

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5155440号  
(P5155440)

(45) 発行日 平成25年3月6日(2013.3.6)

(24) 登録日 平成24年12月14日(2012.12.14)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 13/10 (2006.01)** A 6 3 F 13/10  
**A 6 3 F 13/12 (2006.01)** A 6 3 F 13/12 C

請求項の数 20 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2011-289827 (P2011-289827)	(73) 特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成23年12月28日(2011.12.28)	(74) 代理人	110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
審査請求日	平成24年8月16日(2012.8.16)	(72) 発明者	岡村 憲明 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	栄花 卓郎 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		審査官	櫻井 茂樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲームシステムであって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と

10

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と

、  
前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段と、

前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、

前記全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

20

## 【請求項2】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲームシステムであって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と

一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

## 【請求項3】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲームシステムであって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と

前記全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

## 【請求項4】

前記ゲームシステムは、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーに案内し、かつ、他のプレイヤーに当該内容が案内されることを制限する案内制御手段、

を更に含むことを特徴とする請求項1～3の何れか一項に記載のゲームシステム。

## 【請求項5】

前記ゲームシステムは、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが設定されたプレイヤーの達成状況又は他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に、前記案内制御手段による制限を解除する手段と、

10

20

30

40

50

を更に含むことを特徴とする請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記ゲームシステムは、

前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段と、

前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、

前記案内制御手段による制限を、当該全体ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に解除する手段と、

を更に含むことを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 7】

前記個人ミッション設定手段は、前記全体ミッションの達成までに各プレイヤーに複数の個人ミッションを設定し、

前記評価手段は、

各プレイヤーのゲームプレイの評価を、個人ミッションの達成回数又は達成率に基づいて決定する手段を含むことを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

前記個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられており、

20

前記個人ミッション設定手段は、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成された場合、当該個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションに関連付けられた前記次の個人ミッションを設定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの達成に要した時間に関する条件と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられており、

前記個人ミッション設定手段は、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成された場合、当該個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションの達成に要した時間が満たす前記条件に関連付けられた前記次の個人ミッションを設定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 8 の何れか一項に記載のゲームシステム。

30

【請求項 10】

前記個人ミッションデータには、前記全体ミッションに関連する内容の個人ミッションが定義されており、

前記個人ミッション設定手段は、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記全体ミッションに関連する内容の前記個人ミッションを設定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のゲームシステム。

40

【請求項 11】

前記個人ミッションデータには、互いに関連する内容の複数の個人ミッションが定義されており、

前記個人ミッション設定手段は、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションを設定する、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 10 の何れか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 12】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装

50

置であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と

、  
前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段と、

前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、

前記全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と

、  
前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と

、一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と

、  
前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と

、

10

20

30

40

50

前記全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項15】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得するステップと、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定ステップと、

前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定ステップと、

前記判定ステップの判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価ステップと、

前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得するステップと、

前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得するステップと、

前記全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションの内容を変更するステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項16】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得するステップと、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定ステップと、

前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定ステップと、

前記判定ステップの判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価ステップと、

前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得するステップと、

一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更するステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項17】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得するステップと、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定ステップと、

前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定ステップと、

10

20

30

40

50

前記判定ステップの判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価ステップと、

前記個人ミッション設定ステップにより設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得するステップと、

前記全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更するステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 18】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するコンピュータを、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段、

前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段、

前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段、

前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段、

前記全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を変更する手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項 19】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するコンピュータを、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段、

前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段、

一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段、

として機能させるためのプログラム。

【請求項 20】

複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するコンピュータを、

前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段、

前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段、

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段、

前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段、

10

20

30

40

50

前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段、  
前記全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来から、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲームシステムが知られている。例えば、特許文献1には、敵の総大将キャラクタを倒すことが各プレイヤーの全体ミッションとして設定されており、当該全体ミッションが達成されるとゲームクリアとなるゲームを実行するゲームシステムが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-120664号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1の技術では、プレイヤーがゲームを繰り返しプレイしても同じ内容の全体ミッションの達成を目指し、毎回同じようなゲームプレイをすることになるので、ゲームが単調になり飽きやすかった。

【0005】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、プレイヤーをゲームに飽きさせないことが可能なゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムを提供することにある。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲームシステムは、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲームシステムであって、前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と、を含むことを特徴とする。

40

【0007】

本発明に係るゲーム装置は、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置であって、前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段と、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段と、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段と、を含むことを特徴とする。

50

## 【0008】

本発明に係るゲーム装置の制御方法は、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得するステップと、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定ステップと、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定ステップと、前記判定ステップの判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価ステップと、を含むことを特徴とする。

10

## 【0009】

本発明に係るプログラムは、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行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プログラムであって、前記ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータを記憶する手段から当該個人ミッションデータを取得する手段、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記個人ミッションを設定する個人ミッション設定手段、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する判定手段、前記判定手段の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する評価手段、を含むことを特徴とする。

20

## 【0010】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

## 【0011】

本発明によれば、プレイヤーをゲームに飽きさせないことが可能になる。

## 【0012】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段と、前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、前記全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を変更する手段と、を更に含むことを特徴とする。

30

## 【0013】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と、一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、を更に含むことを特徴とする。

## 【0014】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と、前記全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、を更に含むことを特徴とする。

40

## 【0015】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションの内容を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーに案内し、かつ、他のプレイヤーに当該内容が案内されることを制限する案内制御手段、を更に含むことを特徴とする。

## 【0016】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記個人ミッション設定手段によ

50



り設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが設定されたプレイヤーの達成状況又は他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に、前記案内制御手段による制限を解除する手段と、を更に含むことを特徴とする。

【0017】

また、本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ゲームの現在の状況を示すゲーム状況データを記憶する手段から当該ゲーム状況データを取得する手段と、前記ゲーム状況データに基づいて、前記全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、前記案内制御手段による制限を、当該全体ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に解除する手段と、を更に含むことを特徴とする。

10

【0018】

また、本発明の一態様では、前記個人ミッション設定手段は、前記全体ミッションの達成までに各プレイヤーに複数の個人ミッションを設定し、前記評価手段は、各プレイヤーのゲームプレイの評価を、個人ミッションの達成回数又は達成率に基づいて決定する手段を含むことを特徴とする。

【0019】

また、本発明の一態様では、前記個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられており、前記個人ミッション設定手段は、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成された場合、当該個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションに関連付けられた前記次の個人ミッションを設定する、ことを特徴とする。

20

【0020】

また、本発明の一態様では、前記個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの達成に要した時間に関する条件と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられており、前記個人ミッション設定手段は、前記個人ミッション設定手段により設定された個人ミッションが達成された場合、当該個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションの達成に要した時間が満たす前記条件に関連付けられた前記次の個人ミッションを設定する、ことを特徴とする。

【0021】

また、本発明の一態様では、前記個人ミッションデータには、前記全体ミッションに関連する内容の個人ミッションが定義されており、前記個人ミッション設定手段は、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、前記全体ミッションに関連する内容の前記個人ミッションを設定する、ことを特徴とする。

30

【0022】

また、本発明の一態様では、前記個人ミッションデータには、互いに関連する内容の複数の個人ミッションが定義されており、前記個人ミッション設定手段は、前記個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションを設定する、ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

40

【0023】

【図1】本発明に係るゲームシステムを構成する装置を示す図である。

【図2】ゲーム装置を正面前方から見た様子を表す斜視図である。

【図3】本実施の形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図4】ゲーム空間の一部を示す図である。

【図5】プレイヤーが操作するゲーム装置において表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】ゲームシステムで実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。

【図7】個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。

50

【図 8】現在設定データのデータ格納例を示す図である。

【図 9】評価内容データのデータ格納例を示す図である。

【図 10】ゲームシステムが実行する処理を示すフロー図である。

【図 11】全体ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に設定される個人ミッションの内容と、の関連付けを示す図である。

【図 12】一の個人ミッションと、当該個人ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に他のプレイヤーに設定される個人ミッションと、の関連付けを示す図である。

【図 13】個人ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に設定される全体ミッションの内容と、の関連付けを示す図である。

10

【図 14】変形例(7)の個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。

【図 15】変形例(8)の個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

[1. 実施形態]

以下、本発明の実施形態の一例について図面に基づき詳細に説明する。本発明の実施形態に係るゲームシステムは、例えば、家庭用ゲーム機(据置型ゲーム機)、携帯ゲーム機、携帯電話機(スマートフォン)、携帯情報端末又はパーソナルコンピュータ等によって実現される。ここでは、実施形態に係るゲームシステムが複数の携帯ゲーム機によって実現される場合について説明する。

20

【0025】

図1は、本発明に係るゲームシステムを構成する装置を示す図である。本実施形態では、6人のプレイヤー(プレイヤーA~プレイヤーF)がゲームをプレイし、ゲームシステム1には、6台のゲーム装置10A~10Fが含まれる。各ゲーム装置10A~10Fは、有線又は無線のネットワークを介して互いに送受信可能に接続される。

【0026】

なお、以降においては、6人のプレイヤーA~プレイヤーFをまとめて単にプレイヤーともいい、6つのゲーム装置10A~10Fをまとめて単にゲーム装置10ともいう。また、本実施形態においては、説明の簡略化のため、ゲーム装置10A~10Fの各々が同様のハードウェア構成を有する場合を説明するが、ゲーム装置10A~10Fのハードウェア構成は異なってもよい。

30

【0027】

[2. ゲーム装置の外観]

図2は、ゲーム装置10を正面前方から見た様子を表す斜視図である。図2に示すように、ゲーム装置10は、第1筐体20と、第2筐体30と、を含む。第1筐体20と、第2筐体30と、はヒンジ部14を介して結合される。

【0028】

第1筐体20の表面20aには、タッチスクリーン22、十字ボタン24c、スライドパッド24d、ボタン24a, 24b, 24x, 24y, 24e, 24f, 24g、電源ボタン24hが設けられている。タッチスクリーン22は、第1液晶表示部22aと、タッチパネル22bと、を含む(図3参照)。タッチパネル22bは、第1液晶表示部22aの上に重ねられる。

40

【0029】

プレイヤーは、タッチペン16等を使用して、タッチスクリーン22(つまり、タッチパネル22b)の所定位置をタッチする。プレイヤーは、タッチスクリーン22をタッチペン16でタッチしたり、タッチスクリーン22をタッチしたまま他の位置へとタッチペン16をスライド(ドラッグ)させたりすることによってゲームをプレイする。

【0030】

十字ボタン24cやスライドパッド24dは、例えば、方向指示操作に用いられる。上記のタッチペン16を使用した操作と同様に、十字ボタン24c、スライドパッド24d

50

、及びボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 x , 2 4 y , 2 4 e , 2 4 f , 2 4 g は、各種操作に用いられる。電源ボタン 2 4 h は、ゲーム装置 1 0 の各部に対して図示しない電池から電力の供給を指示するために用いられる。

【 0 0 3 1 】

第 2 筐体 3 0 の表面 3 0 a には、第 2 液晶表示部 3 2 が設けられている。第 2 液晶表示部 3 2 には、例えば、裸眼立体視機能が備えられていてもよい。また、第 2 筐体 3 0 には、スピーカ 3 4 及びインカメラ 3 6 が内蔵されている。

【 0 0 3 2 】

[ 3 . ゲーム装置のハードウェア構成 ]

図 3 は、本実施の形態に係るゲーム装置 1 0 のハードウェア構成を示す図である。図 3 に示すように、ゲーム装置 1 0 は、タッチスクリーン 2 2 ( 第 1 液晶表示部 2 2 a 及びタッチパネル 2 2 b )、操作キー部 2 4、メモリカードスロット 2 6、第 2 液晶表示部 3 2、スピーカ 3 4、バス 4 2、制御部 4 4、記憶部 4 6、主記憶 4 8、画像処理部 5 0、入出力処理部 5 2、音声処理部 5 4、通信インタフェース 5 6 を含む。

10

【 0 0 3 3 】

制御部 4 4 は、記憶部 4 6 に記憶されるオペレーティングシステムや、ゲームメモリカード 4 0 に格納されるプログラムや各種データに基づいてゲーム装置 1 0 の各部を制御する。また、制御部 4 4 は、リアルタイムクロックを備え、計時手段として機能する。

【 0 0 3 4 】

記憶部 4 6 は、フラッシュメモリ等の不揮発性記憶媒体を含んで構成される。記憶部 4 6 には、オペレーティングシステム等が記憶される。

20

【 0 0 3 5 】

主記憶 4 8 は、例えば、R A M を含んで構成される。メモリカードスロット 2 6 を介してゲームメモリカード 4 0 から読み出されたプログラムは、必要に応じて主記憶 4 8 に書き込まれる。主記憶 4 8 は、制御部 4 4 の作業用メモリとしても用いられる。

【 0 0 3 6 】

バス 4 2 は、アドレス及び各種データをゲーム装置 1 0 の各部でやり取りするために用いられる。制御部 4 4、主記憶 4 8、画像処理部 5 0 及び入出力処理部 5 2 は、バス 4 2 によって相互データ通信可能に接続される。

【 0 0 3 7 】

タッチスクリーン 2 2 及び第 2 液晶表示部 3 2 は、液晶表示パネル等を含んで構成される。本実施形態においては、ゲーム装置 1 0 の表示画面として、タッチスクリーン 2 2 及び第 2 液晶表示部 3 2 の 2 つを含む場合を説明する。

30

【 0 0 3 8 】

画像処理部 5 0 は、V R A M を含む。画像処理部 5 0 は、制御部 4 4 からの指示に従って画像を V R A M 上に描画する。V R A M 上に描画された画像は、所定のタイミングで第 1 液晶表示部 2 2 a や第 2 液晶表示部 3 2 に表示される。

【 0 0 3 9 】

入出力処理部 5 2 は、制御部 4 4 が、タッチパネル 2 2 b、操作キー部 2 4、メモリカードスロット 2 6、音声処理部 5 4、通信インタフェース 5 6、センサ部 5 8、及び撮像部 6 0 と、各種データを授受するためのインタフェースである。入出力処理部 5 2 には、タッチパネル 2 2 b、操作キー部 2 4、メモリカードスロット 2 6、音声処理部 5 4、通信インタフェース 5 6、センサ部 5 8、及び撮像部 6 0 が接続される。

40

【 0 0 4 0 】

操作キー部 2 4 は、プレイヤーが操作を行うための入力手段として機能する。操作キー部 2 4 は、十字ボタン 2 4 c、スライドパッド 2 4 d、ボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 x , 2 4 y , 2 4 e , 2 4 f , 2 4 g、電源ボタン 2 4 h を含む。入出力処理部 5 2 は、一定周期ごと(例えば、1 / 6 0 秒ごと)に操作キー部 2 4 の各部の状態をスキャンする。このスキャン結果を表す操作信号は、バス 4 2 を介して制御部 4 4 に供給される。

【 0 0 4 1 】

50

タッチパネル 22b は、操作キー部 24 と同様に、プレイヤーが各種操作を行うための入力手段として機能する。タッチパネル 22b は、プレイヤー又はプレイヤーが把持する物体（タッチペン 16）によって指し示す第 1 液晶表示部 22a 上の指示位置に応じた指示位置情報を、入出力処理部 52 を介して制御部 44 に供給する。

【0042】

メモ리카ードスロット 26 は、ゲームメモ리카ード 40 に記憶されたゲームプログラムやゲームデータを制御部 44 からの指示に従って読み出す。ゲームメモ리카ード 40 は、例えば、ゲームプログラムや画像データ等のゲームデータが記憶される ROM と、セーブデータ等のゲームデータが記憶される EEPROM と、を含む。

【0043】

なお、本実施形態では、ゲームプログラムやゲームデータをゲーム装置 10 に供給するためにゲームメモ리카ード 40 が用いられる例を挙げて説明するが、光ディスクなどの他の情報記憶媒体が用いられるようにしてもよい。他にも、インターネットなどの通信ネットワークを介して遠隔地からゲームプログラムやゲームデータが、ゲーム装置 10 に供給されるようにしてもよい。あるいは、赤外線通信などの各種データ通信を利用してゲームプログラムやゲームデータがゲーム装置 10 に供給されるようにしてもよい。

【0044】

音声処理部 54 は、サウンドバッファを含む。音声処理部 54 は、サウンドバッファに格納された楽曲の出力用データや音声データに基づいて、楽曲や音声をスピーカ 34 から出力する。通信インタフェース 56 は、ゲーム装置 10 を通信ネットワークに接続するためのインタフェースである。

【0045】

センサ部 58 は、ジャイロセンサやモーションセンサ等を含んで構成され、ゲーム装置 10 の姿勢を検出する。撮像部 60 は、インカメラ 36 や図示しないアウトカメラ等を含んで構成され、撮影画像を生成する。

【0046】

なお、ゲームシステム 1 に含まれる複数のゲーム装置 10 のうちの何れかは、ゲームシステム 1 において実行されるゲームを統括的に制御するサーバとしての役割を果たす。本実施形態では、ゲーム装置 10A がサーバとしての役割を果たす場合を説明するが、他のゲーム装置 10B ~ 10F の何れかがサーバとしての役割を果たすようにしてもよい。

【0047】

[4. ゲームシステムにおいて実行されるゲーム]

次に、ゲームシステム 1 において実行されるゲームについて説明する。ゲームシステム 1 は、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行する。ミッションとは、プレイヤーがすべきゲームプレイのことであり、ゲームにおいて各プレイヤーに課される任務（課題又は目的）である。ここでは、各プレイヤーの操作対象がべき動作がミッションとして設定される。

【0048】

また、複数のプレイヤーに共通の全体ミッションと、複数のプレイヤーの各々が個別に達成すべき個人ミッションと、が設定される。全体ミッションは、複数のプレイヤーのゲームクリア条件ともいえる。個人ミッションは、各プレイヤーのゲームプレイを個々に評価するための評価基準ともいえる。

【0049】

本実施形態では、上記のようなゲームの一例として、プレイヤー A ~ プレイヤー C が所属する第 1 グループと、プレイヤー D ~ プレイヤー F が所属する第 2 グループと、が対戦するゲームを説明する。ゲームが開始されると、各プレイヤーのゲーム装置 10 の主記憶 48 にはゲーム空間が構築される。

【0050】

図 4 は、ゲーム空間の一部を示す図である。図 4 に示すゲーム空間 70 は、互いに直交する三つの座標軸（Xw 軸、Yw 軸、及び Zw 軸）が設定された仮想的な 3 次元空間であ

10

20

30

40

50

る。図4に示すように、ゲーム空間70には、架空の戦場を表すオブジェクトであるフィールド72が配置される。

【0051】

フィールド72上には、プレイヤーA~プレイヤーFの各々の操作対象を示すオブジェクトであるキャラクタ74a~74f(以降、まとめて単にキャラクタ74ともいう。)と、各グループの本陣を示すオブジェクトである本陣76a,76b(以降、まとめて単に本陣76ともいう。)と、川を示すオブジェクトである川78と、橋を示すオブジェクトである橋80と、戦場に配置された建物を示す建物82と、が配置される。各オブジェクトの位置は、ワールド座標系(Xw-Yw-Zw座標系)の3次元座標で特定される。

【0052】

キャラクタ74は、各プレイヤーの操作に応じてゲーム空間70内で動作する。例えば、キャラクタ74は、各プレイヤーの方向指示操作に応じて移動し、各プレイヤーの攻撃指示操作に応じて攻撃動作を行う。各プレイヤーはキャラクタ74を操作して、全体ミッションの達成を目指しつつ、個人ミッションの達成も目指す。

【0053】

ここでは、各グループ毎に全体ミッションが設定される。例えば、第1グループの全体ミッションとして、「キャラクタ74a~74cの何れかが本陣76bに到達すること」が設定され、第2グループの全体ミッションとして、「キャラクタ74d~74fの何れかが本陣76aに到達すること」が設定される。

【0054】

この場合、キャラクタ74a~74cの何れかが本陣76bに到達した場合に第1グループが勝利し、キャラクタ74d~74fの何れかが本陣76aに到達した場合に第2グループが勝利する。したがって、各プレイヤーは、相手の本陣76に自分のキャラクタ74が近づくようにしたり、自分達の本陣76に相手のキャラクタ74を近づけないようにしたりしてゲームをプレイすることになる。

【0055】

また、ゲーム空間70には、仮想カメラ84が設定される。仮想カメラ84の位置又は視線方向の少なくとも一方は、ゲーム空間70内の追跡対象に基づいて制御される。追跡対象は、仮想カメラ84の視野内に含まれるべきオブジェクトである。ここでは、ゲーム装置10を操作するプレイヤーのキャラクタ74が、仮想カメラ84の追跡対象として設定される。例えば、キャラクタ74の位置から所定方向に所定距離だけ離れた位置が、仮想カメラ84の位置となり、キャラクタ74の代表方向(視線方向、顔の向き、体の向き)が、仮想カメラ84の視線方向となる。

【0056】

ゲーム装置10においては、仮想カメラ84からゲーム空間70を見た様子を示す画像が表示される。当該画像は、ゲーム空間70に配置された各オブジェクトの頂点座標が、所定の座標変換演算を用いてワールド座標系からスクリーン座標系に座標変換されることによって生成される。

【0057】

図5は、プレイヤーが操作するゲーム装置10において表示されるゲーム画面の一例を示す図である。第2液晶表示部32には、仮想カメラ84の視野内に含まれる各オブジェクトが表示される。一方、第1液晶表示部22aには、ゲーム装置10を操作するプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を示す個人ミッション案内画像86が表示される。

【0058】

個人ミッションの内容は、同じグループに所属するプレイヤーであっても、互いに内容が異なるようになっている。例えば、プレイヤーAには、「建物82に移動せよ」という個人ミッションが設定され、プレイヤーBには、「キャラクタ74fを撃破せよ」という個人ミッションが設定される。なお、個人ミッションの内容は、全体ミッションの達成に貢献するような内容のものであってもよいし、全体ミッションの達成に貢献しないものであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

また、個人ミッション案内画像 8 6 は、個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲーム装置 1 0 にのみ表示される。即ち、各プレイヤーは、自分に設定された個人ミッションしか見ることができず、他のプレイヤーに設定された個人ミッションを見ることができない。

## 【 0 0 6 0 】

本実施形態では、プレイヤーが現在の個人ミッションを達成すると、当該プレイヤーには次の個人ミッションが設定される。次に設定される個人ミッションの内容は、当該達成した個人ミッションに係る内容であってもよいし無関係のものであってもよい。なお、各プレイヤーが個人ミッションを達成しなければ、そのグループがゲームに勝利できないという訳ではなく、仮に個人ミッションが達成されなくとも、全体ミッションを達成すれば勝利することができる。

10

## 【 0 0 6 1 】

このように、ゲームシステム 1 では、全体ミッションとは別に、各プレイヤー毎に異なる個人ミッションが設定されることによって、ゲームの多様性を高めてプレイヤーを飽きさせない構成になっている。以下、本技術について、詳細に説明する。

## 【 0 0 6 2 】

## [ 5 . ゲームシステムにおいて実現される機能 ]

図 6 は、ゲームシステム 1 で実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。図 6 に示すように、ゲームシステム 1 は、ゲームプログラムを実行することによって、ゲームデータ記憶部 1 0 0、ゲーム実行部 1 0 2、個人ミッション設定部 1 0 4、達成判定部 1 0 6、評価部 1 0 8、及び案内制御部 1 1 0 を実現する。ここでは、サーバの役割を果たすゲーム装置 1 0 A が、これら各機能を実現する場合を例に挙げて説明する。

20

## 【 0 0 6 3 】

## [ 5 - 1 . ゲームデータ記憶部 ]

ゲームデータ記憶部 1 0 0 は、例えば、ゲーム装置 1 0 A の主記憶 4 8 及びゲームメモリカード 4 0 等を主として実現される。ゲームデータ記憶部 1 0 0 は、ゲームを実現するために必要な各種データを記憶する。ここでは、ゲームデータ記憶部 1 0 0 が記憶するデータの一例として、ゲームにおいて各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータと、実行中のゲームの状況を示すゲーム状況データと、各プレイヤーに与えられた評価内容を示す評価内容データと、について説明する。

30

## 【 0 0 6 4 】

## [ 個人ミッションデータ ]

図 7 は、個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。個人ミッションデータには、複数種類の個人ミッションの内容が定義され、これら複数種類の個人ミッションの何れかが各プレイヤーに設定される。ここでは、図 7 に示すように、個人ミッションデータには、各個人ミッションを一意に識別する個人ミッション ID と、個人ミッションの内容を示す情報と、が関連付けられて格納される。ここでは、個人ミッション ID によって、第 1 グループに所属するプレイヤーの個人ミッションと、第 2 グループに所属するプレイヤーの個人ミッションと、が分類されている。図 7 に示すデータ格納例では、個人ミッション ID が 1 0 0 番台の個人ミッションは、第 1 グループ用の個人ミッションであり、個人ミッション ID が 2 0 0 番台の個人ミッションは、第 2 グループ用の個人ミッションである。なお、個人ミッションデータのデータ構造は、図 7 の例に限られない。個人ミッションデータは、各プレイヤーに設定される個人ミッションが定義されていればよい。

40

## 【 0 0 6 5 】

個人ミッションの内容を示す情報としては、プレイヤーがすべきゲームプレイの内容が格納され、例えば、個人ミッションの達成条件を示す情報が含まれる。個人ミッションの達成条件は、キャラクタ 7 4 がすべき動作に関する条件である。例えば、キャラクタ 7 4 が所定位置（橋 8 0 や建物 8 2 等）まで移動すること、キャラクタ 7 4 が所定の動作をすること、が個人ミッションの内容を示す情報として格納される。

50

## 【 0 0 6 6 】

## [ ゲーム状況データ ]

ゲーム状況データには、例えば、下記に示すような情報が含まれる。

- ( 1 ) 各プレイヤーに設定されている現在の個人ミッションを示す現在設定データ
- ( 2 ) 各プレイヤーが所属するグループを識別する情報
- ( 3 ) 各プレイヤーが操作する操作対象を識別する情報
- ( 4 ) ゲーム空間 7 0 の現在の様子を示す情報
- ( 5 ) 各キャラクター 7 4 に関するゲームパラメータ ( 例えば、各キャラクター 7 4 の現在の状態 ( 体力等 ) を示すパラメータや、各キャラクター 7 4 の能力 ( 攻撃力等 ) に関するパラメータ )

10

## 【 0 0 6 7 】

図 8 は、現在設定データのデータ格納例を示す図である。図 8 に示すように、現在設定データには、プレイヤーを識別するプレイヤー ID と、当該プレイヤーに現在設定されている個人ミッションの個人ミッション ID と、が関連付けられて格納される。後述する個人ミッション設定部 1 0 4 がプレイヤーに個人ミッションを設定すると、現在設定データの内容が更新されることになる。

## 【 0 0 6 8 】

## [ 評価内容データ ]

図 9 は、評価内容データのデータ格納例を示す図である。図 9 に示すように、評価内容データには、プレイヤー ID と、プレイヤーに与えられた評価に関する情報と、が関連付けられて格納される。プレイヤーに与えられた評価に関する情報としては、ゲームプレイの良し悪しの指標となる情報が格納され、例えば、各プレイヤーがゲームをプレイして獲得したゲーム内通貨 ( ポイント等 ) の額を示す情報が格納される。

20

## 【 0 0 6 9 】

なお、制御部 4 4 は、ゲームデータ記憶部 1 0 0 に記憶される各種データを取得する手段として機能する。また、制御部 4 4 は、ゲームデータ記憶部 1 0 0 に記憶される各種データを変更 ( 更新 ) する手段として機能する。また、ゲームデータ記憶部 1 0 0 に記憶されるデータは、上記の例に限られず、ゲーム装置 1 0 がゲームを実行するために必要なデータが記憶されていればよく、他にも例えば、各グループに設定される全体ミッションの内容を示すデータ ( 全体ミッションの達成条件を示すデータ ) 等が記憶される。

30

## 【 0 0 7 0 】

## [ 5 - 2 . ゲーム実行部 ]

ゲーム実行部 1 0 2 は、例えば、ゲーム装置 1 0 A の制御部 4 4 を主として実現される。ゲーム実行部 1 0 2 は、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームを実行する。

## 【 0 0 7 1 】

ゲーム実行部 1 0 2 は、複数のプレイヤーの各々の操作に応じて、当該プレイヤーの操作対象を動作させる。ここでは、プレイヤーの操作内容と、キャラクター 7 4 の動作の種類と、が関連付けられて定められている。ゲーム実行部 1 0 2 は、プレイヤーの操作内容に関連付けられた種類の動作をキャラクター 7 4 に行わせる。

40

## 【 0 0 7 2 】

ゲーム実行部 1 0 2 は、キャラクター 7 4 の動作に基づいてゲーム状況データを更新することによってゲームを進行させる。当該更新されたゲーム状況データに基づいて、全体ミッションが達成されたか否かが判定される。例えば、ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲーム状況データと全体ミッションを示すデータとを比較して、全体ミッションを示すデータに定義された所与の条件 ( 例えば、キャラクター 7 4 a ~ 7 4 c が本陣 7 6 a に到達したか否か等の勝利条件 ) が満たされるか否かを判定することによって、全体ミッションが達成されたか否かを判定する。全体ミッションが達成されたと判定された場合、ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲームクリアを示すゲームイベントを発生させる。

## 【 0 0 7 3 】

50

## [ 5 - 3 . 個人ミッション設定部 ]

個人ミッション設定部 104 は、例えば、ゲーム装置 10A の制御部 44 を主として実現される。個人ミッション設定部 104 は、個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、個人ミッションを設定する。ここでは、一のプレイヤーに、他のプレイヤーとは異なる内容の個人ミッションが設定される。個人ミッション設定部 104 は、現在設定データの内容を更新することによって、各プレイヤーに個人ミッションを設定する。

## 【 0074 】

個人ミッション設定部 104 は、個人ミッションデータに定義された個人ミッションのうちから各プレイヤーに設定する個人ミッションを決定する。本実施形態では、個人ミッション設定部 104 は、一のプレイヤーに個人ミッションを設定するにあたり、まず、ゲーム状況データを参照し、当該プレイヤーが所属するグループを特定する。そして、個人ミッション設定部 104 は、当該特定されたグループに対応する複数の個人ミッションのうち、他のプレイヤーに設定されていない個人ミッションを当該プレイヤーに設定する。他のプレイヤーに設定されていない個人ミッションは、現在設定データが参照されることによって特定される。

10

## 【 0075 】

なお、過去に設定された個人ミッションに関する情報をゲームデータ記憶部 100 に記憶させておき、個人ミッション設定部 104 は、当該情報を参照することによって、まだ設定されていない個人ミッションの中から、各プレイヤーに設定する個人ミッションを決定するようにしてもよい。即ち、何れかのプレイヤーに一度でも設定された個人ミッションについては設定されないようにしてもよい。

20

## 【 0076 】

また、現在の各プレイヤーの操作するキャラクターの状況に関する情報をゲームデータ記憶部 100 に記憶させておき、個人ミッション設定部 104 は、当該情報を参照することによって、まだ設定されていない個人ミッションの中から、各プレイヤーに設定する個人ミッションを決定するようにしてもよい。

## 【 0077 】

この場合、各プレイヤーの操作するキャラクターの状況に関する条件と、当該条件を満たす場合に設定される個人ミッション ID と、が関連付けられてゲームデータ記憶部 100 に記憶される。例えば、現在の各プレイヤーの操作するキャラクターの状況に関する情報と上記条件が比較されることによって、上記条件が満たされるか否かが判定される。満たされると判定された条件に関連付けられた個人ミッション ID の個人ミッションが、プレイヤーに設定されることになる。

30

## 【 0078 】

例えば、一の個人ミッションの達成条件が「ゲーム空間 70 内の所与の地点に到達すること」である場合、現在操作中の各プレイヤーの操作するキャラクターの位置座標を取得して、当該個人ミッションの達成条件となっている位置座標から最も近いキャラクターを操作しているプレイヤーに、上記個人ミッションが設定されるようにしてもよい。このようにする事によって、各プレイヤーの操作するキャラクターの状況に応じた個人ミッション（比較的達成しやすい個人ミッション）を設定することができる。その結果、各プレイヤーによる個人ミッションの実施を促進することができ、プレイヤーの飽きを防止することができる。

40

## 【 0079 】

## [ 5 - 4 . 達成判定部 ]

達成判定部 106 は、例えば、ゲーム装置 10A の制御部 44 を主として実現される。達成判定部 106 は、個人ミッション設定部 104 により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する。

## 【 0080 】

ここでは、達成判定部 106 は、各プレイヤーのキャラクター 74 の動作と、当該プレイヤーに設定された個人ミッションの内容と、を比較することによって、個人ミッションの達成

50



条件が満たされるか否かが判定される。達成条件が満たされたと判定された場合に、個人ミッションが達成されたと判定されることになる。例えば、個人ミッションに定められた位置までキャラクタ74が移動した場合、又は、個人ミッションに定められた動作をキャラクタ74が行った場合に、当該キャラクタ74を操作するプレイヤーが個人ミッションを達成したと判定されることになる。

【0081】

なお、各個人ミッション毎に制限時間を設定しておき、当該制限時間内に達成条件が満たされなかった場合には、個人ミッションが達成されなかったと判定されるようにしてもよい。

【0082】

[5-5. 評価部]

評価部108は、例えば、制御部44を主として実現される。評価部108は、達成判定部106の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する。評価部108は、各プレイヤーが自分に設定された個人ミッションを達成した場合、達成しなかった場合よりも高い評価を当該プレイヤーに与える。ここでは、評価部108は、個人ミッションを達成したプレイヤーに所与のゲーム内通貨を付与することによって、当該プレイヤーを評価することになる。

【0083】

なお、個人ミッションIDと、当該個人ミッションIDを達成したときに与えられる評価内容(例えば、獲得するゲーム内通貨の額)と、が関連付けられており、プレイヤーが達成した個人ミッションに応じて付与されるゲーム内通貨が異なるようにしてもよい。

【0084】

[5-6. 案内制御部]

案内制御部110は、例えば、制御部44を主として実現される。案内制御部110は、個人ミッション設定部104により設定された個人ミッションの内容を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーに案内し、かつ、他のプレイヤーに当該内容が案内されることを制限する。本実施形態では、案内制御部110は、一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を示す個人ミッション案内画像86を、当該プレイヤーに対応するゲーム装置10に表示させ、かつ、当該個人ミッション案内画像86を他のプレイヤーに対応するゲーム装置10に表示されないように制限する。プレイヤーに対応するゲーム装置10とは、プレイヤーが操作するゲーム装置10のことである。

【0085】

表示を制限とは、他のプレイヤーの個人ミッションの内容を示す個人ミッション案内画像86の表示を抑止することである。即ち、案内制御部110は、各プレイヤーに設定された個人ミッションを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーに対応する表示手段にのみ表示させる。

【0086】

なお、案内制御部110が個人ミッションの内容を案内する方法は、個人ミッション案内画像86を表示させることに限られない。他にも例えば、個人ミッションの内容を示す音声スピーカー34から出力させることによって案内するようにしてもよい。また、本実施形態では、ゲームシステム1に案内制御部110が含まれる態様を説明するが、ゲームシステム1には案内制御部110が含まれていなくてもよい。即ち、あるプレイヤーのゲーム装置10に、他のプレイヤーに設定されている個人ミッションが常に表示されているようにしてもよい。

【0087】

[6. ゲームシステムにおいて実行される処理]

次に、ゲームシステムにおいて実行される処理を説明する。図10は、ゲームシステム1が実行する処理を示すフロー図である。ゲームシステム1を構成する各ゲーム装置10の制御部44は、当該ゲーム装置10のゲームメモリカード40に記憶されたプログラムに従って、図10に示す処理を実行する。なお、以下では、ゲーム装置10Aがサーバの

10

20

30

40

50

役割を果たし、ゲーム装置 10B ~ 10F がクライアントの役割を果たす場合について説明するが、ゲーム装置 10A 以外のゲーム装置 10 がサーバの役割を果たす場合であっても、同様の処理が実行される。

【0088】

まず、図 10 に示すように、ゲームが開始されると、ゲーム装置 10A においては、制御部 44 は、ゲーム開始時の初期設定を行う (S1)。S1 においては、主記憶 48 にゲーム空間 70 が構築され、各オブジェクトは初期位置に配置される。また、各キャラクター 74 の現在の状態を示すパラメータが初期値に設定される。更に、予めプレイヤーが行った操作に基づいて、各プレイヤーが所属するグループが設定される。これら初期設定に基づいてゲーム状況データが生成され、ゲーム装置 10A の主記憶 48 に記憶される。また、各グループに全体ミッションが設定される。

10

【0089】

制御部 44 は、個人ミッションデータを参照し、各プレイヤーに個人ミッションを設定する (S2)。S2 においては、ゲーム状況データに基づいて、一のプレイヤーが所属するグループが特定される。当該グループに関連付けられた複数の個人ミッションの何れかが、当該プレイヤーに設定され、個人ミッション ID がプレイヤー ID に関連付けられて記憶される。S2 では、一のプレイヤーに個人ミッションを設定するにあたり、現在設定データが参照されることによって、他のプレイヤーに設定された個人ミッションが特定され、他のプレイヤーとは異なる個人ミッション ID の個人ミッションが設定される。なお、ここでは、全員 (本実施形態では 6 人) 分の個人ミッションが設定される場合を説明するが、個人ミッションが設定されないプレイヤーがいてもよい。

20

【0090】

制御部 44 は、最新のゲーム状況データを、通信インタフェース 56 を介してゲーム装置 10B ~ 10F に送信する (S3)。

【0091】

ゲーム装置 10B ~ 10F の各々においては、制御部 44 は、最新のゲーム状況データを受信して主記憶 48 に記憶させる (S4)。当該受信したゲーム状況データに基づいて、ゲーム空間 70 の様子を示す画像や個人ミッション案内画像 86 の表示制御が行われることになる。ここでは、各ゲーム装置 10 を操作するプレイヤーに設定された個人ミッションを示す個人ミッション案内画像 86 のみが表示されることになる。

30

【0092】

ゲーム装置 10B ~ 10F の制御部 44 は、操作キー部 24 やタッチパネル 22b から取得されるプレイヤー B ~ F の操作内容を示す操作内容情報を、通信インタフェース 56 を介してゲーム装置 10A に送信する (S5)。

【0093】

ゲーム装置 10A においては、制御部 44 は、各プレイヤーの操作内容を示す操作内容情報を取得して各キャラクター 74 の動作を決定する。(S6)。S6 においては、ゲーム装置 10A の操作キー部 24 やタッチパネル 22b からプレイヤー A の操作内容を示す操作内容情報が取得され、ゲーム装置 10B ~ 10F から操作内容情報を受信することによって、プレイヤー B ~ プレイヤー F の操作内容を示す操作内容情報が取得される。各キャラクター 74 は、各プレイヤーの操作内容に関連付けられた種類の動作をする。

40

【0094】

制御部 44 は、S6 において取得された操作内容情報に基づいて、。制御部 44 は、各プレイヤーに設定された個人ミッションが達成されたか否かを判定する (S7)。S7 においては、ゲーム状況データ及び S6 における動作制御内容と、個人ミッションの内容と、が比較されることによって、個人ミッションの達成条件が満たされるか否かが判定される。例えば、各プレイヤーが操作するキャラクター 74 が、個人ミッションが示す動作を行ったか否かが判定される。

【0095】

プレイヤー A ~ F の何れかが個人ミッションを達成したと判定された場合 (S7; Y)、

50

制御部 44 は、当該プレイヤーに所与のゲーム内通貨を付与する (S8)。S8 においては、プレイヤーに与えられた評価に基づいて評価内容データが更新される。

【0096】

制御部 44 は、個人ミッションを達成したプレイヤーに、次の個人ミッションを設定する (S9)。S9 の処理は、S2 の処理と同様であり、個人ミッションデータに定義された個人ミッションのうち、他のプレイヤーに設定されていない個人ミッションが、次の個人ミッションとして設定される。

【0097】

制御部 44 は、ゲーム状況データを更新する (S10)。S10 においては、S6 において決定されたキャラクタ 74 の動作や S9 において設定された個人ミッションに基づいてゲーム状況データが更新される。なお、プレイヤー A ~ F の何れかが個人ミッションを達成したと判定されない場合 (S7; N)、S8 及び S9 の処理が実行されずに、処理は S10 に移行する。

10

【0098】

制御部 44 は、S10 において更新されたゲーム状況データに基づいて、全体ミッションが達成されたか否かを判定する (S11)。S11 においては、ゲーム状況データと、全体ミッションの内容と、が比較されることによって、全体ミッションが示す勝利条件が満たされるか否かが判定される。

【0099】

全体ミッションが達成されたと判定された場合 (S11; Y)、本処理は終了し、各ゲーム装置 10 には、ゲームクリアのゲームイベントを示す画面が表示される。全体ミッションが達成されたと判定されない場合 (S11; N)、処理は S3 に戻る。

20

【0100】

以上説明したゲーム装置 10 によれば、各グループに設定される全体ミッションの他に、各プレイヤーに設定される個人ミッションを達成したか否かに応じて、各自の評価が決定されるため、ゲームの多様性を向上させることができ、プレイヤーに飽きさせないゲームを提供することができる。

【0101】

また、各プレイヤーに設定された個人ミッションを示す個人ミッション案内画像 86 は、当該プレイヤーが操作するゲーム装置 10 にのみ表示されるので、他のプレイヤーに自分の個人ミッションが知られることなくゲームをプレイすることができる。例えば、個人ミッションの内容が他のプレイヤーの不利益になる内容である場合には、他のプレイヤーに当該内容が知られることなく個人ミッションを遂行することができる。

30

【0102】

[7. 変形例]

なお、本発明は、以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

【0103】

(1) 例えば、全体ミッションの達成状況に応じて、各プレイヤーの個人ミッションの内容を変更するようにしてもよい。

40

【0104】

変形例 (1) のゲームシステム 1 は、ゲーム状況データに基づいて、全体ミッションの達成状況に関する情報を取得する手段と、全体ミッションの達成状況に関する情報に基づいて、個人ミッション設定部 104 により設定された個人ミッションの内容を変更する手段と、を含む。これらの手段は、例えば、ゲーム実行部 102 又は個人ミッション設定部 104 により実現される。

【0105】

全体ミッションの達成状況に関する情報は、全体ミッションの進捗状況を示すものであり、例えば、全体ミッションの達成条件が数値に関するものであれば、当該数値が現状で満たされている割合を示す情報となる。全体ミッションの達成状況は、ゲーム状況データ

50

と全体ミッションの内容とが比較されることによって取得される。例えば、ゲーム状況データが示す値が所与の数式に代入されることによって、全体ミッションの達成状況が算出される。

【0106】

図11は、全体ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に設定される個人ミッションの内容と、の関連付けを示す図である。当該関連付けを示すデータは、ゲームデータ記憶部100に予め記憶される。全体ミッションの達成状況に関する条件は、達成状況が所定の状況であるか否かを示すものであり、例えば、全体ミッションの達成率の割合が所定範囲（基準割合以上）であるか否かを示す条件である。

【0107】

全体ミッションの達成状況を示す情報と上記条件とが比較され、満たされると判定された条件に関連付けられた個人ミッションがプレイヤーに設定されることによって、プレイヤーに設定される個人ミッションが変更される。個人ミッションが変更されるプレイヤーは、ランダムに選出されたプレイヤーであってもよいし、特定の個人ミッションが設定されているプレイヤーについてのみであってもよい。

【0108】

変形例(1)によれば、全体ミッションの達成状況に応じて個人ミッションの内容が変化するので、全体の状況に応じた個人ミッションを各プレイヤーに設定することができる。

【0109】

(2)また例えば、あるプレイヤーの個人ミッションが、他のプレイヤーの個人ミッションの達成状況に応じて変化するようにしてもよい。

【0110】

変形例(2)のゲームシステム1は、個人ミッション設定部104により設定された個人ミッションの達成状況に関する情報を、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて取得する手段と、一のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容を、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段と、を含む。これらの手段は、例えば、ゲーム実行部102又は個人ミッション設定部104により実現される。

【0111】

個人ミッションの達成状況に関する情報は、個人ミッションの進捗状況を示すものであり、例えば、個人ミッションの達成条件が数値に関するものであれば、当該数値が現状で満たされている割合を示す情報である。個人ミッションの達成状況は、当該個人ミッションが設定されているプレイヤーのゲームプレイと個人ミッションの内容とが比較されることによって取得される。例えば、各プレイヤーが操作するキャラクタ74の動作と、個人ミッションの内容と、が比較されることによって、当該個人ミッションの達成状況が取得される。

【0112】

図12は、一の個人ミッションと、当該個人ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に他のプレイヤーに設定される個人ミッションと、の関連付けを示す図である。当該関連付けを示すデータは、ゲームデータ記憶部100に記憶される。例えば、ある個人ミッションの達成状況が上記条件を満たす場合に、当該条件に関連付けられた個人ミッションが他のプレイヤーに設定されることになる。当該個人ミッションが設定されるプレイヤーは、ランダムに選出されるようにしてもよいし、所与の選出条件により選出されるようにしてもよい。例えば、所定の個人ミッションが設定されているプレイヤーが選出されるようにしてもよい。

【0113】

変形例(2)によれば、あるプレイヤーの個人ミッションが、他のプレイヤーの個人ミッションの達成状況に応じて変化するので、各プレイヤーがすべき内容がリアルタイムに変化することになり、ゲームの多様性を更に向上させることができる。

【0114】

10

20

30

40

50

(3) また例えば、各プレイヤーの個人ミッションの達成状況に応じて全体ミッションの内容を変更するようにしてもよい。

【0115】

変形例(3)のゲームシステム1は、全体ミッションの内容を、各プレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況に関する情報に基づいて変更する手段、を含む。当該手段は、例えば、ゲーム実行部102により実現される。なお、変形例(3)のゲームシステム1には、変形例(2)と同様に、個人ミッションの達成状況を取得する手段が含まれる。

【0116】

図13は、個人ミッションの達成状況に関する条件と、当該条件が満たされる場合に設定される全体ミッションの内容と、の関連付けを示す図である。当該関連付けを示すデータは、ゲームデータ記憶部100に予め記憶される。個人ミッションの達成状況を示す情報と上記条件とが比較され、満たされると判定された条件に関連付けられた全体ミッションが各グループに設定されることによって、全体ミッションが変更される。全体ミッションが変更されるグループは、ランダムに選出されたプレイヤーが所属するグループであってもよいし、特定の全体ミッションが設定されているグループについてのみであってもよい。

10

【0117】

変形例(3)によれば、個人ミッションの達成状況に応じて全体ミッションの内容が変化するので、各自の状況に応じた全体ミッションを設定することができる。

【0118】

20

(4) また例えば、実施形態においては、各自の個人ミッションを他のプレイヤーに公開しないようにしたが、自分の個人ミッションの達成状況又は他のプレイヤーの個人ミッションの達成状況に応じて、他のプレイヤーに自分の個人ミッションの内容が公開されるようにしてもよい。

【0119】

変形例(4)のゲームシステム1は、個人ミッション設定部104により設定された個人ミッションが設定されたプレイヤーの達成状況又は他のプレイヤーに設定された個人ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に、案内制御部110による制限を解除する手段を含む。当該手段は、例えば、ゲーム実行部102又は案内制御部110により実現される。

30

【0120】

個人ミッション案内画像86の表示制限の解除のための解除条件が満たされた場合に解除が行われる。解除条件は、個人ミッションの達成状況に関する条件であり、例えば、個人ミッションの達成状況が所定範囲(例えば、達成率が基準値以上)であるか否かを示す条件である。

【0121】

例えば、個人ミッションの内容を示すデータを、他のプレイヤーのゲーム装置10に送信することによって個人ミッション案内画像86の表示制限が解除されるようにしてもよいし、個人ミッション案内画像86の表示制限を解除する旨を指示するデータを他のプレイヤーのゲーム装置10に送信することによって個人ミッション案内画像86の表示制限が解除されるようにしてもよい。ゲーム装置10は、上記のデータを受信したか否かを判定し、受信したと判定された場合に、当該ゲーム装置10を操作するプレイヤーに、他のプレイヤーの個人ミッションを案内する。

40

【0122】

変形例(4)によれば、他のプレイヤーに知られたくない個人ミッションの内容が、自分の達成状況又は他のプレイヤーの達成状況に応じて公開されることになるので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0123】

(5) また例えば、全体ミッションの達成状況に応じて個人ミッションが公開されるようにしてもよい。

50

## 【 0 1 2 4 】

変形例(5)のゲームシステム1は、案内制御部110による制限を、当該全体ミッションの達成状況が所与の状況になった場合に解除する手段を含む。当該手段は、ゲーム実行部102又は案内制御部110により実現される。個人ミッション案内画像86の表示制限の解除のための解除条件が満たされた場合に解除が行われる。解除条件は、全体ミッションの達成状況に関する条件であり、例えば、全体ミッションの達成状況が所定範囲(例えば、達成率が基準値以上)であるか否かを示す条件である。個人ミッションが公開されるプレイヤーは、所与の条件のもとで選出されるようにすればよい。例えば、全体ミッションに係る内容の個人ミッションが設定されているプレイヤーについて、他のプレイヤーに個人ミッションが公開されるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 2 5 】

変形例(5)によれば、他のプレイヤーに知られたくない個人ミッションの内容が、全体ミッションの達成状況に応じて公開されることになるので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

## 【 0 1 2 6 】

(6)また例えば、個人ミッション設定部104が、ゲームにおいて、複数の個人ミッションを一のプレイヤーに設定する場合には、個人ミッションの達成率や達成回数に応じてプレイヤーの評価内容が異なるようにしてもよい。

## 【 0 1 2 7 】

変形例(6)の評価部108は、各プレイヤーのゲームプレイの評価を、個人ミッションの達成回数又は達成率に基づいて決定する手段を含む。

20

## 【 0 1 2 8 】

ゲームデータ記憶部100には、各プレイヤーのプレイヤーIDと、プレイヤーに設定された個人ミッションの数を示す情報と、プレイヤーが達成した個人ミッションの回数又は達成率を示す情報と、が関連付けられて記憶される。個人ミッション設定部104が個人ミッションを設定すると、プレイヤーに設定された個人ミッションの数を示す情報が更新される。達成判定部106により個人ミッションが達成されたと判定された場合、プレイヤーが達成した個人ミッションの回数又は達成率を示す情報が更新される。

## 【 0 1 2 9 】

また、ゲームデータ記憶部100は、個人ミッションの達成回数又は達成率に関する条件と、プレイヤーに与える評価内容を示す情報と、が関連付けられて記憶される。評価部108は、プレイヤーによる個人ミッションの達成回数又は達成率が満たす条件に関連付けられた評価を、当該プレイヤーに与えることになる。例えば、個人ミッションの達成回数又は達成率が高くなるほどプレイヤーに高い評価が与えられる。

30

## 【 0 1 3 0 】

変形例(6)によれば、個人ミッションの達成率や達成回数に応じてプレイヤーの評価内容を異ならせることができる。なお、実施形態においては、ゲーム内通貨を付与することによってプレイヤーの評価をする態様を説明したが、他の方法によってプレイヤーを評価するようにしてもよい。例えば、ゲームにおいて使用されるアイテムをプレイヤーに付与したり、所与のメッセージを出力したりすることによって、プレイヤーを評価するようにしてもよい。

40

## 【 0 1 3 1 】

(7)例えば、プレイヤーが達成した個人ミッションに基づいて、次に設定される個人ミッションが決定されるようにしてもよい。この場合、プレイヤーは、達成した個人ミッションに関連する個人ミッションを次々と遂行することになり、個人ミッションにストーリー性を持たせることができる。

## 【 0 1 3 2 】

図14は、変形例(7)の個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。図14に示すように、変形例(7)の個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられている。即ち、

50

個人ミッションデータには、一のプレイヤーが達成すべき複数の個人ミッション（個人ミッション群）が順番に定義されているともいえる。各プレイヤーには、個人ミッションIDが示す個人ミッションが順番に設定されることになる。現在設定データには、各プレイヤーに設定されている個人ミッションIDと、この個人ミッションIDが示す複数の個人ミッションのうち現在設定されているものを識別する情報（即ち、何番目の個人ミッションかを示す情報）と、が格納されることになる。

【0133】

個人ミッション設定部104は、個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションに関連付けられた次の個人ミッションを設定する。個人ミッション設定部104は、個人ミッションデータを参照し、プレイヤーが達成した個人ミッションに関連付けられた次の個人ミッションを取得する。そして、個人ミッション設定部104は、当該取得した個人ミッションを示す情報を現在設定データに格納することによって、個人ミッションを設定する。

10

【0134】

変形例(7)によれば、一の個人ミッションと、次に設定すべき個人ミッションと、を関連付けることによって、プレイヤーが達成すべき個人ミッションに関連性を持たせることができ、各プレイヤー毎に独自のストーリー性を持たせたゲームプレイをさせることができる。

【0135】

(8)また例えば、あるプレイヤーが個人ミッションを達成するまでに要した時間に応じて、次の個人ミッションの内容が異なるようにしてもよい。例えば、ある個人ミッションを達成するまでに5分かかった場合には、2分かかった場合よりも、難易度の低い個人ミッションが次の個人ミッションとして設定されるように、個人ミッションデータを定義しておいてもよい。

20

【0136】

図15は、変形例(8)の個人ミッションデータのデータ格納例を示す図である。図15に示すように、変形例(8)の個人ミッションデータには、一の個人ミッションの内容と、当該個人ミッションの達成に要した時間に関する条件と、当該個人ミッションの次の個人ミッションの内容と、が関連付けられている。この条件は、個人ミッションが設定されてから達成されるまでの時間（個人ミッションの開始から達成までの所要時間）が所定範囲（例えば、基準時間以上）であるか否かを示す条件である。

30

【0137】

変形例(8)の個人ミッション設定部104は、個人ミッション設定部104により設定された個人ミッションが達成された場合、当該個人ミッションを達成したプレイヤーに、当該個人ミッションの達成に要した時間が満たす条件に関連付けられた次の個人ミッションを設定する。

【0138】

個人ミッション設定部104が一のプレイヤーに個人ミッションを設定した場合に計時が開始され、当該個人ミッションが達成されるまでの経過時間が所定範囲であるか否かが判定されることによって、上記条件が達成されたか否かが判定される。個人ミッション設定部104は、個人ミッションデータを参照し、満たされると判定された条件に関連付けられた次の個人ミッションを取得する。そして、個人ミッション設定部104は、当該取得した個人ミッションを示す情報を現在設定データに格納することによって、次の個人ミッションを設定する。

40

【0139】

変形例(8)によれば、個人ミッションを達成するまでに要した時間に応じて次の個人ミッションを異ならせることができるので、プレイヤーが要した時間に応じた次の個人ミッションを設定することができ、ゲームの多様性を更に向上させることができる。

【0140】

(9)また例えば、個人ミッションとして設定される内容は、実施形態の例に限られな

50

い。個人ミッションは、他のプレイヤーに設定されている個人ミッションの内容と関連するものが設定されるようにしてもよい。

【0141】

(9-1) 例えば、個人ミッションデータには、全体ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションが定義されているようにしてもよい。全体ミッションの内容に基づいて定まる内容とは、全体ミッションの達成条件に貢献する内容と、全体ミッションの達成条件に反する内容と、を含む意味である。全体ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションが達成されると、全体ミッションの達成状況が前進又は後退する。例えば、全体ミッションの内容が数値に関するものであれば、当該数値を変動させる個人ミッションが設定され、全体ミッションの内容がキャラクタ74の位置に関するものであれば、キャラクタ74の位置を移動させる個人ミッションが設定される。

10

【0142】

個人ミッション設定部104は、個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、他のプレイヤーとは異なる内容であって、全体ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションを設定する。

【0143】

(9-2) また例えば、個人ミッションデータには、互いに関連する内容の複数の個人ミッションが定義されているようにしてもよい。例えば、一のプレイヤーに設定される個人ミッションの内容と、他のプレイヤーに設定される個人ミッションの内容と、が関連付けられて個人ミッションデータに格納されているようにしてもよい。例えば、一のプレイヤーの個人ミッションの内容が数値に関するものであれば、当該数値を変動させる個人ミッションが他のプレイヤーに設定され、一のプレイヤーの個人ミッションの内容がキャラクタ74の位置に関するものであれば、キャラクタ74の位置を移動させる個人ミッションが他のプレイヤーに設定される。

20

【0144】

個人ミッション設定部104は、個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、他のプレイヤーとは異なる内容であり、かつ、他のプレイヤーに設定された個人ミッションの内容に関連する内容の個人ミッションを設定する。

【0145】

(10) また例えば、本発明は、実施形態のような複数のグループが対戦するゲーム以外のゲームを実行するゲームシステムにも適用することができる。他にも例えば、シューティングゲーム(例えば、FPS; First Person Shooting)やロールプレイングゲーム等を実行するゲーム装置にも適用することができる。また、複数のプレイヤーが所属するグループ同士で対戦するゲームを例に挙げて説明したが、複数のプレイヤーが協力してコンピュータと対戦するゲームであってもよい。

30

【0146】

(11) また例えば、実施形態においては、サーバの役割を果たすゲーム装置が、他のゲーム装置からプレイヤーの操作を示す情報を取得してゲーム状況データを更新する場合を説明したが、各ゲーム装置同士がプレイヤーの操作を示す情報を送信し合って、各ゲーム装置においてゲーム状況データを更新させるようにしてもよい。この場合、所定時間毎に、各ゲーム装置のゲーム状況データの整合性が取られるようにしてもよい。

40

【0147】

この場合、ゲームデータ記憶部100は、各ゲーム装置の制御部及び記憶部を主として実現され、ゲーム実行部102、個人ミッション設定部104、達成判定部106、評価部108、及び案内制御部110は、各ゲーム装置の制御部を主として実現される。

【0148】

また、ゲームデータ記憶部100、ゲーム実行部102、個人ミッション設定部104、達成判定部106、及び評価部108を実現するゲーム装置10と、案内制御部110を実現するゲーム装置10とが異なる場合には、個人ミッション設定部104により設定された個人ミッションを示すデータが、ネットワークを介して案内制御部110を実現す

50



るゲーム装置 10 に送信される。

【0149】

(12) また例えば、実施形態においては、ゲームシステムが複数のゲーム装置によって実現される場合を説明したが、ゲームシステムは一又は複数のコンピュータによって実現されるようにすればよく、ゲームシステムを構成する装置は実施形態の例に限られない。

【0150】

例えば、ゲームシステムが実行するゲームを統括的に制御するゲームサーバと、各プレイヤーが操作するゲーム装置と、が含まれているようにしてもよい。この場合、ゲーム装置はプレイヤーの数だけ存在することになり、各ゲーム装置は、ゲームサーバにプレイヤーの操作内容を示す情報を送信する。ゲームサーバは、各ゲーム装置から操作内容を取得してゲームを実行する。実行中のゲームの状況を示すゲーム状況データは、ゲームサーバから各ゲーム装置に配信される。ゲーム装置においては、当該配信されたゲーム状況データに基づいて各種ゲーム処理を実行して、ゲーム画面を表示させたりすることになる。

【0151】

この場合、ゲームデータ記憶部 100 は、ゲームサーバの制御部及び記憶部を主として実現され、ゲームデータ記憶部 100、ゲーム実行部 102、個人ミッション設定部 104、達成判定部 106、評価部 108、及び案内制御部 110 は、ゲームサーバの制御部を主として実現される。

【0152】

また例えば、ゲームシステムが一台のゲーム装置によって実現されるようにしてもよい。この場合、例えば、表示部とコントローラは、プレイヤーの数だけ存在することになる。ゲーム装置の制御部は、各コントローラの操作状態を取得してゲーム状況データを更新する。そして、制御部は、各プレイヤーの表示部に表示させるべきゲーム画面を生成して、各表示部に表示させるようにしてもよい。この場合には、ゲームシステムの各機能ブロックは、上記一台のゲーム装置の制御部及び記憶部を主として実現される。

【符号の説明】

【0153】

1 ゲームシステム、10 ゲーム装置、12 携帯ゲーム機、14 ヒンジ部、16 タッチペン、20 第1筐体、20a 表面、22 タッチスクリーン、22a 第1液晶表示部、22b タッチパネル、24 操作キー部、24a, 24b, 24c, 24d, 24e, 24f, 24g, 24x, 24y ボタン、24c 十字ボタン、24d スライドパッド、24h 電源ボタン、26 メモリカードスロット、30 第2筐体、30a 表面、32 第2液晶表示部、34 スピーカ、36 インカメラ、40 ゲームメモリカード、42 バス、44 制御部、46 記憶部、48 主記憶、50 画像処理部、52 入出力処理部、54 音声処理部、56 通信インタフェース、58 センサ部、60 撮像部、70 ゲーム空間、72 フィールド、74, 74a, 74b, 74c, 74d, 74e, 74f キャラクタ74, 76a, 76b 本陣、78 川、80 橋、82 建物、84 仮想カメラ、86 個人ミッション案内画像、100 ゲームデータ記憶部、102 ゲーム実行部、104 個人ミッション設定部、106 達成判定部、108 評価部、110 案内制御部。

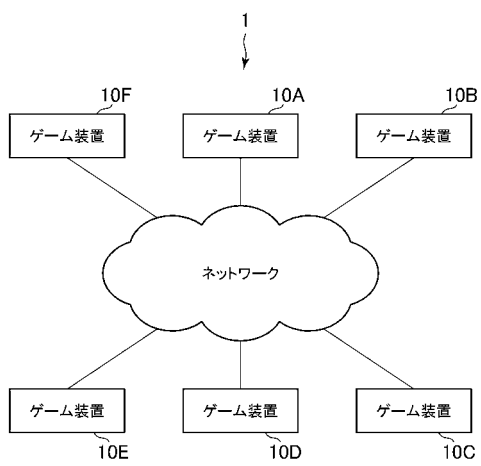
【要約】

【課題】プレイヤーをゲームに飽きさせないこと。

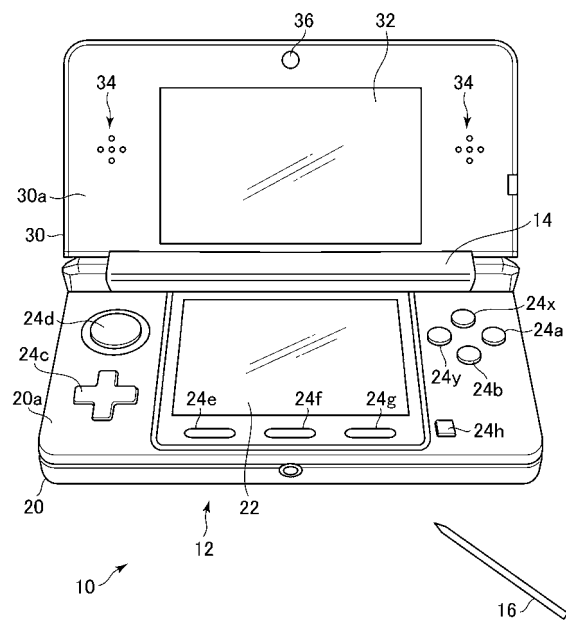
【解決手段】ゲームシステム(1)の個人ミッション設定手段(104)は、複数のプレイヤーが協力して共通の全体ミッションを達成するゲームにおいて、各プレイヤーが個人で達成すべき個人ミッションの内容を示す個人ミッションデータに基づいて、一のプレイヤーに、個人ミッションを設定する。判定手段(106)は、個人ミッション設定手段(104)により設定された個人ミッションが達成されたか否かを、当該個人ミッションが設定されたプレイヤーのゲームプレイに基づいて判定する。評価手段(108)は、判定手段(106)の判定結果に基づいて、各プレイヤーのゲームプレイを評価する。

【選択図】図6

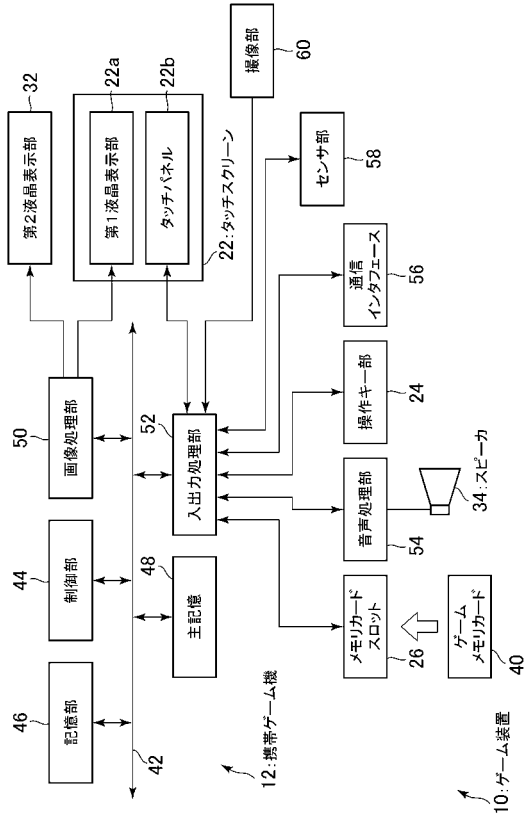
【図1】



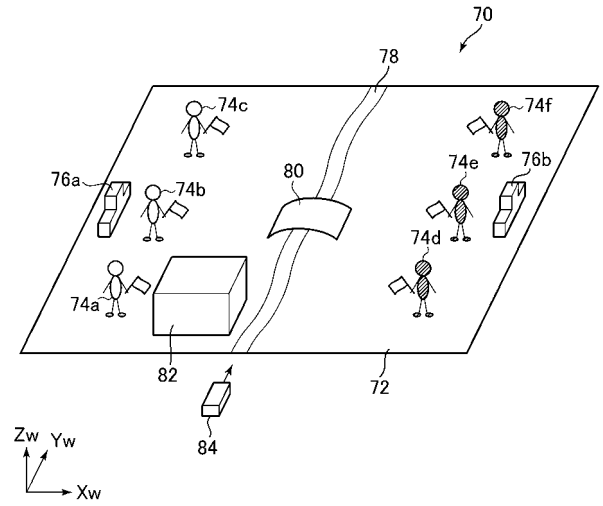
【図2】



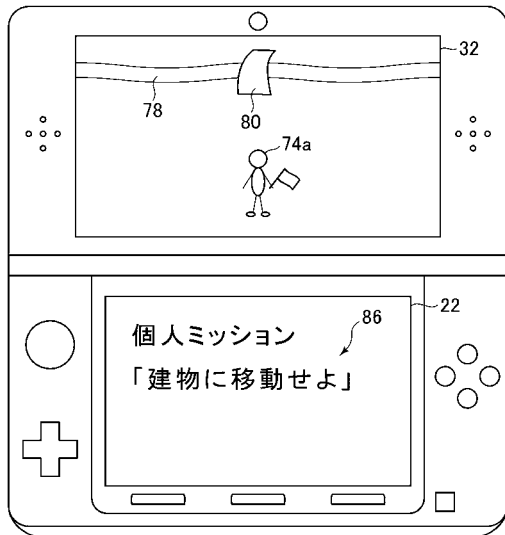
【図3】



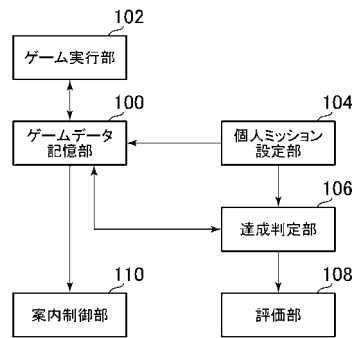
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

個人ミッションID	内容
101	建物に移動せよ
102	川に移動せよ
...	...
201	敵を撃破せよ
202	橋に移動せよ
...	...

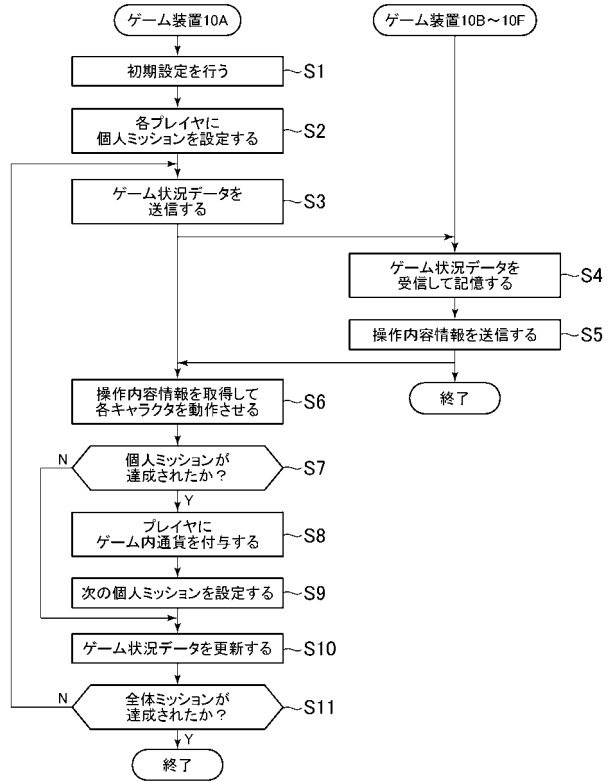
【図 8】

プレイヤーID	個人ミッションID
A	101
B	105
⋮	⋮

【図 9】

プレイヤーID	評価ポイント
A	30
B	50
⋮	⋮

【図 10】



【図 11】

全体ミッションの達成状況	個人ミッションID
30%	101, 201
50%	120, 205
⋮	⋮

【図 14】

個人ミッションID	内容
	1 2 3 ⋯
101	⋮
102	⋮
⋮	⋮
201	⋮
202	⋮
⋮	⋮

【図 12】

個人ミッションID	達成状況	個人ミッションID
101	80%	115
105	60%	123
⋮	⋮	⋮

【図 15】

個人ミッションID	内容	条件	次の個人ミッションID
101	⋮	30秒以内	120
102	⋮	2分以内	140
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 13】

個人ミッションID	達成状況	全体ミッション
101	80%以上	敵全員を撃破せよ
105	100%	敵の何れかを撃破せよ
⋮	⋮	⋮

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-164670(JP,A)  
特開2008-017946(JP,A)  
国際公開第2010/106961(WO,A1)  
特開2000-24305(JP,A)  
ファイナルファンタジー零式,電撃PlayStation,株式会社アスキー・メディアワークス,2011年5月26日,第17巻 第15号,P.52-53  
エースコンバットX2 ジョイントアサルト,WEEKLYファミ通,株式会社エンターブレイン,2010年9月2日,第25巻 第37号,P.136-140

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F13/00~13/12、9/24