(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7699449号
(P7699449)

(45)発行日　令和7年6月27日(2025.6.27)

(24)登録日　令和7年6月19日(2025.6.19)

(51)国際特許分類

		FI	
Ａ６３Ｆ	*13/533(2014.01)*	Ａ６３Ｆ	13/533
Ａ６３Ｆ	*13/792(2014.01)*	Ａ６３Ｆ	13/792
Ａ６３Ｆ	*13/79　(2014.01)*	Ａ６３Ｆ	13/79

請求項の数　20　（全21頁）

(21)出願番号　特願2021-50870(P2021-50870)
(22)出願日　令和3年3月24日(2021.3.24)
(65)公開番号　特開2022-148976(P2022-148976A)
(43)公開日　令和4年10月6日(2022.10.6)
審査請求日　令和6年1月12日(2024.1.12)

(73)特許権者　000233778
任天堂株式会社
京都府京都市南区上鳥羽鉾立町１１番地１
(74)代理人　100115808
弁理士　加藤 真司
(74)代理人　100130269
弁理士　石原 盛規
(74)代理人　100113549
弁理士　鈴木 守
(72)発明者　泉水 一慶
京都府京都市南区上鳥羽鉾立町１１番地１ 任天堂株式会社内
審査官　鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　情報処理システム、情報処理プログラム、情報処理方法、及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段と、

ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段と、

前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段と、

前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段と、

を備えた、情報処理システム。

【請求項２】

前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記ＵＩオブジェクトに対する前記指示操作のうち、最初の指示操作が行われたとき、前記詳細情報出力手段が初めて前記表示装置に前記詳細情報を出力したとき、前記詳細情報のすべてが初めて前記表示装置に表示されたとき、又は前記詳細情報の最初の表示が終了した場合のいずれかに、前記詳細情報が前記既読状態になったとみなす、請求項１に記載の情報処理システム。

【請求項３】

前記表示画像は、仮想空間を仮想カメラで撮影して得られる仮想空間画像であり、

前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記仮想空間画像に重畳させて前記ＵＩオブジェクトを配置する、請求項１又は２に記載の情報処理システム。
【請求項４】
前記表示画像は、仮想空間を仮想カメラで撮影して得られる仮想空間画像であり、
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記仮想空間に前記ＵＩオブジェクトを配置する、請求項１又は２に記載の情報処理システム。
【請求項５】
前記ＵＩオブジェクトが前記既読状態になってから前記所定時間が経過するまで、前記所定のアプリケーション内において、当該指示操作を行ったユーザを対象に含む第１イベントを発生させる第１イベント発生手段をさらに備える、請求項１に記載の情報処理システム。
【請求項６】
前記第１イベントは、前記アプリケーション内でユーザが購入可能であるアイテムの価格が、当該第１イベントが発生していない場合に比べて安価となるイベントであり、前記詳細情報に対するユーザの指示操作によって、前記アイテムの購入のための第２詳細情報を前記表示装置に出力する、請求項５に記載の情報処理システム。
【請求項７】
所定の終了時点まで前記アプリケーション内で実施される第２イベントを発生させる第２イベント発生手段を更に備え、
前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記第２イベントに関する前記詳細情報が前記既読状態になってから前記所定時間が経過する前に前記所定の終了時点が到来したときは、前記所定時間の経過を待たずに前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去する、請求項１～６のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項８】
前記ＵＩオブジェクト除去手段は、さらに、前記第１イベントにおいてユーザが所定のアクションを実行した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去する、請求項５に記載の情報処理システム。
【請求項９】
前記ＵＩオブジェクト除去手段は、さらに、前記第２イベントにおいてユーザが所定のアクションを実行した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去する、請求項７に記載の情報処理システム。
【請求項１０】
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記詳細情報が未読状態から前記既読状態になったことに応じて、前記表示画像に含まれる当該詳細情報に対応する前記ＵＩオブジェクトの表示態様に関し、前記所定時間に関する表記を含まない第１表示態様の当該ＵＩオブジェクトに代えて、当該表記を含む第２表示態様の当該ＵＩオブジェクトを配置する、請求項１～９のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項１１】
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、複数の候補のなかから少なくとも１つの前記ＵＩオブジェクトを選択して配置する、請求項１～１０のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項１２】
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記複数の候補のなかから、前記所定のアプリケーションにおける過去のユーザの行動履歴に基づいて、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択する、請求項１１に記載の情報処理システム。
【請求項１３】
前記複数の候補の各々には優先度が設定され、
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記優先度に従って、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択する、請求項１１又は１２に記載の情報処理システム。
【請求項１４】
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、周期的に、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択す

る、請求項１～１３のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項１５】
前記ＵＩオブジェクト配置手段は、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択する際に、前記詳細情報が前記既読状態になってから前記所定時間が経過していない前記ＵＩオブジェクトについては、他のＵＩオブジェクトに優先して選択する、請求項１４に記載の情報処理システム。
【請求項１６】
前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記所定時間の経過後、前記所定のアプリケーションにおいて場面の遷移が行われる際に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去する、請求項１～１５のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項１７】
前記詳細情報出力手段は、前記詳細情報が前記既読状態になった後にも、前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があるたびに、前記詳細情報を出力する、請求項１～１６のいずれかに記載の情報処理システム。
【請求項１８】
所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段と、
ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段と、
前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段と、
前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段と、
を備えた、情報処理装置。
【請求項１９】
ＵＩオブジェクトが表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置ステップと、
所定のアプリケーションの実行中に、前記表示画像を表示装置に出力する画像出力ステップと、
前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合に、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力ステップと、
前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去ステップと、
を含む、情報処理方法。
【請求項２０】
情報処理装置のコンピュータを、
所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段、
ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段、
前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段、
前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段、
として機能させる、情報処理プログラム。
【発明の詳細な説明】

【従来技術】
【０００１】
本発明は、ＵＩオブジェクトに対する指示操作に応じて詳細情報を表示する情報処理システム、情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、ゲーム等の所定のアプリケーションの表示画像においてアイコン等のＵＩオブジェクトを表示して、ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作に応じて、当該ＵＩオブジェクトに関連付けられた詳細情報を提示する、ゲームシステム等の情報処理システムが知られている。例えば、特許文献１には、メニュー画面において、詳細情報としての広告動画３８に関連する言葉を含む吹き出しの画像５３を配置すること、すなわち、ユーザに広告動画３８のような詳細情報を閲覧させる目的で、吹き出しの画像５３のようなＵＩオブジェクトを表示することが開示されている。
【０００３】
このような詳細情報は、基本的には、一定の期間だけ有効であって、一定期間経過後は別の詳細情報を提供するために、新たなＵＩオブジェクトが表示される。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１６－１８１１５５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
詳細情報を提示するためのＵＩオブジェクトを配置することで詳細情報を提示する時間について改良の余地があった。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の一態様の情報処理システムは、所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段と、ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段と、前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段と、前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段とを備えた構成を有している。
【０００７】
この構成により、詳細情報を表示させるためのＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから所定時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間において詳細情報を提示できる。
【０００８】
上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記ＵＩオブジェクトに対する前記指示操作のうち、最初の指示操作が行われたとき、前記詳細情報出力手段が初めて前記表示装置に前記詳細情報を出力したとき、前記詳細情報のすべてが初めて前記表示装置に表示されたとき、又は前記詳細情報の最初の表示が終了した場合のいずれかに、前記詳細情報が前記既読状態になったとみなしてよい。
【０００９】
上記の情報処理システムにおいて、前記表示画像は、仮想空間を仮想カメラで撮影して得られる仮想空間画像であってよく、前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記仮想空間画像に重畳させて前記ＵＩオブジェクトを配置してよい。
【００１０】

上記の情報処理システムにおいて、前記表示画像は、仮想空間を仮想カメラで撮影して得られる仮想空間画像であってよく、前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記仮想空間に前記ＵＩオブジェクトを配置してよい。

【００１１】

上記の情報処理システムは、前記ＵＩオブジェクトが前記既読状態になってから前記所定時間が経過するまで、前記所定のアプリケーション内において、当該指示操作を行ったユーザを対象に含む第１イベントを発生させる第１イベント発生手段をさらに備えていてよい。

【００１２】

この構成により、イベントをユーザの指示操作に対応して開始して所定時間継続させることができるので、いずれのユーザにも公平に第１イベントへの参加可能期間を与えることができる。

【００１３】

上記の情報処理システムにおいて、前記第１イベントは、前記アプリケーション内で前記ユーザが購入可能であるアイテムの価格が、当該第１イベントが発生していない場合に比べて安価となるイベントであってよく、前記詳細情報に対するユーザの指示操作によって、アイテムの購入のための第２詳細情報を前記表示装置に出力してよい。

【００１４】

この構成により、ユーザは、アイテムの割引セールキャンペーンというイベントに容易に参加できる。

【００１５】

上記の情報処理システムにおいて、所定の終了時点まで前記アプリケーション内で実施される第２イベントを発生させる第２イベント発生手段を更に備えていてよく、前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記第２イベントに関する前記詳細情報が前記既読状態になってから前記所定時間が経過する前に前記所定の終了時点が到来したときは、前記所定時間の経過を待たずに前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去してよい。

【００１６】

この構成により、イベントの実施終了後までイベントに関する詳細情報を提供し続けてしまう状況を回避できる。

【００１７】

上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト除去手段は、さらに、前記第１イベント、または、前記第２イベントにおいて前記ユーザが所定のアクションを実行した場合に、当該ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去してよい。

【００１８】

この構成により、ユーザがイベントで所定のアクションを実行して詳細情報提供の目的を達成し、詳細情報のさらなる提供が不要になったことに応じてＵＩオブジェクトの配置をキャンセルできる。

【００１９】

上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト配置手段は、前記詳細情報が未読状態から前記既読状態になったことに応じて、前記表示画像に含まれる当該詳細情報に対応する当該ＵＩオブジェクトの表示態様に関し、前記所定時間に関する表記を含まない第１表示態様のＵＩオブジェクトに代えて、当該表記を含む第２表示態様のＵＩオブジェクトを配置してよい。

【００２０】

この構成により、ユーザは、表示画像に含まれる第２表示態様のＵＩオブジェクトによって、所定時間経過までの時間の経過（典型的には、所定時間経過までの残り時間）を認識できる。

【００２１】

上記の情報処理システムにおいて、前記オブジェクト配置手段は、複数の候補のなかから少なくとも１つの前記ＵＩオブジェクトを選択して配置してよい。

【００２２】
この構成により、配置すべきＵＩオブジェクトが複数ある場合に、そのすべてを配置するのではなく、配置するＵＩオブジェクトを絞り込んで配置することができる。
【００２３】
上記の情報処理システムにおいて、前記オブジェクト配置手段は、前記複数の候補のなかから、前記所定のアプリケーションにおける過去のユーザの行動履歴に基づいて、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択してよい。
【００２４】
この構成により、配置すべきＵＩオブジェクトが複数ある場合に、ユーザごとに適切なＵＩオブジェクトを選択して配置できる。
【００２５】
上記の情報処理システムにおいて、前記複数の候補の各々には優先度が設定されてよく、前記オブジェクト配置手段は、前記優先度に従って、配置する前記ＵＩオブジェクトを選択してよい。
【００２６】
この構成により、配置すべきＵＩオブジェクトが複数ある場合に、優先度に従ってＵＩオブジェクトを選択して配置できる。
【００２７】
上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト配置手段は、周期的に、配置すべき前記ＵＩオブジェクトを選択してよい。
【００２８】
この構成により、あるＵＩオブジェクトの配置がキャンセルされた後に、直ちに代わりの新たなＵＩオブジェクトが配置されることはなく、次の更新タイミングを待って新たなＵＩオブジェクトが配置される。
【００２９】
上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト配置手段は、配置すべき前記ＵＩオブジェクトを選択する際に、前記詳細情報が前記既読状態になってから前記所定時間が経過していない前記ＵＩオブジェクトについては、他のＵＩオブジェクトに優先して選択してよい。
【００３０】
この構成により、計時が開始されているＵＩオブジェクトについて、所定時間が経過する前に配置されなくなることを回避できる。
【００３１】
上記の情報処理システムにおいて、前記ＵＩオブジェクト除去手段は、前記所定時間の経過後、前記所定のアプリケーションにおいて場面の遷移が行われる際に、当該ＵＩオブジェクトを前記表示画像から除去してよい。
【００３２】
この構成により、ＵＩオブジェクトの配置を直ちにキャンセルするためだけに表示画像を更新する必要がなくなる。
【００３３】
上記の情報処理システムにおいて、前記詳細情報出力手段は、前記詳細情報が前記既読状態になった後にも、前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があるたびに、前記詳細情報を出力してよい。
【００３４】
この構成により、ユーザは指示操作をすることで何度も詳細情報を表示させることができる。
【００３５】
本発明の一態様の情報処理装置は、所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段と、ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段と、前記表示画像に含まれる

前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段と、前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段とを備えた構成を有している。

【００３６】

この構成によっても、詳細情報を表示させるためのＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから所定時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間において詳細情報を提示できる。

【００３７】

本発明の一態様の情報処理方法は、ＵＩオブジェクトが表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置ステップと、所定のアプリケーションの実行中に、前記表示画像を表示装置に出力する画像出力ステップと、前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合に、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力ステップと、前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去ステップとを含む構成を有している。

【００３８】

この構成によっても、詳細情報を表示させるためのＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから所定時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間において詳細情報を提示できる。

【００３９】

本発明の一態様の情報処理プログラムは、情報処理装置のコンピュータを、所定のアプリケーションの実行中に、表示画像を表示装置に出力する画像出力手段、ＵＩオブジェクトが前記表示画像に含まれるように、当該ＵＩオブジェクトを配置するＵＩオブジェクト配置手段、前記表示画像に含まれる前記ＵＩオブジェクトに対するユーザの指示操作があった場合、当該ＵＩオブジェクトに対応付けられた詳細情報を前記表示装置に出力する詳細情報出力手段、前記詳細情報が既読状態になってから所定時間が経過した場合に、前記ＵＩオブジェクトを前記表示画像に含まれないように当該表示画像から除去するＵＩオブジェクト除去手段として機能させる構成を有している。

【００４０】

この構成によっても、詳細情報を表示させるためのＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから所定時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間において詳細情報を提示できる。

【発明の効果】

【００４１】

本発明によれば、詳細情報を表示させるためのＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから所定時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間において詳細情報を提示できる。

【図面の簡単な説明】

【００４２】

【図１】図１は、本発明の実施の形態の情報処理システムの構成を示す図である。

【図２】図２は、本発明の実施の形態のゲームにおける表示画像の例を示す図である。

【図３】図３は、本発明の実施の形態の情報処理システムの構成を示すブロック図である。

【図４】図４は、本発明の実施の形態の記憶装置に記憶されるガイド情報の内容を示す図である。

【図５】図５は、本発明の実施の形態の詳細情報の提示の例を示す図である。

【図６】図６は、本発明の実施の形態の詳細情報の提示の例を示す図である。

【図７】図７は、本実施の形態のゲーム装置の記憶装置に記憶される配置ガイド情報の構

成を示す図である。
【図８】図８は、本発明の実施の形態のゲームにおける表示画像の例を示す図である。
【図９】図９は、本発明の実施の形態の有効時間経過済のガイド情報のガイドＵＩオブジェクトが指示された場合の表示画像を示す図である。
【図１０】図１０は、本発明の実施の形態のゲーム装置において実行される情報処理方法のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本発明の実施の形態のガイド更新処理のフローチャートである。
【図１２】図１２は、本発明の実施の形態のガイド処理のフローチャートである。
【図１３】図１３は、本発明の実施の形態の画像更新処理のフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００４３】
以下、本発明の実施の形態のゲームシステムについて、図面を参照しながら説明する。なお、以下に説明する実施の形態は、本発明を実施する場合の一例を示すものであって、本発明を以下に説明する具体的構成に限定するものではない。本発明の実施にあたっては、実施の形態に応じた具体的構成が適宜採用されてよい。
【００４４】
（システムの全体構成）
図１は、本発明の実施の形態の情報処理システムの構成を示す図である。情報処理システム１０００は、サーバ装置１００と、複数の情報処理装置としてのゲーム装置２００とを備えている。サーバ装置１００と、複数のゲーム装置２００の各々とは、通信ネットワーク３００を介して互いに通信可能である。本実施の形態では、ゲーム装置２００は、多機能情報処理装置であるスマートフォンからなる。スマートフォンが本実施の形態のアプリケーションプログラムとして提供される本実施の形態の情報処理プログラムをインストールすることにより、ゲーム装置２００が構成される。
【００４５】
なお、ゲーム装置２００は、ゲーム専用機であってもよい。この場合にも、ゲーム装置２００は、ゲームソフトとして提供される本実施の形態の情報処理プログラムを実行することで後述する機能を実行可能となる。ゲームソフトは、通信ネットワークを介してダウンロードする形式、およびカートリッジをゲーム専用機に装着する方式で、ゲーム専用機に提供されてよい。
【００４６】
（表示画像の概要）
図２は、本発明の実施の形態のゲームにおける表示画像の例を示す図である。まず、図２を参照して、本実施の形態の表示画像の概要を説明する。本実施の形態のゲームは、仮想空間内において、プレイヤキャラクタを操作して進行させるゲームである。プレイヤキャラクタは、ユーザの操作に応じて仮想空間内を移動し、種々のアクションを実行する。ゲーム実行中の表示画像６４１は、仮想空間とその中のプレイヤキャラクタ、ノンプレイヤキャラクタ、各種のオブジェクト（車、木、地形等）を仮想カメラで撮影して得られるゲーム画像にアイコン、ボタン等のＵＩオブジェクトが重畳されて構成される。
【００４７】
ＵＩオブジェクトは、主に表示画像の縁部に表示される。本実施の形態では、特に、表示画像６４１には、ユーザに所定のガイド情報を提示するためのガイドＵＩオブジェクト６４２が含まれている。ユーザがガイドＵＩオブジェクト６４２を指示することで、ガイドの詳細情報が表示される。
【００４８】
ユーザに提示すべきガイド情報が複数ある場合に、すべてのガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像６４１に配置すると、スペースが足りず、仮想空間の視認性も低下する。よって、本実施の形態では、表示画像６４１に含めるガイドＵＩオブジェクトの数を２個に制限している。本実施の形態では、さらに、ガイドＵＩオブジェクトを表示画像に配置する時間にも制限を設けている。

【００４９】
（システムの概要）
図３は、本発明の実施の形態の情報処理システムの構成を示すブロック図である。サーバ装置１００は、サーバ装置としての情報処理を行うプロセッサ１０と、各種のデータを記憶した記憶装置２０と、ゲーム装置２００及びその他の装置と通信ネットワーク３００を介して通信を行う通信装置３０とを備えている。プロセッサ１０は、ゲーム装置２００からの要求に応じてゲーム装置２００に対してゲームデータを提供するゲームデータ提供部１１と、ゲーム装置２００にガイド情報を提供するガイド情報提供部１２とを備えている。
【００５０】
ゲーム装置２００は、各種のデータを記憶した記憶装置４０と、サーバ装置１００及びその他の装置と通信ネットワーク３００を介して通信を行う通信装置５０と、ゲーム装置としての情報処理を行うプロセッサ６０と、プロセッサ６０の情報処理に基づいて表示画像を表示する表示装置７０と、ユーザによる操作を受けて入力信号をプロセッサ６０に出力する入力装置８０とを備えている。
【００５１】
通信装置５０は、無線でルータに接続して、通信ネットワーク３００を介してサーバ装置１００その他の装置と通信を行う。表示装置７０及び入力装置８０は、本実施の形態では、タッチパネルとして一体的に構成される。よって、ユーザは、表示装置７０に表示されるオブジェクトに対して直接タップ、ドラッグ等のタッチ操作を行うことができる。なお、表示装置７０と入力装置８０とが別体として構成されてもよい。この場合には、表示装置７０にカーソルを表示して、コントローラである入力装置８０を操作することで、表示装置７０の表示画像内でカーソルを移動させつつ各種の操作を行うようにしてよい。
【００５２】
プロセッサ６０は、プロセッサが本発明の実施の形態の情報処理プログラムを実行することで構成され、ゲーム処理部６１と、イベント発生部６２と、詳細情報出力部６３と、画像出力部６４と、ＵＩオブジェクト配置部６５と、計時部６６と、ＵＩオブジェクト除去部６７とを備える。なお、情報処理プログラムは、非一時的記憶媒体に記憶されて、そこからプロセッサ６０にインストールされてよい。
【００５３】
ゲーム処理部６１は、アプリケーションプログラム、サーバ装置１００のゲームデータ提供部１１から提供されるゲームデータ、及び入力装置８０からの入力信号に基づいて、ゲーム処理を実行する。イベント発生部６２は、ユーザによる、入力装置８０へのイベント発生のための指示操作に応じて、イベントを発生させる。詳細情報出力部６３は、入力装置８０からガイドＵＩオブジェクト６４２が指定されたことを示す入力信号を受けると、関連するガイドの詳細情報を出力する。画像出力部６４は、表示装置７０に表示する表示画像を生成して表示装置７０に出力する。
【００５４】
ＵＩオブジェクト配置部６５は、複数のガイドのなかからＵＩオブジェクトを配置すべきガイドを選択して、選択したガイドのＵＩオブジェクトを表示画像に含まれるように配置する。計時部６６は、表示画像にガイドＵＩオブジェクトが配置されたガイド情報について、その詳細情報が既読状態となったときに計時を開始して、当該ガイドに設定された所定の有効時間が経過するか否かを判定する。ＵＩオブジェクト除去部６７は、ガイドＵＩオブジェクトが配置されているガイド情報について、計時部６６が有効時間が経過したと判定した場合、及びその他の除去条件を満たす場合に、当該ガイド情報のステータス（図７参照）を「有効時間経過済」とする。
【００５５】
（ガイド情報の選択）
上述のように、ゲーム装置２００の表示画像には、２つを上限として、ガイドＵＩオブジェクトが表示される。ユーザに提示すべきガイド情報の候補が３以上ある場合には、そ

のなかからユーザに提示するガイド情報を２つ選択する。

【００５６】

図４は、本発明の実施の形態の記憶装置２０に記憶されるガイド情報の内容を示す図である。本実施例においては、記憶装置２０には、ガイド情報ごとに、ガイド情報を特定するガイドＩＤ、表示画像に配置するガイドＵＩオブジェクト、ガイド情報の詳細内容を示す詳細情報、ガイド情報によって案内されるイベント、ガイド情報の提示を終了する時点である終了日時、各ゲーム装置２００の表示画像にガイドＵＩオブジェクトを配置する時間である有効時間、ガイド情報を選択する際に用いる提示条件のうち少なくとも１つが記憶されているものとする。

【００５７】

ガイドＵＩオブジェクト６４２は、アイコン、ボタン、タイル等の画像であり、図２に示したように、ガイド情報の内容を文字や図柄によって表現したものである。また、後述するように、ガイドＵＩオブジェクト６４２は、既読後には残り時間が表示される。詳細情報は、ユーザがガイドＵＩオブジェクト６４２に対して指示操作（具体的には、ガイドＵＩオブジェクト６４２のタップ）をすることで表示装置７０に表示される情報である。詳細情報は、画像及びテキストからなる情報であってよく、音声や動画を含む情報であってもよい。

【００５８】

詳細情報は、例えば、イベントの案内、各種サービスの入会案内、プレゼントの案内である。イベントには、ユーザがガイドＵＩオブジェクト６４２を指示して詳細情報が既読状態になってから有効時間が経過するまで、ゲーム内において当該指示操作を行ったユーザを対象に含む第１イベントと、詳細情報が既読状態になるかに関わらず、定められた終了時点になるまで継続されユーザが参加可能な第２イベントがある。第１イベントは、例えば、ゲーム内でユーザが購入できるアイテムの価格が通常時と比較して安価になる割引セールキャンペーンである。第２イベントは例えば、特定のサービスを無料体験できるキャンペーンである。記憶装置２０には、当該イベントの内容が記憶される。

【００５９】

有効時間は、ユーザが詳細情報を既読状態にしてから当該ユーザへの当該ガイド情報の提示を終了するまでの時間であり、ガイド情報ごとに、例えば、１０分、１時間、２４時間等と設定される。終了日時は、ユーザが詳細情報を既読状態にしたか否かに関わらずどのユーザに対してもガイド情報の提示を終了する日時である。

【００６０】

提示条件は、当該ガイド情報を優先的に提示する条件である。この提示条件は、ゲームにおける当該ユーザの過去の行動履歴、例えばアイテム購入の履歴、各種サービスの利用履歴、ゲームを開始した時期等に関する条件が含まれていてよい。ガイド情報が例えば特定のアイテムの割引セールキャンペーンである場合には、提示条件として、例えば、ユーザＩＤが所定の条件を満たす（ユーザの一定割合のみを対象とする）、当該アイテムを未購入である、及び現在当該アイテムを所持していないという条件が設定される。ガイド情報が例えば初心者向けのアイテムのパッケージの割引セールキャンペーンである場合には、提示条件として、例えば、ユーザが当該ゲームを遊び始めて所定の時間内（例えば、４８時間内）であり、かつ、当該パッケージを未購入であるという条件が設定される。また、提示条件は、それぞれのガイド情報に対応付けて設定される優先度の高いものを優先的に提示するものであってもよい。例えば、本実施例においては、優先度は、低、中、高、最高のいずれかであるが、より細かく多くの段階が設定されてもよい。

【００６１】

ガイド情報提供部１２は、３以上のガイド情報がある場合には、提示条件を満たすガイド情報を選択して、ゲーム装置２００に提供する。ここで、ガイド情報提供部１２は、提示条件のうちの一部のみを課してガイド情報を絞り込んでもよい。また、提示条件を判断せずにゲーム装置２００に提供してもよい。例えば、上記の特定のアイテムの割引セールキャンペーンの例では、提示条件のうち、当該アイテムを未購入であるというという条件

のみをサーバ装置１００のガイド情報提供部１２で判断して、当該条件を満たす場合にはゲーム装置２００に提供する。

【００６２】

ゲーム装置２００のＵＩオブジェクト配置部６５は、サーバ装置１００から提供された複数のガイド情報のなかから表示画像に表示する２つのＵＩオブジェクトを選択して、表示画像に配置する。具体的には、ゲーム装置２００のＵＩオブジェクト配置部６５は、サーバ装置１００で判断されなかった提示条件を判断することでガイド情報を絞り込み、さらに優先度に従って提示すべきガイド情報を選択する。ここで、ＵＩオブジェクト配置部６５は、詳細情報が既読状態となって有効時間のカウントダウンの計時が開始されているガイド情報については、優先度を最高に設定して、または、優先度の高低に関わらずに、表示画像に配置するガイド情報として選択する。

【００６３】

（詳細情報の提示）

図５は、本発明の実施の形態の詳細情報の提示の例を示す図である。ユーザが図２の表示画像６４１に示すガイドＵＩオブジェクト６４２を指示する操作（例えば、ガイドＵＩオブジェクト６４２のタップ）をすると、詳細情報出力部６３は、図５に示すように、詳細情報ウィンドウ６４３をゲーム画像に重畳させて表示する。なお、表示装置７０と入力装置８０とが別体として設けられている場合には、例えば、入力装置８０としてのマウスを操作して表示装置７０に表示されたカーソルを操作して、ガイドＵＩオブジェクト６４２としてのボタンをポインティング操作することでガイドＵＩオブジェクト６４２を指示してもよく、入力装置８０がキーボードである場合は、キー入力によってガイドＵＩオブジェクト６４２を指示してもよい。

【００６４】

図２に示すように、表示画像６４１にガイドＵＩオブジェクト６４２が表示されており、かつ、有効時間内であれば、ガイドＵＩオブジェクト６４２への指示に応じて詳細情報ウィンドウ６４３が立ち上がる。図５の例は、ゲームを始めて間もないユーザに対して、アイテムの初心者パックの割引セールを行うという販促キャンペーンのガイド情報の詳細を示している。

【００６５】

詳細情報には、案内されたアイテム（初心者パック）を購入することを指示するボタン６４４と、購入しないことを指示するボタン６４５とが含まれている。ボタン６４４が指示されると、シーンはアイテム購入シーンに遷移して、アイテム購入のためのさらなる詳細情報が提示される。遷移先でアイテム購入に係るユーザ操作があった場合には、アイテムの購入のための処理が開始する。一方、ボタン６４５が指示されると、詳細情報ウィンドウ６４３は閉じてゲーム画像を含む通常の表示画像に戻る。

【００６６】

図６は、本発明の実施の形態の詳細情報の提示の例を示す図である。この例では、詳細情報は、月額制サービスの体験の案内であり、具体的には、複数のコースが設けられた月額制サービスのＡコースの体験を案内するものである。詳細情報ウィンドウ６４３´には、体験に申し込みを行うためのボタン６４６と、詳細情報ウィンドウ６４３´を閉じるためのボタン６４７が含まれている。

【００６７】

（ガイド情報提示の有効時間）

上述のようにガイド情報には有効時間が設けられており、ガイドＵＩオブジェクト６４２が示すガイド情報は、各ユーザに時限的に提示される。ガイドＵＩオブジェクト６４２がゲーム画面に配置された後、ガイドＵＩオブジェクト６４２の詳細情報が既読状態になると、計時部６６によって計時が開始され、有効時間のカウントダウンが開始される。なお、既読状態になった後にも、有効時間内であればガイドＵＩオブジェクト６４２を指示することで何度でも詳細情報が提示される。

【００６８】

また、イベント発生部６２は、ガイド情報がイベントの案内である場合には、最初にガイドＵＩオブジェクト６４２が指示されたことに対応して、そのユーザを対象に含むイベント、すなわち当該ユーザが参加可能ないしは利用可能なイベントを発生させてもよい。例えば、イベントが所定のアイテムの割引セールキャンペーンである場合には、イベント発生部６２は、この時限的な割引セールキャンペーンを発生させて、このユーザに対する割引セールを開始する。

【００６９】

このように、本実施の形態では、ガイド情報について、終了日時だけでなく、有効時間を設定することで、複数のユーザに公平にガイド情報を提示できる。例えば、ガイド情報がアイテムの割引セールキャンペーンである場合に、終了日時のみが設定されていると、終了日時のよりも十分に前（例えば１週間前）に当該キャンペーンの情報が提示されたユーザと、終了日時（例えば３日前）が近くなってから当該キャンペーンの情報が提示されたユーザとで、当該キャンペーンを利用できる期間に差が生じてしまう。これに対して、本実施の形態では、詳細情報が既読状態になってから有効時間（例えば、４８時間）のカウントダウンが開始されるので、いずれのユーザにも同じ利用可能時間が与えられる。

【００７０】

一方で、ガイド情報が、ユーザにとっては興味がない情報である場合もあり得る。よって、ユーザが最初にそのようなガイド情報の詳細情報を閲覧した後に、そのようなガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を長期間にわたってゲーム画像に配置しておくのも適切ではない。逆に、ガイド情報に興味を持つユーザは、最初にそのようなガイド情報の詳細情報を閲覧した後に、改めて詳細情報を確認したいこともあり得る。そこで、本実施の形態では、上述のように、詳細情報が既読状態になってから有効時間（例えば、１０分）のカウントダウンが開始され、既読状態にした後に直ちにガイドＵＩオブジェクト６４２を消去せずに有効時間の間は何度でも詳細情報を確認できるように、有効時間が経過したらガイドＵＩオブジェクト６４２の配置を解除することとした。

【００７１】

図７は、本実施の形態のゲーム装置の記憶装置に記憶される配置ガイド情報の構成を示す図である。ゲーム装置２００の記憶装置４０には、ゲーム装置２００のゲーム画像にガイドＵＩオブジェクト６４２が配置されるガイド情報についての情報が記憶されている。配置ガイド情報は、ガイドＩＤと、ステータスと、残り時間の情報を含む。ステータスとしては、ガイドＵＩオブジェクト６４２が未だ指示されておらず詳細情報が一度も提示されていないことを示す「未読」と、詳細情報がすでに提示されたことがある状態、すなわち既読状態を示す「既読」と、すでに有効時間が経過していることを示す「有効時間経過済」という３ステータスがある。残り時間は、当該ガイド情報の有効時間から、計時部６６で計時されている時間を差し引いた時間であり、計時部６６における計時に伴って減少し、有効時間が経過すると０になる。

【００７２】

図８は、本発明の実施の形態のゲームにおける表示画像の例を示す図である。図８では特に、ガイド情報が既読状態になった後の状態を示している。なお、図２はガイド情報が未読状態である例であり、図２と図８とを比較すると、詳細情報が未読状態から既読状態になったことに応じて、表示画像に含まれるガイドＵＩオブジェクトの表示態様が計時部６６の計時に関する表記を含まない表示態様（図２）から、当該表記を含む表示態様（図８）へと変化している。具体的には、ガイド情報が既読状態になった後には、ガイドＵＩオブジェクト６４２に、ガイド情報の提示の残り時間表示６４２１が付加されている。

【００７３】

計時部６６は、ガイドＵＩオブジェクト６４２が初めて指示されてその詳細情報が初めて提示されたときに、当該ガイド情報の配置ガイド情報（図７参照）におけるステータスを「既読」として、計時を開始する。このように、計時部６６は、ガイド情報の詳細情報が既読状態となったときに計時を開始するが、より正確には、ガイドＵＩオブジェクトに対する最初の指示操作が行われたときに詳細情報が既読状態になったとみなして計時を開

始する。計時部６６は、これに代えて、詳細情報出力部６３が初めて表示装置７０に詳細情報を出力したときに詳細情報が既読状態になったとみなして計時を開始してもよい。また、計時部６６は、例えば詳細情報がユーザによる画面のスクロール操作によって、詳細情報が全て表示装置に表示された場合や、詳細情報として提示された動画が最後まで再生された場合等、詳細情報のすべてが初めて表示装置７０に表示されたと考えられるようなときに詳細情報が既読状態になったとみなして計時を開始してもよい。さらに、計時部６６は、詳細情報の最初の表示が終了したときに詳細情報が既読状態になったとみなして計時を開始してもよい。

【００７４】

ＵＩオブジェクト配置部６５は、ガイド情報の詳細情報が既読状態となった後には、ガイドＵＩオブジェクト６４２にガイド情報の提示の残り時間表示６４２１を付加する。ＵＩオブジェクト配置部６５は、配置ガイド情報（図７参照）の残り時間を参照して所定の周期でガイド情報の提示の残り時間表示６４２１を更新する。具体的には、ＵＩオブジェクト配置部６５は、残り時間が１日以上である場合には、残り時間表示６４２１として日単位で残り時間を表示するとともに１日周期で残り時間表示６４２１を更新し、残り時間が１日未満１時間以上である場合には、残り時間表示６４２１として時間単位で残り時間を表示するとともに１時間周期で残り時間表示６４２１を更新し、残り時間が１時間未満１分以上である場合には、残り時間表示６４２１として分単位で残り時間を表示するとともに１分周期で残り時間表示６４２１を更新し、残り時間が１分未満である場合には、残り時間表示６４２１として秒単位で残り時間を表示するとともに１秒周期で残り時間表示６４２１を更新する。

【００７５】

ＵＩオブジェクト除去部６７は、計時部６６によって有効時間が経過したと判定されたガイド情報について、ガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から除去する。具体的には、ＵＩオブジェクト除去部６７は、有効時間が経過したガイド情報の配置ガイド情報（図７参照）におけるステータスを「有効時間経過済」に更新する。ただし、本実施の形態では、ＵＩオブジェクト除去部６７は、所定時間が経過して残り時間が０になったガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を直ちに表示画像から除去せず、ＵＩオブジェクト配置部６５は、残り時間表示６４２１を０とするか、あるいは有効時間切れ等の表示とする。

【００７６】

ＵＩオブジェクト除去部６７は、ゲーム処理部６１において、ゲームが展開して新たな場面に遷移こと等による表示画像の更新の際に、記憶装置４０の配置ガイド情報を参照して、ステータスが「有効時間経過済」になっているガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像６４１から除去する。これに応じて、ＵＩオブジェクト配置部６５は、更新後の表示画面に当該ガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を含まれないようにして、表示すべきガイドＵＩオブジェクト６４２のみを配置する。このような表示画像の更新をするための場面の遷移としては、例えば、別のゲームステージに移動したとき、設定画面を開いたとき、ゲームステージからホーム画面に戻ったときなどに生じる。このように、本実施の形態では、有効時間が経過したときに直ちに表示画像からガイドＵＩオブジェクト６４２を除去するわけではないので、有効時間が経過して配置がすでに解除されたガイドＵＩオブジェクト６４２が表示画面６４１に含まれており、かつそれが指示されることがあり得る。

【００７７】

図９は、本発明の実施の形態の有効時間経過済のガイド情報のガイドＵＩオブジェクトが指示された場合の表示画像を示す図である。有効時間経過済のガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２が指示されると、詳細情報出力部６３は、詳細情報ウィンドウの代わりに図９に示す終了通知ウィンドウ６４８を出力してガイド終了表示を行う。この終了通知ウィンドウ６４８には、ガイドが終了した旨の表示と、ボタン６４９が設けられている。ボタン６４９が指示されると、終了通知ウィンドウ６４８が閉じてゲーム画面に戻る。

なお、ＵＩオブジェクト配置部６５は、このタイミングで有効時間経過済のガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から除去してもよい。

【００７８】

図１０は、本発明の実施の形態のゲーム装置において実行される情報処理方法のフローチャートである。このフローチャートは、ゲーム装置２００においてユーザがゲームにログインしたとき、すなわち、ゲームをしていない状態からゲームを開始したときに開始される。まず、配置すべきガイドＵＩオブジェクト６４２、すなわち、ユーザに提示するガイド情報を更新するガイド更新処理が行われる（ステップＳ１）。次に、ゲーム装置２００は、ガイド情報を提示するためのガイド表示処理を行う（ステップＳ２）。そして、ゲーム装置２００は、ガイド除去処理を行い、既読後有効時間が経過したガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から除去する（ステップＳ３）。

【００７９】

図１１は、本発明の実施の形態のガイド更新処理のフローチャートである。ガイド更新処理（図１０のステップＳ１）では、ＵＩオブジェクト配置部６５は、更新タイミング後の最初のログインであるか否かを判断する（ステップＳ１１）。更新タイミング後の最初のログインでない場合には（ステップＳ１１にてＮｏ）、ガイド処理（図１０のステップＳ２）に移行する。更新タイミング後の最初のログインである場合は（ステップＳ１１にてＹｅｓ）、ＵＩオブジェクト配置部６５は、サーバ装置１００に提示すべきガイド情報を問い合わせる。なお、ログイン中に更新タイミングとなった場合にも、更新タイミング後の最初のログインである（ステップＳ１１にてＹｅｓ）と判断される。本実施の形態では、更新タイミングは、毎日の所定時刻としており、すなわち１日最高１回の更新を行う。更新タイミングは、これに限られず、例えば１２時間おき（１日２回更新）でもよく、２日おき（２日に１回更新）でもよく、任意の指定した日時であってもよい。

【００８０】

ＵＩオブジェクト配置部６５は、更新タイミング後の最初のログインである場合に、提示すべきガイド情報をサーバ装置１００に問い合わせて、サーバ装置１００から提示すべきガイド情報の提供を受けると、これらのなかから当該ゲーム装置２００において提示するガイド情報を選択し（ステップＳ１２）、ガイドＵＩオブジェクト６４２を配置する（ステップＳ１３）。ここでのガイドＵＩオブジェクト６４２の選択については上述したとおりである。このように、ＵＩオブジェクト配置部６５は、周期的に、配置すべきガイドＵＩオブジェクトを更新する。

【００８１】

このように、ＵＩオブジェクト配置部６５は、ガイド情報の配置が解除されてガイドＵＩオブジェクトが除去されたとしても、直ちに新たなガイドＵＩオブジェクトを配置することはなく、更新の周期（例えば１日）を設定して、更新タイミングを超えて最初のログインである場合に、配置するガイドＵＩオブジェクトを更新する。これにより、ゲーム装置２００が頻繁にサーバ装置１００にアクセスをする必要がなくなり、通信負担が軽減される。

【００８２】

図１２は、本発明の実施の形態のガイド表示処理のフローチャートである。ガイド処理（図１０のステップＳ２）では、詳細情報出力部６３が、ガイドＵＩオブジェクト６４２に対する指示操作があったか否かを判断する（ステップＳ２１）。この指示操作がない場合には（ステップＳ２１にてＮｏ）、計時部６６は、すでに詳細情報が既読状態となっているガイド情報について、計時している時間が当該ガイド情報の有効時間を経過しているか否かを判断する（ステップＳ２７）。有効時間を経過していない場合には（ステップＳ２７でＮｏ）、そのままガイド除去処理（図１０のステップＳ３）に移行する。

【００８３】

有効時間を経過している場合は（ステップＳ２７でＹｅｓ）、ＵＩオブジェクト配置解除部６７は、当該ガイド情報の記憶装置４０における配置ガイド情報のステータスを「有効時間経過済」にする（ステップＳ２８）。

【００８４】
ガイドＵＩオブジェクト６４２に対する指示操作があった場合には（ステップＳ２１にてＹｅｓ）、詳細情報出力部６３は、記憶装置４０の配置ガイド情報（図７参照）を参照して、当該ガイド情報のステータスを確認する（ステップＳ２２）。ガイド情報のステータスが「未読」である場合には（ステップＳ２２にて「未読」）、イベント発生部６２は当該ガイド情報が第１イベントの情報である場合はイベントを発生させ（ステップＳ２３）、計時部６６は、有効時間の計時を開始し（ステップＳ２４）、詳細情報出力部６３は、詳細情報を出力する（ステップＳ２５）。ガイド情報のステータスが「既読」である場合は（ステップＳ２２で「既読」）、イベントはすでに発生しており、計時もすでに開始しているので、そのまま詳細情報出力部６３が詳細情報を出力する（ステップＳ２５）。
【００８５】
ＵＩオブジェクトに対する指示操作があった場合であっても（ステップＳ２１にてＹｅｓ）、当該ガイド情報のステータスが「有効時間経過済」である場合は、終了通知ウィンドウ６４８を出力してガイド終了表示を行う（ステップＳ２６）。
【００８６】
図１３は、本発明の実施の形態のガイド除去処理のフローチャートである。ゲーム処理部６１は、ゲームの展開に応じて、場面が遷移するか否かを判断する（ステップＳ３１）。例えば、ゲームにおいては、サーバ装置１００からゲーム装置２００に対して仮想空間のゲームデータが提供されて、ゲーム装置２００では、このゲームデータをメモリに展開してゲーム処理を行うが、サーバ装置１００から提供されている仮想空間以外の仮想空間に移る場合には、ゲーム装置２００は新たなゲームデータをサーバ装置１００から取得し、あるいは、新たなゲームデータをメモリに展開する。例えばこのような場合に、ゲーム装置２００では、場面が遷移することになる。
【００８７】
この場面遷移の際に、ＵＩオブジェクト配置部６５は、記憶装置４０の配置ガイド情報のステータスを確認し、ステータスが「有効時間経過済」となっているガイド情報があれば（ステップＳ３２にて「有効時間経過済」）、そのガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から消去して処理を終了する。ステータスが「有効時間経過済」となっているガイド情報がない場合には（ステップＳ３２にて「有効時間未達」）、そのままログアウトの確認（図１０のステップＳ４）に移行する。
【００８８】
なお、図示は省略するが、場面遷移の際にガイドＵＩオブジェクトを除去する場合は他にもある。まず、ガイドＵＩオブジェクト６４２が既読状態にるか否かに関わらず発生する第２イベントについては、すでに終了日時が到来している場合には、ＵＩオブジェクト除去部６７は、詳細情報が既読状態になってから有効時間が経過する前であっても、有効時間の経過を待たずに、ステータスを「有効時間経過済」として、ＵＩオブジェクト配置部６５は、場面遷移の際に、配置すべきガイドＵＩオブジェクト６４２から当該ガイドＵＩオブジェクト６４２を除外する。
【００８９】
また、ガイド情報に従ってユーザが所定のアクションを実行することによりガイド情報の目的が達成された場合、例えば、ガイド情報が所定のアイテムの販促キャンペーンである場合において、ユーザが当該アイテムを購入したときは、ガイド情報の目的が達成されたとして、ＵＩオブジェクト除去部６７は、有効時間の経過を待たずに、ステータスを「有効時間経過済」として、ＵＩオブジェクト配置部６５は、場面遷移の際に、配置すべきガイドＵＩオブジェクト６４２から当該ガイドＵＩオブジェクト６４２を除外する。あるいは、ＵＩオブジェクト除去部６７は、詳細情報が所定の回数閲覧されたことを条件に、ステータスを「有効時間経過済」として、ＵＩオブジェクト配置部６５は、場面遷移の際に、配置すべきガイドＵＩオブジェクト６４２から当該ガイドＵＩオブジェクト６４２を除外してもよい。
【００９０】

以上のように、本発明の実施の形態の情報処理システムによれば、ガイド情報の詳細情報を表示させるためのガイドＵＩオブジェクトを配置する期間を、詳細情報が既読になってから有効時間が経過するまでと設定するため、個々のユーザに対して適切な期間においてガイド情報の詳細情報を提示できる。

【００９１】

なお、ＵＩオブジェクトを指示することによってユーザに提示される情報はガイド情報に限られず、時限的に提示される他の情報であってもよい。また、上記の実施の形態では、本発明がゲームアプリケーションに応用される例を説明したが、このアプリケーションはゲームアプリケーションに限られず、他の任意のアプリケーションに応用可能である。

【００９２】

また、上記の実施の形態では、情報処理システム１０００がサーバ装置１００と情報処理装置としてのゲーム装置２００とから構成されていたが、これに代えて、記憶装置２０、ガイド情報提供部１２の機能がゲーム装置２００に備えられて、情報処理装置単体で上記の機能が実現されてもよい。

【００９３】

また、上記の実施の形態では、ＵＩオブジェクト配置部６５は、仮想空間画像に重畳させる形式でガイドＵＩオブジェクトを配置したが、これに代えて、ＵＩオブジェクト配置部６５は、仮想空間にガイドＵＩオブジェクトを配置するようにしてもよい。この場合には、画像出力部６４は、そのようなガイドＵＩオブジェクトが配置された仮想空間を仮想カメラで撮影して得られる仮想空間画像を出力することにより、表示装置７０の表示画面においてガイドＵＩオブジェクトが表示されることになる。

【００９４】

また、上記の実施の形態では、ガイドＵＩオブジェクト６４２が初めて指示されて詳細情報が既読状態となってから有効時間が経過しても直ちにガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から除去せず、当該ガイド情報のステータスを「有効時間経過済」としたうえで、場面遷移の際にガイドＵＩオブジェクト６４２を除去したが、これに代えて、有効時間が経過したら直ちにそのガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画面から除去してもよく、あるいは、他のトリガに応じて有効時間経過済のガイド情報のガイドＵＩオブジェクト６４２を表示画像から除去してもよい。

【産業上の利用可能性】

【００９５】

本発明は、個々のユーザに対して適切な期間においてガイド情報の詳細情報を提示できるという効果を有し、ＵＩオブジェクトに対する指示操作に応じて詳細情報を表示する情報処理システム等として有用である。

【符号の説明】

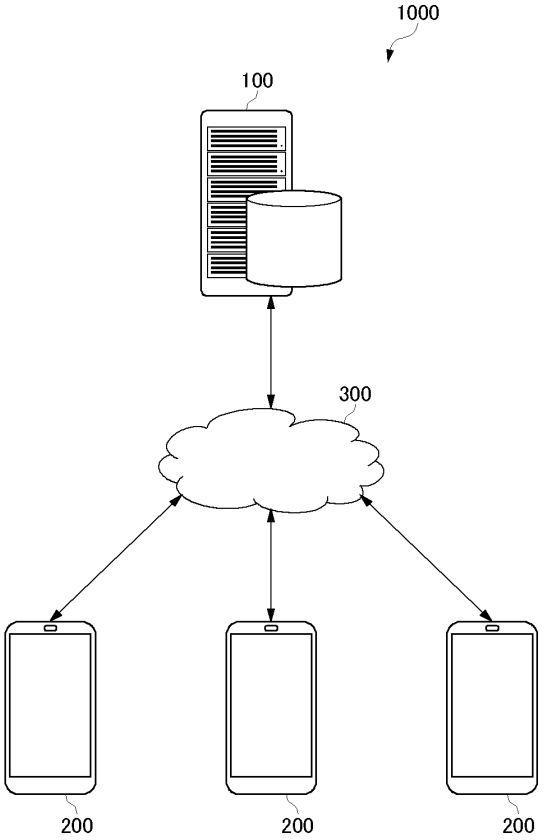
【００９６】

１０　プロセッサ
１１　ゲームデータ提供部
１２　ガイド情報提供部
２０　記憶装置
３０　通知装置
４０　記憶装置
５０　通信装置
６０　プロセッサ
６１　ゲーム処理部
６２　イベント発生部
６３　詳細情報出力部
６４　画像出力部
６５　ＵＩオブジェクト配置部
６６　計時部

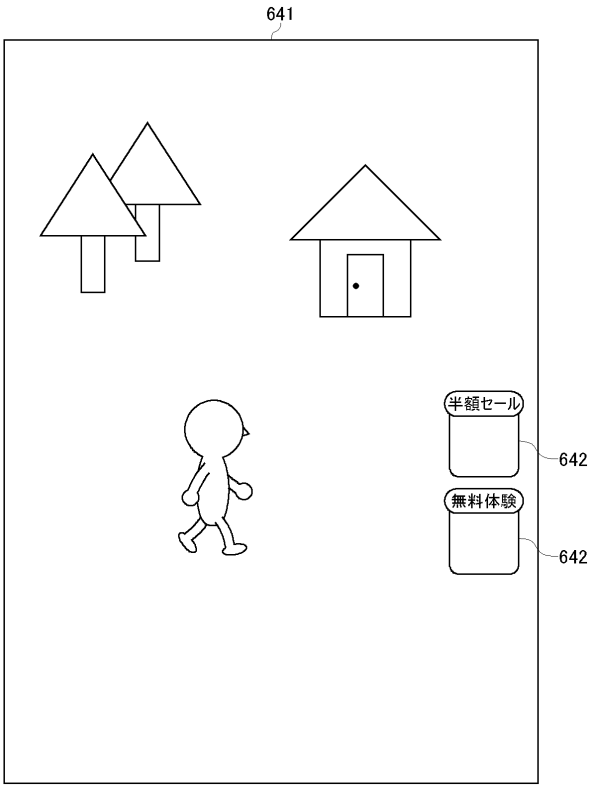
６７　ＵＩオブジェクト除去部
７０　表示装置
８０　入力装置
１００　サーバ装置
２００　ゲーム装置
３００　通信ネットワーク
６４１　表示画像
６４２　ガイドＵＩオブジェクト
６４３、６４３´　詳細情報ウィンドウ
６４４～６４８、６４９　ボタン
６４８　終了通知ウィンドウ
６４２１　残り時間表示
１０００　情報処理システム

【図面】

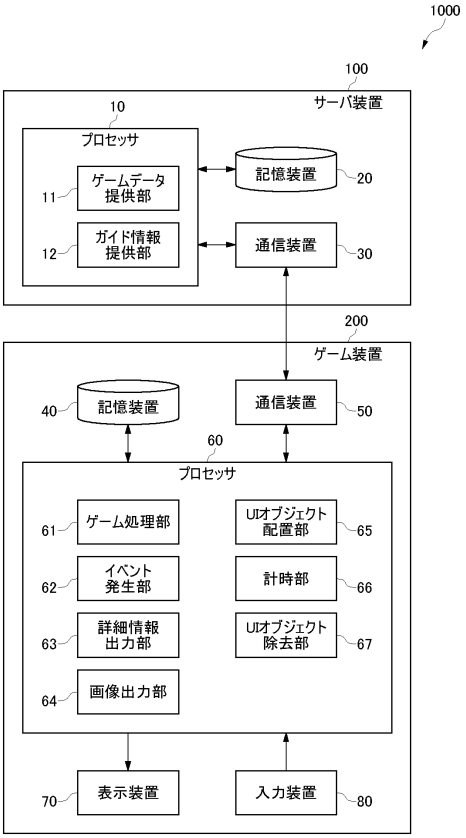
【図１】



【図２】



【図３】


1000
100
サーバ装置
10
プロセッサ
11
ゲームデータ提供部
12
ガイド情報提供部
記憶装置
20
通信装置
30
200
ゲーム装置
40
記憶装置
通信装置
50
60
プロセッサ
61
ゲーム処理部
62
イベント発生部
63
詳細情報出力部
64
画像出力部
UIオブジェクト配置部
65
計時部
66
UIオブジェクト除去部
67
70
表示装置
入力装置
80

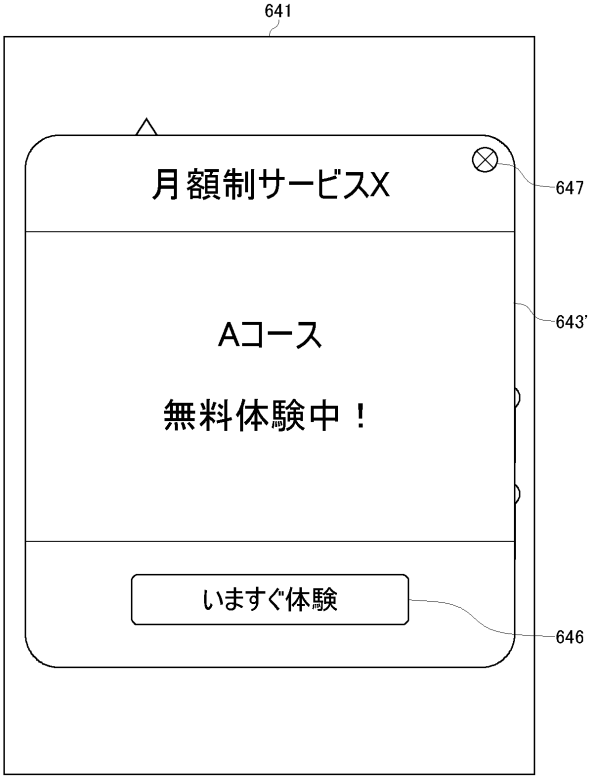
【図４】


ガイド情報
ガイドID
ガイドUIオブジェクト
詳細情報
イベント
終了日時
有効時間
提示条件

【図５】


641
初心者パック割引セール
初心者パック
・アイテムA
・アイテムB
・アイテムC
・アイテムD
¥1,000 → ¥500
643
今は買わない
買う
645
644

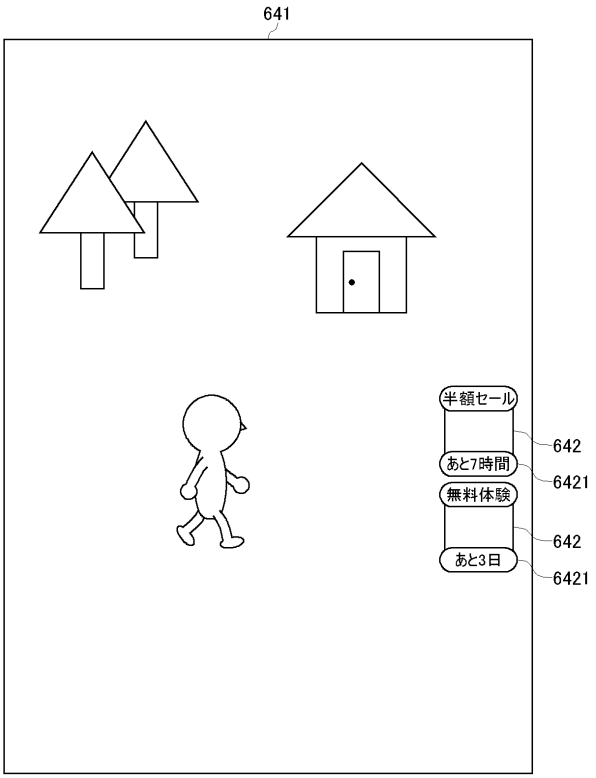
【図６】


641
月額制サービスX
647
Aコース
無料体験中！
643'
いますぐ体験
646

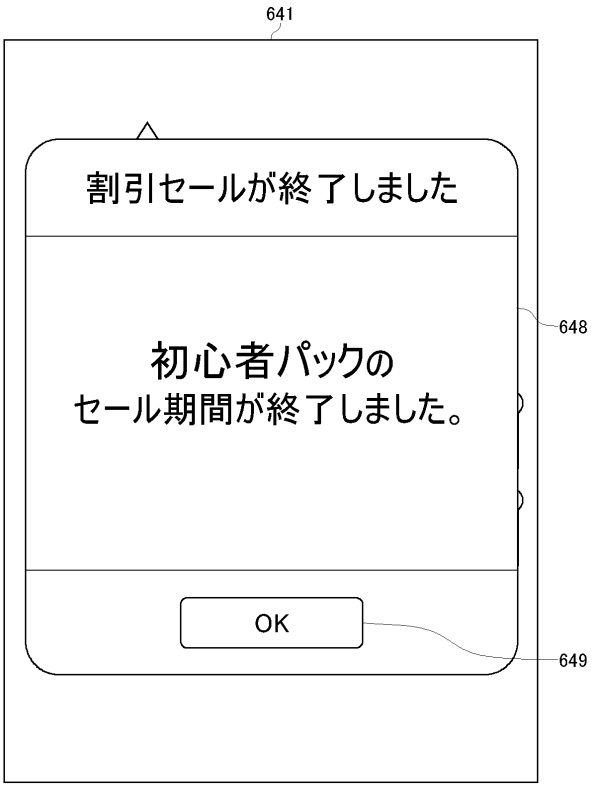
【図７】


配置ガイド情報
ガイドID
ステータス
残り時間

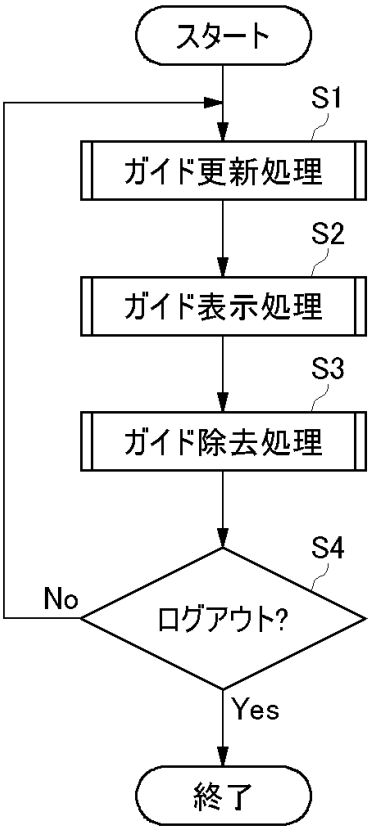
【図８】


641
半額セール
642
あと7時間
6421
無料体験
642
あと3日
6421

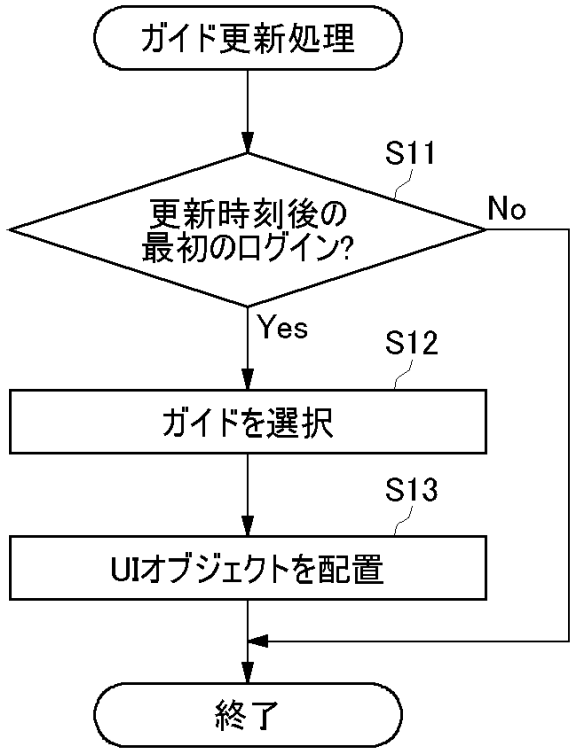
【図９】


641
割引セールが終了しました
初心者パックの
セール期間が終了しました。
OK
648
649

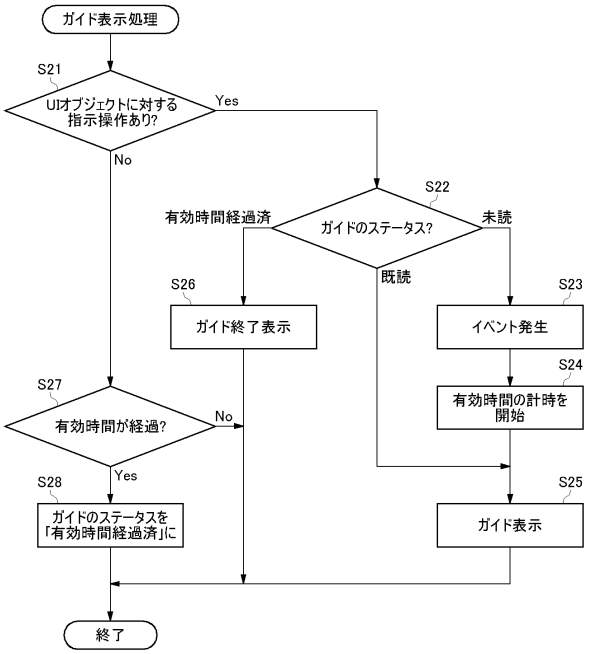
【図１０】


スタート
S1
ガイド更新処理
S2
ガイド表示処理
S3
ガイド除去処理
S4
ログアウト?
No
Yes
終了

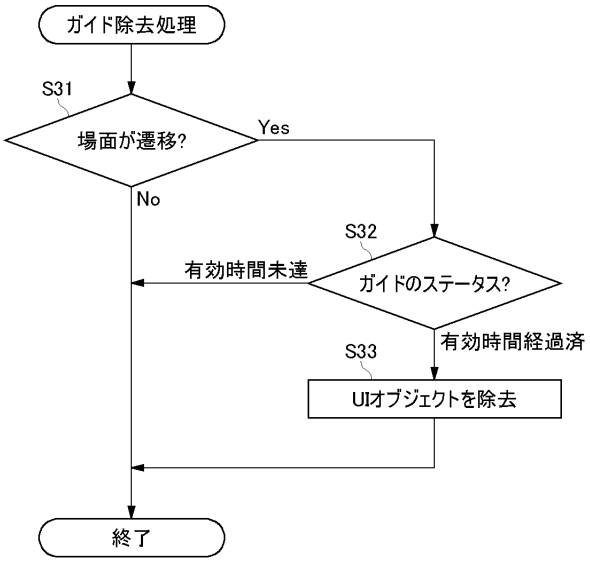
【図１１】


ガイド更新処理
S11
更新時刻後の
最初のログイン?
No
Yes
S12
ガイドを選択
S13
UIオブジェクトを配置
終了

【図１２】


ガイド表示処理
S21
UIオブジェクトに対する
指示操作あり?
Yes
No
S22
ガイドのステータス?
有効時間経過済
未読
既読
S26
ガイド終了表示
S23
イベント発生
S24
有効時間の計時を
開始
S27
有効時間が経過?
No
Yes
S28
ガイドのステータスを
「有効時間経過済」に
S25
ガイド表示
終了

【図１３】


ガイド除去処理
S31
場面が遷移?
Yes
No
S32
有効時間未達
ガイドのステータス?
有効時間経過済
S33
UIオブジェクトを除去
終了

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－１７６６３４（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－３６６９７１（ＪＰ，Ａ）
米国特許出願公開第２０１７／０２７０５５１（ＵＳ，Ａ１）
特開２０１８－０５７４５７（ＪＰ，Ａ）
特表２０１６－５２２４６６（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－３３３８５２（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１８２５９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２５２３４２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１８３４２３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　９／２４
Ａ６３Ｆ　１３／００－１３／９８
Ｇ０６Ｆ　３／０１
Ｇ０６Ｆ　３／０４８－３／０４８９５
Ｇ０６Ｑ　３０／０２０７－３０／０８
Ｇ０６Ｆ　１５／００