

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7236405号

(P7236405)

(45)発行日 令和5年3月9日(2023.3.9)

(24)登録日 令和5年3月1日(2023.3.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/47 (2014.01)

A 6 3 F 13/47

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/822(2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/822

請求項の数 5 (全29頁)

(21)出願番号 特願2020-82017(P2020-82017)

(22)出願日 令和2年5月7日(2020.5.7)

(62)分割の表示 特願2018-182597(P2018-182597)
の分割

原出願日 平成30年9月27日(2018.9.27)

(65)公開番号 特開2020-114561(P2020-114561)
A)

(43)公開日 令和2年7月30日(2020.7.30)

審査請求日 令和3年9月24日(2021.9.24)

特許法第30条第2項適用 平成30年 7月16日 h
t t p s : / / y o u t u . b e / y X b N y v 6 R i
p E ? t = 2 0 7 1 平成30年 9月 1日 h t t p s
: / / y o u t u . b e / N S 3 g _ 2 1 5 g 8 8 ? t
= 9 7 4 平成30年 9月14日 h t t p s : / / w w
w . 4 g a m e r . n e t / g a m e s / 3 6 0 / G 0

最終頁に続く

(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 100155550

弁理士 田嶋 諭

(72)発明者 中川 誠貴

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 宇佐田 健二

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム及びゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

属性が設定されている第1プレイヤオブジェクトをユーザが操作する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ゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

第1の3次元仮想空間と少なくとも1の第2の3次元仮想空間とを含むゲームであって、第1の課題が前記第1の3次元仮想空間での実行のために設定され、少なくとも1の第2の課題が前記第2の3次元仮想空間での実行のために設定され、ユーザによる操作入力に基づいて、前記第1の課題の進行中に前記第2の課題が実行されるゲームを実行する実行機能、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記第1の3次元仮想空間及び前記第2の3次元仮想空間における前記第1のプレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、

前記第2の3次元仮想空間において前記第1プレイヤオブジェクトが取得した1以上の素材アイテムから、所定確率でアクションアイテムを生成する生成機能、

を実現させ、

前記制御機能では、

前記第1の3次元仮想空間における前記第1の課題の進行中、前記設定属性に対応する第1の動作の実行を前記第1のプレイヤオブジェクトに許可し、前記非設定属性に対応する第2の動作の実行を前記第1のプレイヤオブジェクトに禁止し、また前記第1の3次元仮想空間における前記第1の課題の進行中、前記第2の動作の実行を前記非設定属性を

有する少なくとも 1 の第 2 のプレイヤオブジェクトに許可する機能、

前記第 2 の 3 次元仮想空間における前記第 2 の課題の進行中、前記設定属性に対応する第 1 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに許可し、前記第 1 プレイヤオブジェクトが前記アクションアイテムを使用したことを含む所定条件の成立に応じて前記非設定属性に対応する第 2 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに許可する機能であって、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも 1 の動作である前記第 2 の動作の実行を許可する機能、

を実現させ、

前記第 1 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤオブジェクトの前記設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤオブジェクトの前記非設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の課題の進行中に実行が許可される前記非設定属性に対応する前記第 2 の動作は、前記ゲームの異なるプレイヤに対して異なるように設定される、

ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記第 2 の 3 次元仮想空間は、前記第 1 のプレイヤオブジェクトが達成すべき第 2 の課題を含む、

請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータに、さらに、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記第 1 プレイヤオブジェクトの設定属性の設定を変更する設定機能、

を実現させる請求項 1 又は請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

属性が設定されている第 1 プレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置に、該ゲームの進行を制御させるためのゲームプログラムであって、

前記サーバ装置に、

第 1 の 3 次元仮想空間と少なくとも 1 の第 2 の 3 次元仮想空間とを含むゲームであって、第 1 の課題が前記第 1 の 3 次元仮想空間での実行のために設定され、少なくとも 1 の第 2 の課題が前記第 2 の 3 次元仮想空間での実行のために設定され、ユーザによる操作入力に基づいて、前記第 1 の課題の進行中に前記第 2 の課題が実行されるゲームを実行する実行機能、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記第 1 の 3 次元仮想空間及び前記第 2 の 3 次元仮想空間における前記第 1 のプレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、

前記第 2 の 3 次元仮想空間において前記第 1 プレイヤオブジェクトが取得した 1 以上の素材アイテムから、所定確率でアクションアイテムを生成する生成機能、

を実現させ、

前記制御機能では、

前記第 1 の 3 次元仮想空間における前記第 1 の課題の進行中、前記設定属性に対応する第 1 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに許可し、前記非設定属性に対応する第 2 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに禁止し、また前記第 1 の 3 次元仮想空間における前記第 1 の課題の進行中、前記第 2 の動作の実行を前記非設定属性を有する少なくとも 1 の第 2 のプレイヤオブジェクトに許可する機能、

前記第 2 の 3 次元仮想空間における前記第 2 の課題の進行中、前記設定属性に対応する第 1 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに許可し、前記第 1 プレイヤオブジェクトが前記アクションアイテムを使用したことを含む所定条件の成立に応じて前記非設定属性に対応する第 2 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤオブジェクトに許可する機能であって、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも 1 の動作である前記第 2 の

10

20

30

40

50

動作の実行を許可する機能、

を実現させ、

前記第 1 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤーオブジェクトの前記設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤーオブジェクトの前記非設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の課題の進行中に実行が許可される前記非設定属性に対応する前記第 2 の動作は、前記ゲームの異なるプレイヤーに対して異なるように設定される、

ゲームプログラム。

【請求項 5】

属性が設定されている第 1 プレイヤーオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と、該端末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、を備えたゲームシステムであって、

第 1 の 3 次元仮想空間と少なくとも 1 の第 2 の 3 次元仮想空間とを含むゲームであって、第 1 の課題が前記第 1 の 3 次元仮想空間での実行のために設定され、少なくとも 1 の第 2 の課題が前記第 2 の 3 次元仮想空間での実行のために設定され、ユーザによる操作入力に基づいて、前記第 1 の課題の進行中に前記第 2 の課題が実行されるゲームを実行する実行手段、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記第 1 の 3 次元仮想空間及び前記第 2 の 3 次元仮想空間における前記第 1 のプレイヤーオブジェクトの動作を制御する制御手段、

前記第 2 の 3 次元仮想空間において前記第 1 プレイヤーオブジェクトが取得した 1 以上の素材アイテムから、所定確率でアクションアイテムを生成する生成手段、

を含み、

前記制御手段は、

前記第 1 の 3 次元仮想空間における前記第 1 の課題の進行中、前記設定属性に対応する第 1 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤーオブジェクトに許可し、前記非設定属性に対応する第 2 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤーオブジェクトに禁止し、また前記第 1 の 3 次元仮想空間における前記第 1 の課題の進行中、前記第 2 の動作の実行を前記非設定属性を有する少なくとも 1 の第 2 のプレイヤーオブジェクトに許可し、

前記第 2 の 3 次元仮想空間における前記第 2 の課題の進行中、前記設定属性に対応する第 1 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤーオブジェクトに許可し、前記第 1 プレイヤーオブジェクトが前記アクションアイテムを使用したことを含む所定条件の成立に応じて前記非設定属性に対応する第 2 の動作の実行を前記第 1 のプレイヤーオブジェクトに許可するのであって、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも 1 の動作である前記第 2 の動作の実行を許可し、

前記第 1 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤーオブジェクトの前記設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の動作は、前記ゲームにおける前記第 1 のプレイヤーオブジェクトの前記非設定属性に対して予め定められ、

前記第 2 の課題の進行中に実行が許可される前記非設定属性に対応する前記第 2 の動作は、前記ゲームの異なるプレイヤーに対して異なるように設定される、

ゲームシステム。

【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、属性が設定されているプレイヤーオブジェクトをユーザが操作する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ゲームプログラム等に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

近年では、ゲームサーバ装置から通信ネットワークを介してゲーム装置（端末装置）に MMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game）等のオンラインゲームが提供されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

オンラインゲームでは、新たなコンテンツの追加など、多くのユーザが長期にわたって継続的にプレイできるように定期的にバージョンアップが行われる。新たなコンテンツとしては、例えば、新規のゲーム空間における新規の敵を討伐する課題が設定されたコンテンツがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0004】

【文献】特開 2015 - 99158 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述のようなゲームでは、バージョンアップによって新たなコンテンツが追加された場合であっても、操作方法などに対する変更は少なく、ユーザのプレイスタイルには基本的に変更がない。例えば、新規のゲーム空間における新規の敵を討伐するコンテンツにおいても、ユーザのプレイヤキャラクタに行わせる動作などは同じである。そのため、ユーザによっては、プレイスタイルを多様化させたいとの要望もある。この場合、単純に、バージョンアップなどによって、プレイヤキャラクタの動作などに変更を加えることが考えられるが、ゲームの世界観が変わってしまう等の問題が生じる虞がある。

20

【0006】

特に、ロールプレイングゲームなどでは、プレイヤキャラクタに属性などの複数のパラメータが設定されており、ユーザのプレイによって各パラメータが変動等する。そのため、各ユーザのプレイヤキャラクタ間には差異（個性）がある。したがって、単純に、プレイヤキャラクタの動作などに変更を加えることは、そのようなプレイヤキャラクタ間の差異に影響を与える虞がある。

【0007】

本発明の少なくとも 1 つの実施形態の目的は、関連する技術の不足を解決することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るゲームプログラムは、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作する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ゲームプログラムであって、コンピュータに、ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された 1 のゲームコンテンツを実行する実行機能、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、を実現させ、制御機能では、第一ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する機能、第二ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する機能、を実現させる。

40

【0009】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るゲームプログラムは、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置に、該ゲームの進行を制御させるためのゲームプログラムであって、サーバ装置に、ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された 1 の

50

ゲームコンテンツを実行する実行機能、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、を実現させ、制御機能では、第一ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する機能、第二ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する機能、を実現させる。

【 0 0 1 0 】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るゲームシステムは、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と、該端末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、を備えたゲームシステムであって、ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する実行手段、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御手段、を含み、制御手段は、第一ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止し、第二ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

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】

【 0 0 1 2 】

【図1】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム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ゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。

【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システムの構成の例を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するサーバ装置がゲーム進行処理を実行する場合のサーバ装置及び端末装置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端末装置の構成の例を示すブロック図である。

【図6】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。

【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コンテンツの概略を示す図である。

【図8】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム画像（ゲームフィールド）の一例を示す図である。

【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画像（アクションアイテム生成画像）の一例を示す図である。

【図10】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する確率テーブルの一例を示す図である。

【図11】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する端末装置の構成の例を示すブロック図である。

【図12】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザデータの一例を示す図である。

【図13】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するジョブリストの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する動作リストの一例を示す図である。

【図 1 5】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するアイテム生成テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。

【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の実施形態]

図1は、本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲームシステム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、ゲームシステム100は、ユーザ（プレイヤー）が使用するコンピュータである単一の端末装置（ゲーム端末装置）20を含んでいる。なお、図1では、端末装置20の構成の例である端末装置20Aの構成を示している。また、ゲームシステム100の構成は、これに限定されるものではない。例えば、ユーザの端末装置が通信ネットワークを介してサーバ装置（ビデオゲーム処理サーバ）に接続され、このサーバ装置から端末装置に対してビデオゲームのサービスが提供される構成（図3参照）としてもよい。

【0015】

ビデオゲーム処理システム100は、例えば、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するビデオゲーム（ゲーム）を実行する各種機能を有する。本実施形態の例のゲームは、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツから構成される。ユーザは、プレイしたいゲームコンテンツを選択できる。プレイヤオブジェクトは、実行中のゲームコンテンツのゲーム空間において、ユーザの操作に応じて飛ぶ、走る、攻撃等の動作を行う。

【0016】

本実施形態の例では、プレイヤオブジェクトは、設定されている属性に対応する動作が実行可能である。しかし、設定されていない属性に対応する動作は、一部のゲームコンテンツにおいて禁止される。具体的には、第一ゲームコンテンツでは、プレイヤオブジェクトは、設定されている属性に対応する動作の実行が許可され、設定されていない属性に対応する動作の実行が禁止される。また、第二ゲームコンテンツでは、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行が許可され、設定されていない属性に対応する動作の実行が所定条件の成立に応じて許可される。

【0017】

所定条件は、例えば、プレイヤオブジェクト（ユーザ）が仮想のアイテムであるアクションアイテムを使用したことが含まれる。この場合、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも1の動作の実行を許可すればよい。

【0018】

端末装置20は、ゲームをプレイするユーザによって管理される。端末装置20は、例えば、据置型ゲーム装置、パーソナルコンピュータ、携帯電話端末やPDA（Personal Digital Assistants）、携帯型ゲーム装置等のビデオゲームを実行することが可能な端末装置によって構成される。

【0019】

また、端末装置20は、ビデオゲームを実行するべく、操作部、ハードディスクドライ

10

20

30

40

50

ブ等の記憶部、ゲームを実行してゲーム画像を生成するCPU等から構成される制御部、ゲーム画像を表示させる表示部等を備えるが、一般的な構成であるので詳細な説明は省略する。また、端末装置20には、ビデオゲームを実行するとともにゲームの進行を制御するためのソフトウェア(ゲームプログラム)が記憶部に記憶されている。なお、ゲームプログラムには、ゲームデータも含まれる。

【0020】

次に、端末装置20の構成の例である端末装置20Aの構成について説明する。端末装置20Aは、制御部が記憶部に記憶されているゲームプログラムを実行することで、ビデオゲームの進行を制御するための実行部31及びオブジェクト制御部32を少なくとも備える。

10

【0021】

実行部(実行機能、実行手段)31は、ユーザによる操作入力に基づいて、複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する。各ゲームコンテンツの情報は、例えば、ゲームデータに含めておけばよい。

【0022】

オブジェクト制御部(制御機能、制御手段)32は、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間におけるプレイヤオブジェクトの動作を制御する。また、上述したように、第一ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する。また、第二ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する。

20

【0023】

次に、この実施形態のゲームシステム100(システム100)の動作について説明する。

【0024】

図2は、システム100が実行するゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。ゲーム進行処理では、ユーザによって選択されたゲームコンテンツを進行させる(実行する)ための処理が行われる。以下、端末装置20Aがゲーム進行処理を実行する場合を例にして説明する。なお、図2では、主として、ゲームコンテンツにおけるプレイヤオブジェクトの動作の許可に関連する処理が示され、その他のゲーム進行の処理については記載を省略している。

30

【0025】

本実施形態の例のゲーム進行処理は、例えば、ユーザによるゲームの実行が開始されて1のゲームコンテンツの選択の操作入力があったことを契機として実行される。

【0026】

端末装置20Aは、動作設定処理を行う(ステップS10)。動作設定処理では、プレイヤオブジェクトに対して許可される動作の設定が行われる。具体的には、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定される。なお、許可設定の情報は、例えば、許可された動作の識別情報を、端末装置20Aの記憶部に記憶しておけばよい。また、既に、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定されている場合には、ステップS10の処理は実行しなくてもよい。

40

【0027】

次に、端末装置20Aは、進行処理を行う(ステップS11)。端末装置20Aは、ユーザにより選択されたゲームコンテンツに基づくゲームの進行処理を行う。具体的には、ユーザの操作部に対する操作入力に基づいて、ゲームコンテンツのゲーム空間におけるプレイヤオブジェクトの動作が制御される。例えば、許可された動作が実行される。

【0028】

その後、端末装置20Aは、実行中(進行中)のゲームコンテンツが第二ゲームコンテンツであるか否かを判断する(ステップS12)。端末装置20Aは、例えば、実行中の

50

ゲームコンテンツの識別情報から判断すればよい。第二ゲームコンテンツが実行中ではない場合（ステップ S 1 2：N O）、端末装置 2 0 A は、ステップ S 1 5 の処理に移行する。

【 0 0 2 9 】

一方、第二ゲームコンテンツが実行中の場合（ステップ S 1 2：Y E S）、端末装置 2 0 A は、所定条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 3）。例えば、上述したアクションアイテムの使用が所定条件の場合、アクションアイテムの使用の有無に応じて判断される。所定条件が成立していない場合（ステップ S 1 3：N O）、端末装置 2 0 A は、ステップ S 1 5 の処理に移行する。一方、所定条件が成立した場合（ステップ S 1 3：Y E S）、端末装置 2 0 A は、許可動作設定処理を行う（ステップ S 1 4）。許可動作設定処理では、例えば、プレイヤーオブジェクトに設定されていない属性に対応する動作が追加的に許可設定される。

10

【 0 0 3 0 】

その後、端末装置 2 0 A は、ゲームコンテンツの変更要求があったか否かを判断する（ステップ S 1 5）。例えば、ユーザがコンテンツ変更の操作入力を行った場合にコンテンツ変更要求があったと判断すればよい。変更要求があった場合（ステップ S 1 5：Y E S）、端末装置 2 0 A は、変更処理を行う（ステップ S 1 6）。変更処理では、例えば、次に実行するゲームコンテンツのゲームデータ等を記憶部から取得するなどの処理が行われる。その後、ステップ S 1 1 の進行処理に移行して、次に実行するゲームコンテンツが実行される。

【 0 0 3 1 】

20

一方、変更要求がなかった場合（ステップ S 1 5：N O）、端末装置 2 0 A は、ゲームが終了か否かを判断する（ステップ S 1 7）。すなわち、ゲームコンテンツも含めてゲーム全体の終了か否かが判断される。例えば、ユーザがゲーム終了の操作入力を行った場合にゲームが終了であると判断すればよい。ゲームが終了であると判断した場合（ステップ S 1 7：Y E S）、端末装置 2 0 A は、ゲーム進行処理を終了する。一方、ゲームが終了していないと判断した場合（ステップ S 1 7：N O）、端末装置 2 0 A は、ステップ S 1 1 の進行処理に戻って実行中のゲームコンテンツを進行させる。

【 0 0 3 2 】

以上のように、第 1 の実施形態の一側面として、端末装置 2 0 A が、実行部 3 1 及びオブジェクト制御部 3 2 を備える構成としているので、実行されるゲームコンテンツによっては、設定されていない属性に対応する動作の実行がプレイヤーオブジェクトに許可される場合がある。すなわち、一部のゲームコンテンツにおいて、プレイスタイルの多様化が許容される。したがって、多様なプレイスタイルを所望するユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツも選択すればよい。一方、所望しないユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツをプレイしなくてもよく、また所定条件を成立させなければよい。これによって、世界観が変わってしまう等の問題の発生を抑制しつつ、プレイヤーに多くの選択肢を与えてプレイスタイルの多様性を広げることができる。

30

【 0 0 3 3 】

なお、上述した第 1 の実施形態の例では、端末装置 2 0 A が、ゲームプログラムを実行してゲームの進行を制御しているが、特にこれに限定されるものではない。例えば、図 3 に示すようなサーバ装置及び端末装置を含むゲームシステムとし、端末装置 2 0 A に代えてサーバ装置が、実行部 3 1 及びオブジェクト制御部 3 2 を少なくとも備える構成としてもよい。

40

【 0 0 3 4 】

サーバ装置は、図示しないハードディスクドライブ等の記憶部及び C P U 等から構成される制御部などを有する。また、サーバ装置は、記憶部に記憶されている上述のゲームプログラムを制御部が実行することで、端末装置 2 0 A と同様にビデオゲームの進行を制御する。サーバ装置は、制御部や通信部等のビデオゲームの進行を制御するための一般的な構成を備えるが、ここでの詳細な説明は省略する。

50

【 0 0 3 5 】

なお、サーバ装置は、端末装置 2 0 A のようにビデオゲームを実行しない。サーバ装置は、例えば、インターネット回線（通信ネットワーク）に接続された通信部を有し、ビデオゲームを実行する端末装置と通信を行う。サーバ装置は、ユーザ（端末装置）から操作信号（操作情報）等を受信し、またゲーム進行に関する情報（画像情報等）を端末装置に送信する。なお、複数のサーバ装置が協働して上記ゲームプログラムを実行してもよく、サーバ装置及び端末装置が協働して上記ゲームプログラムを実行（ゲームの進行を制御）してもよい。

【 0 0 3 6 】

図 4 は、サーバ装置が図 2 に示すゲーム進行処理を実行する場合のサーバ装置及び端末装置の動作の例を示すフローチャートである。サーバ装置は、定期的に、端末装置から操作部に対するタ操作入力（操作情報）等を受信する。

10

【 0 0 3 7 】

サーバ装置は、動作設定処理を行う（ステップ S 3 0）。動作設定処理では、プレイヤオブジェクトに対して許可される動作の設定が行われる。具体的には、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定される。なお、許可設定の情報は、例えば、許可された動作の識別情報を、サーバ装置の記憶部に記憶しておけばよい。また、既に、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定されている場合には、ステップ S 3 0 の処理は実行しなくてもよい。

【 0 0 3 8 】

20

次に、サーバ装置は、進行処理を行う（ステップ S 3 1）。サーバ装置は、ユーザにより選択されたゲームコンテンツに基づくゲームの進行処理を行う。具体的には、ユーザの操作部に対する操作入力に基づいて、ゲームコンテンツのゲーム空間におけるプレイヤオブジェクトの動作が制御される。例えば、許可された動作が実行される。

【 0 0 3 9 】

その後、サーバ装置は、実行中（進行中）のゲームコンテンツが第二ゲームコンテンツであるか否かを判断する（ステップ S 3 2）。サーバ装置は、例えば、実行中のゲームコンテンツの識別情報から判断すればよい。第二ゲームコンテンツが実行中ではない場合（ステップ S 3 2：N O）、サーバ装置は、ステップ S 3 5 の処理に移行する。

【 0 0 4 0 】

30

一方、第二ゲームコンテンツが実行中の場合（ステップ S 3 2：Y E S）、サーバ装置は、所定条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 3 3）。例えば、上述したアクションアイテムの使用が所定条件の場合、アクションアイテムの使用の有無に応じて判断される。所定条件が成立していない場合（ステップ S 3 3：N O）、サーバ装置は、ステップ S 3 5 の処理に移行する。一方、所定条件が成立した場合（ステップ S 3 3：Y E S）、サーバ装置は、許可動作設定処理を行う（ステップ S 3 4）。許可動作設定処理では、例えば、プレイヤオブジェクトに設定されていない属性に対応する動作が追加的に許可設定される。

【 0 0 4 1 】

その後、サーバ装置は、ゲームコンテンツの変更要求があったか否かを判断する（ステップ S 3 5）。例えば、ユーザがコンテンツ変更の操作入力を行った場合にコンテンツ変更要求があったと判断すればよい。変更要求があった場合（ステップ S 3 5：Y E S）、サーバ装置は、変更処理を行う（ステップ S 3 6）。変更処理では、例えば、次に実行するゲームコンテンツのゲームデータ等を記憶部から取得するなどの処理が行われる。その後、ステップ S 3 1 の進行処理に移行して、次に実行するゲームコンテンツが実行される。

40

【 0 0 4 2 】

一方、変更要求がなかった場合（ステップ S 3 5：N O）、サーバ装置は、ゲームが終了か否かを判断する（ステップ S 3 7）。ゲームが終了であると判断した場合（ステップ S 3 7：Y E S）、サーバ装置は、ゲーム進行処理を終了する。一方、ゲームが終了していないと判断した場合（ステップ S 3 7：N O）、サーバ装置は、ステップ S 3 1 の進行

50

処理に戻って実行中のゲームコンテンツを進行させる。

【 0 0 4 3 】

なお、上述の「プレイヤオブジェクト」は、ユーザが操作するオブジェクトである。例えば、人物、ロボット及び動物等のキャラクタ、自動車等の乗り物、ボール等の球体、カードなどがプレイヤオブジェクトに該当する。

【 0 0 4 4 】

上述のプレイヤオブジェクトの「属性」は、プレイヤオブジェクトが有する性質、特徴等を意味する。例えば、職業（ジョブ）、レアリティ、種族、性別等が属性に該当する。職業は、例えば、剣士（ナイト）、黒魔導士、白魔導士、戦士等が属性に該当する。また、「属性に対応する動作」は、その属性に対応付けられた動作であれば、任意の動作を採用可能である。例えば、特殊技などの攻撃動作（スキル）等が属性に対応付けられた動作に該当する。具体的には、属性がナイトである場合、剣を用いた特殊技（物理攻撃）を、属性に対応する動作とすればよい。さらに、「属性に対応する動作」は、1の属性に対して1の動作に限定されるものではない。1の属性に対して2以上の動作を対応付けてもよい。

10

【 0 0 4 5 】

上述の「ゲームコンテンツ」は、ゲームの一部を構成する内容を意味する。例えば、プレイヤオブジェクトが配置されるゲームフィールド（ゲーム空間）、ダンジョンも、ゲームコンテンツに該当する。また、例えば、所定のゲーム空間においてプレイヤオブジェクトに達成させる課題（敵の討伐、探索など）が設定されているミッション（クエスト）もゲームコンテンツに該当する。なお、ゲームコンテンツは、同時に2以上の選択を受け付けてもよい。

20

【 0 0 4 6 】

上述の「ビデオゲーム」は、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作する構成であれば、ロールプレイングゲーム、育成ゲーム、シミュレーションゲーム等のいずれのジャンルのゲームを採用してもよい。また、上述の「ビデオゲーム」は、MMORPG等のように、同一（共通）のゲーム空間において複数ユーザのそれぞれが操作するプレイヤオブジェクトが存在する構成であってもよい。

【 0 0 4 7 】

[第 2 の実施形態]

30

図 5 は、端末装置 20 の例である端末装置 20 B の構成を示すブロック図である。本例において、端末装置 20 B は、実行部 31 及びオブジェクト制御部 32 B を少なくとも備える。

【 0 0 4 8 】

実行部 31 は、ユーザによる操作入力に基づいて、複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する。各ゲームコンテンツの情報は、例えば、ゲームデータに含めておけばよい。

【 0 0 4 9 】

オブジェクト制御部 32 B は、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間におけるプレイヤオブジェクトの動作を制御する。また、オブジェクト制御部 32 B は、第一ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する。また、オブジェクト制御部 32 B は、第二ゲームコンテンツの実行中、プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する。

40

【 0 0 5 0 】

本実施形態の例では、所定条件として、プレイヤオブジェクト（ユーザ）がアクションアイテムを使用したことが含まれる。アクションアイテムは、ゲーム空間において使用可能な仮想のアイテムである。オブジェクト制御部 31 B は、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも1の動作の実行を許可する。例えば、アクションアイテムの種類毎

50

に 1 の動作が対応付けられている場合、使用したアクションアイテムの種類に対応付けられた 1 の動作がプレイヤオブジェクトに許可される。この場合、複数種類のアイテムを使用した場合には、複数の動作がプレイヤオブジェクトに許可される。

【 0 0 5 1 】

なお、プレイヤオブジェクトに設定された属性に対応する動作については、アクションアイテムの使用によって許可されない。

【 0 0 5 2 】

次に、この実施形態のゲームシステム 1 0 0 (システム 1 0 0) の動作について説明する。

【 0 0 5 3 】

図 6 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。ゲーム進行処理では、ユーザによって選択されたゲームコンテンツを進行させる (実行する) ための処理が行われる。以下、端末装置 2 0 B がゲーム進行処理を実行する場合を例にして説明する。なお、図 6 では、主として、ゲームコンテンツにおけるプレイヤオブジェクトの動作の許可に関連する処理が示され、その他のゲーム進行の処理については記載を省略している。また、サーバ装置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。

【 0 0 5 4 】

本実施形態の例のゲーム進行処理は、例えば、ユーザによるゲームの実行が開始されて 1 のゲームコンテンツの選択の操作入力があったことを契機として実行される。

【 0 0 5 5 】

端末装置 2 0 B は、動作設定処理を行う (ステップ S 1 0) 。動作設定処理では、プレイヤオブジェクトに対して許可される動作の設定が行われる。具体的には、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定される。なお、許可設定の情報は、例えば、許可された動作の識別情報を、端末装置 2 0 B の記憶部に記憶しておけばよい。また、既に、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定されている場合には、ステップ S 1 0 の処理は実行しなくてもよい。

【 0 0 5 6 】

次に、端末装置 2 0 B は、進行処理を行う (ステップ S 1 1) 。端末装置 2 0 B は、ユーザにより選択されたゲームコンテンツに基づくゲームの進行処理を行う。具体的には、ユーザの操作部に対する操作入力に基づいて、ゲームコンテンツのゲーム空間におけるプレイヤオブジェクトの動作が制御される。例えば、許可された動作が実行される。

【 0 0 5 7 】

その後、端末装置 2 0 B は、実行中 (進行中) のゲームコンテンツが第二ゲームコンテンツであるか否かを判断する (ステップ S 1 2) 。端末装置 2 0 B は、例えば、実行中のゲームコンテンツの識別情報から判断すればよい。第二ゲームコンテンツが実行中ではない場合 (ステップ S 1 2 : N O) 、端末装置 2 0 B は、ステップ S 1 5 の処理に移行する。

【 0 0 5 8 】

一方、第二ゲームコンテンツが実行中の場合 (ステップ S 1 2 : Y E S) 、端末装置 2 0 B は、所定条件が成立したか否かを判断する (ステップ S 1 3 - B) 。本実施形態の例では、プレイヤオブジェクト (ユーザ) によるアクションアイテムの使用の有無に応じて判断される。所定条件が成立していない場合 (ステップ S 1 3 - B : N O) 、端末装置 2 0 B は、ステップ S 1 5 の処理に移行する。一方、所定条件が成立した場合 (ステップ S 1 3 - B : Y E S) 、端末装置 2 0 B は、許可動作設定処理を行う (ステップ S 1 4 - B) 。上述したように、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも 1 の動作が追加的に許可設定される。すなわち、プレイヤオブジェクトに設定されていない属性に対応する動作を、同プレイヤオブジェクトに実行させることが可能となる。

【 0 0 5 9 】

その後、端末装置 2 0 B は、ゲームコンテンツの変更要求があったか否かを判断する (ステップ S 1 5) 。例えば、ユーザがコンテンツ変更の操作入力を行った場合にコンテン

10

20

30

40

50

ツ変更要求があったと判断すればよい。変更要求があった場合（ステップ S 1 5 : Y E S）、端末装置 2 0 B は、変更処理を行う（ステップ S 1 6）。変更処理では、例えば、次に実行するゲームコンテンツのゲームデータ等を記憶部から取得するなどの処理が行われる。その後、ステップ S 1 1 の進行処理に移行して、次に実行するゲームコンテンツが実行される。

【 0 0 6 0 】

一方、変更要求がなかった場合（ステップ S 1 5 : N O）、端末装置 2 0 B は、ゲームが終了か否かを判断する（ステップ S 1 7）。ゲームが終了であると判断した場合（ステップ S 1 7 : Y E S）、端末装置 2 0 B は、ゲーム進行処理を終了する。一方、ゲームが終了していないと判断した場合（ステップ S 1 7 : N O）、端末装置 2 0 B は、ステップ S 1 1 の進行処理に戻って実行中のゲームコンテンツを進行させる。

10

【 0 0 6 1 】

以上のように、第 2 の実施形態の一側面として、端末装置 2 0 B が、実行部 3 1 及びオブジェクト制御部 3 2 B を備える構成としているので、実行されるゲームコンテンツによっては、設定されていない属性に対応する動作の実行がプレイヤオブジェクトに許可される場合がある。すなわち、一部のゲームコンテンツにおいて、プレイスタイルの多様化が許容される。したがって、多様なプレイスタイルを所望するユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツも選択すればよい。一方、所望しないユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツをプレイしなくてもよく、また所定条件を成立させなければよい。これによって、世界観が変わってしまう等の問題の発生を抑制しつつ、プレイヤーに多くの選択肢を与えてプレイスタイルの多様性を広げることができる。

20

【 0 0 6 2 】

また、第二ゲームコンテンツでは、使用したアクションアイテムに対応する動作の実行がプレイヤオブジェクトに許可されるので、アクションアイテムの使い方によって、ユーザ毎にプレイスタイルを変化させることができる。

【 0 0 6 3 】

例えば、ユーザ A 1 は、属性 A のプレイヤオブジェクトに、属性 B に対応する動作を実行させられるようにする。また、ユーザ A 2 は、属性 A のプレイヤオブジェクトに、属性 D に対応する動作を実行させられるようにする。このように、同じ属性のプレイヤオブジェクトであっても、ユーザの意図によって、実行可能な動作の種類が異なってくる。したがって、上述したようにユーザが毎にプレイスタイルも変わってくる。

30

【 0 0 6 4 】

[第 3 の実施形態]

図 7 は、本実施形態の例のゲームのゲームコンテンツの概略を示す図である。端末装置 2 0 の例である端末装置 2 0 C は、記憶部に記憶されているゲームプログラムを実行することで、複数のゲームコンテンツを有するゲームを提供する。本実施形態の例のゲームは、メインコンテンツ、P v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ、アイランドアイランドコンテンツ等のゲームコンテンツから構成されている。

【 0 0 6 5 】

メインコンテンツは、ユーザ（プレイヤ）がプレイヤキャラクタ（プレイヤオブジェクト）を操作してメインストーリーを最後まで進めることが課題（目的）のコンテンツである。より具体的には、プレイヤキャラクタが、メインコンテンツで用意されている複数のミッション（クエスト）をクリアしていくことでメインストーリーが進んでいく。ミッションは、例えば、所定の敵キャラクタを討伐すること、所定のアイテムを獲得すること等の課題（目的）が設定されているサブコンテンツである。プレイヤキャラクタは、メインコンテンツ用の三次元仮想空間（ゲーム空間）において、移動、攻撃等の許可された動作が可能である。プレイヤキャラクタは、例えば、所定のノンプレイヤキャラクタからミッションの依頼を受けることでミッションを開始できる。なお、メインコンテンツは、インターネット等の通信ネットワークを介して、他ユーザのプレイヤキャラクタと協力してメ

40

50

インストーリーを進めることも可能である。

【 0 0 6 6 】

P v P コンテンツは、インターネット等の通信ネットワークを介して、他ユーザのプレイヤキャラクタと対戦するためのコンテンツである。P v P コンテンツは、対戦に勝利することが課題（目的）である。ダンジョンコンテンツは、ダンジョンを攻略するためのコンテンツである。ダンジョンコンテンツは、三次元仮想空間（ゲーム空間）であるダンジョンの最深階層にプレイヤキャラクタを進行させることが課題（目的）である。ダンジョンは、例えば、地下 5 0 階で形成されている。アイランドコンテンツは、三次元仮想空間（ゲーム空間）である島を探索することが課題（目的）のコンテンツである。

【 0 0 6 7 】

本実施形態の例では、P v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ及びアイランドコンテンツは、メインコンテンツのゲーム空間において、プレイヤキャラクタが所定のノンプレイヤキャラクタに話しかけることで実行が開始される。すなわち、ゲームのプレイ開始時は、メインコンテンツから開始され、ユーザの操作入力に基づいてP v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ及びアイランドコンテンツのいずれか 1 のコンテンツが実行される。また、P v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ及びアイランドコンテンツの終了後は、メインコンテンツが再開される。

【 0 0 6 8 】

なお、メインコンテンツ、P v P コンテンツ及びダンジョンコンテンツは、第一ゲームコンテンツに該当する。また、アイランドコンテンツは、第二ゲームコンテンツに該当する。

【 0 0 6 9 】

また、本実施形態の例のプレイヤキャラクタには、属性であるジョブが設定されている。ジョブには、例えば、剣士（ナイト）、忍者、吟遊詩人、白魔導士、黒魔導士等がある。ユーザは、プレイヤキャラクタに 1 のジョブを設定できる。また、ユーザは、一度設定したジョブを変更することも可能である。

【 0 0 7 0 】

プレイヤキャラクタは、基本的には、移動、話す、所持アイテムの使用等の動作、及び、設定されたジョブに対応する動作を実行可能である。ジョブに対応する動作は、特殊技などの攻撃動作、他プレイヤキャラクタの生命力を回復させる動作、バフ及びデバフを発動する動作などがある。プレイヤキャラクタは、基本的には、設定されたジョブとは異なるジョブに対応する動作は許可されていない。

【 0 0 7 1 】

しかし、アイランドコンテンツでは、設定されたジョブとは異なるジョブに対応する動作を、プレイヤキャラクタに実行させることが可能である。具体的には、アイランドコンテンツのゲーム空間において、プレイヤキャラクタ（ユーザ）がアクションアイテムを使用することで、設定されたジョブとは異なるジョブに対応する動作を実行させることが可能となる。

【 0 0 7 2 】

本実施形態の例のアクションアイテムは、複数種類ある。各アクションアイテムには、1 以上の許可すべき動作が対応付けられている。ユーザ（プレイヤキャラクタ）は、所有しているアクションアイテムを使用することができる。使用したアクションアイテムは、消滅する。すなわち、所有しているアクションアイテムは一度のみ使用できる。所有しているアクションアイテムの情報は、例えば、ユーザデータに含まれる。ユーザデータは、ユーザのゲームに関する情報である（図 1 2 参照）。

【 0 0 7 3 】

図 8 は、アイランドコンテンツの実行中のゲーム画像の一例を示す図である。ゲーム画像には、プレイヤキャラクタ P C を中心とするゲーム空間 5 0 の画像が含まれる。また、ゲーム画像には、ゲーム空間 5 0 の画像に、プレイヤキャラクタ P C のステータス 5 5 及びアイコン 6 0 等の画像が重畳されている。ステータス 5 5 は、プレイヤキャラクタ P C

10

20

30

40

50

の生命力（HP）の現在値等が表示される。アイコン60は、プレイヤーキャラクターに実行が許可されている動作の一部を示す。本実施形態の例のアイコン60は、プレイヤーキャラクターに設定されているジョブに対応する動作、及び、アクションアイテムの使用によって実行が許可された動作を示す。

【0074】

アイコン60-1～60-4のそれぞれには、許可された動作の種類を特定するための情報（画像）が含まれる。これにより、ユーザは、アイコン60-1～60-4を確認することで、プレイヤーキャラクターに実行が許可されている動作を特定できる。なお、図8に例示したアイコン60-4は、いずれの動作も設定されていない状態を示す。また、アイコン60-1～60-4の配置位置は、端末装置20Cの操作部の4つのボタンの配置位置を示しており、ユーザはゲーム画像のアイコンの60-1～60-4の配置位置を視認しつつ、対応するボタンを押下することで、プレイヤーキャラクターに動作を実行させることができる。

10

【0075】

また、アクションアイテムの使用によって許可された動作には、制限時間（効果時間）がある。許可された時点から制限時間（例えば、30分）を経過した後は、その動作の実行は再び禁止となる。

【0076】

アクションアイテムは、ユーザ（プレイヤーキャラクタ）が所有している1以上の素材アイテムを用いて生成される。素材アイテムは複数種類あり、素材アイテムの組み合わせによって、生成されるアクションアイテムも異なる（図15参照）。所有している素材アイテムの情報も、アクションアイテムと同様にユーザデータに含まれる。また、素材アイテムは、アイランドコンテンツのゲーム空間内に配置されている。プレイヤーキャラクターは、素材アイテムが配置されている位置まで移動することで獲得できる。獲得した素材アイテムは、ユーザデータに所有アイテムとして設定される。

20

【0077】

なお、アクションアイテムの生成は、アイランドコンテンツのゲーム空間内に配置された施設オブジェクトにおいて受け付けられる。施設オブジェクトにおいて、ユーザからのアクションアイテムの生成開始が受け付けられた場合、図9に示すようなアクションアイテム生成画像（生成画像）がゲーム画像として表示される。

30

【0078】

生成画像は、素材設定領域70A、70B、確率表示領域71及び決定アイコン72等から構成される。素材設定領域70A、70Bには、ユーザが選択した素材アイテムが表示される。選択候補となる素材アイテムは、ユーザ（プレイヤーキャラクタ）が所有する素材アイテムである。

【0079】

アクションアイテムに対応付けられる動作の種類は、素材設定領域70A、70Bのそれぞれで決定される。素材設定領域70Aの素材アイテムの組み合わせから1の動作が決定され、素材設定領域70Bの素材アイテムの組み合わせから1の動作が決定される。そして、ユーザの操作入力に応じて、決定アイコン72が選択された場合、素材設定領域70A、70Bに設定された素材アイテムに基づいて、アクションアイテムが生成される。

40

【0080】

素材設定領域70A、70Bのそれぞれに素材アイテムが設定された状態で決定アイコン72が選択された場合、2種類の動作が対応付けられた1のアクションアイテムが生成される。一方、素材設定領域70A又は素材設定領域70Bに素材アイテムが設定された状態で決定アイコン72が選択された場合、1種類の動作が対応付けられた1のアクションアイテムが生成される。

【0081】

したがって、素材設定領域70A、70Bに設定する素材アイテムの組み合わせで、アクションアイテムに対応付けられる動作の種類及び数が決定される。なお、本実施形態の

50

例では、各素材設定領域 7 0 A , 7 0 B に対し、最大で 3 の素材アイテムを設定可能である。

【 0 0 8 2 】

確率表示領域 7 1 では、アクションアイテムが生成される成功確率が表示される。図 1 0 の確率テーブルに示すように、一度の生成で使用される素材アイテムの数に応じて成功確率が変動する。確率テーブルは、アイテム数及び成功確率等のフィールドから構成される。アイテム数のフィールドには、一度のアクションアイテムの生成に使用される素材アイテムの数が設定される。成功確率のフィールドには、アイテム数に対応付けられた成功確率が設定される。本実施形態の例では、素材アイテムの数が増加するほど、成功確率が低下していく。本実施形態の例では、素材設定領域 7 0 A , 7 0 B の素材アイテム数の合計数に応じて成功確率が決定される。例えば、図 9 に例示した生成画像では、4 の素材アイテムが生成に使用される状態となるので、成功確率が 3 5 % となっている。

10

【 0 0 8 3 】

図 1 1 は、端末装置 2 0 の例である端末装置 2 0 C の構成を示すブロック図である。本実施形態の例において、端末装置 2 0 C は、実行部 3 1 C、オブジェクト制御部 3 2 C、生成部 3 3 C、ジョブ設定部 3 4 C 及び表示制御部 3 5 C を少なくとも備える。

【 0 0 8 4 】

実行部 3 1 C は、ユーザによる操作入力に基づいて、複数のゲームコンテンツ（メインコンテンツ、P v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ、アイランドコンテンツ）のうちから選択された 1 のゲームコンテンツを実行する。各ゲームコンテンツの情報は、例えば、ゲームデータに含まれる。

20

【 0 0 8 5 】

オブジェクト制御部 3 2 C は、ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間におけるプレイヤオブジェクト（プレイヤキャラクタ P C）の動作を制御する。オブジェクト制御部 3 2 C は、第一ゲームコンテンツ（メインコンテンツ、P v P コンテンツ、ダンジョンコンテンツ）の実行中、プレイヤキャラクタ P C に、設定されているジョブに対応する動作の実行を許可し、設定されていないジョブに対応する動作の実行を禁止する。また、第二ゲームコンテンツ（アイランドコンテンツ）の実行中、プレイヤキャラクタ P C に、設定されているジョブに対応する動作の実行を許可し、設定されていないジョブに対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する。

30

【 0 0 8 6 】

所定条件としては、上述したように、プレイヤキャラクタ P C（ユーザ）がアクションアイテムを使用したことが含まれる。すなわち、オブジェクト制御部 3 1 C は、使用したアクションアイテムに対応する動作の実行を許可する。実行が許可されている動作に関する情報は、ユーザデータに含まれる。

【 0 0 8 7 】

図 1 2 は、ユーザデータの一例を示す図である。ユーザデータは、ユーザのゲームに関する情報であり、端末装置 2 0 C の記憶部に記憶される。端末装置 2 0 C は、ゲームの進行に応じてユーザデータを更新する。ユーザデータは、ユーザ I D、キャラクタステータス、所有アイテム等のフィールドから構成される。

40

【 0 0 8 8 】

ユーザ I D のフィールドには、ユーザの識別情報（ユーザ I D）が設定される。キャラクタステータスのフィールドには、プレイヤキャラクタ P C の各種情報が設定される。キャラクタのフィールドは、キャラクタ I D、名称、パラメータ、P C ジョブ及び許可動作等のフィールドから構成される。キャラクタ I D のフィールドには、キャラクタの識別情報（キャラクタ I D）が設定される。名称のフィールドには、プレイヤキャラクタ P C の名称のテキストデータが設定される。パラメータのフィールドには、生命力（H P）の最大値及び現在値、攻撃力等のキャラクタ（キャラクタ I D）の各種のパラメータ（数値情報）が設定される。

【 0 0 8 9 】

50

ＰＣジョブのフィールドには、プレイヤーキャラクタＰＣのジョブの識別情報（ジョブＩＤ）が設定される。許可動作のフィールドには、プレイヤーキャラクタＰＣに許可された動作の識別情報が設定される。また、許可動作のフィールドには、許可された動作の識別情報に制限時間の情報が対応付けて設定される。

【００９０】

図１３は、ジョブリストの一例を示す図である。ジョブリストは、プレイヤーキャラクタに設定可能なジョブの情報を示す。ジョブリストは、ジョブＩＤ、名称、ジョブ動作等のフィールドから構成される。ジョブＩＤのフィールドには、各ジョブの識別情報（ジョブＩＤ）が設定され、各ジョブＩＤに、名称、ジョブ動作が対応付けられている。名称のフィールドには、ジョブ（ジョブＩＤ）の名称のテキストデータが設定される。ジョブ動作のフィールドには、ジョブ（ジョブＩＤ）に対応する動作の識別情報（動作ＩＤ）が設定される。例えば、黒魔導士（ジョブＩＤ：Ｓ０００１）のジョブが設定されたプレイヤーキャラクタＰＣは、動作ＩＤ：Ａ０１，Ａ０２等の動作が許可される。

【００９１】

図１４は、動作リストの一例を示す図である。動作リストは、プレイヤーキャラクタに実行させることが可能な動作の情報を示す。動作リストは、動作ＩＤ、名称、動作データ、画像データ等のフィールドから構成される。動作ＩＤのフィールドには、各動作の識別情報（動作ＩＤ）が設定され、各動作ＩＤに、名称、動作データ、画像データが対応付けられている。

【００９２】

名称のフィールドには、動作（動作ＩＤ）の名称のテキストデータが設定される。動作データのフィールドには、動作（動作ＩＤ）のプレイヤーキャラクタのモーションデータを特定する情報等が設定される。プレイヤーキャラクタＰＣは、モーションデータに基づいて動作が制御される。画像データのフィールドには、動作（動作ＩＤ）のアイコン６０の画像を特定する情報等が設定される。これにより、図８に示すようなアイコン６０の画像が表示される。

【００９３】

オブジェクト制御部３２Ｃは、ユーザデータ（ＰＣジョブ）からプレイヤーキャラクタＰＣのジョブの情報（ジョブＩＤ）を取得し、ジョブリストからジョブＩＤに対応する動作ＩＤを取得する。そして、オブジェクト制御部３２Ｃは、取得した動作ＩＤを、ユーザデータの許可動作として設定する。また、オブジェクト制御部３２Ｃは、アクションアイテムが使用された場合、このアクションアイテムに対応付けられている動作ＩＤを、制限時間の情報とともにユーザデータの許可動作として追加的に設定する。例えば、図１２の許可動作における動作ＩＤ：Ａ０２－６００の動作は、アクションアイテムの使用によって許可された動作であり、「６００」がカウンタの数値となっている。オブジェクト制御部３２Ｃは、カウンタの数値を減少させ、カウンタの数値が０になった動作（動作ＩＤ）をユーザデータ（許可動作）から削除する。

【００９４】

次に、図１２に戻って、所有アイテムのフィールドには、ユーザ（プレイヤーキャラクタ）が所有しているアイテムの識別情報（アイテムＩＤ）が設定される。例えば、ユーザが所有しているアクションアイテム、素材アイテム等の識別情報が設定される。アクションアイテムの識別情報には、許可される動作の識別情報も対応付けられている。

【００９５】

例えば、図１２の所有アイテムにおいて、アイテムＩＤ：ＡＩ－Ａ０１Ｂ０１は、「ＡＩ」がアクションアイテムであることを識別する情報を示し、「Ａ０１」，「Ｂ０１」が許可される動作の識別情報（動作ＩＤ）を示す。すなわち、アイテムＩＤ：ＡＩ－Ａ０１Ｂ０１のアクションアイテムは、使用によって２つの動作（動作ＩＤ：Ａ０１，Ｂ０１）が許可される。なお、１の動作のみ許可されるアクションアイテムの場合、動作ＩＤがないことを示す情報（例えば「ＦＦＦ」）が含まれる。例えば、アイテムＩＤ：ＡＩ－Ａ０１ＦＦＦのアクションアイテムは、使用によって１の動作（動作ＩＤ：Ａ０１）のみが許

10

20

30

40

50

可される。

【 0 0 9 6 】

オブジェクト制御部 3 2 C は、使用されたアクションアイテムのアイテム ID に含まれる動作 ID を参照して、許可すべき動作を特定する。

【 0 0 9 7 】

なお、種々のアイテムの情報は、アイテムリスト（不図示）が参照される。アイテムリストには、アイテム ID に対応付けて種々の情報が設定されている。アイテムリストは、ゲームデータに含めておけばよい。

【 0 0 9 8 】

次に、図 1 1 に戻って、生成部 3 3 C は、第二ゲームコンテンツ（アイランドコンテンツ）のゲーム空間においてプレイヤーキャラクタ PC が取得した 1 以上の素材アイテムから、所定確率でアクションアイテムを生成する。上述したように、ゲーム空間の施設オブジェクトでアクションアイテムの生成（決定アイコン 7 2 の選択）が受け付けられた場合、生成部 3 3 C は、図 1 0 に示した確率テーブルに基づく確率で抽選を行う。抽選結果が成功であった場合、生成部 3 3 C は、素材設定領域 7 0 A , 7 0 B に設定された素材アイテムを用いて、アクションアイテムを生成する。その際、生成部 3 3 C は、アイテム生成テーブルを参照して、アクションアイテムを生成する。

10

【 0 0 9 9 】

図 1 5 は、アイテム生成テーブルの一例を示す図である。アイテム生成テーブルは、アクションアイテムを生成する素材アイテムの組み合わせと、動作との関係が対応付けられている。アイテム生成テーブルは、設定動作、素材 1、素材 2、素材 3 等のフィールドから構成される。

20

【 0 1 0 0 】

設定動作のフィールドには、アクションアイテムに対応付けられる動作の識別情報（動作 ID）が設定される。そして、設定動作（動作 ID）に、素材 1 ~ 3 が対応付けられている。素材 1 ~ 3 のフィールドには、設定動作（動作 ID）に対応する素材アイテムの組み合わせを特定する情報が設定される。すなわち、素材 1 ~ 3 のフィールドには、素材アイテムの識別情報（アイテム ID）が設定される。

【 0 1 0 1 】

例えば、アイテム ID : A I - A 0 1 F F F のアクションアイテムを生成するには、素材設定領域 7 0 A にのみ素材 ID : S I 0 0 1 の素材アイテム を設定すればよい。また、例えば、アイテム ID : A I - A 0 1 A 0 2 のアクションアイテムを生成するには、素材設定領域 7 0 A に、素材 ID : S I 0 0 1 の素材アイテム を設定し、素材設定領域 7 0 B に、素材 ID : S I 0 0 2 の素材アイテム を設定すればよい。

30

【 0 1 0 2 】

なお、素材 1 ~ 3 のフィールドにおいて、素材アイテムの設定がない場合には、設定がないことを示す情報（例えば、「 F F F 」）が設定される。例えば、図 1 5 における動作 ID : A 0 1 の動作は、1 の素材アイテム（アイテム ID : S I 0 0 1）のみ必要であり、素材 2 , 3 のフィールドには、「 F F F 」が設定されている。

【 0 1 0 3 】

40

生成部 3 3 C は、生成したアクションアイテム（アイテム ID）をユーザデータの所有アイテムに追加設定する。また、アクションアイテムの生成に使用した素材アイテム（アイテム ID）を、ユーザデータの所有アイテムから削除する。なお、アクションアイテムの生成に失敗した場合であっても、アクションアイテムの生成に使用した素材アイテム（アイテム ID）は、ユーザデータの所有アイテムから削除される。

【 0 1 0 4 】

次に、図 1 1 に戻って、ジョブ設定部 3 4 C は、ユーザの操作入力に応じて、プレイヤーキャラクタ PC のジョブを設定する。本実施形態の例では、ユーザは、ゲームのプレイ実行中、例えば、プレイヤーキャラクタ PC が所定のノンプレイヤーキャラクタに話しかけることで何度でもプレイヤーキャラクタ PC のジョブを設定変更できる。ユーザは、全てのジョ

50

ブが表示された画面において、操作部を操作してジョブを選択できる。ジョブ設定部 3 4 C は、選択されたジョブのジョブ ID をユーザデータの PC ジョブに設定（変更）する。

【 0 1 0 5 】

表示制御部 3 5 C は、図 8、図 9 に例示したようなゲームの進行状況に応じたゲーム画像を生成し、端末装置 2 0 C の表示部に表示させる。

【 0 1 0 6 】

次に、この実施形態のゲームシステム 1 0 0（システム 1 0 0）の動作について説明する。

【 0 1 0 7 】

図 1 6 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム進行処理の例を示すフローチャートである。ゲーム進行処理では、ユーザによって選択されたゲームコンテンツを進行させる（実行する）ための処理が行われる。以下、端末装置 2 0 C がゲーム進行処理を実行する場合を例にして説明する。なお、図 1 6 では、主として、ゲームコンテンツにおけるプレイヤオブジェクトの動作の許可に関連する処理が示され、その他のゲーム進行の処理については記載を省略している。また、サーバ装置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。

10

【 0 1 0 8 】

本実施形態の例のゲーム進行処理は、例えば、ユーザによるゲームの実行が開始されて 1 のゲームコンテンツの選択の操作入力があったことを契機として実行される。本実施形態の例では、図 7 に例示したように、ゲームのプレイ開始の操作入力が、メインコンテンツの選択の操作入力にも該当する。

20

【 0 1 0 9 】

端末装置 2 0 C は、動作設定処理を行う（ステップ S 1 0 - C）。動作設定処理では、プレイヤキャラクタ PC に対して許可される動作の設定が行われる。具体的には、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定される。端末装置 2 0 C は、プレイヤキャラクタ PC のジョブ（ユーザデータの PC ジョブ）、ジョブリストの情報等に基づいて許可した動作の識別情報（動作 ID）を、ユーザデータ（許可動作）に設定する。なお、既に、プレイヤオブジェクトに設定されている属性に対応する動作が許可設定されている場合には、ステップ S 1 0 - C の処理は実行しなくてもよい。

【 0 1 1 0 】

30

次に、端末装置 2 0 C は、進行処理を行う（ステップ S 1 1 - C）。端末装置 2 0 C は、ユーザにより選択された 1 のゲームコンテンツに基づくゲームの進行処理を行う。具体的には、ユーザの操作部に対する操作入力に基づいて、ゲームコンテンツのゲーム空間におけるプレイヤキャラクタ PC の動作が制御される。

【 0 1 1 1 】

また、進行処理では、アイランドコンテンツが実行されている場合、施設オブジェクトにおいてアクションアイテムの生成、及び、アクションアイテムの使用が受け付けられる。アクションアイテムの生成が受け付けられた場合、図 9 に例示した生成画像において、素材アイテムが選択されて確率テーブルに基づく確率で抽選を行った後、アクションアイテムが生成される。そして、生成されたアクションアイテム（アイテム ID）が、ユーザデータ（所有アイテム）に追加設定される。また、進行処理では、各コンテンツにおいて、ジョブの設定（変更）が受け付けられる。

40

【 0 1 1 2 】

さらに、進行処理では、メインコンテンツが実行されている場合、ユーザの操作入力に基づいて、別のゲームコンテンツの選択（コンテンツ変更要求）が受け付けられる。なお、別のゲームコンテンツの選択が受け付けられた場合、端末装置 2 0 C は、進行処理は終了する。

【 0 1 1 3 】

その後、端末装置 2 0 C は、実行中（進行中）のゲームコンテンツが第二ゲームコンテンツ（アイランドコンテンツ）であるか否かを判断する（ステップ S 1 2 - C）。端末装

50

置 2 0 C は、例えば、実行中のゲームコンテンツの識別情報から判断すればよい。アイランドコンテンツが実行中ではない場合（ステップ S 1 2 - C : N O）、端末装置 2 0 C は、ステップ S 1 4 - 2 0 C の処理に移行する。

【 0 1 1 4 】

一方、アイランドコンテンツが実行中の場合（ステップ S 1 2 - C : Y E S）、端末装置 2 0 C は、所定条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 3 - C）。すなわち、アクションアイテムが使用されたか否かが判断される。端末装置 2 0 C は、上述の進行処理において、アクションアイテムの使用が受け付けられた場合、使用があったと判断する。アクションアイテムが使用されていない場合（ステップ S 1 3 - C : N O）、端末装置 2 0 C は、ステップ S 1 4 - 1 0 C の処理に移行する。

10

【 0 1 1 5 】

一方、アクションアイテムが使用された場合（ステップ S 1 3 - C : Y E S）、端末装置 2 0 C は、許可動作設定処理を行う（ステップ S 1 4 - C）。上述したように、使用されたアクションアイテムのアイテム ID に基づいて許可された動作の動作 ID 及び制限時間が、ユーザデータ（許可動作）に追加設定される。また、使用されたアクションアイテムの情報が、ユーザデータ（所有アイテム）から削除される。これにより、プレイヤーキャラクター PC に設定されていない属性に対応する動作を、同プレイヤーキャラクターに実行させることが可能となる。

【 0 1 1 6 】

次に、端末装置 2 0 C は、制限時間の更新処理を行う（ステップ S 1 4 - 1 0 C）。更新処理では、ユーザデータの許可動作における動作 ID の制限時間（カウンタ）の更新が行われる。すなわち、カウンタの数値が減算される。また、カウンタの数値が 0 になった動作の動作 ID がユーザデータ（許可動作）から削除される。すなわち、アクションアイテムの使用によって許可された動作（動作 ID）が、制限時間に達して再び実行が禁止さ

20

【 0 1 1 7 】

次に、端末装置 2 0 C は、ジョブ変更があったか否かが判断する（ステップ S 1 4 - 2 0 C）。端末装置 2 0 C は、上述の進行処理において、ジョブ設定が受け付けられた場合、変更があったと判断する。ジョブ変更がないと判断した場合（ステップ S 1 4 - 2 0 C : N O）、端末装置 2 0 C は、ステップ S 1 5 - C C の処理に移行する。

【 0 1 1 8 】

一方、ジョブ変更があったと判断した場合（ステップ S 1 4 - 2 0 C : Y E S）、端末装置 2 0 C は、ジョブ設定処理を行う（ステップ S 1 4 - 3 0 C）。具体的には、端末装置 2 0 C は、ユーザデータ（PC ジョブ）の設定を、選択されたジョブのジョブ ID に変更する。また、ジョブ設定処理では、変更されたジョブに対応する動作の動作 ID が、ユーザデータ（許可動作）に設定される。その際、変更前のジョブに対応する動作の動作 ID は、ユーザデータ（許可動作）から削除される。

30

【 0 1 1 9 】

その後、端末装置 2 0 C は、ゲームコンテンツの変更要求があったか否かを判断する（ステップ S 1 5 - C）。端末装置 2 0 C は、上述の進行処理において、別のゲームコンテンツの選択が受け付けられた場合、変更があったと判断する。変更要求があった場合（ステップ S 1 5 - C : Y E S）、端末装置 2 0 C は、変更処理を行う（ステップ S 1 6 - C）。変更処理では、例えば、次に実行するゲームコンテンツのゲームデータ等を記憶部から取得するなどの処理が行われる。その後、ステップ S 1 1 - C の進行処理に移行して、次に実行するゲームコンテンツが実行される。

40

【 0 1 2 0 】

一方、変更要求がなかった場合（ステップ S 1 5 - C : N O）、端末装置 2 0 C は、ゲームが終了か否かを判断する（ステップ S 1 7 - C）。ユーザがゲーム終了の操作入力を行った場合にゲームが終了であると判断される。ゲームが終了であると判断した場合（ステップ S 1 7 - C : Y E S）、端末装置 2 0 C は、ゲーム進行処理を終了する。一方、ゲームが終了していないと判断した場合（ステップ S 1 7 - C : N O）、端末装置 2 0 C は

50

、ステップ S 1 1 - C の進行処理に戻って実行中のゲームコンテンツを進行させる。

【 0 1 2 1 】

以上のように、第 3 の実施形態の一側面として、端末装置 2 0 C が、実行部 3 1 B、オブジェクト制御部 3 2 C、生成部 3 3 C、ジョブ設定部 3 4 C 及び表示制御部 3 5 C を備える構成としているので、実行されるゲームコンテンツによっては、設定されていない属性（ジョブ）に対応する動作の実行がプレイヤオブジェクト（プレイヤキャラクタ）に許可される場合がある。すなわち、一部のゲームコンテンツにおいて、プレイスタイルの多様化が許容される。したがって、多様なプレイスタイルを所望するユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツも選択すればよい。一方、所望しないユーザは、設定されていない属性に対応する動作が許可されるゲームコンテンツをプレイしなくてもよく、また所定条件を成立させなければよい。これによって、世界観が変わってしまう等の問題の発生を抑制しつつ、プレイヤーに多くの選択肢を与えてプレイスタイルの多様性を広げることができる。

10

【 0 1 2 2 】

例えば、オンラインゲームのように、ゲームプログラムをバージョンアップさせることで新たなゲームコンテンツが追加される場合、追加されるゲームコンテンツにおいては、上述のような第二ゲームコンテンツの構成を適用してもよい。

【 0 1 2 3 】

また、第二ゲームコンテンツ（アイランドコンテンツ）では、使用したアクションアイテムに対応する動作の実行がプレイヤキャラクタに許可されるので、アクションアイテムの使い方によって、ユーザ毎にプレイスタイルを変化させることができる。

20

【 0 1 2 4 】

例えば、ユーザ A 1 は、属性：ナイトのプレイヤキャラクタに、属性：黒魔導士に対応する動作（例えば、攻撃系の魔法）を実行させられるようにする。また、ユーザ A 2 は、属性：ナイトのプレイヤキャラクタに、属性：白魔導士に対応する動作（例えば、生命力（HP）を回復させる魔法）を実行させられるようにする。このように、同じ属性のプレイヤキャラクタであっても、ユーザの意図によって、実行可能な動作の種類が異なってくる。したがって、上述したようにユーザが毎にプレイスタイルも変わってくる。

【 0 1 2 5 】

なお、上述の実施形態の例では、メインコンテンツが実行された状態で他のゲームコンテンツが実行される構成であるが、特にこれに限定されるものではない。例えば、ゲームが実行開始された際、ユーザがメインコンテンツを含めた複数のゲームコンテンツの中からいずれかのコンテンツを選択するようにしてもよい。また、上述の実施形態の例では、第二ゲームコンテンツの 1 つであるアイランドコンテンツについて説明したが、第二ゲームコンテンツの数は二以上あってもよい。

30

【 0 1 2 6 】

さらに、上述の実施形態の例では、アクションアイテムの使用によって許可された動作に予め定められた制限時間が設定されるが、特にこれに限定されるものではない。例えば、動作の種類に応じて制限時間を設定してもよい。また、例えば、アクションアイテムの生成に使用した素材アイテムの数（使用数）に応じて制限時間を設定してもよい。具体的には、使用数が多いほど、そのアクションアイテムの動作に対する制限時間を長くする。なお、制限時間は、設定しなくてもよい。

40

【 0 1 2 7 】

また、上述の実施形態の例では、ユーザがプレイヤキャラクタのジョブを設定変更できるが、変更できなくてもよい。例えば、プレイヤキャラクタを決定する際におけるジョブ決定以降は、変更を受け付けないようにすればよい。

【 0 1 2 8 】

[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。

50

【 0 1 2 9 】

[1]

属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作する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ゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する実行機能、

ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、

を実現させ、

前記制御機能では、

前記第一ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する機能、

前記第二ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する機能、

を実現させるゲームプログラム。

10

【 0 1 3 0 】

[2]

前記所定条件は、前記プレイヤオブジェクトがアクションアイテムを使用したことを含み、

前記制御機能では、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも1の動作の実行を許可する機能、

を実現させる [1] に記載のゲームプログラム。

20

【 0 1 3 1 】

[3]

前記コンピュータに、さらに、

前記第二ゲームコンテンツのゲーム空間において前記プレイヤオブジェクトが取得した1以上の素材アイテムから、所定確率で前記アクションアイテムを生成する生成機能、

を実現させる [2] に記載のゲームプログラム。

30

【 0 1 3 2 】

[4]

前記ゲームコンテンツは、所定のゲーム空間においてプレイヤオブジェクトに達成させる課題が設定されているコンテンツである、

[1] ~ [3] のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 1 3 3 】

[5]

前記コンピュータに、さらに、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記プレイヤオブジェクトの属性の設定変更を行う設定機能、

を実現させる [1] ~ [4] のいずれかに記載のゲームプログラム。

40

【 0 1 3 4 】

[6]

[1] ~ [5] のうちいずれかに記載のゲームプログラムをインストールしたことを特徴とするサーバ装置。

【 0 1 3 5 】

[7]

表示部の表示画面にゲーム画像を表示させてビデオゲームを実行する機能を端末装置に

50

実現させるための端末用プログラムであって、

前記端末装置に、

[6] に記載のサーバ装置と通信ネットワークを介して接続する接続機能、
を実現させるための端末用プログラム。

【 0 1 3 6 】

[8]

属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と通信ネットワークにより接続されるサーバ装置に、該ゲームの進行を制御させるためのゲームプログラムであって、

前記サーバ装置に、

ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された 1 のゲームコンテンツを実行する実行機能、

ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御機能、

を実現させ、

前記制御機能では、

前記第一ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する機能、

前記第二ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する機能、

を実現させるゲームプログラム。

【 0 1 3 7 】

[9]

前記所定条件は、前記プレイヤオブジェクトがアクションアイテムを使用したことを含み、

前記制御機能では、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも 1 の動作の実行を許可する機能、

を実現させる [8] に記載のゲームプログラム。

【 0 1 3 8 】

[1 0]

前記サーバ装置に、さらに、

前記第二ゲームコンテンツのゲーム空間において前記プレイヤオブジェクトが取得した 1 以上の素材アイテムから、所定確率で前記アクションアイテムを生成する生成機能、
を実現させる [9] に記載のゲームプログラム。

【 0 1 3 9 】

[1 1]

前記ゲームコンテンツは、所定のゲーム空間においてプレイヤオブジェクトに達成させる課題が設定されているコンテンツである、

[8] ~ [1 0] のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 1 4 0 】

[1 2]

前記サーバ装置に、さらに、

ユーザによる操作入力に基づいて、前記プレイヤオブジェクトの属性の設定変更を行う設定機能、

を実現させる [8] ~ [1 1] のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 1 4 1 】

[1 3]

10

20

30

40

50

属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームを実行する端末装置と、該端末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、を備えたゲームシステムであって、

ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する実行手段、

ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御手段、

を含み、

前記制御手段は、

前記第一ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止し、

前記第二ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する、

ゲームシステム。

【0142】

[14]

前記所定条件は、前記プレイヤオブジェクトがアクションアイテムを使用したことを含み、

前記制御手段は、使用したアクションアイテムに対応する少なくとも1の動作の実行を許可する、

[13]に記載のゲームシステム。

【0143】

[15]

前記第二ゲームコンテンツのゲーム空間において前記プレイヤオブジェクトが取得した1以上の素材アイテムから、所定確率で前記アクションアイテムを生成する生成手段、を、さらに含む[14]に記載のゲームプログラム。

【0144】

[16]

前記ゲームコンテンツは、所定のゲーム空間においてプレイヤオブジェクトに達成させる課題が設定されているコンテンツである、

[13]～[15]のいずれかに記載のゲームシステム。

【0145】

[17]

ユーザによる操作入力に基づいて、前記プレイヤオブジェクトの属性の設定変更を行う設定手段、

を、さらに含む[13]～[16]のいずれかに記載のゲームシステム。

【0146】

[18]

属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームの進行を制御する端末装置であって、

ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する実行手段、

ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御手段、

を実現させ、

前記制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第一ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止し、

前記第二ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する、

端末装置。

【 0 1 4 7 】

[1 9]

コンピュータに、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームの進行を制御させるゲーム進行制御方法であって、

10

ユーザによる操作入力に基づいて、第一ゲームコンテンツ及び第二ゲームコンテンツを含む複数のゲームコンテンツのうちから選択された1のゲームコンテンツを実行する実行処理、

ユーザによる操作入力に基づいて、ゲーム空間における前記プレイヤオブジェクトの動作を制御する制御処理、

を含み、

前記制御処理では、

前記第一ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を禁止する処理、

20

前記第二ゲームコンテンツの実行中、前記プレイヤオブジェクトに、設定されている属性に対応する動作の実行を許可し、設定されていない属性に対応する動作の実行を所定条件の成立に応じて許可する処理、

を含むゲーム進行制御方法。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 4 8 】

本発明の実施形態の一つによれば、属性が設定されているプレイヤオブジェクトをユーザが操作するゲームにおいて、世界観が変わってしまう等の問題の発生を抑制しつつ、プレイヤーに多くの選択肢を与えてプレイスタイルの多様性を広げるのに有用である。

30

【符号の説明】

【 0 1 4 9 】

2 0 端末装置

3 1 実行部

3 2 オブジェクト制御部

3 3 生成部

3 4 ジョブ設定部

5 0 ゲーム空間

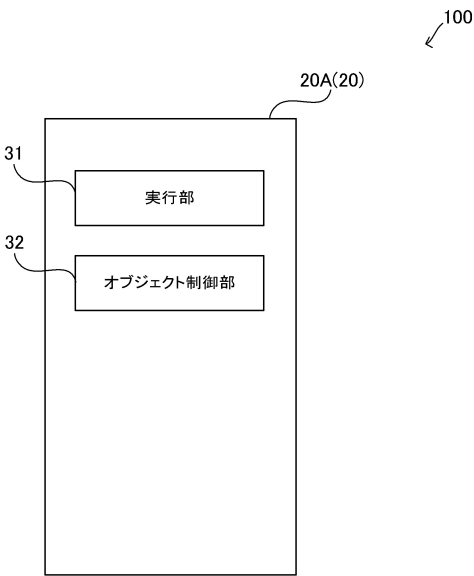
1 0 0 ゲームシステム

P C プレイヤキャラクタ

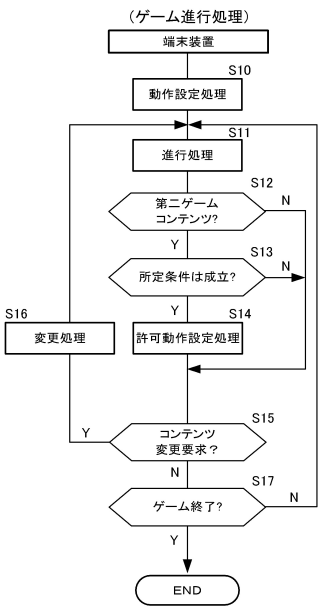
40

【図面】

【図 1】



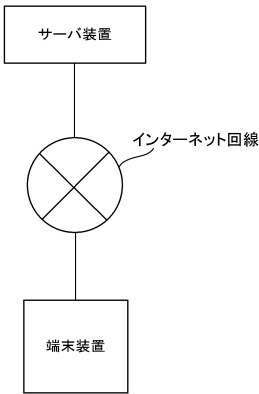
【図 2】



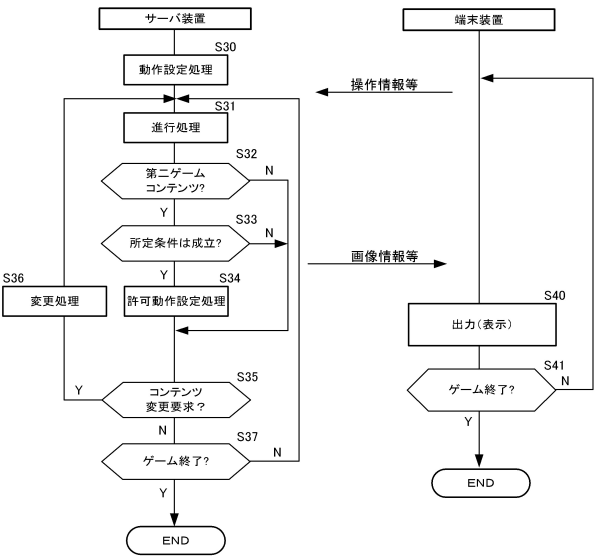
10

20

【図 3】



【図 4】

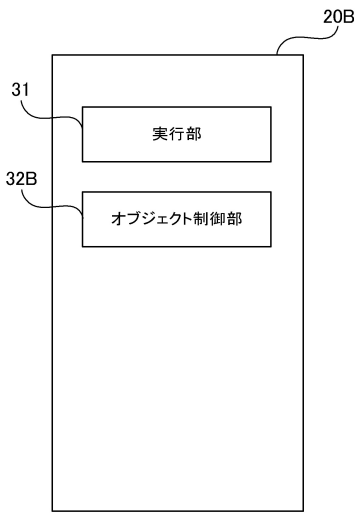


30

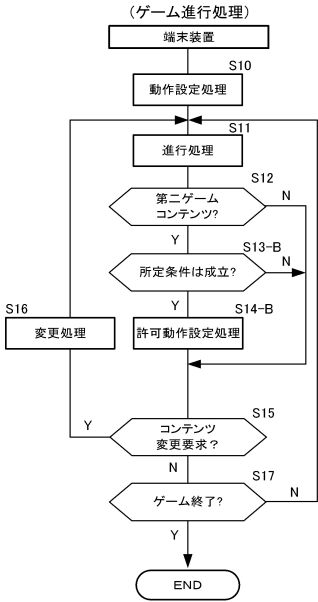
40

50

【図 5】



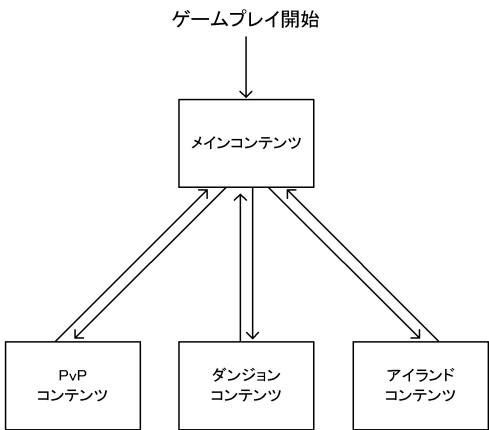
【図 6】



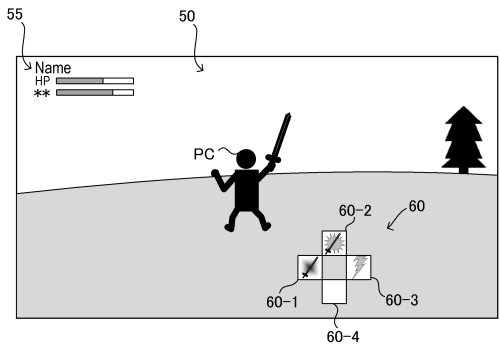
10

20

【図 7】



【図 8】

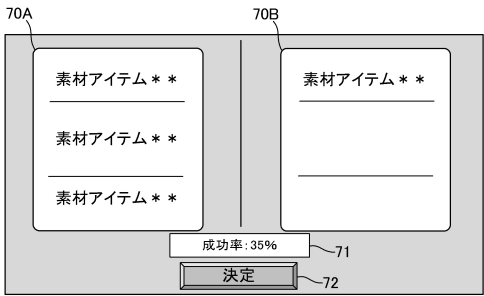


30

40

50

【図 9】

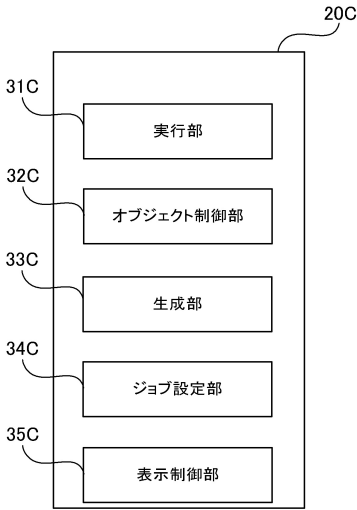


【図 10】

確率テーブル	
アイテム数	成功確率
1	100%
2	90%
3	60%
4	35%
5	15%
6	5%

10

【図 11】



【図 12】

ユーザーデータ								
ユーザ ID	キャラクターステータス						所有アイテム	...
	キャラクタ ID	名称	パラメータ	PCジョブ	許可動作	...		
J01-0001	SR001	MIKE	***	AT001	S01, S02, ***, A02-600,	***, ***, AI-A01B01, AI-A01FFF,

20

30

40

50

【図 1 3】

ジョブリスト		
ジョブID	名称	ジョブ動作
AT001	ナイト	S01,S02,...
***	***	***
***	***	***
SO001	黒魔導士	A01,A02,...
SO002	白魔導士	W01,W02,...
***	***	***
...		

【図 1 4】

動作リスト			
動作ID	名称	動作データ	画像データ
A01	ブリザド	モーションA01	アイコンA01
A02	ブリザラ	***	***
***	***	***	***
***	***	***	***
***	***	***	***
***	***	***	***
...			
S01	ファスト ブレード	***	***
...			

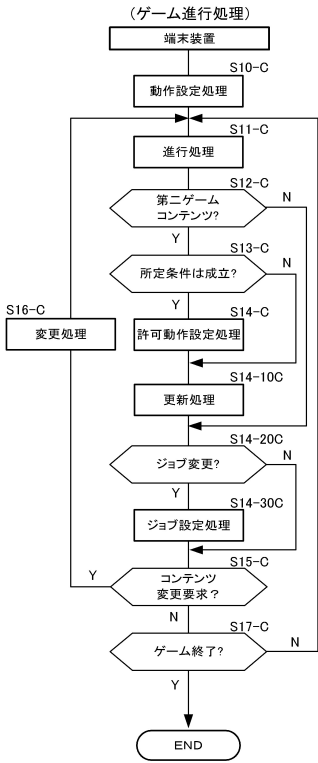
10

20

【図 1 5】

アイテム生成テーブル			
設定動作	素材1	素材2	素材3
A01	SI001 (素材アイテムα)	FFF	FFF
A02	SI002 (素材アイテムβ)	FFF	FFF
***	***	***	***
***	***	***	***
***	***	***	***
...			

【図 1 6】



30

40

50

フロントページの続き

36007/20180912104/ <http://dengekionline.com/element/000/001/798/1798572/>

(56)参考文献 特開2013-052036(JP,A)

特開2009-195685(JP,A)

特開2014-061123(JP,A)

特開2018-102745(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98, 9/24