

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-28277
(P2014-28277A)

(43) 公開日 平成26年2月13日(2014.2.13)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/822 (2014.01)	A 6 3 F 13/00 3 5 6	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/00 2 1 0	
A 6 3 F 13/30 (2014.01)	A 6 3 F 13/00 1 6 0	

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2013-186459 (P2013-186459)
 (22) 出願日 平成25年9月9日 (2013.9.9)
 (62) 分割の表示 特願2010-142104 (P2010-142104) の分割
 原出願日 平成19年10月10日 (2007.10.10)

(71) 出願人 308033283
 株式会社スクウェア・エニックス
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号
 (72) 発明者 湯地 健一郎
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株
 式会社スクウェア・エニックス内
 (72) 発明者 白石 史明
 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株
 式会社スクウェア・エニックス内
 Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BA00 BA02

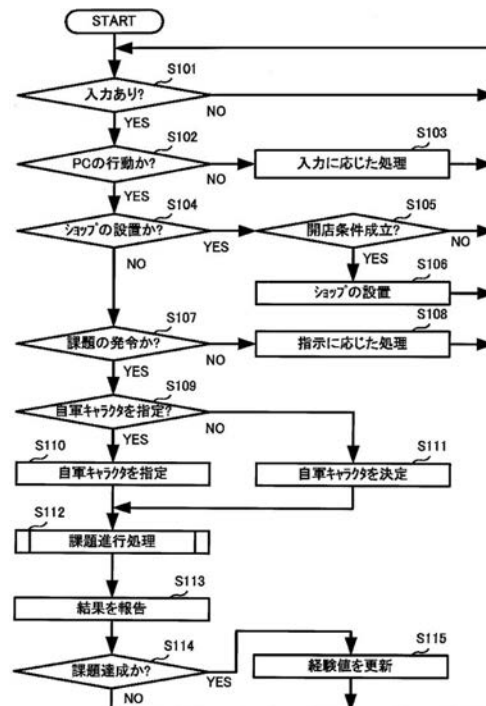
(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置及びプログラム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 キャラクタの行動の指定に手間をかけずにプレイヤーが多数のキャラクタを指揮してゲームを進行することができるようにするとともに、プレイヤーが感情移入しやすいビデオゲームを提供する。

【解決手段】 ゲーム空間には、プレイヤーの操作に応じて行動するプレイヤーキャラクタと、プレイヤーキャラクタにより発令される課題に応じて行動する複数の自軍キャラクタと、その何れとも異なる敵キャラクタとが存在する。プレイヤーは、プレイヤーキャラクタの行動を選択してゲームを進めるが、その選択肢として敵キャラクタとのバトルなどの課題の発令がある。課題が発令されると、該課題に対して行動する自軍キャラクタが設定され、該自軍キャラクタのパラメータに従って当該課題に応じたバトルなどの処理が自動的に行われる。課題に対する自軍キャラクタの行動の結果は、次のプレイヤーキャラクタの行動を選択するのに有用な情報としてプレイヤーに提示される。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

互いに異なるパラメータが設定され、プレイヤーの操作に応じて発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、前記複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させるビデオゲーム装置であって、

プレイヤーによる入力信号に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を一又は複数選択する行動選択手段と、

前記行動選択手段により一又は複数の課題の発令が選択された場合に、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段と、

前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果を出力する際に前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する行動結果出力手段と、

を有するビデオゲーム装置。

【請求項 2】

前記行動選択手段は、前記複数の被発令キャラクタごとに前記記憶部に記憶されたパラメータおよび前記選択により発令する課題に従って行動させるべき被発令キャラクタを前記発令する課題に基づいて指定する被発令キャラクタ指定手段を含む

請求項 1 に記載のビデオゲーム装置。

【請求項 3】

前記行動結果通知手段は、前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果及び前記被発令キャラクタのパラメータに応じて、前記行動選択手段によりプレイヤーが発令する課題を新たに選択する際に有用な情報を表示装置に表示する

請求項 1 または 2 のいずれかに記載のビデオゲーム装置。

【請求項 4】

前記仮想空間内において設定された所定期間が終了する条件を満たしたか否かを判定する期間判定手段をさらに備え、

前記被発令キャラクタ行動手段は、前記所定期間の間、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させ、

前記行動結果出力手段は、前記期間判定手段により前記所定期間が終了する条件を満たしたと判定された後に、前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のビデオゲーム装置。

【請求項 5】

互いに異なるパラメータが設定され、プレイヤーの操作に応じて発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、前記複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させる方法であって、

プレイヤーによる入力信号に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を一又は複数選択し、

前記一又は複数の課題の発令が選択された場合に、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させ、

前記任意の被発令キャラクタが行動した結果を出力する際に前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する

方法。

【請求項 6】

互いに異なるパラメータが設定され、プレイヤーの操作に応じて発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、前記複数の被発令キャラ

10

20

30

40

50

クタの各々が行動した結果に応じてゲームをコンピュータ装置に実行させるためのプログラムであって、

前記コンピュータの制御部により、

プレイヤーによる入力信号に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を一又は複数選択する行動選択手段、

前記行動選択手段により一又は複数の課題の発令が選択された場合に、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段、

前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果を出力する際に前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する行動結果出力手段、

として前記コンピュータ装置を機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項 7】

互いに異なるパラメータが設定され、プレイヤーの操作に応じて発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、前記複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させるサーバ装置であって、

プレイヤーによる入力信号に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を一又は複数選択する行動選択手段と、

前記行動選択手段により一又は複数の課題の発令が選択された場合に、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段と、

前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果を出力する際に前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する行動結果出力手段と、

を有するサーバ装置。

【請求項 8】

互いに異なるパラメータが設定され、プレイヤーの操作に応じて発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、前記複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させるサーバ装置と通信する機能を携帯ゲーム機に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

プレイヤーによる入力信号に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を一又は複数選択する行動選択手段と、前記行動選択手段により一又は複数の課題の発令が選択された場合に、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、前記選択により発令された課題と前記任意の被発令キャラクタごとに記憶部に記憶されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段と、前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果を出力する際に前記任意の被発令キャラクタが行動している様子の少なくとも一部を画像として出力する行動結果出力手段と、

を有するサーバ装置から前記画像に対応する情報を受信する機能を

前記携帯ゲーム機に実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーの選択により発令された課題に応じて複数の被発令キャラクタを行動させ、該複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じて進行するビデオゲームに関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

ビデオゲームにおいて最も人気があるジャンルの一つとして、ロールプレイングゲーム（RPG）が知られている。RPGは、プレイヤーの操作するプレイヤーキャラクタがゲームの世界の主人公となり、例えば、バトルで敵キャラクタを倒すなどの課題を解決していくことにより、シナリオが進行する。RPGは、主人公であるプレイヤーキャラクタの行動をプレイヤーが自らの操作によって決めていくため、比較的プレイヤーが感情移入しやすいゲームといえることができる。

【 0 0 0 3 】

また、RPG以外にビデオゲームにおいて人気があるゲームとして、シミュレーションゲーム（SLG）が知られている。シミュレーションゲームは、プレイヤーが自陣の複数のキャラクタのうち個々のキャラクタまたはキャラクタ群に対して指令を与えることで、ゲームが進行する。また、プレイヤーが指令を与えることのできるキャラクタが数多く存在し、ダイナミックにゲームが進行することも、SLGの醍醐味の一つである。

10

【 0 0 0 4 】

このように異なるジャンルのゲームが人気を博している、これらを融合したゲーム性も求められることとなる。RPGとSLGを融合したゲームとして、シミュレーションRPG（SRPG）と呼ばれるゲームがある。また、オンラインゲームとして、各プレイヤーが複数の選択肢から次の行動を選択しておく、所定の時間にサーバ側で更新処理が行われ、当該選択が実行されることによりシナリオが進行するものもある（例えば、非特許文献1参照）。

20

【 先行技術文献 】

【 非特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 非特許文献 1 】 日本語wikipedia みんなdeクエスト (URL: <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%BF%E3%82%93%E3%81%AAde%E3%82%AF%E3%82%A8%E3%82%B9%E3%83%88>)

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、非特許文献1のゲームでは、各プレイヤーが指令を与えるのは1体のプレイヤーキャラクタだけである。従って、本来のSLGのようにプレイヤーが多数のキャラクタに対して指令を与える醍醐味は実現されていない。一方、SRPGでは、プレイヤーが複数のキャラクタに対して個別に指令を与えるようにしているものが多いが、この場合は、指令を与えるのに手間がかかる。また、プレイヤーが主人公に成り切ってゲームを進行するようなものでもないため、感情移入もしづらいという問題があった。

30

【 0 0 0 7 】

本発明は、キャラクタの行動の指定に手間をかけずにプレイヤーが多数のキャラクタを指揮してゲームを進行することができるようにするとともに、プレイヤーが感情移入もしやすいビデオゲームを実現することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

40

【 0 0 0 8 】

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるビデオゲーム装置は、プレイヤーの操作に応じて行動するプレイヤーキャラクタと、互いに異なるパラメータが設定され、前記プレイヤーキャラクタから発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、該複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させるビデオゲーム装置であって、プレイヤーの操作に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を含む前記プレイヤーキャラクタの行動を選択するプレイヤーキャラクタ行動選択手段と、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段により前記プレイヤーキャラクタの行動として課題の発令が選択されたときに、前記複数の被発令キャラクタのうち任意の被発令キャラクタを、該選択により発令された課題と該任意の被発令キャラクタ

50

に設定されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段と、前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果に応じて、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段によりプレイヤーが前記プレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報をプレイヤーに通知する行動結果通知手段とを備えることを特徴とする。

【0009】

上記ビデオゲーム装置では、プレイヤーがゲームを進行するための操作として行うのは、プレイヤーキャラクタの行動を選択することである。このプレイヤーキャラクタの行動として、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令がある。当該課題に従って課題の発令が選択されると、任意の被発令キャラクタが行動することとなる。そして、こうして当該任意の被発令キャラクタが行動した結果に応じて、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報がプレイヤーに通知されることとなる。プレイヤーは、通知された情報に従って、新たな課題を発令するということも可能になる。

10

【0010】

このようにプレイヤーは、発令する課題の選択により複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを行動させてゲームを進行することができ、そのために行わなくてはならない操作は、プレイヤーキャラクタの行動の選択としての課題の発令だけである。このため、多数のキャラクタ（ここでは、発令キャラクタ）を指揮してゲームを進める場合に、キャラクタの行動を指定するための手間があまりプレイヤーにかからないで済むものとなる。

20

【0011】

しかも、各被発令キャラクタには互いに異なるパラメータが設定されており、発令された課題に対して各々のパラメータに従って行動するため、複数の被発令キャラクタのうちの何れの被発令キャラクタが行動させられるかによって得られる結果も変わってくる。このため、プレイヤーの操作による選択が、課題の発令を含むプレイヤーキャラクタの行動の選択だけとなっていて、ゲームが単調なものとなってしまうことがない。

【0012】

また、上記ビデオゲーム装置では、特定のプレイヤーキャラクタだけがプレイヤーの操作に応じて行動するものとなっており、ゲームを進める際にプレイヤーの操作に応じて行動するキャラクタが次々に変わっていくのではない。このため、プレイヤーは、ゲームの世界において特定のキャラクタ（ここでは、プレイヤーキャラクタ）に成り切ることができ、ゲームに感情移入がしやすいものとなる。

30

【0013】

上記ビデオゲーム装置において、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段は、前記プレイヤーキャラクタの行動として前記課題の発令を選択するとき、該選択により発令する課題に従って行動させるべき被発令キャラクタを指定する被発令キャラクタ指定手段を含むものであってもよい。この場合において、前記被発令キャラクタ行動手段は、前記被発令キャラクタ指定手段により指定された被発令キャラクタを、前記発令された課題と該指定された被発令キャラクタに設定されたパラメータとに従って行動させるものとすることができる。

40

【0014】

プレイヤーキャラクタの行動として発令した課題に対して行動する被発令キャラクタが異なると、各被発令キャラクタに設定されたパラメータが互いに異なるため、その行動の結果も異なることとなる。ここで、プレイヤーが課題の発令の際に所望の被発令キャラクタを指定することができるため、発令する課題を達成しやすいようにすることができる。特に一度は達成できなかった課題と同じ課題を再度発令する場合には、課題を達成できなかったときの結果に応じてプレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報（例えば、前回に課題を達成できなかった理由等）が通知されているため、課題を達成するのに適した被発令キャラクタを選択するのも容易になり、ここでの効果が大きくなる。

【0015】

50

上記ビデオゲーム装置において、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段は、発令した課題に従って行動させる被発令キャラクタを指定せずに前記プレイヤーキャラクタの行動として前記課題の発令を選択する非指定課題発令手段を含むものであってもよい。この場合において、前記被発令キャラクタ行動手段は、前記非指定課題発令手段により前記課題の発令が選択されたときに、該選択により発令された課題に従って行動させるべき被発令キャラクタを選択する被発令キャラクタ選択手段を含み、該被発令キャラクタ選択手段により選択された被発令キャラクタを、前記発令された課題と該選択された被発令キャラクタに設定されたパラメータとに従って行動させるものとして行うことができる。

【0016】

プレイヤーキャラクタの行動として発令した課題に対する被発令キャラクタの行動の結果は、被発令キャラクタに設定されたパラメータの違いに応じて異なるので、複数の被発令キャラクタの中には、発令した課題に対して行動させるのに適したものとそうでないものが存在する。もっとも、何れの被発令キャラクタが発令した課題に対して行動させるのに適しているのかをプレイヤーが判断することが困難である場合もあるため、このように被発令キャラクタを指定せずに課題の発令をプレイヤーキャラクタの行動として選択できるようにすることで、ゲームを円滑に進めることができるようになる。特に未だ発令したことがない課題を新たに発令する場合には、発令した課題に適した被発令キャラクタを判断するのは困難であるので、ここでの効果が大きくなる。

10

【0017】

上記ビデオゲーム装置は、前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果に応じて、該任意の被発令キャラクタに設定されたパラメータを更新する行動時パラメータ更新手段をさらに備えるものとしてもよい。

20

【0018】

このように被発令キャラクタのパラメータが更新されていくことで、ゲームの進行のバリエーションが広がり、ゲームの面白味が増すこととなる。

【0019】

なお、行動時パラメータ更新手段は、発令した課題を達成できたことを条件として、行動させた被発令キャラクタに設定されたパラメータを更新するものとしてもよく、発令した課題を達成できたか否かに関わらずに、行動させた被発令キャラクタに設定されたパラメータを更新するものとしてもよい。また、行動時パラメータ更新手段は、発令した課題に対して行動した被発令キャラクタに設定されたパラメータだけではなく、行動しなかった被発令キャラクタに設定されたパラメータまでも更新させるものとしてもよい。

30

【0020】

上記ビデオゲーム装置において、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段は、前記プレイヤーキャラクタの行動として前記複数の被発令キャラクタに設定されたパラメータを一定値以上に向上させることが可能となる施設を前記仮想空間に設置することを選択する施設設置選択手段を含むものであってもよい。この場合において、上記ビデオゲーム装置は、前記施設設置選択手段による選択で前記施設が設置されることにより前記複数の被発令キャラクタのうちの1以上の被発令キャラクタに設定されたパラメータを更新する設定値パラメータ更新手段をさらに備えるものとして行うことができる。

40

【0021】

この場合、施設を設置することで被発令キャラクタに設定されたパラメータを向上させることができるので、例えば、発令した課題を達成できなかった場合に、施設の設置により被発令キャラクタに設定されたパラメータを向上されてから改めて課題を発令することで、同じ課題を達成することができるようになったりする。特に一度は達成できなかった課題と同じ課題を再度発令する場合には、課題を達成できなかったときの結果に応じてプレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報（例えば、前回に課題を達成できなかった理由等）が通知されているため、課題を達成するために施設の設置が必要になるかを通知された情報から判断できるようになるので、ここでの効果が大きくなる。

【0022】

50

なお、前記施設設置選択手段は、所定の課題が発令され、該所定の課題に対して被発令キャラクタを行動させたことを条件として（課題を達成したかどうかを問わない）、前記施設を設置することを選択できるものとしてもよい。

【0023】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるゲームの進行方法は、プレイヤーの操作に応じて行動するプレイヤーキャラクタと、互いに異なるパラメータが設定され、前記プレイヤーキャラクタから発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、該複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じてゲームを進行させる方法であって、プレイヤーの操作により、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を含む前記プレイヤーキャラクタの行動を選択させ、前記プレイヤーキャラクタの行動として課題の発令が選択されたときに、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、該選択により発令された課題と該任意の被発令キャラクタに設定されたパラメータとに従って行動させ、前記任意の被発令キャラクタが行動した結果に応じて、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段によりプレイヤーが前記プレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報をプレイヤーに通知することを特徴とする。

10

【0024】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるプログラムは、プレイヤーの操作に応じて行動するプレイヤーキャラクタと、互いに異なるパラメータが設定され、前記プレイヤーキャラクタから発令された課題に応じて行動する複数の被発令キャラクタが存在する仮想空間において、該複数の被発令キャラクタの各々が行動した結果に応じて進行するゲームをコンピュータ装置に実行させるためのプログラムであって、プレイヤーの操作に応じて、ゲームを進行するために達成すべき課題の発令を含む前記プレイヤーキャラクタの行動を選択するプレイヤーキャラクタ行動選択手段、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段により前記プレイヤーキャラクタの行動として課題の発令が選択されたときに、前記複数の被発令キャラクタのうちの任意の被発令キャラクタを、該選択により発令された課題と該任意の被発令キャラクタに設定されたパラメータとに従って行動させる被発令キャラクタ行動手段、及び、前記被発令キャラクタ行動手段により前記任意の被発令キャラクタが行動した結果に応じて、前記プレイヤーキャラクタ行動選択手段によりプレイヤーが前記プレイヤーキャラクタの行動を新たに選択するのに有用な情報をプレイヤーに通知する行動結果通知手段として前記コンピュータ装置を機能させることを特徴とする。

20

30

【0025】

上記第3の観点にかかるプログラムは、コンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して提供することができる。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置に着脱可能に構成され、上記コンピュータ装置とは別個に提供される記録媒体としてもよい。このコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、上記コンピュータ装置内に設けられ、上記コンピュータ装置と共に提供される固定ディスク装置などの記録媒体としてもよい。上記第3の観点にかかるプログラムは、ネットワーク上に存在するサーバ装置から、そのデータ信号を搬送波に重畳して、ネットワークを通じて上記コンピュータ装置に配信することもできる。

【0026】

また、上記第1の観点にかかるビデオゲーム装置、及び上記第2の観点にかかるプログラムに含まれる各手段の実行する処理を、各ステップの処理として実行する複数のステップを含む方法も、本発明の範囲に含まれる。

40

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】本発明の実施の形態に適用されるビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】(a)は、本発明の実施の形態に適用されるビデオゲームで用いられるキャラクタテーブルを示す図であり、(b)は、所持装備品テーブルを示す図であり、(c)は、装備品ショップテーブルを示す図である。

50

【図3】本発明の実施の形態にかかるビデオゲームを進行するための処理を示すフローチャートである。

【図4】本発明の実施の形態にかかるビデオゲームの具体的な実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0028】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。ここでは、本発明をビデオゲームにおける画像の生成に適用した場合を例として説明する。

【0029】

図1は、この実施の形態に適用されるビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。図示するように、ビデオゲーム装置100は、装置本体101を中心として構築される。この装置本体101は、その内部バス119に接続された制御部103、RAM(Random Access Memory)105、ハードディスク・ドライブ(HDD)107、サウンド処理部109、グラフィック処理部111、DVD/CD-ROMドライブ113、通信インターフェイス115、及びインターフェイス部117を含む。 10

【0030】

この装置本体101のサウンド処理部109は、スピーカーであるサウンド出力装置125に、グラフィック処理部111は、表示画面122を有する表示装置121に接続されている。DVD/CD-ROMドライブ113には、記録媒体(本実施の形態では、DVD-ROMまたはCD-ROM)131を装着し得る。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続される。インターフェイス部117には、発光部160と、受信部161と、メモリーカード162とが接続されている。 20

【0031】

制御部103は、CPU(Central Processing Unit)やROM(Read Only Memory)などを含み、HDD107や記録媒体131上に格納されたプログラムを実行し、装置本体101の制御を行う。制御部103は、内部タイマを備えている。RAM105は、制御部103のワークエリアであり、後述するプレイヤーキャラクタの位置、仮想カメラの視点の位置や視軸の方向、カメラコリジョンの大きさ、透視変換された各ポリゴンの頂点の座標などに関する情報は、RAM105に一時記憶される。HDD107は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。サウンド処理部109は、制御部103により実行されているプログラムがサウンド出力を行うよう指示している場合に、その指示を解釈して、サウンド出力装置125にサウンド信号を出力する。 30

【0032】

グラフィック処理部111は、制御部103から出力される描画命令に従って、フレームメモリ112(図では、グラフィック処理部111の外側に描かれているが、グラフィック処理部111を構成するチップに含まれるRAM内に設けられる)に画像データを展開し、表示装置121の表示画面122上に画像を表示するビデオ信号を出力する。グラフィック処理部111から出力されるビデオ信号に含まれる画像の1フレーム時間は、例えば60分の1秒である。フレームメモリ112は、2セット設けられており、データの書き込み用と読み出し用とがフレーム期間毎に切り替えられる。 40

【0033】

グラフィック処理部111は、仮想3次元空間に存在するオブジェクト(プレイヤーキャラクタ、ノンプレイヤーキャラクタ、及びキャラクタ以外のオブジェクト)を仮想カメラにより透視変換した2次元画像の画像データを生成して、フレームメモリ112に書き込む。仮想カメラの視軸の方向は、常にプレイヤーキャラクタ(より具体的には、プレイヤーキャラクタのほぼ重心位置に設定された基準点)を向くようになっている。すなわち、プレイヤーキャラクタは、常に透視変換の際の被写体となる。

【0034】

DVD/CD-ROMドライブ113は、記録媒体131に対しプログラム及びデータの読み出しを行う。通信インターフェイス115は、ネットワーク151に接続され、他 50

のコンピュータとの通信を行う。発光部 160 は、光の照射方向が互いに異なる複数の LED を含み、表示装置 121 と所定の関係を有する位置（表示装置 121 の上部または下部）に設置される。

【0035】

入力装置 163 は、受光部 163 a と、加速度センサ 163 b と、送信部 163 c を含んでいる。受光部 163 a は、発光部 160 に含まれる各 LED から照射された光を受光する。入力装置 163 の向きによって、受光部 163 a が光を受光できる LED の数及び位置に違いが生じる。加速度センサ 163 b は、3 軸以上の多軸加速度センサからなり、入力装置 163 の傾き及び 3 次元の動きを検出する。入力装置 163 は、また、方向キー及び複数の操作ボタンを備えている。後述するプレイヤーキャラクタの行動は、プレイヤーによる方向キーの操作により順次選択され、特定の操作ボタンの操作により選択が確定する。

10

【0036】

送信部 163 c は、入力装置 163 の状況に応じた赤外線信号、より詳しくは、受光部 163 a の受光状態、加速度センサ 163 c により検出された入力装置 163 の傾き、並びに入力装置 163 の動く方向及び速度、方向キー及び操作ボタンからの入力に応じた赤外線信号を送信する。送信部 163 c から送信された赤外線信号は、入力装置 163 からの入力データとして受信部 161 により受信される。

【0037】

インターフェイス部 117 は、受信部 161 により受信された入力データを RAM 105 に出力し、制御部 103 がそれを解釈して演算処理を実施する。インターフェイス部 117 は、また、制御部 103 からの指示に基づいて、RAM 105 に記憶されているゲームの進行状況を示すデータをメモリーカード 162 に保存させ、メモリーカード 162 に保存されている中断時のゲームのデータを読み出して、RAM 105 に転送する。

20

【0038】

ビデオゲーム装置 100 でゲームを行うためのプログラム及びデータは、最初例えば記録媒体 131 に記憶されている。記録媒体 131 に記憶されたプログラム及びデータは、実行時に DVD / CD - ROM ドライブ 113 により読み出されて、RAM 105 にロードされる。制御部 103 は、RAM 105 にロードされたプログラム及びデータを処理し、描画命令をグラフィック処理部 111 に出力し、サウンド出力の指示をサウンド処理部 109 に出力する。制御部 103 が処理を行っている間の中間的なデータは、RAM 105 に記憶される。

30

【0039】

この実施の形態にかかるビデオゲームでは、ゲームの仮想空間にプレイヤーキャラクタと、複数のノンプレイヤーキャラクタが存在する。ノンプレイヤーキャラクタには、プレイヤーキャラクタによって発令される課題に従って行動する複数の自軍キャラクタと、自軍キャラクタ以外のノンプレイヤーキャラクタが存在する。自軍キャラクタ以外のノンプレイヤーキャラクタには、発令された課題がバトルである場合に自軍キャラクタとバトルでの対戦を行う敵キャラクタが含まれている。

【0040】

プレイヤーは、入力装置 163 を操作することによってプレイヤーキャラクタの行動を選択し、プレイヤーキャラクタは、プレイヤーの選択によって行動するものとなる。プレイヤーキャラクタは、ゲームの世界での仮想的な国の王様であり、その選択可能な行動としては、課題を発令し、自軍キャラクタを課題に応じて行動させることを指示するものがある。課題を発令するときには、その課題に応じた行動をする自軍キャラクタを指定することも指定しないこともできる。自軍キャラクタを指定しなかった場合には、何れかの自軍キャラクタが課題に応じた行動をする自軍キャラクタとして決定される。

40

【0041】

課題が発令され、プレイヤーの指定またはビデオゲーム装置 100 での決定で行動すべき自軍キャラクタが設定されると、当該自軍キャラクタが発令された課題に応じた行動をす

50

る。課題としては、例えば、特定の敵キャラクタとのバトルがあるが、自軍キャラクタと敵キャラクタとのバトルは、従来からのシミュレーションゲームで適用されていたように自動的に進行するものとなる。

【0042】

課題に応じて自軍キャラクタを行動させる処理（敵キャラクタとのバトルの処理など）を自動的に実行すると、その処理の結果として発令された課題を達成できるものとなった場合（自軍キャラクタの勝利）と、課題を達成できないものとなった場合（自軍キャラクタの負け）とが生じることとなる。課題を達成することができたかどうかに関わらず、課題に応じた自軍キャラクタの行動の結果を示す情報が、当該自軍キャラクタがプレイヤーキャラクタに報告を行うという形で、プレイヤーに示されるものとなる。

10

【0043】

課題を達成することができた場合に、その情報がプレイヤーに示されると、詳細を後述するように自軍キャラクタのパラメータが更新される。一方、課題を達成することができなかった場合に、その情報がプレイヤーに示されると、プレイヤーは、その情報に従って適切な自軍キャラクタを指定しつつ同じ課題を再び発令するということが行える。また、プレイヤーキャラクタの行動として、課題の発令（達成の有無を問わない）に応じて、自軍キャラクタの装備品を販売する新たなショップをゲーム空間に設置することが選択できるようになる。

【0044】

次に、この実施の形態にかかるビデオゲームを実行するために用いられるデータについて説明する。図2は、この実施の形態にかかるビデオゲームにおいて適用される各種テーブルを示す図であり、(a)は、キャラクタテーブルを、(b)は、装備品テーブルを、(c)は、装備品ショップテーブルを示す。これらのテーブルの他にも、発令された課題、達成された課題などに関する情報が、ゲームのためのデータとしてRAM105またはHDD107に記憶されているものとなる。

20

【0045】

図2(a)に示すキャラクタテーブルは、プレイヤーキャラクタにより発令された課題に従って行動する自軍キャラクタに関する情報を登録したテーブルである。図示するように、キャラクタテーブル201には、少なくともキャラクタID、HP、最大HP、経験値、レベル、装備武器、基本攻撃力、現状攻撃力、装備防具、基本防御力、及び現状防御力が、自軍キャラクタ毎に登録されている。

30

【0046】

キャラクタIDは、プレイヤーキャラクタにより発令された課題に従って行動する各自軍キャラクタを一意に識別するための識別情報である。HPは、対応する自軍キャラクタの現時点でのHPの値を示し、最大HPは、現状でHPに設定可能な値の最大値を示す。HPは、いわば自軍キャラクタの体力値を示すパラメータであり、その値が0になると発令された課題に応じて行われる敵キャラクタとのバトル等を継続することが不可能となる。

【0047】

経験値は、対応する自軍キャラクタのゲームにおける経験量を数値化して表すパラメータである。経験値は、当該自軍キャラクタがプレイヤーキャラクタにより発令された課題を達成したときに更新され、経験値が一定値に達する度に、レベルが更新される。レベルは、対応する自軍キャラクタのゲームにおける成長度合いを数値化して表すパラメータであり、最大HP、現状攻撃力、現状防御力は、レベルの値に応じて変化する。

40

【0048】

装備武器は、対応する自軍キャラクタが現時点で装備している武器の種類を示す。各自軍キャラクタの装備武器は、プレイヤーキャラクタの行動として装備品の変更を選択することによって変更することができる。基本攻撃力は、対応する自軍キャラクタが本来持っている基本の攻撃力を表すパラメータである。現状攻撃力は、対応する自軍キャラクタが現状で持っている攻撃力を表すパラメータであり、基本攻撃力の値に対してレベル及び装備武器に応じた所定の演算を行うことによって算出される。

50

【 0 0 4 9 】

装備防具は、対応する自軍キャラクタが現時点で装備している防具の種類を示す。各自軍キャラクタの防具武器も、プレイヤーキャラクタの行動として装備品の変更を選択することによって変更することができる。基本防御力は、対応する自軍キャラクタが本来持っている基本の防御力を表すパラメータである。現状防御力は、対応する自軍キャラクタが現状で持っている攻撃力を表すパラメータであり、基本防御力の値に対してレベル及び装備防具に応じた所定の演算を行うことによって算出される。

【 0 0 5 0 】

なお、図示はしないが、各敵キャラクタについては、少なくともキャラクタID、HP現状攻撃力及び現状防御力を登録したテーブルが用意されている。そして、プレイヤーキャラクタにより発令された課題に応じて行われる敵キャラクタとのバトルでは、自軍キャラクタの現状攻撃力と敵キャラクタの防御力に従って自軍キャラクタからの攻撃で敵キャラクタに与えられるダメージの値が算出され、敵キャラクタの攻撃力と自軍キャラクタの現状防御力に従って敵キャラクタからの攻撃で自軍キャラクタに与えられるダメージの値が算出される。

10

【 0 0 5 1 】

図2(b)に示す装備品テーブル202は、プレイヤーキャラクタが所有しており、各自軍キャラクタに対して装備させることのできる装備品(武器または防具)を登録したテーブルである。自軍キャラクタが現状で装備している武器及び防具は、装備品テーブル202には登録されない。例えば、ある自軍キャラクタが装備していた武器を変更した場合、変更後の武器が当該自軍キャラクタに関してキャラクタテーブル201に登録され、当該自軍キャラクタがこれまで装備していた武器が装備品テーブル202に登録される。

20

【 0 0 5 2 】

各自軍キャラクタに対して装備させることのできる装備品は、装備品ショップにおいて購入することができ、また、既に所有している装備品を、装備品ショップで売却することもできる。図示はしないが、プレイヤーキャラクタの所有するゲーム内通貨の金額がデータとして記憶されており、プレイヤーキャラクタは、所有しているゲーム内通貨の範囲内で装備品を購入することができる。プレイヤーキャラクタは、各自軍キャラクタに対して装備させることのできる装備品を装備品ショップで購入する場合の他に、特定の課題を達成したときに入手することもできるものとなっている。

30

【 0 0 5 3 】

図2(c)に示す装備品ショップテーブル203は、プレイヤーキャラクタが自軍キャラクタに装備させる装備品を購入することのできるショップに関する情報を登録したテーブルである。図示するように、装備品ショップテーブル203には、少なくともショップID、開店条件、開店フラグ、及び取扱装備品が、装備品ショップ毎に登録されている。

【 0 0 5 4 】

ショップIDは、各装備品ショップを一意に識別するための識別情報である。開店条件は、対応する装備品ショップが開店するのに必要な条件であり、プレイヤーキャラクタにより発令される課題のいずれかが登録されている。開店フラグは、開店条件として設定された課題に応じた処理が行われて(課題を達成したかどうかを問わない)、対応する装備品ショップが開店したときにセットされるフラグである。なお、装備品ショップの中には、ゲームの開始時点から開店しているものがあるが、このような装備品ショップに対しては開店条件は登録されておらず、また、開店フラグはゲームのスタート時からセットされている。

40

【 0 0 5 5 】

取扱装備品は、対応する装備品ショップでプレイヤーキャラクタが購入/売却することのできる装備品の種類を示すものである。取扱装備品は、武器または防具が種類毎に個々に登録されるのではなく、武器及び防具を予めグループ化しておき、対応する装備品ショップでプレイヤーキャラクタが購入/売却することのできる装備品のグループを登録するものとしてもよい。また、取扱装備品は、対応する装備品ショップでプレイヤーキャラクタが購

50

入することのできる装備品を示すものとし、売却は、取扱装備品として登録されているか否かに関わらずに行えるものとしてもよい。

【0056】

以下、この実施の形態にかかるビデオゲームにおける処理について説明する。図3は、この実施の形態にかかるビデオゲームを進行するための処理を示すフローチャートである。この実施の形態にかかるビデオゲームでは、図3に示す処理以外にもゲームの画像を生成して表示装置121の表示画面122として表示させる処理等も含んでいるが、本発明と直接的な関係がないため、説明を省略している。また、ゲームの開始時や中断及び終了時に行われる処理は、従来のビデオゲームと変わらないので、説明を省略している。

【0057】

この実施の形態にかかるビデオゲームを実行しているときに、制御部103は、受信部161により入力装置163の送信部163cから送信された入力信号（受光部163aの受光状態、加速度センサ163cにより検出された入力装置163の傾き、並びに入力装置163の動く方向及び速度、方向キー及び操作ボタンからの入力に応じた赤外線信号）が受信されたかどうかを判定する（ステップS101）。入力信号が受信されていない場合には、そのままステップS101の処理を繰り返す。

【0058】

入力信号が受信された場合には、制御部103は、受信された入力信号がプレイヤーキャラクタの行動を選択することを指示するものとした入力信号であるかどうかを判定する（ステップS102）。プレイヤーキャラクタの行動を選択することを指示するものとした入力信号でない場合には、制御部103は、当該入力信号に応じた処理（各自軍キャラクタの状態などのゲームの進行状況に応じた情報の表示の処理等を含む）を行う（ステップS103）。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0059】

受信された入力信号がプレイヤーキャラクタの行動を選択することを指示するものとした入力信号である場合には、制御部103は、さらに受信された入力信号が新たな装備品ショップを設置するものとした入力信号であるかどうかを判定する（ステップS104）。新たな装備品ショップを設置するものとした入力信号である場合には、制御部103は、装備品ショップテーブル203を参照して、当該装備品ショップの開店条件が成立しているかどうか（すなわち、開店条件に対応した課題が既に発令されているかどうか）を判定

【0060】

当該装備品ショップの開店条件が成立していれば、制御部103は、開店フラグをセットし当該装備品ショップをゲームの仮想空間に設置し、プレイヤーキャラクタが当該装備品ショップで武器および/または防具を購入/売却できるようにする（ステップS106）。そして、ステップS101の処理に戻る。当該装備品ショップの開店条件が成立していなければ、そのままステップS101の処理に戻る。

【0061】

ステップS104で受信された入力信号が新たな装備品ショップを設置するものとする入力信号でなかった場合には、制御部103は、さらに受信された入力信号が自軍キャラクタに対する課題の発令を指示するものとした入力信号であるかどうかを判定する（ステップS107）。受信された入力信号が課題の発令を指示するものとした入力信号でない場合には、当該入力信号に応じてプレイヤーキャラクタを行動させる処理（装備品の購入や、各自軍キャラクタの装備品の変更などの処理を含む）を行う（ステップS108）。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0062】

受信された入力信号が課題の発令を指示するものとした入力信号であった場合には、制御部103は、当該課題に対して行動させる自軍キャラクタを指定しているかどうかを判定する（ステップS109）。当該課題に対して行動させる自軍キャラクタを指定している場合には、制御部103は、指定された自軍キャラクタを当該課題に対して行動させる

10

20

30

40

50

自軍キャラクタとして設定する（ステップS 1 1 0）。そして、ステップS 1 1 2の処理に進む。

【0063】

当該課題に対して行動させる自軍キャラクタを指定していない場合には、制御部103は、発令された課題に対して行動させる自軍キャラクタを決定し、決定した自軍キャラクタを当該課題に対して行動させる自軍キャラクタとして設定する。ここでの自軍キャラクタの決定は、ランダムに行ってもよいし、キャラクタテーブル201を参照して発令された課題に対して適切なパラメータを有する自軍キャラクタをAIルーチンの実行により選択するものとしてもよい（ステップS 1 1 1）。そして、ステップS 1 1 2の処理に進む。

10

【0064】

ステップS 1 1 2では、制御部103は、ステップS 1 0 0またはS 1 1 1で設定した自軍キャラクタが発令された課題を進行させる処理を行う。この処理は、従来のシミュレーションゲームで用いられているようなAIルーチンの実行により行うことができる。但し、課題の進行途中でプレイヤーから指示を入力することはできない（ステップS 1 1 2）。そして、ステップS 1 1 2の処理の結果に応じて、発令された課題が達成できたかできなかったが決まるものとなる。

【0065】

ステップS 1 1 2の処理が終了すると、制御部103は、課題の進行結果に応じた情報を自軍キャラクタの行動の結果報告として表示画面122に表示させ、プレイヤーに提示する。ここでは、例えば、発令された課題が敵キャラクタとのバトルであって当該課題を達成できなかった場合には、課題を達成することのできなかった要因を示す情報などが表示される。一方、発令された課題が課題を達成できた場合には、次のプレイヤーキャラクタの行動として好ましい行動のヒントを示す情報などが表示される（ステップS 1 1 3）。

20

【0066】

次に、制御部103は、ステップS 1 1 2での処理で発令された課題が達成できたかどうかを判定する（ステップS 1 1 4）。発令された課題が達成できなかった場合には、そのままステップS 1 0 1の処理に戻る。発令された課題が達成できた場合には、制御部103は、当該課題に対して行動させた自軍キャラクタの経験値を所定量だけ増加させる。制御部103は、更新した結果の経験値が所定値に達したときには、さらに当該自軍キャラクタのレベルを更新し、これにより最大HP、現状攻撃力及び現状防御力も更新する（ステップS 1 1 5）。そして、ステップS 1 0 1の処理に戻る。

30

【0067】

なお、ステップS 1 1 3で課題の進行結果に応じた情報が表示された場合、プレイヤーは、これを見て次に選択すべきプレイヤーキャラクタの行動を選ぶことが容易になる。例えば、敵キャラクタとのバトルに負けた場合、負けた原因として敵キャラクタの特定の種類の攻撃が強力だった等の情報が報告される。プレイヤーは、この情報から、自軍キャラクタの中でも当該特定の種類の攻撃に対して強いキャラクタを新たに指定して、再び同じ課題を発令するということができる。また、自軍キャラクタの中に現在の状態では敵キャラクタに勝てそうなキャラクタが存在しないと思えば、装備品ショップを設置し、新たに購入した装備品を装備させた自軍キャラクタを指定して、再び同じ課題を発令するということができる。

40

【0068】

或いは、達成できなかった課題を後回しにして別の課題を発令し、別の課題を達成するうちに自軍キャラクタを成長させて（すなわち、経験値を増加させることによりレベルを上げて）から、再び一度は達成できなかった課題を発令するということができる。一方、課題を達成することができた場合には、次のプレイヤーキャラクタの情報として好ましい行動のヒントが示されることなどにより、例えば、次の課題に備えて装備品ショップを開店させるとか、どのような課題を発令するかを考えるとすることができる。

【0069】

50

以下、この実施の形態にかかるビデオゲームの進行態様について、具体的な例を示して説明する。図4(a)～(c)は、この実施の形態にかかるビデオゲームの進行態様の具体例を示す図である。

【0070】

まず、図4(a)に示すように、プレイヤーキャラクタ201の行動を選択する行動選択画面122Aが表示装置121に表示される。行動選択画面122Aでは、プレイヤーキャラクタ201が表示され、プレイヤーの入力装置163の操作によりその行動が複数の階層211～213からなる階層メニュー210から選ばれる。図4(a)では、第1階層211において「課題の発令」を選択している場合を示しており、この場合、第2階層212で発令する課題の種類が選択され、第3階層213で自軍キャラクタの指定(または指定なし)が選択されるものとなっている。

10

【0071】

プレイヤーキャラクタの行動が選択されると、選択された行動に応じた処理が行われる。図4(a)のように「課題の発令 バトルA 指定なし」でプレイヤーキャラクタ201の行動が選択された場合には、図4(b)に示すように、選択された課題であるバトルAの処理が行われ、その様子はバトル画面122Bとして表示装置121に表示される。また、行動選択画面122Aにおいて自軍キャラクタの指定なしが選ばれていたため、図4(b)のバトル画面122Bでは、自動的に決定されたキャラクタE(レベル2)221が敵キャラクタ222とのバトルを行っている。

20

【0072】

そして、プレイヤーキャラクタ201により発令された課題であるバトルAが終了すると、図4(c)に示すように、バトルAの結果を示す結果報告画面122Cが表示装置121に表示される。ここでは、バトルAがキャラクタE211の敗北で終了した場合を示しており、結果表示ウィンドウ231にはキャラクタE211のセリフとして「敵キャラクタとのバトルAに負けてしまいました。せめて、レベル3か秘密の剣があれば・・・」という報告がされている。

30

【0073】

プレイヤーは、図4(c)に示す結果報告画面122Cにおいて結果表示ウィンドウ231で報告された結果により、再びバトルAを課題として発令する際にレベル3以上の自軍キャラクタを指定するか、装備品ショップを設置して秘密の剣を購入してキャラクタE211に装備させつつ再びバトルAを課題として発令する際にキャラクタE221を指定すれば、バトルAに勝利して課題の達成とすることができる。

40

【0074】

以上説明したように、この実施の形態にかかるビデオゲームでは、プレイヤーがゲームを進行するために必要な入力装置163の操作は、プレイヤーキャラクタの行動を選択する操作である。プレイヤーキャラクタの行動としては、ゲーム空間内での移動、装備品ショップの開店、装備品の購入、各自軍キャラクタが装備する装備品の変更などがあるが、そのほかに、自軍キャラクタに敵キャラクタとのバトルを行わせ、これに勝利することといった課題の発令がある。

50

【0075】

プレイヤーの操作によりプレイヤーキャラクタの行動として課題の発令が指示されると、複数の自軍キャラクタのうちから何れかのキャラクタが課題に従って行動すべきキャラクタとして設定され、発令された課題に応じた行動を起こすものとなる。もっとも、課題の種類は様々であり、また、各自軍キャラクタがそれぞれに異なるパラメータを有しているので、プレイヤーキャラクタによって発令された課題が達成できる場合も達成できない場合もある。

【0076】

プレイヤーキャラクタにより発令された課題が達成された場合も達成されなかった場合も、自軍キャラクタの行動の結果報告として課題の進行結果に応じた情報がプレイヤーに報知されるものとなる。ここでプレイヤーに報知される情報は、例えば、課題として与えられた

60

バトルに自軍キャラクターが負けてしまった場合には負けの要因となった情報であったり、課題が達成された場合には、次のプレイヤーキャラクターの行動として好ましい行動のヒントを示す情報などである。そして、プレイヤーは、自軍キャラクターの結果報告として報知された情報に従って、同じ課題を再び発令したり、装備品の購入や変更を行ったり、別の新たな課題を発令したりといった、プレイヤーキャラクターの新たな行動を選択することが可能になる。

【0077】

このようにプレイヤーは、プレイヤーキャラクターの行動として課題を選択しながら順次発令していき、発令した課題により複数の自軍キャラクターのうちの任意の自軍キャラクターを行動させてゲームを進行することができるものとなっている。そして、そのためにプレイヤーが行わなくてはならない操作は、自軍キャラクターへの課題の発令を含むプレイヤーキャラクターの行動の選択だけである。このため、多数の自軍キャラクターを指揮してゲームを進める場合に、自軍キャラクターの行動を指定するための手間があまりプレイヤーにかからないで済むものとなる。

10

【0078】

また、レベル、経験値、攻撃力、防御力などについて各自軍キャラクターには互いに異なるパラメータが設定されている。プレイヤーキャラクターにより発令された課題に対して自軍キャラクターが行動した結果（すなわち、課題を達成できるかどうか）は、行動した自軍キャラクターに設定されているパラメータに応じて変わってくる。このため、ゲームを進めるために必要なプレイヤーの操作が、課題の発令を含むプレイヤーキャラクターの行動の選択だけとなっても、ゲームが単調なものとなりすぎることがない。

20

【0079】

また、この実施の形態にかかるビデオゲームでは、ゲーム空間に存在する複数のキャラクターのうち特定のキャラクターであるプレイヤーキャラクターだけがプレイヤーの操作に応じて行動するものとなっている。プレイヤーは、ゲームを進める際に個々の自軍キャラクターに対して行動を指定するものではない。このため、プレイヤーは、ゲームの世界において特定のキャラクター（ここでは、プレイヤーキャラクター）に成り切ることができ、ゲームに感情移入がしやすいものとなる。

【0080】

また、プレイヤーキャラクターにより発令された課題に対して自軍キャラクターが行動した結果（すなわち、課題を達成できるかどうか）は、行動した自軍キャラクターに設定されているパラメータに応じて変わることとなるが、プレイヤーは、プレイヤーキャラクターの行動として課題の発令を選択する際に、該課題に従って行動すべき自軍キャラクターを自ら指定することができる。このように、各自軍キャラクターが本来はノンプレイヤーキャラクターであっても、課題が達成されやすい自軍キャラクターをプレイヤー自らが選ぶことができるものとなる。

30

【0081】

特に一度は達成できなかった課題と同じ課題を再度発令する場合には、前回の課題を達成できなかったという結果が生じたときにおいて、課題を達成することのできなかった要因を示す情報などのプレイヤーキャラクターの新たな行動を選択するために有用な情報が報知されている筈である。このため、プレイヤーは、とりわけ同じ課題を再度発令する場合に当該課題を達成しやすそうな自軍キャラクターを見分けて、何度も同じ処理を繰り返すに、発令された課題が達成されやすくなるようにすることができ、ゲームをより円滑に進行することができるものとなる。

40

【0082】

また、プレイヤーキャラクターによる指定で課題に応じて行動した自軍キャラクターについては、当該課題を達成できたことを条件として、経験値などのパラメータが更新されるものとなっている。このため、例えば、プレイヤーの操作に応じて課題の発令されたときに指定する自軍キャラクターを特定のキャラクターに限ることによって、特定の自軍キャラクターを他の自軍キャラクターとはより分けて、ゲームの中で成長させていくことができるようになる

50

。

【0083】

一方、各自軍キャラクタには互いに異なるパラメータが設定されているので、課題を発令した際に当該課題を達成するのに適した自軍キャラクタと適していない自軍キャラクタが存在することとなる。このように自軍キャラクタを指定せずに課題の発令をプレイヤーキャラクタの行動として選択できるようにすることで、ゲームを円滑に進めることができるようになる。特に未だ発令したことがない課題を新たに発令する場合には、発令した課題に適した自軍キャラクタを判断するのは困難であるので、ここでの効果が大きくなる。

【0084】

また、レイヤキャラクタによる指定で課題に応じて行動した自軍キャラクタのパラメータは、当該課題が達成されたことを条件として更新されるものとなっている。そして、パラメータが更新されているかどうかは、次に発令された課題に対して行動した結果に影響することとなる。このようにプレイヤーの操作により直接的に行動していくプレイヤーキャラクタではなく、プレイヤーキャラクタによる課題の発令によって間接的に行動していく自軍キャラクタのゲームの過程において成長していくので、ゲームの進行のバリエーションが広がり、ゲームの面白味が増すこととなる。

10

【0085】

また、各自軍キャラクタは、それぞれ武器及び防具を装備しており、装備している武器や防具の種類によって、その攻撃力や防御力が変わってくるものとなっている。発令された課題に対して行動した自軍キャラクタが十分な性能の武器や防具を装備していない場合、それが原因で敵キャラクタとのバトルに負け、課題が達成できなかったということも生じることとなる。この場合も、課題が達成できなかった要因を示す情報がプレイヤーに報知される。

20

【0086】

ここで、各自軍キャラクタが装備する武器や防具は、プレイヤーキャラクタの行動の選択として変更させることができるので、一度は達成できなかった課題と同じ課題を再度発令する場合に、同じ自軍キャラクタを指定しても装備品の変更で課題が達成できるような場合も生じるので、各自軍キャラクタが装備する武器や防具の選択によるゲームの戦略性が高まるものとなる。

【0087】

また、所定の課題が発令され、その結果が出た（課題を達成したかどうかを問わない）後には、プレイヤーキャラクタの行動として新たな装備品ショップを設置することが可能となる場合がある。新たな装備品ショップが設置されると、プレイヤーキャラクタの行動として選択することによりこれまで各自軍キャラクタが装備していた武器や防具よりも強力な武器や防具を購入することができ、新たに購入した強力な武器や防具を装備させた自軍キャラクタは、これによって攻撃力や防御力が高まるものとなる。

30

【0088】

課題が達成できなかった要因を示す情報がプレイヤーに報知されているので、プレイヤーは、より強力な武器や防具が必要かどうかを判断でき、同じ課題を達成するために新たな装備品ショップの設置が必要かどうかを判断できる。これにより、一度は達成できなかった課題と同じ課題を再度発令する場合に、同じ自軍キャラクタを指定してもより強力な装備品の装備で課題が達成できるような場合も生じるので、装備品ショップの建設や、各自軍キャラクタが装備する武器や防具の購入によるゲームの戦略性が高まるものとなる。

40

【0089】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0090】

上記の実施の形態では、発令された課題に対して行動するものとして設定した自軍キャラクタが当該課題を進行させる処理を行うものとし、その結果に応じた情報が結果報告としてプレイヤーに報知されるものとなっていた。ここで、発令された課題に対して行動する

50

ものとして設定した自軍キャラクタが当該課題を進行させている様子は、画像として表示画面122に表示させてプレイヤーに示すものとしてもよい。

【0091】

或いは、結果報告の中でダイジェストとして表示画面122の全部または一部に表示させるものとしてもよい。このように発令された課題に対して行動するものとして設定した自軍キャラクタが当該課題を進行させている様子が結果報告として後からプレイヤーに示される場合には、プレイヤーキャラクタが課題に応じた処理の終了を待っているようなシーンを一連のゲーム画像の中に挿入するものとしてもよい。

【0092】

上記の実施の形態では、プレイヤーは、入力装置163の操作によってプレイヤーキャラクタの行動を選択するものとしていたが、プレイヤーキャラクタは、入力装置163の方向キーの操作に応じてゲーム空間にある仮想的な国の中を歩き回り、所定のイベント（例えば、プレイヤーキャラクタが所定のノンプレイヤーキャラクタに出会って会話をする、ゲーム空間で所定のアイテムを見つけるなど）が発生したことを条件として、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの行動として課題の発令を選択することができるようにしてもよい。また、装備品ショップの設置なども、このような所定のイベントの発生を条件として、行えるようにしてもよい。

10

【0093】

このようにプレイヤーキャラクタがゲーム空間を歩き回っているうちに各種の行動が選択できるようにして純粋なRPGの要素を強めることで、プレイヤーは、自らの姿をプレイヤーキャラクタに投影し、ゲームにおける仮想的な国の中で暮らしているような感覚を持つことができるようになる。この場合には、プレイヤーがよりゲームに対して感情移入しやすくなる。

20

【0094】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタにより発令された課題に対して行動することのできる自軍キャラクタが複数であることには言及していたが、それ以上に詳細な説明はしていなかった。もっとも、例えば、プレイヤーキャラクタの行動として装備品ショップの設置の他に、仮想的な国の中に住居を建設することを選べるようにし、住居を建設した場合には人（ノンプレイヤーキャラクタ）が集まってくるようにしてもよい。こうして集まってきたノンプレイヤーキャラクタの全部または一部が、プレイヤーキャラクタにより発令された課題に対して行動する自軍キャラクタとなるものとしてもよい。すなわち、自軍キャラクタは、ゲームの進行に応じて増加していくものであってもよい。

30

【0095】

また、プレイヤーキャラクタがプレイヤーの操作に応じてゲーム空間内の歩き回る場合には、住居の建設により集まってきたノンプレイヤーキャラクタがプレイヤーキャラクタに出会う度に自軍キャラクタとしてもらうことの許可を求めるものとし、プレイヤーにより選択されるプレイヤーキャラクタの行動によって自軍キャラクタとなることを許可するものとしてもよい。また、住居の建設により集まってきたノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタに出会う度に、発令された課題に対する行動の結果を示す情報以外のゲームの進行に取って有用な情報（例えば、次に発令するのに適した課題のヒントとなる情報など）を提供するものであってもよい。

40

【0096】

上記の実施の形態では、発令された課題に対して行動した自軍キャラクタについて、当該課題が達成されたことを条件として経験値を増加するものとしていた。しかしながら、発生された課題に対して行動した自軍キャラクタの経験値は、当該課題が達成されなくても、増加させるものとしてもよい。課題が達成されたか否かに応じて、経験値を増加させる量を変えるものとしてもよい。また、発令された課題に対して行動しなかった自軍キャラクタについても、当該課題が発令されたことを以て経験値を増加するものとしてもよい。発令された課題に対して行動した自軍キャラクタであるか否かに応じて、経験値を増加させる量を変えるものとしてもよい。

50

【 0 0 9 7 】

上記の実施の形態では、ステップ S 1 0 9 で課題が発令された場合には、プレイヤーは、如何なる課題であっても当該課題に対して行動させる自軍キャラクタを指定することができた。しかしながら、プレイヤーが自軍キャラクタを指定することのできない課題があってもよい。プレイヤーが自軍キャラクタを指定することのできない課題が発令された場合においては、全てビデオゲーム装置 1 0 0 の側において何れかの自軍キャラクタを当該課題に対して行動させる自軍キャラクタとして決定するものとしてもよい。

【 0 0 9 8 】

上記の実施の形態では、ステップ S 1 0 9 で課題が発令された場合においてプレイヤーが自軍キャラクタを指定しなかった場合には、必ず自軍キャラクタの何れかを当該課題に対して行動させる自軍キャラクタとして決定していた。しかしながら、課題が発令された場合においてプレイヤーが自軍キャラクタを指定しなかった場合でも、何れのキャラクタも当該課題に対して行動させる自軍キャラクタとして決定されないものとしてもよい。この場合には、ステップ S 1 1 2 ~ S 1 1 5 の処理を行うことなく、ステップ S 1 0 1 の処理に戻るものとしてすることができる。

10

【 0 0 9 9 】

これにより、ゲームの進行状況から考えて発令した課題を達成できることがあり得ないような場合（例えば、全ての自軍キャラクタのレベルが未だ非常に低い状況なのに、非常に強い敵キャラクタとのバトルを行うような課題が発令されるような場合）にまで、課題を進行させる処理（ステップ S 1 1 2）を無駄に行わずに済むようになるので、よりいっそうゲームを円滑に進行させることができるようになる。なお、このような場合には、さらに、プレイヤー自らが発令した課題に応じて行動する自軍キャラクタを指定することもできないようにしてもよい。

20

【 0 1 0 0 】

上記の実施の形態では、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタの行動として課題の発令を選択することができたが、1つの課題が発令される度に、その課題に対して行動する個別キャラクタが設定され、当該課題に応じた処理が行われるものとなっていた。これに対して、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの行動として、同時に異なる複数の課題を発令することを選択することができるようにもよい。同時に異なる複数の課題が発令される場合には、発令された課題毎に（プレイヤーの指定により、或いは指定によらずにビデオゲーム装置 1 0 0 での決定により）行動させる自軍キャラクタを設定し、また、発令された課題毎に行動の結果が報告されてプレイヤーに提示されるものとしてもよい。

30

【 0 1 0 1 】

これにより、ゲームの進行のバリエーションが増えることとなるので、ゲームの面白が増すこととなる。なお、同時に発令することのできる課題の最大数は、ゲームの進行に応じて順次増加させていくものとしてもよい。また、プレイヤーキャラクタの行動として、課題の発令と他の種類の行動とを同時に行うことをプレイヤーが選択できるようにしてもよい。

【 0 1 0 2 】

上記の実施の形態では、各自軍キャラクタが装備する武器や防具は、プレイヤーキャラクタの行動として選択することで変えさせることができるものとなっていた。また、新たな武器や防具の購入も、プレイヤーキャラクタの行動として選択することができるようにもなっていた。しかしながら、各自軍キャラクタの武器や防具の装備、購入については、プレイヤーキャラクタの行動の選択によってプレイヤーが決めるのではなく、A イルーツン等により各自軍キャラクタ毎の判断で決められるものとしてもよい。

40

【 0 1 0 3 】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタにより課題が発令され、該課題に応じて自軍キャラクタが行動すると直ぐに、その行動の結果が報告されるものとしていた。これに対して、例えば、ゲームの中での仮想的な日付を設定し、1日の終了時に課題に応じた自軍キャラクタの行動の結果が報告されるものとしてもよい。この場合、仮想的な1日の間

50

に複数の課題を発令することができるものであってもよく、1日の終了時に各々の課題に対する行動の結果が順次報告されるものとすることもできる。

【0104】

上記の実施の形態では、ビデオゲームを実行するプラットフォームとなる装置としてゲーム専用機であるビデオゲーム装置100を適用していた。これに対して、本発明は、ビデオゲーム装置100と同様の構成要素を備え、画像を描画する機能を有するものであれば、汎用のパーソナルコンピュータなどをプラットフォームとして実現されるものとしてもよい。表示装置121及びサウンド出力装置125を装置本体101と同一の筐体内に納めた構成を有する携帯ゲーム機（アプリケーションの実行機能を有する携帯電話機を含む）を適用するものとしてもよい。

10

【0105】

記録媒体131としては、DVD-ROMやCD-ROMの代わりに半導体メモリーカードを適用することができる。このメモリーカードを挿入するためのカードスロットをDVD/CD-ROMドライブ113の代わりに設けることができる。汎用のパーソナルコンピュータの場合には、本発明に係るプログラム及びデータを記録媒体131に格納して提供するのではなく、HDD107に予め格納して提供してもよい。本発明にかかるプログラム及びデータを格納して提供するための記録媒体は、ハードウェアの物理的形態及び流通形態に応じて任意のものを適用することができる。

【0106】

上記の実施の形態では、ビデオゲーム装置100のプログラム及びデータは、記録媒体131に格納されて配布されるものとしていた。これに対して、これらのプログラム及びデータをネットワーク151上に存在するサーバ装置が有する固定ディスク装置に格納しておき、装置本体101にネットワーク151を介して配信するものとしてもよい。ビデオゲーム装置100において、通信インターフェイス115がサーバ装置から受信したプログラム及びデータは、HDD107に保存し、実行時にRAM105にロードすることができる。

20

【符号の説明】

【0107】

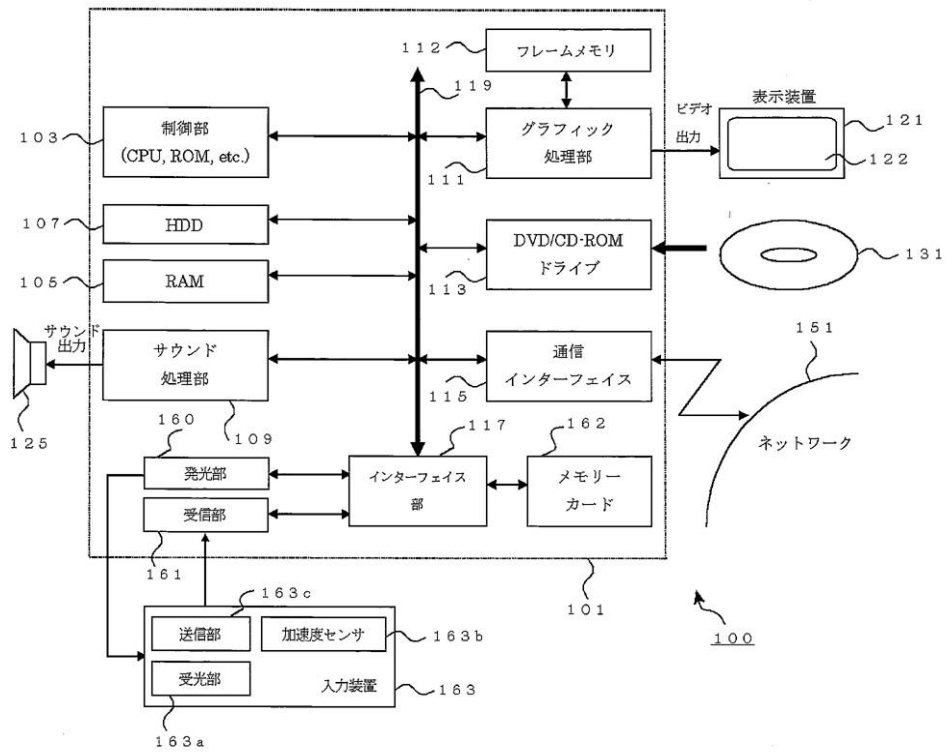
- 100 ビデオゲーム装置
- 101 ビデオゲーム本体
- 103 制御部
- 105 RAM
- 107 HDD
- 109 サウンド処理部
- 111 グラフィック処理部
- 112 フレームメモリ
- 113 DVD/CD-ROMドライブ
- 115 通信インターフェイス
- 117 インターフェイス部
- 119 内部バス
- 121 表示装置
- 122 表示画面
- 125 サウンド出力装置
- 131 記録媒体
- 151 ネットワーク
- 160 発光部
- 161 受信部
- 162 メモリーカード
- 163 入力装置

30

40

50

【 図 1 】



【 図 2 】

(a)

キャラクタ ID	HP	最大 HP	経験値	レベル	装備 武器	基本 攻撃力	現状 攻撃力	装備 防具	基本 防御力	現状 防御力
A											
B											
C											
⋮											

201

(b)

装備品1	装備品2	装備品n
------	------	-------	------

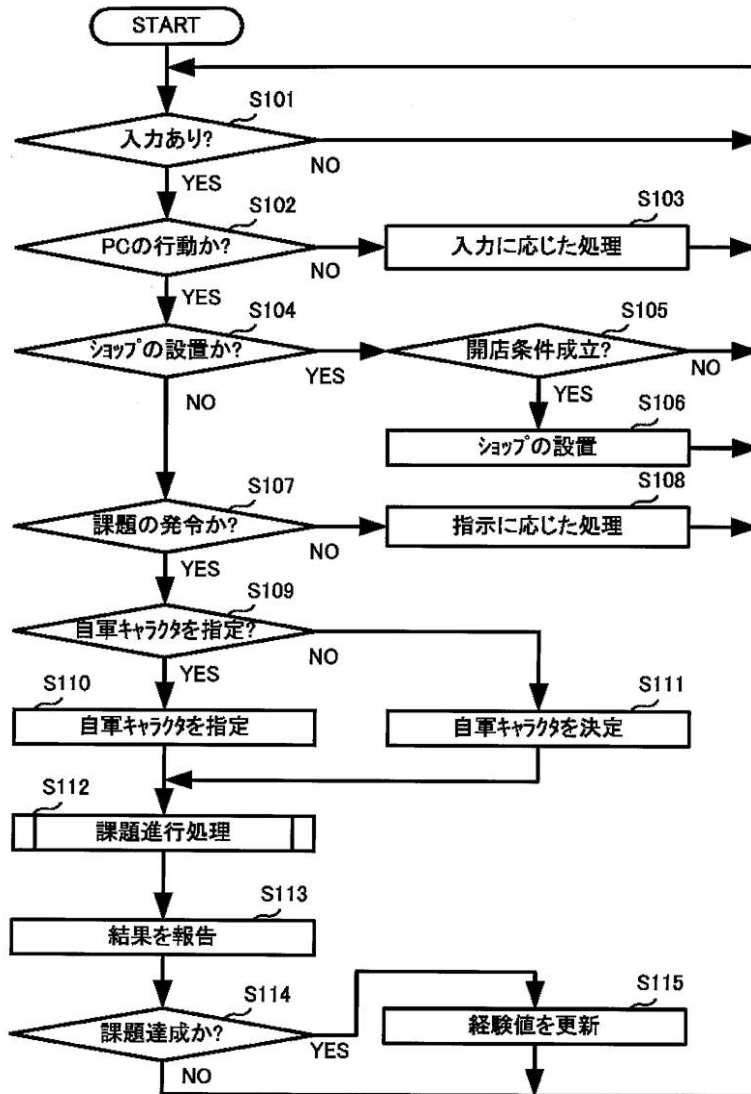
202

(c)

ショップID	開店条件	開店フラグ	取扱装備品			
a						...
b						
c						

203

【 図 3 】



【 図 4 】

