

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6870060号
(P6870060)

(45) 発行日 令和3年5月12日 (2021.5.12)

(24) 登録日 令和3年4月16日 (2021.4.16)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/75 (2014.01)	A 6 3 F 13/75
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/847 (2014.01)	A 6 3 F 13/847

請求項の数 8 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2019-211017 (P2019-211017)	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	令和1年11月22日 (2019.11.22)		株式会社バンダイナムコエンターテインメント
(62) 分割の表示	特願2018-41912 (P2018-41912) の分割		東京都港区芝5丁目37番8号
原出願日	平成25年12月27日 (2013.12.27)	(74) 代理人	100124682
(65) 公開番号	特開2020-22892 (P2020-22892A)		弁理士 黒田 泰
(43) 公開日	令和2年2月13日 (2020.2.13)	(74) 代理人	100104710
審査請求日	令和1年12月23日 (2019.12.23)		弁理士 竹腰 昇
		(74) 代理人	100090479
			弁理士 井上 一
		(72) 発明者	無田 廣之
			東京都品川区東品川四丁目5番15号 株式会社バンダイナムコスタジオ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバシステム及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各プレーヤのプレーヤ端末が通信接続可能に構成され、複数のプレーヤが所属可能な団体として設定された複数の団体を管理するサーバシステムであって、

前記団体別に、当該団体に所属した場合に守るべきプレイ規範のルールであって、ルール違反と判断される毎に設定される違反点に基づく所与の閾値条件を満たした場合に当該団体の所属プレーヤの当該団体への所属が解除される当該閾値条件を含むルールを設定するルール設定手段と、

プレーヤによる所属を希望する団体の選択操作に応じて、当該選択された団体に対応付けて設定された前記ルールを当該プレーヤに提示するルール提示手段と、

前記ルール提示手段によりルールが提示されたプレーヤの操作に基づいた当該団体への当該プレーヤの所属依頼を受け付けて、当該プレーヤを当該団体に所属させる所属登録手段と、

前記団体別に、当該団体に対応付けて設定された前記ルールに基づいて、当該団体に所属する所属プレーヤのゲームプレイがルール違反に該当するか否かを審査する審査手段と、

前記審査手段によりルール違反と判断された場合に、ルール違反と判断された所属プレーヤに違反点を設定し、当該所属プレーヤが所属する団体に設定された前記閾値条件を満たした場合に当該団体への所属を解除する解除手段と、

を備えたサーバシステム。

10

20

【請求項 2】

前記ルール設定手段は、当該団体の代表プレーヤの操作入力に基づいて複数のルール要素の中からルール要素を選択して前記ルールを設定する、

請求項 1 に記載のサーバシステム。

【請求項 3】

前記複数のルール要素には数値条件を含むルール要素が含まれ、

前記ルール設定手段は、前記代表プレーヤの指示操作によって、数値条件を含むルール要素の当該数値条件を設定する、

請求項 2 に記載のサーバシステム。

【請求項 4】

前記ルール設定手段は、当該団体に係るゲームパラメータに基づいて、複数の前記ルール要素の中から、前記ルールとして設定可能なルール要素の候補を抽出する、

請求項 2 又は 3 に記載のサーバシステム。

【請求項 5】

前記ルール設定手段は、当該団体の所属プレーヤの投票によって、前記ルールを設定変更する手段を有する、

請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 6】

前記団体の所属プレーヤのプレーヤ端末が、所与のマルチプレイゲームをプレイ可能に構成されており、

前記ルール設定手段は、前記マルチプレイゲームにおける貢献度を前記ルール要素として前記ルールを設定する、

請求項 2 又は 3 に記載のサーバシステム。

【請求項 7】

前記ルール設定手段は、前記マルチプレイゲームにおける参加度を前記ルール要素として前記ルールを設定する、

請求項 6 に記載のサーバシステム。

【請求項 8】

各プレーヤのプレーヤ端末が通信接続可能に構成されたコンピュータシステムに、複数のプレーヤが所属可能な団体として設定された複数の団体を管理させるためのプログラムであって、

前記団体別に、当該団体に所属した場合に守るべきプレイ規範のルールであって、ルール違反と判断される毎に設定される違反点に基づく所与の閾値条件を満たした場合に当該団体の所属プレーヤの当該団体への所属が解除される当該閾値条件を含むルールを設定するルール設定手段、

プレーヤによる所属を希望する団体の選択操作に応じて、当該選択された団体に対応付けて設定された前記ルールを当該プレーヤに提示するルール提示手段、

前記ルール提示手段によりルールが提示されたプレーヤの操作に基づいた当該団体への当該プレーヤの所属依頼を受け付けて、当該プレーヤを当該団体に所属させる所属登録手段、

前記団体別に、当該団体に対応付けて設定された前記ルールに基づいて、当該団体に所属する所属プレーヤのゲームプレイがルール違反に該当するか否かを審査する審査手段、

前記審査手段によりルール違反と判断された場合に、ルール違反と判断された所属プレーヤに違反点を設定し、当該所属プレーヤが所属する団体に設定された前記閾値条件を満たした場合に当該団体への所属を解除する解除手段、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各プレーヤのプレーヤ端末が通信接続可能に構成され、複数のプレーヤが所

10

20

30

40

50

属可能な団体を設定して当該団体を管理するサーバシステム等に関する。

【背景技術】

【0002】

マルチプレーヤタイプのゲームでは、複数のプレーヤで「チーム」や「パーティ」「ギルド」などと呼ばれる団体を登録し、団体単位でプレイする所謂チームプレイが可能なものが知られている。団体登録してのマルチプレイは仲間意識を抱きやすく、共通の目標を協力して達成する醍醐味もひとしおであり、人気の秘訣となっている。

【0003】

しかし、団体登録にもデメリットがあることが認識されている。例えば、現実世界で友達同士であるプレーヤ同士がその関係のままゲーム世界でも団体を構成する場合は問題ないが、ほとんどお互いを知らないプレーヤ同士で団体を構成する場合は、プレイスタイルの違いによってお互いの関係がとれず、互いに不本意なチームプレイを強いられる事態も起こり得る。例えば、みんなでまとまって積極的に攻撃を仕掛けることでスピード感を持ってゲームを進めるスタイルを好むプレーヤが集まった団体に、気が向いた時にだけ攻撃するといったのんびりと攻略することを好むプレーヤが加わった場合、当該プレーヤが他のプレーヤの足を引っ張ってしまうケースが一例である。こうした場合、プレイスタイルの異なるプレーヤを除名処分として団体を抜けてもらうのが良策であるが、除名権を有するプレーヤ（例えば、チームリーダーや、ギルドマスターと呼ばれる団体代表プレーヤ）に心的な負担をかけることになる。

【0004】

そうした問題を解決するべく、例えば、特許文献1では、団体に所属していながら長期にわたって団体でのプレイに参加していない疎遠なプレーヤの所属を、他の所属プレーヤの多数決で解除可能にする技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2002-325975号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に開示された技術でも、除名する側のプレーヤの心的負担をずいぶん軽減できるがまだ十分とはいえない。また、除名のためにプレーヤ自身が介入する必要がある点は変わっておらず、除名されたプレーヤに、仲間はずれ的に理不尽な除名を受けたとの印象をもたれる余地が残りが残った。

【0007】

本発明はこうした問題を解決するために考案されたものであり、除名する側のプレーヤの心的負担を少なくした、団体に所属するプレーヤを除名するための技術的な新たな仕組みを提供することを目的とする。望ましくは更に、除名される側のプレーヤも納得し易い除名の仕組みを実現し、除名される側の心的負担を軽減することを目指す。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上述した課題を解決するための第1の発明は、各プレーヤのプレーヤ端末が通信接続可能に構成され、複数のプレーヤが所属可能な団体（例えば、図3のギルド）を設定して当該団体を管理するサーバシステムであって、当該団体に所属した場合に守るべきプレイ規範のルール（例えば、図4、5のギルドルール）を設定するルール設定手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、ギルドルール設定部222、図13のギルドルール設定データ650、図15のステップS26）と、

当該団体に所属する所属プレーヤのプレイ履歴と前記ルールとを比較して、当該所属プレーヤがルール違反に該当するか否かを審査する審査手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、審査部230、図17のステップS204）と、

10

20

30

40

50

前記審査手段によりルール違反と判断された場合に、当該所属プレーヤの当該団体への所属を解除する解除手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、自動除名制御部234、図17のステップS210、S214）と、
を備えたサーバシステムである。

【0009】

本発明によれば、ギルドの所属プレーヤが守るべきルールを設定しておいて、ルールに違反した者の団体所属を自動的に解除し、団体から除名することができる。除名が自動化されていることから、除名する際にプレーヤが介在する必要がなく、除名することへの心的負担もなくなる。また、ルールに則って除名されるので、除名される側も納得しやすい。

10

【0010】

第2の発明は、前記プレーヤ端末から当該団体への所属依頼を受け付けた場合に、当該プレーヤ端末のプレーヤを当該団体の所属プレーヤとして登録する所属登録手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、ギルド所属登録部226、図15のステップS106～S108）、を更に備えた第1の発明のサーバシステムである。

【0011】

また、第3の発明は、前記ルール設定手段により設定されたルールを含む当該団体の紹介情報を前記プレーヤ端末に送信する紹介情報送信手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、ギルド情報提供制御部224、図15のステップS100～S104）、を更に備えた第2の発明のサーバシステムである。

20

【0012】

また、第4の発明は、前記所属登録手段が、前記紹介情報送信手段により送信された前記紹介情報が前記プレーヤ端末で表示された場合にのみ、当該紹介情報に係る団体への所属依頼を受け付け可能とする制御を行う、第3の発明のサーバシステムである。

【0013】

第2～第4の発明によれば、団体への所属依頼をする前に、所属を希望する団体に設定されたルールを確認することができる。ルールの内容を知った上で所属依頼をし、そのルールを違反したという理由で除名されるため、除名に納得し易く、除名された理由にあれこれ無用な思いを巡らせる必要もなく、心的負荷を負うことが無い。

【0014】

30

第5の発明は、前記ルール設定手段が、当該団体の代表プレーヤの選択操作に従って複数のルール要素の中からルール要素を選択して前記ルールを設定する、第1～第4の何れかの発明のサーバシステムである。

【0015】

第5の発明によれば、ルールの設定権を代表プレーヤに与えることで、ルールの内容の公平性を担保できる。また、ルールの内容を複数のルール要素を組み合わせることで簡単にルールを設定することができる。

【0016】

第6の発明は、前記複数のルール要素には数値条件を含むルール要素が含まれ、前記ルール設定手段は、前記代表プレーヤの指示操作によって、数値条件を含むルール要素の当該数値条件を設定する、第5の発明のサーバシステムである。

40

【0017】

第6の発明によれば、同じルール要素であっても違反審査に係る数値条件も設定可能となるので、ルールの客観性および多様なルール作りを簡単に実現することができる。

【0018】

第7の発明は、前記ルール設定手段が、当該団体に係るゲームパラメータに基づいて、複数の前記ルール要素の中から、前記ルールとして設定可能なルール要素の候補を抽出する、第1～第6の何れかの発明のサーバシステムである。

【0019】

第7の発明によれば、団体に係るゲームパラメータに応じて適切なルール要素を候補と

50

して抽出することで、例えば初心者ばかりの団体なのに上級者向けルールが設定されてしまう事態を未然に防ぐ事が可能となる。

【 0 0 2 0 】

第 8 の発明は、前記ルール設定手段が、当該団体の所属プレイヤーの投票によって、前記ルールを設定変更する手段を有する、第 1 ～ 第 7 の何れかの発明のサーバシステムである。

【 0 0 2 1 】

第 8 の発明によれば、ルールを所属メンバーの合意に基づいて設定することができる。

【 0 0 2 2 】

第 9 の発明は、前記審査手段が、当該ルール違反に該当する前の警告状況に該当するかどうかを審査する手段を有し、前記警告状況に該当すると判断された場合に、当該所属プレイヤーのプレイヤー端末に警告通知を行う警告通知手段（例えば、図 7 のサーバ処理部 2 0 0 s、ゲーム管理部 2 1 0、警告通知制御部 2 3 2、図 1 7 のステップ S 2 0 6）を更に備えた、第 1 ～ 第 8 の何れかの発明のサーバシステムである。

10

【 0 0 2 3 】

第 9 の発明によれば、自動的に除名される前に警告をすることができる。よって、本人が気づかぬうちに意図せずルール違反状態になってしまっている場合に、自主的にこれを改善し除名を逃れる機会を与えることができる。

【 0 0 2 4 】

第 1 0 の発明は、前記所属プレイヤーが前記ルール違反に該当すると判断された数が所定の数値条件を満たした場合に、当該団体を公表する制御を行う公表制御手段（例えば、図 7 の公表制御部 2 5 2、図 1 7 のステップ S 2 2 0）を更に備えた、第 9 の発明のサーバシステムである。

20

【 0 0 2 5 】

第 1 0 の発明によれば、ルール違反者の数が多すぎる団体など、違反者数が特徴的な団体を抽出して公表することができる。

【 0 0 2 6 】

第 1 1 の発明は、前記団体の所属プレイヤーのプレイヤー端末が、所与のマルチプレイゲームをプレイ可能に構成されており、前記ルール設定手段は、前記マルチプレイゲームにおける貢献度を前記ルール要素として前記ルールを設定する、第 5 又は第 6 の何れかの発明のサーバシステムである。

30

【 0 0 2 7 】

第 1 1 の発明によれば、チームプレイにおけるチームへの貢献の度合をルールの要素に含めることができる。よって、団体に所属していながら個人主義的なプレイをする傾向のあるプレイヤーを除名できるルールが構成できるようになる。

【 0 0 2 8 】

第 1 2 の発明は、前記ルール設定手段が、前記マルチプレイゲームにおける参加度を前記ルール要素として前記ルールを設定する、第 1 1 の発明のサーバシステムである。

【 0 0 2 9 】

第 1 2 の発明によれば、所属プレイヤーが団体としてのプレイに参加している程度をルールの要素に含めることができる。よって、所謂“さぼり”の多いプレイヤーを除名できるルールが設定可能になる。

40

【 0 0 3 0 】

第 1 3 の発明は、当該団体の所属プレイヤーのうちの所与の人数が前記審査手段によりルール違反と判断された場合に、前記代表プレイヤーの当該団体への所属を解除する代表プレイヤー解除手段（例えば、図 7 のサーバ処理部 2 0 0 s、ゲーム管理部 2 1 0、ギルドマスター強制解任部 2 5 0、図 1 7 のステップ S 2 3 0 ～ S 2 3 4）、を更に備えた第 1 ～ 第 1 2 の何れかの発明のサーバシステムである。

【 0 0 3 1 】

第 1 3 の発明によれば、ルールの設定者である代表プレイヤーが不適当である場合に当該

50

代表プレーヤを解任することができる。

【0032】

第14の発明は、前記審査手段によりルール違反の対象とされていない期間及び／又は人数に基づいて、前記所属プレーヤに所与のボーナスを付与する処理を実行するボーナス付与手段（例えば、図7のサーバ処理部200s、ゲーム管理部210、除名ゼロ期間基準ボーナス付与部244、図17のステップS218）、を更に備えた第1～第13の何れかの発明のサーバシステムである。

【0033】

第14の発明によれば、所属プレーヤのルールを遵守しようとする気持ちに対してボーナスを付与することができる。

10

【0034】

第15の発明は、各プレーヤのプレーヤ端末が通信接続可能に構成されたコンピュータシステムに、複数のプレーヤが所属可能な団体を設定して当該団体を管理させるためのプログラムであって、当該団体に所属した場合に守るべきプレイ規範のルールを設定するルール設定手段、当該団体に所属する所属プレーヤのプレイ履歴と前記ルールとを比較して、当該所属プレーヤがルール違反に該当するか否かを審査する審査手段、前記審査手段によりルール違反と判断された場合に、当該所属プレーヤの当該団体への所属を解除する解除手段、として機能させるためのプログラムである。

【0035】

第15の発明によれば、コンピュータシステムに第1の発明と同じ作用効果を発揮させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0036】

【図1】ゲームシステムの構成の一例を示す図。

【図2】プレーヤ端末の構成例を示す正面外観図。

【図3】ゲーム内容について説明するための図。

【図4】ギルド別のルールの設定について説明する図。

【図5】ギルドルール設定画面の例を示す図。

【図6】参加申し込み画面の例を示す図。

【図7】サーバシステムの機能構成例を示す機能ブロック図。

30

【図8】サーバ記憶部が記憶するプログラムやデータの例を示す図。

【図9】ゲームステージ初期設定データのデータ構成例を示す図。

【図10】ルール要素定義データのデータ構成例を示す図。

【図11】ユーザ登録データのデータ構成例を示す図。

【図12】プレーヤチーム編成データのデータ構成例を示す図。

【図13】ギルド編成データのデータ構成例を示す図。

【図14】プレイデータのデータ構成例を示す図。

【図15】サーバシステムによる主たる処理の流れについて説明するためのフローチャート。

【図16】図15より続くフローチャート。

40

【図17】図16より続くフローチャート。

【図18】ギルドルール設定処理の流れを説明するためのフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0037】

〔第1実施形態〕

本発明を適用した第1実施形態について説明する。

図1は、本実施形態におけるゲームシステムの構成の一例を示す図である。本実施形態のゲームシステムは、通信回線Nに接続することのできるサーバシステム1100と、プレーヤ2（2a, 2b, 2c, ...）毎に用意されるプレーヤ端末1500（1500a, 1500b, 1500c, ...）とを備えて構成される。

50

【 0 0 3 8 】

サーバシステム 1 1 0 0 は、単数又は複数のサーバシステムや記憶装置等を含んで構成される。サーバシステム 1 1 0 0 は、SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）等の会員登録制のウェブサイトを運営するための各種サービスを提供することができる。

具体的には、会員登録を済ませたユーザにはそれぞれ固有のアカウント（ハンドルネームと読み替えることもできる）を発給し、登録済みユーザに係る情報はサーバシステム 1 1 0 0 がユーザ登録データ 6 0 0（図 8，1 1 参照）で一元的に管理する。そして、ユーザ登録データ 6 0 0 に基づいて当該ウェブサイトにおける様々なサービスを提供する。本実施形態のゲームも、登録ユーザへのサービスの一環として提供・実現される。すなわち、各プレーヤ 2（2 a，2 b，2 c，...）は登録ユーザである。各プレーヤ 2（2 a，2 b，2 c，...）は、それぞれのプレーヤ端末 1 5 0 0（1 5 0 0 a，1 5 0 0 b，1 5 0 0 c，...）を使用してサーバシステム 1 1 0 0 にアクセスして本実施形態のゲームを楽しむ。

10

【 0 0 3 9 】

サーバシステム 1 1 0 0 は、本体装置 1 1 0 1 と、キーボード 1 1 0 6 と、タッチパネル 1 1 0 8 と、ストレージ 1 1 4 0 とを備える。本体装置 1 1 0 1 には、制御基板 1 1 5 0 が搭載されている。制御基板 1 1 5 0 には、CPU（Central Processing Unit）1 1 5 1 や GPU（Graphics Processing Unit）、DSP（Digital Signal Processor）などの各種マイクロプロセッサ、ASIC（Application Specific Integrated Circuit）、VRAM や RAM，ROM 等の各種 IC メモリ 1 1 5 2、通信装置 1 1 5 3 が搭載されている。

20

【 0 0 4 0 】

そして、本実施形態のゲームに関する機能として、アカウント登録やログイン/ログアウトに係る処理を担うアカウント管理機能と、プレーヤ端末 1 5 0 0 にてゲームをプレイするのに必要なデータを随時管理・配信するゲーム管理機能と、を有する。ゲーム内で利用できるアイテム等（アイテムやキャラクタなど）をオンラインショッピングで提供するオンラインショッピング管理機能を更に有するとしてもよい。

【 0 0 4 1 】

図 1 の例では、サーバシステム 1 1 0 0 は単体として記されているがこれに限らない。たとえば、サーバシステム 1 1 0 0 が複数のブレードサーバを有して構成され、アカウント管理機能やゲーム管理機能などを別々のブレードサーバに分担させ、相互に内部バスを介してデータ通信可能に接続する構成であってもよい。或いは、通信回線 N を介して離れた場所に設置された独立した複数のサーバをデータ通信させることで、全体としてサーバシステム 1 1 0 0 として機能させる構成であってもよい。

30

【 0 0 4 2 】

なお、サーバシステム 1 1 0 0 は通信回線 N を通じて、プレーヤ端末 1 5 0 0 以外の装置とも通信をすることができる。例えば、課金処理を担う外部サーバと通信することもできる。

【 0 0 4 3 】

図 2 は、プレーヤ端末 1 5 0 0 の構成例を示す正面外観図である。

40

プレーヤ端末 1 5 0 0 は、通信回線 N に接続してサーバシステム 1 1 0 0 にアクセスすることができるコンピュータであり電子装置（電子機器）である。本実施形態のプレーヤ端末 1 5 0 0 はいわゆるスマートフォンとして分類される小型コンピュータを想定しているが、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置のゲームコントローラ、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、腕時計型やメガネ型等のウェアラブルコンピュータ、などに分類される装置で実現してもよい。

【 0 0 4 4 】

本実施形態におけるプレーヤ端末 1 5 0 0 は、方向入力キー 1 5 0 2 と、ボタンスイッチ 1 5 0 4 と、画像表示デバイス兼接触位置入力デバイスとして機能するタッチパネル 1 5 0 6 と、スピーカ 1 5 1 0 と、内蔵バッテリー 1 5 0 9 と、マイク 1 5 1 2 と、制御基

50

板 1 5 5 0 と、コンピュータ読み出し可能な記憶媒体であるメモリカード 1 5 4 0 からデータを読み書きできるメモリカード読取装置 1 5 4 2 と、を備える。その他、図示されていない電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

【 0 0 4 5 】

制御基板 1 5 5 0 は、CPU 1 5 5 1 や GPU, DSP などの各種マイクロプロセッサと、ASIC, VRAM, RAM, ROM 等の各種 IC メモリ 1 5 5 2 と、通信回線 N に接続する携帯電話基地局や無線 LAN 基地局などと無線通信するための無線通信モジュール 1 5 5 3 とが搭載されている。その他、タッチパネル 1 5 0 6 のドライバ回路、方向入力キー 1 5 0 2 及びボタンスイッチ 1 5 0 4 からの信号を受信する回路、スピーカ 1 5 1 0 へ音声信号を出力する出力アンプ回路、マイク 1 5 1 2 で集音した音声の信号を生成する入力信号生成回路、メモリカード読取装置 1 5 4 2 への信号入出力回路といった所謂 I/F 回路 1 5 5 4 (インターフェース回路) 等が搭載されている。これら制御基板 1 5 5 0 に搭載されている各要素は、それぞれバス回路などを介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

10

【 0 0 4 6 】

制御基板 1 5 5 0 は、サーバシステム 1 1 0 0 から取得したゲームプログラムやデータを IC メモリ 1 5 5 2 に一時記憶する。そして、プログラムを実行して演算処理を実行し、方向入力キー 1 5 0 2 やボタンスイッチ 1 5 0 4, タッチパネル 1 5 0 6 からの操作入力に応じてプレーヤ端末 1 5 0 0 の各部を制御してゲームプレイ可能にする。なお、本実施形態では、プレーヤ端末 1 5 0 0 は必要なプログラムや各種設定データをサーバシステム 1 1 0 0 から取得する構成としているが、別途入手したメモリカード 1 5 4 0 から読み出す構成としても良い。

20

【 0 0 4 7 】

なお、通信回線 N はデータ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線 N とは、直接接続のための専用線 (専用ケーブル) やイーサネット (登録商標) 等による LAN (Local Area Network) の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含む意味であり、また、通信方法については有線 / 無線を問わない。

【 0 0 4 8 】

[ゲーム内容の説明]

図 3 は、本実施形態のゲーム内容について説明するための図である。

30

本実施形態のゲームは、マルチプレイオンラインゲームに分類される RPG (ロールプレイングゲーム) であって、プレーヤ 2 (2 a, 2 b, 2 c, ...) は複数人で「ギルド」を構成し、ギルド単位でゲームステージを攻略して遊ぶ。

ここで言う「ギルド」とは、ゲーム世界での団体の呼び名であって、その他の呼び名、例えば「パーティ」「同盟」「チーム」「軍団」「組」等であっても良い。図示の例では、3 名で 1 つのギルドを構成しているが構成人数は問わない。

【 0 0 4 9 】

ゲーム画面例 W 2 に示すように、ゲームステージには、例えばプレーヤ単独では到底倒せない強力な敵キャラクタ 6 (NPC : ノンプレーヤキャラクタ) が設定されていて宝を守っている。同じギルドに所属するプレーヤ 2 (2 a, 2 b, 2 c) は、それぞれプレーヤ端末 1 5 0 0 (1 5 0 0 a, 1 5 0 0 b, 1 5 0 0 c) を使い、それぞれが設定したプレーヤチーム 3 (3 a, 3 b, 3 c) を操作して敵キャラクタ 6 と交戦し、これを排除して宝を獲得することを目指す。ゲームステージの内容は、これに限らず、他のギルドと対戦するなどでもよい。

40

【 0 0 5 0 】

1 つのプレーヤチーム 3 は、1 体以上のプレーヤキャラクタ 4 で構成され、アイテムを適宜装備して自由に編成することができる。ゲーム内容によってはプレーヤチーム 3 を「デッキ」と呼んでもよい。図 2 の例では、1 チーム 2 体のプレーヤキャラクタ 4 で構成しているが、構成数は適宜設定可能である。また、プレーヤチーム 3 を構成するプレーヤキャラクタ 4 の一部は NPC (ノンプレーヤキャラクタ) とする構成も可能である。

50

【 0 0 5 1 】

図 4 は、本実施形態におけるギルド別のルールの設定について説明する図である。

本実施形態では、ギルド別に、当該ギルドに所属するプレーヤ 2 が守るべきプレイ規範である「ギルドルール」を設定することができる。そして、ゲームシステム上、各プレーヤの行動は記録されており、それを元に所属ギルドのギルドルールに違反している状態が自動的に検出される。

【 0 0 5 2 】

もし、ギルドルールに違反している状態が検出されると、該当するプレーヤ（図 4 の例ではプレーヤ 2 c）のプレーヤ端末 1 5 0 0 c にて警告が発せられる。それでもなお違反が検出され続けると、当該プレーヤは自動的に当該ギルドへの所属を解除される。すなわち、ギルドから除名される。

10

【 0 0 5 3 】

従来のギルドシステムをサポートするマルチプレイオンラインゲームでは、ギルドマスター（ギルドの代表者。大抵はギルドの設立プレーヤになる。）の権限によって手動でメンバーの除名を行う仕組みである。しかし、この場合、ギルドマスターに心的な負担を強いることになるが、本実施形態のギルドシステムでは除名は自動的に実行されるのでその心的負担は無くなる。

【 0 0 5 4 】

本実施形態においては、ギルドマスターが、ギルドルールを設定・編集することができる。

20

図 5 はギルドルール設定画面 W 4 の例を示す図である。ギルドルール設定画面 W 4 には、ギルド名入力欄 2 1 と、ギルドマスターアカウント入力欄 2 2 と、ギルドルール編集用のパスワードを入力する編集用パスワード入力欄 2 3 と、ルール要素メニュー 2 4 と、ギルドルール設定欄 2 5 と、適用期間設定欄 2 6 と、設定完了操作アイコン 2 7 と、キャンセル操作アイコン 2 8 とが表示される。

【 0 0 5 5 】

ギルドルールは、単数又は複数のルール要素で構成することができる。ルール要素メニュー 2 4 には、選択可能なルール要素別にルール要素パネル 3 0（3 0 a，3 0 b，...）がスクロール表示される。ギルドマスターは、ルール要素メニュー 2 4 に表示されているルール要素パネル 3 0（3 0 a，3 0 b，...）をギルドルール設定欄 2 5 ヘドラッグ・アンド・ドロップ操作することで、当該パネルに記されたルール要素をギルドルールに含めさせることができる。逆に、ギルドルール設定欄 2 5 に表示されているルール要素パネル 3 0 を欄外にドラッグ・アンド・ドロップ操作することで当該パネルのルール要素をギルドルールから抹消することができる。図 5 の例は、ルール要素パネル 3 0 a 及びルール要素パネル 3 0 b をギルドルールに含める様に設定した状態に相当する。

30

【 0 0 5 6 】

ルール要素には、当該ルール要素に違反していることを検出するための数値条件となる規程値を設定する項目があり、数値条件の値を設定するためのプルダウンメニュー表示アイコン 3 1 が付属する。そして、このプルダウンメニュー表示アイコン 3 1 で数値条件の値を指示操作して設定すると、設定された数値が数値条件表示部 3 2 に表示される。

40

【 0 0 5 7 】

また、ルール要素には大きく「絶対ルール」と「加点ルール」の 2 区分がある。各ルール要素パネル 3 0 には、区分表示 3 3 が含まれており、表示されている区分の識別を頼りにギルドルールに含めるか否かを判断することができる。

【 0 0 5 8 】

絶対ルールは、それ単独でも違反すると自動的に除名が行われるルール要素である。

【 0 0 5 9 】

加点ルールは、違反する毎に違反点数が加算され、合計が所与の上限値に達すると自動的に除名が行われるルール要素である。ギルドルール設定欄 2 5 に加点ルールのルール要素パネル 3 0 が含まれる場合、当該設定欄には違反点上限値設定欄 3 4 が出現し、プルダ

50

ウンメニュー表示アイコン 3 1 で上限値の指示操作をして設定することができるようになる。

【 0 0 6 0 】

設定完了操作アイコン 2 7 をタッチ操作すれば、ギルドルール設定欄 2 5 で定義されたルール要素で構成されたギルドルールが登録される。キャンセル操作アイコン 2 8 をタッチ操作すれば、それまでの作業内容は破棄され作業前の状態に復元されて、ギルドルール設定画面 W 4 が閉じられる。

【 0 0 6 1 】

なお、ルール要素メニュー 2 4 に表示されるルール要素は、必ずしも要素別である必要はなく、複数のルール要素のセット、更には規程値や違反点上限値も予め定められた状態のセットがパッケージされたものを含めることができる。本実施形態では、これを「プリセットルールパッケージ」と呼ぶ。

また、ギルドルールは、ルール要素を全く含んでいない状態、すなわち実質的なルール無しの状態でもよい。ギルドを設定した当初はこれに該当するので、ギルドマスターが適宜ギルドルール設定画面 W 4 を呼び出してルール要素を内包するギルドルールを設定することができる。勿論、設定後にも任意に編集・改訂することができる。

【 0 0 6 2 】

ギルドルールの内容は、プレーヤに適宜開示される。

例えば、図 6 は、ギルドへの参加申し込み手続き、すなわちギルドへの所属依頼をするための参加申し込み画面 W 6 の例を示す図である。参加申し込み画面 W 6 には、ギルドメンバーを募集しているギルドの代表情報をスクロール表示するギルド情報表示部 4 0 と、ギルド情報表示部 4 0 で選択されているギルドの紹介コメント表示部 4 2 と、ギルド情報表示部 4 0 で選択されているギルドのギルドルールをスクロール表示するギルドルール開示部 4 4 と、参加申し込み手続きの実行操作を入力する所属依頼操作アイコン 4 6 と、キャンセル操作アイコン 4 8 とが含まれる。

【 0 0 6 3 】

どこかのギルドへの所属を考えているプレーヤは、所定操作で参加申し込み画面 W 6 を表示させ、まずはギルド情報表示部 4 0 で表示される代表情報を頼りに、気になるギルドを選択する。そして、紹介コメント表示部 4 2 とギルドルール開示部 4 4 を参照して、希望するギルドのイメージに合致すれば、所属依頼操作アイコン 4 6 を操作して、参加申し込み手続きを実行させる。

【 0 0 6 4 】

このように、参加申し込み画面 W 6 では、所属を希望するギルドのギルドルールを予め知ることができる。よって、プレーヤは自分が遵守すべきルールを納得した上で、ギルドへ所属することができる。

【 0 0 6 5 】

[サーバシステムの機能構成例の説明]

次に、本実施形態における機能構成例について説明する。

図 7 は、本実施形態におけるサーバシステム 1 1 0 0 の機能構成例を示す機能ブロック図である。本実施形態におけるサーバシステム 1 1 0 0 は、操作入力部 1 0 0 s と、サーバ処理部 2 0 0 s と、画像表示部 3 7 2 s と、通信部 3 7 4 s と、サーバ記憶部 5 0 0 s とを備える。

【 0 0 6 6 】

操作入力部 1 0 0 s は、サーバの管理のための各種操作を入力するための手段である。図 1 の例ではキーボード 1 1 0 6 が該当する。

【 0 0 6 7 】

サーバ処理部 2 0 0 s は、例えば C P U や G P U 等のマイクロプロセッサや、 A S I C (特定用途向け集積回路)、 I C メモリなどの電子部品によって実現され、操作入力部 1 0 0 s やサーバ記憶部 5 0 0 s を含む各機能部との間でデータの入出力制御を行う。そして、所定のプログラムやデータ、操作入力部 1 0 0 s からの操作入力信号、プレーヤ端末

10

20

30

40

50

1500から受信したデータに基づいて各種の演算処理を実行して、サーバシステム1100の動作を統合的に制御する。図1の例では制御基板1150が該当する。

【0068】

そして、本実施形態のサーバ処理部200sは、アカウント管理部201と、ゲーム管理部210と、画像生成部272sと、通信制御部274sとを含む。

【0069】

アカウント管理部201は、ユーザ登録手続きに係る処理と、ログインに関する処理とを行う。すなわち、登録手続きを経たユーザすなわちプレイヤーに対して固有のアカウントを発給し、ユーザ登録データ600（図8参照）をサーバ記憶部500sに記憶させてその管理を行う。

【0070】

ゲーム管理部210は、ゲームの実行に関する各種処理を実行する。

本実施形態では、所有オブジェクト管理部214と、プレイヤーチーム編成部216と、ギルド設立部220と、ギルドルール設定部222と、ギルド情報提供制御部224と、ギルド所属登録部226と、審査部230と、警告通知制御部232と、自動除名制御部234と、除名履歴記憶制御部236と、ゲーム進行制御部240と、ルール内容基準ボーナス付与部242と、除名ゼロ期間基準ボーナス付与部244と、プレイ履歴記憶制御部246と、ギルドマスター強制解任部250と、公表制御部252と、を有する。

【0071】

所有オブジェクト管理部214は、プレイヤーが入手したオブジェクトをプレイヤーのアカウントと対応づけて管理する。本実施形態では、プレイヤーキャラクタ4（4a, 4b, ... : 図3参照）や、プレイヤーキャラクタ4に装備させることのできるアイテムなどのオブジェクトが存在するが、ゲーム内容に応じてオブジェクトの種類や内容は適宜設定することができる。

【0072】

プレイヤーチーム編成部216は、プレイヤーチーム3（図3参照）の編成に係る制御を行う。例えば、プレイヤー端末1500にて所定のチーム編成操作の入力を検出すると、プレイヤーが所有するオブジェクトの一覧をプレイヤー端末1500にて表示させて、プレイヤーキャラクタ4とするオブジェクトの選択操作を受け付ける。また、同時にオブジェクトの一覧から装備させるアイテムの設定操作も受け付ける。そして、それらの操作入力の結果に応じて、プレイヤーアカウントと対応づけてプレイヤーチーム3の編成情報を記憶制御する。

【0073】

ギルド設立部220は、ギルドの設定に関する制御を行う。例えば、プレイヤー端末1500にて所定のギルド設立操作が入力されたのを検出すると、ギルド名と、ギルドマスターアカウントと、ギルドルール設定時の認証に必要な編集用パスワードと、ギルドの紹介コメントなどの情報を入力する画面をプレイヤー端末1500にて表示させる。そして、当該画面での入力結果に応じて、新たなギルドを設定登録する。

【0074】

ギルドルール設定部222は、ギルドルールの設定に関する制御を行う。本実施形態ではギルドルール設定画面W4（図5参照）をプレイヤー端末1500にて表示させ、ギルド名と対応づけて当該画面での入力結果に応じたギルドルールの定義データを生成・登録制御する。また、本実施形態では、数値条件を含む加点ルールにカテゴリされるルール要素がギルドルールに設定される場合には、その数値条件の指示操作に応じてその値を設定することができる。

【0075】

ギルド情報提供制御部224は、ギルドルールを含むギルドに関する各種情報をプレイヤーに提供する制御を行う。本実施形態では、プレイヤー端末1500に参加申し込み画面W6（図6参照）を表示させるために必要な情報に、ギルドルールを含むギルドに関する各種情報を含めて送信制御することで、その一部を実現する。

【0076】

10

20

30

40

50

ギルド所属登録部 226 は、プレーヤ端末 1500 からギルドへの参加申し込みのリクエスト、すなわち所属依頼を受け付けた場合に、当該プレーヤ端末のプレーヤを希望するギルドへの所属プレーヤとして登録する手続きに関する制御を行う。

【0077】

審査部 230 は、ギルド毎に、当該ギルドに所属する所属プレーヤのプレイ履歴と当該ギルドのギルドルールとを比較して、当該所属プレーヤがルール違反に該当するか否かを審査する。換言すると、所属プレーヤの違反状態を検出する。

本実施形態のギルドルールは、単独又は複数のルール要素で構成されるので、審査部 230 は、ルール要素それぞれの適否に基づいて、所属プレーヤがルール違反に該当するか否かを審査することになる。

10

【0078】

警告通知制御部 232 は、審査部 230 による審査結果に応じて、該当するプレーヤのプレーヤ端末 1500 にて警告通知を行わせる制御をする。本実施形態では、ルール違反に該当する場合と、ルール違反に該当する前の警告条件（例えば、加点ルール別の数値条件の 90% に到達）を満たす場合とにおいて警告通知を行うように制御する。

【0079】

自動除名制御部 234 は、審査部 230 によりルール違反と判断されたプレーヤを、所属するギルドから強制的に且つ自動的に除名処理する。つまり、違反と判断された所属プレーヤの団体への所属を自動的に解除する。

【0080】

20

除名履歴記憶制御部 236 は、自動除名制御部 234 により自動的に除名された履歴をギルド毎に記憶・管理する制御を行う。

【0081】

ゲーム進行制御部 240 は、ゲームの進行制御を行う。

本実施形態では、ゲーム世界に用意されたチャットルームなどの所定の集合場所にギルドメンバーを集め、プレイするゲームステージをギルドマスターが選択操作すると、選択されたゲームステージで、ギルドマスターを含む集まったギルドメンバーがマルチプレイオンライン R P G に参加してゲームを行う。ゲーム進行制御部 240 は、このゲーム進行を制御する。

【0082】

30

ルール内容基準ボーナス付与部 242 は、ゲーム進行制御の対象とされるギルドのギルドルールが所定条件を満たす場合に、当該ギルドに有利なようにボーナスを付与する制御を行う。

ここで言う「所定条件」は適宜設定可能であるが、本実施形態ではギルドルールの設定が厳格であることを意味する所定の厳格条件を満たす場合を意味する。「厳格条件」は、例えば、ルール内容が厳しくなるように設定した“プリセットルールパッケージ”がギルドルールに設定されている場合や、加点ルールに属するルール要素別に数値条件の閾値を用意しておいて当該閾値を超えるルール要素の数が所定数に達した場合、加点ルールに属するルール要素 1 つ当たりの違反点上限値が基準値未満である場合、などとすることができる。

40

【0083】

そして、例えばゲームステージに伴い付与されるアイテム等の種類を選択する抽選処理において、基準以上のレアリティが設定されたアイテムの当選確率を上げたり、ギルドメンバーのプレーヤキャラクタ 4 の能力パラメータ値を一次的に向上させるなどのボーナスを付与する。

【0084】

除名ゼロ期間基準ボーナス付与部 244 は、除名履歴記憶制御部 236 により記録される除名履歴に基づいて、除名者がゼロの連続期間の日数に応じてギルド又はギルドメンバーにボーナスを付与する。

具体的には、連続期間の日数に段階的な基準（例えば、30 日、90 日、120 日、...

50

）を設け、より長期であるほどプレーヤに有利なボーナスを付与する。ボーナスの内容は、ボーナスアイテムの付与や、アイテムの有料抽選の抽選権の付与、隠しゲームステージへの挑戦権、広く豪華なチャットルームの使用権、など、ゲーム内容に応じて適宜設定可能である。また、ボーナスの付与対象は、ギルド全体や、ギルドメンバー個別としてもよいし、ギルドマスターに限って付与するとしてもよい。

なお、除名ゼロは、違反ゼロに置き換えることができる。すなわち、審査部 230 によりルール違反の判定がされない期間に応じてボーナスを付与する構成とすることもできる。または、基準数は「ゼロ」に限らず「2 名未満」と言った具合に少数からなる幅を設定することもできる。

【0085】

プレイ履歴記憶制御部 246 は、プレーヤ毎のプレイ履歴の記録・管理に係る制御を行う。

【0086】

ギルドマスター強制解任部 250 は、所定のギルドルール管理不適格を意味する不適格条件を満たす場合に、ギルドマスターを強制的に解任する。

具体的には、「不適格条件」は、例えば、除名履歴記憶制御部 236 により管理される除名履歴において所定のサンプリング期間（例えば、過去 2 週間）の除名者総数や、当該除名者総数のギルドメンバー数当たりの比率が所定の上限值に達した場合とすることができる。また、審査部 230 にて一度のステージプレイで違反と判定されたギルドメンバー数が所定の基準値以上に達した場合とすることもできる。また、ギルドマスターのプレイ頻度が基準値以下である場合も含めることができる。勿論、これら以外の内容も適宜含めることができる。

【0087】

公表制御部 252 は、所属プレーヤがルール違反に該当すると判断された数が所定の数値条件を満たした場合に、当該団体を公表する制御を行う。本実施形態では、その時点でプレイ中の全てのゲーム画面内にテキストメッセージ形式で団体名を表示させるとしてもよい。

勿論、これ以外の方法で公表するとしてもよい。例えば、プレーヤ毎に登録している電子メールアドレスに、団体名を含むメールを送信するとしてもよいし、参加申し込み画面 W6（図 6 参照）のギルド情報表示部 40 にて、該当するギルド名を特別な表示形態で表示させたり、注意を促す特別なバッジをギルド名に添付表示させるとしてもよい。

【0088】

画像生成部 272s は、サーバシステム 1100 の保守に関する画像等を生成し、画像表示部 372s へ出力することができる。

【0089】

画像表示部 372s は、画像生成部 272s から入力される画像信号に基づいてシステム管理のための各種画像を表示する。例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（CRT）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった画像表示装置によって実現できる。図 1 の例ではタッチパネル 1108 が該当する。

【0090】

通信制御部 274s は、データ通信に係るデータ処理を実行し、通信部 374s を介して外部装置とのデータのやりとりを実現する。

【0091】

通信部 374s は、通信回線 N と接続して通信を実現する。例えば、無線通信機、モデム、TA（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現される。図 1 の例では通信装置 1153 が該当する。

【0092】

サーバ記憶部 500s は、サーバ処理部 200s にサーバシステム 1100 を統合的に制御させるための諸機能を実現するためのシステムプログラムや、ゲームを管理するために必要なプログラム、各種データ等を記憶する。また、サーバ処理部 200s の作業領域

10

20

30

40

50

として用いられ、サーバ処理部 200s が各種プログラムに従って実行した演算結果などを一時的に記憶する。この機能は、例えば RAM や ROM などの IC メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROM や DVD などの光学ディスクなどによって実現される。図 1 では本体装置 1101 が搭載する IC メモリ 1152 やハードディスクなどの記憶媒体、及びストレージ 1140 がこれに該当する。

【0093】

図 8 は、本実施形態におけるサーバ記憶部 500s が記憶するプログラムやデータの例を示す図である。サーバ記憶部 500s は、サーバシステムプログラム 501 と、アカウント管理プログラム 503 と、ゲーム管理プログラム 505 と、プレーヤ端末 1500 へ配信するための配信用ゲームプログラム 507 とを予め記憶する。

10

また、ゲームステージ初期設定データ 510 と、キャラクタ初期設定データ 530 と、アイテム初期設定データ 540 と、ルール要素定義データ 550 と、ユーザ登録データ 600 と、ギルド編成データ 640 と、プレイデータ 700 と、を記憶する。その他、タイマやカウンタ、各種フラグなどの情報を適宜記憶できる。

【0094】

サーバシステムプログラム 501 は、サーバ処理部 200s が読み出して実行することでサーバシステム 1100 にコンピュータとして必要な基本的な入出力機能を実現するためのシステムプログラムである。

【0095】

アカウント管理プログラム 503 は、サーバ処理部 200s が読み出して実行することで、アカウント管理部 201 としての機能を実現させるためのプログラムである。

20

【0096】

ゲーム管理プログラム 505 は、サーバ処理部 200s が読み出して実行することで、ゲーム管理部 210 としての機能を実現させるためのプログラムである。

【0097】

配信用ゲームプログラム 507 は、プレーヤ端末 1500 へ複製して提供されるゲームプログラムのオリジナルである。

ゲームプログラムは、例えば、専用のプログラムとして実現してもよい。あるいは、本実施形態のゲームをウェブゲームとして実現するならば、ウェブブラウザをベースとして HTML とともに Java (登録商標) や CSS (Cascading Style Sheets) 等を利用して能動的に画面表示を制御するウェブ技術や、Adobe (登録商標) Flash などのプラグインを用いて実現できる。勿論、その他の方法でもかまわない。

30

【0098】

プレーヤ端末 1500 は提供されたゲームプログラムを実行することにより、1) 操作入力に応じてサーバシステム 1100 へゲームをプレイするための各種リクエスト情報を送信する機能と、2) サーバシステム 1100 から受信したデータに基づいて端末上でゲームの進行制御をする機能と、3) サーバシステム 1100 から受信したデータに基づいてゲームプレイ画面や各種設定入力画面(本実施形態では、ギルドルール設定画面 W4 (図 5 参照) や参加申し込み画面 W6 (図 6 参照))などをタッチパネル 1506 に表示させる機能と、4) 操作入力に応じた信号をサーバシステム 1100 へ送信する制御を実現できる。つまり、プレーヤ端末 1500 をマンマシンインターフェースの装置にする機能を実現できる。

40

【0099】

ゲームステージ初期設定データ 510 は、ゲームステージ毎に用意され、当該ゲームステージをプレイするのに必要な各種初期設定データを格納している。

例えば、図 9 に示すように、ステージ ID 511 と、難易度 513 と、敵キャラクタ 6 を特定するための敵キャラクタ ID 515 と、敵キャラクタ属性 517 と、相性データ 520 とを含む。その他、1) ゲームの舞台となるゲーム空間を構成・表示するための背景オブジェクトの初期設定データや、2) 敵キャラクタ 6 の出現条件・出現数・出現位置・行動パターンなどを定義するデータ、3) 敵キャラクタ 6 がドロップするオブジェクトの

50

候補とするオブジェクトIDリスト、等を含む。勿論、ゲーム内容に応じてこれら以外の初期設定データも適宜含めることができる。

【0100】

敵キャラクタ属性517は、敵キャラクタ6のゲーム内における能力の特徴を表す分類である。本実施形態では、火・水・木の3つの要素が三竊みの関係で設定されている。キャラクタ属性は、プレーヤキャラクタ4として設定できるキャラクタオブジェクトにもそれぞれ割り当てられている。また、同様の属性は、プレーヤキャラクタ4が装備することのできるアイテムにもアイテム属性として設定されている。

【0101】

相性データ520は、当該ゲームステージを攻略するためのアドバイスやヒントに相当する。

10

例えば、プレーヤキャラクタ4に装備させるべきアイテムを示す推奨アイテムIDリスト521と、プレーヤキャラクタ4とされるキャラクタが備えるべきキャラクタ属性を示す推奨キャラクタ属性523と、プレーヤチーム3における推奨キャラクタ属性523が示すキャラクタ属性を有したプレーヤキャラクタ4の占有率の下限値を示す推奨キャラクタ属性占有率525、などを含む。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0102】

図8に戻って、キャラクタ初期設定データ530は、ゲームに登場するキャラクタのオブジェクト毎に用意され、当該キャラクタの初期状態を定義する。1つのキャラクタ初期設定データ530は、例えば、キャラクタIDと、キャラクタ属性と、初期能力パラメータ値リストと、を含む。その他、当該キャラクタを画面に表示させ、動作させるためのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータなどが適宜含まれているものとする。

20

【0103】

アイテム初期設定データ540は、ゲームに登場するアイテムとなるオブジェクト毎に用意され、当該アイテムの初期状態を定義する。プレーヤキャラクタ4に装備させることのできる武器などのアイテムも対象となる。1つのアイテム初期設定データ540は、例えば、アイテムIDと、アイテム属性と、初期能力パラメータ値リストと、を含む。アイテム属性は、キャラクタ属性に準じる分類である。その他、当該アイテムを画面に表示させ、動作させるためのデータなどが適宜含まれているものとする。

30

【0104】

ルール要素定義データ550は、ギルドルールを構成することのできるルール要素を定義する。例えば、図10に示すように、手動設定用ルール要素データ551と、禁止用語リスト557と、プリセットルールパッケージデータ558とを含む。

【0105】

手動設定用ルール要素データ551は、ギルドマスターが手動で個別に選択可能なルール要素を定義する。例えば、ルールID552と対応づけて、「絶対ルール」又は「加點ルール」の何れかの区分553と、規範内容554と、違反点555とを格納する。勿論、これら以外のデータも適宜対応づけて格納することができる。

【0106】

禁止用語リスト557は、ゲーム内のチャットで使用が禁止される用語の候補を定義する。

40

【0107】

プリセットルールパッケージデータ558は、それぞれ当該パッケージの識別情報であるルールIDと、当該パッケージを構成するルール要素を示す構成ルールIDリストと、当該パッケージを構成するルール要素毎の数値条件の設定値を示す構成ルール要素別数値条件値リストと、違反点上限値とを格納する。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0108】

本実施形態では、ギルドルールの内容の厳しさに応じて、ハード、スタンダード、イー

50

ジーの3種類のプリセットルールパッケージデータ558が用意されていることとするが、これら以外にもギルドの行動スタイルを体現する別のタイプのパッケージを用意してもよい。

【0109】

図8に戻って、ユーザ登録データ600は、プレーヤ登録されたユーザ毎に用意され、当該プレーヤに紐付けされる各種データを格納する。

1つのユーザ登録データ600は、例えば図11に示すように、プレーヤアカウント601と、連絡用の電子メールアドレス603と、所属ギルド名605と、課金履歴データ607と、ゲームプレイ別のプレイ履歴データ610と、所有キャラクタIDリスト620と、所有アイテムIDリスト622と、プレーヤチーム編成データ630と、を格納する。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

10

【0110】

プレイ履歴データ610は、当該プレーヤのゲームに係る過去の行動記録であって、ギルドに参加してのプレイ毎に生成される。

1つのプレイ履歴データ610は、ログイン日時611と、ゲームステージでのプレイの内容を格納するステージプレイログ613とを含む。ステージプレイログ613は、例えば、プレイしたゲームステージを示すステージID613aと、所属ギルド名613bと、味方貢献度613cと、敵貢献度613dと、ダメージ占有率613eと、チャット発言履歴613fとを含む。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

20

【0111】

味方貢献度613cは、ゲームステージ攻略に当該プレーヤが貢献した度合を示す指標値である。例えば、参加したギルドメンバー全員で敵キャラクタ6に与えた全ダメージにおける当該プレーヤが与えたダメージの比率や、他ギルドメンバーをサポートした回数（例えば、回復呪文や回復アイテムの使用の回数）、などを求め、それらを変数とする所定の関数で算出する。具体的な算出方法は、公知技術を適宜応用することができる。

【0112】

敵貢献度613dは、ゲームステージ攻略を阻害する行為の程度を示す指標である。サッカーゲームで言えば、オウンゴールに相当する行為の程度を示すことになる。例えば、参加した敵キャラクタ6を間違えてサポートした回数（例えば、間違えて味方に攻撃してしまった回数）を求め、それらを変数とする所定の関数で算出する。具体的な算出方法は、公知技術を適宜応用することができる。

30

【0113】

ダメージ占有率613eは、敵キャラクタ6からギルドメンバー全員の全プレーヤキャラクタ4が受けたダメージの合計に占める当該プレーヤのプレーヤキャラクタ4のダメージの割合である。

【0114】

所有キャラクタIDリスト620は、当該プレーヤが所有するキャラクタの識別情報のリストである。

所有アイテムIDリスト622は、当該プレーヤが所有するアイテムの識別情報のリストである。

40

【0115】

プレーヤチーム編成データ630は、プレーヤチーム3（図3参照）の構成を定義する各種データを格納するマスターデータである。例えば図12に示すように、キャラクタID631と対応づけて、キャラクタ属性632と、キャラクタレベル633と、最新の能力パラメータ値634と、装備中のアイテムを示す装備アイテムIDリスト635とを格納する。勿論、これら以外のデータも適宜対応づけて格納することができる。

【0116】

図8に戻って、ギルド編成データ640は、ギルド毎に用意された当該ギルドに関する各種データを格納する。1つのギルド編成データ640は、例えば図13に示すように、ギルド名641と、設立日時643と、ギルドマスターアカウント645と、ギルド紹

50

介コメントデータ647と、編集用パスワード649と、ギルドルール設定データ650と、メンバーデータ660と、ステージプレイ日時リスト670と、除名履歴データ672と、を含む。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0117】

ギルドルール設定データ650は、ギルドルールを定義するデータであって、適用期間651別に用意される。1つのギルドルール設定データ650は、ギルドルールを構成するルール要素を示す構成ルールID653と数値条件値655とを対応付けて格納し、また違反点上限値657を格納する。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0118】

メンバーデータ660は、ギルドメンバー毎に用意される。1つのメンバーデータ660は、プレイヤーアカウント661と、プレイヤーチーム編成データ(写)662と、違反点合計663と、平均参加率664と、不参加履歴665と、チャット発言履歴666と、警告履歴667とを格納する。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0119】

プレイヤーチーム編成データ(写)662は、プレイヤーアカウント661の示すユーザ登録データ600(図11参照)のプレイヤーチーム編成データ630のコピーである。

【0120】

違反点合計663は、当該プレイヤーがギルドルールを構成するルール要素のうち、加点ルールに区分されるルールに違反して付与された違反点の積算値である。ギルドメンバー登録時は「0」である。所定期間経過毎に「0」にリセットされる構成としてもよい。

【0121】

不参加履歴665は、当該プレイヤーがギルドとしてのプレイに参加しなかった日時のリストである。具体的には、ギルドメンバー登録時は「記録無し」である。ギルドマスターによるステージプレイの開始操作時点において、当該プレイヤーのプレイヤーキャラクタ4が、ギルドマスターのプレイヤーキャラクタ4から所定範囲内にいない場合に不参加と看做され、その日時が追加記憶される。

【0122】

チャット発言履歴666は、ステージプレイ中のチャットの発言内容の履歴である。

【0123】

警告履歴667には、当該プレイヤーのプレイヤー端末1500にてルール違反に関する警告が成された毎に、日時と、違反となったルール要素または違反状態となりそうなルール要素のルールIDが対応づけて格納される。

【0124】

ステージプレイ日時リスト670は、ギルドとしてゲームプレイしたゲームステージIDとプレイ日時とを対応づけて格納する。

【0125】

除名履歴データ672は、当該ギルドの所属登録の自動解除、すなわち自動除名が実行された日時、除名されたプレイヤーアカウントを格納する。

【0126】

図8に戻って、プレイデータ700は、ギルドとしてのゲームプレイ毎に用意され、当該ゲームプレイの進行状況を記述する各種データを格納する。

図14に1つのプレイデータ700の構成例を示す。本実施形態のプレイデータ700は、自動付与される固有のプレイID701と、ギルド名703と、プレイするゲームステージを示すステージID705と、ギルド名703の示すギルドのメンバーのうち実際にステージプレイに参加したギルドメンバーを示す参加ギルドメンバーIDリスト709と、を格納する。また、プレイデータ700は、味方ステータスデータ710と、敵ステータスデータ712と、違反審査用データ720とを含む。勿論、これら以外のデータも適宜格納することができる。

【0127】

10

20

30

40

50

味方ステータスデータ710は、今回のステージプレイに参加しているギルドメンバーのプレイヤーキャラクタ4（図3参照）毎に用意されて、当該プレイヤーキャラクタの最新状況を記述するデータを格納する。例えば、キャラクタIDと、最新のパラメータ値リスト（HPや、攻撃力、防御力、経験値、装備しているアイテムの残数など）とを格納する。勿論、これら以外のデータ、例えば位置座標や、モーション制御用のデータなども適宜格納することができる。

【0128】

敵ステータスデータ712は、敵キャラクタ6（図3参照）毎に用意され、当該敵キャラクタの最新状態を記述するデータを格納する。

【0129】

違反審査用データ720は、ギルドルールの違反を審査するために必要となる情報を格納する。例えば、ダメージ履歴データ721と、回復履歴データ723と、発言履歴データ725とを含む。勿論、これら以外にもルール要素の内容設定に対応したその他のデータも適宜格納することができる。

【0130】

ダメージ履歴データ721は、プレイヤーキャラクタ4または敵キャラクタ6がダメージを受ける毎に生成され、ダメージ発生の日時や、ダメージを受けたキャラクタID、ダメージを与えたキャラクタID、ダメージ量などを格納する。

【0131】

回復履歴データ723は、プレイヤーキャラクタ4または敵キャラクタ6のダメージが回復された場合に生成され、ダメージ回復の日時や、ダメージ回復を受けたキャラクタID、ダメージ回復を発現させキャラクタID、回復量などを格納する。

【0132】

発言履歴データ725は、ステージプレイ中にテキストチャット機能で発言が行われるごとに生成され、発言の日時や、発言したプレイヤーID、発言内容（テキストデータ）などを格納する。

【0133】

ダメージ履歴データ721と、回復履歴データ723と、発言履歴データ725は、当該ステージプレイにおけるプレイ履歴である。特に、ダメージ履歴データ721と回復履歴データ723は、各ギルドメンバーの味方への貢献度（味方を有利にする行動の回数や程度）と、敵への貢献度（敵を有利（換言すると味方を不利）にする行動の回数や程度）とを判定する材料とされる。

【0134】

また、本実施形態のゲームはRPGなので、プレイデータ700には、プレイヤーキャラクタ4の敵キャラクタ6の位置座標、プレイ中に各プレイヤーが取得したオブジェクトのリスト、プレイヤーキャラクタ4や敵キャラクタ6の動作制御データなどが格納される。勿論、ゲームの内容に応じてその他のデータも適宜格納することができる。

【0135】

〔処理の流れの説明〕

図15～図17は、本実施形態のサーバシステム1100による主たる処理の流れについて説明するためのフローチャートである。

ここで説明する処理の流れの前提として、サーバ処理部200sがサーバシステムプログラム501を実行した状態で、アカウント管理プログラム503およびゲーム管理プログラム505を読み出して実行している。

【0136】

また、プレイヤー端末1500が配信用ゲームプログラム507の複製をダウンロードして実行し、サーバシステム1100と接続してプレイヤーアカウントを使ってログインしているものとする。ログインに伴い、各プレイヤーのユーザ登録データ600には新たなプレイ履歴データ610（図11参照）が追加される。但し、この時点ではギルドでのステージプレイには至っていないので、生成されたばかりのプレイ履歴データ610にはステー

10

20

30

40

50

ジブレイログ 6 1 3 は格納されていない。

【 0 1 3 7 】

サーバシステム 1 1 0 0 のサーバ処理部 2 0 0 s は、先ずログインしているプレーヤのプレーヤ端末 1 5 0 0 にて所定のトップ画面を表示させる（ステップ S 2 ）。

トップ画面にはゲームの準備やゲームプレイに関する様々な操作入力をするためのアイコンが表示されており、プレーヤ端末 1 5 0 0 は操作されたアイコンに応じた種類のリクエスト信号をサーバシステム 1 1 0 0 へ送信する。サーバシステム 1 1 0 0 は、受信したリクエスト信号の種類からプレーヤ端末 1 5 0 0 にてなされた操作入力を検出することができる。

【 0 1 3 8 】

さて、サーバシステム 1 1 0 0 のサーバ処理部 2 0 0 s は、プレーヤ端末 1 5 0 0 にて購入キャラクタおよび購入アイテムの登録操作が入力されたことを検出すると（ステップ S 4 の Y E S ）、プレーヤ端末 1 5 0 0 にて新規登録するキャラクタやアイテムの ID を入力するための入力画面を表示させる（ステップ S 6 ）。

【 0 1 3 9 】

具体的には、プレーヤがオンラインショッピングや実店舗などで購入したオブジェクトのオブジェクト ID を当該入力画面で入力すると、プレーヤ端末 1 5 0 0 は入力結果をサーバシステム 1 1 0 0 へ送信する。サーバシステム 1 1 0 0 のサーバ処理部 2 0 0 s は、入力されたオブジェクト ID を、所有キャラクタ ID リスト 6 2 0 又は所有アイテム ID リスト 6 2 2 に追加登録する。なお、ゲーム内でオブジェクトを購入した場合には、自動的に登録することとする。

【 0 1 4 0 】

次に、サーバシステム 1 1 0 0 のサーバ処理部 2 0 0 s は、プレーヤ端末 1 5 0 0 にてプレーヤチーム編成操作が入力されたことを検出すると（ステップ S 1 0 の Y E S ）、プレーヤチーム編成処理を実行する（ステップ S 1 2 ）。

例えば、プレーヤ端末 1 5 0 0 にて所有キャラクタ ID リスト 6 2 0 （図 1 1 参照）に登録されているキャラクタの一覧を、それぞれのキャラクタ属性の情報表示を付属させて選択可能に表示する。そして、選択操作されたキャラクタをプレーヤキャラクタ 4 とする。また、所有アイテム ID リスト 6 2 2 に登録されているアイテムの一覧をそれぞれのアイテム属性の情報表示を付属させて選択可能に表示して、選択操作されたアイテムをプレーヤキャラクタ 4 に装備させる。ここで設定するプレーヤキャラクタ 4 の数は、所定のプレーヤチーム 3 の編成数上限までとする。そして、編成操作の結果に応じてプレーヤチーム編成データ 6 3 0 を更新する。

【 0 1 4 1 】

次いで、サーバ処理部 2 0 0 s は、当該プレーヤの所属ギルド名 6 0 5 （図 1 1 参照）の示すギルド編成データ 6 4 0 （図 1 3 参照）を検索し、当該プレーヤのメンバーデータ 6 6 0 のプレーヤチーム編成データ（写） 6 6 2 へ、プレーヤチーム編成データ 6 3 0 の内容をコピーして更新する（ステップ S 1 4 ）。

【 0 1 4 2 】

次に、サーバシステム 1 1 0 0 のサーバ処理部 2 0 0 s は、プレーヤ端末 1 5 0 0 にて新規ギルドの設立操作が入力されたことを検出すると（ステップ S 2 0 の Y E S ）、ギルド設立処理を実行する（ステップ S 2 2 ）。

すなわち、新しいギルド編成データ 6 4 0 を生成する。この時、ギルドマスターアカウント 6 4 5 は、当該プレーヤのプレーヤアカウントとされる。また、ギルド紹介コメントデータ 6 4 7 と、編集用パスワード 6 4 9 とをプレーヤに入力させる。当該ギルドは設立したばかりなので、ギルドルール設定データ 6 5 0 も“未定”の状態であり、メンバーデータ 6 6 0 も格納されていない。除名履歴データ 6 7 2 も“履歴無し”の状態とされる。

【 0 1 4 3 】

ギルド設立処理を終えた場合、あるいはプレーヤ端末 1 5 0 0 にてギルドルール設定操作が入力されたことを検出すると（ステップ S 2 4 の Y E S ）、サーバ処理部 2 0 0 s は

10

20

30

40

50

ギルドルール設定処理を実行する（ステップS26）。

【0144】

図18は、本実施形態におけるギルドルール設定処理の流れを説明するためのフローチャートである。同処理に於いて、サーバ処理部200sは、プレーヤ端末1500にてギルドルール設定画面W4（図5参照）を表示させる（ステップS50）。

【0145】

プレーヤ端末1500は、ギルドルール設定画面W4への操作入力結果を逐次サーバシステム1100へ送信する。

サーバシステム1100のサーバ処理部200sは、ギルド名入力欄21、ギルドマスターアカウント入力欄22、編集用パスワード入力欄23へのそれぞれの入力結果を、該当するギルド編成データ640（図13参照）に格納されているギルド名641、ギルドマスターアカウント645、編集用パスワード649とそれぞれ照合して、設定権の認証をする（ステップS52）。

【0146】

設定権が認証されることを前提として説明を続けると、サーバ処理部200sは、次に、ギルドルール設定データ650を参照してギルドルール設定欄25に現在のギルドルールの内容を表示させる（ステップS54）。

【0147】

次いで、ルール要素定義データ550（図10参照）を参照して、ルール要素メニュー24にルール要素別のルール要素パネル30（30a, 30b, ...）を選択操作可能に表示させる（ステップS56）。

当該ステップにおいて、本実施形態ではルール要素定義データ550の全てのルート要素を表示するが、適宜表示するルール要素を絞る構成としてもよい。

例えば、構成するルールID552が異なる手動設定用ルール要素データ551を異なる適用条件毎に複数用意しておいて、設定対象のギルドに該当する適用条件の手動設定用ルール要素データ551に含まれるルール要素を表示させる構成も可能である。ここで言う「適用条件」の内容は適宜設定可能であるが、ゲームへの熟練度合いで分けると好ましい。例えば、ギルドマスター又はギルドマスターを含むギルドメンバー全員のキャラクターレベル633（図12参照）の平均が所定の上級者レベル条件を満たす場合と満たさない場合と言った具合である。

【0148】

あるいは、ギルドマスターが所定の初心者条件を満たす場合（例えば、プレイ履歴データ610（図11参照）の数が規定値未満など）やギルドの設立日時643から所定期間は、プリセットルールパッケージデータ558のみ表示することとし、初心者条件を満たさなくなった場合および所定期間を超えると、プリセットルールパッケージデータ558は表示せずに手動設定用ルール要素データ551のルール要素を表示させるとしてもよい。

【0149】

プレーヤ端末1500にてギルドルールを構成するルール要素の設定操作や設定解除操作を検出すると、サーバ処理部200sは当該操作入力に応じてギルドルールを構成するルール要素をギルドルール設定データ650へ追加する処理、または削除する処理を行う（ステップS58）。なお、追加又は削除に当たっては、後述する設定の復元のために適宜設定変更履歴を記憶するものとする。

【0150】

もし、プリセットルールパッケージがギルドルールに追加されたならば（ステップS60のYES）、サーバ処理部200sは、ギルドルール設定データ650に設定済みの手動設定用のルール要素を全て設定解除し（ステップS62）、違反点上限値657を追加されたプリセットルールパッケージに格納されている違反点上限値の値に更新する（ステップS64）。

【0151】

もし、手動設定用のルール要素がギルドルールに追加されたならば（ステップS70のYES）、サーバ処理部200sは、ギルドルール設定データ650に設定済みのプリセットルールパッケージを設定解除し（ステップS72）、当該追加されたルール要素の数値条件値655を、プルダウンメニューを用いた指示操作入力に応じて設定する（ステップS74）。同様に、違反点上限値657を、プルダウンメニューを用いた指示操作入力に応じて（ステップS76）。

【0152】

そして、プレーヤ端末1500にて所定の設定完了操作の入力が検出されると（ステップS80のYES）、サーバ処理部200sはギルドルール設定処理を終了する。

もし、プレーヤ端末1500にて所定のキャンセル操作の入力が検出されると（ステップS82のYES）、サーバ処理部200sはギルドルール設定データ650を元の状態に復元して（ステップS84）、ギルドルール設定処理を終了する。

【0153】

図15のフローチャートに戻って、次に、プレーヤ端末1500にて所定の参加申し込み操作の入力が検出されると（ステップS100のYES）、サーバ処理部200sは、プレーヤ端末1500にてギルド参加申し込み画面W6（図6参照）を表示させる（ステップS102）。

例えば、ギルド編成データ640を参照して、所定のメンバー募集条件（例えば、所属メンバーの合計が規程値未満など）を満たすギルドを抽出して、抽出したギルドの代表情報（例えば、ギルド名641、ギルドメンバー数、ギルドメンバーのキャラクターレベル633（図12参照）の平均レベルなど）を抽出または算出して、ギルド情報表示部40に表示させる。

【0154】

そして、ギルド情報表示部40でのギルドの選択操作に応じて、選択されたギルドのギルド紹介コメントデータ647の内容を紹介コメント表示部42に表示させ、ギルドルール設定データ650を参照してギルドルール開示部44にその内容を表示させる（ステップS104）。

【0155】

参加申し込み画面W6（図6参照）を表示させた状態で、プレーヤ端末1500にて所属依頼操作の入力が検出されると（ステップS106のYES）、サーバ処理部200sは、ギルド情報表示部40で選択されたギルドへの所属登録処理を実行する（ステップS108）。当該処理においては、申し込み先のギルドのギルドマスターの承認を得るなどのステップを適宜含めることができる。

【0156】

図16のフローチャートに移って、プレーヤ端末1500にて所定のステージ情報開示操作の入力が検出されると（ステップS130のYES）、サーバ処理部200sはゲームステージ初期設定データ510（図9参照）を参照して、ゲームステージ別に、敵キャラクターID515と、敵キャラクター属性517と、相性データ520とをプレーヤ端末1500にて表示させる（ステップS132）。

プレーヤは、この表示を見ることで、次に自身が所属するギルドが挑戦するゲームステージの攻略に適したプレーヤチーム3の編成をすることが可能となる。より具体的には、敵キャラクター6との相性を考慮したキャラクター属性のキャラクターをプレーヤキャラクター4に設定し、相性を考慮したアイテムを装備させることができる。

【0157】

本実施形態のゲームでは、ギルドマスターがギルドメンバーを集めてから所定のステージプレイ開始操作を入力して、ギルドとしてのプレイを開始する。これを「ステージプレイ」と呼ぶ。

【0158】

ギルドマスターのプレーヤ端末1500にてステージプレイ開始操作の入力を検出すると（ステップS140のYES）、サーバシステム1100のサーバ処理部200sは、

10

20

30

40

50

プレイデータ700(図14参照)を生成し、ステージ選択処理と、参加メンバーの判定処理とを実行する(ステップS142)。

【0159】

具体的には、ギルドマスターのプレーヤ端末1500にて、プレイするゲームステージの選択画面を表示させ、選択結果に応じてステージID705を設定する。そして、ステージプレイ開始操作入力時点で、ログインしているギルドメンバーのIDを、参加ギルドメンバーIDリスト709に設定する。逆説的に言えば、当該リストに登録されていない所属メンバーは、不参加ということになる。

【0160】

次に、サーバ処理部200sは、ステージID705の示すゲームステージ初期設定データ510(図9参照)を参照して、当該ゲームステージにて、参加メンバーのプレーヤキャラクタ4が登場するマルチプレイオンラインRPGの進行制御を開始する(ステップS144)。

これに伴い、参加メンバー各々のプレーヤ端末1500での操作入力に応じて対応するプレーヤキャラクタ4を動作させる制御や、敵キャラクタ6の自動制御、味方ステータスデータ710や敵ステータスデータ712の逐次更新、テキストチャット制御、違反審査用データ720の逐次生成制御、などが開始される。

【0161】

また、進行制御を開始すると、適用期間651が適合するギルドルール設定データ650(図13参照)を抽出し、構成ルールID653が所定のルール内容を実現している場合に(ステップS160のYES)、サーバ処理部200sはルール内容基準ボーナス付与の制御を行う(ステップS162)。

【0162】

具体的には、本実施形態では、所定のルールIDを有するプリセットルールパッケージ(例えば、非常に厳格なルール内容が設定されているパッケージ)がギルドルールに設定されている場合に“所定のルール内容を実現している”と判定する。ルール内容基準ボーナス付与の内容は適宜設定可能であるが、例えば、ステージプレイ中に出現するアイテムの出現率を向上させたり、出現するアイテムのレアリティを高めるなどが挙げられる。プレーヤキャラクタ4の攻撃力や防御力などの能力パラメータ値を向上させるなどでもよい。

【0163】

ステージプレイが終了したならば(ステップS170)、サーバ処理部200sは、参加メンバーそれぞれのユーザ登録データ600(図11参照)の最新のプレイ履歴データ610に、今回のステージプレイの結果に基づいてステージプレイログ613を格納する(ステップS174)。

【0164】

具体的には、参加ステージID613aには今回のステージID705を格納し、所属ギルド名613bは今回のギルド名703とする。味方貢献度613cおよび敵貢献度613dは、違反審査用データ720に格納されるデータを変数とする所定関数で算出される。味方貢献度613cおよび敵貢献度613dの算出については、適宜公知技術を応用することができる。ダメージ占有率613eは、違反審査用データ720のダメージ履歴データ721を元に所定関数で算出される。チャット発言履歴613fは、違反審査用データ720の発言履歴データ725を元に、発言内容のテキストを抽出して決定される。

これで、当該参加メンバーのプレーヤについてルール違反の審査に係る行動履歴を、参加しているギルドとは関係なく蓄積されたことになる。

【0165】

次いで、サーバ処理部200sは、参加メンバーのプレーヤキャラクタ4のキャラクタレベル633(図12参照)を今回のゲームプレイの結果に応じて更新する(ステップS176)。例えば、敵キャラクタ6に与えたダメージ量に応じた経験値(能力パラメータ

10

20

30

40

50

値の1つ)を与え、蓄積された経験値に応じたレベルに更新する。

【0166】

図17のフローチャートに移って、次に、サーバ処理部200sは今回のステージプレイの結果に応じてメンバーデータ660(図13参照)のチャット発言履歴666と不参加履歴665を更新する(ステップS202)。

【0167】

次いで、サーバシステム1100のサーバ処理部200sは、ギルドマスターを除くギルドメンバー別に、適用期間651が適合するギルドルール設定データ650に対する違反審査と、違反しているルール要素の違反点を違反点合計663へ加算する処理を行う(ステップS204)。

10

【0168】

具体的には、審査対象とするギルドメンバーの最新のプレイ履歴データ610(図11参照)および違反審査用データ720に含まれる情報と、適用期間651が適合するギルドルール設定データ650(図13参照)の各構成ルールID653が示すルール要素の数値条件値655と比較して違反審査する。

【0169】

より具体的には、例えば、図10のルールID「GR101」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのメンバーデータ660の不参加履歴665と、ステージプレイ日時リスト670とを比較して連続不参加の回数を算出し、対応する数値条件値655と比較して審査する。

20

【0170】

ルールID「GR102」のルール要素については、ギルドメンバー別に不参加履歴665と、ステージプレイ日時リスト670とを比較して各々のステージプレイへの参加率を求めて、そこからギルドメンバーの平均参加率を算出する。そして、この平均参加率と審査対象ギルドメンバーの参加率を比較して審査する。

【0171】

ルールID「GR103」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600の最新のプレイ履歴データ610の味方貢献度613cと、対応する数値条件値655と比較して審査する。

【0172】

30

ルールID「GR104」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600の最新のプレイ履歴データ610の敵貢献度613dと、対応する数値条件値655と比較して審査する。

【0173】

ルールID「GR105」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600のプレイヤーチーム編成データ630おキャラクタレベル633と、対応する数値条件値655と比較して審査する。

【0174】

ルールID「GR106」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600の最新のプレイ履歴データ610のダメージ占有率613eと、対応する数値条件値655と比較して審査する。

40

【0175】

ルールID「GR107」のルール要素については、ステージID705(図14参照)が適合するゲームステージ初期設定データ510(図9参照)の相性データ520と、審査対象ギルドメンバーのプレイヤーチーム3の編成内容とを比較して審査する。例えば、推奨キャラクタ属性523と推奨キャラクタ属性占有率525を、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600のプレイヤーチーム編成データ630のキャラクタ属性632が満たしているか審査する。また、プレイヤーチーム編成データ630の装備アイテムIDリスト635に、推奨アイテムIDリスト521に登録されているアイテムが含まれているかで審査する。前者と後者の一方または両方が肯定の場合に、当該ルール要素は遵守さ

50

れていると判断する。

【0176】

ルールID「GR108」のルール要素については、審査対象ギルドメンバーのユーザ登録データ600の最新のプレイ履歴データ610のチャット発言履歴613fと禁止用語リスト557（図10参照）とを比較して審査する。

【0177】

次に、サーバシステム1100のサーバ処理部200sは、ギルドルールを構成するルール要素の何れかにの数値条件値655に近接した、または到達したギルドメンバーに警告通知を行う（ステップS206）。例えば、該当するルール要素の内容とともに警告する文言をプレーヤ端末1500にて表示させる。そして、当該ギルドメンバーに対応する警告履歴667（図13参照）を更新する（ステップS208）。

10

【0178】

次に、サーバ処理部200sは、違反点合計663（図13参照）が違反点上限值657に達したギルドメンバーの除名処理を行う（ステップS210）。具体的には、該当ギルドメンバーのメンバーデータ660を抹消し、当該プレーヤのユーザ登録データ600の所属ギルド名605を“未参加”を示す値に変更する。そして、除名履歴データ672を更新する（ステップS212）。

【0179】

次いで、サーバ処理部200sは、ステップS204の審査結果に基づいて、ギルドルール設定データ650の構成ルールID653に含まれる「絶対ルール」に違反するギルドメンバーの除名処理を行う（ステップS214）。そして、除名履歴データ672を更新する（ステップS216）。

20

【0180】

次いで、除名履歴データ672に基づいて、除名者ゼロの連続期間に応じてボーナスを付与する（ステップS218）。付与の対象は、ギルド全体でも良いし、ギルドメンバー全員でもよし、ギルドマスターのみでもよい。ボーナスの内容も適宜設定可能である。

【0181】

次に、サーバ処理部200sは、除名者数が不適当と考えられる所定基準値に達しているギルドを検索して、該当するギルド名を公表する制御を行う（ステップS220）。

【0182】

次に、サーバ処理部200sは、所定のギルドマスター不適格条件を満たしているギルドを抽出する（ステップS230）。ギルドマスター不適格条件は、ギルドマスターがギルドルールの設定を適切に設定・管理しないために、いたずらに除名者を量産している状態を示す内容とする。例えば、除名履歴データ672に基づいて所定期間の除名数が上限値に達している場合などとしてもよい。または、ステップS204の審査結果に基づいて、一度にギルドメンバーのうちの所定基準数以上の人数がルール違反と判断された場合などもギルドマスター不適格条件とすることが出来る。勿論、これらの両方を採用するとしてもよいし、これら以外の条件内容も適宜設定可能である。

30

【0183】

そして、抽出されたギルドのギルドメンバーのユーザ登録データ600の所属ギルド名605を“参加ギルド無し”を示す値に変更し（ステップS232）、抽出されたギルドの登録を抹消する（ステップS234）。つまり、ステップS232～S234により実質的にギルドマスターを強制解任する。勿論、強制解任の内容はこれに限らず、例えば、ギルドマスターを何れかのギルドメンバーに置き換えて、ギルドマスターのメンバーデータ660を抹消するとしてもよい。

40

【0184】

以上、本実施形態によれば、ギルド毎にギルド内で遵守されるべきルールを設定し、違反者を自動的にギルドの所属登録から解除して除名することができる。従来のように、ギルドマスターが手動で除名する仕様ではないので、ギルドマスターへの心的負担を軽減することができる。ギルド参加申し込みの際にはプレーヤが参加希望のギルドルールに目を

50

通することができる仕組みであり、更に事前警告の通知も行われる。その上でゲームのシステムとして自動除名が行われるので、除名されたプレーヤにしても納得が行く。

【 0 1 8 5 】

また、ギルドルールは、複数のルール要素を選択して組み合わせできる上に、同じルール要素でも数値条件を自在に設定できるので、ギルドルールの設定は簡単でありながらも自由度の効いた多様な設定を実現している。また、ギルドルールは、当該ギルドに参加申し込みする際に事前にプレーヤが目を通すことができるため、結果としてプレイスタイルが似たプレーヤが自然と集まり、より良質なギルドを形成できる一助にすることができる。

【 0 1 8 6 】

〔 変形例 〕

以上、本発明を適用した実施形態について説明したが、上記に限定されるものではなく適宜構成要素の追加・省略・変更を施すことができる。

【 0 1 8 7 】

〔 その 1 〕

上記実施形態ではプレーヤ端末 1 5 0 0 は、スマートフォンとしての形態を有していたが、その他のコンピュータ、例えば電子機器の形態であってもよい。例えば、制御基板を搭載した装置本体と、当該装置本体と無線接続される複数台のタッチパネル搭載型ゲームコントローラとを備えた据え置き型家庭用ゲーム装置とすることもできる。当該構成の場合、装置本体を上記実施形態の制御基板 1 5 5 0 相当とし、ゲームコントローラを無線通信式のタッチパネル 1 5 0 6 と見立てればよい。

【 0 1 8 8 】

同様に、プレーヤ端末 1 5 0 0 をアーケードゲーム装置（業務用ゲーム装置）としての形態を有するとしてもよい。その場合、アーケードゲーム装置は、ゲームプレイリソース（例えば、上記実施形態におけるオブジェクト）に係るデータを担持するトレーディングカードからデータを読み取る装置を搭載し、所有登録するオブジェクトのオブジェクトIDをトレーディングカードから読み取るとしてもよい。

【 0 1 8 9 】

〔 その 2 〕

また、上記実施形態では、ギルドの設立やギルドルールの設定、自動除名、ゲームの進行制御などの主たる機能をサーバシステム 1 1 0 0 にて実現し、プレーヤ端末 1 5 0 0 は操作入力とゲーム画面の表示のための端末とした構成であったが、それら主たる機能をサーバシステム 1 1 0 0 とプレーヤ端末 1 5 0 0 とで分散させる構成も可能である。当該構成を第 1 実施形態のゲームシステムに適用することができるのは勿論のこと、サーバシステム 1 1 0 0 を他のプレーヤ端末により実現するゲームシステムとしてプレーヤ端末間をピア・ツー・ピア接続する構成に適用することもできる。

【 0 1 9 0 】

〔 その 3 〕

例えば、上記実施形態ではゲームとして R P G を例示したが、上記実施形態のギルドに相当する団体を設定・運用するゲームであれば、その他のジャンルのゲームでもよい。

【 0 1 9 1 】

〔 その 4 〕

また、上記実施形態では、ギルドマスターだけがギルドルールの決定権を有する構成としたが、ギルドメンバーにも決定権の一部を与える構成も可能である。

例えば、ギルドルール設定部 2 2 2 が、ギルドメンバーの投票によって、ギルドルールを設定変更する手段を含む構成としてもよい。より具体的には、図 1 8 のステップ S 8 0 にて、設定完了操作を検出した場合に、ギルドメンバー全員によるギルドルールが適切か否かの多数決の投票処理を行い、多数決で承認された場合にはギルドルールの設定をそのままとし、否決されたならばステップ S 8 4 と同様に設定を元に復元するとすればよい。なお、投票処理の方法は、適宜公知技術を用いることとする。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 2 】

[その 5]

また、上記実施形態では、公表制御部 2 5 2 (図 7 参照) が、除名者が極端に多いギルド名を公表して、新たにギルドに参加しようとするプレイヤーに注意を促す効果を発現していた。しかし、反対に、長期にわたり除名者が基準値に満たない少数である場合に、褒め称える意味でギルド名を公表する機能を有するように構成してもよい。

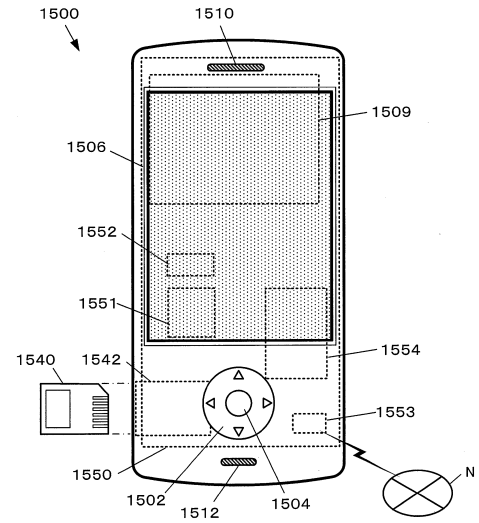
【 符号の説明 】

【 0 1 9 3 】

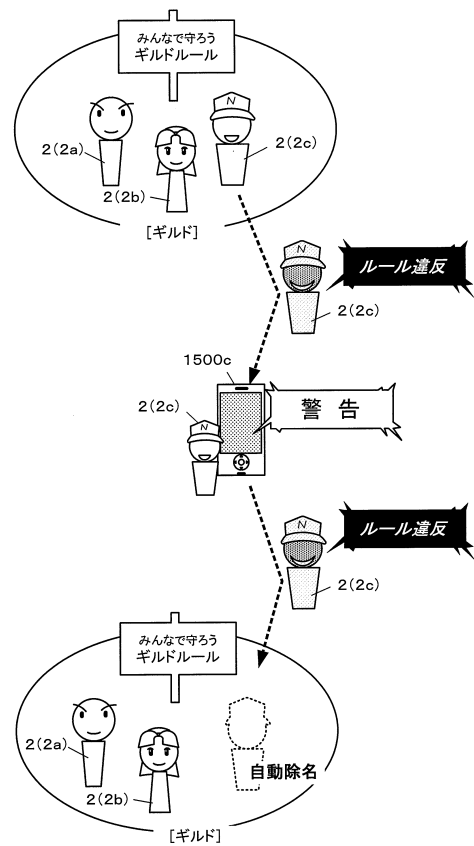
2 ... プレーヤ	
3 ... プレーヤチーム	10
4 ... プレーヤキャラクタ	
2 4 ... ルール要素メニュー	
2 5 ... ギルドルール設定欄	
3 0 ... ルール要素パネル	
3 2 ... 数値条件表示部	
3 4 ... 違反点上限値設定欄	
4 0 ... ギルド情報表示部	
4 4 ... ギルドルール開示部	
2 0 0 s ... サーバ処理部	
2 1 0 ... ゲーム管理部	20
2 1 6 ... プレーヤチーム編成部	
2 2 2 ... ギルドルール設定部	
2 2 4 ... ギルド情報提供制御部	
2 2 6 ... ギルド所属登録部	
2 3 0 ... 審査部	
2 3 2 ... 警告通知制御部	
2 3 4 ... 自動除名制御部	
2 3 6 ... 除名履歴記憶制御部	
2 4 0 ... ゲーム進行制御部	
2 4 6 ... プレイ履歴記憶制御部	30
2 5 0 ... ギルドマスター強制解任部	
2 5 2 ... 公表制御部	
5 0 0 s ... サーバ記憶部	
5 0 5 ... ゲーム管理プログラム	
5 1 0 ... ゲームステージ初期設定データ	
5 2 0 ... 相性データ	
5 2 1 ... 推奨アイテム ID リスト	
5 2 3 ... 推奨キャラクタ属性	
5 2 5 ... 推奨キャラクタ属性占有率	
5 5 0 ... ルール要素定義データ	40
5 5 1 ... 手動設定用ルール要素リスト	
5 5 2 ... ルール ID	
5 5 4 ... 規範内容	
5 5 5 ... 違反点	
5 5 8 ... プリセットルールパッケージデータ	
6 0 0 ... ユーザ登録データ	
6 0 1 ... プレーヤアカウント	
6 0 5 ... 所属ギルド名	
6 1 0 ... プレイ履歴データ	
6 1 3 ... ステージプレイログ	50

6 1 3 c ... 味方貢献度	
6 1 3 d ... 敵貢献度	
6 1 3 e ... ダメージ占有率	
6 1 3 f ... チャット発言履歴	
6 3 0 ... プレーヤチーム編成データ	
6 3 2 ... キャラクタ属性	
6 3 3 ... キャラクタレベル	
6 4 0 ... ギルド編成データ	
6 4 1 ... ギルド名	
6 5 0 ... ギルドルール設定データ	10
6 5 3 ... 構成ルール I D	
6 5 5 ... 数値条件値	
6 5 7 ... 違反点上限値	
6 6 0 ... メンバーデータ	
6 6 3 ... 違反点合計	
6 6 4 ... 平均参加率	
6 6 5 ... 不参加履歴	
6 6 6 ... チャット発言履歴	
6 6 7 ... 警告履歴	
6 7 0 ... ステージプレイ日時リスト	20
6 7 2 ... 除名履歴データ	
7 0 0 ... プレイデータ	
7 0 9 ... 参加ギルドメンバー I D リスト	
7 2 0 ... 違反審査用データ	
1 1 0 0 ... サーバシステム	
1 1 5 0 ... 制御基板	
W 2 ... ギルドルール設定画面	
W 4 ... ギルドルール設定画面	
W 6 ... 参加申し込み画面	

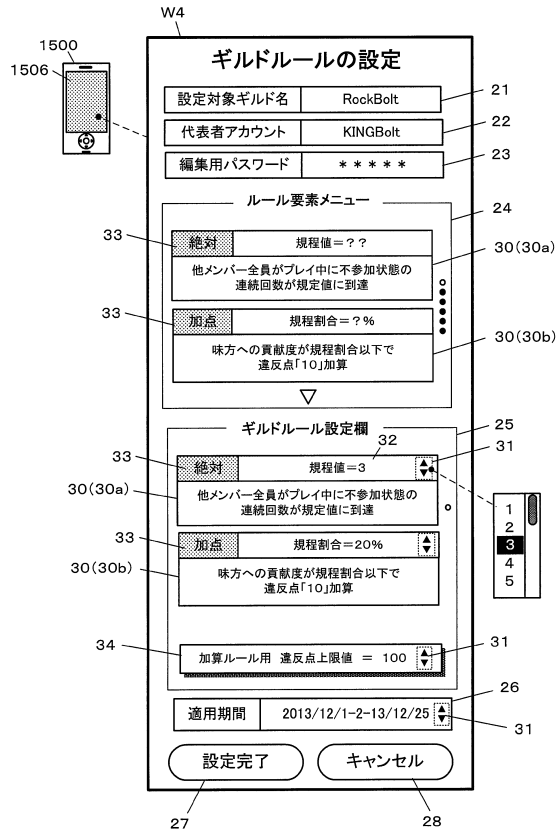
【 図 2 】



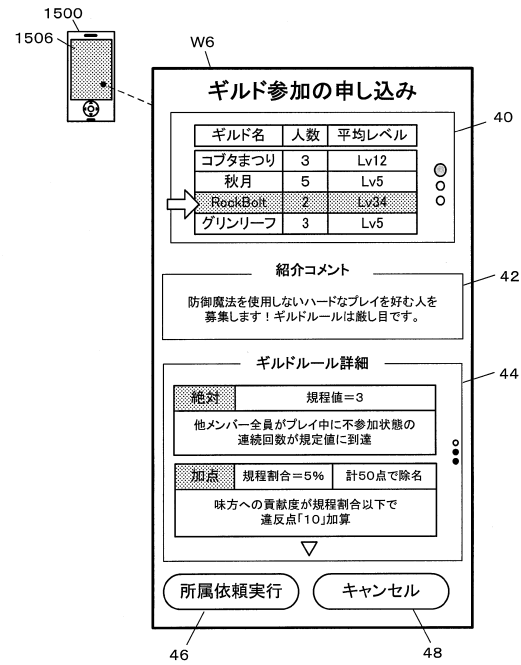
【 図 4 】



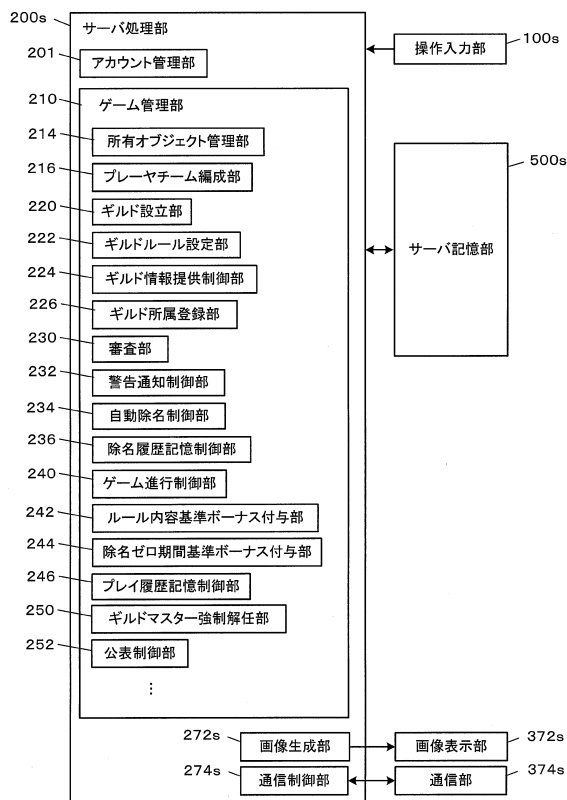
【図 5】



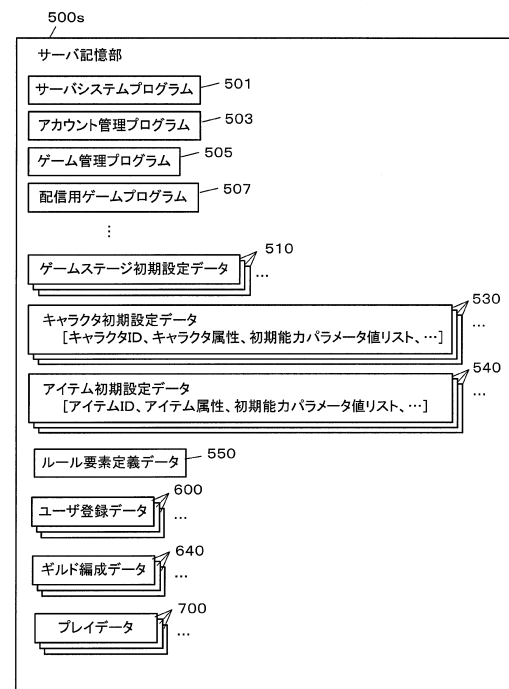
【図 6】



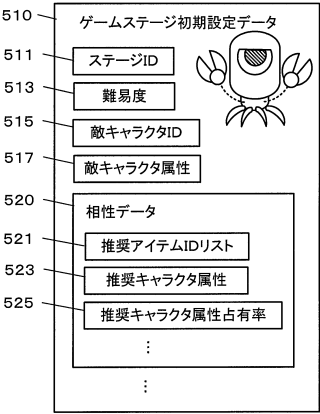
【図 7】



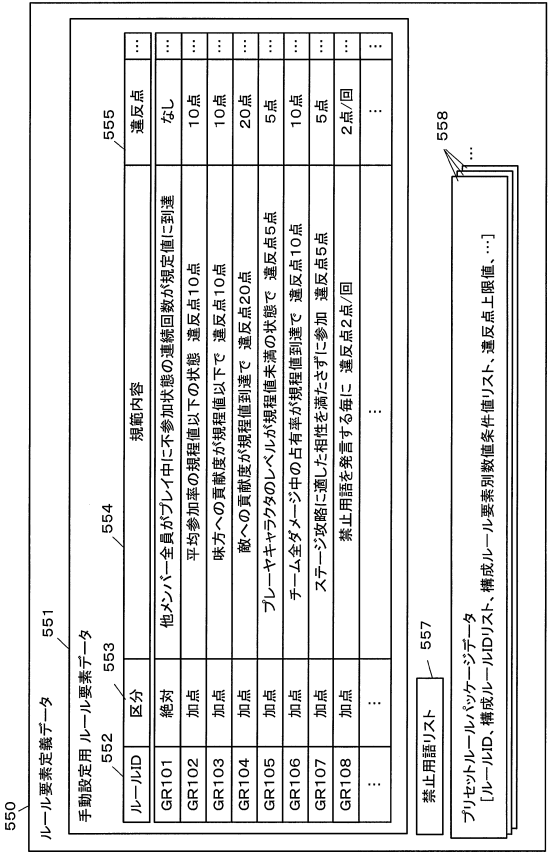
【図 8】



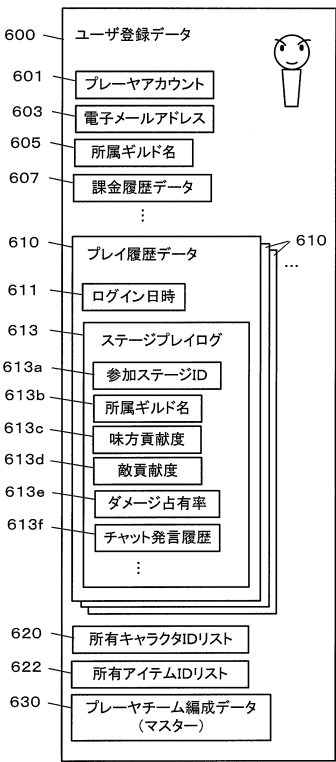
【図 9】



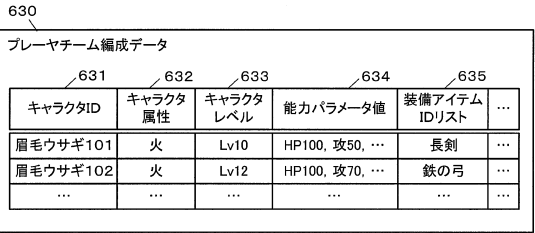
【図 10】



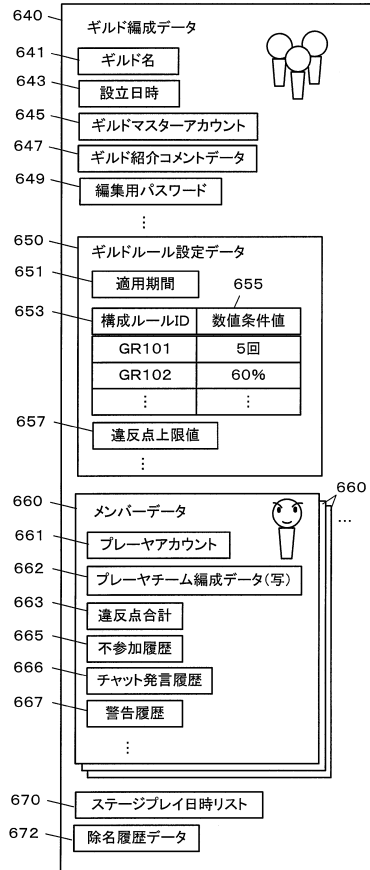
【図 11】



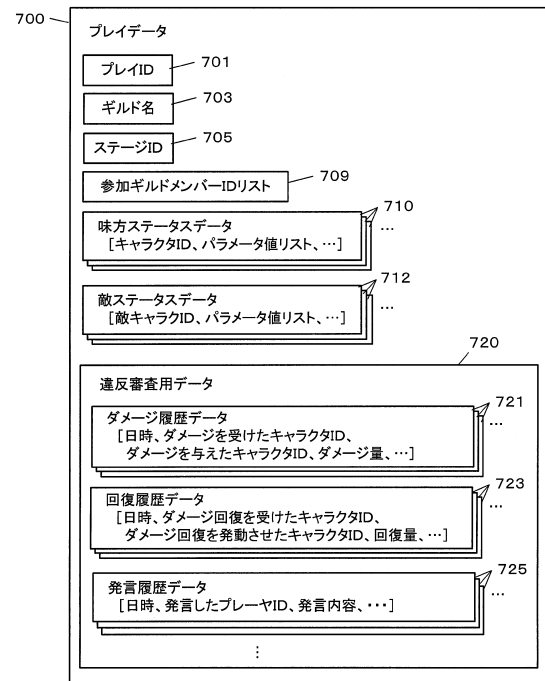
【図 12】



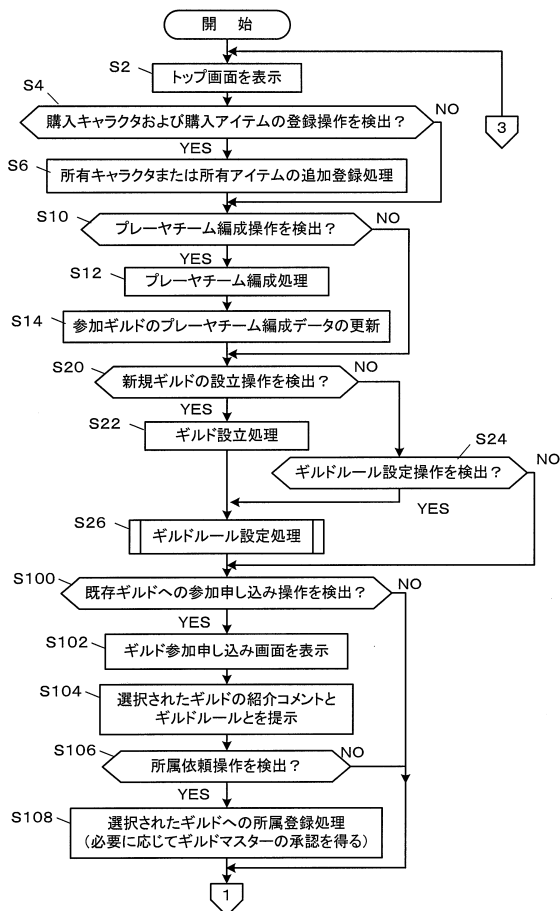
【図 13】



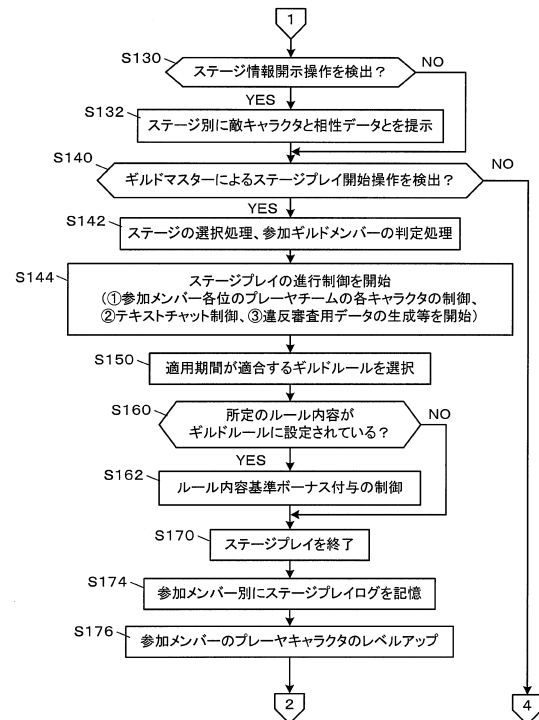
【図 14】



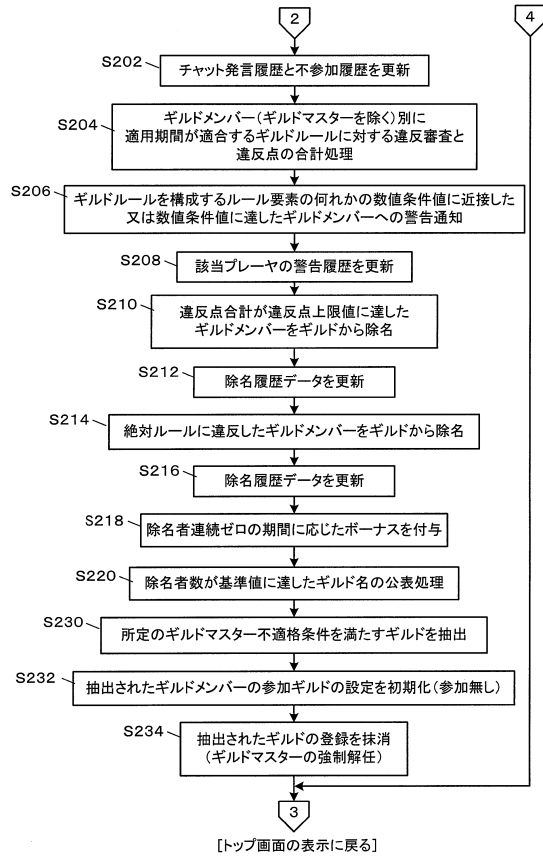
【図 15】



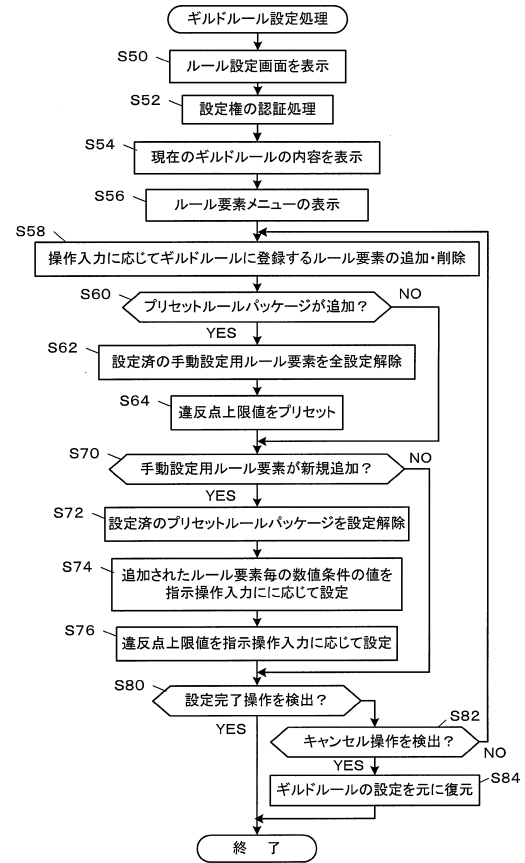
【図 16】



【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

- (72)発明者 藤原 達也
東京都品川区東品川四丁目5番15号 株式会社バンダイナムコスタジオ内
- (72)発明者 恩田 明生
東京都品川区東品川四丁目5番15号 株式会社バンダイナムコゲームス内

審査官 奈良田 新一

- (56)参考文献 特開2013-111281(JP,A)
特開2002-292144(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 9/24, 13/00-13/98