

【公報種別】特許公報の訂正

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和5年10月11日(2023.10.11)

【特許番号】特許第6632948号(P6632948)

【登録日】令和1年12月20日(2019.12.20)

【特許公報発行日】令和2年1月22日(2020.1.22)

【年通号数】特許・実用新案公報2020-003

【出願番号】特願2016-175085(P2016-175085)

【訂正要旨】特許請求の範囲の誤載により、下記のとおり全文を訂正する。

10

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/822(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/822

20

【記】別紙のとおり

30

40

50

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第6632948号

(P6632948)

(45)発行日 令和2年1月22日(2020.1.22)

(24)登録日 令和1年12月20日(2019.12.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79 5 2 0
 A 6 3 F 13/30 (2014.01) A 6 3 F 13/30
 A 6 3 F 13/53 (2014.01) A 6 3 F 13/53
 A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69 5 0 0
 A 6 3 F 13/822 (2014.01) A 6 3 F 13/822

請求項の数 2 (全15頁)

(21)出願番号 特願2016-175085(P2016-175085)
 (22)出願日 平成28年9月7日(2016.9.7)
 (62)分割の表示 特願2014-133415(P2014-133415)
)の分割
 原出願日 平成23年9月30日(2011.9.30)
 (65)公開番号 特開2016-198662(P2016-198662)
 A)
 (43)公開日 平成28年12月1日(2016.12.1)
 審査請求日 平成28年9月7日(2016.9.7)
 審判番号 不服2018-3471(P2018-3471/J1)
 審判請求日 平成30年3月9日(2018.3.9)

(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2 7 番 3 0 号
 (74)代理人 110001782
 特許業務法人ライトハウス国際特許事務
 所
 (72)発明者 山口 修平
 東京都新宿区新宿六丁目2 7 番 3 0 号
 株式会社スクウェア・エニックス内
 合議体
 審判長 尾崎 淳史
 審判官 藤本 義仁
 審判官 吉村 尚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

入力装置を備える複数のゲーム装置と、該ゲーム装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置とを備え、入力装置を介して入力されたプレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームシステムであって、

サーバ装置が、

ゲーム装置毎に関連付けられたキャラクタに関するキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段と、

キャラクタ情報記憶手段により記憶された複数のキャラクタ情報のうち、送信先の他のゲーム装置に関連付けられたキャラクタのステータス情報に対応したステータス情報を有するキャラクタに関する任意のキャラクタ情報を他のゲーム装置に送信するキャラクタ情報送信手段と

を備え、

複数のゲーム装置が、

サーバ装置から受信したキャラクタ情報をゲーム内で利用する利用手段

を備える、ネットワークゲームシステム。

【請求項2】

入力装置を備える複数のゲーム装置と、該ゲーム装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置とを備え、入力装置を介して入力されたプレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームシステムであって、

サーバ装置が、
ゲーム装置毎に関連付けられたキャラクタに関するキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段と、
キャラクタ情報記憶手段により記憶された複数のキャラクタ情報のうち、一のゲーム装置がサーバ装置に対してキャラクタ情報の送信を要求してから所定の時間が経過した該ゲーム装置に対応するキャラクタ情報以外の任意のキャラクタ情報を他のゲーム装置に送信するキャラクタ情報送信手段と
を備え、
複数のゲーム装置が、
サーバ装置から受信したキャラクタ情報をゲーム内で利用する利用手段
を備える、ネットワークゲームシステム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のゲーム装置とサーバ装置とを備え、プレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームを実行するものであって、ゲーム装置間でのデータの交換が可能なネットワークゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

通信接続が可能な携帯型ゲーム装置の普及により、ゲームの遊興性を向上させるために、ゲーム内に登場するキャラクタに関するデータや取得したアイテムに関するデータを、ゲーム装置間で交換することが行われている。例えば、通信モードに設定したゲーム装置を鞆の中に入れて持ち歩いているユーザ同士が街中ですれ違ったような場合、無線による通信が可能な距離以内に2台のゲーム装置が接近することで、特にゲーム装置の操作をしなくても自動的にキャラクタやアイテムに関するデータを交換することも可能である。

20

【0003】

このような通信機能を活用したゲームプログラムとして、例えば、仮想空間内でプレイヤーキャラクタの移動を制御し、仮想空間内の特定の領域を示す地図情報をデータ通信により取得し、地図情報に対応する領域にプレイヤーキャラクタが移動可能に制御するようなゲームプログラムが開示されている（特許文献1参照）。

30

【0004】

ところで、近年、コンピュータネットワークを介して、複数のユーザが同じゲームを同時に進行させるネットワークゲームが普及している。例えば、MMORPG（マッシュリールマルチプレイヤー・オンライン・ロールプレイングゲーム）では、多人数のプレイヤーが同じ一つの仮想世界で協力をしながら、様々な課題をクリアすることでゲームを進めるといことが行われている。MMORPGでも、ゲーム内で獲得したアイテム等をプレイヤー間で交換するといことは行われているが、通常、チャット等を行うことで相手のプレイヤーのことを認識したうえで、アイテムの交換等が行われるといものが一般的であった。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0005】

【文献】特開2010-94525号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

MMORPGなどのネットワークゲームでも、プレイヤー間でアイテム等のデータの交換が可能なものも存在するが、通常は、相手のプレイヤーとすでに友人や知人の関係にあるなど、お互いに相手のことを認識したうえでデータの交換が行われている。したがって、仮想世界内で偶然にすれちがっただけのプレイヤーとデータの交換をするといものではなく、プレイヤー間、或いは、キャラクタ間でデータ交換をするにあたって、偶然性や予測不能

50

性を有するものではなかった。

【 0 0 0 7 】

本発明は、ネットワークゲームにおけるプレイヤー間のデータの交換に偶然性、予測不能性を取り入れ、あたかも仮想世界内で偶然にすれちがってデータを交換したかのような感覚をプレイヤーに与えることのできる、より趣向性の高いネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、入力装置を備える複数のゲーム装置と、該ゲーム装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置とを備え、入力装置を介して入力されたプレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームシステムであって、ゲーム装置毎に少なくとも1つのキャラクタが割り当てられており、ゲーム装置が、他のプレイヤーが操作する他のゲーム装置とのデータ交換を実行するためのデータ交換要求をサーバ装置に送信するデータ交換要求送信手段と、ゲーム装置毎に割り当てられたキャラクタに関するキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段と、キャラクタ情報記憶手段により記憶されたキャラクタ情報をサーバ装置に送信するキャラクタ情報送信手段とを備え、サーバ装置が、ゲーム装置からデータ交換要求を受信するデータ交換要求受信手段と、ゲーム装置からキャラクタ情報を受信するキャラクタ情報受信手段と、キャラクタ情報受信手段により受信したキャラクタ情報を記憶する受信キャラクタ情報記憶手段と、受信キャラクタ情報記憶手段により記憶された複数のキャラクタ情報のうち、他のゲーム装置に割り当てられた、少なくとも1つの他のキャラクタに関する他のキャラクタ情報を特定する他キャラクタ情報特定手段と、他キャラクタ情報特定手段により特定された他のキャラクタ情報をゲーム装置に送信する他キャラクタ情報送信手段とを備え、ゲーム装置が、サーバ装置から他のキャラクタ情報を受信する他キャラクタ情報受信手段と、他キャラクタ情報受信手段により受信した他のキャラクタ情報を記憶する他キャラクタ情報記憶手段とを備えることを特徴とするネットワークゲームシステムに関する。

【 0 0 0 9 】

プレイヤーがゲーム装置を操作することでデータ交換要求を行うと、データ交換要求と共に、ゲーム装置に割り当てられたキャラクタに関するキャラクタ情報がサーバ装置に送信され、サーバ装置では複数のゲーム装置から受信したキャラクタ情報が蓄積される。そして、サーバ装置に蓄積された複数のキャラクタ情報から、他のゲーム装置に対応する他のキャラクタ情報のいずれかが特定され、ゲーム装置に送信される。このため、ネットワークゲームにおいて、プレイヤー間のデータの交換に偶然性、予測不能性を取り入れて、趣向性を高めることが可能となる。

【 0 0 1 0 】

本発明では、他キャラクタ情報特定手段は、他キャラクタ情報送信手段にて第一のゲーム装置に送信するための他のキャラクタ情報が、第二のゲーム装置に割り当てられた第二のキャラクタに関するキャラクタ情報であり、且つ、他キャラクタ情報送信手段により第二のゲーム装置に送信するための他のキャラクタ情報が、第一のゲーム装置に割り当てられた第一のキャラクタに関するキャラクタ情報となるように、他のキャラクタ情報を特定することが好ましい。

【 0 0 1 1 】

このように、第一のゲーム装置と第二のゲーム装置の間で、お互いのゲーム装置に対応するキャラクタ情報が相互にデータ交換されることで、ネットワークゲーム上であっても、あたかも街中ですれ違った際に自動的に通信をして相互にデータ交換をするのと同じような体験をすることができる。

【 0 0 1 2 】

本発明は、入力装置を備える複数のゲーム装置と通信ネットワークにより接続され、入力装置を介して入力されたプレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームシステムを実行するサーバ装置であって、ゲーム装置毎に少なくとも1つのキャラクタが

割り当てられており、ゲーム装置から他のゲーム装置とのデータ交換を実行するためのデータ交換要求を受信するデータ交換要求受信手段と、ゲーム装置からゲーム装置毎に割り当てられたキャラクタに関するキャラクタ情報を受信するキャラクタ情報受信手段と、キャラクタ情報受信手段により受信したキャラクタ情報を記憶する受信キャラクタ情報記憶手段と、受信キャラクタ情報記憶手段により記憶された複数のキャラクタ情報のうち、他のゲーム装置に割り当てられた、少なくとも1つの他のキャラクタに関する他のキャラクタ情報を特定する他キャラクタ情報特定手段と、他キャラクタ情報特定手段により特定された他のキャラクタ情報をゲーム装置に送信する他キャラクタ情報送信手段とを備えるサーバ装置に関する。

【0013】

10

本発明は、入力装置を備え、入力装置を介して入力されたプレイヤーの操作に従ってゲームが進行するネットワークゲームシステムを実行するサーバ装置と通信ネットワークにより接続されたゲーム装置であって、ゲーム装置に少なくとも1つのキャラクタが割り当てられており、ゲーム装置が、他のプレイヤーが操作する他のゲーム装置とのデータ交換を実行するためのデータ交換要求をサーバ装置に送信するデータ交換要求送信手段と、ゲーム装置毎に割り当てられたキャラクタに関するキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段と、キャラクタ情報記憶手段により記憶されたキャラクタ情報をサーバ装置に送信するキャラクタ情報送信手段と、サーバ装置から他のキャラクタ情報を受信する他キャラクタ情報受信手段と、他キャラクタ情報受信手段により受信した他のキャラクタ情報を記憶する他キャラクタ情報記憶手段とを備えることを特徴とするゲーム装置に関する。

20

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態にかかるゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態にかかるサーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態にかかるキャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。

【図5】本発明の実施の形態にかかるデータ交換処理のフローチャートを表す図である。

【図6】本発明の実施の形態にかかるデータ交換キャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。

30

【図7】本発明の実施の形態にかかる自キャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。

【図8】本発明の実施の形態にかかるゲーム装置の表示画面の一例を表す図である。

【図9】本発明の実施の形態にかかるゲーム装置の表示画面の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。図1は、本発明の実施の形態にかかるネットワークゲームシステムの構成を示すブロック図である。図示するように、このネットワークゲームシステムは、複数のプレイヤー（プレイヤーA、B・・・Z）によって操作される複数のゲーム装置1（ゲーム装置1a、1b・・・1z）と、サーバ装置3と、通信ネットワーク2とから構成される。ゲーム装置1は、通信ネットワーク2を介してサーバ装置3と接続されている。なお、ゲーム装置1はサーバ装置3と常時接続されていなくてもよく、必要に応じて、接続が可能であればよい。

40

【0016】

ゲーム装置1a～1zはサーバ装置3に接続し、同じMMORPGをプレイしている。プレイヤーは、ゲーム装置1毎に割り当てられたプレイヤーキャラクタを操作することで、プレイヤーキャラクタを同じフィールドマップ上を移動させ、相互に協力したり、或いは、対戦をすることで、ゲームを進めることができる。

【0017】

例えば、プレイヤーAがゲーム装置1aを操作することでデータ交換要求を行うと、データ交換要求と共に、ゲーム装置1aに割り当てられたキャラクタに関するキャラクタ情報

50

が、サーバ装置 3 に送信される。同様に、プレイヤー B がゲーム装置 1 b からデータ交換要求を行うと、データ交換要求と共に、ゲーム装置 1 b に対応するキャラクタのキャラクタ情報がサーバ装置 3 に送信される。このようにして、サーバ装置 3 では、各ゲーム装置 1 a ~ 1 z から受信した各キャラクタ情報が蓄積される。

【 0 0 1 8 】

ゲーム装置 1 a のデータ交換要求から所定の時間が経過すると、サーバ装置 3 に蓄積された各キャラクタ情報から、ゲーム装置 1 a に割り当てられたキャラクタ以外のキャラクタのいずれかについての情報（例えば、ゲーム装置 1 b に割り当てられたキャラクタ a に関するキャラクタ情報）が特定され、ゲーム装置 1 a に送信される。同じく、プレイヤー B によるゲーム装置 1 b のデータ交換要求から所定の時間が経過すると、サーバ装置 3 に蓄積された、ゲーム装置 1 a に割り当てられたキャラクタ b に関するキャラクタ情報が特定され、ゲーム装置 1 b に送信される。このように、ゲーム装置 1 a とゲーム装置 1 b との間で、相互にデータ交換を行うことで、ネットワークゲームをしながらであっても、街中ですれ違った際に自動的に無線通信をして相互にデータ交換をするのと同じような体験をすることができる。

10

【 0 0 1 9 】

なお、ゲーム装置 1 に割り当てられたキャラクタは、ゲームを進行するにあたって、プレイヤーがメインで操作するメインキャラクタだけでなく、メインキャラクタを「リーダー」或いは「主人」として、その指示に従うサブキャラクタであってもよい。例えば、メインキャラクタが人型のキャラクタであるような場合に、メインキャラクタに従っているモンスター型のサブキャラクタに関するキャラクタ情報を、ゲーム装置 1 a と他のゲーム装置 1 b ~ 1 z との間で交換することが可能である。サブキャラクタは、ゲームの進行にあたって、プレイヤーがその行動を操作できるものであってもよく、また、プレイヤーが特に操作をしなくても、大きな方針のみを指定することで A I により自動的に行動するものであってもよい。

20

【 0 0 2 0 】

図 2 は、本発明の実施の形態にかかるゲーム装置の構成を示すブロック図である。ゲーム装置 1 は、制御部 1 1、RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 2、ハードディスク・ドライブ (H D D) 1 3、サウンド処理部 1 4、グラフィック処理部 1 5、DVD / C D - R O M ドライブ 1 6、通信インターフェイス 1 7、及びインターフェイス部 1 8 からなり、それぞれ内部バスにより接続されている。

30

【 0 0 2 1 】

制御部 1 1 は、CPU (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) や ROM (R e a d O n l y M e m o r y) から構成される。制御部 1 1 は、HDD 1 3 や記録媒体 2 5 に格納されたプログラムを実行し、ゲーム装置 1 の制御を行なう。また、制御部 1 1 は時間を計時する内部タイマを備えている。RAM 1 2 は、制御部 1 1 のワークエリアである。HDD 1 3 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。

【 0 0 2 2 】

DVD / C D - R O M ドライブ 1 6 は、DVD - R O M や C D - R O M などのゲームプログラムが格納された記録媒体 2 5 を装着することが可能である。記録媒体 2 5 には、ゲームを行なうためのプログラム及びデータが記憶されている。DVD / C D - R O M ドライブ 1 6 により、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータが記録媒体 2 5 から読み出され、RAM 1 2 にロードされる。

40

【 0 0 2 3 】

制御部 1 1 は、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータを RAM 1 2 から読み出して処理を行なう。制御部 1 1 は、RAM 1 2 にロードされたプログラム及びデータを処理することで、サウンド出力の指示をサウンド処理部 1 4 に出力し、描画命令をグラフィック処理部 1 5 に出力する。

【 0 0 2 4 】

サウンド処理部 1 4 は、スピーカーであるサウンド出力装置 2 2 に接続されている。制

50

御部 11 がサウンド出力の指示をサウンド処理部 14 に出力すると、サウンド処理部 14 はサウンド出力装置 22 にサウンド信号を出力する。

【0025】

グラフィック処理部 15 は表示装置 23 に接続されている。表示装置 23 は表示画面 24 を有している。制御部 11 が描画命令をグラフィック処理部 15 に出力すると、グラフィック処理部 15 は、フレームメモリ（フレームバッファ）19 に画像を展開し、表示画面 24 上に画像を表示するためのビデオ信号を出力する。グラフィック処理部 15 は、フレーム単位で 1 枚の画像の描画を実行する。画像の 1 フレーム時間は、例えば 30 分の 1 秒である。

【0026】

インターフェイス部 18 には、入力部（コントローラ）21 とメモリーカードスロット 20 とが接続されている。プレイヤーによる入力部 21 からの入力情報は RAM 12 に格納され、制御部 11 は入力情報をもとに各種の演算処理を実行する。また、インターフェイス部 18 は、制御部 11 からの指示にしたがって、RAM 12 に記憶されているゲームの進行状況に関するデータをメモリーカード 27 に記憶させる処理や、メモリーカード 27 に記憶されているデータを読み出して RAM 12 に転送する処理を行う。

【0027】

通信インターフェイス 17 は無線又は有線により通信ネットワーク 2 に接続されており、サーバ装置 3 と必要に応じて操作指示情報やゲームの進行状況に関する情報の送受信を行う。また、通信インターフェイス 17 は、アンテナ 26 を有する通信ユニットを介して、他のゲーム装置 1 と無線により通信を行なうことも可能である。

【0028】

図 3 は、本発明の実施の形態にかかるサーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 3 は、制御部 31、RAM 32、HDD 33 及び通信インターフェイス 34 を備え、それぞれ内部バスにより接続されている。

【0029】

制御部 31 は、CPU や ROM から構成され、HDD 33 に格納されたプログラムを実行し、サーバ装置 3 の制御を行なう。また、制御部 31 は時間を計時する内部タイマを備えている。RAM 32 は、制御部 31 のワークエリアである。HDD 33 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。制御部 31 は、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータを RAM 32 から読み出し、ゲーム装置 1 から受信した操作指示情報をもとに、ゲームの進行処理及びデータ交換処理を行う。

【0030】

次に、サーバ装置の RAM 32 又は HDD 33 にて設定されるキャラクタ管理テーブルについて説明する。図 4 は、本発明の実施の形態にかかるキャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。キャラクタ管理テーブル 40 には、各ゲーム装置 1 からデータ交換要求と共に受信したキャラクタ情報を記憶するものである。

【0031】

なお、ここでは、プレイヤーがメインで操作するメインキャラクタではなく、モンスター型のサブキャラクタに関するキャラクタ情報がキャラクタ管理テーブル 40 に記憶され、データ交換の対象となることを前提として説明をする。サブキャラクタは、メインキャラクタの指定した方針に従って AI により行動するものとする。

【0032】

キャラクタ管理テーブル 40 には、キャラクタ ID 41、属性 42、レベル 43、時間 44、キャラクタの名称 45、リーダーの名称 46（サブキャラクタが従っているメインキャラクタの名称）、データ交換キャラクタ ID 47 及び終了フラグ 48 等が記憶されている。属性 42、レベル 43、時間 44、キャラクタの名称 45、リーダーの名称 46、データ交換キャラクタ ID 47 及び終了フラグ 48 は、キャラクタ ID 41 に関連付けて記憶されている。

【0033】

10

20

30

40

50

キャラクタID 41は、メインキャラクタにそれぞれ従っているサブキャラクタを特定する識別番号である。属性42は、予めゲーム上で設定されたもので、サブキャラクタの性質や成長の仕方を特徴づけるものであり、例えば、「火」、「土」、「水」、「風」などで表される。キャラクタの性質とは「火炎系の攻撃でダメージを受けにくい」、「水系の攻撃でダメージを受けやすい」などの特性を表すものであり、サブキャラクタは属性42に合わせて成長する。

【0034】

レベル43は、サブキャラクタの強さを表すパラメータであり、敵キャラクタとの戦闘に勝利することで獲得できる経験値が所定の値に到達すると、そのサブキャラクタのレベル43が向上していく。サブキャラクタのレベル43の向上に伴い、そのサブキャラクタの体力値や魔力値、攻撃力等のステータスも向上し、敵キャラクタとの戦闘を有利に進めることができるようになる。

10

【0035】

時間44は、サーバ装置3にてデータ交換要求が受信された時間である。データ交換要求は、ゲーム装置1の入力部21への入力によりサーバ装置3に送信されるものであってもよく、或いは、プレイヤーがゲームを進行させていく過程で所定の条件を満たした時にサーバ装置3に送信されるものであってもよい。ここでは、メインキャラクタに地図アイテムを使用させ、地図アイテムで示されたエリアを探検させるサブキャラクタを選択する操作を入力部21へ入力することで、ゲーム装置1からデータ交換要求が送信されるものとする。

20

【0036】

キャラクタの名称45は、他のゲーム装置1とのデータ交換の対象となるサブキャラクタの名称を示すものであり、地図アイテムで示されたエリアを探検するサブキャラクタの名称である。リーダーの名称46は、プレイヤーがゲームを進行させる際にメインで操作するメインキャラクタの名称であり、メインキャラクタにサブキャラクタが従っているという設定でゲームは進行する。

【0037】

データ交換キャラクタID 47は、キャラクタID 41で特定されるキャラクタとデータの交換が行われる他のキャラクタを特定する識別番号である。例えば、プレイヤーBが地図アイテムを使用することでデータ交換要求を行い、プレイヤーBが操作するゲーム装置1に割り当てられたキャラクタbがキャラクタ管理テーブル40に記憶されていたような場合に、プレイヤーBのあとに、プレイヤーAがデータ交換要求をしたとする。プレイヤーBがデータ交換要求をした後、所定の時間が経過すると、サブキャラクタによる地図アイテムで示されたエリアの探検が終わり、プレイヤーBの操作するキャラクタbがデータ交換をする相手として、プレイヤーAが操作するキャラクタaが特定される。この場合、キャラクタaのキャラクタID 41と関連付けて、データ交換キャラクタID 47としてキャラクタbのIDが記憶され、キャラクタbのキャラクタID 41と関連付けて、データ交換キャラクタID 47としてキャラクタaのIDが記憶される。

30

【0038】

終了フラグ48は、データ交換要求から所定の時間が経過して地図アイテムで示されたエリアの探検を終了したキャラクタについて設定される。終了フラグ48が設定されたキャラクタについては、後述するステップS6において、データ交換するための他のキャラクタが特定されるが、他のキャラクタとして特定される対象から除外されることになる。つまり、終了フラグ48が設定されたキャラクタは、すでに地図アイテムで示されたエリアの探検が終了しているため、その他のキャラクタと、地図アイテムで示されたエリア内ですれ違わないためである。

40

【0039】

なお、キャラクタ管理テーブル40に記憶されたキャラクタ情報は、キャラクタ管理テーブル40に記憶されてから所定の時間が経過すると、自動的に削除される。地図アイテムで示されたエリアを探検する期間が30分～2時間程度である場合、それよりも長い所

50

定の時間（例えば、２４時間又は４８時間）を経過した時点で、キャラクタ情報を自動的に削除することで、サーバ装置３の負荷を軽減することができる。

【００４０】

次に、ゲーム装置１間によるデータ交換処理について説明する。図５は、本発明の実施の形態にかかるデータ交換処理のフローチャートの一例である。以下、ステップＳ１～Ｓ１２までの各処理は、複数のゲーム装置１のそれぞれと、これら複数のゲーム装置１に共通して接続されたサーバ装置３とにより実行される。

【００４１】

まず、プレイヤーの入力部２１への入力操作により、地図アイテムで示されたエリアと、該エリアを探索するサブキャラクタが選択されることで、データ交換要求の入力がゲーム装置１にて受け付けられる（ステップＳ１）。 10

【００４２】

そして、ゲーム装置１からサーバ装置３へデータ交換要求と共にキャラクタ情報が送信される（ステップＳ２）。ここで、キャラクタ情報には、選択されたサブキャラクタのキャラクタＩＤ４１、属性４２、レベル４３、キャラクタの名称４５及びリーダーの名称４６が含まれる。

【００４３】

次に、サーバ装置３にて、データ交換要求とキャラクタ情報が受信される（ステップＳ３）。ステップＳ３にて受信したキャラクタ情報は、サーバ装置３のＲＡＭ３２又はＨＤＤ３３に設定されたキャラクタ管理テーブル４０に記憶される（ステップＳ４）。サーバ装置３は、ネットワークゲームを進行している複数のゲーム装置１と接続されており、複数のゲーム装置１からキャラクタ情報が送信される。その結果、複数のゲーム装置１のキャラクタ情報がキャラクタ管理テーブル４０に記憶される。なお、地図アイテムに属性とレベルが予め設定されているような場合は、地図アイテムの種類毎、或いは、同じ属性とレベルを有する地図アイテム毎にキャラクタ管理テーブル４０が設けられる。 20

【００４４】

次に、内部タイマにより時間を計時し、キャラクタ管理テーブル４０の時間４４から所定の時間が経過したと判定されると、つまり、ステップＳ３によるデータ交換要求とキャラクタ情報の受信から所定の時間が経過する（ステップＳ５）と、その時点でキャラクタ管理テーブル４０に記憶されたキャラクタ情報のうち、自らのキャラクタ以外の他のキャラクタに関する他のキャラクタ情報が任意に特定される（ステップＳ６）。 30

【００４５】

ただし、終了フラグ４８が設定されたキャラクタについては、すでに地図アイテムで示されたエリアの探索を終了しているため、ステップＳ６にて特定される他のキャラクタとしては除外される。このようにすることで、地図アイテムで示されたエリアを探索している時間が、わずかでも重複しているキャラクタとキャラクタとの間でデータ交換が行われるため、キャラクタが地図アイテムで示されたエリアを探索している間に、偶然に他のキャラクタとすれ違って、データ交換が行われたような演出をすることが可能となる。

【００４６】

ステップＳ６にて特定される他のキャラクタ情報の数は、上限を設けても良く、特に上限を設けなくてもよい。また、データ交換をする他のキャラクタが特定されず、データ交換をすることなく、地図アイテムで示されたエリアの探索が終了されても良い。 40

【００４７】

また、ステップＳ６における他のキャラクタ情報の特定は、地図アイテムの種類毎、或いは、同じ属性とレベルを有する地図アイテム毎にキャラクタ管理テーブル４０が設けられている場合は、同じキャラクタ管理テーブル４０に記憶されている他のキャラクタが特定される。したがって、同じ種類の地図アイテム又は同じ属性・レベルの地図アイテムについて、複数のキャラクタがほぼ同じ時期に探索した場合のみ、キャラクタ間でデータ交換を行うことになる。地図アイテムのレベルに応じて、地図アイテムで示されたエリアを探索する際の難易度も異なるため、必然的に同じ程度のレベルのキャラクタ同士がデータ 50

交換を行う可能性が高くなる。

【 0 0 4 8 】

ステップ S 6 にて特定される他のキャラクタ情報は、キャラクタ管理テーブル 4 0 に記憶されたキャラクタ情報から任意に特定されるが、例えば、データ交換要求を行った時刻に近いキャラクタがより高い確率で特定されることとしても良い。データ交換要求を行った時刻に近いキャラクタは、地図アイテムで示されたエリアを探索している時間もより長く重複しており、データ交換要求を行った時刻に近いキャラクタ同士がより高い確率でデータ交換を行うような構成とすることで、地図アイテムで示されたエリア内でキャラクタ同士が出会う可能性も高くなるような演出が可能となる。

【 0 0 4 9 】

さらには、ステップ S 6 において、キャラクタ情報に含まれるステータス情報に応じて、データ交換をする他のキャラクタ情報を特定してもよい。他のキャラクタ情報を特定するために用いられるステータス情報としては、属性 4 2 やレベル 4 3 などが上げられる。例えば、異なる属性 4 2 やレベル 4 3 を有するキャラクタよりも、同じ属性 4 2 や同程度のレベル 4 3 を有するキャラクタとより高い確率でデータ交換が行われるようにすることで、データ交換の偶然性、予測不能性を残しつつ、ある程度、ゲームの進行状況等が共通しているプレイヤーとのデータ交換が可能となり、より趣向性を高めることが可能となる。

【 0 0 5 0 】

ステップ S 6 において、データ交換の対象となる他のキャラクタ情報が特定されると、キャラクタ管理テーブル 4 0 が更新される（ステップ S 7）。つまり、データ交換要求とキャラクタ情報の受信から所定の時間が経過したキャラクタについては、終了フラグ 4 8 が設定される。また、この所定の時間が経過したキャラクタのキャラクタ ID と関連付けて、データ交換を行う他のキャラクタのキャラクタ ID が、データ交換キャラクタ ID 4 7 として記憶され、さらには、他のキャラクタのキャラクタ ID と関連付けて、所定の時間が経過したキャラクタのキャラクタ ID が、データ交換キャラクタ ID 4 7 として記憶される。

【 0 0 5 1 】

次に、キャラクタが地図アイテムで示されるエリアを探索することで獲得できる特典が特定される（ステップ S 8）。キャラクタが獲得できる特典としては、レベル 4 3 を向上させるために必要な経験値や、ゲーム内で使用が可能な仮想通貨やアイテムである。キャラクタが獲得できる特典は、キャラクタの属性 4 2 やレベル 4 3 に応じて、さらには、地図アイテムの属性とレベルに応じて、特定される。

【 0 0 5 2 】

サーバ装置 3 には、地図アイテムの属性とレベル毎に特典テーブルが設けられており、例えば、キャラクタの属性とレベル毎に、獲得できる経験値・仮想通貨の上限値と下限値、アイテムの種類等が予め設定されている。ステップ S 8 では、特典テーブルにしたがって、キャラクタが獲得できる経験値・仮想通貨、アイテムが任意に特定される。

【 0 0 5 3 】

このように、データ交換要求をしてから所定の時間が経過したのちに、特典が自動的に特定されるようにすることで、プレイヤーが特にサブキャラクタを操作しなくても、地図アイテムで示されるエリアを自動的に探索し、経験値、仮想通貨やアイテム等を獲得するような演出が可能となる。そのため、プレイヤーは、メインキャラクタを操作して、本来のゲーム進行に集中することが可能となる。

【 0 0 5 4 】

次いで、ステップ S 6 にて特定された他のキャラクタのキャラクタ情報及び、ステップ S 8 にて特定された経験値等の特典情報がゲーム装置 1 へ送信される（ステップ S 9）。ゲーム装置 1 に送信される他のキャラクタのキャラクタ情報は、キャラクタ管理テーブル 4 0 に記憶されたキャラクタ情報をもとに行われる。まず、受信側となるゲーム装置 1 のキャラクタのキャラクタ ID と関連付けて記憶されたデータ交換キャラクタ ID 4 7 をもとに、他のキャラクタの ID が特定され、その他のキャラクタのキャラクタ ID 4 1 と関

10

20

30

40

50

連付けて記憶されている属性 4 2、レベル 4 3、キャラクタの名称 4 5 及びリーダーの名称 4 6 が、他のキャラクタの情報として、ゲーム装置 1 へ送信されることになる。

【 0 0 5 5 】

ゲーム装置 1 では、これらの他のキャラクタ情報及び特典情報を受信し（ステップ S 1 0）、ゲーム装置 1 内に記憶された各テーブルが更新される（ステップ S 1 1）。つまり、ゲーム装置 1 に割り当てられたキャラクタ以外のデータ交換によって得られた、他のキャラクタのキャラクタ情報を管理するデータ交換キャラクタ管理テーブルと、ゲーム装置 1 に割り当てられた、自らのキャラクタのキャラクタ情報を管理する自キャラクタ管理テーブルが更新される。

【 0 0 5 6 】

図 6 は、本発明の実施の形態にかかるデータ交換キャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。データ交換キャラクタ管理テーブル 5 0 は、ゲーム装置 1 内の R A M 1 2 又は H D D 1 3 に設定される。データ交換キャラクタ管理テーブル 5 0 には、キャラクタ I D 5 1、属性 5 2、レベル 5 3、キャラクタの名称 5 4 及びリーダーの名称 5 5 が記憶されている。ステップ S 1 0 にてサーバ装置から受信した情報をもとに、これらのデータ交換キャラクタ管理テーブル 5 0 が更新される。

【 0 0 5 7 】

キャラクタ I D 5 1 は、データ交換をしたキャラクタを特定する識別番号であり、属性 5 2 及びレベル 5 3 は該キャラクタが有する属性及びレベルである。キャラクタの名称 5 4 は該キャラクタの名称であり、リーダーの名称 5 5 は該キャラクタが従っているメインキャラクタの名称である。後述するように、データ交換をしたキャラクタについて、ゲーム装置 1 の表示画面 2 4 に一覧で表示することが可能であるが、これはデータ交換キャラクタ管理テーブル 5 0 をもとに表示される。

【 0 0 5 8 】

図 7 は、本発明の実施の形態にかかる自キャラクタ管理テーブルの一例を表す図である。自キャラクタ管理テーブル 6 0 は、メインキャラクタに従っているサブキャラクタ毎に設定されている。自キャラクタ管理テーブル 6 0 には、キャラクタ I D 6 1、属性 6 2、レベル 6 3、経験値 6 4、キャラクタの名称 6 5 及び所有アイテム 6 6 が記憶されている。ステップ S 1 ～ S 8 までの一連の処理により、経験値やアイテムを獲得した場合に、ステップ S 1 1 において、自キャラクタ管理テーブル 6 0 の経験値 6 4 又は所有アイテム 6 6 が更新される。複数のサブキャラクタが一人のメインキャラクタに従うようにすることができ、自キャラクタ管理テーブルには複数のキャラクタが記憶されていてもよい。

【 0 0 5 9 】

ステップ S 1 1 にて各テーブルが更新されると、ゲーム装置 1 の表示画面 2 4 に、自らのキャラクタと、データ交換をした他のキャラクタがすれ違う様子が表示される（ステップ S 1 2）。図 8 は、本発明の実施の形態にかかる、キャラクタが遭遇してデータ交換をする際のゲーム装置の表示画面の一例である。表示画面 2 4 には、ゲーム装置 1 のメインキャラクタに従っているサブキャラクタであって、地図アイテムで示されるエリアを探索しているサブキャラクタ 7 0 a が表示される。また、サブキャラクタ 7 0 a とデータ交換をした相手方のサブキャラクタ 7 0 b が表示される。

【 0 0 6 0 】

図 8（a）に示すように、最初は、サブキャラクタ 7 0 a とサブキャラクタ 7 0 b が離れた位置で表示画面 2 4 に表示されており、その後、徐々に近づいていき、図 8（b）のように、サブキャラクタ 7 0 a とサブキャラクタ 7 0 b が接近している様子が表示される。そして、再度、図 8（c）のように離れた位置まで移動する様子が表示される。このようにして、サブキャラクタ a とサブキャラクタ 7 0 b がすれ違う様子が表示される。

【 0 0 6 1 】

また、プレイヤは、ゲームの進行の途中で、過去にデータ交換をした他キャラクタのキャラクタ情報の一覧を、表示画面 2 4 で確認することができる。図 9 は、本発明の実施の形態にかかる、他キャラクタのキャラクタ情報を一覧表示する際のゲーム装置の表示画面

10

20

30

40

50

の一例である。表示画面 24 には、データ交換をした相手方であるサブキャラクタを表示するためのサブキャラクタ表示領域 71 が設けられ、サブキャラクタ 70 の一覧が横並びで表示される。サブキャラクタ表示領域 71 の上側には、サブキャラクタの名称が表示されている（例えば「 」。）。また、サブキャラクタ表示領域 71 の下側には、それぞれのサブキャラクタ 70 の属性、レベル、リーダー名が表示されている。これらの表示画面 24 に表示される情報は、データ交換キャラクタ管理テーブル 50 を参照して表示される。

【0062】

入力部 21 の十字キーを操作して、表示したサブキャラクタ 70 を横方向へスライドさせ、選択することが可能である。選択したサブキャラクタ 70 については、サブキャラクタ 70 の属性やレベル以外のその他のステータス情報の詳細を閲覧することが可能である。さらに、なにかえボタン 72 を選択すると、データ交換したサブキャラクタ 70 の属性やレベルなどを基準にして、サブキャラクタ 70 の並べ替えを行うことも可能である。

10

【0063】

上の実施の形態では、サブキャラクタに地図アイテムで示されたエリアを探索するように指示しておけば、あとはプレイヤーが特に操作をすることなく、所定の時間の経過後に探索を終えて、自動的にサブキャラクタが経験値や仮想通貨等を獲得し、他のキャラクタとデータ交換をするような構成としたが、プレイヤーがサブキャラクタを操作して地図アイテムで示されたエリアの探索を行い、その結果、地図アイテムで示されるエリアのフィールド上を移動している際に、他のキャラクタと所定の距離以内に接近することで、この他のキャラクタとデータ交換を行うような構成とすることも可能である。

20

【0064】

上の実施の形態では、地図アイテムで示されたエリアを探索しているキャラクタ間で、キャラクタ情報のみをデータ交換するような構成としているが、キャラクタ情報のデータ交換だけでなく、それぞれのキャラクタが有しているアイテム等のデータを交換するような構成としても良い。例えば、キャラクタ a が有している地図アイテム a とキャラクタ b が有している地図アイテム b を交換するような構成とすることも可能である。このような構成とすることで、特殊なアイテムや貴重なアイテムを多くのプレイヤーが比較的容易に獲得することも可能となり、ゲームの趣向性を高めることができる。

【0065】

この場合、ステップ S2 にて、データ交換要求及びキャラクタ情報が送信される際に、キャラクタ情報とともに、そのキャラクタが有しているアイテムに関するアイテム情報もサーバ装置 3 に送信される。サーバ装置 3 のキャラクタ管理テーブル 40 では、キャラクタ ID と関連付けてアイテム情報が記憶され、ステップ S6 における他のキャラクタ情報の特定の際に、キャラクタが有するアイテムのうち、どのアイテムをデータ交換するかも任意に特定される。そして、データ交換の対象として特定されたアイテムのアイテム情報については、ステップ S9 において、キャラクタ情報と共に、相手方のゲーム装置 1 に送信される。

30

【0066】

上の実施の形態では、主に、本発明を MMORPG に適用する場合について述べたが、これに限定されるものではなく、ネットワークゲームであれば特にそのジャンルは限定されない。具体的には、本発明は、オンラインアクションゲーム、オンラインシューティングゲーム、オンラインスポーツゲームなどに適用することが可能である。

40

【符号の説明】

【0067】

- 1 ゲーム装置
- 11 制御部
- 12 R A M
- 13 H D D
- 14 サウンド処理

50

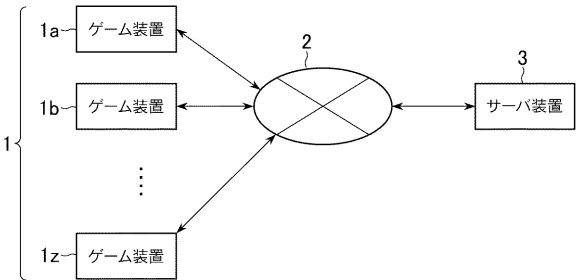
- 1 5 グラフィック処理部
- 1 6 DVD / C D - R O M ドライブ
- 1 7 通信インターフェイス
- 1 8 インターフェイス部
- 1 9 フレームメモリ
- 2 0 メモリーカードスロット
- 2 1 入力部
- 2 2 スピーカー
- 2 3 表示装置
- 2 4 表示画面
- 2 5 記録媒体
- 2 6 アンテナ
- 2 7 メモリーカード
- 2 通信ネットワーク
- 3 サーバ装置
- 3 1 制御部
- 3 2 R A M
- 3 3 H D D
- 3 4 通信インターフェイス
- 4 0 キャラクタ管理テーブル
- 5 0 データ交換キャラクタ管理テーブル
- 6 0 自キャラクタ管理テーブル

10

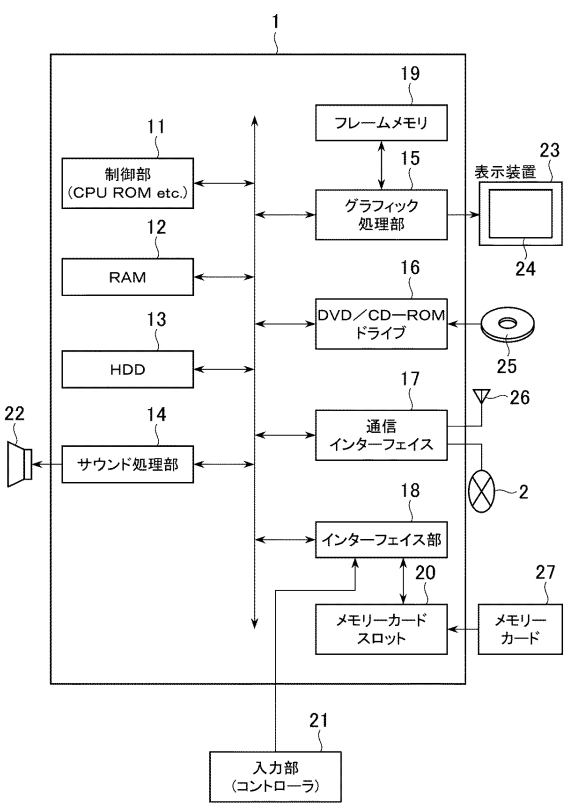
20

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

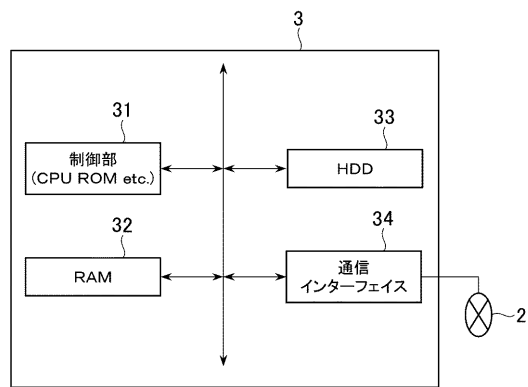


30

40

50

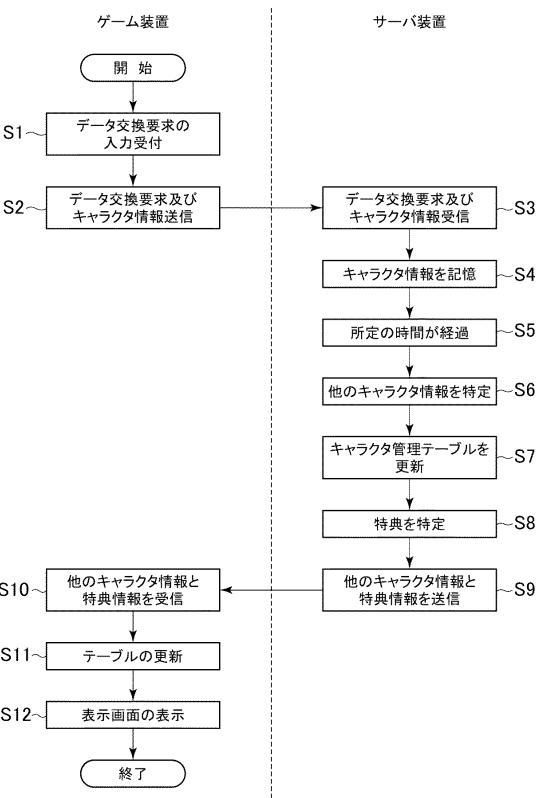
【図 3】



【図 4】

48	終了 フラグ	1	0	0	
47	データ交換 キャラクタID	ID 1003	-	ID 1001	
46	リーダーの 名称	〇〇〇〇	△△△△	□□□□	
45	キャラクタの 名称	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC	
44	時間	12:00:00	12:15:00	12:30:00	
43	レベル	2	2	2	
42	属性	風	風	風	
41	キャラクタID	ID 1001	ID 1002	ID 1003	

【図 5】



【図 6】

51	52	53	54	55
キャラクタID	属性	レベル	キャラクタの 名称	リーダーの 名称
ID 1003	風	2	キャラクタC	□□□□

10

20

30

40

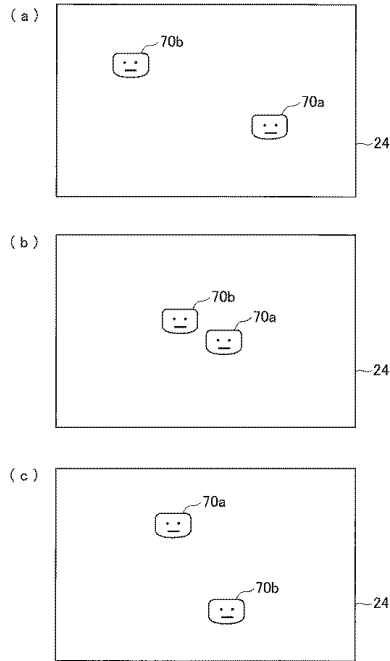
50

【 図 7 】

	61	62	63	64	65	66
	キャラクタID	属性	レベル	経験値	キャラクタの 名称	所有 アイテム
60→	ID 1001	風	2	100	キャラクタA	地図 アイテムα

【 図 8 】

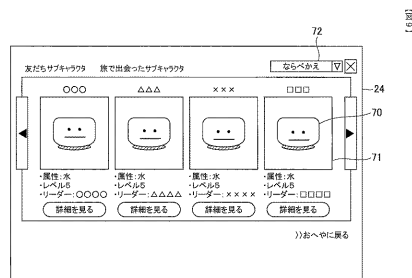
【 図 8 】



10

20

【 図 9 】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 3 1 9 1 3 5 (J P , A)
S E - M O O K ドラゴンクエストⅩ みちくさ冒険ガイド, 株式会社スクウェア・エニックス, 2 0 1 0 年 3 月 4 日, 初版, 第 2 3 2 - 2 3 9 頁
「ドラクエⅩ」, 三オムック V o l . 2 7 9 「ゲームやりこみMAX」, 株式会社三オ
ブックス, 2 0 0 9 年 1 1 月 1 6 日, 第 2 7 9 巻, 第 1 版, 第 7 3 頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A63F 13/00 - 13/98