

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2021年2月11日(11.02.2021)



(10) 国際公開番号

WO 2021/024803 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/30 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/537 (2014.01) A63F 13/86 (2014.01)
A63F 13/54 (2014.01) G06F 3/0481 (2013.01)
A63F 13/58 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2020/028387

(22) 国際出願日: 2020年7月22日(22.07.2020)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2019-144464 2019年8月6日(06.08.2019) JP

(71) 出願人:株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP).

(72) 発明者:千葉 茂(CHIBA, Shigeru); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP).

井上 快(INOUE, Kai); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP). 平井 純貴(HIRAI, Junki); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP). 酒井 昭(SAKAI, Akira); 〒1040061 東京都中央区銀座一丁目11番1号 Tokyo (JP).

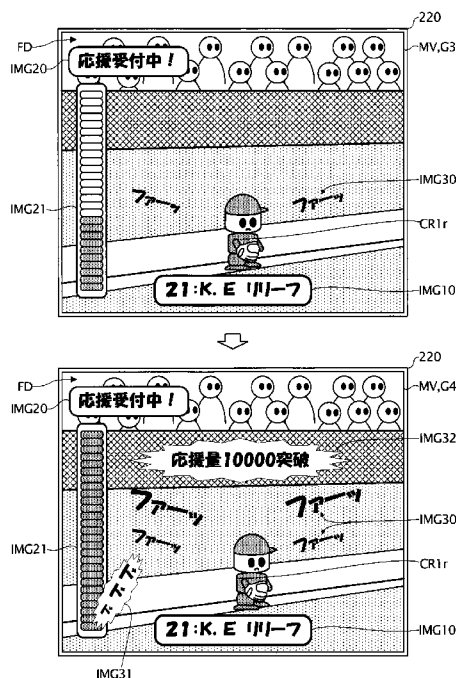
(74) 代理人: 特許業務法人旺知国際特許事務所 (OHCHI INTERNATIONAL IP); 〒1130033 東京都文京区本郷2-15-13 お茶の水ウィングビル6階 Tokyo (JP).

(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, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, 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,

(54) Title: RECORDING MEDIUM, GAME DEVICE, AND CONTROL METHOD FOR GAME DEVICE

(54) 発明の名称: 記録媒体、ゲーム装置及びゲーム装置の制御方法

[図15]



(57) Abstract: This recording medium records a game program which causes a processor of a game terminal to function as: a game progress unit which makes a game progress; a support period setting unit which, when a condition of the game, that has progressed on the basis of an operation of a user, becomes a specific condition, starts a support period in which a support for a specific target pertaining to the game can be received; a support information acquisition unit which acquires support information according to a specific operation for a support terminal from the support terminal communicably connected to the game terminal in the support period; and a capability setting unit which changes capability associated with the specific target on the basis of the support information.

(57) 要約: 記録媒体は、ゲーム端末のプロセッサを、ゲームを進行させるゲーム進行部と、ユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となる場合に、ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる応援期間設定部と、応援期間において、ゲーム端末と通信可能に接続された応援端末から、応援端末に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する応援情報取得部と、応援情報に基づいて、特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、して機能させるゲームプログラムを記録する。

QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(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：記録媒体、ゲーム装置及びゲーム装置の制御方法
技術分野

[0001] 本発明は、記録媒体、ゲーム装置及びゲーム装置の制御方法に関する。

背景技術

[0002] 通信ゲームシステムにおいて、ゲームの観戦者の数に応じてプレイヤキャラクタの能力が変化するゲームが提案されている（例えば、特許文献1参照）。また、対戦ゲームでは、対戦ゲームの観戦者の応援によってプレイヤキャラクタの能力を上昇させる仕組みが提案されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2004-167172号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 対戦ゲームの観戦者の応援によってプレイヤキャラクタの能力を上昇させる仕組みでは、観戦者の応援先および応援タイミング等が予め決まっている。このため、対戦ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になり、対戦ゲームの観戦が盛り上がりがないおそれがある。

[0005] 本発明は、上述した事情を鑑みてなされてものであり、対戦ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することを可能とする技術の提供を、解決課題の一つとする。

課題を解決するための手段

[0006] 以上の課題を解決するために、本発明の一態様に係る記録媒体は、ゲーム装置のプロセッサを、ゲームを進行させる進行部と、ユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部と、前記応援期間において、前記ゲームと通信可能に接続された端末装置か

ら、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部と、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、して機能させるプログラムを記録した記録媒体である、ことを特徴とする。

[0007] また、本発明の一態様に係るゲーム装置は、ゲームを進行させる進行部と、前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部と、前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部と、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、を備えている、ことを特徴とする。

[0008] また、本発明の一態様に係るゲーム装置の制御方法は、ゲーム装置のプロセッサが、ゲームを進行させ、前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させ、前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得し、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる、ことを特徴とする。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]実施形態に係るゲームシステムの概要を説明するための説明図である。

[図2]図1に示したゲーム端末が生成するゲーム動画の概要を説明するための説明図である。

[図3]図1に示したゲーム端末の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[図4]図3に示したゲーム端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

[図5]図1に示した配信サーバの構成の一例を示す機能ブロック図である。

[図6]図5に示した配信サーバのハードウェア構成の一例を示す図である。

[図7]図 1 に示したゲーム管理サーバの構成の一例を示す機能ブロック図である。

[図8]図 7 に示したゲーム管理サーバのハードウェア構成の一例を示す図である。

[図9]図 1 に示した応援端末の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[図10]図 9 に示した応援端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

[図11]図 1 に示した視聴端末の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[図12]図 1 1 に示した視聴端末のハードウェア構成の一例を示す図である。

[図13]対戦管理テーブルのデータ構成の一例を示す図である。

[図14]図 3 に示したゲーム端末の動作の概要を説明する説明図である。

[図15]図 1 4 に示したゲーム端末の動作の概要の続きを説明する説明図である。

[図16]図 1 に示したゲームシステムの動作の一例を示すシーケンスチャートである。

[図17]図 3 に示したゲーム端末の動作の一例を示すフローチャートである。

[図18]変形例 1 に係るゲーム端末の動作の概要を説明する説明図である。

[図19]変形例 2 に係るゲーム端末の動作の概要を説明する説明図である。

[図20]変形例 5 に係る応援端末の表示部に表示される表示画像の一例を示す図である。

[図21A]変形例 8 に係るゲームシステムの概要を示す説明図である。

[図21B]図 2 1 A に示したゲーム管理サーバの構成の一例を示す機能ブロック図である。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、本発明を実施するための形態について図面を参照して説明する。なお、各図において、各部の寸法及び縮尺は、実際のものと適宜に異ならせてある。また、以下に述べる実施の形態は、本発明の好適な具体例であるから、技術的に好ましい種々の限定が付されているが、本発明の範囲は、以下の説明において特に本発明を限定する旨の記載がない限り、これらの形態に限

られるものではない。

[0011] [1. 実施形態]

先ず、図1を参照しながら、実施形態に係るゲームシステム1の概要の一例について説明する。

[0012] 図1は、実施形態に係るゲームシステム1の概要を説明するための説明図である。

[0013] 図1に示すゲームシステム1は、所定のゲームを実行可能な2個のゲーム端末10（10-1及び10-2）と、2個のゲーム端末10に対応して設けられた2個の表示装置20（20-1及び20-2）と、配信サーバ30と、ゲーム管理サーバ50とを有する。さらに、ゲームシステム1は、M個の応援端末70（70-1～70-M）と、M個の視聴端末80（80-1～80-M）と、M個の視聴端末80に対応して設けられたM個の表示装置90（90-1～90-M）とを有する（Mは1以上の自然数）。例えば、各ゲーム端末10、配信サーバ30、ゲーム管理サーバ50、各応援端末70及び各視聴端末80は、ネットワークNWを介して、互いに通信可能に接続されている。なお、ゲーム端末10は、「ゲーム装置」の一例である。以下では、M個の応援端末70-1～70-Mのうち、m番目の応援端末70を、応援端末70-mと称する場合がある（mは、 $1 \leq m \leq M$ を満たす自然数）。同様に、M個の視聴端末80-1～80-Mのうち、m番目の視聴端末80を、視聴端末80-mと称し、表示装置90-1～90-Mのうち、m番目の表示装置90を、表示装置90-mと称する場合がある。

[0014] 本実施形態では、ゲーム端末10が家庭用のゲーム機器である場合を一例として想定する。但し、ゲーム端末10としては、任意の情報処理装置を採用し得る。例えば、ゲーム端末10は、店舗や遊戯施設等に設置された業務用のゲーム機器であってもよいし、携帯電話若しくはスマートフォン等のモバイル機器であってもよいし、また、パーソナルコンピュータ等の据置型の情報機器であってもよい。

[0015] ゲーム端末10-1は、例えば、ゲーム端末10-2に対して、ゲーム端

末10-1で実行されている所定のゲームに関する情報をゲーム管理サーバ50を介して送信する。また、ゲーム端末10-2は、ゲーム端末10-1に対して、ゲーム端末10-2で実行されている所定のゲームに関する情報をゲーム管理サーバ50を介して送信する。このため、各ゲーム端末10で実行されている所定のゲームに関する情報を、ゲーム端末10-1及び10-2の間で共有させることができる。これにより、例えば、ゲーム端末10-1を操作するユーザとゲーム端末10-2を操作するユーザとは、所定のゲームにおいて互いに協力しつつミッションをクリアしたり、又は、所定のゲームにおいて対戦したりすることが可能である。複数のゲーム端末10間の通信は、ゲーム管理サーバ50を介さずに実行されてもよい。本実施形態では、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとが、野球ゲーム（「ゲーム」の一例）において対戦する場合を想定する。

[0016] ゲーム端末10-1は、ゲーム端末10-1に対応して設けられた表示装置20-1と通信可能であり、ゲーム端末10-2は、ゲーム端末10-2に対応して設けられた表示装置20-2と通信可能である。そして、各ゲーム端末10は、各ゲーム端末10において実行されている野球ゲームに係るゲーム動画を、各ゲーム端末10に対応して設けられた各表示装置20が具備する表示部220（「表示部」の一例）に表示させることができる。表示装置20としては、例えば、液晶ディスプレイ、テレビ受像機、又は、タッチパネル式ディスプレイ等が該当する。なお、表示装置20は、ゲーム端末10に含まれてもよい。また、ゲームシステム1が有するゲーム端末10の数は、2個に限定されない。例えば、ゲームシステム1が有するゲーム端末10の数は、1個でもよいし、3個以上でもよい。

[0017] また、例えば、ゲーム端末10は、配信サーバ30に対して、ゲーム端末10において実行されている野球ゲームに係るゲーム動画を供給することができる。なお、本実施形態では、ゲーム端末10-1に対応する表示部220-1に表示されるゲーム動画とゲーム端末10-2に対応する表示部220-2に表示されるゲーム動画とが互いに同じである場合を想定する。例え

ば、ゲーム端末10-1及び10-2の一方は、表示部220に表示させるゲーム動画と同一のゲーム動画を、配信サーバ30に供給する。本実施形態では、配信サーバ30に供給されるゲーム動画が表示部220に表示されるゲーム動画と同一の動画である場合を想定するが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。例えば、配信サーバ30に供給されるゲーム動画は、表示部220に表示されるゲーム動画の解像度を低くした動画であってもよい。

[0018] 配信サーバ30は、ゲーム端末10からゲーム動画が供給され、且つ、視聴端末80-mからゲーム動画の配信要求を受信した場合に、視聴端末80-mに対して、ゲーム端末10から供給されたゲーム動画を配信する。

[0019] 視聴端末80-mは、配信サーバ30からゲーム動画が配信される場合に、視聴端末80-mに対応して設けられた表示装置90-mが具備する表示部920-mに対して、ゲーム動画を表示させる。なお、視聴端末80-mとしては、スマートフォン、携帯電話、又は、パーソナルコンピュータ等の、インターネットに接続可能な任意の情報処理装置を採用し得る。表示装置90-mとしては、例えば、液晶ディスプレイ、テレビ受像機、又は、タッチパネル式ディスプレイ等が該当する。なお、表示装置90-mは、視聴端末80-mに含まれてもよい。

[0020] 応援端末70-mは、野球ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間に、特定の対象を応援するための応援操作（「特定の操作」の一例）を受け付け、受け付けた応援操作に応じた応援情報をゲーム管理サーバ50に送信する。特定の対象は、例えば、野球ゲームをプレイするユーザ（ゲーム端末10のユーザ）の操作対象であってもよい。また、例えば、特定の対象は、野球ゲームに係る複数のキャラクタのうちの一のキャラクタであってもよいし、複数のチームのうちの一のチームであってもよい。

[0021] 以下では、ゲーム端末10-1及び10-2の一方のユーザをプレイヤと称し、ゲーム端末10-1及び10-2の他方のユーザを対戦プレイヤと称する場合がある。また、応援端末70-mのユーザを観戦者と称する場合が

ある。本実施形態では、応援端末70-mのユーザが視聴端末80-mのユーザと同一人物である場合を想定する。例えば、応援端末70-mを所持する観戦者は、視聴端末80-mに対応して設けられた表示装置90-mが具備する表示部920-mに表示されたゲーム動画を視聴する。そして、応援端末70-mを所持する観戦者は、例えば、応援期間に応援端末70-mに対して応援操作を行う。応援端末70-mとしては、スマートフォン、携帯電話、又は、パーソナルコンピュータ等の、インターネットに接続可能な任意の情報処理装置を採用し得る。なお、応援端末70は、ゲーム動画を視聴するための機能を有してもよい。すなわち、応援端末70-mと視聴端末80-mとが同一の端末装置により実現されてもよい。

[0022] ゲーム管理サーバ50は、例えば、上述したように、複数のゲーム端末10間の通信を制御する。さらに、ゲーム管理サーバ50は、各ゲーム端末10と各応援端末70との間の通信を制御する。例えば、ゲーム管理サーバ50は、応援端末70-mから受信した応援情報を各ゲーム端末10に送信する。すなわち、図1に示す例では、各応援端末70は、ネットワークNW及びゲーム管理サーバ50を介して、各ゲーム端末10と通信可能に接続されている。次に、図2を参照しながら、ゲーム端末10が生成するゲーム動画の概要を説明する。

[0023] 図2は、図1に示したゲーム端末10が生成するゲーム動画MVの概要を説明するための説明図である。

[0024] 本実施形態に係るゲーム動画MVは、仮想的な野球場等の仮想空間FDにおいて、野球ゲームが進行する様子を示す動画である。仮想空間FDにおいて野球ゲームが進行する様子は、「ゲームの状況」の一例である。なお、ゲームの状況は、例えば、ゲームに係る仮想空間FDの状況であってもよい。仮想空間FDの状況とは、例えば、仮想空間FDに存在するゲーム要素に関する状況の一部又は全部であってもよいし、仮想空間FDに存在する音に関する状況の一部又は全部であってもよい。また、仮想空間FDの状況とは、仮想空間FDに存在するゲーム要素に関する状況と仮想空間FDに存在する

音に関する状況とを含む状況の一部又は全部であってもよい。

[0025] 例えば、仮想空間FDの状況を示す静止画像がゲーム画像Gとして表示部220に表示され、表示部220に表示されたゲーム画像Gが単位期間毎に更新されてもよい。これにより、野球ゲームの進行に伴い変化する仮想空間FDの状況を示すゲーム動画MVが表示部220に表示される。

[0026] 図2に示す例では、ゲーム動画MVは、仮想空間FDにおいて、投手キャラクタCR1がボールオブジェクトOB1を投球し、投手キャラクタCR1が投球したボールオブジェクトOB1を打者キャラクタCR2がバットオブジェクトOB2を用いて打ち返す様子を示す。また、例えば、ゲーム動画MVは、仮想空間FDにおいて、野球ゲームを観戦する観客キャラクタCR3の様子を示す。また、本実施形態に係るゲーム動画MVは、応援情報に基づく応援量を示す画像を含む場合がある。次に、図3から図12を参照しながら、ゲーム端末10、配信サーバ30、ゲーム管理サーバ50、応援端末70、及び、視聴端末80の機能について説明する。まず、図3及び図4を参照しながら、ゲーム端末10の構成について説明する。

[0027] 図3は、図1に示したゲーム端末10の構成の一例を示す機能ブロック図である。以下では、ゲーム端末10-1及び10-2のうちの一のゲーム端末10について構成及び動作等を説明する。従って、以下では、特に断りがない場合、「ユーザ」及び「ゲーム端末10のユーザ」は、説明対象の一のゲーム端末10のユーザを意味するものとする。

[0028] ゲーム端末10は、制御部110と、ゲームプログラムPRg（「プログラム」の一例）及び制御プログラムPRcg等の各種情報を記憶する記憶部130と、配信サーバ30及びゲーム管理サーバ50等の外部装置との間の通信を実行するための通信部150と、ゲーム端末10のユーザによる操作を受け付けるための操作部170とを有する。ゲームプログラムPRgは、例えば、ゲーム端末10が野球ゲームを実行するためのアプリケーションプログラムである。また、制御プログラムPRcgは、例えば、制御部110がゲーム端末10の各部を制御するためのオペレーションシステムプログラ

ムである。

[0029] 制御部 110 は、ゲーム端末 10 の各部を制御する。さらに、制御部 110 は、ゲーム端末 10 において実行される野球ゲームの進行を制御する。例えば、制御部 110 は、ゲーム進行部 111（「進行部」の一例）、応援期間設定部 112（「期間設定部」の一例）、応援情報取得部 113（「取得部」の一例）及び能力設定部 114（「能力設定部」の一例）を有する。

[0030] ゲーム進行部 111 は、例えば、ゲームを進行させ、進行させたゲームの状況を示すゲーム動画 MV を表示部 220 に表示させる。例えば、ゲーム進行部 111 は、ゲーム端末 10 のユーザの操作等に基づいて、ゲームを進行させる。そして、ゲーム進行部 111 は、進行させたゲームの状況を示す進行状況情報を生成し、生成した進行状況情報に基づいて、ゲーム動画 MV を再生するためのゲーム動画情報を生成する。これにより、例えば、表示部 220 は、ゲーム進行部 111 が生成したゲーム動画情報に基づいて、ゲーム動画 MV を表示する。また、ゲーム進行部 111 は、ゲーム動画 MV を配信する場合、ゲーム動画情報を通信部 150 を介して配信サーバ 30 に送信する。これにより、ゲーム動画情報に基づくゲーム動画 MV が視聴端末 80-m 等に配信される。

[0031] 進行状況情報とは、ゲームの進行に伴い仮想空間 F D の状況が変化した場合に、仮想空間 F D に存在する各種ゲーム要素の状態と、仮想空間 F D における音声とを管理するための情報である。具体的には、本実施形態において、進行状況情報とは、例えば、仮想空間 F D におけるゲーム要素の位置、形状、姿勢、向き、色彩、模様、移動速度、及び、移動方向と、仮想空間 F D において存在する音との、一部又は全部を含む情報である。

[0032] また、ゲーム動画情報とは、単位期間毎に更新されるゲーム画像 G を示す情報（単位期間毎に更新されるゲーム画像 G をリアルタイムに示す情報）であってもよいし、複数の単位期間と 1 対 1 に対応する複数のゲーム画像 G の集合を示す情報（複数の単位期間に亘り蓄積された複数のゲーム画像 G の集合を示す情報）であってもよい。また、ゲーム動画情報とは、単位期間毎に

更新されるゲーム画像G又は複数のゲーム画像Gの集合を示す情報に対して、仮想空間FDにおける音を示す情報を付加した情報であってもよい。

[0033] 応援期間設定部112は、ゲーム端末10のユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となる場合に、ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる。そして、応援期間設定部112は、応援期間を開始させてから所定の時間が経過した後に、応援期間を終了させる。なお、特定の状況とは、例えば、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況であってもよい。ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況は、例えば、ゲームの進行に応じて発生するイベントであってもよい。具体的には、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況は、例えば、打者がホームランを打つことであってもよいし、走者が盗塁することであってもよいし、捕手が盗塁を阻止することであってもよい。なお、野球ゲームにおいて、例えば、インニングの3回が終了することは、ゲームの開始時において発生することが既に確定しているため、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況には該当しない。特定の状況の他の具体例等については、能力設定部114についての説明の後に、説明する。

[0034] 応援情報取得部113は、応援期間において、応援端末70に対する応援操作に応じた応援情報を、応援端末70からゲーム管理サーバ50を介して取得する。応援操作に応じた応援情報とは、例えば、応援操作による応援を定量化した応援量を示す情報であってもよい。応援量は、応援の程度を示す指標値であってもよい。例えば、応援量は、特定の対象に関連付けられた能力を変化させるための指標値であってもよい。

[0035] 能力設定部114は、応援情報取得部113が取得した応援情報に基づいて、特定の対象に関連付けられた能力を変化させる。特定の対象に関連付けられた能力とは、例えば、特定の対象に関連付けられたパラメータであってもよい。また、特定の対象に関連付けられた能力とは、例えば、特定の対象がゲームにおいて有利な効果を生じさせるための能力値であってもよい。ま

た、特定の対象に関連付けられた能力は、例えば、特定の対象の運動能力であってもよいし、特定の対象の知力であってもよいし、特定の対象の気力に関する能力であってもよい。また、特定の対象に関連付けられた能力は、例えば、特定の対象がチームの場合、チーム内の選手の連携力及び戦術理解力等であってもよい。

[0036] また、特定の対象に関連付けられた能力は、応援情報に基づく応援量に応じてリニアに変化してもよいし、応援情報に基づく応援量に応じて段階的に変化してもよい。あるいは、特定の対象に関連付けられた能力が複数である場合、応援情報に基づいて変化する能力の数が、応援情報に基づく応援量に応じて増加してもよい。例えば、特定の対象がリリース投手であり、特定の対象に関連付けられた能力が、リリース投手に関連付けられたコントロール、球速及び対左打者に関する能力である場合、応援情報に基づく応援量の増加に応じて、コントロール、球速及び対左打者に関する能力が順に向上してもよい。また、特定の対象が打者であり、特定の対象に関連付けられた能力が、打者に関連付けられたミート率及び打球の飛距離に関する能力である場合、応援情報に基づく応援量の増加に応じて、ミート率及び打球の飛距離に関する能力が順に向上してもよい。

[0037] また、特定の対象に関連付けられた能力のうち、応援情報に基づいて変化する能力は、例えば、同じ種類のキャラクタであっても、キャラクタ毎に異なってもよい。また、特定の対象に関連付けられた能力のうち、応援情報に基づいて変化する能力は、ゲーム端末10のユーザにより選択可能であってもよい。また、応援情報に基づく効果（能力の変化分）は、野球ゲームが終了するまで維持されてもよいし、所定のタイミング（例えば、1イニングが終了するタイミング等）において消滅してもよい。

[0038] ここで、野球ゲームにおいて、応援期間を開始させる契機となる特定の状況について、説明する。

[0039] 特定の状況とは、上述したように、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況であってもよい。また、特定の状況とは、例えば、ゲー

ムの進行（流れ、展開）に特定の変化が生じる状況であってもよい。ゲームの進行に特定の変化が生じる状況とは、例えば、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況であってもよいし、ゲームの進行に特定の影響を及ぼし得る状況であってもよい。

[0040] なお、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントは、ゲームの進行に応じて発生するイベントのうち、ゲームの状況を好転又は悪化させるイベントであってもよい。あるいは、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントは、例えば、ゲームのプレイヤーの操作のうち、以降のゲームの進行の変化を確定する操作に基づいて発生するイベントであってもよい。以降のゲームの進行の変化を確定する操作に基づいて発生するイベントは、例えば、ゲームに係るキャラクタを変更するイベントであってもよい。具体的には、キャラクタを変更するイベントは、リリーフが登板するイベント、及び、代打が登場するイベント等の選手交代のイベントであってもよい。

[0041] また、ゲームの進行に特定の影響を及ぼし得る状況は、例えば、ゲームの進行又はゲームの結果（例えば、勝敗）に一定以上の影響を与える状況であってもよい。ゲームの進行に一定以上の影響を与える状況は、ゲームの状況を好転又は悪化させる状況であってもよい。ゲームの状況を好転させる状況は、例えば、攻撃時に走者が得点圏に進んだ状況であってもよい。また、ゲームの状況を悪化させる状況は、例えば、守備時に走者が得点圏に進んだ状況であってもよい。

[0042] また、ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況は、例えば、対戦の優劣が逆転する可能性が通常より高い状況であってもよい。対戦の優劣が逆転する可能性が通常より高い状況は、例えば、一打逆転のチャンスの状況であってもよいし、逆転されかねないピンチの状況であってもよい。また、ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況は、例えば、最後のチャンスである状況であってもよいし、勝利するか延長戦に突入するかが決まる対戦が行われる状況（例えば、勝っているチームの投手が9回裏に登場する場面等）であってもよい。最後のチャンスである状況は、例えば、9回裏に満塁になっ

た状況であってもよい。

[0043] また、特定の状況とは、例えば、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況であってもよい。特定のキャラクタは、例えば、プレイヤーの操作するキャラクタであってもよい。特定のキャラクタの能力は、例えば、対戦の優劣に影響する能力であってもよい。対戦の優劣に影響する能力は、例えば、プレイヤーの操作するキャラクタの体力及び走力等の運動能力であってもよいし、プレイヤーの操作するキャラクタの集中力等の気力に関する能力であってもよいし、プレイヤーの操作するキャラクタの知力であってもよい。例えば、集中力が高い場合、集中力が低い場合に比べて、チャンスの場面において、良い結果になる確率が高くなってもよい。あるいは、やる気が低い場合、やる気が高い場合に比べて、ミスが発生する確率が高くなってもよい。また、知力が高いキャラクタは、知力が低いキャラクタに比べて、戦術の理解力が高くてよい。戦術は、例えば、野球の守備において、守備位置を打者によって変えること等であってもよい。

[0044] また、特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況とは、例えば、キャラクタの体力が所定値以下になった状況であってもよいし、キャラクタの走力が所定値以下になった状況であってもよい。また、特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況とは、例えば、キャラクタの集中力が所定値以下になった状況であってもよいし、キャラクタのやる気が所定値以下になった状況であってもよい。また、特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況とは、例えば、プレイヤーの操作するチームに属する複数のキャラクタ（選手）のうち、試合に出場している複数のキャラクタの能力（例えば、体力）の平均値が所定値以下になった状況であってもよい。例えば、複数のキャラクタの体力が平均値以下の場合、複数のキャラクタの体力が平均値を越えている場合に比べて、ピンチの場面において、悪い結果になる確率が高くなってもよい。

[0045] また、特定の状況とは、例えば、プレイヤー、又は、対戦プレイヤーが所定の操作を行ったことにより発生する状況であってもよい。所定の操作とは、例

えば、プレイヤが観戦者に応援を要求するために行う操作であってもよい。なお、所定の操作が、プレイヤが観戦者に応援を要求するために行う操作である場合、例えば、1試合に実行することができる所定の操作の回数が制限されてもよい。

[0046] また、特定の状況とは、プレイヤの操作するキャラクタが特定の敵キャラクタと対戦する状況であってもよい。特定の敵キャラクタは、例えば、過去の対戦履歴に基づいて特定されるキャラクタであってもよい。過去の対戦履歴に基づいて特定されるキャラクタは、例えば、過去の対戦によって因縁が生じたキャラクタであってもよい。また、特定の敵キャラクタは、例えば、予め設定された対戦の組合せに基づいて特定されるキャラクタであってもよい。予め設定された対戦の組合せに基づいて特定されるキャラクタは、例えば、現実世界の過去の名勝負に基づく対戦相手に対応するキャラクタであってもよい。また、例えば、現在の打者の前の打者が敬遠された場合、前の打者を敬遠した投手が現在の打者の特定の敵キャラクタであってもよい。

[0047] なお、ゲーム端末10の構成は、図3に示す例に限定されない。例えば、図1に示した表示装置20がゲーム端末10に含まれる場合、ゲーム端末10は、ゲーム動画等の各種画像を表示可能な表示部220を有してもよい。次に、図4を参照しながら、ゲーム端末10のハードウェア構成について説明する。

[0048] 図4は、図3に示したゲーム端末10のハードウェア構成の一例を示す図である。

[0049] ゲーム端末10は、ゲーム端末10の各部を制御するプロセッサ11（「ゲーム装置のプロセッサ」の一例）と、各種情報を記憶するメモリ13と、通信装置15と、入力操作装置17とを有する。

[0050] メモリ13は、非一過性（non-transitory）の記録媒体であり、例えば、プロセッサ11の作業領域として機能するRAM（Random Access Memory）等の揮発性メモリと、ゲームプログラムPRg及び制御プログラムPRcg等の各種情報を記憶するEEPROM（Electrically Erasable Programmabl

e Read-Only Memory)等の不揮発性メモリとの、一方又は双方を含み、記憶部130として機能する。なお、メモリ13は、ゲーム端末10に着脱可能であってもよい。具体的には、メモリ13は、ゲーム端末10に着脱されるメモリカード等の記憶媒体であってもよい。また、メモリ13は、例えば、ゲーム端末10とネットワークNW等を介して通信可能に接続された記憶装置(例えば、オンラインストレージ)であってもよい。すなわち、ゲームプログラムPRgを記録した「記録媒体」としては、ゲーム端末10の外部に存在する外部装置に設けられた記憶装置であってもよい。例えば、ゲームプログラムPRgを記録した「記録媒体」としては、ゲーム端末10の外部に存在し、ゲームプログラムPRgを配信する配信サーバに設けられ、ゲームプログラムPRgを記録した記憶装置であってもよい。

[0051] プロセッサ11は、例えば、1又は複数のCPU(Central Processing Unit)を含んで構成される。プロセッサ11は、例えば、メモリ13に記憶された制御プログラムPRcgを実行し、制御プログラムPRcgに従って動作することで、ゲーム端末10の各部を制御する制御部110として機能する。さらに、プロセッサ11は、例えば、メモリ13に記憶されたゲームプログラムPRgを実行し、ゲームプログラムPRgに従って動作することで、野球ゲームを実行するための制御部110として機能する。例えば、メモリ13に記憶されたゲームプログラムPRgに従って動作するプロセッサ11は、ゲーム進行部111と応援期間設定部112と応援情報取得部113と能力設定部114とを含む制御部110として機能する。

[0052] なお、例えば、プロセッサ11が複数のCPUを含んで構成される場合、制御部110の一部又は全部の機能は、これら複数のCPUが制御プログラムPRcg及びゲームプログラムPRg等のプログラムに従って協働して動作することで実現されてもよい。また、プロセッサ11は、1又は複数のCPUに加え、又は、1又は複数のCPUのうち一部又は全部に代えて、GPU(Graphics Processing Unit)、DSP(Digital Signal Processor)、又は、FPGA(Field Programmable Gate Array)等のハードウェアを含ん

で構成されるものであってもよい。この場合、プロセッサ 11 により実現される制御部 110 の一部又は全部は、DSP 等のハードウェアにより実現されてもよい。

[0053] 通信装置 15 は、有線ネットワーク及び無線ネットワークの一方又は双方を介して、ゲーム端末 10 の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部 150 として機能する。

[0054] 入力操作装置 17 は、ゲーム端末 10 のユーザによる操作を受け付けるためのハードウェアであり、操作部 170 として機能する。例えば、入力操作装置 17 は、操作ボタン、タッチパネル、キーボード、ジョイスティック、及び、マウス等のポインティングデバイスの一部又は全部を含む、1 又は複数の機器から構成されるものであってもよい。次に、図 5 及び図 6 を参照しながら、配信サーバ 30 の構成について説明する。

[0055] 図 5 は、図 1 に示した配信サーバ 30 の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[0056] 配信サーバ 30 は、配信サーバ 30 の各部を制御する制御部 310 と、各種情報を記憶する記憶部 330 と、ゲーム端末 10 及び視聴端末 80-m 等の外部装置との間の通信を実行するための通信部 350 とを有する。制御部 310 は、ゲーム端末 10 から通信部 350 を介してゲーム動画情報を取得する動画取得部 311 と、視聴端末 80-m に対してゲーム動画 MV を配信する動画配信部 312 とを有する。動画配信部 312 は、例えば、視聴端末 80-m に対して通信部 350 を介してゲーム動画情報を送信することにより、ゲーム動画情報に基づくゲーム動画 MV を視聴端末 80-m に対して配信する。記憶部 330 は、配信サーバ 30 の各部を制御するための制御プログラム PRcd を記憶している。次に、図 6 を参照しながら、配信サーバ 30 のハードウェア構成について説明する。

[0057] 図 6 は、図 5 に示した配信サーバ 30 のハードウェア構成の一例を示す図である。

[0058] 配信サーバ 30 は、配信サーバ 30 の各部を制御するプロセッサ 31 と、

各種情報を記憶するメモリ33と、配信サーバ30の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置35とを有する。

[0059] メモリ33は、例えば、プロセッサ31の作業領域として機能するRAM等の揮発性メモリと、制御プログラムPRcd等の各種情報を記憶するEEPROM等の不揮発性メモリとの、一方又は双方を含み、記憶部330として機能する。プロセッサ31は、例えば、1又は複数のCPUを含んで構成される。プロセッサ31は、メモリ33に記憶された制御プログラムPRcdを実行し、制御プログラムPRcdに従って動作することで、制御部310として機能する。通信装置35は、配信サーバ30の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部350として機能する。

[0060] なお、配信サーバ30の構成は、図5及び図6に示した例に限定されない。例えば、配信サーバ30は、配信サーバ30の管理者等による操作を受け付けるための操作部として機能する入力操作装置を有してもよい。次に、図7及び図8を参照しながら、ゲーム管理サーバ50の構成について説明する。

[0061] 図7は、図1に示したゲーム管理サーバ50の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[0062] ゲーム管理サーバ50は、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する制御部510と、各種情報を記憶する記憶部530と、ゲーム端末10及び応援端末70等の外部装置との間の通信を実行するための通信部550とを有する。制御部510は、応援端末70から通信部550を介して応援情報を収集し、収集した応援情報をゲーム端末10に通信部550を介して送信する収集部511を有する。記憶部530は、ゲーム管理サーバ50の各部を制御するための制御プログラムPRccと、実行予定又は実行中の野球ゲームに関する対戦情報を記憶する対戦管理テーブルTB L p l等の各種情報とを記憶する。実行予定の野球ゲームとは、例えば、後述する図16に示す開始要求REQ p lをゲーム管理サーバ50に送信したゲーム端末10において、

これから実行される野球ゲームである。対戦管理テーブルＴＢＬｐｌのデータ構成については、後述する図１３において説明する。次に、図８を参照しながら、ゲーム管理サーバ５０のハードウェア構成について説明する。

[0063] 図８は、図７に示したゲーム管理サーバ５０のハードウェア構成の一例を示す図である。

[0064] ゲーム管理サーバ５０は、ゲーム管理サーバ５０の各部を制御するプロセッサ５１と、各種情報を記憶するメモリ５３と、ゲーム管理サーバ５０の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置５５とを有する。

[0065] メモリ５３は、例えば、プロセッサ５１の作業領域として機能するＲＡＭ等の揮発性メモリと、制御プログラムＰＲｃｃ及び対戦管理テーブルＴＢＬｐｌ等の各種情報を記憶するＥＥＰＲＯＭ等の不揮発性メモリとの、一方又は双方を含み、記憶部５３０として機能する。プロセッサ５１は、例えば、１又は複数のＣＰＵを含んで構成される。プロセッサ５１は、メモリ５３に記憶された制御プログラムＰＲｃｃを実行し、制御プログラムＰＲｃｃに従って動作することで、制御部５１０として機能する。通信装置５５は、ゲーム管理サーバ５０の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部５５０として機能する。

[0066] なお、ゲーム管理サーバ５０の構成は、図７及び図８に示した例に限定されない。例えば、ゲーム管理サーバ５０は、ゲーム管理サーバ５０の管理者等による操作を受け付けるための操作部として機能する入力操作装置を有してもよい。次に、図９及び図１０を参照しながら、応援端末７０の構成について説明する。

[0067] 図９は、図１に示した応援端末７０の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[0068] 応援端末７０は、応援端末７０の各部を制御する制御部７１０と、各種画像を表示可能な表示部７２０と、各種情報を記憶する記憶部７３０と、ゲーム管理サーバ５０等の外部装置との間の通信を実行するための通信部７５０と、応援端末７０のユーザによる操作を受け付けるための操作部７７０とを

有する。

[0069] 制御部 710 は、応援端末 70 のユーザによる操作の内容を示す情報を取得する操作情報取得部 711 を有する。例えば、操作情報取得部 711 は、応援期間に応援端末 70 のユーザが応援操作を操作部 770 に対して行った場合、応援操作に基づく応援情報を取得する。すなわち、操作情報取得部 711 は、応援期間において、応援端末 70 のユーザによる応援操作を、操作部 770 を介して受け付ける。また、制御部 710 は、例えば、応援操作に基づく応援情報をゲーム管理サーバ 50 に通信部 750 を介して送信する。

[0070] 応援操作は、例えば、表示部 720 の機能及び操作部 770 の機能がタッチパネルにより実現される場合、タッチパネル内の任意の領域又は特定の領域を応援期間中にタップする操作であってもよい。また、例えば、応援操作は、応援端末 70 の表示部 720 における表示画面内の任意の領域又は特定の領域を、マウス等のポインティングデバイスによって応援期間中にクリックする操作であってもよい。特定の領域は、例えば、応援操作を受け付ける応援ボタンに割り当てられた操作領域であってもよい。

[0071] また、例えば、応援操作は、操作部 770 が 1 又は複数の操作ボタンを有する場合、特定の操作ボタン（例えば、応援ボタンに割り当てられた操作ボタン）を押下する操作であってもよい。また、応援操作は、応援端末 70 が音声入力に対応している場合、応援端末 70 に向かって声援をおくることによる音声入力の操作であってもよい。また、例えば、応援操作には、応援端末 70 のユーザに対応付けられたポイントを応援のために使用する操作が含まれてもよい。

[0072] 記憶部 730 は、応援端末 70 の各部を制御するための制御プログラム `Prct` を記憶している。次に、図 10 を参照しながら、応援端末 70 のハードウェア構成について説明する。

[0073] 図 10 は、図 9 に示した応援端末 70 のハードウェア構成の一例を示す図である。

[0074] 応援端末 70 は、応援端末 70 の各部を制御するプロセッサ 71 と、各種

情報を記憶するメモリ 73 と、応援端末 70 の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置 75 と、応援端末 70 のユーザによる操作を受け付けるための入力操作装置 77 とを有する。

[0075] メモリ 73 は、例えば、プロセッサ 71 の作業領域として機能する RAM 等の揮発性メモリと、制御プログラム P R c t 等の各種情報を記憶する E E P R O M 等の不揮発性メモリとの、一方又は双方を含み、記憶部 730 として機能する。プロセッサ 71 は、例えば、1 又は複数の CPU を含んで構成される。プロセッサ 71 は、メモリ 73 に記憶された制御プログラム P R c t を実行し、制御プログラム P R c t に従って動作することで、制御部 710 として機能する。通信装置 75 は、応援端末 70 の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部 750 として機能する。

[0076] 入力操作装置 77 は、応援端末 70 のユーザの操作を受け付ける操作部 770 として機能する。例えば、入力操作装置 77 は、タッチパネル、操作ボタン、キーボード、ジョイスティック、及び、マウス等のポインティングデバイスの一部又は全部を含む、1 又は複数の機器から構成されるものであってもよい。なお、本実施形態では、入力操作装置 77 として、表示機能を有するタッチパネル（すなわち、タッチパネル式ディスプレイ）を想定する。この場合、図 10 に示す入力操作装置 77 は、操作部 770 として機能するとともに、各種画像を表示する表示部 720 としても機能する。次に、図 11 及び図 12 を参照しながら、視聴端末 80 の構成について説明する。

[0077] 図 11 は、図 1 に示した視聴端末 80 の構成の一例を示す機能ブロック図である。

[0078] 視聴端末 80 は、視聴端末 80 の各部を制御する制御部 810 と、各種情報を記憶する記憶部 830 と、配信サーバ 30 等の外部装置との間の通信を実行するための通信部 850 と、視聴端末 80 のユーザによる操作を受け付けるための操作部 870 とを有する。

[0079] 制御部 810 は、配信サーバ 30 から通信部 850 を介してゲーム動画情

報を取得する動画取得部 811 を有する。動画取得部 811 は、配信サーバ 30 から通信部 850 を介してゲーム動画情報を取得し、取得したゲーム動画情報に基づくゲーム動画 MV を、視聴端末 80 に対応して設けられた表示装置 90 が具備する表示部 920 に表示させる。

[0080] 記憶部 830 は、視聴端末 80 の各部を制御するための制御プログラム P R c v を記憶している。次に、図 12 を参照しながら、視聴端末 80 のハードウェア構成について説明する。

[0081] 図 12 は、図 11 に示した視聴端末 80 のハードウェア構成の一例を示す図である。

[0082] 視聴端末 80 は、視聴端末 80 の各部を制御するプロセッサ 81 と、各種情報を記憶するメモリ 83 と、視聴端末 80 の外部に存在する外部装置との通信を行うための通信装置 85 と、視聴端末 80 のユーザによる操作を受け付けるための入力操作装置 87 とを有する。

[0083] メモリ 83 は、例えば、プロセッサ 81 の作業領域として機能する R A M 等の揮発性メモリと、制御プログラム P R c v 等の各種情報を記憶する E E P R O M 等の不揮発性メモリとの、一方又は双方を含み、記憶部 830 として機能する。プロセッサ 81 は、例えば、1 又は複数の C P U を含んで構成される。プロセッサ 81 は、メモリ 83 に記憶された制御プログラム P R c v を実行し、制御プログラム P R c v に従って動作することで、制御部 810 として機能する。通信装置 85 は、視聴端末 80 の外部に存在する外部装置との通信を行うためのハードウェアであり、通信部 850 として機能する。

[0084] 入力操作装置 87 は、視聴端末 80 のユーザによる操作を受け付けるためのハードウェアであり、操作部 870 として機能する。例えば、入力操作装置 87 は、操作ボタン、タッチパネル、キーボード、ジョイスティック、及び、マウス等のポインティングデバイスの一部又は全部を含む、1 又は複数の機器から構成されるものであってもよい。次に、図 13 を参照しながら、ゲーム管理サーバ 50 の記憶部 530 に記憶されている対戦管理テーブル T

ＴＢＬｐＩについて説明する。

[0085] 図１３は、対戦管理テーブルＴＢＬｐＩのデータ構成の一例を示す図である。対戦管理テーブルＴＢＬｐＩは、例えば、実行予定又は実行中の野球ゲームによる対戦（試合）と対応するレコードを有する。図１３に示す例では、対戦管理テーブルＴＢＬｐＩは、実行予定又は実行中の野球ゲームによる複数の対戦と１対１に対応する複数のレコードを有する。対戦管理テーブルＴＢＬｐＩの各レコードは、例えば、実行予定又は実行中の複数の対戦を識別するための対戦ＩＤと、当該対戦に関する情報である対戦情報とを記憶している。対戦情報とは、例えば、対戦を実行しているユーザに関するプレイヤ情報と、当該対戦を観戦しているユーザに関する観戦者情報とを含む情報である。

[0086] プレイヤ情報は、対戦を実行している２人のユーザのうちの一方向のユーザ（以下、第１ユーザとも称する）に関する第１ユーザ情報と、２人のユーザのうちの他方のユーザ（以下、第２ユーザとも称する）に関する第２ユーザ情報とを含む。例えば、第１ユーザ情報は、第１ユーザを識別するためのユーザＩＤと、第１ユーザの名称（ユーザ名）を示す情報と、第１ユーザのゲーム端末１０のアドレスを示す情報とを含む。同様に、第２ユーザ情報は、第２ユーザを識別するためのユーザＩＤと、第２ユーザの名称（ユーザ名）を示す情報と、第２ユーザのゲーム端末１０のアドレスを示す情報とを含む。なお、ゲーム端末１０のアドレスを示す情報は、例えば、ゲーム端末１０のＩＰ（Internet Protocol）アドレスであってもよい。

[0087] 観戦者情報は、例えば、対戦を観戦しているユーザの応援端末７０のアドレスを示す情報を含む。応援端末７０のアドレスを示す情報は、例えば、応援端末７０のＩＰアドレスであってもよい。

[0088] なお、図１３に示す対戦管理テーブルＴＢＬｐＩにおいて、第２ユーザ情報のユーザＩＤの欄の“virtual user”は、第１ユーザが、ゲームシステム１又はゲームプログラムＰＲｇにより制御される仮想的なユーザと対戦していることを示す。また、第２ユーザ情報のユーザＩＤの欄の“

ー”は、第1ユーザの対戦相手が、現時点では決まっていないことを示す。また、対戦IDが“p003”のレコードでは、ゲーム端末10のアドレスが第1ユーザと第2ユーザとで同じアドレス(“qwe345”)であるが、これは、第1ユーザと第2ユーザとが単一のゲーム端末10を操作することで、単一のゲーム端末10を操作する2人のユーザが対戦していることを示す。すなわち、本実施形態では、各ゲーム端末10が単一のユーザにより操作される場合を中心にゲームシステム1の動作を説明しているが、複数のユーザが単一のゲーム端末10を操作することで、単一のゲーム端末10を操作する複数のユーザが対戦可能(又は、協力可能)であってもよい。

[0089] なお、対戦管理テーブルTBLplのデータ構成は、図13に示した例に限定されない。例えば、観戦者情報は、観戦者を識別するためのユーザID、及び、観戦者の名称(ユーザ名)を示す情報等を含んでもよい。また、対戦情報は、例えば、対戦に関するゲーム動画MVのタイトルを示す情報を含んでもよい。また、対戦情報は、例えば、当該対戦を実行しているプレイヤー以外のユーザ(例えば、観戦者)の応援参加を許可するか否かを示す情報を含んでもよい。次に、図14及び図15を参照しながら、応援期間におけるゲーム端末10の動作の概要を説明する。

[0090] 図14は、図3に示したゲーム端末10の動作の概要を説明する説明図である。以下では、ゲーム端末10-1のユーザが守備側の選手に対応する投手キャラクタCR1等の守備キャラクタを操作する場合を例にして、ゲーム端末10の動作の概要を説明する。ゲーム端末10-1のユーザが守備キャラクタを操作する場合、ゲーム端末10-2のユーザは、攻撃側の選手に対応する打者キャラクタCR2等の攻撃キャラクタを操作する。

[0091] ゲーム画像G1は、ゲーム端末10-1のユーザによる投手交代の操作に基づいて進行したゲームの状況を示す。例えば、ゲーム進行部111は、ゲーム端末10-1のユーザによる投手交代の操作に基づいて、ゲームの状況を、リリース投手キャラクタCR1rが登板する状況(「特定の状況」の一例)に進行させる。そして、ゲーム進行部111は、リリース投手キャラク

タCR1rが登板する様子を示すゲーム画像G1を表示部220に表示させる。例えば、図14に示すゲーム画像G1は、マウンドに上がるリリーフ投手キャラクタCR1rにフォーカスした画像である。また、図14に示す例では、ゲーム画像G1は、仮想空間FDに存在するリリーフ投手キャラクタCR1r等のゲーム要素を示す画像の他に、リリーフ投手キャラクタCR1rに関する情報を示す画像IMG10を含む。

[0092] また、応援期間設定部112は、ゲーム端末10-1のユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となったため、リリーフ投手キャラクタCR1r（「特定の対象」の一例）に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる。このため、ゲーム進行部111は、表示部220に表示されたゲーム画像G1を、応援期間であることを示す画像IMG20（図14に示す例では、「応援受付中！」の文字を含む画像）、及び、応援情報に基づく応援量を示すゲージ画像IMG21等を含むゲーム画像G2に更新する。これにより、ゲーム端末10-1及び10-2において実行されている野球ゲームに係るゲーム動画MVを観戦している観戦者の視聴端末80に対応する表示部920にも、ゲージ画像IMG21等を含むゲーム画像G2が表示される。従って、例えば、ゲーム端末10-1のユーザの野球チームを応援している観戦者は、応援端末70を操作することにより、リリーフ投手キャラクタCR1rの応援に参加することができる。

[0093] なお、ゲーム端末10-2のユーザの野球チームを応援している観戦者は、リリーフ投手キャラクタCR1rの応援に参加しなくてもよい。例えば、リリーフ投手キャラクタCR1rが登板する場面の前に、打者キャラクタCR2に対する応援期間が開始されてもよい。この場合、ゲーム端末10-2のユーザの野球チームを応援している観戦者は、打者キャラクタCR2に対する応援期間中に応援端末70を操作することにより、打者キャラクタCR2の応援に参加することができる。打者キャラクタCR2に対する応援期間は、例えば、リリーフ投手キャラクタCR1rに対する応援期間が開始される前に終了してもよい。すなわち、ゲーム端末10の応援期間設定部112

は、リリース投手キャラクタCR1rに対する応援期間と打者キャラクタCR2に対する応援期間とが重複しないように、応援期間を設定してもよい。この場合、例えば、ゲーム端末10の能力設定部114は、応援情報取得部113が取得した応援情報に基づく応援が、リリース投手キャラクタCR1rと打者キャラクタCR2とのどちらに対する応援かを応援期間に基づいて容易に判断することができる。次に、図15を参照しながら、応援期間中のゲーム端末10の動作の概要を説明する。

[0094] 図15は、図14に示したゲーム端末10の動作の概要の続きを説明する説明図である。

[0095] ゲーム画像G3は、ゲーム動画MVを観戦している観戦者が応援操作を応援端末70に対して行ったことにより、リリース投手キャラクタCR1rに対する応援量が蓄積されている様子を示す。ゲージ画像IMG21内の網掛けで示した目盛は、観戦者による応援期間中の応援量の総計を示している。すなわち、ゲーム進行部111は、表示部220に表示されたゲーム画像G2を、リリース投手キャラクタCR1rに対する応援量が蓄積されている様子を示すゲージ画像IMG21等を含むゲーム画像G3に更新する。このように、ゲーム進行部111は、応援期間において、応援情報に基づく応援量を表示部220に表示させる。また、ゲーム画像G3は、声援を示す画像IMG30（図15に示す例では、「ファース」の文字を示す画像）を含む。

[0096] ゲーム画像G4は、表示部220にゲーム画像G3が表示されてから時間が経過し、リリース投手キャラクタCR1rに対する応援量が増加している様子を示す。図15に示す例では、ゲーム動画MVを観戦している観戦者の応援（応援端末70に対する応援操作）により、ゲージ画像IMG21内の目盛の上限まで応援量が蓄積されている。図15に示す例では、説明の便宜上、ゲージ画像IMG21内の目盛の上限に対応する応援量が“10000”である場合を想定する。

[0097] ゲーム画像G4には、観戦者の応援の程度を示す応援量が“10000”に達したため、一定量の声援があったことを示す画像IMG32（図15に

示す例では、「応援量１００００突破」の文字を含む画像）、太鼓の音を示す画像ＩＭＧ３１（図１５に示す例では、「ド、ド、ド（rat-a-tat）」の文字を含む画像）等が含まれる。また、ゲーム画像Ｇ４では、ゲーム画像Ｇ３に含まれる画像ＩＭＧ３０に比べてサイズの大きい画像ＩＭＧ３０が追加されている。ゲーム画像Ｇ４では、画像ＩＭＧ３０及びＩＭＧ３１等により、表示部２２０にゲーム画像Ｇ３が表示されたときに比べて、声援が増加したことを示している。すなわち、ゲーム画像Ｇ４は、表示部２２０にゲーム画像Ｇ３が表示されたときに比べて、応援が盛り上がっていることを示している。なお、ゲーム進行部１１１は、例えば、仮想空間ＦＤに存在する観客キャラクターＣＲ３を応援情報に応じてウェーブさせる等の演出を行うことにより、応援が盛り上がっていることを示してもよい。

[0098] このように、ゲーム進行部１１１は、仮想空間ＦＤの状況を示すゲーム画像Ｇ２を、声援を示す画像ＩＭＧ３０等を含むゲーム画像Ｇ３又はＧ４等に、応援情報に応じて変更する。なお、ゲーム進行部１１１は、仮想空間ＦＤの状況を示すゲーム画像Ｇ４等を含むゲーム動画ＭＶを再生するためのゲーム動画情報に、応援情報に応じた声援等の音を示す情報を付加してもよい。すなわち、ゲーム進行部１１１は、ゲームに係る仮想空間ＦＤの状況を示すゲーム画像Ｇ及び音の一方又は両方を、応援情報に応じて変更してもよい。

[0099] ここで、応援量は、応援操作が行われた回数に応じて変化してもよい。この場合、観戦者は、応援端末７０の表示部７２０における表示画面内の応援ボタンに割り当てられた操作領域を連打することにより、応援量を増加させることができる。このように、応援量を増加させる操作にゲーム性を持たせることにより、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。また、応援量は、応援端末７０を操作する観戦者に対応付けられたポイントの応援操作による消費量に応じて増加してもよい。この場合、観戦者に対応付けられたポイントと引き換えに応援量が増加するため、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。なお、ポイントは、野球ゲームにおけるゲーム上の価値であってもよい。

また、ポイントは、課金によって得られるものであってもよい。

[0100] 応援期間設定部 112 は、応援期間を開始させてから所定の時間が経過すると、応援期間を終了させる。所定の時間は、特定の状況に拘わらず一定でもよいし、特定の状況に対応して決められた時間でもよい。応援期間が終了した後のゲーム画像 G を図 15 には図示していないが、応援期間が終了すると、能力設定部 114 は、応援情報取得部 113 が応援期間中に取得した応援情報に基づいて、リリース投手キャラクタ CR1r に関連付けられた能力を変化させる。例えば、能力設定部 114 は、リリース投手キャラクタ CR1r に関連付けられたコントロール及び球速等に関する能力を、応援情報取得部 113 が応援期間中に取得した応援情報に基づく応援量に応じて向上させる。次に、図 16 を参照しながら、ゲームシステム 1 の動作の概要について説明する。

[0101] 図 16 は、図 1 に示したゲームシステム 1 の動作の一例を示すシーケンスチャートである。図 16 では、ゲーム端末 10-1 及び 10-2 のうちのゲーム端末 10-1 がゲーム動画 MV を配信サーバ 30 に供給する場合を例にして、ゲームシステム 1 の動作を説明する。なお、ゲーム端末 10-2 の動作は、ゲーム端末 10-1 がゲーム動画 MV を配信サーバ 30 に供給する点を除いて、ゲーム端末 10-1 の動作と同様である。このため、図 16 では、ゲーム端末 10-2 の記載を省略している。さらに、図 16 では、図を見やすくするために、ゲーム端末 10-1 に対する操作の内容を示す操作情報をゲーム端末 10-1 がゲーム端末 10-2 に送信する動作と、ゲーム端末 10-2 に対する操作の内容を示す操作情報をゲーム端末 10-1 がゲーム端末 10-2 から受信する動作との記載を省略している。また、図 16 では、図を見やすくするために、M 個の応援端末 70 のうちの応援端末 70-m と、M 個の視聴端末 80 のうちの視聴端末 80-m とを図示しているが、応援に参加する観戦者は、応援端末 70-m のユーザに限定されない。また、図 16 に図示した星印は、ゲームの状況が特定の状況となったことを示す。

[0102] 先ず、ゲーム端末 10-1 の制御部 110 は、観戦者が応援に参加可能な

野球ゲームの対戦（試合）を開始するための開始要求REQpIがゲーム管理サーバ50に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する（S100）。

[0103] ゲーム管理サーバ50が開始要求REQpIを受信すると、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、開始要求REQpIを送信したゲーム端末10-1において実行される野球ゲームに関する対戦情報を対戦管理テーブルTBpIに記憶し、実行予定及び実行中の野球ゲームを識別可能に管理する。例えば、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、ゲーム端末10-1及び10-1の各々のユーザ名、及び、ゲーム端末10-1及び10-2の各々のIPアドレス等を含む対戦情報を、記憶部530に記憶された対戦管理テーブルTBpIに登録する。そして、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、開始要求REQpIに対する許可応答ACKpIがゲーム端末10-1に送信されるように、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する（S502）。

[0104] ゲーム端末10-1の制御部110は、開始要求REQpIに対する応答としてゲーム管理サーバ50から送信された許可応答ACKpIを、通信部150を介して取得する（S102）。

[0105] また、ゲーム端末10-1の制御部110は、配信要求REQupが配信サーバ30に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する（S104）。ここで、配信要求REQupとは、例えば、ゲーム端末10が配信サーバ30に対してゲーム動画MVの供給を開始することを示す情報である。

[0106] 配信サーバ30が配信要求REQupを受信すると、配信サーバ30の制御部310は、配信要求REQupに対する許可応答ACKupがゲーム端末10-1に送信されるように、配信サーバ30の各部を制御する（S306）。そして、ゲーム端末10-1の制御部110は、配信要求REQupに対する応答として配信サーバ30から送信された許可応答ACKupを、通信部150を介して取得する（S106）。

[0107] また、応援端末70-mの制御部710は、応援参加要求REQchがゲ

ーム管理サーバ50に送信されるように、応援端末70-mの各部を制御する(S700)。ここで、応援参加要求REQchとは、例えば、応援端末70-mのユーザ(観戦者)が野球ゲームの応援に参加することを示す情報である。ゲーム管理サーバ50の制御部510は、応援端末70-mのユーザが野球ゲームの応援に参加することを許可する場合、実行予定及び実行中の野球ゲームの一覧を示す対戦一覧情報LSTinfが応援端末70-mに送信されるように、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する(S504)。対戦一覧情報LSTinfは、例えば、対戦管理テーブルTBLplに記憶された対戦情報等に基づいて生成される。

[0108] 応援端末70-mが対戦一覧情報LSTinfを受信すると、応援端末70-mの制御部710は、対戦一覧情報LSTinfに基づく対戦一覧画面を表示部720に表示させる。そして、応援端末70-mの制御部710は、応援端末70-mに対するユーザ操作により選択された対戦を示す対戦選択情報SELinfがゲーム管理サーバ50に送信されるように、応援端末70-mの各部を制御する(S702)。なお、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、応援端末70-mを識別するための識別情報(例えば、応援端末70-mのIPアドレス)をゲーム端末10-1に対応する対戦情報に含めることにより、記憶部530に記憶された対戦管理テーブルTBLplを更新してもよい。

[0109] 図16に示す例では、応援端末70-mのユーザが応援に参加する野球ゲームとして、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとが対戦する野球ゲームが、応援端末70-mに対するユーザ操作により選択された場合を想定する。また、図16に示す例では、後述するステップS144の処理が実行される前に、視聴端末80-mの状態が、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとが対戦する野球ゲームに係るゲーム動画MVを視聴可能な状態である場合を想定する。例えば、ゲーム動画MVを視聴可能な状態とは、ゲーム管理サーバ50により管理される野球ゲームに係るゲーム動画MVを再生するために用意されたウェブサイト視

視聴端末80-mがアクセスしている状態であってもよい。あるいは、ゲーム動画MVを視聴可能な状態とは、野球ゲームに係るゲーム動画MVを再生するためのアプリケーションプログラムを視聴端末80-mが実行した状態であってもよい。そして、例えば、応援端末70-mのユーザ（すなわち、視聴端末80-mのユーザ）は、表示部920-mに表示されたゲーム動画MVのタイトル及びユーザ名等を参照することにより、ステップS702で選択した対戦に対応するゲーム動画MVを選択する。これにより、視聴端末80-mの状態が、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとが対戦する野球ゲームに係るゲーム動画MVを視聴可能な状態になる。この場合、ゲーム端末10-1において野球ゲームが開始されると、表示部920-mにゲーム動画MVが表示される。

[0110] 例えば、ゲーム端末10-1及び10-2は、ゲーム端末10-1が許可応答ACKupを受信した後、野球ゲームを開始する。そして、ゲーム端末10-1の制御部110は、野球ゲームに係るゲーム動画MVを再生するためのゲーム動画情報MVinfが配信サーバ30に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する（S144）。

[0111] 配信サーバ30がゲーム動画情報MVinfを受信すると、配信サーバ30の制御部310は、ゲーム端末10-1から受信したゲーム動画情報MVinfが視聴端末80-mに送信されるように、配信サーバ30の各部を制御する（S344）。視聴端末80-mがゲーム動画情報MVinfを受信すると、視聴端末80-mの制御部810は、配信サーバ30から受信したゲーム動画情報MVinfに基づくゲーム動画MVを、表示部920-mに表示させる。

[0112] また、ゲーム端末10-1の制御部110は、ゲーム端末10-1のユーザ及びゲーム端末10-2のユーザの一方又は両方の操作に基づいて進行させたゲームの状況が特定の状況になった場合（図16の星印）、応援期間Tchの開始を示す応援開始情報Stchがゲーム管理サーバ50に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する（S120）。

[0113] ゲーム管理サーバ50が応援開始情報STtchを受信すると、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、応援開始情報STtchが応援端末70-mに送信されるように、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する(S520)。これにより、例えば、応援端末70-mは、応援期間Tchが開始されたことを認識できる。そして、応援端末70-mの制御部710は、応援期間Tchが開始された後に受け付けた応援操作に基づく応援情報CHinfがゲーム管理サーバ50に送信されるように、応援端末70-mの各部を制御する(S726)。なお、応援開始情報STtchは、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦を観戦している他の観戦者の応援端末70にもゲーム管理サーバ50から送信され得る。同様に、応援情報CHinfは、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦を観戦している他の観戦者の応援端末70からもゲーム管理サーバ50に送信され得る。

[0114] ゲーム管理サーバ50が応援情報CHinfを受信すると、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、応援情報CHinfがゲーム端末10-1及び10-2に送信されるように、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する(S526)。そして、ゲーム端末10-1の制御部110は、ゲーム管理サーバ50から送信された応援情報CHinfを、通信部150を介して取得する(S126)。ゲーム端末10-1の制御部110は、応援情報CHinfを取得すると、図14において説明したように、応援情報CHinfに基づく応援量を表示部220-1に表示させる。

[0115] また、ゲーム端末10-1の制御部110は、応援期間Tchを開始させてから所定の時間が経過すると、応援期間Tchの終了を示す応援終了情報ENTchがゲーム管理サーバ50に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する(S130)。

[0116] ゲーム管理サーバ50が応援終了情報ENTchを受信すると、ゲーム管理サーバ50の制御部510は、応援終了情報ENTchが応援端末70-mに送信されるように、ゲーム管理サーバ50の各部を制御する(S530)

）。これにより、例えば、応援端末70-mは、応援期間Tchが終了したことを認識できる。応援端末70-mは、応援期間Tchが終了した後では、次の応援期間Tchが開始されるまで、応援操作を受け付けない。なお、応援終了情報Entchは、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦を観戦している他の観戦者の応援端末70にもゲーム管理サーバ50から送信され得る。

[0117] 特に図示していないが、ゲーム端末10-1の制御部110は、応援期間Tchが終了すると、応援期間Tch中に受信した応援情報Chinfに基づいて、応援の対象に関連付けられた能力を向上させる。例えば、応援の対象が打者キャラクタCR2である場合、ゲーム端末10-1の制御部110は、打者キャラクタCR2に関連付けられたミート率及び打球の飛距離等に関する能力を、応援情報取得部113が応援期間Tch中に取得した応援情報Chinfに基づく応援量に応じて向上させる。

[0118] ゲーム端末10-1の制御部110は、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦が終了すると、対戦の終了を示す終了通知ENDplがゲーム管理サーバ50に送信されるように、ゲーム端末10の各部を制御する(S160)。

[0119] なお、ゲームシステム1の動作は、図16に示した動作に限定されない。例えば、配信サーバ30及びゲーム管理サーバ50は、ゲーム動画MVを識別するための動画IDを用いて、複数のゲーム動画MVを管理してもよい。この場合、例えば、ゲーム管理サーバ50が、動画IDを許可応答ACKplとともにゲーム端末10-1に送信し、ゲーム端末10-1が、ゲーム管理サーバ50から受信した動画IDを配信要求REQupとともに配信サーバ30に送信してもよい。なお、ゲーム管理サーバ50は、複数の対戦を識別するための対戦IDを動画IDとしてゲーム端末10-1に送信してもよい。

[0120] また、例えば、ゲーム端末10-1は、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦に関する対戦情報を、ゲーム管理サーバ

50から応援端末70-mに送信される対戦一覧情報LSTinfに含めるか否かを選択してもよい。具体的には、ゲーム端末10-1は、対戦情報を対戦一覧情報LSTinfに含めるか否か示す情報を開始要求REQplとともにゲーム管理サーバ50に送信してもよい。

[0121] また、例えば、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦のゲーム動画MVのタイトル等とともに、該対戦の応援に参加することを示す対戦選択情報SELinfをゲーム管理サーバ50に送信するための情報（例えば、QRコード（登録商標）等）が、表示部920-m等に表示されてもよい。この場合、観戦者は、ゲーム管理サーバ50から応援端末70-mに送信される対戦一覧情報LSTinfに基づく対戦一覧画面を参照することなく、表示部920-mに表示されるゲーム動画MVの一覧等を参照することにより、応援に参加する対戦を選択してもよい。従って、対戦選択情報SELinfをゲーム管理サーバ50に送信するための情報がゲーム動画MVのタイトル等とともに表示部920-m等に表示される場合、上述のステップS700及びS504は、省かれてもよい。

[0122] また、例えば、ゲーム端末10-1の制御部110は、応援開始情報STtch及び応援終了情報ENTchをゲーム管理サーバ50に送信しなくてもよい。すなわち、応援期間Tchの開始及び終了は、必ずしも応援端末70が知る必要はない。例えば、ゲーム端末10-1の制御部110は、応援開始情報STtch及び応援終了情報ENTchをゲーム管理サーバ50に送信しない場合、応援期間Tch外にゲーム管理サーバ50から送信された応援情報CHinfを受け付けずに破棄してもよい。次に、図17を参照しながら、ゲーム端末10の動作フローについて説明する。

[0123] 図17は、図3に示したゲーム端末10の動作の一例を示すフローチャートである。なお、図17は、図16に示したステップS100、S102、S104及びS106の一連の処理（開始要求REQplの送信、許可応答ACKplの取得、配信要求REQupの送信、及び、許可応答ACKupの取得）が実行された後のゲーム端末10の動作の一例を示す。従って、図

17のステップS110の処理は、図16に示したステップS100、S102、S104及びS106の一連の処理が実行された後に実行される。図17では、ゲーム端末10-1のユーザとゲーム端末10-2のユーザとの対戦が実行される場合を例にして、ゲーム端末10-1の動作を中心に説明する。従って、図17の説明では、特に断りがない場合、制御部110等の機能ブロックは、ゲーム端末10-1に含まれる機能ブロックを意味するものとする。

[0124] ステップS110において、ゲーム進行部111は、ゲーム端末10-1及び10-2の各々のユーザの操作の内容を示す操作情報を取得する。例えば、ゲーム進行部111は、ユーザの操作を操作部170が受け付けた場合、操作部170が受け付けた操作の内容を示す操作情報を取得する。また、ゲーム進行部111は、ゲーム端末10-2の操作部170が受け付けた操作の内容を示す操作情報を通信部150が受信した場合、通信部150が受信した操作情報を取得する。なお、ユーザによる操作が行われなかった場合、ゲーム進行部111は、ユーザによる操作が行われなかったことを示す操作情報を取得してもよい。

[0125] 次に、ステップS112において、ゲーム進行部111は、ステップS110において取得した操作情報に基づいて、ゲームを進行させる。すなわち、ゲーム進行部111は、ユーザの操作に基づいて、ゲームを進行させる。なお、ゲーム進行部111は、ステップS112において、操作情報に基づいて進行させたゲームの状況を示す進行状況情報を生成してもよい。

[0126] 次に、ステップS114において、応援期間設定部112は、期間フラグに、ゲームが進行している期間が応援期間Tchでないことを示す値、例えば、「0」が設定されているか否かを判定する。なお、期間フラグは、野球ゲームの開始時に、例えば、「0」に初期化されている。ステップS114における判定の結果が肯定の場合、応援期間設定部112は、処理をステップS116に進める。一方、ステップS114における判定の結果が否定の場合、応援期間設定部112は、処理をステップS124に進める。

- [0127] ステップS 1 1 6において、応援期間設定部 1 1 2は、ステップS 1 1 2において進行したゲームの状況（すなわち、ユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況）が特定の状況であるか否かを判定する。特定の状況については、図3で説明したため、図17では説明を省略する。ステップS 1 1 6における判定の結果が肯定の場合、応援期間設定部 1 1 2は、処理をステップS 1 2 0に進める。一方、ステップS 1 1 6における判定の結果が否定の場合、応援期間設定部 1 1 2は、処理をステップS 1 4 0に進める。
- [0128] ステップS 1 2 0において、応援期間設定部 1 1 2は、ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間T c hを開始させる。すなわち、応援期間設定部 1 1 2は、ゲーム端末10のユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となったため、応援期間T c hを開始させる。また、応援期間設定部 1 1 2は、ステップS 1 2 0において、通信部150等を制御して、応援期間T c hの開始を示す応援開始情報S T t c hをゲーム管理サーバ50に送信してもよい。
- [0129] 次に、ステップS 1 2 2において、応援期間設定部 1 1 2は、期間フラグに、ゲームが進行している期間が応援期間T c hであることを示す値、例えば、「1」を設定する。そして、応援期間設定部 1 1 2は、処理をステップS 1 2 4に進める。
- [0130] ステップS 1 2 4において、応援期間設定部 1 1 2は、応援期間T c hが終了したか否かを判定する。例えば、応援期間設定部 1 1 2は、応援期間T c hを開始させてから所定の時間が経過している場合、応援期間T c hが終了したと判定する。ステップS 1 2 4における判定の結果が肯定の場合、応援期間設定部 1 1 2は、処理をステップS 1 3 0に進める。一方、ステップS 1 2 4における判定の結果が否定の場合、応援期間設定部 1 1 2は、処理をステップS 1 2 6に進める。
- [0131] ステップS 1 2 6において、応援情報取得部 1 1 3は、観戦者による応援端末70に対する応援操作に基づく応援情報C H i n fを取得する。例えば、応援情報取得部 1 1 3は、通信部150が1又は複数の応援端末70から

ゲーム管理サーバ50を介して応援情報CHinfを受信した場合、通信部150が受信した応援情報CHinfを取得する。そして、応援情報取得部113は、処理をステップS140に進める。このように、応援期間Tchでは、応援情報取得部113は、応援情報CHinfを取得した後、処理をステップS140に進める。一方、上述したように、ステップS124において、応援期間Tchが終了したと判定された場合、処理は、ステップS130に進む。

[0132] ステップS130において、応援期間設定部112は、応援期間Tchを終了させる。また、応援期間設定部112は、ステップS130において、通信部150等を制御して、応援期間Tchの終了を示す応援終了情報Entchをゲーム管理サーバ50に送信してもよい。次に、ステップS132において、応援期間設定部112は、期間フラグに「0」を設定する。そして、応援期間設定部112は、処理をステップS134に進める。

[0133] ステップS134において、能力設定部114は、応援期間Tch中に応援情報取得部113が取得した応援情報CHinfに基づく応援量の総計に応じて、特定の対象に関連付けられた能力値を向上させる。なお、ステップS130において終了した応援期間Tchが、例えば、ゲーム端末10-2のユーザが操作する特定のキャラクタに対する応援を受け付ける期間であった場合、ステップS134の処理によって、ゲーム端末10-2のユーザが操作する特定のキャラクタに関連付けられた能力値が向上する。能力設定部114は、ステップS134の処理を実行した後、処理をステップS140に進める。

[0134] ステップS140において、ゲーム進行部111は、ステップS112において進行させたゲームの状況を示すゲーム動画MVを再生するためのゲーム動画情報MVinfを生成する。例えば、ゲーム進行部111は、ステップS112において進行させたゲームの状況を示す進行状況情報に基づいて、ゲーム動画MVを再生するためのゲーム動画情報MVinfを生成してもよい。

[0135] なお、ステップS 1 4 0において生成されるゲーム動画情報M V i n fは、ゲームが進行している期間が応援期間T c hであるか否かによって異なってもよい。例えば、ゲーム進行部1 1 1は、ステップS 1 2 6の処理が実行された後のステップS 1 4 0（すなわち、応援期間T c hにおけるステップS 1 4 0）では、応援情報C H i n fに基づく応援量を表示するための情報（例えば、ゲージ画像I M G 2 1）をゲーム動画情報M V i n fに含めてもよい。この場合、応援情報C H i n fに基づく応援量が表示部2 2 0に表示される。なお、ゲーム進行部1 1 1は、ゲームが進行している期間が応援期間T c hである場合でも、応援情報C H i n fに基づく応援量を表示部2 2 0に表示させなくてもよい。

[0136] 次に、ステップS 1 4 2において、ゲーム進行部1 1 1は、ステップS 1 4 0において生成したゲーム動画情報M V i n fに基づいて、ゲーム動画M Vを表示部2 2 0に表示させる。また、ステップS 1 4 4において、ゲーム進行部1 1 1は、通信部1 5 0等を制御して、ゲーム動画情報M V i n fを配信サーバ3 0に送信する。

[0137] 次に、ステップS 1 5 0において、ゲーム進行部1 1 1は、野球ゲームの対戦が終了する等、所定の終了条件が充足されたか否かを判定する。ステップS 1 5 0における判定の結果が否定の場合、ゲーム進行部1 1 1は、処理をステップS 1 1 0に戻す。一方、ステップS 1 5 0における判定の結果が肯定の場合、ゲーム進行部1 1 1は、処理をステップS 1 6 0に進める。

[0138] ステップS 1 6 0において、ゲーム進行部1 1 1は、通信部1 5 0等を制御して、野球ゲームの対戦が終了したことを示す終了通知E N D p lをゲーム管理サーバ5 0に送信し、図1 7に示す処理を終了させる。終了通知E N D p lを受信したゲーム管理サーバ5 0は、対戦管理テーブルT B L p lから、終了通知E N D p lに対応する対戦のレコードを削除してもよい。

[0139] なお、ゲーム端末1 0の動作は、図1 7に示した例に限定されない。例えば、ステップS 1 1 4及びS 1 1 6の処理の一部又は全部は、応援期間設定部1 1 2とは別の機能ブロック、例えば、ゲーム進行部1 1 1により実行さ

れてもよい。また、例えば、ステップS 1 4 4の処理（ゲーム動画情報M V i n fの送信）は、ステップS 1 4 2の処理（ゲーム動画M Vの表示）より前に実行されてもよいし、ステップS 1 4 2の処理と並列に実行されてもよい。

[0140] また、例えば、ステップS 1 2 2において、応援期間設定部1 1 2は、応援期間T c hが、ゲーム端末1 0 - 1のユーザのチームに対する応援を受け付ける期間か、ゲーム端末1 0 - 2のユーザのチームに対する応援を受け付ける期間かを識別できるように、期間フラグを設定してもよい。例えば、応援期間設定部1 1 2は、ステップS 1 2 0において開始した応援期間T c hがゲーム端末1 0 - 1のユーザのチームに対する応援を受け付ける期間である場合、期間フラグに、例えば、「1」を設定してもよい。そして、応援期間設定部1 1 2は、ステップS 1 2 0において開始した応援期間T c hがゲーム端末1 0 - 2のユーザのチームに対する応援を受け付ける期間である場合、期間フラグに、例えば、「3」を設定してもよい。

[0141] 以上、本実施形態では、応援期間設定部1 1 2は、ゲーム進行部1 1 1がユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となる場合に、ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間T c hを開始させる。また、応援情報取得部1 1 3は、応援期間T c hにおいて、ゲーム端末1 0と通信可能に接続された応援端末7 0から、応援端末7 0に対する特定の操作に応じた応援情報C H i n fを取得する。そして、能力設定部1 1 4は、応援期間T c h中に応援情報取得部1 1 3が取得した応援情報C H i n fに基づいて、特定の対象に関連付けられた能力を変化させる。

[0142] このように、本実施形態では、応援期間T c hは、予め決められたタイミング（例えば、ゲームが開始されてから1 0分経過後のタイミング等）に開始されるわけではない。例えば、応援期間T c hが予め決められたタイミングに開始される場合、観戦が盛り上がらない期間が応援期間T c hに設定される場合がある。この場合、観戦者は、応援に参加しても、盛り上がりを感じることができないおそれがある。

- [0143] これに対し、本実施形態では、上述したように、応援期間 T_{ch} は、ユーザの操作に基づいて進行したゲームの状況が特定の状況となる場合に開始される。例えば、ゲームの進行に特定の変化が生じるような状況は、観戦が盛り上がるような状況であると考えられる。従って、例えば、本実施形態では、ゲームの進行に特定の変化が生じる状況が特定の状況である場合、ゲームの観戦者は、観戦が盛り上がる状況において、応援に参加することができる。この結果、観戦者は、応援期間 T_{ch} に応援に参加することにより、盛り上がりを感じることができる。
- [0144] また、本実施形態では、観戦者の応援先が予め決められているわけではないため、観戦者は、好きな相手又はチームを応援することができる。このように、本実施形態では、観戦者は、観戦が盛り上がる状況において、好きな相手又はチームの応援に参加することができる。なお、本実施形態では、観戦者が両方のチームを応援することも可能である。すなわち、本実施形態では、観戦者は、観戦が盛り上がる状況において、好きな場面で応援に参加することができる。この結果、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。
- [0145] また、例えば、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況が特定の状況である場合、ゲームの観戦者が応援に参加する機会を逃さないようにするために、観戦者がゲームを熱心に観戦することが期待できる。すなわち、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。
- [0146] また、例えば、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況が特定の状況である場合、ゲームの観戦者は、観戦が盛り上がるようなイベント（例えば、選手交代のイベント）が発生する状況において、応援に参加することができる。この結果、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。
- [0147] また、例えば、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況が特定の状況である場合、特定のキャラクタの能力のレベル

が所定範囲に変化すると、応援期間 T c h が開始される。特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化する状況は、例えば、特定のキャラクタの能力が低下した状況であって、応援による鼓舞が必要な状況であると考えられる。従って、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況が特定の状況である場合、ゲームの観戦者は、応援による鼓舞が必要な状況において、応援に参加することができる。この結果、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0148] また、例えば、ゲーム進行部 1 1 1 は、応援期間 T c h において、応援情報 C H i n f に基づく応援量を表示部 2 2 0 に表示させてもよい。この場合、表示部 2 2 0 と、観戦者の視聴端末 8 0 に対応する表示部 9 2 0 とに、応援情報 C H i n f に基づく応援量が表示される。このため、ゲームの観戦者は、応援の盛り上がりを視認することができる。この結果、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0149] また、例えば、ゲーム進行部 1 1 1 は、ゲームに係る仮想空間 F D の状況を示すゲーム画像 G 及び音の一方又は両方を、応援情報 C H i n f に応じて変更してもよい。この場合、表示部 2 2 0 と、観戦者の視聴端末 8 0 に対応する表示部 9 2 0 とにおいて、応援情報 C H i n f に応じた応援の様子が反映されたゲーム動画 M V が再生される。このため、ゲームの観戦者は、応援の盛り上がりを感じることができる。この結果、本実施形態では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0150] また、例えば、応援情報 C H i n f に基づく応援量は、応援端末 7 0 を操作する観戦者に対応付けられたポイントの応援操作による消費量に応じて増加してもよい。この場合、観戦者に対応付けられたポイントと引き換えに応援量が増加するため、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0151] [2. 変形例]

以上の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は、相互に矛盾しない範囲内で適宜に併合され得る。なお、以下に例示する変形例において作用や機能が実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

[0152] [変形例1]

上述した実施形態では、特定の対象に関連付けられた能力の向上に必要な応援量に関する表示については特に説明していないが、特定の対象に関連付けられた能力の向上に必要な応援量は、図18に示すように、表示部220に表示されてもよい。

[0153] 図18は、変形例1に係るゲーム端末10の動作の概要を説明する説明図である。なお、図18では、特定の対象がリリース投手キャラクタCR1rである場合を想定している。また、図18では、特定の対象に関連付けられた能力が、リリース投手キャラクタCR1rに関連付けられたコントロール、球速及び対左打者に関する能力である場合を想定している。

[0154] 図18に示すゲーム画像G5では、ゲージ画像IMG21に表示された応援量の目盛のうち、コントロールの向上に必要な応援量に対応する目盛を示す位置に、「コントロール+10」の文字を含む画像IMG22aが表示されている。また、ゲージ画像IMG21に表示された応援量の目盛のうち、球速の向上に必要な応援量に対応する目盛を示す位置に、「球速+5km/h」の文字を含む画像IMG22bが表示されている。そして、ゲージ画像IMG21に表示された応援量の目盛のうち、対左打者に関する能力の向上に必要な応援量に対応する目盛を示す位置に、「対左打者+10」の文字を含む画像IMG22cが表示されている。

[0155] このように、変形例1では、ゲーム進行部111は、応援期間Tchにおいて、応援情報Chinfに基づく応援量を特定の対象に関連付けられた能力の向上に必要な応援量と関連付けて表示部220に表示させる。これにより、観戦者は、応援により能力がどの程度変化するのかを応援期間Tchに

視認することができる。

[0156] 図18に示す例では、ゲージ画像IMG21に表示された応援量は、「コントロール+10」の文字を含む画像IMG22aが示す位置、及び、「球速+5km/h」の文字を含む画像IMG22bが示す位置の両方を上回っている。このため、リリース投手キャラクタCR1rのコントロール及び球速は既に向上する能力として確定している。一方、ゲージ画像IMG21に表示された応援量は、「対左打者+10」の文字を含む画像IMG22cが示す位置に到達していない。このため、現時点では、リリース投手キャラクタCR1rの対左打者に関する能力は、向上するか未定である。応援期間Tchの残りの時間中に、応援情報CHinfに基づく応援量が、「対左打者+10」の文字を含む画像IMG22cが示す位置に到達すると、リリース投手キャラクタCR1rの対左打者に関する能力は、向上する。図18に示す例では、画像IMG20の横に、応援期間Tchの残り時間（例えば、「あと3秒」）を示す情報を含む画像IMG23が表示されている。

[0157] 変形例1においても、上述した実施形態と同様の効果を得ることができる。また、変形例1では、応援情報CHinfに基づく応援量が、応援量に応じて変化する能力の向上に必要な応援量と関連付けて表示部220に表示されるため、観戦者は、応援により能力がどの程度変化するのかを応援期間Tchに視認することができる。

[0158] [変形例2]

上述した実施形態及び変形例1では、応援期間Tch中に取得した応援情報CHinfにより得られた効果（応援情報CHinfにより変化した能力）に関する表示については特に説明していないが、応援情報CHinfにより得られた効果は、図19に示すように、表示部220に表示されてもよい。

[0159] 図19は、変形例2に係るゲーム端末10の動作の概要を説明する説明図である。なお、図19では、特定の対象がリリース投手キャラクタCR1rである場合を想定している。図19に示すゲーム画像G6では、応援情報C

H i n f により得られた能力を示す画像 I M G 4 0 が画面の右上に表示されている。すなわち、変形例 2 では、ゲーム進行部 1 1 1 は、応援情報 C H i n f により変化した能力を表示部 2 2 0 に表示させる。これにより、変形例 2 では、観戦者は、応援により変化した能力を視認することができる。変形例 2 においても、上述した実施形態及び変形例 1 と同様の効果を得ることができる。

[0160] [変形例 3]

上述した実施形態、変形例 1 及び変形例 2 では、応援の参加に関する制限については特に説明していないが、応援の参加には制限が設けられてもよい。例えば、ゲームの開始から終了までの期間において応援に参加できる応援期間 T c h の数が制限されてもよい。あるいは、ゲームの開始から終了までの期間において、応援端末 7 0 に対する応援操作の合計時間（応援に参加できる合計時間）が制限されてもよい。また、ゲームの開始から終了までの期間において、応援端末 7 0 に対する応援操作の実行回数が制限されてもよい。

[0161] 変形例 3 においても、上述した実施形態、変形例 1 及び変形例 2 と同様の効果を得ることができる。また、変形例 3 では、1 試合あたりの応援回数等に制限があるため、ゲームの観戦者が、ここ一番という場面で応援に参加するために熱心に観戦することが期待できる。

[0162] [変形例 4]

上述した変形例 3 では、応援情報 C H i n f に基づく応援量と、応援期間 T c h 中に応援に参加した人数との関係については特に説明していないが、応援情報 C H i n f に基づく応援量は、応援期間 T c h 中に応援に参加した人数（以下、応援人数とも称する）に応じて増加してもよい。例えば、一の応援期間 T c h において、応援人数が所定人数（例えば、1 0 0 人等）未満の場合、1 回の応援操作に応じて応援量が“1”増加し、応援人数が所定人数以上の場合、1 回の応援操作に応じて応援量が“3”増加してもよい。なお、応援人数が所定人数未満の場合における 1 回の応援操作に対する応援量

と応援人数が所定人数以上の場合における1回の応援操作に対する応援量との関係は、上述の例（“1”と“3”）に限定されない。また、応援期間T c h中の応援人数に応じた応援量の増加は、応援人数が所定人数以上になったタイミング以降の応援操作に対して適用されてもよいし、応援期間T c hの開始時に遡って応援期間T c h中の全ての応援操作に対して適用されてもよい。

[0163] 変形例4においても、上述した変形例3と同様の効果を得ることができる。また、変形例4では、応援情報C H i n fに基づく応援量が応援期間T c h中の応援人数に応じて増加するため、複数の観戦者のうちの一の観戦者は、他の観戦者がどこで応援をするのか（例えば、どの状況をここ一番の応援状況と考えるのか等）を考慮しながら応援することが可能になる。すなわち、変形例4では、複数の観戦者のうちの一の観戦者は、他の観戦者を意識した応援をすることが可能になる。

[0164] [変形例5]

上述した実施形態と、変形例1から変形例4までの変形例とでは、応援端末70と視聴端末80とが異なる端末装置により実現される場合を例示したが、応援端末70と視聴端末80とは、同一の端末装置により実現されてもよい。例えば、単一の端末装置は、応援用のアプリケーションプログラム（例えば、図9に示した制御プログラムP R c tに相当するプログラム）と視聴用のアプリケーションプログラム（例えば、図11に示した制御プログラムP R c vに相当するプログラム）との両方を実行することにより、応援端末70の機能と視聴端末80の機能とを実現してもよい。この場合、単一の端末装置は、視聴用のアプリケーションプログラム（例えば、ウェブブラウザ）を実行することにより表示画面にゲーム動画M Vを再生しつつ、応援用のアプリケーションプログラムを実行することにより応援情報C H i n fを送信してもよい。あるいは、応援用のアプリケーションプログラムと視聴用のアプリケーションプログラムとが1つのアプリケーションプログラムに統合されてもよい。

[0165] さらには、応援用のアプリケーションプログラムと視聴用のアプリケーションプログラムとがゲームプログラムPRgに統合されてもよい。すなわち、単一の端末装置がゲームプログラムPRgを実行することにより実現される機能に、ゲーム動画MVを視聴するための視聴機能と、応援操作を受け付け、受け付けた応援操作に応じた応援情報CHinfを送信する応援機能とが含まれてもよい。次に、図20を参照しながら、応援用のアプリケーションプログラムと視聴用のアプリケーションプログラムとが統合されたアプリケーションプログラムを実行した応援端末70の表示部720に表示される表示画像VWの一例を説明する。

[0166] 図20は、変形例5に係る応援端末70の表示部720に表示される表示画像VWの一例を示す図である。なお、図20は、応援用のアプリケーションプログラムと視聴用のアプリケーションプログラムとが統合されたアプリケーションプログラムを実行した応援端末70の表示部720に表示される表示画像VWの一例を示す。表示画像VWは、ゲーム動画MVと、再生開始ボタンBTst及び全画面表示ボタンBTfsを含む操作領域と、応援操作に割り当てられた応援ボタンBTchが配置される領域とを含む。例えば、ゲーム動画MVは、再生開始ボタンBTstが押下された場合に再生される。また、全画面表示ボタンBTfsが押下された場合、ゲーム動画MVは、表示部720の全体に広がるように拡大される。ゲーム動画MVが表示部720の全体に表示された場合、応援ボタンBTchは、視認可能に表示されてもよいし、視認されない態様で表示部720の所定の位置（例えば、図20の応援ボタンBTchが配置されている位置）に配置されてもよい。

[0167] [変形例6]

上述した実施形態と、変形例1から変形例5までの変形例とでは、ゲームシステム1が配信サーバ30及びゲーム管理サーバ50を含む場合を例示したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。例えば、配信サーバ30及びゲーム管理サーバ50の一方又は両方がゲームシステム1から省かれてもよい。配信サーバ30がゲームシステム1から省かれる場合、ゲ

ーム端末10がゲーム動画MVを視聴端末80等に配信してもよい。また、ゲーム管理サーバ50がゲームシステム1から省かれる場合、応援情報C H i n f のゲーム端末10への送信方法を示す情報（例えば、QRコード等）が視聴端末80に対応する表示部920に表示されてもよい。

[0168] [変形例7]

上述した実施形態と、変形例1から変形例6までの変形例とでは、「ゲーム」の一例として、「野球ゲーム」を例示して説明したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。本発明における「ゲーム」としては、任意のゲームを採用し得る。

[0169] 例えば、ゲーム端末10が実行する所定のゲームは、サッカーゲーム（「ゲーム」の他の例）であってもよい。所定のゲームがサッカーゲームである場合、特定の状況は、例えば、ペナルティーキックが与えられた状況であってもよいし、ゴール前でのフリーキックが与えられた状況であってもよい。なお、ペナルティーキック及びゴール前でのフリーキックは、得点を獲得するチャンス（以下、得点チャンスとも称する）が与えられるイベントの一例である。また、得点チャンスが与えられるイベントは、ゲームの状況を好転させるイベントの一例であり、対戦プレイヤーに得点チャンスを与えるイベントは、ゲームの状況を悪化させるイベントの一例である。ゲームの状況を好転又は悪化させるイベントは、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントの一例である。

[0170] また、サッカーゲームでは、例えば、勝っている状況でアディショナルタイムに突入する状況が、特定の状況であってもよい。勝っている状況でアディショナルタイムに突入する状況は、勝利するか延長戦に突入するかが決まる対戦が行われる状況の一例である。なお、サッカーゲームにおいて、例えば、前半が終了することは、ゲームの開始時において発生することが既に確定しているため、上述の図3において特定の状況の一例として説明した「ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況」には該当しない。

[0171] また、例えば、所定のゲームは、バスケットゲーム（「ゲーム」の他の例

）であってもよい。所定のゲームがバスケットゲームである場合、特定の状況は、例えば、フリースローが与えられた状況であってもよい。フリースローが与えられた状況は、得点チャンスが与えられるイベントの一例である。また、特定の状況は、例えば、対戦プレイヤーに得点チャンスを与えるイベントであってもよい。なお、バスケットゲームにおいて、例えば、第1クォーターが終了することは、ゲームの開始時において発生することが既に確定しているため、上述の図3において特定の状況の一例として説明した「ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況」には該当しない。

[0172] また、例えば、所定のゲームは、格闘ゲーム（「ゲーム」の他の例）であってもよい。所定のゲームが格闘ゲームである場合、特定の状況は、例えば、プレイヤーの操作するキャラクタがダウンした状況であってもよいし、プレイヤーの操作するキャラクタが気絶した状況であってもよい。例えば、キャラクタは、ダウンした場合、ダウンしない場合に比べて、大きなダメージを受けたことになる。また、キャラクタは、気絶した場合、ダウンした場合に受けるダメージより大きなダメージを受けたことになる。なお、プレイヤーの操作するキャラクタがダウンした状況、及び、プレイヤーの操作するキャラクタが気絶した状況は、ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況の一例である。また、ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況は、対戦プレイヤーの操作するキャラクタからダウンを奪った状況であってもよいし、対戦プレイヤーの操作するキャラクタを気絶させた状況であってもよい。

[0173] ここで、上述した実施形態及び変形例7において例示した野球ゲーム、サッカーゲーム、バスケットゲーム及び格闘ゲームについて、特定の状況の具体例の抜粋を、以下に記載する。

[0174] 先ず、野球ゲームでは、例えば、走者が得点圏に進塁した時の次の打者が登場する場面、逆転のチャンスで代打が登場する場面、勝っている状況での9回裏に投手が登場する場面、及び、特定の投手に対して特定の打者が打席に立つ場面（因縁の相手との対決）等が、特定の状況に該当する。

[0175] また、サッカーゲームでは、例えば、体力が消耗して動きが鈍くなった状

況、選手交代の場面、ペナルティーキックの場面、及び、ゴール前でのフリーキックの場面等が、特定の状況に該当する。バスケットゲームでは、例えば、体力が消耗して動きが鈍くなった状況、選手交代の場面、フリースローの場面等が、特定の状況に該当する。

[0176] また、格闘ゲームでは、例えば、体力が残り僅かとなった状況（勝敗が決着しそうになった場面）、気絶又はダウン等の大きなダメージを受ける可能性が高い状況、及び、気絶又はダウン等の大きなダメージを受けた場面等が、特定の状況に該当する。

[0177] [変形例 8]

上述した実施形態と、変形例 1 から変形例 7 までの変形例とでは、所定のゲームがユーザのゲーム端末 10 において実行される場合を例示したが、本発明はこのような態様に限定されるものではない。例えば、所定のゲームは、図 21（図 21A 及び図 21B）に示すように、ゲーム管理サーバ 50A において実行されてもよい。

[0178] 図 21A は、変形例 8 に係るゲームシステム 1A の概要を示す説明図である。また、図 21B は、図 21A に示したゲーム管理サーバの構成の一例を示す機能ブロック図である。図 21A に示すゲームシステム 1A は、図 1 に示したゲーム管理サーバ 50 の代わりにゲーム管理サーバ 50A を有し、図 1 に示したゲーム端末 10 の代わりにゲーム端末 10A を有している。ゲームシステム 1A のその他の構成は、図 1 に示したゲームシステム 1 と同様である。例えば、ゲームシステム 1A は、所定のゲームを実行可能なゲーム管理サーバ 50A と、複数のゲーム端末 10A（10A-1 及び 10A-2）と、複数のゲーム端末 10A に対応して設けられた複数の表示装置 20（20-1 及び 20-2）と、配信サーバ 30 とを有する。さらに、ゲームシステム 1 は、M 個の応援端末 70（70-1～70-M）と、M 個の視聴端末 80（80-1～80-M）と、M 個の視聴端末 80 に対応して設けられた M 個の表示装置 90（90-1～90-M）とを有する（M は 1 以上の自然数）。各ゲーム端末 10A、配信サーバ 30、ゲーム管理サーバ 50A、各

応援端末 70 及び各視聴端末 80 は、ネットワーク NW を介して、互いに通信可能に接続されている。なお、図 21A では、図を見やすくするために、複数のゲーム端末 10A のうちのゲーム端末 10A-1 のみ機能ブロックを図示している。

[0179] ゲーム管理サーバ 50A (「ゲーム装置」の他の例) は、所定のゲームを実行することができる。さらに、ゲーム管理サーバ 50A は、複数のゲーム端末 10A 間の通信を制御する。また、ゲーム管理サーバ 50A は、各ゲーム端末 10A と各応援端末 70 との間の通信を制御する。具体的には、ゲーム管理サーバ 50A は、図 21B に示すように、ゲーム管理サーバ 50A の各部を制御する制御部 510A と、各種情報を記憶する記憶部 530 と、ゲーム端末 10A、配信サーバ 30 及び応援端末 70 等の外部装置との間の通信を実行するための通信部 550 と、ゲーム管理サーバ 50A の管理者等による操作を受け付けるための操作部 570 とを有する。記憶部 530 は、例えば、所定のゲームを実行するためのゲームプログラム PRgA (「プログラム」の一例)、ゲーム管理サーバ 50A の各部を制御するための制御プログラム PRccA、及び、対戦管理テーブル TBLpl を記憶する。

[0180] ここで、図 8 において説明したように、メモリ 53 が記憶部 530 として機能する。このため、変形例 8 では、例えば、ゲームプログラム PRgA を記憶する記憶部 530 として機能するメモリ 53 が、ゲームプログラム PRgA を記録した非一過性の記録媒体に該当する。なお、変形例 8 においても、ゲームプログラム PRgA を記録した「記録媒体」としては、ゲーム管理サーバ 50A の外部に存在する外部装置に設けられた記憶装置であってもよい。例えば、ゲームプログラム PRgA を記録した「記録媒体」としては、ゲーム管理サーバ 50A の外部に存在し、ゲームプログラム PRgA を配信する配信サーバに設けられ、ゲームプログラム PRgA を記録した記憶装置であってもよい。

[0181] 制御部 510A は、例えば、図 3 等において説明したゲーム進行部 111、応援期間設定部 112、応援情報取得部 113 及び能力設定部 114 を有

する。さらに、制御部 510A は、例えば、図 7 等において説明した収集部 511 を有する。

[0182] ゲーム端末 10A は、図 21A に示すように、制御部 110A と、ゲーム端末 10A の制御プログラム P R c g A 等を記憶する記憶部 130 と、配信サーバ 30 及びゲーム管理サーバ 50A 等の外部装置との間の通信を実行するための通信部 150 と、ゲーム端末 10A のユーザによる操作を受け付けるための操作部 170 とを有する。制御部 110A は、ゲーム管理サーバ 50A において生成されるゲーム動画情報に基づいて、所定のゲームに係るゲーム動画 M V を、ゲーム端末 10A に対応して設けられた表示装置 20 が具備する表示部 220 に表示させる。変形例 8 においても、上述した実施形態と、変形例 1 から変形例 7 までの変形例と同様の効果を得ることができる。

[0183] [3. 付記]

以上の記載から、本発明は例えば以下のように把握される。

[0184] [付記 1]

本発明の一態様に係る記録媒体は、ゲーム装置（例えば、ゲーム端末 10）のプロセッサを、ゲームを進行させる進行部（例えば、ゲーム進行部 111）と、ユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部（例えば、応援期間設定部 112）と、前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置（例えば、応援端末 70）から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部（例えば、応援情報取得部 113）と、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部（例えば、能力設定部 114）と、して機能させるプログラム（例えば、ゲームプログラム P R g）を記録した記録媒体（例えば、メモリ 13）である、ことを特徴とする。

[0185] この態様によれば、ゲームの状況が特定の状況となった場合（例えば、観戦が盛り上がる状況）に特定の対象に対する応援を受け付ける応援期間が開

始される。このため、本態様では、端末装置を所持するユーザ（以下、観戦者とも称する）は、観戦が盛り上がる状況において、好きなチームの応援に参加することができる。この結果、本態様では、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0186] なお、上記態様において、「ゲームの状況」とは、例えば、ゲームに係る仮想空間の状況であってもよい。「仮想空間の状況」とは、例えば、仮想空間に存在するゲーム要素に関する状況の一部又は全部であってもよいし、仮想空間に存在する音に関する状況の一部又は全部であってもよい。また、「仮想空間の状況」とは、仮想空間に存在するゲーム要素に関する状況と仮想空間に存在する音に関する状況とを含む状況の一部又は全部であってもよい。

[0187] また、上記態様において、「特定の対象」とは、例えば、ゲームをプレイするユーザ（以下、プレイヤとも称する）の操作対象であってもよい。また、「特定の対象」とは、例えば、ゲームに係る複数のキャラクタのうちの一のキャラクタであってもよい。また、「特定の対象」とは、例えば、複数のチームが争う競技のゲームにおいて、複数のチームのうちの一のチームであってもよい。

[0188] また、上記態様において、「特定の操作」とは、例えば、端末装置を所持するユーザが応援期間中に端末装置を用いて行う操作であってもよい。「端末装置を用いて行う操作」は、端末装置の表示画面内の任意の領域又は特定の領域をタップする操作であってもよい。また、「端末装置を用いて行う操作」は、例えば、端末装置の表示画面内の任意の領域又は特定の領域を、マウス等のポインティングデバイスによってクリックする操作であってもよい。また、「端末装置を用いて行う操作」は、例えば、端末装置に接続されるゲームコントローラ等の操作装置の特定の操作ボタンを押下する操作であってもよい。また、「端末装置を用いて行う操作」は、端末装置が音声入力に対応している場合、端末装置に向かって声援をおくることによる音声入力の操作であってもよい。また、「端末装置を用いて行う操作」は、観戦者に対

応付けられたポイントを応援のために使用する操作であってもよい。

[0189] また、上記態様において、「特定の操作に応じた応援情報」とは、特定の操作による応援を定量化した応援量を示す情報であってもよい。「応援量」は、応援の程度を示す指標値であってもよい。

[0190] また、上記態様において、「特定の状況」とは、例えば、ゲームの開始時には発生するか否かが確定していない状況であってもよい。また、「特定の状況」とは、例えば、ゲームの進行（流れ、展開）に特定の変化が生じる状況であってもよい。「ゲームの進行に特定の変化が生じる状況」とは、例えば、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況であってもよいし、ゲームの進行に特定の影響を及ぼし得る状況であってもよい。

[0191] なお、「ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベント」は、例えば、ゲームのプレイヤーの操作に基づいて発生するイベントであってもよい。「プレイヤーの操作に基づいて発生するイベント」は、例えば、ゲームに係るキャラクターを変更するイベントであってもよい。例えば、「キャラクターを変更するイベント」は、複数の選手を有するチーム同士で対戦する野球又はサッカー等のチーム競技のゲームにおいて、選手交代のイベントであってもよい。また、例えば、「選手交代のイベント」は、野球ゲームにおいて、リリーフが登板するイベントであってもよいし、代打が登場するイベントであってもよい。

[0192] また、「ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベント」は、例えば、ゲームの進行に応じて発生するイベントのうち、ゲームの状況を好転又は悪化させるイベントであってもよい。「ゲームの状況を好転させるイベント」は、例えば、得点を多く獲得したチームが勝利する競技のゲームにおいて、得点を獲得するチャンス（以下、得点チャンスとも称する）が与えられるイベントであってもよい。「得点を獲得するチャンスが与えられるイベント」は、例えば、サッカーゲームにおいて、ペナルティーキックであってもよいし、ゴール前でのフリーキックであってもよい。また、「得点を獲得するチャンスが与えられるイベント」は、例えば、バスケットゲームにおけるフリース

ローであってもよい。「ゲームの状況を悪化させるイベント」は、例えば、得点を多く獲得したチームが勝利する競技のゲームにおいて、プレイヤーと対戦するユーザ（以下、対戦プレイヤーとも称する）に得点チャンスを与えるイベントであってもよい。

[0193] また、「ゲームの進行に特定の影響を及ぼし得る状況」は、例えば、ゲームの進行に一定以上の影響を与える状況であってもよいし、ゲームの結果（例えば、勝敗）に一定以上の影響を与える状況であってもよい。

[0194] 「ゲームの進行に一定以上の影響を与える状況」は、ゲームの状況を好転又は悪化させる状況であってもよい。「ゲームの状況を好転させる状況」は、例えば、野球ゲームにおいて、攻撃時に走者が得点圏に進んだ状況であってもよい。また、「ゲームの状況を悪化させる状況」は、例えば、野球ゲームにおいて、守備時に走者が得点圏に進んだ状況であってもよい。

[0195] また、「ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況」は、例えば、野球ゲームにおいて、一打逆転のチャンスの状況であってもよいし、逆転されかねないピンチの状況であってもよい。また、「ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況」は、例えば、野球ゲームにおいて、9回裏に満塁になった状況であってもよい。また、「ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況」は、例えば、勝利するか延長戦に突入するかが決まる対戦が行われる状況であってもよい。「勝利するか延長戦に突入するかが決まる対戦が行われる状況」は、例えば、野球ゲームにおいて、勝っている場面での9回裏の投手登場時であってもよい。あるいは、「勝利するか延長戦に突入するかが決まる対戦が行われる状況」は、例えば、サッカーゲームにおいて、勝っている状況でアディショナルタイムに突入するときであってもよい。

[0196] また、「ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況」は、例えば、格闘ゲームにおいて、プレイヤーの操作するキャラクタがダウンした状況であってもよいし、気絶した状況であってもよい。あるいは、「ゲームの結果に一定以上の影響を与える状況」は、例えば、格闘ゲームにおいて、対戦プレイヤーの操作するキャラクタからダウンを奪った状況であってもよいし、対戦プレ

イヤの操作するキャラクタを気絶させた状況であってもよい。

[0197] また、「特定の状況」とは、例えば、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況であってもよい。「特定のキャラクタ」は、例えば、プレイヤーの操作するキャラクタであってもよい。「特定のキャラクタの能力」は、例えば、プレイヤーの操作するキャラクタの体力及び走力等の運動能力であってもよいし、プレイヤーの操作するキャラクタの集中力等の気力に関する能力であってもよいし、プレイヤーの操作するキャラクタの知力であってもよい。また、「特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況」とは、例えば、キャラクタの体力が所定値以下になった状況であってもよいし、キャラクタの走力が所定値以下になった状況であってもよい。また、「特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況」とは、例えば、キャラクタの集中力が所定値以下になった状況であってもよいし、キャラクタのやる気が所定値以下になった状況であってもよい。また、「特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況」とは、例えば、チーム競技のゲームにおいて、プレイヤーの操作する複数のキャラクタ（選手）の能力（例えば、体力）の平均値が所定値以下になった状況であってもよい。

[0198] また、「特定の状況」とは、例えば、プレイヤー、又は、対戦プレイヤーが所定の操作を行ったことにより発生する状況であってもよい。「所定の操作」とは、例えば、プレイヤーが観戦者に応援を要求するために行う操作であってもよい。

[0199] また、「特定の状況」とは、プレイヤーの操作するキャラクタが特定の敵キャラクタと対戦する状況であってもよい。「特定の敵キャラクタ」は、例えば、過去の対戦によって因縁が生じた敵キャラクタであってもよい。また、「特定の敵キャラクタ」は、例えば、スポーツゲームにおいて、現実世界の過去の名勝負に基づく対戦相手に対応する敵キャラクタであってもよい。また、例えば、野球ゲームにおいて、現在の打者の前の打者が敬遠された場合、前の打者を敬遠した投手が現在の打者の「特定の敵キャラクタ」であって

もよい。

[0200] また、上記態様において、「特定の対象に関連付けられた能力」とは、例えば、特定の対象に関連付けられたパラメータであってもよい。また、「特定の対象に関連付けられた能力」とは、例えば、特定の対象がゲームにおいて有利な効果を生じさせるための能力値であってもよい。

[0201] また、「特定の対象に関連付けられた能力」とは、例えば、特定の対象の能力であってもよいし、特定の対象が使用するゲームオブジェクトの能力であってもよい。「特定の対象の能力」は、例えば、特定の対象の運動能力であってもよいし、特定の対象の知力であってもよいし、特定の対象の気力に関する能力であってもよい。また、「特定の対象の能力」は、例えば、特定の対象がチームである場合、チーム内の選手の連携力及び戦術理解力等であってもよい。「ゲームオブジェクトの能力」は、例えば、ゲームオブジェクトの用途に応じた能力であってもよい。「ゲームオブジェクトの用途に応じた能力」は、例えば、ゲームオブジェクトが攻撃に使用されるオブジェクトの場合、攻撃に関する能力であってもよいし、ゲームオブジェクトが防御に使用されるオブジェクトの場合、守りに関する能力であってもよい。あるいは、「ゲームオブジェクトの用途に応じた能力」は、例えば、ゲームオブジェクトが車等の移動体の場合、走力であってもよいし、馬力であってもよい。

[0202] また、上記態様において、「能力を変化させる」とは、例えば、能力を向上させることであったもよい。

[0203] [付記 2]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 に記載の記録媒体であって、前記進行部は、前記応援期間において、前記応援情報に基づく応援量を表示部に表示させる、ことを特徴とする。

[0204] この態様によれば、応援情報に基づく応援量が表示部に表示されるため、ゲームの観戦者は、応援の盛り上がりを視認することができる。

[0205] [付記 3]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 2 に記載の記録媒体であって、前記進行部は、前記応援期間において、前記応援情報に基づく応援量を前記特定の対象に関連付けられた能力の向上に必要な応援量と関連付けて前記表示部に表示させる、ことを特徴とする。

[0206] この態様によれば、応援情報に基づく応援量が応援量に応じて変化する能力の向上に必要な応援量と関連付けて表示部に表示されるため、ゲームの観戦者は、応援により能力がどの程度変化するのかを応援期間に視認することができる。

[0207] [付記 4]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 に記載の記録媒体であって、前記進行部は、前記応援情報により変化した能力を表示部に表示させる、ことを特徴とする。

[0208] この態様によれば、応援情報により変化した能力が表示部に表示されるため、ゲームの観戦者は、応援により変化した能力を視認することができる。

[0209] [付記 5]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 に記載の記録媒体であって、前記進行部は、前記ゲームに係る仮想空間の状況を示す画像及び音の一方又は両方を、前記応援情報に応じて変更する、ことを特徴とする。

[0210] この態様によれば、応援情報に応じた応援の様子が反映された画像及び音の一方又は両方が表示部に表示されるため、ゲームの観戦者は、応援の盛り上がりを感じることができる。

[0211] なお、上記態様において、「仮想空間の状況を示す画像」とは、例えば、仮想空間に存在するゲーム要素を示す画像であってもよい。また、「仮想空間の状況を示す画像」には、例えば、仮想空間に存在する音を画像で表現したもの（例えば、声援“ファーッ”、“ワー”、及び、太鼓の音“ド、ド、ド”等を画像で表現したもの）が含まれてもよい。「仮想空間に存在する音」は、例えば、仮想空間に存在するゲーム要素から発せられる音であってもよい。なお、「仮想空間に存在する音」は、「仮想空間の状況を示す音」の

一例である。

[0212] [付記 6]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 乃至 5 のうち何れか 1 項に記載の記録媒体であって、前記応援情報に基づく応援量は、前記端末装置を操作するユーザに対応付けられたポイントの前記特定の操作による消費量に応じて増加する、ことを特徴とする。

[0213] この態様によれば、例えば、ゲームの観戦者に対応付けられたポイントと引き換えに応援量が増加するため、ゲームに対する観戦者の参加意識が希薄になることを抑制することができる。

[0214] [付記 7]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 乃至 6 のうち何れか 1 項に記載の記録媒体であって、前記ゲームの開始から終了までの期間における前記特定の操作による応援には、参加に関する制限が設けられている、ことを特徴とする。

[0215] この態様によれば、応援への参加に関して制限が設けられるため、ゲームの観戦者が、ここ一番という場面で応援に参加するために熱心に観戦することが期待できる。

[0216] なお、上記態様において、「参加に関する制限」とは、例えば、ゲームの開始から終了までの期間において応援に参加できる応援期間の数が制限されることであってもよいし、ゲームの開始から終了までの期間において応援に参加できる合計時間が制限されることであってもよい。また、「参加に関する制限」とは、ゲームの開始から終了までの期間において特定の操作の実行回数が制限されることであってもよい。

[0217] [付記 8]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 7 に記載の記録媒体であって、前記取得部は、前記ゲームと通信可能に接続された複数の端末装置から、前記複数の端末装置に対する前記特定の操作に応じた複数の応援情報を取得可能であり、前記能力設定部は、前記複数の応援情報に基づいて、前記特定の

対象に関連付けられた能力を変化させ、前記複数の応援情報に基づく応援量は、前記応援期間中に応援に参加した人数に応じて増加する、ことを特徴とする。

[0218] この態様によれば、応援情報に基づく応援量が応援期間中に応援に参加した人数に応じて増加するため、複数の観戦者のうちの一の観戦者は、他の観戦者がどこで応援をするのか（例えば、どの状況をここ一番の応援状況と考えるのか）を考慮しながら応援することが可能になる。すなわち、この態様によれば、複数の観戦者のうちの一の観戦者は、他の観戦者を意識した応援をすることが可能になる。

[0219] [付記 9]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 乃至 8 のうち何れか 1 項に記載の記録媒体であって、前記特定の状況は、前記ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況である、ことを特徴とする。

[0220] この態様によれば、ゲームの観戦者は、ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況において、応援に参加することができる。ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況は、観戦が盛り上がるような状況であると考えられる。従って、この態様によれば、ゲームの観戦者は、観戦が盛り上がるような状況において、応援に参加することができる。

[0221] [付記 10]

本発明の他の態様に係る記録媒体は、付記 1 乃至 8 のうち何れか 1 項に記載の記録媒体であって、前記特定の状況は、前記ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況である、ことを特徴とする。

[0222] この態様によれば、ゲームの観戦者は、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況において、応援に参加することができる。例えば、ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレベルが所定範囲に変化した状況が、特定のキャラクタの能力が低下した状況であって、応援による鼓舞が必要な状況である場合、ゲームの観戦者は、応援による鼓舞が必

要な状況において、応援に参加することができる。

[0223] [付記 1 1]

本発明の一態様に係るゲーム装置は、ゲームを進行させる進行部と、前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部と、前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部と、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、を備えている、ことを特徴とする。

[0224] この態様によれば、付記 1 と同様の効果を得ることができる。

[0225] [付記 1 2]

本発明の一態様に係るゲーム装置の制御方法では、ゲーム装置のプロセッサが、ゲームを進行させ、前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させ、前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得し、前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる、ことを特徴とする。

[0226] この態様によれば、付記 1 と同様の効果を得ることができる。

符号の説明

[0227] 1、1 A…ゲームシステム、1 0、1 0 A…ゲーム端末、1 1…プロセッサ、1 3…メモリ、1 5…通信装置、1 7…入力操作装置、2 0…表示装置、3 0…配信サーバ、3 1…プロセッサ、3 3…メモリ、3 5…通信装置、5 0、5 0 A…ゲーム管理サーバ、5 1…プロセッサ、5 3…メモリ、5 5…通信装置、7 0…応援端末、7 1…プロセッサ、7 3…メモリ、7 5…通信装置、7 7…入力操作装置、8 0…視聴端末、8 1…プロセッサ、8 3…

メモリ、85…通信装置、87…入力操作装置、90…表示装置、110…制御部、112…応援期間設定部、113…応援情報取得部、114…能力設定部、130…記憶部、150…通信部、170…操作部、220…表示部、310…制御部、311…動画取得部、312…動画配信部、330…記憶部、350…通信部、510…制御部、511…収集部、530…記憶部、550…通信部、710…制御部、711…操作情報取得部、720…表示部、730…記憶部、750…通信部、770…操作部、810…制御部、811…動画取得部、830…記憶部、850…通信部、870…操作部、920…表示部。

請求の範囲

[請求項1]

ゲーム装置のプロセッサを、
ゲームを進行させる進行部と、
ユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部と、
前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部と、
前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、
して機能させる、
ことを特徴とするプログラムを記録した記録媒体。

[請求項2]

前記進行部は、
前記応援期間において、前記応援情報に基づく応援量を表示部に表示させる、
ことを特徴とする、請求項1に記載のプログラムを記録した記録媒体。

[請求項3]

前記進行部は、
前記応援期間において、前記応援情報に基づく応援量を前記特定の対象に関連付けられた能力の向上に必要な応援量と関連付けて前記表示部に表示させる、
ことを特徴とする、請求項2に記載のプログラムを記録した記録媒体。

[請求項4]

前記進行部は、
前記応援情報により変化した能力を表示部に表示させる、
ことを特徴とする、請求項1に記載のプログラムを記録した記録媒体。

- [請求項5] 前記進行部は、
 前記ゲームに係る仮想空間の状況を示す画像及び音の一方又は両方を、前記応援情報に応じて変更する、
 ことを特徴とする、請求項1に記載のプログラムを記録した記録媒体。
- [請求項6] 前記応援情報に基づく応援量は、前記端末装置を操作するユーザに対応付けられたポイントの前記特定の操作による消費量に応じて増加する、
 ことを特徴とする、請求項1乃至5のうち何れか1項に記載のプログラムを記録した記録媒体。
- [請求項7] 前記ゲームの開始から終了までの期間における前記特定の操作による応援には、参加に関する制限が設けられている、
 ことを特徴とする、請求項1乃至6のうち何れか1項に記載のプログラムを記録した記録媒体。
- [請求項8] 前記取得部は、前記ゲームと通信可能に接続された複数の端末装置から、前記複数の端末装置に対する前記特定の操作に応じた複数の応援情報を取得可能であり、
 前記能力設定部は、前記複数の応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させ、
 前記複数の応援情報に基づく応援量は、前記応援期間中に応援に参加した人数に応じて増加する、
 ことを特徴とする、請求項7に記載のプログラムを記録した記録媒体。
- [請求項9] 前記特定の状況は、前記ゲームの進行に特定の影響を及ぼすイベントが発生する状況である、
 ことを特徴とする、請求項1乃至8のうち何れか1項に記載のプログラムを記録した記録媒体。
- [請求項10] 前記特定の状況は、前記ゲームに係る特定のキャラクタの能力のレ

ベルが所定範囲に変化した状況である、

ことを特徴とする、請求項 1 乃至 8 のうち何れか 1 項に記載のプログラムを記録した記録媒体。

[請求項11]

ゲームを進行させる進行部と、

前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させる期間設定部と、

前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得する取得部と、

前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる能力設定部と、

を備えている、

ことを特徴とするゲーム装置。

[請求項12]

ゲーム装置のプロセッサが、

ゲームを進行させ、

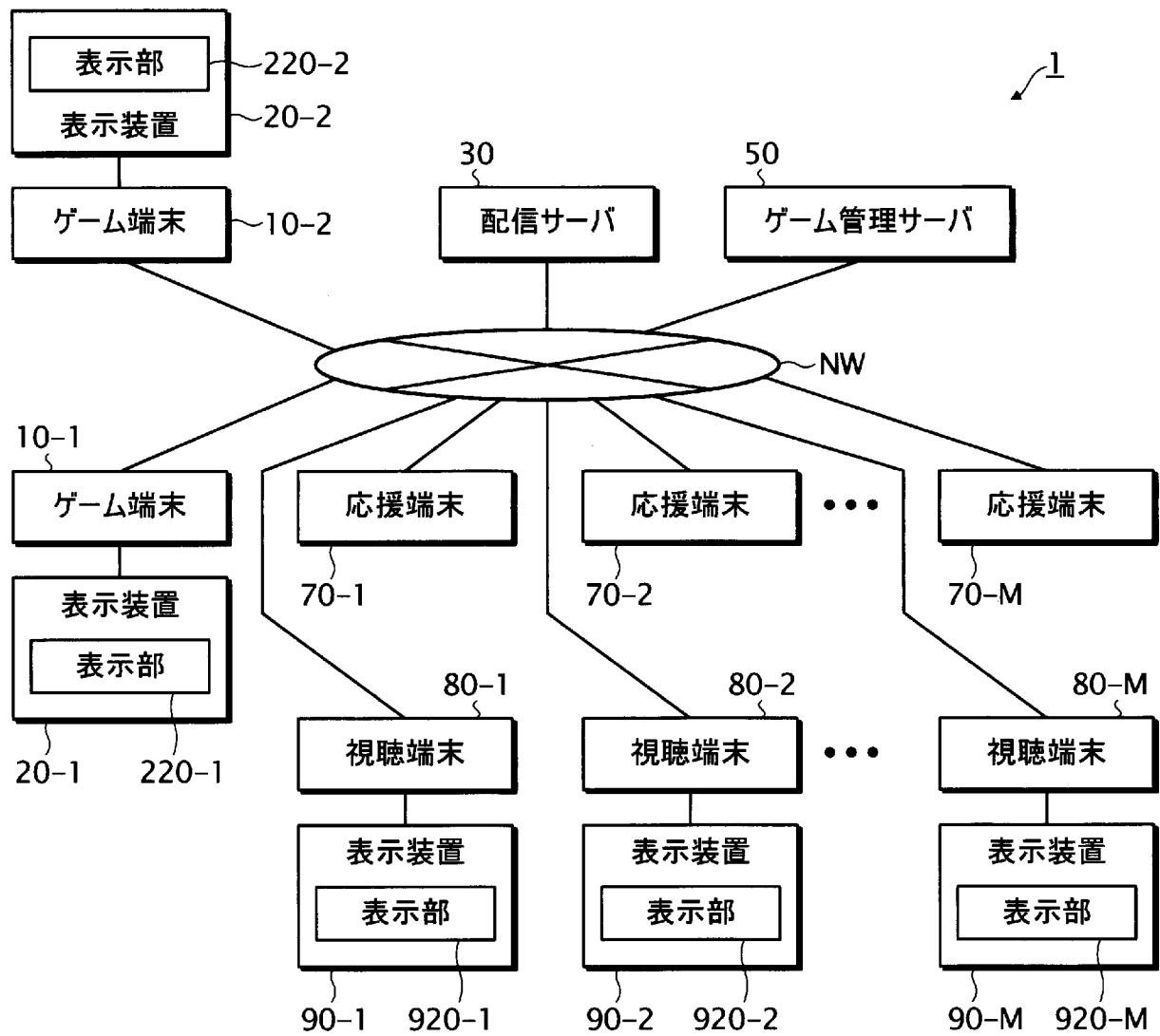
前記ゲームをプレイするユーザの操作に基づいて進行した前記ゲームの状況が特定の状況となる場合に、前記ゲームに係る特定の対象に対する応援を受け付け可能な応援期間を開始させ、

前記応援期間において、前記ゲーム装置と通信可能に接続された端末装置から、前記端末装置に対する特定の操作に応じた応援情報を取得し、

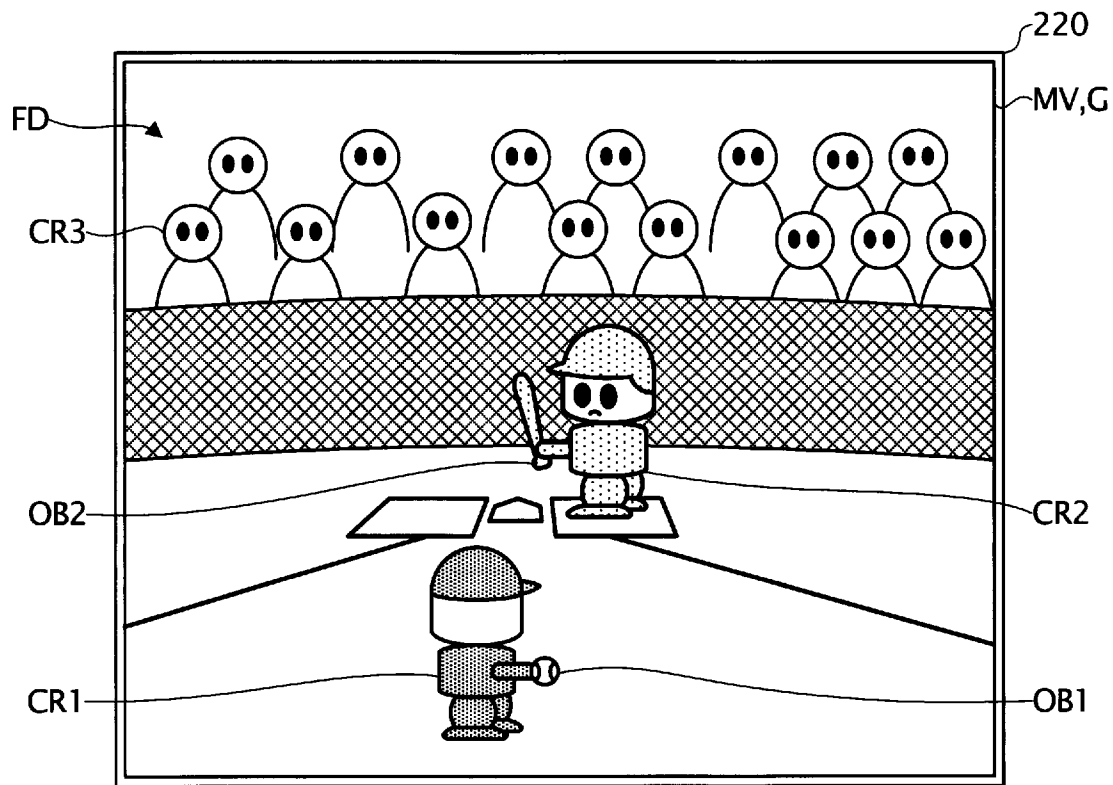
前記応援情報に基づいて、前記特定の対象に関連付けられた能力を変化させる、

ことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

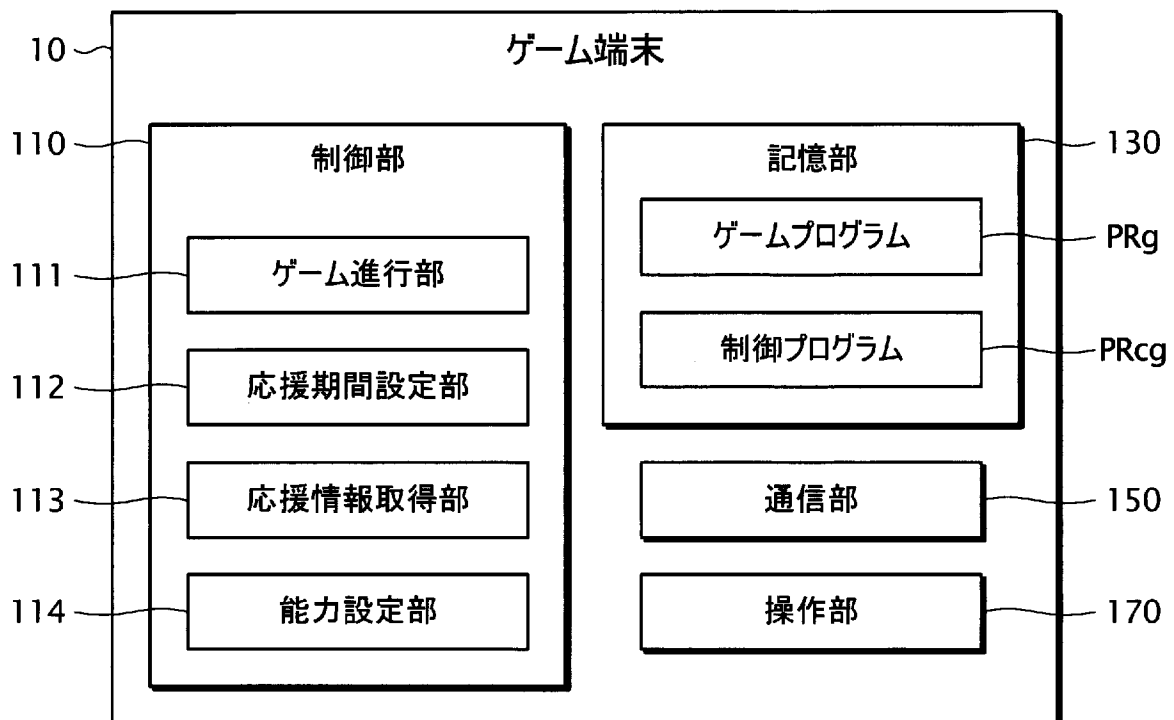
[図1]



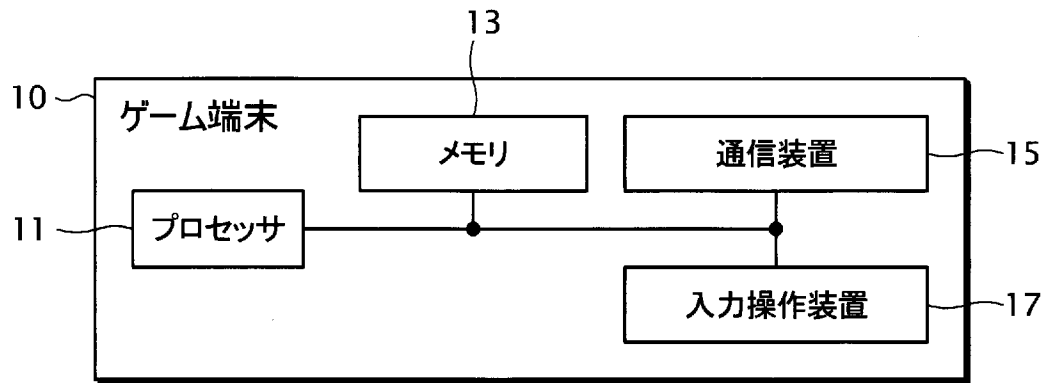
[図2]



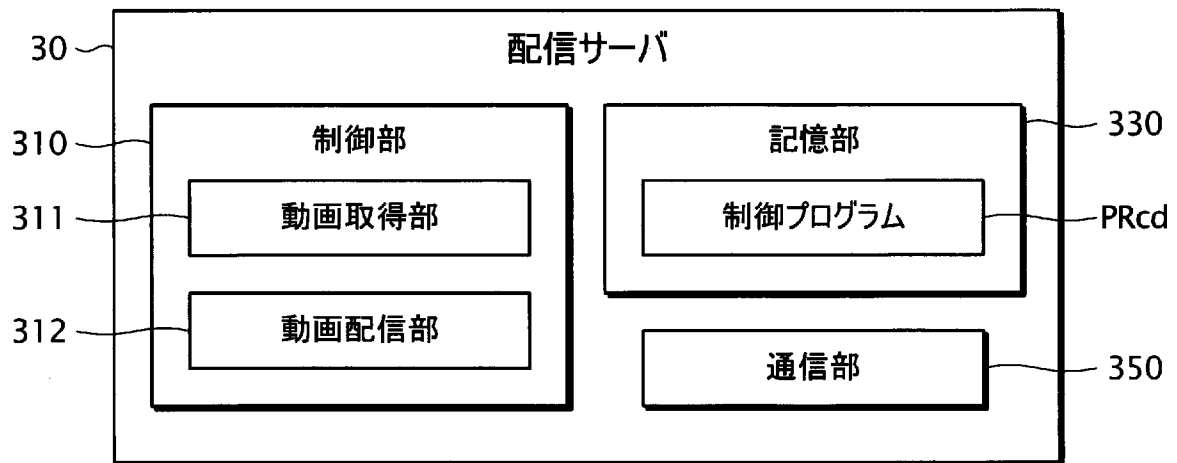
[図3]



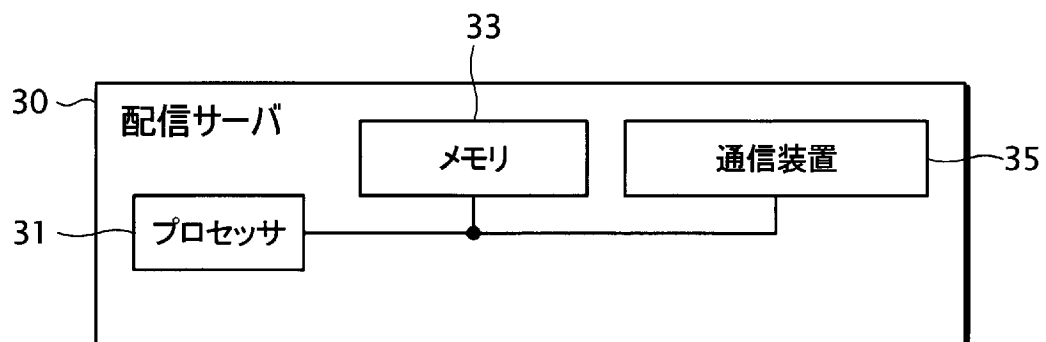
[図4]



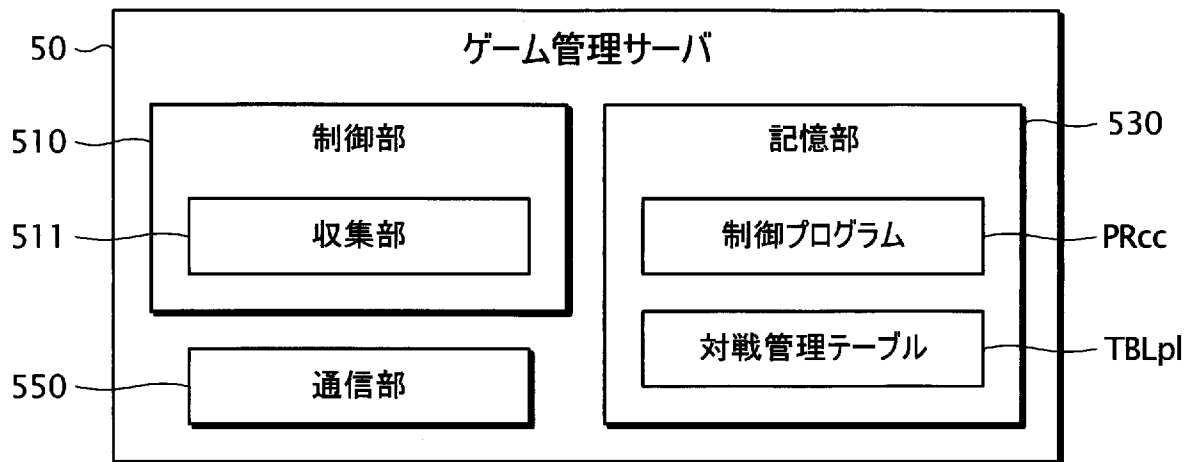
[図5]



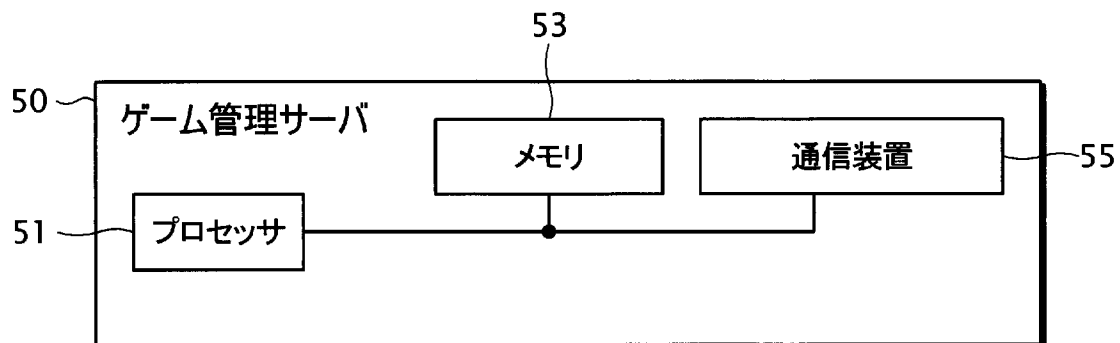
[図6]



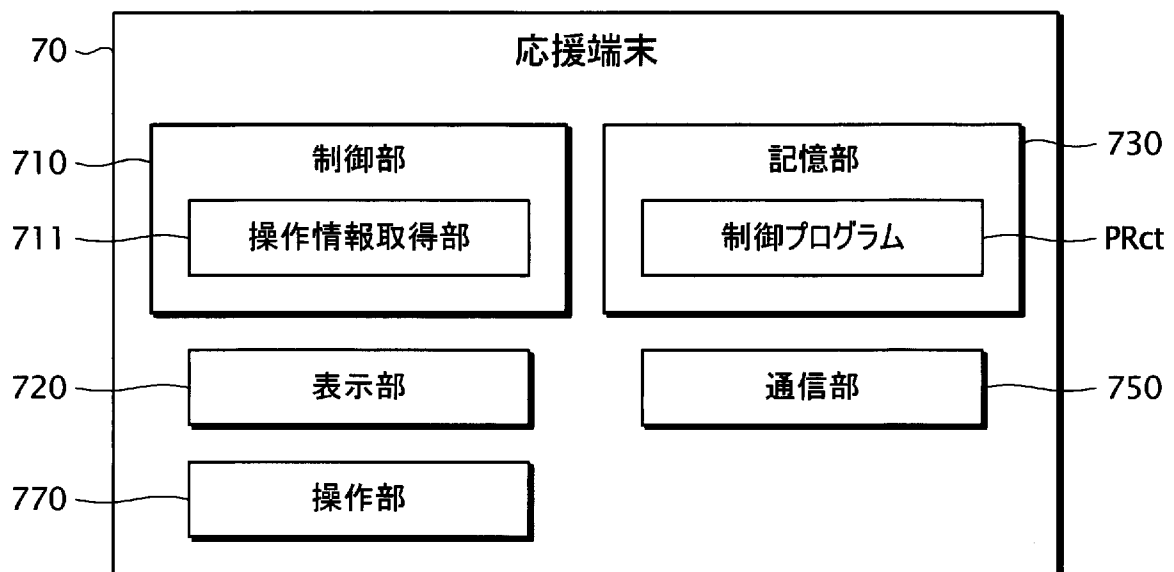
[図7]



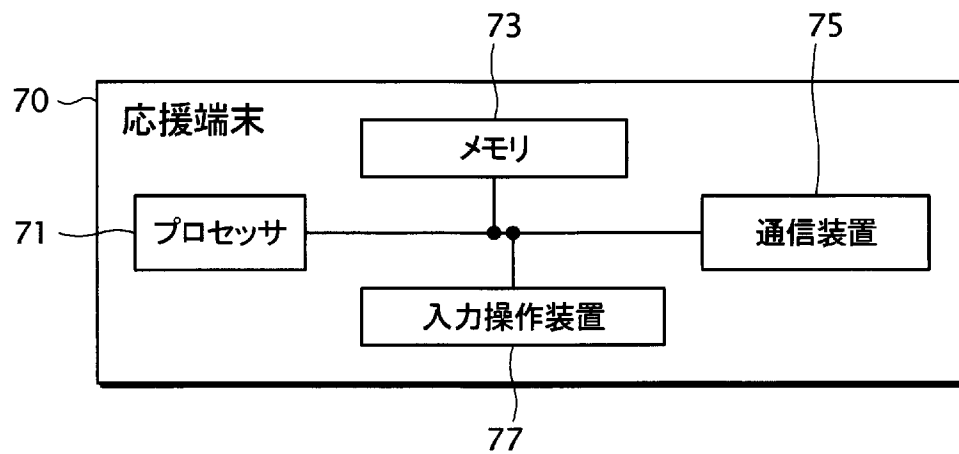
[図8]



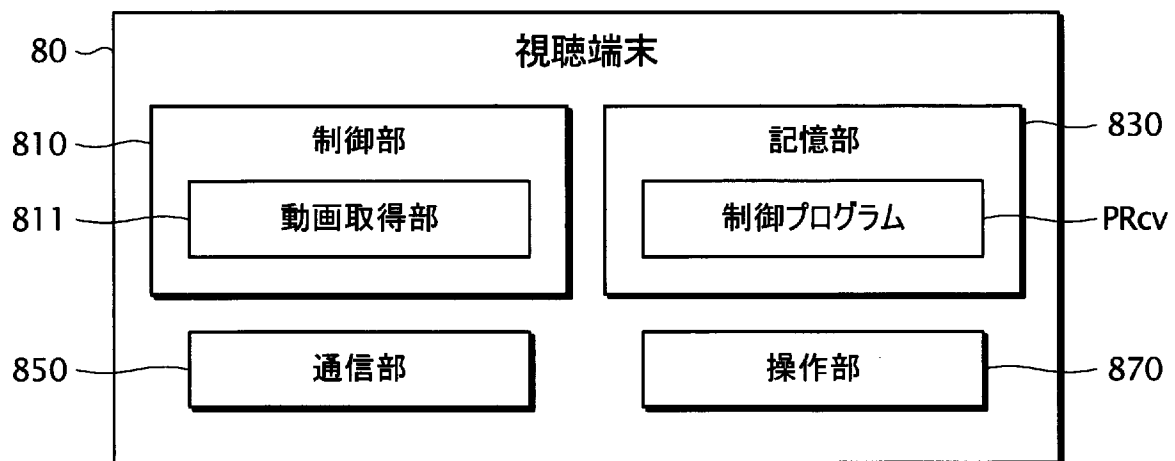
[図9]



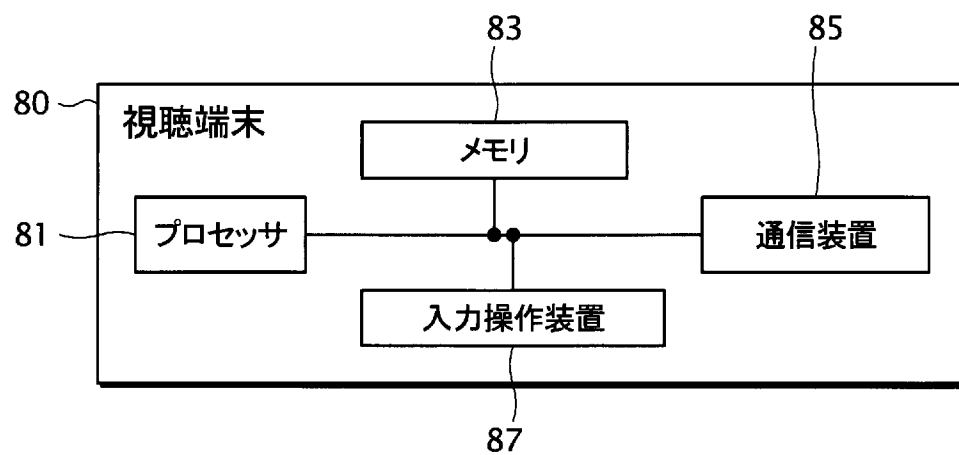
[図10]



[図11]



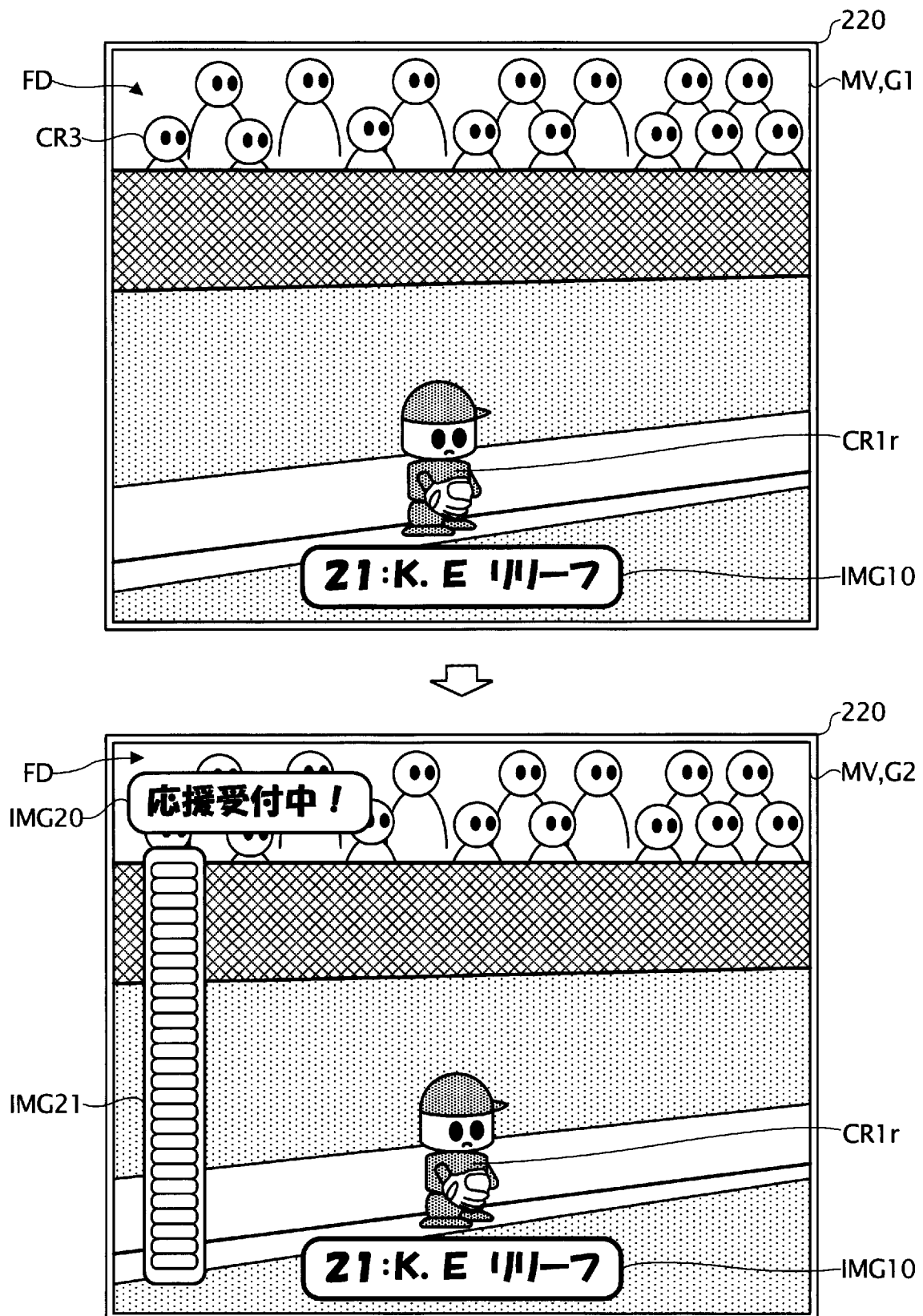
[図12]



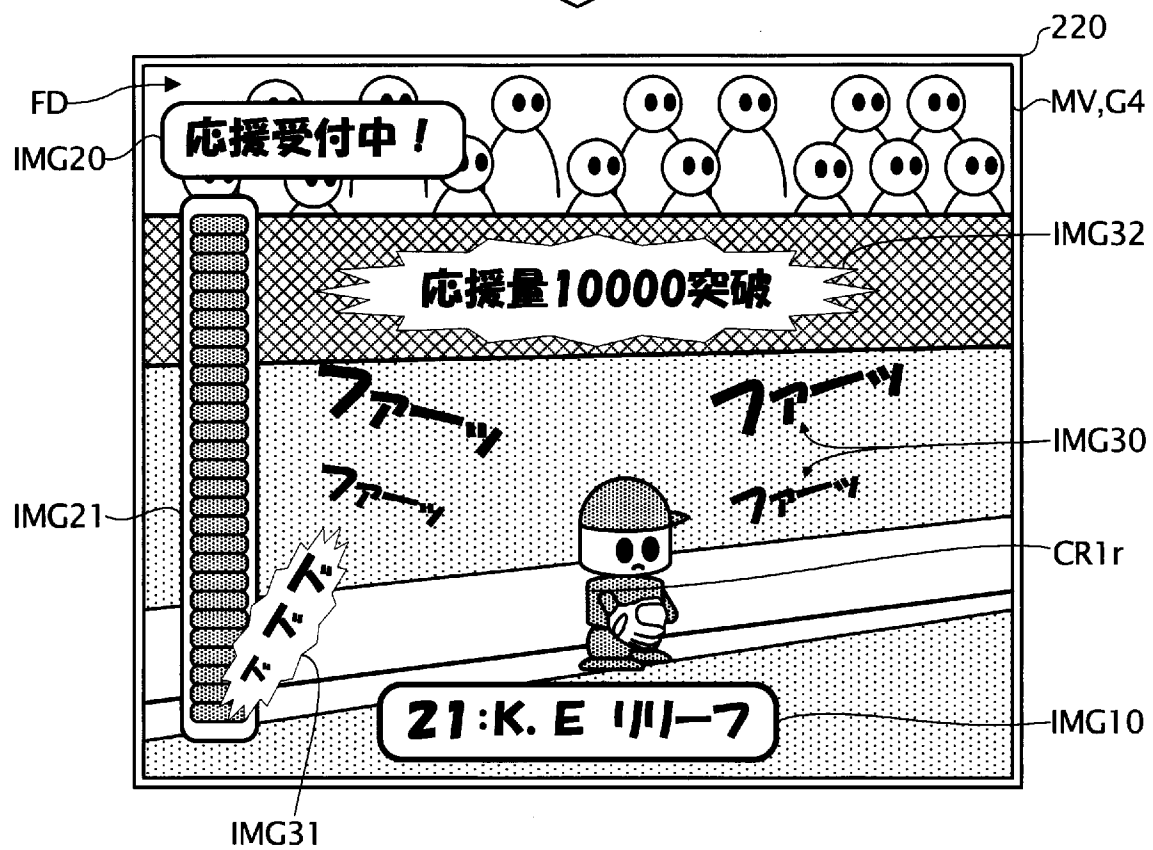
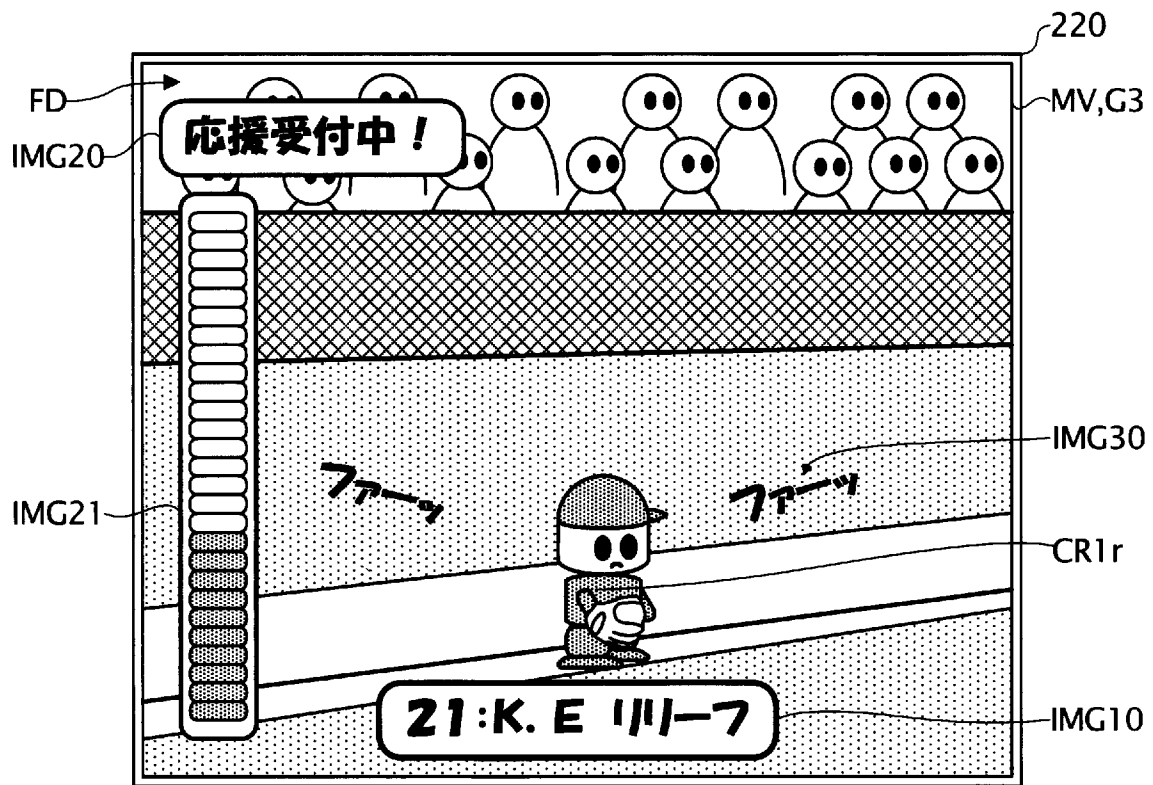
TBLpl

[illegible]

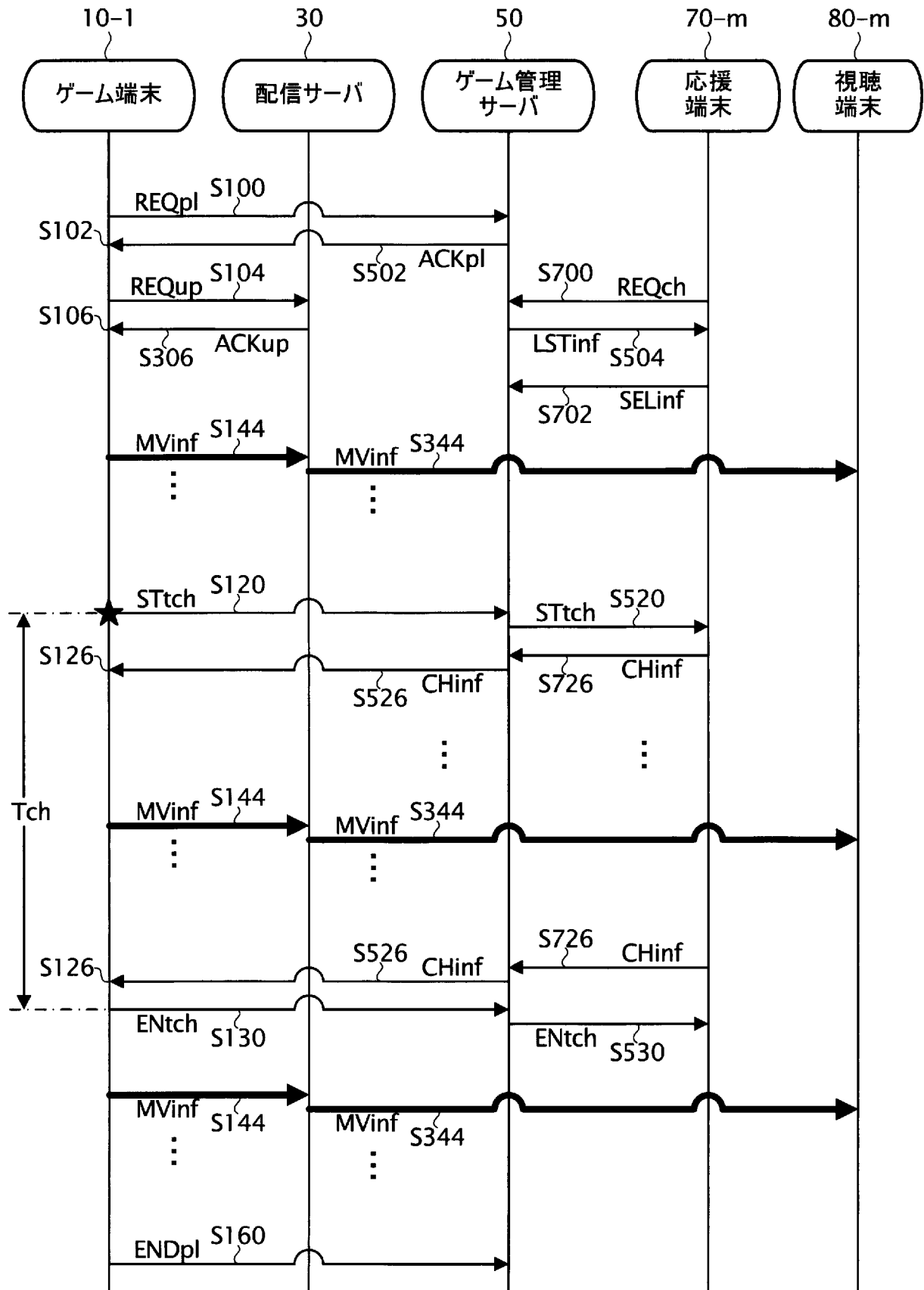
[図14]



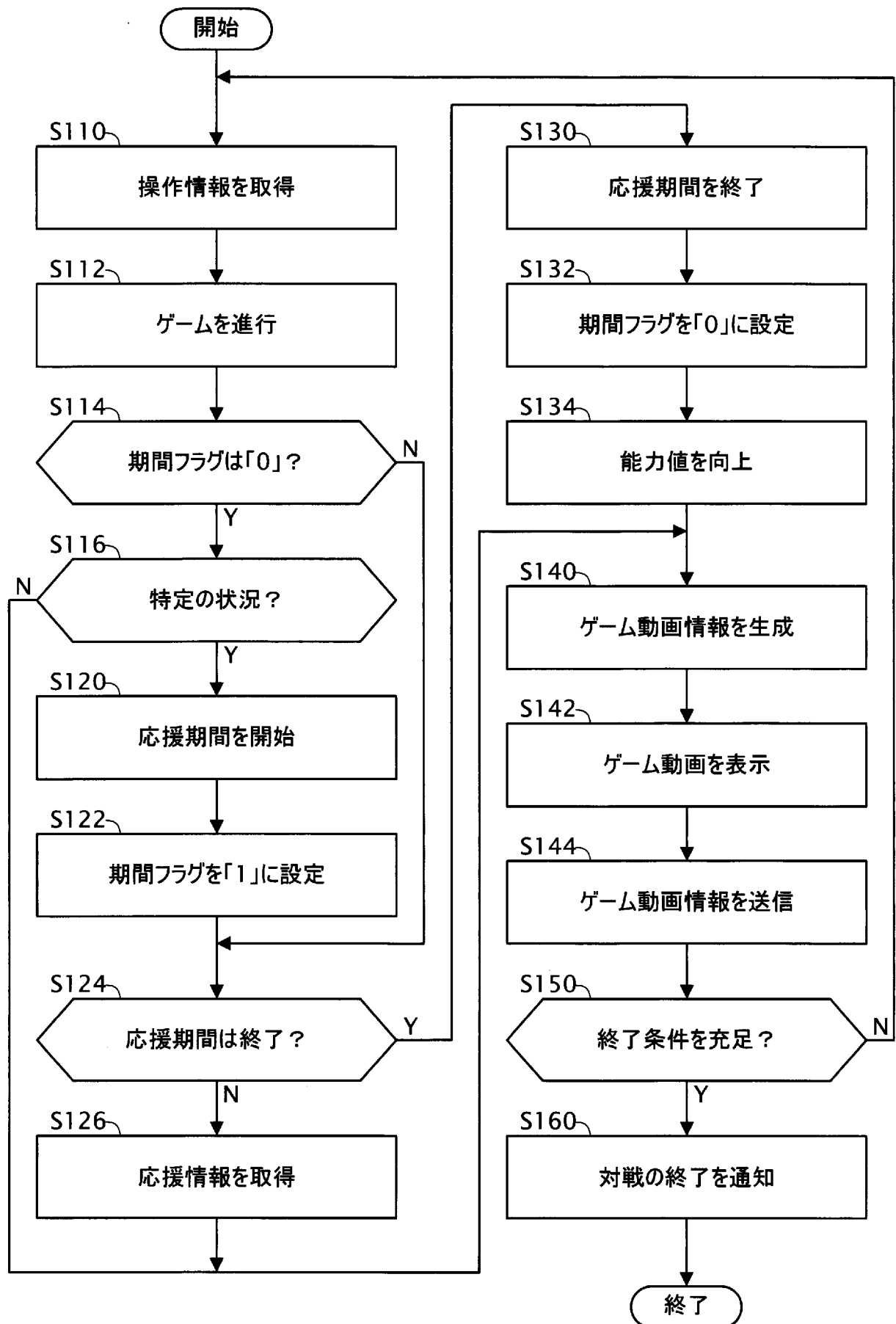
[図15]



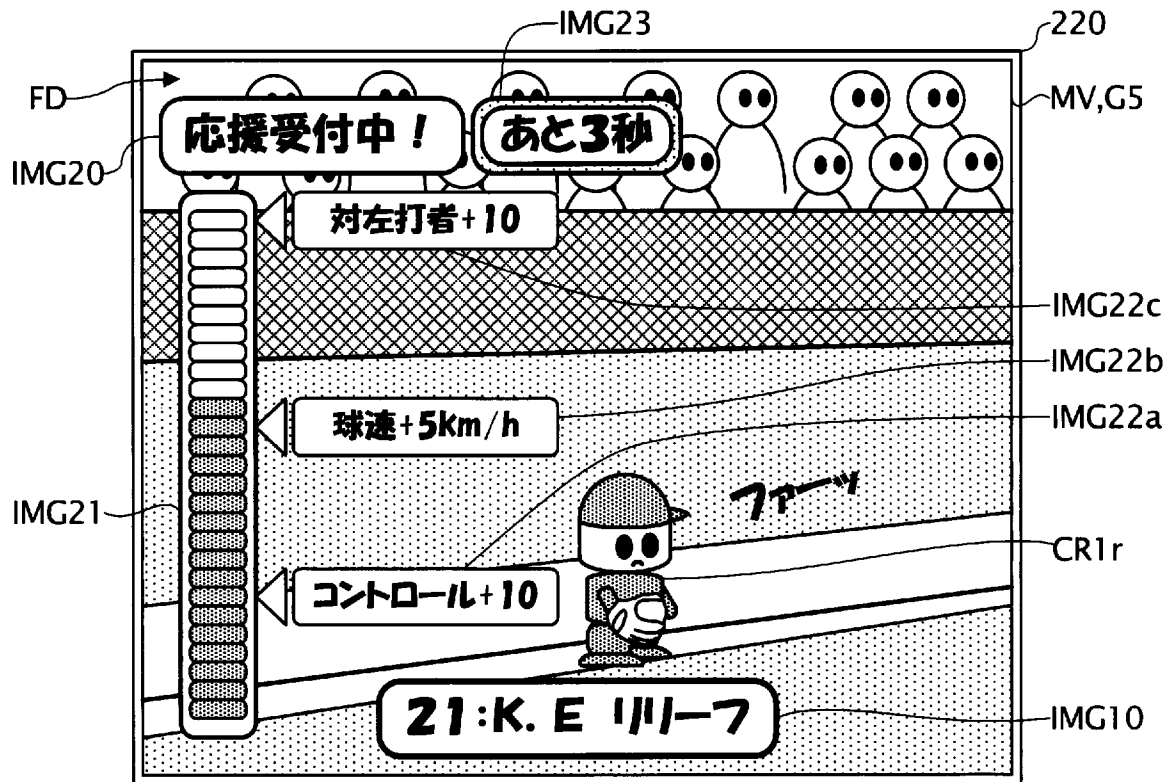
[図16]



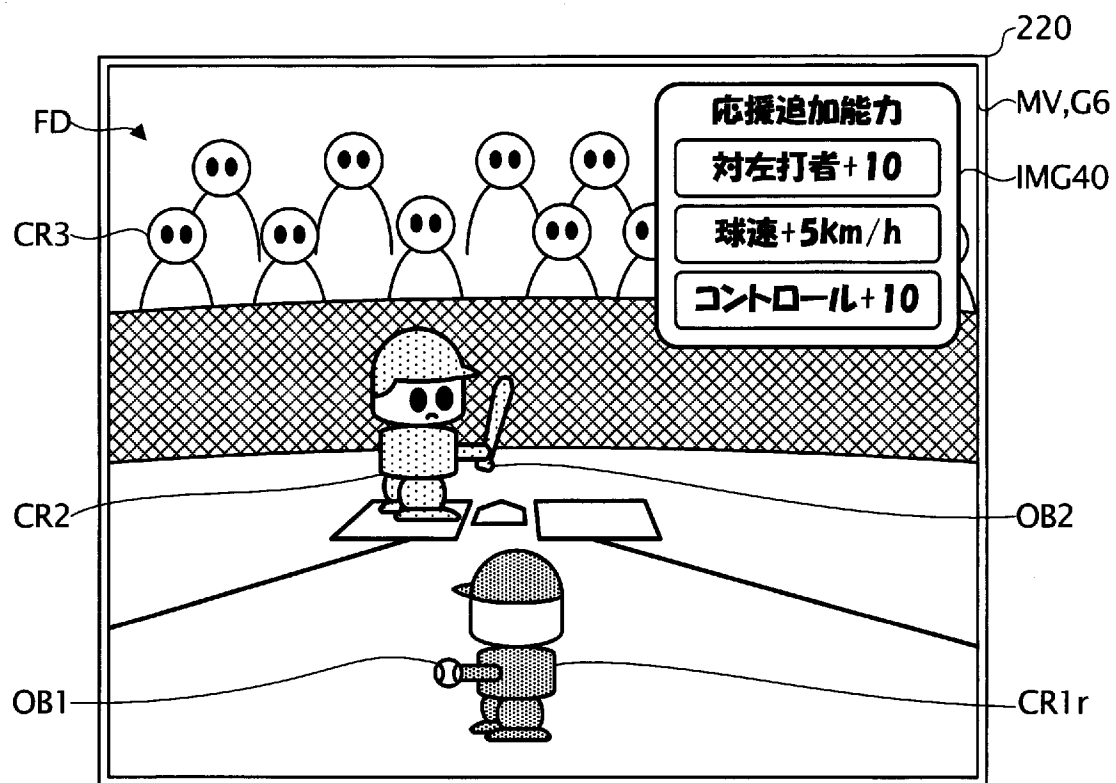
[図17]



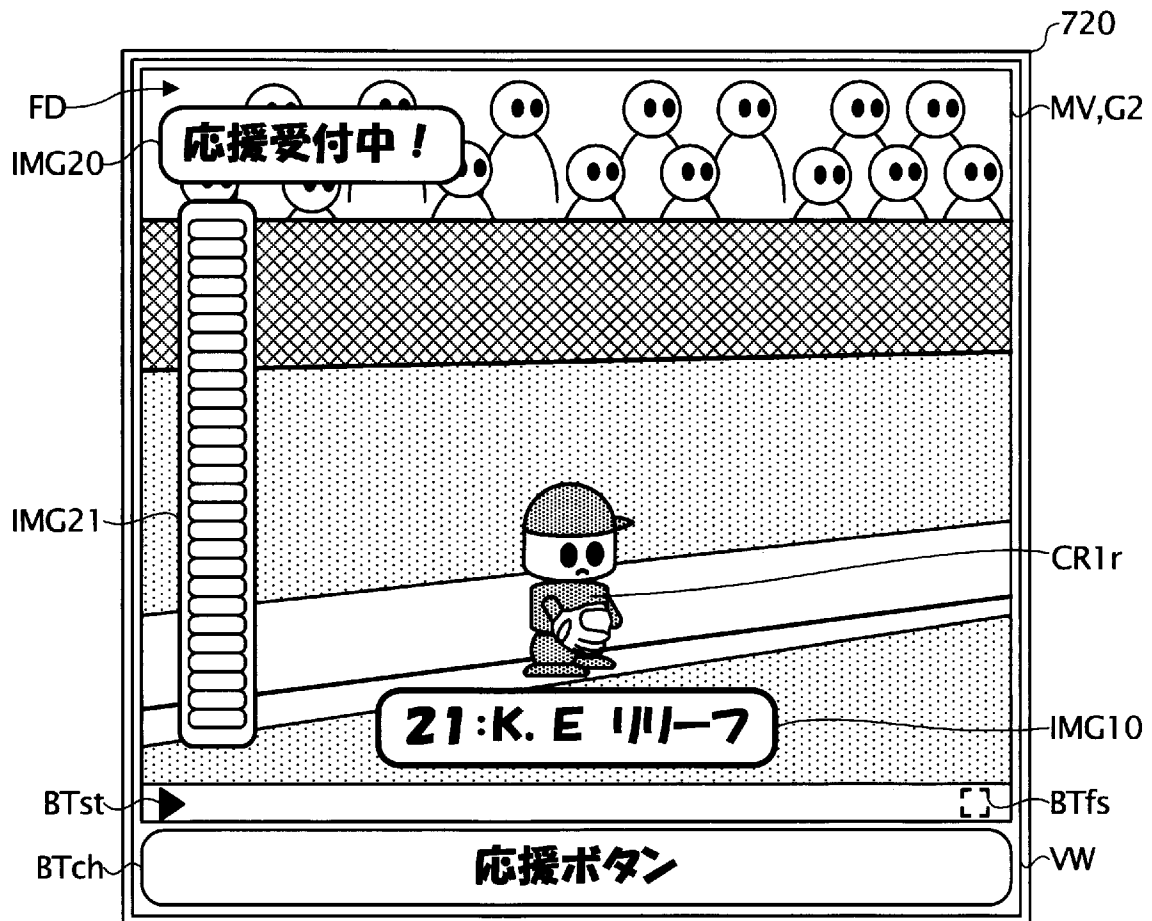
[図18]



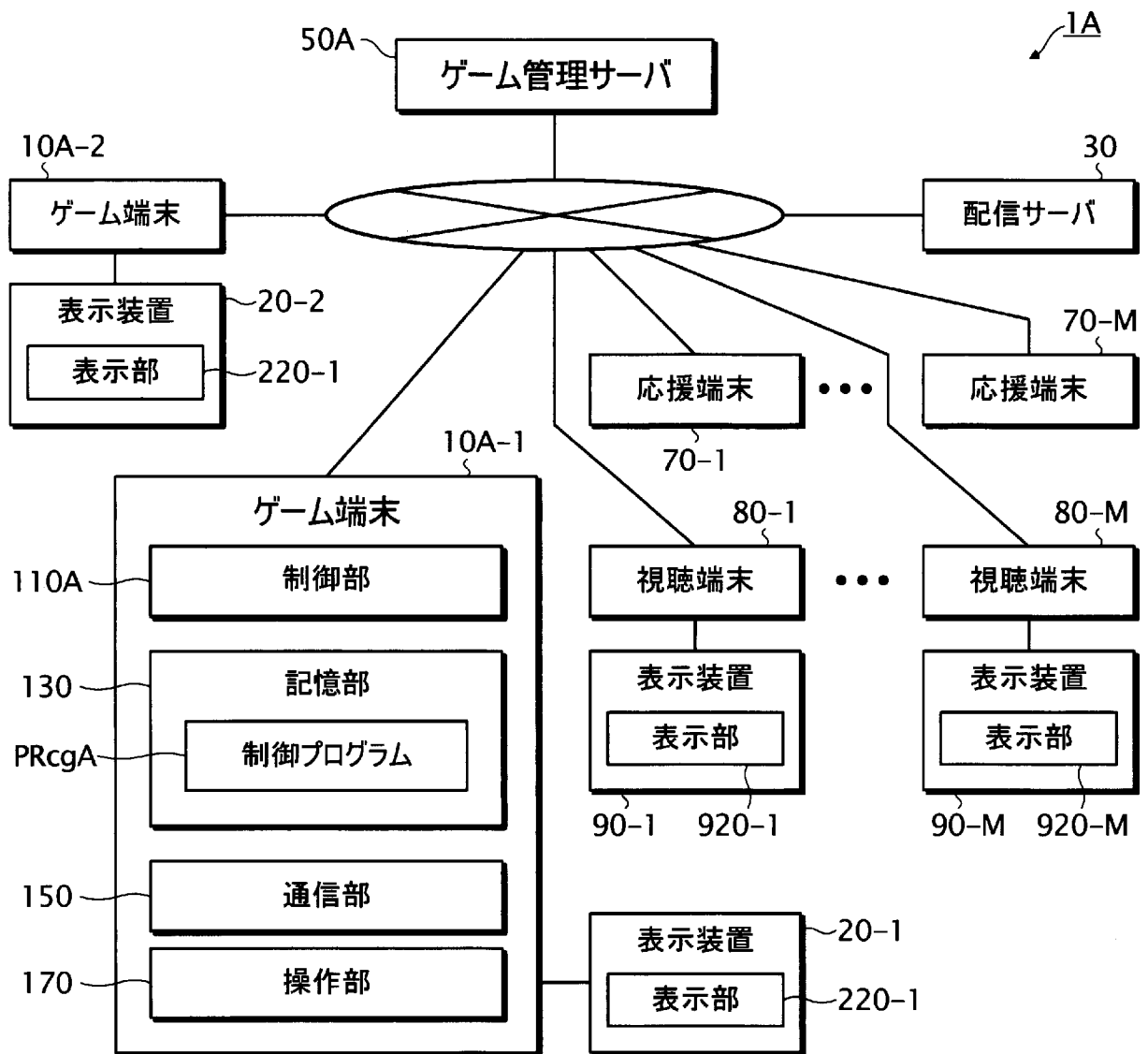
[図19]



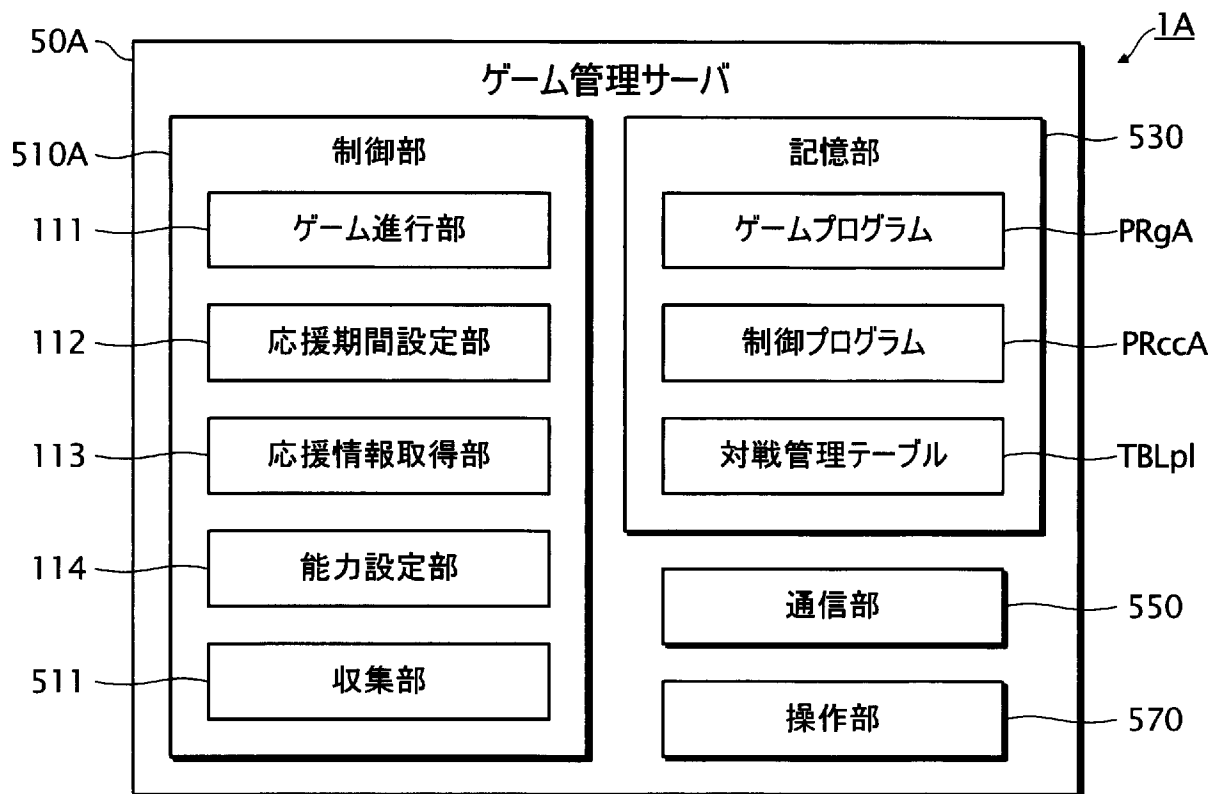
[図20]



[図21A]



[図21B]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/028387

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/30 (2014.01)i; A63F 13/537 (2014.01)i; A63F 13/54 (2014.01)i; A63F 13/58 (2014.01)i; A63F 13/79 (2014.01)i; A63F 13/86 (2014.01)i; G06F 3/0481 (2013.01)i

FI: A63F13/86; A63F13/58; A63F13/537; A63F13/54; A63F13/79; A63F13/30; G06F3/0481

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

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

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2020
Registered utility model specifications of Japan	1996-2020
Published registered utility model applications of Japan	1994-2020

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	JP 2013-63296 A (NAMCO BANDAI GAMES INC.)	1-4, 7-12
Y	11.04.2013 (2013-04-11) paragraphs [0083]-[0122], fig. 3-11	5-6
Y	JP 2014-155544 A (NUDE MAKER KK) 28.08.2014 (2014-08-28) paragraph [0038], fig. 4	5-6
Y	JP 2015-2977 A (DNA KK.) 08.01.2015 (2015-01-08) paragraph [0042]	6
A	JP 2019-118786 A (DNA KK.) 22.07.2019 (2019-07-22) entire text, all drawings	1-12
A	JP 2018-89444 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.) 14.06.2018 (2018-06-14) entire text, all drawings	1-12

☐ 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

"T" 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
17 September 2020 (17.09.2020)

Date of mailing of the international search report
06 October 2020 (06.10.2020)

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
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2020/028387

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2013-63296 A	11 Apr. 2013	(Family: none)	
JP 2014-155544 A	28 Aug. 2014	(Family: none)	
JP 2015-2977 A	08 Jan. 2015	(Family: none)	
JP 2019-118786 A	22 Jul. 2019	(Family: none)	
JP 2018-89444 A	14 Jun. 2018	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/30(2014.01)i; A63F 13/537(2014.01)i; A63F 13/54(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/86(2014.01)i; G06F 3/0481(2013.01)i FI: A63F13/86; A63F13/58; A63F13/537; A63F13/54; A63F13/79; A63F13/30; G06F3/0481		
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）） A63F13/00-13/98 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 1971-2020年 日本国実用新案登録公報 1996-2020年 日本国登録実用新案公報 1994-2020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	JP 2013-63296 A（株式会社バンダイナムコゲームス）11.04.2013（2013-04-11） [0083]-[0122]、[図3]-[図11]	1-4, 7-12
Y		5-6
Y	JP 2014-155544 A（株式会社ヌードメーカー）28.08.2014（2014-08-28） [0038]、[図4]	5-6
Y	JP 2015-2977 A（株式会社 ディー・エヌ・エー）08.01.2015（2015-01-08） [0042]	6
A	JP 2019-118786 A（株式会社 ディー・エヌ・エー）22.07.2019（2019-07-22） 全文全図	1-12
A	JP 2018-89444 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）14.06.2018 （2018-06-14） 全文全図	1-12
☐ 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、一般的な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抵触するものではなく、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 17.09.2020		国際調査報告の発送日 06.10.2020
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 目黒 大地 2D 5060 電話番号 03-3581-1101 内線 3241

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2020/028387

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2013-63296	A	11.04.2013	(ファミリーなし)	
JP	2014-155544	A	28.08.2014	(ファミリーなし)	
JP	2015-2977	A	08.01.2015	(ファミリーなし)	
JP	2019-118786	A	22.07.2019	(ファミリーなし)	
JP	2018-89444	A	14.06.2018	(ファミリーなし)	