

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6017223号  
(P6017223)

(45) 発行日 平成28年10月26日 (2016. 10. 26)

(24) 登録日 平成28年10月7日 (2016. 10. 7)

(51) Int. Cl.		F I	
<b>A 6 3 F 13/812</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/812	B
<b>A 6 3 F 13/86</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/86	
<b>A 6 3 F 13/497</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/497	
<b>A 6 3 F 13/48</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/48	

請求項の数 12 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2012-177318 (P2012-177318)	(73) 特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成24年8月9日 (2012. 8. 9)	(74) 代理人	110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
(65) 公開番号	特開2014-33870 (P2014-33870A)	(72) 発明者	陳 延兆 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
(43) 公開日	平成26年2月24日 (2014. 2. 24)	審査官	彦田 克文
審査請求日	平成26年12月16日 (2014. 12. 16)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

スポーツの試合のゲームを制御するゲームシステムであって、  
ユーザがプレイした前記ゲームにおける試合の映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶手段に記録する記録手段と、  
他のユーザに対応する表示手段に前記映像を表示させる手段と、  
前記映像に関連付けられた前記ゲームにおける試合の状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供手段と、  
前記提供手段により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、当該ゲームにおける試合の状況が、当該ゲームにおける試合を途中で終了させる所与の状況であるか否かを判定する他ユーザ状況判定手段と、  
前記他ユーザ状況判定手段の判定結果に基づいて、前記提供手段により提供された前記ゲームにおける試合を途中で終了させるか否かを決定する終了決定手段と、  
を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

前記所与の状況は、前記ゲームにおける試合が行われるゲーム空間の状態が所与の状態になることである、  
請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記所与の状況は、前記ゲームにおける試合が行われるゲーム空間において、キャラク

タが所与の動作をすることである、  
請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲームは、移動物体を用いて行われるスポーツのゲームであり、  
前記所与の状況は、前記ゲームにおける試合が行われるゲーム空間において、前記移動  
物体を示すオブジェクトが所定領域内にあることである、  
請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記ゲームは、移動物体を用いて行われるスポーツのゲームであり、  
前記所与の状況は、前記ゲームにおける試合が行われるゲーム空間において、前記移動  
物体を示すオブジェクトの位置変化が所与の変化をすることである、  
請求項 1 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 6】

前記所与の状況は、前記提供手段により提供された前記ゲームが開始されてからの経過  
時間が基準時間以上になることである、  
請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記ゲームシステムは、  
 前記ユーザがプレイする前記ゲームの状況が所与の状況であるか否かを判定するユーザ  
 状況判定手段と、  
 前記ユーザ状況判定手段の判定結果に基づいて、前記記録手段による記録処理を実行す  
 るか否かを決定する手段と、  
 を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のゲームシステム。

20

【請求項 8】

前記ゲームシステムは、  
 前記映像に対応する前記ユーザの操作内容を記憶手段に記録する手段と、  
 前記提供手段により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、前記映  
 像に対応する前記ユーザの操作内容を、前記他のユーザに対応する前記表示手段に表示さ  
 せる手段と、  
 を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載のゲームシステム。

30

【請求項 9】

前記ゲームシステムは、  
 前記映像に対応する前記ユーザの操作内容を記憶手段に記録する手段と、  
 前記提供手段により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、前記映  
 像に対応する前記ユーザの操作内容と、前記他のユーザの操作内容と、の比較結果に基づ  
 いて、前記他のユーザのゲームプレイを評価する手段と、  
 を更に含むことを特徴とする請求項 1 ~ 8 の何れか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記提供手段は、前記他のユーザに対応する前記表示手段に前記映像が再生されている  
 間において、前記他のユーザに提供する前記ゲームの開始準備を行う、  
 ことを特徴とする請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のゲームシステム。

40

【請求項 11】

スポーツの試合のゲームを制御するゲーム装置であって、  
ユーザがプレイした前記ゲームにおける試合の映像と、当該映像の所与のタイミングに  
おける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶手段に記録する記録手段と、  
他のユーザに対応する表示手段に前記映像を表示させる手段と、  
前記映像に関連付けられた前記ゲームにおける試合の状況に基づいて、前記所与のタイ  
ミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供手段と、  
前記提供手段により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、当該ゲ  
ームにおける試合の状況が、当該ゲームにおける試合を途中で終了させる所与の状況であ

50

るか否かを判定する他ユーザ状況判定手段と、

前記他ユーザ状況判定手段の判定結果に基づいて、前記提供手段により提供された前記ゲームにおける試合を途中で終了させるか否かを決定する終了決定手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 1 2】

請求項 1 ~ 1 0 の何れか一項に記載のゲームシステム又は請求項 1 1 に記載のゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

従来から、あるユーザがプレイしたゲームの映像を、他のユーザに提示する技術が知られている。例えば、特許文献 1 には、あるユーザがプレイしたゲームの映像を他のユーザのコンピュータに配信する技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0002】

【特許文献 1】特開 2 0 0 9 - 2 4 7 5 6 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、特許文献 1 の技術では、例えば、配信されたゲームの映像を見たユーザが、当該映像が示すゲームの状況に興味を持ったとしても、この状況を自分でプレイすることはできなかった。

【0004】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、あるユーザがプレイしたゲームの映像が示す状況に基づいて、他のユーザにゲームをプレイさせることが可能なゲームシステム、ゲームシステムの制御方法、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するために、本発明に関わるゲームシステム (S) は、ユーザがプレイするゲームを制御するゲームシステム (S) であって、ユーザがプレイした前記ゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶手段 (100) に記録する記録手段 (108) と、他のユーザに対応する表示手段 (36) に前記映像を表示させる手段 (114) と、前記映像に関連付けられた前記ゲームの状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供手段 (116) と、を含むことを特徴とする。

【0006】

本発明に係るゲームシステム (S) の制御方法は、ユーザがプレイするゲームを制御するゲームシステム (S) の制御方法であって、ユーザがプレイした前記ゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶手段 (100) に記録する記録ステップ (108) と、他のユーザに対応する表示手段 (36) に前記映像を表示させるステップ (114) と、前記映像に関連付けられた前記ゲームの状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供ステップ (116) と、を含むことを特徴とする。

【0007】

本発明に係るゲーム装置 (1) は、ユーザがプレイするゲームを制御するゲーム装置 (1) であって、ユーザがプレイした前記ゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶する記憶手段 (100) の記憶内容を取得する手段 (102) と、他のユーザに対応する表示手段 (36) に表示される前記映像に

10

20

30

40

50

関連付けられた前記ゲームの状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供手段(116)と、を含むことを特徴とする。

【0008】

本発明に係るゲーム装置(1)の制御方法は、ユーザがプレイするゲームを制御するゲーム装置(1)の制御方法であって、ユーザがプレイした前記ゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶する記憶手段(100)の記憶内容を取得するステップ(102)と、他のユーザに対応する表示手段(36)に表示される前記映像に関連付けられた前記ゲームの状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供ステップ(116)と、を含むことを特徴とする。

10

【0009】

本発明に係るプログラムは、ユーザがプレイしたゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおける前記ゲームの状況と、を関連付けて記憶する記憶手段(100)の記憶内容を取得する手段(102)、他のユーザに対応する表示手段(36)に表示される前記映像に関連付けられた前記ゲームの状況に基づいて、前記所与のタイミングから始まる前記ゲームを前記他のユーザに提供する提供手段(116)、としてコンピュータを機能させる。

【0010】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

20

【0011】

本発明によれば、あるユーザがプレイしたゲームの映像が示す状況に基づいて、他のユーザにゲームをプレイさせることができる。

【0012】

また、本発明の一態様によれば、前記ゲームシステム(S)は、前記ユーザがプレイする前記ゲームの状況が所与の状況であるか否かを判定するユーザ状況判定手段(104)と、前記ユーザ状況判定手段(104)の判定結果に基づいて、前記記録手段(108)による記録処理を実行するか否かを決定する手段(106)と、を更に含むことを特徴とする。

【0013】

また、本発明の一態様によれば、前記ゲームシステム(S)は、前記提供手段(116)により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、当該ゲームの状況が所与の状況であるか否かを判定する他ユーザ状況判定手段(118)と、前記他ユーザ状況判定手段(118)の判定結果に基づいて、前記提供手段(116)により提供された前記ゲームを終了させるか否かを決定する終了決定手段(120)と、を更に含むことを特徴とする。

30

【0014】

また、本発明の一態様によれば、前記他ユーザ状況判定手段(118)は、前記提供手段(116)により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、当該ゲームが開始されてからの経過時間が基準時間以上になったか否かを判定し、前記終了決定手段(120)は、前記経過時間が前記基準時間以上になったと判定された場合、前記提供手段(116)により提供された前記ゲームを終了させると決定する、ことを特徴とする。

40

【0015】

また、本発明の一態様によれば、前記ゲームシステム(S)は、前記映像に対応する前記ユーザの操作内容を記憶手段(100)に記録する手段(122)と、前記提供手段(116)により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、前記映像に対応する前記ユーザの操作内容を、前記他のユーザに対応する前記表示手段(36)に表示させる手段(124)と、を更に含むことを特徴とする。

【0016】

50

また、本発明の一態様によれば、前記ゲームシステム（Ｓ）は、前記映像に対応する前記ユーザの操作内容を記憶手段（１００）に記録する手段（１２２）と、前記提供手段（１１６）により提供された前記ゲームを前記他のユーザがプレイする場合、前記映像に対応する前記ユーザの操作内容と、前記他のユーザの操作内容と、の比較結果に基づいて、前記他のユーザのゲームプレイを評価する手段（１２６）と、を更に含むことを特徴とする。

【００１７】

また、本発明の一態様によれば、前記提供手段（１１６）は、前記他のユーザに対応する前記表示手段（３６）に前記映像が再生されている間において、前記他のユーザに提供する前記ゲームの開始準備を行う、ことを特徴とする。

10

【００１８】

なお、上記では、本発明の理解を容易にするため図面に記載の符号を括弧書きで記載しているが、これにより本発明に係るゲーム装置等が図示の態様に限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【図１】本発明の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図２】ゲーム空間の一例を示す図である。

【図３】表示部に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図４】表示部に表示されるＳＮＳ画面の一例を示す図である。

20

【図５】ゲームシステムの機能ブロック図である。

【図６】映像 - 状況関連付けデータのデータ格納例である。

【図７】ハイライト映像記憶部の記憶内容を示す図である。

【図８】映像蓄積処理の一例を示すフロー図である。

【図９】映像蓄積処理の一例を示すフロー図である。

【図１０】変形例の機能ブロック図である。

【図１１】操作内容データのデータ格納例である。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

〔１．ゲームシステムのハードウェア構成〕

30

以下、本発明に係る実施形態について、図面に基づき詳細に説明する。図１は、本発明の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。図１に示すように、ゲームシステムＳは、例えば、ゲームサーバ１（ゲーム装置）と、ＳＮＳ（Social Networking Service）サーバ２と、複数のユーザ装置３と、を含む。ゲームシステムＳに含まれる各装置は、ネットワークを介してデータ通信可能に接続される。

【００２１】

ゲームサーバ１は、例えば、公知のサーバコンピュータである。ゲームサーバ１は、ユーザがプレイするゲームを制御する。図１に示すように、ゲームサーバ１は、制御部１０と、記憶部１２と、通信部１４とを含む。なお、ゲームサーバ１は、他にも図示しないキーボード、モニタ、情報記憶媒体の読取装置等を含んでいてもよい。

40

【００２２】

制御部１０は、例えば、ＣＰＵ等を含んで構成される。制御部１０は、記憶部１２に記憶されたプログラムを実行して各種処理を行ったり、通信部１４を介してユーザ装置３と各種データの送受信を行ったりする。記憶部１２は、例えば、ハードディスクやＲＡＭ等のメモリを含んで構成される。記憶部１２は、ゲームプログラム等の各種プログラムや各種データ等を記憶する。通信部１４は、例えば、ネットワークカード等の通信装置である。

【００２３】

ＳＮＳサーバ２は、例えば、公知のサーバコンピュータである。ＳＮＳサーバ２は、複数のユーザの各々が互いにコミュニケーションをとるための各種処理を実行する。制御部

50

20と記憶部22と通信部24とは、それぞれ制御部10と記憶部12と通信部14と同様のハードウェア構成であるので、説明を省略する。なお、記憶部22には、SNSサービスにおいて各ユーザがコミュニケーションをとるために必要な各種情報(ユーザID、ユーザの個人情報、ユーザの発言内容等)が記憶されている。

#### 【0024】

ユーザ装置3は、公知のコンピュータによって実現される。例えば、ユーザ装置3は、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯電話機(スマートフォン)、パーソナルコンピュータ等である。図1に示すようにユーザ装置3は、制御部30と、記憶部32と、操作部34と、表示部36と、入力部38と、通信部40と、から構成される。なお、ユーザ装置3は、図示しない他の構成を含んでいてもよい。

10

#### 【0025】

制御部30と記憶部32と通信部40とは、それぞれ制御部10と記憶部12と通信部14と同様のハードウェア構成であるので、説明を省略する。操作部34は、コントローラ及びキーボード等を含み、ユーザの操作内容を制御部10に伝達する。表示部36は、液晶表示パネル等を含み、制御部10の指示により各種画面を表示する。入力部38は、DVD再生装置等を含み、外部記憶装置から各種データを入力する。

#### 【0026】

### [2. ゲームシステムにおいて実行されるゲーム]

ゲームシステムSは、ゲーム空間においてキャラクタが動作(行動)するゲームが実行される。本実施形態では、サッカーの試合会場を模したゲーム空間において複数のキャラクタが動作するサッカーゲームが実行される場合について説明する。サッカーゲームが開始されると、例えば、ゲーム空間が記憶部12に構築される。

20

#### 【0027】

図2は、ゲーム空間の一例を示す図である。ゲーム空間50は、互いに直交する三つの座標軸(Xw軸、Yw軸、及びZw軸)が設定された仮想的な3次元空間である。ゲーム空間50に配置される各オブジェクトの位置は、例えば、ワールド座標系(Xw-Yw-Zw座標系)の3次元座標で特定される。

#### 【0028】

図2に示すように、ゲーム空間50には、サッカーフィールドを表すオブジェクトであるフィールド52が配置される。フィールド52上では、ユーザが操作するチーム(以降、「ユーザチーム」という。)と、対戦相手(コンピュータ又は他のユーザ)が操作するチーム(以降、「対戦相手チーム」という。)と、の間でサッカーの試合が行われる。

30

#### 【0029】

フィールド52上には、2本のゴールライン54a, 54b、2本のタッチライン56a, 56b、及びセンターライン58が表されている。また、フィールド52上には、サッカーのゴールを表すオブジェクトであるゴール60と、ユーザチームに所属するサッカー選手を表すオブジェクトであるキャラクタ62と、対戦相手チームに所属するサッカー選手を表すオブジェクトであるキャラクタ64と、サッカーボール(移動物体)を表すオブジェクトであるボール66と、が配置される。

#### 【0030】

なお、図2では省略されているが、フィールド52上には、ユーザチームに所属する1体のキャラクタ62と、対戦相手チームに所属する1体のキャラクタ64と、が配置される。

40

#### 【0031】

キャラクタ62(64)とボール66とが近づくと、所定条件の下、当該キャラクタ62(64)とボール66とが関連づけられる。この場合、キャラクタ62(64)の移動動作は、ドリブル動作になる。以下では、キャラクタ62(64)にボール66が関連づけられた状態のことを「キャラクタ62(64)がボール66を保持している」というように記載する。

#### 【0032】

50

また、ゲーム空間50には、仮想カメラ68(視点)が設定される。ゲーム空間50を仮想カメラ68から見た様子を表すゲーム画面が、表示部36に表示される。ゲーム画面は、ゲーム空間50に配置された各オブジェクトの頂点座標が、所定の座標変換演算を用いてワールド座標系からスクリーン座標系に座標変換されることによって生成される。

【0033】

図3は、表示部36に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。図3に示すように、ゲーム画面70には、仮想カメラ68の視野に含まれる各オブジェクトが表示される。本実施形態では、ユーザチームに所属するキャラクタ62のうちの何れかが、ユーザの操作に基づいて行動する。図3に示す状態では、例えば、ボール66を保持しているキャラクタ62が、ユーザの操作対象として設定されている。キャラクタ62の頭上には、ユーザの操作対象に設定されていることを示すカーソル72が表示される。

10

【0034】

例えば、ユーザは、操作部34を用いて方向指示操作を行うことによって、操作対象であるキャラクタ62を移動させる。例えば、キャラクタ62がボール66を保持している場合、ユーザは、操作部34を用いて、キャラクタ62にドリブルをさせる方向を指示したり、ボール66を蹴る方向を指示したりする。

【0035】

ゲーム空間50に配置される各キャラクタ62(64)のうちでユーザの操作対象とならないものは、所定の行動アルゴリズムに従って自律的に行動する。例えば、ユーザの操作対象以外のキャラクタ62(64)は、コンピュータの操作に基づいて行動する。

20

【0036】

本実施形態のゲームシステムSでは、所与の条件のもとで、ユーザがプレイするゲームの映像が記憶される。そして、当該記憶された映像は、SNSサーバ2にアップロードされる。SNSサーバ2にアップロードされた映像は、ゲームシステムSを利用するユーザが見ることができるようになっている。即ち、映像をアップロードしたユーザ以外のユーザも、当該映像を見ることができる。

【0037】

図4は、表示部36に表示されるSNS画面の一例を示す図である。SNS画面80は、例えば、一のユーザが他のユーザとコミュニケーションをとるための画面である。図4に示すように、SNS画面80は、他のユーザの写真やアバター画像等を示すユーザ画像82と、当該他のユーザがアップロードした映像を表示させる表示領域84と、が表示される。

30

【0038】

ユーザが再生ボタン86を選択すると、表示領域84において、他のユーザがサッカーゲームをプレイした際の映像(例えば、当該他のユーザがゴールを決めたシーン)が再生される。また、SNS画面80には、当該映像の内容を示す映像詳細情報88が表示される。ユーザがコメント入力欄90に入力することによって、当該映像に対してのコメントを残すことができるようにしてもよい。

【0039】

また、SNS画面80には開始ボタン92が表示される。ここでは、開始ボタン92には、ゲームサーバ1のURLが設定されている。なお、このURLは、パラメータ付きURLであってもよく、サッカーゲームに関するパラメータが開始ボタン92のリンクに含まれているようにしてもよい。この場合、ユーザが開始ボタン92を選択すると、URLに含まれるパラメータがゲームサーバ1に送信されることになる。

40

【0040】

ユーザが開始ボタン92を選択すると、当該ユーザは、表示領域84に表示された映像に対応する状況から、サッカーゲームをプレイすることができる。例えば、開始ボタン92を選択したユーザがゲーム登録をしていなくても、当該ユーザは、サッカーゲームを体験することができる。ここでは、表示領域84に表示される映像の開始タイミングの試合状況から、当該映像を見たユーザがゲームをスタートすることができる構成になっている

50

。以降、この構成について、詳細に説明する。

【 0 0 4 1 】

[ 3 . ゲームシステムによって実現される機能 ]

図5は、ゲームシステムSの機能ブロック図である。図5に示すように、ゲームシステムSは、ゲームデータ記憶部100と、通常ゲーム実行部102と、ユーザ状況判定部104と、記録処理決定部106と、関連付け記録部108と、ハイライト映像記憶部110と、ハイライト映像記録部112と、表示制御部114と、リプレイ体験版提供部116と、リプレイ体験版実行部118と、他ユーザ状況判定部120と、終了決定部122と、を含む。

【 0 0 4 2 】

本実施形態では、ゲームデータ記憶部100と、通常ゲーム実行部102と、ユーザ状況判定部104と、記録処理決定部106と、関連付け記録部108と、リプレイ体験版提供部116と、リプレイ体験版実行部118と、他ユーザ状況判定部120と、終了決定部122と、がゲームサーバ1により実現される場合を説明する。ゲームサーバ1においては、制御部10が記憶部12から読み出されたプログラムに従って動作することによって、これら各機能が実現される。ゲームデータ記憶部100は、記憶部12を主として実現され、他の各機能は、制御部10を主として実現される。

【 0 0 4 3 】

また、本実施形態では、ハイライト映像記憶部110と、ハイライト映像記録部112と、表示制御部114と、は、SNSサーバ2により実現される場合を説明する。SNSサーバ2においては、制御部20が記憶部22から読み出されたプログラムに従って動作することによって、これら各機能が実現される。ハイライト映像記憶部110は、記憶部22を主として実現され、他の各機能は、制御部20を主として実現される。

【 0 0 4 4 】

[ 3 - 1 . ゲームデータ記憶部 ]

ゲームデータ記憶部100は、ユーザがプレイするゲームに関する各種データを記憶する。ゲームデータ記憶部100は、複数のユーザの各々に関するユーザデータと、実行中のゲームの状況を示すゲーム状況データと、映像・状況関連付けデータと、を記憶する。

【 0 0 4 5 】

ユーザデータは、ゲームシステムSを利用する各ユーザに関する情報が格納される。例えば、ユーザデータには、ユーザを識別するユーザIDと、当該ユーザに関する各種情報（例えば、ユーザ名等の個人情報）と、が関連付けられている。

【 0 0 4 6 】

ゲーム状況データは、サッカーゲームの現在の状況を示す。ゲーム状況データは、ゲーム空間50の現在の状態を含み、例えば、ゲーム空間50に配置されるオブジェクトの状態（例えば、キャラクタ62（64）の位置や姿勢等）と、キャラクタ62（64）に関するパラメータと、移動対象の状態（ボール66の位置や移動方向等）と、現在の試合の戦況（例えば、チームの得点）と、試合の経過時間と、を含む。

【 0 0 4 7 】

図6は、映像・状況関連付けデータのデータ格納例である。図6に示すように、映像・状況関連付けデータには、ユーザがプレイしたゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおけるゲームの状況と、の関連付けが格納される。所与のタイミングとは、例えば、映像の開始タイミング、又は、映像の開始タイミングの所定時間前もしくは後の時点である。ここでは、映像と、映像の開始タイミングにおけるゲームの状況と、が関連付けられて映像・状況関連付けデータに格納されているものとする。

【 0 0 4 8 】

なお、ゲームデータ記憶部100に記憶される内容は、上記の例に限られない。ゲームを実行するために必要な各種データが、ゲームデータ記憶部100に記憶されているようにすればよい。また、実行中のゲーム状況データと、映像・状況関連付けデータに格納されるゲーム状況データと、は必ずしも一致しなくてもよい。実行中のゲーム状況データに

10

20

30

40

50



含まれるデータのうち必要な項目のみ（例えば、キャラクタ 6 2（6 4）とボール 6 6 の配置のみ）が、映像・状況関連付けデータに格納されるようにしてもよい。

【0049】

[ 3 - 2 . 通常ゲーム実行部 ]

通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ユーザがプレイするゲームを制御する。なお、通常ゲームとは、映像に関連付けられた状況から開始されるゲームではなく、例えば、初期状態やユーザがセーブした状態から開始されるゲームのことである。通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲームデータ記憶部 1 0 0 の記憶内容を取得する。また、通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲーム状況データを更新することによって、ゲームを実行する。例えば、通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ユーザの操作に基づいてゲームプログラムに記述された各種処理を実行することによってゲームを進行させ、ゲーム状況データを更新する。

10

【0050】

また、本実施形態においては、通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ユーザがプレイするゲームの映像を生成する。通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲーム空間 5 0 を所与の視点から見た様子を示す画像を生成して、ゲーム画面 7 0 に表示させる。また、通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲーム空間 5 0 を所与の視点から見た様子を示す画像を時系列的に記録することによって、ユーザがプレイするゲームの映像（即ち、ゲーム画面 7 0 に表示された映像）を記憶させる。

【0051】

なお、通常ゲーム実行部 1 0 2 が実行する処理は、上記の例に限られない。通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲームに関する各種処理を実行する動作主体となる。他にも例えば、通常ゲーム実行部 1 0 2 は、ゲーム状況データやゲーム画面 7 0 の画像データをユーザ装置 3 に配信する。

20

【0052】

[ 3 - 3 . ユーザ状況判定部 ]

ユーザ状況判定部 1 0 4 は、ユーザがプレイするゲームの状況が所与の状況であるか否かを判定する。所与の状況とは、ゲーム状況データが所定の条件を満たす状況であり、ゲーム状況データ示す値が所定範囲である状態である。また、ここでの「ユーザ」とは、映像に係るゲームをプレイしたユーザであり、例えば、映像をアップロードするユーザである。

30

【0053】

ここでは、ユーザ状況判定部 1 0 4 は、ゲーム空間 5 0 の状態が所与の状態になったか否かを判定したり、ゲーム空間 5 0 に配置されたキャラクタ 6 2（6 4）が所与の動作を行うか否かを判定したりする。また例えば、ユーザ状況判定部 1 0 4 は、ゲーム空間 5 0 に配置されたオブジェクト（例えば、ボール 6 6）の位置が所定領域内にあるか否かを判定したり、ゲーム空間 5 0 に配置されたオブジェクト（例えば、ボール 6 6）の位置変化が所与の変化をしたか否かを判定したりするようにしてもよい。

【0054】

この場合、例えば、ゲームにおける得点が変わる場合、キャラクタ 6 2（6 4）が所定動作を行う場合（例えば、フリーキックやペナルティーキックを蹴る場合や、所定期間におけるパスの回数が基準回数以上になった場合）、ボール 6 6 又はボール 6 6 を保持するキャラクタ 6 2（6 4）が所定領域（例えば、ゴール 6 0 から所定距離以内の領域）内に移動した場合、ボール 6 6 又はボール 6 6 を保持するキャラクタ 6 2（6 4）の移動距離が基準距離以上になった場合に、ユーザがプレイするゲームの状況が所与の状況であると判定される。

40

【0055】

[ 3 - 4 . 記録処理決定部 ]

記録処理決定部 1 0 6 は、ユーザ状況判定部 1 0 4 の判定結果に基づいて、関連付け記録部 1 0 8 による記録処理を実行するか否かを決定する。記録処理決定部 1 0 6 は、ユーザがプレイするゲームの状況が所与の状況であると判定された場合、関連付け記録部 1 0

50

8による記録処理を実行させ、ユーザがプレイするゲームの状況が所与の状況でないと判定された場合、関連付け記録部108による記録処理をさせない。

【0056】

[3-5. 関連付け記録部]

関連付け記録部108は、ユーザがプレイしたゲームの映像と、当該映像の所与のタイミングにおけるゲームの状況と、を関連付けて記憶手段(例えば、ゲームデータ記憶部100)に記録する。ここでは、関連付け記録部108は、ユーザがプレイしたゲームの映像を識別する映像IDと、映像の開始タイミングにおけるゲームの状況と、を関連付けて映像-状況関連付けデータに格納することになる。

【0057】

なお、ここでは、映像-状況関連付けデータに格納される映像IDは、ユーザがプレイするゲームの映像が記憶される際に、通常ゲーム実行部102により生成される。また、開始タイミングにおけるゲームの状況は、関連付け記録部108がゲームデータ記憶部100から取得する。関連付け記録部108は、当該生成された映像IDと、当該取得された状況と、を関連付けて映像-状況関連付けデータに格納する。

【0058】

[3-6. ハイライト映像記憶部]

ハイライト映像記憶部110は、ユーザがプレイしたゲームの映像を記憶する。ハイライト映像記憶部110は、例えば、通常ゲーム実行部102により生成された映像を示す映像データを記憶する。

【0059】

図7は、ハイライト映像記憶部110の記憶内容を示す図である。図7に示すように、映像データを識別する映像IDと、当該映像に係るゲームプレイをしたユーザIDと、映像データと、が関連付けられて記憶される。なお、ハイライト映像記憶部110の記憶内容は、図7の例に限られない。他にも例えば、SNS画面80に表示される映像のサムネイル画像が映像データに基づいて生成されて記憶されているようにしてもよい。また、映像は、動画であってもよいし、静止画であってもよい。

【0060】

[3-7. ハイライト映像記録部]

ハイライト映像記録部112は、ユーザがプレイしたゲームの映像をハイライト映像記憶部110に記録する。ハイライト映像記録部112は、通常ゲーム実行部102が生成した映像を示す映像データを取得し、ハイライト映像記憶部110に記録する。ここでは、ハイライト映像記録部112は、通常ゲーム実行部102が生成した映像IDと、ゲームデータ記憶部100から取得されるユーザIDと、映像データと、を関連付けてハイライト映像記憶部110に記録する。例えば、ハイライト映像記録部112は、記録処理決定部106により映像を記録すると決定された場合に、映像データをハイライト映像記憶部110に記録する。

【0061】

[3-8. 表示制御部]

表示制御部114は、他のユーザに対応する表示手段(例えば、他ユーザが操作するユーザ装置3の表示部36)に映像を表示させる。ここでの「他のユーザ」は、映像に関連付けられた状況からゲームをプレイするユーザであり、例えば、SNS画面80で映像を見たユーザである。また、「他のユーザに対応する表示手段」とは、ゲームの映像をSNSサーバ2にアップロードしたユーザ装置3とは異なるユーザ装置3の表示部36のことであり、当該映像に係るゲームプレイに用いられたユーザ装置3とは異なるユーザ装置3の表示部36のことである。

【0062】

表示制御部114は、ユーザ装置3の表示部36において映像データを再生させることによって、映像を表示させる。ここでは、表示制御部114は、ハイライト映像記憶部110に記憶された映像データをユーザ装置3に送信することによって、当該ユーザ装置3

10

20

30

40

50

の表示部 36 に映像を表示させる。

【 0063 】

[ 3 - 9 . リプレイ体験版提供部 ]

リプレイ体験版提供部 116 は、映像に関連付けられたゲームの状況に基づいて、所与のタイミングから始まるゲームを他のユーザに提供する。リプレイ体験版提供部 116 は、ユーザ装置 3 において表示される映像に関連付けられたゲームの状況から始まるゲームを、他のユーザに提供する。「ゲームを提供する」とは、他のユーザにゲームをプレイさせることであり、他のユーザの操作に応じてゲームを進行させることである。

【 0064 】

[ 3 - 10 . リプレイ体験版実行部 ]

リプレイ体験版実行部 118 は、他のユーザの操作に基づいて、所与のタイミングから始まるゲームを実行する。リプレイ体験版実行部 118 は、他のユーザの操作に基づいて、映像に関連付けられたゲーム状況データを更新することによって、所与のタイミングから始まるゲームを進行させる。

【 0065 】

[ 3 - 11 . 他ユーザ状況判定部 ]

他ユーザ状況判定部 120 は、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを他のユーザがプレイする場合、当該ゲームの状況が所与の状況であるか否かを判定する。他ユーザ状況判定部 120 は、他のユーザに提供されたゲームの状況が、当該ゲームを終了させるための終了状況になったか否かを判定する。

【 0066 】

他ユーザ状況判定部 120 は、ゲーム空間 50 の状態が所与の状態になったか否かを判定したり、ゲーム空間 50 に配置されたキャラクタ 62 ( 64 ) が所与の動作を行ったか否かを判定したりする。また例えば、他ユーザ状況判定部 120 は、ゲーム空間 50 に配置されたオブジェクト ( 例えば、ボール 66 ) の位置が所定領域内にあるか否かを判定したり、ゲーム空間 50 に配置されたオブジェクト ( 例えば、ボール 66 ) の位置変化が所与の変化をしたか否かを判定したりするようにしてもよい。

【 0067 】

ここでは、他ユーザ状況判定部 120 は、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを他のユーザがプレイする場合、当該ゲームが開始されてからの経過時間が基準時間以上になったか否かを判定する。他ユーザ状況判定部 120 は、この経過時間が基準時間以上になったと判定した場合、他のユーザに提供されたゲームの状況が、当該ゲームを終了させるための終了状況になったと判定する。

【 0068 】

[ 3 - 12 . 終了決定部 ]

終了決定部 122 は、他ユーザ状況判定部 120 の判定結果に基づいて、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを終了させるか否かを決定する。ここでの「ゲームを終了」とは、リプレイ体験版提供部 116 によるゲームの提供を中止させることであり、他のユーザの操作に応じてゲームが進行することを抑止することである。

【 0069 】

終了決定部 122 は、ゲームの状況が所与の終了状況であると判定された場合、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを終了させると決定し、ゲームの状況が所与の終了状況であると判定されない場合、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを終了させずに継続させると決定する。本実施形態では、終了決定部 122 は、経過時間が基準時間以上になったと判定された場合、リプレイ体験版提供部 116 により提供されたゲームを終了させると決定する。

【 0070 】

[ 4 . ゲームシステムにおいて実行される処理 ]

次に、ゲームシステム S において実行される処理の一例について説明する。ここでは、ユーザがプレイするゲームの映像を蓄積するための映像蓄積処理と、映像を見たユーザに

10

20

30

40

50

当該映像の開始タイミングからのゲームを提供するためのゲーム提供処理と、について説明する。これらの各処理は、制御部 10 が、記憶部 12 から読み出されたプログラムに従って動作し、制御部 20 が記憶部 22 から読み出されたプログラムに従って動作し、制御部 30 が、記憶部 32 から読み出されたプログラムに従って動作することにより実行される。

#### 【0071】

##### [4-1.映像蓄積処理]

図8は、映像蓄積処理の一例を示すフロー図である。図8に示すように、まず、ゲームサーバ1においては、制御部10は、ユーザ装置3からの受信信号に基づいて、ユーザによりゲームの開始要求が行われたか否かを判定する(S1)。S1においては、制御部10は、ユーザがゲームを開始するための所与の操作が行われた旨を示す所与の信号が、ユーザ装置3から受信したか否かを判定することになる。

10

#### 【0072】

なお、ゲームサーバ1又はSNSサーバ2がユーザ装置3から情報を取得する場合には、当該ユーザ装置3からユーザIDやIPアドレスが送信される。ゲームサーバ1又はSNSサーバ2は、ユーザIDやIPアドレスを受信することによって、どのユーザ装置3を操作するユーザがアクセスしているかを特定する。

#### 【0073】

ゲームの開始要求が行われたと判定された場合(S1; Y)、制御部10は、当該開始要求をしたユーザがプレイするゲームを開始させる(S2)。S2においては、制御部10は、記憶部12にゲーム空間50を構築してゲーム状況データを生成し、ゲームの開始要求をしたユーザのユーザIDと、当該生成したゲーム状況データと、を関連付けて記憶部12に記憶させる。これにより、ゲームサーバ1は、複数のユーザが同時にゲームをプレイする場合でも、各ユーザのゲーム状況データを管理することができる。

20

#### 【0074】

制御部10は、記憶部12に記憶されたゲーム状況データに基づいてゲーム画面70の画像データを生成し、当該画像データをユーザ装置3に送信する(S3)。

#### 【0075】

一方、ユーザ装置3においては、制御部30は、画像データを受信すると、表示部36にゲーム画面70を表示させる(S4)。なお、本処理が実行されるにあたり、ユーザ装置3においては、記憶部32に記憶されたプログラムが起動されており、ゲームの開始準備が完了しているものとする。

30

#### 【0076】

制御部30は、ユーザの操作内容をゲームサーバ1に送信する(S5)。S5においては、制御部30は、操作部34からの検出信号に基づいて、操作部34の操作状態を示す信号を、通信部40を介してゲームサーバ1に送信する。

#### 【0077】

ゲームサーバ1においては、制御部10は、ユーザ装置3から受信する操作内容に基づいて、ゲームを進行させる(S6)。S6においては、制御部10は、ユーザの操作内容に基づいて、ゲーム状況データを更新する。なお、ここでは、S3においてゲーム画面70の画像データが所定時間間隔でユーザ装置3に配信(ストリーミング配信)される場合を説明するが、S6において更新されたゲーム状況データが、ユーザ装置3に配信されるようにしてもよい。この場合、ユーザ装置3においては、ゲームサーバ1から受信したゲーム状況データに基づいてゲーム画面70の表示制御が実行されることになる。

40

#### 【0078】

制御部10は、実行中のゲームの状況が所与の状況になったか否かを判定する(S7)。S7においては、制御部10は、ゲーム状況データの値が所定範囲になったか否かを判定する。例えば、制御部10は、ゴール60とボール66との距離が基準距離以下になったか否かを判定する。なお、現時点において、後述するS9の処理により映像の記憶が実行されている場合には、S7の処理が実行されずに処理がS8に移行する。

50

## 【 0 0 7 9 】

実行中のゲームの状況が所与の状況になったと判定された場合（ S 7 ; Y ）、制御部 1 0 は、現在のゲーム状況データを一時的に記憶部 1 2 に記憶させる（ S 8 ）。

## 【 0 0 8 0 】

制御部 1 0 は、ユーザがプレイするゲームの映像を記録する（ S 9 ）。 S 9 においては、制御部 1 0 は、ゲーム画面 7 0 の画像データを時系列的に記憶部 1 2 に記録することによって、ゲームの映像を記録することになる。 S 3 においてゲーム画面が所与の時間間隔でゲームサーバ 1 からユーザ装置 3 に配信されているので、 S 9 においては、制御部 1 0 は、ユーザ装置 3 に配信された画像データを、そのまま時系列的に記憶部 1 2 に記憶させる。

10

## 【 0 0 8 1 】

制御部 1 0 は、所与の終了タイミングが到来したか否かを判定する（ S 1 0 ）。終了タイミングは、予め定められたタイミングであればよい。例えば、映像の記憶が開始してから所定時間が経過したか否か、又は、実行中のゲームの状況が記憶を終了させるための所定状況になったか否か等である。

## 【 0 0 8 2 】

終了タイミングが到来したと判定された場合（ S 1 0 ; Y ）、制御部 1 0 は、映像の記録を終了する（ S 1 1 ）。 S 1 1 においては、制御部 1 0 は、映像の記録を開始してから終了するまでのゲーム画面 7 0 が時系列的に格納された映像データを生成して、記憶部 1 2 に一時的に記憶させる。

20

## 【 0 0 8 3 】

制御部 1 0 は、記憶部 1 2 に記録された映像データに映像 I D を付与する（ S 1 2 ）。制御部 1 0 は、 S 1 2 で生成した映像 I D と、 S 8 で記憶されたゲーム状況データと、を関連付けて映像 - 状況関連付けデータに格納する（ S 1 3 ）。制御部 1 0 は、映像 I D と、ゲームをプレイしているユーザのユーザ I D と、映像データとを、通信部 1 4 を介して S N S サーバ 2 に送信する（ S 1 4 ）。

## 【 0 0 8 4 】

S N S サーバ 2 においては、制御部 2 0 は、ゲームサーバ 1 から映像データを受信すると、制御部 1 0 は、映像 I D と、ユーザ I D と、映像データと、を関連付けて記憶部 2 2 に記録する（ S 1 5 ）。

30

## 【 0 0 8 5 】

ゲームサーバ 1 においては、制御部 1 0 は、ゲームの終了条件が満たされるか否かを判定する（ S 1 6 ）。終了条件は、ゲームを終了するための所与の条件であればよい。例えば、ユーザがゲームを終了するための操作を行ったか否か、又は、実行中のゲームにおいて所与の終了時間が到来したか否か等である。

## 【 0 0 8 6 】

ゲームの終了条件が満たされると判定された場合（ S 1 6 ; Y ）、処理は終了する。ゲームの終了条件が満たされないと判定されない場合（ S 1 6 ; N ）、処理は、 S 3 に戻り、ゲームが続行される。

## 【 0 0 8 7 】

上記のように、映像記録処理が実行されることによって、ユーザがプレイしたゲームの映像と、当該映像の開始タイミングにおけるゲーム状況データと、が関連付けられて記憶部 1 2 に記録される。

40

## 【 0 0 8 8 】

## [ 4 - 2 . 映像蓄積処理 ]

図 9 は、映像蓄積処理の一例を示すフロー図である。図 9 に示すように、まず、 S N S サーバ 2 においては、制御部 2 0 は、 S N S 画面 8 0 の画像データを生成し、ユーザ装置 3 に送信する（ S 2 0 ）。 S 2 0 においては、制御部 2 0 は、記憶部 2 2 の記憶内容に基づいて S N S 画面 8 0 の表示データを生成する。

## 【 0 0 8 9 】

50

ユーザ装置 3 においては、SNS 画面 80 の画像データを受信すると、制御部 30 は、SNS 画面 80 を表示部 36 に表示させる (S 21)。なお、ここでは、表示領域 84 に表示される映像の映像 ID も、SNS サーバ 2 からユーザ装置 3 に送信されているものとする。また、ここでは、SNS 画面 80 は、ユーザ装置 3 において起動されているウェブブラウザで表示される。即ち、制御部 30 は、ゲームサーバ 1 から受信した HTML データに基づいて SNS 画面 80 を表示部 36 に表示させる。

【0090】

制御部 30 は、再生ボタン 86 が選択されたか否かを判定する (S 22)。再生ボタン 86 が選択されたことと判定された場合 (S 22; Y)、制御部 30 は、再生ボタン 86 が選択されたことの通知を、通信部 40 を介して SNS サーバ 2 に送信する (S 23)。

10

【0091】

SNS サーバ 2 においては、再生ボタン 86 が選択されたことの通知を受信すると、制御部 20 は、記憶部 22 に記憶された映像データをユーザ装置 3 に送信する (S 24)。

【0092】

ユーザ装置 3 においては、映像データを受信すると、制御部 20 は、表示領域 84 において映像を再生させる (S 25)。制御部 20 は、開始ボタン 92 が選択されたか否かを判定する (S 26)。開始ボタン 92 が選択されたことと判定された場合 (S 26; Y)、制御部 20 は、開始ボタン 92 が選択されたことの通知及び映像 ID を、通信部 40 を介して SNS サーバ 2 に送信する (S 27)。

【0093】

20

ゲームサーバ 1 においては、開始ボタン 92 が選択されたことの通知及び映像 ID を受信すると、制御部 10 は、関連付けデータを参照して、映像 ID に関連付けられたゲーム状況データ状況を取得する (S 28)。

【0094】

以降、制御部 10 は、S 28 において取得したゲーム状況データに基づいて、ゲームを開始させることになる。S 29 ~ S 32 は、それぞれ S 3 ~ S 6 と同様であるので、説明を省略する。ただし、S 29 ~ S 32 においては、S 3 ~ S 6 とは異なり、SNS 画面 80 において再生された映像に関連付けられた状況からゲームが開始されることになる。

【0095】

制御部 10 は、ゲームが開始されてからの経過時間が基準時間以上になったか否かを判定する (S 33)。なお、S 29 ~ S 32 の処理が実行されている間、ゲームが開始されてからの経過時間が適宜更新されているものとする。

30

【0096】

経過時間が基準時間以上になったと判定された場合 (S 33; Y)、制御部 10 は、ゲームを終了させる (S 34)。経過時間が基準時間以上になったと判定されない場合 (S 34; N)、処理は S 30 に戻り、ゲームが継続される。

【0097】

以上説明したゲームシステム S によれば、あるユーザがプレイしたゲームの映像が示す状況に基づいて、他のユーザにゲームをプレイさせることが可能になる。また、あるユーザがプレイするゲームの状況が所与の状況になった場合に、ゲームの映像と当該状況とを関連付けて記録することによって、当該映像を見た他のユーザに当該状況をプレイさせることができる。

40

【0098】

また、映像に関連付けられたゲーム状況から、ユーザがゲームをプレイする場合、当該プレイするゲームが所与の状況になった場合にゲームを終了させることができる。例えば、ゲームを所定時間だけプレイさせることによって、このゲームのプレイを制限することができる。

【0099】

[ 5 . 変形例 ]

なお、本発明は、以上説明した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を

50

逸脱しない範囲で適宜変更可能である。

【0100】

図10は、変形例の機能ブロック図である。図10に示すように、変形例のゲームシステムSは、実施形態の機能に加えて、操作内容記録部124と、操作内容表示制御部126と、評価部128と、を含む。ここでは、これら各機能が、ゲームサーバ1により実現される場合を説明する。操作内容記録部124と操作内容表示制御部126と評価部128とは、制御部10を主として実現される。

【0101】

(1)例えば、映像に係るゲームをプレイした場合のユーザの操作内容をゲームサーバ1に蓄積しておき、映像に関連付けられた状況からゲームをプレイするユーザに対し、当該操作内容を手本として提示するようにしてもよい。

10

【0102】

本変形例のゲームシステムSは、操作内容記録部124を含む。操作内容記録部124は、映像に対応するユーザの操作内容を記憶手段(例えば、ゲームデータ記憶部100)に記録する。例えば、操作内容記録部124は、操作部34の検出信号を取得することによって、ユーザの操作内容を時系列的に操作内容データに格納する。

【0103】

図11は、操作内容データのデータ格納例である。図11に示すように、ユーザにより操作がなされた操作タイミングと当該操作内容とが関連付けられて操作内容データに格納される。例えば、操作内容記録部124は、S6において取得されたユーザの操作内容を、開始タイミングからの経過時間と対応付けて操作内容データに格納する。

20

【0104】

操作内容表示制御部126は、リプレイ体験版提供部116により提供されたゲームを他のユーザがプレイする場合、映像に対応するユーザの操作内容を、他のユーザに対応する表示手段に表示させる。ここでは、操作内容表示制御部126は、他のユーザがプレイするゲームの現時点と操作内容データに格納された操作タイミングとを比較し、当該比較結果に基づいて、操作内容データに格納された操作内容を表示させる。

【0105】

例えば、操作内容表示制御部126は、現時点が案内対象期間に含まれる場合、ユーザの操作内容を示す画像をゲーム画面70に表示させる。案内対象期間は、操作内容データに格納された操作タイミングに基づいて設定される期間であり、操作タイミングを含む所定期間である。例えば、操作タイミングの第1時間前から操作タイミングの第2時間後までの期間である。操作内容を示す画像は、予めゲームデータ記憶部100に記憶されているものとする。

30

【0106】

変形例(1)によれば、映像に係るゲームプレイをしたユーザの操作内容を、他のユーザに提示することができる。

【0107】

(2)また例えば、操作内容データに格納されているユーザの操作内容と、映像を見てゲームをプレイする他のユーザの操作内容と、を比較することによって、当該他のユーザのゲームプレイを評価するようにしてもよい。

40

【0108】

評価部128は、リプレイ体験版提供部116により提供されたゲームを他のユーザがプレイする場合、映像に対応するユーザの操作内容と、他のユーザの操作内容と、の比較結果に基づいて、他のユーザのゲームプレイを評価する。「ゲームプレイを評価」とは、他のユーザによる操作の良し悪しを判定することであり、ゲームプレイが評価されると、例えば、他のユーザに係るパラメータが変化したり、ゲーム画面70において所与の表示制御処理が実行されたりする。

【0109】

例えば、評価部128は、ユーザの操作内容と、他のユーザの操作内容と、の一致度に

50

基づいて、他のユーザのゲームプレイを評価する。ここでは、評価部128は、ユーザの操作内容と他のユーザの操作内容が一致しているか否か、及び、ユーザの操作タイミングと他のユーザの操作タイミングとのずれ時間が基準範囲であるか否か、に基づいて他のユーザのゲームプレイを評価する。

【0110】

評価部128は、ユーザの操作内容と他のユーザの操作内容が一致している場合、一致していない場合よりも高い評価を他のユーザに与える。また、評価部128は、ユーザの操作タイミングと他のユーザの操作タイミングとのずれ時間が小さいほど、他のユーザに高い評価を与える。

【0111】

変形例(2)によれば、映像に係るゲームプレイをしたユーザの操作内容と、映像を見てゲームプレイをする他のユーザの操作内容と、を比較して、当該他のユーザのゲームプレイを評価することができる。

【0112】

(3)また例えば、ゲームサーバ1は、SNS画面80において映像が再生されている間に、当該映像に関連付けられた状況をもとにゲーム空間50を構築しておき、他のユーザが映像を見ている間にゲームの開始準備を行うようにしてもよい。

【0113】

変形例(3)のリプレイ体験版提供部116は、他のユーザに対応する表示手段(例えば、他のユーザが操作するユーザ装置3の表示部36)に映像が再生されている間において、他のユーザに提供するゲームの開始準備を行う。ゲームの開始準備とは、ゲームの開始に必要なデータのロード(読み込み処理)を実行することであり、ここでは、映像に関連付けられたゲーム状況データを読み出してゲーム空間50を構築する処理である。

【0114】

例えば、SNSサーバ2は、ユーザ装置3から再生ボタン86が選択された旨の通知を受信すると、ゲームの開始準備をする旨の通知と再生する映像IDとをゲームサーバ1に送信する。ゲームサーバ1においては、ゲームの開始準備をする旨の通知と再生する映像IDとを受信すると、制御部10は、当該映像IDに関連付けられたゲーム状況データを記憶部12から読み出して、ゲーム空間50を構築する。

【0115】

変形例(3)によれば、SNS画面80において映像が再生されている間に、ゲームサーバ1がゲームの開始準備を行うので、他のユーザが開始ボタン92を選択した場合に、スムーズにゲームを開始することができる。

【0116】

(4)また例えば、上記においては、映像の開始タイミングのゲーム状況データが記録される場合を説明したが、映像の開始タイミングの所定時間前又は後のゲーム状況データを記憶しておき、この状況から他のユーザにゲームをプレイさせるようにしてもよい。他にも例えば、映像の開始タイミングから終了タイミングまでのゲーム状況データを時系列的に記録するようにしてもよい。

【0117】

また例えば、上記においては、ハイライト映像を見た他のユーザにゲームの体験版が提供される場合を説明したが、当該他のユーザに提供されるゲームは、体験版のゲームでなくてもよい。即ち、当該他のユーザが既にサッカーゲームの利用登録を済ませていてもよい。また、SNS画面80に表示される映像は、ハイライトの映像でなくてもよい。ユーザがプレイしたゲームの映像がSNS画面80に表示されるようにすればよい。

【0118】

また例えば、上記において記憶部12に記憶されるものとして説明したデータやプログラムは、外部記憶媒体を介してゲームサーバ1に供給されるようにしてもよいし、ネットワークを介して他の装置からゲームサーバ1に供給されるようにしてもよい。

【0119】

10

20

30

40

50



また例えば、上記説明した実施形態及び変形例のうち、2つ以上を組み合わせてもよい。

【0120】

また、上記実施形態においては、ゲームサーバ1又はSNSサーバ2により、機能ブロック図に示す各機能が実現される例を挙げて説明した。ゲームシステムSに含まれる上記の各機能は、ゲームサーバ1とSNSサーバ2とユーザ装置3との何れかに含まれるようにしてもよい。つまり、ゲームサーバ1とSNSサーバ2とユーザ装置3とで、機能ブロック図に示す各機能が分担されるようにしてもよい。ゲームシステムSを構成する各装置は、適宜、ネットワーク等を介してデータを送受信することにより、上記の各機能を実現することになる。

10

【0121】

例えば、ゲームデータ記憶部100、通常ゲーム実行部102、リプレイ体験版提供部116、及びリプレイ体験版実行部118が、SNSサーバ2により実現されるようにしてもよい。即ち、他のユーザがプレイするサッカーゲームに関する処理がゲームサーバ1ではなく、SNSサーバ2において実行されるようにしてもよい。

【0122】

例えば、ゲームデータ記憶部100、通常ゲーム実行部102、リプレイ体験版提供部116、及びリプレイ体験版実行部118が、ユーザ装置3において実現されるようにしてもよい。即ち、各ユーザによりプレイされるサッカーゲームに関する処理がゲームサーバ1ではなく、各ユーザのユーザ装置3において実行されるようにしてもよい。この場合、映像・状況関連付けデータは、ゲームサーバ1の記憶部12に記憶されており、制御部10は、当該記憶部12の記憶内容を取得する。そして、制御部10は、ゲーム状況データをユーザ装置3に送信することになる。

20

【0123】

また、上記実施形態では、ゲームシステムSに、ゲームサーバ1と、SNSサーバ2と、複数のユーザ装置3と、が含まれる例を挙げて説明したが、ゲームサーバ1とSNSサーバ2とを一つのサーバにまとめてもよい。また、ユーザがプレイしたゲームの映像が他のユーザに公開されるのは、SNSに限られない。SNSサーバ2が存在せず、ゲームサーバ1に映像が記録されているようにしてもよい。他にも例えば、ユーザによりアップロードされた映像を共有する動画共有サーバが用いられるようにしてもよい。また、ゲームサーバ1は、複数のサーバが含まれているようにしてもよい。

30

【0124】

また、ゲームシステムSで実行されるゲームをサッカーゲームとして説明したが、ゲームシステムSで実行されるゲームは、ゲーム画面の映像を記録可能なゲームであればよい。例えば、アメリカンフットボールゲーム、バスケットボールゲーム、ホッケーゲーム等であってもよい。また、スポーツゲーム以外のゲームであってもよく、例えば、FPS(First Person Shooting)ゲーム、ロールプレイングゲーム、アクションゲーム、パズルゲーム等であってもよい。

【符号の説明】

【0125】

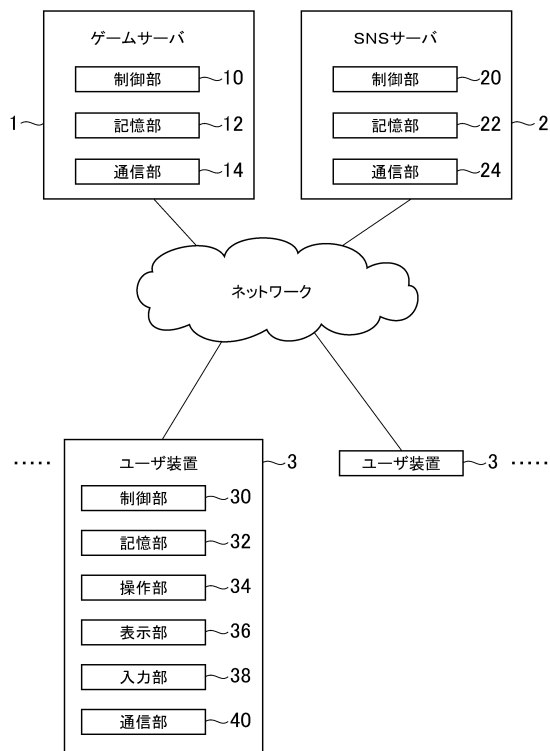
S ゲームシステム、1 ゲームサーバ、2 SNSサーバ、3 ユーザ装置、10, 20, 30 制御部、12, 22, 32 記憶部、14, 24, 40 通信部、34 操作部、36 表示部、38 入力部、50 ゲーム空間、52 フィールド、54a, 54b ゴールライン、56, 56a, 56b タッチライン、58 センターライン、60 ゴール、62, 64 キャラクタ、66 ボール、68 仮想カメラ、70 ゲーム画面、72 カーソル、80 SNS画面、82 ユーザ画像、84 表示領域、86 再生ボタン、88 映像詳細情報、90 コメント入力欄、92 開始ボタン、100 ゲームデータ記憶部、102 通常ゲーム実行部、104 ユーザ状況判定部、106 記録処理決定部、108 関連付け記録部、110 ハイライト映像記憶部、112 ハイライト映像記録部、114 表示制御部、116 リプレイ体験版提供部、118 リ

40

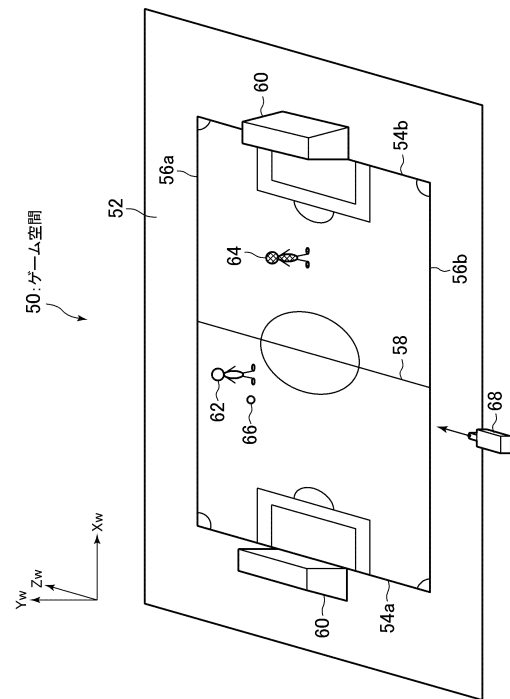
50

プレイ体験版実行部、120 他ユーザ状況判定部、122 終了決定部、124 操作  
内容記録部、126 操作内容表示制御部、128 評価部。

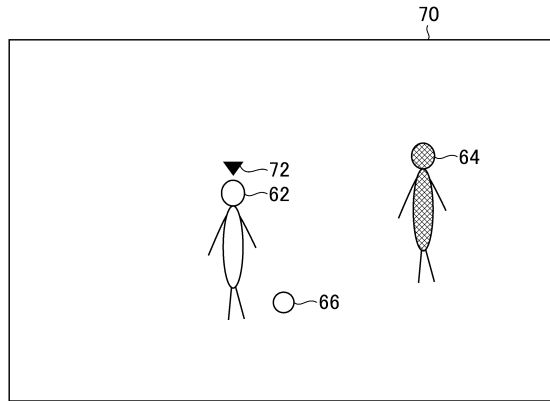
【図1】



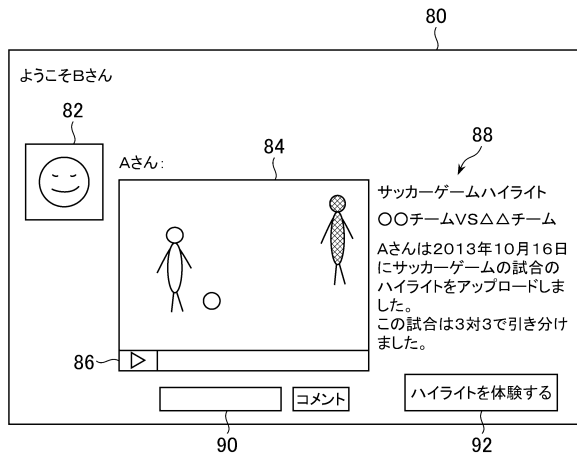
【図2】



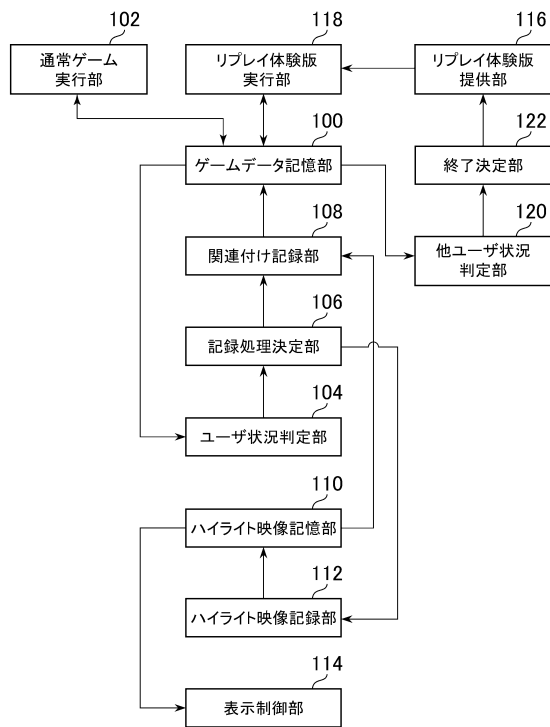
【図3】



【図4】



【図5】



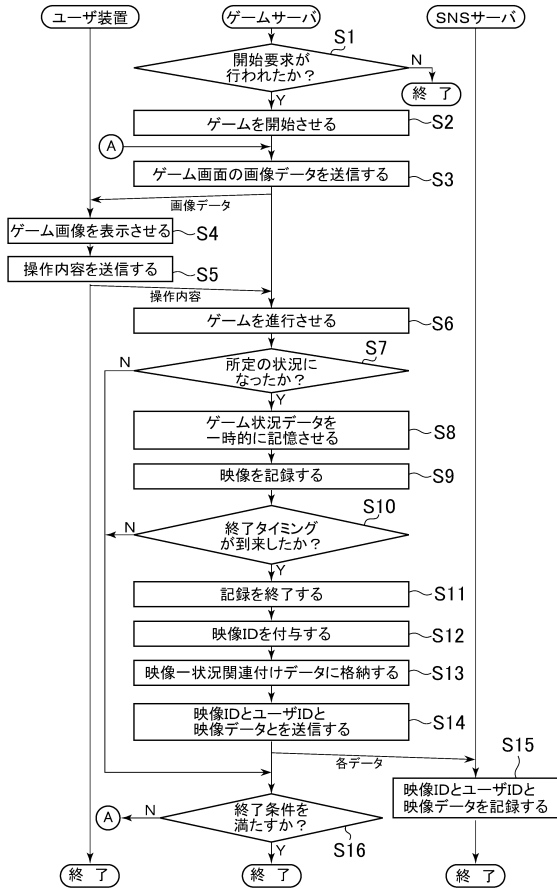
【図6】

映像ID	状況
001	ゲーム状況データA
002	ゲーム状況データB
⋮	⋮

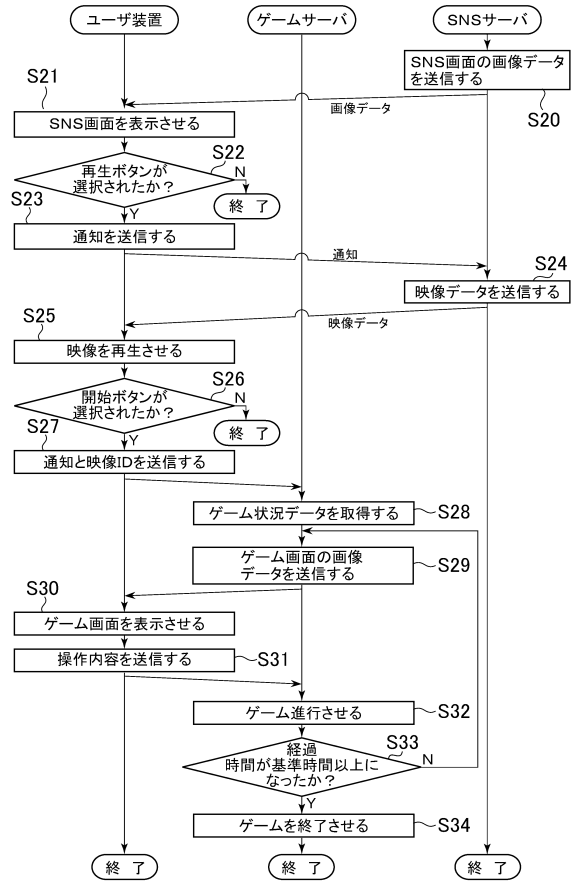
【図7】

映像ID	ユーザID	映像データ
001	A	映像データ001
002	C	映像データ002
⋮	⋮	⋮

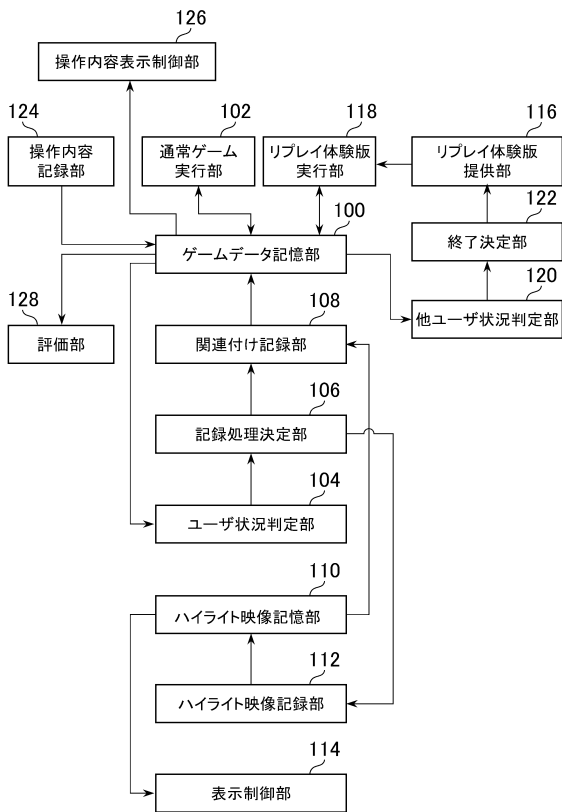
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

操作タイミング	操作内容
t1	Aボタン
t2	Bボタン
⋮	⋮

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-065831(JP,A)  
特開2010-063840(JP,A)  
特開2006-006853(JP,A)  
怒首領蜂 大往生 dodonpachi DAI-OU-JO, A R C A D I A 第4巻 第5号, 日本, 2003  
年 5月 1日, 第4巻 第5号, 第50~51頁  
ブライトィス BRIGHTIS, 電撃PlayStation D22 第5巻 第23号, 日本, メ  
ディアワークス, 第5巻 第23号, 第32~33頁

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8