



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I859540 B

(45)公告日：中華民國 113 (2024) 年 10 月 21 日

(21)申請案號：111118888

(22)申請日：中華民國 111 (2022) 年 05 月 20 日

(51)Int. Cl. : A63F13/35 (2014.01)

A63F13/45 (2014.01)

A63F13/69 (2014.01)

A63F13/812 (2014.01)

G06F13/00 (2006.01)

(30)優先權：2021/05/28 日本

2021-090272

(71)申請人：日商科樂美數碼娛樂股份有限公司 (日本) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. (JP)

日本

(72)發明人：千葉茂 CHIBA, SHIGERU (JP) ; 酒井昭 SAKAI, AKIRA (JP) ; 井上快 INOUE, KAI (JP) ; 平井純貴 HIRAI, JUNKI (JP) ; 進邦嗣郎 SHINPO, TSUGUO (JP) ; 金原俊明 KANAHARA, TOSHIAKI (JP) ; 成田順彥 NARITA, YOSHIHIKO (JP)

(74)代理人：李彥慶；林宗武

(56)參考文獻：

CN 111511448A

CN 111973979A

JP 2020-162880A

US 2016/0042648A1

US 2020/0398168A1

審查人員：施易昉

申請專利範圍項數：13 項 圖式數：31 共 96 頁

(54)名稱

控制系統、資訊系統、資訊處理方法及程式

(57)摘要

控制系統，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，並具有：資訊提供部，將位置資訊提供給使用者，位置資訊表示素材資料的位置，素材資料表示在發布內容中使用的效果素材；素材資料控制部，根據使用者的指示所設定的控制條件下，與使用者遊玩的遊戲進度並行更新素材資料；以及素材資料發送部，根據生成發布內容的編輯系統使用位置資訊的要求，將使用者遊玩的遊戲進度與素材資料並行發送至編輯系統。

The control system is a system that supports the generation of distribution content that represents the progress of the game played by the user. The control system comprising, an information provision unit provides the user with location information that indicates the location of material data that represents effect materials used in distributed content, a material data control unit updates the material data in parallel with the progress of the game by the user's play under the control conditions set according to the instruction by the user, a material data transmission unit transmits material data to the editing system in parallel with the progress of the game by the user's play in response to a request using the location information from the editing system that generates the distribution content.

指定代表圖：

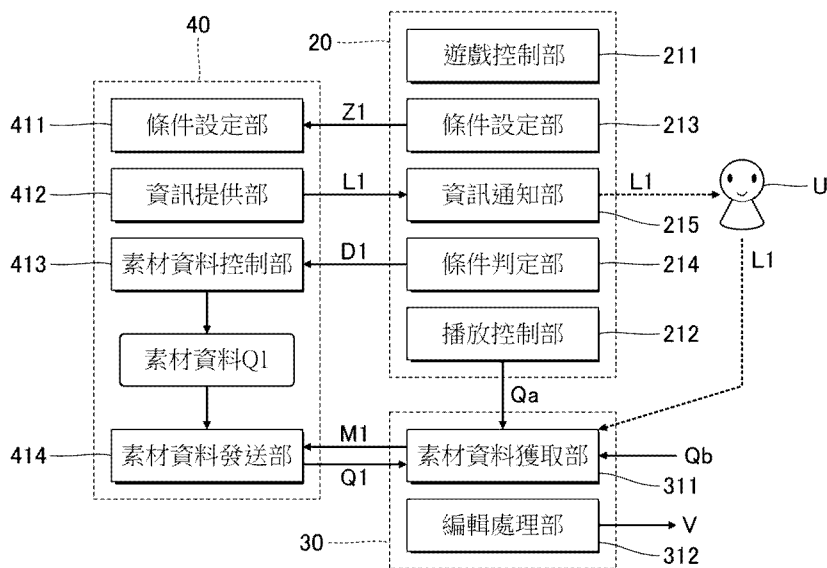


圖8

符號簡單說明：

20:遊戲裝置

30:編輯系統

40:控制系統

211:遊戲控制部

212:播放控制部

213、411:條件設定部

214:條件判定部

215:資訊通知部

311:素材資料取得部

312:編輯處理部

412:資訊提供部

413:素材資料控制部

414:素材資料發送部

D1:狀態資料

L1:位置資訊

M1:素材請求

Q1、Qa、Qb:素材資料

U:使用者

V:發布內容

Z1:單位資料



I859540

【發明摘要】

【中文發明名稱】控制系統、資訊系統、資訊處理方法及程式

【英文發明名稱】Control system, information system, information processing method and program

【中文】控制系統，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，並具有：資訊提供部，將位置資訊提供給使用者，位置資訊表示素材資料的位置，素材資料表示在發布內容中使用的效果素材；素材資料控制部，根據使用者的指示所設定的控制條件下，與使用者遊玩的遊戲進度並行更新素材資料；以及素材資料發送部，根據生成發布內容的編輯系統使用位置資訊的要求，將使用者遊玩的遊戲進度與素材資料並行發送至編輯系統。

【英文】

The control system is a system that supports the generation of distribution content that represents the progress of the game played by the user. The control system comprising, an information provision unit provides the user with location information that indicates the location of material data that represents effect materials used in distributed content, a material data control unit updates the material data in parallel with the progress of the game by the user's play under the control conditions set according to the instruction by the user, a material data transmission unit transmits material data to the editing system in parallel with the progress of the game by the user's play in response to a request using the location information from the editing system that generates the distribution content.

【指定代表圖】 圖8

【代表圖之符號簡單說明】

20: 遊戲裝置

30: 編輯系統

40: 控制系統

211: 遊戲控制部

212: 播放控制部

213、411: 條件設定部

214: 條件判定部

215: 資訊通知部

311: 素材資料取得部

312: 編輯處理部

412: 資訊提供部

413: 素材資料控制部

414: 素材資料發送部

D1: 狀態資料

L1: 位置資訊

M1: 素材請求

Q1、Qa、Qb: 素材資料

U: 使用者

V: 發布內容

Z1: 單位資料

【發明說明書】

【中文發明名稱】控制系統、資訊系統、資訊處理方法及程式

【英文發明名稱】Control system, information system, information processing method and program

【技術領域】

【0001】本發明有關一種支援生成表示遊戲進度的內容之技術。

【先前技術】

【0002】目前已經提出用於編輯表示遊戲進度的遊戲圖像的各種技術。例如專利文獻1中公開了使用表示遊戲狀況的遊戲資料生成內容，並將此內容與遊戲圖像組合的結構。

〔專利技術文獻〕

〔專利文獻〕

【0003】〔專利文獻1〕日本專利第6098691號公報

【發明內容】

〔發明欲解決之課題〕

【0004】順帶一提，個人使用者進行遊戲，一併發布表示其遊玩的遊戲的進度的圖像（也就是遊戲實況影片）是很普遍的。在專利文獻1的技術中，由於僅在遊戲圖像中合成遊戲進度的資訊，因此難以生成反映各使用者的意圖或愛好的各種內容。考慮到上述情況，本發明的一態樣是生成反映出使用者的意圖或偏好的各種發布內容。

〔為解決課題之手段〕

【0005】為解決以上課題，本發明的一態樣的控制系統，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，並具有：資訊提供部，將位置資訊提供給所述使用者，所述位置資訊表示素材資料的位置，所述素材資料表示在所述發布內容中使用的效果素材；素材資料控制部，根據所述使用者的指示所設定的控制條件下，與所述使用者遊玩的所述遊戲進度並行更新素材資料；以及素材資料發送部，根據生成所述發布內容的編輯系統使用所述位置資訊的要求，將所述使用者遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料並行發送至所述編輯系統。

【0006】本發明的一態樣的資訊系統，具有記錄系統及控制系統，其中：所述記錄系統，包含：遊戲控制部，推進使用者遊玩的遊戲；條件設定部，根據所述使用者的指示設定控制條件；素材資料獲取部，從所述控制系統獲取表示效果素材的素材資料，以及；編輯處理部，生成發布內容，所述發布內容包含表示遊戲進度的遊玩素材以及所述素材資料表示的效果素材；所述控制系統，包含：資訊提供部，將位置資訊提供給所述使用者，所述位置資訊表示所述素材資料的位置；素材資料控制部，在所述控制條件下，與所述使用者遊玩的所述遊戲進度並行更新所述素材資料；以及素材資料發送部，根據從所述記錄系統使用所述位置資訊的要求將所述使用者遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料並行發送至所述記錄系統。

【0007】本發明的一態樣之由電腦系統實現的資訊處理方法，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，其中此方法包含以下各步驟：將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示素材資料的位置，該素材資料表示在該發布內容中使用的效果素材；根據該使用者的指示所設定的控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新素材資料；以及根據生成該

發布內容的編輯系統使用該位置資訊的要求，將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該編輯系統。

【0008】本發明的一態樣之使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，其中此程式包含：資訊提供部，將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示素材資料的位置，該素材資料表示在該發布內容中使用的效果素材；素材資料控制部，根據該使用者的指示所設定的控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新素材資料；以及素材資料發送部，根據生成該發布內容的編輯系統使用該位置資訊的要求，將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該編輯系統。

【圖式簡單說明】

【0009】

圖1是例示第一實施型態的資訊系統的結構的方塊圖。

圖2是發布內容的示意圖。

圖3是例示遊戲裝置的結構的方塊圖。

圖4是控制條件的說明圖。

圖5是例示編輯系統的結構的方塊圖。

圖6是例示控制系統的結構的方塊圖。

圖7是效果素材的說明圖。

圖8是例示資訊系統的功能結構的方塊圖。

圖9是例示初期設定的具體步驟的流程圖。

圖10是例示第一準備處理中遊戲裝置的動作的流程圖。

圖11是例示第一準備處理中控制系統的動作的流程圖。

圖12是例示第二準備處理中編輯系統的動作的流程圖。

圖13是例示編輯處理中編輯系統的動作的流程圖。

圖14是例示編輯處理中控制系統的動作的流程圖。

圖15是例示編輯處理中遊戲裝置的動作的流程圖。

圖16是例示第二實施型態中資訊系統的結構的方塊圖。

圖17是第二實施型態中發布內容的示意圖。

圖18是第二實施型態中控制條件的說明圖。

圖19是例示第二實施型態中控制系統的結構的方塊圖。

圖20是第二實施型態中效果素材的說明圖。

圖21是例示第二實施型態中資訊系統的功能結構的方塊圖。

圖22是例示第一準備處理中遊戲裝置的動作的流程圖。

圖23是例示第一準備處理中控制系統的動作的流程圖。

圖24是例示第二準備處理中編輯系統的動作的流程圖。

圖25是例示編輯處理中編輯系統的動作的流程圖。

圖26是例示編輯處理中控制系統的動作的流程圖。

圖27是例示編輯處理中遊戲裝置的動作的流程圖。

圖28是例示第三實施型態中控制系統的功能結構的方塊圖。

圖29是例示第三實施型態中控制系統的動作的流程圖。

圖30是例示第三實施型態中控制系統的功能結構的方塊圖。

圖31是例示第三實施型態中控制系統的動作的流程圖。

【實施方式】

【0010】參照圖式說明本發明的實施的型態。在以下記載的實施的型態包含技術上合適的各種的限定。本發明的範圍不被限定於以下例示的型態。

第 4 頁，共 64 頁(發明說明書)

【0011】〔第一實施型態〕

圖1是例示第一實施型態的資訊系統1的結構的方塊圖。資訊系統1是用於將與使用者U遊玩的遊戲相關的內容（以下稱為「發布內容」V發布給多個終端裝置10的電腦系統。第一實施形態中，例示了由多位角色（以下稱為「選手角色」）組成的兩個隊伍，通過棒球對戰的棒球遊戲。

【0012】發布內容V是為了使多位觀看者觀看而製作的資訊，並且例如由圖像（影片或靜止圖像）和聲音組成。第一實施型態的發布內容V是遊戲實況影片，其中使用者U在遊玩棒球遊戲的同時解釋棒球遊戲的進展。發布內容V與棒球遊戲的進行並行地實時發布（即，直播發布）到各終端裝置10。使用者U不僅可以表示為棒球遊戲的玩家，還可以表示為發布內容V的製作者或發布者。

【0013】圖2是發布內容V的示意圖。如圖2例示，發布內容V包含多個素材X（Xa、Xb、X1）。各素材X是構成發布內容V的要素（來源），並且由圖像及聲音之一或兩者構成。第一實施型態的發布內容V包含遊玩素材Xa、記錄素材Xb、以及效果素材X1。

【0014】遊玩素材Xa是表示使用者U遊玩的棒球遊戲的進度的素材。記錄素材Xb是記錄使用者U一邊遊玩棒球遊戲一邊進行進展的實況的素材。例如，記錄素材Xb是由遊玩棒球遊戲的使用者U的圖像，以及所述使用者發出的聲音構成。

【0015】效果素材X1與棒球遊戲的進展連動，並且是用以呈現效果的素材。例如，當棒球遊戲中的全壘打等事件發生時，演示所述事件的效果素材X1被播放。在圖2中，擊球聲的裝飾文字「Kakeen！！」被例示為效果材料X1。擊球聲是球擊中球棒時產生的聲音。例如，效果素材X1以覆蓋遊玩素材Xa及記錄素材Xb兩者的尺寸顯示。發布內容V中配置一個或多個效

果素材X1。在第一實施型態中，假設遊玩素材Xa及記錄素材Xb由圖像（影片或靜止圖像）和聲音構成，並且效果素材X1由圖像（影片或靜止圖像）構成。例如，作為對應於英文的效果素材X1，例示了「HIT!」等裝飾文字。

【0016】圖1的終端裝置10是可以播放發布內容V的機器。例如，行動電話、智慧型手機、平板終端或個人電腦等可攜式或固定式資訊裝置被用作終端裝置10。此外，例如也可以使用電視接收機等顯示裝置作為終端裝置10。

【0017】終端裝置10具有播放裝置11及操作裝置12。播放裝置11播放發布內容V。播放裝置11具有顯示裝置111和發聲裝置112。顯示裝置111顯示發布內容V的圖像。發聲裝置112，發出發布內容V的聲音。操作裝置12是接收終端裝置10的使用者（以下稱為「觀看者」）A的操作的輸入裝置。觀看者A觀看發布內容V。可以通過通用瀏覽器或專用應用程式來實現播放內容V的播放。

【0018】如圖1例示，資訊系統1具有記錄系統2、控制系統40、以及發布系統50。記錄系統2、控制系統40、以及發布系統50之間通過例如網路等通訊網路3互相通訊。

【0019】記錄系統2生成發布內容V。控制系統40根據棒球遊戲的進展控制發布內容V中的效果素材X1。發布系統50將記錄系統2生成的發布內容V發布到各終端裝置10。發布系統50並行執行接收由記錄系統2生成的發布內容V，以及將發布內容V發布到各終端設備10。例如，發布系統由已知的影片發布伺服器（例如，串流伺服器）來實現。因此，將省略對發布系統50的詳細說明。

【0020】如圖1例示，記錄系統2具有遊戲裝置20及編輯系統30。遊戲裝置20控制棒球遊戲。例如智慧型手機、平板終端或個人電腦等可攜式或固定式資訊裝置被用作遊戲裝置20。此外，可攜式或固定式的專用遊戲機也可

以用作遊戲裝置20。編輯系統30是用於生成發布內容V的電腦系統。例如，智慧型手機、平板終端或個人電腦等可攜式或固定式資訊裝置被用作編輯系統30。遊戲裝置20及編輯系統30分別通過例如網路等通訊網路3與記錄系統2進行通訊。又，第一實施型態中，例示了將遊戲裝置20和編輯系統30分別單獨配置的型態。

【0021】圖3是例示遊戲裝置20的結構的方塊圖。如圖3所示，遊戲裝置20是具有控制裝置21、儲存裝置22、通訊裝置23、播放裝置24、以及操作裝置25的電腦系統。又，遊戲裝置20不僅可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0022】控制裝置21例如由控制遊戲裝置20的各要素的一個或多個處理器構成。具體地，控制裝置21由例如：CPU（中央處理單元，Central Processing Unit）、GPU（圖形處理單元，Graphics Processing Unit）、DSP（數位訊號處理器，Digital Signal Processor）、FPGA（場式可程式閘陣列，Field Programmable Gate Array）或ASIC（應用特定積體電路，Application Specific Integrated Circuit）等一種以上的處理器構成。通訊裝置23通過通訊網路3與控制系統40進行通訊。此外，通訊裝置23與編輯系統30通訊。

【0023】播放裝置24在控制裝置21的控制下，根據棒球遊戲的進度播放圖像和聲音。具體地，播放裝置24包括顯示裝置241和發聲裝置242。顯示裝置241根據棒球遊戲的進度顯示圖像（以下稱為「遊戲圖像」）。發聲裝置242根據棒球遊戲的進度發出聲音。此外，發布內容V的遊玩素材Xa的圖像與在顯示裝置241顯示的遊戲圖像是相同圖像。然而，遊玩素材Xa和遊戲圖像不必是完全相同的圖像。例如，遊玩素材Xa例如可以生成為將裝飾框圖像與遊戲圖像合成。操作裝置25是接收使用者U的操作的輸入裝置。例如，使用者U通過操作操作裝置25遊玩棒球遊戲。

【0024】儲存裝置22是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置21所執行的程式和控制裝置11所使用的各種資料。作為儲存裝置22，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置22也可以使用附接到遊戲裝置20或可從遊戲裝置20拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置21經由例如通訊網路3寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0025】第一實施型態的儲存裝置22，儲存識別資訊Uid以及設定資料S1。識別資訊Uid是用於識別使用者U的碼序列。設定資料S1是表示與效果素材X1的控制相關的各種條件（以下稱為「控制條件」）Y1的資料。根據使用者U對操作裝置25的指令設定控制條件Y1。即，每個使用者U能個別設定控制條件Y1。

【0026】圖4是控制條件Y1的說明圖。如圖4例示，由設定資料S1指定的控制條件Y1，包括基本條件B1以及多個效果賦予條件C1（C1-a、C1-b、C1-c、...）。即，設定資料S1由指定基本條件B1的資料和指定各效果賦予條件C1的資料構成。基本條件B1是關於是否使用效果素材X1的條件，設定為有效狀態（ON）或無效狀態（OFF）。當基本條件B1處於有效狀態時，效果素材X1顯示在發布內容V中，當基本條件B1處於無效狀態時，效果素材X1不顯示在發布內容V中。如上所述，根據第一實施型態，使用者U可以任意選擇是否顯示或更新效果素材X1。

【0027】多個效果賦予條件C1分別是用於在基本條件B1處於有效狀態時，控制（顯示或更新）發布內容V的效果素材X1的條件。具體而言，將與棒球遊戲的進度相關的條件設定為效果賦予條件C1。即，效果賦予條件C1是根據棒球遊戲的情況，隨時間變化的條件是否成立。當棒球遊戲的進度過程中特定效果賦予條件C1成立時，發布內容V的效果素材X1被控制（例如，

顯示或更新)。根據上述配置，可以根據棒球遊戲的進展使發布內容V中包含適當的效果素材X1。

【0028】多個效果賦予條件C1，例如包括關於棒球遊戲中的時間點的條件C1-a。即，當棒球遊戲中的特定時間點到來時，判定效果賦予條件C1-a成立。例如，在棒球遊戲中開始特定局的時間點，或是在棒球遊戲中發生特定情況的時間點被例示為效果賦予條件C1-a。作為指定為效果賦予條件C1-a的特定局，例如，一次比賽中的最後一局（第九局）。此外，作為指定為效果賦予條件C1-a的特定情況，例如，使用者U的球隊可能可以逆轉對手的球隊的情況、對手隊伍可能可以逆轉使用者U隊伍的情況、滿壘的情況等，會直接影響棒球遊戲結果的重要情況。根據上述配置，由效果素材X1能夠有效地呈現棒球遊戲中特定時間點的到來，並生成發布內容V。

【0029】多個效果賦予條件C1，例如包括與棒球遊戲中發生的事件有關的條件C1-b。即，當棒球遊戲中發生特定事件時，判定效果賦予條件C1-b成立。在效果賦予條件C1-b中指定的事件，例如包括與棒球遊戲中的特定選手角色相關的事件以及與任意選手角色的特定動作相關的事件。作為特定選手角色相關的事件，例如，特定選手角色出現在使用者U的隊伍中的事件、特定選手角色出現在對手隊伍中的事件、或是使用者U的隊伍中出現任意選手角色的事件等。此外，作為與特定動作相關的事件，例如，打者達成全壘打的動作、投手獲得三振的動作、或跑者盜壘的動作等。在以上說明中，雖然分別例示了與事件相關的效果賦予條件C1-b以及與操作相關的效果賦予條件C1-b，也可以將兩者的組合設置為效果賦予條件C1-b。例如，將特定選手角色達成全壘打的事件的發生設置為效果賦予條件C1-b。根據上述結構，由效果素材X1有效地呈現棒球遊戲中特定事件的發生，並生成發布內容。

【0030】多個效果賦予條件C1，例如，包括與在棒球遊戲中進行比賽的虛擬場所相關的條件C1-c。例如，棒球遊戲中的比賽選擇性地在體育場等多個虛擬場所中的任何一個中進行。當棒球遊戲中的比賽在特定體育場舉行時，判斷效果賦予條件C1-c成立。根據上述結構，由效果素材X1實現棒球遊戲中的特定場所特有的效果。

【0031】圖5是例示編輯系統30的結構的方塊圖。如圖5所示，編輯系統30是具有控制裝置31、儲存裝置32、通訊裝置33、播放裝置34、以及操作裝置35的電腦系統。又，編輯系統30不僅可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0032】控制裝置31例如由控制編輯裝置30的各要素的一個或多個處理器構成。具體地，控制裝置31由例如：CPU、GPU、DSP、FPGA或ASIC 等一種以上的處理器構成。

【0033】儲存裝置32是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置31所執行的程式和控制裝置41所使用的各種資料。具體地，用於生成以及發布發布內容V的OBS（Open Broadcaster Software）被儲存在儲存裝置32中。作為儲存裝置32，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置32也可以使用附接到編輯系統30或可從編輯系統30拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置31經由例如通訊網路3寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0034】通訊裝置33通過通訊網路3與控制系統2進行通訊。此外，通訊裝置33與遊戲裝置20通訊。遊戲裝置20（通訊裝置23）與編輯系統30（通訊裝置33）之間的通訊，可以通過有線通訊，也可以通過無線通訊。此外，遊戲裝置20和編輯系統30之間的通訊是否使用通訊網路3無關緊要。例如，可以在遊戲裝置20和編輯系統30之間執行短距離無線通訊。在第一實施型

態中，表示棒球遊戲的進度的遊玩資料Xa與素材資料Qa從遊戲裝置20傳送到編輯系統30。

【0035】在控制裝置31的控制下，播放裝置34播放使用者為了編輯發布內容V而觀看的圖像及聲音。具體地，播放裝置34包括顯示裝置341和發聲裝置342。顯示裝置341顯示用於編輯發布內容V的圖像。發聲裝置342發出用於編輯發布內容V的聲音。

【0036】操作裝置35是接收使用者U的操作的輸入裝置。例如，操作裝置35接收來自使用者U用於在發布內容V中配置各素材X（Xa、Xb、X1）的指令，或各素材X的位置的指令。在第一實施型態中，假設棒球遊戲的玩家和發布內容V的發布者是同一使用者U，但是棒球遊戲的玩家和發布內容V的發布者（編輯系統30的操作者）可以是不同的人。即，使用者U可以是多個人。

【0037】記錄裝置36是記錄使用者U遊玩棒球遊戲的狀態的影像裝置。例如，記錄裝置36包括用於記錄使用者U的圖像（影片）的成像裝置以及用於記錄使用者U的聲音的收音裝置。記錄裝置36生成包括使用者U的圖像和聲音的記錄素材Xb的素材資料Qb。

【0038】圖6是例示控制系統40的結構的方塊圖。如圖6所示，控制系統40是具有控制裝置41、儲存裝置42、以及通訊裝置43的電腦系統。又，控制系統40不僅可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0039】控制裝置41例如由控制系統30的各要素的一個或多個處理器構成。具體地，控制裝置41由例如：CPU、GPU、DSP、FPGA或ASIC 等一種以上的處理器構成。通訊裝置43由通訊網路3分別與遊戲裝置20及編輯系統30通訊。

【0040】儲存裝置42是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置41所執行的程式和控制裝置41所使用的各種資料。作為儲存裝置42，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置42也可以使用附接到控制系統40或可從控制系統40拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置41經由例如通訊網路3寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0041】如圖6例示，儲存裝置42儲存使用者資料G、參考資料R1、素材資料Q1以及多個基礎資料q1。為各使用者U單獨儲存使用者資料G、參考資料R1和材料資料Q1。具體地，使用者資料G、參考資料R1以及資料資料Q1與各使用者U的識別資訊Uid相關聯地儲存在儲存裝置42中。

【0042】使用者資料G是與使用者U相關的資料。具體而言，使用者資料G是關於使用者U過去遊玩棒球遊戲的資訊。具體而言，使用者資料G是包含使用者U的棒球遊戲的遊玩履歷（例如戰績）以及構成使用者U的棒球隊的各選手角色的能力值等多個資訊的遊戲資料。

【0043】素材資料Q1是表示使用者U用於自己的發布內容V的效果素材X1的資料。具體而言，將表示效果素材X1的圖像的圖像資料例示為素材資料Q1。

【0044】圖7是由素材資料Q1表示的效果素材X1的說明圖。效果素材X1是包括透明圖像X11和顯示元件X12的動畫。透明圖像X11其中後方的圖像是可透視的透明圖像。例如，作為透明圖像X11，可以使用整個圖像都是透明的預定大小的透明GIF（圖形交換格式Graphics Interchange Format）圖像。另一方面，顯示元件X12是觀看者A能夠視覺辨識的用以呈現效果的圖像。在圖7中，作為顯示元件X12，例示了表示打擊聲音的裝飾文字「Kakeen!!」。

【0045】如上所述，將效果賦予條件C1的成立作為契機並更新素材資訊Q1。具體而言，如圖7所示，在效果賦予條件C1未成立的狀態下，效果素材X1由透明圖像X11構成。即，觀看者A不能以視覺辨識效果材料X1。另一方面，當效果賦予條件C1成立時，將顯示元件X12與透明圖像X11合成以生成效果素材X1。即，觀看者A能以視覺辨識效果材料X1（顯示元件X12）。當效果賦予條件C1成立之後預定的消去條件也成立後，消去顯示元件X12。即，效果素材X1轉變為由透明圖像X11構成的透明狀態。消去條件例如是從顯示元件X12的顯示開始已經過了預定時間。如上所述，在第一實施型態中，由於通過將顯示元件X12與透明圖像X11合成來生成一系列效果素材X1，因此不需要判定編輯系統30是否獲取效果素材X1（顯示元件X12）。

【0046】圖6中的各基本資料q1是表示用於分別為各使用者U生成素材資料Q1的圖像的資料。例如，多個基本資料q1被儲存在儲存裝置42中，其中包含表示透明圖像X11的基本資料q1以及表示顯示元件X12的基本資料q1。

【0047】參考資料R1包括用於使用者U的發布內容V的各效果素材X1的單位資料Z1。各單位資料Z1指定效果賦予條件C1以及控制態樣P1的組合。與各效果賦予條件C1對應的控制態樣P1是指在效果賦予條件C1成立時，更新效果素材X1的方法（如何更新效果素材X1的模式）。例如，假設圖7的例子，在效果賦予條件C1未成立時顯示的透明圖像X11以及在效果賦予條件C1成立時顯示的顯示元件X12的組合，被指定作為控制態樣P1。從以上說明可知，參考資料R1是指定效果賦予條件C1和控制態樣P1的組合的資料。例如根據使用者U對遊戲裝置20的指示來設定效果賦予條件C1以及控制態樣P1。

【0048】從以上說明可知，第一實施型態的素材資料Q1，在參考資料R1中登記的效果賦予條件C1成立時，通過參考資料R1中的控制態樣P1進行更新。具體而言，將效果賦予條件C1的成立作為契機，顯示顯示元件X12。

【0049】如圖6例示，將位置資訊L1與參考資料R1的各單位資料Z1相關聯地儲存。即，針對用於使用者U的發布內容V的各效果素材X1儲存位置資訊L1。位置資訊L1是表示素材資料Q1在儲存裝置42中的位置的資料。具體而言，作為位置資訊L1，可以使用素材資料Q1的URL（網址，Uniform Resource Locator）。控制系統40將位置資訊L1提供給使用者U。編輯系統30從控制系統40接收儲存在由位置資訊L1指定的位置中的素材資料Q1。從以上說明中可理解，位置資訊L1也被解釋為用於編輯系統30從控制系統40獲取素材資料Q1的資料（用於識別素材資料Q1的資料）。

【0050】圖8是例示資訊系統1的功能結構的方塊圖。如圖8例示，遊戲裝置20的控制裝置21，通過執行儲存在儲存裝置22中的程式來實現多種功能（遊戲控制部211、播放控制部212、條件設定部213、條件判定部214、資訊通知部215）。

【0051】遊戲控制部211根據使用者U對操作裝置25的操作進行棒球遊戲。播放控制部212使播放裝置24播放棒球遊戲的圖像和聲音。具體而言，播放控制部212使顯示裝置241顯示表示棒球遊戲的進度的遊戲圖像，並使發聲裝置242發出音效等各種聲音。此外，播放控制部212生成表示棒球遊戲進程的遊玩資料Xa的素材資料Qa。素材資料Qa從通訊裝置23發送到編輯系統30。播放控制部212並不總是需要生成專用於發布內容V的遊玩素材Xa的素材資料Qa。例如，播放控制部212可以簡單地將表示棒球遊戲的遊戲圖像和聲音的資料（例如，提供給播放裝置24的資料）輸出到外部。編輯系統30取得從遊戲裝置20輸出的資料作為素材資料Qa。

【0052】條件設定部213根據使用者U對操作裝置25的指示，設定控制條件Y1（基本條件B1和效果賦予條件C1）。例如，條件設定部213根據來自使用者U的指令設定效果賦予條件C1以及控制態樣P1，並且將指定效果賦予條件C1以及控制態樣P1的組合的單位資料Z1發送到控制系統40。

【0053】條件判定部214判定由條件設定部213設定的控制條件Y1（效果賦予條件C1）的是否成立。條件判定部214的判定與棒球遊戲的進度並行地進行。即，條件判定部214在棒球遊戲的進程中隨時判定控制條件Y1是否成立。第一實施型態的條件判定部214生成表示判定控制條件Y1是否成立的結果的狀態資料D1。具體而言，狀態資料D1指定在棒球遊戲中成立的效果賦予條件C1。狀態資料D1從通訊裝置23傳送到控制系統40。

【0054】資訊通知部215將控制系統40提供的位置資訊L1通知給使用者U。例如，資訊通知部215使顯示裝置241顯示位置資訊L1。使用者U由資訊通知部215的通知知道位置資訊L1。使用者U通過操作編輯系統30的操作裝置35將位置資訊L1輸入至編輯系統30中。也就是說，編輯系統30獲取位置資訊L1，此位置資訊L1表示素材資料Q1被儲存在控制系統40中的位置。

【0055】如圖8例示，編輯系統30的控制裝置21通過執行儲存在儲存裝置22中的程式（OBS）來實現多個功能（素材資料取得部311、編輯處理部312）。

【0056】素材資料獲取部311獲取素材資料Q（Qa、Qb、Q1）。素材資料獲取部311對素材資料Q的獲取與棒球遊戲的進度並行地連續執行。具體而言，素材資料獲取部311從遊戲裝置20獲取遊玩素材Xa的素材資料Qa，從記錄裝置36獲取記錄素材Xb的素材資料Qb。此外，素材資料獲取部311從控制系統40獲取效果素材X1的素材資料Q1。具體地，素材資料獲取部311將包含位置資訊L1的素材請求M1發送給控制系統40，從而從控制系統40發送儲存在位置資訊L1指定的位置的素材資料Q1。

【0057】編輯處理部312使用表示由素材資料獲取部311獲取的素材資料Q（Qa、Qb、Q1）的素材X（Xa、Xb、X1）來生成發布內容V。即，如上述參考圖2，編輯處理部312生成包括遊玩素材Xa、記錄素材Xb和效果素材X1的發布內容V。發布內容V包括通過混合遊玩素材Xa的聲音和記錄素材Xb的聲音而獲得的聲音。

【0058】如圖8所示，控制系統40的控制裝置41通過執行儲存在儲存裝置42中的程式來實現多種功能（條件設定部411、資訊提供部421、素材資料控制部413、素材資料發送部414）。

【0059】條件設定部411生成規定控制條件Y1（效果賦予條件C1）與控制態樣P1的之間的關係的參考資料R1。具體而言，條件設定部411將從遊戲裝置20接收到的各效果素材X1的單位資料Z1追加至參考資料R1。資訊提供部421向使用者U提供與各效果素材X1對應的位置資訊L1。

【0060】素材資料控制部413控制由素材資料Q1表示的效果素材X1。具體而言，素材資料控制部413根據遊戲裝置20發送的狀態資料D1更新效果素材X1。如上所述，狀態資料D1是表示效果賦予條件C1的是否成立的資料。因此，素材資料控制部413在使用者U設定的控制條件Y1（效果賦予條件C1）下更新用於使用者U的發布內容V的效果素材X1。

【0061】素材資料發送部414根據來自編輯系統30之使用位置資訊L1的素材請求M1，將表示此位置資訊L1的素材資料Q1發送到請求源的編輯系統30。素材資料控制部413對效果素材X1的控制以及素材資料發送部414對素材資料Q1的發送與棒球遊戲的進度並行執行。

【0062】將說明資訊系統1的動作。圖9是例示棒球遊戲剛啟動之後執行初期設定的具體步驟的流程圖。

【0063】遊戲裝置20的控制裝置21從通訊裝置23向控制系統40發送認證請求（Sa11）。認證請求中包含使用者U的識別資訊Uid。控制系統40的控制裝置41接收來自通訊裝置43的認證請求（Sb11），使用識別資訊Uid執行認證處理（Sb12）。認證處理是確認使用者U（預先註冊的合法使用者）合法性的處理。例如，使用者U的生物特徵資訊或密碼等輔助資訊也用於認證過程。控制裝置41將認證結果發送給請求源的遊戲裝置20（Sb13）。如果認證處理成功，則控制系統40發送包括使用者U的使用者資料G的認證結果。此外，控制裝置41將認證處理成功的使用者U的識別資訊Uid儲存在儲存裝置42中。即，指定生成發布內容V的使用者U。

【0064】遊戲裝置20的控制裝置21接收通訊裝置23的認證結果（Sa12）。若認證處理成功，則控制裝置21將認證結果中包含的使用者資料G適用於棒球遊戲（Sa13）。即，再現使用者U過去遊玩的狀況。另一方面，若認證處理失敗時，則向使用者U通知認證失敗。

【0065】圖10以及圖11是例示為了準備生成發布內容V的處理（以下稱為「第一準備處理」）的具體的步驟的流程圖。在使用者U開始棒球遊戲之前執行第一準備處理，其中包括設定控制條件Y1以及發布位置資訊L1。

【0066】使用者U藉由操作裝置25來指示遊戲裝置20是否將效果素材X1用於自己的發布內容V（基本條件B1）。即，使用者U選擇將有效狀態或無效狀態作為基本條件B1。當第一準備處理開始時，遊戲裝置20的控制裝置21（條件設定部213）接收來自使用者U的關於基本條件B1的指示（Sa21）。控制裝置21（條件設定部213）將設定資料S1表示的基本條件B1設定為使用者U指示的狀態（有效狀態/無效狀態）（Sa22）。控制裝置21（條件設定部213）判斷基本條件B1是否被設定為有效狀態（Sa23）。當

基本條件B1被設置為無效狀態時（Sa23：否），控制裝置21結束第一準備處理而不執行以下處理。

【0067】指示有效狀態作為基本條件B1的使用者U，藉由操作操作裝置25來指示用於自身的發布內容V的每個效果素材X1的效果賦予條件C1以及控制態樣P1的組合。例如，使用者U選擇預先準備的多個選項之一作為效果賦予條件C1，並且選擇預先準備的多個選項中的任何一個作為控制態樣P1。當基本條件B1被設置為有效狀態時（Sa23：是），控制裝置21（條件設置部213）從使用者U接收關於效果賦予條件C1和控制態樣P1的組合的指示（Sa24）。控制裝置21（條件設定部213）將由設定資訊S1表示的效果賦予條件C1設定為使用者U指示的條件（Sa25）。此外，控制裝置21（條件設定部213）將指定使用者U指示的效果賦予條件C1和控制態樣P1的組合的單位資料Z1從通訊裝置23發送到控制系統40（Sa26）。使用者U的識別資訊Uid被附加至單元資料Z1中。

【0068】如圖11所示，控制系統40的控制裝置41（條件設定部411）通過通訊裝置43接收從遊戲裝置20發送的單位資料Z1（Sb21）。控制裝置41（條件設定部411）在儲存裝置42中檢索參考資料R1，此參考資料R1與附加到單位資料Z1的識別資訊Uid對應，並將單位資料Z1追加至此參考資料R1（Sb22）。即，使用者U所指示的效果賦予條件C1以及控制態樣P1之間的關係被登錄在一個效果素材X1的參考資料R1中。

【0069】控制裝置41（資訊提供部412）針對此次登錄的效果素材X1的素材資料Q1生成位置資訊L1（Sb23）。即，生成表示素材資料Q1的儲存位置的位置資訊L1。控制裝置41（資訊提供部412）將位置資訊L1與單位資料Z1對應儲存，此單位資料Z1在參考資料R1中與所述效果素材X1對應。然後，控制裝置21（資訊提供部412）將位置資訊L1從通訊裝置43發送到遊戲

裝置20（Sb25）。即，將表示效果素材X1的素材資料Q1的位置的位置資訊L1提供給指定了效果素材X1的使用者U。

【0070】如圖10例示，遊戲裝置20的控制裝置21（資訊通知部215）通過通訊裝置23接收從控制系統40發送的位置資訊L1（Sa27）。控制裝置21（資訊通知部215）將位置資訊L1通知給使用者U（Sa28）。具體而言，位置資訊L1顯示在顯示裝置241上。

【0071】控制裝置21判斷預定的結束條件是否成立（Sa29）。例如，當使用者U在對操作裝置25的操作中指示結束時，判定結束條件成立。如果結束條件未成立（Sa29：否），則控制裝置21將處理轉移到步驟Sa24。即，每次使用者U針對一個效果素材X1指示效果賦予條件C1以及控制態樣P1的組合時，更新設定資料S1（Sa24、Sa25）、更新參考資料R1（Sa26、Sb21、Sb22）以及提供位置資訊L1（Sb23-Sb25、Sa27、Sa28）。

【0072】另一方面，當結束條件成立時（Sa29：是），控制裝置21結束第一準備處理。由上述說明可知，登錄使用者U指示的效果賦予條件C1與效果素材X1的對應關係，並將各效果素材X1對應的位置資訊L1通知所述使用者U。

【0073】圖12是表示用於準備生成發布內容V的處理（以下稱為「第二準備處理」）的具體步驟的流程圖。第二準備處理在執行第一準備處理之後並且在使用者U開始棒球遊戲之前執行。因此，在開始第二準備處理的階段，使用者U掌握每個效果素材X1的位置資訊L1。

【0074】使用者U通過操作操作裝置35來指示發布內容V中的效果素材X1的配置。編輯系統30的控制裝置31（編輯處理部312）從使用者U接收用於配置效果素材X1的指令（Sc31）。來自使用者U的指令中包括指定效果素材X1在發布內容V中的位置。

【0075】此外，使用者U通過操作操作裝置35將效果素材X1的位置資訊L1輸入到編輯系統30中。控制裝置31（素材資料獲取部311）接收使用者U輸入位置資訊L1（Sc32）。位置資訊L1儲存在儲存裝置32中。對發布內容V中配置的每個效果素材X1執行接收關於效果素材X1的指令（Sc31）以及接收對應於所述效果素材X1的位置資訊L1（Sc32）。

【0076】圖13～圖15是表示生成發布內容V的處理（以下稱為「編輯處理」）的具體步驟的流程圖。在執行第一準備處理和第二準備處理之後執行編輯處理。當執行第一準備處理和第二準備處理時，使用者U通過操作操作裝置35指示編輯系統30生成發布內容V，並通過操作操作裝置25指示遊戲裝置20開始棒球遊戲。

【0077】當使用者U指示生成發布內容V時，編輯系統30的控制裝置31（素材資料獲取部311）將素材請求M1從通訊裝置33發送到控制系統40（Sc41）。對於發布內容V的每個效果素材X1，其中素材請求M1被發送到控制系統40。各效果素材X1的素材請求M1，包括使用者U的識別資訊Uid和使用著U在第二準備處理中針對所述效果素材X1輸入的位置資訊L1。

【0078】如圖14所示，控制系統40的控制裝置41（素材資料發送部414）通過通訊裝置43接收從編輯系統30發送的素材請求M1（Sb41）。控制裝置41（素材資料發送部414）將表示效果素材X1的素材資料Q1儲存在儲存裝置42中由素材請求M1中的位置資訊L1指定的位置（Sb42）。參照圖7如上所述，在效果賦予條件C1未成立狀態下，表示透明圖像X11的素材資料Q1被儲存在儲存裝置42中。

【0079】另一方面，當使用者U指示開始棒球遊戲時，如圖15例示，遊戲裝置20的控制裝置21（遊戲控制部211和播放控制部212）是根據使用者U對操作裝置25的指示進行棒球遊戲（Sa41）。控制裝置21（播放控制部212）

從通訊裝置23向編輯系統30發送對應棒球遊戲的狀況的遊玩素材Xa的素材資料Qa（Sa42）。

【0080】由條件判定部214判定棒球遊戲進行的結果，其中設定資料S1指定的任何效果賦予條件C1是否成立（Sa43）。當效果賦予條件C1不成立時（Sa43：否），控制裝置21將處理轉移到步驟Sa41。即，繼續進行棒球遊戲。另一方面，當效果賦予條件C1成立時（Sa43：是），控制裝置21（條件判定部214）將指定效果賦予條件C1的狀態資料D1從通訊裝置23發送到控制系統40（Sa44）。

【0081】控制裝置21判定預定的結束條件是否成立（Sa45）。例如，當使用者U在對操作裝置25的操作中指示結束時，判定滿足結束條件。如果結束條件未成立（Sa45：否），則控制裝置21將處理轉移到步驟Sa42。另一方面，當結束條件成立時（Sa44：是），控制裝置21結束棒球遊戲。如上所述，與棒球遊戲的進度並行地，指定在棒球遊戲的進度中成立的效果賦予條件C1的狀態資料D1被依順序發送到控制系統40。狀態資料D1包括使用者U的識別資訊Uid。

【0082】如圖14所示，控制系統40的控制裝置41（素材資料控制部413）判定通訊裝置43是否從遊戲裝置20接收到狀態資料D1（Sb43）。當通訊裝置43接收到狀態資料D1時（Sb43：是），控制裝置41（素材資料控制單元413）更新效果素材X1的素材資料Q1（Sb44）。具體而言，控制裝置41（素材資料控制部413）從對應於狀態資料D1中的識別資訊Uid的參考資料R1，特定出包括由狀態資料D1指定的效果賦予條件C1的單位資料Z1。然後，控制裝置41（素材資料控制部413）通過單元資料Z1中的控制態樣P1，更新儲存在與所述單元資料Z1對應的位置資訊L1指定的位置的素材資料Q1。例如，如圖7例示，更新素材資料Q1，使得效果素材X1從透明圖像X11切換到顯示元

件X12。另一方面，當通訊裝置43沒有接收到狀態資料D1時（Sb43：否），不執行素材資料Q1的更新（Sb44）。

【0083】如上述例示，第一實施型態的素材資料控制部413接收表示效果賦予條件C1是否成立的判定結果的狀態資料D1，並根據狀態資料D1表示的判定結果更新素材資料Q1。即，當在棒球遊戲中效果賦予條件C1成立時，更新對應到效果賦予條件C1的效果素材X1的素材資料Q1。

【0084】控制裝置41（素材資料發送部414）將素材資料Q1從通訊裝置43發送到編輯系統30（Sb45）。從以上說明可知，在效果賦予條件C1未成立時，表示透明圖像X11的素材資料Q1被發送到編輯系統30，當效果賦予條件C1成立時，表示顯示元件X12的素材資料Q1被發送到編輯系統30。

【0085】控制裝置41判定預定的結束條件是否成立（Sb46）。例如，當遊戲裝置20通知棒球遊戲結束時，判定結束條件成立。如果結束條件不成立（Sb46：否），則控制裝置41將處理轉移到步驟Sb43。即，反覆執行以效果賦予條件C1的成立作為契機更新素材資料Q1（Sb43-Sb44）以及發送素材資料Q1（Sb45）。另一方面，當結束條件成立時（Sb46：是），控制裝置41結束處理。

【0086】如圖13所示，在素材請求M1被發送（Sc41）之後，編輯系統30的控制裝置31（素材資料獲取部311）由通訊裝置33接收（Sc42）從遊戲裝置20發送（Sa42）的遊玩素材Xa的素材資料Qa。此外，控制裝置31（素材資料獲取部311）獲取由記錄裝置36生成的記錄素材Xb的素材資料Qb

（Sc43）。此外，控制裝置31（素材資料獲取部311）由通信裝置33接收從控制系統40發送（Sb45）的效果素材X1的素材資料Q1（Sc44）。接收各素材資料Q（Qa、Qb、Q1）的順序不限於上述示例。

【0087】控制裝置31（編輯處理部312）生成（Sc45）包含在上述處理中落曲的素材X（Xa、Xb、X1）的發布內容V。即，如圖2例示，生成包括遊玩材料Xa、記錄材料Xb和效果材料X1的發布內容V。控制裝置31（編輯處理部312）將發布內容V從通訊裝置33發送到發布系統50（Sc46）。也就是說，發布內容V從編輯系統30上傳到發布系統50。發布內容V從發布系統50發送到各終端裝置10。

【0088】控制裝置31判定預定的結束條件是否成立（Sc47）。例如，當使用者U在對操作裝置35的操作中指示結束時，判定結束條件成立。如果結束條件不成立時（Sc47：否），則控制裝置31將處理轉移到步驟Sc42。即，反覆執行獲取各素材X（Xa、Xb、X1）（Sc42-Sc44），使用各素材X生成（Sc45）以及發送發布內容V。另一方面，當結束條件成立時（Sc47：是），控制裝置31結束處理。在以上說明中，例示了控制裝置31首先發送材料請求M1（Sc41）然後反覆執行接收素材資料Q1（Sc44），然而控制裝置31也可以反覆執行材料請求M1（Sc41）的發送和材料資料Q1（Sc44）的接收，直到結束條件。即，當結束條件不成立時（Sc47：否），控制裝置31可以將處理轉移到步驟Sc41。

【0089】如上述說明，第一實施型態中，從控制系統40傳送到編輯系統30的素材資料Q1根據使用者U的指令在控制條件Y1（特別是效果賦予條件C1）下更新。因此，可以生成包括反映使用者U的意圖或偏好的效果材料X1之各式各樣的發布內容V。此外，通過為發布內容V設定位置資訊L1的簡單處理，可以與使用者U遊玩的棒球遊戲的進展並行地更新用於發布內容V的效果素材X1。具體地，由於第一準備處理和第二準備處理在棒球遊戲開始之前執行，因此即使在棒球遊戲遊戲中沒有來自使用者U的關於發

布內容V的指令，發布內容V的效果素材X1也能適時更新。即具有使用者U無需關注發布內容V的生成就可以專心遊玩棒球遊戲的優點。

【0090】〔第二實施型態〕

圖16是例示第二實施型態的資訊系統1的結構的方框圖。第二實施型態的觀看者A可以在發布內容V被發布到終端裝置10的期間內的任意時間點支持使用者U。對使用者U的支持是一種包含向此使用者U提供價值媒介（也就是投幣）的支持行為。價值媒介例如是貨幣（電子貨幣）或積分的價值，例如是可用於電子商務等各種服務的價值。

【0091】觀看者A通過操作操作裝置12，指示終端裝置10以指定為支持使用者U而提供給所述使用者U的價值媒介的數量（以下稱為「提供金額」）根據觀看者A對於操作裝置12的操作發送支持指示T。支持指示T是表示觀看者A對使用者U的支持的資料，包含觀眾A指定的提供金額W。

【0092】圖17是例示第二實施型態中的發布內容V的示意圖。如圖17例示，第二實施型態的發布內容V除了與第一實施型態相同的要素（Xa、Xb、X1）以外，還包含效果素材X2。效果素材X2為了表示觀看者A對使用者的支援之用以呈現效果的圖像。例如，效果素材X2以覆蓋遊玩素材Xa和記錄素材Xb兩者的尺寸顯示。可以在發布內容V中配置一種以上效果素材X2。

【0093】效果素材X2與第一實施型態的效果素材X1同樣，根據棒球遊戲的進度來控制。此外，根據來自各觀看者A的支持指令T控制第二實施型態的效果素材X2。即，效果素材X2與棒球遊戲的進度以及來自觀眾A的支援指示T相關聯。具體而言，根據與棒球遊戲的進展有關的條件（以下稱為「效果賦予條件」）C2是否成立與有無支援指示T而變化效果素材X2。例如，在效果賦予條件C2不成立時，以支持指示T作為契機，顯示表示硬幣等貨

幣的效果素材X2。另一方面，在效果賦予條件C2成立時，以支持指示T作為契機，顯示表示蘇打餅等用以呈現效果的物品的效果素材X2。

【0094】如圖16例示，第二實施型態的資訊系統1除了包括與第二實施型態的資訊相同的要素（記錄系統2、控制系統40、發布系統50）之外還包括控制系統60。控制系統60接收從終端裝置10發送的支持指示T。控制系統60根據棒球遊戲的進展以及來自終端裝置10的支持指示T，控制發布內容V中的效果素材X2。

【0095】第二實施型態的遊戲裝置20，除了儲存第一實施型態中例示的設定資料S1之外還儲存設定資料S2。設定資料S2是表示有關控制效果材料X2的控制條件Y2的資料。與控制條件Y1相同，控制條件Y2根據使用者U對操作裝置25的指示而設定。即，每個使用者U分別設定控制條件Y2。

【0096】圖18是控制條件Y2的說明圖。如圖18例示，第二實施型態中的控制條件Y2與第二實施型態的控制條件Y1相同，包括基本條件B2和多個效果賦予條件C2（C2-a、C2-b、C2-c、……）。指定基本條件B2以及多個效果賦予條件C2的設定資料S2儲存在遊戲裝置20的儲存裝置22中。即，設定資料S2由指定基本條件B2的資料以及指定各效果賦予條件C2的資料構成。

【0097】基本條件B2是關於是否控制效果素材X2的條件，可設定為有效狀態（ON）或無效狀態（OFF）。當基本條件B2處於有效狀態時，效果素材X2顯示在發布內容V中，當基本條件B2處於無效狀態時，效果素材X2不顯示在發布內容V中。如上所述，根據第二實施型態，使用者U可以任意選擇是否顯示或更新效果素材X2。如上所述，根據第二實施型態，使用者U可以任意選擇是否顯示或更新效果素材X2。

【0098】多個效果賦予條件C2中分別是用於在基本條件B2處於有效狀態時控制（顯示或更新）發布內容V的效果素材X2的條件。具體而言，將與棒

球遊戲的進度相關的條件設定為效果賦予條件C2。即，效果賦予條件C2根據棒球遊戲的情況，隨時間變化的條件是否成立。當棒球遊戲的進度過程中特定效果賦予條件C2成立時，發布內容V的效果素材X2被控制（例如，顯示或更新）。根據上述配置，可以根據棒球遊戲的進展使發布內容V中包含適當的效果素材X2。

【0099】多個效果賦予條件C2，例如包括關於棒球遊戲中的時間點的條件C2-a。即，當棒球遊戲中的特定時間點到來時，判定效果賦予條件C2-a成立。例如，在棒球遊戲中開始特定局的時間點，或是在棒球遊戲中發生特定情況的時間點被例示為效果賦予條件C2-a。作為指定為效果賦予條件C2-a的特定局，例如，一次比賽中的最後一局（第九局）。此外，作為指定為效果賦予條件C2-a的特定情況，例如，使用者U的球隊可能可以逆轉對手的球隊的情況、對手隊伍可能可以逆轉使用者U隊伍的情況、滿壘的情況等，會直接影響棒球遊戲結果的重要情況。根據上述配置，由效果素材X2能夠有效地呈現棒球遊戲中特定時間點的到來，並生成發布內容V。

【0100】多個效果賦予條件C2，例如包括與棒球遊戲中發生的事件有關的條件C2-b。即，當棒球遊戲中發生特定事件時，判定效果賦予條件C2-b成立。在效果賦予條件C2-b中指定的事件，例如，包括與棒球遊戲中的特定選手角色相關的事件和與任意選手角色的特定動作相關的事件。作為與特定選手角色相關的事件，例如，特定選手角色出現在使用者U的隊伍中的事件、特定選手角色出現在對手隊伍中的事件、或是任意選手角色出現在使用者U的隊伍中的事件。此外，作為與特定動作相關的事件，例如，打者達成全壘打的動作、投手獲得三振的動作、或跑者盜壘的動作等。在以上說明中，分別例示了與事件相關的效果賦予條件C2-b以及與動作相關的效果賦予條件C2-b，也可以將兩者的組合設定為效果賦予條件C2-b。例如，

將特定選手角色達成全壘打的事件的發生設定為效果賦予條件C2-b。根據上述結構，由效果素材X2有效地呈現棒球遊戲中特定事件的發生，並生成發布內容。

【0101】多個效果賦予條件C2，例如，包括與在棒球遊戲中進行比賽的虛擬場所相關的條件C2-c。例如，棒球遊戲中的比賽選擇性地在體育場等多個虛擬場所中的任何一個中進行。當棒球遊戲中的比賽在特定體育場舉行時，判斷效果賦予條件C2-c成立。根據上述結構，由效果素材X2實現棒球遊戲中的特定場所特有的效果。

【0102】圖19是例示控制系統60的結構的方塊圖。如圖19所示，控制系統60是具有控制裝置61、儲存裝置62、以及通訊裝置63的電腦系統。又，控制系統60不僅可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0103】控制裝置61例如由控制系統60的各要素的一個或多個處理器構成。具體地，控制裝置41由例如：CPU、GPU、DSP、FPGA或ASIC 等一種以上的處理器構成。通訊裝置63由通訊網路3分別與遊戲裝置20及編輯系統30通訊。

【0104】儲存裝置62是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置61所執行的程式和控制裝置61所使用的各種資料。作為儲存裝置62，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置62也可以使用附接到控制系統60或可從控制系統60拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置61經由例如通訊網路3寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0105】如圖19所示，儲存裝置62儲存參考資料R2、素材資料Q2以及多個基本資料q2。每個使用者U個別儲存參考資料 R2及素材資料Q2。具體地，

參考資料R2和素材資料Q2與各使用者U的識別資訊U_{id}相關聯地儲存在儲存裝置62中。

【0106】在以下的說明中，為了方便，以控制系統40對使用者U的識別和控制系統60對使用者U的識別，使用共通識別資訊U_{id}的方式為例進行說明。然而，假設控制系統40用於識別使用者U的識別資訊U_{id}以及控制系統60用於識別使用者U的識別資訊U_{id}'彼此不同。例如，在設定控制條件Y2時使用者U輸入的識別資訊U_{id}'從遊戲裝置20發送到控制系統60，識別資訊U_{id}'被儲存在儲存裝置62中。在以上描述中，說明了使用者U輸入識別資訊U_{id}'的形式。使用者U可以向遊戲裝置20輸入能夠識別識別資訊U_{id}'的資訊，控制系統60的控制裝置61可以從該資訊中指定並儲存識別資訊U_{id}'。

【0107】素材資料Q2是表示使用者U用於自身的發布內容V的效果素材X2的資料。具體而言，例如將表示效果素材X2的圖像的圖像資料作為素材資料Q2。

【0108】圖20是由素材資料Q2表示的效果素材X2的說明圖。效果素材X2是包括透明圖像X21、顯示元件X22以及顯示元件X23動畫。透明圖像X11與上述的透明圖像X11相同，其中後方的圖像是可透視的透明圖像。另一方面，顯示元件X22以及顯示元件X23是觀看者A能夠視覺辨識的用以呈現效果的圖像。

【0109】如上所述，將來自觀看者A的支持指示T作為契機更新素材資訊Q2。具體地，如圖20例示，當支持指示T沒有發生時，無論效果賦予條件C2是否成立，效果素材X2都由透明圖像X21構成。即，觀看者A無法以視覺辨識效果材料X1。另一方面，當支持指示T發生時，效果素材X2由顯示元素X22或顯示元素X23組成。即，觀看者A能以視覺辨識效果材料X2。

【0110】具體地，當在效果賦予條件C2不成立且發生支持指示T時，通過將顯示元件X22與透明圖像X21合成來生成效果素材X2。此外，當在效果賦予條件C2成立且發生支持指示T時，通過將顯示元件X23與透明圖像X21合成來生成效果素材X2。即，以支持指示T作為契機而顯示的顯示要素X22或顯示要素X23根據效果賦予條件C2的是否成立而不同。

【0111】

當效果賦予條件C2不成立之後預定消去條件成立時，消去顯示元件X22或顯示元件X23。即，效果素材X2轉變為由透明圖像X21構成的透明狀態。消去條件，例如是從顯示元件X22或顯示元件X23的顯示起經過了預定時間。如上所述，在第二實施型態中，因為通過將顯示元件X22與透明圖像X21合成來生成一系列效果素材X2，編輯系統30不需判定是否獲取效果素材X2（顯示元件X22）。

【0112】圖19中的各基本資料q2是表示用於為每個使用者U生成素材資料Q2的圖像的資料。在儲存裝置62中儲存多個基本資料q2，多個基本資料q2中包括例如表示透明圖像X21的基本資料q2、表示顯示元件X22的基本資料q2、以及表示顯示元件X23的基本資料q2。

【0113】參考資料R2包括用於使用者U的發布內容V的每個效果素材X2的單位資料Z2。每個單元資料Z2指定效果賦予條件C2和控制態樣P2的組合。控制態樣P2意味著更新效果素材X2的方法（如何更新效果素材X2的模式）。例如，假設圖20的例示，控制態樣P2指定透明圖像X21、顯示元件X22以及顯示元件X23的組合。從以上說明可知，參考資料R2是指定效果賦予條件C2和控制態樣P2的組合的資料。例如根據使用者U對遊戲裝置20的指示來設定效果賦予條件C2以及控制態樣P2。當對於使用者U的支持指令T發生時，通過參考資料R2中的控制態樣P2更新素材資料Q2。

【0114】如圖19所示，將參考資料R2的每個單位資料Z2與位置資訊L2相關聯地儲存。即，針對用於使用者U的發布內容V的每個效果素材X2儲存位置資訊L2。位置資訊L2是表示素材資料Q2在儲存裝置62中的位置的資料。具體而言，素材資料Q2的URL被用作位置資訊L2。控制系統60將位置資訊L2提供給使用者U。編輯系統30從控制系統60接收儲存在由位置資訊L2指定的位置中的素材資料Q2。從以上說明可知，位置資訊L2也被解釋為用於編輯系統30從控制系統60獲取素材資料Q2的資料（用於識別素材資料Q2的資料）。

【0115】圖21是例示資訊系統1的功能結構的方塊圖。由於控制系統40的功能結構與第一實施型態的相同，因此在圖21中省略其圖示。遊戲裝置20的遊戲控制部211和播放控制部212與第一實施型態相同。

【0116】第二實施型態的條件設定部213根據使用者U對操作裝置25的指示，設定控制條件Y1（基本條件B1和效果賦予條件C1）以及控制條件Y2（基本條件B2和效果賦予條件C2）。例如，條件設定部213與第一實施型態相同，根據來自使用者U的指示設定指定效果賦予條件C1以及控制態樣P1的單位資料Z1，並且將此單位資料Z1發送到控制系統40。此外，第二實施型態的條件設定部213根據來自使用者U的指示設定效果賦予條件C2和控制態樣P2，並且將指定效果賦予條件C2和控制態樣P2的組合的單位資料Z2發送到控制系統60。

【0117】條件判定部214判定控制條件Y1（效果賦予條件C1）和控制條件Y2（效果賦予條件C2）中個別是否成立。條件判定部214的判定與棒球遊戲的進度並行地進行。即，條件判定部214在棒球遊戲進展中，隨時判定控制條件Y1和控制條件Y2是否成立。第二實施型態的條件判定部214生成表示控制條件Y1是否成立的判定結果的狀態資料D1以及表示控制條件Y2是

否成立的判定結果的狀態資料D2。具體而言，狀態資料D1與第1實施型態同樣地在棒球比賽中指定成立的效果賦予條件C1。狀態資料D2指定棒球比賽中成立的效果賦予條件C2。狀態資料D1從通訊裝置23發送到控制系統40，狀態資料D2從通訊裝置23發送到控制系統60。

【0118】如圖21例示，控制系統60的控制裝置61通過執行儲存在儲存裝置62中的程式來實現多種功能（條件設定部611、資訊提供部612、素材資料控制部613、素材資料發送部614、支付處理部618）。

【0119】當從終端裝置10接收到支持指示T時，支付處理部618執行支付處理。支付處理是一種電子支付處理，其中觀看者A向使用者U支付對應於由支持指示T指定的提供金額W的貨幣。通過參考為每個觀看者A登錄積分餘額的帳戶，支付處理部618可以執行支付處理，用於將對應於提供金額W的積分從觀看者A的帳戶轉移到使用者U。

【0120】此外，假設觀看者A在發布內容V發布之前通過支付處理購買積分或道具（item）。在上述型態中，支付處理部618可以在從終端裝置10接收到支持指示T時，消耗觀看者A所購買的積分或道具。即，執行支付處理的時間和支持指示T發生的時間可以不同。此外，支付處理對於從終端裝置10接收支持指令T不是必需的。例如，觀看者A可以在支持指示T發生時消耗通過某種方法預先獲得的積分或道具。

【0121】條件設定部611生成規定控制條件Y2（效果賦予條件C2）與控制態樣P2的關係的參考資料R2。具體而言，條件設定部611將從遊戲裝置20接收到的各效果素材X2的單位資料Z2追加至參考資料R2。資訊提供部612向使用者U提供與各效果素材X2對應的位置資訊L2。

【0122】素材資料控制部613控制由素材資料Q2表示的效果素材X2。具體而言，素材資料控制部613根據各終端裝置10發送的支持指示T以及遊戲裝

置20發送的狀態資料D2，更新效果素材X2。如上所述，狀態資料D2是表示效果賦予條件C2的是否成立的資料。因此，素材資料控制部613以來自各個終端設備10的支持指令T作為契機，並在使用者U設定的控制條件Y2（效果賦予條件C2）下，更新用於使用者U的發布內容V的效果素材X1。

【0123】素材資料發送部614根據使用來自編輯系統30的位置資訊L2的素材請求M2，將所述位置資訊L2指示的素材資訊Q2發送到請求源的編輯系統30。素材資料控制部413對效果素材X2的控制以及素材資料發送部614對素材資料Q2的發送與棒球遊戲的進度並行執行。

【0124】將說明資訊系統1的動作。棒球遊戲剛啟動之後執行初期設定的具體步驟，如參考圖9所述。在初期設定之後的第一準備處理中，除了圖10和11的處理之外，還執行圖22和23的處理。圖22和23的處理包括設定控制條件Y2和發行位置資訊L2。

【0125】使用者U通過操作操作裝置25以指示遊戲裝置20是否將效果素材X2用於自己的發布內容V（基本條件B2）。遊戲裝置20的控制裝置21（條件設定部213）從使用者U接收關於基本條件B2的指示（Sa51）。控制裝置21（條件設定部213）將設定資料S2表示的基本條件B2設定為使用者U指示的狀態（有效狀態/無效狀態）（Sa52）。控制裝置21（條件設定部213）判定基本條件B2是否被設定為有效狀態（Sa53）。當基本條件B2被設定為無效狀態時（Sa53：否），控制裝置21不執行以下的處理而結束處理。

【0126】指示有效狀態為基本條件B2的使用者U，通過操作操作裝置25，對於希望在自己的發布內容V中使用的每個效果素材X2，指示效果賦予條件C2和控制模式P2的組合。例如，使用者U選擇預先準備的多個選項之一作為效果賦予條件C2，並且選擇預先準備的多個選項之一作為控制模式P2。控制裝置21（條件設定部213）從使用者U接收關於效果賦予條件C2

和控制模式P2的組合的指示（Sa54）。控制裝置21（條件設定部213）將設定資料S2表示的效果賦予條件C2設定為使用者U指示的條件（Sa55）。另外，控制裝置21（條件設定部213）從通訊裝置23向控制系統60發送指定效果賦予條件C2和使用著U指示的控制模式P2的組合的單位資料Z2（Sa56）。使用者U的識別資訊Uid被添加到單位資料Z2中。

【0127】如圖23例示，控制系統60的控制裝置61（條件設定部611）通過通訊裝置63接收從遊戲裝置20發送的單位資料Z2（Sd51）。控制裝置61（條件設定部611）在儲存裝置42中檢索參考資料R2，此參考資料R2與附加到單位資料Z2的識別資訊Uid對應，並將單位資料Z2追加至此參考資料R2（Sd52）。即，使用者U所指示的效果賦予條件C2以及控制態樣P2之間的關係被登錄在一個效果素材X2的參考資料R2中

【0128】控制裝置61（資訊提供部612），針對此次登錄的效果素材X2的素材資料Q2生成位置資訊L2（Sd25）。即，生成表示素材資料Q2的儲存位置的位置資訊L2。控制裝置61（資訊提供部612）將位置資訊L2與單位資料Z2對應儲存，此單位資料Z2在參考資料R2中與所述效果素材X2對應。然後，控制裝置21（資訊提供部612）將位置資訊L2從通訊裝置63發送到遊戲裝置20（Sd55）。即，將表示效果素材X2的素材資料Q2的位置的位置資訊L2提供給指定了效果素材X2的使用者U。

【0129】如圖22所示，遊戲裝置20的控制裝置21（資訊通知部215）通過通訊裝置23接收從控制系統60發送的位置資訊L2（Sa57）。控制裝置21（資訊通知部215）將位置信息L2通知給使用者U（Sa58）。具體而言，位置資訊L2顯示在顯示裝置241上。

【0130】控制裝置21判定預定的結束條件是否成立（Sa59）。例如，當使用者U在對操作裝置25的操作中指示結束時，判定結束條件成立。如果結

束條件不成立（Sa59：否），則控制裝置21將處理轉移到步驟Sa54。即，每次使用者U針對一個效果素材X2指示效果賦予條件C2以及控制態樣的組合時，更新設定資料S2（Sa54、Sa55）、更新參考資料R2（Sa56、Sd51、Sd52）、以及提供位置資訊L2（Sd53-Sd55、Sa57、Sa58）。

【0131】另一方面，當結束條件成立時（Sa59：是），控制裝置21結束處理。由以上說明可知，登錄使用者U指示的效果賦予條件C2與效果素材X2的對應關係，並將與效果素材X2對應的位置資訊L2通知給使用者U。

【0132】圖24是例示第二實施型態中的第二準備處理的具體步驟的流程圖。將圖12中的處理替換為圖24中的處理。在開始第二準備處理的階段，使用者U掌握每個效果素材X1的位置資訊L1以及每個效果素材X2的位置資訊L2。

【0133】使用者U通過操作操作裝置35來指示發布內容V中的效果素材X1以及效果素材X2的配置。編輯系統30的控制裝置31（編輯處理部312）從使用者U接收用於配置效果素材X1或是效果素材X2的指令（Sc61）。來自使用者U的指令中包括指定效果素材X2在發布內容V中的位置。

【0134】此外，使用者U通過操作操作裝置35將效果素材X1的位置資訊L1以及效果素材X2的位置資訊L2輸入到編輯系統30中。控制裝置31（素材資料獲取部311）接收使用者U輸入位置資訊L1（Sc62）。位置資訊L1儲存在儲存裝置32中。對發布內容V中配置的每個效果素材X（X1、X2）執行接收關於效果素材X1或是效果素材X2的指令（Sc61）以及接收位置資訊L1或位置資訊L2（Sc62）。

【0135】圖25～圖27是表示生成發布內容V的編輯處理的具體步驟的流程圖。第二實施型態的編輯系統30執行圖25的處理來代替第一實施型態中的圖13的處理。圖26是表示編輯處理中控制系統60執行的處理的具體步驟的

流程圖。控制系統40以與第一實施型態相同的方式執行圖14的處理。此外，第二實施型態的遊戲裝置20執行圖27的處理來代替第一實施型態中的圖15的處理。

【0136】當使用者U指示生成發布內容V時，編輯系統30的控制裝置31（素材資料獲取部311）將素材請求M1從通訊裝置33發送到控制系統40

（Sc71）。對於發布內容V的每個效果素材X1，其中素材請求M1被發送到控制系統40。各效果素材X1的素材請求M1，包括使用者U的識別資訊Uid和使用著U在第二準備處理中針對所述效果素材X1輸入的位置資訊L1。

【0137】此外，編輯系統30的控制裝置31（素材資料獲取部311）將素材請求M2從通訊裝置33發送到控制系統60（Sc72）。對於發布內容V的每個效果素材X1，其中素材請求M2被發送到控制系統60。各效果素材X2的素材請求M2包括使用者U的識別資訊Uid和使用著U在第二準備處理中針對所述效果素材X2輸入的位置資訊L2。

【0138】如圖26所示，控制系統60的控制裝置61（素材資料發送部614）通過通訊裝置63接收從編輯系統30發送的素材請求M2（Sd71）。控制裝置61（素材資料發送部614）將表示效果素材X2的素材資料Q2儲存在儲存裝置62中由素材請求M2中的位置資訊L2指定的位置（Sd72）。參照圖20如上所述，在未接收支持指示T的狀態下，表示透明圖像X21的素材資料Q2被儲存在儲存裝置62中。

【0139】另一方面，遊戲裝置20的控制裝置21（遊戲控制部211和播放控制部212），如圖27例示，是根據使用者U對操作裝置25的指示進行棒球遊戲（Sa41）。控制裝置21（播放控制部212）從通訊裝置23向編輯系統30發送對應棒球遊戲的狀況的遊玩素材Xa的素材資料Qa（Sa72）。

【0140】由條件判定部214判定棒球遊戲進行的結果，其中設定資料S1指定的任何效果賦予條件C1是否成立（Sa73）。當效果賦予條件C1成立時（Sa73：是），控制裝置21（條件判定部214）將指定效果賦予條件C1的狀態資料D1從通訊裝置23發送到控制系統40（Sa74）。另一方面，當效果賦予條件C1不成立時（Sa73：否），控制裝置21將處理轉移到步驟Sa74。

【0141】此外，條件判定部214判定作為棒球遊戲進行的結果，其中由設定資料S2指定的任何效果賦予條件C2是否成立（Sa75）。當效果賦予條件C2成立時（Sa75：是），控制裝置21（條件判定部214）將指定效果賦予條件C2的狀態資料D2從通訊裝置23發送到控制系統60（Sa76）。另一方面，如果效果賦予條件不成立C2（Sa75：否），則不執行狀態資料D2的發送（Sa76）。

【0142】控制裝置41判定預定的結束條件是否成立（Sa77）。例如，當使用者U通過操作裝置25指示結束時，判定結束條件成立。如果結束條件不成立（Sa77：否），則控制裝置21將處理轉移到步驟Sa71。另一方面，當結束條件成立時（Sb46：是），控制裝置41結束處理。如上述例示，隨著棒球遊戲的進行，指定效果賦予條件C1的狀態資料D1被依順序發送到控制系統40，指定效果賦予條件C2的狀態資料D2被依順序發送到控制系統60。狀態資料D1以及狀態資料D2中分別包括使用者U的識別資訊Uid。

【0143】如圖26所示，控制系統60的控制裝置61（素材資料控制部613）判定通訊裝置63是否從終端裝置10接收到支持指示T（Sb43）。當接收到支持指示T時（Sd74），控制裝置61（素材資料控制部613）判定通訊裝置63是否從遊戲裝置20接收到狀態資料D2。當接收支持指示T但沒有接收狀態資料D2時（Sd74：否），控制裝置61（素材資料控制部613）更新效果素材X2的素材資料Q2（Sd75）。具體而言，更新素材資料Q2，使得效果素材X2包含顯示元件X22。另一方面，當接收到支持指示T和狀態資料D2兩者

時（Sd74：是），控制裝置61（素材資料控制部613）更新效果素材X2的素材資料Q2（Sd76）。具體而言，更新素材資料Q2，使得效果素材X2包含顯示元件X23。另一方面，當通訊裝置63沒有接收到支持指示T時（Sd73：否），不執行素材資料Q2的更新（Sd75、Sd76）。

【0144】控制裝置61（素材資料發送部614）將素材資料Q2從通訊裝置63發送到編輯系統30（Sd77）。從以上說明可知，第二實施型態的素材資料控制部613，根據由觀看者A操作的支持指示T，與根據表示棒球遊戲的進展的狀態資料D2，將效果素材X2的素材資料Q2與棒球遊戲的進度並行更新。

【0145】控制裝置61判定預定的結束條件是否成立（Sd78）。例如，當遊戲裝置20通知棒球遊戲結束時，判定結束條件成立。如果結束條件不成立（Sd78：否），則控制裝置61將處理轉移到步驟Sd73。即，反覆執行以接收支持指示T作為契機更新素材資料Q2（Sd73-Sd76）以及發送素材資料Q1（Sb45）。另一方面，當結束條件成立時（Sd78：是），控制裝置61結束處理。

【0146】如圖25例示，在發送素材請求M1和素材請求M2（Sc72）之後，從遊戲裝置20發送（Sa72）的遊玩素材Xa的素材資料Qa，編輯系統30的控制裝置31（素材資料獲取部311）通過通訊裝置33接收（Sc73）。此外，控制裝置31（素材資料獲取部311）獲取由記錄裝置36生成的記錄素材Xb的素材資料Qb（Sc74）。此外，從控制系統40發送（Sb45）的效果素材X1的素材資料Q1，控制裝置31（素材資料獲取部311）通過通信裝置33接收（Sc75）。此外，從控制系統60發送（Sd77）的效果素材X2的素材資料Q2，控制裝置31（素材資料獲取部311）通過通訊裝置33接收（Sc76）。又，各素材資料Q（Qa、Qb、Q1、Q2）的接收順序不限於上述示例。

【0147】控制裝置31（編輯處理部312）生成包含在上述處理中獲取的素材X（Xa、Xb、X1、X2）的發布內容V（Sc77）。即，如圖17例示，生成包括遊玩素材Xa、記錄素材Xb、效果素材X1和效果素材X2的發布內容V。控制裝置31（編輯處理部312）將發布內容V從通訊裝置33發送到發布系統50（Sc78）。也就是說，發布內容V從編輯系統30上傳到發布系統50。發布內容V從發布系統50發送到各終端裝置10。

【0148】控制裝置31判定預定的結束條件是否成立（Sc79）。例如，當使用者U在對操作裝置35的操作中指示結束時，判定結束條件成立。如果結束條件不成立（Sc79：否），則控制裝置31將處理轉移到步驟Sc73。即，執行各素材X（Xa、Xb、X1、X2）的獲取（Sc73-Sc76），以及使用各素材X的發布內容V的生成（Sc77）和發送（Sc78）。另一方面，當結束條件成立時（Sc79：是），控制裝置31結束處理。在以上說明中，如在第一實施型態中所述，還預想控制裝置31反覆執行發送素材請求M1（Sc71）以及接收素材資料Q1（Sc75），直到結束條件成立的型態。類似地，在上述說明中，例示了控制裝置31在發送資料請求M2（Sc72）之後反覆執行接收素材資料Q2（Sc76）的型態，也能預想控制裝置31重複執行發送素材請求M2（Sc72）以及接收素材資料Q2（Sc76），直到結束條件成立的型態。即，當結束條件不成立時（Sc79：否），控制裝置31可以將處理轉移到步驟Sc71。

【0149】如上所述，在第二實施型態中，根據發布內容V的觀看者A的支持指示T和棒球遊戲的進展，更新用於發布內容V的效果素材X2的素材資料Q2。具體而言，根據支持指示T在發布內容V中顯示的效果素材X2的外觀，根據棒球遊戲的進展而變化。因此，發布內容V中觀看者A的支持指令T的呈現多樣化的效果，可以有效地賦予觀看者A支持指示T的誘因。

【0150】此外，第二實施型態中，從控制系統60傳送到編輯系統30的素材資料Q2根據使用者U的指令在控制條件Y2（特別是效果賦予條件C2）下更新。因此，可以生成包括反映使用者U的意圖或偏好的效果材料X2之各式各樣的發布內容V。此外，通過為發布內容V設定位置資訊L2的簡單處理，可以與使用者U遊玩的棒球遊戲的進展並行地更新用於發布內容V的效果素材X2。具體地，由於第一準備處理和第二準備處理在棒球遊戲開始之前執行，因此即使在棒球遊戲中沒有來自使用者U的關於發布內容V的指令，發布內容V的效果素材X2也能適時更新。即具有使用者U無需關注發布內容V的生成就可以專心遊玩棒球遊戲的優點。

【0151】〔第三實施型態〕

第三實施型態中的遊戲裝置20的控制裝置21（例如遊戲控制部211）將表示棒球遊戲進展的狀態資料D傳送到控制系統40和控制系統60。狀態資料D是表示與效果賦予條件C（C1、C2）相關的狀態的資料。具體而言，作為狀態資料D所表示的狀態，例如，棒球遊戲中某個特定時間點的到來，各種事件的發生，參與所述事件的特定選手角色，所述事件中的特定動作，在棒球遊戲中舉行比賽的虛擬場所，如上所述，在第一實施型態和第二實施型態中，從遊戲裝置20發送表示效果賦予條件C的是否成立的判定結果的狀態資料D（D1、D2），而在第三實施型態中，直接表示棒球遊戲進展的狀態資料D被傳送到控制系統40和控制系統60。因此，在第三實施型態中，從遊戲裝置20省略了條件判定部214。

【0152】圖28是例示第三實施型態的控制系統40的功能結構的方塊圖。如圖28例示，第三實施型態中的控制系統40的控制裝置41除了與第一實施型態中相同的要素（條件設定部411、資訊提供部412、素材資料控制部413、素材資料發送部414）之外還用作條件判定部415。

【0153】條件判定部415使用通訊裝置43從遊戲裝置20接收到的狀態資料D，判定效果賦予條件C1是否成立。即，根據狀態資料D來判斷參考資料R1中登錄的各效果賦予條件C1是否成立。第三實施型態的素材資料控制部413根據條件判斷部415的判定結果更新素材資料Q1。

【0154】圖29是在編輯處理中由控制系統40的控制裝置41執行的處理的流程圖。即，在第三實施型態中，將第一實施型態的圖14的處理替換為圖29的處理。

【0155】當執行接收素材請求M1(Sb41)並執行儲存素材資料Q1(Sb42)，控制系統40的控制裝置41(條件判定部415)判定是否從遊戲裝置20接收到狀態資料D(Sb43)。當有接收到狀態資料D(Sb43：是)，控制裝置41(條件判定部415)使用狀態資料D，判定登錄在參考資料R1中的效果賦予條件C1是否成立(Sb47)。當效果賦予條件C1成立時(Sb47：是)，控制裝置41(素材資料控制部413)更新效果素材X1的素材資料Q1(Sb44)。另一方面，若未接收到狀態資料D(Sb43：否)或效果賦予條件C1不成立(Sb47：否)，則不更新素材資料Q1(Sb44)。將素材資料Q1(Sb45)發送到編輯系統30的動作與第一實施型態的相同。

【0156】在第三實施型態中實現了與第一實施型態相同的效果。此外，在第三實施型態中，控制系統40的條件判定部415判定效果賦予條件C1是否成立，例如，與遊戲裝置20進行所述判定的結構相比，遊戲裝置20的處理負荷降低。另一方面，根據第一實施型態，在遊戲裝置20中判定效果賦予條件C1是否成立，與控制系統40執行所述判定的結構相比，控制系統40的處理負荷減小。

【0157】圖30是例示第三實施型態的控制系統60的功能結構的方塊圖。如圖30例示，第三實施型態中的控制系統60的控制裝置61除了與第一實施型

態中相同的要素（條件設定部611、資訊提供部612、素材資料控制部613、素材資料發送部614）之外還用作條件判定部615。

【0158】條件判定部615通信裝置63使用從遊戲裝置20接收到的狀態資料D，判定效果賦予條件C2的是否成立。即，根據狀態資料D判定參考資料R2中登錄的各效果賦予條件C2是否成立。第三實施型態的素材資料控制部613根據條件判定部615的判定結果更新素材資料Q2。

【0159】圖31是在編輯處理中由控制系統60的控制裝置61執行的處理的流程圖即，在第三實施型態中，將第二實施型態中的圖14的處理替換為圖29的處理。

【0160】當收到素材請求M2（Sd71）並儲存素材資料Q2（Sd72）時，控制系統60的控制裝置61（條件判定部615）判定通訊裝置63是否從終端裝置10接收到支持指示T（Sd73）。若有接收到支持指示T（Sd73：是），控制系統60的控制裝置61（條件判定部615）判定是否已經從遊戲裝置20接收到狀態資料D（Sd74）。

【0161】當接收到狀態資料D時（Sd74：是），控制裝置61（條件確判定部615）使用狀態資料D，判定參考資料R2中登錄的效果賦予條件C2是否成立（Sd79）。當效果賦予條件C2不成立時（Sd79：否），控制裝置61（素材資料控制部613）更新素材資料Q2，使得效果素材X2包括顯示元件X22（Sd75）。另一方面，當效果賦予條件C2成立時（Sd79：是），控制裝置61（素材資料控制部613）更新素材資料Q2，使得效果素材X2包括顯示元件X23（Sd76）。如果沒有接收到狀態資料D（Sd74：否），則不執行素材資料Q2的更新（Sd75、Sd76）。將素材資料Q2（Sd77）發送到編輯系統30的動作與第二實施型態相同。

【0162】在第三實施例中實現了與第二實施例相同的效果。此外，在第三實施型態中，控制系統60的條件判定部615判定效果賦予條件C2是否成立，例如，與遊戲裝置20進行判定的結構相比，遊戲裝置20的處理負荷降低。另一方面，根據第二實施型態，在遊戲裝置20中判定效果賦予條件C2是否成立，與控制系統60執行判定的配置相比，控制系統60的處理負荷減小。

【0163】〔第四實施型態〕

在第四實施型態中從每個終端裝置10發送的支持指示T指定支持的態樣。支持態樣是觀看者A對使用者U的支持的態樣（條件或屬性）。例如，在第二實施型態中例示由支持指示T指定價值媒介的提供金額W為支持態樣。如上所述，提供金額W可以由觀看者A任意設定。

【0164】觀看者A可以從多個選項中選擇支持使用者U的方法（以下稱為「支持方法」）的形式中，由觀看者A選擇的支持方法被指定為作為支持態樣的支持指示T。作為支持方法，例如，提供貨幣、積分或道具等。觀看者A向使用者U提供的道具例如是可以在棒球遊戲（或其他遊戲）中使用的物品（object）。此外，在觀看者A可以從多個選項中選擇要提供給使用者U的道具的型態，由觀看者A選擇的項目被指定為作為支持態樣的支持指示T。

【0165】第四實施型態的素材資料控制部613，在圖26的步驟Sd75或Sd76中，根據支持指示T中指定的支持態樣控制效果素材X2。例如，素材資料控制部613根據指定為支持模式的提供金額W是低於預定閾值還是超過閾值，將效果素材X2更新為不同的圖像。在支持指示T中指定支持方式（貨幣、積分、道具）作為支持態樣的型態中，素材資料控制部613根據指定了第一支持方法還是指定了第一支持方法以外的第二支持方法，將效果素材X2更新為不同的圖像。此外，在觀看者A選擇多種道具中任意種的型態中，

素材資料控制部613根據是選擇了第一道具還是選擇了第一道具以外的第二道具，將效果素材X2更新為不同的圖像。

【0166】在第四實施型態中實現與第二實施型態相同的效果。此外，在第四實施型態中，由觀看者A根據支持模式控制效果素材X2。即，觀看者A的指示反映在效果素材X2中。因此，可以有效地賦予觀看者A支持使用者U的誘因。第三實施型態的結構也適用於第四實施例。

【0167】〔變形例〕

上述示例型態中都可以分別進行各種修改。以下說明可以分別應用於上述實施型態的具體變形態樣。以下示例任意選擇的兩個以上的態樣，可以在不互相矛盾的範圍互相合併。

【0168】（1）效果賦予條件C（C1、C2）不限於上述各型態的例子。例如，在棒球遊戲等對戰遊戲中，也可以針對使用者U的隊伍以及對方的隊伍分別設定效果賦予條件C。例如，當與使用者U的團隊有關的效果賦予條件成立C時，顯示具有積極氣氛的效果素材X（X1、X2）。當與對方隊伍有關的效果賦予條件成立C時，可以顯示具有負面氣氛的效果素材X（X1、X2）。

【0169】此外，效果賦予條件C（C1、C2）可以包括與棒球遊戲相關的變數。例如，假設棒球遊戲，與各種變數有關的條件可以指定作為效果賦予條件C，例如打者全壘打的飛行距離、投手的奪三振次數、跑者的盜壘次數等。例如，將變數的數值超過規定的閾值設定作為效果賦予條件C。即，當根據棒球遊戲的進度而變化的變數的數值超過閾值時，判定效果賦予條件C成立。根據上述的型態，可以根據與棒球比賽相關的變數的數值來控制效果素材X（X1、X2）。例如，根據變數的數值是超過閾值還是低於閾值，將效果素材X更新為不同的圖像。

【0170】此外，例如，假設特定物品（以下稱為「目標物」）設置在舉行棒球比賽的虛擬場所中。例如，目標物是設置在虛擬體育場觀眾座位後面的看板。條件設定部213也可以講選手角色的擊球與目標物碰撞（事件）設定作為效果賦予條件C（C1、C2）。當上述效果賦予條件C成立時，素材資料控制部413和素材資料控制部613將效果素材X（X1、X2）更新為觀看者A享受特定產品或服務的提供的圖像（以下稱為「特別圖像」）。特別圖像例如包括觀看者A用於申請並可以獲得產品或服務的活動的申請代碼（例如，QR碼（註冊商標））。根據上述型態，促進了觀看者A對分發的內容V的觀看，並且也可以預期廣告特定產品或服務的效果。因此，提供商品或服務的經營者以及提供分發內容V的使用者U實現有效的互相提攜。

【0171】（2）在上述各型態中，例示了使用者U多個選項中的任一個作為效果賦予條件C（C1、C2）的型態，還能假設使用者U可以任意設定效果賦予條件C的細節的型態。類似地，對於控制態樣P（P1、P2），除了使用者U選擇多個選項中的任一個作為控制態樣P的型態之外，還能假設使用者U可以任意設定控制態樣P的細節的型態。另外，預先設定效果賦予條件C與控制態樣P的對應關係，當使用者U選擇效果賦予條件C時，還能假設與所述效果賦予條件C對應的控制態樣P被自動選擇的型態。

【0172】（3）在第二實施型態中，例示了控制系統40和控制系統60中的分別直接與遊戲裝置20通訊的型態，控制系統60也可以通過控制系統40與遊戲設備20通訊。例如，條件設定部213生成的單位資料Z（Z1、Z2）從遊戲裝置20向控制系統40發送，從所述控制系統40向控制系統60發送。又，在控制系統40從遊戲裝置20接收的多個單位資料Z中，可以選擇性地只將與控制系統60相關的單位資料Z2，從控制系統40發送到控制系統60。此外，也

可以將控制系統40從遊戲裝置20接收到的多個單位資料Z全部從控制系統40發送到控制系統60。

【0173】雖然在上述說明中，僅著眼於單位資料Z，但在上述各型態中例示的狀態資料D（D、D1、D2）也同樣可以通過控制系統40發送到控制系統60。即，狀態資料D從遊戲裝置20發送到控制系統40，從控制系統40發送到控制系統60。又，從遊戲裝置20接收的控制系統40在多個狀態資料D（D1、D2）中，可以選擇性地只將與控制系統60相關的狀態資料D2從控制系統40發送到控制系統60。此外，也可以將控制系統40從遊戲裝置20接收的多個狀態資料D全部從控制系統40發送到控制系統60。

【0174】（4）在上述各型態中，例示了效果素材X（X1，X2）由圖像構成的方式，但效果素材X也可以由聲音構成。例如，除了上述效果材料X僅由圖像組成的各型態之外，還能假設效果素材X由圖像和聲音構成的型態，或者效果素材X僅由聲音構成的型態。在效果素材X包含聲音的型態中，效果素材X的聲音包含在發布內容V的聲音中。例如，編輯處理部312通過混合遊玩素材Xa的聲音、記錄素材Xb的聲音、效果素材X1的聲音以及效果素材X2的聲音，來生成發布內容V的聲音。此外，也能假設遊玩素材Xa僅由聲音構成，或者記錄素材Xb僅由聲音構成。

【0175】（5）在上述各型態中，例示了遊戲裝置20和編輯系統30為分離裝置的型態，但遊戲裝置20和編輯系統30也可以構成為一體。即，記錄系統2可以由單個裝置構成。此外，在上述各型態中，例示了編輯系統30和發布系統50為分離裝置的型態，但是編輯系統30和發布系統50也可以構成為一體。即，將編輯處理部312生成的發布內容V發送到各終端裝置10的功能可以安裝在編輯系統30中。

【0176】（6）在上述各型態中，例示了使用者U通過操作裝置35將顯示在遊戲裝置20的顯示裝置241上的位置資訊L（L1、L2）輸入到編輯系統30的型態，但編輯系統30用於獲取位置資訊L的結構可以是任意的結構。例如，能假設位置資訊L從遊戲裝置20通過有線或無線方式發送到編輯系統30的型態。此外，例如，以其中表示位置資訊L的可讀圖像（例如，QR（註冊商標））被顯示在顯示裝置241上的型態中，編輯系統30可以通過編輯系統30的記錄裝置36（攝影裝置）光學讀取圖像來獲取位置資訊L。另外，在遊戲裝置20和編輯系統30一體構成的型態中，使用者U也可以將資訊通知部215顯示的位置資訊L複製並貼上到發布內容V的編輯畫面。

【0177】（7）在上述各型態中，例示了將包含位置資訊L1的素材請求M1從編輯系統30發送到控制系統40，但包括使用者U的識別資訊Uid的資料請求M1也可以代替位置信息L1從編輯系統30發送到控制系統40。控制系統40的素材資料發送部414，將與包括在素材請求M1中的識別資訊Uid相關聯的素材數據Q1發送到請求源的編輯系統30。從以上說明可知，可以省略記錄系統2和控制系統40之間交換位置資訊L1。同樣適用於位置資訊L2。即，可以將包括使用者U的標識資訊Uid的素材請求M2代替位置資訊L2，從編輯系統30發送到控制系統60。控制系統60的素材資料發送部614，將與包含在素材請求M2中的識別資訊Uid相關聯的素材數據Q2，發送到請求源編輯系統30。即，可以省略記錄系統2和控制系統60之間交換位置資訊L2。

【0178】（8）在上述各型態中，例示了將用於設定控制條件Y1和控制條件Y2的條件設定部213安裝於遊戲裝置20的型態，但條件設定部213也可以安裝在與遊戲設備20分離的資訊處理裝置上。例如，資訊處理裝置根據來自使用者U的指示生成的設定資料S1和設定資料S2，資訊處理裝置可以經由通訊網絡3提供給遊戲裝置20。

【0179】（9）在上述各型態中，例示了棒球比賽，但本發明適用於任意的比賽的種類。效果賦予條件C（C1、C2）根據遊戲的種類而不同地設定。

【0180】例如，上述各型態也適用於棒球以外的對戰遊戲。例如，在足球比賽中，「射門」、「得分」、「越位」、「犯規」等各種事件的發生被例示為效果賦予條件C（C1-b、C2-b）。此外，在格鬥遊戲中，「特定必殺技的發生」、「連擊的發生次數超過指定次數」、「擊倒（knockout）」、「擊敗（down）」等各種事件的發生被例示為效果賦予條件C（C1-b、C2-b）。除了一對一的對戰遊戲，本發明也適用於使用者U與大量對手對戰的對戰遊戲（例如，大逃殺遊戲（Battle royale game））。此外，在對戰遊戲中，除了使用者U與實際對手對戰的型態之外，還能假設使用者U與虛擬對手（諸如所謂的CPU玩家等非玩家角色）對戰的型態。

【0181】此外，本發明不僅適用於對戰遊戲，也適用於使用者U單獨遊玩的遊戲。例如，本發明也適用於使用者U操作的角色探索虛擬世界的探索遊戲。除了上面展示的遊戲，例如，執行電子抽獎等抽獎處理的抽獎遊戲、使用者U與音樂同步操作的音樂遊戲、使用者U通過操作角色等達到各種目的的動作遊戲等，本發明適用於任何類型的遊戲，而與玩家的數量或關係無關。

【0182】（10）在第一實施型態中，例示了包括控制系統40的資訊系統1，在第二實施例中，例示了包括控制系統40和控制系統60的資訊系統1，但控制系統40也可以從資訊系統1中省略。

【0183】（11）可以通過一個以上的處理器（控制裝置41）與程式的協作來實現上述各型態的控制系統40的功能。此外，可以通過一個或多個處理器（控制裝置61）與程序之間的協作來實現上述各型態的控制系統60的功能。能以儲存在電腦可讀的記錄媒體中並安裝在電腦中的型態，來提供根

據上述各型態的程式。記錄媒體例如是非暫時性(non-transitory)記錄媒體，CD-ROM等光記錄介質(光碟)是一個好的例子，還包括任何已知類型的記錄媒體，例如半導體記錄媒體或磁記錄媒體。非暫時性記錄媒體包括除了暫時性的傳播訊號(transitory, propagating signal)之外的任何記錄媒體，並且也不排除易失性記錄媒體。此外，在發送設備經由通訊網路3發送程式的配置中，用於將程序儲存在發送設備中的記錄媒體即相當於上述非暫時性記錄媒體。

【0184】〔補充說明〕

從以上記載可以理解例如以下的本發明的優選態樣。又，以下為使各態樣容易理解，為方便起見，附圖標記被顯示在括號中，但不旨在將本發明限於圖式的態樣。

【0185】〔補充說明A〕

目前已經提出用於編輯表示遊戲進度的遊戲圖像的各種技術。例如日本專利第6098691號公報中公開了使用表示遊戲狀況的遊戲資料生成內容，並將此內容與遊戲圖像組合的結構。順帶一提，個人使用者進行遊戲，一併發布表示其遊玩的遊戲的進度的圖像(也就是遊戲實況影片)是很普遍的。在專利文獻1的技術中，由於僅在遊戲圖像中合成遊戲進度的資訊，因此難以生成反映各使用者的意圖或愛好的各種內容。考慮到上述情況，本發明的一態樣(補充說明A)是生成反映出使用者的意圖或偏好的各種發布內容。

【0186】〔補充說明A1〕

本發明的一態樣(補充說明A1)的控制系統(40)，支援生成表示使用者(U)遊玩的遊戲進度的發布內容(V)，並具有：資訊提供部(412)，將位置資訊(L1)提供給所述使用者(U)，所述位置資訊(L1)表示素

材資料的位置，所述素材資料（Q1）表示在所述發布內容（V）中使用的效果素材（X1）；素材資料控制部（413），根據所述使用者（U）的指示所設定的控制條件（Y1）下，與所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度並行更新素材資料（Q1）；以及素材資料發送部（414），根據生成所述發布內容（V）的編輯系統（30）使用所述位置資訊（L1）的要求（M1），將所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料（Q1）並行發送至所述編輯系統（30）。

【0187】在以上的態樣中，通過使用位置資訊（L1）從控制系統（40）傳送到編輯系統（30）的素材資料（Q1）根據使用者U的指令在控制條件（Y1）下更新。因此，可以生成包括反映使用者（U）的意圖或偏好的效果材料（X1）之各式各樣的發布內容（V）。此外，通過為發布內容（V）設定位置資訊（L1）的簡單處理，可以與使用者（U）遊玩的棒球遊戲的進展並行地更新用於發布內容（V）的效果素材（X1）。

【0188】「內容」是為了讓多個觀看者觀看而製作的資訊。「發布內容（V）」是包括圖像（靜止圖像、影片或字符串）以及聲音中的至少一種的內容。「表示遊戲的進度的發布內容（V）」例如是包含表示遊戲的進度的圖像的內容。又，顯示給遊戲玩家的圖像以及包含在發布內容（V）中的遊戲圖像是否相同無關緊要。

【0189】「效果素材（X1）」是構成發布內容（V）之用於呈現效果的要素，例如包括圖像（靜止圖像、影片或字符串）和聲音中的至少一種。例如，發布內容（V）中包含的效果圖像和/或聲音是效果素材（X1）的一例。

【0190】「位置資訊（L1）」是表示素材資料（Q1）的位置的資料。例如，將表示素材資料（Q1）的儲存地點的URL例示為「位置資訊（L1）」。位置資訊（L1）被發送到例如控制遊戲進度的遊戲裝置。將位置資訊（L1）

呈現給使用者（U）的方法可以是任意的。例如，在顯示裝置上顯示位置資訊（L1）的型態，或者，也能假設顯示表示位置資訊（L1）的可讀圖像（例如，QR碼（註冊商標））的型態。

【0191】「控制條件（Y1）」是用於控制效果素材（X1）的條件，並根據來自遊玩遊戲的使用者（U）的指示設定。作為「控制條件（Y1）」的例示，例如，是否根據遊戲進度更新素材數據（Q1）的基本條件（B1），或者，根據遊戲進度而變化的效果賦予條件（C1）是否成立。「在控制條件（Y1）下更新素材資料（Q1）」是指素材資料（Q1）是否更新與控制條件（Y1）是否成立相關聯。例如，也能假設以控制條件（Y1）成立作為契機更新素材資料（Q1）的型態。

【0192】「編輯系統（30）」是生成發布內容（V）的電腦系統。例如，與控制遊戲的遊戲裝置分離的電腦系統被用作「編輯系統（30）」。編輯系統（30）獲取位置資訊（L1）的路徑是任意的。例如，可以假設使用者（U）手動將位置資訊（L1）輸入到編輯系統（30）中的型態、將位置資訊（L1）從提供位置資訊（L1）的裝置（例如，遊戲設備）發送到編輯系統（30）的型態、或者由編輯系統（30）讀取作為可讀圖像提供的位置資訊（L1）的型態。又，也可以將用於使遊戲進行的功能和用於生成發布內容（V）的功能安裝在一個系統中。即，也能假設編輯系統（30）用作遊戲裝置的型態。

【0193】〔補充說明A2〕

在補充說明A1的具體示例（補充說明A2）中，控制條件（Y1）包括關於是否更新素材資料（Q1）的基本條件（B1）。根據上述態樣，使用者（U）可以任意選擇是否更新素材資料（Q1）。在控制條件（Y1）包括關於是否更新素材資料（Q1）的基本條件（B1）的型態中，當基本條件（B1）表示

更新素材資料（Q1）（有效狀態）時，素材資料控制部（413）更新素材資料（Q1），如果基本條件（B1）表示不更新素材資料（Q1）（無效狀態），則停止更新素材資料（Q1）。

【0194】〔補充說明A3〕

在補充說明A1或補充說明A2的具體示例（補充說明A3）中，控制條件（Y1）包括與遊戲進行相關的效果賦予條件（C1）。根據上述型態，能夠在發布內容（V）中根據遊戲的進程包含適當的效果素材（X1）。

【0195】〔補充說明A4〕

在補充說明A3的具體示例（補充說明A4）中，效果賦予條件（C1）包括與遊戲中的時間點相關的條件（C1-a）。根據上述型態，根據遊戲中是否到達特定時間點而更新素材資料（Q1）。例如，素材資料控制部（413）在遊戲中的特定時間點到來時（即，效果賦予條件（C1）成立時）更新素材資料（Q1）。因此，在遊戲中特定時間點的到達時，可以生成有效地產生發布內容（V）。

【0196】「遊戲中特定的時間點」例如根據遊戲的進行到來的時間點。例如，「特定時間點的條件」包括棒球遊戲中特定的局的到來，或者，足球遊戲的上半場結束點（即，半場開始點）到來等。

【0197】〔補充說明A5〕

補充說明A3或補充說明A4的具體示例（補充說明A5）中，效果賦予條件（C1）包括與出現在遊戲中的虛擬場所有關的條件（C1-c）。根據上述型態，根據遊戲中出現的虛擬場所控制素材資料（Q1）的更新。因此，由效果素材X1實現棒球遊戲中的特定場所特有的效果。

【0198】〔補充說明A6〕

在補充說明A3至補充說明A5的任一項的具體示例（補充說明A6）中，效果賦予條件（C1）包括與遊戲中發生的事件有關的條件（C1-b）。根據上述型態，根據遊戲中是否發生特定事件來控制素材資料（Q1）的更新。例如，素材資料控制部（413）在遊戲中發生特定事件時更新素材資料（Q1）。因此，可以生成有效地呈現特定事件發生的效果的發布內容（V）。

【0199】〔補充說明A7〕

在補充說明A6的具體示例（補充說明A7）中，所述事件包括與遊戲中特定角色相關的事件。根據上述型態，根據是否發生與特定角色相關的事件來控制素材資料（Q1）的更新。例如，素材數據控制部（413）在特定角色出現或特定的角色進行動作時更新素材資料（Q1）。因此，可以生成有效地呈現特定角色的狀態的效果的發布內容（V）。「與特定角色有關的事件」例如是特定角色出現或進行動作的事件。

【0200】〔補充說明A8〕

在補充說明A6或補充說明A7的具體示例（補充說明A8）中，事件包括與遊戲中角色的特定動作相關的事件。根據上述型態，根據出現在遊戲中的角色是否執行了特定動作控制素材資料（Q1）的更新。例如，素材資料控制部（413）在角色進行特定動作時更新素材資料（Q1）。因此，可以生成有效地呈現角色的特定動作的效果的發布內容（V）。

【0201】「與特定動作相關的事件」例如是遊戲中的角色執行所述動作的事件。作為「與動作相關的事件」的例子，例如，角色在棒球比賽中擊出全壘打的動作，角色在足球比賽中射門的動作。此外，例如棒球遊戲或足球遊戲之類的使用球的遊戲中，可以通過使球與虛擬空間中的特定物品碰撞的動作作為素材資料（Q1）更新的契機。特定物品對應於例如安裝在虛擬空間中的體育場中的廣告用看板。

【0202】〔補充說明A9〕

在補充說明A1至補充說明A8的任一具體示例（補充說明A9）中，素材資料控制部（413）接收表示控制條件（Y1）是否成立的判定結果的狀態資料（D1），根據狀態資料（D1）表示的判定結果更新素材資料（Q1）。根據上述型態，控制系統（40）接收表示判定控制條件（Y1）是否成立的結果的狀態資料（D1），與控制系統（40）執行判定的結構相比，控制系統（40）的處理負荷減小。

【0203】〔補充說明A10〕

在補充說明A1至補充說明A8的任一具體示例（補充說明A10）中，進一步具有：條件判定部（415），接收表示所述遊戲的狀況的狀態資料（D1），並使用所述狀態資料（D1）判定控制條件（Y1）的是否成立，素材資料控制部（413），根據條件判定部（415）判定的結果更新素材資料（Q1）。根據以上的態樣，控制系統（40）的條件判定部（415）判定控制條件（Y1）是否成立，例如，與遊戲裝置進行所述判定的結構相比，遊戲裝置的處理負荷降低。

【0204】〔補充說明A11〕

本發明的一態樣（補充說明A11）的一種資訊系統（1），具有記錄系統（2）及控制系統（40），其中：所述記錄系統（2），包含：遊戲控制部（211），推進使用者（U）遊玩的遊戲；條件設定部（213），根據使用者（U）的指示設定控制條件（Y1）；素材資料獲取部（311），從所述控制系統獲取表示效果素材（X1）的素材資料（Q1），以及；編輯處理部（312），生成發布內容（V），所述發布內容（V）包含表示遊戲進度的遊玩素材（Xa）以及所述素材資料（Q1）表示的效果素材（X1）；所述控制系統（40），包含：資訊提供部（412），將位置資訊（L1）提供給使用者（U），所述

位置資訊(L1)表示所述素材資料(Q1)的位置；素材資料控制部(413)，在所述控制條件(Y1)下，與使用者(U)遊玩的所述遊戲進度並行更新所述素材資料(Q1)；以及素材資料發送部(414)，根據從所述記錄系統(2)使用所述位置資訊(L1)的要求將所述使用者(U)遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料(Q1)並行發送至所述記錄系統(2)。

【0205】「記錄系統(2)」例如具有：遊戲裝置，具有遊戲控制部(211)以及條件設定部(213)；以及，編輯系統(30)，具有素材資料獲取部(311)以及編輯處理部(312)。然而，也能假設將條件設定部(213)、遊戲控制部(211)、素材資料獲取部(311)以及編輯處理部(312)安裝在單體的記錄系統(2)的型態。即，構成記錄系統(2)的單個/多個要素以及安裝在記錄系統(2)的各要素的功能是任意的。

【0206】〔補充說明A12〕

本發明的一態樣(補充說明A12)的一種由電腦系統實現的資訊處理方法，支援生成表示使用者(U)遊玩的遊戲進度的發布內容(V)，其中此方法包含以下各步驟：將位置資訊(L1)提供給所述使用者(U)，所述位置資訊(L1)表示素材資料(Q1)的位置，所述素材資料(Q1)表示在所述發布內容(V)中使用的效果素材(X1)；根據所述使用者(U)的指示所設定的控制條件(Y1)下，與所述使用者(U)遊玩的所述遊戲進度並行更新素材資料(Q1)；以及根據生成所述發布內容(V)的編輯系統(30)使用所述位置資訊(L1)的要求(M1)，將所述使用者(U)遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料(Q1)並行發送至所述編輯系統(30)。

【0207】〔補充說明A13〕

本發明的一態樣(補充說明A13)的一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式，支援生成表示使用者(U)遊玩的遊戲進度的發布內容(V)，

其中此程式包含：資訊提供部（412），將位置資訊（L1）提供給所述使用者（U），所述位置資訊（L1）表示素材資料（Q1）的位置，所述素材資料（Q1）表示在所述發布內容（V）中使用的效果素材（X1）；素材資料控制部（413），根據所述使用者（U）的指示所設定的控制條件（Y1）下，與所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度並行更新素材資料（Q1）；以及素材資料發送部（414），根據生成所述發布內容（V）的編輯系統（30）使用所述位置資訊（L1）的要求（M1），將所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料（Q1）並行發送至所述編輯系統（30）。

【0208】〔補充說明A14〕

本發明的一態樣（補充說明A14）的控制系統（40），支援生成表示使用者（U）遊玩的遊戲進度的發布內容（V），並具有：素材資料控制部（413），根據所述使用者（U）的指示所設定的控制條件（Y1）下，與所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度並行更新素材資料（Q1）；以及素材資料發送部（414），根據生成所述發布內容（V）的編輯系統（30）使用所述位置資訊（L1）的要求（M1），將所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料（Q1）並行發送至所述編輯系統（30）。

【0209】〔補充說明A15〕

補充說明A14的具體示例中（補充說明A1）更具有資訊提供部（412），將位置資訊（L1）提供給所述使用者（U），所述位置資訊（L1）表示素材資料的位置，所述素材資料（Q1）表示在所述發布內容（V）中使用的效果素材（X1）；素材資料發送部（414），根據生成所述發布內容（V）的編輯系統（30）使用所述位置資訊（L1）的要求（M1），將所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料（Q1）並行發送至所述編輯系統（30）。

【0210】〔補充說明B〕

目前已經提出了用於將使用者創建的內容發布給多個觀看者的各種技術。例如，日本專利第6001757公報中公開了一種能夠通過允許觀看者購買和使用付費或免費的道具，以表達對內容的發布者的好感的技術。然而，在專利文獻1的技術中，視覺效果僅根據觀看者使用的道具的付費/免費而變化。因此，其呈現的效果對內容的影響趨於單調，結果難以有效地賦予觀看者使用道具的誘因。考慮到上述情況，本發明的一態樣目的是使與來自觀看者的指示有關的發布內容呈現的效果多樣化。

【0211】〔補充說明B1〕

本發明的一態樣（補充說明B1）的控制系統（60），支援生成表示使用者（U）遊玩的遊戲進度的發布內容（V），並具有：素材資料控制部（613），根據表示所述發布內容（V）的觀看者（A）對遊玩所述遊戲的支持的支持指示（T），與根據表示棒球遊戲的進展的狀態資料（D2），將表示用於所述發布內容的效果素材（X2）的素材資料（Q2）與棒球遊戲的進度並行更新；以及素材資料發送部（614），與遊戲的進度並行，將素材資料（Q2）發送到生成發布內容（V）的編輯系統（30）。

【0212】在以上態樣中，根據發布內容（V）的觀看者（A）的支持指示（T）和棒球遊戲的進展，更新用於發布內容（V）的效果素材（X2）的素材資料（Q2）。具體而言，根據支持指示（T）在發布內容（V）中顯示的效果素材（X2）的態樣，根據棒球遊戲的進展而變化。因此，發布內容（V）中觀看者（A）的支持指令（T）的呈現多樣化的效果，可以有效地賦予觀看者（A）支持指示T的誘因。

【0213】「發布內容（V）」是包括圖像（靜止圖像、影片或字符串）以及聲音中的至少一種的內容。「表示遊戲的進度的發布內容（V）」例如

是包含表示遊戲的進度的圖像的內容。又，顯示給遊戲玩家的圖像以及包含在發布內容（V）中的遊戲圖像是否相同無關緊要。

【0214】實際遊玩遊戲的玩家可以是生成發布內容（V）的使用者（發布者），也可以是發布者以外的使用者。

【0215】「效果素材（X2）」是構成發布內容（V）之用於呈現效果的要素，例如包括圖像（靜止圖像、影片或字符串）和聲音中的至少一種。例如，發布內容（V）中包含的效果圖像和/或聲音是效果素材（X2）的一例。

【0216】「支持指示（T）」是觀看者（A）用於支持關於遊玩遊戲而賦予的指示。觀看者（A）的「支持」的優選示例，例如是包括提供價值媒介的有償支持（也就是投幣）。價值媒介的提供包括直接提供金錢等價值媒介，或者提供可與價值媒介交換並獲得的道具（價值媒介的間接提供）。觀看者（A）的支持是有償/無償（是否包括提供價值媒介）無關緊要。

【0217】「編輯系統（30）」是生成發布內容（V）的電腦系統。例如，與控制遊戲的遊戲裝置分離的電腦系統被用作「編輯系統（30）」。又，也可以將用於使遊戲進行的功能和用於生成發布內容（V）的功能安裝在一個系統中。即，也能假設編輯系統（30）用作遊戲裝置的型態。

【0218】「根據支持指示（T）和遊戲的狀態更新素材資料（Q2）」指的是表示效果素材（X2）的素材資料（Q2）會根據支持指示（T）的有無或態樣以及遊戲的狀態的組合而變化。例如，也能假設由支持指示（T）作為契機顯示的效果素材（X2）根據遊戲狀態而變化的型態。支持指示（T）的態樣是與支持指示（T）相關的條件（例如，關於觀看者（A）提供的價值媒介的數量或觀看者（A）提供的道具類型的條件）。

【0219】〔補充說明B2〕

補充說明B1的具體示例（補充說明B2）中，更具有資訊提供部（612），將位置資訊（L2）提供給生成所述發布內容（V）的所述使用者（U），所述位置資訊（L2）表示素材資料（Q2）的位置；以及素材資料發送部（414），根據生成所述發布內容（V）的編輯系統（30）使用所述位置資訊（L2）的要求（M2），將所述使用者（U）遊玩的所述遊戲進度與所述素材資料（Q2）並行發送至所述編輯系統（30）。根據以上態樣，通過為發布內容（V）設定位置資訊（L2）的簡單處理，可以與使用者（U）遊玩的棒球遊戲的進展並行地更新用於發布內容（V）的效果素材（X2）。

【0220】「位置資訊（L2）」是表示素材資料（Q2）的位置的資料。例如，將表示素材資料（Q2）的儲存地點的URL例示為「位置資訊（L2）」。位置資訊（L2）被發送到例如控制遊戲進度的遊戲裝置。將位置資訊（L2）呈現給使用者（U）的方法可以是任意的。例如，在顯示裝置上顯示位置資訊（L2）的型態，或者，也能假設顯示表示位置資訊（L2）的可讀圖像（例如，QR碼（註冊商標））的型態。

【0221】編輯系統（30）獲取位置資訊（L2）的路徑是任意的。例如，可以假設使用者（U）手動將位置資訊（L2）輸入到編輯系統（30）中的型態、將位置資訊（L2）從提供位置資訊（L2）的裝置（例如，遊戲設備）發送到編輯系統（30）的形式、或者由編輯系統（30）讀取作為可讀圖像提供的位置資訊（L2）。

【0222】〔補充說明B3〕

在補充說明B1或是補充說明B2的具體示例（補充說明A3）中，素材資料（Q1）根據使用者（U）的指令在控制條件（Y2）下更新。根據以上態樣，從控制系統（60）傳送到編輯系統（30）的素材資料（Q2）根據使用者U

的指令在控制條件（Y2）下更新。因此，可以生成包括反映使用者（U）的意圖或偏好的效果材料（X2）之各式各樣的發布內容（V）。

【0223】〔補充說明B4〕

在補充說明B3的具體示例（補充說明B4）中，控制條件（Y2）包括關於是否更新素材資料（Q2）的基本條件（B2）。根據上述態樣，使用者（U）可以任意選擇是否更新素材資料（Q2）。在控制條件（Y2）包括關於是否更新素材資料（Q2）的基本條件（B2）的型態中，當基本條件（B2）表示更新素材資料（Q2）（有效狀態）時，素材資料控制部（413）更新素材資料（Q2），如果基本條件（B2）表示不更新素材資料（Q1）（無效狀態），則停止更新素材資料（Q2）。

【0224】〔補充說明B5〕

在補充說明B3或補充說明B4的具體示例（補充說明B5）中，控制條件（Y2）包括與遊戲進行相關的效果賦予條件（C2）。根據上述型態，能夠在發布內容（V）中根據遊戲的進程包含適當的效果素材（X2）。

【0225】〔補充說明B6〕

在補充說明B5的具體示例（補充說明B6）中，效果賦予條件（C2）包括與遊戲中的時間點相關的條件（C2-a）。根據上述型態，根據遊戲中是否到達特定時間點而更新素材資料（Q2）。例如，素材資料控制部（613）在遊戲中的特定時間點到來時（即，效果賦予條件（C2）成立時）更新素材資料（Q2）。因此，在遊戲中特定時間點的到達時，可以生成有效地產生發布內容（V）。

【0226】「遊戲中特定的時間點」例如根據遊戲的進行到來的時間點。例如，「特定時間點的條件」包括棒球遊戲中特定的局的到來，或者，足球遊戲的上半場結束點（即，半場開始點）到來等。

【0227】〔補充說明B7〕

補充說明B5或補充說明B6的具體示例(補充說明B7)中,效果賦予條件(C2)包括與出現在遊戲中的虛擬場所有關的條件(C2-c)。根據上述型態,根據遊戲中出現的虛擬場所控制素材資料(Q2)的更新。因此,由效果素材X2實現棒球遊戲中的特定場所特有的效果。

【0228】〔補充說明B8〕

在補充說明B5至補充說明B7的任一項的具體示例(補充說明B)中,效果賦予條件(C2)包括與遊戲中發生的事件有關的條件(C2-b)。根據上述型態,根據遊戲中是否發生特定事件來控制素材資料(Q2)的更新。例如,素材資料控制部(613)在遊戲中發生特定事件時更新素材資料(Q2)。因此,可以生成有效地呈現特定事件發生的效果的發布內容(V)。

【0229】〔補充說明B9〕

在補充說明B9的具體示例(補充說明B9)中,所述事件包括與遊戲中特定角色相關的事件。根據上述型態,根據是否發生與特定角色相關的事件來控制素材資料(Q2)的更新。例如,素材數據控制部(613)在特定角色出現或特定的角色進行動作時更新素材資料(Q2)。因此,可以生成有效地呈現特定角色的狀態的效果的發布內容(V)。「與特定角色有關的事件」例如是特定角色出現或進行動作的事件。

【0230】〔補充說明B10〕

【0231】在補充說明B8或補充說明B9的具體示例(補充說明B10)中,事件包括與遊戲中角色的特定動作相關的事件。根據上述型態,根據出現在遊戲中的角色是否執行了特定動作控制素材資料(Q2)的更新。例如,素材資料控制部(613)在角色進行特定動作時更新素材資料(Q2)。因此,可以生成有效地呈現角色的特定動作的效果的發布內容(V)。

【0232】「與特定動作相關的事件」例如是遊戲中的角色執行所述動作的事件。作為「與動作相關的事件」的例子，例如，角色在棒球比賽中擊出全壘打的動作，角色在足球比賽中射門的動作。此外，例如棒球遊戲或足球遊戲之類的使用球的遊戲中，可以通過使球與虛擬空間中的特定物品碰撞的動作作為素材資料（Q2）更新的契機。特定物品對應於例如安裝在虛擬空間中的體育場中的廣告用看板。

【0233】〔補充說明B11〕

在補充說明B1至補充說明B10的任一項具體示例（補充說明B11）中，素材資料控制部（613）根據支持指示（T）的支持態樣控制效果素材（X2）。根據以上態樣，根據發布內容（V）的觀看者（A）的支持態樣來控制效果素材（X2）。因此，可以有效地賦予觀看者（A）支持使用者（U）的誘因。

【0234】「支持的態樣」是與支持指示（T）相關的各種條件。例如，對於包括提供價值媒介的有償支持（也就是投幣），由觀看者（A）提供的價值媒介的數量（提供量）是「支持的態樣」的一示例。此外，在觀看者（A）可以選擇多種支持方法中的任何一種的型態中，支持方法的類型是「支持的態樣」的一示例。

【0235】〔補充說明B12〕

本發明的一態樣（補充說明B12）的一種資訊系統（1），具有記錄系統（2）及控制系統（60），其中：所述記錄系統（2），包含：素材資料獲取部（311），從所述控制系統（60）獲取表示效果素材（X2）的素材資料（Q2），以及；編輯處理部（312），生成發布內容（V），所述發布內容（V）包含表示遊戲進度的遊玩素材（Xa）以及所述素材資料（Q2）表示的效果素材（X2）；所述控制系統（60），包含：素材資料控制部（613），根據表示所述發布內容（V）的觀看者（A）對遊玩所述遊戲的支持的支持指示（T），與根

據表示棒球遊戲的進展的狀態資料（D2），將表示用於所述發布內容的效果素材（X2）的素材資料（Q2）與棒球遊戲的進度並行更新；以及素材資料發送部（614），與遊戲的進度並行，將素材資料（Q2）發送到生成發布內容（V）的編輯系統（30）。

【0236】「記錄系統（2）」例如具有：遊戲裝置，具有遊戲控制部（211）以及條件設定部（213）；以及，編輯系統（30），具有素材資料獲取部（311）以及編輯處理部（312）。然而，也能假設將條件設定部（213）、遊戲控制部（211）、素材資料獲取部（311）以及編輯處理部（312）安裝在單體的記錄系統（2）的型態。即，構成記錄系統（2）的單個/多個要素以及安裝在記錄系統（2）的各要素的功能是任意的。

【0237】〔補充說明B13〕

本發明的一態樣（補充說明B13）的一種由電腦系統實現的資訊處理方法，支援生成表示使用者（U）遊玩的遊戲進度的發布內容（V），根據表示所述發布內容（V）的觀看者（A）對遊玩所述遊戲的支持的支持指示（T），與根據表示棒球遊戲的進展的狀態資料（D2），將表示用於所述發布內容的效果素材（X2）的素材資料（Q2）與棒球遊戲的進度並行更新；與遊戲的進度並行，將素材資料（Q2）發送到生成發布內容（V）的編輯系統（30）。

【0238】〔補充說明B14〕

本發明的一態樣（補充說明B14）的一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式，支援生成表示使用者（U）遊玩的遊戲進度的發布內容（V），其中此程式包含：素材資料控制部（613），根據表示所述發布內容（V）的觀看者（A）對遊玩所述遊戲的支持的支持指示（T），與根據表示棒球遊戲的進展的狀態資料（D2），將表示用於所述發布內容的效果素材（X2）的素材資料（Q2）與棒球遊戲的進度並行更新；以及素材資料發送部

(614)，與遊戲的進度並行，將素材資料(Q2)發送到生成發布內容(V)的編輯系統(30)。

【符號說明】

【0239】

- 1: 資訊系統
- 2: 記錄系統
- 3: 通訊網路
- 10: 終端裝置
- 11、24、34: 播放裝置
- 111、241、341: 顯示裝置
- 112、242、342: 發聲裝置
- 12、25、35: 操作裝置
- 20: 遊戲裝置
- 21、31、41、61: 控制裝置
- 22、32、42、62: 儲存裝置
- 23、33、43、63: 通訊裝置
- 24: 播放裝置
- 30: 編輯系統
- 36: 記錄裝置
- 40: 控制系統
- 50: 發布系統
- 60: 控制系統
- 211: 遊戲控制部
- 212: 播放控制部

213、411、611: 條件設定部

214: 條件判定部

215: 資訊通知部

311: 素材資料取得部

312: 編輯處理部

412、612: 資訊提供部

413、613: 素材資料控制部

414、614: 素材資料發送部

415、615: 條件判定部

618: 支付處理部

A: 觀看者

D、D1、D2: 狀態資料

L1、L2: 位置資訊

M1、M2: 素材請求

Q1、Q2、Qa、Qb: 素材資料

T: 支持指示

U: 使用者

V: 發布內容

X1、X11、X12、X2、X22、X23: 效果素材

Xa: 遊玩素材

Xb: 記錄素材

Z1、Z2: 單位資料

【發明申請專利範圍】

【請求項1】 一種控制系統，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，並具有：

資訊提供部，將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示素材資料儲存的地點，該素材資料表示在該發布內容中使用的效果素材；

素材資料控制部，根據該使用者的指示所設定的控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新素材資料；以及

素材資料發送部，根據生成該發布內容的編輯系統使用該位置資訊的要求，將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該編輯系統。

【請求項2】 如請求項1所述的控制系統，該控制條件包含與是否更新該素材資料有關的基本條件。

【請求項3】 如請求項1所述的控制系統，該控制條件包含與該遊戲進度的效果賦予條件。

【請求項4】 如請求項3所述的控制系統，該效果賦予條件包含與該遊戲中時間點有關的條件。

【請求項5】 如請求項3所述的控制系統，該效果賦予條件包含與在該遊戲中出現的虛擬場所有關的條件。

【請求項6】 如請求項3所述的控制系統，該效果賦予條件包含與在該遊戲中發生的事件有關的條件。

【請求項7】 如請求項6所述的控制系統，該事件包含與該遊戲中特定的角色有關的事件。

【請求項8】 如請求項6所述的控制系統，該事件包含與該遊戲中的角色的特定動作有關的事件。

【請求項9】 如請求項1～8任一項所述的控制系統，該素材資料控制部接收表示判定該控制條件是否成立的結果的狀態資料，並根據該狀態資料表示的判定結果更新該素材資料。

【請求項10】 如請求項1～8任一項所述的控制系統，進一步具有：條件判定部，接收表示該遊戲的狀況的狀態資料，並使用該狀態資料判定該控制條件的是否成立，其中

該素材資料控制部，根據該條件判定部判定的結果更新該素材資料。

【請求項11】 一種資訊系統，具有記錄系統及控制系統，其中：

該記錄系統，包含：

遊戲控制部，推進使用者遊玩的遊戲；

條件設定部，根據該使用者的指示設定控制條件；

素材資料獲取部，從該控制系統獲取表示效果素材的素材資料，以及；

編輯處理部，生成發布內容，該發布內容包含表示遊戲進度的遊玩素材以及該素材資料表示的效果素材；而且，

該控制系統，包含：

資訊提供部，將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示該素材資料儲存的地點；

素材資料控制部，在該控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新該素材資料；以及

素材資料發送部，根據從該記錄系統使用該位置資訊的要求將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該記錄系統。

【請求項12】 一種由電腦系統實現的資訊處理方法，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，其中該方法包含以下各步驟：

將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示素材資料儲存的地點，該素材資料表示在該發布內容中使用的效果素材；

根據該使用者的指示所設定的控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新素材資料；以及

根據生成該發布內容的編輯系統使用該位置資訊的要求，將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該編輯系統。

【請求項13】 一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式，支援生成表示使用者遊玩的遊戲進度的發布內容，其中該程式包含：

資訊提供部，將位置資訊提供給該使用者，該位置資訊表示素材資料儲存的地點，該素材資料表示在該發布內容中使用的效果素材；

素材資料控制部，根據該使用者的指示所設定的控制條件下，與該使用者遊玩的該遊戲進度並行更新素材資料；以及

素材資料發送部，根據生成該發布內容的編輯系統使用該位置資訊的要求，將該使用者遊玩的該遊戲進度與該素材資料並行發送至該編輯系統。

【發明圖式】

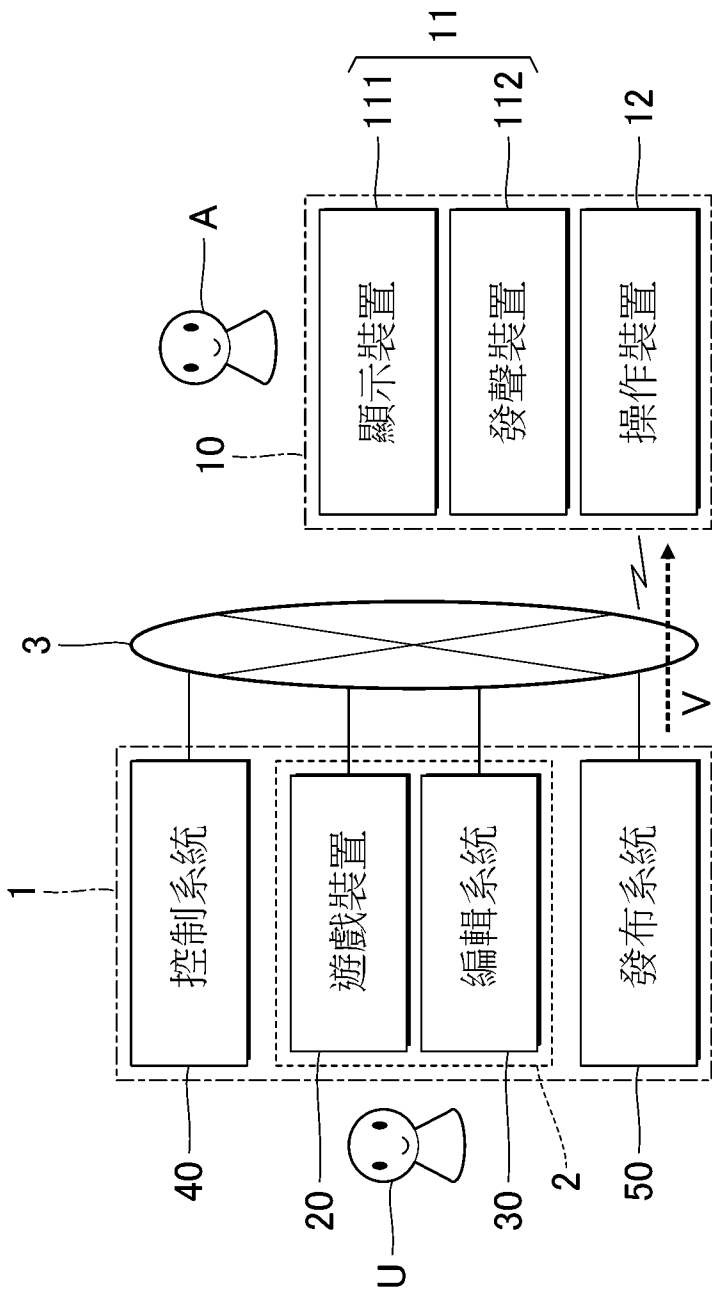


圖1

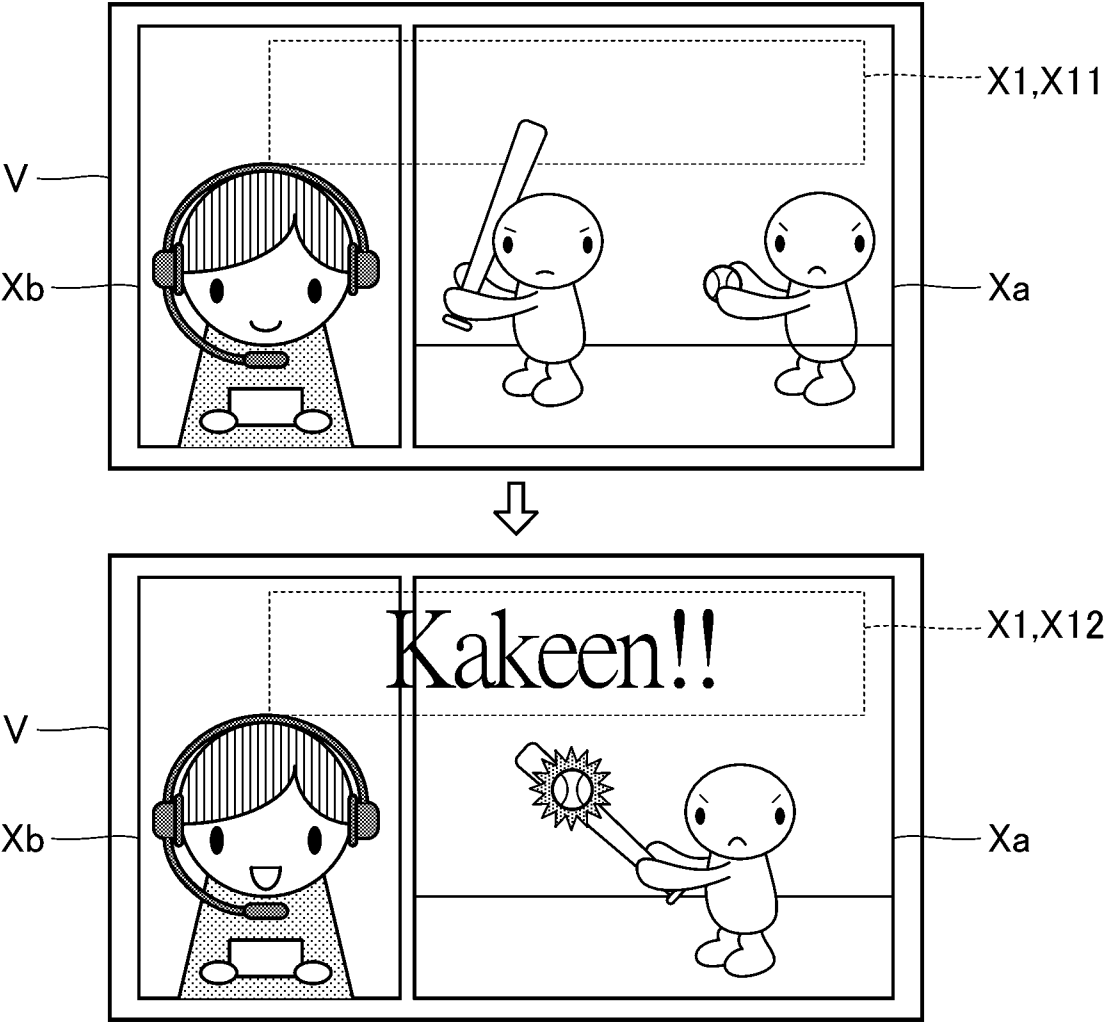


圖 2

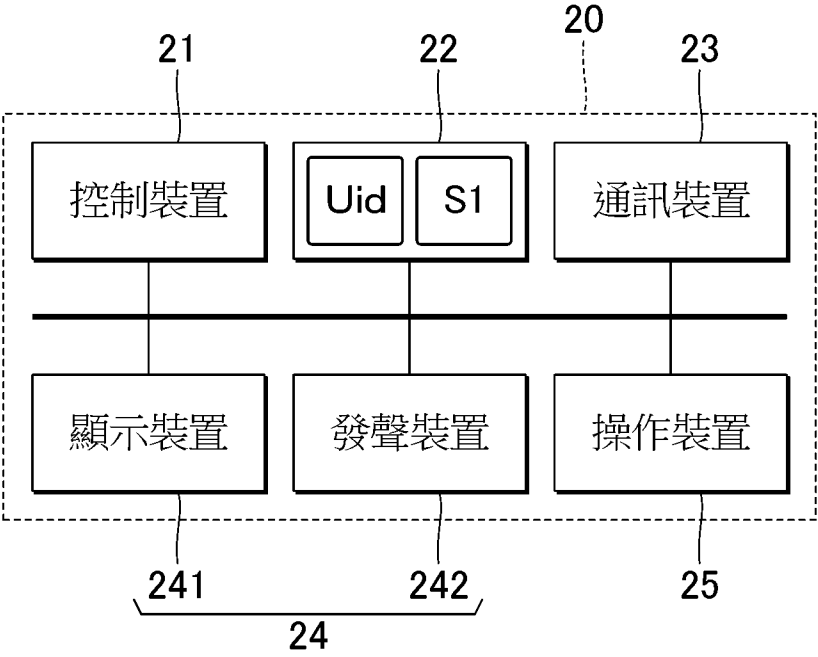


圖 3

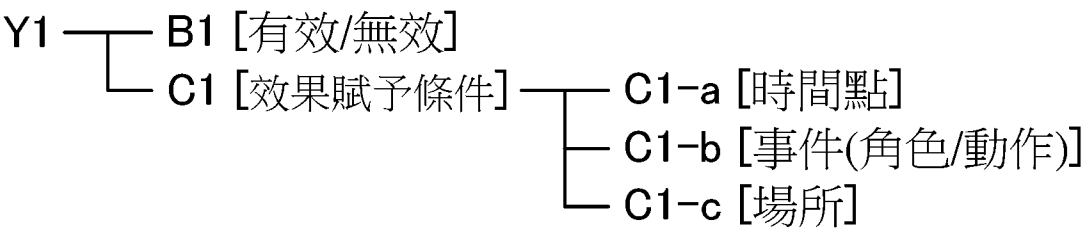


圖 4

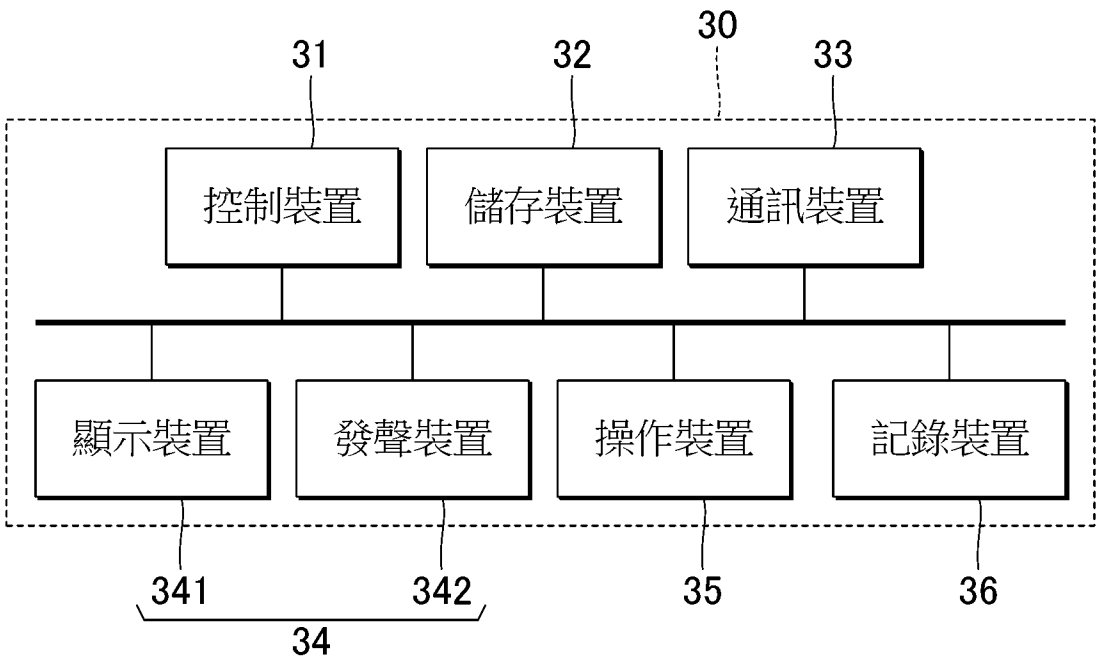


圖5

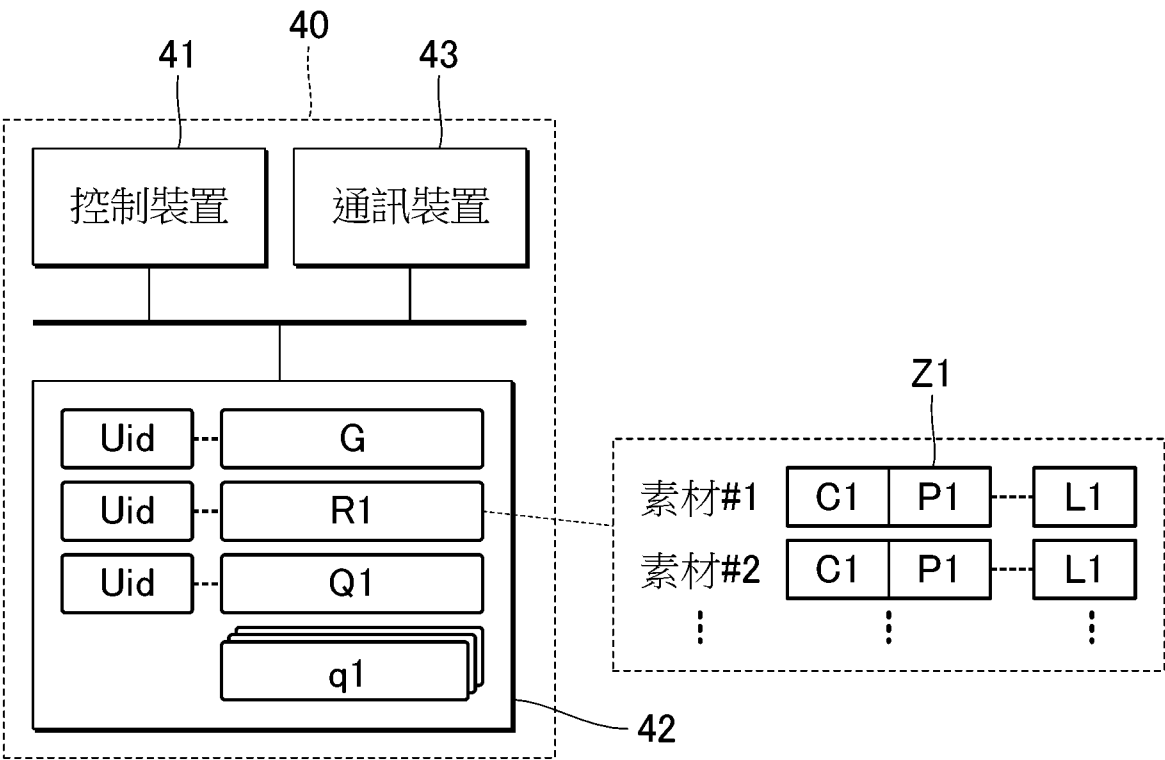


圖6



圖 7

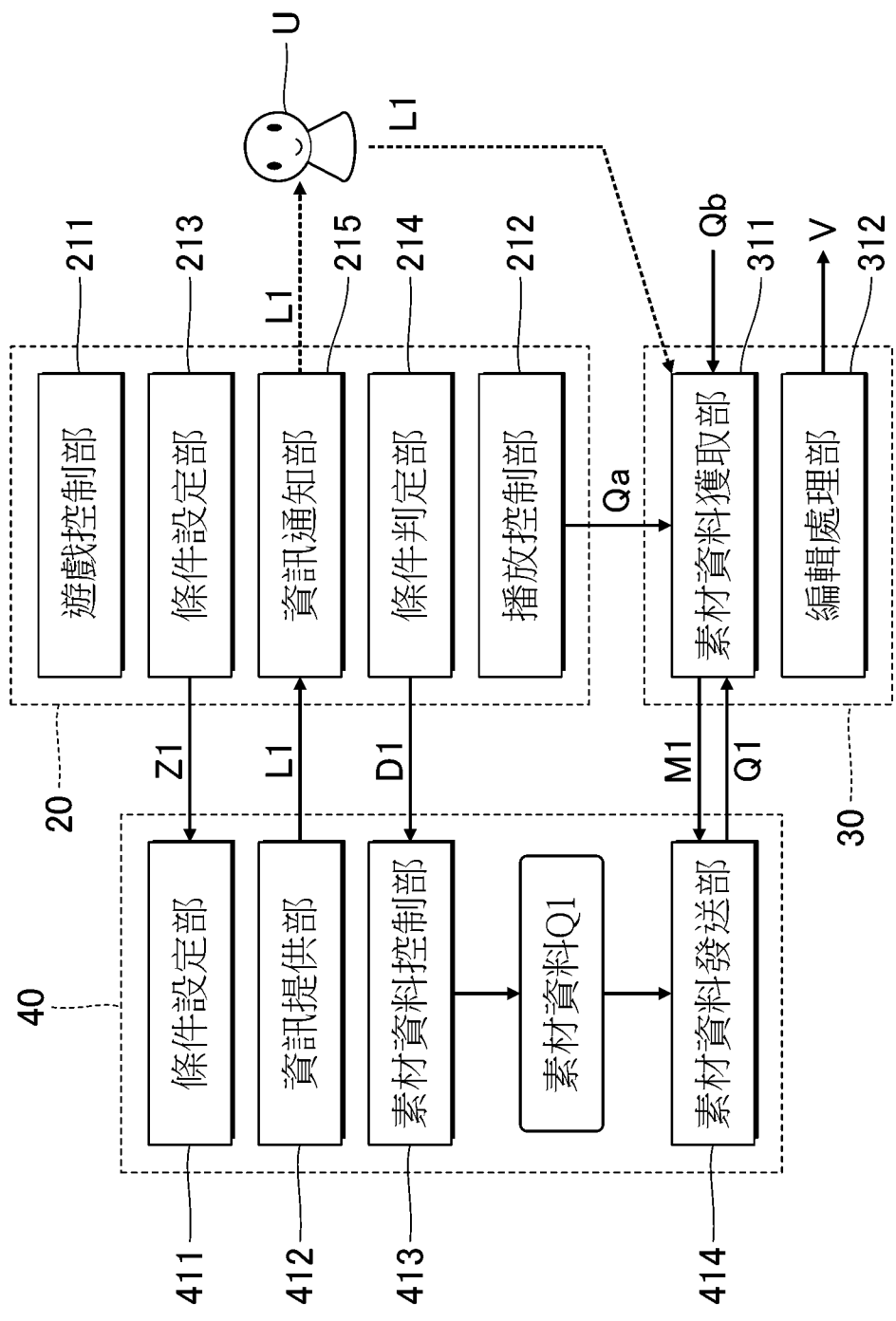


圖8

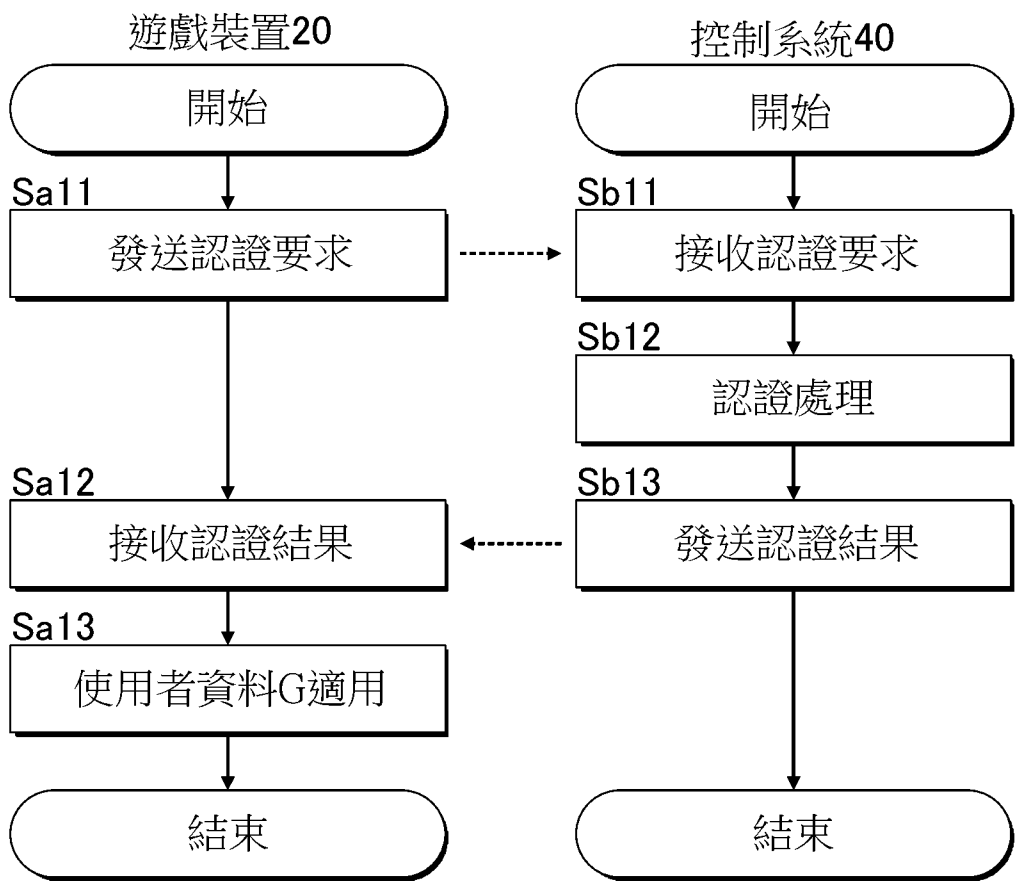


圖9

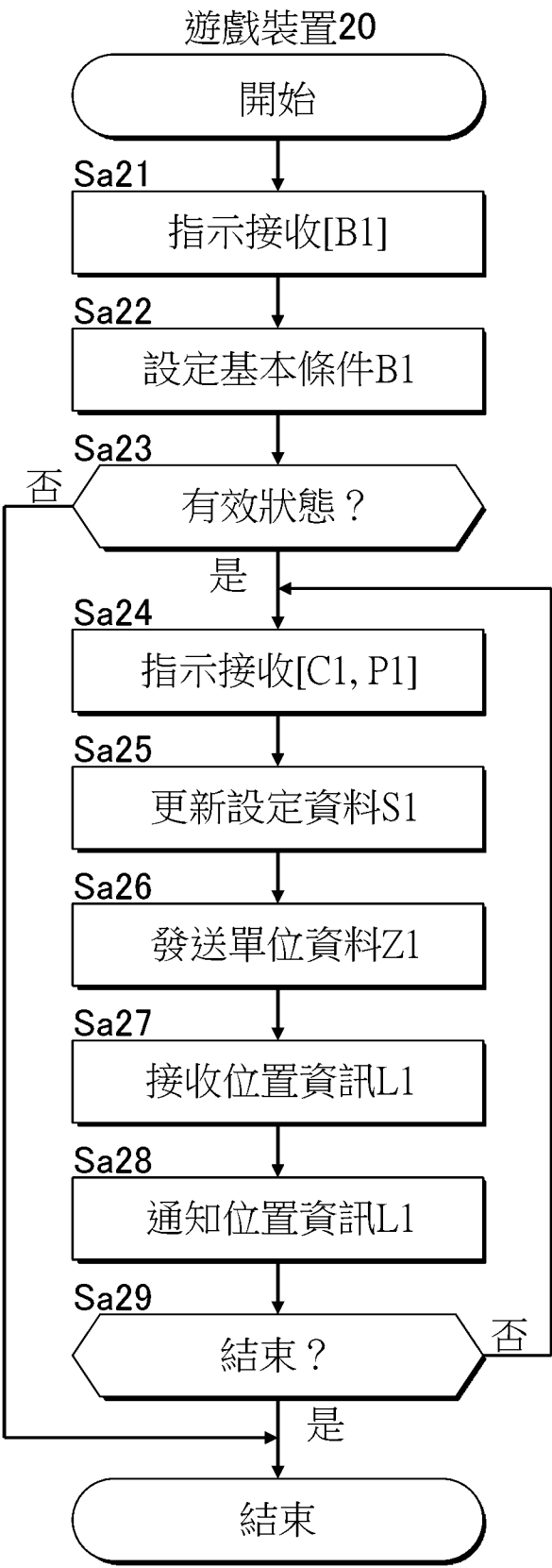


圖 10

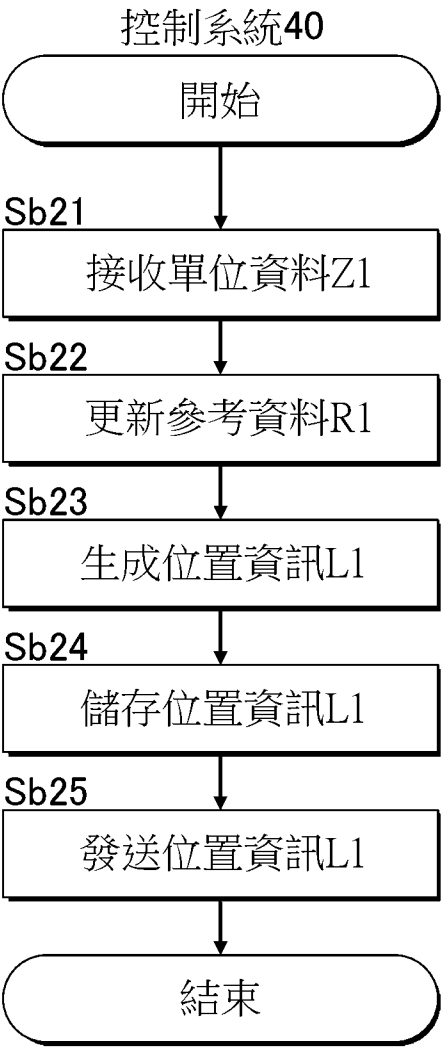


圖11

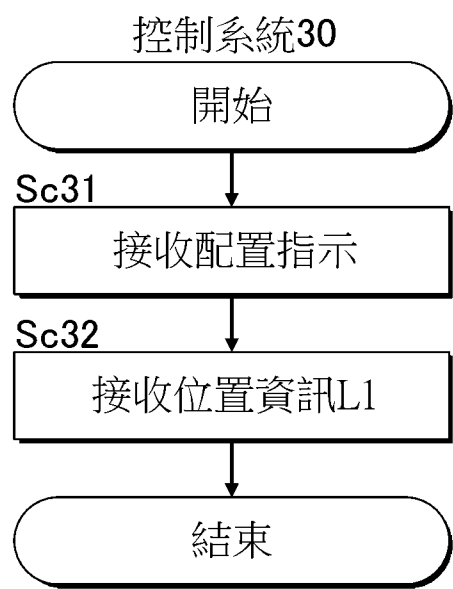


圖12



圖13

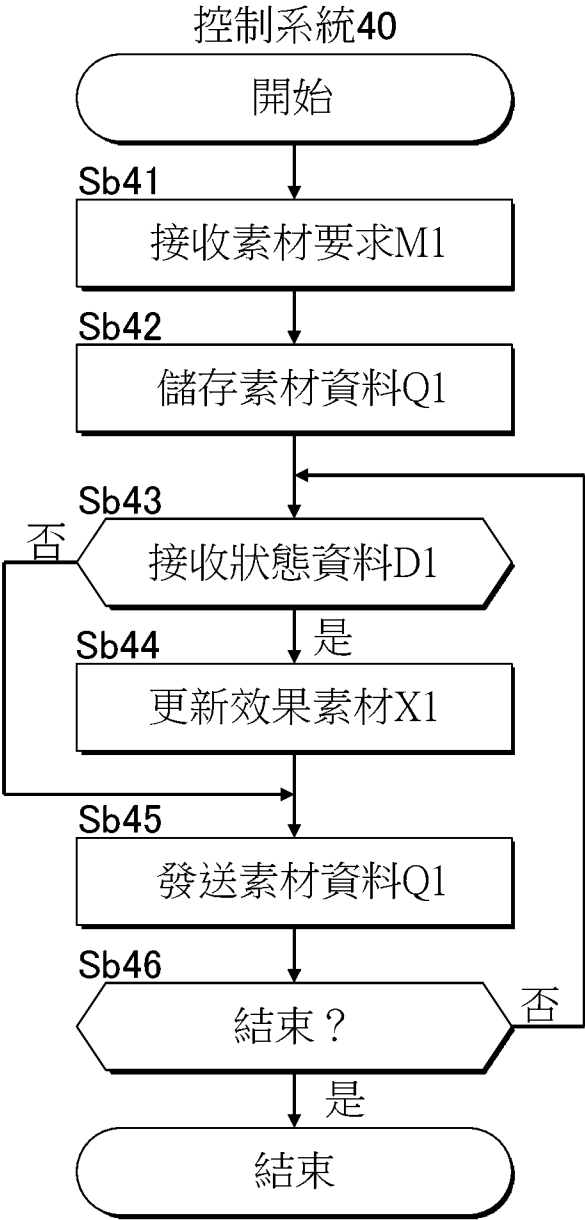


圖14



圖 15

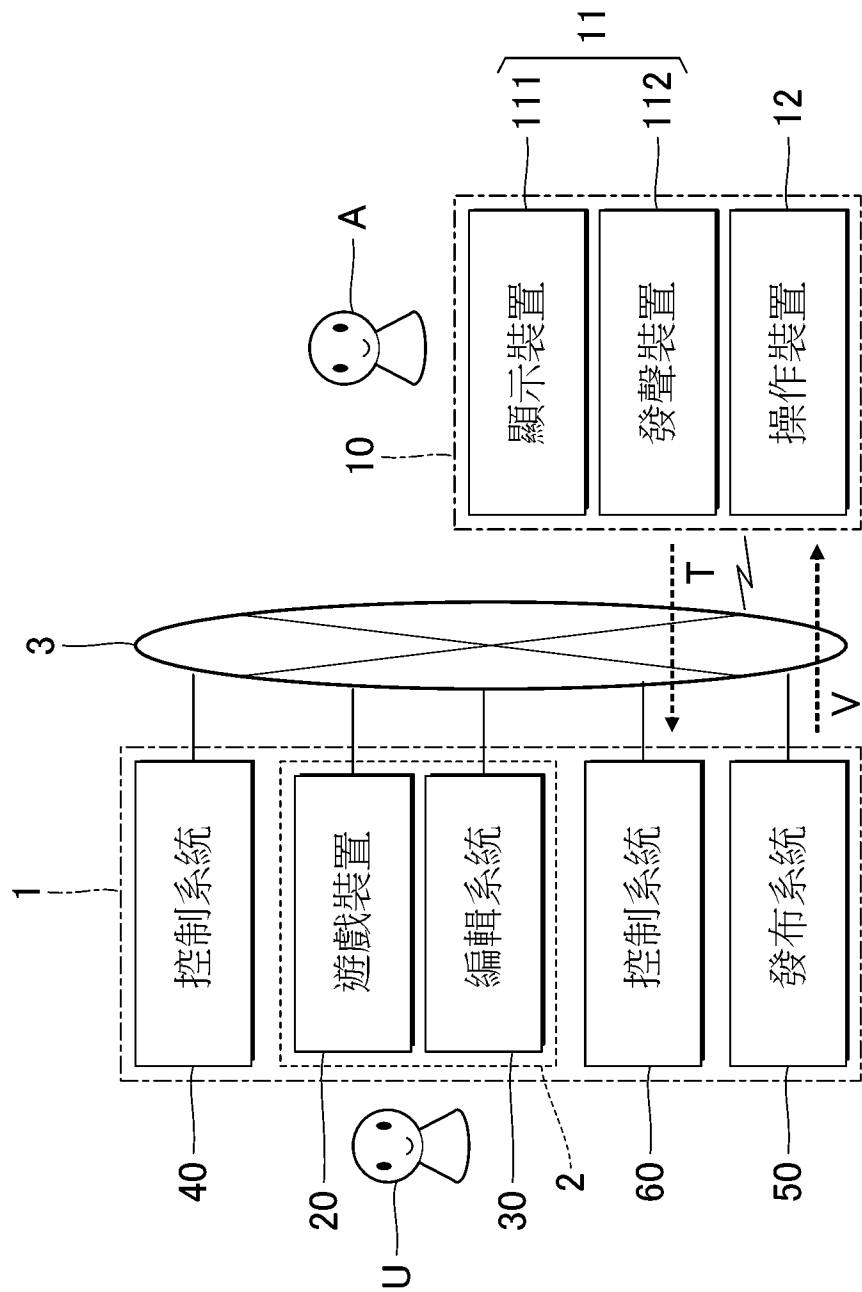


圖16

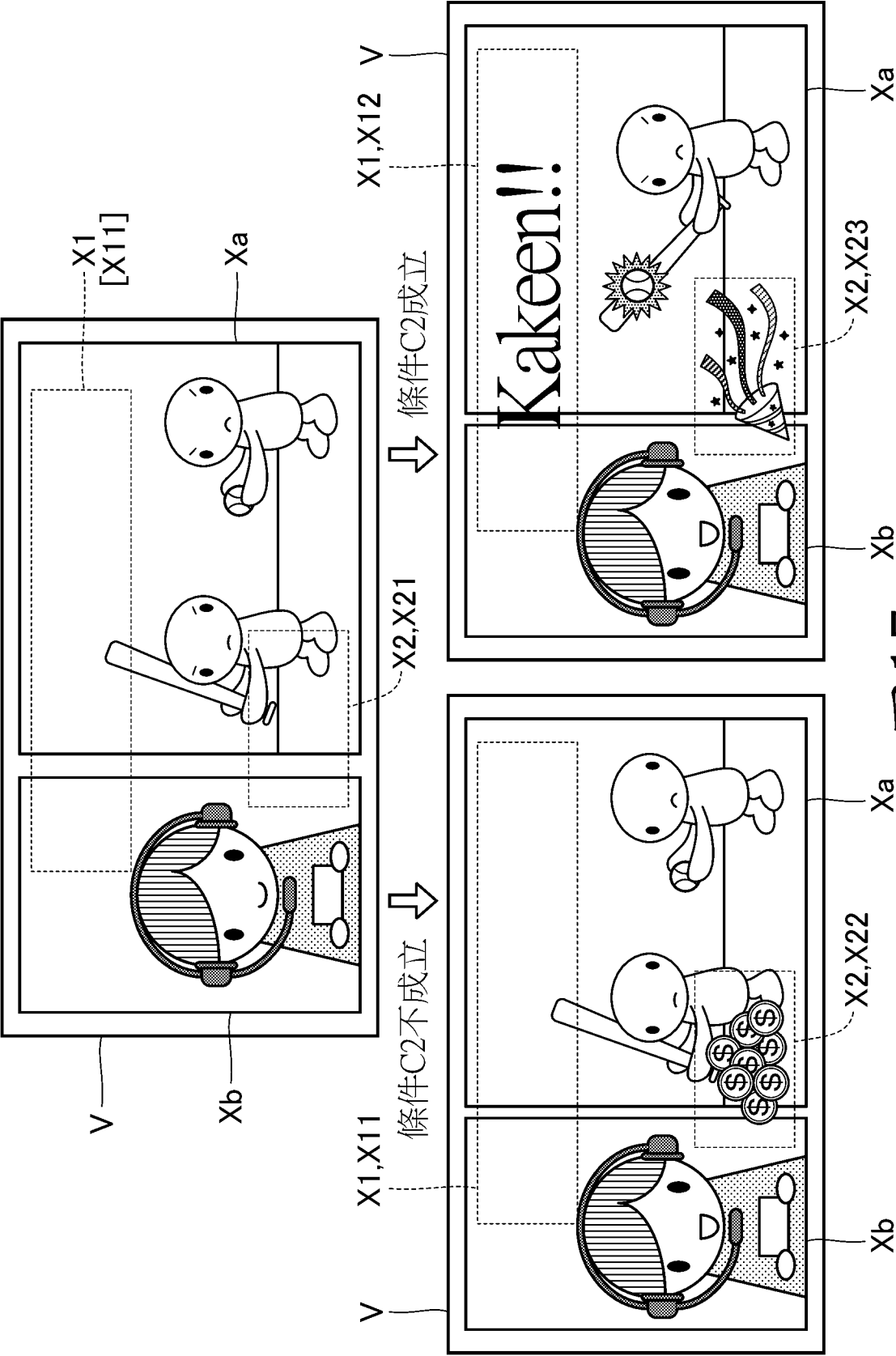


圖 17

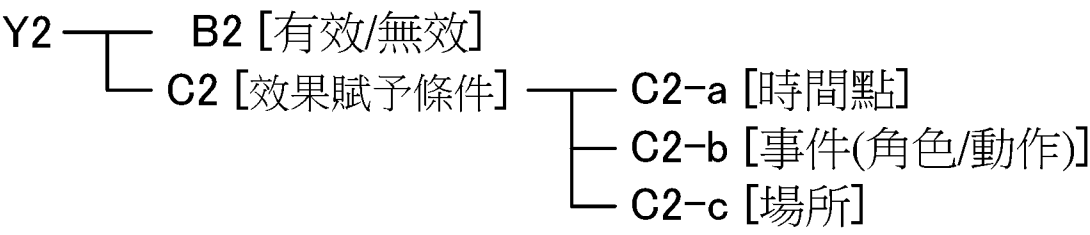


圖 18

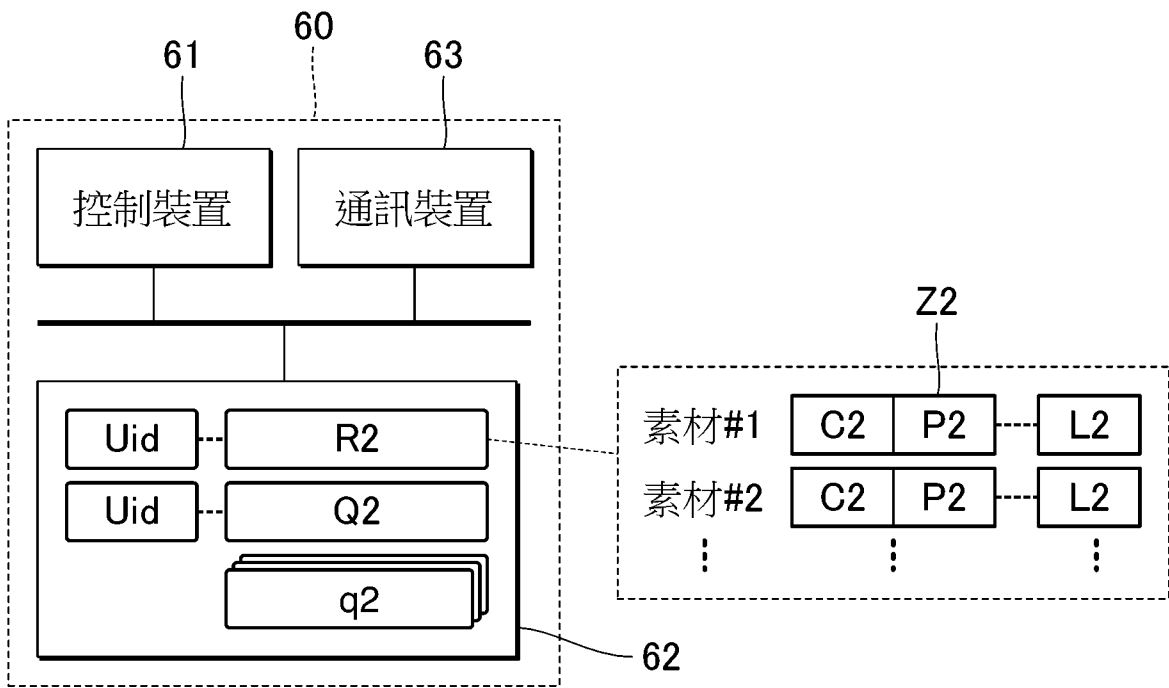


圖 19

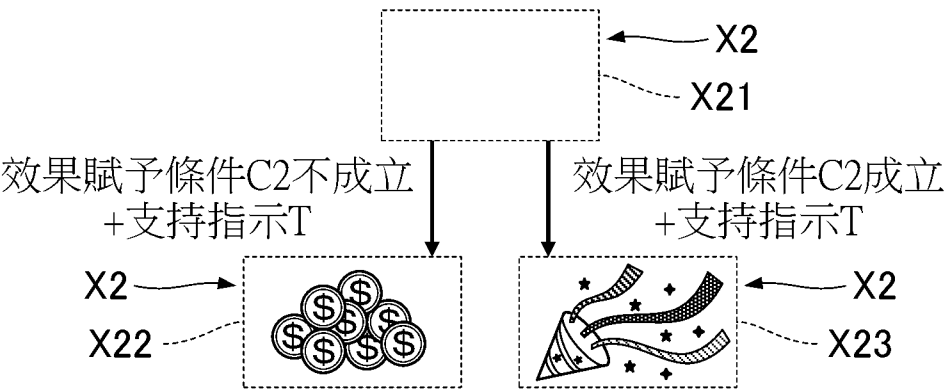


圖 20

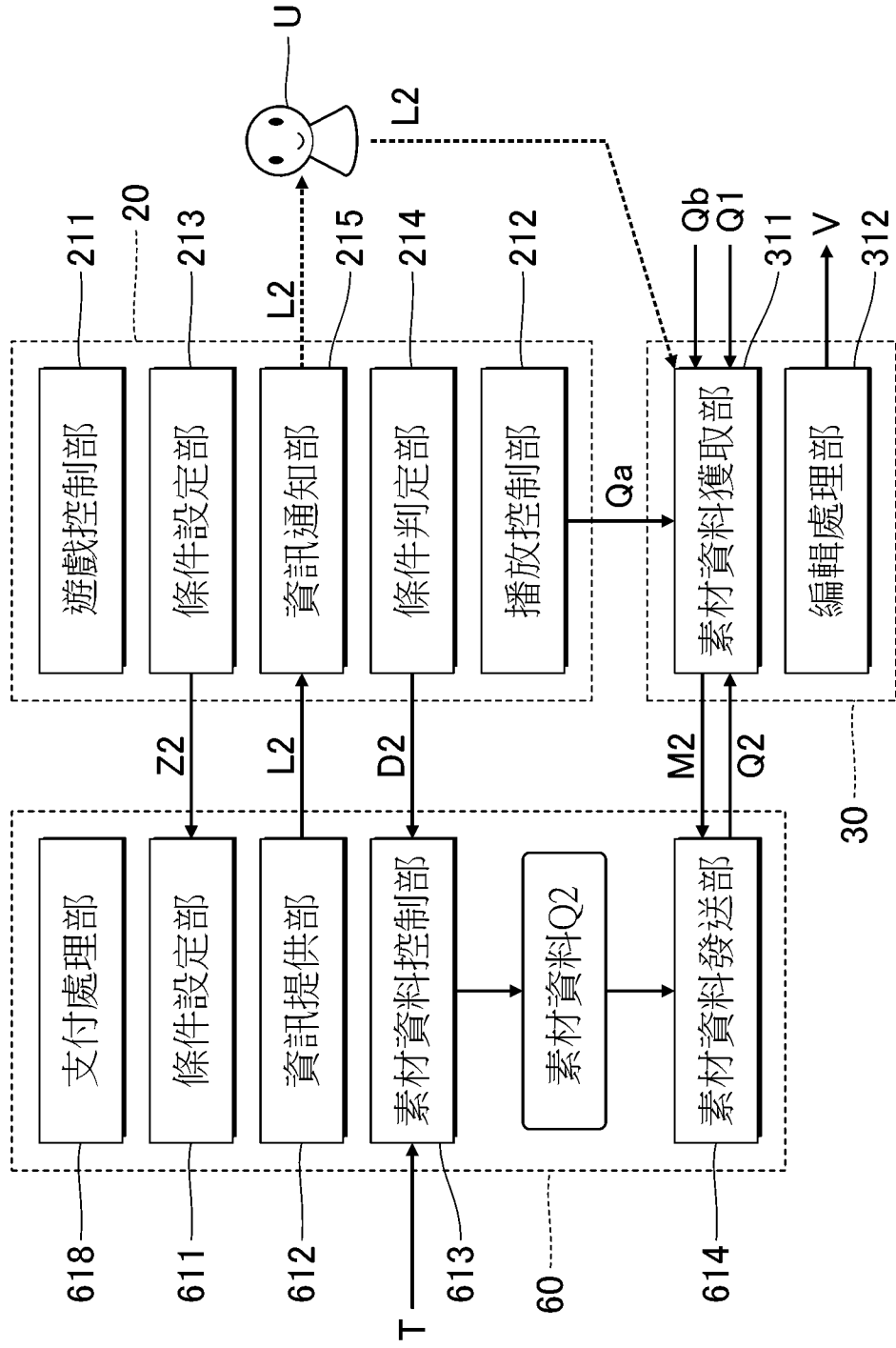


圖21

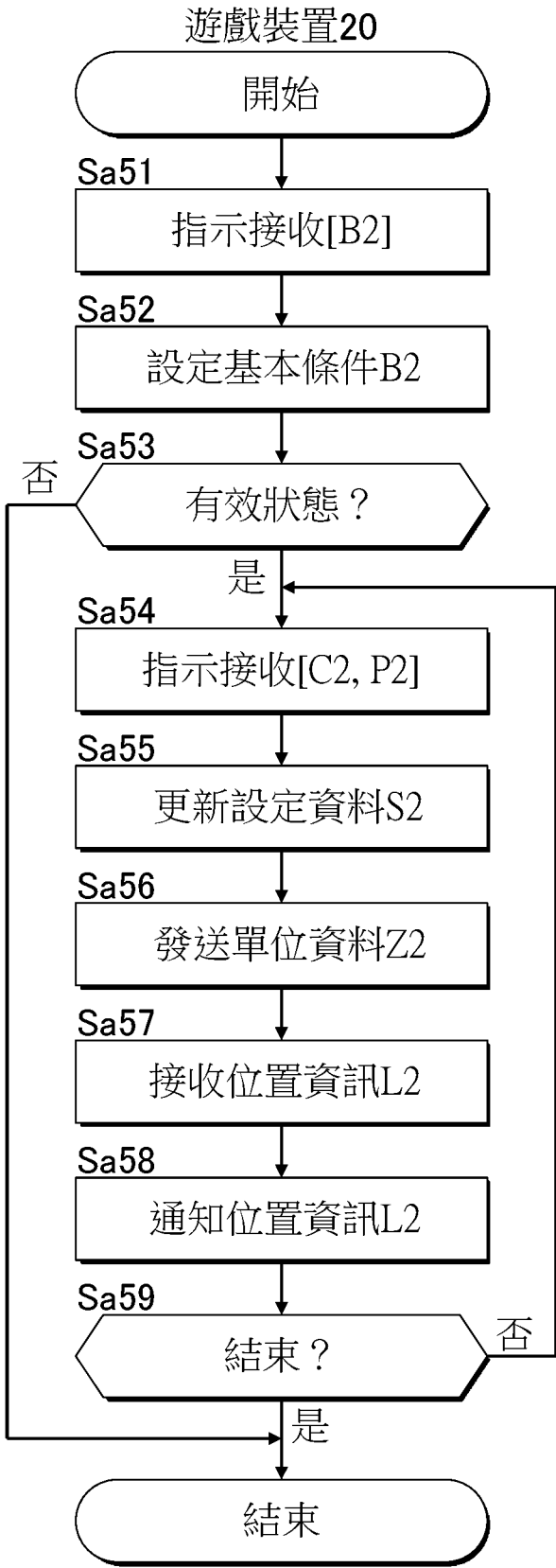


圖 22

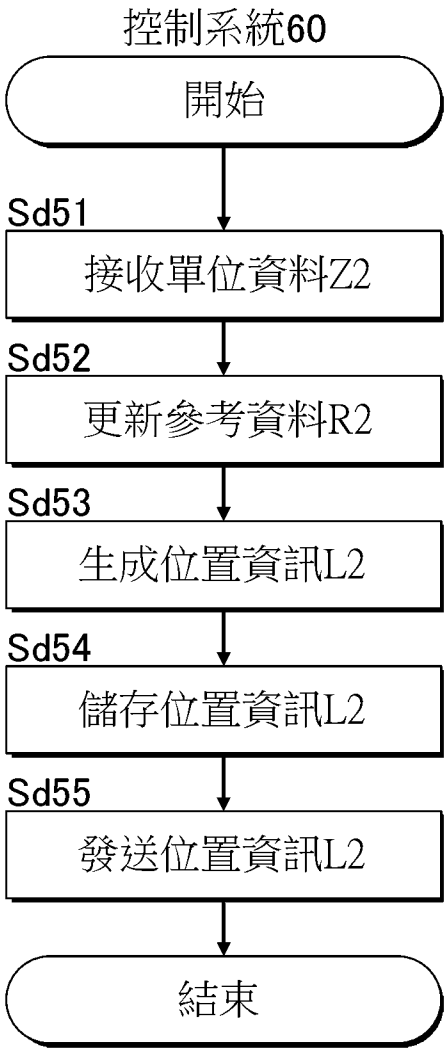


圖 23

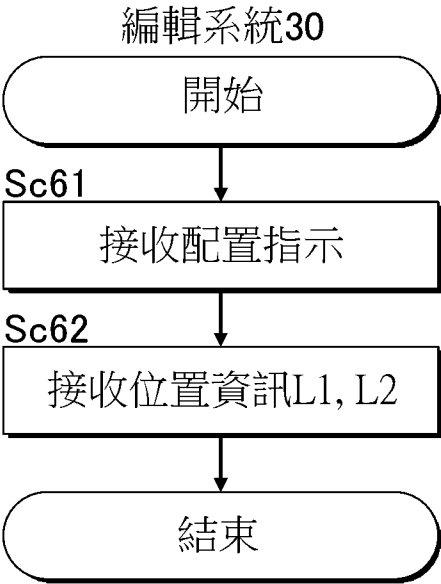


圖 24



圖 25

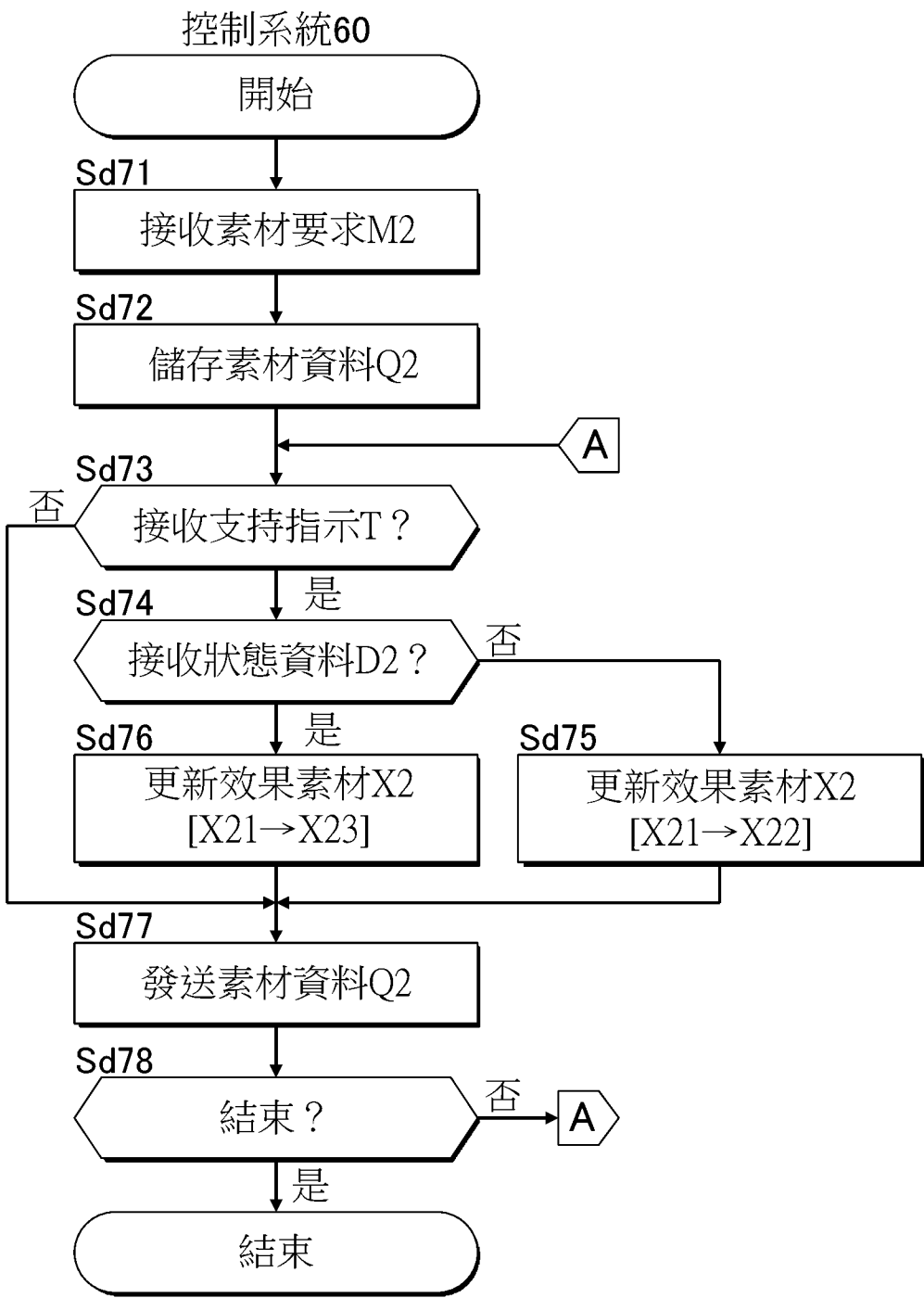


圖 26

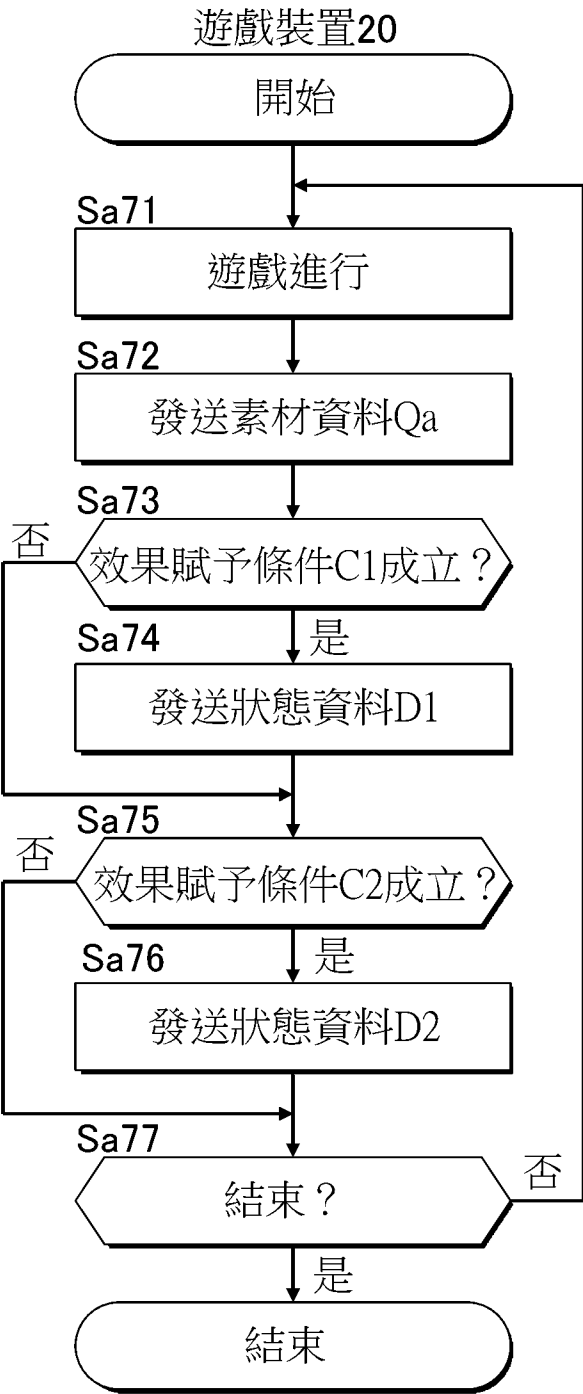


圖 27

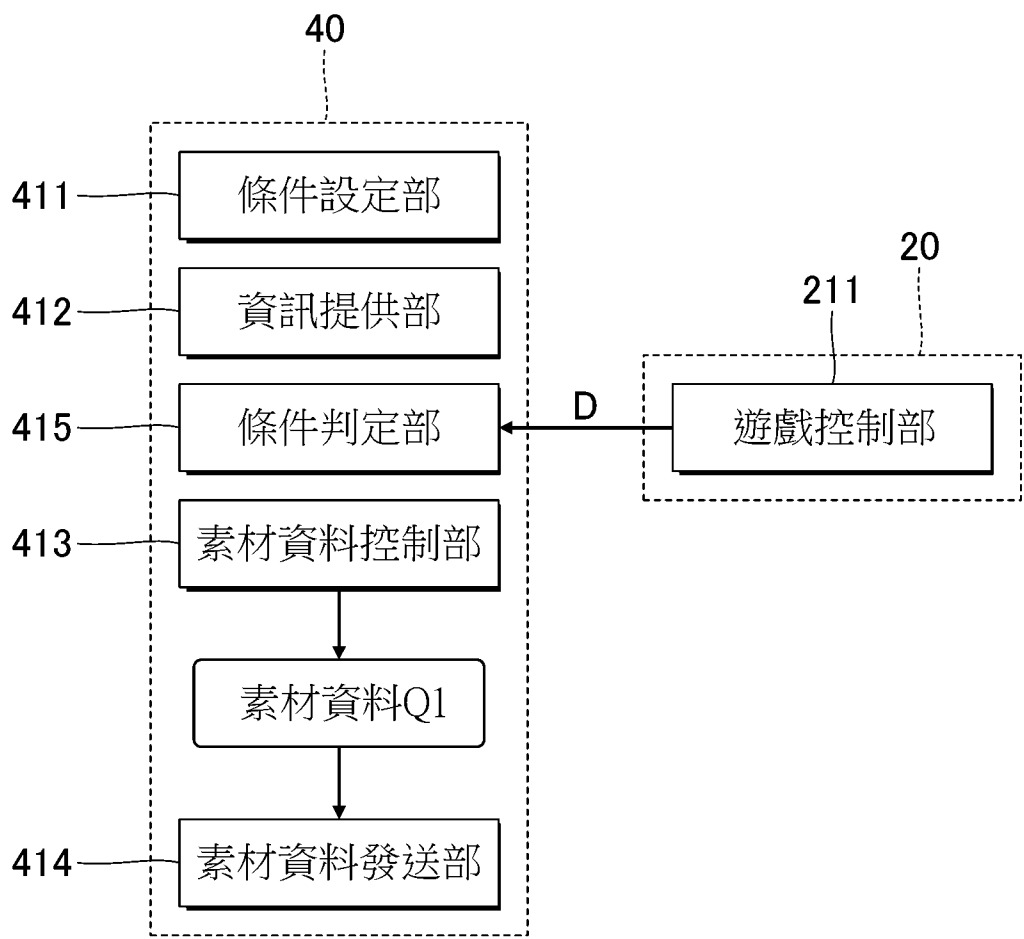


圖 28

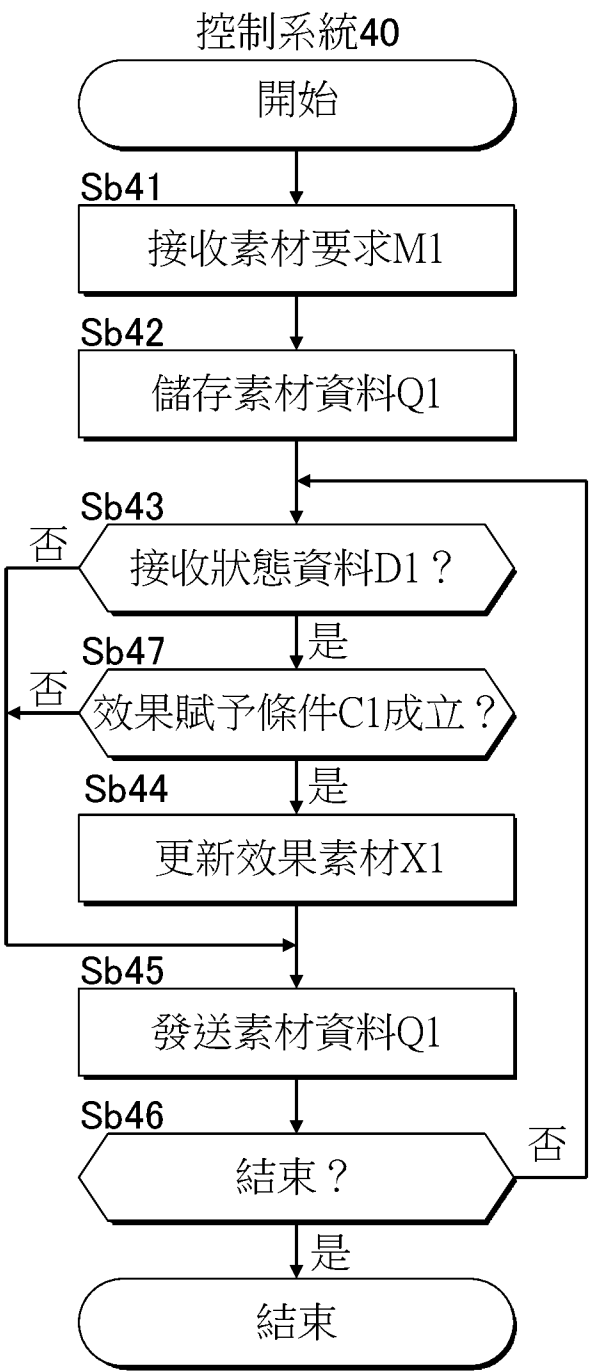


圖 29

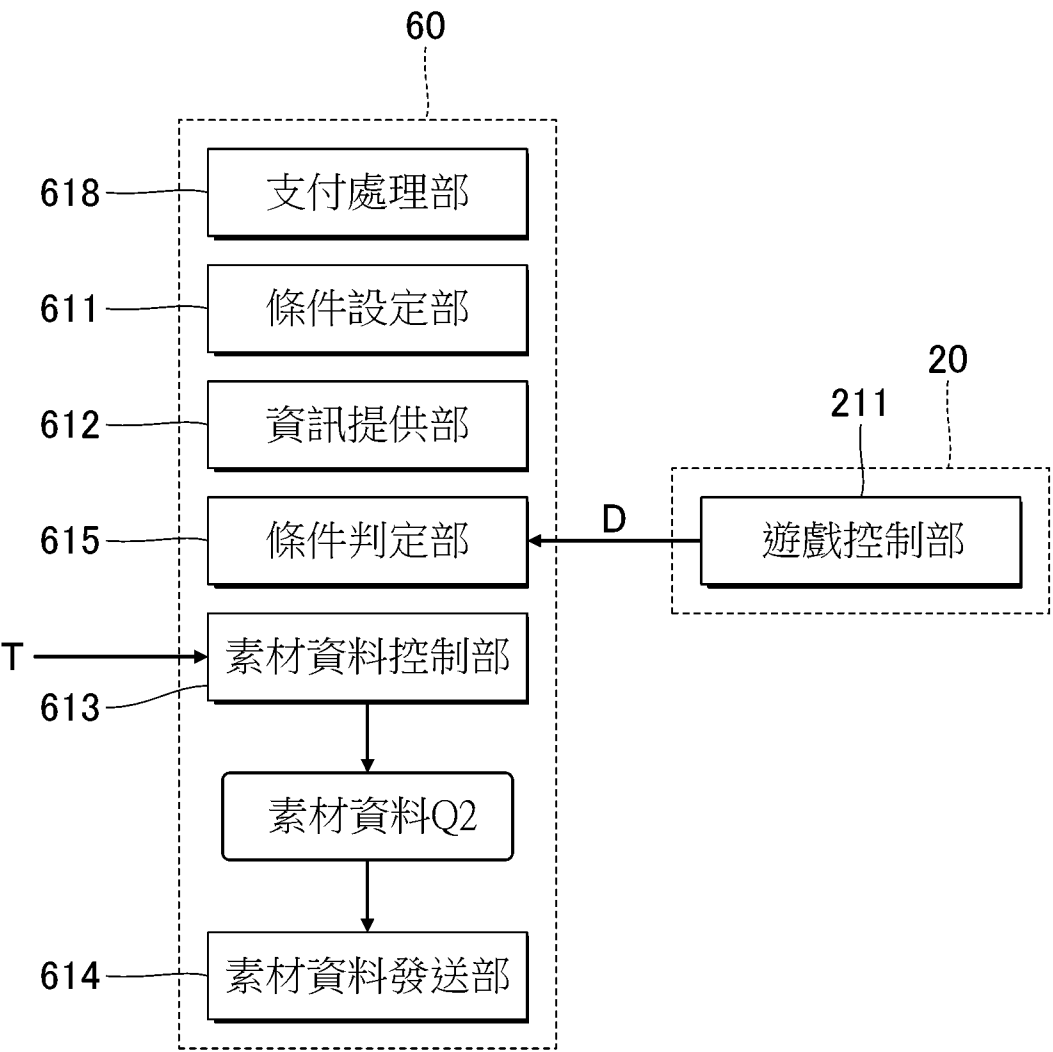


圖 30

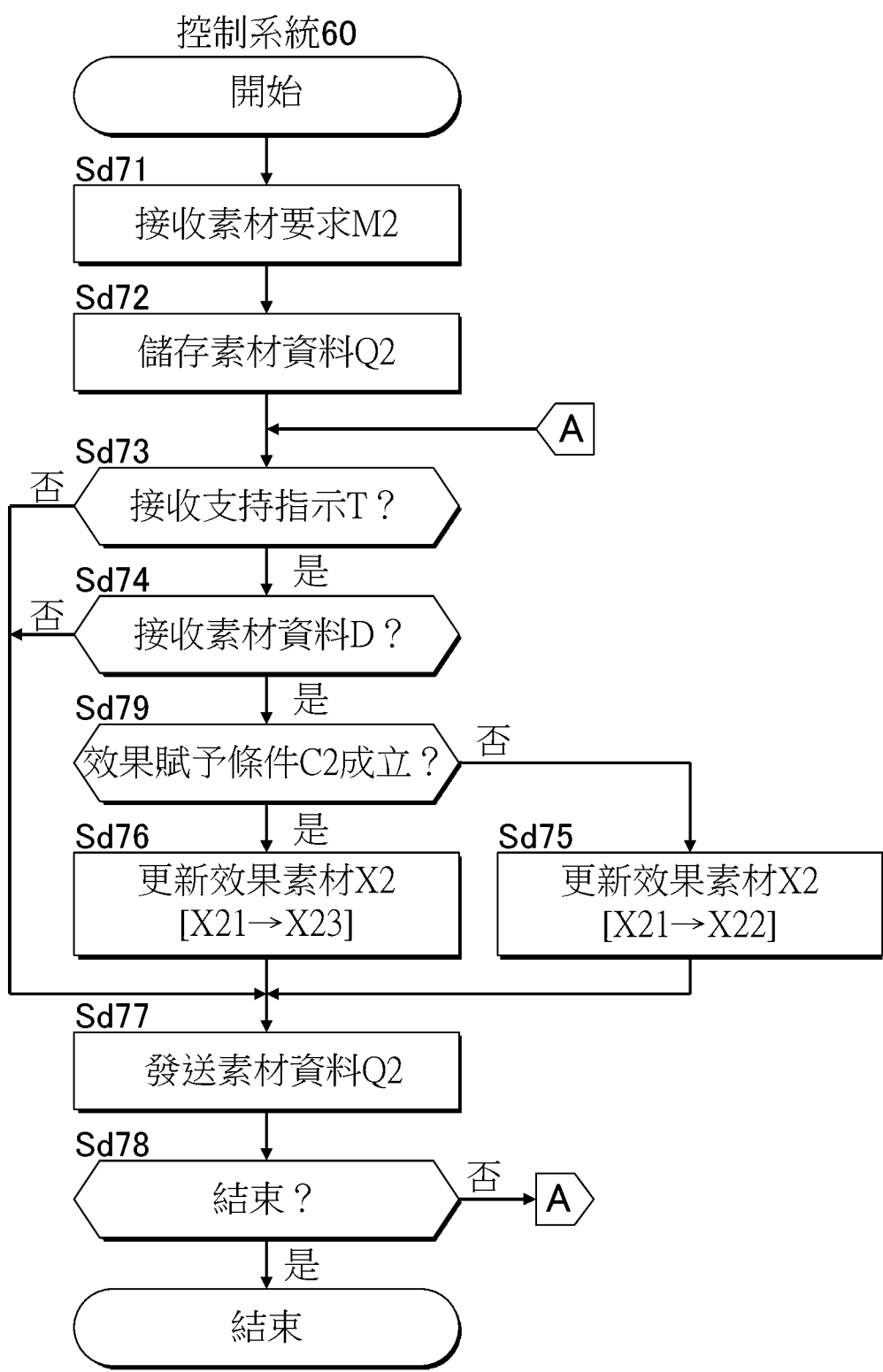


圖 31