

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2016 年 9 月 1 日(01.09.2016)



(10) 国際公開番号

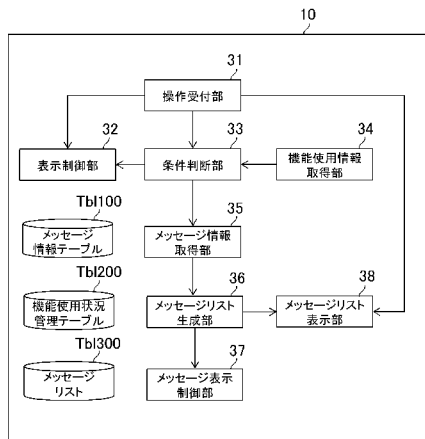
WO 2016/136639 A1



- | | |
|--|---|
| <p>(51) 国際特許分類:
 <i>A63F 13/79</i> (2014.01) <i>G06F 3/048</i> (2013.01)
 <i>A63F 13/77</i> (2014.01)</p> <p>(21) 国際出願番号: PCT/JP2016/054945</p> <p>(22) 国際出願日: 2016 年 2 月 19 日(19.02.2016)</p> <p>(25) 国際出願の言語: 日本語</p> <p>(26) 国際公開の言語: 日本語</p> <p>(30) 優先権データ:
 特願 2015-039490 2015 年 2 月 27 日(27.02.2015) JP</p> <p>(71) 出願人: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント(SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.) [JP/JP]; 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 Tokyo (JP).</p> | <p>(72) 発明者: 土屋 晃胤(TSUCHIYA, Akitsugu); 〒1080075 東京都港区港南 1 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 Tokyo (JP). 馬場 俊介(BAMBA, Syunsuke); 〒1080075 東京都港区港南 1 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 Tokyo (JP).</p> <p>(74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所(HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒1600023 東京都新宿区西新宿三丁目 1 番 4 号 ウエル新都心ビル 4 階 Tokyo (JP).</p> <p>(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.</p> |
|--|---|

[続葉有]

- (54) 発明の名称 : ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラム



31 Operation reception unit
32 Display control unit
33 Condition determination unit
34 Function use information acquisition unit
35 Message information acquisition unit
36 Message list generation unit
37 Message display control unit
38 Message list display unit
Tbl100 Message information table
Tbl200 Function use state management table
Tbl300 Message list

(57) Abstract: Provided is a game device that promotes the use of a function suited to a user in accordance with the use state of the functions with which the game device is equipped. The game device comprises: a function use state management table (Tbl200) for managing the use state of the functions with which the game device is equipped, said use state resulting from a user; a condition determination unit (33) for determining whether each of a plurality of messages that relate to the functions and that are associated with a given indicator from the user and stored should be displayed in accordance with the given indicator in response to the use state of the functions resulting from the user; and a message display control unit (37) for displaying one of a plurality of messages it has been determined should be displayed in accordance with a given indicator from the user.

(57) 要約: ゲーム装置に備えられる機能の使用状況に応じてユーザに適した機能の使用を促進するゲーム装置を提供する。ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する機能使用状況管理テーブル(Tbl200)と、ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する条件判断部(33)と、ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数のメッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御部(37)と、を含む。

WO 2016/136639 A1



(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK,

SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] アップデートにより追加された機能に関する情報を更新情報として提示するゲーム装置は知られている。

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0003] ゲーム装置には各種の機能が備えられており、ゲーム装置を利用するユーザによって機能の使用状況は異なる。したがって、追加された機能に関する情報を提示するだけでは、ユーザによっては不必要な情報が含まれたり、既に使用している機能に関する情報が含まれたりしてユーザに適した情報が提示されるとは限らない。

[0004] 本発明は上記実情を考慮してなされたものであって、その目的の一つは、ゲーム装置に備えられる機能の使用状況に応じてユーザに適した機能の使用を促進するゲーム装置を提供することにある。

[0005] さらに、本発明の目的の一つは、ゲーム装置においてよく使用される機能の一つである電源機能について、ユーザによる機能の使用状況に応じた使いやすい電源機能を提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段と、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユ

ーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段と、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

[0007] また、上記ゲーム装置において、前記判断部が前記所与の指示に対応付けられて記憶されている前記機能を使用していないと判断した場合に、前記メッセージ表示制御手段は、前記ユーザによる前記所与の指示に応じて当該機能に関するメッセージを表示する、こととしてもよい。

[0008] また、上記ゲーム装置において、前記メッセージ表示制御手段は、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち表示されなかったメッセージのいずれか1つを、次の前記ユーザによる所与の指示に応じて表示する、こととしてもよい。

[0009] また、上記ゲーム装置において、前記判断部により前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージを格納したメッセージリストを生成するメッセージリスト生成手段と、前記ユーザによる指示にしたがって前記メッセージリストを示すメッセージリスト画像を表示するメッセージリスト表示手段と、をさらに含む、こととしてもよい。

[0010] また、上記ゲーム装置において、前記メッセージリスト生成手段は、前記判断手段が前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断した順に前記メッセージを格納する、こととしてもよい。

[0011] また、上記ゲーム装置において、前記表示されたメッセージが前記ユーザにより選択指示されることで、当該メッセージが示す機能に関する情報が示される遷移画面を表示する遷移画面表示制御手段、をさらに含む、こととしてもよい。

[0012] また、上記ゲーム装置において、前記管理手段は、前記ゲーム装置を使用する複数のユーザそれぞれについて前記ゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理し、前記判断手段は、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関するメッセージを当該所与の指示に応じて表示

するか否かを、当該ユーザに対応する前記機能の使用状況に応じて判断する、こととしてもよい。

[0013] 上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段と、前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段と、を含み、前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、ことを特徴とする。

[0014] また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段、前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段、を含み、前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、ことを特徴とする。

[0015] また、本発明に係るプログラムは、電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段、前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段、としてゲーム装置を機能させるためのプログラムであって、前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、ことを特徴とする。このプログラムは、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてよい。

[0016] また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段と、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれ

れについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段と、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

[0017] また、本発明に係るプログラムは、ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御手段、としてゲーム装置を機能させる。このプログラムは、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてよい。

図面の簡単な説明

[0018] [図1]本実施形態に係るゲーム装置の全体構成の一例を示す構成ブロック図である。

[図2]本実施形態に係る複数のユーザにより利用されるゲーム装置の利用状況の一例を示す図である。

[図3]複数のユーザがゲーム装置を用いて一緒にゲームプレイする際のゲーム画面の一例を示す図である。

[図4]本実施形態に係るゲーム装置が実現する機能の一例を示す機能ブロック図である。

[図5]本実施形態に係るゲーム装置の記憶部に記憶されているメッセージ情報テーブルの一例を示す図である。

[図6]本実施形態に係るゲーム装置の記憶部に記憶される機能使用状況管理テーブルの一例を示す図である。

[図7]本実施形態に係るゲーム装置が実行するメッセージ画像表示処理の一例を示すフロー図である。

[図8]本実施形態に係るメッセージリストの一例を示す図である。

[図9]本実施形態に係る表示部に表示されるメッセージ画像の一例を示す図である。

[図10]本実施形態に係る表示部に表示されるメッセージ画像の一例を示す図である。

[図11]本実施形態に係るゲーム装置が実行するメッセージリスト画像表示処理の一例を示すフロー図である。

[図12]本実施形態に係る表示部に表示されるメッセージリスト画像の一例を示す図である。

[図13]本実施形態に係るゲーム装置が実行する機能設定処理の一例を示すフロー図である。

[図14]本実施形態に係る表示部に表示される遷移先画面の一例を示す図である。

[図15A]本実施形態に係る表示部に表示される電源機能設定画面の一例を示す図である。

[図15B]本実施形態に係る表示部に表示される電源機能設定画面の一例を示す図である。

[図16]本実施形態に係る表示部に表示される電源オプション設定画面の一例を示す図である。

[図17]本実施形態に係るゲーム装置が実行する電源機能設定画面表示処理の一例を示すフロー図である。

発明を実施するための形態

[0019] 以下、本発明の実施の形態について、図面に基づき詳細に説明する。

[0020] [メッセージ表示処理]

図1は、本実施形態に係るゲーム装置10の全体構成の一例を示す構成ブロック図である。ゲーム装置10は、ユーザがゲームをプレイしたり、動画像を視聴したりするために用いる情報処理装置であって、家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機、パーソナルコンピュータ等であってよい。図1に示すように、本実施形態に係るゲーム装置10は、制御部11、記憶部12、画像処

理部 13、及び通信部 14、及びを含んで構成される。また、ゲーム装置 10 は、操作部 15a、操作部 15b 及び表示部 16 と接続される。

[0021] 制御部 11 は、CPU 等のプログラム制御デバイスを含み、記憶部 12 に記憶されたプログラムに従って各種の情報処理を実行する。記憶部 12 は、RAM や ROM 等のメモリ素子を含んで構成され、制御部 11 が実行するプログラムや、このプログラムによる処理の対象となるデータを記憶する。また、記憶部 12 は制御部 11 のワークメモリとしても機能する。

[0022] 画像処理部 13 は、例えば GPU とフレームバッファメモリとを含んで構成され、制御部 11 が出力する描画指示に従って、表示部 16 の画面に表示する画像を描画する。具体例として、画像処理部 13 は表示部 16 の画面に対応したフレームバッファメモリを備え、GPU は、制御部 11 からの指示に従って、所定時間おきにこのフレームバッファメモリに対して画像を書き込む。そして、このフレームバッファメモリに書き込まれた画像が、所定のタイミングでビデオ信号に変換されて、表示部 16 の画面に表示される。

[0023] 通信部 14 は、通信ネットワークを介して他の装置との間でデータを授受するためのインタフェースであって、ゲーム装置 10 は、通信部 14 を介して他の装置との間で情報の送受信を行う。

[0024] 操作部 15a 及び 15b は、ユーザの操作入力を受け付けるデバイスであって、例えばキーボードやマウス、家庭用ゲーム機のコントローラなどであってよい。また、操作部 15a 及び 15b は、ゲーム装置 10 の筐体表面に備えられる操作ボタンやスイッチ等の操作部材を含んでもよい。ユーザは、操作部 15a または操作部 15b に対して操作を行うことで、ゲーム装置 10 に対して各種の指示を入力する。

[0025] 表示部 16 は、家庭用テレビ受像機や液晶ディスプレイなどの表示装置であって、画像処理部 13 が出力するビデオ信号に応じた画像を表示する。

[0026] 本実施形態では、ゲーム装置 10 は、各種の機能を備えており、ユーザが選択、設定をすることで任意の機能を使用することができる。具体的には、ゲーム装置 10 には、“音声操作”、“フレンドとのシェアプレイ”、“ス

タンバイモード中に自動でシステムソフトウェアをアップデートできる”、
“アプリケーションを一時中断したままスタンバイモードにできる”などの機能が備えられている。これらの機能は、ユーザが機能の設定を有効にすることで使用可能となるため、ユーザによっては使用したことがない機能や、存在すら知らない機能があることが考えられる。そこで、本実施形態では、ユーザによる機能の使用状況に応じてユーザに適した機能の存在を知らせるメッセージを表示する。これにより、ユーザが使用したことがない機能や、存在を知らなかった機能の利用の促進を図る。

[0027] また、本実施形態では、複数のユーザが同じゲーム装置 10 を利用する。各ユーザはそれぞれ個別のアカウントを作成してログインすることでゲーム装置 10 を利用することができる。図 2 は、本実施形態に係る複数のユーザにより利用されるゲーム装置 10 の利用状況の一例を示す図である。図 2 は、ゲーム装置 10 を起動したときに表示部 16 に表示されるログイン画面の一例を示す。このようなログイン画面において、操作部 15 a を操作するユーザ A が自身のアカウント “u s e r A” を示す画像を選択することでログインでき、このとき操作部 15 a にアカウント “u s e r A” が対応付けられる。つまり、操作部 15 a の操作者がユーザ A であるに対応付けられる。以後、操作部 15 a から出力される操作指示は “u s e r A” に対応する情報として処理される。また、同じログイン画面において操作部 15 b を操作するユーザ B が自身のアカウント “u s e r B” を示す画像を選択することでログインでき、操作部 15 b にアカウント “u s e r B” が対応付けられる。つまり、操作部 15 b の操作者がユーザ B であるに対応付けられる。以後、操作部 15 b から出力される操作指示は “u s e r B” に対応する情報として処理される。このようにして、ゲーム装置 10 は、操作部 15 を特定する情報から、操作者のユーザを特定することができる。

[0028] そして、本実施形態では、複数のユーザそれぞれが各自のアカウントにログインしている状態で一緒にゲームをプレイすることができる。図 3 は、複数のユーザが同じゲーム装置 10 を用いて一緒にゲームプレイする際のゲー

ム画面の一例を示す図である。ここでは、操作部 15 a を操作するユーザ A と、操作部 15 b を操作するユーザ B と、と一緒にゲームをプレイしている。図 3 に例示するように、表示部 16 に表示されたゲーム内容を示す画面に、ユーザ A のゲーム内キャラクター P l a y e r 1 とユーザ B のゲーム内キャラクター P l a y e r 2 とが表示され、ユーザ A が操作する操作部 15 a から P l a y e r 1 が操作可能であり、ユーザ B が操作する操作部 15 b から P l a y e r 2 が操作可能となっている。このとき、各ユーザのゲーム進行状況などのゲーム情報は、それぞれのアカウントに対応付けて記録される。つまり、同じゲーム装置 10 において複数のユーザそれぞれが同時に操作してもアカウント毎に各種情報が管理されるようになっている。

[0029] 同様に、ゲーム装置 10 に備えられる各機能の設定もユーザ毎、アカウント毎に管理されるため、各ユーザにおいてゲーム装置 10 に備えられる機能の使用状況は異なることとなる。そこで、複数のユーザが利用するゲーム装置 10 において、各ユーザの機能の使用状況に応じて各ユーザに適した機能に関する情報を提示できるようにする。

[0030] 以下、本実施形態においてゲーム装置 10 が実現する機能について、説明する。図 4 は、本実施形態に係るゲーム装置 10 が実現する機能の一例を示す機能ブロック図である。図 4 に示すように、ゲーム装置 10 は、機能的に、操作受付部 31、表示制御部 32、条件判断部 33、機能使用情報取得部 34、メッセージ情報取得部 35、メッセージリスト生成部 36、メッセージ表示制御部 37、メッセージリスト表示部 38、メッセージ情報テーブル T b l 100、機能使用状況管理テーブル T b l 200、及びメッセージリスト T b l 300 を含んで構成される。これらの機能のうち、操作受付部 31、表示制御部 32、機能使用情報取得部 34、条件判断部 33、メッセージ情報取得部 35、メッセージ表示制御部 37、メッセージリスト生成部 36、メッセージリスト表示部 38 は、記憶部 12 に記憶されたプログラムを制御部 11 が実行することで実現される。このプログラムは、例えば光ディスク等のコンピュータ読み取り可能な各種の情報記憶媒体に格納されて提供

されてもよいし、インターネット等の通信ネットワークを介して提供されてもよい。また、メッセージ情報テーブルTb1100、機能使用状況管理テーブルTb1200は、記憶部12によって実現される。

[0031] 本実施形態においては、表示され得るメッセージの情報が予め記憶部12に記憶されていることとする。図5は、ゲーム装置10の記憶部12に記憶されているメッセージ情報テーブルTb1100の一例を示す図である。図5に示すように、メッセージ情報テーブルTb1100には、表示内容X、表示内容Y、表示タイミング条件、機能使用条件、及びメッセージ指示操作後の遷移先リンクが関連付けられている。このメッセージ情報テーブルTb1100はゲーム装置10を利用する各ユーザに共通の情報である。表示内容Xは、ゲーム装置10に備えられる機能をユーザに知らせるためのメッセージであり、メッセージ画像に反映されるメッセージである。表示内容Yは、ゲーム装置10に備えられる機能をユーザに知らせるためのメッセージであり、メッセージリスト画像に反映されるメッセージである。なお、表示内容Xと表示内容Yとは同じ内容であってもよい。表示タイミング条件は、表示内容Xが反映されたメッセージ画像が表示されるべき表示タイミングを示すものであり、例えばユーザがログインするタイミング、ホーム画面を表示するタイミング、所定のアプリケーションの起動、終了を行うタイミング、などである。各タイミングは、操作受付部31が受け付ける操作指示に対応づけられていることとし、操作受付部31が受け付けた操作指示に応じてタイミングの情報が得られる。機能使用条件は主に、メッセージ画像が表示されるための機能の使用状況を示すものとするが、他には所定の操作を実行した回数や所定の操作を実行したタイミングなどの条件が含まれる場合もある。各メッセージ情報には機能使用条件として1以上の使用条件が関連付けられており、関連付けられている使用条件をすべて満たす場合に機能使用条件を満たすと判断される。遷移先リンクは、表示されたメッセージ画像がユーザにより選択指示された場合に表示される画面を示すものであり、表示内容Xまたは表示内容Yが示す機能の設定が可能な画面となる。または、遷移先

リンクは、表示内容Xまたは表示内容Yが示す機能の詳細を説明する画面であってもよい。

[0032] 本実施形態において、メッセージ画像として表示される表示内容は、ユーザに対して機能の使用を促進するものであるので、ユーザが使用していない、知らない機能を知らせることが有効である。したがって、機能使用条件としては、主にユーザが機能を使用していない、つまりは機能の設定を無効としていることが条件となる。具体的には、例えば、メッセージ情報テーブルTb1100に含まれるメッセージ情報M6には、表示内容X及び表示内容YにMessage6：“スタンバイ中にアプリケーションを一時中断したままにできます”、表示タイミング条件にT1：“ログイン後初めてのホーム画面表示時”、機能使用条件に使用条件6：“[アプリケーションを一時中断したままにする]の設定が無効”、遷移先リンクに画面6：“スタンバイ中の機能の設定画面”が関連付けられている。このとき、ユーザがログインしてホーム画面を表示したタイミングで、[アプリケーションを一時中断したままにする]の設定が無効となっていると、“スタンバイ中にアプリケーションを一時中断したままにできます”を示すメッセージ画像が表示されることとなる。そして、当該メッセージ画像がユーザにより選択指示されることで、スタンバイ中の機能の設定が可能な設定画面が表示される。このように、ユーザが使用していない機能について知らせるとともに、当該機能の設定を有効にすることができる画面をすぐに提示できるようにしていることで、ユーザにとって新しい機能を使いやすくなる。

[0033] また、本実施形態においては、ゲーム装置10は、ゲーム装置10を利用する複数のユーザそれぞれについて機能の使用状況を管理していることとする。図6は、ゲーム装置10の記憶部12に記憶される機能使用状況管理テーブルTb1200の一例を示す図である。図6に示すように、機能使用状況テーブルには、ゲーム装置10を利用するユーザを示すユーザ識別子毎に、ゲーム装置10に備えられる機能の使用状況が管理されている。ここでは、機能の設定が有効となっている場合を“○”、機能の設定が無効となっ

いる場合を“×”、機能の使用許可がない場合を“－”で示している。また、機能の設定の有効／無効だけでなく、所定の操作を実行した回数などのカウント情報が管理されていてもよい。また、機能使用状況管理テーブルＴｂ １ ２ ０ ０において、ゲーム装置１０に備えられる機能がすべて管理されてもよいが、メッセージ情報テーブルＴｂ １ １ ０ ０に含まれる各使用条件に用いられる機能が管理されていてもよい。

[0034] 操作受付部３１は、コントローラに備えられる操作部材に対するユーザの指示操作を受け付ける。

[0035] 表示制御部３２は、操作受付部３１が受け付けた指示操作に応じた画像を表示部１６に表示する。例えば、操作受付部３１がホーム画面を表示するための指示操作を受け付けた場合は、表示制御部３２は、指示操作を出力したユーザのホーム画面を表示部１６に表示する。

[0036] 機能使用情報取得部３４は、ゲーム装置１０を利用するユーザに対応する各種機能の使用状況を示す機能使用情報を機能使用状況管理テーブルＴｂ １ ２ ０ ０から取得する。

[0037] 条件判断部３３は、操作受付部３１が受け付けた指示操作が示す情報と、機能使用情報取得部３４が取得した機能使用情報と、に基づいて、操作受付部３１が受け付けた指示操作に応じて表示部１６にメッセージ画像を表示するか否かを判断する。具体的には、条件判断部３３は、操作受付部３１が受け付けた指示操作が示す表示タイミングが所定の表示タイミング条件を満たすか否かを判断する。また、条件判断部３３は、機能使用情報が示す各機能の使用状況から所定の機能使用条件を満たすか否かを判断する。条件判断部３３は、これら所定のタイミング条件及び所定の機能使用条件を満たすか否かに応じて、メッセージ画像を表示するか否かを判断している。

[0038] メッセージ情報取得部３５は、条件判断部３３が表示タイミング条件及び機能使用条件を満たすと判断したメッセージ情報をメッセージ情報テーブルＴｂ １ １ ０ ０から取得する。

[0039] メッセージリスト生成部３６は、メッセージ情報取得部３５が取得したメ

ッセージ情報を、取得順にメッセージリストTbl300に格納する。なお、メッセージ情報取得部35が一度に取得するメッセージ情報が複数ある場合には、メッセージ情報テーブルTbl100に格納されている順にメッセージリストTbl300に格納すればよい。

[0040] メッセージ表示制御部37は、メッセージ情報取得部35が取得したメッセージ情報に含まれる表示内容X（メッセージ画像用）が示すメッセージ画像を表示部16に表示する。メッセージ表示制御部37が表示するメッセージ画像は、表示制御部32が表示する画像に重畳して表示される。また、メッセージ表示制御部37は、メッセージリストTbl300に格納されたメッセージ情報からいずれかを選択し、当該メッセージ情報に含まれる表示内容が示すメッセージ画像を表示部16に表示してもよい。

[0041] メッセージリスト表示部38は、操作受付部31がメッセージリストTbl300を表示するための指示操作を受け付けた場合に、メッセージリストTbl300を示すメッセージリスト画像を表示部16に表示する。

[0042] ここで、本実施形態に係るゲーム装置10が実行するメッセージ画像表示処理について図7のフロー図を参照して説明する。

[0043] まず、操作受付部31は、操作部15aから操作指示を受け付ける（S101）。ここでは、操作指示に操作部15aを操作するユーザのユーザ識別子が含まれることとする。そして、条件判断部33が、操作受付部31が受け付けた操作指示が示す表示タイミングが、メッセージ情報テーブルTbl100に含まれるいずれかの表示タイミング条件を満たすか否かを判断する（S102）。

[0044] 処理S102の判断の結果、メッセージ情報テーブルTbl100に含まれるいずれかの表示タイミング条件を満たすと判断された場合は、機能使用情報取得部34が、操作受付部31が受け付けた操作指示に含まれるユーザ識別子に対応する機能使用情報を機能使用状況テーブルから取得する（S103）。例えば、操作部15aから受け付ける操作指示にユーザAを示すユーザ識別子（例えば、“userA”）が含まれる場合は、機能使用情報取

得部 34 は、“u s e r A” に対応する機能使用情報を機能使用状況テーブルから取得する。

[0045] 次に、条件判断部 33 は、機能使用情報取得部 34 が取得した機能使用情報が示す各機能の使用状況から、メッセージ情報テーブル T b l 100 に含まれる機能使用条件を満たすか否かを判断する (S 104)。

[0046] 処理 S 104 の判断の結果、機能使用条件を満たすメッセージ情報があると判断された場合は (S 104 : Y)、メッセージ情報取得部 35 が、表示タイミング条件及び機能使用条件を満たすメッセージ情報をメッセージ情報テーブル T b l 100 から取得する (S 105)。そして、メッセージリスト生成部 36 が、メッセージ情報取得部 35 が取得したメッセージ情報に含まれる表示内容 X (メッセージ画像用)、表示内容 Y (メッセージリスト用)、及び表示タイミング条件と、当該メッセージ情報の取得日時とを関連付けたキューを格納してメッセージリスト T b l 300 を生成する (S 106)。

[0047] 図 8 は、本実施形態に係るメッセージリスト T b l 300 の一例を示す図である。図 8 に示すように、メッセージ情報取得部 35 が取得したメッセージ情報のうち表示内容 X、表示内容 Y、及び表示タイミング条件と、その取得日時とが関連付けられたキューが取得順に格納される。すなわち、取得日時が新しいキューほど下に格納されている。基本的には、メッセージ情報の取得日時が古いキューから順にメッセージ画像が表示されることとなる。また、各キューには、メッセージ画像が表示されたか否かを示す表示フラグが関連付けられており、メッセージ表示制御部 37 が表示したメッセージ画像に対応するキューにフラグ (例えば、“既読”) がたてられる。なお、同じタイミングで取得されるメッセージ情報が複数ある場合は、メッセージリスト生成部 36 は、複数のメッセージ情報をメッセージ情報テーブル T b l 100 に格納されている順にメッセージリスト T b l 300 に格納してもよいし、複数のメッセージ情報に優先度を関連付けて優先度の高い順にメッセージリスト T b l 300 に格納してもよい。

[0048] そして、メッセージ表示制御部 37 が、メッセージ情報取得部 35 が取得したメッセージ情報から 1 つを選択し (S 107)、当該選択されたメッセージ情報に含まれる表示内容 X (メッセージ画像用) を示すメッセージ画像を表示部 16 に表示する (S 108)。表示部 16 にメッセージ画像が表示されるとメッセージ画像表示処理は終了する。ここで、メッセージリスト Tbl 300 にすでにキューが格納されている場合は、メッセージ表示制御部 37 は、メッセージリスト Tbl 300 に含まれる“既読”フラグがたてられていないキューのなかから、その表示タイミング条件が、操作受付部 31 が受け付けた操作指示が示す表示タイミングと一致し、かつ取得日時が最も古いキューを選択し、当該キューに含まれる表示内容 X (メッセージ画像用) を示すメッセージ画像を表示部 16 に表示する。このように、取得日時順や、メッセージ情報の優先度順に 1 つのメッセージ情報が選択されて表示されることで、ユーザによる機能の使用状況に応じた優先度の最も高いメッセージをユーザに提示することができる。

[0049] また、処理 S 104 の判断の結果、機能使用条件を満たすメッセージ情報がないと判断された場合は (S 104 : N)、条件判断部 33 は、メッセージリスト Tbl 300 に含まれる“既読”フラグがたてられていないキューのなかから、その表示タイミング条件が、操作受付部 31 が受け付けた操作指示が示す表示タイミングと一致するキューが存在するか判断する (S 109)。

[0050] 処理 S 109 の判断の結果、その表示タイミング条件が、操作受付部 31 が受け付けた操作指示が示す表示タイミングと一致するキューが存在すると判断された場合は、処理 S 107 以降の処理を実行する。そして、処理 S 109 の判断の結果、その表示タイミング条件が、操作受付部 31 が受け付けた操作指示が示す表示タイミングと一致するキューが存在しないと判断された場合は、メッセージ画像表示処理を終了する。

[0051] また、処理 S 102 の判断の結果、メッセージ情報テーブル Tbl 100 に含まれるいずれの表示タイミング条件も満たさないと判断された場合は、

メッセージ画像表示処理を終了する。

[0052] 図9及び図10は、本実施形態に係る表示部16に表示されるメッセージ画像の一例を示す図である。図9は、ユーザAからのトップ画面表示指示に応じてトップ画面が表示されるタイミングで表示されるメッセージ画像の例を示している。トップ画面200Aは、ユーザ毎に生成される画面（ここでは、ユーザAに対応する画面）であり、例えばファンクション領域201Aと、メイン領域202Aとを含んで構成される。ファンクション領域201Aには、操作を行うユーザを示すユーザ識別アイコン230A、ユーザに対するお知らせがあることを示すお知らせアイコン240A、使用している機能を示す機能アイコン250Bなどが表示される。メイン領域202Aには、各種アプリケーションを起動するための起動画像210A、アプリケーションの実行履歴画像220Aなどが表示される。トップ画面200Aは、操作受付部31がトップ画面表示指示を受け付けることにより表示制御部32が表示するものである。このようなトップ画面200Aとともに表示されるメッセージ画像260Aは、トップ画面200Aに重畳して表示され、メッセージ情報に含まれる表示内容X（メッセージ画像用）が反映されている。このメッセージ画像260Aによりユーザは、ゲーム装置10に備えられる機能の一部を知ることができる。また、メッセージ画像260Aは選択指示可能となっており、ユーザによりメッセージ画像260Aが選択指示されることで、メッセージ画像260Aで示している機能を設定するための設定画面が表示される。ここでは、メッセージ情報テーブルTbl100に関連付けられている遷移先リンクの画面が表示されることとする。これにより、ユーザがメッセージ画像260Aを見て機能を使用したいと思った場合に、ユーザが設定画面を探す手間を省くことができる。なお、メッセージ画像260Aは、トップ画面200Aが表示されている間は表示されたままとしてもよいし、所定時間経過後に消去されることとしてもよい。例えば、ユーザAのトップ画面200Aに表示されるメッセージ画像260Aには、ゲーム装置10のスタンバイ中に実行可能な機能の一部を紹介するための“スタンバ

イ中にアプリケーションを一時中断したままにできます”が表示される。

[0053] 一方で、図10は、ユーザBからのトップ画面表示指示に応じてトップ画面が表示されるタイミングで表示されるメッセージ画像の例を示している。トップ画面の構成は図9に示したユーザAのトップ画面と同様であるが表示内容はユーザBに対応したものとなる。トップ画面200Bは、例えばファンクション領域201Bと、メイン領域202Bとを含んで構成される。ファンクション領域201Bには、操作を行うユーザを示すユーザ識別アイコン230B、ユーザに対するお知らせがあることを示すお知らせアイコン240B、使用している機能を示す機能アイコン250Bなどが表示される。メイン領域202Bには、各種アプリケーションを起動するための起動画像210B、アプリケーションの実行履歴画像220Bなどが表示される。図10に示すように、ユーザBのトップ画面200Bに表示されるメッセージ画像260Bの表示内容は、ゲーム装置10の操作機能の一部を紹介するための“声で操作できます”であり、ユーザAのトップ画面200Aに表示されるメッセージ画像260Aとは異なる。

[0054] 図9及び図10に示すように、同じゲーム装置10を用いるユーザA及びユーザBそれぞれのトップ画面に表示されるメッセージ画像は、各ユーザの機能の使用状況に応じたものとなる。また、各ユーザのトップ画面に表示されるメッセージ画像を1つとすることで、ユーザにとって優先度の最も高いメッセージを認識しやすくしている。一方で、ユーザによっては表示されるべきメッセージをすべて確認したいという事情がある。そこで、本実施形態では、表示されるべきすべてのメッセージをメッセージリスト画像としてユーザの指示に応じて表示できる構成も有している。

[0055] 次に、本実施形態に係るゲーム装置10が実行するメッセージリスト画像表示処理について図11のフロー図を参照して説明する。

[0056] 操作受付部31がメッセージリスト画像を表示するための操作指示を受け付けると(S201)、メッセージリスト表示部38がメッセージリストTbl300を示すメッセージリスト画像を表示部16に表示して(S202

）、メッセージリスト画像表示処理を終了する。

[0057] 図12は、本実施形態に係る表示部16に表示されるメッセージリスト画像の一例を示す図である。図12に示すように、お知らせ項目領域310と情報表示領域320とを含むお知らせ画面300において、情報表示領域320にメッセージリスト画像が表示される。なお、図9に示したトップ画面200Aにおいて、ファンクション領域201Aに含まれるお知らせアイコン240Aが選択指示されることで、お知らせ画面300が表示される。さらに、お知らせ項目領域310に含まれるメッセージ項目312が選択指示されることで、操作受付部31がメッセージリスト画像を表示するための操作指示を受け付け、メッセージリスト表示部38が情報表示領域320にメッセージリスト画像を表示する。メッセージリスト画像全体は、実際は縦長形状、または横長形状となっており、情報表示領域にはその一部の表示範囲が表示されている。そして、情報表示領域に対してユーザがスクロール操作などの所定の操作を行うことにより、表示範囲を移動させることができる。これにより、メッセージリスト画像に含まれる任意のリスト項目322を情報表示領域に表示させることができる。

[0058] 図12に示すメッセージリスト画像は、図8に示したメッセージリストTbl300が反映された画像であり、メッセージリストTbl300に含まれる表示内容Y（メッセージリスト用）、取得日時、及び表示フラグを示す情報が表示されたリスト項目322（図12においては、322a～322e）が取得日時順に表示されている。メッセージリスト画像においては、取得日時が新しいリスト項目322ほど上に表示されている。なお、ここでは、リスト項目322に表示内容Y（メッセージリスト用）、取得日時、及び表示フラグを示す情報を含む例を示したが、この例に限定されず取得順が分かれば取得日時が表示されなくてもよい。また、これらのリスト項目322はユーザにより選択指示可能となっており、ユーザがいずれかのリスト項目322を選択指示することで、メッセージ情報テーブルTbl100に関連付けられている遷移先リンクの画面が表示される。

[0059] 次に、本実施形態に係るゲーム装置 10 が実行する機能設定処理について図 13 のフロー図を参照して説明する。

[0060] ここでは、メッセージ画像表示処理により図 9 及び図 10 に示すようなトップ画面 200 が表示された状態でユーザによりメッセージ画像 260A またはメッセージ画像 260B が選択指示された場合、またはメッセージリスト表示処理により図 12 に示すようなお知らせ画面 300 が表示された状態において、ユーザによりいずれかのリスト項目 322 が選択指示された場合、の処理について説明する。

[0061] まず、操作受付部 31 がユーザによるメッセージ画像 260A、メッセージ画像 260B またはリスト項目 322 の選択指示を受け付けると（S301）、表示制御部 32 が、選択されたメッセージ画像 260A、メッセージ画像 260B またはリスト項目 322 が示す表示内容に対応付けられている遷移先リンクが示す遷移先画面を表示部 16 に表示する（S302）。

[0062] 図 14 は、本実施形態に係る表示部 16 に表示される遷移先画面の一例を示す図である。図 14 は、“スタンバイ中にアプリケーションを一時中断したままにできます”という表示内容のメッセージ画像 260A またはリスト項目 322 が選択指示された場合の遷移先画面 400 を示している。図 14 に示すように、遷移先画面 400 として、スタンバイモード中の機能を設定するための設定画面が表示される。ここでは、ユーザは“スタンバイモード中にアプリケーションを一時中断したままにする”という機能の設定を無効としていたため、当該機能を知らせるためのメッセージがトップ画面 200A に表示されたこととなる。したがって、“スタンバイモード中にアプリケーションを一時中断したままにする”という機能の設定が可能な設定画面が遷移先画面 400 として表示されることで、ユーザに当該機能の設定を促している。ここでは、メッセージ画像 260A またはリスト項目 322 の表示内容が示す機能の設定が可能な設定画面を遷移先画面 400 として表示しているが、この例に限定されない。例えば、メッセージ画像 260A またはリスト項目 322 の表示内容が示す機能の詳細な説明が表示される画面や、当

該機能を設定するための設定画面の表示方法を説明する画面を遷移先画面400として表示してもよい。

[0063] そして、図14に示す遷移先画面400が表示された状態で、ユーザがいずれかの機能の設定指示を行うと（S303）、記憶部12に記憶されている機能使用状況管理テーブルtbl200は、ユーザによる機能の設定指示に応じて更新され（S304）、機能設定処理が終了する。

[0064] [電源操作画面表示処理]

ゲーム装置10に備えられる機能の一つに電源機能がある。電源の入／切はゲーム装置10を利用するうえで必ず使用する機能であり、このようなよく使用される機能については特にユーザ毎に適した情報を提示できることが望ましい。そこで、電源機能を使用するための電源操作画面において、各ユーザの機能の使用状況に応じてユーザに適した情報を提示する。以下に、詳細に説明する。

[0065] 図15A及び図15Bは、本実施形態に係る表示部16に表示される電源操作画面の一例を示す図である。図15に示すように、本実施形態に係る電源操作画面500は、複数の操作画像項目510（510a、510b、510c）を含んで構成されている。操作画像項目510aは電源機能Aを選択するための項目であり、操作画像項目501aが選択操作されることにより電源機能Aが実行される。操作画像項目510aに表示される電源機能Aを示す画像は不変のものであり、例えば、“ログアウトする”、“ユーザを切り替える”などの電源機能を示す画像が常に表示されている。つまり、ユーザは、電源機能Aを実行させるためには電源操作画面を表示させればよい。操作画像項目510bは電源機能Bを選択するための項目であり、操作画像項目510bが選択操作されることにより電源機能Bが実行される。操作画像項目510bに表示される電源機能Bを示す画像は、特定の機能の使用状況に応じて切り替わるものであり、複数の表示候補の電源機能を示す画像のうち特定の機能使用状況に応じていずれか1つが表示される。本実施形態では、“スタンバイモードにする”の電源機能を示す画像、及び“電源を切

る”の電源機能を示す画像が、特定の機能の使用状況に応じて切り替わって表示される。図15Aは、操作画像項目510bに“スタンバイモードにする”の電源機能を示す画像が表示された電源操作画面を示している。また、図15Bは、操作画像項目510bに“電源を切る”の電源機能を示す画像が表示された電源操作画面を示している。操作画面項目510cは電源オプションを選択するための項目である。電源オプションは、操作画像項目510a及び操作画像項目510bに表示されないその他の電源機能を示しており、操作画面項目510cが選択操作されることで、他の電源機能を選択するための電源オプション操作画面が表示される。

[0066] 図16は、本実施形態に係る表示部16に表示される電源オプション操作画面の一例を示す図である。図16に示す電源オプション操作画面540は図15A及び図15Bに示す操作画像項目510cが選択操作されることで表示されるものである。ここでは、図15Aに示す操作画像項目510cが選択操作されても、図15Bに示す操作画像項目510cが選択操作されても、同じ電源オプション操作画面が表示されることとする。図16に示すように、本実施形態に係る電源オプション操作画面540は、複数の操作画像項目550（550a、550b）を含んで構成されている。操作画像項目550aは、図15A及び図15Bに示した操作画像項目510bに表示され得るすべての表示候補の電源機能Bを示す画像が表示される。この操作画像項目550aにおいて、電源操作画面500の操作画像項目510bに表示されていない他の電源機能Bの実行を選択することが可能となる。具体的には、図16に示すように、図15A及び図15Bにおいて操作画像項目510bに表示され得る表示候補の電源機能Bを示す画像である、“スタンバイモードにする”の電源機能を示す画像、及び“電源を切る”の電源機能を示す画像が操作画像項目550aに表示される。なお、図16においては、操作画像項目550aに操作画像項目510bに表示され得るすべての表示候補の電源機能Bを示す画像が表示される例を示しているが、表示候補の電源機能Bのうち操作画像項目510bに表示されていない電源機能を示す画

像だけが表示されることとしてもよい。また、操作画像項目550bは、図15A及び図15Bに示した電源操作画面500には表示されない他の電源機能を示す画像が表示され、例えば“再起動する”の電源機能を示す画像が表示される。

[0067] このように、ユーザがよく使用する電源機能については電源操作画面500において選択実行できるようにし、たまにしか使用しない電源機能については電源オプション操作画面において選択実行できるようにすることで、ユーザはよく使用する電源機能を実行しやすくなる。

[0068] ここで、操作画像項目510bに表示され得る複数の表示候補の電源機能Bを示す画像が、特定の機能の使用状況に応じて切り替わる処理について具体的に説明する。本実施形態では、表示候補の電源機能Bを示す画像である、“スタンバイモードにする”の電源機能を示す画像、及び“電源を切る”の電源機能を示す画像が切り替わることとする。そして、これら2つの電源機能を示す画像の表示は、“スタンバイモード中の機能”の使用状況に応じて切り替わる。具体的には、図14に示したスタンバイモード中の機能を設定する設定画面において、複数の設定項目のうち少なくとも1つの設定項目が有効に設定されている場合に、操作画像項目510bに“スタンバイモードにする”の電源機能を示す画像が表示される。そして、図14に示したスタンバイモード中の機能を設定する設定画面において、複数の設定項目すべてが無効に設定されている場合に、操作画像項目510bに“電源を切る”の電源機能を示す画像が表示される。ここでは、スタンバイモード中の機能の設定が1つでも有効になっている場合には、ユーザがゲーム装置10の利用を終了する際に“スタンバイモードにする”の電源機能を選択することが想定され、スタンバイモード中の機能の設定がすべて無効になっている場合には、ユーザがゲーム装置10の利用を終了する際に“電源を切る”の電源機能を選択することが想定される。そこで、スタンバイモード中の機能の使用状況に応じて操作画像項目510bに表示される画像を上述のように切り替えることとしている。これにより、ユーザによる機能の使用状況に適した

電源操作画面をユーザに提示することが可能となり、ユーザはよく使用する電源機能を実行しやすくなる。

[0069] ここで、本実施形態に係るゲーム装置 10 が実行する電源操作画面表示処理について図 17 のフロー図を参照して説明する。

[0070] まず、操作受付部 31 が電源操作画面を表示するための操作指示を受け付けると (S401)、機能使用情報取得部 34 が操作指示に含まれるユーザ識別子に対応する機能使用情報を機能使用状況管理テーブル Tbl200 から取得する (S402)。ここでは、機能使用情報取得部 34 は、機能使用情報として機能使用状況管理テーブル Tbl200 から “スタンバイモード中の機能” に関する情報を取得することとする。

[0071] そして、条件判断部 33 が、“スタンバイモード中の機能” に含まれる設定項目のうち少なくとも 1 つの設定項目が有効となっているか否かを判断する (S403)。

[0072] 処理 S403 の判断の結果、“スタンバイモード中の機能” に含まれる設定項目のうち少なくとも 1 つの設定項目が有効となっていると判断された場合は (S403: Y)、表示制御部 32 は、図 15A に示すように電源操作画面の操作画像項目 510b に “スタンバイモードにする” の電源機能を示す画像を表示する (S404)。一方で、処理 S403 の判断の結果、“スタンバイモード中の機能” に含まれる設定項目がすべて無効となっていると判断された場合は (S403: N)、表示制御部 32 は、図 15B に示すように電源機操作画面の操作画像項目 510b に “電源を切る” の電源機能を示す画像を表示する。

[0073] さらに、上述したような電源操作画面を表示可能なゲーム装置 10 において、ユーザの電源機能の使用状況に応じて当該電源操作画面表示処理に関するメッセージ画像を表示することは特に有効となる。具体的には、スタンバイモード中の機能に含まれる設定項目を少なくとも 1 つ有効としているユーザが、電源オプション操作画面の操作画像項目 550a から “電源を切る” の電源機能を選択して実行した場合に、“よく使用する電源オプションに簡

単にアクセスできます”の表示内容のメッセージ画像を表示し、遷移先画面においてスタンバイモード中の機能に含まれる設定項目をすべて無効とすると電源操作画面に“電源を切る”の電源機能を示す画像が表示されることを知らせることとする。これにより、必要ないのにスタンバイモード中の機能の設定を有効としていたユーザや、電源操作画面表示処理について知らないユーザにも適切なタイミングで当該電源操作画面表示処理について知らせることができる。

[0074] また、スタンバイモード中の機能に含まれる設定項目を少なくとも1つ有効としているユーザが、電源オプション操作画面の操作画像項目550aから“電源を切る”の電源機能を選択して実行する頻度を考慮してメッセージ画像を表示してもよい。具体的には、電源オプション操作画面の操作画像項目550aから“電源を切る”の電源機能を選択して実行する頻度が高いユーザは、必要ないのにスタンバイモード中の機能の設定を有効としている可能性があり、電源オプション操作画面の操作画像項目550aから“電源を切る”の電源機能を選択して実行する頻度が低いユーザは、普段はスタンバイモードを実行しているが、たまに意図的に電源を切っていることが考えられる。そこで、電源オプション操作画面の操作画像項目550aから“電源を切る”の電源機能を選択して実行する頻度が高いユーザにはメッセージ画像を表示し、電源オプション操作画面の操作画像項目550aから“電源を切る”の電源機能を選択して実行する頻度が低いユーザにはメッセージ画像を表示しないこととすれば、よりユーザの機能の使用状況に応じた適切な電源機能を知らせるメッセージ画像を提示することが可能となる。

請求の範囲

- [請求項1] ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段と、
- 前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段と、
- 前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御手段と、
- を含むことを特徴とするゲーム装置。
- [請求項2] 前記判断部が前記所与の指示に対応付けられて記憶されている前記機能を使用していないと判断した場合に、前記メッセージ表示制御手段は、前記ユーザによる前記所与の指示に応じて当該機能に関するメッセージを表示する、
- ことを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記メッセージ表示制御手段は、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち表示されなかったメッセージのいずれか1つを、次の前記ユーザによる所与の指示に応じて表示する、
- ことを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記判断部により前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージを格納したメッセージリストを生成するメッセージリスト生成手段と、
- 前記ユーザによる指示にしたがって前記メッセージリストを示すメッセージリスト画像を表示するメッセージリスト表示手段と、をさらに含む、
- ことを特徴とする請求項1から3のいずれか一項に記載のゲーム装

置。

[請求項5] 前記メッセージリスト生成手段は、前記判断手段が前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断した順に前記メッセージを格納する、

ことを特徴とする請求項4に記載のゲーム装置。

[請求項6] 前記表示されたメッセージが前記ユーザにより選択指示されることで、当該メッセージが示す機能に関する情報が示される遷移画面を表示する遷移画面表示制御手段、をさらに含む、

ことを特徴とする請求項1から5のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記管理手段は、前記ゲーム装置を使用する複数のユーザそれぞれについて前記ゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理し、

前記判断手段は、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関するメッセージを当該所与の指示に応じて表示するか否かを、当該ユーザに対応する前記機能の使用状況に応じて判断する、

ことを特徴とする請求項1から6のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項8] 電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段と、

前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、

ことを特徴とするゲーム装置。

- [請求項9] 電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段、
- 前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段、
- を含み、
- 前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、
- ことを特徴とするゲーム装置の制御方法。
- [請求項10] 電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段、
- 前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段、
- としてゲーム装置を機能させるためのプログラムであって、
- 前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、
- ことを特徴とするプログラム。
- [請求項11] ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段と、
- 前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段と、
- 前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制

御手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

[請求項12]

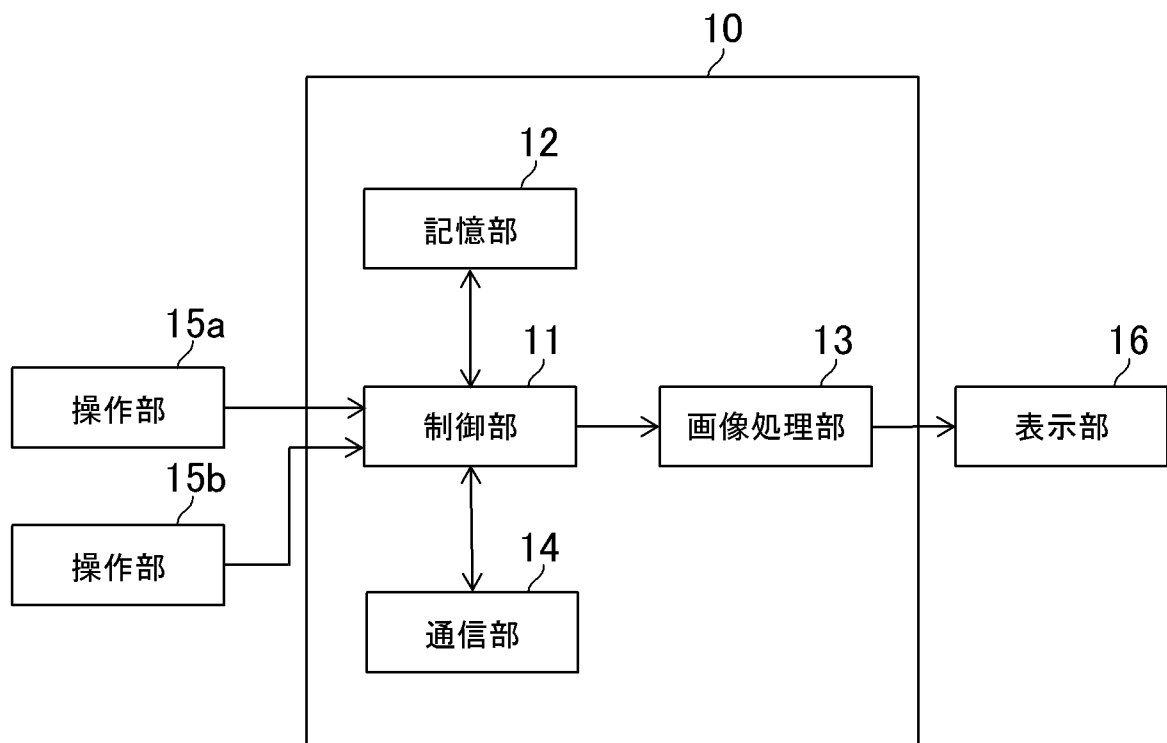
ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段、

前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段、

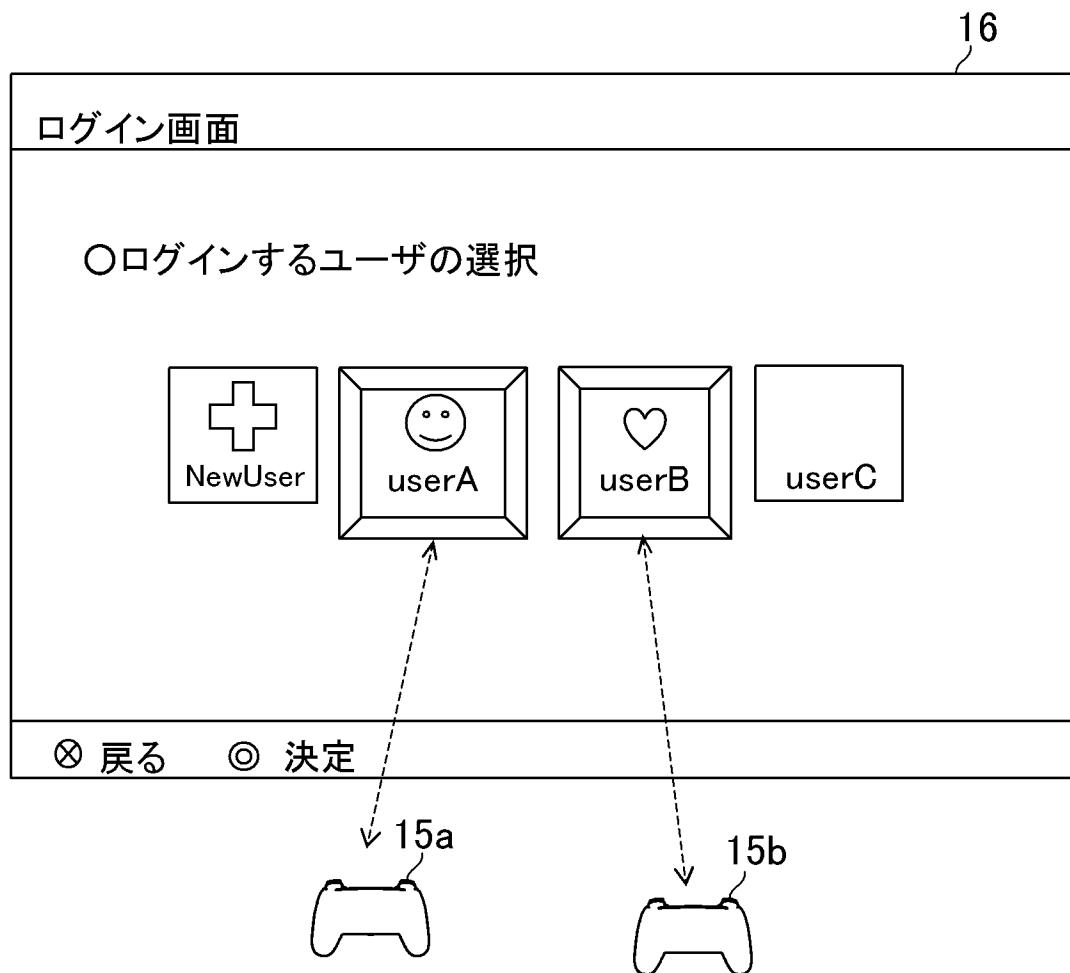
前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか1つを表示するメッセージ表示制御手段、

としてゲーム装置を機能させるためのプログラム。

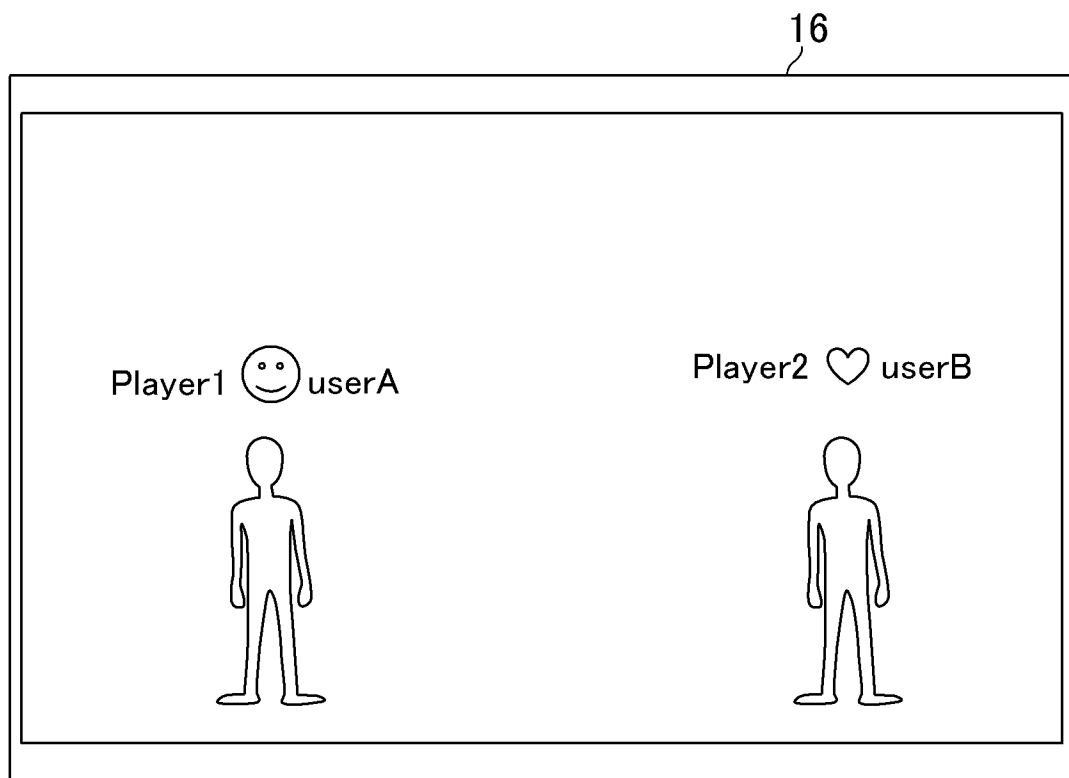
[図1]



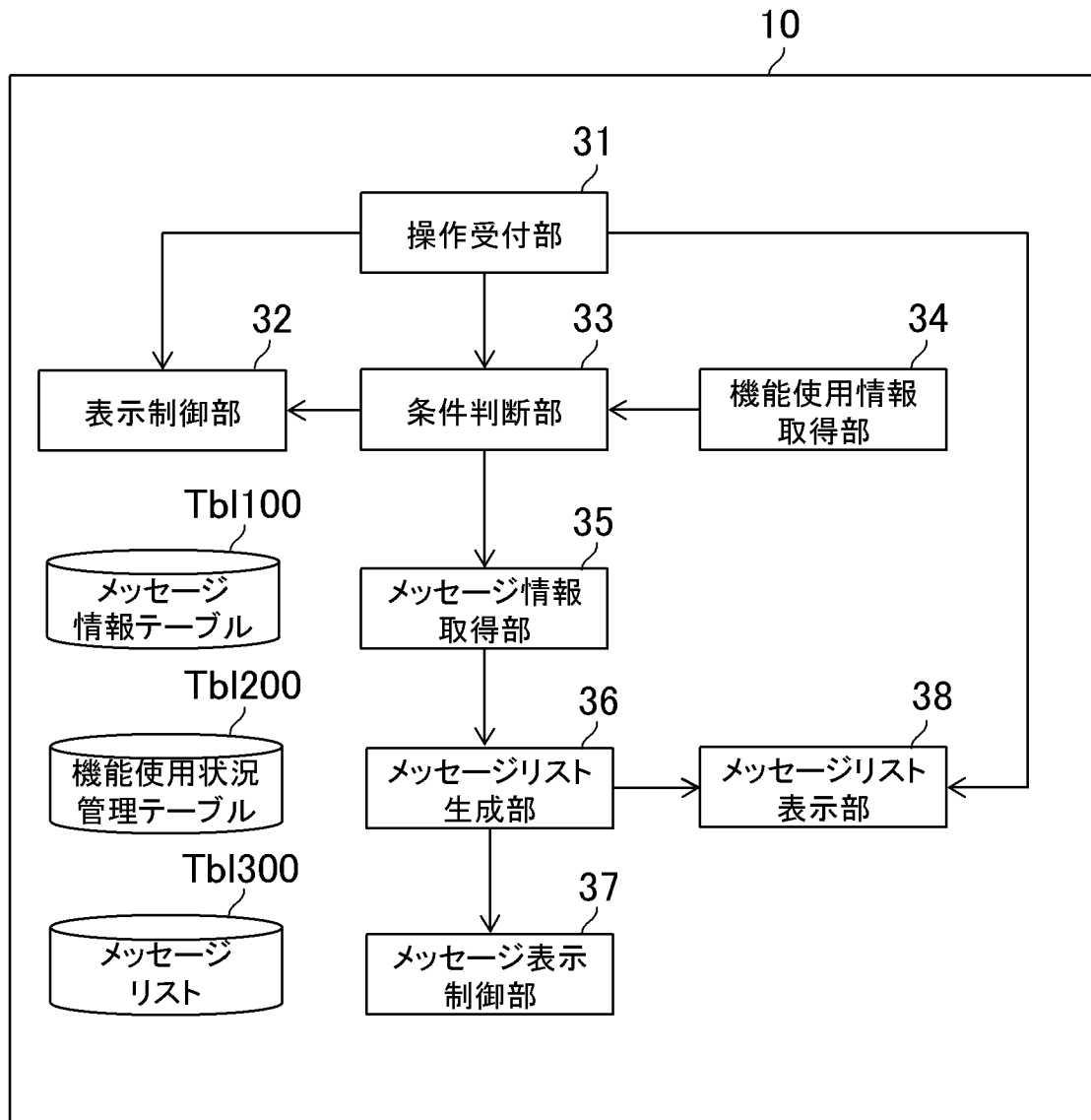
[図2]



[図3]



[図4]



[図5]

Tbl100

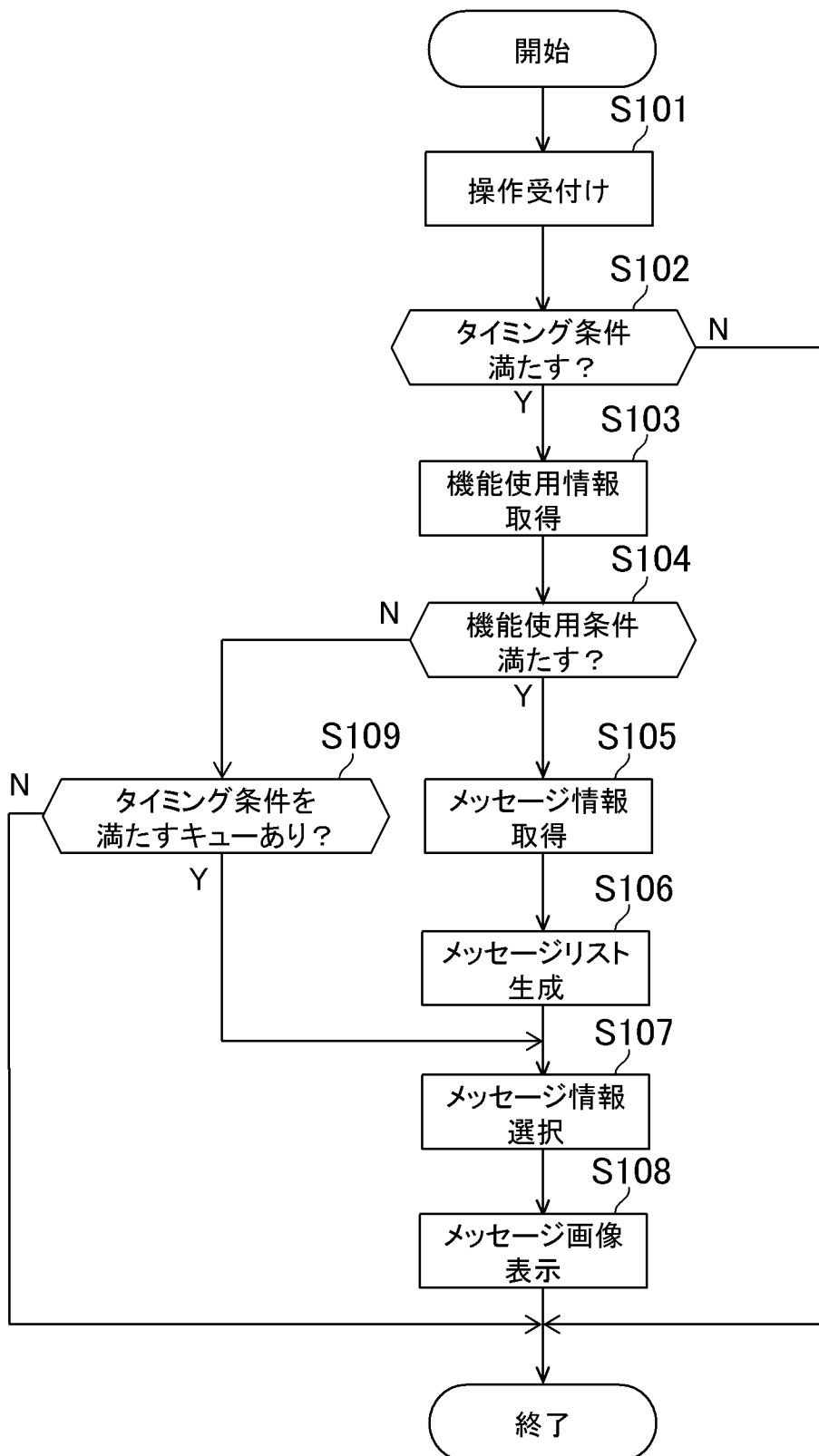
ID	表示内容X (メッセージ 画像用)	表示内容Y (メッセージ リスト用)	表示 タイミング 条件	機能使用条件	遷移先 リンク
M0	MessageX0	MessageY0	T1	使用条件0-1 使用条件0-2	画面0
M1	MessageX1	MessageY1	T1	使用条件1-1 使用条件1-2	画面1
M2	MessageX2	MessageY2	T1	使用条件2	画面2
M3	MessageX3	MessageY3	T1	使用条件3-1 使用条件3-2	画面3
M4	MessageX4	MessageY4	T2	使用条件4	画面4
M5	MessageX5	MessageY5	T1	使用条件5	画面5
M6	MessageX6	MessageY6	T1	使用条件6	画面6

[図6]

Tbl200

ユーザ 識別子	機能1	機能2	機能3	機能4	機能5
userA	○	○	—	○	2
userB	○	×	—	×	1
userC	×	○	—	○	0

[図7]

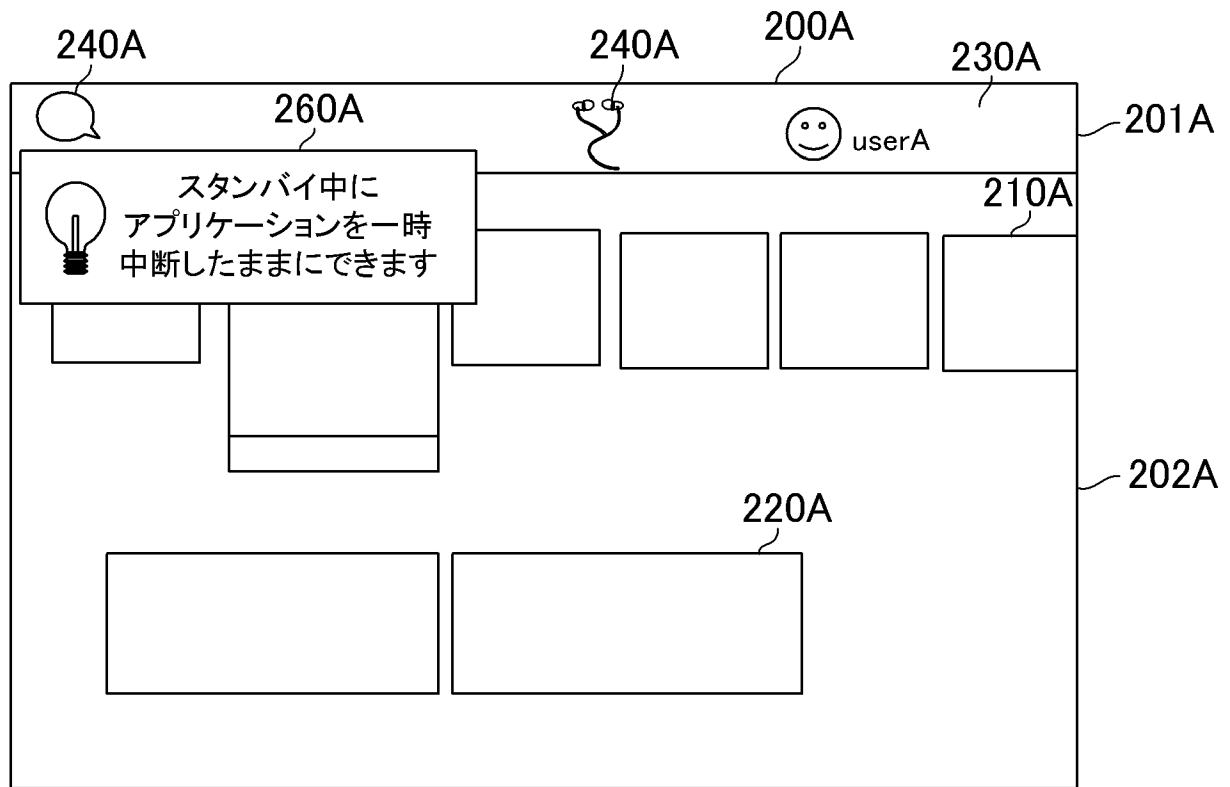


[図8]

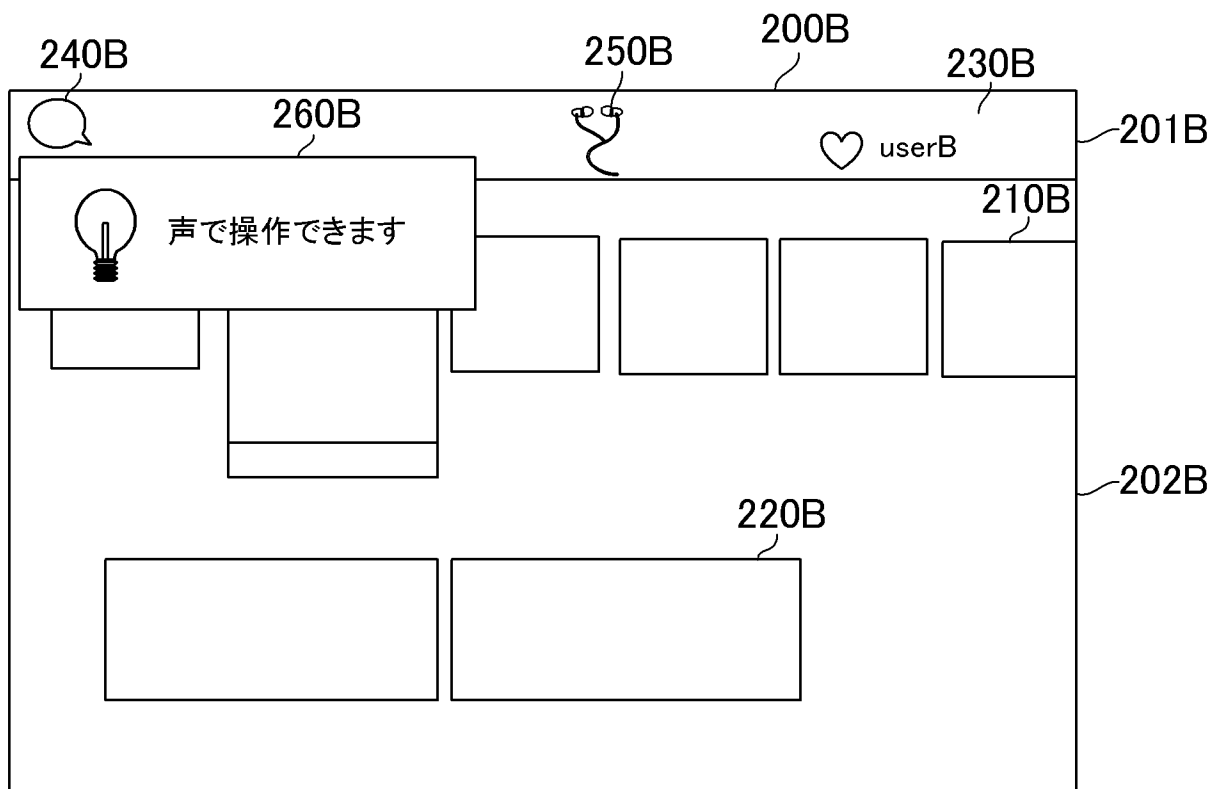
Tbl300

ID	表示内容X (メッセージ 画像用)	タイミ ング 条件	表示内容Y (メッセージ リスト用)	日時	表示 フラグ
que1	MessageX6	T1	MessageY 1	2015/4/11 18:16	既読
que2	MessageX4	T2	MessageY 4	2015/4/11 20:02	
que3	MessageX1	T1	MessageY 6	2015/4/11 20:30	
que4	MessageX3	T1	MessageY 3	2015/4/12 10:56	
que5	MessageX6	T1	MessageY 1	2015/4/12 11:24	

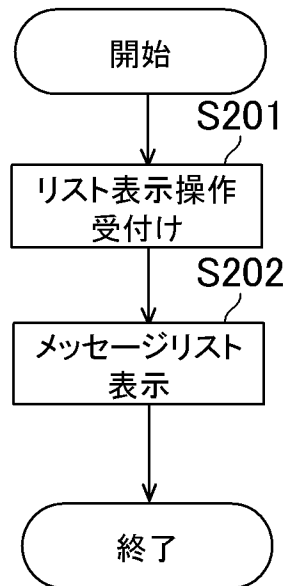
[図9]



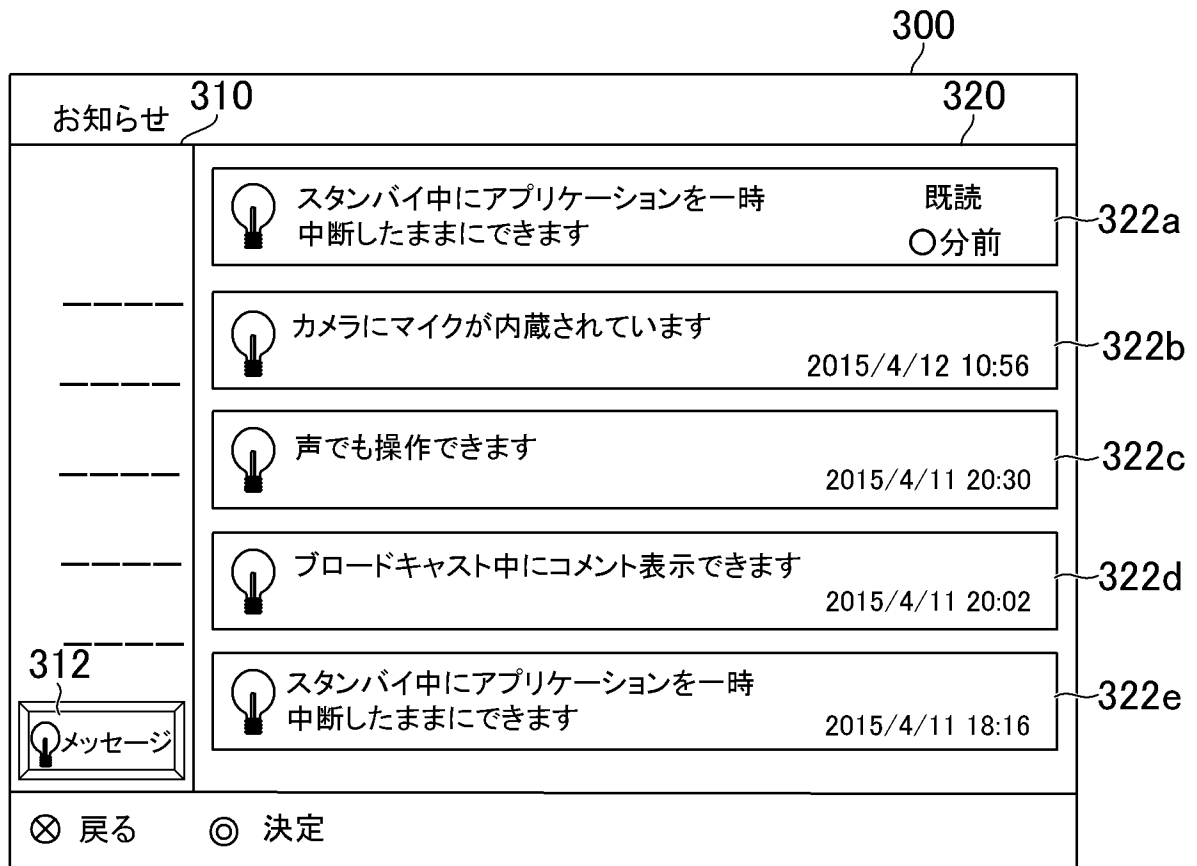
[図10]



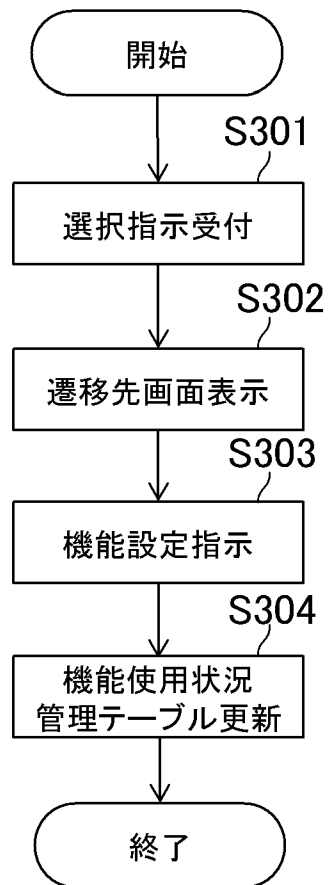
[図11]



[図12]



[図13]



[図14]

400

スタンバイモード中の機能を設定する

○USB端子に給電する

☒

○インターネットに接続したままにする

☐

○アプリケーションを一時中断したままにする

☐

⊗ 戻る ⊙ 決定

[図15A]

500

電源

ログアウトする

510a

ユーザを切り替える

510b

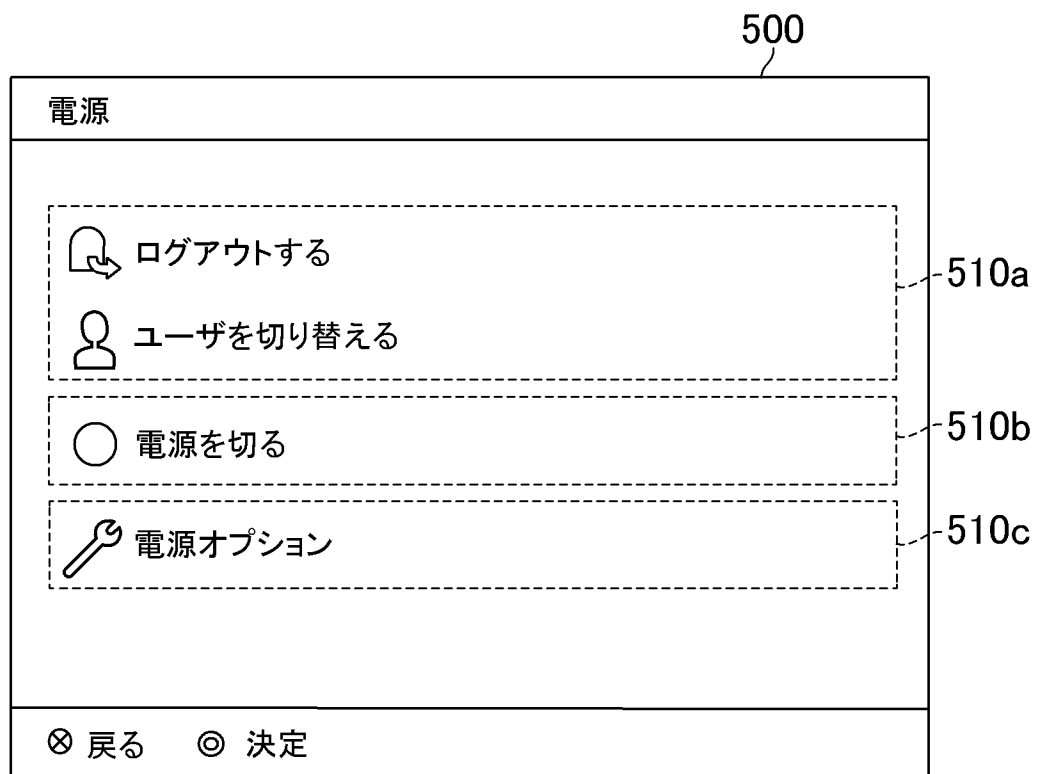
スタンバイモードにする

510c

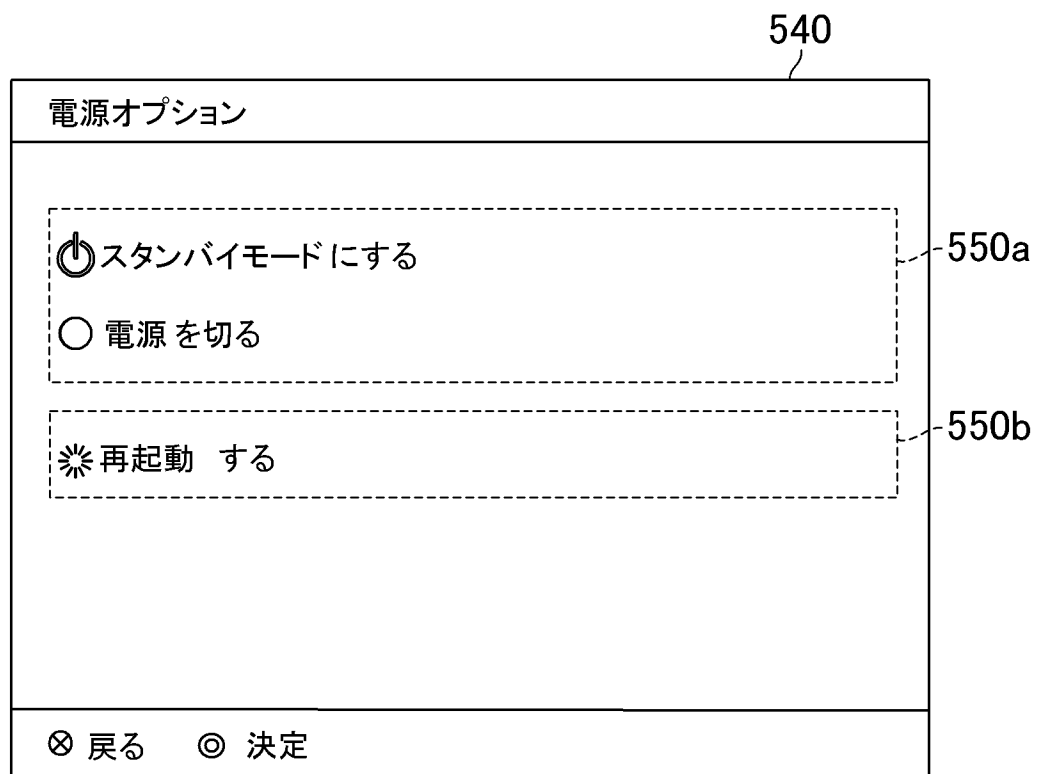
電源オプション

⊗ 戻る ⊙ 決定

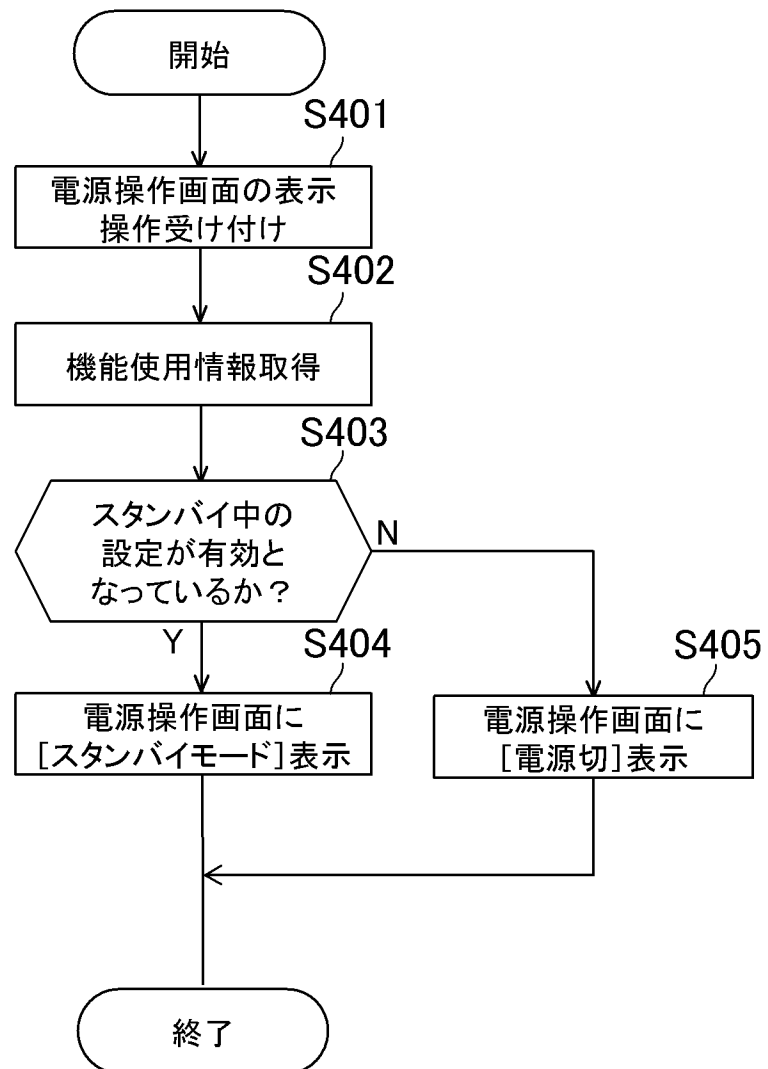
[図15B]



[図16]



[図17]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/054945

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/79(2014.01)i, A63F13/77(2014.01)i, G06F3/048(2013.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06F3/01, G06F3/048-3/0489

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2008-9573 A (Hitachi Software Engineering Co., Ltd.), 17 January 2008 (17.01.2008), paragraphs [0014], [0020], [0048] (Family: none)	1-6, 11-12 7
Y	JP 2010-108032 A (Kyocera Mita Corp.), 13 May 2010 (13.05.2010), paragraphs [0005], [0011] (Family: none)	7
A	JP 2014-164599 A (NEC Saitama, Ltd.), 08 September 2014 (08.09.2014), paragraphs [0018] to [0024] (Family: none)	1-7, 11-12



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
27 April 2016 (27.04.16)

Date of mailing of the international search report
17 May 2016 (17.05.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/054945

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	PS4 Hatsubai Countdown Event Kaisaichu no New York de "inFAMOUS:Second Son" o Asondekita! SCE Yoshida san eno Interview mo Keisai, [online], 15 November 2013 (15.11.2013), Dengeki Online, [retrieval date 26 April 2016 (26.04.2016)], Internet<URL: http://dengekionline.com/000/000/752/752931/ >	8-10
A	When You Don't Want Your Laptop to Go to Sleep, [online], 2011.07.28, PCWorld, [retrieval date 26 April 2016 (26.04.2016)], Internet<URL: http://www.pcworld.com/article/231154/laptop_sleep.html >	8-10

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/054945

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:
See extra sheet.

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☒ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/054945

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

(Invention 1) claims 1-7 and 11-12

Claims 1-7 and 11-12 have the special technical feature of "a game device comprising: a management means for managing the status of use by a user of a function provided in the game device; a determination means for determining whether, with respect to each of a plurality of messages regarding the function and stored in association with a given instruction by the user, the message is to be displayed in accordance with the given instruction, depending on the status of use of the function by the user; and a message display control means for displaying any one of the plurality of messages determined to be displayed in accordance with the given instruction by the user". Accordingly, the claims are classified into Invention 1.

(Invention 2) claims 8-10

Claims 8-10 have the common technical feature with claims 1-7 and 11-12 having been classified into Invention 1 of "a game device for displaying information about a function".

However, the above-said technical feature cannot be considered to be a special technical feature without taking any document into consideration.

Further, there is no other same or corresponding special technical feature between claims 8-10 and claims 1-7, 11-12.

Further, claims 8-10 are not dependent on either claims 1-7 or claims 11-12.

In addition, claims 8-10 have no relationship such that these claims are substantially same as or equivalent to any claim classified into Invention 1.

Consequently, claims 8-10 cannot be classified into Invention 1.

Claims 8-10 have the special technical feature of "a game device comprising: a power supply operation screen display means for displaying a power supply operation screen including an operation image for turning a power supply in standby state or off-state; and an acquisition means for acquiring information indicating a setting status of a function usable when the power supply is in standby state, wherein the power supply operation screen display means, in accordance with the setting status of the function usable in the standby status, causes the operation image for turning the power supply in standby state or the operation image for turning the power supply in off-state to be included in the power supply operation screen." Accordingly, the claims are classified into Invention 2.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/79(2014.01)i, A63F13/77(2014.01)i, G06F3/048(2013.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06F3/01, G06F3/048-3/0489

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X Y	JP 2008-9573 A（日立ソフトウェアエンジニアリング株式会社） 2008.01.17, 段落 [0014], [0020], [0048] (ファミリーなし)	1-6, 11-12 7
Y	JP 2010-108032 A（京セラミタ株式会社） 2010.05.13, [0005], [0011] (ファミリーなし)	7

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

27.04.2016

国際調査報告の発送日

17.05.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

柴田 和雄

2D

5712

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2014-164599 A (埼玉日本電気株式会社) 2014.09.08, [0018] – [0024] (ファミリーなし)	1-7, 11-12
X	PS4 発売カウントダウンイベント開催中のニューヨークで 『inFAMOUS: Second Son』を遊んできた! SCE 吉田さんへのインタ ビューも掲載, [online], 2013.11.15, 電撃オンライン, [201 6年4月26日検索], インターネット<URL: http://dengekionline.com/ele/000/000/752/752931/ >	8-10
A	When You Don't Want Your Laptop to Go to Sleep, [online], 2011.07.28, PCWorld, [2016年4月26日検索], インターネッ ト<URL: http://www.pcworld.com/article/231154/laptop_sleep.html >	8-10

第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

法第8条第3項（P C T 17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求項 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、
2. ☐ 請求項 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求項 _____ は、従属請求の範囲であってP C T 規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。
特別ページ参照

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☐ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

(発明 1) 請求項 1-7, 11-12

請求項 1-7, 11-12 は、「ユーザによるゲーム装置に備えられる機能の使用状況を管理する管理手段と、前記ユーザによる所与の指示に対応付けて記憶されている前記機能に関する複数のメッセージそれぞれについて当該所与の指示に応じて表示すべきか否かを、当該ユーザの前記機能の使用状況に応じて判断する判断手段と、前記ユーザによる所与の指示に応じて表示すべきと判断された複数の前記メッセージのうち、いずれか 1 つを表示するメッセージ表示制御手段と、を含むことを特徴とするゲーム装置。」という特別な技術的特徴を有しているので、発明 1 に区分する。

(発明 2) 請求項 8-10

請求項 8-10 は、発明 1 に区分された請求項 1-7, 11-12 と、「機能に関する情報を表示するゲーム装置」という共通の技術的特徴を有している。しかしながら、当該技術的特徴は、何らの文献を考慮することなく、特別な技術的特徴であるとはいえない。また、請求項 8-10 と請求項 1-7, 11-12 との間に、他に同一の又は対応する特別な技術的特徴は存在しない。

また、請求項 8-10 は請求項 1-7, 11-12 のいずれの従属請求項でもない。さらに、請求項 8-10 は、発明 1 に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項 8-10 は発明 1 に区分できない。

そして、請求項 8-10 は、「電源をスタンバイ状態または切状態にするための操作画像を含む電源操作画面を表示する電源操作画面表示手段と、前記電源がスタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況を示す情報を取得する取得手段と、を含み、前記スタンバイ状態において使用可能な機能の設定状況に応じて、前記電源操作画面表示手段は、前記電源をスタンバイ状態にする前記操作画像、または、前記電源を切状態にする前記操作画像、を前記電源操作画面に含める、ことを特徴とするゲーム装置。」という特別な技術的特徴を有しているので、発明 2 に区分する。