

【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 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/30(2014.01)

A 63 F 13/53(2014.01)

A 63 F 13/69(2014.01)

A 63 F 13/822(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/79 520

A 63 F 13/30

A 63 F 13/53

20

A 63 F 13/69 500

A 63 F 13/822

【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

A 6 3 F	13/79 (2014.01)	F I	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27番30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27番30号  
 株式会社スクウェア・エニックス内  
 合議体 尾崎 淳史  
 審判長 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鞄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（マッシブリーマルチプレイヤー・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う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間で交換するという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う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とデータの交換をするというものではなく、プレイヤ間、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。

【0007】

本発明は、ネットワークゲームにおけるプレイヤ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】

【0008】

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。 10

【0009】

プレイヤ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。 30

【0010】

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。 40

【0011】

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ることができる。

【0012】

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

10

20

30

40

50

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。 10

#### 【0013】

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（プレイヤ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。プレイヤは、ゲーム装置1毎に割り当てられたプレイヤキャラクタを操作することで、プレイヤ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

10

20

30

40

50

が、サーバ装置3に送信される。同様に、プレイヤBがゲーム装置1b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1b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1a～1zから受信した各キャラクタ情報が蓄積される。

#### 【0018】

ゲーム装置1a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1a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1b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1aに送信される。同じく、プレイヤBによるゲーム装置1b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1a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1bに送信される。このように、ゲーム装置1aとゲーム装置1b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

#### 【0019】

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1aと他のゲーム装置1b～1z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AIにより自動的に行動するものであってもよい。

20

#### 【0020】

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11、RAM(Random Access Memory)12、ハードディスク・ドライブ(HDD)13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、DVD/CD-ROMドライブ16、通信インターフェイス17、及びインターフェイス部18からなり、それぞれ内部バスにより接続されている。

30

#### 【0021】

制御部11は、CPU(Central Processing Unit)やROM(Read Only Memory)から構成される。制御部11は、HDD13や記録媒体25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11は時間を計時する内部タイマを備えている。RAM12は、制御部11のワークエリアである。HDD13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。

40

#### 【0022】

DVD/CD-ROMドライブ16は、DVD-ROMやCD-ROMなどのゲームプログラムが格納された記録媒体25を装着することが可能である。記録媒体25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/CD-ROMドライブ16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25から読み出され、RAM12にロードされる。

40

#### 【0023】

制御部11は、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータをRAM12から読み出して処理を行なう。制御部11は、RAM12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14に出力し、描画命令をグラフィック処理部15に出力する。

#### 【0024】

サウンド処理部14は、スピーカーであるサウンド出力装置22に接続されている。制

50

御部 1 1 がサウンド出力の指示をサウンド処理部 1 4 に出力すると、サウンド処理部 1 4 はサウンド出力装置 2 2 にサウンド信号を出力する。

#### 【 0 0 2 5 】

グラフィック処理部 1 5 は表示装置 2 3 に接続されている。表示装置 2 3 は表示画面 2 4 を有している。制御部 1 1 が描画命令をグラフィック処理部 1 5 に出力すると、グラフィック処理部 1 5 は、フレームメモリ（フレームバッファ）1 9 に画像を展開し、表示画面 2 4 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 1 5 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 3 0 分の 1 秒である。

#### 【 0 0 2 6 】

インターフェイス部 1 8 には、入力部（コントローラ）2 1 とメモリーカードスロット 2 0 とが接続されている。プレイヤによる入力部 2 1 からの入力情報は RAM 1 2 に格納され、制御部 1 1 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 1 8 は、制御部 1 1 からの指示にしたがって、RAM 1 2 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 2 7 に記憶させる処理や、メモリーカード 2 7 に記憶されているデータを読み出して RAM 1 2 に転送する処理を行う。

10

#### 【 0 0 2 7 】

通信インターフェイス 1 7 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 1 7 は、アンテナ 2 6 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。

20

#### 【 0 0 2 8 】

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 3 1 、 RAM 3 2 、 HDD 3 3 及び通信インターフェイス 3 4 を備え、それぞれ内部バスにより接続されている。

#### 【 0 0 2 9 】

制御部 3 1 は、 CPU や ROM から構成され、 HDD 3 3 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 3 1 は時間を計時する内部タイマを備えている。RAM 3 2 は、制御部 3 1 のワークエリアである。HDD 3 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。制御部 3 1 は、ゲームの進行に必要なプログラム及びデータを RAM 3 2 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。

30

#### 【 0 0 3 0 】

次に、サーバ装置の RAM 3 2 又は HDD 3 3 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 4 0 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。

#### 【 0 0 3 1 】

なお、ここでは、プレイヤ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 4 0 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。

40

#### 【 0 0 3 2 】

キャラクタ管理テーブル 4 0 には、キャラクタ ID 4 1 、属性 4 2 、レベル 4 3 、時間 4 4 、キャラクタの名称 4 5 、リーダーの名称 4 6 （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 4 7 及び終了フラグ 4 8 等が記憶されている。属性 4 2 、レベル 4 3 、時間 4 4 、キャラクタの名称 4 5 、リーダーの名称 4 6 、データ交換キャラクタ ID 4 7 及び終了フラグ 4 8 は、キャラクタ ID 4 1 に関連付けて記憶されている。

#### 【 0 0 3 3 】

50

キャラクタ ID 4 1 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 4 2 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 4 2 に合わせて成長する。

#### 【 0 0 3 4 】

レベル 4 3 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 4 3 が向上していく。サブキャラクタのレベル 4 3 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

#### 【 0 0 3 5 】

時間 4 4 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 2 1 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 2 1 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

#### 【 0 0 3 6 】

キャラクタの名称 4 5 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 4 6 は、プレイヤ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。

#### 【 0 0 3 7 】

データ交換キャラクタ ID 4 7 は、キャラクタ ID 4 1 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 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 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 4 0 に記憶されていたような場合に、プレイヤ B のあとに、プレイヤ A がデータ交換要求をしたとする。プレイヤ 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 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 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 4 1 と関連付けて、データ交換キャラクタ ID 4 7 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 4 1 と関連付けて、データ交換キャラクタ ID 4 7 としてキャラクタ a の ID が記憶される。

30

#### 【 0 0 3 8 】

終了フラグ 4 8 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 4 8 が設定されたキャラクタについては、後述するステップ S 6 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 4 8 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うことがないためである。

40

#### 【 0 0 3 9 】

なお、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は、キャラクタ管理テーブル 4 0 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と共に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、該エリアを探検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検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検している時間が、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検している間に、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検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検した場合のみ、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検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。

#### 【0048】

ステップS6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40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が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が近いキャラクタは、地図アイテムで示されたエリアを探検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が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。

#### 【0049】

さらには、ステップS6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42やレベル43などが上げられる。例えば、異なる属性42やレベル43を有するキャラクタよりも、同じ属性42や同程度のレベル43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。

#### 【0050】

ステップS6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40が更新される(ステップS7)。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48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ID47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ID47として記憶される。

#### 【0051】

次に、キャラクタが地図アイテムで示されるエリアを探検することで獲得できる特典が特定される(ステップS8)。キャラクタが獲得できる特典としては、レベル43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42やレベル43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。

#### 【0052】

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S8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。

#### 【0053】

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検し、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。

#### 【0054】

次いで、ステップS6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S8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S9)。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40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ID47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ID41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 RAM 1 2 又は HDD 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 ID 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。

10

#### 【 0 0 5 7 】

キャラクタ ID 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。

20

#### 【 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 ID 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なることができるため、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。

30

#### 【 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検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。

40

#### 【 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

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、ならべかえボタン 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検するように指示しておけば、あとはプレイヤが特に操作をすることなく、所定の時間の経過後に探検を終えて、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検を行い、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検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。

30

#### 【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。

#### 【0066】

上の実施の形態では、主に、本発明を M M O R P G 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】

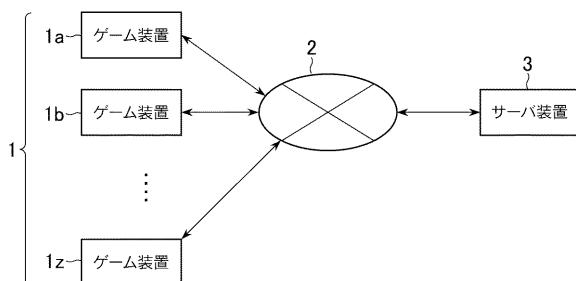
- 1 ゲーム装置
- 1 1 制御部
- 1 2 R A M
- 1 3 H D D
- 1 4 サウンド処理

50

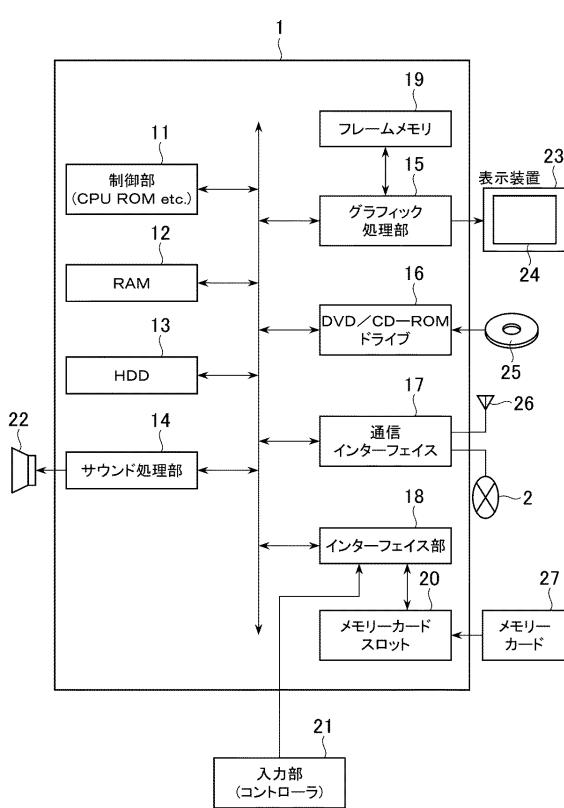
- 1 5 グラフィック処理部  
 1 6 DVD / CD - ROM ドライブ  
 1 7 通信インターフェイス  
 1 8 インターフェイス部  
 1 9 フレームメモリ  
 2 0 メモリーカードスロット  
 2 1 入力部  
 2 2 スピーカー<sup>10</sup>  
 2 3 表示装置  
 2 4 表示画面  
 2 5 記録媒体  
 2 6 アンテナ  
 2 7 メモリーカード  
 2 通信ネットワーク  
 3 サーバ装置  
 3 1 制御部  
 3 2 RAM  
 3 3 HDD  
 3 4 通信インターフェイス  
 4 0 キャラクタ管理テーブル<sup>20</sup>  
 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

## 【図面】

【図 1】



【図 2】



10

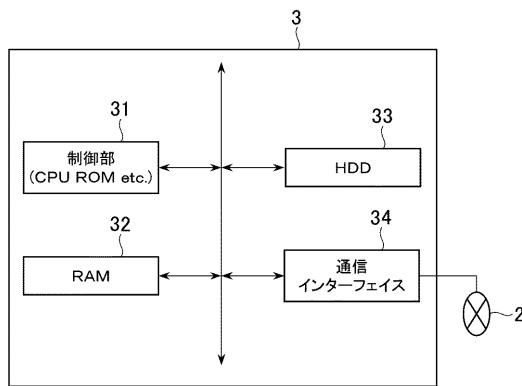
20

30

40

50

【図3】



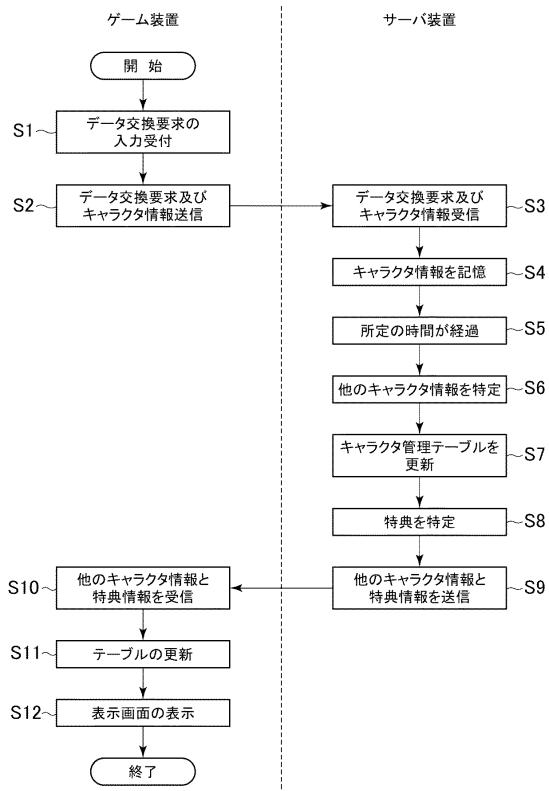
【図4】

10

キャラクタID	属性	レベル	キャラクタの名前	リーダーの名前	データ変換キャラクタID	終了フラグ	
41	42	43	44	45	46	47	48
ID 1001	風	2	12:00:00 キャラクタA	OOOO	ID 1003	1	
ID 1002	風	2	12:15:00 キャラクタB	△△△△	-	0	
ID 1003	風	2	12:30:00 キャラクタC	□□□□	ID 1001	0	

20

【図5】



【図6】

30

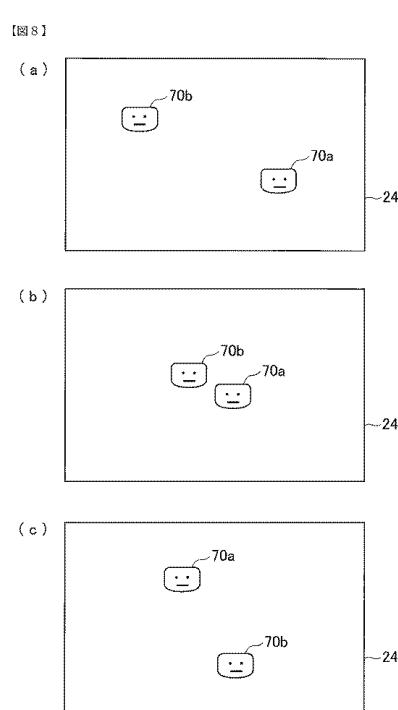
キャラクタID	属性	レベル	キャラクタの名前	リーダーの名前
51	52	53	54	55
ID 1003	風	2	キャラクタC	□□□□

40

【図 7】

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

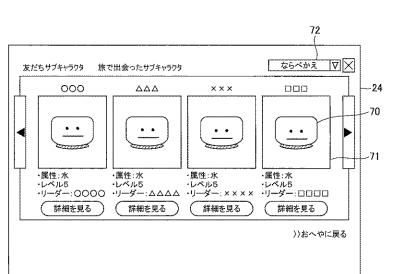
【図 8】



10

20

【図 9】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開2005-319135 (JP, A)  
S E - MOOK ドラゴンクエストIX みちくさ冒険ガイド, 株式会社スクウェア・エニックス, 2010年 3月 4日, 初版, 第232-239頁  
「ドラクエIX」, 三才ムック Vol. 279 「ゲームやりこみMAX」, 株式会社三才ブックス, 2009年11月16日, 第279巻, 第1版, 第73頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00 - 13/98