

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成21年1月22日(2009.1.22)

【公開番号】特開2008-136631(P2008-136631A)

【公開日】平成20年6月19日(2008.6.19)

【年通号数】公開・登録公報2008-024

【出願番号】特願2006-325026(P2006-325026)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 M

【手続補正書】

【提出日】平成20年11月26日(2008.11.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムと連動し、前記インターネットを介してゲームを前記ユーザ端末に提供するゲームシステムであって、

前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を格納するゲーム制御情報テーブルと、

前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御を行うゲーム制御手段と、を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

前記ゲーム制御手段は、前記ユーザが前記ゲーム内で行った操作又は結果に対し、前記アバター対応ゲーム制御値を変化させることなく、ゲーム内制御値に該アバター対応ゲーム制御値を反映させたゲーム制御を行うことを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記アバター対応ゲーム制御値は、前記アバター情報に含まれる前記オブジェクト毎に前記ゲーム制御情報テーブルに格納され、前記オブジェクト毎に異なる値を有することを特徴とする請求項1又は2に記載のゲームシステム。

【請求項4】

前記ゲーム制御情報テーブルは、前記アバター情報に含まれる1つの前記オブジェクトに対して、前記ユーザ端末に提供可能な複数のゲームの各々に対応した複数の前記アバター対応ゲーム制御値を格納することを特徴とする請求項1から3のいずれか1つに記載のゲームシステム。

【請求項5】

インターネットを介してゲームをユーザ端末に提供するゲームシステムと連動した、前

記インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムであって、

前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を格納するゲーム制御情報テーブルと、前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御を行うゲーム制御手段とを含む前記ゲームシステムに、前記ユーザ端末又は前記ゲームシステムから送信されるゲーム処理要求に応じて、ゲーム処理要求を行ったユーザの前記アバター情報を送信するためのアバター情報制御手段を含むことを特徴とするアバター提供システム。

#### 【請求項 6】

インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムと連動し、前記インターネットを介してゲームを前記ユーザ端末に提供するゲームシステムであって、

前記アバター提供システムに設けられたゲーム制御情報テーブルに格納される前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を受信し、前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供可能なゲームの制御を行うゲーム制御手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

#### 【請求項 7】

インターネットを介してゲームをユーザ端末に提供するゲームシステムと連動し、前記インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供するアバター提供システムであって、

前記ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、

前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースと、

前記アバター情報に対応付けられた、前記ゲームシステムが提供するゲームのアバター対応ゲーム制御値を格納するゲーム制御情報テーブルと、

前記ゲームシステムに設けられたゲーム制御手段が、前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ゲームの制御を行うために、前記ユーザ端末又は前記ゲームシステムから送信されるゲーム処理要求に応じて、ゲーム処理要求を行ったユーザの前記アバター情報を送信するためのアバター情報制御手段と、を含むことを特徴とするアバター提供システム。

#### 【請求項 8】

コンピュータを用い、インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムと連動したゲームサービスを前記ユーザ端末に提供するために、前記コンピュータに、

前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を格納するステップと、前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御を行うステップと、を実現させることを特徴とするゲームプログラム。

#### 【請求項 9】

インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェ

クトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムと連動した、前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御方法であって、

前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を格納するステップと、

前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御を行うステップと、を含むことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 10】

インターネット上の仮想空間にユーザ自身の分身として登場させるアバターを提供し、ユーザ端末からの操作指示に応じて前記アバターと前記仮想空間上に配置されるオブジェクトとを制御するアバター制御手段と、前記アバターと前記オブジェクトとを関連付けたアバター情報を格納するアバター情報データベースとを備えたアバター提供システムと連動し、前記インターネットを介してゲームを前記ユーザ端末に提供するゲーム装置であつて、

前記アバター情報に対応付けられたアバター対応ゲーム制御値を格納するゲーム制御情報テーブルと、

前記アバター対応ゲーム制御値を反映させた前記ユーザ端末に提供されるゲームの制御を行うゲーム制御手段と、を有することを特徴とするゲーム装置。