

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3786564号

(P3786564)

(45) 発行日 平成18年6月14日(2006.6.14)

(24) 登録日 平成18年3月31日(2006.3.31)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 13/10 (2006.01)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)
 A 6 3 F 13/10
 A 6 3 F 13/00 M
 A 6 3 F 13/00 E

請求項の数 34 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2000-167459 (P2000-167459)	(73) 特許権者	000134855
(22) 出願日	平成12年6月5日(2000.6.5)		株式会社バンダイナムコゲームス
(65) 公開番号	特開2001-340650 (P2001-340650A)		東京都大田区矢口2丁目1番21号
(43) 公開日	平成13年12月11日(2001.12.11)	(74) 代理人	100090387
審査請求日	平成15年8月8日(2003.8.8)		弁理士 布施 行夫
		(74) 代理人	100090479
			弁理士 井上 一
		(74) 代理人	100090398
			弁理士 大淵 美千栄
		(72) 発明者	石村 啓史
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内
		審査官	清藤 弘晃

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及び情報記憶媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームの進行度合に応じて、プレーヤの操作対象のキャラクタに付与される要素パラメータの値を増減させて該キャラクタのステータスを変化させるゲームシステムであって、前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータに基づいて、前記キャラクタの画像及び音声データの少なくとも1つを変化させる手段とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

ゲームの進行度合に応じて、プレーヤの操作対象のキャラクタに付与される要素パラメータの値を増減させて該キャラクタのステータスを変化させるゲームシステムであって、前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

10

20

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

代表パラメータ及び前記アイテムに対応付けられた前記キャラクタの能力パラメータの種類とその増加量を有するマッチングテーブルと、

前記マッチングテーブルを用いて、前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータ及び前記アイテムに対応して前記キャラクタの能力パラメータを変化させる手段とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

ゲームの進行度合に応じて、プレーヤの操作対象のキャラクタに付与される要素パラメータの値を増減させて該キャラクタのステータスを変化させるゲームシステムであって、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータと、前記キャラクタと会話する他のキャラクタとの相性関係とに応じて、複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成する手段とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

ゲームの進行度合いに応じて、プレーヤの操作対象のキャラクタに付与される要素パラメータの値を増減させて該キャラクタのステータスを変化させるゲームシステムであって、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータに基づいて、前記キャラクタの画像及び音声データの少なくとも 1 つを変化させる手段と、

前記キャラクタとダンジョンのボスキャラクタとの戦闘において前記キャラクタが前記ボスキャラクタを倒した場合に、前記ダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンであるか否かを判別する手段とを含み、

前記要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段が、

前記ダンジョンが前記所与の要素パラメータ増加ダンジョンであると判別されたとき、前記キャラクタの要素パラメータの種類を増加させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 4 において、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 2 又は 3 において、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの画像を変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 2 又は 3 において、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの音声を変化させることを特徴とするゲ

10

20

30

40

50

ームシステム。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、

前記要素パラメータの中の第 1 の要素パラメータの増加又は減少を条件に第 2 の要素パラメータを増加又は減少することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて増加又は減少される要素パラメータの種類が変化することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

10

請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、

所与の入力情報が入力されたときに前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータをその組み合わせにより決定する要素パラメータの値の合計値は所与の値に制限されていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 12】

請求項 11 において、

前記要素パラメータの種類の数に応じて前記所与の値が変化することを特徴とするゲームシステム。 20

【請求項 13】

請求項 1 乃至 12 のいずれかにおいて、

前記キャラクタを操作するプレーヤに対して出題しその回答結果に応じて前記要素パラメータを変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 14】

請求項 13 において、

少なくとも前記代表パラメータ、前記要素パラメータのいずれか 1 つに基づいて出題数、選択肢若しくは種類が変化することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 15】

30

請求項 1 乃至 14 のいずれかにおいて、

複数の要素パラメータそれぞれの値に基づいて選択した要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 16】

請求項 1 乃至 15 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて前記代表パラメータを決定するための要素パラメータの種類の変化させることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 17】

請求項 1 乃至 16 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータは前記キャラクタの性格を特定する性格パラメータであることを特徴とするゲームシステム。 40

【請求項 18】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

プレーヤの操作対象のキャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段と、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメー 50

タの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータに基づいて、前記キャラクタの画像及び音声データの少なくとも1つを変化させる手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項19】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

プレーヤの操作対象のキャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段と、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

代表パラメータ及び前記アイテムに対応付けられた前記キャラクタの能力パラメータの種類とその増加量を有するマッチングテーブルと、

前記マッチングテーブルを用いて、前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータ及び前記アイテムに対応して前記キャラクタの能力パラメータを変化させる手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項20】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

プレーヤの操作対象のキャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段と、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータと、前記キャラクタと会話する他のキャラクタとの相性関係とに応じて、複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成する手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項21】

コンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体であって、

プレーヤの操作対象のキャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段と、

前記キャラクタが使用するアイテムに応じてその更新処理時の増減値が異なる要素パラメータの種類を、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少させる手段と、

前記要素パラメータの組み合わせに代表パラメータが対応付けられ、前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定するための代表パラメータテーブルと、

前記代表パラメータテーブルを用いて、前記キャラクタに付与された前記要素パラメータの組み合わせから代表パラメータを決定する手段と、

前記代表パラメータテーブルを用いて決定された代表パラメータに基づいて、前記キャラクタの画像及び音声データの少なくとも1つを変化させる手段と、

前記キャラクタとダンジョンのボスキャラクタとの戦闘において前記キャラクタが前記ボスキャラクタを倒した場合に、前記ダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンであるか否かを判別する手段としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶し、

10

20

30

40

50

前記要素パラメータの種類を増加又は減少させる手段が、
前記ダンジョンが前記所与の要素パラメータ増加ダンジョンであると判別されたとき、
前記キャラクタの要素パラメータの種類を増加させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 22】

請求項 20 において、

前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて複数の
ゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成することを特
徴とする情報記憶媒体。

【請求項 23】

請求項 19 又は 20 において、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの画像を変化させることを特徴とする情
報記憶媒体。

【請求項 24】

請求項 19 又は 20 において、

前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの音声を変化させることを特徴とする情
報記憶媒体。

【請求項 25】

請求項 18 乃至 24 のいずれかにおいて、

前記要素パラメータの中の第 1 の要素パラメータの増加又は減少を条件に第 2 の要素パ
ラメータを増加又は減少することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 26】

請求項 18 乃至 25 のいずれかにおいて、

ゲームの進行度合に応じて増加又は減少される要素パラメータの種類が変化することを
特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 27】

請求項 18 乃至 26 のいずれかにおいて、

所与の入力情報が入力されたときに前記要素パラメータの種類を増加又は減少すること
を特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 28】

請求項 18 乃至 27 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータをその組み合わせにより決定する要素パラメータの値の合計値は所
与の値に制限されていることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 29】

請求項 28 において、

前記要素パラメータの種類の数に応じて前記所与の値が変化することを特徴とする情報
記憶媒体。

【請求項 30】

請求項 18 乃至 29 のいずれかにおいて、

前記キャラクタを操作するプレーヤに対して出題しその回答結果に応じて前記要素パラ
メータを変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 31】

請求項 30 において、

前記代表パラメータに基づいて出題数、選択肢若しくは種類が変化することを特徴とす
る情報記憶媒体。

【請求項 32】

請求項 18 乃至 31 のいずれかにおいて、

複数の要素パラメータそれぞれの値に基づいて選択した要素パラメータの組み合わせに
基づいて前記代表パラメータを設定することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 33】

請求項 18 乃至 32 のいずれかにおいて、

10

20

30

40

50

ゲームの進行度合に応じて前記代表パラメータを決定するための要素パラメータの種類
の数を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 3 4】

請求項 1 8 乃至 3 3 のいずれかにおいて、

前記代表パラメータは前記キャラクタの性格を特定する性格パラメータであることを特
徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲームシステム及び情報記憶媒体に関する。

10

【0002】

【背景技術及び発明が解決しようとする課題】

従来より、コンピュータなどで電子的に生成した文字、画像又は音といったゲーム情報を
効果的に用いたゲームシステムによって、種々の分野のゲームを提供することができるよう
になっている。中でもロールプレイングゲーム（Role Playing Game：以下、R P G と
略す。）と呼ばれる分野のゲームは、人気が高い。

【0003】

R P G では、一般的に、プレーヤに割り当てられたキャラクタ若しくはプレーヤが選択し
たキャラクタを「成長」させる。プレーヤは、キャラクタを操作することでゲーム内容（
ストーリー）を進行させ、その途中で発生する様々なクエストをクリア（解決）していく。
その際、プレーヤは、ゲーム最終目標に到達するまでのキャラクタの「成長」過程などを
楽しむことができる。

20

【0004】

ところで、R P G に登場するキャラクタそれぞれにパラメータが設定されている。プレー
ヤは、ゲームの進行に従って、そのキャラクタに設定された「経験値」、「知性」、「体
力」や「成長レベル」といったパラメータの値を変化させて、キャラクタを「成長」させ
る。

【0005】

例えば、プレーヤが、ゲーム上で仮想的に設定されたマップに配置されたキャラクタを移
動させるゲームを考える。ゲームのストーリー展開上、プレーヤが操作するキャラクタは、
移動した各所（例えば、町や森、洞窟）で様々なクエストが提示される。プレーヤは、こ
のクエストをクリアしながら、自己が操作するキャラクタに設定されたパラメータの値を
増加させて、キャラクタを「成長」させる。

30

【0006】

これは、例えばダンジョン内に配置された「宝物」を取得したり、所定のアイテムを獲得
したり、ゲームのストーリー上に設けられた敵との戦闘で勝つことでキャラクタに設定され
たパラメータの値を増加させる。

【0007】

こうしてプレーヤは、操作するキャラクタの成長に従って、ゲームのストーリー上、当初ク
リアできない困難なクエストを次々とクリアし、ゲームのストーリーとして設定された最終
的な目標に到達する過程を楽しむ。

40

【0008】

このようにこの種の分野のゲームは、プレーヤの操作内容によってゲームのストーリー上
においてパラメータの変化の仕方が異なるため、プレイするたびにゲームの難易度や進行過
程が変化し、ゲームの面白みを大幅に増大させている。

【0009】

しかしながら、上述した従来の R P G に代表されるようなキャラクタを成長させるゲーム
では、ゲームの開始当初から設定されているパラメータの種類が同一であったため、何度
かプレイすることによってプレーヤが操作するキャラクタの成長過程がパターン化してゲ
ームの面白みが薄れてしまうという問題があった。

50

【 0 0 1 0 】

本発明は、以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーが操作するキャラクタの成長のバリエーションを増やすことでゲームの面白みを増大させることができるゲームシステム及び情報記憶媒体を提供することにある。

【 0 0 1 1 】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明は、ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が変化するゲームシステムであって、要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、前記要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定する手段と、前記代表パラメータに基づいてゲームの進行度合に応じたゲーム情報を生成する手段とを含むことを特徴とする。また本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実行するためのプログラムを含むことを特徴とする。また本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラム（搬送波に具現化されるプログラムを含む）であって、上記手段を実行するための処理ルーチンを含むことを特徴とする。

10

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、種類の数が増加する1又は複数の要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定するようにしたので、代表パラメータのバリエーションを従来の比で飛躍的に増加させることができる。

【 0 0 1 3 】

特に、この代表パラメータとして、ゲーム進行を左右するキャラクタの職業などのステータスを表現する場合には、これまでのようにゲームの開始当初から設定されているパラメータの種類が同一であることがなくなる。従って、何度かプレイしたとしても、キャラクタの成長過程のバリエーションが増えているため、ゲームの進行がパターン化してしまうといったことがなく、ゲームの面白みを従来に比べて増大させることができる。

20

【 0 0 1 4 】

また本発明は、ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が増加するゲームシステムであって、要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、前記要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定する手段と、前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて前記キャラクタに設定される能力パラメータを変化させる手段とを含むことを特徴とする。また本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実行するためのプログラムを含むことを特徴とする。また本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラム（搬送波に具現化されるプログラムを含む）であって、上記手段を実行するための処理ルーチンを含むことを特徴とする。

30

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、種類の数が増加する1又は複数の要素パラメータの組み合わせに基づいて代表パラメータを設定し、キャラクタが使用するアイテムとこの代表パラメータに相性関係に基づいてキャラクタの能力パラメータを変化させるようにした。これにより、例えば代表パラメータと相性関係が悪いアイテムを使用すると、キャラクタの能力パラメータが変化しない、或いはダウンすることもあるが、相性関係の良いアイテムを使用することによってキャラクタの能力パラメータをアップさせるといったことが可能となり、使用アイテムに応じて、それぞれキャラクタに付加される能力が変化し、ゲームのストーリー展開をより有利或いは不利に進めるといったことが可能となる。

40

【 0 0 1 6 】

また本発明は、ゲームの進行度合に応じて、キャラクタに付与される要素パラメータの値が増加するゲームシステムであって、要素パラメータの種類を増加又は減少する手段と、前記要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定する手段と、前記代表パラメータに基づいて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成する手段とを含むことを特徴とする。また本発明に係る情報記憶媒体

50

は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実行するためのプログラムを含むことを特徴とする。また本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラム（搬送波に具現化されるプログラムを含む）であって、上記手段を実行するための処理ルーチンを含むことを特徴とする。

【0017】

本発明によれば、種類の数が変化する1又は複数の要素パラメータの組み合わせに基づいて設定した代表パラメータによって、ゲームのストーリー展開を変更するようにしたので、さらに成長のバリエーションが増加したキャラクタを多種多様なストーリー上に展開させることができ、ゲームのパターン化を回避することができ、よりゲームの面白みを増大させることができる。

10

【0018】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記代表パラメータと前記キャラクタが使用するアイテムとの相性関係に応じて複数のゲーム進行内容の中から選択したゲーム進行内容に従ってゲーム情報を生成することを特徴とする。

【0019】

このようにすれば、代表パラメータと使用するアイテムとの相性関係に応じた様々なゲームストーリーを展開させることができ、より飽きのこないゲームを実現することができる。

【0020】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの画像を変化させることを特徴とする。

20

【0021】

このようにすれば、プレーヤは、戦闘場面に限らず、ゲームのストーリー展開に大きく左右する代表パラメータの状態について、自身が操作するキャラクタに設定される代表パラメータをキャラクタ画像により容易に把握することができると共に、より効果的に感情移入できるようになる。

【0022】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記代表パラメータに基づいて前記キャラクタの音声を変化させることを特徴とする。

【0023】

このようにすれば、プレーヤは、戦闘場面に限らず、ゲームのストーリー展開に大きく左右する代表パラメータの状態について、自身が操作するキャラクタの代表パラメータをキャラクタ音声により容易に把握することができると共に、より効果的に感情移入できるようになる。

30

【0024】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記キャラクタが所与のアイテムを使用することによって前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とする。

【0025】

このようにすれば、従来のように能力パラメータを上げるだけでなく、キャラクタの使用アイテムに応じた新たなあらたな能力をも獲得できるようになり、ゲームの展開のバリエーションをより増加させることができるようになる。

40

【0026】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記要素パラメータの中の第1の要素パラメータの増加又は減少を条件に第2の要素パラメータを増加又は減少することを特徴とする。

【0027】

このようにすれば、例えばゲームストーリーの後半で獲得可能となる要素パラメータを設定することで、さらに代表パラメータがゲームのストーリー展開に及ぼす影響を大きくするといったことが可能となり、よりバリエーションに富んだゲーム展開を実現することができる。

50

【0028】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、ゲームの進行度合に応じて増加又は減少される要素パラメータの種類が変化することを特徴とする。

【0029】

このようにすれば、例えば所与の条件をクリアした場合、従来ではあるアイテムを得るに過ぎなかったが、本発明では要素パラメータの種類が増加又は減少することによって、その後のキャラクタの「成長」はプレイヤーの意思に大きく依存した「成長」過程を楽しむことができるようになる。従って、キャラクタのその後の成長のバリエーションが飛躍的に増え、場合によってはプレイヤーの意思によってその後のゲームの進行内容が急展開するといったことも可能となり、ゲームの面白みを増大させる。

10

【0030】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、所与の入力情報が入力されたときに前記要素パラメータの種類を増加又は減少することを特徴とする。

【0031】

このようにすれば、いわゆる「隠れ技」として、ゲームの進行を大きく左右する代表パラメータを容易に設定することができ、複雑なパラメータが絡み合って種々のバリエーションを設けたゲームの設定を容易に変更することが可能となる。

【0032】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記代表パラメータをその組み合わせにより決定する要素パラメータの値の合計値は所与の値に制限されていることを特徴とする。

20

【0033】

このようにすれば、プレイヤーがある代表パラメータを獲得しようとして、ある要素パラメータの値の増加又は減少をさせた場合であっても、それ以外の他の要素パラメータが減少又は増加してしまい、獲得したい代表パラメータに対応する要素パラメータの値の調整が難しくなって、代表パラメータの獲得という観点からゲームの面白みを増大させることができる。

【0034】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記要素パラメータの種類の数に応じて前記所与の値が変化することを特徴とする。

30

【0035】

このようにすれば、要素パラメータの種類が多くなった場合であっても、要素パラメータごとの値の違いを適切に表現することができるようになり、これら要素パラメータの組み合わせによって決まる代表パラメータの種類そのものをより細かく増やすことができ、ゲームのバリエーションを増加させることが可能となる。

【0036】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記キャラクタを操作するプレイヤーに対して出題しその回答結果に応じて前記要素パラメータを変化させることを特徴とする。

【0037】

このようにすれば、プレイヤーは、成長のバリエーションを増やすことができ、何度プレイしても飽きさせないゲームを実現することができる。

40

【0038】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、少なくとも前記代表パラメータ、前記要素パラメータのいずれか1つに基づいて出題数、選択肢若しくは種類が変化することを特徴とする。

【0039】

このようにすれば、さらにバリエーションに富んだキャラクタの成長過程を有するゲームを実現することができる。

【0040】

50

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、複数の要素パラメータそれぞれの値に基づいて選択した要素パラメータの組み合わせに基づいて前記代表パラメータを設定することを特徴とする。

【0041】

このようにすれば、例えばゲームの進行度合に応じて決定される代表パラメータの種類が変化することで、「成長」のバリエーションを増加させてゲームの面白みを増大させると共に、より「成長」するキャラクタのステータスの変化に現実味を持たせることが可能となる。

【0042】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、ゲームの進行度合に応じて前記代表パラメータを決定するための要素パラメータの種類の変化する

10

【0043】

このようにすれば、例えばゲームの前半、中盤、後半でそれぞれ1つの要素パラメータ、2つの要素パラメータ、3つの要素パラメータの組み合わせに応じて、代表パラメータを決定することができ、キャラクタによりバリエーションに富んだ「成長」をさせることが可能となる。

【0044】

また本発明に係るゲームシステム、情報記憶媒体及びプログラムは、前記代表パラメータは前記キャラクタの性格を特定する性格パラメータであることを特徴とする。

20

【0045】

このようにすれば、キャラクタの「成長」に従って、より感情移入が容易なキャラクタの「成長」のバリエーションが増加するゲームを実現することができ、さらにゲームの面白みを増加させ、何度でもプレイされるゲームの提供をより可能とする。

【0046】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好適な実施形態について図面を用いて説明する。

【0047】

1. 本実施形態のゲームシステムの構成

図1に、本実施形態のゲームシステム（画像生成システム）のブロック図の一例を示す。なお同図において本実施形態は、少なくとも処理部100を含めばよく（或いは処理部100と記憶部170を含めばよく）、それ以外のブロックについては任意の構成要素とすることができる。

30

【0048】

操作部160は、プレーヤが操作データを入力するためのものであり、その機能は、レバー、ボタン、マイク、或いは筐体などのハードウェアにより実現できる。

【0049】

記憶部170は、処理部100や通信部196などのワーク領域となるもので、その機能はRAMなどのハードウェアにより実現できる。

【0050】

情報記憶媒体（コンピュータにより使用可能な記憶媒体）180は、プログラムやデータなどの情報を格納するものであり、その機能は、光ディスク（CD、DVD）、光磁気ディスク（MO）、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、或いはメモリ（ROM）などのハードウェアにより実現できる。処理部100は、この情報記憶媒体180に格納される情報に基づいて本発明（本実施形態）の種々の処理を行う。即ち情報記憶媒体180には、本発明（本実施形態）の手段（特に処理部100に含まれるブロック）を実行するための情報（プログラム或いはデータ）が格納される。

40

【0051】

なお、情報記憶媒体180に格納される情報の一部又は全部は、システムへの電源投入時などに記憶部170に転送されることになる。また情報記憶媒体180には、本発明の処

50

理を行うためのプログラム、画像データ、音データ、表示物の形状データ、本発明の処理を指示するための情報、或いはその指示に従って処理を行うための情報などを含ませることができる。

【0052】

表示部190は、本実施形態により生成された画像を出力するものであり、その機能は、CRT、LCD、或いはHMD（ヘッドマウントディスプレイ）などのハードウェアにより実現できる。

【0053】

音出力部192は、本実施形態により生成された音を出力するものであり、その機能は、スピーカなどのハードウェアにより実現できる。

10

【0054】

携帯型情報記憶装置194は、プレーヤの個人データやゲームのセーブデータなどが記憶されるものであり、この携帯型情報記憶装置194としては、メモリカードや携帯型ゲーム装置などを考えることができる。

【0055】

通信部196は、外部（例えばホスト装置や他のゲームシステム）との間で通信を行うための各種の制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ、或いは通信用ASICなどのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【0056】

なお本発明（本実施形態）の手段を実行するためのプログラム或いはデータは、ホスト装置（サーバー）が有する情報記憶媒体からネットワーク及び通信部196を介して情報記憶媒体180に配信するようにしてもよい。このようなホスト装置（サーバー）の情報記憶媒体の使用も本発明の範囲内に含まれる。

20

【0057】

処理部100（プロセッサ）は、操作部160からの操作データやプログラムなどに基づいて、ゲーム処理、画像生成処理、或いは音生成処理などの各種の処理を行う。この処理部100の機能は、各種プロセッサ（CPU、DSPなど）又はASIC（ゲートアレイなど）などのハードウェアや、所与のプログラム（ゲームプログラム）により実現できる。

【0058】

処理部100は、ゲーム処理部110、ゲーム情報生成部120を含む。

30

【0059】

ここで、ゲーム処理部110は、コイン（代価）の受け付け処理、各種モードの設定処理、ゲームの進捗処理、選択画面の設定処理、オブジェクト（1又は複数のプリミティブ面）の位置や回転角度（X、Y又はZ軸回り回転角度）を求める処理、オブジェクトを動作させる処理（モーション処理）、視点の位置（仮想カメラの位置）や視線角度（仮想カメラの回転角度）を求める処理、マップオブジェクトなどのオブジェクトをオブジェクト空間へ配置する処理、ヒットチェック処理、ゲーム結果（成果、成績）を演算する処理、複数のプレーヤが共通のゲーム空間でプレイするための処理、或いはゲームオーバー処理などの種々のゲーム処理を行う。

40

【0060】

ゲーム情報生成部120は、ゲーム処理部110により決定されたゲーム進行内容に従って、ゲーム画像（3次元ゲームにおいてはオブジェクト空間内において所与の視点から見える画像）やゲーム音（BGM、効果音、又は音声）などのゲーム情報を生成し、表示部190、音出力部192に出力する。

【0061】

なお、処理部100の機能は、その全てをハードウェアにより実現してもよいし、その全てをプログラムにより実現してもよい。或いは、ハードウェアとプログラムの両方により実現してもよい。

【0062】

50

ゲーム処理部 110 は、パラメータ増減部 112、代表パラメータ設定部 114 を含む。

【0063】

ここで、パラメータ増減部 112 は、ゲーム内でプレーヤによって操作されるゲームキャラクタ（以下、単にキャラクタと略す。）に付与された各パラメータの値の増減処理を行う。さらにまた、パラメータ増減部 112 は、ゲームの進行内容に従ってパラメータの種類を増減させ、その増減するパラメータの種類それぞれについて、パラメータの増減処理を行う。

【0064】

なお、キャラクタのパラメータとは、キャラクタの種々のステータス（体力、性格、耐久度、抵抗力、守備力、戦力パラメータ、武器量、攻撃力、ヒットポイント、マジックポイント、アイテム量、など）を量的、質的に表す変数であり、ゲーム処理における各種の判断（ゲーム進行の判断、ゲーム結果の判断など）の材料に使用される。

10

【0065】

より具体的には、パラメータ増減部 112 は、ゲーム中に戦闘やイベントクリアなどの所与の条件を満たしたときに各パラメータの値を増加又は減少させるばかりでなく、さらに特定の条件を満たしたときには、それぞれの値が増減されるパラメータの種類自体を増加又は減少させる。

【0066】

そして、本実施形態では、パラメータ増減部 112 は、キャラクタに付与されたパラメータを増加させることで、キャラクタを「成長」させるとともに、キャラクタの成長パターンを決定付ける要素となるパラメータの種類を増やすことで、その「成長」のバリエーションを増加させる。

20

【0067】

代表パラメータ設定部 114 は、代表パラメータの設定処理を行う。

【0068】

より具体的には、パラメータ増減部 112 によってその値だけでなく種類が増加又は減少させられる複数種類の要素パラメータの 1 又は複数の組み合わせに基づいて、代表パラメータを決定する。

【0069】

なお、代表パラメータとは、上述したパラメータのうち、キャラクタのステータスの職業や性格といったステータスを質的に示すパラメータであって、ゲーム処理の判断として少なくとも用いられるものであればよい。

30

【0070】

そして、本実施形態では、パラメータ増減部 112 によって戦闘などのたびにその値が増加又は減少させられ、さらに所与の条件でその種類が増加又は減少させられる 1 又は複数の要素パラメータの組み合わせから、代表パラメータを決定する。この代表パラメータは、例えばプレーヤが感情移入しやすいものとして、キャラクタの性格を表す性格パラメータであることが好ましい。例えばクエストをクリアする際に用いる判断材料として代表パラメータを用いたりすることによって、ゲームの進行度合を左右することができ、必ずしも画面上に数値として現れるものである必要はない。このように性格パラメータに応じて、ゲームの難易度、進行度合、内容そのものを変化させて、ゲームの進行度合に応じてプレーヤが操作するキャラクタの成長のバリエーションを増やすことができる。

40

【0071】

なお、本実施形態のゲームシステムは、1 人のプレーヤのみがプレイできるシングルプレーヤモード専用のシステムにしてもよいし、このようなシングルプレーヤモードのみならず、複数のプレーヤがプレイできるマルチプレーヤモードも備えるシステムにしてもよい。

【0072】

また複数のプレーヤがプレイする場合に、これらの複数のプレーヤに提供するゲーム画像やゲーム音を、1 つの端末を用いて生成してもよいし、ネットワーク（伝送ライン、通信

50

回線)などで接続された複数の端末を用いて生成してもよい。

【0073】

2. 本実施形態におけるゲームの概要

以下では、本発明をRPGに適用した場合を例にとり説明するが、本発明はこれに限定されず、種々のゲームに適用することができる。

【0074】

まず、本実施の形態により実現されるゲームの概要について説明する。

【0075】

本実施の形態により実現されるゲームは、その開始当初から終了に至るまでの間、キャラクタに設定される職業などのステータスを固定的としない。このため、本実施形態のゲームでは、ゲーム中にコスチューム(例えば服装、装備)を着替えさせることで、例えば様々な職業になりきることができるようにし、ゲーム進行に従って着替えたコスチュームを着こなすことで、キャラクタの各種能力パラメータを成長させる。このようにして、プレイヤーは、自己が操作するキャラクタを成長させ、ゲームストーリー上で展開される種々のクエストをクリア(解決)しながら冒険することになる。

10

【0076】

ここで、クエストとは、例えば冒険の途中に立ち寄った町の人に提示されたヒントを基にダンジョン内を探索して目的とする宝物を発見したり、敵キャラクタを倒したりといったゲームの進行途中で発生するイベントを指すものとする。

【0077】

20

図2に、本実施形態により実現されるゲーム画面の一例を示す。

【0078】

ここでは、プレイヤーが操作部160の所定のキーにより入力した操作データに従って、キャラクタをゲームストーリーの中で設定された仮想マップ内のある町に立ち寄せ、町の人々に話しかけている様子を示している。即ち、プレイヤーが操作するキャラクタ200が、立ち寄った町の中の池202に架かる橋204の袂で、町の人(住民キャラクタ)206に話しかけると、メッセージウインドウ208が表示される。このメッセージウインドウ208内には町の人206の話の内容が表示される。

【0079】

例えば町の人206が、プレイヤーによって操作されるキャラクタ200に対して同図に示すように“「まじょっこの塔」ってしってる?”という話を返すと、これをヒントにプレイヤーは「まじょっこの塔」について更に他の町の人から情報を仕入れるなどして、“「まじょっこの塔」に行く”という1つのクエストに関する情報を得ることができる。

30

【0080】

プレイヤーは、自己が操作するキャラクタを加えて、例えば3人のパーティで仮想マップ内を移動しながら、次々とクエストをクリアしながら冒険を続ける。

【0081】

図3に、本実施形態におけるゲームのメインメニュー画面の一例を示す。

【0082】

プレイヤーは、例えば3人でパーティを構成するタロウ、ハナコ、ジロウのうちの1つのキャラクタを操作する。このメインメニュー画面では、パーティのステータスのうち、プレイヤーがゲームの進行させる際に最も把握したい能力パラメータの一部と、パーティが所持する「たべもの」と「お金」とが表示される。ここで表示される能力パラメータとしては、キャラクタごとにそれぞれ敵キャラクタの戦闘などのたびに蓄積される経験値に応じて段階的にアップする成長レベルを示すLV220、体力値を示すHP222、特技値を示すTP224などの能力パラメータがある。

40

【0083】

プレイヤーは、ゲームの進行中に貯めた、HPを回復するための「たべもの」226や、アイテムを購入するための「お金」228を駆使し、パーティの能力パラメータの値を高めることで、各キャラクタを「成長」させ、ゲームの進行を有利に進めることができる。

50

【 0 0 8 4 】

図 4 に、本実施形態におけるゲームに登場するキャラクタのステータスを示すメインステータス画面の一例を示す。このメインステータス画面は、図 3 に示したメインメニュー画面で、プレイヤーが操作部 160 の所定のキーの操作により入力した操作データに従って、キャラクタを選択し、さらに「つよさ」を選択することによって表示される。

【 0 0 8 5 】

各キャラクタのステータスは、敵キャラクタの戦闘などのたびに蓄積される経験値 E X P 240、E X P に応じて段階的にアップする成長レベルを示す L V 242、H P 244、T P 246、就いている職業 248、就いた職業の習熟度を示すコスチュームポイント (C P) 250 と、キャラクタの画像 252 など示される。

10

【 0 0 8 6 】

なお、E X P 240、L V 242、H P 244、T P 246、C P 250 は、体力、耐久度、抵抗力、守備力、戦力パラメータ、武器量、攻撃力、アイテム量などと同様に、キャラクタのステータスを量的に示す能力パラメータである。これに対して、職業 248 は、キャラクタのステータスを質的に示す代表パラメータである。

【 0 0 8 7 】

本実施形態により実現されるゲームでは、コスチュームを着替えることによって職業を変更することができ、その職業で戦闘などにより C P を蓄積し、あるレベルに達したとき服装を着こなしたものと判断する。このとき、例えば就いた職業特有の特技をマスターする。

20

【 0 0 8 8 】

ところで、本実施の形態により実現されるゲームのキャラクタには、プレイヤーによる感情移入が容易となるように 1 又は複数種類の要素パラメータが付与される。

【 0 0 8 9 】

図 5 に、本実施形態におけるキャラクタの性格表示画面の一例を示す。

【 0 0 9 0 】

この性格表示画面に示すように、例えばキャラクタ「タロウ」は、「すなお」、「ひょうきん」、「おもいやり」といった 3 種類の要素パラメータを有している。各要素パラメータは、戦闘ごとに増減するが、その増減量は戦闘終了時に身に付けていたコスチュームに対応して増減する。

30

【 0 0 9 1 】

さらに、各キャラクタには、これら複数の要素パラメータの組み合わせによって性格パラメータ (広義には、代表パラメータ) が決まる。性格パラメータは、各要素パラメータの組み合わせによって特定される性格表現でもあり、例えば「すなお」と「ひょうきん」の組み合わせから、性格パラメータとして「にんきもの」が決まる。

【 0 0 9 2 】

このような性格パラメータそれぞれには、コスチュームとの間で相性関係をもつ。キャラクタは、所与の相性関係を有するコスチュームに着替えることで、H P や T P といったキャラクタの各種能力パラメータを変化させることができる。

【 0 0 9 3 】

本実施の形態におけるゲームでは、性格パラメータがゲームの進行内容を適宜変化させるパラメータである。この性格パラメータは、1 又は複数の要素パラメータの組み合わせによって決まる。要素パラメータは、敵キャラクタとの戦闘などによってその値が増減すると共に、ゲームの進行内容に応じてその種類が増減する。ゲームの進行度合は、性格パラメータに対応付けられたコスチュームに着替えることで変化する各キャラクタの能力パラメータによっても変化する。

40

【 0 0 9 4 】

このように要素パラメータ、性格パラメータ、コスチュームといった要素が密接に絡み合っていてストーリーが展開するゲーム内において、プレイヤーは、その進行度合に応じて次々とコスチュームを着こなすことで、感情移入しながらキャラクタを様々な性格に適合した様々な

50

バリエーションの「成長」を行わせ、種々のクエストを解決しながらゲームストーリーを楽しむことができる。

【0095】

図6(A)、(B)に、LV1の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画面の一例を示す。

【0096】

同図(A)は、EXP260が「0」のデフォルト時におけるキャラクタ「ハナコ」のステータスを示している。キャラクタ「ハナコ」は、職業262が「なりきりし」で、まだマスターした特技がないため、例えば「みじゅくもの」と表示される。キャラクタ画像264も、装備内容に対応した画像が表示される。

10

【0097】

キャラクタ「ハナコ」の性格は、同図(B)に示すように、それぞれの値が「25」、「25」、「50」の要素パラメータ「すなお」、「おちゃめ」、「いたわり」を有する。初期段階では複数の要素パラメータ270のうち最大値の要素パラメータがそのまま性格パラメータを示すようになっており、ここではパラメータ値が「50」の要素パラメータ「いたわり」が性格パラメータ272(代表パラメータ)として決定される。

【0098】

決定された性格パラメータは、それぞれ愛着を持たせるための説明文274が付される。ここでは、性格パラメータ「いたわり」について、「あいてのことをおもいやるきもち。それはあなたにとってたからです。」が表示される。

20

【0099】

図7(A)、(B)に、LV6の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画面の一例を示す。

【0100】

同図(A)は、図6(A)、(B)に示したステータスのキャラクタがある程度「成長」し、LV6に達したときのキャラクタ「ハナコ」のステータスを示している。即ち、ゲームの進行途中に、次々とコスチュームを着替えて能力パラメータをアップさせながら、職業280が「まほうつかい」の状態で、「まほうつかい」の特技をマスターすべく、CP282が蓄積されている。キャラクタ画像284も、装備内容に対応した画像が表示される。

30

【0101】

LV6におけるキャラクタ「ハナコ」の性格は、図7(B)に示すように、それぞれの値が「35」、「27」、「38」の要素パラメータ290「すなお」、「おちゃめ」、「いたわり」を有する。例えば、この成長レベルに達すると、要素パラメータのうち最大値とその次の2番目の値をもつ要素パラメータの組み合わせから、性格パラメータ292が決まるようになっている。ここでは、それぞれパラメータ値が「38」、「35」の要素パラメータ「いたわり」、「すなお」の組み合わせから、性格パラメータ「あいのひと」が決定される。

【0102】

図8(A)、(B)に、LV11の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画面の一例を示す。

40

【0103】

同図(A)は、図7(A)、(B)に示したステータスのキャラクタが、いくつかのコスチュームに着替え、これを着こなしでLV11に達したときのキャラクタ「ハナコ」のステータスを示している。即ち、ゲームの進行途中に、着替えたコスチュームを着こなし、就いた職業の特技をマスターし、所与のクエストをクリアするなどして新たに要素パラメータの種類が追加されている。キャラクタ「ハナコ」は、職業300が「けんごう」で、要素パラメータ302に新たに「おいろけ」、「いじわる」、「ものずき」が追加されている。

【0104】

50

これにより、LV11におけるキャラクター「ハナコ」の性格は、同図(B)に示すように、それぞれの値が「25」、「20」の要素パラメータ「いじわる」、「おいろけ」の組み合わせから、性格パラメータ304として「こあくま」が決定される。

【0105】

このように、キャラクターの「成長」に従って、ゲーム開始当初において獲得できない性格パラメータを次々に獲得することができるようになる。これにより、キャラクターの「成長」のバリエーションが増え、より感情移入が容易なRPGを実現することができる。さらに、獲得した性格パラメータには、コスチュームなどのアイテムとの間で相性関係があり、これを適宜選択してアイテムを使用することによってキャラクターの能力や、ゲームストーリーの展開を変化させることができ、よりゲーム展開のバリエーションを増やすことが可能となる。

10

【0106】

3. 本実施形態の特徴

(1) 要素パラメータ及び代表パラメータ

さて、本実施形態では、キャラクターにはプレイヤーが感情移入しやすいように、キャラクターの性格を表す性格パラメータ(広義には、代表パラメータ)を決定するための複数の要素パラメータが付与されている。

【0107】

性格パラメータは、例えば所与のコスチュームなどの特定のアイテムとの相性関係によってキャラクターの能力パラメータを変化させたり、ゲームのストーリーを変化させたり、ゲームの進行を大きく左右する重要な要素となる。

20

【0108】

キャラクターは、コスチュームを着替えることで、職業を変化させ、これを着こなすことで就いた職業の特技をマスターするなどして「成長」することができる。さらに、キャラクターは、戦闘終了時などの身に付けていたコスチュームに応じて、各要素パラメータの値を変化させるようにしている。

【0109】

このように、キャラクターが有する複数の要素パラメータ、これらによって特定される性格パラメータ、キャラクターが身に付けるコスチュームは密接に関連付けられている。これにより、キャラクターへ感情移入しながら、複雑な成長過程を経ながらゲームを楽しむことができるようにしている。

30

【0110】

図9に、本実施の形態における性格パラメータ(代表パラメータ)の決定処理の一例を示す。

【0111】

まず、キャラクターに付与されている各要素パラメータの値をチェックする(ステップS10)。

【0112】

次に、キャラクターの成長レベル(LV)が一定レベル以上であるか否かを判別する(ステップS11)。

40

【0113】

ここで、一定レベル以上であると判別されたとき(ステップS11:Y)、キャラクターが有する複数の要素パラメータのうち、最大値と次の2番目に大きい値を有する要素パラメータを検索する(ステップS12)。

【0114】

例えば、2つの要素パラメータの組み合わせごとに性格パラメータ(代表パラメータ)が対応付けられた所与の代表パラメータテーブルを参照することで、ステップS12で検索した要素パラメータの組み合わせに対応した性格パラメータ(代表パラメータ)を決定する(ステップS13)。

【0115】

50

一方、ステップS 1 1でキャラクタの成長レベルが一定レベル以上ではないと判別されたとき（ステップS 1 1：N）、キャラクタが有する複数の要素パラメータのうち、最大値を有する要素パラメータを検索する（ステップS 1 4）。続いて、例えば1つの要素パラメータに対応するものをその性格パラメータとして決定するなどして、ステップS 1 4で検索した要素パラメータに対応する性格パラメータ（代表パラメータ）を決定する（ステップS 1 5）。

【0 1 1 6】

その後、図5に示したような性格表示画面を表示させるとき、ステップS 1 3又はステップS 1 5で決定された性格パラメータ（代表パラメータ）をそのキャラクタの性格パラメータとして表示する（ステップS 1 6）。

10

【0 1 1 7】

以上のようにして、性格パラメータ（代表パラメータ）の決定処理を終了する。

【0 1 1 8】

このように決定される代表パラメータを、各パラメータの値に応じて特定する要素パラメータは、本実施形態において次のようにその値が増加又は減少させられる。

【0 1 1 9】

図10に、要素パラメータの値の演算処理の一例を示す。

【0 1 2 0】

まず、敵キャラクタとの戦闘が終了したか否かを監視している（ステップS 2 0：N）。

【0 1 2 1】

20

キャラクタが身につけるコスチュームは、性格要素が設定されており、この性格要素と性格パラメータとの間の相性関係（マッチング）があらかじめ決められている。キャラクタは、戦闘が終了したとき、身に付けていたコスチュームに応じて、自己の要素パラメータの値が変化する。

【0 1 2 2】

即ち、敵キャラクタとの戦闘が終了したとき（ステップS 2 0：Y）、キャラクタが戦闘中に身に付けていたコスチュームに設定された性格要素と、要素パラメータ増減値テーブルとをチェックする（ステップS 2 1）。要素パラメータ増減値テーブルは、あらかじめコスチュームごとに設定された性格要素に対応づけて、各要素パラメータについて増減すべき値或いは減少すべき値とが記憶されている。これにより、戦闘中に身に付けていたコスチュームに応じて、キャラクタが有する要素パラメータの各値はそれぞれ増加又は減少して更新される（ステップS 2 2）。

30

【0 1 2 3】

続いて、当該要素パラメータ以外のパラメータについて、増加した分値を減少し、若しくは減少した分値を加算し、全要素パラメータの合計値が一定になるようにする（ステップS 2 3）。

【0 1 2 4】

このようにキャラクタに付与される各要素パラメータの値の合計値を一定（例えば100）にすることによって、各要素パラメータ値の大小の差を表現しやすくなり、ある要素パラメータの値が増えた分、他の要素パラメータの値が減っていくので、プレーヤにパラメータの成長方向を認識させやすくなる。また、プレーヤにとっては、パラメータの調整が難しくなって、よりゲーム性を高めることも可能となる。

40

【0 1 2 5】

例えば、プレーヤがある性格パラメータを獲得しようとして、特定のコスチュームを身に付けて戦闘を行ったとしても、ある要素パラメータの値の増加又は減少に伴い、それ以外の他の要素パラメータが減少又は増加してしまう。その結果、複数種類の要素パラメータの組み合わせによって性格パラメータが決定される場合には、獲得したい性格パラメータに対応する要素パラメータの値の調整が難しくなって、性格パラメータの獲得という観点からゲームの面白みを増大させることができる。

【0 1 2 6】

50

その後、図5に示したような性格表示画面を表示させるとき、ステップS23でその合計値を一定にした各要素パラメータの値を表示する(ステップS24)。

【0127】

以上のようにして、要素パラメータの値の演算処理を終了する。

【0128】

これに加えて本実施形態では、ゲームの進行度合に応じて、キャラクタが有する要素パラメータの種類を増加又は減少させるようにしていることを特徴とする。

【0129】

要素パラメータの種類は、ゲームのストーリー上に設けられた所与の条件を満たしたときに、増加又は減少させるようにする。例えば、特定のコスチュームに着替え、これを着こなしたとき、即ちCPを蓄積してある一定値以上に達したときに、要素パラメータの種類を増加させる。これにより、新たな性格パラメータを獲得することも可能となり、それまでの能力パラメータを上げるだけでなく、あらたな能力をも獲得できるようになりゲームの展開のバリエーションをより増加させる。

10

【0130】

図11に、本実施形態における要素パラメータの種類の増加処理の一例を示す。

【0131】

ここでは、特定のコスチュームを着こなしたときに獲得する要素パラメータの種類の増加処理を示す。

【0132】

20

本実施形態のキャラクタは敵キャラクタとの戦闘により、1CPを獲得するとともにその戦闘中に既にマスターしている特技を使用することにより、さらに1CPを獲得する。このように、戦闘回数と特技使用回数のみでCPを増加させることによって、敵キャラクタの強さ、種類、数にかかわらずCPを増加させることができるので、例えば強い敵キャラクタとの戦闘しただけである特技をマスターしてしまうといった状況を回避して、「コスチュームを着こなす」点を強調するようにしている。

【0133】

まず、キャラクタが敵キャラクタと戦闘の結果CPが増加したとき(ステップS30:Y)、CPがあらかじめ決められたMAX値に達したか否かを判別する(ステップS31)。

30

【0134】

CPがMAX値に達したと判別されたとき(ステップS31:Y)、身に付けていたコスチュームをマスター(着こなした)と判断する(ステップS32)。

【0135】

続いて、身に付けていたコスチュームが、所与の要素パラメータ発生コスチュームであるか否かを判別する(ステップS33)。

【0136】

所与の要素パラメータ発生コスチュームであると判別されたとき(ステップS33:Y)、キャラクタが既にその要素パラメータを獲得しているか否かを判別する(ステップS34)。

40

【0137】

キャラクタが所与の要素パラメータ発生コスチュームによって発生する要素パラメータを未だ獲得していないと判別されたとき(ステップS34:N)、キャラクタはその要素パラメータを追加獲得する(ステップS35)。

【0138】

その後、図5に示したような性格表示画面を表示させるとき、新たに獲得した要素パラメータを表示する(ステップS36)。

【0139】

ステップS31でCPがMAX値に達していないと判別されたとき(ステップS31:N)、ステップS33で当該コスチュームが所与の要素パラメータ発生コスチュームではな

50

いと判別されたとき（ステップS 3 4：N）、或いはステップS 3 4でキャラクタが既にその要素パラメータを獲得しているとき（ステップS 3 4：Y）、そのまま要素パラメータの種類の増加処理を終了する。

【0140】

以上のようにして、要素パラメータの種類の増加処理を終了する。

【0141】

なお、この要素パラメータの合計値は、要素パラメータの種類に応じて変更するようにしてもよい。これにより、要素パラメータの種類が多くなった場合であっても、要素パラメータごとの値の違いを適切に表現することができるようになり、これら要素パラメータの組み合わせによって決まる性格パラメータの種類そのものをより細かく増やすことができ、ゲームのバリエーションを増加させることが可能となる。

10

【0142】

（2）キャラクタの能力、表示等の変更

本実施の形態では、上述したようにキャラクタに付与された要素パラメータの組み合わせによって決まる性格パラメータにより、ゲームのストーリーを変化させたり、ゲームの進行を大きく左右させたりすることで、プレーヤが感情移入してキャラクタを成長させるようにしている。

【0143】

このため本実施の形態では、所与のコスチュームなどの特定のアイテムとの相性関係によってキャラクタの能力パラメータを変化させていることを特徴とする。従って、例えば性格パラメータが「あいのひと」のとき、これに対応する所与のコスチュームを身に付けることで、例えば能力パラメータの1つのTPの値がアップする。これに対して、性格パラメータが「あいのひと」に対応しないコスチュームを身に付けたとしても、キャラクタの能力パラメータは変化しない。こうすることで、着替えるコスチュームの種類に応じて、それぞれキャラクタに付加される能力が変化し、ゲームのストーリー展開をより有利或いは不利に進めるといったことが可能となる。

20

【0144】

このようなアイテムとしては、例えばゲームストーリーの中でクエストをクリアしたときに獲得したり「お金」で購入したりした武器や防具、アクセサリや、くすり、各種道具がある。

30

【0145】

図12に、本実施形態におけるコスチュームとの相性関係による能力パラメータの変化処理の一例を示す。

【0146】

まず、キャラクタの性格パラメータ（代表パラメータ）をチェックする（ステップS 4 0）。

【0147】

次に、キャラクタが身に付けるコスチュームをチェックする（ステップS 4 1）。ここでは、コスチュームについてチェックするようにしているが、その他のアイテムをチェックするようにしてもよい。

40

【0148】

本実施形態では、あらかじめ性格パラメータと、コスチューム（アイテム）と+すべき能力パラメータの種類とその増加量に対応付けたマッチングテーブルを有している。

【0149】

このようなマッチングテーブルを参照して、チェックした性格パラメータとコスチューム（アイテム）とから、これらのマッチングが発生しているか否かを判別する（ステップS 4 3）。

【0150】

マッチングが発生していると判別されたとき（ステップS 4 3：Y）、マッチングテーブルに従って+すべき能力パラメータに、その増加量を加算する。一方、マッチングが発

50

生していないと判別されたとき（ステップ S 4 3 : N）、能力パラメータ値を増加させない。

【 0 1 5 1 】

以上のようにして能力パラメータの変化処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

なお、ここではマッチングテーブルを参照して、マッチングが発生したキャラクタの能力パラメータをアップさせるようにしているが、これに限定されるものではない。例えば、マッチングが発生したキャラクタの能力パラメータをダウンさせるようにしてもよい。

【 0 1 5 3 】

或いは、本実施の形態ではマッチングが発生したときのみ、キャラクタの能力パラメータを増加又は減少させるようにしているが、これに限定されるものではなく、例えば、マッチングの度合という概念を設け、そのマッチング度合に応じた数値量だけ能力パラメータを増加又は減少させるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 4 】

また本実施の形態では、性格パラメータ（代表パラメータ）に応じて、図 5 に示すキャラクタの性格表示画面に表示されるキャラクタの画像、又は音声を変化させることができる。これにより、プレイヤーは、戦闘場面に限らず、常に自身が操作するキャラクタの性格パラメータを容易に把握することができると共に、より効果的に感情移入できるようにしている。

【 0 1 5 5 】

20

図 1 3 に、本実施形態における性格パラメータに応じたキャラクタの画像等の変更処理の一例を示す。

【 0 1 5 6 】

まず、キャラクタの性格パラメータ（代表パラメータ）をチェックする（ステップ S 5 0）。

【 0 1 5 7 】

ここで、あらかじめ性格パラメータと、コスチュームごとに性格表示画面で表示すべきキャラクタ画像及び音声データとを対応付けたキャラクタ出力テーブルを有している。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 5 0 でチェックした性格パラメータ（代表パラメータ）と、キャラクタが身に付けているコスチュームとから、キャラクタ出力テーブルを参照してキャラクタ画像と、音声データとを検索する（ステップ S 5 1、S 5 2）。

30

【 0 1 5 9 】

その後、この性格パラメータの状態、キャラクタのステータスのうち性格を表示する性格表示画面に表示する際、検索したキャラクタ画像、音声データを出力する（ステップ S 5 3）。

【 0 1 6 0 】

以上のようにして、性格パラメータに応じたキャラクタの画像等の変更処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

なお本実施の形態では、キャラクタ画像及び音声データを性格パラメータに応じて変化させるようにしているが、これに限定されるものではない。例えば、キャラクタ画像或いは音声データの方のみを変化させるようにしてもよい。

40

【 0 1 6 2 】

なおさらに、ゲームの進行度合に応じて、代表パラメータを決めるための要素パラメータの種類（選択範囲）を広げるようにしてもよい。即ち、ゲームの前半、中盤、後半でそれぞれ 1 つの要素パラメータ、2 つの要素パラメータ、3 つの要素パラメータの組み合わせに応じて、性格パラメータを決定するようにすることで、キャラクタによりバリエーションに富んだ「成長」をさせることが可能となる。

【 0 1 6 3 】

（ 3 ）ストーリー展開の変化

50

本実施の形態では、上述したようにキャラクタに付与された要素パラメータの組み合わせによって決まる性格パラメータにより、ゲームのストーリーを変化させたり、ゲームの進行を大きく左右させたりすることで、プレーヤが感情移入したキャラクタの成長のパターン化を回避するようにしている。

【0164】

このため本実施の形態では、所与の条件を満たしたときキャラクタの能力パラメータを変化させるのみならず、ゲームストーリーの展開そのものを変化させることを特徴とする。

【0165】

従って、例えば冒険途中に立ち寄った町の人に話しかけたキャラクタの性格パラメータが「らんぼうもの」であって、その性格が町の人が嫌うように設定されていた場合、町の人
10
がキャラクタの問いかけにも答えてくれないようにすることができる。これにより、本来得ることができる情報を得ることができなくなり、例えばクリアすべきクエストをクリアすることなく、ゲームストーリーが進行することもあり得る。

【0166】

このようにキャラクタに性格パラメータを設け、これをゲームストーリーの展開を左右する要素とすることで、プレーヤが感情移入しやすいばかりでなく、ゲームストーリーの展開に関してもより現実社会に近づけることも可能となり、ゲームが創出する世界観をよりリアルに表現することができるようになる。

【0167】

図14に、本実施の形態における性格パラメータ（代表パラメータ）に応じたゲームのストーリー分岐処理の一例を示す。
20

【0168】

まず、ゲーム中の所与の住民キャラクタと会話するか否かを監視している（ステップS60：N）。

【0169】

次に、プレーヤが操作するキャラクタの性格パラメータ（代表パラメータ）をチェックする（ステップS61）。

【0170】

続いて、チェックしたキャラクタの性格パラメータ（代表パラメータ）が会話中の住民キャラクタの好むものであるか否かを判別する（ステップS62）。
30

【0171】

キャラクタの性格パラメータが、住民が好む性格を示す性格パラメータであると判別されたとき（ステップS63：Y）、キャラクタの問いかけに対して住民キャラクタにクエストを依頼させる（ステップS64）。このクエストの依頼を受けたキャラクタには、新たなゲーム進行内容に従ってゲーム処理が行われる（ステップS65）。

【0172】

一方、ステップS63でキャラクタの性格パラメータが住民の好む性格を示す性格パラメータではないと判別されたとき（ステップS64：N）、キャラクタの問いかけに対して住民キャラクタに無視させ（ステップS66）、何らクエストの依頼を行わない。

【0173】

以上のようにして、性格パラメータに応じたストーリー分岐処理を終了する。
40

【0174】

なお、本実施の形態では、会話した住民キャラクタとの相性関係に応じてゲームのストーリー分岐を行うようにしていたが、これに限定されるものではない。例えば、使用するアイテムとキャラクタの性格パラメータのマッチングの発生状態に応じて、特定のクエストが発生するようにしてもよい。

【0175】

また、ゲームのストーリー上、プレーヤのキャラクタが訪れた町で、一連の問題を出題し、この回答結果に応じてゲームのストーリー展開が変化するとともに、その出題内容、出題数又は選択肢の内容を変化させるようにすることも可能である。
50

【0176】

これらは、キャラクタの要素パラメータに応じて変化するようにするため、その時点までにプレーヤが如何にキャラクタを成長させたかによって、それ以降のゲームストーリーの展開に何らかの影響を与えることができる。これにより、プレーヤは、成長のバリエーションを増やすことができ、何度プレイしても飽きさせないゲームを実現することができる。

【0177】

プレーヤは、所与の条件を満たしたとき（例えば、所与のたからものを獲得したとき、所与の敵キャラクタを倒したとき、所与のクエストを解決したとき、或いは所与の住民キャラクタと会話したとき）、出題イベントが発生する。この出題イベントは、プレーヤに対して設問を投げかけ、4つの選択肢から選択させるものとする。

10

【0178】

図15（A）～（C）に、本実施形態における選択肢表示画面及び選択画面の一例を示す。

【0179】

同図（A）は、プレーヤに対してある設問が投げかけられたときに提示される4つの選択肢のうちの前半の2つの選択肢を提示した画面の一例である。同図（B）は、プレーヤに対してある設問が投げかけられたときに提示される4つの選択肢のうちの前半の2つの選択肢を提示した画面の一例である。同図（C）は、これら4つの選択肢の中から択一的に選択させる選択画面の一例である。

【0180】

20

図16に、本実施形態における要素パラメータによる選択肢表示処理の一例を示す。

【0181】

プレーヤが所与の条件を満たしたとき、プレーヤに対してある設問を投げかける。この設問は、正解若しくは不正解を判断するためのものではなく、回答内容によってキャラクタの今後のゲームストーリーに影響を与えるべく、要素パラメータを変化させるものである。この設問にはあらかじめ4つの選択肢が用意されるが、そのうち2つの選択肢はキャラクタの要素パラメータの種類によって決定される。このため、設問ごとに、各選択肢を用意した選択肢テーブルと、あらかじめ要素パラメータの種類それぞれに対応した選択肢を用意した特殊選択肢テーブルとを有している。

【0182】

30

そこで、まずこの選択肢テーブルから、2つの選択肢を例えばランダムに決定する（ステップS70）。

【0183】

次に、キャラクタに付与された複数の要素パラメータのうち最大値を有する要素パラメータに対応する選択肢が、特殊選択肢テーブルにあるか否かを判別する（ステップS71）。

【0184】

最大値の要素パラメータに対応する選択肢があると判別されたとき（ステップS71：Y）、特殊選択肢テーブルより第3の選択肢を最大値の要素パラメータに対応した選択肢に決定する（ステップS72）。

40

【0185】

一方、ステップS71で、最大値の要素パラメータに対応する選択肢がないと判別されたとき（ステップS71：N）、第3の選択肢を、選択肢テーブル内に用意されたあらかじめ定めた選択肢に決定する（ステップS73）。

【0186】

続いて、キャラクタに付与された複数の要素パラメータのうち2番目に大きい値を有する要素パラメータに対応する選択肢が、特殊選択肢テーブルにあるか否かを判別する（ステップS74）。

【0187】

2番目に大きい値の要素パラメータに対応する選択肢があると判別されたとき（ステップ

50

S 7 4 : Y)、特殊選択肢テーブルより第 4 の選択肢を 2 番目に大きい値の要素パラメータに対応した選択肢に決定する (ステップ S 7 5)。

【 0 1 8 8 】

一方、ステップ S 7 4 で、この 2 番目に大きい値の要素パラメータに対応する選択肢がないと判別されたとき (ステップ S 7 4 : N)、第 4 の選択肢を、選択肢テーブル内に用意されたあらかじめ定めた選択肢に決定する (ステップ S 7 6)。

【 0 1 8 9 】

そして、ステップ S 7 0 ~ ステップ S 7 6 で決定した 4 つの選択肢をシャッフルして 4 つの選択肢の順番を並べ替え、例えば図 1 5 (C) に示すように選択画面に表示する。

【 0 1 9 0 】

以上のようにして、要素パラメータによる選択肢表示処理を終了する。

【 0 1 9 1 】

図 1 7 に、本実施形態における設問に対する要素パラメータの増減処理の一例を示す。

【 0 1 9 2 】

まず、図 1 5 (C) に示すように設問に対して選択肢を表示する (ステップ S 8 0)。

【 0 1 9 3 】

プレイヤーが操作部 1 6 0 の所定の操作キーにより入力した操作データに従って、選択肢「1」を選択したとき (ステップ S 8 1 : Y)、キャラクタのあらかじめ決められた要素パラメータ A に所与の数値を加算する (ステップ S 8 2)。

【 0 1 9 4 】

プレイヤーが操作部 1 6 0 の所定の操作キーにより入力した操作データに従って、選択肢「2」を選択したとき (ステップ S 8 1 : N、ステップ S 8 3 : Y)、キャラクタのあらかじめ決められた要素パラメータ B に所与の数値を加算する (ステップ S 8 4)。

【 0 1 9 5 】

プレイヤーが操作部 1 6 0 の所定の操作キーにより入力した操作データに従って、選択肢「3」を選択したとき (ステップ S 8 1 : N、ステップ S 8 3 : N、ステップ S 8 5 : Y)、キャラクタのあらかじめ決められた要素パラメータ C に所与の数値を加算する (ステップ S 8 6)。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 8 2 ~ ステップ S 8 6 で設問の回答結果に応じて各要素パラメータを加算すると、続いて加算量分を、それ以外の要素パラメータから減算して、全要素パラメータの合計値を一定値にする (ステップ S 8 7)。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 8 5 で選択肢「3」が選択されないとき (ステップ S 8 5 : N)、要素パラメータの値は更新しない。

【 0 1 9 8 】

その後、性格表示画面を表示する際に、更新若しくは前状態のままの各要素パラメータの値を表示する (ステップ S 8 8)。

【 0 1 9 9 】

以上のようにして、設問に対する要素パラメータの増減処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

なお、上述した実施の形態では、代表パラメータによってゲームのストーリー展開が変化する場合について説明したが、要素パラメータによっても同様にストーリー展開を変化させることが可能である。

【 0 2 0 1 】

(4) その他

さらに本実施の形態では、種々の条件でキャラクタに付与される要素パラメータの種類を増加又は減少させるようにしていることを特徴とする。

【 0 2 0 2 】

これにより、プレイヤーは種々のゲームストーリーの展開の中で、新たな性格パラメータを獲

10

20

30

40

50

得することができるとともに、ゲームの進行をクリアしたクエストに依存しない最適なゲームバランスを維持するゲームを実現することができる。

【0203】

本実施の形態では、例えば特定のダンジョンをクリアするといったゲームの進行度合に応じて、要素パラメータの増加又は減少をさせる。従って、通常特定のダンジョンをクリアした場合、あるアイテムを得るに過ぎないところ、本実施の形態により実現されるゲームでは、要素パラメータの種類が増加又は減少することからその後のキャラクタの「成長」はプレイヤーの意思によるところが大きい。即ち、その後の成長のバリエーションが飛躍的に増え、場合によってはそのダンジョンをクリアすることが徒労に終わってしまう場合もあれば、プレイヤーの意思によってその後のゲームの進行内容が急展開するといったことも可能となる。

10

【0204】

図18に、本実施形態における特定のダンジョンのクリアによる要素パラメータ獲得処理の一例を示す。

【0205】

まず、プレイヤーがダンジョンのボスキャラクタを倒すか否かを監視している（ステップS90：N）。

【0206】

プレイヤーがダンジョンのボスキャラクタを倒すと（ステップS90：Y）、そのダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンであるか否かを判別する（ステップS91）。

20

【0207】

所与の要素パラメータ増加ダンジョンであると判別されたとき（ステップS91：Y）、キャラクタが既にその要素パラメータを獲得しているか否かを判別する（ステップS92）。

【0208】

キャラクタが未だその要素パラメータを獲得していないと判別されたとき（ステップS92：N）、その要素パラメータを追加獲得する（ステップS93）。

【0209】

その後、そのキャラクタの性格表示画面が表示される際に、追加された要素パラメータを表示する（ステップS94）。

30

【0210】

ステップS91で当該ダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンではないと判別されたとき（ステップS91：N）、ステップS92でキャラクタが既に当該要素パラメータを獲得していると判別されたとき（ステップS92：Y）、要素パラメータの種類の増加又は減少を行わない。

【0211】

以上のようにして、特定のダンジョンのクリアによる要素パラメータ獲得処理を終了する。

【0212】

さらにまた、本実施の形態では、ある要素パラメータの増加又は減少を条件に、別の要素パラメータの種類を増加又は減少させる。

40

【0213】

従って、例えばゲームストーリーの後半で獲得可能となる要素パラメータを設定することで、さらに性格パラメータ（代表パラメータ）がゲームのストーリー展開に及ぼす影響を大きくするといったことが可能となり、よりバリエーションに富んだゲーム展開を実現することができる。

【0214】

図19は、本実施形態における要素パラメータの増加を条件とする別の要素パラメータの獲得処理の一例を示す。

【0215】

50

ここでは、特定のダンジョンでボスキャラクタを倒したときに、ある要素パラメータを追加獲得すると共に、既にその要素パラメータを獲得しているとき、新たな別の要素パラメータを獲得する場合について示している。

【0216】

まず、プレイヤーがダンジョンのボスキャラクタを倒すか否かを監視している（ステップS100：N）。

【0217】

プレイヤーがダンジョンのボスキャラクタを倒すと（ステップS100：Y）、そのダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンであるか否かを判別する（ステップS101）。

10

【0218】

所与の要素パラメータ増加ダンジョンであると判別されたとき（ステップS101：Y）、キャラクタが既にその要素パラメータを獲得しているか否かを判別する（ステップS102）。

【0219】

キャラクタが未だその要素パラメータを獲得していないと判別されたとき（ステップS102：N）、当該要素パラメータを追加獲得する（ステップS103）。

【0220】

一方、ステップS102でキャラクタが既に当該要素パラメータを獲得していると判別されたとき（ステップS102：Y）、当該要素パラメータに対応付けられた別個の第1の要素パラメータを追加獲得する（ステップS105）。

20

【0221】

その後、そのキャラクタの性格表示画面が表示される際に、ステップS103或いはステップS105で追加された要素パラメータを表示する（ステップS104）。

【0222】

ステップS101で当該ダンジョンが所与の要素パラメータ増加ダンジョンではないと判別されたとき（ステップS101：N）、要素パラメータの種類の増加又は減少を行わない。

【0223】

以上のようにして、要素パラメータの増加を条件とする別の要素パラメータの獲得処理を終了する。

30

【0224】

さらにまた、本実施の形態では、所与の入力画面で、あらかじめ決められたパスワードが入力情報として入力されたとき、入力されたパスワードに対応した要素パラメータが追加獲得される。

【0225】

例えばプレイヤーが操作部160の所定キーの操作により入力された操作データに従って、あらかじめ決められたパスワード入力画面が表示される。このパスワード入力画面では、プレイヤーによる操作部160の所定キーの操作により入力された操作データを、入力情報として受け付ける。パスワードは、追加獲得される要素パラメータごとに決められており、受け付けた入力情報が各パスワードと一致した要素パラメータを追加することができる。このパスワード入力画面の表示と、パスワードの受け付けを、いわゆる「隠れ技」とすることが可能となる。

40

【0226】

図20は、本実施形態におけるパスワード入力による要素パラメータの追加獲得処理の一例を示す。

【0227】

まず、プレイヤーによる操作部160の所定キーの操作により入力された入力情報にしたがって、パスワード入力画面を表示する（ステップS110）。

【0228】

50

次に、操作部 160 を介して入力情報をパスワードとして受け付ける（ステップ S 1 1 1 : N ）。

【 0 2 2 9 】

プレーヤによる操作部 160 の所定の操作キーで入力情報がパスワードとして入力されると（ステップ S 1 1 1 : Y ）、これとあらかじめ決められたパスワード情報と比較する（ステップ S 1 1 2 ）。

【 0 2 3 0 】

その結果、パスワード情報と一致すると（ステップ S 1 1 2 : Y ）、一致したパスワードに対応した要素パラメータを追加獲得する（ステップ S 1 1 3 ）。このため、あらかじめパスワード情報と追加獲得される要素パラメータとを対応付けたパスワードデータテーブルを有している。

10

【 0 2 3 1 】

一方、ステップ S 1 1 2 でパスワード情報と一致しないとき（ステップ S 1 1 2 : N ）、要素パラメータの追加獲得は行わない。

【 0 2 3 2 】

以上のように、パスワード入力による要素パラメータの追加獲得処理を収容する。

【 0 2 3 3 】

4 . ハードウェア構成例

次に、本実施形態を実現できるハードウェアの構成の一例について図 2 1 を用いて説明する。

20

【 0 2 3 4 】

メインプロセッサ 900 は、CD 982（情報記憶媒体）に格納されたプログラム、通信インターフェース 990 を介して転送されたプログラム、或いは ROM 950（情報記憶媒体の 1 つ）に格納されたプログラムなどに基づき動作し、ゲーム処理、画像処理、音処理などの種々の処理を実行する。

【 0 2 3 5 】

コプロセッサ 902 は、メインプロセッサ 900 の処理を補助するものであり、高速並列演算が可能な積和算器や除算器を有し、マトリクス演算（ベクトル演算）を高速に実行する。例えば、オブジェクトを移動させたり動作（モーション）させるための物理シミュレーションに、マトリクス演算などの処理が必要な場合には、メインプロセッサ 900 上で動作するプログラムが、その処理をコプロセッサ 902 に指示（依頼）する。

30

【 0 2 3 6 】

ジオメトリプロセッサ 904 は、座標変換、透視変換、光源計算、曲面生成などのジオメトリ処理を行うものであり、高速並列演算が可能な積和算器や除算器を有し、マトリクス演算（ベクトル演算）を高速に実行する。例えば、座標変換、透視変換、光源計算などの処理を行う場合には、メインプロセッサ 900 で動作するプログラムが、その処理をジオメトリックプロセッサ 904 に指示する。

【 0 2 3 7 】

データ伸張プロセッサ 906 は、圧縮された画像データや音データを伸張するデコード処理を行ったり、メインプロセッサ 900 のデコード処理をアクセレートする処理を行う。これにより、オープニング画面、インターミッション画面、エンディング画面、或いはゲーム画面などにおいて、所与の画像圧縮方式で圧縮された動画像を表示できるようになる。なお、デコード処理の対象となる画像データや音データは、ROM 950、CD 982 に格納されたり、或いは通信インターフェース 990 を介して外部から転送される。

40

【 0 2 3 8 】

描画プロセッサ 910 は、ポリゴンや曲面などのプリミティブ面で構成されるオブジェクトの描画（レンダリング）処理を高速に実行するものである。オブジェクトの描画の際には、メインプロセッサ 900 は、DMA コントローラ 970 の機能を利用して、オブジェクトデータを描画プロセッサ 910 に渡すと共に、必要であればテクスチャ記憶部 924 にテクスチャを転送する。すると、描画プロセッサ 910 は、これらのオブジェクトデー

50

タやテクスチャに基づいて、Zバッファなどを利用した陰面消去を行いながら、オブジェクトをフレームバッファ922に高速に描画する。また、描画プロセッサ910は、ブレンディング(半透明処理)、デプスキューイング、ミップマッピング、フォグ処理、トライリニア・フィルタリング、アンチエイリアシング、シェーディング処理なども行うことができる。そして、1フレーム分の画像がフレームバッファ922に書き込まれると、その画像はディスプレイ912に表示される。

【0239】

サウンドプロセッサ930は、多チャンネルのADPCM音源などを内蔵し、BGM、効果音、音声などの高品位のゲーム音を生成する。生成されたゲーム音は、スピーカ932から出力される。

10

【0240】

ゲームコントローラ942からの操作データや、メモリカード944からのセーブデータ、個人データは、シリアルインターフェース940を介してデータ転送される。

【0241】

ROM950にはシステムプログラムなどが格納される。なお、業務用ゲームシステムの場合には、ROM950が情報記憶媒体として機能し、ROM950に各種プログラムが格納されることになる。なお、ROM950の代わりにハードディスクを利用するようにしてもよい。

【0242】

RAM960は、各種プロセッサの作業領域として用いられる。

20

【0243】

DMAコントローラ970は、プロセッサ、メモリ(RAM、VRAM、ROM等)間でのDMA転送を制御するものである。

【0244】

CDドライブ980は、プログラム、画像データ、或いは音データなどが格納されるCD983(情報記憶媒体)を駆動し、これらのプログラム、データへのアクセスを可能にする。

【0245】

通信インターフェース990は、ネットワークを介して外部との間でデータ転送を行うためのインターフェースである。この場合に、通信インターフェース990に接続されるネットワークとしては、通信回線(アナログ電話回線、ISDN)、高速シリアルバスなどを考えることができる。そして、通信回線を利用することでインターネットを介したデータ転送が可能になる。また、高速シリアルバスを利用することで、他のゲームシステムとの間でのデータ転送が可能になる。

30

【0246】

なお、本発明の各手段は、その全てを、ハードウェアのみにより実行してもよいし、情報記憶媒体に格納されるプログラムや通信インターフェースを介して配信されるプログラムのみにより実行してもよい。或いは、ハードウェアとプログラムの両方により実行してもよい。

【0247】

そして、本発明の各手段をハードウェアとプログラムの両方により実行する場合には、情報記憶媒体には、本発明の各手段をハードウェアを利用して実行するためのプログラムが格納されることになる。より具体的には、上記プログラムが、ハードウェアである各プロセッサ902、904、906、910、930等に処理を指示すると共に、必要であればデータを渡す。そして、各プロセッサ902、904、906、910、930等は、その指示と渡されたデータとに基づいて、本発明の各手段を実行することになる。

40

【0248】

図22(A)に、本実施形態を業務用ゲームシステムに適用した場合の例を示す。プレイヤーは、ディスプレイ1100上に映し出されたゲーム画像を見ながら、レバー1102、ボタン1104等を操作してゲームを楽しむ。内蔵されるシステムボード(サーキットボ

50

ード 1 1 0 6) には、各種プロセッサ、各種メモリなどが実装される。そして、本発明の各手段を実行するための情報（プログラム或いはデータ）は、システムボード 1 1 0 6 上の情報記憶媒体であるメモリ 1 1 0 8 に格納される。以下、この情報を格納情報と呼ぶ。

【 0 2 4 9 】

図 2 2 (B) に、本実施形態を家庭用のゲームシステムに適用した場合の例を示す。プレイヤーはディスプレイ 1 2 0 0 に映し出されたゲーム画像を見ながら、ゲームコントローラ 1 2 0 2、1 2 0 4 を操作してゲームを楽しむ。この場合、上記格納情報は、本体システムに着脱自在な情報記憶媒体である C D 1 2 0 6、或いはメモリカード 1 2 0 8、1 2 0 9 等に格納されている。

【 0 2 5 0 】

図 2 2 (C) に、ホスト装置 1 3 0 0 と、このホスト装置 1 3 0 0 とネットワーク 1 3 0 2 (L A N のような小規模ネットワークや、インターネットのような広域ネットワーク) を介して接続される端末 1 3 0 4 - 1 ~ 1 3 0 4 - n とを含むシステムに本実施形態を適用した場合の例を示す。この場合、上記格納情報は、例えばホスト装置 1 3 0 0 が制御可能な磁気ディスク装置、磁気テープ装置、メモリ等の情報記憶媒体 1 3 0 6 に格納されている。端末 1 3 0 4 - 1 ~ 1 3 0 4 - n が、スタンドアロンでゲーム画像、ゲーム音を生成できるものである場合には、ホスト装置 1 3 0 0 からは、ゲーム画像、ゲーム音を生成するためのゲームプログラム等が端末 1 3 0 4 - 1 ~ 1 3 0 4 - n に配送される。一方、スタンドアロンで生成できない場合には、ホスト装置 1 3 0 0 がゲーム画像、ゲーム音を生成し、これを端末 1 3 0 4 - 1 ~ 1 3 0 4 - n に伝送し端末において出力することになる。

【 0 2 5 1 】

なお、図 2 2 (C) の構成の場合に、本発明の各手段を、ホスト装置（サーバー）と端末とで分散して実行するようにしてもよい。また、本発明の各手段を実行するための上記格納情報を、ホスト装置（サーバー）の情報記憶媒体と端末の情報記憶媒体に分散して格納するようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

またネットワークに接続する端末は、家庭用ゲームシステムであってもよいし業務用ゲームシステムであってもよい。そして、業務用ゲームシステムをネットワークに接続する場合には、業務用ゲームシステムとの間で情報のやり取りが可能であると共に家庭用ゲームシステムとの間でも情報のやり取りが可能な携帯型情報記憶装置（メモリカード、携帯型ゲーム装置）を用いることが望ましい。

【 0 2 5 3 】

なお本発明は、上記実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。

【 0 2 5 4 】

例えば、本発明のうち従属請求項に係る発明においては、従属先の請求項の構成要件の一部を省略する構成とすることもできる。また、本発明の 1 の独立請求項に係る発明の要部を、他の独立請求項に従属させることもできる。

【 0 2 5 5 】

また本実施形態では、要素パラメータから代表パラメータとしての性格パラメータを特定するものとして説明したが、本発明が適用される代表パラメータは性格パラメータに限定されないことは当然である。

【 0 2 5 6 】

また本実施形態では、キャラクタをプレイヤーが操作するゲームキャラクタとして説明したが、これに限定されるものではない。例えば、キャラクタが擬人化されたプレイヤーであっても同様に適用することができることは当然である。

【 0 2 5 7 】

また本発明は種々のゲーム（格闘ゲーム、シューティングゲーム、ロボット対戦ゲーム、スポーツゲーム、競争ゲーム、ロールプレイングゲーム、音楽演奏ゲーム、ダンスゲーム等）に適用できる。

【 0 2 5 8 】

10

20

30

40

50

また本発明は、業務用ゲームシステム、家庭用ゲームシステム、多数のプレーヤが参加する大型アトラクションシステム、シミュレータ、マルチメディア端末、ゲーム画像を生成するシステムボード等の種々のゲームシステム（画像生成システム）に適用できる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本実施形態のゲームシステムのブロック図の例である。

【図 2】本実施形態により実現されるゲーム画像の例である。

【図 3】本実施形態におけるゲームのメインメニュー画像の例である。

【図 4】本実施形態におけるゲームに登場するキャラクタのステータスを示すメインステータス画像の例である。

【図 5】本実施形態におけるキャラクタの性格表示画像の例である。

10

【図 6】図 6（A）、（B）は、LV1の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画像の例である。

【図 7】図 7（A）、（B）は、LV6の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画像の例である。

【図 8】図 8（A）、（B）は、LV11の状態のキャラクタのステータスを表すゲーム画像の例である。

【図 9】本実施形態における性格パラメータの決定処理例を示すフローチャートである。

【図 10】本実施形態における要素パラメータの値の演算処理例を示すフローチャートである。

【図 11】本実施形態における要素パラメータの種類の増加処理例を示すフローチャートである。

20

【図 12】本実施形態におけるコスチュームとの相性関係による能力パラメータの変化処理例を示すフローチャートである。

【図 13】本実施形態における性格パラメータに応じたキャラクタの画像等の変更処理例を示すフローチャートである。

【図 14】本実施の形態における性格パラメータに応じたゲームのストーリー分岐処理例を示すフローチャートである。

【図 15】図 15（A）～（C）は、本実施形態における選択肢表示画像及び選択画像の例である。

【図 16】本実施形態における要素パラメータによる選択肢表示処理例を示すフローチャートである。

30

【図 17】本実施形態における設問に対する要素パラメータの増減処理例を示すフローチャートである。

【図 18】本実施形態における特定のダンジョンのクリアによる要素パラメータ獲得処理例を示すフローチャートである。

【図 19】本実施形態における要素パラメータの増加を条件とする別の要素パラメータの獲得処理例を示すフローチャートである。

【図 20】本実施形態におけるパスワード入力による要素パラメータの追加獲得処理例を示すフローチャートである。

【図 21】本実施形態を実現できるハードウェアの構成の一例を示す図である。

40

【図 22】図 22（A）、（B）、（C）は、本実施形態が適用される種々の形態のシステムの例を示す図である。

【符号の説明】

100 処理部

110 ゲーム処理部

112 パラメータ増減部

114 代表パラメータ設定部

120 ゲーム情報生成部

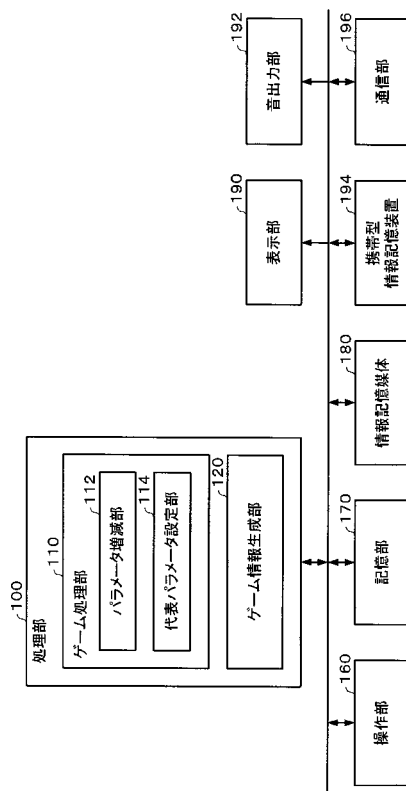
160 操作部

170 記憶部

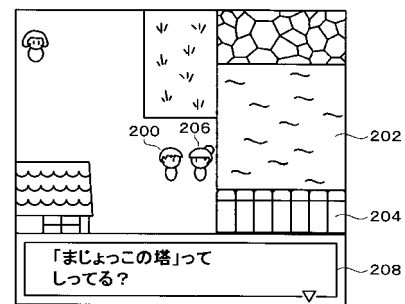
50

- 180 情報記憶媒体
- 190 表示部
- 192 音出力部
- 194 携帯型情報記憶装置
- 196 通信部

【図1】



【図2】



【図3】

とくぎ	タロウ	LV	1	220
そうび	あと		5	
どうぐ	HP	170 /	170	222
たいれつ	TP	28 /	28	224
さくせん	ハナコ	LV	1	
▶つよさ	あと		5	
ちゅうだん	HP	82 /	82	
	TP	47 /	47	
たべもの	0	お金	100	
	226		228	

【図 4】

つよさ

タロウ

242 LV 1

244 HP 170 / 170


246 TP 28 / 28

240 EXP 0

あといくつ 5

248 ハンター じんせいけいけん 0

250 CP 0 / 60

252 

【図 6】

(A)

つよさ

▶ハナコ

LV 1

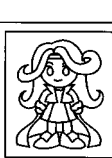
HP 120 / 120

TP 36 / 36

260 EXP 0

262 あといくつ 5

なりきりし じんせいけいけん 0

264 


【図 5】


つよさ

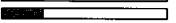
タロウ すなお

すなおにいうことをきくよい子です

すこしおもしろみにかけられるかな？

すなお  50

ひょうきん  25

おもいやり  25

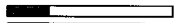


(B)

つよさ

ハナコ いたわり

272

274 { あいてのことをおもいやるきもち。
それはあなたにとってたからです。

270 { すなお  25
おちやめ  25
いたわり  50

【図 7】

(A)

つよさ

▶ハナコ

LV 6

HP 158 / 158


TP 80 / 80

EXP 144

あといくつ 36

280 まほうつかい じんせいけいけん 0

282 CP 55 / 60

284 

【図 8】

(A)

つよさ

ハナコ

LV 11

HP 844 / 1687


TP 200 / 200

EXP 1520

あといくつ 640

300 けんごう じんせいけいけん 2

CP 0 / 360




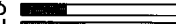

(B)

つよさ

ハナコ あいのひと

292

いっしょにいてだけで、こころが
やすらぐ……いいですね。

290 { すなお  35
おちやめ  27
いたわり  38

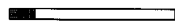
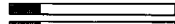

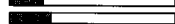
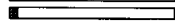

(B)

つよさ

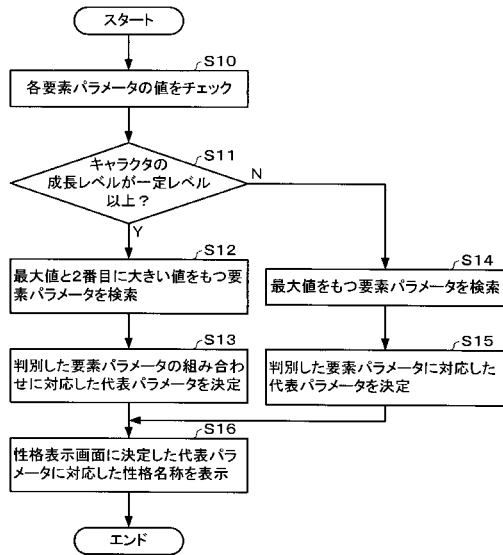
ハナコ こあくま

304

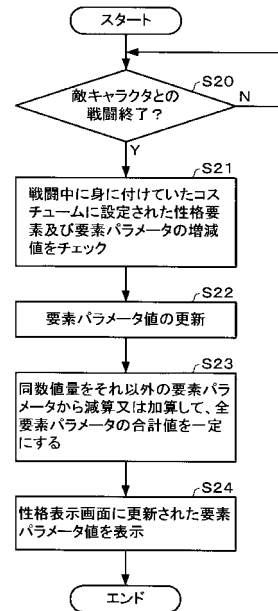
いたずらっこのひとみに、ただよう
おいろけ。おじさん、スキだなあ♥

302 { すなお  15
おちやめ  18
いたわり  18
おいろけ  20
いじわる  25
ものずき  5

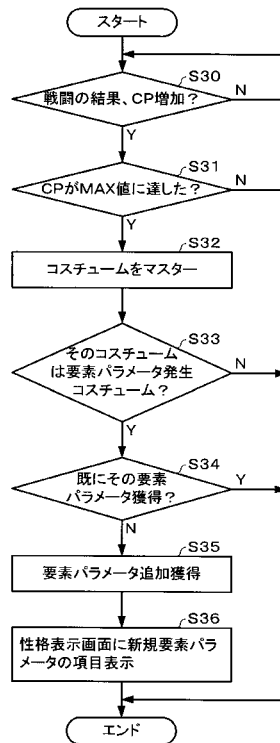
【図 9】



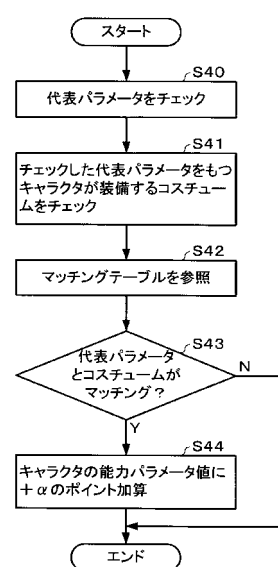
【図 10】



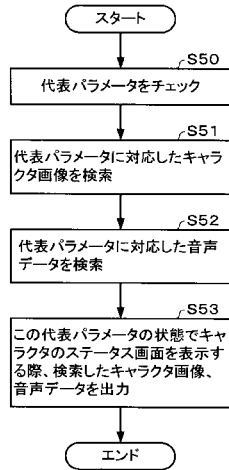
【図 11】



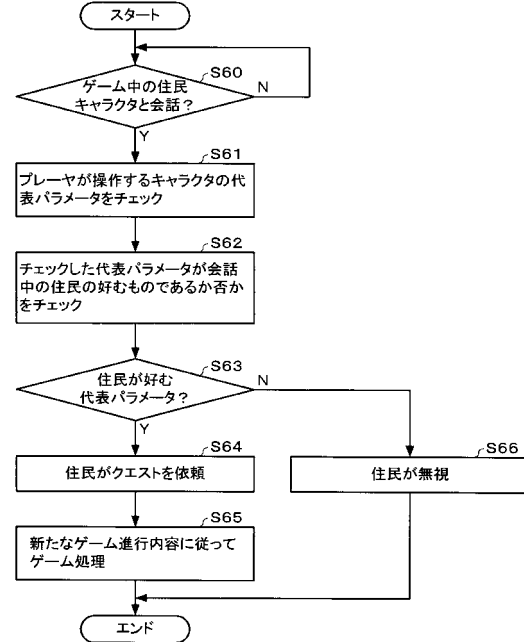
【図 12】



【図 13】

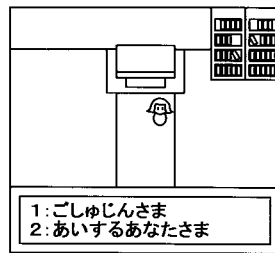


【図 14】

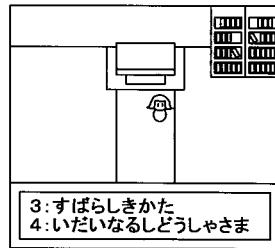


【図 15】

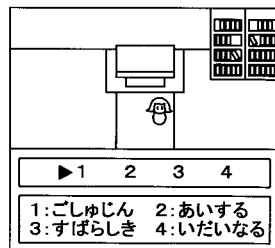
(A)



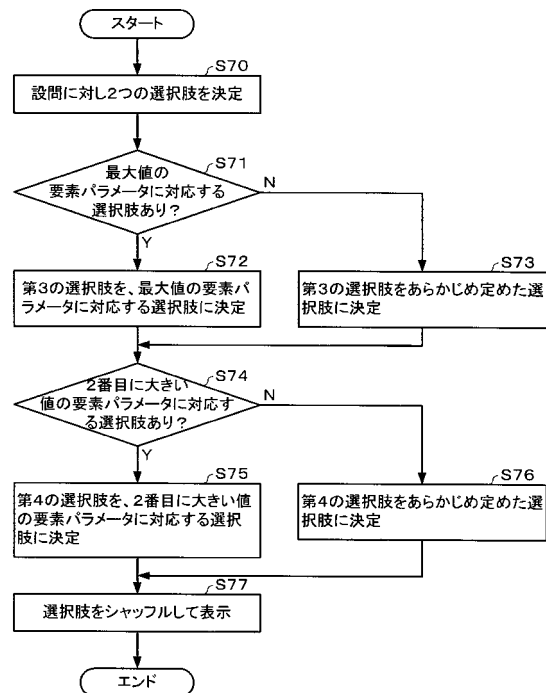
(B)



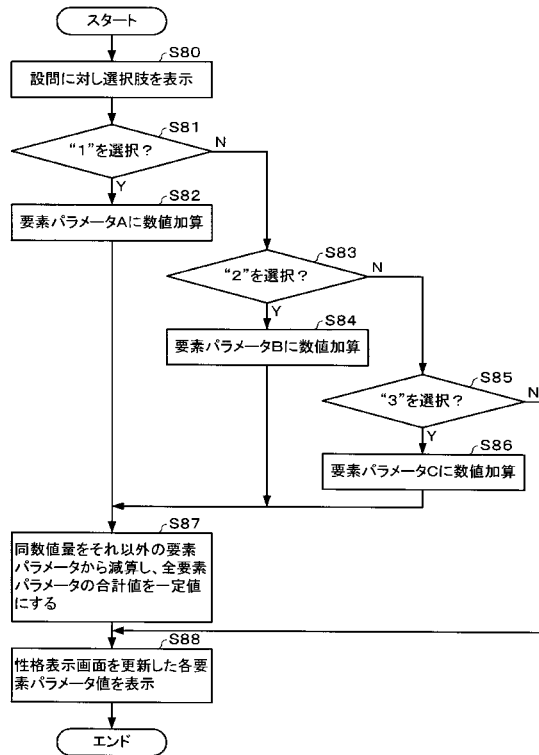
(C)



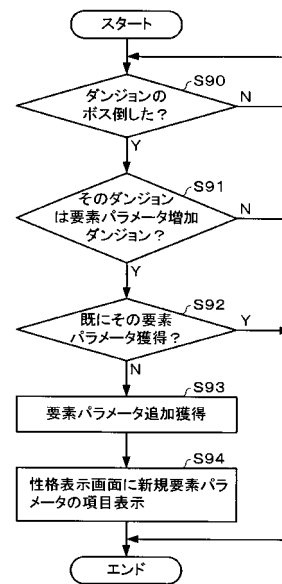
【図 16】



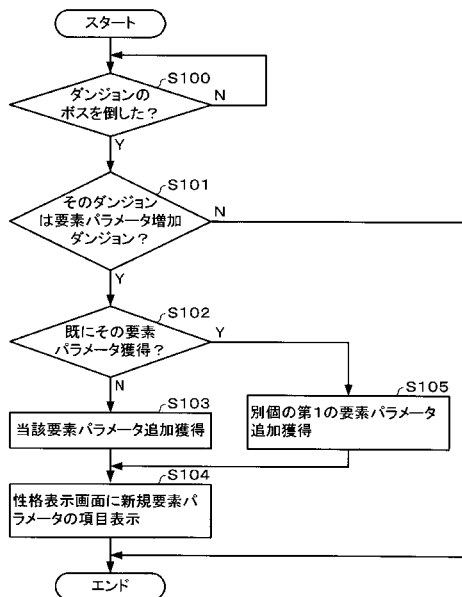
【図 17】



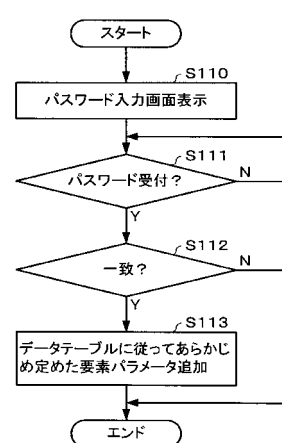
【図 18】



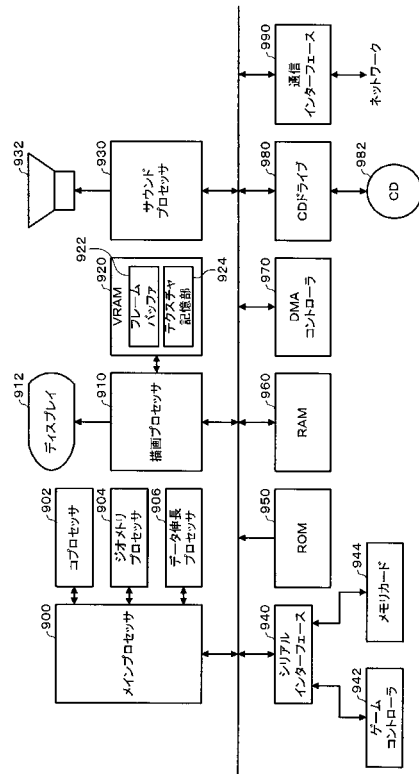
【図 19】



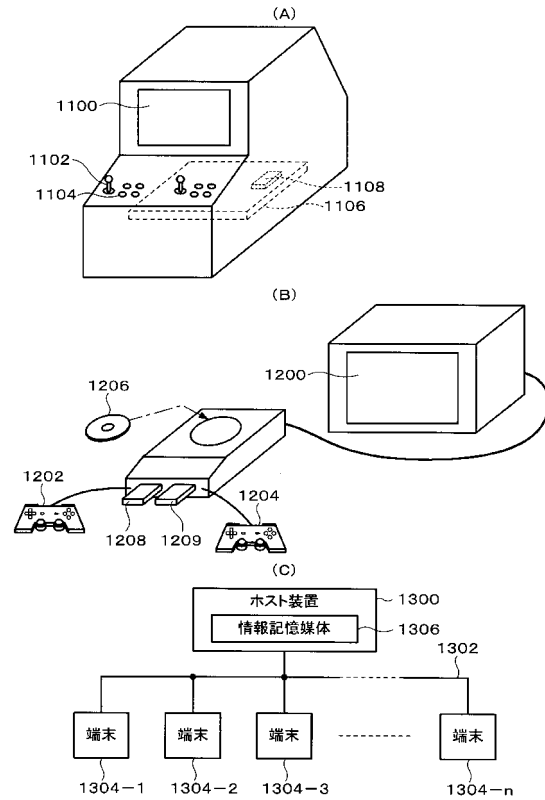
【図 20】



【図 2 1】



【図 2 2】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平10-033830(JP,A)

ALL ABOUT SORCERIAN - ソーサリアンのすべて, 日本, 株式会社電波新聞社, 1991年 6月10日, 第10~19頁
月刊ロゲイン, 日本, 株式会社アスキー, 1988年 3月 1日, 第7巻第3号通巻63号, 第180~183頁
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ... 公式ガイドブック, 日本, 株式会社エニックス, 1997年 5月10日, 第5刷, 第12~15, 72~73, 221頁
ALL ABOUT SORCERIAN - ソーサリアンのすべて, 日本, 株式会社電波新聞社, 1991年 6月10日, 第10~19頁
月刊ロゲイン, 日本, 株式会社アスキー, 1988年 3月 1日, 第7巻第3号通巻63号, 第180~183頁
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ... 公式ガイドブック, 日本, 株式会社エニックス, 1997年 5月10日, 第5刷, 第12~15, 72~73, 221頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24
A63F13/00-13/12