

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-166330
(P2019-166330A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/49 (2014.01)	A 6 3 F 13/49	5 B 0 5 0
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55	5 E 5 5 5
A 6 3 F 13/5258 (2014.01)	A 6 3 F 13/5258	
G 0 6 T 19/00 (2011.01)	G 0 6 T 19/00	A
G 0 6 F 3/0484 (2013.01)	G 0 6 F 3/0484	1 5 0

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2019-87509 (P2019-87509)
 (22) 出願日 令和1年5月7日 (2019.5.7)
 (62) 分割の表示 特願2017-94748 (P2017-94748) の分割
 原出願日 平成27年9月18日 (2015.9.18)

(71) 出願人 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 100114720
 弁理士 須藤 浩
 (74) 代理人 100128749
 弁理士 海田 浩明
 (74) 代理人 100184583
 弁理士 上田 侑士
 (74) 代理人 100188662
 弁理士 浅見 浩二
 (72) 発明者 小田切 慧
 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

最終頁に続く

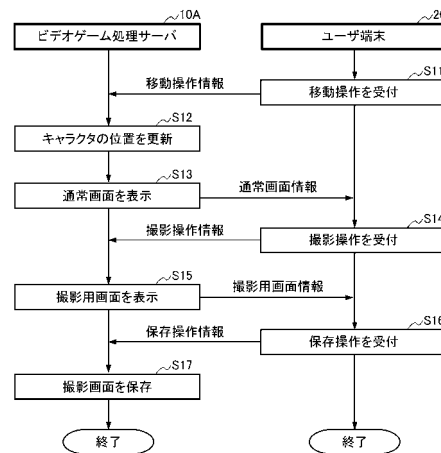
(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム処理プログラム、ビデオゲーム処理システム及びビデオゲーム処理方法

(57) 【要約】

【課題】 意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供することができるようにする。

【解決手段】 通常の画面とは異なる撮影用画面を表示できるようにする。撮影用画面では、撮影者（ユーザ）が通常画面では操作できないオブジェクト（NPCや他ユーザのキャラクター）が所定の動作を行う様子が表示される。撮影用画面の表示中、他ユーザの画面には通常画面が表示され、ビデオゲームが進行する。撮影用画面が終了すると最新の通常画面が表示される。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記ユーザ端末に、

1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新機能と、

前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第 1 表示機能と、

撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第 2 表示機能と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能と、

前記撮影操作を行ったユーザによる操作に基づいて、前記撮影対象の形態または前記撮影動作の内容を設定する設定機能とを実現させ、

前記第 2 表示機能では、前記ユーザとは異なる他ユーザのキャラクタを前記撮影対象として含む前記撮影用画面を表示する機能を実現させ、

前記第 1 表示機能では、前記ユーザのキャラクタが他ユーザのユーザ端末にて撮影対象とされた場合も、前記撮影用画面ではなく、前記通常画面を当該ユーザのユーザ端末に表示する機能を

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

【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、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラム、ビデオゲーム処理システム及びビデオゲーム処理方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、ビデオゲームの画像をスクリーンショットとして保存して利用するためのシステムが種々提案されている。

【0003】

このようなシステムには、例えば、保存したスクリーンショットをサーバに送信して利用する構成としたものもある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2010 - 99211 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかし、従来のシステムでは、ビデオゲームの状況に応じてユーザの意図に沿ったスクリーンショットを取得することが困難である場合があった。すなわち、ビデオゲームの状況に応じて表示されるゲーム画面をユーザの意図に沿った形態にするには、ある程度ユーザに技能が要求される場合があった。そして、このような問題は、ユーザの操作と独立して動作するオブジェクト（NPC や、他ユーザのキャラクタ）がゲーム画面に含まれる場合に特に発生しやすかった。

【0006】

10

20

30

40

50

本発明の少なくとも1つの実施形態の目的は、上記課題を解決し、意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るビデオゲーム処理プログラムは、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、前記ユーザ端末に、1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新機能と、前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示機能と、撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示機能と、保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能とを実現させるためのものである。

10

【0008】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るビデオゲーム処理システムは、通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新手段と、前記更新手段による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示手段と、撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示手段と、保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存手段とを含むことを特徴とする。

20

【0009】

非限定的な観点によると、本発明の一実施形態に係るビデオゲーム処理方法は、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新処理と、前記更新処理による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示処理と、撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示処理と、保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存処理とを含むことを特徴とする。

30

【発明の効果】

40

【0010】

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】

【0011】

【図1】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するビデオゲーム処理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ビデオゲーム処理サーバの構成を示すブロック図である。

【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処理の例を示すフローチャートである。

50

【図４】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理におけるサーバ側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ゲーム処理における端末側の動作の例を示すフローチャートである。

【図６】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【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処理の例を示すフローチャートである。

【図８】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【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処理の例を示すフローチャートである。

【図１０】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【図１１】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【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端末の構成を示すブロック図である。

【図１３】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム処理の例を示すフローチャートである。

【図１４】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するユーザ端末の構成を示すブロック図である。

【図１５】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する情報の格納状態の例について説明するための説明図である。

【図１６】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応する概念を説明するための説明図である。

【図１７】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面の例について説明するための説明図である。

【図１８】本発明の実施形態の少なくとも一つに対応するゲーム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】

【００１２】

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。

【００１３】

[第１の実施形態]

図１は、本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム処理システム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、ビデオゲーム処理システム１００は、ビデオゲーム処理サーバ１０と、ビデオゲームをプレイする複数のユーザ（プレイヤー）がそれぞれ使用するユーザ端末２０、２０１～２０Ｎ（Ｎは任意の整数）とを含む。なお、ビデオゲーム処理システム１００の構成はこれに限定されず、単一のユーザ端末を複数のユーザが使用する構成としてもよいし、複数のサーバを備える構成としてもよい。

【００１４】

ビデオゲーム処理サーバ１０と複数のユーザ端末２０、２０１～２０Ｎは、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク３０に接続されている。なお、図示しないが、複数のユーザ端末２０、２０１～２０Ｎは、通信業者によって管理される基地局と無線通信回

10

20

30

40

50

線によるデータ通信を行うことにより、通信ネットワーク 30 と接続する。

【0015】

ビデオゲーム処理システム 100 は、ビデオゲーム処理サーバ 10 と複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N とを備えることにより、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するための各種機能を実現する。

【0016】

ビデオゲーム処理サーバ 10 は、ビデオゲーム処理システム 100 の管理者によって管理され、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N に対してビデオゲームに関する情報を提供するための各種の機能を有する。本例において、ビデオゲーム処理サーバ 10 は、WWサーバなどの情報処理装置によって構成され、各種情報を格納する記憶媒体を備える。なお、ビデオゲーム処理サーバ 10 は、制御部や通信部などビデオゲームを行うための一般的な構成を備えるが、ここでの説明は省略する。また、ビデオゲーム処理システム 100 においては、複数のユーザ端末 20, 201 ~ 20N それぞれにかかる処理負荷を軽減させるといった観点から、ビデオゲームに関する情報はビデオゲーム処理サーバ 10 が管理することが好ましい。ただし、各種情報を記憶する記憶部は、ビデオゲーム処理サーバ 10 がアクセス可能な状態で記憶領域を備えていればよく、例えば専用の記憶領域をビデオゲーム処理サーバ 10 の外部に有する構成とされていてもよい。

10

【0017】

図 2 は、ビデオゲーム処理サーバ 10 の構成の例であるビデオゲーム処理サーバ 10A (サーバ 10A) の構成を示すブロック図である。サーバ 10A は、更新部 11 と、第 1 表示部 12 と、第 2 表示部 13 と、保存部 14 とを少なくとも備える。

20

【0018】

更新部 11 は、1 または複数のユーザの操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクターの仮想空間上の位置を更新する機能を有する。

【0019】

ここで、ユーザが操作可能なキャラクターとは、ユーザによる操作入力に基づいて動作するキャラクター(いわゆるプレイヤーキャラクター)を意味する。すなわち、サーバ 10 により進行が制御されるビデオゲームは、ユーザがキャラクターを操作し得るビデオゲームであることが好適である。なお、ユーザキャラクターがゲーム画面に表示されていない場合があってもよい。

30

【0020】

また、仮想空間上の位置とは、キャラクターを含むビデオゲームの構成要素が仮想的に配置される空間を意味する。なお、仮想空間は、複数のユーザにより共用または共有されるものであってもよいし、共用等されないものであってもよい。なお、仮想空間が共用される場合、すなわちビデオゲームがマルチプレイ用の場合、後述する「操作対象」には他ユーザのキャラクターが含まれ得る。

【0021】

また、ユーザ操作に基づいてキャラクターの仮想空間上の位置を更新するとは、ユーザ操作に関する情報(操作関連情報)を用いて、キャラクターの位置に関する情報(位置関連情報)を更新することを意味する。なお、位置関連情報を更新するための構成は特に限定されず、例えば位置関連情報がサーバで管理される構成としてもよいし、ユーザ端末で管理される構成としてもよい。このような構成の例には、各ユーザ端末に入力されたユーザ情報をサーバが取得し、該サーバが仮想空間の管理に必要な処理を実行し、実行結果に関する情報を各ユーザ端末に送信する構成がある。この場合、仮想空間の管理に必要な処理の例には、時系列の整理や、有効な操作と無効な操作の判定、キャラクター情報の更新など、種々の処理が含まれ得る。また、実行結果に関する情報の例には、更新された位置情報や、生成された画像情報など、種々の情報が含まれ得る。

40

【0022】

第 1 表示部 12 は、各ユーザが操作するユーザ端末に、前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面(通常画面)を表示させる機能を有する。

50

【 0 0 2 3 】

ここで、ユーザ端末とは、原則一人のユーザにより操作されるものであり、かつゲーム画面を表示装置が備える画面に表示（または出力）するものを意味する。

【 0 0 2 4 】

また、サーバがユーザ端末（クライアント）にゲーム画面を表示させるとは、ユーザ端末にゲーム画面を表示させるための通信を行うことを意味する。なお、サーバが送る情報は特に限定されず、画像情報を含む構成としてもよいし、ユーザ端末への命令だけでもよい。

【 0 0 2 5 】

第2表示部13は、撮影操作を行ったユーザが操作するユーザ端末に、当該ユーザのキャラクタ（ユーザキャラクタ）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（撮影対象）が所定の動作（撮影動作）を実行するゲーム画面（撮影用画面）を表示させる機能を有する。

10

【 0 0 2 6 】

ここで、撮影操作とは、撮影用画面を表示するための命令に対応する入力を意味する。すなわち、本例においては、撮影操作（第1操作）と後述する保存操作（第2操作）によりゲーム画面の保存（スクリーンショットの取得）が行われる。すなわち、本例における撮影操作とは、スクリーンショットを撮るための準備段階にはいるための操作を意味する。サーバ10Aがユーザによる撮影操作を受け付けるための構成は特に限定されないが、ユーザがコントローラを介して入力しやすい構成であることが好適である。

20

【 0 0 2 7 】

また、オブジェクトとは、各種キャラクタ（いわゆるプレイヤーキャラクタや、ノンプレイヤーキャラクタ）を含む仮想空間と構成するものを意味する。撮影対象となる条件は特に限定されないが、ユーザがその内容を認識し得るものであることが好ましい。

【 0 0 2 8 】

また、撮影動作とは、オブジェクトが実行する予め定められた動作を意味する。撮影動作の内容は特に限定されないが、撮影操作があったときのオブジェクトの位置または当該位置に基づいて決定される位置であることが好ましい。位置に基づいて決定される位置の例には、所定規則またはユーザ操作に基づいて決定される仮想空間上の位置がある。なお、オブジェクトに対応する動作を特定するための構成は特に限定されず、ゲーム作成時に決められている構成としてもよいし、ビデオゲームの状況に従って決められる構成としてもよい。また、撮影用画面の表示中に受け付けたユーザ操作または撮影動作によりオブジェクトの位置が変わり得る構成としてもよい。この場合、ユーザ操作等によるオブジェクトの位置変更は、サーバ上で管理される位置に影響を与えないことが好ましい。すなわち、撮影用画面でのオブジェクト（撮影者のキャラクタを除く）の位置変更は、通常画面用に管理されている位置情報に影響を与えないことが好ましい。

30

【 0 0 2 9 】

また、撮影用画面とは、ユーザの操作に応じて保存される準備ができていない画面を意味する。なお、撮影用画面と、実際に撮影される画面（いわゆるスクリーンショット）とは一致する必要はなく、例えば撮影用画面の一部が撮影された画面（撮影画面）となる構成としてもよい。

40

【 0 0 3 0 】

保存部14は、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する機能を有する。

【 0 0 3 1 】

ここで、保存操作とは、ゲーム画面を保存するための命令に対応する入力を意味する。サーバ10Aがユーザによる保存操作を受け付けるための構成は特に限定されないが、撮影用画面の表示中に行われるものであることが好ましい。保存操作の例には、撮影操作と異なるキーを押下することがある。なお、撮影操作と同じ操作を撮影用画面の表示中に受け付けた場合に、保存操作を受け付けたと判定される構成としてもよい。

50

【 0 0 3 2 】

また、所定の記憶領域は、サーバの内部にあってもよいし、サーバの外部にあってもよい。また、撮影用画面の全体または一部（すなわち、撮影画面）を保存するための構成は特に限定されないが、撮影したユーザが保存された撮影画面に任意にアクセスできる構成であることが好ましい。撮影画面を保存するための構成の例には、ユーザの識別情報と画面情報とを対応付けて保存する構成がある。

【 0 0 3 3 】

複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N は、それぞれ、ビデオゲームを行うユーザ（プレイヤー）によって管理され、例えば携帯電話端末や P D A（Personal Digital Assistant s）、携帯型ゲーム装置などのネットワーク配信型のゲームを行うことが可能な通信端末によって構成される。なお、ビデオゲームシステム 1 0 0 が含み得るユーザ端末の構成は上述した例に限定されず、ユーザがビデオゲームを認識できる構成であればよい。ユーザ端末の構成の他の例には、スマートウォッチなどの所謂ウェアラブルデバイスや、ウェアラブルデバイスと通信端末等との組み合わせがある。

10

【 0 0 3 4 】

また、複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N は、それぞれ、通信ネットワーク 3 0 に接続し、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 との通信を行うことによりビデオゲームを実行するためのハードウェア（例えば、ゲーム画面を表示する表示装置や音声出力装置など）およびソフトウェアを備える。なお、複数のユーザ端末 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N それぞれは、ビデオゲーム処理サーバ 1 0 を介さずに互いに直接通信を行うこともできる構成とされている。

20

【 0 0 3 5 】

次に、本例のビデオゲーム処理システム 1 0 0（システム 1 0 0）の動作について説明する。

【 0 0 3 6 】

図 3 は、システム 1 0 0 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。本例におけるゲーム処理では、要素群の登録と、要素群の利用とに関連する処理が行われる。以下、サーバ 1 0 A とユーザ端末 2 0（端末 2 0）とが、ビデオゲームに関連する処理としてゲーム処理を実行する場合を例にして説明する。

30

【 0 0 3 7 】

ゲーム処理は、例えば撮影が許容された状態のときに開始される。以下、端末 2 0 にて撮影が許容されている場合を例にして説明する。

【 0 0 3 8 】

端末 2 0 は、ゲーム処理において、まず、撮影操作を受け付ける（ステップ S 1 1）。本例において端末 2 0 は、コントローラを介した操作を移動操作として受け付け、受け付けた移動操作に関する情報（移動操作情報）をサーバ 1 0 A に送信する。なお、コントローラの構成は特に限定されず、ゲームパッドやキーボードであってもよいし、いわゆる仮想コントローラであってもよい。

【 0 0 3 9 】

サーバ 1 0 A は、端末 2 0 から移動操作情報を受信すると、受信した移動操作情報に基づいてキャラクタの位置を更新する（ステップ S 1 2）。本例においてサーバ 1 0 A は、複数のキャラクタが配置された仮想空間におけるキャラクタの座標を更新する。

40

【 0 0 4 0 】

サーバ 1 0 A は、キャラクタの位置を更新すると、端末 2 0 に通常画面を表示させる（ステップ S 1 3）。本例においてサーバ 1 0 A は、更新後のキャラクタ位置を含む情報（通常画面情報）を端末 2 0 に送信する。

【 0 0 4 1 】

端末 2 0 は、サーバ 1 0 A から通常画面情報を受信すると、撮影操作を受け付ける（ステップ S 1 4）。本例において端末 2 0 は、受信した通常画面情報に基づいて通常画面を表示し、ユーザによる所定の撮影操作を受け付け、撮影操作に関する情報（撮影操作情報

50

)をサーバ10Aに送信する。

【0042】

サーバ10Aは、端末20から撮影操作情報を受信すると、受信した撮影操作情報に基づいて撮影用画面を表示させる(ステップS15)。本例においてサーバ10Aは、撮影対象に関する情報を含む情報(撮影用画面情報)を端末20に送信する。

【0043】

端末20は、サーバ10Aから撮影用画面情報を受信すると、保存操作を受け付ける(ステップS16)。本例において端末20は、受信した撮影用画面情報に基づいて撮影用画面を表示し、ユーザによる所定の保存操作を受け付け、保存操作に関する情報(保存操作情報)をサーバ10Aに送信する。

10

【0044】

サーバ10Aは、端末20から保存操作情報を受信すると、受信した保存操作情報に基づいて撮影用画面の全部または一部(撮影画面)を保存する(ステップS15)。本例においてサーバ10Aは、撮影画面と端末20の識別情報とを対応付けて所定の記憶領域に保存する。

【0045】

図4は、ゲーム処理におけるサーバ10A側の動作の例を示すフローチャートである。ここでは、ビデオゲーム処理システム100におけるサーバ10Aの動作について改めて説明する。

【0046】

サーバ10Aは、ゲーム処理において、先ず、キャラクタの位置を更新し(ステップS101)、通常画面を表示し(ステップS102)、撮影用画面を表示し(ステップS103)、撮影用画面の全部または一部(撮影画面)を保存する(ステップS104)。

20

【0047】

図5は、端末20がゲーム処理を実行する場合の端末20側の動作の例を示すフローチャートである。以下、端末20が、単体でゲーム処理を実行する場合を例にして説明する。なお、端末20の構成については、サーバ10から各種情報を受信することを除きサーバ10の構成と同様の機能を備えるものであるため、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0048】

端末20は、端末20を操作する1または複数のユーザによる移動操作を受け付ける(ステップS201)。本例において端末20は、移動方向を示す所定のユーザ操作を移動操作として受け付ける。

30

【0049】

端末20は、移動操作を受け付けると、受け付けた移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する(ステップS202)。本例において端末20は、1のユーザにより操作されるキャラクタを含む各種オブジェクトが配置された仮想空間を用いて進行するビデオゲームの進行を制御する。なお、キャラクタの位置以外の更新(例えば、各種パラメータの更新)についてはここでの説明を省略する。

【0050】

端末20は、位置を更新すると、更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面(通常画面)を表示する(ステップS203)。本例において端末20は、1のユーザが操作するキャラクタを仮想的に撮影するカメラ(仮想カメラ)に対応するゲーム画面を、自身が備える表示装置の表示画面に表示する。

40

【0051】

端末20は、通常画面を表示すると(あるいは、表示中に)、撮影操作を受け付ける(ステップS204)。本例において端末20は、コントローラに設けられた所定のボタンが押下されたことで、撮影操作を受け付けたと判定する。

【0052】

端末20は、撮影操作を受け付けると、撮影用画面を表示する(ステップS205)。

50

本例において端末 20 は、撮影操作に基づいて、端末 20 を操作するユーザのキャラクタ以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（撮影対象）が、その位置で所定の動作（撮影動作）を実行するゲーム画面を撮影用画面として表示する

【0053】

端末 20 は、撮影用画面を表示すると（あるいは、表示中に）、保存操作を受け付ける（ステップ S 206）。本例において端末 20 は、撮影範囲の指定を含まない所定の操作を受け付けたことで、保存操作を受け付けたと判定する。

【0054】

端末 20 は、保存操作を受け付けると、撮影画面を保存する（ステップ S 207）。本例において端末 20 は、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部（撮影画面）を所定の記憶領域に保存する。

10

【0055】

以上に説明したように、第 1 の実施形態の一側面として、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理サーバ 10A が、更新部 11 と、第 1 表示部 12 と、第 2 表示部 13 と、保存部 14 とを備える構成としているので、1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新し、各ユーザが操作するユーザ端末に、前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（通常画面）を表示させ、撮影操作を行ったユーザが操作するユーザ端末に、当該ユーザのキャラクタ（ユーザキャラクタ）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（撮影対象）が所定の動作（撮影動作）を実行するゲーム画面（撮影用画面）を表示させ、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存し、意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供することができる。

20

【0056】

すなわち、撮影操作により、原則としてはユーザが操作できない他のオブジェクトが所定の動作を行うゲーム画面が表示されるので、ユーザにとっては、意図した撮影画面の取得困難性が軽減される。

【0057】

また、上述した第 1 の実施形態の一側面として、撮影対象は、撮影操作を行ったユーザ以外のユーザのキャラクタまたは所定規則に従って動作するキャラクタを含む構成としているので、各種キャラクタが撮影を望むユーザの意図と独立して動作するような場合と比べて、各種キャラクタを含む撮影画面の取得困難性が軽減される。

30

【0058】

また、上述した第 1 の実施形態の一側面として、撮影動作は、撮影操作が行われた際に撮影対象が位置していた位置またはその位置に基づいて決定される位置で行われる動作である構成としているので、通常画面から撮影用画面への遷移がスムーズになる。

【0059】

なお、上述した第 1 の実施形態の例では特に言及していないが、サーバ 10A は、撮影操作を行っていないユーザが操作するユーザ端末には、通常画面を表示させる。すなわち、通常画面を表示している複数のユーザ端末では、各種オブジェクトが同一の仮想空間に存在することを表すゲーム画面が表示されるが、撮影用画面を表示しているユーザ端末には、撮影用の独自のゲーム画面が表示される。なお、撮影終了後、ユーザ端末には最新の通常画面が表示される構成であることが好ましい。

40

【0060】

[第 2 の実施形態]

図 6 は、ユーザ端末 20 の例であるユーザ端末 20B（端末 20B）の構成を示すブロック図である。本例において、端末 20B は、更新部 21 と、第 1 表示部 22 と、第 2 表示部 23B と、保存部 24 とを少なくとも備える。

【0061】

50

更新部 2 1 は、1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する機能を有する。

【 0 0 6 2 】

第 1 表示部 2 2 は、更新部 2 1 による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（通常画面）を表示する機能を有する。

【 0 0 6 3 】

第 2 表示部 2 3 B は、撮影操作に基づいて、ユーザのキャラクタ（ユーザキャラクタ）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（撮影対象）が所定の動作（撮影動作）を実行するゲーム画面（撮影用画面）を表示する機能を有する。

【 0 0 6 4 】

また、第 2 表示部 2 3 B は、撮影対象の目が仮想カメラの位置を向く撮影用画面を表示する機能を有する。

【 0 0 6 5 】

ここで、撮影対象の目を仮想カメラの位置に向かせるための構成は特に限定されないが、撮影用画面がユーザに違和感を与えないものとなることが好ましい。すなわち、例えばオブジェクトを構成する「目」以外の部分も、仮想カメラの位置に応じて適宜調整される構成であることが好ましい。このような構成の例には、オブジェクトの目だけでなく、全体が仮想カメラの位置を向くように制御される構成がある。なお、本例においては、「目がカメラの位置を向いていること」を「カメラ視線」であるとし、「カメラではなく体の略前面がカメラの位置を向いていること」を「（オブジェクトが）カメラの位置を向いている状態」とする。

【 0 0 6 6 】

保存部 2 4 は、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する機能を有する。

【 0 0 6 7 】

図 7 は、端末 2 0 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 2 0 B の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【 0 0 6 8 】

端末 2 0 B は、撮影操作を受け付けると、カメラ視線の撮影用画面を表示する（ステップ S 2 - 1 1）。本例において端末 2 0 B は、所定条件を満たすオブジェクトを、通常画面用の制御とは独立したオブジェクトとして、目が仮想カメラの方向に向くよう制御する。

【 0 0 6 9 】

以上に説明したように、第 2 の実施形態の一側面として、ユーザ端末 2 0 B が、更新部 2 1 と、第 1 表示部 2 2 と、第 2 表示部 2 3 B と、保存部 2 4 とを備える構成としているので、撮影対象の目が仮想カメラの位置を向く撮影用画面を表示し、撮影対象と記念写真を撮影している感覚を味わえるビデオゲームをユーザに提供することができる。

【 0 0 7 0 】

なお、上述した第 2 の実施形態の例では、端末 2 0 B が、撮影対象の目が仮想カメラの位置を向く撮影用画面を表示する場合を例にして説明したが、撮影用画面の構成はこれに限定されず、オブジェクトが撮影者の意図に沿うように制御される構成であればよい。このような構成の例には、視線をカメラの方向に向けるだけでなく、予め定める所定の方向に向かせるという構成がある。写真を撮るときに敢えて視線を外す人もいるため、このような構成も有用となる場合がある。

【 0 0 7 1 】

[第 3 の実施の形態]

図 8 は、ユーザ端末 2 0 の例であるユーザ端末 2 0 C（端末 2 0 C）の構成を示すブロック図である。本例において、端末 2 0 C は、更新部 2 1 と、第 1 表示部 2 2 と、第 2 表

10

20

30

40

50

示部 2 3 C と、保存部 2 4 と、実行部 2 5 とを少なくとも備える。

【 0 0 7 2 】

実行部 2 5 は、一連の動作をユーザキャラクタに実行させる機能を有する。

【 0 0 7 3 】

ここで、一連の動作とは、ユーザがその実行開始操作を入力することで行われる動作を意味する。一連の動作の構成は特に限定されないが、ユーザの感情を表すものであることが好ましい。一連の動作の例には、「あいさつ」を示す操作に対応付けされた「お辞儀をする動作」や、「休む」を示す操作に対応付けされた「その場に座ってから横になる動作」がある。

【 0 0 7 4 】

第 2 表示部 2 3 C は、撮影動作の少なくとも一部として予め定められた一連の動作が実行される撮影用画面を表示する機能を有する。

【 0 0 7 5 】

図 9 は、端末 2 0 が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、端末 2 0 C の動作を例にして説明する。なお、サーバ 1 0 との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【 0 0 7 6 】

端末 2 0 C は、撮影操作を受け付けると、一連の動作が実行される撮影用画面を表示する（ステップ S 3 - 1 1）。本例において端末 2 0 C は、端末 2 0 C の表示画面に表示されているオブジェクトが一連の動作を実行するゲーム画面を撮影用画面として表示する。

【 0 0 7 7 】

以上に説明したように、第 3 の実施形態の一側面として、ユーザ端末 2 0 C が、更新部 2 1 と、第 1 表示部 2 2 と、第 2 表示部 2 3 C と、保存部 2 4 と、実行部 2 5 とを備える構成としているので、一連の動作をユーザキャラクタに実行させ、撮影動作の少なくとも一部として予め定められた一連の動作が実行される撮影用画面を表示し、オブジェクトの動作を予測できない場合と比べ、より意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供することができる。

【 0 0 7 8 】

[第 4 の実施の形態]

図 1 0 は、ユーザ端末 2 0 の例であるユーザ端末 2 0 D（端末 2 0 D）の構成を示すブロック図である。本例において、端末 2 0 D は、更新部 2 1 と、第 1 表示部 2 2 と、第 2 表示部 2 3 D と、保存部 2 4 とを少なくとも備える。

【 0 0 7 9 】

第 2 表示部 2 3 D は、複数のユーザキャラクタが撮影対象である場合、各ユーザキャラクタが、撮影動作として、一連の動作を所定タイミングで開始する撮影用画面を表示する機能を有する。

【 0 0 8 0 】

ここで、複数のユーザキャラクタとは、端末 2 0 D を操作するユーザのキャラクタを複数含む場合と、当該ユーザ以外のユーザのキャラクタを含む場合とがある。なお、端末 2 0 D が備える表示装置の表示画面に他ユーザのキャラクタを表示するための構成は特に限定されないが、各ユーザが異なる端末を操作する構成であることが好ましい。このような構成の例には、クライアントサーバ型の構成や、P 2 P 型の構成がある。

【 0 0 8 1 】

また、一連の動作は、複数のユーザキャラクタ共通であってもよいし、共通でなくてもよい。共通でない場合、各ユーザキャラクタに対応する一連の動作の決定方法は特に限定されず、端末 2 0 D のユーザが決定できる構成としてもよいし、該ユーザの操作に依らず、例えば所定規則に従って決定される構成としてもよい。

【 0 0 8 2 】

また、所定のタイミングは、複数のユーザキャラクタ共通であってもよいし、ユーザキャラクタの種類や位置、あるいは一連の動作の種類に基づいて特定される構成としてもよ

10

20

30

40

50

い。すなわち、撮影対象に含まれる複数のユーザキャラクターが一連の動作を開始するタイミングが一致する構成としてもよいし、一致しない構成としてもよい。ただし、撮影用画面においてユーザが保存を望む可能性の高いタイミングが設けられることが好ましい。このような構成の例には、複数のユーザキャラクターによる一連の動作が略同時に完了するタイミングで各動作が開始する構成がある。

【0083】

図11は、端末20が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、端末20Cの動作を例にして説明する。なお、サーバ10との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0084】

端末20Dは、撮影操作を受け付けると、一連の動作が所定タイミングで実行される撮影用画面を表示する(ステップS4-11)。本例において端末20Dは、端末20Dの表示画面に表示されているユーザキャラクターが所定のタイミングで一連の動作を実行するゲーム画面を撮影用画面として表示する。

【0085】

以上に説明したように、第4の実施形態の一側面として、ビデオゲーム処理サーバ10Dが、更新部21と、第1表示部22と、第2表示部23Dと、保存部24とを備える構成としているので、複数のユーザキャラクターが撮影対象である場合、各ユーザキャラクターが、撮影動作として、一連の動作を所定タイミングで開始する撮影用画面を表示し、ユーザキャラクターが複数いても比較的容易に意図したスクリーンショットを取得可能なビデオゲームをユーザに提供することができる。

【0086】

[第5の実施の形態]

図10は、ユーザ端末20の例であるユーザ端末20D(端末20D)の構成を示すブロック図である。本例において、端末20Eは、更新部21Eと、第1表示部22Eと、第2表示部23Eと、保存部24Eと、設定部26Eとを少なくとも備える。

【0087】

更新部21Eは、撮影操作が行われた場合にも各ユーザキャラクターの位置を更新する機能を有する。すなわち、撮影用画面の表示中も、通常画面に対応する情報が更新される。

【0088】

第1表示部22Eは、撮影操作を行ったユーザが終了条件を満たしたことに基づいて、当該ユーザが操作するユーザ端末に通常画面を表示する機能を有する。

【0089】

ここで、終了条件の内容は特に限定されないが、ユーザが任意に満たし得るものであることが好ましい。終了条件の例には、ユーザによる所定の操作を受け付けたことがある。

【0090】

第2表示部23Eは、撮影動作として、一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返される撮影用画面を表示する能を有する。

【0091】

ここで、一連の動作の全部または一部が繰り返されるようにするための構成は特に限定されず、例えばユーザの操作を要求する構成としてもよいし、要求しない構成としてもよい。

【0092】

また、第2表示部23Eは、一連の動作の種類に基づいて、撮影対象の目と身体のうち少なくとも一方が仮想カメラの位置を向く撮影用画面を表示する機能を有する。

【0093】

ここで、仮想カメラの位置を向く部分を決定するための構成は特に限定されないが、ユーザに不自然な印象を与えない構成であることが好ましい。このような構成の例には、一連の動作の種類と、仮想カメラの位置を向く部分とが予め対応付けて記憶されている構成がある。

10

20

30

40

50

【0094】

また、第2表示部23Eは、撮影操作より前に実行された一連の動作が撮影動作に含まれる撮影用画面を表示する機能を有する。

【0095】

ここで、撮影操作より前に実行された一連の動作とは、オブジェクト（ユーザキャラクタを含む）が、端末20のユーザにより撮影操作が行われる前に実行した一連の動作（直前動作）を意味する。直前動作が実行される撮影用画面を表示するための構成の例には、各オブジェクトが実行した一連の動作を直前動作として各オブジェクトに対応付けて記憶しておく構成がある。

【0096】

また、設定部26Eは、撮影操作を行ったユーザによる操作に基づいて、撮影対象の形態または撮影動作の内容を設定する機能を有する。

【0097】

ここで、撮影対象の形態の内容を設定するための構成は特に限定されないが、例えば撮影対象が表情のあるキャラクタの場合、複数の表情からユーザが任意に選択できる構成であることが好ましい。また、撮影動作の内容を設定するための構成は特に限定されないが、複数の動作の中からユーザが任意に選択できる構成であることが好ましい。

【0098】

さらに、第2表示部23Eは、撮影操作を行ったユーザに対応する仮想カメラに設定された範囲内に位置するキャラクタが撮影対象に含まれた撮影用画面をユーザ端末に表示する機能を有する。

【0099】

ここで、仮想カメラと撮影範囲の対応関係は特に限定されず、例えば1つの仮想空間を複数の仮想カメラが設定されている場合、各仮想カメラそれぞれに撮影範囲が設定される構成としてもよい。

【0100】

また、第2表示部23Eは、撮影要求を行ったユーザに対応付けされた他ユーザのユーザキャラクタが撮影対象に含まれた撮影用画面をユーザ端末に表示する機能を有する。

【0101】

ここで、端末20Eのユーザと他ユーザとを対応付けるための構成は特に限定されないが、各ユーザが互いを認識し得る構成であることが好ましい。このような構成の例には、いわゆるフレンドやパーティを構成するための構成がある。

【0102】

図13は、端末20が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、端末20Eの動作を例にして説明する。なお、サーバ10との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0103】

端末20Eは、撮影操作が行われていない場合、通常画面を表示する（ステップS5-11）。本例において端末20は、撮影操作が行われた後は、終了条件が満たされた後に、撮影対象となったオブジェクトがそれぞれの最新情報に基づいて、最新の通常画面を表示する。

【0104】

端末20Eは、通常画面の表示中、撮影操作を受け付けると（ステップS5-12）、撮影対象による一連の動作が実行される撮影用画面を表示する（ステップS5-13）。本例において端末20Eは、ビデオゲームの進行に応じて撮影対象と一連の動作とを特定し、撮影用画面を表示する。

【0105】

端末20Eは、撮影用画面を表示すると、終了条件に基づいて撮影用画面の表示を終了させる（ステップS5-14）。本例において端末20Eは、ユーザによる終了操作を受け付けたことで、撮影用画面の表示を終了し、最新の通常画面を表示する。

10

20

30

40

50

【0106】

以上に説明したように、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、更新部21Eと、第1表示部22Eとを備える構成としているので、撮影操作が行われた場合にも各ユーザキャラクタの位置を更新し、撮影操作を行ったユーザが終了条件を満たしたことに基づいて、当該ユーザが操作するユーザ端末に通常画面（すなわち、最新の通常画面）を表示し、撮影用画面により他ユーザの行動が制限されることを回避できる。

【0107】

また、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、第2表示部23Eを備える構成としているので、撮影動作として、一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返される撮影用画面を表示し、撮影用画面における好適な撮影タイミングを複数回設けることができる。

10

【0108】

また、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、第2表示部23Eを備える構成としているので、一連の動作の種類に基づいて、撮影対象の目と身体のうち少なくとも一方が仮想カメラの位置を向く撮影用画面を表示し、いわゆる記念写真に該当し得るゲーム画面（すなわち、各種オブジェクトがカメラ視線またはカメラを意識しているように見えるゲーム画面）を保存するためのユーザ負担を軽減させることができる。

【0109】

また、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、第2表示部23Eを備える構成としているので、撮影操作より前に実行された一連の動作が撮影動作に含まれる撮影用画面を表示し、撮影操作を行ったユーザによる動作指示が制限されるオブジェクト（制限オブジェクト）を設けることができる。ここで、制限オブジェクトの例には、一部のノンプレイヤーキャラクタや、他ユーザのユーザキャラクタがある。なお、他ユーザのユーザキャラクタに関しては、撮影操作時の挙動が予め設定可能な構成としてもよい。ここで、設定可能な事項は特に限定されないが、例えば、一連の動作の内容や、撮影操作を行ったユーザによる指示を許容するか否かなどがある。

20

【0110】

また、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、第2表示部23Eを備える構成としているので、撮影操作を行ったユーザに対応する仮想カメラに設定された範囲内に位置するキャラクタが撮影対象に含まれた撮影用画面をユーザ端末に表示し、ゲーム画面の「今」を切り出す感覚をユーザに与えつつ、このユーザの意図に則したゲーム画面の保存が容易なビデオゲームを実現できる。

30

【0111】

また、第5の実施形態の一側面として、ユーザ端末20Eが、第2表示部23Eを備える構成としているので、撮影要求を行ったユーザに対応付けされた他ユーザのユーザキャラクタが撮影対象に含まれた撮影用画面をユーザ端末に表示し、いわゆるパーティメンバなど、所定関係が構築されたユーザ間では、撮影を望むユーザが他ユーザへの依頼をすることなく自身の意に則したスクリーンショットの取得を図ることができるビデオゲームをユーザに提供できる。

【0112】

40

[第6の実施の形態]

図14は、ビデオゲーム処理システム100（図1参照）におけるユーザ端末20の例であるユーザ端末20F（端末20F）の構成を示すブロック図である。以下、表示装置を備える端末20Fにおいて、サーバ10と適宜通信して進行するビデオゲーム（いわゆるネットワークゲーム）の進行が制御される場合を例にして説明する。

【0113】

本例において、端末20Fは、更新部21Fと、第1表示部22Fと、第2表示部23Fと、保存部24Fとを少なくとも備える。

【0114】

更新部21Fは、1または複数のユーザの操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラ

50

クタの仮想空間上の位置を更新する機能を有する。本例において更新部 2 1 F は、サーバ 1 0 との通信により、ゲーム画面を表示するために必要な各種情報の更新を行う。

【 0 1 1 5 】

第 1 表示部 2 2 F は、更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（通常画面）を表示する機能を有する。本例において第 1 表示部 2 2 F は、端末 2 0 F を操作するユーザに対応する仮想視点に対応するゲーム画面を表示する。すなわち、通常画面には、他ユーザの操作に基づいて動作しているキャラクタ（他ユーザキャラクタ）や、所定規則に基づいて動作しているキャラクタ（ノンプレイヤーキャラクタ）の今に対応するゲーム画面が表示される。

【 0 1 1 6 】

第 2 表示部 2 3 F は、ユーザによる撮影操作（あるいは、撮影開始操作）に基づいて、このユーザのキャラクタ（ユーザキャラクタ）以外のオブジェクトであって、撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（撮影対象）が、その位置で所定の動作（撮影動作）を実行するゲーム画面（撮影用画面）を表示させる機能を有する。本例において第 2 表示部 2 3 F は、ユーザによる所定の撮影操作を受け付けた場合に、仮想空間における他ユーザキャラクタやオブジェクトの少なくとも一部について、位置の更新が反映されない撮影用モードに端末 2 0 F を設定する。

【 0 1 1 7 】

ここで、撮影用モードの構成は、通常画面と異なり少なくとも一部のオブジェクトの位置が更新されない構成であれば特に限定されない。以下、撮影操作を行ったユーザとパーティを組んでいるユーザのキャラクタが撮影動作を行う構成（グループポーズモード）を例にして説明する。

【 0 1 1 8 】

図 1 5 は、端末 2 0 F が備える記憶部（図示せず）に記憶される情報の格納状態の例について説明するための説明図である。図 1 5 に示すように、端末 2 0 F は、撮影用画面を表示することに関する情報（撮影用画面関連情報）として、対象と、種類と、撮影用画面に関連する各種機能の要否とを対応付けて記憶する。

【 0 1 1 9 】

ここで、対象とは、グループポーズモードにおける制御対象を意味する。すなわち、グループポーズモードでは、対象の動作が通常画面用とは別に制御される。

【 0 1 2 0 】

また、種類とは、対象の種類を意味する。種類を記憶しておくことで、種類ごとにグループポーズモードにおける制御内容を分けることができる。本例における種類には、ユーザによって操作される P C と、所定規則によって操作される N P C とがある。

【 0 1 2 1 】

また、各種機能の例には、仮想空間における座標の記憶と、対象の向いている方向の記憶と、カメラ目線の実行と、感情表現用動作（エモート）の実行とがある。本例においては、各種機能の対象には「 1 」が設定され、それ以外には「 0 」が設定される。

【 0 1 2 2 】

ここで、座標の記憶とは、グループポーズモードが実行された時点での対象 P C / N P C の現在の座標を記憶して展開するための機能を意味する。なお、本例においては、対象が飛んでいるときは空も対象とする。また、対象が落下中だった場合は、接地面の座標を記憶する。

【 0 1 2 3 】

また、対象の向いている方向の記憶とは、グループポーズモードが実行された時点での対象 P C / N P C の現在の向いている方向を記憶して展開するための機能を意味する。

【 0 1 2 4 】

また、カメラ目線の実行とは、グループポーズモード遷移後、カメラ目線実行対象の P C / N P C がカメラ目線を実行するための機能を意味する。なお、本例においては、グループポーズモード遷移後、一定時間経過後にカメラ目線が実行される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

また、本例においては、常にカメラ方向を追従ではなく、機能をONにするのみとする（向いた時点の方向を向いたまま）。すなわち、グループポーズモード遷移後、一定時間経過した後にカメラ目線実行対象のPC/NPCがカメラ目線を実行し、カメラ目線を起動した時点でのカメラ方向を向く。また、対象のPCが「最後に実行したエモート」が「視線追従：打ち消し」の場合には、キャラの身体の向き自体をカメラ方向に向ける。以下、視線追従判定と回転不可判定について簡単に説明する。

【 0 1 2 6 】

視線追従判定とは、グループポーズモード中に仮想カメラの位置が移動した場合に、対象の視線が仮想カメラを追従するか否かの判定を意味する。視線追従判定の方法は特に限定されず、本例においてはユーザが任意に設定可能であることとする。

10

【 0 1 2 7 】

回転不可判定とは、グループポーズモード中对象の向きが回転可能であるか否かの判定を意味する。視線追従判定の方法は特に限定されないが、判定のために要する処理負荷が過大にならないことが好ましい。

【 0 1 2 8 】

また、エモートの実行とは、グループポーズモードに遷移する前、実行対象PCが「最後に実行したエモートを保持」し、グループポーズモードに遷移後、一定時間経過した後のエモートの実行対象PCがエモートを所定タイミングで（例えば、一斉に）開始するための機能を意味する。なお、本例においては、複数のエモートが設けられており、エモートごとの機能に差異があるものとする。以下、単発エモートとループエモートについて簡単に説明する。

20

【 0 1 2 9 】

単発エモートとは、グループポーズモードが終了するまで繰り返し実行されるエモートを意味する。

【 0 1 3 0 】

ループエモートとは、ループ対象となるエモートを実行した状態で開始し、グループポーズモードが終了するまでループし続けるエモートを意味する。すなわち、ループエモートが開始時モーションと基本モーションを含む場合、グループポーズモードでは開始時モーションが無視される。なお、ループエモートは、通常画面で実行された際、基本モーションの保存が破棄される。

30

【 0 1 3 1 】

グループポーズモードは、自分とパーティメンバーの「今」を切り出して、スクリーンショットを撮りやすくするものである。本例におけるグループポーズモードは、この端末（クライアント）上のみの一時的な簡易イベント状態として設定される。グループポーズモードでは、操作を行ったユーザのキャラクタと他ユーザのキャラクタ（例えば、パーティメンバー）がカメラ目線をするように制御される。なお、本例においては、カメラ目線とは別にまたは併せて、操作を行ったユーザのキャラクタと他ユーザのキャラクタが、グループポーズモードに移行した際の座標で最後に実行したエモートを一斉に実行する。

40

【 0 1 3 2 】

図16は、撮影用モードの例（グループポーズモード）について説明するための説明図である。図16（A）は、通常画面に対応する仮想空間を表す。図16（A）に示すように、通常画面では、ユーザキャラクタUCを写す仮想カメラCの視野にパーティメンバーPM1、PM2、PM3がいる場合、各パーティメンバーの目線または向き（図面の矢印参照）は各ユーザによる操作に基づくため、揃わない場合がある。

【 0 1 3 3 】

一方、図16（B）は、グループポーズモードのゲーム画面（撮影用画面）に対応する仮想空間を表す。図16（B）に示すように、撮影用画面では、パーティメンバーPM1、PM2、PM3が仮想カメラCの方向を向く。そして、このとき、パーティメンバーそれぞれに対応するユーザの端末では、自身のユーザが自身の操作に基づいてお動作するゲーム

50

画面（通常画面）が表示される。すなわち、撮影用画面と通常画面とは一致しない。

【0134】

図17は、撮影用画面の例について説明するための説明図である。図17に示すように、撮影用画面では、ユーザキャラクタUCと3体のパーティメンバPM1, PM2, PM3がいわゆるカメラ目線となっているゲーム画面が表示される。なお、本例においては、撮影用画面における仮想カメラの位置や向きを操作できる。

【0135】

保存部24Fは、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する機能を有する。本例において保存部24Fは、ユーザ操作に応じて静止画を保存する。なお、動画を保存可能な構成としてもよい。

10

【0136】

図18は、端末20が実行するゲーム処理の例を示すフローチャートである。以下、端末20Fの動作を例にして説明する。なお、サーバ10との動作については、重複説明を避ける観点から記載を省略する。

【0137】

端末20Fは、ゲーム処理において、先ず、通常画面を表示する（ステップS6-11）。本例において端末20Fは、いわゆるMMORPGに属するビデオゲームにおいて端末20Fを操作するユーザのキャラクタと、他の各種オブジェクトとが動作するゲーム画面を通常画面として表示する。

【0138】

端末20Fは、通常画面を表示中、所定条件が満たされた際にグループポーズモードを開始する（ステップS6-12）。本例において端末20Fは、グループポーズモードの開始が割り当てられたキーが入力された場合、または所定のテキストコマンドが入力された場合に、グループポーズモードを開始する。なお、本例においては、特定条件下ではグループポーズを開始しない。特定条件の内容の例には、ユーザキャラクタのジャンプ中（落下中を含む）や、ギミックの制御中、他のキャラクタと乗り物に相乗りしている時、がある。

20

【0139】

端末20Fは、グループポーズモードを開始すると、グループポーズモード画面を表示する（ステップS6-13）。本例において端末20Fは、グループポーズモード画面を表示するための処理として、先ず、対象の直近のエモートを記憶する。なお、対象の行動履歴の記憶方法は特に限定されないが、ユーザによる濫用が行われない構成であることが好ましい。次いで、端末20Fは、通常画面における対象PC/NPCの座標・向きを記憶する。本例においては、端末20Fは、このときのゲーム画面を暗転させる。そして、端末20Fは、暗転開けの撮影用画面として、対象がカメラ目線とエモートを実行するゲーム画面（グループポーズモード画面）を表示する。

30

【0140】

なお、グループポーズモードの対象外のPC/NPCについては、平常時と同じ状態とする。つまり、対象外のPCが画面内を走り抜ければそのまま画面内を走り抜けるし、対象外のNPCがPCを攻撃していれば画面内で攻撃をし続ける。

40

【0141】

端末20Fは、通常画面を表示中、所定条件が満たされた際にグループポーズモードを終了する（ステップS6-14）。本例において端末20Fは、所定のキー入力またはテキストコマンド入力に応じて、グループポーズモードを終了し、通常画面に復帰する。なお、グループポーズモードの終了条件は特に限定されず、例えばシステムによる強制終了が行われる条件が含まれていてもよい。

【0142】

なお、端末20F、原則としていつでもユーザによるゲーム画面の保存操作を受け付け、保存操作に基づいて表示中のゲーム画面を所定の記憶領域に保存する。

【0143】

50

以上に説明したように、第6の実施形態の一側面として、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するユーザ端末20Fが、更新部21Fと、第1表示部22Fと、第2表示部23Fと、保存部24Fとを備える構成としているので、1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新し、更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面(通常画面)を表示し、撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ(ユーザキャラクタ)以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト(撮影対象)が、その位置で所定の動作(撮影動作)を実行するゲーム画面(撮影用画面)を表示し、保存操作に基づいて、撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存し、意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供することができる。

10

【0144】

なお、上述した第6の実施形態の例では特に言及していないが、端末20Fが、撮影用画面を表示する前の各オブジェクトの状態(例えば、パフ・デパフステータス)を保持する構成としてもよい。この場合、撮影用画面の表示中は各種バトルエフェクトが再生され、動けない場合はエモートが実行されない構成としてもよい。

【0145】

なお、上述した第6の実施形態の例では特に言及していないが、端末20Fが、撮影用画面の表示中、所定のUIを非表示にする構成としてもよい。

【0146】

なお、上述した第6の実施形態の例では特に言及していないが、端末20Fが、撮影用画面の表示中に、各種オブジェクトのポーズを切り替え可能な構成としてもよい。この場合、例えばユーザの操作に基づいて、各オブジェクトに対応する一連の動作や表示形態(例えば、表情)を決定する構成としてもよい。また、ユーザの操作に基づいて、所定条件を満たすオブジェクト(例えば、表示中の全ユーザキャラクタ)に共通の動作や表示形態を適用する構成としてもよい。

20

【0147】

なお、上述した第6の実施形態の例では特に言及していないが、端末20Fが、仮想空間の表示範囲をユーザ操作に基づいて変更する構成としてもよい。この場合、例えばユーザのキャラクタを中心として仮想空間の表示範囲を一定方向(例えば、左右)に移動できるようにしてもよい。また、この場合、移動範囲に制限を設ける構成としてもよい。

30

【0148】

以上に説明したように、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。なお、夫々の実施形態による効果は、非限定的な効果または効果の一例である。

【0149】

なお、上述した各実施形態では、複数のユーザ端末20、201~20Nとビデオゲーム処理サーバ10は、自己が備える記憶装置に記憶されている各種制御プログラム(例えば、ビデオゲーム処理プログラム)に従って、上述した各種の処理を実行する。

【0150】

また、ビデオゲーム処理システム100の構成は上述した各実施形態の例として説明した構成に限定されず、例えばユーザ端末が実行する処理として説明した処理の一部または全部をサーバ10が実行する構成としてもよいし、サーバ10が実行する処理として説明した処理の一部または全部を複数のユーザ端末20、201~20Nの何れか(例えば、ユーザ端末20)が実行する構成としてもよい。また、サーバ10が備える記憶部の一部または全部を複数のユーザ端末20、201~20Nの何れかが備える構成としてもよい。すなわち、ビデオゲーム処理システム100におけるユーザ端末20とビデオゲーム処理サーバ10のどちらか一方が備える機能の一部または全部を、他の一方が備える構成とされていてもよい。

40

【0151】

また、ビデオゲーム処理プログラムが、上述した各実施形態の例として説明した機能の一部または全部を、通信ネットワークを含まない装置単体を実現させる構成としてもよい

50

。

【 0 1 5 2 】

なお、ビデオゲームの進行に応じてとは、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等が生じたことを特定の処理の契機や基準とすることを意味する。特定の処理の例としては、判定処理や情報更新処理などがある。また、ビデオゲームで発生し得る種々の進行あるいは変化等の例としては、時間の進行、ゲーム要素値の変化、特定のステータス若しくはフラグの更新、あるいはユーザによる操作入力などがある。

【 0 1 5 3 】

[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。

10

[1]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記ユーザ端末に、

1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新機能と、

前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示機能と、

撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示機能と、

20

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[1 - 1]

前記撮影対象は、前記撮影操作を行ったユーザ以外のユーザのキャラクタまたは所定規則に従って動作するキャラクタを含む

[1] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

30

[1 - 2]

前記撮影動作は、前記撮影操作が行われた際に前記撮影対象が位置していた位置またはその位置に基づいて決定される位置で行われる動作である

[1] または [1 - 1] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[2]

前記第2表示機能では、前記撮影対象の目が仮想カメラの位置を向く前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [1] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[3]

前記更新機能では、前記撮影操作が行われた場合にも各ユーザキャラクタの位置を更新する機能を実現させ、

40

前記第1表示機能では、前記撮影操作を行ったユーザが終了条件を満たしたことに基いて、当該ユーザが操作するユーザ端末に前記通常画面を表示する機能を

実現させるための [1] または [2] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[4]

前記ユーザ端末に、一連の動作をユーザキャラクタに実行させる実行機能を実現させ、前記第2表示機能では、前記撮影動作の少なくとも一部として予め定められた前記一連の動作が実行される前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [1] から [3] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

50

。

[4 - 1]

前記第 2 表示機能では、前記撮影動作として、前記一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返される前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [4] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[4 - 2]

前記第 2 表示機能では、複数のユーザキャラクタが前記撮影対象である場合、各ユーザキャラクタが、前記撮影動作として、前記一連の動作を所定タイミングで開始する前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [4] または [4 - 1] 記載のビデオゲーム処理プログラム。

[4 - 3]

前記第 2 表示機能では、前記一連の動作の種類に基づいて、前記撮影対象の目と身体のうち少なくとも一方が仮想カメラの位置を向く前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [4] から [4 - 2] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

[4 - 4]

前記第 2 表示機能では、前記撮影操作より前に実行された一連の動作が前記撮影動作に含まれる前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための [4] から [4 - 3] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

[5]

前記ユーザ端末に、前記撮影操作を行ったユーザによる操作に基づいて、前記撮影対象の形態または前記撮影動作の内容を設定する設定機能を

実現させるための [1] から [4] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

。

[6]

前記第 2 表示機能では、前記撮影操作を行ったユーザに対応する仮想カメラに設定された範囲内に位置するキャラクタが前記撮影対象に含まれた前記撮影用画面を前記ユーザ端末に表示する機能を

実現させるための [1] から [5] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

。

[7]

前記第 2 表示機能では、前記撮影要求を行ったユーザに対応付けされた他ユーザのユーザキャラクタが前記撮影対象に含まれた前記撮影用画面を前記ユーザ端末に表示する機能を

実現させるための [1] から [6] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラム

。

[8]

[1] から [7] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムが前記ユーザ端末に実現させる機能のうち少なくとも 1 つの機能を、当該ユーザ端末と通信可能なサーバに実現させるためのビデオゲーム処理用プログラム。

[9]

[1] から [8] のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたユーザ端末。

[10]

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、

1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新手段と、

前記更新手段による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第 1 表示手段と、

10

20

30

40

50

撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示手段と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。

[1 1]

前記サーバが、前記更新手段と、前記第1表示手段と、前記第2表示手段と、前記保存手段とを含む、

前記ユーザ端末が、前記通常画面と前記撮影用画面を表すゲーム画面を表示装置の表示画面に出力するための情報を受信する機能を受信手段を含む

[1 0]記載のビデオゲーム処理システム。

[1 2]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記サーバに、

1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新機能と、

各ユーザが操作するユーザ端末に、前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示させる第1表示機能と、

撮影操作を行ったユーザが操作するユーザ端末に、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示させる第2表示機能と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[1 3]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をサーバに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、1または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新機能と、各ユーザが操作するユーザ端末に、前記更新機能による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示させる第1表示機能と、撮影操作を行ったユーザが操作するユーザ端末に、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示させる第2表示機能と、保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能とを備えたサーバから、前記通常画面と前記撮影用画面を表すゲーム画面を表示装置の表示画面に出力するための情報を受信する機能を前記ユーザ端末に

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[1 4]

[1 2]記載のビデオゲーム処理プログラムが前記サーバに実現させる機能のうち少なくとも1つの機能を、当該サーバと通信可能なユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

[1 5]

[1 2]から[1 4]のうち何れかに記載のビデオゲーム処理プログラムがインストールされたサーバ。

10

20

30

40

50

[1 6]

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、
1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新処理と、

前記更新処理による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示処理と、

撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示処理と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存処理とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

[1 7]

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備えるビデオゲーム処理システムが、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するために実行するビデオゲーム処理方法であって、

1 または複数のユーザによる移動操作に基づいて各ユーザが操作可能なキャラクタの仮想空間上の位置を更新する更新処理と、

前記更新処理による更新結果に基づいて各ユーザに対応するゲーム画面（以下「通常画面」という。）を表示する第1表示処理と、

撮影操作に基づいて、当該ユーザのキャラクタ（以下「ユーザキャラクタ」という。）以外のオブジェクトであって、該撮影操作が行われた際に所定条件を満たしていたオブジェクト（以下「撮影対象」という。）が所定の動作（以下「撮影動作」という。）を実行するゲーム画面（以下「撮影用画面」という。）を表示する第2表示処理と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存処理とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【産業上の利用可能性】

【0154】

本発明の実施形態の一つによれば、意図したスクリーンショットを取得しやすいビデオゲームをユーザに提供するのにも有用である。

【符号の説明】

【0155】

- 1 0 ビデオゲーム処理サーバ
- 2 0 , 2 0 1 ~ 2 0 N ユーザ端末
- 1 1 , 2 1 更新部
- 1 2 , 2 2 第1表示部
- 1 3 , 2 3 第2表示部
- 1 4 , 2 4 保存部
- 2 5 実行部
- 2 6 設定部
- 3 0 通信ネットワーク
- 1 0 0 ビデオゲーム処理システム

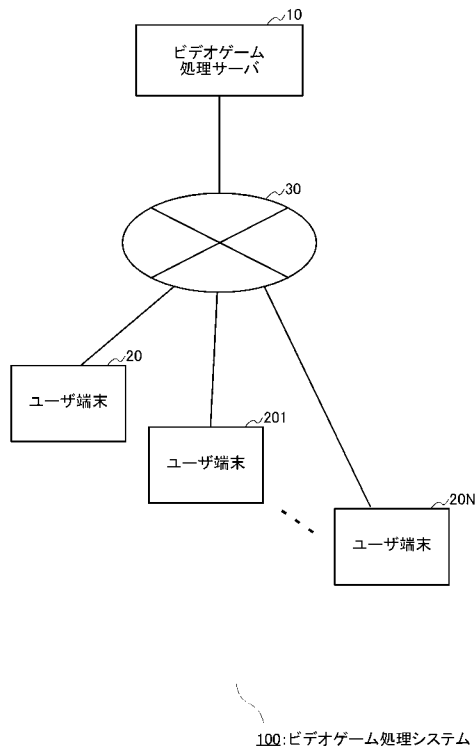
10

20

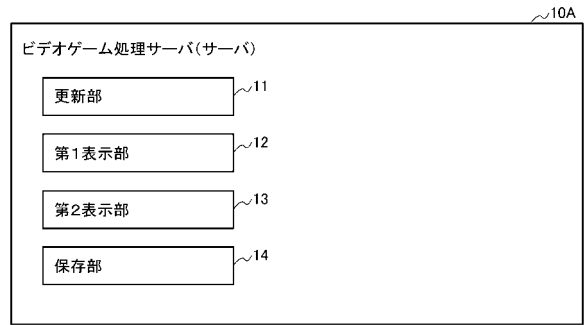
30

40

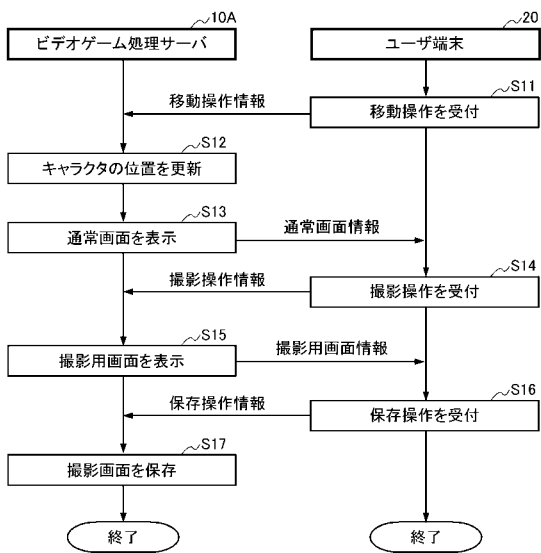
【 図 1 】



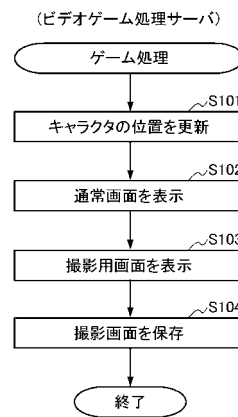
【 図 2 】



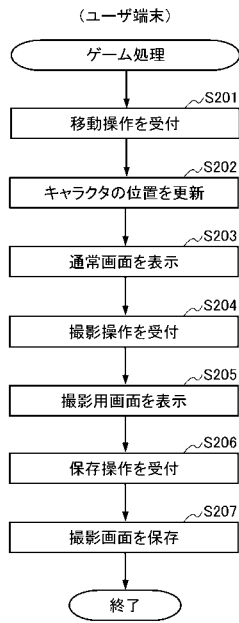
【 図 3 】



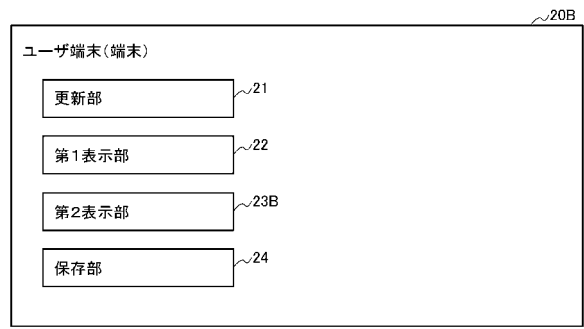
【 図 4 】



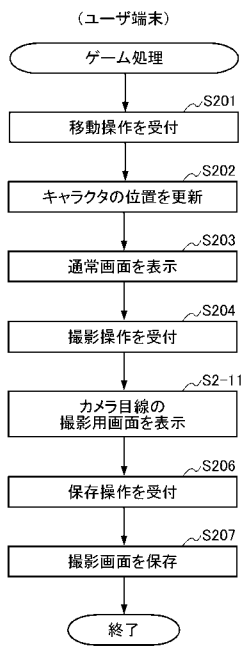
【 図 5 】



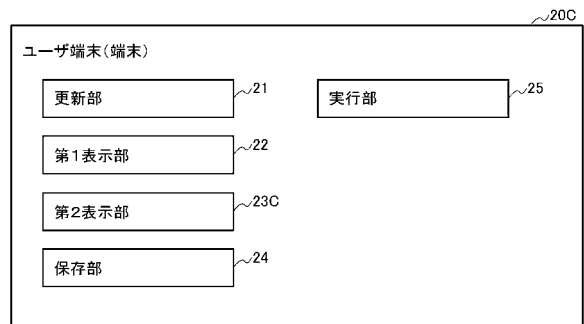
【 図 6 】



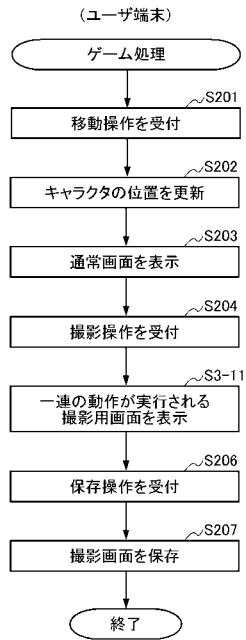
【 図 7 】



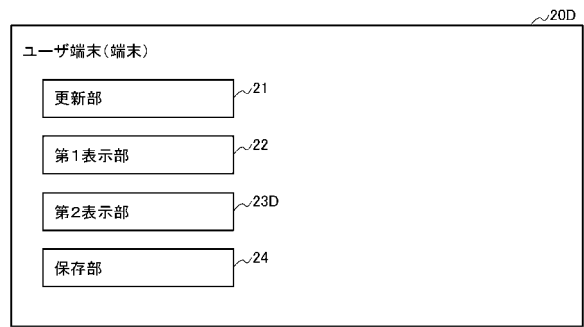
【 図 8 】



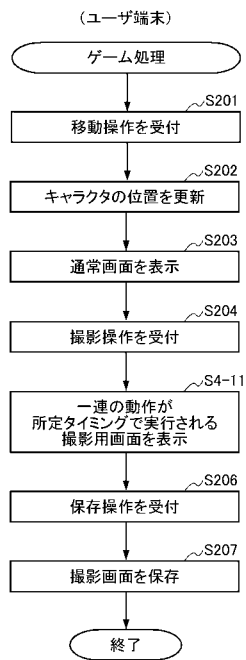
【 図 9 】



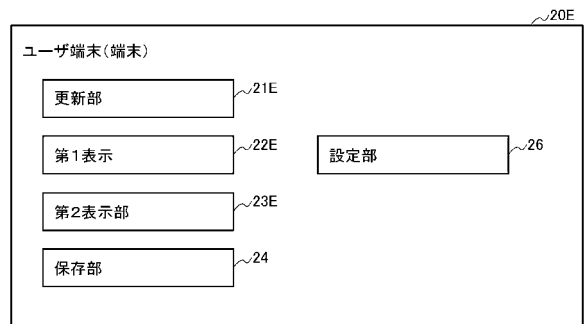
【 図 1 0 】



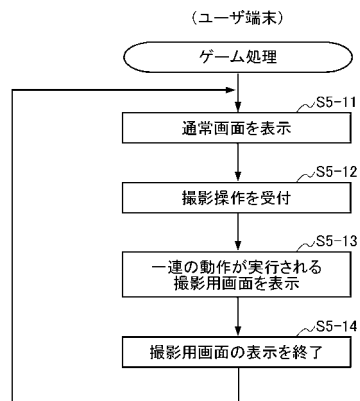
【 図 1 1 】



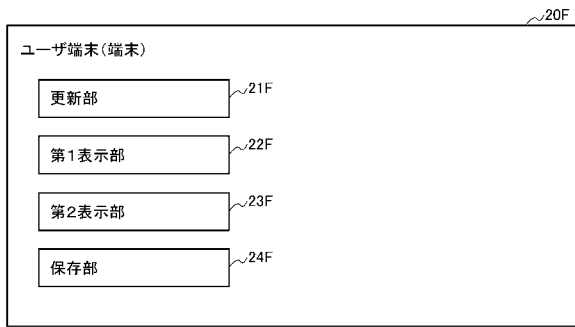
【 図 1 2 】



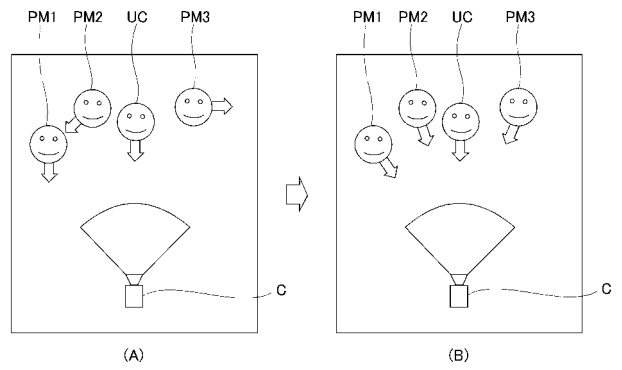
【 図 1 3 】



【図14】



【図16】

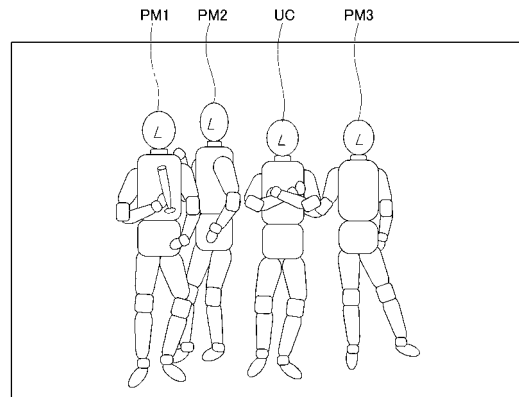


【図15】

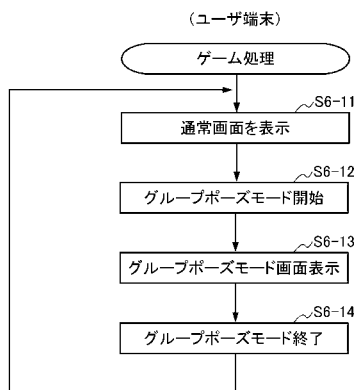
撮影用画面関連情報

対象	種類	座標記憶	方向記憶	カメラ視線	エモート	...
自分 (撮影操作を行った ユーザ、PC)	PC	1	1	1	1	...
PCのパーティメンバ	PC	1	1	1	1	...
同盟メンバ	PC	1	1	1	1	...
PC関連キャラクタ	NPC	1	1	0	0	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図17】



【図18】



【手続補正書】【提出日】令和1年6月10日(2019.6.10)【手続補正1】【補正対象書類名】特許請求の範囲【補正対象項目名】全文【補正方法】変更【補正の内容】【特許請求の範囲】【請求項1】

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記ユーザ端末に、

ユーザ操作に基づいてキャラクターの位置が更新されるゲーム画面を表示する第1表示機能と、

撮影操作に基づいて、前記キャラクターによる一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返されるゲーム画面(以下「撮影用画面」という。)を表示する第2表示機能と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

【請求項2】

前記ユーザ端末に、

複数の動作の中から、前記ユーザにより選択された動作を前記一連の動作として設定する設定機能を

実現させるための請求項1記載のビデオゲーム処理プログラム。

【請求項3】

前記第2表示機能では、前記ユーザにより位置または向きを操作可能な仮想カメラにより撮影された前記キャラクターを含む前記撮影用画面を表示する機能を

実現させるための請求項1または請求項2記載のビデオゲーム処理プログラム。

【請求項4】

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理システムであって、

ユーザ操作に基づいてキャラクターの位置が更新されるゲーム画面を表示する第1表示手段と、

撮影操作に基づいて、前記キャラクターによる一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返されるゲーム画面(以下「撮影用画面」という。)を表示する第2表示手段と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理システム。

【請求項5】

ユーザの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、

ユーザ操作に基づいてキャラクターの位置が更新されるゲーム画面を表示する第1表示処理と、

撮影操作に基づいて、前記キャラクターによる一連の動作のうち少なくとも一部が繰り返されるゲーム画面(以下「撮影用画面」という。)を表示する第2表示処理と、

保存操作に基づいて、前記撮影用画面の少なくとも一部を所定の記憶領域に保存する保存処理とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

フロントページの続き

特許法第30条第2項適用申請有り [刊行物1] 平成27年6月9日掲載、掲載アドレス <http://live.nicovideo.jp/watch/lv222542524> [刊行物2] 平成27年6月19日掲載、掲載アドレス <http://hiroba.dqx.jp/sc/topics/detail/d516b13671a4179d9b7b458a6ebdeb92/> [刊行物3] 平成27年6月24日配布、オンラインによるアップデート [刊行物4] 平成27年7月9日発行、WEEKLYファミ通, No. 1388, 第182頁及び第183頁、株式会社KADOKAWA・DWANGO発行

(72)発明者 大野 宏昭

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

Fターム(参考) 5B050 AA10 BA06 BA11 CA07 EA03 FA02

5E555 AA09 AA27 BA04 BA20 BA38 BB04 BB20 BB38 BC07 BD01

BE16 CA21 CC01 DB32 DB37 DB53 DC19 DC43 DC84 DC85

EA14 FA00