

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7112006号
(P7112006)

(45)発行日 令和4年8月3日(2022.8.3)

(24)登録日 令和4年7月26日(2022.7.26)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69 5 2 0

請求項の数 10 (全19頁)

(21)出願番号	特願2021-29858(P2021-29858)	(73)特許権者	000129149 株式会社カプコン 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(22)出願日	令和3年2月26日(2021.2.26)	(74)代理人	110001427 特許業務法人前田特許事務所
審査請求日	令和3年5月28日(2021.5.28)	(72)発明者	岡本 快 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		(72)発明者	渡邊 久晃 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		(72)発明者	金沢 宝 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、およびゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、
第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との関連付けを管理する管理部と、
前記第1ゲーム媒体の画像と、ユーザが指定した前記第2ゲーム媒体の画像とを同一の画面に表示させる表示制御部と、
前記第2ゲーム媒体を登録するリストに対する前記第2ゲーム媒体の登録依頼を、前記ユーザから受け付ける受付部と、
前記登録依頼に応じて、前記画面に表示され且つ前記関連付けが無い前記第2ゲーム媒体を、前記リストに登録する登録部と、
して機能させ、
前記登録部は、前記リストへの登録対象として複数個の前記第2ゲーム媒体が存在する場合には、複数個の前記登録対象を一括して前記リストに登録することを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1のゲームプログラムにおいて、
前記第2ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、
前記第2ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、
前記登録部は、前記第2ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第2ゲーム媒体同士のグループの相異を許容する

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 のゲームプログラムにおいて、
前記第 2 ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、
前記第 2 ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、
前記登録部は、前記第 2 ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第 2 ゲーム媒体が属するグループと既登録の前記第 2 ゲーム媒体が属するグループとの相異を許容する

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 のゲームプログラムにおいて、
前記第 2 ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、
前記第 2 ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、
前記第 2 ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第 2 ゲーム媒体が属するグループと、既登録の前記第 2 ゲーム媒体が属するグループとが同じであることを前記登録の要件とする

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 のうちの何れか 1 つのゲームプログラムにおいて、
前記登録部は、既登録の前記第 2 ゲーム媒体と重複しては、前記登録を行わない

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 6】

請求項 1 から請求項 5 のうちの何れか 1 つのゲームプログラムにおいて、
前記リストは、登録数の最大数が決められており、
前記登録部は、前記登録数が前記最大数に達している場合において、新たな前記第 2 ゲーム媒体を前記リストに登録する場合には、前記リストにおける、登録済みの何れかの前記第 2 ゲーム媒体に対応する情報を上書きする

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 7】

請求項 6 のゲームプログラムにおいて、
前記登録部は、前記ユーザによる前記上書きの承認に基づいて、前記上書きを実行する

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 8】

請求項 6 または請求項 7 のゲームプログラムにおいて、
前記登録部は、前記リストに登録された時期が古い前記第 2 ゲーム媒体から順に、前記上書きの対象とする

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 9】

請求項 1 から請求項 8 のうちの何れか 1 つのゲームプログラムにおいて、
前記第 1 ゲーム媒体は、ゲームにおけるキャラクタである

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 10】

請求項 1 から請求項 9 のうちの何れか 1 つのゲームプログラムを記憶した記憶部と、
前記ゲームプログラムを実行する制御部と、
を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、およびゲーム装置に関する。

【背景技術】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 2 】

コンピュータを用いて実行されるゲームには、装備などをキャラクタに実際に装着させる前に、キャラクタに試着させることができるものがある（例えば特許文献 1 を参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】 特開 2 0 1 8 - 0 5 7 8 6 9 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

プレイヤー（プレイヤーキャラクタ）は、試着した装備などを所有しているとは限らない。プレイヤーが未所有の装備などは、プレイヤーがゲーム内で生産したり取得したりすることがある。そのため、将来的に入手したい装備など（ゲーム媒体）をリストで管理できるとプレイヤーの利便性がよい。

【 0 0 0 5 】

本態様の目的は、ゲーム媒体のリストを容易に作成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 】

【 0 0 0 6 】

第 1 の態様は、コンピュータを、

第 1 ゲーム媒体と第 2 ゲーム媒体との関連付けを管理する管理部と、

前記第 1 ゲーム媒体の画像と、ユーザが指定した前記第 2 ゲーム媒体の画像とを同一の画面に表示させる表示制御部と、

前記第 2 ゲーム媒体を登録するリストに対する前記第 2 ゲーム媒体の登録依頼を、前記ユーザから受け付ける受付部と、

前記登録依頼に応じて、前記画面に表示され且つ前記関連付けが無い前記第 2 ゲーム媒体を、前記リストに登録する登録部と、

して機能させ、

前記登録部は、前記リストへの登録対象として複数個の前記第 2 ゲーム媒体が存在する場合には、複数個の前記登録対象を一括して前記リストに登録する

ことを特徴とするゲームプログラムである。

【 0 0 0 7 】

また、第 1 の態様において、

前記第 2 ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、

前記第 2 ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、

前記登録部は、前記第 2 ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第 2 ゲーム媒体同士のグループの相異を許容するとよい。

【 0 0 0 8 】

また、前記態様においては、

前記第 2 ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、

前記第 2 ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、

前記登録部は、前記第 2 ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第 2 ゲーム媒体が属するグループと既登録の前記第 2 ゲーム媒体が属するグループとの相異を許容するとよい。

【 0 0 0 9 】

また、前記態様においては、

前記第 2 ゲーム媒体には、属性値が対応付けられ、

前記第 2 ゲーム媒体は、前記属性値に基づいてグループ化され、

前記第 2 ゲーム媒体の前記登録に関して、前記登録を依頼された前記第 2 ゲーム媒体が属するグループと、既登録の前記第 2 ゲーム媒体が属するグループとが同じであることを前記登録の要件とするとよい。

10

20

30

40

50

【0010】

また、前記態様においては、
前記登録部は、既登録の前記第2ゲーム媒体と重複しては、前記登録を行わないようにしてもよい。

【0011】

また、前記態様においては、
前記リストは、登録数の最大数が決められており、
前記登録部は、前記登録数が前記最大数に達している場合において、新たな前記第2ゲーム媒体を前記リストに登録する場合には、前記リストにおける、登録済みの何れかの前記第2ゲーム媒体に対応する情報を上書きするとよい。

10

【0012】

また、前記態様においては、
前記登録部は、前記ユーザによる前記上書きの承認に基づいて、前記上書きを実行するとよい。

【0013】

また、前記態様においては、
前記登録部は、前記リストに登録された時期が古い前記第2ゲーム媒体から順に、前記上書きの対象とするとよい。

【0014】

また、前記態様においては、
前記第1ゲーム媒体は、ゲームにおけるキャラクタとよい。

20

【0015】

また、第2の態様は、前記ゲームプログラムを記憶した記憶部と、
前記ゲームプログラムを実行する制御部と、
を備えたことを特徴とするゲーム装置である。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、ゲーム媒体のリストを容易に制作できる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本実施形態のゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】ウィッシュリストの表示例である。

【図3】試着画面の表示例である。

【図4】アイテム登録画面の表示例である。

【図5】登録確認画面の表示例である。

【図6】試着からウィッシュリスト登録までの処理を示すフローチャートである。

【図7】上書確認画面の表示例である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

[実施形態]

以下、本態様の実施形態にかかるゲームプログラム、およびゲーム装置について、図面を参照して説明する。

【0019】

本実施形態で説明するゲームプログラムは、例えば、パーソナルコンピュータ、プレイステーション（登録商標）、XBox（登録商標）、PlayStation Vita（登録商標）、Nintendo Switch（登録商標）などのゲーム装置において実行される。

【0020】

ゲームの説明

本実施形態で説明するゲームプログラムは、ゲーム装置にて実行される。このゲームプ

40

50

プログラムによるゲームでは、ユーザ（プレイヤ）は、キャラクタ（プレイヤキャラクタ）を仮想ゲーム空間（以下、仮想空間）で活動させたり、キャラクタを敵キャラクタ（例えばモンスター）と対戦させたりする。

【0021】

ユーザは、通信ネットワークを介して他のユーザとオンラインにてゲームを進めることができる。ユーザは、通信ネットワークを介さずに個人でゲームを進めることもできる。

【0022】

ゲームは、ユーザが課題（クエスト）をクリアすることによって進められる。ユーザは、クエストに挑戦中にゲーム媒体を利用する場合がある。ゲーム媒体は、ゲームに関する要素を表した電子データである。

【0023】

ゲーム媒体には、キャラクタ（第1ゲーム媒体の一例）、キャラクタが仮想空間内にて使用する武器、防具、道具が含まれる。ゲーム媒体には、武器、防具、道具を構成するための素材なども含まれる。

【0024】

以下では、キャラクタ（第1ゲーム媒体）以外のゲーム媒体をアイテム（第2ゲーム媒体の一例）と呼ぶこともある。本ゲームプログラムでは、それぞれのアイテムは、ID番号が対応付けられている。

【0025】

それぞれのアイテムは、属性値が対応付けられている。本ゲームプログラムでは、ID番号に基づいてアイテムの属性値を取得できるように、アイテムの管理用データが実装されている。

【0026】

武器の属性値には、その武器を装備した場合における攻撃力、会心率などを例示できる。攻撃力等の意味は、種々の定義が可能である。例えば、攻撃力は、相手に与えるダメージに関する能力を示す値と定義することができる。また、会心率は、相手に大きなダメージを与えることができる確率と定義することができる。

【0027】

アイテムは、属性値などに基づいてグループ化されている。グループ化の基準は、ゲーム開発者が任意に定めてよい。例えば、使用が推奨されるユーザのレベルによってグループ化することが考えられる。

【0028】

ユーザは、ゲーム進行に応じて、アイテムを入手することができる。本ゲームでは、アイテムの「入手」とは、そのアイテムの使用、売却、破棄などの処分を、ユーザが可能な状態（換言すると所有している状態）とすることである。「破棄」とは、関連付け（後述）が解除されることである。「売却」とは、関連付けが解除され、且つ関連付けが解除されたことに伴う特典（例えばゲーム内通貨など）がユーザに付与されることである。なお、アイテムは、ゲーム内での売却の他にゲーム外での売却ができるようにしてもよい。

【0029】

以下では、ユーザがアイテムを所有していることを、キャラクタとアイテムとに「関連付けがある」と表現する場合がある。本ゲームプログラムでは、ユーザが入手したアイテムは、プレイヤキャラクタと関連付けの情報が設定（記録）される。アイテムは、ノンプレイヤキャラクタと関連付けられる場合がある。

【0030】

なお、ゲームプログラムは、キャラクタを介さずにユーザが直接、ゲーム媒体を所有するように実装してもよい。この場合は、例えば、ユーザを特定する情報（ユーザIDなど）とアイテムのID番号とを関連付けてもよい。

【0031】

本ゲームでは、ユーザは、クエスト（戦闘、採取などの課題）のクリアによってアイテムを入手できる。本ゲームでは、ユーザは、ゲーム内の通貨でアイテムを得ることもでき

10

20

30

40

50

る。ゲームは、抽選によってユーザがアイテムを入手できるように構成してもよい。また、現実社会での課金によって、ユーザがアイテムを入手できるようにしてもよい。

【0032】

本ゲームでは、ユーザは、アイテム（素材、武器、防具など）を組み合わせ（合成）、新たなアイテム（武器、防具など）を作ったり、既存のアイテムを改造（強化）したりできる（以下、これらの行為を生産等という）。生産等に必要なアイテムの組み合わせ（以下、レシピともいう）は、予め定められている。本ゲームでは、生産等を行うための施設（加工屋）が仮想空間内に設けられている。

【0033】

本ゲームには、武器、防具、道具といったアイテムをキャラクタに試着させるモードがある。「試着」とは、アイテムをキャラクタに装着した状態を確認することである。試着できるアイテムは、キャラクタが所有しているアイテム、およびこれから入手したいと考えているアイテムである。

10

【0034】

本ゲームプログラムは、試着の際に、アイテムを装着したキャラクタの画像とともに、種々の情報を画面（後述のディスプレイ61）に表示する。これによって、ユーザは、アイテムを実際に装備する前に、キャラクタの外見を確認することができる。また、ユーザは、キャラクタの強さ、防御力といった種々のパラメータの変化を、アイテムを実際に装備する前に確認することができる。

【0035】

ユーザは、キャラクタとの関連付けを希望するゲーム媒体をリスト（以下、ウィッシュリストという）に登録できる。なお、ここでのキャラクタは、プレイヤキャラクタとノンプレイヤキャラクタの双方を含む。

20

【0036】

ウィッシュリストは、リスト形式のデータとして実装されている。すなわち、ウィッシュリストには、情報を登録する複数の枠が設けられている。それぞれの枠は、番号が対応付けられている。ウィッシュリストの各枠には、アイテムのID番号と登録が行われた日時とのペアが登録される。

【0037】

ウィッシュリストは、登録数（枠数）の最大数が決められている。登録数の最大数は、一例として6に設定される。勿論、最大数は、6には限定されない。

30

【0038】

ゲーム装置の構成

図1は、本実施形態のゲーム装置5の構成を示すブロック図である。ゲーム装置5は、ユーザの操作に基づいてゲームを実行する。ゲーム装置5には、ディスプレイ61、スピーカ62およびコントローラ63が外部接続または内蔵される。

【0039】

ゲーム装置5では、インストールされたゲームプログラムおよびゲームデータに基づいてゲームが進行する。なお、ゲーム装置5同士も、通信ネットワーク（図示を省略）または近距離無線通信装置（図示せず）を用いて、互いにデータ通信を行うことができる。

40

【0040】

ゲーム装置5は、ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54、記憶部55および制御部56を有する。ネットワークインターフェース51、グラフィック処理部52、オーディオ処理部53、操作部54および記憶部55は、バス59を介して制御部56と電氣的に接続されている。

【0041】

ネットワークインターフェース51は、例えばゲーム装置5や外部のサーバ装置（図示を省略）との間で各種データを送受信するために、前記通信ネットワークに通信可能に接続される。

【0042】

50

グラフィック処理部 5 2 は、制御部 5 6 から出力されるゲーム画像情報に従って、プレイヤーキャラクタおよび仮想空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部 5 2 は、ディスプレイ 6 1 と接続されている。ゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ 6 1 上に表示される。

【 0 0 4 3 】

オーディオ処理部 5 3 は、制御部 5 6 の指示に従ってデジタルのゲーム音声を再生および合成する。オーディオ処理部 5 3 は、スピーカ 6 2 と接続されている。再生および合成されたゲーム音声は、スピーカ 6 2 から出力される。

【 0 0 4 4 】

操作部 5 4 は、コントローラ 6 3 と接続され、操作入力に関するデータをコントローラ 6 3 との間で送受信する。例えば、ユーザは、コントローラ 6 3 に設けられたボタン等の操作子（図示略）を操作することによって、ゲーム装置 5 に操作信号を入力する。

10

【 0 0 4 5 】

記憶部 5 5 は、HDD、RAM および ROM 等で構成される。記憶部 5 5 は、ゲームプログラムおよびゲームデータを記憶することができる。記憶部 5 5 には、他のゲーム装置 5 から受信した他アカウント情報なども記憶される。

【 0 0 4 6 】

制御部 5 6 は、CPU および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成されている。制御部 5 6 は、ゲーム装置 5 の動作を制御する。例えば、制御部 5 6 は、ゲームプログラムを実行することにより、グラフィック処理部 5 2 およびオーディオ処理部 5 3 等を動作させる。

20

【 0 0 4 7 】

オーディオ処理部 5 3 は、所定のソフトウェア（例えばゲームプログラム、またはそれに付随するプログラム）を実行することによって、ゲーム音声を再生する。

【 0 0 4 8 】

制御部の機能的構成

制御部 5 6 は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲーム進行部 5 6 1、受付部 5 6 2、管理部 5 6 3、表示制御部 5 6 4、および登録部 5 6 5 として機能する。

【 0 0 4 9 】

ゲーム進行部 5 6 1 は、操作部 5 4 から入力された操作信号に応じて、ゲームを進行させる。その際、ゲーム進行部 5 6 1 は、操作信号に応じて、プレイヤーキャラクタを仮想空間において動作させる。ゲーム進行部 5 6 1 は、ノンプレイヤーキャラクタも、仮想空間において動作させる。ノンプレイヤーキャラクタの動作は、例えば AI (Artificial Intelligence) によって決定される。

30

【 0 0 5 0 】

受付部 5 6 2 は、操作部 5 4 を介して、ウィッシュリストに関連した種々の命令をユーザから受け付ける。例えば、受付部 5 6 2 は、ウィッシュリストに対するアイテムの登録依頼をユーザから受け付ける。

【 0 0 5 1 】

管理部 5 6 3 は、キャラクタとアイテムとの関連付けを管理する。ここでのキャラクタには、プレイヤーキャラクタ、およびノンプレイヤーキャラクタの双方が含まれる。アイテム（例えば武器、防具など）が対応付けられるノンプレイヤーキャラクタには、例えば、プレイヤーキャラクタのお供として動作するキャラクタがある。管理部 5 6 3 は、キャラクタとユーザとの対応付けの情報（ユーザがどのキャラクタを使用しているかを示す情報）も管理している。

40

【 0 0 5 2 】

管理部 5 6 3 は、アイテムの ID 番号と、そのアイテムに関連付けられたキャラクタの識別情報とのペアをリストとして保持している。このリストは、キャラクタの識別情報をキーとして、そのキャラクタが所有しているアイテム（ID 番号）を検索できるように実装されている。

50

【 0 0 5 3 】

表示制御部 5 6 4 は、ウィッシュリストの表示、およびキャラクタの試着状態の表示を制御する。具体的には、表示制御部 5 6 4 は、表示に必要な画像データを生成、ないしは既存の画像データを指定して、グラフィック処理部 5 2 に所定の指示を行う。

【 0 0 5 4 】

- ウィッシュリストの表示制御 -

ユーザは、操作部 5 4 を介して受付部 5 6 2 に所定の命令（リスト表示命令）を送ることによって、ウィッシュリストを画面（ディスプレイ 6 1）に表示させることができる。表示制御部 5 6 4 は、ウィッシュリストの表示制御を行う。

【 0 0 5 5 】

図 2 は、ウィッシュリスト W の表示例（画面）である。この画面（以下、リスト確認画面 S W）によって、ユーザは、ウィッシュリスト W の内容を確認できる。例えば、表示制御部 5 6 4 は、現在登録されているアイテムの名称のリストをリスト確認画面 S W に表示させる。図 2 の例では、双剣 A、胴装備 A などが、アイテムの名称である。なお、表示制御部 5 6 4 は、各アイテムがウィッシュリスト W に登録された日時もリスト確認画面 S W に表示させてもよい。

【 0 0 5 6 】

本ゲームプログラムでは、ユーザがリスト確認画面 S W においてアイテムの名称をクリック（選択）すると、そのアイテムの属性値に関する情報が表示される。図 2 は、ユーザが双剣 A（武器）を選択した状態を示している。図 2 の例では、属性値として、選択した武器（アイテム）の攻撃力、会心率などが表示されている。

【 0 0 5 7 】

リスト確認画面には、ユーザが選択したアイテム（武器）の属性値として、そのアイテムの生産等に必要なアイテム（素材）の一覧が表示される。素材の一覧には、各素材の必要数と現在の所有数も表示されている。図 2 では、例えば、素材 b の必要数は 5 であり、所有数は 2 である。本ゲームプログラムは、ウィッシュリスト W に登録されている武器など（アイテム）の素材（ゲーム媒体）が揃ったら、それをユーザに通知する機能を有している。また、本ゲームプログラムは、ウィッシュリストに登録されているアイテムの生産等を行ったら、そのアイテムの登録をウィッシュリストから自動的に削除する機能を有している。

【 0 0 5 8 】

- 試着の表示制御 -

ユーザは、操作部 5 4 を介して受付部 5 6 2 に所定の命令（以下、試着画面表示命令）を送ることによって、アイテムを試着したキャラクタの画像（以下、試着画面 S T）を表示させることができる。表示制御部 5 6 4 は、受付部 5 6 2 から試着画面表示命令が送られてきた場合に、試着画面 S T の表示をグラフィック処理部 5 2 に指示する。

【 0 0 5 9 】

本ゲームプログラムでは、キャラクタの画像と、ユーザが指定したアイテム（武器、防具など）の画像とを同一の画面（より正確には画面内の同一の領域）に表示させることによって、試着を実現している。

【 0 0 6 0 】

図 3 は、試着画面 S T の表示例である。試着画面 S T には、キャラクタを表示する領域 C A が設けられている。図 3 の例では、領域 C A には、プレイヤーキャラクタ P C が表示されている。アイテムを試着させる対象がノンプレイヤーキャラクタ N P C の場合には、領域 C A にはノンプレイヤーキャラクタ N P C が表示される。

【 0 0 6 1 】

ユーザは、操作部 5 4 を介して受付部 5 6 2 に所定の命令を送ることによって、試着状態のキャラクタの画像を 3 6 0 度回転させることができる。これにより、ユーザは、キャラクタの外見を種々の方向から確認できる。

【 0 0 6 2 】

10

20

30

40

50

試着画面 S T には、複数のアイコン I C が表示されるアイコン領域 I A も設けられている。アイコン領域 I A は、表示制御部 5 6 4 からグラフィック処理部 5 2 への指示によって表示される。それぞれのアイコン I C は、生産等の候補であるアイテム（武器、防具など）を表している。

【 0 0 6 3 】

ユーザが操作部 5 4 を介してアイコン I C をクリックした場合には、受付部 5 6 2 は、そのアイコン I C に対応したアイテム O B J をユーザが試着させるものとして選択したと判断する。すなわち、ユーザは、アイコン I C を選択することによって、キャラクタ P C , N P C に試着させたいアイテム O B J を受付部 5 6 2 に指示することができる。なお、本ゲームプログラムは、アイコン I C の横に星印を付すことによって、そのアイコン I C が選択状態であることをユーザに示している（図 3 参照）。

10

【 0 0 6 4 】

受付部 5 6 2 は、ユーザが選択したアイテム O B J の I D 番号と、試着画面 S T の更新命令を表示制御部 5 6 4 に送る。例えば、試着させるアイテム O B J として、ユーザが新たな鎧を選択したとする。そうすると、表示制御部 5 6 4 は、ユーザが選択した鎧を装着した状態のキャラクタ P C , N P C を領域 C A に表示させる。

【 0 0 6 5 】

表示制御部 5 6 4 は、鎧のようにキャラクタ P C , N P C が身に着けるアイテム O B J を、アイテム O B J がキャラクタ P C , N P C に重ねられた状態（図 3 では装着した状態）で表示させる。表示制御部 5 6 4 は、アイテム O B J によっては、キャラクタ P C , N P C から離れた位置（非接触の位置）に表示させる場合もある。例えば、表示制御部 5 6 4 は、キャラクタ P C , N P C の頭部付近に位置させるアイテムを、キャラクタの頭の上部に浮いたように表示させる。

20

【 0 0 6 6 】

試着画面 S T には、試着しているアイテムの名称の一覧が表示される。表示されている名称がクリックされた場合には、表示制御部 5 6 4 は、そのアイテムの属性値も表示させる。これにより、ユーザは、アイテム装着の前後におけるキャラクタの強さ変化などを確認できる。

【 0 0 6 7 】

表示制御部 5 6 4 は、試着画面 S T にボタン B 0（「リストに登録」ボタン）も表示させる。リストに登録ボタン B 0 は、アイテム登録画面 S R（後述）を表示させるためのボタンである。リストに登録ボタン B 0 がクリックされると、受付部 5 6 2 は、アイテム登録画面 S R の表示命令を表示制御部 5 6 4 に送る。

30

【 0 0 6 8 】

そうすると、表示制御部 5 6 4 は、グラフィック処理部 5 2 に所定の命令を送信することによって、アイテム登録画面 S R をディスプレイ 6 1 に表示させる。なお、表示制御部 5 6 4 は、試着中のアイテム O B J の全てがウィッシュリスト W に登録済みの場合には、リストに登録ボタン B 0 をグレーアウト状態（クリックが不可能な状態）で表示させる。

【 0 0 6 9 】

図 4 は、アイテム登録画面 S R の表示例である。アイテム登録画面 S R は、ウィッシュリスト W へのアイテム登録作業のためのユーザインターフェースである。ユーザは、アイテム登録画面 S R におけるボタン B 1（「登録開始」のボタン）を操作することによって、アイテム O B J のウィッシュリスト W への登録の命令（登録依頼）を受付部 5 6 2 に入力できる。受付部 5 6 2 は、登録依頼を登録部 5 6 5 に転送する。

40

【 0 0 7 0 】

登録部 5 6 5 は、試着中のアイテム O B J をウィッシュリスト W に登録する機能を有する。登録部 5 6 5 は、アイテム O B J の I D 番号等をウィッシュリスト W に書き込むことによって登録を実現する。登録部 5 6 5 は、受付部 5 6 2 から登録依頼が転送されてきた場合に、この機能を発動させる。

【 0 0 7 1 】

50

本ゲームプログラムでは、ウィッシュリストWへのアイテムOBJの登録は、以下の要件を要する。

【0072】

- (1) アイテムOBJが画面(領域CA)に表示されていること
- (2) アイテムOBJがキャラクタPC, NPCとの関連付けが無いこと
- (3) アイテムOBJが既登録のアイテムOBJと重複しないこと

なお、登録部565は、アイテムOBJが属するグループを登録の要件として考慮しない。

【0073】

すなわち、登録部565は、アイテムOBJの登録に関して、登録を依頼されたアイテムOBJ同士(表示されているアイテム同士)のグループの相異を許容する。また、登録部565は、アイテムOBJの登録に関して、登録を依頼されたアイテムOBJが属するグループと既登録のアイテムOBJが属するグループとの相異を許容する。こうすることで、ユーザは、グループに拘泥せずに、装備を選択することが可能になる。

10

【0074】

試着中のアイテムOBJが登録要件を満たす場合には、登録部565は、登録の意思をユーザに確認する画面(登録確認画面SC1)を、表示制御部564を介して、画面に表示させる(図5参照)。ユーザが登録を承認するボタンB2(「はい」のボタン)をクリックした場合に、登録依頼が受付部562に送信される。それにより、登録部565は、一連の登録作業(後述)を開始する。

20

【0075】

登録部565は、ウィッシュリストWへの登録対象として複数個のアイテムOBJが存在する場合には、複数個の登録対象を一括してウィッシュリストWに登録する。「一括して登録」とは、ユーザが個々の登録対象アイテムに関して登録の指示を送ることなく全ての登録対象をウィッシュリストWに登録できるように、ユーザインターフェースが構成されていることである。本ゲームプログラムでは、ユーザのひとつの指示(ひとつのボタンのクリック)によって、全ての登録対象についての登録作業が開始されるように、ユーザインターフェースが構成されている。

【0076】

本ゲームプログラムでは、一括して登録するアイテムは、スキルなどの属性が互いに同じ場合(グループが同じ場合)もあるし、属性が互いに異なる場合(グループが相違する場合)もある。つまり、本ゲームプログラムでは、アイテムのグループ化に関係なく一括登録が可能である。

30

【0077】

なお、「スキル」は、ユーザにとってゲーム進行が有効に働く(例えば課題をクリアし易くなる)、ゲーム空間上で発動する効果を含む。この効果は、実際にキャラクタPC, NPCがアイテムを所有(例えば装備)することで、そのキャラクタ、味方のキャラクタ、敵のキャラクタなどに働く。

【0078】

登録に際して、登録部565は、ウィッシュリストWの空いている枠に情報をまず書き込む。しかし、ユーザが登録を依頼した時に、登録数が最大数に達している場合もあり得る。この場合において、新たなアイテムの登録が必要な場合には、登録部565は、ウィッシュリストWにおける、登録済みの何れかのアイテムに対応する情報を必要数だけ上書きする。

40

【0079】

登録部565は、上書きを行う場合には、ウィッシュリストWに登録された時期が古いアイテムから順に上書きの対象とする。ただし、登録部565は、ユーザから上書きの承認が得られた場合にのみ、上書きを実行する。

【0080】

登録部565は、ユーザからの上書承認の有無を確認する場合には、上書確認画面SC

50

2の表示をグラフィック処理部52に指示する(図7参照)。上書確認画面SC2には、上書きの可否を問うメッセージM、上書承認のためのボタンB3(「はい」のボタン)、および上書きを拒否するためのボタンB4(「いいえ」のボタン)が、それぞれ選択可能に表示される。

【0081】

なお、アイテム登録画面SRに各アイテムOBJの登録日時を表示しておくことで、ユーザは、登録日時を上書き要否の判断材料に利用できる。登録日時を上書可否の判断材料に用いることで、例えば、ユーザは不本意な上書きを回避し易くなる。

【0082】**動作例**

ゲーム中に、ユーザの操作によって、プレイヤーキャラクタPCが加工屋に入ったとする。ここで、ユーザが、コントローラ63を操作して、試着画面表示命令を受付部562に送ったとする。受付部562は、表示制御部564に試着画面表示命令を転送する。そうすると、試着画面STの表示等が行われる。

【0083】

図6は、試着からウィッシュリスト登録までの処理を示すフローチャートである。表示制御部564は、試着画面表示命令を受け取ると、キャラクタPC、NPCを現在の状態で表示させる(ステップS01、図3参照)。図3では、プレイヤーキャラクタPCが表示されている。更に、表示制御部564は、生産等の候補(アイコン領域IA)を表示させる(ステップS01)。

【0084】

アイコン領域IAのアイコンICをユーザがクリックしたら、受付部562は、そのアイコンICに対応したアイテムOBJのID番号とともに、試着画面STの更新命令を表示制御部564に送る(ステップS02)。これにより、表示制御部564は、ユーザが選択したアイテムOBJが試着された状態で、キャラクタを領域CAに表示させる(ステップS02)。

【0085】

受付部562は、登録依頼の有無を確認する(ステップS03)。登録依頼があった場合には、登録部565は、登録を本当に行ってよいかどうかを、ユーザに確認する(図5参照)。ユーザが登録を承認した場合には(ステップS03のYes)、登録部565は、試着中のアイテムの中に既登録のアイテムがあるか否かを確認する(ステップS04)。

【0086】

確認の結果、試着中のアイテムの全てが未登録の場合には(ステップS04のNo)、登録部565は、試着中のアイテムの数(試着数)と、ウィッシュリストWの空き枠数とを比較する(ステップS05)。試着数が空き枠数以下の場合には(ステップS05のYes)、登録部565は、試着中のアイテムの全てを一括してウィッシュリストWに登録する(ステップS06)。

【0087】

試着数が空き枠数よりも大きい場合には(ステップS05のNo)、空き枠があれば試着中のアイテムを登録できるところまでを登録すると決定する(ステップS07)。表示制御部564は、上書確認画面SC2を表示させる(ステップS08)。図7は、上書確認画面SC2の表示例である。

【0088】

ユーザが上書を承認しなかった場合には、登録部565は、登録の処理をキャンセルする(ステップS09のNo、ステップS10)。キャンセルの後は、登録部565は、表示制御部564を介して、アイテム登録画面SRを例えば試着画面STに切り替えさせる。

【0089】

ユーザが上書を承認した場合には、登録部565は、空き枠への登録、および使用中の枠への上書を行う(ステップS09のYes、ステップS11)。つまり、試着したアイテムOBJが一括してウィッシュリストWに登録される。登録および上書が終わったら、

10

20

30

40

50

登録部 565 は、表示制御部 564 を介して、アイテム登録画面 S R を例えば試着画面 S T に切り替えさせる。

【0090】

試着中のアイテムの中には、ウィッシュリスト W に登録済みのものが含まれている場合もありえる（ステップ S 04 の Yes 参照）。この場合、登録部 565 は、試着中のアイテムの中から、ウィッシュリスト W に登録されていないアイテムを抽出する（ステップ S 12）。登録部 565 は、抽出したアイテムの数（抽出数）と、ウィッシュリスト W の空き枠数とを比較する（ステップ S 13）。

【0091】

抽出数がウィッシュリスト W の空き枠数よりも大きい場合には（ステップ S 13 の No）、登録部 565 は、ステップ S 07 の処理を行う。一方、抽出数がウィッシュリスト W の空き枠数以下の場合には、登録部 565 は、抽出したアイテムの全てをウィッシュリスト W に登録する（ステップ S 14）。登録が終わったら、登録部 565 は、表示制御部 564 を介して、アイテム登録画面 S R を例えば試着画面 S T に切り替えさせる。

【0092】

以上をまとめると、本件態様は、コンピュータ（制御部 56）を、第1ゲーム媒体（キャラクタ）と第2ゲーム媒体（アイテム）との関連付けを管理する管理部 563 と、前記第1ゲーム媒体の画像と、ユーザが指定した前記第2ゲーム媒体の画像とを同一の画面に表示させる表示制御部 564 と、前記第2ゲーム媒体を登録するリスト（ウィッシュリスト W）に対する前記第2ゲーム媒体の登録依頼を、前記ユーザから受け付ける受付部 562 と、前記登録依頼に応じて、前記画面に表示され且つ前記関連付けが無い前記第2ゲーム媒体を、前記リストに登録する登録部 565 と、して機能させ、前記登録部 565 は、前記リストへの登録対象として複数個の前記第2ゲーム媒体が存在する場合には、複数個の前記登録対象を一括して前記リストに登録することを特徴とするゲームプログラムである。

【0093】

本実施形態の効果

以上のように、本実施形態によれば、ユーザは、入手したいアイテムをウィッシュリスト W に一括して登録することができる。すなわち、本実施形態は、ゲーム媒体のリストを容易に制作できる。

【0094】

また、本ゲームプログラムは、ウィッシュリストを上書きする際には、ユーザの承認を求める。そのため、本実施形態では、不用意にウィッシュリストを書き換えるおそれを少なくできる。

【0095】

[その他の実施形態]

前記実施形態では、キャラクタ（第1ゲーム媒体）に代えて、アイテムを適用してもよい。具体的な実施形態としては、例えば、何の変哲もない武器（第1ゲーム媒体）に、様々なパーツ（第2ゲーム媒体）を装着して行き、レベルの高い武器に改造させるようなゲームが想定される。

【0096】

ウィッシュリスト W は、キャラクタが装備する武器、防具等の一式を、その一枠分に登録できるように実装してもよい。この場合において、登録したアイテム一式に対してユーザが総称を設定できるようにしてもよい。

【0097】

アイテムの生成等を行う場合には、武器、防具等の一式の全てを一括で生産等ができるようにしてもよいし、前記一式の一部ずつの生産等ができるようにしてもよい。生成等したアイテムは、ウィッシュリスト W から自動的に消去されるようにするとユーザの利便性がよい。

【0098】

10

20

30

40

50

ゲームプログラムは、キャラクタの頭から足までの装備一式（以下、お気に入りセットとよぶ）をユーザの指示に応じて登録するリスト（以下、セットリストとよぶ）を実装してもよい。セットリストは、ウィッシュリストとは別のリストである。ゲームプログラムは、ユーザがセットリストから何れかのお気に入りセットを選択した場合に、そのお気に入りセットが含む装備を一括してキャラクタに装備できるように実装してもよい。

【0099】

セットリストへのアイテム登録は、ウィッシュリストWへの一括登録と連動させてもよい。例えば、ゲームプログラムは、ウィッシュリストWに一括登録した装備を全て生産等した場合に、そのまま、お気に入りセットとしてセットリストに登録するように実装してもよい。これにより、ウィッシュリストWに一括登録した装備一式を、あらためてセットリストにユーザが登録する手間が省ける。

10

【0100】

登録部565は、ウィッシュリストWの空き枠が全くない場合には、枠の並び順（枠の番号が小さい順）に上書きするように実装してもよい。この場合においても、上書きの可否をユーザに問い合わせるユーザインターフェースを設けるとよい。

【0101】

ゲームプログラムは、試着中のアイテムの全てがウィッシュリストWに登録済みの場合に所定のメッセージを表示するように実装してもよい。メッセージとしては、例えば「全て登録済みにつき、重複登録できません」等が考えられる。

【0102】

一括登録を望むアイテムのうちで既に登録されているアイテムは、ユーザの登録依頼に応じて、ウィッシュリストWに記録されている登録日時を更新してもよい。こうすることで、ユーザは、上書き要否の有用な判断材料として登録日時を利用できる。その結果、ユーザは、不本意な上書きを回避し易くなる。

20

【0103】

ゲームプログラムは、上書きするウィッシュリストWの枠（アイテム）をユーザが選択できるように実装してもよい。

【0104】

ゲームプログラムは、上書確認画面SC2について「表示する設定」と「表示しない設定」とをユーザが選べるように実装してもよい。

30

【0105】

グループ化の基準は、例示である。他の例としては、特定の能力（ゲーム上のスキル）を発揮しやすい武器、防具などを同じグループに分類することが考えられる。また、アイテムは、デザインのテイストによってグループに分類してもよい。

【0106】

武器や防具を作る際に必要なアイテム（素材）は、倒した敵から取得、クエストクリア時の報酬として取得、フィールド上で拾うことで取得できるようにゲームプログラムを実装できる。また、ゲームプログラムでは、生産等のキー（例えば主要なアイテム）となるアイテム（素材）を、ゲーム上の設定として予め決めておくこともできる。この場合は、取得したアイテム（素材）のうちのキーとなるアイテムの属性に応じて、取得したアイテムをグループ化してもよい。

40

【0107】

ゲームプログラムは、クエストクリアに応じて新たなレシピをユーザに開放するように実装してもよい。この場合は、レシピが開放されたタイミングごとに（すなわち、クリアしたクエストごとに）、アイテムのグループ化を行うことが考えられる。

【0108】

ウィッシュリストWへのアイテムOBJの一括登録では、登録を依頼されたアイテム（第2ゲーム媒体）が属するグループと、既登録のアイテム（第2ゲーム媒体）が属するグループとが同じであることを要件としてもよい。こうすることで、ユーザは、所定の基準で統一されたアイテムを揃えることが可能になる。

50

【0109】

ウィッシュリストWに一括登録したアイテムに対して、ユーザが生産等の優先順位を設定できるようにしてもよい。更に、ゲームプログラムは、優先順位に応じて、取得したアイテム（素材）を生産対象のアイテムにあてがう（生産対象のアイテムにおける必要数から減ずる）ように実装するとよい。

【0110】

生産等では、同じアイテム（素材）が複数のアイテムに跨って必要とされる場合がある。例えば、素材Aは、兜作るのに2個が必要であり、アーム部分作るのに3個が必要となるケースである。このようなケースでは、優先順位に応じて、アイテム（素材）をあてがうことによって、優先順位の高いアイテムから順に生産等に必要なアイテム（素材）が揃うことになる。

10

【0111】

生産等に必要アイテムが揃ったらユーザにその旨を通知するようにゲームプログラムを実装しておけば、優先順位の高いアイテムから順に、アイテムの生産等が可能な状態になったことがユーザに通知される。これにより、例えば、ゲームプログラムは「頭の装備が今弱いので、できれば頭の装備を先に作りたい」といったユーザの要望に応えることが可能になる。

【0112】

前記実施形態を適用できるゲームは、アクションゲームには限定されない。例えば、ロールプレイングゲーム、シューティングゲーム、シミュレーションゲーム、ボードゲーム、パズルゲーム、育成ゲームなど、様々な種類のゲームに適用できる。

20

【0113】

実施形態で説明したゲーム媒体は、例示である。ゲーム媒体には、カード、アバター、ゲーム内ポイント、チケットなども含まれる。

【0114】

また、ゲームプログラムは、いわゆるオンラインゲーム用のゲームプログラムとして実装してもよい。ゲームプログラムがオンラインゲーム用である場合には、制御部56で行っていた処理は、それらに代わってサーバ側で行ってもよいし、サーバ側とクライアント（ゲーム装置5）側とで分担してもよい。

【0115】

これらの他の実施形態を採用した場合においても、本態様の作用効果は発揮される。また、本実施形態と他の実施形態、および他の実施形態同士を適宜組み合わせることも可能である。

30

【符号の説明】

【0116】

- 5 ゲーム装置
- 5 5 記憶部
- 5 6 制御部（コンピュータ）
- 5 6 2 受付部
- 5 6 3 管理部
- 5 6 4 表示制御部
- 5 6 5 登録部
- N P C ノンプレイヤーキャラクタ（第1ゲーム媒体）
- O B J アイテム（第2ゲーム媒体）
- P C プレイヤキャラクタ（第1ゲーム媒体）
- W ウィッシュリスト（リスト）

40

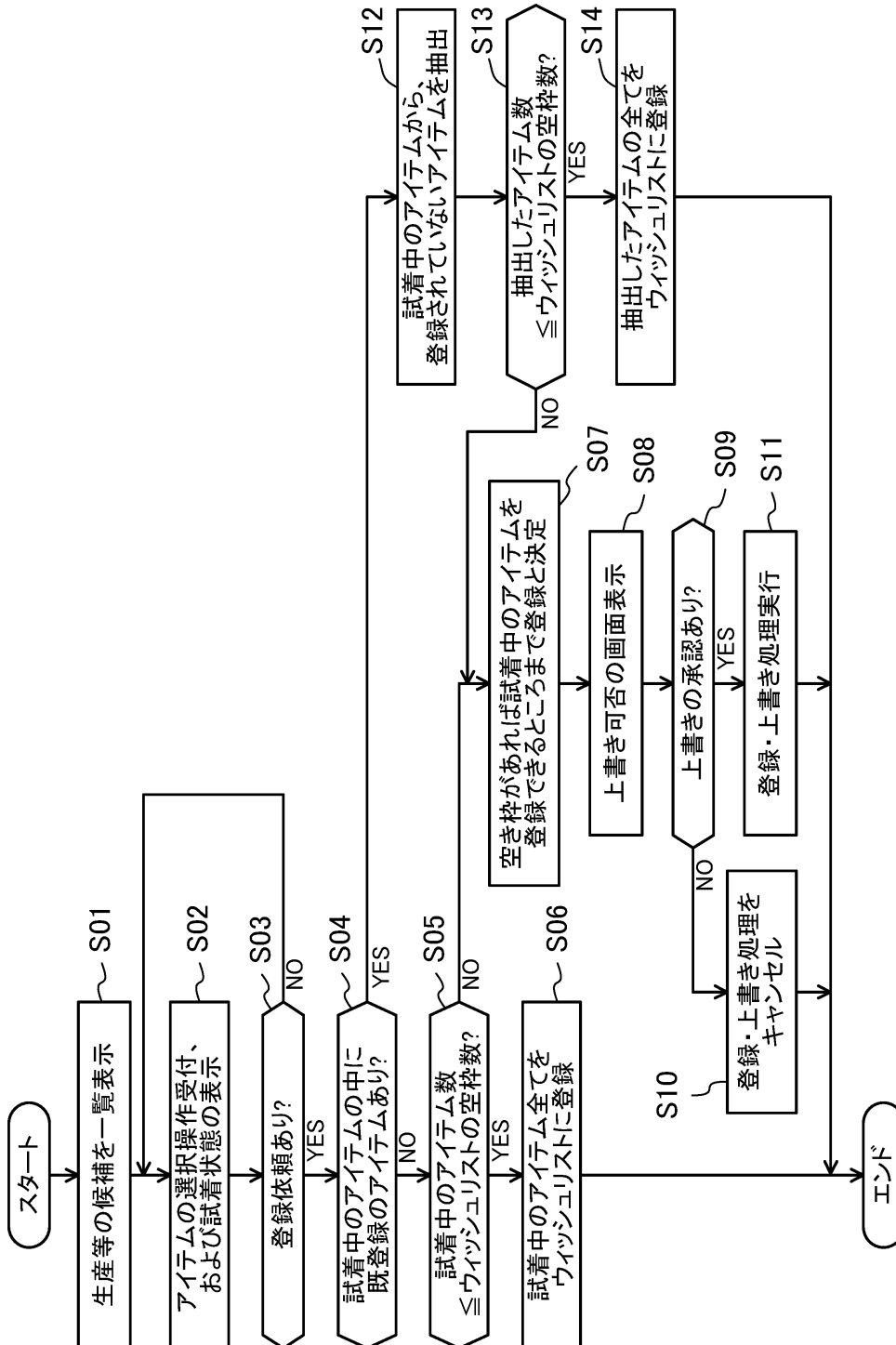
【要約】

【課題】ゲーム媒体のリストを容易に作成できるようにする。

【解決手段】コンピュータを、第1ゲーム媒体と第2ゲーム媒体との関連付けを管理する管理部と、第1ゲーム媒体の画像と、ユーザが指定した第2ゲーム媒体の画像とを同一の画面に表示させる表示制御部と、第2ゲーム媒体を登録するリストに対する第2ゲーム媒体の登録依頼を、ユーザから受け付ける受付部と、登録依頼に応じて、画面に表示され且つ関連付けが無い第2ゲーム媒体を、リストに登録する登録部として機能させる。登録部は、リストへの登録対象として複数個の第2ゲーム媒体が存在する場合には、複数個の登録対象を一括してリストに登録する。

【選択図】図6

10



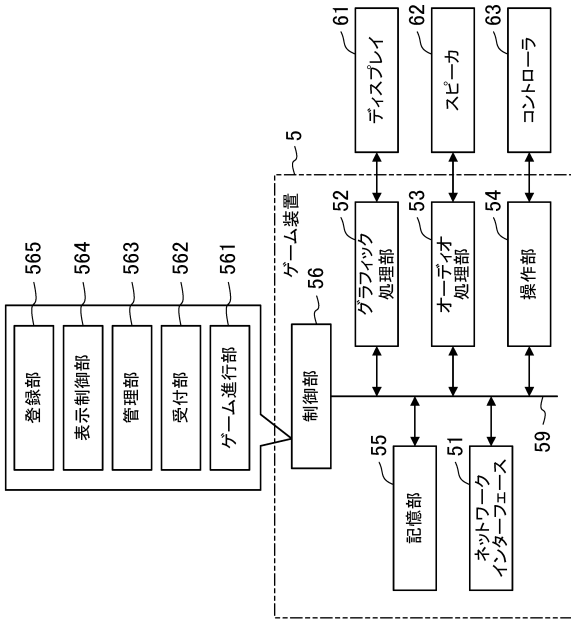
20

30

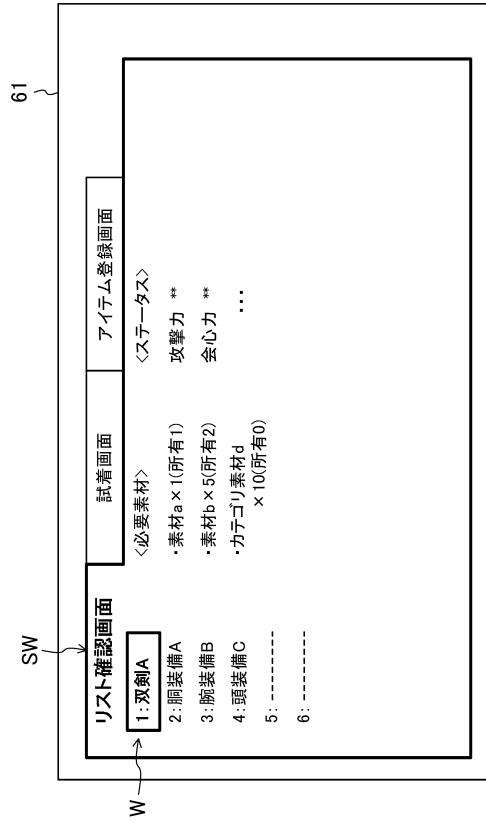
40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



10

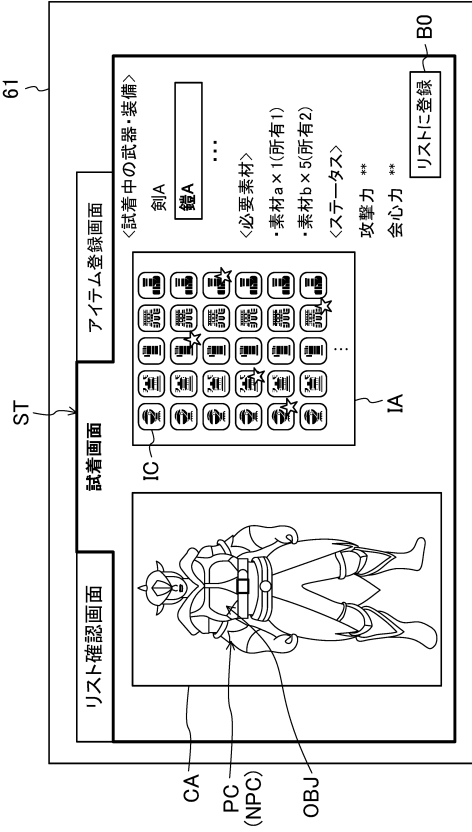
20

30

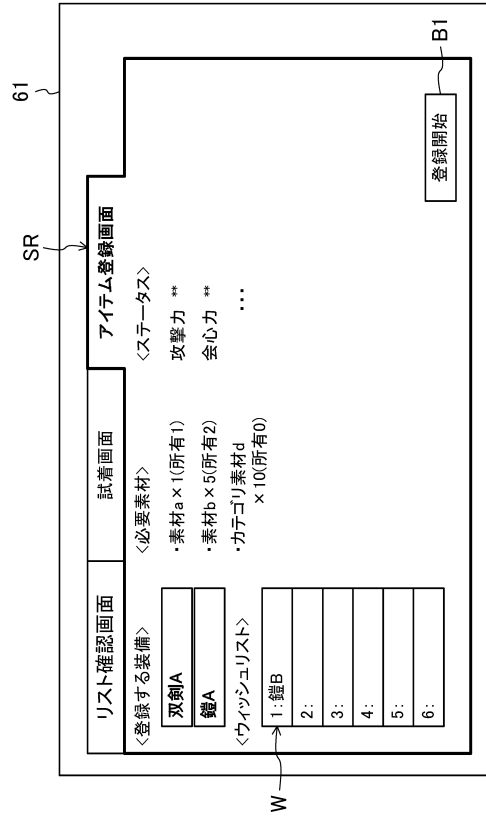
40

50

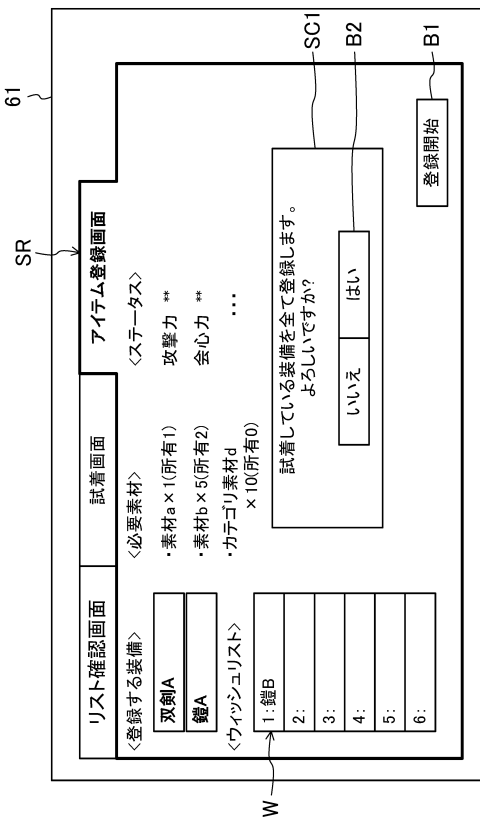
【図 3】



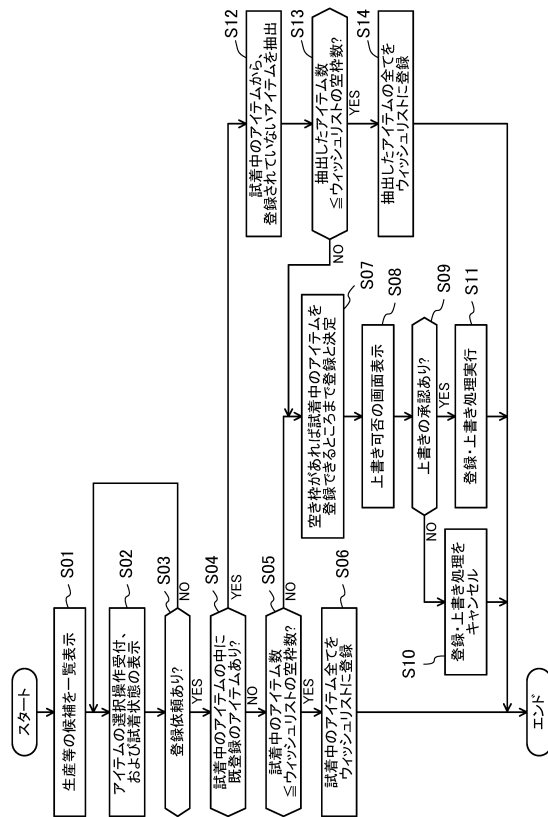
【図 4】



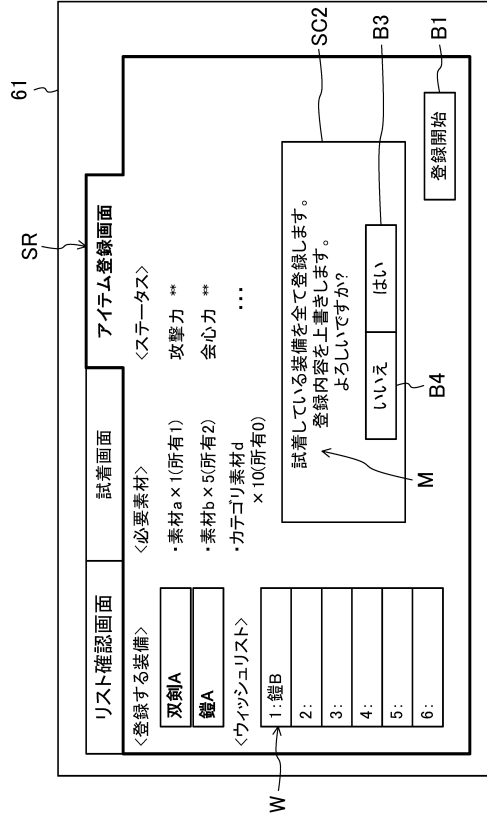
【図 5】



【図 6】



【図7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 内山 純一

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

審査官 岸 智史

(56)参考文献

特開2012-61087(JP, A)

特開2019-211820(JP, A)

MHW、至便だけだと一歩な「ウィッシュリスト」, へたはん [online], 2019年06月09日, <https://tehehet.com/mhwi/mhw-wish-list/>, [2022年6月9日検索]

『モンスターハンター: ワールド』加工屋/オトモアイルー含むハンター必見の最新情報!, INSIDE [online], 2017年09月22日, <https://www.inside-games.jp/article/2017/09/22/109919.html>, [2022年6月9日検索]

「モンスターハンター: ワールド」開発陣インタビュー, GAME Watch [online], 2017年1月02日, <https://game.watch.impress.co.jp/docs/interview/1088992.html>, [2022年6月9日検索]

[たぐいのほのぼの島日記] ついに仕立て屋さんオープン! 試着室でまとめ買い [あつ森], どうぶつの森 みんなでポケットキャンプ(ポケ森) [online], 2020年04月11日, <https://xn--p8j0cnw2b2487d.jp/diary/21230>, [2022年6月9日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8