





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：

コメント表示が可能なゲームシステム及びコメント表示制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム画面上にコメントを表示する機能を備えたゲームシステム等に関する。

背景技術

[0002] ネットワークを介したユーザ同士のコミュニケーションを実現する仕組みとして、近年、SNS（ソーシャルネットワーキングサービスの略）に代表されるネットワークサービスが広く普及している。ゲームシステムの分野もその例外ではなく、例えばネットワークに接続された複数の家庭用ゲーム機間でコメントを交換可能としたゲームシステムが提案されている（例えば特許文献1参照）。ネットワーク接続された商業用のゲーム機間で、ゲーム状況に応じた適切な台詞を選択的に送受信して擬似的なコミュニケーションを実現するシステムも提案されている（例えば特許文献2参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2011-005306号公報

特許文献2：特開2010-131082号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ゲーム画面にコメントが表示されてもプレイヤーがゲームの操作をしていると、コメントの内容を確認しづらい。また、プレイヤーがゲームの操作をしているときに、ゲーム画面上にコメントが目立つように表示されていたり、あるいは、スクロール動作をしていたりすると、プレイヤーがゲームに集中できないおそれがある。

[0005] そこで、本発明はプレイヤーがゲームの操作をしているときに操作の妨げと

ならないようなコメントの表示を実現するゲームシステム等を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

- [0006] 本発明のゲームシステムは、ユーザにゲームをプレイさせるゲーム装置を含み、前記ゲーム装置にて前記ゲームの状況に応じて表示されるべきゲーム画面上に、コメントを表示させるコメント表示制御手段を備えたゲームシステムにおいて、前記コメント表示制御手段には、ユーザに対してゲームの操作を要求しているか否かを判別する操作要求判別手段と、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの表示に対して所定の制限を生じさせる表示制限手段と、が設けられていることにより上記課題を解決する。
- [0007] 本発明のコメント表示制御方法は、ユーザにゲームをプレイさせるゲーム装置を含んだゲームシステムに適用され、前記ゲーム装置にて前記ゲームの状況に応じて表示されるべきゲーム画面上に、コメントを表示させるコメント表示制御方法であって、ユーザに対してゲームの操作を要求しているか否かを判別する操作要求判別手順と、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの表示に対して所定の制限を生じさせる表示制限手順と、を備えたことにより上記課題を解決する。
- [0008] 本発明によれば、ユーザ（プレイヤ）がゲームの操作をしているときには、ゲーム画面上のコメントの表示が制限される。つまり、ゲームの操作をしているときは、コメントを目立たなくすることで、ユーザをゲームの操作に集中させることができる。よって、ゲームの操作性を向上させることができる。
- [0009] 本発明において、「コメント」とは、ユーザが視覚を通じてその意味内容を把握し、あるいは解釈できるものであれば足り、そのような解釈が可能である限り、「メッセージ」その他の用語で表現されたとしても「コメント」の概念に含まれる。「コメント」は、文字そのもののみに構成される例に限らず、絵文字、記号のような図形的要素を少なくともその一部に含むものでもよい。

- [0010] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントを透過させてもよい。これによれば、ユーザのゲーム操作時には、コメントが透過するので、ゲーム画面上でコメントが目立たなくなる。
- [0011] コメントを透過させる態様において、前記コメント表示制御手段は、前記コメントを所定の方向に移動させ、前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの移動速度を前記ゲームの操作を要求していない場合と比較して小さくしてもよい。これによれば、ユーザのゲーム操作時には、コメントの移動速度が小さくなるので、ゲーム画面上で移動するコメントが目立たなくなる。この態様において、前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの移動を停止してもよい。
- [0012] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記コメント表示制御手段は、前記コメントを所定の方向に移動させ、前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記ゲーム画面上に新規に出現する前記コメントの個数を前記ゲームの操作を要求していない場合と比較して少なくしてもよい。これによれば、ユーザがゲームを操作しているときは、ゲーム画面上に出現する新たなコメントの数が少なくなる。これにより、ユーザのゲームへの集中力を維持させることができる。
- [0013] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記コメント表示制御手段は、前記ゲーム画面上に前記コメントをポップアップ表示させ、前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記ゲーム画面上に新規に出現する前記コメントのポップアップ表示を中断してもよい。これによれば、プレイヤがゲームを操作しているときは、ゲーム画面上にポップアップ表示される新たなコメントがなくなる。従って、ユーザのゲームへの集中力を維持させることができる。
- [0014] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記コメント表示制御手段には、所定の解除条件が満たされると、前記表示制限手段による制限を解除す

る制限解除手段がさらに設けられていてもよい。これによれば、ゲームの操作時にもコメントの表示を優先させたいユーザや、ゲームの内容によってはコメントの表示を優先させたいユーザの希望を実現し、ユーザの選択に任せることでゲーム操作の自由度を向上させることができる。

発明の効果

[0015] 以上、説明したように、本発明においては、ユーザがゲームの操作をしているときには、ゲーム画面上のコメントの表示が制限される。つまり、ゲームの操作をしているときは、コメントを目立たなくすることで、ユーザをゲームの操作に集中させることができる。よって、ゲームの操作性を向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0016] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。
[図2]ゲームシステムで実施されるコメント表示機能について説明する図。
[図3]ゲームシステムの制御系の主要部の構成を説明する機能ブロック図。
[図4]プレイデータの一例を示す図。
[図5]コミュニティデータの一例を示す図。
[図6]ゲーム機のコメント表示制御部が実行するコメント表示処理と、センターサーバのゲームサービス管理部が実行するコメント転送処理及びWebサービス管理部が実行するコメント提供処理とを示すフローチャート。
[図7]ゲーム機のコメント表示制御部が実行する表示制限処理を示すフローチャート。
[図8]ゲーム画面上にコメントウィンドウの一例を表示した図。

発明を実施するための形態

[0017] 図1は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。ゲームシステム1は、サーバ装置としてのセンターサーバ2と、センターサーバ2に所定のネットワーク5を介して接続可能なクライアント装置としてのゲーム機（ゲーム装置に相当する。）3及びユーザ端末装置4とを含む。センターサーバ2は、複数のサーバユニット2A、2B…が組み合わせられ

ることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ2が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ2が構成されてもよい。

[0018] ゲーム機3は、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。この種のゲーム機3は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。ゲーム機3は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることが主たる目的として店舗6等の所定の施設に設置されるコンピュータゲーム装置である。なお、店舗6には一以上の適宜数のゲーム機3が設置される。図1では、ゲーム機3を区別せずに描いているが、そのハードウェア構成やゲームの内容は適宜に選択されてよい。ゲーム機3は、特定のゲームに適合する物理的構成（例えば操作部等）を備えた専用機として構成されてもよいし、ソフトウェアの書き換えにより種々のゲームに対応可能な汎用機として構成されてもよい。

[0019] 一方、ユーザ端末装置4は、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供されるコンピュータ装置である。例えば、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ（以下、PCと表記する。）4a、あるいは携帯電話（スマートフォンを含む。）のようなモバイル端末装置4bがユーザ端末装置4として利用される。その他にも、据置型の家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のコンピュータ装置がユーザ端末装置4として利用されてよい。ユーザ端末装置4は、各種のコンピュータソフトウェアを実装することにより、センターサーバ2が提供する種々のサービスをユーザに享受させることが可能である。

[0020] ネットワーク5は、センターサーバ2に対してゲーム機3及びユーザ端末装置4をそれぞれ接続させることができる限り、適宜に構成されてよい。一例として、ネットワーク5は、TCP/IPプロトコルを利用してネットワ

ーク通信を実現するように構成される。典型的には、WANとしてのインターネット5Aと、センターサーバ2及びゲーム機3のそれぞれとインターネット5Aとを接続するLAN5B、5Cとがルータ5Dを介して接続されることにより構築される。ユーザ端末装置4も適宜の構成によりインターネット5Aに接続される。なお、ゲーム機3と店舗6のルータ5Dとの間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機3がセンターサーバ2と通信可能に接続されてもよい。センターサーバ2のサーバユニット2A、2B…はLAN5Cに代えて、又は加えてWAN5Aにより、相互に接続される場合もある。

[0021] 次に、図2を参照してゲームシステム1で実施されるコメント表示機能について説明する。ゲーム機3には、ゲーム画面100を表示するモニタ37と、モニタ37に重ね合わされた透明なタッチパネル38とが設けられている。ゲームシステム1では、ゲーム機3でプレイ可能な麻雀ゲームのゲーム画面100に、他のユーザから送信されたプレイヤー（ユーザ）宛のコメントCm1、Cm2、…（以下Cmで代表することがある。）が同時的に表示される。なお、図2でコメントCmを破線の矩形で囲っているが、実際のゲーム画面100において矩形部分は表示されない。表示されるコメントCmは、他のユーザ（プレイヤー）が利用するユーザ端末装置4又はゲーム機3から送信されるメッセージである。図2で示されたコメントCmの表示は一例であり、コメントに対するメッセージの作成や、返信も可能である。コメントCmに対するプレイヤーの操作は、ゲーム機3でのゲームプレイ中に受け付けられる。また、プレイヤーと関連付けられたユーザ識別情報をセンターサーバ2で認証することにより、センターサーバ2からユーザ端末装置4に提供されるコミュニティ機能を利用できる。コミュニティ機能により、ユーザ端末装置4でコメントの閲覧や、メッセージ作成、返信といった操作ができる。

[0022] 各コメントCmは、図中に矢印Mで示したように、ゲーム画面100の右端から左端に向かってゲーム画面100内を所定の速度で移動する。各コメントCmの移動経路の一部に表示制限領域110が存在する場合、その表示

制限領域 110 ではコメント C m が表示されないようにコメント C m の表示が制限される。図 2 では、コメント C m 中の文字列が表示制限領域 110 の右端に達すると、その領域 110 を避けて当該領域 110 の左端に文字列が瞬時に移動するように表示される。一例として「A A A さんガンバレ！」というコメント C m 3 に着目して説明すると、「A A A さん」の文字列が表示制限領域 110 の左側に、「ガンバレ！」の文字列が領域 110 の右側に分けてそれぞれ表示されている。表示制限領域 110 として、ゲームの進行に必要な麻雀牌や、ゲーム操作ボタンの外周で囲まれた領域が指定される。なお、ゲーム画面 100 上のコメント C m の描画については各種周知の技術を利用してよい。

[0023] 麻雀ゲームにおいては、他のプレイヤー（C P U 含む）との間で順番に牌を引いて役をそろえるため、プレイヤーがゲームの操作をするときは、自分の順番が回ってきたときや、他のプレイヤーが牌を捨てたときに対する「ポン」や「チー」等のアクションをするとき等である。ゲームの操作は、ゲーム画面 100 上に示される各種のゲーム操作ボタンをタッチすることで操作される。図 2 のゲーム画面 100 で説明すると、プレイヤーが「ポン」をしたい場合には、ゲーム操作ボタンとしての操作ウィンドウ 120 a をタッチ操作する。

[0024] ゲームプレイ中にプレイヤーの操作が必要ない場合は、図 2 のゲーム画面 100 a に示すようにコメント C m が識別しやすい態様で表示（以下、通常表示ということがある。）される。通常表示の例として、コメント C m の文字列が識別しやすいように配色される。また、重要な文字列や、強調すべき文字列には、点滅させたり、光らせたりする等の演出を加えてもよい。

[0025] 一方、プレイヤーがゲームの操作をするときには、図 2 のゲーム画面 100 に示すようにコメント C m を透過させる。これにより、コメント C m が目立たなくなり、ゲームに対するプレイヤーの注意をそらしにくくなる。従って、プレイヤーはゲームに集中しやすくなる。コメント C m の透過とは、背景に対して文字列が透けることであり、文字列が透明になることも含む。また、ゲ

ーム操作中には、コメントC mの移動速度が遅くなる。あるいはコメントC mが停止してもよい。これらの表示制御は、プレイヤーが表示制御を解除するための操作ウィンドウ120bをタッチすると、ゲームの操作中であっても通常表示に戻る。

[0026] 図3は、ゲームシステム1のセンターサーバ2、ゲーム機3及びユーザ端末装置4に関する制御系の主要部の構成を説明する機能ブロック図である。センターサーバ2には、ゲームサービス管理部21と、Webサービス管理部22と、記憶部23とが設けられている。管理部21、22は、センターサーバ2のコンピュータハードウェア（CPU及びその動作に必要な内部記憶装置としてのメモリを含む。）とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。記憶部23は、ハードディスクアレイ等の記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部23は、一の記憶ユニット上に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部23には各種のデータが記憶されるが、図3ではプレイデータ51及びコミュニティデータ52が示されている。プレイデータ51は、ユーザがゲームを続きからプレイするためにゲームのプレイ内容を保存したデータである。プレイデータ51は、ユーザ毎に生成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部23に記憶される。図3では、一のユーザ識別情報に対応付けられたプレイデータ51のみを示す。コミュニティデータ52は、ユーザがコミュニティサービスを利用する際に参照されるべき各種の情報を記録したデータである。コミュニティデータ52もユーザ毎に作成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部23に記録される。図3では一のユーザ識別情報に対応付けられたコミュニティデータ52のみを示す。

[0027] ゲームサービス管理部21は、ゲーム機3に対して所定のゲームサービスを提供する。ゲームサービスとしては、例えば、ゲーム機3からユーザの認証情報（一例としてユーザ毎にユニークな識別情報及びパスワード）を受け取ってユーザを認証し、そのユーザに対応するプレイデータ51をゲーム機

3から受け取って記憶部23に保存し、あるいは、記憶部23に保存されたユーザのプレイデータ51をゲーム機3に提供するサービス、複数のゲーム機3のユーザを条件に応じてマッチングして共通のゲームに参加させるサービス、ゲーム機3のソフトウェア（ゲーム用のプログラムあるいはデータ）をネットワーク5を介して更新するサービス等がある。

[0028] Webサービス管理部22は、ユーザ端末装置4に対して各種のWebサービスを提供する。一例として、Webサービス管理部22は、ユーザ端末装置4からユーザの認証情報（一例としてユーザ毎にユニークな識別情報及びパスワード）を受け取ってユーザを認証し、その認証されたユーザの要求に応答して、当該ユーザのプレイデータ51をユーザ端末装置4に閲覧用データとして提供する。

[0029] また、センターサーバ2には、ゲーム機3及びユーザ端末装置4のそれぞれのユーザに対して、ゲーム上の有償サービスを提供する対価としての料金を課金してユーザからその料金を徴収する課金サービス機能も実装されている。決済の具体的手法としては、クレジットカード、デビットカード、あるいは電子通貨といった、電子データのやり取りを利用して代金を支払うことが可能な電子決済を利用して、ユーザからサービスの対価を課金し、その対価に見合った代金を徴収するものであればよい。電子決済は公知のものでよく、それを実現するための具体的構成や手順は説明を省略する。

[0030] 次に、ゲーム機3には、ゲーム制御部31と記憶部32とが設けられている。ゲーム制御部31は、ゲーム機3のハードウェア（CPU及びその内部記憶装置としてのメモリを含む。）とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。ゲーム制御部31は、ゲームの進行に必要な各種の演算制御を実行するとともに、センターサーバ2のゲームサービス管理部21が提供するゲームサービスを享受するために必要な各種の処理を実行する。ゲーム制御部31には、さらなる論理的装置として、コメント表示制御部33が設けられている。コメント表示制御部33は、ゲーム画面100上に表示されるコメントCmに対し、表示に関する制御をする。具体的には、

コメント表示制御部 33 は、コメント C m の矢印 M 方向への移動制御や、プレイヤーのゲーム操作時のコメント表示を制限する制御等をする。記憶部 32 は、ハードディスク、半導体記憶装置といった記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 32 には各種のデータが記録されるが、図 3 ではセンターサーバ 2 から提供されたプレイデータ 51 が示されている。

[0031] ユーザ端末装置 4 には、そのコンピュータハードウェア（CPU 及びその内部記憶装置としてのメモリを含む。）とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置として、Web サービス処理部 41 が設けられている。Web サービス処理部 41 は、センターサーバ 2 の Web サービス管理部 22 が提供する各種のサービスを享受するために必要な処理を実行する。例えば、ゲーム機 3 でプレイするユーザに対してコメントを作成し、送信及び受信する処理等の、コミュニティ機能を利用させるために必要な処理を実行する。なお、ユーザ端末装置 4 にも適宜のデータを記憶するための外部記憶装置が設けられるが、その図示は省略する。

[0032] さらに、ゲーム機 3 には、モニタ 37、タッチパネル 38 及びカードリーダー 39 といった各種の入出力装置が設けられている。カードリーダー 39 は、ユーザの認証に利用されるべき識別情報の一種として、ユーザが所持するカード 8 に記録されたカード毎にユニークなカード ID を読み取るための装置である。なお、ユーザの認証に利用されるべきユーザの識別情報は、ゲーム機 3 におけるユーザの認証と、ユーザ端末装置におけるユーザの認証とで異なってもよいし、共通であってもよい。例えば、ゲーム機 3 において、ユーザのカード 8 に記録されたカード ID を識別情報として利用し、そのカード ID とプレイデータ 51 とを対応付けて記憶部 23 に記憶させる一方で、ユーザ端末装置 4 ではユーザ毎にユニークに設定されたユーザ ID をユーザの識別情報として利用してもよい。その場合には、ユーザ ID とカード ID との間に対応付けを設定することにより、いずれの ID もユーザの識別情報として利用することができる。

[0033] 図 4 は、プレイデータ 51 の一例を示している。プレイデータ 51 は、ユ

ーザ毎に作成されるデータであって、対象となるユーザのプレイ情報やコメント情報といったゲームに必要な各種の情報をそのユーザの識別情報（一例としてカードIDであるが、カードIDと対応付けが可能な他のIDでもよい。）と対応付けて記録した構造を有している。プレイ情報は、ユーザがゲーム機3でプレイしたゲームのセーブデータ、及びゲームのプレイ回数、成績、評価、獲得ポイントといったゲームのプレイと関連付けられた様々な結果を記録したデータである。コメント情報は、ユーザがゲーム機3からコメントとして他のユーザに送信すべき文字列を記録したデータや、ユーザが他のユーザから受信したコメントを記録したデータである。送信可能なコメントは、予め用意されたコメントの他、ユーザが指定する文字列が登録されてもよい。

[0034] 図5は、コミュニティデータ52の一例を示している。コミュニティデータ52は、対象となるユーザのコメント情報やコミュニティポイントといった情報をそのユーザの識別情報（一例としてコミュニティ機能で利用されるコミュニティIDや、ユーザID、カードIDの他、それらのIDと対応付けが可能な他のID等のユーザを特定する情報）と対応付けて記録した構造を有している。コメント情報は、プレイデータ51で説明した情報の他、コメントの未読か否か、及び返信済か否か等を判別するステータス等が含まれていてもよい。コミュニティデータ52は、コミュニティ機能に応じた適宜の情報が記録される。コミュニティポイントは、コミュニティサービスの利用度に応じてユーザに特典として付与されるポイントである。そのポイントは、例えばセンターサーバ2が提供する有償サービスを利用する際に、料金の一部として充当し、あるいはゲーム機3にて提供されるゲームにて何らかの特典を受けるために消費することができる。ゲームシステム1では、ユーザがコミュニティ機能を利用してコメントを送信し、受信するとコミュニティポイントが付与される。

[0035] 図6は、ゲーム機3のコメント表示制御部33が実行するコメント表示処理と、センターサーバ2のゲームサービス管理部21が実行するコメント転

送処理及びWebサービス管理部22が実行するコメント提供処理とを示すフローチャートである。図6を参照して、プレイヤーがゲーム機3でゲームをプレイ中に他のユーザから受信したコメントCmを表示するときの処理について説明する。ゲーム機3のコメント表示制御部33は、ゲーム実行中に他のユーザからのコメントをゲーム画面100に表示させる操作がされると、コメントデータをセンターサーバ2に要求する（ステップS101）。コメントデータは、プレイデータ51に記述されるコメント情報の少なくとも一部の情報であり、例えば未読のコメントに関する情報である。要求するコメントデータは、例えば特定のユーザからのコメント等、プレイヤーにより適宜指定されてもよい。

[0036] ゲーム機3からコメントデータの要求がされると、センターサーバ2のゲームサービス管理部21は、コメント転送処理を実行し、ゲーム機3のプレイヤーをその識別情報に基づいて判別する（ステップS201）。続いて、ゲームサービス管理部21は、ユーザに対応するコメントデータの提供をWebサービス管理部22に要求する（ステップS202）。ゲームサービス管理部21の要求を受けて、Webサービス管理部22は、コメント提供処理を実行し、そのプレイヤー（ユーザ）の識別情報を判別し（ステップS211）、識別情報（例えばコミュニティID）に対応するコミュニティデータ52に含まれるコメント情報のうち要求されたコメントデータをゲームサービス管理部21に提供する（ステップS212）。そして、Webサービス管理部22は、そのコミュニティデータ52に対するステータスの更新処理及びコミュニティポイントの加算処理を実行する（ステップS213）。

[0037] 一方、ゲームサービス管理部21は、Webサービス管理部22からコメントデータの提供を受けると（ステップS203）、プレイデータ51に含まれるコメント情報を更新するとともに、ゲーム機3にコメントデータを送信する（ステップS204）。ゲーム機3のコメント表示制御部33は、コメントデータを受信すると（ステップS102）、ゲーム画面100上に受信したコメントデータに関するコメントCmを表示する（ステップS103）。

）。コメントC_mは、図2に示すように矢印M方向に所定の速度で移動しながら表示される。ゲーム画面100上では、適宜のタイミングで順次受信したコメントC_mが表示される。コメント表示中において、コメント表示制御部33は、後述する表示制限処理を実行し、今回の処理を終了する。本処理において、コメント表示制御部33が実行するステップS101～S104の処理が、コメント表示制御手段として機能する。

[0038] 図7は、ゲーム機3のコメント表示制御部33が実行する表示制限処理を示すフローチャートである。図7を参照して、図6の処理のステップS104の処理の詳細を説明する。表示制限処理は、ゲーム画面100上にコメントC_mが表示されている場合に実行される。コメント表示制御部33は、プレイヤーにゲームの操作が要求されているか否かを判別する（ステップS111）。プレイヤーに対して要求されるゲームの操作の例として、麻雀ゲームで自分がプレイする順番が回ってきたときに、捨てる牌を選択する操作や、「リーチ」をする操作がある。また、他のプレイヤーが牌を捨てたときにも、状況に応じて「ポン」等をする操作がある。通常、プレイヤーに対してゲームの操作を要求している場合、所定の期間を予め設定し、その間は、ユーザによる操作入力が可能となる。この操作入力可能な期間は、プレイヤーに操作を要求してから、プレイヤーが操作をするまで、あるいは所定の期間が終了するまでである。図2のゲーム画面100で説明すると、「ポン」をするための操作ウィンドウ120aが表示されている期間が、プレイヤーにゲームの操作が要求されているときである。プレイヤーにゲームの操作を要求していない場合、コメント表示制御部33は、ステップS118に進んで、コメントC_mを通常表示し、今回の処理を終了する。

[0039] プレイヤーに操作を要求している場合、コメント表示制御部33は、ゲーム画面100上に表示されているコメントC_mの文字列を透過させる（ステップS112）。文字列を透過させる処理については、周知技術を利用してよい。透過の程度については、プレイヤーによる設定が可能であってもよい。次に、コメント表示制御部33は、コメントC_mの移動を制限する（ステップ

S 1 1 3)。具体的には、コメント表示制御部 3 3 は、ゲーム画面 1 0 0 上に表示されたコメント C m の移動速度を通常表示における移動速度と比較して小さくなるように制御する。あるいは、コメント C m の表示を停止させてもよい。そして、コメント表示制御部 3 3 は、新規のコメント C m の表示数を減らす（ステップ S 1 1 4）。図 2 のゲーム画面 1 0 0 で説明すると、画面右端からコメント C m の文字列が順次表示されるが、新規に出現するコメント C m の個数を減らす。あるいは、新規のコメント C m の表示を中止してもよい。

[0040] そして、コメント表示制御部 3 3 は、表示制御されている間に、プレイヤーがこれらの表示制御を解除するための操作ウィンドウ 1 2 0 b（図 2 参照）をタッチしたか否かを判別する（ステップ S 1 1 5）。プレイヤーが操作ウィンドウ 1 2 0 b をタッチした場合、コメント表示制御部 3 3 は、表示制御を解除する（ステップ S 1 1 6）。解除条件として、操作ウィンドウ 1 2 0 b への操作が入力されることが設定される。コメント表示制御部 3 3 は、プレイヤーのゲーム操作時であってもコメント C m の表示を通常表示に戻す。これにより、ゲームの操作時にもコメント C m を見たいプレイヤーや、ゲームの内容によってはコメント C m の表示を優先させたいプレイヤーの希望を実現し、ゲーム操作の自由度を向上させることができる。一方、プレイヤーが操作ウィンドウ 1 2 0 b のタッチ操作がない場合、コメント表示制御部 3 3 は、ステップ S 1 1 6 をスキップして次のステップ S 1 1 7 に進む。

[0041] その後、コメント表示制御部 3 3 は、プレイヤーのゲーム操作が終了したか否かを判別する（ステップ S 1 1 7）。例えば、図 2 のゲーム画面 1 0 0 で説明すると、「ポン」をするための操作ウィンドウ 1 2 0 a が操作されたとき、又は「ポン」をしないという操作がされたときにプレイヤーのゲーム操作が終了する。ゲーム操作が終了すると、コメント表示制御部 3 3 は、コメント C m を通常表示に戻して（ステップ S 1 1 8）、今回の処理を終了する。一方で、プレイヤーのゲーム操作が終了していない場合、コメント表示制御部 3 3 は、ステップ S 1 1 2 に戻って処理を続行する。

[0042] 以上の処理では、ゲームプレイ中のゲーム画面100上でコメントCmが表示されている場合、プレイヤーにゲームの操作を要求しているときは（ステップS111）、コメントCmの表示を制限する（ステップS112～S114）。コメントCmの表示制限はプレイヤーの希望に応じて解除することができる（ステップS115、S116）。プレイヤーがゲームの操作をし終わると（ステップS117）、他のプレイヤーにゲームの順番が移り、プレイヤーの操作は要求されず、コメントCmは通常表示される（ステップS118）。上述の処理において、コメント表示制御部33が実行するステップS111の処理が、操作要求判別手段として機能し、ステップS112～S114の処理が表示制限手段として機能し、ステップS115、S116の処理が制限解除手段として機能する。

[0043] 本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、本形態では、コメントCmの表示制限の例として、表示制限処理のステップS112でコメントCmの文字列と透過させることを説明したがこれに限られない。例えば、コメントCmの文字列の色が背景と同系色になってもよいし、あるいは、グレースアウトしてもよい。コメントCmを透過させることの目的は、コメントCmの表示がプレイヤーのゲームの操作の妨げにならないようにすることであり、コメントCmを目立たなくする演出であれば、適宜の変更が可能である。コメントCmへの表示制限として、ステップS112～S114で説明したが、これに限られない。例えば、各ステップS112～S114の少なくともいずれか1つのステップが実行されればよく、3つの処理を同時にする必要はない。ゲームの状況に応じて各ステップの組合せを変更してもよい。また、3つのステップS112～S114の他にも、ゲーム操作時にコメントCmの文字列を小さくしたり、所定の領域に集約させて表示したりするようにしてもよい。適宜の変更が可能である。

[0044] 上述した形態では、ゲームを操作しているときには、解除条件として表示制限を解除するための操作ウィンドウ120bを設けて解除するとして説明

したが、これに限られない。例えば、プレイヤーの環境設定で、プレイヤーがゲームを操作しているときには、コメントC mの表示制限のオンオフを設定できるようにしてもよい。解除条件として、表示制限をオフにしていることが設定される。この場合においても、表示の制限又はその解除をするための操作ウィンドウ120bを設け、ゲームの進行に応じてプレイヤーが設定を変更できるようにしてもよい。

[0045] 上述した形態では、コメントC mがゲーム画面100上でスクロール移動するとして説明したが、コメントC mの表示はこれに限られない。例えば、図8に示すように、コメントC mの代わりにコメントの内容を表示したコメントウィンドウ130を表示させてもよい。この場合において、コメントウィンドウ130は、通常表示では、適宜の位置にポップアップ表示され、ゲームの操作要求時には、ポップアップ表示が中断されるようにしてもよい。表示制限処理のステップS112～S114に代えて、ポップアップ表示の中断処理をするようにすればよい。この場合においても、すでに表示されているコメントウィンドウ130を透過させるようにしてもよい。あるいは、ポップアップ表示後のコメントウィンドウ130を所定方向に移動させるようにしてもよく、ゲーム操作時には、コメントウィンドウ130の移動速度を小さくしてもよいし、又は停止させてもよい。また、コメントウィンドウ130に限られず、コメントC mをポップアップ表示させるようにしてもよい。

[0046] 上述した形態では、ゲーム装置としてゲーム機3で説明したがこれに限られない。例えば、ゲーム装置としてユーザ端末装置4のような個人用途のコンピュータ装置であってもよい。また、操作入力部として、タッチパネル38で説明したが、これに限られない。ゲーム画面に表示されるポインタを操作するマウスや、タッチパッド等の各種のポインティングデバイスを利用してもよい。また、ゲーム機3で実行されるゲームとして麻雀ゲームで説明したが、これに限られない。例えば、将棋、囲碁、すごろく等の対戦型のボードゲームやカードゲーム、音楽ゲーム、クイズゲーム、RPGゲーム等各種

のゲームにて本発明を適用してよい。

請求の範囲

- [請求項1] ユーザにゲームをプレイさせるゲーム装置を含み、前記ゲーム装置にて前記ゲームの状況に応じて表示されるべきゲーム画面上に、コメントを表示させるコメント表示制御手段を備えたゲームシステムにおいて、
- 前記コメント表示制御手段には、
- ユーザに対してゲームの操作を要求しているか否かを判別する操作要求判別手段と、
- 前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの表示に対して所定の制限を生じさせる表示制限手段と、
- が設けられているゲームシステム。
- [請求項2] 前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントを透過させる請求項1のゲームシステム。
- [請求項3] 前記コメント表示制御手段は、前記コメントを所定の方向に移動させ、
- 前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの移動速度を前記ゲームの操作を要求していない場合と比較して小さくする請求項2のゲームシステム。
- [請求項4] 前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの移動を停止する請求項3のゲームシステム。
- [請求項5] 前記コメント表示制御手段は、前記コメントを所定の方向に移動させ、
- 前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記ゲーム画面上に新規に出現する前記コメントの個数を前記ゲームの操作を要求していない場合と比較して少なくする請求項1～3のいずれか一項のゲームシステム。
- [請求項6] 前記コメント表示制御手段は、前記ゲーム画面上に前記コメントをポップアップ表示させ、

前記表示制限手段は、前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記ゲーム画面上に新規に出現する前記コメントのポップアップ表示を中断する請求項 1 又は 2 のゲームシステム。

[請求項7]

前記コメント表示制御手段には、

所定の解除条件が満たされると、前記表示制限手段による制限を解除する制限解除手段がさらに設けられている請求項 1 ～ 6 のいずれか一項のゲームシステム。

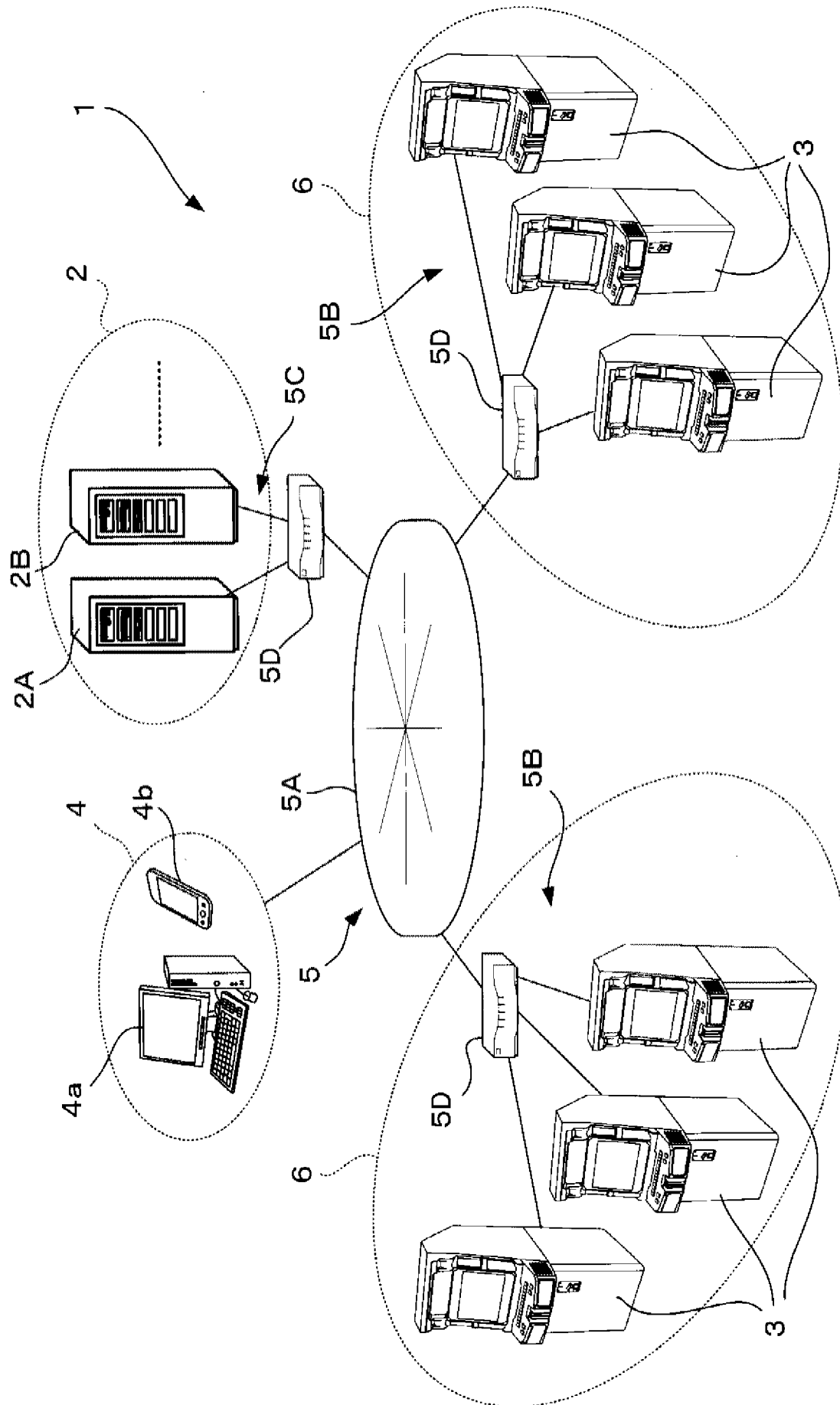
[請求項8]

ユーザにゲームをプレイさせるゲーム装置を含んだゲームシステムに適用され、前記ゲーム装置にて前記ゲームの状況に応じて表示されるべきゲーム画面上に、コメントを表示させるコメント表示制御方法であって、

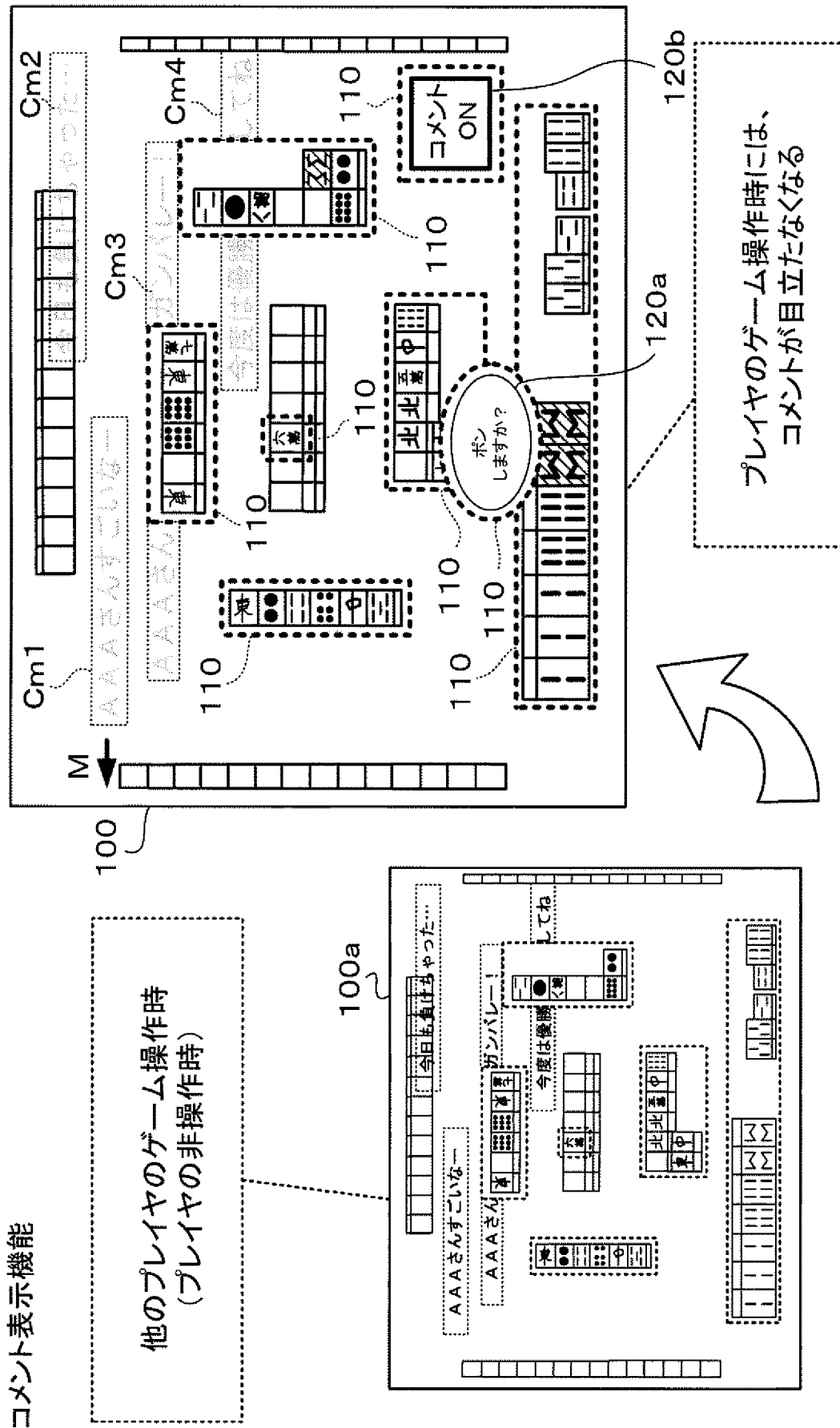
ユーザに対してゲームの操作を要求しているか否かを判別する操作要求判別手順と、

前記操作要求判別手段の判別結果に基づいて、前記コメントの表示に対して所定の制限を生じさせる表示制限手順と、
を備えたゲームシステムのコメント表示制御方法。

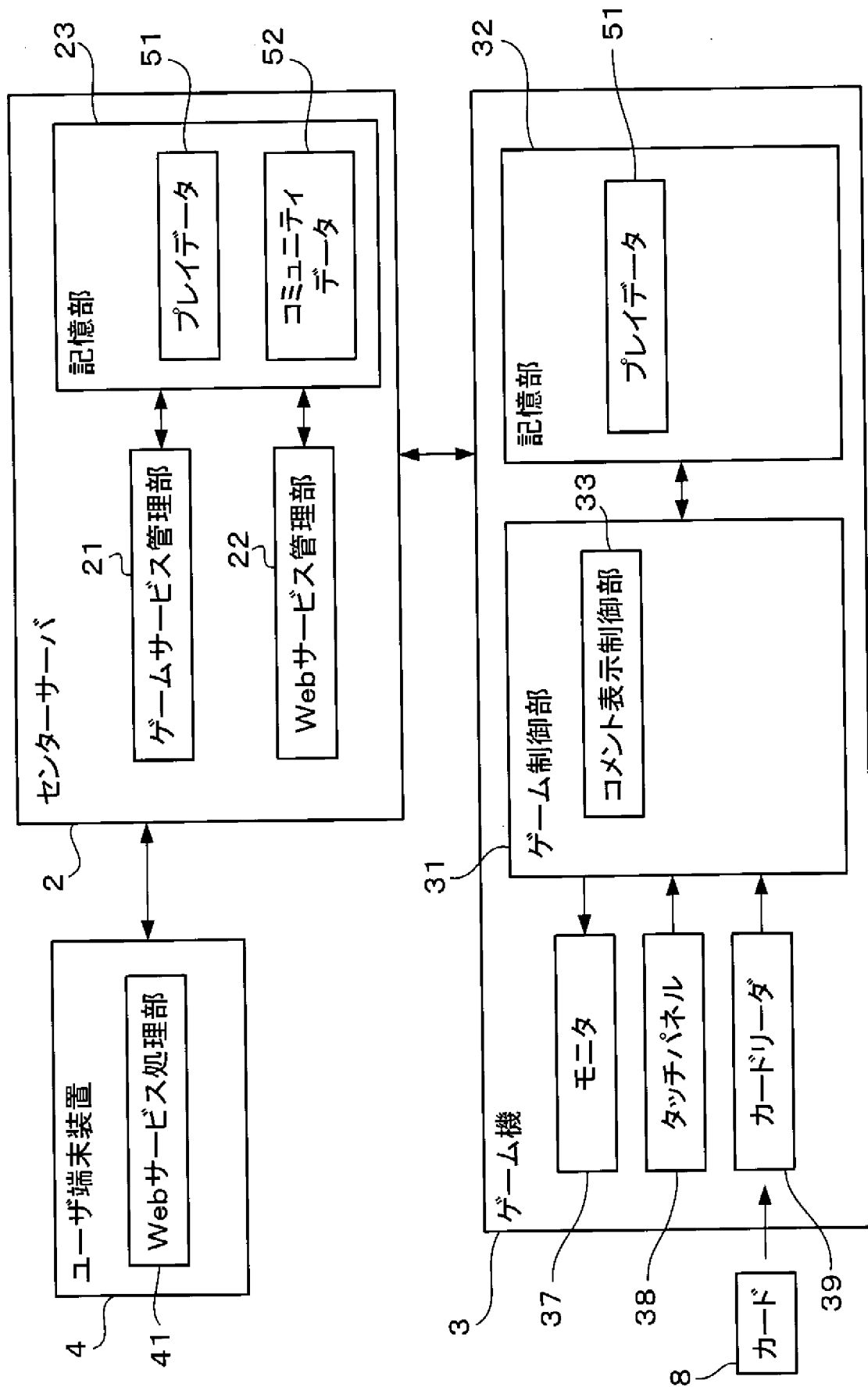
[図1]



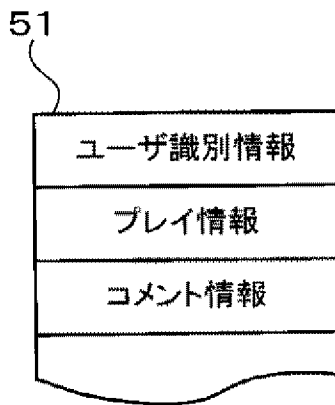
[図2]



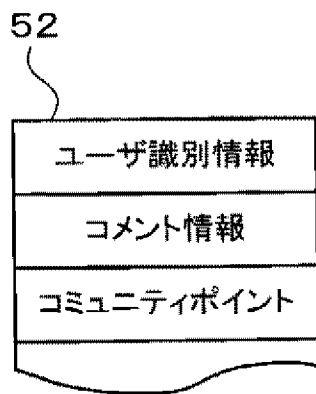
[図3]



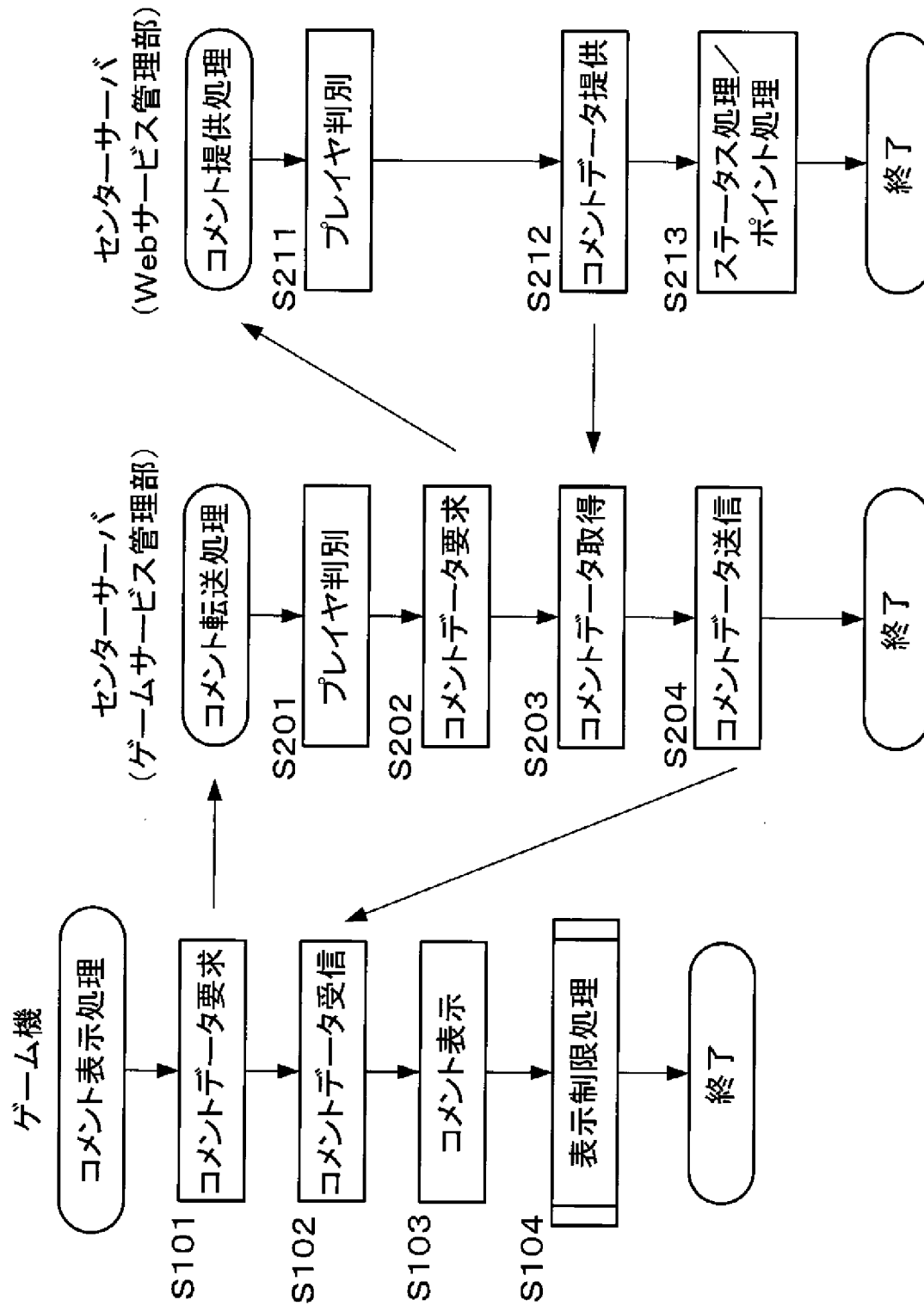
[図4]



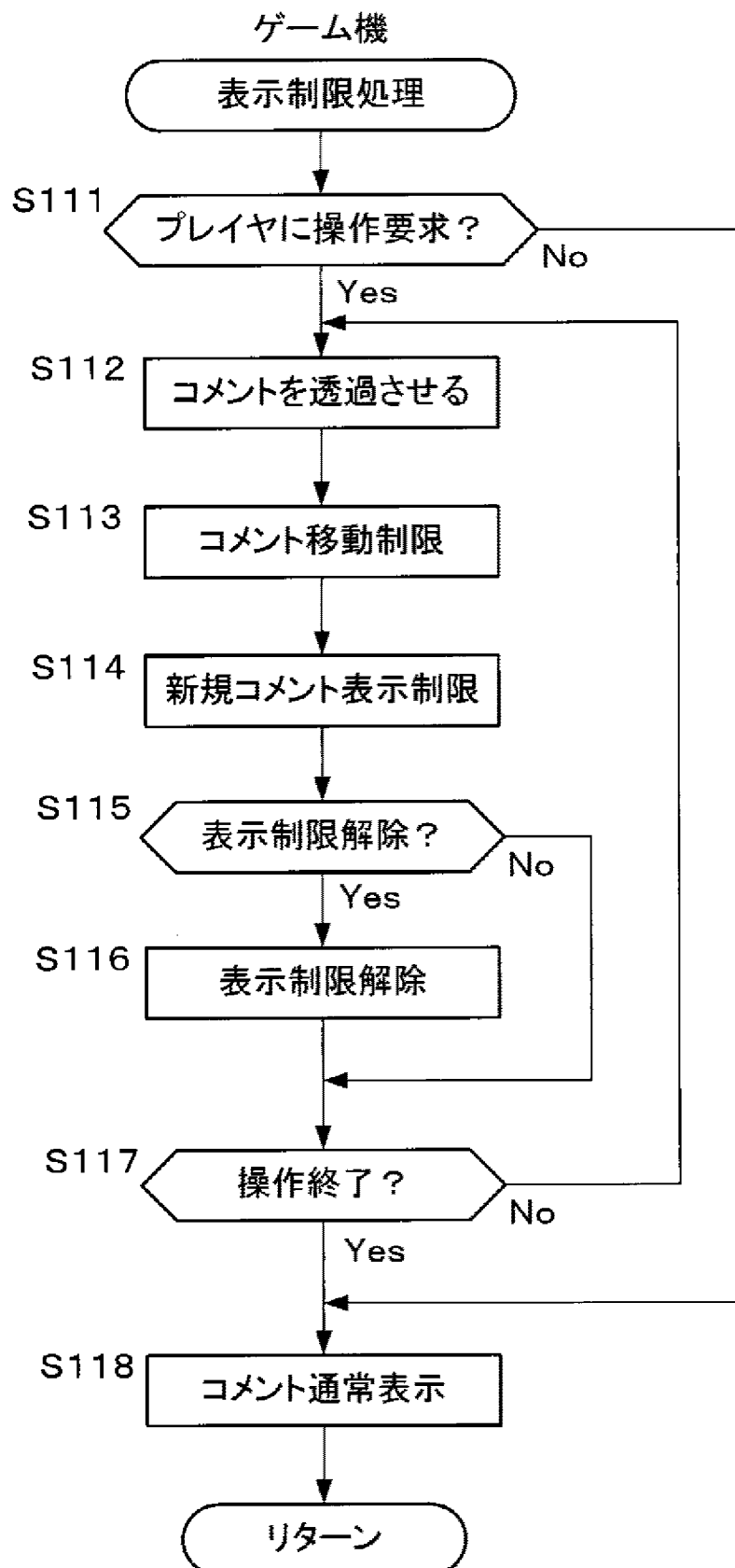
[図5]



[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/063031

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01) 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)

A63F13/00-13/12, A63F9/24, G06F3/01, G06F3/048-3/0489

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 1996-2013

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013

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	JP 4252608 B2 (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 08 April 2009 (08.04.2009), entire text; fig. 1 to 15 & CN 101622040 A & EP 2186554 A1 & JP 2009-55988 A & KR 10-2010-0002289 A & KR 100974830 B1 & TW 200917152 A & US 2010/0217798 A1 & US 8301708 B2 & WO 2009/028267 A1	1-8

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

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"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)

"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

"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

"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

"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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

05 August, 2013 (05.08.13)

Date of mailing of the international search report

13 August, 2013 (13.08.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/063031

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 3934649 B2 (Sega Corp.), 20 June 2007 (20.06.2007), entire text; fig. 1 to 4 & AU 2003242285 A1 & CN 1658932 A & CN 101254346 A & CN 101254346 B & HK 1119989 A1 & JP 2006-346485 A & JP 3970312 B2 & JP 2007-244888 A & JP 4492822 B2 & JP 2006-142054 A & JP 2007-275614 A & JP 2008-183426 A & US 2005/0209008 A1 & WO 2003/103788 A1	1-8
A	JP 2012-34792 A (Sony Computer Entertainment Inc.), 23 February 2012 (23.02.2012), entire text; fig. 1 to 7 & CN 103068451 A & EP 2602010 A1 & JP 2012-34793 A & JP 2012-38042 A & US 2013/0130794 A1 & WO 2012/017995 A1	1-8

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C）） Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i			
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（I P C）） Int.Cl. A63F13/00-13/12, A63F9/24, G06F3/01, G06F3/048-3/0489			
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 日本国実用新案公報 1 9 2 2 - 1 9 9 6 年 日本国公開実用新案公報 1 9 7 1 - 2 0 1 3 年 日本国実用新案登録公報 1 9 9 6 - 2 0 1 3 年 日本国登録実用新案公報 1 9 9 4 - 2 0 1 3 年			
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）			
C. 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	JP 4252608 B2（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2009.04.08, 全文, 【図1】－【図15】 & CN 101622040 A & EP 2186554 A1 & JP 2009-55988 A & KR 10-2010-0002289 A & KR 100974830 B1 & TW 200917152 A & US 2010/0217798 A1 & US 8301708 B2 & WO 2009/028267 A1	1-8	
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。			
* 引用文献のカテゴリー 「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 「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 「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） 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願日の後に公表された文献 「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 「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 「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 「&」同一パテントファミリー文献			
国際調査を完了した日 0 5 . 0 8 . 2 0 1 3		国際調査報告の発送日 1 3 . 0 8 . 2 0 1 3	
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁（I S A / J P） 郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官（権限のある職員） 植野 孝郎 電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7	2 B 9 2 0 9

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	JP 3934649 B2 (株式会社セガ) 2007.06.20, 全文, 【図1】－【図4】 & AU 2003242285 A1 & CN 1658932 A & CN 101254346 A & CN 101254346 B & HK 1119989 A1 & JP 2006-346485 A & JP 3970312 B2 & JP 2007-244888 A & JP 4492822 B2 & JP 2006-142054 A & JP 2007-275614 A & JP 2008-183426 A & US 2005/0209008 A1 & WO 2003/103788 A1	1-8
A	JP 2012-34792 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 2012.02.23, 全文, 【図1】－【図7】 & CN 103068451 A & EP 2602010 A1 & JP 2012-34793 A & JP 2012-38042 A & US 2013/0130794 A1 & WO 2012/017995 A1	1-8