



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 117861215 A

(43) 申请公布日 2024. 04. 12

(21) 申请号 202410117102.5

(22) 申请日 2024.01.29

(30) 优先权数据

2023-017961 2023.02.08 JP

2023-025508 2023.02.21 JP

(71) 申请人 株式会社万代

地址 日本东京都

(72) 发明人 坂本大祐 冈本有莉 安田江利果

村上朝咲 家铺淳史

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 李靖

(51) Int.Cl.

A63F 13/55 (2014.01)

A63F 13/52 (2014.01)

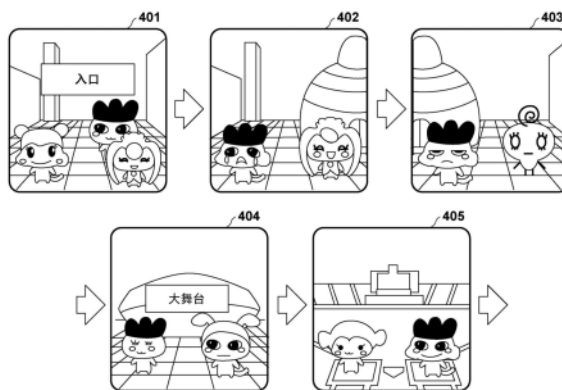
权利要求书4页 说明书16页 附图8页

(54) 发明名称

游戏装置和计算机程序产品

(57) 摘要

本发明涉及一种提供趣味性高的通信要素的游戏装置和计算机程序产品。游戏装置用于执行角色出场的游戏,具备:显示控制单元,其使与由游戏装置执行的游戏相关的第一角色显示于显示单元;以及通信单元,其能够通过用于与其它游戏装置进行信息发送接收的第一通信方法和用于与不同于其它游戏装置的外部装置进行信息发送接收的第二通信方法进行通信,其中,通信单元使用第一通信方法从其它游戏装置获取与在由该其它游戏装置执行的游戏出场的第二角色有关的信息,通信单元使用第二通信方法从外部装置获取与在由任意的游戏装置执行的游戏出场的第三角色有关的信息,显示控制单元使从第二角色和第三角色中选择出的角色显示于游戏中的规定的区。



1. 一种游戏装置, 执行角色出场的游戏, 所述游戏装置具备:

显示控制单元, 其使与由所述游戏装置执行的所述游戏相关的第一角色显示于显示单元; 以及

通信单元, 其能够通过第一通信方法和第二通信方法进行通信, 其中, 所述第一通信方法用于与其它游戏装置进行信息发送接收, 所述第二通信方法用于与不同于所述其它游戏装置的外部装置进行信息发送接收,

其中, 所述通信单元使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取与在由该其它游戏装置执行的所述游戏中出场的第二角色有关的信息,

所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置获取与在由任意的游戏装置执行的所述游戏中出场的第三角色有关的信息,

所述显示控制单元使从所述第二角色和所述第三角色中选择出的角色显示于所述游戏中的规定的区。

2. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

在所述第一角色移动到所述规定的区的情况下, 所述显示控制单元使被选择出的所述角色中的至少一个角色与所述第一角色一起显示。

3. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

还具备受理用户的操作输入的操作输入单元,

所述第一角色是在由所述游戏装置执行的所述游戏中根据该游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色,

所述第二角色是在由所述其它游戏装置执行的所述游戏中根据该其它游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色,

所述第三角色是在由所述任意的游戏装置执行的所述游戏中根据该游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色。

4. 根据权利要求3所述的游戏装置, 其中,

所述规定的区中的被选择出的所述角色的动作不基于所述游戏装置的用户的操作输入而被控制。

5. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

被选择出的所述角色包括比所述第二角色多的所述第三角色。

6. 根据权利要求5所述的游戏装置, 其中,

还具备抽选单元, 所述抽选单元关于所述规定的区的显示, 对于是否显示所述第二角色执行抽选,

在由所述抽选单元执行的抽选的结果为选中的情况下, 在被选择出的所述角色中包括所述第二角色。

7. 根据权利要求6所述的游戏装置, 其中,

由所述抽选单元执行的抽选以在执行了上次的抽选后使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取到与所述第二角色有关的信息为条件而执行。

8. 根据权利要求7所述的游戏装置, 其中,

在所述抽选的结果为选中的情况下, 被选择出的所述角色中包括的所述第二角色是最近使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取过信息的所述第二角色。

9. 根据权利要求6所述的游戏装置, 其中,
所述显示控制单元使所述第二角色和所述第三角色以不同的显示方式显示于所述规定的区。

10. 根据权利要求9所述的游戏装置, 其中,
所述显示控制单元使所述第二角色以伴有规定的演出的方式显示于所述规定的区。

11. 根据权利要求5所述的游戏装置, 其中,
对所述规定的区设定有区属性,
所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的所述第三角色。

12. 根据权利要求11所述的游戏装置, 其中,
与所述第三角色有关的信息至少包含用于确定角色的外观的信息,
所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括具有与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的外观的所述第三角色。

13. 根据权利要求5所述的游戏装置, 其中,
还具备受理操作输入的输入单元,
所述规定的区由多个区域构成,
所述显示控制单元在所述多个区域中分别配置被选择出的所述角色中的不同的角色,
在显示所述规定的区的期间, 根据进行了操作输入来变更显示所述多个区域中的哪一个区域。

14. 根据权利要求13所述的游戏装置, 其中,
所述多个区域中的一个区域被规定为在所述第一角色移动到所述规定的区的情况下最初被显示的区域,
所述显示控制单元在所述最初被显示的区域中配置被选择出的所述角色中的满足规定的条件的所述第三角色。

15. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,
所述显示控制单元在所述规定的区中显示被选择出的所述角色中的所述第三角色进行问候的演出。

16. 根据权利要求15所述的游戏装置, 其中,
与所述第三角色有关的信息包含所对应的所述任意的游戏装置中的语言设定的信息,
所述第三角色进行问候的演出根据与该第三角色有关的信息中包含的语言设定的信息而不同。

17. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,
所述显示控制单元还控制为能够将与所述第二角色有关的信息以及与所述第三角色有关的信息显示于所述显示单元。

18. 根据权利要求17所述的游戏装置, 其中,
与所述第二角色有关的信息包含与所述第三角色有关的信息中不包含的信息。

19. 根据权利要求17所述的游戏装置, 其中,
与所述第二角色有关的信息包含与所述其它游戏装置的用户有关的信息。

20. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

所述显示控制单元使从所述第三角色和最近使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取过信息的所述第二角色中选择出的角色显示于所述游戏中的规定的区。

21. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

还具备管理单元, 所述管理单元对所述通信单元获取到的角色的信息进行管理,

所述管理单元将通过所述第一通信方法获取到的与所述第二角色有关的信息登记到第一列表中,

所述管理单元将通过所述第二通信方法获取到的与所述第三角色有关的信息登记到与所述第一列表不同的第二列表中,

所述管理单元使列表的更新条件在所述第一列表和所述第二列表中不同,

所述显示控制单元基于所述第一列表中登记的与所述第二角色有关的信息以及所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息, 使被选择出的所述角色显示于所述规定的区。

22. 根据权利要求21所述的游戏装置, 其中,

所述管理单元以基于所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息在所述规定的区中显示了所述第三角色为条件, 至少将所述第二列表中登记的与该第三角色有关的信息置换为在接下来使用所述第二通信方法与所述外部装置进行了通信连接时新获取到的与所述第三角色有关的信息。

23. 根据权利要求22所述的游戏装置, 其中,

所述管理单元以基于所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息在所述规定的区中显示了所述第三角色为条件, 将所述第二列表中登记的全部信息置换为在接下来使用所述第二通信方法与所述外部装置进行了通信连接时新获取到的与所述第三角色有关的信息。

24. 根据权利要求23所述的游戏装置, 其中,

所述第二列表登记有规定数量的与所述第三角色有关的信息,

对在所述游戏中出场的角色分配有多个属性中的任意的属性,

所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置临时获取所述规定数量的与所述第三角色有关的信息,

在临时获取到的所述规定数量的与所述第三角色有关的信息中, 以预先规定的比例包含与所述多个属性中的各属性的所述第三角色有关的信息。

25. 根据权利要求21所述的游戏装置, 其中,

所述通信单元在使用所述第一通信方法与所述其它游戏装置进行了通信连接时, 新获取与所述第二角色有关的信息,

在所述第一列表中登记有与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同一角色的信息的情况下, 所述管理单元基于所述新获取到的与所述第二角色有关的信息来更新所述第一列表中登记的涉及该同一角色的信息,

在所述第一列表中未登记与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同一角色的信息的情况下, 所述管理单元将所述新获取到的与所述第二角色有关的信息登记到所述第一列表中。

26. 根据权利要求25所述的游戏装置, 其中,

所述第一列表被规定有能够登记的与所述第二角色有关的信息的上限数量，

在所述第一列表中未登记与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同一角色的信息、并且所述第一列表中登记的与所述第二角色有关的信息的数量达到了所述上限数量的情况下，所述管理单元将所述第一列表中登记的 earliest 信息置换为所述新获取到的与所述第二角色有关的信息。

27. 根据权利要求21所述的游戏装置，其中，

所述显示控制单元使在所述第一列表和所述第二列表中登记有信息的规定数量的角色作为被选择出的所述角色显示于所述规定的区。

28. 根据权利要求27所述的游戏装置，其中，

在所述第二列表中登记有信息的角色的数量不足能够配置于所述规定的区的所述第三角色的数量的情况下，所述显示控制单元使不足的数量预先规定的角色进行显示。

29. 根据权利要求1所述的游戏装置，其中，

在所述规定的区中显示的所述第二角色和所述第三角色是在所述游戏中达到了规定的成长阶段的角色。

30. 根据权利要求1所述的游戏装置，其中，

所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置还获取与不基于由所述任意的游戏装置执行的所述游戏的第四角色有关的信息，

在由所述通信单元获取到与所述第四角色有关的信息的情况下，所述显示控制单元使从所述第二角色、所述第三角色以及所述第四角色中选择出的角色显示于所述规定的区。

31. 根据权利要求30所述的游戏装置，其中，

对所述规定的区设定有区属性，

所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的所述第四角色。

32. 一种计算机程序产品，包括用于使计算机作为根据权利要求1至31中的任一项所述的游戏装置的各单元发挥功能的计算机程序。

游戏装置和计算机程序产品

技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏装置和程序,尤其涉及一种伴有角色的显示的电子游戏。

背景技术

[0002] 存在如下游戏系统:经由智能手机将在游戏装置中养成的角色的信息发送到服务器,由此能够通过智能手机玩汇集了由大范围地区的用户等各种用户养成的角色的互动游戏(专利文献1)。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2020-006264号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,在专利文献1的游戏系统中,互动游戏的玩游戏体验仅由智能手机提供,因此可能无法对未拥有智能手机的用户、低年龄的用户适当地提供该兴趣要素。

[0008] 另外,在专利文献1的游戏系统中,例如即使利用通过与朋友所持有的游戏装置等在两台游戏装置之间直接进行信息通信来在一方的游戏装置中执行在双方的游戏装置中养成的角色出场的事件的方法,也提供了与互动相关的兴趣要素。然而,在上述游戏系统中,这些互动要素被独立地提供,因此例如需要通过与朋友直接进行通信来在互动游戏中与其他用户进行互动,较为复杂。

[0009] 本发明的目的在于提供一种具备趣味性高的通信要素的游戏装置和程序。

[0010] 用于解决问题的方案

[0011] 本发明的一个方式的游戏装置是一种执行角色出场的游戏的游戏装置,该游戏装置具备:显示控制单元,其使与由游戏装置执行的游戏相关的第一角色显示于显示单元;以及通信单元,其能够通过第一通信方法和第二通信方法进行通信,其中,该第一通信方法用于与其它游戏装置进行信息发送接收,该第二通信方法用于与不同于其它游戏装置的外部装置进行信息发送接收,其中,通信单元使用第一通信方法从其它游戏装置获取与在由该其它游戏装置执行的游戏中的出场的第二角色有关的信息,通信单元使用第二通信方法从外部装置获取与在由任意的游戏装置执行的游戏中的出场的第三角色有关的信息,显示控制单元使从第二角色和第三角色中选择出的角色显示于游戏中的规定的区。

[0012] 发明的效果

[0013] 根据本发明,能够提供一种趣味性高的通信要素。

附图说明

[0014] 图1是例示了本发明的实施方式及变形例所涉及的游戏系统的结构的图。

[0015] 图2是例示了本发明的实施方式及变形例所涉及的游戏装置100的硬件结构的图。

[0016] 图3是例示了本发明的实施方式及变形例所涉及的服务器200的硬件结构的图。

[0017] 图4是用于说明本发明的实施方式及变形例所涉及的互动游戏的图。

[0018] 图5是例示了在本发明的实施方式及变形例所涉及的游戏装置100中执行的互动游戏处理的流程图。

[0019] 图6是例示了在本发明的实施方式及变形例所涉及的游戏系统中使用的各种信息的数据结构的图。

[0020] 图7是用于说明本发明的实施方式及变形例所涉及的互动游戏的另一个图。

[0021] 图8是用于说明本发明的变形例3所涉及的互动游戏的图。

具体实施方式

[0022] [实施方式1]

[0023] 下面,参照附图来详细说明实施方式。此外,下面的实施方式并不用于限定权利要求书所涉及的发明,另外,实施方式中说明的特征的组合并非全部是发明所必需。也可以将实施方式中说明的多个特征中的两个以上的特征任意地组合。另外,对同一或同样的结构标注同一参照编号,并省略重复的说明。

[0024] 在下面说明的一个实施方式说明将本发明应用于作为游戏装置的一例的、能够执行养成角色的游戏(在下面称为养成游戏)的游戏装置的例子。但是,本发明能够应用于具备通信功能且能够执行角色出场的游戏的任意的设备。

[0025] 《游戏系统的结构》

[0026] 图1是示出本发明的实施方式所涉及的游戏系统的结构的图。如图示那样,在游戏系统中,游戏装置100构成为能够与其它游戏装置100及服务器200进行无线通信。详细情况后述,游戏装置100构成为能够通过两种通信方法进行通信,在与其它游戏装置100进行通信的情况下和在与服务器200进行通信的情况下,通过不同的通信方法进行信息的发送、接收。如图示那样,游戏装置100与服务器200之间的通信在经由接入点(AP) 300及网络400进行这一点上不同于在游戏装置100之间直接进行的通信。在本实施方式中,为了实现存在于各种地区的用户间的互动,设为网络400是因特网等广域通信网(WAN)来进行说明,但在其它方式中也可以设为LAN。

[0027] <游戏装置的硬件结构>

[0028] 接着,使用图2来说明游戏装置100的硬件结构。图2是例示了游戏装置100的硬件结构的框图。

[0029] 控制部101是CPU等处理器,进行包括游戏装置100所具备的各硬件的动作控制在内的各种控制。具体而言,控制部101通过读出例如存储装置102中存储的必要的程序并将该程序在存储器103中展开并执行,来进行相应的控制。

[0030] 存储装置102是例如非易失性存储器等能够持久地存储信息的装置。存储装置102除了存储与游戏装置100的动作有关的程序、在游戏装置100中执行的养成游戏的程序以外,还存储实现各种控制所需要的参数的信息。除此以外,存储装置102还作为与养成游戏有关的各种数据的数据库(角色DB 121和道具(item)DB 122)发挥功能。另外,存储器103是例如易失性存储器等用于临时地存储数据的存储装置。存储器103不仅可以用作各程序的展开区域,也可以用作临时地存储在各种硬件的动作、各种控制的过程中输出的数据等的

保存区域。

[0031] 角色DB 121是将与在养成游戏中能够养成的角色有关的信息(角色信息)作为记录来进行管理的数据库。在本实施方式的游戏装置100中执行的养成游戏中,用户能够养成经过多个成长阶段而成长的角色。角色构成为每当成长阶段发生变化时其外观变得不同。角色DB 121针对在各成长阶段角色能够采用的各个外观,将各种信息作为记录来进行管理。一条记录所涉及的角色信息例如如图6的(a)所示那样,构成为与用于唯一地确定角色(的外观)的角色ID 601相关联地包含用于绘制该角色的外观的图形信息602、表示角色成为该外观的成长阶段的成长阶段603以及表示角色能够从该外观成长为的外观的成长目标信息604。成长目标信息604可以是保存有相应的角色ID 601的信息的信息。

[0032] 另外,道具DB 122是将与在养成游戏中能够穿戴于角色的道具有关的信息(道具信息)作为记录来进行管理的数据库。在本实施方式的游戏装置100中执行的养成游戏中,能够使正在养成的角色穿戴道具。道具例如既可以是在养成游戏内能够获得的道具,也可以是能够通过购买规定的商品从而以DLC等方式获取的道具。角色如上述那样外观按每个成长阶段而发生变化,随着成长阶段推进,能够穿戴的道具增加。道具DB 122的一条记录所涉及的道具信息例如像图6的(b)所示那样,构成为与用于唯一地确定道具的道具ID 611相关联地包含用于绘制该道具的外观的图形信息612、表示能够穿戴该道具的角色的部位的穿戴部位613、表示能够穿戴该道具的成长阶段的可穿戴阶段614以及表示对该道具附加的属性的道具属性615。

[0033] GPU 104是执行游戏装置100所涉及的与显示画面的生成相关的各种绘制处理的绘制装置。GPU 104包括未图示的GPU存储器,将从存储装置102读出的各种图形数据展开并进行规定的运算来生成与养成游戏相关的各种图像(画面)。由GPU 104生成的画面、图像例如通过显示于游戏装置100所具备的显示器110来呈现给用户。显示器110是例如液晶显示器等、游戏装置100所具备的用于进行信息显示的装置。

[0034] 操作I/F 105是游戏装置100所具备的用于受理操作输入的用户接口。操作I/F 105在检测到进行了操作输入时,将与该操作输入对应的控制信号输出到控制部101。在一个方式中,操作I/F 105例如包括设置于游戏装置100的外壳的按钮等操作构件、各种传感器等。另外,在显示器110构成为能够检测触摸输入的方式中,操作I/F 105包括设置于该显示器110的触摸输入检测传感器。

[0035] 通信I/F 106是游戏装置100所具备的用于与外部装置进行通信的通信接口。如上所述,本实施方式的游戏装置100通过两种通信方法与其它装置进行无线信息通信。一种通信方法是作为本发明所涉及的第一通信方法的自组织模式的通信(在下面称为自组织通信),在该第一通信方法中,不以游戏装置100与AP 300连接为条件,而以游戏装置100和其它游戏装置100中的一方成为主机而另一方与之连接的形式在装置间直接进行信息的发送、接收。另一种通信方法是作为本发明所涉及的第二通信方法的基础架构模式的通信(在下面称为基础架构通信),在该第二通信方法中,各游戏装置100与所对应的AP 300连接,经由该AP 300及网络400来在游戏装置100与服务器200之间进行信息的发送、接收。此外,在本实施方式中,将通信I/F 106所能够利用的两种通信方法设为自组织通信和基础架构通信来进行说明,但本发明的实施不限于此,也可以包括其它种类的通信是不言而喻的。

[0036] <服务器的硬件结构>

[0037] 图3是示出本实施方式所涉及的服务器200的硬件结构的框图。此外,在下面的说明中,对于实现与游戏装置100同样的功能的硬件结构,为了与游戏装置100的结构严格区分而标注“服务器”的前缀。

[0038] 服务器控制部201是CPU等处理器,进行服务器200所具备的各硬件的动作控制、与养成游戏所涉及的用户管理、包括互动功能在内的各种功能的实现相关的控制。具体而言,服务器控制部201通过读出例如存储在服务器存储装置202中的必要的程序并将该程序在服务器存储器203中展开并执行,来进行相应的控制。

[0039] 服务器存储装置202是例如非易失性存储器、HDD等能够持久地存储信息的装置。服务器存储装置202除了存储用于使服务器200动作的操作系统、与匹配相关的程序以外,还存储实现各种控制所需要的参数的信息、所需要的各种数据。除此以外,服务器存储装置202还作为与利用游戏装置100的用户有关的各种数据的数据库而发挥功能。另外,服务器存储器203是例如易失性存储器等用于临时地存储数据的存储装置。服务器存储器203不仅可以用作各程序的展开区域,也可以用作临时地存储在各种硬件的动作、各种控制的过程中输出的数据等的保存区域。

[0040] 用户DB 211是将与利用游戏装置100的用户有关的信息(用户信息)作为记录来进行管理的数据库。在本实施方式的游戏系统中,为了即使在不将游戏装置100彼此直接连接的方式中也能够提供角色彼此互动的要素,而构成为能够在服务器200中管理各用户所使用的游戏装置100的养成游戏的进展状况并将其共享给其它游戏装置100。用户DB 211的一条记录所涉及的用户信息例如像图6的(c)所示那样,构成为与用于唯一地确定用户的用户ID 621相关联地包含在该用户所使用的游戏装置100中设定的语言设定622、与该用户在游戏装置100中正在养成的角色有关的镜像(ghost)信息623。在此,关于用户ID 621,例如能够利用用户所使用的游戏装置100的个体识别编号等唯一的信息。

[0041] 另外,在用户DB 211中被管理的与在各游戏装置100中正在养成的角色有关的信息表示接收到该信息的时间点的在游戏装置100中正在养成的角色的状态,严格来说,在服务器200等中利用该信息的时间点,该信息有可能与在该游戏装置100中正在养成的角色不同。因此,在本实施方式中,将在用户DB 211中被管理的与角色有关的信息以某个时间点的正在养成的角色的面貌的意思表现为“镜像”,并作为镜像信息623进行管理。针对养成中的角色,镜像信息623可以构成为包含表示该角色的外观的角色ID 631、表示给该角色穿戴的道具的穿戴状况的穿戴信息632、表示该角色的性别的性别信息633。

[0042] 服务器通信I/F 204是服务器200所具备的用于与外部装置进行通信的通信接口。服务器通信I/F 204与外部装置之间的信息通信既可以经由因特网等广域通信网(WAN)进行,也可以经由LAN等进行。服务器通信I/F 204所进行的信息通信也可以通过有线及无线中的任一方式来进行。

[0043] 《游戏概要》

[0044] 下面,对在本实施方式的游戏装置100中提供玩游戏体验的游戏的概要进行说明。在本实施方式中,设为该游戏是提供角色的养成要素、用户与角色的互动要素以及角色间的互动要素来作为兴趣要素的养成游戏来进行说明。然而,养成游戏只不过是角色出场的游戏的一个方式,本发明的实施不限于此。只要是根据由用户进行的操作输入而被进行动作控制的角色所出场的游戏,就能够应用本发明。在此,动作控制不限于用户直接操作角色

的控制,还包括如下控制:作为评价用户进行过的操作输入所得到的结果,参数或环境发生变化,角色的行动、动作根据该变化而间接地发生变化。

[0045] 在养成游戏中,用户能够通过进行与角色的照顾相关的操作输入来养成角色。养成游戏例如从使蛋孵化的阶段开始,通过依次进行与必要的照顾相关的操作输入来推进成长阶段,一边使外观变得不同一边呈现角色成长的样子。

[0046] 角色构成为能够穿戴道具,用户能够通过给角色穿戴在养成游戏中获得的道具等来对角色的外观附加装饰。能够穿戴道具的部位构成为随着成长阶段推进而增加,在达到规定的成长阶段之前,能够穿戴道具的部位被限定为一部分。作为可穿戴部位,例如设置有角色的头、脸、躯干、腿、手,可以构成为能够分别穿戴帽子道具、眼镜道具、衣服道具、鞋子道具、饰品(随身携带物品)等。

[0047] <通信要素>

[0048] 养成游戏构成为能够通过与外部装置进行通信来使由其他用户养成的角色出场。因此,在游戏装置100中,经由通信I/F 106来获取与其他用户正在养成的角色有关的信息。如上所述,通信I/F 106能够通过两种通信方法进行信息通信,能够分别通过两种通信方法来获取与角色有关的信息。更为详细地说,通信I/F 106通过自组织通信从其它游戏装置100获取与在该其它游戏装置100中正在养成的角色有关的信息。另外,通信I/F 106通过基础架构通信从服务器200获取与在与服务器200进行过通信连接的某个游戏装置100中正在养成的角色有关的信息。

[0049] 下面,将在游戏装置100中正在养成的角色称为“本机角色”,将在自组织通信中从其它游戏装置100获取了其信息的、在该其它游戏装置100中正在养成的角色称为“好友角色”,将在基础架构通信中从服务器200获取了其信息的、与服务器200进行过连接的任意游戏装置100中正在养成的角色称为“其他用户角色”,以进行严格区分。即,本机角色是在由游戏装置100执行的养成游戏中根据该游戏装置100的用户的操作输入而被进行动作控制的角色。另外,好友角色是在由通过自组织通信进行了连接的其它游戏装置100执行的养成游戏中根据该游戏装置100的用户的操作输入而被进行动作控制的角色。另外,其他用户角色是在由与服务器200进行过通信连接的任意游戏装置100执行的养成游戏中根据该游戏装置100的用户的操作输入而被进行动作控制的角色。

[0050] 为了能够通过基础架构通信获取与角色有关的信息,各游戏装置100构成为:例如在到达了规定的时刻等情况下定期地通过基础架构通信来与服务器200连接,并上传与正在养成的本机角色有关的信息。被上传的与本机角色有关的信息用于更新针对该用户进行管理的用户信息中的镜像信息623。因而,游戏装置100构成为将用户ID、语言设定以及与本机角色有关的信息(角色ID、穿戴信息、性别信息)与用户信息同样地定期地上传到服务器200。

[0051] 关于这些信息,构成为从在游戏装置100中针对用户进行管理的拥有者信息中获取需要的信息。拥有者信息例如可以如图6的(d)所示那样与用于唯一地确定用户的用户ID 641相关联地包含表示该用户所设定的自身的昵称的用户名642、表示在游戏装置100中设定的显示语言的语言设定643、表示本机角色在游戏内的居住地的虚拟居住地设定644以及表示与本机角色有关的信息的养成角色信息645,并被保持于存储装置102。养成角色信息645包含表示本机角色的外观的角色ID 651、表示穿戴于本机角色的道具的穿戴信息652、

表示本机角色的性别的性别信息653以及能够根据养成状况而发生变动的本机角色的参数654。

[0052] 另外,在上传与本机角色有关的信息时,各游戏装置100从服务器200获取与其他用户角色有关的信息,以利用于后述的互动游戏。服务器200在从各游戏装置100接收到与本机角色有关的信息时,从在用户DB 211中被管理的该游戏装置100的用户以外的用户的用户信息中随机地选择规定数量(例如10以上的规定数量)的用户信息。然后,服务器200将所选择出的规定数量的用户信息的语言设定622及镜像信息623作为与其他用户角色有关的信息发送到该游戏装置100。

[0053] 当通过基础架构通信接收到规定数量的与其他用户角色有关的信息时,控制部101将这些信息登记到作为本发明所涉及的第二列表的其他用户列表中。在此,其他用户列表是管理用于在互动游戏中显示其他用户角色的信息的列表,例如被保持在存储装置102中。

[0054] 与此相对地,在游戏装置100中,以用户进行了用于与其它游戏装置100进行通信的操作输入为条件,从该其它游戏装置100获取与好友角色有关的信息。另外,此时,游戏装置100同样地向作为通信对象的其它游戏装置100发送与本机角色有关的信息。

[0055] 通过基础架构通信来共享镜像信息的用户不限于正在养成与该镜像信息相关的角色的用户的熟人、朋友,因此共享昵称等涉及到对用户个体的确定的信息是不优选的。因此,如上所述,从服务器200发送来的与其他用户角色有关的信息中不包含涉及到对用户个体的确定那样的信息(用户ID 641、用户名642)。另一方面,关于自组织通信,基本上是将游戏装置100彼此同时期地设为能够通信的状态并直接进行信息的发送、接收,因此假定游戏装置100的用户与其它游戏装置100的用户是熟人、朋友。因此,通过自组织通信在游戏装置100之间发送、接收的与角色有关的信息(与好友角色有关的信息/与本机角色有关的信息)构成为与各游戏装置100通过基础架构通信获取的同其他用户角色有关的信息不同。即,为了提供能够在熟人、好友之间享受的兴趣要素,而在通过自组织通信进行交换的信息中包含用户的昵称等信息。更为详细地说,通过自组织通信发送、接收的与角色有关的信息构成为包含例如由各游戏装置100管理的拥有者信息中的用户ID 641、用户名642、游戏装置语言设定643、虚拟居住地设定644以及养成角色信息645。

[0056] 当通过自组织通信接收到与好友角色有关的信息时,控制部101将该信息与接收日期时间一起登记到作为本发明所涉及的第一列表的好友列表中。在此,好友列表是管理用于在互动游戏中显示好友角色的信息的列表,例如被保持在存储装置102中。

[0057] 另外,好友列表和其他用户列表的列表更新条件不同。在本实施方式中,好友列表构成为能够管理与通过自组织通信进行了通信的最多八个用户所关联的好友角色相关的信息。当通过自组织通信接收到与好友角色有关的信息时,控制部101判断在好友列表中是否已经登记了与同一好友角色有关的信息。关于该判断,例如能够通过基于所接收到的信息中包含的用户ID确认在好友列表中是否登记了具有同一用户ID的信息来进行。在已经登记了与同一好友角色有关的信息的情况下,控制部101将好友列表中登记的与同一好友角色有关的信息更新为新接收到的信息。由此,能够将以前进行过自组织通信的用户正在养成的角色(好友角色)的信息更新为最新的状态。另外,在未登记与同一好友角色有关的信息的情况下,控制部101将新接收到的信息追加登记到好友列表中。此时,在好友列表中已

经登记有与上限八个好友角色有关的信息的情况下,控制部101通过用新接收到的信息置换其中的最早被登记到好友列表中的信息来向好友列表进行登记。

[0058] 另一方面,其他用户列表构成为能够管理从服务器200接收到的规定数量的与其他用户角色有关的信息。在通过基础架构通信接收到规定数量的与其他用户角色有关的信息时,控制部101通过用该信息置换其他用户列表中当前登记的全部信息来向其他用户列表进行登记。即,在本实施方式的游戏装置100中,每当进行基础架构通信时,其他用户列表的信息被全部更新。这是由于,其他用户角色与好友角色不同,不是与熟人/朋友等相关联的角色,因此无需长期保持,能够通过频繁地进行更新来向用户提供与许多用户一起进行游戏的兴趣要素。

[0059] 另外,其他用户列表在执行后述的互动游戏时被参照,为了在该互动游戏中显示其他用户角色而使用信息。换言之,在不执行互动游戏的情况下,也可以不更新其他用户列表中登记的信息。因而,在一个方式中,为了削减通过基础架构通信发送、接收的信息量,另外为了减少与通信相关地消耗的电力,也可以设为以基于其他用户列表中登记的信息在互动游戏中显示了其他用户角色为条件,从服务器200获取与其他用户角色有关的信息。也可以通过不从游戏装置100进行与其他用户角色有关的信息发送请求来实现该控制。

[0060] 《互动游戏》

[0061] 在本实施方式的养成游戏中,也能够持续养成一个角色,但例如构成为包括能够养成通过与其它角色结婚而诞生的新一代的角色的要素。通过该要素,能够不使用户感到厌烦,使用户对养成游戏维持高兴趣。

[0062] 本实施方式的游戏装置100能够执行如下通信游戏:在进行了自组织通信的情况下,显示在作为通信对象的游戏装置100中正在养成的好友角色并示出其与本机角色进行互动的样子。因而,也能够利用该通信游戏来使本机角色与好友角色结婚并开放新一代的角色的养成要素。另一方面,关于与这种通信游戏相关的兴趣要素,作为通信对象的其它游戏装置100的拥有者需要存在于身旁。另外,若成为结婚对象的角色被限定为由身边的熟人、朋友养成的角色,则可能会限制能够诞生的角色的种类。

[0063] 因此,在本实施方式的游戏装置100中,为了提供还包括与其它角色结婚在内的与各种角色互动的互动要素,而具有互动游戏的执行功能。互动游戏构成为能够使在预先保持的好友列表和其他用户列表中登记有信息的角色(好友角色、其他用户角色)出场,以使即使在离线的状况下也能够玩该互动游戏。另外,为了能够提供由显示具有各种个性的角色(用各种道具装饰后的角色)带来的趣味性、与上述结婚相关的趣味性,在互动游戏中显示的好友角色和其他用户角色被限定为达到了规定的成长阶段的角色。同样地,互动游戏构成为以本机角色达到了该规定的成长阶段为条件而能够玩游戏。

[0064] 互动游戏使用如图4所示的互动区来开展。如图示那样,在本实施方式中,互动区由五个区域构成,构成为通过进行与区域移动相关的操作输入来依次显示不同的区域(区域401→区域402→区域403→区域404→区域405→区域401→...)。在规定区中,从在好友列表中登记有信息的好友角色以及在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色中选择出的角色被分开配置于各区域。所选择出的角色被配置在某一个区域,且构成为能够在该区域内与本机角色进行互动。

[0065] 在互动游戏开始时,例如在显示了整个区域之后,显示本机角色移动到互动区的

演出。在五个区域中的一个区域401中设置有互动区的入口门,在互动游戏开始时控制为显示该区域401,如图7所示,本机角色701首先在区域401中与配置于该区域的好友角色、其他用户角色一起被显示。用户在想要使本机角色701移动到其它区域的情况下,能够通过进行与区域移动相关的操作输入来使本机角色701移动到显示顺序为下一个的区域(区域401的下一个区域为区域402)并进行显示。

[0066] 在互动区中,所配置的好友角色、其他用户角色的动作不基于使用游戏装置100的用户的操作输入而被控制。在本实施方式的互动游戏中,配置于互动区的好友角色、其他用户角色所进行的动作包括伴有针对本机角色的问候演出的动作。为了向用户传达与各种各样的国家的用户互动的趣味性,问候演出的显示基于与好友角色、其他用户角色相对应的语言设定的信息而不同。例如,对于关联有英语的语言设定的其他用户角色,显示包含“Hi!”的对话框显示的问候演出,对于关联有法语的语言设定的其他用户角色,显示包含“Salut!”的对话框显示的问候演出。

[0067] <所显示的角色选择控制>

[0068] 在互动区中配置的角色数量被预先规定,在本实施方式中,对于好友角色,配置一个角色,对于其他用户角色,配置十个角色。因而,控制部101在执行互动游戏时,例如以抽选方式从登记于好友列表的信息中选择一个信息,并将与该信息对应的一个好友角色配置在规定的区。另外,控制部101在执行互动的游戏时,例如以抽选方式从其他用户列表中登记的信息中选择十个信息,并将与该信息对应的十个其他用户角色配置于规定的区。

[0069] 《互动游戏处理》

[0070] 下面,使用图5的流程图来说明在本实施方式的游戏装置100中与互动游戏相关地执行的互动游戏处理的具体处理。与该流程图对应的处理能够通过控制部101读出例如存储装置102中存储的对应的处理程序并将该程序在存储器103中展开并执行来实现。此外,设为例如在游戏装置100中检测到与互动游戏的菜单选择相关的操作输入时开始本互动游戏处理来进行说明。此外,在执行本互动游戏处理的期间,GPU 104在控制部101的控制下依次生成与互动游戏相关的对应的画面,控制部101进行控制以使该画面显示于显示器110。

[0071] 在S501中,控制部101选择配置于互动区的角色。具体地说,控制部101从在好友列表中登记有信息的好友角色中选择一个角色,并从在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色中选择十个角色,来作为要配置于互动区的角色(在下面称为到场角色)。

[0072] 在S502中,控制部101将在S501中选择出的到场角色配置于互动区,并使显示出互动区的整个区域的演出显示。

[0073] 在S503中,控制部101使本机角色向互动区的区域401移动的演出显示。

[0074] 在S504中,控制部101针对配置于正在显示的区域到场角色判断是否满足了问候演出的显示条件。控制部101在判断为满足了问候演出的显示条件的情况下使处理转移到S505,在判断为不满足该显示条件的情况下使处理转移到S506。

[0075] 在S505中,控制部101针对满足了问候演出的显示条件的到场角色,基于好友列表或其他用户列表中登记的语言设定的信息,使该到场角色的问候演出显示。

[0076] 在步骤S506中,控制部101判断是否进行了与区域移动相关的操作输入。控制部101在判断为进行了与区域移动相关的操作输入的情况下使处理转移到S507,在判断为未进行该操作输入的情况下使处理返回到S504。

[0077] 在S507中,控制部101使本机角色向在区域显示顺序中处于当前正在显示的互动区的下一个区域移动的演出显示,并使处理返回到S504。

[0078] 如以上所说明的那样,根据本实施方式的游戏装置,能够提供趣味性高的通信要素。

[0079] [变形例1]

[0080] 在上述实施方式中,设为在执行互动游戏时选择在好友列表中登记有信息的一个好友角色和在其他用户列表中登记有信息的十个其他用户角色作为到场角色来进行了说明,但本发明的实施不限于此。在好友列表中未登记任何信息的情况下,控制部101可以进行控制使得到场角色不包括好友角色。另外,也可以是,在其他用户列表中未登记有十个以上的与其他用户角色有关的信息的情况下,控制部101选择与不足数量相应的角色、即在存储装置102中预先登记的示出各不相同的外观的默认角色,并将其显示为到场角色。

[0081] [实施方式2]

[0082] 在上述实施方式中,设为在互动区中始终配置有一个好友角色来进行了说明,但本发明的实施不限于此。例如,在好友列表中登记有信息的好友角色仅为一个的情况下,会在互动区中每次都配置同一个好友角色,因此用户可能感到不自然。因此,也可以设为每当执行互动游戏时通过抽选处理来随机地决定是否在互动区中配置好友角色。

[0083] 另外,在好友列表中登记有信息的好友角色仅为一个的方式中,即使通过抽选处理来随机地改变是否将其配置于互动区,也常常配置同一个好友角色,因此也可以设为以在执行了上次的抽选处理后通过自组织通信新获取到与好友角色有关的信息为条件来执行抽选处理。

[0084] [变形例2]

[0085] 在上述实施方式及变形例中,说明了从在好友列表中登记有信息的好友角色中选择出一个好友角色作为到场角色的方式,但本发明的实施不限于此。

[0086] 与其它游戏装置100进行自组织通信的机会可能被限定于熟人、朋友拥有游戏装置100的情况等,因此根据用户的不同,好友列表中登记的信息的更新频度有时低。因此,在从好友列表中随机地选择一个好友角色作为到场角色的情况下,从接收到信息起的经过时间长,且没有给用户留下印象的好友角色可能会被配置于互动区。另外,由于使用好友列表中登记的信息来进行到场角色的绘制,因此可能将虽然从接收到信息起经过了时间但外观没有改变的好友角色或者具有与互动游戏的执行时期不相称的外观(例如穿戴着不同季节的道具等)的好友角色配置于互动区。在这种情况下,即使好友角色被配置并显示于互动区,也可能无助于提高互动游戏的趣味性。

[0087] 因而,在本变形例中,为了提高互动游戏的趣味性,将作为到场角色而从好友列表中选择出的一个好友角色控制为最近使用自组织通信从其它游戏装置100获取过信息的好友角色。即,在互动区中配置有好友角色的情况下,该好友角色为最近使用自组织通信获取过其信息并登记到了好友列表中的角色。因此,能够使用户也有印象(是最近玩过游戏的朋友等正在养成的角色)且可能具有与互动游戏的实施时期相称的外观的好友角色在互动游戏中被显示。

[0088] 特别是,在如实施方式2那样以在执行了上次的抽选处理后通过自组织通信新获取到与好友角色有关的信息为条件并通过抽选处理来决定是否将好友角色选择为到场角

色的方式中,选择在更接近互动游戏的执行时期的时期被登记了信息的好友角色作为到场角色。也就是说,该好友角色具有与互动游戏的执行时期相称的外观的可能性更高,能够提高互动游戏的趣味性。

[0089] [变形例3]

[0090] 在上述实施方式及变形例中,设为好友角色以与其他用户角色同样的方式被配置并显示于互动区来进行了说明,但本发明的实施不限于此。

[0091] 好友角色不是如其他用户角色那样例如由服务器200随机地选择出的角色,而是按照用户的意志使游戏装置100与其它游戏装置100进行自组织通信而被获取了信息的角色。即,对于用户来说,与其他用户角色相比,对好友角色情感更深的可能性高。因此,在如图4那样好友角色与其他用户角色相混淆的显示方式中,可能不会向用户提供理想的玩游戏体验。

[0092] 因而,在选择好友角色和其他用户角色作为到场角色的情况下,也可以控制成使它们以不同的显示方式被显示。在一个方式中,为了使好友角色在互动区中的出场引人注目,在互动游戏开始且进行了本机角色进入互动区的显示之后,伴随着好友角色与本机角色一起跳舞的舞蹈演出来显示好友角色。舞蹈演出例如如图8所示那样变迁,示出好友角色是与其他用户角色不同的角色这一情况。在图8的舞蹈演出中,显示以如下内容变迁:在具有入口门的区域401中配置了本机角色801和两个其他用户角色802(图8的(a))之后,两个其他用户角色802暂时从入口门退出(图8的(b))后好友角色803出场一次(图8的(c)),本机角色801与好友角色803一起跳舞(图8的(d))。另外,在呈现了舞蹈演出之后,暂时退出的两个其他用户角色802再次被配置于区域401,并与本机角色801一起被显示。好友角色803既可以设为仅在舞蹈演出中出场的方式,也可以在舞蹈演出之后被配置于区域401。

[0093] 在本变形例中,说明了通过舞蹈演出来使互动游戏中的好友角色的显示方式与其他用户角色的显示方式不同的方式,但本发明的实施不限于此,也可以采用其它显示方式是不言而喻的。关于好友角色与其他用户角色的显示方式的差异化,例如既可通过伴有与舞蹈不同种类的演出来实现,也可以单纯地通过使好友角色与其他用户角色的显示位置等明显不同来实现。

[0094] [变形例4]

[0095] 在上述变形例3中,设为在设置有入口门的区域401中显示好友角色来进行了说明,但本发明的实施不限于此。区域401是在互动游戏开始时最初显示于显示器110的区域,在该区域配置引起用户的兴趣的角色也关系到提高用户对互动游戏本身的关注。因而,控制部101也可以进行控制,使得将被选择为到场角色的其他用户角色中的满足预先决定的条件的其他用户角色配置于区域401。

[0096] [实施方式3]

[0097] 在上述实施方式及变形例中,说明了将通过抽选处理从在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色中选择出的十个角色设为到场角色的方式,但本发明的实施不限于此。被选择为到场角色的其他用户角色也可以以是与互动区相关联的角色为条件。

[0098] 在对互动区或互动区的各区域设定有例如与所配置的建筑物对象、背景对象等相应的区属性(主题公园、体育场等)的方式中,也可以将在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色中的与该区属性相关联的角色选择为到场角色。例如,在对某个区域设定有主

题公园的区属性的方式中,也可以控制为优先地将穿戴着与该主题公园相关联的道具(同主题的道具、关联角色的道具、配色为主题颜色的道具等)的其他用户角色选择为要配置于该区域的其他用户角色。

[0099] 另外,在互动区或互动区的区域内举办活动的方式中,也可以设定与该活动有关的区属性。在该情况下,例如也可以控制为优先地将穿戴着与活动相关联的道具、在活动中分发/销售的道具等的其他用户角色选择为到场角色。

[0100] 或者,不限于穿戴着与区属性相关联的道具的情况,例如也可以控制为在选择到场角色时优先地选择被进行了与区属性相对应的语言设定的其他用户角色(针对与特定的地区相对应的区域的、由同地区的用户养成的角色)、与区属性相对应的性别的其他用户角色。

[0101] [实施方式4]

[0102] 在上述实施方式及变形例中,设为在所执行的互动游戏的互动区中配置从好友角色和其他用户角色中选择出的规定数量的角色来进行了说明,但本发明的实施不限于此。也可以设为将例如由游戏系统的运营侧生成的角色那样的、不基于在特定的游戏装置100中执行的养成游戏而构成的角色(在下面称为特殊角色)配置于互动区。在一个方式中,特殊角色例如能够设为在与其它内容的联动(collaboration)活动等中以具有在该其它内容中出场的角色的外观的方式生成的所谓的联动角色。

[0103] 与这种特殊角色有关的信息可以以独立于与其他用户角色有关的信息的方式从服务器200被提供给游戏装置100,并在游戏装置100中执行互动游戏时被参照。也可以设为特殊角色例如在预先决定的期间内执行互动游戏时被选择为到场角色,被控制为在互动区内包括设定有与特殊角色相关联的区属性的特定区域的情况下被选择为到场角色即可。

[0104] [变形例5]

[0105] 在上述实施方式及变形例中,设为将通过抽选处理从在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色中选择出的角色决定为到场角色来进行了说明,但本发明的实施不限于此。如上所述,在互动游戏中提供与同异性的角色结婚相关的兴趣要素的方式中,为了使用户利用该兴趣要素,需要在互动区中配置与本机角色性别不同的角色。即,在通过抽选处理来随机地选择作为到场角色的其他用户角色的方式中,可能在所执行的互动游戏中不提供该兴趣要素。另一方面,将全部到场角色设为与本机角色相同性别的角色的方式可能给用户造成不自然的印象。因此,在选择作为到场角色的其他用户角色时,也可以控制为包括相同数量的各性别的其他用户角色。或者,也可以控制为以预先决定的比例包括各性别的其他用户角色。

[0106] 此外,这样的对在到场角色中包括的其他用户角色的比例的控制可以是不限于角色的性别而进行的控制。例如,也可以针对角色的血型・性格・外观的系统、所穿戴的道具、与在互动区内实施的活动的关联性 etc 对角色规定的各种属性,来控制到场角色中包括的角色数。

[0107] [变形例6]

[0108] 在上述实施方式及变形例中,设为在游戏装置100中执行了互动游戏的情况下将其他用户列表中登记的全部信息置换为通过基础架构通信接收到的规定数量的与其他用户角色有关的信息来进行了说明,但本发明的实施不限于此。即使不采用这样的其他用户

列表的更新方法,也能够提供在每次执行互动游戏时能够与不同的角色互动的兴趣要素。例如,也可以通过至少将其他用户列表中的与被显示为到场角色的其他用户角色有关的信息置换为在接下来使用基础架构通信接收到的与其他用户角色有关的信息来实现。

[0109] [变形例7]

[0110] 在上述实施方式及变形例中,说明了仅在互动游戏中的角色的显示(角色的外观确定)中使用好友列表和其他用户列表中登记的信息的方式,但本发明的实施不限于此。各列表中登记的外观以外的信息也可以以使用户能够确认其内容的方式显示于显示器110。好友列表和其他用户列表的作用不同,因此例如可以如以下那样进行各列表中登记的信息的显示控制。

[0111] 好友列表用于保存在按照用户的意志使游戏装置100与熟人、朋友等之间进行了自组织通信的情况下获取到的信息。即,基于使用该用户彼此的交流变得流畅的观点,若用户彼此能够确认好友列表中登记的信息,则能够优选地发挥作用。另一方面,在互动游戏中,所显示的好友角色的数量被限制,而大量地显示其他用户角色。因此,控制为即使不处于执行互动游戏的期间也能够显示好友列表中登记的信息。例如,控制为在能够从养成游戏的菜单等转变至的画面中显示好友角色的各种信息即可。针对好友列表显示的好友角色的各种信息例如构成为包含从其它游戏装置100接收到的在该其它游戏装置中作为拥有者信息被管理的信息中的用户名642、语言设定643、虚拟居住地设定644、以及养成角色信息645中包含的穿戴信息652、性别信息653及参数654等。

[0112] 与此相对地,其他用户列表用于保存与不限于熟人、朋友的用户所养成的角色有关的信息。也就是说,其他用户列表中登记的信息不是按照用户的意志被接收/发送的信息。另外,在其他用户列表中登记有信息的其他用户角色是只要不被选择为到场角色且不在互动游戏中被显示就不向用户呈现其外观的角色。因而,即使向用户呈现了与没有呈现外观的角色有关的信息,也可能使用户混乱。并且,假定其他用户列表与好友列表相比被更频繁地更新,因此即使在互动游戏结束后能够确认信息,也可能无法显示用户所期望的其他用户角色的信息。因此,控制为其他用户列表中登记的信息仅在互动游戏的执行中能够被显示。例如,控制为根据在显示器110中显示有互动游戏的游戏画面时所进行的规定的操作输入来显示在该游戏画面所包含的区域中配置的其他用户角色的各种信息即可。针对其他用户列表显示的其他用户角色的各种信息例如构成为仅包含从某个游戏装置100被发送到服务器200的在该游戏装置中作为拥有者信息被管理的信息中的语言设定643、以及养成角色信息645中包含的穿戴信息652及性别信息653。即,针对其他用户列表显示的信息构成为与针对好友列表显示的信息相比项目种类少且不包含如上所述那样关系到对用户隐私的确定的信息。

[0113] [实施方式的总结]

[0114] 上述实施方式至少公开以下的游戏装置和程序。

[0115] (1) 一种游戏装置,执行角色出场的游戏,所述游戏装置具备:

[0116] 显示控制单元,其使与由所述游戏装置执行的所述游戏相关的第一角色显示于显示单元;以及

[0117] 通信单元,其能够通过第一通信方法和第二通信方法进行通信,其中,所述第一通信方法用于与其它游戏装置进行信息发送接收,所述第二通信方法用于与不同于所述其它

游戏装置的外部装置进行信息发送接收，

[0118] 其中，所述通信单元使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取与在由该其它游戏装置执行的所述游戏中出场的第二角色有关的信息，

[0119] 所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置获取与在由任意的游戏装置执行的所述游戏中出场的第三角色有关的信息，

[0120] 所述显示控制单元使从所述第二角色和所述第三角色中选择出的角色显示于所述游戏中的规定的区。

[0121] (2) 根据(1)所述的游戏装置，其中，

[0122] 在所述第一角色移动到所述规定的区的情况下，所述显示控制单元使被选择出的所述角色中的至少一个角色与所述第一角色一起显示。

[0123] (3) 根据(1)或(2)所述的游戏装置，其中，

[0124] 还具备受理用户的操作输入的操作输入单元，

[0125] 所述第一角色是在由所述游戏装置执行的所述游戏中根据该游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色，

[0126] 所述第二角色是在由所述其它游戏装置执行的所述游戏中根据该其它游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色，

[0127] 所述第三角色是在由所述任意的游戏装置执行的所述游戏中根据该游戏装置的用户的操作输入被进行动作控制的角色。

[0128] (4) 根据(3)所述的游戏装置，其中，

[0129] 所述规定的区中的被选择出的所述角色的动作不基于所述游戏装置的用户的操作输入而被控制。

[0130] (5) 根据(1)至(4)中的任一项所述的游戏装置，其中，

[0131] 被选择出的所述角色包括比所述第二角色多的所述第三角色。

[0132] (6) 根据(5)所述的游戏装置，其中，

[0133] 还具备抽选单元，所述抽选单元关于所述规定的区的显示，对于是否显示所述第二角色执行抽选，

[0134] 在由所述抽选单元执行的抽选的结果为选中的情况下，在被选择出的所述角色中包括所述第二角色。

[0135] (7) 根据(6)所述的游戏装置，其中，

[0136] 由所述抽选单元执行的抽选以在执行了上次的抽选后使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取到与所述第二角色有关的信息为条件而执行。

[0137] (8) 根据(7)所述的游戏装置，其中，

[0138] 在所述抽选的结果为选中的情况下，被选择出的所述角色中包括的所述第二角色是最近使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取过信息的所述第二角色。

[0139] (9) 根据(6)至(8)中的任一项所述的游戏装置，其中，

[0140] 所述显示控制单元使所述第二角色和所述第三角色以不同的显示方式显示于所述规定的区。

[0141] (10) 根据(9)所述的游戏装置，其中，

[0142] 所述显示控制单元使所述第二角色以伴有规定的演出的方式显示于所述规定的

区。

[0143] (11) 根据 (5) 至 (10) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0144] 对所述规定的区设定有区属性,

[0145] 所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的所述第三角色。

[0146] (12) 根据 (11) 所述的游戏装置,其中,

[0147] 与所述第三角色有关的信息至少包含用于确定角色的外观的信息,

[0148] 所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括具有与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的外观的所述第三角色。

[0149] (13) 根据 (5) 至 (12) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0150] 还具备受理操作输入的输入单元,

[0151] 所述规定的区由多个区域构成,

[0152] 所述显示控制单元在所述多个区域中分别配置被选择出的所述角色中的不同的角色,

[0153] 在显示所述规定的区的期间,根据进行了操作输入来变更显示所述多个区域中的哪一个区域。

[0154] (14) 根据 (13) 所述的游戏装置,其中,

[0155] 所述多个区域中的一个区域被规定为在所述第一角色移动到所述规定的区的情况下最初被显示的区域,

[0156] 所述显示控制单元在所述最初被显示的区域中配置被选择出的所述角色中的满足规定的条件的所述第三角色。

[0157] (15) 根据 (1) 至 (14) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0158] 所述显示控制单元在所述规定的区中显示被选择出的所述角色中的所述第三角色进行问候的演出。

[0159] (16) 根据 (15) 所述的游戏装置,其中,

[0160] 与所述第三角色有关的信息包含所对应的所述任意的游戏装置中的语言设定的信息,

[0161] 所述第三角色进行问候的演出根据与该第三角色有关的信息中包含的语言设定的信息而不同。

[0162] (17) 根据 (1) 至 (16) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0163] 所述显示控制单元还控制为能够将与所述第二角色有关的信息以及与所述第三角色有关的信息显示于所述显示单元。

[0164] (18) 根据 (17) 所述的游戏装置,其中,

[0165] 与所述第二角色有关的信息包含与所述第三角色有关的信息中不包含的信息。

[0166] (19) 根据 (17) 或 (18) 所述的游戏装置,其中,

[0167] 与所述第二角色有关的信息包含与所述其它游戏装置的用户有关的信息。

[0168] (20) 根据 (1) 至 (14) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0169] 所述显示控制单元使从所述第三角色和最近使用所述第一通信方法从所述其它游戏装置获取过信息的所述第二角色中选择出的角色显示于所述游戏中的规定的区。

- [0170] (21) 根据 (1) 至 (14) 中的任一项所述的游戏装置,其中,
- [0171] 还具备管理单元,所述管理单元对所述通信单元获取到的角色的信息进行管理,
- [0172] 所述管理单元将通过所述第一通信方法获取到的与所述第二角色有关的信息登记到第一列表中,
- [0173] 所述管理单元将通过所述第二通信方法获取到的与所述第三角色有关的信息登记到与所述第一列表不同的第二列表中,
- [0174] 所述管理单元使列表的更新条件在所述第一列表和所述第二列表中不同,
- [0175] 所述显示控制单元基于所述第一列表中登记的与所述第二角色有关的信息以及所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息,使被选择出的所述角色显示于所述规定的区。
- [0176] (22) 根据 (21) 所述的游戏装置,其中,
- [0177] 所述管理单元以基于所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息在所述规定的区中显示了所述第三角色为条件,至少将所述第二列表中登记的与该第三角色有关的信息置换为在接下来使用所述第二通信方法与所述外部装置进行了通信连接时新获取到的与所述第三角色有关的信息。
- [0178] (23) 根据 (22) 所述的游戏装置,其中,
- [0179] 所述管理单元以基于所述第二列表中登记的与所述第三角色有关的信息在所述规定的区中显示了所述第三角色为条件,将所述第二列表中登记的全部信息置换为在接下来使用所述第二通信方法与所述外部装置进行了通信连接时新获取到的与所述第三角色有关的信息。
- [0180] (24) 根据 (23) 所述的游戏装置,其中,
- [0181] 所述第二列表登记有规定数量的与所述第三角色有关的信息,
- [0182] 对在所述游戏中出场的角色分配有多个属性中的任意的属性,
- [0183] 所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置临时获取所述规定数量的与所述第三角色有关的信息,
- [0184] 在临时获取到的所述规定数量的与所述第三角色有关的信息中,以预先规定的比例包含与所述多个属性中的各属性的所述第三角色有关的信息。
- [0185] (25) 根据 (21) 至 (24) 中的任一项所述的游戏装置,其中,
- [0186] 所述通信单元在使用所述第一通信方法与所述其它游戏装置进行了通信连接时,新获取与所述第二角色有关的信息,
- [0187] 在所述第一列表中登记有与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同一角色的信息的情况下,所述管理单元基于所述新获取到的与所述第二角色有关的信息来更新所述第一列表中登记的涉及该同一角色的信息,
- [0188] 在所述第一列表中未登记与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同一角色的信息的情况下,所述管理单元将所述新获取到的与所述第二角色有关的信息登记到所述第一列表中。
- [0189] (26) 根据 (25) 所述的游戏装置,其中,
- [0190] 所述第一列表被规定有能够登记的与所述第二角色有关的信息的上限数量,
- [0191] 在所述第一列表中未登记与所述新获取到的与所述第二角色有关的信息涉及同

一角色的信息、并且所述第一列表中登记的与所述第二角色有关的信息的数量达到了所述上限数量的情况下,所述管理单元将所述第一列表中登记的最早的信息置换为所述新获取到的与所述第二角色有关的信息。

[0192] (27) 根据 (21) 至 (26) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0193] 所述显示控制单元使在所述第一列表和所述第二列表中登记有信息的规定数量的角色作为被选择出的所述角色显示于所述规定的区。

[0194] (28) 根据 (27) 所述的游戏装置,其中,

[0195] 在所述第二列表中登记有信息的角色的数量不足能够配置于所述规定的区的所述第三角色的数量的情况下,所述显示控制单元使不足的数量预先规定的角色进行显示。

[0196] (29) 根据 (1) 至 (28) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0197] 在所述规定的区中显示的所述第二角色和所述第三角色是在所述游戏中达到了规定的成长阶段的角色。

[0198] (30) 根据 (1) 至 (29) 中的任一项所述的游戏装置,其中,

[0199] 所述通信单元使用所述第二通信方法从所述外部装置还获取与不基于由所述任意的游戏装置执行的所述游戏的第四角色有关的信息,

[0200] 在由所述通信单元获取到与所述第四角色有关的信息的情况下,所述显示控制单元使从所述第二角色、所述第三角色以及所述第四角色中选择出的角色显示于所述规定的区。

[0201] (31) 根据 (30) 所述的游戏装置,其中,

[0202] 对所述规定的区设定有区属性,

[0203] 所述显示控制单元使被选择出的所述角色中包括与对所述规定的区设定的所述区属性相关联的所述第四角色。

[0204] (32) 一种程序,用于使计算机作为根据 (1) 至 (31) 中的任一项所述的游戏装置的各单元发挥功能。

[0205] [其它实施方式]

[0206] 发明不限制于上述的实施方式,能够在发明的主旨的范围内进行各种变形。

[0207] 附图标记说明

[0208] 100:游戏装置;101:控制部;102:存储装置;103:存储器;104:GPU;105:操作I/F;106:通信I/F;110:显示器;121:角色DB;122:道具DB;200:服务器;201:服务器控制部;202:服务器存储装置;203:服务器存储器;204:服务器通信I/F;211:用户DB;300:AP;400:网络。

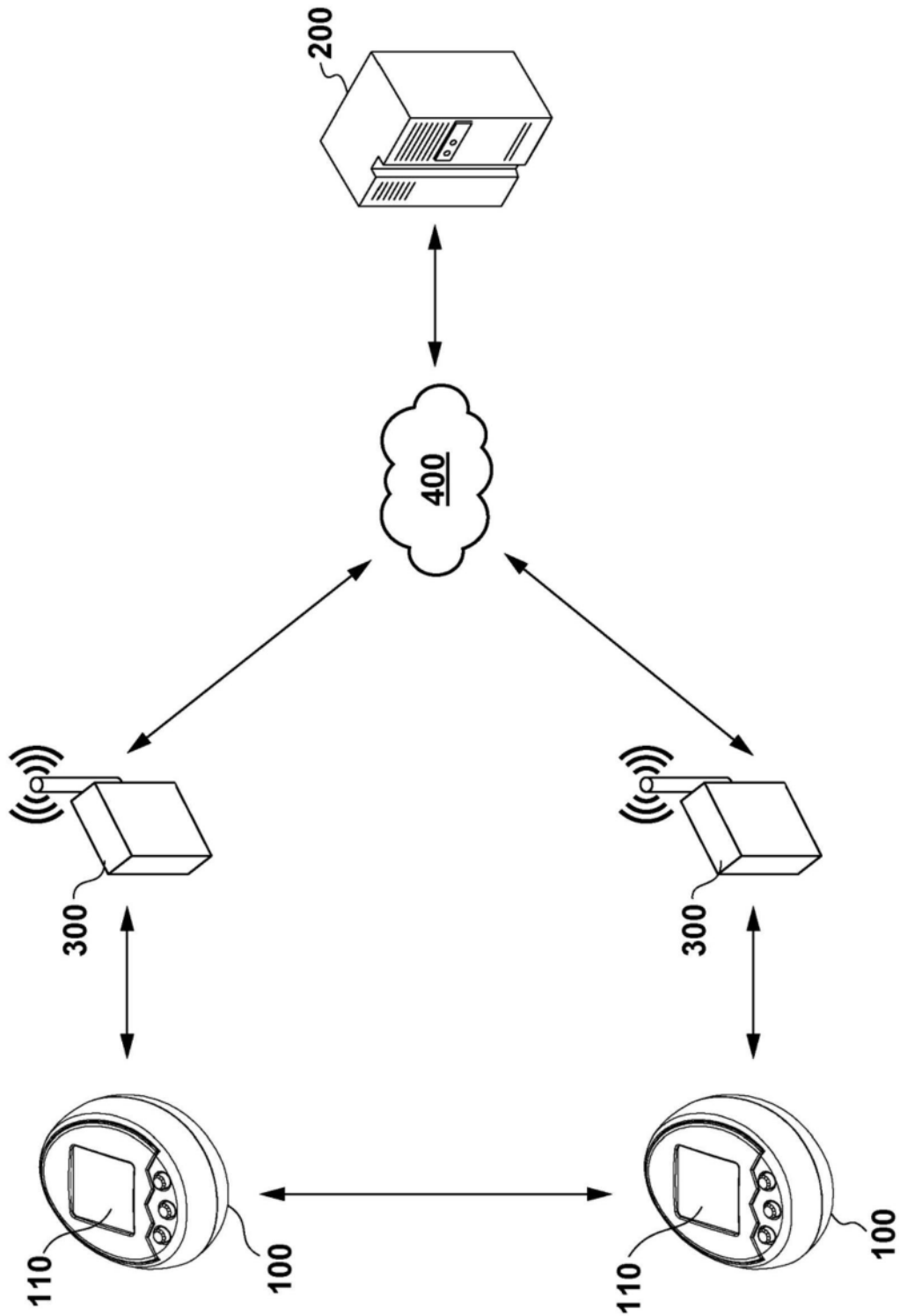


图1

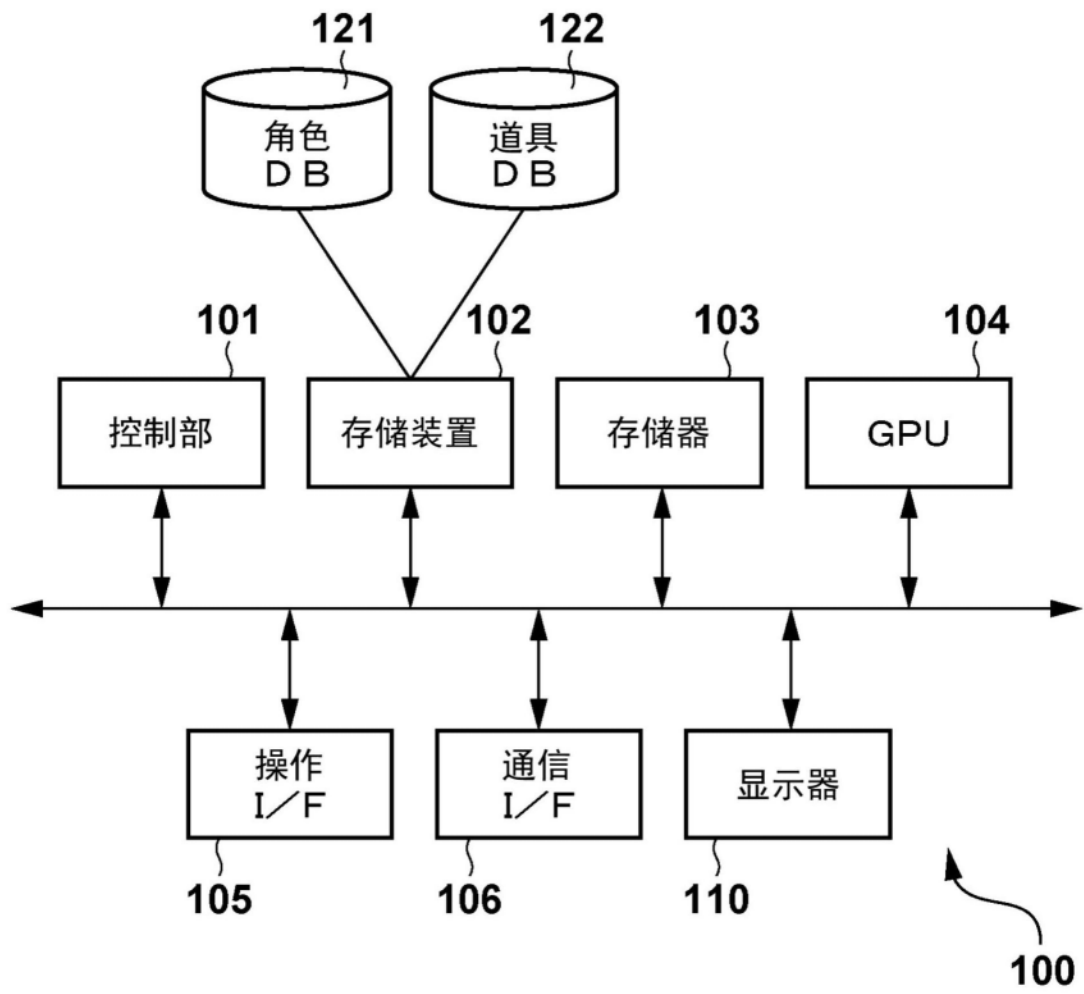


图2

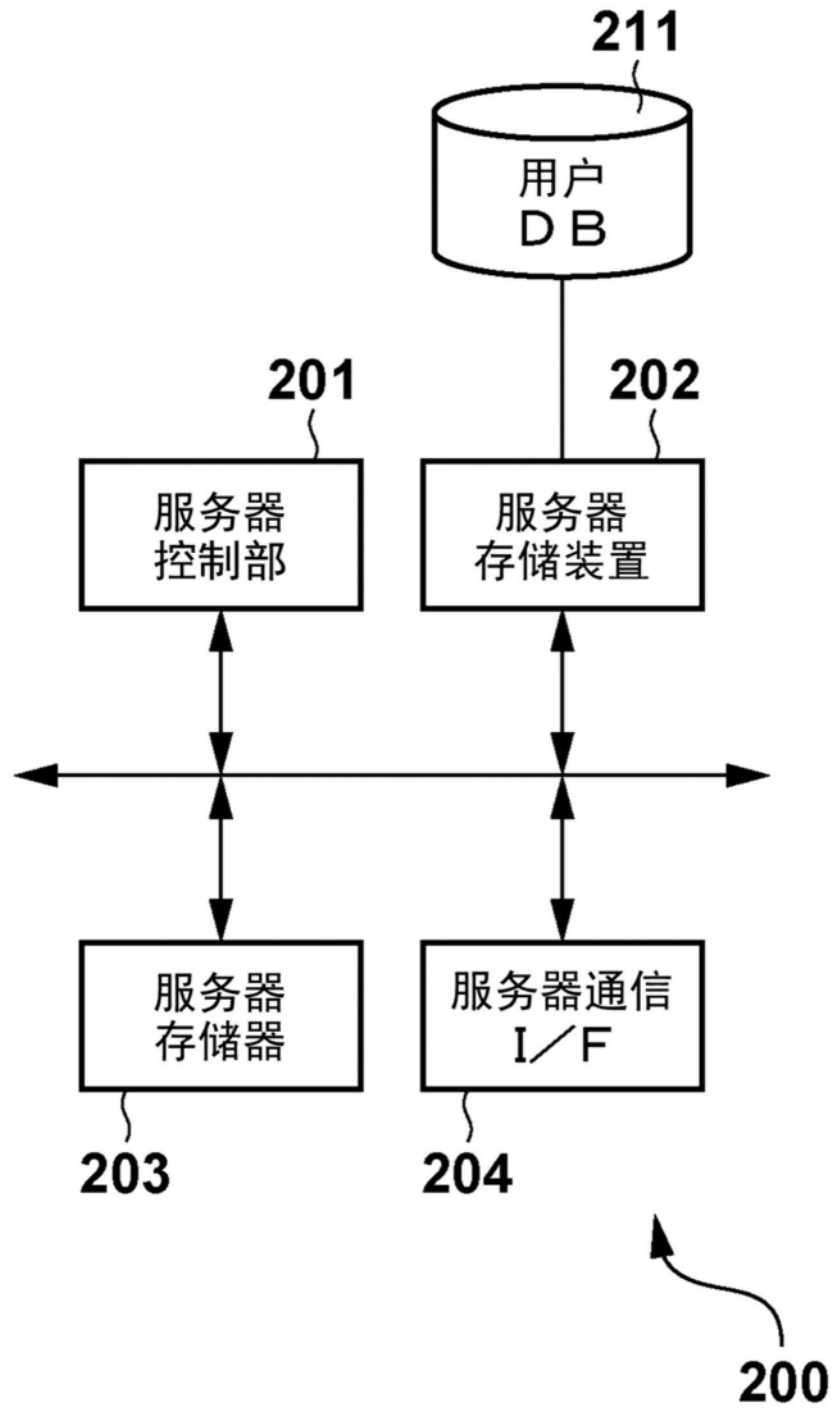


图3

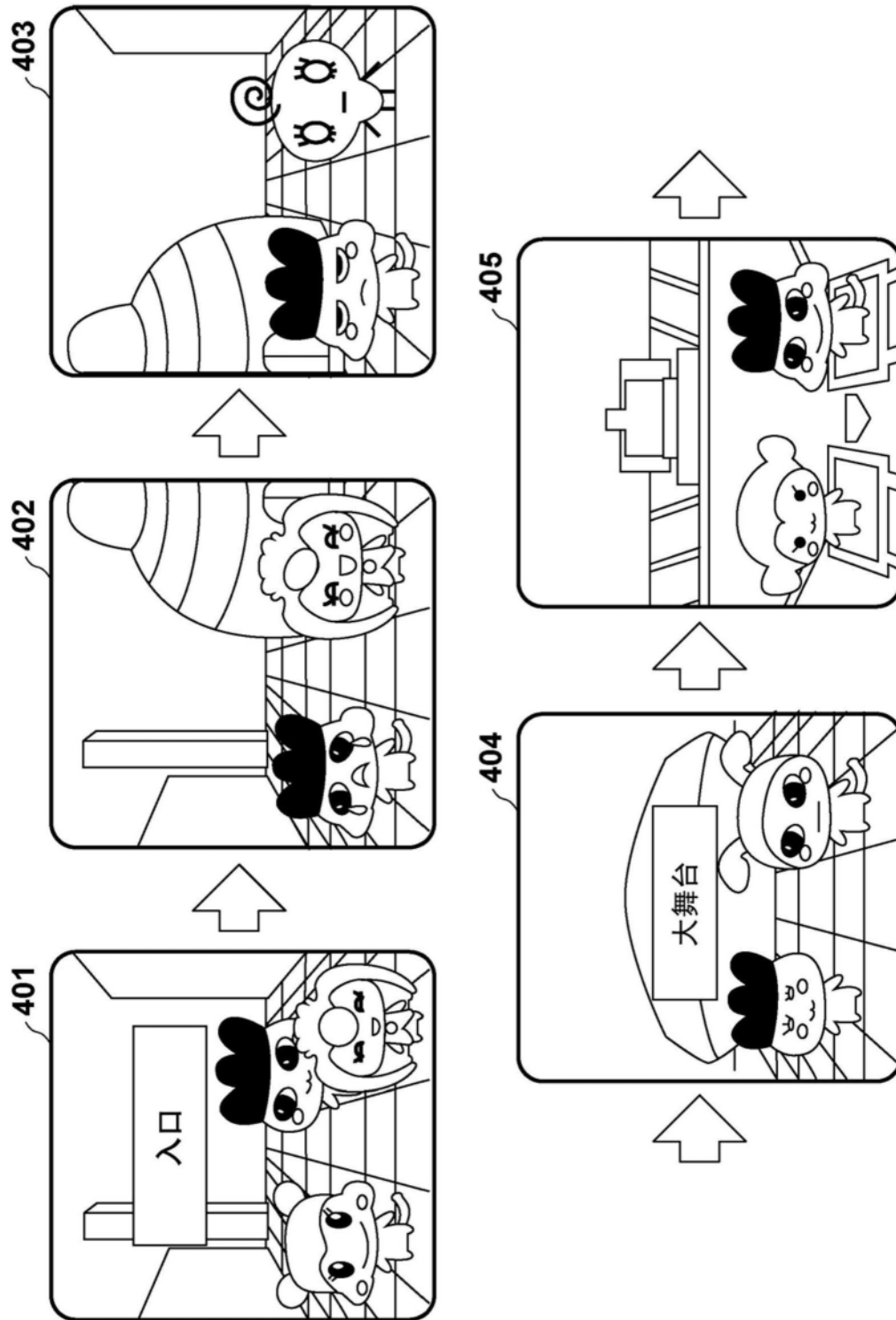


图4

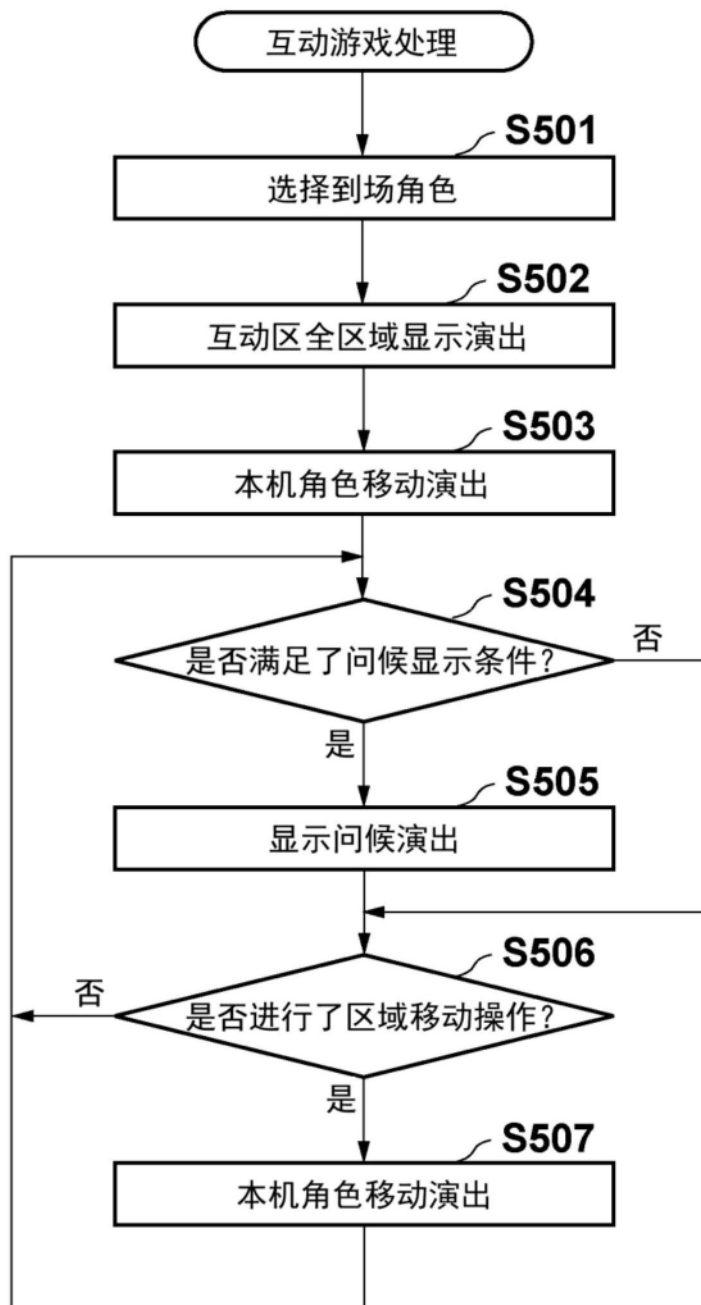


图5

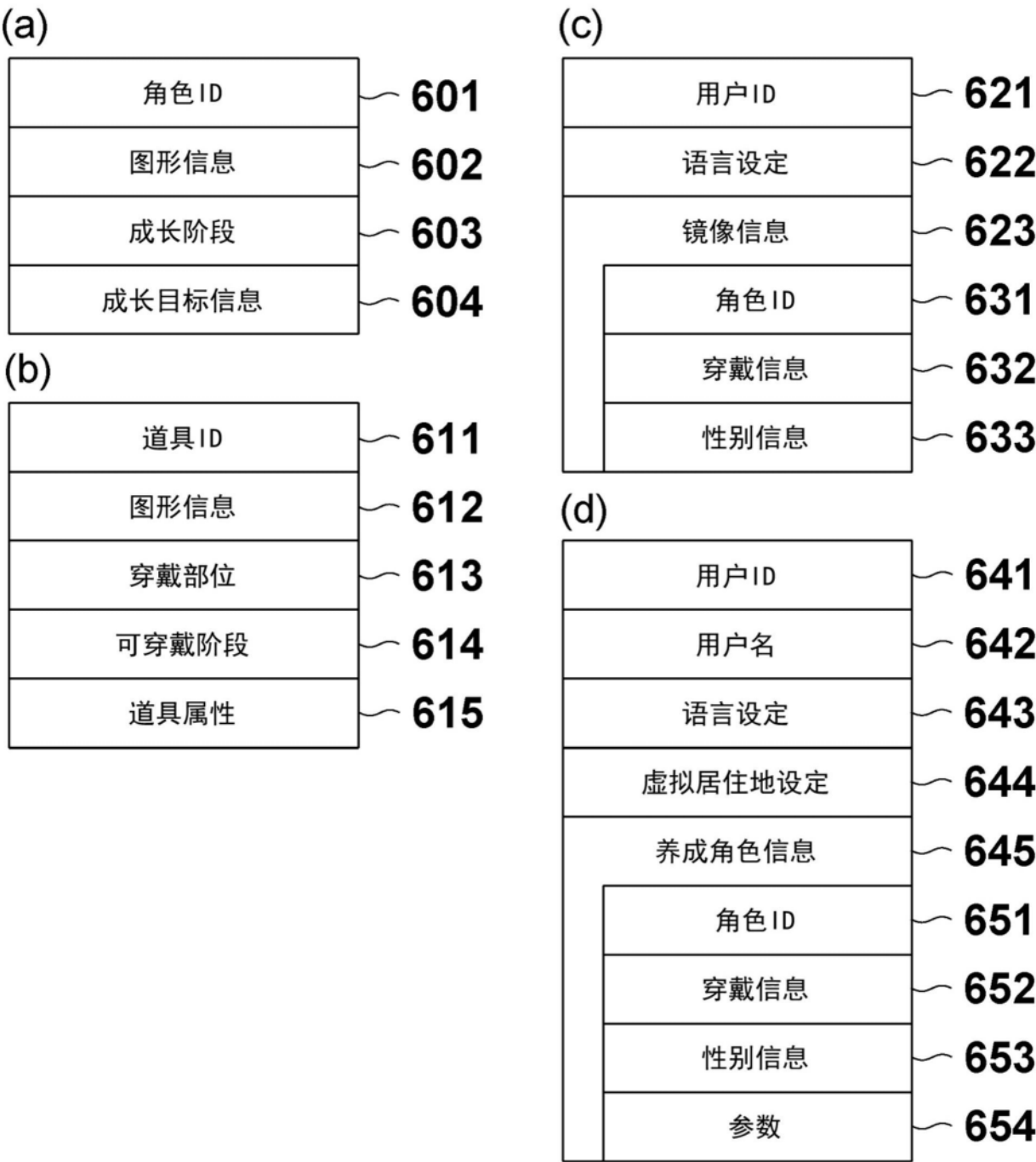


图6

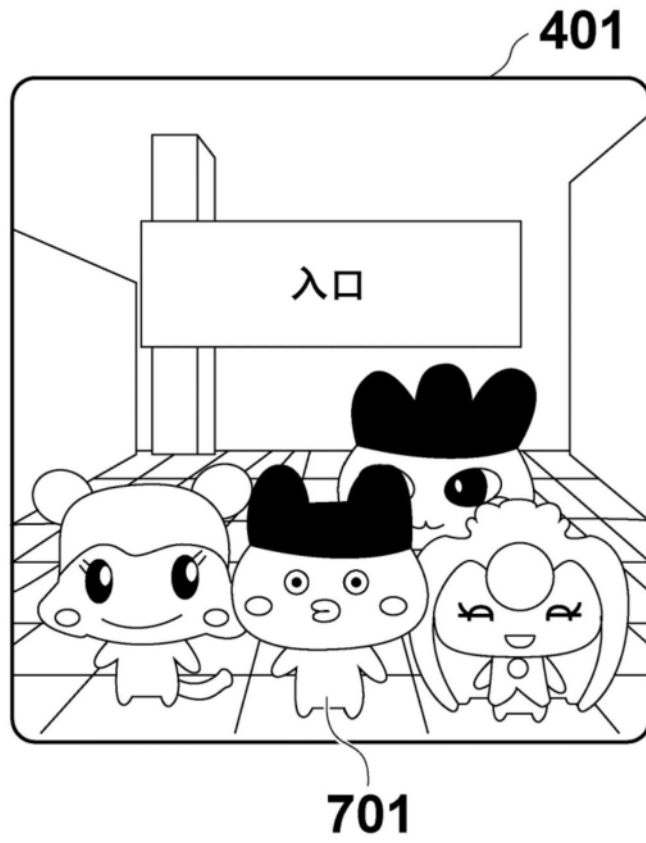


图7

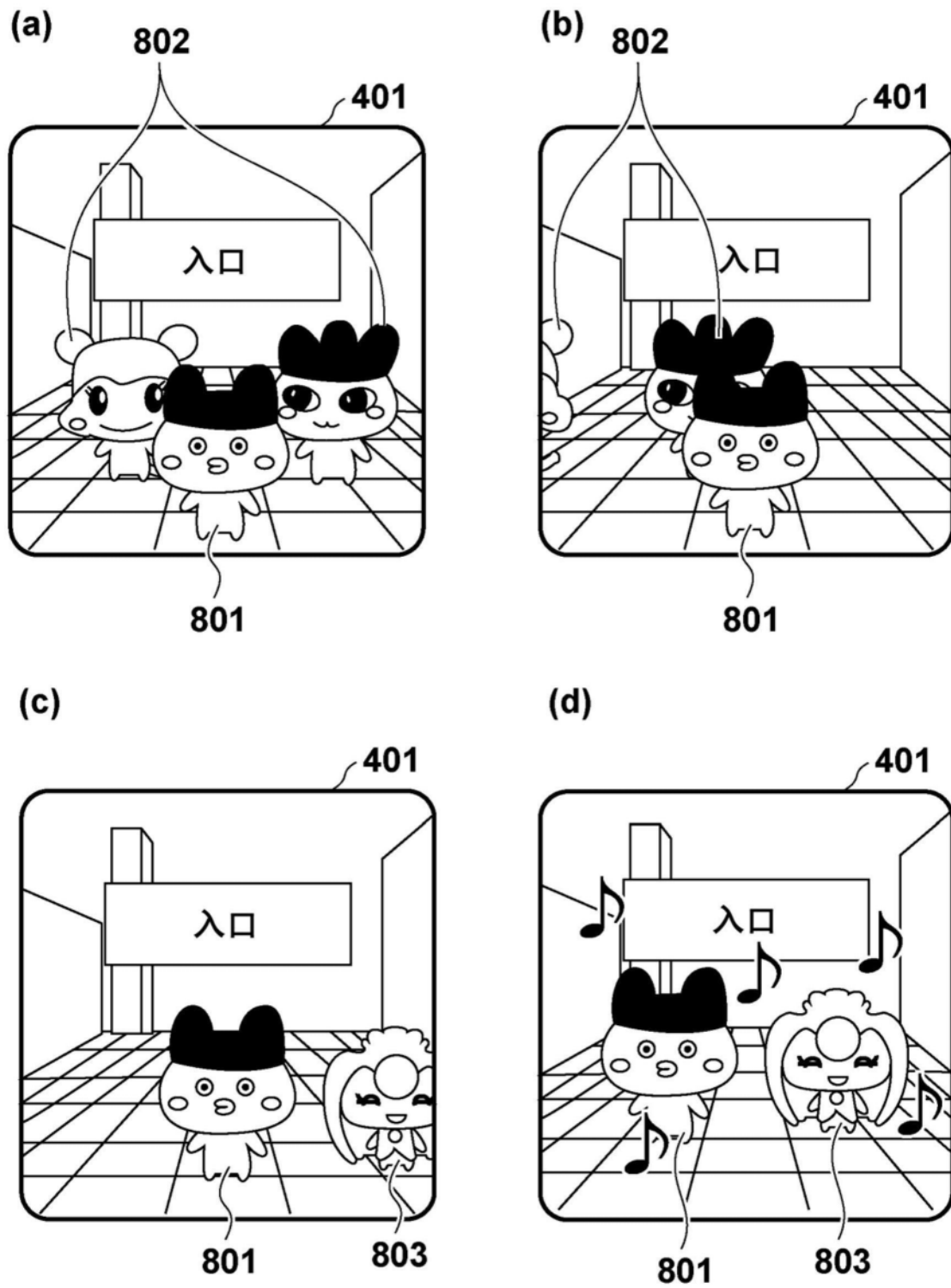


图8