

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第6868921号
(P6868921)

(45) 発行日 令和3年5月12日(2021.5.12)

(24) 登録日 令和3年4月15日(2021.4.15)

(51) Int.CI.	F 1
A 63 F 13/86 (2014.01)	A 63 F 13/86
A 63 F 13/26 (2014.01)	A 63 F 13/26
A 63 F 13/27 (2014.01)	A 63 F 13/27
A 63 F 13/30 (2014.01)	A 63 F 13/30
A 63 F 13/537 (2014.01)	A 63 F 13/537

請求項の数 7 (全 37 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2020-148720 (P2020-148720)
 (22) 出願日 令和2年9月4日 (2020.9.4)
 審査請求日 令和2年10月22日 (2020.10.22)
 (31) 優先権主張番号 特願2019-239735 (P2019-239735)
 (32) 優先日 令和1年12月27日 (2019.12.27)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関
日本国 (JP)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 506113602
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (74) 代理人 100099645
弁理士 山本 晃司
 (74) 代理人 100161090
弁理士 小田原 敬一
 (72) 発明者 千葉 茂
東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72) 発明者 平井 純貴
東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72) 発明者 井上 快
東京都中央区銀座一丁目11番1号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】演出制御システム、それに用いるコンピュータプログラム、及び制御方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、

複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段と、

前記演出機器として、表示装置が利用され、前記複数のユーザによって共用されるよう前に前記複数のユーザを撮影した撮影画像を表示する共用表示装置が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報とが関連付けられるように記述された位置データを記憶する位置記憶手段と、

前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手段と、

前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手段と、

前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数のユーザ用演出が用意され、前記一部のユー

10

20

ザとして一人のユーザが機能する場合に、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記一人のユーザの位置を判別する位置判別手段と、
を備え、

前記演出判別手段は、前記複数のユーザ用演出から前記一人のユーザに対応するユーザ用演出を前記ユーザ用演出として判別し、

各ユーザ用演出として、前記表示装置を介して各ユーザの活躍状況を示す情報を表示する情報表示演出が利用され、

前記機器制御手段は、各キャラクタの活躍状況に応じて前記情報表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御し、

前記機器制御手段は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記一人のユーザを識別するために付加される識別画像を含む演出画面が前記情報表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御する、演出制御システム。

【請求項 2】

演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、

複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段と、

前記演出機器として、表示装置が利用され、前記複数のユーザによって共用されるように前記複数のユーザを撮影した撮影画像を表示する共用表示装置が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報とが関連付けられるように記述された位置データを記憶する位置記憶手段と、

前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手段と、

前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手段と、

二以上のユーザの間に対応関係が生じる展開を前記ゲームが含み、前記二以上のユーザ間の対応関係を示す演出としての関係演出が前記ユーザ用演出に含まれ、前記二以上のユーザが前記一部のユーザとして機能する場合に、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記二以上のユーザの位置を判別する位置判別手段と、
を備え、

前記演出判別手段は、前記展開に伴い前記ユーザ用演出として前記関係演出を判別し、前記関係演出として、前記表示装置を介して前記二以上のユーザの間の対応関係を示す情報を表示する関係表示演出が利用され、

前記機器制御手段は、前記展開に応じて前記関係表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御し、

前記機器制御手段は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記二以上のユーザの間の対応関係を示すために付加される関係提示画像を含む演出画面が前記関係表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御する、演出制御システム。

【請求項 3】

前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数のゲーム機にネットワークを介して接続され、前記複数のキャラクタが前記複数のゲーム機にそれぞれ対応するように当該複数のゲーム機を介して前記ゲームがプレイされる場合に、各ゲーム機から各キャラクタの活躍状況の情報を取得する情報取得手段を備える、請求項 1 又は 2 に記載の演出制御システム。

【請求項 4】

前記ユーザ用演出には、前記複数のゲーム機に複数の演出機器がそれぞれ設けられる場

10

20

30

40

50

合に、前記複数のゲーム機のうち前記一部のユーザに対応する一部のゲーム機の演出機器を使用する演出が含まれ、

前記機器制御手段は、前記一部のゲーム機の演出機器を使用する演出が実行されるべき場合に、前記一部のゲーム機の演出機器において前記ユーザ用演出が実現されるように、前記一部のゲーム機の演出機器を制御する、請求項3に記載の演出制御システム。

【請求項5】

前記演出機器に接続されるコンピュータを、請求項1～4のいずれか一項に記載の演出制御システムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

【請求項6】

演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段と、前記演出機器として、表示装置が利用され、前記複数のユーザによって共用されるように前記複数のユーザを撮影した撮影画像を表示する共用表示装置が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報とが関連付けられるように記述された位置データを記憶する位置記憶手段と、を備える演出制御システムに組み込まれるコンピュータに、

前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手順と、

前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手順と、

前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数のユーザ用演出が用意され、前記一部のユーザとして一人のユーザが機能する場合に、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記一人のユーザの位置を判別する位置判別手順と、

を実行させ、

前記演出判別手順は、前記複数のユーザ用演出から前記一人のユーザに対応するユーザ用演出を前記ユーザ用演出として判別し、

各ユーザ用演出として、前記表示装置を介して各ユーザの活躍状況を示す情報を表示する情報表示演出が利用され、

前記機器制御手順は、各キャラクタの活躍状況に応じて前記情報表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御し、

前記機器制御手順は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記一人のユーザを識別するために付加される識別画像を含む演出画面が前記情報表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御する、制御方法。

【請求項7】

演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段と、前記演出機器として、表示装置が利用され、前記複数のユーザによって共用されるように前記複数のユーザを撮影した撮影画像を表示する共用表示装置が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報とが関連付けられるように記述された位置デ

10

20

30

40

50

ータを記憶する位置記憶手段と、を備えるゲームシステムに組み込まれるコンピュータに

前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手順と、

前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手順と、

二以上のユーザの間に対応関係が生じる展開を前記ゲームが含み、前記二以上のユーザ間の対応関係を示す演出としての関係演出が前記ユーザ用演出に含まれ、前記二以上のユーザが前記一部のユーザとして機能する場合に、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記二以上のユーザの位置を判別する位置判別手順と、

を実行させ、

前記演出判別手順は、前記展開に伴い前記ユーザ用演出として前記関係演出を判別し、

前記関係演出として、前記表示装置を介して前記二以上のユーザの間の対応関係を示す情報を表示する関係表示演出が利用され、

前記機器制御手順は、前記展開に応じて前記関係表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御し、

前記機器制御手順は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記二以上のユーザの間の対応関係を示すために付加される関係提示画像を含む演出画面が前記関係表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御する、制御方法。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、演出を実現するための演出機器に接続され、演出を実行するようにその演出機器を制御する演出制御システム等に関する。

【背景技術】

【0002】

演出を実現するための演出機器に接続され、演出を実行するようにその演出機器を制御する演出制御システムが存在する。例えば、このような演出機器、及び演出として、イベント会場に設置された大型表示装置、及びそこに表示されるキャラクタをそれぞれ利用するシステムが知られている（例えば特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2018-158046号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1のシステムでは、大型表示装置に表示されるキャラクタを利用したイベントがイベント会場において提供されている。一方で、ゲーム機が提供するゲームを利用したゲームイベントが提供される場合もある。このようなゲームイベントのイベント会場では、演出機器はそのゲーム（あるいはゲームイベント）の演出に適用される。ゲームイベントでは各種のゲームが提供され、そのようなゲームには複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタが登場するゲームも含まれる。この種の複数のキャラクタが登場するゲームでは、プレイ中における各ユーザと各キャラクタとの対応関係の把握が難しく、各キャラクタがゲームにおいて活躍しても、それがどのユーザの活躍に該当するのか把握できない場合も少なくない。特に、展開の早い（キャラクタの移動、或いは行動の変化の早い）ゲームでは複数のキャラクタの入れ替わりが早く、その傾向はより顕著になる。しかし、特許文献1のシステムでは大型表示装置はゲームの演出に使用されているわけでもなく、当然このような対応関係の難しさへの配慮もない。

30

40

50

【0005】

そこで、本発明は、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタが登場するゲームにおいて、活躍したキャラクタに対応するユーザの把握を補助することができる演出制御システム等を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の演出制御システムは、演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段と、前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手段と、前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手段と、を備えるものである。10

【0007】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記演出機器に接続されるコンピュータを、上述の演出制御システムの各手段として機能させるように構成されたものである。20

【0008】

また、本発明の制御方法は、演出を実現するための演出機器に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システムであって、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタを介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザを示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データを記憶するデータ記憶手段を備える演出制御システムに組み込まれるコンピュータに、前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手順と、前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手順と、を実行せるものである。30

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図1】本発明の一形態に係る演出制御システムの概略構成を示す図。

【図2】演出制御システムの制御系の要部を示す機能ブロック図。

【図3】ゲームのプレイ状況を利用した会場演出が実現される場合の制御サービスの一例を説明するための説明図。

【図4】ゲーム機が演出機器の一つとして機能する場合の制御サービスの一例を説明するための説明図。40

【図5】演出データの構成の一例を示す図。

【図6】演出制御データの構成の一例を示す図。

【図7】演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図8】第1の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図。

【図9】第2の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図。

【図10】第3の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図。

【図11】AR画像の移動の一例を模式的に示す図。

【図12】位置データの構成の一例を示す図。

【図13】変形例に係る演出処理の手順の一例を示すフローチャート。50

【発明を実施するための形態】**【0010】**

以下、本発明の一形態に係る演出制御システムの一例を説明する。まず、図1を参照して、本発明の一形態に係る演出制御システムの全体構成を説明する。演出制御システム1は、サーバ装置としてのセンターサーバ2を含んでいる。センターサーバ2には、所定のネットワークNTを介して接続可能なクライアント装置として演出機器3、及びゲーム機4が接続される。センターサーバ2は、複数のコンピュータ装置としてのサーバユニット2A、2B…が組み合わされることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ2が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ2が構成されてもよい。

10

【0011】

ネットワークNTは、センターサーバ2に対して演出機器3及びゲーム機4を接続させることができる限り、適宜に構成されてよい。一例として、ネットワークNTは、WANとしてのインターネットと、センターサーバ2及び演出機器3、或いはセンターサーバ2及びゲーム機4のそれぞれをインターネットに接続するLANとによって構築されてよい。なお、演出機器3等とLANとの間には、演出機器3等を制御するローカルサーバ等の各種のコンピュータ装置が適宜に介在してもよい。この場合、このようなコンピュータ装置を通じて制御可能な各種の機器が演出機器3等として機能してよい。

20

【0012】

演出機器3、及びゲーム機4は、いずれも適宜の場所に設置されてよいが、図1の例ではいずれもイベント会場EFに設置されている。演出機器3は、各種の演出を実現する周知の出力装置、或いはそのような演出に利用される入力装置である。演出機器3は、ネットワークNTに接続可能なネットワーク機器（いわゆるIOT機器）として構成される。演出機器3として適宜の機器が利用されてよいが、図1の例ではライトユニット3A、スピーカ3B、スモーク装置3C、モニタ3D、及びカメラ3Eが示されている。

【0013】

ライトユニット3Aは、点灯、点滅、消灯、或いは適宜の発色等の照明（光）による各種の視覚的な演出を実行する周知の照明機器である。スピーカ3Bは、各種の音声を再生（出力）することにより聴覚的な演出を実行する周知の音声出力装置である。スモーク装置3Cは、適宜の量のスモーク（煙）を発生させることにより視覚的な演出を実行する周知の装置である。また、モニタ3Dは、各種の画像（演出用、或いは各種情報を含む）を表示する周知の表示装置である。一方、カメラ3Eは、イベントの模様を撮影する周知の光学機器である。このような撮影には、ゲーム機4、或いはそのゲーム機4を通じてゲームをプレイするユーザが含まれる。これらの演出機器3は、いずれもネットワークNTを介してセンターサーバ2によって動作が制御される。

30

【0014】

なお、イベント会場EFを演出するための演出機器3は、これらに限定されず、適宜の機器（装置）が演出用に使用されてよい。例えば、ゲーム機4が演出用に使用されてもよい。つまり、ゲーム機4は演出機器の一つとしても機能してよい。また、演出機器3がコンピュータ装置を介してネットワークNTに接続される場合、これらの演出機器3の動作はコンピュータ装置を介してセンターサーバ2に制御されてもよい。このような制御は各種の周知な技術を通じて実現されてよく、このような各種の技術を通じてコンピュータ装置と演出機器3との間には演出機器3の動作を制御するための適宜のシステムが構築されてよい。例えば、演出機器3の制御は、USITT DMX512-A規格を利用して実現されてもよい。USITT DMX512-A規格は、コントローラに数珠つなぎに接続される各種演出機器3を共通規格の信号を通じて制御する技術である。この場合、コントローラとセンターサーバ2とがネットワークNTを介して接続され、コントローラを介して数珠つなぎの各演出機器3の動作が制御される。以下では、一例として、このようなコントローラを介して演出機器3の制御が実現される場合について説明する。

40

50

【0015】

ゲーム機4は、ゲームを提供する装置である。ゲーム機4として、据置型又は携帯型のゲーム機（タブレット、或いはスマートフォンを含む）、或いは据置型又はブック型のパソコン用コンピュータといった個人用途に供される各種のコンピュータ装置が利用されてよいが、図1の例ではアーケードゲーム機が利用されている。アーケードゲーム機は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを主たる目的として本来店舗等の適宜の施設に設置されるコンピュータ装置である。このため、ゲーム機4は、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機（有償でゲームを提供するゲーム機）として構成されるが、図1の例ではイベント会場EFにおいてイベントの一部として無償でゲームのプレイを提供する。ゲーム機4は、イベント用にアクションゲーム、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、タイミングゲーム（音楽ゲーム）等の適宜のゲームを提供してよい。10

【0016】

イベント会場EFはイベントが開催される会場である。イベント会場EFでは、適宜のイベントが提供されてよいが、一例として上述のようにゲーム機4が提供するゲームを利用したイベント（以下、ゲームイベントと呼ぶ場合がある）が提供される。演出機器3は、イベント会場EFにおける各種の演出に適用されてよく、そのような演出にはゲーム、或いはゲームイベントを盛り上げるための演出が含まれる。イベント会場EFは一つであってもよいが、一例として複数のイベント会場EFが用意される。これらのイベント会場EFではいずれも共通のイベントが提供される。このため、各イベント会場EFには原則としてゲーム機4が設置されるが、図1の例ではゲーム機4が設置されないイベント会場EFも示されている。このようなイベント会場EFは、例えばモニタ3D等を通じて配信される他のイベント会場EFのイベントを共有するためのパブリックビューライブ会場として機能してよい。各イベント会場EFには各会場の特性に応じて適宜の演出機器3が配置されてよく、例えば各イベント会場EFに設置される演出機器3の種類は全イベント会場EFにおいて統一されていてもよい（全イベント会場EFで演出機器3の種類が一致しているてもよい）が、図1の例では相違している。具体的には、例えばパブリックビューライブ（PV）会場として機能するイベント会場EFには撮影用のカメラ3Eが設置されていない。つまり、各イベント会場EFに設置される演出機器3の種類はイベント会場EF毎に相違している。20

【0017】

センターサーバ2は、演出機器3に対して各種の機器用サービスを提供する。例えば、演出機器3（あるいはコントローラ）がプログラム或いはデータを記憶可能に構成される場合、機器用サービスは、ネットワークNTを介して、このようなプログラム或いはデータを配信し、更新するデータ配信サービスを含んでもよい。このように機器用サービスには、演出機器3に関する各種のサービスが含まれるが、一例として演出機器3を制御する制御サービスが含まれる。制御サービスの詳細は後述する。

【0018】

同様に、センターサーバ2は、ネットワークNTを介してゲーム機4に各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスは、ゲーム機4にイベント用の指示を実行したりイベント用のデータを要求（取得）したりするイベント用サービスを含んでいる。なお、ゲーム機サービスには、ゲーム機4が対戦型のゲーム、或いは協力型のゲームを提供する場合において他のゲーム機4のユーザを対戦者、或いは協力者としてマッチングするマッチングサービスが含まれてよい。また、ゲーム機用サービスは、例えばその他にもゲーム機4からユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービスを含んでいてよい。同様に、認証したユーザの利用実績等のデータをゲーム機4から受け取って保存し、或いは保存するデータをゲーム機4に提供するサービスを含んでいてよい。さらに、ゲーム機用サービスは、ユーザから料金を徴収する課金サービス等を含んでいてよい。40

【 0 0 1 9 】

次に、図2を参照して演出制御システム1の制御系の要部を説明する。まず、センター¹⁰サーバ2には、制御ユニット21、及び記憶手段としての記憶部22が設けられる。制御ユニット21は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサの一例としてのCPUと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

【 0 0 2 0 】

記憶部22は、ハードディスクアレイ等の不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部22は、一の記憶ユニット内に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部22には、ユーザに各種のサービスを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット21に実行させるコンピュータプログラムの一例として、プログラムPG1が記録される。また、記憶部22には、各種のサービスの提供に必要なサーバ用データ23が記憶される。そのようなサーバ用データ23は、機器用サービス、或いはゲーム機用サービスの提供に必要な各種のデータを含んでいるが、図2の例ではそのような各種のデータの一種として、演出制御データCD、及び演出データSDが示されている。

【 0 0 2 1 】

演出制御データCDは、演出機器3の動作（演出）を制御するためのデータである。一方、演出データSDは、演出機器3に実行させるべき動作（演出）を決定するためのデータである。つまり、演出データSDは演出機器3に実行させるべき動作の決定に、演出制御データCDはそこで決定された動作を演出機器3に指示するために、それぞれ使用される。演出制御データCD、及び演出データSDの詳細は後述する。なお、サーバ用データ23は、その他にも各種のサービスを実現するための各種のデータを含んでよい。例えば、そのようなデータには、ユーザID等の各種IDを管理するためのID管理データ、各ユーザのゲーム実績を管理するためのプレイデータ、或いはゲーム画面用の各種の画像を表示するための画像データ、ゲーム用の各種のBGMを再生するためのBGMデータ等が含まれてよい。さらに、そのようなデータは、イベントの進行を管理するためのイベントデータ、及び各イベント会場EFに設置された演出機器3の種類等を管理するための機器管理データを含んでいてもよい。しかし、それらの図示は省略した。

【 0 0 2 2 】

制御ユニット21には、制御ユニット21のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラムPG1との組合せによって実現される論理的装置として、機器用サービス管理部24、及びゲーム機用サービス管理部25が設けられる。機器用サービス管理部24は、演出機器3に対して上述の機器用サービスを実現するための各種処理を実行する。このような処理には、制御サービスを実現するための処理が含まれる。具体的には、機器用サービス管理部24は、このような処理として、例えば演出処理を実行する。一方、ゲーム機用サービス管理部25は、ゲーム機4に対して各種のゲーム機用サービスを実現するための各種の処理を実行する。このような処理には、イベント用サービスを実現するために処理が含まれる。演出処理の手順の詳細は後述する。

【 0 0 2 3 】

制御ユニット21には、例えばその他にもキーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が必要に応じて接続され得る。同様に、制御ユニット21には、上述の演出機器3も直接的、或いは適宜のコンピュータ装置を介して間接的に接続され得るが、図2の例では制御ユニット21にはコントローラDCが接続され、コントローラDCを介して演出機器3が接続されている。この場合、制御ユニット21は、コントローラDCを介して演出機器3の制御を実行するように構成される。つまり、制御ユニット21は各種制御の指示をコントローラDCに出力し、その指示に従ってコントローラDCが演出機器3の制御を実行する。

【 0 0 2 4 】

10

20

30

40

50

一方、ゲーム機 4 には、コンピュータとしての制御ユニット 4 1 と、記憶手段としての記憶部 4 2 とが設けられる。制御ユニット 4 1 は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の処理を実行するプロセッサの一例としての C P U と、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

【 0 0 2 5 】

記憶部 4 2 は、ハードディスク、半導体記憶装置といった不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 4 2 には、ユーザにゲームを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット 4 1 に実行させるコンピュータプログラムの一例として、プログラム P G 2 が記録される。また、記憶部 4 2 には、ゲームの提供（ゲーム機用サービスを利用するものを含む）に必要なゲームデータ G D が記録される。ゲームデータ G D にはゲームの提供に必要な各種のデータが含まれるが、図 2 の例ではその一種として演出データ S D 、及び演出制御データ C D が示されている。10

【 0 0 2 6 】

演出データ S D は、ゲーム機 4 において生成され、適宜にセンターサーバに提供されるが、一例として上述のイベント用サービスを介して、ゲーム機 4 からセンターサーバ 2 に提供される。一方、演出制御データ C D は、例えば上述の配信サービスを通じて必要な部分を含むようにセンターサーバ 2 から配信され、適宜に記憶部 4 2 に記憶される。演出制御データ C D は、適宜に生成されてよく、例えばイベントの管理者等によって生成され、センターサーバ 2 に提供されてもよい。あるいは、例えば演出制御データ C D がイベント状況、或いはゲームのプレイ状況等の情報を含む場合には、センターサーバ 2 が生成してもよい。このような生成をセンターサーバ 2 は適宜に実行してよいが、例えば演出データ S D の情報に基づいて実行してもよい。なお、ゲームデータ G D には、例えばその他にも画像データ、B G M データ、I D 管理データ、或いはプレイデータ等のゲームの提供に必要な各種のデータが含まれてよい。これらは、演出制御データ C D と同様に、センターサーバ 2 から配信され、適宜に記憶部 4 2 に記憶されてよい。しかし、これらの図示は省略した。20

【 0 0 2 7 】

制御ユニット 4 1 には、制御ユニット 4 1 のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラム P G 2 との組合せによって各種の論理的装置が構成される。そして、それらの論理的装置を通じてゲームの提供に必要な各種の処理が実行されるが、これらに関連する論理的装置として、図 2 の例では画像制御部 4 3 、及びデータ管理部 4 4 が示されている。画像制御部 4 3 は、各種の画像を表示するための各種の処理を行う論理的装置である。そのような処理には、ゲーム用のゲーム画面を表示するための処理が含まれる。一方、データ管理部 4 4 は、記憶部 4 2 に記録される各種データの管理に関する各種の処理を行う論理的装置である。このような処理には、演出データ S D を生成する処理、及び演出データ S D をセンターサーバ 2 に提供する処理が含まれる。例えば、データ管理部 4 4 は、このような処理の一つとして演出処理をセンターサーバ 2 と協働で実行する。30

【 0 0 2 8 】

また、ゲーム機 4 には、ゲーム機 4 の種類に応じて適宜に各種の出力装置、及び入力装置が設けられてよいが、図 2 の例では出力装置としてモニタ 4 7 、及びスピーカ S P が、入力装置としてコントロールパネル 4 6 が、それぞれ示されている。モニタ 3 7 、及びスピーカ S P は、それぞれ各種の画像（ゲーム画面を含む）を表示するための周知の表示装置、及び音声を再生するための周知の音声再生装置である。同様に、コントロールパネル 4 6 は商業用のゲーム機 4 に設けられる周知の入力装置であり、一般的に押釦スイッチ等の各種の操作部を有している。コントロールパネル 4 6 は、このような操作部に対するユーザの操作（プレイ行為）に応じた信号を制御ユニット 4 1 に出力する。40

【 0 0 2 9 】

次に、図 3 ~ 図 4 を参照して、制御サービスの詳細について説明する。制御サービスは、演出機器 3 を制御して各種演出を実現するためのサービスである。イベント会場 E F で50

は制御サービスを通じてイベント用の各種の演出（以下、会場演出と呼ぶ場合がある）が実現されるが、以下ではゲーム機4が提供するゲームのプレイ状況に応じた会場演出が実行される場合について説明する。

【0030】

図3は、ゲームのプレイ状況を利用した会場演出が実現される場合の制御サービスの一例を説明するための説明図である。ゲーム機4は上述のように適宜のゲームを提供してよいが、以下では一例として対戦型のゲームを提供する場合について説明する。また、適宜の数のゲーム機4が各イベント会場E Fに設置されてよいが、図3の例では対戦型のゲームの対戦に使用される二台のゲーム機4が示されている。具体的には、図3の例は、二人のユーザUがこれらの同じイベント会場E Fの二台のゲーム機4を介して対戦する対戦型のゲームのプレイにおいて一方が優勢の場合、他方が優勢の場合、対戦が終了した場合の三種類の会場演出を上から順に示している。制御サービスはゲームのプレイ状況に応じて各種の会場演出を実現してよいが、このような各種の会場演出には図3の例の三種類の会場演出が含まれる。図3に示すように、これらの三種類の会場演出のいずれにおいても、センターサーバ2はイベント会場E Fのゲーム機4から提供される演出データSDに基づいて演出機器3を制御することにより制御サービスを実現している。10

【0031】

具体的には、イベント会場E Fに設置されるゲーム機4には、第1ゲーム機4A、及び第2ゲーム機4Bの二台のゲーム機4が含まれる。これらのゲーム機4A、4Bはいずれも互いのユーザが対戦する対戦型のゲームを提供する。ゲームイベントは、第1ユーザU1、及び第2ユーザU2の二人のユーザUがこれらのゲーム機4A、4Bを介して互いに対戦型のゲームにおいて対戦する対戦イベントを含んでいる。図3の例において一番上のイベント会場E Fは、このような対戦イベントで第1ユーザU1が優勢の場合を示している。この場合、二台のゲーム機4A、4Bの両方等、適宜に演出データSDが提供されてもよい（例えばいずれか一台のゲーム機4がホストとして機能し、このホスト役のゲーム機4が両方、或いはいずれか一方の演出データSDを提供する場合を含む）が、少なくとも第1ユーザU1（ホスト役のゲーム機4を介して提供する場合を含む）に対応する第1ゲーム機4Aから演出データSDがセンターサーバ2に提供される。その演出データSDには、第1ユーザU1に優勢なプレイ状況を示す情報が記述されている。そして、センターサーバ2は、その演出データSDに基づいて第1ユーザU1に優勢なプレイ状況に対応した会場演出（以下、第1会場演出と呼ぶ場合がある）を実現する。20

【0032】

このような第1会場演出は、イベント会場E Fに設置される各種の演出機器3を通じて適宜に実現されてよいが、図3の例ではイベント会場E Fに設置されるライトユニット3A、スピーカ3B、及びモニタ3Dを通じて実現されている。具体的には、イベント会場E Fには、演出機器3として、ライトユニット3A、スピーカ3B、スモーク装置3C、モニタ3D、及びカメラ3Eが設置されているが、図3の例ではこれらのうち比較的第1ユーザU1の近くに位置する演出機器3が演出を実行するようにセンターサーバ2によって制御されている。例えば、ライトユニット3Aには4つのライトが設けられているが、これらのうち第1ユーザU1側（左側）に位置する二つのライト（左の二つ）のみが点灯している。同様に、それらのライトの更に左に位置するスピーカ3Bが音声を再生している。これらの点灯及び音声は、各種の配色、各種の点滅等、或いは各種の楽曲、音声等といった第1ユーザU1の優勢を演出する各種の態様を通じて実現されてよい。30

【0033】

また、モニタ3Dには、第1ゲーム機4A、及び第2ゲーム機4Bのゲーム画面、或いはカメラ3Eが撮影した第1ユーザU1及び第2ユーザU2のプレイの模様といった各種の画像が適宜に表示され得るが、図3の例ではこのようなゲーム画面等の表示は省略されている。一方で、モニタ3Dには、“第1ユーザ優勢”という第1ユーザU1が優勢の状況を伝える情報が提示されている。モニタ3Dには、第1ユーザU1の優勢を表現する各種の演出が表示されるが、図3の例ではこのような文字情報が表示されている。また、こ4050

のような文字情報として、第2ユーザU2の劣勢等、相対的に第1ユーザU1の優勢を伝える各種の情報が使用されてよいが、図3の例では直接的な表現が使用されている。第1ユーザが優勢の場合、このようなそのプレイ状況を示す会場演出が制御サービスを通じて実現される。

【0034】

同様に、図3の例において真ん中のイベント会場E Fは、対戦イベントにて第2ユーザU2が優勢の場合を示している。この場合も、一番上のイベント会場E Fの場合と同様に、二台のゲーム機4 A、4 Bの両方等、適宜に演出データSDが提供されてもよいが、少なくとも第2ユーザU2（ホスト役のゲーム機4を介して提供する場合を含む）に対応する第2ゲーム機4 Bから演出データSDがセンターサーバ2に提供される。その演出データSDには、第2ユーザU2に優勢なプレイ状況を示す情報が記述されている。そして、センターサーバ2は、演出データSDに基づいてその第2ユーザU2に優勢なプレイ状況に対応した会場演出（以下、第2会場演出と呼ぶ場合がある）を実現する。第2会場演出も第1会場演出と同様に適宜に実現されてよいが、図3の例ではイベント会場E Fの演出機器3のうち比較的第2ユーザU2の近くに位置する演出機器3の演出により実現されている。例えば、ライトユニット3 Aの4つのライトのうち第2ユーザU2側（右側）に位置する二つのライト（右の二つ）のみが点灯している。また、それらのライトの更に右に位置するスモーク装置3 Cがスモークを発生させている。さらに、モニタ3 Dにも第1会場演出の場合と同様に第2ユーザU2の優勢を伝える文字情報として“第2ユーザ優勢”的情報が提示されている。第2ユーザが優勢の場合、このようにそのプレイ状況を示す会場演出が制御サービスを通じて実現される。10

【0035】

一方、図3の例において一番下のイベント会場E Fは、対戦イベントにて対戦が終了した場合を示している。この場合、勝者或いは敗者を演出するために二台のゲーム機4のうちのいずれか一方からのみ演出データSDがセンターサーバ2に提供されてもよいが、図3の例では二台のゲーム機4の両方（ホスト役のゲーム機4が提供する場合を含む）から演出データSDが提供されている。各演出データSDには、勝敗等の対戦結果を示す各種の情報が記述される。センターサーバ2は、それらの演出データSDに基づいて勝者或いは敗者のみを演出する会場演出（優勢の場合の会場演出と同様でもよいし、相違してもよい）を実現してもよいし、それらの両方の会場演出を順番に（時差的に）実現してもよい。あるいは、センターサーバ2は、例えば、勝者（二台一組の複数組のゲーム機4が同じイベント会場E Fに設置されている場合には各組の勝者）のみにスポットライトを当てる会場演出等、勝者用の演出或いは敗者用の演出とは全く異なる特別の演出を実現してもよく、このように適宜に会場演出を実現してよいが、図3の例では第1ゲーム機4 Aの演出データSDに基づく演出（以下、第1演出と呼ぶ場合がある）及び第2ゲーム機4 Bの演出データSDに基づく演出（以下、第2演出と呼ぶ場合がある）を合成した会場演出（以下、第3会場演出と呼ぶ場合がある）を実現する。30

【0036】

センターサーバ2は、第1演出及び第2演出として適宜の演出を採用してよく、第3会場演出としてこれらを更に適宜に合成した演出を実行してよい。例えば、第1ユーザU1が勝利した場合には、センターサーバ2は第1演出として勝者の演出を、第2演出として敗者の演出をそれぞれ採用し、それらを組み合わせた合成により第3会場演出を実現してもよい。この場合において、例えばライトユニット3 Aの演出、或いはスピーカ3 Bの演出等、重複する（競合する）演出が生じるときには、センターサーバ2は所定の規則に基づいて勝者の演出等のいずれか一方の演出（例えば順位等のその他の優越が設定される場合も同様）に優先順位をつけ、そちらの演出を優先しつつ重複する演出の演出程度を変更（例えばライトの演出であれば配色をより華やかな色に変更したり明るさを強くしたり、或いはスピーカ3 Bの演出であれば音楽をより賑やかな楽曲に変更したり音量をあげたり）してよい。このようにセンターサーバ2は、第3会場演出として第1演出及び第2演出を適宜に合成した各種の演出を実行してよいが、図3の例では第1演出及び第2演出とし4050

て第1ユーザU1が優勢の場合の演出及び第2ユーザが優勢の場合の演出を採用し、これらを組み合わせた合成により第3会場演出を実現している。

【0037】

具体的には、第1ユーザU1が優勢の場合に演出を実現するスピーカ3Bから音声が再生され、かつ第2ユーザU2が優勢の場合に演出を実現するスモーク装置3Cがスモークを発生させている。同様に、第1ユーザU1が優勢の場合に点灯する二つのライト、及び第2ユーザU2が優勢の場合に点灯する二つのライトがともに点灯し、結果的にライトユニット3Aの4つのライトの全てが点灯している。一方、モニタ3Dにも対戦結果に対応する各種の文字情報の一例として第1ユーザU1が優勢の場合とも第2ユーザU2が優勢の場合とも異なる、“おめでとう”という勝者を祝福する情報が表示されている。第3会場演出は、第1演出及び第2演出の単なる組み合わせにより実現されてもよいが、一例として単なる組み合わせではなく、このようにモニタ3Dの表示等、適宜に修正が加えられた合成により実現される。対戦が終了した場合、このように第1演出及び第2演出の合成により比較的華やかな会場演出が制御サービスを通じて実現される。また、これらの演出は、パブリックビューイング会場等、設備（演出機器3を含む）の相違（同じ設備でも、参加者の特性、或いは許可される音量が環境によって相違する等の環境的な特性に基づく相違を含む）等により実現可能な演出がイベント会場E/F毎に相違する場合には、イベント会場E/F毎に実現可能な演出が管理され、各イベント会場E/Fの実現可能な演出に応じて実現される。つまり、設備等の相違により、イベント会場E/F毎に異なる演出が実現される場合もある。

10

【0038】

上述のように会場演出用の機器として各種の機器が利用されてよく、ゲーム機4がそのような演出機器として機能する場合がある。例えば、ゲーム機4には上述のようにモニタ47及びスピーカSPが設けられているが、これらは演出機器3と同様に演出用の機器として機能し得る。このような場合、ゲーム機4が演出機器の一つとして機能してよい。また、ゲーム機4がモニタ47等の出力装置を介して演出機器の一つとして機能する場合、このような出力装置はゲームのプレイと共に使用されてもよいし、ゲームのプレイ用とは別に演出専用の出力装置を含んでいてもよい。図4は、ゲーム機4が演出機器の一つとして機能する場合の制御サービスの一例を説明するための説明図である。図4の例は、モニタ47がプレイ用のモニタ47N及び演出用のモニタ47Sを含む場合、つまりゲーム機4に演出専用の出力装置の一例としてプレイ用のモニタ47Nとは別に演出用のモニタ47Sが設けられる場合を示している。この場合、図4に示すように、各ゲーム機4のモニタ47Sにはゲームのプレイ状況に応じてそのプレイ状況に対応する演出が表示される。

20

【0039】

具体的には、図4の例は、対戦イベントの一例として二人のユーザUによってそれぞれ形成される二つのチーム間の対戦がチーム毎に二つのイベント会場E/Fに跨がって実行される場合を示している。また、図4の例は、このような対戦イベント用のゲームとしてサッカーゲームが提供される場合を示している。この場合、図4に示すように、これらの各イベント会場E/Fは、各チームを形成する二人のユーザUにそれぞれ対応する二台のゲーム機4を含んでいる。例えば、上のイベント会場E/Fは第1ユーザU1及び第2ユーザU2によってそれぞれ使用される第1ゲーム機4A及び第2ゲーム機4Bを、下のイベント会場E/Fは第3ユーザU3及び第4ユーザU4によってそれぞれ使用される第3ゲーム機4C及び第4ゲーム機4Dを、それぞれ含んでいる。そして、第1ユーザU1及び第2ユーザU2によって形成されるチーム（上のイベント会場E/Fのチーム）と、第3ユーザU3及び第4ユーザU4によって形成されるチーム（下のイベント会場E/Fのチーム）とで対戦が実行される。

30

【0040】

サッカーゲームはゲーム画面50を通じてプレイされる。ゲーム画面50は、プレイ用のモニタ47Nに表示されるが、図4の例ではモニタ3D（演出機器3としての大型モニタ）にも表示されている。このため、モニタ3Dを介してイベント会場E/Fの参加者、或

40

50

いは他のユーザUにプレイ状況が共有される。ゲーム画面50は、ピッチ領域51、及びピッチ外領域52を含んでいる。ピッチ領域51はサッカーのピッチ（コート）に対応する領域である。一方、ピッチ外領域52はサッカーのピッチ外（ピッチの外側、つまりピッチを定義するラインの外側）に対応する領域である。ピッチ外領域52は、ゴール画像53を含んでいる。ゴール画像53は、サッカーのゴールに対応する画像である。このため、ゴール画像53とピッチ領域51のゴールライン51Aとの間にはゴール判定領域53Aが設けられる。

【0041】

また、ピッチ領域51及びピッチ外領域52には、適宜に各ユーザUに対応するユーザキャラクタ54、及びボール画像55が表示される。図4の例では、第1ユーザU1～第4ユーザU4にそれぞれ対応する四つのユーザキャラクタ54がピッチ領域51に表示されている。これらのユーザキャラクタ54は、第1ユーザU1及び第2ユーザU2にそれぞれ対応する二つのユーザキャラクタ54（リボンを付けていないユーザキャラクタ54）が守備側（ゴール画像53のゴールを守る側）に、第3ユーザU3及び第4ユーザU4にそれぞれ対応する二つのユーザキャラクタ54（リボンを付けているユーザキャラクタ54）が攻撃側（ゴール判定領域53Aにゴールを決める側）に、それぞれ対応している。これらの領域51、52には適宜にボール画像55も表示されるが、図4の例ではボール画像55はゴール判定領域53Aに位置している。これは第4ユーザU4に対応するユーザキャラクタ54が放ったシュートによって移動した結果である。つまり、第4ユーザU4に対応するユーザキャラクタ54が、ゴールを決めるという活躍をしている。そして、そのゴールを決めるという活躍は第4ユーザU4が使用する第4ゲーム機4Dに反映されている。具体的には、この活躍に伴い、第4ユーザU4が使用する第4ゲーム機4Dの演出用のモニタ47Sには、その活躍に対応する演出が表示されている。

【0042】

各ユーザキャラクタ54（各ユーザU）の活躍に応じた演出（以下、活躍用演出と呼ぶ場合がある）は、名称、或いは背番号等の第4ユーザU4を示す情報の提示、或いは花火画像等の各種の派手な画像等を通じて適宜に実現されてよいが、図4の例では“ゴール”というその活躍状況を示す情報の表示（提示）を通じて実現されている。このように各ユーザU（ゲーム内における各ユーザキャラクタ54）の活躍に応じた演出が各モニタ47Sを通じてその活躍したユーザUのゲーム機4に付加される。このような活躍用演出は、その他にも演出機器3を通じた各種の演出を含んでよく、例えば第4ユーザU4を示す配色のライトが点灯したりスマートフォンが発生したり、或いは音声が再生されたりしてもよい。同様に、活躍用演出は、活躍したユーザUに対応するゲーム機4だけでなく、同じチームのゲーム機4、つまり第3ゲーム機4Cのモニタ47Sも実行してよいが、図4の例では第4ユーザU4に対応するゲーム機4のモニタ47Sだけによって実現されている。つまり、実際に活躍したユーザUだけがそのユーザUに対応するゲーム機4のモニタ47Sの表示を通じて周囲に周知されている。

【0043】

ゲーム画面50のように複数のユーザキャラクタ54がゲームに登場する場合、ゴール等の各ユーザキャラクタ54の活躍がどのユーザUに対応するか、イベント会場EFで観覧している観覧者（参加者）に伝わらない可能性もある。一方で、制御サービスでは、上述のように、各ユーザU（ユーザキャラクタ54）の活躍に応じてそのユーザUの活躍を示すようにそのユーザUのゲーム機4に活躍用演出が付加される。そして、この活躍用演出を通じて各ユーザの活躍がイベント会場EFの他のユーザU等に共有される。一例として、制御サービスを通じて、このようにゲーム機4が演出機器の一つとして利用される。この例において第1ユーザU1～第4ユーザU4、及び四つのユーザキャラクタ54、及び第1ゲーム機4A～第4ゲーム機4Dが、本発明の複数のユーザ、複数のキャラクタ、及び複数のゲーム機としてそれぞれ機能する。また、第1ゲーム機4A～第4ゲーム機4Dにそれぞれ設けられる四つの演出用のモニタ47Sが、本発明の複数の演出機器、及び表示装置として機能する。同様に、第4ユーザU4、及びそれが使用する第4ゲーム機4

10

20

30

40

50

Dが、本発明の一部のユーザ、及び一部のゲーム機にそれぞれ対応する。さらに、第4ゲーム機4Dのモニタ47Sを介して“ゴール”（活躍状況）の情報を表示する演出、各ゲーム機4による同様の演出が、本発明のユーザ用演出、複数のユーザ用演出、及び情報表示演出として機能する。

【0044】

次に、演出データSD、及び演出制御データCDの詳細について説明する。演出機器3に実行させるべき演出は、各ユーザキャラクタ54の活躍を含む各種のプレイ状況に応じて決定される。このため、演出データSDは、このようなプレイ状況に関連する各種の情報を含んでいる。図5は、演出データSDの構成の一例を示す図である。演出データSDは、上述のように簡易的プログラムとして構成されてもよいが、図5の例ではプログラム用のデータとして構成される場合が示されている。この場合、図5に示すように、演出データSDは、ゲームのプレイ状況を対戦者（ユーザU）毎に関連づけて管理する演出レコードSDRを含んでいる。また、このような管理を実現するために、演出レコードSDRは、例えば“ユーザ”、“キャラクタ”、“アクション”、及び“状況”的情報を含んでいる。

【0045】

“ユーザ”は、ゲームをプレイ中のユーザU（対戦者）を特定するための情報である。“ユーザ”には、各ユーザUを特定可能な適宜の情報が記述されてよいが、一例として各ユーザUを識別するためにユーザU毎にユニークなユーザIDの情報が記述される。このようなユーザIDは、イベント用のユーザ名、又はイベントに限定されたイベント用のユーザ番号であってもよい。あるいは、各種施設に設置されたゲーム機4をプレイする場合に使用されるユーザID（イベントに限定されず、各ユーザUを識別するID）が存在する場合には、そのようなユーザIDが使用されてもよい。

【0046】

“キャラクタ”は、ゲームのプレイ中に登場するキャラクタを特定するための情報である。“キャラクタ”には、各キャラクタを特定可能な適宜の情報が記述されてよいが、一例として各キャラクタを識別するためにキャラクタ毎にユニークなキャラクタIDの情報が記述される。また、“キャラクタ”には、プレイ中のゲームに登場する適宜のキャラクタ（複数のキャラクタでもよい）に対応するキャラクタIDの情報が記述されてよいが、一例として各ユーザUのユーザキャラクタ54に対応するキャラクタIDの情報が記述される。

【0047】

“アクション”は、各ユーザUのユーザキャラクタ54を介したアクション（行動）を特定するための情報である。“アクション”には、ユーザキャラクタ54が実行する各種のアクションを特定する適宜の情報が記述されてよいが、一例としてユーザキャラクタ54が行った技等の動作、或いはそのような技等の実現のためにユーザUが実行した操作を示す情報が記述される。

【0048】

“状況”は、プレイ中のゲームにおける状況（各ユーザキャラクタ54の活躍）を特定するための情報である。“状況”には、プレイ状況（演出用のモニタ47Sの演出を含む少なくとも会場演出に関連する）を特定するための各種の情報が記述されてよい。例えば、このような情報として、ゲームが複数のステージに分かれている場合のステージ数（選択形式の場合は選択されたステージでもよい）、野球ゲームの場合のイニング数、サッカーゲーム等のボールの位置に応じて攻守が切り替わるゲームにおけるボールの位置、得点数、或いはHP（ヒットポイント）等の対戦に関連する価値が存在する場合はその残量の情報が適宜に記述されてよい。また、対戦結果（順位、或いは劣勢、優勢等の優劣を含む）は、得点等から適宜に判断されてもよいし、それとは別に、或いはそれらの代わりに、対戦結果の情報がそのような情報として利用されてもよい。さらに、各ユーザキャラクタ54の活躍状況の情報として、例えば、ゴールの獲得、アシストの提供、或いはゲーム内容に応じた各種のポイントの獲得等を示す適宜の情報が記述されてよい。“状況”には、

会場演出の要請に応じて、これらの情報が適宜に記述される。演出レコード S D R には、これらの情報が相互に関連付けられるように記録されている。そして、これらの情報は、各種の会場演出等のために適宜に使用される。この例において“状況”に記述されるプレイ状況の情報のうち各ユーザキャラクタ 5 4 の活躍状況の情報が、本発明の活躍状況の情報として機能する。

【 0 0 4 9 】

一方、演出データ S D は簡易的なプログラムとして構成されてもよく、その場合には上述の“ユーザ”、“キャラクタ”、“アクション”、及び“状況”的情報は、例えばスクリプト形式で記述される。スクリプト形式のデータは周知の技術であるが、プログラムと同様にコンピュータ用のコンパイルプロセスが省略される（適宜にバックグラウンド等において処理され、少なくともそのように見える）ように実行されるデータである。スクリプト形式のデータの場合、このようなコンパイルプロセスの省略が可能なため、比較的複雑な指示をより早期に実現することができる。このため、比較的複雑なプレイ状況を演出に反映することができる。演出データ S D は、このようなスクリプト形式のデータ、或いは単なるデータ等の各種の形式が適宜に使い分けられるように生成されてもよい。例えば、シンプルなプレイ状況に対応するシンプルな会場演出が実行される場合には通常のデータとして、より複雑な状況及び会場演出が実行される場合にはスクリプト形式のデータとして、それぞれ生成されてもよい。

【 0 0 5 0 】

なお、演出データ S D は、上述の情報に限定されず、会場演出の要請等に応じて適宜の情報を管理してよい。例えば、上述の情報の一部は省略されてもよいし、或いは反対にその他の各種の情報が追加されてもよい。例えば、“ユーザ”的情報の代わりに、或いは上述の“ユーザ”的情報として、各ゲーム機 4（各ユーザ I D が使用するもの）に対応する後述の筐体 I D が使用されてもよい。同様に、例えば、対戦型のゲームにおける対戦者の情報（例えば対戦者のユーザ I D、或いはこのような対戦者若しくはそのゲーム機 4 を特定するために対戦者のユーザ I D 等を管理する対戦（試合）毎にユニークな対戦者 I D 等）の情報が含まれていてもよい。また、例えば、演出データ S D を介して会場演出（各ユーザキャラクタ 5 4 の活躍に応じたゲーム機 4 の演出を含む）の指示はゲーム機 4 が実行してもよく、この場合には演出データ S D は、後述の“演出種類”的情報（演出制御データ C D に含まれる情報）等、演出を指示する情報を含んでいてもよい。この場合、このような“演出種類”的情報等の演出を指示する情報が、本発明の活躍状況の情報として機能する。

【 0 0 5 1 】

図 6 は、演出制御データ C D の構成の一例を示す図である。演出制御データ C D は演出機器 3 の演出を制御するための各種の情報を適宜に含んでいてよいが、図 6 の例は各イベント会場 E F において実現される演出が所定の単位の演出機器 3 に分けられ、その単位（種類）毎に管理される場合の演出制御データ C D の一例を示している。また、演出制御データ C D は、例えば演出データ S D の構成（例えば簡易プログラムであるか、単なるデータであるかといった構成）等に応じて適宜に構成されてよいが、図 6 の例は演出データ S D が単なるデータとして構成される場合の演出制御データ C D の一例を示している。この場合、図 6 に示すように、演出制御データ C D は、イベント会場 E F 每に演出機器 3 を所定の単位に分けて演出の種類として管理する演出制御レコード C D R を含んでいる。また、このような管理を実現するために、演出制御レコード C D R は、例えば“会場 I D”、“演出種類”、“対象機器”、“演出詳細”、及び“適用条件”的情報を含んでいる。

【 0 0 5 2 】

“会場 I D”は、複数のイベント会場 E F が存在する場合に各イベント会場 E F を識別するためにイベント会場 E F 每にユニークな会場 I D を示す情報である。“演出種類”は、各演出機器 3 を通じて実行されるべき演出（会場演出）の種類を特定するための情報である。“演出種類”には、このような情報として適宜の情報が記述されてよいが、一例として各演出を識別するために演出の種類毎にユニークな演出 I D の情報が記述される。“

10

20

30

40

50

対象機器”は、各演出の種類を実現するための演出機器3を特定するための情報である。“対象機器”には、このような情報として適宜の情報が記述されてよいが、一例として各演出機器3の種類（例えばライトユニット3A、スピーカ3B、或いはゲーム機4のモニタ47S等）を識別するために演出機器3の種類毎にユニークな機器ID（ゲーム機4の場合には筐体IDでもよいし、ゲーム機4に別途機器IDが用意されている場合はその機器IDでもよい）の情報が記述される。

【0053】

同様に、“演出詳細”は、演出の種類毎に各演出機器3が実行すべき演出（動作）を特定するための情報である。“演出詳細”には、このような情報として適宜の情報が記述されてよいが、一例として適宜のパラメータの情報が記述される。具体的には、例えば、“演出種類”に第1会場演出を特定する情報が記述される場合には、“対象機器”にライトユニット3A、スピーカ3B、及びモニタ3Dを特定する情報が記述される。そして、“演出詳細”には、ライトユニット3Aの左側の二つのライトを示す数値、それらの点灯を示す数値、その配色を示す数値、及びその強さを示す数値がパラメータの情報として記述される。また、スピーカ3Bから再生すべき楽曲を示す数値、及びその音量を示す数値もパラメータの情報として“演出詳細”に記述される。同様に、モニタ3D、或いはゲーム機4のモニタ47Sに表示すべき画像を示す数値（例えばゲーム画面を示す数値、カメラ3Eの撮影結果を示す数値、或いは“第1ユーザ優勢”や“ゴール”等の各種定型文を示す数値等）、及びその表示態様を示す数値（位置、範囲、その他の画像との組み合わせの場合にはレイアウト等を示す数値等）もパラメータの情報として“演出詳細”に記述される。つまり、“演出種類”及び“対象機器”的情報により各演出機器3が所定の単位で分けられ、その単位に応じた具体的な演出が“演出詳細”によって定義される。10
20

【0054】

第2会場演出等の他の演出が実行される場合も同様に記述される。例えば、演出の種類が第4ユーザU4の活躍（ゴール）に伴い第4ゲーム機4Dのモニタ47Sに“ゴール”を表示する活躍用演出を示す場合には、“対象機器”にモニタ47Sを示す機器IDが、“演出詳細”に“ゴール”的定型文を示す数値が、それぞれ記述される。また、“対象機器”には第4ゲーム機4Dのモニタ47Sに対応する機器IDが記述されてもよいし、ゲーム機4のモニタ47Sを汎用的に示す機器ID（いずれのゲーム機4の場合も同じIDとなるように、機器の種類としてゲーム機4を示すID）が記述されてもよい。汎用的な機器IDが記述される場合には、別途演出データSDの“ユーザ”を介して特定されるユーザUとそのユーザUが使用するゲーム機4とを関連づけるイベントデータ等の別のデータを参照し、演出対象のゲーム機4が特定されてもよい。一方、“対象機器”に第4ゲーム機4Dのモニタ47S等の個別のモニタ47Sを示す機器IDが記述される場合、その情報は適宜にセンターサーバ2によって更新されてもよい。例えば、センターサーバ2は、演出データSDの“状況”、或いは対戦予定がイベントデータ等の別のデータによって管理される場合はそのデータを参照して、この更新を実現してよい。30

【0055】

一方、第3会場演出等の複数の演出の合成に対応する演出の場合には、そのような合成に対応する演出が別途個別に“演出種類”、“対象機器”、及び“演出詳細”によって定義されてもよいが、一例として“演出種類”に第1会場演出及び第2会場演出といった合成対象の演出種類を示す情報が記述される。この場合、“対象機器”、及び“演出詳細”的情報は省略されてもよいし、第1会場演出及び第2会場演出の組み合わせに対応する情報が記述されてもよい。40

【0056】

“適用条件”は、各演出の種類が適用（実行）されるべき適用条件を示す情報である。“適用条件”には、会場演出の要請等に応じて各種の条件を示す情報が適宜に記述されてよいが、例えば第1ユーザU1が一定以上の得点差をつけた場合（優勢な状況の一例）、サッカー等の球技であればボールを所有している場合（優勢な状況の他の例）、格闘型のゲームであれば体力（例えばHP）リード、ゴールを決めた場合、或いは対戦が終了した50

場合等の特定のプレイ状況を示す情報が記述される。また、例えば体力リード等の状況は、更に体力大幅リード等の細かい状況に分けられてもよい。さらに、例えば通常イベント会場 E F に関連づけられる“適用条件”として体力大幅リードが、PVイベント会場 E F に関連づけられる“適用条件”として体力リードが、それぞれ記述されていてもよい。つまり、イベント会場 E F 毎に異なる適用条件が関連づけられていてもよい。そして、“状況”に体力値の残量の情報が記述された共通の演出データ S D に応じてイベント会場 E F 每に異なる会場演出が実現されてよい。上述のようにイベント会場 E F の特性に応じてイベント会場 E F 每に異なる会場演出が実現される場合があるが、それはこのような“適用条件”的相違を介して実現されてよい。この場合、イベント会場 E F 每の異なる（より細やかな）会場演出が、このような“適用条件”（演出制御データ C D）を介して同じ演出データ S D によって実現される。つまり、演出制御データ C D は“適用条件”を介してイベント会場 E F 每の会場演出の相違を吸収する役割、そのイベント会場 E F 每の異なる会場演出を定義する役割、及びその異なる会場演出の実現を指示する役割を果たしてよい。一方、演出データ S D はそのような“状況”的共通のプレイ状況を介して、異なる会場演出を決定するための根拠を伝える役割を果たしてよい。

【0057】

演出制御レコード C D R には、上述の情報が相互に関連付けられるように記録されている。そして、これらの情報は、各種の会場演出を実現する演出機器 3 の制御のために適宜に使用される。この例において“演出種類”に記述される演出の種類（あるいは、“対象機器”及び“演出詳細”を更に含む、これらの組み合わせ）、それらのうち活躍用演出に対応する種類、及び“適用条件”に記述される特定のプレイ状況のうちゴールの獲得等の各ユーザキャラクタ 5 4 の活躍状況を示す情報が、本発明の複数の演出、演出情報、及び活躍情報としてそれぞれ機能する。そして、これらの情報を含むことにより演出制御データ C D が本発明の活躍状況データとして機能する。

【0058】

なお、演出制御データ C D は、上述の情報に限定されず、会場演出の要請等に応じて適宜の情報を管理してよい。例えば、上述の情報の一部は省略されてもよいし、或いは反対にその他の各種の情報が追加されてもよい。例えば、イベント会場 E F が一つの場合は“会場 I D”的情報は省略されてもよい。また、例えば、演出データ S D が“演出種類”的情報を含む場合等、演出データ S D によって特定の種類の演出が指示される場合には、“適用条件”的情報は省略されてもよい。演出データ S D が特定の演出を指示する情報を含む場合、この例の“演出種類”に記述される演出の種類の情報、及び“対象機器”に記述される機器 I D 的情報と“演出詳細”に記述されるパラメータの情報との組み合わせの情報が、本発明の活躍情報、及び演出情報として、それぞれ機能する。

【0059】

次に、図 7 を参照して、演出処理について説明する。演出処理は、演出データ S D に基づいて会場演出（ゲーム機 4 のモニタ 4 7 S を含む）を実現するための処理である。ゲーム機 4 は、例えばゲームのプレイ状況が特定の状況に該当する場合等の各種の条件に応じて適宜に演出データ S D を生成してよいが、図 7 の例はゲームを提供中（対戦中）のゲーム機 4 が所定の周期で演出データ S D を生成する場合の演出処理を示している。なお、図 7 の例では、ゲーム機 4 の制御ユニット 3 1 によって主として実行される処理がゲーム機 4 として、センターサーバ 2 の制御ユニット 2 1 によって主として実行される処理がセンターサーバ 2 として、それぞれ示されている。

【0060】

この場合、図 7 に示すように、各ゲーム機 4（データ管理部 4 4）は所定の周期で図 7 の演出処理を開始し、まず演出データ S D を生成する（ステップ S 2 0 1）。続いて各ゲーム機 4 は、その生成した演出データ S D をセンターサーバ 2 に送信する（ステップ S 2 0 2）。

【0061】

一方、センターサーバ 2（機器用サービス管理部 2 4）は、各ゲーム機 4 から演出データ S D を受信する（ステップ S 2 0 3）。センターサーバ 2 は、各ゲーム機 4 からの演出データ S D を統合して、センターサーバ 2 のデータ管理部 2 4 によって各ゲーム機 4 のデータ管理部 4 4 に送信する（ステップ S 2 0 4）。

10

20

30

40

50

タ S D が送信されると図 7 の演出処理を開始し、まずその演出データ S D を取得する（ステップ S 3 0 1）。続いてセンターサーバ 2 は、その演出データ S D に基づいて演出を適用（実行）するための適用条件が満たされるか否か判別する（ステップ S 3 0 2）。例えば所定のアクション時に特定の会場演出を実現する等、実現されるべき演出の要請に応じて演出データ S D に含まれる各種の情報が適用条件の要件として使用されてよく、そのような情報に基づいて適宜に適用条件が満たされるか否か（演出付加の可否）判別されてよいが、一例として“状況”的情報が適用条件の要件として使用される。

【 0 0 6 2 】

具体的には、センターサーバ 2 は、演出データ S D の“状況”的情報及び演出制御データ C D の“適用条件”的情報を参照し、プレイ中のゲームの状況（“状況”に記述の状況）が演出を実行すべき特定の状況（“適用条件”に記述の条件）に該当するか否か判別する。この際にセンターサーバ 2 は、ゲームの状況が特定の状況に該当しない場合に適用条件が満たされないと、ゲームの状況が特定の状況に該当する場合に適用条件が満たされると、それぞれ判別する。例えば、センターサーバ 2 は、“状況”にゴールの獲得を示す情報が、“適用条件”に同様のゴールの獲得（特定のプレイ状況の一例）を示す情報が、それぞれ記述されている場合に適用条件が満たされると、“状況”にゴールの獲得を示す情報が記述されていない場合に同様の適用条件が満たされないと、それぞれ判別する。そして、センターサーバ 2 は適用条件が満たされない場合（ゲームの状況が特定の状況に該当しない場合）、以降の処理をスキップして今回の演出処理を終了する。また、センターサーバ 2 は、その際にゲーム機 4 のその適用条件の判別結果を送信する。

【 0 0 6 3 】

一方、適用条件が満たされる（ゲームの状況が特定の状況に該当する）場合、センターサーバ 2 は、演出機器 3 を通じて実現されるべき演出を判別する（ステップ S 3 0 3）。この判別は、ステップ S 3 0 2 で参照された“適用条件”に基づいて実現される。具体的には、センターサーバ 2 は、プレイ中のゲームの状況が対応する“適用条件”に演出制御データ C D において関連づけられる“演出種類”、“対象機器”、及び“演出詳細”的情報を特定し、それらによって実現される演出（“演出種類”に対応する演出の種類）を実現されるべき実行対象の演出として判別する。また、複数のイベント会場 E F が存在している場合には、センターサーバ 2 は、演出制御データ C D の“会場 I D ”の情報を参照し、このような判別をイベント会場 E F 毎に実行する。

【 0 0 6 4 】

続いてセンターサーバ 2 は、調整条件が満たされるか否か判別する（ステップ S 3 0 4）。調整条件は、実現対象の演出の要請等に応じて適宜に構成されてよいが、一例として演出データ S D に基づく演出（ステップ S 3 0 3 で特定された演出）が複数のゲーム機 4 間において競合する場合、或いは重複する場合に満たされる。このため、センターサーバ 2 は、ステップ S 3 0 3 で特定した演出が、他の演出データ S D に基づく演出と競合するか否か、或いは重複するか否か判別する。

【 0 0 6 5 】

具体的には、センターサーバ 2 は、ステップ S 3 0 3 で特定した演出を実現するための演出機器 3 が、他の演出データ S D に基づく演出を実現するための演出機器 3 と同じ場合、或いは演出時期が一致する場合に競合、或いは重複すると判別する。例えば、サッカーゲームにおいてボールを持つユーザ I の演出（以下、ボール用演出と呼ぶ場合がある）、及びゴール数（得点数）が多いユーザ I の演出（以下、優勢用演出と呼ぶ場合がある）の両方が“適用条件”で特定され、同時に適用される場合、これらの演出は重複すると判断される。また、これらのボール用演出及び優勢用演出において必要な演出機器 3 が重複している場合、これらの演出は競合すると判断される。あるいは、一方の勝利の場合において一方の優勢な状況、他方の劣勢な状況、及び対戦結果に対応する状況の複数が“適用条件”で特定される場合もある。この場合、これらに対応する演出が同時に要求されると考えられるため、演出の重複或いは競合と判断されてもよい。

【 0 0 6 6 】

10

20

30

40

50

調整条件が満たされる（演出間の競合、或いは重複が存在する）場合、センターサーバ2は、それらの調整条件を満たす演出（競合、或いは重複する演出）を調整する（ステップS305）。この調整は、演出時期をずらす、いずれか一方を優先するといった具合に適宜に実現されてよいが、一例としてそれらの演出を合成することにより実現される。具体的には、例えば演出制御データCDの“演出種類”に記述される第1演出及び第2演出の情報に基づいて第1演出及び第2演出の合成により、図3の例の第3会場演出が実現される場合、センターサーバ2は、この調整により第1演出及び第2演出を合成する。また、センターサーバ2は、モニタ3Dの表示を所定の規則に従って適宜に調整する。これらにより、センターサーバ2は、図3の例の第3会場演出を実現する。

【0067】

10

あるいは、例えば上述のボール用演出及び優勢用演出として、スモーク装置3Cによるスモークの発生、及びスピーカ3Bによる所定の音声の再生がそれぞれ“演出種類”的情報等により特定される場合、これらが合成され、スモークの発生及び所定の音声の再生の両方を実行する演出にステップS303の演出（スモークの発生、或いは所定の音声の再生のいずれか一方に対応する演出）が調整される。また、ボール用演出及び優勢用演出として、これらのスモークの発生及び所定の音声の再生に加えて、ライトユニット3Aによるライトの点灯が両方の演出用に特定される場合、その点灯が同じ配色であれば照明の明るさ（照度を示すパラメータ）を二倍にする、別々の配色であればそれらを混ぜた色の配色にする、といった具合に所定の規則に従って適宜に調整される。また、優勢な状況、他方の劣勢な状況、及び対戦結果に対応する状況の複数が特定される場合も、合成、或いは所定の基準に基づくいずれか一つの選択等により適宜に調整されてもよい。ゲーム機4のモニタ47Sの演出も当然同様である。例えば、優勢な状況において優勢なチームの全ゲーム機4のモニタ47Sに優勢を示す演出が実行され、かつゴールを決めた演出が同時に付加される場合、それらは競合、或いは重複するため、適宜に合成等により調整されてよい。

20

【0068】

一方、調整条件が満たされない（演出間の競合、或いは重複が存在しない）場合、或いはステップS305の調整の後に、センターサーバ2はステップS303で特定した演出、或いはステップS305で調整した調整後（例えば合成後）の演出を実行するように演出機器3を制御する（ステップS306）。複数のイベント会場EFが存在する場合、センターサーバ2は、このような演出が各イベント会場EFにおいて実行されるように、この制御をイベント会場EF毎に実行する。また、この制御は、各演出機器3の制御がコントローラDCを介して実現される場合、コントローラDCに実行対象の演出（ステップS303で特定した演出、或いはステップS305で調整した調整後の演出）を指示することにより実現される。さらに、コントローラDCが実行対象の演出を定義する演出制御データCDに基づいて各演出機器3を制御する場合、センターサーバ2はその実行対象の演出を示す“演出種類”等の情報が記述された演出制御レコードCDR（例えば“適用条件”等の不要な部分を除く一部であってもよい）を含むように、演出制御データCDをコントローラDCに送信することにより、この制御を実現する。この場合、センターサーバ2は、ステップS305において演出の調整の一部として調整後の演出に対応する演出制御レコードCDRを含む演出制御データCDを生成してもよい。

30

【0069】

40

同様に、ゲーム機4のモニタ47Sに活躍状況の情報が提示される場合（ゲーム機4が演出機器の一つとして機能する場合）、モニタ47Sの制御はセンターサーバ2が直接的に実行してもよいが、図7の例ではゲーム機4を介して間接的に実行する場合が示されている。この場合、センターサーバ2は、対象のゲーム機4にモニタ47Sの演出を指示することにより、この制御を実現する。ゲーム機4は、実行対象の演出を実行するように適宜にモニタ47Sを制御してよいが、一例としてその実行対象の演出に対応する演出制御レコードCDRを含む演出制御データCDに基づいてモニタ47Sの制御を実現する。このため、センターサーバ2は、このような演出制御データCDをステップS306において

50

てゲーム機4に送信する。そして、このような制御（各種データの送信を含む）の後に、センターサーバ2は今回の演出処理を終了する。

【0070】

一方、ゲーム機4は、ステップS302において適用条件の判別結果をセンターサーバ2から取得すると、その判別結果が終了条件を満たすか否か判別する（ステップS203）。終了条件は、今回の演出処理を終了するか否か決定するための条件である。終了条件は適宜に満たされてよいが、一例として適用条件の判別結果が否定的結果の場合（適用条件が満たされないと判別された場合）に満たされる。この場合、ゲーム機4は以降の処理をスキップして今回の演出処理を終了する。

【0071】

一方、終了条件が満たされない場合、ゲーム機4はステップS306において演出機器（例えばモニタ47S）の演出が指示されるとその指示を取得する（ステップS204）。センターサーバ2の指示には演出制御データCDが含まれる。このため、ゲーム機4はステップS204において実行対象の演出を実行するための演出制御データCDを取得する。続いてゲーム機4は、その取得した演出制御データCDに基づいて演出機器を制御する（ステップS205）。具体的には、例えばモニタ47Sに“ゴール”を表示する演出が指示される場合、ゲーム機4は演出制御データCDのその演出に対応する演出制御コードCDRに基づいて“ゴール”的文字を表示するようにモニタ47Sを制御する。そして、このような制御の後にゲーム機4は今回の演出処理を終了する。

【0072】

図7の手順により、提供対象のゲーム機4によって所定の周期で演出データSDが生成され、センターサーバ2に提供される。そして、その演出データSDに基づいて、センターサーバ2によって演出実行の可否が判断され、適宜に演出が実行される。具体的には、ゲームのプレイ状況が特定の状況に該当する場合にはその状況に対応する演出が実現されるようにイベント会場EFの演出機器3が制御される。また、演出データSDに基づく演出が競合したり重複したりする場合には、それらの競合等する演出が調整され、調整後の演出を実現するように演出機器3が制御される。さらに、例えば各ユーザキャラクタ54の活躍状況に応じてゲーム機4のモニタ47Sに“ゴール”等の活躍状況の情報が提示される場合、そのような活躍に該当するか否か判断され、その活躍に該当する場合にはそのような提示が実現されるようにモニタ47Sの表示が制御される。つまり、各ユーザキャラクタ54の活躍に応じた情報が各ゲーム機4のモニタ47Sに表示される。

【0073】

以上に説明したように、この形態によれば、ゲームのプレイ状況に応じて各種の会場演出が実現されるように演出機器3が制御される。また、そのような演出が複数のユーザUにそれぞれ対応する複数のユーザキャラクタ54が登場するゲームに適用される場合、そのような会場演出には各ユーザキャラクタ54を介した各ユーザUの活躍を示す活躍演出が含まれる。具体的には、演出機器3が実行可能な各種の会場演出のうちから各ユーザキャラクタ54の活躍状況に応じて、そのユーザキャラクタ54に対応するユーザU（例えば図4の例の第4ユーザU4）を示す活躍演出が判別され、その活躍演出が実現されるようにそのユーザUが使用するゲーム機4（例えば図4の例の第4ゲーム機4D）のモニタ47Sが制御される。つまり、その活躍したユーザUを示す活躍演出が各ユーザキャラクタ54の活躍状況に応じてモニタ47Sを介して実際に実現される。このため、そのような活躍演出を介してユーザキャラクタ54の活躍とそのユーザキャラクタ54に対応するユーザUとの対応関係を周囲に認識させることができる。これにより、そのような活躍演出を利用して、複数のユーザUにそれぞれ対応する複数のユーザキャラクタ54が登場するゲームにおいて、活躍したユーザキャラクタ54に対応するユーザUの把握を補助することができる。

【0074】

より具体的には、例えば、サッカーゲームにおいてユーザキャラクタ54がゴールを決めた場合には、そのユーザキャラクタ54を介してゴールを決めたユーザUが使用するゲ

10

20

30

40

50

ーム機 4 のモニタ 47S だけに “ ゴール ” の文字が表示される。つまり、ユーザキャラクタ 54 の活躍状況（ゴール）に応じてそのユーザキャラクタ 54 に対応するユーザ U を個別に示す活躍演出がそのユーザ U のモニタ 47S を通じて提供される。これにより、そのような活躍演出を利用して、活躍したユーザキャラクタ 54 に対応する個別のユーザ U を周囲に認識させることができる。このため、活躍したユーザキャラクタ 54 に対応する個別のユーザ U の把握を補助することができる。あるいは、活躍演出は、活躍したユーザ U が属するチームの単位で実行されてもよく、その場合には活躍したユーザ U が属するチームを周囲に認識させることができる。これにより、活躍演出を利用して、活躍したユーザキャラクタ 54 が属するチームの把握を補助することができる。

【 0075 】

10

以上の形態において、センターサーバ 2 の機器用サービス管理部 24 が、図 7 の処理を実行することにより本発明の演出判別手段、機器制御手段、及び情報取得手段として機能する。具体的には、機器用サービス管理部 24 が図 12 のステップ S303 の処理を実行することにより演出判別手段として、ステップ S306 の処理を実行することにより機器制御手段として、ステップ S301 の処理を実行することにより情報取得手段として、それぞれ機能する。一方、センターサーバ 2 の記憶部 22 が演出制御データ CD を記憶することにより本発明のデータ記憶手段として機能する。

【 0076 】

本発明は上述した形態に限定されず、適宜の変形又は変更が施された形態にて実施されてよい。例えば、上述の形態では、会場演出として第 1 会場演出等の一方のユーザ U の優勢を伝える演出が実現されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、ゲーム機 4 がサッカー或いはテニス等の球技を仮想的に実現するゲームを提供する場合、このようなボールの位置を示すような演出が会場演出として実現されてもよい。具体的には、例えば、テニスゲームの場合、図 3 の例において第 1 ユーザ U 1 から第 2 ユーザ U 2 にボールが打ち返されたときには、第 1 ユーザ U 1 から徐々に第 2 ユーザ U 2 に向かうボールの位置を演出するように左から徐々に右に向かって点灯するライトが移動する演出が実現されてもよい。この場合、演出データ SD は、例えば “ 状況 ” の情報として、或いはその他の情報として、ボールの位置を示す情報（例えばゲーム内におけるボールの座標データ）を含んでいてもよい。

20

【 0077 】

30

また、ボール（オブジェクト）の位置（移動）を示す演出は、ゲーム機 4 が球技ゲームを提供する場合における会場演出の一例に過ぎない。ボールの代わりに、ゲーム機 4 が提供するゲームに応じて各種の物（オブジェクト）の位置を示す演出が会場演出として提供されてよい。具体的には、例えば対戦型のゲームとしてシューティングゲームが提供される場合において、対戦者のシューティング（攻撃）に使用される弾丸の位置（移動）を示す演出が会場演出として提供されてもよい。この場合、弾丸の移動は、上述のようにライトの演出（例えば点灯するライトの移動）により実現されてもよいが、その他の適宜の演出機器を通じて実現されてもよい。

【 0078 】

40

図 8 は、第 1 の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図である。図 8 の例は、図 3 の例のイベント会場 EF において対戦ゲームとして対戦型のシューティングゲームが提供され、そのゲームにおける弾丸の移動を示す会場演出がイベント会場 EF のモニタ 3D を通じて実現される場合を示している。より具体的には、図 8 の例は、このような場合に、弾丸の移動を示す会場演出としてモニタ 3D に表示される会場演出画面 60 の一例を模式的に示している。図 8 に示すように、この場合、会場演出画面 60 は、撮影画像 61 、及び A/R 画像 62 を含んでいる。

【 0079 】

撮影画像 61 は、カメラ 3E が撮影した画像である。カメラ 3E は、イベント会場 EF におけるプレイの模様（様子）を適宜に撮影してよいが、図 8 の例では第 1 ユーザ U 1 及び第 2 ユーザ U 2 を拡大するように撮影している。結果として、撮影画像 61 は、第 1 ユ

50

ーザU 1 に対応する第1ユーザ画像U 1 I、第1ゲーム機4 A に対応する第1ゲーム機画像4 A I、第2ユーザU 2 に対応する第2ユーザ画像U 2 I、及び第2ゲーム機4 B に対応する第2ゲーム機画像4 B I を含んでいる。

【 0 0 8 0 】

一方、A R 画像 6 2 は、現実空間を仮想空間に拡張するように、撮影画像 6 1 に追加的に付加される画像である。A R 画像 6 2 は、弾丸の移動の表現に使用される。このため、A R 画像 6 2 は、ゲームにおける弾丸を示す弾丸画像 6 2 A を含んでいる。弾丸画像 6 2 A は、ゲームにおける弾丸の移動を示すように、会場演出画面 6 0 において移動する。会場演出画面 6 0 には、ゲームにおいて第1ユーザU 1 、或いは第2ユーザU 2 が発射した全弾丸に対応する弾丸画像 6 2 A が表示されてもよいが、図8の例ではそれらの一部に対応する弾丸画像 6 2 A が表示されている。より具体的には、対戦相手に着弾した弾丸（着弾の部位等に応じて相手に与えるダメージが相違する場合には、着弾にともない一定以上のダメージを与える弾丸であってもよい）に対応する弾丸画像 6 2 A だけが表示される。また、弾丸画像 6 2 A は、ゲームにおける弾丸と同期するように同時期に同様の速度で移動するように表示されてもよいが、一例として着弾後にゲームにおける弾丸の速度よりも緩やかな速度で移動するように表示される。また、その移動経路はゲームにおける弾丸と一致していてもよいが、一例として発射者（攻撃者）と着弾者（被攻撃者）とを簡略的に示すように発射したユーザU から着弾したユーザU に向かって予め設定された所定の経路を移動する。つまり、弾丸画像 6 2 A は、着弾をより分かりやすく案内するためのリプレイを示す画像として機能するように表示される。

10

20

【 0 0 8 1 】

上述のような弾丸画像 6 2 A の表示は、適宜に実現されてよいが、一例として次のように実現される。まずゲーム空間内において弾丸が発射された場合、その弾丸にはその弾丸を識別するためのオブジェクトID が付与され、かつそのオブジェクトID はその弾丸の発射者を識別する情報と関連付けられる。また、その弾丸が対戦者に着弾したか否か判別するための着弾判定によりキャラクタに着弾したと判定された場合、その弾丸にオブジェクトID を介して関連付けられる発射者の情報に基づいて発射者（キャラクタ）が特定されるとともに、その弾丸が着弾したキャラクタ（被攻撃者）が特定される。そのようにして特定された発射者（攻撃者）と着弾者（被攻撃者）の情報が、ゲーム機4 からセンターサーバ2 に送信される（いずれのゲーム機4 から受信するかは適宜設定されてよい）。さらに、センターサーバ2 では、演出データSD に基づいて、その発射者に対応するユーザU 、及び着弾したキャラクタに対応するユーザU が特定される。そして、そのような発射者に対応するユーザU から着弾者に対応するユーザU に向かって移動するように弾丸画像 6 2 A が会場演出画面 6 0 に表示される。より具体的には、例えば第2ユーザU 2 、及び第1ユーザU 1 が、それぞれ発射者、及び着弾者として特定された場合、第2ユーザ画像U 2 I から第1ユーザ画像U 1 I に向かって移動するように弾丸画像 6 2 A が表示される。

30

【 0 0 8 2 】

A R 画像 6 2 は、弾丸画像 6 2 A だけでなく、適宜に他の画像を含んでいてもよいが、図8の例では軌跡画像 6 2 B 、及び効果画像 6 2 C を含んでいる。軌跡画像 6 2 B は、弾丸画像 6 2 A の軌跡を示す画像である。効果画像 6 2 C は、弾丸画像 6 2 A の着弾を表現する効果を示す画像である。弾丸の発射者と着弾者との間には攻撃者及び被攻撃者という対応関係が生じるが、発射者から着弾者に向かって移動する弾丸画像 6 2 A を含むことにより、A R 画像 6 2 は攻撃者と被攻撃者との間の対応関係を示す情報として機能する。例えば、シューティングゲームにはいわゆるFPS（ファーストパーソンシューティング）と呼ばれるゲームが含まれるが、このFPSゲームでは操作するキャラクタになりきるよう にそのキャラクタの本人視点で見たゲームフィールドがゲーム画面に表示される。そのゲーム画面には本人視点であるがゆえに操作するキャラクタ自体が表示されない場合が多く、結果的に操作するキャラクタが攻撃した場合（例えば攻撃後に即視野が変化した場合等）も攻撃された場合（例えば視野外から攻撃を受けた場合等）もそのキャラクタに対応

40

50

するゲーム画面だけを見ても把握が難しい可能性がある。会場演出画面 60 にいずれかのゲーム機 4 からの本人視点のゲーム画面が表示される場合等、ゲーム画面だけでは展開の把握が難しい F P S の場合にも攻撃者と被攻撃者との間の対応関係を補助することができる。一例として、このような会場演出画面 60 の表示を通じて、弾丸の移動を演出する会場演出が実現されてよい。この例において、第 2 ユーザ U 2 (攻撃者) 及び第 1 ユーザ U 1 (被攻撃者) が本発明の二以上のユーザとして機能する。また、A R 画像 62 、及びそれを含む会場演出画面 60 が、本発明の関係提示画像及び演出画面としてそれぞれ機能する。同様に、会場演出画面 60 (あるいはそこに含まれる A R 画像 62) が本発明の関係演出及び関係表示演出として機能する。さらに、モニタ 3 D が本発明の共用表示装置として機能する。なお、A R 画像 62 の表示開始、表示終了のタイミング、及び A R 画像 62 の移動速度や移動経路、大きさ等の表示態様は任意に定められてよい。

【 0 0 8 3 】

図 9 は、第 2 の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図である。図 9 の例は、図 4 の例の上のイベント会場 E F において対戦ゲームとして対戦型のシューティングゲームが提供され、そのゲームにおける弾丸の移動を示す会場演出がゲーム機 4 の演出用の機器を通じて実現される場合を示している。また、ゲーム機 4 の演出用の機器として、ライト等の各種の機器が利用されてよいが、図 9 の例は演出用のモニタ 47 S が利用される場合を示している。この場合、図 9 に示すように、ゲーム機 4 の演出用のモニタ 47 S には、弾丸の移動を示す演出が表示される。

【 0 0 8 4 】

演出用のモニタ 47 S には、弾丸の移動を示す適宜の演出が表示されてよく、例えば上述の会場演出画面 60 が表示されてもよいが、図 9 の例ではこれとは相違する移動案内画面 70 が表示されている。移動案内画面 70 は、攻撃者(弾丸の発射者)、及び被攻撃者(弾丸の着弾者)を示す演出を表現するための画面である。移動案内画面 70 は、適宜に攻撃者及び被攻撃者を示してよく、例えばユーザ名、各ユーザ U を示すユーザ番号、各種図形や記号等により攻撃者及び被攻撃者を示してもよいが、図 9 の例では各ユーザ U を示す配色(図 9 の例では各配色を示すパターン)によって示している。具体的には、移動案内画面 70 は、第 1 配色領域 70 A 、及び第 2 配色領域 70 B を含んでいる。

【 0 0 8 5 】

第 1 配色領域 70 A 、及び第 2 配色領域 70 B のいずれも各ユーザ U を識別するための色が表示される領域であるが、第 1 配色領域 70 A には自己を示す色が、第 2 配色領域 70 B には攻撃者を示す色が、それぞれ表示される。具体的には、まず各ゲーム機 4 (あるいは各ユーザ U でもよい) にはそれぞれにユニークな色が割り当てられ、その色が各ゲーム機 4 において第 1 配色領域 70 A に表示される。一方、第 2 配色領域 70 B は、被攻撃者となるまで非点灯状態(無色)にあるが、被攻撃者となった場合にその攻撃の攻撃者(弾丸を発射したユーザ U)を示す色を表示する。

【 0 0 8 6 】

図 9 の例では、第 1 配色領域 70 A には、第 1 ゲーム機 4 A にドット柄が、第 2 ゲーム機 4 B に右斜線が、それぞれ表示されている。これらのドット柄、及び右斜線は、第 1 ゲーム機 4 A を使用する第 1 ユーザ U 1 、及び第 2 ゲーム機 4 B を使用する第 2 ユーザ U 2 にそれぞれ対応する色を示している。一方で、第 1 ゲーム機 4 A の第 2 配色領域 70 B には、右斜線が表示されている。つまり、第 2 ユーザ U 2 による第 1 ユーザ U 1 の攻撃を示す演出、つまり第 1 ユーザ U 1 が被攻撃者であり、第 2 ユーザ U 2 が攻撃者であることを示す演出が第 1 ゲーム機 4 A 及び第 2 ゲーム機 4 B の移動案内画面 70 を通じて実現されている。換言すれば、第 1 ゲーム機 4 A 及び第 2 ゲーム機 4 B の移動案内画面 70 を通じて、第 2 ユーザ U 2 による第 1 ユーザ U 1 の攻撃に対応する弾丸の移動が表現されている。これらの場合、会場演出を通じて、攻撃側の活躍(あるいは攻撃を受けるという被攻撃側の好ましくない活躍)だけでなく、攻撃側及び被攻撃側の関係を示す情報も把握される。結果として、このような会場演出を通じて、攻撃側(あるいは被攻撃側)に対応するユーザ U の把握だけでなく、その攻撃によって生じるユーザ U 間の対応関係の把握も補助す

10

20

30

40

50

ることができる。この例において、移動案内画面 70 が本発明の関係演出及び関係表示演出として機能する。

【0087】

なお、上述のように、図 8 の例及び図 9 の例において対戦相手への攻撃は攻撃者と被攻撃者との間の対応関係を生じさせる展開であるが、例えばその他にも攻撃前のロックオン等の複数のユーザ U 間に対応関係を生じさせる各種の展開を対戦ゲームは含みえる。あるいは、上述のサッカーゲーム等におけるボールの位置の移動も移動先と移動元とが生じるため、同様に対応関係を生じさせる展開である。また、例えば、ゲームの種類によっては、弾丸ではなく魔法によって攻撃される場合もあるが、そのような攻撃も対応関係を生じさせる展開に当然含まれる。このようにゲーム機 4 が提供するゲームには、その種類に応じて同様の展開が適宜に含まれ得るが、会場演出画面 60 (あるいはそこに含まれる AR 画像 62)、及び移動案内画面 70 は、それらの各種の展開の表現に利用されてよい。そして、これらの展開を表現する会場演出画面 60 等が適宜に会場演出として実現されてよい。

10

【0088】

上述のように、各ゲーム機 4 は、各種の会場演出を実現してよいが、例えば各ゲーム機 4 のモニタ 47 (モニタ 47 N 及びモニタ 47 S のいずれでもよい) を通じて各種の情報を提供する演出が実現されてもよい。具体的には、例えば、次回の対戦に使用されるゲーム機 4 は、対戦結果 (プレイ状況) 及びゲームイベントの各進行を管理するイベントデータに基づいて特定される次回の対戦者 (ユーザ U) を示す情報を、モニタ 47 を通じて提示してもよい。

20

【0089】

また、例えばイベントデータ等を介して初回の対戦者 (あるいは対戦用のゲーム機 4) が管理される場合、次回の対戦者の情報には、この初回の対戦者の情報が含まれてもよい。このため、ゲームのプレイ状況にはプレイ中及びプレイ後の状況はもちろん、プレイ前の状況が含まれていてもよい。この場合、例えば、プレイ前の状況には初回等の対戦前を示す状況が含まれる。同様に、このようなプレイ前の状況を示す情報には、例えば次回 (初回を含む) の対戦 (例えば 1 回戦の初回、或いは 1 回戦の第 3 試合等) に使用されるゲーム機 4 を示す情報 (イベント会場 E F 内におけるその配置位置を示す情報を含む) 、次回の対戦が実行されるイベント会場 E F (複数存在している場合) を示す情報、或いは次回の対戦開始時間を示す情報等が含まれてよい。つまり、各ゲーム機 4 は、会場演出の一部として、これらの次回のゲーム機 4 を示す情報 (例えば次回のゲーム機 4 に番号が付与されている場合はその番号、或いは次回のゲーム機 4 までのルートを示すマップ等) 等がモニタ 47 に提示されてよい。

30

【0090】

さらに、例えば、次回のゲーム機 4 を示す情報が提示される場合等、イベント会場 E F に設置される複数のゲーム機 4 の一部 (例えば今回の対戦の勝者のゲーム機 4 等) だけが会場演出 (情報の提示) に使用される場合、そのような一部のゲーム機 4 が例えばイベント用サービスを通じて特定されてよい。具体的には、例えば、イベントデータ等によって初回の対戦相手、対戦開始時間 (及びそれに対応するゲーム機 4) 等が管理されている場合には、そのようなイベントデータに基づく一部のゲーム機 4 の特定、及びその一部のゲーム機 4 への制御がイベント用サービスを通じて実現されてよい。同様に、例えば、各ゲーム機 4 の位置が機器管理データ等によって管理される場合には、そのような機器管理データに基づくルートの特定、及びその提示がイベント用サービスを通じて実現されてもよい。あるいは、同様の制御等は、各ゲーム機 4 が演出機器の一部として位置づけられるように機器制御サービスを通じて実現されてもよい。イベント会場 E F が複数存在したり、イベント会場 E F 内に、複数台で一組となっている多数組のゲーム機 4 が存在したりする場合、対戦を行うユーザ U がどこで対戦を行えばよいかわからなくなる可能性がある。このような場合、迷った結果対戦開始時刻に間に合わずに失格となってしまう可能性もある。同様に、観覧者が観覧を所望する対戦がどこで行われているかがわかりにくい場合もあ

40

50

る。上述のようなイベント用サービス等により、ユーザ や観覧者に対する適切な案内を実現することができる。

【0091】

上述の形態では、活躍演出として“ゴール”の文字を表示する演出が採用されているが、本発明はこのような形態に限定されない。例えば、活躍演出として、複数のユーザ U 間で順位を競うゲームが提供される場合、その順位が活躍状況として利用されてよい。そして、そのような順位を表示する演出が活躍演出として利用されてよい。この場合、1 位等の所定範囲（例えば入賞範囲）のユーザ U だけでなく、全ユーザ U に順位を示す情報が活躍演出として適用されてもよい。また、演出機器として、演出機器 3 及びゲーム機 4 に限らず、各種の機器が利用されてよい。例えば、ゲーム中に各ユーザ U がヘッドフォンを装着している場合には、そのヘッドフォンが演出機器として利用されてもよい。具体的には、ヘッドフォンから順位等に応じた音声が再生されてもよいし、ヘッドフォンにライト等が設けられている場合はそのようなライトを通じて順位等の活躍状況に応じた配色の点灯（演出）が実現されてもよい。例えば、その他にもマウスやゲーム機 4 の筐体等の適宜の機器が演出機器として利用されてよい。10

【0092】

また、ゲームにおけるキャラクタの活躍は、演出データ S D の“アクション”及び“状況”から把握されるため各種のアクション（行動）や状況（結果）を含みえるが、そのようなアクション等にはゲームの進行（結果を含む）に良い影響を与える（あるいは良い結果を示す）好ましい活躍（プラスの活躍）だけでなく、良くない影響を与える（あるいは良くない結果を示す）好ましくない活躍（マイナスの活躍）も当然含まれ得る。これは、上位入賞等の良い活躍だけでなく、最下位等の良くない結果を示す活躍も含む全ユーザ U の順位を示す情報が活躍演出として適用され得ることからも明らかである。例えば、好ましくない活躍には、その他にもサッカーゲームにおけるゴールを許したキーパーの行動、ドリブルで抜かれたディフェンスの行動等が含まれ、上述の対戦型のシューティングゲームにおける被攻撃という状況（結果）等も含まれる。当然、好ましい活躍だけでなく、これらの好ましくない活躍が活躍演出として適宜の演出機器を通じて実現されてもよい。20

【0093】

図 10 は、第 3 の変形例に係る制御サービスを説明するための説明図である。図 10 の例は、図 3 の例のゲームイベントにおいて好ましくない活躍を示す活躍演出が実現される場合を示している。また、このような活躍演出は、上述のように適宜の演出機器 3 を通じて実現されてよいが、図 10 の例はイベント会場 E F のモニタ 3 D を通じて実現される場合を示している。モニタ 3 D には、好ましくない活躍を示す活躍演出として適宜の画面が表示されてよいが、一例として会場演出画面 6 0 が表示される場合を示している。この場合、図 10 に示すように、会場演出画面 6 0 は、撮影画像 6 1、及び A R 画像 6 2 を含んでいる。

【0094】

撮影画像 6 1 は、図 8 の例と同様である。このため、図 8 の例と共に構成には、図 8 と同一の符号を付して説明を省略する。A R 画像 6 2 も同様であるが、第 3 の変形例では好ましくない活躍を示す画像として機能する。具体的には、第 3 の変形例では、A R 画像 6 2 は、好ましくない活躍をしたキャラクタに対応するユーザ U を他のユーザ U と区別するように表示される。つまり、A R 画像 6 2 は、好ましくない活躍をしたユーザ U を他のユーザ U と識別するための識別画像として機能する。このような A R 画像 6 2 として、他のユーザ U と区別（あるいは識別）可能な適宜の画像が使用されてよいが、図 10 の例では好ましくない活躍を示す象徴としてのゴーストキャラクタが利用されている。つまり、第 3 の変形例では、好ましくない活躍をしたユーザ U には、会場演出画面 6 0 において A R 画像 6 2 としてゴーストキャラクタが近くに表示される。図 10 の例では、第 2 ユーザ画像 U 2 I（あるいは第 2 ゲーム機画像 4 B I）の近くに A R 画像 6 2（ゴーストキャラクタ）が表示されている。このため、このような A R 画像 6 2 を通じて、第 2 ユーザ U 2 の好ましくない活躍が把握される。この例において、この第 2 ユーザ U 2 が本発明の一4050

人のユーザとして機能する。また、会場演出画面 60 が本発明の演出画面として機能する。

【 0 0 9 5 】

好みたくない活躍には、上述のとおり被攻撃等の各種の活躍が含まれ得るが、例えばその他にもゲームの種類に応じて各種の活躍が含まれてよい。例えば、双六ゲーム等において一定の進行範囲における最下位等にマイナス効果（ペナルティ）が適用される場合、このようなマイナス効果の適用が好みたくない活躍として利用され、そのマイナス効果を示すように A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）が表示されてもよい。また、最下位の対象者が変化した場合、或いは他の好みたくない活躍が生じた場合等、適宜の変更条件に応じてマイナス効果の適用対象者が変更された場合、A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）の表示対象者は変化するが、この変化は適宜に生じてよく、例えば変化の過程（移動先への移動に至る過程）が見えるように、つまり A R 画像 62 の移動が表示されるように生じてもよい。10

【 0 0 9 6 】

図 11 は、A R 画像 62 の移動の一例を模式的に示す図である。図 11 の例は、図 10 の例において第 2 ユーザ U2 から第 1 ユーザ U1 に A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）の表示対象者が変化した場合を示している。この場合、図 11 に示すように、会場演出画面 60 において A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）は、第 2 ユーザ画像 U2 I（あるいは第 2 ゲーム機画像 4B I）の近く（破線表示）から第 1 ユーザ画像 U1 I（あるいは第 1 ゲーム機画像 4A I）の近くに移動する。このような移動は、適宜に実現されてよく、その経路も適宜でよいが、図 11 の例では二台のゲーム機 4 の上方を跨ぐように移動する所定の経路 B A を通じて実現されている。一例として、このように A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）の移動（表示対象者の変化、或いは変更条件の具備）が活躍演出として会場演出画面 60 を通じて表現されてもよい。これらの場合にも、このような好みたくない活躍をしたキャラクタに対応するユーザ U の把握を補助することができる。この例において、A R 画像 62（ゴーストキャラクタ）が第 2 ユーザ画像 U2 I から第 1 ユーザ画像 U1 I の近くに移動する場合、A R 画像 62 の移動元（前回の対象者）及び移動先（今回の対象者）として両者に対応関係が生じる。このため、このような移動も対応関係が生じる展開に含まれる。結果として、図 11 の例において第 2 ユーザ U2 及び第 1 ユーザ U1 は本発明の二以上のユーザとして機能する。同様に、A R 画像 62、及び会場演出画面 60 が、本発明の関係提示画像、及び演出画面としてそれぞれ機能する。20

【 0 0 9 7 】

なお、好みたくない活躍を示す活躍演出は、モニタ 3D（大型のモニタ）に限定されず、各種の表示装置を通じて適宜に実現されてよい。好みい活躍を示す活躍演出も同様である。例えば、上述のようにゴールを示す文字や攻撃者を示す配色はゲーム機 4 に設けられるモニタ 47S に表示される場合があるが、このゲーム機 4 のモニタ 47S は各ユーザに個別に対応する表示装置（演出機器）である。このため、各種活躍演出を実現する表示装置は、このような各ユーザに個別に対応する各種の表示装置を当然適宜に含んでいてよい。このような表示装置は、ゲーム機 4 の他にも各ユーザに対応するように適宜に設けられていてよいが、例えば各ユーザの帽子、或いは体といった各ユーザに個別に設けられていてよい。つまり、ユーザが身に着ける（ウェアラブルな）表示装置が各種活躍の演出に使用されてよい。このようなウェアラブルな表示装置は適宜に実現されてよいが、例えばゼッケン型の電子ペーパー（表示装置）、或いは帽子に設けられる L E D 装置（表示装置）として実現されてもよい。つまり、ゴーストキャラクタの画像、着弾を示す情報（配色）、ゴールを示す情報、或いは順位を示す情報等の各種活躍演出は、ゼッケン型の電子ペーパー、或いは帽子に設けられる L E D 装置等のユーザに個別に対応する表示装置に表示されてもよい。あるいは、これらの各種活躍演出は、モニタ 3D 等の表示装置にも限定されず、当然その他の各種の演出機器 3 を通じて実現されてよい。例えば、そのような演出機器 3 はゲーム機 4 を当然含んでいてよく、例えば演出用のモニタ 47S の他にもゲーム機 4 に設けられる各種の演出用の機器を通じて好みたくない活躍を示す活躍演出、或い40

は好ましい活躍を示す活躍演出が実現されてよい。

【0098】

会場演出画面60が演出に使用される場合、各ユーザU（あるいは各ゲーム機4）の判別は適宜に実現されてよく、例えば顔の画像から各ユーザUが判別され、会場演出画面60における各ユーザUの位置が特定されてもよい。あるいは、各ユーザU（あるいは各ゲーム機4）の位置を示すデータに基づいて会場演出画面60における各ユーザUの位置が特定されてもよい。例えば、“対象機器”に各ゲーム機4を識別するための筐体IDの情報が記述される場合、演出制御データCDは更に各ゲーム機4の位置を示す“位置”的情報を含み、各ゲーム機4の位置を特定するためのデータとして機能してもよい。この場合、「位置」には、イベント会場EFにおける位置の情報が記述され、その位置を会場演出画面60における座標に換算する換算処理を通じて会場演出画面60における各ゲーム機4の位置が特定されてもよいし、会場演出画面60における各ゲーム機4の位置（座標）の情報が記述されていてもよい。この場合、AR画像62は各ゲーム機4間を移動したり各ゲーム機4の近くに配置されたり、各ゲーム機4に対して表示されてもよいし、各ゲーム機4と各ユーザUとの関係を特定するデータに基づいて各ユーザUの位置として特定されてもよい（この場合、演出制御データCD、或いはそれと各ユーザUとの関係を特定するデータとの組み合わせが本発明の位置データとして機能する）。あるいは、会場演出画面60における各ユーザU（あるいはゲーム機4）の位置（座標）を特定するための位置データ（正規化データとして演出制御データCDの一部であってもよいし、別のデータとして機能してもよい）が用意されていてもよい。このような位置データは、適宜の場所に記憶されていてよいが、例えばセンターサーバ2の記憶部22にサーバ用データ23の一部として記憶される。この場合、記憶部22が本発明の位置記憶手段として機能する。10

【0099】

図12は、位置データの構成の一例を示す図である。位置データPDは、会場演出画面60における各ユーザU（あるいはゲーム機4）の位置（座標）を特定に必要な適宜の情報を含んでいてよいが、一例として図12に示すように、ユーザU毎に会場演出画面60における位置を管理するための位置レコードPDRを含んでいる。また、このような管理を実現するために、位置レコードPDRは、“ユーザ”、“筐体ID”、及び“位置”的情報を含んでいる。“ユーザ”は、演出データSDにおける“ユーザ”と同様の情報である。“筐体ID”は、各ゲーム機4を識別するための筐体IDを示す情報である。また、“位置”は、会場演出画面60における各ユーザUの位置（座標）を示す情報である。例えば、撮影画像61が撮影条件を固定したカメラ3Eにより撮影される場合、その撮影画像61における各ユーザUの位置は固定されるため、このような固定的な位置を示す情報が“位置”に記述される。位置レコードPDRには、これらの情報が相互に関連付けられるように記録されている。この例において“位置”に記述される位置の情報が本発明の位置情報として機能する。同様に、“ユーザ”に記述されるユーザIDの情報が本発明の識別情報として機能する。なお、位置データPDは、これらの情報に限定されず、会場演出画面60における位置の特定の要請等に応じて適宜の情報を管理してよい。あるいは、これらの情報は適宜に省略されてもよい。30

【0100】

また、各ユーザUの攻撃、各ユーザUの被攻撃、或いはゴーストキャラクタの対象となる最下位等の状況（結果）等は適宜に管理されてよいが、一例として演出データSDを介して管理される。具体的には、例えば、各ユーザUの攻撃は“アクション”的情報として、各ユーザUの被攻撃、或いはゴーストキャラクタの対象となる最下位等の状況（結果）は“状況”的情報として、それぞれ演出データSDに記述される。40

【0101】

また、変形例に係る制御サービスは、一例として図7の例の演出処理と同様の手順によって実現されてよい。ただし、各処理の詳細は、変形例に係る制御サービスに応じて適宜に調整されてよい。具体的には、例えば、第2変形例に係る制御サービスの場合、ステップS302の処理では、“状況”的情報だけでなく、各ユーザUの攻撃の判別等のために50

適宜に“アクション”の情報が適用条件の要件として使用されてよい。そして、攻撃を行った場合、或いは被攻撃を受けた場合に適用条件が満たされる。また、ステップS303の処理では、演出機器3を通じて実現されるべき演出として移動案内画面70の第2配色領域70Bに攻撃者を示す色を表示する演出（以下、攻撃演出と呼ぶ場合がある）が判別される。このため、この判別に使用される演出制御データCDには、攻撃演出を特定するための適宜の情報が記述され得るが、一例として“演出種類”、“対象機器”、及び“演出詳細”に、攻撃演出を示す演出ID、ゲーム機4における演出用のモニタ47Sを示す機器ID、及び第2配色領域70Bへの色の表示を示す数値（第2配色領域70Bに表示すべき色、つまり攻撃者の色は各ユーザUの色を管理するデータに基づいて別途特定されてよい）の情報がそれぞれ記述される。そして、このような攻撃演出がゲーム機4に指示され（ステップS306、或いはステップS204）、実際に攻撃演出（第2配色領域70Bに攻撃者を示す色を表示する演出）が実現される（ステップS205）。 10

【0102】

第1変形例及び第3変形例に係る制御サービスの場合（会場演出画面60が活躍演出として利用される場合）も同様であるが、各ゲーム機4において攻撃演出が実行されない（会場演出画面60に加えて攻撃演出が実現されてもよい）場合、図7の演出処理の代わりに、変形例に係る演出処理が実行されてもよい。図13は、変形例に係る演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。なお、図13の例において図7の演出処理と同様の手順については同一の符号を付して説明を省略する。 20

【0103】

図13に示すように、変形例に係る演出処理では、図7の例と比べて、ステップS203以降の処理が省略されている。具体的には、ゲーム機4は、ステップS202において演出データSDを送信した後に、今回の演出処理を終了する。一方、センターサーバ2は、その演出データSDを取得し（ステップS301）、適用条件を判別する（ステップS302）。この判別は、第2変形例に係る制御サービスにおける判別と同様でよく、攻撃を行った場合、攻撃を受けた場合、或いは最下位等のゴーストキャラクタの対象となる条件が満たされる場合に適用条件が満たされる。 30

【0104】

続いてセンターサーバ2は演出を判別する（ステップS303）が、この判別には会場演出画面60におけるAR画像62を配置すべき位置の判別が含まれる。つまり、センターサーバ2は、ステップS303において、演出機器3を通じて実現されるべき演出として会場演出画面60を利用した演出（以下、モニタ演出と呼ぶ場合がある）を判別するとともに、その会場演出画面60に含まれるAR画像62の位置（移動元の位置及び移動先の位置を適宜に含む）を判別する。この場合、演出制御データCDには、モニタ演出を特定するための適宜の情報が記述され得るが、一例として“演出種類”、“対象機器”、及び“演出詳細”に、モニタ演出を示す演出ID、モニタ3Dを示す機器ID、及び会場演出画面60に配置されるべきAR画像62を示す情報がそれぞれ記述される。 40

【0105】

一方、AR画像62の位置は、上述のようにユーザUの顔判別等を通じて適宜に判別されてよいが、一例として位置データPDを通じて実現される。具体的には、センターサーバ2は、演出データSD及び演出制御データCDを参照しつつ、まず適用条件を満たす各ユーザU（あるいは各ゲーム機4）を判別する。例えば、センターサーバ2は、第1変形例及び第3変形例に係るモニタ演出の場合、演出データSDの“状況”（あるいは“アクション”）の情報、及びそれに対応付けられる“ユーザ”的情報を参照し、攻撃者、被攻撃者、或いはゴーストキャラクタの対象者を、適用条件を満たす各ユーザUとして判別する。次にセンターサーバ2は、位置データPDの“ユーザ”及び“位置”的情報を参照して、攻撃者、被攻撃者、或いはゴーストキャラクタの対象者（適用条件を満たす各ユーザU）の位置を判別する。この場合、センターサーバ2は、例えば攻撃者をAR画像62の移動元の位置として、被攻撃者の位置を移動先の位置として、それぞれ特定し、これらの移動元から移動先に移動する各位置を会場演出画面60におけるAR画像62の位置とし 50

て判別する。ゴーストキャラクタが前回対象のユーザU（図11の例の第2ユーザU2）から今回対象のユーザU（図11の例の第1ユーザU1）に移動する場合も同様でよいが、移動しない場合にはゴーストキャラクタの対象者の位置（その位置を基準にした所定位置を含む）を会場演出画面60におけるAR画像62の位置として判別する。

【0106】

なお、ゴーストキャラクタ等のAR画像62が配置される所定位置は適宜でよく、上述のように会場演出画面60において各ユーザUの近くであってもよいが、各ユーザUの位置（例えばAR画像62と各ユーザUの画像とが重なる位置）であってもよい。AR画像62を各ユーザUの位置と重ねるように表示する場合、センターサーバ2は、AR画像62と各ユーザUの画像との間で表示、非表示（あるいは前後関係）を適宜に調整してもよい。具体的には、このような場合、例えば、センターサーバ2は、撮影画像61から各ユーザUの輪郭を抽出し、AR画像62と各ユーザUの画像との重複範囲ではAR画像62を（ユーザ視点で）非表示となるようにする（例えば各ユーザUの画像に隠れるように重複範囲のAR画像62を非表示とする）処理、又は重複範囲において各ユーザUの画像を（ユーザ視点で）非表示となるようにする（例えばAR画像62に隠れるようにその画像の下のレイヤーとする）処理を実行してもよい。このため、例えば、AR画像62としてゴーストキャラクタが表示される場合、重複範囲においてAR画像62は非表示とされてもよい。この場合、ユーザUの背後に位置するようにAR画像62が表示される。このような調整において重複範囲ではAR画像62、及び各ユーザUの画像のいずれが非表示となってもよいが、AR画像62を非表示とすることにより各ユーザUの画像、つまりゲームにおいて活躍したキャラクタに対応するユーザの表示を優先することができる。一方、例えば、AR画像62として弾丸画像62Aが表示される場合、重複範囲において各ユーザUの画像は非表示とされてもよい。この場合、弾丸画像62Aは各ユーザUの画像の前に位置するように表示される。弾丸画像62Aのような展開を示す画像の場合、弾丸画像62Aの表示の方が活躍の把握に寄与する可能性が高い。このため、各ユーザUの画像の表示を非表示とすることにより、このような活躍の把握に寄与するAR画像62の表示を優先することができる。

【0107】

センターサーバ2は、上述のような演出の判別の後、適宜に調整（ステップS304、ステップS305）を行い、AR画像62を含む会場演出画面60がモニタ3Dに表示されるように、つまり実際にモニタ演出が実現されるように、モニタ3Dを制御する（ステップS306）。一例として、変形例に係る演出処理は、このように実現される。これにより、活躍演出の一つとして、モニタ演出が実現される。また、この例において、センターサーバ2の制御ユニット21（機器用サービス管理部24）が、図13のステップS303の処理を実行することにより本発明の位置判別手段として機能する。

【0108】

なお、例えば、第1変形例の制御サービスにおいて会場演出画面60に加えて攻撃演出が実現される場合等、上述のように、適宜に各処理の詳細が調整されつつ図7の例の演出処理が適用されてよい。例えば、このような調整の一例として、ステップS303の処理は、図13の例と同様の処理に調整されてよい。あるいは、各ゲーム機4において攻撃演出が実行されないとには、適用条件が満たされる場合でも終了条件が満たされるようステップS203の処理が調整されてよい。具体的には、モニタ演出に対応する所定の適用条件が満たされる場合、ステップS203において終了条件が満たされ、以降の処理がスキップされてもよい（モニタ3Dだけでなく、ゲーム機4以外の各種演出機器3が利用される場合も同様）。

【0109】

また、上述の形態のセンターサーバ2の役割（各種処理等）の全部或いは一部を他のシステム（ゲーム機4、コントローラDC、或いはその他の適宜のコンピュータを含む）が実行してもよい。つまり、本発明の演出制御システムは、各種の他のシステムを適宜に含んでいてもよい。このため、例えばゲーム機4の単体が本発明の演出制御システムとして

10

20

30

40

50

機能してもよい。一方で、センターサーバ2（他のシステムがセンターサーバ2として機能する場合を含む）のみが本発明の演出制御システムとして機能してもよい。あるいは、各イベント会場E Fに設置された適宜のコンピュータ等がローカルサーバとして機能し、センターサーバ2の役割の全部を担ってもよい。つまり、適宜のローカルサーバがセンターサーバ2として機能してもよい。この場合において、そのようなローカルサーバでは、それが設置されるイベント会場E F用にカスタマイズされた演出制御データC D等、つまりそのイベント会場E Fに対応する演出制御レコードC D R等のみ（“会場I D”的情報が省略されてもよい）の各種データが使用されてよい（イベント会場E FのコントローラD C等に提供される各種データも同様）。

【0110】

10

上述した実施の形態及び変形例のそれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0111】

本発明の演出制御システムは、演出を実現するための演出機器（3）に接続され、前記演出を実行するように前記演出機器を制御する演出制御システム（1）であって、複数のユーザ（U）にそれぞれ対応する複数のキャラクタ（54）を介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザ（U4）を示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データ（C D）を記憶するデータ記憶手段（22）と、前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手段（24）と、前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手段（24）と、を備えるものである。

20

【0112】

本発明によれば、演出機器が実行可能な複数の演出のうちから各キャラクタの活躍状況に応じて、複数のユーザの少なくとも一部のユーザを示すユーザ用演出が判別され、そのユーザ用演出が実現されるように演出機器が制御される。つまり、一部のユーザを示すユーザ用演出が各キャラクタの活躍状況に応じて演出機器を介して実際に実現される。このため、そのようなユーザ用演出を介してキャラクタの活躍とそのキャラクタに対応する一部のユーザとの関係を周囲に認識させることができる。このため、そのようなユーザ用演出を利用して、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタが登場するゲームにおいて、活躍したキャラクタに対応する一部のユーザの把握を補助することができる。なお、キャラクタの用語は、擬人化された者だけでなく、車や馬などの各種の物を含んでよい。また、活躍には、ゲームにおけるキャラクタの各種アクション（行動）、及び各種状況が含まれる。これらのアクション及び状況には、ゲームの進行（結果を含む）に良い影響を与える（あるいは良い結果を示す）好ましいもの（プラスのもの）だけでなく、良くない影響を与える（あるいは良くない結果を示す）好ましくないもの（マイナスのもの）も当然存在する。このため、活躍の用語には、このような好ましい活躍（例えば上位入賞や各種ミッションの成功、或いは報酬の獲得等）、及び好ましくない活躍（例えば下位入賞や各種ミッションのミス、或いは各種ペナルティ等）の両方が含まれる。

30

【0113】

40

ユーザ用演出は活躍したキャラクタに対応するユーザのみを示すものであってもよいし、例えばチーム（グループ）単位で対戦、或いは協力等を通じてプレイされるゲームの場合にはその活躍したキャラクタが属するチーム（二人以上のユーザ）を示すものであってもよい。つまり、ユーザ用演出によって示される一部のユーザは一人であっても、複数であってもよい。例えば、本発明の演出制御システムの一態様において、前記演出判別手段

50

は、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数のユーザ用演出が用意され、前記一部のユーザとして一人のユーザ（U4）が機能する場合に、前記複数のユーザ用演出から前記一人のユーザに対応するユーザ用演出を前記ユーザ用演出として判別してもよい。この場合、各キャラクタの活躍状況に応じて各ユーザを個別に示すユーザ用演出が提供される。これにより、このようなユーザ用演出を利用して、活躍したキャラクタに対応する個別のユーザを周囲に認識させることができる。このため、活躍したキャラクタに対応する個別のユーザの把握を補助することができる。

【0114】

演出機器として、ライト、スピーカ、スモーク装置等の各種の出力装置、或いはカメラ等のそれらの演出に使用される各種の入力装置が利用されてよい。そして、そのようなユーザ用演出として、例えば一部のユーザを示す配色のライトの点灯、スモークの生成、或いは音声の再生といった各種の演出が演出機器の種類に応じて利用されてよい。例えば、各ユーザ用演出が用意される態様において、前記演出機器として、表示装置（47S）が利用され、各ユーザ用演出として、前記表示装置を介して各ユーザの活躍状況を示す情報を表示する情報表示演出が利用され、前記機器制御手段は、各キャラクタの活躍状況に応じて前記情報表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御してもよい。

10

【0115】

表示装置を介して各種の情報表示演出が適宜に実現されてよい。例えば、情報表示演出は、色、記号、文字、或いはその他の各種の画像等を通じて適宜に実現されてよい。また、情報表示演出には、カメラ等の適宜の入力装置の入力結果が利用されてもよい。例えば、情報表示演出には、カメラの撮影結果（撮影画像）が利用されてもよい。具体的には、例えば、演出機器として表示装置が利用される態様において、前記複数のユーザによって共用されるように前記複数のユーザを撮影した撮影画像（61）を表示する共用表示装置（3D）が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報を関連付けられるように記述された位置データ（PD）を記憶する位置記憶手段（22）と、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記一人のユーザの位置を判別する位置判別手段（24）と、を備え、前記機器制御手段は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記一人のユーザを識別するために付加される識別画像（62）を含む演出画面（60）が前記情報表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御してもよい。この場合、演出画面における識別画像を通じて、活躍したキャラクタに対応するユーザの把握を補助することができる。

20

【0116】

ユーザ用演出に対応する一部のユーザは一人であっても二人以上であってもよい。二人以上の場合、適宜の二人が一部のユーザとして機能してよい。例えば、ゲームが二人以上のユーザ間に対応関係が生じる展開を含む場合、それらの二人のユーザの一方だけが一部のユーザとして機能してもよいし、両方が一部のユーザとして機能してもよい。同様に、情報表示演出は、活躍の結果だけを活躍状況として演出してもよいし、その結果に至る過程を含む状況を活躍状況として演出してもよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記演出判別手段は、二以上のユーザ（U1、U2）の間に対応関係が生じる展開を前記ゲームが含み、前記二以上のユーザ間の対応関係を示す演出としての関係演出が前記ユーザ用演出に含まれ、前記二以上のユーザが前記一部のユーザとして機能する場合に、前記展開に伴い前記ユーザ用演出として前記関係演出を判別し、前記演出機器として、表示装置が利用され、前記関係演出として、前記表示装置を介して前記二以上のユーザの間の対応関係を示す情報を表示する関係表示演出（70）が利用され、前記機器制御手段は、前記展開に応じて前記関係表示演出が実現されるように、前記表示装置の表示を制御してもよい。また、この態様において、前記複数のユーザによって共用されるように前記複数のユーザを撮影した撮影画像（62）を表示する共用表示装置（3D）が前記表示装置に含まれる場合に、前記複数のユーザをそれぞれ識別する識別情報と前記撮影画像における各ユーザの位置を示す位置情報を関連付けられるように記述された位置データ

30

40

50

タ(P D)を記憶する位置記憶手段(2 2)と、前記位置データに基づいて、前記撮影画像における前記二以上のユーザの位置を判別する位置判別手段(2 4)と、を備え、前記機器制御手段は、前記撮影画像、及び当該撮影画像に前記二以上のユーザの間の対応関係を示すために付加される関係提示画像(6 2)を含む演出画面(6 0)が前記関係表示演出として表示されるように、前記共用表示装置の表示を制御してもよい。これらの場合、関係表示演出を通じて、活躍した二以上のキャラクタにそれぞれ対応する二以上のユーザの把握だけでなく、それらのユーザの対応関係の把握も補助することができる。

【 0 1 1 7 】

演出制御システムは演出機器の制御を実現できる限り、適宜に構成されてよい。例えば、演出制御システムは複数のユーザが共用する一台のゲーム機として構成されてもよい。
つまり、このような一台のゲーム機が本発明の演出制御システムとして機能してもよい。あるいは、演出制御システムは、複数のユーザが共用する一台のゲーム機、或いは複数のゲーム機(1 対 1 だけでなく、1 対複数でユーザと対応する場合を含む)に接続されるように構成されてもよい。具体的には、例えば、本発明の演出制御システムの一態様として、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数のゲーム機(4)にネットワーク(N T)を介して接続され、前記複数のキャラクタが前記複数のゲーム機にそれぞれ対応するよう当該複数のゲーム機を介して前記ゲームがプレイされる場合に、各ゲーム機から各キャラクタの活躍状況の情報を取得する情報取得手段(2 4)を備える態様が採用されてもよい。
。

【 0 1 1 8 】

上述のように、演出機器は各種の装置を含んでいてよいが、このような装置にゲーム機が含まれてもよい。この場合において、ゲーム機に設けられるゲーム用の各種の出力装置等が演出機器として兼用されてもよいし、演出用の専用の出力装置等がゲーム機に設けられてもよい。そして、このような出力装置等を通じて、ユーザ用演出は適宜に一部のユーザを示してよい。例えば、複数のユーザによって共用されるゲーム機が演出機器として使用される場合、そのゲーム機に設けられたライト、スモーク装置、スピーカ、或いは表示装置等を通じて一部のユーザを示す配色のライトの点灯、或いはスモークの生成、音声の再生、又は情報の提示等が実行されてもよい。あるいは、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のゲーム機が用意される場合、各キャラクタの活躍に応じてそのキャラクタに対応する一部のユーザのゲーム機に設けられる出力装置等を演出に使用することにより、その出力装置等の使用自体を通じて一部のユーザが示されてもよい。具体的には、例えば、複数のユーザにそれぞれ対応する複数のゲーム機が用意される態様において、前記ユーザ用演出には、前記複数のゲーム機に複数の演出機器がそれぞれ設けられる場合に、前記複数のゲーム機のうち前記一部のユーザに対応する一部のゲーム機(4 D)の演出機器を使用する演出が含まれ、前記機器制御手段は、前記一部のゲーム機の演出機器を使用する演出が実行されるべき場合に、前記一部のゲーム機の演出機器において前記ユーザ用演出が実現されるように、前記一部のゲーム機の演出機器を制御してもよい。

【 0 1 1 9 】

一方、本発明のコンピュータプログラム(P G 1)は、前記演出機器に接続されるコンピュータ(2 1)を、上述の演出制御システムの各手段として機能させるように構成されたものである。
。

【 0 1 2 0 】

また、本発明の制御方法は、演出を実現するための演出機器(3)に接続され、前記演出を実行する前に前記演出機器を制御する演出制御システム(1)であって、複数のユーザ(U)にそれぞれ対応する複数のキャラクタ(5 4)を介して前記複数のユーザにプレイされるゲームの演出に前記演出機器が適用される場合に、前記演出機器が実行可能な複数の演出のうち前記複数のユーザの一部のユーザ(U 4)を示すためのユーザ用演出を特定する演出情報と前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて特定される活躍情報とが関連づけられるように記述された活躍状況データ(C D)を記憶するデータ記憶手段(2 2)を備える演出制御システム(1)に組み込まれるコンピュータ(2 1)に、

10

20

30

40

50

前記活躍状況データに基づいて、前記演出機器の実行対象の演出として前記複数の演出から前記ゲームにおける各キャラクタの活躍状況に応じて前記ユーザ用演出を判別する演出判別手順と、前記実行対象の演出として前記ユーザ用演出が判別された場合に、当該ユーザ用演出が実現されるように前記演出機器を制御する機器制御手順と、を実行させるものである。これらのコンピュータプログラム、或いは制御方法が実行されることにより、本発明の演出制御システムを実現することができる。

【符号の説明】

【0 1 2 1】

- | | |
|---|----|
| 1 演出制御システム | 10 |
| 2 センターサーバ | |
| 3 演出機器 | |
| 4 ゲーム機 | |
| 2 1 制御ユニット（コンピュータ） | |
| 2 2 記憶部（データ記憶手段、位置記憶手段） | |
| 2 4 機器用サービス管理部（情報取得手段、演出判別手段、機器制御手段、位置判別手段） | |
| 5 4 ユーザキャラクタ（キャラクタ） | |
| 4 7 S モニタ（表示装置） | |
| U ユーザ | |
| C D 演出制御データ（活躍状況データ） | 20 |
| N T ネットワーク | |
| P G 1 プログラム（コンピュータプログラム） | |

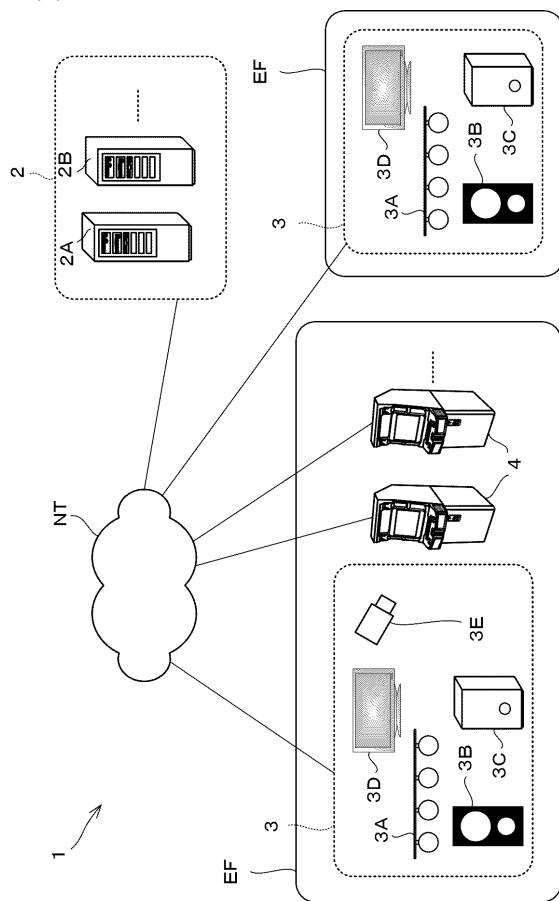
【要約】

【課題】複数のユーザにそれぞれ対応する複数のキャラクタが登場するゲームにおいて、活躍したキャラクタに対応するユーザの把握を補助することができる演出制御システムを提供する。

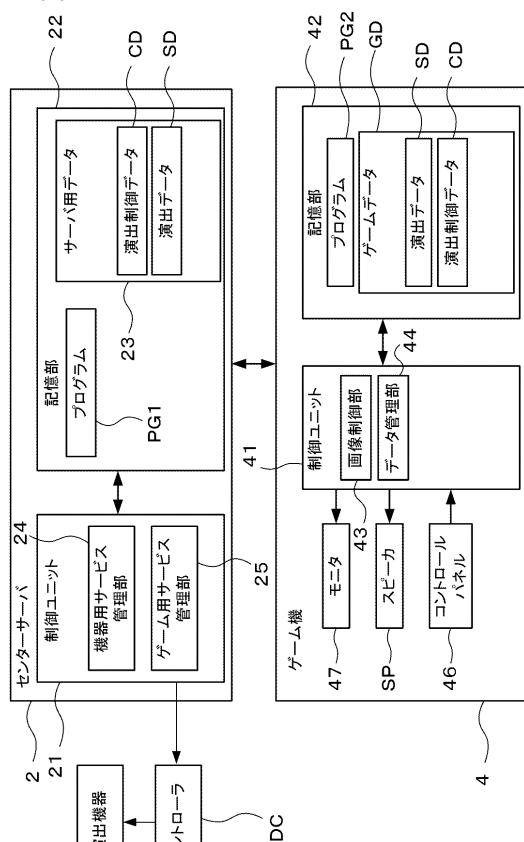
【解決手段】演出制御システム1は、複数のユーザUにそれぞれ対応する複数のユーザキャラクタ5 4を介してプレイされるゲームの演出にゲーム機4のモニタ4 7 Sが適用される場合に、各ユーザを示すための活躍演出を特定する“演出種類”の情報と各ユーザキャラクタ5 4の活躍状況に応じて特定される“適用条件”の情報とが関連づけられるように記述された演出制御データC Dを記憶している。そして、演出制御システム1は、その演出制御データC Dに基づいて、モニタ4 7 Sの実行対象の演出として各ユーザキャラクタ5 4の活躍状況に応じて活躍演出を判別し、その活躍演出が実現されるようにゲーム機4を介してそのゲーム機4のモニタ4 7 Sを制御する。

【選択図】図4

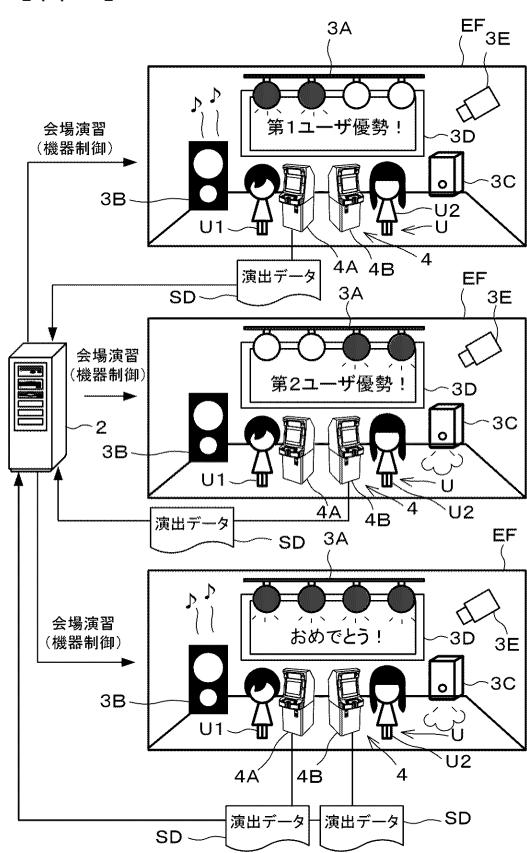
【 図 1 】



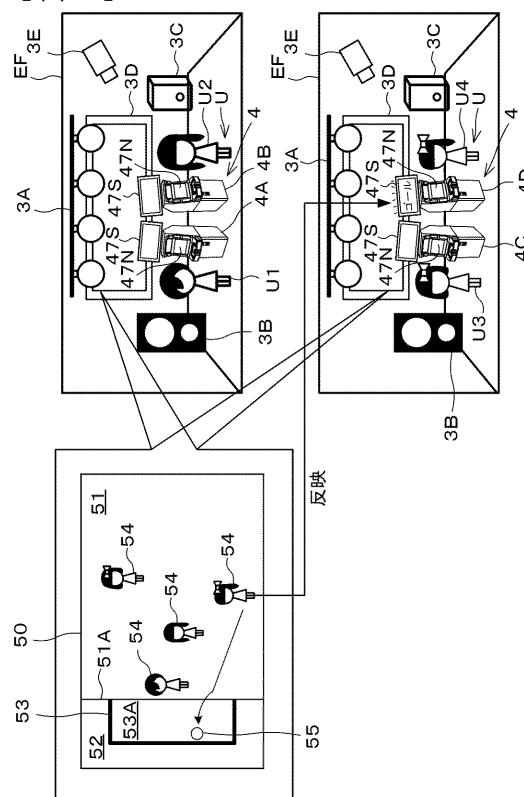
【 四 2 】



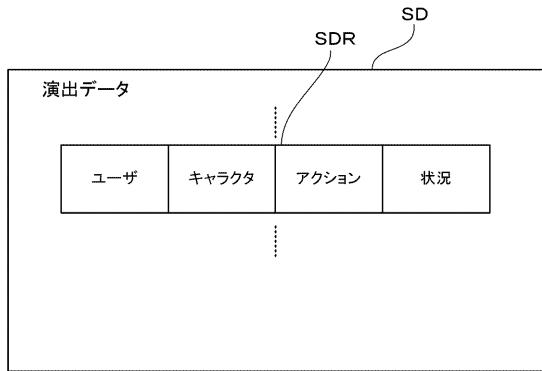
【図3】



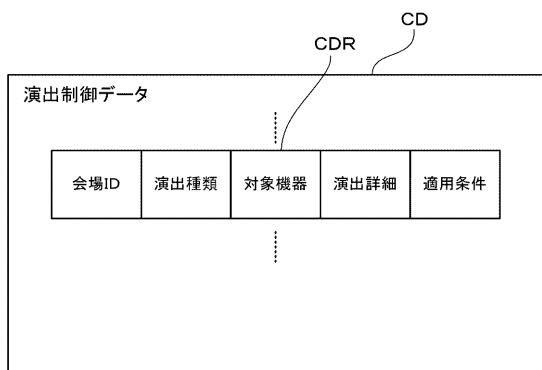
【 四 4 】



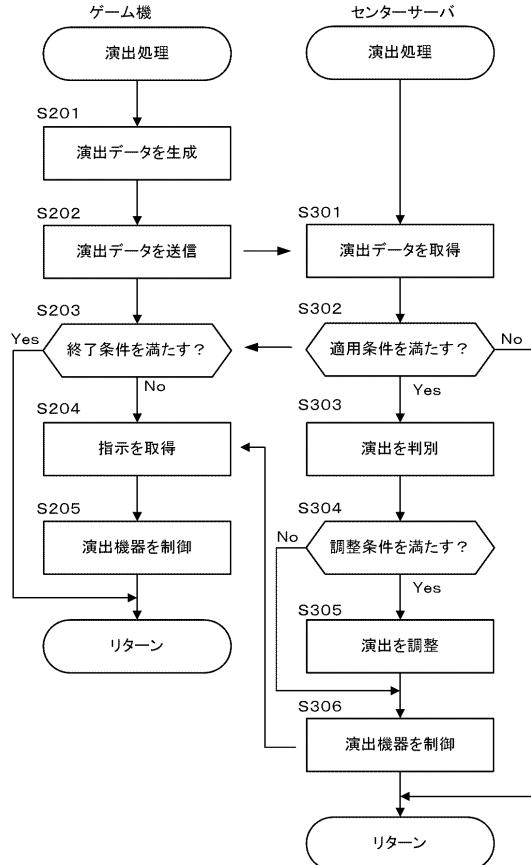
【図5】



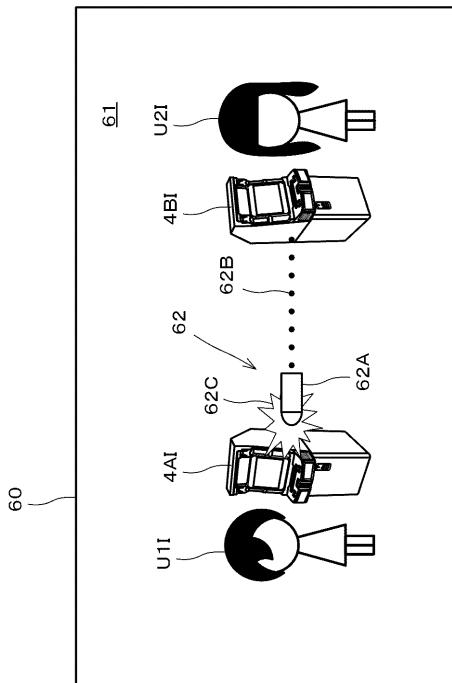
【図6】



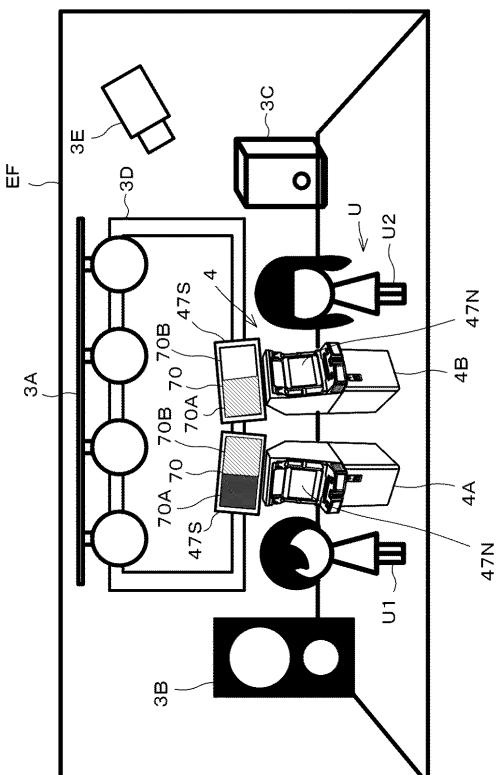
【図7】



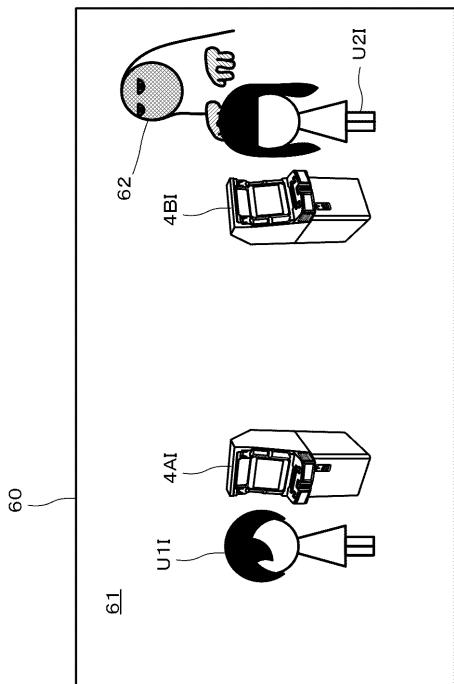
【図8】



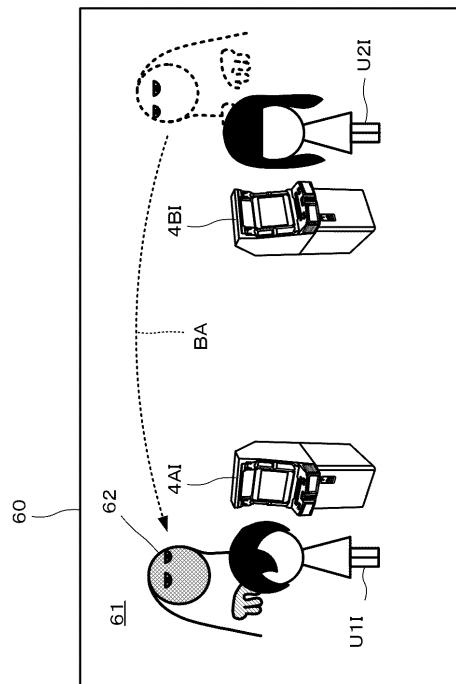
【図9】



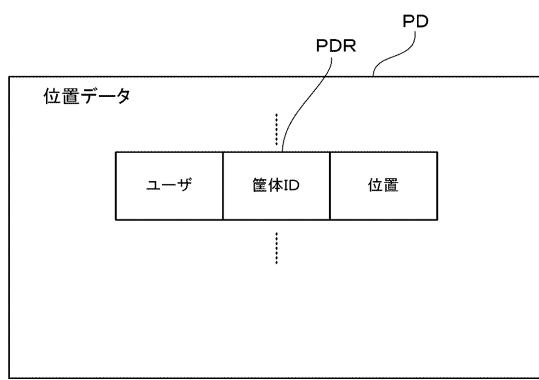
【図 1 0】



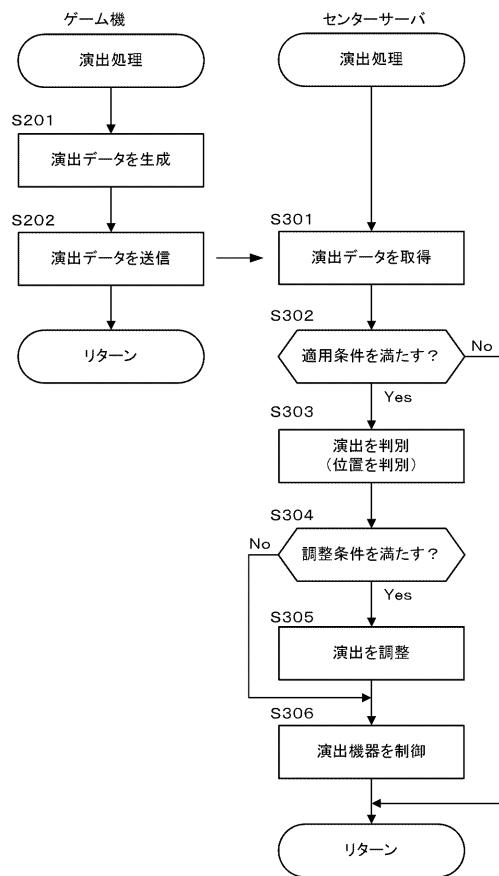
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/5372 (2014.01)	A 6 3 F 13/5372
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/65 (2014.01)	A 6 3 F 13/65
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79 5 0 0

(72)発明者 酒井 昭
東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 進邦 翔郎
東京都中央区銀座一丁目11番1号

(72)発明者 金原 俊明
東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 鈴木 崇雅

(56)参考文献 特開2007-209815(JP,A)
特開2019-211845(JP,A)
特開2019-141162(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 13 / 0 0 - 9 8