

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成20年9月4日(2008.9.4)

【公開番号】特開2007-20843(P2007-20843A)

【公開日】平成19年2月1日(2007.2.1)

【年通号数】公開・登録公報2007-004

【出願番号】特願2005-206586(P2005-206586)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 B

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 S

【手続補正書】

【提出日】平成20年7月14日(2008.7.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム空間上の仮想社会に複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムであって、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、その指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、

予め設定された時間毎に前記複数のキャラクタによる前記指令の達成状況を集計する集計手段と、

前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

複数のプレーヤによってそれぞれ操作される複数のゲーム装置と、これらのゲーム装置がネットワーク回線を通じて接続されるゲームサーバとを備え、ゲーム空間上の仮想社会に前記複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムであって、

前記複数のゲーム装置には、

前記ゲームサーバから前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を取得する情報取得手段と、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、前記情報取得手段で取得した前記指令の達成に対する評価値の情報に基づき、当該指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、当該指令の達成に関する情報を前記ゲームサーバに送信する情報送信手段とがそれぞれ設けられ、

前記ゲームサーバには、

予め設定された時間毎に前記複数のゲーム装置から送信される前記指令の達成に関する

情報を集計する集計手段と、

前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、

前記集計手段による前記指令の達成に関する情報の集計後に、前記複数のゲーム装置からの要求に応じて前記評価値変動手段によって変動された前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を配信する情報配信手段と、が設けられていることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

前記複数のゲーム装置には、更に前記情報取得手段から取得された評価値の前記情報取得手段から前回取得された評価値に対する変動方向を表示する表示手段がそれぞれ設けられていることを特徴とする、請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記複数のゲーム装置には、更に前記情報取得手段から取得された評価値が予め設定された標準値よりも大きい小さいかを表示する表示手段がそれぞれ設けられていることを特徴とする、請求項 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記複数のゲーム装置には、前記プレイヤーの要求により、前記情報取得手段から取得した前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を表示手段に表示させる表示制御手段がさらに設けられていることを特徴とする、請求項 2 乃至 4 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記表示制御手段は、前記複数の指令の達成に対する評価値の情報をゲームの進行に応じて一部の指令の達成に対する評価値の情報から段階的に表示させることを特徴とする、請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記複数の指令は、前記仮想社会に存在する互いに異なる複数の敵キャラクタを前記キャラクタによって討伐若しくは捕獲することを内容とするものであり、

前記評価値変動手段は、

前記予め設定された時間毎に集計される全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率を演算する第 1 の演算手段と、

前記第 1 の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の、敵キャラクタ毎に予め設定された水準値からの変動量を演算する第 2 の演算手段と、

前記第 2 の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の前記水準値からの変動量に基づいて各敵キャラクタに対して予め設定されている標準の評価値を変化させることにより、各指令の達成に対する新たな評価値を演算する第 3 の演算手段と、からなることを特徴とする、請求項 1 乃至 6 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記第 1 ～ 第 3 の演算手段は、前記複数の指令を複数のグループに分類し、グループ単位で、各グループに含まれる全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率、各敵キャラクタの比率の水準値からの変動量及び各指令の達成に対する新たな評価値の演算をするものであることを特徴とする、請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記ビデオゲームは、モンスターが生息する仮想社会にプレイヤーの分身であるハンターを登場させ、当該ハンターが単独若しくは複数人でチームを組んで前記モンスターを討伐若しくは捕獲することを内容とするハンティングゲームであることを特徴とする、請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 10】

コンピュータを、ゲーム空間上の仮想社会に複数のプレイヤーによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令を

こなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムとして機能させるゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、その指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、

予め設定された時間毎に前記複数のキャラクタによる前記指令の達成状況を集計する集計手段と、

前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と

して機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 1 1】

ネットワーク回線を通じて接続されたゲームサーバとのデータ通信により、当該ゲームサーバに前記ネットワーク回線を通じて接続された複数のゲーム装置のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタをゲーム空間上の仮想社会に登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを制御するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記ゲームサーバから前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を取得する情報取得手段と、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、前記情報取得手段で取得した前記指令の達成に対する評価値の情報に基づき、当該指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、

前記キャラクタにより前記指令が達成されると、当該指令の達成に関する情報を前記ゲームサーバに送信する情報送信手段と

して機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 1 2】

ネットワーク回線に接続された複数のゲーム装置が、その複数のゲーム装置のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタをゲーム空間上の仮想社会に登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを実行するために、前記ネットワーク回線を通じてデータ通信が行われるゲームサーバとしてコンピュータを機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

予め設定された時間毎に前記複数のゲーム装置から送信される指令の達成に関する情報を集計する集計手段と、

前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、

前記集計手段による前記指令の達成に関する情報の集計後に、前記複数のゲーム装置からの要求に応じて前記評価値変動手段によって変動された前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を配信する情報配信手段と

して機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 1 3】

前記複数の指令は、前記仮想社会に存在する互いに異なる複数の敵キャラクタを前記キャラクタによって討伐若しくは捕獲することを内容とするものであり、

前記評価値変動手段は、

前記予め設定された時間毎に集計される全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率を演算する第 1 の演算手段と、

前記第 1 の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の、敵キャラクタ毎に予め設定された水準値からの変動量を演算する第 2 の演算手段と、

前記第 2 の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の前記水準値からの変動量に基づいて各敵キャラクタに対して予め設定されている標準の評価値を変化させることにより

、各指令の達成に対する新たな評価値を演算する第３の演算手段と、  
からなることを特徴とする、請求項１２に記載のゲームプログラム。

【請求項１４】

前記第１～第３の演算手段は、前記複数の指令を複数のグループに分類し、グループ単位で、各グループに含まれる全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率、各敵キャラクタの比率の水準値からの変動量及び各指令の達成に対する新たな評価値の演算をするものであることを特徴とする、請求項１３に記載のゲームプログラム。

【請求項１５】

請求項１０乃至１４のいずれかに記載のゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】ゲームシステム、ゲームプログラム、及び記録媒体

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ゲーム空間上の仮想社会にプレイヤーの分身となるキャラクタを登場させ、プレイヤーがそのキャラクタの動作を制御して仮想社会で与えられる数々の指令を実行していくことを主たる内容とするゲームが適用されるゲームシステム、そのゲームプログラム、及びそのゲームプログラムが記録された記録媒体に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来、例えばゲームソフト「モンスターハンターＧ」に見られるように、ゲーム空間上に仮想社会を構築し、この仮想社会にプレイヤーの分身となるキャラクタを登場させ、プレイヤー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指令（以下、「クエスト」という。）を実行していくことを内容とするビデオゲームが提案されている。

【０００３】

ゲームソフト「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イヤーの分身であるハンターのキャラクタ（以下、「メインキャラクタ」という。）を登場させ、そのメインキャラクタがモンスターの討伐／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クエストを受注し、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。

【０００４】

具体的には、メインキャラクタは仮想社会のある村若しくは街で生活しており、村や街の人との間で種々のクエストを契約し、そのクエストを達成すると、その依頼人から報酬金（生活費）を得て村や街の生活を維持するというものである。種々のクエストには難易度があり、その難易度に応じて報酬金も高くなっている。報酬金は、クエスト達成によって一定額の報酬金が支払われるようになっている。特に、クエストがモンスターの討伐若しくは捕獲の場合はモンスターの種類に応じて予め設定された額の報酬金が支払われ、この報酬金の額はモンスターの強さによって異なり、強いモンスター程高額になっているので、全体的な報酬金は、強いモンスターを討伐若しくは捕獲するほど高くなっている。

【０００５】

難易度の高いクエストは、例えば強いモンスターや出現数の少ないモンスターの討伐若しくは捕獲となっているので、メインキャラクタは強いモンスターを討伐するためにそれ相当の防具や武器を装備する必要がある、これらの防具や武器を入手するために、より高

額の報酬金を得なければならないようになっている。

【 0 0 0 6 】

この結果、「モンスターハンターG」では、プレーヤが仮想社会に参加した当初は、わずかな報酬金と効果の小さい防具や武器とが与えられて生活が始まることになるが、その後、難易度の低いクエストから順次クエストを達成して報酬金を稼ぎながら、より強力な防具や武器を入手し、難易度の高いクエスト（より強いモンスターの討伐若しくは捕獲）に挑戦するという形式でゲームが進行する構成となっている。

【 0 0 0 7 】

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。ネットワークモードでは、ネットワークに接続された他のゲーム装置によってゲームに参加する他のプレーヤのハンターと協力してモンスターの討伐等を行うというゲーム進行を楽しむことができる。一方、ゲーム装置がインターネットに接続できない場合は、プレーヤはシングルモードでゲームを楽しむことになる。シングルモードでは、プレーヤは自己の分身であるハンター単独でモンスターの討伐等を行うことになる。

【 0 0 0 8 】

ネットワークモードでは、プレーヤのゲーム装置のゲーム画面に自己が制御するハンターと他のプレーヤが制御するハンターとが登場することになるが、ゲーム装置におけるプレーヤの操作に基づくゲーム進行及びそのゲーム進行の表示は基本的にシングルモードの場合と同じである。

【 0 0 0 9 】

すなわち、「モンスターハンターG」のゲームプログラム及びそのゲームプログラムを実行するために必要なデータ（画像データや音声データなど）には、プレーヤ自身が制御するハンター以外に予め決められた人数のハンターを同一のゲーム画面上に登場させる機能と、そのゲーム画面に登場させた他のハンターの動作をプレーヤの操作情報以外の情報（他のプレーヤの操作情報やコンピュータによる制御情報）によって制御する機能とが設けられている。ネットワークモードにおいても、各ゲーム装置でそれぞれプレーヤ自身の制御するハンターと他のプレーヤ若しくはコンピュータの制御するハンターとが共同でモンスターの討伐等を行うゲーム進行を制御し、そのゲーム進行の画像をゲーム画面に表示させる構成においてシングルモードと共通しているが、一方で他のハンターのゲーム画面上での動作を制御するために、他のハンターを制御する他のプレーヤのゲーム装置からの操作情報をネットワーク及びそのネットワークに接続されたサーバを介してリアルタイムで取得する構成において相違している。

【 0 0 1 0 】

従って、ネットワークモードによって共通のクエストを行うためにチームを組んだ複数のプレーヤの各ゲーム装置では、他のプレーヤのハンターと共に行動し、同一のモンスターの討伐等を行うゲーム展開がゲーム画面に表示されるので、ネットワークモードによる「モンスターハンターG」は、単独でハンティングゲームを楽しむシングルモードとは異なり、恰もネットワークモードでのゲーム進行を制御するサーバによってネットワーク上に「モンスターハンターG」の仮想社会が構築され、各プレーヤはゲーム装置を通してその仮想社会に入り、ハンティングゲームを楽しむような感覚が得られる。

【 0 0 1 1 】

一般に、数千～数万のプレーヤが任意のタイミングでネットワークモードにより「モンスターハンターG」に参加しているといわれ、各プレーヤは、これらの参加プレーヤから任意のプレーヤとチームを組んでハンティングゲームを楽しむことができるから、ネットワークモードでは、ネットワーク上に実在している「モンスターハンターG」の仮想社会に、プレーヤの分身である、例えば「A」という名前のハンターを存在させ、そのハンターを通して仮想社会での生活を疑似的に体験する感覚が得られる。

## 【 0 0 1 2 】

【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 P 4 2 , P 4 3 , P 2 2 8 ~ P 2 4 3 ）

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 1 3 】

ところで、ネットワークモードにおける「モンスターハンター G」の仮想社会では、実際に多数のプレイヤーが同一のクエストを達成して報酬金を獲得し、その獲得状況は日々変化しているから、例えば、そのクエストがモンスター名「X」の討伐であれば、実社会の市場原理と同様に、モンスター「X」に対する報酬価格も当該モンスター「X」の討伐若しくは捕獲の数に応じて変動させた方がより実社会の状況に類似し、ゲームの面白さを向上させることができる。

## 【 0 0 1 4 】

各プレイヤーは、通常、より高額の報酬金を獲得してより難易度の高いクエストに挑戦したい、すなわち、未知のゲーム内容を可及的に早く体験したいと望むから、ゲームの進行に応じて変化する多種多様な情報（このネットワークゲームでは、他のプレイヤーによるゲーム進行によって変化する内容も含まれる）から効率よく高額の報酬金を獲得できる情報を抽出し、その情報に基づいて各種のクエストを選択しようとするのが通常である。

## 【 0 0 1 5 】

そうすると、多数のプレイヤーが強いモンスターの討伐等のクエストに集中し、それらのクエストの達成によって当該クエストの追加ボーナスの報酬金を標準額より低額に変動させると、その変動によって各プレイヤーのクエスト選択時の心理が変化し、その心理の変化が他のクエストの達成状況に影響を与えることになるから、ゲームに参加している全プレイヤーの予測不可能な心理状態が各クエストの達成状況、すなわち、各クエストの報酬金の変動相場に反映されることになり、ゲーム内容がより複雑化し、面白さをより向上させることができる。

## 【 0 0 1 6 】

また、ハンティングアクションゲームには、メインキャラクタの攻撃力や防御力を強化するだけでなく、報酬金によりメインキャラクタの仮想社会における生活環境を向上させるといった要素も含まれているので、クエストの報酬金を変動させることにより、単により強いモンスターを討伐するという遊び方だけでなく、仮想社会におけるメインキャラクタの生活自体を楽しむという遊び方も可能になる。

## 【 0 0 1 7 】

しかしながら、従来のゲームソフト「モンスターハンター G」では、各クエストに対する報酬金は予め設定された値に固定されており、上述のようなプレイヤーのクエストの達成状況に応じて変動させるようにはなっていないので、ネットワークモードにおけるゲームの内容をより複雑化し、ゲーム展開の面白さや遊び方をより向上させる余地が残されていた。

## 【 0 0 1 8 】

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、ネットワークを介して多数のプレイヤーが参加するゲームシステムにおいて、プレイヤーのプレイ状況を指令達成に対する報酬金の変動として反映することにより、ゲーム内容の複雑化、面白さを向上させることのできるゲームシステム、そのゲームプログラム、及びそのゲームプログラムが記録された記録媒体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】

## 【 0 0 1 9 】

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。

## 【 0 0 2 0 】

本発明の第 1 の側面によって提供されるゲームシステムは、ゲーム空間上の仮想社会に複数のプレイヤーによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタ

ラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムであって、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、その指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、予め設定された時間毎に前記複数のキャラクタによる前記指令の達成状況を集計する集計手段と、前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、を備えることを特徴としている（請求項１）。

【００２１】

本発明の第２の側面によって提供されるゲームシステムは、複数のプレーヤによってそれぞれ操作される複数のゲーム装置と、これらのゲーム装置がネットワーク回線を通じて接続されるゲームサーバとを備え、ゲーム空間上の仮想社会に前記複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムであって、前記複数のゲーム装置には、前記ゲームサーバから前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を取得する情報取得手段と、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、前記情報取得手段で取得した前記指令の達成に対する評価値の情報に基づき、当該指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、当該指令の達成に関する情報を前記ゲームサーバに送信する情報送信手段とがそれぞれ設けられ、前記ゲームサーバには、予め設定された時間毎に前記複数のゲーム装置から送信される前記指令の達成に関する情報を集計する集計手段と、前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、前記集計手段による前記指令の達成に関する情報の集計後に、前記複数のゲーム装置からの要求に応じて前記評価値変動手段によって変動された前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を配信する情報配信手段と、が設けられていることを特徴としている（請求項２）。

【００２２】

好ましい実施の形態によれば、請求項２に記載のゲームシステムにおいて、前記複数のゲーム装置には、更に前記情報取得手段から取得された評価値の前記情報取得手段から前回取得された評価値に対する変動方向を表示する表示手段がそれぞれ設けられている（請求項３）。あるいはまた、前記複数のゲーム装置には、更に前記情報取得手段から取得された評価値が予め設定された標準値よりも大きい小さいかを表示する表示手段がそれぞれ設けられている（請求項４）。

【００２３】

好ましい実施の形態によれば、請求項２乃至４のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記複数のゲーム装置には、前記プレーヤの要求により、前記情報取得手段から取得した前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を表示手段に表示させる表示制御手段がさらに設けられている（請求項５）。

【００２４】

さらに、好ましい実施の形態によれば、請求項５に記載のゲームシステムにおいて、前記表示制御手段は、前記複数の指令の達成に対する評価値の情報をゲームの進行に応じて一部の指令の達成に対する評価値の情報から段階的に表示させる（請求項６）。

【００２５】

また、好ましい実施の形態によれば、請求項１乃至６のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記複数の指令は、前記仮想社会に存在する互いに異なる複数の敵キャラクタを前記キャラクタによって討伐若しくは捕獲することを内容とするものであり、前記評価値変動手段は、前記予め設定された時間毎に集計される全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率を演算する第１の演算手段と、前記第１の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の、敵キャラクタ毎に予め設定された水準値からの変動量を演算する第２の演算手段と、前記第２の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の前記水準値からの変動量に基づいて各敵キャラクタに対して予め設定されている標準の評価値を変化させることにより、各指令の達成に対する新

たな評価値を演算する第3の演算手段とからなる（請求項7）。

【0026】

さらに、好ましい実施の形態によれば、請求項7に記載のゲームシステムにおいて、前記第1～第3の演算手段は、前記複数の指令を複数のグループに分類し、グループ単位で、各グループに含まれる全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率、各敵キャラクタの比率の水準値からの変動量及び各指令の達成に対する新たな評価値の演算をするものである（請求項8）。

【0027】

また、好ましい実施の形態によれば、請求項1乃至8のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記ビデオゲームは、モンスターが生息する仮想社会にプレーヤの分身であるハンターを登場させ、当該ハンターが単独若しくは複数人でチームを組んで前記モンスターを討伐若しくは捕獲することを内容とするハンティングゲームである（請求項9）。

【0028】

本発明の第3の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム空間上の仮想社会に複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを提供するゲームシステムとして機能させるゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、その指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、予め設定された時間毎に前記複数のキャラクタによる前記指令の達成状況を集計する集計手段と、前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段として機能させることを特徴としている（請求項10）。

【0029】

本発明の第4の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ネットワーク回線を通じて接続されたゲームサーバとのデータ通信により、当該ゲームサーバに前記ネットワーク回線を通じて接続された複数のゲーム装置のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタをゲーム空間上の仮想社会に登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを制御するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記ゲームサーバから前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を取得する情報取得手段と、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、前記情報取得手段で取得した前記指令の達成に対する評価値の情報に基づき、当該指令の達成に対して所定の評価値を付与する評価値付与手段と、前記キャラクタにより前記指令が達成されると、当該指令の達成に関する情報を前記ゲームサーバに送信する情報送信手段として機能させることを特徴としている（請求項11）。

【0030】

本発明の第5の側面によって提供されるゲームプログラムは、ネットワーク回線に接続された複数のゲーム装置が、その複数のゲーム装置のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタをゲーム空間上の仮想社会に登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームを実行するために、前記ネットワーク回線を通じてデータ通信が行われるゲームサーバとしてコンピュータを機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、予め設定された時間毎に前記複数のゲーム装置から送信される指令の達成に関する情報を集計する集計手段と、前記集計手段の集計結果に基づいて、各指令の達成に対する評価値を変動させる評価値変動手段と、前記集計手段による前記指令の達成に関する情報の集計後に、前記複数のゲーム装置からの要求に応じて前記評価値変動手段によって変動された前記複数の指令の達成に対する評価値の情報を配信する情報配信手段として機能させることを特徴としている（請求項12）。

【0031】

好ましい実施の形態によれば、請求項12に記載のゲームプログラムにおいて、前記複



数の指令は、前記仮想社会に存在する互いに異なる複数の敵キャラクタを前記キャラクタによって討伐若しくは捕獲することを内容とするものであり、前記評価値変動手段は、前記予め設定された時間毎に集計される全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率を演算する第1の演算手段と、前記第1の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の、敵キャラクタ毎に予め設定された水準値からの変動量を演算する第2の演算手段と、前記第2の演算手段で演算された各敵キャラクタの比率の前記水準値からの変動量に基づいて各敵キャラクタに対して予め設定されている標準の評価値を変化させることにより、各指令の達成に対する新たな評価値を演算する第3の演算手段と、からなる（請求項13）。

【0032】

さらに、好ましい実施の形態によれば、請求項13に記載のゲームプログラムにおいて、前記第1～第3の演算手段は、前記複数の指令を複数のグループに分類し、グループ単位で、各グループに含まれる全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率、各敵キャラクタの比率の水準値からの変動量及び各指令の達成に対する新たな評価値の演算をするものである（請求項14）。

【0033】

本発明の第6の側面によって提供される記録媒体は、請求項10乃至14のいずれかに記載のゲームプログラムをコンピュータ読み取り可能に記録していることを特徴とする（請求項15）。

【発明の効果】

【0034】

本発明によれば、ゲーム空間上の仮想社会に複数のプレーヤによってそれぞれ制御される複数のキャラクタを登場させ、それらのキャラクタによりその仮想社会で複数の指令をこなすことによって進行するビデオゲームにおいて、各プレーヤがキャラクタを操作して指令を達成したときに付与される評価値を予め設定された時間毎に全プレーヤによる指令の達成状況に基づいて変動させるので、当該評価値が実社会の物価変動のように変化することから、ゲームの興趣や面白さを高めることができる。

【0035】

特に、複数のプレーヤによってそれぞれ操作される複数のゲーム装置とこれらのゲーム装置がネットワーク回線を通じて接続されるゲームサーバとによってゲームシステムを構築した場合は、不特定多数のプレーヤがゲームサーバによって運営されるオンラインゲームに参加し、プレーヤ全体によるキャラクタを通じての指令の達成状況が予測し難く変動するので、キャラクタを通じて仮想社会での生活の楽しみ方の興趣や面白さをさらに高めることができる。

【0036】

また、指令の達成に対する評価値の変動の演算方法として、予め設定された時間毎に集計される全敵キャラクタの討伐若しくは捕獲の総数に対する各敵キャラクタの討伐もしくは捕獲の数の比率を演算し、さらに、各敵キャラクタの比率の、敵キャラクタ毎に予め設定された水準値からの変動量を演算し、その変動量に基づいて各敵キャラクタに対して予め設定されている標準の評価値を変化させるようにしているので、特定の指令に対する評価値が急騰したり、他の指令に対する評価値が暴落したりすることがなく、安定して指令達成に対する評価値の変動制御を行うことができる。

【0037】

特に、複数の指令を複数のグループに分類し、グループ単位で、指令達成に対する評価値を変動させるので、グループ間で指令達成の状況が相互に影響し合うことがなく、オンラインゲームにおいてプレーヤが増大し、多数のプレーヤが特定の指令の達成に集中するようなことがあっても当該指令に対する評価値を急騰させたり、他の指令に対する評価値を暴落させたりすることを好適に抑制することができる。また、プレーヤが不正な行為により特定の指令に対する評価値を異常に変動させるようなことがある場合にもそれを抑制することができる。

## 【 0 0 3 8 】

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、より明らかとなる。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

## 【 0 0 3 9 】

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。

## 【 0 0 4 0 】

図 1 は、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。このゲームシステム 1 は、インターネットなどの通信回線 2（以下、「ネットワーク回線 2」という。）と、このネットワーク回線 2 に接続された多数のゲーム装置 3 と、このネットワーク回線 2 に接続されたゲームサーバ 4 とで構成されている。このゲームシステム 1 に適用されるゲームソフトは、上述した「モンスターハンター G」などのネットワークモードで楽しむことのできるゲームソフトである。以下、このようなネットワークモードで楽しむゲームを「オンラインゲーム」という。

## 【 0 0 4 1 】

ゲーム装置 3 は、ネットワーク回線 2 を介してゲームサーバ 4 に通信可能な機能を備えた専用の家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機、或いはオンラインゲームのゲームソフトが搭載可能なコンピュータなどで構成されている。

## 【 0 0 4 2 】

ゲームサーバ 4 は、多数のプレーヤがネットワーク回線 2 に接続されたゲーム装置 3 を介して参加するオンラインゲーム空間上の仮想社会の状態や各ゲーム装置 3 の当該仮想社会におけるゲーム進行を制御するものであり、1 台又は複数台のサーバ（コンピュータ）によって構成される。

## 【 0 0 4 3 】

本発明に係るゲームシステム 1 は、詳細は後述するが、オンラインゲーム空間上の仮想社会に登場する各プレーヤの分身であり、各ゲーム装置 3 によって操作されるメインキャラクタが当該仮想社会で種々の活動を行い、一定の条件を満たすことによってアイテムやポイントや報酬金などを取得する構成である場合に、アイテム、ポイント及び報酬金などの値（本発明に係る「評価値」に相当する値）を仮想社会で活動している多数のメインキャラクタ（オンラインゲームに参加しているプレーヤによって操作されているメインキャラクタ）の活動状況によって変動させ、各プレーヤに、実社会において株価や物価が社会構成員の売買活動によって変動するのと同様の感覚を擬似的に体験できるように構成されている点に特徴を有している。

## 【 0 0 4 4 】

以下の説明では、ハンティングアクションゲームの一例であるゲームソフト「モンスターハンター G」に上述の特徴的な構成を適用した場合を例に、ゲームシステム 1 の構成及び動作制御（ゲーム進行の制御）について説明する。

## 【 0 0 4 5 】

まず、「モンスターハンター G」の基本的なゲーム内容について説明する。

## 【 0 0 4 6 】

モンスターハンター G は、オンラインゲーム空間上の仮想社会にプレーヤの分身であり、メインキャラクタ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街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。

## 【 0 0 4 7 】

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（鍵や地図など）を取得したりするものである。

## 【 0 0 4 8 】

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「低」，「中」，「高」の3種類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L 1～L 8の8段階に分類されている場合、レベルL 1～L 3のクエストは低クラス、レベルL 4，L 5のクエストは中クラス、レベルL 6～L 8のクエストは高クラスに分類されている。

## 【 0 0 4 9 】

モンスターには攻撃力や防御力の異なる複数の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。

## 【 0 0 5 0 】

プレイヤー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、プレイヤー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。

## 【 0 0 5 1 】

プレイヤー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。プレイヤー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、予め決められた人数の他のプレイヤーと共同でクエストを受注し、共同でそ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。

## 【 0 0 5 2 】

プレイヤー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、他のプレイヤー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。従って、プレイヤーは、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。

## 【 0 0 5 3 】

プレイヤー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ポイントがハンターに付与される。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ポイントの積算値によって決定される。例えば、500ポイントごとにハンターランクが1段階ずつ上昇する。

## 【 0 0 5 4 】

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HR 1～HR 24の24段階である場合、これらのランクHR 1～HR 24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L 1～L 8に対応付けられている。すなわち、ハンターランクHR 1～HR 3で受注可能なクエストレベルは（L 1）、ハンターランクHR 4～HR 6で受注可能なクエストレベルは（L 1，L 2）、ハンターランクHR 7～HR 9で受注可能なクエストレベルは（L 1～L 3）、...ハンターランクHR 22～HR 24で受注可能なクエストレベルは（L 1～L 8）となっている。

## 【 0 0 5 5 】

プレイヤーがオンライン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イヤー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 3 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順次こなしながら、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、より高額な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。

【 0 0 5 6 】

上記のように、「モンスターハンター G」は、仮想社会において、ハンターがより難易度（クエストレベル）の高いクエストを順番にこなしていくことを基本的なゲーム進行としながら、ゲームの進行に応じてハンターランクを上昇させ、そのハンターランク上昇に応じて仮想社会におけるハンターの生活レベルが向上する状況をゲーム進行に反映することにより、プレーヤに様々な興味や面白さを提供するものである。

【 0 0 5 7 】

そして、本実施形態に係るゲームシステム 1 では、ハンターがモンスターの討伐等のクエストを達成した際の報酬金を、オンラインゲームに参加しているプレーヤの当該クエストの達成状況、すなわち、当該クエストの対象となっているモンスターの討伐等の状況に応じて変化させ、仮想社会において各モンスターの討伐等の価値を実社会の株価変動や物価変動のように変動させることにより、ハンターを通してのプレーヤ自身による活動を仮想社会に反映し、単に難易度の高いクエストを順次クリアしていくだけでなく、仮想社会におけるハンター生活を楽しむことができるようにしている。

【 0 0 5 8 】

本実施形態に係るゲームシステム 1 では、モンスターの討伐等のクエストに対する報酬金を、クエストの成功報酬金とモンスターの討伐等の追加ボーナスとで構成している。成功報酬金は、クエストのレベルが高くなるのに応じて高額にはなるが、予め決められた額に固定されている。一方、追加ボーナスは、モンスターの種類によって標準的な額が異なるとともに、その額はゲームに参加しているプレーヤによって討伐等が行われた数によって変動するようになっている。追加ボーナスは、クエストの内容がモンスターの討伐等の場合に成功報酬金に追加されるもので、アイテムの採取などのクエストでは追加されない。

なお、モンスターの討伐等に対する追加ボーナスの額の変動方法の詳細は後述する。

【 0 0 5 9 】

次に、図 1 に示すゲームシステム 1 の構成について、説明する。

【 0 0 6 0 】

ゲーム装置 3 は、本体 3 1、操作コントローラ 3 2、モニタ 3 3、ネットワークアダプタ 3 4、ハンティングアクションゲームのソフトウェアが記録された CD-ROM などからなるディスク 3 5 及びゲームの進行に関する情報をセーブするためのメモリカード 3 6 によって構成されている。

【 0 0 6 1 】

本体 3 1 には、制御部 3 1 1、描画処理部 3 1 2、音声処理部 3 1 3、ディスクドライブユニット 3 1 4、メモリカード接続ユニット 3 1 5 及び I/O インターフェース部 3 1 6 が含まれている。制御部 3 1 1 には、描画処理部 3 1 2、音声処理部 3 1 3 及び I/O インターフェース部 3 1 6 が接続されており、I/O インターフェース部 3 1 6 には、さらにディスクドライブユニット 3 1 4、メモリカード接続ユニット 3 1 5、操作コントローラ 3 2、モニタ 3 3 及びネットワークアダプタ 3 4 が接続されている。

【 0 0 6 2 】

ゲーム装置 3 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）が記録されたディスク 3 5 をディスクドライブユニット 3 1 4 に装着し、このディスクドライブユニット 3 1 4 でディスク 3 5 内のゲームプ

プログラム及びゲームデータを制御部 3 1 1 内の R A M (Random Access Memory) 3 1 1 c に読み込み、C P U (Central Processing Unit) 3 1 1 a 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。

【0063】

ハンティングアクションゲームが記録されたディスク 3 5 には、オンラインゲームとしてハンティングアクションゲームを楽しむネットワークモードと、ゲーム装置 3 単体でハンティングアクションゲームを楽しむシングルモードとが用意されている。

【0064】

プレーヤは操作コントローラ 3 2 の操作部材 3 2 a ~ 3 2 c 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。

【0065】

制御部 3 1 1 は、C P U 3 1 1 a、R O M (Read Only Memory) 3 1 1 b 及び R A M 3 1 1 c を備えたマイクロコンピュータからなり、本体 3 1 の全体的な動作を制御する。C P U 3 1 1 a は、ディスクドライブユニット 3 1 4 によってディスク 3 5 から R A M 3 1 1 c 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、操作コントローラ 3 2 からプレーヤの操作信号が入力されると、C P U 3 1 1 a 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、その処理結果をモニタ 3 3 に三次元画像によって表示するとともに、スピーカ 3 3 a から効果音によって出力する。

【0066】

R O M 3 1 1 b には、ディスクローディング機能などのゲーム装置 3 の基本的な機能やディスク 3 5 に記録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。C P U 3 1 1 a は、ディスクドライブユニット 3 1 4 にディスク 3 5 が装着されると、R O M 3 1 1 b の基本プログラムに従ってディスクドライブユニット 3 1 4 を動作させ、ディスク 3 5 からゲームプログラム及びゲームデータを R A M 3 1 1 c に読み込み、ゲーム開始状態に設定する。

【0067】

R A M 3 1 1 c は、ディスクドライブユニット 3 1 4 によってディスク 3 5 から読み込まれたゲームプログラム及びゲームデータや、ネットワークモードにおいて、ゲームサーバ 4 から送信されるデータ（例えば、他のプレーヤのゲーム装置 3 の操作データや追加ボーナスの更新データなどのデータ）を格納するエリアと、C P U 3 1 1 a がゲームプログラムや処理プログラムを実行するためのワークエリアを提供するものである。

【0068】

モニタ 3 3 に表示するための三次元画像の描画処理は、主として描画処理部 3 1 2 によって行われる。シングルモード及びネットワークモードにおけるゲーム展開に必要な画像その他のデータや処理プログラムは全てディスク 3 5 に記録されているので、C P U 3 1 1 a は、シングルモードにおいては操作コントローラ 3 2 からのプレーヤの操作信号に基づき、また、ネットワークモードにおいては操作コントローラ 3 2 からのプレーヤの操作情報とゲームサーバ 4 を介して入力される他のゲーム装置 3 の操作情報（ハンターに対するアクションの指令情報やハンターのゲーム画面上における位置の変化情報を含む）とに基づき、必要に応じてディスク 3 5 から画像その他のデータや処理プログラムを R A M 3 1 1 c に読み込み、これらのデータや処理プログラムを実行することによりモニタ 3 3 に表示すべき三次元画像の内容を決定し、描画処理部 3 1 2 に描画処理を行わせ、モニタ 3 3 に表示させる。また、C P U 3 1 1 a は、スピーカ 3 3 a から出力すべき効果音若しくは B G M の音響内容を決定し、音声処理部 3 1 3 にその音響内容に対する音声データを生成させ、その音声データをスピーカ 3 3 a から出力させる。

【0069】

ネットワークモードでは、シングルモードと異なり、プレーヤは他の複数のプレーヤとチームを組んで同一のクエストを受注し、協力し合ってそのクエストを達成するようなゲーム進行が可能になっている。ネットワークモードでは、チームを組むプレーヤ間で実際

に意思の疎通を図る必要があるため、チャット機能が設けられている。このチャット機能はゲームサーバ４によって制御され、仮想社会においてチームを組んだハンター間で会話をするというゲーム進行によって実現されるようになっている。従って、ＣＰＵ３１１ａは、操作コントローラ３２からのプレーヤの操作信号がチャットによる会話の内容を示す信号であると判断した場合は、その内容をゲームサーバ４に送信し、ゲームサーバ４からチャットのデータを取得する。

【００７０】

描画処理部３１２は、描画処理に必要な各種の演算処理を行うものである。ＣＰＵ３１１ａは、モニタ３３に表示すべき画像を決定し、その画像の描画に必要な画像データ（背景、メインキャラクタ及び敵キャラクタのポリゴンデータ、テクスチャデータ、光源データなど）をＲＡＭ３１１ｃから読み出して描画処理部３１２に供給する。また、ＣＰＵ３１１ａは、操作コントローラ３２から入力される操作情報やゲームサーバ４を介して入力される他のゲーム装置３からの操作情報（ネットワークモードの場合）を描画処理部３１２に供給する。

【００７１】

描画処理部３１２は、ＣＰＵ３１１ａ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（メインキャラクタ、敵キャラクタ及び背景の位置関係、モニタの画面上におけるメインキャラクタ、敵キャラクタ及び背景を構成するポリゴンの座標、各ポリゴンに対応するテクスチャ、各ポリゴンの反射特性などのデータ）を演算し、その演算結果に基づいて描画処理部３１２内のＶＲＡＭ（図示せず）に描画処理を行う。

【００７２】

音声処理部３１３は、効果音などの音声を発生させる処理に必要な各種の演算処理を行うものである。音声処理部３１３は、ＣＰＵ３１１ａからの音声指令に基づき、ＲＡＭ３１１ｃ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、モニタ３３に出力する。

【００７３】

ディスクドライブユニット３１４は、ディスク３５に記録されたプログラムやデータを読み出すものである。

【００７４】

メモ리카ード接続ユニット３１５は、ＣＰＵ３１１ａによるメモ리카ード３６へのゲーム進行に関する情報の読み／書きを可能にするための接続ユニットである。ＣＰＵ３１１ａは、ゲーム進行中やゲーム終了時にプレーヤから「データセーブ」が指令されると、メモ리카ード接続ユニット３１５を介してメモ리카ード３６に、ゲーム進行に関する情報、具体的にはメインキャラクタの属性情報（名前、性別、ゲームの習得度を示すレベル（ゲームレベル））、ポイント、取得している各種アイテム等の情報を記憶する。

【００７５】

Ｉ／Ｏインターフェース部３１６は、ディスクドライブユニット３１４やメモ리카ード接続ユニット３１５によって読み出されたプログラムやデータ、及び操作コントローラ３２からの操作信号等を制御部３１１に伝送したり、制御部３１１からの映像信号や音声信号等をモニタ３３に伝送したりするものである。また、ネットワークモードにおいては、ネットワーク回線２及びネットワークアダプタ３４を介してゲームサーバ４との間でデータの伝送を行う。

【００７６】

操作コントローラ３２は、メインキャラクタの動きやゲームに関する各種の設定を行うためにプレーヤによって操作されるものであり、複数のボタン３２ａと右レバー３２ｂと左レバー３２ｃとを有する。プレーヤによって操作コントローラ３２が操作されると、その操作信号が制御部３１１に伝送され、モニタ３３に表示されたメインキャラクタ（ハンター）が所定の動作を行う。所定の動作としては、例えば、走る、しゃがむ、崖をよじ登るなどの移動動作や剣等を用いて敵キャラクタ（モンスター）を攻撃する等の攻撃動作がある。移動動作は、主に左レバー３２ｂによって操作され、攻撃動作は主に右レバー３２

cによって操作される。

【0077】

モニタ33は、本体31から送られてきた映像信号やオーディオ信号に基づいてゲーム進行状態を示すゲーム画面を映し出したり、効果音などの音声を出力させたりするための装置である。モニタ33は、映像信号やオーディオ信号を入力するための外部入力端子を備えた、例えばテレビジョン受像機によって構成されている。

【0078】

ネットワークアダプタ34は、ゲーム装置3の本体31をネットワーク回線2に通信可能に接続するための装置である。

【0079】

ディスク35には、シングルモード及びネットワークモードの両モードのゲームプログラムやそのゲームプログラムの実行に必要な種々のデータが記録されている。ゲームプログラムには、モニタ33に表示されているハンターの動作を操作情報に基づいて制御するプログラムやハンターがクエストを受注したり、そのクエストを達成したりするなどした場合のゲーム展開を制御するプログラムが含まれる。

【0080】

また、ネットワークモードにおいて、ゲームサーバ4と間でデータの送受信を行うためのプログラムや、他のプレーヤによって制御されるハンターとチームを組んだ場合の他のプレーヤとのチャットを制御するプログラムなども含まれる。

【0081】

ゲームサーバ4は、CPU41、ROM42、RAM43、ハードディスク装置44、及びI/F(Interface)45を備えている。ROM42、RAM43及びI/F45は、バスライン46によってCPU41に接続されている。また、ハードディスク装置44は、I/F45及びバスライン46を介してCPU41に接続されている。

【0082】

CPU41は、ゲーム装置3のネットワークモードにおけるゲームの進行及び運営を統括制御する。CPU41は、ネットワークモードでゲームが行われている各ゲーム装置との間でゲームの進行に必要な各種のデータの送受を行う。具体的には、CPU41は、各ゲーム装置3からのログイン要求、チームへの参加要求などの要求信号を受信するとともに、その要求に対する応答信号を対応するゲーム装置3に返送する。また、CPU41は、チームが組まれている複数のゲーム装置3のうち、いずれかのゲーム装置3からそのゲーム装置3によって制御されるハンターのゲーム空間上における位置の変化情報やステータスの変化情報やチャットのメッセージ情報が入力されると、その変化情報やメッセージ情報を受信し、チームを組んでいる他のゲーム装置3に配信する。

【0083】

また、CPU41は、ゲーム装置3からログアウトやチーム解散要求が入力されると、その要求をしたゲーム装置3及びチームを組んでいる他のゲーム装置3にゲーム進行を強制的に中断させる指令データを送信し、ログアウト処理やチーム解散処理を行わせる。また、CPU41は、予め設定された集計時刻毎に上述した追加ボーナスの変動処理を行い、その処理結果をネットワークモードによりゲームサーバ4に接続されている全てのゲーム装置3に配信する。

【0084】

ROM42には、ゲームサーバ4の基本的な機能やハードディスク装置44に記録されたデータを読み出す手順などを示す基本プログラムや各ゲーム装置3との通信を行うための通信制御プログラムが記憶されている。

【0085】

RAM43は、CPU41が演算処理を行うためのワークエリアとして機能するものである。

【0086】

ハードディスク装置44には、オンラインゲームの運用・管理を制御するための運用プ

プログラムと各ゲーム装置 3 におけるオンラインゲームの進行を制御するためのプログラムが記憶されている。ゲームサーバ 4 が提供するオンラインゲーム上の仮想社会は、不特定多数のプレーヤが任意のタイミングで仮想社会に入場してハンティングアクションゲームを楽しみ、任意のタイミングで仮想社会から退場するという行為が繰り返されることにより常時変化していることになるので、運用プログラムは、その仮想社会の変化を適正に制御したり、プレーヤによる不正な行為（例えば、特定のアイテムを正規のゲームルール以外の不正な方法で取得する行為など）を防止したり、多数のゲーム装置 3 との双方向通信を適切に維持したりする機能を果たすプログラムである。

【 0 0 8 7 】

運用プログラムには、本発明に係る、日毎に各プレーヤによって各モンスターの討伐等がされた情報を集計し、その集計値に基づいて各モンスターの討伐等に対する追加ボーナスの額（本発明に係る評価値に相当）を変動させる機能が含まれている。

【 0 0 8 8 】

各ゲーム装置 3 におけるオンラインゲームの進行を制御するためのプログラムは、複数のゲーム装置 3 がチームを組むための処理やチームが組まれた複数のゲーム装置 3 間で相互に各ゲーム装置 3 の操作情報を中継したり、チャットを制御したりするプログラムである。

【 0 0 8 9 】

ハンティングアクションゲームの「モンスターハンター G」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。）と、によって構成されている。

【 0 0 9 0 】

拠点フィールドには複数のランドが設けられており、各プレーヤは、いずれかのランドを選択してオンラインゲームに参加することになる。また、狩場フィールドとして、例えば、「森と丘」のエリア、「ジャングル」のエリア、「砂漠」のエリアなどのモンスターの種類と生息環境の異なる複数のエリアが設けられている。

【 0 0 9 1 】

各ランドには、ハンターが集まり、情報交換をしたり、クエストを受注したりするための複数のエリアが設けられ、各エリアにハンターの生活拠点となる複数の街が設けられている。複数のエリアは、ハンターランクの異なる多数のハンターが無制限に同じエリアに集合するのを制限し、ハンターランクに応じて集合場所を分けるためのものである。

【 0 0 9 2 】

従って、各ランドには、ハンターランクが H R 1 ~ H R 2 4 の場合、例えば、ハンターランクに関係なく入場可能な 2 つのエリアと、ハンターランク H R 1 ~ H R 1 0 のハンターだけが入場可能な 1 つのエリアと、ハンターランク H R 1 1 ~ H R 1 8 のハンターだけが入場可能な 1 つのエリアと、ハンターランク H R 1 9 ~ H R 2 4 のハンターだけが入場可能な 1 つのエリアとからなる 5 つのエリアが設けられている。

【 0 0 9 3 】

そして、各プレーヤの操作するハンターは当該ハンターのハンターランクに応じて上記 5 つのエリアのいずれかのエリアに属する街を生活の拠点とし、入場可能なエリアに移動してクエストを受注し、必要に応じて他のハンターとチームを組んでクエストの旅に出ることになる。

【 0 0 9 4 】

各ゲーム装置 3 でプレーヤによりネットワークモードによるゲームの開始若しくは再開の指示が行われると、ディスク 3 5 からハンターのゲーム開始時若しくは再開時の画像データとそのエリアのゲームプログラムが読み出され、画像データに基づいてモニタ 3 3 にゲーム開始時若しくは再開時のゲーム画面が表示されてゲーム可能状態となる。本実施形態では、初めてゲームを始めるときやゲームを一旦終了した後、再開するときには拠点フィ



ールドのハンターの居住している家からゲーム可能状態となるように設定されているので、ハンターが家に居る状態の画像がモニタ33に表示され、プレーヤはこの表示状態からハンターの動作を制御してゲームを進行させることになる。

【0095】

例えば、プレーヤがハンターの動作を制御して拠点フィールド内のクエストを受注するための所定の場所（例えば、酒場）に移動させると、その移動情報がゲームサーバ4に送信されると共に、ディスク35から酒場内の画像データとその酒場内での処理プログラムがディスク35からRAM311cに読み出され、モニタ33に酒場内のゲーム画面が表示される。このとき、他のゲーム装置3を操作するプレーヤが同様に自己の操作するハンターを酒場に移動させると、その移動情報がゲームサーバ4に送信される。

【0096】

ゲームサーバ4は、酒場にハンターが移動してきた移動情報を受信すると、その移動情報とそのハンターを特定する情報（ID情報）とを同一の酒場にハンターを移動させている他のゲーム装置3に送信する。各ゲーム装置3では、他のゲーム装置3により制御されるハンターの移動情報とID情報とに基づいて、モニタ33のゲーム画面に自機で制御されるハンターと他のゲーム装置3で制御されるハンターが酒場内に入っている画像が表示される。

【0097】

この表示状態で、いずれかのプレーヤがハンターにクエストを受注させる動作をさせ、さらにそのクエストに対して協力者を募集する動作をさせると、その募集情報がゲーム装置3からゲームサーバ4に送信される。ゲームサーバ4は、その募集情報を他のゲーム装置3に送信する。他のゲーム装置3ではその募集情報に基づいてモニタ33に表示されたあるハンターがクエストを受注し、協力者を募集していることを示す画像が表示される。この後、チーム編成の調整のために各ゲーム装置3でチャット機能により相互に会話操作が行われると、ゲームサーバ4はそのチャット処理を制御するとともに、チャット操作によりチームを組むハンターが決定されると、その決定情報を関係する各ゲーム装置3に送信してチームによるクエスト達成のゲーム進行を可能にする。

【0098】

この後は、各ゲーム装置3において、各プレーヤが各ハンターをクエスト達成の旅に出发させると、ゲーム画面が拠点フィールドから狩場フィールドに移行し、各プレーヤの操作に基づきクエスト達成のためのゲーム進行処理が行われることになる。このゲーム進行処理では、各ゲーム装置3における操作情報は随時ゲームサーバ4に送信され、ゲームサーバ4を介してチームを構成するゲーム装置3相互で共有される。従って、各ゲーム装置3ではチームを組んだ他のハンターの画像が必要に応じてモニタ33に表示され、他のプレーヤの操作に応じて動作するようになる。

【0099】

そして、その後のゲーム進行により、モンスターの討伐等のクエストが達成されると、チームを組んだ各ゲーム装置3では、クエスト達成の報酬金が支払われた後、ゲーム画面が狩場フィールドから拠点フィールドの元の酒場の画面に変更されて、プレーヤは次のクエストを受注可能な状態となる。このとき、各ゲーム装置3からはゲームサーバ4にモンスターの討伐等のクエスト達成情報が送信される。

【0100】

なお、上記の説明では、クエストを受注したプレーヤがそのクエストに対して協力者を募集する場合について説明したが、プレーヤは協力者を募集することなく単独で狩場フィールドに移行し、クエストを達成するためのゲーム進行を行うことも可能である。

【0101】

ゲームサーバ4のCPU41は、各ゲーム装置3からモンスターの討伐等のクエスト達成情報を受信すると、その情報をRAM43に一時保存する。そして、CPU41は、運用プログラムに従い、毎日一定の時刻（例えば、午前9:00）にRAM43に一時記憶した各クエストの討伐等の数を集計し、その集計値に基づいて各モンスターの討伐等に対

する追加ボーナスの額を演算し、その演算結果をRAM 43に格納されている各モンスターの討伐等に対する追加ボーナスのデータに上書きする。これにより、集計時刻以後は各ゲーム装置3には、更新された各モンスターの討伐等に対する追加ボーナスの額が配信されることになる。

【0102】

次に、各モンスターの討伐若しくは捕獲に対する追加ボーナスを変動させる制御について説明する。

【0103】

一般に、ハンティングアクションゲームにおいては、攻撃系統（火炎を吐く、水を吹く、雷を落とすなどの攻撃系統）や攻撃力及び防御力などの異なる複数のモンスターが用意される。本実施形態では、複数のモンスターを複数の追加ボーナスの額を決定するためのグループ（以下、「物価グループ」という。）に分類している。複数の物価グループは、各物価グループ内に含まれるモンスターの追加ボーナスの標準額と変動範囲を規定するものである。例えば、20種類のモンスターM1～M20が用意されている場合、これらのモンスターM1～M20は下記表1に示すように、4種類ずつ5つの物価グループに分類されている。

【0104】

なお、本実施形態では、モンスターの討伐と捕獲の追加ボーナスを同じにしているので、表1は、モンスターの討伐又は捕獲に対する追加ボーナスの例であるが、モンスターの討伐に対する追加ボーナスと捕獲の追加ボーナスとを異ならせるようにしてもよい。

【0105】

このように、複数のモンスターを複数の物価グループに分類するのは、（a）攻撃系統や攻撃力及び防御力などの強さによって各モンスターの出現するクエストレベルや狩場フィールドが異なり、討伐等によって出現数が変化した場合にその変化が全てのクエストに影響を与えるものではない、（b）プレイヤーの不正な行為によってモンスターの討伐等の数が変更された場合にその影響が全てのモンスターの追加ボーナスの額に影響するのは好ましくない、（c）実際にオンラインゲームが運用された結果、プレイヤー全体のモンスターの討伐等の傾向からモンスターの追加ボーナスの変動が適切でなくなった場合に物価グループ内のモンスターの組み合わせを変更することで運用の適正化を容易に図ることが望ましい、などの考え方を考慮したものである。

【0106】

従って、物価グループの数は任意であり、モンスターの種類やクエストのレベル設定などのゲーム進行の条件設定により適宜、設定することができるものである。

【0107】

【表 1】

物価グループ名		G 1		G 2		G 3		G 4		G 5	
標準額BO [z]		6 5 0		9 5 0		1 2 5 0		1 5 5 0		1 8 5 0	
最安値LB [z]		3 0 0		6 0 0		9 0 0		1 2 0 0		1 5 0 0	
最高値HB [z]		1 0 0 0		1 3 0 0		1 6 0 0		1 9 0 0		2 2 0 0	
モンスター名	水準値RO(%)	M1	32	M5	31	M9	14	M13	27	M17	25
		M2	28	M6	23	M10	34	M14	30	M18	25
		M3	24	M7	16	M11	25	M15	15	M19	25
		M4	16	M8	30	M12	27	M16	28	M20	25

## 【0108】

各物価グループG 1～G 5において、標準額BO [z] (「z」はゲーム上の通貨単位) はそのグループに属するモンスターの追加ボーナスの標準的な額であり、オンラインゲームが開始されたときの各モンスターの追加ボーナスの初期値と言えるものである。最安値LBと最高値HBは、後述する演算式により各モンスターの追加ボーナスの額Bが変動した場合の変動範囲を示すものである。追加ボーナスの演算値がこれらの値を超える場合は追加ボーナスの変動値Bはこれらの値LB, HBに制限される。

## 【0109】

各モンスターMi (i = 1, 2, ... 20) の追加ボーナスの変動値は、各物価グループにおける各モンスターの討伐比率Riの水準値ROi (%) (「Ri」, 「ROi」のiはモンスターMiに対するものであることを示す。) に対する変動量を追加ボーナスの標準額BOi (「BOi」のiはモンスターMiに対するものであることを示す。) に反映させる方法で算出される。ここに、各物価グループにおける各モンスターの討伐比率Riは、各物価グループにおける全モンスターの討伐等の総数Tに対する各モンスターの討伐等の数Si (「Si」のiはモンスターMiに対するものであることを示す。) の比率である。また、各物価グループにおける各モンスターの水準値ROiとは、各モンスターの追加ボーナスの額が標準額BOiとなるときの討伐比率Riとして予め設定されたものである。

## 【0110】

オンラインゲーム空間における各モンスターMiの出現総数を設定しておき、討伐等により各モンスターMiの出現総数の減少に応じて各モンスターMiの追加ボーナスの額Bi (「Bi」のiはモンスターMiに対するものであることを示す。) を設定するという方法も考えられるが、この方法は、プレイヤーの参加数が増加するのに応じて各モンスターMiの討伐等の数が増加し、無期限に存在するオンラインゲームにおいては、討伐若しくは捕獲し尽くされて絶滅するモンスターが生じることも考えられ、好ましい方法といえない。

## 【0111】

その一方、各モンスターMiの出現総数を討伐若しくは捕獲し尽くされないような膨大な数に設定しておくことも考えられるが、その場合でも追加ボーナスの変動の仕方によってオンラインゲームに参加する多数のプレイヤーが特定のモンスターの討伐等に集中するような状況が生じるのでは好ましいとはいえない。

## 【0112】

追加ボーナスの額を変動させる場合は、(a) オンラインゲームは基本的に常時運営さ

れ、追加ボーナスの額も常時変動するものであること、(b)オンラインゲームに参加するプレイヤーの数は不定であり、プレイヤー全体のモンスターの討伐傾向は予測できないこと、(c)追加ボーナスの変動値の演算結果が極端に大きく変動することは好ましくないこと、(d)プレイヤー全体が特定のモンスターの討伐に集中する傾向を分散できるように追加ボーナスの額を変動させること、などを考慮する必要がある。

#### 【0113】

本実施形態に係るゲームシステム1では、上記のことを考慮して、物価グループ毎に、各モンスター $M_i$ の追加ボーナスの標準額 $BO_i$ に対応する、物価グループ内での討伐比率 $RO_i$ (水準値[%])を設定しておき、オンラインゲームに参加したプレイヤーがゲームを行って実際にモンスターの討伐等をした結果、各モンスターの物価グループ内における討伐比率 $R_i$ [%]が水準値 $RO_i$ [%]から変動すると、その変動分 $R_i = RO_i - R_i$ を標準額 $BO_i$ の変動額 $B_i$ に反映するようにしている。

#### 【0114】

すなわち、変動分 $R_i$ がプラスの場合は、標準額 $BO_i$ をその変動分だけ減額し、変動分 $R_i$ がマイナスの場合は、標準額 $BO_i$ をその変動分だけ増額するようにしている。従って、各モンスター $M_i$ の追加ボーナスの変動額 $B_i$ [z]は、 $B_i = (100 - R_i) \cdot BO_i / 100$ の演算式により算出される。なお、継続的に運営するオンラインゲームにおいては、補正のための演算式の変更があり得るので、この演算式は一例である。

#### 【0115】

物価グループG1を例に、具体的に、物価グループG1内のモンスター $M_1 \sim M_4$ の追加ボーナスの変動額 $B_1 \sim B_4$ の例を示すと、以下のようになる。

#### 【0116】

あるタイミングでオンラインゲームに参加しているプレイヤーが討伐をしたモンスターの数を集計した結果、物価グループG1内のモンスター $M_1 \sim M_4$ の討伐数 $S_1 \sim S_4$ が $S_1 = 7500$ 頭、 $S_2 = 1200$ 頭、 $S_3 = 2300$ 頭、 $S_4 = 5500$ 頭であるとする、物価グループG1内のモンスター $M_1 \sim M_4$ の総討伐数 $T$ は $T = S_1 + S_2 + S_3 + S_4 = 16500$ 頭であるから、モンスター $M_1 \sim M_4$ の各討伐比率 $R_1 \sim R_4$ は、 $R_1 = 7500 / 16500 = 45\%$ 、 $R_2 = 1200 / 16500 = 7\%$ 、 $R_3 = 2300 / 16500 = 13\%$ 、 $R_4 = 5400 / 16500 = 32\%$ となる。なお、 $R_i$ の演算では小数点以下は切り捨てている。

#### 【0117】

従って、モンスター $M_1 \sim M_4$ の各討伐比率 $R_1 \sim R_4$ の変動分 $R_1 \sim R_4$ は、表1のモンスター $M_1 \sim M_4$ の水準値 $RO_1 \sim RO_4$ を参照すると、 $R_1 = 45 - 32 = +13\%$ 、 $R_2 = 7 - 28 = -21\%$ 、 $R_3 = 13 - 24 = -11\%$ 、 $R_4 = 32 - 16 = +16\%$ となる。

#### 【0118】

よって、上記の $B_i$ の式に $RO_1$ と $BO_1$ を代入すると、モンスター $M_1$ の追加ボーナスの変動額 $B_1$ は、 $B_1 = (100 - 13) \cdot 650 / 100 = 565$ [z]となる。なお、 $B_1$ の演算では小数点以下は切り捨てている。同様にして、モンスター $M_2 \sim M_4$ の追加ボーナスの変動額 $B_2 \sim B_4$ は、 $B_2 = 786$ [z]、 $B_3 = 721$ [z]、 $B_4 = 546$ [z]となる。

#### 【0119】

上記の例によれば、物価グループG1内でモンスター $M_1$ とモンスター $M_4$ は討伐比率が水準値より増加しているので、その増加分の比率で追加ボーナスの標準額が減額され、モンスター $M_2$ とモンスター $M_3$ は討伐比率が水準値より減少しているので、その減少分の比率で追加ボーナスの標準額が増額されることになる。このような各モンスター $M_i$ の追加ボーナスの変動は、他の物価グループG2～G5でも同様である。

#### 【0120】

なお、例えば、モンスター $M_1$ の討伐比率 $R_1$ が+54%以上になると、追加ボーナス

の変動額 B 1 は 3 0 0 以下となるので、このような場合は、モンスター M 1 の追加ボーナスの変動額 B 1 は最安値の 3 0 0 [ z ] に固定される。同様に、例えば、モンスター M 2 の討伐比率 R 1 が - 5 4 % 以下になると、追加ボーナスの変動額 B 1 は 1 0 0 0 以上となるので、モンスター M 2 の追加ボーナスの変動額 B 2 は最高値の 1 0 0 0 [ z ] に固定される。

【 0 1 2 1 】

また、表 1 に示す各物価グループの水準値は一例であり、モンスターの種類やクエストのレベル設定などのゲーム進行の条件設定により適宜、設定することができるものである。

【 0 1 2 2 】

以上のように、本実施形態に係るゲームシステム 1 の、モンスターの討伐等に対する追加ボーナスの変動方法は、多数のモンスターを複数の物価グループに分け、グループ毎に当該物価グループ内のモンスターの討伐比率の変動を各モンスターの追加ボーナスの額に反映するようにしているので、他の物価グループのモンスターの討伐数の影響を受けることがない。

【 0 1 2 3 】

また、物価グループ内で追加ボーナスの最安値と最高値を設定し、この範囲内で各モンスターの追加ボーナスの額を変動させるようにしているので、特定のモンスターの追加ボーナスの額が急騰したり、暴落したりすることがない。

【 0 1 2 4 】

従って、特定のモンスターの追加ボーナスの額の急騰によりオンラインゲームに参加しているプレイヤーがそのモンスターの討伐に集中したり、そのモンスターを討伐するために不正な行為をしたりするような状況を回避することができる。

【 0 1 2 5 】

また、オンラインゲームに参加するプレイヤーが増加した場合にも、多数のプレイヤーのモンスターの討伐等のクエスト達成に基づくモンスターの追加ボーナスの変動を適切に運営することができる。

【 0 1 2 6 】

なお、上述した説明では、モンスターの討伐に対する追加ボーナスの変動について説明したが、モンスターの捕獲に対する追加ボーナスについても同様の方法で変動させることができる。

【 0 1 2 7 】

次に、ゲームシステム 1 におけるモンスターの討伐等に対する追加ボーナスの変動制御について説明する。

【 0 1 2 8 】

図 2 は、ゲーム装置 3 におけるネットワークモードでのハンティングアクションゲームの進行手順を示すフローチャートである。なお、以下の説明では、プレイヤーは既にゲームサーバ 4 にハンターを登録し、オンラインゲームに参加しているものとする。また、説明の便宜上、受注したクエストに対して協力者を募集しないで当該クエストを達成する場合について説明する。

【 0 1 2 9 】

プレイヤーがディスク 3 5 をディスクドライブユニット 3 1 4 に装着すると、ディスク 3 5 から初期画面（デモ画面やメニュー画面）の画像データとその初期画面に対するプレイヤーの選択操作に対する処理プログラムが R A M 3 1 1 c に読み出され、初期画面の画像がモニタ 3 3 に表示されてゲーム可能状態になる。

【 0 1 3 0 】

メニュー画面でプレイヤーがネットワークモードを選択し、前回ゲームを終了した時点からゲームを再開する内容を選択すると（S 1）、メモリカード 3 6 から前回ゲームを終了した時点のステータス情報が読み出されるとともに、ディスク 3 5 からゲーム再開時の画像データとゲームプログラムが R A M 3 1 1 c に読み出され、モニタ 3 3 にゲーム再開時

のゲーム画面（ハンターが家に居る状態の画像）が表示される（S2）。

【0131】

続いて、ゲーム装置3からゲームサーバ4にプレーヤを認証するための情報（例えば、ID番号）などの情報とともにログイン要求が送信され、ゲームサーバ4でオンラインゲームへの入場処理が行われる（S3）。この入場処理では、ゲームサーバ4からゲーム装置3にログインの許可情報が送信されるとともに、モンスターの追加ボーナスに関する情報が送信される。

【0132】

入場処理が終了すると、ゲーム装置3では、ネットワークモードでのゲーム再開が可能になり、プレーヤはモニタ33のゲーム画面を見ながら操作コントローラ32を操作すると、その操作情報に基づいて処理プログラムが実行され、モニタ33に表示される画像が変化し、ゲームが進行することになる。

【0133】

ハンターがクエストを受注するためのゲーム進行では、プレーヤは、まず、操作コントローラ32を操作してハンターを住居からクエストを受注するための場所、例えば、街の酒場に移動させる。ハンターが街の酒場に移動されると、モニタ33に、図3に示すような酒場のゲーム画面が表示される（S4）。

【0134】

プレーヤは、図3に示すゲーム画面で、操作コントローラ32を操作してハンターAを酒場のマスターBと会話させることにより、その日のモンスターの討伐に対する追加ボーナスの額（以下、「ボーナス価格」という。）の情報を入手することができる。ボーナス価格の情報を入手したときには、ゲーム再開時にゲームサーバ4から送信されたモンスターのボーナス価格に関する情報に基づいてモンスターの討伐に対するボーナス価格のリストが作成され、図4（a）に示すように、モニタ33にそのボーナス価格のリストCが表示される（S5）。表1に示したように、モンスターの種類が20種類の場合、2ページに亘って各モンスターのボーナス価格が表示される。

【0135】

リストCには、モンスターの名称5とボーナス価格6と前日に対する変動方向を示す矢印マーク7が表示される。なお、ボーナス価格が前日と変わらなかった場合は、矢印マーク7は表示されない。

【0136】

また、リストCの各モンスターの欄は選択可能になされ、選択されたモンスターに対してはボーナス価格が相場より安いのか高いのかを視覚的に示すゲージ表示8が図4（b）のように表示される。ゲージ表示8では、ゲージが長いほどボーナス価格が相場より高いことを示している。ゲージの最大値はモンスターの属する物価グループの最高値に相当し、ゲージの最小値はモンスターの属する物価グループの最安値に相当している。なお、ゲージ表示8は、最安値と最高値との価格変動範囲におけるボーナス価格の位置をゲージで表示したものではなく、最安値と最高値との価格変動範囲を6段階に分割し、ボーナス価格が6段階のどの段階に位置するかを示したものである。

【0137】

このようなゲージ表示8をするのは、プレーヤはボーナス価格の相場（水準値）に対する正確な変動値を必要とせず、ボーナス価格が相場に対してどのくらい高いか安いかを視覚的、感覚的に理解できれば良いと考えられるからである。従って、最安値と最高値との価格変動範囲の分割数は任意であり、適当な段階に分割することができる。

【0138】

なお、本実施形態では、モンスターの討伐と捕獲の追加ボーナスを同一にしているので、リストは1つであるが、討伐の追加ボーナスと捕獲の追加ボーナスを異ならせる場合は、モンスターの捕獲に対するボーナス価格のリストについてもモンスターの討伐に対するボーナス価格のリストと同様にモニタ33に表示させることができる。

【0139】

続いて、プレーヤが操作コントローラ 3 2 を操作してハンター A の酒場のマスター B との会話の状態に戻し、マスター B からクエストを受注する会話を行うと、まず、図 5 に示すように、モニタ 3 3 に狩場フィールドの選択画面 D が表示され ( S 6 )、この選択画面で狩場フィールドを選択すると、さらに図 6 に示すように、モニタ 3 3 に選択した狩場フィールドで受注可能なクエストの選択画面 E が表示される ( S 7 )。

【 0 1 4 0 】

この選択画面で、プレーヤが所望のクエストを選択し ( S 8 )、ハンター A を狩場フィールドへの出口に移動させると、モニタ 3 3 のゲーム画面が選択した狩場フィールドに切り換えられ、その狩場フィールドでのゲーム進行が可能になる ( S 9 )。

【 0 1 4 1 】

なお、プレーヤはクエストを受注したとき、そのクエストに対してチームを組む参加者を募集することができ、参加者募集を選択すると、その募集情報がゲーム装置 3 からゲームサーバ 4 に送信され、ゲームサーバ 4 からその募集情報が酒場に入場している他のハンターを制御するゲーム装置 3 に送信される。これにより他のゲーム装置 3 のモニタ 3 3 にはクエストの受注状況と参加者の募集状況が表示され、他のゲーム装置 3 のプレーヤが所望の募集状況に対して参加する旨の操作をすると、その操作情報がゲームサーバ 4 を介して他のゲーム装置 3 に送信され、各ゲーム装置 3 のモニタ 3 3 に募集に対する応募状況が表示される。

【 0 1 4 2 】

そして、クエストを受注したプレーヤがその応募状況から所望のプレーヤを選択し、チーム構成を決定すると、その決定情報がゲームサーバ 4 に送信され、その後、チームを組んだハンターと共にハンター A を狩場フィールドへの出口に移動させると、モニタ 3 3 のゲーム画面が選択した狩場フィールドに切り換えられ、その狩場フィールドでのゲーム進行が可能になる。

【 0 1 4 3 】

なお、モンスターハンター G にはクエストの受注及びモンスターの討伐等以外のゲーム内容も含まれており、プレーヤはそのゲーム内容を選択することも可能であるが、ここでは説明の便宜上、省略する。

【 0 1 4 4 】

狩場フィールドに移行した後も拠点フィールドと同様に、ゲーム装置 3 でプレーヤの操作コントローラ 3 2 の操作に基づいて処理プログラムが実行され、クエスト達成に向けてのゲームが進行され ( S 1 0 )。その後のゲーム進行において、プレーヤが操作コントローラ 3 2 を操作して自己のハンター A により、若しくはチームを組んでいる場合に他のハンターにより受注したクエストのモンスターを討伐し、狩場フィールドの所定の納品場所でそのモンスターを納品すると、マスター B からそのクエストに対する報酬金が支払われる ( S 1 1 )。

【 0 1 4 5 】

この場合、プレーヤのハンター A が単独でクエストを受注した場合は、当該ハンター A が報酬金全てを取得することになるが、チームを組んでクエストを受注した場合は、チームを構成したハンターの人数で報酬金を均等に分割し、各ハンターは分割した報酬金を取得することになる。

【 0 1 4 6 】

クエストが達成されると、ゲーム装置 3 からゲームサーバ 4 にモンスターの討伐等に関する情報が送信される ( S 1 3 )。その後、ゲーム装置 3 のモニタ 3 3 のゲーム画面は、拠点フィールドの元の酒場の画面に切り替えられ ( 図 3 の表示参照 )、プレーヤはステップ S 5 以降の処理と同様に次のクエストを受注可能となる ( S 1 4 )。

【 0 1 4 7 】

なお、プレーヤはクエストを達成できなくても狩場フィールドから拠点フィールドに戻ることができるようになっており ( S 1 2 )、プレーヤがリタイヤの操作を行うと、ゲーム装置 3 からゲームサーバ 4 にモンスターの討伐等に関する情報 ( この場合は、クエスト

が達成させなかったという内容の情報)が送信されるとともに(S 1 3)、ゲーム装置3のモニタ33のゲーム画面は、拠点フィールドの元の酒場の画面に切り替えられ、プレイヤーはステップS 5以降の処理と同様に次のクエストを受注可能となる(S 1 4)。

【0 1 4 8】

プレイヤーが、図3に示すゲーム画面で、ハンターAを再度酒場のマスターBと会話させるように操作コントローラ32を操作すると(S 1 5 : NO)、ステップS 5に戻り、上述したステップS 5 ~ S 1 4のクエストの受注以降のゲーム進行の処理が行われる。一方、プレイヤーがハンターAを酒場からハンターAの家に移動させ(S 1 5 : YES)、ゲームの終了操作を行うと(S 1 6)、メモリカード36に当該ゲーム装置3のゲーム進行に関するステータス情報が記録されてネットワークモードでのゲームは終了する(S 1 7)。

【0 1 4 9】

なお、ゲーム装置3からゲームサーバ4に送信されるモンスターの討伐等に関する情報には、例えば、クエストを特定するためのID番号、クエストを達成したか否かの判定情報、討伐若しくは捕獲したモンスターの種類と数の情報が含まれる。

【0 1 5 0】

図7は、ゲームサーバにおけるボーナス価格の変動値を制御する処理手順を示すフローチャートである。

【0 1 5 1】

ゲームサーバ4では、任意のタイミングで任意のゲーム装置3からオンラインゲームへの入場要求が入力されるか否か、任意のゲーム装置3からオンラインゲームからの退場要求とともにモンスターの討伐等に関する情報が入力されるか否かが監視され(S 2 0, S 2 2のループ)、入場要求が入力されると(S 2 0 : YES)、その入場要求に対してゲーム装置3に対して入場許可の処理をした後、オンラインゲームに関するデータとモンスターのボーナス価格に関する情報が送信される(S 2 1)。

【0 1 5 2】

一方、退場要求とモンスターの討伐等に関する情報とが入力されると(S 2 2 : YES)、モンスターの討伐等に関する情報からクエストが達成されているか否かが判別され(S 2 3)、クエストが達成されていなければ(S 2 3 : NO)、ステップS 2 2に戻り、クエストが達成されていると(S 2 3 : YES)、モンスターの討伐等に関する情報がRAM 43の集計用に設けられた所定の領域に一時保存される(S 2 4)。

【0 1 5 3】

続いて、モンスターの討伐等に関する情報の集計時刻(例えば、毎朝午前9:00)になっているか否かが判別され(S 2 5)、集計時刻になっていなければ(S 2 5 : NO)、ステップS 2 2に戻り、集計時刻になっていれば(S 2 5 : YES)、RAM 43に一時保存したモンスターの討伐等の情報と表1に示した水準値 $RO_i$ とを用いて、各物価グループのモンスターの討伐比率 $R_i$ の変動分 $R_i$ が演算され、さらにその変動分 $R_i$ と表1に示したボーナス価格の標準値 $BO_i$ とを用いて、上記変動額 $B_i$ の演算式により各モンスターの討伐等に対するボーナス価格の変動額 $B_i$ が演算される(S 2 6)。また、図4に示したリスト及びゲージ表示をモニタ33に表示させるためのデータが作成される(S 2 7)。そして、更新した各モンスターの討伐等に対するボーナス価格の変動額 $B_i$ とリスト及びゲージ表示のためのデータは、RAM 43の所定の領域に記憶される(S 2 8)。

【0 1 5 4】

続いて、次のモンスターの討伐等の情報を集計するためにRAM 43から集計したモンスターの討伐等の情報が削除された後(S 2 9)、RAM 43に記憶された更新後の各モンスターの討伐等に対するボーナス価格の変動額 $B_i$ とリスト及びゲージ表示のためのデータとがオンラインゲームが行われている全てのゲーム装置3に配信される(S 3 0)。

【0 1 5 5】

図8は、ゲームサーバ4におけるゲーム装置3からのモンスターの討伐等に関する情報



の処理の流れの一例を示す図である。同図は、2台のゲーム装置3からモンスターの討伐等に関する情報がゲームサーバ4にアップロードされた場合の処理の流れを示し、ある物価グループ内に3頭のモンスターMA, MB, MCが含まれる場合の例である。なお、モンスター討伐数やボーナス価格の値は、便宜上、上述した例よりも小さい値を例示している。

【0156】

同図に示すように、第1のゲーム装置3からモンスターの討伐等に関する情報がゲームサーバ4に入力されると、その情報はゲームサーバ4内のRAM43の所定の領域に保存される。このとき、RAM43の所定の領域には前回集計されたモンスターMA, MB, MCの討伐数 $S_a = 32$ 、 $S_b = 64$ 、 $S_c = 16$ がそれぞれ保存されている。また、RAM43の別の領域にはモンスターMA, MB, MCのボーナス価格 $B_a = 200 [z]$ 、 $B_b = 100 [z]$ 、 $B_c = 300 [z]$ が保存されている。

【0157】

従って、第1のゲーム装置3から入力されたモンスターの討伐等に関する情報がモンスターMAを1頭討伐した内容であると、同図に示すように、RAM43のモンスターMAの討伐数SAが33に更新される。その後、第2のゲーム装置3からモンスターの討伐等に関する情報（モンスターMBを1頭討伐した情報）がゲームサーバ4に入力されると、RAM43のモンスターMBの討伐数SBが65に更新される。

【0158】

その後、他のゲーム装置3からモンスターの討伐等に関する情報が入力されることなく、集計時刻（例えば、午前9:00）になると、ゲームサーバ4内のRAM43に保存されているモンスターMA, MB, MCの討伐数 $S_A = 33$ 、 $S_B = 65$ 、 $S_C = 16$ とボーナス価格 $B_a = 200 [z]$ 、 $B_b = 100 [z]$ 、 $B_c = 300 [z]$ とを用いてボーナス価格の変動値 $B_a = 192 [z]$ 、 $B_b = 93 [z]$ 、 $B_c = 333 [z]$ が演算され、その演算結果がRAM43に保存される。また、同時にRAM43に保存されているモンスターMA, MB, MCの討伐数 $S_a$ 、 $S_b$ 、 $S_c$ が「0」にクリアされる。

【0159】

そして、更新されたモンスターMA, MB, MCのボーナス価格の変動値 $B_a = 192 [z]$ 、 $B_b = 93 [z]$ 、 $B_c = 333 [z]$ の情報はオンラインゲームが行われている全てのゲーム装置3に配信される。また、これ以降に入場したゲーム装置3に対しても、更新されたモンスターMA, MB, MCのボーナス価格の変動値 $B_a$ 、 $B_b$ 、 $B_c$ の情報が配信される。

【0160】

なお、上記実施形態では、モンスターの討伐等の情報の集計周期を日単位としているが、これに限定されるものではなく、任意の周期を設定することができる。

【0161】

また、上記実施形態では、ゲームサーバ4から送信されるモンスターのボーナス価格に関する情報をリストにして全モンスターについて表示させるようにしているが、一部のモンスターについてのみ表示させるようにしてもよい。これは、オンラインゲームに参加するプレーヤの中にはハンティングアクションゲームに習熟していないプレーヤも多数存在し、そのようなプレーヤに対して未知のゲーム領域におけるモンスターのボーナス価格に関する情報まで一度に表示させると、情報量の多さによりハンティングアクションゲームに対して過剰に複雑さや困難さをプレーヤに感じさせることになるので、そのような状況を軽減するためである。

【0162】

従って、例えば、プレーヤがゲームを始めた当初は、表1の物価グループG1内のモンスターM1～M4についてのみモニタ33にボーナス価格に関する情報を表示させ、ゲームの進行に応じて順次、物価グループG2～G5内のモンスターM5～M20についてもモニタ33にボーナス価格に関する情報を表示させるようにしてもよい。

【0163】

また、上記実施形態では、モンスターの捕獲に対する追加ボーナスについては、捕獲したか否かだけに対して追加ボーナスを設定し、そのボーナス価格を変動させるようにしたが、モンスターの捕獲に対する追加ボーナスに、捕獲状況に対するボーナスを加算するようにしてもよい。すなわち、モンスター毎に翼、角、爪、尻尾等の複数の損傷可能な部位とこれの部位を損傷しなかった場合のボーナスを予め設定しておき、これらの部位のいずれかを損傷させることなくモンスターを捕獲したときは、その部位のボーナスをボーナス価格に加算するようにしてもよい。

【0164】

例えば、図9に示すように、損傷可能な部位として、翼9、角10、足の爪11、尻尾12を有するモンスターMの捕獲に対するボーナス価格が1500[z]で、翼9、角10、足の爪11及び尻尾12の部位に対するボーナスの総額が500[z]である場合、同図(a)に示すようにモンスターMを完全な形で捕獲した場合は、追加ボーナスとして $2000 = 1500 + 500$  [z]を取得できるようにし、同図(b)に示すようにモンスターMを全ての部位をなくした形で捕獲した場合は、追加ボーナスとして1500[z]しか取得できないようにしてもよい。なお、例えば、両翼を損傷しない場合のボーナスが200[z]である場合は、両翼を残した形でモンスターMを捕獲した場合は、追加ボーナスとして $1700 = 1500 + 200$  [z]を取得できることになる。

【0165】

また、上記実施形態では、モンスターの討伐若しくは捕獲に対するボーナス価格について変動をさせるようにしたが、ボーナス価格はモンスターの討伐若しくは捕獲に限定されるものではなく、特定のアイテムの取得に対するボーナス価格やハンターの武具や装飾品やその他の道具などの売買行為に対する売買価格などにも適用することができる。

【0166】

また、上記実施形態では、オンラインゲームについて説明したが、ゲーム装置3及びその周辺装置において行われるオフラインモードにおけるゲームにも適用するようにしてもよい。例えば、オフラインモードにおいてユーザが1人でプレイする場合、あるいは同一ゲーム装置3に複数の操作コントローラ32を接続して、複数のプレーヤが同一ゲーム空間上でプレイする場合等にも適用するようにしてもよい。

【0167】

また、上記実施形態では、ハンティングアクションゲームについて説明したが、本発明はこの種のゲームに限定されるものではなく、他のアクションゲームやロールプレイングゲームやレーシングゲームや格闘ゲームにも適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0168】

【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】ゲーム装置におけるネットワークモードでのハンティングアクションゲームの進行手順を示すフローチャートである。

【図3】ハンターが酒場でクエストを受注する際のゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】モニタに表示される、モンスターの討伐に対する物価ボーナスの相場を示すリストの一例を示す図である。

【図5】狩場フィールドの選択画面が表示された状態を示す図である。

【図6】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7】ゲームサーバにおける物価ボーナスの変動値を制御する処理手順を示すフローチャートである。

【図8】ゲームサーバにおけるゲーム装置からのモンスターの討伐等に関する情報の処理の流れの一例を示す図である。

【図9】損傷部位に対してボーナスがある場合のモンスターの損傷部位を示す図である。

【符号の説明】

【0169】

1 ゲームシステム

- 2 ネットワーク回線
- 3 ゲーム装置
  - 3 1 本体
    - 3 1 1 制御部
      - 3 1 1 a CPU
      - 3 1 1 b ROM
      - 3 1 1 c RAM
    - 3 1 2 描画処理部
    - 3 1 3 音声処理部
    - 3 1 4 ディスクドライブユニット
    - 3 1 5 メモリカード接続ユニット
    - 3 1 6 I/Oインターフェース部
  - 3 2 操作コントローラ
    - 3 2 a 操作ボタン
    - 3 2 b , 3 2 c レバー
  - 3 3 モニタ
    - 3 3 a スピーカ
  - 3 4 ネットワークアダプタ
  - 3 5 ディスク
  - 3 6 メモリカード
- 4 ゲームサーバ
  - 4 1 CPU
  - 4 2 ROM
  - 4 3 RAM
  - 4 4 ハードディスク装置
  - 4 5 I/F
  - 4 6 バスライン
- 5 モンスターの名称
- 6 ボーナス価格
- 7 矢印マーク
- 8 ゲージ表示
- 9 ~ 1 2 モンスターの損傷可能な部位

【手続補正 3】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 7】

