(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-104145
(P2017-104145A)
(43)公開日　平成29年6月15日(2017.6.15)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 13/53	(2014.01)	A63F	13/53	2C001
A63F 13/30	(2014.01)	A63F	13/30	
A63F 13/35	(2014.01)	A63F	13/35	
A63F 13/86	(2014.01)	A63F	13/86	
A63F 13/497	(2014.01)	A63F	13/497	

審査請求 未請求　請求項の数 11　ＯＬ　（全 28 頁）

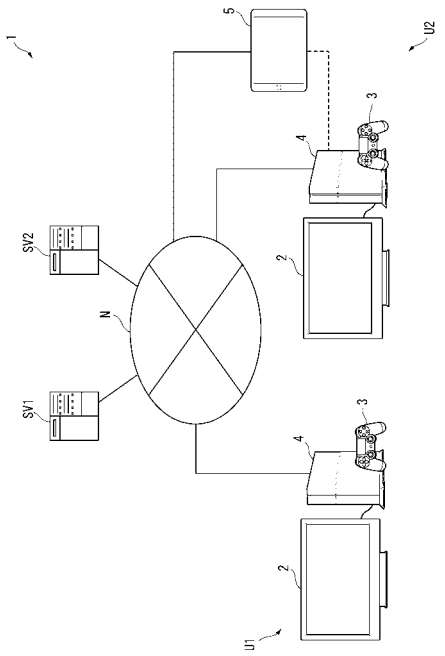
(21)出願番号　特願2014-45590(P2014-45590)
(22)出願日　平成26年3月7日(2014.3.7)

(71)出願人　310021766
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
東京都港区港南１丁目７番１号
(74)代理人　110000637
特許業務法人樹之下知的財産事務所
(72)発明者　福田　静人
東京都港区港南一丁目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
(72)発明者　和田　久生
東京都港区港南一丁目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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ゲームシステム、表示制御方法、表示制御プログラム及び記録媒体

(57)【要約】
【課題】ゲームの進行状態に応じた情報を提示できるゲームシステム、表示制御方法、表示制御プログラム及び記録媒体を提供すること。
【解決手段】ゲームシステム（情報処理システム１）は、ネットワークに通信接続される通信部と、ゲームアプリケーションを実行する実行部と、ゲームアプリケーションに基づくゲームの実行画面を表示する表示部と、ゲームの進行状態に応じた情報をネットワークから取得する情報取得部と、取得された情報に基づいて、当該ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を表示部に表示させる表示制御部と、を有する。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ネットワークに通信接続される通信部と、
ゲームアプリケーションを実行する実行部と、
前記ゲームアプリケーションに基づくゲームの実行画面を表示する表示部と、
前記ゲームの進行状態に応じた情報を前記ネットワークから取得する情報取得部と、
取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示制御部と、を有する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項２】
請求項１に記載のゲームシステムにおいて、
前記表示部は、前記実行画面の表示位置と前記関連画像の表示位置とが異なる画像を表示する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項３】
請求項１に記載のゲームシステムにおいて、
前記表示部は、前記実行画面に前記関連画像が重なった画像を表示する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項４】
請求項１に記載のゲームシステムにおいて、
前記表示部は、それぞれ異なる位置に配置される第１表示部及び第２表示部により構成され、
前記第１表示部及び前記第２表示部のうち一方は、前記実行画面を表示し、他方は、前記関連画像を表示する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項５】
請求項４に記載のゲームシステムにおいて、
前記第１表示部は、前記第２表示部より表示領域が大きく、
前記第１表示部は、前記実行画面を表示し、
前記第２表示部は、前記関連画像を表示する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項６】
請求項４又は請求項５に記載のゲームシステムにおいて、
前記第１表示部を有する表示装置と、
前記第２表示部を有する携帯端末と、
前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、
前記情報処理装置は、
前記実行部及び前記情報取得部と、
前記実行画面を送信して、前記表示装置に前記実行画面を表示させる装置側表示制御部と、
前記関連画像を送信して、前記携帯端末の前記第２表示部に前記関連画像を表示させる画像送信部と、を有する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項７】
請求項４又は請求項５に記載のゲームシステムにおいて、
前記第１表示部を有する表示装置と、
前記第２表示部を有する携帯端末と、
前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、
前記情報処理装置は、

前記実行部と、
前記実行画面を送信して、前記表示装置に前記実行画面を表示させる装置側表示制御部と、を有し、
前記携帯端末は、
前記実行部により実行される前記ゲームの進行状態を取得する進行情報取得部と、
前記情報取得部と、
取得された前記情報に基づく前記関連画像を前記第２表示部に表示させる端末側表示制御部と、を有する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項８】
請求項４に記載のゲームシステムにおいて、
前記第１表示部を有する表示装置と、
前記第２表示部を有する携帯端末と、
前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、
前記携帯端末は、
前記実行部及び前記情報取得部と、
前記実行部により実行される前記ゲームの実行画面を前記第２表示部に表示させる端末側表示制御部と、
前記関連画像を前記情報処理装置に送信する画像送信部と、を有し、
前記情報処理装置は、受信された前記関連画像を前記表示装置に表示させる装置側表示制御部を有する
ことを特徴とするゲームシステム。
【請求項９】
表示部に画像を表示させる表示制御装置を用いて行われる表示制御方法であって、
ゲームアプリケーションに基づくゲームの進行状態に応じた情報をネットワークから取得する取得ステップと、
取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示ステップと、を含む
ことを特徴とする表示制御方法。
【請求項１０】
表示部に画像を表示させる表示制御装置により実行される表示制御プログラムであって、
前記表示制御装置に、
ゲームアプリケーションに基づくゲームの進行状態に応じた情報をネットワークから取得する取得ステップと、
取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示ステップと、を実行させる
ことを特徴とする表示制御プログラム。
【請求項１１】
請求項１０に記載の表示制御プログラムをコンピューター読取可能に記録したことを特徴とする記録媒体。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲームシステム、表示制御方法、表示制御プログラム及び記録媒体に関する。
【背景技術】
【０００２】

従来、コントローラー等の操作装置が接続され、当該操作装置に対する入力操作に応じてゲームを進行させ、接続された表示装置にゲーム画面を表示させるゲーム装置が知られている（例えば、特許文献１参照）。この特許文献１に記載のゲーム装置は、いわゆる据置き型のゲーム装置であり、上記入力操作に応じてアプリケーションを実行して、当該アプリケーションに基づくゲームを進行させる。

更に、有線又は無線にて外部機器と通信し、ゲームアプリケーション、画像（動画を含む）及び音声等のコンテンツを取得できるゲーム装置が提案されている。

【０００３】

一方、筐体に操作装置と表示装置とが設けられ、当該筐体内に設けられた処理装置によって、操作装置に対する入力操作に応じてゲームを進行させる携帯端末が知られている（例えば、特許文献２参照）。この携帯端末も、無線又は有線で外部機器と接続可能な通信機能を有する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】米国特許出願公開第２００９／０１３１１７１号明細書

【特許文献２】米国特許出願公開第２０１２／０１８８６９４号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

ところで、上記コンテンツ等の情報を検索する場合、ユーザーは、ＰＣ（Personal Computer）、ゲーム装置及び携帯端末等の情報処理装置に検索条件（検索ワード）を入力して行うことが一般的である。このため、例えばユーザーが上記ゲーム装置や携帯端末にてゲームをプレイしている最中に、当該ユーザーがゲームの進行状態に応じた情報を閲覧したいと考えた場合には、プレイしているゲームを中断して検索条件を入力しなければならず、手間が掛かるという問題がある。

【０００６】

本発明は、ゲームの進行状態に応じた情報を提示できるゲームシステム、表示制御方法、表示制御プログラム及び記録媒体を提供することを目的の１つとする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明の第１態様に係るゲームシステムは、ネットワークに通信接続される通信部と、ゲームアプリケーションを実行する実行部と、前記ゲームアプリケーションに基づくゲームの実行画面を表示する表示部と、前記ゲームの進行状態に応じた情報を前記ネットワークから取得する情報取得部と、取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示制御部と、を有することを特徴とする。

【０００８】

なお、プレイ画像は、静止画の他、動画を含む。

上記第１態様によれば、実行中のゲームの進行状態に応じた情報がネットワークから取得され、当該取得された情報に基づく上記関連画像が表示部に表示される。これによれば、ユーザー（プレイヤー）がプレイしているゲームの進行状態に応じた上記関連画像を、当該進行状態の変化に応じて、又は、所定のタイミングでユーザーに提示できる。従って、ユーザーがプレイするゲームの参考になる画像を提示でき、ゲームを進行しやすくすることができる他、ゲームシステムの利便性を向上できる。

【０００９】

上記第１態様では、前記表示部は、前記実行画面の表示位置と前記関連画像の表示位置とが異なる画像を表示することが好ましい。

上記第１態様によれば、実行画面と関連画像とをそれぞれ個別に観察できる。従って、実行画面が関連画像によって覆われることがないので、ゲームをプレイしやすくすること

ができる。

【００１０】

上記第１態様では、前記表示部は、前記実行画面に前記関連画像が重なった画像を表示することが好ましい。

上記第１態様によれば、関連画像は、実行画面に重なって表示されるので、例えば、実行画面が、所定の選択項目を選択させる選択画面である場合に、当該選択画面に含まれる選択項目の位置に応じて、選択された選択項目に関連する関連画像を表示できる。従って、選択項目の内容を把握しやすくすることができるので、ゲームをプレイしやすくすることができる。

また、例えば、複数のプレイヤーが同時にプレイできるゲームをプレイヤーが実行している場合に、当該プレイヤーの視点に応じた実行画面内に、他のプレイヤーの視点に応じた画像である関連画像を当該他のプレイヤーのプレイヤーキャラクターの位置に応じて表示できる。この場合、各プレイヤーが見ている風景を把握できるので、ゲームをプレイしやすくすることができる他、ゲームの臨場感を高めることができる。

【００１１】

上記第１態様では、前記表示部は、それぞれ異なる位置に配置される第１表示部及び第２表示部により構成され、前記第１表示部及び前記第２表示部のうち一方は、前記実行画面を表示し、他方は、前記関連画像を表示することが好ましい。

なお、第１表示部及び第２表示部は、それぞれ異なる表示装置により構成できる。

上記第１態様によれば、表示部が、それぞれ異なる位置に配置される第１表示部及び第２表示部により構成されるので、第１表示部及び第２表示部で、それぞれ異なる画像を表示できる。従って、実行画面及び関連画像のうち、一方を第１表示部に表示させ、他方を第２表示部に表示させることができ、実行画面に集中してゲームをプレイできる他、関連画像が表示される装置をサブスクリーンとして利用できる。

【００１２】

上記第１態様では、前記第１表示部は、前記第２表示部より表示領域が大きく、前記第１表示部は、前記実行画面を表示し、前記第２表示部は、前記関連画像を表示することが好ましい。

上記第１態様によれば、相対的に大きな表示領域を有する第１表示部が上記実行画面を表示し、小さな表示領域を有する第２表示部が上記関連画像を表示することにより、実行画面の視認性を高めることができ、ゲームをプレイしやすくすることができる。

【００１３】

上記第１態様では、前記第１表示部を有する表示装置と、前記第２表示部を有する携帯端末と、前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、前記情報処理装置は、前記実行部及び前記情報取得部と、前記実行画面を送信して、前記表示装置に前記実行画面を表示させる装置側表示制御部と、前記関連画像を送信して、前記携帯端末の前記第２表示部に前記関連画像を表示させる画像送信部と、を有することが好ましい。

なお、情報処理装置と、表示装置及び携帯端末との接続は、無線によるものでも有線によるものでもよい。

ここで、情報処理装置は、電源、熱及び内部スペースの制約が携帯端末に比べて少ないことから、情報処理装置の処理能力は、携帯端末の処理能力に比べて高い場合が多い。

このため、ゲームアプリケーションを実行する実行部を有する情報処理装置が、上記情報取得部を有することから、上記情報の取得処理により、ゲームの進行が遅延する等の問題が発生することを抑制できる。そして、携帯端末は、情報処理装置から受信される上記関連画像を第２表示部にて表示すればよいため、当該携帯端末の処理負荷を低減できる。

【００１４】

上記第１態様では、前記第１表示部を有する表示装置と、前記第２表示部を有する携帯端末と、前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、前記情報処理装置は、前記実行部と、前記実行画面を送信して、前記表示装置に前記実行画面を表

示させる装置側表示制御部と、を有し、前記携帯端末は、前記実行部により実行される前記ゲームの進行状態を取得する進行情報取得部と、前記情報取得部と、取得された前記情報に基づく前記関連画像を前記第２表示部に表示させる端末側表示制御部と、を有することが好ましい。

なお、上記と同様に、情報処理装置と、表示装置及び携帯端末との接続は、無線によるものでも有線によるものでもよい。

上記第１態様によれば、情報処理装置は、比較的高い処理性能を求められるゲームアプリケーションを実行するとともに、実行画面を表示装置に表示させる。また、携帯端末は、当該情報処理装置により実行されるゲームアプリケーションに基づくゲームの進行状態に応じた上記情報の取得処理を実行して、上記関連画像を表示する。これによれば、情報処理装置と携帯端末とで、処理を分担できる。従って、情報処理装置及び携帯端末のそれぞれの処理性能が同等レベルであっても、ゲームを実行しつつ、当該ゲームの進行状態に応じた情報の提供を確実に実施できる。

【００１５】

上記第１態様では、前記第１表示部を有する表示装置と、前記第２表示部を有する携帯端末と、前記表示装置及び前記携帯端末と接続される情報処理装置と、を備え、前記携帯端末は、前記実行部及び前記情報取得部と、前記実行部により実行される前記ゲームの実行画面を前記第２表示部に表示させる端末側表示制御部と、前記関連画像を前記情報処理装置に送信する画像送信部と、を有し、前記情報処理装置は、受信された前記関連画像を前記表示装置に表示させる装置側表示制御部を有することが好ましい。

なお、上記と同様に、情報処理装置と、表示装置及び携帯端末との接続は、無線によるものでも有線によるものでもよい。

上記第１態様によれば、携帯端末が、ゲームアプリケーションの実行、並びに、ゲームの進行状態に応じた上記情報の取得を行い、情報処理装置が、当該携帯端末から受信される上記関連画像を表示させる。これによれば、携帯端末の処理性能が情報処理装置の処理性能より高い場合や、当該情報処理装置の処理負荷を小さくして消費電力を抑制したい場合に、携帯端末の処理負荷を大きくすることで、実行画面及び関連画像を、それぞれ携帯端末及び表示装置にて確実に表示できる。

【００１６】

本発明の第２態様に係る表示制御方法は、表示部に画像を表示させる表示制御装置を用いて行われる表示制御方法であって、ゲームアプリケーションに基づくゲームの進行状態に応じた情報をネットワークから取得する取得ステップと、取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示ステップと、を含むことを特徴とする。

上記第２態様によれば、例えば、当該表示制御方法を情報処理装置又は携帯端末が実施することで、上記第１態様に係るゲームシステムと同様の効果を奏することができる。

【００１７】

本発明の第３態様に係る表示制御プログラムは、表示部に画像を表示させる表示制御装置により実行される表示制御プログラムであって、前記表示制御装置に、ゲームアプリケーションに基づくゲームの進行状態に応じた情報をネットワークから取得する取得ステップと、取得された前記情報に基づいて、前記ゲームの進行状態にそれぞれ関連する文字情報及びプレイ画像の少なくともいずれかを含む関連画像を前記表示部に表示させる表示ステップと、を実行させることを特徴とする。

上記第３態様によれば、例えば、表示制御装置として上記情報処理装置又は携帯端末を利用し、当該表示制御プログラムを実行させることにより、上記第１態様に係るゲームシステムと同様の効果を奏することができる。

【００１８】

本発明の第４態様に係る記録媒体は、上記表示制御プログラムをコンピューター読取可能に記録したことを特徴とする。

上記第４態様によれば、表示制御装置として上記情報処理装置又は携帯端末を利用し、これらが記録媒体に記録された表示制御プログラムを読み取って実行することで、上記第１態様に係るゲームシステムと同様の効果を奏することが可能となる。また、記録媒体として、磁気テープ、ディスク型記録媒体、ＨＤＤ（Hard Disk Drive）、及び、半導体メモリー等を用いることができ、これらを利用して、表示制御プログラムをインストール及び実行できる他、当該表示制御プログラムの配布を容易に実施できる。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【図１】本発明の一実施形態に係る情報処理システムの構成を示す模式図。

【図２】上記実施形態における情報処理装置の構成を示すブロック図。

【図３】上記実施形態における情報処理装置のＯＳ実行部の構成を示すブロック図。

【図４】上記実施形態における携帯端末の構成を示すブロック図。

【図５】上記実施形態における携帯端末のＯＳ実行部の構成を示すブロック図。

【図６】上記実施形態における第１使用形態でのプレイ情報表示処理を示すフローチャート。

【図７】上記実施形態における第１使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図８】上記実施形態における第１使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図９】上記実施形態における第１使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図１０】上記実施形態における第１使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図１１】上記実施形態における第１使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図１２】上記実施形態における第２使用形態でのプレイ情報表示処理を示すフローチャート。

【図１３】上記実施形態における第２使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図１４】上記実施形態における第２使用形態での表示画像の一例を示す図。

【図１５】上記実施形態における第３使用形態でのプレイ情報表示処理を示すフローチャート。

【図１６】上記実施形態における第４使用形態でのプレイ情報表示処理を示すフローチャート。

【図１７】上記実施形態における第５使用形態でのプレイ情報表示処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

以下、本発明の一実施形態について、図面に基づいて説明する。

図１は、本実施形態に係る情報処理システム１の構成を示す模式図である。

本実施形態に係る情報処理システム１は、本発明のゲームシステムを含むものであり、図１に示すように、表示装置２、操作装置３及び情報処理装置４をそれぞれ有する複数のユニットＵ１，Ｕ２と、ネットワークＮ上にそれぞれ位置するデータサーバーＳＶ１及び管理サーバーＳＶ２と、を備える。これらのうち、ユニットＵ２は、情報処理装置４と通信する携帯端末５を更に有し、各情報処理装置４及び携帯端末５は、ネットワークＮを介して各サーバーＳＶ１，ＳＶ２と通信可能である。

【００２１】

このような情報処理システム１では、情報処理装置４及び携帯端末５は、それぞれ個別にゲームアプリケーションを実行し、当該ゲームアプリケーションに基づくゲームを進行可能に構成されている。また、情報処理装置４及び携帯端末５は、プレイヤーによるゲームのプレイ動画、及び、当該プレイヤーにより入力された文字情報の少なくともいずれかを含むプレイ時取得情報と、当該プレイヤーを示すプレイヤー関連情報、当該ゲームを示すゲーム識別情報、当該ゲームの進行状態を含む進行情報、及び、送信日時を示す日時情報とが関連付けられたプレイ情報を、サーバーＳＶ１，ＳＶ２に送信可能である。

【００２２】

この際、情報処理装置４及び携帯端末５は、プレイ情報をデータサーバーＳＶ１に送信

し、データサーバーＳＶ１は、受信されたプレイ情報をストレージに保存する。また、管理サーバーＳＶ２は、データサーバーＳＶ１と定期的に通信して、当該データサーバーＳＶ１に保存されたプレイ時取得情報の内容を示す内容情報、上記プレイヤー関連情報、ゲーム識別情報、進行情報及び日時情報を含むサーバー保存情報と、当該プレイ時取得情報を保存したデータサーバーＳＶ１を示す端末識別情報（当該データサーバーＳＶ１のアドレス等の保存先情報）とを管理する。

また、情報処理装置４及び携帯端末５は、上記プレイ情報のうち、少なくともプレイ時取得情報をデータサーバーＳＶ１に送信して保存させ、サーバー保存情報及び端末識別情報を管理サーバーＳＶ２に送信して保存させることも可能である。

【００２３】

一方、情報処理システム１では、情報処理装置４及び携帯端末５は、現在のゲームの進行状態に応じたプレイ時取得情報（すなわち、当該進行状態に類似した他のユーザーのプレイ時取得情報）を含むプレイ情報をネットワークＮ上から検索する。具体的に、情報処理装置４及び携帯端末５は、現在プレイ中のゲームの進行状態に基づく進行情報に応じたプレイ時取得情報が保存された端末識別情報を管理サーバーＳＶ２から取得し、当該端末識別情報により示されるデータサーバーＳＶ１から、該当するプレイ情報を取得する。そして、情報処理装置４及び携帯端末５は、表示装置２及び携帯端末５の少なくともいずれかに、取得したプレイ情報を表示させる。これにより、ゲームの進行状態に応じたプレイ情報が都度検索されて表示されることとなり、プレイヤーは、ゲームの実行画面（ゲーム画面）を見ながらゲームをプレイしつつ、当該ゲームの進行状態に応じたプレイ情報を確認できる。

【００２４】

以下、情報処理システム１の各構成について説明する。

［データサーバーの構成］

データサーバーＳＶ１は、上記のように、情報処理装置４及び携帯端末５から受信される上記プレイ情報を保持する。すなわち、データサーバーＳＶ１は、当該プレイ情報を記憶し、かつ、外部から参照可能なストレージ、又は、ファイルサーバーとして機能する。

【００２５】

［管理サーバーの構成］

管理サーバーＳＶ２は、データサーバーＳＶ１に保持されたプレイ情報等を管理する。この管理サーバーＳＶ２は、情報処理装置４及び携帯端末５から、それぞれ上記サーバー保存情報と、上記端末識別情報とを受信して、これらの情報を管理する。また、管理サーバーＳＶ２は、上記のように、データサーバーＳＶ１と定期的に通信して、当該各情報を収集して管理する。更に、管理サーバーＳＶ２は、プレイ情報を検索する検索条件が情報処理装置４及び携帯端末５から受信された場合には、当該検索条件に合致するプレイ情報を、保持するサーバー保存情報から検索し、該当するプレイ情報に関連する端末識別情報を、当該検索情報を送信した情報処理装置４及び携帯端末５に送信する。

【００２６】

［表示装置及び操作装置の構成］

表示装置２は、本発明の表示部を構成する。この表示装置２は、それぞれ情報処理装置４に接続され、当該情報処理装置４から受信される画像情報に応じた画像を表示する他、受信される音声情報に応じた音声を出力する。

操作装置３は、本実施形態ではコントローラーが採用されている。この操作装置３は、ユーザー（プレイヤー）の入力操作に応じた操作情報を、情報処理装置４に送信する。なお、操作装置３は、コントローラーに限らず、マウス等のポインティングデバイスであってもよい。

【００２７】

［情報処理装置の構成］

図２は、情報処理装置４の構成を示すブロック図である。

情報処理装置４は、例えば、据置き型のゲーム装置やＰＣ（Personal Computer）等に

より構成されており、本発明の情報処理装置及び表示制御装置に相当する。この情報処理装置４は、上記操作装置３から受信される操作情報に応じてアプリケーションを実行する他、携帯端末５、上記各サーバーＳＶ１，ＳＶ２と通信可能に構成されている。

このような情報処理装置４は、図２に示すように、送受信部４１、通信部４２、ストレージ４３、記憶部４４、描画部４５及び制御部４６を有し、これらは互いにバスラインＢＬにより接続されている。

【００２８】

送受信部４１は、上記表示装置２及び操作装置３と接続されるインターフェースである。この送受信部４１は、例えば、後述する描画部４５により描画された画像を表示装置２に送信する他、操作装置３から受信された操作情報を制御部４６に出力する。

通信部４２は、制御部４６による制御の下、携帯端末５、各サーバーＳＶ１，ＳＶ２等の外部機器と通信する通信モジュールである。この通信部４２による携帯端末５との通信は、アドホックモードで行われてもよく、インフラストラクチャモードで行われてもよい。また、通信部４２は、ネットワークＮを介して各サーバーＳＶ１，ＳＶ２と通信する。この他、通信部４２は、制御部４６の制御の下、ネットワークＮ上の他のサーバー（図示省略）からプログラム（アプリケーションを含む）及びデータをダウンロードし、当該制御部４６を介して記憶部４４に記憶させることも可能である。

【００２９】

ストレージ４３は、情報処理装置４の動作を制御するＯＳ（Operating System）及びゲームアプリケーション等のプログラムや、各種データを保持する。このようなプログラムとして、制御部４６に後述するプレイ情報表示処理を実行させるプレイ情報表示プログラム（表示制御プログラムを含む）が記憶されている。このようなストレージ４３としては、ディスク型記録媒体又はメモリーカードから少なくともデータの読取が可能な読取装置、並びに、ＨＤＤ（Hard Disk Drive）及びＳＳＤ（Solid State Drive）等の記憶装置を例示できる。

【００３０】

記憶部４４は、ＲＡＭ（Random Access Memory）及びＶＲＡＭ（Video RAM）を備えて構成され、描画部４５及び制御部４６の作業領域を提供する。

描画部４５は、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）等の描画回路を備え、制御部４６による制御の下、ＯＳ及びアプリケーションの実行画面（ゲームアプリケーションのゲーム画面を含む）を描画する。

【００３１】

制御部４６は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）等を備えて構成され、情報処理装置４を、自律的に、或いは、上記操作情報に応じて制御する。この制御部４６は、ＯＳを実行するＯＳ実行部４６１と、当該ＯＳ実行部４６１により指示されたアプリケーションを実行するアプリケーション実行部４６２とを有する。これらのうち、アプリケーション実行部４６２は、ゲームアプリケーションを実行する本発明の実行部に相当する。

【００３２】

図３は、ＯＳ実行部４６１の構成を示すブロック図である。

ＯＳ実行部４６１は、図３に示すように、情報処理装置４の動作を制御する装置制御部４６１１と、通信部４２を介して通信接続される携帯端末５の有無を検出する端末検出部４６１２と、を有する。

これらのうち、装置制御部４６１１は、例えば、プレイヤーの入力操作に応じたアプリケーションをアプリケーション実行部４６２に実行させる。

【００３３】

これらの他、ＯＳ実行部４６１は、上記アプリケーション実行部４６２がゲームアプリケーションを実行している場合に機能する機能部として、進行情報取得部４６１３、情報送信部４６１４、プレイ情報検索部４６１５、プレイ情報取得部４６１６、表示制御部４６１７及び評価送信部４６１８を有する。

【００３４】

進行情報取得部４６１３は、アプリケーション実行部４６２により実行中のゲームを示す上記ゲーム識別情報の他、当該ゲームの進行状態を示す進行情報を取得する。進行情報取得部４６１３は、例えば、実行中のゲームにおけるプレイヤーキャラクターの位置を示すキャラクター位置情報（例えば、マップＩＤ及び座標等）や、当該ゲームのステージを示すステージ番号等を、進行情報として取得する。

【００３５】

情報送信部４６１４は、実行中のゲームの実行画面（ゲーム画面）をプレイ動画としてキャプチャする他、当該ゲームの実行時にプレイヤーにより入力された文字情報があれば当該文字情報を取得する。そして、情報送信部４６１４は、当該プレイ動画及び文字情報をプレイ時取得情報として含む上記プレイ情報を生成し、当該プレイ情報をデータサーバーＳＶ１に送信する。また、情報送信部４６１４は、上記サーバー保存情報を管理サーバーＳＶ２に送信する。なお、情報送信部４６１４は、上記プレイ情報のうち、プレイ時取得情報を少なくとも含む情報をデータサーバーＳＶ１に送信し、サーバー保存情報及び端末識別情報を管理サーバーＳＶ２に送信することもできる。

【００３６】

上記プレイ情報に含まれるプレイヤー関連情報には、予めストレージ４３に保持されたプレイヤーのアカウント等のプレイヤー識別情報の他、送信されたプレイ情報を公開する範囲としてプレイヤーが設定した公開範囲を含めることができる。このような公開範囲に設定される内容としては、プレイヤーが予め「フレンド」として登録した他のプレイヤーのプレイヤー識別情報を例示できる他、公開地域や公開期間を例示できる。

日時情報は、プレイ情報を各サーバーＳＶ１，ＳＶ２にアップロードする日時を示す情報である。

【００３７】

このようなプレイ情報は、本実施形態では、アプリケーション実行部４６２によるゲームの実行時にリアルタイムで送信されるが、当該ゲームの実行時に蓄積しておき、所定のタイミングで送信してもよい。このタイミングは、プレイヤーが設定してもよく、操作装置３に対してプレイヤーが所定の入力操作を実施したタイミングとしてもよい。

なお、ゲームの実行時には、プレイヤーは必ずしも上記文字情報を入力するとは限らないため、プレイ動画のみを含むプレイ時取得情報が送信される場合もある。また、プレイヤーによっては、当該文字情報の送信は許容するが、プレイ動画の送信を許容しない場合がある。このため、プレイ時取得情報として何を含めるかは、プレイヤーが適宜設定可能であり、情報送信部４６１４は、プレイヤーの設定内容に応じてプレイ情報を送信する。

【００３８】

また、情報送信部４６１４は、上記端末検出部４６１２により検出された携帯端末５に、後述するプレイ情報取得部４６１６により取得されたプレイ情報に基づく画像（関連画像）を送信することも可能である。すなわち、情報送信部４６１４は、本発明の画像送信部に相当する。

更に、情報送信部４６１４は、上記進行情報を含む検索情報を携帯端末５に送信して、情報処理装置４にて実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報を携帯端末５に検索及び取得させることも可能である。

【００３９】

プレイ情報検索部４６１５は、進行情報取得部４６１３により取得された進行情報に応じたプレイ情報をネットワークＮから検索する。

具体的に、プレイ情報検索部４６１５は、まず、アプリケーション実行部４６２により現在実行されているゲームのゲーム識別情報を取得し、当該ゲーム識別情報と一致するサーバー保存情報を、管理サーバーＳＶ２から検索する。そして、プレイ情報検索部４６１５は、検索されたサーバー保存情報のリストのうち、現在のゲームの進行状態を示す進行情報に類似した進行情報が含まれるサーバー保存情報を検索する。更に、プレイ情報検索部４６１５は、検索されたサーバー保存情報のリストに、上記公開範囲が設定されたプレイ情報に応じたサーバー保存情報が含まれる場合には、当該公開範囲に基づいて、参照可

能なサーバー保存情報を検索する。
なお、プレイ情報検索部４６１５による検索手順は、上記した順序で行われなくてもよく、検索の順序は適宜変更可能である。この他、プレイ情報検索部４６１５は、検索条件を組み合わせて、一度の検索で該当するサーバー保存情報のリストを取得してもよい。
【００４０】
プレイ情報取得部４６１６は、プレイ情報検索部４６１５により検索されたサーバー保存情報のリストから、少なくとも１つのサーバー保存情報を選択し、当該サーバー保存情報に関連付けられた端末識別情報により示されるデータサーバーＳＶ１から、該当するプレイ情報を取得する。
なお、プレイ情報取得部４６１６は、所定数のサーバー保存情報を選択する際に、プレイヤーが予め「フレンド」として登録した他のプレイヤーのサーバー保存情報が上記リストに含まれる場合には、当該他のプレイヤーのサーバー保存情報を優先して選択したり、日時情報により示される送信日時が現在日時に近いサーバー保存情報（リアルタイムで送信されているプレイ情報に関連するサーバー保存情報を含む）を優先して選択したり、或いは、後述する評価が高いプレイ情報に関連するサーバー保存情報から順に選択したりして、プレイ情報を取得する。このようにして取得されるプレイ情報の優先順は、プレイヤーが予め設定できる他、適宜変更可能である。
【００４１】
表示制御部４６１７は、ＯＳの実行画面や、アプリケーション実行部４６２により実行中のゲームアプリケーションの実行画面（ゲーム画面）を描画部４５に描画させて、当該実行画面を表示させる装置側表示制御部である。この他、表示制御部４６１７は、プレイ情報取得部４６１６により取得されたプレイ情報を表示させる。
【００４２】
具体的に、実行画面と、取得されたプレイ情報に含まれるプレイ時取得情報応じた画像（すなわち、実行中のゲームの進行状態に関連する画像。以下、関連画像と略す場合がある）とを表示装置２に表示させる場合には、表示制御部４６１７は、これらが１つの画面内に配置された表示画像を描画部４５に描画させる。例えば、表示制御部４６１７は、実行画面と関連画像とが区分けされた表示画像（図７及び図８に示す表示画像ＤＰ１，ＤＰ２参照）や、実行画面に関連画像が重なった表示画像（図９～図１１に示す表示画像ＤＰ３～ＤＰ５参照）を描画させ、当該表示画像を表示装置２に表示させる。
また、端末検出部４６１２により情報処理装置４と通信接続される携帯端末５が検出されている状態で、実行画面を表示装置２に表示させ、関連画像を携帯端末５に表示させる場合には、表示制御部４６１７は、当該実行画面を全画面に設定した表示画像を描画部４５に描画させ、当該表示画像を表示させる。この場合、関連画像は、情報送信部４６１４により携帯端末５に送信される。
【００４３】
更に、携帯端末５によりプレイ情報が取得され、当該携帯端末５から上記関連画像が取得される場合には、表示制御部４６１７は、当該関連画像を描画部４５に描画させる。
このような実行画面及び関連画像の表示態様は、プレイヤーにより選択される。しかしながら、これに限らず、端末検出部４６１２によって情報処理装置４と通信する携帯端末５が検出されている場合には、当該携帯端末５に上記関連画像を表示させる表示態様に自動的に切り替わる構成としてもよい。
【００４４】
評価送信部４６１８は、プレイ情報取得部４６１６により取得されたプレイ情報に対するプレイヤーの評価を、通信部４２を介して管理サーバーＳＶ２に送信する。そして、管理サーバーＳＶ２は、該当するプレイ情報に応じたサーバー保存情報における評価欄を、受信された評価に基づいて更新する。
【００４５】
［携帯端末の構成］
図４は、携帯端末５の構成を示すブロック図である。

携帯端末５は、ノート型ＰＣ、スマートフォン、タブレット及び携帯型ゲーム機等により構成されるものであり、本発明の携帯端末及び表示制御装置に相当する。この携帯端末５は、上記情報処理装置４と同様に、独立してゲームアプリケーションを実行可能に構成されている他、ネットワークＮを介して上記各サーバーＳＶ１，ＳＶ２と通信可能に構成されている。すなわち、携帯端末５は、上記表示装置２、操作装置３及び情報処理装置４を組み合わせた構成と同様の機能を有している。

具体的に、携帯端末５は、図４に示すように、操作部５１、通信部５２、表示部５３、音声出力部５４、記憶部５５、描画部５６及び制御部５７を備え、これらは、互いにバスラインＢＬにより接続されている。

【００４６】

操作部５１は、ユーザー（プレイヤー）の入力操作に応じた操作信号を制御部５７に出力する。このような操作部５１として、携帯端末５の筐体に設けられた物理キー（キーボードに配設された物理キーを含む）、マウス等のポインティングデバイス、及び、ディスプレイ等に設けられたタッチパネルが例示される。

通信部５２は、制御部５７による制御の下、情報処理装置４、上記サーバーＳＶ１，ＳＶ２等の外部機器と通信する。この通信部５２は、外部機器から受信された情報を制御部５７に出力し、当該制御部５７から入力される情報を該当する外部機器に送信する。

表示部５３は、本発明の表示部を構成する。この表示部５３は、有機ＥＬ（Electro-Luminescence）及び液晶等のディスプレイを有し、入力される画像信号に応じた画像を表示する。

音声出力部５４は、スピーカーを有し、入力される音声信号に応じた音声を出力する。

【００４７】

記憶部５５は、図示を省略するが、ＲＡＭ及びＶＲＡＭ等の揮発性記憶部と、フラッシュメモリー、ＨＤＤ及びＳＳＤ等の不揮発性記憶部とを有する。

これらのうち、揮発性記憶部は、描画部５６及び制御部５７の作業領域を提供する。

不揮発性記憶部は、携帯端末５を制御するＯＳ及びアプリケーション等のプログラムの他、携帯端末５の動作に必要なデータを記憶している。このようなプログラムとして、制御部５７に後述するプレイ情報表示処理を実行させるプレイ情報表示プログラム（表示制御プログラムを含む）が記憶されている。また、データとして、上記サーバーＳＶ１，ＳＶ２と通信する際に必要な接続情報が記憶されている。

【００４８】

描画部５６は、ＧＰＵ等の描画回路を備え、制御部５７による制御の下、表示部５３に表示させる画像を上記記憶部５５に描画する。例えば、描画部５６は、制御部５７により実行されるＯＳ及びアプリケーションの実行画面の他、情報処理装置４又はデータサーバーＳＶ１から取得された上記関連画像を描画する。そして、描画部５６は、描画した画像を表示部５３に表示させる。

【００４９】

図５は、ＯＳ実行部５７１の構成を示すブロック図である。

制御部５７は、上記制御部４６と同様に、ＣＰＵ等を有し、携帯端末５の動作を制御する。この制御部５７は、上記制御部４６と同様に、記憶部５５に記憶されたＯＳを実行するＯＳ実行部５７１と、アプリケーションを実行するアプリケーション実行部５７２とを、機能部として有する。

これらのうち、ＯＳ実行部５７１は、図５に示すように、携帯端末５の動作を制御する端末制御部５７１１と、通信部５２を介して通信接続される情報処理装置４の有無を検出する装置検出部５７１２と、を有する。これらのうち、端末制御部５７１１は、プレイヤーの入力操作に応じたアプリケーションをアプリケーション実行部５７２に実行させる。

【００５０】

この他、ＯＳ実行部５７１は、進行情報取得部５７１３、情報送信部５７１４、プレイ情報検索部５７１５、プレイ情報取得部５７１６、表示制御部５７１７及び評価設定部５７１８を機能部として有する。

進行情報取得部５７１３は、アプリケーション実行部５７２がゲームアプリケーションを実行している場合には、ゲームの進行状態を示す上記進行情報を取得する。また、通信部５２によって情報処理装置４から進行情報を含む検索情報が受信された場合には、当該検索情報を取得する。

なお、機能部５７１４～５７１８の機能は、上記情報処理装置４の機能部４６１４～４６１８とそれぞれ同様であるので、説明を省略する。

【００５１】

［情報処理システムの使用形態］

次に、情報処理システム１の使用形態について説明する。

情報処理システム１の使用形態としては、上記プレイ情報をユーザーに提供する際に、ゲームアプリケーションを実行する主体、プレイ情報を検索／取得する主体、及び、当該プレイ情報を表示する主体により、以下の５つの使用形態が挙げられる。これら使用形態のいずれの使用形態で利用するかは、例えば、ユーザー（プレイヤー）により選択及び設定される。そして、各使用形態では、情報処理装置４及び携帯端末５の少なくともいずれかが、上記プレイ情報表示プログラムに沿ってプレイ情報表示処理を実行することで、プレイ情報に基づく情報が提示される。すなわち、プレイ情報表示プログラムは、本発明の表示制御プログラムを含み、プレイ情報表示処理は、本発明の表示制御方法を含む処理である。

【００５２】

［第１使用形態］

第１使用形態は、情報処理装置４及び携帯端末５の一方が、ゲームアプリケーションを実行するとともに、上記プレイ情報を取得して、ゲームの実行画面とともに上記関連画像を表示させる使用形態である。この第１使用形態では、１つの表示画像内に当該実行画面及び関連画像が含まれることとなる。

【００５３】

図６は、第１使用形態で情報処理装置４又は携帯端末５が実行するプレイ情報表示処理を示すフローチャートである。

この第１使用形態にて、情報処理装置４が上記関連画像を表示装置２に表示させる場合には、当該情報処理装置４が、以下に示すプレイ情報表示処理を実行する。

このプレイ情報表示処理では、図６に示すように、まず、進行情報取得部４６１３が、アプリケーション実行部４６２により実行されているゲームの進行状態を示す上記進行情報を取得する（ステップＳＡ１）。

次に、プレイ情報検索部４６１５が、上記ゲーム識別情報や、取得された進行情報に基づいて、当該進行情報に類似する進行情報に応じたプレイ情報を、管理サーバーＳＶ２に保持されたサーバー保存情報から検索する（ステップＳＡ２）。

この後、プレイ情報取得部４６１６が、検索されたプレイ情報を、当該プレイ情報が保持されたデータサーバーＳＶ１から取得する（ステップＳＡ３）。

そして、表示制御部４６１７が、上記ゲームの実行画面と、取得されたプレイ情報に含まれるプレイ時取得情報に応じた上記関連画像とが含まれる表示画像を描画部４５に生成及び描画させ、当該表示画像を表示装置２に表示させる（ステップＳＡ４）。

【００５４】

このようなプレイ情報表示処理により、ゲームの実行画面及び上記関連画像が組み合わされた表示画像が表示装置２により表示される。なお、携帯端末５がゲームアプリケーションを実行しつつ、ゲームの進行状態に応じたプレイ情報を取得及び表示する場合には、上記機能部４６１３，４６１５～４６１７に代えて、制御部５７の機能部５７１３，５７１５～５７１７が機能して、当該プレイ情報表示処理を実行する。

【００５５】

［表示画像の構成］

図７は、第１使用形態にて表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ１を示す図である。

ここで、上記プレイ情報表示処理にて表示制御部４６１７，５７１７が描画部４５，５６に描画させる表示画像としては、以下に示す表示画像ＤＰ１～ＤＰ５を例示できる。

図７に示す表示画像ＤＰ１は、プレイヤーの操作に応じて移動するプレイヤーキャラクターＰＣＨが右側に移動するように画面がスクロールして進行されるゲームの実行画面が設定された画像である。この表示画像ＤＰ１には、左側にゲームの実行画面が設定される実行画面設定領域ＧＡが設定され、右側に関連画像が設定される関連画像設定領域ＰＡ（ＰＡ１～ＰＡ３）が上下方向に沿って３つ設定されている。なお、各関連画像設定領域ＰＡ１～ＰＡ３に設定される画像の具体例については、図示を省略する。

【００５６】

これらのうち、各関連画像設定領域ＰＡ１～ＰＡ３には、上記ゲームにおいてプレイヤーキャラクターＰＣＨの現在位置に基づいて取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、それぞれ設定される。

例えば、最上段の関連画像設定領域ＰＡ１には、当該プレイヤーキャラクターＰＣＨが既に通り過ぎた位置に応じたプレイ情報に基づく関連画像が設定される。

中段の関連画像設定領域ＰＡ２には、当該プレイヤーキャラクターＰＣＨの現在位置に近い位置に応じたプレイ情報に基づく関連画像が設定される。

最下段の関連画像設定領域ＰＡ３には、当該プレイヤーキャラクターＰＣＨの現在位置より先の位置に応じたプレイ情報に基づく関連画像が設定される。

【００５７】

このような表示画像ＤＰ１が表示されることにより、見逃したアイテム等が無いかどうかを確認したり、プレイヤーキャラクターＰＣＨがどのような敵キャラクターに遭遇するのかを把握したり、或いは、他のプレイヤーの攻略法を参考にしたりすることができる。

【００５８】

なお、上記表示画像ＤＰ１の表示時には、各関連画像設定領域ＰＡに設定される関連画像を切り替えることも可能である。例えば、プレイヤーがプレイヤーキャラクターＰＣＨの現在位置より更に先の位置に応じたプレイ情報に基づく関連画像を確認したいと考えた場合には、そのような入力操作に応じた操作情報又は操作信号が受信されることにより、プレイ情報検索部４６１５，５７１５が該当するプレイ情報を再検索する。

【００５９】

また、プレイヤーが各関連画像の表示位置を変更したいと考えた場合には、そのような入力操作に応じた操作情報又は操作信号が受信されることにより、表示制御部４６１７，５７１７が、各関連画像設定領域ＰＡの並び順を変更する。

更に、表示制御部４６１７，５７１７は、ゲームの進行状態に応じて、関連画像設定領域ＰＡに設定された動画像である関連画像の再生を停止させたり、スキップしたりする他、他のプレイ情報に基づく関連画像を表示させる。

加えて、表示制御部４６１７，５７１７は、ゲームの実行画面に含まれるプレイヤーキャラクターＰＣＨの位置に基づいて、各関連画像に含まれる他のプレイヤーキャラクターＰＣＨとの時間差を表示してもよい。

【００６０】

図８は、第１使用形態にて表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ２を示す図である。

また、図８に示す表示画像ＤＰ２における最上段の関連画像設定領域ＰＡ１のように、関連画像設定領域ＰＡに、プレイヤー自身の過去のプレイ情報に基づく関連画像を設定してもよい。なお、表示画像ＤＰ２においては、プレイヤーの前回のプレイ情報に基づく関連画像が設定されている。

更に、当該表示画像ＤＰ２における中段の関連画像設定領域ＰＡ２のように、関連画像設定領域ＰＡに、プレイヤーが「フレンド」として予め設定した他のプレイヤーのプレイ情報に基づく関連画像を設定してもよい。この際、当該「フレンド」として登録された他のプレイヤーのプレイ情報のうち、同じゲーム識別情報に該当し、かつ、ゲーム内の獲得点数が最も高いプレイ情報や、日時情報により示される送信日時が現在日時に最も近いプ

レイ情報に基づく関連画像を設定してもよい。

【００６１】

加えて、当該表示画像ＤＰ２における最下段の関連画像設定領域ＰＡ３のように、関連画像設定領域ＰＡに、現在プレイ中のゲームと同じゲーム識別情報を含み、かつ、ゲーム内の獲得点数が最も高いプレイ情報、或いは、最も評価が高いプレイ情報に基づく関連画像を設定してもよい。

このような表示画像ＤＰ２が表示されることにより、プレイヤーは他のプレイヤーのプレイを参考にしながら、ゲームをプレイすることができる。

【００６２】

図９は、第１使用形態にて表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ３を示す図である。

なお、表示画像ＤＰに設定される実行画面設定領域ＧＡと関連画像設定領域ＰＡとは、それぞれ分けて配置されなくてもよく、実行画面設定領域ＧＡに関連画像設定領域ＰＡが重なっていてもよい。

図９に示す表示画像ＤＰ３は、ゲームにおいてプレイヤーがステージを選択するステージ選択画面（実行画面）が設定された画像である。この表示画像ＤＰ３には、当該ステージ選択画面が設定される実行画面設定領域ＧＡがフルスクリーン（全画面）で設定され、当該領域ＧＡに重なるように複数の関連画像設定領域ＰＡが設定されている。

【００６３】

各関連画像設定領域ＰＡは、上記ステージ選択画面においてステージを選択する選択項目に応じて配置される。図９の例では、実行画面設定領域ＧＡには、世界地図上に位置する４つの都市を選択項目として含むステージ選択画面が設定され、それぞれの都市の位置に応じて、関連画像設定領域ＰＡが設定される。そして、各関連画像設定領域ＰＡには、当該都市を選択ステージとしたプレイ情報に基づく関連画像が設定される。

このような表示画像ＤＰ３が表示されることにより、実際にステージが選択される前に、当該ステージにおけるプレイ内容を確認できる。

【００６４】

図１０は、第１使用形態にて表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ４を示す図である。

図１０に示す表示画像ＤＰ４は、ゲームにおいて取得したアイテムのうち、プレイヤーキャラクターに装備させるアイテムを選択させるアイテム選択画面（実行画面）が設定された画像である。この表示画像ＤＰ４には、当該アイテム選択画面が設定される実行画面設定領域ＧＡがフルスクリーン（全画面）で設定され、当該実行画面設定領域ＧＡに重なるように関連画像設定領域ＰＡが設定されている。

【００６５】

これらのうち、関連画像設定領域ＰＡには、図示を省略するが、実行画面設定領域ＧＡに設定されたアイテム選択画面にて、表示されたアイテムＴＭ（ＴＭ１～ＴＭ６）のうち、選択されたアイテムを装備してプレイした場合のプレイ情報に基づく関連画像が設定される。例えば、図１０に示した表示画像ＤＰ４では、アイテムＴＭ４がカーソルＣＲによって選択されているので、関連画像設定領域ＰＡには、アイテムＴＭ４が装備されていることが進行情報により示されるプレイ情報に基づく関連画像が設定される。

このような表示画像ＤＰ４が表示されることにより、アイテムを装備してプレイする前に、当該アイテムの機能及び効果を確認できる。また、該当するプレイ情報を検索できない場合や、検索数が少ない場合には、当該アイテムがレアアイテムであることをプレイヤーが把握できる。

【００６６】

図１１は、第１使用形態にて表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ５を示す図である。

図１１に示す表示画像ＤＰ５は、多人数参加型のＭＭＯＲＰＧ（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game：大規模多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲー

ム）の実行画面が設定された画像である。この表示画像ＤＰ５には、実行画面設定領域ＧＡがフルスクリーン（全画面）で設定され、当該領域ＧＡに重なるように複数の関連画像設定領域ＰＡ（ＰＡ１，ＰＡ２）が設定されている。

【００６７】

表示画像ＤＰ５における左側の関連画像設定領域ＰＡ１には、キャラクターＣＨ１を操作する他のプレイヤーのプレイ情報に基づく画像が設定されている。換言すると、当該関連画像設定領域ＰＡ１には、当該他のプレイヤーにより設定された視点で描画された仮想空間の画像が設定されている。同様に、右側の関連画像設定領域ＰＡ２には、キャラクターＣＨ２を操作する他のプレイヤーのプレイ情報に基づく画像が設定されている。換言すると、当該関連画像設定領域ＰＡ２には、当該他のプレイヤーにより設定された視点で描画された仮想空間の画像が設定されている。このため、図１１に示す表示画像ＤＰ５の各領域ＰＡ１，ＰＡ２に設定される画像は、それぞれ、キャラクターＥＣＨの見え方が異なる画像となっている。これらプレイ情報は、当該仮想空間におけるプレイヤーキャラクターの現在位置を示す位置情報に類似する進行情報を有するプレイ情報として取得される。

このような表示画像ＤＰ５が表示されることにより、上記仮想空間における視野が広がるので、上記ゲームをプレイしやすくすることができる。

【００６８】

［第２使用形態］

第２使用形態は、情報処理装置４が、ゲームアプリケーションを実行するとともに、上記プレイ情報を検索及び取得して、当該プレイ情報に基づく関連画像を携帯端末５に表示させる使用形態である。この第２使用形態では、表示装置２にゲームの実行画面が表示され、携帯端末５の表示部５３に当該関連画像が表示される。

【００６９】

図１２は、第２使用形態で情報処理装置４及び携帯端末５が実行するプレイ情報表示処理を示すフローチャートである。

この第２使用形態では、情報処理装置４及び携帯端末５が、以下に示すプレイ情報表示処理を実行する。

このプレイ情報表示処理では、図１２に示すように、まず、情報処理装置４の進行情報取得部４６１３、プレイ情報検索部４６１５及びプレイ情報取得部４６１６が上記ステップＳＡ１～ＳＡ３と同様の処理を実行し、これにより、実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報をデータサーバーＳＶ１から取得する（ステップＳＢ１～ＳＢ３）。

そして、表示制御部４６１７が、上記ゲームの実行画面を描画部４５に生成及び描画させ、当該実行画面を表示装置２に表示させる（ステップＳＢ４）。

また、情報送信部４６１４が、取得されたプレイ情報に基づく関連画像を、携帯端末５にて表示させる表示情報として、当該携帯端末５に通信部４２を介して送信する（ステップＳＢ５）。

このように、情報処理装置４は、実行中のゲームの実行画面を表示し続ける他、取得されたプレイ情報に基づく関連画像を、携帯端末５に送信し続ける。

【００７０】

一方、携帯端末５では、表示制御部５７１７が、通信部５２により情報処理装置４から受信及び取得された関連画像を描画部５６に描画させ、これにより、当該関連画像を表示部５３に表示させる（ステップＳＢ６）。

このようなプレイ情報表示処理が実行されることにより、プレイ中のゲームの実行画面が表示装置２に表示され、当該ゲームの進行状態に応じて検索及び取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、携帯端末５の表示部５３に表示される。

【００７１】

［表示画像の構成］

図１３及び図１４は、第２使用形態にて表示部５３に表示される表示画像ＤＰの一例である表示画像ＤＰ６，ＤＰ７を示す図である。

ここで、上記プレイ情報表示処理にて表示制御部５７１７が描画部５６に描画させる表

示画像としては、以下に示す表示画像ＤＰ６～ＤＰ７を例示できる。
図１３及び図１４に示す表示画像ＤＰ６，ＤＰ７は、それぞれ、情報処理装置４にてシューティングゲームの一種であるＦＰＳ（First Person Shooter）のプレイ中に取得されたプレイ情報に基づく関連画像が設定された表示画像である。
【００７２】
図１３に示す表示画像ＤＰ６における上側の領域、及び、図１４に示す表示画像ＤＰ７における左側の領域には、プレイ動画設定領域Ｒ１が設定されている。この領域Ｒ１には、取得されたプレイ情報に含まれるプレイ時取得情報のうち、プレイ動画が設定される。
また、表示画像ＤＰ６における下側の領域、及び、表示画像ＤＰ７における右側の領域には、文字情報設定領域Ｒ２が設定されている。この領域Ｒ２には、取得されたプレイ情報に含まれるプレイ時取得情報のうち、文字情報が表示される。なお、文字情報設定領域Ｒ２に設定される文字情報の具体例については、図示を省略する。
【００７３】
ここで、表示画像ＤＰ６におけるプレイ動画設定領域Ｒ１のプレイ動画の内容、及び、文字情報設定領域Ｒ２の文字情報の内容は、ゲームの進行に伴って新たなプレイ情報が取得されることで、当該プレイ情報に基づいて順次切り替わる。
【００７４】
一方、表示画像ＤＰ７のプレイ動画設定領域Ｒ１には、上記プレイ情報が複数取得された場合には、それぞれのプレイ動画ＰＭが設定される。この際、図１４に示すように、各プレイ動画ＰＭは、奥側から順に一部が重なるように配置される。そして、表示画像ＤＰ７を表示する際に、これらプレイ動画ＰＭは全て再生されてもよく、最前面に位置するプレイ動画ＰＭのみ再生されてもよい。また、最前面ではない位置のプレイ動画ＰＭを選択する操作が携帯端末５に対して行われた場合には、選択されたプレイ動画ＰＭは、最前面に配置されて再生される。
なお、当該表示画像ＤＰ７の文字情報設定領域Ｒ２には、最前面に位置するプレイ動画ＰＭに応じた文字情報（当該プレイ動画ＰＭを含むプレイ時取得情報に含まれる文字情報）が設定される。
このような表示画像ＤＰ７においても、領域Ｒ１に設定されるプレイ動画の内容、及び、領域Ｒ２に設定される文字情報の内容は、ゲームの進行に伴って新たなプレイ情報が取得されることで、当該プレイ情報に基づいて順次切り替わる。
【００７５】
［第３使用形態］
第３使用形態は、情報処理装置４が、ゲームアプリケーションを実行してゲームの実行画面を表示するとともに、携帯端末５が、当該情報処理装置４からゲームの進行情報等を含む検索情報の取得、当該検索情報に基づくプレイ情報の検索及び取得、並びに、上記関連画像の表示を実施する使用形態である。すなわち、第３使用形態では、ゲームの実行主体は、情報処理装置４であり、プレイ情報の検索及び処理主体は、携帯端末５である。
【００７６】
図１５は、第３使用形態で情報処理装置４又は携帯端末５が実行するプレイ情報表示処理を示すフローチャートである。
この第３使用形態では、情報処理装置４及び携帯端末５は、以下に示すプレイ情報表示処理を実行する。
このプレイ情報表示処理では、図１５に示すように、まず、進行情報取得部４６１３が、ステップＳＡ１と同様に、アプリケーション実行部４６２により実行されているゲームの進行状態を示す上記進行情報を取得する（ステップＳＣ１）。
そして、情報送信部４６１４が、取得された進行情報、上記プレイヤー関連情報及び上記ゲーム識別情報を含む検索情報を、携帯端末５に送信する（ステップＳＣ２）。
また、表示制御部４６１７が、上記ステップＳＢ４と同様に、上記ゲームの実行画面を描画部４５に生成及び描画させ、当該実行画面を表示装置２に表示させる（ステップＳＣ３）。

このように、情報処理装置４は、実行中のゲームの実行画面を表示し続ける他、当該ゲームの進行状態に応じた進行情報を含む上記検索情報を、携帯端末５に送信し続ける。

【００７７】

一方、携帯端末５では、進行情報取得部５７１３が、進行情報を含む上記検索情報を情報処理装置４から取得する（ステップＳＣ４）。

次に、プレイ情報検索部５７１５及びプレイ情報取得部５７１６が上記ステップＳＡ２，ＳＡ３と同様の処理を実行し、これにより、取得された検索情報に応じてプレイ情報、すなわち、実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報をデータサーバーＳＶ１から取得する（ステップＳＣ５，ＳＣ６）。

そして、表示制御部５７１７が、取得されたプレイ情報に基づく上記関連画像（上記プレイ動画及び上記文字情報の少なくともいずれかを含む表示画像）を描画部５６に描画させ、当該関連画像を表示部５３に表示させる（ステップＳＣ７）。

【００７８】

このようなプレイ情報表示処理が実行されることにより、プレイ中のゲームの実行画面が表示装置２に表示され、携帯端末５によりゲームの進行状態に応じて検索及び取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、当該携帯端末５の表示部５３に表示される。

なお、このような第３使用形態にて携帯端末５の表示部５３に表示される表示画像は、上記表示画像ＤＰ６，ＤＰ７を例示できる。

【００７９】

［第４使用形態］

第４使用形態は、携帯端末５がゲームアプリケーションを実行してゲームの実行画面を表示するとともに、携帯端末５がゲームの進行情報等に基づくプレイ情報を検索及び取得し、当該プレイ情報に基づく関連画像を情報処理装置４に送信して、当該情報処理装置４が関連画像を表示する使用形態である。すなわち、第４使用形態では、ゲームの実行主体、並びに、プレイ情報の検索及び処理主体は、携帯端末５であり、上記関連画像の処理主体は、情報処理装置４である。

【００８０】

図１６は、第４使用形態で情報処理装置４又は携帯端末５が実行するプレイ情報表示処理を示すフローチャートである。

この第４使用形態では、情報処理装置４及び携帯端末５は、以下に示すプレイ情報表示処理を実行する。

このプレイ情報表示処理では、図１６に示すように、まず、携帯端末５の機能部５７１３～５７１７が上記ステップＳＢ１～ＳＢ５と同様の処理を実行し、これにより、実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報がデータサーバーＳＶ１から取得され、当該プレイ情報に基づく関連画像が情報処理装置４に送信されるとともに、当該ゲームの実行画面が表示部５３に表示される（ステップＳＤ１～ＳＤ５）。

【００８１】

一方、情報処理装置４では、表示制御部４６１７が、通信部４２により携帯端末５から受信及び取得された関連画像を描画部４５に描画させ、これにより、当該関連画像が表示装置２に表示される（ステップＳＤ６）。

このようなプレイ情報表示処理が実行されることにより、携帯端末５により実行されるゲームの実行画面が表示部５３に表示されるとともに、当該携帯端末５によりゲームの進行状態に応じて検索及び取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、情報処理装置４により表示装置２に表示される。

なお、このような第４使用形態にて携帯端末５の表示部５３に表示される表示画像は、上記表示画像ＤＰ６，ＤＰ７を例示できる。

【００８２】

［第５使用形態］

第５使用形態は、携帯端末５が、ゲームアプリケーションを実行してゲームの実行画面を表示するとともに、情報処理装置４が、当該携帯端末５からゲームの進行情報等を含む

検索情報の取得、当該検索情報に基づくプレイ情報の検索及び取得、並びに、上記関連画像の表示を実施する使用形態である。すなわち、第５使用形態では、第３使用形態とは処理の主体が逆であり、ゲームの実行主体は、携帯端末５であり、プレイ情報の検索及び処理主体は、情報処理装置４である。

【００８３】

図１７は、第５使用形態で情報処理装置４又は携帯端末５が実行するプレイ情報表示処理を示すフローチャートである。

この第５使用形態では、情報処理装置４及び携帯端末５は、以下に示すプレイ情報表示処理を実行する。

このプレイ情報表示処理では、図１７に示すように、まず、携帯端末５の機能部５７１３～５７１７が上記ステップＳＣ１～ＳＣ３と同様の処理を実行する。

すなわち、進行情報取得部５７１３が、アプリケーション実行部５７２により実行されているゲームの進行状態を示す上記進行情報を取得し（ステップＳＥ１）、情報送信部５７１４が、上記検索情報を情報処理装置４に送信する（ステップＳＥ２）。

一方、携帯端末５の表示制御部５７１７は、実行中のゲームの実行画面を描画部５６に描画及び生成させ、当該実行画面を表示部５３に表示させる（ステップＳＥ３）。

このように、携帯端末５は、実行中のゲームの実行画面を表示し続ける他、当該ゲームの進行状態に応じた進行情報を含む上記検索情報を、情報処理装置４に送信し続ける。

【００８４】

一方、情報処理装置４では、機能部４６１３～４６１７が上記ステップＳＣ４～ＳＣ７と同様の処理を実行する。

すなわち、進行情報取得部４６１３が、進行情報を含む上記検索情報を携帯端末５から取得する（ステップＳＥ４）。

次に、プレイ情報検索部４６１５及びプレイ情報取得部４６１６が上記ステップＳＣ５，ＳＣ６と同様の処理を実行し、これにより、取得された検索情報に応じてプレイ情報、すなわち、実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報をデータサーバーＳＶ１から取得する（ステップＳＥ５，ＳＥ６）。

そして、表示制御部４６１７が、取得されたプレイ情報に基づく上記関連画像（上記プレイ動画及び上記文字情報の少なくともいずれかを含む表示画像）を描画部４５に描画及び生成させ、当該関連画像を表示装置２に表示させる（ステップＳＥ７）。

【００８５】

このようなプレイ情報表示処理が実行されることにより、プレイ中のゲームの実行画面が携帯端末５の表示部５３に表示され、ゲームの進行状態に応じて情報処理装置４により検索及び取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、表示装置２に表示される。

なお、このような第５使用形態にて表示装置２に表示される表示画像は、上記表示画像ＤＰ６，ＤＰ７を例示できる。そして、当該表示画像ＤＰ７にて再生されるプレイ動画ＰＭは、携帯端末５を操作して操作情報を情報処理装置４に送信することで選択でき、また、操作装置３を操作することでも選択できる。

【００８６】

［実施形態の効果］

以上説明した本実施形態に係る情報処理システム１によれば、以下の効果がある。

上記情報処理システム１では、実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報がネットワークＮから取得され、当該取得されたプレイ情報に基づく関連画像が、表示装置２又は携帯端末５の表示部５３に表示される。これによれば、ユーザー（プレイヤー）がプレイしているゲームの進行状態に応じた関連画像を、当該進行状態の変化に応じて、又は、所定のタイミングでユーザーに提示できる。従って、ユーザーがプレイするゲームの参考になる画像を提示でき、ゲームを進行しやすくすることができる他、ゲームシステムとして機能する情報処理システム１の利便性を向上できる。

【００８７】

上記第１使用形態にて表示装置２又は表示部５３は、実行画面の表示位置と関連画像の

表示位置とが異なる表示画像ＤＰ１，ＤＰ２を表示する。すなわち、当該表示画像ＤＰ１，ＤＰ２では、実行画面設定領域ＧＡに設定される実行画面と、関連画像設定領域ＰＡに設定される関連画像とは、異なる位置に表示される。これによれば、当該実行画面及び関連画像をそれぞれ個別に観察できる。従って、実行画面が関連画像によって覆われることがないので、ゲームをプレイしやすくすることができる。

【００８８】

上記第１使用形態にて表示装置２又は表示部５３は、実行画面に関連画像が重なった表示画像ＤＰ３～ＤＰ５を表示する。すなわち、当該表示画像ＤＰ３～ＤＰ５では、関連画像設定領域ＰＡは、実行画面設定領域ＧＡに重なって設定される。これによれば、表示画像ＤＰ３，ＤＰ４のように、実行画面として上記ステージ選択画面やアイテム選択画面を表示する際に、これら選択画面に含まれる選択項目に関連する関連画像を、当該選択項目の位置に応じて表示できる。従って、選択項目の内容や、ゲーム内の空間を把握しやすくすることができるので、ゲームをプレイしやすくすることができる。また、表示画像ＤＰ５のように、他のプレイヤーの視点で描画された画像である関連画像を、当該他のプレイヤーのキャラクターＣＨ１，ＣＨ２の位置に応じて表示できる。従って、各プレイヤーが見ている風景を把握できるので、プレイヤーのゲーム内の視野を広げることができ、ゲームをプレイしやすくすることができる他、ゲームの臨場感を高めることができる。

【００８９】

情報処理システム１は、それぞれ第１表示部及び第２表示部に対応し、それぞれ異なる位置に配置される表示装置２及び携帯端末５の表示部５３を有する。これによれば、表示装置２と、携帯端末５とで、それぞれ異なる画像を表示できる。例えば、上記第２及び第３使用形態のように、実行画面を表示装置２に表示させ、関連画像を表示部５３に表示させることができる他、第４及び第５使用形態のように、実行画面を表示部５３に表示させ、関連画像を表示装置２に表示させることができる。従って、実行画面に集中してゲームをプレイすることができる他、関連画像が表示される装置をサブスクリーンとして利用できる。

【００９０】

ここで、携帯端末５は、携帯性を確保する必要があり、当該携帯端末５の表示部５３は、表示装置２と比べて小さな表示領域を有する。換言すると、表示装置２は、表示部５３より表示領域が大きい。

このため、上記第２及び第３使用形態のように、相対的に大きな表示領域を有する表示装置２に上記実行画面を表示させ、相対的に小さな表示領域を有する携帯端末５に上記関連画像を表示させることにより、実行画面の視認性を高めることができ、ゲームをプレイしやすくすることができる。

【００９１】

また、情報処理装置４は、電源、熱及び内部スペースの制約が携帯端末５に比べて少ないことから、情報処理装置４は、携帯端末５に比べて高い処理能力を有する場合が多い。

このため、上記第２使用形態では、ゲームアプリケーションを実行する情報処理装置４が、プレイ情報の取得処理を実行することから、これらの処理により、ゲームの進行が遅延する等の問題が発生することを抑制できる。そして、携帯端末５は、情報処理装置４から受信される上記関連画像を表示部５３にて表示すればよいため、当該携帯端末５の処理負荷を低減できる。

【００９２】

上記第３使用形態では、情報処理装置４が、比較的高い処理性能を求められるゲームアプリケーションを実行するとともに、実行画面を表示装置２に表示させ、携帯端末５が、情報処理装置４にて実行中のゲームの進行状態に応じたプレイ情報の取得処理を実行して、上記関連画像を表示する。これによれば、情報処理装置４と携帯端末５とで、処理を分担できる。従って、情報処理装置４及び携帯端末５のそれぞれの処理性能が同等レベルであっても、ゲームを実行しつつ、当該ゲームの進行状態に応じたプレイ情報の提供を確実に実施できる。上記第５使用形態で挙げた使用形態でも同様である。

【００９３】
上記第４使用形態では、携帯端末５が、ゲームアプリケーション、並びに、上記プレイ情報の取得処理を実行し、情報処理装置４が、当該携帯端末５から受信される上記関連画像を表示させる。これによれば、携帯端末５の処理性能が情報処理装置４の処理性能より高い場合や、当該情報処理装置４の処理負荷を小さくして消費電力を抑制したい場合（省電力モードで動作している場合）に、携帯端末５の処理負荷を大きくすることで、実行画面及び関連画像を、それぞれ携帯端末５及び表示装置２にて確実に表示できる。
【００９４】
［実施形態の変形］
本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲での変形、改良等は本発明に含まれるものである。
上記実施形態では、情報処理システム１は、上記第１～第５使用形態のそれぞれで使用可能であるとした。しかしながら、本発明はこれに限らない。例えば、情報処理システム１は、第１～第５使用形態の少なくともいずれかで利用可能であればよい。
上記実施形態では、情報処理システム１は、表示装置２、操作装置３、情報処理装置４及び携帯端末５を有する２つのユニットＵ１，Ｕ２を備えるとした。しかしながら、本発明はこれに限らない。すなわち、当該ユニットの数は、適宜変更可能である。また、１台の情報処理装置４に複数の携帯端末５が通信接続され、当該情報処理装置４が、各携帯端末５に同じ画像、或いは、異なる画像を送信してもよい。更に、携帯端末５が上記情報処理装置４の処理を実行し、当該携帯端末５と他の携帯端末５とが連携して、上記第２～第５使用形態の少なくともいずれかで利用される構成としてもよい。すなわち、上記情報処理装置４は、据置き型のゲーム装置やＰＣ等でなくてもよく、ノート型ＰＣ、スマートフォン、タブレット及び携帯型ゲーム機等により構成される携帯端末でもよい。
【００９５】
上記実施形態では、取得されたプレイ情報のプレイ時取得情報に含まれるプレイ動画及び文字情報のそれぞれ、或いは、プレイ動画を関連画像として表示するとした。しかしながら、本発明はこれに限らない。すなわち、文字情報のみを表示する構成としてもよい。
また、当該文字情報も情報処理システム１のユーザー及び他のユーザーが入力した文字情報に限らず、上記サーバーＳＶ１，ＳＶ２の管理者が入力した文字情報でもよい。
更に、ゲームの進行状態に応じて取得される情報に基づく画像は、上記プレイ情報に基づく画像に限らず、プレイ情報検索部４６１５，５７１５による検索結果でもよい。この場合、ユーザーが検索結果の中から所望の情報（例えばプレイ情報）を選択すると、当該情報が表示される構成としてもよい。すなわち、実行中のゲームの進行状態に応じた情報が提示されるのであれば、提示される情報はどのような情報でもよい。
上記実施形態にて例示した表示画像ＤＰ１～ＤＰ７は、表示画像ＤＰの一例であり、当該表示画像のレイアウトや、当該表示画像の内容は、適宜変更可能である。
【００９６】
上記実施形態では、ゲームの進行状態に応じてネットワークから取得された情報（プレイ情報）に基づいて、当該ゲームの進行状態に関連する上記関連画像を表示するとした。しかしながら、本発明はこれに限らない。例えば、当該ゲームの進行状態に関連する音声である関連音声を出力する構成としてもよい。この場合、関連音声は、上記関連画像の表示と合わせて出力されてもよく、当該関連音声のみ出力されてもよい。このような関連音声の音声情報は、上記第１～第５使用形態において関連画像を表示デバイスに送信又は出力する装置（情報処理装置４又は携帯端末５）により音声出力装置に送信又は出力されることとしてもよい。例えば、第２及び第３使用形態では、携帯端末５が音声出力部５４により上記関連音声を出力してもよく、第４及び第５使用形態では、情報処理装置４に接続される音声出力装置が、当該情報処理装置４から音声情報を受信して上記関連音声を出力してもよい。また、例えば、第１使用形態では、プレイ中のゲームの音声に代えて上記関連音声を出力してもよく、当該ゲームの音声とともに関連音声を出力してもよい。これらの場合における音声出力装置は、情報処理装置４及び携帯端末５に接続される音声出力装

置でもよいが、音声出力部を有する表示装置２や、同じく音声出力部を有する操作装置３でもよく、情報処理装置４が音声出力部を有していてもよい。このため、第１使用形態にて、情報処理装置４が上記関連音声を出力させる場合には、音声出力部を有する表示装置２にプレイ中のゲームの音声を出力させ、音声出力部を有する操作装置３等の他の音声出力装置に上記関連音声を出力させてもよい。

また、このような関連音声は、ゲームの進行状態（ゲーム内の雰囲気を含む）に関連したＢＧＭ（background music）や効果音であってもよく、当該ゲームに関するポッドキャストや他のプレイヤーが配信した当該ゲームの進行に関する音声であってもよい。

【００９７】

上記実施形態では、表示画像ＤＰ５のように、リアルタイムで他の情報処理装置４からデータサーバーＳＶ１に送信されているプレイ情報に基づくプレイ動画を、関連画像設定領域ＰＡに設定して表示するとした。このように、実行中のゲームによっては、ゲームの進行状態に応じて取得されるプレイ情報として、他の情報処理装置４又は他の携帯端末５からリアルタイムで送信されているプレイ動画を含むプレイ情報を優先して取得してもよい。同様に、視聴頻度が高いプレイ動画を含むプレイ情報、評価が高いプレイ動画（役に立つプレイ動画）を含むプレイ情報、及び、特定のユーザー（プレイヤーにより予め設定されたユーザーを含む）のプレイ情報が優先されて取得されてもよい。このような優先順は、ユーザーが設定してもよく、管理サーバーＳＶ２が設定してもよい。

また、プレイ情報の評価については、どのようなタイミングで行われてもよい。例えば、プレイヤーがゲームを終了させたとき、ステージが切り替わるとき、プレイ動画が切り替わるとき、及び、ユーザーがゲームを中断したとき等にプレイ情報を評価できるように、ゲームを進行させてもよい。

【００９８】

上記実施形態では、本発明の表示制御方法は上記プレイ情報表示処理に含まれるとしたが、本発明はこれに限らない。すなわち、当該表示制御方法に応じた処理のみを情報処理装置４及び携帯端末５等の表示制御装置が実行する構成としてもよい。

上記実施形態では、本発明の表示制御方法が示す各ステップが含まれるプレイ情報表示処理は、ストレージ４３及び記憶部５５に記憶され、本発明の表示制御プログラムが含まれるプレイ情報表示プログラムに沿って行われるとした。このようなプレイ情報表示プログラムは、ストレージ４３及び記憶部５５に記憶されて利用される形態に限らない。このようなプログラムは、例えば、ネットワーク上のサーバーや、ディスク型記録媒体及び外付けの半導体メモリーに格納され、当該プログラムを実行する際に、それぞれから取得されてもよい。すなわち、当該プログラムの保存形式は、情報処理装置４及び携帯端末５等のコンピューターにより読取及び利用可能であれば、どのような形式でもよい。

【産業上の利用可能性】

【００９９】

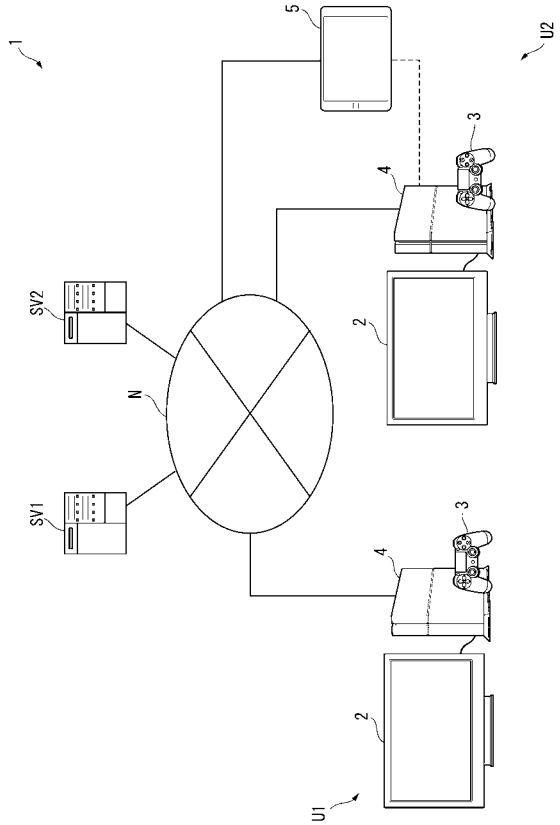
本発明は、ゲームアプリケーションを実行可能な情報処理装置及び携帯端末や、これらを備えるゲームシステムに好適に適用できる。

【符号の説明】

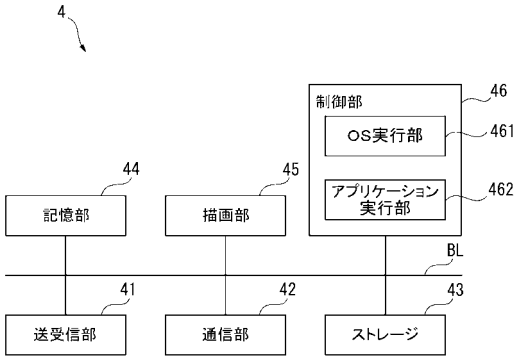
【０１００】

１…情報処理システム（ゲームシステム）、２…表示装置（表示部）、４…情報処理装置（表示制御装置）、５…携帯端末（表示制御装置）、４２，５２…通信部、５３…表示部、４６２，５７２…アプリケーション実行部（実行部）、４６１３，５７１３…進行情報取得部、４６１４，５７１４…情報送信部（画像送信部）、４６１６，５７１６…プレイ情報取得部、４６１７…表示制御部（装置側表示制御部）、５７１７…表示制御部（端末側表示制御部）、Ｎ…ネットワーク。

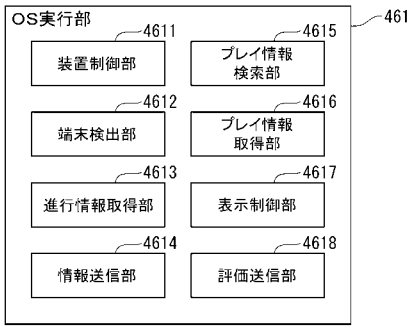
【図１】


1
5
U2
3
4
2
SV2
N
SV1
3
4
2
U1

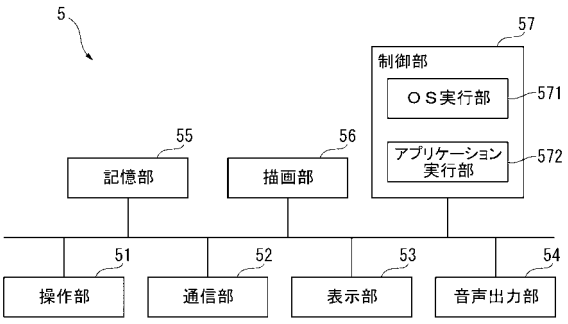
【図２】


4
制御部
46
OS実行部
461
アプリケーション
実行部
462
44
記憶部
45
描画部
BL
41
送受信部
42
通信部
43
ストレージ

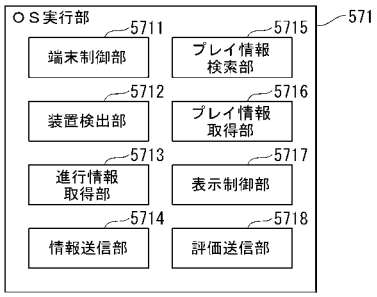
【図３】


OS実行部
461
4611
装置制御部
4615
プレイ情報
検索部
4612
端末検出部
4616
プレイ情報
取得部
4613
進行情報取得部
4617
表示制御部
4614
情報送信部
4618
評価送信部

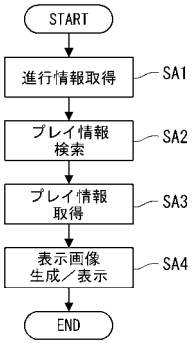
【図４】


5
57
制御部
ＯＳ実行部
571
55
記憶部
56
描画部
アプリケーション
実行部
572
51
操作部
52
通信部
53
表示部
54
音声出力部

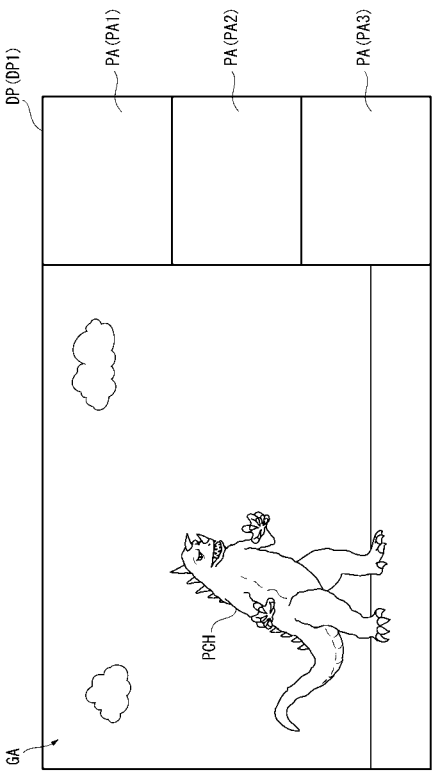
【図５】


ＯＳ実行部
571
5711
端末制御部
5712
装置検出部
5713
進行情報取得部
5714
情報送信部
5715
プレイ情報検索部
5716
プレイ情報取得部
5717
表示制御部
5718
評価送信部

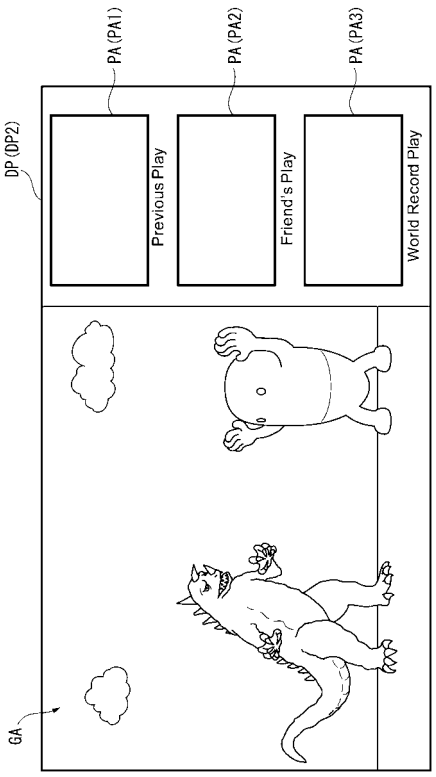
【図６】


START
進行情報取得
SA1
プレイ情報検索
SA2
プレイ情報取得
SA3
表示画像生成／表示
SA4
END

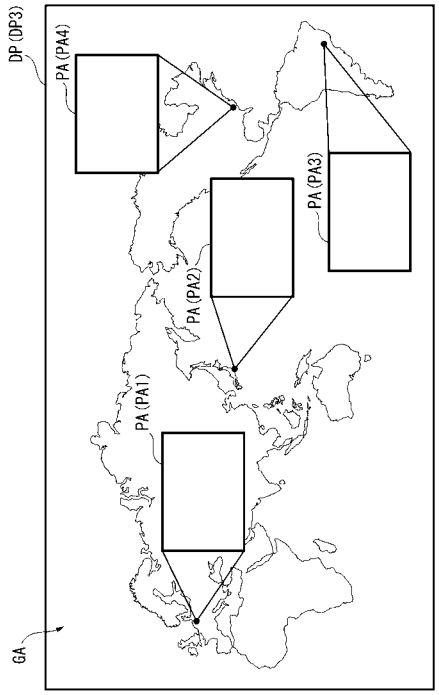
【図７】


DP (DP1)
PA (PA1)
PA (PA2)
PA (PA3)
PCH
GA

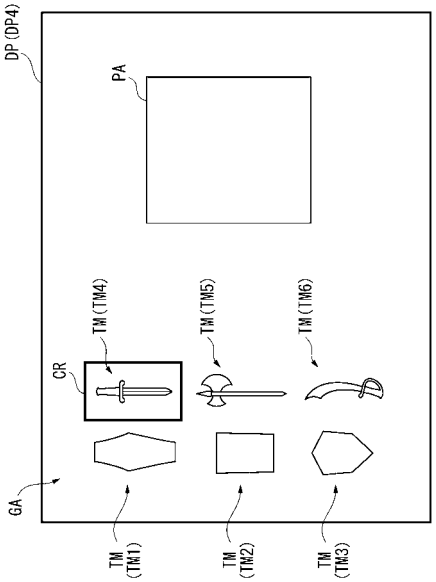
【図８】


DP (DP2)
PA (PA1)
PA (PA2)
PA (PA3)
Previous Play
Friend's Play
World Record Play
GA

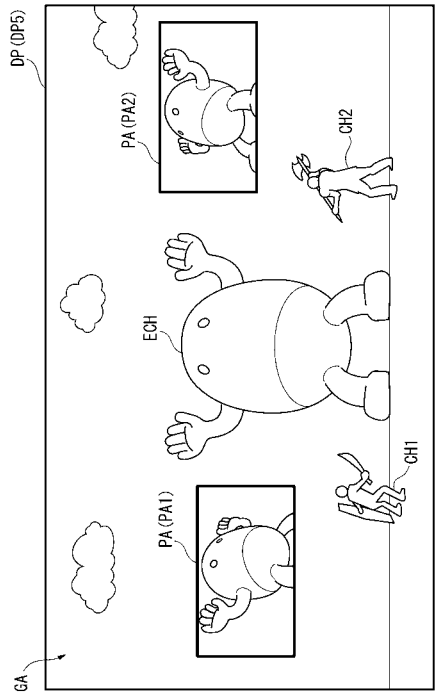
【図９】



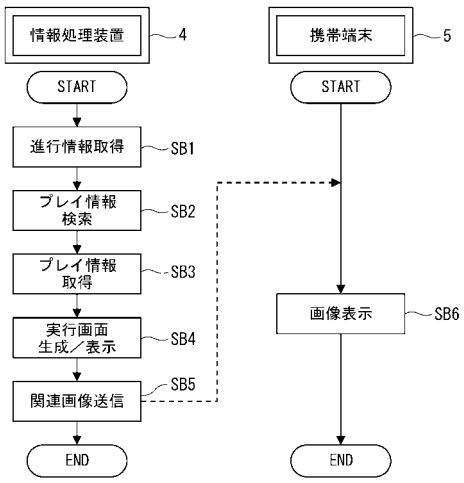
【図１０】



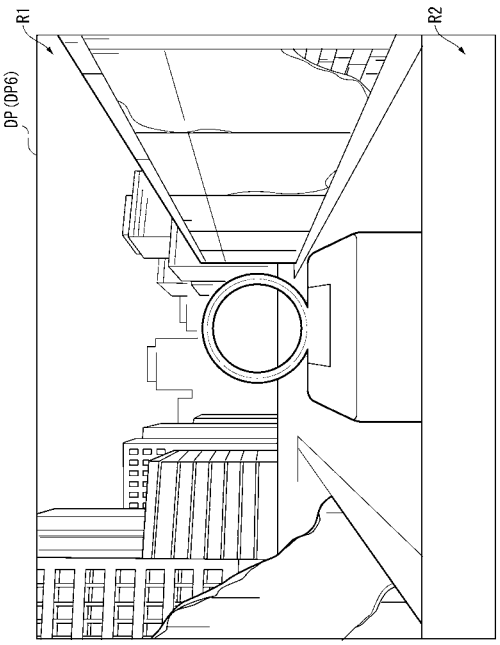
【図１１】



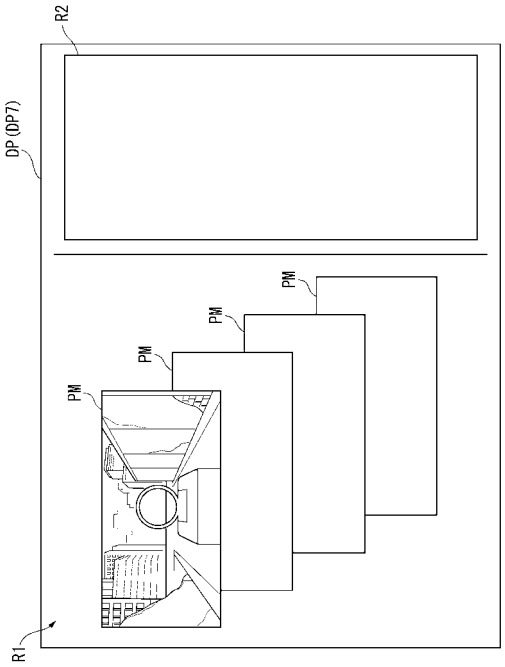
【図１２】



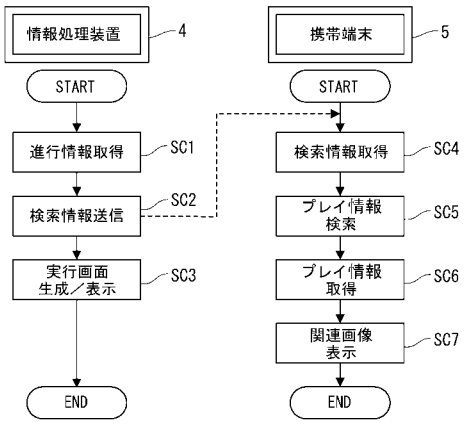
【図１３】



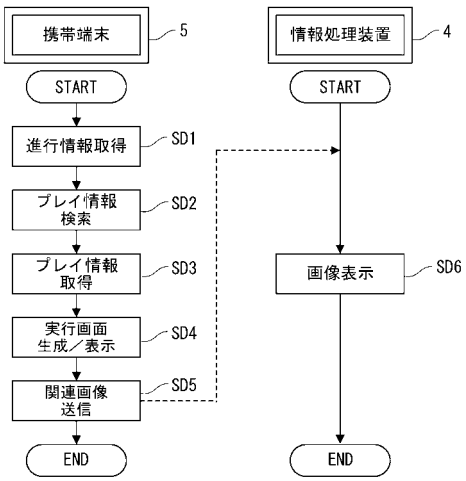
【図１４】



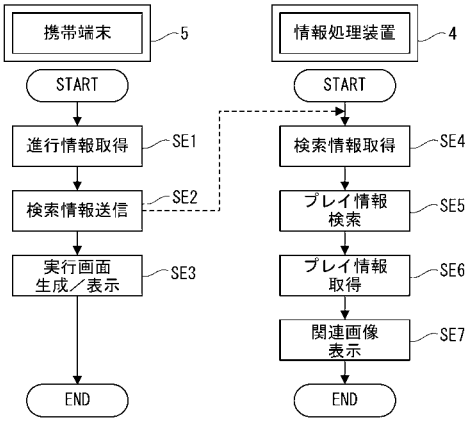
【図１５】



【図１６】



【図１７】


携帯端末
5
START
進行情報取得
SE1
検索情報送信
SE2
実行画面
生成／表示
SE3
END
情報処理装置
4
START
検索情報取得
SE4
プレイ情報
検索
SE5
プレイ情報
取得
SE6
関連画像
表示
SE7
END

フロントページの続き

(72)発明者　相澤　慎司
東京都港区港南一丁目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

Ｆターム(参考) 2C001 BA06　CB00　CB01　CB02　CB03　CB08　CC03