(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-7732
(P2021-7732A)
(43)公開日　令和3年1月28日(2021.1.28)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 13/63	(2014.01)	A63F	13/63	
A63F 13/69	(2014.01)	A63F	13/69	
A63F 13/812	(2014.01)	A63F	13/812	A
A63F 13/814	(2014.01)	A63F	13/814	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 27 頁）

(21)出願番号　特願2020-15591(P2020-15591)
(22)出願日　令和2年1月31日(2020.1.31)
(62)分割の表示　特願2019-121929(P2019-121929)の分割
原出願日　令和1年6月28日(2019.6.28)

(71)出願人　506113602
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(72)発明者　清水　香介
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(72)発明者　平井　義嗣
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(72)発明者　小宮　健志
東京都中央区銀座一丁目１１番１号
(72)発明者　永嶌　三敬
東京都中央区銀座一丁目１１番１号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置

(57)【要約】
【課題】ゲームの設定の利便性を向上させること。
【解決手段】ゲームプログラムは、コンピュータに、同一選手名の複数種類の選手キャラクタが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている第２識別情報と関連付けるステップと、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている第２識別情報と関連付けられている演出に応じた処理を行なうステップと、を実行させる。
【選択図】図１

キャラクタID	選手名	レアリティ	演出用ID
CA1	選手A	N	EF1
CA2	選手A	S	EF1
CA3	選手A	SR	EF1
CA4	選手B	N	EF2
CA5	選手B	S	EF2

図1

【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、
コンピュータに、
同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報とが関連付けられているデータを参照し、
ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けるステップと、
複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップと、
を実行させるためのゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、画面に表示された選手キャラクタを用いて対戦プレイを行う野球ゲームなどのスポーツゲームがある。このようなゲームには、選手キャラクタや選手キャラクタが属するチームに応援曲を設定する機能がある。例えば、ユーザが作成した応援曲や、ダウンロードした応援曲を、選手キャラクタに設定しておくと、その選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲が再生される（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００７－０１４７０１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述したゲームでは、応援曲などの演出を選手キャラクタに設定する場合、選手キャラクタ毎に設定する仕様になっている。そのため、同一選手名であってもレアリティなどが異なる複数種類の選手キャラクタが存在する場合には、一つの選手キャラクタに設定しても、同一選手名の他の種類の選手キャラクタには別途設定しなければならないため、手間がかかり不便であった。
【０００５】
本発明のいくつかの態様は、ゲームの設定の利便性を向上させるゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置を提供することを目的の一つとする。
【０００６】
また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置を提供することを目的の一つとする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用する

ゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、コンピュータに、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けるステップと、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップと、を実行させるためのゲームプログラムである。

【０００８】

また、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するコンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けるステップと、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップと、を含むゲーム処理方法である。

【０００９】

また、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲーム装置であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付ける関連付け部と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なう演出処理部と、を備えるゲーム装置である。

【００１０】

また、本発明の一態様は、コンピュータに、ゲームで使用する第１オブジェクトを取得するステップと、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクトを取得するステップと、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付けるステップと、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲームプログラムである。

【００１１】

また、本発明の一態様は、コンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、ゲームで使用する第１オブジェクトを取得するステップと、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクトを取得するステップと、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付けるステップと、を含み、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１

オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲーム処理方法である。

【００１２】

また、本発明の一態様は、ゲームで使用する第１オブジェクトを取得する第１取得部と、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクトを取得する第２取得部と、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付ける関連付け部と、を備え、前記関連付け部は、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲーム装置である。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】実施形態に係る選手キャラクタに関するデータの一例を示す図。
【図２】実施形態に係る応援曲の設定データの一例を示す図。
【図３】実施形態に係る応援曲メニュー画面の一例を示す図。
【図４】実施形態に係る応援曲割当て画面の一例を示す図。
【図５】実施形態に係る応援曲手動設定画面の一例を示す図。
【図６】実施形態に係る割当て曲選択画面の一例を示す図。
【図７】実施形態に係る割当て曲決定画面の一例を示す図。
【図８】実施形態に係る応援曲を割当てた後の応援曲手動設定画面の一例を示す図。
【図９】実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示すブロック図。
【図１０】実施形態に係る端末装置のハードウェア構成の一例を示す図。
【図１１】実施形態に係る端末装置の機能構成の一例を示す図。
【図１２】実施形態に係るキャラクタデータの一例を示す図。
【図１３】実施形態に係る所有キャラクタデータの一例を示す図。
【図１４】実施形態に係る応援曲設定データの一例を示す図。
【図１５】実施形態に係る選手キャラクタ取得処理の一例を示すフローチャート。
【図１６】実施形態に係る応援曲ダウンロード処理の一例を示すフローチャート。
【図１７】実施形態に係る応援曲作成処理の一例を示すフローチャート。
【図１８】実施形態に係る応援曲設定処理の一例を示すフローチャート。
【図１９】実施形態に係る応援曲再生処理の一例を示すフローチャート。
【図２０】実施形態に係る移籍前と移籍後のキャラクタデータのデータ例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

〔ゲーム装置の概要〕

まず、本実施形態に係るゲーム装置の一例について、その概要を説明する。本実施形態に係るゲーム装置は、複数のキャラクタを使用してプレイするゲームの処理を実行する。キャラクタとは、ゲームに登場する人物、動物、物体（例えば、乗り物）などであり、ゲーム画面内で画像（イラストや写真などの静止画像、動画像など）としてユーザに認識可能なように表示される。本実施形態では、野球ゲームを例として説明する。野球ゲームにおけるキャラクタは、例えば、野球のチームを構成する選手（チームに所属する選手）である。選手を示すキャラクタのことを「選手キャラクタ」と称する。チームは、複数の選手キャラクタの集まり（グループ）により構成される。

【００１５】

なお、本実施形態では野球ゲームを例として説明するが、野球ゲームに限られるものではなく、選手キャラクタを用いるゲームであれば、サッカー、バスケット、ラグビーなどの他の競技を題材としたゲームであってもよい。また、各選手キャラクタには、各選手キャラクタを示すゲームオブジェクトが関連付けられている。ゲームオブジェクトとは、カード、メダル、フィギュアなどであり、ゲーム画面内で画像として表示される。例えば、

ユーザは、各選手キャラクタの選手カードを入手して所有することにより、所有している選手カードの中から選択した選手カードの選手キャラクタを含むチームで、対戦相手のチームとの試合を行うことができる。

【００１６】

また、本実施形態に係る野球ゲームは、例えば、実在する野球チーム及びチームに所属している選手に対応している。例えば、現実に実在するチームのチーム名を使用したゲーム上のチームのチームデータには、当該チームに所属する実在の選手の選手名を使用した選手キャラクタが関連付けられている。年度が替わり、実在のチームで選手の移籍や新人選手の入団などにより所属選手に変更があると、ゲーム上のチームのチームデータも、変更に合わせて更新される。なお、ゲーム上のチーム及び選手キャラクタは、実在するチーム及び選手に対応するものに限らず、架空のチーム及び選手に対応するものであってもよいし、実在するチーム及び選手と架空のチーム及び選手とに対応するものが混在してもよい。

【００１７】

また、選手キャラクタには、ゲーム内での演出を設定することができる。ゲーム内での演出とは、例えば応援曲などである。応援曲は、選手を応援するための曲または楽曲（曲＋詩）であり、選手毎に設定されるものである。例えば、応援曲は、選手毎に特有の応援曲（例えば、選手名が歌詞に含まれる応援曲）であってもよいし、選手を特定しない応援曲であってもよい。ユーザが作成した応援曲やダウンロードした応援曲などを、選手キャラクタに設定しておくと、その選手キャラクタが試合に出場したときに、設定した応援曲が再生される。なお、ここでは、応援曲を選手キャラクタに設定する演出の例として説明するが、応援曲に代えて又は加えて、横断幕、声援、効果音、選手紹介のアナウンス、選手キャラクタの表示態様の変化などの演出も、応援曲と同様に選手キャラクタに設定することもできる。

【００１８】

ここで、選手キャラクタには、複数の異なる選手（異なる選手名）の選手キャラクタだけでなく、複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタも含まれる。例えば、同一選手（同一選手名）であってもレアリティの異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別される。レアリティとは、選手キャラクタそれぞれの選手カードの希少性を示す指標であり、選手キャラクタに予め設定されている付随情報の一つである。例えば、選手キャラクタにはレアリティとしてＮ、Ｒ、ＳＲのいずれかが設定されており、Ｎ、Ｒ、ＳＲの順にレアリティが高くなり、レアリティが高いほど入手が難しくなる。レアリティが低い選手キャラクタよりもレアリティが高い選手キャラクタの方が能力が高く、レアリティが高い選手キャラクタを使用した方が試合で勝利する可能性が高くなる。

【００１９】

このように、複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタが存在する場合、一人の選手に応援曲を設定したいときに、複数種類の選手キャラクタのそれぞれに応援曲を設定する必要があると不便である。例えば、ユーザが所有するレアリティがＮの選手キャラクタに応援曲を設定した後に、レアリティがＮよりも高いＳの同一選手（同一選手名）の選手キャラクタを入手したとする。この場合、入手したレアリティがＳの選手キャラクタが出場したときに応援曲を再生させるために、レアリティがＮの選手キャラクタに設定したのと同じ応援曲をもう一度レアリティがＳの選手キャラクタに設定しなければならないと不便である。

【００２０】

そこで、本実施形態では、一の選手キャラクタに応援曲を設定すれば、選定した応援曲が当該選手キャラクタだけでなく、当該選手キャラクタと同一選手（同一選手名）の他の種類の選手キャラクタにも適用されるように構成した。具体的には、選手キャラクタに関するデータとして、選手キャラクタのそれぞれを識別するための識別情報（以下、「キャラクタＩＤ」という）に加えて、応援曲などの演出用の識別情報（以下、「演出用ＩＤ」

という）を用いる。演出用ＩＤは、同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定される。

【００２１】

図１は、本実施形態に係る選手キャラクタに関するデータの一例を示す図である。図示するように、選手キャラクタに関するデータには、少なくともキャラクタＩＤと、選手名と、レアリティと、演出用ＩＤとが関連付けられている。ここでは、選手名が選手Ａでレアリティが異なる（Ｎ、Ｓ、ＳＲ）３種類の選手キャラクタと、選手名が選手Ｂでレアリティが異なる（Ｎ、ＳＮ）２種類の選手キャラクタとのデータ例を示している。キャラクタＩＤは、選手キャラクタのそれぞれを識別するための識別情報であるため、選手キャラクタ毎に異なる情報（ＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３、ＣＡ４、ＣＡ５）となる。キャラクタＩＤがＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタは、同一選手名（選手Ａ）でレアリティが異なるため、キャラクタＩＤは異なるが演出用ＩＤは同一の識別情報（ＥＦ１）となる。また、キャラクタＩＤがＣＡ４、ＣＡ５の選手キャラクタは、同一選手名（選手Ｂ）でレアリティが異なるため、キャラクタＩＤは異なるが演出用ＩＤは同一の識別情報（ＥＦ２）となる。なお、キャラクタＩＤがＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタとキャラクタＩＤがＣＡ４、ＣＡ５の選手キャラクタとは、選手名が異なるため(同一選手ではないため）、キャラクタＩＤがＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタの演出用ＩＤ（ＥＦ１）とキャラクタＩＤがＣＡ４、ＣＡ５の選手キャラクタの演出用ＩＤ（ＥＦ２）とは異なる識別情報となる。ゲーム装置は、この演出用ＩＤに応援曲を関連付けることにより選手キャラクタへ応援曲を設定する。

【００２２】

図２は、本実施形態に係る応援曲の設定データの一例を示す図である。図示するように、応援曲の設定データには、演出用ＩＤと応援曲とが関連付けられている。例えば、ユーザは、キャラクタＩＤがＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタのうちキャラクタＩＤがＣＡ１の選手キャラクタのみを所有しているときに、当該選手キャラクタに応援曲Ａを設定したとする。この場合、図１に示す当該選手キャラクタのキャラクタＩＤ（ＣＡ１）に関連付けられている演出用ＩＤ（ＥＦ１）と、ユーザが設定したい応援曲Ａとを関連付ける（図２参照）。これにより、キャラクタＩＤがＣＡ１の選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲Ａが再生される。また、その後、キャラクタＩＤがＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタを所有して試合に出場させることになった場合、当該選手キャラクタのキャラクタＩＤ（ＣＡ２、ＣＡ３）に関連付けられている演出用ＩＤ（ＥＦ１）には応援曲Ａがすでに関連付けられている。そのため、新たにキャラクタＩＤがＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタに対して応援曲Ａを設定しなくても、キャラクタＩＤがＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲Ａが再生される。

【００２３】

このように、本実施形態では、一つの選手キャラクタに応援曲を設定すれば、同一選手名の他の種類の選手キャラクタに対して別途設定しなくても当該応援曲が設定されている状態となるため、設定に手間がからず利便性を向上させることができる。

【００２４】

次に、図３～図８に示す各ゲーム画面例を参照して、ユーザが選手キャラクタに応援曲を設定する際の操作の流れを説明する。

図３は、本実施形態に係る応援曲メニュー画面の一例を示す図である。図示する応援曲メニュー画面Ｇ１０は、応援曲に関する各種機能を選択可能な選択肢が表示されるゲーム画面の一例である。応援曲メニュー画面Ｇ１０の画面領域ＧＳ１１には、応援曲に関する各種機能を選択可能な操作ボタンとして、「お知らせ」ボタンＢ１１と、「ダウンロード応援曲」ボタンＢ１２と、「応援曲作成」ボタンＢ１３と、「応援曲割当て」ボタンＢ１４と、「ショップ」ボタンＢ１５とが表示されている。

【００２５】

「お知らせ」ボタンＢ１１を選択する操作がされると、応援曲に関するユーザへのお知らせ（例えば、応援曲の利用に関する注意事項など）を表示するお知らせ画面へ遷移する

。「ダウンロード応援曲」ボタンＢ１２を選択する操作がされると、ゲームの運営側から提供される各選手の応援曲や各チームの応援曲をダウンロードするためのダウンロード画面へ遷移する。「応援曲作成」ボタンＢ１３を選択する操作がされると、ユーザ自身が応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりすることが可能な応援曲作成画面へ遷移する。「応援曲割当て」ボタンＢ１４を選択する操作がされると、選手キャラクタに応援曲を設定したり応援曲を再生する条件を設定したりすることが可能な応援曲割当て画面へ遷移する。「ショップ」ボタンＢ１５を選択する操作がされると、ダウンロードした応援曲を利用するための利用権などの購入が可能なショップ画面へ遷移する。

【００２６】

また、応援曲メニュー画面Ｇ１０の画面領域ＧＳ１２には、応援曲に関する各種機能以外の他の機能に関するゲーム画面へ遷移させるための「マイページ」ボタンＢ１、「試合」ボタンＢ２、「オーダー」ボタンＢ３、「選手」ボタンＢ４、「ホーム」ボタンＢ５、及び「戻る」ボタンＢ６が表示されている。「マイページ」ボタンＢ１は、ユーザのユーザ情報や、ユーザがこの野球ゲームをプレイすることによって得たスコアやポイントなどの情報が表示されるマイページ画面へ遷移させるための操作ボタンである。「試合」ボタンＢ２は、ユーザが設定したチームと他のチームとが試合で対戦する対戦処理が実行され対戦画面遷移させるための操作ボタンである。「オーダー」ボタンＢ３は、ユーザが自分のチームのスターティングメンバーやベンチメンバーなどを設定するためのオーダー設定画面へ遷移させるための操作ボタンである。「選手」ボタンＢ４は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタの一覧やユーザが所有している選手キャラクタの一覧などが表示される選手一覧画面へ遷移させるための操作ボタンである。「ホーム」ボタンＢ５は、この野球ゲームのホーム画面へ遷移させるための操作ボタンである。ホーム画面は、この野球ゲームにおいて各種ゲーム画面へ遷移させる操作の中心（最上位）となるメインのゲーム画面であり、この応援曲メニュー画面Ｇ１０へ遷移させる操作ボタンや、ユーザが選手キャラクタを入手するための抽選処理を実行させる操作ボタン、さらには、上述したマイページ」ボタンＢ１、「試合」ボタンＢ２、「オーダー」ボタンＢ３、「選手」ボタンＢ４等が表示される。また、「戻る」ボタンＢ６は、現在表示されているゲーム画面へ遷移する前のゲーム画面に戻すための操作ボタンである。

【００２７】

例えば、応援曲メニュー画面Ｇ１０において、「応援曲割当て」ボタンＢ１４を選択する操作がされると、図４に示す応援曲割当て画面Ｇ２０へ遷移する。

図４は、本実施形態に係る応援曲割当て画面の一例を示す図である。図示する応援曲割当て画面Ｇ２０の画面領域ＧＳ２１には、「打者毎に割当て」ボタンＢ２１、「自動割当て」ボタンＢ２２、及び「条件設定」ボタンＢ２３が表示される。「打者毎に割当て」ボタンＢ２１は、選手毎（打者毎）に応援曲を手動で選択して設定することが可能な応援曲手動設定画面Ｇ３０（図５参照）へ遷移させるための操作ボタンである。「自動割当て」ボタンＢ２２は、各選手（打者）に応援曲を自動で設定させるための操作ボタンである。「条件設定」ボタンＢ２３は、設定した応援曲を再生する条件を設定可能な再生条件設定画面へ遷移させるための操作ボタンである。応援曲を再生する条件としては、例えば、ホームの試合、ビジターの試合、イニング、各種のチャンス、得点、勝利などのいずれか一つまたは複数の選択が可能である。例えば、試合中に選手キャラクタが登場したときに、詮索されている条件を満たしている場合、当該選手キャラクタに設定されている応援曲が再生される。

【００２８】

なお、応援曲割当て画面Ｇ２０の画面領域ＧＳ２２には、図３に示す応援曲メニュー画面Ｇ１０と同様に、「マイページ」ボタンＢ１、「試合」ボタンＢ２、「オーダー」ボタンＢ３、「選手」ボタンＢ４、「ホーム」ボタンＢ５、及び「戻る」ボタンＢ６が表示されている。

【００２９】

図５は、本実施形態に係る応援曲手動設定画面の一例を示す図である。応援曲メニュー

画面Ｇ１０において「打者毎に割当て」ボタンＢ２１を選択する操作がされると、図示する応援曲手動設定画面Ｇ３０へ遷移する。応援曲手動設定画面Ｇ３０では、ユーザの操作により、選手毎（打者毎）に応援曲を手動で選択して設定することが可能である。応援曲手動設定画面Ｇ３０の画面領域ＧＳ３１には、現在の画面で応援曲を設定するチームを示す情報として、チーム名（ここでは、チームα）及びチームマーク（プライマリーマーク、シンボルマーク、ロゴマークなど）とが表示されている。画面領域ＧＳ３２には、応援曲を設定するチームを切替えることが可能に、選択可能な操作ボタンとしての機能を有した各チームのチームマークが並んで配置されている。図示する例では、画面領域ＧＳ３２において、チームαのチームマーク（符号Ｂ３１が示すチームマーク）が選択されている状態である。例えば、画面領域ＧＳ３２において、チームβのチームマーク（符号Ｂ３２が示すチームマーク）を選択する操作がされると、画面領域ＧＳ３１のチームを示す情報がチームβを示す情報となり、チームβに属する選手に応援曲を選択して設定することが可能となる。

【００３０】

図示する例では、チームαが選択されているため、チームαに属する選手に応援曲を選択して設定することが可能である。画面領域ＧＳ３３には、チームαに属する選手の選手名と選手毎の応援曲の設定状況とが関連付けられて表示される。ここでは、どの選手にもまだ応援曲が設定されていないため、各選手の応援曲の設定状況として「未設定」が表示されている。なお、チームαに属する選手のすべてが画面領域ＧＳ３３に一度に表示しきれない場合には一部の選手の分だけが表示され、スクロールさせることによりすべての選手について順に表示させることができる。また、表示切替ボタンＢ３３は、操作がされる度に「フィルタＯＦＦ」と「フィルタＯＮ」とが交互に切り替わる。「フィルタＯＦＦ」では、チームαに属するすべての選手の選手名と応援曲の設定状況とが画面領域ＧＳ３３に表示される。一方、「フィルタＯＮ」では、チームαに属する選手のうちユーザが選手キャラクタを所有している選手のみの選手名と応援曲の設定状況とが画面領域ＧＳ３３に表示される。

【００３１】

ここで、ユーザが選手キャラクタ（少なくとも一種類の選手キャラクタ）を所有している選手も、ユーザが選手キャラクタを所有していない（一種類も所有していない）選手も同様に、応援曲を割当てて設定することが可能である。つまり、一種類も所有していない選手キャラクタの選手にも事前に応援曲を設定しておくことが可能である。その選手の選手キャラクタを入手した場合には、どの種類（レアリティ）の選手キャラクタであっても、改めて応援曲を設定しなくても、事前に設定した応援曲が適用されることになる。なお、ユーザが選手キャラクタ（少なくとも一種類の選手キャラクタ）を所有している選手にのみ、応援曲を設定可能な構成としてもよい。

【００３２】

また、画面領域ＧＳ３３に表示されている各選手の選手名のそれぞれは、それぞれが表示されている各アイコン自体が選択可能な操作ボタンとして機能する。例えば、選手Ａ（符号Ｂ３４が示す選手名）を選択する操作がされると、選手Ａに割当てる応援曲を選択することが可能な割当て曲選択画面Ｇ４０（図６参照）へ遷移する。

【００３３】

なお、応援曲手動設定画面Ｇ３０の画面領域ＧＳ３４には、図３に示す応援曲メニュー画面Ｇ１０及び図４に示す応援曲割当て画面Ｇ２０と同様に、「マイページ」ボタンＢ１、「試合」ボタンＢ２、「オーダー」ボタンＢ３、「選手」ボタンＢ４、「ホーム」ボタンＢ５、及び「戻る」ボタンＢ６が表示されている。

【００３４】

図６は、本実施形態に係る割当て曲選択画面の一例を示す図である。図示する割当て曲選択画面Ｇ４０は、応援曲手動設定画面Ｇ３０において選手Ａ（符号Ｂ３４が示す選手名）を選択する操作がされた場合に遷移する画面であり、図５に示す応援曲手動設定画面Ｇ３０に対して画面領域ＧＳ４１の部分が重畳して表示されている。画面領域ＧＳ４１には

、選手Ａに割当てることが可能な応援曲の一覧が表示される。タブＴＢ４１を選択するとユーザが作成した応援曲の一覧が表示され、タブＴＢ４２を選択するとダウンロードした応援曲の一覧が表示される。図示する例では、タブＴＢ４１が選択されており、ユーザが作成した応援曲の一覧として、応援曲Ａ、応援曲Ｂ、応援曲Ｃ、及び応援曲Ｄが表示されている。応援曲Ａ、応援曲Ｂ、応援曲Ｃ、及び応援曲Ｄのそれぞれは、それぞれが表示されている各アイコン自体が選択可能な操作ボタンとして機能する。例えば、応援曲Ａ（符号Ｂ４１が示す応援曲）を選択する操作がされると、選手Ａに割当てる応援曲として応援曲Ａが選択され、図７に示す割当て曲決定画面Ｇ５０へ遷移する。なお、「キャンセル」ボタンＢ４２は、選手Ａが選択されたことを解除して、応援曲手動設定画面Ｇ３０に戻すために操作ボタンである。

【００３５】

図７は、本実施形態に係る割当て曲決定画面の一例を示す図である。図示する割当て曲決定画面Ｇ５０は、選手に割当てる応援曲を決定する操作を受け付ける画面であり、図５に示す応援曲手動設定画面Ｇ３０に対して画面領域ＧＳ５１の部分が重畳して表示されている。画面領域ＧＳ５１には、選択された選手（選手Ａ）と、選択された応援曲（応援曲Ａ）とが表示されている。「再生」ボタンＢ５１を選択する操作がされると、応援曲Ａが再生される。これにより、ユーザは、割当てる応援曲を決定する前に、現在選択されている応援曲を試聴することができる。「ＯＫ」ボタンＢ５２を選択する操作がされると、選手Ａに割当てる応援曲が応援曲Ａに決定される。この操作に応じて、選手Ａの選手キャラクタに関連付けられている演出用ＩＤ（ＥＦ１）と、応援曲Ａとが関連付けされる（図２参照）。一方、「キャンセル」ボタンＢ５３を選択する操作がされると、応援曲Ａが選択されたことが解除され、割当て曲選択画面Ｇ４０に戻る。

【００３６】

また、割当て曲決定画面Ｇ５０において、「ＯＫ」ボタンＢ５２を選択する操作がされると、選手Ａに割当てる応援曲が応援曲Ａに決定され、その後、応援曲手動設定画面に戻る。図８は、選手Ａに応援曲Ａを割当てた後の応援曲手動設定画面の一例を示す図である。図示する応援曲手動設定画面Ｇ６０は、図５に示す応援曲手動設定画面Ｇ３０と基本的な表示項目は同様であるが、選手Ａの応援曲の設定状況に「応援曲Ａ」が表示されている点のみが相違する。

【００３７】

このようにして、ユーザは、任意のチームの任意の選手に対して応援曲を設定することが可能である。

【００３８】

〔ゲームシステムの構成〕

次に、本実施形態に係るゲームシステムの構成について説明する。

図９は、本実施形態に係るゲームシステム１の構成の一例を示すブロック図である。ゲームシステム１は、複数の端末装置１０－１、１０－２、・・・、１０－ｎ（ｎは自然数）と、サーバ装置３０から構成されており、これらの装置は通信ネットワークＮＷを介して接続される。端末装置１０－１、１０－２、・・・、１０－ｎは同様の構成であるため、特に区別しない場合には単に端末装置１０として説明する。

【００３９】

端末装置１０は、ゲーム制御プログラムを実行することによりゲーム装置として機能する。例えば、端末装置１０は、ユーザが利用するコンピュータ装置であり、ゲーム機、ＰＣ（Ｐｅｒｓｏｎａｌ　Ｃｏｍｐｕｔｅｒ）、タブレットＰＣ、スマートフォンやフィーチャーフォン等の携帯電話機等が適用できる。

【００４０】

サーバ装置３０は、端末装置１０でゲーム制御プログラムを実行するために必要なゲームデータやゲーム制御プログラムを管理する。例えば、サーバ装置３０は、ゲーム運営会社が管理するコンピュータ装置であり、複数のサーバマシン、ストレージ、ネットワークスイッチ、ルーター・ファイアウォール等で構成されたシステムとして捉えることもでき

る。サーバ装置３０で管理するゲームデータは、端末装置１０でゲーム制御プログラムを実行する場合に利用されたり、あらかじめ端末装置１０に送信して利用されたりする。また、ゲームデータには、ゲーム中に表示される広告データ（他のゲームの情報）が含まれる。例えば、端末装置１０の画面（ゲーム画面）に表示される画像は、ゲームデータの一部を含んでいる。サーバ装置３０で管理するゲーム制御プログラムは、ゲーム制御の一部のプログラムが含まれる。ゲーム制御プログラムには、ゲーム開始前に端末装置１０にダウンロードされるものだけなく、ゲーム開始後に端末装置１０にダウンロードされるものを含む。なお、ゲーム開始前に端末装置１０にダウンロードされるゲーム制御プログラムは、サーバ装置３０でなく、端末装置１０で動作するプログラムを配信しているサーバ装置で管理されているものであってもよい。

【００４１】

〔ゲーム装置のハードウェア構成〕

次に、本実施形態に係るゲーム装置としての端末装置１０のハードウェア構成について説明する。

図１０は、本実施形態に係る端末装置１０のハードウェア構成の一例を示す図である。端末装置１０は、例えば、通信部１１と、入力部１２と、表示部１３と、音声出力部１４と、記憶部１５と、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）１６を含んで構成される。

【００４２】

通信部１１は、端末装置１０とサーバ装置３０が通信可能な無線ＬＡＮ、有線ＬＡＮ、移動体通信（ＬＴＥ）等の通信ネットワークＮＷの通信規格に対応した通信を行うデバイスである。

【００４３】

入力部１２は、端末装置１０に対するユーザの操作に基づく操作情報を受取ることが可能な入力デバイスである。例えば、入力部１２は、タッチパネルとしてディスプレイと一体に構成されている。入力部１２は、タッチパネルに対するユーザの操作に基づいて操作情報を受取り、操作情報に基づく操作信号をＣＰＵ１６へ出力する。なお、入力部１２は、タッチパネルに代えて、または加えて、ボタン、キーボード、レバーなどの物理的な入力デバイスや、マウスやタッチパッドなどのポインティングデバイス、音声やジェスチャによる認識デバイス（マイク、カメラ）など、その他の入力デバイスを含んで構成されてもよい。

【００４４】

表示部１３は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイであり、例えば、液晶ディスプレイパネル、有機ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイパネルなどを含んで構成される。なお、表示部１３は端末装置１０と別体として構成されてもよく、例えば、テレビ、外付けモニター、ヘッドマウントディスプレイ（ＨＭＤ）でもよい。

【００４５】

音声出力部１４は、例えば、スピーカや、ヘッドフォン等に音声を出力する音声出力端子などを含んで構成されている。

【００４６】

記憶部１５は、例えば、ＨＤＤ（Ｈａｒｄ　Ｄｉｓｋ　Ｄｒｉｖｅ）やＳＳＤ（Ｓｏｌｉｄ　Ｓｔａｔｅ　Ｄｒｉｖｅ）、ＥＥＰＲＯＭ（Ｅｌｅｃｔｒｉｃａｌｌｙ　Ｅｒａｓａｂｌｅ　Ｐｒｏｇｒａｍｍａｂｌｅ　Ｒｅａｄ-Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ-Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）、ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）などを含み、端末装置１０が処理に用いる各種情報や画像、プログラム等を記憶する。なお、記憶部１５は、端末装置１０に内蔵されるものに限らず、ＵＳＢ等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。

【００４７】

ＣＰＵ１６は、記憶部１５に記憶された各種プログラムを実行し、端末装置１０の各部

を制御する。なお、ＣＰＵ１６は、端末装置１０で処理を実行するプロセッサの一例である。

【００４８】

なお、端末装置１０は、不図示のカメラ、ジャイロセンサ、ＧＰＳ（Ｇｌｏｂａｌ　Ｐｏｓｉｔｉｏｎｉｎｇ　Ｓｙｓｔｅｍ）チップを含んで構成されてもよい。

【００４９】

〔ゲーム装置の機能構成〕

図１１は、本実施形態に係る端末装置１０の機能構成の一例を示す図である。この図では、端末装置１０の機能構成として、データ記憶部１５０と、ゲーム制御部１６０とを示している。データ記憶部１５０は、図１０に示す記憶部１５に対応する機能構成である。ゲーム制御部１６０は、記憶部１５に記憶されているゲーム制御プログラムをＣＰＵ１６が実行することにより実現される機能構成である。

【００５０】

データ記憶部１５０は、ゲーム処理を実行する際に必要なデータを記憶する構成として、例えば、キャラクタデータ記憶部１５１と、ユーザデータ記憶部１５２と、所有キャラクタデータ記憶部１５３と、応援曲データ記憶部１５４と、応援曲設定データ記憶部１５５とを備えている。

【００５１】

キャラクタデータ記憶部１５１には、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのキャラクタデータが記憶されている。図１２は、キャラクタデータ記憶部１５１に記憶されているキャラクタデータの一例を示す図である。なお、このキャラクタデータは、図１に示す選手キャラクタに関するデータに対応する具体例である。図示するキャラクタデータＤ１５１には、選手キャラクタのキャラクタＩＤ、選手名、チームＩＤ、レアリティ、演出用ＩＤ、キャラクタ画像、能力などが関連付けられている。チームＩＤは、選手キャラクタが所属するチームを識別するための識別情報である。具体的には、選手名またはレアリティの少なくともいずれかが異なるものは異なる種類の選手キャラクタとして、選手キャラクタの種類毎にＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３、ＣＡ４、ＣＡ５と異なるキャラクタＩＤが設定されている。キャラクタＩＤがＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３の選手キャラクタはレアリティが異なるが同一選手名（選手Ａ）であるため、ＣＡ１、ＣＡ２、ＣＡ３のキャラクタＩＤには同一の演出用ＩＤ（ＥＦＡ１）が関連付けられている。また、キャラクタＩＤがＣＡ４、ＣＡ５の選手キャラクタもレアリティが異なるが同一選手名（選手Ｂ）であるため、ＣＡ４、ＣＡ５のキャラクタＩＤには同一の演出用ＩＤ（ＥＦＡ２）が関連付けられている。演出用ＩＤは、図１に示す例では、ＥＦ１、ＥＦ２、・・・としていたが、ここでは、チームαに所属する選手キャラクタの演出用ＩＤとして、ＥＦＡ１、ＥＦＡ２、・・・としている。移籍などによって所属するチームが変わるとキャラクタＩＤ及び演出用ＩＤも変更になる（詳しくは後述する）。

【００５２】

キャラクタ画像は、選手キャラクタに関する画像であり、選手キャラクタの選手画像（例えば、選手の写真やイラスト）や、選手キャラクタ毎の情報（レアリティなど）を表示するための画像などが含まれる。能力は、選手キャラクタ毎の攻撃力や守備力などの能力を示すパラメータである。なお、このキャラクタデータＤ１５１の元となるキャラクタデータは、サーバ装置３０で管理されており、端末装置１０でゲームを最初に開始する際にサーバ装置３０から取得して記憶される。また、サーバ装置３０で管理されているキャラクタデータに変更が生じた場合（例えば、選手の移籍や入団などによりチームの所属選手に変更があった場合）、端末装置１０は、サーバ装置３０から更新されたキャラクタデータを取得し、キャラクタデータＤ１５１を更新する。

【００５３】

ユーザデータ記憶部１５２には、端末装置１０を利用するユーザのユーザデータが記憶される。ユーザデータには、ユーザを識別するための識別情報であるユーザＩＤ、ゲーム内でのユーザの名称を示すユーザ名等が関連付けられている。また、ユーザデータには、

ユーザがゲーム内で取得したコインやメダル、ポイント、チケット、またはアイテム等のデータも関連付けられる。なお、このユーザデータは、サーバ装置３０に送信され、サーバ装置３０で複数のユーザのユーザデータが管理されてもよい。

【００５４】

所有キャラクタデータ記憶部１５３には、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちユーザが抽選等により取得した所有キャラクタのキャラクタデータが記憶される。なお、例えば抽選処理はサーバ装置３０で行われ、抽選結果（抽選された選手キャラクタのデータ）をサーバ装置３０から取得することにより、所有キャラクタのキャラクタデータが追加される。図１３は、所有キャラクタデータ記憶部１５３に記憶される所有キャラクタデータの一例を示す図である。図示する所有キャラクタデータＤ１５３には、ユーザのユーザＩＤと、そのユーザが所有している選手キャラクタのシリアルＮｏ（シリアルナンバー）及びキャラクタＩＤ、その選手キャラクタの能力などが関連付けられている。シリアルＮｏは、所有している選手キャラクタ毎にユニークに付与された番号であり、ゲーム内で個々の選手キャラクタを特定可能な情報である。同じキャラクタＩＤの選手キャラクタであっても、複数所有している場合には、それぞれに異なるシリアルＮｏが付与されて関連付けられている。また、能力は、ユーザに選手キャラクタが付与されたときに（例えば、抽選でユーザに付与されたときに）、その選手キャラクタのキャラクタデータＤ１５１の能力の値が格納される。そして、ゲームの進行に応じて、この所有キャラクタデータＤ１５３の能力の値は随時更新される。なお、所有キャラクタデータＤ１５３には、選手名、チームＩＤ、レアリティ、キャラクタ画像、演出用ＩＤなども、ユーザＩＤ、シリアルＮｏ、及びキャラクタＩＤ等と関連付けられてもよい。なお、この所有キャラクタデータＤ１５３は、端末装置１０からサーバ装置３０へ送信され、サーバ装置３０で複数のユーザの所有キャラクタデータがユーザ毎（ユーザＩＤ毎）に関連付けられて管理されてもよい。

【００５５】

応援曲データ記憶部１５４には、ユーザがダウンロードした応援曲のデータやユーザが作成した応援曲のデータが記憶される。例えば、応援曲のデータは、ゲームで予め決められているファイル形式のデータであり、データ毎のファイル名で一意に識別可能である。なお、ダウンロードした応援曲のデータとユーザが作成した応援曲のデータとは、それぞれフラグ情報などにより区別可能に記憶される。

【００５６】

応援曲設定データ記憶部１５５は、選手（選手キャラクタ）への応援曲の設定状況を示す応援曲設定データが記憶される。図１４は、応援曲設定データ記憶部１５５に記憶されている応援曲設定データの一例を示す図である。なお、この応援曲設定データは、図２に示す応援曲の設定データに対応する具体例である。図示する応援曲設定データＤ１５５には、演出用ＩＤと、応援曲とが関連付けられている。演出用ＩＤは、図１２に示すキャラクタデータＤ１５１において、各キャラクタＩＤに関連付けられている演出用ＩＤに対応する。応援曲には、応援曲データ記憶部１５４に記憶されている応援曲のファイル名などが格納される。例えば、図３～図８を参照して説明した選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する際の操作の流れにしたがって、選手Ａに割当てる応援曲が応援曲Ａに決定されると、応援曲設定データＤ１５５には、選手Ａの演出用ＩＤ（ＥＦＡ１）と、応援曲Ａ（例えば、応援曲Ａのファイル名）とが関連付けられて記憶される。また、図示では、演出用ＩＤ「ＥＦＡ３」の応援曲として「ｎｕｌｌ」と記載しているが、これは、演出用ＩＤ「ＥＦＡ３」に応援曲が設定されていない状態を示している。なお、応援曲が設定されていない演出用ＩＤは、応援曲設定データＤ１５５には含めないで、設定された時点で記憶されるようにしてもよい。

【００５７】

図１１に戻り、ゲーム制御部１６０は、操作受付部１６１と、表示制御部１６２と、キャラクタ取得部１６３（第１取得部の一例）と、応援曲作成処理部１６４と、応援曲データ取得部１６５（第２取得部の一例）と、応援曲設定部１６６（関連付け部の一例）と、

試合処理部１６７と、演出処理部１６８とを備えている。

【００５８】

操作受付部１６１は、入力部１２に対する操作に基づく操作信号を取得する。例えば、操作受付部１６１は、前述した各種のゲーム画面（図３～図８参照）などにおけるユーザの操作に基づいて入力部１２から操作信号を取得する。

【００５９】

表示制御部１６２は、表示部１３の表示を制御する。例えば、表示制御部１６２は、前述した各種のゲーム画面（図３～図８参照）などに表示させる画像を、データ記憶部１５０に記憶されているデータなどを参照して生成して表示部１３に表示させる。表示制御部１６２は、生成した各種のゲーム画面に表示させる画像を操作受付部１６１が取得した操作信号に基づいて制御し、ユーザの操作に基づいて各種のゲーム画面へ遷移が行われるように制御する。

【００６０】

キャラクタ取得部１６３は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのキャラクタデータをサーバ装置３０から取得し、端末装置１０で利用可能なようにキャラクタデータ記憶部１５１に記憶させる。サーバ装置３０でキャラクタデータが更新された場合、サーバ装置３０からの指示に応じて更新データを取得し、キャラクタデータ記憶部１５１のデータを更新する。更新データは、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちの一部のキャラクタデータ（更新対象のデータ）のみであってもよいし、全てのキャラクタデータであってもよい。

【００６１】

また、キャラクタ取得部１６３は、キャラクタ抽選処理により排出された選手キャラクタを取得する。このキャラクタ抽選処理とは、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちからユーザに付与する選手キャラクタを抽選する処理である。以下、キャラクタ抽選処理のことを、単に「抽選処理」という。この抽選処理は、サーバ装置３０で行われる。キャラクタ取得部１６３は、ユーザの操作（抽選を実行させる操作）に基づいて、抽選処理を要求する抽選要求信号をサーバ装置３０へ送信する。サーバ装置３０は、抽選要求信号を取得すると、抽選処理を実行して抽選結果（排出された選手キャラクタのキャラクタＩＤが含まれる情報）を、当該抽選要求信号を送信した端末装置１０へ送信する。キャラクタ取得部１６３は、サーバ装置３０から抽選結果を取得すると、抽選で排出された選手キャラクタのキャラクタＩＤとユーザＩＤとを関連付けて所有キャラクタデータ記憶部１５３に記憶されている所有キャラクタデータＤ１５３（図１３参照）に追加して記憶させる。これにより、端末装置１０は、抽選により排出された選手キャラクタを所有キャラクタとして管理する。

【００６２】

応援曲作成処理部１６４は、ユーザの操作に基づいて、応援曲のデータを生成する。例えば、図３に示す応援曲メニュー画面Ｇ１０の「応援曲作成」ボタンＢ１３を選択する操作がされることにより遷移する応援曲作成画面において、応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、応援曲作成処理部１６４は、応援曲のデータを生成する。なお、応援曲作成処理部１６４で作成可能な応援曲は、例えば、詩が含まれない曲のみの応援曲であってもよい。

【００６３】

応援曲データ取得部１６５は、応援曲作成処理部１６４で生成された応援曲のデータを取得し、応援曲データ記憶部１５４に記憶させる。また、応援曲データ取得部１６５は、応援曲のデータをダウンロードして取得し、応援曲データ記憶部１５４に記憶させる。例えば、図３に示す応援曲メニュー画面Ｇ１０の「ダウンロード応援曲」ボタンＢ１２を選択する操作がされることにより遷移するダウンロード画面において、ダウンロード可能な応援曲のリストの中から応援曲を選択してダウンロードする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、応援曲データ取得部１６５は、選択された応援曲をダウンロードする。なお、ダウンロード元は、サーバ装置３０であってもよいし、サーバ装置３０以外

のサーバ装置（即ち、ゲームデータやゲーム制御プログラムを提供するサーバ装置とは異なるサーバ装置）であってもよい。また、応援曲データ取得部１６５は、応援曲作成処理部１６４で生成された応援曲のデータと、ダウンロードした応援曲のデータとを区別可能なように、それぞれのデータに異なるフラグ情報などを関連付けて応援曲データ記憶部１５４に記憶させる。

【００６４】

応援曲設定部１６６は、選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する。具体的には、応援曲設定部１６６は、選手キャラクタのそれぞれを識別するためのキャラクタＩＤと、当該選手キャラクタ毎の演出用ＩＤとが関連付けられているキャラクタデータＤ１５１（図１２参照）を参照し、ユーザの操作に基づいて、複数の選手キャラクタ毎に設定可能な応援曲を、当該選手キャラクタ毎のキャラクタＩＤに関連付けられている演出用ＩＤと関連付ける。例えば、図３～図８を参照して説明した選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する際の操作の流れにしたがって、選手Ａに応援曲Ａが割り当てられる操作がされると、応援曲設定部１６６は、選手Ａのキャラクタ ＩＤ（ＣＡ１）に関連付けられている演出用ＩＤ（ＥＦＡ１）と応援曲Ａとを関連付けて、応援曲設定データ記憶部１５５に記憶されている応援曲設定データＤ１５５に記憶させる。

【００６５】

なお、応援曲設定部１６６は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうち、ユーザＩＤにキャラクタＩＤが関連付けられている所有キャラクタ（即ち、ユーザが取得済の選手キャラクタ）と、ユーザＩＤにキャラクタＩＤが関連付けられていない選手キャラクタ（即ち、ユーザが未取得の選手キャラクタ）とのいずにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタのキャラクタＩＤに関連付けられている演出用ＩＤと応援曲との関連付けが可能である。

【００６６】

試合処理部１６７は、ユーザが所有している選手キャラクタ（所有キャラクタ）を用いた試合の処理を実行する。例えば、試合処理部１６７は、ユーザが所有キャラクタの中から選択した選手キャラクタが含まれるチームと対戦相手のチームとの試合の処理を実行する。ユーザのチームのオーダー（スターティングメンバーやベンチメンバー、打順など）は、「オーダー」ボタンＢ３を選択する操作を行うことによりユーザが設定することができる。具体的には、試合処理部１６７は、実際の野球の試合の流れと同様に、選手（スターティングメンバ）の紹介、１回の表、1回の裏、・・・の順に試合を進行させる。試合処理部１６７は、各回の攻撃では、予め設定されたオーダーに従って各選手キャラクタを打席に登場させる。また、試合処理部１６７は、試合の進行状況に基づいて勝敗が決着した時点で試合を終了させ、試合結果を生成する。なお、試合処理部１６７は、試合の進行に従って進行状況に応じた画像を生成し、表示制御部１６２を介して表示部１３に試合中のゲーム画面の画像として表示させる。

【００６７】

演出処理部１６８は、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、当該所定条件を満たした選手キャラクタに設定されている応援曲を再生する。例えば、演出処理部１６８は、キャラクタデータＤ１５１（図１２参照）と応援曲設定データＤ１５５（図１４参照）とを参照し、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタＩＤに関連付けられている演出用ＩＤと関連付けられている応援曲を再生する。ここで、所定条件とは、選手キャラクタの応援曲を再生する条件として予め設定された条件であり、例えば、選手キャラクタの登場時、選手キャラクタの紹介時（試合開始前など）、打順が回ってきたとき、特定の攻撃回（例えば、７回）に打順が回ってきたとき、ヒットやホームランを打った時、得点した時などである。

【００６８】

〔ゲーム処理の動作〕

次に、端末装置１０のＣＰＵ１６がゲーム制御プログラムに基づいて実行するゲーム処理の動作について説明する。

まず、図１５を参照して、ＣＰＵ１６が抽選で排出された選手キャラクタを取得する選手キャラクタ取得処理の動作について説明する。図１５は、本実施形態に係る選手キャラクタ取得処理の一例を示すフローチャートである。

【００６９】

ＣＰＵ１６は、ゲームで使用する選手キャラクタを取得する。具体的には、ＣＰＵ１６は、ユーザの操作（抽選を実行させる操作）に基づいて、抽選処理を要求する抽選要求信号をサーバ装置３０へ送信する（ステップＳ１００）。ＣＰＵ１６は、抽選要求信号をサーバ装置３０へ送信することにより、サーバ装置３０で実行された抽選処理の抽選結果（排出された選手キャラクタのキャラクタＩＤが含まれる情報）をサーバ装置３０から取得する（ステップＳ１０２）。

【００７０】

ＣＰＵ１６は、サーバ装置３０から抽選結果を取得すると、抽選で排出された選手キャラクタのキャラクタＩＤとユーザＩＤとを関連付けて所有キャラクタデータ記憶部１５３に記憶されている所有キャラクタデータＤ１５３（図１３参照）に追加して記憶させる（ステップＳ１０４）。これにより、ＣＰＵ１６は、抽選により排出された選手キャラクタを所有キャラクタとし、ゲームに使用することができる。

【００７１】

次に、図１６を参照して、ＣＰＵ１６がダウンロードにより応援曲を取得する応援曲ダウンロード処理の動作について説明する。図１６は、本実施形態に係る応援曲ダウンロード処理の一例を示すフローチャートである。なお、ここでは、応援曲のダウンロード元がサーバ装置３０であるものとする。

【００７２】

ＣＰＵ１６は、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲を取得する。例えば、ＣＰＵ１６は、ユーザの操作（応援曲をダウンロードする操作）に基づいて、応援曲のダウンロードを要求するダウンロード要求信号をサーバ装置３０へ送信する（ステップＳ１１０）。応援曲をダウンロードする操作とは、例えば、図３に示す「ダウンロード応援曲」ボタンＢ１２を選択する操作などである。「ダウンロード応援曲」ボタンＢ１２を選択する操作がされることにより遷移するダウンロード画面において、ダウンロード可能な応援曲のリストの中から応援曲を選択してダウンロードする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、ＣＰＵ１６は、選択された応援曲のデータをダウンロードして取得する（ステップＳ１１２）。

【００７３】

ＣＰＵ１６は、サーバ装置３０から応援曲のデータをダウンロードして取得すると、ダウンロードした応援曲のデータを、ダウンロード応援曲であることを示すフラグ情報と関連付けて応援曲データ記憶部１５４に記憶させる（ステップＳ１１４）。

【００７４】

次に、図１７を参照して、ＣＰＵ１６がユーザにより作成された応援曲を取得する応援曲作成処理の動作について説明する。図１７は、本実施形態に係る応援曲作成処理の一例を示すフローチャートである。

【００７５】

ＣＰＵ１６は、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲を取得する。例えば、ＣＰＵ１６は、ユーザの操作（応援曲を作成する操作）に基づいて、応援曲のデータを生成する（ステップＳ１２０）。例えば、図３に示す応援曲メニュー画面Ｇ１０の「応援曲作成」ボタンＢ１３を選択する操作がされることにより遷移する応援曲作成画面において、応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、ＣＰＵ１６は、応援曲のデータを生成する。そして、ＣＰＵ１６は、生成した応援曲のデータを取得する（ステップＳ１２２）。

【００７６】

ＣＰＵ１６は、生成した応援曲のデータを取得すると、取得した応援曲のデータを、作成した応援曲であることを示すフラグ情報と関連付けて応援曲データ記憶部１５４に記憶

させる（ステップＳ１２４）。
【００７７】
次に、図１８を参照して、ＣＰＵ１６が選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する応援曲設定処理の動作について説明する。図１８は、本実施形態に係る応援曲設定処理の一例を示すフローチャートである。
【００７８】
ＣＰＵ１６は、応援曲を設定する（割当てる）選手（選手キャラクタ）を選択する（ステップＳ１５０）。例えば、図５に示す応援曲手動設定画面Ｇ３０において、選手Ａ（符号Ｂ３４が示す選手名）を選択する操作がされると、ＣＰＵ１６は、応援曲を設定する（割当てる）選手として選手Ａを選択する。そして、ＣＰＵ１６は、選手Ａに割当てる応援曲を選択することが可能な割当て曲選択画面Ｇ４０（図６参照）へ遷移させる。
【００７９】
ＣＰＵ１６は、選択された選手（例えば、選手Ａ）に割当てる応援曲を選択する（ステップＳ１５２）。例えば、図６に示す割当て曲選択画面Ｇ４０において、応援曲Ａ（符号Ｂ３４が示す選手名）を選択する操作がされると、ＣＰＵ１６は、選手Ａに割当てる応援曲として応援曲Ａを選択する。
【００８０】
そして、ＣＰＵ１６は、ステップＳ１５０で選択された選手（例えば、選手Ａ）の演出用ＩＤとステップＳ１５２で選択された応援曲（例えば、応援曲Ａ）とを関連付けて記憶させる（ステップＳ１５４）。例えば、キャラクタデータ記憶部１５１に記憶されているキャラクタデータＤ１５１（図１２参照）を参照し、ステップＳ１５０で選択された選手（例えば、選手Ａ）のキャラクタＩＤ（例えば、ＣＡ１）に関連付けられている演出用ＩＤ（例えば、ＥＦＡ１）と、ステップＳ１５２で選択された応援曲（例えば、応援曲Ａ）とを関連付けて、応援曲設定データ記憶部１５５に記憶されている応援曲設定データＤ１５５に記憶させる。
【００８１】
次に、図１９を参照して、ＣＰＵ１６が選手（選手キャラクタ）に設定した応援曲を再生する応援曲再生処理（演出実行処理）の動作について説明する。図１９は、本実施形態に係る応援曲再生処理の一例を示すフローチャートである。
【００８２】
ＣＰＵ１６は、試合処理を開始したか否かを判定する（ステップＳ２００）。ＣＰＵ１６は、試合処理を開始していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２００の処理を再び行う。一方、ＣＰＵ１６は、試合処理を開始したと判定した場合（ＹＥＳ）、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたか否かを判定する（ステップＳ２０２）。所定条件とは、例えば、試合における選手キャラクタの登場などである。
【００８３】
ＣＰＵ１６は、所定条件を満たしたと判定した場合（ＹＥＳ）、キャラクタデータＤ１５１（図１２参照）と応援曲設定データＤ１５５（図１４参照）とを参照し、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタＩＤに関連付けられている演出用ＩＤと関連付けられている応援曲を再生する（ステップＳ２０４）。そして、ステップＳ２０６の処理に進む。一方、ＣＰＵ１６は、所定条件を満たしていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２０４の処理を行なわずに、ステップＳ２０６の処理に進む。
【００８４】
ステップＳ２０６において、ＣＰＵ１６は、試合処理を終了したか否かを判定する。ＣＰＵ１６は、試合処理を終了していないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ２０２の処理に戻り、所定条件を満たしたか否かを判定する。一方、ＣＰＵ１６は、試合処理を終了していないと判定した場合（ＮＯ）、応援曲再生処理を終了する。
【００８５】
〔選手キャラクタのチーム移籍時のデータ更新〕

また、図１２に示すキャラクタデータＤ１５１では、複数の選手のキャラクタＩＤのそれぞれは、それぞれの選手が属するチームのチームＩＤと関連付けられている。そして、選手がチームを移籍した場合（例えば、現実に実在するチームで選手の移籍があり、それにゲームも合わせてキャラクタデータを更新する場合）、当該移籍した選手キャラクタのキャラクタＩＤ及びキャラクタＩＤに関連付けられる演出用ＩＤのそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームのチームＩＤに関連付けられる。

【００８６】

図２０は、移籍前と移籍後のキャラクタデータのデータ例を示す図である。キャラクタデータＤ１５１－１は、移籍前のチームαに所属する選手Ａ及び選手Ｂの選手キャラクタのキャラクタデータのデータ例を示している。一方、キャラクタデータＤ１５１－２は、選手Ａがチームαからチームβに移籍した後のキャラクタデータのデータ例を示している。

【００８７】

図示する例では、選手Ａの選手キャラクタはレアリティの違いにより３種類ある。キャラクタデータＤ１５１－１に示すように、３種類の選手Ａの選手キャラクタの移籍前のキャラクタＩＤは、それぞれ「ＣＡ１」、「ＣＡ２」、「ＣＡ３」である。「ＣＡ１」、「ＣＡ２」、「ＣＡ３」のそれぞれのキャラクタＩＤは、チームαのチームＩＤと関連付けられている。また、この３種類の選手Ａの選手キャラクタは、同一の選手名（選手Ａ）の選手キャラクタであるため、「ＣＡ１」、「ＣＡ２」、「ＣＡ３」のそれぞれのキャラクタＩＤには、同一の演出用ＩＤ「ＥＦＡ１」が関連付けられている。

【００８８】

一方、キャラクタデータＤ１５１－２に示すように、選手Ａがチームαからチームβに移籍した後では、３種類の選手Ａの選手キャラクタのキャラクタＩＤは、それぞれ「ＣＢ１」、「ＣＢ２」、「ＣＢ３」となり、移籍前とは異なる識別情報に更新される。「ＣＢ１」、「ＣＢ２」、「ＣＢ３」のそれぞれは、チームβのチームＩＤと関連付けられている。また、「ＣＢ１」、「ＣＢ２」、「ＣＢ３」のそれぞれのキャラクタＩＤには、同一の演出用ＩＤ「ＥＦＢ１」が関連付けられており、移籍前とは異なる演出用ＩＤに更新される。

【００８９】

このように、移籍前と移籍後では、同一の選手キャラクタであっても、異なるチームの選手として区別する必要がある（例えば、チームのユニフォームなどが異なる）ため、異なるキャラクタＩＤが設定される。また、チームが変われば応援曲などの演出内容も異なるため、移籍前と移籍後では、同一の選手キャラクタであっても、異なる演出用ＩＤが設定される。

【００９０】

〔実施形態のまとめ〕

以上説明してきたように、本実施形態に係る端末装置１０（ゲーム装置の一例）は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行する。端末装置１０は、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するためのキャラクタＩＤ（第１識別情報の一例）と、当該選手キャラクタ毎の応援曲（演出の一例）用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている応援曲用ＩＤ（第２識別情報の一例）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、複数の選手キャラクタ毎に設定可能な応援曲を、当該選手キャラクタ毎のキャラクタＩＤに関連付けられている応援曲用ＩＤと関連付ける。そして、端末装置１０は、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタＩＤに関連付けられている応援曲用ＩＤと関連付けられている応援曲に応じた処理（例えば、応援曲の再生）を行なう。

【００９１】

これにより、端末装置１０は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出としての応援曲を、１回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【００９２】

また、端末装置１０は、複数の選手キャラクタのうちユーザを識別するためのユーザＩＤ（第３識別情報の一例）にキャラクタＩＤ（第１識別情報の一例）が関連付けられている選手キャラクタ（即ち、ユーザが所有している選手キャラクタ）を用いて試合の処理を行なう。そして、端末装置１０は、ユーザＩＤにキャラクタＩＤが関連付けられている選手キャラクタと、ユーザＩＤにキャラクタＩＤが関連付けられていない選手キャラクタとのいずれにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタのキャラクタＩＤに関連付けられている応援曲用ＩＤ（第２識別情報の一例）と応援曲（演出の一例）との関連付けが可能である。

【００９３】

これにより、端末装置１０は、ユーザが未取得の所有していない選手キャラクタ（例えば、ユーザのお気に入りの選手キャラクタ）に対しても事前に応援曲を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタを入手したいという意欲をより高め、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。また、事前に応援曲を設定しておくことにより、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて応援曲の設定をしなくとも、所定条件を満たしたことに応じて応援曲が再生されるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【００９４】

また、複数の選手の選手キャラクタを識別するためのキャラクタＩＤ（第１識別情報の一例）のそれぞれは、それぞれの選手が属するチームを識別するためのチームＩＤ（第４識別情報の一例）と関連付けられている。そして、端末装置１０は、選手がチームを移籍した場合、当該選手の選手キャラクタを識別するためのキャラクタＩＤ及びキャラクタＩＤに関連付けられる演出用ＩＤ（第２識別情報の一例）のそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームのチームＩＤに関連付けられる。

【００９５】

これにより、端末装置１０は、選手がチームを移籍した場合に、移籍前に設定した応援曲が移籍先で再生されてしまわないようにすることができる。

【００９６】

また、上記実施形態によれば、以下のような構成として捉えることもできる。例えば、端末装置１０は、ゲームで使用する選手キャラクタ（第１オブジェクトの一例）を取得するとともに、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲（第２オブジェクトの一例）を取得する。また、端末装置１０は、取得した応援曲を選手キャラクタに関連付ける。そして、端末装置１０は、取得した応援曲を、取得済みの選手キャラクタに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の選手キャラクタに対しても当該選手キャラクタの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

【００９７】

これにより、端末装置１０は、未取得の選手キャラクタに対しても事前に応援曲を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて応援曲の設定をしなくとも、当該選手キャラクタに関連付けられた応援曲を使用することができる。よって、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【００９８】

なお、上記第２オブジェクトは、応援曲以外の演出（横断幕、声援、効果音、選手紹介のアナウンス、選手キャラクタの表示態様の変化など）であってもよい。

【００９９】

［変形例］

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含ま

れる。例えば、上述の実施形態において説明した各構成は、任意に組み合わせることができる。

【０１００】

また、上記実施形態では、同一選手（同一選手名）であってもレアリティの異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別される例を説明したが、レアリティに限られるものではない。同一選手（同一選手名）であっても、選手キャラクタに予め設定された付随情報の少なくとも一部が異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別されてもよい。例えば、付随情報とは、選手キャラクタに関連付けられて予め設定されている情報であり、ゲームの進行によって変化しない固定の情報である。付随情報には、レアリティ以外に、基本的な性質や性格などの属性、特殊なスキル、などが含まれてもよい。

【０１０１】

また、上記実施形態では、野球ゲームを例として、選手キャラクタを用いるゲームの例を説明したが、これに限られるものではない。例えば、バトルゲーム、ＲＰＧゲームなど他の種類のキャラクタを使用するゲームにも適用することができる。例えば、ゲームで使用するキャラクタは、選手キャラクタに限られるものではなく、戦士、探検家、冒険家などのキャラクタであってもよい。また、キャラクタには演出を関連付けてもよいし、演出以外にアイテムなどを関連付けてもよい。例えば、端末装置１０は、ゲームで使用するキャラクタ（第１オブジェクトの一例）を取得するとともに、当該キャラクタに関連付けてゲームで使用可能なアイテム（第２オブジェクトの一例）を取得し、取得したアイテムを当該キャラクタに関連付けてもよい。そして、端末装置１０は、取得したアイテムを、取得済みのキャラクタに対して関連付けが可能であるとともに、未取得のキャラクタに対しても当該キャラクタの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能であってもよい。ここで、アイテムは、戦士、探検家、冒険家などに装備可能な武器や防具などであってもよい。また、ゲームで使用するキャラクタは、物体（例えば、乗り物）であってもよく、例えば、カーレースを題材としたゲームで使用される車であってもよい。この場合、端末装置１０は、ゲームで使用する車（第１オブジェクトの一例）を取得するとともに、当該車に関連付けてゲームで使用可能なアイテム（第２オブジェクトの一例）を取得し、取得したアイテムを当該車に関連付けてもよい。そして、端末装置１０は、取得したアイテムを、取得済みの車に対して関連付けが可能であるとともに、未取得の車に対しても当該車の取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能であってもよい。ここで、アイテムは、車に装備可能なタイヤ、サスペンション、ハンドルなどの各種のパーツ（性能に影響するパーツ）であってもよい。

【０１０２】

また、上述のゲーム制御部１６０の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲーム制御部１６０としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、ＯＳや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットやＷＡＮ、ＬＡＮ、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、ＣＤ－ＲＯＭ等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、

配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なっていてもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ（ＲＡＭ）のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル（差分プログラム）であってもよい。

【０１０３】

また、上述のゲーム制御部１６０の一部または全部の機能を、ＬＳＩ（Ｌａｒｇｅ Ｓｃａｌｅ Ｉｎｔｅｇｒａｔｉｏｎ）等の集積回路として実現してもよい。上述した各機能は個別にプロセッサ化してもよいし、一部、または全部を集積してプロセッサ化してもよい。また、集積回路化の手法はＬＳＩに限らず専用回路、または汎用プロセッサで実現してもよい。また、半導体技術の進歩によりＬＳＩに代替する集積回路化の技術が出現した場合、当該技術による集積回路を用いてもよい。

【０１０４】

また、端末装置１０が備えるデータ記憶部１５０及びゲーム制御部１６０が備える各部の少なくとも一部を、サーバ装置３０が備えてもよい。例えば、端末装置１０は、サーバ装置３０で実行されたゲーム処理に基づくゲーム画像を取得して表示部１３に表示するとともに、当該ゲーム処理に関するユーザの操作を受け付けてサーバ装置３０へ送信することで、サーバ装置３０でユーザの操作に基づく処理が実行されてもよい。即ち、端末装置１０でプレイ可能なゲームは、所謂ブラウザゲームであってもよい。

【０１０５】

上記実施形態では、端末装置１０がサーバ装置３０と通信するゲームシステム１としての構成例を説明したが、サーバ装置３０は必須ではなく、端末装置１０のみで構成されてもよい。

【０１０６】

［付記］

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【０１０７】

（付記１）本発明の一態様に係るゲームプログラムは、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、コンピュータに、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報（例えば、キャラクタＩＤ）と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報（例えば、応援曲用ＩＤ）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けるステップ（Ｓ１５４）と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップ（Ｓ２０２、Ｓ２０４）と、を実行させる。

【０１０８】

付記１の構成によれば、ゲームプログラムは、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、１回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【０１０９】
（付記２）また、本発明の一態様は、付記１に記載のゲームプログラムであって、前記コンピュータに、複数の選手キャラクタのうちユーザを識別するための第３識別情報（例えば、ユーザＩＤ）が関連付けられている選手キャラクタを用いて試合の処理を行なうステップ、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、前記第３識別情報が関連付けられている選手キャラクタと、前記第３識別情報が関連付けられていない選手キャラクタとのいずれにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報（例えば、応援曲用ＩＤ）と前記演出（例えば、応援曲）との関連付けが可能である。
【０１１０】
付記２の構成によれば、ゲームプログラムは、ユーザが未取得の所有していない選手キャラクタ（例えば、ユーザのお気に入りの選手キャラクタ）に対しても事前に演出を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタを入手したいという意欲をより高め、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。また、事前に演出を設定しておくことにより、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて演出の設定をしなくとも、所定条件を満たしたことに応じて演出が行われるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。
【０１１１】
（付記３）また、本発明の一態様は、付記１または付記２に記載のゲームプログラムであって、複数の選手キャラクタのそれぞれは、それぞれの選手が属するチームを識別するための第４識別情報（例えば、チームＩＤ）と関連付けられており、選手がチームを移籍した場合、当該選手に関連付けられる前記第２識別情報（例えば、応援曲用ＩＤ）のそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームの前記第４識別情報に関連付けられる。
【０１１２】
付記３の構成によれば、ゲームプログラムは、選手がチームを移籍した場合に、移籍前に設定した演出が移籍先で行なわれてしまわないようにすることができる。
【０１１３】
（付記４）また、本発明の一態様に係るゲーム処理方法は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するコンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報（例えば、キャラクタＩＤ）と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報（例えば、応援曲用ＩＤ）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けるステップ（Ｓ１５４）と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップ（Ｓ２０２、Ｓ２０４）と、を含む。
【０１１４】
付記４の構成によれば、ゲーム処理方法は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、１回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。
【０１１５】
（付記５）また、本発明の一態様に係るゲーム装置（１０）は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲーム装置であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第１識別情報（例えば、キャラクタＩＤ）と、選手キャラクタ毎の演出

用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第２識別情報（例えば、応援曲用ＩＤ）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付ける関連付け部（１６６）と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第２識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なう演出処理部（１６８）と、を備える。

【０１１６】

付記５の構成によれば、ゲーム装置は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、１回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【０１１７】

（付記６）また、本発明の一態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、ゲームで使用する第１オブジェクト（例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ）を取得するステップ（Ｓ１０２）と、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクト（例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど）を取得するステップ（Ｓ１１２、Ｓ１２２）と、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付けるステップ（Ｓ１５４）と、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

【０１１８】

（付記７）また、本発明の一態様に係るゲーム処理方法は、コンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、ゲームで使用する第１オブジェクト（例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ）を取得するステップ（Ｓ１０２）と、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクト（例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど）を取得するステップ（Ｓ１１２、Ｓ１２２）と、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付けるステップ（Ｓ１５４）と、を含み、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

【０１１９】

（付記８）また、本発明の一態様に係るゲーム装置（１０）は、ゲームで使用する第１オブジェクト（例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ）を取得する第１取得部（１６３）と、前記第１オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第２オブジェクト（例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど）を取得する第２取得部（１６５）と、取得した前記第２オブジェクトを前記第１オブジェクトに関連付ける関連付け部（１６６）と、を備え、前記関連付け部は、取得した前記第２オブジェクトを、取得済みの前記第１オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第１オブジェクトに対しても前記第１オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

【０１２０】

付記６、付記７、及び付記８の構成によれば、未取得の第１オブジェクトに対しても事前に第２オブジェクトを設定しておくことができるため、未取得の第１オブジェクトを取得して使用する際に、改めて第２オブジェクトの設定をしなくとも、当該第１オブジェクトに関連付けられた第２オブジェクトを使用することができる。よって、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【符号の説明】

【０１２１】

１　ゲームシステム、１０　端末装置、１１　通信部、１２　入力部、１３　表示部、１４　音声出力部、１５　記憶部、１６　ＣＰＵ、１５１　キャラクタデータ記憶部、１５２　ユーザデータ記憶部、１５３　所有キャラクタデータ記憶部、１５４　応援曲データ記憶部、１５５　応援曲設定データ記憶部、１６１　操作受付部、１６２　表示制御部、１６３　キャラクタ取得部、１６４　応援曲作成処理部、１６５　応援曲データ取得部、１６６　応援曲設定部、１６７　試合処理部、１６８　演出処理部、３０　サーバ装置

【図１】

キャラクタID	選手名	レアリティ	演出用ID
CA1	選手A	N	EF1
CA2	選手A	S	EF1
CA3	選手A	SR	EF1
CA4	選手B	N	EF2
CA5	選手B	S	EF2

図1

【図２】

演出用ID	応援曲
EF1	応援曲A
EF2	応援曲B

図2

【図３】

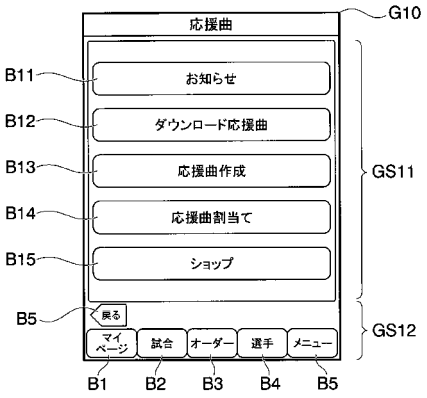


図3

【図４】

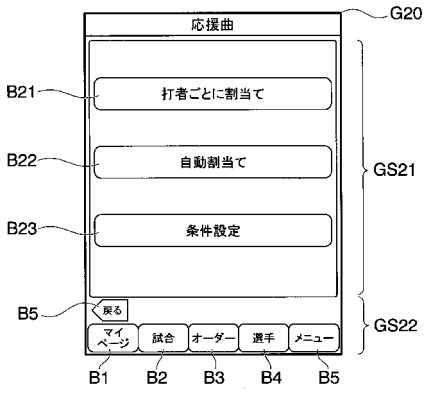


図4

【図５】

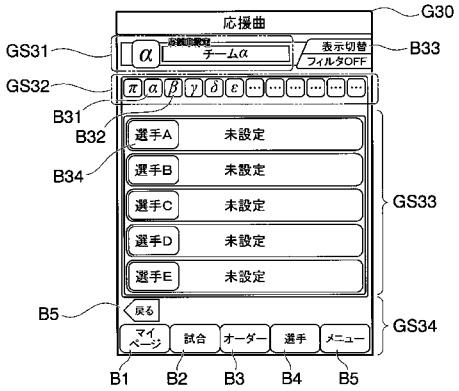


図５

【図６】

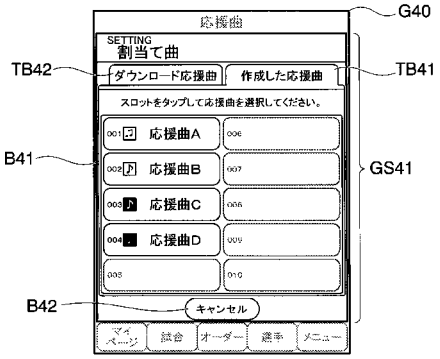


図６

【図７】

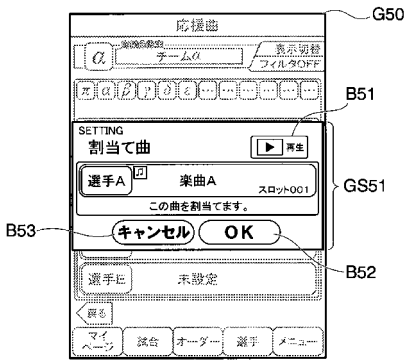


図７

【図８】



図８

【図９】

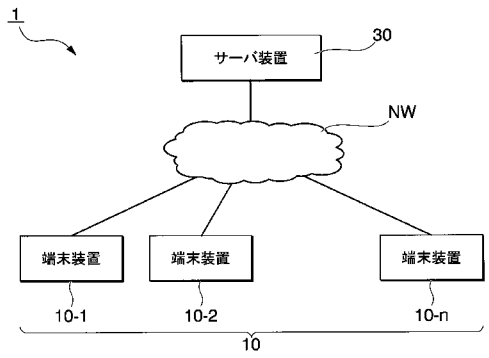


図９

【図１０】

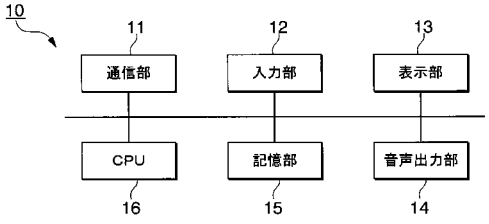


図１０

【図１１】

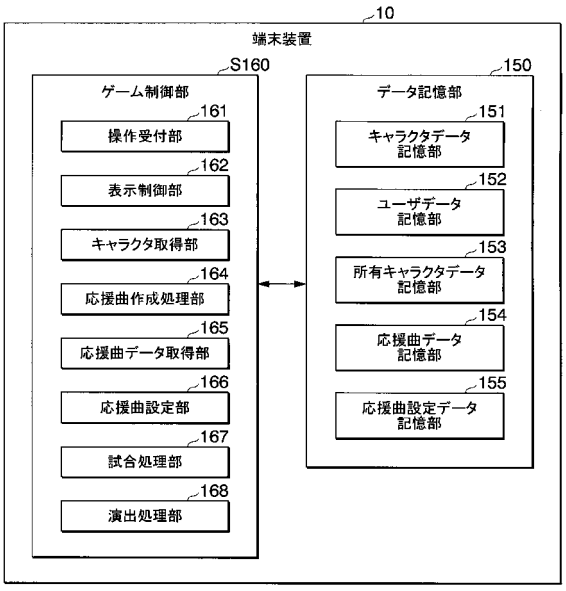


図１１

【図１２】

D151

キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CA1	選手A	teamα	N	EFA1	・・・	・・・
CA2	選手A	teamα	S	EFA1	・・・	・・・
CA3	選手A	teamα	SR	EFA1	・・・	・・・
CA4	選手B	teamα	N	EFA2	・・・	・・・
CA5	選手B	teamα	S	EFA2	・・・	・・・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・

図１２

【図１３】

D153

ユーザID	シリアルNo	キャラクタID	能力
U1	CN1	CA1	・・・
U1	CN2	CA2	・・・
U1	CN3	CA4	・・・
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・

図１３

【図１４】

D155

演出用ID	応援曲
EFA1	応援曲A
EFA2	応援曲B
EFA3	null
・	・
・	・
・	・

図１４

【図１５】

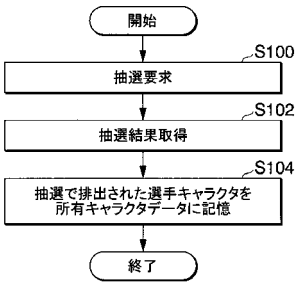


図１５

【図１６】

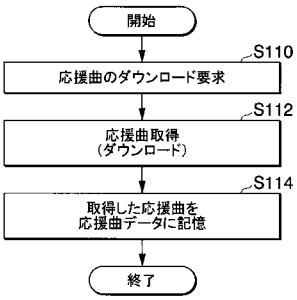


図１６

【図１７】

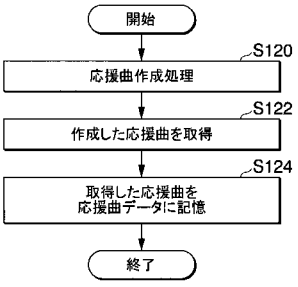


図１７

【図１８】

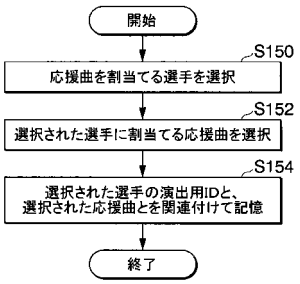


図１８

【図１９】

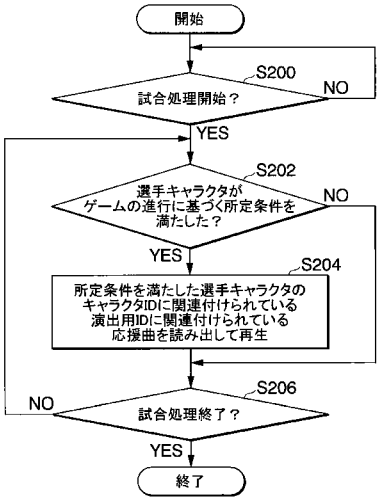


図１９

【図２０】

D151-1

キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CA1	選手A	teamα	N	EFA1	・・・	・・・
CA2	選手A	teamα	S	EFA1	・・・	・・・
CA3	選手A	teamα	SR	EFA1	・・・	・・・
CA4	選手B	teamα	N	EFA2	・・・	・・・
CA5	選手B	teamα	S	EFA2	・・・	・・・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・

選手Aがチームαからチームβへ移籍

D151-2

キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CB1	選手A	teamβ	N	EFB1	・・・	・・・
CB2	選手A	teamβ	S	EFB1	・・・	・・・
CB3	選手A	teamβ	SR	EFB1	・・・	・・・
CA4	選手B	teamα	N	EFA2	・・・	・・・
CA5	選手B	teamα	S	EFA2	・・・	・・・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・

図２０

フロントページの続き

特許法第３０条第２項適用申請有り　公開日　平成３０年９月４日　公開した場所　（イ）Ａｐｐｌｅ社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス（Ａｐｐ　Ｓｔｏｒｅ）。ＵＲＬ：ｈｔｔｐｓ：／／ｉｔｕｎｅｓ．ａｐｐｌｅ．ｃｏｍ／ｊｐ／ａｐｐ／ｉｄ９４０３２０３４１　（ロ）Ｇｏｏｇｌｅ社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス（Ｇｏｏｇｌｅ　Ｐｌａｙ）。　ＵＲＬ：ｈｔｔｐｓ：／／ｐｌａｙ．ｇｏｏｇｌｅ．ｃｏｍ／ｓｔｏｒｅ／ａｐｐｓ／ｄｅｔａｉｌｓ？ｉｄ＝ｊｐ．ｋｏｎａｍｉ．ｐｒｏｓｐｉａ　（ハ）Ａｍａｚｏｎ社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス。ＵＲＬ：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｍａｚｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｄｐ／Ｂ０７２ＬＺＳＫＱＧ