(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7217536号
(P7217536)

(45)発行日　令和5年2月3日(2023.2.3)

(24)登録日　令和5年1月26日(2023.1.26)

(51)国際特許分類		FI		
A63F 13/795 (2014.01)		A63F	13/795	
A63F 13/422 (2014.01)		A63F	13/422	
A63F 13/812 (2014.01)		A63F	13/812	A
A63F 9/00 (2006.01)		A63F	9/00	513

請求項の数　12　（全28頁）

(21)出願番号　特願2020-63787(P2020-63787)
(22)出願日　令和2年3月31日(2020.3.31)
(65)公開番号　特開2021-159300(P2021-159300A)
(43)公開日　令和3年10月11日(2021.10.11)
審査請求日　令和2年12月22日(2020.12.22)
特許法第３０条第２項適用　令和２年１月１１日、ウェブサイトアドレス（1）https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000044.000050711.（2）html、https://news.allabout.co.jp/articles/p/000000044.000050711/、（3）http://news.nicovideo.jp/watch/nw6431635、（4）https://www.zaikei.c
最終頁に続く

(73)特許権者　506113602
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(74)代理人　100090273
弁理士　國分 孝悦
(74)代理人　100117857
弁理士　南林 薫
(72)発明者　稲垣 礼弥
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(72)発明者　安達 庸佑
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
審査官　前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　プログラム、情報処理装置、及び情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

コンピュータに、

設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、

前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、

を実行させ、

前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含むゲーム条件を含み、

前記募集を設定するための情報の少なくとも一部として、前記ゲーム条件に応じた情報を設定する、

プログラム。

【請求項２】

前記指定された条件に基づき、新たなゲームの参加者の募集を設定する、

請求項１に記載のプログラム。

【請求項３】

前記新たなゲームの参加者の募集の設定に係る一連の条件のうち、前記指定された条件

に基づき設定がされていない条件に対して、所定の条件を設定する、
請求項２に記載のプログラム。
【請求項４】
前記新たなゲームの参加者の募集の設定に係る一連の条件のうち、少なくとも一部の条件を、募集者からの指示に基づき更新する、
請求項２または３に記載のプログラム。
【請求項５】
前記ゲーム条件は、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定に係る条件を含む、
請求項１～４のいずれか１項に記載のプログラム。
【請求項６】
設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出する抽出手段と、
前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定する設定手段と、
を備え、
前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含むゲーム条件を含み、
前記設定手段は、前記募集を設定するための情報の少なくとも一部として、前記ゲーム条件に応じた情報を設定する、
情報処理装置。
【請求項７】
情報処理装置により実行される情報処理方法であって、
設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、
前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、
を含み、
前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含むゲーム条件を含み、
前記募集を設定するための情報の少なくとも一部として、前記ゲーム条件に応じた情報が設定される、
情報処理方法。
【請求項８】
コンピュータに、
設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、
前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、
新たに前記募集を設定するための条件の入力をユーザから受け付ける入力領域を１以上含む入力フォームを生成し、当該入力フォームの少なくとも一部の前記入力領域に対して、前記指定された条件に応じた情報を入力することと、
を実行させ、
前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含み、
前記入力フォームは、前記競技種目ごとの入力領域を含み、

前記競技種目ごとの入力領域に対して、当該競技種目のプレイに係る条件に応じた情報が入力される、
プログラム。
【請求項９】
前記入力フォームに含まれる前記入力領域のうち、前記指定された条件に応じた情報を入力した入力領域とは異なる他の入力領域に対して、所定の情報を入力する、
請求項８に記載のプログラム。
【請求項１０】
前記入力フォームに含まれる少なくとも一部の前記入力領域に入力された情報を、ユーザからの指示に基づき更新する、
請求項８または９に記載のプログラム。
【請求項１１】
設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出する抽出手段と、
前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定する設定手段と、
新たに前記募集を設定するための条件の入力をユーザから受け付ける入力領域を１以上含む入力フォームを生成し、当該入力フォームの少なくとも一部の前記入力領域に対して、前記指定された条件に応じた情報を入力する出力制御手段と、
を備え、
前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含み、
前記入力フォームは、前記競技種目ごとの入力領域を含み、
前記競技種目ごとの入力領域に対して、当該競技種目のプレイに係る条件に応じた情報が入力される、
情報処理装置。
【請求項１２】
情報処理装置により実行される情報処理方法であって、
設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、
前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、
新たに前記募集を設定するための条件の入力をユーザから受け付ける入力領域を１以上含む入力フォームを生成し、当該入力フォームの少なくとも一部の前記入力領域に対して、前記指定された条件に応じた情報を入力することと、
を含み、
前記指定された条件は、前記参加者によりプレイされる、プレイに係る条件が異なる複数の競技種目の指定と、当該複数の競技種目それぞれの当該プレイに係る条件と、を含み、
前記入力フォームは、前記競技種目ごとの入力領域を含み、
前記競技種目ごとの入力領域に対して、当該競技種目のプレイに係る条件に応じた情報が入力される、
情報処理方法。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本開示は、プログラム、情報処理装置、及び情報処理方法に関する。
【背景技術】
【０００２】

近年では、ネットワーク技術の発展に伴い、ソーシャルネットワーキングサービス（ＳＮＳ）のように、インターネット等のネットワークを利用して、ゲーム等のコンテンツの提供や、ユーザ間のコミュニケーション等を可能とする仕組みが実現されている。このような仕組みが提供されることで、複数のユーザが参加者として共通のゲームをプレイすることも可能となってきている。このような背景から、一部のユーザが、複数のユーザでプレイするゲームへの参加を募るための仕組みも各種提案されている。例えば、特許文献１には、一部のユーザが複数のユーザでプレイするゲームの主催者となり、不特定多数のユーザの中から当該ゲームの参加を募るための仕組みの一例が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２００８－２７９２５８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

一方で、ゲームの参加者の募集の検索に際し、必ずしもユーザが指定した検索条件を満たす募集が抽出されるとは限らない。このような場合には、当該ユーザが募集者となって新たにゲームの参加者の募集を設定するような状況も想定され得る。

【０００５】

本発明は上記のような状況を鑑み、ゲームの参加者の募集の設定に係るユーザの手間をより好適な態様で軽減可能とすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明に係るプログラムは、コンピュータに、設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、を実行させる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本実施形態に係るシステムの構成の一例を示した図である。

【図２】ゲーム装置のハードウェア構成の一例を示した図である。

【図３】サーバ装置のハードウェア構成の一例を示した図である。

【図４】募集機能の一例について概要を説明するための図である。

【図５】検索機能の一例について概要を説明するための図である。

【図６】システムの機能構成の一例を示したブロック図である。

【図７】募集枠の設定に係る機能について説明するための図である。

【図８】募集枠の設定に係る機能について説明するための図である。

【図９】検索条件を利用した募集の設定に係る機能について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

以下に添付図面を参照しながら、本開示の好適な実施の形態について詳細に説明する。なお、本明細書及び図面において、実質的に同一の機能構成を有する構成要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略する。

【０００９】

＜システム構成＞

図１を参照して、本開示の一実施形態に係るシステム１の構成の一例について概要を説明する。システム１は、複数のゲーム装置１０－ｎ（ｎは正の整数）と、サーバ装置３０とを含む。サーバ装置３０とゲーム装置１０－ｎとは、所定のネットワークＮを介して各種情報や各種データを送受信可能に接続されている。複数のゲーム装置１０－ｎ（例えば

、ゲーム装置１０－１、１０－２、・・・）は、実質的に同様の構成を適用することが可能である。そのため、以降では、複数のゲーム装置１０－ｎそれぞれを特に区別しない場合には、単に「ゲーム装置１０」と称する場合がある。

【００１０】

また、ネットワークＮは、サーバ装置３０とゲーム装置１０との間を接続することが可能であれば、その種別は特に限定されない。具体的な一例として、ネットワークＮとして、インターネット、専用線、公衆回線（例えば、電話回線、移動体通信回線等）、ＬＡＮ（Local Area Network）、ＷＡＮ（Wide Area Network）等が適用されてもよい。また、ネットワークＮは、無線のネットワークであってもよく、有線のネットワークであってもよい。また、ネットワークＮは、複数種類の異なるネットワークを含んでもよい。具体的な一例として、サーバ装置３０とゲーム装置１０との間の通信が、他の通信装置により中継されてもよい。この場合において、当該他の通信装置と、サーバ装置３０及びゲーム装置１０それぞれとの間の通信に対して、互いに異なる種別のネットワークが適用されてもよい。

【００１１】

ゲーム装置１０として、例えば、家庭用のゲーム専用機（据置型または携帯型）、パーソナルコンピュータ、多機能型テレビジョン受像機（いわゆるスマートテレビ）、業務用（商業用）ゲーム機等が適用されてもよい。また、他の一例として、ゲーム装置１０として、スマートフォン、携帯電話端末、ＰＨＳ（Personal Handy-phone System）端末、携帯情報端末（ＰＤＡ：Personal Digital Assistant）、タブレット型コンピュータ等が適用されてもよい。

【００１２】

サーバ装置３０は、各ユーザを一意に識別するためのユーザＩＤと対応付けて、ユーザのゲームに関する情報を、データベース等のような所定の記憶領域に記憶して管理する。また、サーバ装置３０は、通信対戦を行う場合の対戦相手決定処理（いわゆるマッチング処理）等を実行する。通信対戦では、例えば、ゲーム装置１０－１を操作するユーザＡと、ゲーム装置１０－２を操作するユーザＢとが、ネットワークＮを介して対戦ゲームを行うことができる。通信対戦の場合には、サーバ装置３０によってマッチングされたゲーム装置１０－１とゲーム装置１０－２との間で、Ｐ２Ｐ（Peer to Peer）接続等により直接通信して対戦する方法がある。また、他の一例として、ゲーム装置１０－１とゲーム装置１０－２との間のデータのやり取りを、サーバ装置３０を経由して対戦する方法もある。何れの方法で通信対戦が行われてもよい。

【００１３】

なお、通信対戦の対象となるゲーム装置１０－１とゲーム装置１０－２との間の通信については、互いにデータのやり取りが可能であれば、適用される通信方式や利用されるプロトコルは特に限定されない。

具体的な一例として、ゲーム装置１０－１とゲーム装置１０－２との間の通信が、ＯＳＩ参照モデルのトランスポート層上の通信規約であって主にＩＰプロトコル上に実装されるＵＤＰ（User Datagram Protocol）によって実現されてもよい。もちろん、ＵＤＰ以外の他のプロトコルが利用されてもよい。

また、通信対戦の対象となるゲーム装置１０が所定の周波数帯（例えば２．４ＧＨｚの周波数帯）を用いた近距離無線通信機能を有している場合には、サーバ装置３０を介さずに、複数台のゲーム装置１０間で直接通信を行うことで、通信対戦が実現されてもよい。

【００１４】

＜ハードウェア構成＞

本開示の一実施形態にシステム１を構成する各装置のハードウェア構成の一例について以下に説明する。

【００１５】

（ゲーム装置のハードウェア構成）

まず、図２を参照して、ゲーム装置１０のハードウェア構成の一例について説明する。

ゲーム装置１０は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０１と、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０２と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０３と、通信装置１０４と、入力装置１０５と、出力装置１０６と、記憶装置１０７とを含む。これらの構成要素は、アドレスバス、データバス、及びコントロールバス等を含むバス１０８を介して相互に接続されている。なお、バス１０８と各構成要素との間には、必要に応じてインタフェース回路が介在してもよいが、図２では、当該インタフェース回路の図示を省略している。

【００１６】

ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２に記憶された制御プログラムをＲＡＭ１０３に展開し、展開された当該制御プログラムを実行することでゲーム装置１０の各種機能を実現する。ＲＯＭ１０２は、ゲーム装置１０の各種機能を実現するためのプログラム（例えば、ＯＳ：Operation System等）やデータ等を記憶する。ＲＡＭ１０３は、ＣＰＵ１０１の主記憶領域や、ワークエリア等のような各種情報や各種データを一時的に記憶する記憶領域として用いられる。

【００１７】

通信装置１０４は、ネットワークＮを介してサーバ装置３０や他のゲーム装置１０との間の通信に係る各種処理を実行する。通信装置１０４として適用されるデバイスは、通信経路の種別や適用される通信方式に応じて適宜変更されてもよい。

【００１８】

入力装置１０５は、ユーザからの各種指示の受け付けに利用される。入力装置１０５としては、例えば、タッチパネル、物理的なボタン、コントローラ、アナログスティック、キーボード、ポインティングデバイス等が適用され得る。

また、入力装置１０５として適用される装置は、ユーザからの指示を認識する方法に応じて適宜変更されてもよい。具体的な一例として、入力装置１０５として、マイクロフォン等の集音デバイスが適用され、当該集音デバイスによりユーザが発話した音声が集音されてもよい。この場合には、集音された音声に対して音響解析や自然言語処理等の各種解析処理が施されることで、当該音声が示す内容がユーザからの指示として認識されてもよい。また、入力装置１０５として、複数種類の装置が適用されてもよい。

【００１９】

出力装置１０６は、各種情報を出力する装置であり、ユーザに対する各種情報の提示（例えば、報知情報の報知等）に利用される。本実施形態では、出力装置１０６として、少なくとも液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイ等の既知の種々の表示装置が適用され、各種表示情報（例えば、ゲーム画面等）を表示させることで、ユーザに対して情報が提示される。また、この場合には、出力装置１０６として適用される表示装置と、入力装置１０５として適用されるタッチパネルと、が協働することで、タッチインタフェースを備えたディスプレイが実現されてもよい。

また、出力装置１０６として、ユーザに対して情報を提示するために利用する媒体に応じた他の装置が適用されてもよい。具体的な一例として、出力装置１０６としてスピーカ等の音響出力デバイスが適用され、当該音響出力デバイスから音声や電子音等の音響が出力されることでユーザに情報が提示されてもよい。また、出力装置１０６として、複数種類の装置が適用されてもよい。

【００２０】

記憶装置１０７は、各種データや各種プログラムを記憶する記憶装置である。具体的な一例として、記憶装置１０７は、ゲームに関するゲームプログラムや、当該ゲームに関連する各種データを記憶してもよい。記憶装置１０７は、例えば、ＨＤＤ（Hard Disk Drive）や、ＳＳＤ（Solid State Drive）に代表される不揮発性メモリ等のような、各種データを一時的または持続的に記憶可能な記憶装置により実現される。

【００２１】

なお、後述するゲーム装置１０の機能や処理は、例えば、ＣＰＵ１０１がＲＯＭ１０２または記憶装置１０７に記憶されているプログラムを読み出し、当該プログラムをＲＡＭ

１０３に展開して実行することにより実現される。
　また、ＣＰＵ１０１がゲーム装置１０の機能や処理を実現するためのプログラムを読み出すことが可能であれば、当該プログラムが記憶されている場所や、ＣＰＵ１０１が当該プログラムを読み出す方法は特に限定されない。具体的な一例として、ＣＰＵ１０１は、ゲーム装置１０に対して着脱可能な記録媒体に記憶されたプログラムを読み出してもよい。また、他の一例として、ＣＰＵ１０１は、ゲーム装置１０に対してネットワークを介して他の装置から伝送されたプログラムを読み出してもよい。
【００２２】
　（サーバ装置のハードウェア構成）
　次いで、図３を参照して、サーバ装置３０のハードウェア構成の一例について説明する。サーバ装置３０は、ＣＰＵ３０１と、ＲＯＭ３０２と、ＲＡＭ３０３と、通信装置３０４と、記憶装置３０５とを含む。これらの構成要素は、アドレスバス、データバス、及びコントロールバス等を含むバス３０６を介して相互に接続されている。なお、バス３０６と各構成要素との間には、必要に応じてインタフェース回路が介在してもよいが、図３では、当該インタフェース回路の図示を省略している。
【００２３】
　ＣＰＵ３０１は、ＲＯＭ３０２に記憶された制御プログラムをＲＡＭ３０３に展開し、展開された当該制御プログラムを実行することでサーバ装置３０の各種機能を実現する。ＲＯＭ３０２は、サーバ装置３０の各種機能を実現するためのプログラム（例えば、ＯＳ等）やデータ等を記憶する。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の主記憶領域や、ワークエリア等のような各種情報や各種データを一時的に記憶する記憶領域として用いられる。
【００２４】
　通信装置３０４は、ネットワークＮを介して各ゲーム装置１０との間の通信に係る各種処理を実行する。通信装置３０４として適用されるデバイスは、通信経路の種別や適用される通信方式に応じて適宜変更されてもよい。
【００２５】
　記憶装置３０５は、各種データや各種プログラムを記憶する記憶装置である。具体的な一例として、記憶装置３０５は、後述するゲームの参加者の募集に関するプログラム、当該募集に関連する各種データ、ゲーム装置１０を操作するユーザに関する情報、及び当該募集において管理されるユーザごとの情報等を記憶してもよい。記憶装置３０７は、例えば、ＨＤＤや、ＳＳＤに代表される不揮発性メモリ等のような、各種データを一時的または持続的に記憶可能な記憶装置により実現される。また、上述したデータや情報のうち、少なくともと一部が、不図示のデータベース等に記憶されてもよい。
【００２６】
　＜募集機能の概要＞
　ここで、本開示の一実施形態に係る技術の適用対象の一例として、一部のユーザがゲームの参加者を募るための募集機能について概要を説明する。本実施形態に係るシステム１は、複数のユーザが参加者として参加することが可能なゲームを実現する機能を有しており、同機能に付随して一部のユーザがゲームの参加者を募るための募集機能が設けられている。
【００２７】
　例えば、図４は、募集機能の一例について概要を説明するための説明図であり、参加者の募集を設定するための各種情報（換言すると、参加者の募集に係るデータを登録するための各種情報）の入力を、募集者であるユーザから受け付けるための入力画面の一例を示している。具体的には、図４に示す入力画面５１０は、一部のユーザがゲームの主催者となって当該ゲームの参加者を募るような状況下において、当該ゲームの内容に関する条件（以降では、「ゲーム条件」とも称する）を指定して募集を設定するための画面の一例を示している。
【００２８】
　入力画面５１０は、参加者の募集を設定するための入力フォームとして、当該募集の設

定に係る情報ごとにユーザからの指示を受け付けるための入力領域が設けられている。
具体的には、入力画面５１０は、ゲーム条件として１以上の競技種目の指定をユーザから受け付けるための入力領域５１１が設けられている。競技種目は、参加者によるプレイの対象となるゲームに相当し、一例として、所謂「ミニゲーム」と称されるゲームのように、他のゲームに付随してプレイ可能に構成されており、単体でもゲームとして成立し得るゲームが挙げられる。
また、入力画面５１０は、競技種目として、プレイに係る条件が異なるゲームの指定を受け付け可能に構成されていてもよい。例えば、図４に示す例では、入力画面５１０は、入力領域５１１として、育成ゲーム等のプレイにより育成されたキャラクタを使用可能な競技種目の指定を受け付ける入力領域５１２と、同キャラクタの使用が適用されない競技種目の指定を受け付ける入力領域５１３と、が個別に設けられている。
【００２９】
また、入力画面５１０は、１以上の競技種目の組み合わせをプリセットとして設定しておき、ユーザからの指示に応じて当該プリセットとして指定された競技種目を入力領域５１１に入力する機能が設けられていてもよい。例えば、図４に示す例では、入力領域５１４には、あらかじめ設定されたプリセットごとに、当該プリセットを指定して入力領域５１１に競技種目を入力するための指示をユーザから受け付けるボタンが提示されている。
【００３０】
入力画面５１０を介してユーザ（募集者）からゲーム条件の指定が受け付けられることで、当該ゲーム条件に基づきゲームの参加者の募集が設定される（ゲームの参加者の募集に係るデータが登録される）こととなる。
【００３１】
加えて、本実施形態に係るシステム１では、ゲームの参加者の募集の設定に際し、当該参加者の人数の指定が受け付けられることで、指定された人数分の参加枠を設定することが可能である。具体的には、５人の参加者の募集が設定される場合には、５人分の参加枠が設定されることとなる。
また、本実施形態に係るシステム１では、指定された人数分の参加枠のうち、少なくとも一部の参加枠に対して、募集対象とするユーザを制限するための条件（換言すると、募集対象とするユーザを識別するための条件）を設定することが可能である。このような機能が設けられることで、例えば、募集者であるユーザは、一部の募集枠に対して識別条件を設定することで、当該募集枠を利用して参加可能なユーザを、当該識別条件により識別される特定のユーザに制限することが可能となる。
なお、上述した募集枠の設定に関する機能については、詳細を別途後述する。また、以降の説明では、ゲームの参加者の募集を行うユーザを特に示す場合には、「募集者」とも称する場合がある。また、設定された募集枠に対して応募を行うユーザ（換言すると、ゲームへの参加を希望するユーザ）を特に示す場合には、「応募者」とも称する。
【００３２】
参加者の募集の設定が完了すると、当該募集が所定のネットワーク上で公開される。これにより、他のユーザは、上記ネットワークにアクセスすることで、上記募集に関する情報（例えば、設定されたゲーム条件等）の参照や、当該募集の参加枠に対して応募を行うことが可能となる。
【００３３】
また、本実施形態に係るシステム１では、複数のユーザそれぞれが個別にゲームの参加者の募集を設定することが可能である。そのため、本実施形態に係るシステム１では、入力として条件の指定を受け付けることで、既に設定が行われている募集（ネットワーク上で公開されている募集）の中から、当該条件を満たす募集を検索する検索機能を有している。
【００３４】
例えば、図５は、検索機能の一例について概要を説明するための説明図であり、募集の検索に係る条件（以下、「検索条件」とも称する）の指定を、ゲームの参加を希望するユ

ーザから受け付けるための入力画面の一例を示している。具体的には、図５に示す入力画面５２０は、検索条件としてゲーム条件の指定を受け付け、当該ゲーム条件が少なくとも一部に設定されている募集を検索するための画面の一例を示している。

【００３５】

入力画面５２０は、参加者の募集を検索するための入力フォームとして、当該募集の検索に係る条件の指定をユーザから受け付けるための入力領域が設けられている。

具体的には、入力画面５２０は、検索条件として１以上の競技種目の指定をユーザから受け付けるための入力領域５２１が設けられている。

また、入力画面５２０は、検索条件として使用する競技種目として、プレイに係る条件が異なるゲームの指定を受け付け可能に構成されていてもよい。例えば、図５に示す例では、入力画面５２０は、入力領域５２１として、育成ゲーム等のプレイにより育成されたキャラクタを使用可能な競技種目の指定を受け付ける入力領域５２２と、同キャラクタの使用が適用されない競技種目の指定を受け付ける入力領域５２３と、が個別に設けられている。

【００３６】

また、入力画面５２０は、１以上の競技種目の組み合わせをプリセットとして設定しておき、ユーザからの指示に応じて当該プリセットとして指定された競技種目を入力領域５２１に入力する機能が設けられていてもよい。例えば、図５に示す例では、入力領域５２４には、あらかじめ設定されたプリセットごとに、当該プリセットを指定して入力領域５２１に競技種目を入力する指示をユーザから受け付けるためのボタンが提示されている。また、入力領域５２４は、検索条件として指定する１以上の競技種目の組み合わせをランダムで決定し、当該決定結果を入力領域５２１に反映するための指示をユーザから受け付けるボタンが提示されていてもよい。

【００３７】

また、入力画面５２０は、ユーザから指定された募集を検索して提示する機能を有していてもよい。例えば、図５に示す例では、入力画面５２０は、設定された募集ごとに割り振られるＩＤの指定をユーザから受け付けることで、当該ＩＤが割り振られた募集を検索して提示する機能の呼び出しに係るボタン５２５が提示されている。

【００３８】

加えて、本実施形態に係るシステム１では、ユーザから指定された検索条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、当該検索条件として指定された条件を利用した新たな募集の設定に関する機能を有している。

具体的には、システム１は、図４に示す入力画面５１０を表示し、ゲーム条件を指定するための入力画面５１０の入力フォームに対して、入力画面５２０において検索条件として指定されたゲーム条件を入力してもよい。

また、他の一例として、システム１は、入力画面５２０において検索条件として指定されたゲーム条件が設定された新たな募集を自動で設定してもよい。

なお、上述した新たな募集の設定に関する機能については、詳細を別途後述する。

【００３９】

＜機能構成＞

図６を参照して、本実施形態に係るシステム１の機能構成の一例について、特にゲーム装置１０及びサーバ装置３０の構成に着目して説明する。

【００４０】

（ゲーム装置１０）

まず、ゲーム装置１０の機能構成について説明する。ゲーム装置１０は、通信部１１０と、制御部１２０と、ＵＩ１３０と、記憶部１４０とを含む。

【００４１】

通信部１１０は、ゲーム装置１０の各構成要素が所定のネットワークを介して外部の装置（例えば、サーバ装置３０や他のゲーム装置１０等）との間でデータの送受信を行うための構成である。通信部１１０は、例えば、通信装置１０４により実現され得る。なお、

以降では、ゲーム装置１０の各構成要素が他の装置との間でデータの送受信を行う場合には、特に説明が無い限りは、通信部１１０を介してデータの送受信が行われるものとする。

【００４２】

ＵＩ１３０は、所謂ユーザインタフェース（User Interface）に相当し、ユーザからの指示の受け付けに係る処理や、ユーザへの情報の提示に係る処理を実行する。ＵＩ３１０は、入力部１３１と、出力部１３２とを含む。

【００４３】

入力部１３１は、所定の入力装置（例えば、入力装置１０５）により実現され、ユーザから受け付けた入力に基づく入力情報を、制御部１２０（後述する入力解析部１２１）に出力する。入力部１３１は、例えば、タッチパネル、アナログスティック、ボタン等により実現され得る。もちろん、上記はあくまで一例であり、必ずしも入力部１３１の実現に利用される入力装置の種別を限定するものではない。また、入力部１３１の実現に利用される入力装置の種別に応じて、当該入力部１３１から出力される入力情報の内容が適宜変更されてもよい。

【００４４】

出力部１３２は、所定の出力装置（例えば、出力装置１０６）により実現され、ユーザに対して各種の出力情報を提示する。例えば、出力部１３２は、少なくとも一部の機能が所謂ディスプレイ等のような表示装置により実現され、提示対象となる情報を、画像等のような表示情報としてユーザに提示可能に構成されていてもよい。また、出力部１３２は、一部の機能が所謂スピーカ等のような音響出力装置により実現され、提示対象となる情報を、音声や電子音等のような音響としてユーザに提示可能に構成されていてもよい。もちろん、上記はあくまで一例であり、出力部１３２の実現に利用される出力装置の種別に応じて、出力情報の種別が適宜変更されてもよい。

【００４５】

記憶部１４０は、ゲーム装置１０が提供する機能の実現に利用される各種データや各種プログラムを記憶する。具体的な一例として、記憶部１４０は、図４に示す入力画面５１０や、図５に示す入力画面５２０を、出力部１３２を介してユーザに提示するためのデータを記憶してもよい。また、記憶部１４０は、ユーザを識別するための識別情報や、当該ユーザに関する各種情報を記憶してもよい。記憶部１４０は、例えば、記憶装置１０７により実現され得る。

【００４６】

制御部１２０は、ゲーム装置１０が提供する各種機能の実現に係る制御を行う。制御部１２０は、入力解析部１２１と、検索処理部１２２と、条件抽出部１２３と、募集設定部１２４と、応募処理部１２５と、出力制御部１２６とを含む。

【００４７】

入力解析部１２１は、入力部１３１がユーザから受け付けた入力に基づく入力情報を当該入力部１３１から取得し、当該入力情報に基づき入力部１３１を介したユーザからの指示を認識する。

例えば、入力解析部１２１は、入力部１３１がタッチパネルより実現されている場合には、入力情報が示すタッチが受け付けられた位置に応じて、ユーザからの指示を認識してもよい。もちろん上記はあくまで一例であり、入力部１３１を実現するために利用される入力装置の種別に応じて、ユーザからの指示を認識する方法が適宜切り替えられてもよい。

そして、入力解析部１２１は、ユーザからの指示の認識結果に応じた情報を、入力部１３１がユーザからの入力を受け付けた際の状況に応じて、所定の出力先に出力する。

【００４８】

例えば、入力解析部１２１は、図４に示す入力画面５１０を介したユーザからの入力を受け付けた場合のように、ゲームの参加者の募集の設定に係る入力を受け付けた場合には、ユーザからの指示の認識結果に応じた情報を、後述する募集設定部１２４に出力する。具体的な一例として、入力解析部１２１は、ユーザから指定されたゲームの参加者の募集の設定に係る条件（例えば、ゲーム条件）を認識し、当該認識の結果に応じた情報（たと

えば、当該条件を示す情報）を募集設定部１２４に出力してもよい。
【００４９】
　また、入力解析部１２１は、図５に示す入力画面５２０を介したユーザからの入力を受け付けた場合のように、ゲームの参加者の募集の検索に係る入力を受け付けた場合には、ユーザからの指示の認識結果に応じた情報を、後述する検索処理部１２２に出力する。具体的な一例として、入力解析部１２１は、ユーザから指定されたゲームの参加者の募集の検索に係る検索条件を認識し、当該認識の結果に応じた情報（例えば、当該検索条件を示す情報）を検索処理部１２２に出力してもよい。
【００５０】
　また、入力解析部１２１は、既に設定されているゲームの参加者の募集の募集枠に対する当該ゲームへの参加の応募に係る入力を受け付けた場合には、ユーザからの指示の認識結果に応じた情報を、後述する応募処理部１２５に出力する。
【００５１】
　出力制御部１２６は、出力部１３２に情報を出力させることで、各種情報をユーザに提示する。例えば、出力制御部１２６は、表示装置により実現された出力部１３２に、図４に示すゲームの参加者の募集の設定に係る入力画面５１０や、図５に示すゲームの参加者の募集の検索に係る入力画面５２０等の各種画面を出力部１３２に表示させることで、当該画面をユーザに提示してもよい。
【００５２】
　検索処理部１２２は、ユーザからの指示に応じた検索条件に基づく情報の検索をサーバ装置３０に依頼し、応答として検索結果に応じた情報を当該サーバ装置３０から取得する。
　例えば、検索処理部１２２は、図５に示す入力画面５２０を介して検索条件の少なくとも一部としてゲーム条件の指定をユーザから受け付けてもよい。この場合には、検索処理部１２２は、少なくともユーザから指定されたゲーム条件に応じて検索条件を決定し、当該検索条件に基づくゲームの参加者の募集の検索をサーバ装置３０に依頼してもよい。
　そして、検索処理部１２２は、サーバ装置３０により当該検索条件を満たす募集が抽出された場合に、上記検索に係る依頼に対する応答として、当該サーバ装置３０から、抽出された一連の募集に関する情報を取得する。
　このように、検索処理部１２２は、サーバ装置３０にユーザから指定された条件に基づき募集の検索を依頼し、その応答を取得することで、当該サーバ装置３０が管理する一連の募集の中から、当該条件を満たす募集を抽出する。
【００５３】
　検索処理部１２２は、サーバ装置３０から上記検索条件に基づき抽出された一連の募集に関する情報（換言すると、検索結果に応じた情報）を取得した場合には、出力制御部１２６に当該一連の募集に関する情報を検索結果として出力させてもよい。これにより、ユーザは、検索結果として出力された一連の募集のうち、一部の募集の募集枠に対してゲームへの参加を応募することも可能となる。なお、既に設定されている募集の募集枠に対するゲームへの参加の応募に係る処理については、後述する応募処理部１２５の処理として説明する。
【００５４】
　また、本実施形態に係るゲーム装置１０は、ユーザからの指示に応じた検索条件を満たす募集が検索結果として抽出されなかった場合には、当該検索条件のうち少なくとも一部の条件を利用して新たな募集を設定するための機能を提供する。同機能を実現するために、検索処理部１２２は、ユーザから指定された検索条件を満たす募集が検索結果として抽出されなかった場合に、当該検索条件に関する情報を後述する条件抽出部１２３に出力する。
【００５５】
　条件抽出部１２３は、ユーザにより指定された検索条件（ゲームの参加者の募集の検索に係る検索条件）に関する情報を検索処理部１２２から取得し、当該検索条件のうち、新たな募集の設定に利用可能な少なくとも一部の条件を抽出する。条件抽出部１２３は、ユ

ーザにより指定された検索条件からの少なくとも一部の条件の抽出結果に応じた情報を、新たな募集の設定に係る入力情報として募集設定部１２４に出力する。

【００５６】

募集設定部１２４は、ゲームの参加者の募集の設定に係る各種処理を実行する。

例えば、募集設定部１２４は、募集者からの指示に応じて、ゲームの参加者の募集の設定をサーバ装置３０に依頼する。この際に、募集設定部１２４は、参加者によるプレイの対象となるゲーム（競技種目）に関する条件（ゲーム条件）や、参加者の人数等の指定を募集者から受け付け、当該指定に応じたゲームの参加者の募集の設定をサーバ装置３０に依頼してもよい。なお、この場合には、募集設定部１２４は、例えば、図４に示す入力画面５１０のような募集の設定に係る画面を出力制御部１２６に出力させることで、当該画面を介して募集者からのゲームの参加者の募集の設定に係る指示を受け付けてもよい。

【００５７】

また、募集設定部１２４は、募集者からの指示に応じて、ゲームへの参加を募る参加者のうち少なくとも一部の参加者について、募集対象とするユーザを制限するための条件（換言すると、対象となるユーザを識別するための識別条件）を設定してもよい。換言すると、募集設定部１２４は、募集する参加者の数に応じて設定される一連の募集枠のうち、少なくとも一部の募集枠に対して識別条件を設定することで、当該募集枠を利用して参加可能なユーザを、当該識別条件により識別される特定のユーザに制限してもよい。

なお、上記処理の詳細については、「募集枠の設定に係る機能」に関する説明として別途後述する。

【００５８】

また、募集設定部１２４は、ゲームの参加者の募集の検索結果として検索条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、当該検索条件のうち少なくとも一部の条件を利用して新たな募集の設定に係る処理を実行してもよい。

具体的には、募集設定部１２４は、検索時に指定された検索条件のうち少なくとも一部の条件の抽出結果に応じた入力情報を条件抽出部１２３から取得する。募集設定部１２４は、図４に示す入力画面５１０のような募集の設定に係る画面を出力制御部１２６に出力させるとともに、当該画面に提示された入力フォームのうち少なくとも一部の入力領域に対して、取得した上記入力情報に応じた情報を入力してもよい。

また、他の一例として、募集設定部１２４は、取得した上記入力情報に基づき、新たな募集を自動で設定してもよい。

なお、上記処理の詳細については、「検索条件を利用した募集の設定に係る機能」に関する説明として別途後述する。

【００５９】

また、募集設定部１２４は、募集者からの指示に応じて、既に設定されている募集の内容（例えば、ゲーム条件や参加を募るユーザの数等）の更新をサーバ装置３０に依頼してもよい。

具体的な一例として、募集設定部１２４は、募集者からの指示に応じて、既に設定されている募集の一連の募集枠のうち識別条件を設定する募集枠の数の変更をサーバ装置３０に依頼してもよい。

【００６０】

応募処理部１２５は、既に設定されているゲームの参加者の募集の募集枠に対する当該ゲームへの参加の応募に係る処理を実行する。例えば、応募処理部１２５は、応募の対象となる募集の指定をユーザから受け付け、指定された募集に対するゲームへの参加の応募をサーバ装置３０に依頼する。また、この際に、応募処理部１２５は、応募の対象となる募集枠の指定をユーザから受け付けてもよく、この場合には、指定された募集枠に対するゲームへの参加の応募をサーバ装置３０に依頼してもよい。

なお、本開示において、「募集枠の指定」とは、応募者により直接的に募集枠が指定される場合のみに限らず、応募者による応募の方法に応じて対象となる募集枠が間接的に指定される場合も含み得るものとする。例えば、識別条件として設定された所定の情報の入

力を伴う応募方法が指定されることで、当該情報の入力を識別条件とした募集枠が、応募の対象となる募集枠が決定されるような場合が、対象となる募集枠が間接的に指定される場合の一例に相当し得る。

【００６１】

また、応募処理部１２５は、指定された募集枠に対して対象とするユーザの識別条件が設定されている場合には、応募者が当該識別条件を満たすか否かを判定してもよい。この場合には、応募処理部１２５は、応募者が識別条件を満たすと判定した場合に、対象となる募集枠に対する当該応募者のゲームへの参加の応募をサーバ装置３０に依頼してもよい。

【００６２】

具体的な一例として、識別条件として対象となるユーザの識別に係る情報の入力が指定されている場合には、応募処理部１２５は、出力制御部１２６に所定の報知情報を報知させることで、応募者に対して当該識別に係る情報の入力を求めてもよい。この場合には、例えば、応募処理部１２５は、応募者により入力された情報が、識別条件として入力が求められている情報と一致する場合に、当該ユーザが当該識別条件を満たすと判定してもよい。

【００６３】

なお、応募者であるユーザが募集枠に対して設定された識別条件を満たすか否かの判定については、応募処理部１２５に替えて、後述するサーバ装置３０の応募受付部３２３が行ってもよい。この場合には、応募処理部１２５は、ユーザ（応募者）から指定された募集枠に対するゲームへの参加の応募に係る依頼への応答として、サーバ装置３０から当該ユーザが当該募集枠に対して設定された識別条件を満たすか否かの判定結果に応じた情報を取得してもよい。また、この場合には、応募処理部１２５は、サーバ装置３０から取得した上記判定結果に応じた情報を出力制御部１２６に出力させることで、当該判定結果をユーザ（応募者）に通知してもよい。

【００６４】

（サーバ装置３０）

次いで、サーバ装置３０の機能構成について説明する。サーバ装置３０は、通信部３１０と、制御部３２０と、記憶部３３０とを含む。

【００６５】

通信部３１０は、サーバ装置３０の各構成要素が所定のネットワークを介して外部の装置（例えば、ゲーム装置１０等）との間でデータの送受信を行うための構成である。通信部３１０は、例えば、通信装置３０４により実現され得る。なお、以降では、サーバ装置３０の各構成要素が他の装置との間でデータの送受信を行う場合には、特に説明が無い限りは、通信部３１０を介してデータの送受信が行われるものとする。

【００６６】

記憶部３３０は、サーバ装置３０が提供する機能の実現に利用される各種データや各種プログラムを記憶する。具体的な一例として、記憶部３３０は、後述する募集データ管理部３２２がゲーム装置１０からの依頼に基づき設定した募集に関する各種データ（以下、「募集データ３３１」とも称する）を記憶してもよい。また、記憶部３３０は、ゲーム装置１０を利用してゲームをプレイするユーザに関する各種情報や、各ユーザの管理に係る情報等を記憶してもよい。記憶部３３０は、例えば、記憶装置３０５により実現され得る。

【００６７】

制御部３２０は、サーバ装置３０が提供する各種機能の実現に係る制御を行う。制御部３２０は、抽出部３２１と、募集データ管理部３２２と、応募受付部３２３とを含む。

【００６８】

募集データ管理部３２２は、ゲームの参加者の募集の管理に係る各種処理を実行する。

例えば、募集データ管理部３２２は、ゲーム装置１０からの依頼を受けて、当該依頼において指定された条件（例えば、ゲーム条件や参加者の人数等）に基づき、ゲームの参加者の募集を設定する。具体的には、募集データ管理部３２２は、ゲームの参加者の募集に係るゲーム条件や、募集する参加者の人数分の募集枠等が設定されたデータを生成し、当

該データを募集データ３３１として記憶部３３０に記憶させる。
　また、この際に、募集データ管理部３２２は、ゲーム装置１０からの依頼に応じて、設定された一連の募集枠のうち少なくとも一部の募集枠に対して、募集対象とするユーザを制限するための識別条件を設定してもよい。
【００６９】
　また、募集データ管理部３２２は、ゲーム装置１０からの依頼に応じて、既に設定されている募集の内容を更新してもよい。
　具体的な一例として、募集データ管理部３２２は、ゲーム装置１０からの依頼に応じて、既に設定されている募集の一連の募集枠のうち識別条件を設定する募集枠の数を変更してもよい。
【００７０】
　抽出部３２１は、ゲーム装置１０から検索依頼を受け、記憶部３３０に記憶されたデータの中から、当該検索依頼において指定された検索条件を満たすデータを抽出し、当該抽出の結果に応じた情報を当該ゲーム装置１０に返送する。
　例えば、抽出部３２１は、ゲーム条件等を検索条件として指定されたゲームの参加者の募集の検索に係る検索依頼をゲーム装置１０から受け付けてもよい。この場合には、抽出部３２１は、記憶部３３０に記憶された募集データ３３１から、検索条件として指定された条件を満たす募集を抽出し、抽出された募集に関する情報を依頼元である上記ゲーム装置１０に返送してもよい。また、抽出部３２１は、検索条件として指定された条件を満たす募集が抽出されなかった場合には、検索条件を満たす募集が抽出されなかった旨を示す情報を、依頼元である上記ゲーム装置１０に返送してもよい。
【００７１】
　応募受付部３２３は、既に設定されている募集の対する応募の受け付けに係る各種処理を実行する。
　例えば、応募受付部３２３は、ゲーム装置１０から既に設定されているゲームの参加者の募集に対する応募の依頼を受け付けてもよい。この場合には、応募受付部３２３は、記憶部３３０に記憶された募集データ３３１から、応募の依頼において指定された募集を抽出し、当該応募に設定された募集枠に対して、応募の対象となるユーザ（例えば、応募の依頼において指定されたユーザ）をゲームの参加者として登録してもよい。
　また、応募受付部３２３は、ゲーム装置１０からの応募の依頼に対して応募の対象となる募集枠が指定されている場合には、抽出した応募に設定された募集枠のうち、当該依頼で指定された募集枠に対して、応募の対象となるユーザをゲームの参加者として登録してもよい。
【００７２】
　また、応募受付部３２３は、応募の対象となる募集枠に対して識別条件が設定されている場合には、応募の対象となるユーザ（すなわち、応募者）が当該識別条件を満たすか否かを判定してもよい。この場合には、応募受付部３２３は、応募者が識別条件を満たす場合に、指定された参加枠に対して当該応募者をゲームの参加者として登録してもよい。また、応募受付部３２３は、応募者が識別条件を満たさない場合には、指定された参加枠に対する当該応募者の登録は行わずに、応募の依頼元となるゲーム装置１０に対して、応募者が識別条件を満たしていない旨を通知してもよい。
【００７３】
　なお、図６に示す構成はあくまで一例であり、必ずしも本実施形態に係るシステム１の機能構成を限定するものではない。
　例えば、サーバ装置３０の機能が、複数の装置が協働することで実現されてもよい。具体的な一例として、サーバ装置３０の構成要素のうち、一部の構成要素がサーバ装置３０とは異なる他の装置に設けられていてもよい。また、他の一例として、サーバ装置３０の構成要素のうち少なくとも一部の構成要素の処理の実行に係る負荷が複数の装置に分散されてもよい。
　同様に、ゲーム装置１０の機能についても、複数の装置が協働することで実現されても

よい。
　また、一部のゲーム装置１０がサーバ装置３０の役割を担ってもよい。この場合には、当該一部のゲーム装置１０が、サーバ装置３０の各構成要素を含んでもよい。
【００７４】
　＜募集機能の詳細＞
　以下に、本実施形態に係るシステム１の募集機能の詳細として、「募集枠の設定に係る機能」と「検索条件を利用した募集の設定に係る機能」とについて、処理の流れとあわせて説明する。
【００７５】
　（募集枠の設定に係る機能）
　まず、図７及び図８を参照して、本実施形態に係るシステム１の募集機能のうち、募集枠の設定に係る機能について説明する。
　まず、図７を参照して、募集枠の設定に係る指示を募集者から受け付けるための入力画面５３０について説明する。入力画面５３０は、例えば、入力画面５１０に提示された入力フォームに対してゲーム条件の指定が行われたうえで、次の画面への遷移に係る指示を募集者から受け付けるボタン５１５が押下された場合に、出力制御部１２６からの指示に応じて出力部１３２に表示される。
【００７６】
　入力画面５３０は、募集枠の設定に係る入力フォームとして、募集枠の設定に係る各種指示をユーザから受け付けるための入力領域が設けられている。
　具体的には、入力画面５３０は、募集する参加者の人数（換言すると、設定する募集枠の数）の指定をユーザから受け付けるための入力領域５３１が設けられている。図７に示す例では、入力領域５３１は、募集する参加者の人数を数値により指定可能に構成されている。すなわち、入力領域５３１に指定された数値分の補修枠が設定されることとなる。
【００７７】
　また、入力画面５３０は、募集対象とするユーザを制限するために識別情報を設定する募集枠の指定をユーザから受け付けるための入力領域５３２が設けられている。
　図７に示す例では、ネットワーク上に設定される「ルーム」と称される仮想的な領域を利用してゲームの参加者の募集を行うことを前提として、ルームごとに設定されるＩＤ（以下、「ルームＩＤ」とも称する）が入力されたか否かを、募集対象とするユーザの識別条件として設定している。このような前提を踏まえて、図７に示す例では、入力領域５３２は、ルームＩＤの入力に基づき募集対象とするユーザの識別を行う募集枠（識別条件を設定する募集枠）の数を数値により、入力領域５３１に指定した数値を超えない範囲で指定可能に構成されている。
【００７８】
　また、入力画面５３０は、ゲームの参加者の募集に係る情報の入力の完了を示す通知を募集者から受け付けるためのボタン５３３が設けられている。ボタン５３３が押下されると、入力画面５１０及び５３０それぞれの入力フォームに入力された情報に基づき、ゲームの参加者の募集の設定に係る処理が実行されることとなる。これにより、入力画面５１０及び５３０それぞれの入力フォームに入力された条件に基づくゲームの参加者の募集が開始される。
【００７９】
　ここで、図８を参照して、識別条件が設定された募集枠に基づくゲームの参加者の募集に係る処理について、具体的な例を挙げて説明する。具体的には、図８に示す例では、ゲームの参加者の募集枠として５名分の募集枠５４１ａ～５４１ｅが設定されている。
【００８０】
　また、募集枠５４１ａ～５４１ｅのうち、２名分の募集枠５４１ａ及び５４１ｂに対して、識別情報５４２（例えば、ルームＩＤ）の入力により対象とするユーザを識別する識別条件が設定されている。これにより、募集枠５４１ａ及び５４１ｂに対して応募が可能なユーザが、識別情報５４２を認識しているユーザに制限される。例えば、募集者がユー

ザＵａ及びＵｂに対してのみ識別情報５４２を通知している場合には、募集枠５４１ａ及び５４１ｂに対して応募が可能なユーザは実質的に当該ユーザＵａ及びＵｂ（すなわち、特定のユーザ）に制限されることとなる。

これに対して、他の３名分の募集枠５４１ｃ～５４１ｅには募集の対象とするユーザの制限が設けられてない。すなわち、募集枠５４１ｃ～５４１ｅについては、非特定のユーザＵｂが応募することが可能である。

このような条件のもとで、募集枠５４１ａ及び５４１ｂと、募集枠５４１ｃ～５４１ｅと、のそれぞれに対するゲームの参加者の募集を並行して行うことが可能である。これにより、募集者は、例えば、設定した一連の募集枠のうち、一部の募集枠を知人等の特定のユーザのために確保しながら、残り募集枠については対象を制限せずに非特定のユーザの参加を募ることが可能となる。すなわち、この場合には、募集枠５４１ａ及び５４１ｂに設定される識別条件は、特定のユーザを、対象を制限せずに参加を募る非特定のユーザと識別するための条件であるとも言える。

【００８１】

なお、募集対象とするユーザを制限する募集枠５４１ａ及び５４１ｂそれぞれに対して、互いに異なる識別情報５４２が個別に設定されてもよい。これにより、例えば、募集枠５４１ａ及び５４１ｂに対して応募が可能なユーザを個別に制限することも可能となる。

【００８２】

また、設定された一連の募集枠のうち、一部の募集枠と、他の募集枠と、のそれぞれに対して互いに異なる種別の識別条件が設定されてもよい。具体的な一例として、一部の募集枠に対してＩＤやパスワード等の所定の情報の入力の受け付けを識別条件として設定し、他の募集枠に対して応募者が利用するキャラクタのパラメータに関する条件（例えば、所定のパラメータの値が閾値以上である等の条件）を設定することも可能である。

【００８３】

なお、ゲームの参加の募集に対して設定した募集枠の数については、募集者からの指示に応じて更新可能であってもよい。具体的な一例として、募集の設定当初は５つの募集枠が設定されていたとしても、その後の募集者からの指示に応じて、募集枠が４つ以下となるように削減されてもよいし、募集枠が６つ以上となるように追加されてもよい。

また、識別条件が設定される募集枠の数についても、設定された募集枠の数の範囲において、募集者からの指示に応じて変更可能であってもよい。具体的な一例として、募集の設定当初は５つの募集枠のうち３つの募集枠に対して識別条件が設定されたとしても、その後の募集者からの指示に応じて、当該３つの募集枠のうち一部の募集枠については識別条件の設定が解除されてもよい。この場合には、当該一部の募集枠については、対象を制限せずに非特定のユーザから参加を募ることとなる。同様に、識別条件が設定されていない一連の募集枠のうち、一部の募集枠に対して識別条件を設定することで、識別条件が設定された募集枠の数を増やすことも可能である。

【００８４】

以上のように、本実施形態に係るシステム１では、一部の募集枠に対して識別条件を設定することで、当該募集枠を利用してゲーム参加可能なユーザを、当該識別条件により識別される特定のユーザに制限することが可能となる。そのため、募集者は、例えば、設定された一連の募集枠のうちの少なくとも一部の募集枠を、参加を意図するユーザのために確保することが可能となる。このように、本実施形態に係るシステム１に依れば、対象を制限せずに非特定のユーザの参加を募る場合に比べて、募集者の意図（例えば、募集者がが主催するゲームの趣旨）に応じて、より柔軟に参加者の募集を行うことが可能となる。

【００８５】

（検索条件を利用した募集の設定に係る機能）

次いで、図９を参照して、本実施形態に係るシステム１の募集機能のうち、検索条件を利用した募集の設定に係る機能について説明する。図５を参照して説明したように、本実施形態に係るシステム１は、入力として検索条件の指定を受け付けることで、既に設定が行われている募集（ネットワーク上で公開されている募集）の中から、当該検索条件を満

たす募集を検索する検索機能を有している。しかしながら、指定された検索条件を満たす募集が必ずしも存在するとは限らない。そこで、本実施形態に係るシステム１では、指定された検索条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、当該検索条件を利用して新たにゲームの参加者の募集を設定可能とする機能を有している。

【００８６】

例えば、図９に示す例では、入力画面５２０を介して検索条件としてゲーム条件の指定をユーザから受け付け、当該検索条件（当該ゲーム条件）を満たす募集が抽出されなかった場合の一例を示している。

具体的には、ゲーム装置１０は、指定された検索条件を満たす募集が抽出されなかった旨を示す報知情報が表示されたダイアログ５５０をユーザに提示するとともに、当該ダイアログ５５０を介して新たに募集を設定するか否かについて当該ユーザからの指示を受け付ける。ゲーム装置１０は、ダイアログ５５０を介して新たに募集を設定する旨の指示をユーザから受け付けた場合に、図４を参照して説明したゲームの参加者の募集を設定するための入力画面５１０をユーザに提示する。この際に、ゲーム装置１０は、検索時に入力画面５２０の入力領域５２１に検索条件として指定されたゲーム条件を、入力画面５１０におけるゲーム条件の指定をユーザから受け付ける入力領域５１１に入力する。

【００８７】

具体的な一例として、入力画面５２０は、入力領域５２１として、入力領域５２２と、入力領域５２３ａ～５２３ｃとが設けられており、募集の設定に係る条件として、それぞれに対して個別にゲーム条件の指定をユーザから受け付ける。また、入力画面５１０は、入力領域５１１として、入力領域５１２と、入力領域５１３ａ～５１３ｃとが設けられており、検索条件として、それぞれに対して個別にゲーム条件の指定をユーザから受け付ける。また、入力画面５１０は、入力領域５１２を介して、入力領域５２２に指定されるゲーム条件と同様の種別のゲーム条件の指定を受け付け、入力領域５１３ａ～５１３ｃを介して、入力領域５２３ａ～５２３ｃに指定されるゲーム条件と同様の種別のゲーム条件の指定を受け付ける。

そのうえで、ゲーム装置１０は、検索時に入力領域５２２に対してゲーム条件が指定されていた場合には、新たな募集の設定時に入力領域５１２に対して当該入力領域５２２に指定されていたゲーム条件を入力する。同様に、ゲーム装置１０は、検索時に入力領域５２３ａ～５２３ｃに対してゲーム条件が指定されていた場合には、新たな募集の設定時に入力領域５１２ａ～５１２ｃに対して当該入力領域５２３ａ～５２３ｃに指定されていたゲーム条件を入力する。

このような制御が適用されることで、ゲームの参加者の募集として、ユーザの意図する条件を満たすものが抽出されなかった場合に、当該条件を踏まえた募集を新たに設定する際のユーザの手間を軽減することが可能となる。

【００８８】

また、ゲーム装置１０は、新たな募集の設定に係る入力画面５１０の一連の入力領域５１１のうち、募集の検索時に指定された条件に基づく情報を入力した入力領域５１１とは異なる他の入力領域５１１に対して所定の情報（例えば、デフォルトとして設定された条件）を入力してもよい。

具体的な一例として、検索時に一部の入力領域５１１に対して情報（例えば、ゲーム条件）が入力されていなかった場合には、新たな募集の設定時に対応する入力領域５２１に対して情報が入力されない。このような場合に、例えばゲーム装置１０が、当該入力領域５２１に対して、デフォルトして設定された情報を別途入力してもよい。

これにより、例えば、ゲームの参加者の募集を新たに設定する際に、募集の検索時に指定された条件のみでは、募集の設定に要する条件の入力が不足するような状況下においても、ゲーム装置１０が不足分の条件の入力を補完することで、募集を新たに設定する際のユーザの手間を軽減することが可能となる。

【００８９】

また、ゲーム装置１０は、入力領域５１１に入力した情報（例えば、ゲーム条件）を、

ユーザからの指示に応じて更新してもよい。
これにより、ユーザは、新たに募集を設定する際に、募集の検索時に指定した条件（例えば、ゲーム条件）に限らず、その時々の状況に応じて、新たな募集の設定に係る条件を変更することが可能である。
より具体的な一例として、検索時に指定されたゲーム条件ではゲームの参加者が集まりにくいような状況も想定され得る。このような場合には、ユーザは、入力画面５１０の入力領域５１１に対してゲーム装置１０により入力されたゲーム条件を、その時々の状況に応じて修正したうえで、新たな募集を設定することも可能である。
【００９０】
また、他の一例として、ゲーム装置１０は、ダイアログ５５０を介して新たに募集を設定する旨の指示をユーザから受け付けた場合に、入力画面５１０を介したユーザからの指示の受け付けを介さずに、検索時に検索条件として指定されたゲーム条件を利用して新たな募集を設定してもよい。
このような制御が適用されることで、ゲームの参加者の募集として、ユーザの意図する条件を満たすものが抽出されなかった場合に、当該条件を踏まえた募集を新たに設定する際のユーザの手間を更に軽減することが可能となる。
【００９１】
また、ゲーム装置１０は、検索条件を利用した新たな募集の設定に際し、当該募集の設定に係る一連の条件のうち、募集の検索時に指定された条件に基づく設定がされていない他の条件に対して所定の条件（例えば、デフォルトとして設定された条件）を設定してもよい。特に、ゲーム装置１０は、募集の検索時に指定された条件に基づく設定がされていない他の条件のうち、募集の設定に要求される条件に対して所定の条件を設定してもよい。
これにより、例えば、ゲームの参加者の募集を新たに設定する際に、募集の検索時に指定された条件のみでは、募集の設定に要求される条件が不足するような状況下においても、ゲーム装置１０が不足分の条件を補完することで、ユーザが改めて不足分の条件について情報を入力するといった煩雑な操作の発生を防止することが可能となる。
【００９２】
また、ゲーム装置１０は、新たな募集の設定に際し適用する一連の条件（例えば、ゲーム条件）のうち少なくとも一部の条件を、ユーザからの指示に応じて更新してもよい。なお、同更新については、ゲーム装置１０は、新たな募集の設定に際してユーザからの指示に応じて事前に行ってもよいし、新たな募集を設定した後にユーザからの指示に応じて事後的に行ってもよい。
これにより、ユーザは、新たに募集を設定する際に、募集の検索時に指定した条件（例えば、ゲーム条件）に限らず、その時々の状況に応じて、新たな募集の設定に係る条件を変更することが可能である。
より具体的な一例として、検索時に指定されたゲーム条件ではゲームの参加者が集まりにくいような状況も想定され得る。このような場合には、ユーザは、新たな募集の設定に際し適用されるゲーム条件を、その時々の状況に応じて修正することも可能である。
【００９３】
以上のように、本実施形態に係るシステム１では、ゲームの参加者の募集の検索時に指定された検索条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、新たに募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該検索条件に応じた情報を設定する。これにより、ゲームの参加者の募集として、ユーザの意図する条件を満たすものが抽出されなかった場合に、当該条件を踏まえた募集を新たに設定する際のユーザの手間を軽減することが可能となる。
【００９４】
＜その他の適用例＞
なお、上述した本実施形態に係るシステム１の募集機能の適用対象は、複数のユーザが参加可能なゲームの参加者を募るような状況であれば、当該ゲームの内容に関わらず適用することが可能である。例えば、一部のユーザがゲームの主催者となって、指定された競

技種目（ゲーム）を参加者それぞれがプレイし、その結果に応じて取得されるスコアの合計をユーザ間で競うようなゲームの参加者を募るような状況下で、上述した本実施形態に係る募集機能を適用することが可能である。

また、他の一例として、複数のユーザが協力してプレイするゲームの参加者を募るような状況下においても、上述した本実施形態に係る募集機能を適用することが可能である。

なお、本実施形態に係る募集機能の適用対象となるゲームの内容や種別に応じて、ゲームの参加者の募集の設定に係る条件（例えば、ゲーム条件）が適宜変更されてもよい。

【００９５】

また、新たに募集が設定される際に指定される条件は、必ずしもゲーム条件のみには限定されない。例えば、新たに募集の設定に際し、ユーザがゲームのプレイ等に利用するキャラクタのパラメータに関する条件や、当該ユーザの年齢や性別等のようなユーザ自体に関する条件等にように、ゲーム条件以外の他の条件が指定可能であってもよい。また、新たな募集の設定に際し、複数種類の条件の組み合わせが指定可能であってもよい。

また、募集の検索時に検索条件として指定される条件についても、必ずしもゲーム条件のみには限定されない。具体的な一例として、募集の検索に際し、上記に例示したゲーム条件以外の他の条件が検索条件として指定可能であってもよい。また、募集の検索に際し、複数種類の条件が検索条件として指定可能であってもよい。

また、指定された検索条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、新たな募集の設定に利用される条件についても、必ずしもゲーム条件のみには限定されない。すなわち、検索条件として指定された一連の条件のうち、募集の設定に際し指定可能な条件については、新たな募集の設定に利用されてもよい。

【００９６】

＜付記＞

上述した説明から、本発明は例えば以下のように把握される。

【００９７】

（１）

本発明の一態様に係るプログラムは、コンピュータに、ゲームの参加者として複数のユーザの募集に係る一連の募集枠を設定することと、前記一連の募集枠のうち一部の募集枠に対して、対象とするユーザを他のユーザと識別して募集するための識別条件を設定することと、を実行させる、プログラムである。

【００９８】

（７）

本発明の一態様に係る情報処理装置は、ゲームの参加者として複数のユーザの募集に係る一連の募集枠を設定する第１の設定手段と、前記一連の募集枠のうち一部の募集枠に対して、対象とするユーザを他のユーザと識別して募集するための識別条件を設定する第２の設定手段と、を備える、情報処理装置である。

【００９９】

（８）

本発明の一態様に係る情報処理方法は、ゲームの参加者として複数のユーザの募集に係る一連の募集枠を設定することと、前記一連の募集枠のうち一部の募集枠に対して、対象とするユーザを他のユーザと識別して募集するための識別条件を設定することと、を含む、情報処理方法である。

【０１００】

上記（１）、（７）、または（８）に係る発明に依れば、一部の募集枠に対して識別条件を設定することで、当該募集枠を利用して参加可能なユーザを、当該識別条件により識別される特定のユーザに制限することが可能となる。そのため、募集者は、参加を意図するユーザのために募集枠の一部を確保することが可能となる。これにより、対象を制限せずに非特定のユーザの参加を募る場合に比べて、募集者が他のユーザに参加を募るゲームの内容（例えば、募集者が主催するゲームの趣旨）に応じて、参加者の募集を行うことが可能となる。

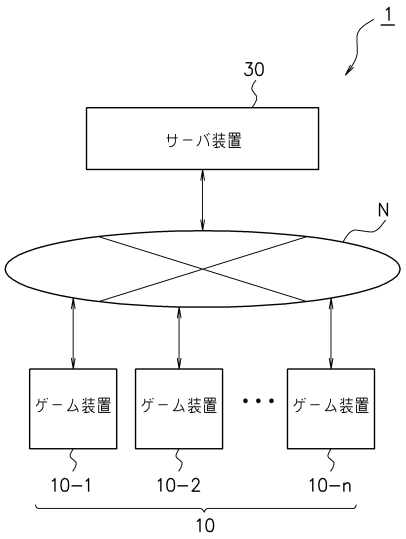
【０１０１】
（２）
本発明の一態様では、上記（１）の態様において、上記プログラムは、前記一部の募集枠と、前記一連の募集枠のうちの当該一部の募集枠とは異なる他の募集枠と、のそれぞれについて参加者の募集を並行して実行する。
上記（２）の態様に依れば、一部の募集枠が確保された状態を維持しながら、他の募集枠について参加者の募集を行う（例えば、より広い範囲を対象として参加者の募集を行う）ことが可能となる。そのため、例えば、一部の募集枠を知人のために確保しながら、他の募集枠については条件を指定せずに広く参加者を募る等の運用を行うことも可能となる。
【０１０２】
（３）
本発明の一態様では、上記（１）または（２）の態様において、上記プログラムは、募集者からの指示に応じて、前記一連の募集枠のうち、前記一部の募集枠として割り当てる募集枠の数を更新する。
上記（３）の態様に依れば、その時々の状況に応じて、識別条件が設定された一部の募集枠の拡大や縮小が可能となる。これにより、例えば、募集開始後に知人が参加を希望した場合に当該知人のために募集枠を確保したり、参加予定だった知人が参加できなくなった場合に、当該知人のために確保していた募集枠について条件を指定せずに広く参加者を募る等の運用を行うことも可能となる。
【０１０３】
（４）
本発明の一態様では、上記（１）～（３）のいずれかの態様において、前記識別条件は、対象を制限せずに参加を募るユーザと識別するための条件である。
上記（４）の態様に依れば、対象を制限せずに非特定のユーザの参加を募りながら、一部の募集枠について特定のユーザの参加を募ることが可能となる。
【０１０４】
（５）
本発明の一態様では、上記（１）～（３）のいずれかの態様において、上記プログラムは、前記他の募集枠に対して、前記一部の募集枠に設定された識別条件とは異なる条件に基づき、対象となる参加者を制限するための他の識別条件を設定する。
上記（５）の態様に依れば、一部の募集枠に加えて他の募集枠にも識別条件を設定することで、より多様なユーザの参加を募ることが可能となる。
【０１０５】
（６）
本発明の一態様では、上記（１）～（５）のいずれかの態様において、上記プログラムは、募集者からの指示に基づきあらかじめ設定された情報の入力の受け付けを、前記識別条件の少なくとも一部として設定する。
上記（６）の態様に依れば、募集者からの指示に応じてあらかじめ設定された情報（例えば、ＩＤやパスワード等）を知っているユーザに参加を認めることが可能となる。そのため、例えば、対応する募集枠について参加可能なユーザを、上記情報を通知したユーザに限定する等の運用を行うことも可能となる。なお、設定される情報については、募集者が明示的に指定した情報であってもよいし、募集者からの指示を受けてコンピュータが自動で生成した情報であってもよい。
【０１０６】
（９）
本発明の一態様に係るプログラムは、コンピュータに、設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、を実行させる。

【０１０７】
（１７）
本発明の一態様に係る情報処理装置は、設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出する抽出手段と、前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定する設定手段と、を備える。
【０１０８】
（１８）
本発明の一態様に係る情報処理方法は、設定されたゲームの参加者の募集の中から、指定された条件を満たす前記募集を抽出することと、前記指定された条件を満たす前記募集が抽出されなかった場合に、新たにゲームの参加者の募集を設定するための情報の少なくとも一部として、当該指定された条件に応じた情報を設定することと、を含む。
【０１０９】
上記（９）、（１７）、または（１８）に係る発明に依れば、ゲームの参加者の募集として、ユーザの意図する条件を満たすものが抽出されなかった場合に、当該条件を踏まえた募集を新たに設定する際のユーザの手間を軽減することが可能となる。
【０１１０】
（１０）
本発明の一態様では、上記（９）の態様において、上記プログラムは、新たに前記募集を設定するための条件の入力をユーザから受け付ける入力領域を１以上含む入力フォームを生成し、当該入力フォームの少なくとも一部の前記入力領域に対して、前記指定された条件に応じた情報を入力する。
上記（１０）の態様に依れば、ユーザの意図する条件を満たす募集が抽出されなかった場合に、ユーザが情報を指定して新たに募集を設定する状況下において、当該情報の入力に係るユーザの手間を軽減することが可能となる。
【０１１１】
（１１）
本発明の一態様では、上記（１０）の態様において、上記プログラムは、前記入力フォームに含まれる前記入力領域のうち、前記指定された条件に応じた情報を入力した入力領域とは異なる他の入力領域に対して、所定の情報を入力する。
上記（１１）の態様に依れば、募集を設定するために要求される条件の少なくとも一部が、募集の検索時に指定された条件に含まれない場合に、デフォルトの情報等を自動で入力することで、情報の入力に係るユーザの手間を軽減することが可能となる。
【０１１２】
（１２）
本発明の一態様では、上記（１０）または（１１）の態様において、上記プログラムは、前記入力フォームに含まれる少なくとも一部の前記入力領域に入力された情報を、ユーザからの指示に基づき更新する。
上記（１２）の態様に依れば、新たに募集を設定する際に、募集の検索時に指定された条件に限らず、その時々の状況に応じてユーザが条件を変更することが可能となる。
【０１１３】
（１３）
本発明の一態様では、上記（９）の態様において、上記プログラムは、前記指定された条件に基づき、新たなゲームの参加者の募集を設定する。
上記（１３）の態様に依れば、募集の検索時に指定された条件を利用して、新たな募集を設定することで、当該募集の設定に係るユーザの手間を軽減することが可能となる。
【０１１４】
（１４）
本発明の一態様では、上記（１３）の態様において、上記プログラムは、前記新たなゲームの参加者の募集の設定に係る一連の条件のうち、前記指定された条件に基づき設定が

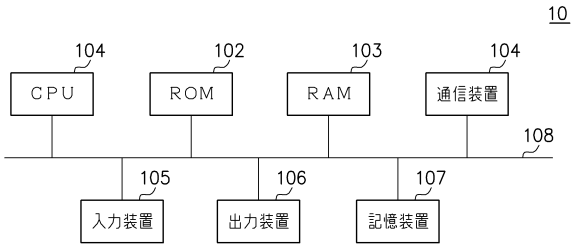
されていない条件に対して、所定の条件を設定する。
上記（１４）の態様に依れば、募集を設定するために要求される条件の少なくとも一部が、募集の検索時に指定された条件に含まれない場合に、デフォルトの情報等を自動で入力することで、改めて情報を入力するといった煩雑な操作の発生を防止することが可能となる。
【０１１５】
（１５）
本発明の一態様では、上記（１３）または（１４）の態様において、上記プログラムは、前記新たなゲームの参加者の募集の設定に係る一連の条件のうち、少なくとも一部の条件を、募集者からの指示に基づき更新する。
上記（１５）の態様に依れば、自動で新たに募集が設定された場合においても、募集の検索時に指定された条件に限らず、その時々の状況に応じてユーザが条件を変更することが可能となる。
【０１１６】
（１６）
本発明の一態様では、上記（９）～（１５）のいずれかの態様において、前記募集の設定に係る前記条件のうち少なくとも一部の条件として、前記ゲームの一部として前記参加者によりプレイされるゲームに関するゲーム条件を含む。
本開示に係る技術は、特に、上述のように参加者の募集の対象となるゲームにおいて実際にプレイの対象となる競技種目（ミニゲーム等）が１以上設定されるような募集を行うようなユースケースとの親和性が高い。すなわち、本開示に係る技術は、上記のようなユースケースにおいて、上記各態様において説明した各種作用効果をより効果的に奏することが可能となる。
【符号の説明】
【０１１７】
１　　システム
１０　ゲーム装置
１１０　通信部
１２０　制御部
１２１　入力解析部
１２２　検索処理部
１２３　条件抽出部
１２４　募集設定部
１２５　応募処理部
１２６　出力制御部
１３０　ＵＩ
１３１　入力部
１３２　出力部
１４０　記憶部
３０　サーバ装置
３１０　通信部
３２０　制御部
３２１　抽出部
３２２　募集データ管理部
３２３　応募受付部
３３０　記憶部

【図面】

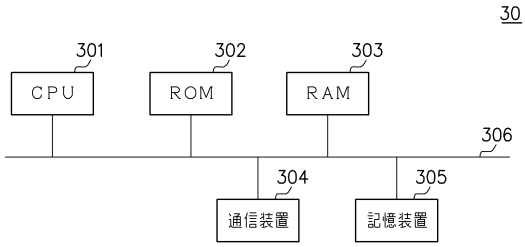
【図１】


1
30
サーバ装置
N
ゲーム装置
ゲーム装置
ゲーム装置
10−1
10−2
10−n
10

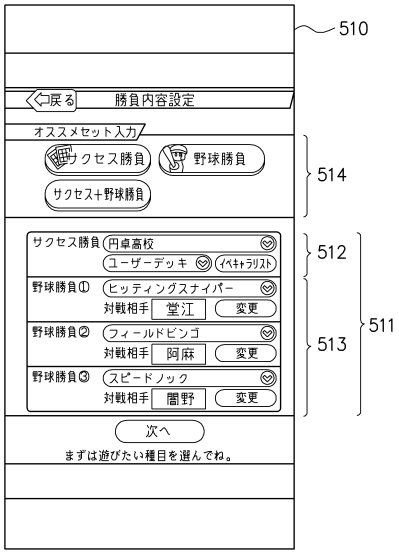
【図２】


10
104
102
103
104
CPU
ROM
RAM
通信装置
108
105
106
107
入力装置
出力装置
記憶装置

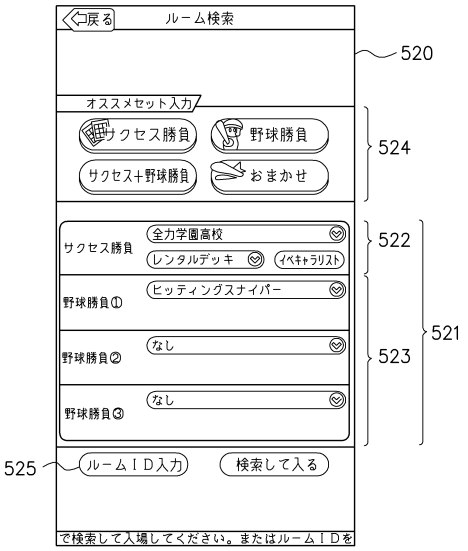
【図３】


30
301
302
303
CPU
ROM
RAM
306
304
305
通信装置
記憶装置

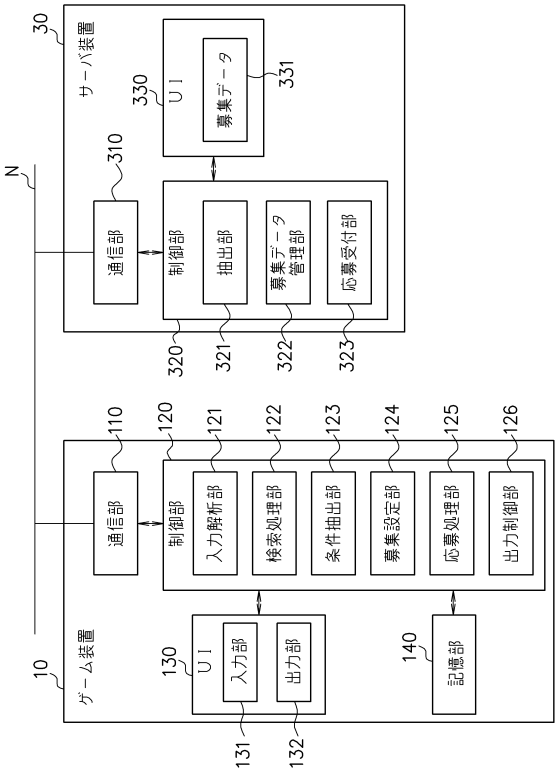
【図４】


510
戻る
勝負内容設定
オススメセット入力
サクセス勝負
野球勝負
サクセス+野球勝負
514
サクセス勝負
円卓高校
ユーザーデッキ
イベントリスト
512
野球勝負①
ヒッティングスナイパー
対戦相手
堂江
変更
野球勝負②
フィールドビンゴ
対戦相手
阿麻
変更
513
511
野球勝負③
スピードノック
対戦相手
闇野
変更
次へ
まずは遊びたい種目を選んでね。

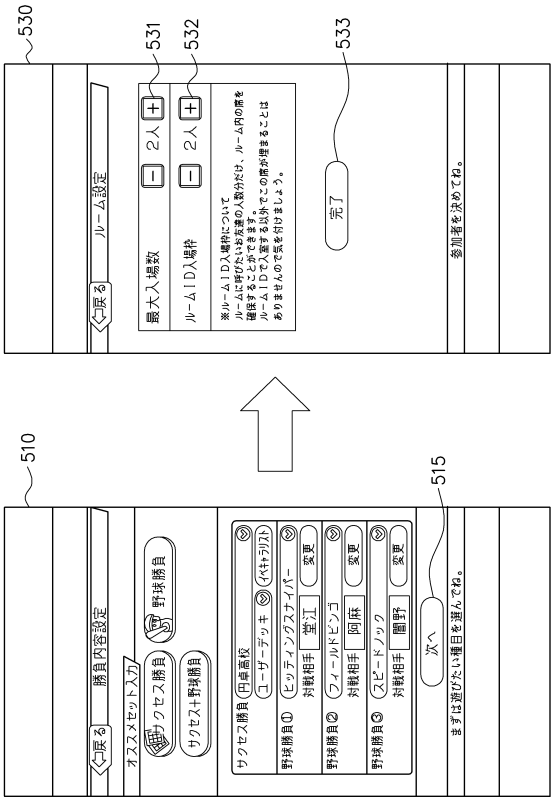
【図５】


戻る
ルーム検索
520
オススメセット入力
サクセス勝負
野球勝負
サクセス＋野球勝負
おまかせ
524
サクセス勝負
全力学園高校
レンタルデッキ
イベキャラリスト
野球勝負①
ヒッティングスナイパー
野球勝負②
なし
野球勝負③
なし
522
523
521
525
ルームＩＤ入力
検索して入る
で検索して入場してください。またはルームＩＤを

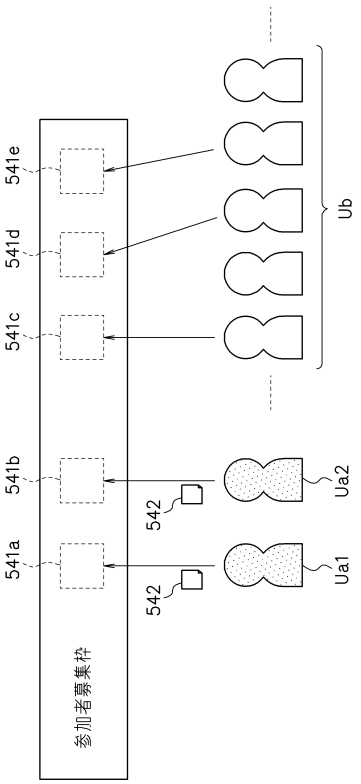
【図６】


30
サーバ装置
330
ＵＩ
募集データ
331
310
N
通信部
制御部
抽出部
募集データ管理部
応募受付部
320
321
322
323
110
120
121
122
123
124
125
126
通信部
制御部
入力解析部
検索処理部
条件抽出部
募集設定部
応募処理部
出力制御部
10
ゲーム装置
130
ＵＩ
入力部
出力部
140
記憶部
131
132

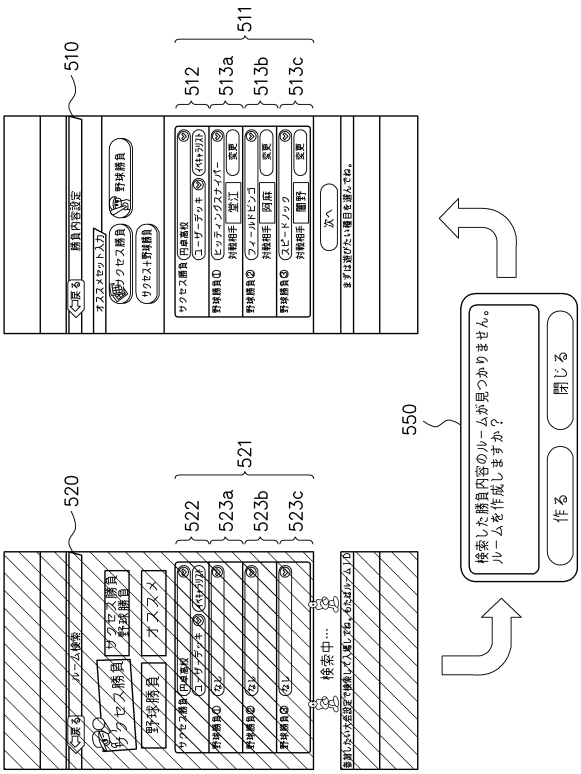
【図７】


530
531
532
533
戻る
ルーム設定
最大入場数
2人
ルームＩＤ入場枠
2人
※ルームＩＤ入場枠について
ルームに呼びたいお友達の人数分だけ、ルーム内の席を
確保することができます。
ルームＩＤで入室する以外でこの席が埋まることは
ありませんので気を付けましょう。
完了
参加者を決めてね。
510
515
戻る
勝負内容設定
オススメセット入力
サクセス勝負
野球勝負
サクセス＋野球勝負
サクセス勝負
甲高高校
ユーザーデッキ
イベキャラリスト
野球勝負①
ヒッティングスナイパー
変更
対戦相手
堂江
野球勝負②
フィールドピンコ
変更
対戦相手
阿麻
野球勝負③
スピードノック
変更
対戦相手
闇野
次へ
まずは遊びたい種目を選んでね。

【図８】


541e
541d
541c
541b
541a
Ub
Ua2
Ua1
542
542
参加者募集枠

【図９】


510
511
512
513a
513b
513c
戻る
勝負内容設定
オススメセット入力
サクセス勝負
野球勝負
リセット野球勝負
サクセス勝負 同級高校
コーサーデッキ
ピッチングスナイパー
対戦相手 堂江
変更
ウィールドビッグ
対戦相手 阿部
変更
ビビードック
対戦相手 重野
変更
次へ
まずは選びたい項目を選んでね。
520
521
522
523a
523b
523c
ルーム検索
戻る
サクセス勝負
野球勝負
オススメ
検索中…
550
検索した勝負内容のルームが見つかりません。
ルームを作成しますか？
作る
閉じる

フロントページの続き

ｏ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅｓ／９３２２０１／を通じて発表
特許法第３０条第２項適用 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（５）ｈｔｔｐｓ：／／ｙａｂ．ｙｏｍｉｕｒｉ．ｃｏ．ｊｐ／ａｄｖ／ｆｅａｔｕｒｅ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｄｅｔａｉｌ／００６２２４３９．ｈｔｍｌ、（６）ｈｔｔｐｓ：／／ｎｅｗｓ．ｆｒｅｓｈｅｙｅ．ｃｏｍ／ａｒｔｉｃｌｅ／ｆｅｎｗｎｅｗｓ２／１０００００３／２０２００１１２１０５５１０＿ｐｒ＿ｐｒ０００００００４４－０００５０７１１／ａ／ｉｎｄｅｘ．ｈｔｍｌ、（７）ｈｔｔｐｓ：／／ａｎｉｍｅａｎｉｍｅ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１２／６７１５１．ｈｔｍｌ、（８）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｉｎｓｉｄｅ－ｇａｍｅｓ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１２／６８６０２．ｈｔｍｌ、（９）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｇａｍｅｓｐａｒｋ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１２／６８５９９．ｈｔｍｌ、（１０）ｈｔｔｐｓ：／／ｂ２ｂ－ｃｈ．ｉｎｆｏｍａｒｔ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｓｅａｒｃｈ／．．／ｄｅｔａｉｌ．ｐａｇｅ？ＩＭＮＥＷＳ４＝１７７８７６４、（１１）ｈｔｔｐｓ：／／ｂ２ｂ－ｃｈ．ｉｎｆｏｍａｒｔ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｓｅａｒｃｈ／．．／ｄｅｔａｉｌ．ｐａｇｅ；ＪＳＥＳＳＩＯＮＩＤ＿Ｂ２ＢＣＨ＝９０ｄｆｅ２９５６ｄｄ２ｃ８ｅ９ｃｅ３７５ｂ８ａｆ２ｄ６？ＩＭＮＥＷＳ４＝１７７８７６４、（１２）ｈｔｔｐｓ：／／ｂ２ｂ－ｃｈ．ｉｎｆｏｍａｒｔ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｓｅａｒｃｈ／．．／ｄｅｔａｉｌ．ｐａｇｅ；ＪＳＥＳＳＩＯＮＩＤ＿Ｂ２ＢＣＨ＝８ａ０２ｅｄ２ｂａ３５４３ａａ１ｃ０８ａａ７５ｅｄ４４２？ＩＭＮＥＷＳ４＝１７７８７６４、（１３）ｈｔｔｐ：／／ｒｅｌｅａｓｅ．ｔｒａｉｃｙ．ｃｏｍ／ａｒｃｈｉｖｅｓ／２０２００１１２２３４１３３．ｈｔｍｌを通じて発表
特許法第３０条第２項適用 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（１４）ｈｔｔｐｓ：／／ｂ２ｂ－ｃｈ．ｉｎｆｏｍａｒｔ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｓｅａｒｃｈ／．．／ｄｅｔａｉｌ．ｐａｇｅ；ＪＳＥＳＳＩＯＮＩＤ＿Ｂ２ＢＣＨ＝８３２４ｆｂ４ｃｄ６ｄｄ４７２ｂｃ４７８ａ５１ｂｄ５ｆ１？ＩＭＮＥＷＳ４＝１７７８７６４、（１５）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｏｒｉｃｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５９２９８２／、（１６）ｈｔｔｐｓ：／／ｄｉｍｅ．ｊｐ／ｃｏｍｐａｎｙ＿ｎｅｗｓ／ｄｅｔａｉｌ／？ｐｒ＝５５５５８８、（１７）ｈｔｔｐ：／／ｎｅｗｓ．ｊｏｒｕｄａｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｄｏｃｓ／ｎｅｗｓ／ｄｅｔａｉｌ．ｃｇｉ？ｎｅｗｓｉｄ＝ＰＴ０００４４Ａ０００５０７１１、（１８）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｓａｎｋｅｉ．ｃｏｍ／ｅｃｏｎｏｍｙ／ｎｅｗｓ／２００１１２／ｐｒｌ２００１１２００２０－ｎ１．ｈｔｍｌ、（１９）ｈｔｔｐｓ：／／ｐｒｅｓｉｄｅｎｔ．ｊｐ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５ｅ１ａ８１６ｅ７７６５６１６ｄ４５０８０００、（２０）ｈｔｔｐｓ：／／ｂｕｓｉｎｅｓｓ．ｎｉｆｔｙ．ｃｏｍ／ｃｓ／ｃａｔａｌｏｇ／ｂｕｓｉｎｅｓｓ＿ｒｅｌｅａｓｅ／ｃａｔａｌｏｇ＿ｐｒｔ０００００００４４０００５０７１１＿１．ｈｔｍ、（２１）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｍａｐｉｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｒｅｌｅａｓｅ／０００００００４４．０００５０７１１／、（２２）ｈｔｔｐ：／／ｇｅｎｄａｉ．ｉｓｍｅｄｉａ．ｊｐ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５ｅ１ａ８２０ｂ７７６５６１４ｃｄｄ０８０００、（２３）ｈｔｔｐｓ：／／ｂ２ｂ－ｃｈ．ｉｎｆｏｍａｒｔ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｓｅａｒｃｈ／．．／ｄｅｔａｉｌ．ｐａｇｅ；ＪＳＥＳＳＩＯＮＩＤ＿Ｂ２ＢＣＨ＝７ｃ４６６０５ｄｂ２ｂ６９６５０ｆｅ９ｂｆｅｃ９０ａ０８？ＩＭＮＥＷＳ４＝１７７８７６４を通じて発表
特許法第３０条第２項適用 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（２４）ｈｔｔｐｓ：／／ｓｔｒａｉｇｈｔｐｒｅｓｓ．ｊｐ／ｃｏｍｐａｎｙ＿ｎｅｗｓ／ｄｅｔａｉｌ？ｐｒ＝０００００００４４．０００５０７１１、（２５）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｊｉｊｉ．ｃｏｍ／ｊｃ／ａｒｔｉｃｌｅ？ｋ＝０００００００４４．０００５０７１１＆ｇ＝ｐｒｔ、（２６）ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｉｚａ．ｎｅ．ｊｐ／ｋｉｊｉ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／ｎｅｗｓ／２００１１２／ｐｒｌ２００１１２１１１００１９－ｎ１．ｈｔｍｌ、（２７）ｈｔｔｐ：／／ｔｏｙｏｋｅｉｚａｉ．ｎｅｔ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５ｅ１ａ８１ｄｄ７７６５６１２３３３０９０００、（２８）ｈｔｔｐｓ：／／ｊｂｐｒｅｓｓ．ｉｓｍｅｄｉａ．ｊｐ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５ｅ１ａ８１６３７７６５６１５４４ｄ０８０００、（２９）ｈｔｔｐ：／／ｕｒｅ．ｐｉａ．ｃｏ．ｊｐ／ａｒｔｉｃｌｅｓ／－／６４９９６９、（３０）ｈｔｔｐｓ：／／ｋｕｒａｓｈｉｎｉｓｔａ．ｊｐ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／ｄｅｔａｉｌ／１８１８３６、（３１）ｈｔｔｐｓ：／／ｎｅｗｓ．ｉｎｆｏｓｅｅｋ．ｃｏ．ｊｐ／ａｒｔｉｃｌｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ＿０００００００４４＿００００５０７１１／、（３２）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｎｅｗｓｃａｆｅ．ｎｅ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ２／２０２００１１２／４１７０４５．ｈｔｍｌ、（３３）ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｓｅｏｔｏｏｌｓ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ｉｄ＿０００００００４４．０００５０７１１．ｈｔｍｌ、（３４）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｅｘｃｉｔｅ．ｃｏ．ｊｐ／ｎｅｗｓ／ａｒｔｉｃｌｅ／Ｐｒｔｉｍｅｓ＿２０２０－０１－１２－５０７

１１－４４／、（３５）ｈｔｔｐ：／／ｕｒｅ．ｐｉａ．ｃｏ．ｊｐ／ａｒｔｉｃｌｅｓ／－／６４９９７５、（３６）ｈｔｔｐｓ：／／ｎｅｗｓ．ｔｏｒｅｍａｇａ．ｃｏｍ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｏｔｈｅｒｓ／１４６１３７２．ｈｔｍｌを通じて発表

特許法第３０条第２項適用 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（３７）ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｋｋ－ｂｅｓｔｓｅｌｌｅｒｓ．ｃｏｍ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ＿ｂｅｓｔｔｉｍｅｓ／５ｅ１ａ８２７０７７６５６１７ｂｆ３０６０００００、（３８）ｈｔｔｐ：／／ｕｒｅ．ｐｉａ．ｃｏ．ｊｐ／ａｒｔｉｃｌｅｓ／－／６４９９４１、（３９）ｈｔｔｐ：／／ｕｒｅ．ｐｉａ．ｃｏ．ｊｐ／ａｒｔｉｃｌｅｓ／－／６４９９５６、（４０）ｈｔｔｐｓ：／／ｂｅａｕｔｙ．ｏｒｉｃｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５９２９９５／、（４１）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｓａｈｉ．ｃｏｍ／ａｎｄ＿Ｍ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｅ＿８９２１１３８／、（４２）ｈｔｔｐ：／／ｃｒｅａ．ｂｕｎｓｈｕｎ．ｊｐ／ｕｄ／ｐｒｅｓｓｒｅｌｅａｓｅ／５ｅ１ａ８１５９７７６５６１２１ｃ５０４０００００、（４３）ｈｔｔｐｓ：／／ｏｔａｋｅｉ．ｏｔａｋｕｍａ．ｎｅｔ／ａｒｃｈｉｖｅｓ／ｐｒｔｉｍｅｓ／０００００００４４－０００５０７１１、（４４）ｈｔｔｐ：／／ｎｅｗｓ．ｃｕｂｅ－ｓｏｆｔ．ｊｐ／ｐｒｔｉｍｅｓ／ａｒｃｈｉｖｅ．ｐｈｐ？ｉｄ＝５０６０４５、（４５）ｈｔｔｐｓ：／／ｎｅｗｓ．ｂｉｇｌｏｂｅ．ｎｅ．ｊｐ／ｅｃｏｎｏｍｙ／０１１２／ｐｒｔ＿２００１１２＿６１８９６１５３８６．ｈｔｍｌ、（４６）ｈｔｔｐｓ：／／ａｎｉｍｅａｎｉｍｅ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１１／６７１５１．（４７）ｈｔｍｌ、ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｉｎｓｉｄｅ－ｇａｍｅｓ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１１／６８６０２．ｈｔｍｌ、（４８）ｈｔｔｐ：／／３０ｍｉｎ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／ｄｅｔａｉｌ／１５７６３２、（４９）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｇａｍｅｓｐａｒｋ．ｊｐ／ｒｅｌｅａｓｅ／ｐｒｔｉｍｅｓ／２０２００１１１／６８５９９．ｈｔｍｌを通じて発表

特許法第３０条第２項適用 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（５０）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｆａｍｉｔｓｕ．ｃｏｍ／、（５１）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｆａｍｉｔｓｕ．ｃｏｍ／ｎｅｗｓ／２０２００１／１４１９０６３９．ｈｔｍｌを通じて発表 令和２年１月１２日、ウェブサイトアドレス（５２）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙａｈｏｏ．ｃｏ．ｊｐ／、（５３）ｈｔｔｐｓ：／／ｈｅａｄｌｉｎｅｓ．ｙａｈｏｏ．ｃｏ．ｊｐ／ｈｌ？ａ＝２０２００１１４－０００００００５－ｆａｍｉｔｓｕ－ｇａｍｅを通じて発表 令和２年１月１４日、ウェブサイトアドレス（５４）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｋｏｎａｍｉ．ｃｏｍ／、（５５）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｋｏｎａｍｉ．ｃｏｍ／ｇａｍｅｓ／ｃｏｒｐｏｒａｔｅ／ｊａ／ｎｅｗｓ／ｔｏｐｉｃｓ／２０２００１１４／を通じて発表

特許法第３０条第２項適用 令和２年１月２３日、ウェブサイトアドレス（５６）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／、（５７）ｈｔｔｐｓ：／／ｌｉｖｅ２．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／ｗａｔｃｈ／ｌｖ３２３７２９７５９を通じて発表 令和２年１月２４日、ウェブサイトアドレス（５８）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／、（５９）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ｐ１７ＺＨＪｏＶ９ＰＭを通じて発表 令和２年１月３１日、ウェブサイトアドレス（６０）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／、（６１）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＡｂＷＱ８ｈｐｙＨ９Ｍを通じて発表 令和２年２月７日、ウェブサイトアドレス（６２）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／、（６３）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｂｂＭＹ６－ｘＣＯｊｗを通じて発表 令和２年２月１０日、ウェブサイトアドレス（６４）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／、（６５）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝－ｋｖＹＣｇｒｇＶＱＭを通じて発表 令和２年２月１５日、ウェブサイトアドレス（６６）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／、（６７）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ｑ－ｌＸｙＦＧｏ＿１Ｑを通じて発表 令和２年２月２７日、ウェブサイトアドレス（６８）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／、（６９）ｈｔｔｐｓ：／／ｓｐ．ｌｉｖｅ．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／ｗａｔｃｈ／ｌｖ３２４２８５４７４を通じて発表 令和２年３月２６日、ウェブサイトアドレス（７０）ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／、（７１）ｈｔｔｐｓ：／／ｌｉｖｅ２．ｎｉｃｏｖｉｄｅｏ．ｊｐ／ｗａｔｃｈ／ｌｖ３２４７３９２０７を通じて発表

(56)参考文献 特開２０１１－０９８０１３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１１５４１３（ＪＰ，Ａ）
特許第６４５８０９４（ＪＰ，Ｂ１）
機動戦士ガンダム バトルオペレーション パイロットマニュアル，初版，株式会社エンタ

ーブレイン，2012年07月09日，p.006～007
真・三國無双 ＶＳ ガイドブック，初版，株式会社コーエーテクモゲームス，2012年05月05日，p.094～098

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ １３／００－１３／９８
Ａ６３Ｆ ９／２４