

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7640862号
(P7640862)

(45)発行日 令和7年3月6日(2025.3.6)

(24)登録日 令和7年2月26日(2025.2.26)

(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 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/63 (2014.01)	A 6 3 F 13/63
A 6 3 F 13/77 (2014.01)	A 6 3 F 13/77

請求項の数 11 (全25頁)

(21)出願番号	特願2022-20359(P2022-20359)	(73)特許権者	000129149 株式会社カプコン 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(22)出願日	令和4年2月14日(2022.2.14)	(74)代理人	110002789 弁理士法人I P X
(65)公開番号	特開2023-117669(P2023-117669 A)	(72)発明者	丸山 敦史 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
(43)公開日	令和5年8月24日(2023.8.24)	審査官	宇佐田 健二
審査請求日	令和6年1月5日(2024.1.5)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理システムおよびプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

情報処理システムであって、

制御部を備え、

前記制御部は、次の各ステップを実行するように構成され、

参照ステップでは、ユーザ情報と、特性の多様性に関する情報とを含む参照情報を参照し、ここで

前記ユーザ情報は、ユーザに関連付けられた現実空間の位置に関する情報を含み、

前記特性は、仮想空間において使用される、ユーザに関連付けられたキャラクタに設定可能に構成されており、

前記多様性に関する情報は、前記仮想空間または現実空間における、前記特性の統計情報、利用数または利用率であり、

特定ステップでは、前記参照情報に基づいて、前記ユーザに推奨される特性である推奨特性を特定し、

表示ステップでは、前記ユーザが前記キャラクタの特性を選択可能な画面を表示させ、ここで前記画面には、前記参照情報に基づいて特定された前記推奨特性が含まれる、

情報処理システム。

【請求項2】

請求項1に記載の情報処理システムにおいて、

前記特性は、前記キャラクタの人種と、ジェンダーアイデンティティと、身体的ハンデ

ィキャップと、前記キャラクタが患う疾患とのうち少なくとも1つを示す、
情報処理システム。

【請求項3】

請求項2に記載の情報処理システムにおいて、

前記特性は、前記キャラクタに関連付けられるパラメータに影響を与えない身体的または心理的特性である、

情報処理システム。

【請求項4】

請求項1～請求項3の何れか1つに記載の情報処理システムにおいて、

前記参照情報は、前記ユーザとは異なる他のユーザに関連付けられたキャラクタの特性と、前記特性と類似する類似特性の利用率とのうち少なくとも1つを含む、
情報処理システム。

10

【請求項5】

請求項4に記載の情報処理システムにおいて、

前記キャラクタは、前記ユーザの操作に基づいて、仮想空間内で区分された複数の領域のうち少なくとも1つに配置され、

前記参照情報は、前記領域それぞれに関連付けられた情報を含む、
情報処理システム。

【請求項6】

請求項1～請求項5の何れか1つに記載の情報処理システムにおいて、

前記参照情報は、前記ユーザの位置情報と、その位置における前記特性の多様性に関する情報とを含む、
情報処理システム。

20

【請求項7】

請求項1～請求項6の何れか1つに記載の情報処理システムにおいて、

前記表示ステップでは、前記画面において、予め前記特性がプリセットされたプリセットキャラクタを表示させ、

前記プリセットキャラクタのうち少なくとも1つは、前記推奨特性が関連付けられている、

情報処理システム。

30

【請求項8】

請求項7に記載の情報処理システムにおいて、

前記特定ステップでは、前記参照情報に基づいて、前記推奨特性ごとの推奨度合いを特定し、

前記表示ステップでは、前記推奨度合いに応じて、前記プリセットキャラクタが表示される前記画面の表示態様を変動させる、

情報処理システム。

【請求項9】

請求項8に記載の情報処理システムにおいて、

前記特定ステップでは、前記プリセットキャラクタに関連付ける前記推奨特性の種類を決定する抽選を実行し、

前記推奨特性は、前記推奨度合いに応じて、前記抽選において当選される確率が変動するように構成される、

情報処理システム。

40

【請求項10】

請求項1～請求項9の何れか1つに記載の情報処理システムにおいて、

さらに、管理ステップでは、前記画面において前記ユーザに選択された特性を、前記キャラクタに関連付けて管理する、

情報処理システム。

【請求項11】

50

プログラムであって、

コンピュータに、請求項 1 ~ 請求項 10 の何れか 1 つに記載の各ステップを実行させる、プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、情報処理システムおよびプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザが操作者として操作するキャラクタを生成することがある。特許文献 1 には、携帯電話等の通信端末装置の表示部に表示されるキャラクタを作成するサービスを提供する技術が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2003 - 091644 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、キャラクタの作成に際して、様々な要素をユーザが自由に決定可能な場合がある。この場合、ユーザは自身が作成したキャラクタに対して愛着を持ちやすい一方、キャラメイクの作成にあたり様々な選択をする必要があるため、ユーザに負担がかかることがあった。

20

【0005】

本開示では上記事情を鑑み、キャラクタ作成における利便性向上を支援する技術を提供することとした。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示の一態様によれば、情報処理システムが提供される。この情報処理システムは、制御部を備える。制御部は、特定ステップと、表示ステップと、管理ステップとを実行するように構成される。特定ステップでは、参照情報に基づいて、ユーザと関連付けられるキャラクタに設定可能な複数の特性のうちユーザに推奨される特性である推奨特性を特定する。参照情報は、ユーザのユーザ情報に基づいて特定される、仮想空間またはユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性の多様性に関する情報を含む。表示ステップでは、推奨特性を含む、複数の特性のうち少なくとも 1 つを、ユーザと関連付けられるキャラクタの特性として選択可能な画面を表示させる。画面では、特定された推奨特性がユーザに認識可能に表示される。管理ステップでは、画面においてユーザに選択された特性を、キャラクタに関連付けて管理する。

30

【0007】

本開示によれば、キャラクタ作成における利便性向上を支援する技術を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本実施形態に係る情報処理システム 1 のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 2】本実施形態に係る情報処理装置 2 のうち、制御部 23 の機能構成を示すブロック図である。

【図 3】情報処理システム 1 によって実行される情報処理の流れの一例を示すアクティビティ図である。

【図 4】特性 5 の一例を示すイメージ図である。

50

- 【図5】特性5の多様性に関する情報の一例を示すイメージ図である。
【図6】推奨特性51の種類を決定する抽選結果の一例を示すイメージ図である。
【図7】キャラクタCを作成可能な画面100の一例を示すイメージ図である。
【図8】キャラクタCの形態を決定する画面200の一例を示すイメージ図である。
【図9】特性5を設定する画面300の一例を示すイメージ図である。
【図10】特性5が互いに類似するキャラクタCの一例を示すイメージ図である。
【図11】画面100の変形例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[実施形態]

以下、図面を用いて本開示の実施形態について説明する。以下に示す実施形態中で示した各種特徴事項は、互いに組み合わせ可能である。

【0010】

ところで、本実施形態に登場するソフトウェアを実現するためのプログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的な記録媒体(Non-Transitory Computer-Readable Medium)として提供されてもよいし、外部のサーバからダウンロード可能に提供されてもよいし、外部のコンピュータで当該プログラムを起動させてクライアント端末でその機能を実現(いわゆるクラウドコンピューティング)するように提供されてもよい。

【0011】

また、本実施形態において「部」とは、例えば、広義の回路によって実施されるハードウェア資源と、これらのハードウェア資源によって具体的に実現されうるソフトウェアの情報処理とを合わせたものも含む。また、本実施形態においては様々な情報を取り扱うが、これら情報は、例えば電圧・電流を表す信号値の物理的な値、0または1で構成される2進数のビット集合体としての信号値の高低、または量子的な重ね合わせ(いわゆる量子ビット)によって表され、広義の回路上で通信・演算が実行されうる。

【0012】

また、広義の回路とは、回路(Circuit)、回路類(Circuitry)、プロセッサ(Processor)、およびメモリ(Memory)等を少なくとも適当に組み合わせることによって実現される回路である。すなわち、特定用途向け集積回路(Application Specific Integrated Circuit: ASIC)、プログラマブル論理デバイス(例えば、単純プログラマブル論理デバイス(Simple Programmable Logic Device: SPLD)、複合プログラマブル論理デバイス(Complex Programmable Logic Device: CPLD)、およびフィールドプログラマブルゲートアレイ(Field Programmable Gate Array: FPGA))等を含むものである。

【0013】

1. ゲームの説明

図1は、本実施形態に係る情報処理システム1のハードウェア構成を示すブロック図である。図1に示す情報処理システム1では、情報処理装置2および複数のゲーム装置3が通信ネットワーク11を介して互いに通信可能に接続され、ゲーム装置3においてゲームが実行される。

【0014】

本実施形態に係るゲームは、情報処理システム1にて実行されるオンラインのゲームである。このゲームでは、ゲーム装置3のユーザは、1または複数のプレイヤーキャラクタPCを仮想ゲーム空間で活動させたり、プレイヤーキャラクタPCを、ノンプレイヤーキャラクタNPCである敵キャラクタECと対戦させたりする。また、キャラクタCは、オブジェクトの一例である。

【0015】

上記のようなゲームは、プレイステーション(登録商標)などの家庭用ゲーム機、ニン

10

20

30

40

50

テンドースイッチ（登録商標）などの携帯用ゲーム機、もしくは、パーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレット端末などの電子機器であるゲーム装置 3 を用いて実行される。

【 0 0 1 6 】

2 . 情報処理システム 1 の概要

図 1 に示されるように、情報処理システム 1 は、情報処理装置 2 および複数のゲーム装置 3 にて構成される。情報処理装置 2 は、ゲームプログラムおよびゲームデータを記憶しており、ゲーム装置 3 の（下記のアカунト情報ごとの）ゲームデータの管理を行う。情報処理装置 2 は、例えばサーバにより構成される。複数のゲーム装置 3 それぞれは、互いに同じ構成を有する。なお、本実施形態において、システムとは、1 つまたはそれ以上の装置または構成要素からなるものである。したがって、例えば後述の情報処理装置 2 やゲーム装置 3 単体であっても情報処理システム 1 の一例となりうる。

10

【 0 0 1 7 】

ゲーム装置 3 は、ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行する。そのために、ゲーム装置 3 は、通信ネットワーク 1 1 を介して、情報処理装置 2 からゲームプログラムおよびゲームデータを受信（具体的にはダウンロードおよびインストール）する。各ユーザには、ゲーム装置 3 に対応づけて、識別情報およびパスワードを含むアカウント情報が、ユーザごとに割り当てられている。このアカウント情報は、ログイン時、ゲーム装置 3 から情報処理装置 2 に送信され、情報処理装置 2 におけるユーザ認証に利用される。

【 0 0 1 8 】

ユーザ認証を経て、情報処理装置 2 とゲーム装置 3 との相互通信が可能となる。ログイン後、ゲーム装置 3 は、ゲーム進行に必要なデータ（ゲーム進行状況に関するデータ）を情報処理装置 2 から受信すると、ユーザの操作に基づいてゲーム画像や音声をディスプレイ 4 a およびスピーカ 4 b に出力しながら、ゲームを進行させる。

20

【 0 0 1 9 】

2 . 1 ハードウェア構成

以下、図 1 を参照して、情報処理システム 1 の各ハードウェア構成について説明する。

【 0 0 2 0 】

情報処理装置 2

図 1 に示されるように、情報処理装置 2 は、通信部 2 1、記憶部 2 2 および制御部 2 3 を有する。通信部 2 1 および記憶部 2 2 は、通信バス 2 0 を介して制御部 2 3 と電氣的に接続されている。

30

【 0 0 2 1 】

通信部 2 1 は、インターネットおよび LAN などの通信ネットワーク 1 1 を介して各ゲーム装置 3 と通信可能に接続される、いわゆるネットワークインターフェースである。情報処理装置 2 が通信部 2 1 を介して受信する主な情報としては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、ユーザの操作に応じたガチャの抽選要求、クエスト実行要求、オートプレイの実行 / 終了の要求、アカウント情報、ゲームデータなどが挙げられる。情報処理装置 2 が通信部 2 1 を介して送信する主な情報としては、ゲームプログラムをゲーム装置 3 が受信したことを確認するための情報、ガチャにて得られたゲーム媒体に関する情報などが挙げられる。

40

【 0 0 2 2 】

記憶部 2 2 は、HDD (Hard Disk Drive)、RAM (Random Access Memory)、ROM (Read Only Memory) および SSD (Solid State Drive) などで構成される。記憶部 2 2 には、本実施形態にかかるゲームプログラムの一部を含む各種プログラムやゲームに関する各種データなどが記憶されている。

【 0 0 2 3 】

具体的には例えば、記憶部 2 2 は、ユーザ DB や抽選リストなどを記憶している。ユーザ DB には、ゲームをプレイするユーザの識別番号ごとに、ユーザ名、ユーザランク、ユ

50

ーザが操作するプレイヤーキャラクタPCに関するステータス等の情報、仮想ゲーム空間内にて使用可能な消費媒体の額、パラメータPに関する情報などが、対応付けられて記憶されている。抽選リストは、一般にガチャと呼ばれる抽選処理に用いるものであって、選択対象となるゲーム媒体に関する情報を複数含む。抽選リストには、ゲーム媒体に関する情報（名称、能力パラメータAP、レアリティ、レベルなど）と、抽選による選択割合とが、対応づけられている。また能力パラメータAPとは、例えば、ゲーム媒体がプレイヤーキャラクタPCの場合、戦力、HP、攻撃力、防御力、賢さ、または速さなどを含む。

【0024】

制御部23は、CPUおよび半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置である情報処理装置2の動作を制御する。特に、制御部23は、記憶部22に記憶された所定のプログラムを読み出すことによって、自装置である情報処理装置2に係る種々の機能を実現する。すなわち、記憶部22に記憶されているソフトウェアによる情報処理が、ハードウェアの一例である制御部23によって具体的に実現されることで、後述の各機能部が実行される。なお、制御部23は単一であることに限定されず、機能ごとに複数の制御部23を有するように実施してもよい。またそれらの組合せであってもよい。

10

【0025】

制御部23によって実行される情報処理として、例えば、課金の決済処理、ユーザアカウントの認証処理、ガチャの抽選選択処理などが挙げられる。課金の決済処理は、例えばゲーム中のパラメータPを所定量回復するために必要な課金の要求に基づいて実行される。ユーザアカウントの認証処理は、例えばゲーム装置3から受信したユーザの識別情報を用いて実行される。ガチャの抽選選択処理は、ガチャの抽選要求に伴って、抽選リストの中から、ゲーム媒体ごとの選択確率に基づいて1以上のゲーム媒体を抽選により選択する処理である。ガチャの抽選選択処理によれば、選択したゲーム媒体に関する情報と、抽選要求の送信元となる操作を行ったユーザの識別情報とが、ユーザDBにて関連付けられ、これにより、当該ユーザには、自身でガチャを引いた結果当選したゲーム媒体が付与される。

20

【0026】

ここで、上記をさらに補足すると、「ゲーム媒体」とは、ゲームに関する要素を表した電子データであって、プレイヤーキャラクタPCとして使用するキャラクタCの名称、プレイヤーキャラクタPCが仮想ゲーム空間内にて使用するアイテム（武器、防具、道具）などが含まれる。ユーザは、ゲーム媒体を、課金による直接購入やクエストクリアの他、ガチャと呼ばれる抽選方法によって入手することができる。入手したゲーム媒体は、そのゲーム媒体を所有することとなったユーザの識別情報と対応づけて、ユーザDBに記憶され管理される。さらに、「ガチャ」とは、情報処理装置2にて、抽選リストの中から、所定の選択割合に基づき任意のゲーム媒体を抽選により選択する方法である。選択された任意のゲーム媒体は、ユーザのゲーム装置3に付与される。「ガチャで選択したゲーム媒体を、ユーザに付与する/ユーザが所有する」とは、「抽選処理で選択されたゲーム媒体を、ユーザを示す識別情報と関連づける/関連づけられている」とことと同義である。

30

【0027】

ゲーム装置3

ゲーム装置3には、ディスプレイ4a、スピーカ4bおよび入力デバイス4cが外部接続または内蔵される。また、ゲーム装置3は、通信部31、記憶部32、制御部33、グラフィック処理部34a、オーディオ処理部34bおよび操作部34cを有する。通信部31、記憶部32、グラフィック処理部34a、オーディオ処理部34bおよび操作部34cは、通信バス30を介して制御部33と電氣的に接続されている。

40

【0028】

通信部31は、ゲーム装置3と情報処理装置2との間で各種データを送受信するために、通信ネットワーク11に通信可能に接続される、いわゆるネットワークインターフェースである。ゲーム装置3が通信部31を介して受信する主な情報としては、アカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、ガチャ実行要求、クエスト実行要求な

50

どが挙げられる。ゲーム装置 3 が通信部 3 1 を介して送信する主な情報としては、ダウンロード要求情報に応じて情報処理装置 2 から送られてきた新たなゲームデータ、抽選処理により選択されたゲーム媒体に関する情報などが挙げられる。

【 0 0 2 9 】

記憶部 3 2 は、HDD、SSD、RAM および ROM など構成される。記憶部 3 2 には、情報処理装置 2 からダウンロードしたゲームデータ、ゲームプログラムの一部を含む各種プログラム、自装置であるゲーム装置 3 のアカウント情報、ユーザ情報 6 1 などが格納されている。なお、ユーザ情報 6 1 は、情報処理装置 2 の記憶部 2 2 で記憶するユーザ DB の少なくとも一部の情報である。ユーザ DB でユーザ情報 6 1 のマスタを管理し、ゲーム装置 3 の記憶部 3 2 は、このマスタの少なくとも一部の情報が情報処理装置 2 から配信され、これを記憶する。

10

【 0 0 3 0 】

制御部 3 3 は、CPU および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置であるゲーム装置 3 の動作を制御する。特に、制御部 3 3 は、記憶部 3 2 に記憶された所定のプログラムを読み出すことによって、自装置であるゲーム装置 3 に係る種々の機能を実現する。すなわち、記憶部 3 2 に記憶されているソフトウェアによる情報処理が、ハードウェアの一例である制御部 3 3 によって具体的に実現されることで、後述の各機能部が実行される。なお、制御部 3 3 は単一であることに限定されず、機能ごとに複数の制御部 3 3 を有するように実施してもよい。またそれらの組合せであってもよい。

【 0 0 3 1 】

特に、制御部 3 3 は、自装置であるゲーム装置 3 のユーザによる入力デバイス 4 c の操作に従って、ゲームを実行するように構成される。具体的には、制御部 3 3 は、ゲームデータに含まれる仮想ゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 3 2 から読み出すか、または情報処理装置 2 から受信したデータを用いて、2次元または3次元のゲーム画像情報を生成する。ゲーム画像情報がグラフィック処理部 3 4 a によって処理されることにより、ディスプレイ 4 a には処理後のゲーム画像が逐次表示される。換言すると、制御部 3 3 は、ゲームの実行にあたり、自装置であるゲーム装置 3 のユーザの操作などに応じてディスプレイ 4 a の表示制御およびスピーカ 4 b の音声出力制御を行うように構成される。

20

【 0 0 3 2 】

グラフィック処理部 3 4 a は、制御部 3 3 から出力されるゲーム画像情報に従って、キャラクターおよび仮想ゲーム空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部 3 4 a は、例えば液晶型であるディスプレイ 4 a と接続されており、動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ 4 a 上に表示される。オーディオ処理部 3 4 b は、スピーカ 4 b と接続され、制御部 3 3 の指示に従ってゲーム音声を再生および合成すると、これをスピーカ 4 b から出力させる。操作部 3 4 c は、入力デバイス 4 c と接続され、操作入力に関するデータを入力デバイス 4 c との間で送受信する。ユーザは、入力デバイス 4 c を操作することで、ゲーム装置 3 に操作信号を入力する。なお、入力デバイス 4 c は、ディスプレイ 4 a と一体化されたタッチパネル、外付けのゲームパッド、マウスやキーボード等の総称である。

30

【 0 0 3 3 】

2.2 機能構成

次に、情報処理装置 2 の制御部 2 3 の各機能構成について説明する。ここで、本実施形態に係るシステムは、情報処理システム 1 により実現され、特に制御部 2 3 により実現される。

【 0 0 3 4 】

図 2 は、本実施形態に係る情報処理装置 2 のうち、制御部 2 3 の機能構成を示すブロック図である。制御部 2 3 は、記憶部 2 2 に記憶された各種プログラムを実行することにより、受付部 2 3 1 と、特定部 2 3 2 と、イベント制御部 2 3 3 と、表示制御部 2 3 4 (表示部) と、管理部 2 3 5 として機能する。すなわち、記憶部 2 2 に記憶されているソフト

40

50

ウェアによる情報処理がハードウェアの一例である制御部 2 3 によって具体的実現されることで、制御部 2 3 に含まれる各機能部として実行されうる。

【 0 0 3 5 】

受付部 2 3 1 は、受付ステップを実行可能に構成される。受付ステップにおいて、受付部 2 3 1 は、通信部 2 1 または記憶部 2 2 を介して情報を受け付け、これを作業メモリに読出可能に構成される。特に、受付部 2 3 1 は、通信ネットワーク 1 1 および通信部 2 1 を介して種々の情報を受け付けるように構成される。本実施形態では、受付部 2 3 1 が受け付けた種々の情報は、記憶部 2 2 に記憶されるものとして説明する。

【 0 0 3 6 】

特に、受付部 2 3 1 は、入力デバイス 4 c を介して行われたユーザによる操作指示を受け付け可能に構成される。操作指示は、所定のコマンド操作による動作指示や、ディスプレイ 4 a に表示されたボタン B の押下による操作指示を含む。受付部 2 3 1 は、キャラクタ C の移動、攻撃、防御、アイテムの使用、魔法の使用、体力回復その他の行動を指示する指示を受け付ける。

10

【 0 0 3 7 】

特定部 2 3 2 は、特定ステップを実行可能に構成される。特定ステップにおいて、特定部 2 3 2 は、複数の特性 5 の中から所定の条件を満たした特性 5 を推奨特性 5 1 として特定する。また、特定部 2 3 2 は、特定された推奨特性 5 1 の推奨度合いをさらに特定する。また、特定部 2 3 2 は、抽選処理を実行することにより、推奨特性 5 1 のうち、プリセットキャラクタ C a に関連付ける推奨特性 5 1 を特定する。

20

【 0 0 3 8 】

イベント制御部 2 3 3 は、イベント制御ステップを実行可能に構成される。イベント制御ステップにおいて、イベント制御部 2 3 3 は、イベントの進行を制御する。イベント制御部 2 3 3 は、キャラクタ C を制御してゲームイベントおよびキャラメイクイベントを進行可能に構成される。

【 0 0 3 9 】

表示制御部 2 3 4 は、表示ステップを実行可能に構成される。表示ステップにおいて、表示制御部 2 3 4 は、記憶部 3 2 に記憶された種々の情報またはこれらを含む画面 1 0 0 0 等を、ゲーム装置 3 で視認可能な態様で表示させる。具体的には、表示制御部 2 3 4 は、画面 1 0 0 0、画像、アイコン、メッセージ等の視覚情報を、ゲーム装置 3 のディスプレイ 4 1 a に表示させるように制御する。表示制御部 2 3 4 は、視覚情報をゲーム装置 3 に表示させるためのレンダリング情報だけを生成するものであってもよい。

30

【 0 0 4 0 】

管理部 2 3 5 は、イベント制御ステップを実行可能に構成される。管理ステップにおいて、管理部 2 3 5 は、複数の情報を対応付けて記憶部 3 2 に記憶させることで、複数の情報を管理する。

【 0 0 4 1 】

3 . 種々の情報と用語の説明

本節では、情報処理システム 1 によって扱われる種々の情報、用語等について説明する。

【 0 0 4 2 】

情報処理システム 1 において提供されるゲームは、ユーザがプレイする主たるパートであるインゲーム（例えば、対戦ゲーム等）と、インゲームをプレイするにあたっての準備や待機等を担うパートであるアウトゲームとを含む。また、以下において、アウトゲームの一例として、対戦ゲーム以外のゲームパートを取り上げるものとする。ユーザは、アウトゲームにおいて、自身が操作するキャラクタ C を生成したり、仮想空間上でゲーム内通貨を使用して買い物をしたりすることができる。また、ユーザは、例えば、キャラクタ C を操作して、インゲームにおいて敵キャラクタ E C と対戦可能である。

40

【 0 0 4 3 】

ここで、キャラクタ C は、ユーザの操作に基づいて、仮想空間内で区分された複数の領域のうち少なくとも 1 つに配置される。例えば、複数の仮想国家からなる世界が仮想空間

50

上で形成されている場合、キャラクタCは、その仮想国家のうちいずれか領域に配置される。仮想空間は、例えば、城、街、住宅地、田畑、森、洞窟、川、海など、現実世界と同様の構成を含み、各々が仮想空間内で区分されて管理される。また、仮想空間は、空中都市、海中都市等を含んでもよい。仮想空間は、国家により区分されず、農業地帯、工業地帯、乾燥地帯、湿潤地帯、豪雪地帯、紛争地帯等、気候や産業等により区分されるものであってもよい。また、仮想空間は、それ自体が街、都市等、国家より小さな規模であってもよい。

【0044】

本実施形態における仮想空間では、仮想国家それぞれが独自の気候、文化、風土、言語、思想等を有し、それぞれ異なる種族のノンプレイヤーキャラクタNPCが住民として配置される。かかる仮想空間におけるいずれかの領域上で、ユーザは、キャラクタCを操作して、移動、買い物、戦闘等、任意のアクションを実行させることができるものとする。また、本実施形態における仮想空間内では、ノンプレイヤーキャラクタNPCに加えて、他のユーザによってそれぞれ操作された複数のプレイヤーキャラクタPCが配置され得るものとする。

10

【0045】

なお、以下において、説明上の主たるユーザであって、キャラクタCの作成を行うユーザを第1ユーザと称し、これ以外の他のユーザを第2ユーザと称する。また、本実施形態に係るゲームの利用者全体を総称して「利用ユーザ」と称するものとする。すなわち、利用ユーザは、第1ユーザと、第2ユーザとを含む。さらに、第1ユーザによって作成され、操作されるプレイヤーキャラクタPCを第1キャラクタC1と称する。第2ユーザによって操作されるプレイヤーキャラクタPCまたはノンプレイヤーキャラクタNPCを第2キャラクタC2と称することとする。

20

【0046】

4. 情報処理システム1の動作

本節では、前述した情報処理システム1の動作の流れについて説明する。好ましい態様の一例として、ユーザがゲームを進めるためのキャラクタCを作成する場面を例に挙げて説明する。

4.1 情報処理の概要

まず、情報処理システム1によって実行される情報処理の流れについて概説する。

30

【0047】

キャラクタCの作成

図3は、情報処理システム1によって実行される情報処理の流れの一例を示すアクティビティ図である。以下、このアクティビティ図に沿って、情報処理の流れを概説する。

【0048】

まず、第1ユーザは、ディスプレイ41aに表示された不図示の画面1000において、入力デバイス4cを用いてキャラクタCの作成指示を送信する。受付部231が作成指示を受信すると、イベント制御部233は、キャラクタCを作成するキャラメイクイベントを開始する(A101)。

【0049】

次いで、特定部232は、記憶部32に記憶された参照情報6を参照する。参照情報6は、第1ユーザのユーザ情報61を含む。ユーザ情報61は、第1ユーザに、位置情報、居住地情報等が関連付けられた情報を含む。

40

【0050】

また、参照情報6は、特性5に関する統計情報を含む。特性5に関する統計情報とは、所定の位置または領域ごとに、特性5を集計した情報である。特に、参照情報6は、現実空間の位置における特性5の多様性に関する情報を含む。現実空間の位置における特性5の多様性に関する情報としては、利用ユーザを含む現実世界の人々の現在位置、居住地等が属する領域における特性5の分布、動態に関する情報が含まれる。具体的には、各大陸(ユーラシア大陸、アフリカ大陸、北アメリカ大陸、南アメリカ大陸、オーストラリア大

50

陸、南極大陸)、各大州(アジア、ヨーロッパ、アフリカ、アメリカ、オセアニア)、国、州、都道府県、市町村など、各領域それぞれの居住者の特性5に関する統計情報等である。

【0051】

また、参照情報6には、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて特定される、第1ユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性5の多様性に関する情報が含まれる。特に、参照情報6には、第1ユーザの位置情報と、その位置における特性5の多様性に関する情報が含まれる。例えば、第1ユーザがAAA地域に位置する場合、第1ユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性5の多様性に関する情報とは、AAA地域における特性5の多様性に関する情報を示す。

10

【0052】

さらに、参照情報6には、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて特定される、第1ユーザとは異なる他のユーザである第2ユーザに関連付けられた第2キャラクタC2の特性5の多様性に関する情報が含まれる。例えば、第1ユーザがAAA地域に位置する場合、第2キャラクタC2の特性5の多様性に関する情報とは、第2キャラクタC2に関連付け可能な各特性5について、AAA地域に位置する第2ユーザに係る第2キャラクタC2に関連付けられた割合を示す。また、参照情報6は、第1ユーザが位置する地域に限らず、第1ユーザがプレイ可能な仮想空間における全ての第2ユーザに係る第2キャラクタC2に関連付けられた特性5を示す統計情報であってもよい。第1ユーザがプレイ可能な仮想空間は、その時点で第1ユーザが到達したことがある仮想空間における地域であってもよいし、未到達の地域であってもよい。即ち、参照情報6は、第1ユーザが到達し得る仮想空間の全ての地域における第2キャラクタC2の特性5に関する統計情報であってもよい。以下、特性5が関連付けられ得るキャラクタCおよび利用ユーザを含む現実世界の人々を総称して、特性付属対象とよぶことがある。

20

【0053】

さらに、参照情報6は、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて特定される、仮想空間の位置における特性5の多様性に関する情報を含む。仮想空間の位置における特性5の多様性に関する情報とは、キャラクタCが配置された仮想空間内の各領域における特性5の多様性に関する情報を示す。具体的には、仮想空間の位置における特性5の多様性に関する情報は、キャラクタCに関連付けられた特性5の現時点における利用数62または利用率63を、そのキャラクタCが配置された仮想空間内の領域ごとに区分して算出された情報である。例えば、第1キャラクタC1が仮想の街であるBBB街に位置する場合、特性5の多様性に関する情報は、キャラクタCに設定可能な全ての特性5について、それぞれBBB街に位置する他のキャラクタCそれぞれに関連付けられた割合を示す。例えば、特性5の一例である種5aがBBB街に位置する全てのキャラクタCに関連付けられている場合、その利用率63は100%となる。一方、種5aがBBB街に位置するキャラクタCの合計うち、半数に関連付けられている場合、その利用率63は50%となる。このように、参照情報6には、仮想空間内または現実世界の各領域それぞれに関連付けられた情報が含まれる。

30

【0054】

なお、本実施形態では、参照情報6に含まれるこれらの各種情報のうち、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて特定される、第2ユーザに関連付けられた第2キャラクタC2の特性5の多様性に関する情報を参照する場合を例に説明する。具体的には、特定部232は、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて、第1ユーザの現在位置を特定する(A102)。例えば、第1ユーザがAAA地域に位置するものとする。このとき、特定部232は、AAA地域に位置する第2ユーザを特定する(A103)。

40

【0055】

また、特定部232は、特定した第2ユーザに関連付けられた第2キャラクタC2の特性5を参照する(A104)。さらに、特定部232は、キャラクタCに関連付け可能な特性5の全てまたは一部について、第2キャラクタC2に関連付けられた数を特性5毎に

50

参照する。そして、特定部 2 3 2 は、キャラクタ C に設定可能な特性 5 それぞれの利用率 6 3 を参照する (A 1 0 5)。このように、特定部 2 3 2 は、第 2 ユーザに関連付けられた第 2 キャラクタ C 2 の特性 5 の多様性に関する情報を参照する。つまり、特定部 2 3 2 は、特性 5 の多様性に関する情報を参照して、キャラクタ C に設定可能な特性 5 それぞれについて、第 2 キャラクタ C 2 の特性 5 として利用された割合を特定する。

【 0 0 5 6 】

次いで、特定部 2 3 2 は、利用率 6 3 が閾値以下の特性 5 を、推奨特性 5 1 として特定する (A 1 0 6)。閾値以下とは、具体的には例えば、0 , 0 . 1 , 0 . 2 , 0 . 3 , 0 . 4 , 0 . 5 , 0 . 6 , 0 . 7 , 0 . 8 , 0 . 9 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , 9 , 1 0 , 1 1 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 1 5 , 1 6 , 1 7 , 1 8 , 1 9 , 2 0 , 2 1 , 2 2 , 2 3 , 2 4 , 2 5 , 2 6 , 2 7 , 2 8 , 2 9 , 3 0 % 以下であり、ここで例示した数値の何れか 2 つの間の範囲内であってもよい。このように、特定部 2 3 2 は、参照情報 6 に基づいて、ユーザと関連付けられるキャラクタ C に設定可能な複数の特性 5 のうちユーザに推奨される特性 5 である推奨特性 5 1 を特定する。

10

【 0 0 5 7 】

特定部 2 3 2 は、プリセットキャラクタ C a に関連付ける推奨特性 5 1 の種類を決定する抽選を実行する (A 1 0 7)。例えば、特定された推奨特性 5 1 が 1 8 種類であって、プリセットキャラクタ C a に関連付ける推奨特性 5 1 の数は予め 5 種類に設定されているものとする。このとき、特定部 2 3 2 は、特定された 1 8 種類の推奨特性 5 1 に対して抽選を実行し、このうち 5 種類をプリセットキャラクタ C a に関連付ける推奨特性 5 1 として決定する。

20

【 0 0 5 8 】

続いて、イベント制御部 2 3 3 は、ユーザがキャラクタ C 作成の基礎とするキャラクタ C の候補として、プリセットキャラクタ C a を作成する。プリセットキャラクタ C a とは、キャラクタ C の作成に必要な各項目が予め設定されているキャラクタ C である。このとき、イベント制御部 2 3 3 は、推奨特性 5 1 が関連付けられたプリセットキャラクタ C a を作成する (A 1 0 8)。具体的には、イベント制御部 2 3 3 は、推奨特性 5 1 のうち少なくとも一つが関連付けられたプリセットキャラクタ C a を、少なくとも一つ作成する。つまり、プリセットキャラクタ C a のうち少なくとも一つは、推奨特性 5 1 が関連付けられている。

30

【 0 0 5 9 】

表示制御部 2 3 4 は、複数のプリセットキャラクタ C a を含むキャラクタ C を作成する画面 1 0 0 を表示させる (A 1 0 9)。具体的には、表示制御部 2 3 4 は、画面 1 0 0 において、予め特性 5 がプリセットされた、複数のプリセットキャラクタ C a を表示させる。このとき、画面 1 0 0 では、特定された推奨特性 5 1 がユーザに認識可能に表示される。具体的には、表示制御部 2 3 4 は、推奨特性 5 1 が関連付けられたプリセットキャラクタ C a を少なくとも一つ表示させる。かかる画面 1 0 0 において、ユーザは、好みのプリセットキャラクタ C a を選択することができる。

【 0 0 6 0 】

ユーザによってプリセットキャラクタ C a のうちいずれかが一つが選択されると、イベント制御部 2 3 3 は、複数のプリセットキャラクタ C a のうち、ユーザによって選択されたプリセットキャラクタ C a をベースキャラクタ C b として決定する (A 1 1 0)。

40

【 0 0 6 1 】

次いで、表示制御部 2 3 4 は、ベースキャラクタ C b をもとに、ユーザがキャラクタ C の作成に必要な複数の項目 i を選択可能な画面 2 0 0 を表示させる。本画面において、ユーザは、ベースキャラクタ C b の形態を構成するパーツを変更したり、新たな特性 5 などの要素を追加することで、キャラクタ C を作成するために詳細な項目 i を編集可能である。

【 0 0 6 2 】

受付部 2 3 1 は、ユーザから、上述した項目 i の指定を受け付ける (A 1 1 1)。このとき、ユーザは、キャラクタ C 自体、またはキャラクタ C の形態に対応付ける特性 5 を、

50

推奨特性 5 1 を含む複数の特性 5 の中から任意に選択可能である。換言すると、表示制御部 2 3 4 は、推奨特性 5 1 を含む、複数の特性 5 のうちの少なくとも 1 つを、ユーザと関連付けられるキャラクタ C の特性 5 として選択可能な画面 1 0 0 を表示させる。なお、ベースキャラクタ C b に対応付けられた項目 i に変更を加えず、ベースキャラクタ C b をそのまま自己のキャラクタ C とする場合、A 1 1 3 にスキップしてキャラクタ C 作成を終了する。

【 0 0 6 3 】

ユーザによって特性 5 の選択が行われた場合、受付部 2 3 1 は、かかる選択に係る情報を受け付ける (A 1 1 2)。そして、管理部 2 3 5 は、画面 1 0 0 においてユーザに選択された特性 5 を、キャラクタ C に関連付けて管理する。このように、特性 5 は、ユーザの選択に基づき決定され、そのユーザに対応するキャラクタ C に対応付けられる。

10

【 0 0 6 4 】

その後、受付部 2 3 1 がユーザの操作に基づき、全ての項目 i に関する指定が終了した旨の選択を受け付けると、イベント制御部 2 3 3 は、キャラクタ C の作成および編集を終了させる (A 1 1 3)。そして、管理部 2 3 5 は、完成したキャラクタ C を、ユーザに対応付けて管理させる。

【 0 0 6 5 】

なお、ユーザは、キャラクタ C の作成後に特性 5 を変更することが可能である。この際、キャラクタ C のパラメータ P は変更されない。なおこの場合、表示制御部 2 3 4 は、キャラクタ C の作成後において、キャラクタ C の特性 5 を変更可能な画面 1 0 0 0 を表示させるものとする。

20

【 0 0 6 6 】

まとめ

以上をまとめると、本実施形態に係る情報処理システム 1 は、次の各構成要素を備える。特定部 2 3 2 は、参照情報 6 に基づいて、ユーザと関連付けられるキャラクタ C に設定可能な複数の特性 5 のうちユーザに推奨される特性 5 である推奨特性 5 1 を特定する。参照情報 6 は、ユーザのユーザ情報 6 1 に基づいて特定される、仮想空間またはユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性 5 の多様性に関する情報を含む。表示制御部 2 3 4 (表示部) は、推奨特性 5 1 を含む、複数の特性 5 のうちの少なくとも 1 つを、ユーザと関連付けられるキャラクタ C の特性 5 として選択可能な画面 1 0 0 を表示させる。画面 1 0 0 0 では、特定された推奨特性 5 1 がユーザに認識可能に表示される。管理部 2 3 5 は、画面 1 0 0 においてユーザに選択された特性 5 を、キャラクタ C に関連付けて管理する。

30

【 0 0 6 7 】

また、別の態様によれば、本実施形態に係るプログラムは、コンピュータに、各ステップを実行させる。特定ステップでは、参照情報 6 に基づいて、ユーザと関連付けられるキャラクタ C に設定可能な複数の特性 5 のうちユーザに推奨される特性 5 である推奨特性 5 1 を特定する。参照情報 6 は、ユーザのユーザ情報 6 1 に基づいて特定される、仮想空間またはユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性 5 の多様性に関する情報を含む。表示ステップでは、推奨特性 5 1 を含む、複数の特性 5 のうちの少なくとも 1 つを、ユーザと関連付けられるキャラクタ C の特性 5 として選択可能な画面 1 0 0 を表示させる。画面 1 0 0 0 では、特定された推奨特性 5 1 がユーザに認識可能に表示される。管理ステップでは、画面 1 0 0 においてユーザに選択された特性 5 を、キャラクタ C に関連付けて管理する。

40

【 0 0 6 8 】

さらに、別の態様によれば、本実施形態に係る情報処理装置 2 が実行する情報処理方法は、次の各ステップを備える。特定ステップでは、参照情報 6 に基づいて、ユーザに関連付けられるキャラクタ C に設定可能な複数の特性 5 のうちユーザに推奨される特性 5 である推奨特性 5 1 を特定する。参照情報 6 は、ユーザのユーザ情報 6 1 に基づいて特定される、仮想空間またはユーザに関連付けられた現実空間の位置における特性 5 の多様性に関

50

する情報を含む。表示ステップでは、推奨特性 5 1 を含む、複数の特性 5 のうちの少なくとも 1 つを、ユーザと関連付けられるキャラクタ C の特性 5 として選択可能な画面 1 0 0 を表示させる。画面 1 0 0 では、特定された推奨特性 5 1 がユーザに認識可能に表示される。管理ステップでは、画面 1 0 0 においてユーザに選択された特性 5 を、キャラクタ C に関連付けて管理する。

【 0 0 6 9 】

このような態様によれば、情報処理システム 1 は、ユーザがキャラクタ C の作成をする際、ユーザに対して、推奨される特性 5 を認識可能に表示させる。これにより、キャラクタ作成における利便性向上を支援する技術を提供することができる。同時に、人種やジェンダーアイデンティティ 5 b 2 等の多様性の尊重に寄与し、持続可能な開発目標 (S D G s) の目標 5 である「ジェンダー平等を実現しよう」の達成に貢献することができる。

10

【 0 0 7 0 】

特に、イベント制御部 2 3 3 は、特性 5 の多様性に関する情報に基づき、キャラクタ C に設定可能な特性 5 のうち、他のユーザにあまり利用されていない特性 5 が関連付けられたプリセットキャラクタ C a を優先的に作成する。これにより、推奨特性 5 1 がユーザに選択されやすくなる。その結果、作成されたキャラクタ C が配置された仮想空間において、より多様な特性 5 のキャラクタ C が作成されることが期待される。

【 0 0 7 1 】

4 . 2 情報処理の詳細

上記概説された情報処理の詳細部分を、図を用いて説明する。

20

【 0 0 7 2 】

ここで、特性 5 は、複数の種類を含む。例えば、特性 5 は、分類 (種族、種別、人種等)、生態 (活動地域、主な活動時間帯等)、アイデンティティ 5 b (エスニックアイデンティティ 5 b 1、ジェンダーアイデンティティ 5 b 2 等)、身体的ハンディキャップ、疾患等を含む。特性 5 がキャラクタ C に関連付けられ得る場合、特性 5 は、キャラクタ C の分類 (種族、種別、人種等) と、キャラクタ C 自身のアイデンティティ 5 b (エスニックアイデンティティ 5 b 1、ジェンダーアイデンティティ 5 b 2 等) と、身体的ハンディキャップと、キャラクタ C が患う疾患と、生態 (活動地域、主な活動時間帯等) とのうち少なくとも 1 つを示す。また、これらの特性 5 は、クエスト等のイベントを進行させる際に参照される、キャラクタ C に関連付けられるパラメータ P に影響を与えない身体的または心理的な特性 5 である。このように、特性 5 は、パラメータ P に影響を与えない形で、プレイヤーキャラクタ P C およびノンプレイヤーキャラクタ N P C を含むキャラクタ C に対応付けられ得る。

30

【 0 0 7 3 】

図 4 は、特性 5 の一例を示すイメージ図である。図 4 の例では、キャラクタ C に設定可能な特性 5 の一例として、種 5 a およびアイデンティティ 5 b が示される。表示制御部 2 3 4 は、特性 5 それぞれについて、例えば、2 ~ 5 0 種類の中から少なくとも一つをユーザが選択可能に表示させる。具体的には例えば、2 , 4 , 6 , 8 , 1 0 , 1 2 , 1 4 , 1 6 , 1 8 , 2 0 , 2 2 , 2 4 , 2 6 , 2 8 , 3 0 , 3 2 , 3 4 , 3 6 , 3 8 , 4 0 , 4 2 , 4 4 , 4 6 , 4 8 , 5 0 種類であり、ここで例示した数値の何れか 2 つの間の範囲内であってよい。そして、ユーザは、これらの特性 5 の中から、好みの特性 5 をキャラクタ C に設定可能である。

40

【 0 0 7 4 】

本実施形態において、身体的ハンディキャップとは、特性付属対象の形態について、先天的または後天的に機能の全てまたは一部に制限を受けた状態をいい、かかる形態のうち少なくとも一つまたはその一部を有しない場合を含む。また、疾患とは、特性付属対象の心または身体について何らかの不調、不都合等が生じた状態をいう。

【 0 0 7 5 】

図 5 は、特性 5 の多様性に関する情報の一例を示すイメージ図である。図 5 の例では、AAA 地域に位置する第 2 ユーザに関連付けられた第 2 キャラクタ C 2 に係る特性 5 の多

50

様性に関する情報の一例が示される。図5では、特性5の一種である種5 aおよびアイデンティティ5 bについて、それぞれ利用数6 2および利用率6 3が示される。例えば、種5 aの一種である「RA」は、AAA地域に位置する第2ユーザに関連付けられた1, 000, 000の全ての第2キャラクタC 2のうち、1, 000の第2キャラクタC 2に関連付けられていることが示される。また、AAA地域における「RA」の利用率6 3は、0.1%であることが示される。また、アイデンティティ5 bの一種である「IA1 a」は、AAA地域に位置する第2ユーザに関連付けられた全第2キャラクタC 2のうち、300, 000の第2キャラクタC 2に関連付けられていることが示される。また、AAA地域における「IA1 a」の利用率6 3は、30%であることが示される。このように、特性5の多様性に関する情報には、キャラクタCに設定可能な特性5それぞれの利用状況を示す情報が含まれる。

10

【0076】

ここで、推奨特性5 1として特定される条件が、種5 aについては1%以下、アイデンティティ5 bについては10%以下に設定されているものとする。このとき、A106において、特定部232は、図5で示される種5 aの一例（「RA」、「RB」、「RC」、「RD」および「RE」）のうち、利用率6 3が1%以下である「RA」、「RB」および「RD」を推奨特性5 1に特定する。特定部232は、図5で示されるアイデンティティ5 bの一例（「IA1 a」、「IA1 b」、「IB2 a」、「IB2 b」および「IB2 c」）のうち、利用率6 3が10%未満である「IB2 a」、「IB2 b」および「IB2 c」を推奨特性5 1として特定する。

20

【0077】

図6は、推奨特性5 1の種類を決定する抽選結果の一例を示すイメージ図である。図6では、種5 1 aおよびアイデンティティ5 1 bについて、プリセットキャラクタC aに関連付ける推奨特性5 1をそれぞれ1種類ずつ抽選する場合の例が示される。A107において、特定部232は、推奨特性5 1に決定された種5 1 a（「RA」、「RB」および「RD」）と、推奨特性5 1に決定されたアイデンティティ5 1 b（「IB2 a」、「IB2 b」および「IB2 c」）とについて、それぞれ1つを抽選により選択する。図6では、「RA」がプリセットキャラクタC aに関連付ける種5 1 aとして決定されるとともに、「IB2 b」がプリセットキャラクタC aに関連付けるアイデンティティ5 1 bとして決定された場合の例が示される。

30

【0078】

図7は、キャラクタCを作成可能な画面100の一例を示すイメージ図である。表示制御部234は、それぞれ外見の少なくとも一部が異なる複数のプリセットキャラクタC aを含む画面100を表示させる。画面100に表示させるプリセットキャラクタC aは、具体的には例えば、2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50種類であり、ここで例示した数値の何れか2つの間の範囲内であってもよい。図7の例において、表示制御部234は、それぞれ異なる形態である8種類のプリセットキャラクタC a（プリセットキャラクタC a 1、プリセットキャラクタC a 2、プリセットキャラクタC a 3、プリセットキャラクタC a 4、プリセットキャラクタC a 5、プリセットキャラクタC a 6、プリセットキャラクタC a 7およびプリセットキャラクタC a 8）を表示させる。

40

【0079】

このとき、ユーザによってプリセットキャラクタC a 4 1（プリセットキャラクタC a 4）が選択されたものとする。この場合、表示制御部234は、プリセットキャラクタC a 4 1を拡大させたプリセットキャラクタC a 4 2（プリセットキャラクタC a 4）を表示させる。そして、プリセットキャラクタC a 4が選択された状態でユーザによりボタンB 1が押下されると、表示制御部234は、画面1000を画面100から画面200に遷移させる。このように、ユーザは、表示されたプリセットキャラクタC aの中から自身が作成するキャラクタCのイメージに最も近いプリセットキャラクタC aを選択可能であ

50

る。

【0080】

ここで、表示制御部234は、画面100において、推奨特性51をユーザに認識可能に表示させる。具体的には、表示制御部234は、プリセットキャラクタCaに関連付けるアイデンティティ51bとして決定された前述の「IB2b」が、プリセットキャラクタCa4に設定されていることを示す情報を表示させる。図7の例では、画面100に特性表示欄101が設けられており、表示制御部234は、この特性表示欄101において、「IB2b」を表示させる。

【0081】

図8は、キャラクタCの形態を決定する画面200の一例を示すイメージ図である。図8で示されるように、表示制御部234は、ユーザに選択されたベースキャラクタCbとともに、表示制御部234は、キャラクタCの形態を構成する複数の項目iをユーザが選択可能に表示させる。身体的特徴を表す項目iの例として、頭i1、肌i2、顔i3、眉i4、目i5、鼻i6、口i7、ひげi8、化粧i9、手i10、足i11、尻尾i12が示される。なお、これ以外の項目iの例としては、身長(全長)、体重、性別、体格(骨格)、肩幅、筋肉量、脂肪量、手、足、歯、爪、髪、えら、ひれ、鱗、表皮、尻尾、羽などのパーツの形、色、大きさ、質感等が挙げられる。

10

【0082】

また、図8の例において、表示制御部234は、ユーザによる編集操作に応じてベースキャラクタCbの表示態様を変化させる。これにより、ユーザは、現時点のキャラクタCの外見を確認しながら、項目iを編集可能である。受付部231がユーザによるボタンB2の押下を受け付けると、表示制御部234は、項目iの選択を終了したものとして、画面1000を画面200から画面300に遷移させる。

20

【0083】

図9は、特性5を設定する画面300の一例を示すイメージ図である。図9で示されるように、表示制御部234は、キャラクタCに対応付ける特性5を選択可能に表示させる。ユーザは、キャラクタCの形態だけでなく、キャラクタCの種5a、アイデンティティ5b、習性、活動性向、疾患等の特性5を選択することができる。

【0084】

受付部231がユーザによるボタンB3の押下を受け付けると、表示制御部234は、キャラクタCの作成が終了したものとして画面1000を遷移させる。一方、形態の再選択を所望するユーザによるボタンB4の押下を受け付けた場合、表示制御部234は、画面1000を遷移させて図8で示される画面200を再度表示させる。

30

【0085】

[その他]

前述の実施形態に係る情報処理システム1に関して、以下のような態様を採用してもよい。

【0086】

特性5は、キャラクタCの形態を構成するパーツの少なくとも1つに関連付けられた情報に基づき決定され、そのキャラクタCに対応付けられてもよい。このとき、ユーザは、キャラクタCの形態を構成する各パーツに対応付ける特性5を複数の特性5の中から任意に選択可能である。また、ハンディキャップは、何らかの条件によって一時的に発生するものである場合を含む。例えば、ユーザは、任意のハンディキャップを魚類であるキャラクタCの下半身に対応付けて、陸上を移動する際の歩行に支障が出るという身体的ハンディキャップが発現するように設定可能である。

40

【0087】

また、疾患は、慢性的なもののみならず、予め設定した条件を満たした場合に一時的に発現するものである場合を含む。予め設定した条件は、例えば、時期的条件、環境的条件であり、キャラクタC自身または他のキャラクタCによって所定の行動が実行されることを含む。時期的条件とは、期間に応じて特性5の発生可否が決定される条件である。例え

50

ば、春夏秋冬や季節に依存する条件や、ハロウィン場等の所定のイベント期間中であるという条件である。環境的条件とは、現実世界の外部環境または仮想空間内の環境に応じて条件を満たすか否かが決定される条件である。例えば、環境的条件は、太陽下であること、新月または満月の夜であること、水中であることなどの環境要因を満たす条件である。例えば、ユーザは、夜行性の鬼であるキャラクタCに対して、太陽の光を浴びる環境に置かれた場合に所定の症状が発現するという疾患を設定可能である。

【0088】

特定部232は、特定部232は、第1ユーザの現在位置が属する地域と隣接する地域に位置する第2ユーザを特定してもよい。具体的には例えば、特定部232は、第1ユーザの現在位置が属する都道府県または国等と隣接する都道府県または国等に位置する第2ユーザを特定してもよい。

10

【0089】

A102において、特定部232は、第1ユーザの現在位置から所定の範囲内に位置する第2ユーザを特定してもよい。所定の範囲内とは、具体的には例えば、1, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 100, 200, 300, 400, 500, 1000 kmであり、ここで例示した数値の何れか2つの間の範囲内の数値を含む。

【0090】

また、特定部232は、第2ユーザの特定に際して、アクティブユーザのみを対象としてもよい。例えば、特定部232は、所定の期間内にログインが行われた第2ユーザに関連付けられた第2キャラクタC2の特性5に係る多様性に関する情報のみを参照してもよい。

20

【0091】

上述の実施形態では、新たにキャラクタCを作成する場合を例に示したが、本実施形態において、キャラクタCの作成後、キャラクタCの項目iや特性5の変更する場合にも適用され得る。すなわち、第1キャラクタC1を後からキャラメイクをやり直すことができる。このとき、特定部232は、第1ユーザのユーザ情報61に基づいて特定される、第1キャラクタC1の仮想空間の位置における特性5の多様性に関する情報に基づき、推奨特性51を決定してもよい。そして、表示制御部234は、決定された推奨特性51をユーザに認識可能に表示させてもよい。

【0092】

例えば、第1キャラクタC1が仮想の街であるBBB街に位置する状態で、第1キャラクタC1の項目i、特性5等の変更指示を受け付けた場合、特定部232は、BBB街に位置する他のキャラクタCの特性5を参照する。特定部232は、キャラクタCに設定可能な特性5それぞれについて、BBB街に位置する他のキャラクタCに利用された利用数62および利用率63を参照する。そして、特定部232は、かかる利用率63が閾値以下の特性5を、推奨特性51として特定する。

30

【0093】

また例えば、特定部232は、第1ユーザによるゲームの進捗状況、ゲームのプレイ履歴等に基づき、推奨特性51を決定してもよい。例えば、ゲームの進行に応じて、第1キャラクタC1が滞在することとなる地域が異なるとともに、地域ごとに、ノンプレイヤーキャラクタNPCの特性5に共通点があるものとする。このとき、特定部232は、次に滞在予定となる仮想空間内の領域を特定する。また、特定部232は、特定された地域に配置されたノンプレイヤーキャラクタNPCによる利用率63が閾値以下の特性5を、推奨特性51として特定する。なお、特定部232は、ノンプレイヤーキャラクタNPCに加え、かかる領域に現時点において位置する第2キャラクタC2の特性5をさらに考慮して、利用率63を参照してもよい。

40

【0094】

特定部232は、第1ユーザの現在位置における、特性5の多様性に関する統計情報に基づき、推奨特性51を特定してもよい。例えば、特定部232は、かかる統計情報から参照される、第1ユーザの現在位置が属する領域の居住者の特性5と、キャラクタCに設

50

定可能な特性 5 とが対応するものとする。このとき、特定部 2 3 2 は、現実世界の人々がもちうる特性 5 それぞれについて、第 1 ユーザに係る領域の居住者がもちうる割合が閾値以下の特性 5 を推奨特性 5 1 として特定してもよい。この場合、現実世界の人々がもちうる特性 5 のうち、いわゆるマイノリティに属する特性 5 が、他の特性 5 に優先して推奨特性 5 1 に決定されることとなる。

【 0 0 9 5 】

なお、第 1 ユーザの現在位置が属する領域の居住者の特性 5 と、キャラクタ C に設定可能な特性 5 とが一致しない場合、特定部 2 3 2 は、何らかの手段により、これらの特性 5 を対応付けして推奨特性 5 1 を決定してもよい。例えば、特定部 2 3 2 は、第 1 ユーザの現在位置が属する領域の居住者の特性 5 と、キャラクタ C に設定可能な特性 5 とについて共通点または類似点がある特性 5 について、第 1 ユーザの現在位置が属する領域の居住者の特性 5 と、キャラクタ C に設定可能な特性 5 とが対応するものとみなして推奨特性 5 1 を決定してもよい。

10

【 0 0 9 6 】

特定部 2 3 2 は、キャラクタ C に設定可能な特性 5 のうち、実際にキャラクタ C に利用された割合が相対的に少ない特性 5 を推奨特性 5 1 として特定してもよい。また、特定部 2 3 2 は、キャラクタ C の特性 5 として利用された特性 5 の数を順位付けして、順位が低い特性 5 を優先的に推奨特性 5 1 として決定してもよい。このように、特定部 2 3 2 は、上記に限らず何らかの手段により、利用ユーザに選択されていない特性 5 を優先的に抽出し、推奨特性 5 1 として選択する。

20

【 0 0 9 7 】

なお、特定部 2 3 2 は、特性 5 の多様性に関する情報を参照する際、必ずしも第 1 ユーザの位置情報または居住地情報に基づかなくてもよい。例えば、特定部 2 3 2 は、キャラクタ C 作成指示の受付から遡った所定期間の間に作成されたキャラクタ C に係る特性 5 の多様性に関する情報を参照して、推奨特性 5 1 を特定してもよい。所定期間とは、具体的には例えば、1 日、1 週間、1 ヶ月、2 ヶ月、3 ヶ月、4 ヶ月、5 ヶ月、6 ヶ月、1 年、5 年、10 年であり、ここで例示した期間の何れか 2 つの間の範囲内であってもよい。

【 0 0 9 8 】

特性 5 の多様性に関する情報（参照情報 6）は、第 2 キャラクタ C 2 の特性 5 と類似する類似特性 5 2 の利用率 6 3 を含んでもよい。換言すると、A 1 0 4 において、特定部 2 3 2 は、第 2 キャラクタ C 2 の特性 5 と類似する類似特性 5 2 をさらに参照してもよい。図 1 0 は、特性 5 が互いに類似するキャラクタ C の一例を示すイメージ図である。図 1 0 の例では、種 5 a が温暖地帯出身の人族（R Q）である第 1 キャラクタ C 1 と、砂漠地帯出身の人族（R W）である第 2 キャラクタ C 2 と、寒冷地帯出身の鳥族（R E）である第 2 キャラクタ C 2 b と、寒冷地帯出身の熊族（R R）である第 2 キャラクタ C 2 c とが示される。これら 4 つのキャラクタ C の特性 5 はいずれも完全同一でないものの、第 1 キャラクタ C 1 の種 5 a および第 2 キャラクタ C 2 a の種 5 a は、ともに人族であるという点が共通し、互いに特性 5 が類似する。また、第 2 キャラクタ C 2 の種 5 a および第 2 キャラクタ C 2 c の種 5 a は、ともに出身地帯が寒冷地域である点が共通し、互いに特性 5 が類似する。

30

40

【 0 0 9 9 】

このとき、特定部 2 3 2 は、推奨特性 5 1 の決定に際して、利用率 6 3 が閾値以下の特性 5 が複数ある場合、その類似特性 5 2 についても利用率 6 3 がより低い特性 5 を、優先して推奨特性 5 1 に決定する。また、特定部 2 3 2 は、キャラクタ C への利用率 6 3 が閾値以下であり、かつ、類似特性 5 2 の利用率 6 3 が低い特性 5 から順番に、推奨特性 5 1 に決定してもよい。このとき、特定部 2 3 2 は、プリセットキャラクタ C a に関連付ける推奨特性 5 1 の種類を決定する抽選を行わなくてもよい。

【 0 1 0 0 】

第 2 ユーザに複数のキャラクタ C が関連付けられている場合、特定部 2 3 2 は、全ての第 2 キャラクタ C 2 の特性 5 を参照してもよいし、第 2 ユーザに最も利用されているキャラクタ C 2 の特性 5 を参照してもよい。

50

ラクタCの特性5のみを参照してもよい。

【0101】

特定部232は、特性5の多様性に関する情報（参照情報6）に基づいて、推奨特性51ごとの推奨度合いを特定してもよい。例えば、表示制御部234は、利用数62が少ない特性5ほど、推奨度合いが大きいものとして特定する。表示制御部234は、利用率63が低い特性5ほど、推奨度合いが大きいものとして特定する。さらに、管理部235は、推奨度合いに応じて、プリセットキャラクタC aに関連付ける推奨特性51の数を変動させる。例えば、推奨度合いが閾値以上の特性5の数が閾値以上ある場合、表示制御部234は、画面100に表示される8種類のプリセットキャラクタC aのうち、推奨特性51が関連付けられたプリセットキャラクタC aの数が4種類以上となるように設定する。また、推奨特性51の推奨度合いが小さく、推奨度合いが大きい閾値以上の特性5の数が閾値以下である場合、表示制御部234は、推奨特性51が関連付けられたプリセットキャラクタC aの数が3種類以下となるように設定する。

10

【0102】

特定部232は、推奨特性51ごとの推奨度合いに基づき、推奨特性51の種類を決定してもよい。具体的には、特定部232は、推奨度合いが最も高い推奨特性51から順番に、プリセットキャラクタC aに関連付ける推奨特性51として特定してもよい。このとき、特定部232は、プリセットキャラクタC aに関連付ける推奨特性51の種類を決定する抽選を行わない。

【0103】

さらに、表示制御部234は、推奨度合いに応じて、プリセットキャラクタC aが表示される画面100の表示態様を変動させてもよい。例えば、表示制御部234は、推奨度合いに応じて、プリセットキャラクタC aの表示順序を変動させる。具体的には、表示制御部234は、推奨度合いが大きい推奨特性51が関連付けられたプリセットキャラクタC aを、強調表示させる。図11は、画面100の変形例を示すイメージ図である。例えば、プリセットキャラクタC aとして表示された8種類のキャラクタCのうち、プリセットキャラクタC a 8に推奨度合いが最も大きい推奨特性51が関連付けられているものとする。このとき、図11に示されるように、表示制御部234は、プリセットキャラクタC aの表示順序を、上位に表示させる。なお、表示制御部234は、推奨特性51が関連付けられたプリセットキャラクタC aを、推奨度合いが大きいほど大きく表示させたり、そのプリセットキャラクタC aに対して特別なエフェクトを付加して表示させてもよい。

20

30

【0104】

さらに、管理部235は、推奨度合いに応じて、その推奨特性51を抽選に当選させる確率を変動させてもよい。具体的には、表示制御部234は、推奨度合いが高い特性5ほど、抽選に当選するように高い確率に設定し、推奨度合いが低い特性5は、当選確率を下げる。

【0105】

ベースキャラクタC bの決定後、キャラクタCに対応付ける特性5を選択可能ないずれかの画面1000において、推奨特性51のうち少なくとも一つを、おすすめの特性5として強調表示させてもよい。

40

【0106】

特性5の多様性に関する統計情報は、国籍ごとに特性5の統計情報を含んでもよい。特性5が現実世界の人々に係るものである場合、前述した特性5の他、生活習慣、風習等を含んでもよい。

【0107】

上述の実施形態において、説明の都合上、表示制御部234は、キャラクタCの形態の選択後に画面1000を遷移させて特性5を選択可能な画面200を表示させる例を示したが、これに限られない。例えば、表示制御部234は、キャラクタCの特性5を、キャラクタCの形態の選択と同時に選択可能な画面1000を表示させることができる。

【0108】

50

本実施形態では、受付部 2 3 1、特定部 2 3 2、イベント制御部 2 3 3、表示制御部 2 3 4 および管理部 2 3 5 を、情報処理装置 2 の制御部 2 3 によって実現される機能部として説明しているが、この少なくとも一部を、ゲーム装置 3 の制御部 3 3 によって実現される機能部として実施してもよい。

【0109】

さらに、次に記載の各態様で提供されてもよい。

前記情報処理システムにおいて、前記特性は、前記キャラクタの人種と、ジェンダーアイデンティティと、身体的ハンディキャップと、前記キャラクタが患う疾患とのうち少なくとも 1 つを示す、情報処理システム。

前記情報処理システムにおいて、前記特性は、前記キャラクタに関連付けられるパラメータに影響を与えない身体的または心理的特性で、情報処理システム。

10

前記情報処理システムにおいて、前記参照情報は、前記ユーザとは異なる他のユーザに関連付けられたキャラクタの特性と、前記特性と類似する類似特性の利用率とのうち少なくとも 1 つを含む、情報処理システム。

前記情報処理システムにおいて、前記キャラクタは、前記ユーザの操作に基づいて、仮想空間内で区分された複数の領域のうち少なくとも 1 つに配置され、前記参照情報は、前記領域それぞれに関連付けられた情報を含む、情報処理システム。

前記情報処理システムにおいて、前記参照情報は、前記ユーザの位置情報と、その位置における前記特性の多様性に関する情報とを含む、情報処理システム。

前記情報処理システムにおいて、前記表示ステップでは、前記画面において、予め前記特性がプリセットされたプリセットキャラクタを表示させ、前記プリセットキャラクタのうち少なくとも 1 つは、前記推奨特性が関連付けられている、情報処理システム。

20

前記情報処理システムにおいて、前記特定ステップでは、前記参照情報に基づいて、前記推奨特性ごとの推奨度合いを特定し、前記表示ステップでは、前記推奨度合いに応じて、前記プリセットキャラクタが表示される前記画面の表示態様を変動させる、情報処理システム。

前記情報処理システムにおいて、前記特定ステップでは、前記プリセットキャラクタに関連付ける前記推奨特性の種類を決定する抽選を実行し、前記管理ステップでは、前記推奨度合いに応じて、その推奨特性を前記抽選に当選させる確率を変動させる、情報処理システム。

30

プログラムであって、コンピュータに、前記各ステップを実行させる、プログラム。

もちろん、この限りではない。

【0110】

最後に、本開示に係る種々の実施形態を説明したが、これらは、例として提示したものであり、開示の範囲を限定することは意図していない。当該新規な実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、開示の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。当該実施形態やその変形は、開示の範囲や要旨に含まれるとともに、特許請求の範囲に記載された開示とその均等の範囲に含まれるものである。

【符号の説明】

40

【0111】

- 1 : 情報処理システム
- 1 1 : 通信ネットワーク
- 2 : 情報処理装置
- 2 0 : 通信バス
- 2 1 : 通信部
- 2 2 : 記憶部
- 2 3 : 制御部
- 2 3 1 : 受付部
- 2 3 2 : 特定部

50

2 3 3	: イベント制御部	
2 3 4	: 表示制御部	
2 3 5	: 管理部	
3	: ゲーム装置	
4 a	: ディスプレイ	
4 b	: スピーカ	
4 c	: 入力デバイス	
5	: 特性	
5 a	: 種	
5 b	: アイデンティティ	10
6	: 参照情報	
3 0	: 通信バス	
3 1	: 通信部	
3 2	: 記憶部	
3 3	: 制御部	
3 4 a	: グラフィック処理部	
3 4 b	: オーディオ処理部	
3 4 c	: 操作部	
4 1 a	: ディスプレイ	
5 1	: 推奨特性	20
5 1 a	: 種	
5 1 b	: アイデンティティ	
5 2	: 類似特性	
6 1	: ユーザ情報	
6 2	: 利用数	
6 3	: 利用率	
1 0 0	: 画面	
1 0 1	: 特性表示欄	
2 0 0	: 画面	
3 0 0	: 画面	30
A P	: 能力パラメータ	
B	: ボタン	
B 1	: ボタン	
B 2	: ボタン	
B 3	: ボタン	
B 4	: ボタン	
C	: キャラクタ	
C 1	: 第 1 キャラクタ	
C 2	: 第 2 キャラクタ	
C 2 a	: 第 2 キャラクタ	40
C 2 b	: 第 2 キャラクタ	
C 2 c	: 第 2 キャラクタ	
C 2	: 第 2 キャラクタ	
C a	: プリセットキャラクタ	
C a 1	: プリセットキャラクタ	
C a 2	: プリセットキャラクタ	
C a 3	: プリセットキャラクタ	
C a 4	: プリセットキャラクタ	
C a 4 1	: プリセットキャラクタ	
C a 4 2	: プリセットキャラクタ	50

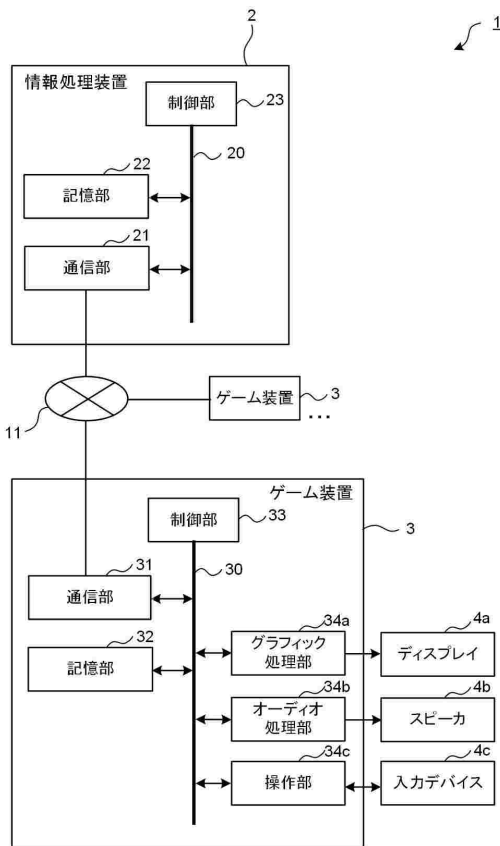
- C a 5 : プリセットキャラクタ
- C a 6 : プリセットキャラクタ
- C a 7 : プリセットキャラクタ
- C a 8 : プリセットキャラクタ
- C b : ベースキャラクタ
- E C : 敵キャラクタ
- P : パラメータ
- i : 項目
- i 1 : 頭
- i 1 0 : 手
- i 1 1 : 足
- i 1 2 : 尻尾
- i 2 : 肌
- i 3 : 顔
- i 4 : 眉
- i 5 : 目
- i 6 : 鼻
- i 7 : 口
- i 9 : 化粧

10

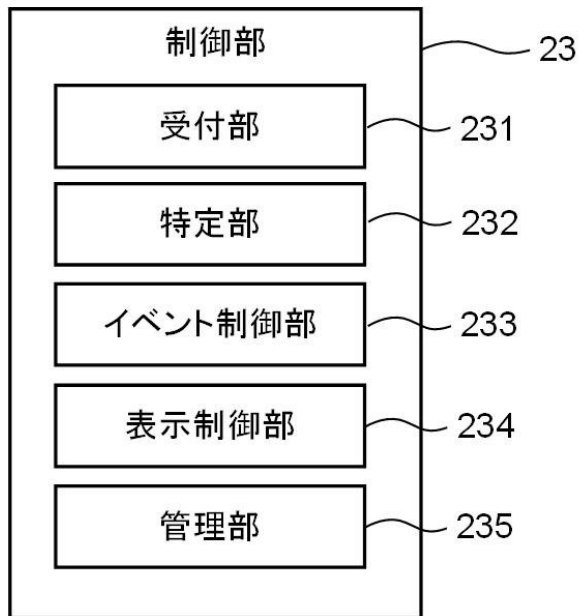
【 図面 】

20

【 図 1 】



【 図 2 】

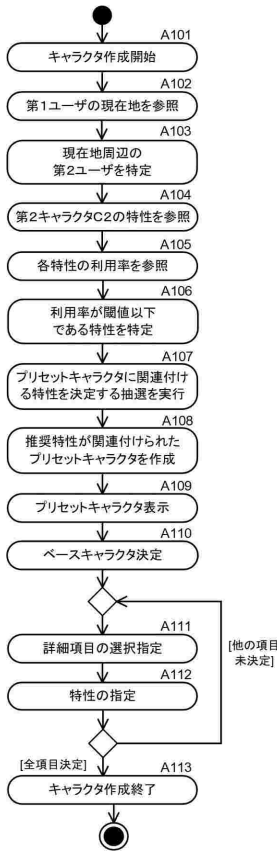


30

40

50

【図3】



【図4】

選択可能な特性一覧

種 ← 5a	アイデンティティ ← 5b
RA	IA1a
RB	IA1b
RC	IB2a
RD	IB2b
RE	IB2c
RF	⋮
⋮	IN1a
RK	IN1b
RR	⋮
RM	
RN	
⋮	

10

20

【図5】

特性利用データ	62		63		63		62	
	利用数	利用割合(%)	アイデンティティ	利用数	利用割合(%)	利用数	利用割合(%)	
種								
RA	1,000	0.1	IA1a	300,000	30			
RB	1,200	0.12	IA1b	250,000	25			
RC	280,000	28	IB2a	80,000	8			
RD	10,000	1	IB2b	34,000	3.4			
RE	100,000	10	IB2c	76,000	7.6			

対象：AAA地域のユーザー
キャラクター数：1,000,000

【図6】

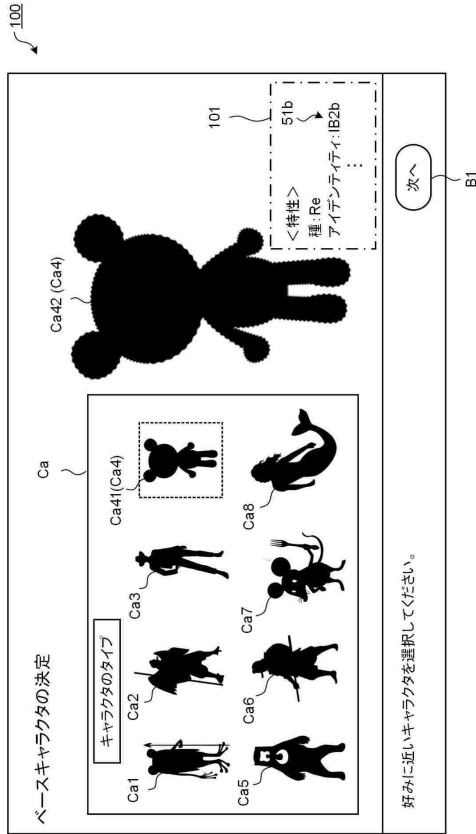
推奨特性 (種)	51a		51b	
	抽選結果	推奨特性 (アイデンティティ)	抽選結果	推奨特性 (アイデンティティ)
RA	当選	IB2a	落選	
RB	落選	IB2b	当選	
RD	落選	IB2c	落選	

30

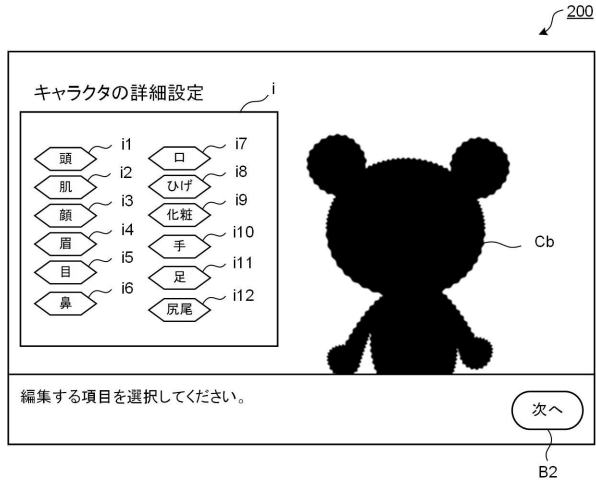
40

50

【 図 7 】



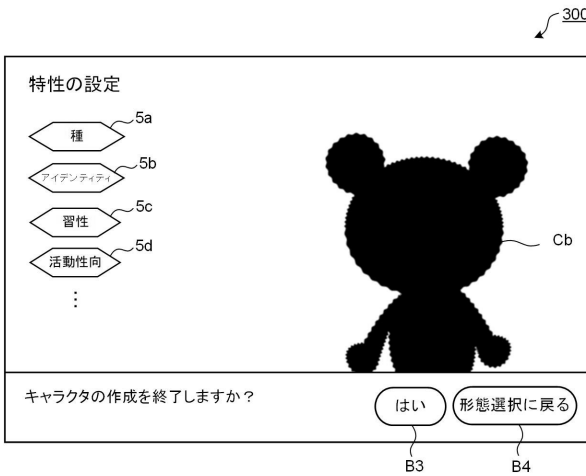
【 図 8 】



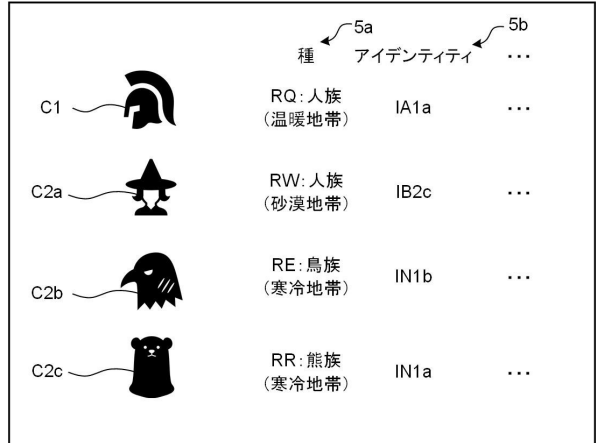
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】



30

40

50

【 1 1 1 1 】

100

ベースキャラクターの決定

Ca

キャラクターのタイプ

Ca8 Ca3 Ca1 Ca2 Ca7 Ca6 Ca5

Ca42 (Ca4)

Ca41 (Ca4)

51

種: RB
アイデンティティ: B2b

次へ

B1

好みに近いキャラクターを選択してください。

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特表2014-529792(JP,A)
特表2010-532890(JP,A)
“フォールアウト3”，「ファミ通Xbox 360'09 Jan. 1月号」，日本，株式会社エンターブレイン，2009年01月01日，第8巻，第1号，p.044-047
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98, 9/24