

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7217328号

(P7217328)

(45)発行日 令和5年2月2日(2023.2.2)

(24)登録日 令和5年1月25日(2023.1.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/85	(2014.01)	A 6 3 F	13/85
A 6 3 F	13/45	(2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/54	(2014.01)	A 6 3 F	13/54
A 6 3 F	13/55	(2014.01)	A 6 3 F	13/55
A 6 3 F	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79

請求項の数 6 (全45頁)

(21)出願番号 特願2021-183795(P2021-183795)

(22)出願日 令和3年11月11日(2021.11.11)

審査請求日 令和4年2月24日(2022.2.24)

早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637

株式会社 C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町16番17号

(74)代理人 110000936

弁理士法人青海国際特許事務所

(72)発明者 鈴木 智統

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 田中 結花

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 菊地 大

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 加藤 諒

東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 鈴木 智之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

10

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理プログラム。

【請求項3】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

20

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、
を含み、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理方法。

【請求項4】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

30

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、

40

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、
を含み、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理方法。

【請求項5】

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行す

50

るための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

を遂行し、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理システム。

【請求項6】

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

プレイヤの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、

を遂行し、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特許文献1に示されるように、音楽やムービー等のコンテンツをプレイヤが選択して再生するジュークボックス機能を備えたゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特表2012-513283

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ゲーム中のさまざまな場面で出力されるコンテンツを再生可能とするジュークボックス機能を備えるゲームがある。こうしたゲームでは、ジュークボックス機能が、付加的なサービスとして位置付けられており、ゲームに対するプレイヤのプレイ意欲を向上させるといった観点において改良の余地がある。

【0005】

10

20

30

40

50

本発明は、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることができる情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

10

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される。

【0007】

20

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、

再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、

30

再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記第2ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される。

【0010】

上記課題を解決するために、コンピュータが遂行する情報処理方法は、

プレイヤーの操作に基づいて、第1ゲーム画面、前記第1ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第2ゲーム画面を表示する処理と、

40

前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第1ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、

前記第1ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、

少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第1ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、

を含み、

50

前記第 2 ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される。

上記課題を解決するために、コンピュータが遂行する情報処理方法は、
プレイヤーの操作に基づいて、第 1 ゲーム画面、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第 2 ゲーム画面を表示する処理と、
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、
前記第 1 ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、
再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第 1 ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、
再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、
前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、
を含み、
前記第 2 ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される。

【 0 0 1 1 】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、
1 または複数のコンピュータを備え、
前記コンピュータが、
プレイヤーの操作に基づいて、第 1 ゲーム画面、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を抽選で決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第 2 ゲーム画面を表示する処理と、
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を抽選で決定する処理と、
前記第 1 ゲーム画面の表示中に、抽選で決定された前記楽曲を再生する処理と、
抽選で決定された前記楽曲に基づいて、該楽曲のリクエスト者であるキャラクタを決定する処理と、
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第 1 ゲーム画面の表示中に、決定された前記キャラクタを表示する処理と、
を遂行し、
前記第 2 ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が再生される。

上記課題を解決するために、情報処理システムは、
1 または複数のコンピュータを備え、
前記コンピュータが、
プレイヤーの操作に基づいて、第 1 ゲーム画面、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生される楽曲を決定するための情報を設定可能な設定画面、または、所定ゲームを実行するための第 2 ゲーム画面を表示する処理と、
前記設定画面で設定された前記情報に基づいて、複数種類の楽曲の中から、前記第 1 ゲーム画面の表示中に再生する一つの楽曲を決定する処理と、
前記第 1 ゲーム画面の表示中に、決定された前記楽曲を再生する処理と、
再生される前記楽曲に対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、
少なくとも前記楽曲の再生中、および、再生する前記楽曲が決定された状態のいずれかであって、前記設定画面もしくは前記第 1 ゲーム画面の表示中に、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、
再生される前記楽曲を評価する評価者であるキャラクタを決定する処理と、

前記楽曲に対する評価者である前記キャラクタを識別可能に表示する処理と、
を遂行し、

前記第 2 ゲーム画面の表示中は、決定された前記楽曲の再生が停止され、専用の楽曲が
再生される。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、プレイヤのプレイ意欲を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】図 1 は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

10

【図 2】図 2 A は、プレイヤ端末のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 B は、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

【図 3】図 3 A は、ホーム画面の一例を説明する図である。図 3 B は、オプション設定画面の一例を説明する図である。図 3 C は、プロフィール設定画面の一例を説明する図である。図 3 D は、楽曲再生条件設定画面の一例を説明する図である。

【図 4】図 4 A は、ホーム左画面の一例を説明する図である。図 4 B は、ホーム右画面の一例を説明する図である。図 4 C は、ホーム設定画面の一例を説明する図である。

【図 5】図 5 A は、楽曲選択画面の一例を説明する図である。図 5 B は、選択中楽曲情報画面の一例を説明する図である。図 5 C は、評価履歴情報画面の一例を説明する図である。図 5 D は、再生履歴情報画面の一例を説明する図である。

20

【図 6】図 6 A は、ランダム選曲機能が発動した際のホーム画面の一例を説明する図である。図 6 B は、ランダム選曲機能が発動した際のホーム右画面の一例を説明する図である。図 6 C は、リクエスト者詳細画面の一例を説明する図である。図 6 D は、ランダム選曲機能が発動した際の選択中楽曲情報画面の一例を説明する図である。

【図 7】図 7 A は、他プレイヤーリクエスト機能が発動した際の評価履歴情報画面の一例を説明する図である。図 7 B は、プレイヤが楽曲を評価した際の評価履歴情報画面の一例を説明する図である。

【図 8】図 8 は、プレイヤ端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図 9】図 9 は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

30

【図 10】図 10 は、プレイヤ端末およびサーバの基本的な処理を説明するシーケンス図である。

【図 11】図 11 は、プレイヤ端末におけるログイン時楽曲再生処理を説明するフローチャートである。

【図 12】図 12 は、プレイヤ端末におけるトップ画面遷移処理を説明するフローチャートである。

【図 13】図 13 は、プレイヤ端末における評価情報更新処理を説明するフローチャートである。

【図 14】図 14 は、サーバにおける選曲処理を説明するフローチャートである。

40

【図 15】図 15 は、楽曲分類および楽曲解放情報を説明する図である。

【図 16】図 16 は、サーバにおけるキャラリクエスト楽曲決定処理を説明するフローチャートである。

【図 17】図 17 は、プレイヤ端末における演出処理を説明するフローチャートである。

【図 18】図 18 は、プレイヤ端末におけるフレンド演出決定処理を説明するフローチャートである。

【図 19】図 19 は、曲調タグを説明する図である。

【図 20】図 20 A は、曲調タグとミニキャラの動作パターンとの関係を説明する図である。図 20 B は、曲調タグとミニジュークボックス画像との関係を説明する図である。

【図 21】図 21 は、プレイヤ端末におけるキャラリクエスト演出決定処理を説明するフ

50

ローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、楽曲 I D、キャラクタ I D およびコメント I D の関係を説明する図である。

【図 2 3】図 2 3 は、コメント付き通常楽曲を説明する図である。

【図 2 4】図 2 4 は、キャラクタ別曲調タグ情報を説明する図である。

【図 2 5】図 2 5 は、汎用コメント情報を説明する図である。

【図 2 6】図 2 6 は、プレイヤ端末における評価情報決定処理を説明するフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、キャラクタ相関情報を説明する図である。

【図 2 8】図 2 8 は、プレイヤが再生する楽曲を選択した場合のプレイヤ端末およびサーバの処理を説明するシーケンス図である。

【図 2 9】図 2 9 は、プレイヤ端末におけるジュークボックス処理を説明する第 1 のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、プレイヤ端末におけるジュークボックス処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。かかる実施形態に示す数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0015】

(情報処理システム S の全体の構成)

図 1 は、情報処理システム S の概略的な構成を示した説明図である。情報処理システム S は、クライアントすなわちゲーム端末として機能するプレイヤ端末 1 と、サーバ 1000 と、通信基地局 N a を有する通信ネットワーク N とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0016】

本実施形態の情報処理システム S は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 がゲーム装置 G として機能する。プレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末 1 とサーバ 1000 との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0017】

プレイヤ端末 1 は、通信ネットワーク N を介してサーバ 1000 との通信を確立することができる。プレイヤ端末 1 は、サーバ 1000 と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末 1 として、ゲームアプリケーションがダウンロードされたスマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0018】

サーバ 1000 は、複数のプレイヤ端末 1 と通信接続される。サーバ 1000 は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ 1000 は、主に、プレイヤ端末 1 から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新や、プレイヤ端末 1 に対して画像や各種情報をダウンロードさせる等の処理を遂行する。

【0019】

通信基地局 N a は、通信ネットワーク N と接続され、プレイヤ端末 1 と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク N は、携帯電話網、インターネット網、LAN (Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末 1 とサーバ 1000 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 0 】

(プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 のハードウェアの構成)

図 2 A は、プレイヤ端末 1 のハードウェアの構成を説明する図である。また、図 2 B は、サーバ 1 0 0 0 のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 A に示すように、プレイヤ端末 1 は、CPU (Central Processing Unit) 1 0、メモリ 1 2、バス 1 4、入出力インタフェース 1 6、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 を含んで構成される。

【 0 0 2 1 】

また、図 2 B に示すように、サーバ 1 0 0 0 は、CPU 1 0 1 0、メモリ 1 0 1 2、バス 1 0 1 4、入出力インタフェース 1 0 1 6、記憶部 1 0 1 8、通信部 1 0 2 0、入力部 1 0 2 2、出力部 1 0 2 4 を含んで構成される。

10

【 0 0 2 2 】

なお、サーバ 1 0 0 0 のCPU 1 0 1 0、メモリ 1 0 1 2、バス 1 0 1 4、入出力インタフェース 1 0 1 6、記憶部 1 0 1 8、通信部 1 0 2 0、入力部 1 0 2 2、出力部 1 0 2 4 の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末 1 のCPU 1 0、メモリ 1 2、バス 1 4、入出力インタフェース 1 6、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末 1 のハードウェアの構成について説明し、サーバ 1 0 0 0 については説明を省略する。

【 0 0 2 3 】

CPU 1 0 は、メモリ 1 2 に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ 1 2 は、ROM (Read Only Memory) または RAM (Random Access Memory) で構成され、ゲームの進行制御に必要となるプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ 1 2 は、バス 1 4 を介してCPU 1 0 に接続されている。

20

【 0 0 2 4 】

バス 1 4 には、入出力インタフェース 1 6 が接続される。入出力インタフェース 1 6 には、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 が接続されている。

【 0 0 2 5 】

記憶部 1 8 は、DRAM (Dynamic Random Access Memory) 等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤ端末 1 においては、記憶部 1 8 に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU 1 0 によってメモリ 1 2 (RAM) に

30

【 0 0 2 6 】

通信部 2 0 は、通信基地局 N a と無線により通信接続され、通信ネットワーク N を介して、サーバ 1 0 0 0 との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤ端末 1 においては、サーバ 1 0 0 0 から受信したプログラム等が、メモリ 1 2 または記憶部 1 8 に格納される。

【 0 0 2 7 】

入力部 2 2 は、例えば、プレイヤの操作が入力される (操作を受け付ける) タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部 2 2 は、プレイヤ端末 1 に設けられた、あるいは、プレイヤ端末 1 に接続 (外付け) された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部 2 2 は、プレイヤ端末 1 の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部 2 2 は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

40

【 0 0 2 8 】

出力部 2 4 は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部 2 4 は、プレイヤ端末 1 に接続 (外付け) される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ端末 1 が、出力部 2 4 としてディスプレイ 2 6 を備え、入力部 2 2 として、ディスプレイ 2 6 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

【 0 0 2 9 】

50

(ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システムS、ゲーム装置Gにより提供されるゲームについて説明する。プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得したキャラクタや、運営側から配布されたキャラクタを所有することができる。また、プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得したサポートカードや、運営側から配布されたサポートカードを所持することができる。

【0030】

詳しい説明は省略するが、本実施形態に係るゲームでは、育成ゲームが提供される。プレイヤーは、育成ゲームにおいて、プレイヤーが所持するキャラクタを育成することができる。また、本実施形態における育成ゲームは、キャラクタを、競馬を模したレースに出場させながら育成するといったゲーム性を有している。

10

【0031】

図3Aは、ホーム画面100の一例を説明する図である。プレイヤー端末1においてゲームアプリケーションが起動されると、ディスプレイ26にホーム画面100が表示される。ホーム画面100の下部には、メニューバー102が表示される。メニューバー102には、プレイヤーが操作(タップ)可能な複数の操作部が設けられている。

【0032】

ここでは、メニューバー102に、ホーム画面選択操作部102a、強化画面選択操作部102b、ストーリー画面選択操作部102c、チーム競技場画面選択操作部102d、ガチャ画面選択操作部102eが設けられている。なお、メニューバー102においては、ディスプレイ26に表示中の画面が識別できるように、表示中の画面に対応する操作部が強調表示される。

20

【0033】

ホーム画面選択操作部102aがタップされると、図3Aに示すホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

【0034】

強化画面選択操作部102bがタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤーが所持するキャラクタやサポートカードを強化することができる。プレイヤーは、キャラクタやサポートカードを強化することで、キャラクタやサポートカードに設定されているレベルを高めることができる。キャラクタおよびサポートカードには、各種のパラメータが設定されており、レベルの上昇によりパラメータが上昇する。キャラクタおよびサポートカードのパラメータが上昇することで、プレイヤーは、育成ゲームにおいてより強力なステータスを有するキャラクタを育成することが可能となる。

30

【0035】

ストーリー画面選択操作部102cがタップされると、不図示のストーリー画面が表示される。ここでは、ゲームに登場するキャラクタごとにストーリー画像が設けられている。プレイヤーは、ストーリー画面において、キャラクタおよびストーリー画像を選択して視聴することができる。

【0036】

チーム競技場画面選択操作部102dがタップされると、不図示のチーム競技場画面が表示される。チーム競技場画面において、プレイヤーは、自身が育成したキャラクタによってチームを編成することができる。また、チーム競技場画面では、プレイヤーが編成したチームと、コンピュータにより選択された他のプレイヤーのチームとを対戦させるチーム競技ゲームをプレイすることができる。チーム競技ゲームは、他のプレイヤーとランキングを競うゲーム性を有している。

40

【0037】

ガチャ画面選択操作部102eがタップされると、不図示のガチャ画面が表示される。ガチャ画面において、プレイヤーは、ゲーム内通貨を消費して、キャラクタやサポートカードを抽選で獲得することができる所謂ガチャ抽選を行うことができる。

【0038】

50

また、ホーム画面 100 において、メニューバー 102 の上方には、育成ゲーム操作部 104 が設けられている。育成ゲーム操作部 104 がタップされると、不図示の育成ゲーム画面が表示される。育成ゲームは、準備段階と育成段階とに大別され、プレイヤは、まず、準備段階において、自身が所持するキャラクタの中から 1 体のキャラクタを選択し、育成対象キャラクタに設定する。また、プレイヤは、準備段階において、育成対象キャラクタを育成する際に使用するサポートカードを設定する。

【0039】

育成対象キャラクタおよびサポートカードの設定が完了すると、準備段階から育成段階に移行し、育成対象キャラクタを育成するためのゲームが開始される。プレイヤは、育成ゲームで育成したキャラクタを育成キャラクタとして所持することができる。上記のように、プレイヤは、所持する育成キャラクタをチームに編成し、チーム競技ゲームで使用する

10

【0040】

このように、本実施形態のゲームの主な目的は、育成ゲームによって育成キャラクタを育成すること、および、育成キャラクタを用いてチーム競技ゲームのランキングを高めることである。

【0041】

また、本実施形態では、複数のプレイヤ間で情報を共有するための機能や、育成キャラクタまたはサポートカードを共有するための機能を備えている。プレイヤは、他のプレイヤが育成ゲームで使用可能となる育成キャラクタおよびサポートカードを設定することができる。具体的には、図 3 A に示すように、ホーム画面 100 の右上部には、設定操作部 106 が設けられている。設定操作部 106 がタップされると、オプション設定画面 110 が表示される。

20

【0042】

図 3 B は、オプション設定画面 110 の一例を説明する図である。オプション設定画面 110 は、各種の情報を確認、設定することができる画面である。オプション設定画面 110 には、複数の操作部が設けられており、操作部がタップされると、操作部に対応する情報の確認、設定が可能となる。

【0043】

オプション設定画面 110 の操作部には、プロフィール設定操作部 110 a、楽曲再生条件設定操作部 110 b およびクローズ操作部 110 c が含まれる。クローズ操作部 110 c がタップされると、オプション設定画面 110 が閉じられ、ホーム画面 100 が表示される。プロフィール設定操作部 110 a がタップされると、プロフィール設定画面 120 が表示される。

30

【0044】

図 3 C は、プロフィール設定画面 120 の一例を説明する図である。プロフィール設定画面 120 において、プレイヤは、自身のプロフィール情報を確認、設定することができる。プロフィール情報には、プロフィールキャラクタ、プレイヤ名、プレイヤ ID、所属サークル、代表キャラクタ、レンタルカードが含まれる。

【0045】

プロフィールキャラクタは、プレイヤの情報が、他のプレイヤによって閲覧される際に表示されるキャラクタとして機能する。例えば、プロフィールキャラクタは、他のプレイヤとの情報共有の場であるサークル機能を使用している際に表示される。プロフィール設定画面 120 には、現在設定中のプロフィールキャラクタ画像 122 が表示される。プロフィールキャラクタ画像 122 の近傍には、変更ボタン 124 が設けられている。変更ボタン 124 がタップされると、不図示のプロフィールキャラクタ変更画面が表示される。プレイヤは、プロフィールキャラクタ変更画面において、プロフィールキャラクタを変更することができる。

40

【0046】

また、プロフィール設定画面 120 には、プレイヤが設定したプレイヤ名、プレイヤに

50

付与されたプレイヤーID、プレイヤーが所属しているサークルの名称が表示される。また、プロフィール設定画面120には、代表キャラクタ設定操作部126aおよびレンタルカード設定操作部126bが設けられる。

【0047】

代表キャラクタ設定操作部126aがタップされると、不図示の代表キャラクタ設定画面が表示される。プレイヤーは、代表キャラクタ設定画面において、自身が育成した育成キャラクタの中から、いずれか1つを代表キャラクタとして設定することができる。代表キャラクタ設定操作部126aには、現在設定中の代表キャラクタを示すアイコン画像が表示されている。なお、上記したように、代表キャラクタは、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームで使用可能となる。

10

【0048】

レンタルカード設定操作部126bがタップされると、不図示のレンタルカード設定画面が表示される。プレイヤーは、レンタルカード設定画面において、自身が所持するサポートカードの中から、いずれか1つをレンタルカードとして設定することができる。レンタルカード設定操作部126bには、現在設定中のレンタルカードを示すアイコン画像が表示されている。なお、上記したように、レンタルカードとして設定されているサポートカードは、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームで使用可能となる。

【0049】

なお、詳しい説明は省略するが、プロフィール設定画面120において、プロフィール情報の設定変更がなされると、設定変更情報がサーバ1000に送信される。サーバ1000においては、プレイヤーごとにプロフィール情報が保存される。

20

【0050】

また、オプション設定画面110において、楽曲再生条件設定操作部110bがタップされると、楽曲再生条件設定画面130が表示される。

【0051】

図3Dは、楽曲再生条件設定画面130の一例を説明する図である。詳しくは後述するが、本実施形態では、ジュークボックス機能が搭載されている。ゲーム中には、さまざまなキャラクタ画像が表示される。例えば、育成ゲーム画面やチーム競技場画面では、ストーリー画面と同様に、さまざまな画面においてキャラクタが登場する。また、育成ゲーム画面やチーム競技場画面を構成する画面では、プレイヤーが種々の選択が可能であり、プレイヤーの操作入力によって、次々と画面が遷移する。また、ゲーム中には、さまざまな状況下で楽曲（コンテンツ）が再生される。ゲーム中に再生される楽曲には、育成ゲームやチーム競技ゲーム等のゲーム種別に対応したものや、ゲーム画面に表示されるキャラクタに対応したもの等がある。プレイヤーは、ジュークボックス機能を利用することで、予め用意された複数の楽曲の中から、プレイヤーが選択した楽曲を視聴することができる。また、プレイヤーは、選択した楽曲をBGM（Back Ground Music）として再生した状態で、ゲームをプレイすることができる。

30

【0052】

ただし、ジュークボックス機能によるBGMの再生が可能なゲーム画面は限られている。例えば、ストーリー画面、育成ゲーム画面、チーム競技場画面の表示中は、それぞれ専用のBGMが出力される。したがって、プレイヤーが選択した楽曲がBGMとして出力されるのは、ストーリー画面、育成ゲーム画面、チーム競技場画面以外の画面が表示されている間である。以下では、プレイヤーが選択した楽曲がBGMとして出力される画面をトップ画面と呼ぶ場合がある。

40

【0053】

楽曲再生条件設定画面130には、バージョン設定操作部132、ランダム選曲設定操作部134、他プレイヤークエスト設定操作部136、設定完了操作部138が設けられる。バージョン設定操作部132は、ショートバージョン選択操作部132aおよびロングバージョン選択操作部132bを含む。ジュークボックス機能によって再生可能な各楽曲は、再生時間の短いショートバージョンと、再生時間が長いロングバージョンとを備え

50

る。プレイヤは、バージョン設定操作部 1 3 2 への操作入力により、再生される楽曲のバージョンを選択することができる。

【 0 0 5 4 】

具体的には、ショートバージョン選択操作部 1 3 2 a がタップされると、ショートバージョンが選択された状態となり、ロングバージョン選択操作部 1 3 2 b がタップされると、ロングバージョンが選択された状態となる。ショートバージョンが選択された状態では、ショートバージョンの楽曲が再生され、ロングバージョンが選択された状態では、ロングバージョンの楽曲が再生される。

【 0 0 5 5 】

ランダム選曲設定操作部 1 3 4 は、オフ操作部 1 3 4 a およびオン操作部 1 3 4 b を含む。プレイヤは、ランダム選曲設定操作部 1 3 4 への操作入力により、ランダム選曲機能のオン状態およびオフ状態を切り替えることができる。ここで、ランダム選曲機能というのは、ゲーム中にトップ画面に遷移した際に楽曲がランダムに決定され、決定された楽曲が B G M として出力される機能である。

【 0 0 5 6 】

ランダム選曲機能のオン状態は、ランダム選曲機能が有効化された状態である。プレイヤは、オン操作部 1 3 4 b をタップすることで、ランダム選曲機能をオン状態に設定することができる。一方、ランダム選曲機能のオフ状態は、ランダム選曲機能が無効化された状態である。プレイヤは、オフ操作部 1 3 4 a をタップすることで、ランダム選曲機能をオフ状態に設定することができる。

【 0 0 5 7 】

他プレイヤリクエスト設定操作部 1 3 6 は、オフ操作部 1 3 6 a およびオン操作部 1 3 6 b を含む。プレイヤは、他プレイヤリクエスト設定操作部 1 3 6 への操作入力により、他プレイヤリクエスト機能のオン状態およびオフ状態を切り替えることができる。ここで、他プレイヤリクエスト機能というのは、他のプレイヤのプレイヤ端末 1 において、ジュークボックス機能で選択、再生された楽曲が、自身のプレイヤ端末 1 において、B G M として出力される機能である。この他プレイヤリクエスト機能によって B G M が出力されることで、恰も、他のプレイヤとジュークボックスを共有しているかのような印象がもたらされる。

【 0 0 5 8 】

他プレイヤリクエスト機能のオン状態は、他プレイヤリクエスト機能が有効化された状態である。プレイヤは、オン操作部 1 3 6 b をタップすることで、他プレイヤリクエスト機能をオン状態に設定することができる。一方、他プレイヤリクエスト機能のオフ状態は、他プレイヤリクエスト機能が無効化された状態である。プレイヤは、オフ操作部 1 3 6 a をタップすることで、他プレイヤリクエスト機能をオフ状態に設定することができる。

【 0 0 5 9 】

なお、プレイヤは、ランダム選曲機能がオン状態に設定されている場合に限り、他プレイヤリクエスト機能をオン状態に設定することができる。したがって、ランダム選曲機能がオン状態に設定されている場合、プレイヤは、他プレイヤリクエスト機能を、オン状態またはオフ状態に設定することができる。これに対して、プレイヤが、オフ操作部 1 3 4 a をタップし、ランダム選曲機能がオフ状態に設定されると、同時に、他プレイヤリクエスト機能もオフ状態に設定される。

【 0 0 6 0 】

したがって、プレイヤは、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能の双方がオン状態、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能の双方がオフ状態、ランダム選曲機能がオン状態で、かつ、他プレイヤリクエスト機能がオフ状態の 3 つの状態のいずれかを選択して設定することができる。

【 0 0 6 1 】

設定完了操作部 1 3 8 は、バージョン設定操作部 1 3 2、ランダム選曲設定操作部 1 3 4、他プレイヤリクエスト設定操作部 1 3 6 への操作入力により、設定が変更されること

10

20

30

40

50

で有効化される。有効化された設定完了操作部 1 3 8 がタップされると、変更後の各状態が記憶され、設定変更が完了する。設定変更が完了すると、楽曲再生条件設定画面 1 3 0 が閉じられ、オプション設定画面 1 1 0 が表示される。また、設定変更が完了すると、変更後の各状態を示す設定変更情報がサーバ 1 0 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 0 においては、プレイヤーが設定した各状態が保存される。

【 0 0 6 2 】

次に、ホーム画面 1 0 0 について説明する。ホーム画面 1 0 0 は、ホーム中央画面 1 0 0 a、ホーム左画面 1 0 0 b およびホーム右画面 1 0 0 c を含む。ホーム画面 1 0 0 に遷移した際には、図 3 A に示すホーム中央画面 1 0 0 a がディスプレイ 2 6 に表示される。ホーム中央画面 1 0 0 a には、プレイヤーが設定したホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 が表示される。

10

【 0 0 6 3 】

詳しくは後述するが、プレイヤーは、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 を 4 体設定することができる。ホーム中央画面 1 0 0 a には、4 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 のうちの 1 体が表示される。ホーム中央画面 1 0 0 a に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされると、所定のメッセージ音声が出力される。

【 0 0 6 4 】

また、ホーム中央画面 1 0 0 a には、抽選により決定されたサブキャラクタ 1 4 2 が表示される。サブキャラクタ 1 4 2 には、吹き出し画像 1 4 2 a が表示される。サブキャラクタ 1 4 2 または吹き出し画像 1 4 2 a がタップされると、サブキャラクタ 1 4 2 が拡大表示されるとともに、所定のメッセージ画像が表示される。

20

【 0 0 6 5 】

ここで、ホーム画面 1 0 0 には、不図示の背景画像が表示されている。ここでは、育成ゲームによってキャラクタを育成することから、ゲームの世界観に合わせて、例えば、校舎内にキャラクタが存在しているような印象を与える背景画像が表示される。したがって、プレイヤーがホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 やサブキャラクタ 1 4 2 をタップすることで、校舎内のキャラクタと会話をしているかのような印象がもたらされる。

【 0 0 6 6 】

なお、メニューバー 1 0 2 の操作部、および、育成ゲーム操作部 1 0 4 がタップされると、上記したように、各操作部に対応したゲーム画面が表示される。各操作部がタップされて最初に表示されるトップ画面には、1 または複数の操作部が設けられており、これら操作部がタップされることで、操作部に対応したゲーム画面に遷移する。トップ画面から、各ゲーム画面に遷移するのに伴って、ゲーム画面ごとに設けられた B G M の出力が開始される。また、トップ画面には、4 体のうちのいずれかが 1 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 が背景画像として表示されている。

30

【 0 0 6 7 】

また、ホーム中央画面 1 0 0 a には、通知アイコン 1 4 4 L、1 4 4 R が表示される。通知アイコン 1 4 4 L、1 4 4 R は、それぞれホーム左画面 1 0 0 b、ホーム右画面 1 0 0 c において、新たな情報の確認が可能であるか否かを通知するものである。ホーム中央画面 1 0 0 a において、右方向のSwipe操作が入力されると、ホーム左画面 1 0 0 b が表示され、左方向のSwipe操作が入力されると、ホーム右画面 1 0 0 c が表示される。

40

【 0 0 6 8 】

図 4 A は、ホーム左画面 1 0 0 b の一例を説明する図であり、図 4 B は、ホーム右画面 1 0 0 c の一例を説明する図である。図 4 A に示すように、ホーム左画面 1 0 0 b には、2 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 と、サブキャラクタ 1 4 2 と、通知アイコン 1 4 4 R とが表示される。ホーム左画面 1 0 0 b において左方向のSwipe操作が入力されると、ホーム中央画面 1 0 0 a が表示される。

【 0 0 6 9 】

また、図 4 B に示すように、ホーム右画面 1 0 0 c には、1 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 と、通知アイコン 1 4 4 L とが表示される。ホーム右画面 1 0 0 c において右

50

方向のスワイプ操作が入力されると、ホーム中央画面 1 0 0 a が表示される。

【 0 0 7 0 】

ここで、ホーム画面 1 0 0 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 は、画面を切り替えるための操作部として機能する。具体的には、ホーム中央画面 1 0 0 a に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 には、ホーム画面選択操作部 1 0 2 a と同じ機能が割り当てられている。また、ホーム左画面 1 0 0 b に表示される 2 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 には、それぞれ強化画面選択操作部 1 0 2 b、ストーリー画面選択操作部 1 0 2 c と同じ機能が割り当てられている。さらに、ホーム右画面 1 0 0 c に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 には、チーム競技場画面選択操作部 1 0 2 d と同じ機能が割り当てられている。

10

【 0 0 7 1 】

したがって、ホーム左画面 1 0 0 b において、例えば、左上に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされると、ホーム画面 1 0 0 からストーリー画面へと画面が遷移する。同様に、ホーム左画面 1 0 0 b において、左下に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされると、ホーム画面 1 0 0 から強化画面へと画面が遷移する。また、ホーム右画面 1 0 0 c において、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされると、ホーム画面 1 0 0 からチーム競技場画面へと画面が遷移する。なお、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされた場合の画面の遷移は、メニューバー 1 0 2 および育成ゲーム操作部 1 0 4 と同じである。つまり、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 がタップされると、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 に対応するトップ画面が表示され、その後、プレイヤの操作入力に基づいて、トップ画面から各種のゲーム画面に遷移し、BGMの出力が開始される。

20

【 0 0 7 2 】

ホーム画面 1 0 0 には、設定アイコン 1 4 6 が表示される。設定アイコン 1 4 6 がタップされると、ホーム設定画面 1 5 0 が表示される。

【 0 0 7 3 】

図 4 C は、ホーム設定画面 1 5 0 の一例を説明する図である。プレイヤは、ホーム設定画面 1 5 0 において、ホーム画面 1 0 0 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 を設定することができる。換言すれば、プレイヤは、操作部としての機能が割り当てられるホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 を設定することができる。

30

【 0 0 7 4 】

図 4 C に示すように、ホーム設定画面 1 5 0 には、現在設定されている 4 体のホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 それぞれに対応するキャラクタ画像と、対応する操作部とが識別可能に表示される。ホーム設定画面 1 5 0 に表示されるキャラクタ画像がタップされると、不図示のキャラクタ選択画面が表示される。プレイヤは、キャラクタ選択画面において、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 を選択することができる。また、プレイヤは、ホーム設定画面 1 5 0 において、ホーム画面設定キャラクタ 1 4 0 の衣装を設定することができる。

【 0 0 7 5 】

また、図 4 B に示すように、ホーム右画面 1 0 0 c には、ジュークボックス画像 1 5 2 およびリクエストキャラクタ画像 1 5 4 が表示される。ジュークボックス画像 1 5 2 は、ジュークボックス機能を起動させるための操作を受け付ける操作部として機能する。リクエストキャラクタ画像 1 5 4 は、ジュークボックス機能による楽曲の再生中、および、再生する楽曲が決定されている状態において、ジュークボックス画像 1 5 2 の近傍に表示される。

40

【 0 0 7 6 】

詳しくは後述するが、ジュークボックス機能によって楽曲が再生される際には、必ず、当該楽曲をリクエストしたリクエスト者が決定される。リクエスト者は、キャラクタである。以下では、リクエスト者となるキャラクタをリクエストキャラクタと呼ぶ。ジュークボックス画像 1 5 2 の近傍には、リクエストキャラクタに対応するリクエストキャラクタ

50

画像 1 5 4 が表示される。これにより、リクエストキャラクタがジュークボックスを操作しているかのような印象がもたらされる。以下に、ジュークボックス機能について詳述する。

【 0 0 7 7 】

図 5 A は、楽曲選択画面 1 6 0 の一例を説明する図である。楽曲選択画面 1 6 0 は、ゲームのプレイ中に再生される楽曲をプレイヤーが選択することができる画面である。楽曲選択画面 1 6 0 には、複数のジャケット画像 1 6 2 が表示される。ジャケット画像 1 6 2 は、ジュークボックス機能によって再生可能な楽曲ごとに設けられている。

【 0 0 7 8 】

いずれかのジャケット画像 1 6 2 がタップされると、タップされたジャケット画像 1 6 2 が強調表示される。このとき、タップされたジャケット画像 1 6 2 に対応する楽曲が選択中楽曲に設定される。

【 0 0 7 9 】

楽曲選択画面 1 6 0 の上部には、楽曲情報表示欄 1 6 4 が設けられる。楽曲情報表示欄 1 6 4 には、現在の選択中楽曲に紐付けられた楽曲情報が表示される。楽曲情報には、例えば、楽曲名、ジャケット画像 1 6 2、作詞、作曲者名、楽曲に関する情報等が含まれる。なお、ジャケット画像 1 6 2 あるいは楽曲情報表示欄 1 6 4 がタップされた際に、選択中楽曲が視聴用に再生されてもよい。

【 0 0 8 0 】

また、楽曲選択画面 1 6 0 には、バージョン切替トグル 1 6 6 a、1 6 6 b が設けられる。プレイヤーは、バージョン切替トグル 1 6 6 a、1 6 6 b をタップすることで、バージョン設定操作部 1 3 2 と同様に、再生される楽曲のバージョンを切り替えることができる。

【 0 0 8 1 】

また、楽曲選択画面 1 6 0 の下部には、キャンセル操作部 1 6 8 およびリクエスト操作部 1 7 0 が設けられている。キャンセル操作部 1 6 8 がタップされると、楽曲選択画面 1 6 0 が非表示となり、1 つ前に表示されていた画面（後述する選択中楽曲情報画面 1 8 0）が表示される。なお、ジャケット画像 1 6 2 やバージョン切替トグル 1 6 6 a、1 6 6 b をタップして変更操作が入力された後、キャンセル操作部 1 6 8 がタップされた場合、変更後の情報は保存されることなく破棄される。

【 0 0 8 2 】

リクエスト操作部 1 7 0 がタップされると、リクエスト再生状態が切り替えられる。リクエスト再生状態は、ジュークボックス機能によって楽曲が再生されている状態であるか否かを識別するものである。ここでは、リクエスト再生状態として、楽曲の再生中を示す再生中状態と、再生の停止中すなわち楽曲が再生されていないことを示す停止中状態とが設けられている。

【 0 0 8 3 】

再生中状態においてリクエスト操作部 1 7 0 がタップされると、リクエスト再生状態が再生中状態から停止中状態に変更される。この場合、選択中楽曲の再生が停止され、選択中楽曲を示す選択中楽曲情報が消去される。停止中状態においてリクエスト操作部 1 7 0 がタップされると、選択中楽曲情報が記憶されるとともに、リクエスト再生状態が停止中状態から再生中状態に変更され、選択中楽曲の再生が開始される。このとき、楽曲選択画面 1 6 0 から選択中楽曲情報画面 1 8 0 に画面が遷移する。なお、キャンセル操作部 1 6 8 がタップされて楽曲選択画面 1 6 0 から選択中楽曲情報画面 1 8 0 に遷移する際に、リクエスト再生状態が再生中状態に変更されてもよい。

【 0 0 8 4 】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、ジュークボックス機能において再生可能な楽曲とは別に、デフォルト B G M が設けられている。リクエスト再生状態の停止中状態では、デフォルト B G M が出力される。ただし、プレイヤーは、オプション設定画面 1 1 0 において、B G M の音量を設定することができる。B G M の音量がミュートに設定された状態では、デフォルト B G M の出力が停止される。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 5 】

図 5 B は、選択中楽曲情報画面 1 8 0 の一例を説明する図である。楽曲選択画面 1 6 0 においてリクエスト操作部 1 7 0 がタップされて選択中楽曲の再生が開始されると、図 5 B の選択中楽曲情報画面 1 8 0 が表示される。また、ホーム画面 1 0 0 において、ジュークボックス画像 1 5 2 がタップされると、図 5 B に示す選択中楽曲情報画面 1 8 0 が表示される。選択中楽曲情報画面 1 8 0 には、ジャケット画像 1 6 2、リクエスト操作部 1 7 0、リクエスト者名表示欄 1 8 2、評価情報表示欄 1 8 4、他プレイヤーリクエスト設定トグル 1 8 6、再生停止ボタン 1 8 8、リターン操作部 1 9 0 が設けられる。

【 0 0 8 6 】

選択中楽曲情報画面 1 8 0 には、再生中の楽曲に対応するジャケット画像 1 6 2 が表示される。なお、デフォルト B G M の出力中に、ホーム画面 1 0 0 においてジュークボックス画像 1 5 2 がタップされた場合には、選択中楽曲情報画面 1 8 0 に、ジャケット画像 1 6 2 等の表示がなされていないデフォルト画像が表示される。また、ジャケット画像 1 6 2 には、演出画像 1 6 2 b およびミニジュークボックス画像 1 6 2 c が重畳表示される。演出画像 1 6 2 b には、リクエスト者に対応するミニキャラアイコンと、コメント表示欄とが含まれる。

10

【 0 0 8 7 】

ミニキャラアイコンは、楽曲のリズムに合わせて動作する。プレイヤーが楽曲を選択した場合には、プレイヤーが設定したプロフィールキャラクタがリクエスト者となる。したがって、この場合には、プロフィールキャラクタに対応するミニキャラアイコンが表示される。なお、プレイヤーが楽曲を選択した場合、プレイヤーが設定した代表キャラクタがリクエスト者となってもよい。

20

【 0 0 8 8 】

また、上記のように、ランダム選曲機能によって楽曲が選曲される場合（他プレイヤーリクエスト機能の発動時を除く）には、リクエストキャラクタが決定される。ランダム選曲機能（他プレイヤーリクエスト機能の発動時を除く）によって選曲された楽曲の再生中は、リクエストキャラクタに対応するミニキャラアイコンが、演出画像 1 6 2 b として表示される。

【 0 0 8 9 】

また、他プレイヤーリクエスト機能が発動して楽曲が決定された場合には、他のプレイヤーが設定している代表キャラクタが、リクエスト者、すなわち、リクエストキャラクタに決定される。したがって、この場合には、他のプレイヤーの代表キャラクタに対応するミニキャラアイコンが、演出画像 1 6 2 b として表示される。なお、他のプレイヤーが設定しているプロフィールキャラクタが、リクエストキャラクタに決定されてもよい。

30

【 0 0 9 0 】

コメント表示欄には、再生中の楽曲に対応したコメントが表示される。ミニジュークボックス画像 1 6 2 c は、表示色が複数設けられており、再生中の楽曲に対応した色で表示される。

【 0 0 9 1 】

また、選択中楽曲情報画面 1 8 0 においてリクエスト操作部 1 7 0 がタップされると、図 5 A に示す楽曲選択画面 1 6 0 が表示される。このとき、選択中楽曲の再生が停止され、選択中楽曲を示す選択中楽曲情報が消去される。

40

【 0 0 9 2 】

リクエスト者名表示欄 1 8 2 には、リクエスト者の名前が表示される。プレイヤーが楽曲を選択した場合、リクエスト者名表示欄 1 8 2 には、プレイヤーが設定したプレイヤー名が表示される。また、ランダム選曲機能（他プレイヤーリクエスト機能の発動時を除く）によって選曲された楽曲の再生中は、リクエストキャラクタのキャラクタ名が表示される。また、他プレイヤーリクエスト機能が発動して楽曲が決定された場合には、他のプレイヤーが設定しているプレイヤー名が表示される。

【 0 0 9 3 】

50

評価情報表示欄 184 には、評価操作部 184 a および履歴表示ボタン 184 b が設けられる。プレイヤーは、評価操作部 184 a をタップすることで、再生中の楽曲を評価することができる。評価情報表示欄 184 には、評価操作部 184 a の隣に評価数が表示されており、再生中の楽曲が評価された数が示される。

【0094】

図 5 B に示すように、楽曲の再生開始時には、当該楽曲への評価数が 0 と表示されている。この状態で、プレイヤーが評価操作部 184 a をタップすると、評価数が 1 に更新される。また、プレイヤーは、選択中楽曲が設定されてから変更されるまでの間に、当該楽曲に対する評価を 1 回のみ実行可能である。したがって、評価操作部 184 a は、プレイヤーによってタップされると、以後の操作を受け付けなくなる。

10

【0095】

履歴表示ボタン 184 b がタップされると、選択中楽曲に関する履歴情報画面 200 が表示される。

【0096】

図 5 C は、評価履歴情報画面 200 a の一例を説明する図であり、図 5 D は、再生履歴情報画面 200 b の一例を説明する図である。履歴情報画面 200 は、評価履歴情報画面 200 a および再生履歴情報画面 200 b を含む。履歴表示ボタン 184 b がタップされると、図 5 C に示す評価履歴情報画面 200 a が表示される。履歴情報画面 200 の上部には、評価履歴タブ 202 a および再生履歴タブ 202 b が設けられる。

【0097】

20

詳しくは後述するが、評価履歴情報画面 200 a には、図 5 C に示すように、当該楽曲を評価した評価者の一覧が表示される。また、再生履歴情報画面 200 b には、図 5 D に示すように、プレイヤー端末 1 において、ジュークボックス機能によって再生された楽曲の履歴情報が表示される。評価履歴情報画面 200 a の表示中、再生履歴タブ 202 b がタップされると、再生履歴情報画面 200 b が表示される。また、再生履歴情報画面 200 b の表示中、評価履歴タブ 202 a がタップされると、評価履歴情報画面 200 a が表示される。

【0098】

また、プレイヤーは、図 5 B に示す選択中楽曲情報画面 180 において、他プレイヤーリクエスト設定トグル 186 をタップすることで、上記したランダム選曲設定操作部 134 と同様、ランダム選曲機能のオン状態およびオフ状態を切り替えることができる。

30

【0099】

再生停止ボタン 188 は、選択中楽曲の再生、停止を切り替える操作部として機能する。選択中楽曲の再生中に再生停止ボタン 188 がタップされると、リクエスト再生状態が停止中状態に切り替わり、楽曲の再生が停止される。この場合には、楽曲の一時停止状態となり、選択中楽曲情報は保持される。また、選択中楽曲の再生停止中に再生停止ボタン 188 がタップされると、リクエスト再生状態が再生中状態に切り替わり、楽曲が再生される。

【0100】

選択中楽曲情報画面 180 においてリターン操作部 190 がタップされると、選択中楽曲情報画面 180 が非表示となり、ホーム画面 100 が表示される。楽曲が再生された状態でリターン操作部 190 がタップされると、ホーム画面 100 が表示された後も、楽曲の再生が継続する。これにより、プレイヤーは、自身がリクエストした楽曲を BGM として再生しながらゲームをプレイすることができる。

40

【0101】

以上説明したように、ジュークボックス機能では、プレイヤーが好みの楽曲を選択して視聴することができる。また、上記のように、本実施形態では、ゲーム中にトップ画面に遷移した際に楽曲がランダムに決定され、決定された楽曲が BGM として出力されるランダム選曲機能が設けられている。以下に、ランダム選曲機能についてさらに詳述する。

【0102】

50

本実施形態では、ランダム選曲機能の発動条件が設けられており、発動条件が成立すると、ランダムに選曲された楽曲がBGMとして再生される。なお、ランダム選曲機能の発動条件には、ストーリー画面、育成ゲーム画面またはチーム競技場画面からトップ画面に遷移したこと、ランダム選曲機能のオン状態であること、ランダム選曲機能の発動時刻を過ぎていること、リクエスト再生状態が再生中状態であることが含まれる。

【0103】

トップ画面への遷移時に発動条件が成立すると、サーバ1000において、プレイヤー端末1で再生する楽曲が決定される。プレイヤー端末1は、トップ画面への遷移時に、サーバ1000から、再生する楽曲に関する情報を受信し、受信した情報に基づいて楽曲を再生する。

10

【0104】

図6Aは、ランダム選曲機能が発動した際のホーム画面100の一例を説明する図である。例えば、ホーム中央画面100aに遷移した際に、ランダム選曲機能により決定された楽曲が再生されたとする。この場合、ホーム中央画面100aには、ホーム右画面100c、より厳密には、ホーム右画面100cに表示されるジュークボックス画像152の確認をプレイヤーに促す画像が表示される。

【0105】

具体的には、ホーム中央画面100aにおいて、通知アイコン144Rが強調表示されるとともに、通知アイコン144Rの近傍に、ジュークボックスアイコン210が表示される。ジュークボックスアイコン210は、ジュークボックスを模した画像である。通知アイコン144Rの強調表示、および、ジュークボックスアイコン210の表示により、ホーム右画面100cを表示するための操作入力が促される。

20

【0106】

図6Bは、ランダム選曲機能が発動した際のホーム右画面100cの一例を説明する図である。図6Aに示す状態で、左方向のスワイプ操作が入力されると、図6Bに示すように、ホーム右画面100cが表示される。このとき、ジュークボックス画像152には、再生中の楽曲に対応するジャケット画像162と同様の画像が表示されている。これにより、プレイヤーは、ジュークボックス画像152によって、現在再生中の楽曲を識別することができる。

【0107】

また、上記したように、ランダム選曲機能によって楽曲が決定されると、当該楽曲のリクエスト者（リクエストキャラクタ）が決定される。ホーム右画面100cには、決定されたリクエストキャラクタに対応するリクエストキャラクタ画像154が表示される。また、リクエストキャラクタ画像154の近傍には、ブックリマークが記されたアイコンが表示される。

30

【0108】

図6Cは、リクエスト者詳細画面220の一例を説明する図である。ホーム右画面100cにおいて、リクエストキャラクタ画像154がタップされると、図6Cに示すリクエスト者詳細画面220が表示される。リクエスト者詳細画面220には、リクエストキャラクタ画像154、リクエスト者の名前、および、コメントが表示される。なお、リクエスト者詳細画面220に表示されるコメントは、再生中の楽曲に紐付けられたものでもよいし、リクエストキャラクタ画像154に紐付けられたものでもよい。また、リクエスト者詳細画面220に表示されるコメントは、演出画像162bのコメント表示欄に表示されるコメントと同じでもよいし異なってもよい。

40

【0109】

図6Dは、ランダム選曲機能が発動した際の選択中楽曲情報画面180の一例を説明する図である。図6Bに示すホーム右画面100cにおいてジュークボックス画像152がタップされると、図6Dに示す選択中楽曲情報画面180が表示される。選択中楽曲情報画面180の基本的な構成は、プレイヤー自身が楽曲を選択した場合と、ランダム選曲機能が発動した場合とで同じである。

50

【 0 1 1 0 】

ただし、他プレイヤリクエスト機能が発動した場合には、選択中楽曲情報画面 1 8 0 の評価情報表示欄 1 8 4 に、情報通知アイコン 1 8 4 c が表示される。情報通知アイコン 1 8 4 c がタップされると、不図示の他プレイヤ情報画面が表示される。他プレイヤ情報画面には、再生中の楽曲をリクエストした他プレイヤに関する情報が表示される。他プレイヤに関する情報には、例えば、他プレイヤのプレイヤ名、代表キャラクタ、プロフィールキャラクタ、他プレイヤが設定しているメッセージ等が含まれる。

【 0 1 1 1 】

図 7 A は、他プレイヤリクエスト機能が発動した際の評価履歴情報画面 2 0 0 a の一例を説明する図である。図 7 B は、プレイヤが楽曲を評価した際の評価履歴情報画面 2 0 0 a の一例を説明する図である。他プレイヤリクエスト機能が発動した場合には、最初に選択中楽曲情報画面 1 8 0 が表示された時点で、1 以上の評価数が設定されている。

10

【 0 1 1 2 】

例えば、他プレイヤ自身が楽曲を選択して再生すると、プレイヤ端末 1 において評価者（評価キャラクタ）が決定される。また、プレイヤ端末 1 においてプレイヤが楽曲を選択して再生すると、プレイヤが選択した楽曲、および、評価者を示す情報である評価情報がサーバ 1 0 0 0 において保存される。

【 0 1 1 3 】

そして、プレイヤは、他のプレイヤをフレンドとして登録することが可能であり、他プレイヤリクエスト機能では、登録されているフレンドの中からいずれか 1 のフレンドが決定される。そして、決定されたフレンドが最後に選択した楽曲が、プレイヤ端末 1 において再生される。

20

【 0 1 1 4 】

このとき、フレンドが最後に選択した楽曲に紐付く評価情報が取得され、取得した評価情報に基づいて、図 7 A に示すように、評価履歴情報画面 2 0 0 a が表示される。また、この状態で、プレイヤが評価操作部 1 8 4 a をタップすると、図 7 B に示すように、評価履歴情報画面 2 0 0 a に評価者が追加表示される。この場合、評価者の情報がサーバ 1 0 0 0 に送信され、フレンドが最後に選択した楽曲に紐付けられた評価情報が更新される。

【 0 1 1 5 】

その後、さらに他のプレイヤのプレイヤ端末 1 において、同一のフレンドがリクエスト者に決定されたとする。この場合、この他のプレイヤのプレイヤ端末 1 においては、図 7 B に示す評価履歴情報画面 2 0 0 a が最初から表示されることとなる。

30

【 0 1 1 6 】

また、例えば、フレンドのプレイヤ端末 1 において、フレンドが選択した楽曲を再生した状態、すなわち、リクエスト再生状態の再生中状態のまま、育成ゲーム画面に遷移したとする。その後、育成ゲームが終了してホーム画面 1 0 0 が表示されると、育成ゲームの開始前と同じ楽曲が再生される。このとき、フレンドの育成ゲーム中に、フレンドが他のプレイヤのプレイヤ端末 1 においてリクエスト者に決定され、しかも、他のプレイヤが当該楽曲に対して評価を行ったとする。この場合、フレンドのプレイヤ端末 1 において、育成ゲームの開始前には、図 7 A の評価履歴情報画面 2 0 0 a が表示されていたところ、育成ゲームの終了後には、図 7 B の評価履歴情報画面 2 0 0 a が表示されることとなる。

40

【 0 1 1 7 】

このように、本実施形態では、ジュークボックス機能によって楽曲が再生される場合に、さまざまな演出が行われる。こうした演出には、複数のプレイヤ間で共有されるものもあり、複数のプレイヤで 1 つのジュークボックスを使用しているかのような印象が付与される。つまり、複数のプレイヤが同時にゲームをプレイしているかのような印象がもたらされ、プレイヤのゲーム意欲を向上させることができる。

【 0 1 1 8 】

次に、上記したジュークボックス機能を実現するためのプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の機能的構成、および、プレイヤ端末 1、サーバ 1 0 0 0 それぞれで遂行される処

50

理について説明する。なお、以下では、本実施形態のゲーム装置 G が有する機能的構成および処理のうち、ジュークボックス機能と関係性を有する部分についてのみ説明する。

【0119】

(プレイヤー端末 1 の機能的構成)

図 8 は、プレイヤー端末 1 におけるメモリ 12 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 12 には、プログラム記憶領域 12a、および、データ記憶領域 12b が設けられている。CPU 10 は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 12a に記憶する。

【0120】

端末側ゲーム制御用プログラムには、送受信プログラム 300、プレイヤー情報取得プログラム 302、ログイン時楽曲再生プログラム 304、トップ画面遷移処理プログラム 306、評価情報更新処理プログラム 308、演出実行プログラム 310 が含まれる。なお、図 8 に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

10

【0121】

データ記憶領域 12b には、データを記憶する記憶部として、選択中楽曲情報記憶部 400、評価情報記憶部 402、発動時刻情報記憶部 404、フレンド情報記憶部 406、設定情報記憶部 408、リクエスト再生状態記憶部 410、解放楽曲情報記憶部 412 等が設けられている。なお、ここでは、ジュークボックス機能に関係する情報が記憶される代表的な記憶部の一部を列挙しているが、データ記憶領域 12b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

20

【0122】

CPU 10 は、プログラム記憶領域 12a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 12b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 10 は、プログラム記憶領域 12a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末 1 (コンピュータ) を、端末側ゲーム制御部 1A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1A は、送受信部 300a、プレイヤー情報取得部 302a、ログイン時楽曲再生部 304a、トップ画面遷移処理部 306a、評価情報更新処理部 308a、演出実行部 310a を含む。

【0123】

具体的には、CPU 10 は、送受信プログラム 300 を動作させ、コンピュータを送受信部 300a として機能させる。同様に、CPU 10 は、プレイヤー情報取得プログラム 302、ログイン時楽曲再生プログラム 304、トップ画面遷移処理プログラム 306、評価情報更新処理プログラム 308、演出実行プログラム 310 を動作させ、それぞれプレイヤー情報取得部 302a、ログイン時楽曲再生部 304a、トップ画面遷移処理部 306a、評価情報更新処理部 308a、演出実行部 310a として機能させる。

30

【0124】

送受信部 300a は、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との通信を行い、プレイヤー端末 1 からサーバ 1000 に各種情報を送信する。また、送受信部 300a は、サーバ 1000 から各種情報をダウンロードする。

【0125】

プレイヤー情報取得部 302a は、サーバ 1000 からダウンロードした情報をデータ記憶領域 12b に記憶する。

40

【0126】

ログイン時楽曲再生部 304a は、プレイヤー端末 1 においてログイン処理がなされた際に、BGM の再生に係る処理を実行する。

【0127】

トップ画面遷移処理部 306a は、トップ画面に遷移した際に、BGM の再生に係る処理を実行する。

【0128】

評価情報更新処理部 308a は、評価情報を更新する。

50

【 0 1 2 9 】

演出実行部 3 1 0 a は、楽曲の再生、および、再生中の演出に係る処理を実行する。

【 0 1 3 0 】

(サーバ 1 0 0 0 の機能的構成)

図 9 は、サーバ 1 0 0 0 におけるメモリ 1 0 1 2 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1 0 1 2 には、プログラム記憶領域 1 0 1 2 a、および、データ記憶領域 1 0 1 2 b が設けられている。CPU 1 0 1 0 は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1 0 1 2 a に記憶する。

【 0 1 3 1 】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、サーバ側ログイン処理プログラム 1 3 0 0、プレイヤ情報更新プログラム 1 3 0 2、選曲プログラム 1 3 0 4 が含まれる。なお、図 9 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【 0 1 3 2 】

データ記憶領域 1 0 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤ情報記憶部 1 4 0 0 および選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 が設けられている。。なお、ここでは、ジュエックボックス機能に関係する情報が記憶される代表的な記憶部の一部を列挙しているが、データ記憶領域 1 0 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。また、ここでは、プレイヤ端末 1 のデータ記憶領域 1 2 b に記憶される情報は、全て、サーバ 1 0 0 0 のデータ記憶領域 1 0 1 2 b にも記憶される。プレイヤ端末 1 のデータ記憶領域 1 2 b に記憶される各種情報は、サーバ 1 0 0 0 のプレイヤ情報記憶部 1 4 0 0 に記憶される。

【 0 1 3 3 】

CPU 1 0 1 0 は、プログラム記憶領域 1 0 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 0 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1 0 1 0 は、プログラム記憶領域 1 0 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1 0 0 0 を、サーバ側ゲーム制御部 1 0 0 0 A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1 0 0 0 A は、サーバ側ログイン処理部 1 3 0 0 a、プレイヤ情報更新部 1 3 0 2 a、選曲部 1 3 0 4 a を含む。

【 0 1 3 4 】

具体的には、CPU 1 0 1 0 は、サーバ側ログイン処理プログラム 1 3 0 0 を動作させ、コンピュータをサーバ側ログイン処理部 1 3 0 0 a として機能させる。同様に、CPU 1 0 1 0 は、プレイヤ情報更新プログラム 1 3 0 2、選曲プログラム 1 3 0 4 を動作させ、それぞれプレイヤ情報更新部 1 3 0 2 a、選曲部 1 3 0 4 a として機能させる。

【 0 1 3 5 】

サーバ側ログイン処理部 1 3 0 0 a は、プレイヤ端末 1 からログイン情報を受信すると、プレイヤ情報記憶部 1 4 0 0 に記憶されている各種情報をプレイヤ端末 1 にダウンロードさせる。

【 0 1 3 6 】

プレイヤ情報更新部 1 3 0 2 a は、プレイヤ端末 1 から受信した情報に基づき、プレイヤ情報記憶部 1 4 0 0 におけるプレイヤ情報を更新する。

【 0 1 3 7 】

選曲部 1 3 0 4 a は、ランダム選曲機能の発動に伴い、プレイヤ端末 1 で再生する楽曲を選曲する。

【 0 1 3 8 】

上記のプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 における各機能部が遂行する処理について、以下にフローチャートを用いて説明する。

【 0 1 3 9 】

(プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との通信処理)

図 1 0 は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の基本的な処理を説明するシーケンス

10

20

30

40

50

図である。なお、以下の説明では、プレイヤ端末 1 における処理を P_n (n は任意の整数) と示す。また、サーバ 1000 における処理を S_n (n は任意の整数) と示す。さらに、フレンドのプレイヤ端末 1 における処理を F_n (n は任意の整数) と示す。

【0140】

プレイヤ端末 1 において、プレイヤがゲームアプリケーションを起動させる等のログイン操作を行うと、ログイン情報送信処理 (P_1) が行われる。ログイン情報送信処理では、送受信部 300a がログイン情報をサーバ 1000 に送信する。

【0141】

サーバ 1000 では、ログイン情報を受信すると、サーバ側ログイン処理部 1300a がサーバ側ログイン処理を実行する (S_1)。サーバ側ログイン処理では、サーバ 1000 に保存されているプレイヤ情報を、プレイヤ端末 1 に受信させるための処理が行われる。

10

【0142】

プレイヤ端末 1 において、サーバ 1000 からプレイヤ情報を受信すると、プレイヤ情報取得部 302a が、受信したプレイヤ情報をデータ記憶領域 12b に記憶する。また、ログイン時楽曲再生部 304a が、ログイン時楽曲再生処理 (P_2) を実行する。

【0143】

図 11 は、プレイヤ端末 1 におけるログイン時楽曲再生処理を説明するフローチャートである。ログイン時楽曲再生部 304a は、データ記憶領域 12b の選択中楽曲情報記憶部 400 に記憶されている選択中楽曲情報を取得する ($P_2 - 1$)。なお、選択中楽曲情報というのは、ジュークボックス機能によって再生する楽曲を識別する情報であり、例えば、楽曲ごとに設けられる楽曲 ID である。

20

【0144】

選択中楽曲情報が記憶されていれば ($P_2 - 2$ の YES)、ログイン時楽曲再生部 304a は、選択中楽曲の再生を行う ($P_2 - 3$)。これにより、デフォルト BGM 以外の楽曲の再生中等、デフォルト BGM 以外のいずれかの楽曲が選択中楽曲として設定された状態でゲームが中断された場合には、ゲームの再開時に、中断前に設定されていた選択中楽曲が再生される。

【0145】

また、選択中楽曲情報が記憶されていなければ ($P_2 - 2$ の NO)、ログイン時楽曲再生部 304a が、デフォルト BGM を再生する ($P_2 - 4$)。

30

【0146】

図 10 に戻り、オプション設定画面 110 等において、プレイヤが各種の設定変更操作を行って設定変更を行うと、設定情報記憶部 408 に設定変更後の情報が記憶される。また、送受信部 300a が、設定変更情報をサーバ 1000 に送信する (P_3)。サーバ 1000 では、設定変更情報を受信すると、プレイヤ情報更新部 1302a が、プレイヤ情報記憶部 1400 のプレイヤ情報を更新する (S_2)。

【0147】

サーバ 1000 に記憶されるプレイヤ情報には、プレイヤが所持するキャラクタに関する情報、育成キャラクタに関する情報、オプション設定画面 110 で設定可能な情報、ジュークボックス機能に関する情報等、プレイヤ端末 1 で更新される全ての情報が含まれる。

40

【0148】

また、プレイヤがトップ画面に遷移させる操作を行うと、トップ画面遷移処理部 306a がトップ画面遷移処理 (P_4) を実行する。

【0149】

図 12 は、プレイヤ端末 1 におけるトップ画面遷移処理を説明するフローチャートである。遷移前の画面が育成ゲーム画面、チーム競技場画面、ストーリー画面であり ($P_4 - 1$ の YES)、リクエスト再生状態がオフ状態であり ($P_4 - 2$ の NO)、選択中楽曲情報が記憶されていない場合 ($P_4 - 3$ の YES)、トップ画面遷移処理部 306a は、デフォルト BGM を再生する ($P_4 - 4$)。なお、 $P_4 - 1$ では、トップ画面の遷移前の画面が育成ゲーム画面、チーム競技場画面、ストーリー画面であるか否かを判定しているが、ト

50

ップ画面の遷移前の画面はこれに限らず、他のゲーム画面でもよい。

【0150】

また、リクエスト再生状態がオン状態である場合（P4-2のYES）には、必ず選択中楽曲情報が記憶されている。この場合、ランダム選曲機能がオン状態であり（P4-5のYES）、前回の楽曲変更から3分を超えていれば（P4-6のNO）、トップ画面遷移処理部306aは、発動時刻情報記憶部404に記憶されているランダム選曲機能発動時刻情報を取得する（P4-7）。ランダム選曲機能発動時刻情報というのは、ランダム選曲機能の発動が許可される時刻（以下、発動時刻と呼ぶ）を示す。

【0151】

詳しくは後述するが、ランダム選曲機能が発動すると、再生する楽曲がサーバ1000において決定される。このとき、サーバ1000では、次にランダム選曲機能を発動可能な時刻として発動時刻が決定される。そして、トップ画面に遷移した際に、ランダム選曲機能の発動時刻を過ぎていれば（P4-8のYES）、トップ画面遷移処理部306aが、ランダム選曲要求情報をサーバ1000に送信する（P4-9）。

【0152】

つまり、トップ画面遷移処理において、ランダム選曲機能の発動条件を全て満たしている場合に、ランダム選曲要求情報がサーバ1000に送信される。詳しくは後述するが、ランダム選曲要求情報を受信すると、サーバ1000において1の楽曲が決定される。

【0153】

一方、ランダム選曲機能の発動条件を1つでも満たしていない場合（P4-5NO、P4-6のNO、P4-8のNO）、トップ画面遷移処理部306aは、選択中楽曲を再生する（P4-10）。つまり、育成ゲーム画面、チーム競技場画面、ストーリー画面からトップ画面に遷移した際に、ランダム選曲機能の発動条件を全て満たしていない場合には、育成ゲーム画面、チーム競技場画面、ストーリー画面に遷移する前に再生されていた選択中楽曲が再生されることとなる。また、この場合、評価情報更新処理部308aが評価情報更新処理を実行する（P10）。

【0154】

図13は、プレイヤー端末1における評価情報更新処理を説明するフローチャートである。評価情報更新処理部308aは、評価履歴情報画面200aに表示されていない未表示の評価者が存在するかを判定する（P10-1）。詳しくは後述するが、プレイヤー端末1では、楽曲を再生する際に、予め評価者（評価キャラクタ）が決定され、評価情報記憶部402に評価者を識別する情報が記憶される。評価情報記憶部402においては、評価者ごとに、未表示または表示済みのステータスが記憶されており、評価者が決定された時点では、全ての評価者のステータスが未表示となっている。

【0155】

そして、楽曲が決定された後に、当該楽曲を最初に再生する際には、予め決定されている評価者や評価数が、評価情報表示欄184および履歴情報画面200に表示されない。その後、トップ画面に遷移して、選択中楽曲の再生を行う際に、ステータスが未表示の評価者が存在していれば（P10-1のYES）、評価情報更新処理部308aが、履歴情報画面200の評価者、および、評価情報表示欄184の評価数を更新する（P10-2）。また、評価情報更新処理部308aは、履歴情報画面200に追加される評価者のステータスを表示済みに更新する（P10-3）。

【0156】

なお、この時点では、ディスプレイ26にホーム画面100が表示されるため、評価情報更新処理が実行されるものの、選択中楽曲情報画面180および履歴情報画面200は表示されていない。選択中楽曲情報画面180および履歴情報画面200は、ホーム画面100において、プレイヤーが所定の操作入力を行った場合に表示される。

【0157】

図10に戻り、プレイヤー端末1のトップ画面遷移処理（P4）において、ランダム選曲要求情報がサーバ1000に送信されると、サーバ1000において選曲処理（S3）が

10

20

30

40

50

実行される。

【 0 1 5 8 】

図 1 4 は、サーバ 1 0 0 0 における選曲処理を説明するフローチャートである。ランダム選曲要求情報を受信すると、選曲部 1 3 0 4 a は、他プレイヤリクエスト機能のオン状態であるかを判定する。他プレイヤリクエスト機能のオン状態であれば (S 3 - 1 の Y E S)、選曲部 1 3 0 4 a は、さらに、フレンドの選択楽曲情報があるかを判定する (S 3 - 2)。

【 0 1 5 9 】

サーバ 1 0 0 0 では、プレイヤ自身が楽曲を選択して再生すると、再生された楽曲とプレイヤとが紐付けられた選択楽曲情報が選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 に記憶される。ただし、選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 においては、1 のプレイヤに対して、最新の選択楽曲情報が 1 つのみ記憶される。例えば、選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 に選択楽曲情報が記憶されているプレイヤが、新たにジュークボックス機能によって楽曲を再生したとする。この場合、選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 に記憶されている選択楽曲情報が、新たに再生した楽曲を示す情報に更新される。なお、一度も楽曲を選択して再生していないプレイヤについては、選択楽曲情報が記憶されていない。

10

【 0 1 6 0 】

また、プレイヤ情報記憶部 1 4 0 0 には、各プレイヤがフレンドとして登録しているプレイヤの情報が記憶されている。ここでは、フレンドとして登録されているプレイヤについて、選択楽曲情報が選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 に記憶されているかが判定される。そして、フレンドの選択楽曲情報が記憶されている場合 (S 3 - 2 の Y E S)、選曲部 1 3 0 4 a は、解放済みの選択楽曲があるかを判定する (S 3 - 3)。

20

【 0 1 6 1 】

図 1 5 は、楽曲分類および楽曲解放情報を説明する図である。ジュークボックス機能によって再生可能な楽曲は、通常楽曲または専用楽曲に分類される。通常楽曲と専用楽曲とは、演出画像 1 6 2 b に表示されるコメントが異なる。また、通常楽曲は、特に制限なく、プレイヤが選択して再生することができるのに対して、専用楽曲は、ランダム選曲機能が発動して選曲されるまで、プレイヤが選択することができない。

【 0 1 6 2 】

また、通常楽曲は、ジュークボックス機能をはじめて使用するときから、楽曲選択画面 1 6 0 にジャケット画像 1 6 2 が表示される。つまり、通常楽曲は、はじめてジュークボックス機能が使用される時点で、プレイヤが再生可能であることを認識できる楽曲である。一方、専用楽曲は、ランダム選曲機能が発動して選曲されるまで、楽曲選択画面 1 6 0 にジャケット画像 1 6 2 が表示されない。つまり、専用楽曲は、ランダム選曲機能が発動して選曲されるまで、プレイヤが存在を認識できない所謂隠し楽曲とも言える。

30

【 0 1 6 3 】

専用楽曲は、ランダム選曲機能が発動して選曲されると、以後、楽曲選択画面 1 6 0 においてジャケット画像 1 6 2 が表示される。したがって、専用楽曲は、一度選曲されるまでの間は、未解放状態 (未解放楽曲) に設定されており、プレイヤ自身が選択することができない。そして、一度選曲されると、解放状態 (解放済み楽曲) にステータスが更新され、以後、通常楽曲と同様に、プレイヤ自身が自由に選択することができる。

40

【 0 1 6 4 】

このように、専用楽曲は、当初は隠し楽曲および未解放楽曲として設定されており、通常楽曲は、解放済み楽曲として設定されている。ここでは、一例として、楽曲 I D が 0 0 0 1 から 0 0 1 0 の 1 0 曲が通常楽曲として設けられ、楽曲 I D が 0 0 1 1 から 0 0 2 0 の 1 0 曲が専用楽曲として設けられている。

【 0 1 6 5 】

図 1 4 に戻り、S 3 - 3 において、フレンドの選択楽曲に、解放済みの選択楽曲があると判定された場合、選曲部 1 3 0 4 a は、リクエスト種別を抽選により決定する (S 3 - 4)。本実施形態では、リクエスト種別として、他プレイヤリクエストとキャラリクエス

50

トとが設けられている。他プレイヤーリクエストは、上記のとおり、他プレイヤーリクエスト機能を発動させ、他のプレイヤー、すなわち、フレンドが選択した楽曲を決定するものである。したがって、リクエスト種別が他プレイヤーリクエストに決定された場合には、リクエスト者がいずれかのフレンドとなる。これに対して、キャラリクエストは、抽選によりランダムに楽曲を決定するものである。この場合、いずれかのキャラクタがリクエスト者に決定される。

【0166】

S3-4におけるリクエスト種別を決定する抽選では、例えば、他プレイヤーリクエストが30%、キャラリクエストが70%の確率で決定される。この抽選において、他プレイヤーリクエストが決定されると(S3-5のYES)、選曲部1304aは、抽選により、フレンドの選択楽曲を1つ決定する(S3-6)。具体的には、選曲部1304aは、フレンドの選択楽曲のうち、プレイヤーにとっての解放済み楽曲を抽出し、抽出した解放済み楽曲から1の楽曲を抽選により決定する。

10

【0167】

つまり、ここでは、他プレイヤーリクエスト機能が発動した場合、当該プレイヤーにとっての解放済み楽曲のみが、選択楽曲として決定される。ただし、他プレイヤーリクエスト機能が発動した場合においても、未解放楽曲が決定されてもよい。

【0168】

一方、他プレイヤーリクエスト機能がオフの場合(S3-1のNO)、フレンドの選択楽曲情報がない場合(S3-2のNO)、フレンドの選択楽曲のうち、当該プレイヤーにとっての解放済み楽曲がない場合(S3-3のNO)、リクエスト種別がキャラリクエストに決定された場合(S3-5のNO)、選曲部1304aは、キャラリクエスト楽曲決定処理(S10)を実行する。

20

【0169】

図16は、サーバ1000におけるキャラリクエスト楽曲決定処理を説明するフローチャートである。選曲部1304aは、隠し楽曲があるかを判定する(S10-1)。隠し楽曲がなければ(S10-1のNO)、選曲部1304aは、解放済み楽曲の中から1の楽曲を抽選により決定する(S10-2)。一方、隠し楽曲がある場合(S10-1のYES)、選曲部1304aは、隠し楽曲解放抽選を行う(S10-3)。この隠し楽曲解放抽選は、例えば当選確率が5%に設定されている。隠し楽曲解放抽選で当選しなかった場合(S10-4のNO)、選曲部1304aは、S10-2において1の解放済み楽曲を決定する。

30

【0170】

隠し楽曲解放抽選で当選した場合(S10-4のYES)、選曲部1304aは、隠し楽曲の中から1つを決定し(S10-5)、解放楽曲情報を更新する(S10-6)。具体的には、選曲部1304aは、決定された隠し楽曲のステータスを、未解放状態から解放状態に更新する。

【0171】

図14に戻り、S3-6もしくはS10において楽曲が決定されると、選曲部1304aは、選曲情報をセットし(S3-7)、プレイヤー端末1に受信させる。ここでセットされる選曲情報には、決定された楽曲ID、および、リクエスト種別が含まれる。また、S3-6において、フレンドの選択楽曲が決定された場合には、フレンドのプロフィール情報、および、楽曲IDに紐付けられた評価情報が選曲情報に含まれる。

40

【0172】

また、選曲部1304aは、次のランダム選曲機能の発動時刻を決定する(S3-8)。すなわち、選曲部1304aは、現在時刻を取得し、次にランダム選曲機能が発動可能となる時刻を決定する。なお、発動時刻の決定方法は特に限定されない。例えば、発動時刻は、現在時刻の所定時間(例えば15分)後に決定されてもよい。また、例えば、15分間隔で期間を区切り、現在の時刻が含まれる期間の次の期間(15分間)の中から、発動時刻が抽選によりランダムに決定されてもよい。発動時刻が決定されると、選曲部1

50

304aは、決定された発動時刻を示す発動時刻情報をセット（S3-9）し、プレイヤ端末1に受信させる。プレイヤ端末1では、発動時刻情報を受信すると、発動時刻情報記憶部404に発動時刻が記憶される。

【0173】

図10に戻り、選曲情報および発動時刻情報を受信すると、プレイヤ端末1において、演出処理（P5）が実行される。

【0174】

図17は、プレイヤ端末1における演出処理を説明するフローチャートである。演出実行部310aは、受信した選曲情報に基づいて、選択中楽曲情報記憶部400の選択中楽曲を更新する（P5-1）。そして、リクエスト種別が他プレイヤリクエストである場合（P5-2のYES）、演出実行部310aは、フレンド演出決定処理（P11）を実行する。

10

【0175】

図18は、プレイヤ端末1におけるフレンド演出決定処理を説明するフローチャートである。演出実行部310aは、受信した選曲情報に基づいて、リクエスト者に決定されたフレンドのプロフィール情報を取得する（P11-1）。なお、フレンドのプロフィール情報は、選曲情報を受信した際に、フレンド情報記憶部406に記憶されている。

【0176】

また、演出実行部310aは、P5-1で更新された選択中楽曲情報に基づいて、ジュークボックス画像152および選択中楽曲情報画面180に表示するジャケット画像162を決定する（P11-2）。また、演出実行部310aは、楽曲に紐付けられた曲調タグを抽選により決定する（P11-3）。

20

【0177】

図19は、曲調タグを説明する図である。ジュークボックス機能によって再生可能な全ての楽曲（楽曲ID）には、曲調タグ（曲調タグID）が紐付けられている。曲調タグは、各楽曲の曲調を示す情報であり、ここでは、曲調タグとして、ロック（曲調タグID=0001）、ポップ（曲調タグID=0002）、電波（曲調タグID=0003）、エレクトロ（曲調タグID=0004）、ハード（曲調タグID=0005）の5種類が設けられている。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、楽曲IDごとに曲調タグIDが紐付けられた曲調タグ情報が記憶されている。曲調タグ情報によれば、通常楽曲および専用楽曲の全ての楽曲IDに対して、少なくとも1つの曲調タグIDが紐付けられている。

30

【0178】

図18に戻り、演出実行部310aは、P11-3において、1つの曲調タグを決定する。具体的には、演出実行部310aは、曲調タグ情報に基づき、P5-1で更新した選択中楽曲に紐付けられた1または複数の曲調タグを抽出して抽選テーブルを生成する。そして、生成した抽選テーブルを用いて、1の曲調タグを抽選により決定する。したがって、選択中楽曲に紐付けられた曲調タグが1つの場合、この曲調タグが必ず決定される。

【0179】

次に、演出実行部310aは、リクエストキャラクタ画像154および演出画像162b等に表示されるミニキャラを決定する（P11-4）。ここでは、演出実行部310aは、リクエスト者に決定されたフレンドの代表キャラクタ（プロフィールキャラクタとしてもよい）をミニキャラに決定する。

40

【0180】

また、演出実行部310aは、P11-4で決定したミニキャラの動作パターンを決定し（P11-5）、さらに、ミニジュークボックス画像162cの色を決定する（P11-6）。

【0181】

図20Aは、曲調タグとミニキャラの動作パターンとの関係を説明する図である。また、図20Bは、曲調タグとミニジュークボックス画像162cとの関係を説明する図である。図20Aに示すように、プレイヤ端末1およびサーバ1000には、曲調タグIDご

50

とにミニキャラの動作パターンが紐付けられたミニキャラ動作パターン情報が記憶されている。ミニキャラ動作パターン情報によれば、曲調タグIDに対して、1つの動作パターンが紐付けられている。

【0182】

なお、選択中楽曲情報画面180においては、演出画像162bとして表示されるミニキャラが、リズムに乗って動作する演出が行われる。演出実行部310aは、ミニキャラ動作パターン情報を参照し、先に決定された曲調タグに基づいて、ミニキャラの動作パターンを決定する。ミニキャラの動作パターンは、ミニキャラの動作を規定したものであり、ここでは、パターン1からパターン5の5種類の動作パターンが設けられている。曲調タグごとにミニキャラの動作パターンが設けられることで、再生中の楽曲に合わせてミニキャラを動作させることができる。

10

【0183】

また、図20Bに示すように、プレイヤ端末1およびサーバ1000には、曲調タグIDごとに、ミニジュークボックス画像162cの色が紐付けられた表示色パターン情報が記憶されている。表示色パターン情報によれば、曲調タグIDに対して、1つの表示色が紐付けられている。

【0184】

演出実行部310aは、表示色パターン情報を参照し、先に決定された曲調タグに基づいて、ミニジュークボックス画像162cの色を決定する。ここでは、パターン1からパターン5の5種類の表示色が設けられている。曲調タグごとにミニジュークボックス画像162cの表示色が設けられることで、再生中の楽曲に合致した色のミニジュークボックス画像162cを表示させることができる。

20

【0185】

図18に戻り、演出実行部310aは、評価者や評価数に関する情報である評価情報を決定する(P11-7)。なお、詳しくは後述するが、プレイヤが好みの楽曲を選択して再生させると、評価情報が決定される。このとき決定された評価情報は、選択した楽曲と紐付けてサーバ1000に記憶される。その後、当該プレイヤのフレンドのプレイヤ端末1において、当該プレイヤがリクエスト者に決定されると、選曲情報として、当該プレイヤが最後に選択した楽曲と、評価情報とを、フレンドのプレイヤ端末1がサーバ1000から受信する。P11-7では、受信した選曲情報に含まれる評価情報が、表示する評価情報に決定される。したがって、他プレイヤリクエスト機能が発動した場合に、プレイヤ端末1で表示される評価情報は、リクエスト者(フレンド)のプレイヤ端末1で表示される評価情報と同じとなる。

30

【0186】

図17に戻り、リクエスト種別が他プレイヤリクエストではない場合(P5-2のNO)、すなわち、キャラリクエストである場合、演出実行部310aは、キャラリクエスト演出決定処理(P12)を実行する。キャラリクエスト演出決定処理では、リクエスト者(リクエストキャラクタ)、演出画像162bのコメント表示欄に表示されるコメント、ミニキャラの動作パターン、ミニジュークボックス画像162cの色が決定される。

【0187】

40

図21は、プレイヤ端末1におけるキャラリクエスト演出決定処理を説明するフローチャートである。演出実行部310aは、受信した選曲情報に基づいて、サーバ1000で決定された楽曲が隠し楽曲であるか、すなわち、未解放状態の楽曲が決定されたかを判定する(P12-1)。なお、プレイヤ端末1の解放楽曲情報記憶部412には、サーバ1000と同様、解放状態または未解放状態を示すステータスが楽曲ごとに記憶されている。

【0188】

また、演出実行部310aは、決定された楽曲が隠し楽曲ではない場合(P12-1のNO)、決定された楽曲が専用楽曲であるかを判定する(P12-2)。決定された楽曲が隠し楽曲である場合(P12-1のYES)、もしくは、専用楽曲である場合(P12-2のYES)、演出実行部310aは、第1演出パターン決定処理(P12-3)を実

50

行する。この第1演出パターン決定処理では、リクエスト者（リクエストキャラクタ）と、コメント表示欄に表示されるコメントとが決定される。

【0189】

図22は、楽曲ID、キャラクタIDおよびコメントIDの関係を説明する図である。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、専用楽曲の楽曲IDごとに、キャラクタIDおよびコメントIDが紐付けられた第1演出情報が記憶されている。第1演出情報によれば、全ての専用楽曲の楽曲IDそれぞれに、キャラクタIDとコメントIDとを組み合わせた組み合わせ情報が1つ以上紐付けられている。なお、キャラクタIDは、キャラクタごとに付される識別情報であり、コメントIDは、コメント表示欄に表示されるコメントごとに付与される識別情報である。

10

【0190】

第1演出パターン決定処理（P12-3）では、第1演出情報に基づいて、1つの組み合わせ情報が決定される。このとき決定された組み合わせ情報に含まれるキャラクタIDに対応するキャラクタがリクエスト者（リクエストキャラクタ）となる。また、決定された組み合わせ情報に含まれるコメントIDに対応するコメントが、コメント表示欄またはリクエスト者詳細画面220に表示される。

【0191】

例えば、楽曲ID = 0011には、4つの組み合わせ情報が紐付けられている。1の楽曲IDに複数の組み合わせ情報が紐付けられる場合、各組み合わせ情報に含まれるキャラクタIDは共通であり、コメントIDが互いに異なっている。つまり、1の専用楽曲に紐付けられるキャラクタIDは1種類である。したがって、ランダム選曲機能によって専用楽曲が選曲された場合のリクエストキャラクタは固定的となる。

20

【0192】

一方で、1の楽曲IDに対して、異なる複数のコメントIDが紐付けられているものもある。したがって、例えば、ランダム選曲機能によって、楽曲ID = 0011の楽曲が決定された場合、選択中楽曲情報画面180には、必ず、キャラクタID = 0001のミニキャラが表示されるが、コメント表示欄には、4種類のコメントのいずれかが表示されることとなる。

【0193】

図21に戻り、決定された楽曲が隠し楽曲および専用楽曲のいずれでもない場合（P12-2のNO）、すなわち、通常楽曲が決定された場合、演出実行部310aは、リクエスト方法を抽選により決定する（P12-4）。なお、リクエスト方法というのは、リクエスト者（リクエストキャラクタ）およびコメントの決定方法であり、ここでは、コメント付きリクエストと、タグリクエストとが設けられている。

30

【0194】

図23は、コメント付き通常楽曲を説明する図である。通常楽曲には、リクエスト者（リクエストキャラクタ）となり得るキャラクタ、および、コメント表示欄に表示されるコメントが紐付けられたコメント付き通常楽曲が含まれる。ここでは、図23に示すように、楽曲ID = 0001 ~ 0005の通常楽曲が、コメント付き通常楽曲として設けられている。

40

【0195】

プレイヤ端末1およびサーバ1000には、通常楽曲の楽曲IDごとに、キャラクタIDおよびコメントIDが紐付けられた第2演出情報が記憶されている。第2演出情報によれば、コメント付き通常楽曲には、リクエスト者となり得るキャラクタのキャラクタIDと、コメント表示欄に表示されるコメントのコメントIDとの組み合わせパターンが、少なくとも1つ紐付けられている。一方、楽曲ID = 0006 ~ 0010の通常楽曲には、キャラクタIDおよびコメントIDのいずれも紐付けられていない。以下では、キャラクタIDおよびコメントIDのいずれも紐付けられていない通常楽曲を、コメント無し通常楽曲と呼ぶ。

【0196】

50

コメント付き通常楽曲には、キャラクタIDとコメントIDとの組み合わせパターンが複数紐付けられたものがある。上記したように、1の専用楽曲に紐付けられるキャラクタIDは一種類のみである。これに対して、コメント付き通常楽曲には、1の楽曲IDに対して、複数種類のキャラクタIDが紐付けられたものもある。コメント付き通常楽曲に紐付けられたコメントは、楽曲あるいはリクエストキャラクタ専用のコメントである。

【0197】

図21に戻り、リクエスト方法がコメント付きリクエストに決定され(P12-5のYES)、かつ、決定された楽曲がコメント付き通常楽曲であれば(P12-6のYES)、演出実行部310aは、第2演出パターン決定処理(P12-7)を実行する。この第2演出パターン決定処理(P12-7)では、第2演出情報に基づいて、1つの組み合わせ情報が決定される。このとき決定された組み合わせ情報に含まれるキャラクタIDに対応するキャラクタがリクエスト者(リクエストキャラクタ)となる。また、決定された組み合わせ情報に含まれるコメントIDに対応するコメントが、コメント表示欄に表示される。

10

【0198】

一方、リクエスト方法がタグリクエストに決定された場合(P12-5のNO)、あるいは、決定された楽曲がコメント無し通常楽曲である場合(P12-6のNO)、演出実行部310aは、曲調タグを抽選で決定する(P12-8)。

【0199】

上記したように、プレイヤ端末1およびサーバ1000には、楽曲IDごとに曲調タグIDが紐付けられた曲調タグ情報が記憶されている(図19参照)。P12-8において、演出実行部310aは、P11-3と同様に、1つの曲調タグを決定する。具体的には、演出実行部310aは、曲調タグ情報に基づき、P5-1で更新した選択中楽曲に紐付けられた1または複数の曲調タグを抽出して抽選テーブルを生成する。そして、生成した抽選テーブルを用いて、1の曲調タグを抽選により決定する。

20

【0200】

次に、演出実行部310aは、P12-8で決定した曲調タグに基づいて、リクエストキャラクタを決定する(P12-9)。

【0201】

図24は、キャラクタ別曲調タグ情報を説明する図である。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、キャラクタIDごとに曲調タグIDが紐付けられたキャラクタ別曲調タグ情報が記憶されている。キャラクタ別曲調タグ情報によれば、キャラクタIDごとに、1または複数の曲調タグIDが紐付けられている。

30

【0202】

図21に戻り、P12-9において、演出実行部310aは、キャラクタ別曲調タグ情報に基づき、P12-8で決定された曲調タグが紐付けられている全てのキャラクタIDを抽出する。そして、演出実行部310aは、抽出したキャラクタIDの中から、いずれか1のキャラクタIDを決定する。このとき決定されたキャラクタIDに対応するキャラクタがリクエスト者(リクエストキャラクタ)となる。

【0203】

また、演出実行部310aは、コメント表示欄に表示されるコメントとして、予め用意されている汎用コメントを決定する(P12-10)。

40

【0204】

図25は、汎用コメント情報を説明する図である。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、キャラクタIDごとに汎用コメントIDが紐付けられた汎用コメント情報が記憶されている。各キャラクタには、コメント表示欄に表示される汎用コメントが必ず1つ紐付けられている。汎用コメントには汎用コメントIDが付されており、汎用コメント情報においては、キャラクタIDごとに、1つの汎用コメントIDが紐付けられている。

【0205】

図21に戻り、P12-10において、演出実行部310aは、汎用コメント情報に基

50

づいて、1つの汎用コメントを決定する。具体的には、演出実行部310aは、汎用コメント情報に基づき、P12-9で決定したリクエストキャラクタに紐付けられた汎用コメントを決定する。

【0206】

上記のように、P12-3、P12-7、P12-9、P12-10において、リクエストキャラクタ、および、コメント表示欄に表示されるコメントが決定されると、演出実行部310aは、ミニキャラの動作パターンを決定し(P12-11)、さらに、ミニジュークボックス画像162cの色を決定する(P12-12)。なお、P12-11およびP12-11における処理は、フレンド演出決定処理におけるP11-5およびP11-6と同じである。

10

【0207】

図17に戻り、キャラリクエスト演出決定処理(P12)において、リクエストキャラクタ、コメント、ミニキャラの動作パターン、ミニジュークボックス画像162cの色が決定されると、演出実行部310aは、評価情報決定処理(P20)を実行する。この評価情報決定処理では、評価数および評価者(評価キャラクタ)等の評価情報が決定される。

【0208】

図26は、プレイヤ端末1における評価情報決定処理を説明するフローチャートである。また、図27は、キャラクタ関連情報を説明する図である。プレイヤ端末1およびサーバ1000には、キャラクタ関連情報が記憶されている。演出実行部310aは、キャラクタ関連情報に基づいて、親密キャラクタを抽出する(P20-1)。

20

【0209】

具体的には、キャラクタ関連情報によれば、図27に示すように、1のキャラクタに対して、複数のキャラクタが親密キャラクタとして紐付けられている。演出実行部310aは、P20-1において、キャラクタ関連情報に基づき、先に決定されているリクエストキャラクタに紐付けられている親密キャラクタを抽出する。また、図26に示すように、演出実行部310aは、抽出した親密キャラクタによる抽選テーブルを生成し、生成した抽選テーブルを用いて、抽出した親密キャラクタのうちの1体を評価キャラクタに決定する(P20-2)。また、ここでは、決定した評価キャラクタが評価情報記憶部402に記憶される。

【0210】

30

また、演出実行部310aは、曲調タグ情報に基づき、選択中楽曲に紐付く曲調タグを抽出する(P20-3)。また、演出実行部310aは、キャラクタ別曲調タグ情報に基づき、P20-3で抽出した曲調タグが紐付けられた全てのキャラクタを抽出する(P20-4)。そして、演出実行部310aは、抽出した全てのキャラクタのうち、リクエストキャラクタを除くキャラクタの中から、4~8体のキャラクタを評価キャラクタに決定する(P20-5)。また、ここでは、決定した評価キャラクタが評価情報記憶部402に記憶される。

【0211】

なお、P20-5において、評価キャラクタを決定する具体的な処理は特に限定されない。例えば、先に評価キャラクタの数が決定され、その後に評価キャラクタが決定されてもよい。あるいは、評価キャラクタの数が最大数に達するまで、抽出されたキャラクタごとに、評価キャラクタとするか否かの抽選が行われてもよい。

40

【0212】

そして、演出実行部310aは、P20-2およびP20-5において、評価情報記憶部402に記憶された評価キャラクタのステータスを未表示に設定する(P20-6)。なお、評価キャラクタが決定された時点、すなわち、ランダム選曲機能が発動して楽曲の再生が開始された時点では、評価情報が表示されない。そして、楽曲の再生が開始された後、一度、トップ画面から育成ゲーム画面等に遷移し、再度、トップ画面に遷移したときに、評価数および評価者(評価キャラクタ)が更新表示される。

【0213】

50

具体的には、楽曲の再生が開始された後、トップ画面から育成ゲーム画面等に遷移し、再度、トップ画面に遷移すると、図 1 2 に示すトップ画面遷移処理 (P 4) が実行される。このトップ画面遷移処理では、図 1 3 に示す評価情報更新処理 (P 1 0) が実行される。このとき、評価情報記憶部 4 0 2 には、ステータスが未表示の評価者 (評価キャラクタ) があるため、P 1 0 - 2 において評価者 (評価キャラクタ) および評価数が更新されることとなる。

【 0 2 1 4 】

図 1 7 に戻り、P 1 1、P 1 2、P 2 0 において、リクエスト者 (ミニキャラ)、コメント、評価情報が決定されると、演出実行部 3 1 0 a は、選択中楽曲の再生を開始する (P 5 - 3)。また、演出実行部 3 1 0 a は、各種の演出を開始する (P 5 - 4)。ここでは、例えば、ホーム画面 1 0 0 における通知アイコン 1 4 4 R の強調表示、ジュークボックスアイコン 2 1 0、ジュークボックス画像 1 5 2、リクエストキャラクタ画像 1 5 4 等の表示が開始される。

10

【 0 2 1 5 】

以上のようにして、ランダム選曲機能が発動した場合には、再生する楽曲がサーバ 1 0 0 0 において決定され、プレイヤー端末 1 において、楽曲の再生中にさまざまな演出が実行される。

【 0 2 1 6 】

次に、プレイヤーがジュークボックス機能によって好みの楽曲を選択した場合の、プレイヤー端末 1 の処理について説明する。

20

【 0 2 1 7 】

図 2 8 は、プレイヤーが再生する楽曲を選択した場合のプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の処理を説明するシーケンス図である。プレイヤー端末 1 において、ジュークボックス機能に関する操作入力となされると、演出実行部 3 1 0 a が、ジュークボックス処理 (P 1 0 0) を実行する。

【 0 2 1 8 】

図 2 9 は、プレイヤー端末 1 におけるジュークボックス処理を説明する第 1 のフローチャートである。また、図 3 0 は、プレイヤー端末 1 におけるジュークボックス処理を説明する第 2 のフローチャートである。ジュークボックス機能に関する操作として、画面を切り替える画面切り替え操作が入力されると (P 1 0 0 - 1 の Y E S)、演出実行部 3 1 0 a は、入力された操作に応じて画面を切り替える (P 1 0 0 - 2)。

30

【 0 2 1 9 】

また、再生停止操作が入力されると (P 1 0 0 - 3 の Y E S)、演出実行部 3 1 0 a は、リクエスト再生状態記憶部 4 1 0 に記憶されているリクエスト再生状態を更新する (P 1 0 0 - 4)。なお、再生停止操作は、リクエスト操作部 1 7 0 または再生停止ボタン 1 8 8 に入力される操作である。演出実行部 3 1 0 a は、リクエスト再生状態が再生中状態であれば停止中状態に更新し、停止中状態であれば再生中状態に更新する。

【 0 2 2 0 】

P 1 0 0 - 4 において、リクエスト再生状態が停止中状態に更新された場合 (P 1 0 0 - 5 の Y E S)、演出実行部 3 1 0 a は、楽曲の再生を停止する (P 1 0 0 - 6)。なお、P 1 0 0 - 6 では、リクエスト操作部 1 7 0 が操作されて楽曲の再生を停止する場合、選択中楽曲情報記憶部 4 0 0 から選択中楽曲情報が削除される。また、この場合、演出実行部 3 1 0 a は、デフォルト B G M の再生を開始する。ただし、楽曲の再生中にリクエスト操作部 1 7 0 が操作された場合にも、選択中楽曲情報が保持されてもよい。

40

【 0 2 2 1 】

一方、P 1 0 0 - 4 において、リクエスト再生状態が再生中状態に更新された場合 (P 1 0 0 - 5 の N O)、プレイヤーが選択した楽曲が、選択中楽曲から変更されたかを判定する (P 1 0 0 - 7)。楽曲が変更されていない場合 (P 1 0 0 - 7 の N O)、演出実行部 3 1 0 a は、選択中楽曲の再生を開始する (P 1 0 0 - 1 1)。

【 0 2 2 2 】

50

また、選択中楽曲が変更された場合（P 1 0 0 - 7 の Y E S ）、すなわち、楽曲選択画面 1 6 0 において、選択中楽曲と異なる楽曲が新たに選択された状態でリクエスト操作部 1 7 0 が操作された場合、演出実行部 3 1 0 a は、選択中楽曲情報記憶部 4 0 0 において選択中楽曲情報を更新する（P 1 0 0 - 8 ）。また、送受信部 3 0 0 a は、プレイヤーが選択した選択中楽曲を示すリクエスト楽曲情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する（P 1 0 0 - 9 ）。

【 0 2 2 3 】

また、演出実行部 3 1 0 a は、選択中楽曲に基づいて、図 2 6 に示す評価情報決定処理（P 2 0 ）を行う。そして、送受信部 3 0 0 a は、評価情報決定処理で決定された評価情報をサーバ 1 0 0 0 に送信し（P 1 0 0 - 1 0 ）、変更された楽曲の再生を開始する（P 1 0 0 - 1 1 ）。

10

【 0 2 2 4 】

このように、プレイヤーが、ジュークボックス機能によって自ら楽曲を選択して再生した場合、プレイヤーが選択した楽曲、および、プレイヤー端末 1 で決定された評価情報がサーバ 1 0 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 0 では、リクエスト楽曲情報および評価情報が、プレイヤー ID に紐付けられて保存される。

【 0 2 2 5 】

なお、ランダム選曲機能が発動してサーバ 1 0 0 0 で決定された楽曲が再生される場合、決定された楽曲や評価情報はサーバ 1 0 0 0 に保存されない。つまり、サーバ 1 0 0 0 においては、あくまでもプレイヤー自身が選択した楽曲、および、当該楽曲の選択時に決定された評価情報のみが保存されることとなる。

20

【 0 2 2 6 】

また、図 3 0 に示すように、情報通知アイコン 1 8 4 c が操作されると（P 1 0 0 - 2 1 の Y E S ）、演出実行部 3 1 0 a は、他プレイヤー情報画面を表示する（P 1 0 0 - 2 2 ）。上記したように、他プレイヤー情報画面には、再生中の楽曲をリクエストした他プレイヤーに関する情報が表示される。

【 0 2 2 7 】

また、評価操作部 1 8 4 a が操作されると（P 1 0 0 - 2 3 の Y E S ）、演出実行部 3 1 0 a は、評価者を識別する情報を評価情報記憶部 4 0 2 に記憶する（P 1 0 0 - 2 4 ）。ここでは、プレイヤーのプロフィールキャラクタが評価者として追加され、ステータスが表示済みと記憶される。

30

【 0 2 2 8 】

そして、演出実行部 3 1 0 a は、P 1 0 0 - 2 4 で更新された評価情報記憶部 4 0 2 に基づいて、履歴情報画面 2 0 0 を更新する（P 1 0 0 - 2 5 ）。さらに、演出実行部 3 1 0 a は、評価情報表示欄 1 8 4 に表示される評価数を更新する（P 1 0 0 - 2 6 ）。また、送受信部 3 0 0 a は、P 1 0 0 - 2 4 で更新された評価情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。これにより、プレイヤー自身が選択した楽曲に対して評価を行ったことがサーバ 1 0 0 0 に保存される。

【 0 2 2 9 】

また、履歴表示ボタン 1 8 4 b が操作されると（P 1 0 0 - 2 8 の Y E S ）、演出実行部 3 1 0 a は、選択中楽曲に関する履歴情報画面 2 0 0 を表示する（P 1 0 0 - 2 9 ）。

40

【 0 2 3 0 】

図 2 8 に戻り、プレイヤー端末 1 におけるジュークボックス処理（P 1 0 0 ）で、リクエスト楽曲情報および評価情報がサーバ 1 0 0 0 に送信されると、サーバ 1 0 0 0 では、選択楽曲情報記憶部 1 4 0 2 に保存されている、プレイヤー ID に紐付けられた選択中楽曲情報および評価情報が更新される（S 1 0 0 ）。また、サーバ 1 0 0 0 では、プレイヤーごとに設けられるプレイヤー情報記憶部 1 4 0 0 においても、選択中楽曲情報および評価情報が更新される。

【 0 2 3 1 】

その後、S 1 0 0 において選択中楽曲情報が更新されたプレイヤーのフレンドのプレイヤー

50

端末 1（以下、フレンド端末と呼ぶ）において、トップ画面遷移処理（F 1 0 0）が実行され、サーバ 1 0 0 0 にランダム選曲要求情報が送信されたとする。サーバ 1 0 0 0 では、選曲処理（S 1 0 1）が実行され、フレンド端末で再生する楽曲が決定される。フレンド端末では、選曲情報および評価情報を受信すると、演出処理（F 1 0 1）が実行され、サーバ 1 0 0 0 で決定された楽曲が再生される。

【0 2 3 2】

このとき、フレンド端末の演出処理において、図 2 8 に示す P 1 0 0 でプレイヤが選択した楽曲が再生されたとする。この場合、フレンド端末で表示される評価履歴情報画面 2 0 0 a には、プレイヤ端末 1 の評価履歴情報画面 2 0 0 a と同じ評価情報が表示される。

【0 2 3 3】

その後、プレイヤ端末 1 においてジュークボックス処理（P 1 0 1）が再度行われ、プレイヤが、自身が選択した楽曲を評価したとする。この場合、プレイヤ端末 1 からサーバ 1 0 0 0 に評価情報が送信され、サーバ 1 0 0 0 において評価情報が更新される（S 1 0 2）。

【0 2 3 4】

その後、フレンド端末とサーバ 1 0 0 0 との間で通信処理（F 1 0 2）が行われると、サーバ 1 0 0 0 において、S 1 0 2 で更新された評価情報がセットされる（S 1 0 3）。フレンド端末では、この評価情報を受信した後、トップ画面遷移処理（F 1 0 3）が実行されると、更新後の評価情報が表示される。つまり、F 1 0 3 では、P 1 0 1 で行ったプレイヤの評価に係る情報が表示可能となる。

【0 2 3 5】

なお、この後、フレンド端末において、再生中の楽曲をフレンドが評価すると、この評価情報がサーバ 1 0 0 0 に記憶される。その後、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との間で通信処理がなされると、プレイヤ端末 1 が、更新された評価情報を受信する。そして、その後、プレイヤ端末 1 においてトップ画面遷移処理が実行されると、追加された評価情報が表示される。これにより、プレイヤ自身の選曲が、恰も他のプレイヤによって評価されたかのような印象が与えられ、プレイヤのゲーム意欲を向上させることができる。

【0 2 3 6】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

【0 2 3 7】

上記実施形態では、ゲームジャンルが育成ゲームである場合について説明したが、ゲームジャンルおよびゲーム性は特に限定されるものではない。

【0 2 3 8】

また、上記実施形態では、ジュークボックス機能により、コンテンツとして楽曲が再生される場合について説明した。ただし、コンテンツは楽曲に限らない。例えば、コンテンツとして、複数のムービーあるいは静止画が設けられ、これらのコンテンツが、プレイヤ自身の選択、あるいは、上記のランダム選曲機能によって選択されてもよい。

【0 2 3 9】

また、上記実施形態では、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能が設けられることとした。つまり、上記実施形態では、コンテンツを決定する処理は、プレイヤの操作入力に拘わらず、抽選により一つのコンテンツを決定する処理を含む。ただし、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能は必須ではない。

【0 2 4 0】

また、上記実施形態では、複数種類のコンテンツの中から一つのコンテンツをプレイヤに選択させる処理と、プレイヤにより選択されたコンテンツを再生する処理と、が実行される。ただし、プレイヤが好みの楽曲を選択して再生させる機能は必須ではなく、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能のみによって楽曲が選択されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 1 】

いずれにしても、複数種類のコンテンツの中から一つのコンテンツを決定する処理と、決定されたコンテンツを再生する処理が実行されればよく、コンテンツの決定方法は特に限定されるものではない。

【 0 2 4 2 】

また、上記実施形態では、他プレイヤリクエスト機能によって楽曲を再生するための他プレイヤ情報として、他のプレイヤが選択した楽曲に関する情報をプレイヤ端末 1 が取得することとした。より具体的には、プレイヤが選択したコンテンツを示す選択情報を、他のプレイヤに伝達可能とする処理が実行され、他プレイヤ情報には、他のプレイヤの選択情報が含まれ、選択情報に基づき、他のプレイヤにより選択されたコンテンツが決定されることとした。

10

【 0 2 4 3 】

ただし、他プレイヤリクエスト機能によって楽曲を再生するために必要な他プレイヤ情報はこれに限らない。例えば、他プレイヤが所定のストーリー画像を表示したこと、あるいは、他プレイヤが所定のゲームをクリアしたこと等を他プレイヤ情報として取得し、これらの取得した他プレイヤ情報に基づいて、いずれかのコンテンツが再生されてもよい。

【 0 2 4 4 】

いずれにしても、他プレイヤリクエスト機能を実現する処理は、他のプレイヤのゲームのプレイに関する情報である他プレイヤ情報を取得する処理と、取得した他プレイヤ情報に基づいて、複数種類のコンテンツの中から一つのコンテンツを決定する処理と、決定されたコンテンツを再生する処理と、を含めばよく、他プレイヤ情報の内容、および、他プレイヤ情報と決定されるコンテンツとの相関性は特に限定されない。

20

【 0 2 4 5 】

また、上記実施形態では、他プレイヤ情報に基づいて決定されたコンテンツの再生を許可する許可状態（他プレイヤリクエスト機能のオン状態）、および、他プレイヤ情報に基づいて決定されたコンテンツの再生を不許可とする不許可状態（他プレイヤリクエスト機能のオフ状態）を切り替え可能とし、許可状態に設定されていることを条件として、他プレイヤ情報に基づいて決定されたコンテンツが再生されることとした。ただし、許可状態および不許可状態の切り替えは必須ではなく、常に、他プレイヤリクエスト機能が許可されてもよい。

30

【 0 2 4 6 】

また、上記実施形態では、他プレイヤリクエスト機能によるリクエスト者となり得るのは、フレンドとして登録されているプレイヤに限られる。ただし、リクエスト者となり得るプレイヤはフレンドに限らない。例えば、全てのプレイヤがリクエスト者となり得るようにしてもよいし、所定の条件を満たしたプレイヤがリクエスト者となるように設定されてもよい。

【 0 2 4 7 】

また、上記実施形態では、楽曲の再生中、および、再生する楽曲が決定された状態において、再生される楽曲に対応付けられたオブジェクトとして、ミニキャラ、コメント、ミニジュークボックス画像 1 6 2 c、リクエストキャラクタ画像 1 5 4、ジュークボックス画像 1 5 2 が表示される。また、上記実施形態では、オブジェクトがキャラクタであり、表示パターンによってキャラクタの表示態様（動作）が異なる。ただし、再生される楽曲に対応付けられるオブジェクトは特に限定されるものではない。いずれにしても、再生されるコンテンツに対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、少なくともコンテンツの再生中、および、再生するコンテンツが決定された状態のいずれかにおいて、決定された表示パターンでオブジェクトを表示する処理と、が実行されればよい。

40

【 0 2 4 8 】

また、上記実施形態におけるミニキャラ等の表示は、コンテンツの再生中にのみ表示されてもよいし、再生するコンテンツが決定されており、かつ、コンテンツの再生が停止された状態においてのみ表示されてもよい。

50

【0249】

また、上記実施形態では、再生されるコンテンツに対してプレイヤが評価することが可能である。また、コンテンツに対するプレイヤの評価を示す評価情報を、他のプレイヤに伝達可能とする処理、他のプレイヤの評価情報を取得する処理、取得した評価情報を表示する処理が実行される。ただし、上記の評価機能は必須ではない。

【0250】

また、上記実施形態では、他プレイヤリクエスト機能によって選曲された場合、リクエスト者である他のプレイヤの情報が表示可能であるが、このとき表示される他のプレイヤの情報は特に限定されない。いずれにしても、他のプレイヤに関する何らかの情報が表示されればよい。また、他のプレイヤに関する情報の表示は必須ではなく、また、他のプレイヤに関する情報の表示タイミングも特に限定されない。いずれにしても、少なくともコンテンツの再生中、および、再生するコンテンツが決定された状態のいずれかにおいて、他プレイヤ情報を表示可能とする処理が実行されてもよい。

10

【0251】

また、上記実施形態では、ランダム選曲機能および他プレイヤリクエスト機能の発動時、サーバ1000において選曲がなされ、ミニキャラ等、プレイヤ端末1に表示される演出については、プレイヤ端末1で決定されることとした。ただし、選曲および演出の全てがサーバ1000で決定されてもよい。あるいは、選曲および演出の全てがプレイヤ端末1で決定されてもよい。さらには、選曲がプレイヤ端末1でなされ、演出がサーバ1000で決定されてもよい。いずれにしても、上記実施形態におけるプレイヤ端末1およびサーバ1000の処理は一例にすぎず、各処理をどのように役割分担するかは特に限定されるものではない。

20

【0252】

なお、上記実施形態、および、各種変形例における処理を実行するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置が提供されてもよい。また、上記実施形態、および、各種変形例は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【符号の説明】

【0253】

1 プレイヤ端末

1000 サーバ

S 情報処理システム

30

40

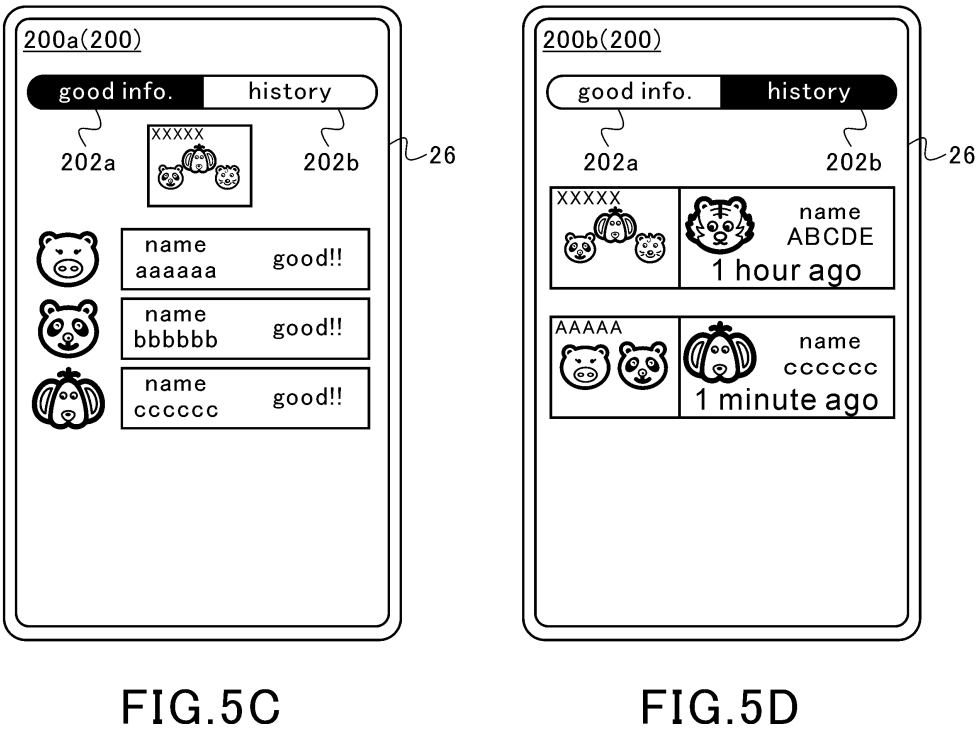
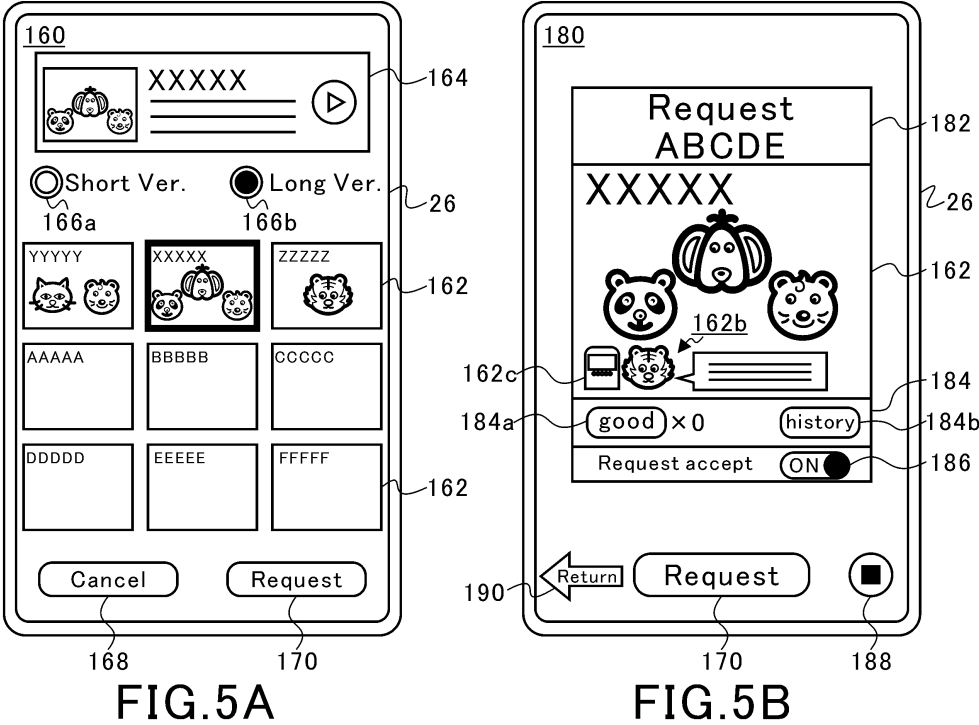
50

【要約】

【課題】プレイヤーのプレイ意欲を向上させる。

【解決手段】情報処理プログラムは、複数種類のコンテンツの中から一つのコンテンツを決定する処理と、決定された前記コンテンツを再生する処理と、再生される前記コンテンツに対応付けられたオブジェクトの表示パターンを決定する処理と、少なくとも前記コンテンツの再生中、および、再生する前記コンテンツが決定された状態のいずれかにおいて、決定された前記表示パターンで前記オブジェクトを表示する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図 5



10

20

30

40

50

【図面】

【図 1】

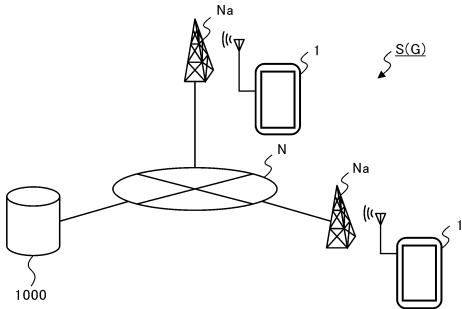


FIG.1

【図 2】

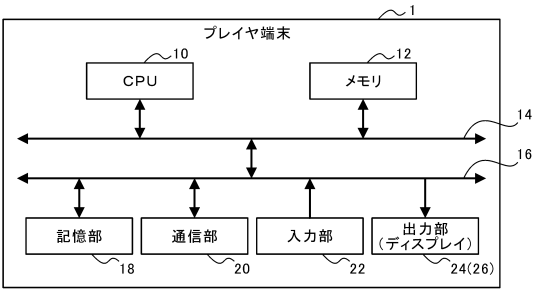


FIG.2A

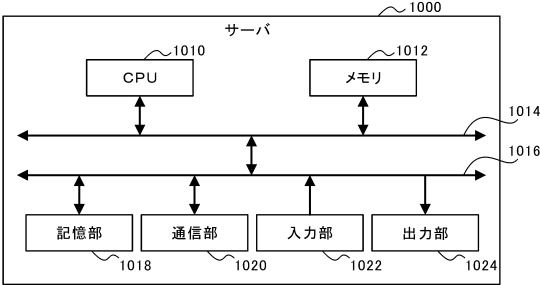


FIG.2B

【図 3】

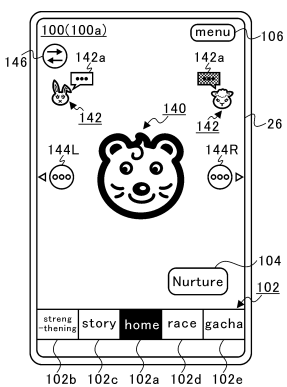


FIG.3A

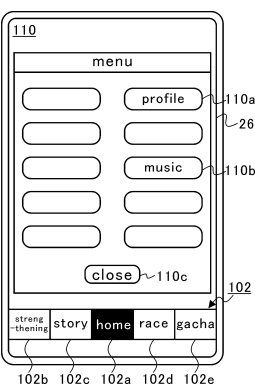


FIG.3B

【図 4】

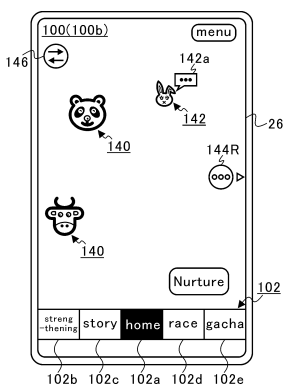


FIG.4A

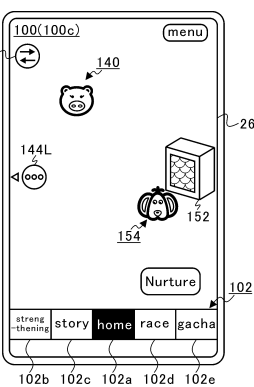


FIG.4B

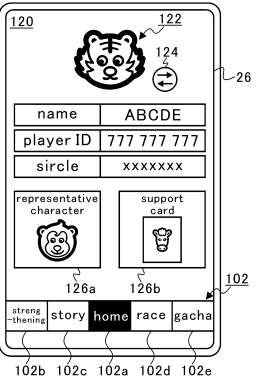


FIG.3C

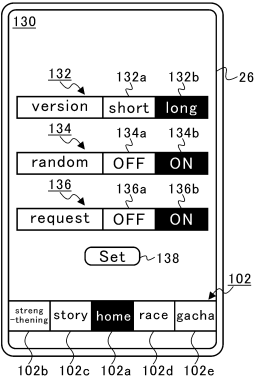


FIG.3D

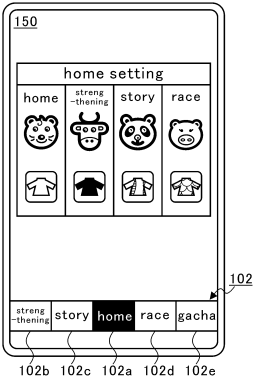


FIG.4C

10

20

30

40

50

【図 5】

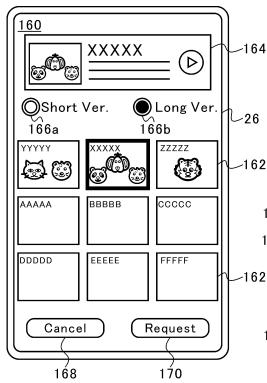


FIG. 5A

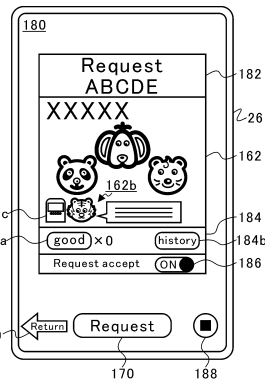


FIG. 5B

【図 6】

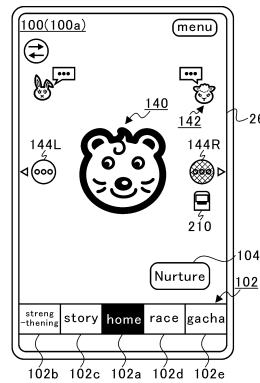


FIG. 6A

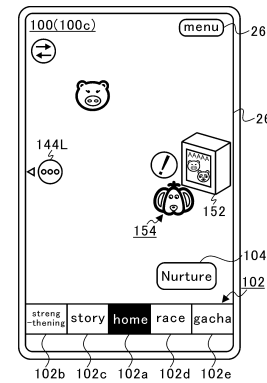


FIG. 6B

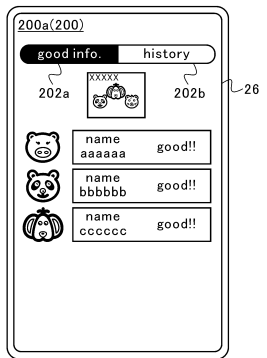


FIG. 5C

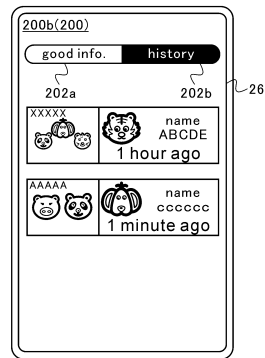


FIG. 5D

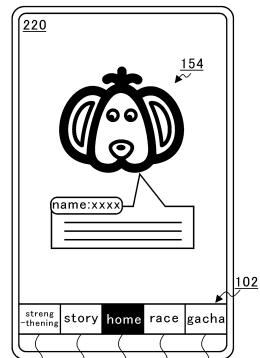


FIG. 6C

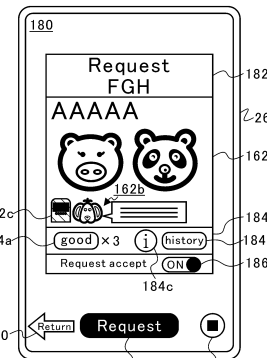


FIG. 6D

【図 7】



FIG. 7A

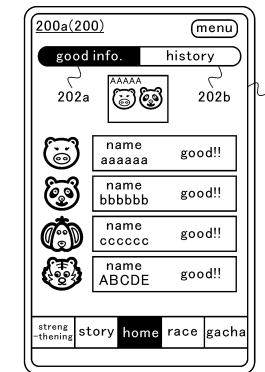


FIG. 7B

【図 8】

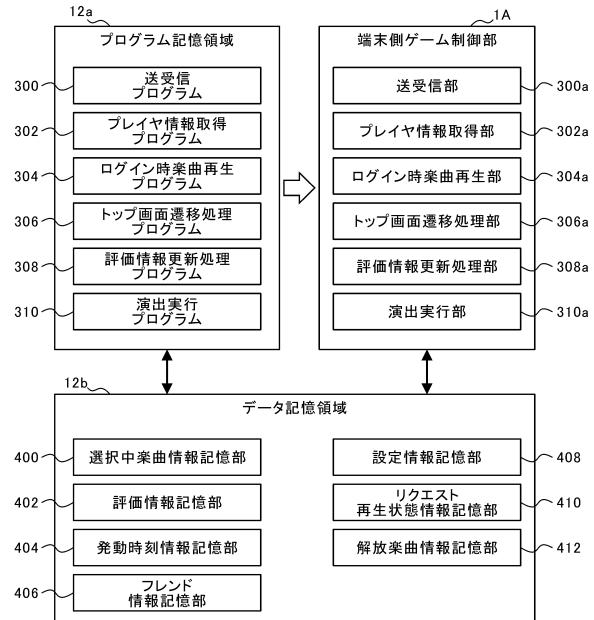


FIG. 8

10

20

30

40

50

【図 9】

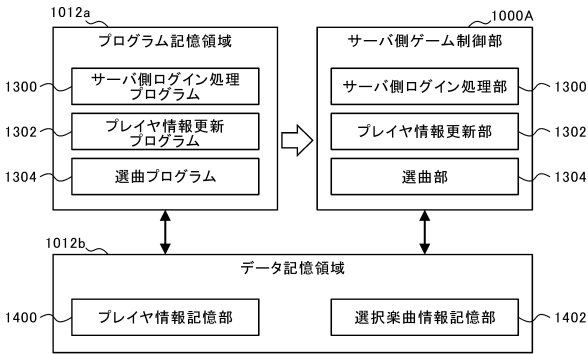


FIG.9

【図 10】

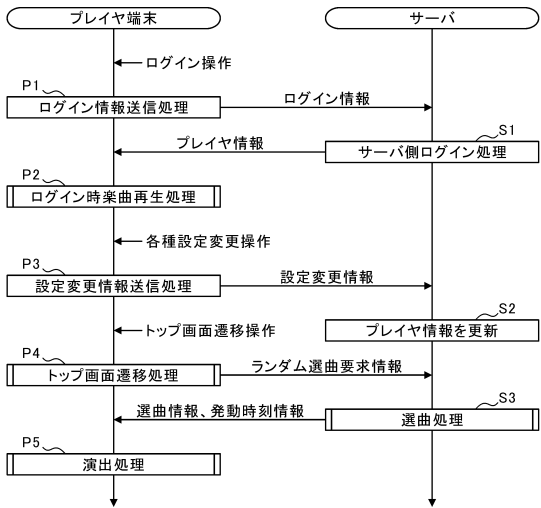


FIG.10

【図 11】

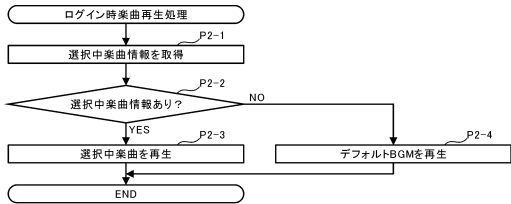


FIG.11

【図 12】

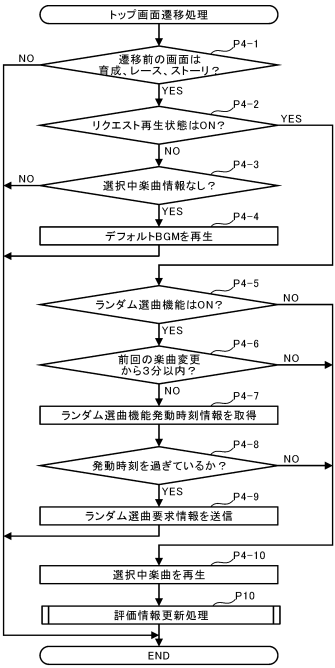


FIG.12

【図 13】

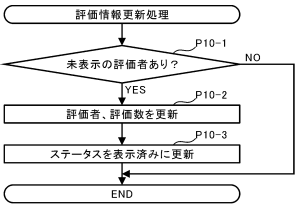


FIG.13

【図 14】

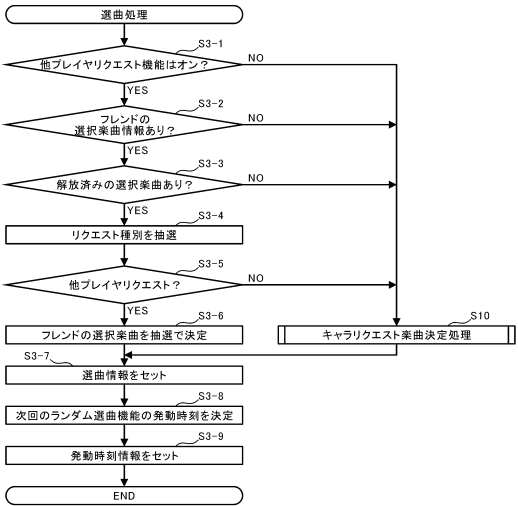


FIG.14

【図 15】

楽曲ID	楽曲分類
0001	通常
0002	通常
0003	通常
0004	通常
0005	通常
0006	通常
0007	通常
0008	通常
0009	通常
0010	通常
0011	専用
0012	専用
0013	専用
0014	専用
0015	専用
0016	専用
0017	専用
0018	専用
0019	専用
0020	専用

FIG.15

【図 16】

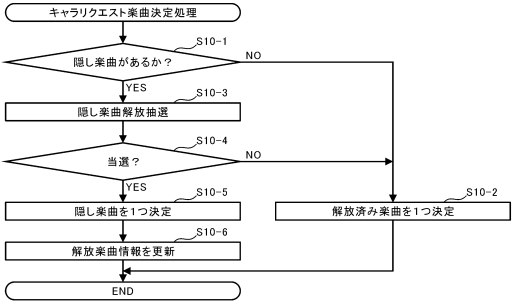


FIG.16

10

20

30

40

50

【図 1 7】

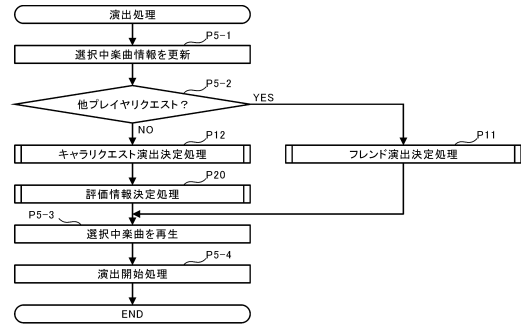


FIG.17

【図 1 8】

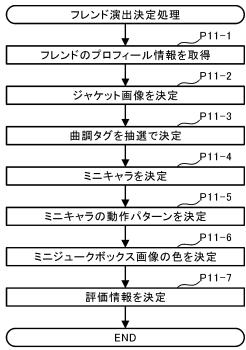


FIG.18

10

【図 1 9】

楽曲ID	曲調タグID				
	0001 (ロック)	0002 (ポップ)	0003 (電波)	0004 (エレクトロ)	0005 (ハード)
0001	○		○		
0002		○			
0003		○			
0004					○
0005					○
0006				○	
0007		○			
0008	○		○		
0009			○	○	
0010			○		○
0011			○	○	
0012		○			

FIG.19

【図 2 0】

曲調タグID	ミニキャラの動作パターン				
	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5
0001	○				
0002		○			
0003			○		
0004				○	
0005					○

FIG.20A

20

曲調タグID	ミニジュークボックス画像の色				
	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5
0001	○				
0002		○			
0003			○		
0004				○	
0005					○

FIG.20B

30

40

50

【 図 2 1 】

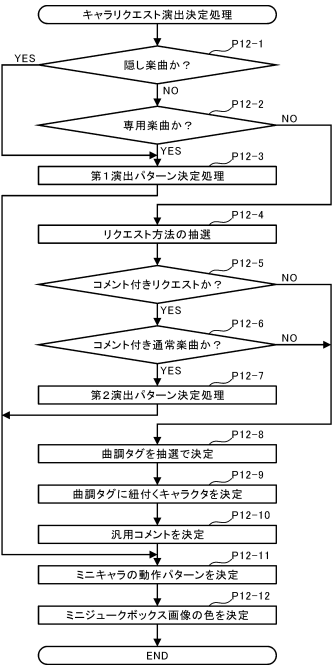


FIG.21

【 図 2 2 】

楽曲ID	キャラクタID (リクエストキャラクタ)	コメントID
0011	0001	0100
	0001	0101
	0001	0102
	0001	0103
0012	0011	0104
	0011	0105
	0011	0106
	0011	0107
0013	0023	0108
	0023	0109
	0023	0110
	0023	0111
0014	0007	0112
	0007	0113
	0007	0114
	0007	0115
0016	0029	0115
0017	0033	0116
0018	0009	0117
0019	0039	0118
	0039	0119
0020	0025	0120
	0025	0121

FIG.22

【 図 2 3 】

楽曲ID	キャラクタID (リクエストキャラクタ)	コメントID
0001	0001	0200
	0003	0201
	0010	0202
	0013	0203
0002	0011	0204
	0021	0205
	0006	0206
	0016	0207
0003	0026	0208
	0002	0209
	0002	0210
	0008	0211
0006	---	---
0007	---	---
0008	---	---
0009	---	---
0010	---	---

FIG.23

【 図 2 4 】

キャラクタID	曲調タグID				
	0001 (ロック)	0002 (ポップ)	0003 (電波)	0004 (エレクトロ)	0005 (ハード)
0001	○	○			
0002		○			
0003		○			
0004			○	○	
0005			○		○
0006	○				
0007		○			
0008	○		○		
0009			○	○	
0010				○	○

FIG.24

10

20

30

40

50

【図 25】

キャラクタID	汎用コメントID
0001	0300
0002	0301
0003	0302
0004	0303
0005	0304
0006	0305
0007	0306
0008	0307
0009	0308
0010	0309

FIG.25

【図 26】

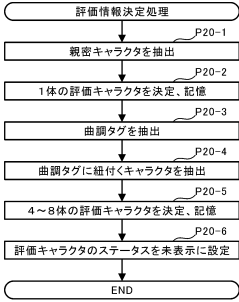


FIG.26

【図 27】

リクエスト キャラクタ	親密 キャラクタ
キャラクタID	キャラクタID
0001	0012
	0024
	0031
	0032
0002	0004
	0005
	0011
0003	0021
	0025
	0030
	0033

FIG.27

【図 28】

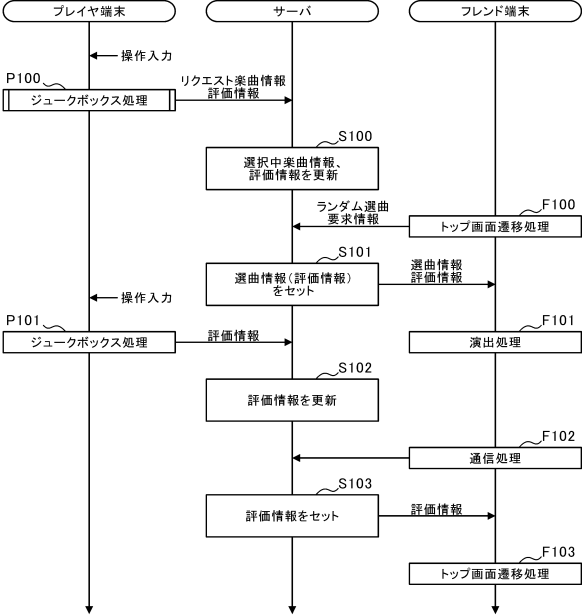


FIG.28

10

20

30

40

50

【図 29】

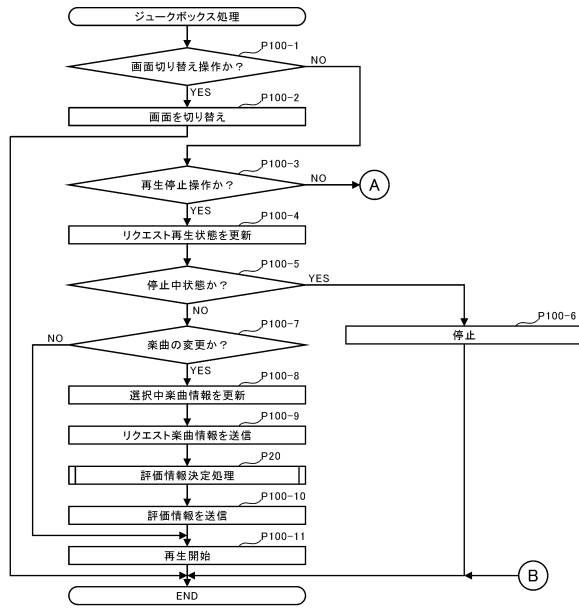


FIG.29

【図 30】

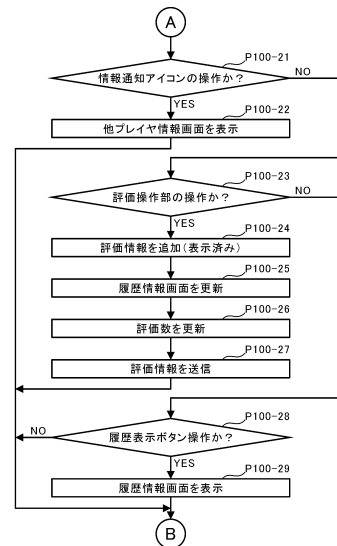


FIG.30

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 0 3 3 1 1 7 (J P , A)
GAME Watch , PS3/Xbox 360ゲームレビュー 大人のストーリーと中毒性の高いパズルアクションが楽しめるペルソナチームが送るHD対応タイトル第1弾「キャサリン」 [online] , 2011年03月04日 , <https://game.watch.impress.co.jp/docs/review/430866.html> , [検索日 : 2022/09/09]
Appleを愛するひとのための情報サイト アイアリ , [豆知識] iOSの「ミュージック」で、曲のレート（星印による5段階評価）機能を使う [online] , 2017年01月07日 , <https://arigato-ipod.com/2017/01/knowledge-ios-10-2-music-my-rate.html> , [検索日 : 2022/09/09]
アユラ AYURA , 「今すぐ使えるかんたん Y o u T u b e 入門 初版」 , 第1版 , 日本 , 株式会社技術評論社 片岡 巖 , 2018年07月06日 , p.16,17,25,30,31,54,55
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8