

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7161179号  
(P7161179)

(45)発行日 令和4年10月26日(2022.10.26)

(24)登録日 令和4年10月18日(2022.10.18)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/87 (2014.01)

A 6 3 F 13/56 (2014.01)

A 6 3 F 13/847 (2014.01)

A 6 3 F 13/87

A 6 3 F 13/56

A 6 3 F 13/847

請求項の数 9 (全31頁)

(21)出願番号	特願2018-148985(P2018-148985)	(73)特許権者	506113602
(22)出願日	平成30年8月8日(2018.8.8)		株式会社コナミデジタルエンタテインメント
(62)分割の表示	特願2017-158209(P2017-158209) )の分割		東京都中央区銀座一丁目11番1号
原出願日	平成29年8月18日(2017.8.18)	(74)代理人	100125689
(65)公開番号	特開2019-34137(P2019-34137A)		弁理士 大林 章
(43)公開日	平成31年3月7日(2019.3.7)	(74)代理人	100128598
審査請求日	令和2年8月17日(2020.8.17)		弁理士 高田 聖一
		(74)代理人	100121108
			弁理士 高橋 太朗
		(72)発明者	堤崎 陽太
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		審査官	前地 純一郎

最終頁に続く

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

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを具備し、外部ゲーム装置と通信可能なゲーム装置のプログラムであって、前記プロセッサを、  
前記ゲーム装置を操作する第1ユーザの操作を受け付ける受付部と、  
前記第1ユーザの操作に基づいてゲームの第1キャラクタに動作を実行させる動作実行部と、  
して機能させ、

前記動作実行部は、前記外部ゲーム装置を操作する第2ユーザの操作に基づいて前記ゲームの第2キャラクタが伝達動作の準備動作を実行した場合に、前記伝達動作に対応する応答動作を特定し、前記第1ユーザの操作に基づいて前記第1キャラクタに前記応答動作を実行させ、

前記第1キャラクタによる前記応答動作の開始に応じたタイミングで、前記第2キャラクタによる前記伝達動作が開始される、ゲーム装置のプログラムであって、

前記動作実行部は、前記第1ユーザの操作に基づいて前記第1キャラクタに伝達動作を実行させることが可能であり、

前記伝達動作は、前記第1ユーザが前記第2ユーザに対して意思表示をするための、前記第1キャラクタの動作であって、前記第1ユーザの操作に基づいて、複数の伝達候補動作の中から指定された動作であり、

前記複数の伝達候補動作は、複数の実行可能動作の中から、前記第1ユーザにより予め

選択された動作を含み、

前記複数の実行可能動作は、

前記応答動作が前記複数の伝達候補動作に含まれない場合であっても、

前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能な動作を含む、

ことを特徴とする、ゲーム装置のプログラム。

【請求項 2】

プロセッサを具備するゲーム装置のプログラムであって、

前記プロセッサを、

前記ゲーム装置を操作する第 1 ユーザの操作および前記ゲーム装置を操作する第 2 ユーザの操作を受け付ける受付部と、

前記第 1 ユーザの操作に基づいてゲームの第 1 キャラクタに動作を実行させ、前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの第 2 キャラクタに動作を実行させる動作実行部と、  
して機能させ、

前記動作実行部は、前記ゲーム装置を操作する前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの前記第 2 キャラクタが伝達動作の準備動作を実行した場合に、前記伝達動作に対応する応答動作を特定し、前記第 1 ユーザの操作に基づいて前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させ、前記第 1 キャラクタによる前記応答動作の開始に応じたタイミングで、前記第 2 キャラクタに前記伝達動作を開始させる、ゲーム装置のプログラムであって、

前記動作実行部は、前記第 1 ユーザの操作に基づいて前記第 1 キャラクタに伝達動作を実行させることが可能であり、

前記伝達動作は、前記第 1 ユーザが前記第 2 ユーザに対して意思表示をするための、前記第 1 キャラクタの動作であって、前記第 1 ユーザの操作に基づいて、複数の伝達候補動作の中から指定された動作であり、

前記複数の伝達候補動作は、複数の実行可能動作の中から、前記第 1 ユーザにより予め選択された動作を含み、

前記複数の実行可能動作は、

前記応答動作が前記複数の伝達候補動作に含まれない場合であっても、

前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能な動作を含む、

ことを特徴とする、ゲーム装置のプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム装置は、

前記複数の実行可能動作を表す動作情報と、

前記複数の実行可能動作の各々について、前記第 1 ユーザが前記伝達動作として指定可能か否かを示す指定可否情報と、

を記憶する記憶部を備える、

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のプログラム。

【請求項 4】

前記動作実行部は、

前記ゲームに係る仮想空間において、

前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが所定の配置関係を有する場合に、

前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、

ことを特徴とする、請求項 1 乃至 3 のうち何れか 1 項に記載のゲーム装置のプログラム。

【請求項 5】

前記プロセッサを、

前記仮想空間における前記第 1 キャラクタの位置と、前記仮想空間において前記第 2 キャラクタに対応して設けられた基準エリアの位置及び形状の少なくとも一方とに基づいて、前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが前記所定の配置関係を有するか否かを判定する判定部として更に機能させる、

ことを特徴とする、請求項 4 に記載のゲーム装置のプログラム。

【請求項 6】

前記動作実行部は、  
前記ゲームに係る仮想空間において、  
前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとの距離が基準距離以下である場合に、  
前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、  
ことを特徴とする、請求項 4 に記載のゲーム装置のプログラム。

【請求項 7】

前記動作実行部は、  
前記ゲームにおいて、  
前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが所定の協同関係を有する場合に、  
前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、  
ことを特徴とする、請求項 1 乃至 6 のうち何れか 1 項に記載のゲーム装置のプログラム。

10

【請求項 8】

ゲーム装置であって、  
前記ゲーム装置を操作する第 1 ユーザの操作および前記ゲーム装置を操作する第 2 ユーザの操作を受け付ける受付部と、  
前記第 1 ユーザの操作に基づいてゲームの第 1 キャラクタに動作を実行させ、前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの第 2 キャラクタに動作を実行させる動作実行部と、  
を備え、

前記動作実行部は、前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの前記第 2 キャラクタが伝達動作の準備動作を実行した場合に、前記伝達動作に対応する応答動作を特定し、前記第 1 ユーザの操作に基づいて前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させ、前記第 1 キャラクタによる前記応答動作の開始に応じたタイミングで、前記第 2 キャラクタによる前記伝達動作を開始させる、ゲーム装置であって、

20

前記動作実行部は、前記第 1 ユーザの操作に基づいて前記第 1 キャラクタに伝達動作を実行させることが可能であり、

前記伝達動作は、前記第 1 ユーザが前記第 2 ユーザに対して意思表示をするための、前記第 1 キャラクタの動作であって、前記第 1 ユーザの操作に基づいて、複数の伝達候補動作の中から指定された動作であり、

前記複数の伝達候補動作は、複数の実行可能動作の中から、前記第 1 ユーザにより予め選択された動作を含み、

30

前記複数の実行可能動作は、  
前記応答動作が前記複数の伝達候補動作に含まれない場合であっても、  
前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能な動作を含む、  
ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】

第 1 ゲーム装置と、前記第 1 ゲーム装置と通信可能な第 2 ゲーム装置と、を備えるゲームシステムであって、

前記第 1 ゲーム装置は、  
第 1 ユーザの操作を受け付ける第 1 受付部と、

前記第 1 ユーザの操作に基づいてゲームの第 1 キャラクタに伝達動作を実行させる第 1 動作実行部と、

40

を備え、  
前記第 2 ゲーム装置は、  
第 2 ユーザの操作を受け付ける第 2 受付部と、

前記第 1 キャラクタが前記伝達動作の準備動作を実行した場合に、前記伝達動作に対応する応答動作を特定し、前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの第 2 キャラクタに前記応答動作を実行させる第 2 動作実行部と、

を備え、  
前記第 1 動作実行部は、前記第 2 キャラクタによる前記応答動作の開始に応じたタイミングで、前記第 1 キャラクタに前記伝達動作を開始させる、ゲームシステムであって、

50

前記第 1 動作実行部は、前記第 1 ユーザの操作に基づいて前記第 1 キャラクタに伝達動作を実行させることが可能であり、

前記伝達動作は、前記第 1 ユーザが前記第 2 ユーザに対して意思表示をするための、前記第 1 キャラクタの動作であって、前記第 1 ユーザの操作に基づいて、複数の伝達候補動作の中から指定された動作であり、

前記複数の伝達候補動作は、複数の実行可能動作の中から、前記第 1 ユーザにより予め選択された動作を含み、

前記複数の実行可能動作は、

前記応答動作が前記複数の伝達候補動作に含まれない場合であっても、

前記第 1 キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能な動作を含む、

ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置、ゲーム装置のプログラム、及び、ゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

複数のユーザの各々がゲーム空間（「仮想空間」の一例）内のプレイヤーキャラクタを操作するゲームにおいて、チャット等のメッセージ交換手段によりユーザ間でコミュニケーションを図ることを可能とする技術が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 016146 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来のメッセージ交換手段では、他のユーザからメッセージを受信したユーザが、当該他のユーザに対して応答しようとする場合、例えば、応答用のメッセージを検討したうえで、当該応答用のメッセージを入力する操作を行うことが必要になる。しかし、ユーザは、ゲームを進行させるために、プレイヤーキャラクタを操作する必要があり、応答用のメッセージを検討して入力する操作を行うことが負担となることがあった。

【0005】

本発明は、上述した事情を鑑みてなされたものであり、複数のユーザの各々がゲーム空間内のプレイヤーキャラクタを操作するゲームにおいて、従来に比べて少ない負担でユーザ間でのコミュニケーションを図ることを可能とする技術の提供を、解決課題の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲーム装置のプログラムは、プロセッサを具備するゲーム装置のプログラムであって、前記プロセッサを、ユーザの操作を受け付ける受付部と、前記ユーザの操作に基づいてゲームのキャラクタに動作を実行させる動作実行部と、して機能させ、前記動作実行部は、他のユーザの操作に基づいて前記ゲームの他のキャラクタによる伝達動作が実行される場合に、前記ユーザの操作に基づいて前記キャラクタに前記伝達動作に対応する応答動作を実行させる、ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の実施形態に係るゲームシステム 1 の概要の一例を示す説明図である。

【図 2】ゲーム装置 10 の構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】ゲーム装置 10 のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図 4】フィールド画面 G1 の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 5】フィールド画面 G 1 の一例を示す説明図である。

【図 6】フィールド画面 G 1 の一例を示す説明図である。

【図 7】フィールド画面 G 1 の一例を示す説明図である。

【図 8】フィールド画面 G 1 の一例を示す説明図である。

【図 9】ゲーム装置 1 0 の動作の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0】プレイヤーキャラクタ管理テーブル TBL1 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 1 1】ゲームキャラクタ管理テーブル TBL2 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 1 2】動作情報テーブル TBL4 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 1 3】動作情報テーブル TBL4 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 1 4】応答動作情報テーブル TBL5 のデータ構成の一例を示す図である。

10

【図 1 5】動作可否管理テーブル TBL6 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の変形例 4 に係るゲームシステム 1 A の概要を示す説明図である。

【図 1 7】サーバ装置 5 0 A の構成の一例を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

以下、本発明を実施するための形態について図面を参照して説明する。なお、各図において、各部の寸法及び縮尺は、実際のもものと適宜に異ならせてある。また、以下に述べる実施の形態は、本発明の好適な具体例であるから、技術的に好ましい種々の限定が付されているが、本発明の範囲は、以下の説明において特に本発明を限定する旨の記載がない限り、これらの形態に限られるものではない。

20

【0 0 0 9】

[ A . 実施形態 ]

以下、本発明の実施形態を説明する。

【0 0 1 0】

[ 1 . ゲームシステムの概要 ]

図 1 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の概要を説明するための説明図である。以下、図 1 を参照しつつ、ゲームシステム 1 の概要について説明する。

【0 0 1 1】

図 1 に例示するように、ゲームシステム 1 は、所定のゲームを実行可能な複数のゲーム装置 1 0 -1 ~ 1 0 -M と、当該複数のゲーム装置 1 0 -1 ~ 1 0 -M に対応して設けられた複数の表示装置 3 0 -1 ~ 3 0 -M と、を備える ( M は 1 以上の自然数 ) 。以下では、複数のゲーム装置 1 0 -1 ~ 1 0 -M のうち、 m 番目のゲーム装置 1 0 を、ゲーム装置 1 0 -m と称する場合がある ( m は、 1 m M を満たす自然数 ) 。同様に、複数の表示装置 3 0 -1 ~ 3 0 -M のうち、 m 番目の表示装置 3 0 を、表示装置 3 0 -m と称する場合がある。

30

【0 0 1 2】

本実施形態では、ゲーム装置 1 0 が家庭用のゲーム機器である場合を一例として想定する。但し、ゲーム装置 1 0 としては、任意の情報処理装置を採用しうる。例えば、ゲーム装置 1 0 は、店舗や遊戯施設等に設置された業務用のゲーム機器であってもよいし、携帯電話若しくはスマートフォン等のモバイル機器であってもよいし、また、パーソナルコンピュータ等の端末型の情報機器であってもよい。

40

【0 0 1 3】

ゲーム装置 1 0 -m は、当該ゲーム装置 1 0 -m に対応して設けられた表示装置 3 0 -m と通信可能である。そして、ゲーム装置 1 0 -m は、ゲーム装置 1 0 -m において実行されている所定のゲームに関する画像を、当該ゲーム装置 1 0 -m に対応して設けられた表示装置 3 0 -m が具備する表示部 3 1 -m に表示させることができる。

【0 0 1 4】

複数のゲーム装置 1 0 -1 ~ 1 0 -M のうちゲーム装置 1 0 -1 は、ネットワーク NW を介して、ゲーム装置 1 0 -2 と通信可能である。具体的には、ゲーム装置 1 0 -1 は、ゲーム装置 1 0 -2 に対して、ゲーム装置 1 0 -1 で実行されている所定のゲームに関する情報を送信する。また、ゲーム装置 1 0 -2 は、ゲーム装置 1 0 -1 に対して、ゲーム装置 1 0 -2 で実行さ

50

れている所定のゲームに関する情報を送信する。このため、各ゲーム装置 10-m で実行されている所定のゲームに関する情報を、複数のゲーム装置 10-1 ~ 10-M の間で共有させることができる。これにより、ゲーム装置 10-1 のユーザ U1 と、ゲーム装置 10-2 のユーザ U2 (他のユーザ) とは、所定のゲームにおいて互いに協力しつつミッションをクリアしたり、または、所定のゲームにおいて対戦したりすることが可能である。本実施形態では、ゲーム装置 10-1 のユーザ U1 と、ゲーム装置 10-2 のユーザ U2 とが、所定のゲームにおいて互いに協力しつつミッションのクリアを目指す場合を想定する。

#### 【0015】

なお、本実施形態では、一例として、ゲーム装置 10 同士がネットワーク NW を介して通信しつつ所定のゲームを実行する場合を例示するが、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、各ゲーム装置 10 は、他のゲーム装置 10 と通信することなく、単独で所定のゲームを実行してもよい。この場合、各ゲーム装置 10 のユーザ U は、単独で所定のゲームをプレイすることが可能であってもよい。

10

また、本実施形態では、一例として、各ゲーム装置 10 が単一のユーザ U により操作される場合を想定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、複数のユーザ U が単一のゲーム装置 10 を操作することで、当該単一のゲーム装置 10 を操作する複数のユーザ U が互いに協力しつつ (または対戦しつつ)、所定のゲームをプレイすることが可能であってもよい。

#### 【0016】

また、本実施形態において、ゲーム装置 10 で実行される所定のゲームとは、例えば、ゲーム装置 10 のユーザ U が、ゲーム装置 10 を操作して、ゲーム装置 10 のユーザ U の操作対象であるプレイヤキャラクタを、所定のゲームにおける仮想的なフィールド Fd (「仮想空間」の一例) 内で動作させることで、所定のゲームにおいて予め設定された所定のミッションの達成を目指すゲームである。

20

本実施形態では、一例として、ゲーム装置 10-1 のユーザ U1 が操作するプレイヤキャラクタと、ゲーム装置 10-2 のユーザ U2 が操作するプレイヤキャラクタとが協力しつつ、所定のミッションの達成を目指す場合を想定する。以下では、説明の便宜上、ユーザ U1 が操作するプレイヤキャラクタを、プレイヤキャラクタ CP (「キャラクタ」の一例) と称し、ユーザ U2 が操作するプレイヤキャラクタを、仲間キャラクタ CF (「他のキャラクタ」の一例) と称する場合がある。

30

また、本実施形態では、一例として、フィールド Fd が、3 次元の空間である場合を想定する。但し、フィールド Fd は、2 次元の空間であっても良い。

また、本実施形態では、一例として、所定のミッションが、フィールド Fd 内に存在する敵キャラクタ CE から、フィールド Fd 内に設けられた防衛拠点を防衛する任務である場合を想定する。但し、所定のミッションは、例えば、フィールド Fd に存在する敵キャラクタ CE を倒すこと、フィールド Fd において所定のアイテムを獲得すること、フィールド Fd に存在する所定の味方キャラクタを救出すること、ゲーム装置 10 のユーザ U による所定のゲームのプレイ時間が所定の時間に達すること、または、ゲーム装置 10 のユーザ U が所定のゲームにおいて獲得した得点が所定の値に達すること、等であってもよい。

なお、以下では、プレイヤキャラクタ CP 及び仲間キャラクタ CF を含むプレイヤキャラクタと、敵キャラクタ CE とを、ゲームキャラクタ CG と総称する場合がある。

40

#### 【0017】

#### [ 2 . ゲーム装置の構成 ]

以下、図 2 及び図 3 を参照しつつ、ゲーム装置 10 の構成について説明する。

#### 【0018】

図 2 は、ゲーム装置 10 の構成の一例を示す機能ブロック図である。

図 2 に示すように、ゲーム装置 10 は、ゲーム装置 10 の各部を制御する制御部 110 と、各種情報を記憶する記憶部 130 と、表示装置 30 及び他のゲーム装置 10 等の外部装置との間の通信を実行するための通信部 140 と、ゲーム装置 10 のユーザ U による操作を受け付けるための操作部 150 と、光ディスク等の記録媒体から情報を読み込むため

50

の情報読込部 160 と、を備える。

【0019】

制御部 110 は、ゲーム制御部 111 と、操作受付部 112 (「受付部」の一例) と、動作実行部 113 と、情報取得部 114 と、応答判定部 120 (「判定部」の一例) と、を備える。

このうち、ゲーム制御部 111 は、ゲーム装置 10 において実行される所定のゲームの進行を制御する。また、操作受付部 112 は、ゲーム装置 10 のユーザ U が操作部 150 を操作した場合に、当該操作を受け付ける。また、動作実行部 113 は、操作受付部 112 が受け付けたゲーム装置 10 のユーザ U による操作に基づいて、ゲーム装置 10 のユーザ U の操作対象であるゲームキャラクタ CG (プレイヤーキャラクタ) に動作を実行させる。

10

ここで、「ゲームキャラクタの動作」とは、フィールド Fd において、ゲームキャラクタ CG の位置及び姿勢の一方または双方が変化すること、並びに、ゲームキャラクタ CG がポーズをとること、の双方を含む概念である。「ゲームキャラクタの姿勢」とは、フィールド Fd におけるゲームキャラクタ CG の体勢、及び、フィールド Fd におけるゲームキャラクタ CG の向き、の一方または双方を含む概念である。「ゲームキャラクタがポーズをとる」とは、フィールド Fd においてゲームキャラクタ CG が予め定められた体勢をとることである。なお、ゲームキャラクタ CG がポーズをとる場合、ゲームキャラクタ CG の位置及び姿勢の少なくとも一方が変化してもよいし、ゲームキャラクタ CG の位置及び姿勢の双方が変化しなくてもよい。

また、情報取得部 114 は、ユーザ U の操作するゲーム装置 10 と他のユーザ U が操作する他のゲーム装置 10 とが通信しつつ、共同で所定のゲームを実行する場合に、通信部 140 を介して、他のゲーム装置 10 から所定のゲームに関する情報を取得する。

20

【0020】

なお、本実施形態では、プレイヤーキャラクタが実行することのできる動作として、伝達動作と、応答動作と、一般動作とが存在する場合を想定する。

【0021】

本実施形態において、伝達動作とは、プレイヤーキャラクタを操作するユーザ U が、他のユーザ U に対して意思表示をするためのプレイヤーキャラクタの動作であり、例えば、「手を振る」、「敬礼(をする)」、「ハイタッチ(を求める)」、「握手(を求める)」及び、「(伝達動作として予め定められた)ポーズをとる」、等の動作を例示することができる。

30

但し、本発明において、伝達動作は、ユーザ U が他のユーザ U に対して意思表示をするための動作に限定されるものではなく、伝達動作は、所定のゲームの進行に影響を与えない動作であればよい。

「所定のゲームの進行に影響を与えない動作」とは、例えば、プレイヤーキャラクタによる所定のゲームの継続可能性に影響を与えない動作、プレイヤーキャラクタの状態に影響を与えない動作、及び、敵キャラクタ CE の状態に影響を与えない動作、の一部または全部を包含する概念である。

ここで、「プレイヤーキャラクタによる所定のゲームの継続可能性」とは、プレイヤーキャラクタを操作することにより所定のゲームのプレイを継続することができる可能性であり、例えば、プレイヤーキャラクタを操作することにより所定のゲームをプレイする場合に、ゲームオーバーとならない可能性である。

40

「プレイヤーキャラクタの状態」とは、プレイヤーキャラクタの存続可能性に関する状態、及び、プレイヤーキャラクタの能力に関する状態、の一部または全部を包含する概念である。このうち、「プレイヤーキャラクタの存続可能性」とは、所定のゲームにおいて、プレイヤーキャラクタが消滅しない可能性であり、例えば、プレイヤーキャラクタに残された体力(残存ヒットポイント)、または、プレイヤーキャラクタが受けたダメージの少なさ、等である。また、「プレイヤーキャラクタの能力」とは、例えば、プレイヤーキャラクタの攻撃能力、防御能力、生存能力、及び、知能指数、等の一部または全部を包含する概念である。

「敵キャラクタ CE の状態」とは、敵キャラクタ CE の存続可能性に関する状態、及び、

50

敵キャラクタＣＥの能力に関する状態、の一部または全部を包含する概念である。

【００２２】

本実施形態において、応答動作とは、他のユーザの操作する他のプレイヤーキャラクタが伝達動作を実行した場合に、ユーザの操作するプレイヤーキャラクタが、当該伝達動作に応じて実行する動作であり、例えば、「手を振る」、「了承（を示すポーズをする）」、「拒否（を示すポーズをする）」、「敬礼（をする）」、「ハイタッチ（に応じる）」、「握手（に応じる）」、及び、「（応答動作として予め定められた）ポーズをとる」、等の動作を例示することができる。

但し、本発明において、応答動作は、伝達動作に応じて実行される動作に限定されるものではなく、応答動作は、所定のゲームの進行に影響を与えない動作であればよい。

10

【００２３】

本実施形態において、一般動作とは、プレイヤーキャラクタが実行可能な動作のうち、伝達動作及び応答動作以外の動作の総称であり、例えば、「歩く」、「走る」、「（敵キャラクタＣＥを）攻撃する」、等の動作を例示することができる。なお、本実施形態では、説明の便宜上、プレイヤーキャラクタが如何なる動作も実行せずに「待機する」ことも、「一般動作」に含まれる概念であることとする。

【００２４】

応答判定部１２０は、他のプレイヤーキャラクタが伝達動作を実行した場合に、プレイヤーキャラクタが当該伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定する。

【００２５】

20

本実施形態において、応答判定部１２０は、基準エリア設定部１２１と配置条件判定部１２２とを備える。

基準エリア設定部１２１は、他のプレイヤーキャラクタが伝達動作を実行した場合に、当該他のプレイヤーキャラクタに対応して基準エリアを設定する。ここで、基準エリアとは、他のプレイヤーキャラクタが伝達動作を実行した場合に、プレイヤーキャラクタが、当該伝達動作に対応して応答動作を実行することが可能なエリアである。本実施形態において、基準エリア設定部１２１は、基準エリアを、伝達動作を実行した他のプレイヤーキャラクタを含む位置に設定する。また、本実施形態において、基準エリア設定部１２１は、基準エリアの形状を、他のプレイヤーキャラクタにより実行された伝達動作の種類に応じた形状に設定する。また、本実施形態において、基準エリア設定部１２１は、基準エリアのサイズを、他のプレイヤーキャラクタにより実行された伝達動作の種類に応じたサイズに設定する。

30

【００２６】

配置条件判定部１２２は、他のプレイヤーキャラクタにより伝達動作が実行された場合に、プレイヤーキャラクタが、他のプレイヤーキャラクタに対応して設定された基準エリア内に位置するか否かを判定する。プレイヤーキャラクタは、他のプレイヤーキャラクタに対応して設定された基準エリア内に位置する場合に、他のプレイヤーキャラクタにより実行された伝達動作に対応する応答動作を実行することができる。

【００２７】

なお、以下では、プレイヤーキャラクタの位置及び向きと、プレイヤーキャラクタに対応して設定された基準エリアの形状及びサイズとを、含む概念を、プレイヤーキャラクタの配置と称する。すなわち、本実施形態において、動作実行部１１３は、プレイヤーキャラクタの配置と、他のプレイヤーキャラクタの配置とが、所定の配置関係である場合に、プレイヤーキャラクタに対して、他のプレイヤーキャラクタによる伝達動作に対応する応答動作を実行させることができる。

40

【００２８】

図２に例示するように、記憶部１３０は、プレイヤーキャラクタ管理テーブルＴＢＬ１と、ゲームキャラクタ管理テーブルＴＢＬ２と、敵キャラクタ情報テーブルＴＢＬ３と、動作情報テーブルＴＢＬ４と、応答動作情報テーブルＴＢＬ５と、動作可否管理テーブルＴＢＬ６と、ゲーム装置１０の制御プログラムＰＲＧと、を記憶している。

【００２９】

50



詳細は後述するが、プレイヤーキャラクタ管理テーブルTBL1は、プレイヤーキャラクタCPのフィールドFdにおける位置、プレイヤーキャラクタCPがフィールドFdにおいて向いている方向（プレイヤーキャラクタCPの向き）、プレイヤーキャラクタCPの動作内容、及び、プレイヤーキャラクタCPに残された体力（残存ヒットポイント）等、所定のゲームにおいてプレイヤーキャラクタCPを管理するための情報（以下、「プレイヤーキャラクタ管理情報」と称する）を記憶している。

ゲームキャラクタ管理テーブルTBL2は、ゲームキャラクタCGのフィールドFdにおける位置、ゲームキャラクタCGのフィールドFdにおける向き、ゲームキャラクタCGの動作内容、及び、ゲームキャラクタCGの残存ヒットポイント等、所定のゲームにおいてゲームキャラクタCGを管理するための情報（以下、「ゲームキャラクタ管理情報」と称する）を記憶している。なお、以下では、プレイヤーキャラクタ管理情報とゲームキャラクタ管理情報とを、ゲーム進行情報と称する場合がある。

10

敵キャラクタ情報テーブルTBL3は、所定のゲームにおいて登場する可能性のある敵キャラクタCEに関する情報（以下、「敵キャラクタ情報」と称する）を記憶している。

動作情報テーブルTBL4は、所定のゲームにおいて存在する動作に関する情報（以下、「動作情報」と称する）を記憶している。

応答動作情報テーブルTBL5は、プレイヤーキャラクタが伝達動作を実行した場合に、他のプレイヤーキャラクタが当該伝達動作に対応して実行することができる応答動作に関する情報（以下、「応答動作情報」と称する）を記憶している。

動作可否管理テーブルTBL6は、プレイヤーキャラクタが実行することが可能な動作に関する情報（以下、「動作可否管理情報」と称する）を記憶している。

20

#### 【0030】

制御プログラムPRGは、ゲーム装置10を制御するプログラムである。本実施形態では、制御プログラムPRGは、例えば、ゲーム装置10の各部を制御するためのオペレーションシステムプログラム、及び、ゲーム装置10が所定のゲームを実行するためのアプリケーションプログラム（ゲームプログラム）、を含む。このうち、アプリケーションプログラムは、例えば、ゲーム装置10のユーザUが所定のゲームを開始する場合に、情報読込部160から読み込まれて、記憶部130に記憶されるものであってもよい。

#### 【0031】

図3は、ゲーム装置10のハードウェア構成の一例を示す構成図である。

30

#### 【0032】

図3に示すように、ゲーム装置10は、ゲーム装置10の各部を制御するプロセッサ1000と、各種情報を記憶するメモリ1001と、ゲーム装置10の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置1002と、ゲーム装置10のユーザUによる操作を受け付けるための入力操作装置1003と、記録媒体から情報を読み込むためのディスク装置1004と、を備える。

#### 【0033】

メモリ1001は、例えば、プロセッサ1000の作業領域として機能するRAM（Random Access Memory）等の揮発性メモリと、ゲーム装置10の制御プログラムPRG等の各種情報を記憶するEEPROM（Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory）等の不揮発性メモリとを含み、記憶部130としての機能を提供する。

40

プロセッサ1000は、例えば、CPU（Central Processing Unit）であり、メモリ1001に記憶された制御プログラムPRGを実行し、当該制御プログラムPRGに従って動作することで、制御部110として機能する。

通信装置1002は、有線ネットワーク及び無線ネットワークの一方または双方を介して、ゲーム装置10の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部140としての機能を提供する。

入力操作装置1003は、例えば、操作ボタンであり、ゲーム装置10のユーザUの操作を受け付ける操作部150としての機能を提供する。

ディスク装置1004は、例えば、光ディスク装置であり、光ディスク等の記録媒体に

50

記録された制御プログラム PRG等の各種情報を読み込む情報読込部 160としての機能を提供する。

【0034】

なお、プロセッサ1000は、CPUに加え、または、CPUに替えて、GPU (Graphics Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor)、または、FPGA (Field Programmable Gate Array)、等の、ハードウェアを含んで構成されるものであってもよい。この場合、プロセッサ1000により実現される制御部110の一部または全部は、DSP等のハードウェアにより実現されてもよい。

【0035】

[3. ゲームの概要]

図4乃至図8を参照しつつ、本実施形態に係るゲーム装置10において実行される所定のゲームの概要について説明する。

【0036】

図4乃至図8は、所定のゲームのフィールドFdを表すフィールド画面G1の一例を示す図である。ゲーム装置10のゲーム制御部111は、ゲーム装置10が所定のゲームを実行する場合に、ゲーム装置10に対応して設けられる表示装置30の表示部31にフィールド画面G1を表示させる。

図4乃至図8では、ゲーム装置10-1のユーザU1と、ゲーム装置10-2のユーザU2とが、協力して所定のゲームを実行する場合を想定する。なお、図4乃至図8は、ゲーム装置10-1に対応する表示装置30-1の表示部31-1に表示される、フィールド画面G1の一例である。

図4乃至図8に示すように、表示部31-1に表示されるフィールド画面G1には、例えば、所定のゲームのフィールドFdを表すフィールド画像GFdと、ゲーム装置10-1のユーザU1が操作するプレイヤキャラクタCPを表すキャラクタ画像GcPと、ゲーム装置10-2のユーザU2が操作する仲間キャラクタCFを表すキャラクタ画像GcFと、フィールドFdに存在する敵キャラクタCEを表すキャラクタ画像GcEと、が含まれる。

【0037】

図4は、ゲーム装置10-2のユーザU2により操作される仲間キャラクタCFが伝達動作を実行する場合に、ゲーム装置10-1に対応する表示部31-1に表示されるフィールド画面G1を例示する図である。なお、図4では、仲間キャラクタCFが実行する伝達動作が、「手を振る」という動作である場合を想定する。

【0038】

ゲーム装置10-2のゲーム制御部111は、ユーザU2が、ゲーム装置10-2を操作して仲間キャラクタCFに伝達動作を実行させる場合、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行していることを示すゲームキャラクタ管理情報を、ゲーム装置10-1に対して送信するように、ゲーム装置10-2の各部を制御する。

ゲーム装置10-1のゲーム制御部111は、ゲーム装置10-1の情報取得部114が、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行していることを示すゲームキャラクタ管理情報を取得すると、図4に示すように、フィールド画面G1において、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行している様子を表示する。

【0039】

ゲーム装置10-1の基準エリア設定部121は、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行していることを示すゲームキャラクタ管理情報を取得した場合、フィールドFdにおいて、仲間キャラクタCFが存在する位置PsFを含むように基準エリアを設定する。この場合、ゲーム装置10-1の基準エリア設定部121は、基準エリアを、仲間キャラクタCFにより実行された伝達動作に応じた形状となるように設定する。そして、ゲーム装置10-1の基準エリア設定部121は、設定した基準エリアを表す基準エリア画像ArFをフィールド画面G1に表示する。図4では、基準エリア設定部121が、フィールドFdにおける仲間キャラクタCFの位置PsFを含み、且つ、仲間キャラクタCFの向きVfと略同じ方向の長軸を有する楕円形のエリアとして、基準エリアを設定した場合を例示している。

## 【 0 0 4 0 】

なお、本実施形態では、ゲーム装置 1 0 -2 のユーザ U 2 により操作される仲間キャラクタ C F が伝達動作を実行している場合に、ゲーム装置 1 0 -1 の基準エリア設定部 1 2 1 が、仲間キャラクタ C F に対応する基準エリアを設定する場合を想定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、ゲーム装置 1 0 -2 の基準エリア設定部 1 2 1 が、仲間キャラクタ C F に対応する基準エリアを設定してもよい。この場合、ゲーム装置 1 0 -2 のゲーム制御部 1 1 1 は、ゲーム装置 1 0 -2 の基準エリア設定部 1 2 1 が設定した基準エリアを示す情報を、ゲーム装置 1 0 -1 に送信する制御を実行することが好ましい。

## 【 0 0 4 1 】

ゲーム装置 1 0 -1 の配置条件判定部 1 2 2 は、ゲーム装置 1 0 -2 のユーザ U 2 により操作される仲間キャラクタ C F が伝達動作を実行している場合、プレイヤーキャラクタ C P の存在する位置 P s P が、基準エリア内であるか否かを判定する。そして、配置条件判定部 1 2 2 は、判定の結果が肯定の場合、図 4 に示すように、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応して、プレイヤーキャラクタ C P が応答動作を実行することが可能であることを示す応答可能マーク R M を、フィールド画面 G 1 に表示させる。

10

## 【 0 0 4 2 】

図 5 及び図 6 は、フィールド画面 G 1 に応答可能マーク R M が表示された場合であって、ゲーム装置 1 0 -2 のユーザ U 2 により操作される仲間キャラクタ C F が実行する伝達動作に対応して、ゲーム装置 1 0 -1 のユーザ U 1 により操作されるプレイヤーキャラクタ C P が応答動作を実行する場合におけるフィールド画面 G 1 の一例を示す図である。

20

## 【 0 0 4 3 】

動作実行部 1 1 3 は、ユーザ U 2 により操作される仲間キャラクタ C F の実行する伝達動作に対応して、応答可能マーク R M が表示された場合に、ユーザ U 1 による操作部 1 5 0 の操作に基づいて、プレイヤーキャラクタ C P に対して、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応する応答動作を実行させることができる。

本実施形態では、プレイヤーキャラクタ C P が、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応して、1 または複数種類の応答動作を実行可能である場合を想定する。すなわち、本実施形態では、プレイヤーキャラクタ C P を操作するユーザ U 1 は、応答可能マーク R M が表示された場合、操作部 1 5 0 を操作することで、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応して実行可能な 1 または複数種類の応答動作の中から、1 種類の応答動作を選択し、当該選択した応答動作をプレイヤーキャラクタ C P に実行させることができる。

30

なお、本実施形態では、プレイヤーキャラクタ C P を操作するユーザ U 1 は、応答可能マーク R M が表示された場合であっても、仲間キャラクタ C F の実行する伝達動作に対応する如何なる応答動作も選択せず、プレイヤーキャラクタ C P に応答動作を実行させないことも、可能である。

## 【 0 0 4 4 】

図 4 に示すように、仲間キャラクタ C F を操作するユーザ U 2 が、仲間キャラクタ C F に、「手を振る」という伝達動作を実行させることで、例えば、仲間キャラクタ C F の近傍に存在する敵キャラクタ C E と共に戦うことを要求する旨の意思表示をする場合において、プレイヤーキャラクタ C P を操作するユーザ U 1 は、図 5 に示すように、プレイヤーキャラクタ C P に、「了承（を示すポーズをする）」という応答動作を実行させることで、例えば、敵キャラクタ C E と共に戦うことを了承する旨の意思表示をすることが可能であり、または、図 6 に示すように、プレイヤーキャラクタ C P に、「拒否（を示すポーズをする）」という応答動作を実行させることで、例えば、敵キャラクタ C E と共に戦うことを拒否する旨の意思表示をすることも可能である。

40

## 【 0 0 4 5 】

本実施形態において、配置条件判定部 1 2 2 は、図 7 に示すように、プレイヤーキャラクタ C P の存在する位置 P s P が、仲間キャラクタ C F に対応して設けられた基準エリア内に存在しないと判定した場合、フィールド画面 G 1 に応答可能マーク R M を表示させない。この場合、プレイヤーキャラクタ C P を操作するユーザ U 1 は、プレイヤーキャラクタ C P に対して

50

、仲間キャラクタＣＦの実行する伝達動作に対応する応答動作を実行させることができない。

よって、仲間キャラクタＣＦを操作するユーザＵ２は、仲間キャラクタＣＦによる伝達動作の実行に呼応して、プレイヤキャラクタＣＰによる応答動作の実行を望む場合には、図８に示すように、プレイヤキャラクタＣＰが、仲間キャラクタＣＦに対応して設けられる基準エリア内に入るまで、仲間キャラクタＣＦをプレイヤキャラクタＣＰに接近させたうえで、仲間キャラクタＣＦに伝達動作を実行させることが必要となる。

【００４６】

なお、プレイヤキャラクタが、図４乃至図６に示す「手を振る」という動作を実行する場合の、当該プレイヤキャラクタの身振りは、プレイヤキャラクタが、図７及び図８に示す「敬礼（をする）」という動作を実行する場合の、当該プレイヤキャラクタの身振りと比較して大きい身振りである。このため、本実施形態に係る基準エリア設定部１２１は、プレイヤキャラクタが「手を振る」という伝達動作を実行する場合に、当該プレイヤキャラクタに対応して設定する基準エリアを、プレイヤキャラクタが「敬礼（をする）」という伝達動作を実行する場合に、当該プレイヤキャラクタに対応して設定する基準エリアよりも、大きいサイズとしている。

【００４７】

[４．ゲーム装置の動作]

図９乃至図１５を参照しつつ、ゲーム装置１０が所定のゲームを実行する場合における、当該ゲーム装置１０の動作の一例を説明する。

【００４８】

図９は、ユーザＵ１の操作するゲーム装置１０-１が所定のゲームを実行する場合における、当該ゲーム装置１０-１の動作の一例を示すフローチャートである。

【００４９】

図９に示すように、ゲーム装置１０-１において、所定のゲームが開始されると、ゲーム制御部１１１は、まず、ゲーム進行情報を初期化する（Ｓ１００）。具体的には、ゲーム制御部１１１は、ステップＳ１００において、プレイヤキャラクタ管理テーブルＴＢＬ１に記憶されているプレイヤキャラクタ管理情報と、ゲームキャラクタ管理テーブルＴＢＬ２に記憶されているゲームキャラクタ管理情報と、を初期化する。

【００５０】

図１０は、プレイヤキャラクタ管理テーブルＴＢＬ１のデータ構成の一例を示す図である。図１０に示すように、プレイヤキャラクタ管理テーブルＴＢＬ１に記憶されているプレイヤキャラクタ管理情報は、例えば、所定のゲームに参加する複数のユーザＵの中から、ゲーム装置１０-１を操作するユーザＵ１を識別するためのユーザＩＤと、所定のゲームに登場する複数のゲームキャラクタＣＧの中から、ユーザＵ１の操作するプレイヤキャラクタＣＰを識別するためのゲームキャラクタＩＤと、所定のゲームに登場する全ての種類のゲームキャラクタＣＧの中から、プレイヤキャラクタＣＰの種別を識別するためのキャラクタ種別ＩＤと、所定のゲームに登場する複数のゲームキャラクタＣＧが、複数のチームに分かれて対戦を行う場合に、当該複数のチームの中から、プレイヤキャラクタＣＰが属するチームを識別するためのチームＩＤと、プレイヤキャラクタＣＰのフィールドＦｄにおける位置ＰｓＰと、プレイヤキャラクタＣＰのフィールドＦｄにおける向きと、プレイヤキャラクタＣＰのヒットポイントの最大値である最大ヒットポイントと、プレイヤキャラクタＣＰに残されたヒットポイントである残存ヒットポイントと、プレイヤキャラクタＣＰのスキルの高さを示すスキルレベルと、プレイヤキャラクタＣＰの攻撃能力の高さを示す攻撃力と、プレイヤキャラクタＣＰの防御能力の高さを示す防御力と、プレイヤキャラクタＣＰの所持金と、プレイヤキャラクタＣＰが実行している動作を特定するための動作ＩＤと、を含む。

【００５１】

図１１は、ゲームキャラクタ管理テーブルＴＢＬ２のデータ構成の一例を示す図である。図１１に示すように、ゲームキャラクタ管理テーブルＴＢＬ２は、所定のゲームに登場する可能性のある１または複数のゲームキャラクタＣＧと１対１に対応する、１または複数の

10

20

30

40

50

レコードを有する。ゲームキャラクタ管理テーブルTBL2が有する各レコードは、各ゲームキャラクタCGに対応するゲームキャラクタ管理情報を記憶している。各ゲームキャラクタ管理情報は、例えば、ゲームキャラクタCGを識別するためのゲームキャラクタIDと、ゲームキャラクタCGを操作するユーザUを識別するためのユーザIDと、ゲームキャラクタCGが属するチームを識別するためのチームIDと、ゲームキャラクタCGの種別を識別するためのキャラクタ種別IDと、ゲームキャラクタCGのフィールドFdにおける位置と、ゲームキャラクタCGのフィールドFdにおける向きと、ゲームキャラクタCGの残存ヒットポイントと、ゲームキャラクタCGが実行している動作を特定するための動作IDと、を含む。

【0052】

なお、詳細な説明は省略するが、ユーザU2の操作する仲間キャラクタCFに関する詳細な情報、例えば、仲間キャラクタCFの最大ヒットポイント、スキルレベル、攻撃力、防御力、及び、所持金等の情報は、ユーザU2の操作するゲーム装置10-2の記憶部130に格納された、プレイヤキャラクタ管理テーブルTBL1に記憶されている。また、敵キャラクタCEに関する詳細な情報、例えば、敵キャラクタCEの最大ヒットポイント、攻撃力、及び、防御力等の情報は、敵キャラクタ情報テーブルTBL3において、敵キャラクタ情報として記憶されている。

【0053】

ゲーム制御部111は、ステップS100において、ゲーム進行情報のうち、ユーザIDに対して、各ユーザUを一意に識別可能な値を設定し、ゲームキャラクタIDに対して、各ゲームキャラクタCGを一意に識別可能な値を設定し、チームIDに対して、各ゲームキャラクタCGが属するチームを一意に識別可能な値を設定する。但し、ゲーム制御部111は、ゲームキャラクタCGが、ユーザUの操作対象ではないノンプレイヤキャラクタである場合、ユーザIDに「Null値」を設定する。また、ゲーム制御部111は、ステップS100において、ゲームキャラクタCGのキャラクタ種別ID、位置、向き、残存ヒットポイント、及び、動作ID等に対して、当該所定のゲームにおいて予め定められた値、または、ランダムな値を設定する。

【0054】

図9に示すように、情報取得部114は、ゲーム装置10-1が通信する他のゲーム装置10-2から、ゲーム進行情報を取得する(S102)。なお、本実施形態では、情報取得部114がステップS102において取得するゲーム進行情報が、仲間キャラクタCFに関するゲームキャラクタ管理情報である場合を想定する。但し、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、情報取得部114は、ステップS102において、仲間キャラクタCFに関するゲームキャラクタ管理情報に加えて、敵キャラクタCEに関するゲームキャラクタ管理情報を取得してもよい。

【0055】

図9に示すように、ゲーム制御部111は、ステップS102において情報取得部114が取得したゲーム進行情報と、動作情報テーブルTBL4に記憶されている動作情報と、に基づいて、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行しているか否かを判定する(S104)。

【0056】

図12及び図13は、動作情報テーブルTBL4のデータ構成の一例を示す図である。図12及び図13に示すように、動作情報テーブルTBL4は、所定のゲームにおいて、各プレイヤキャラクタが実行する可能性のある全ての種類の動作(「実行可能動作」の一例)と1対1に対応する、複数のレコードを有する。動作情報テーブルTBL4の各レコードは、各動作を識別するための動作IDと、当該動作の詳細を表す動作情報と、を記憶している。動作情報は、例えば、動作の名称(動作名称)と、動作種別情報と、購入コスト情報と、基準エリア情報と、動作内容情報と、を含む。

【0057】

ここで、動作情報に含まれる動作種別情報とは、動作IDに対応する動作が、伝達動作

10

20

30

40

50

、応答動作、及び、一般動作の各々に該当するか否かを示す情報である。本実施形態において、動作種別情報は、伝達動作該当情報と、応答動作該当情報と、一般動作該当情報と、を含む。伝達動作該当情報は、動作IDに対応する動作が、伝達動作に該当するか否かを示す情報であり、該当する場合には「1」を示し、該当しない場合には「0」を示す。応答動作該当情報は、動作IDに対応する動作が、応答動作に該当するか否かを示す情報であり、該当する場合には「1」を示し、該当しない場合には「0」を示す。一般動作該当情報は、動作IDに対応する動作が、一般動作に該当するか否かを示す情報であり、該当する場合には「1」を示し、該当しない場合には「0」を示す。

#### 【0058】

本実施形態では、プレイヤーキャラクタCPが動作を実行するために、予め、プレイヤーキャラクタCPが所持金を用いて当該動作を購入することで、当該動作を入手しておくことが必要な動作が存在する。

10

動作情報に含まれる購入コスト情報は、動作IDに対応する動作を購入するために必要なコスト(所持金の額)を示す。なお、購入コスト情報に「Null値」が設定されている動作は、プレイヤーキャラクタCPによる購入を前提とせずに実行可能な動作である。すなわち、購入コスト情報に「Null値」が設定されている動作は、プレイヤーキャラクタCPによる当該動作の購入が無くとも、最初からプレイヤーキャラクタCPが当該動作を入手しているものと看做される動作である。

なお、本実施形態では、プレイヤーキャラクタCPが、所定のゲームにおいて、プレイヤーキャラクタCPの有する所持金を用いて、動作を購入することで、当該動作を入手する場合を想定する。但し、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、本実施形態における動作の入手の態様は、一例に過ぎない。例えば、プレイヤーキャラクタCPを操作するユーザU1が、所定のゲームとは別個に、ユーザU1の有する金銭等の価値を用いて、動作を購入することで、プレイヤーキャラクタCPが当該動作を入手することが可能であってもよい。または、プレイヤーキャラクタCPが、所定のゲームにおいて設定された特定の課題をクリアする等、所定のゲームにおいて設定された特定の条件を満たした場合に、プレイヤーキャラクタCPが、当該条件に対応する動作を入手することができる、という態様であってもよい。または、プレイヤーキャラクタCPが、所定のゲームにおいて特定の任務に従事し、若しくは、所定のゲームにおいて特定の役割を担う場合に、プレイヤーキャラクタCPが、当該任務若しくは役割に応じた動作を入手することができる、という態様であってもよい。

20

30

なお、以下の説明では、プレイヤーキャラクタCPによる動作の入手が、プレイヤーキャラクタCPの有する所持金を用いた動作の「購入」を例示して説明するが、当該説明は、「購入」以外の上述した態様により動作を入手する場合についても同様に該当することとする。

#### 【0059】

動作情報に含まれる基準エリア情報は、プレイヤーキャラクタCPが、動作IDに対応する動作を、伝達動作として実行する場合に、プレイヤーキャラクタCPに対応して設定される基準エリアの形状及びサイズを表す情報である。

動作情報に含まれる動作内容情報は、動作IDに対応する動作の具体的な内容を示す情報である。動作内容情報は、例えば、プレイヤーキャラクタCPが位置及び姿勢のうち少なくとも一方を変化させる動作を実行する場合のプレイヤーキャラクタCPの動画像を示す情報であってもよいし、プレイヤーキャラクタCPが位置及び姿勢のうち少なくとも一方を変化させる動作を実行する場合にプレイヤーキャラクタCPの各パーツの経時的な動きを数値的に表す情報であってもよいし、プレイヤーキャラクタCPがポーズをとる場合の当該ポーズに対応する静止画像を示す情報であってもよい。

40

なお、本実施形態では、フィールドFdが3次元空間である場合を想定するため、プレイヤーキャラクタCPの動画像は、プレイヤーキャラクタCPの3次元的な動きを示す動画像であり、プレイヤーキャラクタCPの各パーツの経時的な動きを示す数値データは、プレイヤーキャラクタCPの3次元的な動きを示す数値データであり、プレイヤーキャラクタCPの静止

50

画像は、プレイヤーキャラクタCPの3次元的な形状を示す静止画像である。但し、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、プレイヤーキャラクタCPの動画像は、プレイヤーキャラクタCPの2次元的な動きを示す動画像であってもよいし、プレイヤーキャラクタCPの各パーツの経時的な動きを示す数値データは、プレイヤーキャラクタCPの2次元的な動きを示す数値データであってもよいし、プレイヤーキャラクタCPの静止画像は、プレイヤーキャラクタCPの2次元的な形状を示す静止画像であってもよい。

また、本実施形態において、動作内容情報は、プレイヤーキャラクタCP自体の動作の内容を示す情報であるが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。動作内容情報は、プレイヤーキャラクタCPの動作に伴う情報、例えば、プレイヤーキャラクタCPが動作を実行する場合に、当該プレイヤーキャラクタCPが発する台詞を示す文字列を表す静止画像または動画像を含んでいてもよい。

10

#### 【0060】

ゲーム制御部111は、ステップS104において、まず、情報取得部114が取得したゲームキャラクタ管理情報において、プレイヤーキャラクタCPと同一のチームIDを有するレコードの動作IDを特定する。次に、ゲーム制御部111は、特定した動作IDに対応する動作情報の伝達動作該当情報が「1」を示すか否かを判定する。そして、ゲーム制御部111は、当該伝達動作該当情報が「1」を示す場合に、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行していると判定する。

#### 【0061】

図9に示すように、ゲーム制御部111は、ステップS104における判定の結果が肯定である場合、フィールド画面G1において、仲間キャラクタCFが伝達動作を実行している様子を表示する(S106)。

20

また、基準エリア設定部121は、ステップS104における判定の結果が肯定である場合、仲間キャラクタCFに対応して基準エリアを設定するとともに、フィールド画面G1において、当該基準エリアを示す基準エリア画像ArFを表示する(S108)。

そして、配置条件判定部122は、プレイヤーキャラクタCPの存在する位置PsPが、基準エリア内であるか否かを判定する(S110)。

#### 【0062】

配置条件判定部122は、ステップS110における判定の結果が肯定である場合、フィールド画面G1において、応答可能マークRMを表示する(S112)。なお、配置条件判定部122は、ステップS110における判定の結果が否定である場合、処理をステップS122に進める。

30

#### 【0063】

ユーザU1は、フィールド画面G1に応答可能マークRMが表示されると、操作部150を操作して、プレイヤーキャラクタCPに対して、仲間キャラクタCFの伝達動作に対応する応答動作の実行を指示することができる。また、ユーザU1は、フィールド画面G1に応答可能マークRMが表示された場合であって、仲間キャラクタCFの伝達動作に対応する複数種類の応答動作が存在する場合、操作部150を操作して、当該複数種類の応答動作の中から1の応答動作を選択し、プレイヤーキャラクタCPに対して、当該選択した応答動作の実行を指示することができる。また、ユーザU1は、フィールド画面G1に応答可能マークRMが表示された場合であっても、プレイヤーキャラクタCPに対して、仲間キャラクタCFの伝達動作に対応する応答動作を実行しないことを指示することができる。

40

#### 【0064】

なお、本実施形態において、ゲーム制御部111は、配置条件判定部122が応答可能マークRMを表示した場合に、応答動作情報テーブルTBL5に記憶された応答動作情報と、動作可否管理テーブルTBL6に記憶された動作可否管理情報と、に基づいて、ユーザU1に対して、プレイヤーキャラクタCPが実行可能な応答動作(以下、「応答候補動作」と称する場合がある)の選択肢を提示してもよい。

#### 【0065】

図14は、応答動作情報テーブルTBL5のデータ構成の一例を示す図である。図14に

50

示すように、応答動作情報テーブルTBL5は、所定のゲームにおいて提供される全ての伝達動作（つまり、伝達動作該当情報が「1」である全ての動作）と1対1に対応する複数のレコードを有する。応答動作情報テーブルTBL5が有する各レコードは、各伝達動作に対応する応答動作情報を記憶している。応答動作情報は、例えば、各伝達動作の動作IDと、応答動作該当情報が「1」である応答動作の動作IDと、伝達動作及び応答動作との関係を示す動作関係情報DKと、を含む。

本実施形態において、動作関係情報DKは、応答動作の購入の有無に関わらず、伝達動作に対応して応答動作を実行可能な場合に「1」を示し、応答動作が購入されている場合に限り、伝達動作に対応して応答動作を実行可能な場合に「2」を示し、応答動作が伝達動作に対応しない場合に「0」を示す。例えば、図14に示す例では、仲間キャラクターCFの実行する伝達動作が「手を振る」という動作である場合、プレイヤーキャラクターPは、「手を振る」という応答動作を無条件に実行することが可能であるが、「了承」または「拒否」という応答動作については、当該応答動作をプレイヤーキャラクターPが購入している場合に限り実行することが可能である。

【0066】

図15は、動作可否管理テーブルTBL6のデータ構成の一例を示す図である。図15に示すように、動作可否管理テーブルTBL6は、所定のゲームにおいて提供される全ての種類の動作と1対1に対応する複数のレコードを有する。動作可否管理テーブルTBL6の各レコードは、各動作を識別するための動作IDと、動作可否管理情報と、を記憶している。動作可否管理情報は、例えば、動作名称と、購入有無情報と、動作可否情報と、を含む。

【0067】

ここで、動作可否管理情報に含まれる購入有無情報とは、プレイヤーキャラクターPが、動作IDに対応する動作を購入しているか否かを示す情報である。具体的には、購入有無情報は、プレイヤーキャラクターPが、動作IDに対応する動作を購入している場合には「1」を示し、購入していない場合には「0」を示す。なお、動作IDに対応する動作が、プレイヤーキャラクターPによる購入の有無に関わらず実行可能な動作である場合、購入有無情報には、「2」が設定される。

また、動作可否管理情報に含まれる動作可否情報とは、動作IDに対応する動作が、プレイヤーキャラクターPにより実行可能か否かを示す情報である。本実施形態において、動作可否情報は、伝達動作可否情報と、応答動作可否情報と、一般動作可否情報と、を含む。

伝達動作可否情報（「指定可否情報」の一例）は、プレイヤーキャラクターPが、動作IDに対応する動作を、伝達動作として実行可能であるか否かを示す情報であり、実行可能である場合には「1」を示し、実行できない場合には「0」を示す。なお、伝達動作可否情報が「1」を示す動作は、「伝達候補動作」の一例である。応答動作可否情報は、プレイヤーキャラクターPが、動作IDに対応する動作を、応答動作として実行可能であるか否かを示す情報であり、実行可能である場合には「1」を示し、実行できない場合には「0」を示す。一般動作可否情報は、プレイヤーキャラクターPが、動作IDに対応する動作を、一般動作として実行可能であるか否かを示す情報であり、実行可能である場合には「1」を示し、実行できない場合には「0」を示す。

例えば、図14及び図15に示す例では、プレイヤーキャラクターPは、「敬礼」という動作を購入していない。しかし、図14に示す動作関係情報DKは、「敬礼」という動作の購入の有無に関わらず、「敬礼」という伝達動作に対応して、「敬礼」という応答動作の実行が可能であることを示している。このため、プレイヤーキャラクターPは、「敬礼」という動作を、伝達動作として実行することはできないが、応答動作として実行することは可能である。

なお、本実施形態では、動作可否管理情報が、購入有無情報と動作可否情報とを含む場合を例示したが、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、動作可否管理情報は、少なくとも購入有無情報を含んでいればよい。

【0068】

ゲーム制御部111は、配置条件判定部122が応答可能マークRMを表示した場合に

10

20

30

40

50



、まず、応答動作情報テーブルTBL5の中から、仲間キャラクタCFによる伝達動作に対応するレコードを特定する。次に、ゲーム制御部111は、特定したレコードの中で、動作関係情報DKが「1」または「2」を示す応答動作を特定する。更に、ゲーム制御部111は、特定した応答動作の中から、応答動作可否情報が「1」を示す応答動作を抽出する。そして、ゲーム制御部111は、当該抽出した応答動作を、仲間キャラクタCFの伝達動作に対応して、プレイヤーキャラクタCPが実行可能な「応答候補動作」として、ユーザU1に提示する。

#### 【0069】

図9に示すように、操作受付部112は、配置条件判定部122が応答可能マークRMを表示し、ユーザU1が、操作部150を操作した場合に、当該操作内容を受け付ける(S114)。

10

動作実行部113は、操作受付部112がステップS114で受け付けた操作内容が、プレイヤーキャラクタCPによる応答動作の実行を指示する内容であるか否かを判定する(S116)。

そして、動作実行部113は、ステップS116における判定の結果が肯定である場合、プレイヤーキャラクタCPに、仲間キャラクタCFによる伝達動作に対応する応答動作を実行させ、フィールド画面G1において、プレイヤーキャラクタCPが当該応答動作を実行している様子を表示する(S118)。他方、動作実行部113は、ステップS116における判定の結果が否定である場合、処理をステップS122に進める。

#### 【0070】

20

なお、図9に示すフローチャートでは、ゲーム制御部111が、ステップS106において、仲間キャラクタCFの伝達動作を表示し、動作実行部113が、ステップS118において、プレイヤーキャラクタCPの応答動作を表示するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。

例えば、「ハイタッチ」や「握手」のように、伝達動作及び応答動作が同時に実行されることが好ましい場合、ゲーム制御部111は、ステップS118において、プレイヤーキャラクタCPによる応答動作の開始に応じたタイミングで、仲間キャラクタCFの伝達動作を表示してもよい。この場合、ゲーム制御部111は、ステップS106において、伝達動作の準備動作を実行させてもよい。ここで、伝達動作の準備動作とは、例えば、伝達動作が「ハイタッチ」である場合には、「ハイタッチをするために両手を差し出す動作」であり、伝達動作が「握手」である場合には、「握手をするために手を差し伸べる動作」である。

30

#### 【0071】

ステップS104における判定の結果が否定である場合、ゲーム制御部111は、仲間キャラクタCFが応答動作または一般動作を実行している様子を表示する(S120)。

また、操作受付部112は、ユーザU1が、プレイヤーキャラクタCPによる応答動作の実行を指示する操作を行わない場合、ユーザU1による、その他の操作を受け付ける(S122)。ここで、ステップS122において操作受付部112が受け付けるその他の操作とは、例えば、プレイヤーキャラクタCPによる応答動作以外の動作の実行を指示する操作である。

40

動作実行部113は、操作受付部112がステップS122で受け付けた操作内容が、プレイヤーキャラクタCPによる伝達動作の実行を指示する内容であるか否かを判定する(S124)。

そして、動作実行部113は、ステップS124における判定の結果が肯定である場合、プレイヤーキャラクタCPに、ステップS122で受け付けた操作内容に応じた伝達動作を実行させ、フィールド画面G1において、プレイヤーキャラクタCPが当該伝達動作を実行している様子を表示する(S126)。

他方、動作実行部113は、ステップS124における判定の結果が否定である場合、プレイヤーキャラクタCPに、ステップS122で受け付けた操作内容に応じた一般動作を実行させ、フィールド画面G1において、プレイヤーキャラクタCPが当該一般動作を実行し

50

ている様子を表示する（Ｓ１２８）。

【００７２】

その後、ゲーム制御部１１１は、ステップＳ１１８、Ｓ１２６、または、Ｓ１２８における、プレイヤーキャラクタＣＰの動作に基づいて、ゲーム進行情報を更新する（Ｓ１３０）。

そして、ゲーム制御部１１１は、予め定められたゲーム終了条件が充足されているか否かを判定する（Ｓ１３２）。本実施形態において、ゲーム終了条件とは、所定のミッションが達成されたこと、所定のミッションの達成が不可能であることが確定したこと、プレイヤーキャラクタＣＰによる所定のゲームの継続が不可能となったこと、所定のゲームの開始から所定の時間が経過したこと、及び、フィールドＦｄに存在する全ての敵キャラクタＣＥを倒したこと、等の一部または全部である。

10

ゲーム制御部１１１は、ステップＳ１３２における判定の結果が肯定である場合、図９に示す処理を終了させる。他方、ゲーム制御部１１１は、ステップＳ１３２における判定の結果が否定である場合、処理をステップＳ１０２に進める。

【００７３】

[５．実施形態の結論]

従来、複数のユーザＵの各々が、フィールドＦｄ内のプレイヤーキャラクタを操作するゲームにおいて、ユーザＵ同士がコミュニケーションを図る場合、チャット等のメッセージ交換手段を用いることが一般的であった。しかし、従来のように、メッセージ交換手段により一のユーザＵが他のユーザＵに対して意思を表示する場合、一のユーザＵは、表示すべき意思を文字列として入力する必要があり煩雑であった。また、従来のように、文字列により一のユーザＵの意思が表示される場合、当該一のユーザＵの意思を確認する他のユーザＵは、フィールドＦｄにおけるプレイヤーキャラクタの操作とは別個に、一のユーザＵの意思を示す文字列を確認する必要が生じ、プレイヤーキャラクタの操作に支障をきたす場合があった。また、従来のように、文字列により一のユーザＵの意思が表示される場合、プレイヤーキャラクタが存在するフィールドＦｄ上に、または、当該フィールドＦｄとは別個に文字列が表示されるため、フィールドＦｄにより表されるゲームに係る仮想世界の現実感が低下する可能性があった。また、従来のように、文字列により一のユーザＵの意思が表示される場合、当該一のユーザＵは、プレイヤーキャラクタの操作と並行して、短い時間で文字列の入力を行う必要があり、入力された短い文字列により一のユーザＵの意思を正確に表現しきれない可能性が高かった。

20

30

これに対して、本実施形態によれば、プレイヤーキャラクタＣＰを操作するユーザＵ１が、プレイヤーキャラクタＣＰによる応答動作を利用して、仲間キャラクタＣＦを操作するユーザＵ２に対して応答する。このため、本実施形態によれば、従来のようなメッセージ交換手段を用いる場合と比較して、ユーザＵ１のユーザＵ２に対する応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。

また、本実施形態によれば、プレイヤーキャラクタＣＰを操作するユーザＵ１は、プレイヤーキャラクタＣＰによる伝達動作を利用して、ユーザＵ２に意思を表示する。このため、本実施形態によれば、ユーザＵ１は、従来のように文字列を入力して意思を表示する場合と比較して、プレイヤーキャラクタＣＰの操作に支障をきたすことなく意思を表示できる可能性

40

を高くすることができる。また、本実施形態によれば、フィールドＦｄに存在するプレイヤーキャラクタの動作としてユーザＵの意思が表示される、このため、本実施形態によれば、従来のように文字列としてユーザＵの意思を表示する場合と比較して、ユーザＵ間のコミュニケーションに伴う、所定のゲームに係る仮想世界（フィールドＦｄ）の現実感が低下の程度を低減することができる。

また、本実施形態によれば、ユーザＵの意思に応じたプレイヤーキャラクタの動作により、ユーザＵの意思を表示することができる。このため、本実施形態によれば、従来のように文字列で意思を表示する場合と比較して、ユーザＵによる意思表示の正確性を向上させることが可能となる。

50

## 【 0 0 7 4 】

また、本実施形態によれば、動作実行部 1 1 3 が、ユーザ U 1 による指示に基づいて、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応する応答動作をプレイヤーキャラクタ C P に実行させる。このため、ユーザ U 1 が、プレイヤーキャラクタ C P を自由に操作してプレイヤーキャラクタ C P を動作させることで、ユーザ U 2 に応答する場合と比較して、ユーザ U 1 のユーザ U 2 に対する応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。

## 【 0 0 7 5 】

また、本実施形態によれば、動作実行部 1 1 3 が、ユーザ U 1 による指示に基づいて、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応する応答動作をプレイヤーキャラクタ C P に実行させるため、ユーザ U 1 が、プレイヤーキャラクタ C P を自由に操作してプレイヤーキャラクタ C P を動作させることで、ユーザ U 2 に応答する場合と比較して、ユーザ U 2 への応答としてより適切な動作をプレイヤーキャラクタ C P に実行させることが可能となる。

## 【 0 0 7 6 】

また、本実施形態によれば、動作実行部 1 1 3 は、フィールド F d において、プレイヤーキャラクタ C P と仲間キャラクタ C F とが、所定の配置関係である場合に、プレイヤーキャラクタ C P に対して、仲間キャラクタ C F による伝達動作に対応する応答動作を実行させる。このため、ユーザ U 1 により操作されるプレイヤーキャラクタ C P と、ユーザ U 2 により操作される仲間キャラクタ C F とが、プレイヤーキャラクタ C P による応答動作を用いて、ユーザ U 1 がユーザ U 2 に応答することに関して適切な配置関係を有していない場合に、プレイヤーキャラクタ C P による応答動作の実行を制限することができる。これにより、ユーザ U 1 が、不要な操作を実行する可能性を低減することができる。

## 【 0 0 7 7 】

## [ B . 変形例 ]

以上の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された 2 以上の態様は、相互に矛盾しない範囲内で適宜に併合され得る。なお、以下に例示する変形例において作用や機能が実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

## 【 0 0 7 8 】

## [ 変形例 1 ]

上述した実施形態において、プレイヤーキャラクタに対応して設定される基準エリアは、プレイヤーキャラクタによる伝達動作に応じた形状及びサイズを有するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。プレイヤーキャラクタに対応して設定される基準エリアは、予め定められた形状を有するものであってもよいし、予め定められたサイズを有するものであってもよい。

## 【 0 0 7 9 】

## [ 変形例 2 ]

上述した実施形態において、フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタの配置は、プレイヤーキャラクタの位置、プレイヤーキャラクタの向き、並びに、プレイヤーキャラクタに応じて設定された基準エリアの形状及びサイズを含む概念であるが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタの配置は、プレイヤーキャラクタの位置と、プレイヤーキャラクタの向きと、プレイヤーキャラクタに応じて設定された基準エリアの形状及びサイズと、のうち、少なくとも 1 つを含む概念であればよい。

## 【 0 0 8 0 】

例えば、フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタの配置が、フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタの位置として定義される場合、応答判定部 1 2 0 は、フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタ C P と仲間キャラクタ C F との位置関係に基づいて、プレイヤーキャラクタ C P が、仲間キャラクタ C F による伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定してもよい。この場合、応答判定部 1 2 0 は、フィールド F d におけるプレイヤーキャラクタ C P と仲間キャラクタ C F との間の距離が、基準距離以下であるか否かを判定して

もよい。つまり、この場合、動作実行部 113 は、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF との間の距離が、基準距離以下である場合に、プレイヤーキャラクタ CP に応答動作を実行させてもよい。

ここで、基準距離とは、仲間キャラクタ CF による伝達動作に基づいて定められる距離であってよいし、予め定められた距離であってよい。

また、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF との間の距離とは、フィールド Fd が 3 次元空間である場合に、プレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF とを結ぶ 3 次元ベクトルのノルムであってよいし、当該 3 次元ベクトルを、所定の 2 次元平面（例えば、フィールド Fd の水平面）に対して射影することで得られる 2 次元ベクトルのノルムであってよい。

10

【0081】

また、例えば、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタの配置が、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタの向きとして定義される場合、応答判定部 120 は、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP の向きと仲間キャラクタ CF の向きとの関係に基づいて、プレイヤーキャラクタ CP が、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定してもよい。この場合、動作実行部 113 は、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP の向きと仲間キャラクタ CF の向きとのなす角度が、基準角度以下である場合に、プレイヤーキャラクタ CP に応答動作を実行させてもよい。

ここで、基準角度とは、仲間キャラクタ CF による伝達動作に基づいて定められる角度であってよいし、予め定められた角度であってよい。

20

【0082】

[ 変形例 3 ]

上述した実施形態及び変形例において、応答判定部 120 は、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF との配置関係に基づいて、プレイヤーキャラクタ CP が、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。応答判定部 120 は、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF との配置関係を考慮せずに、プレイヤーキャラクタ CP が、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定してもよい。

例えば、応答判定部 120 は、プレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF とが所定の協同関係を有するか否かに基づいて、プレイヤーキャラクタ CP が、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行可能か否かを判定してもよい。ここで、所定の協同関係とは、プレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF とが同一のチームに属している、という関係であってよい。

30

【0083】

また、上述した実施形態及び変形例において、動作実行部 113 は、プレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF とが所定の協同関係を有する場合（つまり、チーム ID が同一の場合）に、プレイヤーキャラクタ CP に、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行させるが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。動作実行部 113 は、プレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF とが所定の協同関係を有するか否かに関わらず、フィールド Fd におけるプレイヤーキャラクタ CP と仲間キャラクタ CF との配置関係のみに基づいて、プレイヤーキャラクタ CP に、仲間キャラクタ CF による伝達動作に応じた応答動作を実行させてもよい。

40

【0084】

[ 変形例 4 ]

上述した実施形態及び変形例において、所定のゲームは、ゲーム装置 10 において実行されるが、本発明はこのような態様に限定されるものではなく、ゲーム装置 10 以外の構成要素において実行されてもよい。

図 16 は、本変形例に係るゲームシステム 1A の概要を示す説明図である。ゲームシステム 1A は、複数の端末装置 70（70-1～70-M）と、当該複数の端末装置 70 に対応

50

して設けられた複数の表示装置 30 ( 30-1 ~ 30-M ) と、サーバ装置 50 A と、を備える。サーバ装置 50 A は、所定のゲームを実行することができ、また、ネットワーク NW を介して、各端末装置 70 と通信可能である。

図 17 は、本変形例に係るサーバ装置 50 A の構成の一例を示す機能ブロック図である。図 17 に示すように、サーバ装置 50 A は、制御部 110 と、記憶部 130 と、通信部 140 とを備える点において、図 1 に示す実施形態に係るゲーム装置 10 と同様である。

なお、サーバ装置 50 A が備える制御部 110 は、所定のゲームに係る表示情報を生成し、生成した表示情報を、通信部 140 を介して、端末装置 70 に供給する。端末装置 70 は、サーバ装置 50 A から供給された表示情報に基づく画面を、表示装置 30 の表示部 31 に表示させる。

また、サーバ装置 50 A が備える制御部 110 に設けられた情報取得部 114 は、端末装置 70 のユーザが端末装置 70 から入力した操作内容を、通信部 140 を介して取得し、当該取得した操作内容に基づいて、所定のゲームを実行する。

【 0085 】

[ C . 付記 ]

以上の記載から、本発明は例えば以下のように把握される。なお、各態様の理解を容易にするために、以下では、図面の参照符号を便宜的に括弧書きで付記するが、本発明を図示の態様に限定する趣旨ではない。

【 0086 】

[ 付記 1 ]

本発明の一態様に係るゲーム装置のプログラムは、プロセッサを具備するゲーム装置のプログラムであって、前記プロセッサを、ユーザの操作を受け付ける受付部と、前記ユーザの操作に基づいてゲームのキャラクタに動作を実行させる動作実行部と、して機能させ、前記動作実行部は、他のユーザの操作に基づいて前記ゲームの他のキャラクタによる伝達動作が実行される場合に、前記ユーザの操作に基づいて前記キャラクタに前記伝達動作に対応する応答動作を実行させる、ことを特徴とする。

【 0087 】

この態様によれば、キャラクタを操作するユーザが、キャラクタの応答動作を利用して、他のユーザに対する応答を行うため、例えば文章により応答を行う場合と比較して、応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。

また、この態様によれば、動作実行部は、伝達動作に対応する応答動作をキャラクタに実行させる。このため、ユーザがキャラクタを自由に操作してキャラクタを動作させることで他のユーザに応答する場合と比較して、応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。また、ユーザがキャラクタを自由に操作してキャラクタを動作させることで他のユーザに応答する場合と比較して、他のユーザへの応答としてより相応しい動作をキャラクタに実行させることが可能となる。

【 0088 】

なお、上記態様において、「他のユーザの操作」とは、例えば、ユーザの操作するゲーム装置と同一のゲーム装置を他のユーザが操作することであってもよいし、または、ユーザの操作するゲーム装置とは異なるゲーム装置を他のユーザが操作することであってもよい。

「伝達動作」とは、ゲームにおいて、キャラクタまたは他のキャラクタにより実行される任意の動作であればよい。例えば、「伝達動作」は、ゲームの進行に影響を与えない動作であってもよい。ここで、「ゲームの進行に影響を与えない動作」とは、例えば、キャラクタによるゲームの継続可能性に影響を与えない動作であってもよいし、または、キャラクタの生存可能性またはキャラクタの攻撃力等のキャラクタの状態に影響を与えない動作であってもよい。なお、「伝達動作」は、キャラクタによる伝達動作を介してユーザが意思表示を行うことのできる動作であってもよいし、キャラクタによる伝達動作を介してユーザが他のユーザに対して意思を伝達できる動作であってもよい。

「応答動作」は、ゲームの進行に影響を与えない動作であってもよい。また、「応答動

10

20

30

40

50

作」は、伝達動作が開始された後に開始される動作であってもよいし、伝達動作と同時に開始される動作であってもよい。また、「応答動作」は、伝達動作が行われた場合に、当該伝達動作に対する応答として行われる動作であってもよい。

【 0 0 8 9 】

[ 付記 2 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 1 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記動作実行部は、前記ゲームに係る仮想空間において、前記キャラクターと前記他のキャラクターとが所定の配置関係を有する場合に、前記キャラクターに前記応答動作を実行させることが可能である、ことを特徴とする。

この態様によれば、キャラクターと他のキャラクターとの配置関係が、キャラクターの応答動作を用いて他のユーザに回答することに関して適切な配置関係ではない場合に、キャラクターによる応答動作の実行を制限することができるため、ユーザに不必要な操作を行わせることを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 0 】

なお、上記態様において、「仮想空間」とは、水平方向の広がりと高さ方向との広がりとを有する 3 次元空間であってもよいし、水平方向の広がりのみを有する 2 次元空間であってもよい。「配置関係」とは、仮想空間におけるキャラクターの配置と、他のキャラクターの配置との関係である。ここで、「キャラクターの配置」とは、例えば、仮想空間におけるキャラクターの位置、仮想空間におけるキャラクターの向き、並びに、仮想空間においてキャラクターに対応して設けられた当該キャラクターの基準エリアの位置及び形状、の一部または全部を含む概念であってもよい。「キャラクターの位置」とは、例えば、仮想空間が 3 次元空間である場合、仮想空間の水平方向におけるキャラクターの位置、及び、仮想空間の高さ方向におけるキャラクターの位置、の少なくとも一方を含む概念であってもよい。「キャラクターの向き」とは、例えば、仮想空間においてキャラクターが向いている方向である。「キャラクターの基準エリア」は、例えば、キャラクターが伝達動作を実行した場合に、当該キャラクターを含む位置に設けられてもよい。また、「キャラクターの基準エリア」は、例えば、所定の形状を有するものであってもよい。この場合、キャラクターの基準エリアは、円形、四角形、または、楕円形等の 2 次元の形状を有していてもよいし、球形、多角形、または、楕円体形等の 3 次元の形状を有していてもよい。また、「キャラクターの基準エリア」は、例えば、キャラクターが伝達動作を実行した場合に、当該キャラクターにより実行された伝達動作に基づいて定められる形状を有していてもよい。また、「キャラクターの基準エリア」は、例えば、キャラクターが伝達動作を実行した場合に、当該キャラクターの向きに基づいて定められる形状を有していてもよい。

「所定の配置関係」とは、例えば、仮想空間においてキャラクターと他のキャラクターとの間の距離が基準距離以下であるという関係であってもよい。ここで、「仮想空間における距離」とは、仮想空間が水平方向の広がりと高さ方向との広がりとを有する 3 次元空間である場合、当該 3 次元空間上の距離であってもよいし、水平方向の広がりを表す 2 次元空間上の距離であってもよい。また、「所定の配置関係」とは、例えば、キャラクターの向いている方向と、他のキャラクターの向いている方向とのなす角度が基準角度以下であるという関係（例えば、キャラクターと他のキャラクターとが向かい合っている関係）であってもよい。また、「所定の配置関係」とは、例えば、キャラクターの向いている方向とキャラクター及び他のキャラクターを結ぶ線分とのなす角度、または、他のキャラクターの向いている方向と他のキャラクター及びキャラクターを結ぶ線分とのなす角度が基準角度以下であるという関係であってもよい。また、「所定の配置関係」とは、例えば、キャラクターの位置が、伝達動作を実行した他のキャラクターの基準エリアに含まれる、という関係であってもよい。なお、「基準距離」や「基準角度」は、伝達動作の種類に応じて定められてもよいし、予め定められた値でもよい。

【 0 0 9 1 】

[ 付記 3 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 2 に記載のゲーム装置のプロ

グラムであって、前記プロセッサを、前記仮想空間における前記キャラクタの位置と、前記仮想空間において前記他のキャラクタに対応して設けられた基準エリアの位置及び形状の少なくとも一方とに基づいて、前記キャラクタと前記他のキャラクタとが前記所定の配置関係を有するか否かを判定する判定部として更に機能させる、ことを特徴とする。

この態様によれば、キャラクタと他のキャラクタとの配置関係が、キャラクタの応答動作を用いて他のユーザに応答することに関して適切な配置関係であるか否かを判定するため、ユーザに不必要な操作を行わせることを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 2 】

[ 付記 4 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 2 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記動作実行部は、前記ゲームに係る仮想空間において、前記キャラクタと前記他のキャラクタとの距離が基準距離以下である場合に、前記キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、ことを特徴とする。

10

この態様によれば、キャラクタと他のキャラクタとの距離が、キャラクタの応答動作を用いて他のユーザに応答することに関して適切な距離ではない場合に、キャラクタによる応答動作の実行を制限することができるため、ユーザに不必要な操作を行わせることを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 3 】

[ 付記 5 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 1 乃至 4 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記動作実行部は、前記ゲームにおいて、前記キャラクタと前記他のキャラクタとが所定の協同関係を有する場合に、前記キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、ことを特徴とする。

20

この態様によれば、キャラクタと他のキャラクタとが所定の共同関係を有し、ユーザと他のユーザとが、例えばゲームを進行させるためにコミュニケーションを図る必要がある場合に、キャラクタの応答動作を用いて他のユーザに応答させるため、ユーザに不必要な操作を行わせることを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 4 】

なお、上記態様において、「所定の協同関係」とは、例えば、キャラクタと他のキャラクタとが、協力してゲームを進行させることが可能な関係であってもよい。「キャラクタと他のキャラクタとが、協力してゲームを進行させることが可能な関係」とは、例えば、複数のキャラクタがチームを組んでゲームを進行させる場合に、キャラクタと他のキャラクタとが同一のチームに属している、という関係であってもよい。

30

【 0 0 9 5 】

[ 付記 6 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 1 乃至 5 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記動作実行部は、前記ユーザの操作に基づいて前記キャラクタに前記伝達動作を実行させることが可能であり、前記伝達動作は、前記ユーザの操作に基づいて、複数の伝達候補動作の中から指定された動作であり、前記複数の伝達候補動作は、複数の実行可能動作の中から、前記ユーザにより選択された動作である、ことを特徴とする。

40

この態様によれば、伝達動作が複数の伝達候補動作の中から指定された動作であるため、伝達動作が予め定められた 1 種類の動作である場合と比較して、ユーザ間におけるより正確な意思の伝達が可能となる。また、この態様によれば、伝達候補動作が複数の実行可能動作の中から選択された動作であるため、伝達候補動作が予め定められた動作である場合と比較して、ユーザによるより自由な意思の表示が可能となる。

【 0 0 9 6 】

[ 付記 7 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 6 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記ゲーム装置は、前記複数の実行可能動作を表す動作情報と、前記複

50

数の実行可能動作の各々について、前記ユーザが前記伝達動作として指定可能か否かを示す指定可否情報と、を記憶する記憶部を備える、ことを特徴とする。

この態様によれば、キャラクタは、ゲーム装置に記憶された動作情報に基づいて伝達動作を実行するため、例えば、ゲーム装置の外部の装置に動作情報が記憶されている場合と比較して、キャラクタが伝達動作を実行する場合における、ゲーム装置の処理負荷及び通信負荷等を低減することが可能となる。

【 0 0 9 7 】

[ 付記 8 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 6 または 7 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記動作実行部は、前記応答動作が前記複数の伝達候補動作に含まれない場合であっても、前記キャラクタに前記応答動作を実行させることが可能である、ことを特徴とする。

10

この態様によれば、応答動作が伝達候補動作に限定される場合と比較して、他のユーザへの応答としてより相応しい応答動作をキャラクタに実行させることが可能となる。

【 0 0 9 8 】

[ 付記 9 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 1 乃至 8 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記応答動作は、前記ユーザの操作に基づいて、複数の応答候補動作の中から指定された動作であり、前記複数の応答候補動作の各々は、前記伝達動作に対応する動作である、ことを特徴とする。

20

この態様によれば、応答動作が複数の応答候補動作の中から指定された動作であるため、応答動作が予め定められた 1 種類の動作である場合と比較して、ユーザによるより自由な意思の表示が可能となる。

【 0 0 9 9 】

[ 付記 1 0 ]

本発明の他の態様に係るゲーム装置のプログラムは、付記 1 乃至 9 に記載のゲーム装置のプログラムであって、前記他のキャラクタは、前記キャラクタによる前記応答動作の開始に応じたタイミングで、前記伝達動作を開始する、ことを特徴とする。

この態様によれば、伝達動作と応答動作との同期を図ることができるため、ユーザ及び他のユーザ間で円滑なコミュニケーションを図ることが可能となる。

30

【 0 1 0 0 】

[ 付記 1 1 ]

本発明の一態様に係るゲーム装置は、ユーザの操作を受け付ける受付部と、前記ユーザの操作に基づいてゲームのキャラクタに動作を実行させる動作実行部と、を備え、前記動作実行部は、他のユーザの操作に基づいて前記ゲームの他のキャラクタによる伝達動作が実行される場合に、前記ユーザの操作に基づいて前記キャラクタに前記伝達動作に対応する応答動作を実行させる、ことを特徴とする。

この態様によれば、キャラクタを操作するユーザが、例えば文章により他のユーザに応答する場合と比較して、応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。また、この態様によれば、ユーザがキャラクタを自由に操作することで他のユーザに応答する場合と比較して、応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。また、この態様によれば、ユーザがキャラクタを自由に操作することで他のユーザに応答する場合と比較して、他のユーザへの応答としてより相応しい動作をキャラクタに実行させることが可能となる。

40

【 0 1 0 1 】

[ 付記 1 2 ]

本発明の一態様に係るゲームシステムは、第 1 ゲーム装置と、前記第 1 ゲーム装置と通信可能な第 2 ゲーム装置と、を備えるゲームシステムであって、前記第 1 ゲーム装置は、第 1 ユーザの操作を受け付ける第 1 受付部と、前記第 1 ユーザの操作に基づいてゲームの第 1 キャラクタに伝達動作を実行させる第 1 動作実行部と、を備え、前記第 2 ゲーム装置は、第 2 ユーザの操作を受け付ける第 2 受付部と、前記第 1 キャラクタが前記伝達動作を

50



実行する場合に、前記第 2 ユーザの操作に基づいて前記ゲームの第 2 キャラクタに前記伝達動作に対応する応答動作を実行させる第 2 動作実行部と、を備える、ことを特徴とする。

この態様によれば、第 1 ユーザと第 2 ユーザとが、第 1 キャラクタの伝達動作と第 2 キャラクタの応答動作とを用いてコミュニケーションを図るため、例えば文章によりコミュニケーションを図る場合と比較して、コミュニケーションのための負荷を軽減することが可能となる。また、この態様によれば、第 2 ユーザは、伝達動作に対応する応答動作を第 2 キャラクタに実行させることで、第 1 ユーザに応答するため、第 2 ユーザが第 2 キャラクタを自由に操作することで第 1 ユーザに応答する場合と比較して、応答を行うための負荷を軽減することが可能となる。また、この態様によれば、第 2 ユーザが第 2 キャラクタを自由に操作することで第 1 ユーザに応答する場合と比較して、第 1 ユーザへの応答としてより相応しい動作を第 2 キャラクタに実行させることが可能となる。

10

【符号の説明】

【 0 1 0 2 】

1 ... ゲームシステム、 1 0 ... ゲーム装置、 3 0 ... 表示装置、 1 1 0 ... 制御部、 1 1 1 ... ゲーム制御部、 1 1 2 ... 操作受付部、 1 1 3 ... 動作実行部、 1 1 4 ... 情報取得部、 1 2 0 ... 応答判定部、 1 2 1 ... 基準エリア設定部、 1 2 2 ... 配置条件判定部、 1 3 0 ... 記憶部、 1 4 0 ... 通信部、 1 5 0 ... 操作部、 1 0 0 0 ... プロセッサ。

20

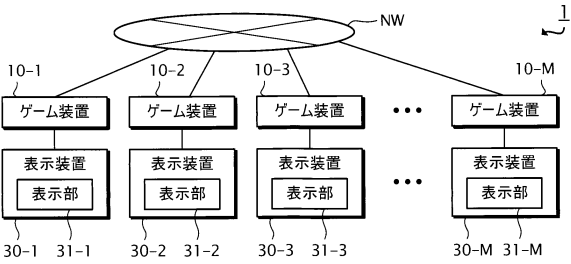
30

40

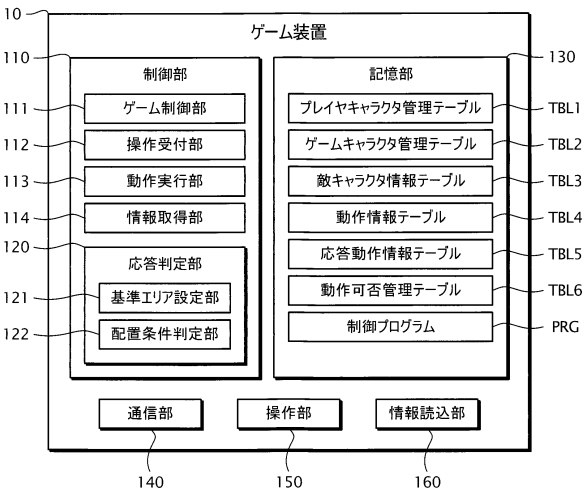
50

【図面】

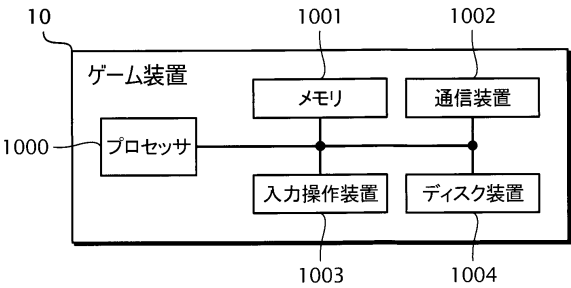
【図 1】



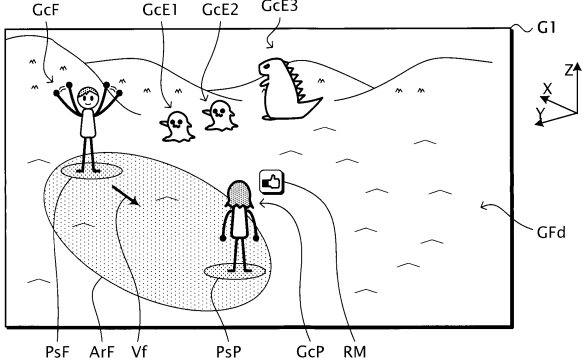
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

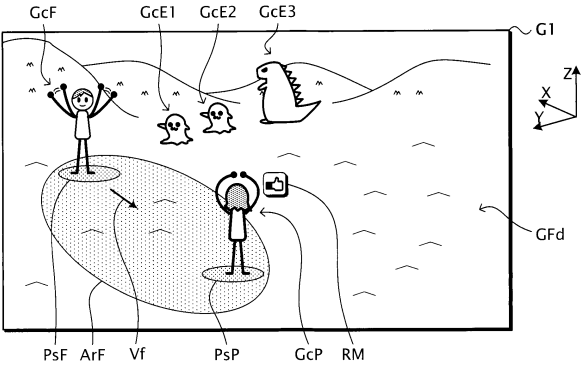
20

30

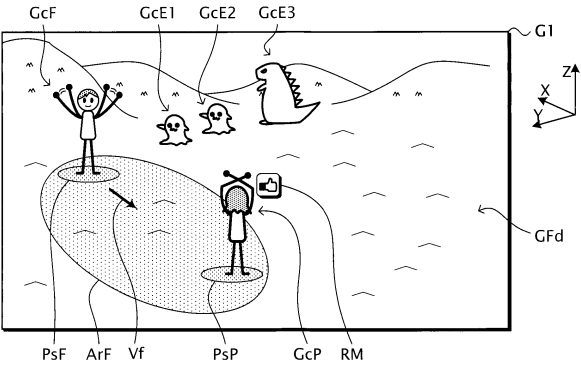
40

50

【図 5】

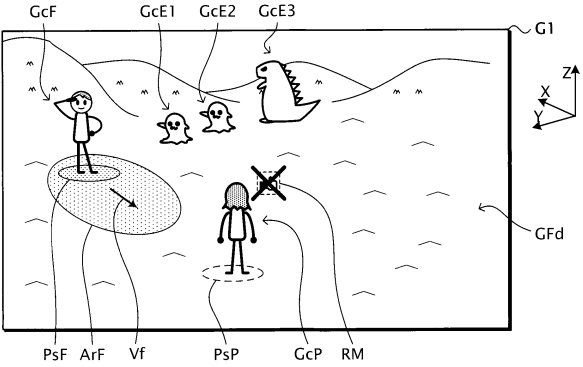


【図 6】

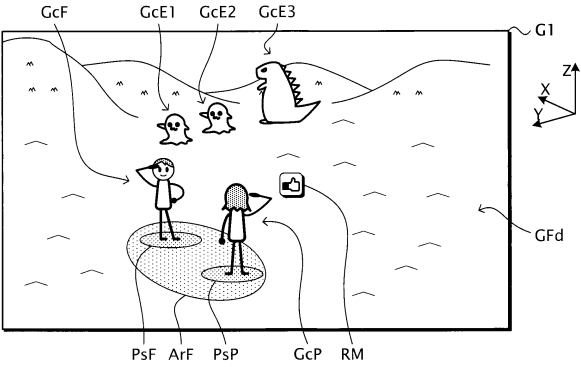


10

【図 7】



【図 8】



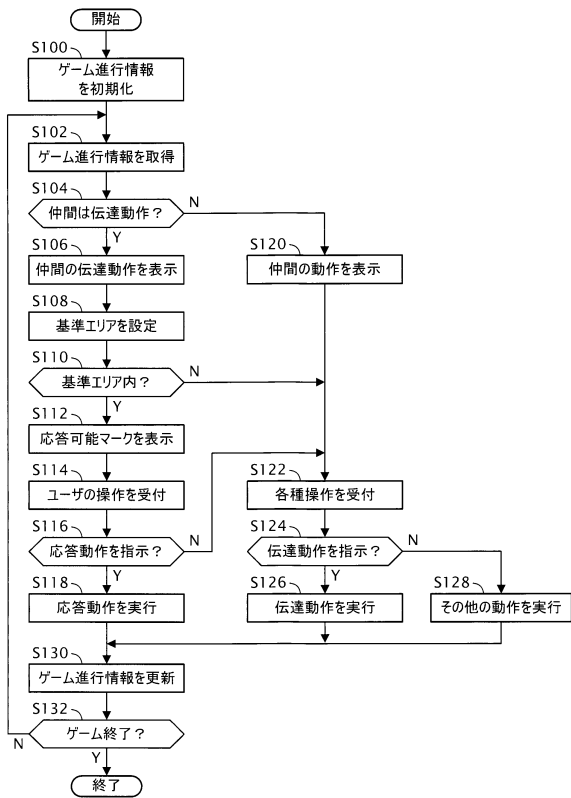
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

プレイヤーキャラクタ管理情報	ユーザID	u005
	ゲームキャラクタID	c001
	キャラクタ種別ID	s101
	チームID	t001
	位置	(216,397,025)
	向き	30度
	最大ヒットポイント	500
	残存ヒットポイント	480
	スキルレベル	7
	攻撃力	80
	防御力	70
	所持金	6000ゴールド
	動作ID	d003
	⋮	⋮

10

20

【図 11】

ゲームキャラクタ管理情報						
ゲーム キャラクタ ID	ユーザ ID	チーム ID	キャラクタ 種別 ID	位置	向き	残存 ヒット ポイント
	c002	u007	t001	s102	(231,451,102)	60度
	c003	u012	t001	s103	(245,453,036)	190度
	c004	Null	t002	s001	(269,423,045)	95度
	c005	Null	t002	s001	(273,438,046)	92度
	c006	Null	t002	s002	(195,259,056)	76度
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 12】

IBL4

動作 ID	動作情報						
	動作名称	動作種別情報			購入 コスト 情報	基準エリア情報	
		伝達動作 該当情報	応答動作 該当情報	一般動作 該当情報		形状	サイズ
d001	待機	0	0	1	Null	Null	Null
d002	歩く	0	0	1	Null	Null	Null
d003	走る	0	0	1	Null	Null	Null
d004	攻撃	0	0	1	Null	Null	Null
d005	手を振る	1	1	0	Null	楕円体形	100
d006	了承	0	1	0	200	Null	Null
d007	拒否	0	1	0	200	Null	Null
d008	敬礼	1	1	0	300	円形	10
d009	ハイタッチ	1	1	0	Null	長方形	1
d010	握手	1	1	0	400	長方形	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

30

40

50

【図 1 3】

TBL4

動作 ID	動作情報		
	動作名称	動作内容情報	
d001	待機	dat001	
d002	歩く	dat002	
d003	走る	dat003	
d004	攻撃	dat004	
d005	手を振る	dat005	
d006	了承	dat006	
d007	拒否	dat007	
d008	敬礼	dat008	
d009	ハイタッチ	dat009	
d010	握手	dat010	
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 1 4】

TBL5

応答動作の動作ID(動作名称)	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	d010 (握手)	d009 (ハイタッチ)	d008 (敬礼)	d007 (拒否)	d006 (了承)	d005 (手を振る)
	⋮	0	0	0	0	0
	1	0	1	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
返無視動作の動作ID(動作名称)						
⋮						

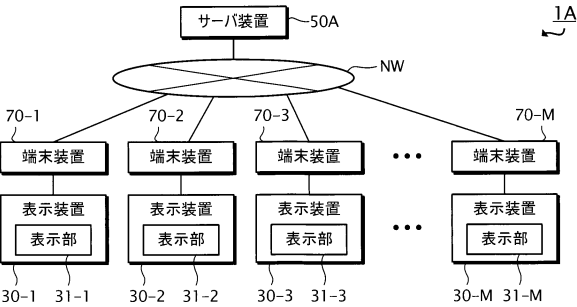
DK

【図 1 5】

TBL6

動作 ID	動作可否管理情報				
	動作名称	購入有無情報	動作可否情報		
			伝達動作可否情報	応答動作可否情報	一般動作可否情報
d001	待機	2	0	0	1
d002	歩く	2	0	0	1
d003	走る	2	0	0	1
d004	攻撃	2	0	0	1
d005	手を振る	2	1	1	0
d006	了承	1	0	1	0
d007	拒否	0	0	0	0
d008	敬礼	0	0	1	0
d009	ハイタッチ	2	1	1	0
d010	握手	0	0	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 1 6】



10

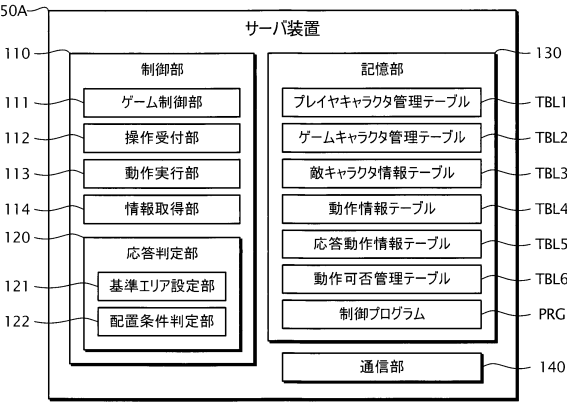
20

30

40

50

【図 17】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 3 5 1 8 0 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 0 7 9 4 0 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 6 - 0 5 5 6 1 6 ( J P , A )  
「地球防衛軍4」新たな敵キャラクター「クイーン」「新型レッドカラー」「大型輸送船」  
の存在が判明。「オンライン協力プレイ」の詳細も明らかに, 4Gamer.net[online], 2013  
年05月16日, <https://www.4gamer.net/games/126/G012648/20130516043/>, [2 0 2 1  
年 7 月 8 日検索]  
エモートあれこれ, 新生FF14攻略\_とあるララフェルの冒険録[online], 2014年05月01日  
, <https://www.dopr.net/framboise/エモートあれこれ>, [2 0 2 1 年 7 月 8 日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
A 6 3 F 9 / 2 4