(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6054491号
(P6054491)

(45)発行日　平成28年12月27日(2016.12.27)　(24)登録日　平成28年12月9日(2016.12.9)

(51)Int.Cl.		F I		
A63F 13/35	(2014.01)	A63F	13/35	
A63F 13/73	(2014.01)	A63F	13/73	
A63F 13/79	(2014.01)	A63F	13/79	500
A63F 13/69	(2014.01)	A63F	13/69	500

請求項の数 4　(全 25 頁)

(21)出願番号　特願2015-168554 (P2015-168554)
(22)出願日　平成27年8月28日 (2015.8.28)
(62)分割の表示　特願2013-257518 (P2013-257518)の分割
原出願日　平成25年12月12日 (2013.12.12)
(65)公開番号　特開2016-316 (P2016-316A)
(43)公開日　平成28年1月7日 (2016.1.7)
審査請求日　平成27年8月28日 (2015.8.28)

特許法第３０条第２項適用　［刊行物１］　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ、ＷＥＥＫＬＹファミ通，Ｎｏ．１３０５，第３２・３３頁、平成２５年１２月５日発行

(73)特許権者　308033283
株式会社スクウェア・エニックス
東京都新宿区新宿六丁目２７番３０号
(74)代理人　100114720
弁理士　須藤　浩
(74)代理人　100128749
弁理士　海田　浩明
(72)発明者　門井　信樹
東京都新宿区新宿六丁目２７番３０号　株式会社スクウェア・エニックス内
(72)発明者　國澤　仁
東京都新宿区新宿六丁目２７番３０号　株式会社スクウェア・エニックス内

審査官　鈴木　崇雅

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ビデオゲーム処理プログラム、ビデオゲーム処理システム、及びビデオゲーム処理装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の筐体ゲーム機と通信して当該複数の筐体ゲーム機それぞれで実行されるビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、
１または複数の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１または複数の筐体ゲーム機のうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段を備えたサーバに、
１の筐体ゲーム機から、当該１の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１の筐体ゲーム機を操作してビデオゲームをプレイするプレイヤのプレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、前記記憶部を参照して、当該識別情報に対応付けて前記記憶部に記憶されているキャラクタを抽出する抽出機能と、
該抽出機能により抽出したキャラクタを前記１の筐体ゲーム機に表示させるための情報を当該１の筐体ゲーム機に送信する送信機能と、
前記１の筐体ゲーム機において前記表示要求を送信したプレイヤと異なる他プレイヤのキャラクタが選択された場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを
実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。
【請求項２】
通信ネットワークと、サーバと、複数の筐体ゲーム機とを備え、当該複数の筐体ゲーム機それぞれで実行されるビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであっ

て、
１または複数の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１または複数の筐体ゲーム機のうちいずれかを操作したプレイした複数のプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段と、
１の筐体ゲーム機から、当該１の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１の筐体ゲーム機を操作してビデオゲームをプレイするプレイヤのプレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、前記記憶部を参照して、当該識別情報に対応付けて前記記憶部に記憶されているキャラクタを抽出する抽出手段と、
該抽出手段により抽出されたキャラクタを前記１の筐体ゲーム機に表示させるための情報を生成する生成手段と、
前記前記１の筐体ゲーム機において前記表示要求を送信したプレイヤと異なる他プレイヤのキャラクタが選択された場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与手段とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。
【請求項３】
ビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、
前記コンピュータに、
当該コンピュータを操作して前記ビデオゲームをプレイするプレイヤに関する情報（以下「プレイヤ情報」という。）を取得する取得機能と、
前記プレイヤ情報と、当該コンピュータに設定された識別情報に基づいて、１または複数のコンピュータに設定された識別情報と、当該１または複数のコンピュータのうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から、当該プレイヤ情報に対応するプレイヤとは異なる他プレイヤのキャラクタを抽出する抽出機能と、
該抽出機能により抽出したキャラクタが選択されたことに基づいて、前記他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを
実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。
【請求項４】
ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、
当該ビデオゲーム処理装置を操作して前記ビデオゲームをプレイするプレイヤに関する情報（以下「プレイヤ情報」という。）を取得する取得手段と、
前記プレイヤ情報と、当該ビデオゲーム処理装置に設定された識別情報とに基づいて、１または複数のビデオゲーム処理装置の識別情報と、当該１または複数のビデオゲーム処理装置のうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から、当該プレイヤ情報に対応するプレイヤとは異なる他プレイヤのキャラクタを抽出する抽出手段と、
該抽出手段により抽出したキャラクタが選択されたことに基づいて、前記他プレイヤに対して報酬を付与する付与手段とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理装置。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明の実施形態の少なくとも１つは、ユーザ端末と通信してビデオゲームの進行を制御する機能を実現させるためのビデオゲーム処理プログラム、ビデオゲーム処理システム、及びビデオゲーム処理装置に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来のシステムには、複数の店舗に設置されたゲーム機（例えば、アーケードゲームの筐体）で実施されるビデオゲームを連動できるものがある。このようなシステムには、例

えば、複数のゲーム機のそれぞれが複数のグループのうちいずれか１つに分別されるゲームシステムにおいて、ゲームのプレイ内容に対する評価がグループ全体に影響する構成とされたものもある（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００７－０８２８１９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかし、従来のシステムでは、プレイヤが複数の店舗を訪れる利点がないか、あっても乏しかったため、複数の店舗でビデオゲームをプレイすることに関して十分な動機をプレイヤに与えることができていないという課題があった。

【０００５】

このような課題は、設置型のゲーム機（いわゆるアーケードゲーム機）だけでなく、携帯型のゲーム機を含む広い意味でのユーザ端末に関しても生じ得る。すなわち、従来のシステムでは、複数のユーザ端末でビデオゲームをプレイすることに関して十分な動機をプレイヤに与えることができていないという課題があった。

【０００６】

本発明の少なくとも１つの実施形態の目的は、上記課題を解決し、複数のユーザ端末でビデオゲームをプレイすることに利点があるシステムを提供することができるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理プログラムは、複数の筐体ゲーム機と通信して当該複数の筐体ゲーム機それぞれで実行されるビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、１または複数の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１または複数の筐体ゲーム機のうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段を備えたサーバに、１の筐体ゲーム機から、当該１の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１の筐体ゲーム機を操作してビデオゲームをプレイするプレイヤのプレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、前記記憶部を参照して、当該識別情報に対応付けて前記記憶部に記憶されているキャラクタを抽出する抽出機能と、該抽出機能により抽出したキャラクタを前記１の筐体ゲーム機に表示させるための情報を当該１の筐体ゲーム機に送信する送信機能と、前記１の筐体ゲーム機において前記表示要求を送信したプレイヤと異なる他プレイヤのキャラクタが選択された場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを実現させるためのものである。

【０００８】

非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理システムは、通信ネットワークと、サーバと、複数の筐体ゲーム機とを備え、当該複数の筐体ゲーム機それぞれで実行されるビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、１または複数の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１または複数の筐体ゲーム機のうちいずれかを操作したプレイした複数のプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段と、１の筐体ゲーム機から、当該１の筐体ゲーム機に設定された識別情報と、当該１の筐体ゲーム機を操作してビデオゲームをプレイするプレイヤのプレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、前記記憶部を参照して、当該識別情報に対応付けて前記記憶部に記憶されているキャラクタを抽出する抽出手段と、該抽出手段により抽出されたキャラクタを前記１の筐体ゲーム機に表示させるための情報を生成する生成手段と、前記前記１の筐体ゲーム機において前記表示要求を送信したプレイヤと異なる他プレイヤのキャラクタが選択された場合、当該他プレイヤに対して

報酬を付与する付与手段とを含むことを特徴とする。
【０００９】
非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理プログラムは、ビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、前記コンピュータに、当該コンピュータを操作して前記ビデオゲームをプレイするプレイヤに関する情報（以下「プレイヤ情報」という。）を取得する取得機能と、前記プレイヤ情報と、当該コンピュータに設定された識別情報に基づいて、１または複数のコンピュータに設定された識別情報と、当該１または複数のコンピュータのうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から、当該プレイヤ情報に対応するプレイヤとは異なる他プレイヤのキャラクタを抽出する抽出機能と、該抽出機能により抽出したキャラクタが選択されたことに基づいて、前記他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを実現させるためのものである。
【００１０】
非限定的な観点によると、本発明に係るビデオゲーム処理装置は、当該ビデオゲーム処理装置を操作して前記ビデオゲームをプレイするプレイヤに関する情報（以下「プレイヤ情報」という。）を取得する取得手段と、前記プレイヤ情報と、当該ビデオゲーム処理装置に設定された識別情報とに基づいて、１または複数のビデオゲーム処理装置の識別情報と、当該１または複数のビデオゲーム処理装置のうちいずれかを操作したプレイヤと、当該プレイヤのキャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から、当該プレイヤ情報に対応するプレイヤとは異なる他プレイヤのキャラクタを抽出する抽出手段と、該抽出手段により抽出したキャラクタが選択されたことに基づいて、前記他プレイヤに対して報酬を付与する付与手段とを含むことを特徴とする。
【発明の効果】
【００１１】
本願の各実施形態により１または２以上の不足が解決される。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理システムの構成の例を示すブロック図である。
【図２】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。
【図３】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。
【図４】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理におけるサーバ側の動作の例を示すフローチャートである。
【図５】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理における端末２０側の動作の例を示すフローチャートである。
【図６】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。
【図７】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。
【図８】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。
【図９】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。
【図１０】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。
【図１１】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。
【図１２】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理サーバの構成

を示すブロック図である。
【図１３】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。
【図１４】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する、ゲーム画面の例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、本発明の実施形態の例について図面を参照して説明する。なお、以下で説明する各実施形態の例における各種構成要素は、矛盾等が生じない範囲で適宜組み合わせ可能である。また、ある実施形態の例として説明した内容については、他の実施形態においてその説明を省略している場合がある。また、各実施形態の特徴部分に関係しない動作や処理については、その内容を省略している場合がある。さらに、以下で説明する各種フローを構成する各種処理の順序は、処理内容に矛盾等が生じない範囲で順不同である。
【００１４】
［第１の実施の形態］
図１は、本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム処理システム１００の構成の例を示すブロック図である。図１に示すように、ビデオゲーム処理システム１００は、ビデオゲーム処理サーバ１０と、ユーザ端末２０，２０１～２０Ｎ（Ｎは任意の整数）とを含む。なお、ビデオゲーム処理システム１００の構成はこれに限定されず、複数のサーバを備える構成としてもよい。
【００１５】
ビデオゲーム処理サーバ１０と複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎは、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク３０に接続されている。なお、図示しないが、複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎは、通信業者によって管理される基地局と無線通信回線によるデータ通信を行うことによって、通信ネットワーク３０と接続する。
【００１６】
ビデオゲーム処理システム１００は、ビデオゲームをプレイするプレイヤの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するための各種機能を有する。各種機能の例としては、画像情報の生成機能や、画像情報を出力するための出力機能がある。
【００１７】
ビデオゲーム処理サーバ１０は、ビデオゲーム処理システム１００の管理者によって管理され、複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎに対してビデオゲームに関する情報を提供するための各種の機能を有する。本例において、ビデオゲーム処理サーバ１０は、ＷＷＷサーバなどの情報処理装置によって構成され、各種情報を格納する記憶媒体を備える。なお、サーバ１０Ａは、制御部や通信部などビデオゲームを行うための一般的な構成を備えるが、ここでの説明は省略する。また、ビデオゲーム処理システム１００においては、複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎそれぞれにかかる処理負荷を軽減させるといった観点から、ビデオゲームに関する情報はビデオゲーム処理サーバ１０が管理することが好ましい。
【００１８】
図２は、ビデオゲーム処理サーバ１０の構成の例であるビデオゲーム処理サーバ１０Ａ（サーバ１０Ａ）の構成を示すブロック図である。サーバ１０Ａは、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５とを少なくとも備える。なお、図示しないが、サーバ１０Ａは、記憶部１１以外にも、一般的なビデオゲーム処理サーバとして機能するための情報を記憶する各種記憶部を備える。ただし、各種記憶部は、サーバ１０Ａがアクセス可能な状態で記憶領域を備えていればよく、例えば専用の記憶領域をサーバ１０Ａの外部に有する構成とされていてもよい。
【００１９】
記憶部１１は、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する機能を有する。本例においては、記憶部１１は、各要素の識別データを対応付けて記憶する。な

お、各要素には複数の他の要素が対応付けされる構成としてもよい。

【００２０】

また、プレイヤとは、ユーザ端末を操作してビデオゲームをプレイする者を意味する。なお、本例においては、ユーザ端末の所有者をユーザと称し、ユーザ端末を操作してビデオゲームをプレイする者をプレイヤと称する。すなわち、例えば店舗に設置されたユーザ端末に関しては、店舗側の管理者が当該ユーザ端末のユーザであり、対価を支払うなどして当該ユーザ端末でビデオゲームをプレイする者がプレイヤである。また、携帯型のユーザ端末の場合、当該ユーザ端末の所有者がユーザであり、当該ユーザ端末でビデオゲームをプレイする者がプレイヤである。

【００２１】

また、キャラクタとは、ビデオゲームに登場する各種オブジェクトを意味する。プレイヤとキャラクタとを対応付けて記憶することにより、プレイヤがキャラクタを仮想的に所有している状態をつくることができる。

【００２２】

抽出部１２は、ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、当該ユーザ端末情報が示すユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する機能を有する。

【００２３】

ここで、ユーザ端末の識別情報とは、サーバ１０Ａがユーザ端末を識別するための情報を意味する。識別情報は、複数のユーザ端末それぞれに１つ設定される構成としてもよいし、複数のユーザ端末（例えば、同店舗に設置されたユーザ端末）に１つ設定される構成としてもよい。ユーザ端末の識別情報の例としては、ユーザ端末固有の番号や、店舗情報、またはこれらを組み合わせた情報がある。例えば、ユーザ端末が筐体ゲーム機の場合、識別情報として店舗情報を設定する構成とすることで、筐体ゲーム機を店舗に設置する場合の自由度を高めることができる。すなわち、ある店舗に設置された複数の筐体ゲーム機のうちいずれかの筐体ゲーム機でビデオゲームをプレイすれば、同一店舗の他の筐体ゲーム機でビデオゲームをプレイしても同じ条件でプレイ可能とすることで、例えば後から店舗に筐体ゲーム機を追加設置した場合、追加設置した筐体ゲーム機を同店舗に設置された他の筐体ゲーム機と同じ環境にすることが容易になる。

【００２４】

また、所定の抽出規則とは、例えばビデオゲームの開発者によって作成されたキャラクタの抽出規則を意味する。抽出規則の内容は特に限定されないが、例えば同一のキャラクタが常に選択されてしまう事態を回避できる構成など、ビデオゲームの趣向性を向上させ得る構成であることが好ましい。

【００２５】

また、ユーザ端末に対応するキャラクタとは、ユーザ端末と対応付けて記憶されているキャラクタを意味する。

【００２６】

送信部１３は、抽出部１２により抽出されたキャラクタをユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する機能を有する。ここで、表示させるための情報とは、所定形式のイメージデータであってもよいし、ユーザ端末に所定画像の表示を指示する信号であってもよい。

【００２７】

判定部１４は、ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する機能を有する。ここで、他プレイヤとは、ユーザ端末を操作しているプレイヤとは異なるプレイヤを意味する。すなわち、ユーザ端末では、ユーザ端末を操作するプレイヤに対応するキャラクタ以外のキャラクタが選択され得る。

【００２８】

また、他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かの判定（選択判定）をするための構成は特に限定されず、結果的にプレイヤに選択された他プレイヤのキャラクタをサーバ１

０Ａが特定できる構成であればよい。選択判定をするための構成の例としては、ユーザ端末から他プレイヤキャラクタの識別情報を受信した場合に、他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定する構成がある。なお、ユーザ端末に関しては、他プレイヤのキャラクタが選択されなければ次の処理に進めない構成としてもよいし、他プレイヤのキャラクタを選択する以外の選択肢を設ける構成としてもよい。

【００２９】

付与部１５は、判定部１４により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する機能を有する。

【００３０】

ここで、報酬とは、自身のキャラクタを他のプレイヤに使用させたことの対価を意味し、その構成は特に限定されない。報酬の例としては、ゲーム内アイテムや、キャラクタまたはプレイヤ自身の経験値など、種々の例が考えられる。なお、報酬については、自身のキャラクタを他のプレイヤに使用させたことに対応する対価として付与されたことをプレイヤが認識し得る構成とされることが好ましい。

【００３１】

また、報酬を付与するとは、報酬がプレイヤに与えられることを意味し、報酬をプレイヤに与えるための具体的構成は特に限定されない。報酬を付与するための構成の例としては、所定時機に報酬の内容が反映されるようプレイヤ情報を更新する構成がある。

【００３２】

複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎは、それぞれ、ユーザによって管理されるビデオゲーム処理装置である。複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎは、それぞれ、ＣＰＵやＲＯＭなど、ビデオゲームの進行を制御するための一般的構成を含む。本例においては、複数のユーザ端末20201～２０Ｎは、それぞれ、通信ネットワーク３０に接続し、ビデオゲーム処理サーバ１０との通信を行うことによりビデオゲームを実行するためのハードウェア（例えば、通信装置や表示装置など）およびソフトウェアを備える。なお、ユーザ端末２０，２０１～２０Ｎは、ビデオゲーム処理サーバ１０を介さずに互いに直接通信を行うこともできる構成とされていてもよい。

【００３３】

次に、本例のビデオゲーム処理システム１００（システム１００）の動作について説明する。

【００３４】

図３は、システム１００が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、ビデオゲームの進行を制御することに直接または間接的に関連する処理が行われる。以下、サーバ１０Ａとユーザ端末２０（端末２０）とがゲーム処理を実行する場合を例にして説明する。

【００３５】

ゲーム処理は、例えば端末２０が、プレイヤを特定したことに応じて開始される。本例においては、端末２０が、プレイヤＩＤの入力を受け付けた場合に、当該プレイヤＩＤが示すプレイヤを特定し、ゲーム処理を開始する場合を例にして説明する。

【００３６】

端末２０は、ゲーム処理において、先ず、キャラクタの表示要求を生成する。本例においては、端末２０は、端末２０の識別情報と、プレイヤ情報（本例においては、プレイヤＩＤ）とを含む表示要求を生成し、生成した表示要求をサーバ１０Ａに送信する。

【００３７】

サーバ１０Ａは、表示要求を受信すると、所定の抽出規則に従い、端末２０に対応するキャラクタを抽出する（ステップＳ１２）。本例においては、端末２０は、所定数のキャラクタを抽出する。

【００３８】

サーバ１０Ａは、キャラクタを抽出すると、抽出したキャラクタを端末２０に表示させるための情報（キャラクタ表示情報）を端末２０に送信する（ステップＳ１３）。本例に

おいては、サーバ１０Ａは、キャラクタの種類と、レベルなど各種パラメータと、対応するプレイヤとを含む情報をキャラクタ表示情報として生成し、生成したキャラクタ表示情報を端末２０に送信する。

【００３９】

端末２０は、キャラクタ表示情報を受信すると、キャラクタの選択操作を受け付ける（ステップＳ１４）本例においては、端末２０は、キャラクタ表示情報に基づいてゲーム画面を表示し、キャラクタの選択を受け付ける。また、端末２０は、選択結果をサーバ１０Ａに通知する。

【００４０】

サーバ１０Ａは、選択結果を受信すると、端末２０において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する（ステップＳ１５）。本例においては、サーバ１０Ａは、記憶部１１に記憶された情報に基づいて、選択結果が示すキャラクタが他プレイヤのキャラクタであるか否か判定する。すなわち、端末２０は、端末２０を操作してビデオゲームをプレイしているプレイヤに選択されたキャラクタが、同プレイヤ以外のプレイヤに対応付けて記憶されているキャラクタか否かを判定する。

【００４１】

ここで、他プレイヤのキャラクタが選択されていないと判定すると（ステップＳ１５のＮ）、サーバ１０Ａは、ここでの処理を終了する。一方、他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定すると（ステップＳ１５のＹ）、サーバ１０Ａは、当該他プレイヤに対して報酬を付与して（ステップＳ１６）、ここでの処理を終了する。なお、本例においては、ここでの処理を終了すると、ビデオゲーム処理システム１００は、選択されたキャラクタをプレイヤの操作対象に含むビデオゲームの進行を制御するための処理を行う（図示せず）。

【００４２】

図４は、ゲーム処理におけるサーバ１０Ａ側の動作の例を示すフローチャートである。ここでは、ビデオゲーム処理システム１００におけるサーバ１０Ａの動作について改めて説明する。

【００４３】

サーバ１０Ａは、ゲーム処理において、ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する（ステップＳ１０１）。本例においては、サーバ１０Ａは、記憶部１１に記憶されているキャラクタのうち、キャラクタの表示要求を送信してきたユーザ端末２０（端末２０）の識別情報に対応付けて記憶されているキャラクタを、所定規則に従って抽出する。

【００４４】

サーバ１０Ａは、キャラクタを抽出すると、抽出したキャラクタを端末２０に表示させるための情報（キャラクタ表示情報）を端末２０に送信する（ステップＳ１０２）。

【００４５】

サーバ１０Ａは、キャラクタ表示情報を送信すると、端末２０において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する（ステップＳ１０３）。ここで、他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定すると（ステップＳ１０３のＹ）、サーバ１０Ａは、当該他プレイヤに対して報酬を付与して（ステップＳ１０４）、ここでの処理を終了する。

【００４６】

図５は、ゲーム処理における端末２０側の動作の例を示すフローチャートである。ここでは、ビデオゲーム処理システム１００における端末２０の動作について改めて説明する。

【００４７】

端末２０は、ゲーム処理において、キャラクタの表示要求を生成する（ステップＳ２０１）。本例においては、端末２０は、プレイヤの認証後、所定形式でキャラクタを表示するために必要な情報をサーバ１０Ａに送信させるための要求を生成する。

【００４８】

端末２０は、表示要求を生成すると、生成した表示要求をサーバ１０Ａに送信する（ス

テップＳ２０２）。その後、サーバ１０Ａからキャラクタ表示情報を受信すると（ステップＳ２０３）、端末２０は、受信したキャラク表示情報に基づいて、キャラクタ選択画面を表示する（ステップＳ２０４）。

【００４９】

端末２０は、キャラクタ表示画面を表示すると、キャラクタの選択操作を受け付けたか否かを判定する（ステップＳ２０５）。本例においては、端末２０は、表示したキャラクタ選択画面を介してプレイヤによるキャラクタの選択操作を受け付ける。

【００５０】

ここで、例えばプレイヤによるゲーム終了操作を受け付けたことによりキャラクタの選択操作を受付けていないと判定すると（ステップＳ２０５のＮ）、端末２０は、ここでの処理を終了する。一方、キャラクタの選択操作を受け付けたと判定すると（ステップＳ２０５のＹ）、端末２０は、選択結果をサーバ１０Ａに送信して（ステップＳ２０６）、ここでの処理を終了する。

【００５１】

以上に説明したように、第１の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ１０Ａが、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５とを備える構成としているので、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶し、ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出し、抽出したキャラクタをユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信し、ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定し、他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与し、複数のユーザ端末でビデオゲームをプレイすることに利点があるシステムを提供することができる。

【００５２】

すなわち、例えば店舗に設置されるユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶し、他プレイヤに報酬を与える構成とすることで、多くの店舗でビデオゲームをプレイする程より多くの報酬が与えられることが期待できるようになり、プレイヤが様々な店舗でビデオゲームをプレイすることが期待できるようになる。すなわち、プレイヤを複数の店舗に誘導できるようになる。

【００５３】

また、例えばユーザが携帯するユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶し、他プレイヤに報酬を与える構成とすることで、プレイヤが複数のユーザ端末を使用してビデオゲームをプレイすることが期待できるようになる。すなわち、プレイヤに対して複数のユーザ端末の使用を促すことができる。また、プレイヤに対して、他のプレイヤと互いのユーザ端末を交換してビデオゲームをプレイするようなコミュニケーションを図ることを促すことができる。

【００５４】

［第２の実施形態］

図６は、ビデオゲーム処理サーバ１０の例であるビデオゲーム処理サーバ１０Ｂ（サーバ１０Ｂ）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ１０Ｂは、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、更新部１１Ｂとを少なくとも備える。

【００５５】

更新部１１Ｂは、記憶部１１を更新する機能（より具体的には、記憶部１１に記憶される情報を更新する機能）を有する。本例においては、更新部１１Ｂは、ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報と、キャラクタ情報とを含む登録要求を受信した場合、当該登録要求に基づいて、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとが対応付けて記憶されるように記憶部１１を更新する機能を有する。

【００５６】

ここで、登録要求は、プレイヤが、ユーザ端末に自身のキャラクタを登録することを求めていることを示す情報である。なお、本例における登録とは、ユーザ端末とキャラクタとを対応付けることを意味する。

【００５７】

図７は、システム１００が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、サーバ１０Ｂと、端末２０の動作を例にして説明する。なお、サーバ１０Ｂと端末２０それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【００５８】

ゲーム処理は、例えば端末２０が、ビデオゲームの進行に応じてキャラクタの登録条件が満たされたと判定したことに応じて開始される。なお、登録条件の内容は特に限定されないが、プレイヤが充足し得る内容であることが好ましい。

【００５９】

端末２０は、ゲーム処理において、先ず、キャラクタの登録要求を生成する（ステップＳ２－１１）。ここで、登録要求に含まれるキャラクタについては、プレイヤによる選択を要求する構成としてもよいし、登録条件を満たすキャラクタを自動抽出する構成としてもよい。本例においては、端末２０は、生成した登録要求をサーバ１０Ａに送信する。

【００６０】

サーバ１０Ａは、登録要求を受信すると、受信した登録要求に基づいて記憶部１１を更新して（ステップＳ２－１２）ここでの処理を終了する。なお、サーバ１０Ａが、更新が完了した旨を端末２０に通知する構成としてもよい。

【００６１】

以上に説明したように、第２の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ１０Ｂが、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、更新部１１Ｂとを備える構成としているので、ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報と、キャラクタ情報とを含む登録要求を受信した場合、当該登録要求に基づいて、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとが対応付けて記憶されるように記憶部１１を更新し、プレイヤの操作に応じてプレイヤのキャラクタをユーザ端末と対応付けて管理することができる。

【００６２】

なお、上述した第２の実施形態の例では特に言及していないが、ユーザ端末をプレイしたプレイヤ１名から、当該プレイヤのキャラクタが所定数（例えば、１つ）当該ユーザ端末に必ず登録される構成としてもよい。

【００６３】

また、上述した第２の実施形態の例によれば、１名のプレイヤが複数のユーザ端末で自身のキャラクタを登録可能とし、ユーザ端末（あるいは、複数のユーザ端末が設置された店舗毎）に登録キャラクタを変えることができる。

【００６４】

なお、上述した第２の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｂが、端末２０を用いてビデオゲームをプレイしたプレイヤが最後に特定の役割を与えたキャラクタ（例えば、リーダキャラクタ）を、自動で登録する構成としてもよい（自動登録構成）。また、サーバ１０Ｂが、所定の登録操作画面を端末２０に表示させ、プレイヤが任意のキャラクタを自身に対応するキャラクタとして登録できるキャラクタを選択できる構成としてもよい（任意登録構成）。さらに、サーバ１０Ｂが、前述した自動登録構成と任意登録構成とを備え、プレイヤが選択できる構成としてもよい。この場合、例えばサーバ１０Ａが、各ユーザ端末に対応するキャラクタに、自動登録か任意登録かを判定するための情報（登録種別情報）を対応付けて記憶する構成とすればよい。なお、任意登録の場合に、そのキャラクタがいなくなる（売却など）か、長期未プレイで登録が解除されるか、再度所定の登録操作画面から別キャラクタが選択されるまで、登録キャラクタが変更されない構成としてもよい。このような構成とする場合、自動登録を変動登録と、任意登録を固定登

録と、それぞれ言い換えてもよい。

【００６５】

なお、上述した第２の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｂが、各ユーザ端末に対応するキャラクタの数（登録数）に上限（例えば、１０００体）を設ける構成としてもよい。この場合、サーバ１０Ｂが、ユーザ端末から新たなキャラクタの登録要求を受け付けた際、当該ユーザ端末の登録数が上限に達している場合、当該ユーザ端末での最終プレイ日時の古いキャラクタから登録を削除する構成としてもよい。このような構成とすることにより、定期的にプレイヤがゲームセンタ等に訪れる動機付けとなる。

【００６６】

［第３の実施形態］

図８は、ビデオゲーム処理サーバ１０の例であるビデオゲーム処理サーバ１０Ｃ（サーバ１０Ｃ）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ１０Ｃは、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、補充部１１Ｃとを少なくとも備える。

【００６７】

送信部１３は、補充部１１Ｃにより補充したキャラクタ（補充キャラクタ）を抽出部１２により抽出したキャラクタ（抽出キャラクタ）と合わせてユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する機能を有する。なお、各種キャラクタを表示させるための情報の構成は特に限定されないが、プレイヤが複数のキャラクタを視認しやすい構成であることが好ましい。

【００６８】

補充部１１Ｃは、抽出部１２により抽出したキャラクタが所定数（例えば、５０）に達していない場合、所定の抽出規則とは異なる補充規則に従ってキャラクタを補充する機能を有する。

【００６９】

ここで、補充規則とは、キャラクタ数を所定数まで補充するための規則を意味する。補充規則の内容は特に限定されないが、所定規則によって抽出されないキャラクタを効率的に抽出可能な内容であることが好ましい。例えば、抽出部１１が用いる所定規則が、予め定められた選択基準に基づいて抽出するキャラクタを選択する場合、補充部１１Ｃが用いる特定規則の例としては、所定規則とは異なる内容の選択基準に基づいて補充するキャラクタを選択する規則がある。この場合、選択基準の内容は特に限定されないが、複数のプレイヤが自身のキャラクタが選択されることを望める内容であることが好ましい。選択基準の例としては、各プレイヤのプレイ日時や、各キャラクタが自身に対応するプレイヤ以外のプレイヤ（キャラクタにとっての他プレイヤ）から選ばれていないキャラクタを優先的に選択する基準がある。より具体的には、例えば所定規則が「最終プレイ日２週間以内のプレイヤに対応するキャラクタのうち、取得経験値が０のキャラクタからランダムに５０体取得する」という規則の場合に、補充規則の例としては「最終プレイ日が１週間以内のプレイヤに対応するキャラクタのうち、ランダムに不足分を取得する」など、所定規則と異なるキャラクタが該当し得る条件でキャラクタを特定する規則がある。なお、所定規則および特定規則の内容はこれに限定されず、例えば段階的な条件を複数用いる内容であってもよい。

【００７０】

図９は、システム１００が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、サーバ１０Ｃと、端末２０Ｃの動作を例にして説明する。なお、サーバ１０Ｃと端末２０Ｃそれぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【００７１】

サーバ１０Ｃは、ゲーム処理において、所定規則に従ってキャラクタを抽出する（ステップＳ３－１１）。

【００７２】

サーバ１０Ｃは、キャラクタを抽出すると、抽出したキャラクタが所定数に達したか否かを判定する（ステップＳ３－１２）。ここで、所定数に達したと判定すると（ステップＳ３－１２のＹ）、サーバ１０Ｃは、後述するステップＳ１３の処理に移行する。一方、所定数に達していないと判定すると（ステップＳ３－１２のＮ）、サーバ１０Ｃは、補充規則に従ってキャラクタを補充する（ステップＳ３－１３）。

【００７３】

サーバ１０Ｃは、キャラクタを抽出または抽出および補充をすると、キャラクタ表示情報を端末２０に送信する（ステップＳ１３）。

【００７４】

端末２０は、キャラクタ表示情報を受信すると、キャラクタの選択操作を受け付け（ステップＳ１４）、その後の処理を進める。

【００７５】

以上に説明したように、第３の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ１０Ｃが、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、補充部１１Ｃとを備え、プレイヤがビデゲームを最後にプレイした日である最終プレイ日と、キャラクタとを対応付けて記憶し、最終プレイ日に基づいてキャラクタを抽出する優先度を決定する所定の抽出規則に従って抽出したキャラクタが所定数に達していない場合、所定の抽出規則とは異なる補充規則に従ってキャラクタを補充し、補充したキャラクタを抽出したキャラクタと合わせてユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信し、プレイヤが選択できるキャラクタにバリエーションをもたせることができる。

【００７６】

なお、上述した第３の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｃが、補充規則に従ってキャラクタを補充してもキャラクタの数が所定数に達しない場合、キャラクタの数が下限数（例えば、５体）以上になっていれば補充を終了して次の処理に移行し、下限数にも達していなければデフォルトで用意しているキャラクタ（プレイヤ未対応キャラクタ。ＮＰＣ。）を追加して使用する構成としてもよい。

【００７７】

なお、上述した第３の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｃが、端末２０に、抽出キャラクタと補充キャラクタとをプレイヤが識別し得る態様で表示させる構成としてもよい。

【００７８】

なお、上述した第３の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｃが、端末２０を操作しているプレイヤに対応するキャラクタのレベルに基づいてキャラクタを抽出する構成としてもよい。この場合、例えばサーバ１０Ｃが、プレイヤのデッキ（すなわち、キャラクタが予め設定している複数のキャラクタ）の平均レベルと比較してプラス５レベル以内のキャラクタを抽出または補充の対象とする構成としてもよい。

【００７９】

なお、上述した第３の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｃが、抽出または補充したキャラクタのうち、プレイヤがどのキャラクタを選ぶかによって、プレイヤのキャラクタの取得経験値にボーナスをつける構成としてもよい。なお、ボーナスがつく前の取得経験値を算出するための構成は特に限定されないが、ビデオゲームの進行に応じて取得経験値が算出される構成であることが好ましい。

【００８０】

なお、上述した第３の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｃが、抽出キャラクタまたは補充キャラクタのうち、プレイヤに選択されたキャラクタにも経験値がプールされ、当該キャラクタに対応するプレイヤが次回ビデオゲームをプレイする際に、他のユーザ端末も含めて全ユーザ端末でプールされた経験値を取得する構成としてもよい。なお、ここでいう経験値は、プレイヤが他のプレイヤに自身のキャラクタを使用させたことに対応する報酬の一例である。

【００８１】

［第４の実施形態］
図１０は、ビデオゲーム処理サーバ１０の例であるビデオゲーム処理サーバ１０Ｄ（サーバ１０Ｄ）の構成を示すブロック図である。本例において、サーバ１０Ｄは、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、編成部１１Ｄと、設定部１２Ｄとを少なくとも備える。
【００８２】
記憶部１１は、キャラクタと、スキルとを対応付けて記憶する。ここで、スキルとは、ビデオゲームの進行に応じてキャラクタが発動し得る能力である。スキルの内容は特に限定されないが、条件付きで発動される内容など、ビデオゲームの趣向性を向上させ得る内容であることが好ましい。
【００８３】
編成部１１Ｄは、ユーザ端末を操作するプレイヤのキャラクタと、当該プレイヤによって選択された他プレイヤのキャラクタとを含むパーティを編成する機能を有する。
【００８４】
ここで、パーティとは、プレイヤが操作し得るキャラクタ群を意味する。なお操作の度合いは特に限定されず、例えば他プレイヤのキャラクタはプレイヤの操作に依らず所定の動作規則に従って動作する構成としてもよい。
【００８５】
また、パーティを編成するとは、このパーティでビデオゲームのプレイすること（例えば、いわゆるダンジョンやクエストを開始すること）を決定することを意味する。すなわち、本例においては、パーティの編成要求がビデオゲームの開始要求と等しい。
【００８６】
設定部１２Ｄは、ユーザ端末を操作するプレイヤに対応するキャラクタ（プレイヤキャラクタ）のうち所定条件を満たすキャラクタと、当該ユーザ端末を操作するプレイヤとは異なるプレイヤ（他プレイヤ）のキャラクタ（助っ人キャラクタ）とに対応するスキルを発動可能に設定する機能を有する。なお、本例においては、プレイヤキャラクタのうちプレイヤによってリーダーに選択されたキャラクタ（リーダーキャラクタ）と、助っ人キャラクタとについて、それぞれ対応するスキルが発動可能に設定される。なお、ビデオゲームにおいて、所定条件を満たさないでも発動可能なスキルが設定され得る場合、所定条件を満たした場合に発動可能に設定されるスキルを「リーダースキル」と称して差別化してもよい。
【００８７】
図１１は、システム１００が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、サーバ１０Ｄと、端末２０の動作を例にして説明する。なお、サーバ１０Ｄと端末２０それぞれの動作を示すフローチャートについては、重複説明を避ける観点から記載を省略する。
【００８８】
本例におけるゲーム処理は、例えば、端末２０がキャラクタの選択操作を受け付けたことに応じて開始される（例えば、図３のステップＳ１４参照）。キャラクタの選択操作を受け付けると、端末２０は、パーティの編成要求を生成する（ステップＳ４－１１）。ここで、本例における「選択結果」と「編成要求」とは、その後にビデオゲームが開始されるか否かで差異がある。すなわち、選択結果の通知後、プレイヤは選択するキャラクタを変更し得る。ただし、選択結果と編成要求がまとめて処理される構成としてもよい。本例においては、端末２０は、生成した編成要求をサーバ１０Ｄに送信する。
【００８９】
サーバ１０Ｄは、端末２０により送信された編成要求を受信すると、受信した編成要求に従ってパーティを編成する（ステップＳ４－１２）。
【００９０】
サーバ１０Ｄは、パーティを編成すると、所定条件を満たすスキル（あるいは、リーダースキル）を発動可能に設定する（ステップＳ４－１３）。本例においては、サーバ１０

Ｄは、スキルの設定内容を含むパーティ情報を生成し、生成したパーティ情報を端末２０に送信する。

【００９１】

端末２０は、パーティ情報を受信すると、受信したパーティ情報に基づいてパーティを表示し（ステップＳ４－１４）、ここでの処理を終了する。

【００９２】

以上に説明したように、第４の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ１０Ｄが、記憶部１１と、抽出部１２と、送信部１３と、判定部１４と、付与部１５と、編成部１１Ｄと、設定部１２Ｄとを備える構成としているので、ユーザ端末を操作するプレイヤのキャラクタと、当該プレイヤによって選択された他プレイヤのキャラクタとを含むパーティを編成し、プレイヤに対応するキャラクタのうち所定条件を満たすキャラクタと、他プレイヤのキャラクタとに対応するスキルを発動可能に設定し、使用するユーザ端末に応じて選択できる他人のキャラクタが異なるビデオゲームを提供できる。

【００９３】

なお、上述した第４の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｄが、パーティを編成した際、デフォルトではプレイヤ自身のキャラクタ４体とともにメインキャラクタとして他プレイヤのキャラクタが助っ人としてパーティに入る形とし、プレイヤの操作に応じてサブキャラクタとメインキャラクタとを変更する構成としてもよい。

【００９４】

なお、上述した第４の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｄが、プレイヤのリーダーキャラクタと助っ人キャラクタのリーダースキルのみ有効とする場合、リーダースキルは助っ人が決まった時点で有効とし、以降、ビデオゲームの進行中に該当キャラクタが戦闘不能になっても、サブキャラクタに設定されても、効力が残ったまま固定とする構成としてもよい。

【００９５】

なお、上述した第４の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｄが、リーダースキルとその他のスキル（通常スキル）とを、ビデオゲームにおける効果からも区別して処理する構成としてもよい。すなわち、サーバ１０Ｄが、リーダースキルをプレイヤノ操作に依らずに発動させ、通常スキルをプレイヤの操作に応じて発動させる構成としてもよい。リーダースキルをいわゆる自動発動タイプとし、通常スキルを任意発動タイプとすることで、パーティ編成の趣向性を向上させることができる。ここで、リーダースキルの効果の例としては「キャラクタの攻撃力が自動的にアップ」がある。また、通常スキルの例としては「プレイヤの操作に応じて敵キャラクタの防御力ダウン」がある。

【００９６】

なお、上述した第４の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ１０Ｄが、編成したパーティでビデオゲームの進行を制御し、他プレイヤのキャラクタが戦闘不能になった後も、助っ人キャラクタのコスト分、プレイヤがダメージを受ける構成としてもよい。このような構成とすることにより、コストの高い他プレイヤのキャラクタをパーティに加えることにリスクを設け、ビデオゲームの趣向性を向上させることができる。

【００９７】

［第５の実施形態］

図１２は、ビデオゲーム処理システム１００の機能をユーザ端末単体に実装する場合の例であるビデオゲーム処理装置５０（装置５０）の構成を示すブロック図である。本例において、装置５０は、記憶部５１と、読取部５２と、特定部５３と、抽出部５４と、編成部５５と、付与部５６とを少なくとも備える。なお、アーケードゲーム機として一般的な機能を実現するための構造（例えば、貨幣の処理に関連する機器）や、他の実施形態の例で既に説明した内容については、ここでの説明を省略する場合がある。

【００９８】

記憶部５１は、ビデオゲーム処理装置と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する機能を有する。本例においては、記憶部５１は、各要素の識別データを対応付けて記

憶する。

【００９９】

読取部５２は、プレイヤにより提示された記憶媒体からプレイヤ情報を読み取る機能を有する。記憶媒体の構成は特に限定されず、プレイヤ情報を記憶できるものであればよい。記憶媒体の例としては、ＩＣカードがある。

【０１００】

特定部５３は、装置５０の識別情報と、プレイヤ情報とに基づいて、プレイヤに対応するキャラクタを特定する機能を有する。なお、記憶部５１がプレイヤに対応するキャラクタを記憶していない場合、特定部５３は、プレイヤに対応するキャラクタを生成する。プレイヤに対応するキャラクタを生成するための構成は特に限定されないが、迅速に生成できる構成が好ましい。プレイヤに対応するキャラクタを生成するための構成例としては、プレイヤ操作に応じて新たにキャラクタを設定する構成や、プレイヤが携帯する記憶媒体から読み取る構成がある。

【０１０１】

抽出部５４は、装置５０の識別情報に基づいて、プレイヤとは異なる他プレイヤに対応するキャラクタを抽出する機能を有する。記憶部５１には、過去に装置５０を操作したプレイと、該プレイヤのキャラクタとが記憶されているため、抽出部５４は、プレイヤとは異なる他プレイヤに対応するキャラクタを抽出できる。なお、記憶部５１が他プレイヤに対応するキャラクタを記憶していない場合、抽出部５４は、予め記憶されたキャラクタを抽出する。

【０１０２】

編成部５５は、プレイヤに対応するキャラクタと他プレイヤに対応するキャラクタとを含むパーティを編成する機能を有する。

【０１０３】

付与部５６は、パーティに含まれるキャラクタに対応する他プレイヤに対して報酬を付与する機能を有する。

【０１０４】

図１３は、装置５０が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。ここでは、装置５０がプレイヤを認識してから他プレイヤに報酬を付与するまでの動作について説明する。

【０１０５】

ゲーム処理は、例えば、装置５０に対する所定位置にプレイヤが位置したことや、プレイヤにより所定額の貨幣が投入されたことなどに応じて開始される。

【０１０６】

ゲーム処理において、装置５０は、先ず、プレイヤ情報を読み取る（ステップＳ５０１）。本例においては、装置５０は、カードリーダでプレイヤによって提示されたカードに記録されたデータを読取、プレイヤ情報（ここでは、プレイヤＩＤ）を読み取る。

【０１０７】

装置５０は、プレイヤ情報を読み取ると、プレイヤに対応するキャラクタを特定する（ステップＳ５０２）。本例においては、装置５０は、読み取ったプレイヤ情報に基づいて、記憶部５１に記憶されているキャラクタの中から、当該プレイヤ情報が示すプレイヤに対応するキャラクタを特定する。

【０１０８】

装置５０は、プレイヤに対応するキャラクタを特定すると、他プレイヤに対応するキャラクタを抽出する（ステップＳ５０３）。本例においては、装置５０は、記憶部５１に記憶されている情報を参照し、プレイヤ情報が示すプレイヤとは異なるプレイヤの中から特定数のプレイヤを抽出し、抽出したプレイヤに対応するキャラクタを抽出する。なお、記憶部５１においてプレイヤとキャラクタとが１対１で対応付けされている場合、装置５０が、特定数のキャラクタを抽出し、抽出したキャラクタに対応するプレイヤを特定する構成としてもよい。なお、他プレイヤまたはキャラクタの抽出規則については、ここでの説

明を省略する。

【０１０９】

装置５０は、他プレイヤに対応するキャラクタを抽出すると、特定したキャラクタと、抽出したキャラクタとを含むパーティを編成する（ステップＳ５０４）。本例においては、装置５０は、パーティの編成後、プレイヤの操作に応じて当該パーティが他のパーティと対戦するビデオゲームの進行を制御する。なお、他のパーティについては、他のプレイヤの操作に応じて動作する構成としてもよいし、所定規則に従って動作する構成としてもよい。

【０１１０】

装置５０は、パーティを編成すると、編成したパーティに含まれるキャラクタに対応する他プレイヤに対して報酬を付与して（ステップＳ５０５）、ここでの処理を終了する。本例においては、装置５０は、所定の報酬条件が満たされたときに、他プレイヤ（すなわち、自身のキャラクタが他のプレイヤにパーティに含まれたプレイヤ）に対して報酬を付与する。

【０１１１】

以上に説明したように、第５の実施形態の一側面として、ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置５０が、記憶部５１と、読取部５２と、特定部５３と、抽出部５４と、編成部５５と、付与部５６とを備え、ビデオゲーム処理装置と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶し（すなわち、各要素の識別情報を対応付けて記憶し）、プレイヤにより提示された記憶媒体からプレイヤ情報を読み取り、当該ビデオゲーム処理装置の識別情報と、プレイヤ情報とに基づいて、プレイヤに対応するキャラクタを特定し、ビデオゲーム処理装置の識別情報に基づいて、プレイヤとは異なる他プレイヤに対応するキャラクタを抽出し、プレイヤに対応するキャラクタと他プレイヤに対応するキャラクタとを含むパーティを編成し、パーティに含まれるキャラクタに対応する他プレイヤに対して報酬を付与し、複数のユーザ端末（本例においては、装置５０）でビデオゲームをプレイすることに利点があるシステムを提供することができる。

【０１１２】

すなわち、装置毎に記録されているプレイヤとキャラクタが異なるので、プレイヤに対して複数の装置でビデオゲームをプレイする動機を与えることができる。

【０１１３】

なお、上述した第５の実施形態の例では特に言及していないが、装置５０と同様の構成を備える複数のビデオゲーム処理装置（あるいは、筐体ゲーム機）それぞれが、ネットワークでサーバに接続されている構成としてもよい。この場合、装置５０が、プレイヤの経験値やキャラクタ、あるいは登録他プレイヤ（いわゆる、フレンド）などプレイヤのゲーム履歴に関する情報（プレイ情報）を一元管理する外部サーバと通信する構成としてもよい。

【０１１４】

なお、上述した第５の実施形態の例では特に言及していないが、装置５０が、プレイ情報をプレイヤが所有する記憶媒体に記憶させる構成としてもよい。この場合、例えばプレイヤが所有する記憶媒体として、携帯型通信機器を利用する構成としてもよい。

【０１１５】

なお、上述した第５の実施形態の例では、プレイヤが所有する記憶媒体（例えば、カード）には、キャラクタ情報が記憶されておらず、ＩＤとして利用され、ＩＤに対応するキャラクタ情報が所定の記憶領域から取り出される構成としているので、装置５０が、他のビデオゲームと共通して使用可能な記憶媒体を利用できる。

【０１１６】

以上に説明したように、本願の各実施形態により１または２以上の不足が解決される。なお、夫々の実施形態による効果は、非限定的な効果または効果の一例である。

【０１１７】

なお、上述した各実施の形態では特に明示していないが、ビデオゲーム処理装置（例え

ば、サーバ１０、端末２０または装置５０）が、所定のタイミング（例えば１日に１回など）で、各ビデオゲーム処理装置での他プレイヤによる利用状況に応じて、プレイヤの所有するキャラクタに報酬が与えられる（例えば、パラメータが更新される）構成としてもよい。この場合、その報酬は、そのキャラクタが登録されている他のビデオゲーム処理装置に登録されているキャラクタに関しても同様に行われる構成としてもよい。

【０１１８】

なお、上述した各実施の形態では特に明示していないが、ビデオゲーム処理装置（例えば、サーバ１０、端末２０または装置５０）が、報酬が付与されたプレイヤが所定の報知条件を満たした場合、当該プレイヤに対して当該報酬の内容を報知する構成としてもよい。ここで、報知条件の内容は特に限定されないが、プレイヤが複数のユーザ端末でビデオゲームをプレイすることに利点を感じ得る内容であることが好ましい。報知条件の例としては、プレイヤがビデオゲームを開始したことや、プレイヤが所定のゲーム画面（例えば、いわゆるホーム画面）の表示操作を入力したことがある。

【０１１９】

図１４は、ゲーム画面の例を示す説明図である。ビデオゲーム処理装置（例えば、端末２０または装置５０）は、図１４に示すように、他プレイヤに使用されたプレイヤのキャラクタと、プレイヤが得た報酬の内容とを表すゲーム画面（報酬報知画面）を表示する。より具体的には、例えば端末２０が、プレイヤが最後に報酬報知画面を表示してから次に報酬報知画面を表示するまでの間に当該プレイヤに与えられた報酬を蓄積し、報酬報知画面を表示する際、蓄積した結果（本例においては、キャラクタに対する経験値）をプレイヤが認識し得る態様で表示画面に表示する。なお、報酬報知画面は、例えば仮想ボタン１４０１に対する選択操作が入力されたことに応じて終了する構成としてもよい

【０１２０】

なお、上述した各実施の形態では特に明示していないが、ビデオゲーム処理装置（例えば、サーバ１０、端末２０または装置５０）が、他プレイヤのキャラクタの貢献度を算出し、算出した貢献度に応じた報酬を他プレイヤに付与する構成としてもよい。すなわち、他プレイヤに対する報酬として、他プレイヤのキャラクタが参加した戦闘などの内容・結果に応じて報酬が与えられる構成としてもよい。このような構成とすることにより、各プレイヤが自身のキャラクタを強くする動機を与えることができる。

【０１２１】

また、上述した各実施の形態では、ビデオゲーム処理サーバ１０と、複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎと、ビデオゲーム処理装置５０とは、自己が備える記憶装置に記憶されている各種制御プログラム（例えば、ビデオゲーム処理プログラム）に従って、上述した各種の処理を実行する。

【０１２２】

なお、ビデオゲーム処理システム１００の構成は上述した各実施形態の例として説明した構成に限定されず、例えばユーザ端末が実行する処理として説明した処理の一部または全部をサーバ１０が実行する構成としてもよいし、サーバ１０が実行する処理として説明した処理の一部または全部を複数のユーザ端末２０，２０１～２０Ｎの何れか（例えば、ユーザ端末２０）が実行する構成としてもよい。また、サーバ１０が備える記憶部の一部または全部をユーザ端末２０，２０１～２０Ｎが備える構成としてもよい。すなわち、ビデオゲーム処理システム１００におけるユーザ端末２０とビデオゲーム処理サーバ１０のどちらか一方が備える機能の一部または全部を、他の一方が備える構成とされていてもよい。

【０１２３】

また、ビデオゲーム処理プログラムが、上述した各実施形態の例として説明した機能の一部または全部を、通信ネットワークを含まない装置単体に実現させる構成としてもよい（例えば、ビデオゲーム処理装置５０）。

【０１２４】

また、上述した各実施形態において、ビデオゲームの進行に応じてとは、ビデオゲーム

で発生し得る種々の進行あるいは変化等が生じたことを特定の処理の契機や基準とすることを意味する。特定の処理の例としては、判定処理や情報更新処理などがある。また、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等の例としては、時間の進行、ゲーム要素値の変化、特定のステータス若しくはフラグの更新、あるいはユーザによる操作入力などがある。

【０１２５】

［付記］

上述した実施形態の説明は、少なくとも下記発明を、当該発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

［１］

ユーザ端末と通信してビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段を備えたサーバに、

ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する抽出機能と、

該抽出機能により抽出したキャラクタを前記ユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する送信機能と、

前記ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する判定機能と、

該判定機能により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

［２］

前記サーバに、

ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報と、キャラクタ情報とを含む登録要求を受信した場合、当該登録要求に基づいて、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとが対応付けて記憶されるように前記記憶手段を更新する更新機能を

実現させるための［１］記載のビデオゲーム処理プログラム。

［３］

前記サーバに、

前記抽出機能により抽出したキャラクタが所定数に達していない場合、前記所定の抽出規則とは異なる補充規則に従って前記キャラクタを補充する補充機能を実現させ、

前記送信機能では、前記補充機能により補充したキャラクタを前記抽出機能により抽出したキャラクタと合わせて前記ユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する機能を

実現させるための［１］または［２］のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

［４］

前記記憶手段は、前記キャラクタと、スキルとを対応付けて記憶し、

前記サーバに、

前記ユーザ端末を操作するプレイヤのキャラクタと、当該プレイヤによって選択された他プレイヤのキャラクタとを含むパーティを編成する編成機能と、

該プレイヤのキャラクタのうち所定条件を満たすキャラクタと、前記他プレイヤのキャラクタとに対応するスキルを発動可能に設定する設定機能とを

実現させるための［１］から［３］のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

［５］

前記サーバに、

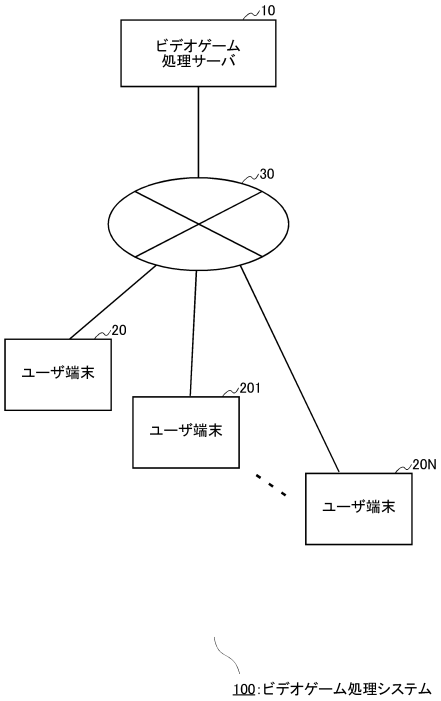
前記付与機能により前記報酬が付与されたプレイヤが所定の報知条件を満たした場合、当該プレイヤに対して当該報酬の内容を報知する報知機能を
実現させるための［１］から［４］のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。
［６］
［１］から［５］のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムが前記サーバに実現させる機能のうち少なくとも１つの機能を、当該サーバと通信可能なユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理用プログラム。
［７］
［１］から［６］のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたサーバ。
［８］
通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、
ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段と、
ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する抽出手段と、
該抽出手段により抽出されたキャラクタを前記ユーザ端末に表示させるための情報を生成する生成手段と、
前記ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する判定手段と、
該判定手段により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定された場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与手段とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。
［９］
前記ユーザ端末が、前記生成手段により生成された情報に基づいて前記抽出されたキャラクタを表示する表示手段を含む
［８］記載のビデオゲーム処理システム。
［１０］
ユーザ端末と通信してビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段を備えたサーバに、ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する抽出機能と、該抽出機能により抽出したキャラクタを前記ユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する送信機能と、前記ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する判定機能と、該判定機能により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを有するサーバから前記送信機能により送信された情報を受信する機能を前記ユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。
［１１］
ビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現せるためのビデオゲーム処理プログラムであって、
ビデオゲーム処理装置と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段を備えたユーザ端末に、
プレイヤにより提示された記憶媒体からプレイヤ情報を読み取る読取機能と、
当該ビデオゲーム処理装置の識別情報と、前記プレイヤ情報とに基づいて、前記プレイヤに対応するキャラクタを特定する特定機能と、
前記ビデオゲーム処理装置の識別情報に基づいて、前記プレイヤとは異なる他プレイヤ

に対応するキャラクタを抽出する抽出機能と、
前記プレイヤに対応するキャラクタと前記他プレイヤに対応するキャラクタとを含むパーティを編成する編成機能と、
前記パーティに含まれるキャラクタに対応する他プレイヤに対して報酬を付与する付与機能とを
実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。
［１２］
［１１］記載のビデオゲーム処理プログラムが前記ユーザ端末に実現させる機能のうち少なくとも１つの機能を、当該ユーザ端末と通信可能なサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。
［１３］
［１１］または［１２］記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたユーザ端末。
［１４］
ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、
ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する抽出処理と、
該抽出処理により抽出したキャラクタを前記ユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する送信処理と、
前記ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する判定処理と、
該判定処理により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与処理とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。
［１５］
通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備えるビデオゲーム処理システムが、
ビデオゲームの進行を制御するために実行するビデオゲーム処理方法であって、
ユーザ端末から、当該ユーザ端末の識別情報と、プレイヤ情報とを含む表示要求を受信したことに応じて、所定の抽出規則に従い、ユーザ端末と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段から当該ユーザ端末に対応するキャラクタを抽出する抽出処理と、
該抽出処理により抽出したキャラクタを前記ユーザ端末に表示させるための情報を当該ユーザ端末に送信する送信処理と、
前記ユーザ端末において他プレイヤのキャラクタが選択されたか否かを判定する判定処理と、
該判定処理により他プレイヤのキャラクタが選択されたと判定した場合、当該他プレイヤに対して報酬を付与する付与処理とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。
［１６］
ビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、
ビデオゲーム処理装置と、プレイヤと、キャラクタとを対応付けて記憶する記憶手段と、
プレイヤにより提示された記憶媒体からプレイヤ情報を読み取る読取手段と、
当該ビデオゲーム処理装置の識別情報と、前記プレイヤ情報とに基づいて、前記プレイヤに対応するキャラクタを特定する特定手段と、
前記ビデオゲーム処理装置の識別情報に基づいて、前記プレイヤとは異なる他プレイヤに対応するキャラクタを抽出する抽出手段と、
前記プレイヤに対応するキャラクタと前記他プレイヤに対応するキャラクタとを含むパ

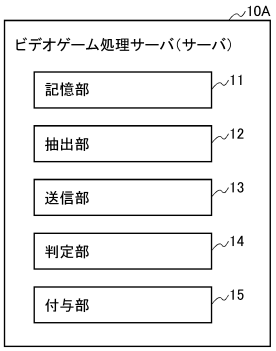
ーティを編成する編成手段と、
前記パーティに含まれるキャラクタに対応する他プレイヤに対して報酬を付与する付与手段とを含む
ことを特徴とするビデオゲーム処理装置。
【産業上の利用可能性】
【０１２６】
本発明の実施形態の一つによれば、数のユーザ端末でビデオゲームをプレイすることに利点があるシステムを提供するのに有用である。
【符号の説明】
【０１２７】

１０	ビデオゲーム処理サーバ
１１	記憶部
１２	抽出部
１３	送信部
１４	判定部
１５	付与部
１１Ｂ	更新部
１１Ｃ	補充部
１１Ｄ	編成部
１２Ｄ	設定部
２０，２０１～２０Ｎ	ユーザ端末
５０	ビデオゲーム処理装置
５１	記憶部
５２	読取部
５３	特定部
５４	抽出部
５５	編成部
５６	付与部
１００	ビデオゲーム処理システム

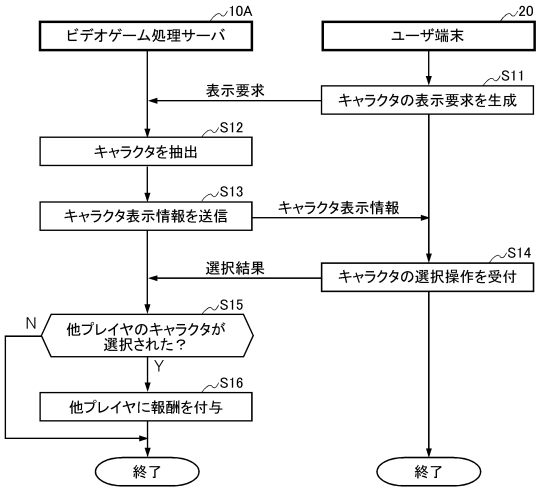
【図１】


10
ビデオゲーム
処理サーバ
30
20
ユーザ端末
201
ユーザ端末
20N
ユーザ端末
100:ビデオゲーム処理システム

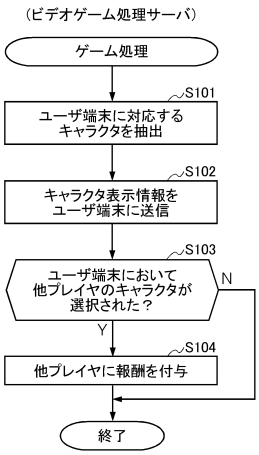
【図２】


10A
ビデオゲーム処理サーバ（サーバ）
記憶部
11
抽出部
12
送信部
13
判定部
14
付与部
15

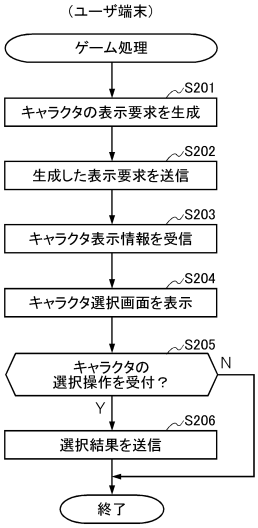
【図３】


10A
ビデオゲーム処理サーバ
20
ユーザ端末
S11
表示要求
キャラクタの表示要求を生成
S12
キャラクタを抽出
S13
キャラクタ表示情報を送信
キャラクタ表示情報
S14
選択結果
キャラクタの選択操作を受付
S15
N
他プレイヤのキャラクタが
選択された？
Y
S16
他プレイヤに報酬を付与
終了
終了

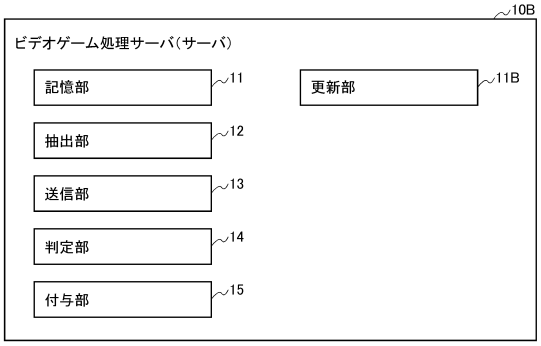
【図４】


（ビデオゲーム処理サーバ）
ゲーム処理
S101
ユーザ端末に対応する
キャラクタを抽出
S102
キャラクタ表示情報を
ユーザ端末に送信
S103
ユーザ端末において
他プレイヤのキャラクタが
選択された？
N
Y
S104
他プレイヤに報酬を付与
終了

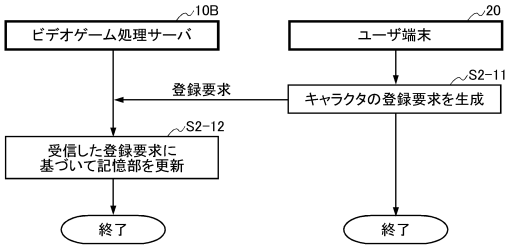
【図５】


（ユーザ端末）
ゲーム処理
S201
キャラクタの表示要求を生成
S202
生成した表示要求を送信
S203
キャラクタ表示情報を受信
S204
キャラクタ選択画面を表示
S205
キャラクタの
選択操作を受付？
N
Y
S206
選択結果を送信
終了

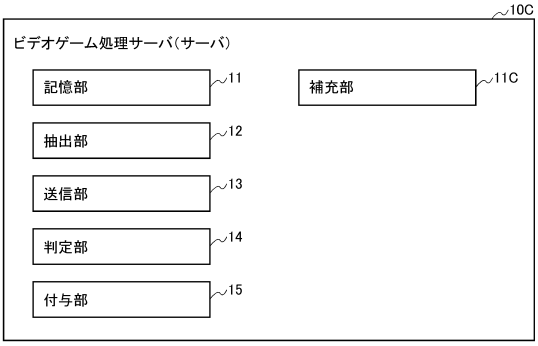
【図６】


10B
ビデオゲーム処理サーバ（サーバ）
記憶部
11
更新部
11B
抽出部
12
送信部
13
判定部
14
付与部
15

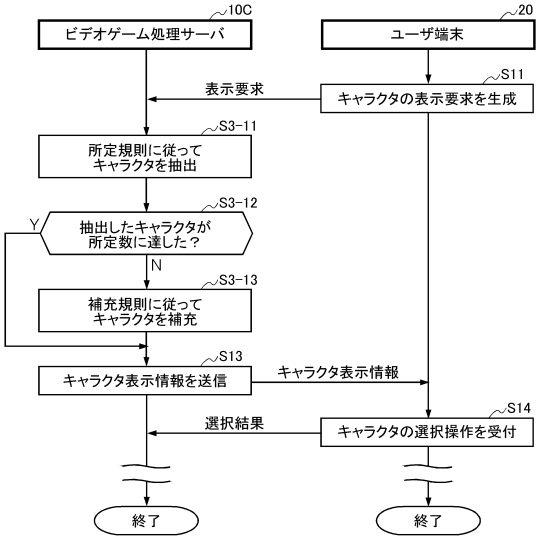
【図７】


10B
ビデオゲーム処理サーバ
20
ユーザ端末
登録要求
S2-11
キャラクタの登録要求を生成
S2-12
受信した登録要求に
基づいて記憶部を更新
終了
終了

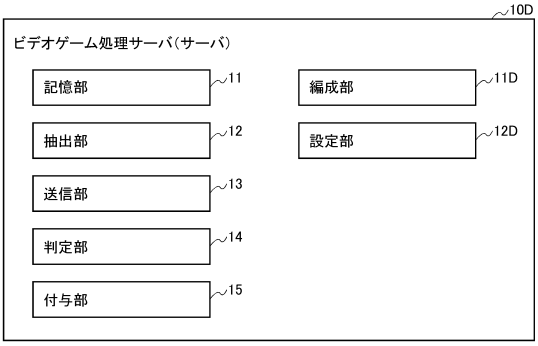
【図８】


10C
ビデオゲーム処理サーバ（サーバ）
記憶部
11
補充部
11C
抽出部
12
送信部
13
判定部
14
付与部
15

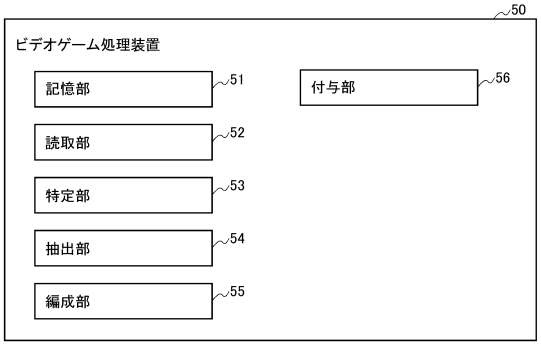
【図９】


10C
ビデオゲーム処理サーバ
20
ユーザ端末
表示要求
S11
キャラクタの表示要求を生成
S3-11
所定規則に従って
キャラクタを抽出
S3-12
Y
抽出したキャラクタが
所定数に達した？
N
S3-13
補充規則に従って
キャラクタを補充
S13
キャラクタ表示情報を送信
キャラクタ表示情報
S14
選択結果
キャラクタの選択操作を受付
終了
終了

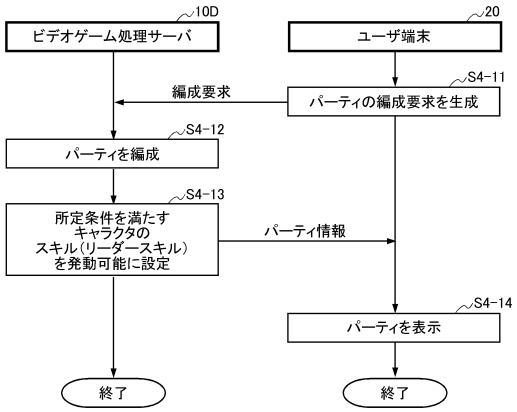
【図１０】



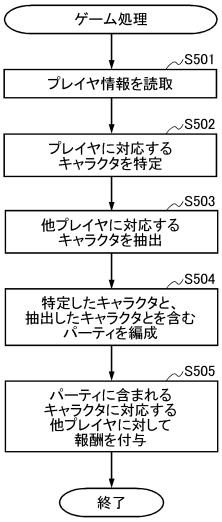
【図１２】



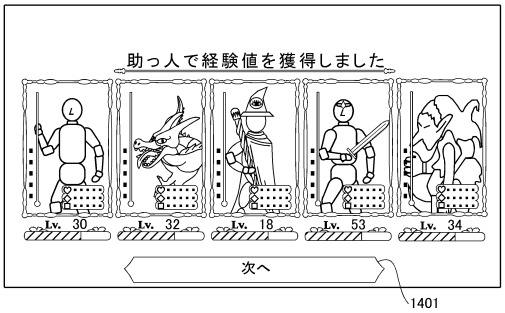
【図１１】



【図１３】



【図１４】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－１１１３９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０７５４３３（ＪＰ，Ａ）
「ポケットモンスターＸ・Ｙ 最速クリアガイド」，ワンダーライフスペシャル コロコロコミック特別編集，株式会社小学館，２０１３年１０月２２日，初版，第３４－３８頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ １３／００－９８