

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6158782号
(P6158782)

(45) 発行日 平成29年7月5日(2017.7.5)

(24) 登録日 平成29年6月16日(2017.6.16)

(51) Int.Cl.		F I	
A 6 3 F 13/69	(2014.01)	A 6 3 F 13/69	
A 6 3 F 13/79	(2014.01)	A 6 3 F 13/79	5 0 0
A 6 3 F 13/33	(2014.01)	A 6 3 F 13/33	
A 6 3 F 13/45	(2014.01)	A 6 3 F 13/45	

請求項の数 5 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2014-261847 (P2014-261847)	(73) 特許権者	308033283
(22) 出願日	平成26年12月25日(2014.12.25)		株式会社スクウェア・エニックス
(62) 分割の表示	特願2012-97146 (P2012-97146)		東京都新宿区新宿六丁目27番30号
原出願日	平成24年4月20日(2012.4.20)	(74) 代理人	100114720
(65) 公開番号	特開2015-83198 (P2015-83198A)		弁理士 須藤 浩
(43) 公開日	平成27年4月30日(2015.4.30)	(74) 代理人	100128749
審査請求日	平成27年4月17日(2015.4.17)		弁理士 海田 浩明
		(72) 発明者	小菅 慎吾
			東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内
		審査官	柴田 和雄

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム制御サーバ、ビデオゲーム制御装置、及びビデオゲーム制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のステージを含むビデオゲームの進行を通信ネットワークを介して制御するビデオゲーム制御サーバであって、

前記ビデオゲームのプレイヤーをグループに所属させ、特定数のステージにより構成されたイベントを開始する開始手段と、

同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが、前記イベントに設けられた既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした場合に、当該イベントにおいて少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、

前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与手段とを含み、前記既定数は、前記特定数以下である

ことを特徴とするビデオゲーム制御サーバ。

【請求項2】

前記特定数のステージは最終ステージを含み、前記既定数は前記特定数から前記最終ステージを除いた数であり、

前記特別ゲーム実行手段は、前記達成条件を満たしたプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーのうち、前記達成条件を満たしていないプレイヤーもプレイ可能な特別ゲームを実行する

請求項1記載のビデオゲーム制御サーバ。

【請求項 3】

前記特典付与手段は、前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーのうち前記達成条件を満たしていないプレイヤーに対しては、当該達成条件を満たしたときに特典を付与する

請求項 2 記載のビデオゲーム制御サーバ。

【請求項 4】

複数のステージを含むビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム制御装置であって、
前記ビデオゲームのプレイヤーをグループに所属させ、特定数のステージにより構成されたイベントを開始する開始手段と、

同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが、前記イベントに設けられた既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした場合に、当該イベントにおいて少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、

前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与手段とを含み、
前記既定数は、前記特定数以下である

ことを特徴とするビデオゲーム制御装置。

【請求項 5】

複数のステージを含むビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム制御プログラムであって、

前記コンピュータに、

前記ビデオゲームのプレイヤーをグループに所属させ、特定数のステージにより構成されたイベントを開始する開始機能と、

同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが、前記イベントに設けられた既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした場合に、当該イベントにおいて少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行機能と、

前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与機能とを実現させ、

前記既定数は、前記特定数以下である

ビデオゲーム制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム制御サーバ、ビデオゲーム制御装置、及びビデオゲーム制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ネットワークを介して複数のプレイヤーが仮想空間を共有するビデオゲーム（オンラインゲーム、ネットゲーム）では、複数のプレイヤーを1つのグループに所属させ、ある目的を達成するために協力することを促すものが多く知られている。

【0003】

このようなビデオゲームを制御するビデオゲーム制御装置には、複数のプレイヤーがそれぞれ操作するキャラクタの行動に対応する報酬取分を算出しておき、ビデオゲームの進行に応じて報酬獲得条件が達成されたことに応じて、グループに属する各キャラクタの報酬取分に基づいて報酬を分配するように各種処理を行うものもある（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-239237号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【0005】

しかし、こうした従来のビデオゲーム制御装置で制御されるビデオゲームでは、グループに属するメンバー同士の連携・協力を効果的に促すことが困難な場合があるという問題があった。すなわち、例えば、ある目的をグループで達成させようとした場合に、グループに属する各プレイヤー（または各プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタ）の行動に対して所定の報酬取分を設定しておいたとしても、報酬を得ることを目的としないプレイヤーや積極的にゲームに参加していないプレイヤーに対しては、効果的に連携・協力を促すことができないという課題があった。

【0006】

本発明は、上記の問題を解決すべく、グループに属するメンバー同士の連携・協力を促すことでゲームの趣向性を向上させることができるようにすることを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0007】

非限定的な観点によると、本発明にかかるビデオゲーム制御サーバは、複数のステージを含むビデオゲームの進行を通信ネットワークを介して制御するビデオゲーム制御サーバであって、同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした際、少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与手段とを含むことを特徴とする。

20

【0013】

非限定的な観点によると、本発明にかかるビデオゲーム制御装置は、複数のステージを含むビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム制御装置であって、同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした際、少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与手段とを含むことを特徴とする。

【0014】

非限定的な観点によると、本発明にかかるビデオゲーム制御プログラムは、複数のステージを含むビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム制御プログラムであって、前記コンピュータに、同一のグループに属する複数のプレイヤーのうち所定数のプレイヤーが既定数のステージをクリアしたことにより達成される条件（以下「達成条件」という。）を満たした際、少なくとも前記所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを実行する特別ゲーム実行機能と、前記特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する特典付与機能とを実現させるためのものである。

30

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、グループに属するメンバー同士の連携・協力を促すことでゲームの趣向性を向上させることができるようになる。

40

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】ビデオゲーム制御システムの構成の例を示すブロック図である。

【図2】ビデオゲーム制御サーバの構成の例を示すブロック図である。

【図3】進行状況情報の格納状態の例を示す説明図である。

【図4】イベント管理処理の例を示すフローチャートである。

【図5】グループ選択受付画面の例を示す説明図である。

【図6】イベント内容説明画面の例を示す説明図である。

【図7】ステージ画面の例を示す説明図である。

【図8】特別ゲーム処理の例を示すフローチャートである。

50

【発明を実施するための形態】**【0017】**

以下、本発明の一実施の形態の例について図面を参照して説明する。

【0018】

図1は、本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム制御システム100の構成の例を示すブロック図である。図1に示すように、ビデオゲーム制御システム100は、ビデオゲーム制御サーバ10と、複数のユーザが使用するビデオゲーム制御装置（ユーザ端末）21～2N（Nは任意の整数）とを含む。なお、ビデオゲーム制御システム100の構成はこれに限定されず、単一のユーザ端末を複数のユーザが使用する構成としてもよいし、複数のサーバを備える構成としてもよい。

10

【0019】

ビデオゲーム制御サーバ10と複数のユーザ端末21～2Nは、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク30に接続されている。なお、図示しないが、複数のユーザ端末21～2Nは、通信業者によって管理される基地局と無線通信回線によるデータ通信を行うことによって、通信ネットワーク30と接続する。

【0020】

ビデオゲーム制御システム100は、複数のユーザ端末21～2Nを操作するユーザの操作に応じて進行するビデオゲームを制御するための各種機能を有する。

【0021】

ビデオゲーム制御サーバ10は、ビデオゲーム制御システム100のシステム管理者によって管理され、ユーザ端末21～2Nに対してビデオゲームに関する情報を提供するための各種の機能を有する。

20

【0022】

ビデオゲーム制御サーバ10は、WWWサーバなどの情報処理装置によって構成され、各種情報を格納する記憶媒体を備える。なお、ビデオゲーム制御システム100においては、ユーザ端末における処理負荷を軽減させるといった観点から、ビデオゲームに関する情報はビデオゲーム制御サーバ10側で管理することが好ましいが、ビデオゲームに関する情報の一部をユーザ端末のみで管理する構成としてもよい。

【0023】

図2は、ビデオゲーム制御サーバ10の構成の例を示すブロック図である。図2に示すように、ビデオゲーム制御サーバ10は、制御部11と、通信部12と、検索部13と、判定部14と、更新部15と、ビデオゲーム情報記憶部16とを含む。

30

【0024】

制御部11は、CPUやROMなどを含み、ビデオゲーム情報記憶部16に記憶された制御プログラムに従ってビデオゲーム制御サーバ10全体の制御を行うための機能を有する。

【0025】

通信部12は、インターネット等の通信ネットワーク30を介して、複数のユーザ端末21～2Nとの間で通信を行うための機能を有する。

【0026】

検索部13は、ビデオゲーム情報記憶部16に記憶された各種情報の中から、ビデオゲームの進行に応じた情報（例えば、各ユーザ端末におけるビデオゲームの進行状況に応じた情報）を検索するための機能を有する。

40

【0027】

判定部14は、ビデオゲームの進行に応じて各種判定を行うための機能を有する。本例においては、判定部14は、ビデオゲーム情報記憶部16に記憶された各種判定条件に基づいて、後述するイベント管理処理（図4参照）における各種判定を行う機能を有する。

【0028】

更新部15は、ビデオゲームの進行に応じてビデオゲーム情報記憶部16に記憶された各種情報を更新するための機能を有する。なお、更新処理に用いる情報は、複数のユーザ

50

端末 2 1 ~ 2 N から取得する構成としてもよいし、ビデオゲーム情報記憶部 1 6 に予め準備されている構成としてもよい。

【 0 0 2 9 】

ビデオゲーム情報記憶部 1 6 は、例えばデータベース装置によって構成され、ビデオゲーム制御システム 1 0 0 がその進行を制御するビデオゲームに関する各種情報や、ビデオゲーム用の制御プログラムなどの各種のデータが格納される記憶媒体である。

【 0 0 3 0 】

ここで、ビデオゲーム制御システム 1 0 0 にて実現されるビデオゲームの概要について説明する。本例においては、ビデオゲーム制御システム 1 0 0 は、複数のユーザ端末 2 1 ~ 2 N のそれぞれにて遊戯される「討伐」と、複数のユーザ端末 2 1 ~ 2 N 間にて遊戯される「合戦」と「大殿戦」との 3 つのゲームシステムを備えるビデオゲームの進行を制御する。さらに、本例においては、ビデオゲームの管理者等により開催される各種イベントが開催可能であり、ユーザは、ビデオゲーム制御サーバ 1 0 にアクセスすることで、ビデオゲームの一環としての各種イベントに参加することができる。

10

【 0 0 3 1 】

「討伐」は、ユーザの体力値を消費して、クエストの進行を制御するゲームシステムである。「討伐」では、例えばユーザがクエストをクリアした場合に、ビデオゲーム内で使用される仮想カード（例えば、武将の画像情報が対応付けされた武将カード。）や「合戦」で使用する宝箱などのゲーム内アイテム（適宜、単に「アイテム」という。）を所定確率でユーザに付与する処理が行われる。本例においては、クエストにはユーザの経験値や体力、所持する武将カードの種類などに応じて算出される「達成率」が設けられており、「達成率」が所定の割合に達したとに応じて、「クエストクリア」となり、ユーザに（または、例えばユーザが使用する仮想カードに）経験値が付与されたり、ユーザにアイテムが提供されたりする。

20

【 0 0 3 2 】

「合戦」は、仮想カードを用いた対戦を制御するゲームシステムである。「合戦」では、例えば 2 人のユーザが（または、ユーザとコンピュータが）、攻撃力や防御力など対戦に用いる各種値が設定された仮想カードを用いた対戦を行い、対戦結果に応じて他のユーザから宝を奪ったり、他のユーザに宝を奪われたりする処理が行われる。なお、仮想カードを用いた対戦については公知の技術を用いるので、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【 0 0 3 3 】

「大殿戦」は、複数のユーザがグループ（以下、適宜「同盟」という。）を組み、1 人では倒せない程度に各種値（例えば、体力値や攻撃力値など。）が設定されたノンプレイヤキャラクタ（以下、適宜「大殿」という。）に挑戦する対戦を制御するゲームシステムである。「大殿戦」では、例えば同盟に属するプレイヤ（以下、適宜「同盟員」という。）全員で大殿の体力を削りきった場合に、「討伐」で得られるアイテムよりもレアなアイテムがユーザに提供される処理が行われる。

【 0 0 3 4 】

なお、ビデオゲーム制御システム 1 0 0 にて実現されるビデオゲームの構成はこれに限定されず、例えば、ユーザがビデオゲーム内で得られる所定ポイント（例えば、無料で得られるポイントや有料で得られるポイントを含む。）を消費することにより仮想カードが付与されるゲームシステム（いわゆる「ガチャ」。）や、所定ポイントを支払って複数の仮想カードを合成することにより新たな仮想カードを取得できるゲームシステムなど、種々のゲームシステムが採用され得る。

40

【 0 0 3 5 】

本例において、ビデオゲーム情報記憶部 1 6 は、進行状況情報記憶部 1 6 a を備える。なお、図示しないが、ビデオゲーム情報記憶部 1 6 は、ビデオゲームをプレイするプレイヤ（すなわち、ユーザ端末のユーザ）に関する情報であるプレイヤ情報を記憶するプレイヤ情報記憶部や、複数のプレイヤ（所定のプログラムに従って動作するプレイヤを含む）により構成されるグループ（本例においては、同盟）に関する情報であるグループ情報を

50

記憶するグループ情報記憶部など、ビデオゲームの進行を制御するために必要な情報を記憶する各種記憶部を備える。

【0036】

進行状況情報記憶部16aは、ビデオゲームをプレイする各プレイヤーのゲーム進行状況を示す進行状況情報を記憶する記憶媒体である。本例においては、ゲーム進行状況情報が、各プレイヤーによるイベントの進行状況を示す場合を例にして説明する。

【0037】

ここで、本例においてゲーム進行状況情報とその進行状況を示すこととなるイベントの概要について説明する。本例におけるイベントは、開催期間が設けられており、開催期間中、例えば所定条件を満たしたプレイヤーが参加可能となる。イベントに参加するプレイヤーは、イベントで示される複数のグループのうち、どのグループに所属するかを選択する。イベントは、最終ステージを含む特定数（例えば、100）のステージによって構成され、プレイヤーは、最初のステージから最終ステージに向かって各ステージを攻略（クリア）していく。プレイヤーが最終ステージに到達すると特典（ご褒美）を獲得できる。イベントの途中、所定のステージ（例えば、10ステージ毎）に中ボス（敵キャラクタ）が出現し、プレイヤーが中ボスを撃破することで先に進めるようになる。最終ステージに到達する前には、グループに所属するプレイヤー全員で参加して戦う大殿（敵キャラクタ）が出現する。なお、大殿は中ボスに比べて体力が高いことが好ましく、本例における大殿との戦闘（大殿戦）には制限時間が設けられる。時間制限内にグループ全員で攻撃して大殿を倒せると、大殿戦に参加してプレイヤーは特典を獲得できる。イベントの管理方法については、後述するイベント管理処理についての説明において詳しく説明する（図4参照）。

【0038】

図3は、進行状況情報記憶部16aにおける進行状況情報の格納状態の例を示す説明図である。図3に示すように、進行状況情報は、プレイヤーを一意に特定可能なプレイヤーIDと、各プレイヤーが属するグループを一意に特定可能なグループIDと、各プレイヤーのゲーム進行状況（本例においては、イベントの進行状況）と、プレイヤーに設定された特典とを含む。

【0039】

ここで、「ゲーム進行状況」は、プレイヤーが位置するステージと、グループに属するプレイヤーのうち少なくとも所定の達成条件を満たした所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲームの実施状況とを示す。ここで、本例においては、グループに属するプレイヤーのうち10人が最終ステージに到達した場合に、最終ステージに到達していないプレイヤーも含む同グループに属する全てのプレイヤーによる敵キャラクタとの戦闘である「大殿戦」が、特別ゲームとして実行される。よって、本例においては、進行状況情報は少なくとも、各プレイヤーが位置するステージと、各プレイヤーが特別ゲームをクリアしたか否か、最終ステージに到達しており他のプレイヤーが最終ステージに到達するのを待機している状態か、またはまだ最終ステージに到達していないかの何れかを示す。

【0040】

複数のユーザ端末21～2Nは、それぞれ、ビデオゲームを行うユーザ（プレイヤー）によって管理され、例えば携帯電話端末やPDA（Personal Digital Assistants）、携帯型ゲーム装置などのネットワーク配信型のゲームを行うことが可能な携帯通信端末によって構成される。複数のユーザ端末21～2Nは、それぞれ、通信ネットワーク30に接続し、ビデオゲーム制御サーバ10との通信を行うことによりビデオゲームを実行するためのハードウェア（例えば、ゲーム画面を表示する表示装置や音声出力装置など）およびソフトウェアを備える。なお、複数のユーザ端末21～2Nは、それぞれ、ビデオゲーム制御サーバ10を介して互いに同一の仮想空間でビデオゲームを行う機能を有する構成とされていてもよい。

【0041】

次に、本例のビデオゲーム制御サーバ10（以下、適宜「サーバ10」という）の動作について説明する。なお、以下、複数のユーザ端末21～2Nのうち、プレイヤーXに操作

10

20

30

40

50

されるユーザ端末21がサーバ10と通信して各種処理を実行する場合を例にして説明を行う。また、本発明に関係しない動作や処理については、その内容を省略している場合がある。

【0042】

図4は、サーバ10が実行するイベント管理処理の例を示すフローチャートである。イベント管理処理では、イベントを管理するための処理（すなわち、各ユーザ端末にてイベント内容に応じたゲームを各プレイヤーにプレイさせるための処理）が実行される。

【0043】

イベント管理処理は、例えば、サーバ10が、現在日時がイベントの開催日時になったと判定したことに応じて開始される。

10

【0044】

イベント管理処理において、まず、サーバ10は、ユーザ端末21に対して、ユーザ端末21が備える表示装置の表示画面にグループ選択受付画面を表示させるためのグループ選択受付画面情報を送信する（ステップS101）。なお、ユーザ端末21の表示装置の表示画面に表示する画面や画像に関する情報は、一部または全部がユーザ端末21が備える記憶媒体に記憶されている構成としてもよい。

【0045】

図5は、ユーザ端末21の表示画面に表示されるグループ選択受付画面の例について説明するための説明図である。図5に示すように、グループ選択受付画面には、イベント名が表示されるイベント名表示領域101と、イベントに関する説明文が表示されるイベント内容説明領域102と、プレイヤーによる選択を要求するグループを示す画像が識別可能に表示されるグループ画像表示領域103と、2つのグループ選択ボタン104、105とが設けられる。本例においては、プレイヤーに対して、2つのグループのどちらに所属するかを選択させる場合を例にして説明を行なう。なお、プレイヤーが所属するグループの種類はこれに限定されず、例えば、各プレイヤーがあらかじめ何らかのグループに所属しており、イベント開始時には、既に所属しているグループ毎に大殿戦の実行判定が行われる構成としてもよいし、イベント開始後に、各プレイヤーが他のプレイヤーに呼びかけて自主的にグループを構成可能な構成としてもよい。

20

【0046】

次いで、サーバ10は、ユーザ端末21に対して、ユーザ端末21が備える表示装置の表示画面にイベント内容説明画面を表示させるためのイベント内容説明画面情報を送信する（ステップS102）。

30

【0047】

図6は、ユーザ端末21の表示画面に表示されるイベント内容説明画面の例について説明するための説明図である。図6に示すように、イベント内容説明画面には、イベントに関する説明文が表示されるイベント内容説明領域201と、イベント開催期間が表示されるイベント開催期間表示領域202と、イベントクリア時の特典を示すクリア特典表示領域203と、イベントへの参加特典を示す参加特典表示領域204と、イベント開始要求を受け付けるためのイベント開始要求受付ボタン205と、グループの再選択要求を受け付けるための再選択要求受付ボタン206とが設けられる。

40

【0048】

例えば、ユーザ端末21から、イベント開始要求受付ボタン205に対する選択操作が行われた旨の通知を受信すると、サーバ10は、ユーザ端末21に対して、ユーザ端末21が備える表示装置の表示画面にプレイヤーXのゲーム進行状況に応じたステージを示すステージ画面を表示するためのステージ画面情報を送信する（ステップS103）。

【0049】

図7は、ステージ画面の例について説明するための説明図である。図7に示すように、ステージ画面は、イベント名が表示されるイベント名表示領域301と、ステージに応じた画像が表示されるステージ画像表示領域302と、ステージに関する説明文が表示されるステージ内容説明領域303と、プレイヤーXに選択させるための各種ボタンを表示する

50

ボタン表示領域305とが設けられる。図7においては、ボタン表示領域305には、分岐するステージにおいてプレイヤーがどちらに進むかを決定するための2つの進行方向選択ボタンC1、C2が表示されている。なお、ステージ画面の構成は1つのイベントで統一されている必要はなく、イベントに含まれる各ステージの内容(例えば、移動ステージや戦闘ステージ、ゲーム内アイテム取得ステージなど)に応じた構成とされていることが好ましい。

【0050】

ステージ画面情報を送信すると、サーバ10は、イベントに参加しているプレイヤーのうち、新たに最終ステージに到達したプレイヤーがいるか否かを判定する(ステップS104)。なお、サーバ10は、イベントに参加しているプレイヤーが操作するユーザ端末21~2Nから各種情報を受信することにより、進行状況情報記憶部16aに記憶された進行状況情報を更新する。

10

【0051】

進行状況情報を参照し、新たに最終ステージに到達したプレイヤー(例えば、当該判定対象とした履歴がないプレイヤー)がいないと判定すると(ステップS104のN)、サーバ10は、後述するステップS109の処理に移行する。

【0052】

一方、進行状況情報を参照し、新たに最終ステージに到達したプレイヤーがいると判定すると(ステップS104のY)、サーバ10は、新たに最終ステージに到達したプレイヤーに設定された特典が無いが否かを判定する(ステップS105)。ここで、新たに最終ステージの到達したプレイヤーに設定された特典があると判定すると(ステップS105のN)、サーバ10は、当該プレイヤーに設定された特典を当該プレイヤーに付与し(ステップS106)、後述するステップS109の処理に移行する。

20

【0053】

一方、新たに最終ステージに到達したプレイヤーに設定された特典が無いと判定すると(ステップS105のY)、サーバ10は、最終ステージに到達したプレイヤーがグループに属するプレイヤーのうちの所定数に到達したか否かを判定する(ステップS107)。本例においては、サーバ10は、進行状況情報を参照し、新たに最終ステージに到達したプレイヤーが属するグループに属する全プレイヤーのうち、最終ステージに到達したプレイヤーが10人に到達しているか否かを判定する。なお、例えば略同時に新たに最終ステージに到達したプレイヤーが複数いる場合には、サーバ10は、1つのグループに属するプレイヤーのうち最終ステージに到達したプレイヤーが所定数に到達したか否かを判定すればよいため、所定数を超過しているか否かまで判定する必要はない。ただし、当然、あるグループに属するプレイヤーのうち、最終ステージに到達したプレイヤーが所定数に到達しているか否かを判定する際、サーバ10が、最終ステージに到達したプレイヤーが所定数以上に達しているか否かを判定する構成としてもよい。

30

【0054】

ここで、所定数に到達していないと判定すると(すなわち、最終ステージに到達したプレイヤーが10人属するグループが無いと判定すると)(ステップS107のN)、サーバ10は、当該プレイヤーの進行状況情報を更新して(ステップS108)、ステップS103の処理に移行する。本例においては、サーバ10は、最終ステージに到達したプレイヤーの状況を、同じグループに属するプレイヤーが最終ステージに到達することを待っている状況(待機)であることが認識できるように、進行状況情報を更新する。なお、このとき、サーバ10が、待機状態にあるプレイヤーが暇にならないように、例えば、待機状態にあるプレイヤーに対して所定のミニゲームを提供したり、待機状態であった時間を特典の内容に反映させたり、同じグループに属するプレイヤーの補助が可能となるようにしたりする構成とされていてもよい。

40

【0055】

一方、所定数に到達したと判定すると(すなわち、最終ステージに到達したプレイヤーが10人属するグループがあると判定すると)(ステップS107のY)、サーバ10は、

50

特別ゲームの進行を制御する処理（特別ゲーム処理）を行う（ステップS200）。特別ゲーム処理については、後で詳しく説明する（図8参照）。

【0056】

特別ゲーム処理を行うと、サーバ10は、イベントを終了するか否かを判定する（ステップS109）。ここで、例えば、現在日時がイベント開催期間中であることにより、イベントを終了しないと判定すると（ステップS109のN）、サーバ10は、ステップS103の処理に移行する。

【0057】

一方、例えば、現在日時がイベント開催期間を過ぎていることにより、イベントを終了すると判定すると（ステップS109のY）、サーバ10は、ここでの処理を終了する。なお、イベントの終了判定を行う場合の判定基準は特に限定されず、例えば、特別ゲームを終えたプレイヤーが特定数に達した場合にイベントを終了する構成などとされていてもよい。

10

【0058】

図8は、サーバ10が実行する特別ゲーム処理の例を示すフローチャートである。特別ゲーム処理では、特別ゲームの進行を制御するための処理が実行される。

【0059】

特別ゲーム処理において、まず、サーバ10は、最終ステージに到達したプレイヤーが所定数に到達したと判定されたグループに属する全てのプレイヤーに特別ゲームが開始されることを報知する（ステップS201）。なお、報知の方法は特に限定されず、例えば、サーバ10が、各ユーザ端末に、特別ゲームへの参加の意思を各プレイヤーに確認するためのゲーム画面を表示させる構成としてもよい。また、報知を行わず、サーバ10が、最終ステージに到達していないプレイヤーのステージを一時的に最終ステージに変更する構成としてもよい。

20

【0060】

特別ゲームの開始を報知すると、サーバ10は、グループに属する全てのプレイヤーによってプレイされる特別ゲーム（本例においては、大殿戦）を開始する（ステップS202）。本例においては、サーバ10は、所定の敵キャラクターが表示される特別ゲーム画面（図示せず）を示す特別ゲーム画面情報を各プレイヤーが操作するユーザ端末に送信することで、特別ゲームを開始する。

30

【0061】

特別ゲームを開始すると、サーバ10は、特別ゲームを実行する（ステップS203）。本例においては、サーバ10は、各プレイヤーが個別に敵キャラクターに攻撃をしかけ、制限時間内に敵キャラクターの体力を全て削り切るとクリアになる対戦ゲームを、特別ゲームとして実行する。複数のプレイヤーが通信ネットワークを利用して共通の敵と戦うゲームの実行方法については、公知の技術を用いるので、ここでの詳細な説明は省略する。

【0062】

特別ゲームを実行したあと（具体的には、例えば特別ゲームの終了条件を満たしたとき）、サーバ10は、特別ゲームにおけるクリア条件を満たしたか否かを判定する（ステップS204）。なお、特別ゲームの実行中にステップS204の処理を行うようにしてもよい。ここで、クリア条件を満たしていないと判定すると（ステップS204のN）、サーバ10は、クリアできなかった場合の対応する処理を実行して（ステップS205）、特別ゲーム処理を終了し、イベント管理処理におけるステップS109の処理に移行する（図4参照）。なお、クリアできなかった場合（例えば、プレイヤーのHPが0になったり、敵キャラクターのHPを0にする前に制限時間が経過したりした場合など）に対応する処理の内容は特に限定されず、例えば、プレイヤーが所定のゲーム内アイテムを消費することにより再度特別ゲームを行える構成としてもよいし、クリアできなかった場合に應じた特典が各プレイヤーに付与される構成としてもよい。

40

【0063】

一方、例えば敵キャラクターのHPが0になったことにより、クリア条件が満たされたと

50

判定すると（ステップS204のY）、サーバ10は、特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して、最終ステージクリア時の特典を設定する（ステップS205）。本例においては、サーバ10は、特別ゲームの内容に応じた得点が各プレイヤーに対応付けされるように進行状況情報を更新する。

【0064】

得点を設定すると、サーバ10は、進行状況情報を参照し、最終ステージに到達しているプレイヤーに対してのみ、設定された特典を付与する（ステップS207）。

【0065】

次いで、サーバ10は、最終ステージに到達していないプレイヤーの進行状況情報を更新する（ステップS208）。ここでは、サーバ10は、プレイヤーが最終ステージをクリアしており、既に特典が設定されていることを認識可能となるように進行状況情報を更新する。

10

【0066】

進行状況情報を更新すると、サーバ10は、特別ゲーム処理を終了し、イベント管理処理におけるステップS109の処理に移行する（図4参照）。

【0067】

以上に説明したように、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置（例えば、ユーザ端末21）によって実行されるビデオゲームの進行を通信ネットワーク30を介して制御するビデオゲーム制御サーバ10が、ビデオゲームをプレイする各プレイヤーのゲーム進行状況を示す進行状況情報を記憶する進行状況情報記憶部16aを備え、複数のプレイヤーによって構成されるグループ（例えば、同盟）に属する各プレイヤー（例えば、同盟員）のゲーム進行状況を参照し、所定の達成条件（例えば、イベントにおける最終ステージへの到達）を満たすプレイヤーがグループに属するプレイヤーのうち所定数（例えば、10人）に到達したか否かを判定し（例えば、図4のステップS107）、所定数に到達したと判定したことに応じて、グループに属するプレイヤーのうち少なくとも所定の達成条件を満たした所定数のプレイヤーによってプレイされる特別ゲーム（例えば、グループに属するプレイヤー全員によってプレイされる大殿戦）を開始する（例えば、図8のステップS202）構成としているので、グループに属するメンバー同士の連携・協力を促すことでゲームの趣向性を向上させることができるようになる。

20

【0068】

すなわち、例えば、1人で最終ステージにたどり着いても特別ゲームが開始されず、特典を付与されないので、グループに属する他のメンバーに頻繁にロケインを促したり、回復アイテムなどのゲーム内アイテムを渡したり、同じグループのメンバーを積極的にゲーム（イベント）に参加させる効果が期待できるようになり、メンバー同士の連携・協力を促すことができるようになる。

30

【0069】

また、上述した実施の形態においては、ビデオゲーム制御サーバ10が、グループに属する全てのプレイヤーによってプレイされる特別ゲームを開始する構成としているので、最終ステージに辿り着くことが困難なライトユーザに対しても特別ゲームを体感させることができるようになるため、ゲームへの積極的参加を効果的に促すことができるようになる。

40

【0070】

また、上述した実施の形態においては、ビデオゲーム制御サーバ10が、特別ゲームを開始したことに応じて、当該特別ゲームを実行し（例えば、図8のステップS203）、実行している特別ゲームにおけるクリア条件を満たしたか否かを判定し（ステップS204）、特別ゲームにおけるクリア条件を満たしたと判定したことに応じて、特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与し（ステップS207）、特別ゲームをプレイしたプレイヤーのうち所定の達成条件を満たしていないプレイヤー（例えば、最終ステージに到達していないプレイヤー。すなわち、同じグループに属するプレイヤーが所定数最終ステージに到達したことにより特別ゲームに参加できたプレイヤー。）に対しては、当該所定の達成

50

条件を満たしたとき（例えば、特別ゲーム処理の終了後、最終ステージに到達したとき）に特典を付与する構成としているので、最終ステージに到達する前に特別ゲームをプレイできたプレイヤーにとっては、自分より頑張ったメンバーの恩恵を受けられこととなるため、ゲームへの参加意欲を増加させることができるようになる。さらに、特別ゲームをクリアできた場合、最終ステージに到達する前に特別ゲームをプレイできたプレイヤーにとっては最終ステージに到達すれば特典が付与されることが確定していることとなるので、自力で最終ステージまで辿り着くことに対する動機を効果的に与えることができるようになる。

【0071】

また、上述した実施の形態においては、ビデオゲーム制御サーバ10が、特別ゲームを開始したことに応じて、当該特別ゲームを実行し（例えば、図8のステップS203）、実行している特別ゲームにおけるクリア条件を満たしたか否かを判定し（ステップS204）、特別ゲームにおけるクリア条件を満たしたと判定したことに応じて、特別ゲームをプレイしたプレイヤーに対して特典を付与する（ステップS207）構成としているので、特別ゲームをクリアするために参加プレイヤー同士が連携・協力することを促すことができるようになる。

【0072】

また、上述した実施の形態においては、ビデオゲームは、最終ステージを含む特定数（例えば、100）のステージによって構成されるゲーム（例えば、複数のステージにより構成されるイベントが開催可能なビデオゲーム）であり、所定の達成条件は、特定数のステージのうち既定数（例えば、最終ステージ以外のステージ。99。）のステージがクリアされたことにより達成される条件であり、特別ゲームは、最終ステージのゲームである構成とされているため、例えば、1つのステージをクリアするのに必要な時間を調整することができ、特別ゲームを始める際に同じグループにステージを攻略中のプレイヤーがいる場合などには、成功失敗に関わらずステージの攻略が終了するまでは特別ゲームを開始しない構成とする場合に1ステージの攻略に必要な時間を短く設計するなど、ゲームの設計に自由度を持たせることができるようになる。

【0073】

また、上述した実施の形態では、複数のユーザ端末21～2Nとビデオゲーム制御サーバ10は、自己が備える記憶装置に記憶されている各種制御プログラム（例えば、ビデオゲーム制御プログラム）に従って、上述した各種の処理を実行する。

【0074】

また、ビデオゲーム制御システム100におけるユーザ端末21とビデオゲーム制御サーバ10のどちらか一方が備える機能の一部または全部を、他の一方が備える構成とされていてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0075】

本発明によれば、グループに属するメンバー同士の連携・協力を促すことでゲームの趣向性を向上させることができるようにしたビデオゲームを提供するのに有用である。

【符号の説明】

【0076】

10	ビデオゲーム制御サーバ
11	制御部
12	通信部
13	検索部
14	判定部
15	更新部
16	ビデオゲーム情報記憶部
21～2N	ユーザ端末
30	通信ネットワーク

10

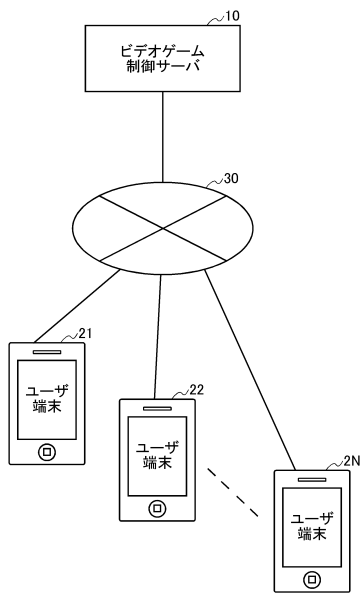
20

30

40

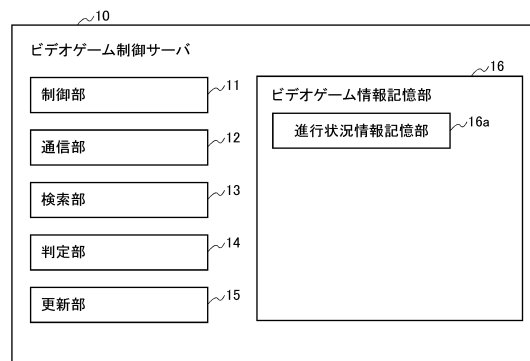
50

【図1】



100:ビデオゲーム制御システム

【図2】

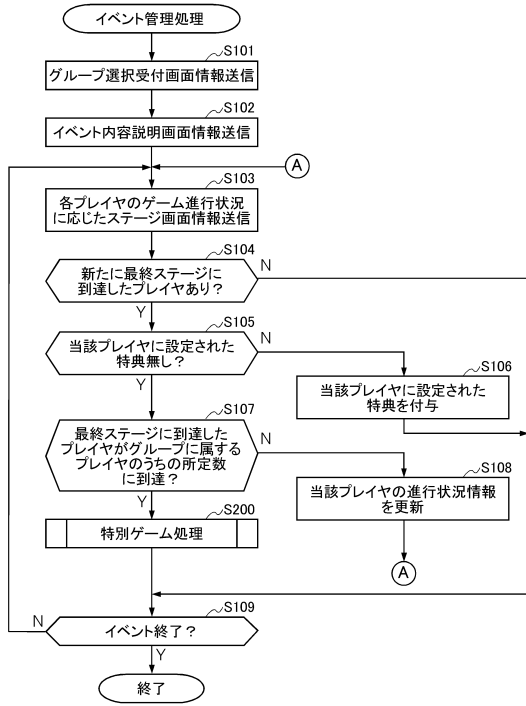


【図3】

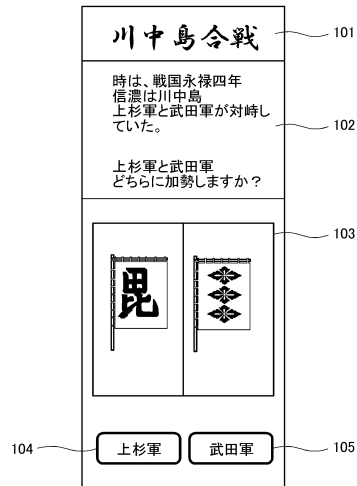
進行状況情報

プレイヤーID	グループID	ゲーム進行状況	...	特典
P00001	G0001	ステージ1	...	-
P00002	G0002	最終ステージ到達 特別ゲームクリア	...	レアカード
P00003	G0002	ステージ3 特別ゲームクリア	...	レアカード
P00004	G0001	最終ステージ到達 待機	...	-
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

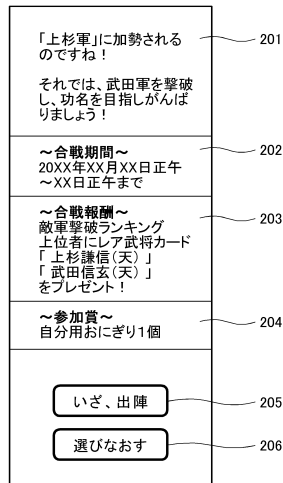
【図4】



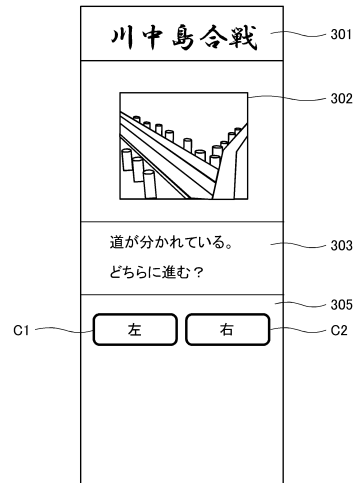
【図5】



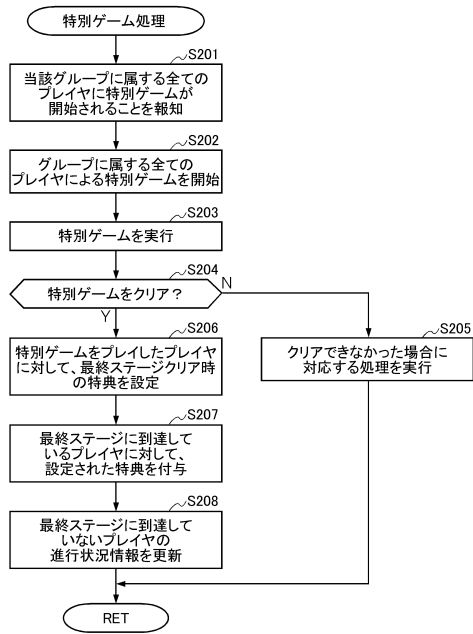
【図6】



【図7】



【図 8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-164670(JP,A)
特許第5676518(JP,B2)
特開平11-300045(JP,A)
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル,株式会社エンターブレイン,2006
年12月11日,第1版,10,22,233頁

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 13/00 - 13/98