

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2015年6月25日(25.06.2015)



(10) 国際公開番号
WO 2015/093109 A1

- (51) 国際特許分類:
H04N 21/274 (2011.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01) A63F 13/86 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2014/073749
- (22) 国際出願日: 2014年9月9日(09.09.2014)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2013-264545 2013年12月20日(20.12.2013) JP
- (71) 出願人: 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.) [JP/JP]; 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 福田 静人(FUKUDA, Shizuto); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP). 相澤 慎司(AIZAWA, Shinji); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP). 和田 久生(WADA, Hisao); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒1600023 東京都新宿区西新宿三丁目1番4号 ウエル新都心ビル4階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW,

[続葉有]

(54) Title: INFORMATION PROCESSING APPARATUS, INFORMATION PROCESSING METHOD, PROGRAM, INFORMATION STORING MEDIUM, INFORMATION PROCESSING SYSTEM, AND MANAGEMENT APPARATUS

(54) 発明の名称: 情報処理装置、情報処理方法、プログラム、情報記憶媒体、情報処理システム及び管理装置

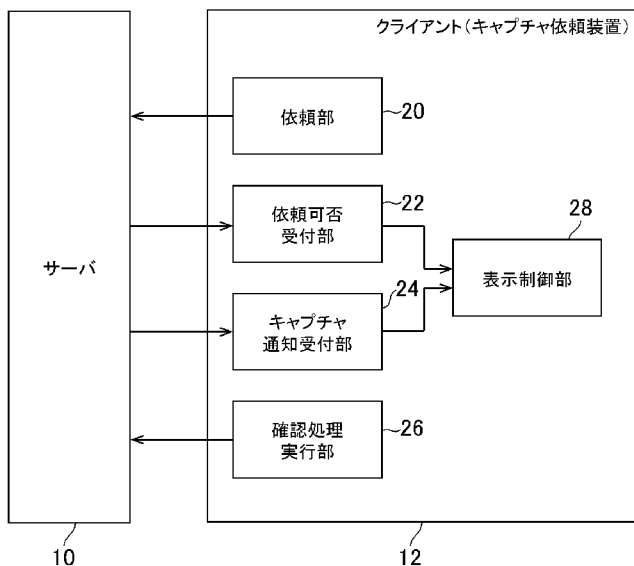


FIG. 6A:
 10 Server
 12 Client (capture request apparatus)
 20 Request unit
 22 Request possibility/impossibility reception unit
 24 Capture notification reception unit
 26 Confirmation execution unit
 28 Display control unit

(57) Abstract: This invention provides an information processing apparatus, an information processing method, a program, an information storing medium, an information processing system and a management apparatus for allowing a user to request a capture of a play image the user wants to see. A request unit (20) transmits capture condition data indicating a condition for capturing a play image that indicates play details of a game. A confirmation execution unit (26) executes a confirmation of the capture of the play image that conforms to the condition indicated by the capture condition data.

(57) 要約: ユーザが見たいプレイ画像のキャプチャを依頼できる情報処理装置、情報処理方法、プログラム、情報記憶媒体、情報処理システム及び管理装置を提供する。依頼部(20)は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信する。確認処理実行部(26)は、キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する。

WO 2015/093109 A1

MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユー
ラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨー
ロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE,
ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV,
MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK,

SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ,
GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

情報処理装置、情報処理方法、プログラム、情報記憶媒体、情報処理システム及び管理装置

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理装置、情報処理方法、プログラム、情報記憶媒体、情報処理システム及び管理装置に関する。

背景技術

[0002] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする技術が存在する。このような技術の一例として、特許文献1には、ゲームプログラムの実行中に所定のスクリーンショット操作を行うとゲーム画面の画像がキャプチャされる技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：米国特許出願公開第2009/0118008号明細書

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ユーザが見たいプレイ画像のキャプチャを依頼できると、キャプチャの依頼相手から当該プレイ画像をキャプチャした画像を入手することで、当該ユーザはゲームをプレイすることなく当該ユーザが見たいプレイ画像を見ることができ。しかし、特許文献1に記載の技術では、ユーザが見たいプレイ画像のキャプチャを依頼できなかった。

[0005] 本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的の1つは、ユーザが見たいプレイ画像のキャプチャを依頼できる情報処理装置、情報処理方法、プログラム、情報記憶媒体、情報処理システム及び管理装置を提供することにある。

課題を解決するための手段

- [0006] 上記課題を解決するために、本発明に係る情報処理装置は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信するキャプチャ条件データ送信部と、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する確認処理実行部と、を含むことを特徴とする。
- [0007] 本発明の一態様では、前記キャプチャ条件データ送信部は、前記ゲームにおいて、前記情報処理装置を使用するユーザとも前記プレイ画像をキャプチャする装置を使用するユーザとも異なるユーザに関するイベントが発生するという条件を示す前記キャプチャ条件データを送信し、前記確認処理実行部は、前記イベントの発生に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する。
- [0008] また、本発明の一態様では、前記プレイ画像をキャプチャした画像を受け付ける受付部、をさらに含む。
- [0009] あるいは、前記プレイ画像をキャプチャした画像を閲覧可能なサイトのアドレスを受け付ける受付部、をさらに含む。
- [0010] また、本発明に係る別の情報処理装置は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶するキャプチャ条件データ記憶部と、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する通知部と、を含むことを特徴とする。
- [0011] 本発明の一態様では、前記キャプチャ条件データ記憶部は、前記ゲームにおいて、前記プレイ画像のキャプチャが通知されるユーザとも前記情報処理装置を使用するユーザとも異なるユーザに関するイベントが発生するという条件を示す前記キャプチャ条件データを記憶し、前記通知部は、前記イベントの発生に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する。
- [0012] また、本発明の一態様では、前記プレイ画像のキャプチャが通知されるユーザとも前記情報処理装置を使用するユーザとも異なるユーザに関連する部分を識別表示させる表示制御部、をさらに含む。

- [0013] また、本発明の一態様では、前記通知部は、前記プレイ画像をキャプチャした画像を送信する。
- [0014] また、本発明の一態様では、前記通知部は、前記プレイ画像をキャプチャした画像を閲覧可能なサイトのアドレスを送信する。
- [0015] また、本発明に係る情報処理方法は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信するステップと、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行するステップと、を含むことを特徴とする。
- [0016] また、本発明に係る別の情報処理方法は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させるステップと、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知するステップと、を含むことを特徴とする。
- [0017] また、本発明に係るプログラムは、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信する手順、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とする。
- [0018] また、本発明に係る別のプログラムは、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させる手順、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とする。
- [0019] また、本発明に係る情報記憶媒体は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信する手順、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。
- [0020] また、本発明に係る別の情報記憶媒体は、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させる手順、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャ

ャを通知する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

[0021] また、本発明に係る情報処理システムは、第1の情報処理装置と、第2の情報処理装置と、を含み、前記第1の情報処理装置が、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを前記第2の情報処理装置に送信するキャプチャ条件データ送信部、を含み、前記第2の情報処理装置が、前記キャプチャ条件データを記憶するキャプチャ条件データ記憶部と、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを前記第1の情報処理装置に通知する通知部と、を含み、第1の情報処理装置が、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する確認処理実行部、をさらに含む、ことを特徴とする。

[0022] また、本発明に係る管理装置は、第1の情報処理装置から送信される、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを受信するキャプチャ条件データ受信部と、前記キャプチャ条件データを第2の情報処理装置に送信するキャプチャ条件データ送信部と、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの通知を前記第2の情報処理装置から受け付ける通知受付部と、前記通知の受付に応じて、前記第1の情報処理装置に、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理の実行指示を通知する通知部と、を含むことを特徴とする。

図面の簡単な説明

[0023] [図1]本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示す図である。

[図2]依頼画面の一例を示す図である。

[図3]依頼データの一例を示す図である。

[図4]一覧表示画面の一例を示す図である。

[図5]受諾依頼データの一例を示す図である。

[図6A]本発明の一実施形態に係るキャプチャ依頼装置で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。

[図6B]本発明の一実施形態に係るキャプチャ通知装置で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。

[図6C]本発明の一実施形態に係るサーバで実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。

[図7]本発明の一実施形態に係るキャプチャ依頼装置及びサーバで行われる処理の流れの一例を示すフロー図である。

[図8]プレイヤリストの一例を示す図である。

[図9]本発明の一実施形態に係るキャプチャ通知装置及びサーバで行われる処理の流れの一例を示すフロー図である。

[図10]ゲームサーバの一覧を示す画面の一例を示す図である。

[図11]本発明の一実施形態に係るゲームシステムで行われる処理の流れの一例を示すフロー図である。

[図12]プレイ画像の一例を示す図である。

[図13]プレイ画像の一例を示す図である。

[図14]本発明の一実施形態に係るクライアントで実行されるプログラムのソフトウェア階層の一例を模式的に示す説明図である。

発明を実施するための形態

[0024] 以下、本発明の一実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

[0025] 図1は、本発明の一実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。図1に示すように、本実施形態に係るゲームシステム1は、いずれもコンピュータを中心に構成されたサーバ10とクライアント12（12-1、12-2、・・・、12-n）とを含んでいる。サーバ10、クライアント12は、インターネットなどのコンピュータネットワーク14に接続されている。そして、サーバ10、クライアント12は、互いに通信可能になっている。

[0026] サーバ10は、クライアント12間で共有されるデータを管理するための

サーバコンピュータである。サーバ10は、図1に示すように、例えば、制御部10aと、記憶部10bと、通信部10cと、を含む。制御部10aは、例えばCPU等のプログラム制御デバイスであって、記憶部10bに記憶されたプログラムに従って各種の情報処理を実行する。記憶部10bは、例えばROMやRAM等の記憶素子やハードディスクドライブなどである。通信部10cは、例えばコンピュータネットワーク14を介してクライアント12との間でデータを授受するための通信インタフェースである。サーバ10は、通信部10cを経由して各クライアント12との間で情報の送受信を行う。

[0027] クライアント12は、ユーザが利用するコンピュータであり、例えば、パーソナルコンピュータ、ゲームコンソール、テレビ受像機、携帯型ゲーム装置、携帯情報端末、などである。本実施形態では、クライアント12には、ユーザがプレイするゲームのプログラムがインストールされている。そして、当該クライアント12のユーザは、当該ゲームのプレイヤーとして当該ゲームをプレイする。クライアント12は、例えば、制御部12aと、記憶部12bと、通信部12cと、出力部12dと、入力部12eと、を含む。制御部12aは、例えばCPU等のプログラム制御デバイスであって、記憶部12bに記憶されたプログラムに従って各種の情報処理を実行する。本実施形態に係る制御部12aには、CPUから供給されるグラフィックスコマンドやデータに基づいてフレームバッファに画像を描画するGPU (Graphics Processing Unit) も含まれている。記憶部12bは、例えばROMやRAM等の記憶素子やハードディスクドライブなどである。記憶部12bには、制御部12aによって実行されるプログラムなどが記憶される。また、本実施形態に係る記憶部12bには、GPUにより画像が描画されるフレームバッファの領域が確保されている。通信部12cは、例えばコンピュータネットワーク14を介してサーバ10との間でデータを授受するための通信インタフェースである。クライアント12は、通信部12cを経由してサーバ10や他のクライアント12との間で情報の送受信を行う。出力部12dは、例え

ば制御部12aから入力される指示に従って情報を表示出力するディスプレイ等の表示部や音声出力するスピーカ等の音声出力部である。入力部12eは、例えばユーザが行った操作の内容を制御部12aに出力するゲームコントローラ、タッチパッド、マウス、キーボード、マイク、カメラ等である。

[0028] 本実施形態では、クライアント12のユーザは、他のクライアント12のユーザに対して、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャを依頼できる。そして、依頼されたユーザは当該プレイ画像のキャプチャの依頼を受諾できる。以下、クライアント12-2を使用するユーザBが、クライアント12-1を使用するユーザAに対してプレイ画像のキャプチャを依頼して、ユーザAが当該依頼を受諾する場面を中心に説明する。また、以下、ユーザAはプレイヤーAとして、ユーザBはプレイヤーBとして、各種ゲームをプレイすることとする。

[0029] 図2は、プレイ画像のキャプチャを依頼するための依頼画面の一例を示す図である。当該依頼画面は、クライアント12-2のディスプレイにシステム画面が表示されている際又はゲームのプレイ中にユーザBが所定の操作を行うとディスプレイに表示される。図2に示す依頼画面でユーザBが、キャンセルボタンCBを選択する操作を行うと、ディスプレイに表示されている画面が、当該依頼画面が表示される直前に表示されていた画面に更新される。図2に示す依頼画面でユーザBが、プレイ画像をキャプチャする条件を設定した上で、登録ボタンRBを選択する操作を行うと、図3に例示する依頼データがサーバ10に登録される。

[0030] 依頼データは、プレイ画像のキャプチャの依頼に対応付けられるデータである。図3に示すように、依頼データは、依頼ID、依頼元プレイヤーID、リワードデータ、難度データ、達成状況データ、キャプチャ条件データ、を含む。

[0031] 依頼IDは、依頼データの識別情報である。本実施形態では、依頼IDとして、サーバ10で管理されている依頼データのいずれとも重複しない一意の値が設定される。

- [0032] 依頼元プレイヤーIDは、当該依頼データに対応付けられるプレイ画像のキャプチャの依頼を行ったプレイヤーの識別情報である。
- [0033] リワードデータは、依頼を達成したプレイヤーが獲得する報酬を示すデータである。当該リワードデータが示すポイントは、例えば、ゲームにおいて使用されるポイントや、ゲームをプレイするために購入する必要があるポイントなどに相当する。本実施形態では、ユーザは、図2に示す依頼画面を介して、リワードデータの値を設定可能となっている。
- [0034] 難度データは、依頼の難度を示すデータである。本実施形態では、難度データの値は、「S」、「A」、「B」、「C」のいずれかであり、「S」が最も高い難度を示し、以下、「A」、「B」、「C」の順により低い難度を示すこととする。
- [0035] 達成状況データは、当該依頼データが示す依頼が達成されているか否かを示すデータである。当該依頼が達成済である場合は達成状況データの値として「達成済」の値が設定され、未達成である場合は達成状況データの値として「未達成」が設定される。依頼データが新規に登録される際には、当該依頼データの達成状況データの値として「未達成」が設定される。
- [0036] キャプチャ条件データは、プレイ画像をキャプチャする条件を示すデータであり、本実施形態では例えば、タイトルデータ、イベントデータ、キャプチャ画像種別データを含む。
- [0037] タイトルデータは、プレイ画像がキャプチャされる対象となるゲームのタイトルを示すデータである。本実施形態では、ユーザは、図2に示す依頼画面を介して、タイトルデータの値を設定可能となっている。
- [0038] イベントデータは、当該依頼データにおいて設定されているイベントを示すデータである。本実施形態では、イベントデータは、依頼データにおいて当該イベントデータに関連付けられているタイトルデータによってタイトルが示されているゲームにおいて発生するイベントを示す。本実施形態では、ユーザは、図2に示す依頼画面を介して、イベントデータの値を設定可能となっている。例えば依頼IDが「0104」である依頼データでは、イベン

トデータが示すイベントとして「プレイヤーXを倒す」というイベントが設定されている。この例では、プレイヤーXはプレイヤーBによって賞金首として指定されたこととなる。このようにイベントデータが示すイベントとして、キャプチャを依頼するプレイヤーともキャプチャを受諾するプレイヤーとも異なる、賞金首として指定されるプレイヤーに関するイベント、例えば当該プレイヤーを負かすというイベントが設定されていてもよい。

[0039] キャプチャ画像種別データは、キャプチャされるべき画像の種別を示すデータである。本実施形態では、キャプチャ画像種別データの値として「動画像」又は「静止画像」が設定される。本実施形態では、ユーザは、図2に示す依頼画面を介して、キャプチャ画像種別データの値を設定可能となっている。

[0040] そして、本実施形態では、図3に示す依頼データに基づいて、図4に例示する一覧表示画面が生成される。図4は、クライアント12-1のディスプレイに表示される、ゲームAについての依頼データに設定されている値の一覧表示画面の一例を示す図である。当該一覧表示画面は、値が「ゲームA」であるタイトルデータを含む依頼データに基づいて生成される。

[0041] 一覧表示画面には、それぞれ依頼データに対応付けられる依頼情報R1が縦に並んで配置されている。ユーザAは一覧表示画面に配置されているプルダウンメニューを操作することで、依頼情報R1の配置順序を変更できるようになっている。図4に示す一覧表示画面では、依頼情報R1は新たに登録されたものから順に上から配置されている。なお例えば依頼を受諾しているユーザ数の多さや難度の高さの順序に従って依頼情報R1が配置されるようにしてもよい。図4に示す一覧表示画面に配置されている依頼情報R1は、上から順にそれぞれ依頼IDの値が「0104」、「0103」、「0102」、及び、「0101」である依頼データに対応付けられる。

[0042] 依頼情報R1には、プレイヤーアイコンP1、リワード情報RW1、難度情報D1、依頼内容文字列RSが含まれる。プレイヤーアイコンP1は、依頼データに含まれる依頼元プレイヤーIDに対応付けられるアイコンである。図4

には、プレイヤーAに対応付けられるプレイヤーアイコンP I (a)と、プレイヤーBに対応付けられるプレイヤーアイコンP I (b)と、プレイヤーCに対応付けられるプレイヤーアイコンP I (c)と、が配置されている。リワード情報R W Iは、依頼データに含まれるリワードデータが示す報酬を表す情報である。難度情報D Iは、依頼データに含まれる難度データが示す難度を表す情報である。依頼内容文字列R Sは、依頼データに含まれるイベントデータが示すイベントとキャプチャ画像種別データが示す種別との組合せを表す文字列である。

[0043] なお本実施形態では、依頼情報R Iに含まれる要素の表示態様、ここでは例えば、プレイヤーアイコンP I、リワード情報R W I、難度情報D I、及び、依頼内容文字列R Sの表示態様は、依頼データに含まれる達成状況データの値に応じたものとなっている。具体的には例えば、達成状況データの値が「未達成」である依頼データに対応付けられる要素の明度が、達成状況データの値が「達成済」である依頼データに対応付けられる要素の明度より高い。

[0044] また本実施形態では一覧表示画面に配置された依頼情報R Iはリンクとなっている。そして、ユーザAが依頼情報R Iを選択する操作を行うと、選択された依頼情報R Iに対応付けられる依頼をユーザAが受諾したこととなる。すると、ユーザAが使用するクライアント12-1の記憶部12bに、図5に例示する受諾依頼データが記憶される。本実施形態では、クライアント12-1に記憶された受諾依頼データに基づいて、クライアント12-1でのプレイ画像のキャプチャが行われることとなる。

[0045] また本実施形態では、クライアント12のディスプレイに表示される、図4に例示する一覧表示画面に、当該クライアント12を使用するユーザであるユーザAがプレイヤーAとして依頼した依頼データに基づく依頼情報R Iが配置されている。そして本実施形態では、ユーザAが当該依頼情報R Iを選択する操作を行っても、ユーザAは当該依頼情報R Iに対応付けられる依頼を受諾できないようになっている。なお、ユーザAが当該依頼情報R Iを選

択する操作を行った際に、ユーザAは当該依頼情報R1に対応付けられる依頼を受諾できるようになっていてもよい。

[0046] 受諾依頼データは、図5に示すように、受諾依頼ID、依頼元プレイヤーID、リワードデータ、難度データ、タイトルデータ、イベントデータ、キャプチャ画像種別データ、タイミング関係データ、を含む。

[0047] 受諾依頼IDは、受諾依頼データの識別情報である。受諾依頼データに含まれる当該受領依頼IDとして、選択された依頼情報R1に対応付けられる依頼データに含まれる依頼IDが設定される。

[0048] 受諾依頼データに含まれる依頼元プレイヤーID、リワードデータ、難度データ、キャプチャ条件データは、それぞれ、依頼データに含まれる依頼元プレイヤーID、リワードデータ、難度データ、キャプチャ条件データに対応付けられるデータである。そして、受諾依頼データに含まれるこれらのデータについては、選択された依頼情報R1に対応付けられる依頼データに含まれる当該データの値が設定される。

[0049] タイミング関係データは、当該受諾依頼データに含まれるイベントデータが示すイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すデータである。タイミング関係データは、例えば、当該受諾依頼データに含まれるイベントデータが示すイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの差を示す。そして本実施形態では、サーバ10又は当該クライアント12において予め設定されている規則に従ってタイミング関係データの値が設定されるようになっている。

[0050] 以下、受諾した依頼に応じたプレイ画像のキャプチャについてさらに説明する。

[0051] 本実施形態では、クライアント12のユーザがプレイヤーとして参加しているゲームのプレイ中に、当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像が所定のフレームレートで当該クライアント12のディスプレイに表示される。そして、ディスプレイに表示されるプレイ画像のコピー、すなわちフレームバッファに描画されるプレイ画像のコピーが、クライアント12の記憶部に設け

られた、最大で15分間の動画像が記憶可能なリングバッファ領域に順次書き込まれる。

[0052] そして本実施形態では、当該ゲームのプレイ中に、図5に例示する受諾依頼データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生すると、当該イベントに応じたプレイ画像あるいは一連のプレイ画像から構成される動画像がキャプチャされる。このように本実施形態では、受諾依頼データに対応付けられるプレイ画像をキャプチャする条件を満足する際に、当該条件に応じたプレイ画像あるいは一連のプレイ画像から構成される動画像がキャプチャされる。プレイ画像がキャプチャされた場合は、キャプチャされたプレイ画像はキャプチャ画像として記憶部12bに記憶される。動画像がキャプチャされた場合は、当該動画像はエンコードされた上でキャプチャ動画像として記憶部12bに記憶される。キャプチャ動画像は複数のフレーム画像から構成されている。なお一連のプレイ画像がディスプレイに表示される際のフレームレートと記憶部12bに記憶されるキャプチャ動画像のフレームレートとは同じであっても異なってもよい。そして、当該依頼に対応付けられる依頼データに含まれる達成状況データの値が「達成済」に更新される。

[0053] 上述のように、どのようなプレイ画像が記憶されるかは、受諾依頼データに含まれるタイミング関係データに基づいて決定される。図5の例では、タイミング関係データの値として「イベント発生前後3分ずつ」が設定されている。ここで例えば、ユーザAがゲームAをプレイしている際に、マルチプレイにてプレイヤーXを倒すイベントが発生したとする。この場合、当該イベントの発生タイミングの3分前から3分後までに表示されるプレイ画像に基づくキャプチャ動画像がクライアント12-1の記憶部12bに記憶されることとなる。なお本実施形態では、受領依頼データに含まれるキャプチャ画像種別データの値が「動画像」である場合はキャプチャ動画像が記憶部12bに記憶され、「静止画像」である場合はキャプチャ画像が記憶部12bに記憶される。

[0054] 本実施形態では、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像は、メタデータに

関連付けられて記憶部12bに記憶される。ここでメタデータには、例えばキャプチャ条件データに含まれるイベントデータの値、イベントの発生タイミングを示す日時などが含まれる。

[0055] そして本実施形態では、上述のようにしてプレイ画像がキャプチャされたことが、受諾依頼データに含まれる依頼元プレイヤーIDに対応付けられるプレイヤーであるユーザ、ここでは例えばユーザBに通知されるようになっている。なおユーザBへの通知方法は特に問わない。例えばユーザBが使用するクライアント12-2の出力部12dに、プレイ画像がキャプチャされた旨が表示されるようにしても構わない。また例えば、プレイ画像がキャプチャされたことが記述された電子メールがユーザBのメールアドレス宛に送信されても構わない。またユーザBが所有するスマートフォンに、上記の通知を受信可能なアプリケーションがインストールされていてもよい。そしてプレイ画像がキャプチャされたことが当該アプリケーションの接続先であるネットワークサービス経由でユーザBに通知されてもよい。またこのとき、キャプチャされた画像又は動画像が当該ユーザBに送信されても構わない。

[0056] また、本実施形態では、クライアント12の記憶部12bに記憶されたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像は、画像投稿サイトなどのインターネット上の各種サイトにアップロードできるようになっている。そしてこのようにしてアップロードされたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像は受諾依頼データに含まれる依頼元プレイヤーIDに対応付けられるプレイヤーであるユーザ等に公開される。この場合に、プレイ画像がキャプチャされた際に、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像がアップロードされたサイトのアドレス、例えばURLが、ユーザBに送信されても構わない。

[0057] そして、当該依頼を行ったユーザ、ここではユーザBが、依頼したプレイ画像のキャプチャが行われたことを表す所定の確認操作を行うと、プレイ画像のキャプチャの確認通知がサーバ10に送信される。サーバ10は、当該確認通知を受け付けると、ユーザAが使用するクライアント12-1にリワードを発行する。そして、クライアント12-1のディスプレイには、リワ

ードを受領したことが表示される。

[0058] また図4に例示する一覧表示画面が表示されている際に、ユーザAが達成状況データの値が「達成済」である依頼データに対応付けられる依頼情報R1を選択する操作を行ったとする。すると本実施形態では、当該依頼に応じたキャプチャ動画像又はキャプチャ画像がディスプレイ等に表示されるようになっていいる。例えば、ユーザAが使用するクライアント12が、当該依頼が達成された際にインターネット上のサイトにアップロードされたキャプチャ動画像又はキャプチャ画像をダウンロードしてディスプレイ等に表示させるようにしてもよい。以下、達成状況データの値が「達成済」である依頼データに対応付けられる依頼情報R1を選択する操作を達成済依頼選択操作と呼ぶこととする。またユーザA自体が達成した依頼に対応付けられる依頼情報R1に対する達成済依頼選択操作をユーザAが行った際に、当該依頼に応じたキャプチャ動画像又はキャプチャ画像がディスプレイ等に表示されるようにしてもよい。また例えば、達成済依頼選択操作に応じてキャプチャされたプレイ画像が表示された後に、当該プレイ画像、又は当該プレイ画像のアップロード先のURLが、当該プレイ画像のキャプチャの依頼を行ったユーザに宛てて送信されるようにしてもよい。

[0059] またクライアント12のディスプレイに表示される一覧表示画面に、当該クライアント12を使用するユーザが依頼した依頼データに基づく依頼情報R1と他のユーザが依頼した依頼データに基づく依頼情報R1とが異なる態様で配置されてもよい。例えば、当該クライアント12を使用するユーザが依頼した依頼データに基づく依頼情報R1と他のユーザが依頼した依頼データに基づく依頼情報R1とが別の枠内に表示されてもよい。

[0060] また、ユーザは、当該ユーザが依頼した依頼データに含まれるキャプチャ条件データが示す条件を変更可能であってもよい。このようにすれば例えば、キャプチャ条件データが示す条件がなかなか達成されない場合に、当該条件を、達成される可能性の高い、すなわち難度が低い条件に変更できることとなる。

- [0061] 以上説明したように本実施形態では、ユーザBは、ユーザBが見たいプレイ画像のキャプチャを他のユーザに依頼することができる。そして、ユーザAが当該依頼を受諾して、当該プレイ画像がキャプチャされると、そのことがユーザBに通知される。このようにして本実施形態によれば、ユーザが見たいプレイ画像のキャプチャを他のユーザに依頼できることとなる。上述の例では具体的には例えば、賞金首として指定されたプレイヤに関するイベントの発生タイミング、例えば賞金首として指定されたプレイヤが負けるイベントの発生タイミングに応じたプレイ画像のキャプチャを他のユーザに依頼できることとなる。
- [0062] また本実施形態では、クライアント12-1において、受諾依頼データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生すると、当該イベントに応じたプレイ画像がキャプチャされるよう制御される。そのため、本実施形態によれば、依頼を受諾しさえすれば、キャプチャのための明示的な操作を行うことなく、当該依頼に応じたプレイ画像がキャプチャされることとなる。
- [0063] 以下、プレイ画像のキャプチャの依頼、当該依頼の受諾、プレイ画像のキャプチャ、及び、プレイ画像がキャプチャされることの通知についてさらに説明する。
- [0064] 図6Aは、本実施形態に係る、他のユーザにプレイ画像のキャプチャを依頼するクライアント12で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態に係るクライアント12で、図6Aに示す機能のすべてが実現される必要はなく、また、図6Aに示す機能以外の機能が実現されていても構わない。以下、他のユーザにプレイ画像のキャプチャを依頼するクライアント12を、キャプチャ依頼装置と呼ぶこととする。
- [0065] 本実施形態に係るキャプチャ依頼装置は、機能的には例えば、依頼部20、依頼可否受付部22、キャプチャ通知受付部24、確認処理実行部26、表示制御部28、を含んでいる。依頼部20、依頼可否受付部22、キャプチャ通知受付部24は、通信部12cを主として実装される。確認処理実行部26は、制御部12a、通信部12c、及び、出力部12dを主として実

装される。表示制御部 28 は、制御部 12 a、記憶部 12 b、及び、出力部 12 d を主として実装される。

[0066] 図 6 B は、本実施形態に係る、他のユーザによるプレイ画像のキャプチャの依頼を受諾してプレイ画像をキャプチャするクライアント 12 で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態に係るクライアント 12 で、図 6 B に示す機能のすべてが実現される必要はなく、また、図 6 B に示す機能以外の機能が実現されていても構わない。以下、他のユーザによるプレイ画像のキャプチャの依頼を受諾してプレイ画像をキャプチャするクライアント 12 を、キャプチャ通知装置と呼ぶこととする。

[0067] 本実施形態に係るキャプチャ通知装置は、機能的には例えば、受諾依頼データ記憶部 30、依頼検索部 32、受諾処理部 34、ゲーム処理実行部 36、表示制御部 38、検出部 40、キャプチャ制御部 42、キャプチャ画像記憶部 44、キャプチャ通知部 46、リワード受領部 48、を含んでいる。受諾依頼データ記憶部 30、キャプチャ画像記憶部 44 は、記憶部 12 b を主として実装される。依頼検索部 32、受諾処理部 34 は、制御部 12 a 及び通信部 12 c を主として実装される。ゲーム処理実行部 36、検出部 40 は、制御部 12 a を主として実装される。表示制御部 38 は、制御部 12 a、記憶部 12 b、及び、出力部 12 d を主として実装される。キャプチャ制御部 42 は、制御部 12 a 及び記憶部 12 b を主として実装される。キャプチャ通知部 46、リワード受領部 48 は、通信部 12 c を主として実装される。

[0068] なお、1つのクライアント 12 で、上述のキャプチャ依頼装置とキャプチャ通知装置の両方の機能が実装されていても構わない。

[0069] そして、以上の機能は、コンピュータであるクライアント 12 にインストールされた、以上の機能に対応する指令を含むプログラムを、クライアント 12 の制御部 12 a で実行することにより実装されている。このプログラムは、例えば、光ディスク、磁気ディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、フラッシュメモリ等のコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体を介して、あ

るいは、インターネットなどのコンピュータネットワークを介してクライアント12に供給される。

[0070] キャプチャ依頼装置の依頼部20は、他のユーザに対するプレイ画像のキャプチャ依頼をサーバ10に送信する。本実施形態では、当該キャプチャ依頼には、上述のキャプチャ条件データが関連付けられている。このように、依頼部20は、本実施形態における、プレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信するキャプチャ条件データ送信部としての役割を担っている。また依頼部20は、ゲームにおいて、賞金首として指定されるユーザに関するイベントが発生するという条件を示すキャプチャ条件データを送信してもよい。

[0071] キャプチャ依頼装置の依頼可否受付部22は、依頼部20によるキャプチャ依頼をサーバ10が受け付けたか否かを示すデータを受け付ける。

[0072] キャプチャ依頼装置のキャプチャ通知受付部24は、キャプチャを依頼したプレイ画像がキャプチャされることの通知を受け付ける。またキャプチャ通知受付部24は、賞金首として指定されるユーザに関するイベントが発生する際に、当該イベントに応じたプレイ画像がキャプチャされることの通知を受け付けてもよい。またキャプチャ通知受付部24は、上述のように、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像を受け付けてもよい。またキャプチャ通知受付部24は、上述のように、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像を閲覧可能なサイトのアドレスを受け付けてもよい。

[0073] キャプチャ依頼装置の確認処理実行部26は、キャプチャ条件データが示す条件に応じた、プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する。本実施形態ではキャプチャ依頼装置の確認処理実行部26は、例えばユーザによる所定の確認操作に応じて、プレイ画像のキャプチャの確認通知をサーバ10に送信する。また例えば本実施形態では、キャプチャ依頼装置の確認処理実行部26は、上述の達成済依頼選択操作に応じて、当該依頼に応じてキャプチャされたプレイ画像であるキャプチャ動画像又はキャプチャ画像をディスプレイ等に表示させる。このように本実施形態における確認処理としては、例

例えば確認通知の送信処理やキャプチャされたプレイ画像を表示させる処理などが挙げられる。また確認処理実行部26は、賞金首として指定されるプレイヤに関するイベントの発生に応じたプレイ画像のキャプチャの確認処理を実行してもよい。

[0074] キャプチャ依頼装置の表示制御部28は、例えば図2に示す依頼画面などを生成してディスプレイに表示させる。

[0075] キャプチャ通知装置の受諾依頼データ記憶部30は、図5に例示する受領依頼データを記憶する。このように、受諾依頼データ記憶部30は、本実施形態における、プレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶するキャプチャ条件データ記憶部としての役割を担っている。

[0076] キャプチャ通知装置の依頼検索部32は、依頼データの検索をサーバ10に対して行う。依頼検索部32は、例えば、サーバ10に対して依頼データの検索条件を送信する。そして依頼検索部32は、サーバ10から送信される、当該検索条件に合致する依頼データを受信する。このように、依頼検索部32は、本実施形態における、プレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを受信するキャプチャ条件データ受信部としての役割を担っている。また依頼検索部32は、賞金首として指定されるユーザに関するイベントが発生するという条件を示すキャプチャ条件データを受信してもよい。

[0077] キャプチャ通知装置の受諾処理部34は、依頼検索部32が受信した依頼データのうちからキャプチャ通知装置を使用するユーザによって選択されるものに基づいて、受諾依頼データを生成して受諾依頼データ記憶部30に記憶させる。また、受諾処理部34は、生成された受諾依頼データに含まれる受諾依頼IDをサーバ10に送信する。

[0078] キャプチャ通知装置のゲーム処理実行部36は、クライアント12にインストールされているゲームのプログラムを実行する。

[0079] キャプチャ通知装置の表示制御部38は、ゲーム処理実行部36によるゲームのプログラムの実行状況に応じて所定のフレームレートでプレイ画像を

生成してディスプレイに表示させる。また表示制御部38は、上述のように表示されるプレイ画像のコピーをリングバッファ領域に書き込む。

[0080] キャプチャ通知装置の検出部40は、ゲームのプレイ中に発生するイベントを検出する。本実施形態では、検出部40は、ゲーム処理実行部36によるゲームのプログラムの実行に伴い、当該ゲームにおいて発生するイベントを検出する。なお検出部40は、イベントが発生する際にゲーム処理実行部36が通知する、当該イベントが発生する旨を受け付けることで当該イベントを検出してよい。また検出部40は、所定のフレームレートでイベントの発生の有無を確認することで当該イベントを検出してよい。

[0081] キャプチャ通知装置のキャプチャ制御部42は、検出部40によるイベントの検出に応じて、タイミング関係データに基づいて、当該検出に応じたキャプチャタイミングを特定し、当該キャプチャタイミングにプレイ画像がキャプチャされるよう制御する。本実施形態では、キャプチャ制御部42は例えば、特定されるキャプチャタイミングにプレイ画像をキャプチャしてキャプチャ画像記憶部44に記憶させる。ここで、上述のように、キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ画像種別データの値が「動画像」である場合は、キャプチャ動画像を記憶させ、「静止画像」である場合は、キャプチャ画像を記憶させる。また、キャプチャ制御部42は、上述のようにキャプチャ動画像又はキャプチャ画像にメタデータを関連付けて、キャプチャ画像記憶部44に記憶させる。

[0082] キャプチャ通知装置のキャプチャ画像記憶部44は、キャプチャ制御部42がキャプチャした画像を記憶させる。本実施形態では、メタデータに関連付けられたキャプチャ動画像やキャプチャ画像を記憶する。

[0083] キャプチャ通知装置のキャプチャ通知部46は、受諾依頼データに含まれるキャプチャ条件データが示す条件を満足するプレイ画像がキャプチャされたことを通知する。なおキャプチャ通知部46は、プレイ画像がキャプチャされた際に、キャプチャされたことの通知がキャプチャ通知装置のディスプレイ等になされるようにしてもよい。具体的には例えば、キャプチャ通知部

46が、プレイ画像がキャプチャされたことをディスプレイに表示させてもよい。このようにすれば、キャプチャ通知装置を使用するユーザは、プレイ画像がキャプチャされた際にそのことを認識できる。またキャプチャ通知部46は、賞金首として指定されるユーザに関するイベントが発生する際に、当該イベントに応じたプレイ画像がキャプチャされることを通知してもよい。またキャプチャ通知部46は、上述のように、キャプチャ画像又はキャプチャ動画を送信してもよい。またキャプチャ通知部46は、上述のように、キャプチャ画像又はキャプチャ動画を閲覧可能なサイトのアドレスを送信してもよい。

- [0084] キャプチャ通知装置のリワード受領部48は、サーバ10から送信されるリワードを受領する。
- [0085] 図6Cは、本実施形態に係るサーバ10で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態に係るサーバ10で、図6Cに示す機能のすべてが実現される必要はなく、また、図6Cに示す機能以外の機能が実現されていても構わない。
- [0086] 本実施形態に係るサーバ10は、機能的には例えば、依頼データ記憶部50、依頼受付部52、依頼データ管理部54、依頼検索応答部56、キャプチャ通知受付部58、キャプチャ通知部60、確認通知受付部62、リワード発行部64、を含んでいる。依頼データ記憶部50は、記憶部10bを主として実装される。依頼受付部52、依頼検索応答部56、キャプチャ通知受付部58、キャプチャ通知部60、確認通知受付部62は、通信部10cを主として実装される。依頼データ管理部54、リワード発行部64は、制御部10a及び通信部10cを主として実装される。そして以上のようにして、本実施形態に係るサーバ10は、キャプチャの依頼や受諾、プレイ画像がキャプチャされることの通知を管理するキャプチャ管理装置としての役割を担うこととなる。
- [0087] そして、以上の機能は、コンピュータであるサーバ10にインストールされた、以上の機能に対応する指令を含むプログラムを、サーバ10の制御部

10aで実行することにより実装されている。このプログラムは、例えば、光ディスク、磁気ディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、フラッシュメモリ等のコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体を介して、あるいは、インターネットなどのコンピュータネットワークを介してサーバ10に供給される。

[0088] サーバ10の依頼データ記憶部50は、図3に例示する依頼データを記憶する。

[0089] サーバ10の依頼受付部52は、キャプチャ依頼装置の依頼部20が送信するキャプチャ依頼を受け付ける。このように、依頼受付部52は、本実施形態における、プレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データをキャプチャ依頼装置から受信するキャプチャ条件データ受信部としての役割を担っている。

[0090] サーバ10の依頼データ管理部54は、依頼データの生成や更新、依頼データの依頼データ記憶部50への記憶等を行う。

[0091] サーバ10の依頼検索応答部56は、キャプチャ通知装置の依頼検索部32から受け付ける検索条件に基づいて、依頼データ記憶部50に記憶されている依頼データの検索処理を実行する。そして依頼検索応答部56は、検索結果である依頼データをキャプチャ通知装置に送信する。このように、依頼検索応答部56は、本実施形態における、キャプチャ条件データをキャプチャ通知装置に送信するキャプチャ条件データ送信部としての役割を担っている。

[0092] サーバ10のキャプチャ通知受付部58は、受諾依頼データに含まれるキャプチャ条件データが示す条件を満足するプレイ画像がキャプチャされたことの通知をキャプチャ通知装置から受け付ける。

[0093] サーバ10のキャプチャ通知部60は、キャプチャ通知受付部58による上述の通知の受付に応じて、当該プレイ画像のキャプチャの確認処理の実行指示をキャプチャ依頼装置に通知する。本実施形態では、キャプチャ通知部60は、例えば、当該プレイ画像がキャプチャされたことをキャプチャ依頼

装置に通知する。

- [0094] サーバ10の確認通知受付部62は、キャプチャ依頼装置の確認処理実行部26が送信する、プレイ画像のキャプチャの確認通知を受け付ける。
- [0095] サーバ10のリワード発行部64は、サーバ10の確認通知受付部62によるプレイ画像のキャプチャの確認通知の受付に応じて、キャプチャ通知装置を使用するユーザにリワードを発行する。
- [0096] ここで、本実施形態に係るキャプチャ依頼装置及びサーバ10で行われる依頼登録処理の流れの一例を、図7に例示するフロー図を参照しながら説明する。ここでは、ユーザBがクライアント12-2をキャプチャ依頼装置として用いることとする。
- [0097] まず、ユーザBが行う依頼登録操作に応じて、キャプチャ依頼装置の依頼部20が、キャプチャ条件データ及びリワードデータを生成する（S101）。
- [0098] 本実施形態では例えば、依頼部20は、図2に例示する依頼画面における登録ボタンRBの選択操作に応じて、依頼画面に入力されている値に基づいて、キャプチャ条件データ及びリワードデータを生成する。図2の例では、値が「ゲームA」であるタイトルデータ、値が「マルチプレイにてプレイヤーXを倒したとき」であるイベントデータ、及び、値が「動画像」であるキャプチャ画像種別データを含むキャプチャ条件データが生成される。また、値が「100ポイント」であるリワードデータが生成される。
- [0099] そして、依頼部20は、当該クライアント12のユーザであるプレイヤーの識別情報、S101に示す処理で生成されたキャプチャ条件データとリワードデータ、が関連付けられたキャプチャ依頼をサーバ10に送信する。ここでは当該クライアント12のユーザであるプレイヤーの識別情報は例えば「プレイヤーB」である。サーバ10の依頼受付部52は、当該キャプチャ依頼を受け付ける（S102）。そして、依頼データ管理部54が、S102に示す処理で受け付けたキャプチャ依頼に関連付けられているキャプチャ条件データに基づいて、当該キャプチャ条件データを含む依頼データを登録するか

否かを判定する（S103）。

[0100] ここで依頼データ管理部54は、例えば、S102に示す処理で受け付けるキャプチャ条件データの値と同一又は類似である値をキャプチャ条件データの値として含む依頼データが依頼データ記憶部50に既に記憶されているか否かを確認する。そして、記憶されていないことが確認された場合は、当該依頼データを登録すると判定し、そうでない場合は当該依頼データを登録しないと判定する。

[0101] そして登録しないことが判定された場合は（S103：N）、依頼データ管理部54は、キャプチャ依頼をサーバ10が受け付けなかったことを示すデータをキャプチャ依頼装置に送信する。当該データには、例えば、依頼を再確認することや依頼を棄却することなどが示されている。そして、キャプチャ依頼装置の依頼可否受付部22は当該データを受け付ける（S104）。

[0102] 一方、登録することが判定された場合は（S103：Y）、依頼データ管理部54は、依頼データを生成して、当該依頼データを依頼データ記憶部50に記憶させる（S105）。ここでは例えば、S102に示す処理で受け付けたキャプチャ依頼に関連付けられているキャプチャ条件データ及びリワードデータを含む依頼データが生成される。当該依頼データに含まれる依頼IDとしては、他の依頼データの依頼IDと重複しない一意の値が設定される。また当該依頼データに含まれる依頼元プレイヤーIDとしては、S102に示す処理で受け付けたキャプチャ依頼に関連付けられている識別情報が設定される。難度データの値としては本実施形態では例えば「C」が設定される。

[0103] そして依頼データ管理部54は、キャプチャ依頼をサーバ10が受け付けたことを示すデータをキャプチャ依頼装置に送信する。そして、キャプチャ依頼装置の依頼可否受付部22は当該データを受け付ける（S106）。

[0104] そして、キャプチャ依頼装置の表示制御部28が、キャプチャ可否をディスプレイに表示させて（S107）、本処理例に示す処理を終了する。ここ

で例えば、依頼可否受付部 22 が S 104 に示す処理でキャプチャ依頼をサーバ 10 が受け付けなかったことを示すデータを受け付けた際には、例えば依頼を再確認することや依頼が棄却されたことなどがディスプレイに表示される。一方、依頼可否受付部 22 が S 106 に示す処理でキャプチャ依頼をサーバ 10 が受け付けたことを示すデータを受け付けた際には依頼が登録されたことなどがディスプレイに表示される。

[0105] 本実施形態では、依頼データ管理部 54 は、依頼データ記憶部 50 に記憶されている依頼データのそれぞれについての、当該依頼データに対応付けられる依頼を受諾したユーザ数を示すデータ及び当該依頼データが登録された時間を示すデータを保持している。そして、依頼データ管理部 54 は、所定時間間隔で、依頼データ記憶部 50 に記憶されている各依頼データについて、当該依頼データに対応付けられる依頼を受諾したユーザ数や当該依頼データが登録されてからの時間などに基づいて難度データの値を決定する。例えば、当該依頼データに対応付けられる依頼を受諾したユーザ数が多く、また、登録されてからの時間が長いほど、高い難度を示す値となるよう難度データの値は決定される。そして決定された値が難度データの現在の値と異なる場合は、依頼データ管理部 54 は、当該難度データの値を決定された値に更新する。また依頼データ管理部 54 は、難度データの値がより高い難度を示すよう更新される際に併せてリワードデータが示すポイント数を所定の値だけ増加させてもよい。なおここで、当該依頼データに対応付けられる依頼を受諾したユーザ数が多いほど、高い難度を示す値となるよう難度データの値は決定されるようにしてもよい。また登録されてからの時間が長いほど、高い難度を示す値となるよう難度データの値は決定されるようにしてもよい。

[0106] プレイ画像のキャプチャを依頼するユーザインタフェースは上述のものに限定されない。例えば、図 8 に示すように、クライアント 12 のシステム画面等として表示されるプレイヤーリストを介して、プレイ画像のキャプチャの依頼を行えるようにしても構わない。図 8 には、クライアント 12-2 のディスプレイに表示される、プレイヤー B を倒したプレイヤーリストの一例が示さ

れている。ここで例えばプレイヤーXを選択して、選択ボタンSBを選択する操作を行った際に、上述のS101に示す処理で、イベントデータの値が、「マルチプレイにてプレイヤーXを倒したとき」であるキャプチャ条件データが生成されてもよい。そして、S105に示す処理で、図3に例示する依頼IDの値が「0104」である依頼データがサーバ10に登録されてもよい。この場合、プレイヤーXはプレイヤーBによって賞金首として指定されたこととなる。このように、図8に示すプレイヤーリストを介して賞金首となるプレイヤーを指定できるようにしてもよい。

[0107] 次に、本実施形態に係るキャプチャ通知装置及びサーバ10とで行われる依頼受諾処理の流れの一例を、図9に例示するフロー図を参照しながら説明する。ここでは、ユーザAがクライアント12-1をキャプチャ依頼装置として用いることとする。

[0108] まず、キャプチャ通知装置の依頼検索部32は、検索条件をサーバ10に送信する。そしてサーバ10の依頼検索応答部56が当該検索条件を受け付ける(S201)。本実施形態では、後述するS204に示す処理で表示される、依頼データをユーザAに提示する画面に応じてS201に示す処理で送信される検索条件は決定される。例えば、例えば図4に示す一覧表示画面が表示される際には、「タイトルデータの値が『ゲームA』である」という検索条件が送信される。

[0109] そして、サーバ10の依頼検索応答部56は、依頼データ記憶部50に記憶されている依頼データのなかから、S201に示す処理で受け付けた検索条件を満足する、検索結果となる依頼データを特定する(S202)。そして、依頼検索応答部56は、S202に示す処理で特定された依頼データをキャプチャ通知装置に送信する。すると、キャプチャ通知装置の依頼検索部32は当該依頼データを受け付ける(S203)。

[0110] そして、キャプチャ通知装置の表示制御部38が、S203に示す処理で受け付けた依頼データに基づいて、依頼データをユーザAに提示する画面を生成してディスプレイに表示させる(S204)。ここでは例えば、図4に

示す一覧表示画面が表示される。

- [0111] ここでユーザAが受諾する依頼データの選択操作を行うと、キャプチャ通知装置の受諾処理部34が、選択された依頼データに基づく受諾依頼データを生成して受諾依頼データ記憶部30に記憶させる(S205)。選択された依頼データと受諾依頼データとの関係については上述の通りである。ここで依頼データの選択操作とは、例えば、図4に示す一覧表示画面が表示されている際に依頼情報R1を選択する操作に相当する。この場合、当該依頼情報R1に対応付けられる依頼データに基づく受諾依頼データが生成されることとなる。
- [0112] そしてキャプチャ通知装置の表示制御部38が、S205に示す処理で生成された受諾依頼データに対応する依頼を受諾したことをディスプレイに表示させる(S206)。
- [0113] そしてキャプチャ通知装置の受諾処理部34が、S205に示す処理で生成された受諾依頼データに含まれる受諾依頼IDをサーバ10に送信して、サーバ10の依頼データ管理部54が当該受諾依頼IDを受信する(S207)。そして、依頼データ管理部54は、依頼データ管理部54で保持している、当該受諾依頼IDを依頼IDとして含む依頼データを受諾したユーザ数を示すデータの値を1増加させて(S208)、本処理例に示す処理を終了する。
- [0114] なお、サーバ10に送信される検索条件は上述のものには限定されない。例えばユーザAが指定する検索条件がS201に示す処理で送信されてもよい。
- [0115] また、ユーザAがプレイヤーAとしてプレイしているゲームのプレイ状況に応じた検索条件がS201に示す処理で送信されてもよい。具体的には例えば、ユーザがプレイ中のステージやマップにおけるイベントを示すイベントデータを含むという検索条件がS201に示す処理で送信されてもよい。この場合例えば、上述のS204に示す処理で、依頼情報R1が配置された当該ゲームのプレイ画像が表示されるようにしてもよい。

- [0116] またサーバ10が、検索条件の受付に応じてではなく、ユーザAがプレイヤーAとしてプレイしているゲームのプレイ状況に応じて能動的に依頼データをキャプチャ通知装置に送信するようにしてもよい。この場合、例えば受信した依頼データに対応付けられる依頼情報R1がプレイ画像に配置されるようにしてもよい。
- [0117] また例えば図10に示す、クライアント12と通信可能なゲームサーバの一覧を示す画面が上述のS204に示す処理で表示されてもよい。この場合、S201に示す処理では、例えば、当該画面に示されているいずれかのゲームサーバでプレイしているプレイヤーを倒すイベントを示すイベントデータを含むという検索条件がS201に示す処理で送信されてもよい。
- [0118] そしてS204に示す処理で、表示制御部38が、図10に示すように、検索結果である依頼データに含まれるイベントデータにおいて倒す相手として示されているプレイヤーがゲームをプレイ中であるゲームサーバの名称の左に星印が配置されるよう制御してもよい。このように図10に示す画面では、依頼データに含まれるイベントデータにおいて倒す相手として示されているプレイヤーが識別表示されている。このように表示制御部38は、賞金首として指定されるユーザに関連する部分を識別表示させてもよい。そしてこの場合に、当該ゲームに参加することで当該プレイヤーを倒すイベントに応じたプレイ画像をキャプチャするという依頼が受諾されるようにしてもよい。すなわちこの場合に、当該ゲームサーバでプレイ中のプレイヤーを倒すことがイベントデータの値として示されている依頼データに基づいて受諾依頼データが生成されるようにしてもよい。この場合、ゲームへの参加が、依頼データの選択操作に相当する。そしてこの場合、ゲームへの参加に応じて、受諾依頼データが生成されて、記憶部12bに記憶されることとなる。そして、当該プレイヤーを倒すイベントに応じたプレイ画像がキャプチャされるよう制御されることとなる。
- [0119] また例えば、S201に示す処理で、ユーザAがプレイヤーAとしてログインしているゲームサーバでプレイしているプレイヤーを倒すことがイベントデ

一タの値として設定されているという検索条件がS 2 0 1に示す処理で送信されてもよい。

[0120] また例えば、上述のS 2 0 1～S 2 0 4に示す処理で、プレイヤーA以外のすべてのプレイヤーによって賞金首に指定されたプレイヤーの識別情報のすべてが一覧で表示されるようにしてもよい。あるいは例えば、サーバ10においてプレイヤーAの友人（フレンド）として登録されているプレイヤーによって賞金首に指定されたプレイヤーの識別情報のすべてが一覧で表示されるようにしてもよい。そして、これらのプレイヤーのうちからプレイヤーAによって選択されるプレイヤーについて、当該プレイヤーを倒すイベントについての上述の受諾依頼データが生成されるようにしてもよい。

[0121] 次に、キャプチャ通知装置でユーザAがゲームAをプレイしている際に、プレイヤーXを倒すイベントが発生した際に本実施形態に係るゲームシステム1で行われるキャプチャ通知処理の流れの一例を、図11に例示するフロー図を参照しながら説明する。ここでは、キャプチャ通知装置の受諾依頼データ記憶部30には、図5に例示する受諾依頼データが記憶されていることとする。

[0122] まず、キャプチャ通知装置の検出部40が上記イベントを検出したことに応じて、キャプチャ通知装置のキャプチャ制御部42がプレイ画像をキャプチャする（S301）。ここでどのようなプレイ画像がキャプチャされるかは、受諾依頼データに含まれるキャプチャ画像種別データ及びタイミング関係データに値に基づいて上述のようにして決定される。プレイ画像をキャプチャしたキャプチャ画像又はキャプチャ動画画は上述のようにメタデータに関連付けてキャプチャ画像記憶部44に記憶される。ここでは例えば、上述のようにプレイヤーXを倒すイベントの発生タイミングの3分前から3分後までに表示されるプレイ画像に応じたキャプチャ動画画がキャプチャ画像記憶部44に記憶される。

[0123] そして、キャプチャ通知装置の表示制御部38は、プレイ画像がキャプチャされたことをディスプレイに表示させる（S302）。そして、キャプチャ

ャ通知装置のキャプチャ通知部46は、受諾依頼データにおいて、発生したイベントを示すイベントデータに関連付けられている受諾依頼IDが関連付けられた通知をサーバ10に送信する。以下、当該通知をキャプチャ通知と呼ぶこととする。そして、サーバ10のキャプチャ通知受付部58は、当該キャプチャ通知を受け付ける(S303)。

[0124] そして、サーバ10の依頼データ管理部54は、S303に示す処理で受け付けたキャプチャ通知に関連付けられている受諾依頼IDを依頼IDとして含む依頼データの達成状況データの値を「達成済」に更新する(S304)。そして、サーバ10のキャプチャ通知部60は、S303に示す処理で受け付けたキャプチャ通知をキャプチャ依頼装置に送信する。そしてキャプチャ依頼装置のキャプチャ通知受付部24は当該キャプチャ通知を受け付ける(S305)。ここで、キャプチャ通知部60は、キャプチャ通知の送信先となるキャプチャ依頼装置を、依頼データに含まれる依頼元プレイヤーIDに基づいて特定することができるようになっている。

[0125] そして、キャプチャ依頼装置の表示制御部28は、依頼したプレイ画像がキャプチャされたことをディスプレイに表示させる(S306)。ここで、ユーザBが所定の確認操作を行ったとする。すると、キャプチャ依頼装置の確認処理実行部26は確認通知をサーバ10に送信する。すると、サーバ10の確認通知受付部62が当該確認通知を受け付ける(S307)。当該確認通知には、S305に示す処理で受け付けたキャプチャ通知に関連付けられていた受諾依頼IDが関連付けられている。

[0126] そして、サーバ10のリワード発行部64が、S307に示す確認通知に関連付けられている受諾依頼IDを依頼IDとして含む依頼データのリワードデータの値に基づくリワードをユーザAに発行する。ここでは例えば、キャプチャ通知装置にリワードが送信される。そして、キャプチャ通知装置のリワード受領部48が当該リワードを受領する(S308)。そして、キャプチャ通知装置の表示制御部38が、リワードを受領したことをディスプレイに表示させて(S309)、本処理例に示す処理を終了する。

[0127] 上述のように、キャプチャ通知には、キャプチャ画像又はキャプチャ動画画像が関連付けられていてもよい。すなわち、キャプチャ通知装置のキャプチャ通知部46がキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像を送信してもよい。そして、キャプチャ依頼装置のキャプチャ通知受付部24が当該キャプチャ画像又は当該キャプチャ動画画像を受け付けてよい。この場合、ユーザBは、当該キャプチャ画像又は当該キャプチャ動画画像を見ることで、依頼したプレイ画像がキャプチャされたことを確認できる。また上記の処理例では、リワードを受領したことがディスプレイに表示されることによってリワードを受領したことがユーザAに通知されるが、当該通知の方法はディスプレイへの表示に限定されない。例えばリワードを受領したことが記述された電子メールがユーザAのメールアドレス宛に送信されても構わない。またユーザAが所有するスマートフォンに、上記の通知を受信可能なアプリケーションがインストールされていてもよい。そしてリワードを受領したことの通知が当該アプリケーションの接続先であるネットワークサービス経由でユーザAに通知されてもよい。

[0128] また上述のように、キャプチャ通知装置のキャプチャ通知部46はキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像を画像公開サイト等のサイトにアップロードしてもよい。そして、キャプチャ通知には、当該キャプチャ画像又は当該キャプチャ動画画像が閲覧可能な画像公開サイト等のサイトのアドレスが関連付けられていてもよい。すなわち、キャプチャ通知装置のキャプチャ通知部46がキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像が閲覧可能なサイトのアドレスを送信してもよい。そして、キャプチャ依頼装置のキャプチャ通知受付部24が当該アドレスを受け付けてよい。そしてユーザBは、当該URLにアクセスするなどして、キャプチャ画像やキャプチャ動画画像を確認してもよい。

[0129] なお、リワード受領部48は、リワードを受領したことに応じて、当該依頼が達成されたことを示す処理を実行してもよい。例えば、リワード受領部48は、当該リワードに対応付けられる受諾依頼データを受諾依頼データ記憶部30から削除してもよい。そして、キャプチャ通知装置の表示制御部3

8が、依頼が達成されたことをディスプレイに表示させてもよい。

[0130] なお、S305に示す処理でキャプチャ通知をキャプチャ依頼装置に送信してから所定時間が経過したら、当該依頼が達成済になったとみなし、リワード発行部64がリワードの発行を行ってもよい。

[0131] また例えば、確認通知に、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像の評価が関連付けられていてもよい。そして当該評価に基づいて発行されるリワードのポイント数が決定されてよい。

[0132] また例えば、様々なプレイヤーからプレイヤーXを倒すイベントに応じたキャプチャ動画像がクライアント12-2に送信された際に、クライアント12-2が当該複数のキャプチャ動画像から構成される動画像集を生成してもよい。そして当該動画像集が画像公開サイト等のサイトにアップロードされてもよい。このとき、例えば、倒されたプレイヤー、ここではプレイヤーX、あるいは、倒したプレイヤーの名前は非表示となるよう加工された上で動画像集がアップロードされてもよい。

[0133] また、動画像の代わりに、プレイヤーXを倒すイベントに応じたリプレイを行うためのデータがクライアント12-2に送信されても構わない。そして、クライアント12-2が、ゲームプログラムを実行して当該データに基づくリプレイを行うことでプレイヤーXを倒すイベントに応じた動画像を生成してもよい。ここで、上述のリプレイを行うためのデータの一例としてはキーログデータ、プレイヤーのキャラクタオブジェクトの位置を表す位置座標データ、プレイヤーのキャラクタオブジェクトの姿勢を表す姿勢データなどが挙げられる。

[0134] 図12に示すように、キャプチャ通知装置の表示制御部38は、ゲームのプレイ画像において、受諾依頼データに含まれるイベントデータにおいて倒す相手として示されているプレイヤーの名称の左に星印が配置されるよう制御してもよい。また、図13に示すように、キャプチャ通知装置の表示制御部38は、ゲームのプレイ画像において、受諾依頼データに含まれるイベントデータにおいて倒す相手として示されているプレイヤーのキャラクタオブジェ

クトCOの側に星印が配置されていてもよい。図13には、プレイヤーAに対応付けられるキャラクタオブジェクトCO(a)、プレイヤーTに対応付けられるキャラクタオブジェクトCO(t)、及び、プレイヤーXに対応付けられるキャラクタオブジェクトCO(x)が示されている。図12や図13に示すプレイ画像では、以上のようにして、依頼データに含まれるイベントデータにおいて倒す相手として示されているプレイヤーが識別表示されている。このように表示制御部38は、プレイ画像内の、賞金首として指定されるユーザに関連する部分を識別表示させてもよい。そのため、ゲームのプレイヤーは、当該ゲームのプレイ中に、倒すべきプレイヤー、例えば倒すことでリワードを手に入れることができるプレイヤーを特定しやすくなる。

[0135] 図14は、本実施形態に係るクライアント12で実行されるプログラムのソフトウェア階層の一例を模式的に示す説明図である。本実施形態に係るクライアント12で実行されるプログラムとしては、例えば、オペレーティングシステム、その上位層に位置づけられるキャプチャユーティリティ、さらにその上位層に位置づけられるゲームプログラム及び依頼／受諾ユーティリティが挙げられる。キャプチャユーティリティは、例えば上述の検出部40、キャプチャ制御部42、キャプチャ画像記憶部44等に相当する。ゲームプログラムは、例えば上述のゲーム処理実行部36等に相当する。依頼／受諾ユーティリティは、例えば、依頼部20、キャプチャ通知受付部24、確認処理実行部26、依頼検索部32、受諾処理部34、キャプチャ制御部42、キャプチャ通知部46、リワード受領部48等に相当する。また依頼／受諾ユーティリティが、図10に例示するゲームサーバの一覧を示す画面や、図12や図13に示すようなゲームプログラムが生成するプレイ画像に対して、倒すべき相手であるプレイヤーを識別表示させる処理を行ってもよい。

[0136] なお、賞金首として指定されているプレイヤーが倒されたことの検出は、キャプチャユーティリティのレイヤではなく、ゲームプログラムのレイヤで行われてもよい。またあるいは、当該検出が、オペレーティングシステムのレイヤで例えば画面に表示されている「プレイヤーXが倒されました」などとい

った文字列を検出することによって行われるようにしてもよい。また、ユーザが明示的に操作を行うことで当該プレイヤーが倒されたことが検出されるようにしてもよい。

[0137] なお、本発明は上述の実施形態に限定されるものではない。

[0138] 例えば、依頼の受諾が明示的に行われずにキャプチャ画像やキャプチャ動画の送受信が行われるようにしてもよい。具体的には例えば、プレイヤーBがプレイヤーXを賞金首として指定していることをプレイヤーAが知らずに、プレイヤーAがゲームでプレイヤーXを倒したとする。この場合に、プレイヤーXを倒す当該イベントに応じたキャプチャ動画がクライアント12-1からクライアント12-2に送信されるようにしてもよい。

[0139] また例えば、依頼データ又は受諾依頼データに有効期限等の条件が関連付けられていてもよい。そして当該有効期限が過ぎた場合等、当該条件を満足した場合に、当該依頼データ又は当該受諾依頼データが無効となったり削除されたりしてもよい。具体的には例えば、あるゲームに関するイベントを示すイベントデータが受諾依頼データに含まれているとする。この場合に、当該受諾依頼データが記憶されているクライアント12を使用するユーザであるプレイヤーが当該ゲームに参加していない状態となった際に、当該受諾依頼データが削除されても構わない。またあるいは、受諾依頼データに含まれるイベントデータにおいて指定されている賞金首が当該ゲームに参加していない状態となった際に、当該受諾依頼データが削除されても構わない。

[0140] また例えば、無効となった依頼データに対応付けられる依頼情報R1は一覧表示画面に配置されなくてもよい。また、一覧表示画面に配置されている、無効となった依頼データに対応付けられる依頼情報R1の表示態様と他の依頼情報R1の表示態様とが異なってもよい。また、無効となった依頼データに対応付けられる依頼情報R1を選択する操作を行っても、ユーザは当該依頼情報R1に対応付けられる依頼を受諾できないようになってもよい。

[0141] また例えば、キャプチャ動画がライブストリーミング配信されても構わ

ない。例えば、キャプチャ動画像がクライアント12の記憶部12bに記憶されるのではなく、バッファリングされた上で、ライブストリーミングサービスを提供するサイトにアップロードされて公開されても構わない。そして当該サイトのURLがキャプチャ通知装置からキャプチャ依頼装置に送信されても構わない。

[0142] また、サーバ10が複数の筐体から構成されていてもよい。また、サーバ10とクライアント12との役割分担は上述のものに限定されない。また、サーバ10とクライアント12とは一体であってもよい。

[0143] 本実施形態におけるプレイ画像のキャプチャの対象となるゲームの実装形式は特に問わない。例えば、例えばクライアント12にインストールされたブラウザを介してプレイ画像が表示される、サーバサイドで実行されるゲームにおけるプレイ画像のキャプチャに本実施形態を応用してもよい。また、クライアントサイドで実行されるゲームにおけるプレイ画像のキャプチャに本実施形態を応用してもよい。またサーバ及びクライアントにインストールされているプログラムが連携することで実現されるゲームに本実施形態を応用してもよい。

[0144] また例えば、キャプチャ条件データは、以上説明したものの他の、クライアント12のシステム内において管理されているパラメータや、プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータが組み合わせられたものであってもよい。

[0145] ここでシステム内において管理されているパラメータの例としては、ユーザID、ユーザの所属リージョン、ユーザのゲーマランク（トロフィーランク・ゲーマスコア）、保有しているゲームタイトル名などが挙げられる。システム内において管理されているパラメータの例としてはその他、特定のゲームのプレイ時間、撮影時間（プレイ画像のキャプチャ時間）などが挙げられる。

[0146] また、プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としては、特定のゲームのトロフィーの取得数、攻撃相手を倒した数、コンボ数、

スコア、ベストタイムなどが挙げられる。プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、ゲーム内でのマップID、ロケーションID、敵オブジェクトID、アイテムオブジェクトID、イベントID、トロフィーIDなどが挙げられる。プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、ゲーム内での取得アイテムオブジェクトの数、クリア回数、トロフィーの取得タイミング、起動時間、攻撃相手を倒した数やスコア数の変動が挙げられる。また、プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、クライアント12とサーバ10との間でのトランザクションの変動、ボイスチャットでの音量や話者数の変動などが挙げられる。

[0147] また、上記の具体的な文字列や図面中の具体的な文字列は例示であり、これらの文字列には限定されない。

請求の範囲

- [請求項1] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信するキャプチャ条件データ送信部と、
 前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する確認処理実行部と、
 を含むことを特徴とする情報処理装置。
- [請求項2] 前記キャプチャ条件データ送信部は、前記ゲームにおいて、前記情報処理装置を使用するユーザとも前記プレイ画像をキャプチャする装置を使用するユーザとも異なるユーザに関するイベントが発生するという条件を示す前記キャプチャ条件データを送信し、
 前記確認処理実行部は、前記イベントの発生に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する、
 ことを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記プレイ画像をキャプチャした画像を受け付ける受付部、をさらに含む、
 ことを特徴とする請求項1又は2に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記プレイ画像をキャプチャした画像を閲覧可能なサイトのアドレスを受け付ける受付部、をさらに含む、
 ことを特徴とする請求項1又は2に記載の情報処理装置。
- [請求項5] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶するキャプチャ条件データ記憶部と、
 前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する通知部と、
 を含むことを特徴とする情報処理装置。
- [請求項6] 前記キャプチャ条件データ記憶部は、前記ゲームにおいて、前記プレイ画像のキャプチャが通知されるユーザとも前記情報処理装置を使用するユーザとも異なるユーザに関するイベントが発生するという条件を示す前記キャプチャ条件データを記憶し、

前記通知部は、前記イベントの発生に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する、

ことを特徴とする請求項5に記載の情報処理装置。

[請求項7] 前記プレイ画像のキャプチャが通知されるユーザとも前記情報処理装置を使用するユーザとも異なるユーザに関連する部分を識別表示させる表示制御部、をさらに含む、

ことを特徴とする請求項5又は6に記載の情報処理装置。

[請求項8] 前記通知部は、前記プレイ画像をキャプチャした画像を送信する、ことを特徴とする請求項5から7のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項9] 前記通知部は、前記プレイ画像をキャプチャした画像を閲覧可能なサイトのアドレスを送信する、

ことを特徴とする請求項5から8のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項10] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信するステップと、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行するステップと、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

[請求項11] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させるステップと、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知するステップと、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

[請求項12] ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信する手順、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

[請求項13]

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させる手順、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

[請求項14]

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを送信する手順、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

[請求項15]

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを記憶させる手順、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを通知する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

[請求項16]

第1の情報処理装置と、第2の情報処理装置と、を含み、

前記第1の情報処理装置が、

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを前記第2の情報処理装置に送信するキャプチャ条件データ送信部、を含み、

前記第2の情報処理装置が、

前記キャプチャ条件データを記憶するキャプチャ条件データ記憶部と、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャを前記第1の情報処理装置に通知する通知部と、を含み、

第1の情報処理装置が、
前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理を実行する確認処理実行部、をさらに含む、
ことを特徴とする情報処理システム。

[請求項17]

第1の情報処理装置から送信される、ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする条件を示すキャプチャ条件データを受信するキャプチャ条件データ受信部と、

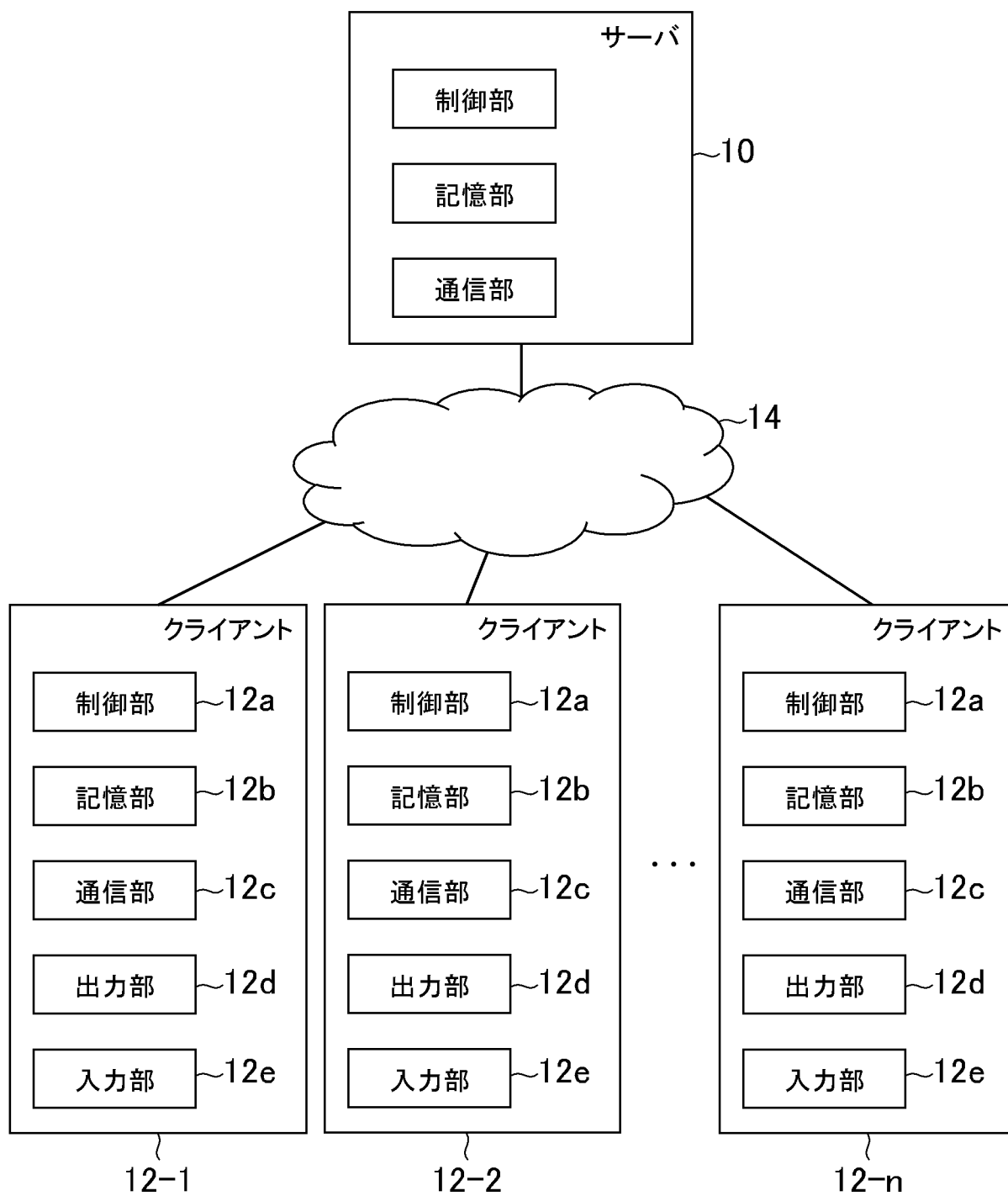
前記キャプチャ条件データを第2の情報処理装置に送信するキャプチャ条件データ送信部と、

前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの通知を前記第2の情報処理装置から受け付ける通知受付部と、

前記通知の受付に応じて、前記第1の情報処理装置に、前記キャプチャ条件データが示す条件に応じた前記プレイ画像のキャプチャの確認処理の実行指示を通知する通知部と、

を含むことを特徴とする管理装置。

[図1]



[図2]

依頼の作成

タイトル: ▾

条件: ▾ にて

▾

▾

▾

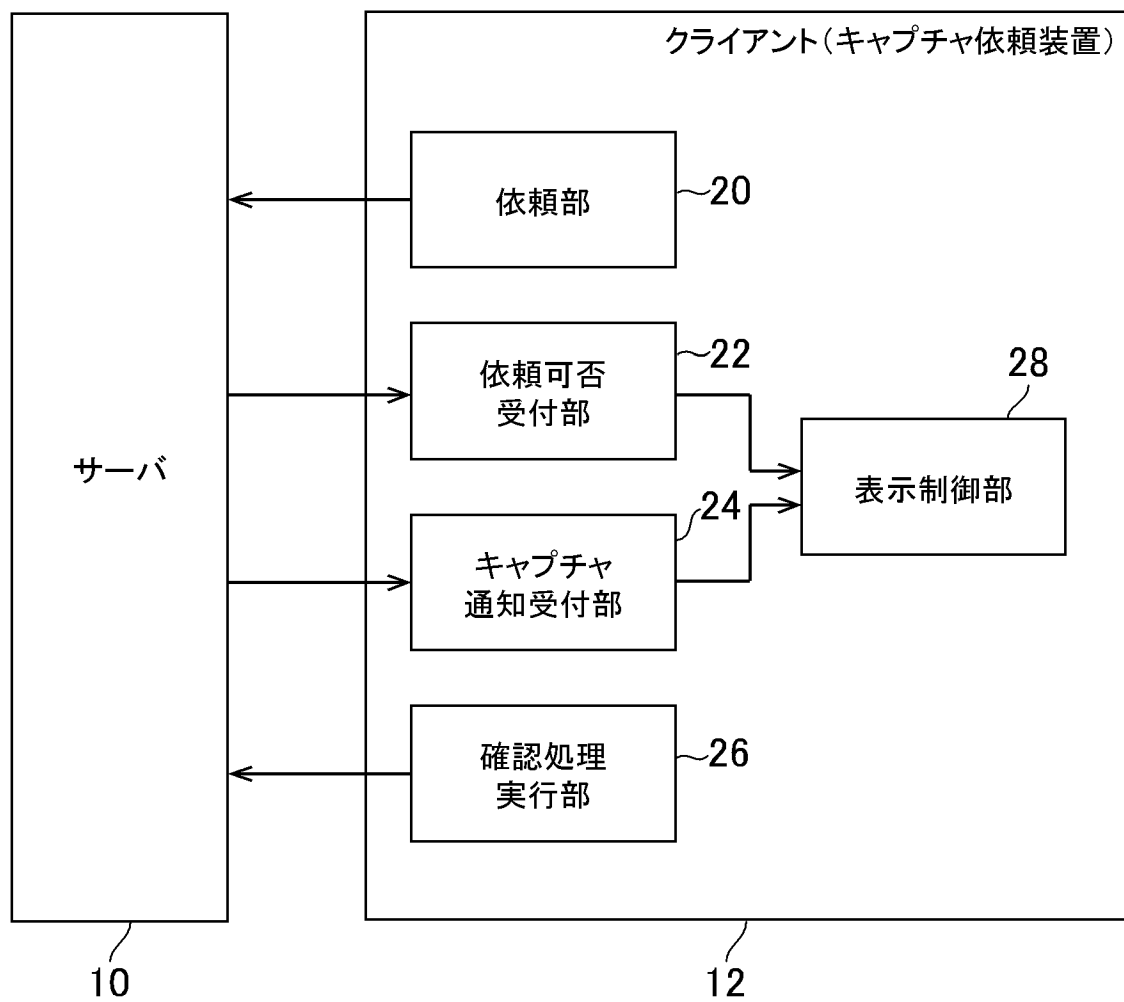
リワード:

RB CB

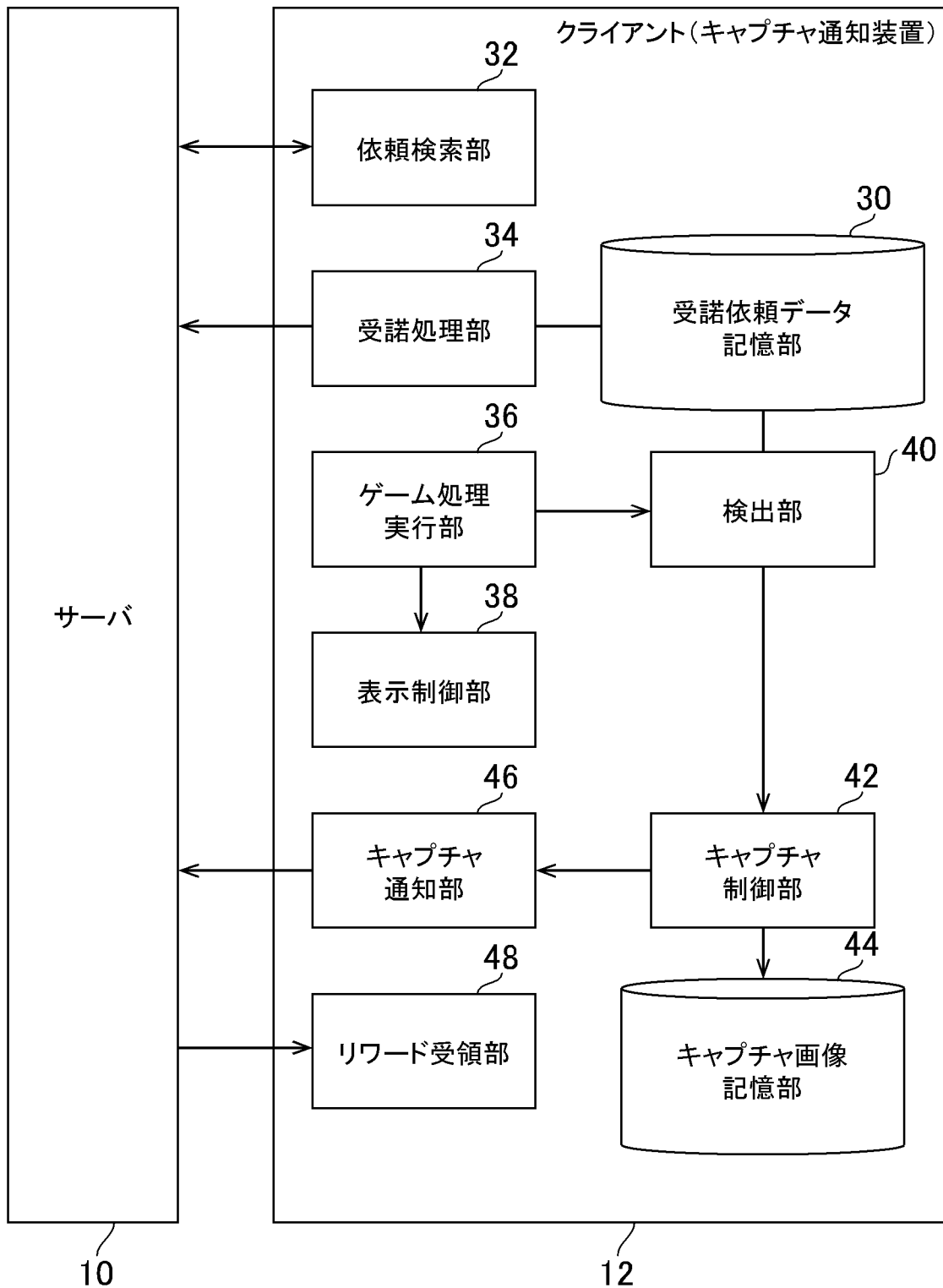
[図4]

| 依頼リスト [ゲームA] | | | | |
|---|---------|----|----|-------------------------------|
| ソート: <input type="text" value="新着順"/> ▾ | | | | |
| RWI | リワード | DI | 難度 | 依頼内容 |
| PI(b) | 100ポイント | S | | マルチプレイにてプレイヤーXを倒したときの動画像 |
| PI(b) | 10ポイント | C | | マップ1にてスコアが10000以上になったときの動画像 |
| PI(a) | 50ポイント | A | | マップ2にてクリア時間が3分以下になったときの動画像 |
| PI(c) | 30ポイント | B | | マップ3にて取得アイテム数が10以上になったときの静止画像 |
| RWI | | DI | RS | |

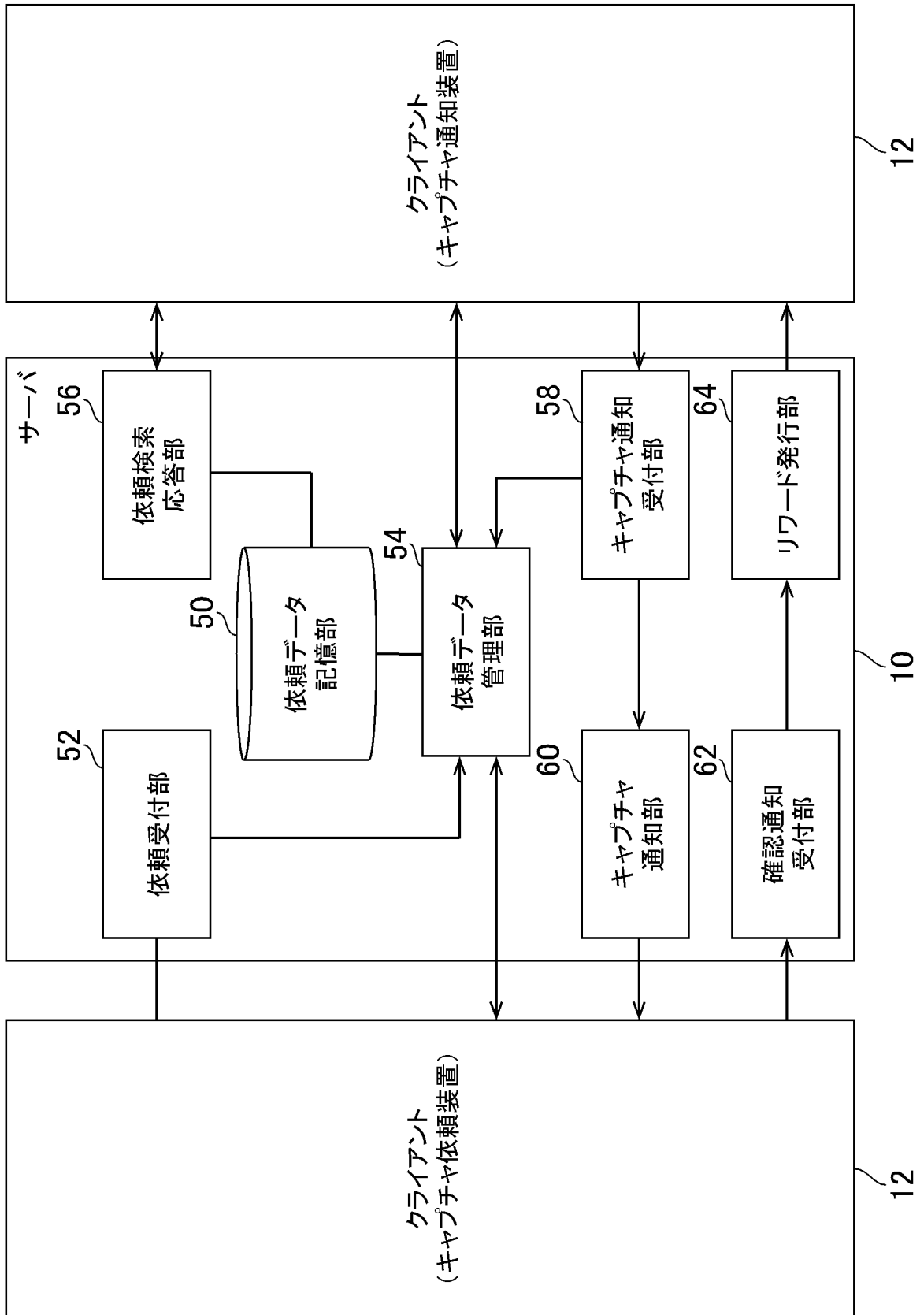
[図6A]



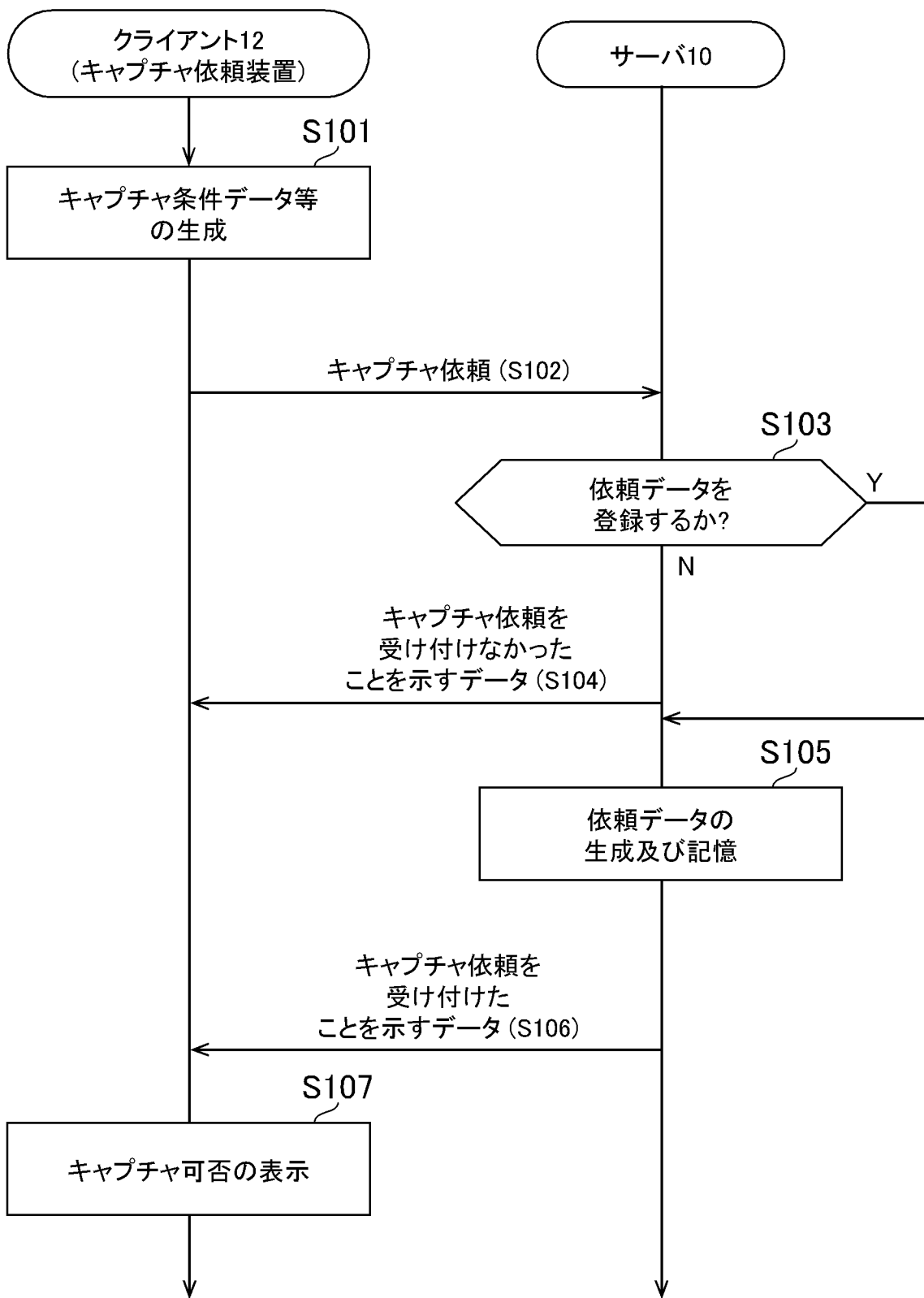
[図6B]



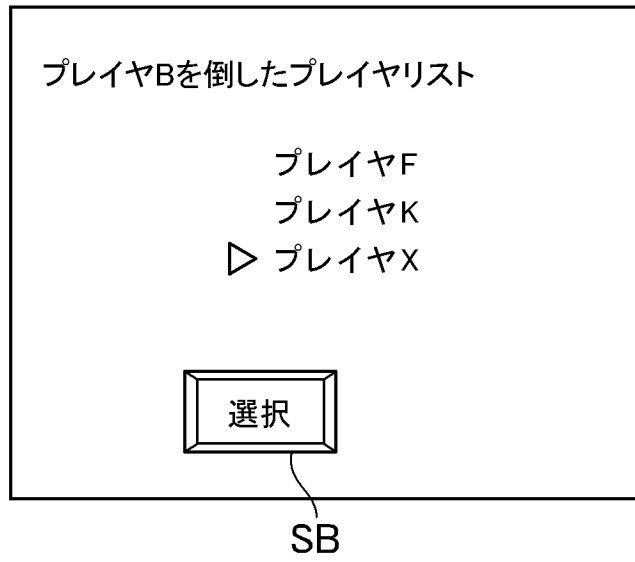
[図6C]



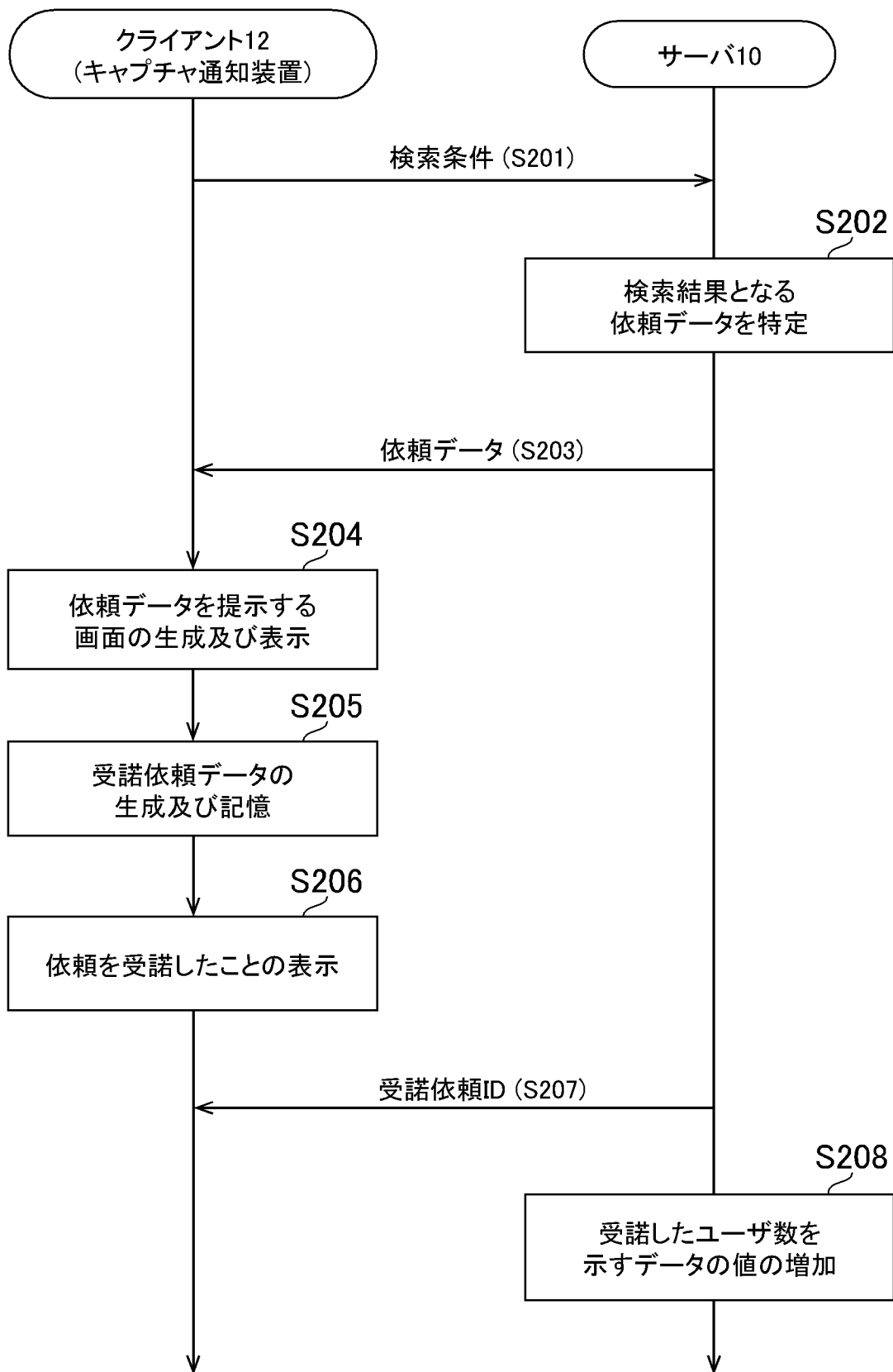
[図7]



[図8]



[図9]

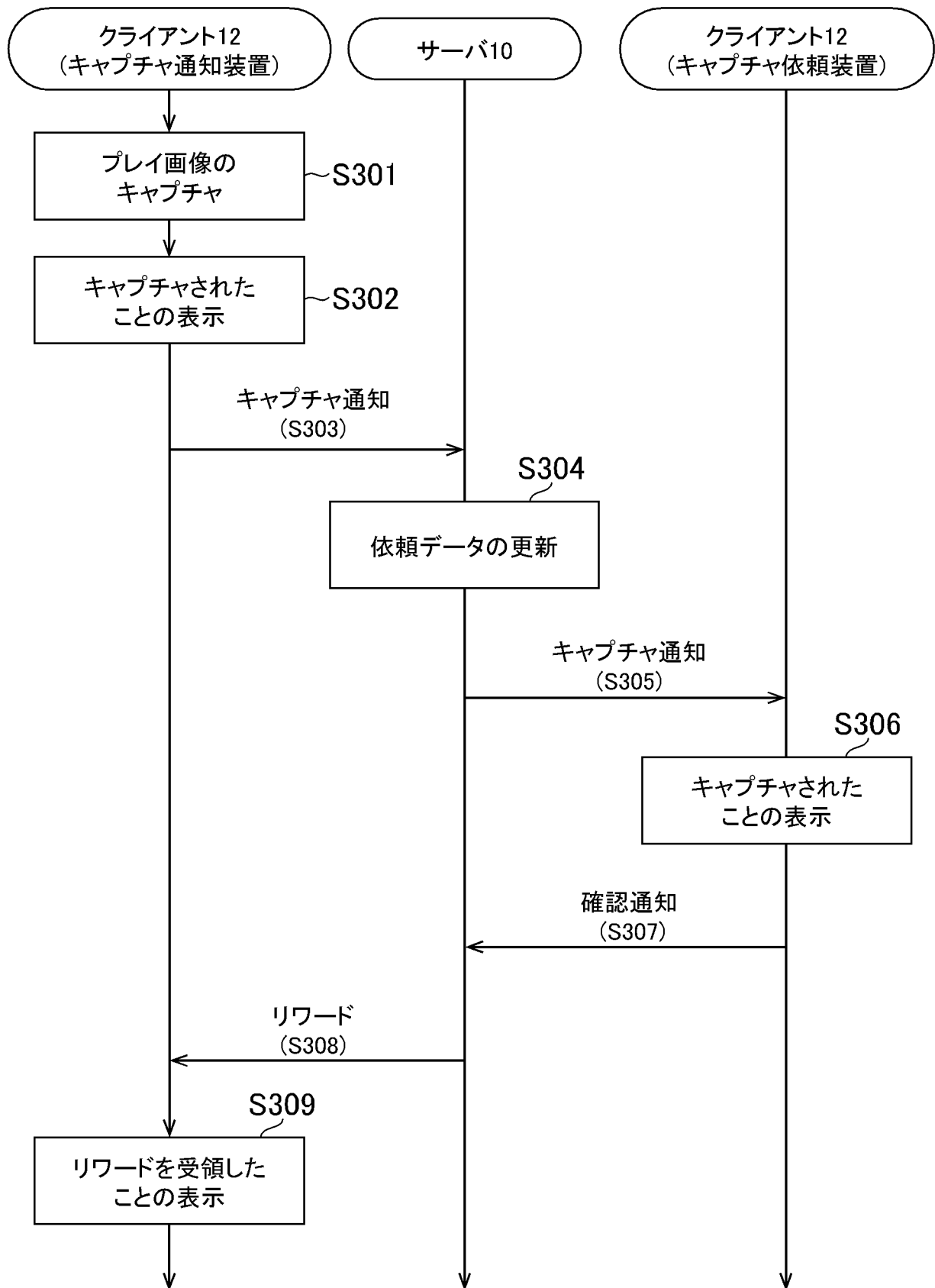


[図10]

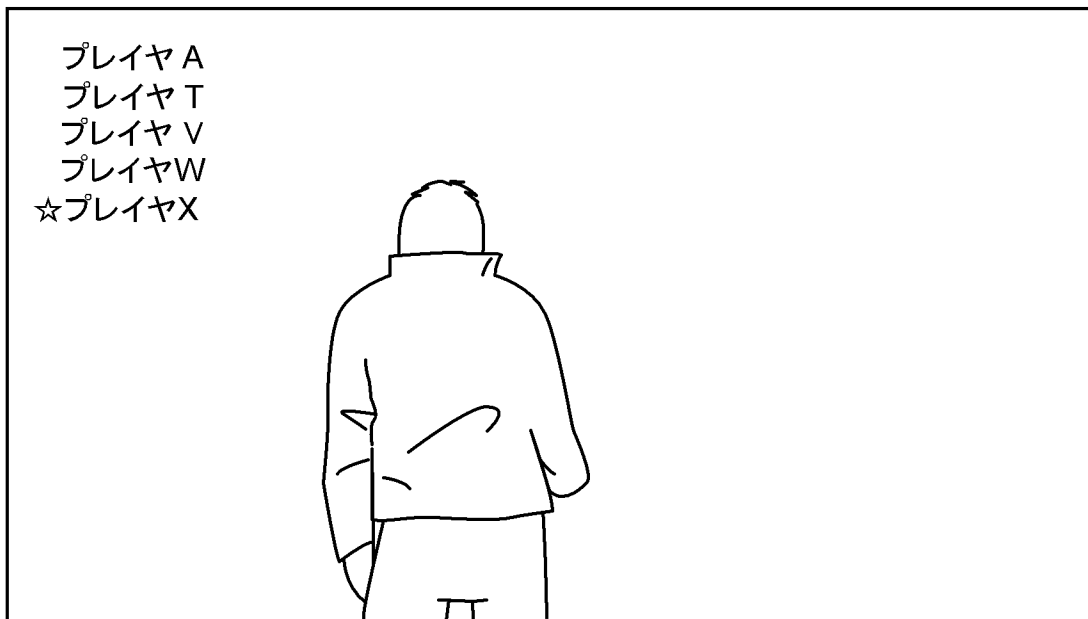
| | |
|-------|-------|
| サーバP | 2/4 |
| ☆サーバQ | 11/16 |
| サーバR | 7/10 |
| サーバS | 10/10 |
| ☆サーバT | 8/10 |
| サーバU | 0/6 |

▽

[図11]

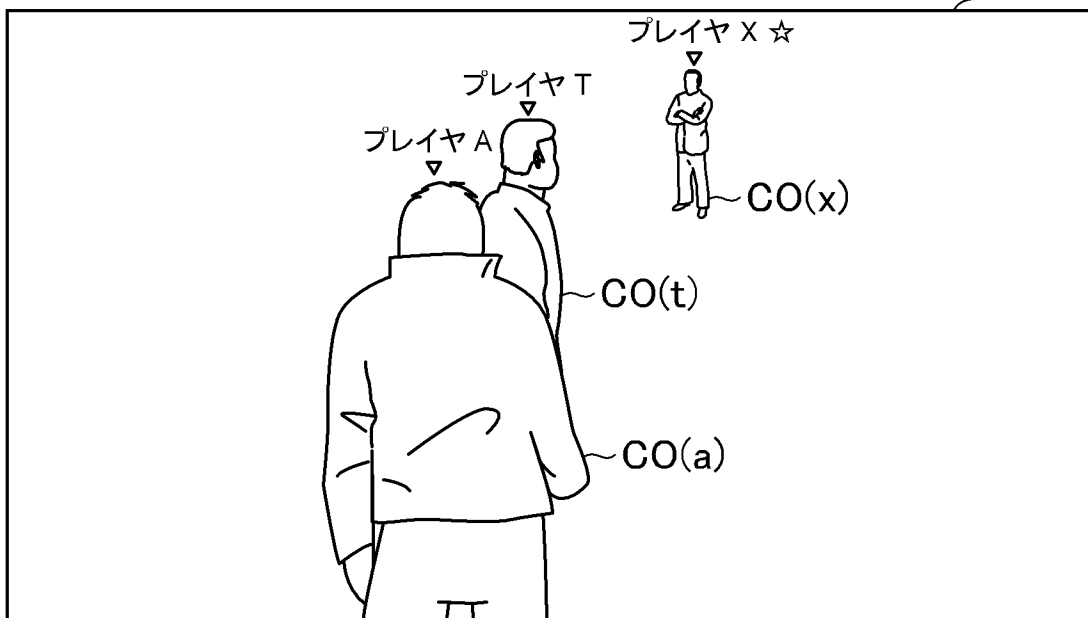


[図12]

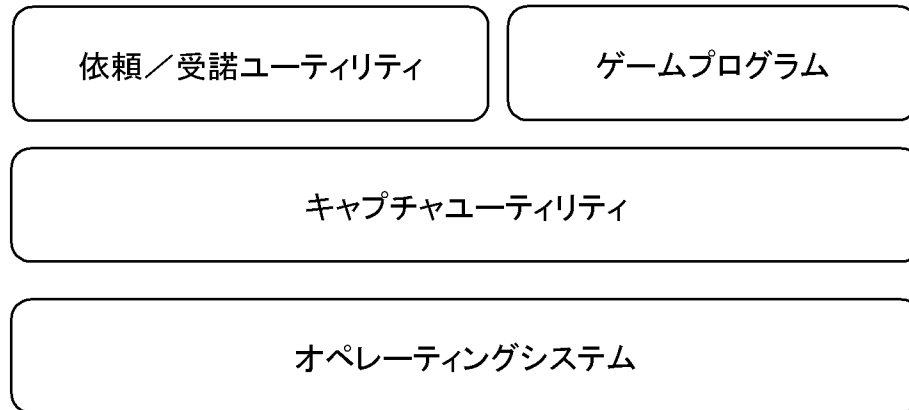


[図13]

20-1



[図14]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2014/073749

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
H04N21/274(2011.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/86(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
H04N21/274, A63F13/30, A63F13/79, A63F13/86

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

| | | | |
|---------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| Jitsuyo Shinan Koho | 1922-1996 | Jitsuyo Shinan Toroku Koho | 1996-2014 |
| Kokai Jitsuyo Shinan Koho | 1971-2014 | Toroku Jitsuyo Shinan Koho | 1994-2014 |

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
|-----------|---|-----------------------|
| A | US 2008/0113812 A1 (NHN), 15 May 2008 (15.05.2008), paragraphs [0007] to [0011] & JP 2008-532687 A & WO 2006/098606 A1 & KR 10-2006-0100696 A | 1-17 |
| A | US 2012/0100910 A1 (MICROSOFT), 26 April 2012 (26.04.2012), paragraphs [0002] to [0005] (Family: none) | 1-17 |
| A | WO 2013/111249 A1 (Sony Computer Entertainment Inc.), 01 August 2013 (01.08.2013), paragraphs [0038] to [0042] & WO 2013/111245 A & WO 2013/111246 A & WO 2013/111247 A & WO 2013/111248 A | 1-17 |

Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

| | |
|---|--|
| * Special categories of cited documents: | "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention |
| "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance | "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone |
| "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date | "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art |
| "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) | "&" document member of the same patent family |
| "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means | |
| "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed | |

| | |
|---|--|
| Date of the actual completion of the international search 02 December, 2014 (02.12.14) | Date of mailing of the international search report 16 December, 2014 (16.12.14) |
|---|--|

| | |
|--|--------------------|
| Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office | Authorized officer |
| Facsimile No. | Telephone No. |

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2014/073749

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
|-----------|---|-----------------------|
| A | WO 2009/102991 A1 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA), 20 August 2009 (20.08.2009), page 2, line 21 to page 3, line 10 & JP 2011-516103 A & US 2009/0208181 A1 & US 2012/0134651 A1 & EP 2240251 A & KR 10-2010-0114131 A & CN 101990451 A | 1-17 |

| <p>A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） Int.Cl. H04N21/274(2011.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/86(2014.01)i</p> | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--------------------------------|---|--|---|---|---|---------------------------|--|------------------------------|--|
| <p>B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） Int.Cl. H04N21/274, A63F13/30, A63F13/79, A63F13/86</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p>最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの</p> <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2014年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2014年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2014年</td> </tr> </table> | | | 日本国実用新案公報 | 1922-1996年 | 日本国公開実用新案公報 | 1971-2014年 | 日本国実用新案登録公報 | 1996-2014年 | 日本国登録実用新案公報 | 1994-2014年 | | |
| 日本国実用新案公報 | 1922-1996年 | | | | | | | | | | | |
| 日本国公開実用新案公報 | 1971-2014年 | | | | | | | | | | | |
| 日本国実用新案登録公報 | 1996-2014年 | | | | | | | | | | | |
| 日本国登録実用新案公報 | 1994-2014年 | | | | | | | | | | | |
| <p>国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p>C. 関連すると認められる文献</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>引用文献の カテゴリー*</th> <th>引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示</th> <th>関連する 請求項の番号</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>US 2008/0113812 A1 (NHN) 2008.05.15, 段落【0007】-【0011】 & JP 2008-532687 A & WO 2006/098606 A1 & KR 10-2006-0100696 A</td> <td>1-17</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>US 2012/0100910 A1 (MICROSOFT) 2012.04.26, 段落【0002】-【0005】 (ファミリーなし)</td> <td>1-17</td> </tr> </tbody> </table> | | | 引用文献の カテゴリー* | 引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する 請求項の番号 | A | US 2008/0113812 A1 (NHN) 2008.05.15, 段落【0007】-【0011】 & JP 2008-532687 A & WO 2006/098606 A1 & KR 10-2006-0100696 A | 1-17 | A | US 2012/0100910 A1 (MICROSOFT) 2012.04.26, 段落【0002】-【0005】 (ファミリーなし) | 1-17 | |
| 引用文献の カテゴリー* | 引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する 請求項の番号 | | | | | | | | | | |
| A | US 2008/0113812 A1 (NHN) 2008.05.15, 段落【0007】-【0011】 & JP 2008-532687 A & WO 2006/098606 A1 & KR 10-2006-0100696 A | 1-17 | | | | | | | | | | |
| A | US 2012/0100910 A1 (MICROSOFT) 2012.04.26, 段落【0002】-【0005】 (ファミリーなし) | 1-17 | | | | | | | | | | |
| <p><input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p>* 引用文献のカテゴリー</p> <table border="0"> <tr> <td>「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの</td> <td>「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）</td> <td>「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td>「&」 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願</td> <td></td> </tr> </table> | | | 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの | 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの | 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの | 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの | 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） | 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの | 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 | 「&」 同一パテントファミリー文献 | 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願 | |
| 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの | 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの | | | | | | | | | | | |
| 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの | 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの | | | | | | | | | | | |
| 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） | 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの | | | | | | | | | | | |
| 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 | 「&」 同一パテントファミリー文献 | | | | | | | | | | | |
| 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願 | | | | | | | | | | | | |
| <p>国際調査を完了した日 02.12.2014</p> | <p>国際調査報告の発送日 16.12.2014</p> | | | | | | | | | | | |
| <p>国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁（ISA/J P） 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号</p> | <p>特許庁審査官（権限のある職員） 矢野 光治 電話番号 03-3581-1101 内線 3541</p> | <table border="1"> <tr> <td>5C</td> <td>3783</td> </tr> </table> | 5C | 3783 | | | | | | | | |
| 5C | 3783 | | | | | | | | | | | |

| C (続き) . 関連すると認められる文献 | | |
|-----------------------|--|----------------|
| 引用文献の カテゴリー* | 引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する 請求項の番号 |
| A | WO 2013/111249 A1 (ソニー・コンピュータエンタテインメント) 2013.08.01, 段落【0038】－【0042】 & WO 2013/111245 A & WO 2013/111246 A & WO 2013/111247 A & WO 2013/111248 A | 1-17 |
| A | WO 2009/102991 A1 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA) 2009.08.20, 第2頁第21行から、第3頁第10行。 & JP 2011-516103 A & US 2009/0208181 A1 & US 2012/0134651 A1 & EP 2240251 A & KR 10-2010-0114131 A & CN 101990451 A | 1-17 |