

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5529923号
(P5529923)

(45) 発行日 平成26年6月25日 (2014. 6. 25)

(24) 登録日 平成26年4月25日 (2014. 4. 25)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F	13/67	(2014. 01)	A 6 3 F	13/00	2 9 0
A 6 3 F	13/77	(2014. 01)	A 6 3 F	13/00	3 0 8
A 6 3 F	13/79	(2014. 01)	A 6 3 F	13/00	3 1 0
A 6 3 F	13/30	(2014. 01)	A 6 3 F	13/00	1 6 0

請求項の数 17 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2012-126795 (P2012-126795)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成24年6月4日 (2012. 6. 4)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(65) 公開番号	特開2013-248315 (P2013-248315A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成25年12月12日 (2013. 12. 12)	(74) 代理人	110000165
審査請求日	平成25年6月4日 (2013. 6. 4)		グローバル・アイピー東京特許業務法人
		(72) 発明者	鈴木 英之
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	北村 暢也
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		審査官	宇佐田 健二

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステム、情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1ゲームを実行するユーザに対して、前記第1ゲームの仕様を説明するための第1情報を提供する第1情報提供手段と、

前記第1ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得する取得手段と、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限する制限手段と、

を備えた、ゲーム制御装置。

【請求項 2】

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対して前記第1情報を提供するか否かの選択を受け付ける受付手段を備え、

前記制限手段は、前記ユーザに対して前記第1情報を提供しないように選択された場合に、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限することを特徴とする、

請求項 1 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 3】

前記取得手段は、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行状況に応じて、前記関連度に関する情報を取得することを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 4】

10

20

前記第 2 ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの実行回数を含み、
前記取得手段は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの実行回数が所定回数以上の場合に、
前記関連度に関する情報を取得することを特徴とする、
請求項 3 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 5】

前記第 2 ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの最新の実行時期からの経過時間を含み、

前記取得手段は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以内の場合に、前記関連度に関する情報を取得することを特徴とする、

請求項 3 または 4 に記載されたゲーム制御装置。

10

【請求項 6】

前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの実行状況とに応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限することを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 7】

前記第 2 ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの実行回数を含み、

前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの実行回数とに応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限することを特徴とする、

20

請求項 6 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 8】

前記第 2 ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの最新の実行時期からの経過時間を含み、

前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第 2 ゲームの最新の実行時期からの経過時間とに応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限することを特徴とする、

請求項 6 または 7 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 9】

前記関連度に関する情報に応じて、前記第 2 ゲームに関する第 2 情報を前記ユーザに提供する第 2 情報提供手段を備えたことを特徴とする、

30

請求項 1 ～ 8 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 10】

前記第 2 情報提供手段は、前記第 2 ゲームが複数存在する場合に、複数の第 2 ゲームのうち前記第 1 ゲームの仕様との関連度が所定の条件を満たすゲームについての前記第 2 情報を、前記ユーザに提供することを特徴とする、

請求項 9 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 11】

前記第 2 情報提供手段は、前記第 2 ゲームが複数存在する場合に、複数の第 2 ゲームのうち前記ユーザによる実行状況が所定の条件を満たすゲームについての前記第 2 情報を、前記ユーザに提供することを特徴とする、

40

請求項 9 または 10 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 12】

コンピュータに、

第 1 ゲームを実行するユーザに対して、前記第 1 ゲームの仕様を説明するための第 1 情報を提供する機能、

前記第 1 ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第 2 ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得して記憶装置に記憶する機能、及び

前記記憶装置を参照して、前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する機能、

50

を実現させるためのプログラム。

【請求項 1 3】

通信端末と、当該通信端末からアクセスされるサーバとを含むゲームシステムであって、

第 1 ゲームを実行するユーザに対して、前記第 1 ゲームの仕様を説明するための第 1 情報を提供する第 1 情報提供手段、

前記第 1 ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第 2 ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得する取得手段、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する制限手段、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備えた、ゲームシステム。

【請求項 1 4】

第 1 ソフトウェアを利用するユーザに対して、前記第 1 ソフトウェアの仕様を説明するための第 1 情報を提供する第 1 情報提供手段と、

前記第 1 ソフトウェアと、前記ユーザが利用経験を有する第 2 ソフトウェアとの間の仕様の関連度に関する情報を取得する取得手段と、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する制限手段と、

を備えた、情報処理装置。

【請求項 1 5】

第 1 ソフトウェアを実行するユーザに対して、前記第 1 ソフトウェアの仕様を説明するための第 1 情報を提供する第 1 情報提供手段と、

前記第 1 ソフトウェアと、前記ユーザが実行経験を有する第 2 ソフトウェアとの間の仕様の関連を示す情報が用いられることにより、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する制限手段と、

を備えた、情報処理装置。

【請求項 1 6】

通信端末と、当該通信端末からアクセスされるサーバとを含む情報処理システムであって、

第 1 ソフトウェアを実行するユーザに対して、前記第 1 ソフトウェアの仕様を説明するための第 1 情報を提供する第 1 情報提供手段、

前記第 1 ソフトウェアと、前記ユーザが実行経験を有する第 2 ソフトウェアとの間の仕様の関連を示す情報が用いられることにより、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する制限手段、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備えた、情報処理システム。

【請求項 1 7】

コンピュータに、

第 1 ソフトウェアを実行するユーザに対して、前記第 1 ゲームの仕様を説明するための第 1 情報を提供する機能、

記憶装置に記憶された、前記第 1 ソフトウェアと、前記ユーザが実行経験を有する第 2 ソフトウェアとの間の仕様の関連を示す情報が用いられることにより、前記ユーザに対する前記第 1 情報の情報量を制限する機能、

を実現させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ユーザの操作に応じて、当該ユーザによるゲームやアプリケーション等のソフトウェアの利用を制御する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、特定のサービス提供者によるソーシャルネットワーキングサービス（SNS）においてウェブブラウザ上で動作するAPI (Application Programming Interface)などの動作環境を基に作成されるゲーム用アプリケーション（ソフトウェアの一例である。）によって実行される、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。ソーシャルゲームは、不特定多数のユーザ間でコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームの一種であると言える。ユーザは、インターネットに接続可能であり、かつウェブブラウザが搭載された通信端末を備えていれば、時間と場所を問わずソーシャルゲームを楽しむことができる。

10

【0003】

上述したソーシャルゲームの一例として、非特許文献1に開示されているデジタルカードゲーム（ドラゴンコレクション（登録商標））が知られている。この公知のデジタルカードゲームは、ユーザが様々なエリアを探索して新たなカードやアイテムを取得するクエスト処理を行うメニューが設けられている。このようなソーシャルゲームは、従来のオンラインゲームよりも、ユーザ間の交流を図るためのコミュニケーション機能が充実している点が特徴の1つとなっている。ソーシャルゲームでは、例えば、他のユーザ（仲間）との協力プレイのほか、仲間との挨拶や連絡など仲間とコミュニケーションを取ることに伴う情報交換、仲間との間のゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換が行なわれている。

20

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0004】

【非特許文献1】アプリSTYLE Vol.5（株式会社イースト・プレス）、7-8頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

従来のソーシャルゲームでは、例えばゲームを初めて実行するユーザに対して、当該ゲームの仕様を説明するためのチュートリアルを行うように構成されている。ところで、従来のソーシャルゲームでは、例えば単なる釦の押下操作などの簡易な操作でゲームを進行させるものが多く存在し、それ故、ユーザは、例えば操作手順などの仕様が関連又は共通する複数のゲームの各々を、同じような操作手順で実行することができる。ここで、例えば、ユーザが、互いに仕様が関連又は共通する2つのゲームのうち一方のゲームを実行した後他方のゲームを初めて実行する場合に、当該ユーザに対して他方のゲームにおけるチュートリアルが行われると、当該ユーザは、既に理解している仕様について再度説明を受けることになる。この場合、ユーザは、他方のゲームを円滑に進行する（つまり、短時間で開始する）ことができないので、仕様の説明に対する煩わしさを感じ、ひいては他方のゲームに対する興味を持たなくなるおそれがある。

30

【0006】

本発明は上述した観点に鑑みてなされたもので、ユーザに対してゲームやアプリケーション等のソフトウェアの仕様を説明する場合に当該ユーザが感じる煩わしさを低減できるようにしたゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステム、情報処理装置を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の第1の観点は、ゲーム制御装置である。

当該ゲーム制御装置は、

第1ゲームを実行するユーザに対して、前記第1ゲームの仕様を説明するための第1情報を提供する第1情報提供手段と、

前記第1ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に

50

関する情報を取得する取得手段と、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限する制限手段と、

を備える。

【0008】

ここで、「仕様」には、例えば、ゲームの操作手順に関する情報や、ゲームの構成に関する情報（例えば、ゲームのコンセプト、ゲーム上の世界観、ゲームのルールなど）や、ゲームの内容に関する情報（例えば、ゲーム上のエリア、キャラクタ、アイテムなどに関する情報）などが含まれてもよい。また、キャラクタとは、例えばゲーム上の仮想的な人物や生物、若しくはモンスター等であり、それらがカード等に表示されているものをも含む。さらに、アイテムとは、例えば、ユーザがゲーム上保有することができるものであってもよいし、ユーザがゲーム上で収集する必要があるものであってもよいし、ユーザがゲーム上で有利な効果を得られるものなどであってもよい。

10

【0009】

このゲーム制御装置では、第1ゲームを実行するユーザに対して第1ゲームの仕様を説明するための第1情報が提供される際に、第1ゲームと、ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報に応じて、第1情報の情報量が制限される。この場合、ユーザは、第1ゲームの仕様についての説明を例えば省略することができ、第1ゲームを円滑に進行することができる。これにより、ユーザは、第1ゲームの仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができ、さらには、第1ゲームに対するユーザの興味を維持することができる。

20

【0010】

上記ゲーム制御装置において、前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対して前記第1情報を提供するか否かの選択を受け付ける受付手段を備え、前記制限手段は、前記ユーザに対して前記第1情報を提供しないように選択された場合に、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限してもよい。

この場合、例えば、ユーザが第2ゲームの仕様を理解していた場合であっても、ユーザは、第1情報の情報量を制限するか否か、すなわち第1ゲームの仕様について詳しい説明を受けるか否かを自ら選択する仕組みとすることができる。

【0011】

30

上記ゲーム制御装置において、前記取得手段は、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行状況に応じて、前記関連度に関する情報を取得してもよい。

ここで、「第2ゲームの実行状況」とは、例えば、ユーザが、第2ゲーム上で制覇（クリア）したパートの数であってもよいし、ユーザが、第2ゲーム上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数であってもよい。また、「第2ゲームの実行状況」とは、例えば、ユーザが第2ゲーム上で獲得した特定のアイテムの数であってもよいし、第2ゲームの進行度や技能レベルの高さなどであってもよい。

例えば、ユーザによる第2ゲームの実行状況がある程度進んでいる場合、第2ゲームの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。また、第1ゲームと第2ゲームの仕様が関連又は共通する場合には、当該ユーザは、関連度に関する情報に応じて第1情報の情報量が制限されたとしても、第2ゲームの仕様に基づいて第1ゲームの仕様を想定することが可能である。一方、ユーザによる第2ゲームの実行状況が進んでいない場合、当該ユーザは、第2ゲームの仕様に対する理解度が低いと考えられる。この場合、ユーザは、関連度に関する情報に応じて第1情報の情報量が制限されると、第1ゲームの仕様を理解することが困難になり、結果として第1ゲームを実行しなくなるおそれがある。

40

このゲーム制御装置では、関連度に関する情報を取得するか否か、すなわち関連度に関する情報に応じて第1情報の情報量を制限するか否かを、ユーザによる第2ゲームの実行状況、すなわち第2ゲームの仕様の理解度に応じて決定する仕組みとすることができる。

【0012】

上記ゲーム制御装置において、前記第2ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第

50

2 ゲームの実行回数を含み、前記取得手段は、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行回数が所定回数以上の場合に、前記関連度に関する情報を取得してもよい。

例えば、ユーザによる第2ゲームの実行回数が多いほど、第2ゲームの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。このゲーム制御装置では、ユーザによる第2ゲームの実行回数が所定回数以上の場合に、関連度に関する情報が取得され、当該関連度に関する情報に応じて第1情報の情報量が制限される。これにより、第2ゲームの仕様を理解しているユーザは、第1ゲームの仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができる。

【0013】

上記ゲーム制御装置において、前記第2ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間を含み、前記取得手段は、前記ユーザによる前記第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以内の場合に、前記関連度に関する情報を取得してもよい。

10

例えば、ユーザによる第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間が短いほど、当該ユーザは第2ゲームの仕様の記憶の程度が高いと考えられる。このゲーム制御装置では、ユーザによる第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以内の場合に、関連度に関する情報が取得され、当該関連度に関する情報に応じて第1情報の情報量が制限される。これにより、第2ゲームの仕様の記憶の程度が高いユーザは、第1ゲームの仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができる。

【0014】

20

上記ゲーム制御装置において、前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行状況とに応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限してもよい。

例えば、第1ゲームと第2ゲームの仕様が関連又は共通し、且つ、ユーザによる第2ゲームの実行状況がある程度進んでいた（第2ゲームの仕様を理解していた）場合、当該ユーザにとっては、第2ゲームの仕様に基づき第1ゲームの仕様を想定できるので第1情報が不要であり、逆に第1情報が提供されることによって煩わしさを感じることが考えられる。

このゲーム制御装置によれば、関連度に関する情報と、ユーザによる第2ゲームの実行状況とに応じて、第1情報の情報量を制限することができるので、例えば第2ゲームの実行状況がある程度進んでいることにより第2ゲームの仕様を理解しているユーザは、第1ゲームの仕様についての説明を例えば省略することができ、当該説明に対する煩わしさを低減することができる。

30

【0015】

上記ゲーム制御装置において、前記第2ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行回数を含み、前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第2ゲームの実行回数とに応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限してもよい。

例えば、ユーザによる第2ゲームの実行回数が多いほど、第2ゲームの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。このゲーム制御装置では、例えば、ユーザによる第2ゲームの実行回数が多いほど（第2ゲームの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いほど）、第1情報の情報量を多く制限することができる仕組みとすることができる。この場合、ユーザは第1ゲームの仕様についての説明をほぼ省略することができるので、当該ユーザに煩わしさを感じさせないようにすることができる。

40

【0016】

上記ゲーム制御装置において、前記第2ゲームの実行状況は、前記ユーザによる前記第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間を含み、前記制限手段は、前記関連度に関する情報と、前記ユーザによる前記第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間とに応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限してもよい。

例えば、ユーザによる第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間が短いほど、当該ユ

50

ーザは第2ゲームの仕様の記憶の程度が高いと考えられる。このゲーム制御装置では、例えば、ユーザによる第2ゲームの最新の実行時期からの経過時間が短いほど（第2ゲームの仕様に対する当該ユーザの記憶の程度が高いほど）、第1情報の情報量を多く制限することができる仕組みとすることができる。この場合、ユーザは第1ゲームの仕様についての説明をほぼ省略することができるので、当該ユーザに煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【0017】

上記ゲーム制御装置において、前記関連度に関する情報に応じて、前記第2ゲームに関する第2情報を前記ユーザに提供する第2情報提供手段を備えてもよい。

このゲーム制御装置では、ユーザには、第1ゲームと、当該ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報に応じて、第2ゲームに関する第2情報が提供される。この場合、ユーザは、第2ゲームの実行経験を有することにより、第2ゲームの仕様を理解していると考えられる。このため、ユーザは、第1情報が提供される際に、第2ゲームの仕様に基づいて第1ゲームの仕様を想定することができる。

【0018】

上記ゲーム制御装置において、前記第2情報提供手段は、前記第2ゲームが複数存在する場合に、複数の第2ゲームのうち前記第1ゲームの仕様との関連度が所定の条件を満たすゲームについての前記第2情報を、前記ユーザに提供してもよい。

例えば、ユーザが複数の第2ゲームの仕様を理解していた場合には、複数の第2ゲームのうち第1ゲームの仕様との関連度が高い（所定の条件を満たす）ゲームについての第2情報が提供されることにより、ユーザは、複数の第2ゲームの中から第1ゲームの仕様との関連度が高い第2ゲームを絞り込むことができる。これにより、ユーザは、絞り込まれた第2ゲームの仕様に基づいて第1ゲームの仕様を早期に想定することができる。

【0019】

上記ゲーム制御装置において、前記第2情報提供手段は、前記第2ゲームが複数存在する場合に、複数の第2ゲームのうち前記ユーザによる実行状況が所定の条件を満たすゲームについての前記第2情報を、前記ユーザに提供してもよい。

例えば、ユーザに対して、複数の第2ゲームのうちユーザによる実行状況がある程度進んだ（所定の条件を満たす）ゲームについての第2情報が提供されることにより、ユーザは、複数の第2ゲームの中から、仕様を理解している第2ゲームを絞り込むことができる。これにより、ユーザは、第2ゲームの仕様に基づいて第1ゲームの仕様を早期に想定することができる。

【0020】

本発明の第2の観点は、ゲーム制御方法である。

当該ゲーム制御方法は、

第1ゲームを実行するユーザに対して、前記第1ゲームの仕様を説明するための第1情報を提供するステップと、

前記第1ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得するステップと、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限するステップと、
を備える。

【0021】

本発明の第3の観点は、コンピュータに、
コンピュータに、

第1ゲームを実行するユーザに対して、前記第1ゲームの仕様を説明するための第1情報を提供する機能、

前記第1ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得して記憶装置に記憶する機能、及び

前記記憶装置を参照して、前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記

第1情報の情報量を制限する機能、
を実現させるためのプログラムである。

【0022】

コンピュータは、例えばネットワークサーバ、大型計算機等であってよい。また、このプログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてもよい。

【0023】

本発明の第4の観点は、通信端末と、当該通信端末からアクセスされるサーバとを含むゲームシステムであって、

第1ゲームを実行するユーザに対して、前記第1ゲームの仕様を説明するための第1情報
10 提供手段、

前記第1ゲームと、前記ユーザが実行経験を有する第2ゲームとの間の仕様の関連度に関する情報を取得する取得手段、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限する制限手段、

の各手段を、前記通信端末又は前記サーバのいずれか一方が備える。

【0024】

通信端末は、例えば携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機、通信機能付きゲーム装置等であってよい。

【0025】

本発明の第5の観点は、情報処理装置である。

当該情報処理装置は、

第1ソフトウェアを利用するユーザに対して、前記第1ソフトウェアの仕様を説明するための第1情報を提供する第1情報提供手段と、

前記第1ソフトウェアと、前記ユーザが利用経験を有する第2ソフトウェアとの間の仕様の関連度に関する情報を取得する取得手段と、

前記関連度に関する情報に応じて、前記ユーザに対する前記第1情報の情報量を制限する制限手段と、

を備える。

【発明の効果】

【0026】

本発明のゲーム制御装置、ゲーム制御方法、プログラム、ゲームシステム、情報処理装置によれば、ユーザに対してゲームやアプリケーション等のソフトウェアの仕様を説明する場合に、当該ユーザが感じる煩わしさを低減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】実施形態のゲームシステムの基本構成を示す図。

【図2】実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

【図3】実施形態の通信端末の構成を示すブロック図。

【図4】実施形態のゲームサーバの構成を示すブロック図。

【図5】実施形態のデータベースサーバの構成を示すブロック図。

【図6】ゲームAのユーザデータベースの構成例を示す図。

【図7】ゲームBのユーザデータベースの構成例を示す図。

【図8】仕様データのデータ構成例を示す図。

【図9】実施形態の統括サーバの構成を示すブロック図。

【図10】関連度データのデータ構成例を示す図。

【図11】実行状況管理データのデータ構成例を示す図。

【図12】ゲームAのトップページを表示する通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図13】ゲームAの実行中にユーザの通信端末に表示されるウェブページを例示する図

10

20

30

40

50

。

【図 1 4】ゲーム B のトップページを表示する通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図 1 5】ゲーム B の実行中にユーザの通信端末に表示されるウェブページを例示する図

。

【図 1 6】ゲーム A のチュートリアルにおいてユーザの通信端末に表示される一連のウェブページを例示する図。

【図 1 7】実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

【図 1 8】実施形態のゲーム制御装置の主要な処理の一例を示すフローチャート。

【図 1 9】変形例のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

10

【図 2 0】変形例においてユーザの通信端末に表示されるウェブページを例示する図。

【図 2 1】変形例のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

【図 2 2】変形例においてユーザの通信端末に表示されるウェブページを例示する図。

【図 2 3】通信端末及びゲームサーバの各々における各機能の構成例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0028】

以下、本発明の実施形態について説明する。

ここで、本実施形態では、ユーザが、自ら保有する通信端末を用いて、ソフトウェアの一例であるゲーム用アプリケーションを利用する場合を例に挙げて説明する。なお、ソフトウェアは、ゲーム用アプリケーションに限られず、例えば OS (Operating System) や文書作成用ソフトウェアなどのように、コンピュータ上で何らかの処理を行うように構成されたものであれば何でもよい。

20

【0029】

(1) ゲームシステムの構成

図 1 は、実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図 1 に示すように、このゲームシステムは、例えばインターネットなどの通信網 NW (ネットワーク) に接続可能な通信端末 10 a, 10 b, 10 c, …と、通信網 NW に接続されているゲームサーバ 20 a 及びデータベースサーバ 30 a, ゲームサーバ 20 b 及びデータベースサーバ 30 b, …と、統括サーバ 40 とによって構成されている。各通信端末 10 a, 10 b, 10 c, …はそれぞれ、個々のユーザによって操作される端末であり、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA (Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機 (いわゆる多機能型のスマートテレビも含む。) などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末 10 a, 10 b, 10 c, …に共通して言及するときには、通信端末 10 と表記する。

30

【0030】

このゲームシステムにおいて、ゲームサーバ 20 a 及びデータベースサーバ 30 a は、ゲーム A (第 1 ゲーム) の実行について、ネットワークを介したサービスを通信端末 10 に提供するために設けられている。ゲームサーバ 20 b 及びデータベースサーバ 30 b は、ゲーム A と異なるゲーム B (第 2 ゲーム) の実行について、ネットワークを介したサービスを通信端末 10 に提供するために設けられている。ここで、「第 1 ゲーム」は、本発明の「第 1 ソフトウェア」の一例であり、「第 2 ゲーム」は、本発明の「第 2 ソフトウェア」の一例である。

40

なお、以下の説明において、各ゲームサーバ 20 a, 20 b, …に共通して言及するときには、ゲームサーバ 20 と表記する。同様に、各データベースサーバ 30 a, 30 b, …に共通して言及するときには、データベースサーバ 30 と表記する。ゲームサーバ 20 には、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能なアプリケーションが実装されている。データベースサーバ 30 は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのために、対応するゲームサーバ 20 と例

50

えば有線で接続される。

通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページを表示可能なウェブブラウザを備えており、ユーザは、通信端末10でウェブページに対する操作を行うことにより、ゲームを実行する。

【0031】

また、図1には図示していないが、ゲームサーバ20とは別に各通信端末10のユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末10からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ20を設ける場合は、その複数のゲームサーバ20間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ20は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

10

【0032】

統括サーバ40は、複数のゲームサーバ20a, 20b, …を管理するために設けられている。各ゲームサーバ20は、処理対象となるゲームについて登録したユーザの情報を保持しているが、統括サーバ40は、特定のゲームに依存しないユーザの情報や、ゲームごとのユーザの情報を一元的に管理することによって、例えば、ユーザによる新たなゲームの登録サービスや、ゲームコミュニティの形成を支援する等のために設けられている。

なお、本実施形態のゲームシステムでは、統括サーバ40を含む場合を一例として説明しているが、例えば複数のゲームサーバ20a, 20b, …の何れかが統括サーバ40の機能を実現可能に構成されている場合には、統括サーバ40をゲームシステムに設けなくてもよい。

20

【0033】

(2) 通信端末の構成

図2及び図3を参照して通信端末10について説明する。

図2は、通信端末10の外観の例を示す図であって、(a)は、例えば折り畳み式の携帯端末(携帯電話機)などの釦入力方式の通信端末を例示したものであり、(b)は、例えばスマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末を例示したものである。図3は、通信端末10の内部構成を示すブロック図である。

図3に示すように、通信端末10は、CPU(Central Processing Unit)11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、画像処理部14、指示入力部15、表示部16、及び、通信インタフェース部17を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス18が設けられている。

30

【0034】

CPU11は、ROM12内のウェブブラウザをRAM13にロードして実行する。そして、CPU11は、指示入力部15等によってユーザに入力されるURL(Uniform Resource Locator)の適切な指定に基づき、通信インタフェース部17を介して、ゲームサーバ20からウェブページを表示するためのデータ、すなわち、HTML(HyperText Markup Language)文書や当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデータ(以下、総称して適宜「HTMLデータ」と表記する。)を、通信インタフェース部17を介して取得し、そのHTMLデータを解釈する。なお、通信端末10には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグインが実装されていてよい。

40

なお、HTMLデータの取得に当たって、CPU11は、予め登録されたユーザID(ユーザ識別情報)、あるいは指示入力部15を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求メッセージを、通信インタフェース部17を介してゲームサーバ20へ通知する。

【0035】

ウェブブラウザは、画像処理部14を介して、取得したHTMLデータに基づき、ゲームサーバ20から提供されるウェブページを表示部16に表示する。また、ウェブブラウザは、ユーザが指示入力部15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク(Hyperlink)またはメニューが選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなHTMLデータの送信(つまり、ウェブページの更新)をゲームサーバ20へ要求す

50

る。

【0036】

画像処理部14は、HTMLデータの解析結果としてCPU11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部16にウェブページを表示する。表示部16は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD(Liquid Cristal Display)モニタであり、表示用画像データに基づいて薄膜トランジスタを駆動することでウェブページの画像を表示画面16aに表示する。

【0037】

通信端末10が釦入力方式の通信端末(図2(a)に示す)である場合、指示入力部15は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示釦と決定釦などの複数の指示入力釦を含む釦群15a、及び、テンキーなどの複数の指示入力釦を含む釦群15bを備え、各釦の押下(操作)入力を認識してCPU11へ出力するためのインタフェース回路を含む。例えば、方向指示釦は、表示部16に表示されているウェブページをスクロールして表示することをCPU11へ指示するために設けられる。また、決定釦は、例えばウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示(例えば強調表示)されている1つのハイパーリンクまたはメニューをユーザが選択することをCPU11へ指示するために設けられる。なお、通信端末10を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらの釦は、ユーザが通信端末10を片手で保持したままその親指で操作(クリック)しやすいように、通信端末10の前面に配置されていることが好ましい。図2(a)に示す例では、釦群15bは、釦群15aの下方に配置され、「0」～「9」、「*」、「#」(テンキー)が表記された複数の指示入力釦を含む。

【0038】

通信端末10がタッチパネル入力方式の通信端末(図2(b)に示す)である場合、指示入力部15は、主として表示画面16aに指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式でよい。なお、図2(b)に示すように、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合であっても釦群15aが設けられる場合もある。

【0039】

通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば通信端末10が携帯端末である場合には、方向指示釦の押下操作によってメニューを選択し、決定釦の押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行われる。また、選択操作は、例えば通信端末10がタッチパネル入力方式の場合には、ウェブページが表示されている表示画面16a上のメニューの位置を指あるいはペンで指示(タッチ操作)することによって行われる。

【0040】

(3) ゲームサーバの構成

図4を参照してゲームサーバ20の構成について説明する。

ゲームサーバ20は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイト进行管理しており、通信端末10に対してゲームのウェブサービスを提供する。図4に示すように、ゲームサーバ20は、CPU21、ROM22、RAM23、データベース(DB)アクセス部24、及び、通信インタフェース部25を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス26が設けられている。なお、ゲームサーバ20は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

【0041】

ROM22には、クライアントである通信端末10のウェブブラウザに対してHTML文書や画像などのオブジェクトの表示(ウェブページの表示)のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM22には、アプリケーションプログラム以外にもCPU21によって参照される各種データが格納されている。

CPU21は、ROM22内のゲームプログラムをRAM23にロードして実行し、通

信インタフェース部 25 を介して、各種の処理を行う。

【0042】

例えば、CPU 21 は、通信インタフェース部 25 を介して、HTML データを通信端末 10 宛に送信する。なお、ゲームサーバ 20 が通信端末 10 のユーザの認証処理を行う場合には、CPU 21 はその認証処理を行う。

CPU 21 は、通信端末 10 に表示されるウェブページ上でユーザにより選択されたハイパーリンクまたはメニューに応じた処理を行う。その処理は、例えば、新たな HTML データの送信、または、ゲームサーバ 20 内の演算処理あるいはデータ処理などを含む。

データベースアクセス部 24 は、CPU 21 がデータベースサーバ 30 に対してデータの読み書きを行うときのインタフェースである。

10

【0043】

(4) データベースサーバの構成

データベースサーバ 30 は、大容量のハードディスク装置や RAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等の形態の記憶装置等、汎用ストレージで実現できる。データベースサーバ 30 内の各データベースは、ゲームサーバ 20 のデータベースアクセス部 24 を介して CPU 21 からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

図 5 に、データベースサーバ 30 の構成の一例を示す。図 5 に示すように、データベースサーバ 30 は、ユーザデータベース 31 と、ゲームデータベース 32 とを備える。

【0044】

本実施形態のゲームサーバ 20 a 及びデータベースサーバ 30 a によって提供されるゲーム A のタイプは特に限定されるものではないが、以下では、説明の便宜上、戦士カードを用いたデジタルカードゲームとする。ゲーム A は、ユーザの実行対象となる以下の処理を含む。

20

・クエスト処理：

少なくとも一枚の戦士カードからなる自らのチームを作り上げていくために、ゲーム A 上で設定されている複数のエリアを探索して戦士カードを得る処理である。ゲーム A では、クエスト処理を実行することで一定量の体力ポイント（後述する）を消費するが、合成ポイント（後述する）が得られるようになっている。

・合成処理：

2 枚以上の戦士カードを一体化して特定の戦士カードの能力を上昇させる処理である。ゲーム A では、ユーザが合成処理を実行するには一定量の合成ポイント（後述する）が必要となる。

30

・バトル処理：

他のユーザのチームとバトル（対戦）を行う処理である。ゲーム A では、バトル処理を実行することで攻撃ポイント（後述する）を消費するが、バトルに勝利すれば合成ポイントが例えば一定量増加する。なお、バトル処理については、ここでは詳しく述べないが、例えばユーザがバトルで使用する戦士カードの能力を示すパラメータ（例えば、攻撃力、防御力を示す値）の大小に応じて、バトルの結果が決定されるように構成される。例えば、パラメータの値の大きい戦士カードをバトルに使用したユーザが、それよりパラメータの値の小さい戦士カードをバトルに使用した他のユーザに対して勝利する可能性が高くなるように設定されてもよい。この場合、ユーザの保有する戦士カードのパラメータの値が大きいほど、他のユーザと比べてゲーム A をより優位に進められるようになる。

40

【0045】

また、本実施形態のゲームサーバ 20 b 及びデータベースサーバ 30 b によって提供されるゲーム B のタイプは特に限定されるものではないが、以下では、説明の便宜上、野球形式のデジタルカードゲームとする。ゲーム B は、ユーザの実行対象となる以下の処理を含む。

・スカウト処理：

自らのチームを作り上げていくために、ゲーム B 上で設定されている複数のエリアを探索して選手カードを得る処理である。ゲーム B では、スカウト処理を実行することで一定

50

量の行動ポイント（後述する）を消費するが、強化ポイント（後述する）が得られるようになっている。なお、後述するように、本実施形態では、スカウト処理の操作手順などの仕様は、ゲームAのクエスト処理の仕様と関連又は共通するように構成されている。

・強化処理：

2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力を上昇させる処理である。ゲームBでは、ユーザが強化処理を実行するには一定量の強化ポイント（後述する）が必要となる。なお、ここでは詳しく述べないが、本実施形態では、強化処理の操作手順などの仕様は、ゲームAの合成処理の仕様と関連又は共通するように構成されている。

・試合処理：

他のユーザのチームと試合を行う処理である。ゲームBでは、試合処理を実行することで攻撃ポイント（後述する）を消費するが、試合に勝利すれば強化ポイントが例えば一定量増加する。なお、試合処理については、ここでは詳しく述べないが、例えばユーザが試合で使用する選手カードの能力を示すパラメータ（例えば、走力、打力、守備力などを示す値）の大小に応じて、試合の結果が決定されるように構成される。例えば、試合で使用する選手カードのパラメータの合計の大きいユーザが、それよりパラメータの合計の小さい他のユーザに対して勝利する可能性が高くなるように設定されてもよい。この場合、ユーザは、選手カードのパラメータの合計が大きいほど、他のユーザと比べてゲームBをより優位に進められるようになる。

また、本実施形態では、試合処理の操作手順などの仕様は、ゲームAのバトル処理の仕様と関連又は共通するように構成されている。

【0046】

図6に、本実施形態のゲームAにおいて適用されるデータベースサーバ30a内のユーザデータベース31の一例を示す。この例では、ユーザデータベース31は、ユーザID（ユーザ識別情報）ごとに、ユーザ名、表示画像、技能レベル、体力ポイント、攻撃ポイント、合成ポイント、戦士数、仲間のユーザID及び保有カードのデータの各項目についての情報を含む。図6に例示したユーザデータベース31に含まれる情報は、ゲームサーバ20aによって逐次更新されうる。

なお、ユーザが複数のゲーム（ゲームA、ゲームB、…）の各々を実行する場合、当該ユーザのユーザIDは、各ゲーム間で共通に用いられてもよい。

【0047】

データベースサーバ30a内のユーザデータベース31に含まれる各項目のデータは、以下のとおりである。

・ユーザ名／表示画像

ゲームの実行時に通信端末10のユーザを特定するために表示されるユーザ名及び表示画像である。ユーザ名はユーザによって予め指定される所定長以下のテキストであり、表示画像は例えばユーザによって予め選択されるアバター画像である。ユーザ名は、ゲームサーバ20によって提供されるネットワーク環境（あるいはゲームコミュニティ）上でユーザを特定する名称である。

・技能レベル

ゲームA上のユーザの技能レベルを示すデータである。例えばLv1（レベル1）からLv100（レベル100）までの範囲のレベル値である。例えば、クエスト処理が継続的に実行されることで、順次技能レベルが上がるように構成されてもよい。

・体力ポイント

ゲームAにおいて、クエスト処理を実行する上で必要となるポイントである。体力ポイントは、クエスト処理において探索を行うことで例えば一定量減少し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

・攻撃ポイント

ゲームAにおいて、バトル処理を実行する上で必要となるポイントである。攻撃ポイントは、他のユーザのチームとのバトルによって低減し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

10

20

30

40

50

- ・合成ポイント

ゲームAにおいて、合成処理を実行する上で必要となるポイントである。合成ポイントは、戦士カードの強化を行うことで低減し、他のユーザのチームとのバトルで勝利することで増加する値である。

- ・戦士数

ユーザが保有する戦士カードの数である。戦士数の最大値（例えば、60）は予め規定されている。

- ・仲間のユーザID

仲間のユーザのユーザIDのデータである。

- ・保有カードのデータ

ユーザが保有する戦士カードごとに、例えば、戦士のキャラクタの画像や、戦士のキャラクタの能力を示すパラメータ（例えば、攻撃力、防御力を示す値）等のデータが含まれる。

【0048】

図7に、本実施形態のゲームBにおいて適用されるデータベースサーバ30b内のユーザデータベース31の一例を示す。この例では、ユーザデータベース31は、ユーザID（ユーザ識別情報）ごとに、ユーザ名、表示画像、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、選手数、仲間のユーザID及び保有カードのデータの各項目についての情報を含む。図7に例示したユーザデータベース31に含まれる情報は、ゲームサーバ20bによって逐次更新されうる。

【0049】

データベースサーバ30b内のユーザデータベース31に含まれる各項目のデータは、以下のとおりである。

- ・ユーザ名／表示画像

ゲームの実行時に通信端末10のユーザを特定するために表示されるユーザ名及び表示画像である。なお、ユーザが複数のゲーム（ゲームA、ゲームB、…）の各々を実行する場合、当該ユーザのユーザ名／表示画像は、各ゲーム間で共通に用いられてもよい。

- ・技能レベル

ゲームB上のユーザの技能レベルを示すデータである。例えばLv1（レベル1）からLv100（レベル100）までの範囲のレベル値である。例えば、スカウト処理が継続的に実行されることで、順次技能レベルが上がるように構成されてもよい。

- ・行動ポイント

ゲームBにおいて、スカウト処理を実行する上で必要となるポイントである。行動ポイントは、スカウト処理において探索を行うことで例えば一定量減少し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

- ・運営ポイント

ゲームBにおいて、試合処理を実行する上で必要となるポイントである。運営ポイントは、他のユーザと試合を行うことによって低減し、所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

- ・強化ポイント

ゲームBにおいて、強化処理を実行する上で必要となるポイントである。強化ポイントは、選手カードの強化を行うことで低減し、他のユーザとの試合で勝利することで増加する値である。

- ・選手数

ユーザが保有する選手カードの数である。選手数の最大値（例えば、60）は予め規定されている。

- ・仲間のユーザID

仲間のユーザのユーザIDのデータである。なお、ユーザがゲームAとゲームBに登録している場合、当該ユーザの仲間は各々のゲームで異なってもよい。つまり、当該ユーザの仲間のユーザIDは、図6に例示したユーザデータベース31内の当該ユーザのユ

10

20

30

40

50

ーザ I D に対応する仲間のユーザ I D と異なってもよい。

・保有カードのデータ

ユーザが保有する選手カードごとに、例えば、選手のキャラクタの画像や、選手のキャラクタの能力を示すパラメータ（例えば、選手が野手である場合には、走力、打力、守備力を示す値であってもよいし、選手が投手である場合には、球速、制球力、スタミナを示す値であってもよい）等のデータが含まれる。

【0050】

図5に戻り、ゲームデータベース32は、ゲームサーバ20からのアクセスに基づき、ユーザによるゲームの実行状況に関する情報を記憶、更新する。ゲームの実行状況に関する情報は、ゲームの性質によって多様な情報を含みうる。本実施形態のゲームAの場合を例に挙げれば、ゲームの実行状況に関する情報は、クエスト処理の進行状況を示す情報や、他のユーザとのバトル結果についての情報などを含む。また、本実施形態のゲームBの場合を例に挙げれば、ゲームの実行状況に関する情報は、スカウト処理の進行状況を示す情報や、他のユーザとの試合の結果についての情報などを含む。

また、後述するように、本実施形態のゲームでは、ゲームを実行するユーザに対して、当該ゲームの仕様を説明するためのチュートリアルが行われるようになっている。そのため、ゲームデータベース32には、ゲームの仕様を説明するための説明情報（第1情報）が記述された仕様データが記憶されている。ゲームAの仕様データの例を図8に示す。

【0051】

仕様データは、ゲーム上でチュートリアルが行われる際に例えばRAM23にロードされ、記憶されるデータである。仕様データは、ゲームに含まれる処理ごとに、当該処理の仕様を説明するための説明情報を含む。ここで、「仕様」には、例えば、ゲームの操作手順に関する情報や、ゲームの構成に関する情報（例えば、ゲームのコンセプト、ゲーム上の世界観、ゲームのルールなど）や、ゲームの内容に関する情報（例えば、ゲーム上のエリア、キャラクタ、アイテムなどに関する情報）などが含まれてもよい。また、キャラクタとは、例えばゲーム上の仮想的な人物や生物、若しくはモンスター等であり、それらがカード等に表示されているものをも含む。さらに、アイテムとは、例えば、ユーザがゲーム上保有することができるものであってもよいし、ユーザがゲーム上で収集する必要があるものであってもよいし、ユーザがゲーム上で有利な効果を得られるものなどであってもよい。

なお、図8に例示した仕様データは、ゲームに含まれる処理（図の例では、クエスト処理、合成処理、バトル処理）ごとに説明情報が対応付けられるように構成されているが、仕様データは、例えば一つのゲーム全体の仕様が一つの説明情報としてまとめられた状態で構成されてもよい。また、図8に例示した仕様データの説明情報は、テキストデータで構成されているが、例えば、画像データや音声データなどで構成されてもよい。

【0052】

（5）統括サーバの構成

図9を参照して統括サーバ40の構成について説明する。

統括サーバ40は、複数のゲームサーバ20a、20b、…と通信可能に接続されている。図9に示すように、統括サーバ40は、CPU41、ROM42、RAM43、HDD(Hard Disk Drive)44、及び、通信インタフェース部45を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス46が設けられている。なお、統括サーバ40は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

【0053】

ROM42には、CPU41によって実行される各種プログラムのほか、プログラムの実行に伴ってCPU41によって参照される各種データが格納されている。

CPU41は、ROM42内のプログラムをRAM43にロードして実行し、各種の処理を行う。CPU41によって実行される処理には、通信インタフェース部45を介して、各ゲームサーバ20から、対象となるゲームの情報と、対象となるユーザの情報（ユー

ザID及び／又はユーザ名、ユーザによるゲームの実行状況など）とを取得し、取得した情報をHDD44内の実行状況管理データ（後述する）に書き込む処理や、ゲームサーバ20からの要求に応じて関連度データ（後述する）内の情報を要求元のゲームサーバ20宛に送信する処理などが含まれる。

【0054】

図10に、関連度データのデータ構成例を示す。図10に示すように、関連度データは、複数のゲームサーバ20a, 20b, …で実行されるゲームごとに、当該ゲームの処理と、当該処理と仕様が関連又は共通する他のゲームの処理とが対応付けて記述されているデータである。図10の例を参照して説明すると、ゲームAの「クエスト」処理の仕様は、ゲームBの「スカウト」処理の仕様、及びゲームCの「ミッション」処理の仕様の各々
10
と関連している。なお、ここでは、ゲームCについての詳細な説明は省略する。また、図10の例では、ゲームAの「合成」処理の仕様はゲームBの「強化」処理の仕様と関連しており、ゲームAの「バトル」処理の仕様はゲームBの「試合」処理の仕様と関連している。ここで、複数のゲーム間における処理の関連付けは、例えば、ゲーム提供者などによって任意に設定されてもよい。

また、関連度データには、複数のゲームサーバ20a, 20b, …で実行されるゲームごとに、他のゲームの仕様との関連度合いを示す関連度が対応付けて記述されている。この関連度は、例えば、他のゲームの仕様との関連性が高いほど大きくなるように設定されてもよい。本実施形態のゲームの場合を例に挙げれば、関連度は、ゲームに含まれる処理数に対する、他のゲームの処理との間で仕様が関連する処理の数の割合としてもとめられてもよい。図10の例を参照して説明すると、ゲームAに含まれる処理数は3つ（クエスト処理、合成処理、バトル処理）であり、各処理の仕様は何れもゲームBに含まれる処理（スカウト処理、強化処理、試合処理）の仕様と関連している。この場合、ゲームAとゲームBの仕様の関連度は、 $3/3 = 1$ となる。また、図10の例では、ゲームAの処理のうち、ゲームCとの間で仕様が関連する処理の数が1つ（クエスト処理）であるため、ゲームAとゲームCの仕様の関連度は、 $1/3 = 0.3$ となる。また、関連度は、所定の演算式等を用いて、ゲームに含まれる処理数と、他のゲームの処理との間で仕様が関連する処理の数とを当該演算式に当てはめることで求められてもよい。
20

なお、本実施形態では、関連度の最大値が1となる場合を一例として説明したが、関連度の最大値は任意に設定されてもよい。また、ゲーム間の仕様の関連度は、例えば、ゲーム提供者などによって任意に設定されてもよい。
30

【0055】

図11に、実行状況管理データのデータ構成例を示す。図11に示すように、実行状況管理データは、ユーザ（ユーザID）ごとに、複数のゲームサーバ20a, 20b, …で実行されるゲームの実行状況が対応付けて記述されているデータである。ここで、ゲームの実行状況とは、例えば、ユーザがゲーム上で制覇（クリア）したパートの数であってもよいし、ユーザが、ゲーム上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数であってもよい。また、ゲームの実行状況とは、例えば、ユーザがゲーム上で獲得した特定のアイテムの数であってもよいし、ゲームの進行度や技能レベルの高さなどであってもよい。
40

統括サーバ40のCPU41は、例えば、所定時間が経過するごとに、複数のゲームサーバ20a, 20b, …に対し、各ユーザによるゲームの実行状況に関する情報の送信を要求する。そして、CPU41は、各ユーザによるゲームの実行状況に関する情報を各ゲームサーバ20a, 20b, …から受信すると、当該情報に含まれるゲームの実行状況を実行状況管理データ内の対応するユーザIDごとに記録する。

また、CPU41は、各ユーザによるゲームの実行状況に関する情報の送信を要求しない場合であっても、当該情報が各ゲームサーバ20a, 20b, …から任意のタイミングで送信されたときには、当該情報を受信し、当該情報に含まれるゲームの実行状況を実行状況管理データ内の対応するユーザIDごとに記録してもよい。

なお、CPU41は、ユーザがゲームの実行経験を有していない場合には、実行状況管
50

理データ内の対応するユーザ I D の当該ゲームの実行状況の項目に N U L L データを記録してもよい。

【0056】

(6) 本実施形態のゲーム

次に、本実施形態のゲーム A について、図 1 2 ～ 1 3 を参照しながら説明する。図 1 2 は、本実施形態のゲーム A において通信端末 1 0 上に表示されるトップページの一例を示す図である。図 1 3 は、クエスト処理が実行されるとき通信端末 1 0 上に表示されるウェブページの例を示す図である。

図 1 2 に例示するゲーム A のトップページは、個々のユーザ I D に応じたウェブページで構成される。図 1 2 の例では、ユーザデータ表示領域、戦士画像表示領域及びメニュー表示領域を含む。

10

ユーザデータ表示領域は、対象となるユーザ I D のユーザデータに含まれる、技能レベル、体力ポイント、攻撃ポイント、合成ポイント、戦士数、仲間の各項目のデータ（図 6 参照）が表示される領域である。なお、図 1 2 において、戦士数の一例として「5 / 6 0」と表記されているが、これは、ユーザが保有する戦士カードが 5 枚であり、最大で保有可能な戦士カードの枚数が 6 0 枚であることを示す。

戦士画像表示領域は、対象となるユーザ I D のユーザデータに含まれる複数の戦士カードのうちユーザによって予め指定された戦士カードの画像が表示される領域である。

メニュー表示領域は、ゲーム A に設けられる複数の機能（クエスト処理、合成処理、バトル処理）に対応した基本メニューとして、「クエスト」、「合成」、「バトル」のテキストが表記された各メニュー m 1 ～ m 3 が表示される領域である。

20

このトップページ上で、メニュー m 1 ～ m 3 の何れかが選択操作されることで、ゲーム A の実行が開始される。

なお、ゲーム A では、ユーザがゲーム A に登録した後に初めてゲーム A を実行する場合に、当該ユーザに対してゲーム A の仕様を説明するためのチュートリアルが行われるようになっている。チュートリアルの詳細については、後述する。

【0057】

図 1 2 のトップページ上でメニュー m 1 が選択操作されると、クエスト処理が実行される。この場合、図 1 3 に示すようにウェブページが更新される。図 1 3 のウェブページには、探索の対象となるエリア（図 1 3 の例では、エリア 1）の進行度合いを示す探索率のゲージ、探索処理を実行するための「探索する」と表記されたメニュー m 1 0 などが含まれる。

30

クエスト処理では、メニュー m 1 0 が選択操作されると、この操作を契機として、探索の対象となるエリアについての戦士カードの探索が行われる。このとき、メニュー m 1 0 が選択操作されて探索が行われる度に、「探索率」（％）の値が一定の、あるいはランダムな増加量で増加する。探索率が 1 0 0 ％に達した場合には、対象となるエリアの探索が終了したことになり、次のエリア（ここでは、エリア 2）の探索に移る。上述したように、ゲーム A では、1 回の探索につき、所定量（例えば 5 ポイント）の体力ポイントが減少するように構成されており、体力ポイントの値が所定量よりも少なくなった場合には、探索処理を実行することができない。この場合、ユーザは、体力ポイントの値が回復（増加）するまで待機する必要がある。なお、図 1 3 に例示したウェブページは、1 回の探索に要する体力ポイントの値や、1 回の探索で得られた合成ポイントの値などが表示されるように構成されてもよい。

40

【0058】

次に、本実施形態のゲーム B について、図 1 4 ～ 1 5 を参照しながら説明する。図 1 4 は、本実施形態のゲーム B において通信端末 1 0 上に表示されるトップページの一例を示す図である。図 1 5 は、スカウト処理が実行されるとき通信端末 1 0 上に表示されるウェブページの例を示す図である。

図 1 4 に例示するゲーム B のトップページは、個々のユーザ I D に応じたウェブページで構成される。図 1 4 の例では、ユーザデータ表示領域、選手画像表示領域及びメニュー

50

表示領域を含む。

ユーザデータ表示領域は、対象となるユーザIDのユーザデータに含まれる、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、選手数、仲間の各項目のデータ（図7参照）が表示される領域である。

選手画像表示領域は、対象となるユーザIDのユーザデータに含まれる複数の選手カードのうちユーザによって予め指定された選手カードの画像が表示される領域である。

メニュー表示領域は、ゲームBに設けられる複数の機能（スカウト処理、強化処理、試合処理）に対応した基本メニューとして、「スカウト」、「強化」、「試合」のテキストが表記された各メニューm21～m23が表示される領域である。

このトップページ上で、メニューm21～m23の何れかが選択操作されることで、ゲームBの実行が開始される。

【0059】

図14のトップページ上でメニューm21が選択操作されると、スカウト処理が実行される。この場合、図15に示すようにウェブページが更新される。図15のウェブページには、探索の対象となるエリア（図15の例では、エリア9）の進行度合いを示す探索率のゲージ、探索処理を実行するための「探索する」と表記されたメニューm24などが含まれる。

スカウト処理では、メニューm24が選択操作されると、この操作を契機として、探索の対象となるエリアについての選手カードの探索が行われる。このとき、メニューm24が選択操作されて探索が行われる度に、「探索率」（％）の値が一定の、あるいはランダムな増加量で増加する。探索率が100％に達した場合には、対象となるエリアの探索が終了したことになり、次のエリア（ここでは、エリア10）の探索に移る。上述したように、ゲームBでは、1回の探索につき、所定量（例えば5ポイント）の行動ポイントが減少するように構成されており、行動ポイントの値が所定量よりも少なくなった場合には、探索処理を実行することができない。この場合、ユーザは、行動ポイントの値が回復（増加）するまで待機する必要がある。なお、図15に例示したウェブページは、1回の探索に要する行動ポイントの値や、1回の探索で得られる強化ポイントの値が表示されるように構成されてもよい。

図13及び図15を参照して説明したように、ゲームBのスカウト処理の仕様は、ゲームAのクエスト処理の仕様と関連又は共通するように構成されている。

【0060】

次に、ゲームAにおいて行われるチュートリアルについて、図16を参照しながら説明する。図16は、本実施形態のゲームAのチュートリアルにおいて通信端末10上に表示される一連のウェブページの一例を示す図である。

例えば、ユーザがゲームAに登録した後に初めてゲームAを実行する場合、図12に示すトップページ上でユーザがメニューm1～m3の何れかの選択操作を行うと、図16のステップS1に例示するウェブページが当該ユーザの通信端末10上に表示される。ステップS1のウェブページは、クエスト処理の仕様の説明が行われるように構成されている。ステップS1のウェブページには、クエスト処理の仕様を説明するための説明情報（図8参照）が表示される表示領域100と、「次へ」と表記されたメニューm11などが含まれる。

ここで、ユーザがゲームBの実行経験を有している場合には、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度に応じて、表示領域100に表示される説明情報の情報量が制限されるようになっている。ユーザがゲームBの実行経験を有していることを前提として説明すると、ステップS1のウェブページに示されるように、表示領域100に表示されるクエスト処理の説明情報は、図8に例示したクエスト処理の説明情報の一部のみとなる。本実施形態の例では、ユーザがゲームBの実行経験を有し、且つ、ゲームAのクエスト処理とゲームBのスカウト処理の仕様が関連又は共通しているため（図10参照）、当該ユーザは、ゲームBのスカウト処理の仕様に基づき、ゲームAのクエスト処理の仕様を想定し得ると考えられる。そこで、クエスト処理の説明情報の情報量が制限されることにより、ユー

ザは、図 8 に例示したスカウト処理の説明情報が全て表示される場合と比較して、スカウト処理の仕様についての説明を省略することができ、ゲーム A を円滑に進行することができる。これにより、ユーザは、クエスト処理の仕様の説明に対する煩わしさを低減することができる。

なお、ユーザがゲーム B の実行経験を有しているが、ゲーム A のクエスト処理との間で仕様が関連又は共通する処理がゲーム B に設けられていない場合、表示領域 100 には、図 8 に例示したスカウト処理の説明情報が全て表示されてもよい。

【0061】

次に、ステップ S1 のウェブページ上でユーザがメニュー m11 を選択操作すると、図 16 のステップ S2 に示すように、合成処理の仕様の説明が行われるウェブページに更新される。ステップ S2 に示すウェブページの表示領域 100 には、合成処理の仕様を説明するための説明情報（図 8 参照）が表示される。

10

ここで、上述したクエスト処理と同様に、ユーザがゲーム B の実行経験を有し、且つ、ゲーム A の合成処理とゲーム B の強化処理の仕様が関連又は共通しているため（図 10 参照）、表示領域 100 に表示される合成処理の説明情報は、図 8 に例示した合成処理の説明情報の一部のみとなる。

このように、合成処理の説明情報の情報量が制限されることにより、ユーザは、図 8 に例示した合成処理の説明情報が全て表示される場合と比較して、合成処理の仕様についての説明を省略することができ、ゲーム A を円滑に進行することができる。これにより、ユーザは、合成処理の仕様の説明に対する煩わしさを低減することができる。

20

なお、ユーザがゲーム B の実行経験を有しているが、ゲーム A の合成処理との間で仕様が関連又は共通する処理がゲーム B に設けられていない場合、表示領域 100 には、図 8 に例示した合成処理の説明情報が全て表示されてもよい。

【0062】

さらに、ステップ S2 のウェブページ上でユーザがメニュー m11 を選択操作すると、図 16 のステップ S3 に示すように、バトル処理の仕様の説明が行われるウェブページに更新される。ステップ S3 に示すウェブページの表示領域 100 には、バトル処理の仕様を説明するための説明情報（図 8 参照）が表示される。

ここで、上述したクエスト処理と同様に、ユーザがゲーム B の実行経験を有し、且つ、ゲーム A のバトル処理とゲーム B の試合処理の仕様が関連又は共通しているため（図 10 参照）、表示領域 100 に表示されるバトル処理の説明情報は、図 8 に例示したバトル処理の説明情報の一部のみとなる。

30

このように、バトル処理の説明情報の情報量が制限されることにより、ユーザは、図 8 に例示したバトル処理の説明情報が全て表示される場合と比較して、バトル処理の仕様についての説明を省略することができ、ゲーム A を円滑に進行することができる。これにより、ユーザは、バトル処理の仕様の説明に対する煩わしさを低減することができる。

なお、ユーザがゲーム B の実行経験を有しているが、ゲーム A のバトル処理との間で仕様が関連又は共通する処理がゲーム B に設けられていない場合、表示領域 100 には、図 8 に例示したバトル処理の説明情報が全て表示されてもよい。

【0063】

40

以上説明したように、本実施形態では、ゲーム A とゲーム B との間の仕様の関連度が高いほど（つまり、仕様が関連又は共通する処理の数が多いほど）、ゲーム A 全体の説明情報の情報量が制限されるようになっている。なお、1 つの処理の説明情報のうち制限される情報の量は、ゲーム A とゲーム B との間の仕様の関連度が高いほど、多くなるように構成されてもよい。

【0064】

（7）ゲーム制御装置における各機能の概要

本実施形態では、ゲームサーバ 20 及びデータベースサーバ 30 によってゲーム制御装置が構成されている。ここで、ゲーム制御装置は、本発明の「情報処理装置」の一例である。以下では、上述した本実施形態のゲームが適用される場合を例として、本実施形態の

50

ゲーム制御装置で実現される機能について、図17を参照して説明する。図17は、本実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図である。

なお、図17の機能ブロック図において、第1情報提供手段53、取得手段54及び制限手段55が本発明の主要な構成に対応している。その他の手段は必ずしも必須の構成ではないが、本発明をさらに好ましくするための構成である。

また、以下の説明において、通信端末10に表示されるウェブページ上で表示されるメニュー、マーク等はウェブページ上で所望の位置に配置されるものであって、通信端末10で視認されるメニュー、マーク等の表示画面上の位置は、ユーザの方向指示釦あるいはタッチパネルの操作によるウェブページのスクロール操作によって変化する。 10

【0065】

登録手段51は、例えば通信端末10に提供するウェブページ上での通信端末10への適切な操作入力に基づいてユーザの要求を認識し、登録処理（ユーザ登録）を行う機能を備える。

なお、登録手段51は、本発明に必須の構成要素ではないが、本発明をさらに好ましくするための構成要素である。

【0066】

登録手段51の機能は、例えば以下のとおり実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、通信インタフェース部25を介して通信端末10から登録要求メッセージを受信する。登録要求メッセージは、ゲームサーバ20から提供されるウェブページ上での通信端末10に対する所定の操作（例えば、所定のメニューの選択操作やユーザが指定するユーザIDやパスワード等のテキスト入力等）によって自動的に生成されるように、ウェブページが構成されていてもよい。登録要求メッセージには、送信元の通信端末10を特定するための情報（例えば、UID（Unique Identifier）などの端末の個体識別情報、IPアドレス、メールアドレス等）が含まれていてもよく、あるいは、ユーザが既に同一のサービス提供者による他のゲームを利用している場合には、そのユーザIDが含まれていてもよい。 20

CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれていない場合には、ユーザIDを新規に発行してそのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了した旨のメッセージを通信端末10へ送信する。CPU21は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにユーザIDが含まれている場合には、そのユーザIDの登録処理を行った後、登録処理が完了したことを示す登録完了メッセージを通信端末10へ送信する。 30

登録が完了すると、CPU21は、ユーザIDに対応するユーザデータを生成し、ユーザデータベース31に格納する。登録が完了すると、ユーザは、本実施形態のゲームを実行することが可能となる。

【0067】

また、登録手段51は、ユーザ同士を関係付ける機能を備えてもよい。具体的には、登録手段51は、例えばユーザIDに基づく申請を契機として、当該ユーザIDを他のユーザIDと関係付けて登録する。すなわち、登録手段51は、ユーザIDに基づく申請を契機として、他のユーザID（つまり、他のユーザ）を「仲間」として登録する。 40

この場合における登録手段51の機能は、例えば以下のとおり実行される。ゲームサーバ20のCPU21は、通信インタフェース部25を介して、あるユーザIDに対応するユーザの通信端末10から、仲間になりたいユーザID（あるいは、対応するユーザ名）を指定した申請メッセージ（申請）を受け付ける。この申請メッセージの送信は、ユーザの通信端末10に提供されるウェブページの機能として予め設定されてもよい。

CPU21は、申請メッセージを受け付けると、申請メッセージに含まれるユーザIDに基づくアクセスがあったタイミングで、そのユーザIDに対応する通信端末10宛に、他のユーザIDに基づく申請を承認するか否かを返信することを要求するためのウェブページを表示するためのHTMLデータを送信する。その申請を承認することが返信され 50

ば、CPU 21は、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU 21は、ユーザデータベース31内の対応する2つのユーザIDのユーザデータの「仲間のユーザID」の箇所(図6参照)にデータ(相手のユーザID)を書き込む。なお、CPU 21は、仲間申請先のユーザの承認を不要とする場合は、ゲームを実行中のユーザによる所定の操作を契機として、両者を仲間として登録してもよい。

なお、ユーザ同士を関係付ける条件は、上記のような申請と承認を必要とする形式に限られず、ゲーム上の同一のステージやエリアなどを実行するユーザやバトルを行ったユーザを、ユーザとゲーム内で関係付けられたユーザ、つまり仲間として登録してもよい。あるいは、所定回数の挨拶メッセージを送信するユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよいし、ユーザ間でバトルを行うゲーム上のモードが存在する場合には、所定回数以上バトルを行ったユーザ同士を自動的に仲間として登録してもよい。

10

【0068】

ゲーム実行手段52は、ゲームを実行する機能を備える。例えば、ゲーム実行手段52は、通信端末10に対するユーザのウェブページ上の選択操作に応じてHTTPリクエストを受信し、通信端末10に表示されるウェブページを逐次更新するためのHTMLデータ(つまり、HTTPレスポンス)を送信することで、ウェブサービスにより本実施形態のゲームを実行する。

なお、ゲーム実行手段52は、本発明に必須の構成要素ではないが、本発明をさらに好ましくするための構成要素である。

【0069】

20

また、ゲーム実行手段52は、ユーザが本実施形態のゲームを実行するに当たって、ユーザのログイン時の認証処理を実行する機能を備えてもよい。

この機能は、以下のようにして実現される。ゲームサーバ20のCPU 21は、各ユーザの通信端末10からのHTTPリクエストを受信すると、当該HTTPリクエストから個体識別情報、あるいはユーザID及びパスワードを取得し、その個体識別情報、あるいはユーザID及びパスワードを、例えばユーザデータベース31に記録済みのデータと照合して認証処理を行う。

【0070】

ここでは、ゲーム実行手段52がゲームAを実行する場合を一例として説明する。

ゲーム実行手段52は、通信端末10に表示されたメニューm1~m3のいずれかに対するユーザの選択操作に応じて、クエスト処理、合成処理あるいはバトル処理を実行する。好ましくは、各処理が実行された場合、さらに細分化された複数のメニューを含む新たなウェブページが表示されるように、階層的に各処理が実行される。

30

【0071】

ゲーム実行手段52がクエスト処理を実行する機能は、以下のようにして実現される。

ゲームサーバ20のCPU 21は、図12のトップページ上でメニューm1が選択操作されたことを認識すると、図13に示すウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して通信端末10宛に送信する。また、CPU 21は、メニューm10が選択操作されることを認識すると、ユーザデータベース31にアクセスし、対象となるユーザIDの体力ポイントの値を更新する(減少させる)。なお、クエスト処理において、探索対象となるエリアごとに、1回の探索に要する体力ポイントが異なってもよい。つまり、探索対象となるエリアごとに、1回の探索で減少する(消費される)体力ポイントの量が異なってもよい。例えば、ユーザの技能レベルが上がるごとに、消費される体力ポイントの量を多くしてもよい。

40

【0072】

クエスト処理において、ゲームサーバ20のCPU 21は、メニューm10に対する選択操作を認識すると、クエスト処理用に予め設けられた複数の戦士カードの中から所定の、あるいはランダムな確率で戦士カードを抽選して出現させる。CPU 21は、戦士カードを出現させた(発掘した)場合には、データベースサーバ30a内のユーザデータベース31にアクセスし、対象となるユーザIDのデータに対して、出現した新たな戦士カー

50

ドのデータを追加して、戦士数の値を1だけ増加させる。ユーザによるメニューm10に対する選択操作が繰返し行われ、図15のウェブページにおいてエリアの探索率が100%に達すると、探索対象となるエリア（この場合、エリア1）についての探索は終了し、探索対象は次のエリア（この場合、エリア2）に移る。

【0073】

クエスト処理では、メニューm10に対する選択操作を行う度に体力ポイントが減少していくため、クエスト処理が実行された直後にトップページが表示される場合には、そのトップページに表示される体力ポイントがクエスト処理の実行前よりも減少されて表示されることになる。なお、体力ポイントは、例えば所定時間（例えば3分）が経過する度に1ポイントずつ回復（増加）する。

10

【0074】

また、ゲーム実行手段52は、ユーザによるゲームの実行状況をゲームデータベース32に記憶する機能を備えてもよい。この場合、CPU21は、ユーザがクエスト処理、合成処理、あるいはバトル処理を実行するごとに、その実行結果（例えば、エリアの探索率、合成処理の実行回数、バトル処理の実行回数、バトルの結果など）を、当該ユーザのユーザIDと対応付けてゲームデータベース32に記憶する。

また、CPU21は、各ユーザによるゲームの実行状況に関する情報の送信要求を統括サーバ40から受け付けた場合、ゲームデータベース32に記憶された各ユーザの実行結果を抽出して、統括サーバ40に送信する。なお、CPU21は、所定時間が経過するごとに、ゲームデータベース32に記憶された各ユーザの実行結果を抽出して、統括サーバ40に送信してもよい。

20

【0075】

第1情報提供手段53は、ゲームA（第1ゲーム）を実行するユーザに対して、ゲームAの仕様を説明するための説明情報（第1情報）を提供する機能を備える。

第1情報提供手段53の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、図12のトップページ上でメニューm1～m3の何れかが選択操作されたことを認識すると、選択操作を行ったユーザがゲームAを初めて実行したか否かを判別する。この判別処理の一例を説明すると、CPU21は、データベースサーバ30a内のゲームデータベース32にアクセスして、選択操作を行ったユーザによるゲームAの実行結果が記憶されていない場合には、当該ユーザがゲームAを初めて実行したと判別してもよい。

30

CPU21は、選択操作を行ったユーザがゲームを初めて実行したことを判別すると、仕様データからスカウト処理の説明情報を抽出し、説明情報を含むウェブページ（例えば図16のステップS1のウェブページ）を表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する。なお、図16のステップS1に例示したウェブページでは、スカウト処理の説明情報の一部が表示領域100に表示されているが、これは、後述する制限手段55の機能によって説明情報の情報量が制限されたことを示している。また、CPU21は、ステップS1のウェブページ上でメニューm11が選択操作されると、仕様データから合成処理の説明情報を抽出し、説明情報を含むウェブページ（例えば図16のステップS2のウェブページ）を表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する。なお、図16のステップS2に例示したウェブページでは、スカウト処理と同様に、合成処理の説明情報の一部が表示領域100に表示される。さらに、CPU21は、ステップS2のウェブページ上でメニューm11が選択操作されると、仕様データからバトル処理の説明情報を抽出し、説明情報を含むウェブページ（例えば図16のステップS3のウェブページ）を表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する。なお、図16のステップS3に例示したウェブページでは、スカウト処理と同様に、バトル処理の説明情報の一部が表示領域100に表示される。

40

なお、ユーザが、ゲームAと仕様が関連又は共通するゲーム（例えばゲームB）の実行経験を有していない場合には、図16のステップS1～S3に示すウェブページの各々に

50

は、対応する処理の説明情報が全て表示されてもよい。

なお、本実施形態では、ユーザがゲームを初めて実行した場合に説明情報を提供する場合を一例として説明したが、説明情報を提供するタイミングはこれに限られない。例えば、第1情報提供手段53は、ユーザの必要に応じて説明情報を提供するようにしてもよい。この場合、ゲームの仕様を説明するためのメニューを例えば図12のトップページに設け、CPU21は、ユーザが当該メニューの選択操作を行ったときに、図16のステップS1のウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信してもよい。

【0076】

取得手段54は、ゲームA（第1ゲーム）と、ユーザが実行経験を有するゲームB（第2ゲーム）との間の仕様の関連度に関する情報を取得する機能を備える。

取得手段54の機能は、例えば以下のようにして実現される。

ゲームサーバ20aのCPU21は、ユーザに対して説明情報を提供する場合（本実施形態の例では、ユーザがゲームを初めて実行したことを判別した場合）、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40に対し実行状況管理データの送信を要求する。そして、CPU21は、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40から実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、ユーザがゲームBの実行経験を有するか否かを判別する。例えば、CPU21は、当該ユーザのユーザIDに対応するゲームBの実行状況の項目にNULLデータが記録されていない場合に、当該ユーザがゲームBの実行経験を有すると判別してもよい。

そして、CPU21は、ユーザがゲームBの実行経験を有すると判別すると、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40に対し関連度データの送信を要求する。そして、CPU21は、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40から関連度データを取得すると、関連度データをRAM23、あるいはデータベースサーバ30a内のゲームデータベース32に記憶する。

【0077】

制限手段55は、関連度に関する情報に応じて、ユーザに対する説明情報（第1情報）の情報量を制限する機能を備える。

制限手段55の機能は、例えば以下のようにして実現される。

ゲームサーバ20aのCPU21は、関連度データを取得すると、関連度データを参照して、ゲームAとゲームBの仕様の関連度に応じて説明情報の情報量を制限する。具体的には、CPU21は、例えば、ゲームAとゲームBの仕様の関連度が高いほど（実施形態の例では、仕様が関連又は共通する処理の数が多いほど）、説明情報の情報量を制限してもよい。より詳細には、例えば、ゲームAとゲームBとの間で仕様が関連する処理の数が2つの場合には、仕様が関連する処理の数が1つの場合と比較して、説明情報の情報量が制限されるようにしてもよい。さらに、仕様が関連する処理の数が3つの場合には、仕様が関連する処理の数が2つの場合と比較して、説明情報の情報量がさらに制限されるようにしてもよい。例えば、CPU21は、ゲームAとゲームBとの間で仕様が関連する処理ごとに、当該処理の説明情報の情報量を制限してもよい。これにより、仕様が関連する処理の数が多いほど、ゲームA全体の説明情報の情報量を制限することができる。

また、1つの処理の説明情報のうち制限される情報の量は、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度が高いほど、多くなるように構成されてもよい。

なお、説明情報の情報量を制限するとは、伝達される説明情報の情報量を小さくする（説明情報を簡略化する）ことであってもよく、例えば、説明情報がテキストデータで構成されている場合には、テキストの長さを短くすることであってもよいし、説明情報がテキストデータと音声データ又は画像データとの組み合わせによって構成されている場合には、音声データ又は画像データを省略することであってもよい。

CPU21は、説明情報の情報量を制限すると、情報量が制限された説明情報を表示領域100に含むようにHTMLデータを生成する。

【0078】

(8) 本実施形態のゲーム制御装置の主要な処理のフロー

次に、本実施形態のゲーム制御装置により行われる主要な処理のフローの一例について、図18のフローチャートを参照して説明する。図18のフローチャートは、ゲームAにおいて、ゲームAの仕様を説明するためのチュートリアルが行われる場合の処理の一例を示すフローチャートである。なお、ここでは、ユーザがゲームAに登録した後に初めてゲームAを実行するときに、ゲームAのチュートリアルが行われる場合を一例として説明する。

【0079】

まず、図12に示すトップページ上でユーザがメニューm1～m3の何れかの選択操作を行うと（ステップS100：YES）、ゲームサーバ20aのCPU21は、選択操作を行ったユーザがゲームAを初めて実行したか否かを判別する（ステップS110）。この判別処理の一例を説明すると、CPU21は、データベースサーバ30a内のゲームデータベース32にアクセスして、選択操作を行ったユーザによるゲームAの実行結果が記憶されていない場合には、当該ユーザがゲームAを初めて実行したと判別してもよい。

【0080】

CPU21は、選択操作を行ったユーザがゲームを初めて実行したことを判別すると（ステップS110：YES）、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40に対し実行状況管理データの送信を要求する。そして、CPU21は、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40から実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、ユーザがゲームBの実行経験を有するか否かを判別する（ステップS120）。例えば、CPU21は、当該ユーザのユーザIDに対応するゲームBの実行状況の項目にNULLデータが記録されていない場合に、当該ユーザがゲームBの実行経験を有すると判別してもよい。

そして、CPU21は、ユーザがゲームBの実行経験を有すると判別すると（ステップS130：YES）、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40に対し関連度データの送信を要求する。そして、CPU21は、通信インタフェース部25を介して、統括サーバ40から関連度データを取得すると（ステップS140）、関連度データをRAM23、あるいはデータベースサーバ30a内のゲームデータベース32に記憶する。

なお、CPU21は、ユーザがゲームBの実行経験を有していないと判別すると（ステップS130：NO）、ステップS140の処理を行わずに（つまり、関連度データを取得せずに）、ステップS150の処理に移行する。

【0081】

次に、CPU21は、仕様データから各処理（本実施形態の例では、クエスト処理、合成処理、バトル処理）の説明情報を抽出する（ステップS150）。また、CPU21は、関連度データを参照して、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度に応じて、各処理の説明情報の情報量を制限する（ステップS160）。なお、CPU21は、ユーザがゲームBの実行経験を有していない場合（ステップS130：NO）、関連度データを取得していないため、各処理の説明情報の情報量を制限しない。つまり、後述するステップS170の処理において各処理の説明情報が提供される際、各処理の説明情報が全て提供されることになる。

そして、CPU21は、クエスト処理について、情報量が制限された説明情報を含むウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する（ステップS170）。この場合、図16のステップS1に示すウェブページがユーザの通信端末10上に表示される。なお、ユーザがゲームBの実行経験を有していない場合には（ステップS130：NO）、クエスト処理の説明情報の全てを含む（つまり、クエスト処理の説明情報の情報量が制限されていない）ウェブページがユーザの通信端末10上に表示される。また、CPU21は、メニューm11が選択操作されると（ステップS180：YES）、全ての処理について説明情報が提供されたか否かを判別する（ステップS190）。ここでは、各処理のうちクエスト処理についての説明情報しか提供されていないので、CPU21は、全ての処理の説明情報を提供していないと判別し、ステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 7 0 の処理に移行する。

C P U 2 1 は、ステップ S 1 7 0 の処理に移行すると、合成処理について、情報量が制限された説明情報を含むウェブページを表示するための H T M L データを生成して、ユーザの通信端末 1 0 宛に送信する。この場合、図 1 6 のステップ S 2 に示すウェブページがユーザの通信端末 1 0 上に表示される。なお、ユーザがゲーム B の実行経験を有していない場合には（ステップ S 1 3 0 : N O）、合成処理の説明情報の全てを含む（つまり、合成処理の説明情報の情報量が制限されていない）ウェブページがユーザの通信端末 1 0 上に表示される。また、C P U 2 1 は、メニュー m 1 1 が選択操作されると（ステップ S 1 8 0 : Y E S）、全ての処理について説明情報が提供されたか否かを判別する（ステップ S 1 9 0）。ここでは、各処理のうちバトル処理についての説明情報が提供されていないので、C P U 2 1 は、全ての処理の説明情報を提供していないと判別し、ステップ S 1 7 0 の処理に移行する。

10

C P U 2 1 は、ステップ S 1 7 0 の処理に再度移行すると、バトル処理について、情報量が制限された説明情報を含むウェブページを表示するための H T M L データを生成して、ユーザの通信端末 1 0 宛に送信する。この場合、図 1 6 のステップ S 3 に示すウェブページがユーザの通信端末 1 0 上に表示される。なお、ユーザがゲーム B の実行経験を有していない場合には（ステップ S 1 3 0 : N O）、バトル処理の説明情報の全てを含む（つまり、バトル処理の説明情報の情報量が制限されていない）ウェブページがユーザの通信端末 1 0 上に表示される。また、C P U 2 1 は、メニュー m 1 1 が選択操作されると（ステップ S 1 8 0 : Y E S）、全ての処理について説明情報が提供されたか否かを判別する（ステップ S 1 9 0）。ここで、C P U 2 1 は、全ての処理の説明情報を提供した判別する（ステップ S 1 9 0 : Y E S）。

20

次に、C P U 2 1 は、全ての処理の説明情報を提供した判別すると、ステップ S 1 0 0 で選択操作されたメニューに対応する処理の実行を開始する。なお、C P U 2 1 は、ステップ S 1 1 0 においてユーザがゲーム A の実行経験を有すると判別した場合（ステップ S 1 1 0 : N O）、ステップ S 1 0 0 で選択操作されたメニューに対応する処理の実行を開始する。

【 0 0 8 2 】

なお、上述したフローでは、ユーザが実行経験を有する他のゲーム（ゲーム B）に関する情報（実行状況管理データ）を取得した後に、関連度データを取得して、他のゲームとゲーム A との仕様の関連度に応じて説明情報の情報量を制限する場合を一例として説明したが、処理内容はこの場合に限られず、上記フローと異なってもよい。例えば、上記フローのステップ S 1 2 0 の処理とステップ S 1 4 0 の処理の順序を入れ替えてもよい。この場合における処理内容の一例を説明する。まず、関連度データを取得して、ゲーム A と仕様の関連度の高い他のゲームを関連度データから抽出する。そして、実行状況管理データを取得して、ユーザによる他のゲームの実行経験の有無を判別し、当該他のゲームの実行経験を有する場合に、当該他のゲームとゲーム A との仕様の関連度に応じて説明情報の情報量を制限するようにしてもよい。

30

【 0 0 8 3 】

上述したように、実施形態のゲーム制御装置によれば、ゲーム A を実行するユーザに対してゲーム A の仕様を説明するための説明情報が提供される際に、ゲーム A と、ユーザが実行経験を有するゲーム B との間の仕様の関連度に関する情報に応じて、説明情報の情報量が制限される。この場合、ユーザは、ゲーム A の仕様についての説明を例えば省略することができ、ゲーム A を円滑に進行することができる。これにより、ユーザは、ゲーム A の仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができ、さらには、ゲーム A に対するユーザの興味を維持することができる。

40

【 0 0 8 4 】

（ 9 ）変形例

上述した実施形態では、ゲーム A におけるチュートリアルにおいて、ゲーム B との間の仕様の関連度に応じてチュートリアルの情報量が制限される場合を例として説明したが、

50

これに限られない。例えば、ユーザがゲーム A の実行経験を有する場合に、ゲーム B におけるチュートリアルにおいて、ゲーム A との間の仕様の関連度に応じて、ゲーム B の仕様についての説明情報の情報量が制限されるように構成されてもよい。

【0085】

また、上述した実施形態では、ゲーム制御装置を情報処理装置の一例として説明したが、これに限られない。例えば、ユーザがソフトウェア C の利用経験を有する場合に、ソフトウェア D におけるチュートリアルにおいて、ソフトウェア C とソフトウェア D との間の仕様の関連度に応じて、ソフトウェア D の仕様についての説明情報の情報量が制限されるように構成されてもよい。ここで、ソフトウェアの仕様についての説明情報には、例えば、当該ソフトウェアの利用手順に関する情報や、ソフトウェアの構成（例えば、対応する周辺機器、ユーザインタフェースなど）、機能、性能、アルゴリズムなどが含まれてもよい。

10

以下、上述した実施形態の変形例について説明する。

【0086】

（9-1）変形例 1

上記実施形態のゲーム制御装置の変形例 1 の機能ブロック図を図 19 に示す。図 19 に示すように、この機能ブロック図は、図 17 に示したものと受付手段 56 が追加された点で異なる。受付手段 56 は、関連度に関する情報に応じて、ユーザに対して説明情報（第 1 情報）を提供するか否かの選択を受け付ける機能を備える。

また、本変形例において、制限手段 55 は、ユーザに対して説明情報を提供しないように選択された場合に、前記ユーザに対する説明情報の情報量を制限する機能を備える。

20

この場合、例えばユーザがゲーム B の仕様を理解していた場合であっても、ユーザは、ゲーム A の仕様についての説明情報の提供を受けるか否かを自ら選択することができる。

【0087】

本変形例における受付手段 56 の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ 20a の CPU 21 は、例えば、図 18 のフローのステップ S140 の処理において関連度データを取得すると、関連度データを参照して、ゲーム A とゲーム B の仕様の関連度が所定の閾値（例えば 0.5）以上であるか否かを判別する。そして、CPU 21 は、関連度が所定の閾値以上であると判別した場合に、図 20 に例示するウェブページを表示するための HTML データを生成して、ユーザの通信端末 10 宛に送信する。図 20 に例示したウェブページには、ゲーム A の仕様を説明するためのチュートリアルを省略するか否かの選択を促すためのメッセージと、「省略する」と表記されたメニュー m12 と、「省略しない」と表記されたメニュー m13 などが含まれる。なお、図 20 のウェブページには、例えば「ゲーム A の進め方はゲーム B と同じです。」などのように、ゲーム A とゲーム B の仕様が関連していることを通知するためのメッセージなどが含まれてもよい。

30

ここで、ユーザがメニュー m12 を選択操作した場合には、本変形例の制限手段 55 では、CPU 21 は、例えばチュートリアルを終了して、ステップ S100 で選択操作されたメニューに対応する処理の実行を開始してもよい。

一方、ユーザがメニュー m13 を選択操作した場合には、CPU 21 は、ステップ S140 の処理に移行してもよい。

40

【0088】

（9-2）変形例 2

上記実施形態において、取得手段 54 は、ユーザによるゲーム B（第 2 ゲーム）の実行状況に応じて、関連度に関する情報を取得してもよい。

ここで、「ゲーム B の実行状況」とは、例えば、ユーザが、ゲーム B 上で制覇（クリア）したパートの数であってもよいし、ユーザが、ゲーム B 上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数であってもよい。また、「ゲーム B の実行状況」とは、例えば、ユーザがゲーム B 上で獲得した特定のアイテムの数であってもよいし、ゲーム B の進行度や技能レベルの高さなどであってもよい。

50

例えば、ユーザによるゲーム B の実行状況がある程度進んでいる場合、ゲーム B の仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。また、ゲーム A とゲーム B の仕様が関連又は共通する場合には、当該ユーザは、関連度に関する情報に応じてゲーム A の説明情報の情報量が制限されたとしても、ゲーム B の仕様に基づいてゲーム A の仕様を想定することが可能である。一方、ユーザによるゲーム B の実行状況が進んでいない場合、当該ユーザは、ゲーム B の仕様に対する理解度が低いと考えられる。この場合、ユーザは、関連度に関する情報に応じてゲーム A の説明情報の情報量が制限されると、ゲーム A の仕様を理解することが困難になり、結果としてゲーム A を実行しなくなるおそれがある。

本変形例では、関連度に関する情報を取得するか否か、すなわち関連度に関する情報に応じてゲーム A の説明情報の情報量を制限するか否かを、ユーザによるゲーム B の実行状況、すなわちゲーム B の仕様の理解度に応じて決定する仕組みとすることができる。

【0089】

本変形例における取得手段 54 の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ 20a の CPU 21 は、図 18 のフローのステップ S120 の処理において実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、ユーザによるゲーム B の実行状況が所定の条件を満たすか否かを判別する。ここで、所定の条件とは、例えば、ゲーム B 上で制覇（クリア）したパートが所定数以上であることとしてもよいし、ユーザが、ゲーム B 上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数が所定数以上であることとしてもよい。また、所定の条件とは、例えば、ユーザがゲーム B 上で獲得した特定のアイテムの数が所定数以上であることとしてもよいし、ゲーム B の進行度や技能レベルの高さなどが所定の閾値以上であることとしてもよい。

CPU 21 は、ユーザによるゲーム B の実行状況が所定の条件を満たす場合、ステップ S140 の処理に移行して、関連度データを取得する。

一方、CPU 21 は、ユーザによるゲーム B の実行状況が所定の条件を満たしていない場合、ステップ S140 の処理を行わず（つまり、関連度データを取得せず）にステップ S150 の処理に移行する。この場合、図 16 のステップ S1～S3 のウェブページでは、それぞれの処理に対応する説明情報の全てが表示領域 100 に表示される。

【0090】

（9-3）変形例 3

上記変形例 2 において、ゲーム B（第 2 ゲーム）の実行状況は、ユーザによるゲーム B の実行回数を含み、取得手段 54 は、ユーザによるゲーム B の実行回数が所定回数以上の場合に、関連度に関する情報を取得してもよい。

例えば、ユーザによるゲーム B の実行回数が多いほど、ゲーム B の仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。本変形例では、ユーザによるゲーム B の実行回数が所定回数以上の場合に、関連度に関する情報が取得され、当該関連度に関する情報に応じて説明情報の情報量が制限される。これにより、ゲーム B の仕様を理解しているユーザは、第 1 ゲームの仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができる。

【0091】

本変形例における取得手段 54 の機能を実現するに当たり、実行状況管理データには、ユーザ ID ごとに、複数のゲーム（ゲーム A、ゲーム B、…）それぞれの処理の実行回数が記録されてもよい。例えば、ゲーム A のクエスト処理の実行回数は、図 13 に示すウェブページにおけるメニュー m10 の選択回数を計数することによりもとめられてもよいし、ゲーム B のスカウト処理の実行回数は、図 15 に示すウェブページにおけるメニュー m24 の選択回数を計数することによりもとめられてもよい。

ゲームサーバ 20a の CPU 21 は、図 18 のフローのステップ S120 の処理において実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、当該ユーザによるゲーム B の実行回数が所定回数以上であるか否かを判別する。ここで、ゲーム B の実行回数は、例えば、ゲーム B に含まれる複数の処理（スカウト処理、強化処理、試合処理）の実行回数の合計であってもよいし、当該複数の処理のうち少なくとも一つの処理の実行回数の合計であってもよい。

CPU 21は、ユーザによるゲームBの実行回数が所定回数以上である場合、ステップS140の処理に移行して、関連度データを取得する。

一方、CPU 21は、ユーザによるゲームBの実行回数が所定回数未満である場合、ステップS140の処理を行わず（つまり、関連度データを取得せず）にステップS150の処理に移行する。

【0092】

（9-4）変形例4

上記変形例2または変形例3において、ゲームB（第2ゲーム）の実行状況は、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間を含み、取得手段54は、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以内の場合に、関連度に関する情報を取得してもよい。

例えば、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が短いほど、当該ユーザはゲームBの仕様の記憶の程度が高いと考えられる。本変形例では、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以内の場合に、関連度に関する情報が取得され、当該関連度に関する情報に応じて説明情報の情報量が制限される。これにより、ゲームBの仕様の記憶の程度が高いユーザは、ゲームAの仕様についての説明に対する煩わしさを低減することができる。

【0093】

本変形例における取得手段54の機能を実現するに当たり、実行状況管理データには、ユーザIDごとに、複数のゲーム（ゲームA、ゲームB、…）それぞれの処理の最新の実行時期が記録されてもよい。例えば、ゲームAのクエスト処理の最新の実行時期は、図13に示すウェブページにおけるメニューm10の最新の選択日時であってもよいし、ゲームBのスカウト処理の最新の実行時期は、図15に示すウェブページにおけるメニューm24の最新の選択日時であってもよい。

ゲームサーバ20aのCPU 21は、図18のフローのステップS120の処理において実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、当該ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が所定時間（例えば72時間）以下であるか否かを判別する。ここで、ゲームBの最新の実行時期からの経過時間は、例えば、ゲームBに含まれる複数の処理（スカウト処理、強化処理、試合処理）の実行時期のうち最新の実行時期からの経過時間であってもよい。

CPU 21は、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が所定時間以下である場合、ステップS140の処理に移行して、関連度データを取得する。

一方、CPU 21は、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が所定時間を越えた場合、ステップS140の処理を行わず（つまり、関連度データを取得せず）にステップS150の処理に移行する。

【0094】

（9-5）変形例5

上記実施形態又は変形例1において、制限手段55は、関連度に関する情報と、ユーザによるゲームB（第2ゲーム）の実行状況とに応じて、前記ユーザに対する説明情報の情報量を制限してもよい。

例えば、ゲームAとゲームBの仕様が関連又は共通し、且つ、ユーザによるゲームBの実行状況がある程度進んでいた（ゲームBの仕様を理解していた）場合、当該ユーザにとっては、ゲームBの仕様に基づきゲームAの仕様を想定できるのでゲームAの説明情報が不要であり、逆にゲームAの説明情報が提供されることによって煩わしさを感じる事が考えられる。

本変形例によれば、関連度に関する情報と、ユーザによるゲームBの実行状況とに応じて、ゲームAの説明情報の情報量を制限することができるので、例えばゲームBの実行状況がある程度進んでいることによりゲームBの仕様を理解しているユーザは、ゲームAの仕様についての説明を例えば省略することができ、当該説明に対する煩わしさを低減することができる。

【0095】

本変形例における制限手段55の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、例えば、図18のフローのステップS160の処理において、ユーザによるゲームBの実行状況と、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度とに応じて、説明情報の情報量を制限する。例えば、ゲームBの実行状況が進むほど（例えば、ゲームB上で制覇（クリア）したパートの数、ゲームB上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数、あるいはゲームB上で獲得した特定のアイテムの数など多いほど）、及び／又は、仕様の関連度が高いほど、説明情報の情報量が多く制限されるようにしてもよい。また、説明情報のうち制限される情報の量は、所定の演算式等を用いて、ゲームBの実行状況の進捗と、仕様の関連度とを当該演算式に当てはめることで求められてもよい。

10

【0096】

また、制限手段55は、ゲームA以外の他のゲームであって、ユーザが実行経験を有する他のゲームが複数存在する場合には、複数の他のゲームのうち、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の閾値（例えば0.5）以上のゲームの数に応じて、ゲームAの説明情報の情報量を制限してもよい。例えば、複数の他のゲームのうち、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の閾値以上のゲームの数が多いほど、説明情報の情報量が多く制限されてもよい。

さらに、制限手段55は、ゲームA以外の他のゲームであって、ユーザが実行経験を有する他のゲームが複数存在する場合には、複数の他のゲームのうち、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の閾値（例えば0.5）以上であり、且つ、当該ユーザによる実行状況が所定の条件を満たすゲームの数に応じて、ゲームAの説明情報の情報量を制限してもよい。

20

【0097】

(9-6) 変形例6

上記変形例5において、ゲームB（第2ゲーム）の実行状況は、ユーザによるゲームBの実行回数を含み、制限手段55は、関連度に関する情報と、前記ユーザによるゲームBの実行回数とに応じて、前記ユーザに対する説明情報（第1情報）の情報量を制限してもよい。

例えば、ユーザによるゲームBの実行回数が多いほど、ゲームBの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いと考えられる。本変形例では、例えば、ユーザによるゲームBの実行回数が多いほど（ゲームBの仕様に対する当該ユーザの理解度が高いほど）、ゲームAの説明情報の情報量を多く制限することができる仕組みとすることができる。この場合、ユーザはゲームAの仕様についての説明をほぼ省略することができるので、当該ユーザに煩わしさを感じさせないようにすることができる。

30

【0098】

本変形例における制限手段55の機能は、例えば以下のようにして実現される。なお、ここでは、上述した変形例3と同様に、ユーザIDごとに、複数のゲーム（ゲームA、ゲームB、…）それぞれの処理の実行回数が実行状況管理データに記録されてもよい。ゲームサーバ20aのCPU21は、例えば、図18のフローのステップS160の処理において、ユーザによるゲームBの実行回数と、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度とに応じて、説明情報の情報量を制限する。例えば、ゲームBの実行回数が多いほど、及び／又は、仕様の関連度が高いほど、説明情報の情報量が多く制限されるようにしてもよい。また、説明情報のうち制限される情報の量は、所定の演算式等を用いて、ゲームBの実行回数と、仕様の関連度とを当該演算式に当てはめることで求められてもよい。

40

【0099】

(9-7) 変形例7

上記変形例5又は変形例6において、ゲームB（第2ゲーム）の実行状況は、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間を含み、制限手段55は、関連度に関する情報と、前記ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間とに応じて、前記ユ

50

ーザに対する説明情報（第1情報）の情報量を制限してもよい。

例えば、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が短いほど、当該ユーザはゲームBの仕様の記憶の程度が高いと考えられる。本変形例では、例えば、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間が短いほど（ゲームBの仕様に対する当該ユーザの記憶の程度が高いほど）、ゲームAの説明情報の情報量を多く制限することができる仕組みとすることができる。この場合、ユーザはゲームAの仕様についての説明をほぼ省略することができるので、当該ユーザに煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【0100】

本変形例における制限手段55の機能は、例えば以下のようにして実現される。なお、ここでは、上述した変形例4と同様に、ユーザIDごとに、複数のゲーム（ゲームA、ゲームB、…）それぞれの処理の最新の実行時期が実行状況管理データに記録されてもよい。ゲームサーバ20aのCPU21は、例えば、図18のフローのステップS160の処理において、ユーザによるゲームBの最新の実行時期からの経過時間と、ゲームAとゲームBとの間の仕様の関連度とに応じて、説明情報の情報量を制限する。例えば、ゲームBの最新の実行時期からの経過時間が短いほど、及び／又は、仕様の関連度が高いほど、説明情報の情報量が多く制限されるようにしてもよい。また、説明情報のうち制限される情報の量は、所定の演算式等を用いて、ゲームBの最新の実行時期からの経過時間と、仕様の関連度とを当該演算式に当てはめることで求められてもよい。

【0101】

（9-8）変形例8

上記実施形態のゲーム制御装置の変形例8の機能ブロック図を図21に示す。図21に示すように、この機能ブロック図は、図17に示したものと第2情報提供手段57が追加された点で異なる。第2情報提供手段57は、関連度に関する情報に応じて、他のゲーム（第2ゲーム）に関する関連ゲーム情報（第2情報）をユーザに提供する機能を備える。

本変形例では、ユーザには、ゲームAと、当該ユーザが実行経験を有する他のゲーム（ここでは、ゲームBとする。）との間の仕様の関連度に関する情報に応じて、ゲームBに関する関連ゲーム情報が提供される。この場合、ユーザは、ゲームBの実行経験を有することにより、ゲームBの仕様を理解していると考えられる。このため、ユーザは、ゲームAの仕様についての説明情報が提供される際に、ゲームBの仕様に基づいてゲームAの仕様を想定することができる。

【0102】

第2情報提供手段57の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、関連度データを取得すると、関連度データを参照して、ゲームAとゲームBの仕様の関連度が所定の閾値（例えば0.5）以上であるか否かを判別する。そして、CPU21は、仕様の関連度が所定の閾値以上であると判別した場合に、ゲームBに関する関連ゲーム情報を生成する。ここで、関連ゲーム情報は、ゲームAとゲームBの間で仕様が関連又は共通する処理を対応付けるように生成されてもよく、例えば『「クエスト」の進め方は、ゲームBの「スカウト」と同じです。』などのメッセージが含まれるように生成されてもよい。また、関連ゲーム情報は予め生成された状態でデータベースサーバ30a内のゲームデータベース32に記憶されていてもよく、CPU21は、仕様の関連度が所定の閾値以上であると判別した場合に、ゲームデータベース32から関連ゲーム情報を取得してもよい。

また、CPU21は、関連ゲーム情報を生成すると、第1情報提供手段53の機能により表示されるウェブページに関連ゲーム情報を含むようにHTMLデータを生成する。この場合、通信端末10上に表示されるウェブページの例を、図22（a）、（b）にそれぞれ示す。例えば、図16のステップS1に示すウェブページの代わりに、図22（a）に示すウェブページが表示されてもよい。図22（a）のウェブページには、表示領域100と、ゲームAと異なる他のゲーム（図の例ではゲームB）に関する関連ゲーム情報が

表示される表示領域101と、「次へ」と表記されたメニューm11などが含まれる。また、例えば、説明情報の情報量がゼロになるように制限された場合には、図22(b)に示すように、説明情報をウェブページに含まなくてもよい。

なお、本実施形態では、関連ゲーム情報がテキストデータで構成された場合を一例として説明したが、関連ゲーム情報は、例えば、画像データや音声データなどで構成されてもよい。

【0103】

(9-9) 変形例9

上記実施形態において、第2情報提供手段57は、ゲームA(第1ゲーム)と異なる他のゲーム(第2ゲーム)が複数存在する場合に、複数の他のゲームのうちゲームAの仕様との関連度が所定の条件を満たすゲームについての関連ゲーム情報(第2情報)を、ユーザに提供してもよい。

10

例えば、ユーザが複数の他のゲームの仕様を理解していた場合には、複数の他のゲームのうちゲームAの仕様との関連度が高い(所定の条件を満たす)ゲームについての関連ゲーム情報が提供されることにより、ユーザは、複数の他のゲームの中からゲームAの仕様との関連度が高い他のゲームを絞り込むことができる。これにより、ユーザは、絞り込まれた他のゲームの仕様に基づいてゲームAの仕様を早期に想定することができる。

【0104】

本変形例における第2情報提供手段57の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、図18のフローのステップS140の処理において関連度データを取得すると、関連度データを参照して、ゲームAとゲームA以外の他のゲームの仕様の関連度が所定の条件を満たすか否かを判別する。ここで、所定の条件とは、例えば、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の閾値(例えば0.5)以上であることとしてもよいし、ゲームAとの間の仕様の関連度が大きい順に所定番目位内であることとしてもよい。

20

そして、CPU21は、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の条件を満たす他のゲームを抽出する。また、CPU21は、図18のフローのステップS160の処理において、抽出した他のゲームについての関連ゲーム情報を生成して、ユーザの通信端末10宛に送信する。なお、ゲームAとの間の仕様の関連度が所定の条件を満たす他のゲームが複数存在する場合には、それぞれの他のゲームに関する関連ゲーム情報を生成して、ユーザに提供してもよい。

30

【0105】

(9-10) 変形例10

上記実施形態において、第2情報提供手段57は、ゲームA(第1ゲーム)と異なる他のゲーム(第2ゲーム)が複数存在する場合に、複数の他のゲームのうち、ユーザによる実行状況が所定の条件を満たすゲームについての関連ゲーム情報(第2情報)を、前記ユーザに提供してもよい。

例えば、ユーザに対して、複数の他のゲームのうちユーザによる実行状況がある程度進んだ(所定の条件を満たす)ゲームについての関連ゲーム情報が提供されることにより、ユーザは、複数の他のゲームの中から、仕様を理解しているゲームを絞り込むことができる。これにより、ユーザは、仕様を理解している他のゲームの仕様に基づいてゲームAの仕様を早期に想定することができる。

40

【0106】

本変形例における第2情報提供手段57の機能は、例えば以下のようにして実現される。ゲームサーバ20aのCPU21は、図18のフローのステップS120の処理において、統括サーバ40から実行状況管理データを取得すると、実行状況管理データを参照して、当該ユーザによるゲームA以外の他のゲームの実行状況が所定の条件を満たすか否かを判別する。ここで、所定の条件とは、例えば、ゲーム上で制覇(クリア)したパートが所定数以上であることとしてもよいし、ユーザが、ゲーム上の対戦において他のユーザあるいはキャラクタに勝利した数が所定数以上であることとしてもよい。また、所定の条件

50

とは、例えば、ユーザがゲーム上で獲得した特定のアイテムの数が所定数以上であることとしてもよいし、ゲームの進行度や技能レベルの高さなどが所定の閾値以上であることとしてもよい。

CPU21は、ユーザによる他のゲームの実行状況が所定の条件を満たし、且つ、当該他のゲームとゲームAの仕様の関連度が所定の閾値（例えば0.5）以上である場合に、当該他のゲームに関する関連ゲーム情報を生成すればよい。なお、実行状況が所定の条件を満たし、且つ、ゲームAとの間の仕様の関連度が前記閾値以上の他のゲームが複数存在する場合には、それぞれの他のゲームに関する関連ゲーム情報を生成して、ユーザに提供してもよい。

【0107】

10

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されない。また、各実施形態は、本発明の主旨を逸脱しない範囲において、種々の改良や変更をしてもよいのは勿論である。上記実施形態及び各変形例に記載された技術的事項は適宜組合せて適用してもよい。

【0108】

例えば、上述した実施形態では、実行対象のゲームがデジタルカードゲームである場合の例について説明したが、これに限られず、任意のゲームに適用することができる。例えば、ロールプレイングゲーム、テーブルゲーム、パズルゲーム、スポーツゲーム、レースゲーム、シューティングゲーム、アクションゲーム、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲームなどの各種ジャンルのゲームにおいて、ゲームを実行するユーザに対して、当該ゲームの仕様を説明するための情報が提供されるように構成されている場合には、上記実施形態の構成を好適に適用することができる。

20

【0109】

上述した実施形態では、ソーシャルゲームに適用される場合を例として説明したが、これに限られない。例えば、ネットワーク上に置かれたサーバ装置と家庭用オンラインゲーム機とを接続した、いわゆるオンラインコミュニケーションシステムにおいても、上述した実施形態と同様に、ユーザによるゲームの進行を制御できることは言うまでもない。

また、例えば、家庭用ゲーム機がオフライン状態の場合であっても、上述した実施形態と同様に、ユーザによるゲームの進行を制御することができる。この場合における一つの具体例を説明すると、例えば、ゲームXのソフトウェア、及びゲームXとゲームYとの間の仕様の関連度に関する情報が記憶された記憶媒体（例えば半導体メモリや光ディスクなど）と、家庭用ゲーム機とを用いて、ユーザがゲームXを実行する場合、家庭用ゲーム装置は、ゲームXのソフトウェアの実行に基づいて、当該家庭用ゲーム機に設けられた記憶装置を参照して、ゲームYの実行履歴が存在するか否かを判別するように動作する。そして、ゲームYの実行履歴が存在する場合には、ゲームXとゲームYとの間の仕様の関連度に関する情報に応じて、ゲームXにおけるチュートリアルの情報量が制限される。このように、家庭用ゲーム機がオフライン状態の場合であっても、上記実施形態と同様の制御を行うことが可能である。

30

【0110】

上述した実施形態では、例えば選択肢の選択操作などの所定の操作入力、ユーザの通信端末に対する所定の操作釦の押下操作の入力や、タッチパネル機能を備えた通信端末に対する表示画面上のタッチ操作の入力であるとしたが、操作入力はこれに限られない。操作入力は、加速度センサを備えた通信端末を振ることによる操作入力、あるいはジェスチャによる操作入力（ジェスチャ入力）であってもよい。ジェスチャ入力では、撮像機能を備えた通信端末に対する所定のジェスチャを行うことで通信端末がそのジェスチャを画像認識し、予めジェスチャに対応付けられた操作入力を認識する。また、音声認識プログラムを実行可能な通信端末の場合には、操作入力は、音声を入力することにより行われてもよい。

40

【0111】

上述した実施形態では、ネットワーク上のゲームサーバ20及びデータベースサーバ3

50

0によって、第1情報提供手段53、取得手段54及び第2情報提供手段57の各機能を実現する構成としたが、この構成に限られない。これらのすべての手段を通信端末10によって実現する構成としてもよいし、少なくとも一部の手段を通信端末10によって実現する構成としてもよい。通信端末10とゲームサーバ20とでは実質的に同一のハードウェア構成を採ることができるため、上記実施形態に記載したようにして通信端末10によっても各機能を実現できる。例えば、図23(a)、(b)には、図17に示した機能ブロック図の各機能について、通信端末10と、ゲームサーバ20及びデータベースサーバ30との機能分担の例を示す。なお、上述した実施形態では、各種データ(例えば、仕様データや関連度データなど)を、データベースサーバ30(ゲームデータベース32)あるいは統括サーバ40(HDD44)が記憶している構成としたが、通信端末10内の記憶装置に記憶させてもよい。その場合には、記憶装置は、通信端末10内のRAM13や図示しないHDD(Hard Disk Drive)などの大容量記憶装置であってよい。

10

【符号の説明】

【0112】

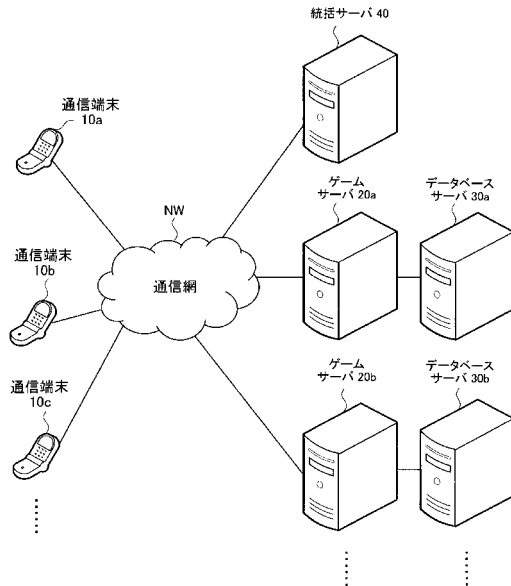
- 10…通信端末
- 11…CPU
- 12…ROM
- 13…RAM
- 14…画像処理部
- 15…指示入力部
- 16…表示部
- 17…通信インタフェース部
- 18…バス
- 20…ゲームサーバ
- 21…CPU
- 22…ROM
- 23…RAM
- 24…データベースアクセス部
- 25…通信インタフェース部
- 26…バス
- 30…データベースサーバ
- 31…ユーザデータベース
- 32…ゲームデータベース
- 40…統括サーバ
- 41…CPU
- 42…ROM
- 43…RAM
- 44…HDD
- 45…通信インタフェース部
- 46…バス
- 51…登録手段
- 52…ゲーム実行手段
- 53…第1情報提供手段
- 54…取得手段
- 55…制限手段
- 56…受付手段
- 57…第2情報提供手段

20

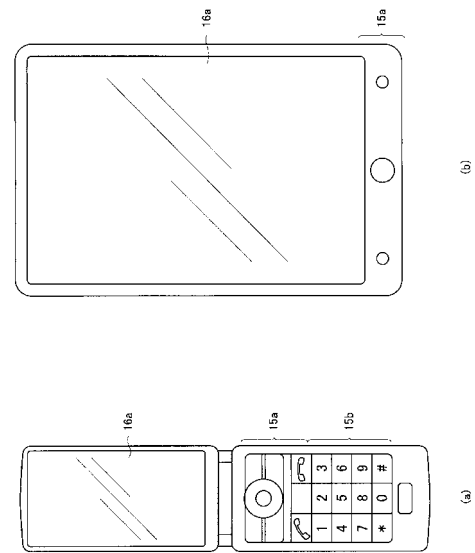
30

40

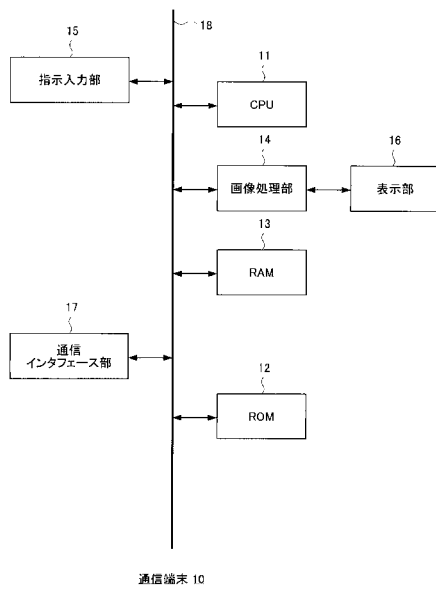
【図 1】



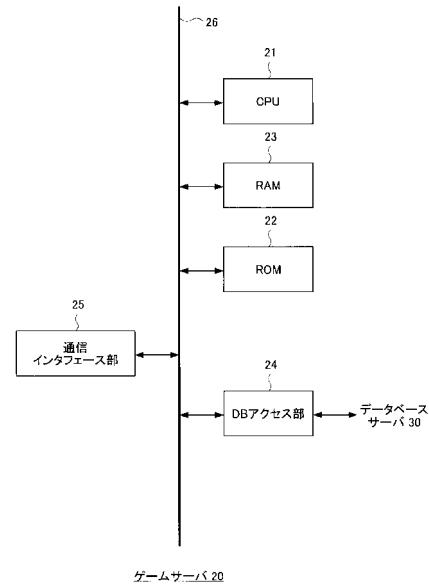
【図 2】



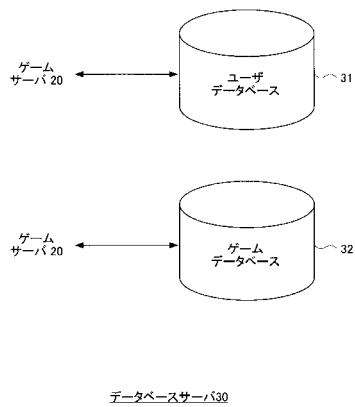
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

ユーザID	ユーザ名 表示画像	技能 レベル	体力 ポイント	攻撃 ポイント	合成 ポイント	戦士数	仲間の ユーザID	保有カードのデータ	
								戦士 カード	画像 データ
000001	KNM /xxx.jpg	1	30	30	1000	5	NULL	WR001	xxx.jpg
								WR081	xxx.jpg
								...	...
								WR220	xxx.jpg
000002	GIP /xxx.jpg	3	40	35	1500	20	001001...	WR541	xxx.jpg
								...	...
								...	...
								...	...

ゲームAのユーザデータベース

【図 7】

ユーザID	ユーザ名 表示画像	技能 レベル	行動 ポイント	運営 ポイント	強化 ポイント	選手数	仲間の ユーザID	保有カードのデータ	
								選手 カード	能力値
000001	KNM /xxx.jpg	4	60	65	3500	40	000123...	PL100	...
								PL012	xxx.jpg
								...	...
								PL234	xxx.jpg
								...	...
								PL567	xxx.jpg
								...	...
000005	ABC /xxx.jpg	2	20	40	1000	10	001001...	...	...
								...	...
								...	...

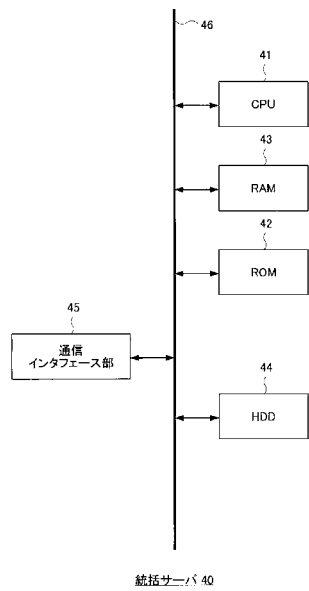
ゲームBのユーザデータベース

【図 8】

処理	説明情報
クエスト	「クエスト」では、エリアを探索して戦士カードを収集します。 「探索する」と表記されたメニューを選択することに探索率 が増加します。 探索率が100%になると、次のエリアに進むことができます。 それでは、実際にクエストを行ってみましょう。 ... 以上のようにクエストを行うことができます。
合成	「合成」では、合成ポイントを消費することで、2枚以上の 戦士カードを一体化します。 一体化させることで、特定の戦士カードの能力を上昇させる ことができます。 それでは、実際に合成を行ってみましょう。 ... 以上のように合成を行うことができます。
バトル	「バトル」では、他のユーザとの間で戦士カードを用いた バトルを行います。 バトルを行うことで攻撃ポイントを消費します。 バトルに勝利すると、合成ポイントを取得することができます。 それでは、実際にバトルを行ってみましょう。 ... 以上のようにバトルを行うことができます。
...	...

仕様データ

【図 9】



【図 10】

		ゲームA	ゲームB	ゲームC	...
ゲームA	クエスト	—	スカウト	ミッション	...
	合成	—	強化		...
	バトル	—	試合		...
	関連度	—	1	0.3	...
ゲームB	スカウト	クエスト	—	ミッション	...
	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...

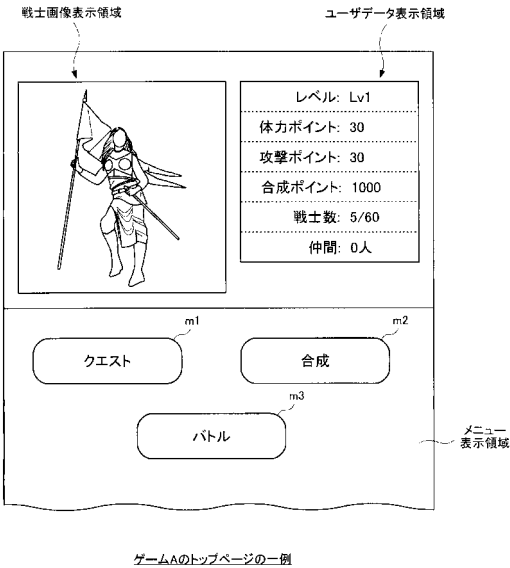
関連度データ

【図 11】

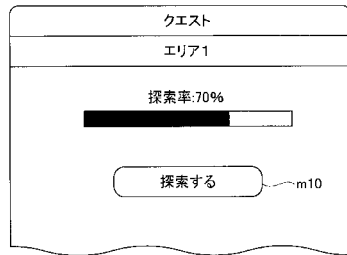
ユーザーID	ゲームA				ゲームB				...
	クエスト 実行状況	合成 実行状況	バトル 実行状況	...	スカウト 実行状況	強化 実行状況	試合 実行状況	...	...
000001	xxx	xxx	xxx	...	xxx	xxx	xxx	...	...
000002	xxx	xxx	xxx	...	xxx	xxx	xxx	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

実行状況管理データ

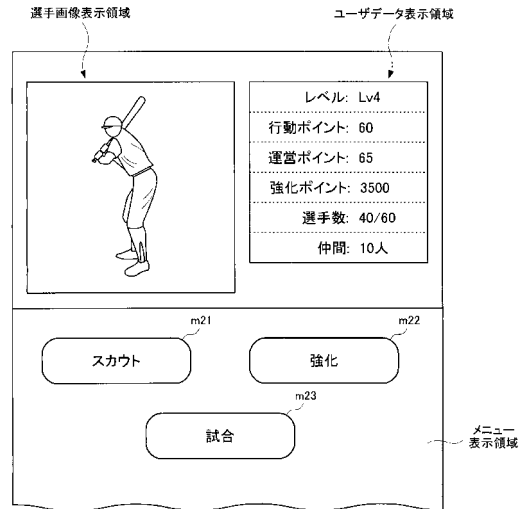
【図 12】



【図 13】

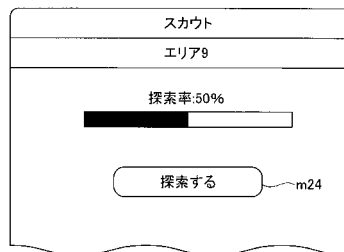


【図 14】

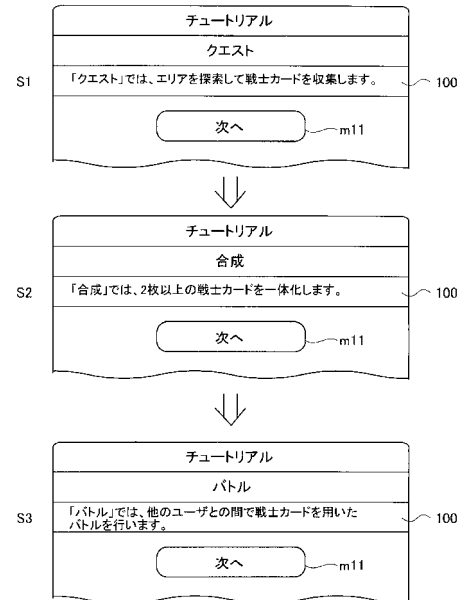


ゲームBのトップページの一例

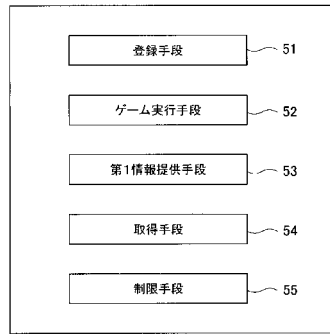
【図 15】



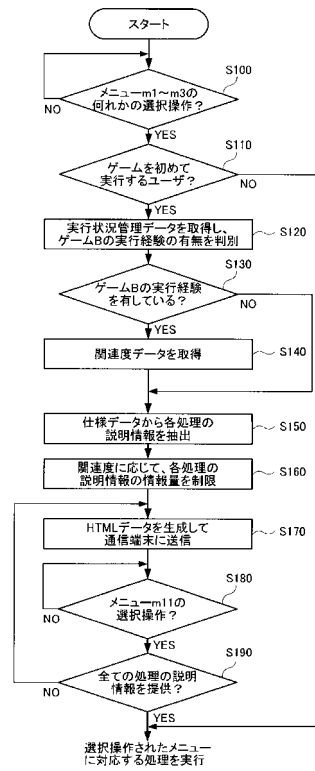
【図 16】



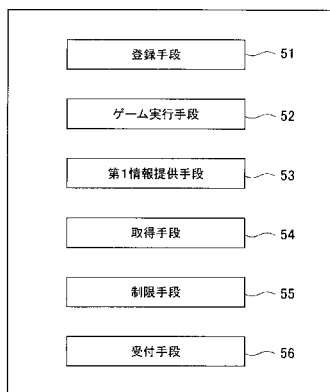
【図 17】



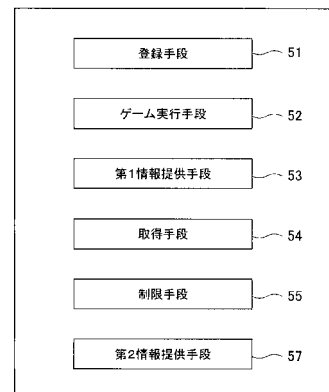
【図 18】



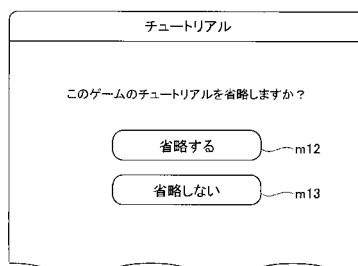
【図 19】



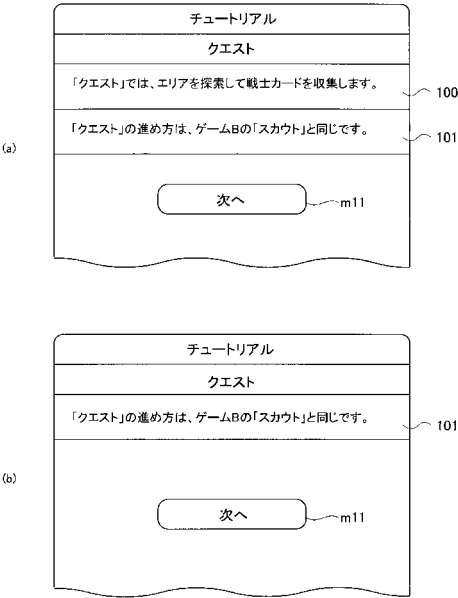
【図 21】



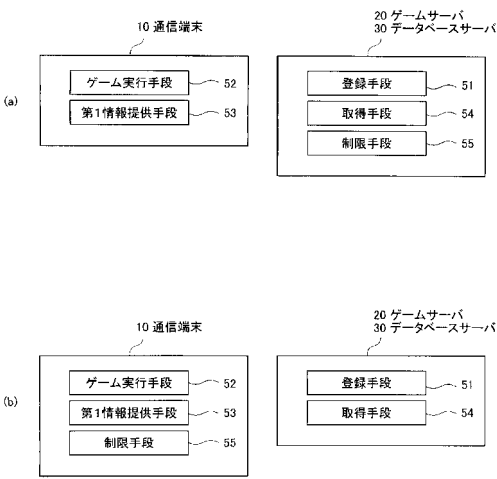
【図 20】



【図 2 2】



【図 2 3】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-115626 (JP, A)
特開2011-245124 (JP, A)
特表2009-540920 (JP, A)
特開2008-194282 (JP, A)
特開平11-207034 (JP, A)
嶋原盛之, 「★PS2ゲームレビュー★ 最新データ対応だけでなくユーザーの要望にすばやく応えた「プロ野球スピリッツ2004クライマックス」」, GAME Watch, 日本, 株式会社Impress Watch, 2004年10月12日, 第2, 5, 6段落, [2013年8月27日検索], URL, <http://game.watch.impress.co.jp/docs/20041012/psc.htm>
中川裕介 (冒険企画局), 「★PS2ゲームレビュー★ 幕末を駆け抜けた男たちの生きざまを追体験「風雲 新撰組」」, GAME Watch, 日本, 株式会社Impress Watch, 2004年5月31日, 第6段落, [2013年8月27日検索], URL, <http://game.watch.impress.co.jp/docs/20040531/sin.htm>
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 13/00-13/98, 9/24