

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7460920号  
(P7460920)

(45)発行日 令和6年4月3日(2024.4.3)

(24)登録日 令和6年3月26日(2024.3.26)

(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	13/35 (2014.01)	A 6 3 F	13/35
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/533(2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/795(2014.01)	A 6 3 F	13/795
請求項の数 20 (全26頁)			
(21)出願番号	特願2022-17344(P2022-17344)	(73)特許権者	500033117 株式会社M I X I 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア
(22)出願日	令和4年2月7日(2022.2.7)	(74)代理人	100152984 弁理士 伊東 秀明
(65)公開番号	特開2023-114816(P2023-114816 A)	(74)代理人	100149401 弁理士 上西 浩史
(43)公開日	令和5年8月18日(2023.8.18)	(72)発明者	関口 竜也 東京都渋谷区渋谷二丁目 2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ クシ内
審査請求日	令和4年12月27日(2022.12.27)	審査官	鈴木 崇雅
		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】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、  
前記グループに参加した前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中  
から提供するゲーム媒体を指定するための第 1 指定操作を受け付ける第 1 指定操作受付部  
と、  
前記複数のユーザの各々のユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲ  
ーム空間の情報を表示させる第 1 表示制御部と、を備え、  
前記ゲーム制御部は、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくと  
も 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グ  
ループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、  
情報処理装置。

【請求項 2】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、  
前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲー  
ム空間の情報を識別可能に表示させる第 2 表示制御部と、を備え、  
前記ゲーム制御部は、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくと  
も 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グル

ープ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、  
情報処理装置。

【請求項 3】

前記第 2 表示制御部は、前記複数のユーザのうち少なくとも 1 のユーザが未生成又は未プレイのゲーム空間を識別可能に表示させる、

請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の中からゲーム空間を選択するための選択操作を受け付ける選択操作受付部をさらに有し、

前記ゲーム制御部は、前記選択されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から消費して前記選択されたゲーム空間を生成する、

請求項 2 又は 3 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、

所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部と、を備え、

前記編成部は、前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザに対し、前記グループへの参加通知を送り、

前記ゲーム制御部は、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

情報処理装置。

【請求項 6】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、

所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部と、を備え、

前記編成部は、前記グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合、前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じて前記グループへの参加を希望する参加希望ユーザの前記グループへの参加可否を制御し、

前記ゲーム制御部は、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

情報処理装置。

【請求項 7】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、

所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部と、

前記グループへの参加を希望する参加希望ユーザの端末に対して、前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体が、該参加希望ユーザが所有するゲーム媒体の中に含まれているか否かを識別可能に表示させる第 3 表示制御部と、を備え、

前記ゲーム制御部は、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

10

20

30

40

50

情報処理装置。

【請求項 8】

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、を備え、  
前記ゲーム制御部は、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御し、

前記グループに参加した複数のユーザの少なくとも 1 のユーザとゲーム空間とを対応付けて記憶部に記憶し、

前記ゲーム空間が対応付けて記憶されたユーザと所定関係にあるユーザに対して前記ゲーム空間をプレイ可能に制御する、

情報処理装置。

【請求項 9】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、

コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、

コンピュータが、前記グループに参加した前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から提供するゲーム媒体を指定するための第 1 指定操作を受け付け、  
コンピュータが、前記複数のユーザの各々のユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲーム空間の情報を表示させ、

コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

情報処理方法。

【請求項 10】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、

コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、

コンピュータが、前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の情報を識別可能に表示させ、

コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

情報処理方法。

【請求項 11】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、

コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、

コンピュータが、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付け、

コンピュータが、前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザに対し、前記グループへの参加通知を送り、

コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも 1 のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、

情報処理方法。

【請求項 12】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、

コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、

コンピュータが、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付け、

コンピュータが、前記グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合、前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じて前

10

20

30

40

50

記グループへの参加を希望する参加希望ユーザの前記グループへの参加可否を制御し、  
コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1の  
ユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ  
内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、  
情報処理方法。

【請求項13】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、  
コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、  
コンピュータが、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第2指定操作を受け付け、  
コンピュータが、前記グループへの参加を希望する参加希望ユーザの端末に対して、前記  
所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参  
加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体が、該参加希望ユーザが所有するゲー  
ム媒体の中に含まれているか否かを識別可能に表示させ、  
コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1の  
ユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ  
内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御する、  
情報処理方法。

【請求項14】

コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、  
コンピュータが、前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、  
コンピュータが、前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1の  
ユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ  
内の複数のユーザに対して前記イベントのプレイを開始可能に制御し、  
コンピュータが、前記グループに参加した複数のユーザの少なくとも1のユーザとゲーム  
空間とを対応付けて記憶し、  
コンピュータが、前記ゲーム空間が対応付けて記憶されたユーザと所定関係にあるユーザ  
に対して前記ゲーム空間をプレイ可能に制御する、  
情報処理方法。

【請求項15】

コンピュータに、  
複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
前記グループに参加した前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中  
から提供するゲーム媒体を指定するための第1指定操作を受け付けさせ、  
前記複数のユーザの各々のユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲー  
ム空間の情報を表示させ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させる、  
プログラム。

【請求項16】

コンピュータに、  
複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
前記複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲー  
ム空間の情報を識別可能に表示させ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させる、  
プログラム。

10

20

30

40

50

## 【請求項 17】

コンピュータに、

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
所定ユーザからゲーム空間を指定するための第2指定操作を受け付けさせ、  
前記所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザ  
に対し、前記グループへの参加通知を送らせ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させる、  
プログラム。

10

## 【請求項 18】

コンピュータに、

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
所定ユーザからゲーム空間を指定するための第2指定操作を受け付けさせ、  
前記グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合、前記所定ユーザに  
指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参加しているユ  
ーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じて前記グループへの参  
加を希望する参加希望ユーザの前記グループへの参加可否を制御させ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させる、  
プログラム。

20

## 【請求項 19】

コンピュータに、

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
所定ユーザからゲーム空間を指定するための第2指定操作を受け付けさせ、  
前記グループへの参加を希望する参加希望ユーザの端末に対して、前記所定ユーザに指定  
されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、前記グループに参加しているユーザ  
が所有していない不足ゲーム媒体が、該参加希望ユーザが所有するゲーム媒体の中に含ま  
れているか否かを識別可能に表示させ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させる、  
プログラム。

30

## 【請求項 20】

コンピュータに、

複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、  
前記イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、  
前記グループの編成が行われた後に、前記グループ内の少なくとも1のユーザから提供さ  
れたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、前記グループ内の複数のユーザ  
に対して前記イベントのプレイを開始可能に制御させ、  
前記グループに参加した複数のユーザの少なくとも1のユーザとゲーム空間とを対応付け  
て記憶させ、  
前記ゲーム空間が対応付けて記憶されたユーザと所定関係にあるユーザに対して前記ゲー  
ム空間をプレイ可能に制御させる、  
プログラム。

40

## 【発明の詳細な説明】

50

## 【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、ユーザは、予め設定されたゲーム空間をプレイすることができる。また、中には、アイテム等を使用してゲーム空間をカスタマイズすることができるものがある。

## 【0003】

例えば、特許文献1には、ユーザは、自身の好みに沿ってゲーム空間である釣り場の外観を変更したり、機能を強化したりして、カスタマイズ（開発）することができること、が開示されている。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【文献】特開2016-063884

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、特許文献1のように、ゲーム空間をユーザがカスタマイズできるとしても、結局は予め決められているゲーム空間に基づく範囲内でしかユーザはプレイすることができない。そのため、ユーザに飽きられ、ユーザのプレイ意欲が失われてしまう虞がある。

20

## 【0006】

そこで、本発明は、多様なゲーム空間を生成してユーザのプレイ意欲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】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、を備え、ゲーム制御部は、グループの編成が行われた後に、グループ内の少なくとも1のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、グループ内の複数のユーザに対してイベントのプレイを開始可能に制御する。

30

## 【発明の効果】

## 【0008】

本発明の一態様によれば、多様なゲーム空間を生成し、ユーザのプレイ意欲を向上させることができる。

## 【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。

40

【図2】イベントプレイ画面の一例を示す図である。

【図3】ゲーム空間生成画面の一例を示す図である。

【図4】ゲーム空間一覧画面の一例を示す図である。

【図5】ゲーム媒体識別画面の一例を示す図である。

【図6】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7】ユーザ情報の一例を示す図である。

【図8】ゲーム媒体情報の一例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態に係る情報処理フローを示す図である。

【図10】グループ編成処理の流れを示す図である。

50

【図 1 1】ゲーム空間生成処理の流れを示す図である。

【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、G U I ( 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 1 0 という。 ) を含む通信システムであり、ゲームのプレイヤーであるユーザ ( 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 1 2 にてゲーム画面を見ながらユーザ端末 1 2 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、S N S ( 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 1 2 にてゲームプレイ用の操作を行うと、ユーザ端末 1 2 は、ゲーム提供会社のサーバコンピュータ、すなわち、サーバ 1 0 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 1 2 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 1 2 は、ユーザの操作内容を示すデータをサーバ 1 0 に向けて送信し、サーバ 1 0 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 1 0 とユーザ端末 1 2 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 ) して資産として所有 ( 所持 ) することができ、所有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、ゲームのプレイを含め、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、チケット、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、抽選、イベント又はアトラクション等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含まれる。なお、ユーザは、ゲーム内のショップで購入したり、イベントをプレイ又はクリアしたり、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をプレイしたりすること等によって、ゲーム媒体を入手することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 6 】

ゲーム媒体は、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、外観及び作用効果若しくは能力等を示す各種パラメータ等が設定されている。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。

## 【 0 0 1 7 】

本実施形態では、ゲームの一例として、島等のデジタル化された世界において、アイテム等のゲーム媒体を入手したり、建物を設置したり、釣りゲーム（魚釣りを体験可能なイベント）等をプレイしたりすることができるゲームを挙げて説明する。

10

## 【 0 0 1 8 】

イベントは、ゲームに包含されるミニゲームの位置付けであり、ゲームといった場合は、イベントを含むゲーム全体を指す。すなわち、ゲームには、アバターとなるキャラクターの選択、アイテム等のゲーム媒体の入手、グループ編成における複数ユーザのマッチング、釣り場等のゲーム空間の生成、固有ゲーム空間でのプレイ、及び、共有ゲーム空間での釣りゲーム等のイベントのプレイ等、全て含む。また、イベントは、同じグループに所属する複数のユーザがグループを編成して、そのグループに所属する複数のユーザが各々のユーザ端末12を操作して共通のゲーム空間で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。）にも対応している。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、プレイの進行が共同プレイを行うユーザ間、すなわち、グループ内で同期される。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。

20

## 【 0 0 1 9 】

グループとは、イベントを共同プレイする複数のユーザの集まりである。具体的には、イベントプレイごとに、所定ユーザ（ホスト）が、他のユーザの中から一緒に共同プレイを行うユーザを募集し、その募集に応じた他のユーザ（ゲスト）を加えて、グループが編成される。このとき、ホストは、特定のユーザを指定せずに募集をかけるものであってもよいし、特定のユーザを指定して招待するものであってもよい。

30

## 【 0 0 2 0 】

本実施形態のゲームには、それぞれのユーザが建物等を設置することが可能な固有ゲーム空間と、他のユーザと一緒に釣りゲームをプレイしたりすることが可能な共有ゲーム空間とが存在する。固有ゲーム空間は、ユーザごとに設定されており、ユーザは、自身の固有ゲーム空間に建物を設置する等して、その固有ゲーム空間の外観や機能を自分好みにカスタマイズすることができる。なお、各ユーザは、他のユーザの固有ゲーム空間に建物を設置することはできない。一方、共有ゲーム空間は、本発明のゲーム空間に相当し、釣りゲーム等のイベントをプレイするためのフィールド（釣りゲームであれば釣り場）であって、それらのイベントをプレイする度に、複数のユーザが提供したゲーム媒体に基づいて、その都度生成される。なお、共有ゲーム空間には、どのユーザも建物等を設置することはできない。

40

## 【 0 0 2 1 】

また、ゲーム媒体は、固有ゲーム空間及び共有ゲーム空間のいずれの空間においても、入手することができる。本実施形態のゲームでは、固有ゲーム空間でゲーム媒体を入手し、その入手したゲーム媒体を用いて共有ゲーム空間を生成する。また、共有ゲーム空間で入手したゲーム媒体を固有ゲーム空間において建物の設置等に使ったり、共有ゲーム空間の生成に使ったりすることもできる。このようなゲームサイクルにより、ユーザは、固有ゲーム空間と共有ゲーム空間の両方のゲーム空間を育成するような遊び方をすることができる。

## 【 0 0 2 2 】

50

共有ゲーム空間で実施される釣りゲームは、複数のユーザで共同プレイすることが可能なイベントである。釣りゲームでは、複数のユーザによって編成されたグループ（例えば4人1組のグループ）に所属するユーザが、設定された制限時間内に、ゲーム空間である釣り場をそれぞれ歩き回ってアイテム等のゲーム媒体を収集したり、魚等のゲーム媒体を釣り上げたりしていき、最終的にはボスキャラである巨大魚を釣り上げることを目的とする。釣りゲームは、グループで協力し合うチームプレイ（例えば、グループで巨大魚を釣り上げたらクリア）でもよいし、グループに所属するユーザ同士が競い合う個人プレイ（例えば、巨大魚を釣り上げたユーザが勝利）であってもよい。

#### 【0023】

釣りゲームでは、例えば、図2のイベントプレイ画面G1に示されるように、ゲーム空間（島、橋及び海等から構成される釣り場）内に複数のユーザがそれぞれ操作するキャラクターが配置されている。そして、複数のユーザは、それぞれ自身のアバターとなるキャラクターを操作して、釣りゲームをプレイする。

#### 【0024】

以下、イベントの一例として、釣りゲームの開始から終了までの流れについて説明する。なお、前提として、それぞれのユーザは、釣りゲームのゲーム空間である釣り場の生成に必要なアイテム等のゲーム媒体を各自所有しているものとする。

#### 【0025】

##### （1）グループ編成

まず、イベントである釣りゲームと一緒にプレイする複数のユーザのグループを編成するためのグループ編成画面（不図示）がユーザのユーザ端末12に表示される。グループ編成画面では、ホストとなったユーザの呼び掛けに応じてユーザ同士のマッチングを行い、イベントである釣りゲームを共同プレイするユーザを募集する。本実施形態では、ホスト1人とゲスト3人の計4人のユーザで1つのグループを編成する。なお、本実施形態では、グループ編成後、すなわち、複数のユーザのマッチング後にゲーム空間を生成することになる。

#### 【0026】

##### （2）ゲーム空間生成（ゲーム媒体指定）

グループ編成が完了すると、次に、図3に示されるようなゲーム空間生成画面G2がグループに所属する各ユーザのユーザ端末12にそれぞれ表示される。ゲーム空間生成画面G2は、各ユーザがゲーム媒体を指定して（第1指定操作）、グループに所属する複数のユーザ皆でゲーム媒体を提供して、ゲーム空間である釣り場を生成していく画面である。なお、図3は、ホストの操作するユーザ端末12に表示されている画面の一例であるが、各ゲストの操作するユーザ端末12にも概ね同様の画面が表示される（ただし、ゲストが操作するユーザ端末12にはイベント開始ボタン80は表示されてない。）。

#### 【0027】

ゲーム空間生成画面G2は、その時点で複数のユーザにより指定されているゲーム媒体によって生成されるゲーム空間の情報を表示するゲーム空間表示領域81、その時点で各ユーザがそれぞれ指定しているゲーム媒体の情報を表示する指定ゲーム媒体表示領域82、及び、ユーザが所有している指定可能なゲーム媒体の一覧を表示する所有ゲーム媒体表示領域83を有する。ゲーム空間表示領域81には、生成されたゲーム空間の外観、難易度等を示す各種パラメータ、及び、ゲーム空間の生成が可能な残り時間等が表示される。ゲーム空間表示領域81は、各ユーザによりゲーム媒体が変更されるごとに、それらのゲーム媒体の組み合わせに基づいてリアルタイムで次々に更新される。指定ゲーム媒体表示領域82には、グループに所属する各ユーザを識別するアイコンと、各ユーザが指定しているゲーム媒体とが表示される。なお、1人のユーザが指定できるゲーム媒体は1個とし、各ユーザによりゲーム媒体が変更されるごとに、指定ゲーム媒体表示領域82に表示されるゲーム媒体もリアルタイムで次々に更新される。所有ゲーム媒体表示領域83では、各ユーザが指定中のゲーム媒体にはカーソルが当たる等、未指定の他のゲーム媒体とは識別可能に表示される。このように、ゲーム空間生成中は、複数のユーザによって指定され

10

20

30

40

50

たゲーム媒体に基づき、ゲーム空間の外観、ギミック及び釣れる魚等が次々に変化するため、ユーザは、どのようなゲーム空間が生成されるかわからないという緊張感を味わうことができる。

#### 【 0 0 2 8 】

##### ( 3 ) ゲーム空間決定

また、ホストが操作するユーザ端末 1 2 に表示されるゲーム空間生成画面 G 2 には、ゲストが操作するユーザ端末 1 2 には表示されていないイベント開始ボタン 8 0 が表示されている。例えば、残り時間が 0 になったり、複数のユーザ全員がゲーム媒体の指定をし終わったりした後、ホストがイベント開始ボタン 8 0 をタップ等すると、ゲーム空間である釣り場が決定して釣りゲームが開始される。このとき、各ユーザが指定したゲーム媒体は、ゲーム空間の生成のために提供されて消費される。なお、ゲーム空間の生成は初期生成であり、ゲーム空間を生成する前にはゲーム空間は存在しない。すなわち、グループ編成を経てゲーム媒体を指定してゲーム空間を生成する前では、釣りゲームをプレイすることはできない。

10

#### 【 0 0 2 9 】

##### ( 4 ) ゲーム開始

ホストがイベント開始ボタン 8 0 をタップ等して釣りゲームが始まると、ゲーム空間生成画面 G 2 ( 図 3 ) から、図 2 に示されるようなイベントプレイ画面 G 1 に遷移する。このとき、生成されたゲーム空間で釣れる魚の種類、及び、クリア条件等を表示してもよい。釣りゲームでは、グループに所属するユーザは、制限時間内に、ゲーム空間である釣り場をそれぞれ歩き回って宝箱等のアイテムを収集したり、釣り場に潜む魚を釣り上げたりしていく。例えば、本実施形態では、ユーザは、島又は橋から海に釣り糸 ( 釣り針 ) を投げ込み、釣り糸を引くためのリールボタン ( 不図示 ) を操作することにより、釣り糸が切られないように食い付いた魚とバトルを行い、バトルの結果、魚の体力が無くなるとその魚を釣り上げることができる。一方、魚の体力が無くなる前に釣り糸が切られると、魚には逃げられることになる。また、グループで所定数の魚を釣り上げた場合、又は、グループで所定数のゲーム媒体を収集した場合等、ボスキャラである巨大魚が出現する。そして、その巨大魚をグループに所属する複数のユーザで協力して釣り上げるとクリアとなり、ゲーム ( イベント ) を終了する。

20

なお、現実世界の時間軸と連動し、ユーザがプレイする時間帯によって、同じゲーム空間であっても、釣り場の風景、及び、釣れる魚等を変更してもよい。また、他のユーザとの間で、釣り竿、餌又は船等のゲーム媒体の貸し借りができた、他のユーザを海に突き落とすことができたりしてもよい。また、イベント終了後に、釣果を他のユーザに公開して自慢したり、分け合ったりすることができてもよい。

30

#### 【 0 0 3 0 】

また、グループ編成時又はゲーム空間の生成時には、図 4 に示されるようなゲーム空間一覧画面 G 3 がユーザのユーザ端末 1 2 にそれぞれ表示されてもよい。ゲーム空間一覧画面 G 3 は、各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の情報を識別可能に表示する画面である。ユーザが、その一覧に表示されているゲーム空間の中から所望のゲーム空間を選択すると ( 選択操作 )、必要となるゲーム媒体が自動的に又はランダムに指定され、その指定されたゲーム媒体は、ゲーム空間の生成のために提供されて消費される。

40

ゲーム空間一覧画面 G 3 は、ユーザごとに生成可能なゲーム空間の一覧を表示するゲーム空間表示領域 8 4 を有する。ゲーム空間表示領域 8 4 では、例えば、生成不可能なゲーム空間については、非表示又はグレイアウトして表示する等して、ユーザが生成の可否を識別できるように表示する。また、ゲーム空間表示領域 8 4 では、生成可能なゲーム空間とそのゲーム空間を生成するために必要なゲーム媒体とを関連付けて表示する。

#### 【 0 0 3 1 】

生成可能なゲーム空間とは、例えば以下の場合が該当する。

##### ( a ) 所有するゲーム媒体に基づくゲーム空間

50

すなわち、グループに所属する複数のユーザが所有するゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間であって、それらのゲーム媒体をそれぞれのユーザが提供することによって、そのゲーム空間を生成することができる。なお、この条件は、以下( b ) - ( c ) の前提となる条件である。

( b ) ユーザのランクに応じたゲーム空間

例えば、ユーザのゲーム経験値等に基づくランクが低い場合は、生成できないゲーム空間であっても、ランクが所定以上に上がれば、そのゲーム空間を生成できるようになる。

( c ) レシピを所有しているゲーム空間

例えば、ゲーム空間 A を生成するためにはレシピ A が必要となる。又は、レシピ A を入手することにより、ゲーム空間 A の生成に必要なアイテム A が指定可能になる。

( d ) 必須となるゲーム媒体を所有しているゲーム空間

例えば、ゲーム空間 A を生成するために必須となるキーアイテム A、すなわち、他では代用できないアイテムを所有している場合、そのゲーム空間を生成できるようになる。

【 0 0 3 2 】

また、ゲーム空間表示領域 8 4 に、所有するゲーム媒体から生成可能な全てのゲーム空間を表示すると膨大になる可能性があるので、例えば、グループに所属するユーザが未生成又は未プレイのゲーム空間に限定して表示してもよいし、未生成と生成済又は未プレイとプレイ済のゲーム空間の表示態様を変える等して識別可能に表示してもよい。さらに、ゲーム空間一覧画面 G 3 において、ユーザが生成済又はプレイ済のゲーム空間を選択した場合、警告表示を行って、未生成又は未プレイのゲーム空間、すなわち、ゲーム媒体の新規な組み合わせを推奨してもよい。

【 0 0 3 3 】

また、グループ編成時には、図 5 に示されるようなゲーム媒体識別画面 G 4 がユーザのユーザ端末 1 2 にそれぞれ表示されてもよい。ゲーム媒体識別画面 G 4 は、ホストがゲーム空間を指定した場合( 第 2 指定操作 )、グループへの参加を希望する参加希望ユーザのユーザ端末 1 2 に対して、ホストに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、既にグループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体が、参加希望ユーザが所有するゲーム媒体の中に含まれているか否かを識別可能に表示する画面である。

ゲーム媒体識別画面 G 4 は、ゲーム媒体の一覧を表示するゲーム媒体表示領域 8 5 を有する。ゲーム媒体表示領域 8 5 では、例えば、指定されたゲーム空間の生成に関与しないゲーム媒体については、非表示又はグレースアウトして表示する等して、識別できるように表示する。また、指定されたゲーム空間に対して、自分がそのゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているか否かを示す情報を表示する。

【 0 0 3 4 】

また、ホストがゲーム空間を指定した場合、そのゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザに対し、グループへの参加通知を送ってもよい。また、ホストがゲーム空間を指定した場合であって、グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合には、そのゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じてグループへの参加を希望する参加希望ユーザのグループへの参加可否を制御してもよい。すなわち、ホストが指定したゲーム空間に適したユーザをゲストとしてマッチングしてもよい。

【 0 0 3 5 】

また、生成したゲーム空間については、イベント終了後においても、所定条件に基づいて対応付けるユーザを決定し、その対応付けたユーザにゲーム空間の所有権を付与してもよい。所有権が付与されたユーザは、そのゲーム空間を、所定関係、すなわち、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所定関係ユーザ( 以下、フレンドという。 ) にプレイ可能とさせることができ、また、任意のタイミングでフレンドと一緒に共同プレイすることもできる。

【 0 0 3 6 】

ゲーム空間の所有権は、次のような条件( 所定条件 ) に基づいて付与するユーザを決定

10

20

30

40

50

する。

( a ) 原則として、ゲーム空間を生成したグループのホストに所有権を付与する。

( b ) ゲーム媒体を提供した全てのユーザに所有権を付与する。この場合、複数のユーザで1つのゲーム空間の所有権を共有する場合もある。

( c ) ゲーム媒体を提供した数が多いユーザに所有権を付与する。

( d ) イベントプレイの実績が優れているユーザ、例えば一番多くの魚を釣り上げたユーザ等に所有権を付与する。

なお、ユーザには、ゲーム空間を所有できる上限数が設定されていてもよく(例えば10枠迄)、新しいゲーム空間を所有する際には既に所有しているゲーム空間を取捨選択する必要性があってもよい。このとき、ゲーム空間の所有権は移転することができてよいが、移転する際には、一緒に生成したユーザを優先してもよい。例えば、ゲーム空間を所有するユーザから所有権の移転を望むか否かの問い合わせをすることにより優先する。

#### 【 0 0 3 7 】

< 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12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10という。)によって構成されている。サーバ10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12とネットワーク14を介して通信可能に接続されており、ユーザ端末12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14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、LAN(Local Area Network)、WAN(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。

#### 【 0 0 3 8 】

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10とユーザ端末12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10側で行い、グラフィック処理等の一部をユーザ端末12で実行する。例えば、サーバ10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12側では、サーバ10と同期しつつ、サーバ10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 3 9 】

サーバ10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SNSサーバである。サーバ10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10は、ASP(Application Service Provider)、SaaS(Software as a Service)、PaaS(Platform as a Service)又はIaaS(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10によって実行されるので、ユーザ端末12側では、サーバ10に引き渡す情報の入力、及びサーバ10から配信される情報の表示等を行えばよい。

#### 【 0 0 4 0 】

サーバ10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21、メモリ22、通信用インターフェース23、及びストレージ24を有し、これらの機器がバス25を介して電氣的に接続されている。また、サーバ10には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム(OS)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21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10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 14 を介して取得（ダウンロード）してもよい。

【0041】

プロセッサ 21 は、CPU（Central Processing Unit）、MPU（Micro-Processing Unit）、MCU（Micro Controller Unit）、GPU（Graphics Processing Unit）、DSP（Digital Signal Processor）、TPU（Tensor Processing Unit）又はASIC（Application Specific Integrated Circuit）等によって構成されるとよい。

【0042】

メモリ 22 は、ROM（Read Only Memory）及びRAM（Random Access Memory）等の半導体メモリによって構成されるとよい。

10

【0043】

通信用インターフェース 23 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 23 に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。

【0044】

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。

20

【0045】

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、及び、ゲームに関する情報等が含まれる。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。

30

【0046】

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。

【0047】

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 のディスプレイ又はユーザ端末 12 に接続されたTV等の表示器に表示したり、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、イベントプレイ画面 G1（図 2）、ゲーム空間生成画面 G2（図 3）、ゲーム空間一覧画面 G3（図 4）、ゲーム媒体識別画面 G4（図 5）、及び、不図示のグループ編成画面等が表示される。

40

【0048】

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、ゲーム空間を生成するために提供するゲーム媒体を指定するための第 1 指定操作、ホストになった場合に所望のゲーム空間を指定するための第 2 指定操作、生成可能なゲーム空間の中からゲー

50

ム空間を選択する選択操作、他のユーザにグループへの参加を呼びかけるユーザ募集操作、グループへの参加を申し込むグループ参加申込操作、ゲーム空間でキャラクタの移動等を行うキャラクタ操作、及び、ゲーム空間でアイテムの使用等を行うアイテム使用操作等をユーザ端末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、ゲームをプレイするうえで必要な操作をユーザ端末１２にて適宜行う。

#### 【００４９】

< 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６に示されるように、記憶部３０、情報取得部４０、表示制御部５０、編成部６０、及び、ゲーム制御部７０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。

#### 【００５０】

( 記憶部 )

記憶部３０は、ゲームのプレイに必要な情報を記憶し、具体的には、ユーザに関する情報、及び、ゲーム媒体に関する情報等を記憶する。また、その他、イベントを含むゲーム全般に関するあらゆる情報等、その他各種情報を記憶する。

#### 【００５１】

ユーザに関する情報（ユーザ情報）は、図７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、ユーザ情報の項目には、ユーザのランク（レベル）、使用するキャラクタの識別情報、所有するゲーム媒体に関する情報、固有ゲーム空間に関する情報、共有ゲーム空間に関する情報、共有ゲーム空間の所有枠、及び、フレンド関係にある他のユーザの識別情報等が含まれる。所有するゲーム媒体に関する情報には、アイテム及びゲーム内通貨等のゲーム媒体の種類と所有数等の情報が含まれる。固有ゲーム空間に関する情報には、カスタマイズした外観や機能等の情報が含まれる。共有ゲーム空間に関する情報には、所有権を有する共有ゲーム空間の数とその特徴等に関する情報が含まれる。所有枠には、共有ゲーム空間を所有可能な上限と現時点での所有数（又は残数）等の情報が含まれる。

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、ユーザがゲームに課金した回数及び金額等を示す課金履歴、並びに、ログイン日時、ログイン回数、ゲームの総プレイ時間、イベントプレイ回数、イベントクリア回数及びゲーム媒体の利用回数等のゲームプレイ履歴等がユーザ情報に含まれていてもよい。

#### 【００５２】

ゲーム媒体に関する情報（ゲーム媒体情報）は、図８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、ゲーム媒体情報の項目には、名前、外観デザイン、属性、使用方法、及び、作用効果を示す各種パラメータ等が含まれる。作用効果を示す各種パラメータには、ゲーム空間の生成のために提供した場合にゲーム空間の生成においてどのような影響を与えるかを示すパラメータを含む。

また、上記以外の情報、例えば、ゲーム媒体のランク（レベル）、取得方法、取得可能期間、使用可能期間、及び、対価（ゲーム内通貨で購入可能な場合）等、その他の情報がゲーム媒体情報に含まれていてもよい。

#### 【００５３】

( 情報取得部 )

情報取得部４０は、本発明の操作受付部に相当し、ユーザがゲームプレイ中にユーザ端

10

20

30

40

50

未 1 2 において行った操作に基づく情報（データ）を、ユーザ端末 1 2 と通信することによって取得する。特に、情報取得部 4 0 は、第 1 指定操作受付部 4 1、第 2 指定操作受付部 4 2 及び選択操作受付部 4 3 を有する。第 1 指定操作受付部 4 1 は、グループに参加した複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から、提供するゲーム媒体を指定するための第 1 指定操作に基づく第 1 指定操作情報を取得する。第 2 指定操作受付部 4 2 は、ホストから生成したいと所望するゲーム空間を指定するための第 2 指定操作に基づく第 2 指定操作情報を取得する。選択操作受付部 4 3 は、複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の中からゲーム空間を選択するための選択操作に基づく選択操作情報を取得する。

その他、情報取得部 4 0 によって取得される情報には、ユーザ募集操作に基づくユーザ募集操作情報、グループ参加申込操作に基づくグループ参加申込操作情報、キャラクタ操作に基づくキャラクタ操作情報、及び、アイテム使用操作に基づくアイテム使用操作情報等が含まれる。また、情報取得部 4 0 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。

#### 【 0 0 5 4 】

（表示制御部）

表示制御部 5 0 は、ゲーム中、ユーザのユーザ端末 1 2 を制御してゲーム進行用の情報をユーザ端末 1 2 の画面に表示させる。具体的には、表示制御部 5 0 は、後述する編成部 6 0 及びゲーム制御部 7 0 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 1 4 によりユーザ端末 1 2 に向けて送信する。例えば、イベントプレイ画面 G 1（図 2）、及び、イベントを共同プレイする複数のユーザのグループを編成するためのグループ編成画面（不図示）等をユーザ端末 1 2 に表示させる。また、表示制御部 5 0 は、第 1 表示制御部 5 1、第 2 表示制御部 5 2 及び第 3 表示制御部 5 3 を有する。

#### 【 0 0 5 5 】

第 1 表示制御部 5 1 は、複数のユーザの各々のユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲーム空間の情報を表示するためのゲーム空間生成画面 G 2（図 3）を、ユーザ端末 1 2 に表示させる。ゲーム空間生成画面 G 2 において表示される情報には、例えば、指定されたゲーム媒体で都度変動する生成途中のリアルタイムなゲーム空間の情報を含む。すなわち、第 1 表示制御部 5 1 は、指定されたゲーム媒体が変更されて生成されるゲーム空間が更新されるごとに、更新されたゲーム空間の情報を、その都度ユーザ端末 1 2 に表示させる。

#### 【 0 0 5 6 】

第 2 表示制御部 5 2 は、複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の情報を識別可能に表示するためのゲーム空間一覧画面 G 3（図 4）を、ユーザ端末 1 2 に表示させる。ゲーム空間一覧画面 G 3 において表示される情報には、生成可能なゲーム空間の一覧と、そのゲーム空間を生成するために必要なゲーム媒体との情報を含む。また、第 2 表示制御部 5 2 は、ゲーム空間一覧画面 G 3 において、未生成と生成済又は未プレイとプレイ済等の条件に基づいてゲーム空間の表示態様を変え等して識別可能に表示させる。特に、第 2 表示制御部 5 2 は、複数のユーザのうち少なくとも 1 のユーザが未生成又は未プレイのゲーム空間を識別可能に表示させたり、複数のユーザが生成又はプレイしたことのないゲーム空間を選抜して表示させたりすることもできる。さらに、第 2 表示制御部 5 2 は、ゲーム空間生成時において、警告表示を行うこともできる。

#### 【 0 0 5 7 】

第 3 表示制御部 5 3 は、グループへの参加を希望する参加希望ユーザのユーザ端末 1 2 に対して、ホストに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体が、参加希望ユーザが所有するゲーム媒体の中に含まれているか否かを識別可能に表示するためのゲーム媒体識別画面 G 4（

10

20

30

40

50

図 5 ) を、ユーザ端末 1 2 に表示させる。

【 0 0 5 8 】

( 編成部 )

編成部 6 0 は、イベントを共同プレイする複数のユーザのグループを編成する。具体的には、ホストと他のユーザとのマッチングを行い、ホストとホストからの募集に応じたユーザとを関連付けて記憶部 3 0 に記憶することにより、1つのグループを編成する。

また、ホストに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザに対し、グループへの参加通知を送る。さらに、グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合、ホストに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じてグループへの参加を希望する参加希望ユーザのグループへの参加可否を制御する。

10

【 0 0 5 9 】

( ゲーム制御部 )

ゲーム制御部 7 0 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 4 0 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、ゲーム制御部 7 0 は、ユーザがゲームのプレイ中に行ったキャラクタ操作に応じてゲーム空間内でキャラクタを動かす等、ユーザの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。

20

【 0 0 6 0 】

また、ゲーム制御部 7 0 は、複数のユーザでプレイ可能なイベントを制御する。

具体的には、先ず、グループの編成が行われた後に、グループ内の少なくとも1人のユーザ（本実施形態では4人のユーザ）から提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を生成する。このとき、ゲーム制御部 7 0 は、提供されたゲーム媒体と提供したユーザとの関連付けを解除することにより、ゲーム媒体を消費させる。ゲーム制御部 7 0 は、例えば、以下のようなルールに基づいてゲーム空間を生成する。すなわち、各ゲーム媒体には、複数の属性のうち少なくとも1の属性におけるパラメータが設定されており、各ユーザからゲーム媒体の指定を受け付けるごとに、指定された少なくとも1つのゲーム媒体に基づいて決定される複数の属性のうちの各属性のパラメータに基づいて、生成するゲーム空間を決定（更新）する。ゲーム空間には、それぞれ生成に求められる各属性のパラメータの条件が定められており、指定された少なくとも1つのゲーム媒体に基づいて決定される複数の属性のうちの各属性のパラメータが該条件を満たしている場合に、該ゲーム空間を生成可能とする。また、指定された少なくとも1つのゲーム媒体に基づいて決定される複数の属性のうちの各属性のパラメータが複数のゲーム空間の条件を満たす場合に、より有利なゲーム空間を生成するゲーム空間として決定する。より有利なゲーム空間とは、例えば、より多くのゲーム媒体を収集できるゲーム空間や、よりリアリティの高いゲーム媒体を収集できるゲーム空間などである。そして、ゲーム制御部 7 0 は、生成したゲーム空間を用いて、グループ内の複数のユーザに対してイベントのプレイを開始可能に制御する。

30

40

【 0 0 6 1 】

また、ホストによりゲーム空間が選択された場合、ゲーム制御部 7 0 は、の選択されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から消費し、選択されたゲーム空間を生成する。なお、必要なゲーム媒体は自動的又はランダムに提供設定される。

【 0 0 6 2 】

また、ゲーム制御部 7 0 は、上記所定条件に基づいて、グループに参加した複数のユーザの中からゲーム空間と対応付ける少なくとも1人のユーザを決定し、その決定したユーザとゲーム空間とを対応付けて記憶部 3 0 のユーザ情報に記憶する。そして、ゲーム空間が対応付けて記憶されたユーザとそのユーザのフレンドに対してゲーム空間をプレイ可能

50

に制御する。

【 0 0 6 3 】

以上、サーバ 1 0 及びユーザ端末 1 2 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 1 0 及びユーザ端末 1 2 は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における情報処理システム S において作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

【 0 0 6 4 】

< 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 1 1 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を削除したり、新たなステップを追加したり、ステップの実施順序を入れ替えてもよい。

【 0 0 6 5 】

（情報処理フロー）

まず、ゲームの進行に関する基本的な情報処理フローについて説明する。この情報処理フローは、ゲームにおいてユーザがイベントをプレイする際に開始され、例えば、図 9 に示す流れに沿って進行する。

【 0 0 6 6 】

図 9 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 1 0 は、グループ編成処理を実行し（S 1 0 1）、グループの編成が行われた後に、ゲーム空間生成処理（S 1 0 2）を実行する。なお、グループ編成処理及びゲーム空間生成処理の詳細については、後述する。

続いて、サーバ 1 0 は、ホストからイベント開始の指示を受けると、これを契機としてイベントプレイ画面 G 1 等をグループに所属するユーザのユーザ端末 1 2 に表示させる等して、イベントプレイを開始する（S 1 0 3）。

そして、サーバ 1 0 は、イベントをクリアしたり制限時間が経過したりしてイベントプレイを終了すると（S 1 0 4）、所定条件に基づいて、生成したゲーム空間（イベントでプレイしたゲーム空間）をグループに所属する 1 以上のユーザに関連付けることにより、ゲーム空間の所有権を設定し（S 1 0 5）、処理を終了する。なお、イベントプレイ開始後の具体的な処理及び処理の流れ等については、公知の内容であるため、説明を省略することとする。

以上が、本発明の情報処理フローの一例である。

【 0 0 6 7 】

（グループ編成処理）

次に、図 1 0 に基づいて、グループ編成処理の一例について説明する。

グループ編成処理とは、サーバ 1 0（主に、編成部 6 0 及び表示制御部 5 0 等）において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップ S 1 0 1 において実行される処理である。具体的には、ゲーム空間生成前に実行される処理であって、グループを編成するユーザ（ホスト）とグループへの参加を希望するユーザ（ゲスト）とをマッチングし、イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する処理である。

【 0 0 6 8 】

図 1 0 に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ 1 0 は、ホストが操作するユーザ端末 1 2 との通信を通じ、ホストから他のユーザにグループへの参加を呼びかけるユーザ募集操作に基づくユーザ募集操作情報を取得してグループ編成指示を受け付けると（S 2 0 1）、イベントと一緒にプレイする複数のユーザのグループを編成するための情報を表示させるための表示データを生成し、その生成した表示データを全ユーザのユーザ端末 1 2 に送信することにより、グループ編成画面（不図示）をユーザ端末 1 2 に表示さ

10

20

30

40

50

せる（Ｓ２０２）。

そして、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、グループ参加申込操作に基づくグループ参加申込操作情報を取得してグループへの参加申込を受け付けると（Ｓ２０３）、ホストとグループへの参加申込を行った他のユーザとを含む複数のユーザを１つのグループに関連付けて（Ｓ２０４）、処理を終了する。

以上が、グループ編成処理の一例である。

#### 【００６９】

（ゲーム空間生成処理）

次に、図１１に基づいて、ゲーム空間生成処理の一例について説明する。

ゲーム空間生成処理とは、サーバ１０（主に、ゲーム制御部７０及び表示制御部５０等）において実行される処理であり、上記情報処理フローのステップＳ１０２において実行される処理である。具体的には、イベントを共同プレイするグループ編成後、且つ、イベントプレイの開始前に実行される処理であって、グループ内の少なくとも１人のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて、グループ内の複数のユーザがプレイ可能なゲーム空間を生成する処理である。

#### 【００７０】

図１１に示されるように、まず、コンピュータであるサーバ１０は、グループに所属する複数のユーザのうちの少なくとも１人が操作するユーザ端末１２との通信を通じ、第１指定操作に基づく第１指定操作情報を取得してゲーム媒体の指定を受け付けると（Ｓ３０１）、グループに所属する複数のユーザによってそれぞれ指定されたゲーム媒体に基づいてゲーム空間を生成する（Ｓ３０２）。具体的には、指定されたゲーム媒体のパラメータ同士の組み合わせにより、ゲーム空間のパラメータを設定してゲーム空間を生成する。

そして、サーバ１０は、ゲーム空間が生成されるごと、すなわち、指定されたゲーム媒体が変更されて生成されるゲーム空間が更新されるごとに、ユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲーム空間の情報を表示させるため表示データを生成し、その生成した表示データをグループに所属するユーザのユーザ端末１２に送信することにより、ゲーム空間生成画面Ｇ２（図３）をユーザ端末１２に表示させる（Ｓ３０３）。

そして、サーバ１０は、ゲーム空間の生成が可能な残り時間が０になったと判断した場合（Ｓ３０４：ＹＥＳ）、イベントのプレイが開始可能なゲーム空間を決定する（Ｓ３０５）。さらに、サーバ１０は、その時点において指定されているゲーム媒体をゲーム空間の生成のためにユーザに提供させることにより、具体的には、ユーザと関連付けて記憶されているゲーム媒体と、そのゲーム媒体を提供したユーザとの関連付けを解除することにより、ユーザが所有するゲーム媒体を消費して（Ｓ３０６）、処理を終了する。

一方、残り時間が未だ０になっていないと判断した場合は（Ｓ３０４：ＮＯ）、Ｓ３０１の処理に戻る。なお、残り時間に限らず、ホストが任意のタイミングでゲーム空間を決定することとしてもよい。

以上が、ゲーム空間生成処理の一例である。

<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。

#### 【００７１】

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１０）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１０が有する機能のうちの一部がユーザ端末１２に備わっていてもよい。例えば、ゲーム制御部７０の一部又は全部の機能がユーザ端末１２に備わっていてもよい。

#### 【００７２】

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１０）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１２側

10

20

30

40

50

に記憶することとしてもよい。

【 0 0 7 3 】

上記の実施形態では、ゲームの一例として、ゲーム空間である釣り場を生成し、その生成した釣り場において、グループを編成した複数のユーザが釣りゲームというイベントをプレイする場合について説明した。ただし、ゲームの種類は、これに限らず、例えば、複数のユーザがグループを編成し、キャラクタを操作して敵キャラクタと戦うゲーム等でもよい。また、その他にも、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。この場合、ゲーム媒体に基づいて決定するゲーム空間は、戦場、部屋、競技場、ゴルフコース又はサーキット等、複数のユーザがグループを編成して一緒にプレイすることができるイベントのフィールドであればよい。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、AI又はロボット等）とが対戦するものであってもよい。

10

【 0 0 7 4 】

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、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が利用できる。また、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にその他にも各種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入手可能としてもよい。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。

20

【 0 0 7 5 】

本実施形態のゲームでは、複数のユーザが各々のユーザ端末12を操作し、共通のゲーム空間で同時にプレイすることが可能であり、特に、ユーザ同士でコミュニケーションを取りながらプレイすることにより、より一層楽しくプレイすることができる。互いにコミュニケーションが取れる相手は特に限定されないが、例えば、フレンドとゲーム内でコミュニケーション可能としてもよい。

【 0 0 7 6 】

<まとめ>

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。

30

【 0 0 7 7 】

[ 1 ] 本実施形態に係る情報処理装置は、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御するゲーム制御部と、イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成する編成部と、を備え、ゲーム制御部は、グループの編成が行われた後に、グループ内の少なくとも1のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、グループ内の複数のユーザに対してイベントのプレイを開始可能に制御する。

上記の情報処理装置によれば、イベントと一緒にプレイするグループ内のユーザが提供したゲーム媒体に基づいてプレイごとに多様なゲーム空間が生成されるため、ユーザが飽きにくいプレイ環境を提供することができ、ユーザのプレイ意欲を向上させることができる。

40

【 0 0 7 8 】

[ 2 ] 上記の情報処理装置は、グループに参加した複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から提供するゲーム媒体を指定するための第1指定操作を受け付ける第1指定操作受付部と、複数のユーザの各々のユーザから指定されているゲーム媒体に基づいて決定されるゲーム空間の情報を表示させる第1表示制御部と、をさらに有する。

これにより、ユーザは、指定したゲーム媒体に基づいてどのようなゲーム空間が生成されるかリアルタイムで把握することができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上さ

50

せることができる。

【 0 0 7 9 】

[ 3 ] 上記の情報処理装置は、複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の情報を識別可能に表示させる第 2 表示制御部をさらに有する。

これにより、ユーザは、所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間について把握することができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

【 0 0 8 0 】

[ 4 ] 上記の情報処理装置において、第 2 表示制御部は、複数のユーザのうち少なくとも 1 のユーザが未生成又は未プレイのゲーム空間を識別可能に表示させる。

10

これにより、ユーザは、所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の中から、グループに所属する複数のユーザが未生成又は未プレイのゲーム空間について把握することができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

【 0 0 8 1 】

[ 5 ] 上記の情報処理装置は、複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の中からゲーム空間を選択するための選択操作を受け付ける選択操作受付部をさらに有し、ゲーム制御部は、選択されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を複数のユーザの各々のユーザが所有しているゲーム媒体の中から消費して選択されたゲーム空間を生成する。

これにより、ユーザは、所有しているゲーム媒体に基づいて生成可能なゲーム空間の中から選択したゲーム空間の生成のために必要となるゲーム媒体が自動的に指定されて消費されるので、ユーザの利便性が増し、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

20

【 0 0 8 2 】

[ 6 ] 上記の情報処理装置は、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部をさらに有し、編成部は、所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体を所有しているユーザに対し、グループへの参加通知を送る。

これにより、所定ユーザは、所望のゲーム空間を生成するために好適なユーザを効率的に集めることができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

30

【 0 0 8 3 】

[ 7 ] 上記の情報処理装置は、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部をさらに有し、編成部は、グループに参加しているユーザの人数が所定人数に満たない場合、所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体を所有しているか否かに応じてグループへの参加を希望する参加希望ユーザのグループへの参加可否を制御する。

これにより、所定ユーザは、所望のゲーム空間を生成するために好適なユーザを効率的に集めることができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

【 0 0 8 4 】

40

[ 8 ] 上記の情報処理装置は、所定ユーザからゲーム空間を指定するための第 2 指定操作を受け付ける第 2 指定操作受付部と、グループへの参加を希望する参加希望ユーザの端末に対して、所定ユーザに指定されたゲーム空間の生成に必要なゲーム媒体のうち、グループに参加しているユーザが所有していない不足ゲーム媒体が、参加希望ユーザが所有するゲーム媒体の中に含まれているか否かを識別可能に表示させる第 3 表示制御部と、をさらに有する。

これにより、所定ユーザは、所望のゲーム空間を生成するために好適なユーザを効率的に集めることができるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

【 0 0 8 5 】

[ 9 ] 上記の情報処理装置において、ゲーム制御部は、グループに参加した複数のユー

50

ザの少なくとも1のユーザとゲーム空間とを対応付けて記憶部に記憶し、ゲーム空間が対応付けて記憶されたユーザと所定関係にあるユーザに対してゲーム空間をプレイ可能に制御する。

これにより、ユーザは、生成したゲーム空間を所有して所定関係にあるユーザとプレイすることもできるので、ユーザのプレイ意欲をより一層向上させることができる。

【0086】

[10] 本実施形態に係る情報処理方法は、コンピュータが、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御し、コンピュータが、イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成し、コンピュータが、グループの編成が行われた後に、グループ内の少なくとも1のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、グループ内の複数のユーザに対してイベントのプレイを開始可能に制御する。

10

上記の情報処理方法によれば、イベントと一緒にプレイするグループ内のユーザが提供したゲーム媒体に基づいてプレイごとに多様なゲーム空間が生成されるため、ユーザが飽きにくいプレイ環境を提供することができ、ユーザのプレイ意欲を向上させることができる。

【0087】

[11] 本実施形態に係るプログラムは、コンピュータに、複数のユーザでプレイ可能なイベントを含むゲームを制御させ、イベントをプレイする複数のユーザのグループを編成させ、グループの編成が行われた後に、グループ内の少なくとも1のユーザから提供されたゲーム媒体に基づいて決定したゲーム空間を用いて、グループ内の複数のユーザに対してイベントのプレイを開始可能に制御させる。

20

上記のプログラムによれば、イベントと一緒にプレイするグループ内のユーザが提供したゲーム媒体に基づいてプレイごとに多様なゲーム空間が生成されるため、ユーザが飽きにくいプレイ環境を提供することができ、ユーザのプレイ意欲を向上させることができる。

【符号の説明】

【0088】

- 10 サーバ
- 12 ユーザ端末
- 14 ネットワーク
- 21 プロセッサ
- 22 メモリ
- 23 通信用インターフェース
- 24 ストレージ
- 25 バス
- 30 記憶部
- 40 情報取得部
- 41 第1指定操作受付部
- 42 第2指定操作受付部
- 43 選択操作受付部
- 50 表示制御部
- 51 第1表示制御部
- 52 第2表示制御部
- 53 第3表示制御部
- 60 編成部
- 70 ゲーム制御部
- 80 イベント開始ボタン
- 81 ゲーム空間表示領域
- 82 指定ゲーム媒体表示領域
- 83 所有ゲーム媒体表示領域
- 84 ゲーム空間表示領域

30

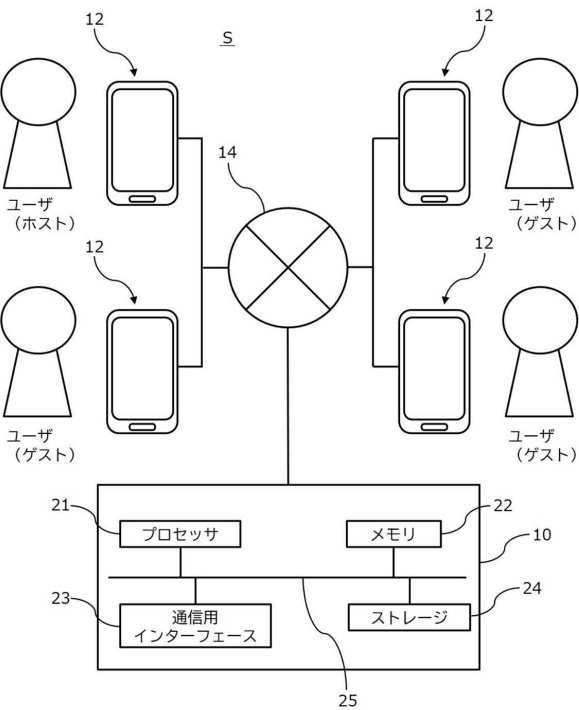
40

50

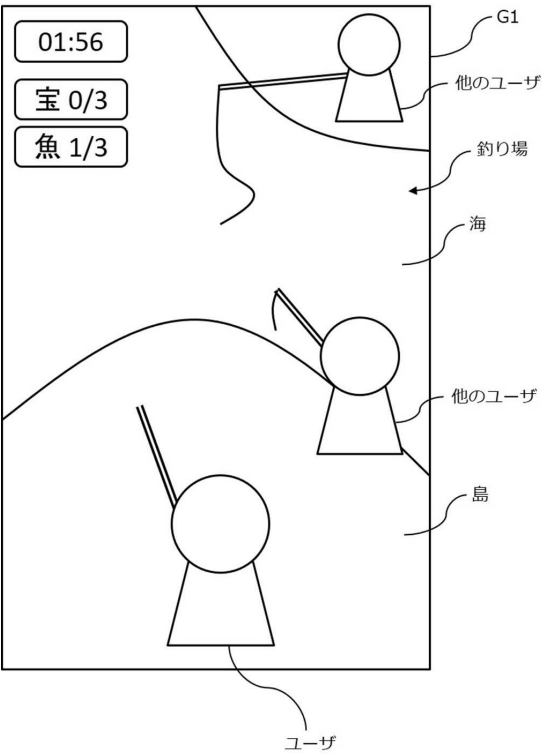
- 8 5 ゲーム媒体表示領域
- G 1 イベントプレイ画面
- G 2 ゲーム空間生成画面
- G 3 ゲーム空間一覧画面
- G 4 ゲーム媒体識別画面
- S 情報処理システム

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

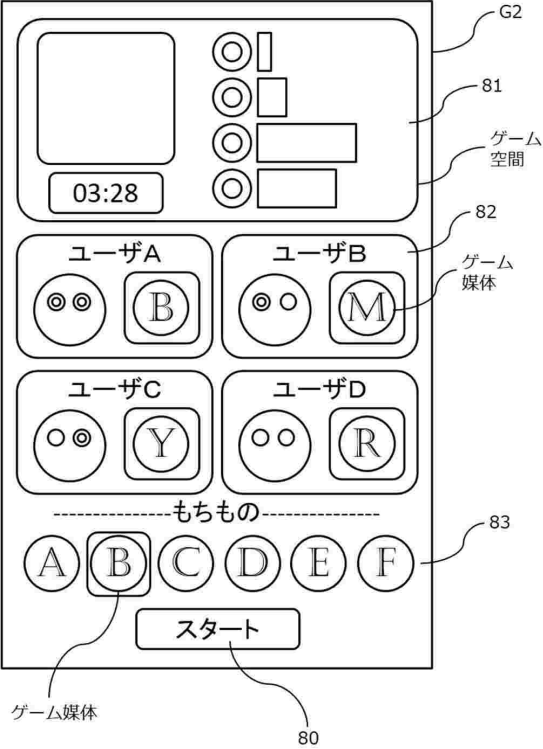
20

30

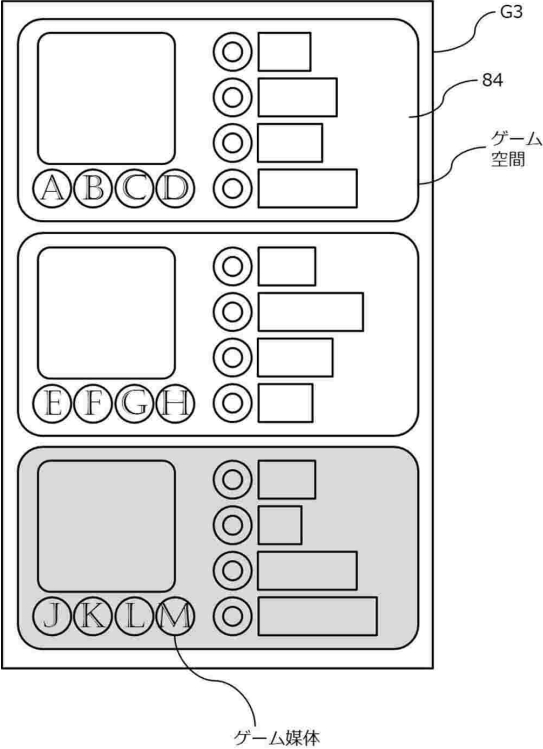
40

50

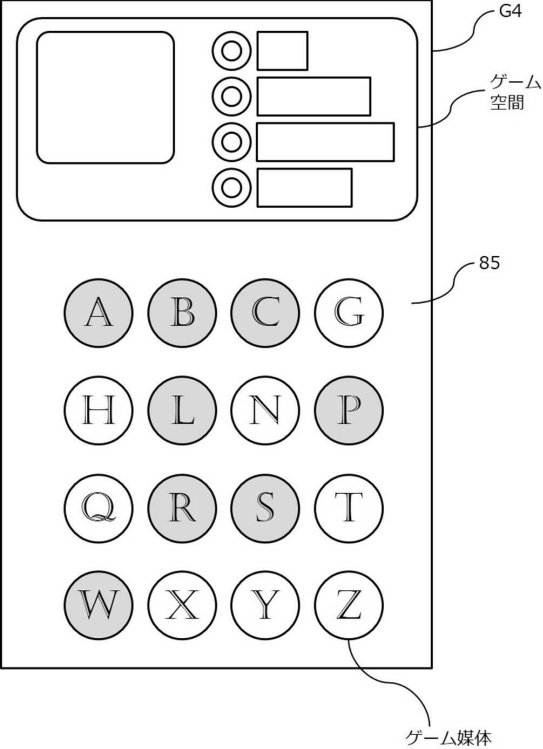
【図 3】



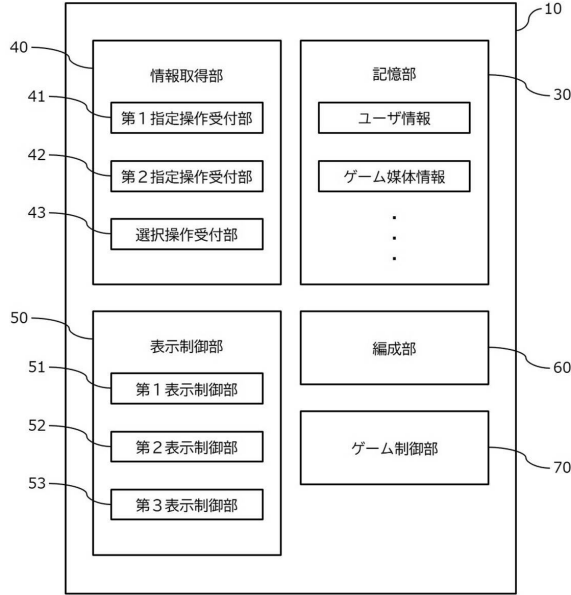
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

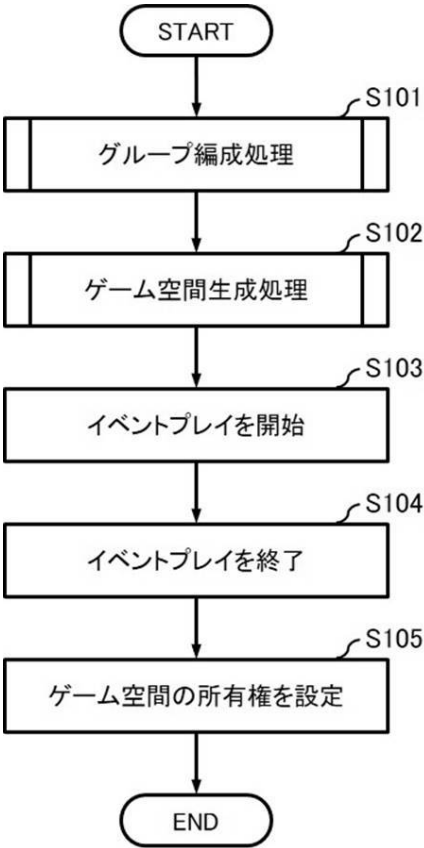
【図 7】

ユーザ情報								
識別ID	ランク	キャラクタ	ゲーム媒体	固有ゲーム空間	共有ゲーム空間	所有権	フレンド	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...

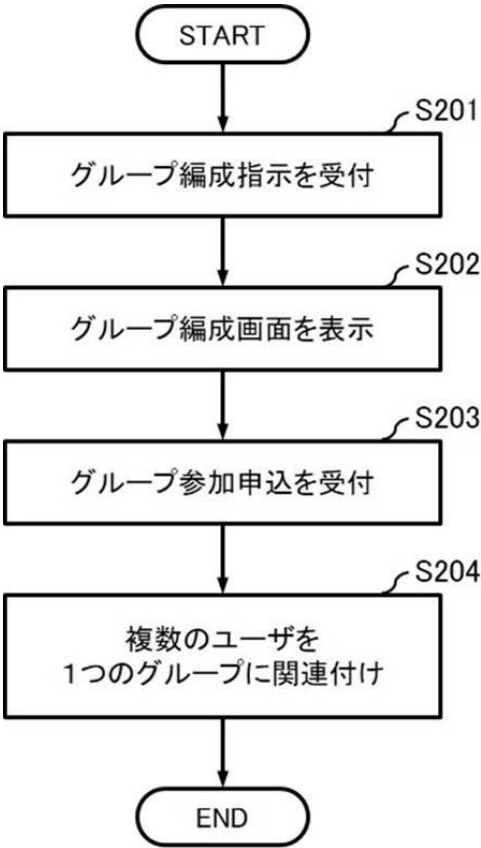
【図 8】

ゲーム媒体情報						
識別ID	名前	外観デザイン	属性	使用方法	作用効果	...
...	...	...	...	...	...	...

【図 9】



【図 10】



10

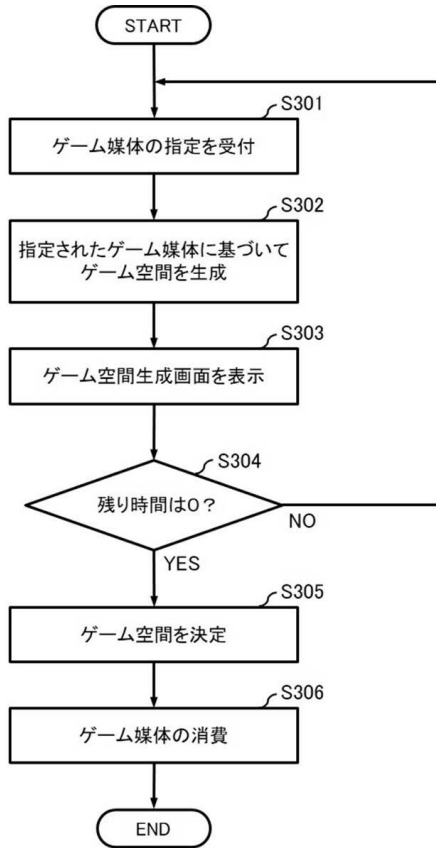
20

30

40

50

【図 11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献      特開 2 0 1 9 - 0 5 4 9 8 6 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 8 - 1 5 3 2 5 2 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 6 - 0 4 9 1 2 9 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F    1 3 / 0 0 - 9 8  
                    A 6 3 F    9 / 2 4