

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6009477号  
(P6009477)

(45) 発行日 平成28年10月19日(2016.10.19)

(24) 登録日 平成28年9月23日(2016.9.23)

(51) Int.Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 13/5375 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/5375
<b>A 6 3 F 13/822 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/822
<b>A 6 3 F 13/30 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/30

請求項の数 8 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2014-34312 (P2014-34312)	(73) 特許権者	000129149 株式会社カプコン
(22) 出願日	平成26年2月25日(2014.2.25)		大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(65) 公開番号	特開2015-157028 (P2015-157028A)	(74) 代理人	100123940 弁理士 村上 辰一
(43) 公開日	平成27年9月3日(2015.9.3)	(72) 発明者	木下 研人 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
審査請求日	平成27年3月20日(2015.3.20)	(72) 発明者	浜島 静士 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		(72) 発明者	田村 晃 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよびゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークに接続されたサーバ装置およびユーザによって操作される端末装置を有し、ゲーム空間において、前記ユーザにより前記端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタに課題をクリアする遊戯であるクエストを行わせるビデオゲームを実行するゲームシステムであって、

前記プレイヤーキャラクタが前記クエストを開始するための条件である開始条件を含むクエスト情報を記憶するクエスト情報記憶手段と、

前記プレイヤーキャラクタの前記クエストの遊戯状況を記憶する遊戯状況記憶手段と、

前記プレイヤーキャラクタが、クエストの開始条件を満たしたことを条件に、該クエストの開始を許可するゲーム実行手段と、

前記クエスト情報に基づいて、前記クエストの開始条件に関する情報を前記端末装置を介してユーザに報知するヒント報知制御手段と、を備え、

前記遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況を前記ゲーム実行手段から取得して更新し、

前記ヒント報知制御手段は、前記クエストの遊戯状況に応じて、該クエストの開始条件に関する報知内容を決定するゲームシステム。

【請求項2】

前記遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況として、該クエストのクリア状況を記憶する請求項1に記載のゲームシステム。

10

20

**【請求項 3】**

前記クリア状況は、前記クエストのクリア回数またはクリア人数の累積値であり、  
前記ヒント報知制御手段は、前記クエストのクリア回数またはクリア人数の累積値の増加に応じて、該クエストの開始条件が明確になっていくように報知内容を決定する請求項 2 に記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

前記端末装置は、前記ネットワークを介してサーバ装置に複数接続され、共通の前記ゲーム空間において、前記複数のユーザにより前記端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタのそれぞれに前記クエストを行わせ、

前記遊戯状況記憶手段は、前記各プレイヤーキャラクタの初回の前記課題のクリアのみを前記課題のクリア回数またはクリア人数の累積対象とする請求項 3 に記載のゲームシステム。

10

**【請求項 5】**

前記クエスト情報には、前記クエストをクリアした際にプレイヤーキャラクタに付与される報酬の情報が、1 のクエストごとに複数含まれ、

前記ゲーム実行手段は、前記クエストをクリアしたプレイヤーキャラクタに、該クエストの遊戯状況に応じた報酬を付与する請求項 1 乃至請求項 4 のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記ゲーム実行手段は、

前記プレイヤーキャラクタがクエストを開始する際、現在の該クエストの遊戯状況または遊戯状況に応じた報酬内容を、該プレイヤーキャラクタの端末装置を介してユーザに報知する遊戯状況報知制御手段を備え、

前記ゲーム実行手段は、前記クエストをクリアしたプレイヤーキャラクタに、該クエストのクリア時点での前記遊戯状況に応じた報酬を付与する請求項 5 に記載のゲームシステム。

20

**【請求項 7】**

前記クエスト記憶手段および前記遊戯状況記憶手段は、前記サーバ装置に備えられ、

前記ゲーム実行手段および前記ヒント報知制御手段は、前記サーバ装置または前記端末装置に備えられた請求項 1 乃至請求項 6 のいずれかに記載のゲームシステム。

30

**【請求項 8】**

ネットワークを介してユーザが操作する端末装置に接続され、ゲーム空間において、ユーザにより端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタに、課題をクリアする遊戯であるクエストを行わせるビデオゲームを実行するゲームシステムを構成するサーバ装置のコンピュータを、

前記プレイヤーキャラクタが前記クエストを開始するための条件である開始条件を含むクエスト情報をクエスト情報記憶部から読み出すクエスト情報読出手段、

前記プレイヤーキャラクタの前記クエストの遊戯状況を遊戯状況記憶部に記憶する遊戯状況記憶手段、

前記プレイヤーキャラクタが、クエストの開始条件を満たしたことを条件に、該クエストの開始を許可するゲーム実行手段、

前記クエスト情報に基づいて、前記クエストの開始条件に関する情報を前記端末装置を介してユーザに報知するヒント報知制御手段、

として機能させ、

前記遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況を前記ゲーム実行手段から取得して前記遊戯状況記憶部の遊戯状況を更新し、

前記ヒント報知制御手段は、前記クエストの遊戯状況に応じて、該クエストの開始条件に関する報知内容を決定するゲームプログラム。

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

50

## 【0001】

この発明は、課題をクリアする遊戯を行わせるビデオゲームを実行するゲームシステムおよびゲームプログラムに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

近年、複数のクエストが用意され、そのクエストをプレイヤーキャラクタがクリアすることで進行していくビデオゲームがある。クエストとは、ゲーム内でプレイヤー（プレイヤーキャラクタ）に与えられた任務（課題）をクリアすることを目的とした遊戯である。例えば、特定のアイテムを集めたり、特定のモンスターを討伐したりすることが課題となる。課題をクリア（目的達成）すると、ゲーム内で使用するアイテムなどの報酬がプレイヤーキャラクタに付与される。

10

## 【0003】

このクエストを受注（開始）するには、開始条件を満たす必要がある。開始条件には、プレイヤーキャラクタが、所定の場所にいるノンプレイヤーキャラクタに話しかけてクエストの依頼を受ける、ゲーム内の掲示板などに掲示されているクエストを確認（選択）する、ダンジョンなど特定の場所に行くなどがあった。

## 【0004】

また、このようなクエストを行うゲームとしては、1のゲーム空間において複数のユーザ（プレイヤーキャラクタ）が協力してゲームを進行させるオンラインゲームなどがある（たとえば、特許文献1）。このオンラインゲームは、サーバ装置が実行してユーザが操作する端末装置にネットワーク回線を介して提供される。サーバ装置は、ゲームの運用者によって管理される。ゲームの運用者は、ユーザを飽きさせないように、継続的に新しいクエストを配信している。

20

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0005】

【特許文献1】特開2012-115534号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

上述のようなクエストは、課題などの内容の異なるものが継続的に配信されるが、基本的には課題をクリアして報酬を受け取る流れのものが多く、また、クエストの開始条件についても、ユーザが容易に特定できるように明示されていることが多い。そのため、クエストの遊戯自体が単調に感じられる場合があった。

30

## 【0007】

そこで、本発明は、課題をクリアする遊戯を行わせるビデオゲームにおいて、課題をクリアする遊戯の興趣性をより向上させるゲームシステムおよびゲームプログラムを提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

本発明の第1の側面によって提供されるネットワークに接続されたサーバ装置およびユーザによって操作される端末装置を有し、ゲーム空間において、前記ユーザにより前記端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタに課題をクリアする遊戯であるクエストを行わせるビデオゲームを実行するゲームシステムは、クエスト情報記憶手段、遊技状況記憶手段、ゲーム実行手段およびヒント報知制御手段を備えている。クエスト情報記憶手段は、前記プレイヤーキャラクタが前記クエストを開始するための条件である開始条件を含むクエスト情報を記憶する。遊技状況記憶手段は、前記プレイヤーキャラクタの前記クエストの遊技状況を記憶する。ゲーム実行手段は、前記プレイヤーキャラクタが、クエストの開始条件を満たしたことを条件に、該クエストの開始を許可する。ヒント報知制御手段は、前記クエスト情報に基づいて、前記クエストの開始条件に関する情報を前記端末装置を介して

40

50

ユーザに報知する。また、遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況を前記ゲーム実行手段から取得して更新し、ヒント報知制御手段は、前記クエストの遊戯状況に応じて、該クエストの開始条件に関する報知内容を決定することを特徴とする。

【0009】

遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況として、該クエストのクリア状況を記憶するようにしてもよい。

【0010】

クリア状況は、前記クエストのクリア回数またはクリア人数の累積値であり、ヒント報知制御手段は、前記クエストのクリア回数またはクリア人数の累積値の増加に応じて、該クエストの開始条件が明確になっていくように報知内容を決定してもよい。

10

【0011】

端末装置は、前記ネットワークを介してサーバ装置に複数接続され、共通の前記ゲーム空間において、前記複数のユーザにより前記端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタのそれぞれに前記クエストを行わせ、遊戯状況記憶手段は、前記各プレイヤーキャラクタの初回の前記課題のクリアのみを前記課題のクリア回数またはクリア人数の累積対象とするようにしてもよい。

【0012】

課題情報には、前記クエストをクリアした際にプレイヤーキャラクタに付与される報酬の情報が、1のクエストごとに複数含まれ、ゲーム実行手段は、前記クエストをクリアしたプレイヤーキャラクタに、該クエストの遊戯状況に応じた報酬を付与するようにしてもよい。

20

【0013】

ゲーム実行手段は、前記プレイヤーキャラクタがクエストを開始する際、現在の該クエストの遊戯状況または遊戯状況に応じた報酬内容を、該プレイヤーキャラクタの端末装置を介してユーザに報知する遊戯状況報知制御手段を備え、ゲーム実行手段は、前記クエストをクリアしたプレイヤーキャラクタに、該クエストのクリア時点での前記遊戯状況に応じた報酬を付与するようにしてもよい。

【0014】

クエスト記憶手段および前記遊戯状況記憶手段は、前記サーバ装置に備えられ、ゲーム実行手段および前記ヒント報知制御手段は、前記サーバ装置または前記端末装置に備えられてもよい。

30

【0015】

本発明の第2の側面によって提供されるゲームプログラムは、ネットワークを介してユーザが操作する端末装置に接続され、ゲーム空間において、ユーザにより端末装置を介して操られるプレイヤーキャラクタに、課題をクリアする遊戯であるクエストを行わせるビデオゲームを実行するゲームシステムを構成するサーバ装置のコンピュータを、前記プレイヤーキャラクタが前記クエストを開始するための条件である開始条件を含むクエスト情報をクエスト情報記憶部から読み出すクエスト情報読出手段、前記プレイヤーキャラクタの前記クエストの遊戯状況を遊戯状況記憶部に記憶する遊戯状況記憶手段、前記プレイヤーキャラクタが、クエストの開始条件を満たしたことを条件に、該クエストの開始を許可するゲーム実行手段、前記クエスト情報に基づいて、前記クエストの開始条件に関する情報を前記端末装置を介してユーザに報知するヒント報知制御手段、として機能させ、前記遊戯状況記憶手段は、前記クエストの遊戯状況を前記ゲーム実行手段から取得して前記遊戯状況記憶部の遊戯状況を更新し、前記ヒント報知制御手段は、前記クエストの遊戯状況に応じて、該クエストの開始条件に関する報知内容を決定することを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0016】

この発明によれば、課題をクリアする遊戯を行わせるビデオゲームにおいて、この遊戯の開始条件に関するユーザへの報知内容が、この遊戯の状況に応じて決定される。たとえば、課題をクリアした回数の累積値が少ない（クリアしたユーザ数が少ない）状況におい

50

て、開始条件を明確に特定しにくい内容をユーザに報知する。また、クリアした累積値が多い（クリアしたユーザ数が多い）状況において、開始条件を明確に特定できる内容をユーザに報知する。これにより、報知内容によっては、報知内容を頼りに、課題をクリアする遊戯を探索する（開始条件を特定する）目的が生じ、新たな楽しみをユーザに与えることができ、課題をクリアする遊戯に対する興趣性をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】この発明が適用されるゲームシステムの構成を説明する図である。

【図2】ゲームフィールド200の一部を俯瞰した図である。

【図3(A)】端末装置に接続されたモニタ（表示部）に表示されたゲーム画像を示す図である。

10

【図3(B)】端末装置に接続されたモニタ（表示部）に表示されたゲーム画像を示す図である。

【図4】先着クリアボーナスの判定タイミングを説明するタイミングチャートである。

【図5】サーバ装置の記憶部に記憶されているクエストテーブルの一例を示す図である。

【図6】ヒントキャラクタの会話（ヒント）表示処理を示すフローチャートである。

【図7(A)】クエストを開始させるクエスト開始処理を示すフローチャートである。

【図7(B)】クエストがクリアされた際のクエスト終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【0018】

図面を参照してこの発明の実施形態であるゲームシステム1およびゲームプログラム230について説明する。なお、本発明の構成は、実施形態に限定されるものではない。また、各フローチャートの処理手順は、実施形態に限定されず矛盾等が生じない範囲で順不同である。

【0019】

図1は、ゲームシステム1の構成を説明する図である。ゲームシステム1は、ネットワーク4を介して相互に通信可能なサーバ装置2および端末装置3を含む。ゲームシステム1では、クエストがクリアされることで進行するオンラインゲームが実行される。以下、オンラインゲームを、単にゲームと呼ぶ場合がある。

30

【0020】

この実施形態のオンラインゲームは、複数のユーザ（端末装置3）のプレイヤーキャラクタのそれぞれが、1つの仮想のゲーム空間で活動するMMO（Massively Multiplayer Online）形式のビデオゲームである。ゲームは、各ユーザによって操られるプレイヤーキャラクタによってゲーム内のクエストがクリアされることによって進行する。クエストとは、プレイヤーキャラクタに所定の課題（クリア条件）を提示し、この課題が達成された場合にプレイヤーキャラクタに所定の報酬を与えるというゲーム中のイベントである。すなわち、クエストは、課題をクリアする遊戯である。クリア条件としては、所定の敵モンスターの討伐・捕獲やゲーム空間内にある所定のアイテムの入手などがある。プレイヤーキャラクタは、このクリア条件を満たす行動をすることによってクエストをクリアし、報酬を取得する。クエストのクリアによる報酬は、たとえばゲーム空間内で使用可能なアイテムなどである。

40

【0021】

クエストは、ゲーム空間の所定の場所（開始領域201：図2参照）に配置（設定）されており、プレイヤーキャラクタが、所定の開始条件を満たしたとき、プレイヤーキャラクタ（ユーザ）はそのクエストを受注する。クエストの受注とは、クエストのクリアを試みる資格を得ることである。開始条件は、たとえば、プレイヤーキャラクタが開始領域201へ移動すること、または、プレイヤーキャラクタが開始領域201へ移動し更にそこに居るノンプレイヤーキャラクタに話しかけることなどである。ゲーム空間には、クリア条件や報酬の異なる複数のクエストが配置される。複数のクエストは、同時に異なる場所に配置され

50

てもよく、異なる時間帯に同じ又は異なる場所に配置されてもよい。また、1つのクエストのクリア条件または報酬を時間によって変化させもよい。クエストのゲーム空間への配置は、サーバ装置2によって行われる。サーバ装置2はゲームの運用者によって管理され、運用者によってクエストのクリア条件、報酬、配置場所および配置期間などが設定される。

#### 【0022】

次に、クエストの受注（開始）について説明する。クエストは、図2に示すようなゲームフィールド（ゲーム空間）200上にある開始領域201（201A～201D）に設定されている。したがって、クエストを受注するには、ユーザは、開始領域201までプレイヤーキャラクタを移動させるなどして開始条件を満たさなければならない。図2は、ゲームフィールド200の一部を俯瞰した図である。なお、説明の便宜上、図2のゲームフィールド200上に開始領域201A～201Dを示しているが、実際のゲームでは表示されない。また、開始領域は4カ所に限定されない。

10

#### 【0023】

図2に示す開始領域201A～201Dのそれぞれには、異なる内容のクエストが設定されている。開始領域201Aに設定されているクエストは、たとえば、領域201A内の中心に位置するノンプレイヤーキャラクタに、プレイヤーキャラクタが移動して話しかけることが開始条件となる。開始領域201Bに設定されているクエストは、たとえば、この領域201B内にプレイヤーキャラクタが移動することが開始条件となる。すなわち、プレイヤーキャラクタが開始領域210Bに移動すると、すぐにクエストが開始される。

20

#### 【0024】

ユーザは、プレイヤーキャラクタをゲーム空間内で移動させながら、偶然に又は意図的にクエストの開始条件を発見する。上記のように、クエストの開始条件は主としてプレイヤーキャラクタを開始領域201へ移動させることであるため、ユーザは、プレイヤーキャラクタをゲーム空間内で移動させながら、偶然に又は意図的にクエストの開始領域201を発見する。ユーザにとって、クエストの開始条件に関する何らかの情報があると発見が容易になる。クエストの開始条件の情報は、図3（A）および図3（B）に示すようなヒントキャラクタ（ノンプレイヤーキャラクタ）202などから得ることができる。図3（A）および図3（B）は、端末装置3に接続されたモニタ（表示部50）に表示されたゲーム画像を示す図である。また、図3（A）および図3（B）は、開始領域201Aに設定されたクエストに関する情報が表示されている状態を示す。

30

#### 【0025】

ヒントキャラクタ202は、ゲームフィールド200の所定の場所に存在し、プレイヤーキャラクタが話しかけた（クエストの情報要求を行った）際、図3（A）および図3（B）に示すようなクエストに関する情報を話す。すなわち、図3（A）および図3（B）の会話ウィンドウ203にヒントキャラクタ202の会話内容が表示される。この会話内容にクエストの開始条件の情報（ヒント）も含まれている。なお、複数のクエストが配置されている場合、たとえば、クエストの選択肢を含む会話内容が表示されるので、ユーザは所望するクエストの選択肢を操作部51を操作して選択し、このクエストに関する情報を表示すればよい。

40

#### 【0026】

ここで、ヒントキャラクタ202から取得できるヒントは、該当するクエストが未公開状態および公開状態のいずれの状態にあるかで異なる。図3（A）および図3（B）でヒントキャラクタ202は、「北のAAA平原で所定のモンスターを退治して、困っている人を助ける」というクエストに関する情報を話している。このクエストの場合、所定のモンスターを退治（狩猟）することがクリア条件であり、困っている人のところ（開始領域201）へ行ってその人に話しかけることが、クエストの開始条件である。また、困っている人（開始領域201）を発見することが、クエストの発見となる。図3（A）は、クエストが未公開状態の場合のヒントキャラクタ202の会話内容を示す。図3（B）は、クエストが公開状態の場合のヒントキャラクタ202の会話内容を示す。未公開状態は、

50

クエストの配信開始からの累積のクリア回数が所定値（たとえば100回）未満の状態である。すなわち、そのクエストが、発見されていないなどの理由によって、あまり多くのユーザ（プレイヤーキャラクタ）にクリアされていない状態である。一方、公開状態は、クエストの配信開始からの累積のクリア回数が所定値以上の状態である。すなわち、既に多くのユーザにクリアされた状態である。なお、クリア回数の計数対象は、このゲームをプレイする全てのユーザである。また、同一のユーザが複数回クリアしてもクリアした回数だけ累積される。

【0027】

図3(A)の会話ウィンドウ203の表示情報「北の方で困っている人がいるらしい」は、困っている人（ノンプレイヤーキャラクタ）がゲームフィールド200の北方のどこかにいることを示している。しかし、この表示情報だけでは、クエストの発見は容易ではない。

10

【0028】

また、図3(B)の会話ウィンドウ203の表示情報「モンスターが出没するため、北のAAA平原で困っている人がいるらしい。」は、図3(A)の会話ウィンドウ203の表示情報よりもクエストに関する情報が詳細であり、開始条件に含まれる「困っている人」が北のAAA平原にいることを特定できる。したがって、クエストを発見し易い。

【0029】

このように、クエストが未公開状態である場合、ユーザは、このクエスト（開始領域201）がゲームフィールド200のどのあたりに設定されているかを推測しつつ探索しなければ発見することが難しい。一方、クエストが公開状態である場合、ヒントキャラクタ202のクエストに関する情報から発見し易い。すなわち、クリア回数に応じて徐々にクエストが発見し易くなっていく。これにより、クエストが未公開状態の場合には、ユーザはクエストを探索（発見）する楽しみが生じる。また、発見できなかった場合でも、最終的にクエストが公開状態に変化することで、ヒントキャラクタ202のクエストに関する情報に基づいてクエストを容易に発見することができる。

20

【0030】

また、クエストを未公開状態でクリアした場合、付与される報酬として通常の報酬に加えて、特殊な報酬である先着クリアボーナスも付与される。一方、クエストを公開状態でクリアしても、通常の報酬が付与されるのみで、先着クリアボーナスは付与されない。この先着クリアボーナスは、たとえば、通常の報酬では入手できない貴重なアイテムである。

30

【0031】

したがって、ユーザは、単にクエストをクリアすることを目的として遊戯するだけでなく、クエストを誰よりも早く発見し、より多くの報酬を獲得しようとする。すなわち、未公開状態のクエストを発見してクリアすることが、ユーザにとってのゲームプレイの大きなモチベーションとなる。

【0032】

なお、上述の先着クリアボーナスを獲得するためには、クエストのクリア時に、そのクエストが未公開状態である必要がある。すなわち、クエストを受注したときそのクエストが未公開状態であっても、すなわち、ヒントキャラクタ202の会話内容が図3(A)に示すようなものであっても、そのクエストをクリアしたとき（他のユーザによって先にクリアされ）公開状態になっていた場合には先着クリアボーナスは付与されない。図4を参照して先着クリアボーナスの付与の判断時について詳細に説明する。図4は、先着クリアボーナスの判定タイミングを説明するタイミングチャートである。

40

【0033】

たとえば、ユーザAの場合は、クエスト受注時およびクリア時にクエストが未公開状態であるので、先着クリアボーナスが付与される。一方、ユーザBの場合は、クエスト受注時はクエストが未公開状態であったが、クエストクリア時は公開状態であるので、先着クリアボーナスは付与されない。また、ユーザCの場合には、クエスト受注時から既にクエ

50

ストが公開状態であるので、先着クリアボーナスは付与されない。なお、上述の先着クリアボーナス付与の判断時は、これに限定されるものではない。たとえば、クエスト受注時であってもよい。

【0034】

なお、クエストの開始条件は、上述した条件に限られない。たとえば、所定のノンプレイヤーキャラクタに特定のアイテムを渡すことを開始条件としてもよい。あるいは、ゲームフィールド上で特定のアイテムを獲得したことを開始条件としてもよい。

【0035】

上述したゲームを実行するため、サーバ装置2は、図1に示すように、制御部20、画像処理部21、ネットワーク通信部22および記憶部23を有する。そして、サーバ装置2は、実行するゲームのゲーム画像をネットワーク4を介して端末装置3に送信する。端末装置3では、受信したゲーム画像を表示部50に表示する。そして、ユーザは、表示部50のゲーム画像を視認しながら操作部51を介してプレイヤーキャラクタを操作する。端末装置3は、操作部51の操作信号をサーバ装置2に送信する。

10

【0036】

制御部20は、CPU、RAM、ROMなどから構成され、ROMなどに記憶されているシステムプログラムを実行して装置全体の動作を制御する。また、制御部20は、記憶部23に記憶されているゲームプログラムを実行し、端末装置3から受信した操作信号などに基づいて上述したゲームの進行を制御する。

【0037】

画像処理部21は、たとえばグラフィック・プロセッサ・ユニット(GPU)などから構成され、制御部20からの指令に基づいて上述したゲームのゲーム画像を生成する。ネットワーク通信部22は、インターネットなどのネットワーク回線4を介して他の端末装置3との通信を制御し、ゲーム画像のデータの送信などを行う。なお、ゲーム画像の生成などのゲーム実行の処理については公知の技術であるので、詳細な説明は省略する。

20

【0038】

記憶部23は、たとえばデータベース装置、ハードディスクやRAMなどで構成され、ゲームプログラム(ソフトウェア)230、ユーザデータ231およびクエストテーブル232などを記憶する。ゲームプログラム230には、上述したゲームを実行するためのプログラムのほかゲームを実行するために必要なデータが含まれる。ユーザデータ231には、ゲームをプレイする各ユーザの情報が登録されている。例えば、ユーザID、セーブデータが含まれる。ユーザIDは、ユーザのそれぞれに固有に設定される識別情報である。ユーザは、ユーザIDおよびパスワードを端末装置3からサーバ装置2に送信してゲームにログインする。サーバ装置2は、ユーザIDに対応するユーザデータを参照してゲームを実行する。セーブデータとは、ユーザがゲームを途中まで進めた状態で終了する場合に、その時点での途中経過を記録したデータである。

30

【0039】

クエストテーブル232には、図5に示すようなクエストに関する情報が登録されている。図5は、サーバ装置2の記憶部23に記憶されているクエストテーブルの一例を示す図である。クエストテーブル232には、クエストID、配置期間(配信期間)、配置場所、ヒントデータ、クエストデータおよびクエスト回数が含まれる。クエストIDは、複数のクエストのそれぞれに固有に設定される識別情報である。ユーザ(プレイヤーキャラクタ)がクエスト受注した場合、対応するクエストIDが受注しているクエストとしてユーザデータに登録される。

40

【0040】

配置期間は、ユーザ(プレイヤーキャラクタ)にクエストの受注を許可する期間情報である。配置場所は、クエストが配置されるゲームフィールド200上の位置を指定する座標情報である。すなわち、配置場所は、開始領域201の中心位置を示す。ゲームフィールド200は、XYZ軸で構成されるワールド座標系で定義される。配置場所は、このワールド座標系の座標情報が登録される。

50



## 【 0 0 4 1 】

ヒントデータは、上述したヒントキャラクタ 2 0 2 の会話情報（テキストデータ）である。上述したように、クエストが未公開状態および公開状態の場合の会話情報が登録されている。クエストデータは、クエストの開始から終了までを実行するための各種データが登録されている。たとえば、クエストの開始条件、クリア条件、報酬が含まれる。

## 【 0 0 4 2 】

開始条件は、上述したクエストの開始条件の情報である。クリア条件は、クエストのクリア条件（課題）の情報である。報酬は、先着クリアボーナスおよび通常のボーナスの情報である。そのほか、クエストデータには、クエストの開始条件に含まれるノンプレイヤーキャラクタを指定する情報、クエスト実行時にゲームフィールドに登場させる敵モンスターを指定する情報なども含まれる。クリア回数は、上述したように、クエストの配信開始後からのクエストのクリアの累積回数である。

10

## 【 0 0 4 3 】

以上のように、サーバ装置 2 は、ゲームプログラム 2 3 0 との協働によって、クエスト情報記憶部、遊戯状況記憶部、ゲーム実行部およびヒント報知制御部として機能する。

## 【 0 0 4 4 】

次に、端末装置 3 の構成について説明する。端末装置 3 は、家庭用のゲーム装置、パーソナルコンピュータなどであり、図 1 に示すように制御部 3 0、ネットワーク通信部 3 1 および記憶部 3 2 を有する。なお、図 1 では、3 台の端末装置 3 だけが例示されているが、より多くの端末装置 3 が接続される構成であってもよく、また 1 台の端末装置 3 だけが接続される構成であってもよい。また、複数の端末装置 3 は、同一種類の装置に限らず、異なる種類の装置であってもよい。

20

## 【 0 0 4 5 】

制御部 3 0 は、CPU、RAM、ROM などから構成され、ROM などに記憶されているシステムプログラムを実行して装置全体の動作を制御する。また、制御部 3 0 は、記憶部 3 2 に記憶されているゲーム制御用プログラム（ソフトウェア）を実行し、サーバ装置 2 によって実行されるゲームのゲーム画像を表示部 5 0 に表示し、また操作部 5 1 の操作信号をサーバ装置 2 に送信するなどの端末装置 3 側でのゲームの制御を行う。ネットワーク通信部 3 1 は、ネットワーク回線 4 を介してサーバ装置 2 との通信を制御し、サーバ装置 3 への操作信号などの送信などを行う。記憶部 3 2 は、たとえば、ハードディスクや RAM などによって構成され、上述した制御用プログラムなどを記憶する。

30

## 【 0 0 4 6 】

また、端末装置 3 は、表示部 5 0 および操作部 5 1 に接続される。表示部 5 0 は、たとえば液晶モニタであり、サーバ装置 3 によって生成されたゲーム画像を表示する。操作部 5 1 は、たとえばゲーム用コントローラ（ハードウェア）であり、プレイヤーキャラクタに対するユーザからの操作入力を受け付ける。

## 【 0 0 4 7 】

次に、図 6 を参照してヒントキャラクタ 2 0 2 の会話（ヒント）表示処理について説明する。この処理は、サーバ装置 2 の制御部 2 0 によって実行される。また、この処理は、プレイヤーキャラクタがヒントキャラクタ 2 0 2 に話しかける動作（クエストの情報要求動作）を行ったことを契機として実行される。制御部 2 0 は、まずユーザ（端末装置 3）によって選択されたクエストが未公開状態であるかを判断する（ステップ S 1 0）。上述したように、クエストテーブル 2 3 2 におけるクエスト ID に対応するクリア回数の値が 1 0 0 回未満であるかで判断される。

40

## 【 0 0 4 8 】

クエストが未公開状態であった場合には（ステップ S 1 0 で YES）、制御部 2 0 は、未公開状態用の会話情報の設定を行って（ステップ S 1 1）、この処理を終了する。そして、最終的に画像処理部 2 1 において、この会話情報の設定に基づいて、図 3（A）に示すような未公開状態用の会話（会話ウィンドウ 2 0 3）が表示されるゲーム画像が生成される。

50

## 【 0 0 4 9 】

一方、クエストが公開状態であった場合には（ステップ S 1 0 で N O ）、制御部 2 0 は、公開状態用の会話情報の設定を行って（ステップ S 1 2 ）、この処理を終了する。そして、最終的に画像処理部 2 1 において、この会話情報の設定に基づいて、図 3（B）に示すような公開状態用の会話の会話ウィンドウ 2 0 3 に表示されるゲーム画像が生成される。

## 【 0 0 5 0 】

次に、図 7（A）を参照してクエストを開始させるクエスト開始処理について説明する。この処理は、サーバ装置 2 の制御部 2 0 によって実行される。この処理は、1 フレーム（たとえば 1 / 6 0 秒）ごとに実行される。なお、この処理の実行周期はフレーム単位でなくてもよい。

10

## 【 0 0 5 1 】

制御部 2 0 は、まずプレイヤーキャラクタがクエストの開始条件を満たしているかを判断する（ステップ S 2 0 ）。たとえば、現在、配信期間中のクエストのそれぞれの開始条件と、現在のプレイヤーキャラクタの状態との比較によって判断される。開始条件を満たしていないと判断した場合には（ステップ S 2 0 で N O ）、制御部 2 0 は、この処理を終了する。

## 【 0 0 5 2 】

一方、開始条件を満たしていると判断した場合には（ステップ S 2 0 で Y E S ）、制御部 2 0 は、クエスト開始設定を行う（ステップ S 2 1 ）。クエスト開始設定では、クエストを実行するための初期設定が行われる。たとえば、該当するクエストのクエストデータがクエストテーブル 2 3 2（記憶部 2 3）から R A M の所定領域に読み出され、プレイヤーキャラクタのユーザデータに含まれるステータスがクエスト実行中に設定（更新）される。

20

## 【 0 0 5 3 】

次に、制御部 2 0 は、クエストが未公開状態であるかを判断する（ステップ S 2 3 ）。このステップの処理も、ステップ S 1 0 と同様にクエストのクリア回数に基づいて判断される。クエストが未公開状態であると判断した場合には（ステップ S 2 3 で Y E S ）、制御部 2 0 は、未公開状態用のクエスト受注表示の設定を行って（ステップ S 2 4 ）、この処理を終了する。クエスト受注表示設定は、クエストが開始される（クエストを受注した）ことをユーザに報知するための設定である。クエストが未公開状態の場合は、未公開状態であることも報知される。たとえば、ゲーム画像内で「未公開のクエスト開始」のテキストが表示されるように設定される。そして、最終的に画像処理部 2 1 において、このクエスト受注表示の設定に基づくクエストの開始内容を含めたゲーム画像が生成される。

30

## 【 0 0 5 4 】

一方、クエストが公開状態であると判断した場合には（ステップ S 2 3 で N O ）、制御部 2 0 は、公開状態用のクエスト受注表示の設定を行って（ステップ S 2 5 ）、この処理を終了する。たとえば、上述と同様、ゲーム画像内で「公開のクエスト開始」のテキストが表示されるように設定される。そして、最終的に画像処理部 2 1 において、このクエスト受注表示の設定に基づくクエストの開始内容を含めたゲーム画像が生成される。この処理の終了後、制御部 2 0 は、クエストの実行処理を開始する。なお、上記クエストの開始および状態の報知は行わなくてもよい。

40

## 【 0 0 5 5 】

上述したように、開始されるクエストの状態が報知されるので、ユーザは、先着クリアボーナスを獲得するためのモチベーションがより向上する。なお、上述したクエストの開始および状態の報知は、テキスト表示に限定されず、たとえば状態によって異なる音声を出力することで報知してもよい。また、ノンプレイヤーキャラクタに話かけてクエストを受注する場合には、受注をする直前にクエストの状態をユーザに報知するようにしてもよい。さらに、クエストの遊戯中において、上記状態を表示するようにしてもよい。

## 【 0 0 5 6 】

50

また、上記クエストの状態の報知（表示）に代えてあるいは合わせて、受注しているクエストの未公開状態から公開状態に切り換わるまでの残クリア回数、あるいは現在のクリア回数を表示するようにしてもよい。これにより、ユーザは、状態の切り換わりのタイミングを予想することができる。したがって、これからクエストを開始して、先着クリアボーナスを獲得できそうかを自己の技量なども考慮して検討することができる。

#### 【0057】

次に、図7（B）を参照してクエストがクリアされた際のクエスト終了処理について説明する。この処理は、サーバ装置2の制御部20によって実行される。また、この処理は、実行中のクエストのクリア条件が満たされたことを契機として実行される。制御部20は、まず図7（A）のステップS23と同様に、クエストが未公開状態であるかを判断する（ステップS30）。クエストが未公開状態であると判断した場合には（ステップS30でYES）、制御部20は、未公開状態用の報酬をプレイヤーキャラクタに付与し（ステップS31）、ステップS33に移行する。未公開状態用の報酬は、上述した先着クリアボーナスおよび通常の報酬である。一方、クエストが公開状態であると判断した場合には（ステップS30でNO）、制御部20は、公開状態用の報酬をプレイヤーキャラクタに付与し（ステップS32）、ステップS33に移行する。公開状態の報酬は、上述した通常の報酬である。

10

#### 【0058】

次に、制御部20は、クリア終了設定を行い（ステップS33）、この処理を終了する。クリア終了設定では、クエストを終了するための各種設定が行われる。たとえば、プレイヤーキャラクタのユーザデータのステータスの更新、および、クエストテーブル232の対応するクエストのクリア回数の値を増加させる更新が行われる。なお、ステップS31、32では、クエストに参加したプレイヤーキャラクタのそれぞれに報酬が付与される。そして、クエスト終了設定では、クエストに参加したプレイヤーキャラクタの人数分だけクリア回数が累積（増加）される。

20

#### 【0059】

なお、この実施形態では、上述したようにクエスト終了時において報酬の内容が決定されるがクエスト開始時に決定してもよい。たとえば、図7（A）のステップS21のクエスト開始設定において、クリア時に未公開状態用の報酬および公開状態用の報酬のいずれを付与するかを設定を行う。そして、図7（B）のステップS30において、設定されている報酬内容が未公開状態用の報酬であると判断した場合、ステップS31の報酬付与を行い、公開状態用の報酬であると判断した場合、ステップS32の報酬付与を行えばよい。これにより、図4のユーザBにも先着クリアボーナスが付与されるようになる。

30

#### 【0060】

以上のように、課題をクリアする遊戯であるクエストの開始条件に関するユーザへの報知内容（ヒント）が、遊戯状況に応じて決定される。これにより、ユーザは、ヒントを頼りに、新たに配信された課題をクリアする遊戯を探索する（開始条件を特定する）目的が生じ、新たな楽しみをユーザに与えることができる。したがって、課題をクリアする遊戯に対する興味性をより向上させることができる。しかも、クリアに対して付与される報酬が遊戯状況に応じて変化するので、ユーザの興味性をより一層向上させることができる。なお、遊技状況によって決定される報知内容には、報知しないこと（報知内容なし）も含まれる。たとえば、クエストが未公開状態の場合には報知は行わず、公開状態になった場合にだけ報知する。

40

#### 【0061】

この実施形態では、クエストの開始条件に関する情報（ヒント）の表示（報知）が、ヒントキャラクタによるテキスト表示によって行われているが、特にこれに限定されるものではない。たとえば、新聞や掲示板のようなゲーム内に存在する仮想の情報媒体に表示してもよい。また、サーバ装置の記憶部のユーザデータに電子メールアドレスを登録する領域を設けておき、サーバ装置が電子メールで送付するようにしてもよい。さらに、携帯電話などの端末装置に、ゲームの実行とは異なる上記ヒントを表示させるためのアプリケー

50

ションプログラムをインストールしておき、このアプリケーションプログラムの実行により端末装置の表示部に表示させるようにしてもよい。この場合、アプリケーションプログラムの実行により端末装置からサーバ装置からヒントの送信要求をする。

【0062】

また、この実施形態では、クエストの未公開状態および公開状態の二段階でヒントキャラクタのヒントの内容を変化させているが、特にこれに限定されるものではなく、複数段階であればよい。また、報酬も上記と同様に複数段階であればよい。なお、クエストの状態の段階数および報酬の段階数は一致しなくてもよい。また、ヒントキャラクタのヒントの内容を変化させる構成に代えて、ヒントの内容が固定設定されたヒントキャラクタを複数用いる構成としてもよい。たとえば、未公開状態の場合には、図3(A)に示すような  
10  
ヒントだけが設定されているヒントキャラクタ202Aだけをゲームフィールド200に配置し、その後に公開状態になった場合には、図3(B)に示すようなヒント内容だけを表示するヒントキャラクタ202Bをゲームフィールド200に追加配置する。なお、配置場所は、プレイヤーキャラクタがヒントキャラクタ202A、202Bと会話可能な位置であればゲームフィールド200上のどの位置でもよい。

【0063】

さらに、この実施形態では、クリア回数に応じてヒントの内容を変化させているが、特にこれに限定されるものではなく、クエストの遊戯状況に応じて変化させればよい。たとえば、クエストの配信開始から一定期間経過後にヒントの内容を変化させる。あるいは、クリア回数に代えてクエストの受注数を累積的にカウントし、この受注数に応じてヒント  
20  
の内容を変化させてもよい。また、単にクリア回数とせず、クエストのクリア時間が短い(所定時間内)クリア回数だけを累積的にカウントするようにしてもよい。

【0064】

また、この実施形態では、同一のクエストを同一ユーザ(プレイヤーキャラクタ)が複数回クリアした場合であっても、そのクリアした回数だけクリア回数は増加するが、初回のクリアだけをクリア回数のカウント対象としてもよい。たとえば、クエストテーブル232において、クエストID毎にクリアユーザIDを設ける。また、クリア回数をカウントアップさせる際、クリアユーザIDにクエストをクリアしたユーザのユーザIDを登録する。そして、あるユーザのこのクエストのクリアが二回目以上であった場合、クリアユーザIDにこのユーザのユーザIDが登録されているので、クリア回数をカウントアップさせないよう  
30  
にすればよい。

【0065】

さらに、この実施形態では、同一のクエストを複数回クリアした場合であっても、クエストクリア時の状態が前回のクリア時と同じであれば、前回のクリア時と同一の報酬が付与されるが、クリア回数に応じて異なる報酬を付与してもよい。たとえば、同一プレイヤーキャラクタが同一クエストを未公開状態で二回クリアした場合、二回目のクリア時には、初回のクリア時の二倍の先着クリアボーナスを付与する。

【0066】

また、この実施形態では、単一のゲーム空間に1以上のプレイヤーキャラクタが生成されるゲームが実行されるが、特にこれに限定されるものではなく、共通のゲーム空間にプレイヤーキャラクタが生成されるゲームであればよい。たとえば、共通のゲーム空間が複数生成され、プレイヤーキャラクタはいずれかのゲーム空間に生成されるゲームであってもよい。また、1のゲーム空間にプレイヤーキャラクタ1体だけが生成されるゲームであってもよい。また、この実施形態のゲームは、仮想三次元空間のゲーム空間で構成されるゲームであるが、特にこれに限定されるものではない。二次元空間で構成されるアドベンチャーゲームやシミュレーションゲームなどにも適用可能である。

【0067】

さらに、この実施形態のゲームシステムは、サーバ装置および端末装置を備えた構成となっているが、複数の端末装置だけの構成であってもよい。この場合、複数の端末装置の1台を、上記サーバ装置の機能を備えたホストの端末装置とすればよい。  
40  
50

## 【 0 0 6 8 】

また、この実施形態のサーバ装置は、上述したようにゲーム実行部として機能しているが、端末装置の制御部がゲーム実行部として機能してもよい。この場合、サーバ装置は、ユーザデータの更新管理およびクエストテーブルの更新管理を行えばよい。端末装置は、サーバ装置から受信したクエストテーブルの情報などに基づいてクエストの遊戯などのゲームを実行し、クリア回数の更新などをサーバ装置に要求する。また、複数のユーザ（プレイヤーキャラクタ）と遊戯する場合には、ネットワーク回線を介して他のゲーム装置の操作情報を受信してゲームを進行させる。

## 【 0 0 6 9 】

あるいは、サーバ装置および端末装置の両装置が協働してゲーム実行部として機能するようにしてもよい。たとえば、サーバ装置がゲームに関する各処理を行い、各端末装置はサーバ装置から受信したデータなどに基づいてゲーム画像を生成する。

10

## 【 0 0 7 0 】

この実施形態のゲームでは、主として1のプレイヤーキャラクタがクエストを遊戯する場合について説明したが、複数のユーザ（端末装置3）のプレイヤーキャラクタが一つのパーティとして同一のクエストを遊戯する場合にも本発明を適用可能である。この場合、クエストのクリアによってパーティを構成するプレイヤーキャラクタのそれぞれに同一の報酬を付与すればよい。

## 【 符号の説明 】

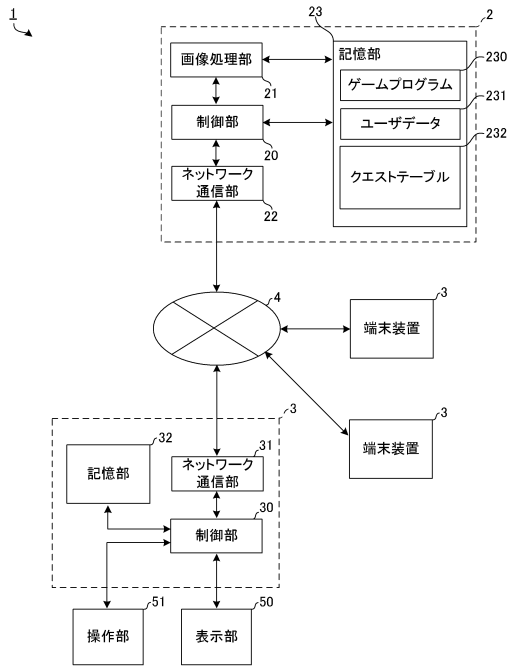
## 【 0 0 7 1 】

20

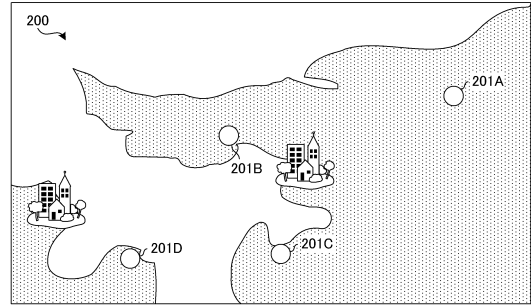
- 1 ゲームシステム
- 2 サーバ装置
- 3 端末装置
- 4 ネットワーク回線
- 2 0 制御部（サーバ装置）
- 2 1 画像生成部（サーバ装置）
- 2 2 通信制御部（サーバ装置）
- 2 3 記憶部（サーバ装置）
- 3 0 制御部（端末装置）
- 3 1 通信制御部（端末装置）
- 3 2 記憶部（端末装置）
- 5 0 表示部
- 5 1 操作部
- 2 0 0 ゲームフィールド
- 2 3 2 クエストテーブル

30

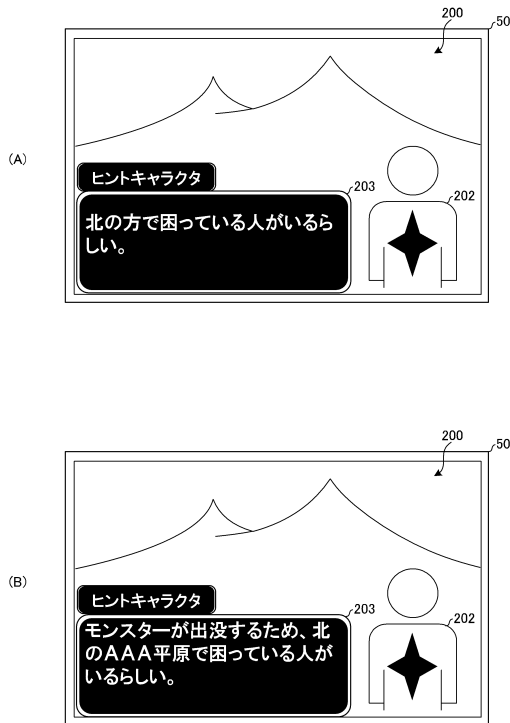
【図1】



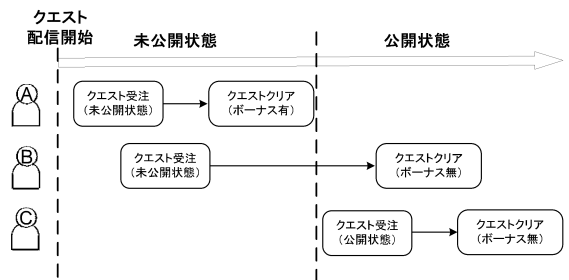
【図2】



【図3】



【図4】

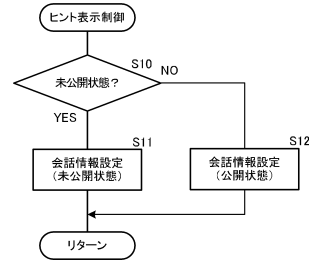


【 図 5 】

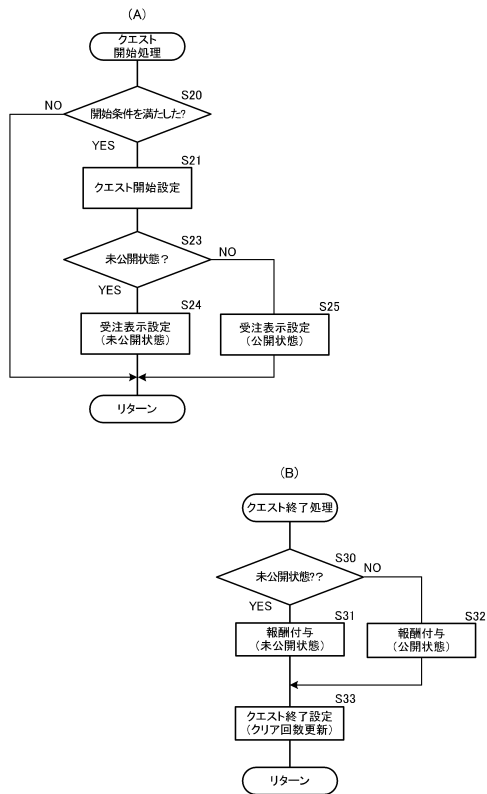
クエストテーブル 232

クエストID	配置期間	配置場所	ヒントデータ	クエストデータ	クリア回数
XXX	YY/MM/DD ~ YY/MM/DD	(X,Y,Z)	北の平原に困っている人がいるらしい。 北のAAA平原にモンスターの出没で困っている人がいるらしい	・開始条件 ・クリア条件 ・報酬 ...	047回
YYY	...	...	...	・開始条件 ・クリア条件 ・報酬 ...	151回
...	...	...	...	...	...

【 図 6 】



【 図 7 】



---

フロントページの続き

審査官 彦田 克文

- (56)参考文献 特開2002-191868(JP,A)  
特開2008-194282(JP,A)  
ブレインナビ, 遙かなる時空の中で3シリーズ 神子真書, 日本, 株式会社光栄, 2006年  
7月27日, 初版, 第77頁  
柴原みちる, トリニティ ジルオール ゼロ 冒険者ガイドブック, 日本, 株式会社エンターブ  
レイン, 2010年12月 6日, 初版, 第44-47頁  
結城圭介, Excel VBAでできる RPGゲーム作成入門, 日本, 株式会社技術評論社,  
2011年12月10日, 初版, 第219-230頁, 第236-244頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98