

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7678689号
(P7678689)

(45)発行日 令和7年5月16日(2025.5.16)

(24)登録日 令和7年5月8日(2025.5.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/63 (2014.01)

A 6 3 F 13/63

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

請求項の数 8 (全35頁)

(21)出願番号	特願2021-55449(P2021-55449)	(73)特許権者	595000427
(22)出願日	令和3年3月29日(2021.3.29)		株式会社コーエーテクモゲームス
(65)公開番号	特開2022-152614(P2022-152614 A)		神奈川県横浜市西区みなとみらい四丁目3番6号
(43)公開日	令和4年10月12日(2022.10.12)	(74)代理人	110003096
審査請求日	令和6年2月5日(2024.2.5)		弁理士法人第一テクニカル国際特許事務所
		(72)発明者	藤田 雅樹
			神奈川県横浜市西区みなとみらい四丁目3番6号 株式会社コーエーテクモゲームス内
		(72)発明者	山崎 優太
			神奈川県横浜市西区みなとみらい四丁目3番6号 株式会社コーエーテクモゲームス内
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法、情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置を、
前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するコード発行処理部、
発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクタを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するコード公開処理部、
公開された前記外見設定コードのランキングの種類の選択を前記プレイヤーから受け付け、
選択された前記ランキングの種類に基づいて、公開された前記外見設定コードのランキングを集計するランキング集計処理部、
として機能させ、
前記コード公開処理部は、
前記外見設定コードを集計した前記ランキングの順番となるように並び替えて公開する、
ゲームプログラム。

【請求項2】

前記情報処理装置を、
公開された前記外見設定コードに対する評価を前記他のプレイヤーから受け付ける評価受付処理部、
としてさらに機能させ、

前記コード公開処理部は、
前記外見設定コードを受け付けた前記評価と共に公開する、
請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記情報処理装置を、
前記外見設定コードに対する評価に基づいて、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクターを創作した前記プレイヤーに対して報酬を付与する報酬付与処理部、
としてさらに機能させる、
請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記情報処理装置を、
前記プレイヤーの入力に基づいて公開された前記外見設定コードを検索するコード検索処理部、
としてさらに機能させる、
請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記情報処理装置を、
前記プレイヤーの入力に基づいて公開された前記外見設定コードの中から所定の分類に属するものを抽出するコード抽出処理部、
としてさらに機能させ、

前記コード検索処理部は、
抽出された前記外見設定コードの中から前記プレイヤーの入力に基づいて検索する、
請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記評価受付処理部は、
公開された前記外見設定コードに対する投資を前記他のプレイヤーから受け付け、
前記報酬付与処理部は、
前記外見設定コードに投資した前記他のプレイヤーに対し、前記外見設定コードに対するランキング結果に基づいて投資額に応じた報酬を付与する、
請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置によって実行されるゲーム処理方法であって、

前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクターの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するステップと、

発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクターを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するステップと、
公開された前記外見設定コードのランキングの種類の選択を前記プレイヤーから受け付け、
選択された前記ランキングの種類に基づいて、公開された前記外見設定コードのランキングを集計するステップと、

を有し、
前記公開するステップは、
前記外見設定コードを集計した前記ランキングの順番となるように並び替えて公開する、
ゲーム処理方法。

【請求項 8】

複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置であって、
前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクターの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するコード発行処理部と、

発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクタを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するコード公開処理部と、公開された前記外見設定コードのランキングの種類を選択を前記プレイヤーから受け付け、選択された前記ランキングの種類に基づいて、公開された前記外見設定コードのランキングを集計するランキング集計処理部と、
を有し、
前記コード公開処理部は、
前記外見設定コードを集計した前記ランキングの順番となるように並び替えて公開する、
情報処理装置。

【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、ゲーム処理方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

キャラクタの各パーツオブジェクトをプレイヤーに選択させてキャラクタのカスタマイズを行うことが可能なゲームが知られている。

【0003】

例えば特許文献1には、キャラクタの髪型のベースとなる複数のベースオブジェクトと、ベースオブジェクトに取り付け可能な複数のパーツオブジェクトの中から、プレイヤーによって選択された1のベースオブジェクト及び少なくとも1のパーツオブジェクトによりキャラクタを構成するゲームが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-134798号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記従来技術では、プレイヤーが作成したキャラクタを他のプレイヤーと共有することができないという課題があった。

【0006】

本発明はこのような問題点に鑑みてなされたものであり、プレイヤーが作成したゲームキャラクタを他のプレイヤーと共有することができるゲームプログラム、ゲーム処理方法、及び情報処理装置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】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明のゲームプログラムは、複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置を、前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するコード発行処理部、発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクタを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するコード公開処理部、として機能させる。

【0008】

上記目的を達成するために、本発明のゲーム処理方法は、複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置によって実行されるゲーム処理方法であって、前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するステップと、発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクタを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するステップと

10

20

30

40

50

、を有する。

【０００９】

上記目的を達成するために、本発明の情報処理装置は、複数の端末装置と通信可能に接続された情報処理装置であって、前記端末装置においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を前記端末装置から受信し、前記外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するコード発行処理部と、発行した前記外見設定コードを、当該外見設定コードに係る前記ゲームキャラクタを創作した前記プレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するコード公開処理部と、を有する。

【発明の効果】

【００１０】

本発明のゲームプログラム等によれば、プレイヤーが作成したゲームキャラクタを他のプレイヤーと共有することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】 ゲームシステムの全体構成の一例を表す説明図である。

【図２】 端末装置の周囲構成の一例を表す説明図である。

【図３】 第１実施形態に係るサーバ装置及び端末装置の機能的構成の一例を表すブロック図である。

【図４】 外見創作画面の一例を表す図である。

【図５】 外見設定コードデータベースの登録内容の一例を表す説明図である。

【図６】 外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像の一例を表す図である。

【図７】 外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像の他の例を表す図である。

【図８】 メッセージ画面の一例を表す図である。

【図９】 公開されたプロフィール掲載画面の一例を表す図である。

【図１０】 第１実施形態に係る端末装置のＣＰＵによって実行される処理手順の一例を表すフローチャートである。

【図１１】 第１実施形態の変形例に係るサーバ装置及び端末装置の機能的構成の一例を表すブロック図である。

【図１２】 ゲームプレイ中の動画に外見設定コードを表示するか否かを設定するための表示設定画面の一例を表す図である。

【図１３】 外見設定コードが表示されたゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図１４】 外見設定コードが表示されたゲーム実況動画から外見設定情報を取得してゲームキャラクタを再現することを表す説明図である。

【図１５】 第２実施形態に係るサーバ装置及び端末装置の機能的構成の一例を表すブロック図である。

【図１６】 マルチプレイによるゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図１７】 他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図１８】 他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図１９】 他のプレイヤーからの要求に応じて外見設定コードを送信した場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図２０】 他のプレイヤーに外見設定コードの要求を送信するか否かを選択する場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図２１】 他のプレイヤーに外見設定コードの要求を送信した場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図２２】 外見設定コードを要求した他のプレイヤーから外見設定コードを受信した場合のゲームプレイ画面の一例を表す図である。

【図２３】 第２実施形態に係る端末装置のＣＰＵによって実行される処理手順の一例を表すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 4】第 2 実施形態の変形例に係るサーバ装置及び端末装置の機能的構成の一例を表すブロック図である。

【図 2 5】仲間募集画面の一例を表す図である。

【図 2 6】外見設定コード要求画面の一例を表す図である。

【図 2 7】第 3 実施形態に係るサーバ装置及び端末装置の機能的構成の一例を表すブロック図である。

【図 2 8】外見設定コードの公開画面の一例を表す図である。

【図 2 9】報酬付与画面の一例を表す図である。

【図 3 0】プレイヤーがランキングの種類を選択するための選択画面の一例を表す図である。

【図 3 1】検索画面の一例を表す図である。

【図 3 2】第 3 実施形態に係るサーバ装置の CPU によって実行される第 1 の処理手順の一例を表すフローチャートである。

【図 3 3】第 3 実施形態に係るサーバ装置の CPU によって実行される第 2 の処理手順の一例を表すフローチャートである。

【図 3 4】端末装置またはサーバ装置のハードウェア構成の一例を表すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の第 1 乃至第 3 実施形態について図面を参照しつつ説明する。

【0013】

< 0. ゲームシステムの全体構成 >

まず、図 1 及び図 2 を用いて、各実施形態に共通するゲームシステム 1 の全体構成の一例について説明する。図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、複数の端末装置 3 と、サーバ装置 5 を有する。複数の端末装置 3 とサーバ装置 5 は、例えば LAN やインターネット等のネットワーク NW を介して通信可能に接続されている。なお、図 1 ではサーバ装置 5 が 1 台のコンピュータで構成されているが、複数台のコンピュータで構成されてもよい。

【0014】

図 2 に示すように、各端末装置 3 は、ゲームコントローラ 7 と表示装置 9 に有線又は無線により通信可能に接続されている。

【0015】

端末装置 3 (情報処理装置の一例) は、例えば据え置き型のゲーム機である。但しこれに限定されるものではなく、例えば入力部や表示部等を一体に備えた携帯型のゲーム機でもよい。また、ゲーム機以外にも、例えば、サーバコンピュータ、デスクトップ型コンピュータ、ノート型コンピュータ、タブレット型コンピュータ等のように、コンピュータとして製造、販売等されているものや、携帯電話、スマートフォン、ファブレット等のように、電話機として製造、販売等されているものでもよい。

【0016】

プレイヤーは、ゲームコントローラ 7 を用いて各種の操作入力を行う。図 2 に示す例では、ゲームコントローラ 7 は例えば十字キー 11 や複数のボタン 13 等を有する。なお、ゲームコントローラ 7 は上記に代えて又は加えて、例えばジョイスティックやタッチパッド等を有してもよい。

【0017】

表示装置 9 は、例えばブラウン管、液晶、プラズマ、有機 EL、プロジェクター等によるディスプレイ装置である。表示装置 9 は、音声を出力するスピーカー (図示省略) 等を一体又は別体として備えてもよい。

【0018】

サーバ装置 5 (情報処理装置の一例) は、ゲームサービスを受ける各プレイヤーの端末装置 3 からのネットワーク NW を介したアクセスを受け付けて、各プレイヤーのゲーム情報を記憶装置に蓄積して管理し、各プレイヤーにネットワーク NW を介したゲームサービス (オンラインゲーム) を提供する。

【0019】

10

20

30

40

50

サーバ装置５によるゲームサービスの提供の形態としては、ゲームプログラム（アプリケーションソフトウェアともいう）がサーバ装置５に実装されており、各端末装置３におけるプレイヤーの操作入力に応じてサーバ装置５でゲームを実行し、その実行結果を各プレイヤーの端末装置３に送信する形態がある。例えば、各プレイヤーの端末装置３に搭載されたウェブブラウザによってゲームをプレイできる、いわゆるブラウザゲームをサーバ装置５が提供してもよい。また、サーバ装置５でゲームを実行した結果のゲーム映像を、例えばストリーミング形式等で端末装置３に送信する、いわゆるクラウドゲームをサーバ装置５が提供してもよい。あるいは、SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）においてAPI（アプリケーションプログラミングインタフェース）などの動作環境を基に作成されるアプリケーションソフトウェアによって実行される、いわゆるソーシャルゲームをサーバ装置５が提供してもよい。

10

【００２０】

なお、端末装置３にゲームプログラムの一部又は全部をインストールし、サーバ装置５だけでなく端末装置３においても部分的にゲーム処理が実行されるようにしたり、主として端末装置３においてゲーム処理が実行されるようにしてもよい。

【００２１】

なお、サーバ装置５又は端末装置３で実行されるゲームは、特にジャンルを限定されるものではない。例えばシミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、アクションゲーム、格闘ゲーム等、多種多様なジャンルのゲームを実行可能である。

20

【００２２】

< １．第１実施形態 >

（１－１．サーバ装置の機能的構成）

次に、図３乃至図９を用いて、本発明の第１実施形態に係るサーバ装置５及び端末装置３の機能的構成の一例について説明する。

【００２３】

図３に示すように、サーバ装置５は、コード発行処理部１５と、外見設定コードデータベース１７とを有する。端末装置３は、外見創作処理部１９と、コード取得処理部２１と、コード付加処理部２３と、第１コード送信処理部２５と、メッセージ送受信処理部２７と、プロフィール公開処理部２９と、コード復号化処理部３１と、キャラクタ再現処理部３３とを有する。

30

【００２４】

外見創作処理部１９は、プレイヤーの入力に基づいてゲームキャラクタの外見を創作し、プレイヤーによる設定内容を含む外見設定情報を生成する。外見設定情報には、例えば輪郭の形状、眉毛、目、鼻、口等の顔の各パーツの形状及び色、髪の毛の長さ、形状及び色等、多種多様な設定内容が含まれる。また、外見に加えて、例えばゲームキャラクタのボイスに関わる情報（声の高低や声優等）や、外見に関係するスキルやステータス等（例えば刀の構え等）を設定可能とし、外見設定情報に含めてもよい。

【００２５】

図４に、外見創作処理部１９による外見創作画面の一例をしめす。図４は輪郭の形状の設定画面であり、複数の設定項目３５と、創作されたゲームキャラクタの画像３７が表示されている。プレイヤーは、ゲームコントローラ７を操作することにより、例えばカーソル３９で設定項目３５を選択して所望の外見となるように設定を行う。図４に示す例では、輪郭について、例えば初期設定形状（プリセット）、額の前後位置、頬骨の上下位置、左右位置、及び前後位置、頬筋の左右位置、えらの上下位置及び左右位置、あごの上下位置及び前後位置等を設定することができる。

40

【００２６】

図３に戻り、コード取得処理部２１は、上記外見創作処理部１９により創作されたゲームキャラクタの外見設定情報をサーバ装置５に送信し、サーバ装置５のコード発行処理部１５により外見設定情報に基づく情報を符号化して発行された外見設定コードを、サーバ

50

装置 5 から取得する。「外見設定情報に基づく情報」とは、外見設定情報そのものでもよいし、例えばサーバ装置 5 に送信（アップロード）した外見設定情報が格納された場所（プレイヤー毎に用意されたスロット番号等）を表す情報等でもよい。コード発行処理部 15 は、外見設定情報に基づく情報を所定の符号化規格に準拠した符号化方式で変換し、外見設定コードを生成する。「外見設定コード」は、例えば複数の文字からなる文字コードでもよいし、例えばバーコード等の一次元コードでもよいし、例えば Q R コード（登録商標）やカラーコードなどの二次元コードでもよい。

【0027】

なお、上記したバーコード等の一次元コードや、Q R コード（登録商標）やカラーコードなどの二次元コードを生成する場合には、端末装置 3 がこれらのコードを読み取って復号化する機能を備える必要がある。このため、例えば端末装置 3 がスマートフォン等である場合に好適である。

【0028】

コード発行処理部 15 により発行された外見設定コードは、サーバ装置 5 の外見設定コードデータベース 17 に登録される。図 5 に、外見設定コードデータベース 17 の登録内容の一例を示す。図 5 に示すように、外見設定コードデータベース 17 には、プレイヤーごとに複数のスロットが設定されており、各スロットに端末装置 3 からアップロードされた外見設定情報と発行された外見設定コードが対応付けて登録されている。図 5 に示す例では、プレイヤーごとに例えば 10 個のスロットが設定されており、外見設定情報と共に文字コードである外見設定コードが登録されている。この例では、プレイヤーは創作したゲームキャラクタを 10 人まで外見設定コードデータベース 17 に登録することができる。なお、各プレイヤーのスロット数は 10 以外としてもよい。

【0029】

図 3 に戻り、コード付加処理部 23 は、上記コード取得処理部 21 により取得した外見設定コードを創作されたゲームキャラクタの画像に付加する。つまり、コード付加処理部 23 は外見設定コードの画像を付加したゲームキャラクタの画像を生成する。「ゲームキャラクタの画像」は、静止画でもよいし動画でもよい。例えば、ゲームキャラクタの静止画を保存するスクリーンショット機能（キャプチャともいう）を設けておき、スクリーンショットが実行された場合にゲームキャラクタの静止画に外見設定コードを付加してもよい。この場合、プレイヤーは創作したゲームキャラクタの角度を変更したり、拡大又は縮小したり、自由にポーズを変更させた上で、外見設定コードを付加した画像を生成できるようにしてもよい。また、例えばゲームキャラクタの動画を保存する機能を設けておき、録画が実行された場合にゲームキャラクタの動画に外見設定コードを付加してもよい。

【0030】

図 6 及び図 7 に、コード付加処理部 23 により外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像の一例を示す。図 6 に示す例では、創作されたゲームキャラクタの顔部分の静止画の例えば右上に文字コード 40 が付加されている。図 7 に示す例では、創作されたゲームキャラクタの顔部分の静止画の例えば左下に Q R コード（登録商標）67 が表示されている。

【0031】

図 3 に戻り、第 1 コード送信処理部 25（コード送信処理部の一例）は、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像を他のプレイヤーが閲覧可能なように、サーバ装置 5 又はサーバ装置 5 を介して他のプレイヤーの端末装置 3 に送信する。

【0032】

メッセージ送受信処理部 27 は、プレイヤーと他のプレイヤーとの間でメッセージの送受信を行う。メッセージの形態は特に限定されるものではなく、例えばチャット機能等、複数のプレイヤー間でコミュニケーションをとることが可能であればよい。メッセージ送受信処理部 27 によりプレイヤー間でメッセージの送受信を行う場合、上記第 1 コード送信処理部 25 は、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をメッセージに添付して他のプレイヤーの端末装置 3 に送信する。

【0033】

図8に、メッセージ送受信処理部27によるメッセージ画面の一例を示す。図8に示す例では、プレイヤーAとプレイヤーBとがメッセージの送受信を行ってコミュニケーションをとる中で、プレイヤーAがプレイヤーBに対して送信するメッセージに外見設定コードを付加した画像が添付されている。なお、外見設定コードのみをメッセージに添付してもよい。

【0034】

図3に戻り、プロフィール公開処理部29は、他のプレイヤーに対してプロフィールを公開する。プロフィールの公開は、例えばプレイヤーがゲーム内で所定のコミュニティに所属したりフレンドを作ることができるような場合に、コミュニティに所属する他のプレイヤーやフレンドに対して公開されてもよい。プロフィールは、例えば端末装置3からサーバ装置5のプロフィールデータベース（図示省略）に送信（アップロード）されることにより公開される。プロフィール公開処理部29によりプロフィールを公開する場合、上記第1コード送信処理部25は、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をプロフィールに掲載するようにサーバ装置5に送信する。

【0035】

図9に、公開されたプロフィール掲載画面の一例を示す。図9に示す例では、プレイヤーAを表すアバター画像41と、例えば自己紹介、コミュニティ、最近のアクティビティ、創作キャラクタ等を含む複数のプロフィール項目43とが表示されている。プロフィールを閲覧するプレイヤーは、例えばカーソル45でいずれかのプロフィール項目43を選択することで、その内容を閲覧することができる。図9では創作キャラクタが選択されることで、プレイヤーAが創作したゲームキャラクタの一覧（例えば男性又は女性の簡易表示）が表示されている。この例では、例えば男性3人と女性4人の計7人のゲームキャラクタが掲載されている。プロフィールを閲覧するプレイヤーは、例えばカーソル47でいずれかのゲームキャラクタを選択することで、当該ゲームキャラクタの外見設定コードを付加した画像49と創作者によるコメント51とを閲覧することができる。

【0036】

なお、外見設定コードのみをプロフィールに掲載してもよい。その場合、図9に示す創作キャラクタ一覧を外見設定コード一覧としてもよい。また、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をアクティビティエリアに投稿し、フレンド等の他のプレイヤーが閲覧可能としてもよい。

【0037】

図3に戻り、コード復号化処理部31は、サーバ装置5又はサーバ装置5を介して他のプレイヤーの端末装置3から取得した外見設定コードを復号化して外見設定情報を取得する。他のプレイヤーが創作した他のゲームキャラクタの外見設定コードは、例えば、他のプレイヤーから外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像が添付されたメッセージを受信したり、他のプレイヤーのプロフィールに掲載された外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像を閲覧することにより、取得できる。

【0038】

キャラクタ再現処理部33は、コード復号化処理部31により取得した外見設定情報に基づいてゲームキャラクタの外見を再現する。なお、上記コード復号化処理部31による外見設定コードの復号化及びキャラクタ再現処理部33によるゲームキャラクタの再現は、プレイヤーが取得した外見設定コードを所定のコード入力欄（図示省略）に手作業で入力することにより、行われる。なお、プレイヤーによる所定の操作（例えば「取得する」ボタンの操作等）により、外見設定コードがコード入力欄に自動入力されてもよい。

【0039】

なお、プレイヤーは再現されたゲームキャラクタに対し、さらに外見設定情報に変更を加えることで、再現されたゲームキャラクタの外見をベースにしてさらに加工することも可能である。

【0040】

なお、以上説明した各処理部における処理等は、これらの処理の分担の例に限定されるものではなく、例えば、更に少ない数の処理部（例えば１つの処理部）で処理されてもよく、また、更に細分化された処理部により処理されてもよい。また、上述した各処理部の機能は、後述するＣＰＵ５０１（後述の図３４参照）が実行するゲームプログラムにより実装されるものであるが、例えばその一部がＡＳＩＣやＦＰＧＡ等の専用集積回路、その他の電気回路等の実際の装置により実装されてもよい。さらに、以上説明した各処理部は、全部が端末装置３側に実装される場合に限定されるものではなく、その一部又は全部がサーバ装置５側に実装されてもよい。

【００４１】

（１－２．端末装置が実行する処理手順）

次に、図１０を用いて、端末装置３のＣＰＵ５０１によって実行される処理手順の一例について説明する。

【００４２】

ステップＳ１では、端末装置３は、ゲームキャラクタの創作を開始するか否かを判定する。例えばプレイヤーにより創作開始の指示がなされる等により、創作を開始する場合には（ステップＳ１：ＹＥＳ）、次のステップＳ５に移る。一方、創作を開始しない場合には（ステップＳ１：ＮＯ）、後述のステップＳ４５に移る。

【００４３】

ステップＳ５では、端末装置３は、外見創作処理部１９により、プレイヤーの入力内容に応じてゲームキャラクタの外見を創作する。

【００４４】

ステップＳ１０では、端末装置３は、プレイヤーにより外見設定コードの発行指示があったか否かを判定する。外見設定コードの発行指示があった場合には（ステップＳ１０：ＹＥＳ）、次のステップＳ１５に移る。一方、外見設定コードの発行指示がない場合には（ステップＳ１０：ＮＯ）、後述のステップＳ５５に移る。

【００４５】

ステップＳ１５では、端末装置３は、コード取得処理部２１により、上記ステップＳ５で創作されたゲームキャラクタの外見設定情報をサーバ装置５に送信し、サーバ装置５のコード発行処理部１５により外見設定情報に基づく情報を符号化して発行された外見設定コードを、サーバ装置５から受信する。

【００４６】

ステップＳ２０では、端末装置３は、コード付加処理部２３により、上記ステップＳ１５で受信した外見設定コードを創作されたゲームキャラクタの画像に付加する。

【００４７】

ステップＳ２５では、端末装置３は、メッセージ送受信処理部２７により、外見設定コード又は外見設定コードを付加した画像を添付したメッセージの送信がプレイヤーから指示されたか否かを判定する。メッセージの送信指示があった場合には（ステップＳ２５：ＹＥＳ）、次のステップＳ３０に移る。一方、メッセージの送信指示がない場合には（ステップＳ２５：ＮＯ）、後述のステップＳ３５に移る。

【００４８】

ステップＳ３０では、端末装置３は、メッセージ送受信処理部２７及び第１コード送信処理部２５により、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をメッセージに添付して他のプレイヤーの端末装置３に送信する。

【００４９】

ステップＳ３５では、端末装置３は、プロフィール公開処理部２９により、外見設定コード又は外見設定コードを付加した画像のプロフィールへの掲載がプレイヤーから指示されたか否かを判定する。掲載指示があった場合には（ステップＳ３５：ＹＥＳ）、次のステップＳ４０に移る。一方、掲載指示がない場合には（ステップＳ３５：ＮＯ）、後述のステップＳ５５に移る。

【００５０】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 0 では、端末装置 3 は、プロフィール公開処理部 2 9 及び第 1 コード送信処理部 2 5 により、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をプロフィールに掲載するようにサーバ装置 5 に送信する。その後、後述のステップ S 5 5 に移る。

【 0 0 5 1 】

なお、前述のステップ S 1 において、創作を開始しない場合には（ステップ S 1：N O）、ステップ S 4 5 に移る。ステップ S 4 5 では、端末装置 3 は、他のプレイヤーが創作した他のゲームキャラクタの外見設定コードを取得したか否かを判定する。例えば、他のプレイヤーから外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像が添付されたメッセージを受信したり、他のプレイヤーのプロフィールに掲載された外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像を閲覧することにより、他のゲームキャラクタの外見設定コードを取得できる。他のゲームキャラクタの外見設定コードを取得した場合には（ステップ S 4 5：Y E S）、次のステップ S 5 0 に移る。一方、他のゲームキャラクタの外見設定コードを取得していない場合には（ステップ S 4 5：N O）、本フローチャートを終了する。

10

【 0 0 5 2 】

ステップ S 5 0 では、端末装置 3 は、コード復号化処理部 3 1 により、取得した外見設定コードを利用してサーバ装置 5 から外見設定情報を取得し、キャラクタ再現処理部 3 3 により、取得した外見設定情報に基づいてゲームキャラクタの外見を再現する。その後、本フローチャートを終了する。

20

【 0 0 5 3 】

ステップ S 5 5 では、端末装置 3 は、ゲームキャラクタの創作を終了するか否かを判定する。終了しない場合には（ステップ S 5 5：N O）、先のステップ S 5 に戻って同様の手順を繰り返す。終了する場合には（ステップ S 5 5：Y E S）、本フローチャートを終了する。

【 0 0 5 4 】

なお、上述した処理手順は一例であって、上記手順の少なくとも一部を削除又は変更してもよいし、上記以外の手順を追加してもよい。また、上記手順の少なくとも一部の順番を変更してもよいし、複数の手順が単一の手順にまとめられてもよい。

【 0 0 5 5 】

30

（ 1 - 3 . 第 1 実施形態の効果）

以上説明したように、本実施形態のゲームプログラムは、サーバ装置 5 と通信可能に接続された端末装置 3 を、プレイヤーの入力に基づいてゲームキャラクタの外見を創作する外見創作処理部 1 9、創作されたゲームキャラクタの外見設定情報をサーバ装置 5 に送信し、外見設定情報に基づく情報を符号化して発行された外見設定コードを取得するコード取得処理部 2 1、取得した外見設定コードを創作されたゲームキャラクタの画像に付加するコード付加処理部 2 3、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像を他のプレイヤーが閲覧可能なようにサーバ装置 5 又はサーバ装置 5 を介して他のプレイヤーの端末装置 3 に送信する第 1 コード送信処理部 2 5、として機能させる。

【 0 0 5 6 】

40

本実施形態では、プレイヤーがゲームキャラクタの外見を創作した場合に、創作したゲームキャラクタの外見設定情報をサーバ装置 5 に送信することで、当該外見設定情報に基づく情報を符号化して発行された外見設定コードを取得できる。取得した外見設定コードは、ゲームキャラクタの画像に付加される。画像は、例えばスクリーンショットのような静止画像でもよいし、ゲームプレイ中の動画でもよい。そして、外見設定コード又は外見設定コードを付加した画像が他のプレイヤーが閲覧可能なようにサーバ装置 5 又はサーバ装置 5 を介して他のプレイヤーの端末装置 3 に送信される。

【 0 0 5 7 】

これにより、画像を閲覧したプレイヤーは画像に表示された外見設定コードを復号化することにより、他のプレイヤーにより創作されたゲームキャラクタの外見を再現することがで

50

きる。したがって、プレイヤーが創作したゲームキャラクタを他のプレイヤーと共有することができる。また、ゲーム内の機能で共有できるので、外部のSNS等を利用して外見設定コードを共有する手間が省け、プレイヤーの利便性を向上できる。

【0058】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、端末装置3を、外見設定コードを復号化して外見設定情報を取得するコード復号化処理部31、取得した外見設定情報に基づいてゲームキャラクタの外見を再現するキャラクタ再現処理部33、として機能させてもよい。

【0059】

この場合、他のプレイヤーが創作したゲームキャラクタの外見設定コードを付加した画像を閲覧したプレイヤーは、ゲーム内で外見設定コードを復号化して外見設定情報を取得し、ゲームキャラクタの外見を再現することができる。これにより、例えば別途の機器を使用して外見設定コードを復号化したり、復号化機能を有するウェブサイトを利用する等の手間が省けるので、プレイヤーの利便性を向上できる。

【0060】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、端末装置3を、他のプレイヤーとの間でメッセージの送受信を行うメッセージ送受信処理部27として機能させてもよく、その場合には、第1コード送信処理部25は、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をメッセージに添付して他のプレイヤーに送信してもよい。

【0061】

この場合、メッセージを受信したプレイヤーはメッセージを送信したプレイヤーが創作したゲームキャラクタの外見を再現することができる。このようにすることで、特定のプレイヤーとの間でゲームキャラクタを共有できると共に、画像の説明や創作の仕方等をメッセージに含めることも可能となるのでプレイヤーの利便性を向上できる。

【0062】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、端末装置3を、他のプレイヤーに対してプロフィールを公開するプロフィール公開処理部29として機能させてもよく、その場合には、第1コード送信処理部25は、外見設定コード又は外見設定コードを付加したゲームキャラクタの画像をプロフィールに掲載するようにサーバ装置5に送信してもよい。

【0063】

この場合、プロフィールを参照したプレイヤーは、プロフィールを公開したプレイヤーが創作したゲームキャラクタの外見を再現することができる。このようにすることで、多数のプレイヤーとの間でゲームキャラクタを共有できると共に、画像の説明や創作の仕方等をプロフィールに含めることも可能となるのでプレイヤーの利便性を向上できる。

【0064】

また本実施形態において、コード取得処理部21は、外見設定コードとして二次元コードを取得し、コード付加処理部23は、取得した二次元コードを創作されたゲームキャラクタの画像に付加し、第1コード送信処理部25は、二次元コード又は二次元コードを付加したゲームキャラクタの画像をサーバ装置5又は他のプレイヤーの端末装置3に送信してもよい。

【0065】

この場合、外見設定コードとして二次元コードを使用することで、外見設定コードが含むことが可能な情報の容量を増大できるので、例えば外見設定情報そのものをコード化すること等が可能となる。また、例えばカメラ等を使用して簡便且つ迅速に復号化することが可能となるので、例えば復号化する場合に複数の文字を入力する手間を要する文字コードの場合に比べて、プレイヤーの利便性を向上できる。また、例えば文字コードの場合に比べて画像中の外見設定コードの表示面積を小さくできるので、ゲームキャラクタの画像部分の面積を拡大したり、より強く印象付けることができる。

【0066】

(1-4. 変形例)

10

20

30

40

50

なお、本発明の第1実施形態は、上記の内容に限られるものではなく、その趣旨及び技術的思想を逸脱しない範囲内で種々の変形が可能である。

【0067】

例えば、外見設定コードをゲームプレイ中の動画に表示するか否かをプレイヤーが選択できるようにしてもよい。図11に、本変形例におけるサーバ装置5及び端末装置3の機能的構成の一例を示す。

【0068】

図11に示すように、本変形例に係る端末装置3は、前述の図3に示す機能的構成に加えて、表示指示受付処理部53を有する。表示指示受付処理部53は、ゲームプレイ中の動画に外見設定コードを表示するか否かの指示をプレイヤーより受け付ける。本変形例では、コード付加処理部23は、上記表示指示受付処理部53により外見設定コードを表示する指示を受け付けた場合に、ゲームプレイ中の動画に外見設定コードを表示する。なお、上記以外は前述の図3に示す構成と同様であるので説明を省略する。

【0069】

図12に、表示指示受付処理部53による表示設定画面の一例を示す。図12に示すように、表示設定画面には、ゲームプレイ中の動画に外見設定コードを表示するか否かをプレイヤーに確認するための確認メッセージ55と、「表示する」ボタン57と、「表示しない」ボタン59とが表示されている。プレイヤーは、ゲームコントローラ7を操作することにより、「表示する」ボタン57又は「表示しない」ボタン59のいずれかを選択して決定することができる。

【0070】

図13に、「表示する」ボタン57が選択された場合のゲームプレイ画面の一例を示す。図13に示す例では、ゲームフィールド61においてプレイヤーが操作するゲームキャラクタ63と、例えばゲームプログラムにより自動制御される敵キャラクタ65とが戦闘する戦闘画面において、ゲームキャラクタ63の外見設定コードであるQRコード（登録商標）67が画面の隅部に表示されている。プレイヤーは、このようにQRコード（登録商標）67を表示させた状態で例えばゲームプレイの実況動画を配信することにより、動画を参照した他のプレイヤーは、例えば図14に示すようにスマートフォン69等のカメラ71を使用して動画中のゲームキャラクタ63の外見設定情報を取得し外見を再現することが可能となる。

【0071】

本変形例では、プレイヤーはゲームプレイ中の動画に外見設定コードを表示するか否かを選択することができる。例えば、外見設定コードを表示させた状態でゲームプレイの実況動画を配信することにより、動画を参照した他のプレイヤーは、動画中のゲームキャラクタの外見を再現することが可能となる。このようにすることで、実況動画を介して不特定多数のプレイヤーとの間でゲームキャラクタを共有することが可能となる。

【0072】

<2. 第2実施形態>

(2-1. サーバ装置の機能的構成)

次に、図15乃至図22を用いて、本発明の第2実施形態に係るサーバ装置5及び端末装置3の機能的構成の一例について説明する。

【0073】

図15に示すように、端末装置3は、前述の外見創作処理部19、コード取得処理部21、コード復号化処理部31、及びキャラクタ再現処理部33に加えて、マルチプレイ実行処理部73と、要求受付判定処理部75と、第2コード送信処理部77と、送信可否受付処理部79と、要求送信処理部81とを有する。なお、サーバ装置5がコード発行処理部15と外見設定コードデータベース17を有する点は、前述の第1実施形態と同様である。

【0074】

マルチプレイ実行処理部73は、プレイヤーの入力に基づいて行動するゲームキャラクタ

10

20

30

40

50

と、他のプレイヤーの入力に基づいて行動する他のゲームキャラクタとによるマルチプレイを実行する。マルチプレイの人数は複数であれば特に限定されるものではなく、2人でもよいし3人以上でもよい。マルチプレイでは、例えば複数のゲームキャラクタが協力して敵キャラクタと戦闘を行ったり、例えば所定のミッションをクリアするために行動を共にする。また、プレイヤーは通常は自分自身のゲームキャラクタのみでプレイし、強敵と戦ったりミッション等をクリアするために必要に応じて仲間を募集し、一時的にマルチプレイを行うようにしてもよい。

【0075】

図16に、マルチプレイによるゲームプレイ画面の一例を示す。図16に示す例では、ゲームフィールド61において、プレイヤーAが操作するゲームキャラクタ63Aと、プレイヤーBが操作するゲームキャラクタ63Bとが、協力して敵キャラクタ65と戦闘を行っている。

10

【0076】

図15に戻り、要求受付判定処理部75は、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けたか否かを判定する。要求を受け付けたか否かの判定は、要求の態様に依拠して判定されればよい。例えば、要求受付判定処理部75は、他のプレイヤーからメッセージ形式の要求を受け付けたか否か、前述のプロフィール等のフレンド情報を介して要求を受け付けたか否か、スタンプ等の要求を表す画像を受信したか否か等を判定する。

【0077】

第2コード送信処理部77（コード送信処理部の一例）は、上記要求受付判定処理部75により外見設定コードの要求を受け付けた場合に、他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信する。

20

【0078】

送信可否受付処理部79は、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合に、外見設定コードを送信するか否かの指示をプレイヤーから受け付ける。上記第2コード送信処理部77は、送信可否受付処理部79によりプレイヤーから外見設定コードの送信指示を受け付けた場合に、他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信する。一方、上記第2コード送信処理部77は、送信可否受付処理部79によりプレイヤーから外見設定コードの送信不可の指示を受け付けた場合には、他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信しない。これにより、プレイヤーはマルチプレイの実行中に他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合に、送信するか否かを選択することができる。

30

【0079】

要求送信処理部81は、プレイヤーの入力に基づいて他のゲームキャラクタの外見設定コードに対する要求を他のプレイヤーの端末装置3に送信する。外見設定コードの要求の態様は特に限定されるものではないが、プレイヤーは例えばメッセージ形式で要求したり、前述のプロフィール等のフレンド情報において例えば「要求する」ボタン（図示省略）を押すことにより要求してもよい。また、要求送信処理部81は、外見設定コードの要求を表す画像を他のプレイヤーの端末装置3に送信してもよい。「外見設定コードの要求を表す画像」は、文字の代わりにコミュニケーションが可能な画像であればよく、例えばスタンプ、記号、マーク等である。画像は予め設定されたものの中からプレイヤーが選択して使用してもよいし、プレイヤーが創作したオリジナルの画像でもよい。

40

【0080】

図17～図19に、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合のゲームプレイ画面の一例を示す。なお、図17～図19は前述の図16に示した戦闘画面に対応している。図17に示す例では、例えばマルチプレイ中に、プレイヤーBがプレイヤーAに対してゲームキャラクタ63Aの外見設定コードの要求を表すスタンプ83（外見設定コードの要求を表す画像の一例）を送信している。要求受付判定処理部75は、プレイヤーBから外見設定コードの要求を受け付けたと判定し、ゲームプレイ画面のプレイヤーBが操作するゲームキャラクタ63B側にスタンプ83を表示する。

【0081】

50

続いて図 18 に示すように、送信可否受付処理部 79 は、ゲームキャラクタ 63A の外見設定コードを送信するか否かの指示をプレイヤー A から受け付けるためのメッセージウィンドウ 85 を表示する。なお、メッセージウィンドウ 85 はプレイヤー A のゲームプレイ画面にのみ表示され、プレイヤー B のゲームプレイ画面には表示されない。プレイヤー A は、ゲームコントローラ 7 の例えば L ボタン（図示省略）を操作することで「YES」、R ボタン（図示省略）を操作することで「NO」を選択できる。

【0082】

図 19 に、「YES」が選択された場合のゲーム画面の一例を示す。図 19 に示すように、第 2 コード送信処理部 77 は、プレイヤー B からの要求に応じてプレイヤー B の端末装置 3 にゲームキャラクタ 63A の外見設定コードを送信し、送信したことを表すメッセージウィンドウ 87 を表示する。なお、メッセージウィンドウ 87 はプレイヤー A のゲームプレイ画面にのみ表示され、プレイヤー B のゲームプレイ画面には表示されない。また図 19 に示すように、第 2 コード送信処理部 77 はプレイヤー A が操作するゲームキャラクタ 63A 側に外見設定コードを送信したことを表すスタンプ 89 を表示してもよい。スタンプ 83 やスタンプ 89 は、プレイヤー A 及びプレイヤー B の両方のゲームプレイ画面に表示される。

【0083】

図 20～図 22 に、他のプレイヤーに外見設定コードの要求を送信する場合のゲームプレイ画面の一例を示す。なお、図 20～図 22 は前述の図 16 に示した戦闘画面に対応している。図 20 に示す例では、例えばマルチプレイ中にプレイヤー A が適宜の操作を行うことにより、要求送信処理部 81 は、プレイヤー B が操作するゲームキャラクタ 63B の外見設定コードの要求を送信するか否かをプレイヤー A に確認するためのメッセージウィンドウ 91 を表示する。なお、メッセージウィンドウ 91 はプレイヤー A のゲームプレイ画面にのみ表示され、プレイヤー B のゲームプレイ画面には表示されない。プレイヤー A は、ゲームコントローラ 7 の例えば L ボタン（図示省略）を操作することで「YES」、R ボタン（図示省略）を操作することで「NO」を選択できる。

【0084】

図 21 に、「YES」が選択された場合のゲーム画面の一例を示す。図 21 に示すように、要求送信処理部 81 は、プレイヤー B の端末装置 3 にゲームキャラクタ 63B の外見設定コードの要求を送信し、送信したことを表すメッセージウィンドウ 93 を表示する。なお、メッセージウィンドウ 93 はプレイヤー A のゲームプレイ画面にのみ表示され、プレイヤー B のゲームプレイ画面には表示されない。また図 21 に示すように、要求送信処理部 81 はプレイヤー A が操作するゲームキャラクタ 63A 側に外見設定コードの要求を表すスタンプ 83 を表示する。

【0085】

プレイヤー B の端末装置 3 では、上記図 17～図 19 に示したものと同様の処理が実行される。プレイヤー B が外見設定コードの送信（図 18 の「YES」に相当）を選択した場合、図 22 に示すように、プレイヤー B から外見設定コードを受信したことを表すメッセージウィンドウ 95 が表示される。このとき図 22 に示すように、プレイヤー B が操作するゲームキャラクタ 63B 側に外見設定コードを送信したことを表すスタンプ 89 を表示してもよい。また、メッセージウィンドウ 95 に外見設定コードを自動取得するか否かを確認するためのメッセージを含めてもよい。プレイヤー A は、ゲームコントローラ 7 の例えば L ボタン（図示省略）を操作することで「YES」、R ボタン（図示省略）を操作することで「NO」を選択できる。「YES」が選択された場合には、外見設定コードが自動で取得されて端末装置 3 に保存される。

【0086】

以上のようにすることで、マルチプレイの実行中にプレイヤー A とプレイヤー B との間でコミュニケーションをとりつつ、外見設定コードを送受信することができる。また、いずれの操作もゲームコントローラ 7 の適宜のボタンに対応付けられており、1 ボタン操作で実行可能であるため、ゲームキャラクタの操作に忙しいマルチプレイ中でもプレイヤー間のコミュニケーションや外見設定コードの送受信が可能となる。また、スタンプ等の画像を用

10

20

30

40

50

いて簡易的な表示でコミュニケーションをとることができるので、ゲームプレイ画面から例えばメッセージ画面やチャット画面等に切り替えることなく、ゲームプレイ画面上で他のプレイヤーとコミュニケーションをとることができる。

【0087】

なお、上記図17～図22ではスタンプを用いてプレイヤー間で外見設定コードの要求等のコミュニケーションをとる場合について説明したが、コミュニケーションの態様はスタンプに限定されるものではない。例えば、ゲームプレイ画面の一部にメッセージ画面やチャット画面等を表示したり、ゲームプレイ画面をメッセージ画面やチャット画面等に切り替える等により、文字を入力してメッセージ形式で要求してもよい。

【0088】

なお、以上説明した各処理部における処理等は、これらの処理の分担の例に限定されるものではなく、例えば、更に少ない数の処理部（例えば1つの処理部）で処理されてもよく、また、更に細分化された処理部により処理されてもよい。また、上述した各処理部の機能は、後述するCPU501（後述の図34参照）が実行するゲームプログラムにより実装されるものであるが、例えばその一部がASICやFPGA等の専用集積回路、その他の電気回路等の実際の装置により実装されてもよい。さらに、以上説明した各処理部は、全部が端末装置3側に実装される場合に限定されるものではなく、その一部又は全部がサーバ装置5側に実装されてもよい。

【0089】

（2-2. 端末装置が実行する処理手順）

次に、図23を用いて、端末装置3のCPU501によって実行される処理手順の一例について説明する。

【0090】

ステップS110では、端末装置3は、マルチプレイ実行処理部73により、プレイヤーの入力に基づいて行動するゲームキャラクタと、他のプレイヤーの入力に基づいて行動する他のゲームキャラクタとによるマルチプレイを実行する。

【0091】

ステップS120では、端末装置3は、要求受付判定処理部75により、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けたか否かを判定する。要求を受け付けた場合には（ステップS120：YES）、次のステップS130に移る。一方、要求を受け付けていない場合には（ステップS120：NO）、後述のステップS150に移る。

【0092】

ステップS130では、端末装置3は、送信可否受付処理部79により、プレイヤーから外見設定コードを送信する指示を受け付けたか否かを判定する。送信指示を受け付けた場合には（ステップS130：YES）、次のステップS140に移る。一方、プレイヤーから外見設定コードを送信しない指示を受け付けた場合には（ステップS130：NO）、後述のステップS150に移る。

【0093】

ステップS140では、端末装置3は、第2コード送信処理部77により、要求を送信した他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信する。

【0094】

ステップS150では、端末装置3は、要求送信処理部81により、他のプレイヤーに対する外見設定コードの要求の指示がプレイヤーからなされたか否かを判定する。要求指示があった場合には（ステップS150：YES）、次のステップS160に移る。一方、要求指示がない場合には（ステップS150：NO）、後述のステップS170に移る。

【0095】

ステップS160では、端末装置3は、要求送信処理部81により、他のゲームキャラクタの外見設定コードに対する要求を他のプレイヤーの端末装置3に送信する。

【0096】

ステップS170では、端末装置3は、他のプレイヤーから外見設定コードを受信したか

10

20

30

40

50

否かを判定する。他のプレイヤーから外見設定コードを受信した場合には（ステップS170：YES）、次のステップS180に移る。一方、他のプレイヤーから外見設定コードを受信していない場合には（ステップS170：NO）、後述のステップS190に移る。

【0097】

ステップS180では、端末装置3は、コード復号化処理部31により、受信した外見設定コードをプレイヤー自身のライブラリに追加する。これにより、以後、外見設定メニューでその外見設定コードを使うことで、外見の再現が可能となる。

【0098】

ステップS190では、端末装置3は、マルチプレイを終了するか否かを判定する。マルチプレイを終了しない場合には（ステップS190：NO）、先のステップS110に戻って同様の手順を繰り返す。終了する場合には（ステップS190：YES）、本フローチャートを終了する。

【0099】

なお、上述した処理手順は一例であって、上記手順の少なくとも一部を削除又は変更してもよいし、上記以外の手順を追加してもよい。例えば、上記ステップS120及びステップS150では外見設定コードを要求するようにしたが、各プレイヤーが外見設定コードを他のプレイヤーが参照可能な状態にする場合には、上記ステップS120及びステップS150のように要求するという手順は省略してもよい。また、上記手順の少なくとも一部の順番を変更してもよいし、複数の手順が単一の手順にまとめられてもよい。

【0100】

（2-3．第2実施形態の効果）

以上説明したように、本実施形態のゲームプログラムは、サーバ装置5と通信可能に接続された端末装置3を、前述の外見創作処理部19及びコード取得処理部21、プレイヤーの入力に基づいて行動するゲームキャラクタと他のプレイヤーの入力に基づいて行動する他のゲームキャラクタとによるマルチプレイを実行するマルチプレイ実行処理部73、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けたか否かを判定する要求受付判定処理部75、外見設定コードの要求を受け付けた場合に、他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信する第2コード送信処理部77、として機能させる。

【0101】

本実施形態では、プレイヤーがゲームキャラクタの外見を創作した場合に、創作したゲームキャラクタの外見設定情報をサーバ装置5に送信することで、当該外見設定情報に基づく情報を符号化して発行された外見設定コードを取得できる。そして、プレイヤーによるゲームキャラクタと他のプレイヤーによるゲームキャラクタとのマルチプレイの実行時に、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合に、当該他のプレイヤーに外見設定コードを送信する。

【0102】

これにより、外見設定コードを受信したプレイヤーは復号化することにより、他のプレイヤーにより創作されたゲームキャラクタの外見を再現することができる。このようにして、マルチプレイを実行する複数のプレイヤーのうちのいずれかのプレイヤーが創作したゲームキャラクタを他のプレイヤーとの間で共有することができる。また、ゲーム内の機能で共有できるので、外部のSNS等を利用して外見設定コードを共有する手間が省け、プレイヤーの利便性を向上できる。

【0103】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、端末装置3を、他のプレイヤーから外見設定コードの要求を受け付けた場合に、外見設定コードを送信するか否かの指示をプレイヤーから受け付ける送信可否受付処理部79、として機能させてもよく、その場合には、第2コード送信処理部77は、プレイヤーから外見設定コードの送信指示を受け付けた場合に、他のプレイヤーの端末装置3に外見設定コードを送信してもよい。

【0104】

この場合、プレイヤーはマルチプレイの実行中に他のプレイヤーから外見設定コードの要求

10

20

30

40

50

を受け付けた際に、送信するか否かを選択することができる。例えば、同じ外見のゲームキャラクタ同士（例えば双子の設定等）でマルチプレイを楽しみたい場合等には、送信を指示することでマルチプレイをさらに楽しむことができる。また例えば、創作したゲームキャラクタを自分だけで使用したい場合等には、送信しないことを指示することで自分だけのオリジナルな外見のゲームキャラクタとしてゲームを楽しむことができる。

【0105】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、端末装置3を、プレイヤーの入力に基づいて他のゲームキャラクタの外見設定コードに対する要求を他のプレイヤーの端末装置3に送信する要求送信処理部81、として機能させてもよい。

【0106】

この場合、プレイヤーはマルチプレイを実行中の他のプレイヤーのゲームキャラクタの外見を再現したい場合に、外見設定コードの要求を送信することができる。例えば、同じ外見のゲームキャラクタ同士（例えば双子の設定等）でマルチプレイを楽しみたい場合等に、外見設定コードを要求して送信してもらうことでマルチプレイをさらに楽しむことができる。また例えば、他のプレイヤーから送信してもらった外見設定コードを復号化して再現されたゲームキャラクタの外見をさらに自身で編集し、他のプレイヤーのゲームキャラクタの外見をベースにしてさらに加工することも可能である。この場合、例えば似た外見のゲームキャラクタ同士（例えば家族、兄弟、姉妹、親子の設定等）でマルチプレイを楽しむ等が可能となり、ゲームの興趣性をさらに向上できる。

【0107】

また本実施形態において、要求送信処理部81は、外見設定コードの要求を表す画像を他のプレイヤーの端末装置3に送信してもよい。

【0108】

通常、マルチプレイの実行中はプレイヤーはゲームキャラクタの操作（例えば移動や戦闘等）に忙しい。このため、他のプレイヤーに対して外見設定コードの要求を送信する場合に、メッセージ等の文章を入力するのは不便である。本実施形態では、外見設定コードの要求を表す画像を他のプレイヤーに対して送信する。このような画像を送信可能とすることにより、ゲームキャラクタの操作に忙しいマルチプレイの実行中でも簡易な操作（例えば1ボタン操作）で外見設定コードを要求することが可能となり、プレイヤーの利便性を向上できる。

【0109】

（2-4．変形例）

なお、本発明の第2実施形態は、上記の内容に限られるものではなく、その趣旨及び技術的思想を逸脱しない範囲内で種々の変形が可能である。

【0110】

例えば、マルチプレイの仲間の募集中に創作したゲームキャラクタの画像を公開し、応募したプレイヤーが要求する場合にはゲームキャラクタの外見設定コードを送信するようにしてもよい。図24に、本変形例におけるサーバ装置5及び端末装置3の機能的構成の一例を示す。

【0111】

図24に示すように、本変形例に係る端末装置3は、前述の図15に示す機能的構成に加えて、応募受付処理部97と、キャラクタ掲載処理部99とを有する。応募受付処理部97は、マルチプレイを実行する仲間を募集して他のプレイヤーからの応募を受け付ける。キャラクタ掲載処理部99は、仲間の募集中であることを表す表示に、プレイヤーが創作したゲームキャラクタの画像を掲載する。なお、上記以外は前述の図15に示す構成と同様であるので説明を省略する。

【0112】

図25に、応募受付処理部97及びキャラクタ掲載処理部99による仲間募集画面の一例を示す。なお、図25に示す仲間募集画面は、例えばプレイヤーAがマルチプレイの仲間を募集する画面であり、他のプレイヤーが閲覧可能である。

【0113】

図25に示すように、仲間募集画面（仲間の募集中であることを表す表示の一例）には、プレイヤーAの入力に基づいて行動するゲームキャラクターa1の画像101と、例えばキャラクター名、レベル、能力、スキル、アイテム等のステータス103とが表示されている。また、プレイヤーAが創作したゲームキャラクターのうち他のプレイヤーが使用可能なゲームキャラクターの一覧（例えば男性又は女性の簡易表示）が表示されている。この例では、例えば男性3人と女性4人の計7人のゲームキャラクターが掲載されている。プレイヤーは、例えばカーソル105でいずれかのゲームキャラクターを選択することで、当該ゲームキャラクターの画像107を閲覧することができる。

【0114】

仲間募集画面には、仲間に応募するか否かをプレイヤーに確認するための確認メッセージ109と、「応募する」ボタン111と、「応募しない」ボタン113とが表示されている。プレイヤーは、ゲームコントローラ7を操作することにより、「応募する」ボタン111又は「応募しない」ボタン113のいずれかを選択して決定することができる。

【0115】

図26に、「応募する」ボタン111が選択された場合の外見設定コード要求画面の一例を示す。図26に示すように、プレイヤーAが創作したゲームキャラクターのうち他のプレイヤーが使用可能なゲームキャラクターの一覧と、「要求する」ボタン115と、「要求しない」ボタン117とが表示されている。プレイヤーは、カーソル105でいずれかのゲームキャラクターを選択することで当該ゲームキャラクターの画像107を閲覧しつつ、「要求する」ボタン115を操作することでプレイヤーAに対して選択したゲームキャラクターの外見設定コードを要求することができる。

【0116】

本変形例では、マルチプレイの仲間募集と創作したゲームキャラクターの画像の掲載（公開）とを合わせて行うことができる。これにより、例えば、プレイヤーが複数のゲームキャラクターの外見を創作した場合に、それらの画像を掲載しつつマルチプレイの仲間を募集することにより、創作した複数のゲームキャラクターによるマルチプレイを楽しむこと等が可能となる。

【0117】

また本変形例では、マルチプレイの募集に応募した他のプレイヤーから外見設定コードの要求があった場合に外見設定コードを送信する。これにより、例えば、アイドルグループ、スポーツチーム、芸人コンビ等、有名人によるグループの各人の外見に似せた複数のゲームキャラクターを創作しておき、マルチプレイを行う他のプレイヤーがそれらを使用したい場合に外見設定コードを送信することで、有名人によるグループを再現してマルチプレイを楽しむことが可能となる。また例えば、現実ではあり得ない有名人同士の組合せを行って仮想的なグループを構成し、当該グループでマルチプレイを楽しむこと等も可能となる。したがって、ゲームの興趣性をさらに向上できる。

【0118】

<3. 第3実施形態>

(3-1. サーバ装置の機能的構成)

次に、図27乃至図31を用いて、本発明の第3実施形態に係るサーバ装置5及び端末装置3の機能的構成の一例について説明する。

【0119】

図27に示すように、サーバ装置5は、前述のコード発行処理部15、外見設定コードデータベース17に加えて、コード公開処理部119と、評価受付処理部121と、報酬付与処理部123と、ランキング集計処理部125と、コード検索処理部127と、コード抽出処理部129とを有する。なお、端末装置3が、外見創作処理部19、コード取得処理部21、コード復号化処理部31、及びキャラクター再現処理部33を有する点は、前述の第1実施形態及び第2実施形態と同様である。

【0120】

コード発行処理部 15 は、端末装置 3 においてプレイヤの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を端末装置 3 から受信し、外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行する。前述のように「外見設定情報に基づく情報」とは、外見設定情報そのものでもよいし、例えばサーバ装置 5 で受信した外見設定情報が格納された場所（プレイヤ毎に用意されたスロット番号等）を表す情報等でもよい。前述のように「外見設定コード」は、例えば複数の文字からなる文字コードでもよいし、例えばバーコード等の一次元コードでもよいし、例えば QR コード（登録商標）やカラーコードなどの二次元コードでもよい。コード発行処理部 15 により発行された外見設定コードは、外見設定コードデータベース 17 に登録される。

【0121】

コード公開処理部 119 は、上記コード発行処理部 15 により発行された外見設定コードを、当該外見設定コードに係るゲームキャラクタを創作したプレイヤ以外の他のプレイヤが閲覧可能なように公開する。

【0122】

評価受付処理部 121 は、上記コード公開処理部 119 により公開された外見設定コードに対する評価を他のプレイヤから受け付ける。評価の受付の態様は特に限定されるものではない。例えば、各外見設定コードに対して「いいね！」ボタンを押すことができるようにしておき、当該「いいね！」ボタンが押された回数を集計してもよい。また、例えば各外見設定コードに対して点数を入力可能としておき、入力された点数の平均を算出してもよい。また、例えば「かっこいいね」や「かわいいね」等の評価を表す定型文を用意しておき、当該定型文の受付回数を集計してもよい。また、例えばゲーム内で使用可能な仮想通貨やポイント等を各外見設定コードに投資できるようにしておき、投資された仮想通貨の額やポイント数を集計してもよい。この場合、投資したプレイヤに対して、例えば外見設定コードのダウンロード回数等に応じて投資額に応じた報酬を付与してもよい。なお、上記コード公開処理部 119 は、外見設定コードを、評価受付処理部 121 により受け付けた評価と共に公開する。

【0123】

図 28 に、コード公開処理部 119 による外見設定コードの公開画面の一例を示す。図 28 に示す例では、各端末装置 3 から送信された外見設定コードが、例えば作成日時（発行した日時）が新しい順に公開されている。各外見設定コードには、例えば性別や特徴等に関する説明欄が表示されると共に、受け付けた評価（この例では「いいね！」の数）が表示されている。

【0124】

また公開画面には、「画像を見る」ボタン 131、「いいね！」ボタン 133、「並び替える」ボタン 135、「検索する」ボタン 137、「取得する」ボタン 139 が表示されている。プレイヤは、例えばカーソル 141 でいずれかの外見設定コードを選択して「画像を見る」ボタン 131 を操作することで、選択した外見設定コードに対応するゲームキャラクタの画像を閲覧することができる。またプレイヤは、例えばカーソル 141 でいずれかの外見設定コードを選択して「いいね！」ボタン 133 を操作することで、選択した外見設定コードに対して良い評価を付与することができる。またプレイヤは、「並び替える」ボタン 135 を操作することで、公開画面における外見設定コードの表示の並び替えを行うことができる（詳細は後述）。またプレイヤは、「検索する」ボタン 137 を操作することで、公開画面で公開されている外見設定コードの検索を行うことができる（詳細は後述）。またプレイヤは、例えばカーソル 141 でいずれかの外見設定コードを選択して「取得する」ボタン 139 を操作することで、選択した外見設定コードをダウンロードして端末装置 3 に保存することができる。

【0125】

図 27 に戻り、報酬付与処理部 123 は、上記評価受付処理部 121 により受け付けた外見設定コードに対する評価に基づいて、当該外見設定コードに係るゲームキャラクタを創作したプレイヤに対して報酬を付与する。「報酬」の種類は特に限定されるものではな

10

20

30

40

50

く、多種多様なものが含まれる。例えばレアアイテム、仮想通貨、称号、ゲームキャラクター、スキル、ステータスの上昇（レベルアップ等）、ガチャチケット等でもよい。報酬を付与するタイミングは、評価の態様に基づいて設定されればよい。例えば「いいね！」ボタンが押された回数を集計する場合には、当該回数が設定値に達したとき、例えば入力された点数の平均を算出する場合には、当該点数が設定値に達したとき等である。なお、複数の設定値を段階的に設定しておき、評価が上昇するにつれてより価値の高い報酬を付与してもよい。

【0126】

図29に、報酬付与処理部123による報酬付与画面の一例を示す。図29に示す例では、例えば「いいね！」ボタンを押された回数が1000回に到達したことにより、プレイヤーに対して「キャラクリ名人」の称号が付与されている。プレイヤーが獲得した称号は、例えばプロフィール画面に表示されてもよいし、ゲームプレイ画面においてゲームキャラクターの近傍に表示されてもよい。

【0127】

図27に戻り、ランキング集計処理部125は、上記コード公開処理部119により公開された外見設定コードのランキングを集計する。ランキングの種類は特に限定されるものではなく、多種多様な種類が含まれる。例えば、ダウンロード数が多い順又は少ない順、「いいね！」の数が多い順又は少ない順、画像閲覧の回数が多い順又は少ない順、付与された報酬の価値が高い順又は低い順等でもよい。また、プレイヤーがランキングの種類を選択できるようにしてもよい。なお、コード公開処理部119は、外見設定コードを、集計したランキングと共に公開する。例えば、コード公開処理部119は外見設定コードをランキング順に並べ替えて公開する。

【0128】

図30に、プレイヤーがランキングの種類を選択するための選択画面の一例を示す。なお、図30に示す選択画面は、図28に示した公開画面において「並び替える」ボタン135が操作された場合に表示される。図30に示すように、選択画面には、例えば並び替えの仕方（ランキングの種類）を選択するための選択部143と、「並び替える」ボタン145と、「キャンセル」ボタン147とが表示されている。選択部143には、複数の項目が表示され、プレイヤーは例えばカーソル149でいずれかの項目を選択して「並び替える」ボタン145を操作する。これにより、ランキング集計処理部125が選択された項目に基づいてランキングを集計し、外見設定コードがランキング順に並べ替えられる。図30に示す例では、選択部143の項目として例えば作成日時が新しい順、画像の閲覧回数が多い順、いいね！の数が多い順、ダウンロード数が多い順、等が表示されている。なお、これら以外にも多数の項目が用意されてもよく、例えばカーソル149が選択部143の上端又は下端まで到達した場合に項目を下方向又は上方向にスクロールさせてもよい。

【0129】

図27に戻り、コード検索処理部127は、プレイヤーの入力に基づいて公開された外見設定コードを検索する。例えば、プレイヤーはキーワードを入力して検索を行ってもよい。この場合、コード検索処理部127は、入力されたキーワードが外見設定コードの説明欄（図28参照）に含まれるか否かで検索してもよい。例えば、図28に示すように説明欄に有名人の氏名等により「***似」という内容が含まれる場合、当該有名人の氏名等により検索することができる。

【0130】

コード抽出処理部129は、プレイヤーの入力に基づいて公開された外見設定コードの中から所定の分類に属するものを抽出する。「所定の分類」は、例えば性別（男性、女性）、髪型（ロングヘア、ショートヘア、ボブ等）、目の色（黒、茶、青、赤等）等、外見に関する特徴に関するものであればどのような分類でもよい。コード抽出処理部129による抽出が行われた場合、上記コード検索処理部127は、抽出された外見設定コードの中からプレイヤーの入力に基づいて検索する。

【0131】

10

20

30

40

50

図 3 1 に、コード検索処理部 1 2 7 及びコード抽出処理部 1 2 9 による検索画面の一例を示す。なお、図 3 1 に示す検索画面は、図 2 8 に示した公開画面において「検索する」ボタン 1 3 7 が操作された場合に表示される。図 3 1 に示すように、検索画面には、例えばジャンル（所定の分類の一例）を選択するための選択部 1 5 1 と、キーワード入力欄 1 5 3 と「検索する」ボタン 1 5 5 と、「キャンセル」ボタン 1 5 7 とが表示されている。選択部 1 5 1 には複数の項目が表示され、プレイヤーが例えばカーソル 1 5 9 で一又は複数の項目を選択することで、コード抽出処理部 1 2 9 が公開された外見設定コードの中から当該ジャンルに属するものを抽出する。またプレイヤーは、キーワード入力欄 1 5 3 に検索キーワードを入力した上で「検索する」ボタン 1 5 5 を操作することで、抽出された外見設定コードの中からキーワードがヒットするものが検索される。なお、ジャンルを限定しない場合には「全てのジャンル」を選択すればよい。図 3 1 に示す例では、選択部 1 5 1 において「女性」と「ロングヘア」の 2 つのジャンルが選択されている。なお、ジャンルの項目は図 3 1 に示すもの以外にも多数の項目が用意されており、例えばカーソル 1 5 9 が選択部 1 5 1 の上端又は下端まで到達した場合に項目を下方又は上方にスクロールさせて表示させてもよい。

10

【0132】

なお、以上説明した各処理部における処理等は、これらの処理の分担の例に限定されるものではなく、例えば、更に少ない数の処理部（例えば 1 つの処理部）で処理されてもよく、また、更に細分化された処理部により処理されてもよい。また、上述した各処理部の機能は、後述する CPU 5 0 1（後述の図 3 4 参照）が実行するゲームプログラムにより実装されるものであるが、例えばその一部が ASIC や FPGA 等の専用集積回路、その他の電気回路等の実際の装置により実装されてもよい。さらに、以上説明した各処理部は、全部がサーバ装置 5 側に実装される場合に限定されるものではなく、その一部又は全部が端末装置 3 側に実装されてもよい。

20

【0133】

（3-2. サーバ装置が実行する処理手順）

次に、図 3 2 を用いて、サーバ装置 5 の CPU 5 0 1 によって実行される第 1 の処理手順の一例について説明する。

【0134】

ステップ S 2 0 5 では、サーバ装置 5 は、コード発行処理部 1 5 により、端末装置 3 においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を端末装置 3 から受信し、外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行する。

30

【0135】

ステップ S 2 1 0 では、サーバ装置 5 は、コード公開処理部 1 1 9 により、上記ステップ S 2 0 5 で発行した外見設定コードを、当該外見設定コードを発行したプレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なようにゲーム内で公開する。

【0136】

ステップ S 2 1 5 では、サーバ装置 5 は、評価受付処理部 1 2 1 により、上記ステップ S 2 1 0 で公開した外見設定コードに対する評価を、当該外見設定コードを発行したプレイヤー以外の他のプレイヤーから受け付ける。

40

【0137】

ステップ S 2 2 0 では、サーバ装置 5 は、報酬付与処理部 1 2 3 により、上記ステップ S 2 1 5 で受け付けた外見設定コードに対する評価に応じて、当該外見設定コードに係るゲームキャラクタを創作したプレイヤーに対して報酬を付与する。

【0138】

ステップ S 2 2 3 では、サーバ装置 5 は、ゲームを終了するか否かを判定する。ゲームを終了しない場合には（ステップ S 2 2 3：NO）、先のステップ S 2 0 5 に戻り、同様の手順を繰り返す。一方、ゲームを終了する場合には（ステップ S 2 2 3：YES）、本フローチャートを終了する。

【0139】

50

なお、上記フローにおいて、評価を受け付けるのは外見設定コードの公開直後のタイミング1度限りではない。評価を受け付ける状態になれば、外見設定コードの発行者自身が外見設定コードを無効にしない限り、以後ずっと評価を受け付けることが可能であり、プレイヤーはその評価に応じて報酬を得ることができる。

【0140】

次に、図33を用いて、サーバ装置5のCPU501によって実行される第2の処理手順の一例について説明する。

【0141】

ステップS225では、サーバ装置5は、ランキングによる並び替えの指示がプレイヤーによりなされたか否かを判定する。並び替えの指示があった場合には（ステップS225：YES）、次のステップS230に移る。一方、並び替えの指示が無い場合には（ステップS225：NO）、後述のステップS235に移る。

10

【0142】

ステップS230では、サーバ装置5は、ランキング集計処理部125により、並び替えの指示により選択された項目に応じて外見設定コードのランキングを集計し、集計したランキングの順番となるように外見設定コードの並び替えを行う。

【0143】

ステップS235では、サーバ装置5は、外見設定コードの検索指示がプレイヤーによりなされたか否かを判定する。検索指示があった場合には（ステップS235：YES）、次のステップS240に移る。一方、検索指示が無い場合には（ステップS235：NO）、後述のステップS250に移る。

20

【0144】

ステップS240では、サーバ装置5は、コード抽出処理部129により、公開された外見設定コードの中からプレイヤーの入力に応じて所定の分類に属する外見設定コードを抽出する。

【0145】

ステップS245では、サーバ装置5は、コード検索処理部127により、上記ステップS240で抽出された外見設定コードの中からプレイヤーの入力に応じて外見設定コードを検索する。検索結果は検索を行ったプレイヤーに対して表示される。

【0146】

30

ステップS248では、サーバ装置5は、上記ステップS230で並び替えた結果や、上記ステップS245で検索した結果に基づいて、絞り込まれた外見設定コードからプレイヤーにより選択された1つの外見設定コードを、当該プレイヤーの端末装置3に送信する。端末装置3では受信した外見設定コードがプレイヤー自身のライブラリに追加される。

【0147】

ステップS250では、サーバ装置5は、ゲームを終了するか否かを判定する。ゲームを終了しない場合には（ステップS250：NO）、先のステップS205に戻り、同様の手順を繰り返す。一方、ゲームを終了する場合には（ステップS250：YES）、本フローチャートを終了する。

【0148】

40

なお、上述した図32及び図33の処理手順は一例であって、上記手順の少なくとも一部を削除又は変更してもよいし、上記以外の手順を追加してもよい。例えば、ステップS248でプレイヤーは外見設定コードを受信して自身のライブラリに加えたが、この「自身のライブラリに加える」という操作自体がその外見設定コードへの肯定的評価を意味するため、その事実をもって肯定的評価を受け付けるようにしてもよい。また、例えば外見設定コードを自身のライブラリに加える決定をする画面において、外見を閲覧できるようにしておき、その画面において外見設定コードに対する評価を受け付けるようにしてもよい。また、上記手順の少なくとも一部の順番を変更してもよいし、複数の手順が単一の手順にまとめられてもよい。

【0149】

50

(3-3. 第3実施形態の効果)

以上説明したように、本実施形態のゲームプログラムは、複数の端末装置3と通信可能に接続されたサーバ装置5を、端末装置3においてプレイヤーの入力に基づいて創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を端末装置3から受信し、外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行するコード発行処理部15、発行した外見設定コードを、当該外見設定コードに係るゲームキャラクタを創作したプレイヤー以外の他のプレイヤーが閲覧可能なように公開するコード公開処理部119、として機能させる。

【0150】

本実施形態では、端末装置3においてプレイヤーがゲームキャラクタの外見を創作した場合に、サーバ装置5が創作されたゲームキャラクタの外見設定情報を端末装置3から受信し、外見設定情報に基づく情報を符号化して外見設定コードを発行する。そして、サーバ装置5は発行した外見設定コードを他のプレイヤーが閲覧可能なように公開する。

【0151】

これにより、公開された外見設定コードを閲覧した他のプレイヤーは外見設定コードを復号化することにより、プレイヤーにより創作されたゲームキャラクタの外見を再現することができる。このようにして、プレイヤーが創作したゲームキャラクタを他のプレイヤーとの間で共有することができる。また、ゲーム内の機能で共有できるので、外部のSNS等を利用して外見設定コードを共有する手間が省け、プレイヤーの利便性を向上できる。

【0152】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、サーバ装置5を、公開された外見設定コードに対する評価を他のプレイヤーから受け付ける評価受付処理部121、として機能させてもよく、その場合には、コード公開処理部119は、外見設定コードを受け付けた評価と共に公開してもよい。

【0153】

この場合、各プレイヤーは公開された外見設定コードを閲覧する際に評価の高低についても把握できるので、外見設定コードを選択して取得する際の指標にできる。また、例えば他のプレイヤーから高い評価を受けたいというモチベーションが働き、プレイヤーによるゲームキャラクタの創作意欲を高めることができる。

【0154】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、サーバ装置5を、外見設定コードに対する評価に基づいて、当該外見設定コードに係るゲームキャラクタを創作したプレイヤーに対して報酬を付与する報酬付与処理部123、として機能させてもよい。

【0155】

この場合、例えばプレイヤーは自身が創作したゲームキャラクタの評価が高いほどより価値のある報酬を得ることが可能となる。これにより、プレイヤーによるゲームキャラクタの創作意欲をより一層高めることができる。

【0156】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、サーバ装置5を、公開された外見設定コードのランキングを集計するランキング集計処理部125、として機能させてもよく、その場合には、コード公開処理部119は、外見設定コードを集計したランキングと共に公開してもよい。

【0157】

この場合、各プレイヤーは公開された外見設定コードをランキングと共に閲覧できるので、例えばランキングの順位等を外見設定コードを選択して取得する際の指標にできる。また、例えばランキングで上位になりたいというモチベーションが働き、プレイヤーによるゲームキャラクタの創作意欲を高めることができる。

【0158】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、サーバ装置5を、プレイヤーの入力に基づいて公開された外見設定コードを検索するコード検索処理部127、として機能させてもよい。

10

20

30

40

50

【0159】

この場合、多数の外見設定コードが公開されている場合でも、プレイヤは例えばキーワード等を用いて検索することが可能となり、多数の外見設定コードの中から所望の外見設定コードを探すことが容易となる。したがって、プレイヤの利便性を向上できる。

【0160】

また本実施形態において、ゲームプログラムは、サーバ装置5を、プレイヤの入力に基づいて公開された外見設定コードの中から所定の分類に属するものを抽出するコード抽出処理部129、として機能させてもよく、その場合には、コード検索処理部127は、抽出された外見設定コードの中からプレイヤの入力に基づいて検索してもよい。

【0161】

この場合、多数の外見設定コードが公開されている場合でも、プレイヤは例えば特定の分類を選択することで当該分類に属するものを抽出した上で、外見設定コードを検索することが可能となる。したがって、多数の外見設定コードの中から所望の外見設定コードを探すことがさらに容易となり、プレイヤの利便性をより一層向上できる。

【0162】

なお、以上既に述べた以外にも、上記各実施形態や各変形例による手法を適宜組み合わせ利用しても良い。その他、一々例示はしないが、上記各実施形態や各変形例は、その趣旨を逸脱しない範囲内において、種々の変更が加えられて実施されるものである。

【0163】

<4. 端末装置、サーバ装置のハードウェア構成>

次に、図34を用いて、上記各実施形態で説明したCPU501が実行するプログラムにより実装された各処理部を実現する端末装置3のハードウェア構成の一例について説明する。なお、サーバ装置5が同様のハードウェア構成を有してもよい。

【0164】

図34に示すように、端末装置3（又はサーバ装置5）は、例えば、CPU501と、ROM503と、RAM505と、GPU506と、例えばASIC又はFPGA等の特定の用途向けに構築された専用集積回路507と、入力装置513と、出力装置515と、記録装置517と、ドライブ519と、接続ポート521と、通信装置523とを有する。これらの構成は、バス509や入出力インターフェース511等を介し相互に信号を伝達可能に接続されている。

【0165】

ゲームプログラムは、例えば、ROM503やRAM505、ハードディスク等の記録装置517等に記録しておくことができる。

【0166】

また、ゲームプログラムは、例えば、フレキシブルディスクなどの磁気ディスク、各種のCD、MOディスク、DVD等の光ディスク、半導体メモリ等のリムーバブルな記録媒体525に、一時的又は永続的（非一時的）に記録しておくこともできる。このような記録媒体525は、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することもできる。この場合、これらの記録媒体525に記録されたゲームプログラムは、ドライブ519により読み出されて、入出力インターフェース511やバス509等を介し上記記録装置517に記録されてもよい。

【0167】

また、ゲームプログラムは、例えば、ダウンロードサイト、他のコンピュータ、他の記録装置等（図示せず）に記録しておくこともできる。この場合、ゲームプログラムは、LANやインターネット等のネットワークNWを介し転送され、通信装置523がこのプログラムを受信する。そして、通信装置523が受信したプログラムは、入出力インターフェース511やバス509等を介し上記記録装置517に記録されてもよい。

【0168】

また、ゲームプログラムは、例えば、適宜の外部接続機器527に記録しておくこともできる。この場合、ゲームプログラムは、適宜の接続ポート521を介し転送され、入出

10

20

30

40

50

カインターフェース 5 1 1 やバス 5 0 9 等を介し上記記録装置 5 1 7 に記録されてもよい。
【0 1 6 9】

そして、CPU 5 0 1 が、上記記録装置 5 1 7 に記録されたプログラムに従い各種の処理を実行することにより、前述のコード発行処理部 1 5、外見創作処理部 1 9、コード取得処理部 2 1、コード付加処理部 2 3、第 1 コード送信処理部 2 5、メッセージ送受信処理部 2 7、プロフィール公開処理部 2 9、コード復号化処理部 3 1、キャラクタ再現処理部 3 3、マルチプレイ実行処理部 7 3、要求受付判定処理部 7 5、第 2 コード送信処理部 7 7、送信可否受付処理部 7 9、要求送信処理部 8 1、コード公開処理部 1 1 9、評価受付処理部 1 2 1、報酬付与処理部 1 2 3、ランキング集計処理部 1 2 5、コード検索処理部 1 2 7、コード抽出処理部 1 2 9 等による処理が実現される。この際、CPU 5 0 1 は、例えば、上記記録装置 5 1 7 からプログラムを、直接読み出して実行してもよく、RAM 5 0 5 に一旦ロードした上で実行してもよい。更に CPU 5 0 1 は、例えば、プログラムを通信装置 5 2 3 やドライブ 5 1 9、接続ポート 5 2 1 を介し受信する場合、受信したプログラムを記録装置 5 1 7 に記録せずに直接実行してもよい。

10

【0 1 7 0】

また、CPU 5 0 1 は、ゲームコントローラ 7 や、例えばマウス、キーボード、マイク等を含む入力装置 5 1 3 から入力する信号や情報に基づいて各種の処理を行ってもよい。

【0 1 7 1】

GPU 5 0 6 は、CPU 5 0 1 からの指示に応じて例えばレンダリング処理などの画像表示のための処理を行う。

20

【0 1 7 2】

そして、CPU 5 0 1 及び GPU 5 0 6 は、上記の処理を実行した結果を、表示装置 9 や、例えばスピーカーやヘッドフォン等の音声出力部（図示せず）を含む、出力装置 5 1 5 から出力する。さらに CPU 5 0 1 及び GPU 5 0 6 は、必要に応じてこの処理結果を通信装置 5 2 3 や接続ポート 5 2 1 を介し送信してもよく、上記記録装置 5 1 7 や記録媒体 5 2 5 に記録させてもよい。

【符号の説明】

【0 1 7 3】

3	端末装置（情報処理装置）
5	サーバ装置（情報処理装置）
1 5	コード発行処理部
1 7	外見設定コードデータベース
1 9	外見創作処理部
2 1	コード取得処理部
2 3	コード付加処理部
2 5	第 1 コード送信処理部（コード送信処理部）
2 7	メッセージ送受信処理部
2 9	プロフィール公開処理部
3 1	コード復号化処理部
3 3	キャラクタ再現処理部
4 9	画像
6 3	ゲームキャラクタ
6 3 A	ゲームキャラクタ
6 3 B	ゲームキャラクタ
6 7	QRコード（登録商標）（外見設定コード、二次元コード）
7 3	マルチプレイ実行処理部
7 5	要求受付判定処理部
7 7	第 2 コード送信処理部
7 9	送信可否受付処理部
8 1	要求送信処理部

30

40

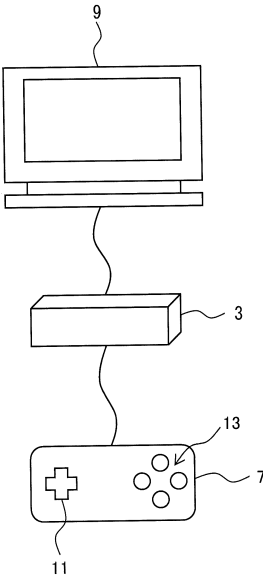
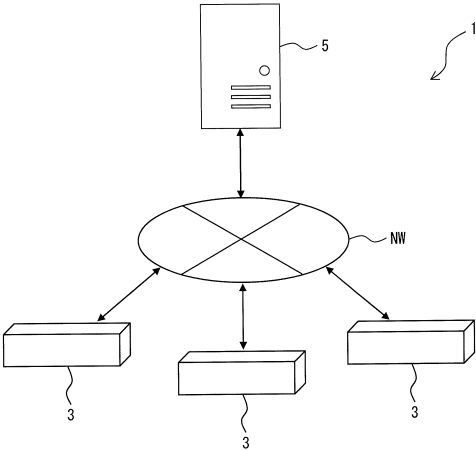
50

- 8 3 スタンプ（外見設定コードの要求を表す画像）
- 9 7 応募受付処理部
- 9 9 キャラクタ掲載処理部
- 1 1 9 コード公開処理部
- 1 2 1 評価受付処理部
- 1 2 3 報酬付与処理部
- 1 2 5 ランキング集計処理部
- 1 2 7 コード検索処理部
- 1 2 9 コード抽出処理部
- 5 2 5 記録媒体

10

【図面】
【図 1】

【図 2】



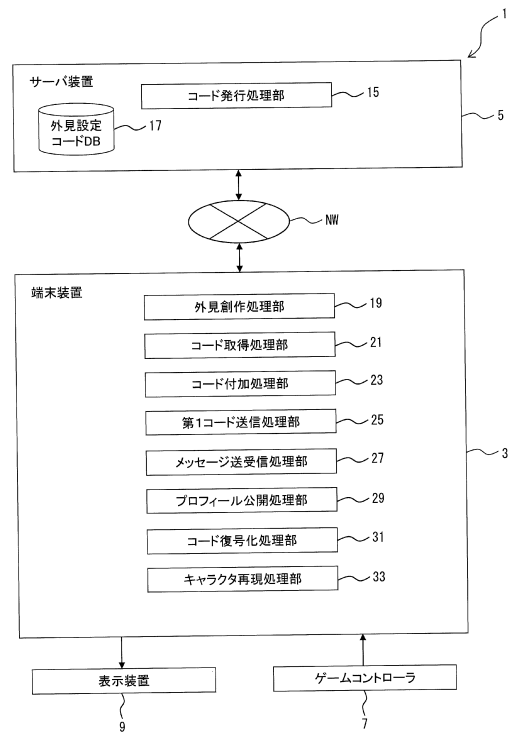
20

30

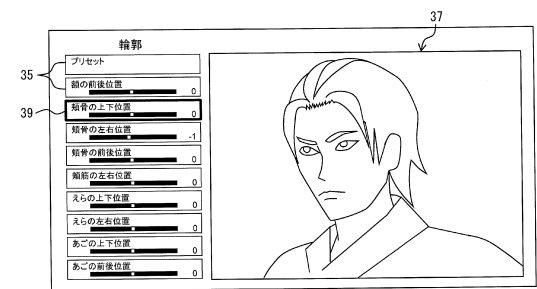
40

50

【図 3】



【図 4】



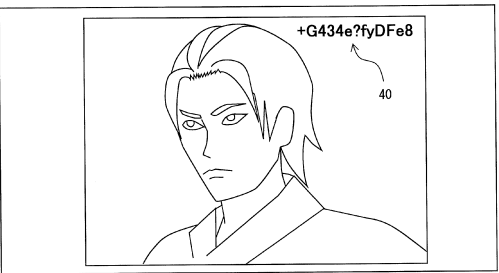
10

20

【図 5】

プレイヤー名	スロット	外見設定情報	外見設定コード
プレイヤーA	スロットa1	キャラクタa1	+G434e?fyDFe8
	スロットa2	キャラクタa2	mykD?g59slr7
	...	...	...
	スロットa10		
プレイヤーB	スロットb1	キャラクタb1	4w5Gp+98FndfR
	スロットb2	キャラクタb2	?fs4d8G9w%21L
	...	...	...
	スロットb10	キャラクタb10	UeKCs4kls0P?&
...	...	...	...

【図 6】



30

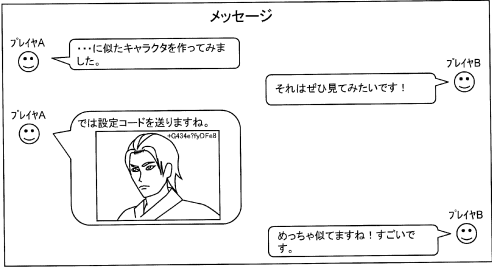
40

50

【図 7】

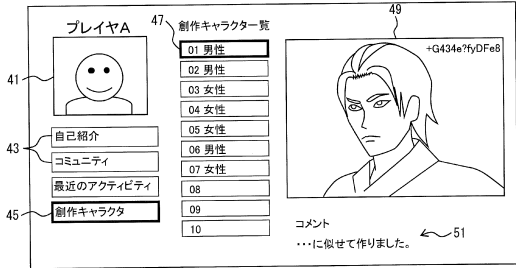


【図 8】

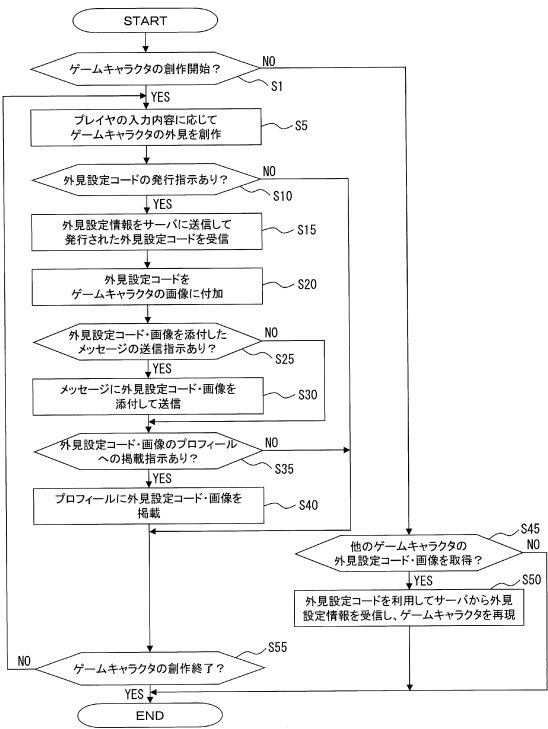


10

【図 9】



【図 10】



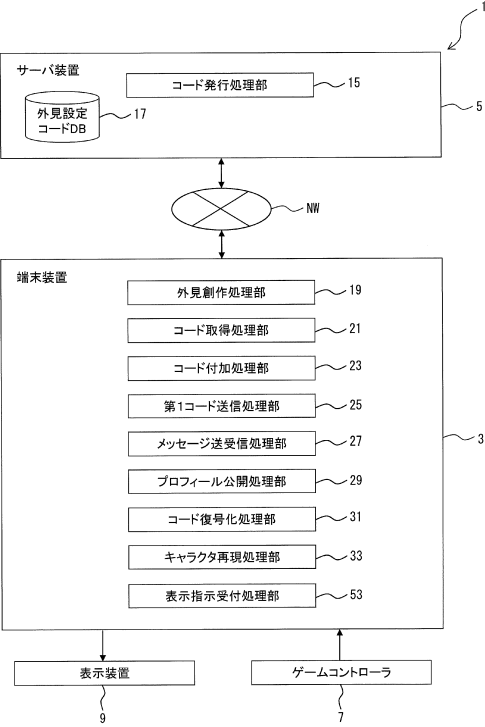
20

30

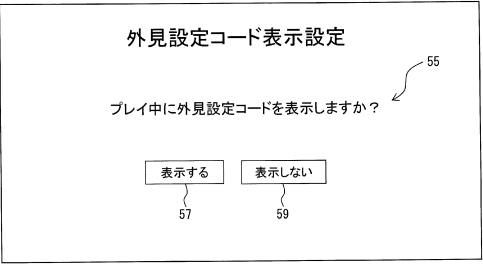
40

50

【図 1 1】



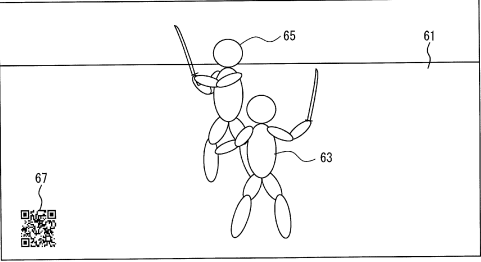
【図 1 2】



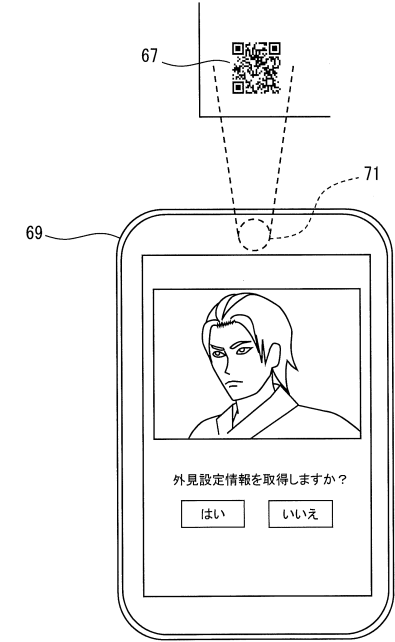
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

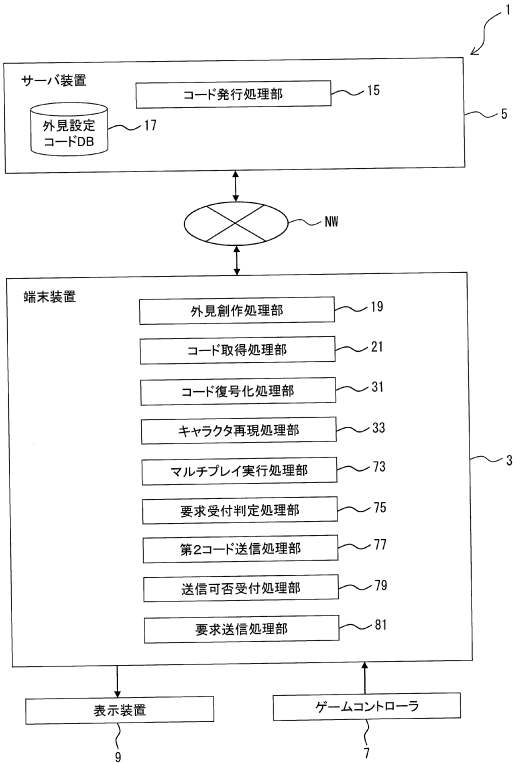


30

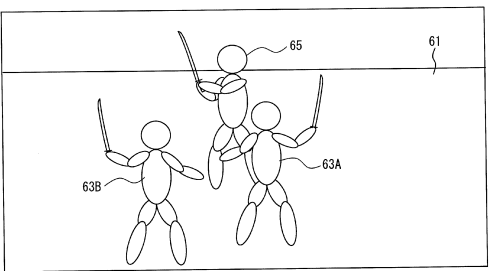
40

50

【図 15】



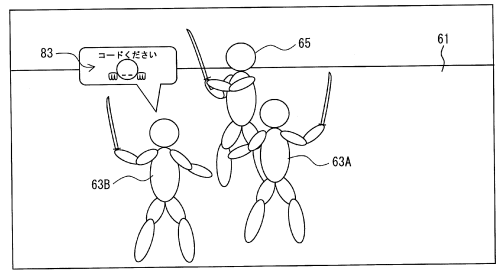
【図 16】



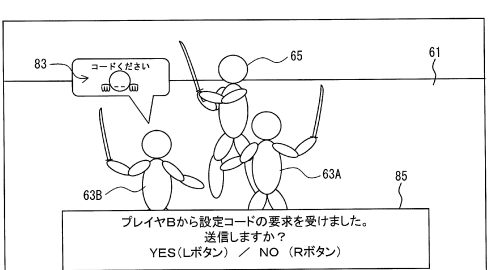
10

20

【図 17】



【図 18】

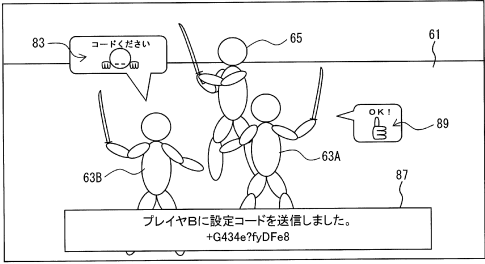


30

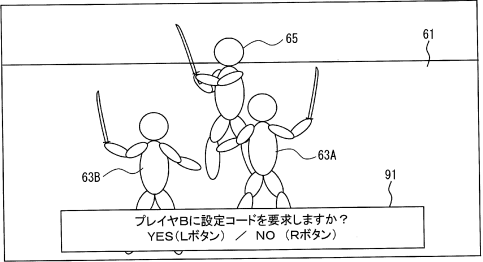
40

50

【図 19】

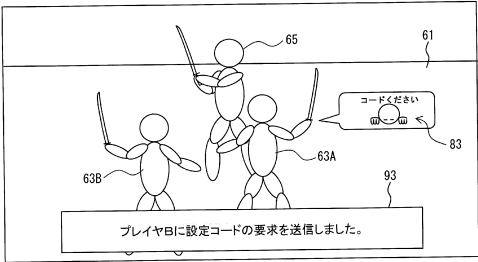


【図 20】

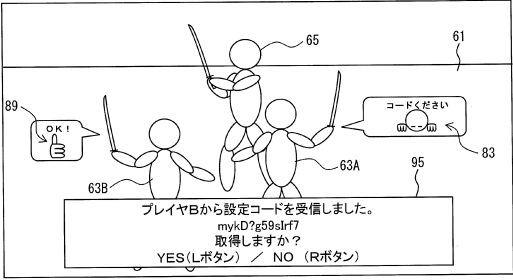


10

【図 21】



【図 22】



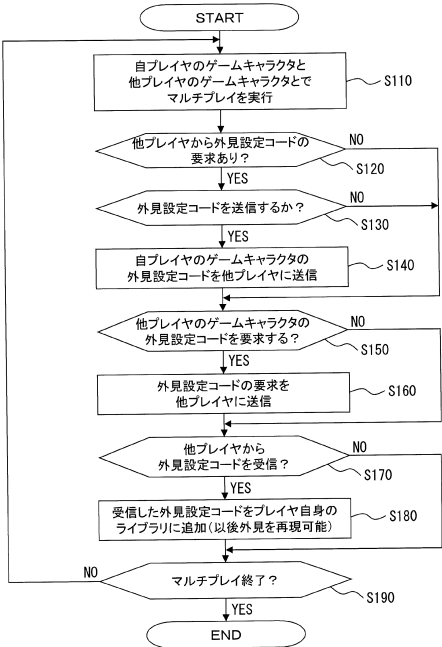
20

30

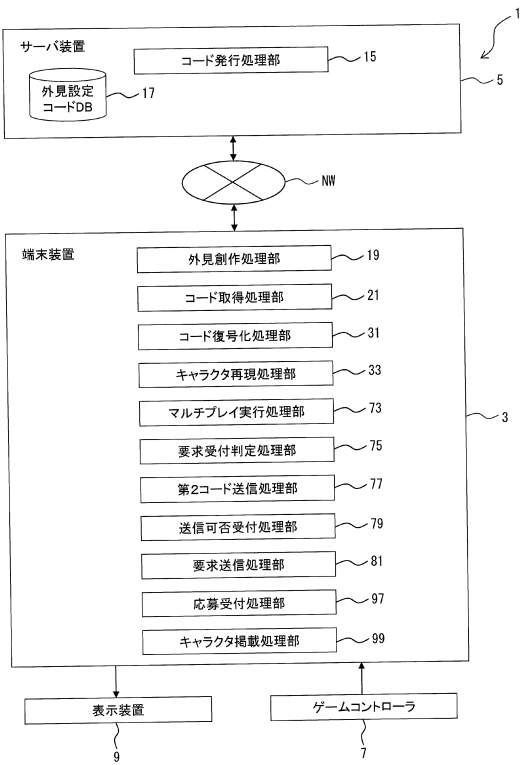
40

50

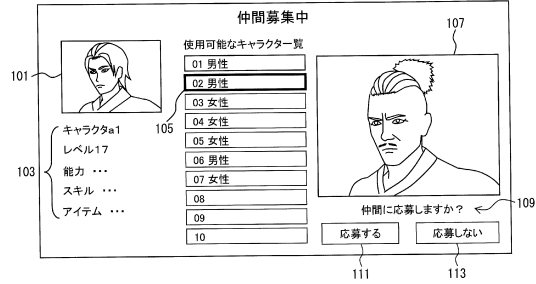
【図 2 3】



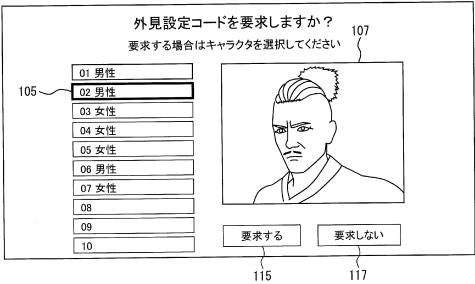
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

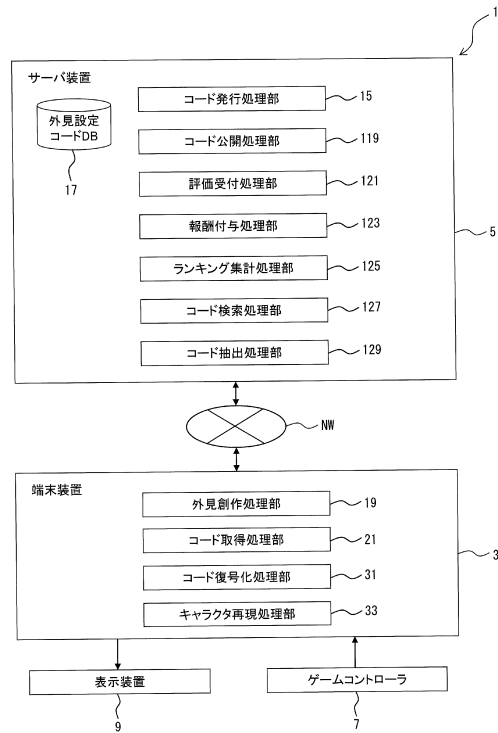
20

30

40

50

【図 2 7】



【図 2 8】

作成日時	外見設定コード	説明	いいね！
2021/3/14 10:06	+G434e7fyDFe8	男性、* * * 似	13
2021/3/14 2:45	mykD?g59slrf7	男性、ショートヘア、金髪	18
2021/3/13 23:35	4w5Gp+98FndfR	女性、目の色青	78
2021/3/13 20:56	?fs4d8G9w%21L	女性、* * * 似	34
2021/3/13 18:23	UeKCs4kls0P?&	女性、ボブ、黒髪	61
...	...	...	...

画像を見る

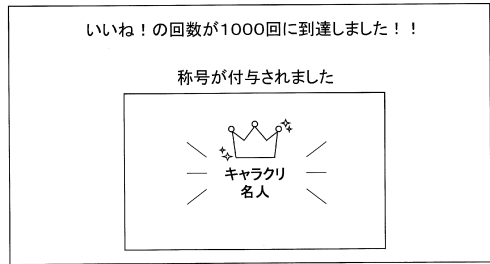
いいね！

並び替える

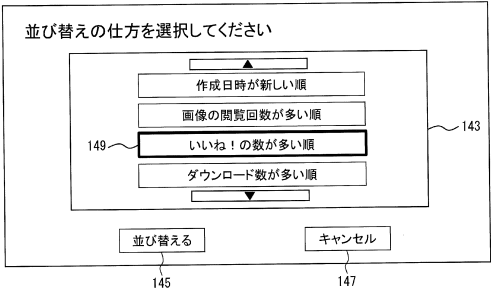
検索する

取得する

【図 2 9】



【図 3 0】



10

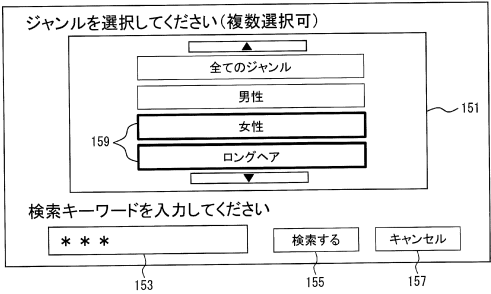
20

30

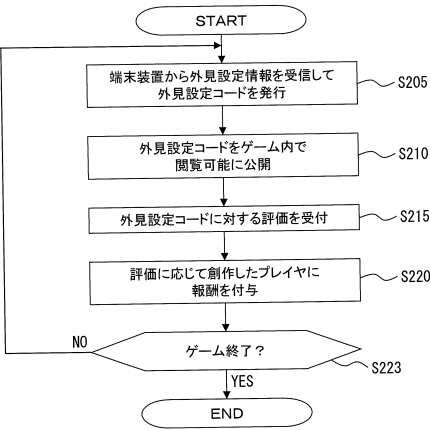
40

50

【図 3 1】

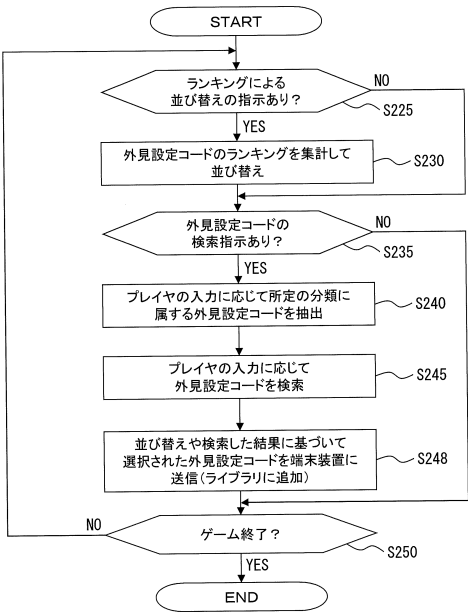


【図 3 2】

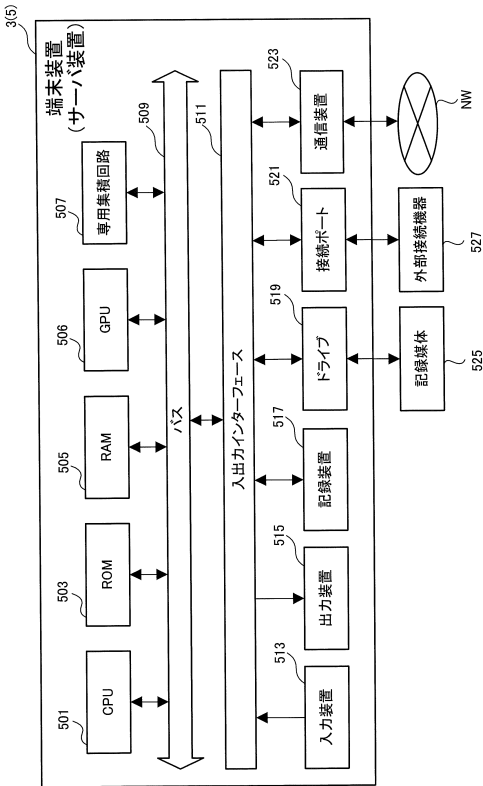


10

【図 3 3】



【図 3 4】



20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 嶋田 行志

(56)参考文献

特開 2018-108202 (JP, A)

特開 2011-255111 (JP, A)

特開 2016-010626 (JP, A)

特開 2017-196332 (JP, A)

特開 2018-153252 (JP, A)

特開 2020-031789 (JP, A)

特開 2013-257858 (JP, A)

すごいアバター発見！ZEPETO(ゼペット)でアカウントのを見つけ方7選, Gudeful by snaplace
 [オンライン], 2019年12月06日, インターネット <URL:https://gudeful.jp/2019/03/zepeto-new-account-follow/>, [検索日: 2025.01.22]

コードなしでフォロー？QRコードで ZEPETO(ゼペット)をかんたん追加!, Gudeful by snaplace
 [オンライン], 2019年03月28日, インターネット <URL:https://gudeful.jp/2019/03/zepeto-qr-code/>, [検索日: 2025.01.22]

[BTSも使ってる？流行のアバター アプリ] ZEPETO(ゼペット)作り方, Gudeful by snaplace
 [オンライン], 2019年03月30日, インターネット <URL:https://gudeful.jp/2018/12/zepeto-howto/>, [検索日: 2025.01.22]

10代に人気のアプリZEPETOとは?, Marketeen [オンライン], 2019年02月04日, インターネット
 <URL:https://marketeen.net/archives/994>, [検索日: 2025.01.22]

写真以外に何ができる？ZEPETO(ゼペット)アプリの遊び方や使い方とは, Gudeful by snaplace
 [オンライン], 2019年04月28日, インターネット <URL:https://gudeful.jp/2019/04/about-zepeto/>, [検索日: 2025.01.23]

これでかんたん！ZEPETO(ゼペット) ワールドで思い通り操作する方法, Gudeful by snaplace
 [オンライン], 2019年12月06日, インターネット <URL:https://gudeful.jp/2019/03/zepeto-world-operation/>, [検索日: 2025.01.23]

ゼペットの『ゼペット ワールド』とは？行き方・入場方法・車や釣りなど遊び方まで徹底解説！, ドハック [オンライン], 2020年06月22日, インターネット <URL:https://dohack.jp/sns/zepeto-world>, [検索日: 2025.01.23]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 13/00-A 63 F 13/98

A 63 F 9/24

G 06 F 3/00-G 06 F 3/18

H 04 L 67/00-H 04 L 67/75

YouTube.com

4Gamer.net

GameWith