

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6356385号
(P6356385)

(45) 発行日 平成30年7月11日(2018.7.11)

(24) 登録日 平成30年6月22日(2018.6.22)

(51) Int.Cl.

F 1

A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/822 (2014.01)A 6 3 F 13/69 5 1 O
A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/822

請求項の数 9 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2013-52497 (P2013-52497)
(22) 出願日	平成25年3月14日 (2013.3.14)
(65) 公開番号	特開2014-176513 (P2014-176513A)
(43) 公開日	平成26年9月25日 (2014.9.25)
審査請求日	平成28年3月11日 (2016.3.11)

(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
(73) 特許権者	308033283 株式会社スクウェア・エニックス 東京都新宿区新宿六丁目27番30号
(74) 代理人	100147485 弁理士 杉村 憲司
(74) 代理人	100164471 弁理士 岡野 大和
(72) 発明者	板倉 裕一 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 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

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置であって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記プレイヤによって選択可能な複数のルート、該複数のルートのそれぞれで前記所定のイベントより前に実行される所定のサブイベント、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記複数のルートの少なくとも1つにおける前記所定のサブイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記アイテムボックスを関連付けて一時的な所有物とし、該所定のサブイベントにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされた前記アイテムボックスの有無、及び、前記所定のイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記所定のイベントで提供する前記アイテムボックスに割り当てられて収容されていたアイテムの質または量を変化させる、

サーバ装置。

【請求項 2】

前記制御部は、前記アイテムボックスの各々に対して複数の賞品アイテムのうち少なく

10

20

とも 1 つの賞品アイテムを割り当て、

前記ルートは、前記所定のサブイベントの難易度が互いに異なる第 1 のルート及び第 2 のルートを含んでおり、且つ、前記第 2 のルートにおける前記サブイベントの難易度は、前記第 1 のルートにおける前記サブイベントの難易度よりも高く、

前記アイテムボックスは、前記端末装置に表示される形態が互いに異なる第 1 のアイテムボックス及び第 2 のアイテムボックスを含んでおり、前記賞品アイテムの各々に、稀少度が設定されており、且つ、前記第 2 のアイテムボックスに割り当てられる前記賞品アイテムの希少度は、前記第 1 のアイテムボックスに割り当てられる前記賞品アイテムの稀少度よりも高く、

前記第 2 のルートにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされる前記第 2 のアイテムボックスの数は、前記第 1 のルートにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされる前記第 2 のアイテムボックスの数よりも多い、
10

請求項 1 記載のサーバ装置。

【請求項 3】

前記制御部は、前記プレイヤに対して前記所定のサブイベントにおいて前記アイテムボックスが関連付けて一時的な所有物とされた場合、前記所定のイベントに対して前記プレイヤに提供される予定の所期の前記アイテムボックスの一部を、前記所定のサブイベントにおいて関連付けて一時的な所有物とされた前記アイテムボックスで置換し、又は、前記所定のイベントに対して前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされる予定の所期の前記アイテムボックスに、前記所定のサブイベントにおいて提供された前記アイテムボックスを加える、
20

請求項 2 記載のサーバ装置。

【請求項 4】

前記所定のサブイベントは、前記第 2 のルートにおける前記サブイベントであり、

前記所期の前記アイテムボックスの一部は、前記第 1 のアイテムボックスである、
請求項 3 記載のサーバ装置。

【請求項 5】

前記制御部は、前記プレイヤが前記ゲームにおける所定のポイントに到達したときに、前記プレイヤが前記複数のルートからひとつのルートを選択することの可否を決定し、及び／又は、前記プレイヤが前記複数のルートからひとつのルートを選択したときに、該選択されたルートへの進入の可否を決定する、
30

請求項 1 乃至 4 のいずれか一項に記載のサーバ装置。

【請求項 6】

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定のイベントに関連付けられた判定条件の情報を更に有しております、

前記制御部は、前記ゲームにおける前記プレイヤの操作が前記判定条件を満たすか否かを判定し、該判定結果に基づいて、複数個且つ複数種類の前記アイテムボックスを前記端末装置に一時に表示させ、さらに、前記プレイヤの該アイテムボックスに対する操作に応じて、前記アイテムボックスの一部又は全部に割り当てられた前記賞品アイテムを前記プレイヤに提供する画面を前記端末装置に表示させる、
40

請求項 2 乃至 4 のいずれか一項に記載のサーバ装置。

【請求項 7】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法であって、

前記情報記憶部に、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記プレイヤによって選択可能な複数のルート、該複数のルートのそれぞれで前記所定のイベントより前に実行される所定のサブイベント、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させ、
50

前記制御部により、前記複数のルートの少なくとも1つにおける前記所定のサブイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記アイテムボックスを関連付けて一時的な所有物とし、該所定のサブイベントにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされた前記アイテムボックスの有無、及び、前記所定のイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記所定のイベントで提供する前記アイテムボックスに割り当てられて収容されていたアイテムの質または量を変化させる、
サーバ装置の制御方法。

【請求項8】

プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記プレイヤによって選択可能な複数のルート、該複数のルートのそれぞれで前記所定のイベントより前に実行される所定のサブイベント、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックス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、
10

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させるステップと、

前記複数のルートの少なくとも1つにおける前記所定のサブイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記アイテムボックスを関連付けて一時的な所有物とするステップと、
20

前記所定のサブイベントにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされた前記アイテムボックスの有無、及び、前記所定のイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記所定のイベントで提供する前記アイテムボックスに割り当てられて収容されていたアイテムの質または量を変化させるステップと、
を実行させるためのプログラム。
20

【請求項9】

プレイヤが操作する端末装置、及び、該端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むゲームシステムであって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、を備えており、
30

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記プレイヤによって選択可能な複数のルート、該複数のルートのそれぞれで前記所定のイベントより前に実行される所定のサブイベント、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、

前記制御部は、前記複数のルートの少なくとも1つにおける前記所定のサブイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記アイテムボックスを関連付けて一時的な所有物とし、該所定のサブイベントにおいて前記プレイヤに関連付けて一時的な所有物とされた前記アイテムボックスの有無、及び、前記所定のイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、前記プレイヤに前記所定のイベントで提供する前記アイテムボックスに割り当てられて収容されていたアイテムの質または量を変化させる、
40

ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

コンピュータ等の情報処理装置で実行されるロールプレイングゲームやアクションゲームといったコンピュータゲームにおいて、プレイヤ(クライアント)によるゲーム操作に応じて適宜の報酬や対価を提供することが行われている。かかる報酬や対価の提供は、それ自体、プレイヤがコンピュータゲームを行う際のインセンティブ足り得るが、その際の
50

趣向や演出を更に凝らしたゲームも種々提案されている。

【0003】

例えば、特許文献1には、プレイヤキャラクタが、仮想的なゲーム空間内（例えば設定されたダンジョン）に設置された宝箱を発見し、その中に収容された各種アイテムを入手することができた場合に、それ以降の展開を有利に進めることができるロールプレイングゲームの一例が記載されている。このゲームでは、特定の状況や特定の場所に出現する敵キャラクタ（モンスター等）をプレイヤキャラクタが倒すことにより、宝箱を開けることができるよう設定されている。

【0004】

また、特許文献2には、プレイヤが、ゲームフィールド上に配置された宝箱を発見し、その中に入っている武器やその他のアイテムを使用して新たな武器を融合したり作成したりしながら、複数のゲームステージを進んで行くシューティングゲームの一例が記載されている。このゲームでは、宝箱の存在位置が所定のゲームマップ上に提示され、プレイヤはそれを手掛かりにして、宝箱がある場所に到達することができるよう設定されている。
10

【0005】

さらに、特許文献3には、ゲーム画面上に敵キャラクタと宝箱が同時に出現し、その宝箱をプレイヤキャラクタが調べることにより、宝箱中に収容されているゲームアイテムの画像を更に表示させ、プレイヤが、例えば、基準速度よりも速い速度で所定の操作を行った場合に、そのゲームアイテムを取得してプレイヤキャラクタの所有物に加えることができるゲームの一例が記載されている。
20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-289759号公報

【特許文献2】特開2011-255053号公報

【特許文献3】特開2013-020300号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

このように、上記従来のゲームでは、プレイヤに対して種々のゲームアイテムの獲得機会を提供し、そのための演出として、ゲームアイテムを収容可能に設定された「宝箱」をゲーム画面に表示させ、プレイヤの操作がゲームアイテムの取得条件（敵キャラクタを倒す等）を満たしたときに、その宝箱が開錠（開封）されて中のゲームアイテムを出現させるといったゲームシナリオが採用されている。
30

【0008】

しかし、かかる従来のゲームでは、例えば敵キャラクタを倒したときに出現したり、ゲーム空間を探検しながら発見したりすることができる宝箱は単一であり、ゲームステージやゲームシーンが変化しても、そのような基本的な設定には変化がなく、その点において、依然として画一的であって、意外性、演出性、及び趣向性に欠けると言わざるを得ず、プレイヤが、そのゲームへ参加又はそのゲームを継続する意欲やゲーム全体の面白味や醍醐味を減退させてしまう一因になるおそれがあった。また、プレイヤがゲームステージやゲームシーンとして設定された複数の異なる場面（例えば、異なるロケーション、ダンジョン、クエスト等へ到達するルートが分岐する設定等）のなかから所望のものを選択してゲームを展開する構成も存在するが、そのようなプレイヤによる選択の裁量以上の興趣性が付加されるものでもなかった。
40

【0009】

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、プレイヤに対して、報酬としての賞品アイテムのようなゲームアイテム等を提供する際に、そのゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、意外性、演出性、趣向性、及び興趣性を付加又は向上させ
50

ることができ、これにより、プレイヤによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができ可能なゲームを提供するサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置は、まず、プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するものであって、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備えている。

10

【0011】

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、ゲームにおける所定のポイント、その所定のポイント及び所定のイベントに関連付けられ且つプレイヤによって選択可能な複数のルート、複数のルートのそれぞれで実行される所定のサブイベント、複数個且つ複数種類の賞品アイテム（景品アイテムや報酬アイテム等と表現してもよい）、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有している。また、制御部は、複数のルートの少なくとも1つにおける所定のサブイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを提供し（プレイヤにアイテムボックスを獲得する機会を付与し）、その所定のサブイベントにおいてプレイヤに提供されたアイテムボックスの有無、及び、所定のイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを更に提供する。なお、サブイベントで提供されてプレイヤが取得（獲得、入手）したにアイテムボックスは、例えば、他のゲームアイテムと同様に、例えばプレイヤキャラクタの識別情報に関する情報を記憶することができる。

20

【0012】

なお、ここでの「ゲームにおける所定のポイント」とは、例えば、ゲーム進行においてプレイヤ又はプレイヤが操作するプレイヤキャラクタが位置する空間的なポイント（座標位置）や時間的なポイント（時点、時刻）がこれに相当し、「複数のルート」が分岐する端緒（きっかけ、手掛かり）となり得るポイントを意味する。また、「ルート」とは、イベント等のプレイヤ又はプレイヤが操作するプレイヤキャラクタに対して何らかの働きかけが行われるゲーム上の言わば仮想経路を示す。

30

【0013】

プレイヤは、このように構成されたサーバ装置に通信回線を介して端末装置を接続し、オンライン又はオフラインで、所定のサブイベント及び所定のイベントを含むゲームをプレイすることができる。そのゲームは、サーバ装置に備わる制御部が、情報記憶部に記憶されたゲームに関する情報をアクセスし、その情報を用いてゲームに関する種々の演算を実行し、且つ、演算結果としてのゲームの画像を端末装置にゲーム画面として表示させながら、ゲームの設定に沿って進行する。

【0014】

また、当該ゲームにおいては、ゲーム進行における所定のポイントに関連付けられた複数のルートが存在し、プレイヤがその複数のルートのなかから所望のルートを選択可能のように設定されている。さらに、それらの複数のルートの少なくとも1つにおいて所定のサブイベント、例えばプレイヤキャラクタと敵キャラクタとしての弱小キャラクタとの戦闘（対戦）イベントが実行され、プレイヤの操作に応じて（例えばその戦闘に勝利した場合に）、プレイヤにアイテムボックスが提供される。そして、それらの複数のルートは、サブイベントとは異なる所定のイベントに関連付けられており、複数のルートの少なくとも1つを通過（経験）したプレイヤキャラクタに対してその所定のイベントが実行され得る。

40

【0015】

それから、この所定のイベント、例えばプレイヤキャラクタと敵キャラクタとしてのボスキャラクタ（弱小キャラクタよりも強大なキャラクタ）との戦闘イベントが実行され、

50

プレイヤの操作に応じて（例えばその戦闘に勝利した場合に）、プレイヤにはアイテムボックスが更に提供される。このとき、プレイヤへのアイテムボックスの提供が、単にその所定のイベントにおけるプレイヤの操作の結果（所定のイベントに勝利したこと等）のみに基づいて行われるのではなく、先に実行された所定のサブイベントにおけるプレイヤの操作の結果、つまり、そのサブイベントでプレイヤキャラクタが獲得したアイテムボックスの有無が考慮される。換言すれば、サブイベントでプレイヤに提供されるアイテムボックスが、その場限りのものではなく、プレイヤキャラクタの所有物として保持（ストック）され、その保持されたアイテムボックスの有無によって、後の所定のイベントで更に獲得し得る報酬としてのアイテムボックスが変化し得る。

【0016】

10

これらにより、複数のルートの存在、及び、サブイベントと所定のイベントといった異なるイベントの存在によってゲームの面白味や興趣性が高められる。また、単にそれだけではなく、サブイベントでプレイヤが報酬としてのアイテムボックスを獲得した場合には、所定のイベントで勝利したような場合に獲得できる報酬としてのアイテムボックスの質が高められたり、又は、それが増量されたりするので、プレイヤがサブイベントへ参加する意欲や動機付けを向上させることができる。

【0017】

より具体的には、制御部が、アイテムボックスの各々に対して賞品アイテムのうち少なくとも1つの賞品アイテムを割り当て、上記ルートは、所定のサブイベントの難易度（キャラクタにとってのリスクと言うこともできる）が互いに異なる第1のルート及び第2のルートを含んでおり、且つ、第2のルートにおけるサブイベントの難易度は、第1のルートにおけるサブイベントの難易度よりも高く、さらに、アイテムボックスは、端末装置に表示される形態が互いに異なる第1のアイテムボックス及び第2のアイテムボックスを含んでおり、賞品アイテムの各々に稀少度が設定されており、且つ、第2のアイテムボックスに割り当てられる賞品アイテムの希少度は、第1のアイテムボックスに割り当てられる賞品アイテムの稀少度よりも高く、加えて、第2のルートにおいてプレイヤに提供される第2のアイテムボックスの数が、第1のルートにおいてプレイヤに提供される第2のアイテムボックスの数よりも多くなるように設定しても好適である（第1のルートでは、第2のアイテムボックスを提供しない場合、すなわち「ゼロ」の場合も含む。）。

20

【0018】

30

このようにすれば、第2のルートの方が第1のルートよりも攻略の難易度が高いため、プレイヤは、第1のルートに代えて第2のルートに進むには、より高いリスクを負うことになる。その一方で、第2のルートにおいて実行されるサブイベントで提供される報酬（第2のアイテムボックスに割り当てられた賞品アイテム）は、稀少度がより高く且つ数量が増加する。よって、プレイヤは、それらの事情を比較考量しつつ、自身の裁量によって、ゲーム展開やイベント攻略のための戦略を練ることが可能となる。

【0019】

なお、この難易度に差異がある点において、第1のルートを「通常ルート」、「主ルート」等と呼ぶこともでき、また、第2のルートを「隠しルート」、「副ルート」等と呼ぶこともできる。また、第2のルートが「隠しルート」である場合、端末装置の画面には、例えば、プレイヤキャラクタが第1のルートを進んでいる状態において第2のルートを表示せず、プレイヤキャラクタが所定のポイントに到達したときに、第2のルートへの進入の可否を問う画面を表示した上で、或いは、かかる画面を表示せずに、第2のルートのゲーム画面を表示するといった構成を採用しても好適である。

40

【0020】

さらに、このとき、例えば、サブイベントでプレイヤキャラクタが獲得したアイテムボックスがある場合、所定のイベントにおいて獲得できるアイテムボックスの種類が変わったり、その数量が増えたり、或いは、後述の如く、そのアイテムボックスに割り当てられた賞品アイテムとして、稀少度がより高いものを提供したりといった設定を採用し得る。

【0021】

50

その一例を換言すれば、制御部は、プレイヤに対して所定のサブイベントにおいてアイテムボックスが提供された場合に、所定のイベントに対してプレイヤに提供される予定の所期のアイテムボックス（サブイベントに関係なく当初設定されていたもの）の一部を、所定のサブイベントにおいて提供されたアイテムボックで置換し、又は、所定のイベントに対してプレイヤに提供される予定の所期の前記アイテムボックスに、所定のサブイベントにおいて提供されたアイテムボックスを加えるようにしてもよい。

【0022】

この場合、所定のサブイベントが先述した第2のサブイベント（難易度が第1のサブイベントよりも高い）であり、置換される所期のアイテムボックスの一部が、第1のアイテムボックス（割り当てられた賞品アイテムの稀少度が第2のアイテムボックスに割り当てられた賞品アイテムよりも低い）であると、より好ましい。つまり、プレイヤは、難易度が比較的高い第2のサブイベントが開催される第2のルートを選択することにより、稀少度が比較的高い賞品アイテムが割り当てられた第2のアイテムボックスを獲得することができ、それにより、所定のイベントにおいて当初予定されていた報酬よりもよりよい報酬を確実に獲得する機会を得ることができる。

【0023】

また、制御部は、プレイヤ（実質的にはプレイヤが操作するプレイヤキャラクタを含む；以下同様）が所定のポイントに到達したときに、プレイヤが複数のルートからひとつのルートを選択することの可否を決定し、及び／又は、プレイヤが複数のルートからひとつのルートを選択したときに、選択したルートへの進入の可否を決定するように構成されていてもよい。これにより、プレイヤがルートの選択を必ずしも実行できなくなったり、及び／又は、選択したルートに必ずしも進行することができなくなったりするので、そこにプレイヤによる「運」の要素が加味され、その結果、興趣性がさらに高められる。なお、この場合、選択可の確率、及び／又は、選択ルートへの進入可の確率を、予め一定の値に設定してもよいし、或いは、例えば、そのルートの種類、ゲームにおけるルートの位置づけ（ゲームシーンやゲームステージが階層をなしている場合、そのルートの階層位置等）、当該ゲームにおけるプレイヤの経験値等に基づいて、可変にしてもよい。また、制御部が、プレイヤによるルート選択ができない（不可）と決定した場合には、そのルートの存在そのものがプレイヤに告知されないようにしてもよいし、例えば「はずれ」のような選択不可である旨の表示等によって、それをプレイヤに知らしめてもよい。

【0024】

また、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、所定のイベントに関連付けられた判定条件の情報を更に有しており、制御部は、ゲームにおけるプレイヤの操作が、所定のイベントに関連付けられた判定条件を満たすか否かを判定するように構成してもよい。そして、制御部は、その判定結果に基づいて（例えば、プレイヤの操作が判定条件を満たしたとき；敵キャラクタを倒した場合等）、複数個且つ複数種類のアイテムボックスを端末装置に一時（いっとき）に表示させることにより、従来の单一且つ画一的な「宝箱」の提示に比して、意外性に富み且つプレイヤの期待感を盛り上げる高揚感溢れる演出が可能となる。また、制御部が、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、それらの一部及び／又は全部に割り当てられた（対応付けられた）賞品アイテムをプレイヤに提供する画面を端末装置に表示させるようにすれば、プレイヤがアイテムボックスの提示のみによって賞品アイテムを容易に類推することが抑止され、更に変化に富んだ賞品アイテムの取得（獲得）シーンが創出される。

【0025】

また、制御部が、賞品アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、アイテムボックスの全部に割り当てられた賞品アイテム入手するために必要な特定のツールの使用又は所有の有無について、プレイヤが選択可能な画面を端末装置に表示させ、プレイヤのアイテムボックスに対する操作として、該特定のツールの使用又は所有の有無を受け付けるように構成されていても好適である。

【0026】

10

20

30

40

50

こうすれば、全てのアイテムボックスに割り当てられた賞品アイテムを全て取得する（いわゆる総取り）機会がプレイヤに付与されるので、プレイヤによる賞品アイテム獲得への欲求を十分に満足させるとともに、その意欲自体を高めることも可能となる。

【0027】

すなわち、この場合、制御部が、プレイヤによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤが特定のツールを使用し又は所有する場合に、アイテムボックスの全部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤに提供するように制御することができる。ただし、特定のツールの使用又は所有する場合であっても、必ずしもかかる手順や制御の実行に限定されるものではない。

【0028】

一方、制御部が、プレイヤによる特定のツールの使用又は所有の有無を判定し、プレイヤが特定のツールを使用せず又は所有しない場合には、例えば、アイテムボックスの一部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤに提供するようにしてもよい。

【0029】

また、制御部が、賞品アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、端末装置に一時（いっとき）に表示させるアイテムボックスの種類及び個数を決定してもよい。この場合の種類及び個数の決定は、例えば、アイテムボックスの種類及び／又は出現個数に予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式等が挙げられる。なお、「無作為に」とは、制御部が都度決定することに加えて、又は、それに代えて、予め設定された固定条件（上記「所定の条件」に含まれていてもいなくてもよい）に従って決定、又は、設定される場合を含む（以下同様）。

【0030】

さらに、制御部が、賞品アイテムをプレイヤに提供するに先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、アイテムボックスに割り当てられる賞品アイテムをアイテムボックスの各々に対して決定するようにしてもよい。この場合の賞品アイテムの割り当て決定方式としては、例えば、アイテムボックスの種類毎に複数の賞品アイテム群を設定しておき、各賞品アイテム群に含まれる個々の賞品アイテムに予め設定された期待値（確率値）に基づいた抽選方式や随意割当方式等が挙げられる。

【0031】

また、制御部は、賞品アイテムをプレイヤに提供に先立って又は提供する際に、無作為に（任意に、ランダムに）、又は、所定の条件に基づいて、前記アイテムボックスの一部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤに提供する確率を決定するようにしてもよい。すなわち、上記「特定のツール」を使用又は所有しない場合に開錠されるアイテムボックスの個数が固定されずに隨時変更されるようにしても構わない。

【0032】

具体的には、以上述べた制御部による各処理における「所定の条件」として、プレイヤによるゲームの進捗状況、プレイヤに対応したゲームキャラクタ（プレイヤキャラクタ）の状態（性状）、所定のイベントの種類、及び、アイテムボックスの種類の少なくとも何れか1つを挙げることができる。

【0033】

更に具体的には、アイテムボックスが、端末装置に表示される形態が互いに異なる第1のアイテムボックス及び第2のアイテムボックスを含んでおり、賞品アイテムの各々に、稀少度が設定されており、第2のアイテムボックスに割り当てられる賞品アイテムの希少度は、第1のアイテムボックスに割り当てられる前記賞品アイテムの稀少度よりも高く、端末装置に表示される第2のアイテムボックスの個数は、端末装置に同時に表示される第1のアイテムボックスの数よりも少なくなるように構成してもよい。

【0034】

また、本発明によるサーバ装置の制御方法は、上述した本発明のサーバ装置を有効に制

10

20

30

40

50

御するための方法、すなわち、プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、そのゲームの画像を端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法である。

【0035】

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、ゲームにおける所定のポイント、所定のポイント及び所定のイベントに関連付けられ且つプレイヤによって選択可能な複数のルート、その複数のルートのそれぞれで実行される所定のサブイベント、複数個且つ複数種類の賞品アイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶させる。そして、制御部により、複数のルートの少なくとも1つにおける所定のサブイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを提供し、その所定のサブイベントにおいてプレイヤに提供されたアイテムボックスの有無、及び、所定のイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを更に提供する制御が行われる。10

【0036】

さらに、本発明によるプログラムは、プレイヤが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報の一部として、ゲームにおける所定のポイント、所定のポイント及び所定のイベントに関連付けられ且つプレイヤによって選択可能な複数のルート、その複数のルートのそれぞれで実行される所定のサブイベント、複数個且つ複数種類の賞品アイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下に示すステップを実行させるためのものである。20

【0037】

すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、複数のルートの少なくとも1つにおける所定のサブイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを提供するステップ、及び、所定のサブイベントにおいてプレイヤに提供されたアイテムボックスの有無、及び、所定のイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを更に提供するステップが含まれる。

【0038】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、上述したプレイヤが操作する端末装置、及び、その端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定のイベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むシステムであって、ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備える。30

【0039】

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、ゲームにおける所定のポイント、所定のポイント及び所定のイベントに関連付けられ且つプレイヤによって選択可能な複数のルート、その複数のルートのそれぞれで実行される所定のサブイベント、複数個且つ複数種類の賞品アイテム、及び、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの情報を有しており、制御部が、複数のルートの少なくとも1つにおける所定のサブイベントに対するプレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを提供し、所定のサブイベントにおいてプレイヤに提供されたアイテムボックスの有無、及び、所定のイベントに対する前記プレイヤの操作に応じて、プレイヤにアイテムボックスを更に提供するものである。40

【発明の効果】

【0040】

本発明によれば、プレイヤが、ゲームにおける所定のポイントに関連付けられた複数のルートのなかから選択したルートにおいて、アイテムボックスを獲得することができ、その獲得したアイテムボックスの有無に応じて、後に実行される所定のイベントで獲得する50

ことができるアイテムボックスの質や量が変化し得る。よって、プレイヤに賞品アイテムを提供する際のゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、これまでにない意外性、演出性、興趣性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、これにより、プレイヤによるゲームへの参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができる。

【0041】

また、プレイヤによる操作が所定の判定条件を満たしたときに、賞品アイテムが関連付けられた複数個且つ複数種類のアイテムボックスを、プレイヤが操作する端末装置に一時に表示させることにより、従来の单一且つ画一的な提示手法に比して、意外性に溢れ且つプレイヤの期待感を盛り上げる豪奢な演出が行われる。加えて、プレイヤのアイテムボックスに対する操作に応じて、それらの一部及び／又は全部に割り当てられた賞品アイテムがプレイヤに提供されるので、更に変化に富んだ賞品アイテムの取得（獲得）シーンを演出することができる。さらに、この際、上述の如く、プレイヤが自ら選択したルートにおいて自ら獲得したアイテムボックスの有無に応じて、質と量が更に優れるアイテムボックスを一気に獲得することができるので、ゲームの興趣性及び趣向性をより一層向上させることができる。10

【図面の簡単な説明】

【0042】

【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。20

【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及び図2に示すサーバ装置において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図である。

【図4】図1及び図2に示すサーバ装置において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図である。

【図5】図4に示すゲームの手順の一部におけるゲームの流れを示す概念図である。

【図6】図3に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例及びその流れを示すフロー図兼構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0043】

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。さらによく、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。40

【0044】

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、インターネット等の情報処理に係る通信回線又は通信網であるネットワーク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が、互いに通信可能に設定される50

ことにより、ゲームシステム1が構成される。

【0045】

サーバ装置100は、CPUやMPUといった演算処理部101、記憶装置としてのROM102及びRAM103、入力部105及び外部メモリ106が接続された外部インターフェース104、ディスプレイモニタ111が接続された画像処理部107、ディスク又はメモリデバイス等が収容又は接続されるスロットドライブ108、スピーカ装置112が接続された音声処理部109、並びに、ネットワークインターフェース110が、例えば、内部バス、外部バス、及び拡張バスを含むシステムバスといった伝送路120を介して互いに接続されたものである。なお、入力部105、外部メモリ106、ディスプレイモニタ111、スピーカ装置112等の入出力を担うデバイス装置は、必要に応じて適宜省略してもよいし、それらを備える場合であっても、それらは伝送路120に常時接続されていなくてもよい。10

【0046】

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、更に必要に応じて、飽和演算、三角関数演算、ベクトル演算等を行うことが可能なように構成されている。20

【0047】

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。

【0048】

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

【0049】

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。40

【0050】

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。

【0051】

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、50

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。

【0052】

また、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。10

【0053】

またさらに、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。。

【0054】

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の好適な一実施形態について、以下に説明する。図 3 及び図 4 は、サーバ装置 100 において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図であり、特に、プレイヤが操作する端末装置 2 に表示されるゲーム画面の展開の流れに着目したフローを示す。また、図 5 は、図 4 に示すゲームの手順の一部におけるゲームの流れを示す概念図であり、図 6 は、図 3 に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例及びその流れを示すフロー図兼構成図である。20

【0055】

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。30

【0056】

ここでは、まず、プレイヤが端末装置 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。さらに、端末装置 2 の操作により、プレイヤがサーバ装置 100 から提供されるゲームを選択し、或いは、ゲームを選択する前のプラットホーム画面にて、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固有のマイページを、端末装置 2 に表示する（ステップ S1）。また、このゲームの例では、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ダンジョン及び / 又は複数のクエストがリストされたバナーが表示される。なお、ダンジョンやクエストは、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

【0057】

次に、プレイヤが、端末装置 2 に表示された複数のダンジョン及び / 又は複数のクエストのリストの中から、例えば所望のクエストを選択すると、そのクエストの準備画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S2）。演算処理部 101 において、選択されたクエストの準備が完了すると、そのクエストの導入画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S3）。クエストの表示は、静止画でも動画でもよく、フラッシュ等を用いることもできる50

。

【0058】

クエストの導入（ステップS3）が終了すると、演算処理部101は、図4に詳細を示すルーチンステップS10へと処理を移行する。図4及び図5を参照しながら説明すると、ここでは、まず、プレイヤキャラクタが通常ルートR1（第1のルート）をゲームシナリオに沿って進む画面が表示される（ステップS11）。プレイヤキャラクタが、この通常ルートR1を進行していくと、適宜の頻度で敵キャラクタ（弱小キャラクタ；後述するクエストボスよりも弱小なキャラクタ）が出現し、通常ルートR1におけるサブイベント（第1のサブイベント）として、その弱小キャラクタとの戦闘（バトル）が実施される。プレイヤは、プレイヤキャラクタが敵キャラクタを倒すことにより、報酬として後述するラッキーボックスを獲得することができる（ステップS12）。すなわち、演算処理部101は、そのサブイベントにおいてプレイヤの操作に応じて敵キャラクタが倒されたときに、プレイヤにラッキーボックスを提供する。10

【0059】

プレイヤキャラクタが、通常ルートR1を更に進んで行くと、やがて、所定のポイントPに到達する（ステップS13）。演算処理部101は、この時点において、プレイヤに対して別のルートである隠しルートR2（第2のルート）の存在を提示して且つその隠しルートR2へ進むか否かを選択する画面を表示するか否か、つまり、プレイヤによる隠しルートR2の選択の可否を抽選する（ステップS14）。そのときの当選（抽選）確率としては、前述の如く、当該クエストがダンジョン内で階層化されているような場合には、プレイヤキャラクタが適宜の階層毎（例えば5階層毎）に隠しルートR2へ進めるような設定にしてもよいし、その都度ランダム（確率関数等に従って）に決定することもでき、さらには、プレイヤキャラクタの経験値等に基づくようにしてもよい。20

【0060】

演算処理部101は、プレイヤによる隠しルートR2の選択可を決定した場合（ステップS14でYes）には、さらに、プレイヤキャラクタが隠しルートR2を発見したことを告知する画面と、その隠しルートR2へ進むか否かの選択を問う画像（いずれもポップアップ等）を画面表示する（ステップS15）。それから、プレイヤが、隠しルートR2へ進むことを選択した場合、演算処理部101は、必要に応じて、隠しルートR2への進入の可否を更に抽選する（ステップS16）。このときの当選（抽選）確率としては、上記のステップS14におけるのと同様に設定することができる。なお、ゲーム進行の迅速化を図る（冗長化を避ける）べく、このステップS16をスキップしても構わない。30

【0061】

そして、演算処理部101が隠しルートR2への進行を許可する（ステップS16でYes）と、ゲーム画面が、通常ルートR1から隠しルートR2の画面に切り替わり、プレイヤキャラクタがその隠しルートR2をゲームシナリオに沿って進む画面が表示される（ステップS17）。プレイヤキャラクタが、この隠しルートR2を進行していくと、通常ルートR1と同様に、適宜の頻度で敵キャラクタ（弱小キャラクタ；後述するクエストボスよりも弱小なキャラクタ）が出現し、隠しルートR2におけるサブイベント（第2のサブイベント）として、その弱小キャラクタとの戦闘（バトル）が実施される。40

【0062】

ここで、隠しルートR2で現れる弱小キャラクタは、通常ルートR1で現れる弱小キャラクタよりも、攻撃力や体力がより高く（強く）設定されている。すなわち、第2のルートである隠しルートR2におけるサブイベント（第2のサブイベント）の難易度（プレイヤキャラクタにとってのリスト）は、第1のルートである通常ルートR1におけるサブイベント（第1のサブイベント）の難易度よりも高く設定されている。そして、この隠しルートR2では、プレイヤは、プレイヤキャラクタがこのように難易度が高く擊破することが比較的困難な敵キャラクタを倒すことにより、報酬として後述するゴールドボックスを獲得することができる（ステップS18）。すなわち、演算処理部101は、そのサブイベントにおいてプレイヤの操作に応じて敵キャラクタが倒された場合に、プレイヤにゴー50

ルドボックスを提供する。

【0063】

このとき、プレイヤに提供されるゴールドボックスの数量は特に制限されないが、例えば、後述するクエストボスを倒したときに取得可能なゴールドボックスの数量よりも少ない範囲で、及び／又は、最低でも1つ(つまり少なくとも1つ)、任意(ランダム)に抽選によって決定してもよいし、或いは、極稀な事象として、クエストボスを倒したときに取得可能なゴールドボックスの数量より多くなるようにすることもできる。なお、本実施形態においては、上述したとおり、通常ルートR1で獲得することができるアイテムボックスは、ラッキーボックスであって、ゴールドボックスは提供されない。このように、第2のルートである隠しルートにおいてプレイヤに提供される第2のアイテムボックスとしてのゴールドボックスの数は、第1のルートである通常ルートにおいてプレイヤに提供されるゴールドボックスの数(つまり「ゼロ」)よりも多く設定されている。10

【0064】

そして、隠しルートR2におけるサブイベントを経て、更に進んでいくと、隠しルートR2はやがて終了し、プレイヤキャラクタは、通常ルートR1へ復帰する(ステップS19)。他方、演算処理部101が上記ステップS14において、プレイヤによる隠しルートR2の選択を不可(すなわち、隠しルートR2がプレイヤに提示されない;ステップS14でNo)の場合、又は、ステップS16において、プレイヤによる隠しルートR2への進行が不可(ステップS16でNo)の場合、プレイヤキャラクタは、隠しルートR2へ分岐せずに、通常ルートR1をそのまま進むこととなる。20

【0065】

その後、プレイヤキャラクタが通常ルートR1を更に進んで行くと、このクエストに関連付けられた別の敵キャラクタであるクエストボスが出現する画面が端末装置2に表示される(ステップS4)。このゲームにおいては、その敵キャラクタとプレイヤ又はプレイヤキャラクタが戦闘(バトル;所定のイベント)を行い、プレイヤ又はプレイヤキャラクタがその戦闘に勝利した場合にプレイヤが報酬を取得することができるといったゲーム設定がなされている。そこで、敵キャラクタが表示された後、プレイヤは、例えば、そのゲームにおいて敵キャラクタに攻撃を仕掛けたり、敵キャラクタからの攻撃を防御したり、その他種々の効果が発現されたりする種々のアイテム(召還カード等)を用い、或いは、敵キャラクタ(モンスター等)に対峙して攻撃を仕掛ける味方モンスター等のプレイヤキャラクタを用いて、敵キャラクタとの戦闘を行い、端末装置2にはその戦闘状態のゲーム画面が表示される(ステップS5)。30

【0066】

なお、クエストの内部構造として、敵キャラクタとの戦闘を階層化又は段階化してもよく、例えば、同一クエストにおいて、上述した通常ルートR1、及び、隠しルートR2におけるサブイベントとして、最初は弱小キャラクタが敵キャラクタとして登場し、それらを倒した後に、弱小キャラクタよりも強靭な(「かたい」、「硬い」、「堅い」、「固い」等と表現されることもある)ボスキャラクタが登場し、プレイヤは、そのボスキャラクタを倒したときにのみ、更なる報酬を取得することができる、といった設定が挙げられる。この場合、図3に示す手順のフローにおいて、ステップS4,S5を、先に説明したステップS10の如くルーチンステップ処理として繰り返すようにすればよい。40

【0067】

次に、演算処理部101は、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが敵キャラクタ(例えば、最後に登場するボスキャラクタ;クエストボス)を倒したか否か(所定のイベントに関連付けられた判定条件)を判定する。判定方法としては、特に制限されず、例えば、パラメータの数値比較演算、すなわち、敵キャラクタの体力(ヒットポイントやライフ等)に相当するパラメータの数値が、プレイヤ又はプレイヤキャラクタの攻撃により、所定の閾値未満又はゼロになった場合に、敵キャラクタを倒したと判定することができる。こうして、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが敵キャラクタを倒してそのクエストをクリアした場合、クエストクリア通知IM6をゲーム画面G6として端末装置2に表示させる(ステ50

ップ S 6 ; 図 4 も参照されたい ; 以下同様)。

【 0 0 6 8 】

そして、クエストクリアを果たしたプレイヤには、上述の如く報酬が支給されることになるが、ここでは、かかる報酬が直ちに且つ単純にプレイヤに与えられるのではなく、端末装置 2 には、報酬としての各種賞品アイテムが収容された 2 種類の且つそれぞれ所定数のアイテムボックス (ラッキー ボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2) が並置されたゲーム画面 G 7 が表示される (ステップ S 7)。このようにゲーム画面 G 7 においては、複数個且つ複数種類のアイテムボックスが一時 (いっとき) に表示される。換言すると、ゲーム画面 G 7 において、複数個且つ複数種類のアイテムボックスの全てが同時に表示される、又は、ゲームの進行上、同じタイミングで表示される。

10

【 0 0 6 9 】

これらのラッキー ボックス I M 7 1 (第 1 のアイテムボックス) 及びゴールドボックス I M 7 2 (第 2 のアイテムボックス) は、端末装置 2 に表示される形態が互いに異なる。例えば、ゴールドボックス I M 7 2 がその全体が金色に輝くように表示されるのに対し、ラッキー ボックス I M 7 1 は普通の木箱或いは金色以外に塗装された形態で表示される。また、ラッキー ボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 のそれぞれには、報酬としての賞品アイテム (例えば、プレイヤキャラのカードやゲームで使用することができる各種アイテム) が割り当てられる。

【 0 0 7 0 】

この場合、ラッキー ボックス I M 7 1 に割り当てられる賞品アイテムと、ゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられる賞品アイテムとを、互いに異なる賞品アイテム群として設定しておいてもよい。さらに、本実施形態では、ラッキー ボックス I M 7 1 が通常のアイテムボックスとして、また、ゴールドボックス I M 7 2 が希少価値のより高いアイテムボックスとして位置づけられている。具体的には、ゴールドボックス I M 7 2 に割り当てられる賞品アイテムの希少度が、ラッキー ボックス I M 7 1 に割り当てられる賞品アイテムの稀少度よりも高くなるように、それぞれに対する賞品アイテム群を設定し、且つ、端末装置 2 にゲーム画面 G 7 として表示されるゴールドボックス I M 7 2 の個数が同ラッキー ボックス I M 7 1 の数よりも少なくなるように設定又は抽選が行われる。なお、本実施の形態においては、賞品アイテムの希少度に基づいて、各アイテムボックスに割り当てる賞品アイテムを設定するものとして説明したが、これに限定されるものではない。例えば、賞品アイテムの所定のパラメータや、賞品アイテムの個数等に基づいて各アイテムボックスに割り当てる賞品アイテムを設定してもよい。

20

【 0 0 7 1 】

更に具体的には、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 は、所定の条件として、例えば、プレイヤによるゲームの進捗状況 (ダンジョンやクエストのクリア数等)、プレイヤに対応したゲームキャラクタの状態 (体力、経験値、所有アイテムの数等)、所定のイベントの種類 (選択されたダンジョン及び / 又はクエストのレベル、回数等)、及び、アイテムボックスの種類 (ラッキー ボックス I M 7 1 かゴールドボックス I M 7 2 か) の少なくとも何れか 1 つに基づいて、ラッキー ボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2 のそれぞれの出現個数を決定する。この場合、アイテムボックス (ラッキー ボックス I M 7 1 及びゴールドボックス I M 7 2) の総数の当選率 (出現確率) の一例を以下に示す。また、それらの当選率を、固定パラメータ (固定値) ではなく変数パラメータ (変数値) にしてもよい。例えば、以下の例では、平均出現個数の期待値が約 4 . 6 個であるが、この期待値を種々変化させ、その期待値が実現されるように各個数の当選率の組み合わせを適宜計算することができる。

30

【 0 0 7 2 】

個数	当選率
3 個	30 %

40

50

4 個	2 5 %
5 個	2 0 %
6 個	1 0 %
7 個	1 0 %
8 個	5 %

【 0 0 7 3 】

また、サーバ装置 100 の演算処理部 101 は、アイテムボックスの総数に対するラッキー ボックス IM71 及びゴールドボックス IM72 の配分比率を決定する。本実施形態の如く、ラッキー ボックス IM71 よりもゴールドボックス IM72 の希少価値が高い設定においては、ラッキー ボックス IM71 の出現個数よりもゴールドボックス IM72 の出現個数が少なくなるような抽選を実行すると好適である。例えば、ゴールドボックス IM72 の出現個数が、1 個以上且つアイテムボックスの総数の半分未満（総数 8 の場合、ゴールドボックス IM72 が 3 個以下）となるような当選率（出現確率）を設けることができる。この場合もまた、ゴールドボックス IM72 の平均出現個数の期待値（例えば 1.5 個等）を固定パラメータ又は変数パラメータとしておき、その期待値が実現されるような抽選を行うことができる。

【 0 0 7 4 】

さらに、サーバ装置 100 の演算処理部 101 は、上述の如く決定された個数のラッキー ボックス IM71 及びゴールドボックス IM72 のそれぞれに対し、互いに異なる賞品アイテム群の中から選定した所定の賞品アイテムを割り当てる（対応付ける）。この場合、ラッキー ボックス IM71 用の賞品アイテム群、及び、ゴールドボックス IM72 用の賞品アイテム群は、賞品アイテムテーブルとして予め設定されており、それらに含まれる個々の賞品アイテムについての出現確率（重み）も固定パラメータ又は変数パラメータとして設定されていると好適である。

【 0 0 7 5 】

またさらに、ラッキー ボックス IM71 及びゴールドボックス IM72 には、罠（トラップ）が仕掛けられており、その罠を解除することにより、それぞれのアイテムボックスが開錠（開封）される設定がなされている。そして、本実施形態においては、罠の解除方法として 2 種類の手法が用意されている。すなわち、第 1 の手法は、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが自力で罠を解除する方法であり、各アイテムボックスに対応づけられた開錠確率に基づいて罠が解除される。また、第 2 の手法は、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが罠を解除するための特定のツール（罠解除ツール）を使用する方法である。サーバ装置 100 の演算処理部 101 は、プレイヤがそれらの第 1 の手法及び第 2 の手法を選択可能な画面を端末装置 2 に表示させる。プレイヤは、ゲーム画面 G7 に表示されたラッキー ボックス IM71 及びゴールドボックス IM72 の総数及び / 又はそれらの配分割合を確認した上で、罠解除ツールの使用の有無を選択することができる。

【 0 0 7 6 】

より具体的には、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが自力で罠を解除する第 1 の手法を選択した場合、ラッキー ボックス IM71 及びゴールドボックス IM72 の何れに対しても、それらの少なくとも一部に仕掛けられた罠のみが解除され、そのアイテムボックスのみが開錠されるように設定されている。さらに、希少価値が相対的に高いゴールドボックス IM72 の方が、希少価値が相対的に低いラッキー ボックス IM71 よりも開錠される確率が低く設定されるようにしてよい（例えば、ラッキー ボックス IM71 の開錠確率 30 % に対し、ラッキー ボックス IM71 の開錠確率 5 % 等）。このとき、端末装置 2 には、その前のゲーム画面 G7 に表示されたアイテムボックスのうち、罠が解除されたもののみについて開錠された状態の画像 IM81 を示すゲーム画面 G81 が表示される（ステップ S8）。

【 0 0 7 7 】

なお、上記においては、アイテムボックスのうちの一部が開錠される場合について説明

10

20

30

40

50

したが、これに限定されるものではない。すなわち、各アイテムボックスが開錠されるか否かは、各アイテムボックスに設定されている開錠確率に基づいて決定されるため、第1の手法を選択した場合に各アイテムボックスに仕掛けられた罠の全てが解除された場合は、その前のゲーム画面G7に表示されたアイテムボックスの全てが開錠された状態の画像IM82を示すゲーム画面G82が表示される。

【0078】

一方、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが罠解除ツールを使用する第2の手法を選択した場合、プレイヤは、さらに、既に所有している罠解除ツールを使用するか、或いは、罠解除ツールを所有していないければ、新たな罠解除ツール入手して使用するかの何れかを選択する。そして、この第2の手法を用いた場合、ゲーム画面G7に表示されたラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72の全部に仕掛けられた罠が解除され、それらの全てのアイテムボックスが開錠されるように設定されている。このとき、端末装置2には、その前のゲーム画面G7に表示されたアイテムボックスの全てが開錠された状態の画像IM82を示すゲーム画面G82が表示される（ステップS8）。

10

【0079】

以上により、プレイヤ又はプレイヤキャラクタは、開錠されたラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72に割り当てられて収容されていた賞品アイテムをクエストクリアの報酬として取得することができ、今回獲得した賞品アイテム一覧IM9が、それらのみで、或いは、既に獲得して所有していた賞品アイテムや他のアイテムの一覧とともに、ゲーム画面G9として端末装置2に表示される（ステップS9）。

20

【0080】

加えて、本実施形態においては、図4のステップS19に明示の如く、クエストボスとの戦闘に先立って、通常ルートR1から分岐する隠しルートR2を通り、且つ、そこで実施されたサブイベントとしての敵キャラクタとの戦闘に勝利してゴールドボックスを既に獲得していた場合、そのことが、ステップS7における複数のアイテムボックスの表示処理に、フィードバック又はフィードフォワードされる（なお、フィードバックかフィードフォワードかは、演算処理部101が処理演算を行う時点の問題であって、本質的な相違ではない）。

【0081】

例えば、強大な敵キャラクタであるクエストボスを倒したときに表示される複数のラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72のうち、ラッキーボックスIM71が、通常ルートR1を進むよりもプレイヤにとってリスクが高い（弱小キャラクタと雖も倒すことが比較的難しいサブイベントが実施される）隠しルートR2で獲得したゴールドボックスの分だけ置換される。或いは、そのようにラッキーボックスIM71を置換することなく、隠しルートR2で獲得したゴールドボックスを加えるようにしてもよい。これらにより、リスクを冒して隠しルートR2を通ってきたプレイヤは、所期に設定されていた数量（上述の如く演算処理部101によって決定された数）よりも多くのゴールドボックスIM72を、クエストボスを倒した際に得ることができる。また、プレイヤが隠しルートR2で獲得したゴールドボックスを保持している場合、アイテムボックスの数を追加変更するのみではなく、ゴールドボックスIM72に割り当てられた賞品アイテムを、例えば、稀少度が更に高いものへ変更するようにしてもよい。

30

【0082】

以上の如く構成されたサーバ装置100、その制御方法、ゲームプログラム、及びゲームシステム1によれば、プレイヤが、ゲームにおける所定のポイントPに関連付けられた複数のルート（通常ルートR1及び隠しルートR2）のなかから選択した隠しルートR2において、ゴールドボックスを獲得することができ、その獲得したゴールドボックスの有無に応じて、後に実行される所定のイベント（クエストボスとの戦闘）にて獲得することができるアイテムボックスの質や量が変化し得る。

40

【0083】

すなわち、隠しルートR2でプレイヤが獲得したゴールドボックスを、プレイヤ又はブ

50

レイヤキャラクタに関連付けて、言わば一時的な所有物として“ストック”しておき、通常ルートR1や隠しルートR2で実行されるサブクエストよりも大規模な（大掛かりな）究極のクエストイベントであるクエストボスとの戦闘に勝利したときに、その“ストック”たるゴールドボックスを所有していることに基づいて、最終的に獲得することができるラッキーボックスが決定される。よって、プレイヤに賞品アイテムを提供する際のゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、これまでにない意外性、演出性、興趣性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、これにより、プレイヤによるゲームへの参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができる。

【0084】

10

また、ゲームにおけるプレイヤによる操作としてのプレイヤ又はプレイヤキャラクタと敵キャラクタとの戦闘において、プレイヤ又はプレイヤキャラクタが勝利した場合、すなわち、所定の判定条件を満たしたときに、賞品アイテムが関連付けられた複数個且つ複数種類のアイテムボックスとしてのラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72が、端末装置2に一時に表示される。よって、従来における賞品アイテム等の单一且つ画一的な提示手法に比して、意外性に溢れ且つプレイヤの期待感を盛り上げる豪奢な演出を行うことができる。

【0085】

また、そのように表示されたラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72に収容された（割り当てられた）賞品アイテムをプレイヤに対して何の演出もなく短絡的に提供するのではなく、プレイヤのアイテムボックスに対する操作として罠解除ツールといった特定のツールの使用や所有の有無をプレイヤに入力させ、それに応じて、表示されたラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72の一部又は全部に割り当てられた賞品アイテムをプレイヤに提供する。よって、更に変化に富んだ賞品アイテムの取得（獲得）シーンを演出することができる。

20

【0086】

それらにより、プレイヤに賞品アイテムを提供する際のゲームシーンやゲームの一連の進捗状況に対して、これまでにない意外性、演出性、及び趣向性を付加又は向上させることができ、その結果、プレイヤによるゲームへの参加や継続の意欲を高めることができるとともに、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができる。

30

【0087】

また、ラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72の出現個数、ラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72に割り当てられる賞品アイテム、特定の罠解除ツールを使用しないときのラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72の開錠確率等が、適宜の確率で抽選して決定されるので、プレイヤによって簡単に予期することができない展開を実現することができ、これにより、趣向性を一層高めてゲーム全体の面白味や醍醐味を更に増幅又は増長させることができる。

【0088】

40

さらに、罠解除ツールを用いることにより、クエストクリアによって表示されたラッキーボックスIM71及びゴールドボックスIM72の全部を開錠させることができる（かかるモードが用意されている）ので、プレイヤに対し、クエストをクリアした達成感に加えて、それに見合った最大限の報酬を取得することができたことによる大きな充実感を付与することができ、ゲーム継続の意欲を更に高めることができる。

【0089】

なお、上述したとおり、本発明は、上述した実施の形態、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

50

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。

【0090】

さらに、サーバ装置100においては、ハードディスクやSSD等の大容量記憶装置を用いて、ROM102、RAM103、外部メモリ106、スロットドライブ108に装荷されるメモリデバイス等と同等の機能を果たすように構成してもよく、それらの記憶装置は、RAID等による冗長化が行われていてもよく、また、伝送路120を介して演算処理部101に接続されていなくてもよく、例えば、クラウドコンピューティングの一環として、ネットワーク200を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

【0091】

またさらに、サーバ装置100及び端末装置2におけるネットワークインターフェースとしては、無線LAN装置及び有線LAN装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、LANカードの如く外部デバイスタイプのものでもよい。さらにまた、端末装置2としては、ネットワーク200に接続可能なゲーム機を用いてもよく、他には、例えば通信カラオケ装置を用いることも可能である。

【0092】

さらにまた、複数のルートとしては、通常ルートR1及び隠しルートR2に限定されず、更に多数のルートを用意してもよく、また、隠しルートR2自体を更に階層化してもよい。さらに、隠しルートR2で得られるアイテムボックスは、ゴールドボックスに限定されず、他のゲーム媒体であってもよい。この「ゲーム媒体」とは、当該ゲームにおいてプレイヤが保有したり管理したりすることができるコンテンツやアイテムを示し、例えば、上述した賞品アイテムを収容する箱状形態のもののほか、賞品アイテム自体、プレイヤキャラクタが対応付けられたキャラクタカード、アバター、フィギア等が挙げられ、それらは、ゲーム上の仮想空間（仮想ゲーム空間）において取り扱われるものであって、いわゆる「オブジェクト」等とも呼ばれるものを含む概念であり、それらは、本発明において「アイテムボックス」と等価なものとして捉えることができる。例えば、隠しルートR2におけるサブイベントで獲得できるものが極めて稀少度の高い賞品アイテム自体であった場合、クエストボスを倒した際に提示されるゴールドボックスの中身を、その賞品アイテムで置換するようにしてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0093】

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、ゲームの意外性、演出性、興趣性、及び趣向性を向上させることができ、これにより、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることができるので、特にサーバ-クライ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、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】

【0094】

1：ゲームシステム

2：端末装置

21：クライアントコンピュータ（端末装置）

22：携帯端末（端末装置）

100：サーバ装置

101：演算処理部（制御部）

102：ROM（情報記憶部）

103：RAM（情報記憶部）

104：外部インターフェース

105：入力部

106：外部メモリ

10

20

30

40

50

- 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

200 : ネットワーク (通信回線)
G6 G7 G8.1 G8.2 G9 : ゲーム画面

TM6：クトストクリア通知

TM7.1：ラジオニクルス（第

T M 7-2 : ゴールドボックス（第2のアイドルボックス）

IM 7-2 : 右ルートボックス(第2のアントラムボックス)
IM 8-1 : ベイビーベッドの一部が開閉された状態の画像

IM-8-1 : アイリスホウキスの一部が開錠された状態の画像
IM-8-2 : アイリスホウキスの全てが開錠された状態の画像

IM 82 : ナイリ芸術団
IM 83 : 番号未定監

IM9：貢品アリテ B 所有のボウル

P : 所定のポイント

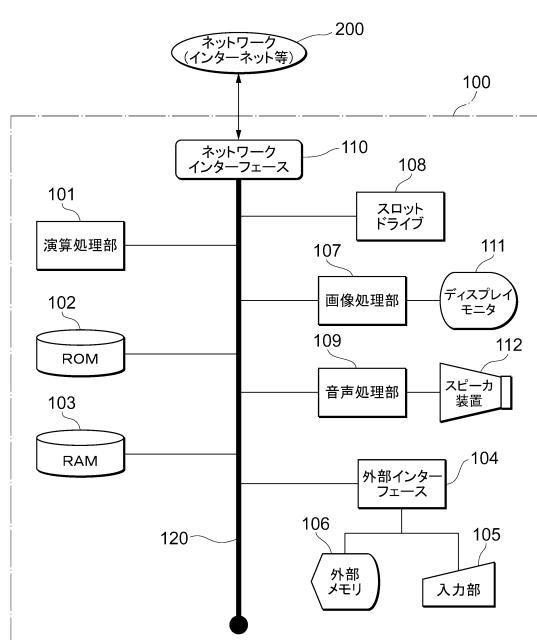
R-T: 通常ルート(第1のルート)

R2：隠しルート（第2のルート）

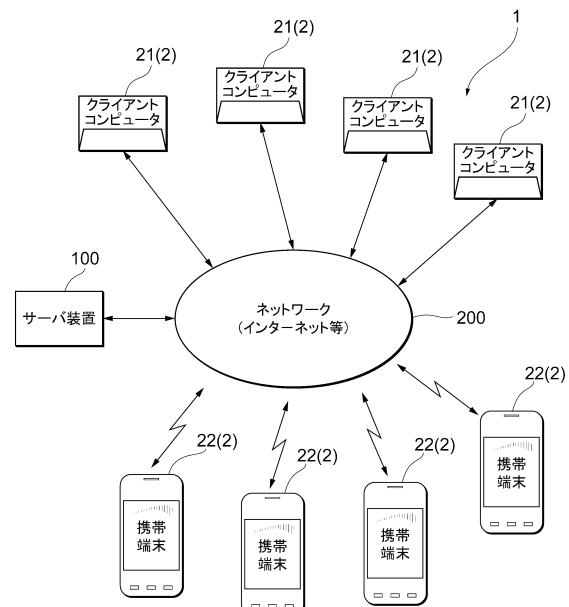
S1~S9, S11~S19:ステッカー

S 10 : ルーチンステップ(ステップ) 20

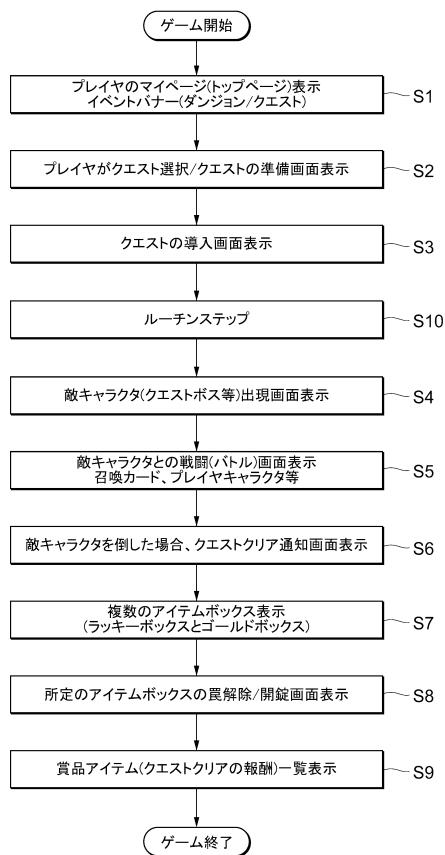
(1)



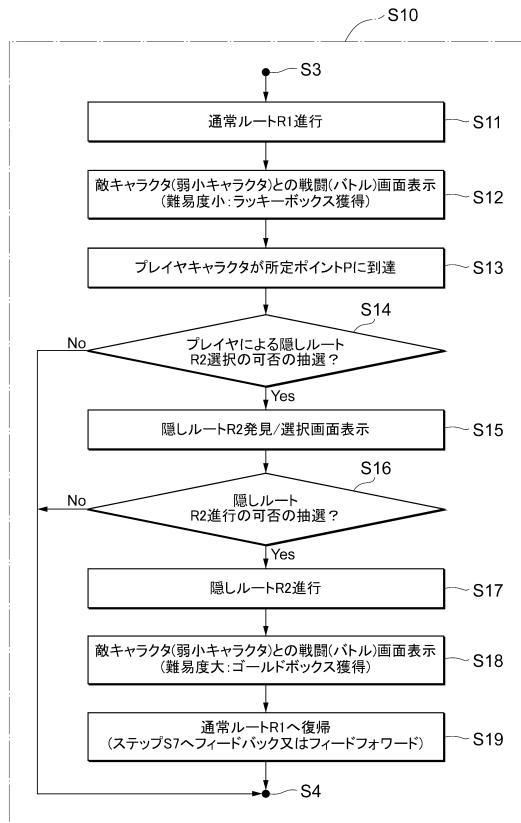
【 2 】



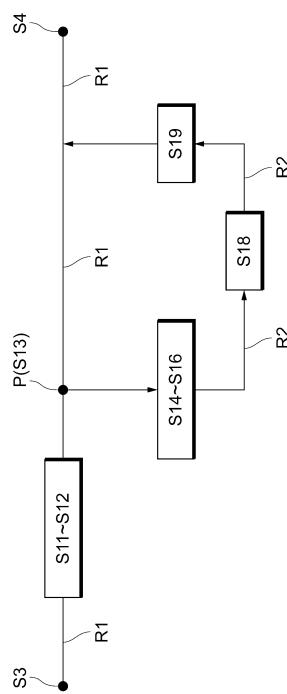
【図3】



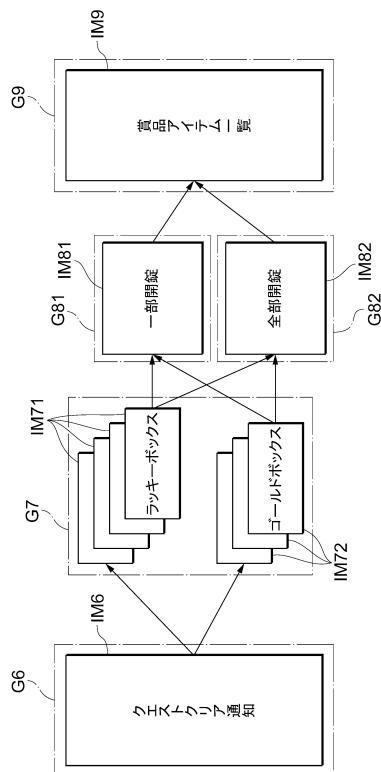
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(72)発明者 滝島 正也

東京都港区六本木 6 - 10 - 1 六本木ヒルズ森タワー グリー株式会社内

審査官 上田 泰

(56)参考文献 特開2002-219276 (JP, A)

特開2007-195610 (JP, A)

リバージュ株式会社, ゲーマガBOOKS ウィザードリィ パーフェクトパック コンプリートガイド WIZARDRY, 日本, ソフトバンククリエイティブ株式会社 新田 光敏, 2012年1月20日, PP.036

松本 智春, アンリミテッド:サガ 最速攻略本 FOR BEGINNERS 初版 ''UNLIMITED:SaGa'' THE FIRST GUIDE BOOK FOR BEGINNERS, 日本, 株式会社デジキューブ DigiCube 染野 正道, 2002年12月19日, 第1版, PP.039

株式会社キューピスト QBIST, BANDAI NAMCO Games Books 33 PSP対応 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3 公式コンプリートガイド 初版 TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 3 Official Complete Guide, 日本, 株式会社バンダイナムコゲームス 東海林 隆, 2011年 3月15日, 第1版, PP.022-033 光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式ガイドブック, 日本, 株式会社エンタープライズ, 2009年 8月24日, 初版, 第9頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 9 / 24, 13 / 00 - 13 / 98