

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7175299号

(P7175299)

(45)発行日 令和4年11月18日(2022.11.18)

(24)登録日 令和4年11月10日(2022.11.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/424 (2014.01)

A 6 3 F 13/424

請求項の数 13 (全63頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-139757(P2020-139757)

(22)出願日 令和2年8月21日(2020.8.21)

(62)分割の表示 特願2019-69199(P2019-69199)の  
分割

原出願日 平成31年3月29日(2019.3.29)

(65)公開番号 特開2020-185476(P2020-185476  
A)

(43)公開日 令和2年11月19日(2020.11.19)

審査請求日 令和2年12月18日(2020.12.18)

(73)特許権者 509070463

株式会社コロブラ

東京都港区赤坂九丁目7番2号

(72)発明者 馬場 功淳

東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号

株式会社コロブラ内

審査官 坪内 優佳

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、方法、およびコンピュータ

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

第1ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内で行われるライブ配信を、リアルタイムに前記第1ユーザが使用する第1コンピュータに実行させるためのプログラムであって、

前記ライブ配信に登場するキャラクタを前記仮想空間に表示するステップと、

外部から受信した第1データに基づいてリアルタイムに前記キャラクタを動作させるステップと、を前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1データは、前記キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、前記外部から前記複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、

前記表示するステップでは、前記第1コンピュータで実行される前記ライブ配信に登場する前記キャラクタが着用しているオブジェクトを、前記第1コンピュータを除く前記複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行される前記ライブ配信に登場する前記キャラクタが着用しているオブジェクトとは異なる表示態様として表示可能とし、

前記表示するステップでは、前記第1ユーザが、前記ライブ配信中に前記表示態様を選択することで、前記第1ユーザによって選択された前記表示態様が前記キャラクタに設定され、前記表示態様が設定された状態で前記キャラクタは、リアルタイムに前記ライブ配信で表示可能とする、

プログラム。

10

20

**【請求項 2】**

前記キャラクタが着用しているオブジェクトとは、前記キャラクタの衣装、または装飾品に関するオブジェクトであり、

前記表示するステップでは、前記第 1 ユーザが、前記ライブ配信中に前記キャラクタの衣装または装飾品に関するオブジェクトの中からオブジェクトを選択することで、前記第 1 ユーザによって選択されたオブジェクトが前記キャラクタに設定され、前記オブジェクトが設定された状態で前記キャラクタは、リアルタイムに前記ライブ配信で表示可能とする、請求項 1 に記載のプログラム。

**【請求項 3】**

前記第 1 コンピュータは前記キャラクタが着用するオブジェクトを複数種類の表示態様のうちのいずれかで表示するための表示用データを記憶するメモリを備え、

前記表示するステップは、前記メモリに記憶されている表示用データのうちの前記第 1 ユーザに応じた表示用データを用いた表示態様で前記キャラクタを表示する、請求項 1 に記載のプログラム。

**【請求項 4】**

前記第 1 コンピュータは前記キャラクタが着用するオブジェクトを複数種類の表示態様のうちのいずれかで表示するための表示用データを記憶するメモリを備え、

前記ライブ配信は、前記仮想空間内で行われるゲームを含む配信であり、

前記第 1 ユーザによるゲームの進行に応じて更新される当該第 1 ユーザに関するゲーム履歴情報を特定するステップを前記第 1 コンピュータに実行させ、

前記表示するステップは、前記メモリに記憶されている表示用データのうち、前記特定するステップにより特定されるゲーム履歴情報に応じた表示用データを用いた表示態様で前記キャラクタが着用するオブジェクトを表示する、請求項 2 に記載のプログラム。

**【請求項 5】**

前記ゲーム履歴情報は、前記複数のユーザ間における前記第 1 ユーザのランクを特定するための情報である、請求項 4 に記載のプログラム。

**【請求項 6】**

配信者によって操作されるキャラクタが仮想空間内に配置されるゲームの進行に応じて前記ゲーム履歴情報を更新するための更新処理を行うステップを前記第 1 コンピュータに実行させる、請求項 4 または請求項 5 に記載のプログラム。

**【請求項 7】**

前記第 1 ユーザにより配信者に対して特典を付与するステップを前記第 1 コンピュータに実行させ、

前記更新処理を行うステップは、特典を付与することにより前記ゲーム履歴情報を更新するための処理を行う、請求項 6 に記載のプログラム。

**【請求項 8】**

前記特典には所定のポイント量が関連付けられており、

前記更新処理を行うステップは、付与された特典に関連付けられているポイント量に応じて前記ゲーム履歴情報を更新するための処理を行う、請求項 7 に記載のプログラム。

**【請求項 9】**

前記ゲーム履歴情報が更新されることに応じて、前記キャラクタの表示に用いることが可能となる表示態様を更新可能とするステップを前記第 1 コンピュータに実行させる、請求項 6 に記載のプログラム。

**【請求項 10】**

前記表示するステップは、前記キャラクタが着用しているオブジェクトに対応する特定部位についてはユーザに応じて異なり、前記キャラクタの前記特定部位と異なる部位についてはユーザにかかわらず共通の表示態様で、前記キャラクタを表示する、請求項 1 に記載のプログラム。

**【請求項 11】**

前記表示するステップは、前記第 1 ユーザが入手したアイテムを使用することで、前記第

10

20

30

40

50

１ユーザが、前記ライブ配信中に前記表示態様を選択することを可能にする  
請求項１に記載のプログラム。

【請求項１２】

前記第１ユーザが選択可能な、前記表示態様の数は、前記第１ユーザの前記ライブ配信での、前記複数のユーザ間におけるランキングに応じて異なる、  
請求項５に記載のプログラム。

【請求項１３】

第１ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内で行われるライブ配信を、リアルタイムに実行するためのプログラムを、前記第１ユーザが使用する第１コンピュータが実行する方法であって、

前記ライブ配信に登場するキャラクタを前記仮想空間に表示するステップと、

外部から受信した第１データに基づいてリアルタイムに前記キャラクタを動作させるステップと、を備え、

前記第１データは、前記キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、前記外部から前記複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、

前記表示するステップでは、前記第１コンピュータで実行される前記ライブ配信に登場する前記キャラクタが着用しているオブジェクトを、前記第１コンピュータを除く前記複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行される前記ライブ配信に登場する前記キャラクタが着用しているオブジェクトとは異なる表示態様として表示可能とし、

前記表示するステップでは、前記第１ユーザが、前記ライブ配信中に前記表示態様を選択することで、前記第１ユーザによって選択された前記表示態様が前記キャラクタに設定され、前記表示態様が設定された状態で前記キャラクタは、リアルタイムに前記ライブ配信で表示可能とする、方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、プログラム、方法、およびコンピュータに関する。

【背景技術】

【０００２】

アイドルキャラクタ（NPC）のライブステージに訪れた多数のファンの一人として、プレイヤーに対応付けられるアバターを仮想のライブ会場の客席に配置するライブゲームの一例が、特許文献１に記載されている。当該ライブゲームでは、外観、服装、装備品等を変更可能なアバターがアイドルキャラクタに視線を送り続けることにより、視線ポイントを増やすことができる。ここで、視線ポイントは、アバターとアイドルキャラクタとの間で視線合わせが成立していることを条件として付与される視線合わせポイントを含む。このため、プレイヤーには、アバターの外観、服装、装備品等を目立たせ、アイドルキャラクタの視線を惹き付けようという動機付けが働く。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１８－７８２８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかし、アイドルキャラクタは、プレイヤーがどのように視線を送るかなどにかかわらず、同じ外観、服装、装備品等のままである。このため、当該ライブゲームでは、プレイヤー独自の楽しみ方について多様性に欠ける虞がある。

【０００５】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、楽しみ方を多様化で

10

20

30

40

50

きる、プログラム、方法、およびコンピュータを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、第1ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを、第1ユーザが使用する第1コンピュータに実行させるためのプログラムであって、イベントに登場するキャラクタを仮想空間に表示するステップと、外部から受信した第1データに基づいてキャラクタを動作させるステップと、を第1コンピュータに実行させる。第1データは、キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、外部から複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、表示するステップでは、第1コンピュータで実行されるイベントに登場するキャラクタを、第1コンピュータを除く複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行されるイベントに登場するキャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

10

【0007】

一実施形態のある局面によれば、第1ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを実行するためのプログラムを、第1ユーザが使用する第1コンピュータが実行する方法であって、イベントに登場するキャラクタを仮想空間に表示するステップと、外部から受信した第1データに基づいてキャラクタを動作させるステップと、を備える。第1データは、キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、外部から複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、表示するステップでは、第1コンピュータで実行されるイベントに登場するキャラクタを、第1コンピュータを除く複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行されるイベントに登場するキャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

20

【0008】

一実施形態のある局面によれば、第1ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを実行する、第1ユーザが使用するコンピュータであって、コンピュータは、イベントをコンピュータに実行させるためのプログラムを記憶する記憶部と、プログラムを実行することにより、コンピュータの動作を制御する制御部と、を備える。制御部は、イベントに登場するキャラクタを仮想空間に表示するステップと、外部から受信した第1データに基づいてキャラクタを動作させるステップと、を実行し、第1データは、キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、外部から複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、表示するステップでは、コンピュータで実行されるイベントに登場するキャラクタを、コンピュータを除く複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行されるイベントに登場するキャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

30

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、楽しみ方を多様化できる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

40

【図1】ある実施の形態に従うシステムの概要の一例を示す図である。

【図2】ある実施の形態に従うユーザ端末のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図3】ある実施の形態に従うサーバのハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図4】ある実施の形態に従うゲームプレイ端末のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図5】ある実施の形態に従う配信端末のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図6】ある実施の形態に従うユーザ端末、サーバ、HMDセットの機能的構成の一例を示すブロック図である。

50

【図 7】ある実施の形態に従う配信端末の機能的構成の一例を示すブロック図である。

【図 8】ある実施の形態に従うユーザ端末およびゲームプレイ端末において実行される処理の一部を表すフローチャートである。

【図 9】ある実施の形態に従う、プレイヤに提供される仮想空間、および、プレイヤが視認する視界画像の一例を示す図である。

【図 10】ある実施の形態に従う、ユーザ端末のユーザに提供される仮想空間、および、該ユーザが視認する視界画像の一例を示す図である。

【図 11】ユーザ端末のユーザが視認する視界画像の他の例を示す図である。

【図 12】ユーザ端末のユーザが視認する視界画像のさらに別の例を示す図である。

【図 13】ある実施の形態に従うゲームプレイ端末において実行される処理の一部を表すフローチャートである。

10

【図 14】ある実施の形態に従うユーザ端末において実行される処理の一部を表すフローチャートである。

【図 15】ある実施の形態に従うサーバにおいて実行される処理の一部を表すフローチャートである。

【図 16】ある実施の形態に従う、ゲームに参加したユーザのリストの一具体例を示す図である。

【図 17】ある実施の形態に従う配信端末において実行される処理の一部を表すフローチャートである。

【図 18】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面の一具体例を示す図である。

20

【図 19】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面の他の具体例を示す図である。

【図 20】ある実施の形態に従う、プレイヤによる音声入力の一具体例を示す図である。

【図 21】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面のさらなる別の具体例と、動作指図データの配信の概要とを示す図である。

【図 22】ある実施の形態に従う、プレイヤによる音声入力の他の具体例を示す図である。

【図 23】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面のさらなる別の具体例と、動作指図データの配信の概要とを示す図である。

【図 24】ある実施形態に従うゲームプレイ端末からユーザ端末へのゲーム進行情報の送信の概要を示す図である。

【図 25】ある実施の形態に従うユーザ端末において実行される処理の一部を表すフローチャートである。

30

【図 26】動画再生の一具体例を示す図である。

【図 27】動画再生の他の具体例を示す図である。

【図 28】(A) はポイント管理テーブルの一例を示す図であり、(B) はランキング管理テーブルの一例を示す図である。

【図 29】(A) はユーザ端末に表示されるゲーム映像の一例を示す図であり、(B) はユーザ端末に表示されるゲーム映像の他の一例を示す図である。

【図 30】アバターオブジェクト管理テーブルの一例を示す図である。

【図 31】ユーザ端末およびゲームプレイ端末において実行される処理の流れの一部を示すフローチャートである。

40

【図 32】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面のさらなる別の具体例を示す図である。

【図 33】ある実施の形態に従う配信端末に表示される画面のさらなる別の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本開示に係るシステムは、複数のユーザにゲームを提供するためのシステムである。以下、該システムについて図面を参照しつつ説明する。なお、本発明はこれらの例示に限定されるものではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が本発明に含まれることが意図される。以下の説明では、図面の

50

説明において同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を繰り返さない。

#### 【0012】

##### <システム1の動作概要>

図1は、本実施形態に係るシステム1の概要を示す図である。システム1は、複数のユーザ端末100（コンピュータ）と、サーバ200と、ゲームプレイ端末300（外部装置、第2外部装置）と、配信端末400（外部、第1外部装置）とを含む。なお、図1では、複数のユーザ端末100の一例として、ユーザ端末100A～100C、換言すれば、3台のユーザ端末100を記載しているが、ユーザ端末100の台数は図示の例に限定されない。また、本実施形態では、ユーザ端末100A～Cを区別する必要が無い場合、「ユーザ端末100」と記載する。ユーザ端末100、ゲームプレイ端末300、および配信端末400は、サーバ200とネットワーク2を介して接続する。ネットワーク2は、インターネットおよび図示しない無線基地局によって構築される各種移動通信システム等で構成される。この移動通信システムとしては、例えば、所謂3G、4G移動通信システム、LTE（Long Term Evolution）、および所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク（例えばWi-Fi（登録商標））等が挙げられる。

10

#### 【0013】

##### （ゲームの概要）

本実施形態では、システム1によって提供されるゲーム（以下、本ゲーム）の一例として、ゲームプレイ端末300のユーザが主としてプレイするゲームを説明する。以下、ゲームプレイ端末300のユーザを、「プレイヤー」と称する。プレイヤー（演者）は、一例として、本ゲームに登場するキャラクタを操作することにより、ゲームを進行させる。また、本ゲームにおいて、ユーザ端末100のユーザは、プレイヤーによるゲームの進行を支援する役割を担う。本ゲームの詳細については後述する。なお、システム1によって提供されるゲームは、複数のユーザが参加するゲームであればよく、この例に限定されない。

20

#### 【0014】

##### （ゲームプレイ端末300）

ゲームプレイ端末300は、プレイヤーによる入力操作に応じてゲームを進行させる。また、ゲームプレイ端末300は、プレイヤーのゲームプレイにより生成された情報（以下、ゲーム進行情報）を、順次、サーバ200にリアルタイムで配信する。

#### 【0015】

##### （サーバ200）

サーバ200は、ゲームプレイ端末300からリアルタイムに受信したゲーム進行情報（第2データ）を、ユーザ端末100に送信する。また、サーバ200は、ユーザ端末100、ゲームプレイ端末300、および配信端末400の間の各種情報の送受信を仲介する。

30

#### 【0016】

##### （配信端末400）

配信端末400は、配信端末400のユーザによる入力操作に応じて、動作指図データ（第1データ）を生成し、サーバ200を介してユーザ端末100へ動作指図データを配信する。動作指図データとは、ユーザ端末100において動画を再生するためのデータであり、具体的には、動画に登場するキャラクタを動作させるためのデータである。

40

#### 【0017】

本実施形態では、一例として、配信端末400のユーザは、本ゲームのプレイヤーである。また、一例として、ユーザ端末100にて動作指図データに基づいて再生される動画は、プレイヤーがゲームで操作したキャラクタが動作する動画である。「動作」とは、キャラクタの身体の一部を動かすことであり、発話も含む。このため、本実施形態に係る動作指図データは、例えば、キャラクタに発話させるための音声データと、キャラクタの身体を動かすためのモーションデータとを含む。

#### 【0018】

動作指図データは、一例として、本ゲームの終了後にユーザ端末100へ送信される。動作指図データ、および、該動作指図データに基づいて再生される動画の詳細については後

50

述する。

【 0 0 1 9 】

( ユーザ端末 1 0 0 )

ユーザ端末 1 0 0 は、ゲーム進行情報をリアルタイムに受信し、該情報を用いてゲーム画面を生成して表示する。換言すれば、ユーザ端末 1 0 0 は、リアルタイムレンダリングにより、プレイヤーがプレイしているゲームのゲーム画面を再生する。これにより、ユーザ端末 1 0 0 のユーザは、プレイヤーがゲームをプレイしながら視認しているゲーム画面と同一のゲーム画面を、プレイヤーとほぼ同じタイミングで視認することができる。

【 0 0 2 0 】

また、ユーザ端末 1 0 0 は、ユーザによる入力操作に応じて、プレイヤーによるゲームの進行を支援するための情報を生成し、該情報を、サーバ 2 0 0 を介してゲームプレイ端末 3 0 0 へ送信する。該情報の詳細については後述する。

10

【 0 0 2 1 】

また、ユーザ端末 1 0 0 は、配信端末 4 0 0 から動作指図データを受信し、該動作指図データを用いて動画（映像）を生成して再生する。換言すれば、ユーザ端末 1 0 0 は、動作指図データをレンダリングして再生する。

【 0 0 2 2 】

< システム 1 のハードウェア構成 >

図 2 は、ユーザ端末 1 0 0 のハードウェア構成を示す図である。図 3 は、サーバ 2 0 0 のハードウェア構成を示す図である。図 4 は、ゲームプレイ端末 3 0 0 のハードウェア構成を示す図である。図 5 は、配信端末 4 0 0 のハードウェア構成を示す図である。

20

【 0 0 2 3 】

( ユーザ端末 1 0 0 )

本実施形態では、一例として、ユーザ端末 1 0 0 がスマートフォンとして実現される例を説明するが、ユーザ端末 1 0 0 はスマートフォンに限定されない。例えば、ユーザ端末 1 0 0 はフィーチャーフォン、タブレット型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ（いわゆる、ノートパソコン）、または、デスクトップ型コンピュータなどとして実現されてもよい。また、ユーザ端末 1 0 0 は、ゲームプレイに適したゲーム装置であってもよい。

【 0 0 2 4 】

ユーザ端末 1 0 0 は図 2 に示すように、プロセッサ 1 0 と、メモリ 1 1 と、ストレージ 1 2 と、通信インターフェース（ I F ） 1 3 と、入出力 I F 1 4 と、タッチスクリーン 1 5 （表示部）と、カメラ 1 7 と、測距センサ 1 8 とを備える。ユーザ端末 1 0 0 が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。なお、ユーザ端末 1 0 0 は、タッチスクリーン 1 5 に代えて、または、加えて、ユーザ端末 1 0 0 本体とは別に構成されたディスプレイ（表示部）を接続可能な入出力 I F 1 4 を備えていてもよい。

30

【 0 0 2 5 】

また、図 2 に示すように、ユーザ端末 1 0 0 は、1 つ以上のコントローラ 1 0 2 0 と通信可能に構成されることとしてもよい。コントローラ 1 0 2 0 は、例えば、Bluetooth（登録商標）等の通信規格に従って、ユーザ端末 1 0 0 と通信を確立する。コントローラ 1 0 2 0 は、1 つ以上のボタン等を有していてもよく、該ボタン等に対するユーザの入力操作に基づく出力値をユーザ端末 1 0 0 へ送信する。また、コントローラ 1 0 2 0 は、加速度センサ、および、角速度センサ等の各種センサを有していてもよく、該各種センサの出力値をユーザ端末 1 0 0 へ送信する。

40

【 0 0 2 6 】

なお、ユーザ端末 1 0 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を備えることに代えて、または、加えて、コントローラ 1 0 2 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を有していてもよい。

【 0 0 2 7 】

ユーザ端末 1 0 0 は、例えばゲーム開始時に、コントローラ 1 0 2 0 を使用するユーザに、該ユーザの名前またはログイン I D 等のユーザ識別情報を、該コントローラ 1 0 2 0 を

50

介して入力させることが望ましい。これにより、ユーザ端末 100 は、コントローラ 1020 とユーザとを紐付けることが可能となり、受信した出力値の送信元（コントローラ 1020）に基づいて、該出力値がどのユーザのものであるかを特定することができる。

#### 【0028】

ユーザ端末 100 が複数のコントローラ 1020 と通信する場合、各コントローラ 1020 を各ユーザが把持することで、ネットワーク 2 を介してサーバ 200 などの他の装置と通信せずに、該 1 台のユーザ端末 100 でマルチプレイを実現することができる。また、各ユーザ端末 100 が無線 LAN（Local Area Network）規格等の無線規格により互いに通信接続する（サーバ 200 を介さずに通信接続する）ことで、複数台のユーザ端末 100 によりローカルでマルチプレイを実現することもできる。1 台のユーザ端末 100 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、ユーザ端末 100 は、さらに、サーバ 200 が備える後述する種々の機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、複数のユーザ端末 100 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、複数のユーザ端末 100 は、サーバ 200 が備える後述する種々の機能を分散して備えていてもよい。

10

#### 【0029】

なお、ローカルで上述のマルチプレイを実現する場合であっても、ユーザ端末 100 はサーバ 200 と通信を行ってもよい。例えば、あるゲームにおける成績または勝敗等のプレイ結果を示す情報と、ユーザ識別情報とを対応付けてサーバ 200 に送信してもよい。

#### 【0030】

また、コントローラ 1020 は、ユーザ端末 100 に着脱可能な構成であるとしてもよい。この場合、ユーザ端末 100 の筐体における少なくともいずれかの面に、コントローラ 1020 との結合部が設けられていてもよい。該結合部を介して有線によりユーザ端末 100 とコントローラ 1020 とが結合している場合は、ユーザ端末 100 とコントローラ 1020 とは、有線を介して信号を送受信する。

20

#### 【0031】

図 2 に示すように、ユーザ端末 100 は、外部のメモリカード等の記憶媒体 1030 の装着を、入出力 IF 14 を介して受け付けてもよい。これにより、ユーザ端末 100 は、記憶媒体 1030 に記録されるプログラム及びデータを読み込むことができる。記憶媒体 1030 に記録されるプログラムは、例えばゲームプログラムである。

#### 【0032】

ユーザ端末 100 は、サーバ 200 等の外部の装置と通信することにより取得したゲームプログラムをユーザ端末 100 のメモリ 11 に記憶してもよいし、記憶媒体 1030 から読み込むことにより取得したゲームプログラムをメモリ 11 に記憶してもよい。

30

#### 【0033】

以上で説明したとおり、ユーザ端末 100 は、該ユーザ端末 100 に対して情報を入力する機構の一例として、通信 IF 13、入出力 IF 14、タッチスクリーン 15、カメラ 17、および、測距センサ 18 を備える。入力する機構としての上述の各部は、ユーザの入力操作を受け付けるように構成された操作部と捉えることができる。

#### 【0034】

例えば、操作部が、カメラ 17 および測距センサ 18 の少なくともいずれか一方で構成される場合、該操作部が、ユーザ端末 100 の近傍の物体 1010 を検出し、当該物体の検出結果から入力操作を特定する。一例として、物体 1010 としてのユーザの手、予め定められた形状のマーカーなどが検出され、検出結果として得られた物体 1010 の色、形状、動き、または、種類などに基づいて入力操作が特定される。より具体的には、ユーザ端末 100 は、カメラ 17 の撮影画像からユーザの手が検出された場合、該撮影画像に基づき検出されるジェスチャ（ユーザの手の一連の動き）を、ユーザの入力操作として特定し、受け付ける。なお、撮影画像は静止画であっても動画であってもよい。

40

#### 【0035】

あるいは、操作部がタッチスクリーン 15 で構成される場合、ユーザ端末 100 は、タッチスクリーン 15 の入力部 151 に対して実施されたユーザの操作をユーザの入力操作と

50



して特定し、受け付ける。あるいは、操作部が通信ＩＦ１３で構成される場合、ユーザ端末１００は、コントローラ１０２０から送信される信号（例えば、出力値）をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が入出力ＩＦ１４で構成される場合、該入出力ＩＦ１４と接続されるコントローラ１０２０とは異なる入力装置（図示せず）から出力される信号をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。

【００３６】

（サーバ２００）

サーバ２００は、一例として、ワークステーションまたはパーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータであってよい。サーバ２００は、プロセッサ２０と、メモリ２１と、ストレージ２２と、通信ＩＦ２３と、入出力ＩＦ２４とを備える。サーバ２００が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。

10

【００３７】

（ゲームプレイ端末３００）

ゲームプレイ端末３００は、一例として、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータであってよい。ゲームプレイ端末３００は、プロセッサ３０と、メモリ３１と、ストレージ３２と、通信ＩＦ３３と、入出力ＩＦ３４とを備える。ゲームプレイ端末３００が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。

【００３８】

図４に示すように、本実施形態に係るゲームプレイ端末３００は、一例として、ＨＭＤ（Head Mounted Display）セット１０００に含まれる。つまり、ＨＭＤセット１０００が、システム１に含まれていると表現することができ、また、プレイヤは、ＨＭＤセット１０００を用いてゲームをプレイすると表現することもできる。なお、プレイヤがゲームをプレイするための装置は、ＨＭＤセット１０００に限定されない。一例として、該装置は、プレイヤにゲームを仮想体験させることが可能な装置であればよい。また、該装置は、スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ（いわゆる、ノートパソコン）、または、デスクトップ型コンピュータなどとして実現されてもよい。また、該装置は、ゲームプレイに適したゲーム装置であってもよい。

20

【００３９】

ＨＭＤセット１０００は、ゲームプレイ端末３００の他、ＨＭＤ５００、ＨＭＤセンサ５１０、モーションセンサ５２０、ディスプレイ５３０、コントローラ５４０を備える。ＨＭＤ５００は、モニタ５１と、注視センサ５２と、第１カメラ５３と、第２カメラ５４と、マイク５５と、スピーカ５６とを含む。コントローラ５４０は、モーションセンサ５２０を含み得る。

30

【００４０】

ＨＭＤ５００は、プレイヤの頭部に装着され、動作中に仮想空間をプレイヤに提供し得る。より具体的には、ＨＭＤ５００は、右目用の画像および左目用の画像をモニタ５１にそれぞれ表示する。プレイヤの各目がそれぞれの画像を視認すると、プレイヤは、両目の視差に基づき当該画像を３次元画像として認識し得る。ＨＭＤ５００は、モニタを備える所謂ヘッドマウントディスプレイと、スマートフォンその他のモニタを有する端末を装着可能なヘッドマウント機器のいずれをも含み得る。

40

【００４１】

モニタ５１は、例えば、非透過型の表示装置として実現される。ある局面において、モニタ５１は、プレイヤの両目の前方に位置するようにＨＭＤ５００の本体に配置されている。したがって、プレイヤは、モニタ５１に表示される３次元画像を視認すると、仮想空間に没入することができる。ある局面において、仮想空間は、例えば、背景、プレイヤが操作可能なオブジェクト、プレイヤが選択可能なメニューの画像を含む。ある局面において、モニタ５１は、所謂スマートフォンその他の情報表示端末が備える液晶モニタまたは有機ＥＬ（Electro Luminescence）モニタとして実現され得る。

【００４２】

別の局面において、モニタ５１は、透過型の表示装置として実現され得る。この場合、Ｈ

50

M D 5 0 0 は、図 1 に示されるようにプレイヤの目を覆う密閉型ではなく、メガネ型のような開放型であり得る。透過型のモニタ 5 1 は、その透過率を調整することにより、一時的に非透過型の表示装置として構成可能であってもよい。モニタ 5 1 は、仮想空間を構成する画像の一部と、現実空間とを同時に表示する構成を含んでもよい。例えば、モニタ 5 1 は、H M D 5 0 0 に搭載されたカメラで撮影した現実空間の画像を表示してもよいし、一部の透過率を高く設定することにより現実空間を視認可能にしてもよい。

【 0 0 4 3 】

ある局面において、モニタ 5 1 は、右目用の画像を表示するためのサブモニタと、左目用の画像を表示するためのサブモニタとを含み得る。別の局面において、モニタ 5 1 は、右目用の画像と左目用の画像とを一体として表示する構成であってもよい。この場合、モニタ 5 1 は、高速シャッタを含む。高速シャッタは、画像がいずれか一方の目にのみ認識されるように、右目用の画像と左目用の画像とを交互に表示可能に作動する。

10

【 0 0 4 4 】

ある局面において、H M D 5 0 0 は、図示せぬ複数の光源を含む。各光源は例えば、赤外線を発する L E D (Light Emitting Diode) により実現される。H M D センサ 5 1 0 は、H M D 5 0 0 の動きを検出するためのポジショントラッキング機能を有する。より具体的には、H M D センサ 5 1 0 は、H M D 5 0 0 が発する複数の赤外線を読み取り、現実空間内における H M D 5 0 0 の位置および傾きを検出する。

【 0 0 4 5 】

別の局面において、H M D センサ 5 1 0 は、カメラにより実現されてもよい。この場合、H M D センサ 5 1 0 は、カメラから出力される H M D 5 0 0 の画像情報を用いて、画像解析処理を実行することにより、H M D 5 0 0 の位置および傾きを検出することができる。

20

【 0 0 4 6 】

別の局面において、H M D 5 0 0 は、位置検出器として、H M D センサ 5 1 0 の代わりに、あるいは H M D センサ 5 1 0 に加えてセンサ (不図示) を備えてもよい。H M D 5 0 0 は、該センサを用いて、H M D 5 0 0 自身の位置および傾きを検出し得る。例えば、該センサが角速度センサ、地磁気センサ、あるいは加速度センサである場合、H M D 5 0 0 は、H M D センサ 5 1 0 の代わりに、これらの各センサのいずれかを用いて、自身の位置および傾きを検出し得る。一例として、H M D 5 0 0 に備えられたセンサが角速度センサである場合、角速度センサは、現実空間における H M D 5 0 0 の 3 軸周りの角速度を経時的に検出する。H M D 5 0 0 は、各角速度に基づいて、H M D 5 0 0 の 3 軸周りの角度の時間的变化を算出し、さらに、角度の時間的变化に基づいて、H M D 5 0 0 の傾きを算出する。

30

【 0 0 4 7 】

注視センサ 5 2 は、プレイヤの右目および左目の視線が向けられる方向を検出する。つまり、注視センサ 5 2 は、プレイヤの視線を検出する。視線の方向の検出は、例えば、公知のアイトラッキング機能によって実現される。注視センサ 5 2 は、当該アイトラッキング機能を有するセンサにより実現される。ある局面において、注視センサ 5 2 は、右目用のセンサおよび左目用のセンサを含むことが好ましい。注視センサ 5 2 は、例えば、プレイヤの右目および左目に赤外光を照射するとともに、照射光に対する角膜および虹彩からの反射光を受けることにより各眼球の回転角を検出するセンサであってもよい。注視センサ 5 2 は、検出した各回転角に基づいて、プレイヤの視線を検知することができる。

40

【 0 0 4 8 】

第 1 カメラ 5 3 は、プレイヤの顔の下部を撮影する。より具体的には、第 1 カメラ 5 3 は、プレイヤの鼻および口などを撮影する。第 2 カメラ 5 4 は、プレイヤの目および眉などを撮影する。H M D 5 0 0 のプレイヤ側の筐体を H M D 5 0 0 の内側、H M D 5 0 0 のプレイヤとは逆側の筐体を H M D 5 0 0 の外側と定義する。ある局面において、第 1 カメラ 5 3 は、H M D 5 0 0 の外側に配置され、第 2 カメラ 5 4 は、H M D 5 0 0 の内側に配置され得る。第 1 カメラ 5 3 および第 2 カメラ 5 4 が生成した画像は、ゲームプレイ端末 3 0 0 に入力される。別の局面において、第 1 カメラ 5 3 と第 2 カメラ 5 4 とを 1 台のカメ

50

ラとして実現し、この１台のカメラでプレイヤーの顔を撮影するようにしてもよい。

【００４９】

マイク５５は、プレイヤーの発話を音声信号（電気信号）に変換してゲームプレイ端末３００に出力する。スピーカ５６は、音声信号を音声に変換してプレイヤーに出力する。別の局面において、ＨＭＤ５００は、スピーカ５６に替えてイヤホンを含み得る。

【００５０】

コントローラ５４０は、有線または無線によりゲームプレイ端末３００に接続されている。コントローラ５４０は、プレイヤーからゲームプレイ端末３００への命令の入力を受け付ける。ある局面において、コントローラ５４０は、プレイヤーによって把持可能に構成される。別の局面において、コントローラ５４０は、プレイヤーの身体あるいは衣類の一部に装着可能に構成される。さらに別の局面において、コントローラ５４０は、ゲームプレイ端末３００から送信される信号に基づいて、振動、音、光のうちの少なくともいずれかを出力するように構成されてもよい。さらに別の局面において、コントローラ５４０は、プレイヤーから、仮想空間に配置されるオブジェクトの位置や動きを制御するための操作を受け付ける。

10

【００５１】

ある局面において、コントローラ５４０は、複数の光源を含む。各光源は例えば、赤外線を発するＬＥＤにより実現される。ＨＭＤセンサ５１０は、ポジショントラッキング機能を有する。この場合、ＨＭＤセンサ５１０は、コントローラ５４０が発する複数の赤外線を読み取り、現実空間内におけるコントローラ５４０の位置および傾きを検出する。別の局面において、ＨＭＤセンサ５１０は、カメラにより実現されてもよい。この場合、ＨＭＤセンサ５１０は、カメラから出力されるコントローラ５４０の画像情報を用いて、画像解析処理を実行することにより、コントローラ５４０の位置および傾きを検出することができる。

20

【００５２】

モーションセンサ５２０は、ある局面において、プレイヤーの手に取り付けられて、プレイヤーの手の動きを検出する。例えば、モーションセンサ５２０は、手の回転速度、回転数等を検出する。検出された信号は、ゲームプレイ端末３００に送られる。モーションセンサ５２０は、例えば、コントローラ５４０に設けられている。ある局面において、モーションセンサ５２０は、例えば、プレイヤーに把持可能に構成されたコントローラ５４０に設けられている。別の局面において、現実空間における安全のため、コントローラ５４０は、手袋型のようにプレイヤーの手に装着されることにより容易に飛んで行かないものに装着される。さらに別の局面において、プレイヤーに装着されないセンサがプレイヤーの手の動きを検出してよい。例えば、プレイヤーを撮影するカメラの信号が、プレイヤーの動作を表わす信号として、ゲームプレイ端末３００に入力されてもよい。モーションセンサ５２０とゲームプレイ端末３００とは、一例として、無線により互いに接続される。無線の場合、通信形態は特に限られず、例えば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈその他の公知の通信手法が用いられる。

30

【００５３】

ディスプレイ５３０は、モニタ５１に表示されている画像と同様の画像を表示する。これにより、ＨＭＤ５００を装着しているプレイヤー以外のユーザにもプレイヤーと同様の画像を視聴させることができる。ディスプレイ５３０に表示される画像は、３次元画像である必要はなく、右目用の画像や左目用の画像であってもよい。ディスプレイ５３０としては、例えば、液晶ディスプレイや有機ＥＬモニタなどが挙げられる。

40

【００５４】

ゲームプレイ端末３００は、ＨＭＤ５００の各部、コントローラ５４０、およびモーションセンサ５２０から取得した各種情報に基づいて、プレイヤーの操作対象となるキャラクタを動作させ、ゲームを進行させる。ここでの「動作」には、身体の各部を動かすこと、姿勢を変えること、顔の表情を変えること、移動、発話、仮想空間に配置されたオブジェクトに触れたり、動かしたりすること、キャラクタが把持する武器、道具などを使用するこ

50

となどが含まれる。すなわち、本ゲームでは、プレイヤーが身体の一部を動かすことにより、キャラクタもプレイヤーと同様に身体の一部を動かす。また、本ゲームでは、プレイヤーが発話した内容をキャラクタが発話する。換言すれば、本ゲームにおいて、キャラクタは、プレイヤーの分身としてふるまうアバターオブジェクトである。一例として、キャラクタの動作の少なくとも一部が、プレイヤーによるコントローラ 540 に対する入力により実行されてもよい。

#### 【0055】

本実施形態では、モーションセンサ 520 は、一例として、プレイヤーの両手、プレイヤーの両足、プレイヤーの腰部、および、プレイヤーの頭部に取り付けられる。プレイヤーの両手に取り付けられるモーションセンサ 520 は、上述したとおり、コントローラ 540 に設けられていてもよい。また、プレイヤーの頭部に取り付けられるモーションセンサ 520 は、HMD 500 に設けられていてもよい。モーションセンサ 520 は、さらに、ユーザの両肘や両膝に取り付けられてもよい。プレイヤーに取り付けるモーションセンサ 520 の数を増やすことにより、プレイヤーの動きをより正確にキャラクタに反映させることができる。また、プレイヤーは、モーションセンサ 520 を身体の一部に取り付けることに代えて、1 以上のモーションセンサ 520 が取り付けられたスーツを着用してもよい。つまり、モーションキャプチャの方法は、モーションセンサ 520 を用いる例に限定されない。

#### 【0056】

( 配信端末 400 )

配信端末 400 は、スマートフォン、PDA ( Personal Digital Assistant )、またはタブレット型コンピュータ等の携帯端末であってよい。また、配信端末 400 は、デスクトップパソコン等の、いわゆる据え置き型の端末であってもよい。

#### 【0057】

配信端末 400 は、図 5 に示すように、プロセッサ 40 と、メモリ 41 と、ストレージ 42 と、通信 IF 43 と、入出力 IF 44 と、タッチスクリーン 45 とを備える。なお、配信端末 400 は、タッチスクリーン 45 に代えて、または、加えて、配信端末 400 本体とは別に構成されたディスプレイ ( 表示部 ) を接続可能な入出力 IF 44 を備えていてもよい。

#### 【0058】

コントローラ 1021 は、1 つ以上のボタン、レバー、スティック、ホイール等の物理的な入力機構を有していてもよい。コントローラ 1021 は、配信端末 400 の操作者 ( 本実施形態ではプレイヤー ) が、該入力機構に対して入力した入力操作に基づく出力値を配信端末 400 へ送信する。また、コントローラ 1021 は、加速度センサ、および、角速度センサ等の各種センサを有していてもよく、該各種センサの出力値を配信端末 400 へ送信してもよい。上述の出力値は、通信 IF 43 を介して配信端末 400 に受け付けられる。

#### 【0059】

配信端末 400 は、カメラと、測距センサ ( とともに不図示 ) とを備えていてもよい。配信端末 400 が備えることに代えて、または、加えて、コントローラ 1021 がカメラと、測距センサとを有していてもよい。

#### 【0060】

以上で説明したとおり、配信端末 400 は、該配信端末 400 に対して情報を入力する機構の一例として、通信 IF 43、入出力 IF 44、タッチスクリーン 45 を備える。入力する機構としての上述の各部は、ユーザの入力操作を受け付けるように構成された操作部と捉えることができる。

#### 【0061】

操作部がタッチスクリーン 45 で構成されている場合、配信端末 400 は、タッチスクリーン 45 の入力部 451 に対して実施されたユーザの操作をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が通信 IF 43 で構成される場合、配信端末 400 は、コントローラ 1021 から送信される信号 ( 例えば、出力値 ) をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が入出力 IF 44 で構成される場合、配信端末

10

20

30

40

50

４００は、該入出力ＩＦ４４と接続される入力装置（図示せず）から出力される信号をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。

【００６２】

<各装置のハードウェア構成要素>

プロセッサ１０、２０、３０、４０はそれぞれ、ユーザ端末１００、サーバ２００、ゲームプレイ端末３００、配信端末４００の全体の動作を制御する。プロセッサ１０、２０、３０、４０は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）、ＭＰＵ（Micro Processing Unit）、およびＧＰＵ（Graphics Processing Unit）を含む。プロセッサ１０、２０、３０、４０は、それぞれ、後述するストレージ１２、２２、３２、４２からプログラムを読み出す。そして、プロセッサ１０、２０、３０、４０は、それぞれ、読み出したプログラムを、後述するメモリ１１、２１、３１、４１に展開する。プロセッサ１０、２０、３０は、展開したプログラムを実行する。

10

【００６３】

メモリ１１、２１、３１、４１は主記憶装置である。メモリ１１、２１、３１、４１は、ＲＯＭ（Read Only Memory）およびＲＡＭ（Random Access Memory）等の記憶装置で構成される。メモリ１１は、プロセッサ１０が後述するストレージ１２から読み出したプログラムおよび各種データを一時的に記憶することにより、プロセッサ１０に作業領域を提供する。メモリ１１は、プロセッサ１０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ２１は、プロセッサ２０が後述するストレージ２２から読み出した各種プログラムおよびデータを一時的に記憶することにより、プロセッサ２０に作業領域を提供する。メモリ２１は、プロセッサ２０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ３１は、プロセッサ３０が後述するストレージ３２から読み出した各種プログラムおよびデータを一時的に記憶することにより、プロセッサ３０に作業領域を提供する。メモリ３１は、プロセッサ３０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ４１は、プロセッサ４０が後述するストレージ４２から読み出したプログラムおよび各種データを一時的に記憶することにより、プロセッサ４０に作業領域を提供する。メモリ４１は、プロセッサ４０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。

20

【００６４】

本実施形態において、プロセッサ１０および３０が実行するプログラムは、本ゲームのゲームプログラムであってもよい。本実施形態において、プロセッサ４０が実行するプログラムは、動作指図データの配信を実現するための配信プログラムであってもよい。また、プロセッサ１０は、さらに、動画の再生を実現するための視聴プログラムを実行してもよい。

30

【００６５】

本実施形態において、プロセッサ２０が実行するプログラムは、上述のゲームプログラム、配信プログラム、視聴プログラムの少なくとも何れかであってもよい。プロセッサ２０は、ユーザ端末１００、ゲームプレイ端末３００、および配信端末４００の少なくとも何れかからの要求等に応じて、ゲームプログラム、配信プログラム、視聴プログラムの少なくとも何れかを実行する。なお、配信プログラムと視聴プログラムは、並行して実行されてもよい。

40

【００６６】

すなわち、ゲームプログラムは、ゲームをユーザ端末１００、サーバ２００、およびゲームプレイ端末３００の協働により実現するプログラムであってもよい。配信プログラムは、動作指図データの配信を、サーバ２００と配信端末４００との協働により実現するプログラムであってもよい。視聴プログラムは、動画の再生を、ユーザ端末１００とサーバ２００との協働により実現するプログラムであってもよい。

【００６７】

ストレージ１２、２２、３２、４２は補助記憶装置である。ストレージ１２、２２、３２

50

、４２は、フラッシュメモリまたはＨＤＤ（Hard Disk Drive）等の記憶装置で構成される。ストレージ１２、３２には、例えば、ゲームに関する各種データが格納される。ストレージ４２には、動作指図データの配信に関する各種データが格納される。また、ストレージ１２には、動画の再生に関する各種データが格納される。ストレージ２２には、ゲーム、動作指図データの配信、および動画の再生それぞれに関する各種データのうち、少なくとも一部が格納されてもよい。

#### 【００６８】

通信ＩＦ１３、２３、３３、４３は、それぞれ、ユーザ端末１００、サーバ２００、ゲームプレイ端末３００、配信端末４００における各種データの送受信を制御する。通信ＩＦ１３、２３、３３、４３は例えば、無線ＬＡＮ（Local Area Network）を介する通信、有線ＬＡＮ、無線ＬＡＮ、または携帯電話回線網を介したインターネット通信、ならびに近距離無線通信等を用いた通信を制御する。

10

#### 【００６９】

入出力ＩＦ１４、２４、３４、４４は、それぞれ、ユーザ端末１００、サーバ２００、ゲームプレイ端末３００、配信端末４００がデータの入力を受け付けるため、また、データを出力するためのインターフェースである。入出力ＩＦ１４、２４、３４、４４は、ＵＳＢ（Universal Serial Bus）等を介してデータの入出力を行ってもよい。入出力ＩＦ１４、２４、３４、４４は、物理ボタン、カメラ、マイク、スピーカ、マウス、キーボード、ディスプレイ、スティック、レバーなどを含み得る。また、入出力ＩＦ１４、２４、３４、４４は、周辺機器との間でデータを送受信するための接続部を含み得る。

20

#### 【００７０】

タッチスクリーン１５は、入力部１５１と表示部１５２（ディスプレイ）とを組み合わせた電子部品である。タッチスクリーン４５は、入力部４５１と表示部４５２とを組み合わせた電子部品である。入力部１５１および４５１は、一例として、タッチセンシティブなデバイスであり、例えばタッチパッドによって構成される。表示部１５２および４５２は、例えば液晶ディスプレイ、または有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイ等によって構成される。

#### 【００７１】

入力部１５１および４５１は、入力面に対しユーザの操作（主にタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等の物理的接触操作）が入力された位置を検知して、位置を示す情報を入力信号として送信する機能を備える。入力部１５１および４５１は、図示しないタッチセンシング部を備えていればよい。タッチセンシング部は、静電容量方式または抵抗膜方式等のどのような方式を採用したものであってもよい。

30

#### 【００７２】

図示していないが、ユーザ端末１００および配信端末４００は、それぞれ、ユーザ端末１００および配信端末４００の保持姿勢を特定するための１以上のセンサを備えていてもよい。このセンサは、例えば、加速度センサ、または、角速度センサ等であってもよい。

#### 【００７３】

ユーザ端末１００および配信端末４００がセンサを備えている場合、プロセッサ１０および４０は、それぞれ、センサの出力からユーザ端末１００および配信端末４００の保持姿勢を特定して、保持姿勢に応じた処理を行うことも可能になる。例えば、プロセッサ１０および４０は、それぞれ、ユーザ端末１００および配信端末４００が縦向きに保持されているときには、縦長の画像を表示部１５２および４５２に表示させる縦画面表示としてもよい。一方、ユーザ端末１００および配信端末４００が横向きに保持されているときには、横長の画像を表示部に表示させる横画面表示としてもよい。このように、プロセッサ１０および４０は、それぞれ、ユーザ端末１００および配信端末４００の保持姿勢に応じて縦画面表示と横画面表示とを切り替え可能であってもよい。

40

#### 【００７４】

<システム１の機能的構成>

図６は、システム１に含まれるユーザ端末１００、サーバ２００、およびＨＭＤセット１

50

０００の機能的構成を示すブロック図である。図７は、図６に示す配信端末４００の機能的構成を示すブロック図である。

【００７５】

ユーザ端末１００は、ユーザの入力操作を受け付ける入力装置としての機能と、ゲームの画像や音声を出力する出力装置としての機能を有する。ユーザ端末１００は、プロセッサ１０、メモリ１１、ストレージ１２、通信ＩＦ１３、入出力ＩＦ１４、およびタッチスクリーン１５等の協働によって、制御部１１０および記憶部１２０として機能する。

【００７６】

サーバ２００は、ユーザ端末１００、ＨＭＤセット１０００、および配信端末４００の間の各種情報の送受信を仲介する機能を有する。サーバ２００は、プロセッサ２０、メモリ２１、ストレージ２２、通信ＩＦ２３、および入出力ＩＦ２４等の協働によって、制御部２１０および記憶部２２０として機能する。

【００７７】

ＨＭＤセット１０００（ゲームプレイ端末３００）は、プレイヤーの入力操作を受け付ける入力装置としての機能と、ゲームの画像や音声を出力する出力装置としての機能と、ゲーム進行情報を、サーバ２００を介してユーザ端末１００へリアルタイムに送信する機能を有する。ＨＭＤセット１０００は、ゲームプレイ端末３００のプロセッサ３０、メモリ３１、ストレージ３２、通信ＩＦ３３、入出力ＩＦ３４、並びに、ＨＭＤ５００、ＨＭＤセンサ５１０、モーションセンサ５２０、およびコントローラ５４０等の協働によって、制御部３１０および記憶部３２０として機能する。

【００７８】

配信端末４００は、動作指図データを生成して、該動作指図データを、サーバ２００を介してユーザ端末１００へ送信する機能を有する。配信端末４００は、プロセッサ４０、メモリ４１、ストレージ４２、通信ＩＦ４３、入出力ＩＦ４４、およびタッチスクリーン４５等の協働によって、制御部４１０および記憶部４２０として機能する。

【００７９】

（各装置の記憶部が格納するデータ）

記憶部１２０は、ゲームプログラム１３１（プログラム）、ゲーム情報１３２、および、ユーザ情報１３３を格納する。記憶部２２０は、ゲームプログラム２３１、ゲーム情報２３２、ユーザ情報２３３、および、ユーザリスト２３４を格納する。記憶部３２０は、ゲームプログラム３３１、ゲーム情報３３２、および、ユーザ情報３３３を格納する。記憶部４２０は、ユーザリスト４２１、モーションリスト４２２、配信プログラム４２３（プログラム、第２プログラム）を格納する。

【００８０】

ゲームプログラム１３１、２３１、３３１は、それぞれ、ユーザ端末１００、サーバ２００、ＨＭＤセット１０００が実行するゲームプログラムである。ゲームプログラム１３１、２３１、３３１に基づいて各装置が協働して動作することにより、本ゲームが実現される。なお、ゲームプログラム１３１および３３１は、記憶部２２０に格納され、ユーザ端末１００およびＨＭＤセット１０００にそれぞれダウンロードされる構成でもよい。なお、本実施形態では、ユーザ端末１００は、ゲームプログラム１３１に基づいて、配信端末４００から受信したデータをレンダリングし、動画を再生するものとする。換言すれば、ゲームプログラム１３１は、配信端末４００から配信された動画指図データを用いて、動画を再生するためのプログラムでもある。該動画を再生するためのプログラムは、ゲームプログラム１３１と異なってもよい。この場合、記憶部１２０は、ゲームプログラム１３１とは別に、該動画を再生するためのプログラムを格納する。

【００８１】

ゲーム情報１３２、２３２、３３２は、それぞれ、ユーザ端末１００、サーバ２００、ＨＭＤセット１０００がゲームプログラムを実行する際に参照するデータである。ユーザ情報１３３、２３３、３３３は、ユーザ端末１００のユーザのアカウントに関するデータである。ゲーム情報２３２は、各ユーザ端末１００のゲーム情報１３２、および、ＨＭＤセ

10

20

30

40

50

ット１０００のゲーム情報３３２である。ユーザ情報２３３は、各ユーザ端末１００のユーザ情報１３３、および、ユーザ情報３３３に含まれる、プレイヤーのユーザ情報である。ユーザ情報３３３は、各ユーザ端末１００のユーザ情報１３３、および、プレイヤーのユーザ情報である。

【００８２】

ユーザリスト２３４およびユーザリスト４２１は、ゲームに参加したユーザのリストである。ユーザリスト２３４およびユーザリスト４２１は、プレイヤーによる直近のゲームプレイにおいて参加したユーザのリストの他、該ゲームプレイ以前の各ゲームプレイにおいて参加したユーザのリストを含んでいてもよい。モーションリスト４２２は、予め作成されている複数のモーションデータのリストである。モーションリスト４２２は、例えば、各モーションを識別する情報（例えば、モーション名）のそれぞれに、モーションデータが対応付けられたリストである。配信プログラム４２３は、ユーザ端末１００にて動画を再生するための動作指図データの、ユーザ端末１００への配信を実現するためのプログラムである。

10

【００８３】

（サーバ２００の機能的構成）

制御部２１０は、記憶部２２０に格納されたゲームプログラム２３１を実行することにより、サーバ２００を統括的に制御する。例えば制御部２１０は、ユーザ端末１００、ＨＭＤセット１０００、および配信端末４００の間の各種情報の送受信を仲介する。

【００８４】

制御部２１０は、ゲームプログラム２３１の記述に応じて、通信仲介部２１１、ログ生成部２１２、リスト生成部２１３として機能する。制御部２１０は、ゲームプレイおよび動作指図データの配信に係る各種情報の送受信の仲介、並びに、ゲームの進行の支援のために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

20

【００８５】

通信仲介部２１１は、ユーザ端末１００、ＨＭＤセット１０００、および配信端末４００の間の各種情報の送受信を仲介する。例えば、通信仲介部２１１は、ＨＭＤセット１０００から受信したゲーム進行情報をユーザ端末１００へ送信する。ゲーム進行情報は、プレイヤーによって操作されるキャラクタの動き、該キャラクタのパラメータ、該キャラクタが所持しているアイテムや武器、敵キャラクタなどの情報などを示すデータが含まれる。サーバ２００は、ゲーム進行情報を、ゲームに参加している全てのユーザのユーザ端末１００へ送信する。換言すれば、サーバ２００は、共通のゲーム進行情報をゲームに参加している全てのユーザのユーザ端末１００へ送信する。これにより、ゲームに参加している全てのユーザのユーザ端末１００それぞれにおいて、ＨＭＤセット１０００と同様にゲームが進行する。

30

【００８６】

また、例えば、通信仲介部２１１は、ユーザ端末１００のいずれかから受信した、プレイヤーによるゲームの進行を支援するための情報を、その他のユーザ端末１００、および、ＨＭＤセット１０００へ送信する。該情報は、一例として、プレイヤーがゲームを有利に進行するためのアイテムであって、プレイヤー（キャラクタ）に提供されるアイテムを示すアイテム情報であってもよい。アイテム情報は、アイテムを提供したユーザを示す情報（ユーザ名、ユーザＩＤなど）を含む。また、通信仲介部２１１は、配信端末４００からユーザ端末１００への動作指図データの配信を仲介してもよい。

40

【００８７】

ログ生成部２１２は、ＨＭＤセット１０００から受信するゲーム進行情報に基づいて、ゲーム進行のログを生成する。リスト生成部２１３は、ゲームプレイの終了後にユーザリスト２３４を生成する。詳細については後述するが、ユーザリスト２３４における各ユーザには、そのユーザが行ったプレイヤーへの支援の内容を示すタグが関連付けられている。リスト生成部２１３は、ログ生成部２１２が生成したゲーム進行のログに基づいて、タグを生成し、該当するユーザに関連付ける。なお、リスト生成部２１３は、ゲームの運営者な

50



どがパーソナルコンピュータなどの端末装置を用いて入力した、各ユーザが行ったプレイヤーへの支援の内容を、タグとして、該当するユーザに関連付けてもよい。これにより、各ユーザが行った支援の内容がより詳細なものとなる。なお、ユーザ端末１００は、ユーザがゲームに参加する際、ユーザの操作に基づいて、ユーザを示す情報をサーバ２００へ送信する。例えば、ユーザ端末１００は、ユーザが入力したユーザＩＤをサーバ２００へ送信する。つまり、サーバ２００は、ゲームに参加している全てのユーザについて、各ユーザを示す情報を保持している。リスト生成部２１３は、該情報を用いて、ユーザリスト２３４を生成すればよい。

#### 【００８８】

(ＨＭＤセット１０００の機能的構成)

制御部３１０は、記憶部３２０に格納されたゲームプログラム３３１を実行することにより、ＨＭＤセット１０００を統括的に制御する。例えば、制御部３１０は、ゲームプログラム３３１、および、プレイヤーの操作に従って、ゲームを進行させる。また、制御部３１０は、ゲームを進行させている間、必要に応じて、サーバ２００と通信して、情報の送受信を行う。制御部３１０は、情報の送受信を、サーバ２００を介さずにユーザ端末１００と直接行ってもよい。

#### 【００８９】

制御部３１０は、ゲームプログラム３３１の記述に応じて、操作受付部３１１、表示制御部３１２、ＵＩ制御部３１３、アニメーション生成部３１４、ゲーム進行部３１５、仮想空間制御部３１６、および反応処理部３１７として機能する。制御部３１０は、実行されるゲームの性質に応じて、該ゲームに登場するキャラクタの制御などのために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

#### 【００９０】

操作受付部３１１は、プレイヤーの入力操作を検知し、受け付ける。操作受付部３１１は、ＨＭＤ５００、モーションセンサ５２０、コントローラ５４０などから入力された信号を受け付け、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部３１０の各要素に出力する。

#### 【００９１】

ＵＩ制御部３１３は、モニタ５１、ディスプレイ５３０などに表示させるユーザインターフェース(以下、ＵＩ)画像を制御する。ＵＩ画像は、プレイヤーが、ゲームの進行上必要な入力をＨＭＤセット１０００に対して行うためのツール、または、ゲームの進行中に出力される情報をＨＭＤセット１０００から得るためのツールである。ＵＩ画像は、これには限定されないが、例えば、アイコン、ボタン、リスト、メニュー画面などである。

#### 【００９２】

アニメーション生成部３１４は、各種オブジェクトの制御態様に基づいて、各種オブジェクトのモーションを示すアニメーションを生成する。例えば、アニメーション生成部３１４は、オブジェクト(例えば、プレイヤーのアバターオブジェクト)がまるでそこにいるかのように動いたり、口を動かしたり、表情を変えたりする様子を表現したアニメーション等を生成してもよい。

#### 【００９３】

ゲーム進行部３１５は、ゲームプログラム３３１、プレイヤーによる入力操作、および、該入力操作に応じたアバターオブジェクトの動作などに基づいて、ゲームを進行する。例えば、ゲーム進行部３１５は、アバターオブジェクトが所定の動作を行った場合に、所定のゲーム処理を行う。また、例えば、ゲーム進行部３１５は、ユーザ端末１００におけるユーザの操作を表す情報を受信し、当該ユーザの操作に基づいてゲーム処理を行ってもよい。また、ゲーム進行部３１５は、ゲームの進行に従ってゲーム進行情報を生成し、サーバ２００へ送信する。該ゲーム進行情報は、サーバ２００を介してユーザ端末１００へ送信される。これにより、ＨＭＤセット１０００におけるゲームの進行が、ユーザ端末１００において共有される。換言すれば、ＨＭＤセット１０００におけるゲームの進行と、ユーザ端末１００におけるゲームの進行とが同期する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 4 】

仮想空間制御部 3 1 6 は、ゲームの進行に応じて、プレイヤーに提供される仮想空間に関する各種の制御を行う。一例として、仮想空間制御部 3 1 6 は、各種オブジェクトを生成し、仮想空間に配置する。また、仮想空間制御部 3 1 6 は、仮想カメラを仮想空間に配置する。また、仮想空間制御部 3 1 6 は、ゲームの進行に応じて、仮想空間に配置した各種オブジェクトを動作させる。また、仮想空間制御部 3 1 6 は、ゲームの進行に応じて、仮想空間に配置した仮想カメラの位置、傾きを制御する。

## 【 0 0 9 5 】

表示制御部 3 1 2 は、モニタ 5 1、ディスプレイ 5 3 0 に対して、上述の各要素によって実行された処理結果が反映されたゲーム画面を出力する。表示制御部 3 1 2 は、仮想空間に配置された仮想カメラからの視界に基づく画像を、ゲーム画面として、モニタ 5 1、ディスプレイ 5 3 0 に表示してもよい。また、表示制御部 3 1 2 は、アニメーション生成部 3 1 4 によって生成されたアニメーションを該ゲーム画面に含めてもよい。また、表示制御部 3 1 2 は、UI 制御部 3 1 3 によって制御される上述の UI 画像を、該ゲーム画面に重畳して描画してもよい。

10

## 【 0 0 9 6 】

反応処理部 3 1 7 は、ユーザ端末 1 0 0 のユーザによる、プレイヤーのゲームプレイに対する反応についてフィードバックを受け付けて、これを、プレイヤーに対して出力する。本実施形態では、例えば、ユーザ端末 1 0 0 は、ユーザの入力操作に基づいて、アバターオブジェクトに宛てたコメント（メッセージ）を作成することができる。反応処理部 3 1 7 は、該コメントのコメントデータを受け付けて、これを出力する。反応処理部 3 1 7 は、ユーザのコメントに対応するテキストデータを、モニタ 5 1、ディスプレイ 5 3 0 に表示してもよいし、ユーザのコメントに対応する音声データを、図示しないスピーカから出力してもよい。前者の場合、反応処理部 3 1 7 は、上記テキストデータに対応する画像（すなわち、コメントの内容を含む画像）を、ゲーム画面に重畳して描画してもよい。

20

## 【 0 0 9 7 】

（ユーザ端末 1 0 0 の機能的構成）

制御部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に格納されたゲームプログラム 1 3 1 を実行することにより、ユーザ端末 1 0 0 を統括的に制御する。例えば、制御部 1 1 0 は、ゲームプログラム 1 3 1、および、ユーザの操作に従って、ゲームを進行させる。また、制御部 1 1 0 は、ゲームを進行させている間、必要に応じて、サーバ 2 0 0 と通信して、情報の送受信を行う。制御部 1 1 0 は、情報の送受信を、サーバ 2 0 0 を介さずに HMD セット 1 0 0 0 と直接行ってもよい。

30

## 【 0 0 9 8 】

制御部 1 1 0 は、ゲームプログラム 1 3 1 の記述に応じて、操作受付部 1 1 1、表示制御部 1 1 2、UI 制御部 1 1 3、アニメーション生成部 1 1 4、ゲーム進行部 1 1 5、仮想空間制御部 1 1 6、および動画再生部 1 1 7 として機能する。制御部 1 1 0 は、実行されるゲームの性質に応じて、ゲームの進行のために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

## 【 0 0 9 9 】

操作受付部 1 1 1 は、入力部 1 5 1 に対するユーザの入力操作を検知し受け付ける。操作受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 1 5 およびその他の入出力 IF 1 4 を介したコンソールに対してユーザが及ぼした作用から、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部 1 1 0 の各要素に出力する。

40

## 【 0 1 0 0 】

例えば、操作受付部 1 1 1 は、入力部 1 5 1 に対する入力操作を受け付け、該入力操作の入力位置の座標を検出し、該入力操作の種類を特定する。操作受付部 1 1 1 は、入力操作の種類として、例えばタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等を特定する。また、操作受付部 1 1 1 は、連続して検知されていた入力が入力が途切れると、タッチスクリーン 1 5 から接触入力が解除されたことを検知する。

50

## 【 0 1 0 1 】

UI制御部 1 1 3 は、ユーザの入力操作、および、受信したゲーム進行情報の少なくとも何れかに応じて、UIを構築するために表示部 1 5 2 に表示させるUI画像を制御する。UI画像は、ユーザが、ゲームの進行上必要な入力をユーザ端末 1 0 0 に対して行うためのツール、または、ゲームの進行中に出力される情報をユーザ端末 1 0 0 から得るためのツールである。UI画像は、これには限定されないが、例えば、アイコン、ボタン、リスト、メニュー画面などである。

## 【 0 1 0 2 】

アニメーション生成部 1 1 4 は、各種オブジェクトの制御態様に基づいて、各種オブジェクトのモーションを示すアニメーションを生成する。

10

## 【 0 1 0 3 】

ゲーム進行部 1 1 5 は、ゲームプログラム 1 3 1、受信したゲーム進行情報、および、ユーザによる入力操作などに基づいて、ゲームを進行する。ゲーム進行部 1 1 5 は、ユーザによる入力操作により、所定のゲーム処理を行った場合、該ゲーム処理に関する情報を、サーバ 2 0 0 を介してHMDセット 1 0 0 0へ送信する。これにより、該所定のゲーム処理が、HMDセット 1 0 0 0において共有される。換言すれば、HMDセット 1 0 0 0におけるゲームの進行と、ユーザ端末 1 0 0におけるゲームの進行とが同期する。所定のゲーム処理とは、例えば、アバターオブジェクトにアイテムを提供する処理であり、この例の場合、ゲーム処理に関する情報は、上述したアイテム情報である。

## 【 0 1 0 4 】

20

仮想空間制御部 1 1 6 は、ゲームの進行に応じて、ユーザに提供される仮想空間に関する各種の制御を行う。一例として、仮想空間制御部 1 1 6 は、各種オブジェクトを生成し、仮想空間に配置する。また、仮想空間制御部 1 1 6 は、仮想カメラを仮想空間に配置する。また、仮想空間制御部 1 1 6 は、ゲームの進行、具体的には、受信したゲーム進行情報に応じて、仮想空間に配置した各種オブジェクトを動作させる。また、仮想空間制御部 3 1 6 は、ゲームの進行、具体的には、受信したゲーム進行情報に応じて、仮想空間に配置した仮想カメラの位置、傾きを制御する。

## 【 0 1 0 5 】

表示制御部 1 1 2 は、表示部 1 5 2 に対して、上述の各要素によって実行された処理結果が反映されたゲーム画面を出力する。表示制御部 1 1 2 は、ユーザに提供される仮想空間に配置された仮想カメラからの視界に基づく画像を、ゲーム画面として、表示部 1 5 2 に表示してもよい。また、表示制御部 1 1 2 は、アニメーション生成部 1 1 4 によって生成されたアニメーションを該ゲーム画面に含めてもよい。また、表示制御部 1 1 2 は、UI制御部 1 1 3 によって制御される上述のUI画像を、該ゲーム画面に重畳して描画してもよい。いずれにしても、表示部 1 5 2 に表示されるゲーム画面は、他のユーザ端末 1 0 0、および、HMDセット 1 0 0 0 にて表示されるゲーム画面と同様のゲーム画面である。

30

## 【 0 1 0 6 】

動画再生部 1 1 7 は、配信端末 4 0 0 から受信した動作指図データを解析（レンダリング）し、動画を再生する。

## 【 0 1 0 7 】

40

（配信端末 4 0 0 の機能的構成）

制御部 4 1 0 は、記憶部 4 2 0 に格納されたプログラム（不図示）を実行することにより、配信端末 4 0 0 を統括的に制御する。例えば、制御部 4 1 0 は、該プログラム、および、配信端末 4 0 0 のユーザ（本実施形態ではプレイヤー）の操作に従って、動作指図データを生成し、ユーザ端末 1 0 0 に配信する。また、制御部 4 1 0 は、必要に応じて、サーバ 2 0 0 と通信して、情報の送受信を行う。制御部 4 1 0 は、情報の送受信を、サーバ 2 0 0 を介さずにユーザ端末 1 0 0 と直接行ってもよい。

## 【 0 1 0 8 】

制御部 4 1 0 は、プログラムの記述に応じて、通信制御部 4 1 1、表示制御部 4 1 2、操作受付部 4 1 3、音声受付部 4 1 4、モーション特定部 4 1 5、および動作指図データ生

50

成部 4 1 6 として機能する。制御部 4 1 0 は、動作指図データの生成および配信のために、図示しない他の機能ブロックとしても機能することができる。

【 0 1 0 9 】

通信制御部 4 1 1 は、サーバ 2 0 0、または、サーバ 2 0 0 を介したユーザ端末 1 0 0 との情報の送受信を制御する。通信制御部 4 1 1 は、一例として、サーバ 2 0 0 からユーザリスト 4 2 1 を受信する。また、通信制御部 4 1 1 は、一例として、動作指図データをユーザ端末 1 0 0 へ送信する。

【 0 1 1 0 】

表示制御部 4 1 2 は、表示部 4 5 2 に対して、各要素によって実行された処理結果が反映された各種画面を出力する。表示制御部 4 1 2 は、一例として、受信したユーザリスト 2 3 4 を含む画面を表示する。また、表示制御部 4 1 2 は、一例として、配信する動作指図データに含まれる、アバターオブジェクトを動作させるためのモーションデータを、プレイヤーに選択させるためのモーションリスト 4 2 2 を含む画面を表示する。

10

【 0 1 1 1 】

操作受付部 4 1 3 は、入力部 1 5 1 に対するプレイヤーの入力操作を検知し受け付ける。操作受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 4 5 およびその他の入出力 I F 4 4 を介したコンソールに対してプレイヤーが及ぼした作用から、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部 4 1 0 の各要素に出力する。

【 0 1 1 2 】

例えば、操作受付部 4 1 3 は、入力部 4 5 1 に対する入力操作を受け付け、該入力操作の入力位置の座標を検出し、該入力操作の種類を特定する。操作受付部 4 1 3 は、入力操作の種類として、例えばタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等を特定する。また、操作受付部 4 1 3 は、連続して検知されていた入力が入力が途切れると、タッチスクリーン 4 5 から接触入力解除されたことを検知する。

20

【 0 1 1 3 】

音声受付部 4 1 4 は、配信端末 4 0 0 の周囲で発生した音声を受け付け、該音声の音声データを生成する。音声受付部 4 1 4 は、一例として、プレイヤーが発話した音声を受け付け、該音声の音声データを生成する。

【 0 1 1 4 】

モーション特定部 4 1 5 は、プレイヤーの入力操作に応じて、モーションリスト 4 2 2 から、プレイヤーが選択したモーションデータを特定する。

30

【 0 1 1 5 】

動作指図データ生成部 4 1 6 は、動作指図データを生成する。一例として、動作指図データ生成部 4 1 6 は、生成された音声データと、特定されたモーションデータとを含む動作指図データを生成する。

【 0 1 1 6 】

なお、図 6 に示す H M D セット 1 0 0 0、サーバ 2 0 0、およびユーザ端末 1 0 0 の機能、並びに、図 7 に示す配信端末 4 0 0 の機能は一例にすぎない。H M D セット 1 0 0 0、サーバ 2 0 0、ユーザ端末 1 0 0、および配信端末 4 0 0 の各装置は、他の装置が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。さらに、H M D セット 1 0 0 0、サーバ 2 0 0、ユーザ端末 1 0 0、および配信端末 4 0 0 以外のさらに別の装置をシステム 1 の構成要素とし、該別の装置にシステム 1 における処理の一部を実行させてもよい。すなわち、本実施形態においてゲームプログラムを実行するコンピュータは、H M D セット 1 0 0 0、サーバ 2 0 0、ユーザ端末 1 0 0、および配信端末 4 0 0、並びに、それ以外の別の装置の何れであってもよいし、これらの複数の装置の組み合わせにより実現されてもよい。

40

【 0 1 1 7 】

< 仮想空間の制御処理 >

図 8 は、プレイヤーに提供される仮想空間、および、ユーザ端末 1 0 0 のユーザに提供される仮想空間の制御処理の流れの一例を示すフローチャートである。図 9 は、ある実施の形態に従う、プレイヤーに提供される仮想空間 6 0 0 A、および、プレイヤーが視認する視界画

50

像を示す図である。図 10 は、ある実施の形態に従う、ユーザ端末 100 のユーザに提供される仮想空間 600 B、および、ユーザが視認する視界画像を示す図である。なお以降、仮想空間 600 A および 600 B を区別する必要が無い場合、「仮想空間 600」と記載する。

【0118】

ステップ S1 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、図 9 に示す仮想空間 600 A を規定する。プロセッサ 30 は、仮想空間データ（不図示）を用いて、仮想空間 600 A を規定する。仮想空間データは、ゲームプレイ端末 300 に記憶されていてもよいし、プロセッサ 30 が、ゲームプログラム 331 に基づいて生成してもよいし、プロセッサ 30 が、サーバ 200 などの外部の装置から取得してもよい。

10

【0119】

仮想空間 600 は、一例として、中心として定義された点の 360 度方向の全体を覆う全天球状の構造を有する。図 9 および図 10 では、説明を複雑にしないために、仮想空間 600 のうちの上半分の天球が例示されている。

【0120】

ステップ S2 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、仮想空間 600 A に、アバターオブジェクト 610（キャラクタ）を配置する。アバターオブジェクト 610 は、プレイヤーに関連付けられたアバターオブジェクトであり、プレイヤーの入力操作に従って動作する。

【0121】

ステップ S3 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、仮想空間 600 A に、その他のオブジェクトを配置する。図 9 の例では、プロセッサ 30 は、オブジェクト 631～634 を配置する。その他のオブジェクトは、例えば、ゲームプログラム 331 に従って動作するキャラクタオブジェクト（いわゆるノンプレイヤーキャラクタ、NPC）、仮想手などの操作オブジェクト、ゲームの進行に従って配置される動物、植物、人工物、自然物などを模したオブジェクトなどを含み得る。

20

【0122】

ステップ S4 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、仮想空間 600 A に仮想カメラ 620 A を配置する。プロセッサ 30 は、一例として、仮想カメラ 620 A を、アバターオブジェクト 610 の頭部の位置に配置する。

30

【0123】

ステップ S5 において、プロセッサ 30 は、視界画像 650 をモニタ 51 およびディスプレイ 530 に表示する。プロセッサ 30 は、仮想カメラ 620 A の初期の位置と傾きとに応じて、仮想空間 600 A における仮想カメラ 620 A からの視界である視界領域 640 A を定義する。そして、プロセッサ 30 は、視界領域 640 A に対応する視界画像 650 を定義する。プロセッサ 30 は、視界画像 650 をモニタ 51 およびディスプレイ 530 に出力することによって、視界画像 650 を HMD 500 およびディスプレイ 530 に表示させる。

【0124】

図 9 の例において、図 9（A）に示すように、オブジェクト 634 の一部が視界領域 640 A に含まれているため、視界画像 650 は、図 9（B）に示すようにオブジェクト 634 の一部を含む。

40

【0125】

ステップ S6 において、プロセッサ 30 は、初期配置情報を、サーバ 200 を介してユーザ端末 100 へ送信する。初期配置情報とは、仮想空間 600 A における各種オブジェクトの初期の配置位置を示す情報である。図 9 の例において、初期配置情報は、アバターオブジェクト 610、および、オブジェクト 631～634 の初期の配置位置の情報を含む。初期配置情報は、ゲーム進行情報の 1 つであると表現することもできる。

【0126】

ステップ S7 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、HMD 500

50

の動きに応じて仮想カメラ 620A を制御する。具体的には、プロセッサ 30 は、HMD 500 の動き、すなわち、プレイヤーの頭部の姿勢に応じて、仮想カメラ 620A の向きおよび傾きを制御する。後述のように、プロセッサ 30 は、プレイヤーが頭部を動かす（頭部の姿勢を変更する）と、この動きに合わせて、アバターオブジェクト 610 の頭部を動かす。プロセッサ 30 は、例えば、アバターオブジェクト 610 の視線の方向と、仮想カメラ 620A の視線の方向とが一致するように、仮想カメラ 620A の向きおよび傾きを制御する。ステップ S8 において、プロセッサ 30 は、仮想カメラ 620A の向きおよび傾きが変更されたことに応じて、視界画像 650 を更新する。

【0127】

ステップ S9 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、プレイヤーの動きに応じて、アバターオブジェクト 610 を動かす。一例として、プロセッサ 30 は、プレイヤーが現実空間で移動したことに応じて、仮想空間 600A でアバターオブジェクト 610 を移動させる。また、プロセッサ 30 は、プレイヤーが現実空間で頭部を動かしたことに応じて、仮想空間 600A でアバターオブジェクト 610 の頭部を動かす。

10

【0128】

ステップ S10 において、プロセッサ 30 は、仮想空間制御部 316 として、仮想カメラ 620A を、アバターオブジェクト 610 に追従するように移動させる。つまり、仮想カメラ 620A は、アバターオブジェクト 610 が移動しても、常にアバターオブジェクト 610 の頭部の位置にある。

【0129】

20

プロセッサ 30 は、仮想カメラ 620A の移動に応じて、視界画像 650 を更新する。つまり、プロセッサ 30 は、プレイヤーの頭部の姿勢と、仮想空間 600A における仮想カメラ 620A の位置とに応じて、視界領域 640A を更新する。その結果、視界画像 650 が更新される。

【0130】

ステップ S11 において、プロセッサ 30 は、アバターオブジェクト 610 の動作指図データを、サーバ 200 を介してユーザ端末 100 へ送信する。ここでの動作指図データは、仮想体験中（例えば、ゲームプレイ中）において、プレイヤーの動作を取り込んだモーションデータ、プレイヤーが発話した音声の音声データ、コントローラ 540 に対する入力操作の内容を示す操作データの少なくとも何れかを含む。プレイヤーがゲームをプレイしている場合、動作指図データは、例えば、ゲーム進行情報としてユーザ端末 100 へ送信される。

30

【0131】

ステップ S7 ~ S11 の処理は、プレイヤーがゲームをプレイしている間、継続して繰り返して実行される。

【0132】

ステップ S21 において、ユーザ 3 のユーザ端末 100 のプロセッサ 10 は、仮想空間制御部 116 として、図 10 に示す仮想空間 600B を規定する。プロセッサ 10 は、仮想空間データ（不図示）を用いて、仮想空間 600B を規定する。仮想空間データは、ユーザ端末 100 に記憶されていてもよいし、プロセッサ 10 が、ゲームプログラム 131 に基づいて生成してもよいし、プロセッサ 10 が、サーバ 200 などの外部の装置から取得してもよい。

40

【0133】

ステップ S22 において、プロセッサ 10 は、初期配置情報を受信する。ステップ S23 において、プロセッサ 10 は、仮想空間制御部 116 として、初期配置情報に応じて各種オブジェクトを仮想空間 600B に配置する。図 10 の例の場合、各種オブジェクトは、アバターオブジェクト 610、および、オブジェクト 631 ~ 634 である。

【0134】

ステップ S24 において、プロセッサ 10 は、仮想空間制御部 116 として、仮想空間 600B に仮想カメラ 620B を配置する。プロセッサ 10 は、一例として、仮想カメラ 6

50

20Bを、図10(A)に示す位置に配置する。

【0135】

ステップS25において、プロセッサ10は、視界画像660を表示部152に表示する。プロセッサ10は、仮想カメラ620Bの初期の位置と傾きとに応じて、仮想空間600Bにおける仮想カメラ620Bからの視界である視界領域640Bを定義する。そして、プロセッサ10は、視界領域640Bに対応する視界画像660を定義する。プロセッサ10は、視界画像660を表示部152に出力することによって、視界画像660を表示部152に表示させる。

【0136】

図10の例において、図10(A)に示すように、アバターオブジェクト610およびオブジェクト631が視界領域640Bに含まれているため、視界画像660は、図10(B)に示すようにアバターオブジェクト610およびオブジェクト631を含む。

10

【0137】

ステップS26において、プロセッサ10は、動作指図データを受信する。ステップS27において、プロセッサ10は、仮想空間制御部116として、動作指図データに応じて、仮想空間600Bでアバターオブジェクト610を動かす。換言すれば、プロセッサ10は、リアルタイムレンダリングにより、アバターオブジェクト610が動作している映像を再生する。

【0138】

ステップS28において、プロセッサ10は、仮想空間制御部116として、操作受付部111として受け付けたユーザの操作に応じて仮想カメラ620Bを制御する。ステップS29において、プロセッサ10は、仮想カメラ620Bの仮想空間600Bにおける位置、仮想カメラ620Bの向きおよび傾きが変更されたことに応じて、視界画像660を更新する。なお、ステップS28において、プロセッサ10は、アバターオブジェクト610の動き、例えば、アバターオブジェクト610の移動や、向きの変更に応じて仮想カメラ620Bを自動的に制御してもよい。例えば、プロセッサ10は、常にアバターオブジェクト610を正面から撮影するように自動的に仮想カメラ620Bを移動させたり、向きおよび傾きを変更したりしてもよい。また、一例として、プロセッサ10は、アバターオブジェクト610の動きに応じて、常にアバターオブジェクト610を後方から撮影するように自動的に仮想カメラ620Bを移動させたり、向きおよび傾きを変更したりしてもよい。

20

30

【0139】

このように、仮想空間600Aにおいて、アバターオブジェクト610は、プレイヤーの動きに応じて動作する。この動作を示す動作指図データは、ユーザ端末100に送信される。仮想空間600Bにおいて、アバターオブジェクト610は、受信した動作指図データに応じて動作する。これにより、仮想空間600Aと仮想空間600Bとにおいて、アバターオブジェクト610は同様の動作を行う。換言すれば、ユーザ3は、ユーザ端末100を用いて、プレイヤーの動作に応じたアバターオブジェクト610の動作を視認することができる。

【0140】

<ゲーム概要>

図11は、ユーザ端末100において表示される視界画像の他の例を示す図である。具体的には、プレイヤーがプレイしている、システム1が実行するゲーム(本ゲーム)のゲーム画面の一例を示す図である。

40

【0141】

本ゲームは、一例として、銃、ナイフなどの武器を操作するアバターオブジェクト610と、NPCである複数の敵オブジェクト671とを仮想空間600に登場させ、アバターオブジェクト610に敵オブジェクト671との対戦を行わせるゲームである。アバターオブジェクト610の体力、使用可能なマガジンの数、銃の残弾数、敵オブジェクト671の残数等の各種ゲームパラメータは、ゲームの進行に応じて更新される。

50

## 【 0 1 4 2 】

本ゲームには、複数のステージが用意されており、プレイヤーは、各ステージに関連付けられている所定の達成条件を成立させることにより、当該ステージをクリアすることができる。所定の達成条件としては、例えば、出現する敵オブジェクト 6 7 1 をすべて倒すことや、出現する敵オブジェクト 6 7 1 のうちボスオブジェクトを倒すこと、所定のアイテムを獲得すること、所定位置に到達することなどにより成立する条件を含むものであってもよい。該達成条件は、ゲームプログラム 1 3 1 内で定義されている。なお、本ゲームでは、ゲームの内容に即し、達成条件が成立された場合にプレイヤーはステージをクリア、換言すれば、アバターオブジェクト 6 1 0 の敵オブジェクト 6 7 1 への勝利（アバターオブジェクト 6 1 0 と敵オブジェクト 6 7 1 との間の勝敗）が決定される。これに対し、例えば、システム 1 で実行されるゲームがレースゲーム等である場合、ゴールに到達するという条件が成立した場合に、アバターオブジェクト 6 1 0 の順位が決定される。

10

## 【 0 1 4 3 】

本ゲームでは、HMD セット 1 0 0 0 及び複数のユーザ端末 1 0 0 の間で仮想空間を共有するために、ゲーム進行情報が、所定時間毎に複数のユーザ端末 1 0 0 にライブ配信される。この結果、ゲームを視聴中のユーザ端末 1 0 0 のタッチスクリーン 1 5 には、ユーザ端末 1 0 0 に対応する仮想カメラ 6 2 0 B によって規定される視界領域の視界画像が表示される。また、視界画像の右上段および左上段には、アバターオブジェクト 6 1 0 の体力、使用可能なマガジンの数、銃の残弾数、敵オブジェクト 6 7 1 の残数等を表すパラメータ画像が重畳的に表示される。この視界画像は、ゲーム画面と表現することもできる。

20

## 【 0 1 4 4 】

ゲーム進行情報は、上述したとおり、プレイヤーの動作を取り込んだモーションデータ、プレイヤーが発話した音声の音声データ、コントローラ 5 4 0 に対する入力操作の内容を示す操作データを含む。これらのデータはすなわち、アバターオブジェクト 6 1 0 の位置、姿勢、向きなどを特定するための情報、敵オブジェクト 6 7 1 の位置、姿勢、向きなどを特定する情報、その他オブジェクト（例えば、障害物オブジェクト 6 7 2、6 7 3）の位置などを特定する情報である。プロセッサ 1 0 は、ゲーム進行情報を解析（レンダリング）することにより、各オブジェクトの位置、姿勢、向きなどを特定する。

## 【 0 1 4 5 】

ゲーム情報 1 3 2 は、アバターオブジェクト 6 1 0、敵オブジェクト 6 7 1、障害物オブジェクト 6 7 2、6 7 3 等の各種オブジェクトのデータを含む。プロセッサ 1 0 は、該データと、ゲーム進行情報の解析結果とを用いて、各オブジェクトの位置、姿勢、向きなどを更新する。これにより、ゲームが進行し、仮想空間 6 0 0 B における各オブジェクトは、仮想空間 6 0 0 A における各オブジェクトと同様に動く。具体的には、仮想空間 6 0 0 B において、アバターオブジェクト 6 1 0 を含む各オブジェクトは、ユーザ端末 1 0 0 に対するユーザからの操作の有無に関わらず、ゲーム進行情報に基づいて動作する。

30

## 【 0 1 4 6 】

ユーザ端末 1 0 0 のタッチスクリーン 1 5 においては、一例として、UI 画像 7 0 1 および 7 0 2 が、視界画像に重畳して表示される。UI 画像 7 0 1 は、アバターオブジェクト 6 1 0 を支援するためのアイテム投入操作をユーザ 3 から受け付ける UI 画像 7 1 1 を、タッチスクリーン 1 5 に表示するための操作を受け付ける UI 画像である。UI 画像 7 0 2 は、アバターオブジェクト 6 1 0（換言すれば、プレイヤー 4）に対するコメントを入力し、送信するための操作をユーザ 3 から受け付ける UI 画像（後述）を、タッチスクリーン 1 5 に表示するための操作を受け付ける UI 画像である。UI 画像 7 0 1 および 7 0 2 が受け付ける操作は、例えば、UI 画像 7 0 1 および 7 0 2 をタップする操作であってもよい。

40

## 【 0 1 4 7 】

UI 画像 7 0 1 がタップされると、UI 画像 7 1 1 が、視界画像に重畳して表示される。UI 画像 7 1 1 は、例えば、マガジンのアイコンが描かれた UI 画像 7 1 1 A、救急箱のアイコンが描かれた UI 画像 7 1 1 B、三角コーンのアイコンが描かれた UI 画像 7 1 1

50



C、バリケードのアイコンが描かれたUI画像711Dを含む。アイテム投入操作は、例えば、いずれかのUI画像をタップする操作に相当する。

【0148】

一例として、UI画像711Aがタップされると、アバターオブジェクト610が使用する銃の残弾数が増加する。UI画像711Bがタップされると、アバターオブジェクト610の体力が回復する。UI画像711Cおよび711Dがタップされると、敵オブジェクト671の移動を妨害する障害物オブジェクト672、673が仮想空間に配置される。障害物オブジェクト672、673は、一方が他方に比べて、敵オブジェクト671の移動をより妨害するものであってもよい。

【0149】

プロセッサ10は、アイテム投入操作が行われたことを示すアイテム投入情報を、サーバ200へ送信する。アイテム投入情報には、アイテム投入操作により指定されたアイテムの種別を特定するための情報が少なくとも含まれる。アイテム投入情報には、アイテムが配置される位置を示す情報など、アイテムに関するその他の情報が含まれていてもよい。アイテム投入情報は、サーバ200を介して、他のユーザ端末100、および、HMDセット1000へ送信される。

【0150】

図12は、ユーザ端末100において表示される視界画像の他の例を示す図である。具体的には、本ゲームのゲーム画面の一例を示す図であり、ゲームプレイ中のプレイヤーとユーザ端末100とのコミュニケーションについて説明するための図である。

【0151】

図12(A)の例において、ユーザ端末100は、アバターオブジェクト610に発話691を実行させている。具体的には、ユーザ端末100は、ゲーム進行情報に含まれる音声データに従って、アバターオブジェクト610に発話691を実行させている。発話691の内容は、プレイヤー4が発話した「弾が無いよー!」というものである。すなわち、発話691の内容は、マガジンが0、銃に装填した銃弾が1となったことにより、敵オブジェクト671を攻撃する手段を失いそうであることを各ユーザに伝えるものである。

【0152】

なお、図12(A)では、アバターオブジェクト610の発話を視覚的に示すため吹き出しを用いているが、実際は、ユーザ端末100のスピーカから音声が出力される。なお、音声出力とともに、図12(A)に示す吹き出し(すなわち、音声の内容のテキストを含む吹き出し)が視界画像中に表示されてもよい。これは、後述する発話692でも同様である。

【0153】

UI画像702に対するタップ操作を受け付けると、ユーザ端末100は、図12(B)に示すように、UI画像705および706(メッセージUI)を視界画像に重畳して表示する。UI画像705は、アバターオブジェクト610(換言すれば、プレイヤー)に対するコメントを表示するUI画像である。UI画像706は、入力されたコメントを送信するためコメント送信操作をユーザ3から受け付けるUI画像である。

【0154】

ユーザ端末100は、一例として、UI画像705へのタップ操作を受け付けると、キーボードを模したUI画像(不図示、以下、単に「キーボード」と記載)をタッチスクリーン15に表示させる。ユーザ端末100は、キーボードに対するユーザの入力操作に応じたテキストを、UI画像705に表示させる。図12(B)の例では、「マガジン送るね」というテキストがUI画像705に表示されている。

【0155】

ユーザ端末100は、テキスト入力後に、一例として、UI画像706へのタップ操作を受け付けると、入力した内容(テキストの内容)を示す情報と、ユーザを示す情報とを含むコメント情報をサーバ200へ送信する。コメント情報は、サーバ200を介して、他のユーザ端末100、および、HMDセット1000へ送信される。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 6 】

UI画像703Aは、コメントを送信したユーザのユーザ名を示すUI画像であり、UI画像704Aは、該ユーザが送信したコメントの内容を示すUI画像である。図12(B)の例では、ユーザ名が「BBBBB」であるユーザが、自身のユーザ端末100を用い、「危ない!」という内容のコメント情報を送信したことにより、UI画像703AおよびUI画像704Aが表示されている。UI画像703AおよびUI画像704Aは、本ゲームに参加しているすべてのユーザ端末100のタッチスクリーン15、および、HMD500のモニタ51に表示される。なお、UI画像703Aおよび704Aは、1つのUI画像であってもよい。すなわち、1つのUI画像にユーザ名とコメントの内容とが含まれていてもよい。

10

## 【 0 1 5 7 】

図12(C)の例では、図12に示すユーザ端末100のユーザである、「AAAAA」というユーザ名のユーザが、上述したとおりコメントを入力し、送信したことにより、タッチスクリーン15にUI画像703Bおよび704Bが表示されている。UI画像703Bにはユーザ名「AAAAA」が含まれており、UI画像704Bには、図12(B)の例において入力された「マガジン送るね!」とのコメントが含まれている。

## 【 0 1 5 8 】

また、図12(C)の例は、ユーザ「AAAAA」がさらに、UI画像701へのタップ操作を入力し、UI画像711をタッチスクリーン15に表示させ、UI画像711Aへのタップ操作を入力した後の視界画像611である。つまり、ユーザ「AAAAA」のユーザ端末100から、他のユーザ端末100およびHMDセット1000に、マガジンを示すアイテム投入情報が送信された結果、ユーザ端末100およびHMDセット1000は、演出オブジェクト674(後述)を仮想空間600に配置している。一例として、ユーザ端末100およびHMDセット1000は、アイテム投入情報にて示された経過時間が経過した後に、演出オブジェクト674に関する演出を実行し、アイテムオブジェクトの効果を発動させる処理を実行する。

20

## 【 0 1 5 9 】

図12(D)の例では、アイテムオブジェクトの効果を発動させる処理の実行により、マガジンの数が0から1に増加している。この結果、プレイヤは、ユーザ「AAAAA」に対して、「ありがとう!」と発話し、該発話の音声データが、各ユーザ端末100に送信される。これにより、各ユーザ端末100は、アバターオブジェクト610の発話692として、「ありがとう!」という音声を出力する。

30

## 【 0 1 6 0 】

以上のように、本ゲームにおいては、プレイヤの発話に基づくアバターオブジェクト610の発話音声の出力と、各ユーザによるコメントの入力とにより、ユーザとアバターオブジェクト610とのコミュニケーションが実現される。

## 【 0 1 6 1 】

(ゲームプレイ端末300におけるゲーム進行処理)

図13は、ゲームプレイ端末300で実行されるゲーム進行処理の流れの一例を示すフローチャートである。

40

## 【 0 1 6 2 】

ステップS31において、プロセッサ30は、ゲーム進行部315として、ゲームプログラム331とプレイヤの動きとに基づいてゲームを進行させる。ステップS32において、プロセッサ30は、ゲーム進行情報を生成し、ユーザ端末100へ配信する。具体的には、プロセッサ30は、生成したゲーム進行情報を、サーバ200を介して、各ユーザ端末100へ送信する。

## 【 0 1 6 3 】

ステップS33において、プロセッサ30は、アイテム投入情報を受信すると(S33でYES)、ステップS34において、アイテム投入情報に基づいて、アイテムオブジェクトを仮想空間600Aに配置する。一例として、プロセッサ30は、アイテムオブジェク

50

トの配置の前に、演出オブジェクト674を仮想空間600Aに配置する(図11(C)参照)。演出オブジェクト674は、例えば、プレゼント箱を模したオブジェクトであってもよい。プロセッサ30は、一例として、アイテム投入情報にて示された経過時間が経過した後に、演出オブジェクト674に関する演出を実行してもよい。該演出は、例えば、プレゼント箱の蓋が開くアニメーションであってもよい。プロセッサ30は、該アニメーションの実行の後、アイテムオブジェクトの効果を発動させる処理を実行する。例えば、図11(D)の例では、障害物オブジェクト673を配置する。

【0164】

プロセッサ30は、アニメーションの実行の後、タップ操作されたUI画像に対応するアイテムオブジェクトを仮想空間600Aに配置してもよい。例えば、UI画像711Aに対してタップ操作が行われた場合、プロセッサ30は、アニメーションの実行の後、マガジンを示すマガジンオブジェクトを仮想空間600Aに配置する。また、UI画像711Bに対してタップ操作が行われた場合、プロセッサ30は、アニメーションの実行の後、救急箱を示す救急箱オブジェクトを仮想空間600Aに配置する。プロセッサ30は、例えば、マガジンオブジェクトまたは救急箱オブジェクトの位置に、アバターオブジェクト610が移動した場合に、マガジンオブジェクトまたは救急箱オブジェクトの効果を発動させる処理を実行してもよい。

【0165】

プロセッサ30は、ゲームが終了するまで、ステップS31~S34の処理を継続し、繰り返す。ゲームが終了した場合、例えば、プレイヤーがゲームを終了するための所定の入力操作を入力した場合(ステップS35でYES)、図13に示す処理は終了する。

【0166】

(ユーザ端末100におけるゲーム進行処理)

図14は、ユーザ端末100で実行されるゲーム進行処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【0167】

ステップS41において、プロセッサ10は、ゲーム進行情報を受信する。ステップS42において、プロセッサ10は、ゲーム進行部115として、ゲーム進行情報に基づいてゲームを進行させる。

【0168】

ステップS43において、プロセッサ10が、ユーザ3によるアイテム投入操作を受け付けると(ステップS43にてYES)、ステップS44において、プロセッサ10は、仮想通貨を消費し、演出オブジェクト674を仮想空間600Bに配置する。ここで、仮想通貨は、ゲームへの参加の前、あるいは、ゲームへの参加中に、ユーザ3がプロセッサ10に対し所定の操作を行うことにより購入(本ゲームに対して課金)されるものであってもよいし、所定の条件を満たした場合にユーザ3に付与されるものであってもよい。所定の条件とは、本ゲームにおけるクエストのクリア等、本ゲームへの参加が必要なものであってもよいし、アンケートに答える等、本ゲームへの参加が不要なものであってもよい。仮想通貨の金額(仮想通貨の所有量)は、一例として、ゲーム情報132としてユーザ端末100に記憶される。

【0169】

ステップS45において、プロセッサ10は、アイテム投入情報をサーバ200へ送信する。アイテム投入情報は、サーバ200を介してゲームプレイ端末300へ送信される。

【0170】

プロセッサ10は、演出オブジェクト674の配置後、所定時間が経過すると、アイテムオブジェクトを仮想空間600Aに配置する。図11の例では、障害物オブジェクト673を配置する。つまり、ユーザ3が、UI画像711Cへのタップ操作を入力することにより、所定量の仮想通貨が消費され、障害物オブジェクト673が配置される。

【0171】

プロセッサ10は、ゲームが終了するまで、ステップS41~S45の処理を継続し、繰

10

20

30

40

50

り返す。ゲームが終了した場合、例えば、プレイヤーがゲームを終了するための所定の入力操作を行った場合や、ユーザ3が、ゲームから途中退席するための所定の入力操作を行った場合（ステップS46でYES）、図14に示す処理は終了する。

【0172】

（サーバ200におけるゲーム進行処理）

図15は、サーバ200で実行されるゲーム進行処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【0173】

ステップS51において、プロセッサ20は、ゲーム進行情報をゲームプレイ端末300から受信する。ステップS52において、プロセッサ20は、ログ生成部212として、ゲーム進行のログ（以下、プレイログ）を更新する。なお、プレイログは、一例として、ゲームプレイ端末300から初期配置情報を受信したとき、プロセッサ20が生成する。

【0174】

ステップS53において、プロセッサ20は、受信したゲーム進行情報を、各ユーザ端末100へ送信する。

【0175】

ステップS54において、アイテム投入情報をいずれかのユーザ端末100から受信した場合（ステップS54にてYES）、ステップS55において、プロセッサ20は、ログ生成部212としてプレイログを更新する。ステップS56において、プロセッサ20は、受信したアイテム投入情報をゲームプレイ端末300へ送信する。

【0176】

プロセッサ20は、ゲームが終了するまで、ステップS51～S56の処理を継続し、繰り返す。ゲームが終了した場合、例えば、ゲームプレイ端末300から、ゲームが終了したことを示す情報を受信した場合（ステップS57でYES）、ステップS58において、プロセッサ20は、リスト生成部213として、プレイログからゲームに参加したユーザのリスト（ユーザリスト234）を生成する。プロセッサ20は、生成したユーザリスト234を、サーバ200に記憶する。

【0177】

図16は、ユーザリスト234の一具体例を示す図である。「ユーザ」のカラムには、ゲームに参加した各ユーザを示す情報（例えば、ユーザ名）が格納されている。「タグ」のカラムには、各ユーザがプレイヤーに対して行った支援に基づいて生成された情報（タグ）が格納されている。図16の例において、「タグ」のカラムに格納されたタグのうち、鍵括弧を有さないものは、プロセッサ20が自動生成した情報であり、鍵括弧を有するものは、ゲームの運営者が手動で入力した情報である。

【0178】

図16の例において、ユーザ「A A A A A」には、マガジン、10F、ボス、「マガジンのプレゼントによりボスに勝利」という情報が対応付けられている。これは、例えば、10Fというステージでのボス戦において、ユーザ「A A A A A」がマガジンを投入し、その投入されたマガジンの銃弾でアバターオブジェクト610がボスに勝利したことを示している。

【0179】

また、ユーザ「B B B B B」には、救急箱、3F、ザコ、「ゲームオーバー寸前で回復」という情報が対応付けられている、これは、例えば、3Fというステージのザコ敵との戦闘において、ユーザ「B B B B B」が救急箱を投入し、その結果、アバターオブジェクト610の体力が0になる（ゲームオーバーになる）寸前で体力が回復したことを示している。

【0180】

また、ユーザ「C C C C C」には、バリケード、5F、ザコ、「バリケードでゾンビを二人足止め」という情報が対応付けられている。これは、例えば、5Fというステージのザコ敵との戦闘において、ユーザ「C C C C C」がバリケード（図11における障害物オブ

10

20

30

40

50

ジェクト 6 7 2 ) を投入し、その結果、二人のザコ敵の足止めに成功したことを示している。

【 0 1 8 1 】

図 1 6 の例では、各ユーザ 3 のユーザ名に対し、行った支援が 1 つ対応付けられているが、支援を複数回行ったユーザ 3 のユーザ名には、複数回の支援それぞれのタグが対応付けられる。ユーザリスト 2 3 4 において、該それぞれのタグは区別されていることが好ましい。これにより、ゲーム終了後に、配信端末 4 0 0 を用いてユーザリスト 4 2 1 を参照するプレイヤーが、各支援の内容を正確に把握できる。

【 0 1 8 2 】

< 動作指図データの配信 >

( 配信端末 4 0 0 における配信処理 )

図 1 7 は、配信端末 4 0 0 で実行される配信処理の流れの一例を示すフローチャートである。図 1 8 は、配信端末 4 0 0 に表示される画面の一具体例を示す図である。図 1 9 は、配信端末に表示される画面の他の具体例を示す図である。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 6 1 において、プロセッサ 4 0 は、操作受付部 4 1 3 として、ゲームに参加したユーザのリスト ( ユーザリスト 2 3 4 ) を表示するための第 1 操作を受け付ける。図 1 8 ( A ) に示すダウンロード画面 7 2 1 は、ユーザリスト 2 3 4 をサーバ 2 0 0 からダウンロードし、表示部 4 5 2 に表示させるための画面である。ダウンロード画面 7 2 1 は、一例として、図 1 7 に示す配信処理を実行するアプリケーションの起動操作を、配信端末 4 0 0 に入力した直後に表示される画面である。

【 0 1 8 4 】

ダウンロード画面 7 2 1 は、一例として、UI 画像 7 2 2 および 7 2 3 を含む。UI 画像 7 2 2 は、ユーザリスト 2 3 4 をダウンロードするための操作、すなわち、上記第 1 操作を受け付ける。第 1 操作は、例えば、UI 画像 7 2 2 をタップする操作であってもよい。UI 画像 7 2 3 は、アプリケーションを終了するための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 7 2 3 をタップする操作であってもよい。

【 0 1 8 5 】

UI 画像 7 2 2 に対するタップ操作を受け付けると、ステップ S 6 2 において、プロセッサ 4 0 は、通信制御部 4 1 1 として、ユーザリスト 2 3 4 をサーバ 2 0 0 から取得 ( 受信 ) する。ステップ S 6 3 において、プロセッサ 4 0 は、表示制御部 4 1 2 として、ユーザリスト 2 3 4 を表示部 4 5 2 に表示させる。具体的には、プロセッサ 4 0 は、ユーザリスト 2 3 4 に基づいて生成されたユーザリスト画面を、表示部 4 5 2 に表示させる。ユーザリスト画面は、一例として、図 1 8 ( B ) に示すユーザリスト画面 7 3 1 であってもよい。ユーザリスト画面 7 3 1 は、ユーザリスト 2 3 4 における各レコードに対応するレコード画像からなる。図 1 8 ( B ) の例では、レコード画像として、レコード画像 7 3 2 A ~ 7 3 2 C を記載しているが、レコード画像の数は 3 つに限定されない。図 1 8 ( B ) の例において、ユーザリスト 2 3 4 におけるレコードの数が 3 より多い ( すなわち、ゲームに参加したユーザの人数が 3 人より多い ) 場合、プレイヤーは、例えば画面をスクロールする操作 ( 例えば、ドラッグ操作やフリック操作 ) をタッチスクリーン 4 5 に入力することにより、他のレコード画像を表示部 4 5 2 に表示させることができる。

【 0 1 8 6 】

一例として、レコード画像 7 3 2 A ~ 7 3 2 C は、それぞれ、ユーザ名 7 3 3 A ~ 7 3 3 C、タグ情報 7 3 4 A ~ 7 3 4 C、および、アイコン 7 3 5 A ~ 7 3 5 C を含む。以降、レコード画像 7 3 2 A ~ 7 3 2 C、ユーザ名 7 3 3 A ~ 7 3 3 C、タグ情報 7 3 4 A ~ 7 3 4 C、および、アイコン 7 3 5 A ~ 7 3 5 C について、区別する必要が無い場合、それぞれ、「レコード画像 7 3 2」、「ユーザ名 7 3 3」、「タグ情報 7 3 4」、「アイコン 7 3 5」と記載する。

【 0 1 8 7 】

ユーザ名 7 3 3 は、ユーザリスト 2 3 4 において、「ユーザ」のカラムに格納されている

10

20

30

40

50

、ゲームに参加した各ユーザを示す情報である。タグ情報 734 は、ユーザリスト 234 において、ゲームに参加した各ユーザを示す情報のそれぞれに対応付けられているタグを示す情報である。例えば、レコード画像 732 A は、ユーザ名 733 A として、「A A A A A」を含む。このため、レコード画像 732 A は、タグ情報 734 A として、ユーザリスト 234 において「A A A A A」に対応付けられている、『マガジン、10F、ボス、「マガジンのプレゼントによりボスに勝利」』を含む。アイコン 735 は、例えば、ユーザが事前に設定した画像である。

#### 【0188】

なお、プロセッサ 40 は、受信したユーザリストを配信端末 400 に記憶してもよい（図 7 のユーザリスト 421）。ダウンロード画面 721 は、ユーザリスト 421 を表示部 452 に表示するための UI 画像（不図示）を含んでいてもよい。この例において、該 UI 画像がタップされた場合、プロセッサ 40 は、ユーザリスト 234 のダウンロードを行わず、ユーザリスト 421 を読み出し、該ユーザリスト 421 からユーザリスト画面を生成し、表示部 452 に表示させる。

#### 【0189】

ステップ S64 において、プロセッサ 40 は、操作受付部 413 として、ユーザリスト画面 731 に含まれるユーザの何れかを選択するための第 2 操作を受け付ける。第 2 操作は、一例として、ユーザリスト画面 731 におけるレコード画像 732 の何れかをタップする操作であってもよい。図 18（B）の例では、プレイヤは、レコード画像 732 A へのタップ操作を入力している。すなわち、プレイヤは、動作指図データを配信するユーザとしてユーザ「A A A A A」を選択している。

#### 【0190】

レコード画像 732 に対するタップ操作を受け付けると、ステップ S65 において、プロセッサ 40 は、表示制御部 412 として、モーションリスト 422 を表示部 452 に表示させる。具体的には、プロセッサ 40 は、モーションリスト 422 に基づいて生成されたモーションリスト画面を、表示部 452 に表示させる。モーションリスト画面は、一例として、図 19 に示すモーションリスト画面 741 であってもよい。モーションリスト画面 741 は、モーションリスト 422 における各レコードに対応するレコード画像からなる。図 19 の例では、レコード画像として、レコード画像 742 A ~ 742 C を記載しているが、レコード画像の数は 3 つに限定されない。図 19 の例において、モーションリスト 422 におけるレコードの数が 4 より多い場合、プレイヤは、例えば画面をスクロールする操作（例えば、ドラッグ操作やフリック操作）をタッチスクリーン 45 に入力することにより、他のレコード画像を表示部 452 に表示させることができる。

#### 【0191】

一例として、レコード画像 742 A ~ 742 C は、それぞれ、モーション名 743 A ~ 743 C、モーション画像 744 A ~ 744 C、および、UI 画像 745 A ~ 745 C を含む。以降、レコード画像 742 A ~ 742 C、モーション名 743 A ~ 743 C、モーション画像 744 A ~ 744 C、および、UI 画像 745 A ~ 745 C について、区別する必要が無い場合、それぞれ、「レコード画像 7432」、「モーション名 743」、「モーション画像 744」、「UI 画像 745」と記載する。

#### 【0192】

モーション名 743 は、モーションリスト 422 に格納されているモーションを識別する情報である。モーション画像 744 は、モーションリスト 422 において、各モーション名に対応付けられているモーションデータから生成される画像である。プロセッサ 40 は、一例として、各モーションデータにおける最初の姿勢をとるアバターオブジェクト 610 の画像を、モーション画像 744 とてレコード画像 742 に含める。モーション画像 744 は、プレイヤによる所定の操作（例えば、モーション画像 744 に対するタップ操作）を受け付ける UI 画像であってもよい。プロセッサ 40 は、該所定の操作を受け付けた場合、モーションデータに基づいてアバターオブジェクト 610 が動作するモーション動画を再生してもよい。プロセッサ 40 は、モーション動画が終了すると、自動的にモーシ

10

20

30

40

50

ョンリスト画面 7 4 1 を再表示してもよい。

【 0 1 9 3 】

なお、レコード画像 7 4 2 は、モーション画像 7 4 4 に代えて、例えば、「モーション再生」とのテキストを含む UI 画像を含んでもよい。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 6 6 において、プロセッサ 4 0 は、操作受付部 4 1 3 として、モーションを選択する第 3 操作を受け付ける。第 3 操作は、一例として、UI 画像 7 4 5 へのタップ操作であってもよい。つまり、UI 画像 7 4 5 は、各レコード画像 7 4 2 に対応するモーションデータを選択する操作を受け付ける。第 3 操作を受け付けたことにより、プロセッサ 4 0 は、モーション特定部 4 1 5 として、プレイヤーが選択したモーションデータを特定する。

10

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 7 において、プロセッサ 4 0 は、表示制御部 4 1 2 および音声受付部 4 1 4 として、アバターオブジェクト 6 1 0 が、選択されたモーションデータに基づき動作するモーション動画を再生しながら、プレイヤーの音声入力を受け付ける。

【 0 1 9 6 】

図 2 0 は、プレイヤー 4 による音声入力の一具体例を示す図である。図 2 0 に示すように、プレイヤー 4 は、モーション動画 8 1 0 A を再生しながら、発話音声 8 2 0 A を入力している。この発話音声 8 2 0 A は、ユーザ名が「A A A A A」であるユーザ 3（以下、ユーザ 3 A）宛の発話音声である。つまり、図 2 0 の例において、プレイヤー 4 は、ステップ S 6 4 にて、ユーザ 3 A（第 1 ユーザ）を選択し、該ユーザ 3 A 宛の動作指図データを作成している。なお、ユーザ 3 A が使用するユーザ端末 1 0 0 は、ユーザ端末 1 0 0 A であるとする。

20

【 0 1 9 7 】

発話音声 8 2 0 A は、ユーザ 3 A 宛の発話音声であるため、該ユーザ 3 A がアバターオブジェクト 6 1 0（換言すれば、プレイヤー 4）に対して行った支援の内容に基づく発話音声となっている。具体的には、ユーザ 3 A は、1 0 F というステージでのボス戦において、マガジンを投入し、その投入されたマガジンの銃弾でアバターオブジェクト 6 1 0 がボスに勝利している。このため、発話音声 8 2 0 A は、「ボス戦でマガジンをプレゼントしてくれてありがとう！タイミングも完璧だったね！A A A A A さんのおかげでクリアできたよ！」という内容である。このように、発話音声は、ユーザ 3 がゲームにおいて行った支援の内容と、ユーザ 3 への感謝とを含むものであることが好ましい。

30

【 0 1 9 8 】

ある局面において、プレイヤー 4 は、音声入力を開始する前、すなわち、第 3 操作を配信端末 4 0 0 へ入力する前に、ユーザ 3 宛の発話内容を作成する。別の局面において、ユーザ 3 宛の発話内容は、プロセッサ 4 0 が自動生成してもよい。また、プロセッサ 4 0 は、第 2 操作によって選択されたユーザ 3 に対応付けられたタグを、モーション動画 8 1 0 A に重畳して表示させてもよい。

【 0 1 9 9 】

プロセッサ 4 0 は、受け付けた音声を音声データに変換する。ステップ S 6 8 において、プロセッサ 4 0 は、動作指図データ生成部 4 1 6 として、該音声データと、選択されたモーションのモーションデータとを含む動作指図データを生成する。

40

【 0 2 0 0 】

ステップ S 6 9 において、プロセッサ 4 0 は、通信制御部 4 1 1 として、生成した動作指図データを選択されたユーザ 3（図 2 0 の例ではユーザ 3 A）のユーザ端末 1 0 0（第 1 コンピュータ）に配信する。図 2 1 は、配信端末 4 0 0 に表示される画面のさらなる別の具体例を示す図である。プロセッサ 4 0 は、ステップ S 6 8 の実行後、表示制御部 4 1 2 として、配信画面を表示部 4 5 2 に表示させる。配信画面は、一例として、図 2 1（A）に示す配信画面 7 5 1 であってもよい。配信画面 7 5 1 は、UI 画像 7 5 2、および、モーション画像 7 5 3 A を含む。また、配信画面 7 5 1 は、図 2 1（A）に示すように、動作指図データの配信先のユーザを示す情報を含むものであってもよい。

50

## 【 0 2 0 1 】

UI 画像 7 5 2 は、動作指図データを選択されたユーザ 3 へ配信するための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 7 5 2 へのタップ操作であってもよい。モーション画像 7 5 3 A は、生成した動作指図データに基づく動画、すなわち、ユーザ 3 A 用に生成した動作指図データに基づく動画を再生するための操作を受け付ける UI 画像である。該操作は、例えば、モーション画像 7 5 3 A へのタップ操作であってもよい。なお、生成した動画を再生するための操作を受け付ける UI 画像は、モーション画像 7 5 3 A に限定されない。例えば、「動画再生」とのテキストを含む UI 画像であってもよい。プロセッサ 4 0 は、動画が終了すると、自動的に配信画面 7 5 1 を再表示してもよい。

## 【 0 2 0 2 】

配信画面 7 5 1 は、音声入力の受け付けに戻るための操作を受け付ける UI 画像をさらに含むことが好ましい。該操作は、例えば、該 UI 画像へのタップ操作であってもよい。配信画面 7 5 1 が該 UI 画像を含むことにより、プレイヤ 4 は、例えば、発話する内容を間違えた場合など、音声入力に失敗した場合に、再度音声入力を行うことができる。なお、該 UI 画像は、モーションデータの選択に戻るための操作を受け付ける UI 画像であってもよい。

## 【 0 2 0 3 】

UI 画像 7 5 2 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 4 0 は、ユーザ 3 A を示す情報とともに、動作指図データをサーバ 2 0 0 へ送信する。サーバ 2 0 0 は、ユーザ 3 A を示す情報に基づいて、動作指図データの送信先のユーザ端末 1 0 0 を特定し、該動作指図データを特定したユーザ端末 1 0 0 (すなわち、ユーザ端末 1 0 0 A) へ送信する。

## 【 0 2 0 4 】

プロセッサ 4 0 は、動作指図データの送信が終了した場合、一例として、図 2 1 ( B ) に示す配信完了画面 7 6 1 を表示部 4 5 2 に表示させてもよい。配信完了画面 7 6 1 は、一例として、UI 画像 7 6 2 および 7 6 3 を含む。また、配信完了画面 7 6 1 は、図 2 1 ( B ) に示すように、動作指図データの送信が完了したことを示すテキストを含むものであってもよい。

## 【 0 2 0 5 】

UI 画像 7 6 2 は、別のユーザ 3 宛の動作指図データの作成を開始するための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 7 6 2 をタップする操作であってもよい。プロセッサ 4 0 は、該タップ操作を受け付けると、ユーザリスト画面を、表示部 4 5 2 に再度表示させる。すなわち、該タップ操作を受け付けた場合、配信処理は、ステップ S 6 3 に戻る。このとき、プロセッサ 4 0 は、配信端末 4 0 0 に記憶したユーザリスト 4 2 1 に基づいて、ユーザリスト画面を生成し、表示部 4 5 2 に表示させてもよい。UI 画像 7 6 3 は、アプリケーションを終了するための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 7 6 3 をタップする操作であってもよい。該操作を受け付けると、配信処理は終了する。

## 【 0 2 0 6 】

図 2 0、図 2 1 を参照して説明した例では、図 2 1 ( C ) に示すように、配信端末 4 0 0 は、ユーザ 3 A (ユーザ名が「 A A A A A 」のユーザ 3) 宛の動画の動作指図データを、ユーザ端末 1 0 0 A のみに送信する。

## 【 0 2 0 7 】

図 2 2 は、プレイヤ 4 による音声入力の他の具体例を示す図である。図 2 2 に示すように、プレイヤ 4 は、モーション動画 8 1 0 B を再生しながら、発話音声 8 2 0 B を入力している。この発話音声 8 2 0 B は、ユーザ名が「 B B B B B 」であるユーザ 3 (以下、ユーザ 3 B) 宛の発話音声である。つまり、図 2 2 の例において、プレイヤ 4 は、ステップ S 6 4 にて、ユーザ 3 B に対応するレコード画像 7 3 2 B へのタップ操作を入力し、ユーザ 3 B 宛の動作指図データを作成している。なお、ユーザ 3 B が使用するユーザ端末 1 0 0 は、ユーザ端末 1 0 0 B であるとする。

## 【 0 2 0 8 】

発話音声 8 2 0 B は、ユーザ 3 B 宛の発話音声であるため、該ユーザ 3 B がアバターオブ

10

20

30

40

50



ジェクト 6 1 0 ( 換言すれば、プレイヤ 4 ) に対して行った支援の内容に基づく発話音声となっている。具体的には、ユーザ 3 B は、3 F というステージのザコ敵との戦闘において、ユーザ「BBBBB」が救急箱を投入し、その結果、アバターオブジェクト 6 1 0 の体力が 0 になる ( ゲームオーバーになる ) 寸前で体力が回復している。このため、発話音声 8 2 0 B は、「BBBBB さんがプレゼントしてくれた救急箱のおかげで、3 F でゲームオーバーにならずにすんだよ。本当にありがとう！」という内容である。

#### 【 0 2 0 9 】

図 2 3 は、配信端末 4 0 0 に表示される画面のさらなる別の具体例を示す図である。図 2 3 ( A ) に示す配信画面 7 5 1 は、UI 画像 7 5 2、および、モーション画像 7 5 3 B を含む。モーション画像 7 5 3 B は、タップ操作を受け付けると、ユーザ 3 B 用に生成した動作指図データに基づく動画を再生する。

10

#### 【 0 2 1 0 】

UI 画像 7 5 2 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 4 0 は、ユーザ 3 B を示す情報とともに、動作指図データをサーバ 2 0 0 へ送信する。サーバ 2 0 0 は、ユーザ 3 B を示す情報に基づいて、動作指図データの送信先のユーザ端末 1 0 0 を特定し、該動作指図データを特定したユーザ端末 1 0 0 ( すなわち、ユーザ端末 1 0 0 B ) へ送信する。

#### 【 0 2 1 1 】

図 2 2、図 2 3 を参照して説明した例では、図 2 3 ( C ) に示すように、配信端末 4 0 0 は、ユーザ 3 B ( ユーザ名が「BBBBB」のユーザ 3 ) 宛の動画の動作指図データを、ユーザ端末 1 0 0 B のみに送信する。

20

#### 【 0 2 1 2 】

以上のように、動作指図データに含まれる音声データに基づく音声の内容は、ユーザ 3 が直近のゲームへの参加において、プレイヤ 4 に対して行った支援の内容に基づくものとなる。該支援の内容はユーザ 3 ごとに異なるため、音声の内容は、ユーザ 3 ごとに異なる内容となる。つまり、ゲームの終了後、ゲームに参加したユーザ 3 の少なくとも一部のユーザ端末 1 0 0 には、それぞれ異なる内容の音声を含む動作指図データが送信される。

#### 【 0 2 1 3 】

また、図 2 2 の例におけるアバターオブジェクト 6 1 0 のモーションは、図 2 0 の例におけるモーションと異なる。つまり、プレイヤ 4 は、ユーザ 3 B 宛の動作指図データ生成において、ユーザ 3 A 宛の動作指図データ生成時と異なるモーションデータを選択している。具体的には、プレイヤ 4 は、ステップ S 6 6 において、レコード画像 7 4 2 B に対応するモーションデータを選択する、UI 画像 7 4 5 B へのタップ操作を入力している。このように、プレイヤ 4 は、動作指図データに含まれるモーションデータを、ユーザ 3 毎に異ならせることができる。

30

#### 【 0 2 1 4 】

そして、ユーザ 3 毎に異なる内容の音声データと、ユーザ 3 毎に選択されたモーションデータとを含む、ユーザ 3 毎の動作指図データは、各ユーザ 3 のユーザ端末 1 0 0 のみに送信される。換言すれば、ユーザ端末 1 0 0 毎にユニーク ( 一意 ) の動作指図データが、選択されたユーザ 3 のユーザ端末 1 0 0 の各々に送信される。

#### 【 0 2 1 5 】

図 2 4 は、ゲームプレイ端末 3 0 0 からユーザ端末 1 0 0 へのゲーム進行情報の送信の概要を示す図である。ユーザ端末 1 0 0 における動画再生のための動作指図データが、ユーザ端末 1 0 0 毎にユニークである一方、図 2 4 に示すように、ゲーム実行中に、ゲームに参加している全てのユーザ 3 のユーザ端末 1 0 0 に送信されるゲーム進行情報は、各ユーザ端末 1 0 0 の間で共通である。すなわち、ゲーム進行情報に含まれる動作指図データもまた、各ユーザ端末 1 0 0 の間で共通である。このように、動画再生のための動作指図データと、ゲームを進行させるための動作指図データとは、ユーザ端末 1 0 0 間での同異、および、送信先といった観点で異なるデータであると言える。

40

#### 【 0 2 1 6 】

( ユーザ端末 1 0 0 における動画再生処理 )

50

図 2 5 は、ユーザ端末 1 0 0 で実行される動画再生処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 7 1 において、プロセッサ 1 0 は、動画再生部 1 1 7 として、動作指図データを受信する。ステップ S 7 2 において、プロセッサ 1 0 は、動画再生部 1 1 7 として、動作指図データの受信をユーザ 3 へ通知する。プロセッサ 1 0 は、一例として、通知画像の表示部 1 5 2 への表示、スピーカ（不図示）からの通知音声の再生、LED（light-emitting diode）などで構成される点灯部（不図示）の点灯または点滅の少なくともいずれかにより、動作指図データの受信をユーザ 3 へ通知する。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 7 3 において、プロセッサ 1 0 は、操作受付部 1 1 1 として、動画を再生するための第 1 再生操作を受け付ける。第 1 再生操作は、一例として、通知画像をタップする操作であってもよい。ステップ S 7 4 において、プロセッサ 1 0 は、動画再生部 1 1 7 として、動作指図データをレンダリングし、動画を再生する。プロセッサ 1 0 は、一例として、本ゲームをプレイするためのアプリケーションを起動し、動画を再生してもよいし、該アプリケーションとは別の、動画再生用のアプリケーションを起動し、動画を再生してもよい。以降、該動画を、「ありがとう動画」と記載する。

【 0 2 1 9 】

図 2 6 は、ありがとう動画の再生の一具体例を示す図である。具体的には、ユーザ 3 A のユーザ端末 1 0 0 における、ありがとう動画の再生の一例を示す図である。該ユーザ端末 1 0 0 において再生されたありがとう動画 9 1 0 A において、アバターオブジェクト 6 1 0 は、或るモーションを実行しながら、音声 9 2 0 A を発話している。換言すれば、プロセッサ 1 0 は、或るモーションを実行するアバターオブジェクト 6 1 0 を含むありがとう動画 9 1 0 A を再生しながら、音声 9 2 0 A をスピーカ（不図示）から出力させている。

【 0 2 2 0 】

ありがとう動画 9 1 0 A におけるモーションは、ユーザ 3 A 宛の動作指図データの生成において、プレイヤー 4 が選択したモーションデータに基づくものであり、音声 9 2 0 A は、該動作指図データの生成において、プレイヤー 4 が入力した発話音声 8 2 0 A から生成された音声データに基づくものである。つまり、音声 9 2 0 A は、ユーザ 3 A がゲームにおいて行った支援の内容と、該支援に対する感謝とを含む音声である。このように、ユーザ 3 A は、第 1 再生操作の入力により、自身がゲームにおいて行った支援の内容と、該支援に対する感謝とを、アバターオブジェクト 6 1 0 が発話するありがとう動画を視聴することができる。

【 0 2 2 1 】

ユーザ端末 1 0 0 は、一例として、ありがとう動画 9 1 0 A の再生が終了した後、少なくとも 1 つの UI 画像をタッチスクリーン 1 5 に表示させてもよい。該 UI 画像は、例えば、ありがとう動画 9 1 0 A をもう一度再生するための操作を受け付ける UI 画像であってもよいし、別の画面に遷移するための操作を受け付ける UI 画像であってもよいし、アプリケーションを終了するための操作を受け付ける UI 画像であってもよい。

【 0 2 2 2 】

また、ユーザ端末 1 0 0 は、一例として、ありがとう動画 9 1 0 A の再生中に、少なくとも 1 つの UI 画像をタッチスクリーン 1 5 に表示させてもよい。該 UI 画像は、例えば、再生中のありがとう動画 9 1 0 A を一時的に停止させたり、終了させたり、再生する場面を変更させたりする操作をそれぞれ受け付ける、複数の UI 画像であってもよい。

【 0 2 2 3 】

なお、ありがとう動画 9 1 0 A の再生中、および、ありがとう動画 9 1 0 A の再生が狩猟した後に表示されるこれらの UI 画像には、アバターオブジェクト 6 1 0 に対する返答を行うための UI 画像は含まれない。すなわち、本実施形態に係るありがとう動画 9 1 0 A においては、アバターオブジェクト 6 1 0 に対する返答を行うための手段が備えられていない。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 4 】

図 2 7 は、ありがとう動画の再生の他の具体例を示す図である。具体的には、ユーザ 3 B のユーザ端末 1 0 0 における、ありがとう動画の再生の例を示す図である。該ユーザ端末 1 0 0 において再生されたありがとう動画 9 1 0 B において、アバターオブジェクト 6 1 0 は、或るモーションを実行しながら、音声 9 2 0 B を発話している。換言すれば、プロセッサ 1 0 は、或るモーションを実行するアバターオブジェクト 6 1 0 を含むありがとう動画 9 1 0 B を再生しながら、音声 9 2 0 B をスピーカ（不図示）から出力させている。

## 【 0 2 2 5 】

ありがとう動画 9 1 0 B におけるモーションは、ユーザ 3 B 宛の動作指図データの生成において、プレイヤー 4 が選択したモーションデータに基づくものであり、音声 9 2 0 B は、該動作指図データの生成において、プレイヤー 4 が入力した発話音声 8 2 0 B から生成された音声データに基づくものである。このため、図 2 7 の例において、アバターオブジェクト 6 1 0 が行っているモーションは、図 2 6 の例のモーションとは異なる。また、音声 9 2 0 B は、ユーザ 3 B がゲームにおいて行った支援の内容と、該支援に対する感謝とを含む音声である。このため、図 2 7 の例において、音声 9 2 0 B の内容は、図 2 6 の例における音声 9 2 0 A の内容とは異なる。

## 【 0 2 2 6 】

このように、ゲームの終了後に、ゲームに参加したユーザ 3 の少なくとも一部のユーザ端末 1 0 0 が受信するありがとう動画は、ユーザ 3 毎にアバターオブジェクト 6 1 0 の発話内容が異なる動画である。

## 【 0 2 2 7 】

なお、プロセッサ 1 0 は、次回のゲームへの参加を促す内容を含む UI 画像 9 3 0 を、動画 9 1 0 に重畳させて表示させてもよい。UI 画像 9 3 0 は、動作指図データとともに配信されてもよいし、ゲーム情報 1 3 2 として、ユーザ端末 1 0 0 が記憶していてもよい。

## 【 0 2 2 8 】

（本ゲームの概要の補足）

図 1 1 に示す本ゲームは、サーバ 2 0 0 を介してライブ配信されるゲーム進行情報に基づいて、視聴コンテンツであるゲーム画面をタッチスクリーン 1 5 に表示するライブ配信ゲームである。ユーザ端末 1 0 0 のメモリ 1 1 には、標準の衣装（例えば、セーターとショートパンツ）を身に着けたアバターオブジェクト 6 1 0 を含むオブジェクトを表示するための複数種類のオブジェクトデータが予め記憶されている。ユーザ端末 8 0 0 は、ゲームプレイ端末 3 0 0 からゲーム進行情報を受信したとき、当該ゲーム進行情報から動作指図データ（モーションデータ及び音声データを含むデータ）を特定し、当該動作指図データを解析（レンダリング）することにより、オブジェクトの位置・姿勢等を特定する。また、ユーザ端末 1 0 0 は、当該解析結果に基づき、メモリ 1 1 に記憶されているオブジェクトデータを用いて、衣装を身に着けたアバターオブジェクト 6 1 0 を含むオブジェクトを仮想空間 6 0 0 B に配置する。タッチスクリーン 1 5 には、現在の仮想カメラ 6 2 0 B の位置および向きに応じた視界領域 6 4 0 B の視界画像 6 6 0 が表示される。なお、アバターオブジェクト 6 1 0 を含むオブジェクトは、ゲームプレイ端末 3 0 0 により規定された仮想空間 6 0 0 A にも配置され、当該オブジェクトの位置・姿勢等は、仮想空間 6 0 0 A および 6 0 0 B の間で一致する。

## 【 0 2 2 9 】

当該ライブ配信ゲームにおいてユーザがアイテム投入操作を行うと、アイテム投入情報がゲームプレイ端末 3 0 0 に送信される。当該アイテム投入情報は、投げ銭アイテム（特典）の種別と、当該投げ銭アイテムに関連付けられているポイント量と、当該アイテム投入操作を行ったユーザのユーザ ID とを特定可能な情報である。なお、当該ポイント量は、当該アイテム投入情報に含めてもよく、ゲームプレイ端末 3 0 0 において投げ銭アイテムに関連付けて管理するようにしてもよい。

## 【 0 2 3 0 】

ゲームプレイ端末 3 0 0 は、当該アイテム投入情報に基づいてポイント量を特定し、当該

10

20

30

40

50

ポイント量をアバターオブジェクト 6 1 0 に付与する。また、ゲームプレイ端末 3 0 0 は、当該投げ銭アイテムのオブジェクトを仮想空間 6 0 0 A に投入するとともに、当該オブジェクトに対応する動作指図データをゲーム進行情報に含めてユーザ端末 1 0 0 に配信する。この結果、当該投げ銭アイテムのオブジェクトが仮想空間 6 0 0 B に投入される。

【 0 2 3 1 】

当該ライブ配信ゲームを視聴可能なユーザのユーザ ID と、当該ユーザが当該ライブ配信ゲームにおいてアバターオブジェクト 6 1 0 に付与したポイント量とは、メモリ 3 1 に記憶されているポイント管理テーブル T B L 1 ( 図 2 8 ( A ) 参照 ) により管理される。ゲームプレイ端末 3 0 0 は、アイテム投入情報を受信したとき、ポイント管理テーブル T B L 1 に登録されている複数のユーザ ID のうちから当該アイテム投入情報に基づいて特定されるユーザ ID と同じユーザ ID を特定し、当該アイテム投入情報に基づいて特定されるポイント量を当該ユーザ ID に関連付けられているポイント量に加算する。

10

【 0 2 3 2 】

図 2 8 ( A ) によれば、ユーザ A には 7 1 2 0 ポイントが関連付けられ、ユーザ B には 5 9 0 3 ポイントが関連付けられ、ユーザ C には 6 4 6 9 ポイントが関連付けられている。また、ユーザ D には 8 9 0 5 ポイントが関連付けられ、ユーザ E には 3 5 5 6 ポイントが関連付けられている。このため、例えば、ユーザ A のユーザ端末 1 0 0 から送信されたアイテム投入情報から 1 0 0 ポイントが特定された場合には、ユーザ A のポイント量が 7 2 2 0 ポイントに更新される。なお、図 2 8 ( A ) では、ライブ配信ゲームを視聴可能なユーザの一部を示している。

20

【 0 2 3 3 】

当該ライブ配信ゲームを視聴可能なユーザには、当該ポイントが多い方から順にランキングが付与される。当該ランキングは、メモリ 3 1 に記憶されているランキング管理テーブル T B L 2 ( 図 2 8 ( B ) 参照 ) により管理される。これにより、複数のユーザ間における各ユーザのランク ( 階級 ) が特定される。図 2 8 ( B ) によれば、ランキングは、ユーザ D ユーザ A ユーザ C ユーザ B ユーザ E ... の順で低下する。なお、図 2 8 ( B ) においても、ライブ配信ゲームを視聴可能なユーザの一部を示している。

【 0 2 3 4 】

< ライブ対戦ゲームの概要 >

図 2 9 を参照して、ライブ対戦ゲーム ( 仮想空間内でのイベント ) では、アバターオブジェクト 6 1 0 は、ゲームプレイ端末 3 0 0 により規定された仮想空間 6 0 0 A と、ユーザ端末 1 0 0 により規定された仮想空間 6 0 0 B との各々に配置される。仮想空間 6 0 0 A および 6 0 0 B の各々は、例えば屋内のリビングルーム ( 以下、単に「ルーム」という ) であり、当該ルームには、アバターオブジェクト 6 1 0 の他に、ソファを模したオブジェクト ( 以下、単に「ソファ」という ) 6 8 1、テーブルを模したオブジェクト ( 以下、単に「テーブル」という ) 6 8 2、絵画を模したオブジェクト ( 以下、単に「絵画」という ) 6 8 3 等が配置される。当該ルームにおいて、アバターオブジェクト 6 1 0 は、ビンゴゲームやクイズゲーム等によりユーザと対戦する。

30

【 0 2 3 5 】

ゲームプレイ端末 3 0 0 は、ユーザ端末 1 0 0 により規定されたルーム内にアバターオブジェクト 6 1 0 等のオブジェクトを配置するために、これらのオブジェクトの位置・姿勢等を特定可能にするための動作指図データ ( モーションデータ及び音声データを含むデータ ) を含むゲーム進行情報を生成し、当該ゲーム進行情報をユーザ端末 1 0 0 に配信する。

40

【 0 2 3 6 】

ユーザが当該ライブ対戦ゲームの視聴を開始する操作を行うと、当該ユーザのユーザ端末 1 0 0 は、ユーザ ID を含む視聴開始情報をゲームプレイ端末 3 0 0 に送信する。ゲームプレイ端末 3 0 0 は、当該視聴開始情報に含まれるユーザ ID に基づいて当該ユーザのランキングをランキング管理テーブル T B L 2 から特定し、当該ユーザ ID と当該ランキングとを含むランキング情報をユーザ端末 1 0 0 に返送する。

【 0 2 3 7 】

50

当該ユーザIDのユーザが操作するユーザ端末100は、受信したランキング情報に基づいて当該ユーザのランキングを取得し、当該ランキングに関連付けられているアバターオブジェクト610をユーザ端末100のメモリ11に記憶されているアバターオブジェクト管理テーブルTBL3（図30参照）から特定する。

#### 【0238】

図30によれば、表示態様が異なる複数種類のアバターオブジェクト610が、複数のランキング帯に区分されている。具体的には、1位から50位までのランキング帯には、人物モデルAを模したキャラクタにドレスを着せた態様のアバターオブジェクト610が関連付けられており、51位から100位までのランキング帯には、人物モデルAを模したキャラクタに制服を着せた態様のアバターオブジェクト610が関連付けられている。また、101位から150位までのランキング帯には、人物モデルAを模したキャラクタにTシャツとジーンズとを着せた態様のアバターオブジェクト610が関連付けられており、151位よりも下位のランキング帯には、人物モデルAを模したキャラクタにセーターとショートパンツとを着せた態様のアバターオブジェクト610が関連付けられている。即ち、キャラクタ自体は、人物モデルAという共通のキャラクタであり、当該キャラクタが着用している衣装がランキング帯に応じて異なる。これにより、アバターオブジェクト610の表示態様がランキング帯に応じて異なることとなる。なお、アバターオブジェクト管理テーブルTBL3は、ゲームプログラムをダウンロードする際に取得され、当該ゲームプログラムをアップデートする際に更新される。

#### 【0239】

一方、ゲームプレイ端末300により規定された仮想空間600A内のアバターオブジェクト610については、人物モデルAを模したキャラクタに所定の衣装が着せられる。また、当該仮想空間600A内のアバターオブジェクト610の衣装は、ライブ対戦ゲームの進行にかかわらず共通である。当該所定の衣装は、例えば、151位よりも下位のランキングに関連付けられているアバターオブジェクト610の衣装と同じ衣装に設定される。ただし、ユーザ端末100側で着用可能となる衣装と全く異なる衣装であってもよい。

#### 【0240】

ユーザ端末100は、当該ルームを仮想空間600Bとして規定するとともに、ゲームプレイ端末300から配信されたゲーム進行情報に基づいて、アバターオブジェクト610を含むオブジェクトを配置し、または既に配置されているオブジェクトを動作させる。即ち、ユーザ端末100は、ゲームプレイ端末300からゲーム進行情報を受信したとき、当該ゲーム進行情報から動作指図データを特定し、当該動作指図データを解析することにより、オブジェクトの位置・姿勢等を特定する。

#### 【0241】

また、ユーザ端末100は、当該解析結果に基づき、メモリ11に記憶されているオブジェクトデータを用いて、アバターオブジェクト610、ソファ681、テーブル682、絵画683等のオブジェクトを仮想空間600Bに配置・動作等させる。このとき、アバターオブジェクト610については、ランキングに基づいてアバターオブジェクト管理テーブルTBL3から特定した表示態様となるアバターオブジェクト610に対応するオブジェクトデータを用いる。即ち、メモリ11には、同じ人物モデルを模したキャラクタについて、互いに異なる衣装を身に着けた複数人のアバターオブジェクト610のオブジェクトデータが記憶されており、ランキングに応じた衣装を身に着けたアバターオブジェクト610に対応するオブジェクトデータを用いる。タッチスクリーン15には、現在の仮想カメラ620Bの位置および向きに応じた視界領域640Bの視界画像660が表示される。なお、当該複数人のアバターオブジェクト610のオブジェクトデータは、ゲームプログラムをダウンロードまたはアップデートする際に、ゲームプレイ端末300から取得され、メモリ11に記憶される。

#### 【0242】

この結果、ゲームプレイ端末300側におけるアバターオブジェクト610の表示態様、およびゲーム進行情報に含まれる動作指図データは共通であるにもかかわらず、ユーザ端

10

20

30

40

50

末 1 0 0 側におけるアバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様は、ユーザのランキング（即ち、ライブ配信ゲームにおいてユーザがアイテム投入操作によってアバターオブジェクト 6 1 0 に付与したポイント量）に応じて異なり得る。即ち、アバターオブジェクト 6 1 0 は、衣装の部位についてはユーザ端末 1 0 0 に応じて異なり、人物モデル A というキャラクターの部位についてはユーザ端末 1 0 0 間で共通となる表示態様で動作する。

【 0 2 4 3 】

例えば、ランキングが 1 5 1 位以下のユーザのユーザ端末 1 0 0 には、図 2 9（A）に示す視界画像 6 6 0 が表示され、ランキングが 1 0 1 位から 1 5 0 位までのユーザのユーザ端末 1 0 0 には、図 2 9（B）に示す視界画像 6 6 0 が表示される。いずれの視界画像 6 6 0 においても、ソファ 6 8 1、テーブル 6 8 2、絵画 6 8 3 などのオブジェクトであって、同じデザインのオブジェクトが、ルーム内の同じ位置に同じ姿勢で配置される。アバターオブジェクト 6 1 0 についても、当該ルーム内の同じ位置に同じ姿勢で配置される。ただし、アバターオブジェクト 6 1 0 の衣装は、図 2 9（A）に示す視界画像 6 6 0 と図 2 9（B）に示す視界画像 6 6 0 とで異なる。

10

【 0 2 4 4 】

ゲームプレイ端末 3 0 0 においては、視聴者情報がリアルタイムで更新される。当該視聴者情報は、視聴中のユーザのランキングがどのように分布しているかを特定可能にするための情報である。プレイヤは、アバターオブジェクト 6 1 0 がどのような態様でユーザ端末 1 0 0 に表示されているかを、当該視聴者情報に基づいて把握することが可能となる。例えば、視聴中のユーザのランキングが 1 位～5 0 位に集中している場合、プレイヤは、ドレスを着用したアバターオブジェクト 6 1 0 が多くのユーザ端末 1 0 0 に表示されていることを把握することができる。この結果、当該表示態様に相応しい振る舞いをプレイヤに促すことができる。

20

【 0 2 4 5 】

なお、ゲームプレイ端末 3 0 0 側の仮想空間 6 0 0 A に配置されるアバターオブジェクト 6 1 0 の衣装は、上記した所定の衣装とすることに替えて、視聴中のユーザが集中しているランキング帯の衣装とするようにしてもよい。

【 0 2 4 6 】

当該ライブ対戦ゲームを視聴中のユーザがコメントを入力すると、ユーザ端末 1 0 0 は、当該コメントをゲームプレイ端末 3 0 0 に送信する。当該コメントは、ゲームプレイ端末 3 0 0 により複数のユーザ端末 1 0 0 に配信され、各ユーザ端末 1 0 0 においては、当該コメントが視界画像 6 6 0 に重畳して表示される。

30

【 0 2 4 7 】

また、当該ライブ対戦ゲームを視聴中のユーザがアイテム投入操作を行うと、ユーザ端末 1 0 0 は、上記のアイテム投入情報がゲームプレイ端末 3 0 0 に送信される。ゲームプレイ端末 3 0 0 は、当該アイテム投入情報に基づいて特定されるポイント量をアバターオブジェクト 6 1 0 に付与するとともに、当該投げ銭アイテムのオブジェクトを仮想空間 6 0 0 A に投入し、当該オブジェクトに対応する動作指図データをゲーム進行情報に含めてユーザ端末 1 0 0 に配信する。

【 0 2 4 8 】

ユーザは、当該アバターオブジェクト 6 1 0 との対話を利用した様々なゲーム（例えば、ビンゴゲーム、クイズゲーム等）を楽しむことが可能となる。当該ゲームについて特定条件（例えば、ビンゴゲームにおいてユーザがビンゴとなる、クイズゲームにおいて当該ユーザが正解することにより成立する条件）が成立すると、当該特定条件に応じた特典がユーザに付与される。

40

【 0 2 4 9 】

特典は、アバターオブジェクト 6 1 0 が登場するゲームで使用可能なコインや投げ銭アイテムを含んでもよい。また、特典は、当該ライブ対戦ゲーム特有の特典を含んでもよい。具体的には、ライブ配信ゲーム等で投入可能な投げ銭アイテムであって、当該ライブ対戦ゲームでしか入手できない投げ銭アイテムであってもよい。また、特典は、アバターオブ

50

ジェクト610が登場するゲームのうちの特定のゲームでのみ有効な特典を含んでもよい。具体的には、当該特定のゲームでのみ投入可能な専用投げ銭アイテムであってもよい。この場合、当該専用投げ銭アイテムをユーザに付与する割合は、他の投げ銭アイテムを付与する割合よりも低くするようにしてもよい。さらに、コインは、課金処理によってユーザに付与するようにしてもよい。

#### 【0250】

このように、アバターオブジェクト610の位置・姿勢等は、ゲーム進行情報に含まれている動作指図データを解析（レンダリング）することにより特定され、当該アバターオブジェクト610は、当該解析結果とメモリ11に記憶されているオブジェクトデータとに基づいてルーム内に配置される。このため、アバターオブジェクト610の表示態様についてはユーザ毎に異ならせることが可能となり、アバターオブジェクト610が登場するゲームの楽しみ方を多様化することができる。

10

#### 【0251】

（動作について）

図31は、ユーザ端末100およびゲームプレイ端末300により所定時間（例えば1/60秒）毎に実行されるライブ配信ゲームの基本的なゲーム進行についてその一例を示すフローチャートである。なお、ゲームプレイ端末300およびユーザ端末100はそれぞれ、当該フローチャートとは別のフローチャート（図示せず）において、仮想空間600Aおよび600Bを規定する。また、図31に示すフローチャートの一部の処理はサーバ200において実行し、処理結果をユーザ端末100に送信するようにしてもよい。また、ユーザ端末100とゲームプレイ端末300との間での情報の送受信は、サーバ200を介して実行されるものであるが、これに限らず、サーバ200を介することなく実行されるものであってもよい。

20

#### 【0252】

ゲームプレイ端末300は、ステップS101において、アバターオブジェクト610その他のオブジェクトの位置・姿勢等を特定可能にするための動作指図データを含むゲーム進行情報を生成し、当該ゲーム進行情報をユーザ端末100に配信する。

#### 【0253】

ユーザ端末100は、ステップS81において、現在のパートは「視聴前パート」であるか否かをメモリ11に記憶されているパート設定情報に基づいて判定する。「視聴前パート」であると判定されると、ステップS82に進む。ステップS82では、ユーザにより視聴開始操作が行われたか否かをタッチスクリーン15に対する入力操作に基づいて判定する。当該視聴開始操作が行われたと判定されなかったときはリターンし、当該視聴開始操作が行われたと判定されたときはステップS83に進む。ステップS83では、ユーザIDを含む視聴開始情報をゲームプレイ端末300に対して送信する。

30

#### 【0254】

ゲームプレイ端末300は、ステップS102において、当該視聴開始情報を受信したか否かを通信IF33からの出力に基づいて判定する。当該視聴開始情報を受信したと判定されたときは、ステップS103に進む。ステップS103では、当該視聴開始情報に含まれるユーザIDを特定し、当該ユーザIDに関連付けられているランキングをランキング管理テーブルTBL2から特定する。ステップS104では、当該ランキングと当該ユーザIDとを含むランキング情報を生成し、当該視聴開始情報を送信したユーザのユーザ端末100に対して当該ランキング情報を返送する。返送が完了すると、ステップS106で視聴者情報を更新する。具体的には、視聴を開始したユーザのランキングを当該視聴者情報に追加する。これにより、視聴中のユーザのランキングがどのように分布しているかが特定可能となり、ひいてはアバターオブジェクト610がどのような態様でユーザ端末100に表示されているかをゲームプレイ端末300側で把握することが可能となる。ステップS106の処理が完了すると、リターンする。

40

#### 【0255】

ユーザ端末100は、ステップS84において、当該ユーザ端末100を操作するユーザ

50

のユーザIDを含むランキング情報を受信する。ステップS85では、メモリ11に記憶されているパート設定情報を「視聴中パート」に更新する。更新が完了すると、リターンする。

【0256】

ステップS81において、現在のパートは「視聴前パート」であると判定されなかったときは、ステップS86に進む。ステップS86では、現在のパートは「視聴中パート」であるか否かをメモリ11に記憶されているパート設定情報に基づいて判定する。「視聴中パート」であると判定されなかったときはステップS91でその他の処理を実行し、その後リターンする。一方、「視聴中パート」であると判定されたときは、ステップS87に進む。

【0257】

ステップS87では、ゲームプレイ端末300から配信されたゲーム進行情報を受信し、当該ゲーム進行情報に含まれる動作指図データを解析（レンダリング）することにより、アバターオブジェクト610等の仮想オブジェクトをどの位置にどのような姿勢で配置するかを特定する。ステップS87では、ステップS84で受信したランキング情報に含まれるランキングを特定し、当該ランキングに関連付けられている表示態様のアバターオブジェクト610をアバターオブジェクト管理テーブルTBL3から特定する。

【0258】

ステップS87では、動作指図データの解析結果と、メモリ11に記憶されているオブジェクトデータのうちアバターオブジェクト管理テーブルTBL3（図30参照）から特定したアバターオブジェクト610のオブジェクトデータとに基づいて、当該ユーザのランキングに応じた衣服を着用したアバターオブジェクト610を仮想空間600Bに配置・動作等させる。ステップS87では、現在の仮想カメラ620Bの位置および向きに応じた視界領域640Bを特定し、当該視界領域640Bに対応する視界画像660をタッチスクリーン15に表示する。

【0259】

ユーザは、当該アバターオブジェクト610との対話を利用した様々なゲーム（例えば、ビンゴゲーム、クイズゲーム等）を楽しむ。ステップS87では、当該ゲームについて特定条件（例えば、ビンゴゲームにおいてユーザがビンゴとなる、クイズゲームにおいて当該ユーザが正解することにより成立する条件）が成立したか否かを、ゲームの進行状況を特定可能なゲームパラメータ値に基づいて判定する。当該特定条件が成立したと判定されたときは、ステップS87において、当該特定条件に応じた特典をユーザに付与する。

【0260】

ステップS88では、ユーザにより視聴終了操作が行われたか否かをタッチスクリーン15に対する入力操作に基づいて判定する。当該視聴終了操作が行われたと判定されなかったときはリターンし、当該視聴終了操作が行われたと判定されたときはステップS89に進む。ステップS89では、ユーザIDを含む視聴終了情報をゲームプレイ端末300に対して送信する。ステップS90では、メモリ11に記憶されているパート設定情報を「視聴前パート」に更新し、その後リターンする。

【0261】

ゲームプレイ端末300は、ステップS102において視聴開始情報を受信したと判定されなかったとき、ステップS105に進む。ステップS105では、ユーザ端末100から視聴終了情報を受信したか否かを、通信IF33からの出力に基づいて判定する。当該視聴終了情報を受信したと判定されたときは、ステップS106で視聴者情報を更新する。具体的には、視聴を終了したユーザのランキングを当該視聴者情報から削除する。ステップS106の処理が完了すると、リターンする。一方、当該視聴終了情報を受信したと判定されなかったときは、ステップS106の処理を実行することなく、リターンする。

【0262】

< 本実施形態の効果 >

本実施形態によれば、ライブ対戦ゲームには、第1ユーザを含む複数のユーザが参加する

10

20

30

40

50



。また、当該ライブ対戦ゲームは、当該複数のユーザが使用する複数のユーザ端末 100 において実行される。当該ライブ対戦ゲームに登場するアバターオブジェクト 610 は、ゲームプレイ端末 300 から受信したゲーム進行情報に基づいて、当該複数のユーザ端末 100 の各々において規定された仮想空間 600B に配置され、動作等を行う。ここで、ゲーム進行情報は、アバターオブジェクト 610 を操作するプレイヤーの入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、複数のユーザが使用する複数のユーザ端末 100 に共通に送信される。

【0263】

第 1 ユーザのユーザ端末 100 は、当該ユーザ端末 100 において規定された仮想空間 600B に登場するアバターオブジェクト 610 を、当該ユーザ端末 100 以外の複数のユーザ端末 100 の少なくともいずれかにおいて規定された仮想空間 600B に登場するアバターオブジェクト 610 と異なる表示態様で表示可能である。この結果、アバターオブジェクト 610 が登場するゲームの楽しみ方を多様化することができる。

10

【0264】

また、本実施形態によれば、ユーザ端末 100 のメモリ 11 には、アバターオブジェクト 610 を複数種類の表示態様のうちのいずれかの表示態様で表示するためのオブジェクトデータが記憶されている。アバターオブジェクト 610 は、ゲーム進行情報に含まれる動作指図データの解析結果（レンダリング結果）と、メモリ 11 に記憶されているオブジェクトデータのうち第 1 ユーザに応じた表示態様で表示するためのオブジェクトデータとに基づいて、アバターオブジェクト 610 を動作させる。これによって、共通のゲーム進行情報を配信しても、アバターオブジェクト 610 の表示態様をユーザ毎に異ならせることが可能となる。

20

【0265】

さらに、本実施形態によれば、第 1 ユーザによるアイテム投入操作に基づいて特定される当該第 1 ユーザのランキングは、当該第 1 ユーザによるライブ配信ゲームの進行に応じて更新される。また、アバターオブジェクト 610 は、当該ランキングに応じた表示態様で動作する。これにより、ライブ配信ゲームとライブ対戦ゲームとを連携させることが可能となり、ゲームの楽しみ方の多様化が図られる。

【0266】

また、本実施形態によれば、アイテム投入情報は、複数のユーザ間における第 1 ユーザのランクを特定するための情報である。これにより、複数のユーザ間の競争が促され、コインの消費を促すことができる（その結果、ゲームの配信者には事業収益がもたらされる）。

30

【0267】

さらに、本実施形態によれば、アバターオブジェクト 610 が登場するライブ配信ゲームの進行に応じてランキングが更新される。これによって、ライブ配信ゲームとライブ対戦ゲームとをより強く連携させることが可能となる。

【0268】

また、本実施形態によれば、第 1 ユーザからプレイヤーに対して投げ銭アイテムが付与されることにより、ランキングが更新される。これにより、ライブ配信ゲームの好趣を向上させることができる。

40

【0269】

さらに、本実施形態によれば、投げ銭アイテムには、当該投げ銭アイテムの価値に応じて異なるポイント量が関連付けられており、ランキングは当該ポイント量に応じて更新される。これによって、より価値の高い投げ銭アイテムを投入しようという動機付けをユーザに働かせることができる。

【0270】

また、本実施形態によれば、アバターオブジェクト 610 は、衣装の部位についてはユーザ端末 100 に応じて異なり、人物モデル A というキャラクタの部位についてはユーザ端末 100 間で共通となる表示態様で動作する。これにより、視聴中のユーザ間でアバターオブジェクト 610 の衣装を多様化できる。

50

## 【 0 2 7 1 】

## &lt; 変形例 &gt;

以上説明した実施形態の変形例などを以下に列挙する。

## 【 0 2 7 2 】

( 1 ) 上記実施形態においては、アバターオブジェクト 6 1 0 の衣装は、ユーザのランキングが高いほどユーザにとって豪華な衣装になる。しかし、着せ替え可能な衣装の数（即ち、カスタマイズの自由度）をユーザのランキングに応じて異ならせるようにしてもよい。即ち、アバターオブジェクト 6 1 0 を動作させるときの表示態様数を当該ランキングに応じて異ならせ、当該ランキングが高くなるほど設定可能な表示態様数を多くするようにしてもよい。また、当該設定可能な表示態様のうちのいずれかの表示態様をユーザが選択できるようにしてもよい。さらに、ユーザが入手したアイテムを使ってアバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を変更できるようにしてもよい。例えば、ランキングが中位であれば、ユーザが入手した髪飾りアイテムを使ってアバターオブジェクト 6 1 0 の頭に髪飾りを取付け可能としたり、ランキングが上位であれば、ユーザが入手した水着アイテムを使ってアバターオブジェクト 6 1 0 に水着を着用させるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 7 3 】

( 2 ) 上記実施形態においては、ユーザ端末 1 0 0 側の仮想空間 6 0 0 B に配置される人物モデル A のキャラクタは、ランキング帯にかかわらず共通としている。しかし、当該キャラクタが身に着ける衣装の一部（例えば、靴、アクセサリ、帽子等）についても、ランキング帯にかかわらず共通とするようにしてもよい。即ち、アバターオブジェクト 6 1 0 を動作させるときの表示態様のうち予め定められた一部の表示態様は、複数のユーザ端末 1 0 0 間で共通させるようにしてもよい。また、人物モデルのキャラクタ自体をランキング帯に応じて異ならせ、当該キャラクタの衣装の一部をランキング帯にかかわらず共通とするようにしてもよい。

20

## 【 0 2 7 4 】

( 3 ) 上記実施形態においては、ライブ配信ゲームの視聴が活発になると、期間の経過とともにポイント量のばらつきが大きくなる。例えば、今日のポイント量のばらつきは、3ヶ月前よりも大きくなる。そこで、1位のポイント量が所定値に達する毎に、衣装の種類を増やすようにしてもよい。

## 【 0 2 7 5 】

( 4 ) 上記実施形態においては、ユーザのランキングを特定するゲームとしてライブ配信ゲームを想定し、アバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を異ならせるゲームとしてライブ対戦ゲームを想定している。しかし、アバターオブジェクト 6 1 0 が登場するゲームであれば、ゲームの種類は問わず、例えば、ライブ対戦ゲームにおいてユーザのランキングを特定したり、ライブ配信ゲームにおいてアバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。さらには、視聴者により操作されるオブジェクトを仮想空間に配置する等してゲームを進める視聴者参加型のゲームにおいて、ランキングを特定したり、アバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。

30

## 【 0 2 7 6 】

( 5 ) 上記実施形態においては、ユーザのランキングを特定するゲームの種類と、アバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を異ならせるゲームの種類とは、互いに異なっている。しかし、同じ種類のゲームまたは同じゲームにおいて、当該ランキングを特定するとともに、アバターオブジェクト 6 1 0 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。

40

## 【 0 2 7 7 】

( 6 ) 上記実施形態においては、視聴者情報がユーザ端末 1 0 0 に配信されることはない。しかし、当該視聴者情報もユーザ端末 1 0 0 に配信し、視聴中のユーザのランキングがどのように分布しているかをタッチスクリーン 1 5 上で報知するようにしてもよい。これにより、アイテム投入操作を下位のユーザに対して促すことができる。

## 【 0 2 7 8 】

( 7 ) 上記実施形態においては、ライブ配信ゲームにおいてユーザが投入した投げ銭アイ

50

テムに関連付けられているポイント量に基づいて、当該ユーザのランキングが特定される。しかし、当該ランキングは、当該アバターオブジェクト610が登場するゲーム、即ちライブ配信ゲームおよびライブ対戦ゲームのいずれか一方または両方のゲーム結果（例えば、得点）と当該ポイント量とに基づいて、当該ランキングを特定するようにしてもよい。また、ポイント量以外のパラメータ（例えば当該ゲーム結果）に基づいて、当該ランキングを特定するようにしてもよい。

【0279】

（8）上記実施形態においては、ユーザのランキングが上がるほど、人物モデルAが身に着ける衣装が豪華になる。しかし、当該ランキングが上がるほど人物モデルAの露出度を高くするようにしてもよい。

10

【0280】

（9）上記実施形態においては、ユーザのランキングに応じてアバターオブジェクト610の表示態様を異ならせるようにしている。しかし、当該ランキングに応じて他のオブジェクト（例えば、ルームに配置されているソファ、テーブルのデザイン、壁の装飾等）を異ならせるようにしてもよい。このとき、アバターオブジェクト610の表示態様は異ならせず、他のオブジェクトの表示態様を異ならせるようにしたり、アバターオブジェクト610および他のオブジェクトの両方の表示態様を異ならせるようにしてもよい。

【0281】

（10）上記実施形態においては、ユーザのランキングにかかわらずアバターオブジェクト610の髪型、肌の色、化粧の程度等は共通している。しかし、当該ランキングに応じて当該アバターオブジェクト610の髪型、肌の色、化粧の程度等を異ならせるようにしてもよい。

20

【0282】

（11）上記実施形態においては、互いに異なる衣装を身に着けた複数人のアバターオブジェクト610のオブジェクトデータをメモリ11に記憶し、ランキングに応じた衣装を身に着けたアバターオブジェクト610に対応するオブジェクトデータを用いて当該アバターオブジェクト610を仮想空間600Bに配置するようにしている。しかし、メモリ11には、複数種類の衣装の各々のオブジェクトデータと、人物モデルAのオブジェクトデータとを区別して記憶しておき、表示の際に、ランキングに応じた衣装を人物モデルAに着せるようにしてもよい。また、メモリ11に記憶するオブジェクトデータについては、アバターオブジェクト管理テーブルTBL3において別の表示態様のアバターオブジェクト610が関連付けられているランキングまでユーザのランキングがアップしたときに、当該ランキングに対応するオブジェクトデータをゲームプレイ端末300から取得するようにしてもよい。

30

【0283】

（12）上記実施形態においては、様々な衣装を身に着けた複数人のアバターオブジェクト610のオブジェクトデータは、ゲームプログラムをダウンロードまたはアップデートする際に、ゲームプレイ端末300から取得され、メモリ11に記憶される。しかし、様々な衣装を身に着けたアバターオブジェクト610のオブジェクトデータは、課金処理やゲームクリア等によっても獲得可能とするようにしてもよい。

40

【0284】

（13）上記実施形態においては、ユーザ端末100におけるアバターオブジェクト610の表示態様を、当該ユーザ端末100のユーザのランキング（ゲーム履歴）に応じて異ならせるようにしている。しかし、当該ランキングに限らず、ユーザの設定や、ユーザ端末100の場所等に応じて、アバターオブジェクト610の表示態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、ユーザの操作により水着が設定された場合は、水着を身に着けたアバターオブジェクト610を表示させたり、ユーザ端末100の場所が雪山であれば、スキーウェアを身に着けたアバターオブジェクト610を表示させるようにしてもよい。

【0285】

（14）上記実施形態においては、人物モデルAを模したキャラクタに衣装が着せられる

50

。しかし、他の人物モデルを模したキャラクタもゲームに登場させるようにしてもよい。また、ランキングに応じて異なる衣装を着用するキャラクタは、複数の人物モデルを模したキャラクタのうちの特定のキャラクタに限定されるものであってもよい。

【0286】

(15) 上記実施形態においては、仮想空間内でのイベントとしてライブ対戦ゲーム等のゲームを想定しているが、当該イベントは、ゲーム以外のものでもよく、例えば、アバターオブジェクト610がステージ上で歌ったり、おしゃべりをするイベントであってもよい。

【0287】

(16) 上記実施形態では、図30等において示したように、ライブ配信等のイベントに登場するアバターオブジェクト610の表示態様を、投げ銭アイテムが投入されること等のゲーム進行により更新されるユーザのランキングに応じて、他のユーザのユーザ端末において表示される表示態様と異ならせることができる例について説明した。しかし、ライブ配信等のイベントに登場するアバターオブジェクト610の表示態様は、これに限らず、ゲーム中においてユーザによる課金に応じて、他のユーザのユーザ端末において表示される表示態様と異ならせることができるようにしてもよい。

【0288】

(17) 上記実施形態では、図18(B)において例示したユーザリスト画面731において、課金したユーザに対する「ありがとう動画」の送信をプレイヤに促す参考情報を表示するようにしてもよい。参考情報としては、課金したユーザに対応させて、「ありがとうメール確定!!」といった文字情報を表示するようにしてもよい。課金の有無については、例えばユーザリストに基づき課金により投入されたアイテムが含まれているか否かによりユーザに判定させるようにしてもよい。これにより、プレイヤは、課金したユーザへの「ありがとう動画」の送信を促進させることができる。また、参考情報を表示する際には、さらに、課金したユーザに対応させて課金の合計額を表示するようにしてもよい。課金の合計額については、ユーザリストにおいて管理し、課金に応じてユーザリストを更新するようにしてもよい。

【0289】

(18) 上記実施形態では、図19で示したようにプレイヤによって選択されたアバターオブジェクト610のモーションデータを含む動作指図データをユーザ3のユーザ端末100に配信することにより、当該ユーザ端末100において「ありがとう動画」を再生可能となる例について説明した。しかし、プレイヤは、アバターオブジェクト610のモーションデータに加えて、アバターオブジェクト610の衣装(表示態様)の種別を選択し、当該衣装の種別を識別するための識別データを含む動作指図データをユーザ3のユーザ端末100に配信することにより、当該ユーザ端末100において「ありがとう動画」を再生可能となるようにしてもよい。これにより、ユーザ端末100側における「ありがとう動画」では、モーションデータに従って、識別データに基づく衣装(表示態様)でアバターオブジェクト610を動作させるようにしてもよい。例えば、プレイヤにより選択可能となるアバターオブジェクト610のモーション数が3に定められ、衣装(表示態様)が8に定められている場合、ユーザ端末100のメモリ11には、「ありがとう動画」を再生するためのデータとして24種類(=3×8)記憶されており、ユーザ端末100は、受信した動作指図データに含まれるモーションデータおよび識別データに対応する「ありがとう動画」を再生する。

【0290】

(19) 配信端末400における配信処理の際に配信端末400の表示部452に表示される画面は、上記実施形態において図18～図23などに示した例に限定されない。ここでは、図32および図33を参照して、課金額に応じて順位付けしたランキング画面をリストとして配信端末400に表示する例について説明する。

【0291】

プロセッサ40は、動作指図データの生成および配信を行うためのアプリケーションのア

10

20

30

40

50

アイコンに対する、ユーザの選択操作を受け付けると、ログイン画面（不図示）を表示部 452 に表示させる。該選択操作は、一例として上記アイコンに対するタップ操作であってもよい。プロセッサ 40 は、ログイン画面において、必要な情報の入力を受け付ける。該情報は、一例として、ユーザ ID およびパスワードであってもよい。プロセッサ 40 は、該情報をサーバ 200 へ送信し、サーバ 200 に認証処理を行わせる。認証に成功した旨の通知をサーバ 200 から受信すると、プロセッサ 40 は、図 32（A）に示すホーム画面 2010 を表示部 452 に表示させる。ホーム画面 2010 を表示させるための各種情報は、配信端末 400 に予め記憶されていてもよいし、上記通知とともにサーバ 200 から取得してもよい。

#### 【0292】

ホーム画面 2010 は、一例として、アバターオブジェクト 610、および、UI 画像 2011 を含む。UI 画像 2011 は、ゲームに参加したユーザ 3 のリストを表示するための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 2011 へのタップ操作であってもよい。本変形例では、該リストは、ゲームに参加した各ユーザ 3 を、課金額に応じて順位付けしたランキング画面として表示される。該ランキング画面は、各ユーザ 3 のうち、所定の順位以上（例えば、50 位以上）のユーザ 3 のみを含むものであってもよい。ランキング画面は、一例として、図 32（B）に示すランキング画面 2020 であってもよい。プロセッサ 40 は、サーバ 200 から取得したユーザリスト 234 に基づいて、ランキング画面 2020 を生成する。あるいは、サーバ 200 がユーザリスト 234 に基づいてランキング画面 2020 を生成し、該ランキング画面 2020 をプロセッサ 40 へ送信してもよい。なお、UI 画像 2011 に含まれる、「メッセージ待ち 人」とは、ランキング画面 2020 に含まれるユーザ 3 のうち、動作指図データがユーザ端末 100 に送信されていないユーザの人数を示す。図 32（A）の例では、ランキング画面 2020 に含まれるユーザ 3 のうち、2 人に動作指図データが送信されていない。

#### 【0293】

ランキング画面 2020 は、タイトル画像 2021、ユーザ情報 2023 A、ユーザ情報 2023 B を含む。タイトル画像 2021 は、「ランキング」とのテキストを含み、該画面がランキング画面であることをプレイヤ 4 に通知する。タイトル画像 2021 は、UI 画像 2022 を含む。UI 画像 2022 は、前の画面を再表示させる（前の画面に戻る）ための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI 画像 2022 へのタップ操作であってもよい。UI 画像 2022 へのタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、ホーム画面 2010 を表示部 452 に再度表示させる。

#### 【0294】

ユーザ情報 2023 A、2023 B、2023 C は、ゲームに参加したユーザ 3 の情報を示す画像である。ユーザ情報 2023 A、2023 B は、それぞれ、アイコン 2024 A、2024 B、ユーザ名 2025 A、2025 B、順位 2026 A、2026 B、課金額 2027 A、2027 B、送信回数 2028 A、2028 B を含む。なお、これらについて、区別する必要が無い場合、符号の末尾のアルファベットを省略して記載する。また、ユーザ情報 2023 A は、さらに、送信済通知 2029、および、前回送信日 2030 を含む。また、ユーザ情報 2023 C は、少なくとも、アイコン 2024、ユーザ名 2025、順位 2026、課金額 2027、および送信回数 2028 を含むが、ユーザ情報 2023 C の大部分が、表示部 452 の表示領域外にあるため、図 32（B）の例では表示部 452 に表示されていない。プロセッサ 40 は、一例として、タッチスクリーン 45 に対する、接触させた指などの指示体を移動させる操作（フリック操作、ドラッグ操作など）を受け付けると、表示部 452 の表示領域に表示させる、ランキング画面 2020 の領域を変更させてもよい。換言すれば、プロセッサ 40 は、ランキング画面 2020 をスクロールさせてもよい。以降、スクロールのための操作を「スクロール操作」と記載する。

#### 【0295】

なお、本変形例において、ユーザ情報 2023 A はユーザ 3 A の、ユーザ情報 2023 B はユーザ 3 B のユーザ情報であるとする。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 6 】

アイコン 2 0 2 4 は、一例として、各ユーザ 3 が事前に設定した画像である。ユーザ名 2 0 2 5 は、ユーザリスト 2 3 4 において、「ユーザ」のカラムに格納されている、ゲームに参加した各ユーザ 3 を示す情報である。順位 2 0 2 6 は、各ユーザ 3 の順位を示す。課金額 2 0 2 7 は、各ユーザ 3 が、システム 1 で実行されるゲームに対して課金した金額を示す。なお、本変形例では、課金額 2 0 2 7 が示す金額が高いほど、順位 2 0 2 6 が示す順位が高くなる。また、本変形例では、順位 2 0 2 6 が示す順位が高いほど、ユーザ情報 2 0 2 3 がランキング画面 2 0 2 0 において上部に配置される。換言すれば、ランキング画面 2 0 2 0 は、順位 2 0 2 6 が示す順位の順に、ユーザ情報 2 0 2 3 を並べた画面である。

10

## 【 0 2 9 7 】

送信回数 2 0 2 8 は、ユーザ 3 に対して過去に動作指図データを送信した回数を示す。例えば、送信回数 2 0 2 8 A は、該回数が「2」であるので、プレイヤー 4 が、ユーザ 3 A のユーザ端末 1 0 0 A に、ありがとう動画再生のための動作指図データを過去に 2 回送信したことを示している。一方、送信回数 2 0 2 8 B は、該回数が「0」であるので、プレイヤー 4 は、ユーザ 3 B のユーザ端末 1 0 0 B に、動作指図データを過去に送信したことが無いことを示している。

## 【 0 2 9 8 】

送信済通知 2 0 2 9 は、今回のゲームプレイの後、ユーザ 3 のユーザ端末 1 0 0 に対して動作指図データを既に送信している場合に表示される。図 3 2 ( B ) の例では、ユーザ情報 2 0 2 3 A に送信済通知 2 0 2 9 が含まれているので、プレイヤー 4 が、今回のゲームプレイの後、ユーザ 3 A のユーザ端末 1 0 0 A に動作指図データを送信したことを示している。一方、ユーザ 3 B のユーザ端末 1 0 0 B には、動作指図データを送信したことが無いため、ユーザ情報 2 0 2 3 B には送信済通知 2 0 2 9 は含まれない。

20

## 【 0 2 9 9 】

前回送信日 2 0 3 0 は、動作指図データの送信について、直近の送信日を示す。ユーザ 3 B のユーザ端末 1 0 0 B には、動作指図データを送信したことが無いため、ユーザ情報 2 0 2 3 B には前回送信日 2 0 3 0 は含まれない。

## 【 0 3 0 0 】

ユーザ情報 2 0 2 3 は、プレイヤー 4 の操作を受け付ける U I 画像としても機能する。該操作は、例えば、ユーザ情報 2 0 2 3 に対するタップ操作であってもよい。一例として、プロセッサ 4 0 は、ユーザ情報 2 0 2 3 に対するタップ操作を受け付けると、該タップ操作を受け付けたユーザ情報 2 0 2 3 の詳細を示す詳細画面を、表示部 4 5 2 に表示させる。詳細画面は、一例として、図 3 2 ( C ) に示す詳細画面 2 0 4 0 であってもよい。

30

## 【 0 3 0 1 】

詳細画面 2 0 4 0 は、一例として、上述のタイトル画像 2 0 2 1、および、ユーザ情報 2 0 4 1 を含む。詳細画面 2 0 4 0 における U I 画像 2 0 2 2 へのタップ操作を受け付けた場合、プロセッサ 4 0 は、ホーム画面 2 0 1 0 を表示部 4 5 2 に再度表示させてもよいし、ランキング画面 2 0 2 0 を表示部 4 5 2 に再度表示させてもよい。

## 【 0 3 0 2 】

図 3 2 ( C ) に示すユーザ情報 2 0 4 1 は、ユーザ 3 A のユーザ情報を示す画像である。すなわち、プロセッサ 4 0 は、ランキング画面 2 0 2 0 において、ユーザ情報 2 0 2 3 A に対するタップ操作を受け付けた結果、図 3 2 ( C ) に示すユーザ情報 2 0 4 1 を表示部 4 5 2 に表示している。

40

## 【 0 3 0 3 】

ユーザ情報 2 0 4 1 は、一例として、上述のアイコン 2 0 2 4 A、ユーザ名 2 0 2 5 A、順位 2 0 2 6 A、課金額 2 0 2 7 A、および送信回数 2 0 2 8 A、前回送信日 2 0 3 0 を含む。これらについては既に説明しているため、説明を繰り返さない。さらに、ユーザ情報 2 0 4 1 は、一例として、U I 画像 2 0 3 1 ~ 2 0 3 4、2 0 3 7、2 0 3 8、詳細表示領域 2 0 3 5、およびスクロールバー 2 0 3 6 を含む。

50

## 【0304】

UI画像2031は、ユーザ3Aのユーザ端末100Aに対し過去に送信した動作指図データの履歴を示す履歴画面（不図示）を表示させるための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI画像2031に対するタップ操作であってもよい。該履歴画面は、一例として、過去に送信した動作指図データの各々を示すUI画像を、現在から近い順に並べた画面であってもよい。プロセッサ40は、該UI画像に対するタップ操作を受け付けると、該UI画像に対応する動作指図データを用いて動画（ありがとう動画）を再生してもよい。

## 【0305】

UI画像2032～2034は、詳細表示領域2035に各種情報を表示させるための操作を受け付ける。該操作は、例えば、UI画像2032～2034それぞれに対するタップ操作であってもよい。詳細表示領域2035は、ユーザ3Aのゲームへの参加について、詳細な情報を表示する領域である。

10

## 【0306】

図32（C）の例では、UI画像2034の表示態様が、UI画像2032およびUI画像2033と異なっている。これはすなわち、図32（C）の例は、UI画像2034へのタップ操作を受け付けた後の詳細画面2040を示している。UI画像2034は、詳細表示領域2035に、ユーザリスト234においてユーザ3Aに対応付けられているタグを表示させるためのタップ操作を受け付ける。このため、図32（C）の例では、詳細表示領域2035に、ユーザリスト234においてユーザ3Aに対応付けられているタグが表示されている。

20

## 【0307】

UI画像2032は、詳細表示領域2035に、ユーザ3Aが直近のゲームにおいてアバターオブジェクト610に送ったコメントを表示させるためのタップ操作を受け付ける。UI画像2033は、詳細表示領域2035に、ユーザ3Aが直近のゲームにおいてアバターオブジェクト610に贈ったアイテムを表示させるためのタップ操作を受け付ける。すなわち、プロセッサ40は、UI画像2032に対するタップ操作を受け付けると、詳細表示領域2035に、ユーザ3Aが直近のゲームにおいてアバターオブジェクト610に送ったコメントの一覧を表示させる。また、プロセッサ40は、UI画像2033に対するタップ操作を受け付けると、詳細表示領域2035に、ユーザ3Aが直近のゲームにおいてアバターオブジェクト610に贈ったアイテムの一覧を表示させる。

30

## 【0308】

プロセッサ40は、詳細画面2040を表示部452に表示させる際、UI画像2032～2034のいずれかが選択されたものとみなし、対応する情報を詳細表示領域2035に表示させてもよい。すなわち、詳細画面2040は、UI画像2032～2034のいずれかに対応する情報が、詳細表示領域2035にデフォルトで表示される画面であってもよい。

## 【0309】

スクロールバー2036は、スクロール操作を受け付けるUI画像である。プロセッサ40は、スクロール操作を受け付けると、詳細表示領域2035においてスクロールを行い、スクロール前に非表示であった情報を表示させる。スクロール操作は、スクロールバー2036が表示されている位置とは異なる位置に入力されてもよい。

40

## 【0310】

UI画像2037は、動作指図データを生成するための操作を受け付ける。UI画像2038は、詳細画面2040を非表示とし、ホーム画面2010またはランキング画面2020を再表示させるための操作を受け付ける。これらの操作は、例えば、UI画像2037、2038に対するタップ操作であってもよい。

## 【0311】

UI画像2037に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ40は、一例として、図33（A）に示す準備画面2050を表示部452に表示させる。準備画面2050は、一例として、アバターオブジェクト610、UI画像2051、テキスト2052、選

50

択画像 2053 を含む。UI 画像 2051 は、動作指図データの生成を中止するための操作を受け付ける。該操作は一例として、UI 画像 2051 に対するタップ操作であってもよい。テキスト 2052 は、一例として、動作指図データの宛先、および、現在の画面が動作指図データを生成するための画面であることを示すテキストである。

【0312】

選択画像 2053 は、一例として、動作指図データに基づく動画の再生時間をプレイヤー 4 に選択させる画像である。選択画像 2053 は、例えば、UI 画像である選択肢 2054 A ~ 2054 C を含む。選択肢 2054 A を選択する操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動画の再生時間を 10 秒に決定する。選択肢 2054 B を選択する操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動画の再生時間を 20 秒に決定する。選択肢 2054 C を選択する操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動画の再生時間を 30 秒に決定する。該選択する操作は、例えば、選択肢 2054 A ~ 2054 C の何れかに対するタップ操作であってもよい。なお、本変形例では、選択肢 2054 C を選択する操作を受け付けたものとする。また、選択肢の種類および数は、図 33 (A) の例に限定されない。

10

【0313】

選択肢 2054 A ~ 2054 C の何れかに対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、一例として、図 33 (B) に示す準備画面 2060 を表示部 452 に表示させる。準備画面 2060 は、一例として、アバターオブジェクト 610、UI 画像 2051、テキスト 2052、選択画像 2061 を含む。

【0314】

選択画像 2061 は、一例として、動作指図データに含まれるモーションデータをプレイヤー 4 に選択させる画像である。選択画像 2061 は、例えば、UI 画像である選択肢 2062 A ~ 2062 F、および、UI 画像 2063 を含む。選択肢 2062 A ~ 2062 F はそれぞれ、異なるモーションデータに対応付けられており、選択肢 2062 A ~ 2062 F のいずれかを選択する操作（例えば、選択肢 2062 A ~ 2062 F のいずれかへのタップ操作）を受け付けると、プロセッサ 40 は、選択された選択肢に対応するモーションデータを特定する。選択肢 2062 A ~ 2062 F の各々は、一例として、感情を示すテキストを含む。該テキストは、選択肢 2062 A ~ 2062 F の各々に対応するモーションデータにおけるモーションが、テキストが示す感情に応じたモーションであることを示す。例えば、選択肢 2062 A に対応するモーションデータにおけるモーションは、「嬉しい」という感情に応じたモーションである。換言すれば、該モーションは、アバターオブジェクト 610 が、嬉しいという感情を表現するモーションである。

20

30

【0315】

プロセッサ 40 は、選択肢 2062 A ~ 2062 F のいずれかへのタップ操作を受け付けると、タップ操作が入力された選択肢の表示態様を、他の選択肢の表示態様と異ならせてもよい。図 33 (B) の例では、選択肢 2062 A の表示態様が、他の選択肢の表示態様と異なっている。すなわち、図 33 (B) の例は、選択肢 2062 に対してタップ操作が入力された後の準備画面 2060 を示している。

【0316】

UI 画像 2063 は、動作指図データに含めるモーションデータを、選択されたモーションデータに決定するための操作を受け付ける。該操作は、UI 画像 2063 に対するタップ操作であってもよい。UI 画像 2063 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動作指図データに含めるモーションデータを、選択されたモーションデータに決定する。図 33 (B) の例において、UI 画像 2063 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動作指図データに含めるモーションデータを、選択肢 2062 A に対応するモーションデータに決定する。

40

【0317】

なお、モーションデータの数および種類、すなわち選択画像 2061 における選択肢の数および種類は、図 33 (B) の例に限定されない。選択肢の数が多く、選択肢の一部が選択画像 2061 内に表示できない場合、選択画像 2061 は、スクロールバーを含んでも

50



よい。プロセッサ 40 は、スクロール操作を受け付けると、選択画像 2061 においてスクロールを行い、スクロール前に非表示であった選択肢を表示させる。スクロール操作は、該スクロールバーが表示されている位置とは異なる位置に入力されてもよい。

【0318】

UI 画像 2063 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、一例として、図 33 (C) に示す音声入力画面 2070 を表示部 452 に表示させる。音声入力画面 2070 は、一例として、アバターオブジェクト 610、UI 画像 2051、テキスト 2052、タイムバー 2071、UI 画像 2072、2073 を含む。

【0319】

タイムバー 2071 は、動作指図データの残り時間を示す UI 画像である。タイムバー 2071 は、その全体が第 1 色 (図 33 (C) の例では白色) に着色されており、左端部に「0:00」、右端部に「0:30」というテキストを含む。すなわち、タイムバー 2071 の長手方向の長さは、30 秒間の時間の経過を示す。

10

【0320】

UI 画像 2072 は、音声の入力を開始するための操作を受け付ける UI 画像である。該操作は、例えば、UI 画像 2072 に対するタップ操作であってもよい。プレイヤー 4 は、UI 画像 2072 に対するタップ操作を入力した後、発話を開始する。UI 画像 2072 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、プレイヤー 4 が発話した音声を受け付け、該音声から音声データを生成する。また、プロセッサ 40 は、タイムバー 2071 の態様を、時間の経過に伴って変更する。一例として、プロセッサ 40 は、時間の経過にあわせて、タイムバー 2071 の左端部から右端部に向かって、タイムバー 2071 の色を第 1 色から第 2 色に変更する。この例の場合、タイムバー 2071 は、UI 画像 2072 に対するタップ操作を受け付けてから 30 秒後に、その全体が第 2 色に着色される。

20

【0321】

また、UI 画像 2072 に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、一例として、UI 画像 2072 を、音声の入力を終了するための操作を受け付ける UI 画像 (不図示) に変更してもよい。該操作は、例えば、該 UI 画像に対するタップ操作であってもよい。該 UI 画像に対するタップ操作を受け付ける、または、準備画面 2050 で選択した時間が経過すると、プロセッサ 40 は、音声の受け付けを終了し、音声データの生成を完了させる。そして、プロセッサ 40 は、選択されたモーションデータと、該音声データとから動作指図データを生成する。

30

【0322】

続いて、プロセッサ 40 は、音声の入力を終了するための操作を受け付ける UI 画像、および、UI 画像 2073 に代えて、動作指図データに基づいて動画を再生するための操作を受け付ける UI 画像、動作指図データを選択したユーザ 3 (本変形例ではユーザ 3A) に送信するための操作を受け付ける UI 画像、および、音声データの撮り直しを行うための操作を受け付ける UI 画像を表示部 452 に表示させてもよい。これらの操作は、UI 画像それぞれに対するタップ操作であってもよい。

【0323】

動作指図データを選択したユーザ 3 に送信するための操作を受け付ける UI 画像に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ 40 は、動作指図データをサーバ 200 へ送信し、選択したユーザ 3 のユーザ端末 100 へ動作指図データを送信させる。プロセッサ 40 は、該タップ操作を受け付けた場合に、動作指図データを送信するか否かをユーザに再度確認させる確認画面を表示させてもよい。該確認画面は、例えば、動作指図データを送信するための操作を受け付ける UI 画像と、送信を中止するための操作を受け付ける UI 画像とを含む。

40

【0324】

動作指図データをサーバ 200 へ送信すると、プロセッサ 40 は、一例として、送信が完了したことをユーザに通知する通知画面を表示する。該通知画面は、例えば、ランキング画面 2020 を再表示させるための操作を受け付ける UI 画像を含む。プロセッサ 40 は

50

、直近の動作指図データの送信に伴い、該当するユーザ3のユーザ情報2023において、送信回数2028および前回送信日2030を更新する。該当するユーザ3に対し、過去に動作指図データを送信したことが無い場合、ユーザ情報2023に、送信済通知2029を追加する。

【0325】

UI画像2073は、タグを音声入力画面2070に表示するための操作を受け付けるUI画像である。該操作は、例えば、UI画像2073に対するタップ操作であってもよい。UI画像2073に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ40は、図33(D)に示すように、タグ画像2074を音声入力画面2070に重畳させて表示させる。

【0326】

タグ画像2074は、ユーザリスト234において、該当するユーザ3（本変形例ではユーザ3A）に対応付けられているタグを含む。タグ画像2074が表示されることにより、プレイヤー4はタグ、すなわち、ユーザ3Aがゲームにおいて行った支援の内容を確認しながら、音声を入力することができる。これにより、プレイヤー4は、ユーザ3Aが行った支援の内容に即した適切な音声データを生成することができる。

【0327】

なお、タグ画像2074は、タグ以外の情報、例えば、ユーザの課金額、動作指図データの前回送信日、投稿したコメントの一覧、投入したアイテムの一欄などを含んでもよい。あるいは、タグ画像2074に含まれるUI画像（不図示）への操作を受け付けた場合に、プロセッサ40は、タグ以外の上記情報を表示部452（例えば、タグ画像2074内）に表示させてもよい。

【0328】

UI画像2073に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ40は、図33(D)に示すように、UI画像2073をUI画像2075に変更してもよい。UI画像2075は、タグ画像2074を非表示とするための操作を受け付けるUI画像である。該操作は、例えば、UI画像2075に対するタップ操作であってもよい。UI画像2075に対するタップ操作を受け付けると、プロセッサ40は、タグ画像2074を非表示とする。すなわち、音声入力画面2070は、図33(C)に示す音声入力画面2070に戻る。

【0329】

ホーム画面2010は、異なるランキング画面を表示させるための操作を受け付ける複数のUI画像を含んでもよい。異なるランキング画面とは、例えば、直近1週間の課金額に応じたランキングである週間ランキングのランキング画面、直近1カ月の課金額に応じたランキングである月間ランキングのランキング画面、サービス開始から現在までの累計の課金額に応じたランキングである累計ランキングのランキング画面などが挙げられるが、これに限定されない。

【0330】

また、ランキングは、課金額の大きさのみで順位が決定されるものに限定されない。例えば、ランキングは、課金額の大きさと、ゲームにおいて獲得したポイントの値とに基づいて順位が決定されてもよい。この例において、順位は、課金額の値とポイントの値とを合計した合計値の大きい順としてもよいし、課金額の値とポイントの値の各々に対し、それぞれ重み付けを行った後に合計してもよい。

【0331】

<付記>

以上の各実施形態で説明した事項を、以下に付記する。

【0332】

（付記1）：

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、第1ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを、前記第1ユーザが使用する第1コンピュータ（ユーザ端末100A）に実行させるためのプログラムであって、前記イベントに登場するキャラクタを（アバターオブジェクト610）前記仮想空間に表示するステップ（S87）と、外部が

10

20

30

40

50

ら受信した第1データに基づいて前記キャラクタを動作させるステップ(S87)と、を前記第1コンピュータに実行させ、前記第1データは、前記キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、前記外部から前記複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、前記表示するステップでは、前記第1コンピュータで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタを、前記第1コンピュータを除く前記複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

【0333】

(付記2)：

(付記1)において、前記第1コンピュータは前記キャラクタを複数種類の表示態様のうちのいずれかで表示するための表示用データ(オブジェクトデータ)を記憶するメモリ(メモリ11)を備え、前記表示するステップは、前記メモリに記憶されている表示用データのうちの前記第1ユーザに応じた表示用データを用いた表示態様で前記キャラクタを表示する。

10

【0334】

(付記3)：

(付記2)において、前記イベントは、前記仮想空間内で行われるゲームであり、前記第1ユーザによるゲームの進行に応じて更新される当該第1ユーザに関するゲーム履歴情報(ランキング)を特定するステップを前記第1コンピュータに実行させ、前記表示するステップは、前記メモリに記憶されている表示用データのうち、前記特定するステップにより特定されるゲーム履歴情報に応じた表示用データを用いた表示態様で前記キャラクタを表示する。

20

【0335】

(付記4)：

(付記3)において、前記ゲーム履歴情報は、前記複数のユーザ間における前記第1ユーザのランクを特定するための情報である。

【0336】

(付記5)：

(付記3)または(付記4)において、配信者によって操作されるキャラクタが仮想空間内に配置されるゲームの進行に応じて前記ゲーム履歴情報を更新するための更新処理を行うステップを前記第1コンピュータに実行させる。

30

【0337】

(付記6)：

(付記5)において、前記第1ユーザにより配信者に対して特典を付与するステップを前記第1コンピュータに実行させ、前記更新処理を行うステップは、特典を付与することにより前記ゲーム履歴情報を更新するための処理を行う。

【0338】

(付記7)：

(付記6)において、前記特典には所定のポイント量が関連付けられており、前記更新処理を行うステップは、付与された特典に関連付けられているポイント量に応じて前記ゲーム履歴情報を更新するための処理を行う。

40

【0339】

(付記8)：

(付記3)から(付記7)のいずれかにおいて、前記ゲーム履歴情報が更新されることに応じて、前記キャラクタの表示に用いることが可能となる表示態様を更新可能とするステップ(S84)を前記第1コンピュータに実行させる。

【0340】

(付記9)：

(付記1)から(付記8)のいずれかにおいて、前記表示するステップは、前記キャラクタの特定部位についてはユーザに応じて異なり、前記キャラクタの前記特定部位と異なる

50

部位についてはユーザにかかわらず共通の表示態様で、前記キャラクタを表示する。

【 0 3 4 1 】

( 付記 1 0 ) :

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、第 1 ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを実行するためのプログラムを、前記第 1 ユーザが使用する第 1 コンピュータ ( ユーザ端末 1 0 0 A ) が実行する方法であって、前記イベントに登場するキャラクタ ( アバターオブジェクト 6 1 0 ) を前記仮想空間に表示するステップ ( S 8 7 ) と、外部から受信した第 1 データに基づいて前記キャラクタを動作させるステップ ( S 8 7 ) と、を備え、前記第 1 データは、前記キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、前記外部から前記複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、前記表示するステップでは、前記第 1 コンピュータで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタを、前記第 1 コンピュータを除く前記複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

10

【 0 3 4 2 】

( 付記 1 1 ) :

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、第 1 ユーザを含む複数のユーザが参加する仮想空間内でのイベントを実行する、前記第 1 ユーザが使用する第 1 コンピュータ ( ユーザ端末 1 0 0 A ) であって、前記第 1 コンピュータは、前記イベントを前記第 1 コンピュータに実行させるためのプログラムを記憶する記憶部 ( 記憶部 1 2 0 ) と、前記プログラムを実行することにより、前記第 1 コンピュータの動作を制御する制御部 ( 制御部 1 1 0 ) と、を備え、前記制御部は、前記イベントに登場するキャラクタ ( アバターオブジェクト 6 1 0 ) を前記仮想空間に表示するステップ ( S 8 7 ) と、外部から受信した第 1 データに基づいて前記キャラクタを動作させるステップ ( S 8 7 ) と、を実行し、前記第 1 データは、前記キャラクタを演じる演者の入力したモーションデータ及び音声データを含むデータであって、前記外部から前記複数のユーザが使用する複数のコンピュータに共通に送信されるデータであり、前記表示するステップでは、前記第 1 コンピュータで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタを、前記第 1 コンピュータを除く前記複数のコンピュータの少なくともいずれかで実行される前記イベントに登場する前記キャラクタと異なる表示態様で表示可能である。

20

30

【 0 3 4 3 】

〔ソフトウェアによる実現例〕

ユーザ端末 1 0 0 、サーバ 2 0 0 、ゲームプレイ端末 3 0 0 ( H M D セット 1 0 0 0 ) 、および配信端末 4 0 0 の制御ブロック ( 特に制御部 1 1 0 、 2 1 0 、 3 1 0 、 4 1 0 ) は、集積回路 ( I C チップ ) 等に形成された論理回路 ( ハードウェア ) によって実現してもよいし、ソフトウェアによって実現してもよい。

【 0 3 4 4 】

後者の場合、ユーザ端末 1 0 0 、サーバ 2 0 0 、ゲームプレイ端末 3 0 0 ( H M D セット 1 0 0 0 ) 、および配信端末 4 0 0 は、各機能を実現するソフトウェアであるプログラムの命令を実行するコンピュータを備えている。このコンピュータは、例えば 1 つ以上のプロセッサを備えていると共に、上記プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を備えている。そして、上記コンピュータにおいて、上記プロセッサが上記プログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記プロセッサとしては、例えば C P U ( Central Processing Unit ) を用いることができる。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、R O M ( Read Only Memory ) 等の他、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記プログラムを展開する R A M ( Random Access Memory ) などをさらに備えていてもよい。また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体 ( 通信ネットワークや放送波等 ) を介して上記コンピュータに供給されてもよい。なお、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現

40

50

化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

【 0 3 4 5 】

本発明は上述した各実施形態に限定されるものではなく、請求項に示した範囲で種々の変更が可能であり、異なる実施形態にそれぞれ開示された技術的手段を適宜組み合わせ得られる実施形態についても本発明の技術的範囲に含まれる。

【 符号の説明 】

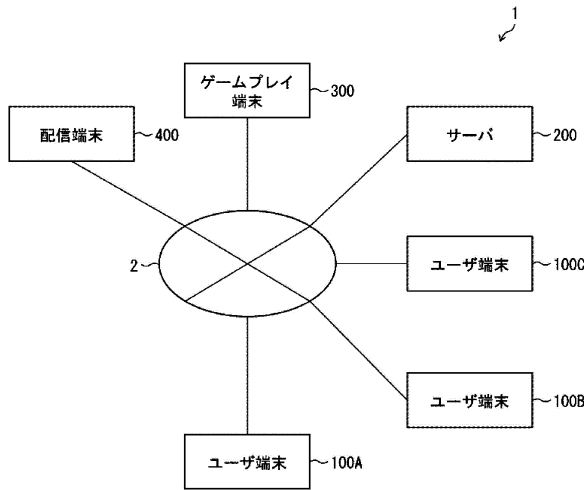
【 0 3 4 6 】

1 システム、2 ネットワーク、3、3 A、3 B ユーザ(第1ユーザ)、4 プレイヤ(演者)、10、20、30、40 プロセッサ、11、21、31、41 メモリ、12、22、32、42 ストレージ、13、23、33、43 通信IF、14、24、34、44 入出力IF、15、45 タッチスクリーン、17 カメラ、18 測距センサ、51 モニタ、52 注視センサ、53 第1カメラ、54 第2カメラ、55 マイク、56 スピーカ、100、100 A、100 B、100 C ユーザ端末(コンピュータ、第1コンピュータ、第1情報処理装置)、110、210、310、410 制御部(第1制御部、第2制御部)、111、311、413 操作受付部、112、312、412 表示制御部、113、313 UI制御部、114、314 アニメーション生成部、115、315 ゲーム進行部、116、316 仮想空間制御部、117 動画再生部、120、220、320、420 記憶部(第1記憶部、第2記憶部)、131、231、331 ゲームプログラム(プログラム、第1プログラム)、132、232、332 ゲーム情報、133、233、333 ユーザ情報、151、451 入力部、152、452 表示部(ディスプレイ)、200 サーバ、211 通信仲介部、212 ログ生成部、213 リスト生成部、234、421 ユーザリスト、300 ゲームプレイ端末(外部装置、第2外部装置)、317 反応処理部、400 配信端末(外部、第1外部装置、コンピュータ、第2情報処理装置)、411 通信制御部、414 音声受付部、415 モーション特定部、416 動作指図データ生成部、422 モーションリスト、423 配信プログラム(プログラム、第2プログラム)、540、1020、1021 コントローラ、500 HMD、510 HMDセンサ、520 モーションセンサ、530 ディスプレイ、600 A、600 B 仮想空間、610 アバターオブジェクト(キャラクタ)、620 A、620 B 仮想カメラ、631、632、633、634 オブジェクト、640 A、640 B 視界領域、650、660 視界画像、671 敵オブジェクト、672、673 障害物オブジェクト、674 演出オブジェクト、691、692 発話、701、702、703 A、70 B、704 A、704 B、705、706、711、711 A、711 B、711 C、711 D、722、723、745、745 A、745 B、745 C、752、762、763、930、2011、2022、2031、2032、2033、2034、2037、2038、2051、2063、2072、2073、2075 UI画像(メッセージUI、UI)、721 ダウンロード画面、731 ユーザリスト画面(リスト)、732、732 A、732 B、732 C、742、742 A、742 B、742 C レコード画像、733、733 A、733 B、733 C ユーザ名、734、734 A、734 B、734 C タグ情報、735、735 A、735 B、735 C アイコン、741 モーションリスト画面(選択肢)、743、743 A、743 B、743 C モーション名、744、744 A、744 B、744 C、753 モーション画像、751 配信画面、761 配信完了画面、810 A、810 B モーション動画、820 A、820 B 発話音声、910 A、910 B 動画、920 A、920 B 音声、1000 HMDセット、1010 物体、1030 記憶媒体、2010 ホーム画面、2020 ランキング画面、2021 タイトル画像、2026、2026 A、2026 B 順位、2027、2027 A、2027 B 課金額、2028、2028 A、2028 B 送信回数、2029 送信済通知、2030 前回送信日、2035 詳細表示領域、2036 スクロールバー、2040 詳細画面、2050、2060 準備画面、2052 テキスト、2053、2061 選択画像、2054 A、2054 B、2054 C、2062 A、2062 B、2062 C、2062 D、2062 E、2062 F 選択肢、20

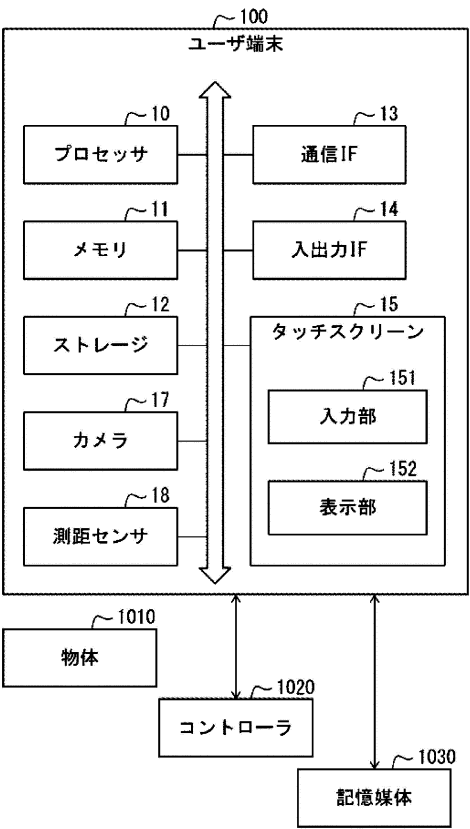
7 0 音声入力画面、2 0 7 4 タグ画像

【図面】

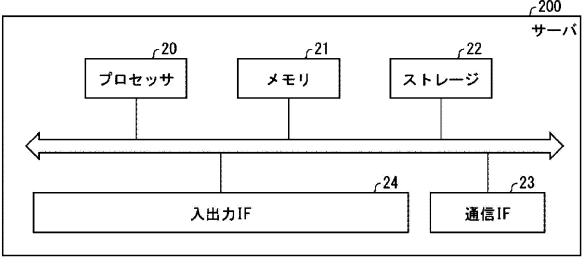
【図 1】



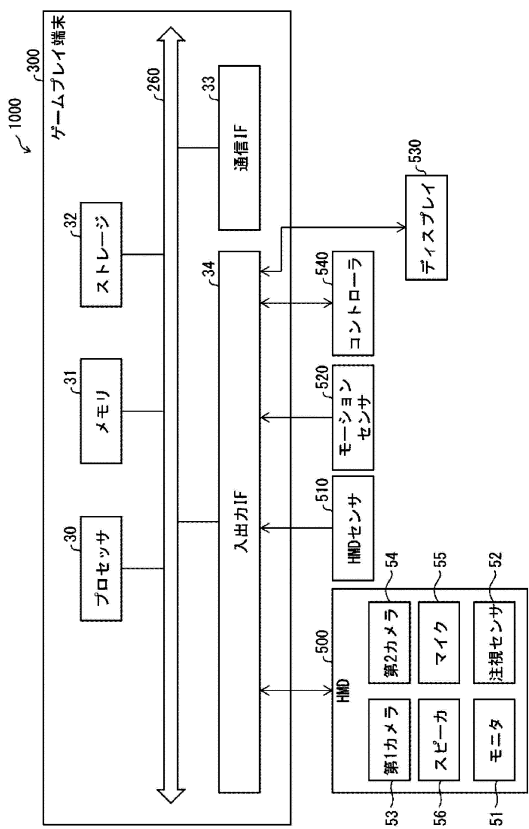
【図 2】



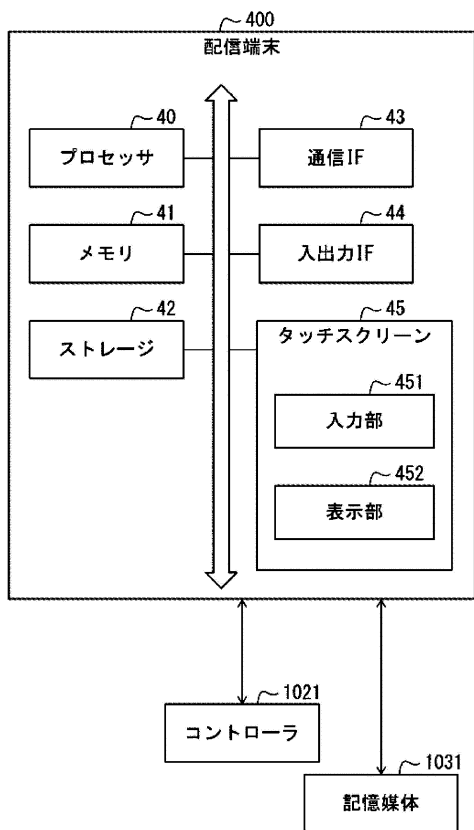
【図 3】



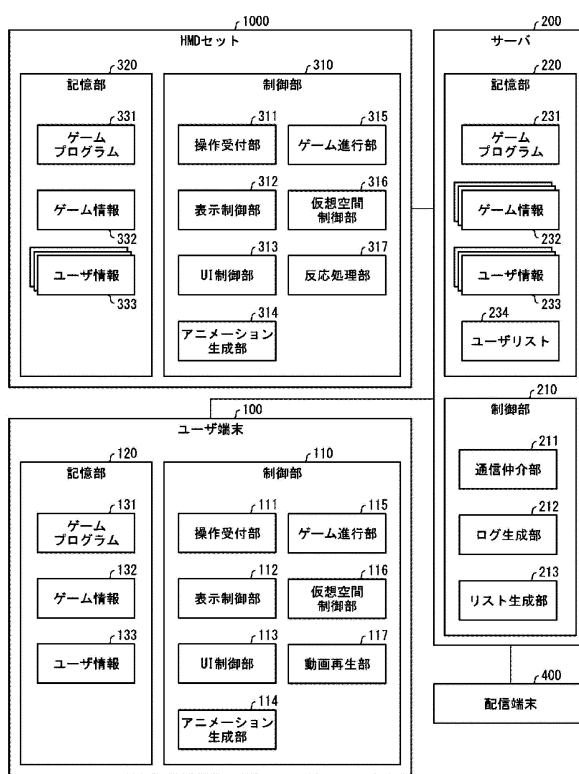
【図 4】



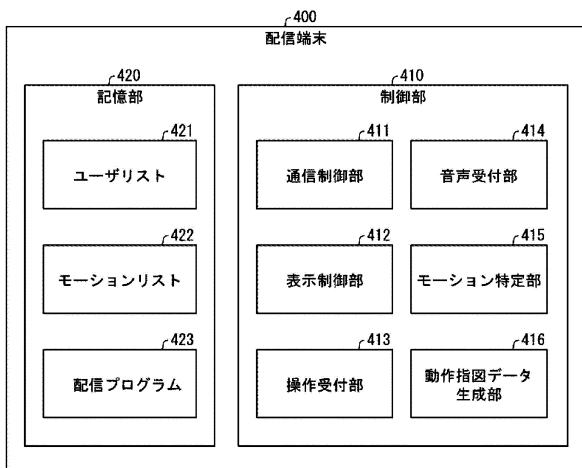
【図 5】



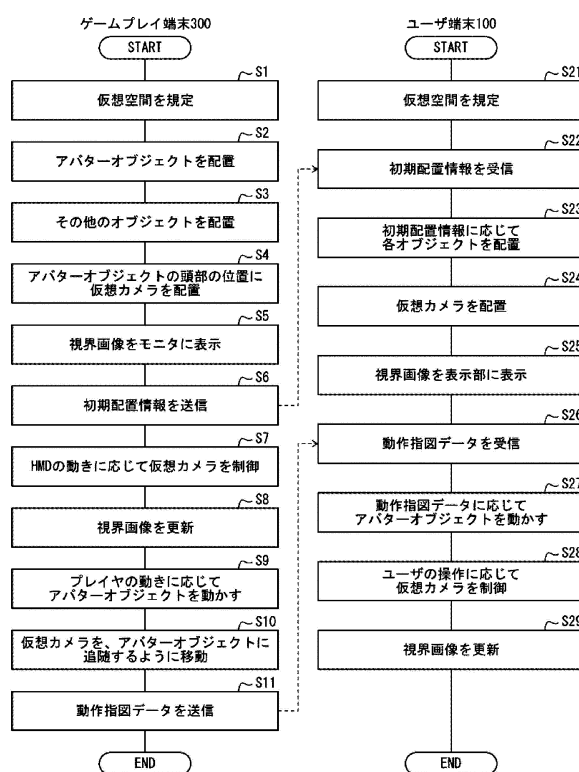
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

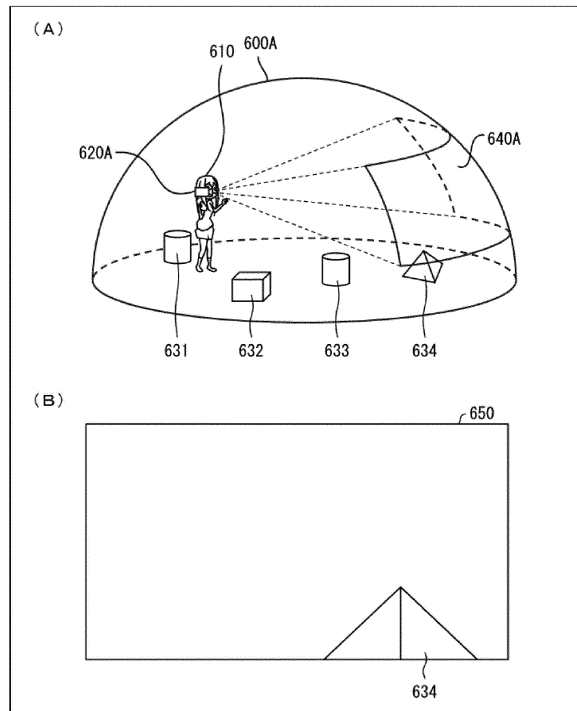
20

30

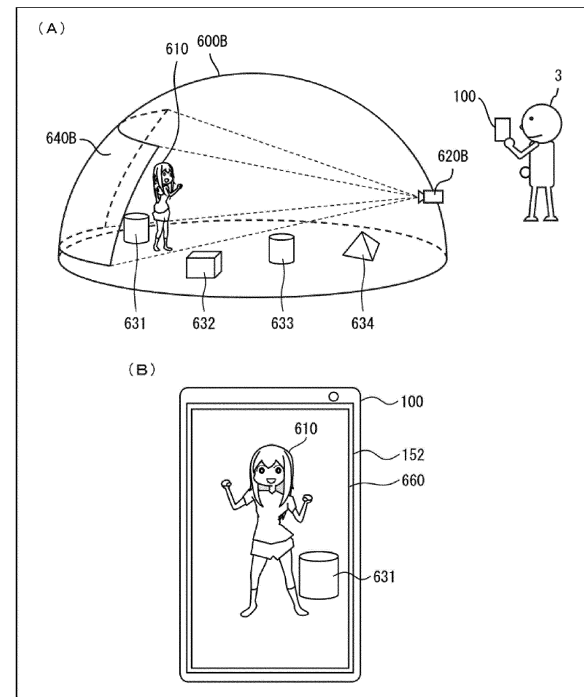
40

50

【図 9】



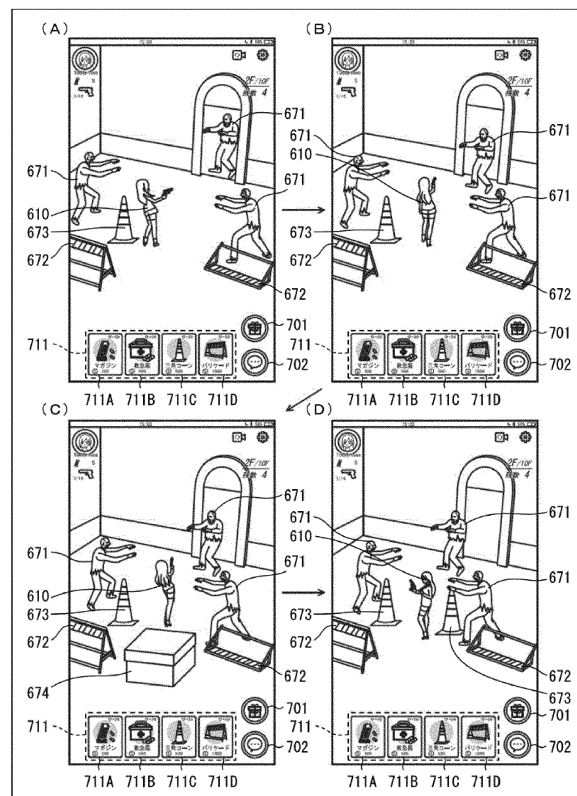
【図 10】



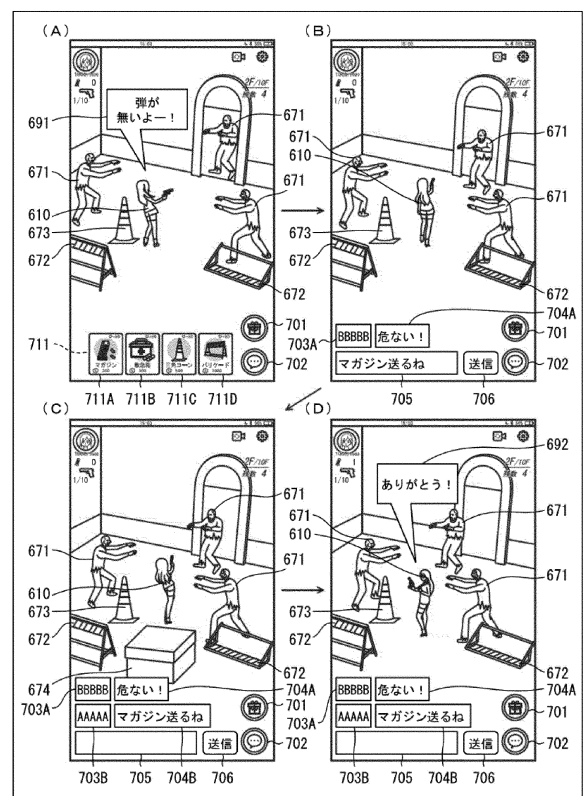
10

20

【図 11】



【図 12】



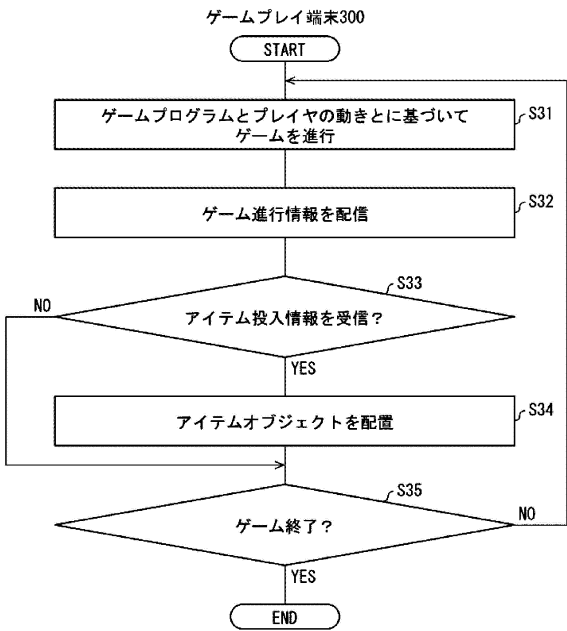
30

40

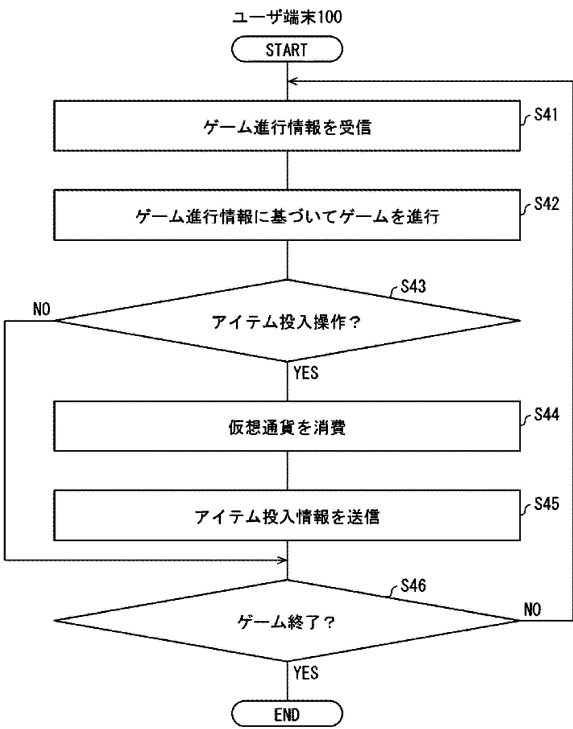
50



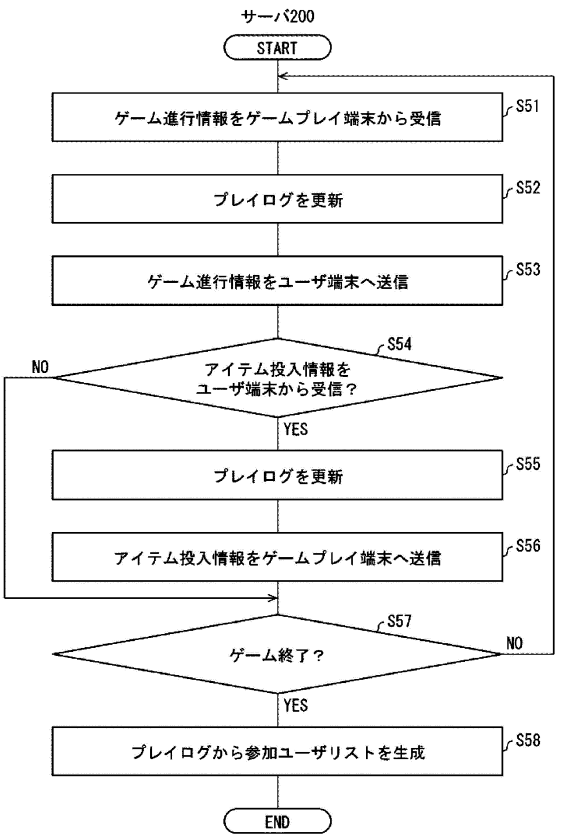
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

234

ユーザ	タグ
AAAAA	マガジン、10F、ボス、「マガジンのプレゼントによりボスに勝利」
BBBBB	救急箱、3F、ザコ、「ゲームオーバー寸前で回復」
CCCCC	バリケード、5F、ザコ、「バリケードでゾンビを二人足止め」
⋮	⋮

10

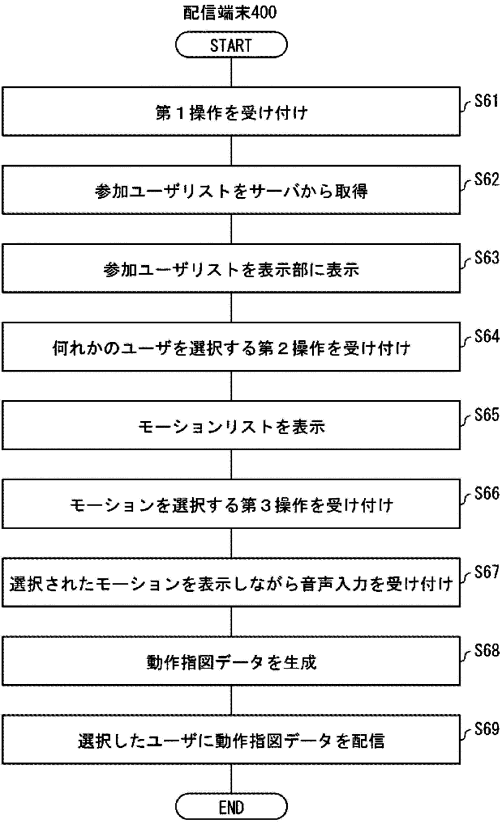
20

30

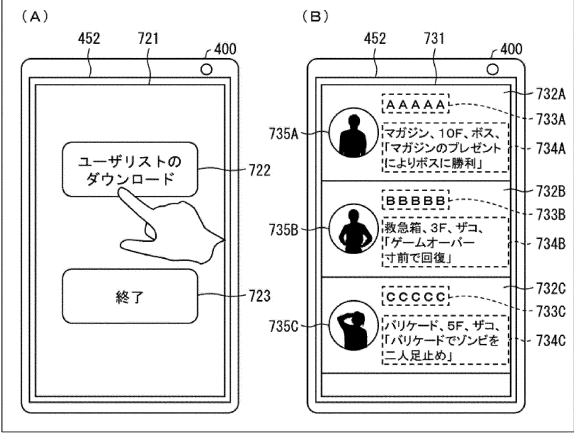
40

50

【図 17】



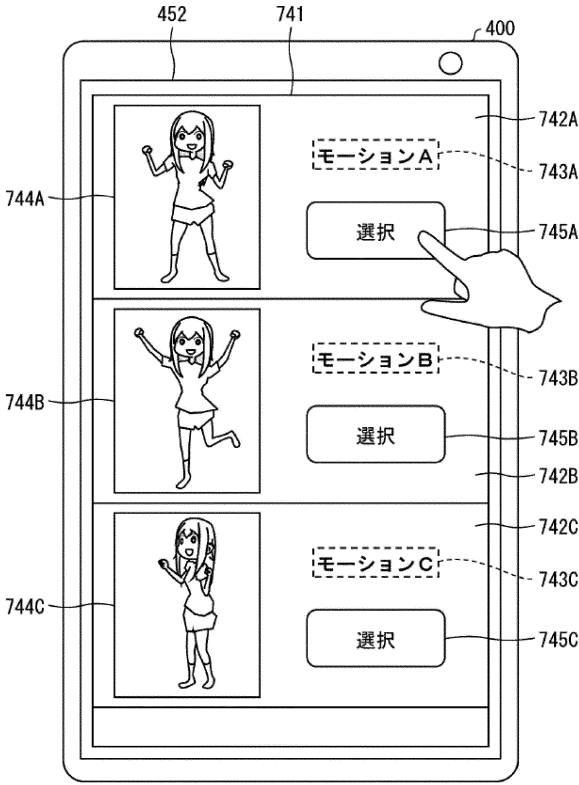
【図 18】



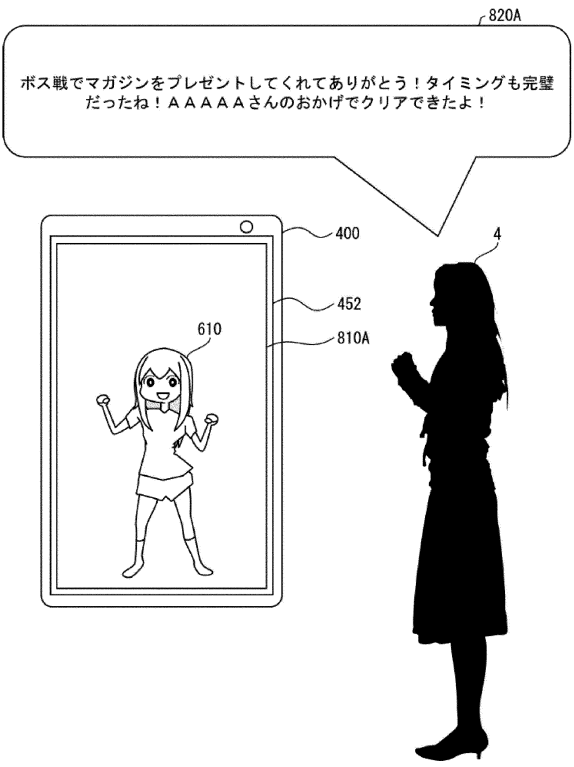
10

20

【図 19】



【図 20】

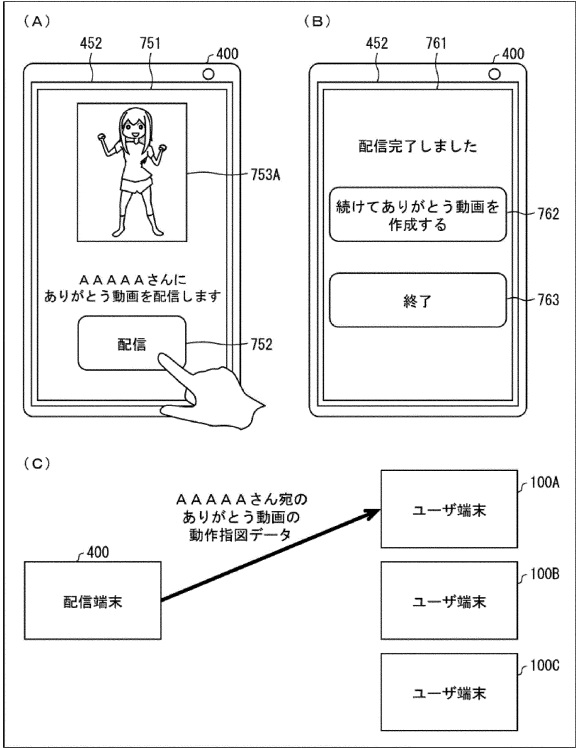


30

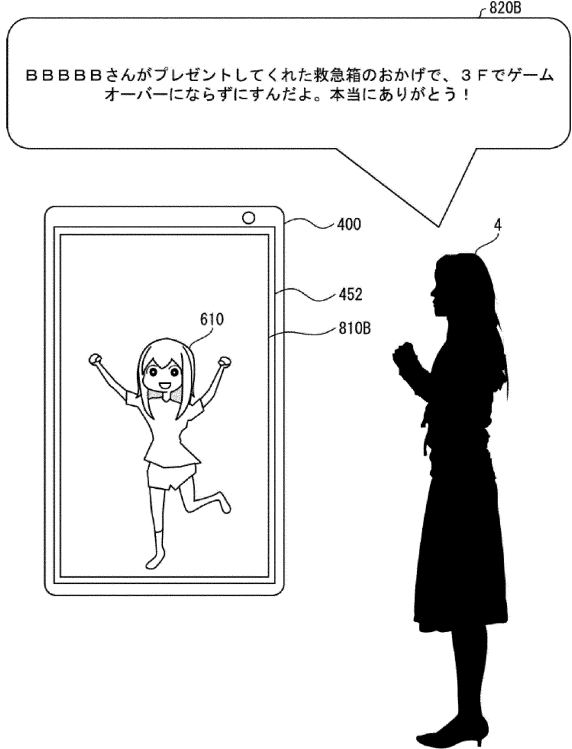
40

50

【図 2 1】



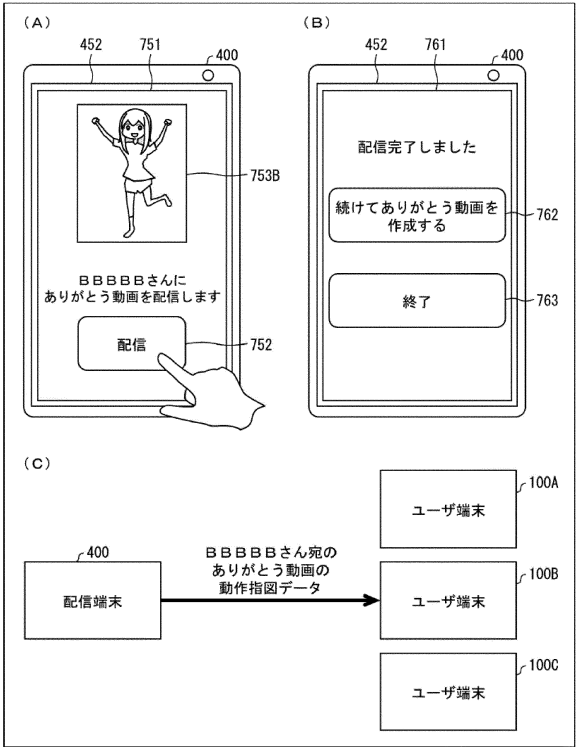
【図 2 2】



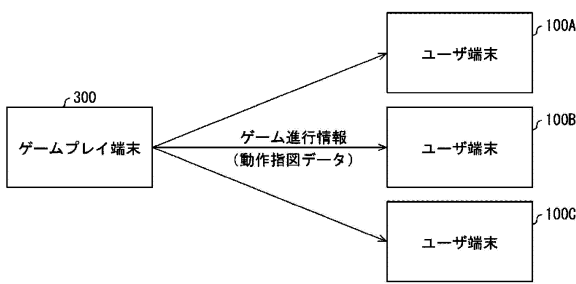
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

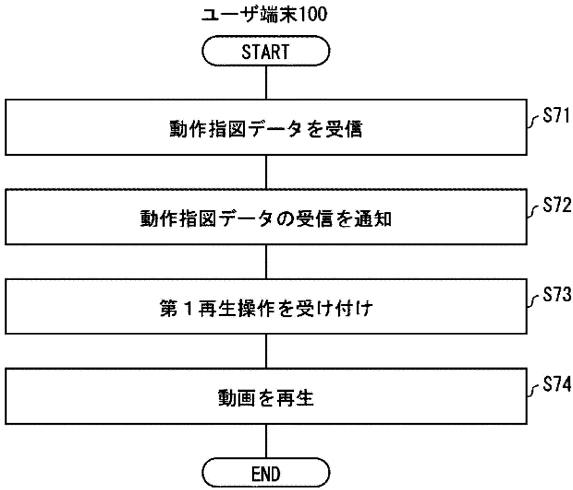


30

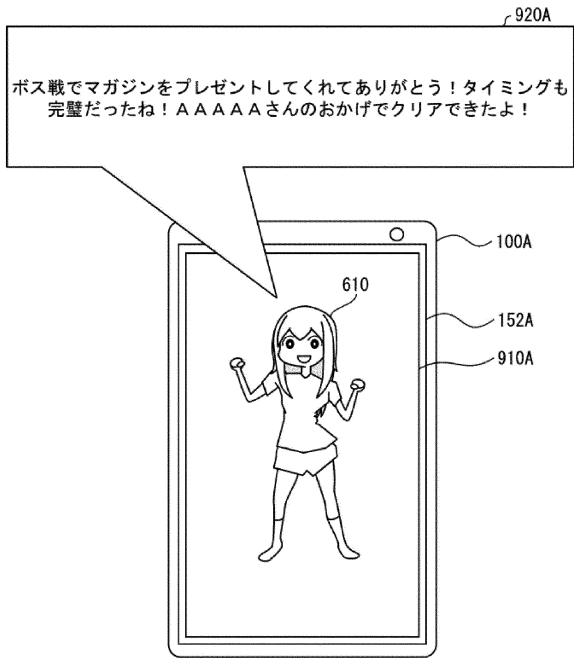
40

50

【図 2 5】



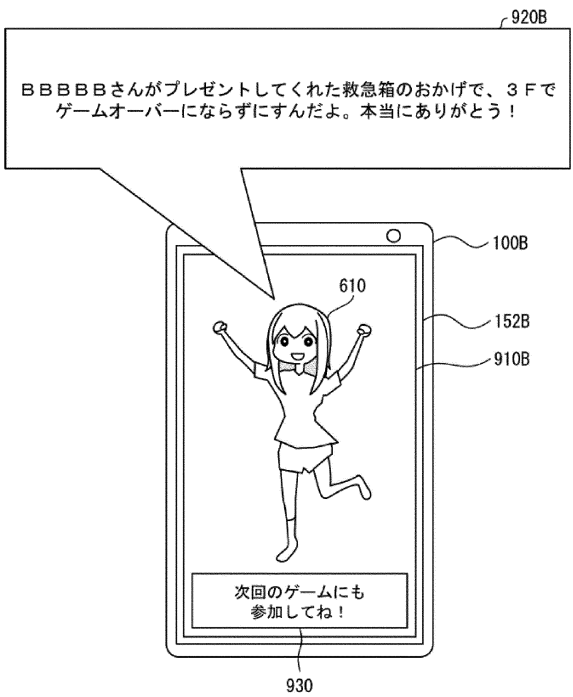
【図 2 6】



10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

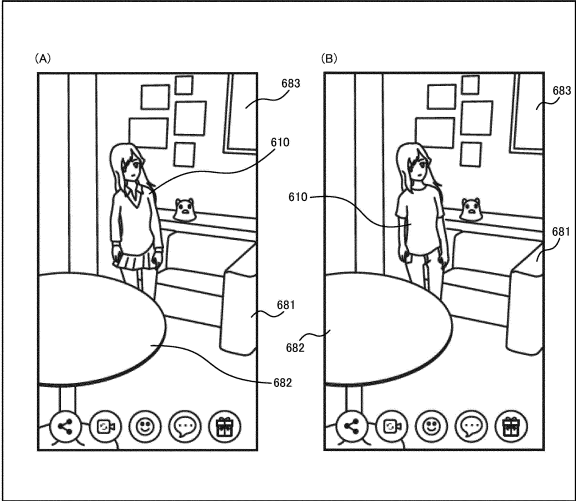
(A) ポイント管理テーブル (ゲームプレイ端末側)		(B) ランキング管理テーブル (ゲームプレイ端末側)	
TBL1		TBL2	
ユーザID	演者に付与したポイント量	ランキング	ユーザID
A	7120	1	D
B	5903	2	A
C	6469	3	C
D	8905	4	B
E	3556	5	E
⋮	⋮	⋮	⋮

30

40

50

【図 29】



【図 30】

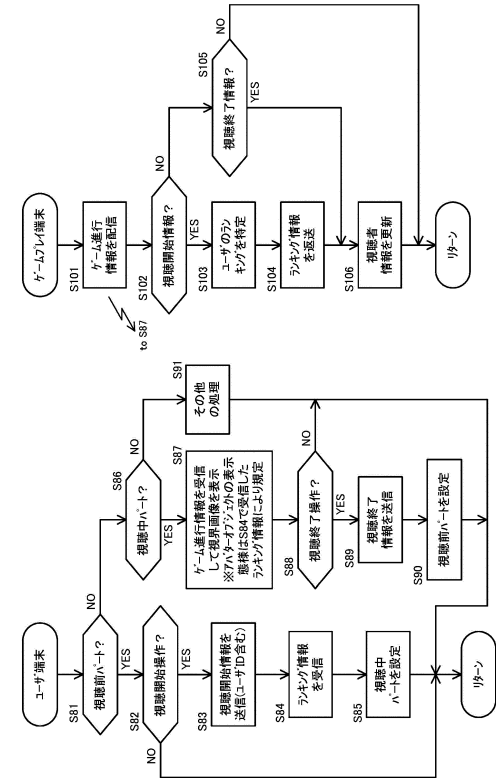
アバターオブジェクト管理テーブル  
(ユーザー端末側)

TBL3

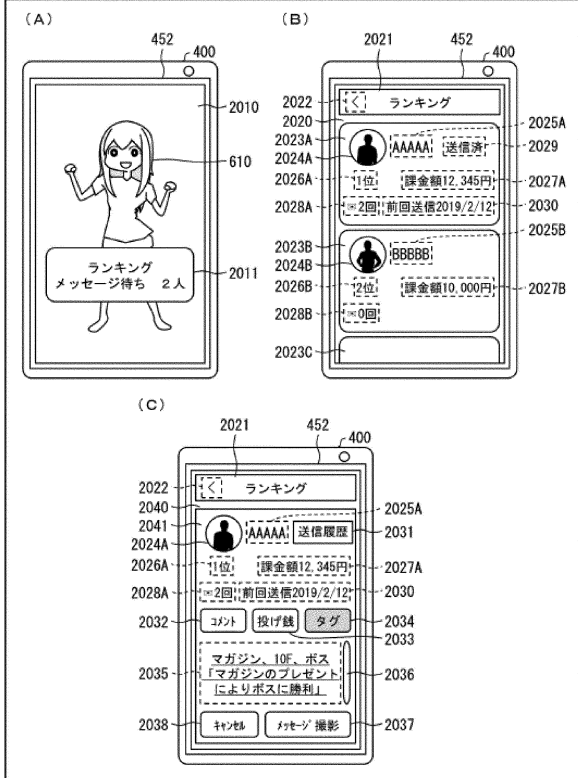
ランキング	アバターオブジェクト
1～50	人物モデルAを模した所定のキャラクタにドレスを着せたアバターオブジェクト
51～100	人物モデルAを模した所定のキャラクタに制服を着せたアバターオブジェクト
101～150	人物モデルAを模した所定のキャラクタにTシャツとジーンズを着せたアバターオブジェクト
151～	人物モデルAを模した所定のキャラクタにセーターとショートパンツを着せたアバターオブジェクト

10

【図 31】



【図 32】



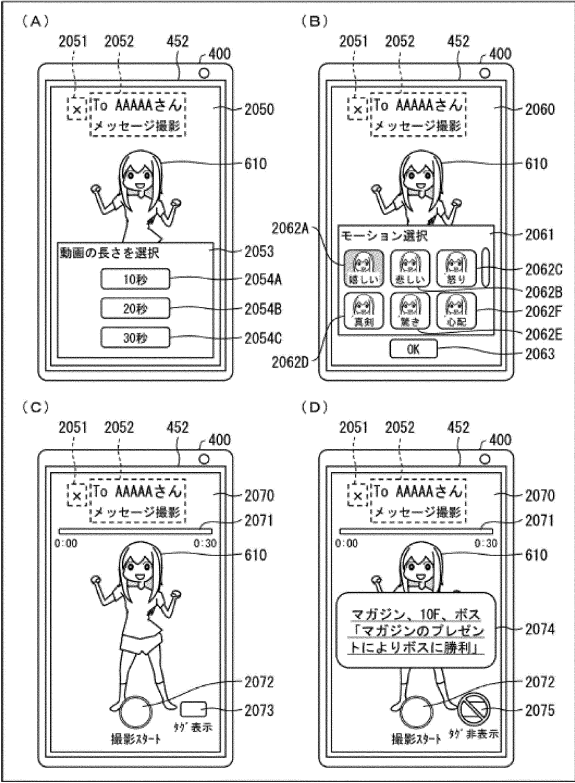
20

30

40

50

【図 3 3】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

## (51)国際特許分類

F I

**A 6 3 F 13/79 (2014.01)**

A 6 3 F 13/79

**A 6 3 F 13/798 (2014.01)**

A 6 3 F 13/798

## (56)参考文献

特開 2 0 1 8 - 0 0 7 8 2 8 ( J P , A )

特開 2 0 1 9 - 0 2 4 7 4 8 ( J P , A )

特開 2 0 1 7 - 1 5 1 9 7 8 ( J P , A )

## (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

A 6 3 F 9 / 2 4

H 0 4 N 5 / 2 2 2 - 5 / 2 5 7

H 0 4 N 7 / 1 0

H 0 4 N 7 / 1 4 - 7 / 1 7 3

H 0 4 N 7 / 2 0 - 7 / 5 6

H 0 4 N 2 1 / 0 0 - 2 1 / 8 5 8

G 0 6 T 1 / 0 0

G 0 6 T 1 1 / 6 0 - 1 3 / 8 0

G 0 6 T 1 7 / 0 5

G 0 6 T 1 9 / 0 0 - 1 9 / 2 0

G 0 6 F 1 3 / 0 0