(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7146533号
(P7146533)

(45)発行日　令和4年10月4日(2022.10.4)

(24)登録日　令和4年9月26日(2022.9.26)

(51)国際特許分類		FI	
A63F	*13/5375(2014.01)*	A63F	13/5375
A63F	*13/35 (2014.01)*	A63F	13/35
A63F	*13/533 (2014.01)*	A63F	13/533
A63F	*13/79 (2014.01)*	A63F	13/79
A63F	*13/822 (2014.01)*	A63F	13/822

請求項の数　13　（全16頁）　最終頁に続く

(21)出願番号　特願2018-166469(P2018-166469)
(22)出願日　平成30年9月6日(2018.9.6)
(62)分割の表示　特願2017-203533(P2017-203533)の分割
原出願日　平成25年1月31日(2013.1.31)
(65)公開番号　特開2018-187478(P2018-187478A)
(43)公開日　平成30年11月29日(2018.11.29)
審査請求日　平成30年10月9日(2018.10.9)
審判番号　不服2021-2381(P2021-2381/J1)
審判請求日　令和3年2月24日(2021.2.24)

(73)特許権者　504437801
グリー株式会社
東京都港区六本木六丁目１１番１号
(74)代理人　230104019
弁護士　大野 聖二
(74)代理人　230112025
弁護士　小林 英了
(74)代理人　230117802
弁護士　大野 浩之
(74)代理人　230123124
弁護士　木村 広行
(74)代理人　100167933
弁理士　松野 知紘
(72)発明者　佐野 孝行
東京都港区六本木六丁目１０番１号 グ
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　サーバ、プログラム、及び制御方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームのユーザに用いられる通信端末のゲームプログラム、であって、前記通信端末に、

前記仮想空間にオブジェクトを設置するための指示を前記ユーザから受け付けることと、

前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて作成された採点情報の全部又は一部を表示部に表示させることと、

前記採点情報の全部又は一部に基づいて作成された、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を表示部に表示させることと、

ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から選択された１つのアドバイス情報を表示部に表示させることと、を実行させ、

前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、

前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、ゲームプログラム。

【請求項２】

前記選択されたアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアのうち、１つの指標のスコアに関するものである、請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項３】

前記選択されたアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアのうち、１つの指標のスコアを向上させるゲーム操作を促すものである、請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項４】
　前記選択されたアドバイス情報は、前記採点情報に含まれる前記複数の指標のスコアのうち、最も低いスコアを向上させるゲーム操作を促すものである、請求項１に記載のゲームプログラム。
【請求項５】
　前記複数の指標のスコアは、前記ゲームにおいて所定の期間に限り実施される期間限定イベントの処理に用いられる期間限定指標のスコアを含み、
　前記選択されたアドバイス情報は、前記期間限定指標のスコアを向上させるゲーム操作を促すものである、請求項１に記載のゲームプログラム。
【請求項６】
　前記ランキングに関する情報は、前記ゲームの複数のユーザのうちランキング上位のユーザの情報と、前記通信端末を用いるユーザの情報とが含まれる、請求項１乃至５のいずれかに記載のゲームプログラム。
【請求項７】
　前記ゲームの複数のユーザは、前記ゲームの全ユーザである、請求項６に記載のゲームプログラム。
【請求項８】
　前記ゲームの複数のユーザは、前記通信端末を用いるユーザ及び該ユーザと所定の関係にある少なくとも１人のユーザからなる、請求項６に記載のゲームプログラム。
【請求項９】
ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームのユーザに用いられる通信端末、であって、
前記仮想空間にオブジェクトを設置するための指示を前記ユーザから受け付ける第１手段と、
　前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて作成された採点情報の全部又は一部を表示部に表示させる第２手段と、
　前記採点情報の全部又は一部に基づいて作成された、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を表示部に表示させる第３手段と、
　ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から選択された１つのアドバイス情報を表示部に表示させる第４手段と、を備え、
　前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、
　前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、通信端末。
【請求項１０】
ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームのユーザに用いられる通信端末の制御方法、であって、
　通信端末が、
前記仮想空間にオブジェクトを設置するための指示を前記ユーザから受け付けることと、
　前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて作成された採点情報の全部又は一部を表示部に表示させることと、
　前記採点情報の全部又は一部に基づいて作成された、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を表示部に表示させることと、
　ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から選択された１つのアドバイス情報を表示部に表示させることと、を含み、
　前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、
　前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、通信端末の制御方法。
【請求項１１】
ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームに用いられるサーバのプログラム、であって、前記サーバに、

前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて採点情報を作成することと、
前記採点情報の全部又は一部に基づいて、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を作成することと、
ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から１つのアドバイス情報を選択することと、を実行させ、
前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、
前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、サーバのプログラム。
【請求項１２】
ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームのユーザに用いられるシステム、であって、
前記仮想空間にオブジェクトを設置するための指示を前記ユーザから受け付ける第１手段と、
前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて採点情報を作成する第２手段と、
前記採点情報の全部又は一部に基づいて、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を作成する第３手段と、
ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から１つのアドバイス情報を選択する第４手段と、を備え、
前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、
前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、システム。
【請求項１３】
ユーザがオブジェクトを設置可能な仮想空間を用いたゲームに用いられるシステムの制御方法、であって、前記システムが、
前記仮想空間にオブジェクトを設置するための指示を前記ユーザから受け付けることと、
前記仮想空間内のオブジェクトに関する情報に基づいて採点情報を作成することと、
前記採点情報の全部又は一部に基づいて、前記ゲームの複数のユーザ間のランキングに関する情報を作成することと、
ユーザに対してゲーム操作を促すための複数のアドバイス情報から１つのアドバイス情報を選択することと、を含み、
前記採点情報は、複数の指標のスコアを含み、
前記１つのアドバイス情報は、前記複数の指標のスコアに基づき選択されたものである、システムの制御方法。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、サーバ、プログラム、及び制御方法に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から、ユーザがゲーム内の街の環境を操作し、街を発展させることを目的とする街づくりシミュレーションゲームがある。このような街づくりゲームにおいては、ユーザは様々な施設や建物をゲーム内の街に設置して発展させ、また地震や公害等発生する諸問題に対処する（例えば、非特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００３】
【文献】Wikipedia、"シムシティシリーズ"、［online］、［平成25年1月25　日検索］、インターネット〈URL：http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B7%E3%83%A0%E3%82%B7%E3%83%86%E3%82%A3%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA〉

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
従来の街づくりゲームでは、ユーザの選択肢が多岐に渡り、またゲーム目的に終わりが無いため、街を更に発展させるためにユーザが次にどんな操作をすればよいか分からなくなることがあった。
【０００５】
また街に地震等の問題が発生した場合等にその対処を促す通知機能がある。しかしこれは単に問題が発生していることを指摘するものに過ぎず、またユーザが問題に対処しても、ゲーム目的である街の発展に寄与するものではなかった。
【０００６】
従って、上記のような問題点に鑑みてなされた本発明の目的は、ゲーム内の仮想空間にオブジェクトを配置可能なゲームにおいて、ユーザが何をすればよいか分からない状態になる蓋然性を低減可能なサーバ、プログラム、及び制御方法を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決するために本発明に係るサーバは、
ユーザ毎に、ゲーム内における仮想空間に関する情報を記憶し、
第１ユーザの第１仮想空間に関する前記情報に基づいて、前記第１仮想空間に設置されていない複数のオブジェクトのうち少なくとも１つのオブジェクトを識別する識別処理を実行し、
識別された少なくとも１つの前記オブジェクトに関する情報を、前記第１ユーザの通信端末に表示させる。
【０００８】
また、本発明に係るプログラムは、
通信端末に、
ゲーム内におけるユーザの仮想空間に関する情報をサーバから受信するステップと、
前記仮想空間に関する前記情報に基づいて、前記仮想空間に設置されていない複数のオブジェクトのうち少なくとも１つのオブジェクトを識別する識別ステップと、
識別された前記少なくとも１つのオブジェクトに関する情報を表示するステップと、を実行させる。
また、本発明に係るプログラムは、
サーバに、
ユーザ毎に、ゲーム内における仮想空間に関する情報を記憶するステップと、
第１ユーザの第１仮想空間に関する前記情報に基づいて、前記第１仮想空間に設置されていない複数のオブジェクトのうち少なくとも１つのオブジェクトを識別するステップと、
識別された前記少なくとも１つのオブジェクトに関する情報を、前記第１ユーザの通信端末に表示させるステップと、を実行させる。
【０００９】
また、本発明に係る制御方法は、
通信端末の制御方法であって、
ゲーム内におけるユーザの仮想空間に関する情報をサーバから受信するステップと、
前記仮想空間に関する前記情報に基づいて、前記仮想空間に設置されていない複数のオブジェクトのうち少なくとも１つのオブジェクトを識別するステップと、
識別された前記少なくとも１つのオブジェクトに関する情報を表示するステップと、を含む。
また、本発明に係る制御方法は、
サーバの制御方法であって、
ユーザ毎に、ゲーム内における仮想空間に関する情報を記憶するステップと、
第１ユーザの第１仮想空間に関する前記情報に基づいて、前記第１仮想空間に設置され

ていない複数のオブジェクトのうち少なくとも１つのオブジェクトを識別するステップと、
識別された前記少なくとも１つのオブジェクトに関する情報を、前記第１ユーザの通信端末に表示させるステップと、を含む。

【発明の効果】

【００１０】

本発明におけるサーバ、プログラム、及び制御方法によれば、ゲーム内の仮想空間にオブジェクトを配置可能なゲームにおいて、ユーザが何をすればよいか分からない状態になる蓋然性を低減可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】本発明の一実施形態に係る通信システムのブロック図である。

【図２】本発明の一実施形態に係るユーザ街情報を示す図である。

【図３】本発明の一実施形態に係る採点結果画面の例である。

【図４】本発明の一実施形態に係る採点結果画面の例である。

【図５】本発明の一実施形態に係る採点結果画面の例である。

【図６】本発明の一実施形態に係る通信システムの動作を示すフローチャートである。

【図７】本発明の一実施形態に係るメインメニュー画面の例である。

【図８】本発明の一実施形態に係るフレンドリスト画面の例である。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【００１３】

（実施の形態）

図１は、本発明の一実施形態に係る通信システムのブロック図である。通信システムは、サーバ１と、通信端末２とを備える。図１においては簡便のため、１つの通信端末２を記載しているが、複数のユーザに係る複数の通信端末２を備えてもよい。

【００１４】

サーバ１は、サーバ通信部１０と、採点部１１と、アドバイス選択部１２と、記憶部１３と、サーバ制御部１４とを備える。

【００１５】

サーバ通信部１０は、通信端末２と無線又は有線により通信する。

【００１６】

採点部１１は、記憶部１３に記憶されているユーザ街情報１３０を採点して採点情報１３１を作成する。ここで採点とは、例えば、所定の項目について、ユーザ街情報１３０に含まれる複数のパラメータ値を用いて所定の計算によりスコア値を算出することをいう。

【００１７】

ここで図２を参照して、ユーザ街情報１３０について説明する。ユーザ街情報１３０は、ゲーム進行に必要な情報やユーザ情報（ユーザ街情報１３０ａ）、ユーザの街の状態を示す各種のパラメータ等の情報（ユーザ街情報１３０ｂ）を含む。一実施形態において、ユーザ街情報１３０ａは、ユーザを識別するユーザＩＤ１３００、住人の悩み解決数１３０１、クエストクリア数１３０２、及びユーザの街に設置されている種々の設置物の数１３０３の情報を含む。好適にはユーザ街情報１３０は、後述するフレンドユーザを識別するフレンドユーザＩＤ１３０４、前回の採点日時１３０５の情報を含む。またユーザ街情報１３０ｂは、設置物に係るパラメータとして、収入値１３０６、楽しさ値１３０７、便利さ値１３０８、及び綺麗さ値１３０９を含む。なお採点に用いる情報を具体的に例示したが、ユーザ街情報１３０に含まれる情報はこれらに限られるものではなく、例えばユーザの街のレベルや資金額、資材の量、街のレベルを上げるために必要な経験値等の情報を含んでもよい。

【００１８】

住民の悩み解決数１３０１は、ゲーム内の街の住人から通知される要望等にユーザが対

応した数である。クエストクリア数１３０２は、ゲーム内において発生した課題（クエスト）をユーザが解決した数である。

【００１９】

設置物の数１３０３は、ショップやボウリング場等のビジネス施設、オブジェ等のデコレーション施設、郵便局等のコミュニティ施設、雑草・雑木、及び道等の設置数である。ビジネス施設には、その施設の１時間あたりの収入を示す収入値１３０６、その施設の楽しさを示す楽しさ値１３０７、その施設の綺麗さを示す綺麗さ値１３０９等が予め定められている。デコレーション施設には、楽しさ値１３０７、綺麗さ値１３０９等が予め定められている。コミュニティ施設には、その施設の利便性を示す便利さ値１３０８、綺麗さ値１３０９等が予め定められている。雑草・雑木、及び道等は、綺麗さ値１３０９等が予め定められている。なお、各施設の楽しさ値１３０７はユーザに対して非公開としてもよい。

【００２０】

図１の説明に戻る。採点情報１３１は、採点部１１が所定の指標毎にユーザ街情報１３０を採点した結果を示す情報である。一実施形態において、採点情報１３１は、「幸せ」、「お金持ち」、「楽しい」、「綺麗」、「便利」、及び「バランス」の各指標のスコア、並びにスコアの合計値を含むが、これらに限られるものでない。

【００２１】

「幸せ」のスコアは、住人の悩み解決数１３０１とクエストクリア数１３０２の合計に基づいて算出する。「お金持ち」のスコアは、ビジネス施設の収入値１３０６の合計に基づいて算出する。より具体的には、各ビジネス施設に対応づけられた収入値１３０６と、各ビジネス施設の数１３０３を乗算して算出する。「楽しい」のスコアは、ビジネス施設やデコレーション施設の楽しさ値１３０７の合計に基づいて算出する。より具体的には、各ビジネス施設および各デコレーション施設に対応づけられた楽しさ値１３０７と、各ビジネス施設および各デコレーション施設の数１３０３を乗算して算出する。「綺麗」のスコアは、各ビジネス施設、各デコレーション施設、雑草・雑木の数１３０３及び道の配置に基づいて算出する。より具体的には、各設置物に対応付けられた綺麗さ値１３０９と各設置物の数１３０３を乗算して算出する。「便利」のスコアは、コミュニティ施設に対応づけられた便利さ値１３０８の合計に基づいて算出する。より具体的には、各コミュニティ施設に対応づけられた便利さ値１３０８と、各コミュニティ施設の数を乗算して算出する。「バランス」のスコアは、上記５つの指標のスコアのばらつきに基づいて算出する。より具体的には、所定の数値から各スコアの標準偏差を減算して算出する。

【００２２】

好適には採点情報１３１は、ユーザ本人以外の他のユーザに係る採点情報１３１との比較に基づく全体ランキング情報及びご近所ランキング情報を更に含む。全体ランキング情報は、当該ゲームをプレイしている全ユーザにおけるユーザ本人のスコア順位を示す。ご近所ランキング情報は、複数のユーザからなる所定のユーザグループにおけるユーザ本人のスコア順位を示す。このユーザグループは、例えばユーザ本人及びユーザ本人と相互にフレンド登録を行った他のユーザ（フレンドユーザ）からなる。

【００２３】

アドバイス選択部１２は、採点情報１３１に基づいて最もスコアの低い指標を判別し、当該最もスコアの低い指標及び当該指標のスコアを上げるための対策を示すアドバイス情報１３２を選択する。この対策は、例えば「楽しい」の指標のスコアが最も低い場合、最も楽しさ値１３０７が高い施設を提示して設置を促すものである。

【００２４】

好適にはアドバイス選択部１２は、ユーザ街情報１３０に基づいてユーザが設置していない施設を識別し、当該識別結果と採点情報１３１とに基づいてアドバイス情報１３２を選択する。より具体的には、当該設置していない施設のうち最も楽しさ値が高い施設の設置を促す対策を示すアドバイス情報１３２を選択する。このように、ユーザが未だとっていない操作を識別し、当該識別結果に基づいてアドバイス情報１３２を選択することで、

既にユーザが行った操作を対策として提示することを防ぎ、アドバイス情報１３２の有益性を向上させることができる。

【００２５】

記憶部１３は、ユーザ街情報１３０、及び複数のアドバイス情報１３２を予め記憶している。また記憶部１３は、サーバ制御部１４の制御により、採点部１１が作成した採点情報１３１を記憶する。

【００２６】

サーバ制御部１４は、サーバ１における各種制御を行う。例えばサーバ制御部１４は、サーバ通信部１０を介して、ユーザによる街の採点要求及びユーザＩＤを通信端末２から受信する。サーバ制御部１４は、受信したユーザＩＤと記憶部１３に記憶されているユーザ街情報１３０とを照合して、採点要求に係るユーザを識別する。またサーバ制御部１４は、サーバ通信部１０を介して採点情報１３１及びアドバイス情報１３２を通信端末２に送信する。

【００２７】

またサーバ制御部１４は、受信した採点要求について採点条件を満たすか否かを判別する。採点条件は、例えば、同一ユーザからの採点要求は１日１回までとする。同日に２回目以降の採点要求があった場合、採点条件を満たさないと判別する。より具体的には、サーバ制御部１４は、ユーザ街情報１３０を参照し、前回の採点日時１３０５から１日経過していない場合、採点条件を満たさないと判別する。そしてサーバ制御部１４は、サーバ通信部１０を介して、採点を行わない旨を通信端末２に送信する。なお採点条件は、上述の時間的制約による条件に限られるものでなく、例えばゲーム内における所定の課題を解決したか否かであってもよい。

【００２８】

通信端末２は、端末通信部２０と、表示部２１と、操作部２２と、端末制御部２３とを備える。

【００２９】

端末通信部２０は、サーバ１と無線又は有線により通信する。

【００３０】

表示部２１は、ゲームにおける各種画面を表示する。表示部２１は、サーバ１から受信した採点情報１３１及びアドバイス情報１３２に基づく画面を表示する。また表示部２１は、サーバ１から採点を行わない旨を受信した場合、採点条件を満たさず採点が行われない旨を表示する。

【００３１】

操作部２２は、ボタン、タッチパネル等で構成され、ゲームにおけるユーザの操作を受け付けて端末制御部２３に入力する。なお、以下の説明においては操作部２２はタッチパネルで構成されているものとする。

【００３２】

端末制御部２３は、通信端末２における各種制御を行う。例えば端末制御部２３は、端末通信部２０を介して街の採点要求及びユーザＩＤをサーバ１に送信する。また端末制御部２３は、端末通信部２０を介して採点情報１３１及びアドバイス情報１３２をサーバ１から受信する。

【００３３】

図３、４、及び５を参照して、本発明の一実施形態に係る通信端末２の表示部２１に表示される採点結果画面２１０について説明する。採点結果画面２１０は、街スコアタブ２１００と、全体ランクタブ２１０１と、ご近所ランクタブ２１０２と、クローズボタン２１０３とを有する。

【００３４】

街スコアタブ２１００、全体ランクタブ２１０１、及びご近所ランクタブ２１０２は、採点結果画面２１０の内容を切替えるためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがこれらのタブをタップして選択することにより、タブに対応する内容

が採点結果画面２１０に表示される。

【００３５】

クローズボタン２１０３は、表示されている採点結果画面２１０を閉じるためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがクローズボタン２１０３をタップすることにより、採点結果画面２１０を閉じて、例えば図７に示すメインメニュー画面２１１に表示部２１の表示を切り替える。

【００３６】

図３は、街スコアタブ２１００が選択されている場合の採点結果画面２１０の例である。採点結果画面２１０は、スコアグラフ２１００ａと、採点結果２１００ｂと、キャラクタ２１００ｃと、コメント部２１００ｄとを有する。

【００３７】

スコアグラフ２１００ａは、サーバ１から受信した採点情報１３１に係る各指標のスコアを視覚的に表したレーダチャートの画像である。このレーダチャートにおいては、「バランス」の指標については表示していない。なおスコアグラフ２１００ａは、上述のレーダチャートに限られるものでなく、例えば棒グラフや折れ線グラフ等の画像であってもよい。

【００３８】

採点結果２１００ｂは、サーバ１から受信した採点情報１３１に基づいて、各指標のスコア、スコアの合計である総合得点、総合得点のご近所ランク、及び全体ランクを数値で表したものである。

【００３９】

キャラクタ２１００ｃは、コメント部２１００ｄ内に表示される情報をユーザに提示するキャラクタの画像である。コメント部２１００ｄは、サーバ１から受信したアドバイス情報１３２に基づく情報を表示する。具体的には、図３では最もスコアの低い指標が「楽しい」であること、及び対策としてゲームセンターやボウリング場を設置すべきことを表示している。

【００４０】

図４は、全体ランクタブ２１０１が選択されている場合の採点結果画面２１０の例である。採点結果画面２１０は、トップ表示部２１０１ａと、前後表示部２１０１ｂと、街訪問ボタン２１０１ｃとを有する。

【００４１】

トップ表示部２１０１ａは、全ユーザにおける、採点情報１３１に基づいたスコア合計値のランキングであって、上位１０人分のスコア合計値及び順位を表示する。

【００４２】

前後表示部２１０１ｂは、採点情報１３１に基づいたスコア合計値のランキングであって、ユーザ本人（図４における「あなた」）及び前後の他のユーザのスコア合計値及び順位を表示する。

【００４３】

街訪問ボタン２１０１ｃは、対応するユーザの街を表示するためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。街訪問ボタン２１０１ｃは、採点結果画面２１０に表示されるユーザに対応してそれぞれ表示される。ユーザが街訪問ボタン２１０１ｃをタップすることにより、対応するユーザの街を表示する画面に表示部２１の表示を切り替える。

【００４４】

図５は、ご近所ランクタブ２１０２が選択されている場合の採点結果画面２１０の例である。採点結果画面２１０は、フレンド表示部２１０２ａと、ユーザ表示部２１０２ｂと、スクロールバー２１０２ｃと、街訪問ボタン２１０２ｄとを有する。なお街訪問ボタン２１０２ｄは、図４の街訪問ボタン２１０１ｃと同一の構成であるため説明は省略する。

【００４５】

フレンド表示部２１０２ａは、フレンドユーザに係るユーザグループ内における、採点情報１３１に基づいたスコア合計値のランキングであって、各フレンドユーザのスコア合

計値及び順位を表示する。ユーザがフレンド表示部２１０２ａ内をスワイプすることにより、又はスクロールバー２１０２ｃによりスライドすることにより、全てのフレンドユーザのスコア合計値及び順位をスクロールして表示する。

【００４６】

ユーザ表示部２１０２ｂは、フレンドユーザ内におけるユーザ本人のスコア合計値及び順位を表示する。

【００４７】

なお、図４及び５において、分布図等のユーザ本人の順位を視覚的に表示する画像を更に表示してもよい。

【００４８】

図６を参照して、本発明の一実施形態に係る通信システムの動作を説明する。

【００４９】

はじめに通信端末２の端末制御部２３は、端末通信部２０を介して街の採点要求及びユーザＩＤをサーバ１に送信する（ステップＳ１）。

【００５０】

次にサーバ１のサーバ制御部１４は、受信したユーザＩＤと記憶部１３に記憶されているユーザ街情報１３０とを照合して、採点要求に係るユーザを識別する（ステップＳ２）。

【００５１】

続いてサーバ制御部１４は、受信した採点要求について採点条件を満たすか否かを判別する（ステップＳ３）。ステップＳ３で採点条件を満たすと判別した場合（ステップＳ３のＹｅｓ）、ステップＳ４に進む。一方、ステップＳ３で採点条件を満たさないと判別した場合（ステップＳ３のＮｏ）、ステップＳ９に進む。

【００５２】

ステップＳ３で採点条件を満たすと判別した場合、採点部１１は、記憶部１３に記憶されているユーザ街情報１３０を採点して採点情報１３１を作成する（ステップＳ４）。

【００５３】

次にサーバ制御部１４は、記憶部１３に採点部１１が作成した採点情報１３１を記憶する（ステップＳ５）。

【００５４】

次にアドバイス選択部１２は、採点情報１３１に基づいてアドバイス情報１３２を選択する（ステップＳ６）。好適にはアドバイス選択部１２は、ユーザ街情報１３０に基づいてユーザが設置していない施設を識別し、当該識別結果と採点情報１３１とに基づいてアドバイス情報１３２を選択する。

【００５５】

次にサーバ制御部１４は、サーバ通信部１０を介して採点情報１３１及びアドバイス情報１３２を通信端末２に送信する（ステップＳ７）。

【００５６】

次に通信端末２の表示部２１は、サーバ１から受信した採点情報１３１及びアドバイス情報１３２に基づく採点結果画面２１０を表示する（ステップＳ８）。

【００５７】

一方、ステップＳ３で採点条件を満たさないと判別した場合、サーバ制御部１４は、サーバ通信部１０を介して、採点を行わない旨を通信端末２に送信する（ステップＳ９）。

【００５８】

次に通信端末２の表示部２１は、採点条件を満たさず採点が行われない旨を表示する（ステップＳ１０）。

【００５９】

図７は、通信端末２の表示部２１に表示されるメインメニュー画面２１１の例である。メインメニュー画面２１１は、街表示部２１１０と、パラメータ表示部２１１１と、メニューアイコン２１１２と、クローズボタン２１１３とを有する。

【００６０】

街表示部２１１０は、ユーザの街の様子を示す画像を表示する。

【００６１】

パラメータ表示部２１１１は、ユーザ街情報１３０に基づく所定のパラメータを表示する。例えば、パラメータ表示部２１１１－１は、街のレベルを表示する。パラメータ表示部２１１１－２は、街の資金額を表示する。パラメータ表示部２１１１－３は、街の資材量を表示する。パラメータ表示部２１１１－４は、街のレベルを上げるために必要な経験値を表示する。

【００６２】

メニューアイコン２１１２は、各アイコンに対応する所定の情報を表示する画面に切り替えるためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。ユーザは何れかのメニューアイコン２１１２をタップすることにより、メニューアイコン２１１２に対応する情報を表示する画面に表示部２１の表示を切り替える。例えば、ユーザはメニューアイコン２１１２－１をタップすることにより、採点結果画面２１０に表示部２１の表示を切り替える。またユーザはメニューアイコン２１１２－３をタップすることにより、後述するフレンドリスト画面２１２に表示部２１の表示を切り替える。

【００６３】

クローズボタン２１１３は、表示されているメニューアイコン２１１２を非表示にするためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがクローズボタン２１１３をタップすることにより、メニューアイコン２１１２及びクローズボタン２１１３を非表示にする。

【００６４】

図８は、通信端末２の表示部２１に表示されるフレンドリスト画面２１２の例である。フレンドリスト画面２１２は、ご近所ランキングの対象となるフレンドユーザのリストを示す。フレンドリスト画面２１２は、フレンド名表示部２１２０と、フレンド削除ボタン２１２１と、フレンド街アイコン２１２２と、スクロールバー２１２３と、フレンド数表示部２１２４と、クローズボタン２１２５と、パラメータ表示部２１２６とを有する。なおパラメータ表示部２１２６は、図７のパラメータ表示部２１１１と同一の構成であるため説明は省略する。

【００６５】

フレンド名表示部２１２０は、ゲームにおけるフレンドユーザの名前を表示する。フレンド削除ボタン２１２１は、対応するフレンドユーザとのフレンド登録を解消するためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。フレンド街アイコン２１２２は、対応するフレンドユーザの街の様子を示す画像である。ユーザがフレンドリスト画面２１２をスワイプすることにより、又はスクロールバー２１２３によりスライドすることにより、全てのフレンドユーザをスクロールして表示する。

【００６６】

フレンド数表示部２１２４は、ユーザが登録済みのフレンドユーザ数及び登録可能なフレンドユーザ数の上限を表示する。

【００６７】

クローズボタン２１２５は、表示されているフレンドリスト画面２１２を閉じるためのユーザ入力を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがクローズボタン２１２５をタップすることにより、フレンドリスト画面２１２を閉じて、例えばメインメニュー画面２１１に表示部２１の表示を切り替える。

【００６８】

このように本発明に係る通信システムによれば、サーバ１がユーザの作成した街を所定の項目について採点し、ユーザへ次の操作をアドバイスすることにより、ユーザは街を発展させるための効果的な操作を知ることができる。またユーザは繰り返しサーバ１からアドバイスを受けて街を更に発展させることができるため、ユーザのゲームに対する興味を維持させることができる。また他のユーザの街についての採点を行うことで、他のユーザとの間の比較を示す街のランキングを提示することにより、よりランキングの上位になる

ために、街を発展させるといったモチベーションを形成することができる。また、ランキング表示を契機にして、他のユーザの街の表示を可能にすることで、ユーザが他のユーザの街作りを参考にすることができる。

【００６９】

（変形例）

以下に、本発明の実施の形態の変形例について説明する。上述の一実施形態においては、サーバ１は、ユーザ本人のユーザ街情報１３０を採点して１つの採点情報１３１を作成するのに対し、変形例においては、サーバ１は、複数のユーザに係る複数のユーザ街情報１３０を採点して１つの採点情報１３１を作成する。ここで複数のユーザとは、例えばユーザ本人とそのフレンドユーザからなるユーザグループである。このようにすることで、例えば単一のユーザの街及びそのフレンドユーザの街を統合して１つの大きな街とする場合等に、サーバ１がこの大きな街を採点してアドバイスを行うことができる。

【００７０】

また変形例においては、アドバイス選択部１２は、複数のユーザ街情報１３０に基づいて何れのユーザも設置していない施設を識別し、当該識別結果と採点情報１３１とに基づいてアドバイス情報１３２を選択する。このようにすることで、何れのユーザもとっていない操作を対策として提示することができ、アドバイス情報１３２の有益性を向上させることができる。

【００７１】

このように実施の形態の変形例に係る通信システムによれば、ユーザグループを構成する複数のユーザに対し、協力して街を発展させるという新たなモチベーションを形成することができる。

【００７２】

本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。

【００７３】

例えば上述の実施の形態では、アドバイス選択部１２は、採点情報１３１に基づいて最もスコアの低い指標を判別し、当該最もスコアの低い指標及び当該指標のスコアを上げるための対策を示すアドバイス情報１３２を選択するが、これに限られるものではない。例えば、アドバイス選択部１２は、採点情報１３１に係る指標の内容により、最もスコアの高い指標を判別し、当該最もスコアの高い指標及び当該指標のスコアを下げるための対策を示すアドバイス情報１３２を選択してもよい。また、例えばゲームにおける期間限定イベント等において、イベント目的を達成するための新たな指標を設定し、当該指標のスコアを上げるための対策を優先的に示すことも可能である。

【００７４】

以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

［１］

サーバと、該サーバと通信可能な複数の通信端末とを備える通信システムにおいて、

前記サーバは、前記複数の通信端末のユーザが通信システム上でプレイすることができるゲーム内で形成する街の状態を示す各種のパラメータに基づいて、前記街についての次の操作を示唆するアドバイス情報を前記通信端末に送信し、

前記通信端末は、受信した前記アドバイス情報を含む画面を表示することを特徴とする通信システム。

［２］

前記サーバは、前記各種のパラメータに基づいて採点情報を算出すると共に、前記採点情報及び前記アドバイス情報を前記通信端末に送信し、

前記通信端末は、受信した前記採点情報の内容を更に含む画面を表示することを特徴とする、［１］に記載の通信システム。

［３］

前記採点情報は、他のユーザに係る採点情報との比較に基づくランキングを含むことを特徴とする、［２］に記載の通信システム。

［４］

前記サーバは、前記各種のパラメータに基づいてユーザが行っていない操作を識別し、該識別結果と前記採点情報とに基づいて、前記アドバイス情報を前記通信端末に送信することを特徴とする、［２］又は［３］に記載の通信システム。

［５］

前記各種のパラメータは、複数のユーザに係る複数の街の状態を示す各種のパラメータであることを特徴とする、［２］～［４］の何れか一項に記載の通信システム。

［６］

サーバと、該サーバと通信可能な複数の通信端末とを備える通信システムの制御方法において、

前記サーバが、

前記複数の通信端末のユーザが通信システム上でプレイすることができるゲーム内で形成する街の状態を示す各種のパラメータに基づいて、前記街についての次の操作を示唆するアドバイス情報を前記通信端末に送信するステップと、

前記通信端末が、受信した前記アドバイス情報を含む画面を表示するステップを含むことを特徴とする、通信システムの制御方法。

［７］

前記サーバが、前記各種のパラメータから算出した採点情報に基づいて、前記アドバイス情報及び前記採点情報を前記通信端末に送信するステップと、

前記通信端末が、受信した前記採点情報の内容を更に含む画面を表示するステップを含むことを特徴とする、［６］に記載の制御方法。

［８］

前記採点情報は、他のユーザに係る採点情報との比較に基づくランキングを含むことを特徴とする、［７］に記載の制御方法。

［９］

前記サーバは、前記各種のパラメータに基づいてユーザが行っていない操作を識別し、該識別結果と前記採点情報とに基づいて、前記アドバイス情報を前記通信端末に送信することを特徴とする、［７］又は［８］に記載の制御方法。

［１０］

前記各種のパラメータは、複数のユーザに係る複数の街の状態を示す各種のパラメータであることを特徴とする、［７］～［９］の何れか一項に記載の制御方法。

［１１］

サーバと、該サーバと通信可能な複数通信端末とを備える通信システムにおいて、通信端末として機能するコンピュータに、

アドバイス情報及び採点情報を前記サーバから受信するステップと、

受信した前記アドバイス情報の内容及び採点情報を含む画面を表示するステップを含むことを特徴とする、プログラム。

【符号の説明】

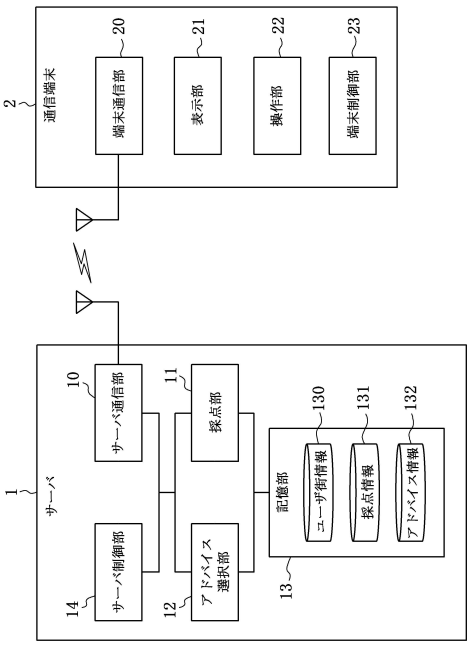
【００７５】

１　サーバ
２　通信端末
１０　サーバ通信部
１１　採点部
１２　アドバイス選択部
１３　記憶部
１４　サーバ制御部
２０　端末通信部
２１　表示部

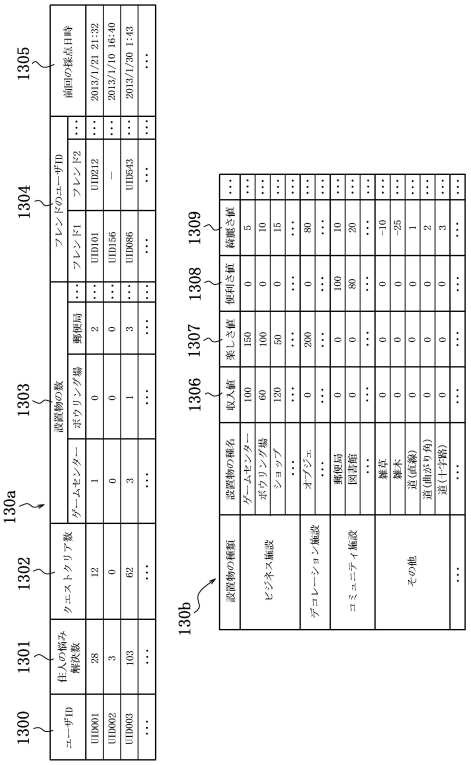
２２　　操作部
２３　　端末制御部
１３０（１３０ａ、１３０ｂ）　ユーザ街情報
１３１　　採点情報
１３２　　アドバイス情報
２１０　　採点結果画面
２１１　　メインメニュー画面
２１２　　フレンドリスト画面
１３００　ユーザＩＤ
１３０１　住人の悩み解決数
１３０２　クエストクリア数
１３０３　設置物の数
１３０４　フレンドのユーザＩＤ
１３０５　前回の採点日時
１３０６　収入値
１３０７　楽しさ値
１３０８　便利さ値
１３０９　綺麗さ値
２１００　街スコアタブ
２１０１　全体ランクタブ
２１０２　ご近所ランクタブ
２１０３　クローズボタン
２１００ａ　スコアグラフ
２１００ｂ　採点結果
２１００ｃ　キャラクタ
２１００ｄ　コメント部
２１０１ａ　トップ表示部
２１０１ｂ　前後表示部
２１０１ｃ　街訪問ボタン
２１０２ａ　フレンド表示部
２１０２ｂ　ユーザ表示部
２１０２ｃ　スクロールバー
２１０２ｄ　街訪問ボタン
２１１０　街表示部
２１１１　パラメータ表示部
２１１２　メニューアイコン
２１１３　クローズボタン
２１２０　フレンド名表示部
２１２１　フレンド削除ボタン
２１２２　フレンド街アイコン
２１２３　スクロールバー
２１２４　フレンド数表示部
２１２５　クローズボタン
２１２６　パラメータ表示部

【図面】

【図１】



【図２】



1300

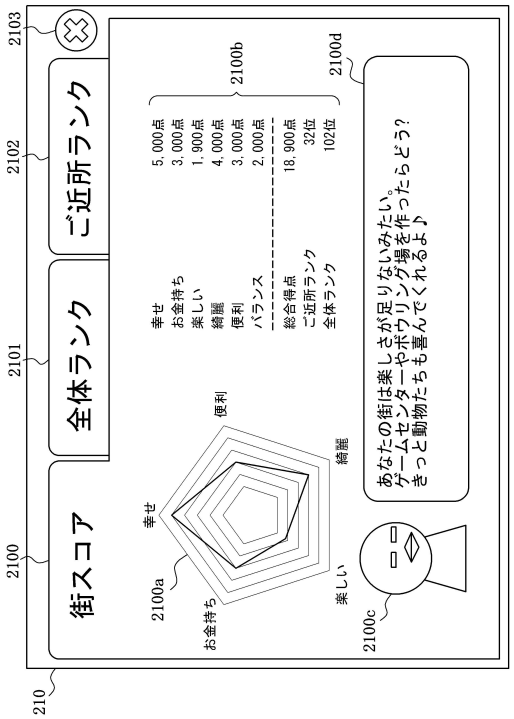
ユーザID	巨大な悩み解決数	クエストクリア数	設置物の数				フレンドのユーザID			前回の採点日時
			ゲームセンター	ボウリング場	郵便局	…	フレンド1	フレンド2	…	
U10001	28	12	1	0	2	…	U11101	U11212	…	2013/1/21 21:32
U10002	3	0	0	0	0	…	U11156	—	…	2013/1/10 16:40
U10003	103	62	3	1	3	…	U11086	U11543	…	2013/1/20 1:43
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

130a 1301 1302 1303 1304 1305

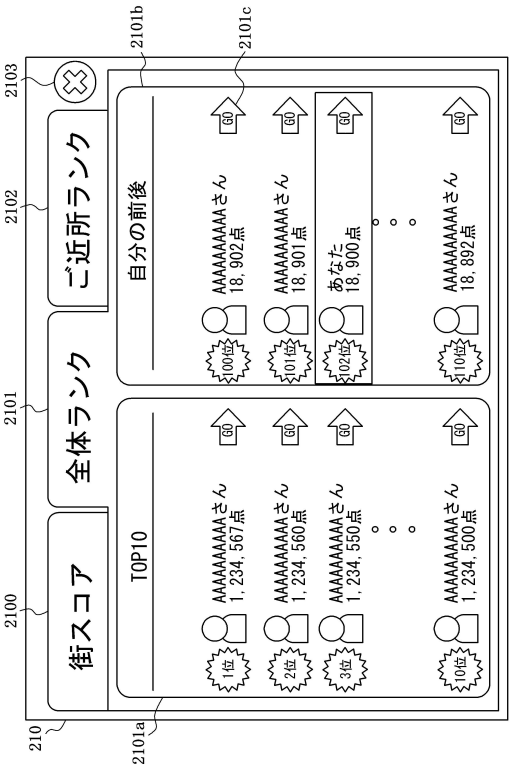
130b 1306 1307 1308 1309

設置物の種類		設置物の種名	収入値	楽しさ値	便利さ値	綺麗さ値	…
ビジネス施設		ゲームセンター	100	150	0	5	…
		ボウリング場	60	100	0	10	…
		ショップ	120	50	0	15	…
		…	…	…	…	…	…
グロレーション施設		オブジェ	0	200	0	80	…
		…	…	…	…	…	…
コミュニティ施設		郵便局	0	0	100	10	…
		図書館	0	0	80	20	…
		…	…	…	…	…	…
その他		雑草	0	0	0	−10	…
		雑木	0	0	0	−25	…
		道(縦線)	0	0	0	1	…
		道(曲がり角)	0	0	0	2	…
		道(十字路)	0	0	0	3	…
…		…	…	…	…	…	…

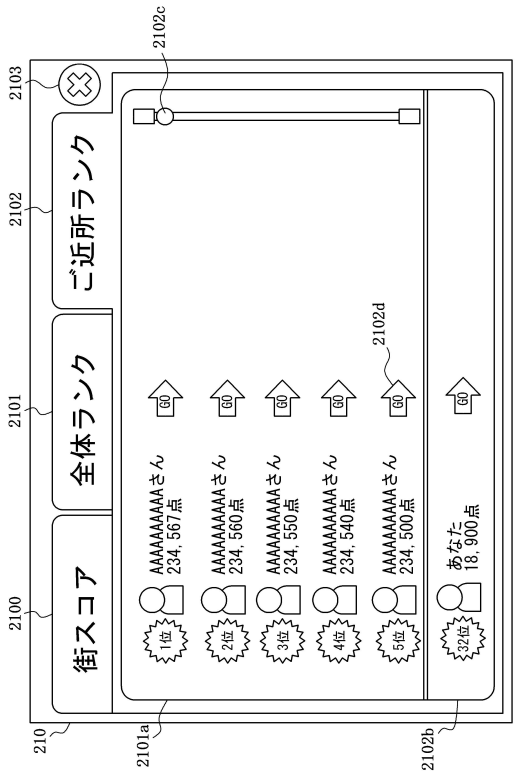
【図３】



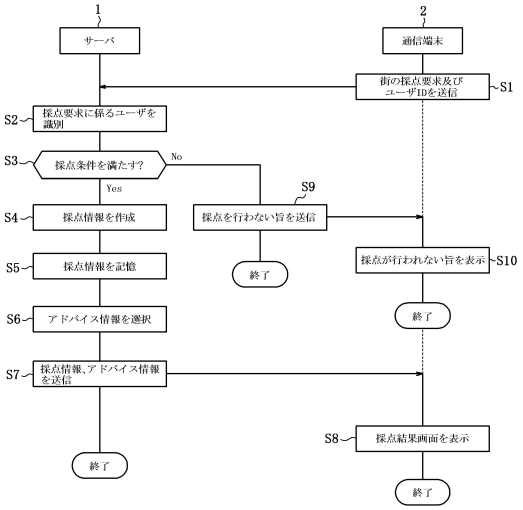
【図４】



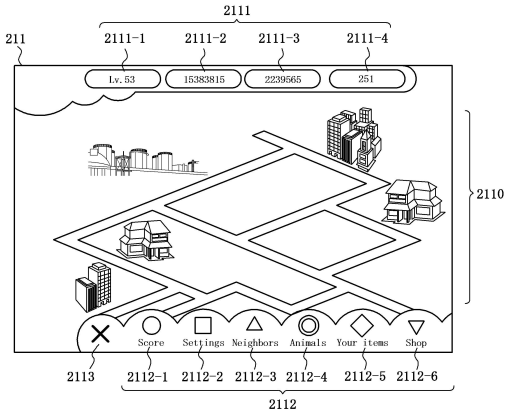
【図５】


街スコア
全体ランク
ご近所ランク
1位
AAAAAAAAAAさん
234,567点
2位
AAAAAAAAAAさん
234,560点
3位
AAAAAAAAAAさん
234,550点
4位
AAAAAAAAAAさん
234,540点
5位
AAAAAAAAAAさん
234,500点
32位
あなた
18,900点
GO
2100
2101
2102
2103
210
2101a
2102a
2102b
2102c
2102d

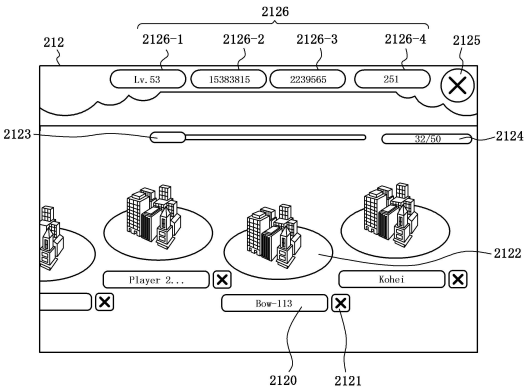
【図６】


1
サーバ
2
通信端末
街の採点要求及び
ユーザIDを送信
S1
S2
採点要求に係るユーザを
識別
S3
採点条件を満たす?
No
Yes
S4
採点情報を作成
S5
採点情報を記憶
S6
アドバイス情報を選択
S7
採点情報、アドバイス情報
を送信
終了
S9
採点を行わない旨を送信
終了
S10
採点が行われない旨を表示
終了
S8
採点結果画面を表示
終了

【図７】


2111
211
2111-1
2111-2
2111-3
2111-4
Lv. 53
15383815
2239565
251
2110
Score
Settings
Neighbors
Animals
Your items
Shop
2113
2112-1
2112-2
2112-3
2112-4
2112-5
2112-6
2112

【図８】


2126
212
2126-1
2126-2
2126-3
2126-4
2125
Lv. 53
15383815
2239565
251
2123
32/50
2124
2122
Player 2...
Kohei
Bow-113
2120
2121

フロントページの続き

(51)国際特許分類　　ＦＩ
Ａ６３Ｆ　13/85　(2014.01)　　Ａ６３Ｆ　13/85

リー株式会社内

合議体
審判長　藤本　義仁
審判官　比嘉　翔一
審判官　松田　直也

(56)参考文献　特開平１１－１５６０４７（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－７６２６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２４９７１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－５８７（ＪＰ，Ａ）
特許第６４０１３６６（ＪＰ，Ｂ２）
Ｘｂｏｘ３６０　ＢＯＯＫＳ　エースコンバット６　解放への戦火　コンプリートガイド　初版，ソフトバンククリエイティブ株式会社，２００８年1月１１日，Ｐ．１１８
アークザラッド　ジェネレーション　ＳＯＦＴＷＡＲＥ　ＭＡＮＵＡＬ，株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント，特許庁受入日２００４年１０月２８日，Ｐ．４０

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F13/00-13/98,A63F9/24