(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4987270号
(P4987270)
(45)発行日　平成24年7月25日(2012.7.25)　(24)登録日　平成24年5月11日(2012.5.11)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 13/12 (2006.01)　Ａ６３Ｆ 13/12 B
A63F 13/10 (2006.01)　Ａ６３Ｆ 13/10

請求項の数 5 （全 28 頁）

(21)出願番号　特願2005-248956(P2005-248956)
(22)出願日　平成17年8月30日(2005.8.30)
(65)公開番号　特開2007-61253(P2007-61253A)
(43)公開日　平成19年3月15日(2007.3.15)
審査請求日　平成20年8月21日(2008.8.21)

(73)特許権者　000129149
株式会社カプコン
大阪府大阪市中央区内平野町３丁目１番３号
(74)代理人　100086380
弁理士　吉田　稔
(74)代理人　100103078
弁理士　田中　達也
(74)代理人　100115369
弁理士　仙波　司
(74)代理人　100117178
弁理士　古澤　寛
(72)発明者　一瀬　泰範
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】ゲーム装置及びゲームプログラム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
他のゲーム装置と通信可能に接続され、プレーヤの操作によって制御される第１のキャラクタと前記他のゲーム装置のプレーヤの操作によって制御される第２のキャラクタとがゲーム空間上に登場するゲームを制御するゲーム装置として機能させるためのコンピュータであって、
前記コンピュータを、
前記他のゲーム装置から送信される前記第２のキャラクタの固有情報を受信し、メモリに保存する固有情報受信手段と、
前記第１のキャラクタと前記第２のキャラクタの協力若しくは対戦によって進行したゲームが所定の条件を満たした場合、前記第２のキャラクタの固有情報を保存していることを条件に前記第１のキャラクタと前記第２のキャラクタとの関係を評価するための評価ポイントを発生させる評価ポイント発生手段と、
前記第２のキャラクタ毎に、前記評価ポイント発生手段が発生させた前記評価ポイントを積算する評価ポイント積算手段と、
前記評価ポイント積算手段が前記第２のキャラクタ毎に積算した前記評価ポイントの積算値が所定の閾値に達すると、所定のゲーム効果を発生可能にするゲーム効果発生手段と、
して機能させるためのゲームプログラム。
【請求項２】

前記所定の閾値は、所定の間隔で設定された複数の閾値からなり、前記ゲーム効果発生手段は、前記第２のキャラクタ毎の前記評価ポイントの積算値が各閾値に達する毎に、所定のゲーム効果を発生可能にする、請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項３】

前記評価ポイント積算手段は、前記評価ポイント発生手段が発生した全ての前記評価ポイントを累積し、前記ゲーム効果発生手段は、前記評価ポイントの累積値が所定の累積閾値に達すると、所定のゲーム効果を発生可能にする、請求項１又は２に記載のゲームプログラム。

【請求項４】

前記所定の累積閾値は、所定の間隔で設定された複数の累積閾値からなり、前記ゲーム効果発生手段は、前記評価ポイントの累積値が各累積閾値に達する毎に、所定のゲーム効果を発生可能にする、請求項３に記載のゲームプログラム。

【請求項５】

請求項１乃至４のいずれかに記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、前記プログラム記憶部に記憶されたゲームプログラムを実行するコンピュータとを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、有線若しくは無線ＬＡＮ（Local Area Network）によって相互に通信可能に接続可能なゲーム装置及びゲームプログラムに関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来、インターネットなどの通信網への接続機能を備えた複数のビデオゲーム装置を当該通信網を介してゲームサーバに接続させ、ビデオゲーム装置間で操作情報などの各種情報を相互に通信しながら、例えば、将棋やマージャンなどの対戦型ゲームプログラムを複数のプレーヤ間で実行することができるネットワークゲームシステムが知られている。

【０００３】

例えば、特開２００１－１８７２７３号公報には、占い、将棋、トランプ、マージャン等の対戦型ゲームに不特定多数のプレーヤを参加可能にし、面識のないプレーヤ間での将棋やマージャン等のゲームの対戦を可能にするネットワークゲームシステムが記載されている。このネットワークゲームシステムでは、ゲームに参加したプレーヤ間で自己の個人情報（氏名、生年月日、住所、趣味、自画像、ゲーム成績などの情報）を相互に交換する方法として、個人情報を名刺のように表現し、プレーヤ同士が実際に名刺交換をするようにゲーム空間上で名刺を交換する方法が示されている。各プレーヤのビデオゲーム装置には取得した名刺に含まれる相手プレーヤの個人情報を記憶するメモリが設けられ、このメモリには相手プレーヤの個人情報とともに対戦したゲームの内容や成績などを保存するようになっている。

【０００４】

また、従来、例えば、ハンティングアクションゲームの一種であるゲームソフト「モンスターハンターＧ」に見られるように、ネットワークシステムに適用可能なゲームソフトも商品化されている。このゲームソフト「モンスターハンターＧ」には、シングルモードとネットワークモードの２種類のモードが設けられており、プレーヤのビデオゲーム装置がネットワークに接続可能な機能を有している場合は、プレーヤはビデオゲーム装置をインターネットに接続してネットワークモードでゲームを楽しむことができるようになっている。

【０００５】

モンスターハンターＧは、多種多様の怪獣（以下、「モンスター」という。）が生息する仮想社会にプレーヤの分身であるメインキャラクタ（以下、「ハンター」という。）を登場させ、そのハンターがモンスターの討伐若しくは捕獲、キノコやタマゴなどの採取、

生肉や魚などの入手などの種々の指令（以下、「クエスト」という。）を受注し、そのクエストを達成することにより報酬金を得てその仮想社会で生活することを内容とするハンティングアクションゲームである。

【０００６】

このモンスターハンターＧでは、各プレーヤは単独でクエストを受注し、そのクエストをこなすこともできるが、他のプレーヤとチームを組んで共同で同一のクエストをこなすことも可能になっている。すなわち、ゲーム空間上に設けられたクエストを受注する所定の場所で、あるプレーヤの制御するハンターがクエストを受注した場合、そのクエストに対して協力者を募集することができ、この募集に対して他のプレーヤの制御するハンターが参加を表明すると、チームが結成され、その後、チームで共通のクエストを達成するための旅に出ることができるようになっている。

【０００７】

そして、このモンスターハンターＧでは、チームを組む場合、ゲーム空間上においてハンター同士で個人情報が交換されるようになっている。この場合は、プレーヤ自身の個人情報ではなく、各プレーヤはゲーム空間に登場させる自己の分身であるハンターを創作するので、そのハンターに関する情報が相互に交換されることになる。

【０００８】

【特許文献１】特開２００１－１８７２７３号公報

【非特許文献１】モンスターハンターＧ公式ガイドブック（２００５年６月７日初版発行　製作・発売元：株式会社エンターブレイン　Ｐ４～Ｐ１５，Ｐ４２～Ｐ４５参照）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

ところで、「モンスターハンターＧ」のような、面識のない不特定多数のプレーヤがチームを組んで共通の目的に向かってゲーム展開をするようなゲームソフトでは、チームを組む際にゲーム空間上のハンターを通してプレーヤ同士の自己紹介をするのが通常であるが、同一のプレーヤと何回もチームを組んで複数のクエストをこなしていくようになると、プレーヤ間で何らかの信頼関係や友好関係が生じることにもなるから、このような友好関係がゲーム展開やゲーム効果にも反映されると、ゲーム効果の幅が広がり、ユーザにとってゲームの楽しみ方が向上することになるので、好ましい。

【００１０】

特に、複数の携帯型ビデオゲーム装置を有線若しくは無線ＬＡＮなどによる無線によって相互に接続し、「モンスターハンターＧ」のようなゲームソフトを複数のプレーヤで行う場合は、複数のプレーヤが対面した状態でゲーム操作をすることが通常であるから、実際に当初面識のないプレーヤ同士であってもゲーム空間上において共同でクエストをこなすという作業を繰り返すことにより信頼関係や友好関係ができることにもなるから、その友好関係がゲーム展開やゲーム効果に反映されれば、ゲームの面白みがより向上することになる。

【００１１】

プレーヤ同士の自己紹介の方法としては、上記の特開２００１－１８７２７３号公報に示されるように、ゲーム空間上で名刺に類似したカードなどを交換する方法が適している。カードの交換は実社会における名刺交換に類似した行為であり、カードを収集・整理することによって面識のできたプレーヤを整理することができる点で馴染みのある行為と考えられるからである。

【００１２】

しかしながら、特開２００１－１８７２７３号公報に示されるビデオゲームにおける名刺交換は、ネットワークゲームとして提供されるゲームが将棋、トランプ、マージャン等の対戦型ゲームであり、対戦相手が面識のない相手となるため、実社会における名刺交換という行為を電子データにより実現するだけのものであり、ゲーム空間上における名刺交換という行為は何らゲーム展開やゲーム効果には反映されていない。また、商品化されて

いるネットワークゲームが可能なゲームソフトにおいても名刺交換などによるプレーヤ同士の自己紹介を友好関係や信頼関係などの特定の関係に結び付けてゲーム展開やゲーム効果に反映したものは存在しない。

【００１３】

本発明は、上記した事情のもとで考え出されたものであって、有線若しくは無線によって相互に通信可能に接続可能なゲーム装置であって、複数のプレーヤが共通の目的に向かってゲーム展開を図る場合、協力回数や対戦回数などに基づきプレーヤ間の関係を評価するための評価ポイントを付与し、その評価ポイントの積算値に応じて所定のゲーム効果を発生させることにより、ゲーム内容やゲームの楽しみ方をより向上させたゲーム装置及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】

【００１４】

上記の課題を解決するため、本発明では、次の技術的手段を講じている。

【００１５】

本発明の第１の側面によって提供されるゲームプログラムは、他のゲーム装置と通信可能に接続され、プレーヤの操作によって制御される第１のキャラクタと前記他のゲーム装置のプレーヤの操作によって制御される第２のキャラクタとがゲーム空間上に登場するゲームを制御するゲーム装置として機能させるためのコンピュータであって、前記コンピュータを、前記他のゲーム装置から送信される前記第２のキャラクタの固有情報を受信し、メモリに保存する固有情報受信手段と、前記第１のキャラクタと前記第２のキャラクタの協力若しくは対戦によって進行したゲームが所定の条件を満たした場合、前記第２のキャラクタの固有情報を保存していることを条件に前記第１のキャラクタと前記第２のキャラクタとの関係を評価するための評価ポイントを発生させる評価ポイント発生手段と、前記第２のキャラクタ毎に、前記評価ポイント発生手段が発生させた前記評価ポイントを積算する評価ポイント積算手段と、前記評価ポイント積算手段が前記第２のキャラクタ毎に積算した前記評価ポイントの積算値が所定の閾値に達すると、所定のゲーム効果を発生可能にするゲーム効果発生手段と、して機能させることを特徴としている（請求項１）。

【００１６】

請求項１に記載のゲームプログラムにおいて、前記所定の閾値は、所定の間隔で設定された複数の閾値からなり、前記ゲーム効果発生手段は、前記第２のキャラクタ毎の前記評価ポイントの積算値が各閾値に達する毎に、所定のゲーム効果を発生可能にするとよい（請求項２）。

【００１７】

また、請求項１又は２に記載のゲームプログラムにおいて、前記評価ポイント積算手段は、前記評価ポイント発生手段が発生した全ての前記評価ポイントを累積し、前記ゲーム効果発生手段は、前記評価ポイントの累積値が所定の累積閾値に達すると、所定のゲーム効果を発生可能にするとよい（請求項３）。また、請求項３に記載のゲームプログラムにおいて、前記所定の累積閾値は、所定の間隔で設定された複数の累積閾値からなり、前記ゲーム効果発生手段は、前記評価ポイントの累積値が各累積閾値に達する毎に、所定のゲーム効果を発生可能にするとよい（請求項４）。

【００２１】

本発明の第２の側面によって提供されるゲーム装置は、請求項１乃至４のいずれかに記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、前記プログラム記憶部に記憶されたゲームプログラムを実行するコンピュータとを備えたことを特徴とする（請求項５）。

【発明の効果】

【００３１】

本発明によれば、他のゲーム装置との間で有線若しくは無線のネットワークを構成し、ゲーム画面に自機のプレーヤの操作によって制御される第１のキャラクタと他のゲーム装置のプレーヤの操作によって制御される第２のキャラクタを表示させ、これらのキャラクタが協力若しくは対戦しながら進行するゲームを行った場合、所定の条件を満たした場合

に、第２のキャラクタの固有情報を、例えば、カード形式により取得していることを条件に、第１のキャラクタと第２のキャラクタの関係を評価するための評価ポイントが第１のキャラクタに付与される。そして、その評価ポイントは固有情報を取得している第２のキャラクタ毎に積算され、その積算値が所定の閾値に達すると、所定のゲーム効果が発生可能になる。

【００３２】

例えば、ゲーム「モンスターハンターＧ」において、他のプレーヤの制御する第２のキャラクタ（ハンター）と協力して共通のクエストを達成するようにゲームを進行させ、そのクエストを達成すると、第２のキャラクタの固有情報を記載したカードを取得していることを条件に、第１のキャラクタに第２のキャラクタとの関係、例えば、友好度を評価するための評価ポイントが付与される。そして、その評価ポイントは、第２のキャラクタ毎に積算されるとともに、全評価ポイントが累積され、その第２のキャラクタ毎の積算値が所定の閾値に達する、若しくは、累積値が所定の累積閾値に達すると、所定のゲーム効果、例えば、友好度評価に専用の特定のアイテムを付与する、第１のキャラクタの攻撃・防御などの能力を当該第１のキャラクタに有利なように増加させる、隠されているゲーム展開を実行可能にするなどのゲーム効果が発生可能になる。

【００３３】

これにより、プレーヤは、共同で共通のクエストを達成するというゲーム進行を楽しむだけでなく、他のプレーヤとの協力作業を繰り返して友好度の評価ポイントを積算することにより、希少なアイテムの収集や、自己が制御する第１のキャラクタの能力アップや、隠されたゲーム展開の実行などのゲーム進行を楽しむことができる。

【００３４】

すなわち、ネットワークゲームのゲーム内容やゲームの楽しみ方の幅が広がり、より面白く、興趣に富むビデオゲーム装置及びこのビデオゲーム装置を用いたゲームシステムを提供することができる。

【００３５】

本発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う詳細な説明によって、より明らかとなろう。

【発明を実施するための最良の形態】

【００３６】

以下、本発明の好ましい実施の形態を、添付図面を参照して具体的に説明する。

【００３７】

図１は、本発明に係るゲームシステムの一例を示す図である。

【００３８】

同図に示すように、ゲームシステム１は、無線ＬＡＮにより相互にネットワークを構成した複数（図では４個としている）の携帯型ビデオゲーム装置２によって構成されている。携帯型ビデオゲーム装置２としては、例えば、ソニー・コンピュータ・エンターテインメント社の『ＰＳＰ「プレイステーション・ポータブル」』（登録商標）を適用することができる。

【００３９】

携帯型ビデオゲーム装置２（以下、「ゲーム装置２」と略称する。）は、ゲームプログラム及びゲームデータが記録された専用の可搬型記録メディア（以下、「ゲームメディア」という。）から当該ゲームプログラム及びゲームデータを装置内のメモリ（ＲＡＭ）に読み込み、ＣＰＵ（Central Processing Unit）によってゲームプログラムを実行させることによりプレーヤがゲーム内容を楽しむことができるものである。

【００４０】

ゲーム装置２は、無線ＬＡＮによって他のゲーム装置２とワイヤレスでネットワークを構成し、ゲーム装置２同士で同一のゲームソフトを楽しむ機能（以下、「ワイヤレスＬＡＮ機能」という。）を備えている。

【００４１】

例えば、ゲームソフト「モンスターハンターＧ」では、インターネットによって複数のゲーム装置を相互に接続し、各ゲーム装置における操作情報を相互に通信することによって複数のプレーヤが共同で共通のクエストを達成するためのゲーム展開を楽しむことができる「ネットワークモード」というモードが設けられている。

【００４２】

ゲームソフト「モンスターハンターＧ」は、上述したように、ゲーム空間上に仮想社会を構築し、この仮想社会にプレーヤの分身となるキャラクタを登場させ、プレーヤがそのキャラクタの動作を制御して仮想社会で提供される種々のクエストを実行していくことを主たるゲーム展開とするものであるが、ネットワークモードでは、複数のプレーヤがチームを組んで共通のクエストを遂行することが可能になり、各ビデオゲーム装置ではチームを組んだ他のビデオゲーム装置によって制御される他のキャラクタの動作をモニタしながら自己のキャラクタの動作を制御してゲームを進行させることができる。

【００４３】

ゲーム装置２のワイヤレスＬＡＮ機能は、ゲームソフト「モンスターハンターＧ」のネットワークモードに相当する機能を携帯型ビデオゲーム機で実現するものであり、具体的には、複数のゲーム装置２を無線ＬＡＮによって相互にワイヤレスで接続し、各ゲーム装置２の操作情報を相互に通信することによって、各ゲーム装置２で、共通のクエスト達成を目的として、他のゲーム装置２で制御される他のキャラクタの動作をモニタしながら自己のキャラクタの動作を制御可能にするものである。

【００４４】

図２は、ゲーム装置２の内部構成を示すブロック図である。

【００４５】

ゲーム装置２は、ＣＰＵ２０１、描画データ生成プロセッサ２０２、ＲＡＭ（Random Access Memory）２０３、ＲＯＭ（Read Only Memory）２０４、描画処理プロセッサ２０５、ＶＲＡＭ（Video-ＲＡＭ）２０６、Ｄ／Ａ（Digital-Analog）コンバータ２０７、表示部２０８、音声処理プロセッサ２０９、アンプ２１０、スピーカ２１１、操作部２１２、ドライバ２１３、無線ＬＡＮモジュール２１４及びバス２１５を含んでいる。

【００４６】

ゲーム装置２では、ゲームプログラム及びゲームデータ（キャラクタや背景の画像データ、ステータスなどの情報表示用の画像データ、効果音やＢＧＭなどの音声データ、文字や記号によるメッセージデータなど）が記録されたゲームメディア３をゲーム装置２に設けられたメディア装着部（図示省略）に装着し、ドライバ２１３によってゲームメディア３内のゲームプログラム及びゲームデータをＲＡＭ２０３に読み込み、ＣＰＵ２０１によってゲームプログラムを実行することによりゲーム内容を楽しむことができる。プレーヤは操作部２１２に設けられた操作部材を操作することによりゲームを進行させることができる。

【００４７】

ＣＰＵ２０１、描画データ生成プロセッサ２０２、ＲＡＭ２０３、ＲＯＭ２０４、描画処理プロセッサ２０５、音声処理プロセッサ２０９、操作部２１２、ドライバ２１３及び無線ＬＡＮモジュール２１４はバス２１５によって相互にデータ伝送可能に接続されている。

【００４８】

ＣＰＵ２０１は、上記のようにドライバ２１３によってゲームメディア３からＲＡＭ２０３に読み込まれるゲームプログラムを実行することより、ゲーム進行を統括的に制御する。より具体的には、操作部２１２からプレーヤの操作信号が入力されると、ＣＰＵ２０１は、ゲームプログラムに従ってその操作信号に対する所定のゲーム進行処理を行い、その処理結果を表示部２０８にゲーム進行を示す画像（以下、「ゲーム画像」という。）として表示するとともに、スピーカ２１１から音響によって出力する。このゲーム進行処理には、例えば、メニュー画面やハンターが取得した複数のアイテムのリストを表示部２０８に表示する場合も含まれている。

【００４９】
　表示部２０８に表示するためのゲーム画像の描画処理は、主として描画処理プロセッサ２０５によって行われる。ＣＰＵ２０１は、操作部２１２からのプレーヤの操作信号に基づき、表示部２０８に表示すべきゲーム画像の内容を決定し、その内容に対して必要な描画データを描画データ生成プロセッサ２０２に生成させ、その描画データを描画処理プロセッサ２０５に転送して描画処理を行わせる。
【００５０】
　また、ＣＰＵ２０１は、スピーカ２１１から出力すべき効果音若しくはＢＧＭの音響内容を決定し、音声処理プロセッサ２０９にその音響内容に対した音声データを生成させ、その音声データに基づく音響をスピーカ２１１から出力させる。
【００５１】
　描画データ生成プロセッサ２０２は、描画処理に必要な各種の演算処理を行うものである。ＣＰＵ２０１は、表示部２０８に表示すべきゲーム画像を決定し、そのゲーム画像の描画に必要な画像データ（背景、ハンター及び敵キャラクタのデータなど）をＲＡＭ２０３から読み出して描画データ生成プロセッサ２０２に供給する。また、ＣＰＵ２０１は、操作部２１２から入力される操作情報を描画データ生成プロセッサ２０２に供給する。
【００５２】
　描画データ生成プロセッサ２０２は、ＣＰＵ２０１から供給される画像データと操作情報に基づいて、描画に必要なデータ（例えば、ハンター、敵キャラクタ及び背景の位置関係を示すデータやアイテムのリストのデータなど）を演算し、その演算結果を描画処理プロセッサ２０５に供給する。
【００５３】
　ＲＡＭ２０３は、ドライバ２１３によってゲームメディア３から読み込まれたゲームプログラム及びゲームデータを格納するエリアと、ＣＰＵ２０１がゲームプログラムを処理するためのワークエリアを提供するものである。ＲＡＭ２０３には、ゲームの進行に応じて必要なゲームプログラムとゲームデータとがゲームメディア３から読み込まれて記憶される。
【００５４】
　ゲームプログラムには、ＣＰＵ２０１に実行させるための処理手順や各種命令等が記述されており、その中には、操作部２１２からの操作信号に応じてゲーム画面や音声等を制御するための内容が含まれている。ゲームデータには、例えば、ハンター、敵キャラクタ、その他のオブジェクト及び背景を構成する画像データやメニュー画面、アイテムのリスト等を表示させるための画像データなどが含まれ、ＢＧＭや各種の効果音として用いられる音声データも含まれている。
【００５５】
　ＲＯＭ２０４には、ディスクローディング機能などのゲーム装置２の基本的機能やゲームメディア３に記憶されたゲームプログラム及びゲームデータを読み出す手順などを示す基本プログラムが記憶されている。ＣＰＵ２０１は、メディア装着部にゲームメディア３が装着されると、ＲＯＭ２０４の基本プログラムに従ってドライバ２１３を動作させ、ゲームメディア３からゲームプログラム及びゲームデータをＲＡＭ２０３に読み込み、ゲーム開始状態に設定する。
【００５６】
　描画処理プロセッサ２０５は、１／６０秒毎にゲーム画像を生成し、表示部２０８に表示させるものである。描画処理プロセッサ２０５は、ＣＰＵ２０１からの描画指令に基づき、描画データ生成プロセッサ２０２から供給されるデータを用いて表示部２０８に表示させるゲーム画像を作成する。描画処理プロセッサ２０５にはゲーム画像の作成作業をするためのＶＲＡＭ２０６が接続されている。
【００５７】
　ＶＲＡＭ２０６には、表示部２０８に表示される各コマの画像データを格納するためのバッファ領域（以下、「スクリーンバッファ」という。）が２個設けられている。スクリ

ーンバッファ２０６Ａ，２０６Ｂは同一のメモリ構造及びメモリ容量を有している。また、図示はしていないが、ＶＲＡＭ２０６はスクリーンバッファ２０６Ａ,２０６Ｂに表示用の画像を作成するための作業領域を有している。

【００５８】

ＶＲＡＭ２０６に２個のスクリーンバッファ２０６Ａ，２０６Ｂを設けるのは、表示部２０８に画像データを表示させる描画処理の場合、一方のスクリーンバッファ２０６Ａを用いて表示部２０８への表示処理を行っている間に、作業領域を用いて他方のスクリーンバッファ２０６Ｂに次のコマの画像データを生成し、この処理をスクリーンバッファ２０６Ａとスクリーンバッファ２０６Ｂとの間で交互に行うことにより、表示部２０８への１／６０秒毎の各コマの描画処理をスムーズに行うためである。

【００５９】

Ｄ／Ａコンバータ２０７は、ＶＲＡＭ２０６から出力される画像データをアナログ信号に変換して表示部２０８に出力するものである。Ｄ／Ａコンバータ２０７にはスクリーンバッファ２０６Ａからの画像データとスクリーンバッファ２０６Ｂからの画像データを切り換えるスイッチ回路が設けられ、このスイッチ回路の切り換えは描画処理プロセッサ２０５によって制御される。

【００６０】

表示部２０８は、上述したように、ゲーム装置２の動作状態やゲームの進行状態及びゲーム内容に関する種々の情報を表示するものである。表示部２０８は、横長長方形状の正面形状を有する薄型直方体で構成された装置本体の表面のほぼ中央に設けられた、例えば、半透過型カラー液晶ディスプレイとＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる発光素子によって構成されている。ゲーム装置２の動作状態（電源の入／切、モードの設定状態など）は発光素子の点灯により表示され、ゲームの進行状態やゲーム内容に関する各種の情報は半透過型カラー液晶ディスプレイに表示させる。

【００６１】

音声処理プロセッサ２０９は、ＣＰＵ２０１からの音声指令に基づき、ＲＡＭ２０３から効果音もしくはＢＧＭの音声データを読み出し、所要の加工処理とＤ／Ａ変換処理をした後、アンプ２１０に出力する。アンプ２１０は、音声処理プロセッサ２０９から入力される音声信号を所定の増幅度で増幅した後、スピーカ２１１に出力する。なお、スピーカ２１１は、装置本体の左右の両端部にそれぞれ一個ずつ設けられ、ステレオ出力が可能になっている。

【００６２】

操作部２１２は、ＣＰＵ２０１に動作指令を入力するものである。操作部２１２には、電源の入／切を行うための電源スイッチや無線ＬＡＮを使用するためのワイヤレススイッチのほか、ゲームをするために必要な複数の操作ボタンが含まれる。複数の操作ボタンとは、例えば、上下左右の４個のキーからなる方向キーや、「○」、「△」「×」及び「□」の４個の操作ボタン、メニュー画面を表示させるためのメニューボタン、「ＳＥＬＥＣＴ」ボタン、「ＳＴＡＲＴ」ボタンなどのゲーム装置のコントローラに一般的に装備されている操作ボタンである。

【００６３】

「ＳＴＡＲＴ」ボタンは、基本的にゲームの開始時に「ゲーム開始」を指令するための操作ボタンであり、「ＳＥＬＥＣＴ」ボタンは、基本的にゲーム開始時にゲームの動作モードなどを選択するための操作ボタンであるが、ゲームプログラムによってゲーム進行中に、特定の指令（例えば、編集作業における「削除」や「確定」などの指令）を入力するための操作ボタンとしても機能するようになっている。

【００６４】

方向キーは、主として表示部２０８に表示されるハンターの移動方向を指定したり、メニュー画面に表示される選択項目を選択するための選択方向を指定したりするために操作される。また、「○」ボタン、「△」ボタン、「×」ボタン及び「□」ボタンは、例えば、ゲーム進行においてハンターの動作の種類（攻撃／防御の種類や走る／ジャンプ／屈む

などの種類）を指定したり、ハンターに関する情報（ハンターのステータスや取得したアイテムなどの情報）を表示させたり、メニュー画面において、選択項目に対して特定の指令（例えば、「詳細表示」、「確定」などの指令）を入力するために操作される。

【００６５】

ドライバ２１３は、メディア装着部に装着されたゲームメディア３から当該ゲームメディア３に記録されたゲームプログラムやゲームデータなどのデータを読み取るものである。ゲーム装置２がＰＳＰ（登録商標）の場合は、ゲームメディア３として光ディスクの一種であるＵＭＤ（Universal media Disc）（登録商標）が採用されているので、ドライバ２１３は、光ディスクドライバによって構成される。

【００６６】

無線ＬＡＮモジュール２１４は、通信規格ＩＥＥＥ８０２．１１ｂ（使用周波数帯２．４ＧＨｚ、通信速度１１Ｍｂｐｓ）に準拠した無線ＬＡＮによって他のゲーム装置２とデータ通信を行い、ネットワークを構成するための通信モジュールである。無線ＬＡＮモジュール２１４は、他のゲーム装置２の無線ＬＡＮモジュール２１４との間でアドホックモードによりデータ通信を行い、他の複数のゲーム装置２との間で操作部２１２の操作情報やゲームのステータス情報などの各種情報を相互に送受する機能を果す。

【００６７】

次に、ゲームシステム１に適用されるゲームプログラムについて、無線ＬＡＮを採用したゲーム機で楽しむために開発された、上述したゲームソフト「モンスターハンターＧ」のシリーズ作品（以下、「モンスターハンター　ポータブル」という。）を例に説明する。

【００６８】

ゲームシステム１では、複数のプレーヤが同一の場所若しくは地域にそれぞれゲーム装置２を持ち寄り、互いに会話をしながらネットワークモードでゲームソフト「モンスターハンター　ポータブル」を楽しむことになる。このゲームシステム１では、各プレーヤがゲーム空間上でハンターを介して他のプレーヤとコミュニケーションをとる一方で、直接会話をしながら他のプレーヤとコミュニケーションをとることになるから、インターネットを介してネットワークを構成する場合と異なり、プレーヤ同士の関係がより親密で、ゲーム展開における各プレーヤの心理状態が直接的に相互に影響し合うと考えられる。

【００６９】

特に、モンスターハンターＧのように、複数のプレーヤが協力し合って共通のクエストの達成を目的としてゲーム操作をするようなゲームソフトの場合は、ゲームを通してプレーヤ同士で友好関係が生じるとも考えられるから、協力して共通の目的を達成した場合には、それらのプレーヤが制御するゲーム空間上のハンター間でも友好関係が深まったとして何らかのゲーム効果を発生させると、ゲーム効果が充実し、プレーヤのネットワークモードでのゲームの楽しみ方を向上させることができる。

【００７０】

そこで、本実施形態に係るゲームソフト「モンスターハンター　ポータブル」では、ネットワークモードにおいて、ゲーム空間上に登場する複数のハンター間に友好関係を示す「友好度」という評価値を設け、複数のプレーヤがそれぞれ制御する複数のハンターがチームを組んで共通のクエストを達成した場合は、各ハンターに友好度を評価するための評価ポイント（以下、「友好度ポイント」という。）を付与し、その友好度ポイントの積算値が所定の積算閾値に達する毎に、所定のゲーム効果（例えば、特別のアイテムの付与やハンターの能力アップなど）を発生させるようにしている。

【００７１】

なお、プレーヤ同士で面識があったとしても、ゲーム空間においてそれらのプレーヤがそれぞれ制御するハンター同士で何ら面識がない状態では、チームを組んだとしても友好関係は生じ難いとの観点から、友好度ポイントの発生は、ハンター同士で自己紹介し、相互に相手のハンターを認知していることを条件としている。

【００７２】

そして、このハンター認知の条件をゲーム内容に反映するため、例えば、実社会における名刺に類似したカード（以下、「ギルドカード」という。）を各ハンターに設け、各ハンターはチームを組んだ他のハンターから当該ハンターのギルドカードを取得している場合に限り、友好度ポイントを発生させることとしている。

【００７３】

上記のように、本実施形態に係るゲームソフト「モンスターハンター　ポータブル」は、ネットワークゲームにおいて、友好度ポイントに基づき所定のゲーム効果を発生させる点に特徴を有するものである。

【００７４】

そこで、以下の説明では、ゲームソフト「モンスターハンター　ポータブル」のゲーム内容の概要と友好度ポイントに基づくゲーム効果の発生の部分について具体的に説明する。

【００７５】

まず、「モンスターハンター　ポータブル」のゲーム内容の概要について説明する。

【００７６】

「モンスターハンター　ポータブル」は、ゲーム空間上の仮想社会にプレーヤの分身であるハンターを登場させ、そのハンターを通してクエスト（仮想社会に存在する村や人々から寄せられる依頼や指令）をこなしていくことをゲーム進行の基本としている。

【００７７】

仮想社会は、例えば、現実世界に類似した環境（森や丘、ジャングル、砂漠、湖沼などの自然環境に類似した環境）に敵キャラクタである複数種類のモンスターが生息する社会で、クエストは、モンスターを討伐若しくは捕獲したり、仮想社会に存在する他の物（例えば魚、虫などの動物やキノコ、山菜などの植物や宝石などの鉱物等）を採取したり、仮想社会に配置された特定の品物（巨大な卵や村に行くチケットなど）を取得したりするものである。

【００７８】

クエストには多種多様の内容が含まれ、達成の難易度に応じて複数のレベルに分類されている。また、クエストは、そのレベルによって、例えば、「低」，「中」，「高」などの複数のクラスに分類されている。例えば、クエストの難易度がレベルＬ１～Ｌ８の８段階に分類されている場合、レベルＬ１～Ｌ３のクエストは低クラス、レベルＬ４，Ｌ５のクエストは中クラス、レベルＬ６～Ｌ８のクエストは高クラスに分類されている。

【００７９】

モンスターには攻撃力や防御力の異なる複数種類のモンスターが含まれ、クエストの難易度が高くなるほど、討伐若しくは捕獲すべきモンスターの攻撃力や防御力が高くなっている。また、クエストのクラスによって採取若しくは取得できる他の物や特定の品物（以下、これらの物や品物を「アイテム」という。）の種類が異なっている。

【００８０】

プレーヤの分身として仮想社会に登場するハンターは、ゲーム進行によって攻撃力の異なる複数の武器と防御力の異なる防具とを取得することができ、プレーヤは取得した複数の武器及び防具の中から所望の武器と防具をハンターに装備させることができる。また、ゲーム進行によって攻撃力や防御力を補助する道具や武器や防具を作るためのアイテムを取得することができる。仮想社会には、武器や防具やアイテムを売買する武具屋や武器や防具を製造する武具工房が設けられており、ハンターは仮想社会に流通している通貨（単位［ｚ］）を用いて武具やアイテムを購入したり、製造したりすることができる。

【００８１】

プレーヤが仮想社会に存在するハンターを操作してクエストを達成すると、そのクエストの達成に対して報酬金が支払われる。この報酬金は、クエストレベルが高くなるのに応じて高額になっている。各プレーヤは単独でクエストを受注し、そのクエストを達成するためのゲーム進行を行うだけでなく、自己が受注したクエストに対して仲間を募集したり、あるいは、他のプレーヤが仲間を募集しているクエストに応募したりして予め決められ

た人数のチームを組んで共通のクエストを達成するためのゲーム進行を行うことができる。

【００８２】

プレーヤは単独でクエストを受注したときは、そのクエストの報酬金を全額取得できるが、他のプレーヤと共同でクエストを受注したときは、そのクエストの報酬金を均等割りした額しか取得できない。プレーヤは、ハンターに各種のクエストを達成させながら、報酬金を取得し、その報酬金で武具やアイテムを武具屋から購入したり、武具工房で製造したりすることで、ハンターを通じて仮想社会における生活を疑似的に体験することができる。

【００８３】

プレーヤがハンターを操作してクエストを達成すると、報酬金とは別に、そのクエストに設定されたハンターが称号を得るためのポイント（以下、「ハンターポイント」という。）がハンターに付与される。また、ハンターにはモンスターを討伐若しくは捕獲（以下、「討伐等」という。）する能力を示す複数の階級（以下、「ハンターランク」という。）が設定されており、各ハンターのハンターランクは所定のクエストをクリアするごとに上昇する。

【００８４】

また、ハンターランクによって受注可能なクエストのレベルが決められている。例えば、ハンターランクがＨＲ１～ＨＲ２４の２４段階である場合、これらのランクＨＲ１～ＨＲ２４が３ランクごとに８つに分割され、分割されたランク群毎に受注可能なクエストレベルの最大レベルがそれぞれクエストレベルＬ１～Ｌ８に対応付けられている。すなわち、ハンターランクＨＲ１～ＨＲ３で受注可能なクエストレベルは（Ｌ１）、ハンターランクＨＲ４～ＨＲ６で受注可能なクエストレベルは（Ｌ１，Ｌ２）、ハンターランクＨＲ７～ＨＲ９で受注可能なクエストレベルは（Ｌ１～Ｌ３）、…ハンターランクＨＲ２２～ＨＲ２４で受注可能なクエストレベルは（Ｌ１～Ｌ８）となっている。

【００８５】

プレーヤがゲームに初めて参加したときは、仮想社会に登場する当該プレーヤの分身であるハンターには必要最小限の装備と生活資金と住居が与えられる。従って、プレーヤは、ゲーム装置２を操作して仮想社会におけるハンターの動作を制御し、ハンターランクに応じたクエストをこなしながら、報酬金を獲得し、その報酬金によって必要な武具やアイテムを取得するという作業を繰り返すことになる。ハンターのハンターランクが上昇するのに応じて難易度（クエストレベル）の高いクエストが受注可能になり、難易度の高いクエストを達成すると、より高額の報酬金が得られるので、プレーヤは、ゲームの進行に応じて仮想社会におけるハンターの生活環境が向上していく様子を体験することができる。

【００８６】

また、複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のハンターがチームを組んで共通のクエストを達成した場合は、ハンター間でギルドカードを交換していることを条件に、各ハンターに友好度ポイントＱＰが与えられる。この友好度ポイントＱＰはギルドカードを有しているハンター毎に付与されるので、各ハンターのギルドカードには、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)（ｉはハンターナンバー）の積算値ΣＱＰ(i)と、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の合計である友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰ＝ΣＱＰ(1)＋ΣＱＰ(2)＋…＋ΣＱＰ(n)（ｎはギルドカードを交換可能なハンター数の最大値）とが記録される。

【００８７】

そして、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が予め設定された積算閾値ＳＱＰに達する毎に所定の特典がハンターに与えられるとともに、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが予め設定された累積閾値ＴＱＰに達成する毎に所定の特典（ハンター毎の友好度ポイントの積算値に基づく特典とは異なる）がハンターに与えられる。予め設定された積算閾値ＳＱＰとは、例えば、１０、２０、３０…のように、１０の整数倍の値である。また、予め設定された累積閾値ＴＱＰとは、例えば、２０、４０、６０…の

ように、２０の整数倍の値である。なお、積算閾値ＳＱＰ及び累積閾値ＴＱＰは設計的な事項であり、任意に設定することができるものである。

【００８８】

また、所定の特典とは、例えば、友好度ポイントＱＰによってのみ取得することできるアイテム、例えば、ハート型のコイン（以下、「ハートコイン」という。）がご褒美として貰えることである。このハートコインには色の異なる複数種類のコインが用意され、クリアした友好度ポイントＱＰの積算閾値ＳＱＰ及び累積閾値ＴＱＰによって貰えるハートコインの色が異なるようになっている。

【００８９】

例えば、本実施形態では、緑、黄、白、青、赤の５種類のハートコインが用意され、緑及び黄のハートコインは、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が所定の積算閾値ＳＱＰに達する毎に各ハンターに所定の枚数ずつ与えられる。例えば、ハンター毎に、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が積算閾値ＳＱＰ＝１０、２０、３０、４０に達すると、緑のハートコインが３枚ずつ各ハンターに与えられ、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が「４０」を超えると、積算閾値ＳＱＰ＝１０×Ｋ（Ｋ＝５、６、７…）に達する毎に黄色のハートコインが３枚ずつ各ハンターに与えられる。

【００９０】

また、白、青及び赤のハートコインは、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが所定の累積閾値ＴＱＰに達する毎に所定の枚数ずつ各ハンターに与えられる。いずれの色のハートコインが支払われるかは、上述したハンターランクに関係しており、本実施形態では、ハンターランクを低い順にノーマルランク、ハードランク、グレートランクの三種類に分類し、ノーマルランクのハンターには白のハートコインのみを与え、ハードランクのハンターには友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが累積閾値ＴＱＰに達する毎に白と青のハートコインを交互に与え、グレートランクのハンターには友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが累積閾値ＴＱＰに達する毎に白、青及び赤のハートコインを順繰りに与えるようにしている。

【００９１】

例えば、上述の例で、ハンターランクＨＲ１～ＨＲ１２をノーマルランク、ハンターランクＨＲ１３～ＨＲ２０をハードランク、ハンターランクＨＲ２１～ＨＲ２４をグレートランクとすると、各ハンターは、ハンターランクＨＲ１～ＨＲ１２では友好度ポイントＱＰを収集することによって白のハートコインのみが得られ、ハードランクＨＲ１３～ＨＲ２０では友好度ポイントＱＰを収集することによって白と青のハートコインが得られ、グレートランクＨＲ２１～ＨＲ２４では友好度ポイントＱＰの収集によって白、青及び赤のハートコインが得られる。

【００９２】

ハートコインは、ゲーム空間において、特定の希少アイテムと交換するためのコインである。防具や武具やその他のアイテムと交換するためのものという意味では、報酬金として支払われるコインと同じであるが、ハートコインは、特定の希少アイテムに対する専用のコインという点で報酬金用のコインとは異なる。すなわち、友好度ポイントＱＰを追加したことによって新たに追加された希少アイテム交換専用のコインである。

【００９３】

各色のハートコインによって交換できる希少アイテムは異なっており、緑、黄、白、青、赤の順に交換されるアイテムの希少性は高くなっている。従って、各プレーヤは自己の制御するハンターのハンターランクを高くするとともに、気の合ったプレーヤとチームを組んで多数のクエストをこなすことにより友好度ポイントＱＰを収集し、それにより希少価値の高いアイテムを入手することができるようになる。プレーヤは、通常、希少性の高いアイテムの取得を希求するから、本実施形態に係るゲームシステム１では、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰやハンター毎の積算値ΣＱＰ(i)によってしか得られない希少アイテムを設けることにより、プレーヤに新たなゲームの楽しみ方を提供し、ネットワークゲームの面白さをより高めるようにしている。

【００９４】
「モンスターハンター　ポータブル」のゲーム空間は、プレーヤの分身であるハンターが居住すると共に、クエストを受注し、そのクエストのための準備をするためのフィールド（以下、「拠点フィールド」という。）と、モンスターが生息し、クエストをこなすためのフィールド（以下、「狩場フィールド」という。）によって構成されている。

【００９５】
拠点フィールドには、ハンターの居住する住居やハンターが集まる場所（以下、「集会所」という。）や武具屋や武具工房などか設けられており、各ハンターは、その住居を基点としつつ、集会所でクエストの受注とそのクエストをこなすための旅を繰り返してゲームが進行することになる。

【００９６】
図３は、ゲーム空間上においてハンターがクエストを受注し、そのクエストを達成するための旅に出る際の基本的な場面構成の一例を示したものである。

【００９７】
同図において、（ａ）は、ゲームを開始した際の最初の場面（「ハンターの家の中」の場面）を示すもので、ハンターＡが家の中に居る状態を示している。プレーヤが操作部２１２の方向キーを操作すると、表示部２０８に表示されたハンターＡは操作された方向に移動する。また、ハンターＡが扉ｄ１の前にいる状態で、プレーヤが操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、ハンターＡは扉ｄ１を開けて家の外に出ることができる。従って、プレーヤが操作部２１２の方向キーを操作してハンターＡを扉ｄ１の前に移動させた後、操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、ハンターＡは、家の外に出ることになり、表示部２０８の画面は、（ｂ）の「村の中」の場面に切り替えられる。

【００９８】
図３（ｂ）は、ゲーム空間上のハンターＡが暮らす村の場面を示し、この場面でプレーヤが操作部２１２の方向キーを操作すると、ハンターＡが村の中を操作方向に移動することになる。村には、上述したように、ハンターＡの家Ｈ１のほか、集会所Ｈ２や武具屋（図示せず）や武具工房（図示せず）が設けられ、プレーヤは操作部２１２の方向キーを操作してハンターＡを所望の建物の入り口（扉など）の前に移動させ、操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、ハンターＡをその建物の中に入れることができる。

【００９９】
クエストの受注及びクエスト達成のための旅への出発は集会所Ｈ２で行われるので、プレーヤが操作部２１２の方向キーを操作してハンターＡを集会所Ｈ２の扉ｄ２の前に移動させ、操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、ハンターＡが集会所Ｈ２の中に入ることになり、表示部２０８の画面は、（ｃ）の「集会所の中」の場面に切り替えられる。

【０１００】
同時に、無線ＬＡＮモジュール２１４が起動され、他のゲーム装置２と間で情報の送受のための通信が行われる。この通信状態は、集会所Ｈ２から狩場フィールドにクエスト達成のための旅に出た場合にも継続されるが、集会所Ｈ２から村に出たときには解除される。すなわち、図３の（ａ），（ｂ）の場面では他のゲーム装置２との間では無線ＬＡＮは構成されず、同図（ｃ），（ｄ）の場面において無線ＬＡＮが構成される。

【０１０１】
図１において、４個のゲーム装置２を区別するために、上側のゲーム装置２から右回りの順にそれぞれ符号を「２Ａ」，「２Ｂ」，「２Ｃ」，「２Ｄ」とし、図３（ｃ）がゲーム装置２Ａの表示部２０８におけるゲーム画面であるとすると、この状態で、ゲーム装置２Ｂのプレーヤが操作部２１２の方向キーや「□ボタン」を操作してハンターＢを集会所Ｈ２の中に移動させると、ハンターＢが集会所Ｈ２に入ってきたことを示す情報やハンターＢに関する情報（ハンターＢを描画するための情報や集会所Ｈ２における位置情報など）がゲーム装置２Ａに送信されるとともに、ゲーム装置２ＡからハンターＡに関する情報（ハンターＡを描画するための情報や集会所Ｈ２における位置情報など）がゲーム装置２Ｂに送信される。

【０１０２】

　このハンターＡ，Ｂの集会所Ｈ２の中における位置情報の送受により、ゲーム装置２Ａでは受信したハンターＢに関する情報に基づき、描画処理プロセッサ２０５によって表示部２０８に表示されている「集会所の中」の場面にハンターＢを登場させる描画処理が行われる。同様に、ゲーム装置２Ｂでは受信したハンターＡに関する情報に基づき、描画処理プロセッサ２０５によって表示部２０８にはハンターＡが存在する集会所Ｈ２にハンターＢが入った画像に切り替える描画処理が行われる。他のゲーム装置２Ｃ，２Ｄについてもプレーヤによってゲーム装置２Ｂと同様の操作が行われると、描画処理プロセッサ２０５によって同様の描画処理が行われ、各ゲーム装置２Ａ～２Ｄでは、ゲーム装置２Ｃ，２Ｄのプレーヤの分身である２人のハンターが集会所Ｈ２に集まってくる画像が表示部２０８に表示されることになる。

【０１０３】

　「集会所の中」の場面では、カウンターにギルドマネージャーＣとギルドの受付を行うギルド受付Ｄが表示される。ギルドマネージャーＣは、各ハンターＡ，Ｂ，…との会話によりゲーム進行において必要な情報をプレーヤに提供する役割を果す。この情報には、集会所Ｈ２で受注可能なクエストに関する情報や受注したクエストに対して仲間を構成する方法などが含まれる。また、ギルドマネージャーＣは、クエストを達成して戻ってきたハンターに対して、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が所定の積算閾値ＳＱＰに達成した場合や累積値ＳＵＭＱＰが所定の累積閾値ＴＱＰに達した場合に付与されるハートコインを当該ハンターに払い出す役割も有している。

【０１０４】

　一方、ギルド受付Ｄは、ハンターに対してクエストに関する情報を提供し、クエストの受注を可能にする役割を果す。例えば、ゲーム装置２Ａにおいて、プレーヤが操作部２１２の方向キーや「○ボタン」を操作してハンターＡをギルド受付Ｄと会話させると、図４に示すように、受注可能なクエストの選択画面Ｆが表示される。

【０１０５】

　そして、プレーヤが操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作して所望のクエスト、例えば、「モンスターＭ１狩り」を選択し、操作部２１２の「○ボタン」を操作してその選択を決定すると、「モンスターＭ１狩り」のクエストの受注が完了する。ゲーム装置２Ａにおけるプレーヤの上記クエスト受注のための一連の操作情報は随時、他のゲーム装置２Ｂ～２Ｄに送信される。

【０１０６】

　「集会所の中」の場面では、受注したクエストに対して仲間を募集するための掲示板Ｅも表示される（図３（ｃ）参照）。上記クエスト受注のための一連の操作に続き、ギルド受付Ｄの「仲間を募集しますか？」との問いに対して、ゲーム装置２Ａのプレーヤが、操作部２１２の方向キー（左右方向のキー）と「○ボタン」を操作して「ＹＥＳ」を選択し、同様の方法で募集する人数を指定する入力を行うことにより、受注した「モンスターＭ１狩り」のクエストが掲示板Ｅに貼り付けられる。「モンスターＭ１狩り」のクエストが掲示板Ｅに貼り付けられると、ゲーム装置２Ａのプレーヤがこのクエストに対して仲間を募集している状態となる。

【０１０７】

　この募集状態は、ゲーム装置２Ｂ～２Ｄの表示部２０８のゲーム画面に表示されるので、ゲーム装置２Ｂ～２Ｄの各プレーヤが操作部２１２を操作して自己の制御するハンターを掲示板Ｅの前に移動させ、操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、「モンスターＭ１狩り」のクエストへの参加が成立する。例えば、ゲーム装置２Ｂのプレーヤが操作部２１２を操作してハンターＢを掲示板Ｅの前に移動させ、操作部２１２の「□ボタン」を操作すると、ハンターＢの「モンスターＭ１狩り」のクエストへの参加が成立する。すなわち、ハンターＡがハンターＢとチームを組むことが成立する。このチーム成立の情報は、ゲーム装置２Ａ～２Ｄで相互に送受される。

【０１０８】

本実施形態では、１つのクエストにチームを構成できる定員は最大４人にしているので、その後、ゲーム装置２Ｃ，２Ｄのプレーヤがそれぞれ自己の制御するハンター（以下、ゲーム装置２Ｃで制御されるハンターを「ハンターＣ’」、ゲーム装置２Ｄで制御されるハンターを「ハンターＤ’」という。）をハンターＡのチームに参加させると、「モンスターＭ１狩り」のクエストに対する仲間の募集状態は解除され、そのクエストを達成するための旅に出ることが可能になる。

【０１０９】

なお、ゲーム装置２Ａのプレーヤは、定員未満の状態で後述するクエストへの出発のための操作を行うことにより、定員未満のチームでクエストを達成するための旅に出ることができる。一方、チームが定員になった場合は、ゲーム装置２Ａ～２Ｄ以外のゲーム装置２が当該ゲーム装置２で制御されるハンターをそのチームに参加させことはできず、他のチームのメンバーになるしかない。

【０１１０】

ゲーム装置２Ａ～２Ｄの各プレーヤは、「モンスターＭ１狩り」のクエストに対するチームが結成された後、操作部２１２の方向キーを操作してハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’を集会所Ｈ２に設けられた所定の出口（図３（ｃ）には描かれていない。）に移動させ、ゲーム装置２Ａのプレーヤが出発の操作、例えば、操作部２１２の「□ボタン」を押す操作をすると、ゲーム装置２Ａ～２Ｄの各表示部２０８のゲーム画面が図３（ｄ）に示すように、クエストに対応して「狩場フィールド」の画面に切り替えられ、モンスターをハンティングするためのゲーム進行に移行する。

【０１１１】

図３（ｄ）の画面では、ゲーム装置２Ａ～２Ｄの各プレーヤは、互いに独立して操作部２１２を操作して自己の分身であるハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’の動作を制御することができる。各ゲーム装置２Ａ～２Ｄの操作情報は相互に通信され、各ゲーム装置２Ａ～２Ｄの表示部２０８に表示される他のプレーヤの分身であるハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’の動作に反映され、これにより各プレーヤは他のプレーヤとチームを組んでモンスターを討伐するゲームを楽しむことができる。

【０１１２】

図３（ｃ）に示す「集会所の中」の場面では、ハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’間で、上述したギルドカードの交換をすることができる。より具体的には、ゲーム装置２Ａ～２Ｄの各プレーヤは自己が制御するハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’のギルドカードを、他のプレーヤのハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’に渡す操作をすることができる。また、他のプレーヤは渡されたギルドカードを受け取るか否かを決定することができる。

【０１１３】

従って、例えば、ゲーム装置２Ａのプレーヤがハンターのギルドカードをゲーム装置２Ｂに送信したとき、ゲーム装置２Ｂのプレーヤが送信されたギルドカードを受け取る操作をすれば、ハンターＡのギルドカードがハンターＢに渡されたことになる。一方、ゲーム装置２Ｂのプレーヤが送信されたギルドカードを受け取らない操作をした場合や、既にハンターＡのギルドカードを有しているなどの条件によって自動的に受取が拒否された場合は、ハンターＡのギルドカードはハンターＢに渡されないことになる。その結果、プレーヤＡとプレーヤＢがそれぞれ自己の制御するハンターにギルドカードを相手のハンターに渡す動作をさせるとともに、相手のハンターからのギルドカードを受け取る動作をさせると、ハンターＡ，Ｂ間でギルドカードの交換が成立することになる。

【０１１４】

図５は、ギルドカードの一例を示す図である。

【０１１５】

ギルドカード４は、ゲーム空間において、実社会の名刺に対応するものであり、横長長方形状を有している。カード内の右端部に、友好度ポイントに関する情報を表示する友好度表示領域ＡＲ１が設けられている。また、友好度表示領域ＡＲ１の左側の下部にハンターの自己紹介を記述する自己紹介領域ＡＲ２が設けられ、その上部の左側にハンターに固

有の情報を表示するハンター固有情報表示領域ＡＲ３が設けられ、自己紹介表示領域ＡＲ２の上部のほぼ中央にハンターが現在装備している武器や防具に関する情報を表示する装備品表示領域ＡＲ４が設けられている。

【０１１６】

友好度表示領域ＡＲ１には、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が、ハート型容器４１に蓄積されるポイント量によって表示される。ハート型容器４１は１００ポイントで満杯となり、１００ポイントを超えると、ハート型容器４１の数が「ハート記号×個数」で示されるようになっている。また、ハート型容器４１内の友好度ポイントＱＰは、例えば１０ポイント単位でポイントレベルが上昇するように表示される。

【０１１７】

また、ハート型容器４１は、図５に示すように、友好度対象のハンターを制御するプレーヤをモデル化したキャラクタ４２が手に持った図柄で表示され、これによりキャラクタ４２との友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が視覚的に分かるようになっている。図５の例では、ギルドカード４がゲーム装置２Ｂのプレーヤの所有するハンターＡのギルドカードであり、猫のキャラクタがゲーム装置２Ａのプレーヤのモデルであるとすると、友好度表示領域ＡＲ１には、ハンターＢのハンターＡとの友好度を示す友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が「２５０ポイント」であることが示されている。このように、キャラクタ画像により友好度を視覚的に表示しているのは、ゲームの視覚的な楽しさや面白さを創出するためのものであり、図５に示す表示態様に限定されるものではない。

【０１１８】

自己紹介表示領域ＡＲ２には、ハンターの簡単な自己紹介のメッセージが文字によって表示される。例えば、「こんにちは、まだ、駆け出しのハンターです。よろしく。」などの文字メッセージが表示される。この自己紹介の文章は、後述するギルドカード４の「編集」作業によってプレーヤが任意に入力することができる。ギルドカード４は、ハンターの名刺に相当するとはいっても、ゲーム仲間ではそのハンターを操作するプレーヤの名刺としての性格も有している。このため、自己紹介表示領域ＡＲ２の内容は、プレーヤ自身の紹介内容となる場合もある。

【０１１９】

ハンター固有情報表示領域ＡＲ３には、ハンターの称号、ハンターの名称、ハンターランク、得意技、戦歴などの情報を表示される。このうちハンターの称号などはギルドカード４の「編集」作業によってプレーヤが入力することができる。例えば、ハンターの称号は、予め複数の称号名が用意されており、プレーヤはその中から所望の称号を選択することより設定することができる。

【０１２０】

装備品表示領域ＡＲ４には、ハンターが現在装備している装備品が上から「武器」、「頭装備」、「胴装備」、「腕装備」、「腰装備」及び「脚装備」の順に表示される。

【０１２１】

ギルドカード４に関する操作は、表示部２０８のゲーム画面にメニュー画面を表示させ、そのメニュー画面に含まれる「ギルドカード」を選択することにより、行うことができる。操作部２１２にはメニュー画面を表示させるための操作ボタンが含まれ、プレーヤはその操作ボタンを操作することにより、ゲーム画面にメニュー画面をポップアップ画面として表示させることができる。

【０１２２】

メニュー画面には「ギルドカード」の項目を含む複数の項目が縦に配列されており、表示当初は最上段の項目が選択項目として反転表示される。メニュー画面の表示状態において、プレーヤの操作に基づく「ギルドカード」に関する処理は、図６に示すフローチャートに従って行われる。

【０１２３】

まず、プレーヤが操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作して反転表示位置を「ギルドカード」の欄に移動させ、操作部２１２の「○ボタン」を操作して「ギルドカ

ード」の選択を決定すると（Ｓ１：ＹＥＳ）、「ギルドカード」欄の横に「見る」、「編集」及び「渡す」のサブ項目が表示され、最上段の「見る」が選択項目として反転表示される（Ｓ２）。この表示状態で、プレーヤが操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）と「○ボタン」を操作して所望の項目の処理を選択すると、その項目の処理プログラムが起動され、その項目の処理が行われる。

【０１２４】

すなわち、「見る」の項目が選択されると（Ｓ３：ＹＥＳ）、表示部２０８のゲーム画面に、図７に示すような、他のプレーヤから取得したギルドカード４のリストが表示され、プレーヤの操作部２１２の操作に基づき、このリストの中の所望のギルドカード４を見る処理が行われる（Ｓ４）。

【０１２５】

図７に示すように、ギルドカード４のリストには、横方向にカードＮｏ．、ハンターの名前、ハンターのハンターランク（ＨＲ）、友好度ポイントの欄が設けられ、取得したギルドカード４がこれらの欄の内容とともに縦方向に８枚単位で表示される。

【０１２６】

また、リストの上部には友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが表示される。表示当初はリストの最上段のギルドカード４が選択項目として反転表示され、この反転表示位置はプレーヤが操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作することにより移動させることができる。図７の枠で囲まれた「Ｎｏ．２　ＪＩＲＯ　２２　１１８」の部分は反転表示位置を示している。表示されていないギルドカード４（Ｎｏ．９以降のギルドカード４）がある場合は、プレーヤが操作部２１２の方向キー（左右方向のキー）を操作することにより、例えばＮｏ．９からＮｏ．１６のギルドカード４の表示された画面に順次切替表示される。

【０１２７】

プレーヤは、操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作して所望のハンター名の位置を反転表示させ、操作部２１２の「○ボタン」を操作すると、そのハンター名のギルドカード４が図５に示した表示態様で表示され、ギルドカード４の詳細を見ることができる。そして、その後、プレーヤが操作部２１２の「×ボタン」を操作すると、図７に示すギルドカード４のリスト表示に戻る。また、プレーヤが不要と思うハンター名のギルドカード４は、そのハンター名を反転表示させて操作部２１２の「ＳＴＡＲＴボタン」を操作すると、削除することができる。

【０１２８】

図６に戻り、「編集」の項目が選択されると（Ｓ５：ＹＥＳ）、表示部２０８のゲーム画面に、図８に示すような、自己の操作するハンターのギルドカード４の編集画面が表示され、プレーヤの操作部２１２の操作に基づき、図５に示すギルドカード４のハンター固有情報表示領域ＡＲ３のハンターの称号や自己紹介の内容を修正する処理が行われる（Ｓ６）。図８の編集画面においては、称号、自己紹介及びアクション（プレーヤをモデル化したキャラクタ４２にさせる動作）が編集可能になっており、プレーヤは操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作することにより所望の編集欄を選択することができる。

【０１２９】

プレーヤが自己紹介の欄を選択した後、操作部２１２の「○ボタン」を操作すると、表示部２０８にキーボードが表示され、プレーヤはこのキーボードを用いてその自己紹介の内容を変更することができる。そして、自己紹介の内容を入力した後、プレーヤが操作部２１２の「○ボタン」を操作すると、その内容が確定し、自己紹介の欄がその内容に修正される。

【０１３０】

一方、プレーヤが称号若しくはアクションの欄を選択した後、操作部２１２の「○ボタン」を操作すると、予め設定されている複数の称号若しくはアクションがリスト表示され、プレーヤは操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作して所望の称号若しくは

アクションを選択することができる。そして、その後、プレーヤが操作部２１２の「○ボタン」を操作すると、選択された内容が確定し、称号の欄若しくはアクションの欄がその内容に修正される。

【０１３１】

図６に戻り、「渡す」の項目が選択されると（Ｓ７：ＹＥＳ）、自己のギルドカード４を他のプレーヤに渡す処理が行われる（Ｓ８）。

【０１３２】

図９は、プレーヤが自己のギルドカード４を他のプレーヤに渡す処理の処理手順を示すフローチャートである。以下、ゲーム装置２Ａのプレーヤからゲーム装置２Ｂのプレーヤにギルドカード４を渡す処理について説明する。

【０１３３】

「渡す」の処理が選択されると、表示部２０８のゲーム画面に、ギルドカード４を渡すことのできる相手のハンターを縦方向に配列したリスト（以下、「ハンターリスト」という。）が表示される（Ｓ１０）。このハンターリストには、無線ＬＡＮによってゲーム装置２Ａに接続されている他のゲーム装置２のプレーヤによって操作される全てのハンターが含まれるが、既にクエストの旅に出て行っているなどの条件によってギルドカード４を渡すことができない場合は、表示色を変えるなどしてその旨が示されている。また、ハンターリストの当初の表示では、選択位置を示す反転表示位置は最上段のハンターとなっている。

【０１３４】

ハンターリストが表示されている状態で、プレーヤにより操作部２１２の「□ボタン」が操作されると（Ｓ１１：ＹＥＳ）、ハンターリスト上の選択位置にあるハンターが送信相手に設定される（Ｓ１２）。また、プレーヤにより操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）が操作されると（Ｓ１３：ＹＥＳ）、ハンターリスト上の選択位置（反転表示位置）がその操作方向に移動される（Ｓ１４）。また、プレーヤにより操作部２１２の「○ボタン」が操作されると（Ｓ１５：ＹＥＳ）、ステップＳ１６に移行し、設定された送信相手のゲーム装置２に対してギルドカード４を送信する処理が行われる。

【０１３５】

従って、プレーヤは、操作部２１２の方向キー（上下方向のキー）を操作して選択位置を所望のハンターに移動させるとともに、操作部２１２の「□ボタン」を操作することにより、ギルドカード４を送信したい複数のハンターを設定することができる。

【０１３６】

送信相手が設定された後、プレーヤにより操作部２１２の「○ボタン」が操作されると（Ｓ１５：ＹＥＳ）、表示部２０８のゲーム画面にギルドカード４の送信可否の確認メッセージが表示される（Ｓ１６）。表示部２０８のゲーム画面には、例えば、「ギルドカードをカード送信します。よろしいですか？　はい／いいえ」の文字による確認メッセージが表示される。

【０１３７】

「はい／いいえ」の部分は、操作部２１２の方向キー（左右のキー）により選択可能になっており、プレーヤは、「はい」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ１７：ＹＥＳ）、設定されたハンターに対してギルドカード４を渡す処理が実行される（Ｓ２０）。すなわち、設定されたハンターがハンターＢであると、ゲーム装置２Ａからゲーム装置２ＢにハンターＡのギルドカード４の情報が送信される。なお、送信相手にハンターＢ以外にもハンターＣ’，Ｄ’が設定されていると、ゲーム装置２Ａからゲーム装置２Ｂ，２Ｃ，２Ｄに連続的にハンターＡのギルドカード４の情報が送信される。そして、その送信結果が表示部２０８のゲーム画面に表示され（Ｓ２１）、ギルドカード４を渡す処理は終了する。

【０１３８】

ゲーム装置２Ａの表示部２０８のゲーム画面に表示される送信結果は、ギルドカード４の送信を完了したハンターに対しては、それらのハンターにギルドカード４を送信した旨

のメッセージを表示し、ギルドカード４の送信に失敗したハンターに対しては、それらのハンターにギルドカード４が送信できなかった旨のメッセージを表示するものである。
【０１３９】
一方、プレーヤが「いいえ」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ１８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０，Ｓ２１の処理をすることなく、ギルドカード４を渡す処理は終了する。
【０１４０】
なお、プレーヤは、操作部２１２の「×ボタン」を操作することにより、既に設定したギルドカード４の送信相手をキャンセルすることができる。表示部２０８のゲーム画面にギルドカード４の送信可否の確認メッセージが表示されている状態で、プレーヤにより操作部２１２の「×ボタン」が操作されると（Ｓ１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１０に戻り、ギルドカード４の送信相手の設定処理に戻る。
【０１４１】
図１０は、他のプレーヤから送信されたギルドカード４を受け取る処理の処理手順を示すフローチャートである。以下では、ゲーム装置２Ａからギルドカード４が送信されたゲーム装置２Ｂにおけるギルドカード４の受け取り処理として説明する。
【０１４２】
ゲーム装置２Ａからのギルドカード４の情報を受信したとき、ゲーム装置２Ｂでは、ハンターＢがクエストの旅への出発準備が完了している状態であるか否か、ハンターＡのギルドカード４を既に持っているか否か、ギルドカード４を保存するカードホルダが満杯であるか否か（ＲＡＭ２０３に設けられるギルドカード４の情報の記憶領域が一杯であるか否か）の判別がおこなわれ（Ｓ３１，Ｓ３３，Ｓ３５）、ハンターＢが出発準備完了状態であれば（Ｓ３１：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａに「受取不可」の情報が返送されて（Ｓ３２）、ギルドカード４の受取り処理は終了する。また、ハンターＢがギルドカード４を既に持っていれば（Ｓ３３：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａに「受取不要」の情報が返送されて（Ｓ３４）、ギルドカード４の受取り処理は終了し、カードホルダが満杯であれば（Ｓ３５：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａに「受取不可」の情報が返送されて（Ｓ３６）、ギルドカード４の受取り処理は終了する。
【０１４３】
ハンターＢが出発準備完了状態ではなく（Ｓ３１：ＮＯ）、かつ、ハンターＡのギルドカード４を持っておらず（Ｓ３３：ＮＯ）、かつ、カードホルダが満杯でなければ（Ｓ３５：ＮＯ）、ステップＳ３７に移行し、表示部２０８のゲーム画面にギルドカード４の受信を示す表示が行われる。この表示は、アイコンによる表示や「ギルドカードが届いています。」などの文字メッセージの表示によって行われる。
【０１４４】
ギルドカード４の受信に対して、プレーヤはそのギルドカード４を見る、そのギルドカード４を削除する（カードホルダに保存しない）、そのギルドカード４をカードホルダに保存する、のいずれかの処理を行うことができる。ギルドカード４を見る処理は、操作部２１２の「□ボタン」を操作することにより行われ、ギルドカード４を削除する処理は、操作部２１２の「×ボタン」を操作することにより行われ、ギルドカード４を保存する処理は、操作部２１２の「○ボタン」を操作することにより行われる。
【０１４５】
従って、ギルドカード４の受信の表示状態でプレーヤにより操作部２１２の「□ボタン」が操作されると（Ｓ３８：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ｂの表示部２０８のゲーム画面に受信したハンターＡのギルドカード４が図５に示す表示態様で表示される（Ｓ３９）。そして、ハンターＡのギルドカード４が表示された状態でプレーヤにより操作部２１２の「×ボタン」が操作されると（Ｓ４０：ＹＥＳ）、ステップＳ３７に移行し、ギルドカード４の受信の表示状態に戻る。
【０１４６】
また、ギルドカード４の受信の表示状態でプレーヤにより操作部２１２の「×ボタン」

が操作されると（Ｓ４１：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ｂの表示部２０８のゲーム画面に受信したギルドカード４の削除可否の確認メッセージが表示される（Ｓ４２）。表示部２０８のゲーム画面には、例えば、「削除します。よろしいですか？　はい／いいえ」の文字による確認メッセージが表示される。

【０１４７】

「はい／いいえ」の部分は、操作部２１２の方向キー（左右のキー）により選択可能になっており、プレーヤが「はい」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ４３：ＹＥＳ）、受信したギルドカード４を削除する処理とその処理結果を表示する処理が実行されて（Ｓ４４）、ギルドカード４の受取り処理は終了する。一方、プレーヤが「いいえ」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ４３：ＮＯ）、ステップＳ３７に移行し、ギルドカード４の受信の表示状態に戻る。

【０１４８】

また、ギルドカード４の受信の表示状態でプレーヤにより操作部２１２の「○ボタン」が操作されると（Ｓ４５：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ｂの表示部２０８のゲーム画面に受信したギルドカード４の保存可否の確認メッセージが表示される（Ｓ４６）。表示部２０８のゲーム画面には、例えば、「保存します。よろしいですか？　はい／いいえ」の文字による確認メッセージが表示される。

【０１４９】

「はい／いいえ」の部分は、削除の場合と同様に、操作部２１２の方向キー（左右のキー）により選択可能になっている。プレーヤが「はい」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ４７：ＹＥＳ）、受信したギルドカード４をカードホルダに保存する処理とその処理結果を表示する処理が実行されて（Ｓ４８）、ギルドカード４の受取り処理は終了する。一方、プレーヤが「いいえ」を選択して操作部２１２の「○ボタン」を操作すると（Ｓ４７：ＮＯ）、ステップＳ３７に移行し、ギルドカード４の受信の表示状態に戻る。

【０１５０】

次に、複数のハンターがチームを組んで狩場フィールドにクエスト達成するための旅に出たときのゲーム進行処理ついて、図１１のフローチャートを用いて説明する。以下の説明では、ゲーム装置２Ａにおける処理手順として説明する。

【０１５１】

図１１は、図３（ｄ）に示す狩場フィールドの場面におけるゲーム進行の処理手順を示すフローチャートである。

【０１５２】

プレーヤによるゲーム装置２Ａの操作部２１２の操作の有無は常時監視されているとともに（Ｓ５１）、他のプレーヤによるゲーム装置２Ｂ～２Ｄの操作部２１２の操作の有無（ゲーム装置２Ｂ～２Ｄからの操作情報の送信の有無）は常時監視されており（Ｓ５２）、任意のタイミングでプレーヤによりゲーム装置２Ａの操作部２１２が操作されると（Ｓ５１：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示されたハンターＡがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる（Ｓ５３）。また、ゲーム装置２Ａの操作部２１２の操作情報が他のゲーム装置２Ｂ～２Ｄに送信される（Ｓ５４）。これにより、他のゲーム装置２Ｂ～２Ｄでは、表示部２０８に表示されたハンターＡがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる。

【０１５３】

また、任意のタイミングでゲーム装置２Ｂ～２Ｄのいずれかから操作部２１２の操作情報が送信されると（Ｓ５２：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示された、そのゲーム装置に対応するハンターがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる（Ｓ５５）。例えば、ゲーム装置２Ｂから操作部２１２の操作情報が送信されると、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示された、そのゲーム装置２Ｂに対応するハンターＢがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセ

ッサ２０５により描画処理が行われる。

【０１５４】

そして、ステップＳ５１～Ｓ５５の処理を繰り返しながら、ゲーム装置２Ａ～２Ｄの４人のプレーヤがそれぞれハンターＡ，Ｂ，Ｃ’，Ｄ’の動作を制御してクエストの対象であるモンスターを討伐すると（Ｓ５６：ＹＥＳ）、クエスト達成の表示がなされ（Ｓ５８）、クエスト達成の褒美として所定の報酬金が支払われる（Ｓ６０）。続いて、カードホルダにハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’のギルドカード４が保存されているか否かが判別され（Ｓ６１）、いずれのハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’についてもギルドカード４を有していなければ（Ｓ６１：ＮＯ）ステップＳ６５に移行し、集会所Ｈ２に戻る処理（図３（ｃ）の「集会所の中」の場面に戻る処理）が実行され、クエストを達成するための旅のゲーム進行処理は終了する。

【０１５５】

ハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’のいずれかのギルドカード４を有していると（Ｓ６１：ＹＥＳ）、そのハンターに対する友好度ポイントＱＰ(i)がハンターＡに与えられる（Ｓ６２）。例えば、ハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’の順にハンターナンバーを「１」，「２」，「３」とし、ハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’の全てのギルドカード４を有しているとすると、各ハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’との友好度ポイントＱＰ(1)，ＱＰ(2)，ＱＰ(3)がハンターＡに与えられる。

【０１５６】

続いて、付与されたハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)が友好度ポイントの積算値ΣＱＰ(i)に加算され（Ｓ６３）、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が更新される。

【０１５７】

さらに、付与された全ての友好度ポイントＱＰ(i)が友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰに加算され（Ｓ６４）、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが更新される。例えば、ハンターＢ，Ｃ’，Ｄ’の全てについて友好度ポイントＱＰ(1)，ＱＰ(2)，ＱＰ(3)が付与された場合、これらの友好度ポイントＱＰ(1)，ＱＰ(2)，ＱＰ(3)が友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰに加算される。

【０１５８】

友好度ポイントＱＰ(i)の積算処理及び累積処理が終了すると、ステップＳ６５に移行し、集会所Ｈ２に戻る処理（図３（ｃ）の「集会所の中」の場面に戻る処理）が実行され（Ｓ６５）、クエストを達成するための旅のゲーム進行処理は終了する。

【０１５９】

また、例えばクエストに出発したハンターが全員モンスターに倒される等してクエスト達成に失敗した場合には（Ｓ５７：ＮＯ）、クエスト失敗の表示がなされ（Ｓ５９）、報酬金の支払いや友好度ポイントＱＰの付与の処理がなされることなく集会所Ｈ２に戻る処理が実行され（Ｓ６５）、クエスト達成のための旅のゲーム進行処理は終了する。

【０１６０】

次に、友好度ポイントの積算値ΣＱＰ(i)又は累積値ＳＵＭＱＰに基づく特別のゲーム効果を発生させる処理について、図１２に示すフローチャートを用いて説明する。以下の説明でもゲーム装置２Ａにおける処理手順として説明する。

【０１６１】

図１２は、クエストを達成して図３（ｃ）に示す「集会所の中」の場面に戻り、ギルドマネージャーＣと会話することにより友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)又は累積値ＳＵＭＱＰに基づきハートコインを受け取る処理手順を示すフローチャートである。

【０１６２】

「集会所の中」の場面においても、プレーヤによるゲーム装置２Ａの操作部２１２の操作の有無は常時監視されているとともに（Ｓ７１）、他のプレーヤによるゲーム装置２Ｂ～２Ｄの操作部２１２の操作の有無（ゲーム装置２Ｂ～２Ｄからの操作情報の送信の有無）は常時監視されており（Ｓ７２）、任意のタイミングでプレーヤによりゲーム装置２Ａ

の操作部２１２が操作されると（Ｓ７１：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示されたハンターＡがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われ（Ｓ７３）、ゲーム装置２Ａの操作部２１２の操作情報が他のゲーム装置２Ｂ～２Ｄに送信される（Ｓ７４）。これにより、他のゲーム装置２Ｂ～２Ｄでは、表示部２０８に表示されたハンターＡがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる。

【０１６３】

また、任意のタイミングでゲーム装置２Ｂ～２Ｄのいずれかから操作部２１２の操作情報が送信されると（Ｓ７２：ＹＥＳ）、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示された、そのゲーム装置に対応するハンターがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる（Ｓ７５）。例えば、ゲーム装置２Ｂから操作部２１２の操作情報が送信されると、ゲーム装置２Ａの表示部２０８に表示された、そのゲーム装置２Ｂに対応するハンターＢがその操作に応じた動作をするように、描画処理プロセッサ２０５により描画処理が行われる。

【０１６４】

そして、ステップＳ７１，Ｓ７３，Ｓ７４の処理を繰り返すなかで、ハンターＡがギルドマネージャーＣに話しかけると（Ｓ７６：ＹＥＳ）、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが所定の累積閾値ＴＱＰに達しているか否かが判別される（Ｓ７７）。所定の累積閾値ＴＱＰは、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰの上昇に応じて変化し、前回の友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが超えていない２０の整数倍の値が所定の累積閾値ＴＱＰとなる。例えば、前回の友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが「３５」であれば、「４０」，「６０」，…「２０×Ｋ（Ｋ：整数）」が所定の累積閾値ＴＱＰとなる。友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが所定の累積閾値ＴＱＰに達していると（Ｓ７７：ＹＥＳ）、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰの上昇に対するご褒美（ハートコイン）を払い出す処理Ｉが行われて（Ｓ７８）、友好度ポイントＱＰに基づく特別のゲーム効果発生の処理は終了する。

【０１６５】

ご褒美払い出し処理Ｉは、上述したように、ハンターＡのハンターランクと友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰとに基づいて、白、青又は赤のハートコインをハンターＡに払い出す処理である。この処理では、ハンターＡのハンターランクが判別され、その判別結果とステップＳ７７の判別結果に基づいてハートコインのハンターＡへの払い出す処理が行われる。

【０１６６】

例えば、ハンターＡがノーマルランクで、今回の友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが「４０」に達していれば、白のハートコインがハンターＡに払い出される。また、ハンターＡがハードランクで、今回の友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが「４０」に達していれば、前回のご褒美（ＴＱＰ＝２０を超えたときのご褒美）では白のハートコインが払いだされているので、今回のご褒美では青のハートコインがハンターＡに払い出される。また、ハンターＡがグレートランクで、今回の友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが「６０」に達していれば、前回のご褒美（ＴＱＰ＝４０を超えたときのご褒美）では青のハートコインが払いだされているので、今回のご褒美では赤のハートコインがハンターＡに払い出される。

【０１６７】

ステップＳ７７で友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰが所定の累積閾値ＴＱＰに達していなければ（Ｓ７７：ＮＯ）、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が所定の積算閾値ＳＱＰ(i)に達しているか否かが判別される（Ｓ７９）。所定の積算閾値ＳＱＰは、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)の上昇に応じて変化し、前回の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が超えていない１０の整数倍の値が所定の積算閾値ＳＱＰとなる。また、ハンター毎に所定の積算閾値ＳＱＰも異なる。

【０１６８】

例えば、ハンターＢに対する前回の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が「３５」であれば、「４０」，「５０」，…「１０×Ｋ（Ｋ：整数）」がハンターＢに対する所定の積算閾値ＳＱＰ(1)（「１」はハンターBに付されたハンターナンバー）となる。また、ハンターＣ’に対する前回の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が「１２」であれば、「２０」，「３０」，…「１０×Ｋ（Ｋ：整数）」がハンターＣ’に対する所定の積算閾値ＳＱＰ(2)（「２」はハンターＣ’に付されたハンターナンバー）となる。

【０１６９】

ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)が所定の積算閾値ＳＱＰ(i)に達していると（Ｓ７９：ＹＥＳ）、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)の上昇に対するご褒美（ハートコイン）を払い出す処理ＩＩが行われて（Ｓ８０）、友好度ポイントＱＰに基づく特別のゲーム効果発生の処理は終了する。

【０１７０】

ご褒美払い出し処理ＩＩは、上述したように、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)に基づいて、ハンター毎に緑又は黄のハートコインをハンターＡに払い出す処理である。例えば、ハンターＢの今回の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(1)が積算閾値ＳＱＰ(1)＝３０に達していれば、緑のハートコインがハンターＡに払い出される。また、ハンターＢの今回の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(1)が積算閾値ＳＱＰ(1)＝４０に達していれば、黄のハートコインがハンターＡに払い出される。

【０１７１】

なお、上記実施形態では、友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)若しくは累積値ＳＵＭＱＰに対する特別のゲーム効果として希少アイテム交換用の専用コインを払い出すようにしているが、友好度ポイントに基づき何らかの特典をハンターＡに与えるものであれば、これに限定されるものではない。例えば、ハンター毎の友好度ポイントＱＰ(i)の積算値ΣＱＰ(i)に基づく特別のゲーム効果としては、そのハンターとチームを組んだときに、ハンターＡの攻撃力もしくは防御力を当該ハンターＡが有利となるように変化させるようにしてもよい。例えば、攻撃力や防御力を増加したり、特殊な攻撃技や連続技を使用できるようにしてもよい。

【０１７２】

また、友好度ポイントＱＰの累積値ＳＵＭＱＰに基づくゲーム効果としては、一定の累積閾値ＴＱＰに達すると、隠しクエストを受注可能にしたり、隠しミニゲームを可能にしたりするようにしてもよい。

【０１７３】

また、上記実施形態では、ハンティングアクションゲームを例に説明したが、本発明に係る、友好度を評価し、その評価値に基づき何らかの特典をゲーム効果として発生させる構成は、複数のプレーヤが共通の目的に向かってゲーム進行を楽しむゲーム装置であれば、広く適用できるものであり、ゲームソフトのジャンルや種類に限定されるものではない。例えば、他のアクションゲームやロールプレーイングゲームやレーシングゲームや格闘ゲームや対戦型ゲームにも適用することができる。

【０１７４】

また、上記実施形態では、複数のゲーム装置２を無線ＬＡＮによってネットワークを構成したゲームシステム１について説明したが、本発明は、無線ＬＡＮに代えてインターネット通信網を使用し、もしくは、複数のゲーム装置２を有線によりネットワークを形成させたゲームシステムにも適用できる。

【図面の簡単な説明】

【０１７５】

【図１】本発明に係るゲームシステムの一例を示す構成図である。

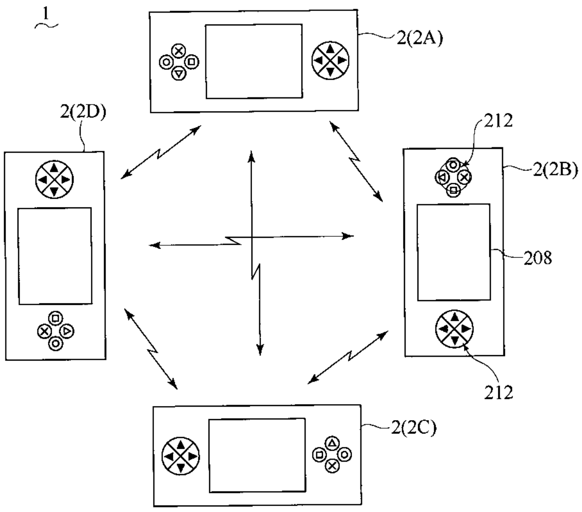
【図２】携帯型ビデオゲーム装置の内部構成を示すブロック図である。

【図３】ゲーム空間上においてハンターがクエストを受注し、そのクエストを達成するための旅に出る際の基本的な場面構成の一例を示したものである。

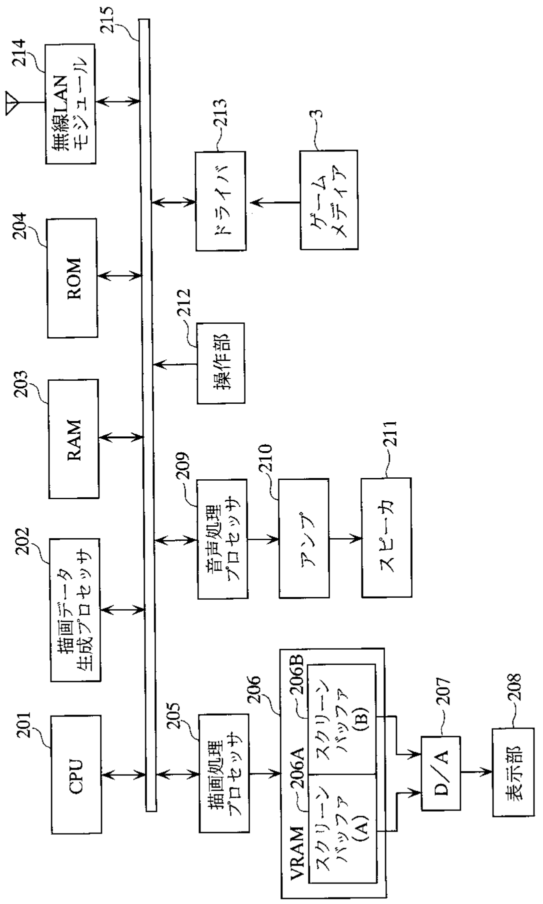
【図４】クエストの選択画面が表示された状態を示す図である。

【図５】ギルドカードの一例を示す図である。
【図６】メニュー画面において、プレーヤの操作に基づく「ギルドカード」に関する処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図７】取得したギルドカードのリストの一例を示す図である。
【図８】ギルドカードを編集する画面の一例を示す図である。
【図９】プレーヤが自己のギルドカードを他のプレーヤに渡す処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１０】他のプレーヤから送信されたギルドカードを受け取る処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１１】複数のハンターがチームを組んで狩場フィールドにクエストを達成するための旅に出たときのゲーム進行の処理手順を示すフローチャートである。
【図１２】友好度ポイントの積算値又は累積値に基づく特別のゲーム効果を発生させる処理手順を示すフローチャートである。
【符号の説明】
【０１７６】
１　ゲームシステム
２　携帯型ビデオゲーム装置
２０１　ＣＰＵ
２０２　描画データ生成プロセッサ
２０３　ＲＡＭ
２０４　ＲＯＭ
２０５　描画処理プロセッサ
２０６　ＶＲＡＭ
２０７　Ｄ／Ａコンバータ
２０８　表示部
２０９　音声処理プロセッサ
２１０　アンプ
２１１　スピーカ
２１２　操作部
２１３　ドライバ
２１４　無線ＬＡＮモジュール
２１５　バス
３　ゲームメディア
４　ギルドカード

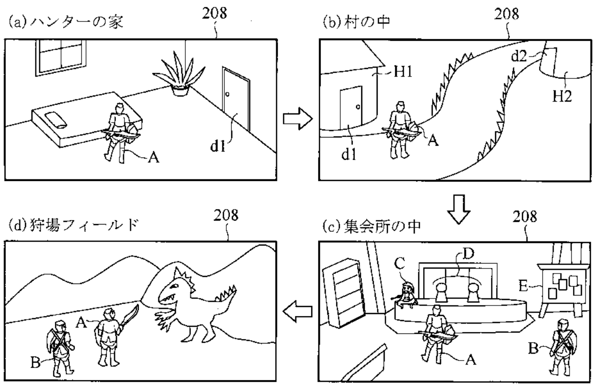
【図１】


1
2(2A)
2(2D)
212
2(2B)
208
212
2(2C)

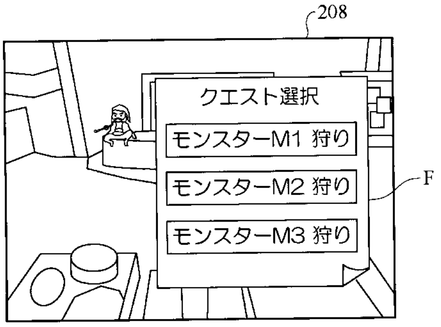
【図２】


215
214
無線LAN
モジュール
213
ドライバ
3
ゲーム
メディア
204
ROM
212
操作部
203
RAM
209
音声処理
プロセッサ
210
アンプ
211
スピーカ
202
描画データ
生成プロセッサ
201
CPU
205
描画処理
プロセッサ
206
VRAM
206A
スクリーン
バッファ
(A)
206B
スクリーン
バッファ
(B)
207
D/A
208
表示部

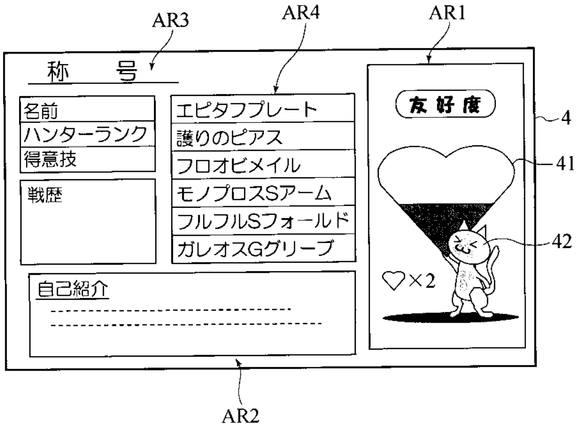
【図３】


(a)ハンターの家
208
A
d1
(b)村の中
208
H1
d2
H2
A
d1
(d)狩場フィールド
208
A
B
(c)集会所の中
208
C
D
E
A
B

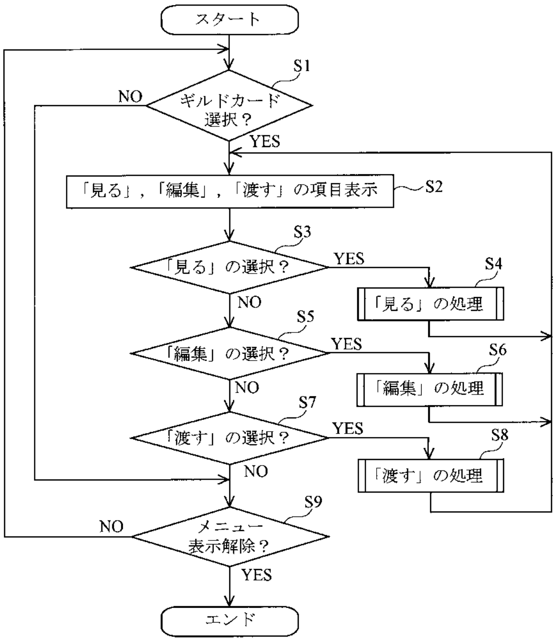
【図４】


208
クエスト選択
モンスターM1 狩り
モンスターM2 狩り
モンスターM3 狩り
F

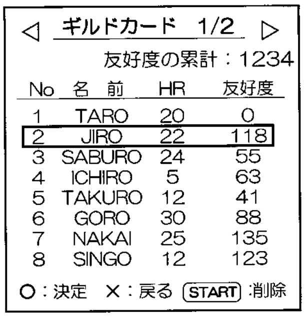
【図５】


AR3
AR4
AR1
称 号
名前
ハンターランク
得意技
戦歴
エピタフプレート
護りのピアス
フロオビメイル
モノプロスSアーム
フルフルSフォールド
ガレオスGグリーブ
自己紹介
友好度
♡×2
4
41
42
AR2

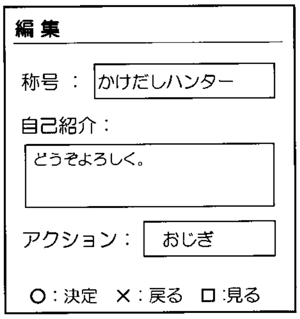
【図６】



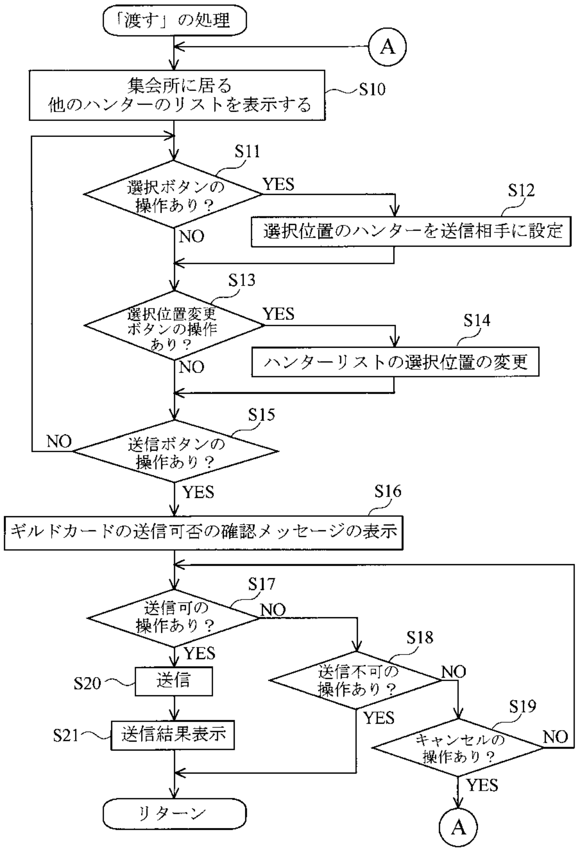
【図７】



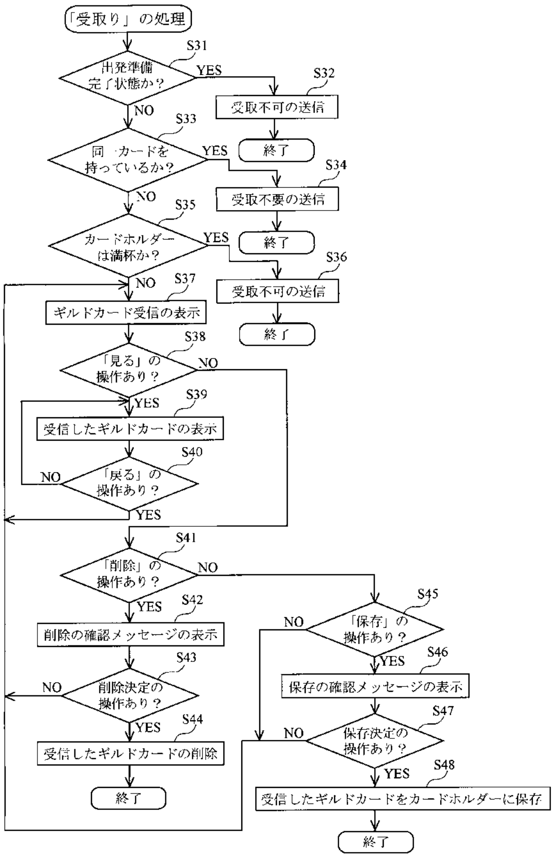
【図８】



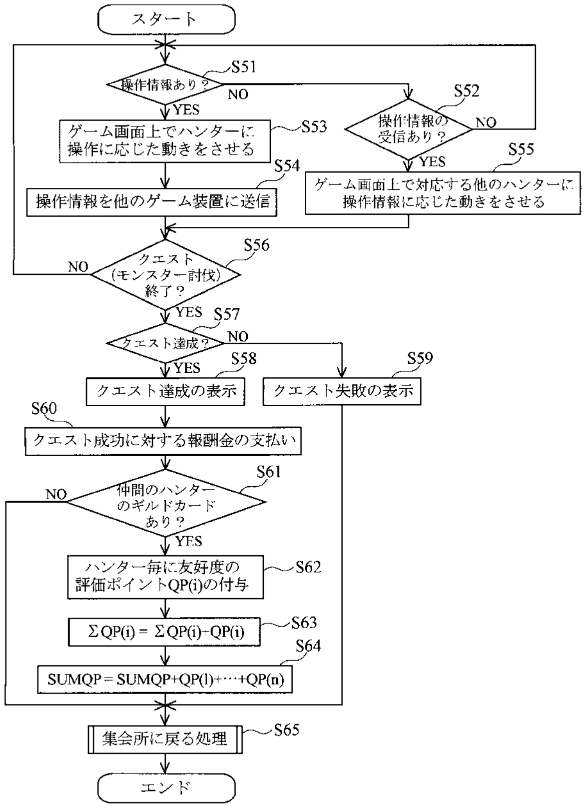
【図９】



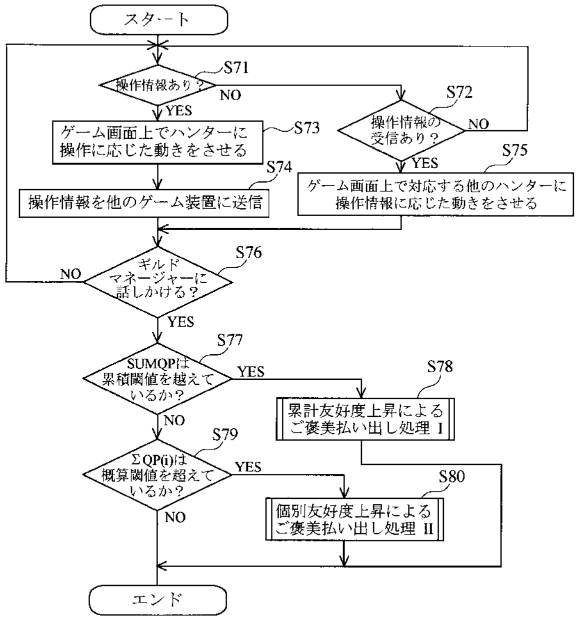
【図１０】



【図１１】


スタート
S51
操作情報あり？
NO
YES
S52
操作情報の受信あり？
NO
ゲーム画面上でハンターに操作に応じた動きをさせる
S53
S54
操作情報を他のゲーム装置に送信
YES
S55
ゲーム画面上で対応する他のハンターに操作情報に応じた動きをさせる
クエスト（モンスター討伐）終了？
S56
NO
YES
S57
クエスト達成？
NO
YES
S58
クエスト達成の表示
S59
クエスト失敗の表示
S60
クエスト成功に対する報酬金の支払い
S61
仲間のハンターのギルドカードあり？
NO
YES
ハンター毎に友好度の評価ポイントQP(i)の付与
S62
ΣQP(i) = ΣQP(i)+QP(i)
S63
S64
SUMQP = SUMQP+QP(l)+…+QP(n)
集会所に戻る処理
S65
エンド

【図１２】


スタート
S71
操作情報あり？
NO
YES
S72
操作情報の受信あり？
NO
ゲーム画面上でハンターに操作に応じた動きをさせる
S73
S74
操作情報を他のゲーム装置に送信
YES
S75
ゲーム画面上で対応する他のハンターに操作情報に応じた動きをさせる
ギルドマネージャーに話しかける？
S76
NO
YES
S77
SUMQPは累積閾値を越えているか？
YES
S78
累計友好度上昇によるご褒美払い出し処理 I
NO
S79
ΣQP(i)は概算閾値を越えているか？
YES
S80
個別友好度上昇によるご褒美払い出し処理 II
NO
エンド

フロントページの続き

審査官　荒井　隆一

(56)参考文献　特開２００３－２１０８４７（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２０４８９３（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－１８７２７３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　１３／００－１３／１２
Ａ６３Ｆ　　　９／２４