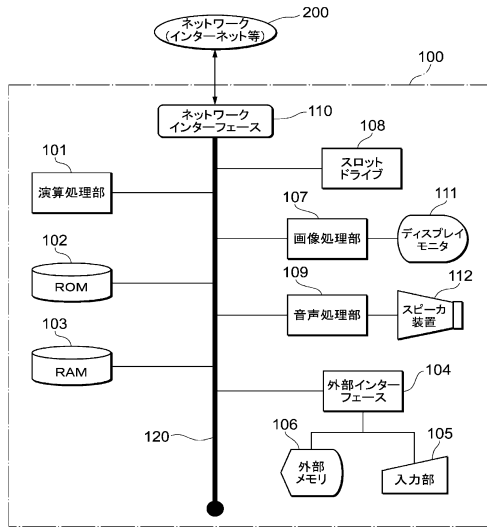
以上説明したとおり、本発明のサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムは、対戦イベント自体の面白味、興趣性や趣向性を格段に高めることができ、対戦イベント延いてはゲーム全体の活性化を促進して、プレイヤーのゲームへの参加意識や継続意欲を向上させることが可能となるので、特にサーバ-クライアントタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般（特にソーシャルゲームの要素を含むもの）、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

【符号の説明】

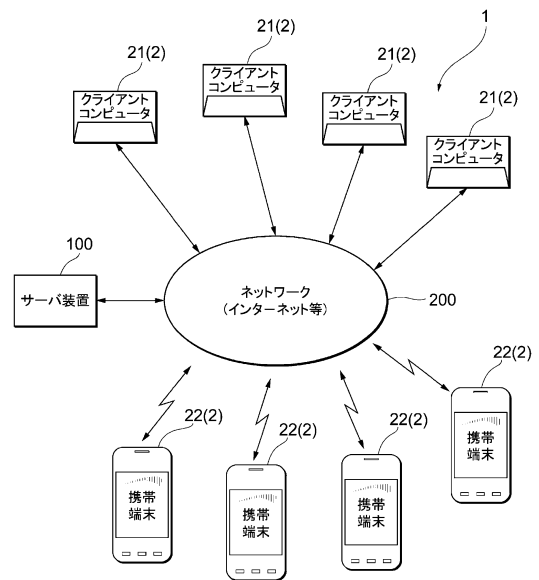
【 0 0 8 6 】

1 : ゲームシステム	10
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 )	
2 2 : 携帯端末 ( 端末装置 )	
3 1 , 3 2 , 3 3 : カード	
6 1 , 6 2 : H P 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 : R O M ( 情報記憶部 )	
1 0 3 : R A M ( 情報記憶部 )	20
1 0 4 : 外部インターフェース	
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	30
2 0 0 : ネットワーク ( 通信回線 )	
4 0 1 , 4 0 2 : 実行中アイテム	
B a 1 : 対戦イベント	
B a 2 : 対戦イベント	
A 1 ~ A 6 : ギルド G 1 のプレイヤーキャラクタ	
B 1 ~ B 6 : ギルド G 2 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	
F : イベントフィールド	
G 1 , G 2 : ギルド ( グループ )	40
P : パレット	
Y t : 時間軸	

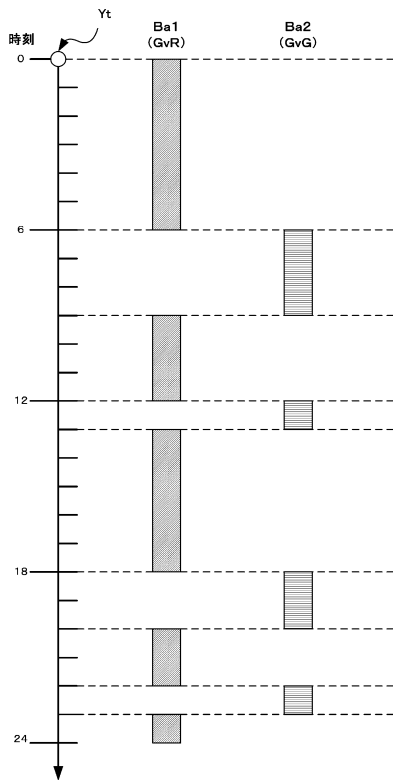
【図1】



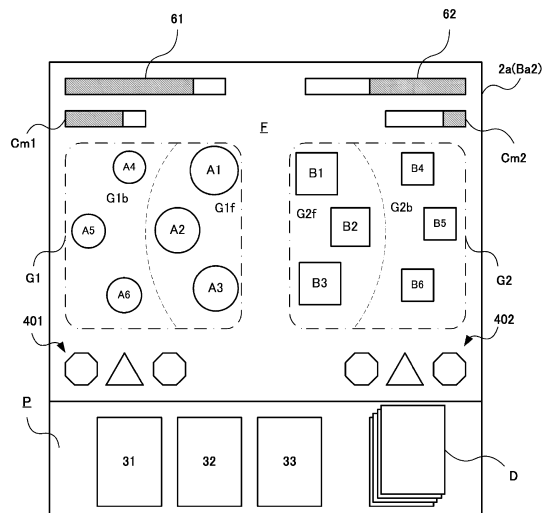
【図2】



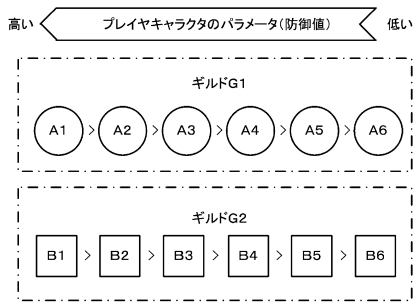
【図3】



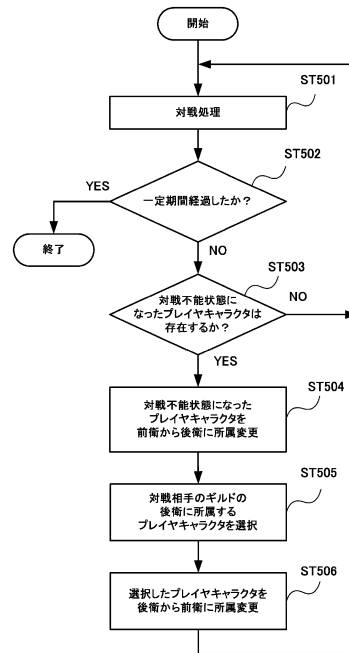
【図4】



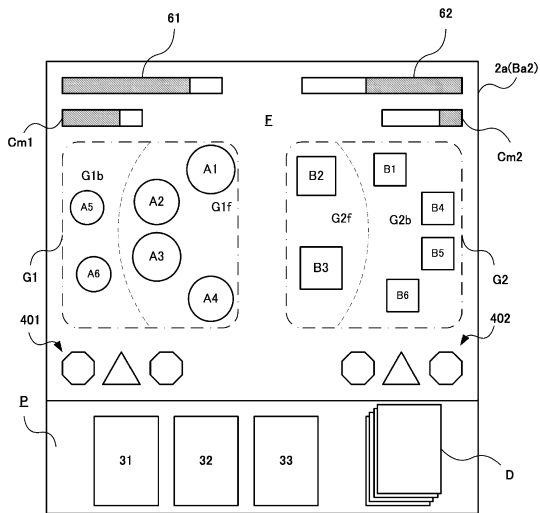
【図5】



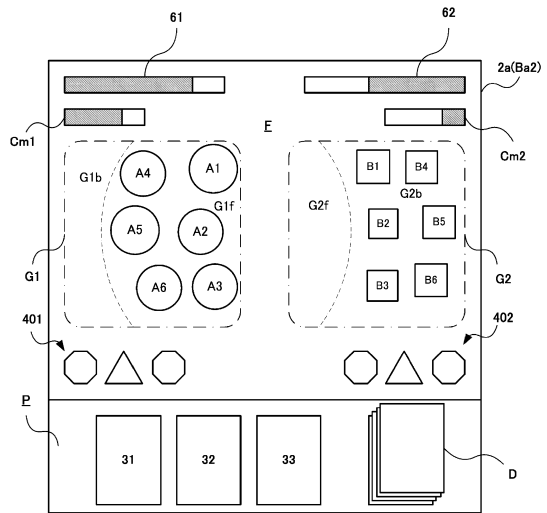
【図6】



【図7】



【図8】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-33488(JP,A)  
特開2006-271785(JP,A)  
特開2002-166053(JP,A)  
特開2007-75607(JP,A)  
"運命のクランバトル",「電撃ゲームアプリ Vol.10 マックピープル 2013年7月号増刊」,  
日本,株式会社アスキー・メディアワークス,2013年 6月14日,p.22-23  
"高速カードバトル カードヒーロー",「ファミ2コミック 4月号 ファミ通DS+Wii 4  
月号付録」,日本,株式会社エンターブレイン,2009年 4月 1日,p.82-84  
「エルミナージュIII ~暗黒の使徒と太陽の宮殿~ コンプリートガイド」,日本,ソフト  
バンククリエイティブ株式会社,2011年 8月26日,初版,p.026-027

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

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