

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7116349号

(P7116349)

(45)発行日 令和4年8月10日(2022.8.10)

(24)登録日 令和4年8月2日(2022.8.2)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 2 0

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/79 5 2 0

請求項の数 11 (全27頁)

(21)出願番号 特願2021-181370(P2021-181370)

(22)出願日 令和3年11月5日(2021.11.5)

審査請求日 令和4年2月22日(2022.2.22)

早期審査対象出願

(73)特許権者 500033117

株式会社ミクシィ

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア

(74)代理人 100152984

弁理士 伊東 秀明

(74)代理人 100149401

弁理士 上西 浩史

(72)発明者 園原 聖崇

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ

クシィ内

(72)発明者 浅沼 拓志

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第1グループを編成する第1編成部と、

ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させる表示制御部と、

前記複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第2グループに編成する第2編成部と、を有し、

前記複数のユーザには第1ユーザと第2ユーザとが含まれ、

前記第2編成部は、前記第2グループに編成される前記第2ユーザが操作するゲーム媒体を、第1グループに属するゲーム媒体の中から前記第1ユーザが選択可能な状態で制御する、情報処理装置。

【請求項2】

ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第1グループを編成する第1編成部と、

ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させる表示制御部と、

前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成する第 2 編成部とを有し、

前記第 2 編成部は、前記複数のユーザの中の特定ユーザから、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成するゲーム媒体を選択する第 1 操作を受け付け、

前記第 2 編成部は、前記複数のユーザの中の特定ユーザ以外のユーザから、前記第 1 操作を受け付けず、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成する候補となるゲーム媒体を選択する第 2 操作を受け付け、

前記表示制御部は、前記第 2 操作によって選択されたゲーム媒体を、特定ユーザが識別可能な状態で前記表示部に表示させる、
情報処理装置。

10

【請求項 3】

前記複数のユーザには第 1 ユーザと第 2 ユーザとが含まれ、

前記表示制御部は、第 1 ユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体と、第 2 ユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体とが重複する場合、重複しているゲーム媒体を前記表示部に識別可能に表示させる、

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

共同プレイを行うユーザの数が少ない場合、

前記第 1 編成部は、共同プレイを行うユーザの数が多い場合に比べて、第 1 グループに含めることができる 1 ユーザあたりのゲーム媒体の数を増やす、

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

20

【請求項 5】

前記第 2 グループは、第 1 サブグループと第 2 サブグループとを含み、前記第 1 サブグループに属する第 1 ゲーム媒体が前記第 2 サブグループに属する第 2 ゲーム媒体のパラメータを補完する関係にある場合、

前記第 1 サブグループに属する前記第 1 ゲーム媒体に基づいて、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 サブグループに含めるゲーム媒体をユーザに推奨する第 1 推奨部を、さらに有する、

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

30

【請求項 6】

前記複数のユーザにそれぞれ役割が設定されている場合、

前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から役割ごとに有利なゲーム媒体をユーザに推奨する第 2 推奨部をさらに有する、

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記複数のユーザには第 1 ユーザと第 2 ユーザとが含まれ、前記第 2 グループには第 1 ユーザと第 2 ユーザのそれぞれの役割に対応したゲーム媒体を配置可能な枠が設定されている場合、

前記第 2 編成部は、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から第 2 ユーザの役割に対応した枠に配置するゲーム媒体の選択を第 1 ユーザから受け付け、前記第 2 グループを編成する、

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

40

【請求項 8】

コンピュータが、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成し、

コンピュータが、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示し、

50

コンピュータが、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成し、

前記複数のユーザには第 1 ユーザと第 2 ユーザとが含まれ、

コンピュータが、前記第 2 グループに編成される前記第 2 ユーザが操作するゲーム媒体を、第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 1 ユーザが選択可能に制御する、
情報処理方法。

【請求項 9】

コンピュータに、

ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成させ、

ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させ、

前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成させ、

前記複数のユーザには第 1 ユーザと第 2 ユーザとが含まれ、

前記第 2 グループに編成される前記第 2 ユーザが操作するゲーム媒体を、第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 1 ユーザが選択可能に制御させる、

プログラム。

【請求項 10】

コンピュータが、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成し、

コンピュータが、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示し、

コンピュータが、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成し、

コンピュータが、前記複数のユーザの中の特定ユーザから、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成するゲーム媒体を選択する第 1 操作を受け付け、

コンピュータが、前記複数のユーザの中の特定ユーザ以外のユーザから、前記第 1 操作を受け付けず、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成する候補となるゲーム媒体を選択する第 2 操作を受け付け、

コンピュータが、前記第 2 操作によって選択されたゲーム媒体を、特定ユーザが識別可能な状態で前記表示部に表示させる、

情報処理方法。

【請求項 11】

コンピュータに、

ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成させ、

ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、前記複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させ、

前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、前記複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成させ、

前記複数のユーザの中の特定ユーザから、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成するゲーム媒体を選択する第 1 操作を受け付けさせ、

前記複数のユーザの中の特定ユーザ以外のユーザから、前記第 1 操作を受け付けず、前記複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から前記第 2 グループに編成する候補となるゲーム媒体を選択する第 2 操作を受け付けさせ、

前記第 2 操作によって選択されたゲーム媒体を、特定ユーザが識別可能な状態で前記表

10

20

30

40

50

示部に表示させる、
プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、通信型（オンライン）ゲーム等のコンピュータゲームにおいて、複数のゲーム媒体によって編成されたデッキを使用してプレイするゲームが知られている。

10

【0003】

例えば、特許文献1には、複数のキャラクタ（ゲーム媒体）によって複数のデッキが編成され、それらの複数のデッキのうちいずれかのデッキが使用され、そのデッキに含まれる各ゲーム媒体がユーザによって操作されること、が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2021-098051号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、特許文献1では、ユーザがデッキに編成して利用できるゲーム媒体は、ユーザ自身が所持しているゲーム媒体に限られる。そのため、ゲーム媒体の所持数が少ないユーザにとっては、ゲームの趣向性が低下する虞がある。

【0006】

そこで、本発明は、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢を増やし、ゲームの趣向性を向上させることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

30

本発明の一態様に係る情報処理装置は、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第1グループを編成する第1編成部と、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させる表示制御部と、複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第2グループに編成する第2編成部と、を有する。

【発明の効果】

【0008】

本発明の一態様によれば、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢が増え、ゲームの趣向性を向上させることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含む情報処理システムの概略構成図である。

【図2】第1グループ編成画面の一例を示す図である。

【図3】第2グループ編成画面の一例を示す図である。

【図4】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能の説明図である。

【図5】ユーザ情報の一例を示す図である。

【図6】ゲーム媒体情報の一例を示す図である。

【図7】第1グループ情報の一例を示す図である。

50

【図 8】第 2 グループ情報の一例を示す図である。

【図 9】第 1 編成処理の流れを示すフローチャートである。

【図 10】第 2 編成処理の流れを示すフローチャートである。

【図 11】第 2 編成処理の他の流れを示すフローチャートである。

【図 12】重複解消処理の流れ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】

【0010】

以下、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて、添付の図面に示す好適な実施形態を参照しながら詳細に説明する。

なお、以下に説明する実施形態は、本発明の理解を容易にするために挙げた一例にすぎず、本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、以下に説明する実施形態から変更又は改良され得る。また、当然ながら、本発明には、その等価物が含まれる。

【0011】

また、本明細書及び図面にて説明される画面の例も一例に過ぎず、画面構成及びデザイン、表示情報の内容、並びに、GUI (Graphical User Interface) 等は、システム設計の仕様及びユーザの好み等に応じて自由に設計することができ、また、適宜変更され得る。

【0012】

< 本実施形態に係るゲームについて >

図 1 に示される通信システム (以下、情報処理システム S という。) は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 (以下、サーバ 10 という。) を含む通信システムであり、ゲームのプレイヤであるユーザ (以下、ユーザという。) に対して、ゲームを提供する。

【0013】

ゲームとは、ユーザがゲームプレイ用のユーザ端末 12 にてゲーム画面を見ながらユーザ端末 12 を操作してプレイするコンテンツであり、本実施形態では、情報処理システム S を利用して提供されるオンラインゲーム (電子ゲーム) である。オンラインゲームには、ウェブブラウザを利用したブラウザゲーム、SNS (Social Networking Service) 上で提供されるソーシャルゲーム等、モバイルゲーム等のように専用のアプリケーションソフトをダウンロードしてプレイ可能なゲーム、及びプレイバイウェブ (P B W) 等の定期更新型オンラインゲーム等が含まれる。なお、ゲームのジャンル (分類) は、特に限定されるものではない。

【0014】

本実施形態では、ユーザがユーザ端末 12 にてゲームプレイ用の操作を行うと、ユーザ端末 12 は、ゲーム提供事業者のサーバコンピュータ、すなわち、サーバ 10 から配信されるゲーム進行用のデータを受信する。ユーザ端末 12 では、受信したデータに応じた映像及び音声が出力され、ユーザは、出力される映像及び音声を確認しながら、ゲームを進行させる。また、ユーザ端末 12 は、ユーザの操作内容を示すデータをサーバ 10 に向けて送信し、サーバ 10 は、ユーザの操作内容に応じたゲーム進行用のデータを送信する。このようなサーバ 10 とユーザ端末 12 との間のデータ送受信は、ユーザがゲームのプレイを終えるまで、繰り返し実施される。

【0015】

ユーザは、ゲームにおいて、ゲーム媒体を入手 (取得) して所持 (保有) し、所持するゲーム媒体を使用又は消費することができる。ゲーム媒体とは、ゲームプレイを含め、ゲームを進行させるためにユーザが使用することができるゲームオブジェクトであり、例えば、ゲーム内で使用するキャラクタ、アイテム、カード及びアバター等が該当する。また、ゲーム媒体には、ポイント、コイン、ゴールド又は石等、ゲーム内で他のアイテム又はキャラクタ等のゲーム媒体と交換したり、ゲームをプレイしたりするために消費される対価としての価値を有するゲーム内通貨等も含まれる。さらに、ゲーム内通貨には、課金により入手できる有償のゲーム内通貨と、課金をせずに入手できる無償のゲーム内通貨とが

10

20

30

40

50

含まれる。なお、課金とは、ユーザが、ゲーム提供事業者等に対してゲームの利用料金を支払うことをいい、具体的には、課金要求に応じて現金、電子マネー、クレジットカード又はプリペイドカード等を使用してゲームの利用料金を支払う。

【 0 0 1 6 】

ゲーム媒体（ゲーム内通貨を除く。）は、それぞれ個性を有しており、ゲーム媒体ごとに、名前、レアリティ、属性、外観及び能力を示す各種パラメータ（レベル、体力、攻撃力又は特殊能力等に関する値）等が設定されている。これらのパラメータは、ゲームの進行に影響を与える指標であり、数値により表現されるもの、「A、B、C・・・」のようなアルファベット等によって表記されランクとして表現されるもの、及びゲージのような指示器等の標識によって表現されるもの等を含む。また、パラメータの中には、ゲームの進行に伴って変動するものと、ゲームの進行に関係なく一定であり変化しないものを含む。以下では、特に断る場合を除き、ゲームの進行に伴って変動するパラメータを、単にパラメータと呼ぶこととする。

10

【 0 0 1 7 】

本実施形態のゲームは、複数のユーザ（例えば、4人のユーザ）が各々のユーザ端末12を操作して共通のステージ（ゲームの構成単位）を同時にプレイする所謂マルチプレイ（以下、共同プレイという。）対応型のゲームである。共同プレイは、各ユーザのユーザ端末12の通信機能を通じて行われ、共同関係が形成されると、プレイの進行が共同プレイを行うユーザ間で同期される。なお、共同プレイは、複数のユーザが協力する協力プレイゲーム、及びユーザ同士が対戦する対戦ゲーム、いずれのタイプであってもよい。また、共同プレイを行うメンバーは特に限定されないが、ユーザと交友関係がある他のユーザであって、ユーザ同士で互いに承認した関係にあるユーザ（以下、フレンドという。）と一緒に共同プレイを行うこととしてもよい。なお、ユーザは、フレンドと協力してゲームを進行させることができたり、フレンドが所持するゲーム媒体を借用して後述する第1グループ又は第2グループを編成したりすることもできる。

20

【 0 0 1 8 】

例えば、本実施形態のゲームは、複数（例えば4個）の第1ゲーム媒体を組み合わせて形成した土台（台車）の上に、複数（例えば4個）の第2ゲーム媒体を砲台等の攻撃手段として搭載し、敵キャラクタ又は他のユーザ（他のユーザが操作するゲーム媒体）と対戦するゲームである。また、複数の第2ゲーム媒体はステージ上の各所に自動的に配置されており、ユーザは、複数の第1ゲーム媒体を組み合わせて形成した土台（台車）を操作し、ステージ上に散りばめられた第2ゲーム媒体を収集してその土台の上に載せる。これにより、ユーザは、その第2ゲーム媒体の効果を発揮できるようになり、対戦相手となる敵キャラクタ又は他のユーザ（他のユーザが操作するゲーム媒体）を攻撃可能となる。なお、ここで収集可能な第2ゲーム媒体は、ユーザが編成した第2グループに属する第2ゲーム媒体の他、ユーザが編成した第2グループとは関係なく、予め配置されているゲーム媒体、又は、対戦相手となる他のユーザが編成した第2グループに属する第2ゲーム媒体を含む。

30

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、共同プレイを行う各ユーザは、まず、各自が所持するゲーム媒体の中から複数のゲーム媒体（例えば、8個）を指定し、それらの指定したゲーム媒体を含む第1グループ（個人デッキ）を編成する。ここで、第1グループに含めることが可能なゲーム媒体には、ユーザが所持するゲーム媒体の他、フレンド等の他のユーザから借用可能なゲーム媒体、及び、期間限定で使用可能となるゲーム媒体等が含まれていてもよい。

40

【 0 0 2 0 】

そして、共同プレイを行う複数のユーザは、共同プレイの開始前に、一緒に共同プレイを行う各ユーザが事前に編成した第1グループに属するゲーム媒体（例えば、8個×4人＝32個のゲーム媒体）の中から、複数のゲーム媒体（例えば、8個）を選択し、共同プレイにおいて利用するゲーム媒体が含まれる第2グループ（ゲームに持ち込むチームデッキ）を編成する。すなわち、共同プレイを行う複数のユーザは、この第2グループに含め

50

たゲーム媒体を利用して実際にゲームをプレイする。

【0021】

本実施形態では、第1グループ及び第2グループは、さらに第1サブグループと第2サブグループとを含む。第2グループの第1サブグループに属するゲーム媒体（以下、第1ゲーム媒体という。）は、複数のユーザの第1グループの第1サブグループに属するゲーム媒体（例えば、4個×4人＝16個）の中から所定数（例えば4個）選択可能である。また、第2グループの第2サブグループに属するゲーム媒体（以下、第2ゲーム媒体という。）は、複数のユーザの第1グループの第2サブグループに属するゲーム媒体（例えば、4個×4人＝16個）の中から所定数（例えば4個）選択可能である。なお、第1ゲーム媒体及び第2ゲーム媒体の数については、それぞれ1以上の自然数であり、特に限定されない。

10

【0022】

本実施形態では、第1ゲーム媒体は、第2ゲーム媒体を補完する関係にある。補完とは、例えば、第2ゲーム媒体が敵を攻撃する機能を有する場合、第1ゲーム媒体は、第2ゲーム媒体の攻撃力等の各種パラメータを向上させたり、第2ゲーム媒体の移動手段となったりする関係をいう。なお、第1ゲーム媒体の属性と第2ゲーム媒体の属性との相性によっては、第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に与える影響の度合い（例えば、パラメータの向上率等）が変化する。

【0023】

また、共同プレイを行う各ユーザには、ゲームにおける役割がそれぞれ設定されている。例えば、各ユーザには、以下（a）-（c）のような役割が割り振られている。

20

（a）移動方向ごとの役割

前後左右の操作をそれぞれのユーザが担当する。例えば、ユーザAは前方向への移動、ユーザBは後方向への移動、ユーザCは左方向への移動、及び、ユーザDは右方向への移動を担当する。このとき、ユーザ端末12を上下左右に動かすことにより第1ゲーム媒体を操作するジャイロ操作も適応可能である。

（b）移動担当と攻撃担当

例えば、ユーザA、Bは、第1ゲーム媒体の操作を担当し（移動担当）、ユーザC、Dは、第2ゲーム媒体の操作を担当する（攻撃担当）。このとき、ユーザAは前後の移動を担当し、ユーザBは左右の移動を担当してもよい。また、ユーザCは攻撃方向を担当し、ユーザDは攻撃のタイミングを担当してもよい。

30

（c）ゲーム上での職業や役割

例えば、ユーザごとに、アタッカー（敵を攻撃して敵にダメージを与える役割）、タンク（敵からの攻撃を引き受けて仲間を守る役割）、ヒーラー（敵からの攻撃でダメージを受けた仲間を回復する役割）、及び、バッファ（仲間の能力強化及び敵の能力低下を行う役割）等の役割を担当する。

【0024】

また、役割には、役割ごとにそれぞれ有利なゲーム媒体が設定されていてもよい。有利なゲーム媒体とは、例えば、移動方向ごとの役割が設定されている場合であれば、前方向へ移動する際にスピードアップする等、対応方向への移動に適しているゲーム媒体、又は、回転スピードが早い等、方向転換に優れたゲーム媒体等が含まれる。また、役割が移動担当と攻撃担当とに分かれている場合であれば、攻撃能力を示すパラメータが高いゲーム媒体、又は、移動能力を示すパラメータが高いゲーム媒体等が含まれる。

40

【0025】

本実施形態では、4人のユーザで共同プレイを行うが、共同プレイを行うユーザが4人揃わない場合、すなわち、共同プレイを行うユーザ数が定数（4人）に満たない場合は、第1グループに属するゲーム媒体の総数も減少することとなる。そのため、共同プレイを行うユーザの数が4人よりも少ない場合は、例えば、以下（a）-（c）に例示するような方法により、各々のユーザがそれぞれ第1グループに含めることができるゲーム媒体の数を増やし、第2グループに含めることができるゲーム媒体の選択肢の数を維持してもよい。

50

(a) 不在の 4 人目のユーザの第 1 グループに含めるゲーム媒体を、他の 3 人のユーザが所持するゲーム媒体の中から指定する。

(b) ユーザー一人あたりの第 1 グループに含めることができるゲーム媒体の数を増やす。例えば、1 人不在の場合は、他の 3 人のユーザは各自の第 1 グループに 5 個又は 6 個のゲーム媒体を含めることができる。また、2 人不在の場合は、他の 2 人のユーザは各自の第 1 グループに 8 個のゲーム媒体を含めることができる。

(c) 共同プレイを行う複数のユーザの中から最終的に権限を持つユーザ（以下、特定ユーザという。）を設定し、その特定ユーザが、不在の 4 人目のユーザの第 1 グループに含めるゲーム媒体を編成する。

【 0 0 2 6 】

ここで、図 2 及び図 3 を参照して、ユーザが第 1 グループ及び第 2 グループを編成する際に、ユーザ端末 1 2（ディスプレイ 1 2 a）に表示される画面について説明する。図 2 は、各ユーザの操作するユーザ端末 1 2 に表示される、第 1 グループを編成するための第 1 グループ編成画面 G 1 である。図 3 は、共同プレイの開始前に、共同プレイを行う複数のユーザの操作するユーザ端末 1 2 に表示される、第 2 グループを編成するための第 2 グループ編成画面 G 2 である。なお、以下では、4 人のユーザ A - D で共同プレイを行う場合であって、各ユーザが、第 1 グループの第 1 サブグループ及び第 2 サブグループに含めることができるゲーム媒体の数は共にそれぞれ 4 個まで（第 1 グループ全体のゲーム媒体の数は 8 個まで）、共同プレイを行う複数のユーザが、第 2 グループに含めることができる第 1 ゲーム媒体及び第 2 ゲーム媒体の数は共にそれぞれ 4 個（第 2 グループ全体のゲーム媒体の数は 8 個）の場合を例に挙げて説明する。

【 0 0 2 7 】

図 2 に示されるように、第 1 グループ編成画面 G 1 は、ゲーム媒体表示領域 4 1、及び、第 1 グループ表示領域 4 2 を有しており、さらに、第 1 グループ表示領域 4 2 は、第 1 サブグループ表示領域 4 3、及び、第 2 サブグループ表示領域 4 4 を有している。

【 0 0 2 8 】

ゲーム媒体表示領域 4 1 には、ユーザが所持しているゲーム媒体の情報（例えば、ゲーム媒体の外観、名称及び能力の一部等を示す情報）が一覧で表示されている。ユーザは、ゲーム媒体表示領域 4 1 に表示されているゲーム媒体の中から任意のゲーム媒体を選択し、タップ等して指定することにより、その指定したゲーム媒体を第 1 グループに含めることができる。本実施形態では、ユーザは、第 1 サブグループに 4 個まで、及び、第 2 サブグループに 4 個まで、すなわち、第 1 グループに合計 8 個までのゲーム媒体を含めることができる。

【 0 0 2 9 】

第 1 グループ表示領域 4 2 には、ゲーム媒体表示領域 4 1 の中からユーザによって指定されたゲーム媒体、すなわち、第 1 グループに属するゲーム媒体の情報が、第 1 サブグループと第 2 サブグループとに区別されたうえで、それぞれ第 1 サブグループ表示領域 4 3 と第 2 サブグループ表示領域 4 4 とに一覧で表示されている。そして、ユーザが決定ボタン 4 5 をタップ等することにより、第 1 グループに属するゲーム媒体が確定し、第 1 グループの編成が終了する。なお、ゲーム媒体の数が 8 個未満（例えば、第 1 サブグループに 3 個、第 2 サブグループに 4 個等）の場合でも第 1 グループを確定することができ、さらに、第 1 グループ確定後にゲーム媒体を追加又は変更することもできる。

【 0 0 3 0 】

図 3 に示されるように、第 2 グループ編成画面 G 2 は、第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d、及び、第 2 グループ表示領域 5 2 を有している。また、第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d は、第 1 サブグループ表示領域 5 3 a - 5 3 d、及び、第 2 サブグループ表示領域 5 4 a - 5 4 d を有しており、第 2 グループ表示領域 5 2 は、第 1 サブグループ表示領域 5 5、及び、第 2 サブグループ表示領域 5 6 を有している。

【 0 0 3 1 】

第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d には、共同プレイを行う複数のユーザ（ユーザ A

10

20

30

40

50

- D) の各々が、第 1 グループに編成したゲーム媒体の情報が一覧で表示されている。例えば、ユーザ A が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の情報は、第 1 グループ表示領域 5 1 a に、ユーザ B が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の情報は、第 1 グループ表示領域 5 1 b に、ユーザ C が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の情報は、第 1 グループ表示領域 5 1 c に、ユーザ D が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の情報は、第 1 グループ表示領域 5 1 d に、それぞれ表示されている。また、各第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d には、第 1 サブグループに属するゲーム媒体と第 2 サブグループに属するゲーム媒体とに区別されたうえで、第 1 サブグループに属するゲーム媒体は第 1 サブグループ表示領域 5 3 a - 5 3 d に、第 2 サブグループに属するゲーム媒体は第 2 サブグループ表示領域 5 4 a - 5 4 d に、それぞれ表示されている。

10

【0032】

第 2 グループ表示領域 5 2 には、第 2 グループに属するゲーム媒体の情報、すなわち、第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d の中から共同プレイを行う複数のユーザによって指定されたゲーム媒体の情報が、第 1 サブグループと第 2 サブグループとに区別されたうえで、それぞれ第 1 サブグループ表示領域 5 5 と第 2 サブグループ表示領域 5 6 とに一覧で表示されている。また、第 1 サブグループ表示領域 5 5 には、ユーザごとに設定された役割に対応した枠を示す第 1 枠 6 1 - 第 4 枠 6 4 が表示されている。例えば、ユーザ A には前方向への移動を担う第 1 枠 6 1 が、ユーザ B には後方向への移動を担う第 2 枠 6 2 が、ユーザ C には左方向への移動を担う第 3 枠 6 3 が、ユーザ D には右方向への移動を担う第 4 枠 6 4 が、それぞれ割り当てられている。

20

【0033】

ユーザは、第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d に表示されているゲーム媒体の中から任意のゲーム媒体を選択し、選択したゲーム媒体をスワイプ等して第 1 グループ表示領域 5 1 a - 5 1 d から第 2 グループ表示領域 5 2 に移動させることにより、その指定したゲーム媒体を第 2 グループに含めることができる。本実施形態では、共同プレイを行う 4 人のユーザ A - D により、ユーザ 4 人の第 1 グループに属する合計 32 個のゲーム媒体の中から、第 1 サブグループに 4 個、及び、第 2 サブグループに 4 個、すなわち、合計 8 個のゲーム媒体を選択して指定し、共同プレイにおいて利用する第 2 グループを編成することができる。なお、第 2 グループの第 1 サブグループに含めることができるゲーム媒体は、第 1 グループの第 1 サブグループに属するゲーム媒体に限られ、第 2 グループの第 2 サブグループに含めることができるゲーム媒体は、第 1 グループの第 2 サブグループに属するゲーム媒体に限られる。すなわち、第 1 サブグループ表示領域 5 5 に移動させることができるのは、第 1 サブグループ表示領域 5 3 a ~ 5 3 d に表示されているゲーム媒体に限られる。第 2 サブグループ表示領域 5 6 に移動させることができるのは、第 2 サブグループ表示領域 5 4 a ~ 5 4 d に表示されているゲーム媒体に限られる。そして、全てのゲーム媒体の選択が完了して第 2 グループの編成が終了すると、その編成した第 2 グループに含めたゲーム媒体を利用して、ゲームである共同プレイが開始される。

30

【0034】

このとき、ユーザ（第 1 ユーザに相当）は、自分が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の中から、第 2 グループに含めるゲーム媒体を選択してもよいし、他のユーザ（第 2 ユーザに相当）が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体の中から、第 2 グループに含めるゲーム媒体を選択してもよい。例えば、ユーザ A は、第 1 グループ表示領域 5 1 b の第 1 サブグループ表示領域 5 3 b に含まれるゲーム媒体（ユーザ B が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体）を選択して、そのゲーム媒体を第 2 グループ表示領域 5 2 の第 1 サブグループ表示領域 5 5 の第 1 枠 6 1 に当てはめてもよい。また、ユーザは、自分の第 1 グループに属するゲーム媒体を他のユーザの枠に当てはめてもよいし、他のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体をさらに他のユーザの枠に当てはめてもよい。例えば、ユーザ A は、第 1 グループ表示領域 5 1 a の第 1 サブグループ表示領域 5 3 a に含まれるゲーム媒体（ユーザ A が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体）を選択して、そのゲーム媒体を第 2 グループ表示領域 5 2 の第 1 サブグループ表示領域 5 5 の第 2 枠 6 2（ユ

40

50

ーザ B に設定された役割に対応する枠) に当てはめてもよい。また、ユーザ A は、第 1 グループ表示領域 5 1 b の第 1 サブグループ表示領域 5 3 b に含まれるゲーム媒体 (ユーザ B が編成した第 1 グループに属するゲーム媒体) を選択して、そのゲーム媒体を第 2 グループ表示領域 5 2 の第 2 枠 6 2 (ユーザ B に設定された役割に対応する枠) 又は第 2 グループ表示領域 5 2 の第 1 サブグループ表示領域 5 5 の第 3 枠 6 3 (ユーザ C に設定された役割に対応する枠) に当てはめてもよい。

【0035】

また、第 2 グループ編成画面 G 2 では、複数のユーザ間で第 1 グループに属するゲーム媒体が重複した場合、その重複しているゲーム媒体を識別可能に表示してもよいし、自動的に再編成してもよい。例えば、ユーザ A (第 1 ユーザに相当) の第 1 グループ及びユーザ B (第 2 ユーザに相当) の第 1 グループのいずれにもゲーム媒体 X が属している場合、第 1 グループ表示領域 5 1 a と第 1 グループ表示領域 5 1 b において、そのゲーム媒体 X が重複していることを示すような表示を行う。さらに、その重複しているゲーム媒体を入れ替えるように、第 1 グループの再編成を推奨してもよい。例えば、ユーザ A 及び / 又はユーザ B に対してゲーム媒体 X を入れ替えるように第 1 グループの再編成を推奨する。このとき、ユーザ A 及びユーザ B の双方が共に入れ替えることにならないように、ゲーム媒体を数多く所持しており入れ替えるゲーム媒体の選択肢が多いユーザ、又は、ゲーム媒体 X のパラメータを比較してパラメータが低い方のゲーム媒体 X を第 1 グループに含めているユーザ、に対してゲーム媒体 X の入れ替えを推奨するとよい。また、第 1 グループの再編成を推奨する際には、あわせて入れ替え候補となるゲーム媒体を推奨してもよい。例えば、ユーザ A が所持している他のゲーム媒体を、共同プレイを行う他のユーザにも表示し、他のユーザからの指定に基づき入れ替え候補となるゲーム媒体を、ユーザ A に推奨してもよい。なお、第 1 グループに含めるゲーム媒体の変更等を含め、第 1 グループの再編成は適宜可能としてもよいし、重複しているゲーム媒体に限り入れ替え可能としてもよい。

【0036】

また、複数のユーザが第 2 グループを編成する方法は、順番制としてもよい。すなわち、複数のユーザが順に第 1 グループに属するゲーム媒体の中から第 2 グループに含めるゲーム媒体を選択する。例えば、先ずユーザ A が第 2 グループに含めるゲーム媒体を選択し、次にユーザ B が第 2 グループに含めるゲーム媒体を選択する。そして、ユーザ A からユーザ D まで全員の順番が終了したときに、第 2 グループの編成が終了する。

【0037】

また、複数のユーザが同時に第 2 グループを編成可能とする場合は、ユーザの役割に対応した枠に対して、ユーザの意図に反して他のユーザが先にゲーム媒体を配置してしまったり、既に配置したゲーム媒体を他のユーザが勝手に入れ替えてしまったりすることが発生し得る。そのため、共同プレイを行う複数のユーザの中から最終的に権限を有する特定ユーザを設定してもよい。例えば、ユーザ A を特定ユーザとした場合を例に挙げると、特定ユーザ以外の他のユーザ (例えば、ユーザ B) が、第 1 グループ表示領域 5 1 a に表示されているゲーム媒体の中から選択したゲーム媒体 Y をスワイプ等して第 1 グループ表示領域 5 1 a から第 2 グループ表示領域 5 2 に移動させた場合 (第 2 操作に相当)、そのゲーム媒体 Y を少なくともユーザ A に対して識別可能に表示し、第 2 グループに含めるゲーム媒体の候補として、ユーザ B がそのゲーム媒体 Y を推薦していることをユーザ A に通知する。そして、ユーザ A が、そのゲーム媒体 Y をスワイプ等して第 1 グループ表示領域 5 1 a から第 2 グループ表示領域 5 2 に移動させた場合 (第 1 操作に相当)、ゲーム媒体 Y は第 2 グループに含まれる。なお、第 2 操作の時点では、ゲーム媒体 Y は未だ第 2 グループに含まれていない。

【0038】

また、特定ユーザが、第 2 グループの編成において、第 1 モード (準備中) と第 2 モード (確定) を変更する権利を持つこととしてもよい。この場合、第 1 モード設定中は、他のユーザも自由に第 2 グループにゲーム媒体を配置することができる。一方、特定ユーザが第 2 モードに設定した後は、他のユーザが第 2 グループにゲーム媒体を配置したとして

も、第2グループに属するゲーム媒体は入れ替えられず、特定ユーザ又はその枠の担当ユーザにゲーム媒体の入れ替えが提案する通知が行われ、特定ユーザ又は担当ユーザがその提案を承認した場合に、ゲーム媒体が入れ替えられる。例えば、処理の順番としては、以下に例示するような場合が可能である。初めに特定ユーザのみが第2グループを編成可能な権限を持ち、その特定ユーザが、他のユーザから第2グループの編成を受け付けるか否かを決定する。その後、特定ユーザの編成で第2グループが確定し、他のユーザからの第2グループの編成を受け付けない処理を行う。又は、特定ユーザが他のユーザからの第2グループの編成を受け付け、その編成を最終的に確定する処理を行う。

【0039】

また、同時に第2グループを編成可能とする場合は、複数のユーザの間で優先順位を設定してもよい。具体的には、ユーザごとに設定された役割に対応した枠に対して、まずは担当ユーザのみ編成可能とし、その担当ユーザが他のユーザに対して編成を許可した場合に、他のユーザも編成可能としてもよい。例えば、ユーザAに割り当てられた第1枠61については、まずはユーザAのみ編成可能であり、ユーザAが他のユーザの編成を許可した後に、他のユーザB-Dもその第1枠61について編成可能、すなわち、第1枠61にゲーム媒体を配置することが可能となる。

【0040】

なお、ユーザは、自分が編成した第1グループに属するゲーム媒体の中からのみ、第2グループに含めるゲーム媒体を選択できることとしてもよい。その場合は、第2グループ編成画面G2では、他のユーザが編成した第1グループは非表示としてもよい。例えば、ユーザAに対しては、第1グループ表示領域51aのみを表示することとしてもよい。

【0041】

また、第2グループの編成の際には、ユーザに対して、第2グループに含めるとゲームプレイ上有利になるゲーム媒体を推奨してもよい。具体的には、以下(a)-(d)に例示するようなゲーム媒体を推奨する。

(a) 第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体を補完する関係にある場合であって、第1ゲーム媒体の属性と第2ゲーム媒体の属性との相性によっては、第1ゲーム媒体が第2ゲーム媒体に与える影響の度合いが変化する場合、第2グループの第1サブグループに属する第1ゲーム媒体(の属性)に基づいて、各ユーザが編成した第1グループの第2サブグループに属するゲーム媒体の中から第1ゲーム媒体と相性の良いゲーム媒体(の属性)、すなわち、第2グループの第2サブグループに含めるとパラメータの向上が大きいゲーム媒体又はゲーム媒体の属性を推奨する。

(b) 第2グループの第2サブグループに属する第2ゲーム媒体(の属性)に基づいて、各ユーザが編成した第1グループの第1サブグループに属するゲーム媒体の中から第2ゲーム媒体と相性の良いゲーム媒体(の属性)、すなわち、第2グループの第1サブグループに含めると第2ゲーム媒体のパラメータの向上が大きいゲーム媒体又はゲーム媒体の属性を推奨する。

(c) ユーザの役割又は枠ごとにそれぞれ有利なゲーム媒体が設定されている場合、その有利なゲーム媒体を各ユーザに推奨する。

(d) 第2グループに設定されたゲーム媒体よりも有用なゲーム媒体が、自身又は他のユーザの第1グループに残っている場合、そのゲーム媒体との入れ替えを推奨する。

【0042】

以上まで説明してきたように、本実施形態では、共同プレイを行う複数ユーザの第1グループに含まれるゲーム媒体から、複数のユーザがゲームで利用する第2グループを編成することにより、共同プレイを行う複数のユーザが共通のゲーム媒体を利用してゲームをプレイすることが可能となる。このように、共通のゲーム媒体を利用するため、ユーザが各自で所持しているゲーム媒体に基づいて、ユーザの強さが決定してしまうこともなく、ユーザ間の強さの差が無くなり、強いユーザ及び弱いユーザの双方も互いにゲームを楽しむことができる。

【0043】

10

20

30

40

50

< 本実施形態に係る情報処理装置及びユーザ端末の構成 >

次に、本発明の一実施形態に係る情報処理装置及びユーザ端末 1 2 の構成について説明する。本実施形態に係る情報処理装置は、ゲームデータ配信用のコンピュータ、厳密にはサーバコンピュータ（以下、サーバ 1 0 という。）によって構成されている。サーバ 1 0 は、コンピュータの一例であり、図 1 に示されるように、複数のユーザ端末 1 2 とネットワーク 1 4 を介して通信可能に接続されており、ユーザ端末 1 2 と共にゲーム用の情報処理システム S を構築している。ネットワーク 1 4 は、例えばインターネット又はモバイル通信ネットワークからなる通信回線網であり、L A N（Local Area Network）、W A N（Wide Area Network）、イントラネット及びイーサネット（登録商標）等を含むものであってもよい。

10

【 0 0 4 4 】

本実施形態の情報処理システム S では、上記構成により、サーバ 1 0 とユーザ端末 1 2 とが協働することにより、ゲームが進行する。具体的には、ゲーム進行処理の一部をサーバ 1 0 側で行い、グラフィック処理等の一部をユーザ端末 1 2 で実行する。例えば、サーバ 1 0 側で、一定のルール、ロジック及びアルゴリズムを含むプログラムを実行する。一方、ユーザ端末 1 2 側では、サーバ 1 0 と同期しつつ、サーバ 1 0 で実行されているプログラムと同様のルール、ロジック及びアルゴリズムにより、ゲームを進行させる。

【 0 0 4 5 】

サーバ 1 0 は、本発明の「情報処理装置」の一例であり、ゲーム進行に必要なデータの生成や送受信等、ゲーム進行に関する各種の情報処理を実行するコンピュータ、より詳しくは本実施形態では S N S サーバである。サーバ 1 0 は、1 台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。また、サーバ 1 0 は、A S P（Application Service Provider）、S a a S（Software as a Service）、P a a S（Platform as a Service）又は I a a S（Infrastructure as a Service）用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、ゲーム進行に関する一連の情報処理の工程（ただし、情報の入力及び表示を除く。）がサーバ 1 0 によって実行されるので、ユーザ端末 1 2 側では、サーバ 1 0 に引き渡す情報の入力、及びサーバ 1 0 から配信される情報の表示等を行えばよい。

20

【 0 0 4 6 】

サーバ 1 0 は、ハードウェア機器として、図 1 に示されるように、プロセッサ 2 1、メモリ 2 2、通信用インターフェース 2 3、及びストレージ 2 4 を有し、これらの機器がバス 2 5 を介して電氣的に接続されている。また、サーバ 1 0 には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム（O S）と、ゲームに関する情報処理用の専用プログラムとがインストールされている。これらのプログラムは、本発明の「プログラム」に相当する。プロセッサ 2 1 が上記のプログラムにしたがって動作することで、サーバ 1 0 は、本発明の情報処理装置として機能し、ゲームの進行に関する一連の処理を実行する。なお、本発明のプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体（メディア）から読み込むことで取得してもよく、あるいは、インターネット又はイントラネット等のネットワーク 1 4 を介して取得（ダウンロード）してもよい。

30

【 0 0 4 7 】

プロセッサ 2 1 は、C P U（Central Processing Unit）、M P U（Micro-Processing Unit）、M C U（Micro Controller Unit）、G P U（Graphics Processing Unit）、D S P（Digital Signal Processor）、T P U（Tensor Processing Unit）又は A S I C（Application Specific Integrated Circuit）等によって構成されるとよい。

40

【 0 0 4 8 】

メモリ 2 2 は、R O M（Read Only Memory）及び R A M（Random Access Memory）等の半導体メモリによって構成されるとよい。

【 0 0 4 9 】

通信用インターフェース 2 3 は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インターフェースボード等によって構成されるとよい。通信用インターフェース 2 3 に

50

よるデータ通信の規格については、特に限定されるものではなく、Wi-Fi（登録商標）に基づく無線LANによる通信、3G～5G若しくはそれ以降の世代の移動通信システムによる通信、又はLTE（Long Term Evolution）に基づく通信等が挙げられる。

【0050】

ストレージ24は、フラッシュメモリ、HDD（Hard Disc Drive）、SSD（Solid State Drive）、FD（Flexible Disc）、MOディスク（Magneto-Optical disc）、CD（Compact Disc）、DVD（Digital Versatile Disc）、SDカード（Secure Digital card）、又はUSBメモリ（Universal Serial Bus memory）等によって構成されるとよい。また、ストレージ24は、サーバ10内に内蔵されてもよく、外付け形式でサーバ本体に取り付けてもよい。さらに、ストレージ24は、サーバ本体と通信可能に接続された外部コンピュータ（例えば、データベースサーバ）等によって構成されてもよい。なお、各種データを記録する技術としては、不正なデータ改竄等を回避する目的からブロックチェーンのような分散型台帳技術を用いてもよい。

10

【0051】

サーバ10は、ゲームの進行に必要な情報を各ユーザへ配信し、また、各ユーザから情報を収集して記憶する。サーバ10が記憶する情報には、各ユーザに関する情報（例えば、ユーザの識別情報及びゲームプレイ履歴に関する情報等）、及び、ゲームに関する情報（例えば、キャラクタ及びアイテム等のゲーム媒体情報並びにゲームステージ情報等）等が含まれる。また、サーバ10は、その他、ゲームの進行に関する様々な情報処理を実行する。

20

【0052】

ユーザ端末12は、ユーザがゲームをプレイするために操作するクライアント端末であり、例えば、パソコン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末、ゲーム機、情報入力可能なテレビ受像機、及びウェアラブル端末等によって構成される。なお、図1には、図示の都合上、4台のユーザ端末12を図示しているが、当然ながら、実際には、ゲームをプレイするユーザの人数に応じた台数分のユーザ端末12が存在する。

【0053】

ユーザ端末12は、サーバ10からゲーム進行用のデータを受信し、そのデータが示す画像（映像）をユーザ端末12のディスプレイ12a又はユーザ端末12に接続されたTV等の表示器（不図示）に表示したり、音声をスピーカ等から出力したりする。すなわち、本実施形態において、ユーザ端末12は、表示部及び音声出力部として機能する。例えば、ユーザ端末12には、第1グループ編成画面G1（図2）及び第2グループ編成画面G2（図3）の他、不図示のゲームプレイ画面等が表示される。

30

【0054】

また、ユーザ端末12は、ゲームのプレイ中に行われるユーザの操作を受け付け、その操作内容に応じた情報をサーバ10に向けて送信する。例えば、ユーザは、ユーザが所持しているゲーム媒体の中から第1グループに含めるゲーム媒体を選択して第1グループを編成する第1グループ編成操作、及び、第1グループに属するゲーム媒体の中から第2グループに含めるゲーム媒体を選択して第2グループを編成する第2グループ編成操作（第1操作及び第2操作を含む。）等をユーザ端末12にて行い、それらの操作に基づく情報をサーバ10に送信する。なお、上記操作以外にも、ユーザは、プレイするゲームを指定するゲーム指定操作、及び、指定したゲームをプレイするゲームプレイ操作等をユーザ端末12にて行う。

40

【0055】

< 本発明の一実施形態の情報処理装置の機能 >

本実施形態に係る情報処理装置であるサーバ10の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ10は、図4に示されるように、記憶部30、情報取得部31、表示制御部32、第1編成部33、第2編成部34、第1推奨部35、第2推奨部36、第3推奨部37、及び、ゲーム進行部38を有する。これらのうち、記憶部30は、メモリ22又はストレージ24によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ10を構成するハード

50

ウェア機器と、サーバ10にインストールされたプログラムとが協働することで実現される。なお、サーバ10が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記の機能を分散させて、複数台のコンピュータの各々が互いに異なる機能を発揮してもよい。

以下、各機能部について、それぞれ詳しく説明する。

【0056】

(記憶部)

記憶部30は、ゲームのプレイに必要な各種情報を記憶する。具体的には、記憶部30は、ユーザに関する情報、ゲーム媒体に関する情報、第1グループに関する情報、第2グループに関する情報、及び、その他ゲームに関する種々の情報を記憶する。

【0057】

ユーザに関する情報(ユーザ情報)は、図5に示されるように、各ユーザを特定する識別情報(識別ID又はゲーム用のアカウント名等)に各種情報が紐付けられ、ユーザごとに記憶されている。例えば、ユーザ情報には、ユーザのランク、所持するキャラクタ及びアイテム等のゲーム媒体、編成した第1グループ、フレンド関係にある他のユーザ、並びに、プレイ回数及びプレイ結果等のゲームのプレイ履歴等を示す情報が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のユーザの個人情報、所有するゲーム内通貨(有償及び無償)、ログイン日時、ログイン回数、ゲームの総プレイ時間、並びに、課金回数及び課金総額等を示す課金履歴等を示す情報が、ユーザ情報に含まれていてもよい。

【0058】

ゲーム媒体に関する情報(ゲーム媒体情報)は、図6に示されるように、各ゲーム媒体を特定する識別情報(識別ID等)に各種情報が紐付けられ、ゲーム媒体ごとに記憶されている。例えば、ゲーム媒体情報には、種別(キャラクタ又はアイテム等)、名前、レアリティ、属性、及び、能力又は効果等を示す各種パラメータ等を示す情報が含まれる。各種パラメータには、現在値の他、初期値及び上限値を示す情報が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、外観デザイン、入手方法(入手条件)、提供期間、利用可能期間、所持するユーザ数、並びに、利用回数及び利用結果等を示す利用履歴等を示す情報が、ゲーム媒体情報に含まれていてもよい。

【0059】

第1グループに関する情報(第1グループ情報)は、ユーザごとに設定された情報であって、ユーザが所持するゲーム媒体の中から選択された複数のゲーム媒体が関連付けられた情報である。第1グループ情報は、図7に示されるように、第1グループを特定する識別情報(識別ID等)に各種情報が紐付けられ、第1グループごとに記憶されている。例えば、第1グループ情報には、第1グループに関連付けられたユーザ(第1グループを編成したユーザ)を示す情報、第1サブグループに関連付けられたゲーム媒体を示す情報、及び、第2サブグループに関連付けられたゲーム媒体を示す情報等が含まれる。なお、本実施形態では、第1サブグループ及び第2サブグループには、それぞれ4個ずつのゲーム媒体が関連付けられている。

【0060】

第2グループに関する情報(第2グループ情報)は、ゲームプレイ(共同プレイ)ごとに設定される情報であって、共同プレイを行う複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から選択された複数のゲーム媒体が関連付けられた情報である。第2グループ情報は、図8に示されるように、第2グループを特定する識別情報(識別ID等)に各種情報が紐付けられ、第2グループごとに記憶されている。例えば、第2グループ情報には、第2グループに関連付けられたユーザ(共同プレイに参加するユーザ)を示す情報、第1サブグループに関連付けられたゲーム媒体を示す情報、第2サブグループに関連付けられたゲーム媒体を示す情報、及び、第2グループ全体での能力又は効果等を示す各種パラメータ等を示す情報等が含まれる。ユーザを示す情報には、特定ユーザと他のユーザ(特定ユーザ以外のユーザ)とを区別する情報、及び、ユーザごとに設定された役割を示す情報が含まれる。第1サブグループには、役割に対応した複数の枠(本実施形態では4つの枠)が設定されており、それぞれの枠に1個ずつのゲーム媒体が関連付けられている。な

10

20

30

40

50

お、本実施形態では、第 2 サブグループには、4 個のゲーム媒体が関連付けられている。

【0061】

その他、ゲームに関する種々の情報（不図示）には、例えば、ゲームステージ名、属性、難易度、プレイ可能期間、プレイ条件、クリア条件、ギミック、出現するアイテム又はキャラクタ等のゲーム媒体の種類及び数等、並びに、クリア報酬等の各種情報が関連付けられている。

【0062】

（情報取得部）

情報取得部 31 は、ユーザがゲームプレイ中にユーザ端末 12 において行った操作に基づく情報（データ）を、ユーザ端末 12 と通信することによって取得する。情報取得部 31 によって取得される情報には、第 1 グループ編成操作に基づく第 1 グループ編成情報、第 2 グループ編成操作に基づく第 2 グループ編成情報（第 1 操作情報及び第 2 操作情報を含む。）、ゲーム指定操作に基づくゲーム指定情報、及び、ゲームプレイ操作に基づくゲームプレイ情報等が含まれる。また、情報取得部 31 によって取得される情報には、上記情報の他、ゲーム中の各場面でユーザが行う各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可又は拒否、登録及びその他の入力操作等に基づく情報が含まれる。

【0063】

（表示制御部）

表示制御部 32 は、ゲーム中、ユーザのユーザ端末 12 を制御してゲーム進行用の情報をユーザ端末 12 の画面に表示させる。具体的には、表示制御部 32 は、後述する第 1 編成部 33、第 2 編成部 34、第 1 推奨部 35、第 2 推奨部 36、第 3 推奨部 37、及び、ゲーム進行部 38 による情報処理の結果等を表示するための表示データを生成し、生成されたその表示データをネットワーク 14 によりユーザ端末 12 に向けて送信する。例えば、表示制御部 32 は、ユーザが第 1 グループを編成する際には、第 1 編成部 33 による情報処理の結果を反映させた画面（第 1 グループ編成画面 G1）をユーザ端末 12 に表示させ、ユーザが第 2 グループを編成する際には、第 2 編成部 34 による情報処理の結果を反映させた画面（第 2 グループ編成画面 G2）をユーザ端末 12 に表示させる。特に、表示制御部 32 は、第 2 グループ編成画面 G2 では、共同プレイを行う複数のユーザに関連付けられた第 1 グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザのうち少なくとも一のユーザが選択可能な状態でユーザ端末 12 に表させる。また、表示制御部 32 は、第 1 ユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体と、第 2 ユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体とが重複する場合、重複しているゲーム媒体が識別可能な状態でユーザ端末 12 に表示させる。さらに、表示制御部 32 は、第 2 操作によって選択されたゲーム媒体を、少なくとも特定ユーザが識別可能な状態でユーザ端末 12 に表示させる。

【0064】

（第 1 編成部）

第 1 編成部 33 は、情報取得部 31 が取得した第 1 グループ編成情報をトリガーとして、ユーザが所持しているゲーム媒体の中からユーザごとの第 1 グループを編成するための情報処理を実行する。具体的には、記憶部 30 において、ユーザに関連付けて記憶されているユーザ情報に含まれるゲーム媒体の中から第 1 グループ編成情報によって指定されたゲーム媒体を選択する。そして、その選択されたゲーム媒体をユーザに関連付けられている第 1 グループ情報に追加したうえで、第 1 グループ情報を更新し、記憶部 30 に記憶する。このとき、第 1 編成部 33 は、共同プレイを行うユーザの数が少ない場合は、共同プレイを行うユーザの数が多の場合に比べて、第 1 グループに含めることができる 1 ユーザあたりのゲーム媒体の数（選択可能なゲーム媒体の数）を増やしたうえで、第 1 グループを編成するための情報処理を実行する。また、共同プレイを行う複数のユーザ間で第 1 グループに属するゲーム媒体が重複した場合、第 1 グループを再編成するための情報処理を実行する。

【0065】

（第 2 編成部）

第2編成部34は、情報取得部31が取得した第2グループ編成情報をトリガーとして、ユーザごとに編成された第1グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を含め、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第2グループを編成するための情報処理を実行する。具体的には、記憶部30において、ユーザごとに関連付けて記憶されている第1グループ情報に含まれるゲーム媒体の中から第2グループ編成情報によって指定されたゲーム媒体を選択する。そして、その選択されたゲーム媒体を複数のユーザに関連付けられている第2グループ情報に追加したうえで、第2グループ情報を更新し、記憶部30に記憶する。

【0066】

また、第2編成部34は、ユーザ（第1ユーザに相当）自身が編成した第1グループに属するゲーム媒体の中から、第2グループに含めるゲーム媒体を選択することは勿論、第1ユーザが他のユーザ（第2ユーザに相当）が編成した第1グループに属するゲーム媒体の中から、第2グループに含めるゲーム媒体を選択できるように制御する。また、第2編成部34は、第2ユーザ以外のユーザが第2ユーザ以外の第1グループに属するゲーム媒体の中から、第2ユーザの役割に対応した枠に配置するゲーム媒体を選択できるように制御する。

10

【0067】

また、第2編成部34は、情報取得部31が取得した特定ユーザからの第1操作情報に基づき、第2グループを編成するための情報処理を実行する。一方、第2編成部34は、情報取得部31が取得した第1操作情報が、特定ユーザ以外のユーザからの情報であれば、第2グループを編成するための情報処理を実行せず、特定ユーザ以外のユーザからは、情報取得部31が第2操作情報を取得した場合に、その第2操作情報に基づき、第2グループを編成する候補となるゲーム媒体を選択するための情報処理を実行する。

20

【0068】

（第1推奨部）

第1推奨部35は、ユーザに対して、第1サブグループに属する第1ゲーム媒体に基づいて、複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から第2サブグループに含めるゲーム媒体を推奨する情報処理を実行する。具体的には、第1グループの第2サブグループに属するゲーム媒体の中から、第1ゲーム媒体と相性が良く、第2グループの第2サブグループに含めるとパラメータの向上が大きいゲーム媒体を選択し、その選択したゲーム媒体を推奨するための通知データを生成する。そして、生成されたその通知データをネットワーク14により、ユーザのユーザ端末12に送信する。

30

【0069】

（第2推奨部）

第2推奨部36は、ユーザに対して、複数のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から、ユーザに設定された役割又は役割に対応する枠に有利なゲーム媒体を推奨する情報処理を実行する。具体的には、第1グループに属するゲーム媒体の中から、対象ユーザに設定された役割又は役割に対応する枠に含めるとパラメータの向上が大きいゲーム媒体を選択し、その選択したゲーム媒体を推奨するための通知データを生成する。そして、生成されたその通知データをネットワーク14により、対象ユーザのユーザ端末12に送信する。

40

【0070】

（第3推奨部）

第3推奨部37は、複数のユーザ間で第1グループに属するゲーム媒体が重複した場合、重複しているゲーム媒体が属する第1グループを編成したユーザに対して、重複しているゲーム媒体を入れ替えることを推奨する情報処理を実行する。具体的には、複数ユーザ間の第1グループを比較し、第1グループに他のユーザと重複するゲーム媒体が含まれているユーザの双方又はいずれか一方のユーザのユーザ端末12に、生成したゲーム媒体の入れ替えを推奨するための通知データをネットワーク14により送信する。

【0071】

50

(ゲーム進行部)

ゲーム進行部 38 は、ゲームの進行に必要な情報処理を実行するものであり、具体的には、情報取得部 31 が取得した各種情報に基づいてゲームを進行させる。例えば、ゲーム進行部 38 は、ユーザがプレイ中のゲームにおいてキャラクタ等のゲーム媒体をユーザ操作に応じて動かしたりして、ユーザ操作に応じた演出等を実施する。また、ゲームの進行状況等に応じて、キャラクタ等のゲーム媒体のパラメータの設定（詳しくは、現在の状態又は現在値等）を変更させる。

【0072】

以上、サーバ 10 及びユーザ端末 12 のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的に、サーバ 10 及びユーザ端末 12 は、上記以外にも種々の機能を有しているが、こ

10

【0073】

<本発明の一実施形態に係る情報処理フロー>

次に、図 9 乃至図 12 を参照しながら、上記構成からなる情報処理システム S において実行される情報処理の流れ（以下、情報処理フローという。）について説明する。情報処理フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、コンピュータシステムとして機能する情報処理システム S を用いることで実現される。換言すると、情報処理フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。なお、以下に説明する情報処理フローは、あくまでも一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において不要なステップ

20

【0074】

(第 1 グループ編成処理)

まず、図 9 に基づいて、第 1 グループ編成処理の一例について説明する。

第 1 グループ編成処理とは、サーバ 10（主に第 1 編成部 33 及び表示制御部 32）において実行される処理であり、ユーザが所持しているゲーム媒体の中からユーザごとの第 1 グループを編成する情報処理である。

【0075】

図 9 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 10 は、ユーザが操作するユーザ端末 12 との通信を通じ、ユーザが所持するゲーム媒体の中から第 1 グループに含めるゲーム媒体を指定する内容を含む第 1 グループ編成指示情報を取得してユーザから第 1 グループの編成指示を受け付けると（S101）、ユーザ情報に含まれるゲーム媒体の中から、第 1 グループの編成指示によってユーザに指定されたゲーム媒体を選択し（S102）、その選択されたゲーム媒体をユーザに関連付けられた第 1 グループ情報に追加して、第 1 グループ情報を更新する（S103）。そして、サーバ 10 は、第 1 グループに含めたゲーム媒体を示す第 1 グループ表示データを生成し（S104）、ユーザが操作するユーザ端末 12 との通信を通じて、その生成した第 1 グループ表示データをユーザ端末 12 に送信することにより、ユーザ端末 12 に第 1 グループ（編成途中を含む。）を表示させ（S105）、処理を終了する。

30

以上が、第 1 グループ編成処理の一例である。

40

【0076】

(第 2 グループ編成処理)

次に、図 10 に基づいて、第 2 グループ編成処理の一例について説明する。

第 2 グループ編成処理とは、サーバ 10（主に第 2 編成部 34 及び表示制御部 32）において実行される処理であり、複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を含めて、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループを編成する情報処理である。

【0077】

図 10 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 10 は、ユーザが操作するユーザ端末 12 との通信を通じ、ユーザ自身又は一緒に共同プレイを行う他のユーザの第

50

1 グループに属するゲーム媒体の中から第2グループに含めるゲーム媒体を指定する内容、及び、指定したゲーム媒体を配置する枠の指定を示す内容を含む第2グループ編成指示情報を取得してユーザから第2グループの編成指示を受け付けると(S201)、第1グループ情報の中から、第2グループの編成指示によってユーザに指定されたゲーム媒体を選択し(S202)、第2グループの編成指示によって指定された第2グループの枠に、選択されたゲーム媒体を配置し(S203)、共同プレイを行う複数のユーザに関連付けられた第2グループ情報を更新する(S204)。そして、サーバ10は、第2グループに含めたゲーム媒体を示す第2グループ表示データを生成し(S205)、ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じて、その生成した第2グループ表示データをユーザ端末12に送信することにより、ユーザ端末12に第2グループ(編成途中を含む。)を表示させ(S206)、処理を終了する。

10

以上が、第2グループ編成処理の一例である。

【0078】

また、第2グループの編成においては、共同プレイを行う複数のユーザの中から最終的に第2グループの編成権限を有する特定ユーザを設定することもできる。

以下、図11に基づいて、第2グループの編成権限を特定ユーザに限定した場合の第2グループ編成処理の一例について説明する。

【0079】

図11に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ10は、ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じ、ユーザ自身又は一緒に共同プレイを行う他のユーザの第1グループに属するゲーム媒体の中から第2グループに含めるゲーム媒体を指定する内容、及び、指定したゲーム媒体を配置する枠の指定を示す内容を含む第2グループ編成指示情報を取得してユーザから第2グループの編成指示を受け付けると(S301)、その第2グループの編成指示を行ったユーザが特定ユーザであるか否かを判断する(S302)。

20

【0080】

サーバ10は、その第2グループの編成指示が特定ユーザからではないと判断した場合(S302:NO)、第1グループ情報の中から、第2グループの編成指示によって特定ユーザ以外のユーザに指定されたゲーム媒体を選択し(S303)、その選択されたゲーム媒体を第2グループに含めるゲーム媒体の候補として示す第2グループ候補表示データを生成し(S304)、特定ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じて、その生成した第2グループ候補表示データを特定ユーザのユーザ端末12に送信することにより、特定ユーザのユーザ端末12に第2グループ候補となるゲーム媒体を識別可能に表示させ(S305)、S301の処理に戻る。

30

【0081】

一方、サーバ10は、その第2グループの編成指示が特定ユーザからであると判断した場合(S302:YES)、第1グループ情報の中から、第2グループの編成指示によって特定ユーザに指定されたゲーム媒体を選択し(S306)、第2グループの編成指示によって指定された第2グループの枠に、選択されたゲーム媒体を配置し(S307)、共同プレイを行う複数のユーザに関連付けられた第2グループ情報を更新する(S308)。そして、サーバ10は、第2グループに含めたゲーム媒体を示す第2グループ表示データを生成し(S309)、ユーザが操作するユーザ端末12との通信を通じて、その生成した第2グループ表示データをユーザ端末12に送信することにより、ユーザ端末12に第2グループ(編成途中を含む。)を表示させ(S310)、処理を終了する。

40

以上が、他の第2グループ編成処理の一例である。

【0082】

(重複解消処理)

次に、図12に基づいて、重複解消処理の一例について説明する。

重複解消処理とは、サーバ10(主に第1編成部33、表示制御部32及び第3推奨部37)において実行される処理であり、複数のユーザ間で第1グループに属するゲーム媒体が重複した場合に、重複しているゲーム媒体を入れ替えて重複解消を促すため情報処理

50

である。

【 0 0 8 3 】

図 1 2 に示されるように、先ず、コンピュータであるサーバ 1 0 は、共同プレイを行う複数ユーザが編成した第 1 グループに属するゲーム媒体同士を比較し (S 4 0 1)、複数のユーザ間で第 1 グループに属するゲーム媒体が重複していると判断した場合 (S 4 0 2 : Y E S)、重複するゲーム媒体を示す重複表示データを生成し (S 4 0 3)、ユーザが操作するユーザ端末 1 2 との通信を通じて、その生成した重複表示データをユーザ端末 1 2 に送信することにより、ユーザ端末 1 2 に重複するゲーム媒体を識別可能に表示させる (S 4 0 4)。

【 0 0 8 4 】

そして、サーバ 1 0 は、その重複しているゲーム媒体を入れ替えるように、第 1 グループの再編成を推奨する対象となるユーザを選択し (S 4 0 5)、ゲーム媒体を入れ替えることを推奨するための推奨データを生成し (S 4 0 6)、推奨対象ユーザが操作するユーザ端末 1 2 との通信を通じて、その生成した推奨データをユーザ端末 1 2 に送信して通知し (S 4 0 7)、処理を終了する。なお、この後、ゲーム媒体を入れ替える場合は、第 1 グループ編成処理 (図 9) を実行する。

一方、複数のユーザ間で第 1 グループに属するゲーム媒体が重複していないと判断した場合 (S 4 0 2 : N O)、そのまま処理を終了する。

以上が、重複解消処理の一例である。

< その他の実施形態 >

以上までに、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関して、具体例を挙げて説明してきたが、上記の実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、本発明は上記の実施形態に限定されるものではなく、他の実施形態も考えられ得る。

【 0 0 8 5 】

上記の実施形態では、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ (すなわち、サーバ 1 0) が本発明の情報処理装置として機能しているが、これに限定されるものではなく、サーバ 1 0 が有する機能のうちの一部がユーザ端末 1 2 に備わっていてもよい。例えば、第 1 編成部 3 3、第 2 編成部 3 4 又はゲーム進行部 3 8 の一部又は全部の機能がユーザ端末 1 2 に備わっていてもよい。

【 0 0 8 6 】

上記の実施形態では、ユーザ情報等は、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ (すなわち、サーバ 1 0) に記憶することとしたが、不図示のデータベースサーバを別途設けて、そのデータベースサーバに一括して記憶することとしてもよいし、ユーザ端末 1 2 側に記憶することとしてもよい。

【 0 0 8 7 】

上記の実施形態では、ゲームの一例として、第 2 グループに属するゲーム媒体を操作して、敵キャラクタ又は他のユーザ (他のユーザの操作するゲーム媒体) と対戦するゲームを挙げて説明した。ただし、第 1 グループ及び第 2 グループを編成する必要があるゲームであれば、その他のゲームに適用可能である。例えば、言葉遊びゲーム、格闘ゲーム、スポーツゲーム、シューティングゲーム、レースゲーム、パズルゲーム、カードゲーム、ボードゲーム、ロールプレイングゲーム又はシミュレーションゲーム等であってもよい。また、ゲームは、個人戦であってもよいし団体戦であってもよい。また、人間同士がユーザとして対戦するものであってもよいし、人間とコンピュータ (例えば、A I 又はロボット等) とが対戦するものであってもよい。

【 0 0 8 8 】

上記の実施形態では、ユーザは、原則として無料で全ての機能を享受することができるが、一部の機能を限定し、課金により所定の利用料金を支払うことによって、その限定された機能を利用することができることとしてもよい。すなわち、所定の利用料金を支払った課金ユーザに対しては、ゲームをプレイするうえで有利になるような特別な条件等を設定してもよい。例えば、課金ユーザに対しては、課金額に応じて入手困難なゲーム媒体を

10

20

30

40

50

入手可能としてもよいし、特別なステージをプレイ可能としてもよい。なお、この利用料金については、従量課金制としてもよいし、サブスクリプションのように、一度支払えば一定期間（例えば、１か月間又は１年間等）、そのユーザに対して効果を有することとしてもよい。

【００８９】

上記の実施形態では、ゲーム媒体の入手方法については、特に言及していないが、ユーザは、ゲームのプレイ結果に応じてゲーム媒体を入手できる他、ガチャと呼ばれるランダム型アイテム提供方式である抽選ゲーム（以下、単に抽選という。）によっても、ゲーム媒体を入手することができる。抽選とは、ゲームの構成単位であって、ゲーム媒体を入手することができるゲーム中のイベントの一つであり、ゲームのプレイ中、ユーザによるゲーム媒体の付与要求（抽選申込）に応じて実施される。具体的には、抽選は、偶然性を利用して、ユーザに対してキャラクタ又はアイテム等のゲーム媒体を提供する仕組みであって、レアリティの異なる複数のゲーム媒体（抽選の目玉となり得る希少度が高いレアアイテムと呼ばれるゲーム媒体も含む。）が候補として用意されており、その候補となる複数のゲーム媒体が属する集合の中から１又は所定数のゲーム媒体がランダム又は所定の確率（当選確率）により選択され、その選択されたゲーム媒体がユーザに付与される。なお、抽選申込に際して、ゲーム内通貨等の所定価値を消費することを必要としてもよいし、所定価値を消費することなく抽選を行うこととしてもよい。

10

【００９０】

<まとめ>

20

以上説明した本実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は以下の通りである。

【００９１】

〔１〕本実施形態に係る情報処理装置は、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第１グループを編成する第１編成部と、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させる表示制御部と、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第２グループに編成する第２編成部と、を有する。

30

上記の情報処理装置によれば、ユーザは、ユーザ自身が所持しているゲーム媒体に限らず、一緒に共同プレイを行う他のユーザが所持しているゲーム媒体も利用可能になる。そのため、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢が増え、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【００９２】

〔２〕上記の情報処理装置において、複数のユーザには第１ユーザと第２ユーザとが含まれ、第２編成部は、第２グループに編成するゲーム媒体を、第２ユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から第１ユーザが選択可能に制御する。

これにより、ユーザは、ユーザ自身が所持しているゲーム媒体に限らず、一緒に共同プレイを行う他のユーザが所持しているゲーム媒体も共同プレイで利用するゲーム媒体として選択可能になる。そのため、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

40

【００９３】

〔３〕上記の情報処理装置において、複数のユーザには第１ユーザと第２ユーザとが含まれ、表示制御部は、第１ユーザの第１グループに属するゲーム媒体と、第２ユーザの第１グループに属するゲーム媒体とが重複する場合、重複しているゲーム媒体を表示部に識別可能に表示させる。

これにより、ユーザは、第２グループに編成するゲーム媒体が、共同プレイを行う他のユーザと重複することを避けることができる。そのため、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

【００９４】

50

〔４〕上記の情報処理装置において、第２編成部は、複数のユーザの中の特定ユーザから、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から第２グループに編成するゲーム媒体を選択する第１操作を受け付け、第２編成部は、複数のユーザの中の特定ユーザ以外のユーザから、第１操作を受け付けず、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から第２グループに編成する候補となるゲーム媒体を選択する第２操作を受け付け、表示制御部は、第２操作によって選択されたゲーム媒体を、特定ユーザが識別可能な状態で表示部に表示させる。

これにより、特定ユーザに限り第２グループを編成可能となり、特定ユーザ以外の他のユーザは第２グループを直接編成することはできないので、第２グループ編成時の混乱を回避することができる。そのため、第２グループをスムーズに編成できるうえ、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

10

【００９５】

〔５〕上記の情報処理装置において、共同プレイを行うユーザの数が少ない場合、第１編成部は、共同プレイを行うユーザの数が多の場合に比べて、第１グループに含めることができる１ユーザあたりのゲーム媒体の数を増やす。

これにより、共同プレイを行うユーザ数が少ない場合であっても、ユーザは、十分な数量のゲーム媒体の中から第２グループに編成するゲーム媒体を選択することができる。そのため、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

20

【００９６】

〔６〕上記の情報処理装置において、第２グループは、第１サブグループと第２サブグループとを含み、第１サブグループに属する第１ゲーム媒体が第２サブグループに属する第２ゲーム媒体のパラメータを補完する関係にある場合、第１サブグループに属する第１ゲーム媒体に基づいて、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から第２サブグループに含めるゲーム媒体をユーザに推奨する第１推奨部を、さらに有する。

これにより、ユーザは、共同プレイに適したゲーム媒体を選択し易くなり、第１サブグループのゲーム媒体と第２サブグループのゲーム媒体とが良好な組み合わせになるように第２グループを編成することができる。そのため、ユーザの利便性が向上するうえ、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

30

【００９７】

〔７〕上記の情報処理装置において、複数のユーザにそれぞれ役割が設定されている場合、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から役割ごとに有利なゲーム媒体をユーザに推奨する第２推奨部をさらに有する。

これにより、ユーザは、それぞれの役割に応じて共同プレイに適したゲーム媒体を選択し易くなる。そのため、ユーザの利便性が向上するうえ、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

【００９８】

〔８〕上記の情報処理装置において、複数のユーザには第１ユーザと第２ユーザとが含まれ、第２グループには第１ユーザと第２ユーザのそれぞれの役割に対応したゲーム媒体を配置可能な枠が設定されている場合、第２編成部は、複数のユーザの第１グループに属するゲーム媒体の中から第２ユーザの役割に対応した枠に配置するゲーム媒体の選択を第１ユーザから受け付け、第２グループを編成する。

40

これにより、ユーザは、それぞれの役割に対応したゲーム媒体を他のユーザが所持しているゲーム媒体からも選択可能になり、共同プレイを行う際に適した第２グループを編成することができる。そのため、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢がさらに増え、ゲームの趣向性をより一層向上させることができる。

【００９９】

〔９〕また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、ユーザが所持

50

しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成し、コンピュータが、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示し、コンピュータが、複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成する。

上記の情報処理方法によれば、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢が増え、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【 0 1 0 0 】

[1 0] また、本実施形態に係るプログラムによれば、コンピュータに、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成させ、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザの少なくとも一のユーザが選択可能な状態で表示部に表示させ、複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成させる。

10

上記のプログラムによれば、ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢が増え、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【符号の説明】

【 0 1 0 1 】

1 0 サーバ

1 2 ユーザ端末

20

1 2 a ディスプレイ

1 4 ネットワーク

2 1 プロセッサ

2 2 メモリ

2 3 通信用インターフェース

2 4 ストレージ

2 5 バス

3 0 記憶部

3 1 情報取得部

3 2 表示制御部

30

3 3 第 1 編成部

3 4 第 2 編成部

3 5 第 1 推奨部

3 6 第 2 推奨部

3 7 第 3 推奨部

3 8 ゲーム進行部

4 1 ゲーム媒体表示領域

4 2 第 1 グループ表示領域

4 3 第 1 サブグループ表示領域

4 4 第 2 サブグループ表示領域

40

4 5 決定ボタン

5 1 a - 5 1 d 第 1 グループ表示領域

5 2 第 2 グループ表示領域

5 3 a - 5 3 d 第 1 サブグループ表示領域

5 4 a - 5 4 d 第 2 サブグループ表示領域

5 5 第 1 サブグループ表示領域

5 6 第 2 サブグループ表示領域

6 1 第 1 枠

6 2 第 2 枠

6 3 第 3 枠

50

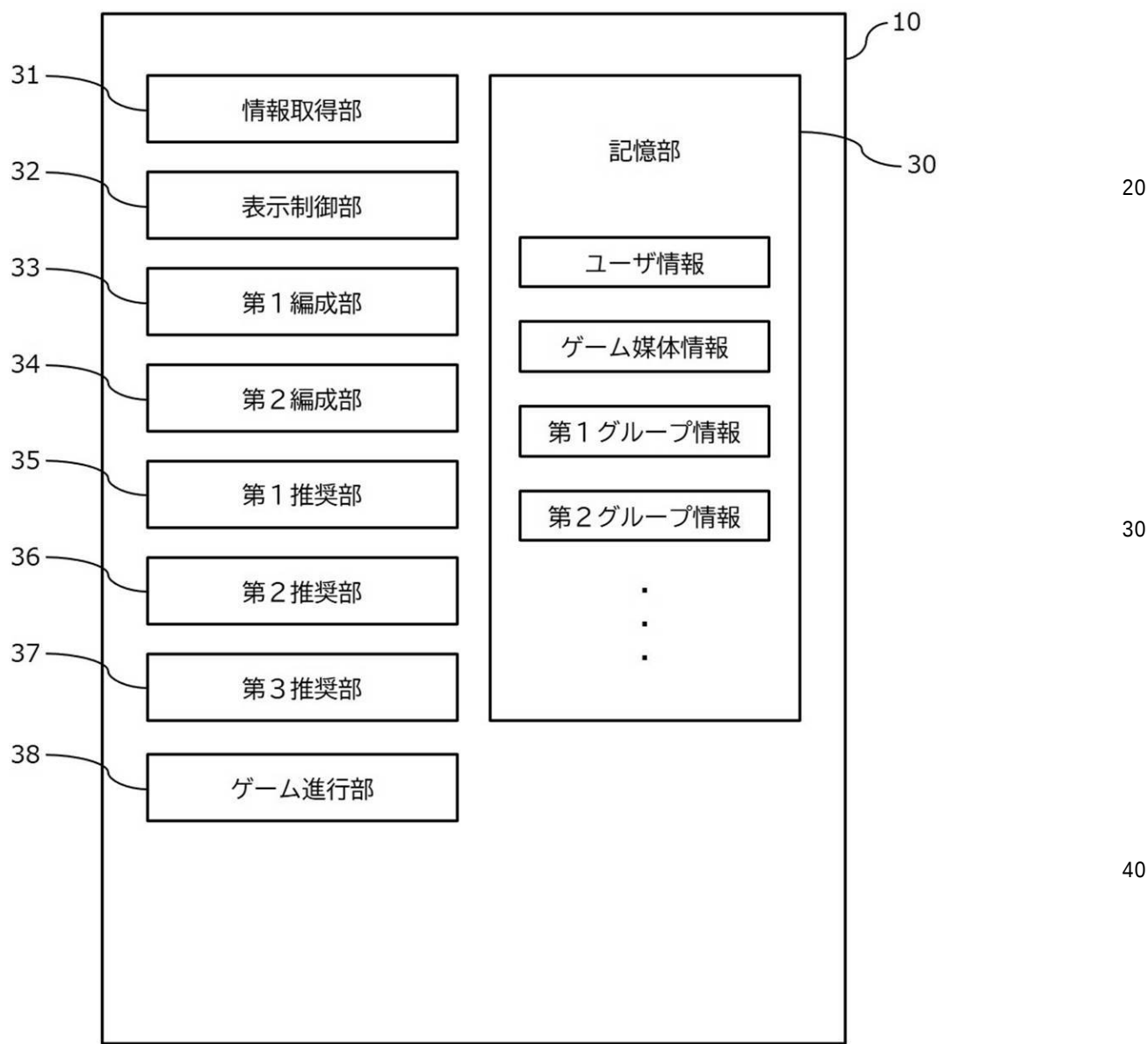
6 4 第 4 枠
G 1 第 1 グループ編成画面
G 2 第 2 グループ編成画面
S 情報処理システム

【要約】

【課題】ユーザが利用できるゲーム媒体の選択肢を増やし、ゲームの趣向性を向上させることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供する。

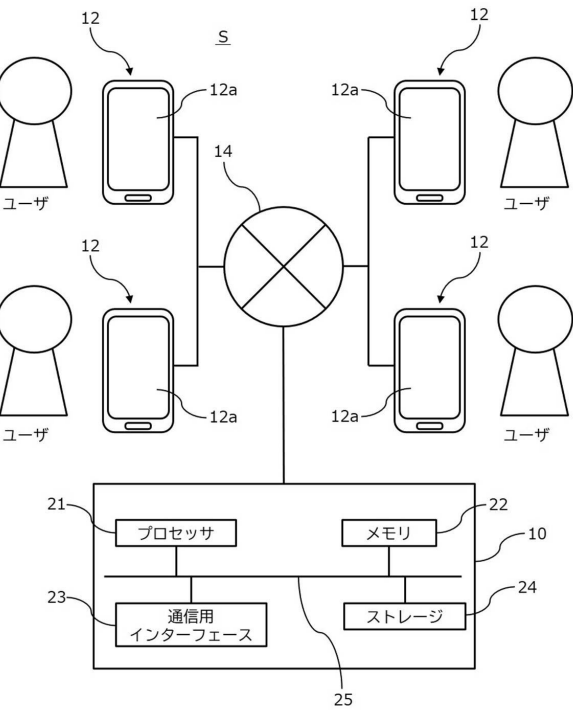
【課題を解決するための手段】情報処理装置は、ユーザが所持しているゲーム媒体からユーザごとの第 1 グループを編成する第 1 編成部と、ゲームにおいて共同プレイを行う複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体を、複数のユーザの少なくとも一のユーザが
10
選択可能な状態で表示部に表示させる表示制御部と、複数のユーザの第 1 グループに属するゲーム媒体の中から選択されたゲーム媒体を、複数のユーザが共同プレイにおいて利用する第 2 グループに編成する第 2 編成部と、を有する。

【選択図】図 4

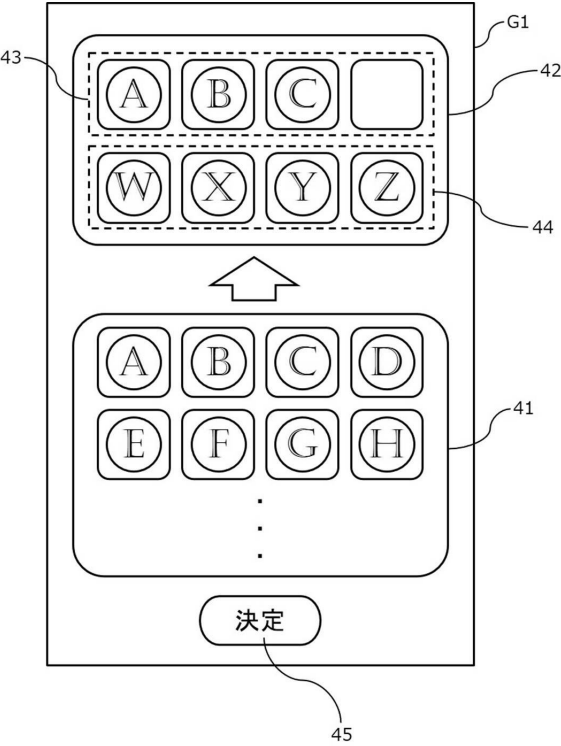


【図面】

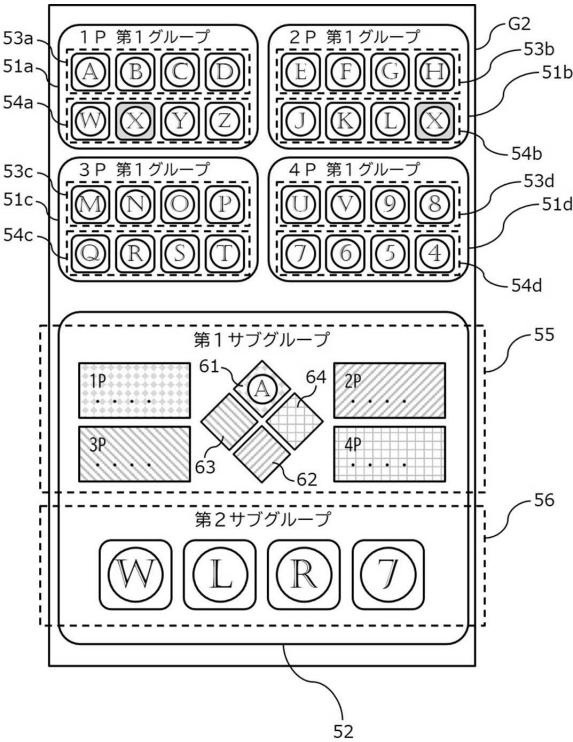
【図 1】



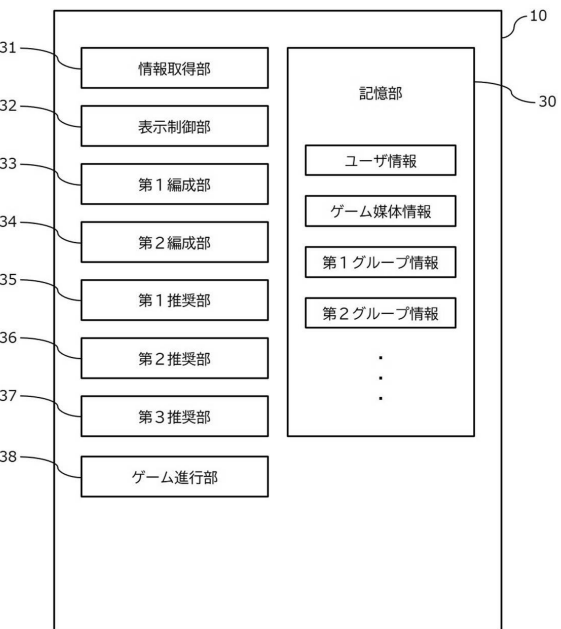
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

ユーザ情報								
識別ID	ランク	ゲーム媒体		第1グループ	フレンド	プレイ履歴		...
		キャラクタ	アイテム			プレイ回数	プレイ結果	
...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 6】

ゲーム媒体情報						
識別ID	種別	名前	レアリティ	属性	パラメータ	...
...	...	...	...	...	...	...

【図 7】

第1グループ情報				
識別ID	ユーザ	第1サブグループ ゲーム媒体	第2サブグループ ゲーム媒体	...
...	...	...	...	...

【図 8】

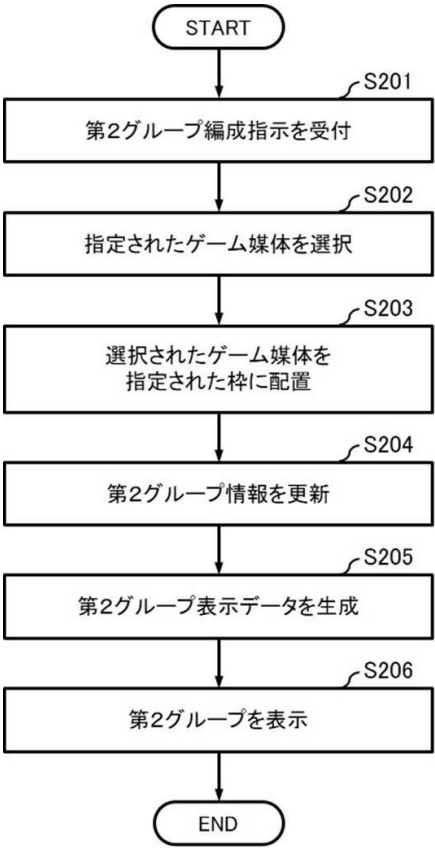
第2グループ情報							
識別ID	ユーザ		第1サブグループ		第2サブグループ ゲーム媒体	パラメータ	...
	特定ユーザ	役割	種	ゲーム媒体			
...	...	...	...	...	...	...	...

10

【図 9】



【図 10】



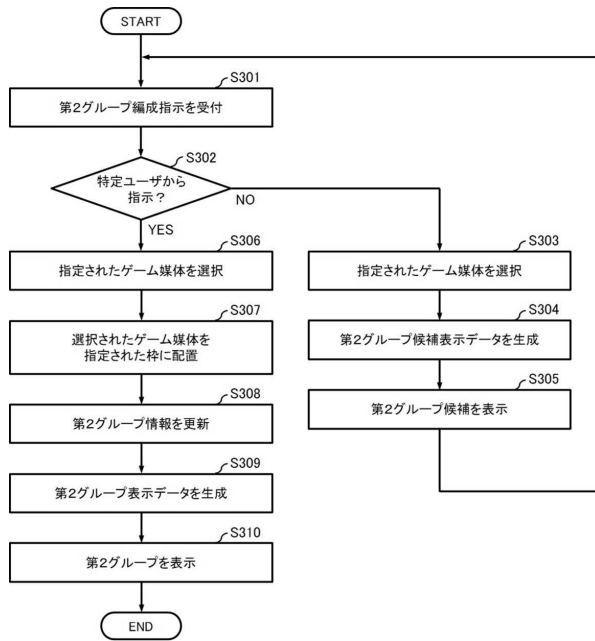
20

30

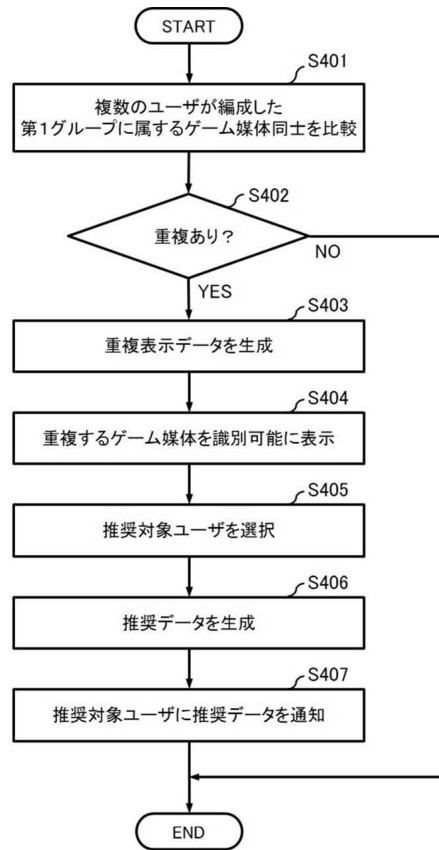
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

クシィ内

審査官 岸 智史

(56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 9 7 6 0 0 (J P , A)

特開 2 0 1 8 - 0 4 2 6 4 8 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8