

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[ 51 ] Int. Cl<sup>7</sup>

G06F 19/00

//G06F161 : 00, A63F13/00



# [12] 发明专利说明书

[21] ZL 专利号 01134715.5

[45] 授权公告日 2005 年 2 月 9 日

[11] 授权公告号 CN 1188802C

[22] 申请日 2001.11.8 [21] 申请号 01134715.5

[30] 优先权

[32] 2000.11.9 [33] JP [31] 341367/2000

[71] 专利权人 科乐大阪电脑娱乐股份有限公司

地址 日本国大阪府

[72] 发明人 代继宏有 山冈成年 内藤聪子

中山法夫 后藤克宏 难波和宏

审查员 徐 春

[74] 专利代理机构 中科专利商标代理有限责任公  
司

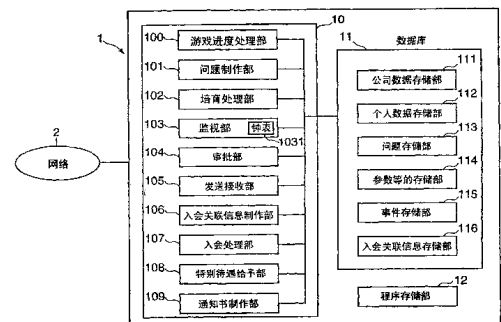
代理人 汪惠民

权利要求书 3 页 说明书 23 页 附图 23 页

[54] 发明名称 网络游戏系统、网络游戏进行方法及记录其程序的媒体

## [57] 摘要

一种网络游戏系统，会员游戏者通过信息终端(3)，与网络(2)上的游戏服务器(1)之间一面通信，一面在游戏服务器上构筑的游戏空间上，为了达成设置的游戏目标而进行游戏；游戏服务器(1)包括：如果收到会员游戏者发送的用来特定非会员所具有的信息终端(3)的电子邮件地址的介绍信息，就立即制作包括特定该会员游戏者的信息的入会邀请信息的入会邀请信息制作部(106)应答向所述非会员的电子邮件地址发送的入会邀请信息，如果收到来自该非会员的入会申请信息，就立即进行入会处理的入会处理部(107)在入会处理后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者的特别待遇给予部(108)。通过设置用于征集会员的介绍模式，能高效地发展会员。



1. 一种网络游戏系统，使用由会员游戏者来操作的带显示器的信息终端，使会员游戏者一面与设在网络上的游戏服务器进行通信，一面在该游戏服务器上构筑的游戏空间内，为完成所设置的游戏目标而进行游戏；其特征在于：

所述游戏服务器包括：

如果收到会员游戏者发送的用来指定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息，就制作包括指定该会员游戏者的信息的入会邀请信息的入会邀请信息制作部件；

如果收到来自该非会员的、应答向该非会员的电子邮件地址发送的入会邀请信息的入会申请信息，就进行入会处理的入会处理部件；

在进行入会处理之后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者的特别待遇给予部件。

2. 根据权利要求1所述的网络游戏系统，其特征在于：

所述介绍信息中包括非会员所具有的信息终端的电子邮件地址。

3. 根据权利要求1所述的网络游戏系统，其特征在于：

包括：制作用来通知作为介绍者的会员游戏者其介绍的非会员已经入会的通知书的通知书制作部件。

4. 根据权利要求1~3中任意1项所述的网络游戏系统，其特征在于：

所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值；

所述特别待遇给予部件是指给会员游戏者加上给定得分的部件。

5. 根据权利要求1~3中任意1项所述的网络游戏系统，其特征在于：

在所述游戏服务器上构筑的游戏空间是虚拟公司内部；

所述游戏是在所述虚拟公司内，以成为公司经理为目标来培养各信息终端所对应的虚拟职员和培养游戏。

6. 根据权利要求5所述的网络游戏系统，其特征在于：

所述游戏服务器包括：

制作用于分别在每个给定期间内在各信息终端的显示器上提示的各种问题的问题制作部件；

5 在把所制作的问题发送到各信息终端的同时，还接收来自与在信息终端的显示器上提示的问题相对应的该信息终端的应答信息的发送接收部件；

把培养所需的加减用参数值与上述应答内容联系起来之后，进行储存的参数存储部；

10 与特定各虚拟职员的信息相对应，至少更新存储参数值的个人数据存储部；

把由各问题的应答信息的内容所决定的所述加减用参数值累计到现在的参数值上，储存到所述个人数据存储部的每个虚拟职员的数据中，并根据该参数值来对该信息终端所对应的虚拟职员在虚拟公司内的升降职进行处理的培养处理部。

15 7. 根据权利要求6所述的网络游戏系统，其特征在于：

包括：能让游戏者选择多种游戏模式的游戏进度处理部件；所述参数存储部设有对应各游戏模式的加减用参数值。

8. 根据权利要求6所述的网络游戏系统，其特征在于：

所述问题制作部件接收来自信息终端的访问，并提供给定的问题。

20 9. 一种网络游戏进程处理方法，使用由会员游戏者来操作的带显示器的信息终端，使会员游戏者一面与设在网络上的游戏服务器进行通信，一面在该游戏服务器上构筑的游戏空间内，为完成所设置的游戏目标而进行游戏；其特征在于：包括：

25 如果收到会员游戏者发送的用来指定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息，就制作包括指定该会员游戏者的信息的入会邀请信息的步骤；

如果收到来自该非会员的、应答向该非会员的电子邮件地址发送的入会邀请信息的入会申请信息，就进行入会处理的步骤；

30 在进行入会处理之后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者的步骤。

10. 根据权利要求9所述的网络游戏进程处理方法，其特征在于：  
所述介绍信息中包括非会员所具有的信息终端的电子邮件地址。

11. 根据权利要求9或10所述的网络游戏进程处理方法，其特征在于：包括：

5       制作并发送用来通知作为介绍者的会员游戏者其介绍的非会员已经入会的通知书的步骤。

12. 根据权利要求9或10所述的网络游戏进程处理方法，其特征在于：

所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值；

10       所述有利的特别待遇是指给会员游戏者加上给定的得分。

## 网络游戏系统、网络游戏进行方法及记录其程序的媒体

5

### 技术领域

本发明涉及一种用于会员游戏者从各自的信息终端，通过网络在构筑于游戏服务器上的游戏空间上，为完成所设置的游戏目标而进行包括角色扮演等各种游戏的网络游戏系统、网络游戏的进行处理方法和记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机读取的记录媒体。

10

### 背景技术

以往，众所周知的竞赛游戏有：各游戏者利用能连接到网络上的个人计算机等的信息终端，通过该网络在体育、格斗、战斗游戏等游戏中直接对垒，在同一舞台上相互竞争的游戏。并且，有这样的培养游戏，即在游戏者亲自模拟体验作为游戏内的虚拟人物的角色扮演游戏中，通过训练和与其他虚拟人物的对抗，来提高游戏者所扮演的虚拟人物的特定能力。

15

此外，还有以下这样的培养游戏，即在给各虚拟人物设置多种能力参数的同时，还向游戏者提出各种问题，让游戏者回答或选择答案，根据该回答的对否和内容，使游戏者所对应的虚拟人物的各种能力参数发生各种变化，据此，在与用计算机所控制的虚拟人物之间，可以获得各不相同的练习结果。

20

在这种通过网络进行的游戏，作为征集游戏参加者的方式，有在服务器上准备能阅读的游戏介绍网页，以及在游戏杂志上刊登介绍记事等方式。

25

在以往的使用游戏介绍网页和杂志记事等的方法中，在参加者的征集方法这一点上，有效率上限，特别是在只有很多游戏者参加才能使游戏高效地进行的情况下，如何征集游戏的参加者就成了一个问题。

30

## 发明内容

鉴于以上所述问题的存在，本发明的目的在于：提供着眼于在游戏中已预先设置的游戏目标，作为完成该游戏目标的一种方法，通过设置用来征集入会者的介绍模式来高效地发展会员这样一种网络游戏系统、  
5 网络游戏进程处理方法以及记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体。

本发明 1 的网络游戏系统，使用由会员游戏者来操作的带显示器的信息终端，使会员游戏者一面与设在网络上的游戏服务器进行通信，一面为完成所设置的游戏目标，在构筑于该游戏服务器上的游戏空间内进行游戏；其特征在于：  
10

所述游戏服务器包括：

如果收到会员游戏者发送的用来指定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息，就制作包括指定该会员游戏者的信息的入会邀请信息的入会邀请信息制作部件；

15 如果收到来自该非会员的、应答发送到该非会员的电子邮件地址的入会邀请信息的入会申请信息，就进行入会处理的入会处理部件；

在进行入会处理之后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者的特别待遇给予部件。

本发明 9 的网络游戏进程处理方法，使用由会员游戏者来操作的带显示器的信息终端，使会员游戏者一面与设在网络上的游戏服务器进行通信，一面为完成所设置的游戏目标，在构筑于该游戏服务器上的游戏空间内进行游戏；其特征在于：  
20

如果收到会员游戏者发送的用来指定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息，就制作包括指定该会员游戏者的信息的入会邀请信息；  
25

如果收到来自该非会员的、应答发送到所述非会员的电子邮件地址的入会邀请信息的入会申请信息，就进行入会处理；

在进行入会处理之后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者。

30 本发明 13 的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取

的记录媒体，使用由会员游戏者来操作的带显示器的信息终端，使会员游戏者一面与设在网络上的游戏服务器进行通信，一面为完成所设置的游戏目标，在构筑于该游戏服务器上的游戏空间内进行游戏；其特征在于：

- 5 如果收到会员游戏者发送的用来特定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息，就立即制作包括特定该会员游戏者的信息的入会邀请信息；

应答发送到所述非会员的电子邮件地址的入会邀请信息，如果收到来自该非会员的入会申请信息，就立即进行入会处理；

- 10 在进行入会处理之后，把在游戏内对达成所述游戏目标有利的特别待遇给予作为介绍者的会员游戏者。

- 根据以上所述构成，通过会员游戏者来操作带显示器的信息终端，使会员游戏者与网络上设置的游戏服务器之间，进行为了在游戏服务器上构筑的游戏空间上达成设置的游戏目标而进行游戏所需的通信。作为  
15 该游戏的一个模式或附加模式，把会员游戏者发送的用来特定非会员所具有的信息终端的电子邮件地址的介绍信息发送给游戏服务器；游戏服务器收到该信息后，就立即制作包括特定该会员游戏者的信息的入会邀请信息；把入会邀请信息发送到所述非会员的电子邮件地址。游戏服务器应答入会邀请信息的发送，如果收到来自该非会员的入会申请信息，  
20 就进行入会处理；而且，入会处理后，给予作为介绍者的会员游戏者在游戏内对其达成所述游戏目标有利的特别待遇。

- 另外，在游戏服务器上准备的游戏，虽然有共同的游戏空间，但是还准备位置不同的空间，例如游戏空间被分隔为多个，准备异种的空间，例如在游戏空间内准备了多个虚拟公司，对于已经加入了彼此不同的  
25 虚拟公司等状态，从一方看其他方时，在此把参加了游戏的游戏者作为非会员处理，也可以通过邀请，使之进行向相同空间移动的处理（在虚拟公司中，进行换工作到同一公司的处理）。

本发明 2 的网络游戏系统，是在本发明 1 所述的网络游戏系统中，所述介绍信息中包括非会员所具有的信息终端的电子邮件地址。

- 30 本发明 10 的网络游戏进程处理方法，是在本发明 9 所述的网络游

戏进程处理方法中，所述介绍信息中包括非会员所具有的信息终端的电子邮件地址。

本发明 14 的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体，是在本发明 13 所述的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体中，所述介绍信息中包括非会员所具有的信息终端的电子邮件地址。

根据以上所述的构成，包括了完全未参加游戏的非会员的电子邮件地址。

本发明 3 的网络游戏系统，是在本发明 1 或 2 所述的网络游戏系统中包括：制作用来通知作为介绍者的会员游戏者其介绍的非会员已经入会的通知书的通知书制作部件。

本发明 11 的网络游戏进程处理方法，是在本发明 9 或 10 所述的网络游戏进程处理方法中，制作并发送用来通知作为介绍者的会员游戏者其介绍的非会员已经入会的通知书。

本发明 15 的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体，是在本发明 13 或 14 所述的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体中，制作并发送用来通知作为介绍者的会员游戏者其介绍的非会员已经入会的通知书。

根据以上所述的构成，制作用于通知所介绍的非会员已经入会的通知书，把该通知书发送给作为介绍者的会员游戏者，据此来通知是否已入会。

本发明 4 的网络游戏系统，是在本发明 1~3 中任意一项所述的网络游戏系统中，所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值；所述特别待遇给予部件是指给会员游戏者加上给定得分的部件。

本发明 12 的网络游戏系统，是在本发明 9~11 中任意一项所述的网络游戏系统中，所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值；所述有利的特别待遇是指给会员游戏者加上给定的得分。

本发明 16 的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体，是在本发明 13~15 中任意一项所述的记录有网络游戏进程处理程序的能用计算机进行读取的记录媒体中，所述游戏目标是指随

着游戏的进程而累计的得分达到给定值；所述有利的特别待遇是指给会员游戏者加上给定的得分。

5 根据以上所述的构成，因为所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值，所以给介绍的游戏者加上作为有利的特别待遇的给定得分。

根据本发明 5 的网络游戏系统，是在本发明 1~3 中任意一项所述的网络游戏系统中，在所述游戏服务器上构筑的游戏空间是指虚拟公司内；所述游戏是在所述虚拟公司内，以成为公司经理为目标来培养各信息终端所对应的虚拟职员的培养游戏。

10 根据该构成，游戏者通过游戏能模拟体验在实际社会中的公司工作等社会实践。

根据本发明 6 的网络游戏系统，在本发明 5 所述的网络游戏系统中，所述游戏服务器包括：

15 制作用于分别在每个给定期间在各信息终端的显示器上提出的各种问题的问题制作部件；

在把制作的问题发送到各信息终端的同时，还接收来自与在信息终端的显示器上提示的问题相对应的该信息终端的应答信息的发送接收部件；

20 把培养所需的加减用参数值与所述应答内容联系起来之后，进行储存的参数存储部；

与特定各虚拟职员的信息相对应，至少更新存储参数值的个人数据存储器；

25 把由各问题的应答信息的内容所决定的所述加减用参数值累计到现在的参数值上，储存到所述个人数据存储部的每个虚拟职员的数据中，并根据该参数值来对该信息终端所对应的虚拟职员在虚拟公司内的升降职进行处理的培养处理部。

30 根据该构成，预先把培养所必需的加减用参数值与所述应答内容关联后存储起来，以该状态，按照给定次数，制作分别在每个给定期间在各信息终端显示器上提出的各种问题，在把制作的问题发送到各信息终端的同时，接收来自对应于信息终端的显示器上提示的问题的该信息

终端的应答信息。然后，把由各问题的应答信息的内容所决定的所述加减用参数值累计到现在的参数值上，存储到所述个人数据存储部的各虚拟职员的数据中，并且当该累计的参数值超过了给定值时，在虚拟公司内对该虚拟职员进行升降职的处理，由此成为更富趣味的培养用游戏。

- 5 本发明 7 的网络游戏系统，在本发明 6 所述的网络游戏系统中，具有能让游戏者选择多种游戏模式的游戏进度处理部件；所述参数存储部设有对应各游戏模式的加减用参数值。

根据该构成，通过选择的 game 模式不同，而使取得的参数值发生变化，所以能提供更富于变化的培养用游戏。

- 10 本发明 8 的网络游戏系统，在本发明 5~7 中任意一项所述的网络游戏系统中，所述问题制作部件接收来自信息终端的访问，并提供给定问题。

根据该构成，通过游戏者的访问，来向该游戏者的信息终端提出问题。并且，根据该方式还能使来自游戏者的访问实际成绩本身成为升职的一个要素。

15

## 附图说明

下面简要说明附图。

图 1 是本发明的培养游戏系统的整体结构图。

- 20 图 2 是表示服务器结构的框图。

图 3 是表示个人数据存储内容的图。

图 4 是对每个工作模式设置的加减参数值的图表，(a) 是职员用的模式（工作）图，(b) 是公司经理用的模式（工作）图。

图 5 是表示游戏从开始到结束的游戏进程的图。

- 25 图 6 是表示从进入虚拟公司到退休之间的时间推移的图。

图 7 是表示从游戏开始直到进入虚拟公司就职的步骤的流程图。

图 8 是表示直到上班的各步骤的图。

图 9 是表示直到上班的各步骤的图。

图 10 是表示当选择了“上班”时的主要步骤的图。

- 30 图 11 是表示健康诊断步骤的游戏画面图。

图 12 是通知内定通知的画面图。

图 13 是表示与应该做虚拟公司的职员即虚拟人物的一个月（现实中的 1 天）的工作的游戏者之间进行的处理步骤的图。

图 14 是表示选择“①做工作”时的游戏进行步骤的图。

5 图 15 是表示选择“③社交”时的游戏进行步骤的图。

图 16 是表示选择“④五点以后”时的游戏进行步骤的图。

图 17 是表示选择“⑤恢复精神”时的游戏进行步骤的图。

图 18 是表示升职条件的得分的图表。

图 19 是表示在升职考试中的游戏进行步骤的画面图。

10 图 20 是表示公司经理经营的虚拟公司的运营状态即模式的种类、说明和参数加减幅度的图。

图 21 是表示作为职员、公司经理的工作模式的一个例子的“邀请朋友”模式的游戏进行步骤的图。

图 22 是表示用于邀请的游戏进行步骤的图。

15 图 23 是表示向介绍者（游戏者）通报朋友已经入会的步骤的图。

下面简要说明附图符号。

1—服务器，10—控制部，100—游戏进度处理部，101—问题制

作部，102—培养处理部，103—监视部，1031—钟表，104—审批部

20 105—发送接收部，106—入会关联信息制作部，107—入会处理部，108

—特别待遇给予部，109—通知书制作部，11—数据库，111—公司数据

存储部，112—个人数据存储部，113—问题存储部，114—参数等的存

储部（参数存储部件、升职条件存储部件），115—事件存储部，116—

入会关联信息存储部，12—程序存储部，2—因特网，3—携带电话机。

25

具体实施方式

图 1 是适用于作为本发明的网络游戏系统的一个实施例的培养游

戏系统的整体结构图。在作为网络的因特网 2 上设置了用于进行本游戏

的相关处理的服务器 1。作为终端装置的携带电话机 3 通过签了约的移

30 动通信公司即服务商 3A 连接到因特网 2 上，成为能与服务器 1 通信的

装置，在本发明中，能采用相同和不同的移动通信公司的各种方式。

下面说明本培养游戏的内容概要。希望参加游戏的游戏者从各自的携带电话机 3 访问服务器 1 上构筑的作为游戏空间的虚拟公司，作为虚拟职员（虚拟人物）接受登录。服务器 1 向各虚拟职员即各游戏者的携带电话机 3 定期地发送所要次数的问题，并寻求回答。服务器 1 通过游戏者的回答内容来对该虚拟职员进行在虚拟公司内的升职、降职等培养处理。根据虚拟职员对发来的问题的回答内容状况，最多能升职到代替对应于其他游戏者的虚拟的现在的公司经理。

图 2 是表示服务器 1 的结构框图。

10 数据库部 11 由以下各部构成：公司数据存储部 111，存储了关于虚拟公司的数据；个人数据存储部 112，存储了关于各游戏者所对应的虚拟人物的信息；问题存储部 113，存储了关于质问和爱好的选一形式等的提问信息即以向游戏者寻求回答的形式提出的问题；参数等的存储部 114，以表格形式存储了对应于对问题的应答（回答）内容而设置的增减的参数值、用于各职位的升职条件的得分（参数值）、表示升为公司经理后公司的运营情况的公司运营模式的各参数值；事件存储部 15 115，存储了各种随机事件；入会关联信息存储部 116，存储了介绍引导信息、入会邀请信息和通知书等定形形式的定形文章。

公司数据存储部 111 存储了由各种行业构成的多条虚拟公司的数据，作为虚拟公司的数据包括了公司经理姓名、总资产、职员人数，同时还包括了代表人气指数和信赖度的星标记数量。人气指数和信赖度反映了加入公司时设置的参数值和加减参数值。

如图 3 所示，个人数据存储部 112，对每个虚拟人物都存储了对应于游戏者的携带电话机 3 的电子电子邮件地址和携带电话机 3 的固有认证 ID 而设置的关于虚拟人物的信息。图 3 所示的绰号是对应于虚拟人物的名字。并且，作为与培养相关的参数属性，包括“体力”、“智力”、“行动力”、“魅力”、“运气”、“信赖度”、“爱”、“独立度”，根据作为加入公司的处理的问题、以下所述的健康诊断的结果等，分别设置初始值。在加入公司的处理时从游戏者取得“绰号”和“性别”等信息，并登录这些信息。并且，作为存储的其他个人信息包括职位即从一般职 25 30

员到主任、股长、科长、部长、常务、专务、公司经理等八个阶段和现在的参数值。并且，分配了以后用于通电子邮件的本游戏专用的电子邮箱。

5 问题存储部 113 存储了从各种观点准备的在加入公司的考试时希望对加入公司者提出的问题以及加入公司对职员（包括公司经理）提出的问题，这些问题都与表示应答方法的引导信息关联起来了。它存储了以下要求回答的问题，包括关于健康状态和适应性的提问信息、关于一般常识（商业方式和现代用语等）的提问信息、此外还有按需要关于爱好等的选一形式等的提问信息。

10 参数等的存储部 114 是把游戏者可选择的图 4 所示的工作状况图表化后得到的。对于各工作的属性参数即“体力”、“智力”、“行动力”、“魅力”、“运气”、“信赖度”、“爱”、“独立度”与对于问题的正确答案或预先定下的回答内容一致时，设置累计的加减参数值。图 4 (a) 是职员使用的模式（工作），包括“工作”、“收集信息”、“社交”、  
15 “五点以后”、“恢复精神”、“调职”、“邀请朋友”。另外，对能从固有认证 ID 判断出的携带电话机 3 的机种与虚拟的现在的公司经理为机种的虚拟职员，还有额外在参数里加上 1 分的好处。

事件存储部 115 存储了关于“年薪谈判”、“独立”、“破产”、“特别升职”的信息。

20 入会关联信息存储部 116 存储了图 21、图 22 所示的介绍指导信息和邀请加盟的信息以及图 23 所示的通知书等定形形式的定形文章。

控制部 10 包括游戏进程处理部 100、问题制作部 101、培养处理部 102、监视部 103、审批部 104、发送接收部 105、入会关联信息制作部 106、入会处理部 107 和通知书的制作部 108。

25 游戏进程处理部 100 根据来自携带电话机 3 的访问，发送游戏的初始画面，提示可选择的菜单，对于菜单选择操作和这以后的来自游戏者的访问，判断各访问的内容，在管理的同时，根据游戏程序，执行与该访问内容相应的数据管理处理和提示画面的发送处理。

30 问题制作部 101 执行在加入公司时所需的问题制作处理（可是，一种也可以）和在加入公司后的问题制作处理。加入公司后发送的问题，

是从很多的问题中，根据必要的规则、或随便选择而制作的。因为加入公司后多次提出问题，所以最好要管理对各虚拟人物提出的问题，使对同一虚拟人物不重复发送同一问题，例如，在第二次以后的问题选择处理中，不包括已经出过的问题。接收了来自携带电话机 3 的访问后，

5 发送问题制作部 101 所产生的问题，对一次访问，提出给定数目的问题，例如 1 个问题，或 3 个问题。

培养处理部 102 接收对携带电话机 3 提出问题后得到的回答，接收对是否加入公司的判断以及对加入公司后提出的问题的回答，在执行向现在的参数值累计加减参数值的同时，判断累计后的参数值是否满足

10 给定的条件。当满足给定的条件时，执行用于升职的问题出题处理。并且，在游戏模式的“邀请朋友”中，如果邀请成功时，对于图 4 (a)、(b) 所示的现在的参数值，一律算出其 10% 的值，把该值加到对应的现在的参数值上。这时，上升率可设置为与图 4 (a)、(b) 的不同。

监视部 103 在内部具有表的功能，它从时间上管理游戏的进。例如，如果在给定期间内，如果没有访问，就作为欠勤处理，如果连续欠勤达到给定的次数，就进行警告处理，甚至开除处理。所谓开除处理，例如，是从个人数据存储部 112 把该虚拟人物删除的处理。另外，本发明除了对虚拟的公司组织，也同样能适用于一般的虚拟的组织体，这时，

15 包括加入公司、辞职，可以作为入会、退会处理。

审批部 104，判断虚拟人物取得的参数是否达到了升职条件，是否达到了用于给予代替现在的公司经理的机会的以下所述得分，如果达到了，发指令让问题制作部 101 制作用于升职的问题。产生的问题通过发送接收部 105 发送到该虚拟人物的携带电话机机 3 上。

20

发送接收部 105 在把应该发送的问题和其他所有信息，通过因特网 2，传送到给定的携带电话机 3 的同时，还接收来自携带电话机 3 的访问和回答信息，把数据转送到给定的功能部。

25

入会关联信息制作部 106 受理已经成为会员的游戏者如何输入介绍信息的画面（参照图 21）的输入手续，该介绍信息包括了非会员的信息终端的电子邮件地址。该制作部 106 制作（参照图 22）含有该会员游戏者的特定信息的加盟邀请信息。把该加盟邀请信息发送给该非会

30

员的携带电话机 3。

入会处理部 107 通过图 22 所示的非会员的携带电话机 3 的显示器上显示的画面来指示入会，即当“作为目标”被点击时，进行跳到初始画面 G1（参照图 8）的处理和把已入会的事通知通知书的制作部 108 5 的处理。

特别待遇给予部 108 接收来自入会处理部 107 的入会确认信息，算出现在的参数值的 10% 的值，作为对对应作为介绍者的会员游戏者的虚拟人物达成游戏目标有利的特别待遇，对应其现在的参数值进行累计处理。

10 通知书制作部 109 接收来自入会处理部 107 的入会确认信息，制作图 23 所示的画面信息，并向作为介绍者的游戏者发送。

图 5 表示了游戏从开始到结束的游戏进程。游戏进程按时间管理，在虚拟公司中设置了从一般职员到部长以及常务、专务、公司经理等职位，各游戏者从游戏开始日（即通常为加入公司的日子）开始，到 60 15 天退休，游戏结束。游戏者在这一期间中，以直到当上公司经理的七次升职为目标。游戏期间由加入公司到升为部长的第一阶段和从董事到升为公司经理，进行公司的运营的第二阶段构成。

图 6 表示了从进入虚拟公司到退休之间的时间推移。从进入公司的日子到退休经过的实际天数 60 天与虚拟的时间的 5 年对应。即每个 20 虚拟时间的 1 年（现实天数的 12 天）都设置了作为一个随机事件即年薪谈判事件。游戏期间中的 1 天相当于虚拟时间的一个月，本游戏中，把一天进行四次相当于以下所述的模式（工作）的处理，作为用于处理出勤（工作）成绩的条件。

图 7 是表示从游戏开始直到进入虚拟公司的步骤的流程图。图 8、 25 图 9 是各时刻的画面。新的游戏者一访问服务器 1（步骤 ST1），就显示图 8 所示的初始画面 G1。在画面 G1 中显示了游戏标题和传达事项，以下显示了链接到各页的选择分支。所有的游戏者都从该初始画面开始游戏。新的游戏者选择“上班”。游戏进程处理部 100 检索登录完的固有认证 ID，看来访问的携带电话机 3 的固有认证 ID 在个人数据存储部 30 中是否存在，如果固有认证 ID 在数据库 210 中不存在，把该游戏者

作为新游戏者处理。

接着，为了登记游戏者的携带电话机 3 的显示器是能显示彩色还是只能显示黑白，显示提问画面，寻求新游戏者的应答。把应答的内容作为游戏者的携带电话机 3 的固有认证 ID 中附带的信息存储在个人数据 5 5 数据存储部 112 中，而后，从服务器 1 向携带电话机 3 发送的提示信息是以登记了的颜色信息发送。

接着，游戏进度处理部 100 在读入在公司数据存储部登录的虚拟公司数据的同时，发送虚拟公司的选择画面 G3，在携带电话机 3 的显示器上显示，引导游戏者从第一希望和第二希望中选择想要加入的虚拟 10 公司（步骤 ST2）。另外，在选择虚拟公司前，显示希望从事的行业的输入画面 G4，选中菜单，从显示的行业中输入行业名后，按游戏者的要求，能以列表形式显示各虚拟公司名作为选择虚拟公司时的参照，引导游戏者从这当中选择想要的公司名。如果对选择的画面 G5 进行了决定指示，对应的虚拟公司的内容被显示出来。如图 6 所示，显示内容包括 15 公司经理姓名、资金（公司经理的资产）、职员人数、人气指数。如画面 7 所示，如果想的话，可以设置再第二希望加入的虚拟公司。

选择了想要加入的公司后，例如只选择了第一希望时，在该确认画面 G8 中选择 OK 后，就回到初始画面 G1。

接着，如果选择“上班”，如图 10 所示，就显示通知开始加入公 20 司的适应性考试的画面 G9。通过游戏者的操作，移到带有输入栏的画面 10，在画面上的输入栏中输入虚拟人物的绰号，选择输入性别。必要的操作结束后，就移到下一画面 G11，显示了二选一形式的提问，引导回答。出给定数目，例如 30 个有关的选一形式的问题。回答了所有问题后，回答内容被送回服务器，一次被游戏进度控制部 100 取走。接着把 25 把进行的健康诊断中（步骤 ST4）提出的问题事项发送到携带电话机 3，转移到健康诊断。

图 11 是表示健康诊断步骤的游戏画面。健康诊断以选一的形式进行，显示了根据通常的问诊式的健康诊断的内容的画面 G12，在本实施 30 例中提出了六个问题。结束后，对提问的回答内容被取到游戏进度控制部 100 后，显示用于结束的画面 G13，回到初始画面 G1，在在此切断

连接。然后，培养处理部 102 进行是否适合的评价，判定是否可以加入公司（判定结果、适应性、诊断结果），通过电子邮件把该结果发送到该游戏者的携带电话机 3 上（步骤 ST5）。

图 12 是表示所述判定合格时的内定通知的画面 G14，它显示了仿照内定通知书的内容和年收入的金额，并且在通知了性格判断结果和上班指南的同时，把该游戏者到此所输入的个人信息一次性地从存储器存储到作为职员使用的个人数据存储部。

图 13 表示了与应该做虚拟公司的职员即虚拟人物的一个月（现实中的 1 天）的工作的游戏者之间进行的处理的步骤。

10 游戏者通过从携带电话机 3 访问服务器 1（步骤 ST11），作为上班了（通常的工作）处理。另外，监视部 103 使用内部钟表 1031，每天监视有无来自各虚拟人物的访问，对于连续四天未访问的虚拟人物，向该携带电话机发送电子邮件，督促其上班（访问），而后，如果连续三天确认没有访问，把该虚拟人物的有关信息从个人数据存储部 112 删除，即、使其失去虚拟公司的职员的地位。这时，培养处理部 102 可以对给定的参数值进行给定值的减法处理。

另一方面，当有来自游戏者的访问时，如果有满足以下所述的条件的，问题制作部 101 设置相应的随机事件，从发送接收部 105 向该游戏者的携带电话机 3 发送该内容（步骤 ST12）。即从加入公司开始每五天发生“年薪谈判”，当“独立度”参数达到 100 时，随意可能发生“独立”事件，当该虚拟公司的公司经理的“信赖度”参数变为 0 时，发生“倒闭”事件，比较加入公司后的天数，对于参数低的职员，以很高的概率发生“特别升职”事件。“特别升职”是指随意最少晋升两级以上，到达某一职位，同时参数也变更为与升职后的职位对应的值。

25 以下说明各随机事件的内容。“年薪谈判”事件，显示了包括年薪额、“OK”、“再谈判”和“决定”的图像的输入画面，对此，如果选择了“再谈判”，就可以在要求的金额栏中输入金额。该事件对于提出的金额在增减 20% 的范围内决定，决定要素依赖于参数中“运气”和“爱”的值的的大小。

30 “独立”事件，显示了劝导独立的文章，如果选中“下一步”，作

为已经独立了，显示行业选择栏、公司名的输入栏以及特性选择栏，选择所要的内容，能输入，如果选中“下一步”，显示表示变为公司的第一位代理经理的画面。根据本处理，在公司数据存储部 111 新产生、登记虚拟公司，该虚拟人物的个人数据存储部 112 的数据作为新设置的虚拟公司的公司经理（转记）被登记。另外，在本系统中，可以把虚拟公司的数目限定为给定的数目，例如 50 个，这时，捷足先登的能独立。

游戏进度处理部 100，如以上所述，能把新设置的虚拟公司对希望入会的游戏者以一览形式显示。另外，在设置了公司后的给定期间内，作为新设置的公司的标记，可以标出“正在招聘”等。游戏进度处理部 100 从游戏能恰当地进行的观点出发，监视在给定期间内，是否有给定人数的职员加入公司，如果不够给定的人数，作为独立失败，对此，在向虚拟公司的公司经理所对应的携带电话机 3 通知的同时，从公司数据存储部 111 把该虚拟公司的登录数据删除。

“倒闭”事件，变为进行就职单位的虚拟公司被其他的虚拟公司吞并的处理，此时的公司经理所对应的游戏者在游戏结束的同时，倒闭的虚拟公司的职员等的职位降一级，参数也相应地降分。

对于任何的随机事件，该事件一结束，就转移到模式选择画面（步骤 ST13）。问题制作部 101 制作对应于所选的模式的问题，在携带电话机 3 的显示器上提出。

图 14 表示选择了模式选择画面中的问题“①做工作”时的游戏进行步骤。该模式中，主要提出的是关于商业方式的问题。在模式选择画面 G21 中，如果选择了“①做工作”，就转移到画面 G22。在画面 G22 中，在上部显示了加入公司后的期间、现在的职位、和表示“体力”参数的心形符号（体力参数值为 71 至 100 时，表示为 G22 所示的那样；体力参数值为 31 至 70 时，用一半的标记表示；体力参数值为 0 至 30 时，就不显示。）；在下部，例如以选一的形式提出问题。培养处理部 102 接收来自携带电话机 3 的回答，根据图 4（a）的表格，如果是正确答案，就决定参数值，共同记录到由问题制作部 101 提示的解说画面中（画面 G23）。另一方面，如果回答不正确时，培养处理部 102 决定回答不正确时加减的参数值，共同记录到由问题制作部 101 提示的解说画面中

(画面 G24)。培养处理部 102 把决定的加减参数值加到(更新)该携带电话机 3 所对应的虚拟人物的数据中的对应的现在的参数上。接着,提出第二个问题(画面 25),同样地进行回答处理。在一次访问中,提三个问题,由此处理完一次的问题。

- 5 当选择了模式选择画面中的问题“②收集信息”时,游戏的进行与选择了“①做工作”一样。在此,提出的问题主要是与现代用语相关的商业方式方面的问题。然后,培养处理部 102 判断来自携带电话机 3 的回答正确与否,对应该结果,根据图 4(a)的表格,决定参数的变更值,加到个人数据中对应的现在的参数中。“①做工作”和“②收集信息”主要反映了用于升职的参数。

- 10 图 15 表示选择了模式选择画面 G31 中的“③社交”时的游戏进行步骤。在该模式中,提问有一个。例如显示作为兴趣和爱好等的选一形式的问题画面 G32。在画面 G32 的例子中有三个选择,对应于各选择分支的选择,分别在提示如画面 G33、G34、G35 所示的解说(实际上内容各自不同)的同时,根据图 4(a)的表格加减的参数和该值被记在一起。对各分支,分别在可加减的数值范围内设置给定的值。培养处理部 102 把提示的加减值和个人数据的对应的参数值加在一起。另外,加减值可在图 4(a)所示的可加减的范围内,每次随意设置。接着,回到模式选择画面 G36。

- 20 图 16 表示选择了模式选择画面中的问题“④五点以后”时的游戏进行步骤。如果选择了该模式,从画面 G41,随意转移到例如卡拉 OK、电影院、酒吧、饭馆、英语会话学校等游戏场景(画面 G42)后,随意设置为图 4(a)的表格所示的参数的加减范围内的给定值,或设置为对应于各游戏场景预先设置的加减值,根据需要在显示器上进行提示,同时加到个人数据所对应的现参数中。

- 25 另外,游戏进度控制部 100 不管是否为同一虚拟公司(或同一虚拟公司内)同时判断是否存在其他转移到同一游戏场景的虚拟人物,当存在时,就进行处理,使之必须或随意与一人或多个虚拟人物结识,即将其意图在显示器上显示(画面 G43)的同时,在个人数据存储部 112 30 的该虚拟人物的“朋友一览”中,追加特定在显示器上显示的虚拟人

物的信息。画面 G44 中通知已经追加到朋友一览中了。

作为交了朋友时的处理，在服务器 1 内，把虚拟人物用的邮箱赋予自己和对方。成为朋友的对方一侧也进行同样的画面提示和处理。并且，对于各游戏场景，假设虚拟人物（虚拟的家庭）在回家前没有联络  
5 上，监视部 103 监视来自钟表 1301 的时间，（至少是现实时间的 1 天以内）只在给定的时间内禁止来自该虚拟人物所对应的携带电话机 3 的访问。

图 17 表示选择了模式选择画面中的问题“⑤恢复精神”时的游戏进行步骤。该模式中，为了与在“④五点以后”中交的朋友交换信息，  
10 发送电子邮件。如果选择了该模式，显示器的模式选择画面 G51 就显示朋友和消息的输入画面 G52。作为选择内容可选择“①发信”、“②信息”、“③绝交”。在此，通过菜单操作，得到阅览自己的朋友一览的许可，在从中输入所要的朋友名的同时，被允许输入消息。输入消息后，  
15 例如如果选择“①发信”，游戏进度处理部 100 在把邮件发送到目标的邮箱的同时，显示为此的画面 G53。在此，选择 OK 后，回到模式选择画面 G54。

这样一来，与成为朋友的虚拟人物之间通过邮箱就能交换信息。另外，“②信息”是指阅览发送到自己的邮箱的来自对方的邮件内容的处理，这时不需要输入消息。并且，“③绝交”是指从自己的个人数据  
20 内的“朋友一览”中删除应该绝交的朋友的信息，游戏进度处理部 100 接收了在画面 G52 输入的朋友名所对应的绝交指示后，在从指示的个人数据的“朋友一览”中删除输入朋友的信息的同时，从被删除的对方一侧的虚拟人物的个人数据也同样删除指示了绝交的虚拟人物的数据。如果选择了该模式，图 4 (a) 的表格所示的参数除了“体力”参数，  
25 都设置给定的增减值，“体力”参数在加减范围内，设置随意或按选择内容而预先设置的增减值，按需要在显示器上显示的同时，加到个人数据的对应的现在的参数中。

这样一来，结束从“①做工作”到“⑤恢复精神”的处理（步骤 S14），结果，更新了数据库 11 的个人数据存储部 112。

30 并且，作为培养处理部 102 进行的处理，可再在可选择模式中设

置叫“调职”的模式（图 4（a）中未显示）。在该模式中，先显示希望调入的公司的输入画面，游戏者选中输入的虚拟公司的公司经理，检查公司经理是否存在于自己的“朋友一览”中，如果存在，就此（无考试）进行调职处理。按需要，可以在调入的公司中的职位升一级，参数值也做相应的上升处理。并且，后面会说明选择模式“邀请朋友”的游戏进行步骤。

而且，在本实施例中，为了检查发往邮箱的电子邮件的内容，游戏进度处理部 100 具有不受理使用不当的文字、用语的输入的禁止处理功能（文字检查过滤处理）。通过把文字变换为文字代码进行处理，来预先存储禁止的文字的代码一览表，每次把游戏者输入的文字的代码与之对比，应禁止一致的代码所对应的文字的输入，并把这通知游戏者。另外，在受理了输入后，检查是否含有禁止的文字，如果包括，在通知显示的同时，允许部的修正，把文章输入时众所周知的“删除”和“插入”处理组合在一起也可以。并且，除了文字，预先以列表形式存储了用语的多个代码的组合，同样进行检查。

另外，在本游戏中，禁止关于电子邮件地址的信息交换，因此，禁止特定电子邮件地址所必需的用语的输入和半角输入。而且，用来特定实际场所名和日期的文字、用语也有一览表，禁止进行输入。由此，确保参加本游戏的游戏者和游戏者之间的道德文明。

接着，在步骤 ST15 中，判断一天的模式次数是否第四次已经结束了，如果第四次还没结束，返回步骤 ST13，按照希望，允许进行下一模式的指定操作。如果第四次已经结束了（步骤 ST15 中，YES），进行虚拟的发工资处理（步骤 ST16），虚拟时间的一个月的工作结束后，该虚拟人物的数据中所具有的钱的数据部的金额被更新。通过用电子邮件发送模拟的薪金详单，把虚拟的薪金详单通知游戏者。

接着，把虚拟人物的参数内容存储到参数等存储部 114 中，达到图 18 所示的升职条件的得分，判断是否已超过了升职条件（步骤 ST17）。审批部 104 从个人数据存储部 112 读出该虚拟人物获得的现在的参数值和现职位的信息，从现在的参数值算出得分，如果算出的得分未达到升职条件的得分，作为游戏时间的一个月就结束了（步骤 ST18），

结束一次的访问。另一方面，如果算出的得分达到了升职条件的得分，就允许进行用于升职考试的处理（步骤 ST19）。升职考试一结束，由游戏进度处理部 100 切断连接，在给定的时间以后，从服务器一侧发送合格与否的通知（步骤 ST20）。

5        升职条件的得分，如图 18 所示，例如现在的职位是“主任”时，“智力”参数值和“行动力”参数的平均值与“运气”的 10%的和在值 301 以上。在升职考试中，从一般的职员经过七次升职晋升为公司经理的过程中，在到部长的升职中，所出的考题是关于商业方式和现代用语的。在向董事即常务和专务的升职中，所出的考题是以选一形式提出的，可是为了防止由于游戏者记住考题的正确答案的模式而导致游戏性的降低，在向董事的升职考试中，各提问的选择分支号所对应的正确答案号，在每次出题时都随意变更。这时，如果预先对各提问对应设置好正确答案和不正确答案，即使选择分支号变更了，正确的答案的选择分支也是特定的。

10       并且，如果现在的职位是“常务”或“专务”时，允许晋升为“公司经理”，这时的升职条件的得分不是把自己的参数值和给定值进行比较，而是如以下所述，由与要代替的现在的公司经理的参数值的关系来决定。

图 19 是表示步骤 19 中的升职考试的游戏进行步骤的画面。

15       首先，显示画面 G61，询问游戏者是否参加升职考试。如果选择了“②这次不参加”，则通过步骤 ST20，结束本动作步骤。“②这次不参加”能延长到三次，这时，下次向同一职位的升职考试中，合格线降低给定的值，升职变得容易。另一方面，如果选择了“①参加考试”，则显示画面 G62，介绍升职考试的情况并进行引导。

20       在此，如果选择了“①下一步”，则如图 63 所示，例如以选一形式显示第一个问题。在此，选择选择分支的任意一个，输入回答后，接着判断 10 个问题是否已经结束（步骤 ST21）。如果第十问还未结束，按顺序显示各问题直到第十个问题（步骤 21）。如果 10 个问题已经结束，则显示画面 G64，向升职考试结束进行引导，在给定的时间后，本  
25       实施例中，一小时后显示合格与否的判定，并提示游戏者切断连接。  
30

当十个问题的回答内容中的正确答案数达到给定数目以上时，例如全对或对了八个问题，则培养处理部 102 判定为合格，否则就判定为不合格，参数也分别变为相应的值。合格时，职位升一级，特别是如果全对时，也可以使之升两级。并且，除了正确答案数，把“运气”参数的

5 参数的大小作为判断是否合格的要素也可以。从切断连接的时刻经过一个小时后，服务器 1 发送是否合格的判断结果（步骤 ST20）。画面 G65 表示了该画面的一个例子，是升职考试合格时发送给游戏者的画面。

最终的升职即就任为公司经理，是通过培养处理部 102，由包括常务和专务的董事在给定的期间，本实施例中是现实时间的每一周进行一次

10 次选举，这时给予取代公司经理的机会。通过游戏进度处理部 100 的管理使董事的数量占全体职员人数的 10%。并且，作为评价对象，培养处理部 102 把作为参数的“智力”、“行动力”和魅力的参数值的平均值和“爱”以及“运气”各参数值作为决定要素，判断这些值是否高于公司经理所对应的值，如果大于公司经理所对应的值，就进行代替公

15 司经理的处理。如果发生公司经理的交替，利用游戏进度控制部 100 的名称变更功能，对于新的公司经理，允许其变更虚拟公司的名称，提示图中省略的新公司名称的输入画面。公司名称的变更是任意的（变更、不变更），进行了任意的操作后，用原来的公司名称或新公司名称，向

20 新经理以外的职员和董事们发邮件，通知公司经理已经变更了。

图 4 (b) 是表示对公司经理经营的虚拟公司的运营状态即模式的种类的说明和参数的加减幅度的图。公司经理的工作模式，与图 4 (a) 所示的职员的工作模式相比，用作为公司经理的权限，对其他职员进行升职和降职的升职、降职模式和能召集职员的会议模式代替了职员工作模式的“社交”。

25 图 20 是表示公司经理进行的工作模式的一个例子的“3.升职、降职”模式的游戏进行步骤的图。

如果有来自虚拟人物所对应的携带电话机 3 的访问，则游戏进度处理部 100 检索个人数据存储部 112，判断来访的携带电话机 3 的固有认证 ID 是否为公司经理，如果是公司经理，则显示公司经理的工作模

30 式选择画面 G71。在该画面中，如果选择“③升职、降职”，就显示用

于指示“升职、降职”的画面 G72。在该画面中，随机指定对象职员，或从只有公司经理所对应的游戏者才能阅览的职员一览中通过该游戏者的手工操作指定对象职员，与此同时引导输入评语，受理所希望的内容，在本实施例中，象“快上来”这样的内容的输入。接着，如果指示了

5 “①升职”，培养处理部 102 从个人数据存储部 112 内选出该虚拟人物，把预先准备的表示表彰的消息内容的图像信息发送到噶虚拟人物所对应的携带电话机 3（步骤 ST31）的同时，在公司经理所对应的携带电话机 3 的显示器上，如画面 G73，表示了对该职员的晋升和奖状的发送。培养处理部 102 在本工作模式的处理结束时，把图 4 所示的加减参数值

10 累计到对应的现在的参数值上。另外，对有加减范围的参数（例如“运气”参数）随意地决定，由此，“升职、降职”模式结束。

图 21 表示了作为职员、公司经理的工作模式的一个例子的“邀请朋友”模式的游戏进行步骤。该处理与所述其他工作模式的情况下不同，基本不设置次数的限制，但是根据需要也可以设限制。

15 游戏者如果在画面 G21（公司经理的情况下，是画面 G71）选择了“邀请朋友”，游戏进度处理部 100 从入会关联信息存储部 116 读出入会引导画面，通过发送接收部 105 向该游戏者的携带电话机 3 发信。游戏者在画面 G81 的输入引导框中，根据使用携带电话机的数值键的文字输入操作，来按顺序输入介绍的朋友的名字、电子邮件地址、根据

20 需要留言（以下称作介绍信息）。输入内容在画面 G81 中显示的同时，以归纳了输入内容的形式也转存到后面的画面 G82。在画面 G81 上选择了确认后，显示后面的画面 G82。游戏者确认画面 G82 的显示内容，如果内容正确，在此就指示发信。入会关联信息制作部 106 一接收到输入内容，就读出入会关联信息存储部 116 所存储的通知已经发送了用于

25 邀请的信的格式，发送到该游戏者的携带电话机 3（画面 G83）。在此，如果选中“0”，就回到标题画面（G21、G71）。几乎是在介绍朋友之后不久即进行入会邀请，但是，例如也可以在给定期间之后或在定期的时间内进行。

图 22 表示用于邀请的游戏进行步骤。入会关联信息制作部 106 首先

30 先从个人数据存储部 112 抽出受理的介绍信息中的介绍者的名字、虚拟

公司名、职位等，制作由邀请信息构成的邀请画面 G91，通过发送接收部 105 向邀请对象的电子邮件地址发送。该画面 G91 成为召唤人参加本游戏的文章内容，在该文中，包括介绍者、其所属的虚拟公司、其职位以及邀请对象的名字，并且，还包括用于链接到本游戏的服务器 10 5 内的统一资源定位符地址。在此，如果输入了统一资源定位符，通过入会处理部 107 跳到本游戏，显示画面 G92。如果选择了 G92 内的“作为目标”时，转移到游戏的初始画面（画面 G1）。这样，通过把入会邀请画面 G91 和游戏侧的统一资源定位符地址预先链接在一起，就能简单地转移到游戏的初始画面（画面 G1）。另外，通过在入会邀请画面 G91 10 内包括介绍信息，就能简单地知道邀请对象是谁介绍的。

特别待遇给予部 108，在邀请对象表示要入会，并通过了给定的加入公司的考试后，对于作为介绍者的游戏者所对应的虚拟人物，根据图 4 (a) (或图 4 (b)) 的表格，计算参数值的 10%。即特别待遇处理部 109 分别计算该虚拟人物的各属性参数值的 10%，把计算结果加到对应的 15 的参数值中。或也可以分别用现在的参数值的 1.1 倍更新。这样，通过“邀请朋友”模式，能使自己的参数值上升。另外，不限于用百分率，和其他的工作模式一样，也可以是数值。

并且，在入会邀请画面 G91 显示了介绍者的虚拟公司，对于想加入公司的新游戏者，通过入会处理部 107 (或游戏进度处理部 100) 对 20 图 8、图 9 所示的行业、虚拟公司名的列表显示进行改换顺序处理，使该介绍者所属的行业、虚拟公司名来到列表的顶部。然后，当加入的是与介绍者相同的虚拟公司时，特别待遇给予部 108 可以使上升的得分高于 10% 的给定比率分。

图 23 表示用来向介绍者（游戏者）通知朋友入会的步骤。邀请的 25 对象表示了入会的意思，如果通过了给定的加入公司的考试，通知书制作部 109 制作画面 G101 所示的通知书，通过发送接收部 105，向介绍者（游戏者）所对应的携带电话机 3 发送该通知书。在画面 G101 中，通知书在在第二行显示了通知书的全部页数，在下面显示了现在是第几页。如果选中了“读”，就转移到画面 G102，显示现在页数的通知书， 30 在此，是新职员的介绍画面。在画面 G91 中，姓名虽然是“代继”，但

是在加入公司时，是以“吉 P”的名字登录的。在此，如果选择了“下一步”，就转移到画面 G1 的标题画面。

回到画面 G101，“名片夹 3/15”表示最多能容纳 15 个朋友，现在显示的是第三个人。其下部是显示现在正显示的即第三个人的名字。在往下的“①报告”意味着向正在显示名字的游戏者发邮件，“②看名片”意味着阅览个人信息（虚拟公司名称、职位等，是和实际的名片记载的同等的内容），“③扔掉名片”意味着和正在显示的朋友绝交。

并且，服务器 1 统计评价关于所有虚拟人物的个人数据，特别是各虚拟人物获得的参数值，评价每个虚拟公司，制作全部公司的排名。应来自游戏者的请求，传送该信息。

在本实施例中，作为游戏者，把面临就业的学生和社会人作为主要对象；通过游戏就能从作为营业人员的适应性考试和商业规则等晋升考试内容中得到有益的信息。并且，也可以增加如下功能，即为了激起继续玩游戏的热情，对于成功地晋升的游戏者，作为奖励向其发送能在游戏者的携带电话机 3 上再现的作为来电提示音的音乐和作为所谓壁纸的图像等。

并且，在本实施例中，作为图 1 所示的各游戏者使用的终端装置，虽然使用了能进行信息通信的携带电话机 3，但是作为终端装置，能使用便携式信息终端（PDA）31 和通过不同的服务商 3B 能进行信息通信的其他机种的信息终端 3’。

而且，当到了退休年龄时（现实的时间是从加入公司开始算的第 60 天）的职位是公司经理时，游戏进度处理部 100 在历代公司经理的存储部上储存公司经理的姓名。然后，如果虚拟职员有这样的要求，或作为一种模式，如果选择去经理室这样的模式，就可以阅览所储存的历代公司经理的个人数据等。

另外，“邀请朋友”游戏模式并不仅限于本实施例的培养游戏，而是能适用于各种网络游戏。例如，使用网络的对战游戏和智力测验游戏等。各游戏预先设置了游戏目标，使各游戏者为了达到该目标在游戏中竞争；在邀请成功时，通过给予遵循游戏目标的给定特别待遇，能使游戏的进行扩展到更广的方面，这样就可以使该“邀请朋友”模式的应

用面变得很宽广。

并且，在“邀请朋友”这一游戏模式中，也可以使其构成用于使游戏者能通过给定的就职考试。

5 根据本发明 1、9、13，作为达成游戏目标的一个方法，设置了用于征集会员的介绍模式，并且在游戏中给予作为介绍者的会员游戏者对其达成游戏目标有利的特别待遇，所以能高效地发展会员。

根据本发明 2、10、14，包括完全未参加游戏的非会员的电子邮件地址。

10 根据本发明 3、11、15，制作用于通知介绍的非会员已入会的通知书，并且该通知书被发给作为介绍者的会员游戏者，据此来通知是否已入会。

根据本发明 4、12、16，因为所述游戏目标是指随着游戏的进程而累计的得分达到给定值，所以给介绍的游戏者加上作为所述有利的特别待遇的给定得分。

15 根据本发明 5，游戏者可以通过游戏来模拟体验在现实公司中工作等的社会实践。

根据本发明 6，因为在虚拟公司中对虚拟职员进行升职和降职处理，所以能提供更有趣的培养用游戏。

20 根据本发明 7，由于能通过选择不同的游戏模式来使取得的参数值发生变化，所以能提供更富于变化的培养用游戏。

根据本发明 8，通过游戏者的访问能使问题显示在该游戏者的信息终端上。并且，根据该方式，能使来自游戏者的访问的实际成绩本身成为用来升职的一个要素。

25

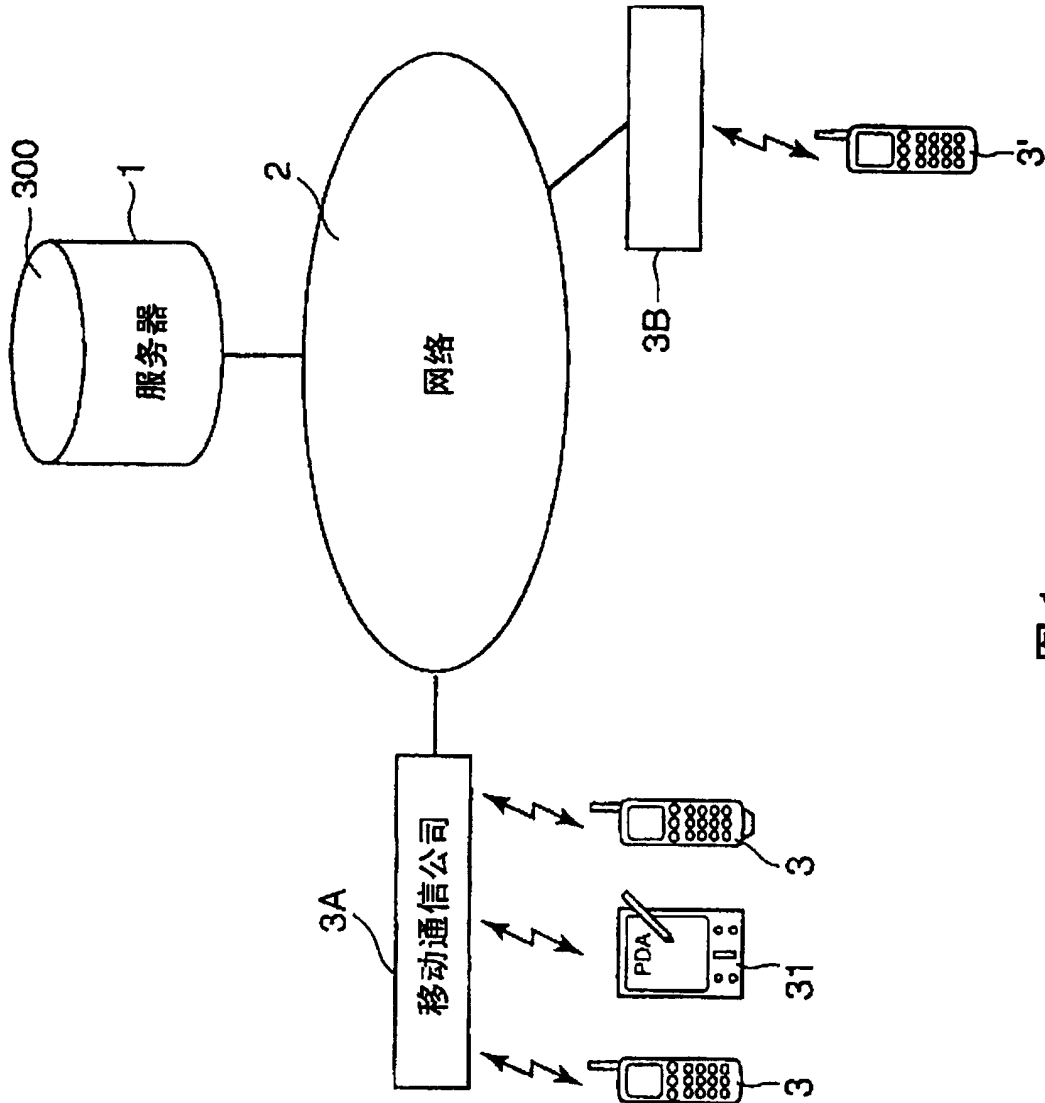


图1

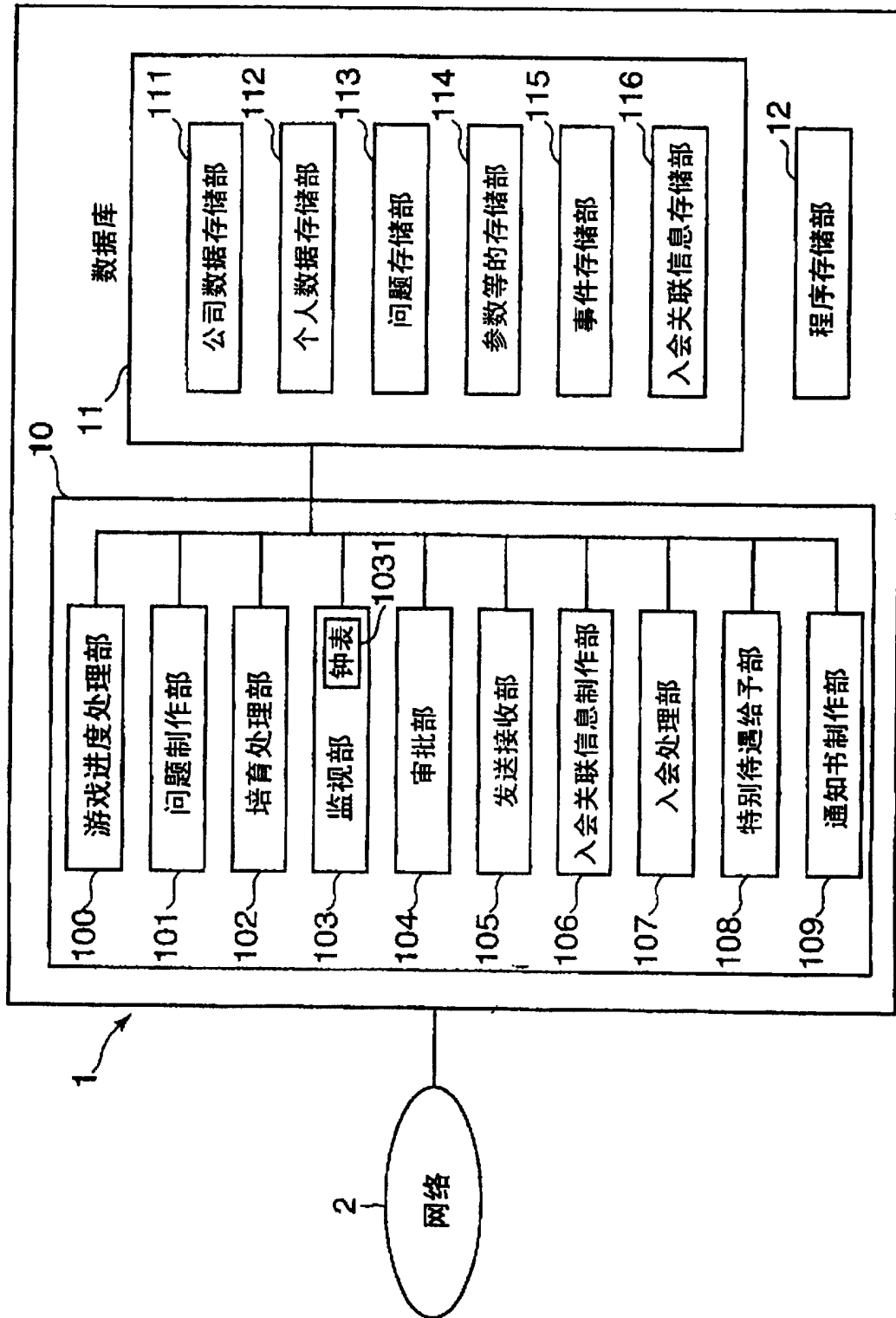


图 2

参数名	说明	范围	备注
1 绰号	游戏中的名字	全角8个字	在游戏开始时登录
2 性别	游戏者的性别	—	♂/♀
3 水平	游戏者超越的次数	0~10	随着水平, 参数值变大
4 天数	游戏开始以来的天数	0~60	
5 职位	现在的职位	—	
6 钱	所具有的钱	0~	
7 体力	如果低, 参数值的上升度下降 (80为基准)	0~100	初始值为100
8 智力	聪明, 反应敏捷程度	0~1000	由健康诊断决定 (250左右)
9 行动力	执行力、决断力	0~1000	由健康诊断决定 (250左右)
10 魅力	人的魅力, 超凡的魅力	0~1000	由健康诊断决定 (250左右)
11 运气	指容易通过考试等	0~1000	随机决定
12 信赖度	成为经理时, 指公司的信赖度	0~100	初始值100 (如变为0, 破产)
13 爱	如果高, 就会有好事	0~100	初始值50
14 独立度	如果变高, 其他的参数就变得难以升高	0~100	初始值0

图 3

模式名	说明	出题内容	参数的增减(每一问)						
			体力	智力	行动力	魅力	运气	爱	信赖度
1 做工作	努力工作	商业规则(3问)	-2~0	0	+2~8	0	0	-1	-1
2 收集信息	增加知识	现代用语智力测验(3问)	-1~0	+2~8	0	0	0	-1	-1
3 社交	巧妙地社交	随机(1问)	4~2	0	0	+2~8	0	-3	-1
4 5点以后	找朋友	—	+3~6	-2~6	-2~6	+4~16	0	+4~10	+1
5 恢复精神	交换意见	通电子邮件	+1~3	-1	-1	0	0	0	0
6 邀请朋友	增加会员	—	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%

(a)

种类名	说明	参数的增减					备注		
		体力	智力	行动力	魅力	运气		爱	信赖度
1 做工作	努力工作	-2~0	0	+2~8	0	0	-1	+2	同职员时一样
2 收集信息	增加知识	-1~0	+2~8	0	0	0	-1	+2	同职员时一样
3 升职、降职	让人升职、降职	-8	-2	+4	-4	-2~+2	-20	-10	—
4 会议	召集职员	-4	+2	+4	+2~4	-2~+2	0	+2	与职员交换意见
5 5点以后	找朋友	+3~6	-2~6	-2~6	+4~16	0	+4~10	+1	同职员时一样
6 恢复精神	和朋友交换意见	+1~3	-1	-1	0	0	0	0	同职员时一样
7 邀请朋友	增加会员	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	同职员时一样

(b)

图 4

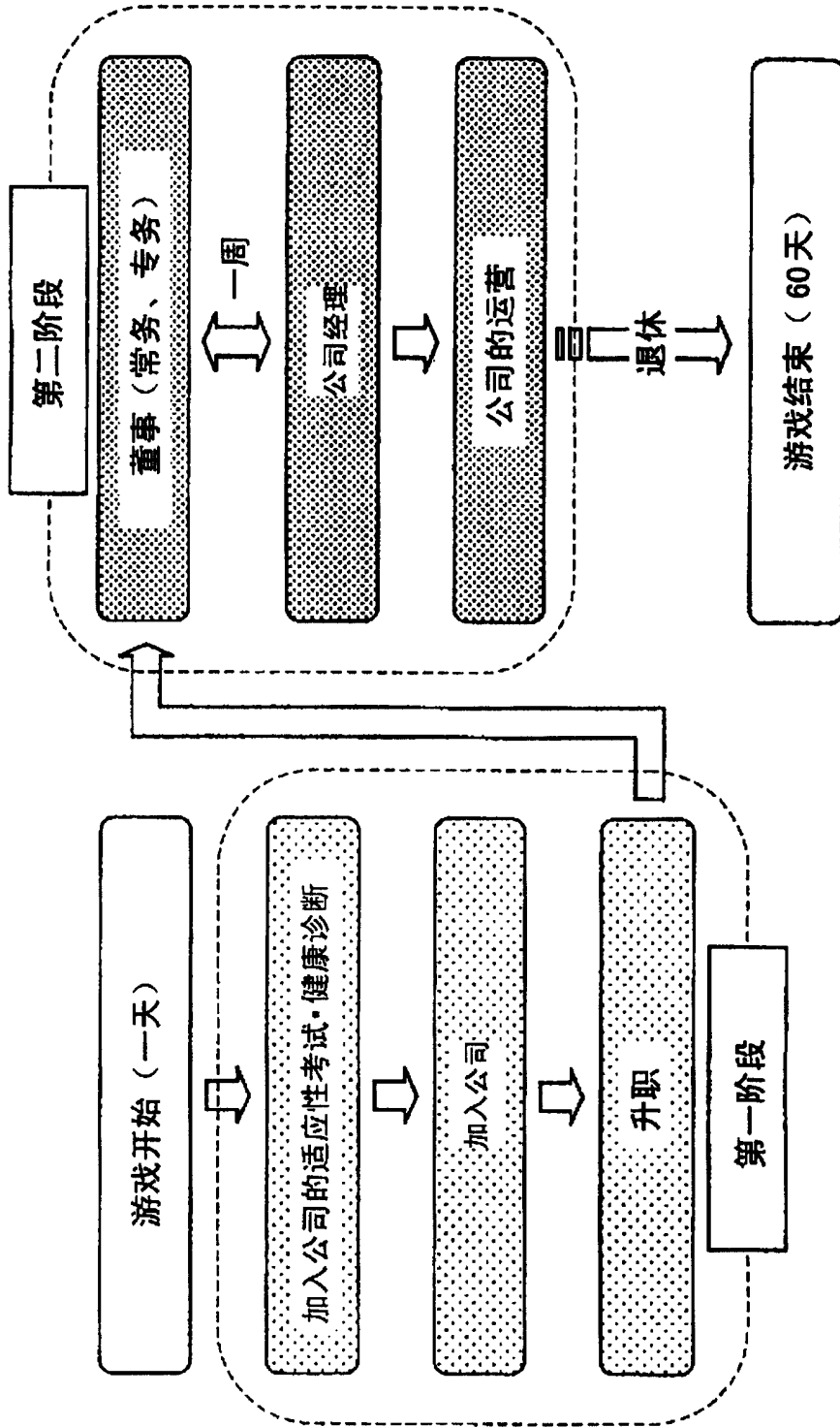


图 5

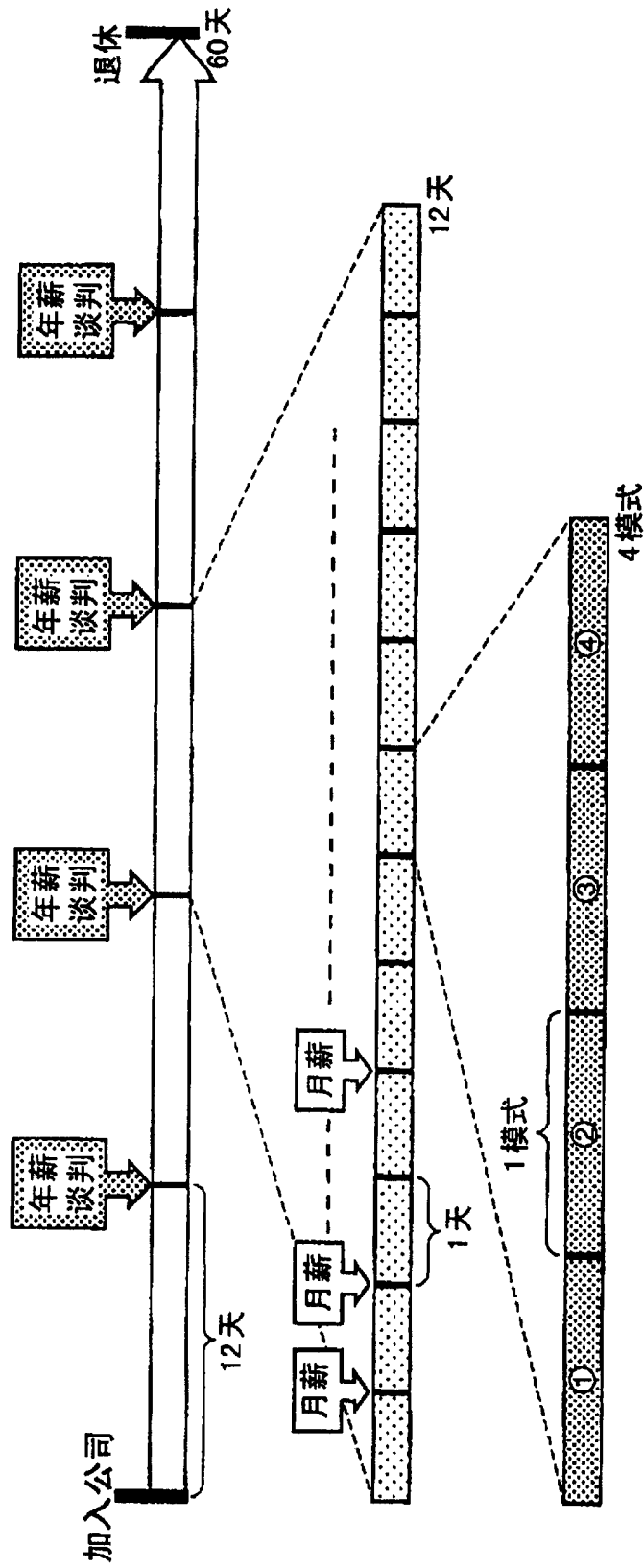


图 6

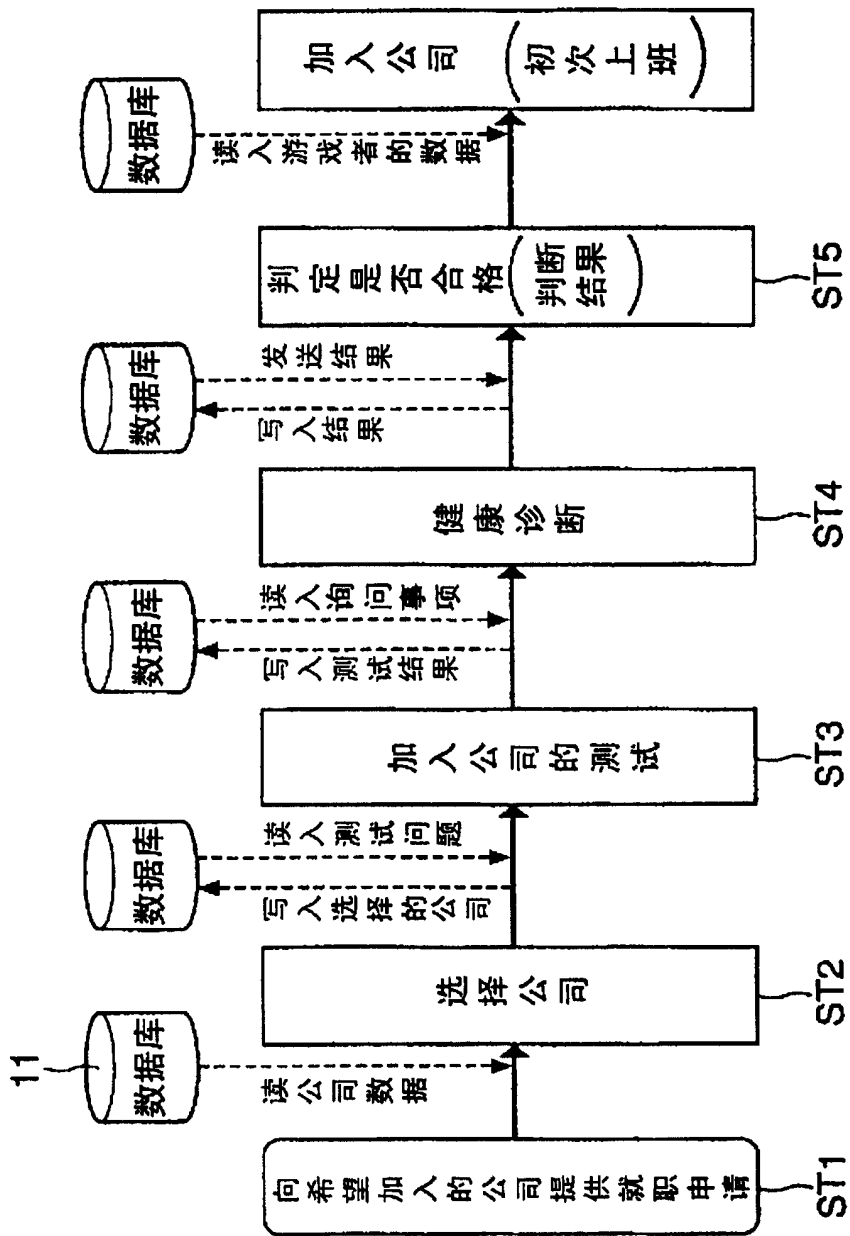


图 7

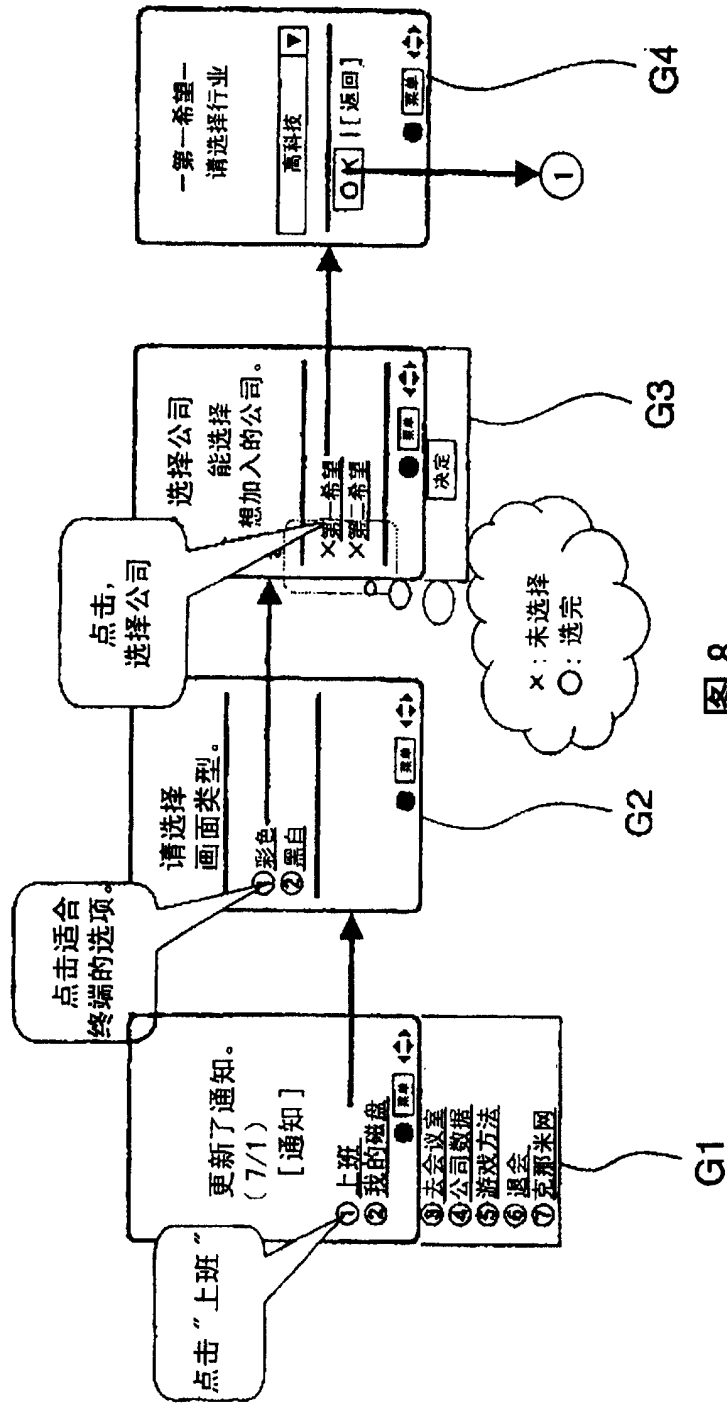


图 8

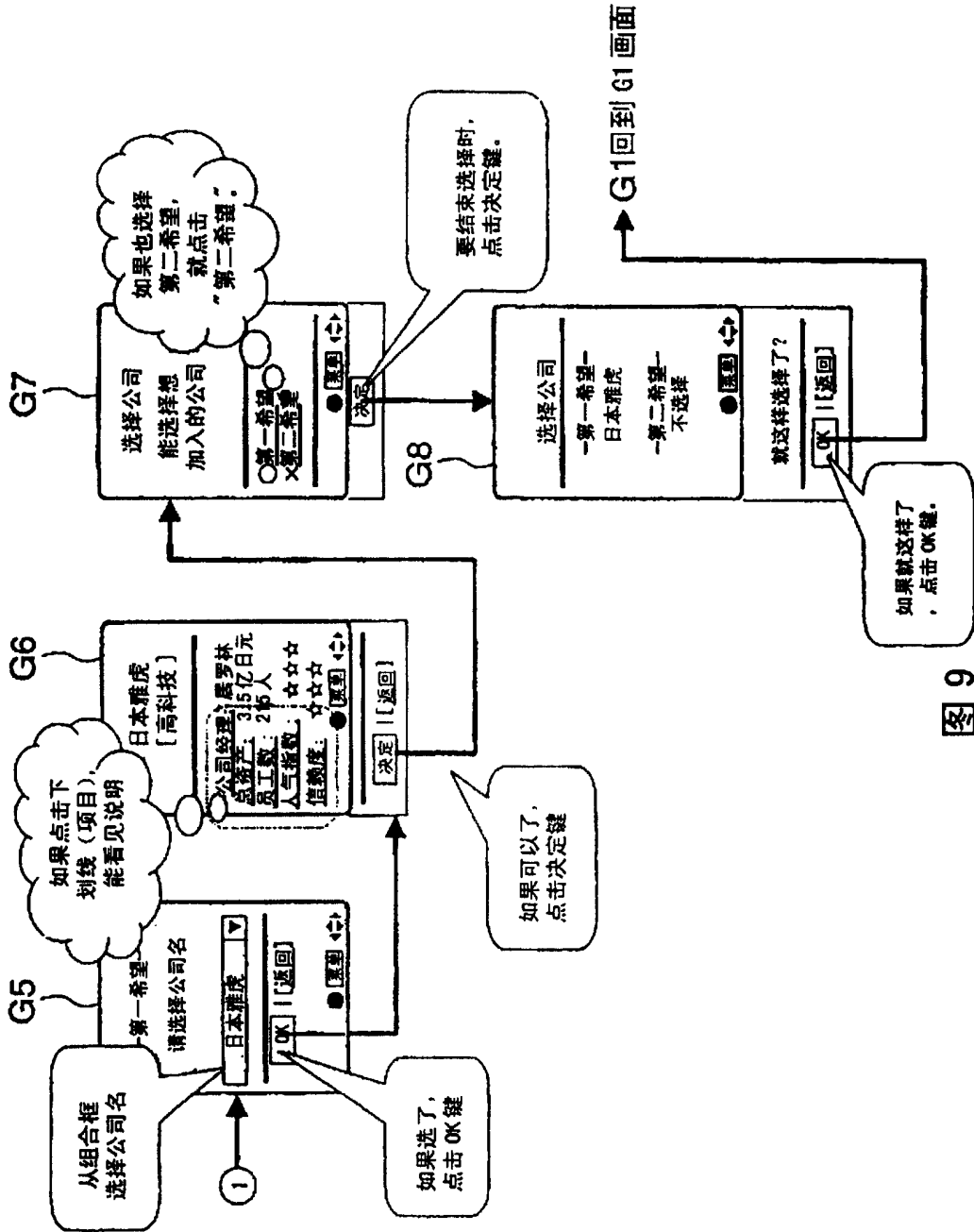


图 9

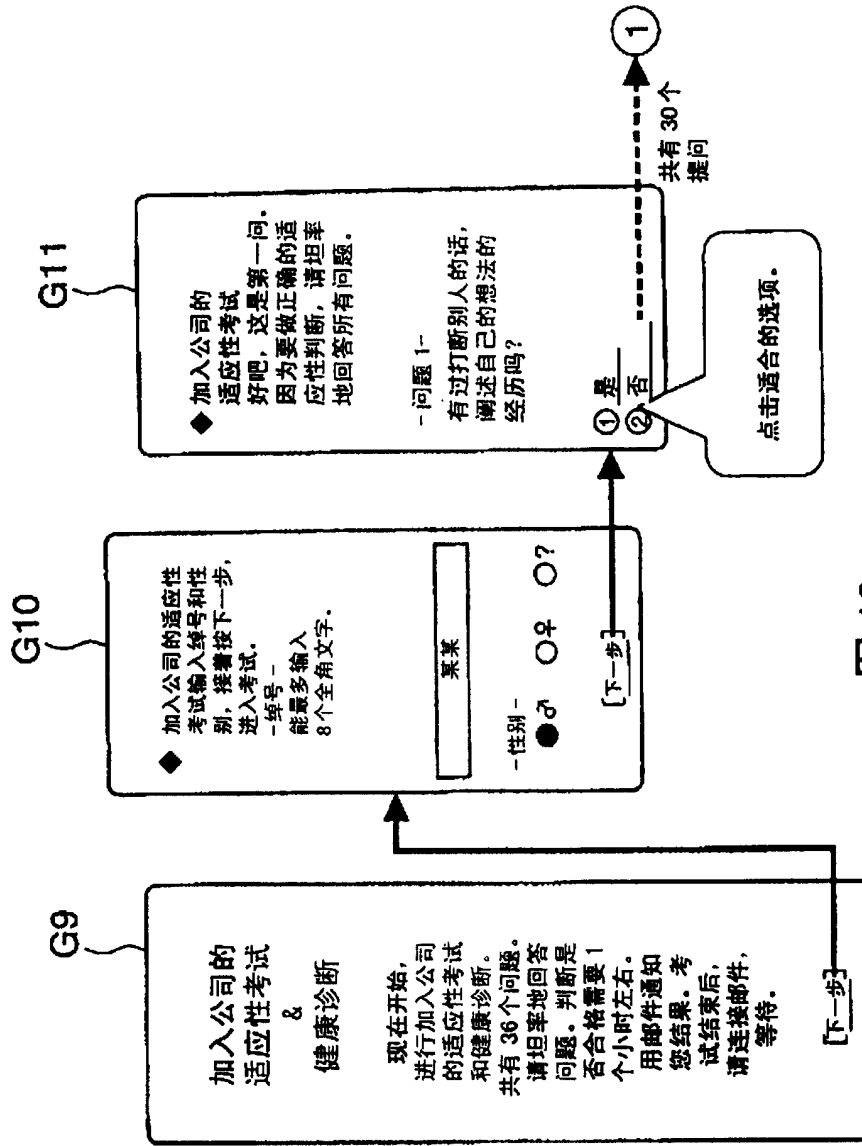


图 10

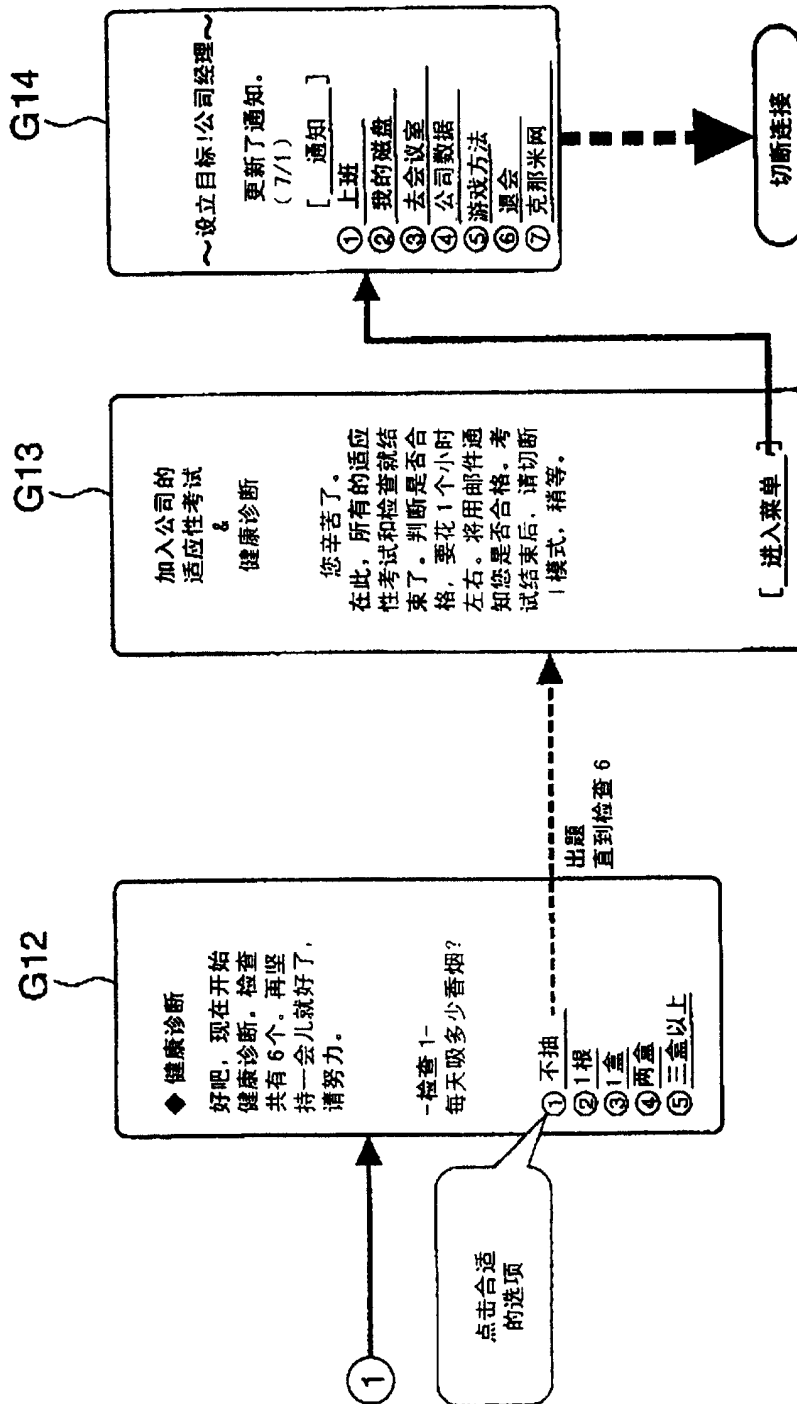


图 11

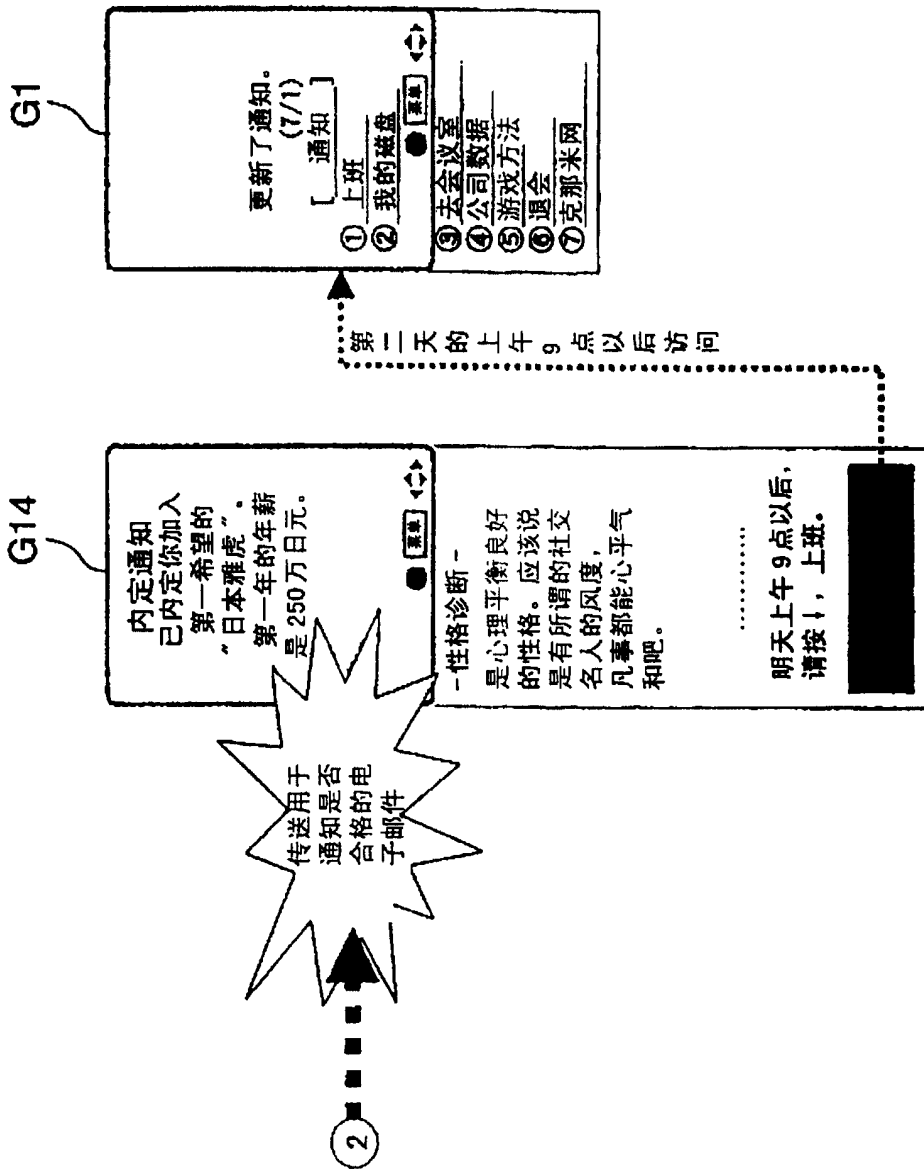


图 12

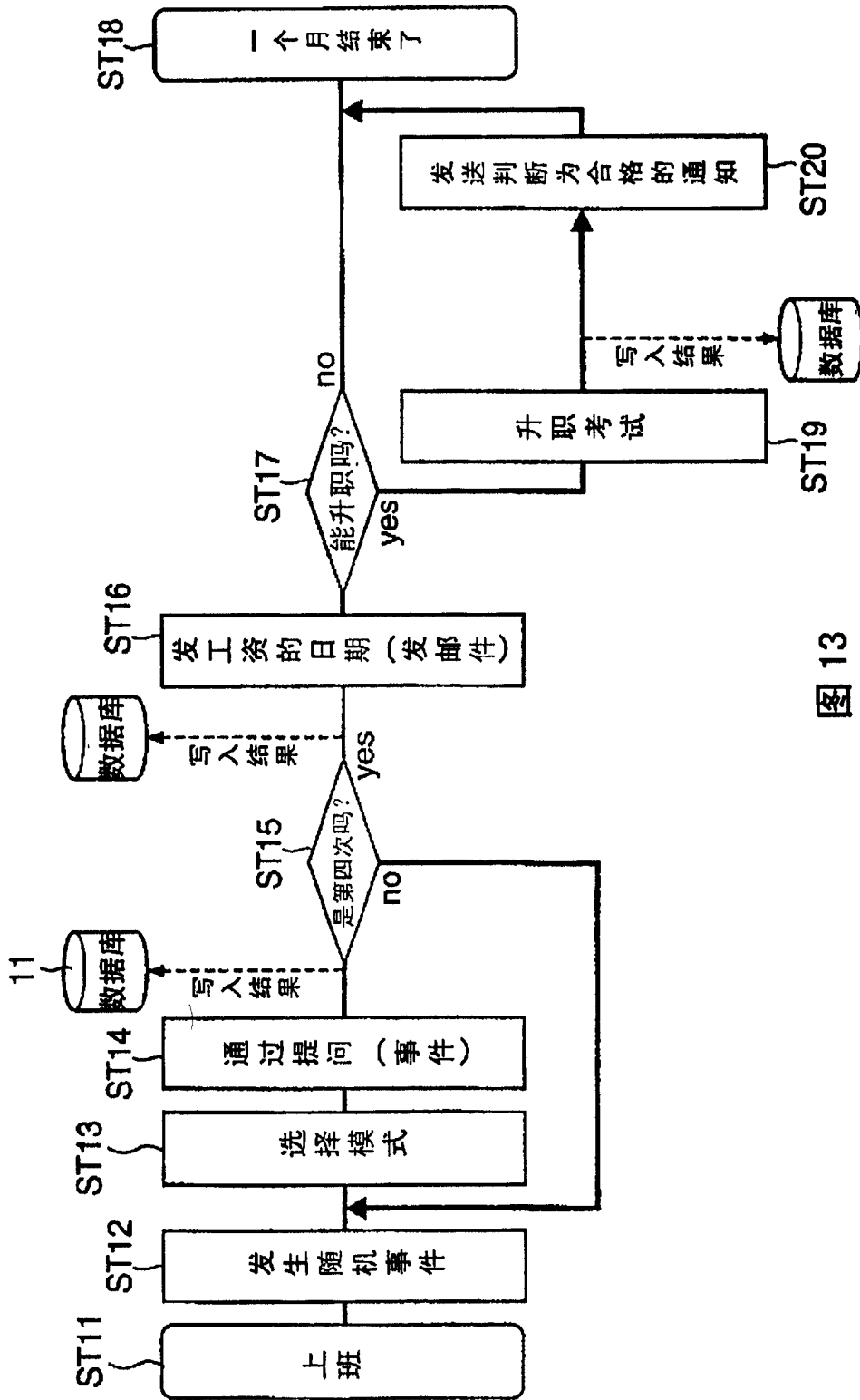


图 13

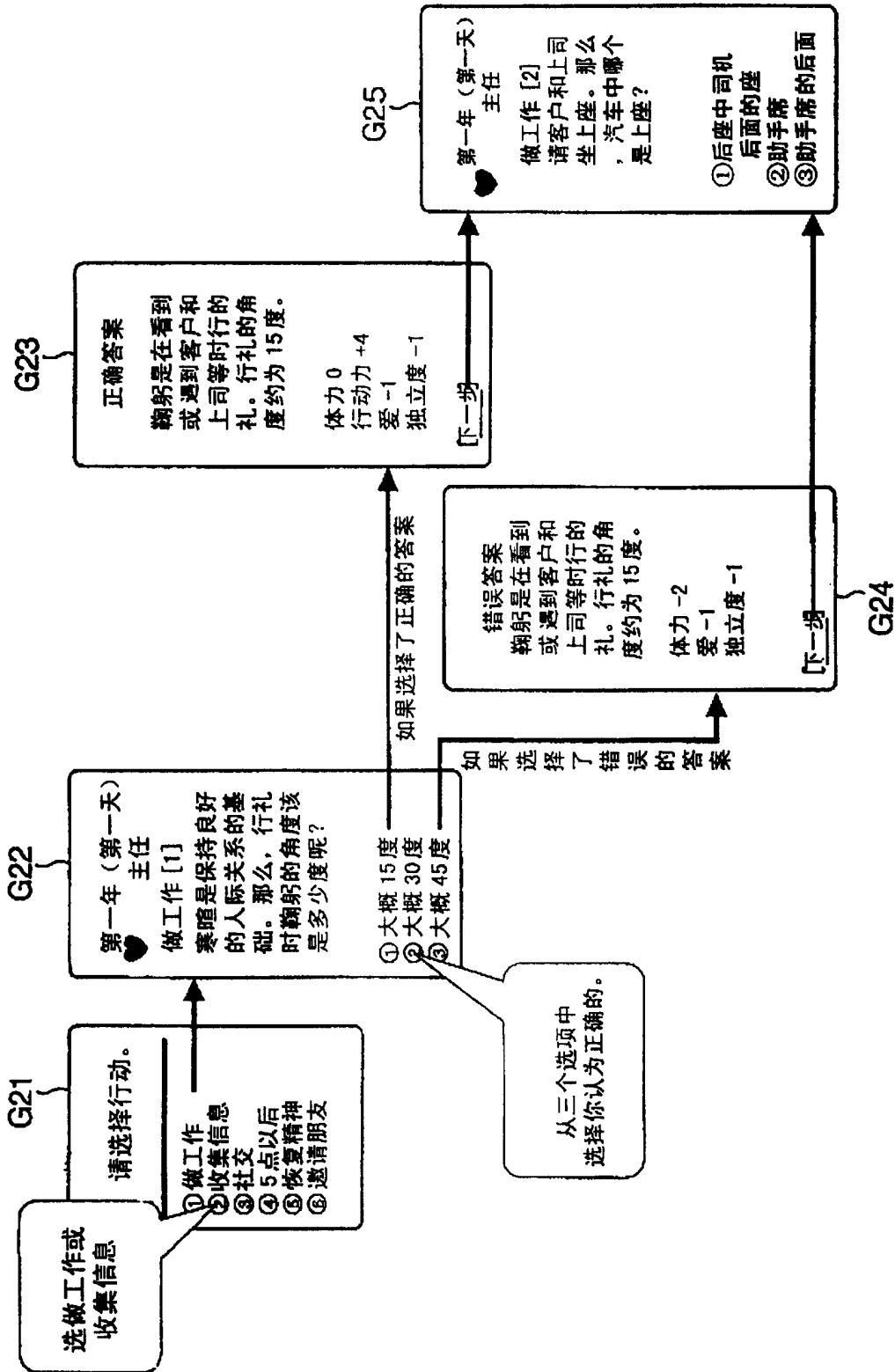


图 14

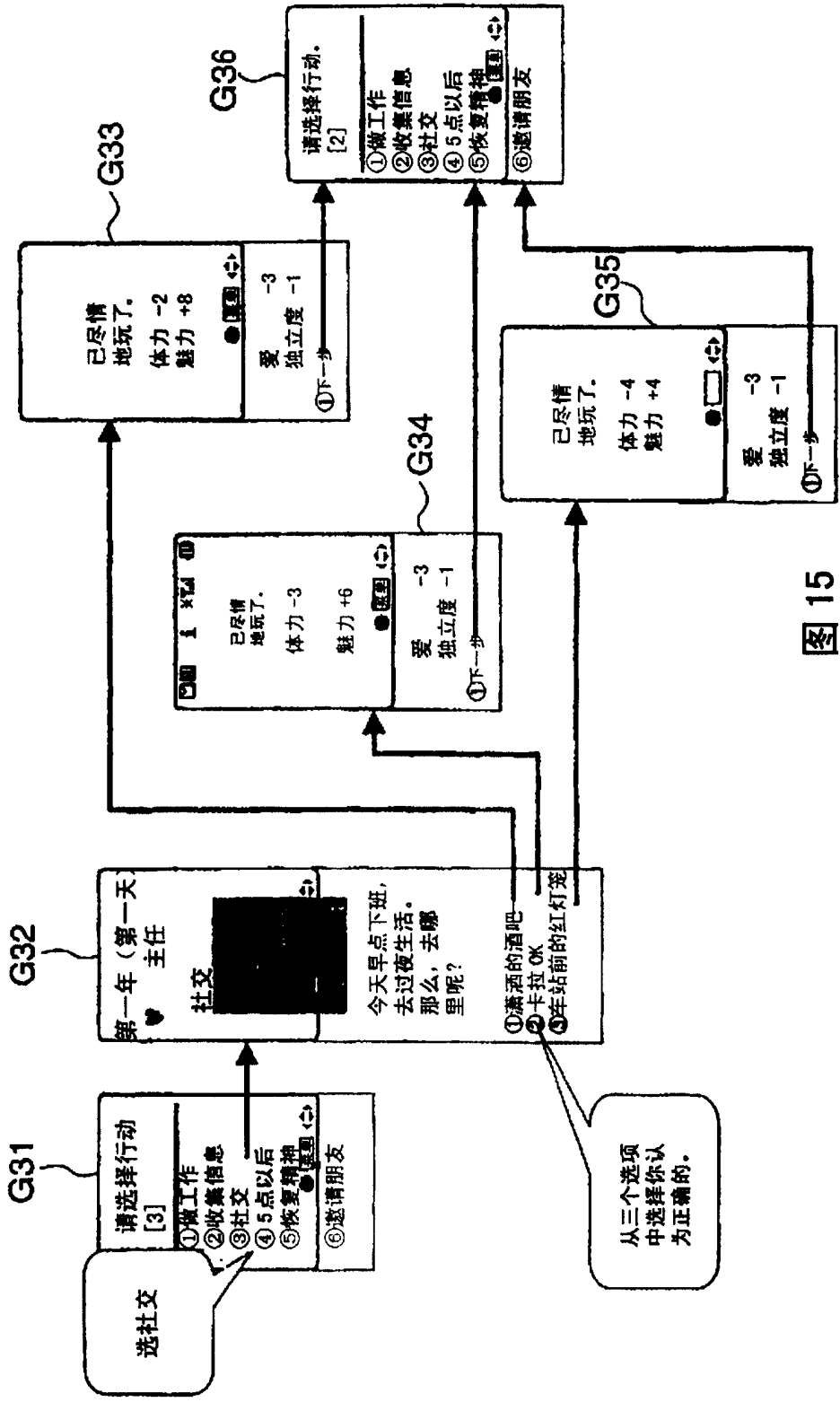


图 15

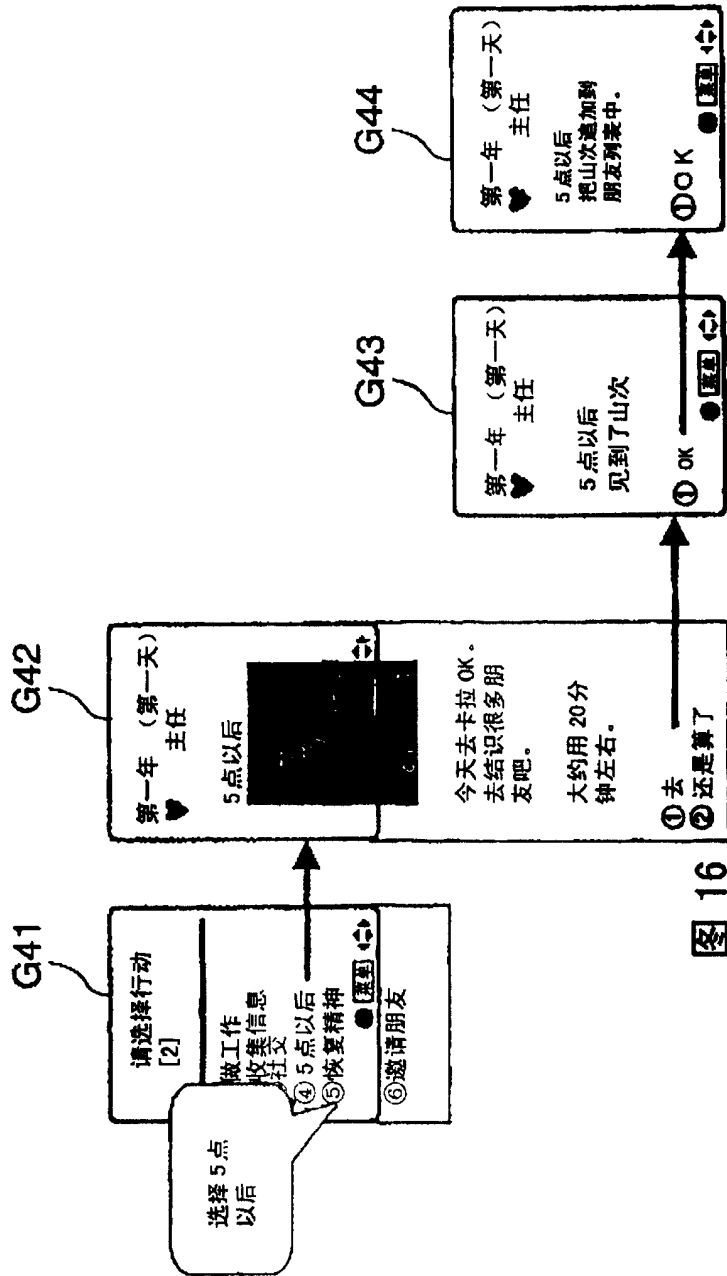


图 16

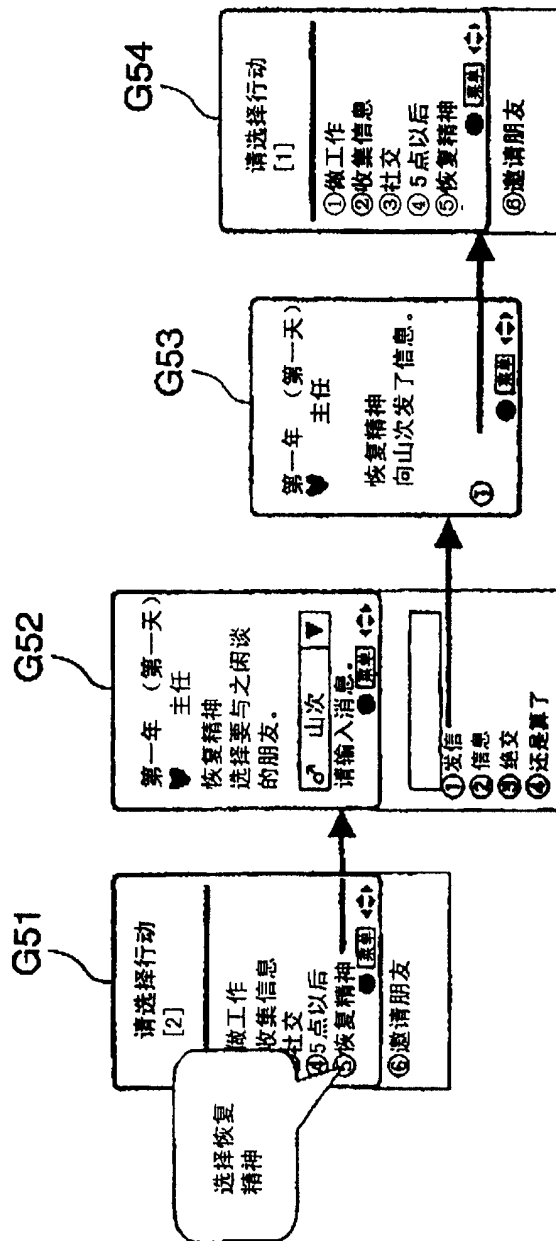


图 17

	职位名称	条件	考试内容
1	主任	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在301以上	出关于商业方式、现代用语的题
2	股长	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在351以上	出关于商业方式、现代用语的题
3	科长	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在401以上(部长、科长共占30%)	出关于商业方式、现代用语的题
4	部长	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在451以上(部长、科长共占30%)	出关于商业方式、现代用语的题
5	常务	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在511以上(常务、专务共占10%)	出关于经营学的题(答案随机)
6	专务	智力、行动力的平均值与运气的10%之和在571以上(常务、专务共占10%)	出关于经营学的题(答案随机)
7	公司经理	当比现公司经理的参数还高时	从包括公司经理的董事中选出

图 18

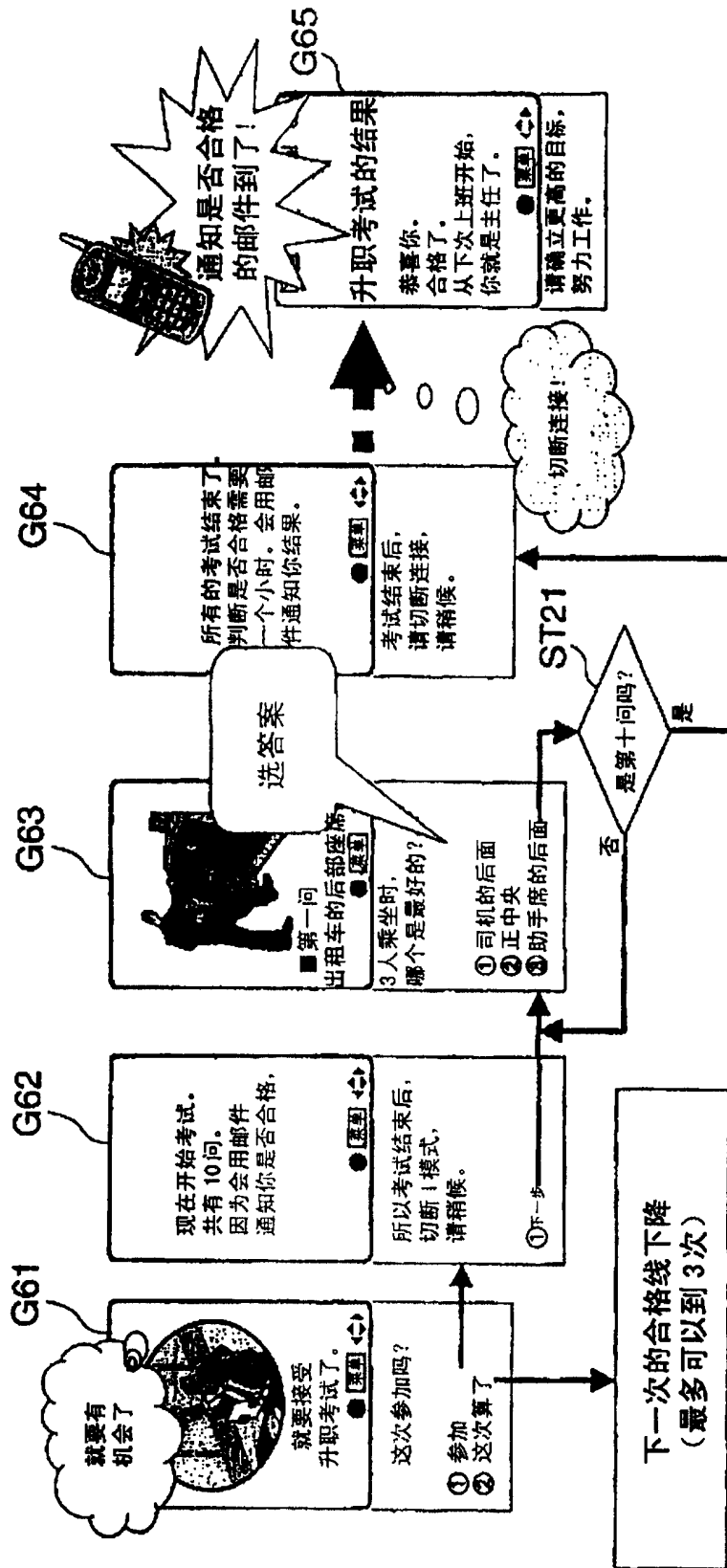


图 19

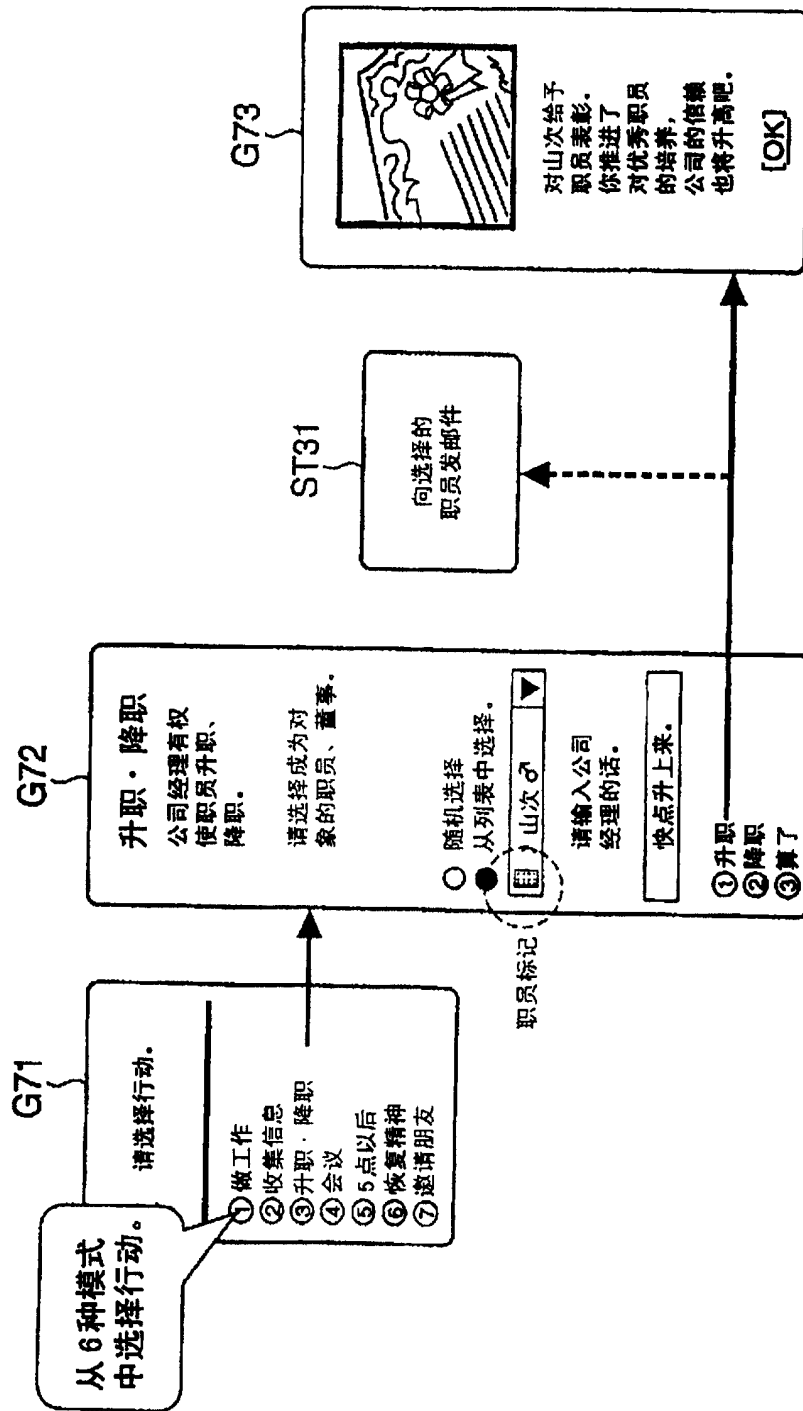


图 20

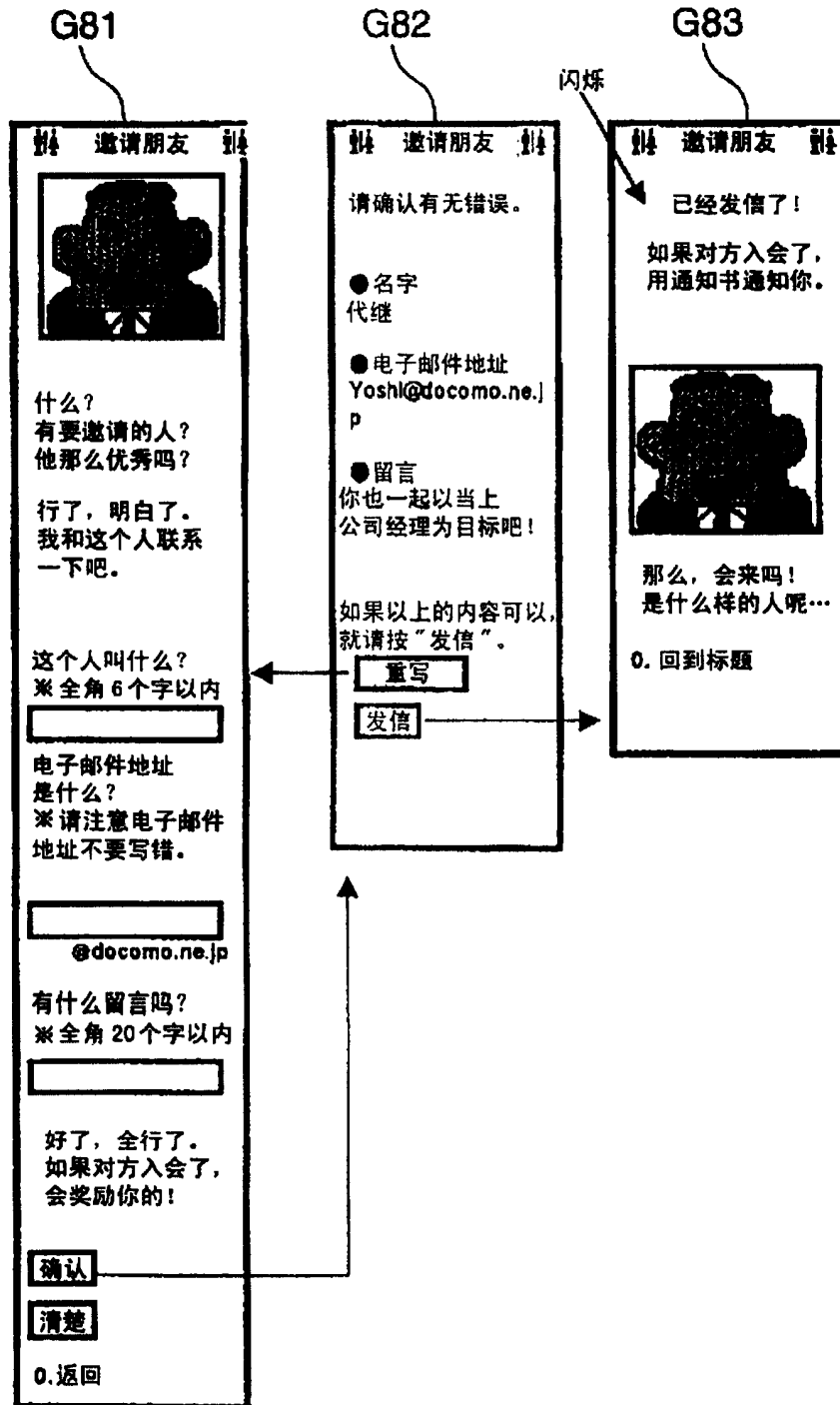


图 21

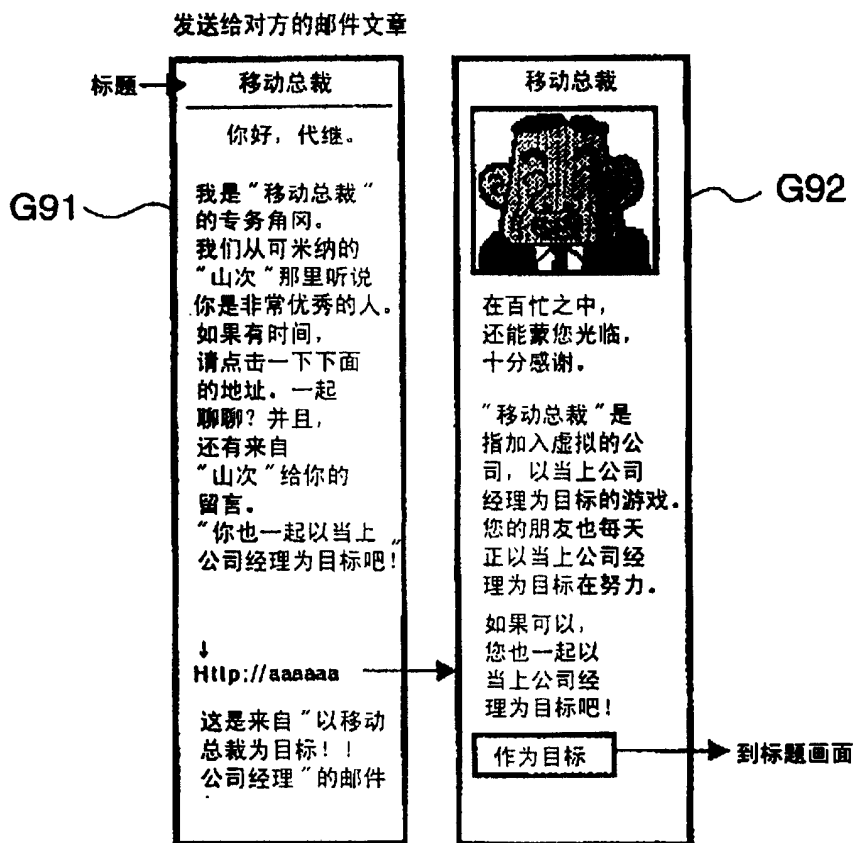


图 22

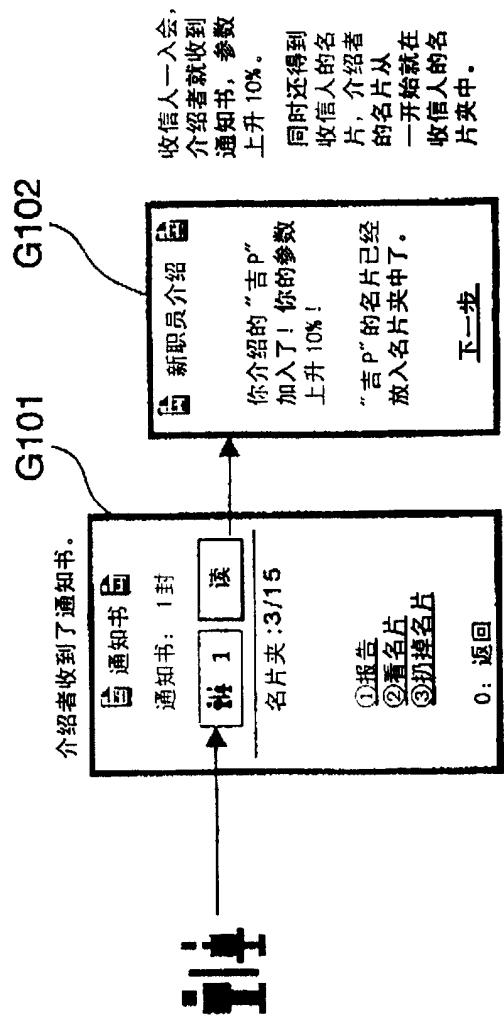


图 23