

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

**特開2019-88886
(P2019-88886A)**

(43) 公開日 令和1年6月13日(2019.6.13)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A63F 13/69 (2014.01)	A 63 F 13/69	
A63F 13/822 (2014.01)	A 63 F 13/822	
A63F 13/35 (2014.01)	A 63 F 13/35	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2019-23926 (P2019-23926)	(71) 出願人	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
(22) 出願日	平成31年2月13日 (2019.2.13)	(74) 代理人	110001782 特許業務法人ライトハウス国際特許事務所
(62) 分割の表示	特願2016-64617 (P2016-64617) の分割	(72) 発明者	伊藤 隆博 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
原出願日	平成26年3月31日 (2014.3.31)		

(54) 【発明の名称】ゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法

(57) 【要約】

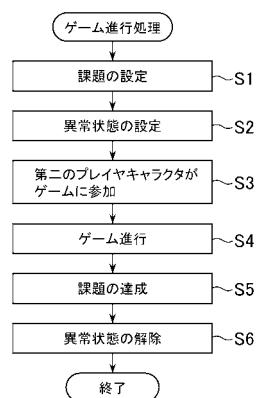
【課題】

ネットワークゲームにおいて、プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進行していくための動機づけが十分に付与された、趣向性の向上したゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法を提供する。

【解決手段】

サーバ装置を、所有地に応じて第一のプレイヤキャラクタに特典を付与する特典付与手段と、所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、課題が設定された所有地を異常状態に設定する異常状態設定手段と、第二のプレイヤキャラクタを、課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、該ゲームを進行するゲーム進行手段と、課題が達成されると異常状態を解除する異常状態解除手段として機能させ、特典付与手段が、該所有地が異常状態に設定されると、異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラムに関する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

入力装置を有する第一のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行されるゲームプログラムであって、

サーバ装置を、

第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段、

第一のプレイヤキャラクタに達成させる課題を設定する課題設定手段、

課題設定手段により課題が設定されると、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定する状態設定手段、

第一のプレイヤによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段、

ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、状態設定手段により設定された状態を解除する状態解除手段

として機能させ、

特典付与手段が、状態設定手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定される前において、特典を付与するものであって、かつ、状態設定手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない状態に設定されている場合に、第一のプレイヤキャラクタに、該状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

ネットワークゲームにおいて、プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進行していくための動機づけが十分に付与された、ゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

近年、インターネット上で複数のプレイヤキャラクタが協力してプレイすることが可能なブラウザゲームなどのネットワークゲームが普及してきている。ネットワークゲームには様々なジャンルのゲームが存在するが、例えば、複数のプレイヤキャラクタが一つの仮想世界の中で協力をしながら、課題を達成することでゲームが進行していくM O R P Gが、多くのプレイヤによりプレイされている。

【0003】

このようなM O R P Gでは、他のプレイヤキャラクタと行う仮想戦闘がゲームの醍醐味の一つであり、複数のプレイヤが操作するプレイヤキャラクタ同士でパーティを組んで敵キャラクタと仮想戦闘を行ったり、或いは、他のプレイヤが操作するプレイヤキャラクタと対戦を行うことなどが行われている。

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、このようなネットワークゲームでは、プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進行していくことがゲームの楽しみ方の一つであるにもかかわらず、プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進めるための動機づけが十分でないという課題があった。

【0005】

本発明の少なくとも1つの実施の形態の目的は、プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進行していくための動機づけが十分に付与された、ゲームプログラム、ゲームシステム及びゲーム進行方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

非限定的な観点によると、本発明のゲームプログラムは、入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行されるゲームプログラムであって、サーバ装置を、第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、第一のプレイヤによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段として機能させ、特典付与手段が、異常状態設定手段により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに、該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラムである。

10

【 0 0 0 7 】

非限定的な観点によると、本発明のゲームシステムは、入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と、第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置とを備えるゲームシステムであって、第一のクライアント装置又はサーバ装置が、第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段とを備え、第一のクライアント装置が、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段とを備え、第二のクライアント装置が、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段とを備え、ゲーム進行手段が、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、ゲームシステムである。

20

【 0 0 0 8 】

非限定的な観点によると、本発明のゲームプログラムは、入力装置を有するクライアント装置において実行されるゲームプログラムであって、クライアント装置を、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段と、クライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、クライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置を介して、他のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、ゲーム進行手段により

30

40

50

ゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段として機能させる、ゲームプログラムである。

【発明の効果】

【0009】

本発明の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲームシステムの構成を示すブロック図である。
10

【図2】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図5】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図6】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。
20

【図7】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の構成を示すブロック図である。

【図8】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図9】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図10】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の構成を示すブロック図である。
30

【図12】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図13】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図14】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図15】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の構成を示すブロック図である。

【図16】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。
40

【図17】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図18】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図19】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の構成を示すブロック図である。

【図20】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図21】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、所有地管理テーブルを表す図である。
50

【図 2 2】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クライアント装置の表示画面を示す図である。

【図 2 3】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。。

【図 2 4】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図 2 5】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クエスト難易度テーブルを表す図である。

【図 2 6】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クエスト設定処理のフローチャートを表す図である。

【図 2 7】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クライアント装置の表示画面を示す図である。

【図 2 8】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図 2 9】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クライアント装置の表示画面を表す図である。

【図 3 0】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ログイン管理テーブルを表す図である。

【図 3 1】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クエスト難易度テーブルを表す図である。

【図 3 2】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クエスト設定処理のフローチャートを表す図である。

【図 3 3】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲームシステムの構成を示すプロック図である。

【図 3 4】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、第一のコンピュータ装置の構成を示すプロック図である。

【図 3 5】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図 3 6】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【図 3 7】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲームシステムの構成を示すプロック図である。

【図 3 8】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。

【図 3 9】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

以下、図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。以下、各実施の形態における効果に関する記載は、本発明の効果の一側面であり、ここに記載するものに限定されない。また、以下で説明するフローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同である。

【0 0 1 2】

[第一の実施の形態]

図 1 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲームシステムの構成を示すプロック図である。図示するように、ゲームシステムは、第一のクライアント装置 1 a と、第二のクライアント装置 1 b と、サーバ装置 3 と、通信ネットワーク 2 とから構成される。第一のクライアント装置 1 a と第二のクライアント装置 1 b は、通信ネットワーク 2 を介してサーバ装置 3 と接続されている。第一のクライアント装置 1 a 及び第二のクライアント装置 1 b は、サーバ装置 3 と常時接続されていなくてもよく、必要に応じて、接

10

20

30

40

50

続が可能であればよい。

【0013】

図2は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置3は、特典付与部101と、課題設定部102と、異常状態設定部103と、ゲーム参加部104と、ゲーム進行部105と、異常状態解除部106とを少なくとも備える。

【0014】

特典付与部101は、第一のクライアント装置1aにて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する機能を有する。特典付与部101は、異常状態設定部103により所有地に異常状態が設定されている場合は、異常状態の設定されていない場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典を付与しない。

10

【0015】

課題設定部102は、所有地において達成すべき課題を設定する機能を有する。異常状態設定部103は、課題設定部102により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与部101により付与される特典を減じる異常状態、又は、特典を付与しない異常状態に設定する機能を有する。

20

【0016】

ゲーム参加部104は、第二のクライアント装置1bにて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定部102により設定された課題を達成するためのゲームに参加させる機能を有する。ゲーム進行部105は、第一のプレイヤによる第一のクライアント装置1aの入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置1bの入力装置への操作指示に応じて、課題設定部102により設定された課題を達成するためのゲームを進行する機能を有する。

20

【0017】

異常状態解除部106は、ゲーム進行部105によりゲームが進行し、課題設定部102により設定された課題が達成されると、異常状態設定部103により設定された異常状態を解除する機能を有する。特典付与部101は、異常状態設定部103により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与しない。

30

【0018】

図3(a)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第一のクライアント装置1aは、少なくとも操作指示受付部111を備える。操作指示受付部111は、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部105は、操作指示受付部111により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

【0019】

図3(b)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第二のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第二のクライアント装置1bは、少なくとも操作指示受付部121を備える。操作指示受付部121は、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部105は、操作指示受付部121により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

40

【0020】

次に、サーバ装置3にて実行される、ゲーム進行処理について説明する。図4は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において課題が設定される(ステップS1)と、課題の設定された所有地が異常状態に設定される(ステップS2)。

【0021】

次いで、第二のプレイヤキャラクタが、第一のプレイヤキャラクタの所有地において設定された課題を達成するためのゲームに参加する(ステップS3)。第一のクライアント

50

装置 1 a にて受け付けられた操作指示、及び、第二のクライアント装置 1 b にて受け付けられた操作指示に応じてゲームは進行し(ステップ S 4)、設定された課題が達成される(ステップ S 5)と、異常状態が解除されて(ステップ S 6)、一連の処理が終了する。

【0022】

次に、サーバ装置 3 にて実行される、特典付与処理について説明する。図 5 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。プレイヤキャラクタが所有する所有地に異常状態が設定されていない場合は(ステップ S 11 にて NO)、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典が付与される(ステップ S 12)。一方、所有地に異常状態が設定されている場合は(ステップ S 11 にて YES)、異常状態の設定されていないステップ S 12 の場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典は付与されない(ステップ S 13)。

10

【0023】

第一の実施の形態の一側面として、プレイヤキャラクタは所有地から特典を得ることができるが、プレイヤキャラクタの所有地ごとに達成すべき課題が設定されると、その課題が達成されるまでの間、所有地から付与されていた特典が減ったり、或いは、特典そのものを付与されなくなる。そのため、プレイヤキャラクタに課題を達成させる必要性が生じることになり、他のプレイヤキャラクタをゲームに参加させたいというプレイヤの意欲を高めることができる。

【0024】

第一の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、課題が設定された所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。第一の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置である。

20

【0025】

第一の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定された課題を達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。第一の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置である。

30

【0026】

第一の実施の形態において、「特典」とは、例えば、プレイヤキャラクタがゲーム内で活用することができるもので、アイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、適宜採用することが可能である。第一の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地である。

【0027】

第一の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべき課題である。第一の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定された課題が達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態である。

40

【0028】

[第二の実施の形態]

第二の実施の形態におけるゲームシステムの構成は、図 1 のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。図 6 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 3 は、特典付与部 201 と、難易度決定部 202 と、課題設定部 203 と、異常状態設定部 204 と、ゲーム参加部 205 と、ゲーム進行部 206 と、異常状態解除部 207 とを少なくとも備える。

【0029】

特典付与部 201 は、第一のクライアント装置 1 a にて操作が可能な第一のプレイヤキ

50

キャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する機能を有する。特典付与部201は、異常状態設定部204により所有地に異常状態が設定されている場合は、異常状態の設定されていない場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典を付与しない。

【0030】

難易度決定部202は、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル及び、第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度を決定する機能を有する。課題設定部203は、難易度決定部202により決定され難易度の課題を所有地において設定する機能を有する。異常状態設定部204は、課題設定部203により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与部201により付与される特典を減じる異常状態又は特典を付与しない異常状態に設定する機能を有する。10

【0031】

ゲーム参加部205は、第二のクライアント装置1bにて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定部203により設定された課題を達成するためのゲームに参加させる機能を有する。ゲーム進行部206は、第一のプレイヤによる第一のクライアント装置1aの入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置1bの入力装置への操作指示に応じて、課題設定部203により設定された課題を達成するためのゲームを進行する機能を有する。

【0032】

異常状態解除部207は、ゲーム進行部206によりゲームが進行し、課題設定部203により設定された課題が達成されると、異常状態設定部204により設定された異常状態を解除する機能を有する。特典付与部201は、異常状態設定部204により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与しない。20

【0033】

図7(a)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第一のクライアント装置1aは、少なくとも操作指示受付部211を備える。操作指示受付部211は、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部206は、操作指示受付部211により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。30

【0034】

図7(b)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第二のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第二のクライアント装置1bは、少なくとも操作指示受付部221を備える。操作指示受付部221は、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部206は、操作指示受付部221により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

【0035】

次に、サーバ装置3にて実行される、ゲーム進行処理について説明する。図8は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル及び、第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度が決定される(ステップS21)。次に、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において、ステップS21にて決定された難易度の課題が設定され(ステップS22)、課題の設定された所有地が異常状態に設定される(ステップS23)。40

【0036】

次いで、第二のプレイヤキャラクタが、第一のプレイヤキャラクタの所有地において設定された課題を達成するためのゲームに参加する(ステップS24)。第一のクライアント装置1aにて受け付けられた操作指示、及び、第二のクライアント装置1bにて受け付けられた操作指示に応じてゲームは進行し(ステップS25)、設定された課題が達成される(ステップS26)と、異常状態が解除されて(ステップS27)、一連の処理が終50

了する。

【0037】

次に、サーバ装置3にて実行される、特典付与処理について説明する。図9は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。プレイヤキャラクタが所有する所有地に異常状態が設定されていない場合は(ステップS31にてNO)、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典が付与される(ステップS32)。一方、所有地に異常状態が設定されている場合は(ステップS31にてYES)、異常状態の設定されていないステップS32の場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典は付与されない(ステップS33)。

【0038】

第二の実施の形態の一側面として、課題を達成するためのゲームに参加する、第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタのレベルに応じて課題の難易度が決定されるため、参加するプレイヤキャラクタのレベルに応じたゲームをプレイすることができる。

【0039】

第二の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、課題が設定された所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。第二の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置である。

【0040】

第二の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定された課題を達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。第二の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置である。

【0041】

第二の実施の形態において、「特典」とは、例えば、プレイヤキャラクタがゲーム内で活用することができるもので、アイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、適宜採用することが可能である。第二の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地である。

【0042】

第二の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべき課題である。第二の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定された課題が達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態である。

【0043】

第二の実施の形態において、「強さの度合い」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタ又は第二のプレイヤキャラクタの強さを表すレベルに対応するものである。第二の実施の形態において、「難易度」とは、例えば、設定された課題を達成するための困難さの度合いを表すものである。

【0044】

[第三の実施の形態]

第三の実施の形態におけるゲームシステムの構成は、図1のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。第三の実施の形態では、第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタはグループを形成している。

【0045】

図10は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置3は、特典付与部301と、プレイヤキャラクタ特定部3

10

20

30

40

50

02と、難易度決定部303と、課題設定部304と、異常状態設定部305と、ゲーム参加部306と、ゲーム進行部307と、異常状態解除部308とを少なくとも備える。

【0046】

特典付与部301は、第一のクライアント装置1aにて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する機能を有する。特典付与部301は、異常状態設定部305により所有地に異常状態が設定されている場合は、異常状態の設定されていない場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典を付与しない。

【0047】

プレイヤキャラクタ特定部302は、グループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタの中から、第二のプレイヤキャラクタのゲームのプレイ状況に応じて、課題設定部304による課題を設定するための基準となる第二のプレイヤキャラクタを特定する機能を有する。難易度決定部303は、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル、及び、プレイヤキャラクタ特定部302により特定された第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度を決定する機能を有する。10

【0048】

課題設定部304は、難易度決定部303により決定され難易度の課題を所有地において設定する機能を有する。異常状態設定部305は、課題設定部304により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与部301により付与される特典を減じる異常状態又は特典を付与しない異常状態に設定する機能を有する。20

【0049】

ゲーム参加部306は、第二のクライアント装置1bにて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定部304により設定された課題を達成するためのゲームに参加させる機能を有する。ゲーム進行部307は、第一のプレイヤによる第一のクライアント装置1aの入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置1bの入力装置への操作指示に応じて、課題設定部304により設定された課題を達成するためのゲームを進行する機能を有する。

【0050】

異常状態解除部308は、ゲーム進行部307によりゲームが進行し、課題設定部304により設定された課題が達成されると、異常状態設定部305により設定された異常状態を解除する機能を有する。特典付与部301は、異常状態設定部305により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与しない。30

【0051】

図11(a)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第一のクライアント装置1aは、少なくとも操作指示受付部311を備える。操作指示受付部311は、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部307は、操作指示受付部311により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

【0052】

図11(b)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第二のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第二のクライアント装置1bは、少なくとも操作指示受付部321を備える。操作指示受付部321は、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部307は、操作指示受付部321により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。40

【0053】

次に、サーバ装置3にて実行される、ゲーム進行処理について説明する。図12は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、第一のプレイヤキャラクタと同じグループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタの中から、第二のプレイヤキャラクタのゲームのプレイ状況に応じて、課題

を設定するための基準となる第二のプレイヤキャラクタが特定される（ステップS41）。次に、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル及び、ステップS41にて特定された第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度が決定される（ステップS42）。次に、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において、ステップS42にて決定された難易度の課題が設定され（ステップS43）、課題の設定された所有地が異常状態に設定される（ステップS44）。

【0054】

次いで、第二のプレイヤキャラクタが、第一のプレイヤキャラクタの所有地において設定された課題を達成するためのゲームに参加する（ステップS45）。第一のクライアント装置1aにて受け付けられた操作指示、及び、第二のクライアント装置1bにて受け付けられた操作指示に応じてゲームは進行する（ステップS46）。設定された課題が達成される（ステップS47）と、異常状態が解除されて（ステップS48）、一連の処理が終了する。10

【0055】

次に、サーバ装置3にて実行される、特典付与処理について説明する。図13は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。プレイヤキャラクタが所有する所有地に異常状態が設定されていない場合は（ステップS51にてNO）、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典が付与される（ステップS52）。一方、所有地に異常状態が設定されている場合は（ステップS51にてYES）、異常状態の設定されていないステップS52の場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典は付与されない（ステップS53）。20

【0056】

第三の実施の形態の一側面として、グループに属するプレイヤキャラクタのゲームのプレイ状況に応じて、課題の難易度を決定するための基準となるプレイヤキャラクタを特定し、特定されたプレイヤキャラクタの強さの度合いに応じて、課題の難易度が決定されるため、課題を達成するためのゲームに参加する可能性の高いプレイヤキャラクタのレベルに合わせた、課題を設定することが可能である。

【0057】

第三の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、課題が設定された所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。第三の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置である。30

【0058】

第三の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定された課題を達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。第三の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置である。40

【0059】

第三の実施の形態において、「特典」とは、例えば、プレイヤキャラクタがゲーム内で活用することができるもので、アイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、適宜採用することが可能である。第三の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地である。

【0060】

第三の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべき課題である。第三の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定された課題が達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態である。50

【0061】

第三の実施の形態において、「グループ」とは、例えば、複数のプレイヤキャラクタが相互に協力してゲームを進めるための集まりを意味し、「グループ」以外の用語で表現されてもよい。第三の実施の形態において、「強さの度合い」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタ又は第二のプレイヤキャラクタの強さを表すレベルに対応するものである。第三の実施の形態において、「難易度」とは、例えば、設定された課題を達成するための困難さの度合いを表すものである。

【0062】

[第四の実施の形態]

第四の実施の形態におけるゲームシステムの構成は、図1のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。第四の実施の形態では、第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタはグループを形成している。

10

【0063】

図14は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置3は、特典付与部401と、プレイヤキャラクタ特定部402と、難易度決定部403と、課題設定部404と、異常状態設定部405と、ゲーム参加部406と、ゲーム進行部407と、異常状態解除部408とを少なくとも備える。

【0064】

特典付与部401は、第一のクライアント装置1aにて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する機能を有する。特典付与部401は、異常状態設定部405により所有地に異常状態が設定されている場合は、異常状態の設定されていない場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典を付与しない。

20

【0065】

プレイヤキャラクタ特定部402は、グループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタのうち、ゲームのプレイ時間が最も長い第二のプレイヤキャラクタから順に少なくとも1人以上の第二のプレイヤキャラクタを、課題の設定のための基準となる第二のプレイヤキャラクタとして特定する機能を有する。難易度決定部403は、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル、及び、プレイヤキャラクタ特定部402により特定された第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度を決定する機能を有する。

30

【0066】

課題設定部404は、難易度決定部403により決定され難易度の課題を所有地において設定する機能を有する。異常状態設定部405は、課題設定部404により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与部401により付与される特典を減じる異常状態又は特典を付与しない異常状態に設定する機能を有する。

【0067】

ゲーム参加部406は、第二のクライアント装置1bにて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定部404により設定された課題を達成するためのゲームに参加させる機能を有する。ゲーム進行部407は、第一のプレイヤによる第一のクライアント装置1aの入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置1bの入力装置への操作指示に応じて、課題設定部404により設定された課題を達成するためのゲームを進行する機能を有する。

40

【0068】

異常状態解除部408は、ゲーム進行部407によりゲームが進行し、課題設定部404により設定された課題が達成されると、異常状態設定部405により設定された異常状態を解除する機能を有する。特典付与部401は、異常状態設定部405により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与しない。

【0069】

50

図15(a)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第一のクライアント装置1aは、少なくとも操作指示受付部411を備える。操作指示受付部411は、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部407は、操作指示受付部411により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

【0070】

図15(b)は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第二のクライアント装置の構成を示すブロック図である。第二のクライアント装置1bは、少なくとも操作指示受付部421を備える。操作指示受付部421は、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。サーバ装置3のゲーム進行部407は、操作指示受付部421により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行する。

10

【0071】

次に、サーバ装置3にて実行される、ゲーム進行処理について説明する。図16は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、第一のプレイヤキャラクタと同じグループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタの中から、ゲームのプレイ時間が最も長いプレイヤキャラクタから順に少なくとも1人以上のプレイヤキャラクタを、課題を設定するための基準となる第二のプレイヤキャラクタとして特定する(ステップS61)。次に、第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル及び、ステップS61にて特定された第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度が決定される(ステップS62)。次に、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において、ステップS62にて決定された難易度の課題が設定され(ステップS63)、課題の設定された所有地が異常状態に設定される(ステップS64)。

20

【0072】

次いで、第二のプレイヤキャラクタが、第一のプレイヤキャラクタの所有地において設定された課題を達成するためのゲームに参加し(ステップS65)、ゲームを進行する(ステップS66)。ゲームが進行し、設定された課題が達成される(ステップS67)と、異常状態が解除されて(ステップS68)、一連の処理が終了する。

【0073】

次に、サーバ装置3にて実行される、特典付与処理について説明する。図17は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。プレイヤキャラクタが所有する所有地に異常状態が設定されていない場合は(ステップS71にてNO)、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典が付与される(ステップS72)。一方、所有地に異常状態が設定されている場合は(ステップS71にてYES)、異常状態の設定されていないステップS72の場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典は付与されない(ステップS73)。

30

【0074】

第四の実施の形態の一側面として、グループに属するプレイヤキャラクタのうち、ゲームのプレイ時間が最も長いプレイヤキャラクタから順に少なくとも1人以上のプレイヤキャラクタを、課題を設定するための基準となる第二のプレイヤキャラクタとして特定し特定されたプレイヤキャラクタの強さの度合いに応じて、課題の難易度が決定されるため、課題を達成するためのゲームに参加する可能性の高いプレイヤキャラクタのレベルに合わせた、課題を設定することが可能である。

40

【0075】

第四の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、課題が設定された所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。第四の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置である。

【0076】

50

第四の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定された課題を達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。第四の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置である。

【0077】

第四の実施の形態において、「特典」とは、例えば、プレイヤキャラクタがゲーム内で活用することができるもので、アイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、適宜採用することが可能である。第四の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地である。10

【0078】

第四の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべき課題である。第四の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定された課題が達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態である。

【0079】

第四の実施の形態において、「グループ」とは、例えば、複数のプレイヤキャラクタが相互に協力してゲームを進めるための集まりを意味し、「グループ」以外の用語で表現されていてもよい。第四の実施の形態において、「強さの度合い」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタ又は第二のプレイヤキャラクタの強さを表すレベルに対応するものである。第四の実施の形態において、「難易度」とは、例えば、設定された課題を達成するための困難さの度合いを表すものである。20

【0080】

[第五の実施の形態]

図18は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲームシステムの構成を示すブロック図である。各プレイヤは独自のアカウントを有しており、アカウント毎に少なくとも1人のプレイヤキャラクタが割り当てられている。プレイヤはクライアント装置1に対して、アカウント名とパスワードを入力することで、独自のアカウントでプレイを行うことができる。第一のクライアント装置1a及び第二のクライアント装置1b～1zはサーバ装置3に接続可能であり、複数のプレイヤが、自らのアカウントでプレイヤキャラクタを操作することで、同じゲームをプレイすることが可能である。例えば、プレイヤはクライアント装置1を操作することで、プレイヤキャラクタの移動や攻撃などの行動を制御したり、プレイヤキャラクタが装備又は所持するためのアイテムを購入したり、或いは、所有地を育成したりすることができる。30

【0081】

第一のクライアント装置1aにて操作されるプレイヤキャラクタAと、第二のクライアント装置1bにて操作されるプレイヤキャラクタBが、ゲーム内で協力関係にある同じグループに属するような場合、プレイヤキャラクタAが自らの所有地に設定されたクエストを達成するために、第一のクライアント装置1aからサーバ装置3を介して、第二のクライアント装置1bへパーティ参加要請を行うことができる。パーティ参加要請を受けた第二のクライアント装置1bでは参加要請を受け入れると、プレイヤAが操作するプレイヤキャラクタAと、プレイヤBが操作するプレイヤキャラクタBとがパーティを組むことが可能となる。パーティが組まれると、プレイヤキャラクタA及びBが互いに協力をしながら、プレイヤキャラクタAの所有地に設定されたクエストを達成するためのゲームが進められる。40

【0082】

図19は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置の構成を示すブロック図である。クライアント装置1は、制御部11、RAM(Random Access Memory)12、ハードディスク

・ ドライブ(H D D) 1 3 、 サウンド処理部 1 4 、 グラフィック処理部 1 5 、 D V D / C D - R O M ドライブ 1 6 、 通信インターフェイス 1 7 、 及びインターフェイス部 1 8 からなり、 それぞれ内部バスにより接続されている。

【 0 0 8 3 】

制御部 1 1 は、 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) や R O M (R e a d O n l y M e m o r y) から構成される。制御部 1 1 は、 H D D 1 3 や記録媒体 2 5 に格納されたプログラムを実行し、 クライアント装置 1 の制御を行なう。また、 制御部 1 1 は時間 を計時する 内部タイマを備えている。 R A M 1 2 は、 制御部 1 1 のワークエリアである。 H D D 1 3 は、 プログラムやデータを保存するための記憶領域である。

10

【 0 0 8 4 】

D V D / C D - R O M ドライブ 1 6 は、 D V D - R O M や C D - R O M などのゲームプログラムが格納された記録媒体 2 5 を装着することが可能である。記録媒体 2 5 には、 ゲームを行なうためのプログラム及びデータが記憶されている。 D V D / C D - R O M ドライブ 1 6 により、 ゲームの進行に必要なプログラム及びデータが記録媒体 2 5 から読み出され、 R A M 1 2 にロードされる。

【 0 0 8 5 】

制御部 1 1 は、 ゲームの進行に必要なプログラム及びデータを R A M 1 2 から読み出して処理を行なう。制御部 1 1 は、 R A M 1 2 にロードされたプログラム及びデータを処理することで、 サウンド出力の指示をサウンド処理部 1 4 に出力し、 描画命令をグラフィック処理部 1 5 に出力する。

20

【 0 0 8 6 】

サウンド処理部 1 4 は、 スピーカーであるサウンド出力装置 2 2 に接続されている。制御部 1 1 がサウンド出力の指示をサウンド処理部 1 4 に出力すると、 サウンド処理部 1 4 はサウンド出力装置 2 2 にサウンド信号を出力する。

【 0 0 8 7 】

グラフィック処理部 1 5 は表示装置 2 3 に接続されている。表示装置 2 3 は表示画面 2 4 を有している。制御部 1 1 が描画命令をグラフィック処理部 1 5 に出力すると、 グラフィック処理部 1 5 は、 フレームメモリ(フレームバッファ) 1 9 に画像を展開し、 表示画面 2 4 上に画像を表示するためのビデオ信号を出力する。グラフィック処理部 1 5 は、 フレーム単位で 1 枚の画像の描画を実行する。画像の 1 フレーム時間は、 例えば 3 0 分の 1 秒である。

30

【 0 0 8 8 】

インターフェイス部 1 8 には入力部 2 1 (例えば、 マウスやキーボード等) が接続されている。また、インターフェイス部 1 8 にはメモリーカードスロット 2 0 が接続されているてもよい。プレイヤによる入力部 2 1 からの入力情報は R A M 1 2 に格納され、 制御部 1 1 は入力情報をもとに各種の演算処理を実行する。また、インターフェイス部 1 8 は、 制御部 1 1 からの指示にしたがって、 R A M 1 2 に記憶されているゲームの進行状況に関するデータをメモリーカード 2 7 に記憶させる処理や、 メモリーカード 2 7 に記憶されているデータを読み出して R A M 1 2 に転送する処理を行う。

40

【 0 0 8 9 】

通信インターフェイス 1 7 は無線又は有線により通信ネットワーク 2 に接続が可能であり、 ウェブブラウザを介して、 サーバ装置 3 との間で情報の送受信を行う。

【 0 0 9 0 】

図 2 0 は、 本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、 サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 3 は、 制御部 3 1 、 R A M 3 2 、 H D D 3 3 及び通信インターフェイス 3 4 を備え、 それぞれ内部バスにより接続されている。

【 0 0 9 1 】

制御部 3 1 は、 C P U や R O M から構成され、 H D D 3 3 に格納されたプログラムを実行し、 サーバ装置 3 の制御を行なう。また、 制御部 3 1 は時間 を計時する 内部タイマを備

50

えている。RAM32は、制御部31のワークエリアである。HDD33は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。制御部31は、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータをRAM32から読み出し、クライアント装置1から受信した操作指示情報をもとに、ゲームの進行処理を行う。

【0092】

次に、所有地管理テーブルについて説明する。図21は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、所有地管理テーブルを表す図である。所有地管理テーブル60は、サーバ装置3のRAM32において、プレイヤ毎（アカウント毎）に設けられる。所有地管理テーブル60には、所有地名61、所有地内に設置された施設情報62、収入63、クエスト未達成フラグ64が記憶されている。所有地名61は、所有地の名称であり、プレイヤが自由にその名称を変更することができる。所有地内の施設情報62は、後述する所有地40内に設置された施設42の種類と、配置されたマス41の座標を表すものである。また、収入63は、異常状態が設定される前にプレイヤキャラクタが所有地から獲得できる特典を表す。クエスト未達成フラグ64はクエストが発生することで設定され、設定されたクエストを達成することで解除される。

【0093】

第五の実施の形態では、プレイヤキャラクタが仮想世界内を移動し、敵キャラクタと仮想戦闘を行いながらゲームを進行する冒険モードと、プレイヤキャラクタが所有する所有地を育成する育成モードを、プレイヤの選択で切り替えることができる。

【0094】

図22は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の表示画面を示す図である。プレイヤが育成モードを選択すると、クライアント装置1の表示画面24には、図22に示されるような、所有地の全体画像が表示される。

【0095】

所有地40は複数のマス41で区分されており、各マス41に施設42を設置することができる。マス41には、複数の種類の施設42を設けることができる。これらの施設42は、ゲーム内の世界観にあわせて定めることができる。例えば、ゲームのストーリーが現代を背景とするものであれば、例えば、マンション、工場、高層ビルなどの施設42を設置可能とすることができます、中世の日本を背景とするものであれば、武家屋敷、道場、水田などの施設42を設置可能とすることができます。これらの施設42は、敵キャラクタとの戦闘に勝利することで獲得できるアイテムや仮想通貨を消費することで設置が可能である。また、プレイヤキャラクタが所定のレベルやランクに到達することで、新たな施設42の設置が可能となるような構成とすることもできる。

【0096】

施設42は時間とともに、自動的に成長するような設計としてもよい。この場合、施設42の周囲の環境に応じて、施設42の成長速度を変化させることも可能である。また、この他、さらなる追加のアイテムや仮想通貨を使用することで、施設42のレベルを上げて成長させるような構成とすることも可能である。施設42が成長することで、プレイヤキャラクタが施設42から獲得できる収入も増加する。

【0097】

プレイヤキャラクタが所有地40から獲得できる仮想通貨の額やアイテムの種類・数は、施設42の種類や成長度合い（例えば、施設レベル）に応じて、異なるものであってもよい。また、施設42の設置に必要な仮想通貨の額やアイテムの種類・数も、施設42の種類に応じて、異なるものとすることができます。したがって、プレイヤは、すでに所有している仮想通貨の額やアイテムの数等を考慮しつつ、収入として獲得したいアイテムの種類に応じて、設置する施設42を選択する必要があり、所有地40の育成には、戦略性が求められることになる。

【0098】

次に、ゲーム進行処理について説明する。図23は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。例えば、ゲームの実

10

20

30

40

50

施設様の一つとして、定期的に或いは不定期に、ゲーム内でイベントが発生するような場合があげられる。イベントが発生すると、各プレイヤキャラクタが所有する所有地において攻略すべきクエストとして「敵キャラクタの討伐」が設定される（ステップS81）。所有地内に強力な敵キャラクタ（ボスキャラクタ）を登場させ、このボスキャラクタを倒すことが、クエストに設定される。

【0099】

ステップS81においてクエストが設定されると、クエストの設定された所有地について、所有地管理テーブル60のクエスト未達成フラグ64が設定される（ステップS82）。クエスト未達成フラグ64が設定されると、その所有地は異常状態となり、プレイヤキャラクタがその所有地から獲得していたアイテムや仮想通貨などの収入は減少することになる。10

【0100】

次いで、サーバ装置3からクライアント装置1aへ発生したイベントとクエストの内容、つまり、討伐すべきボスキャラクタの情報がクライアント装置1aへ通知される（ステップS83）。プレイヤは、クライアント装置1の表示装置23にて討伐すべきボスキャラクタの名称やレベルなどの情報を確認することができる。

【0101】

次に、クエストが設定された所有地を有するプレイヤキャラクタA（クライアント装置1aにて操作）とは異なる、プレイヤキャラクタB（クライアント装置1bにて操作）がクエストを達成するためのゲームへの参加処理が行われる（ステップS84）。20

【0102】

プレイヤキャラクタBがゲームへ参加すると、プレイヤキャラクタA及びプレイヤキャラクタBによりゲームが進行される（ステップS85）。所有地40は、その内部に詳細なマップを有しており、ゲームの進行中、各プレイヤキャラクタが移動可能なものとしてもよい。パーティが所有地40へ移動すると、所有地40内のマップが展開され、各プレイヤキャラクタは所有地40内を自由に移動することが可能となる。パーティに属するプレイヤキャラクタは、所有地40内を移動しながら、クエストの対象であるボスキャラクタを探し、パーティがボスキャラクタと遭遇すると仮想戦闘が行われる（ステップS86）。

【0103】

ボスキャラクタとの仮想戦闘で、ボスキャラクタに攻撃を行い、その体力値が「0」になるなど、ボスキャラクタが戦闘不能状態になると、仮想戦闘に勝利したこととなり、クエストが達成される（ステップS87）。クエストが達成されると、所有地管理テーブル60のクエスト未達成フラグ64が解除され（ステップS88）、一連の処理が終了する。クエスト未達成フラグ64が解除されると、プレイヤキャラクタAの所有地は異常状態が解除されて元の状態に戻り、所有地から獲得していたアイテムや仮想通貨などの収入も元の状態に回復する。30

【0104】

図24は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。例えば、毎日、ある所定の時刻になった場合に、所有地から収入が得られるような場合について、説明する。まず、所定の時刻になる（ステップS91）と、所有地管理テーブル60が参照され、プレイヤキャラクタが所有する所有地にクエスト未達成フラグ64が設定されているか否かの判定が行われる（ステップS92）。40

【0105】

クエスト未達成フラグ64が設定されていない場合は（ステップS92にてNO）、プレイヤキャラクタに収入63が付与される（ステップS93）。一方、所有地にクエスト未達成フラグ64が設定されていない場合は（ステップS92にてYES）、クエスト未達成フラグ64が設定されていない場合、すなわち、異常状態の設定されていないステップS93の場合と比較して、通常の収入63よりも少ない収入がプレイヤキャラクタに付与される（ステップS94）。50

【0106】

ステップS94にてプレイヤキャラクタが得られる収入を減じる場合、所有地管理テーブル60において設定されている通常の収入63から所定の額を減額するか、或いは、通常の収入63に0~1までの所定の割合を乗じるなどにより、異常状態における収入を決定することができる。例えば、獲得していた収入のうちの一定の割合（例えば、30%や50%など）を減少させることができる。

【0107】

ステップS94にてプレイヤキャラクタが得られる収入を減じる場合、クエストの難易度に応じて、収入を減少させる度合いを変化させることもできる。また、ボスキャラクタが登場してからの経過時間に応じて、収入を徐々に減少させててもよい。その他、ボスキャラクタが所有地40内に設置された各施設42を順に破壊することで、その破壊された施設42に対応する分の収入を減少させるようにすることもできる。10

【0108】

ステップS94にてプレイヤキャラクタが得られる収入を減じる場合、収入そのものを「0」とすることもできる。

【0109】

次に、クエスト難易度テーブル90について説明する。図25は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クエスト難易度テーブルを表す図である。クエスト難易度テーブル90は、所有地を有するプレイヤキャラクタのレベルと、該プレイヤキャラクタの所有地に設定されたクエストを達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタの平均レベルの合計値91と、ボスキャラクタレベル92（つまり、クエストの難易度）との対応関係を表すものである。ボスキャラクタレベル92が高くなるほど、ボスキャラクタとの仮想戦闘に勝利することがより難しくなる。20

【0110】

クエストの設定処理について説明する。図26は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クエスト設定処理のフローチャートを表す図である。ステップS81においてクエスト設定処理が開始されると、クエストの設定された所有地を有するプレイヤキャラクタAのレベルと、クエストを達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタB~Dのレベルをもとに、クエスト難易度テーブル90を参照して、ボスキャラクタレベル92が決定される（ステップS101）。レベルの異なる複数のボスキャラクタが予め用意されており、ステップS101で決定されたボスキャラクタレベル92に応じたボスキャラクタがランダムに選択され（ステップS102）、選択されたボスキャラクタの討伐がクエストとして設定されて（ステップS103）、処理が終了する。30

【0111】

第五の実施の形態の一側面として、課題を達成するためのゲームに参加する、第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタのレベルに応じて課題の難易度が決定されるため、ゲームに参加するプレイヤキャラクタのレベルが高くなるほど、より達成することが難しい課題を設定することが可能となる。

【0112】

第五の実施の形態の一側面として、設定される課題の難易度に応じて、特典を減少させる度合いを変化させることで、例えば、より難易度の高い課題が設定された場合に、付与される特典を減少させる割合を大きくすることで、難易度の高い課題であっても挑戦するようプレイヤを動機づけることが可能となる。40

【0113】

第五の実施の形態の一側面として、課題が設定されたからの経過時間に応じて、特典を減少させる度合いを変化させることで、例えば、経過時間が長くなればなるほど、特典を減少させる度合いを大きくすることで、少しでも早く課題を達成するために、他のプレイヤキャラクタをゲームに参加させるようにプレイヤを動機づけることが可能となる。

【0114】

第五の実施の形態の一側面として、所有地を育成することで、プレイヤキャラクタが所

有地から獲得できる収入が増加したり、アイテムの質を向上させることができ、さらに、所有地に課題が設定されると、自らが育成した思い入れのある所有地からの収入が減少するため、少しでも早く課題を達成して、所有地を元の状態に戻したいというプレイヤの意欲を高めることになる。

【0115】

第五の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、クエストが設定される所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。ゲームコンセプトに応じて、人型のキャラクタ、動物型のキャラクタ又はロボット型のキャラクタなどから適宜採用することができる。また、第五の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。10

【0116】

第五の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定されたクエストを達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。ゲームコンセプトに応じて、人型のキャラクタ、動物型のキャラクタ又はロボット型のキャラクタなどから適宜採用することができる。第一の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。20

【0117】

第五の実施の形態において、「特典」とは、例えば、ゲーム内で利用することができる仮想通貨などの収入を含む概念である。第五の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地であり、街や城、鉱山などの任意の形態をとることができる。プレイヤキャラクタは、この所有地から仮想通貨などの収入を得ることができる。

【0118】

第五の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべきクエストであり、ゲーム内コンセプトやゲームのストーリーに応じたクエストを適宜採用することができる。クエストが発生すると、第一のプレイヤキャラクタがこの所有地から獲得することのできる特典が減少し、クエストが達成されると第一のプレイヤキャラクタがこの所有地から獲得することのできる特典も、元の状態に戻る。第五の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定されたクエストが達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態であり、クエストが達成されることで異常状態を解消することができる。30

【0119】

第五の実施の形態において、「敵キャラクタ」とは、第一のプレイヤキャラクタの所有地にて設定されるクエストの対象となる、討伐すべきボスキャラクタである。また、第二の実施の形態において、「仮想戦闘」とは、第一のプレイヤキャラクタ及び第二のプレイヤキャラクタから構成されるパーティとボスキャラクタとの戦闘であり、打撃や魔法による攻撃、回復魔法による防御などのアクションを互いに駆使することで進められるものである。仮想戦闘において、パーティの構成メンバーの全ての体力値（ヒットポイント）が「0」となる等して戦闘不能状態となるか、ボスキャラクタの体力値が「0」となる等して戦闘不能状態となることで、仮想戦闘は終了する。ボスキャラクタが戦闘不能状態となると、パーティの勝利となり、クエストが達成される。40

【0120】

第五の実施の形態において、「獲得可能なポイント」とは、敵キャラクタとの仮想戦闘に勝利するか、或いは、所有地からの収入として獲得できる、アイテムの数や仮想通貨の50

額を含む概念である。第五の実施の形態において、「強さの度合い」とは、プレイヤキャラクタの強さを表す「レベル」に対応するものである。

【0121】

[第六の実施の形態]

第六の実施の形態におけるゲームシステムの構成は、図18のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。また、第六の実施の形態におけるクライアント装置の構成は、図19のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。さらには、第六の実施の形態におけるサーバ装置の構成は、図20のブロック図で示されるものと同じ構成を採用することができる。第六の実施の形態における所有地管理テーブルは、図21で示されるものと同じものを採用することができる。第六の実施の形態における特典付与処理は、図24のフローチャートで示されるものと同じものを採用することができる。

10

【0122】

第六の実施の形態では、複数のプレイヤキャラクタが相互に協力してゲームを進めるためのグループを形成している。ゲーム内には複数のグループが存在しており、プレイヤは自らの意思でプレイヤキャラクタが所属するグループを選択することができる。また、所属しているグループから自らの意思で脱退することも可能である。また、自らグループを設立することも可能であり、他のプレイヤキャラクタを自らのグループに募集することもできる。

20

【0123】

プレイヤキャラクタが同じグループに所属している場合、グループ内のプレイヤだけが閲覧することが可能なチャットにより、お互いに連絡をとることができる。後述するように、プレイヤキャラクタの所有地にクエストが設定された場合などは、グループ内の他のプレイヤにチャットにて、パーティ参加への呼びかけを行ったり、或いは、どのような職業のプレイヤキャラクタをパーティに参加させるか、又は、誰がどのように攻撃を行い、魔法を使用するかなど、クエストをどのように達成していくかについての作戦を立てたりすることも可能である。

【0124】

プレイヤキャラクタは、それぞれが街や城、鉱山などの所有地を所有している。この所有地は、ゲーム内のイベントで発生するクエストを達成したり、所定のレベルに到達することで獲得することができる。また、或いは、仮想通貨により所有地を購入できるようにしてもよい。プレイヤキャラクタは複数の所有地を所有することも可能である。

30

【0125】

プレイヤキャラクタは、この所有地からアイテムや仮想通貨などの収入を定期的に得ることができる。プレイヤキャラクタが獲得したアイテムは、プレイヤキャラクタに装備又は所持させることができ、さらには、新たなアイテムを製造するための素材として用いることもできる。また、プレイヤキャラクタが所有地から獲得した仮想通貨でアイテムを購入し、これらのアイテムをプレイヤキャラクタに装備又は所持させたりすることができる。

40

【0126】

第六の実施の形態では、プレイヤキャラクタが仮想世界内を移動し、敵キャラクタと仮想戦闘を行いながらゲームを進行する冒険モードと、プレイヤキャラクタが所有する所有地を育成する育成モードを、プレイヤの選択で切り替えることができる。育成モードでは、プレイヤがゲームを進行する過程で獲得したアイテムや仮想通貨を用いて、所有地を成長させることができる。例えば、ゲーム開始当初、或いは、プレイヤキャラクタが所有地を獲得した当初は、所有地レベルは「0」であり、仮想通貨100ポイントを使用することで、所有地レベル「1」とすることができます。所有地レベルが高くなることで、所有地から獲得できる仮想通貨やアイテム等の収入量も上昇する。また、所有地レベルが高くなるにつれ、次のレベルへ所有地レベルを上昇させるために必要となるアイテムや仮想通貨も多くなる。また、所有地レベルを高くすることで、収入として獲得できるアイテムの質

50

を向上させてもよい。例えば、所定の所有地レベルに到達させることで、収入として獲得できるアイテムを「鉄」から「鋼」から変更することができる。

【0127】

図27は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クライアント装置の表示画面を示す図である。ゲーム内でプレイヤキャラクタが冒険を開始すると、クライアント装置1の表示画面24には、図27に示されるような、プレイヤキャラクタ51が移動可能なマップ50が表示される。

【0128】

マップ50上には、プレイヤキャラクタ51、プレイヤキャラクタの所有地52、他のプレイヤキャラクタの所有地53、洞窟54、城55などが表示されている。プレイヤは、入力部21に操作指示をすることでプレイヤキャラクタ51を自由に移動させることができる。マップ50上を移動中にプレイヤキャラクタ51が敵キャラクタと遭遇した場合は、バトル画面に切り替わり、バトルが開始される。敵キャラクタとの仮想戦闘に勝利すると、アイテムや仮想通貨等を獲得できるほか、プレイヤキャラクタ51が経験値を得られる。経験値が所定の値以上となると、プレイヤキャラクタ51のレベルが上がり、強さを向上させることができる。

【0129】

また、プレイヤキャラクタ51を他のプレイヤキャラクタの所有地53や、洞窟54、城55などにプレイヤキャラクタ51を移動させた場合は、他のプレイヤキャラクタの所有地53、洞窟54、城55などの詳細なマップがさらに表示され、これらの中を移動させることができるとなる。

【0130】

なお、プレイヤキャラクタの所有地にクエストが設定された場合、クエストが未達成であることが一目で分かるように、自らの所有地52又は他のプレイヤキャラクタの所有地53のアイコンの上に、ドクロマーク56などの特徴的なマークを表示することができる。

【0131】

次に、ゲーム進行処理について説明する。図28は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。例えば、ゲームの実施態様の一つとして、定期的に或いは不定期に、ゲーム内でイベントが発生するような場合があげられる。イベントが発生すると(ステップS111)、各プレイヤキャラクタが所有する所有地40において、攻略すべきクエストが設定される(ステップS112)。

【0132】

ステップS111において、定期的にイベントが発生する場合は、例えば、5日に1回の周期で午前10時になると自動的にイベントが発生するなど、数日に1回、同じ時刻にイベントが発生するようにしてもよい。また、例えば、クリスマスなどに現実世界の暦と関連のあるイベント及びクエストを発生させることも可能である。

【0133】

プレイヤキャラクタが複数の所有地40を所有している場合は、ステップS112において、そのうちのいずれかの所有地40からランダムにクエストを設定する所有地40を特定してもよく、全ての所有地40にクエストを設定することも可能である。また、ステップS112のクエストの設定は、ゲームをプレイするためのアカウントを有する全てのプレイヤキャラクタの所有地40にクエストを発生させてもよく、一部のプレイヤキャラクタをランダムに特定し、特定されたプレイヤキャラクタのみについて、その所有地40にクエストを発生させることとしてもよい。

【0134】

ステップS112のクエストの内容としては、特に制限はなく、任意に設定することができるが、例えば、「所有地40の生産力の源となっているアイテムが紛失したため、そのアイテムを探し出す」というクエスト、「所有地40において生産を担っている生産者のリーダーであるキャラクタの行方が分からなくなつたため、そのリーダーを探しだす」

というクエスト、或いは「所有地 40 で発生した流行り病を治療するための薬を購入できるだけの仮想通貨を貯める」というクエストなどを設定することができる。

【0135】

ステップ S112において、クエストが設定されると、サーバ装置 3 からクライアント装置 1a へ発生したイベントとクエストの内容が通知され、クライアント装置 1a にて受信される（ステップ S114）。プレイヤは、クライアント装置 1 の表示装置 23 にてクエストの内容を確認することができる。クエストが設定された所有地 40 については、クエストが未達成であることが分かるように、所有地のアイコンの上に特徴的なマーク 56 を表示したり、或いは、アイコンの色を通常とは異なる色で表示することができる。

【0136】

ステップ S112においてクエストが設定されると、クエストの設定された所有地 40 について、所有地管理テーブル 60 のクエスト未達成フラグ 64 が設定される（ステップ S113）。クエスト未達成フラグ 64 が設定されると、プレイヤキャラクタがその所有地 40 から獲得していたアイテムや仮想通貨等の収入は減少することになる。

【0137】

例えば、プレイヤキャラクタ A の所有地 40 にクエストが設定された場合、所有地 40 を通常の状態に回復させるために、同じグループに属する他のプレイヤキャラクタ B ~ E に対してパーティへの参加要請を行う。プレイヤ A が入力部 21 を操作して、表示画面 24 に表示された「パーティ参加要請」ボタンを選択することで、サーバ装置 3 を介して、同じグループに属するプレイヤキャラクタ B ~ E のクライアント装置 1b ~ 1e へパーティ参加要請の通知が送信される（ステップ S115）。

【0138】

他のプレイヤキャラクタ B ~ E が、各自が操作するクライアント装置 1b ~ 1e にて、プレイヤキャラクタ A からのパーティ参加要請の通知を受信すると（ステップ S116）、クライアント装置 1 の表示画面 24 にプレイヤキャラクタ A からパーティ参加要請があった旨のメッセージが表示される。プレイヤキャラクタ B ~ E を操作するプレイヤ B ~ E のうちの一部のプレイヤ（仮に、プレイヤ B、C、D とする）がクライアント装置 1 の入力部 21 を操作して、パーティ参加要請を受諾する旨の返信をすると（ステップ S117）、プレイヤ A が操作するプレイヤキャラクタ A と、プレイヤ B ~ D が操作するプレイヤキャラクタ B ~ D が、パーティのメンバーとして決定される（ステップ S118）。

【0139】

また、パーティのメンバーが決定されると、プレイヤキャラクタ B ~ D がパーティ参加要請を受諾した旨、及び、プレイヤキャラクタ B ~ D がパーティの参加メンバーであることが、プレイヤ A のクライアント装置 1a に通知される。なお、ステップ S117において、プレイヤ B ~ D は、パーティ参加要請を受諾する旨の返信を行う際に、パーティに参加させるプレイヤキャラクタを、自らが所有する複数のキャラクタカードから選択して送信することができる。

【0140】

ここで、パーティ参加要請を受諾した全てのプレイヤキャラクタをパーティに参加させることもできるが、実際にパーティに参加できる人数を制限してもよい。この場合、ステップ S117 におけるパーティ参加要請を受諾する旨の通知がなされた順で参加が認められる。

【0141】

図 29 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、クライアント装置の表示画面を表す図である。ステップ S115において、他のプレイヤキャラクタにパーティへの参加要請を行うと、プレイヤ A の操作するクライアント装置 1a には、図 29 (a) のようなパーティへの参加状態を示す画面が表示される。図 29 (a) では、パーティとして参加できる人数は、プレイヤ A の操作するプレイヤキャラクタ A を含め合計 4 人であり、4 つのデッキ 70a ~ d が表示されている。デッキ 70a には、プレイヤキャラクタ A のイラストが表示されており、パーティとして参加するプレイヤキャラクタが一人だけ決

10

20

30

40

50

定している状態である。デッキ 70b ~ d には、キャラクタのイラストは表示されておらず、空きデッキとなっている。

【0142】

ステップ S117 により、プレイヤ B ~ E のいずれかから、参加要請を受諾する旨の返信とともに、パーティに参加させるキャラクタの情報が送信されると、図 29 (b) に示すように、空きデッキであった 70b がプレイヤキャラクタで埋まることになる。

【0143】

既に述べたように、ステップ S118 において決定されるパーティについては、パーティの参加人数の上限を定めておくことができる。ただし、パーティの参加人数の上限を超えて、参加要請を受諾するプレイヤキャラクタがいる場合は、複数のパーティを組んで、これら複数のパーティでクエストを達成してもよい。

10

【0144】

ステップ S118 において、パーティのメンバーが決定されると、各プレイヤキャラクタはパーティを組んで、図 27 のようなマップ上を移動しながら、クエストを達成するための冒険を行う。

【0145】

所有地に設定されたクエストを達成すると（ステップ S119）、所有地管理テーブル 60 のクエスト未達成フラグ 64 が解除され（ステップ S120）、一連の処理が終了する。クエスト未達成フラグ 64 が解除されると、プレイヤキャラクタ A の所有地 40 は元の状態に戻り、減少していた所有地 40 からの収入 63 も元の状態に回復する。

20

【0146】

さらに、クエストを達成した特典として、パーティに参加していたプレイヤキャラクタに対して、特典として仮想通貨やアイテムなどを付与することも可能である。この場合、獲得した仮想通貨やアイテムをパーティに参加していたプレイヤキャラクタで等分してもよいが、クエストの対象となった所有地 40 を有するプレイヤキャラクタ A の獲得する仮想通貨等を、その他のプレイヤキャラクタ B ~ D の獲得する仮想通貨等よりも多くすることができます。例えば、プレイヤキャラクタ A が獲得する仮想通貨を 10000 ギルとし、プレイヤキャラクタ B ~ D が獲得する仮想通貨を 5000 ギルとすることができます。

【0147】

図 30 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ログイン管理テーブルを表す図である。ログイン管理テーブル 80 は、サーバ装置 3 の RAM 32 において、グループに所属するプレイヤ毎（すなわちアカウント毎）のゲームへのログイン時間等を管理するものである。ログイン管理テーブル 80 には、例えば、プレイヤ名 81（或いは、アカウント名）と関連付けて、例えば、直近一週間ににおけるログイン時刻 82、ログアウト時刻 83 が累積で記憶され、さらに、ログイン合計時間 84 が記憶されている。プレイヤがログイン、ログアウトするごとに、ログイン時刻 82 とログアウト時刻 83 が新たに追加で記録される。中には、正式なログアウトの操作をせずにゲームを終了するプレイヤもいるため、所定の時間以上、プレイヤからの操作がなかった場合は、最終の操作時刻をログアウト時刻 83 として記録してもよい。

30

【0148】

ログイン合計時間 84 は、直近一週間ににおける総ログイン時間であり、ログアウト時刻 83 とログイン時刻 82 の差が、一回あたりのログイン時間となる。このログイン時間の合計が総ログイン時間となる。ログイン管理テーブル 80 のログイン合計時間 84 をもとに、グループ内におけるログイン時間の長い上位プレイヤを特定することができる。なお、ログイン合計時間 84 の計算のもととなる対象期間は、直近一週間に限られるわけではなく、任意に設定することができる。

40

【0149】

例えば、発生するクエストの難易度は、イベント発生時において、ログイン管理テーブル 80 により特定されるログイン時間の長い上位プレイヤキャラクタのレベルやランクなどのゲーム進行状況に応じて特定することができる。この場合、グループの上位何名のプ

50

レイヤキャラクタのゲーム状況をもとにクエストの難易度を特定するかは、固定の人数を予め定めておいてもよく、グループの規模、すなわちグループに所属しているプレイヤキャラクタの数に応じて決定することもできる。例えば、グループの所属人数が10名である場合は、ログイン時間の長い上位3名のゲーム進行状況に応じてクエストの難易度を特定し、グループの所属人数が30名である場合は、ログイン時間の長い上位5名のゲーム進行状況に応じてクエストの難易度を特定する、といった具合である。

【0150】

次に、クエスト難易度テーブル90について説明する。図31は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クエスト難易度テーブルを表す図である。クエスト難易度テーブル90は、所有地40を有するプレイヤキャラクタのレベルと、該プレイヤキャラクタと同じグループに属するログイン時間の上位プレイヤキャラクタの平均レベルの合計値93と、クエストの難易度94との対応関係を表すものである。クエストの難易度94が高いほど、クエストを達成することがより難しくなる。

10

【0151】

ステップS112におけるクエストの設定処理について説明する。図32は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、クエスト設定処理のフローチャートを表す図である。ステップS112において、クエスト設定処理が開始されると、まず、ログイン管理テーブル80をもとに、プレイヤAの属するグループにおけるプレイヤキャラクタのうち、ログイン時間の上位プレイヤキャラクタを特定する(ステップS121)。

20

【0152】

次に、ログイン時間の上位プレイヤキャラクタのレベル及びプレイヤキャラクタAのレベルに応じて、クエスト難易度テーブル90に従って、クエストとして設定されるクエストの難易度94が決定される(ステップS122)。難易度94ごとに複数のクエストが用意されており、これらの中から、ステップS122で決定された難易度94に応じたクエストが設定され(ステップS123)、一連の処理が終了する。

30

【0153】

ここでは、図31に示すように、所有地40を有するプレイヤキャラクタのレベルと、該プレイヤキャラクタと同じグループに属するログイン時間の上位プレイヤキャラクタの平均レベルの合計値93をもとに、クエストの難易度を決定することとしたが、所有地40を有するプレイヤキャラクタと、上位プレイヤキャラクタの平均レベルをもとにクエストの難易度を決定したり、或いは、所有地40を有するプレイヤキャラクタと、上位プレイヤキャラクタの平均レベルに(例えば、1以下の)所定の係数を乗じた値を加算して得られる値をもとにクエストの難易度を特定することも可能である。

30

【0154】

以上に説明したように、第六の実施の形態の一側面として、課題を達成するためのゲームに参加する、第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタのレベルに応じた難易度のクエストが設定されるため、プレイヤキャラクタのレベルに応じたゲームをプレイすることができる。

40

【0155】

また、第六の実施の形態の一側面として、グループ内において、ゲームプレイの時間が長いプレイヤキャラクタを順に特定し、上位のプレイヤキャラクタのレベルに応じたクエストを設定することが可能となるため、課題を達成するために協力してくれる可能性の高いプレイヤキャラクタのレベルに合わせた課題が設定されることになる。

【0156】

さらに、第六の実施の形態の一側面として、課題を達成した際にプレイヤキャラクタに追加特典を付与することで、プレイヤキャラクタがパーティを組んでゲームを進める、より強い動機付けを与えることができる。

【0157】

第六の実施の形態の一側面として、所有地を育成することで、プレイヤキャラクタが所有地から獲得できる収入が増加したり、アイテムの質を向上させることができ、さらに、

50

所有地に課題が設定されると、自らが育成した思い入れのある所有地からの収入が減少するため、少しでも早く課題を達成して、所有地を元の状態に戻したいというプレイヤの意欲を高めることになる。

【0158】

第六の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、クエストが設定される所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。ゲームコンセプトに応じて、人型のキャラクタ、動物型のキャラクタ又はロボット型のキャラクタなどから適宜採用することができる。また、第六の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のクライアント装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するクライアント装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。10

【0159】

第六の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、第一のプレイヤと協力関係にあるメンバーから構成されるグループに所属するプレイヤにより操作が可能なキャラクタである。ゲームコンセプトに応じて、人型のキャラクタ、動物型のキャラクタ又はロボット型のキャラクタなどから適宜採用することができる。第六の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のクライアント装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するクライアント装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。20

【0160】

第六の実施の形態において、「特典」とは、例えば、ゲーム内で利用することができるアイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、これらの中からゲームコンセプトに応じて適宜採用することが可能である。第六の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地であり、街や城、鉱山などの任意の形態をとることができる。プレイヤキャラクタは、この所有地からアイテムや仮想通貨、その他のポイントなどの特典を得ることができる。30

【0161】

第六の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される達成すべきクエストであり、ゲーム内コンセプトやゲームのストーリーに応じたクエストを適宜採用することができる。クエストが発生すると、第一のプレイヤキャラクタがこの所有地から獲得することのできる特典が減少し、クエストが達成されると第一のプレイヤキャラクタがこの所有地から獲得することのできる特典も、元の状態に戻る。第六の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定されたクエストが達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態であり、クエストが達成されることで異常状態を解消することができる。40

【0162】

第六の実施の形態において、「グループ」とは、複数のプレイヤキャラクタが相互に協力してゲームを進めるための集まりを意味し、「グループ」以外の用語で表現されていてもよい。例えば、「チーム」や「同盟」、「国」といったような表現が用いられてもよい。第六の実施の形態において、「強さの度合い」とは、プレイヤキャラクタの強さを表す「レベル」に対応するものである。

【0163】

第六の実施の形態において、「獲得可能なポイント」とは、例えば、敵キャラクタとの仮想戦闘に勝利するか、或いは、所有地からの収入として獲得できる、アイテムの数や仮想通貨の額を含む概念である。これらのアイテムや仮想通貨などで表されるポイントを消費することで、所有地を成長させることが可能となる。第六の実施の形態において、「所有地の成長の度合い」とは、所有地レベルを表す。

【0164】

10

20

30

40

50

[第七の実施の形態]

図33は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲームシステムの構成を示すブロック図である。図示するように、ゲームシステムは、少なくとも2人のプレイヤによって操作される、第一のコンピュータ装置4、第二のコンピュータ装置5とから構成される。第一のコンピュータ装置4及び第二のコンピュータ装置5は、常時接続されていなくてもよく、必要に応じて、接続が可能であればよい。

【0165】

図34は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、第一のコンピュータ装置の構成を示すブロック図である。第一のコンピュータ装置4は、特典付与部501と、課題設定部502と、異常状態設定部503と、ゲーム参加部504と、ゲーム進行部505と、異常状態解除部506と、操作指示受付部507とを少なくとも備える。

10

【0166】

特典付与部501は、第一のコンピュータ装置4にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する機能を有する。特典付与部501は、異常状態設定部503により所有地に異常状態が設定されている場合は、異常状態の設定されていない場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典を付与しない。

【0167】

課題設定部502は、所有地において達成すべき課題を設定する機能を有する。異常状態設定部503は、課題設定部502により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与部501により付与される特典を減じる異常状態、又は、特典を付与しない異常状態に設定する機能を有する。

20

【0168】

ゲーム参加部504は、第二のコンピュータ装置5にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定部502により設定された課題を達成するためのゲームに参加させる機能を有する。ゲーム進行部505は、操作指示受付部507により受け付けられた第一のコンピュータ装置4の入力装置への操作指示、及び、第二のコンピュータ装置5の入力装置への操作指示に応じて、課題設定部502により設定された課題を達成するためのゲームを進行する機能を有する。

30

【0169】

異常状態解除部506は、ゲーム進行部505によりゲームが進行し、課題設定部502により設定された課題が達成されると、異常状態設定部503により設定された異常状態を解除する機能を有する。特典付与部501は、異常状態設定部503により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与しない。

【0170】

操作指示受付部507は、プレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける機能を有する。

【0171】

第二のコンピュータ装置は、操作指示受付部507とを少なくとも備えており、例えば、図34に示すように、第一のコンピュータ装置と同じ構成を備えていても良い。

40

【0172】

次に、第一のコンピュータ装置4にて実行される、ゲーム進行処理について説明する。図35は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において課題が設定される(ステップS131)と、課題の設定された所有地が異常状態に設定される(ステップS132)。

【0173】

次いで、第二のプレイヤキャラクタが、第一のプレイヤキャラクタの所有地において設定された課題を達成するためのゲームに参加し(ステップS133)、ゲームを進行する

50

(ステップS134)。ゲームが進行し、設定された課題が達成される(ステップS135)と、異常状態が解除されて(ステップS136)、一連の処理が終了する。

【0174】

次に、第一のコンピュータ装置4にて実行される、特典付与処理について説明する。図36は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。プレイヤキャラクタが所有する所有地に異常状態が設定されていない場合は(ステップS141にてNO)、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典が付与される(ステップS142)。一方、所有地に異常状態が設定されている場合は(ステップS141にてYES)、異常状態の設定されていないステップS142の場合と比較して特典を減じて付与するか、又は、特典は付与されない(ステップS143)。

【0175】

第七の実施の形態の一側面として、コンピュータ装置とコンピュータ装置がP2P(peer-to-peer)で通信を行ってゲームを進行させるような場合にも、各プレイヤキャラクタがパーティを組んでゲームを進めるための動機づけを与えることができる。

【0176】

第七の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、クエストが設定される所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。また、第七の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のコンピュータ装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するコンピュータ装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。

【0177】

第七の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、プレイヤにより操作が可能なキャラクタであり、第一のプレイヤキャラクタの所有地に設定されたクエストを達成するためのゲームに参加するプレイヤキャラクタである。第七の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のコンピュータ装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するコンピュータ装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。

【0178】

第七の実施の形態において、「特典」とは、例えば、ゲーム内で利用することができるアイテムや仮想通貨、その他のポイントなどを含む概念であり、これらの中からゲームコンセプトに応じて適宜採用することが可能である。第七の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地であり、街や城、鉱山などの任意の形態をとることができる。

【0179】

第七の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべきクエストであり、ゲーム内コンセプトやゲームのストーリーに応じたクエストを適宜採用することができる。第七の実施の形態において、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定されたクエストが達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態であり、クエストが達成されることで異常状態を解消することができる。

【0180】

[第八の実施の形態]

上の第一から第六の実施の形態で述べたような、複数のクライアント装置がサーバ装置を介して通信を行うクライアント・サーバ方式にてゲームが進行される場合とは異なり、コンピュータ装置とコンピュータ装置がP2P(peer-to-peer)で通信を行ってゲームを進行させるような場合について説明をする。

【0181】

第八の実施の形態では、複数のコンピュータ装置のうちのいずれか一つのコンピュータ装置がホストとなり、それ以外のコンピュータ装置がゲストとなり、ゲームを進行させる。図37は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲームシステムの構成を示すブロック図である。ゲームシステムは、ホストプレイヤ(プレイヤX)によって操作される一つのホスト装置(第一のコンピュータ装置)4aと、複数のゲストプレイヤ(プレイヤA、B、C)によって操作される複数のゲスト装置(第二のコンピュータ装置)5a、5b及び5cとから構成される。ホスト装置4aは、無線通信によりゲスト装置5a～5cと接続されている。ホスト装置4aはゲスト装置5a～5cのそれぞれと常時接続されていなくてもよく、必要に応じて、接続が可能であればよい。なお、第八の実施の形態におけるホスト装置4a及びゲスト装置5は図19のブロック図で示されるクライアント装置の構成と同じ構成のものを採用することができる。

10

【0182】

第八の実施の形態における、P2P通信による場合のゲーム進行処理について説明する。図38は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム進行処理のフローチャートを表す図である。まず、ホスト装置4aとゲスト装置5a～5cが通信を確立し、ゲームが開始される。定期的に、或いは、不定期にゲーム内でイベントが発生すると、各プレイヤキャラクタが所有する所有地40において、攻略すべきクエストが設定される(ステップS151)。プレイヤキャラクタが複数の所有地40を所有している場合は、そのうちのいずれかの所有地40について、ランダムにクエストを設定してもよく、全ての所有地40にクエストを設定することも可能である。ステップS151で設定されるクエストの内容としては、例えば、各所有地40に強力な敵キャラクタ(ボスキャラクタ)を登場させ、このボスキャラクタを倒すことがあげられる。

20

【0183】

ステップS151において、クエストが設定されると、ホスト装置4aからゲスト装置5aへ発生したイベントとクエストの内容が通知され、ゲスト装置5aにてクエストの通知を受信する(ステップS152)。ゲスト装置5aのプレイヤは、表示装置にてクエストの内容を確認することができる。また、クエストの設定された所有地40について、ゲスト装置5aにおける所有地管理テーブルのクエスト未達成フラグが設定される(ステップS153)。クエスト未達成フラグが設定されると、プレイヤキャラクタがその所有地40から獲得していたアイテムや仮想通貨等の収入は減少する。

30

【0184】

例えば、ゲスト装置5aを操作するプレイヤキャラクタAの所有地40にボスキャラクタが出現した場合、プレイヤキャラクタAは、所有地40を通常の状態に回復させるために、ホスト装置4a及びゲスト装置5b、5cに対しパーティへの参加要請を送信する(ステップS154)。ホスト装置4a及びゲスト装置5b、5cにて、ゲスト装置5aからのパーティ参加要請の通知を受信すると(ステップS155)、ホスト装置4a及びゲスト装置5b、5cのそれぞれの表示画面24にプレイヤキャラクタAからパーティ参加要請があった旨のメッセージが表示される。ホスト装置4aにてパーティ参加要請を受諾する旨を入力するか、或いは、ゲスト装置5b、5cがパーティ参加要請を受諾する旨をホスト装置4aに返信すると(ステップS156)、ホスト装置4aのプレイヤXが操作するプレイヤキャラクタXと、ゲスト装置5a～5cのプレイヤA～Cが操作するプレイヤキャラクタA～Cが、パーティのメンバーとして決定される(ステップS157)。

40

【0185】

ステップS157において、パーティのメンバーが決定された後、各プレイヤキャラクタがパーティを組んでプレイヤキャラクタAの所有地40へ移動すると、所有地40内のマップが展開され、各プレイヤキャラクタは所有地40内を自由に移動することが可能となる。パーティが所有地40内を移動し、ボスキャラクタと遭遇すると仮想戦闘が行われる。パーティがボスキャラクタとの仮想戦闘に勝利する、すなわち、所有地に設定されたクエストを達成すると(ステップS158)、ゲスト装置5aの所有地管理テーブルのクエスト未達成フラグが解除され(ステップS159)、一連の処理は終了する。クエスト

50

未達成フラグが解除されると、プレイヤキャラクタXの所有地40は元の状態に戻り、減少していた所有地40からの収入も元の状態に回復する。

【0186】

なお、第八の実施の形態における所有地管理テーブルは、図21の所有地管理テーブルと同様のテーブルを採用することができる。この場合、所有地管理テーブルは、自装置のプレイヤキャラクタの所有地に関する情報を記憶するもので、ホスト装置4a及びゲスト装置5のいずれにも設定される。

【0187】

図39は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、特典付与処理のフローチャートを表す図である。例えば、毎日、ある所定の時刻になった場合に、所有地から収入が得られるような場合について、説明する。まず、所定の時刻になる(ステップS161)と、所有地管理テーブル60が参照され、プレイヤキャラクタが所有する所有地にクエスト未達成フラグ64が設定されているか否かの判定が行われる(ステップS162)。

10

【0188】

クエスト未達成フラグ64が設定されていない場合は(ステップS162にてNO)、プレイヤキャラクタに収入63が付与される(ステップS163)。一方、所有地にクエスト未達成フラグ64が設定されていない場合は(ステップS162にてYES)、クエスト未達成フラグ64が設定されていない場合、すなわち、異常状態の設定されていないステップS163の場合と比較して、通常の収入63よりも少ない収入がプレイヤキャラクタに付与される(ステップS164)。また、ステップS164にてプレイヤキャラクタが得られる収入を減じる場合、収入そのものを「0」とすることもできる。

20

【0189】

以上に説明したように、第八の実施の形態の一側面として、コンピュータ装置とコンピュータ装置がP2P(peer-to-peer)で通信を行ってゲームを行なわせるような場合にも各プレイヤキャラクタ同士がパーティを組んでゲームを進めるための動機づけを与えることができる。

20

【0190】

第八の実施の形態において、「第一のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、クエストが設定される所有地を有するキャラクタであり、プレイヤにより操作が可能なキャラクタである。また、第八の実施の形態において、「第一のプレイヤ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第一のコンピュータ装置」とは、例えば、第一のプレイヤが操作するホスト装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。

30

【0191】

第八の実施の形態において、「第二のプレイヤキャラクタ」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタと協力関係にあるメンバーから構成されるグループに所属するプレイヤキャラクタである。第八の実施の形態において、「第二プレイヤ」とは、例えば、第二のプレイヤキャラクタを操作するプレイヤであり、「第二のコンピュータ装置」とは、例えば、第二のプレイヤが操作するゲスト装置であり、ゲーム画面を表示する表示装置と、操作指示を入力するための入力部を備えるものである。

40

【0192】

第八の実施の形態において、「特典」とは、例えば、ゲーム内で利用することができるアイテムや仮想通貨、他のポイントなどを含む概念であり、これらの中からゲームコンセプトに応じて適宜採用することが可能である。第八の実施の形態において、「所有地」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する領地であり、街や城、鉱山などの任意の形態をとることができる。

【0193】

第八の実施の形態において、「課題」とは、例えば、第一のプレイヤキャラクタが所有する所有地において設定される、達成すべきクエストであり、ゲーム内コンセプトやゲームのストーリーに応じたクエストを適宜採用することができる。第八の実施の形態におい

50

て、「異常状態」とは、例えば、所有地において設定されたクエストが達成されていないため、所有地から獲得できる特典が削減されている状態であり、クエストが達成されることで異常状態を解消することができる。

【0194】

[付記]

上で述べた実施の形態の説明は、下記の発明を、発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるよう記載した。

【0195】

[1] 入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行されるゲームプログラムであって、
サーバ装置を、

第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、

所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、

課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、

第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、

第一のプレイヤによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、

ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段として機能させ、

特典付与手段が、異常状態設定手段により該所有地を異常状態に設定すると、第一のプレイヤキャラクタに、該異常状態の設定前と比較して特典を減じて付与する、又は、特典を付与しない、ゲームプログラム。

【0196】

[2] サーバ装置を、さらに、

第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル、及び第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度を決定する難易度決定手段として機能させ、

課題設定手段が、難易度決定手段により決定された難易度の課題を設定する、

[1] に記載のゲームプログラム。

【0197】

[3] 第一のプレイヤキャラクタと第二のプレイヤキャラクタはグループを形成するものあり、

サーバ装置を、さらに、

前記グループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタの中から、第二のプレイヤキャラクタのゲームのプレイ状況に応じて、課題設定手段による課題を設定するための基準となる第二のプレイヤキャラクタを特定するプレイヤキャラクタ特定手段と、

第一のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第一のレベル、及びプレイヤキャラクタ特定手段により特定された第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度を決定する難易度決定手段として機能させ、

課題設定手段が、プレイヤキャラクタ特定手段により特定された第二のプレイヤに対応する第二のプレイヤキャラクタの強さの度合いを示す第二のレベルに応じた難易度の課題を設定する、

[1] に記載のゲームプログラム。

10

20

30

40

50

【0198】

[4] プレイヤキャラクタ特定手段が、前記グループに属する複数の第二のプレイヤキャラクタのうち、ゲームのプレイ時間が最も長い第二のプレイヤキャラクタから順に少なくとも1人以上の第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段による課題の設定のための基準となる第二のプレイヤキャラクタとして特定する。

[3] に記載のゲームプログラム。

【0199】

[5] サーバ装置を、さらに、

課題設定手段により所有地に課題が設定されると、前記難易度に応じて、異常状態において特典付与手段により付与される特典を減じる度合いを決定する異常状態決定手段として機能させ、

10

特典付与手段が、異常状態決定手段により決定した度合いに応じて減じた特典を、第一のプレイヤキャラクタに付与する、[2]～[4]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【0200】

[6] 特典付与手段が、異常状態設定手段により異常状態が設定されてからの時間の経過に応じて、異常状態において特典付与手段により付与される特典を減じる度合いを変化させる、[1]～[5]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【0201】

[7] サーバ装置を、さらに、

ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、第二のプレイヤキャラクタに追加特典を付与する追加特典付与手段として機能させる、[1]～[6]のいずれかに記載のゲームプログラム。

20

【0202】

[8] 所有地は、ゲームの進行により第一のプレイヤキャラクタが獲得可能なポイント又はアイテムを使用することで成長させることができあり、

所有地の成長の度合いに応じて、特典付与手段により付与される特典が変更される、

[1]～[7]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【0203】

[9] ゲームの進行により第一のプレイヤキャラクタが獲得可能なポイント又はアイテムを使用することで、所有地内に施設を設置することができあり、

30

サーバ装置を、

所有地内に設置された施設に応じて、付与する特典を決定する特典決定手段として機能させるものであり、

特典付与手段が、特典決定手段により決定された特典に応じて、第一のプレイヤキャラクタに特典を付与する、[8]に記載のゲームプログラム。

【0204】

[10] 前記課題が、所有地に存在する敵キャラクタとの仮想戦闘に勝利することである、

[1]～[9]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【0205】

[11] [1]～[10]のいずれかに記載のゲームプログラムをインストールしたサーバ装置。

40

【0206】

[12] 入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と、第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置とを備えるゲームシステムであって、

第一のクライアント装置又はサーバ装置が、

第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、

50

所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、
課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、
第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、
課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段とを備え、
第一のクライアント装置が、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段とを備え、
第二のクライアント装置が、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段とを備え、
ゲーム進行手段が、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、
ゲームシステム。

【0207】

[13] 入力装置を有するクライアント装置において実行されるゲームプログラムであって、
クライアント装置を、
第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段と、
クライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、
所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、
課題設定手段により所有地に課題が設定されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、
クライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置を介して、他のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、
操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段として機能させる、ゲームプログラム。

【0208】

[14] [13]に記載のゲームプログラムをインストールしたクライアント装置。
【0209】

[15] 入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行されるゲーム進行方法であって、
第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与するステップと、
所有地において達成すべき課題を設定するステップと、
所有地に課題が設定されると、該所有地を、付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定するステップと、
第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、設定された課題を達成するためのゲームに参加させるステップと、
第一のプレイヤによる第一のクライアント装置の入力装置への操作指示、及び、第二のプレイヤによる第二のクライアント装置の入力装置への操作指示に応じて、設定された課題

10

20

30

40

50

を達成するためのゲームを進行するステップと、
ゲームが進行し、設定された課題が達成されると、設定された異常状態を解除するステップとを有する、
ゲームの進行方法。

【0210】

[16] 入力装置をそれぞれ有する第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と、第一のクライアント装置及び第二のクライアント装置と通信接続が可能なサーバ装置とを備えるゲームシステムにおいて実行されるゲーム進行方法であって、
第一のクライアント装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与するステップと、
所有地において達成すべき課題を設定するステップと、
所有地に課題が設定されると、該所有地を、付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定するステップと、
第二のクライアント装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、設定された課題を達成するためのゲームに参加させるステップと、
設定された課題を達成するためのゲームを進行するステップと、
ゲームが進行し、設定された課題が達成されると、設定された異常状態を解除するステップと、
第一のクライアント装置において、第一のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付けるステップと、
第二のクライアント装置において、第二のプレイヤによる入力装置への操作指示を受け付けるステップとを有し、
ゲームを進行するステップが、受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、
ゲームの進行方法。

【0211】

[17] 入力装置を有し、他のコンピュータ装置と通信接続が可能なコンピュータ装置において実行されるゲームプログラムであって、
コンピュータ装置を、
プレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段と、
コンピュータ装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、
所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、
課題設定手段により所有地に課題が配置されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、
他のコンピュータ装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、
課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段として機能せるものであり、
ゲーム進行手段が、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示、及び、他のプレイヤによる他のコンピュータ装置の入力装置への操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、ゲームプログラム。

【0212】

[18] [17]に記載のゲームプログラムをインストールしたコンピュータ装置。

【0213】

10

20

30

40

50

[19] 入力装置を有する第一のコンピュータ装置と、第一のコンピュータ装置と通信接続が可能な第二のコンピュータ装置とを備えるゲームシステムであって、
第一のコンピュータ装置又は第二のコンピュータ装置が、
第一のコンピュータ装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与する特典付与手段と、
所有地において達成すべき課題を設定する課題設定手段と、
課題設定手段により所有地に課題が配置されると、該所有地を、特典付与手段により付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定する異常状態設定手段と、
第二のコンピュータ装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームに参加させるゲーム参加手段と、
課題設定手段により設定された課題を達成するためのゲームを進行するゲーム進行手段と、
ゲーム進行手段によりゲームが進行し、課題設定手段により設定された課題が達成されると、異常状態設定手段により設定された異常状態を解除する異常状態解除手段とを備え、
第一のコンピュータ装置及び第二のコンピュータ装置が、プレイヤによる入力装置への操作指示を受け付ける操作指示受付手段とを備え、
ゲーム進行手段が、操作指示受付手段により受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、
ゲームシステム。

【 0 2 1 4 】

[20] 入力装置を有し、他のコンピュータ装置と通信接続が可能なコンピュータ装置において実行されるゲーム進行方法であって、
プレイヤによる入力装置への操作指示を受け付けるステップと、
コンピュータ装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与するステップと、
所有地において達成すべき課題を設定するステップと、
所有地に課題が配置されると、該所有地を、特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定するステップと、
他のコンピュータ装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、設定された課題を達成するためのゲームに参加させるステップと、
設定された課題を達成するためのゲームを進行するステップと、
ゲームが進行し、設定された課題が達成されると、設定された異常状態を解除するステップとを有し、
ゲームを進行するステップが、受け付けられた操作指示、及び、他のプレイヤによる他のコンピュータ装置の入力装置への操作指示に応じて、ゲームを進行するものである、
ゲーム進行方法。

【 0 2 1 5 】

[21] 入力装置を有する第一のコンピュータ装置と、第一のコンピュータ装置と通信接続が可能な第二のコンピュータ装置とを備えるゲームシステムにおいて実行されるゲーム進行方法であって、
第一のコンピュータ装置にて操作が可能な第一のプレイヤキャラクタがゲーム内で所有する所有地に応じて、第一のプレイヤキャラクタにゲーム内で活用が可能な特典を付与するステップと、
所有地において達成すべき課題を設定するステップと、
所有地に課題が配置されると、該所有地を、付与される特典を減じる又は特典を付与しない異常状態に設定するステップと、
第二のコンピュータ装置にて操作が可能な第二のプレイヤキャラクタを、設定された課題

10

20

30

40

50

を達成するためのゲームに参加させるステップと、
 設定された課題を達成するためのゲームを進行するステップと、
 ゲームが進行し、設定された課題が達成されると、設定された異常状態を解除するステップと、
 プレイヤによる入力装置への操作指示を受け付けるステップとを有し、
 ゲームを進行するステップが、受け付けられた操作指示に応じて、ゲームを進行するもの
 である、
 ゲーム進行方法。

【符号の説明】

【0 2 1 6】

10

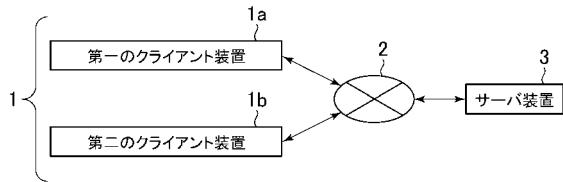
1	クライアント装置
1 1	制御部
1 2	R A M
1 3	H D D
1 4	サウンド処理
1 5	グラフィック処理部
1 6	D V D / C D - R O M ドライブ
1 7	通信インターフェイス
1 8	インターフェイス部
1 9	フレームメモリ
2 0	メモリーカードスロット
2 1	入力部
2 2	スピーカー
2 3	表示装置
2 4	表示画面
2 5	記録媒体
2 6	アンテナ
2 7	メモリーカード
2	通信ネットワーク
3	サーバ装置
3 1	制御部
3 2	R A M
3 3	H D D
3 4	通信インターフェイス
4 0	所有地
5 0	マップ
6 0	所有地管理テーブル
7 0	デッキ
8 0	ログイン管理テーブル
9 0	クエスト難易度テーブル
4	第一のコンピュータ装置
5	第二のコンピュータ装置

20

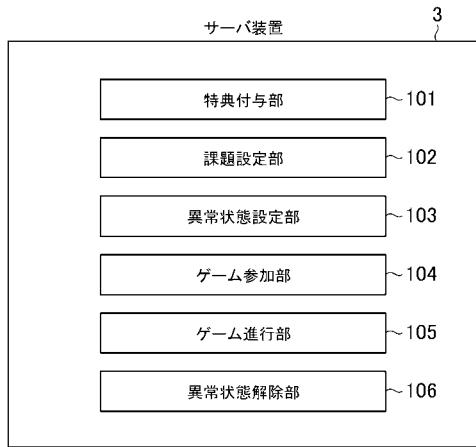
30

40

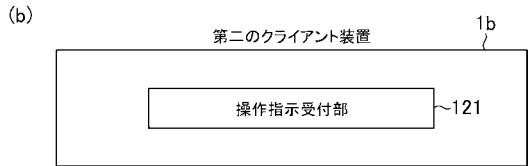
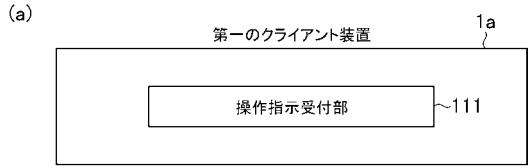
【図1】



【図2】



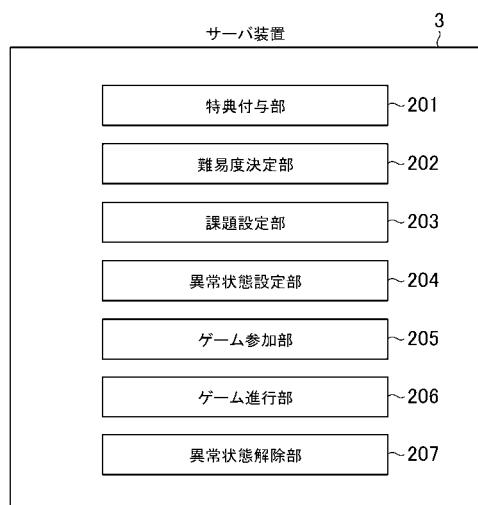
【図3】



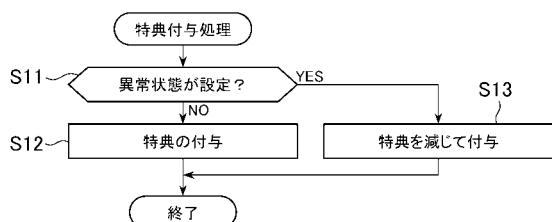
【図4】



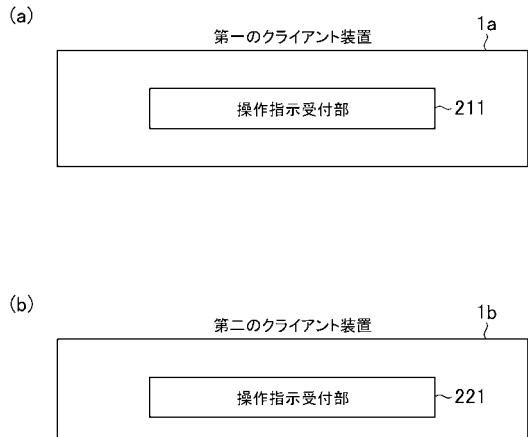
【図6】



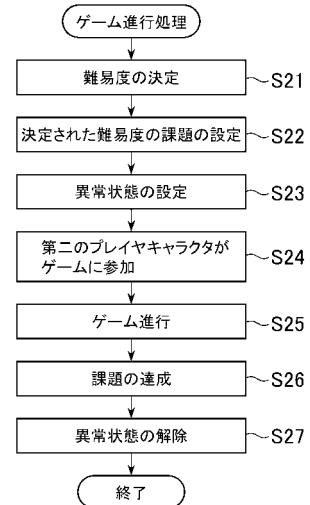
【図5】



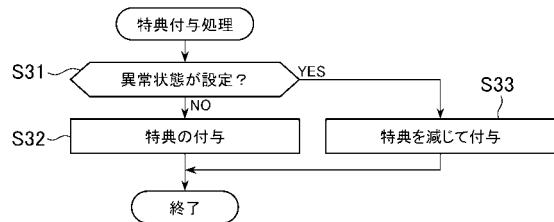
【図7】



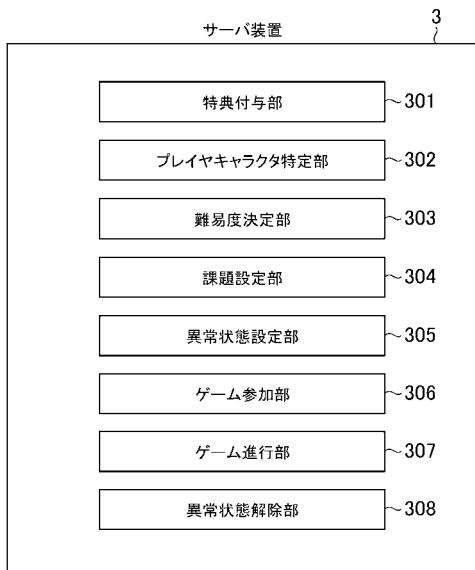
【図8】



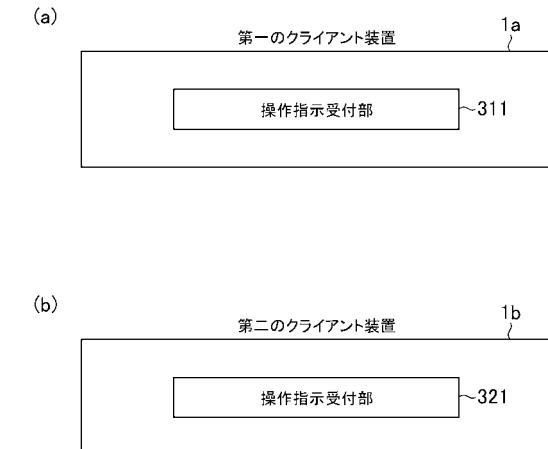
【図9】



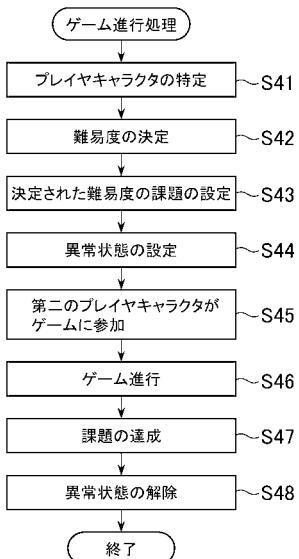
【図10】



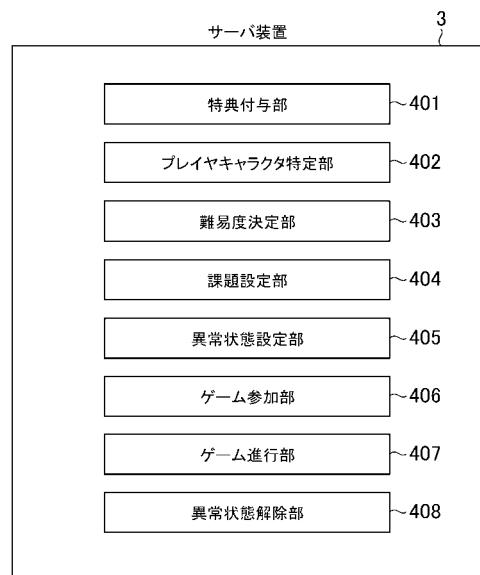
【図11】



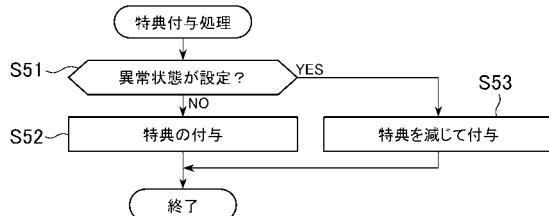
【図12】



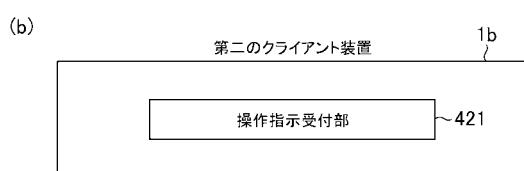
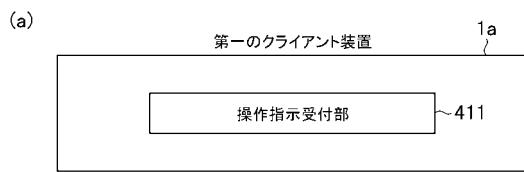
【図14】



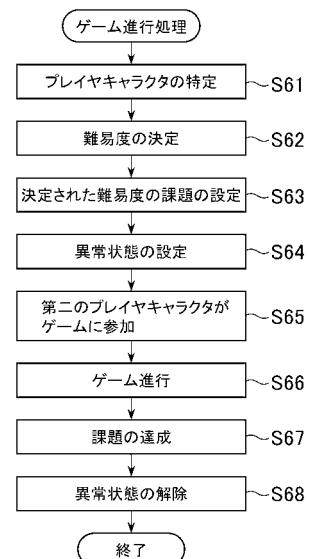
【図13】



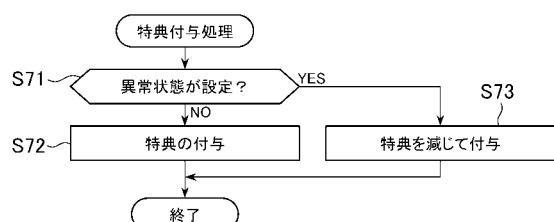
【図15】



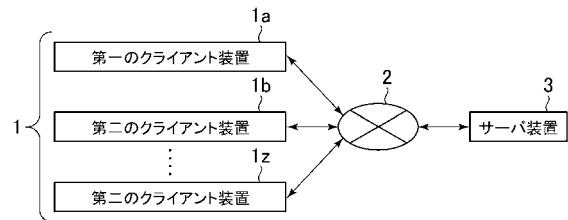
【図16】



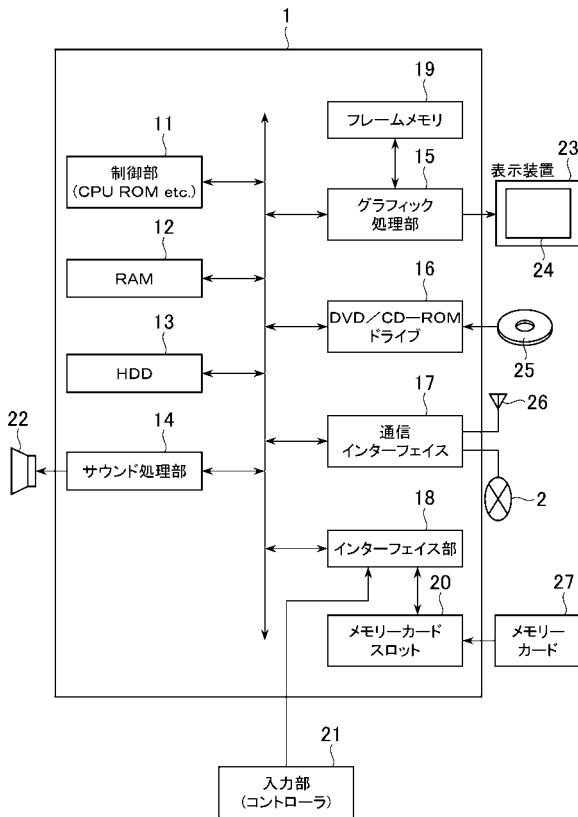
【図17】



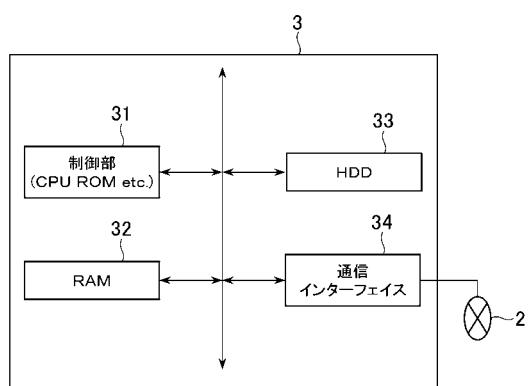
【図18】



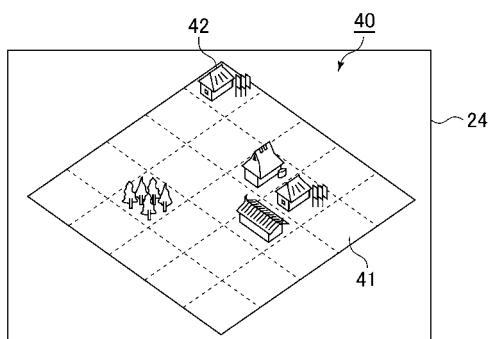
【図19】



【図20】



【図22】

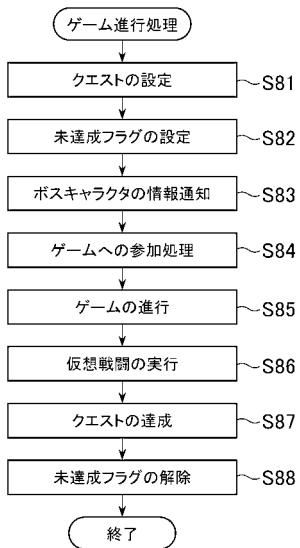


【図21】

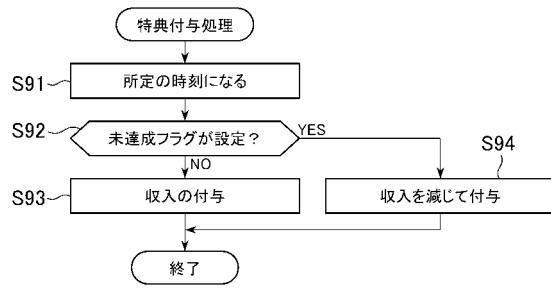
Table showing resource information for two locations:

所有地名	施設情報	収入	クエスト未達成 フラグ
○○の城	鉄工所(1,1) 銀行(3,2)	金:7000ギル 鉄:3つ	1
○○の街	商店(1,1) 木工所(3,2)	金:500ギル 木材:2つ	0

【図23】



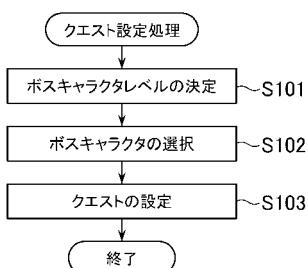
【図24】



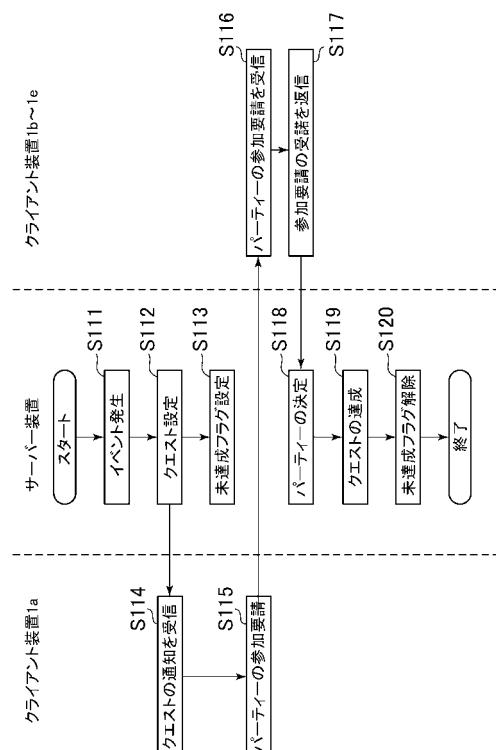
【図25】

合計値	ボスキャラクタレベル
2～5	7
6～10	12
11～15	17
16～20	22
20～25	27
⋮	⋮

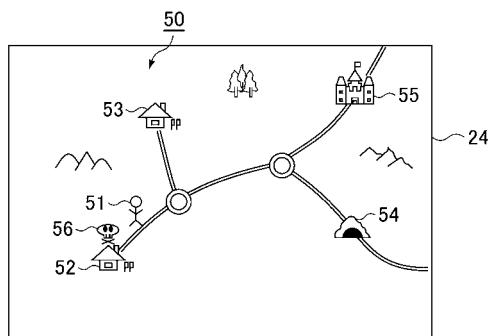
【図26】



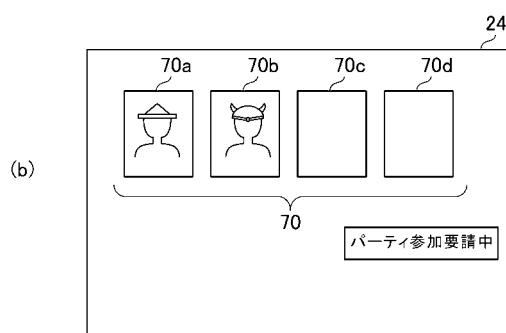
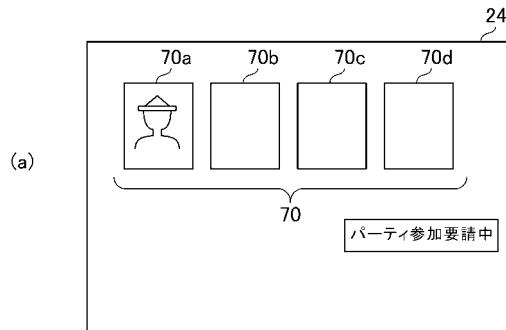
【図28】



【図27】



【図29】



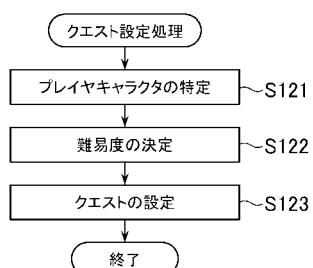
【図30】

プレイヤ名	ログイン時刻	ログアウト時刻	ログイン合計時間
プレイヤA	2013/1/1 0:00	2013/1/1 1:00	5:00
	2013/1/2 1:00	2013/1/2 2:00	
	2013/1/5 12:00	2013/1/5 14:00	
	2013/1/6 13:00	2013/1/6 14:00	
プレイヤB	2013/1/1 0:00	2013/1/1 1:30	7:30
	2013/1/2 2:00	2013/1/2 3:00	
	2013/1/6 10:00	2013/1/6 15:00	
:	:	:	:
:	:	:	:

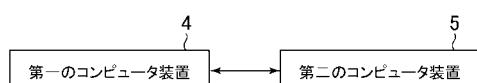
【図31】

合計値	難易度
2~5	7
6~10	12
11~15	17
16~20	22
20~25	27
:	:

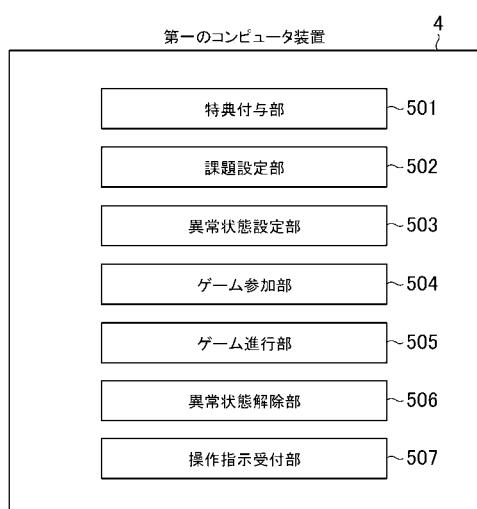
【図32】



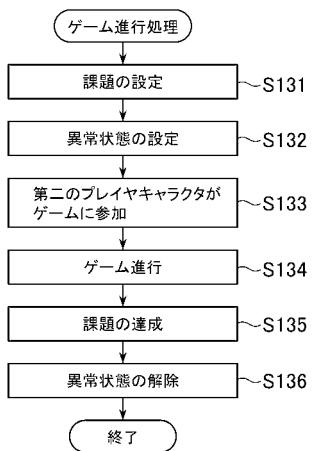
【図33】



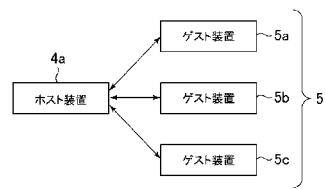
【図34】



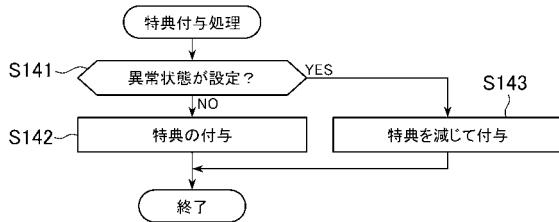
【図35】



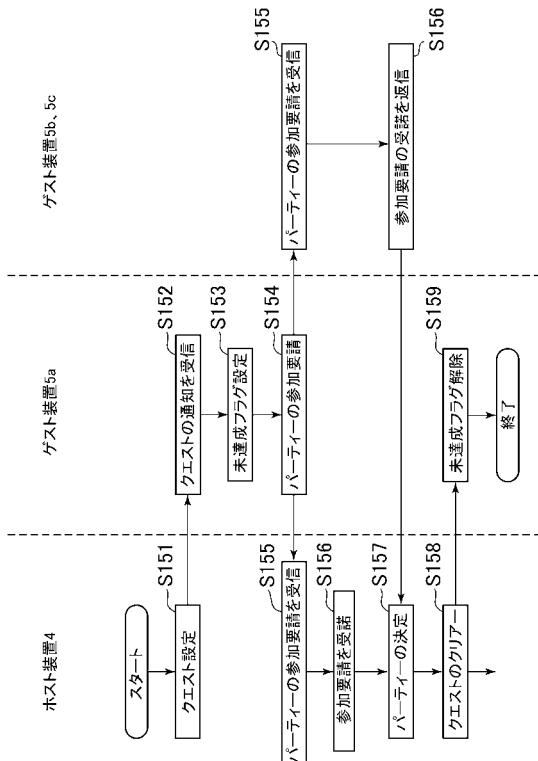
【図37】



【図36】



【図38】



【図39】

