

(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2015-112471

(P2015-112471A)

(43) 公開日 平成27年6月22日 (2015. 6. 22)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)	A 6 3 F 13/35	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/86 (2014. 01)	A 6 3 F 13/86	
A 6 3 F 13/79 (2014. 01)	A 6 3 F 13/79	
A 6 3 F 13/497 (2014. 01)	A 6 3 F 13/497	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2014-48322 (P2014-48322)	(71) 出願人	599115217
(22) 出願日	平成26年3月12日 (2014. 3. 12)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2013-258136 (P2013-258136) の分割	(74) 代理人	110001210 特許業務法人 Y K I 国際特許事務所
原出願日	平成25年12月13日 (2013. 12. 13)	(72) 発明者	坊野 博典 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	忍頂寺 毅 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		Fターム (参考)	2C001 CB08

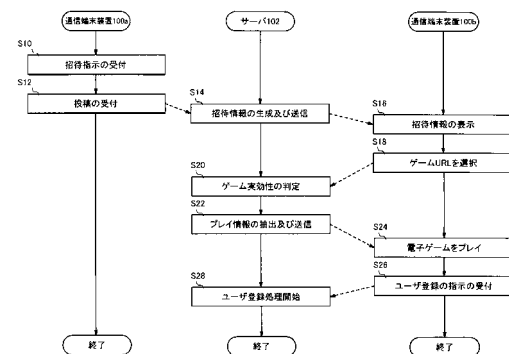
(54) 【発明の名称】 電子ゲーム提供装置及び電子ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】他のユーザから招待を受けたユーザがゲームへスムーズに導入されるようにする。

【解決手段】電子ゲームに関するプレイ情報を記憶するプレイ情報をクライアントに送信し、クライアントからのアクセスを受けて、クライアントからアクセスしたユーザの電子ゲームのゲーム実効性を判定し、ユーザのゲーム実効性が成立している場合にはユーザによる電子ゲームの操作を許可し、ユーザのゲーム実効性が成立していない場合にはユーザによる前記電子ゲームの操作を許可しない。

【選択図】 図 5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

電子ゲームに関するプレイ情報を記憶するプレイ情報記憶手段と、
前記プレイ情報をクライアントに送信するプレイ情報送信手段と、
前記クライアントから第 1 のユーザのアクセスを受けて、前記クライアントとの通信が可能であるかを判定する判定手段と、
を備え、

前記判定手段は、前記クライアントとの通信が可能である場合には前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可しない、電子ゲーム提供装置。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の電子ゲーム提供装置であって、

前記プレイ情報記憶手段は、前記プレイ情報として第 2 のユーザがプレイした電子ゲームに関する情報を記憶し、

前記判定手段は、前記クライアントとの通信が可能であると判定された場合には前記第 2 のユーザがプレイした電子ゲームに関する前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可しない、電子ゲーム提供装置。

20

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の電子ゲーム提供装置であって、

前記クライアントにおいて前記プレイ情報に基づいて前記電子ゲームを再現又は実況中継させ、

前記判定手段は、前記電子ゲームの再現又は実況中に前記クライアントから前記第 1 のユーザのアクセスを受けて、前記クライアントとの通信が可能である場合には前記第 2 のユーザがプレイした電子ゲームに関する前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームを開始させ、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの再現又は実況中継を継続させる電子ゲーム提供装置。

【請求項 4】

コンピュータを、

30

電子ゲームに関するプレイ情報を受信するプレイ情報受信手段と、

クライアントから第 1 のユーザのアクセスに応じて、前記クライアントとの通信が可能である場合には、前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第 1 のユーザに許可しないプレイ情報処理手段と、
して機能させる電子ゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、電子ゲーム提供装置及び電子ゲームプログラムに関する。

40

【背景技術】**【0002】**

ゲームサービスに登録している第 1 のユーザが、未だゲームサービスに登録していない第 2 のユーザに対して登録を招待し、招待された第 2 のユーザが新規に登録を行ったときに、招待した第 1 のユーザに特典を付与する技術が開示されている（特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2012 - 195415 号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】**【0004】**

ところで、招待されたユーザは、ゲームサービスへの登録を行ったうえで、ゲームのプレイ方法等のチュートリアル等を経なければゲームを楽しむことができず、ゲームを実際に楽しめるようになるまで至らないおそれがあった。特に、ゲームの基本的な動作をみることになり、より訴求性のあるゲームの内容に至るまでに利用を取り止めてしまうおそれがあった。

【0005】

本発明は、ゲームに招待されたユーザがゲームへスムーズに導入されることを可能とする電子ゲーム提供装置及び電子ゲームプログラムを提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の1つの態様は、電子ゲームに関するプレイ情報を記憶するプレイ情報記憶手段と、前記プレイ情報をクライアントに送信するプレイ情報送信手段と、前記クライアントから第1のユーザのアクセスを受けて、前記クライアントとの通信が可能であるかを判定する判定手段と、を備え、前記判定手段は、前記クライアントとの通信が可能である場合には前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可しない、電子ゲーム提供装置である。

20

【0007】

ここで、前記プレイ情報記憶手段は、前記プレイ情報として第2のユーザがプレイした電子ゲームに関する情報を記憶し、前記判定手段は、前記クライアントとの通信が可能であると判定された場合には前記第2のユーザがプレイした電子ゲームに関する前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可しない、ことが好適である。

【0008】

また、前記クライアントにおいて前記プレイ情報に基づいて前記電子ゲームを再現又は実況中継させ、前記判定手段は、前記電子ゲームの再現又は実況中に前記クライアントから前記第1のユーザのアクセスを受けて、前記クライアントとの通信が可能である場合には前記第2のユーザがプレイした電子ゲームに関する前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームを開始させ、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの再現又は実況中継を継続させる、ことが好適である。

30

【0009】

本発明の別の態様は、コンピュータを、電子ゲームに関するプレイ情報を受信するプレイ情報受信手段と、クライアントから第1のユーザのアクセスに応じて、前記クライアントとの通信が可能である場合には、前記プレイ情報に応じた前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可し、前記前記クライアントとの通信が可能でない場合には前記電子ゲームの操作を前記第1のユーザに許可しないプレイ情報処理手段と、して機能させる電子ゲームプログラムである。

40

【発明の効果】**【0010】**

本発明によれば、ユーザが電子ゲームへスムーズに導入されるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】**【0011】**

【図1】本発明の実施の形態における電子ゲームシステムの構成を示す図である。

【図2】本発明の実施の形態における情報端末の構成を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態におけるサーバの構成を示す図である。

【図4】本発明の実施の形態におけるプレイデータベースの登録例を示す図である。

50

【図 5】本発明の実施の形態における招待処理のフローチャートである。

【図 6】本発明の実施の形態における招待処理のフローチャートである。

【図 7】本発明の変形例における招待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】

【0012】

本発明の実施の形態における電子ゲームシステムは、図 1 に示すように、情報端末 100 及びサーバ 102 を含んで構成される。サーバ 102 は、情報通信網 104 を介して、複数の情報端末 100 (100a, 100b...) と互いに通信可能に接続される。サーバ 102 は、情報端末 100 において電子ゲームをプレイできるように情報を提供する。

10

【0013】

情報端末 100 は、図 2 に示すように、処理部 10、記憶部 12、入力部 14、出力部 16 及び通信部 18 を含んで構成される。情報端末 100 は、携帯電話、スマートフォン、タブレット端末等の通信可能な携帯端末の基本構成を備えている。本実施の形態では、情報端末 100 は、ユーザが電子ゲームをプレイするための電子ゲーム装置として機能する。

【0014】

処理部 10 は、CPU 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 10 は、記憶部 12 に記憶されているゲームプログラムを実行することによって、情報端末 100 において電子ゲームに関する機能を実現する。記憶部 12 は、半導体メモリやメモリカード等の記憶手段を含む。記憶部 12 は、処理部 10 とアクセス可能に接続され、電子ゲームプログラム、電子ゲームの処理に必要なデータ及びデータベース等の情報を記憶する。入力部 14 は、情報端末 100 に情報を入力する手段を含む。入力部 14 は、例えば、ユーザからの入力を受けるタッチパネルやボタン等を備える。出力部 16 は、ユーザから入力情報を受け付けるためのユーザインターフェース画面 (UI) 等や情報端末 100 での処理結果を出力する手段を含む。出力部 16 は、例えば、ユーザに対して画像を呈示するディスプレイを備える。通信部 18 は、情報通信網 104 を介して、他の情報通信機器と情報をやり取りするためのインターフェースを含んで構成される。通信部 18 による通信は有線及び無線を問わない。

20

【0015】

サーバ 102 は、図 3 に示すように、処理部 20、記憶部 22、入力部 24、出力部 26 及び通信部 28 を含んで構成される。サーバ 102 は、通信機能を備えたコンピュータの基本構成を備えている。本実施の形態では、サーバ 102 は、電子ゲーム提供装置として機能する。

30

【0016】

処理部 20 は、CPU 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 20 は、記憶部 22 に記憶されている電子ゲーム提供プログラムを実行することによって、情報端末 100 において利用できる機能を制御する。記憶部 22 は、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶手段を含む。記憶部 22 は、処理部 20 とアクセス可能に接続され、電子ゲーム提供プログラム、情報端末 100 から取得した電子ゲームで利用されるデータ及びデータベース等の情報を記憶する。なお、記憶部 22 は、後述するプレイ情報を記憶するプレイ情報記憶手段として機能する。入力部 24 は、サーバ 102 に情報を入力する手段を含む。入力部 24 は、例えば、ユーザからの入力を受けるキーボード等を備える。出力部 26 は、ユーザから入力情報を受け付けるためのユーザインターフェース画面 (UI) 等やサーバ 102 での処理結果を出力する手段を含む。出力部 26 は、例えば、ユーザに対して画像を呈示するディスプレイを備える。通信部 28 は、情報通信網 104 を介して、情報端末 100 や他の情報通信機器と情報をやり取りするためのインターフェースを含んで構成される。通信部 28 による通信は有線及び無線を問わない。

40

【0017】

本実施の形態では、ユーザ A が情報端末 100a を所持しており、ユーザ B が情報端末

50

100bを所持しているものとする。また、ユーザAは、情報端末100aを用いてサーバ102から提供される電子ゲームサービスに登録しており、当該サービスによって提供される電子ゲームをプレイしているものとする。一方、ユーザBは、サーバ102から提供される電子ゲームサービスに登録している場合と登録していない場合について説明する。

【0018】

また、本実施の形態では、情報端末100において実行される電子ゲームプログラムには、ユーザのプレイしている電子ゲームに関する情報を取得し、サーバ102へアップロードする機能が含まれているものとする。サーバ102は、情報端末100からアップロードされた電子ゲームに関する情報（プレイ情報）をユーザ毎に記憶部22のプレイデータベースに登録する。

10

【0019】

電子ゲームに関する情報（プレイ情報）は、電子ゲームのプレイ中の映像を記憶した写真や動画であってもよいし、プレイヤーが電子ゲーム上で行った入力ログでもよい。また、電子ゲームに関する情報のアップロードは、自動的に行われてもよいし、電子ゲームのプレイヤーの指示によって行われてもよい。

【0020】

プレイデータベースは、図4の登録例に示すように、ユーザID、プレイデータID及びゲームURLを関連付けて記憶したものである。プレイデータベースは、サーバ102の記憶部22に記憶される。

20

【0021】

ユーザIDは、サーバ102によって提供される電子ゲームサービスに登録しているユーザを特定する識別子である。ユーザIDは、ユーザ毎に固有の識別子が割り当てられる。

【0022】

プレイデータIDは、関連付けられたユーザIDで特定されるユーザがプレイしている電子ゲームを実行するためのパラメータやデータを読み出すために用いられる識別子である。サーバ102の記憶部22には、情報端末100と通信しながら電子ゲームを提供する際に使用されるパラメータやデータがプレイデータIDに関連付けて登録されている。プレイデータIDが指定されると、サーバ102は、当該プレイデータIDに関連付けられているパラメータやデータを読み出し、それらの情報に基づいて電子ゲームを実行する。

30

【0023】

なお、電子ゲームにおける具体的な処理については、本願発明の特徴事項ではないので、具体的な説明は省略する。

【0024】

ゲームURLは、関連付けられたユーザIDで特定される第1のユーザが第2のユーザを電子ゲームサービスに招待する際に、第1のユーザの電子ゲームの過去のプレイを閲覧したり、電子ゲームを実際にプレイしたりするためのリンク情報である。サーバ102の記憶部22には、関連付けられたユーザIDで特定されるユーザがプレイヤーとして電子ゲームをプレイし、プレイデータIDを登録したときの記録（静止画や動画、入力ログ等のプレイ情報）がゲームURLに関連付けて記憶されている。ゲームURLにアクセスすることによって、ゲームURLに関連付けられている情報が読み出され、アクセスしたユーザのゲーム実効性に基づいて電子ゲームのプレイを閲覧したり、実際に電子ゲームを操作してプレイしたりすることが可能となる。

40

【0025】

なお、プレイデータID及びゲームURLは同一のユーザに対して複数登録できるようにしてもよい。図4の例では、ユーザIDがa0001のユーザに対して4組のプレイデータID及びゲームURLが登録されている。

【0026】

50

また、プレイデータベースへの登録は、ユーザが電子ゲームをプレイし終わった後に登録できるようにしてもよい。また、ユーザが電子ゲームをプレイしている最中にユーザからの指示によって登録できるようにしてもよい。

【0027】

以下、図5のフローチャートを参照して、本実施の形態における電子ゲームシステムへの招待処理を説明する。以下の説明では、サーバ102を介して、情報端末100aを使用するユーザAから情報端末100bを使用するユーザBに電子ゲームシステムへの招待を行う例について説明する。なお、以下の処理を行うことによって、情報端末100a、100b及びサーバ102は、それぞれの処理を行う手段として機能する。

【0028】

ステップS10では、情報端末100aにおいて他のユーザを電子ゲームサービスへ招待する指示が受け付けられる。このステップでの処理が招待指示受付手段に相当する。第1のユーザであるユーザAが電子ゲームをプレイしている間、又はプレイ終了後に、情報端末100aの出力部16に他のユーザを電子ゲームサービスへ招待するための選択部を表示させる。ユーザAが画面上の選択部を選択（タッチパネルの場合にはタップ）すると、他のユーザへの招待処理が開始される。

【0029】

ステップS12では、情報端末100aにおいてメッセージングツールやSNSへの投稿が行われる。このステップでの処理が投稿受付手段に相当する。情報端末100aは、他のユーザへ電子ゲームシステムの招待を行うためのメッセージングツールやSNSへの投稿を促すインターフェース画面を表示させる。これに伴って、ユーザAは、電子ゲームシステムへの招待の対象となる他のユーザ（ユーザB）を特定する。ユーザAは、例えば、招待対象とするユーザBへのメッセージの送信先アドレスやSNSのアクセス情報を入力する。情報端末100aは、紹介元となるユーザAのユーザID及び招待対象として特定されたユーザBへのアクセス情報をサーバ102へ送信する。

【0030】

なお、メッセージングツールやSNSへの投稿は、ユーザを特定せずに行われてもよい。すなわち、招待元となるユーザの投稿がメッセージングツールやSNSのサーバへと送信され、送信元のユーザのフレンドやその他のSNSユーザなど複数のユーザに対して公開されることになる。そして、ユーザがメッセージングツールやSNSのサーバへアクセスすることで、その投稿がユーザの情報端末100に表示される。

【0031】

なお、招待元のユーザから招待対象となるユーザへのメッセージの入力を受け付け、メッセージをサーバ102へ送信するようにしてもよい。

【0032】

また、招待処理が開始されると、サーバ102から情報端末100aに他のユーザへ電子ゲームシステムの招待を行うためのメッセージングツールやSNSへの投稿を促すインターフェースに関する情報（ハイパーテキスト等）を送信し、情報端末100aでは当該インターフェースを用いて投稿を行うようにしてもよい。

【0033】

ステップS14では、招待対象となったユーザへ招待が行われる。このステップでの処理が招待情報送信手段に相当する。サーバ102は、情報端末100aから招待元のユーザAのユーザID及び招待対象のユーザBのアクセス情報を受け取ると、ユーザBの情報端末100bに対して招待情報を送信する。サーバ102は、記憶部22に記憶されているプレイデータベースを参照し、招待元のユーザAのユーザIDに関連付けられているゲームURLを読み出し、読み出したゲームURLを招待情報（ハイパーテキスト等）を含めて情報端末100bに送信する。

【0034】

また、ユーザを特定せずにメッセージングツールやSNSへの投稿した場合、投稿に招待元のユーザAのユーザIDに関連付けられているゲームURLを含める。サーバ102

10

20

30

40

50

は、ゲームURLを含む投稿情報をメッセージングツールやSNSのサービスを提供するサーバに送信する。これにより、他のユーザはメッセージングツールやSNSにアクセスすることによって、ユーザAからの招待を受けることができる。

【0035】

このとき、招待元のユーザから招待対象となるユーザへのメッセージがあれば、当該メッセージを招待情報に含めて送信してもよい。

【0036】

また、招待元のユーザに対して複数組のゲームURLが登録されている場合、すべての情報を招待情報に含めて送信してもよい。また、いずれのゲームURLをするか送信元のユーザに指定させるようにしてもよい。

【0037】

ステップS16では、招待対象となったユーザBの情報端末100bにおいて招待情報が表示される。このステップが招待情報受信手段及び招待情報表示手段に相当する。ユーザBの情報端末100bは、サーバ102からの招待情報を受けて、ユーザBを電子ゲームシステムに招待するための情報を情報端末100bの出力部16に表示させる。表示される画面には、ゲームURLのハイパーリンクが含まれるようにすることが好適である。

【0038】

ステップS18では、電子ゲームをプレイ（試行）する指示が受け付けられる。このステップでの処理がプレイ指示受付手段に相当する。ユーザBは、画面上からゲームURL（ハイパーリンク）を指定する。情報端末100bは、ゲームURLが指定されると、ゲームURLをサーバ102へ送信する。

【0039】

また、ユーザBに関する情報を同時にサーバ102へ送信する。例えば、本実施の形態で処理の対象となっている電子ゲームの提供元（電子ゲーム提供会社）の他の電子ゲームの利用履歴やサイトを訪れたときの情報があればそれらの情報をサーバ102へ送信する。具体的には、ユーザの情報端末100bのウェブブラウザのクッキー（Cookie）としてユーザBに関するデータ（電子ゲームの利用履歴、ウェブサイトの訪問の有無、訪問回数、ユーザ登録履歴等）を記憶しておき、それらの情報をサーバ102へ送信するようにしてもよい。

【0040】

ステップS20では、ゲーム実効性について確認処理が行われる。このステップでの処理が判定手段に相当する。ゲーム実効性とは、ステップS18においてプレイを要求したユーザが要求対象となった電子ゲームをプレイできる状態にある場合に成立し、そうでない場合に不成立とされる。ゲーム実効性は、例えば、ユーザBがプレイを要求された電子ゲームサービスの利用者として登録されている場合に成立するものとされ、そうでない場合に不成立とされる。また、ゲーム実効性は、例えば、ユーザBがプレイを要求された電子ゲームサービスの利用者として登録されていない場合であっても、ユーザBが電子ゲームサービスの提供元の会社にユーザ登録している場合に成立するものとされ、そうでない場合には不成立とされるようにしてもよい。また、ゲーム実効性は、例えば、ユーザBの情報端末がサーバと通信可能である場合に成立するものとされ、そうでない場合には不成立とされるようにしてもよい。なお、ゲーム実効性は、これらの条件の例に限定されるものではない。

【0041】

以下、まずゲーム実効性が成立していると判定された場合について説明する。ゲーム実効性が不成立の場合については後述する。

【0042】

ステップS22では、電子ゲームをプレイするためのプレイ情報が情報端末100bへ送信される。このステップでの処理がプレイ情報送信手段に相当する。サーバ102は、ユーザBによって指定されたゲームURLに関連付けられて登録されているゲームを再開するためのプレイ情報を記憶部22から読み出し、情報端末100bへ送信する。このと

10

20

30

40

50

き、情報端末 100b において電子ゲームを実行するために必要なアプリケーション等があれば、それを含めて送信する。

【0043】

また、ユーザ B が電子ゲームサービスの利用者として登録されていない場合、プレイ情報に加えて、電子ゲームをプレイした後に電子ゲームサービスに登録するための登録 URL (ハイパーリンクとすることが好適である) を情報端末 100b へ送信する。

【0044】

ステップ S24 では、プレイ情報に基づいて電子ゲームが開始される。このステップでの処理がプレイ情報受信手段及びプレイ情報処理手段に相当する。情報端末 100b は、サーバ 102 からプレイ情報を受信すると、情報端末 100b においてプレイ情報に基づいて電子ゲームを開始する。情報端末 100b は、電子ゲームが開始されると入力部 14 からのユーザの操作を受け付け、その操作に基づいて電子ゲームを進行させる。このとき、必要に応じて電子ゲームをプレイするために必要なアプリケーションをサーバ 102 からダウンロード等して実行するようにしてもよい。

【0045】

例えば、プレイ情報として、ユーザ A が電子ゲームのあるステージをクリアできる直前の場面から電子ゲームが開始されるようにプレイ情報を登録しておけば、ユーザ B は、電子ゲームをどのようにクリアすればよいのか容易に知ることができる。また、電子ゲームをクリアする楽しさを実感することができる。また、プレイ情報として、ユーザ A が電子ゲームでレイドボスと戦っている場面や特別なステージでプレイしている場面から電子ゲームが再開されるようにプレイ情報を登録しておけば、ユーザ B は、煩雑な手続きを減らすことなくその電子ゲームに特有の面白さを体験することができる。

【0046】

このように、招待元のユーザが電子ゲームをプレイしている場面から招待先のユーザにプレイできるようにすることによって、ユーザ B に電子ゲームの面白さを容易に実感させることができる。また、ユーザ A とユーザ B との間のコミュニケーションが活性化される。

【0047】

また、ユーザ B が電子ゲームサービスに未登録の場合、ユーザ B が電子ゲームサービスに登録するまでの心理的なハードルを低下させ、ユーザ B を電子ゲームへスムーズに誘導することができる。また、ユーザ B は、電子ゲームサービスにユーザ登録する前に、招待された電子ゲームサービスにおいて提供される電子ゲームが面白いかな否かを判断することができる。なお、電子ゲームの開始とユーザ登録とが同時に行われるようにしてもよい。

【0048】

ステップ S26 では、招待先のユーザからユーザ登録の指示が受け付けられる。このステップでの処理がユーザ登録指示受付手段に相当する。情報端末 100b の出力部 16 に登録 URL (ハイパーリンク) を表示させる。ユーザ B は、電子ゲームサービスに登録する場合、表示された登録 URL を選択する。登録 URL が選択されると、情報端末 100b は登録 URL をサーバ 102 へ送信する。

【0049】

ステップ S28 では、ユーザ B の電子ゲームサービスへの登録処理が開始される。この処理がユーザ登録手段に相当する。サーバ 102 は、情報端末 100b から登録 URL を受信すると、電子ゲームサービスへの登録を行うための情報を情報端末 100b に送信する。登録を行うための情報は、例えば、登録ウェブサイトのハイパーテキスト等とすればよい。

【0050】

このとき、ユーザ B の情報端末 100b から送信される情報に基づいて、ユーザ B が電子ゲームサービスに既に登録されている登録ユーザか登録されていない新規ユーザかを判断し、ユーザ B が新規ユーザであると判断された場合のみユーザ登録処理を行うようにしてもよい。この処理がユーザ登録判断手段に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

これにより、ユーザ B は、電子ゲームサービスの新規ユーザとして登録することができる。なお、登録処理については既存の方法を適用することができるので説明を省略する。

【 0 0 5 2 】

なお、ステップ S 2 2 において、電子ゲームをプレイするためのプレイ情報を情報端末 1 0 0 b へ送信する際、ユーザ B が既にプレイ対象の電子ゲームサービスに登録していた場合にはユーザ B が過去にその電子ゲームをプレイしたときのプレイ情報を情報端末 1 0 0 b へ送信するようにしてもよい。この場合、他のユーザのプレイ情報ではなく、ユーザ B の過去の履歴であるプレイ情報に基づいて電子ゲームが再開されてプレイを継続することが可能となる。

10

【 0 0 5 3 】

次に、図 6 を参照して、ステップ S 2 0 においてユーザ B に対してゲーム実効性が成立しなかったと判定された場合について説明する。

【 0 0 5 4 】

ステップ S 3 0 では、電子ゲームのプレイを再生するためのプレイ情報が情報端末 1 0 0 b へ送信される。このステップでの処理がプレイ情報送信手段に相当する。サーバ 1 0 2 は、ユーザ B によって指定されたゲーム URL を受信すると、記憶部 2 2 にゲーム URL に関連付けられて登録されているプレイ情報を読み出し、情報端末 1 0 0 b へ送信する。また、プレイ情報に加えて、プレイ情報の再生終了後に電子ゲームサービスに登録するための登録 URL (ハイパーリンクとすることが好適である) を情報端末 1 0 0 b へ送信する。

20

【 0 0 5 5 】

ステップ S 3 2 では、プレイ情報に基づいて電子ゲームのプレイが再生される。このステップでの処理がプレイ情報受信手段及びプレイ情報処理手段に相当する。情報端末 1 0 0 b は、サーバ 1 0 2 からプレイ情報を受信すると、情報端末 1 0 0 b においてプレイ情報に基づいて電子ゲームのプレイを再現する。プレイ情報が動画である場合、サーバ 1 0 2 の記憶部 2 2 に記憶されている動画データが情報端末 1 0 0 b にて再現されるようにしてもよい。また、プレイ情報が入力ログである場合、入力ログに基づいて情報端末 1 0 0 b 上でゲームが自動的に実行されるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 6 】

例えば、プレイ情報として、ユーザ A が電子ゲームをうまくクリアしたときの場면을再現する情報を登録しておけば、ユーザ B は、どのようにして電子ゲームをクリアしていけばよいのかを再現画面から知ることができる。また、プレイ情報として、ユーザ A が電子ゲームで面白く失敗したときの場면을再現する情報を登録しておけば、ユーザ B は、電子ゲームで失敗したときの面白さを知ることができる。

【 0 0 5 7 】

このように、電子ゲームをプレイしている状況を再現して招待対象となったユーザ B に呈示することによって、ユーザ A とユーザ B との間のコミュニケーションが活性化される。また、ユーザ B が電子ゲームサービスに登録するまでの心理的なハードルを低下させ、ユーザ B を電子ゲームへスムーズに誘導することができる。また、ユーザ B は、電子ゲームサービスにユーザ登録する前に、招待された電子ゲームサービスにおいて提供される電子ゲームが面白いかな否かを判断することができる。

40

【 0 0 5 8 】

なお、本実施の形態では、ステップ S 3 2 においてプレイ URL に基づいてユーザ B を招待したユーザ A のプレイ情報を情報端末 1 0 0 b に送信し、そのプレイ情報に基づいてユーザ A の電子ゲームのプレイの履歴を再現させるものとしたが、これに限定させるものではない。例えば、電子ゲームのランキング上位のユーザのプレイ情報、所定時間内においてアクティビティが高い (プレイ時間が長い) ユーザのプレイ情報、電子ゲームの任意の登録ユーザのプレイ情報等、所定の条件を満たすユーザのプレイ情報を情報端末 1 0 0 b に送信し、そのプレイ情報に基づいてプレイの履歴を再現させるものとしてもよい。

50

【 0 0 5 9 】

なお、上記実施の形態では、特定のユーザに対してプレイ情報を送信して電子ゲームシステムへの招待を行う態様について説明したが、プレイ情報に基づいてウェブサイトにて電子ゲームを再現又は実況中継させ、ウェブサイトから電子ゲームシステムへの登録を誘導するようにしてもよい。この変形例について、図7のフローチャートを参照して説明する。

【 0 0 6 0 】

ステップS40では、サーバ102から通信端末100bへプレイ情報が送信される。送信は、電子ゲームを提供するためのウェブサイトにて通信端末100bのユーザBがアクセスした場合にウェブサイトを作成するハイパーテキスト等と一緒に送信される。このステップでの処理が招待情報送信手段に相当する。サーバ102は、記憶部22に記憶されているプレイデータベースを参照し、所定の条件に基づいてゲームURL、それに関連付けられているプレイ情報、登録URLを読み出して情報端末100bに送信する。例えば、電子ゲームのランキング上位のユーザのプレイ情報、所定時間内においてアクティビティが高い（プレイ時間が長い）ユーザのプレイ情報、電子ゲームの任意の登録ユーザのプレイ情報等を送信するようにすればよい。

10

【 0 0 6 1 】

ステップS42では、情報端末100bにおいてウェブサイト上に電子ゲームが再生又は実況中継される。情報端末100bは、ステップS40にて送信された情報を受信すると、受信した情報に含まれるハイパーテキストに基づいてウェブサイトを出力部16に表示させる。それと共に、受信したプレイ情報に基づいてウェブサイト上に電子ゲームを再現又は実況中継させる。再現又は実況中継の方法については上記実施の形態と同様の処理とすればよい。

20

【 0 0 6 2 】

これにより、ウェブサイトにてアクセスしたユーザは、自らの情報端末100bにおいて電子ゲームがプレイされている様子を確認することができる。これにより、電子ゲームの楽しさをユーザが把握することが容易となる。

【 0 0 6 3 】

また、再現又は実況中継されている電子ゲームの画面にゲームURL及び登録URLをリンク（例えば、ハイパーリンク）させておくことも好適である。

30

【 0 0 6 4 】

ステップS44にて、電子ゲームの画面を閲覧しているユーザがゲームURLのリンクを選択すると、電子ゲームをプレイ（試行）する指示が受け付けられる。このステップでの処理がプレイ指示受付手段に相当する。情報端末100bは、ゲームURLが指定されると、ゲームURL及びユーザBに関する情報をサーバ102へ送信する。このステップは、上記ステップS18と同様に処理すればよい。

【 0 0 6 5 】

ステップS20では、ゲーム実効性について確認処理が行われる。このステップでの処理が判定手段に相当する。この場合、ゲーム実効性は、ユーザBの情報端末がサーバと通信可能である場合に成立するものとされ、そうでない場合には不成立とされるようにすることが好適である。ただし、ゲーム実効性は、ユーザBがプレイを要求された電子ゲームサービスの利用者として登録されている場合に成立するものとされ、そうでない場合に不成立とされるものとしてもよい。また、ゲーム実効性は、ユーザBがプレイを要求された電子ゲームサービスの利用者として登録されていない場合であっても、ユーザBが電子ゲームサービスの提供元の会社にユーザ登録している場合に成立するものとされ、そうでない場合には不成立とされるようにしてもよい。このステップは、上記ステップS20と同様に処理される。

40

【 0 0 6 6 】

ゲーム実効性が成立していると判定された場合、上記ステップS24及びS26と同様に、電子ゲームをプレイするためのプレイ情報の情報端末100bへの送信及びそのプレ

50

イ情報に基づく電子ゲームの再開が行われる。これらの処理がプレイ情報送信手段及びプレイ情報処理手段に相当する。このとき、再現又は実況中継中の電子ゲームのパラメータをそのまま引き継ぎ、その状態から電子ゲームのプレイを開始させることが好適である。

【0067】

ゲーム実効性が成立していないと判定された場合、アクセスしたユーザに対する電子ゲームのプレイは許可されず、電子ゲームの再現又は実況中継を継続させる。

【0068】

また、ステップS26では、招待先のユーザからユーザ登録の指示が受け付けられる。このステップでの処理がユーザ登録指示受付手段に相当する。ユーザBが電子ゲームの画面にリンクされている登録URLを選択すると、情報端末100bは登録URLをサーバ102へ送信する。

10

【0069】

ステップS28では、ユーザBの電子ゲームサービスへの登録処理が開始される。この処理がユーザ登録手段に相当する。

【0070】

このような処理によって、ゲームの実効性が成立する場合には、ユーザは電子ゲームの再現又は実況中継を閲覧しながら任意のタイミングでゲームのプレイを開始することができる。また、ゲームの実行性が成立しない場合には、電子ゲームを再現又は実況中継を続けて見ることができる。

【0071】

20

なお、本変形例は、任意のウェブページ中に挿入されるウェブ広告に応用することが可能である。すなわち、ユーザBがウェブページを閲覧するために、ウェブページの配信サーバからHTMLファイルをダウンロードした際、電子ゲーム提供サーバからユーザAのプレイ情報がダウンロードされ、それがウェブ広告として表示される。これは、ウェブページの作成者が、ユーザAのプレイ情報をウェブ広告として表示させるためのAPIを、ウェブページのHTMLファイルに埋め込むことにより実現される。

【0072】

これによって、実際のゲームプレイの様子をユーザに見せることが可能となるので、広告としての効果がより高まる。また、広告領域に対してユーザからの入力があった場合、ウェブ広告において再生中の電子ゲームの続きからプレイすることを可能にさせることで、新規ユーザを電子ゲームによりスムーズに誘導することができる。

30

【0073】

また、ユーザAの過去のプレイ情報でなく、ユーザAが現在プレイしている電子ゲームの情報を取得して、その状況をリアルタイムでユーザBに閲覧させる実況中継を行うようにしてもよい。この場合、ユーザAのプレイ情報を情報端末100aからリアルタイムで取得してサーバ102のプレイ情報を更新すると共に、そのプレイ情報をユーザBの情報端末100bへ転送するようにすればよい。

【0074】

また、ユーザBが電子ゲームサービスのユーザ登録を完了したことを契機として、招待元ユーザAに対して、電子ゲームサービス内でのフレンド関係を構築するためのフレンド申請が送られるようにしてもよい。あるいは、ユーザBが電子ゲームサービスのユーザ登録を完了したことを契機として、ユーザBとユーザAとをフレンドとしてもよい。これらの処理がフレンド関係構築手段に相当する。これによって、ユーザAはフレンドがいる状態でゲームを開始することができるため、ユーザAがゲームを開始することの動機を高めることができる。

40

【0075】

また、上記実施の形態では、サーバ102によってプレイ情報の管理等が行われる態様としたが、サーバ102によって行われる処理の一部又は全部を情報端末100a又は100bで行うようにしてもよいし、他の情報端末100によって行うようにしてもよい。

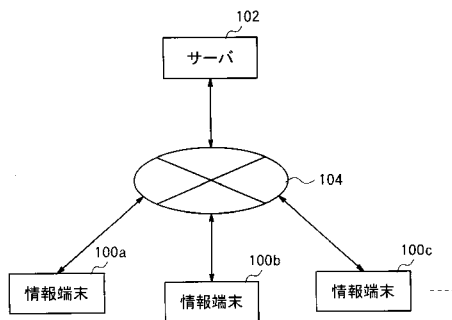
【符号の説明】

50

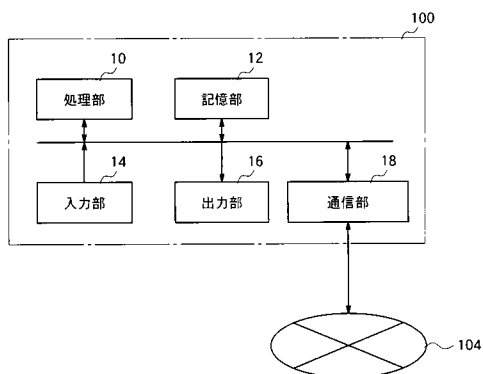
【 0 0 7 6 】

1 0 処理部、1 2 記憶部、1 4 入力部、1 6 出力部、1 8 通信部、2 0 処理部、2 2 記憶部、2 4 入力部、2 6 出力部、2 8 通信部、1 0 0 (1 0 0 a , 1 0 0 b) 情報端末、1 0 2 サーバ、1 0 4 情報通信網。

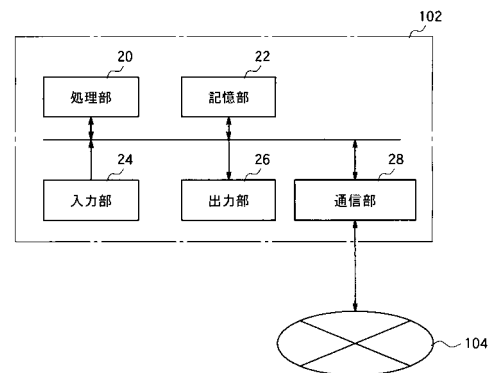
【 図 1 】



【 図 2 】



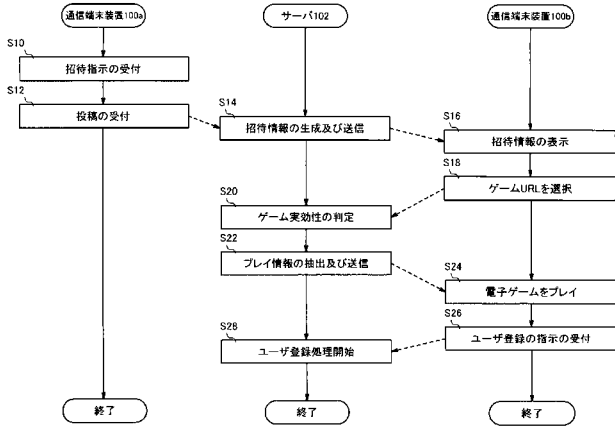
【 図 3 】



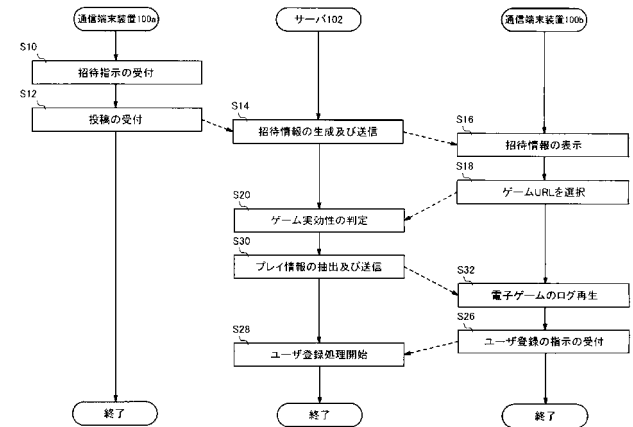
【 図 4 】

ユーザID	プレイデータID	ゲームURL
a0001	a0001 001	http://...
a0001	a0001 002	http://...
a0001	a0001 003	http://...
a0001	a0001 004	http://...
a0002	a0002 001	http://...
a0003	a0003 001	http://...

【図 5】



【図 6】



【図 7】

