

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3703825号

(P3703825)

(45) 発行日 平成17年10月5日(2005.10.5)

(24) 登録日 平成17年7月29日(2005.7.29)

(51) Int. Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

F I

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

A

請求項の数 17 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2004-9821 (P2004-9821)	(73) 特許権者	592044813
(22) 出願日	平成16年1月16日 (2004.1.16)		株式会社スクウェア・エニックス
(65) 公開番号	特開2005-198908 (P2005-198908A)	(74) 代理人	100104916
(43) 公開日	平成17年7月28日 (2005.7.28)		弁理士 古溝 聡
審査請求日	平成16年3月22日 (2004.3.22)	(72) 発明者	松野 泰己
			東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株
			式会社スクウェア・エニックス内
		(72) 発明者	前廣 和豊
			東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株
			式会社スクウェア・エニックス内
		(72) 発明者	丹波 豪人
			東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株
			式会社スクウェア・エニックス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームの進行方法、プログラム及び記録媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを実行するためのゲーム装置であって、

前記複数の取引者のそれぞれが、該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかを記憶した取引者同盟記憶手段と、

前記複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する評価値記憶手段と、

前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段と、

前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段と、

前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段と、

所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を

10

20

更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段と、

前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記取引者同盟記憶手段に記憶させる所属同盟変更手段と

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】

前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶した定着度記憶手段と、

前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段と、

前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段とをさらに備え、

前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する

ことを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段をさらに備え、

前記取引態様変更手段は、前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟について前記順位付け手段により順位付けされた順位に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる

ことを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記所属同盟変更判定手段は、前記評価値設定手段により設定された各取引者同盟の評価値の順位に変化が生じたときに、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する

ことを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記複数の取引者のそれぞれについて、前記複数の取引者同盟の各々への所属し易さの度合いを示す親和度を予め記憶した親和度記憶手段をさらに備え、

前記所属同盟変更手段は、前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、前記親和度記憶手段に記憶された親和度に基づいて新たに所属する取引者同盟を選択して前記取引者同盟記憶手段に記憶させる

ことを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記所属同盟変更判定手段は、前記所定の所属変更条件が成立1回当たりにおいて所定数以下の取引者について、所属する取引者同盟を変更させる旨を判定する

ことを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項7】

前記プレイヤーキャラクタは、ゲームの進行において所定の条件が成立したときに各取引者同盟に所属する各々の取引者から前記商取引の態様に関する情報以外にも、ゲームの進行に有用なゲーム進行情報を付与され、

前記評価値更新手段は、前記プレイヤーキャラクタへ前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者からゲーム進行情報が付与されたときに、該ゲーム進行情報を付与した取引者が所属する取引者同盟の評価値を更新する

ことを特徴とする請求項1乃至6のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される複数種類の

10

20

30

40

50

商品を交換する取引を含み、

前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として各取引者同盟に所属する各々の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で交換可能な商品の種類を変化させる

ことを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される商品を仮想的な金銭を用いて売買する取引を含み、

前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として前記商品の売買価格を変化させる

ことを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される商品の取引を行うことにより、該商品の取引に応じたポイントを前記プレイヤーキャラクタに付与する取引を含み、

前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として前記商品の取引により前記プレイヤーキャラクタに付与するポイントを変化させる

ことを特徴とする請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

前記プレイヤーキャラクタは、ゲームの進行において所定の条件が成立したときに各取引者同盟に所属する各々の取引者から前記商取引の態様に関する情報以外にも、ゲームの進行に有用なゲーム進行情報を付与され、

前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタに対してゲーム進行情報を付与する取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、該取引者が付与するゲーム進行情報の内容を変化させる情報内容変更手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 12】

仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるゲーム装置により実行して進行するための方法であって、

前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行い、

前記プレイヤーキャラクタと取引者との間で商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新し、

前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記プレイヤーキャラクタと取引者との間で行われる商取引の態様を変化させ、

所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定し、

前記取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記取引者同盟記憶手段に記憶させる

ことを特徴とするゲームの進行方法。

【請求項 13】

前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶し、

前記方法は、さらに、

10

20

30

40

50

前記記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行い、

前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記記憶手段に記憶された定着度を更新し、

前記複数の取引者同盟について所属する取引者同盟を変更させるかどうかの判定は、前記抽出された乱数の値と前記記憶手段に記憶された定着度とに基づいて行われる

ことを特徴とする請求項 1 2 に記載のゲームの進行方法。

【請求項 1 4】

仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるコンピュータ装置により実行するためのプログラムであって、

前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段、

前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段、

前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段、

所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段、及び、

前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記記憶手段に記憶させる所属同盟変更手段

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 1 5】

前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶し、

前記プログラムは、さらに、

前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段、及び、

前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段として前記コンピュータ装置を機能させ、

前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する

ことを特徴とする請求項 1 4 に記載のプログラム。

【請求項 1 6】

仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるコンピュータ装置により実行するためのプログラムを記録した記録媒体であって、

前記プログラムは、

前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段、

前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段、

前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段、

所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段、及び、

前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記記憶手段に記憶させる所属同盟変更手段

としてコンピュータ装置を機能させることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 17】

前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶し、

前記プログラムは、さらに、

前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段、及び、

前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段として前記コンピュータ装置を機能させ、

前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する

ことを特徴とする請求項 16 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームにおけるプレイヤーキャラクタと取引者との間で商取引を行う過程を含むゲームにおいて、当該商取引の態様を取引の実態に基づいて変化させるための技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、ロールプレイングゲームなどにおいて、プレイヤーキャラクタがゲームを進行させるために使用するアイテム（武器、防具、道具、魔法など）がゲームにおける仮想空間内に設けられた店舗において売買されていた。このようなゲームにおいて同一のアイテムを売買する場合には、予め設定された同一の価格で売買されるものとなっていた。もっとも、現実の世界における商品の売買価格は変動するのが普通であり、ゲームにおいてもアイテムの売買価格を変動させるものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

また、複数のプレイヤーが参加し、複数のプレイヤーキャラクタがゲームに登場するネットワークゲームでは、課題の達成度に応じたポイントを各プレイヤーキャラクタが属するグループ毎に集計し、このグループ毎に集計したポイントに応じてアイテムの売買価格や売買可能なアイテムの種類を変化させるものがあった。これにより、プレイヤーのグループへの

10

20

30

40

50

帰属意識を高めるとともに、ゲームの内容に変化を与えるものとしていた（例えば、特許文献2参照）。

【0004】

【特許文献1】特開2003-225459号公報

【特許文献2】特開2003-325984号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、現実の世界における商品の売買価格などの決定は、売り主間、買い主間、或いは両者間の関係に応じた複雑なものとなっている。売買価格などの決定要素には、売り主間或いは買い主間での競争が含まれている。これに対して、特許文献1のゲームでは、同一時点における同一のアイテムの売買価格が店舗毎に異なることはなく、店舗間での競争関係が実現されているものではなかった。

10

【0006】

一方、特許文献2のネットワークゲームでは、異なる店舗においてアイテムの売買価格を異なるものとするのができたが、その決定にはプレイヤーキャラクタの側における競争だけが関わり、店舗の側における競争が関わるものでなかった。さらに、単一のプレイヤーでゲームを進行していくスタンドアロン型のゲームには、そもそもこの技術を適用することができなかった。いずれにしても、ゲームにおける仮想空間に存在する店舗毎の競争関係を反映してアイテムの売買価格などを変化させるものはなく、現実の世界に近いゲームの趣向性を実現することはできなかった。

20

【0007】

本発明は、ゲームにおけるプレイヤーキャラクタ以外の取引者（店舗など）の間における競争関係を反映して当該取引者とプレイヤーキャラクタとの間の取引の態様を変化させることで、ゲームの趣向性を高めることができるゲーム装置及びゲームの進行方法、並びにそのためのプログラム及び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】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるゲーム装置は、仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを実行するためのゲーム装置であって、前記複数の取引者のそれぞれが、該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかを記憶した取引者同盟記憶手段と、前記複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する評価値記憶手段と、前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段と、前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段と、前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段と、所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段と、前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記取引者同盟記憶手段に記憶させる所属同盟変更手段とを備えることを特徴とする。

30

40

【0009】

上記ゲーム装置では、複数の取引者がいずれかの取引者同盟に所属し、プレイヤーキャラ

50

クタと取引者間で商取引が行われると、これに従って当該取引者が所属する取引者同盟の評価値が設定される。そして、取引者同盟の評価値に応じて取引者とプレイヤーキャラクタとの間の商取引の態様が変化されることとなり、この商取引が取引者同盟を単位とした取引者間での競争関係を反映したものとなる。このように現実の世界に近い取引者間の競争関係がゲームの世界で実現されることとなり、ゲームの趣向性が高くなる。また、ゲームの中での商取引の態様が単純なものにならないので、ゲームの趣向性が高くなる。

また、取引者が所属する取引者同盟を変化させることで、取引者と取引者同盟との間の関係が固定されず、ゲームの進行態様が増えて、ゲームの趣向性が高くなる。また、取引者に対しての取引者同盟間での競争関係も反映した商取引をゲームの世界で実現することができる。なお、少なくとも1の取引者が所属する取引者同盟を変化させるための所属変更条件は、ゲームの進行状況に応じて複数の取引者全体に対して成立するものとしても（例えば、次に示す取引者同盟の順位の変化など）、個々の取引者に対して成立するものとしても（例えば、後述する定着度の設定など）、この両方によって成立するものとしてもよい。

10

【0010】

上記ゲーム装置は、前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶した定着度記憶手段と、前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段と、前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段とをさらに備えるものとしてもよい。この場合において、前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定することができる。

20

【0011】

このように各取引者に取引者同盟に対する定着度を設定して、この定着度に基づいて取引者同盟を変化させるものとすることで、取引者毎に所属する取引者同盟を変化させやすくするかどうかを調整することができる。

【0012】

上記ゲーム装置は、前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段をさらに備えていてもよい。この場合において、前記取引態様変更手段は、前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟について前記順位付け手段により順位付けされた順位に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させるものとすることができる。

30

【0013】

この場合には、取引者同盟の評価値の順位に応じて、すなわち取引者同盟間の競争力の差を反映して、ゲームの中においてプレイヤーキャラクタと取引者との間の商取引を行うことができるようになる。また、取引者同盟の評価値の順位に応じて商取引の態様を変化させるので、その態様の決め方が複雑になり過ぎずに済む。

40

【0014】

上記ゲーム装置において、前記所属同盟変更判定手段は、前記評価値設定手段により設定された各取引者同盟の評価値の順位に変化が生じたときに、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定するものとすることができる。

【0015】

ここでは、取引者同盟の順位に変化が生じたときに取引者同盟を変化させることで、取引者が所属する取引者同盟の変更にも取引者同盟間の競争力の差を反映させることができる。また、取引者が所属する取引者同盟の変化が頻繁になり過ぎず、ゲームの進行が複雑になり過ぎることがない。

【0019】

50

上記ゲーム装置は、前記複数の取引者のそれぞれについて、前記複数の取引者同盟の各々への所属し易さの度合いを示す親和度を予め記憶した親和度記憶手段をさらに備えていてもよい。この場合において、前記所属同盟変更手段は、前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、前記親和度記憶手段に記憶された親和度に基づいて新たに所属する取引者同盟を選択して前記取引者同盟記憶手段に記憶させるものとすることができる。

【0020】

この場合には、取引者毎に設定された親和度に基づいて所属する取引者同盟を変化させるものとなるので、取引者と取引者同盟との間の結びつきの強弱によって所属する取引者同盟が変わることをゲームの世界で実現できるようになる。

10

【0021】

上記ゲーム装置において、前記所属同盟変更判定手段は、前記所定の所属変更条件が成立1回当たりにおいて所定数以下の取引者について、所属する取引者同盟を変更させる旨を判定するものとすることができる。

【0022】

この場合には、所属する取引者同盟を変化させる取引者が一度にいくつも発生することがなく、取引者と取引者同盟との関係の変化が大きくなり過ぎないので、ゲームの進行が複雑になってプレイヤを混乱させるといことがない。

【0023】

上記ゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタは、ゲームの進行において所定の条件が成立したときに各取引者同盟に所属する各々の取引者から前記商取引の態様に関する情報以外にも、ゲームの進行に有用なゲーム進行情報を付与されることがあってもよい。この場合において、前記評価値更新手段は、前記プレイヤキャラクタへ前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者からゲーム進行情報が付与されたときに、該ゲーム進行情報を付与した取引者が所属する取引者同盟の評価値を更新するものとすることができる。

20

【0024】

この場合には、取引者から有用な情報を得ることができる取引者のところには当該情報を得た顧客（ここではプレイヤキャラクタが該当）との間で直接的な商取引が行われなくても、その結果として集客力が高くなり結果として競争力が強くなるということをゲームの世界で実現することができるようになり、ゲームの趣向性が高くなる。

30

【0025】

上記ゲーム装置において、前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される複数種類の商品を交換する取引を含んでいてもよい。この場合において、前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として各取引者同盟に所属する各々の取引者と前記プレイヤキャラクタとの間で交換可能な商品の種類を変化させるものとすることができる。

【0026】

ここでは、取引者同盟の競争力に応じて交換可能な商品の取り揃えが変わるということをゲームの世界で実現することができるようになり、ゲームの趣向性が高くなる。

【0027】

上記ゲーム装置において、前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される商品を仮想的な金銭を用いて売買する取引を含んでいてもよい。この場合において、前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として前記商品の売買価格を変化させるものとすることができる。

40

【0028】

ここでは、取引者同盟の競争力に応じて商品の売買価格が変わるということをゲームの世界で実現することができるようになり、ゲームの趣向性が高くなる。

【0029】

上記ゲーム装置において、前記商取引手段により行われる商取引は、ゲームの進行のために使用される商品の取引を行うことにより、該商品の取引に応じたポイントを前記プレ

50

イヤキャラクタに付与する取引を含んでいてもよい。この場合において、前記取引態様変更手段は、前記商取引の態様として前記商品の取引により前記プレイヤーキャラクタに付与するポイントを変化させるものとすることができる。

【0030】

ここでは、取引者同盟の競争力に応じて商取引の際に付与されるインセンティブ（ここでいうポイント）が変わるということをゲームの世界で実現することができるようになり、ゲームの趣向性が高くなる。

【0031】

なお、商品の取引に応じてプレイヤーキャラクタに付与されるポイントは、取引者同盟毎に付与されるものであってもよい。

【0032】

上記ゲーム装置において、前記プレイヤーキャラクタは、ゲームの進行において所定の条件が成立したときに各取引者同盟に所属する各々の取引者から前記商取引の態様に関する情報以外にも、ゲームの進行に有用なゲーム進行情報を付与されることがあってもよい。この場合において、上記ゲーム装置は、前記評価値記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタに対してゲーム進行情報を付与する取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、該取引者が付与するゲーム進行情報の内容を変化させる情報内容変更手段をさらに備えていてもよい。

【0033】

この場合には、競争力のある取引者のところには直接的に商取引に関係なくても有用な情報がたくさん集まってくるようになり、これにより顧客（ここではプレイヤーキャラクタが該当）が有用な情報を得ることができるようになるということを経営の世界で実現することができるようになり、ゲームの趣向性が高くなる。

【0034】

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、仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるゲーム装置により実行して進行するための方法であって、前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行い、前記プレイヤーキャラクタと取引者との間で商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新し、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記プレイヤーキャラクタと取引者との間で行われる商取引の態様を変化させ、所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定し、前記取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記取引者同盟記憶手段に記憶させることを特徴とする。

上記方法を実行するためのゲーム装置において、前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶していてもよい。この場合において、前記方法は、さらに、前記記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行い、前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記記憶手段に記憶された定着度を更新するものとすることができ、前記複数の取引者同盟について所属する取引者同盟を変更させるかどうかの判定は、前記抽出された乱

10

20

30

40

50

数の値と前記記憶手段に記憶された定着度とに基づいて行われるものとすることができる。

【0035】

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、仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるコンピュータ装置により実行するためのプログラムであって、前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段、前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段、所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定するための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段、及び、前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記記憶手段に記憶させる所属同盟変更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。

上記プログラムを実行するコンピュータ装置において、前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶していてもよい。この場合において、前記プログラムは、さらに、前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段、及び、前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段として前記コンピュータ装置を機能させるものとすることができ、前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定するものとすることができる。

【0036】

上記目的を達成するため、本発明の第4の観点にかかるコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、仮想空間に形成された複数の取引者が存在するフィールド上においてプレイヤーによる操作手段の操作に応じてプレイヤーキャラクタを移動させることにより進行し、該進行の過程において前記複数の取引者と前記プレイヤーキャラクタとの間で仮想的な商取引を行うゲームを、前記複数の取引者のそれぞれが該取引者の数以下の複数の取引者同盟のいずれに所属するかと、該複数の取引者同盟にそれぞれ設定された評価値を記憶する記憶手段を備えるコンピュータ装置により実行するためのプログラムを記録した記録媒体であって、前記プログラムは、前記操作手段の操作により前記プレイヤーキャラクタに対して前記複数の取引者のうちのいずれかの取引者との間で商取引を行わせる旨が指示されたことを条件として、該指示に応じた商取引を前記プレイヤーキャラクタと当該取引者との間において行う商取引手段、前記商取引手段により商取引が行われたときに、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタと商取引を行った取引者が所属する取引者同盟の評価値を、該商取引の結果に応じて更新する評価値更新手段、前記記憶手段に記憶された評価値のうちの前記プレイヤーキャラクタとの間で商取引を行う取引者が所属する取引者同盟の評価値に基づいて、前記商取引手段により行われる商取引の態様を変化させる取引態様変更手段、所定の所属変更条件が成立したときに、取引者同盟の変更を判定する

ための乱数を抽出し、該抽出した乱数の値に基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定する所属同盟変更判定手段、及び、前記所属同盟変更判定手段が所属する取引者同盟を変更させると判定した取引者について、該取引者が所属する取引者同盟を変更して前記記憶手段に記憶させる所属同盟変更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。

上記プログラムを実行するコンピュータ装置において、前記記憶手段は、さらに前記複数の取引者のそれぞれが現在所属している取引者同盟に定着する度合いを示す定着度を取引者毎に記憶していてもよい。この場合において、前記プログラムは、さらに、前記評価値記憶手段に記憶された各取引者同盟の評価値に基づいて、前記複数の取引者同盟に対して順位付けを行う順位付け手段、及び、前記所定の所属変更条件が成立したときに、前記順位付け手段により順位付けされた各取引者同盟の順位に応じて、前記定着度記憶手段に記憶された定着度を更新する定着度更新手段として前記コンピュータ装置を機能させるものとして前記コンピュータ装置を機能させることができ、前記所属同盟変更判定手段は、前記抽出された乱数の値と前記定着度記憶手段に記憶された定着度とに基づいて、前記複数の取引者について所属する取引者同盟を変更させるかどうかをそれぞれ判定するものとしてすることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0037】

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。

【0038】

図1は、この実施の形態にかかるビデオゲームを実行するためのビデオゲーム装置100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。

【0039】

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、入力部(コントローラ)161とメモリカード162とが接続されている。

【0040】

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。

【0041】

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(フレームバッファ)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30分の1秒であり、グラフィック処理部111は、ここでは、フレーム単位(すなわち、30分の1秒単位)で1枚の画像を描画する。

【0042】

10

20

30

40

50

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、他のコンピュータとの通信を行う。入力部161は、方向キー及び複数の操作ボタンを備え、方向キーの操作により後述するプレイヤーキャラクタを移動させ、操作ボタンの操作により所定の処理を行わせるものである。方向キーは、カーソルの移動やメッセージなどのためにも用いられ、操作ボタンは、所定の指示を入力するために用いられる。

【0043】

インターフェイス部117は、入力部161からの入力データをRAM105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、RAM105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、RAM105に転送する。

10

【0044】

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。この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、RAM105にロードされる。制御部103は、RAM105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、RAM105に記憶される。

【0045】

20

この実施の形態にかかるビデオゲームでは、仮想空間にプレイヤーキャラクタの移動空間としてのフィールドが形成されており、プレイヤーは、入力部161を操作してプレイヤーキャラクタをフィールド上で移動させながらゲームを進行させていく。プレイヤーキャラクタは、自動車や飛行機などを利用してフィールドにおける陸地を高速で移動したり、船を利用してフィールドにおける海の上を進むことができるようになっている。これらの乗り物の利用は、フィールド上の所定の場所においてプレイヤーの指示に基づいて行うものとなる。

【0046】

フィールド上には、所定の場所にアイテムが置かれており（宝箱の中などに入れられている場合がある）、プレイヤーキャラクタがその場所に到達したときにプレイヤーが入力部161から所定の操作を行うことで、当該アイテムを取得することができる。また、フィールド上の所定の場所にプレイヤーキャラクタが到達したときに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタ（ノンプレイヤーキャラクタ）とのバトルが開始し、プレイヤーキャラクタがバトルに勝利すると、敵キャラクタの種類に応じたアイテムを取得できる場合がある。

30

【0047】

また、フィールド上にはアイテムの売買を行う複数の店舗（ここでは、S a ~ S z の26個とする）が存在し、プレイヤーキャラクタは、各店舗との間でアイテムを売買することができる。ここでプレイヤーキャラクタと各店舗との間での売買対象となるアイテムには、プレイヤーキャラクタが装備する武器や防具などの継続的に使用できるもの、道具のように1回の使用で消費してしまうものの両方を含むものとする。

40

【0048】

アイテムの売買には、仮想的な金銭が用いられている。プレイヤーキャラクタとアイテムを売買する各店舗は、複数の同盟（ここでは、U a ~ U e の5つとする）のうちのいずれかの同盟に所属するものとなっている。各店舗が所属する同盟は変化する場合があるが、いずれの同盟に所属するかについての詳細は後述する。各店舗におけるアイテムの売買価格、及び売買可能なアイテムの種類は、後述するように所属する同盟の勢力順位に応じて変化するものとなる。

【0049】

プレイヤーキャラクタは、同盟毎に用意されたポイントカードを有している。プレイヤーキャラクタが各店舗でアイテムを売買することによって、その売買価格に応じたポイントが

50

当該店舗が所属する同盟のポイントカードに蓄積されるものとなる。累積されたポイントに応じて、ポイントカードのグレードを上げることができる。ポイントカードのグレードによってポイント還元率も異なってくる。ポイントカードに蓄積されたポイントは、対応する同盟に属する店舗においてアイテムを購入する際に使用することができる。なお、ポイントは、プレイヤーキャラクタがゲームの中に登場する乗り物を利用することで、マイルージポイントとして蓄積される。

【0050】

次に、このようなプレイヤーキャラクタと各店舗との間においてアイテムの取引を行うために必要な各種のデータについて説明する。以下では、プレイヤーキャラクタと各店舗との間におけるアイテムの取引のためのデータのうち固定データとしては、アイテムテーブル、店舗基本データテーブル、取引条件テーブル、及びカードランクテーブルがある。これらの固定データは、記録媒体131に予め記憶されており、ゲームの実行時にRAM105またはHDD107に転送される。また、変動データとしては、プレイヤーキャラクタテーブル、ポイントカードテーブル、同盟データテーブル、及び店舗データテーブルがある。これらの変動データは、RAM105に設けられた所定の記憶領域に記憶される。

10

【0051】

図2は、固定データのうちのアイテムテーブルを示す図である。図示するように、アイテムテーブル200には、アイテム名201と、カテゴリ202と、ランク203と、基本価格204と、その他のデータ205とが対応付けて登録されている。アイテム名201は、当該アイテムの名称を示すもので、アイテム1～アイテムn（nは、アイテムの種類に応じた数）までである。カテゴリ202は、当該アイテムのカテゴリ（武器、防具、道具の別）を示し、各店舗においていずれかのカテゴリのものが売買される。

20

【0052】

ランク203は、各店舗が販売できるアイテムであるかどうかをA、B、Cの3段階で示すものであり、各店舗は、所属する同盟の順位に応じたランクのアイテムしか販売することができない。基本価格204は、当該アイテムを売買する際の基本価格であり、実際の売買価格は、この基本価格に店舗が所属する同盟の順位に応じた係数を乗算して算出される。その他のデータ205は、当該アイテムについての各種パラメータを含み、例えば武器であれば攻撃力のパラメータを、防具であれば防御力のパラメータを含む。

【0053】

図3は、固定データのうちの店舗基本データテーブルを示す図である。図示するように店舗基本データテーブル220には、店舗種別221と、カテゴリ222と、同盟Ua～Ueのそれぞれに対する親和度223a～223eと、指定同盟224と、初期所属同盟225と、初期定着ポイント226とが対応付けて登録されている。店舗種別221は、ゲームの仮想空間内に存在する26の店舗Sa～Szのうちのいずれかの種別を示す。カテゴリ222は、店舗Sa～Szがそれぞれ売買するアイテムのカテゴリを示し、ここに登録されるカテゴリは、カテゴリ202に登録されるものと同じである。

30

【0054】

親和度223a～223eは、店舗Sa～Szのそれぞれが同盟Ua～Ueのうちのいずれに所属しやすいかを示す指数である。後述するように同盟Ua～Ueの勢力順位の変動により店舗Sa～Szが所属する同盟を変更するときには、親和度223a～223eが高い同盟Ua～Ueに所属先が変更されやすいようになっている。指定同盟224は、同盟Ua～Ueのうちで当該店舗が所属した場合に変更されにくくなる同盟を示す。初期所属同盟225は、店舗Sa～Szがそれぞれゲームの開始時において同盟Ua～Ueのいずれに所属するかを、初期定着ポイント226は、ゲームの開始時において店舗Sa～Szにそれぞれ与えられる定着ポイントを示す。なお、定着ポイントの詳細については後述する。

40

【0055】

図4は、固定データのうちの取引条件テーブルを示す図である。図示するように、取引条件テーブル240には、勢力順位241と、売却時係数242と、購入時係数243と

50

、ポイント還元率 2 4 4 と、取扱ランク 2 4 5 とが対応付けて登録されている。勢力順位 2 4 1 は、プレイヤーキャラクタが店舗 S a ~ S z を出たときに同盟 U a ~ U e の勢力ポイントに応じて算出される順位に対応する順位であり、この勢力順位 2 4 1 に基づいてプレイヤーキャラクタと同盟 U a ~ U e に所属する各店舗との間における取引の態様が変わるものとなる。

【 0 0 5 6 】

売却時係数 2 4 2 は、当該勢力順位 2 4 1 に対応する同盟 U a ~ U e に所属するいずれかの店舗 S a ~ S z でプレイヤーキャラクタがアイテムを売却するときに、売却する価格として基本価格 2 0 4 に乗算すべき係数である。売却時係数 2 4 2 は、勢力順位 2 4 1 が上になるほど高くなる。購入時係数 2 4 3 は、当該勢力順位 2 4 1 に対応する同盟 U a ~ U e に所属する店舗 S a ~ S z でプレイヤーキャラクタがアイテムを購入するときに、購入する価格として基本価格 2 0 4 に乗算すべき係数である。購入時係数 2 4 3 は、勢力順位 2 4 1 が上になるほど低くなる。また、購入時係数 2 4 3 は、同順位の売却時係数 2 4 2 よりも高くなっている。

10

【 0 0 5 7 】

ポイント還元率 2 4 4 は、当該勢力順位 2 4 1 に対応する同盟 U a ~ U e に所属するいずれかの店舗 S a ~ S z でプレイヤーキャラクタがアイテムを売買したときに、その売買価格に応じてポイントカードに蓄積されるポイントの還元率である。実際に付与されるポイントは、アイテムの売買価格にこのポイント還元率 2 4 4 を乗算し、さらに後述するポイントカードのグレードと売買の別に応じたポイント還元率を乗算した値となる。

20

【 0 0 5 8 】

取扱ランク 2 4 5 は、当該勢力順位 2 4 1 に対応する同盟 U a ~ U e に所属する店舗 S a ~ S z がそれぞれ売買の取り扱いをすることができるアイテムのランクを示す。勢力順位 2 4 1 が下になると、取扱ランク 2 4 5 として低いアイテムのランクしか登録されない。もっとも、取扱ランク 2 4 5 に登録されているランクのアイテムであっても、店舗 S a ~ S z のカテゴリと異なるアイテムは売買の取り扱いをすることができない。

【 0 0 5 9 】

図 5 は、固定データのうちのカードランクテーブルを示す図である。図示するように、カードランクテーブル 2 6 0 には、カードグレード 2 6 1 と、売却時ポイント還元率 2 6 2 と、購入時ポイント還元率 2 6 3 とが対応付けて登録されている。カードグレード 2 6 1 は、同盟 U a ~ U e のそれぞれのポイントカードのグレードに対応するもので、ノーマル、ゴールド、プラチナの 3 種類が登録されている。

30

【 0 0 6 0 】

売却時ポイント還元率 2 6 2 は、プレイヤーキャラクタがアイテムを売却した店舗が所属する同盟 U a ~ U e に対応したポイントカードのグレードがノーマル、ゴールド、プラチナのそれぞれの場合において、その売却価格に応じてポイントカードに蓄積されるポイントの還元率である。購入時ポイント還元率 2 6 3 は、プレイヤーキャラクタがアイテムを購入した店舗が所属する同盟 U a ~ U e に対応したポイントカードのグレードがノーマル、ゴールド、プラチナのそれぞれの場合において、その購入価格に応じてポイントカードに蓄積されるポイントの還元率である。

40

【 0 0 6 1 】

図 6 は、変動データのうちのプレイヤーキャラクタテーブルを示す図である。図示するように、プレイヤーキャラクタテーブル 3 0 0 には、プレイヤーキャラクタの所持金額 3 0 1 と、アイテム 1 ~ アイテム n のそれぞれの所有数 3 0 2 とが登録される。アイテム 1 ~ アイテム n の所有数 3 0 2 は、プレイヤーキャラクタが当該アイテムを 1 つも所有していなければ 0 となるが、その最大数は、アイテムの種類に応じて予め決められている。その他、本発明とは直接関係がないので図には示さないが、プレイヤーキャラクタに関する各種パラメータがプレイヤーキャラクタテーブル 3 0 0 に登録される。

【 0 0 6 2 】

図 7 は、変動データのうちのポイントカードテーブルを示す図である。図示するように

50

、ポイントカードテーブル320には、同盟種別321と、所持ポイント322と、累積ポイント323と、ノーマル、ゴールドまたはプラチナの3種類のグレードフラグ324とが対応付けて登録される。同盟種別321は、各ポイントカードに対応する同盟Ua~Ueの種別を示す。

【0063】

所持ポイント322は、同盟Ua~Ueのポイントカードのそれぞれについて、プレイヤーキャラクタが現在所持しているポイントを示す。所持ポイント322は、当該ポイントカードについて対応する同盟Ua~Ueに所属する店舗でプレイヤーキャラクタがアイテムを売買することにより、或いは乗り物を利用してマイレージを獲得することにより加算され、アイテムの購入にポイントを利用することにより減算される。累積ポイント323は、同盟Ua~Ueのポイントカードのそれぞれについてゲームの開始から加算されたポイントの累計を示すもので、アイテムの購入にポイントを利用しても減算されることはない。

10

【0064】

グレードフラグ324は、同盟Ua~Ueのそれぞれのポイントカードのグレードを示すフラグであり、初期状態ではいずれのフラグもセットされておらず、プレイヤーキャラクタが対応する同盟Ua~Ueに所属する店舗Sa~Szのいずれかでアイテムを売買したときに、ノーマルのフラグがセットされる。ポイントカードのグレードは、累積ポイント323に応じてグレードアップすることが可能であり、プレイヤーによりグレードアップが指示されると、指示された上位のグレードのフラグがセットされる。

20

【0065】

図8は、変動データのうちの同盟データテーブルを示す図である。図示するように、同盟データテーブル340には、同盟種別341と、勢力ポイント342と、イベントフラグ343と、勢力順位(0)~勢力順位(9)350~359とが対応付けて登録される。同盟種別341は、ゲームの仮想空間内に存在する店舗Sa~Szがそれぞれ所属することとなる同盟Ua~Ueのうちのいずれかの種別を示す。

【0066】

勢力ポイント342は、プレイヤーキャラクタが店舗Sa~Szでアイテムを売買することにより与えられるポイントによって示される同盟Ua~Ueのそれぞれの勢力を示すポイントである。プレイヤーキャラクタが店舗Sa~Szを出たときに、当該店舗が所属する同盟が属する勢力ポイント342にアイテムの売買価格に応じたポイントが加算されるものとなる。もっとも、同盟Ua~Ueのうちで勢力ポイント342が最低のもの値が0となるように、勢力ポイント342の値が調整される。イベントフラグ343は、ゲームの進行において同盟Ua~Ueのイベント(例えば、セール期間など)中であるかどうかを示すフラグであり、イベントの開始によりセットされ、イベントの終了によりリセットされる。

30

【0067】

勢力順位(0)350は、勢力ポイント342の大小によって付けられる同盟Ua~Ueの最新の勢力順位を表す。プレイヤーキャラクタが店舗を出たときに勢力ポイント342の加算が行われることで勢力ポイント342の大小の順位に変化があったときだけ、勢力順位(0)350が更新される。勢力順位(1)~(9)351~359は、勢力ポイント342の大小によって付けられる同盟Ua~Ueの過去の勢力順位であり、勢力順位(1)351が勢力順位(0)350の次に新しく、勢力順位(9)359が保存される順位の中では最も古い。

40

【0068】

図9は、変動データのうちの店舗データテーブルを示す図である。図示するように、店舗データテーブル360には、店舗種別361と、所属同盟362と、定着ポイント363とが対応付けて記憶される。店舗種別361は、ゲームの仮想空間内に存在する26の店舗Sa~Szのうちのいずれかの種別を示す。所属同盟362は、店舗Sa~Szがそれぞれ同盟Ua~Ueのいずれに所属するかを示す。

50

【 0 0 6 9 】

定着ポイント363は、店舗S a ~ S zのそれぞれが現在の所属同盟362への定着し易さの指標を示すもので、同盟U a ~ U eの勢力順位に変化が生じたときに、このポイントが高い店舗S a ~ S zほど所属同盟362の変更がされにくいものとなる。なお、定着ポイント363には、所属同盟362が変更されたときに初期定着ポイント226が初期値としてセットされ、同盟U a ~ U eの勢力順位に変化が生じたときの状況に応じて、その値が増減されるものとなる。定着ポイント363は、0 ~ 127までの値をとる。

【 0 0 7 0 】

次に、各店舗とプレイヤーキャラクタとのアイテムの売買について説明する。プレイヤーキャラクタは、プレイヤーの操作による入力部161からの指示に基づいていずれかの店舗に入り、アイテムを売買することとなる。図10は、プレイヤーキャラクタが店舗に入ったときに表示画面122上に表示されるメニュー画面を示す図である。図10(a)~(c)にそれぞれ示すメニュー画面400は、店舗にいるプレイヤーキャラクタを表示する画像の前面側の画像として表示される。

10

【 0 0 7 1 】

図10(a)は、プレイヤーキャラクタが店舗に入って最初に表示されるメニュー画面を示す図である。図10(a)のメニュー画面400では、「買う」、「売る」、「カード情報」または「店を出る」の項目からいずれかの項目を選択するための項目選択ウィンドウ410が設けられている。プレイヤーは、入力部161の方向キーを操作してカーソル401を所望の項目に移動し、所定のボタンを操作することで、いずれかの項目を選択する。また、メニュー画面400には、プレイヤーキャラクタの所持金額402と、当該店舗が所属する同盟に対応するポイントカードの所持ポイント403とが表示される。

20

【 0 0 7 2 】

図10(b)は、項目選択ウィンドウ410から「買う」の項目を選択した場合に表示されるメニュー画面を示す図である。図10(b)のメニュー画面400では、「お金で(買う)」、「ポイントで(買う)」または「(買うのを)やめる」の項目からいずれかの項目を選択するための項目選択ウィンドウ420が設けられている。また、当該店舗においてプレイヤーキャラクタが購入可能なアイテムと対応する価格のリストから購入するアイテムを選択するためのアイテム選択ウィンドウ421が設けられている。

30

【 0 0 7 3 】

アイテム選択ウィンドウ421に表示されるアイテムとしては、アイテムテーブル200に登録されているアイテムのうちで、カテゴリ202が店舗基本データテーブル220に登録されている当該店舗のカテゴリ222に対応したものであって、ランク203が取引条件テーブル240において当該店舗が所属する同盟の勢力順位241に対応した取扱ランク245に含まれるものが選ばれる。各アイテムの価格は、アイテムテーブル200に登録されている基本価格204に、取引条件テーブル240において当該店舗が所属する同盟の勢力順位241に対応した購入時係数243を乗算したものとなる。

【 0 0 7 4 】

プレイヤーが入力部161の操作により項目選択ウィンドウ420から「お金で(買う)」または「ポイントで(買う)」の項目を選択し、さらにアイテム選択ウィンドウ421から購入するアイテムを選択すると、プレイヤーキャラクタの当該アイテムの所有数が1増加し、価格に対応した金額またはポイントが所持金額301または当該店舗が所属する同盟に対応した所持ポイント322から減算される。メニュー画面400における所持金額402及び所持ポイント403の表示も減算される。

40

【 0 0 7 5 】

「お金で(買う)」の項目を選択して、アイテムを購入した場合には、当該アイテムの購入価格に対して当該店舗が所属する同盟の勢力順位241に対応したポイント還元率244と当該店舗が所属する同盟のポイントカードのグレード261に対応した購入時ポイント還元率263とを乗算したポイントが、当該同盟のポイントカードの所持ポイント322及び累積ポイント323に加算される。メニュー画面400における所持ポイント4

50

03の表示も加算される。また、プレイヤーが入力部161の操作により項目選択ウィンドウ420から「(買うのを)やめる」の項目を選択すると、図10(a)のメニュー画面に戻る。

【0076】

図10(c)は、項目選択ウィンドウ410から「カード情報」の項目を選択した場合に表示されるメニュー画面を示す図である。図10(c)のメニュー画面400では、「(ポイントカードの)グレードアップ」または「(カード情報を)閉じる」の項目からいずれかの項目を選択するための項目選択ウィンドウ430が設けられている。また、当該店舗が所属する同盟に対応したポイントカードに関する情報を表示するためのカード情報ウィンドウ431が設けられている。

10

【0077】

カード情報ウィンドウ431には、ポイントカードテーブル320にセットされたグレードフラグ324に対応したカードのグレード、並びに所持ポイント322及び累積ポイント323が表示される。また、ポイントカードを現在のグレードよりも上にグレードアップできるか否かが表示される。ポイントカードのグレードアップは、累積ポイント323が予め定められた所定のポイントに達し、且つ所持金額402がグレードアップのための手数料以上にあるときに限って行うことができる。

【0078】

ポイントカードのグレードアップができない場合には、項目選択ウィンドウ430において「グレードアップ」の項目を選択できず(図では、この場合を示す)、「(カード情報を)閉じる」の項目だけが選択できるようになっている。ポイントカードのグレードアップができる場合に、プレイヤーの入力部161の操作により項目選択ウィンドウ430から「グレードアップ」の項目が選択されると、1つ上のグレードフラグ324がセットされ、手数料に応じた金額が所持金額301から減算される。メニュー画面400における所持金額402及びカード情報ウィンドウ431の表示も更新される。項目選択ウィンドウ430から「閉じる」の項目を選択すると、図10(a)のメニュー画面に戻る。

20

【0079】

図10(a)のメニュー画面400において、項目選択ウィンドウ410から「売る」の項目を選択した場合には、「買う」の項目を選択した場合と同様に、プレイヤーキャラクタが所有するアイテムのうちで当該店舗で売却可能なアイテム、対応する価格、及び所持個数のリストが作成され、プレイヤーは、その中から売りたいアイテムを選択するものとなる。売りたいアイテムを選択すると、当該アイテムの個数が1つ減るとともに、その価格だけ所持金額402が加算されるものとなる。もっとも、「売る」の場合は、ポイントカードのポイントを利用して売ることがないので、このときに選択可能な項目は、アイテム自体か「売るのをやめる」という項目となる。

30

【0080】

また、図10(a)のメニュー画面400において、項目選択ウィンドウ410から「店を出る」の項目を選択した場合には、プレイヤーキャラクタは、店舗の外に出ることとなるが、このときに店舗で行ったアイテムの売買に応じて各同盟の勢力ポイントが新たに算出され、勢力ポイントに応じた勢力順位に変動があった場合には、5までの範囲で店舗が所属する同盟が変更されるものとなる。

40

【0081】

勢力順位に変動があった場合には、店舗S_a~S_zのそれぞれについて、現在の勢力順位(0)350が3位より上位か下位か、過去10回分の勢力順位350~359のトータルの値が所定値以下か、所属する同盟のイベント中であるかどうか、指定同盟224に所属しているかどうかにより、定着ポイント363が加減算される。そして、100-log_{1.5}(定着ポイント)の値に応じた確率で店舗S_a~S_zのそれぞれの所属同盟362を変更するかどうかを決定する。

【0082】

所属同盟362を変更する場合には、当該店舗の親和率223a~223eに従って変

50

更先の同盟 U a ~ U e を選択し（但し、現在と同じ同盟を選択しない）、店舗データテーブル 3 6 0 の所属同盟 3 6 2 を選択した同盟に変更する。また、同盟を変更した場合には、当該店舗の定着ポイント 3 6 3 の初期値として初期定着ポイント 2 2 6 をセットする。なお、同盟 U a ~ U e の勢力順位に変更があった場合において一度に所属同盟 3 6 2 を変更することができる店舗の数は、5 以内に限定されている。

【 0 0 8 3 】

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。この実施の形態にかかるビデオゲームにおける処理としては、ゲームの画像を描画して表示画面 1 2 2 に表示させる処理も含まれるが、本発明とは関わりがないため、詳細な説明は省略するものとする。また、ゲームの進行においては、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトルなども含まれるが、アイテムの取引に関係ない処理については本発明とは関わりがないため、説明を省略するものとする。

10

【 0 0 8 4 】

図 1 1 は、この実施の形態にかかるビデオゲームにおけるメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理においては、制御部 1 0 3 は、入力部 1 6 1 からプレイヤーの何らかの指示が入力されたかどうかを判定する（ステップ S 1 0 1）。入力部 1 6 1 から何らかの指示も入力されていない場合は、制御部 1 0 3 は、ステップ S 1 0 1 の処理を繰り返し、指示が入力されるのを待機する。

【 0 0 8 5 】

入力部 1 6 1 から何らかの指示が入力された場合には、制御部 1 0 3 は、その指示が店舗 S a ~ S z のいずれかに入ることをプレイヤーキャラクタに指示するものであるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 2）。店舗 S a ~ S z のいずれかに入ることをプレイヤーキャラクタに指示するものである場合には、制御部 1 0 3 は、プレイヤーキャラクタを当該店舗の中に移動させる（ステップ S 1 0 3）。さらに、制御部 1 0 3 は、詳細を後述するアイテム取引処理を行って（ステップ S 1 0 4）、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

20

【 0 0 8 6 】

入力部 1 6 1 から入力された指示が店舗 S a ~ S z のいずれかに入ることをプレイヤーキャラクタに指示するものでなければ、当該指示が乗り物に乗って移動することをプレイヤーキャラクタに指示するものであるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 5）。乗り物に乗って移動することをプレイヤーキャラクタに指示するものである場合には、制御部 1 0 3 は、当該乗り物にプレイヤーキャラクタを乗せて、その乗り物に応じて予め定められた行き先までプレイヤーキャラクタを移動させる（ステップ S 1 0 6）。

30

【 0 0 8 7 】

予め定められた行き先まで到着してプレイヤーキャラクタを乗り物から降ろすと、制御部 1 0 3 は、プレイヤーキャラクタが既に店舗 S a ~ S z のいずれかでアイテムの売買をして、同盟 U a ~ U e のいずれかのポイントカードを所持しているかどうかを判定する（ステップ S 1 0 7）。プレイヤーキャラクタが同盟 U a ~ U e のいずれのポイントカードも所持していない場合は、そのままステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 0 8 8 】

プレイヤーキャラクタが同盟 U a ~ U e のいずれかの同盟のポイントカードを所持していれば、制御部 1 0 3 は、カード選択メニューを表示画面 1 2 2 上に表示させて、プレイヤーキャラクタが所持するポイントカードのうちでいずれかのポイントカードをプレイヤーに選択させる（ステップ S 1 0 8）。制御部 1 0 3 は、プレイヤーが選択したポイントカードの同盟種別 3 2 1 に対応する所持ポイント 3 2 2 及び累積ポイント 3 2 3 に、プレイヤーキャラクタが乗り物に乗って移動した距離に応じたポイントを加算する（ステップ S 1 0 9）。そして、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

40

【 0 0 8 9 】

入力部 1 6 1 から入力された指示が乗り物に乗って移動することをプレイヤーキャラクタに指示するものでなかった場合には、制御部 1 0 3 は、当該指示に基づいてイベントを開始させる同盟 U a ~ U e があるかどうかを判定する（ステップ S 1 1 0）。イベントを

50

開始させる同盟があれば、制御部103は、当該同盟に対応したイベントフラグ343を設定する(ステップS111)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0090】

入力部161から入力された指示に基づいてイベントを開始させる同盟Ua~Ueがない場合には、制御部103は、当該指示に基づいてイベントを終了させる同盟Ua~Ueがあるかどうかを判定する(ステップS112)。イベントを終了させる同盟があれば、制御部103は、当該同盟に対応したイベントフラグ343を設定する(ステップS113)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0091】

入力部161から入力された指示に基づいてイベントを終了させる同盟Ua~Ueもない場合には、制御部103は、当該指示の内容に応じた各種の処理を行う(ステップS114)。これらの処理については、本発明とは直接的な関わりがないため、詳細な説明を省略する。そして、ステップS101の処理に戻り、制御部103は、次に入力部161からプレイヤーの指示が入力されるのを待機することとなる。

【0092】

図12は、ステップS104のアイテム取引処理を詳細に示すフローチャートである。アイテム取引処理では、制御部103は、「買う」、「売る」、「カード情報」または「店を出る」から項目を選択するための図10(a)に示した項目選択ウィンドウ410を有するメニュー画面400を表示画面122に表示させる。また、制御部103は、プレイヤーキャラクタテーブル300から所持金額301と、ポイントカードテーブル320から読み出した当該店舗が所属する同盟のポイントカードにおける所持ポイント322を読み出し、それぞれ所持金額402、所持ポイント403としてメニュー画面400に表示させる(ステップS201)。

【0093】

制御部103は、図10(a)のメニュー画面400の項目選択ウィンドウ410から「買う」の項目が選択されたかどうかを判定する(ステップS202)。「買う」の項目が選択された場合には、制御部103は、カテゴリ202が当該店舗のカテゴリ222と同じアイテムであって、当該店舗が属する同盟の勢力順位241に対応した取扱ランク245に含まれるランク203を有するアイテムをアイテムテーブル200から抽出し、抽出した各アイテムについて登録されている基本価格204に当該店舗が所属する同盟の勢力順位241に対応した購入時係数243を乗算して実際の購入価格を算出する(ステップS203)。

【0094】

制御部103は、抽出した各アイテムとそれらの価格を、図10(b)に示したようにリストとして含むアイテム選択ウィンドウ421をメニュー画面400内に表示させる。また、制御部103は、「お金で(買う)」、「ポイントで(買う)」または「(買うのを)やめる」のいずれかの項目を選択するための項目選択ウィンドウ420をメニュー画面400内に表示させる(ステップS204)。

【0095】

制御部103は、項目選択ウィンドウ420から「お金で(買う)」または「ポイントで(買う)」の項目が選択され、さらにアイテム選択ウィンドウ421からプレイヤーキャラクタが購入するアイテムが選択されたかどうかを判定する(ステップS205)。アイテム選択ウィンドウ421からアイテムが選択された場合には、制御部103は、選択されたアイテムを購入するのに所持金額301または所持ポイント322が十分かどうかを判定する(ステップS206)。

【0096】

選択されたアイテムを購入するのに所持金額301または所持ポイント322が十分である場合には、制御部103は、当該アイテムの所有数302を1だけ加算するとともに、当該アイテムの購入価格に応じた金額またはポイントを所持金額301または所持ポイント322から減算する。所持金額301または所持ポイント322の減算に伴って、制

10

20

30

40

50

御部 103 は、メニュー画面 400 における所持金額 402 または所持ポイント 403 の表示も更新する (ステップ S207)。

【0097】

制御部 103 は、お金でアイテムを購入した場合には、当該アイテムの購入価格に対して当該店舗が所属する同盟の勢力順位 241 に対応したポイント還元率 244 と当該店舗が所属する同盟のポイントカードのグレード 261 に対応した購入時ポイント還元率 263 とを乗算したポイントを、所持ポイント 322 及び累積ポイント 323 に加算する (ステップ S208)。そして、ステップ S209 の処理に進む。アイテムが選択されていない場合、或いはアイテムが選択されても所持金額 301 または所持ポイント 322 が十分でない場合には、そのままステップ S209 の処理に進む。

10

【0098】

ステップ S209 では、制御部 103 は、項目選択ウィンドウ 420 から「(買うのを) やめる」の項目が選択されたかどうかを判定する。「(買うのを) やめる」の項目が選択されていない場合は、ステップ S205 の処理に戻る。「(買うのを) やめる」の項目が選択された場合には、ステップ S201 の処理に戻り、制御部 103 は、再び図 10 (a) のメニュー画面 400 を表示させる。

【0099】

「買う」の項目が選択されていない場合には、制御部 103 は、図 10 (a) のメニュー画面 400 の項目選択ウィンドウ 410 から「売る」の項目が選択されたかどうかを判定する (ステップ S210)。「売る」の項目が選択された場合には、制御部 103 は、

20

【0100】

カテゴリ 202 が当該店舗のカテゴリ 222 と同じアイテムであって、プレイヤーキャラクタが 1 つ以上所有するアイテムとその所有個数をプレイヤーキャラクタテーブル 300 から抽出し、抽出した各アイテムについて登録されている基本価格 204 に当該店舗が所属する同盟の勢力順位 241 に対応した売却時係数 242 を乗算して実際の売却価格を算出する (ステップ S211)。

【0101】

制御部 103 は、抽出した各アイテムとそれらの価格をリストとして含むアイテム選択ウィンドウをメニュー画面 400 内に表示させる。また、制御部 103 は、「(売のを) やめる」の項目を選択するための項目選択ウィンドウ 420 をメニュー画面 400 内に表示させる (ステップ S212)。

30

【0102】

制御部 103 は、さらに当該アイテムの売却価格に対して当該店舗が所属する同盟の勢力順位 241 に対応したポイント還元率 244 と当該店舗が所属する同盟のポイントカードのグレード 261 に対応した売却時ポイント還元率 262 とを乗算したポイントを、所持ポイント 322 及び累積ポイント 323 に加算する (ステップ S215)。そして、ステップ S216 の処理に進む。アイテムが選択されていない場合には、そのままステップ S216 の処理に進む。

40

【0103】

ステップ S216 では、制御部 103 は、項目選択ウィンドウから「(売のを) やめる」の項目が選択されたかどうかを判定する。「(売のを) やめる」の項目が選択されていない場合は、ステップ S213 の処理に戻る。「(売のを) やめる」の項目が選択された場合には、ステップ S201 の処理に戻り、制御部 103 は、再び図 10 (a) のメニュー画面 400 を表示させる。

50

【0104】

「売る」の項目が選択されていない場合には、制御部103は、図10(a)のメニュー画面400の項目選択ウィンドウ410から「カード情報」の項目が選択されたかどうかを判定する(ステップS217)。「カード情報」の項目が選択された場合には、制御部103は、当該店舗が所属する同盟に対応する所持ポイント322、蓄積ポイント323、グレードフラグ324が示すポイントカードのグレードをポイントカードテーブル320から読み出し、図10(c)に示したカード情報を含むカード情報ウィンドウ431をメニュー画面400内に表示させる。また、制御部103は、メニュー画面400に項目選択ウィンドウ430(ポイントカードをグレードアップ可能なときには「グレードアップ」の項目を選択可能なもの)を表示させる(ステップS218)。

10

【0105】

次に、制御部103は、項目選択ウィンドウ430から「グレードアップ」の項目が選択されたか、それとも「閉じる」の項目が表示されたかどうかを判定する(ステップS219)。「グレードアップ」の項目が選択された場合には、制御部103は、当該ポイントカードに対応する1つ上のグレードフラグ324をセットし、手数料の分だけ所持金額301を減算させる(ステップS220)。そして、ステップS218の処理に戻り、。制御部103は、所持金額402及びカード情報ウィンドウ431の表示も更新させたメニュー画面400を表示させる。一方、「閉じる」の項目が選択された場合には(グレードアップ不可能なときにはこれだけを選択できる)、ステップS201の処理に戻り、制御部103は、再び図10(a)のメニュー画面400を表示させる。

20

【0106】

「カード情報」の項目も選択されていない場合には、制御部103は、図10(a)のメニュー画面400の項目選択ウィンドウ410から「店を出る」の項目が選択されたかどうかを判定する(ステップS221)。「店を出る」の項目も選択されていない場合には、ステップS201の処理に戻り、図10(a)のメニュー画面400をそのまま表示画面122に表示させる。

【0107】

「店を出る」の項目が選択された場合には、制御部103は、プレイヤーキャラクタを当該店舗の外に移動させる(ステップS222)。制御部103は、プレイヤーキャラクタが店舗の中で行ったアイテムの売買に基づいて、当該店舗が属する同盟Ua~Ueの勢力ポイントを加算し、同盟Ua~Ueの勢力順位を決定する勢力順位決定処理を行う(ステップS223)。この勢力順位決定処理の詳細は、次に説明するものとする。勢力順位決定処理を終了して、このフローチャートに復帰すると、制御部103は、そのままアイテム取引処理を終了して、図11のフローチャートに復帰する。

30

【0108】

図13は、ステップS223の勢力順位決定処理を詳細に示すフローチャートである。勢力順位決定処理では、制御部103は、アイテムの売買に応じたポイントを当該店舗が所属する同盟Ua~Ueの勢力ポイント342に加算する。ここで加算するポイントは、(売買したアイテムの個数)×(同盟の加盟店舗数)÷10となる。小数点以下の端数は切り上げる(ステップS301)。

40

【0109】

次に、制御部103は、同盟Ua~Ueの勢力ポイント342のうちで最低のものが0ポイントとなるように、勢力ポイント342を調整する。例えば、同盟Ua~Ueの勢力ポイント342がそれぞれ20、30、40、100、80ポイントであったならば、そのうちの最低の値である20をそれぞれから減算して、0、10、20、80、60ポイントとなるように調整する(ステップS302)。制御部103は、勢力ポイント342に基づいて、同盟Ua~Ueの勢力順位を順位付けする(ステップS303)。制御部103は、ここで付けた順位が勢力順位(0)350と変動しているかどうかを判定する(ステップS304)。順位が変動していなければ、そのまま勢力順位決定処理を終了して、図12のフローチャートに復帰する。

50

【 0 1 1 0 】

順位が変動していれば、制御部 1 0 3 は、勢力順位 (0) 3 5 0 ~ 勢力順位 (8) 3 5 8 をそれぞれ勢力順位 (1) 3 5 1 ~ 勢力順位 (9) 3 5 9 として記憶させ直せるとともに、新たに付けた順位を勢力順位 (0) 3 5 0 として記憶させる (ステップ S 3 0 5) 。制御部 1 0 3 は、さらに同盟 U a ~ U e の勢力順位に基づいて 1 から 5 までの店舗 S a ~ S z が所属する同盟 U a ~ U e を変更する所属同盟変更処理を行う (ステップ S 3 0 6) 。この所属同盟変更処理の詳細は、次に説明するものとする。所属同盟変更処理を終了して、このフローチャートに復帰すると、制御部 1 0 3 は、そのまま勢力順位決定処理を終了して、図 1 2 のフローチャートに復帰する。

【 0 1 1 1 】

図 1 4 は、ステップ S 3 0 6 の所属同盟変更処理を詳細に示すフローチャートである。所属同盟変更処理では、制御部 1 0 3 は、店舗 S a ~ S z まで順番に店舗を指定して処理を行っていくものとするが、処理対象としている店舗の所属同盟 3 6 2 の現在の勢力順位 (0) 3 5 0 が 3 位よりも下位であるかどうかを判定する (ステップ S 4 0 1) 。3 位以内であれば、そのままステップ S 4 0 3 の処理に進む。3 位よりも下位であれば、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の定着ポイント 3 6 3 から (は定数) を減算する (ステップ S 4 0 2) 。そして、ステップ S 4 0 3 の処理に進む。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 4 0 3 では、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の所属同盟 3 6 2 の過去 1 0 回分の勢力順位 (0) 3 5 0 ~ 勢力順位 (9) 3 5 9 のトータルの値が、予め定められた所定値以下であるかどうかを判定する。勢力順位 (0) 3 5 0 ~ 勢力順位 (9) 3 5 9 のトータルの値が所定値よりも大きければ、そのままステップ S 4 0 5 の処理に進む。勢力順位 (0) 3 5 0 ~ 勢力順位 (9) 3 5 9 のトータルの値が所定値以下であれば、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の定着ポイント 3 6 3 に (は定数) を加算する (ステップ S 4 0 4) 。そして、ステップ S 4 0 5 の処理に進む。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 4 0 5 では、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の所属同盟 3 6 2 が指定同盟 2 2 4 と同じであるかどうかを判定する。所属同盟 3 6 2 が指定同盟 2 2 4 と異なれば、そのままステップ S 4 0 7 の処理に進む。所属同盟 3 6 2 が指定同盟 2 2 4 と同じであれば、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の定着ポイント 3 6 3 に (は定数) を加算する (ステップ S 4 0 6) 。そして、ステップ S 4 0 7 の処理に進む。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 4 0 7 では、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の所属同盟 3 6 2 に対応した同盟 U a ~ U e のイベントフラグ 3 4 3 がセットされているかどうかにより、当該同盟のイベント中であるかどうかを判定する。当該同盟のイベント中でなければ、そのままステップ S 4 0 9 の処理に進む。当該同盟のイベント中であれば、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の定着ポイント 3 6 3 に (は定数) を加算する (ステップ S 4 0 8) 。そして、ステップ S 4 0 9 の処理に進む。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 4 0 9 では、制御部 1 0 3 は、処理対象としている店舗の定着ポイント 3 6 3 を読み出し、 $100 - \log_{1.5} (\text{定着ポイント})$ の計算を行って、その計算結果を変数 Y に代入する。制御部 1 0 3 は、また、ランダム関数の実行により 0 ~ 1 0 0 の範囲の値をとる乱数を抽出する (ステップ S 4 1 0) 。制御部 1 0 3 は、抽出した乱数の値が変数 Y の値よりも小さいかどうかを判定する (ステップ S 4 1 1) 。乱数の値が変数 Y の値以上であれば、そのままステップ S 4 1 6 の処理に進む。

【 0 1 1 6 】

乱数の値が変数 Y の値よりも小さければ、制御部 1 0 3 は、所定対象としている店舗について定められた親和度 2 2 3 a ~ 2 2 3 e に基づいて、処理対象としている店舗の現在の所属同盟 3 6 2 以外の同盟 U a ~ U e のいずれかを選び出し、選び出した同盟 U a ~ U e を新たな所属同盟 3 6 2 として記憶させる (ステップ S 4 1 2) 。制御部 1 0 3 は、処

10

20

30

40

50

理対象としている店舗の定着ポイント363に初期定着ポイント226の値をセットする(ステップS413)。

【0117】

こうして処理対象としている店舗の所属同盟362が変更されることにより、制御部103は、その変更数を1だけ加算し(ステップS414)、その結果として変更数が5に達したかどうかを判定する(ステップS415)。変更数が5に達していなければ、制御部103は、店舗Sa~Szのうちで未だ処理対象としていない店舗があるかどうかを判定する(ステップS416)。未だ処理対象としていない店舗があれば、ステップS401の処理に戻り、制御部103は、次の店舗について上記と同様の処理を行う。変更数が5に達した場合、或いは未だ処理対象としていない店舗がなければ、所属同盟変更処理を終了して、図13のフローチャートに復帰する。

10

【0118】

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、ゲームの仮想空間に存在する店舗Sa~Szは取引者同盟Ua~Ueのいずれかに所属し、プレイヤーキャラクタと店舗Sa~Szとの間でアイテムの売買が行われると、その売買量に応じて当該店舗が所属する同盟Ua~Ueの勢力ポイント342が加算される。この勢力ポイントに従った同盟Ua~Ueの勢力順位(0)350に従って、売買されるアイテムの種類、価格、及びポイントカードへのポイント還元率が異なるものとなる。このようにゲームの中のプレイヤーキャラクタとの店舗Sa~Szとの間の取引が同盟Ua~Ueを単位としての競争関係を反映したものとなるので、店舗間での競争関係がゲームの世界で実現されることとなり、ゲームの趣向性が高くなる。

20

【0119】

また、ゲームの進行状況、とりわけプレイヤーキャラクタと店舗Sa~Szとの間で行われたアイテムの売買によって、店舗Sa~Szにおいて売買されるアイテムの種類、価格、及びポイントカードへのポイント還元率が一律のものとならず、ゲームの進行のバリエーションが広がることとなる。このようにゲームの中におけるアイテムの売買が単純なものとならないので、ゲームの趣向性が高くなる。

【0120】

ここで、同盟Ua~Ueの勢力ポイント342は、プレイヤーキャラクタが店舗Sa~Szを出る度に加算されるものとなるが、その加算後に最低となったものが0ポイントとなるように調整される。これにより、ゲームが進行しても同盟Ua~Ueの勢力ポイント342の値が大きくなり過ぎることがなく、そのための記憶容量を小さくすることができる。また、売買されるアイテムの種類、価格、及びポイントカードへのポイント還元率は、勢力ポイント342の値そのものに従って変化されるのではなく、勢力ポイントに応じた勢力順位(0)350に従って変化されるので、その決定の処理が複雑になり過ぎることがない。

30

【0121】

また、所属同盟変更処理により店舗Sa~Szの所属同盟362が変化させられることとなる。これにより店舗Sa~Szと同盟Ua~Ueとの間の関係が固定化されず、競争力に応じて取引系列を変更するといったことを実現でき、ゲームの趣向性を高めることができる。もっとも、所属同盟変更処理により店舗Sa~Szの所属同盟362が変化させられるのは、同盟Ua~Ueの勢力順位(0)350に変動があった場合だけであるので、所属同盟362の変更が頻繁になり過ぎず、ゲームの進行が複雑になり過ぎることがない。

40

【0122】

ここで、所属同盟の変更は、店舗Sa~Szに設定された定着ポイント363に従って行われるものとなるので、店舗Sa~Szのそれぞれについて所属同盟362を変化させやすくするかどうかを細かく設定することができるようになる。しかも、この定着ポイント363は、プレイヤーキャラクタと店舗Sa~Szとの間でアイテムの売買の結果(より具体的には、その結果に応じた同盟Ua~Ueの勢力順位(0)350)に従って加減

50

算されるので、アイテムの売買の結果を店舗 S a ~ S z の所属同盟 3 6 2 の変更にも反映させることができる。

【 0 1 2 3 】

また、同盟 U a ~ U e のイベント中であるときには、当該イベント中の同盟に所属する店舗 S a ~ S z の定着ポイント 3 6 3 が加算されるので、例えば有利な取引条件があるときには取引系列が変えられにくいことを実現することができる。また、所属同盟 3 6 3 が指定同盟 2 2 4 と同一である場合には、店舗 S a ~ S z の定着ポイントが加算されるので、結びつきが強い取引系列は変えられにくいことを実現することができる。

【 0 1 2 4 】

さらに、店舗 S a ~ S z の定着ポイントに基づいて所属同盟 3 6 2 を変更するかどうかを決定する場合、定着ポイント 3 6 3 の値そのものがその決定に用いられるのではなく、定着ポイント 3 6 3 の値の対数が用いられている。このように対数を用いて計算した値で所属同盟 3 6 2 を変更するかどうかを判定することにより、定着ポイント 3 6 3 がとり得る値の範囲よりも店舗 S a ~ S z をそれぞれの所属同盟 3 6 2 に定着させやすくすることができる。なお、対数を用いなくても、定着ポイント 3 6 3 に基づいて判定に用いる値の変化を同じように設定することで、同様の効果を得ることができる。

10

【 0 1 2 5 】

また、店舗 S a ~ S z のそれぞれについて、同盟 U a ~ U e に対する親和度 2 2 3 a ~ 2 2 3 e が設定されている。そして、定着ポイント 3 6 3 に基づいて所属同盟 3 6 2 を変更することが決定された店舗 S a ~ S z の変更先の所属同盟 3 6 2 は、親和度 2 2 3 a ~ 2 2 3 e に従って決められるものとなる。これにより、結びつきが強い取引系列に属しやすくなるということを実現することができ、指定同盟 2 2 4 であることによって所属同盟 3 6 2 が変えられにくいこととの相乗効果を得ることができる。

20

【 0 1 2 6 】

また、同盟 U a ~ U e の勢力順位 (0) 3 5 0 に変化が生じたときの所属同盟変更処理において、所属同盟 3 6 2 が同時に変更される店舗 S a ~ S z の数は 5 つまでに限られている。このため、店舗 S a ~ S z の所属同盟 3 6 2 の変化が大きくなり過ぎることはなく、ゲームの進行が複雑になり過ぎてプレイヤーを混乱させるといったことがない。

【 0 1 2 7 】

なお、取引条件テーブル 2 4 0 において勢力順位 2 4 1 に従って売却係数 2 4 2、購入係数 2 4 3、ポイント還元率 2 4 4 及びアイテムの取扱ランク 2 4 5 を異なるものとしたことで、売買されるアイテムの種類、価格、及びポイントカードへのポイント還元率を競争力に応じて異なるものとするのが実現できる。ポイントカードは、同盟 U a ~ U e のそれぞれに対応して用意されているので、このようなポイントカードを利用した顧客の囲い込みも実現することができる。

30

【 0 1 2 8 】

さらには、ポイントカードのグレードに応じてポイント還元率を変化させることで、お得意様を優遇するようなことを実現でき、プレイヤーキャラクタが乗り物を利用することによってポイントが加算されることで、乗り物の利用を促すようにすることを実現することができる。

40

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

上記の実施の形態では、所属同盟変更処理において定着ポイント 3 6 3 に加減算する、
、
、
の値は、店舗 S a ~ S z の別によらずに同一であった。これに対して、店舗基本データテーブル 2 2 0 に店舗 S a ~ S z のそれぞれについて異なる、
、
、
の値を登録しておき、処理対象としている店舗に対応した、
、
、
の値を定着ポイント 3 6 3 に加減算するものとしてもよい。これにより、所属同盟 3 6 2 が同一の店舗でも定着ポイント 3 6 3 の増減が一律にならず、店舗 S a ~ S z の所属同盟 3 6 2 の変化の態

50

様が豊富なものとなる。なお、定着ポイント363に加減算する、
、
、
の値は、
マイナスの値を示すものであってもよい。

【0131】

上記の実施の形態では、店舗S_a～S_zの所属同盟362の変更は、勢力順位(0)350に変動が生じたことを条件として行われるものとしていた。さらに、抽出した乱数の値が店舗S_a～S_z毎の定着ポイント363に基づく変数Yの値よりも小さいことを条件として行われるものとしていた。しかしながら、これ以外の条件に従って、例えば所定のゲームの進行において所定のイベント(上記の同盟U_a～U_eのイベントとは異なる)が発生したときや、個々の店舗S_a～S_zに対して生じる条件に従って、店舗S_a～S_zの所属同盟362を変更するものとしてもよい。1回の所属同盟変更処理において所属同盟362を変更可能な店舗の数は、5以下に限るものではなく、1以上の任意の数以下とすることができる。例えば、店舗全体の数よりも少ない数で、店舗全体の数の2割程度以下とすることがより好ましい。

10

【0132】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタがアイテムを売買できるのは、ゲームの仮想空間内に予め設定された店舗S_a～S_zにおいてだけであった。これに対して、ゲームの仮想空間を移動する行商人のキャラクタ(ノンプレイヤーキャラクタ)との間でアイテムを売買できるようにしたり、所望のタイミングにおいてプレイヤーがメニューを開くことにより、プレイヤーキャラクタが通信販売でアイテムを購入できるようにしてもよい。ゲームの仮想空間に自動販売機を設置し、プレイヤーキャラクタがアイテムを購入できるようにしてもよい。これらの店舗S_a～S_z以外の取引者(行商人、通信販売業者、自動販売機)も、上記した店舗S_a～S_zと同様に同盟U_a～U_eのいずれかに所属するものとし、アイテムの売買の態様を変化させるものとしてもよい。

20

【0133】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタが店舗S_a～S_zにおいてアイテムを売買したときに、その売買量に応じて当該店舗が所属する同盟U_a～U_eの勢力ポイント342が加算されるものとしていた。もっとも、プレイヤーキャラクタが直接的なアイテムの売買をしなくても、店舗の店員と会話をしてゲームの進行に有用な所定の情報を提示された場合には、当該店舗が所属する同盟U_a～U_eの勢力ポイント342が加算されるようにしてもよい。これにより、有用な情報を得ることができる店舗には、直接的に商品を買った顧客(ここではプレイヤーキャラクタが該当)からも口コミでうわさが広がり、その結果として集客力が高くなるような現象を実現できるようになり、さらにゲームの趣向性を高くすることができる。

30

【0134】

また、同盟U_a～U_eの勢力順位(0)350に応じて売買されるアイテムの種類、価格、及びポイントカードへのポイント還元率を変化させるだけではなく、勢力順位が高い同盟に所属する店舗S_a～S_zにおいては、プレイヤーキャラクタが店員のキャラクタから提示される情報の内容を有用性が高いものに変化させたり、有用な情報が提示される確率を高くするものとしてもよい。これにより、競争力のある業者には取引に直接関わりない情報であっても有用な情報がたくさん集まってくるというような現象を実現できるようになり、さらにゲームの趣向性を高くすることができる。

40

【0135】

さらに、アイテムの売買を直接行わないキャラクタ(ノンプレイヤーキャラクタ)との会話でプレイヤーキャラクタが情報(例えば、同盟U_a～U_eのイベントに関する情報など)を提示された場合にも、同盟U_a～U_eの勢力ポイント342を加算するものとしてもよい。これにより、宣伝や口コミにより集客力が高まるという現実の世界で普通に生じる現象をゲームの世界で実現できるようになり、さらにゲームの趣向性を高くすることができる。なお、このような同盟U_a～U_eの勢力ポイント342に影響を与えるキャラクタは、同盟U_a～U_eについて別々に存在するものとしても、共通して存在するものとしてもよい。

50

【 0 1 3 6 】

上記の実施の形態では、ビデオゲームを実行するためのプラットフォームとして専用機である装置本体 1 0 1 を適用していた。これに対して、装置本体 1 0 1 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適用してもよい。表示装置 1 2 1 及びサウンド出力装置 1 2 5 を装置本体 1 0 1 と同一の筐体内に納めた構成を有する携帯ゲーム機を適用するものとしてもよい。スタンドアロン型のビデオゲーム装置等で進行するゲームだけではなく、ネットワーク 1 5 1 上のサーバに複数のビデオゲーム装置等が接続して、複数のプレイヤーでゲームを進めるネットワークゲームにも本発明を適用することができる。

【 0 1 3 7 】

記録媒体 1 3 1 としては、DVD-ROM や CD-ROM の代わりに半導体メモリカードを適用することができる。このメモリ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 1 1 3 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 1 3 1 に格納して提供するのではなく、HDD 1 0 7 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。

【 0 1 3 8 】

上記の実施の形態では、ビデオゲーム装置 1 0 0 のプログラム及びデータは、記録媒体 1 3 1 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 1 5 1 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 1 0 1 にネットワーク 1 5 1 を介して配信するものとしてもよい。ビデオゲーム装置 1 0 0 において、通信インターフェイス 1 1 5 がサーバ装置から受信したプログラム及びデータは、HDD 1 0 7 に保存し、実行時に RAM 1 0 5 にロードすることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 3 9 】

【 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 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられるアイテムテーブルを示す図である。

【 図 3 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられる店舗基本データテーブルを示す図である。

【 図 4 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられる取引条件テーブルを示す図である。

【 図 5 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられるカードランクテーブルを示す図である。

【 図 6 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられるプレイヤーキャラクタテーブルを示す図である。

【 図 7 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられるポイントカードテーブルを示す図である。

【 図 8 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられる同盟データテーブルを示す図である。

【 図 9 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームで用いられる店舗データテーブルを示す図である。

【 図 1 0 】 プレイヤーキャラクタが店舗においてアイテムの取引を行う際のメニュー画面を示す図である。

【 図 1 1 】 本発明の実施の形態にかかるビデオゲームにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

【 図 1 2 】 図 1 1 のアイテム取引処理を詳細に示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図13】図12の勢力順位決定処理を詳細に示すフローチャートである。

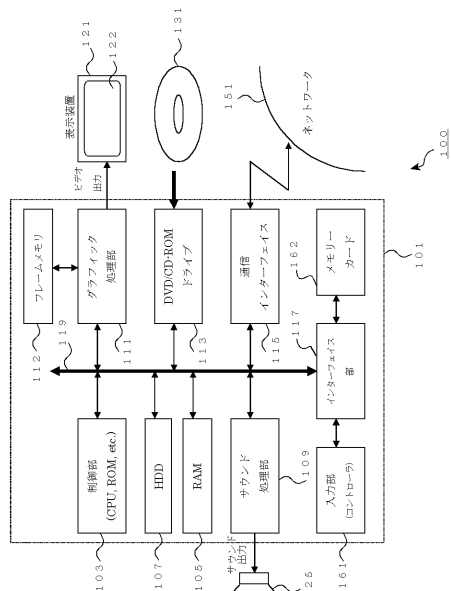
【図14】図13の所属同盟変更処理を詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0140】

100	ビデオゲーム装置	
101	装置本体	
103	制御部	
105	RAM	
107	HDD	
109	サウンド処理部	10
111	グラフィック処理部	
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	20
161	入力部	
162	メモリーカード	
200	アイテムテーブル	
220	店舗基本データテーブル	
240	取引条件テーブル	
260	カードランクテーブル	
300	プレイヤーキャラクタテーブル	
320	ポイントカードテーブル	
340	同盟データテーブル	
360	店舗データテーブル	30
400	メニュー画面	

【図1】



【図2】

アイテム名	カテゴリ	ランク	基本価格	その他のデータ
アイテム1				
アイテム2				
アイテム3				
...
アイテムn				

201 202 203 204 205

【図3】

店舗種別	カテゴリ	親和度					指定同盟	初期所属同盟	初期定着ポイント
		Ua	Ub	Uc	Ud	Ue			
Sa									
Sb									
Sc									
...	
Sz									

221 222 223a 223b 223c 223d 223e 224 225 226

【図4】

勢力順位	売却時係数	購入時係数	ポイント還元率	取扱ランク
1				
2				
3				
4				
5				

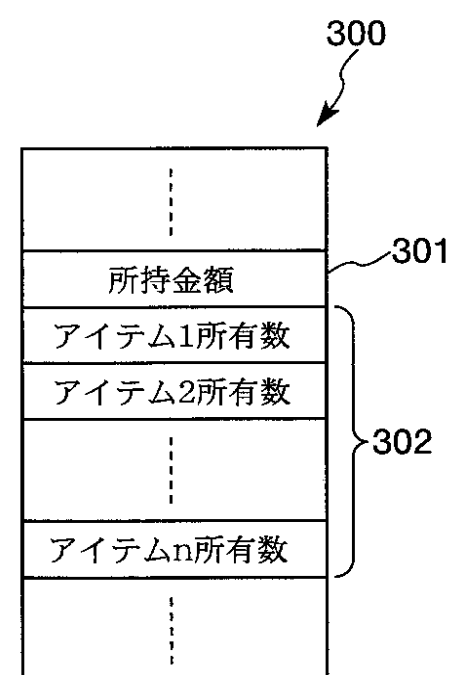
241 242 243 244 245

【図5】

カードグレード	ポイント還元率	
	売却時	購入時
ノーマル		
ゴールド		
プラチナ		

261 262 263

【図6】



【 図 7 】

同盟種別	所持ポイント	累積ポイント	グレードフラグ		
			N	G	P
Ua					
Ub					
Uc					
Ud					
Ue					

321 322 323 324

【 図 8 】

同盟種別	勢力ポイント	イベントフラグ	勢力順位 (0)	勢力順位 (1)	-----		勢力順位 (8)	勢力順位 (9)
Ua								
Ub								
Uc								
Ud								
Ue								

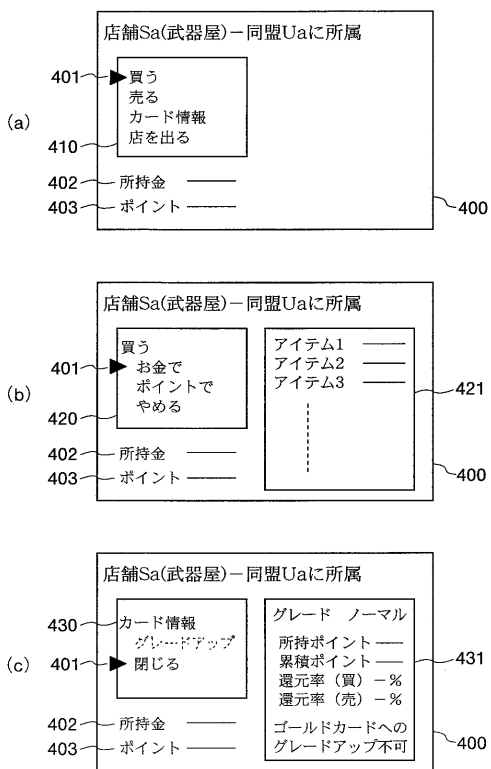
341 342 343 350 351 358 359

【 図 9 】

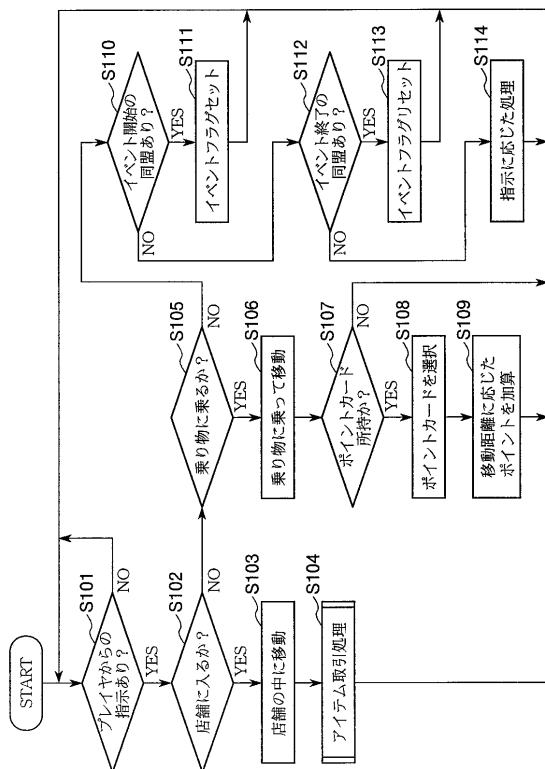
店舗種別	所属同盟	定着ポイント
Sa		
Sb		
Sc		
⋮	⋮	⋮
Sz		

361 362 363

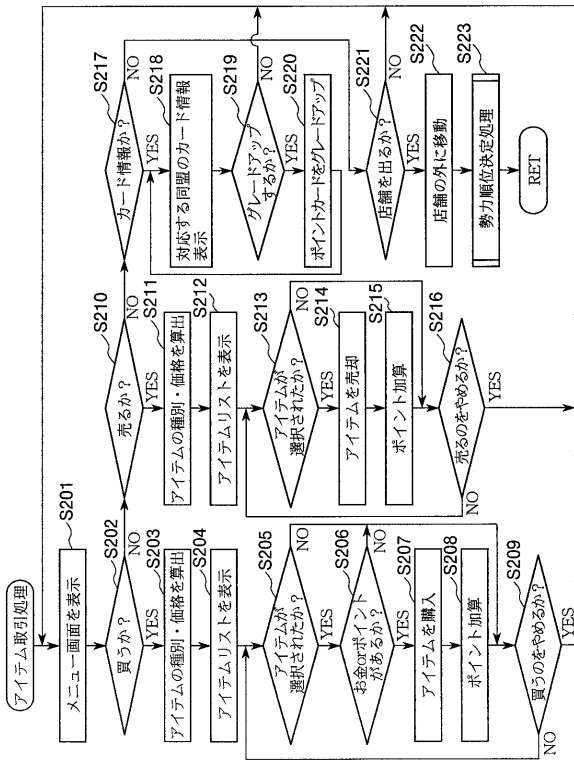
【 図 10 】



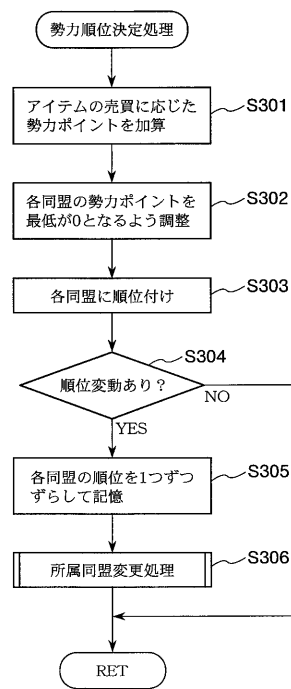
【 図 11 】



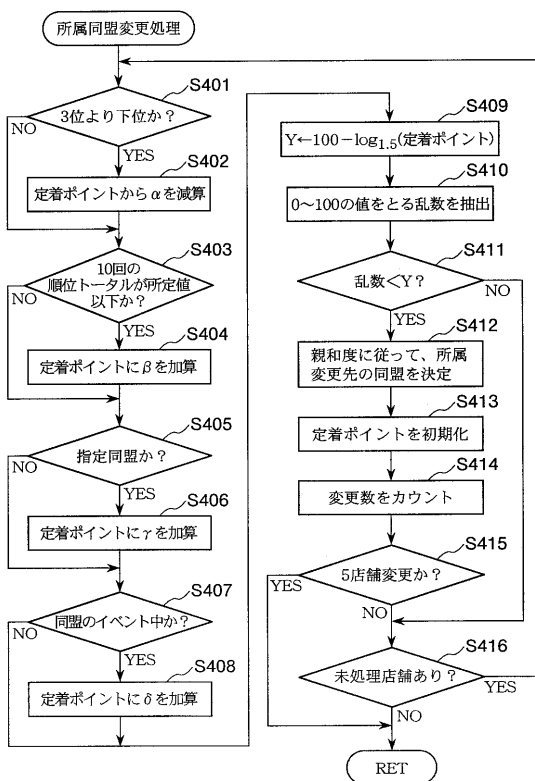
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



フロントページの続き

(72)発明者 村澤 裕一

東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株式会社スクウェア・エニックス内

審査官 宮本 昭彦

(56)参考文献 最新PCネットワークゲーム大全, 日本, 株式会社小学館, 1999年 1月 1日, 初版第1刷, 第6~7頁

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)

A63F 13/00 - 13/12