



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 118159344 A

(43) 申请公布日 2024. 06. 07

(21) 申请号 202280071360.3

(22) 申请日 2022.08.12

(30) 优先权数据

2021-139143 2021.08.27 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.04.24

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/030788 2022.08.12

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/026878 JA 2023.03.02

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 石垣翔平 石田卓也 柏瀬优

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事
务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/814 (2006.01)

A63F 13/52 (2006.01)

A63F 13/54 (2006.01)

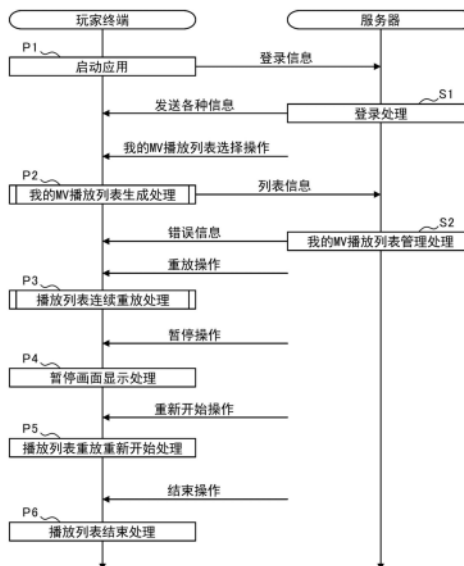
权利要求书2页 说明书22页 附图21页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

(57) 摘要

本发明提供信息处理程序,其用于使计算机执行:用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行:
用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;
用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;
用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及
用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。
2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,在用于显示并控制图像的处理中,根据与同所述乐曲识别信息相对应的乐曲有关的乐曲显示信息、以及与基于所述显示对象信息的显示对象有关的显示信息,来显示并控制图像。
3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,
其中,所述播放列表包括用于表示乐曲的重放顺序的顺序信息,以及
其中,在用于连续重放的处理中,基于所述顺序信息来连续重放所述多个乐曲,并且在所述多个乐曲中的各乐曲的重放结束时,开始按下一重放顺序的乐曲的重放。
4. 根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,其中,在用于设置所述显示对象信息的处理中,基于玩家的第一操作输入来改变与所述多个乐曲识别信息相关联的多个显示对象信息的设置。
5. 根据权利要求1至4中任一项所述的信息处理程序,其中,在用于设置所述显示对象信息的处理中,基于玩家的第二操作输入来与所述多个乐曲识别信息相关联地设置同一显示对象信息。
6. 根据权利要求1至5中任一项所述的信息处理程序,其中,在用于设置所述显示对象信息的处理中,基于玩家的第三操作输入,将与所述多个乐曲识别信息相关联地预先设置的基本显示对象信息设置为所述显示对象信息。
7. 根据权利要求1至6中任一项所述的信息处理程序,其中,在用于显示并控制图像的处理中,当在所述连续重放期间所述多个乐曲中的任何乐曲的重放被暂停时,在显示单元上显示与同所述乐曲识别信息相对应的乐曲相关的信息、以及与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息。
8. 一种信息处理方法,其由一个或多个计算机执行,所述信息处理方法包括:
用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;
用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;
用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及
用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。
9. 一种信息处理系统,包括一个或多个计算机,所述一个或多个计算机执行:
用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;
用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐

曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理；

用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理；以及

用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

背景技术

[0002] 在相关技术中,已知有伴随着乐曲对触摸屏进行操作的所谓的节奏游戏。在节奏游戏中,伴随着乐曲重放游戏图像。

[0003] 此外,为了提高节奏游戏的娱乐性,开发了随机重放技术(例如,专利文献1),在该随机重放技术中,从多个乐曲中随机地确定乐曲,并且重放该乐曲。

[0004] 现有技术文献

[0005] 专利文献

[0006] 专利文献1:日本特开2004-208944

发明内容

[0007] 发明要解决的问题

[0008] 顺便提及,存在被称为音乐视频(以下也称为MV)的视觉媒体产品,在这些音乐视频中,将乐曲的世界观和描画形成为视频。在一些情况下,还针对游戏乐曲创建音乐视频并且在游戏中实现这些音乐视频。要在游戏中实现的音乐视频数据(以下也称为MV数据)包括适合于乐曲的世界观和描画的背景图像数据、用于表现单个或多个角色的运动的运动数据、以及其他数据。

[0009] 在专利文献1中的节奏游戏中,在针对各乐曲提供音乐视频的情况下,乐曲的顺序可以是随机的,而针对各乐曲提供的音乐视频中的角色对于该乐曲是固定的。因此,难以提高对节奏游戏的兴趣。

[0010] 本发明的目的是提供能够提高对游戏的兴趣的信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

[0011] 用于解决问题的方案

[0012] 为了解决上述问题,本发明提供一种信息处理程序,用于使计算机执行:

[0013] 用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;

[0014] 用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;

[0015] 用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及

[0016] 用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。

[0017] 此外,在用于显示并控制图像的处理中,可以根据与同所述乐曲识别信息相对应的乐曲有关的乐曲显示信息、以及与基于所述显示对象信息的显示对象有关的显示信息,来显示并控制图像。

- [0018] 此外,所述播放列表可以包括用于表示乐曲的重放顺序的顺序信息,以及
- [0019] 在用于连续重放的处理中,可以基于所述顺序信息来连续重放所述多个乐曲,并且在所述多个乐曲中的各乐曲的重放结束时,可以开始按下一重放顺序的乐曲的重放。
- [0020] 此外,在用于设置所述显示对象信息的处理中,可以基于玩家的第一操作输入来改变与所述多个乐曲识别信息相关联的多个显示对象信息的设置。
- [0021] 此外,在用于设置所述显示对象信息的处理中,可以基于玩家的第二操作输入来与所述多个乐曲识别信息相关联地设置同一显示对象信息。
- [0022] 此外,在用于设置所述显示对象信息的处理中,可以基于玩家的第三操作输入,将与所述多个乐曲识别信息相关联地预先设置的基本显示对象信息设置为所述显示对象信息。
- [0023] 此外,在用于显示并控制图像的处理中,当在所述连续重放期间所述多个乐曲中的任何乐曲的重放被暂停时,可以在显示单元上显示与同所述乐曲识别信息相对应的乐曲相关的信息、以及与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息。
- [0024] 为了解决上述问题,本发明提供一种信息处理方法,其由一个或多个计算机执行,所述信息处理方法包括:
- [0025] 用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;
- [0026] 用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;
- [0027] 用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及
- [0028] 用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。
- [0029] 为了解决上述问题,本发明提供一种信息处理系统,包括一个或多个计算机,所述一个或多个计算机执行:
- [0030] 用于生成包括多个乐曲识别信息的播放列表的处理;
- [0031] 用于基于玩家的操作输入来与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息中的各乐曲识别信息相关联地设置显示对象信息的处理;
- [0032] 用于连续重放与所述播放列表中所包括的多个乐曲识别信息相对应的多个乐曲的处理;以及
- [0033] 用于基于与所述乐曲识别信息相关联的显示对象信息来在所述连续重放期间显示并控制图像的处理。
- [0034] 发明的效果
- [0035] 根据本发明,可以提高对游戏的兴趣。

附图说明

- [0036] 图1是概括地示出信息处理系统的结构的说明图。
- [0037] 图2A是用于说明玩家终端的硬件结构的图。图2B是用于说明服务器的硬件结构的图。
- [0038] 图3A是用于说明主页画面的示例的图。图3B是用于说明实时画面的示例的图。

- [0039] 图4是用于说明MV播放列表选择画面的示例的图。
- [0040] 图5是用于说明官方播放列表选择画面的示例的图。
- [0041] 图6是用于说明官方MV播放列表画面的示例的图。
- [0042] 图7是用于说明音乐视频暂停画面的示例的图。
- [0043] 图8是用于说明我的播放列表选择画面的示例的图。
- [0044] 图9是用于说明我的MV播放列表画面的示例的图。
- [0045] 图10是用于说明团队组织画面的示例的图。
- [0046] 图11是用于说明角色选择画面的示例的图。
- [0047] 图12A是用于说明3D服装选择画面的示例的图。图12B是用于说明2D服装选择画面的示例的图。
- [0048] 图13A是用于说明收藏组织保存画面的示例的图。图13B是用于说明收藏组织保存结果画面的示例的图。
- [0049] 图14A是用于说明收藏组织读取画面的示例的图。图14B是用于说明MV原创读取画面的示例的图。
- [0050] 图15是用于说明我的MV播放列表画面中的折叠菜单操作部396的示例的图。
- [0051] 图16是用于说明乐曲添加画面的示例的图。
- [0052] 图17是用于说明批量设置画面的示例的图。
- [0053] 图18是用于说明团队批量设置画面的示例的图。
- [0054] 图19是用于说明服装批量设置画面的示例的图。
- [0055] 图20是用于说明MV原创读取画面的示例的图。
- [0056] 图21是用于说明团队批量解除画面的示例的图。
- [0057] 图22是用于说明列表保存确认画面的示例的图。
- [0058] 图23是用于说明画面转变确认画面的示例的图。
- [0059] 图24是用于说明音乐视频暂停画面的示例的图。
- [0060] 图25是用于说明根据本实施例的我的MV播放列表的示例的图。
- [0061] 图26是用于说明玩家终端处的存储器的结构和玩家终端的用作计算机的功能的图。
- [0062] 图27是用于说明服务器处的存储器的结构和服务器的用作计算机的功能的图。
- [0063] 图28是用于说明玩家终端和服务器处的基本处理的序列图。
- [0064] 图29是用于说明我的MV播放列表生成处理的示例的流程图。
- [0065] 图30是用于说明根据本实施例的团队设置处理的示例的流程图。
- [0066] 图31是用于说明根据本实施例的批量设置处理的示例的流程图。
- [0067] 图32是用于说明根据本实施例的播放列表连续重放处理的示例的流程图。

具体实施方式

[0068] 以下将参考附图来详细说明本发明的实施例的一个方面。在本实施例中给出的尺寸、材料、其他具体数值等仅仅是用于便于理解的示例,并且除非另外具体提及,否则并未限制本发明。注意,在本说明书和附图中,将通过向具有基本上相同的功能和结构的元件指派相同的附图标记来省略说明的重复,并且没有示出与本发明不直接相关的元件。

[0069] [信息处理系统S的全体结构]

[0070] 图1是概括地示出信息处理系统S的结构的说明图。信息处理系统S是所谓的客户端-服务器系统,其包括玩家终端1、服务器100、以及具有通信基站200a的通信网络200。

[0071] 各个玩家终端1可以经由通信网络200与服务器100建立通信。玩家终端1包括可以通过有线或无线地通信地连接到服务器100的广泛的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机或游戏机等。在本实施例中,将给出对智能电话用作玩家终端1的情况的说明。

[0072] 服务器100通信地连接到多个玩家终端1。服务器100针对用于识别玩游戏的玩家的各玩家识别信息(以下称为玩家ID)累积各种信息(以下称为玩家信息)。此外,服务器100基于从各个玩家终端1输入的操作来更新所累积的信息。

[0073] 通信基站200a连接到通信网络200,并且无线地向玩家终端1发送信息和从玩家终端1接收信息。通信网络200由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)或专用线路等构成,以实现玩家终端1和服务器100之间的无线或有线通信连接。

[0074] 在本实施例的信息处理系统S中,各玩家终端1和服务器100用作游戏装置G。玩家终端1和服务器100分别起到用于控制游戏的进展的作用,由此可以通过玩家终端1和服务器100之间的协作来使游戏进展。

[0075] [玩家终端1和服务器100的硬件结构]

[0076] 图2A是用于说明玩家终端1的硬件结构的图。此外,图2B是用于说明服务器100的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1被配置为包括一个或多个中央处理单元(CPU) 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0077] 此外,如图2B所示,服务器100被配置为包括一个或多个CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124。

[0078] 注意,服务器100的CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24基本上相同。因此,以下将说明玩家终端1的硬件结构,并且将省略对服务器100的硬件结构的说明。

[0079] CPU 10运行存储器12中所存储的程序以控制游戏的进展。存储器12由只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM)构成,并且存储控制游戏的进展所需的程序以及各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0080] 输入/输出接口16连接到总线14。存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24连接到输入/输出接口16。

[0081] 存储单元18由诸如动态随机存取存储器(DRAM)等的半导体存储器构成,并且存储各种程序和数据。在玩家终端1处,通过CPU 10将存储单元18中所存储的程序和数据加载到存储器12(RAM)中。

[0082] 通信单元20无线地通信地连接到通信基站200a,并且经由通信网络200向服务器100发送信息和从服务器100接收信息,诸如各种数据和程序等。在玩家终端1处,从服务器100接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0083] 输入单元22例如由输入玩家操作(接受操作)所利用的触摸屏、按钮、键盘、鼠标、十字键或模拟控制器构成。可替代地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。可替代地,输入单元22可以由检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者检测玩家的语音的麦克风构成。也就是说,输入单元22可以包括使得玩家能够以可区分的方式输入他或她的意图的广泛的装置。

[0084] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。注意,输出单元24可以是连接(外部附接)到玩家终端1的装置。在本实施例中,玩家终端1包括用作输入单元22和输出单元24的触摸屏26。触摸屏26还用作显示图像或视频的显示单元。

[0085] [游戏内容]

[0086] 在开始游戏之前,玩家预先将专用应用从服务器100下载到玩家终端1中,并且将玩家ID登记在服务器100中。在启动应用时,玩家终端1接收到服务器100中所存储的诸如玩历史信息等的信息,并且在触摸屏26上显示游戏画面。在本实施例中,可以使用玩家已获得的多个角色(显示对象)来玩节奏游戏。这里,在节奏游戏期间,伴随着重放的乐曲一起显示音乐视频。音乐视频是在服务器100或玩家终端1处生成的游戏画面。音乐视频包含适合于乐曲的世界观和描画的背景图像、以及根据乐曲的世界观和描画而移动的角色。也就是说,音乐视频数据包含适合于乐曲的世界观和描画的背景图像数据、用于表现角色的运动的运动数据、以及其他数据。

[0087] 图3A是用于说明主页画面的示例的图。图3B是用于说明实时画面的示例的图。在玩家终端1处,在启动应用时,在触摸屏26上显示图3A所示的主页画面。

[0088] 在主页画面中,例如,如图3A所示,在触摸屏26的下部显示菜单栏300。在菜单栏300中,提供了可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。在菜单栏300中,提供了写有“主页”的主页画面选择操作部300a、写有“团队”的团队画面选择操作部300b、写有“实时”的实时画面选择操作部300c和写有“菜单”的菜单画面选择操作部300d。

[0089] 在轻击主页画面选择操作部300a时,在触摸屏26上显示图3A所示的主页画面。此外,在轻击团队画面选择操作部300b时,在触摸屏26上显示团队画面(未示出)。此外,在轻击实时画面选择操作部300c时,在触摸屏26上显示图3B所示的实时画面。此外,在轻击菜单画面选择操作部300d时,在触摸屏26上显示菜单画面(未示出)。注意,尽管将省略详细说明,但可以在菜单画面中确认游戏设置和各种信息。为了能够识别在触摸屏26上当前显示的画面,在菜单栏300中以突出显示的方式显示与该画面相对应的操作部。

[0090] 图3A所示的主页画面与初始画面相对应,并且在其上部提供页眉显示区域310。在页眉显示区域310中,显示表示与玩家ID相关联的玩家等级的等级信息310a、以及表示与玩家ID相关联的玩家的耐力的耐力显示条310b。

[0091] 注意,耐力是玩节奏游戏所需的参数。在本实施例中,提供多个种类的节奏游戏,并且针对各个节奏游戏设置玩所需的耐力消耗值。玩所需的耐力消耗值根据各节奏游戏的类型或难度等级而改变。在玩设置有玩所需的耐力消耗值的节奏游戏的情况下,玩家消耗相应的耐力来玩节奏游戏。因而,在耐力不足的情况下,玩家不能玩节奏游戏。

[0092] 尽管将省略详细说明,但在玩家通关节奏游戏时,玩家可以获得预定点数作为玩家经验点。然后,每当玩家经验点达到固定值时,玩家等级提升。

[0093] 此外,针对玩家等级设置耐力的上限,并且随着玩家等级提升,耐力的上限增大。

耐力在由上限定义的范围内每固定时间段(例如,每五分钟)恢复预定点数(例如,1点)。在耐力显示条310b处以从视觉上可确定的方式显示相对于耐力的上限的耐力的当前剩余量。

[0094] 在主页画面中的菜单栏300和页眉显示区域310之间显示有主页菜单320。在主页菜单320中,提供了写有“通知”的通知画面选择操作部320a、写有“礼物”的礼物画面选择操作部320b和写有“MV播放列表”的MV播放列表画面选择操作部320c。

[0095] 在轻击通知画面选择操作部320a时,在触摸屏26上显示用于显示更新信息、维护信息等的通知画面(未示出)。此外,在轻击礼物画面选择操作部320b时,在触摸屏26上显示例如用于显示由游戏管理员分发的物品的礼物画面(未示出)。此外,在轻击MV播放列表画面选择操作部320c时,在触摸屏26上显示图4所示的MV播放列表画面。

[0096] 尽管将省略详细说明,但主页菜单320被设置成可由玩家定制。具体地,在菜单画面(未示出)中进行主页画面按钮设置,由此使得可以定制主页菜单320中所显示的各个选择操作部。

[0097] 在轻击图3A所示的实时画面选择操作部300c时,在触摸屏26上显示图3B所示的实时画面。实时画面是玩家选择节奏游戏的游戏分类的画面。这里,提供了多个游戏分类,在这些游戏分类中,在相应的节奏游戏期间重放不同的乐曲。注意,尽管将省略详细说明,但可以提供针对同一乐曲具有不同的难度等级的多个游戏分类。

[0098] 在实时画面中,显示乐曲信息标签330a、标题显示标签330b和确定标签332。在乐曲信息标签330a中,显示临时登记中的乐曲的标题、临时登记中的游戏分类的玩历史信息等。此外,在本实施例中,如图3B所示,代替临时登记中的乐曲的标题,在一些情况下,在乐曲信息标签330a中显示“随机”。

[0099] 在乐曲信息标签330a的上方和下方显示多个标题显示标签330b。在各个标题显示标签330b中仅显示乐曲的标题。当在乐曲信息标签330a和标题显示标签330b所用的显示区域中进行选择操作(垂直方向上的轻拂操作)时,在操作方向上可移动地显示标题。因此,临时登记中的乐曲改变,并且乐曲信息标签330a中的显示内容也改变。此外,在进行用于轻击标题显示标签330b中的任一个的选择操作时,临时登记中的乐曲改变为与所轻击的标题显示标签330b相对应的乐曲。

[0100] 此外,在乐曲信息标签330a中显示音乐视频重放标签334。在显示有“随机”的乐曲信息标签330a中轻击音乐视频重放标签334之后,在轻击确定标签332时,在触摸屏26上显示随机重放设置画面。

[0101] 此外,在实时画面中显示折叠菜单操作部336。折叠菜单操作部336以覆盖在标题显示标签330b中的一部分上的方式显示。图3B示出折叠菜单操作部336展开的状态。在从图3B所示的展开状态轻击折叠菜单操作部336时,折叠菜单操作部336折叠,并且通过隐藏在折叠菜单操作部336下方而显示的标题显示标签330b变得可见。

[0102] 在折叠菜单操作部336中,显示MV播放列表画面选择操作部336a。在轻击MV播放列表画面选择操作部336a时,在触摸屏26上显示图4所示的MV播放列表选择画面。

[0103] 图4是用于说明MV播放列表选择画面的示例的图。如图4所示,在MV播放列表选择画面中显示播放列表选择操作部340。播放列表选择操作部340包括官方播放列表选择操作部340a和我的播放列表选择操作部340b。在轻击官方播放列表选择操作部340a时,在触摸屏26上显示官方播放列表选择画面。

[0104] 图5是用于说明官方播放列表选择画面的示例的图。如图5所示,在官方播放列表选择画面中显示多个官方播放列表显示标签350。在各个官方播放列表显示标签350中,显示可以由玩家选择的播放列表选择操作部350a。在多个播放列表选择操作部350a中,一个播放列表选择操作部350a被设置为可由玩家选择。在轻击播放列表选择操作部350a时,显示图6所示的官方MV播放列表画面。

[0105] 此外,在官方播放列表选择画面中,显示写有“关闭”的关闭选择操作部352。在轻击关闭选择操作部352时,在触摸屏26上显示图4所示的MV播放列表选择画面。

[0106] 图6是用于说明官方MV播放列表画面的示例的图。官方MV播放列表是如下的功能,该功能是通过按照在实际举行的现场事件处使用的游戏乐曲的设置列表而创建的,并且在该功能中,通过按照该设置列表来连续地重放针对各个乐曲所专门创建的音乐视频,并且由玩家欣赏这些音乐视频。如图6所示,在官方MV播放列表画面中显示多个音乐视频显示标签360的列表,关于该列表,玩家所选择的官方MV播放列表中的乐曲是按乐曲的顺序排列的。

[0107] 在各个音乐视频显示标签360中,显示乐曲编号信息、乐曲名称信息和乐曲图像信息。此外,在各个音乐视频显示标签360中,显示表演者列表选择操作部362和重放开始位置选择操作部364。在轻击表演者列表选择操作部362时,在表演者列表画面(未示出)中显示与在乐曲的音乐视频中出现的角色相关的信息。

[0108] 此外,在轻击重放开始位置选择操作部364时,从官方MV播放列表中的所轻击的乐曲起顺次地连续重放音乐视频。注意,在节奏游戏中音乐视频未解放的乐曲中,例如,如图6中的阴影线所示,重放开始位置选择操作部364以玩家不可操作的方式显示。此外,在节奏游戏中音乐视频已解放的乐曲中,例如,如图6中的非阴影线所示,重放开始位置选择操作部364以玩家可操作的方式显示。

[0109] 注意,在节奏游戏中音乐视频未解放的乐曲包括在官方MV播放列表中的情况下,该乐曲被排除在官方MV播放列表的连续重放之外并且被跳过。

[0110] 此外,在官方MV播放列表画面中显示列表选择操作部366。在轻击列表选择操作部366时,在触摸屏26上显示图5所示的官方播放列表选择画面。

[0111] 此外,在官方MV播放列表画面中显示重放选择操作部368。在轻击重放选择操作部368时,按照图6中显示的官方MV播放列表的顺序连续重放音乐视频。当在音乐视频的连续重放期间轻击触摸屏26时,音乐视频暂停,并且在触摸屏26上显示音乐视频暂停画面。

[0112] 图7是用于说明音乐视频暂停画面的示例的图。如图7所示,在音乐视频暂停画面中显示不显示选择操作部370、重新开始选择操作部372和结束选择操作部374。在轻击不显示选择操作部370时,不显示图7所示的音乐视频暂停画面。在轻击重新开始选择操作部372时,重新开始暂停的音乐视频。在轻击结束选择操作部374时,音乐视频的连续重放结束,并且在触摸屏26上显示图6所示的官方MV播放列表画面。

[0113] 图8是用于说明我的播放列表选择画面的示例的图。在轻击图4所示的我的播放列表选择操作部340b时,在触摸屏26上显示图8所示的我的播放列表选择画面。如图8所示,在我的播放列表选择画面中显示多个我的播放列表显示标签380。在各个我的播放列表显示标签380中,显示列表编号信息、最大乐曲数量信息和播放列表名称信息。在本实施例中,将值50设置为最大乐曲数量信息。然而,最大乐曲数量不限于此,最大乐曲数量仅需要是多

个,并且最大乐曲数量信息的值可以是等于或大于2的任何值。

[0114] 此外,在各个我的播放列表显示标签380中,显示可以由玩家选择的播放列表选择操作部380a。在多个播放列表选择操作部380a中,一个播放列表选择操作部380a被设置成可由玩家选择。在轻击播放列表选择操作部380a时,显示图9所示的我的MV播放列表画面。

[0115] 此外,在我的播放列表选择画面中,显示写有“关闭”的关闭选择操作部382。在轻击关闭选择操作部382时,在触摸屏26上显示图4所示的MV播放列表选择画面。

[0116] 图9是用于说明我的MV播放列表画面的示例的图。不同于官方MV播放列表,我的MV播放列表是可以通过自由定制玩家自己设置的列表所生成的功能。在我的MV播放列表中,玩家可以从游戏内的节奏游戏中所使用的乐曲中按任何顺序设置并登记玩家喜爱的乐曲。利用我的MV播放列表,玩家可以按照玩家所设置的顺序(设置列表)通过连续重放来欣赏乐曲的音乐视频。可以在我的MV播放列表中登记的乐曲数量由图8所示的最大乐曲数量信息来确定。在本实施例中,由于将值50设置为最大乐曲数量信息,因此玩家在各我的MV播放列表中可以设置并登记的最大乐曲数量是50。如图9所示,在我的MV播放列表画面中显示多个音乐视频显示标签390的列表,关于该列表,玩家所选择的我的MV播放列表中的乐曲是按乐曲的顺序排列的。

[0117] 在各个音乐视频显示标签390中,显示乐曲编号信息(乐曲顺序信息)、乐曲名称信息和团队组织形式信息。乐曲编号信息表示我的MV播放列表中的乐曲的重放顺序。团队组织形式信息包括与写有“普通”的普通形式相关的信息、以及与写有“特殊”的特殊形式相关的信息。在普通形式中,在一个团队中可以登记的最大角色数量小于特殊形式中的该最大角色数量。例如,尽管在普通形式中在一个团队中可以登记的最大角色数量是“5”,但在特殊形式中在一个团队中可以登记的最大角色数量是“15”。

[0118] 在各个音乐视频显示标签390的左侧,显示删除选择操作部392。使一个删除选择操作部392与各个音乐视频显示标签390相对应,并且在轻击删除选择操作部392时,删除与所轻击的删除选择操作部392相对应的音乐视频显示标签390。具体地,从我的MV播放列表中删除后面要详细说明了与所轻击的乐曲顺序信息相关联的乐曲ID和团队组织信息。因此,玩家可以删除我的MV播放列表中的不想要乐曲。

[0119] 此外,在我的MV播放列表上方显示2D-3D切换操作部394。利用2D-3D切换操作部394,使音乐视频中所包括的角色的显示格式在2D格式和3D格式之间切换。

[0120] 此外,在各个音乐视频显示标签390中,显示乐曲选择操作部390a、角色选择操作部390b、声源选择操作部390c和顺序改变选择操作部390d。

[0121] 在轻击乐曲选择操作部390a时,在触摸屏26上显示节奏游戏乐曲列表(未示出)。玩家从节奏游戏乐曲列表中选择一个乐曲,由此该乐曲被设置在当前的我的MV播放列表中,并且可以改变玩家所轻击的乐曲。具体地,在由玩家从节奏游戏乐曲列表(未示出)中选择一个乐曲时,该乐曲被设置在当前的我的MV播放列表中,并且玩家所轻击的乐曲的识别信息(以下称为乐曲ID)被更新为所选择的乐曲ID。

[0122] 在轻击角色选择操作部390b时,在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。以下将说明采用特殊形式的团队组织的详情。由于采用普通形式的团队组织与采用特殊形式的团队组织相同,因此将省略其说明。

[0123] 图10是用于说明团队组织画面的示例的图。团队组织画面是玩家设置要包括在音

乐视频中的角色的画面。如图10所示,在团队组织画面中显示示出团队中所组织的角色的五个识别图像400。由于在特殊形式中在团队中可以组织最多15个角色,因此在五个识别图像400的右侧和左侧显示切换操作部402。通过轻击切换操作部402中的任一个,可以切换并显示示出采用特殊形式的团队组织中的五个角色的识别图像400。在团队组织画面中,在轻击识别图像400中的任何识别图像时,在触摸屏26上显示图11所示的角色选择画面。

[0124] 图11是用于说明角色选择画面的示例的图。如图11所示,在角色选择画面中显示玩家拥有过的角色列表。这里,玩家信息包括角色的识别信息(以下称为角色ID)。玩家信息中所包括的角色ID包括玩家过去至少一次拥有的角色的角色ID。

[0125] 当玩家轻击角色列表中所显示的任何角色的识别图像400a时,在图10所示的团队组织画面中轻击的识别图像400的角色ID可以改变(更新)为在图11所示的角色选择画面中轻击的识别图像400a的角色ID。

[0126] 此外,在图11所示的角色列表的左上处显示随机选择操作部400b。在轻击随机选择操作部400b时,从玩家信息中所包括的角色ID中随机地选择一个角色ID。然后,图10所示的在团队组织画面中轻击的识别图像400的角色ID改变(更新)为随机选择的角色ID。

[0127] 返回到图10,在团队组织画面中,在各个角色的识别图像400的下方显示示出与各角色相对应的服装(显示对象)的五个识别图像404。服装是可以由各个角色穿戴的物品。在团队组织画面中,在轻击识别图像404中的任何识别图像时,在触摸屏26上显示图12A和图12B所示的服装选择画面。服装选择画面是玩家针对音乐视频中所包括的角色设置服装的画面。

[0128] 图12A是用于说明3D服装选择画面的示例的图。图12B是用于说明2D服装选择画面的示例的图。根据图9或图10所示的由2D-3D切换操作部394切换的角色显示格式,在触摸屏26上显示图12A和图12B所示的服装选择画面其中之一。

[0129] 如图12A所示,在3D服装选择画面中,显示一个或多于一个3D服装信息标签420a、3D随机服装信息标签420b、3D随机服装优先信息标签420c和关闭标签424。在3D服装信息标签420a中,显示要在3D音乐视频中显示的服装的图像和名称。3D随机服装信息标签420b表示将随机地确定要在3D音乐视频中显示的服装。3D随机服装优先信息标签420c表示将优先确定3D音乐视频中所要显示的角色服装中的具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装的识别信息(以下称为服装ID)。

[0130] 当玩家轻击3D服装信息标签420a中的改变标签422a时,在图10所示的团队组织画面中轻击的识别图像404的服装ID可以改变为在图12A所示的服装选择画面中轻击的服装ID。这里,玩家拥有过的角色的服装ID包括在玩家信息中。

[0131] 此外,在轻击3D随机服装信息标签420b中的改变标签422b或3D随机服装优先信息标签420c中的改变标签422c时,从玩家信息中所包括的服装ID中随机地选择一个服装ID。然后,在图10所示的团队组织画面中轻击的识别图像404的服装ID改变为随机地选择的服装ID。当在3D服装选择画面中轻击关闭标签424时,在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0132] 此外,如图12B所示,在2D服装选择画面中,显示一个或多于一个2D服装信息标签430a、2D随机服装信息标签430b、2D随机服装优先信息标签430c和关闭标签434。在2D服装信息标签430a中,显示要在2D音乐视频中显示的服装的图像和名称。2D随机服装信息标签

430b表示将随机地确定要在2D音乐视频中显示的服装。2D随机服装优先信息标签430c表示将优先确定2D音乐视频中所要显示的角色服装中的具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装ID。

[0133] 当玩家轻击2D服装信息标签430a中的改变标签432a时,在图10所示的团队组织画面中轻击的识别图像404的服装ID可以改变为在图12B所示的服装选择画面中轻击的服装ID。

[0134] 此外,在轻击2D随机服装信息标签430b中的改变标签432b或2D随机服装优先信息标签430c中的改变标签432c时,从玩家信息中所包括的服装ID中随机地选择一个服装ID。然后,在图10所示的团队组织画面中轻击的识别图像404的服装ID改变为随机选择的服装ID。当在2D服装选择画面中轻击关闭标签424时,在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0135] 返回到图10,在团队组织画面中,在各个角色的识别图像400的上方显示收藏登记选择操作部406。当在团队组织画面中轻击收藏登记选择操作部406时,在触摸屏26上显示图13A所示的收藏组织保存画面。

[0136] 图13A是用于说明收藏组织保存画面的示例的图。图13B是用于说明收藏组织保存结果画面的示例的图。如图13A所示,在收藏组织保存画面中,显示多个收藏组织登记标签440。

[0137] 在各个收藏组织登记标签440中,显示图10所示的团队组织画面中的角色的识别图像400和服装的识别图像404。此外,在各个收藏组织登记标签440中,显示保存选择操作部442和取消选择操作部444。

[0138] 在轻击保存选择操作部442时,执行收藏组织保存处理。在收藏组织保存处理中,将与在图10所示的团队组织画面中设置的团队组织相关的信息(以下称为团队组织信息)作为收藏组织信息与玩家信息相关联地存储。在收藏组织信息中,包括角色ID、服装ID、与团队组织中的顺序相关的组织顺序信息等。另一方面,在轻击取消选择操作部444时,不执行收藏组织保存处理,在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0139] 在执行收藏组织保存处理时,在触摸屏26上显示图13B所示的收藏组织保存结果画面。在收藏组织保存结果画面中,显示表示收藏组织已保存的确认语句、以及写有“关闭”的关闭选择操作部446。在轻击关闭选择操作部446时,收藏组织保存处理完成,并且在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0140] 返回到图10,在团队组织画面中,在各个服装的识别图像404的下方显示收藏读取选择操作部408、MV原创读取选择操作部410和确定选择操作部412。当在团队组织画面中轻击收藏读取选择操作部408时,在触摸屏26上显示图14A所示的收藏组织读取画面。此外,在轻击MV原创读取选择操作部410时,在触摸屏26上显示图14B所示的MV原创读取画面。此外,在轻击确定选择操作部412时,确定图10中的当前设置的团队组织。此时,将团队组织信息(角色ID、服装ID等)与乐曲ID相关联地存储(保存)在我的MV播放列表中。

[0141] 图14A是用于说明收藏组织读取画面的示例的图。图14B是用于说明MV原创读取画面的示例的图。如图14A所示,在收藏组织读取画面中,显示多个收藏组织读取标签450。多个收藏组织读取标签450与图13A所示的多个收藏组织登记标签440相对应。

[0142] 在各个收藏组织读取标签450中,显示图13A所示的相应收藏组织登记标签440中

的角色的识别图像400和服装的识别图像404。此外,在各个收藏组织读取标签450中,显示读取选择操作部452和取消选择操作部454。

[0143] 在轻击读取选择操作部452时,执行收藏组织读取处理。在收藏组织读取处理中,从玩家信息读取与所轻击的收藏组织读取标签450相对应的收藏组织信息。另一方面,在轻击取消选择操作部454时,不执行收藏组织读取处理,并且在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0144] 在执行收藏组织读取处理时,基于所读取的收藏组织信息来更新图10所示的团队组织画面中的团队组织。

[0145] 如图14B所示,在MV原创读取画面中,显示如下的警告语句,该警告语句表示在读取MV原创团队时,图10所示的当前组织的团队将被覆盖。此外,在MV原创读取画面中,显示读取选择操作部460和写有“关闭”的关闭选择操作部462。

[0146] 在轻击读取选择操作部460时,执行MV原创团队组织读取处理。以与节奏游戏中的各个乐曲相对应的方式设置音乐视频,并且与由预先设置的MV原创角色(基本显示对象)构成的团队组织相关的信息(以下称为MV原创团队组织信息)与各个音乐视频相关联。MV原创团队组织信息与乐曲ID、乐曲数据和MV数据相关联地存储在游戏信息存储部中。在执行MV原创团队组织读取处理时,基于图10所示的乐曲名称信息(乐曲ID)来从游戏信息存储部读取MV原创团队组织信息。然后,基于所读取的MV原创团队组织信息来更新图10所示的团队组织画面中的团队组织,并且MV原创团队组织读取处理完成。

[0147] 另一方面,在轻击关闭选择操作部462时,不执行MV原创团队组织读取处理,并且在触摸屏26上显示图10所示的团队组织画面。

[0148] 返回到图9,在各个音乐视频显示标签390中,显示声源选择操作部390c和顺序改变选择操作部390d。在轻击声源选择操作部390c时,在触摸屏26上显示声源选择画面(未示出),并且玩家可以根据玩家的偏好来定制乐曲的声源。此外,当在轻击顺序改变选择操作部390d的同时垂直地滑动顺序改变选择操作部390d时,可以改变我的MV播放列表中的乐曲的顺序,并且可以将所轻击的音乐视频显示标签390的位置移动到释放轻击的位置。

[0149] 此外,在图9所示的我的播放列表画面中显示折叠菜单操作部396。图9示出折叠菜单操作部396折叠的状态,并且图15示出折叠菜单操作部396展开的状态。

[0150] 图15是用于说明我的MV播放列表画面中的折叠菜单操作部396的示例的图。如图15所示,在折叠菜单操作部396中,显示列表选择操作部396a、乐曲添加操作部396b、批量设置操作部396c、列表保存操作部396d、重复切换操作部396e、随机切换操作部396f和重放选择操作部396g。

[0151] 在轻击列表选择操作部396a时,在触摸屏26上显示图8所示的我的播放列表选择画面。此外,在轻击乐曲添加操作部396b时,在触摸屏26上显示乐曲添加画面。

[0152] 图16是用于说明乐曲添加画面的示例的图。如图16所示,在乐曲添加画面中显示节奏游戏乐曲列表。在节奏游戏乐曲列表中,多个乐曲识别图像470以可由玩家选择的方式显示。

[0153] 在节奏游戏乐曲列表的下方显示多个乐曲选择框472和确定选择操作部474。在多个乐曲选择框472中,显示表示我的MV播放列表中的乐曲顺序的乐曲顺序信息。此外,多个乐曲选择框472与我的MV播放列表中的乐曲顺序和乐曲ID相对应,并且在这些乐曲选择框

472中显示已设置的乐曲ID的图像。在设置了乐曲ID的各个乐曲选择框472中显示删除选择操作部472a。在轻击删除选择操作部472a时,所轻击的乐曲选择框472中所设置的乐曲ID被删除。这样,可以删除我的MV播放列表中所设置的乐曲ID。

[0154] 没有设置乐曲ID的乐曲选择框472在没有显示乐曲ID图像的状态下是空白的。当在选择空白的乐曲选择框472的状态下轻击节奏游戏乐曲列表中所显示的乐曲识别图像470中的任何乐曲识别图像时,将相应的乐曲ID添加到该乐曲选择框472,并且将所添加的乐曲ID与我的MV播放列表相关联地存储。这样,可以将新的乐曲ID添加到我的MV播放列表。

[0155] 在轻击确定选择操作部474时,确定我的MV播放列表中的乐曲顺序和乐曲ID,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0156] 在图15所示的我的MV播放列表画面中,在轻击批量设置操作部396c时,在触摸屏26上显示图17所示的批量设置画面。

[0157] 图17是用于说明批量设置画面的示例的图。如图17所示,在批量设置画面中,显示团队批量设置选择操作部480a、服装批量设置选择操作部480b、MV原创设置选择操作部480c和团队批量解除选择操作部480d。此外,在批量设置画面中,显示确定选择操作部482和取消选择操作部484。

[0158] 在轻击团队批量设置选择操作部480a时,团队批量设置选择操作部480a处于选定状态,并且当在该状态下轻击确定选择操作部482时,在触摸屏26上显示图18所示的团队批量设置画面。另一方面,在轻击取消选择操作部484时,取消团队批量设置处理,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0159] 图18是用于说明团队批量设置画面的示例的图。如图18所示,在团队批量设置画面中,显示表示团队组织中所包括的角色的识别图像400、切换操作部402、以及表示服装的识别图像404。此外,在团队批量设置画面中,显示收藏读取选择操作部490和确定选择操作部492。

[0160] 在轻击收藏读取选择操作部490时,在触摸屏26上显示图14A所示的收藏组织读取画面。然后,如以上参考图14A所述,在执行收藏组织读取处理时,基于所读取的收藏组织信息来更新图18所示的团队批量设置画面中的团队组织。

[0161] 在轻击确定选择操作部492时,针对我的MV播放列表中的所有乐曲以批量方式设置图18所示的团队批量设置画面中的团队组织。具体地,将图18所示的团队组织信息(角色ID、服装ID和组织顺序信息)与我的MV播放列表中的所有乐曲ID相关联地存储。注意,团队组织信息可以包括可以在角色上装备的配件的识别信息(以下称为配件ID)。

[0162] 这里,如上所述,团队组织的形式包括普通形式和特殊形式。在图18所示的团队组织采用特殊形式、并且针对所有乐曲以批量方式设置采用特殊形式的团队组织的情况下,在所有乐曲中,将采用特殊形式的团队组织的部分组织设置为采用普通形式的团队组织。例如,在由15个角色构成的采用特殊形式的团队组织中,将由图18所示的团队批量设置画面中显示的5个角色构成的部分团队组织设置为采用普通形式的团队组织。可替代地,在由15个角色构成的采用特殊形式的团队组织中,也可以将由图18所示的团队批量设置画面中未显示的5个角色构成的团队组织设置为采用普通形式的团队组织。

[0163] 此外,在图18所示的团队组织是采用普通形式、并且针对所有乐曲以批量方式设置采用普通形式的团队组织的情况下,在所有乐曲中,将采用普通形式的团队组织设置为

采用特殊形式的团队组织的一部分。然后,作为采用特殊形式的团队组织的另一部分,设置由随机地选择的角色构成的团队组织。

[0164] 返回到图17,在轻击服装批量设置选择操作部480b时,在触摸屏26上显示图19所示的服装批量设置画面。

[0165] 图19是用于说明服装批量设置画面的示例的图。如图19所示,在服装批量设置画面中,显示随机服装信息标签500a、随机服装优先信息标签500b、所有角色随机服装信息标签500c和所有角色随机服装优先信息标签500d。此外,在服装批量设置画面中显示确定选择操作部504。在轻击确定选择操作部504时,执行以下要说明的服装批量设置处理。

[0166] 随机服装信息标签500a表示将随机地确定音乐视频中所要显示的一个种类的服装。此外,在随机服装信息标签500a中,显示选择操作标签502a。在轻击选择操作标签502a时,随机服装信息标签500a处于选定状态。

[0167] 随机服装优先信息标签500b表示将随机地确定音乐视频中所要显示的一个种类的服装,并且在存在包括具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装ID的角色的情况下,将针对该角色优先确定该服装ID。此外,在随机服装优先信息标签500b中,显示选择操作标签502b。在轻击选择操作标签502b时,随机服装优先信息标签500b处于选定状态。

[0168] 所有角色随机服装信息标签500c表示将随机地确定音乐视频中所要显示的所有角色的各个服装。此外,在所有角色随机服装信息标签500c中,显示选择操作标签502c。在轻击选择操作标签502c时,所有角色随机服装信息标签500c处于选定状态。

[0169] 所有角色随机服装优先信息标签500d表示将随机地确定音乐视频中所要显示的所有角色的服装,并且在存在包括具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装ID的角色的情况下,将针对该角色优先确定该服装ID。此外,在所有角色随机服装优先信息标签500d中,显示选择操作标签502d。在轻击选择操作标签502d时,所有角色随机服装优先信息标签500d处于选定状态。

[0170] 当在随机服装信息标签500a处于选定状态的情况下轻击确定选择操作部504时,随机地确定音乐视频中所要显示的一个种类的服装,并且针对所有角色设置该一个种类的服装。具体地,将该一个种类的服装ID与所有角色ID相关联地存储。

[0171] 当在随机服装优先信息标签500b处于选定状态的情况下轻击确定选择操作部504时,随机地确定音乐视频中所要显示的一个种类的服装,并且针对所有角色设置该一个种类的服装。此时,在存在包括具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装ID的角色的情况下,仅针对该角色优先设置该服装ID。具体地,将具有高稀有度的服装ID与包括具有高稀有度的服装ID的角色ID相关联地存储,并且将该一个种类的服装ID与其他角色ID相关联地存储。

[0172] 当在所有角色随机服装信息标签500c处于选定状态的情况下轻击确定选择操作部504时,随机地确定音乐视频中所要显示的所有角色的各个服装,并且针对所有角色设置所确定的各个服装。具体地,将随机确定的服装ID与各个角色ID相关联地存储。

[0173] 当在所有角色随机服装优先信息标签500d处于选定状态的情况下轻击确定选择操作部504时,随机地确定音乐视频中所要显示的所有角色的各个服装,并且针对所有角色设置所确定的各个服装。此时,在存在包括具有高稀有度(例如,SS稀有)的服装ID的角色的情况下,仅针对该角色优先设置该服装ID。具体地,将具有高稀有度的服装ID与包括具有高稀有度的服装ID的角色ID相关联地存储,并且将随机地确定的服装ID与其他角色ID相关联

地存储。

[0174] 另一方面,在轻击取消选择操作部506时,不进行服装批量设置处理,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0175] 返回到17,在轻击MV原创设置选择操作部480c时,在触摸屏26上显示图20所示的MV原创读取画面。

[0176] 图20是用于说明MV原创读取画面的示例的图。如图20所示,在MV原创读取画面中,显示如下的警告语句,该警告语句表示在读取MV原创团队时,我的MV播放列表中的所有团队将被覆盖。此外,在MV原创读取画面中显示读取选择操作部510和写有“关闭”的关闭选择操作部512。

[0177] 在轻击读取选择操作部510时,执行参考图14B所述的MV原创团队组织读取处理。针对我的MV播放列表中的所有乐曲执行MV原创读取处理,并且将针对各乐曲的音乐视频预先设置的MV原创团队组织信息(基本显示对象信息)设置为与音乐视频中所要显示的角色有关的团队组织信息。这里,在MV原创团队组织中的角色数量小于规定数量(例如,5个)的情况下,可以向其添加随机选择的角色以使角色数量等于或大于规定数量。具体地,可以在MV原创团队组织信息中设置与随机确定的角色ID相关联的团队附加组织信息,作为与音乐视频中所要显示的角色有关的团队组织信息。

[0178] 另一方面,在轻击关闭选择操作部512时,不执行MV原创团队组织读取处理,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0179] 返回到17,在轻击团队批量解除选择操作部480d时,在触摸屏26上显示图21所示的团队批量解除画面。

[0180] 图21是用于说明团队批量解除画面的示例的图。如图21所示,在团队批量解除画面中,显示确认语句,该确认语句表示我的MV播放列表中的所有乐曲的所有团队组织将被解除,并且所有团队组织将由随机选择的角色构成。此外,在团队批量解除画面中显示确定选择操作部520和取消选择操作部522。

[0181] 在轻击确定选择操作部520时,我的MV播放列表中的所有乐曲的所有团队组织被解除,并且执行用于用随机选择的角色设置所有团队组织的随机设置处理。具体地,将用随机确定的角色ID组织的团队组织信息与我的MV播放列表中的各个乐曲ID相关联地存储。

[0182] 在轻击取消选择操作部522时,不执行团队批量解除,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0183] 返回到图15,在轻击列表保存操作部396d时,执行我的MV播放列表保存处理,并且在触摸屏26上显示图22所示的列表保存确认画面。

[0184] 图22是用于说明列表保存确认画面的示例的图。如图22所示,在列表保存确认画面中,显示表示我的MV播放列表已保存的确认语句。此外,在列表保存确认画面中显示写有“关闭”的关闭选择操作部530。

[0185] 在轻击关闭选择操作部530时,执行针对我的MV播放列表的保存处理,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0186] 另一方面,在不轻击图15所示的列表保存操作部396d、并且轻击菜单栏300的主画面选择操作部300a、团队画面选择操作部300b、实时画面选择操作部300c和菜单画面选择操作部300d中的任何一个时,在触摸屏26上显示画面转变确认画面。

[0187] 图23是用于说明画面转变确认画面的示例的图。这里,将给出对不轻击列表保存操作部396d以及轻击菜单栏300的主页画面选择操作部300a的情况的说明。如图23所示,在画面转变确认画面中,显示如下的警告语句,该警告语句表示当在未保存当前编辑的我的MV播放列表的情况下画面转变到主页画面时,当前的我的MV播放列表将被丢弃。此外,在画面转变确认画面中显示写有“关闭”的关闭选择操作部540、写有“在保存之后转变”的保存选择操作部542和写有“在不保存的情况下转变”的不保存选择操作部544。

[0188] 在轻击关闭选择操作部540时,画面转变确认画面关闭,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。此外,在轻击保存选择操作部542时,执行针对我的MV播放列表的保存处理,并且在触摸屏26上显示图22所示的保存确认画面。此外,在轻击不保存选择操作部544时,在不保存我的MV播放列表的状态下画面转变确认画面关闭,并且在触摸屏26上显示图3A所示的主页画面。

[0189] 返回到15,在轻击重复切换操作部396e时,我的MV播放列表的重复重放在开启(ON)状态和关闭(OFF)状态之间切换。此外,在轻击随机切换操作部396f时,我的MV播放列表的随机重放在开启状态和关闭状态之间切换。

[0190] 此外,在轻击重放选择操作部396g时,按照我的MV播放列表的乐曲顺序以同步方式连续重放乐曲以及乐曲的音乐视频。当在乐曲和音乐视频的连续重放期间轻击触摸屏26时,乐曲和音乐视频暂停,并且在触摸屏26上显示音乐视频暂停画面。

[0191] 图24是用于说明音乐视频暂停画面的示例的图。如图24所示,在音乐视频暂停画面中,显示乐曲图像信息、乐曲编号信息、乐曲名称信息、团队组织形式信息和团队组织信息。具体地,使与乐曲相关的信息(乐曲图像信息、乐曲名称信息和团队组织形式信息)与我的MV播放列表中的乐曲ID相对应,并且将我的MV播放列表中的乐曲顺序信息(乐曲编号信息)和团队组织信息与我的MV播放列表中的乐曲ID相关联。当音乐视频暂停时,基于这些各种信息来生成音乐视频暂停画面。

[0192] 在音乐视频暂停画面中,显示不显示选择操作部550、重新开始选择操作部552和结束选择操作部554。在轻击不显示选择操作部550时,不显示音乐视频暂停画面。在轻击重新开始选择操作部552时,重新开始已暂停的乐曲和音乐视频。在轻击结束选择操作部554时,乐曲和音乐视频的连续重放结束,并且在触摸屏26上显示图15所示的我的MV播放列表画面。

[0193] 图25是用于说明根据本实施例的我的MV播放列表的示例的图。如图25所示,我的MV播放列表包括乐曲顺序信息、乐曲ID和团队组织信息。将一个乐曲顺序信息、一个乐曲ID和一个团队组织信息彼此相关联地保存在我的MV播放列表中。乐曲顺序信息是如下的顺序信息,该顺序信息表示与乐曲ID相对应的乐曲的音乐视频的连续重放的顺序,并且表示乐曲(音乐视频)的重放顺序的顺序信息。乐曲ID是可以在节奏游戏中重放的乐曲的识别信息。

[0194] 团队组织信息包括角色位置信息、角色ID和服装ID。角色位置信息是表示团队组织中的角色的组织位置(或组织顺序)的信息。注意,基于角色的组织位置来确定音乐视频中所要显示的角色的位置。也就是说,音乐视频中所要显示的角色的位置根据角色的组织位置而改变。角色ID是角色的识别信息,并且服装ID是可以穿戴在角色上的服装的识别信息。

[0195] 根据本实施例,玩家可以自由地改变我的MV播放列表中的乐曲顺序信息、乐曲ID和团队组织信息的设置。因此,可以根据玩家的偏好来生成玩家自己的我的MV播放列表,并且可以自由地定制在我的MV播放列表中的各个乐曲的音乐视频中所要显示的角色、团队组织和服装。因此,可以提高对游戏的兴趣。

[0196] 接着,将说明玩家终端1和服务器100的基本结构和通信处理。注意,这里将说明用于使游戏进展的基本通信处理的示例,并且将省略其他处理的说明。

[0197] (玩家终端1的功能结构)

[0198] 图26是用于说明玩家终端1处的存储器12的结构和玩家终端1的用作计算机的功能的图。在存储器12中,提供了程序存储区域12a和数据存储区域12b。当游戏开始时,CPU 10将终端侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域12a中。

[0199] 终端侧游戏控制程序包括游戏执行控制程序600、播放列表生成程序610、乐曲设置程序620、显示对象设置程序630、连续重放程序640和显示控制程序650。注意,图26中列出的程序仅仅是示例,并且还提供了大量其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0200] 在数据存储区域12b中,提供了游戏信息存储部700和玩家信息存储部710作为用于存储数据的存储部。注意,上述存储部仅仅是示例,并且在数据存储区域12b中还提供了大量其他存储部。

[0201] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域12b的各个存储部中的数据。然后,CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,由此使得玩家终端1(计算机)用作终端侧游戏控制单元1A。终端侧游戏控制单元1A包括游戏执行控制单元600a、播放列表生成单元610a、乐曲设置单元620a、显示对象设置单元630a、连续重放单元640a和显示控制单元650a。

[0202] 具体地,CPU 10运行游戏执行控制程序600,由此使得计算机用作游戏执行控制单元600a。类似地,CPU 10运行播放列表生成程序610、乐曲设置程序620、显示对象设置程序630、连续重放程序640和显示控制程序650,由此使得计算机分别用作播放列表生成单元610a、乐曲设置单元620a、显示对象设置单元630a、连续重放单元640a和显示控制单元650a。

[0203] 游戏执行控制单元600a控制整个游戏的进展。游戏执行控制单元600a例如在登录时将登录信息发送到服务器100。此外,在更新与整个游戏有关的游戏信息的情况下,游戏执行控制单元600a从服务器100接收到游戏信息并将游戏信息存储在游戏信息存储部700中。游戏信息包括与乐曲ID相关联的乐曲信息和MV数据。

[0204] 播放列表生成单元610a基于玩家的操作输入来生成图25所示的我的MV播放列表。具体地,播放列表生成单元610a生成我的MV播放列表,该我的MV播放列表包括多个乐曲顺序信息、多个乐曲ID(乐曲识别信息)和多个团队组织信息。

[0205] 乐曲设置单元620a基于玩家的操作输入来设置与我的MV播放列表中的乐曲相关的信息。具体地,乐曲设置单元620a进行我的MV播放列表中的乐曲ID的设置、乐曲顺序的设置等。

[0206] 显示对象设置单元630a基于玩家的操作输入来设置要在我的MV播放列表中的各个乐曲的音乐视频中显示的显示对象信息。显示对象信息例如包括已组织在团队中的角色的角色ID和服装ID。具体地,显示对象设置单元630a基于玩家的操作输入,与我的MV播放列

表中所包括的多个乐曲ID中的各乐曲ID相关联地设置显示对象信息(例如,角色ID、服装ID等)。

[0207] 显示对象设置单元630a基于玩家的第一操作输入来改变与多个乐曲ID相关联的多个显示对象信息的设置。例如,当在图21所示的团队批量解除画面中轻击确定选择操作部520(第一操作输入)时,当前设置的团队组织信息以批量方式改变为由随机确定的角色ID构成的团队组织信息。因此,玩家可以在不进行单独设置将在各乐曲的音乐视频中出现的角色的任务的情况下,欣赏与节奏游戏中的音乐视频中的演出不同的演出。

[0208] 显示对象设置单元630a基于玩家的第二操作输入,与多个乐曲ID相关联地设置同一显示对象信息。例如,当在图18所示的团队批量设置画面中轻击确定选择操作部492(第二操作输入)时,与我的MV播放列表中的所有乐曲ID相关联地以批量方式设置同一团队组织信息。因此,玩家可以将由收藏的角色构成的团队组织以批量方式设置为将在乐曲的音乐视频中出现的角色的团队组织,并且可以省略针对各个乐曲单独设置团队组织的任务。

[0209] 显示对象设置单元630a基于玩家的第三操作输入,将与多个乐曲ID相关联地预先设置的基本显示对象信息设置为显示对象信息。例如,当在图20所示的MV原创读取画面中轻击读取选择操作部510(第三操作输入)时,针对我的MV播放列表中的乐曲的音乐视频以批量方式设置预先设置的MV原创团队组织信息(基本显示对象信息)。因此,玩家可以在无需进行用于设置将在乐曲的音乐视频中出现的角色的任务的情况下,容易地欣赏针对节奏游戏中的乐曲专门生成的音乐视频的演出。

[0210] 连续重放单元640a按照我的MV播放列表的乐曲顺序来连续重放包括在我的MV播放列表中的多个乐曲。具体地,连续重放单元640a按照我的MV播放列表的乐曲顺序来连续重放与我的MV播放列表中所包括的多个乐曲ID相对应的乐曲数据。连续重放单元640a基于乐曲顺序信息来连续重放多个乐曲数据,并且响应于各个乐曲的重放结束,执行用于开始按下一重放顺序的乐曲数据的重放的处理。与由显示控制单元650a控制的相应音乐视频(图像)同步地重放乐曲数据。

[0211] 与由连续重放单元640a重放的乐曲同步地,显示控制单元650a连续重放与这些乐曲相对应的音乐视频。显示控制单元650a基于我的MV播放列表,进行在音乐视频的连续重放时要在触摸屏26上显示的图像的显示控制。具体地,显示控制单元650a基于与我的MV播放列表中的乐曲ID相关联的显示对象信息,进行在音乐视频的连续重放时要在触摸屏26上显示的图像的显示控制。

[0212] 更具体地,显示控制单元650a根据与同乐曲ID相对应的乐曲有关的乐曲显示信息、以及与基于显示对象信息的显示对象有关的显示信息,来进行要在触摸屏26上显示的图像的显示控制。也就是说,显示控制单元650a通过基于与乐曲(音乐视频)有关的乐曲显示信息(背景信息和运动信息)以及与显示对象有关的显示信息(角色图像信息和服装图像信息)进行实时渲染,来进行要在触摸屏26上显示的图像的显示控制。注意,在音乐视频的重放期间,经受实时渲染的图像中所包括的显示对象不能接受来自玩家的操作。也就是说,在音乐视频的重放期间,设置了允许玩家仅观看的观看游戏模式,并且来自玩家的针对显示对象(例如,角色)的操作变得不可能。此外,经受实时渲染的图像可以是2D图像(2D对象图像)或3D图像(3D对象图像)。

[0213] 此外,当在音乐视频的连续重放期间乐曲的重放暂停时,显示控制单元650a在触

触摸屏26上显示与同乐曲ID相对应的乐曲相关的信息以及与该乐曲ID相关联的显示对象信息。具体地,当音乐视频的连续重放暂停时,显示控制单元650a在触摸屏26上显示与乐曲相关的信息(乐曲图像信息、乐曲编号信息、乐曲名称信息和团队组织形式信息)以及显示对象信息(团队组织信息)。

[0214] (服务器100的功能结构)

[0215] 图27是用于说明服务器100处的存储器112的结构和服务器100的用作计算机的功能的图。在存储器112中,提供了程序存储区域112a和数据存储区域112b。当游戏开始时,CPU 110将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域112a中。

[0216] 服务器侧游戏控制程序包括游戏执行控制程序800和播放列表管理程序810。注意,图27中列出的程序仅仅是示例,并且还提供了大量其他程序作为服务器侧游戏控制程序。

[0217] 在数据存储区域112b中,提供了游戏信息存储部900和玩家信息存储部910作为用于存储数据的存储部。注意,上述存储部仅仅是示例,并且在数据存储区域112b中还提供了大量其他存储部。

[0218] CPU 110运行程序存储区域112a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域112b的各个存储部中的数据。然后,CPU 110运行程序存储区域112a中所存储的各个程序,由此使得服务器100用作服务器侧游戏控制单元100A。服务器侧游戏控制单元100A包括游戏执行控制单元800a和播放列表管理单元810a。

[0219] 具体地,CPU 110运行游戏执行控制程序800,由此使得计算机用作游戏执行控制单元800a。类似地,CPU 110运行播放列表管理程序810,由此使得计算机用作播放列表管理单元810a。

[0220] 游戏执行控制单元800a控制整个游戏的进展。例如,当从玩家终端1接收到登录信息时,游戏执行控制单元800a允许玩家终端1从服务器100下载玩家信息存储部910中所存储的玩家信息。此外,在更新与整个游戏有关的游戏信息的情况下,游戏执行控制单元800a从游戏信息存储部900读取更新后的游戏信息,并且允许玩家终端1从服务器100下载该游戏信息。

[0221] 在从玩家终端1接收到与我的MV播放列表相关的信息(我的MV播放列表信息)时,播放列表管理单元810a确认是否保持与我的MV播放列表的内容有关的一致性,并且如果保持一致性,则进行用于将我的MV播放列表信息保存在玩家信息存储部910中的处理。

[0222] (玩家终端1和服务器100之间的通信处理)

[0223] 图28是用于说明玩家终端1和服务器100处的基本处理的序列图。注意,在以下的说明中,在玩家终端1处执行的处理由Pn(n是任意整数)表示。此外,在服务器100处执行的处理由Sn(n是任意整数)表示。

[0224] 在玩家终端1处,当玩家启动游戏应用时(P1),游戏执行控制单元600a将登录信息发送到服务器100。当接收到登录信息时,服务器100的游戏执行控制单元800a识别与登录信息相关联的玩家ID以进行登录处理(S1)。这里,游戏执行控制单元800a从玩家信息存储部910读取与所识别出的玩家ID相对应的玩家信息以及图25所示的我的MV播放列表信息(以下也称为列表信息),并且允许玩家终端1从服务器100下载玩家信息和列表信息。此外,在游戏信息存储部900中所存储的游戏信息改变的情况下,游戏执行控制单元800a允许玩

家终端1从服务器100下载改变后的游戏信息。

[0225] 在玩家终端1处,在轻击图8所示的我的播放列表选择画面中的播放列表选择操作部380a时,播放列表生成单元610a执行我的MV播放列表生成处理(P2)。

[0226] 图29是用于说明我的MV播放列表生成处理的示例的流程图。如图29所示,乐曲设置单元620a判断是否轻击了乐曲选择操作部390a(P2-1)。在轻击了乐曲选择操作部390a的情况下,乐曲设置单元620a响应于对节奏游戏乐曲列表(未示出)中示出的乐曲(乐曲ID)的选择操作,执行用于将乐曲ID设置在我的MV播放列表中的乐曲设置处理(P2-2)。

[0227] 在未轻击乐曲选择操作部390a的情况下,乐曲设置单元620a判断是否轻击了乐曲添加操作部396b(P2-3)。在轻击了乐曲添加操作部396b的情况下,乐曲设置单元620a响应于对图16所示的节奏游戏乐曲列表中示出的乐曲(乐曲ID)的选择操作,执行用于将乐曲ID设置在我的MV播放列表中的乐曲设置处理(P2-2)。

[0228] 显示对象设置单元630a判断是否轻击了角色选择操作部390b(P2-4)。在轻击了角色选择操作部390b的情况下,显示对象设置单元630a执行用于将团队组织信息设置在我的MV播放列表中的团队设置处理(P100)。后面将说明团队设置处理。

[0229] 在未轻击角色选择操作部390b的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了批量设置操作部396c(P2-5)。在轻击了批量设置操作部396c的情况下,显示对象设置单元630a执行批量设置处理(P200)。后面将说明批量设置处理。

[0230] 在P100或P200的处理之后或者在P2-5中为“否”的情况下,显示对象设置单元630a判断是否滑动了顺序改变选择操作部390d(P2-6)。在滑动了顺序改变选择操作部390d的情况下,显示对象设置单元630a响应于对顺序改变选择操作部390d的滑动操作,执行用于改变我的MV播放列表中的乐曲顺序的乐曲顺序改变处理(P2-7)。

[0231] 在P2-7的处理之后或者在P2-6中为“否”的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了删除选择操作部392或472a(P2-8)。在轻击了删除选择操作部392或472a时,显示对象设置单元630a执行删除处理(P2-9),该删除处理用于删除相应的音乐视频显示标签390,并且用于将与所删除的音乐视频显示标签390相对应的乐曲ID和团队组织信息从我的MV播放列表中删除。

[0232] 在P2-9的处理之后或者在P2-8中为“否”的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了列表保存操作部396d(P2-10)。在轻击了列表保存操作部396d的情况下,显示对象设置单元630a执行用于将我的MV播放列表与玩家信息相关联地保存在玩家信息存储部710中的保存处理(P2-11),并且结束我的MV播放列表生成处理。

[0233] 在未轻击列表保存操作部396d的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了不保存选择操作部544(P2-12)。在轻击了不保存选择操作部544的情况下,显示对象设置单元630a在不进行P2-11的保存处理的情况下结束我的MV播放列表生成处理。在未轻击不保存选择操作部544的情况下,流程图返回到P2-1的处理。

[0234] 图30是用于说明根据本实施例的团队设置处理的示例的流程图。如图30所示,显示对象设置单元630a判断是否轻击了图10所示的角色中的任何角色的识别图像400(P101)。在轻击了识别图像400的情况下,显示对象设置单元630a响应于对图11所示的角色列表中的角色(角色ID)的选择操作,执行用于设置要在团队中组织的角色的角色设置处理(P102)。

[0235] 在未轻击识别图像400的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了图10所示的服装中的任何服装的识别图像404(P103)。在轻击了识别图像404的情况下,显示对象设置单元630a响应于对图12A和图12B所示的改变标签422a、422b和422c中的任何改变标签的选择操作,执行用于设置用作要装备在角色上的物品的服装的服装设置处理(P104)。

[0236] 在未轻击识别图像404的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了收藏读取选择操作部408(P105)。在轻击了收藏读取选择操作部408的情况下,显示对象设置单元630a响应于对图14A所示的读取选择操作部452的选择操作,基于所读取的收藏组织信息来执行用于设置团队组织的收藏团队组织设置处理(P106)。

[0237] 在未轻击收藏读取选择操作部408的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了MV原创读取选择操作部410(P107)。在轻击了MV原创读取选择操作部410的情况下,显示对象设置单元630a响应于对图14B所示的读取选择操作部460的选择操作,基于所读取的MV原创团队组织信息来执行用于设置团队组织的MV原创团队组织设置处理(P108)。

[0238] 在P102、P104、P106或P108的处理之后或者在未轻击MV原创读取选择操作部410的情况下,显示对象设置单元630a判断是否轻击了确定选择操作部412(P109)。在轻击了确定选择操作部412的情况下,显示对象设置单元630a结束团队组织处理。另一方面,在未轻击确定选择操作部412的情况下,显示对象设置单元630a使流程图返回到P101的处理。

[0239] 图31是用于说明根据本实施例的批量设置处理的示例的流程图。如图31所示,在轻击图17所示的确定选择操作部482时,显示对象设置单元630a判断选择了团队批量设置选择操作部480a、服装批量设置选择操作部480b、MV原创设置选择操作部480c和团队批量解除选择操作部480d中的哪个。

[0240] 首先,显示对象设置单元630a判断是否选择了团队批量设置选择操作部480a(P201)。在选择了团队批量设置选择操作部480a的情况下,显示对象设置单元630a执行用于将图18中当前设置的团队组织信息与我的MV播放列表中的所有乐曲ID相关联的同一团队设置处理(P202)。

[0241] 在未选择团队批量设置选择操作部480a的情况下,显示对象设置单元630a判断是否选择了服装批量设置选择操作部480b(P203)。在选择了服装批量设置选择操作部480b的情况下,显示对象设置单元630a执行以上参考图19所述的服装批量设置处理(P204)。

[0242] 在没有选择服装批量设置选择操作部480b的情况下,显示对象设置单元630a判断是否选择了MV原创设置选择操作部480c(P205)。在选择了MV原创设置选择操作部480c的情况下,显示对象设置单元630a执行以上参考图20所述的MV原创团队组织读取处理(P206)。

[0243] 在未选择MV原创设置选择操作部480c的情况下,显示对象设置单元630a判断为选择了团队批量解除选择操作部480d,并且执行以上参考图21所述的随机设置处理(P207),并且结束批量设置处理。

[0244] 返回到图28,在生成了我的MV播放列表时,播放列表生成单元610a向服务器100发送与所生成的我的MV播放列表相关的列表信息(P2)。在接收到列表信息时,服务器100的播放列表管理单元810a确认是否保持了与列表信息的内容有关的一致性,并且在保持了一致性的情况下,执行用于将列表信息与玩家信息相关联地保存在玩家信息存储部910中的我的MV播放列表管理处理(S2)。此外,在没有保持与列表信息的内容有关的一致性的情况下,播放列表管理单元810a丢弃该列表信息并且允许玩家终端1从服务器100下载表示在列表

信息中发生了错误的错误信息(S2)。

[0245] 在轻击图15所示的重放选择操作部396g时,连续重放单元640a判断为接受了重放操作,并且基于P2中所生成的我的MV播放列表来执行用于连续重放节奏游戏中的乐曲的音乐视频的播放列表连续重放处理(P3)。

[0246] 图32是用于说明根据本实施例的播放列表连续重放处理的示例的流程图。如图32所示,连续重放单元640a参考图25所示的我的MV播放列表,并且基于乐曲顺序信息和乐曲ID来执行用于识别要重放的乐曲的乐曲识别处理(P3-1)。

[0247] 显示控制单元650a参考图25所示的我的MV播放列表,并且基于P3-1中所识别出的乐曲的乐曲ID来执行用于从游戏信息存储部700读取与乐曲相关联的MV数据的MV数据读取处理(P3-2)。

[0248] 此外,显示控制单元650a基于P3-1中所识别出的乐曲的乐曲ID,来执行用于从我的MV播放列表读取与乐曲相对应的团队组织信息的团队组织信息读取处理(P3-3)。

[0249] 然后,连续重放单元640a执行用于重放P3-1中所识别出的乐曲的乐曲数据的乐曲重放处理,并且显示控制单元650a基于P3-2中所读取的MV数据和P3-3中所读取的团队组织信息来执行用于生成并控制要在触摸屏26上显示的图像的图像控制处理(P3-4)。这里,MV数据包括乐曲显示信息(音乐视频中的与背景图像相关的信息、角色的运动信息等)。在图像控制处理中,显示控制单元650a通过使用团队组织信息中所包括的角色位置信息、角色ID和服装ID以及MV数据中所包括的乐曲显示信息进行实时渲染,来进行要在触摸屏26上显示的图像的显示控制。

[0250] 在乐曲的重放结束之后,连续重放单元640a判断按下一重放顺序的乐曲的存在或不存在(P3-5)。基于图25所示的我的MV播放列表上的信息来判断按下一重放顺序的乐曲的存在或不存在。在存在按下一重放顺序的乐曲的情况下,连续重放单元640a返回到P3-1的处理,并且执行用于识别按下一重放顺序的乐曲的乐曲识别处理。此外,显示控制单元650a基于所识别出的乐曲的乐曲ID和图25所示的我的MV播放列表来执行P3-2、P3-3和P3-4的处理。

[0251] 另一方面,在不存在按下一重放顺序的乐曲的情况下,连续重放单元640a结束播放列表连续重放处理。

[0252] 返回到图28,当在播放列表连续重放处理期间轻击触摸屏26时,连续重放单元640a判断为接受了暂停操作,并且执行用于暂停正在重放的乐曲(音乐视频)的处理。此时,显示控制单元650a执行用于在触摸屏26上显示以上参考图24所述的音乐视频暂停画面的暂停画面显示处理(P4)。

[0253] 在轻击图24所示的重新开始选择操作部552时,连续重放单元640a判断为接受了重新开始操作,并且执行用于重新开始暂停中的乐曲(音乐视频)的重放的播放列表重放重新开始处理(P5)。

[0254] 在轻击图24所示的结束选择操作部554时,或者当在我的MV播放列表的重复功能处于关闭状态的情况下按重放顺序的最后一个乐曲结束时,连续重放单元640a判断为接受了结束操作,并且执行用于结束播放列表连续重放处理的播放列表结束处理(P6)。

[0255] 如上所述,在玩家终端1中,提供了游戏执行控制程序600、播放列表生成程序610、乐曲设置程序620、显示对象设置程序630、连续重放程序640和显示控制程序650。此外,玩

家终端1包括游戏执行控制单元600a、播放列表生成单元610a、乐曲设置单元620a、显示对象设置单元630a、连续重放单元640a和显示控制单元650a。然而,可以在服务器100处提供这些程序和功能单元的一部分或全部。也就是说,可以在玩家终端1和服务器100中的一个或两个处提供这些程序和功能单元。

[0256] 此外,在服务器100中,提供了游戏执行控制程序800和播放列表管理程序810。此外,服务器100包括游戏执行控制单元800a和播放列表管理单元810a。然而,可以在玩家终端1处提供这些程序和功能单元的一部分或全部。也就是说,可以在玩家终端1和服务器100中的一个或两个处提供这些程序和功能单元。

[0257] 此外,上述实施例中的信息处理程序可以存储在计算机可读记录介质中并且可以以记录介质的形式提供。可替代地,上述实施例中的信息处理程序可以以包括该记录介质的玩家终端或信息处理系统的形式提供。此外,上述实施例可以以用于实现各个功能和流程图中示出的步骤的信息处理方法的形式实现。

[0258] 尽管以上参考附图说明了实施例的方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。本领域技术人员可以在权利要求书中所记载的范围内构思各种变形例和修改例,这将是显而易见的,并且将理解,这些变形例和修改例显然属于本发明的技术范围。

[0259] 附图标记说明

[0260] 610a播放列表生成单元

[0261] 630a显示对象设置单元

[0262] 640a连续重放单元

[0263] 650a显示控制单元

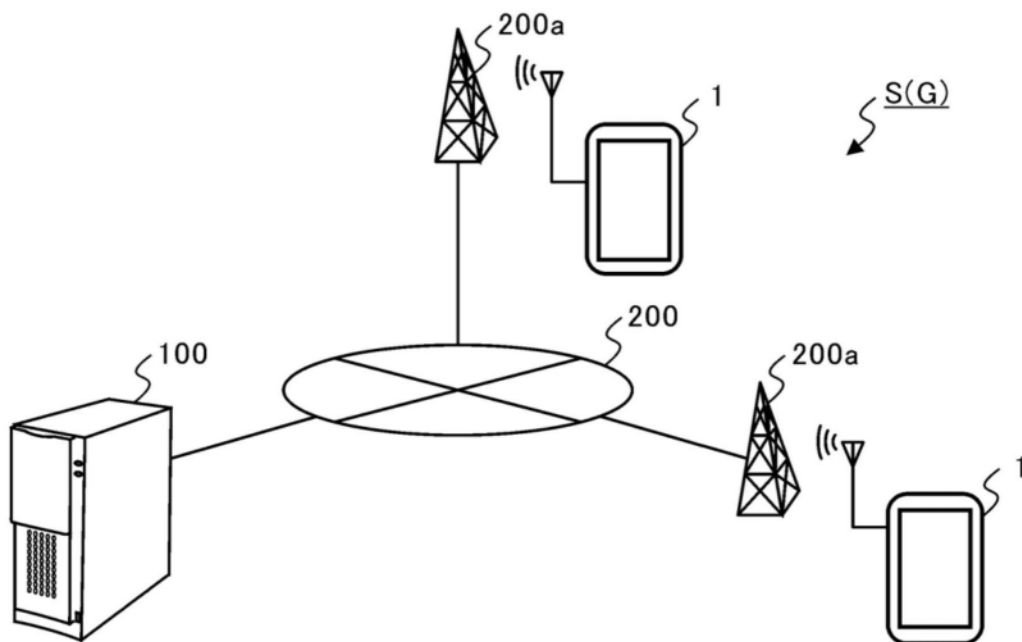


图1

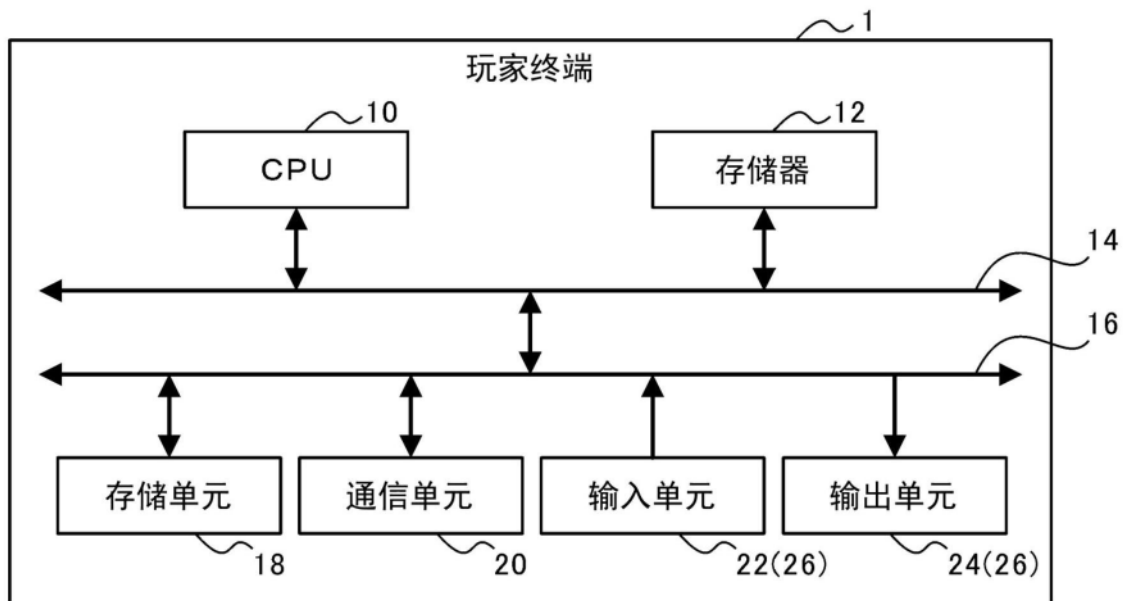


图2A

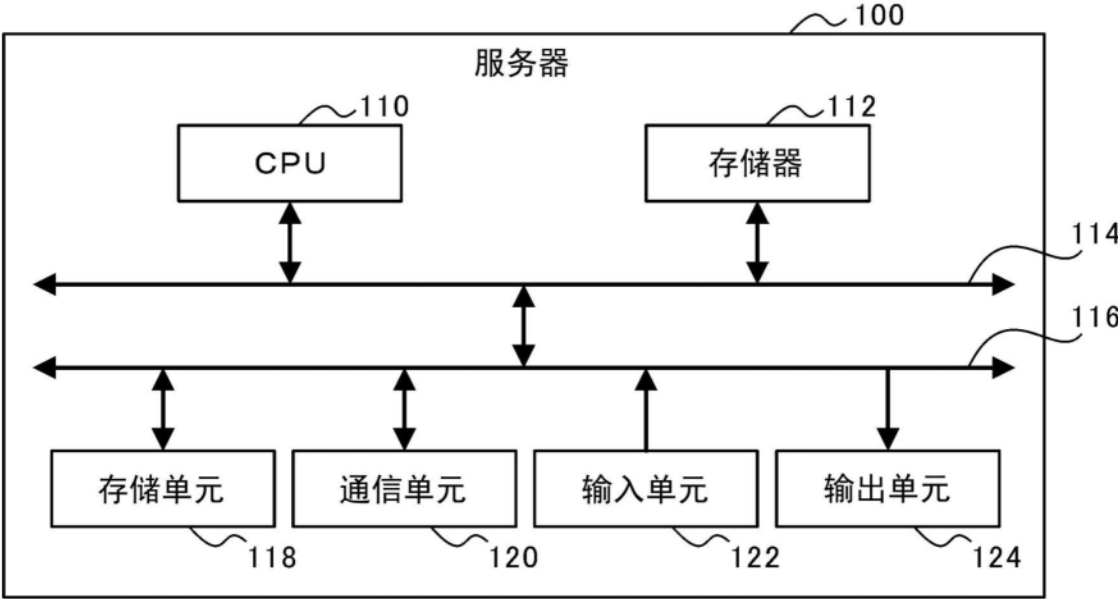


图2B

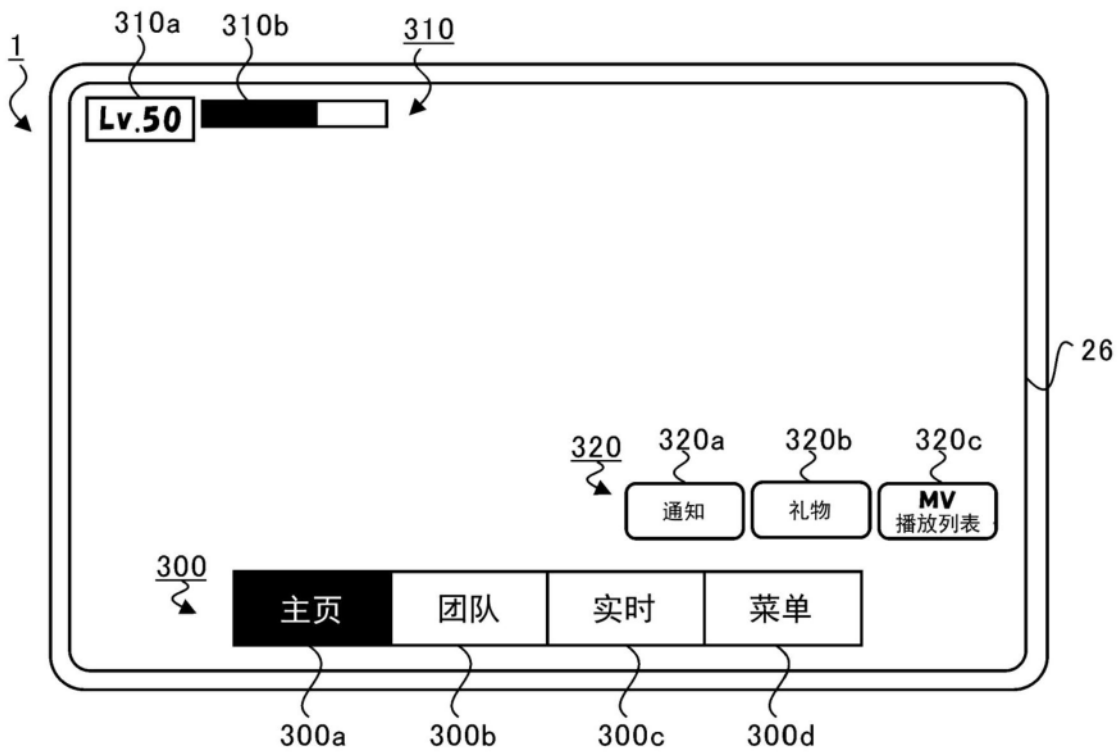


图3A

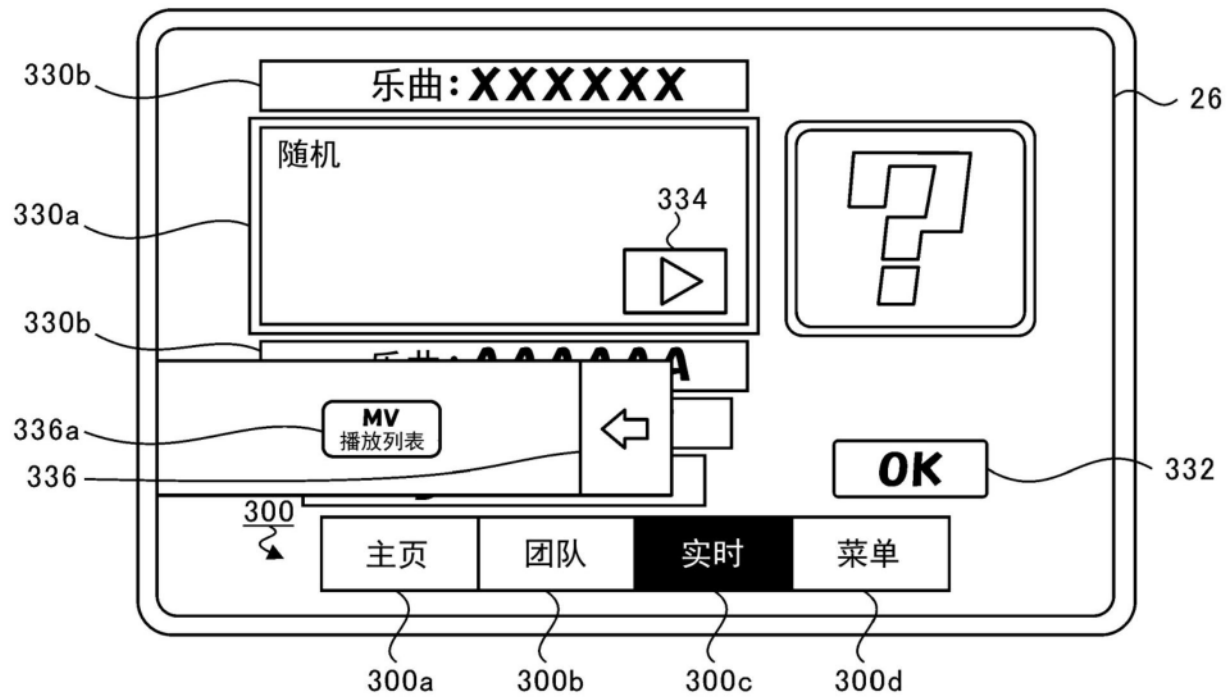


图3B

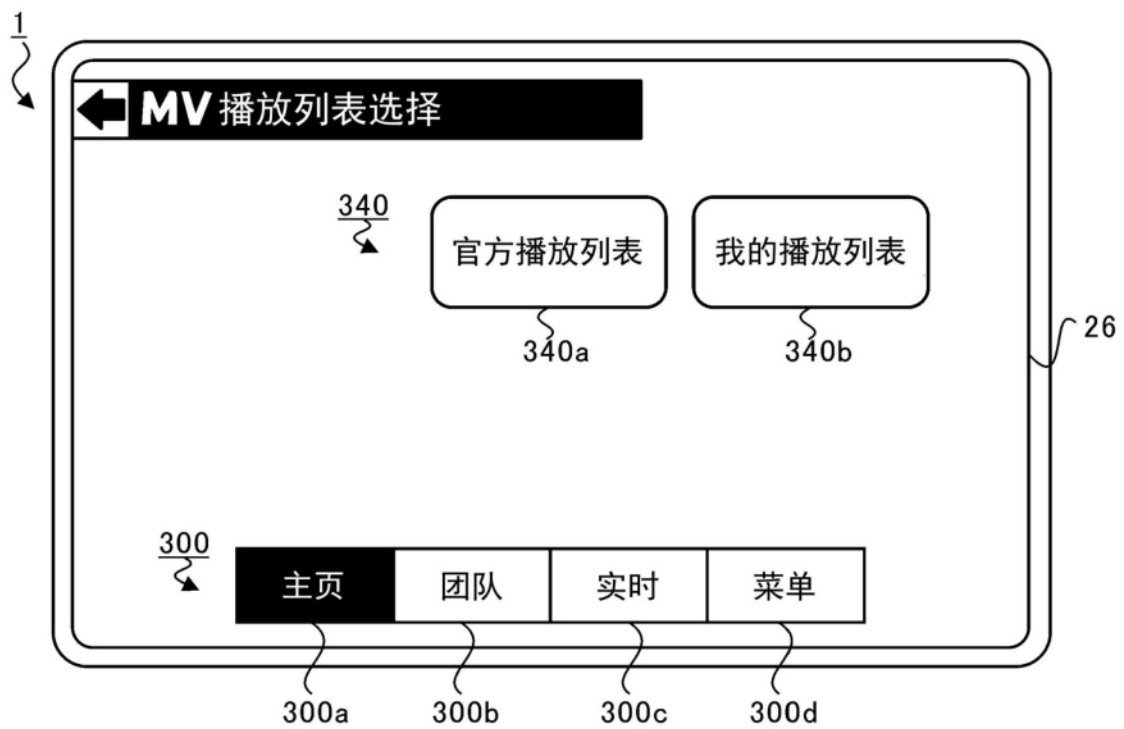


图4

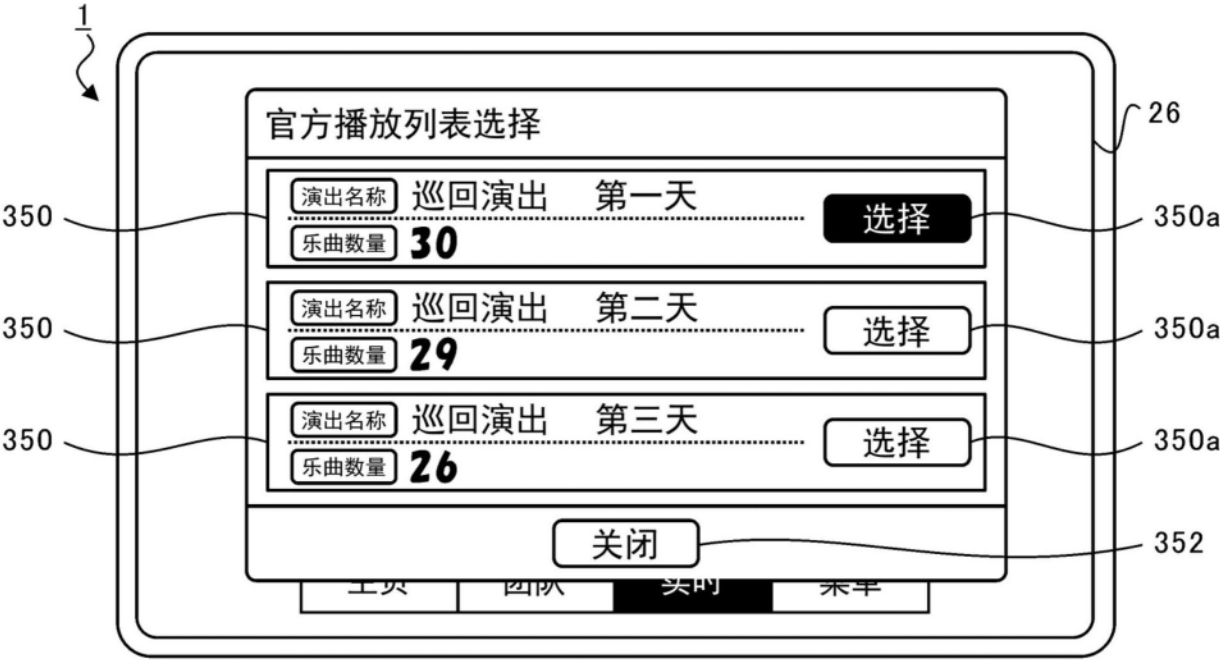


图5

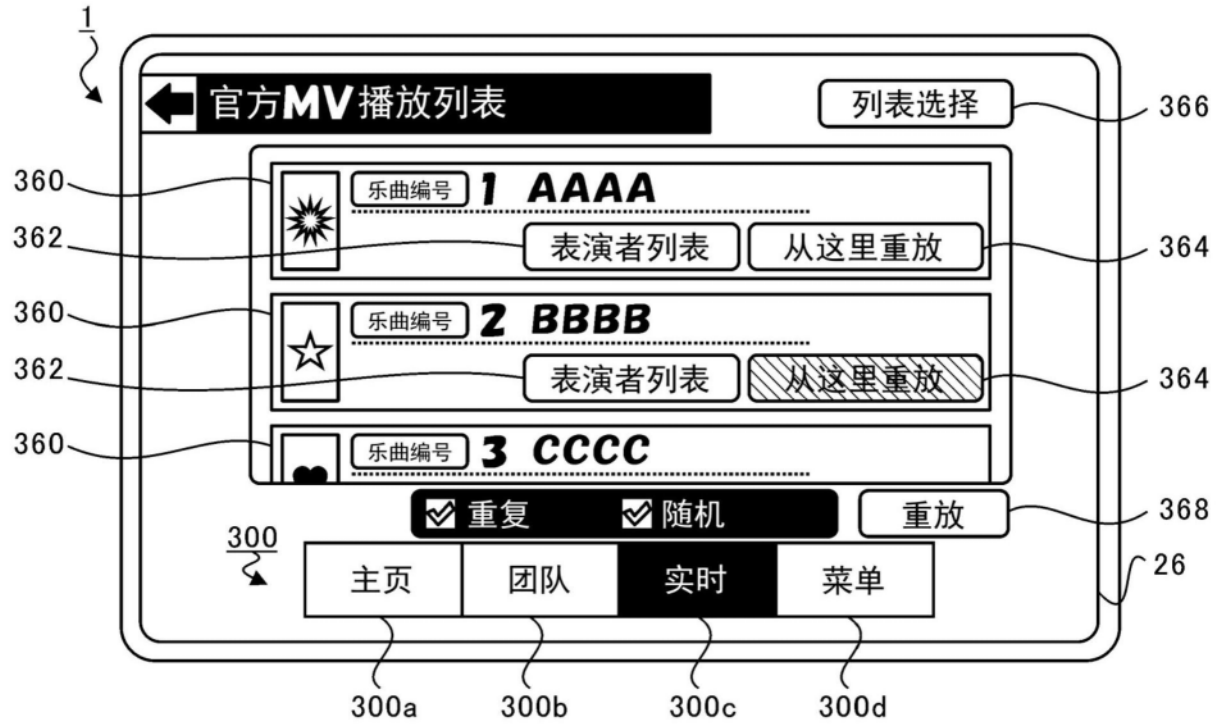


图6

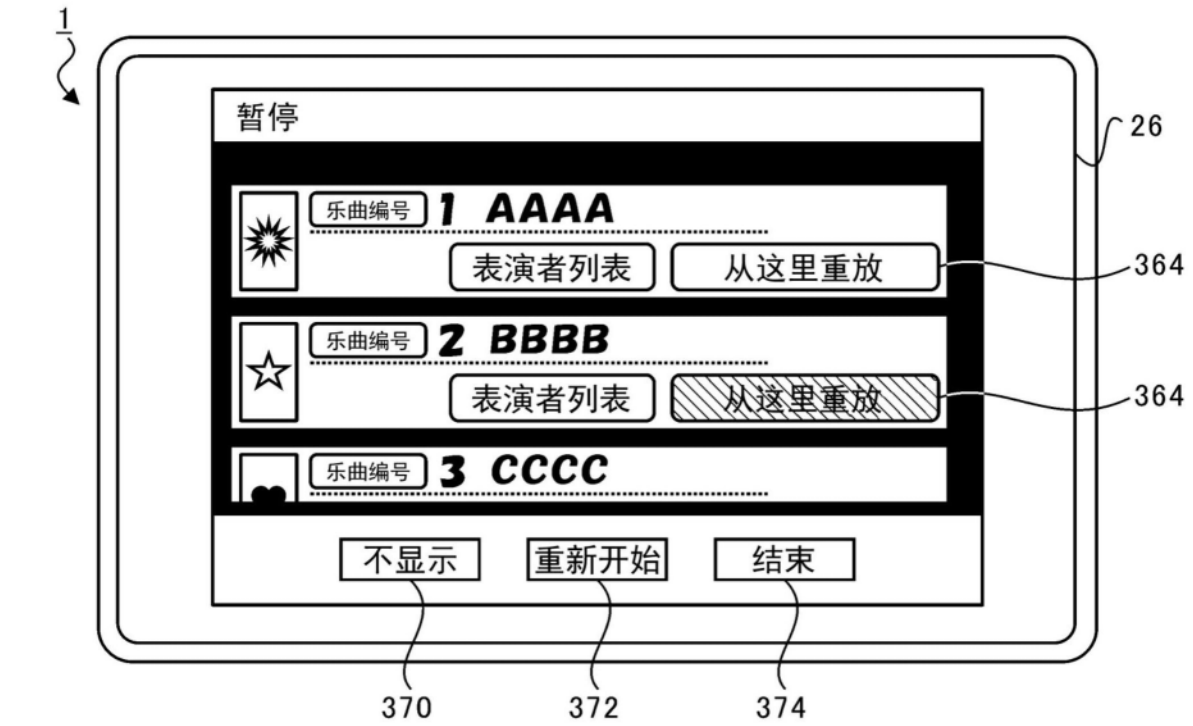


图7

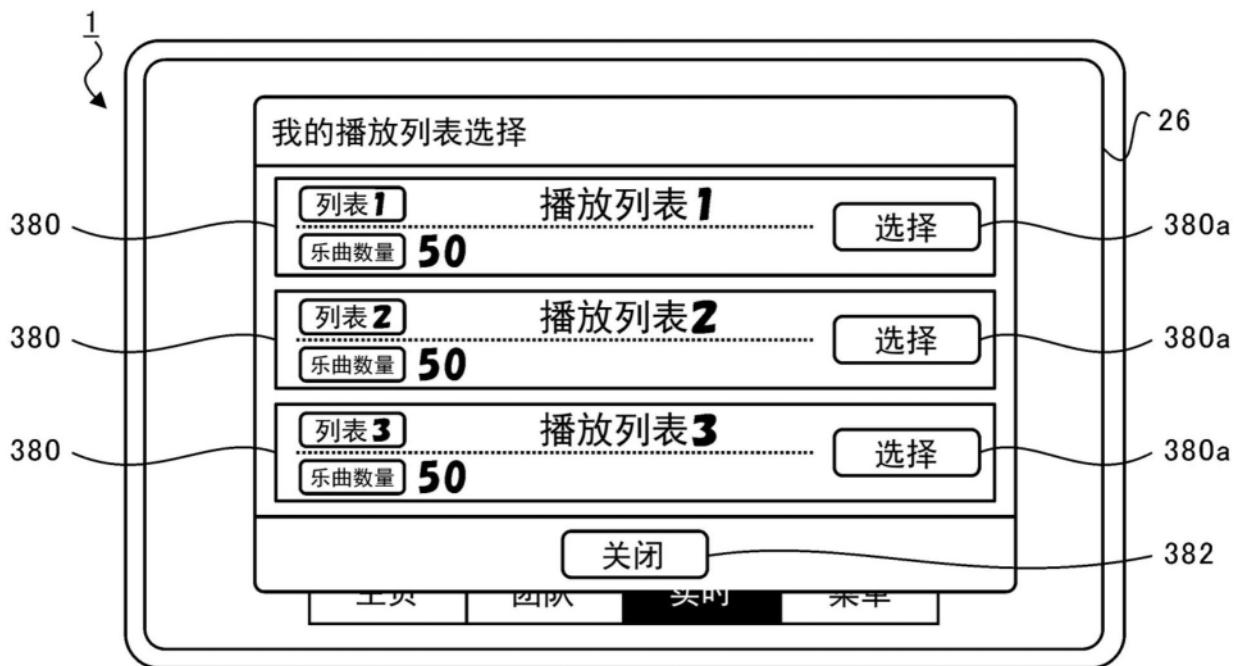


图8

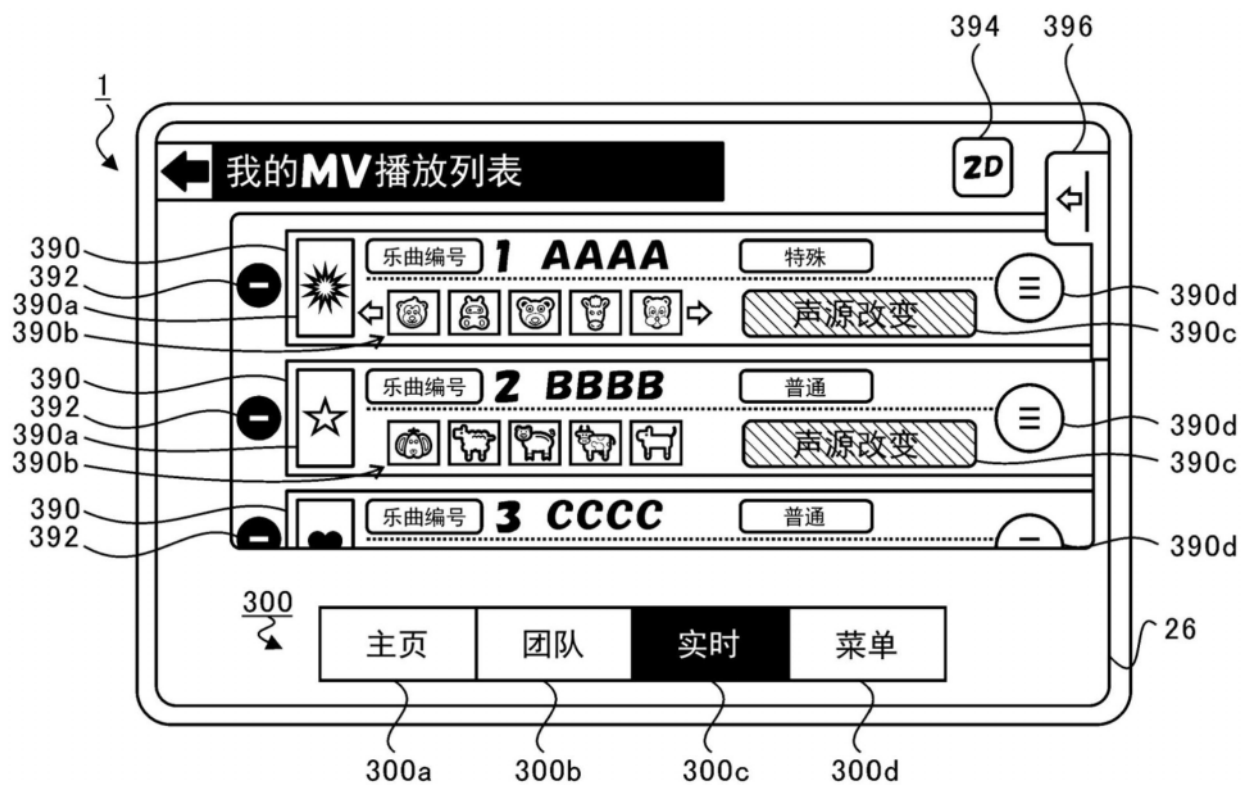


图9

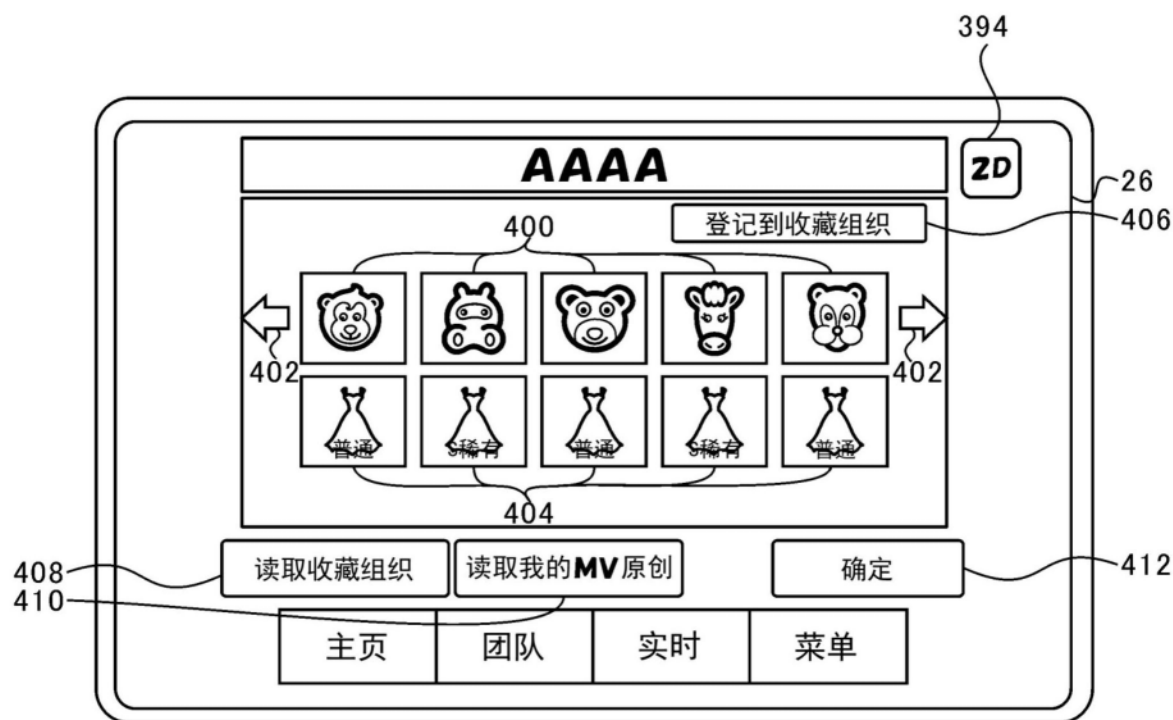


图10

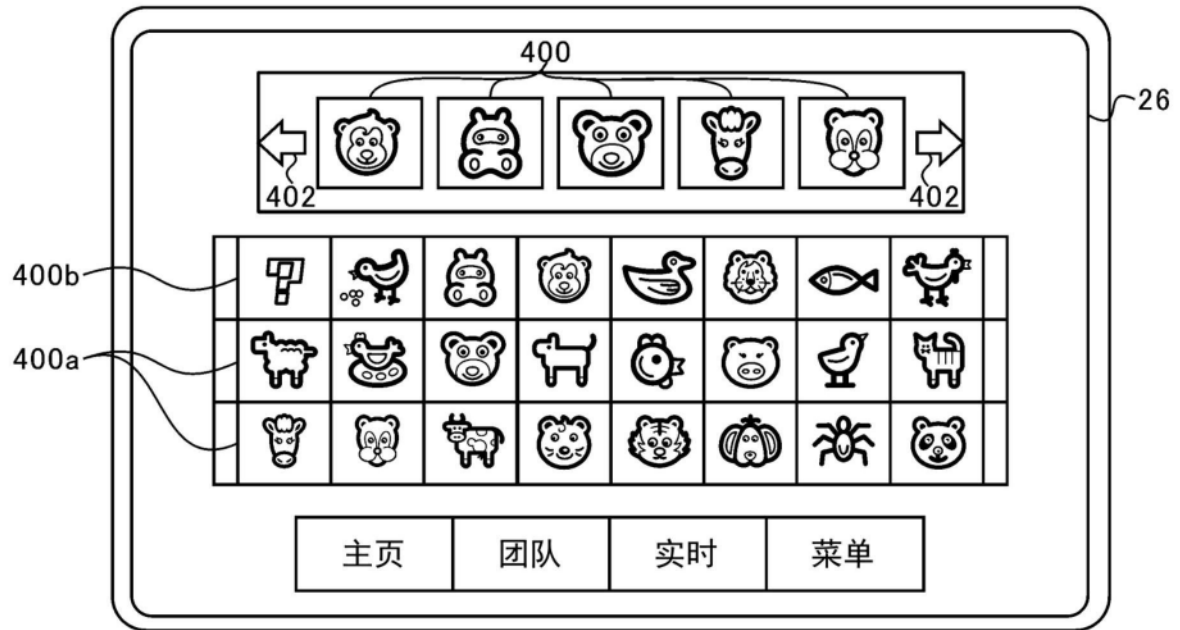


图11

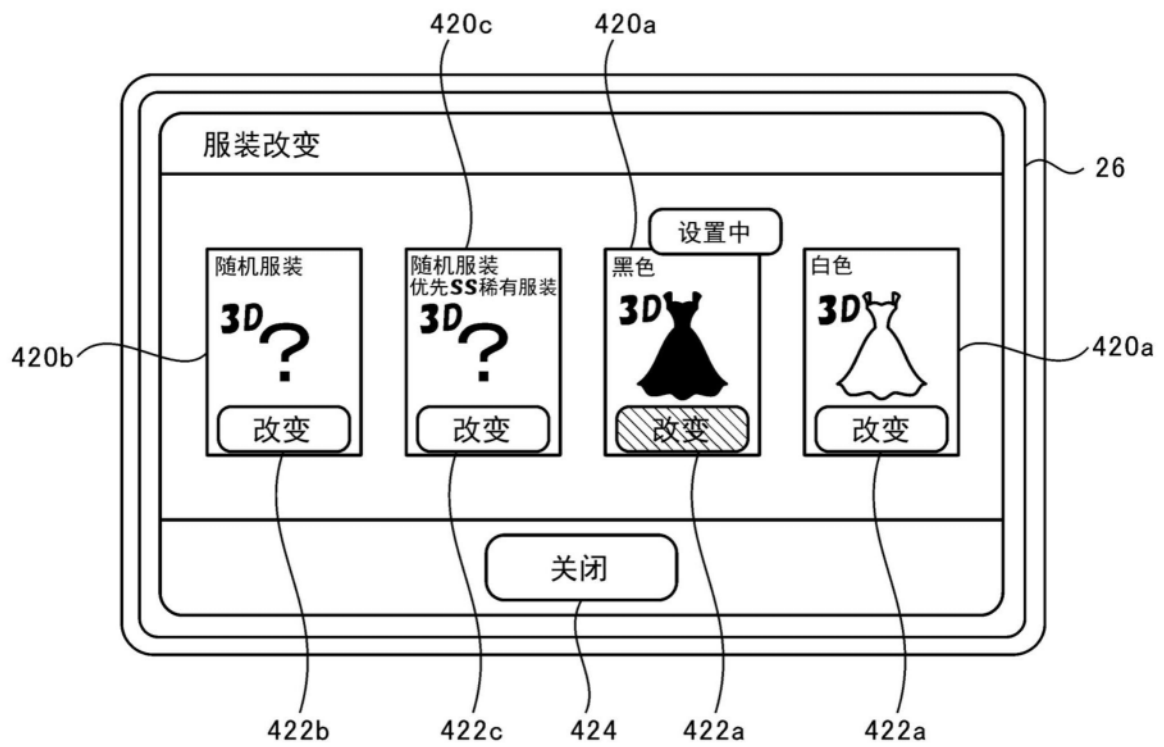


图12A

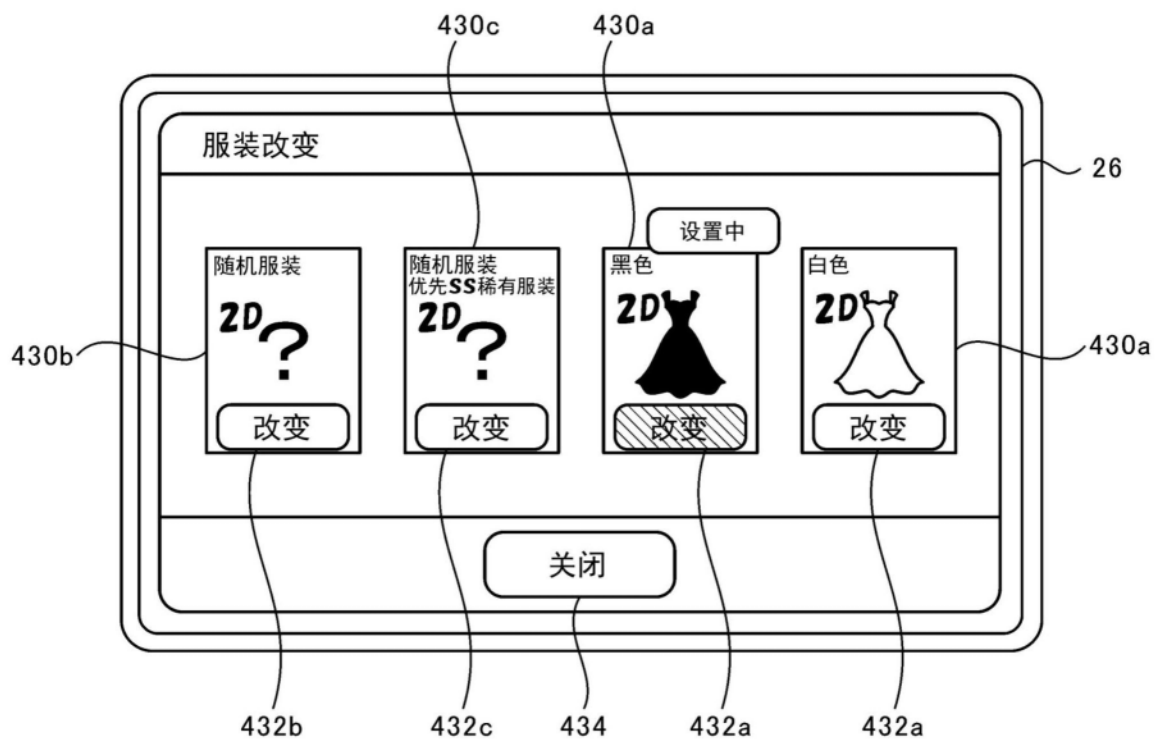


图12B

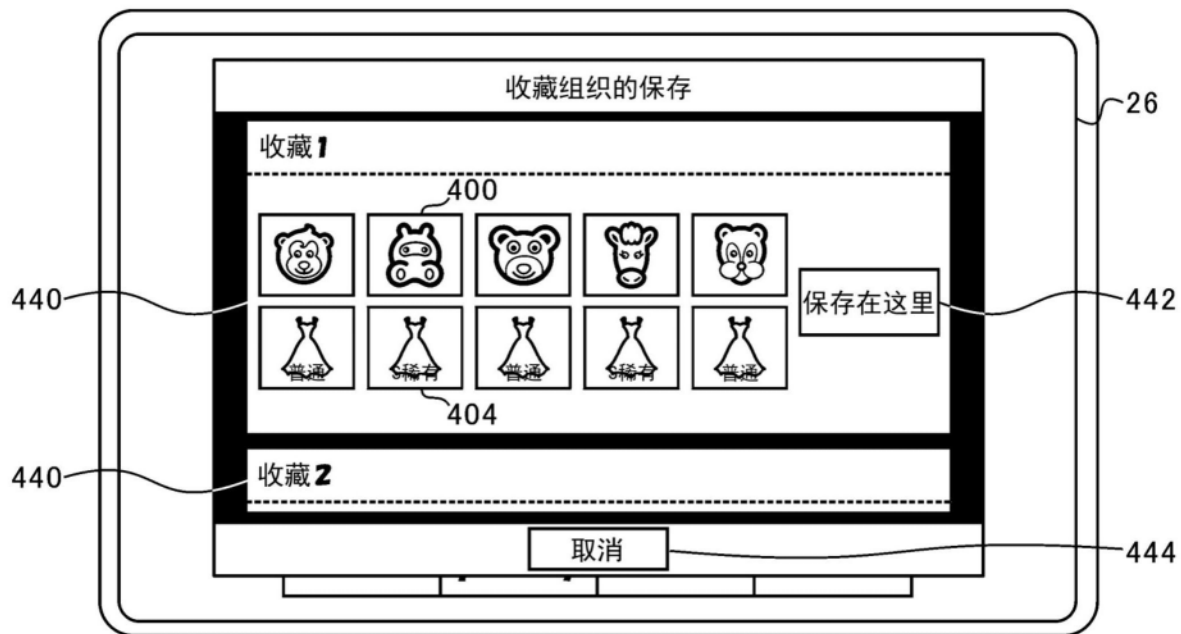


图13A

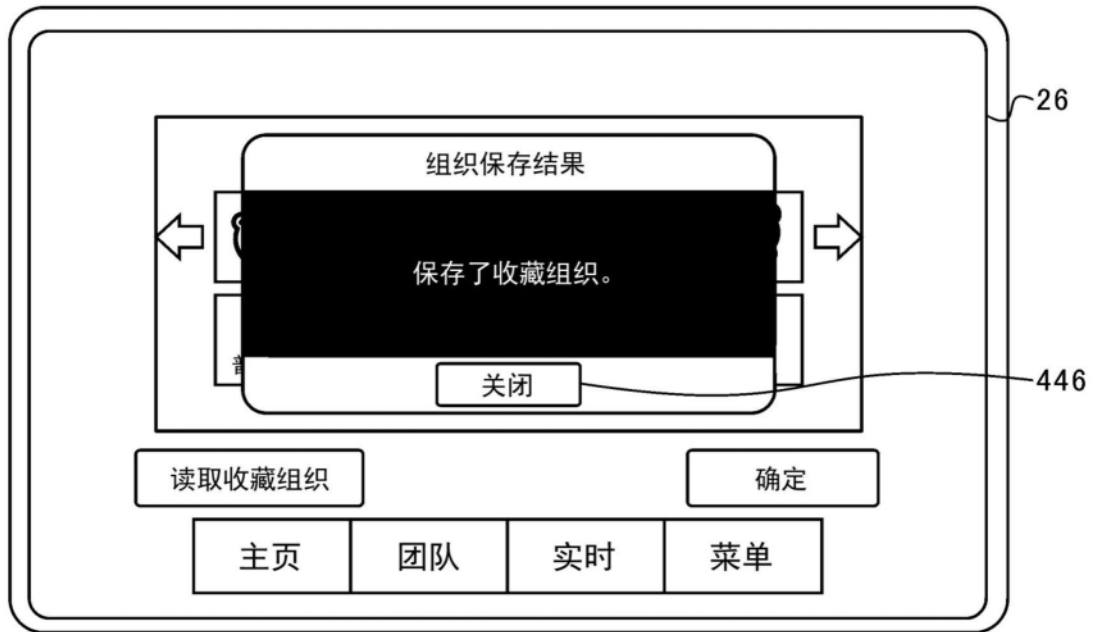


图13B

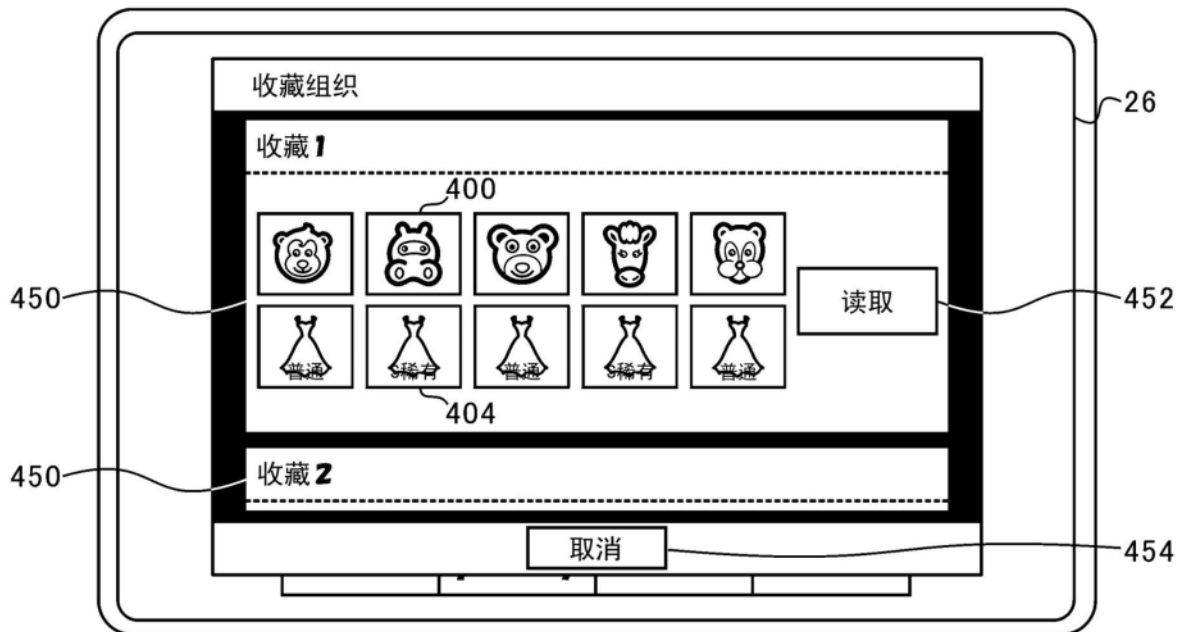


图14A

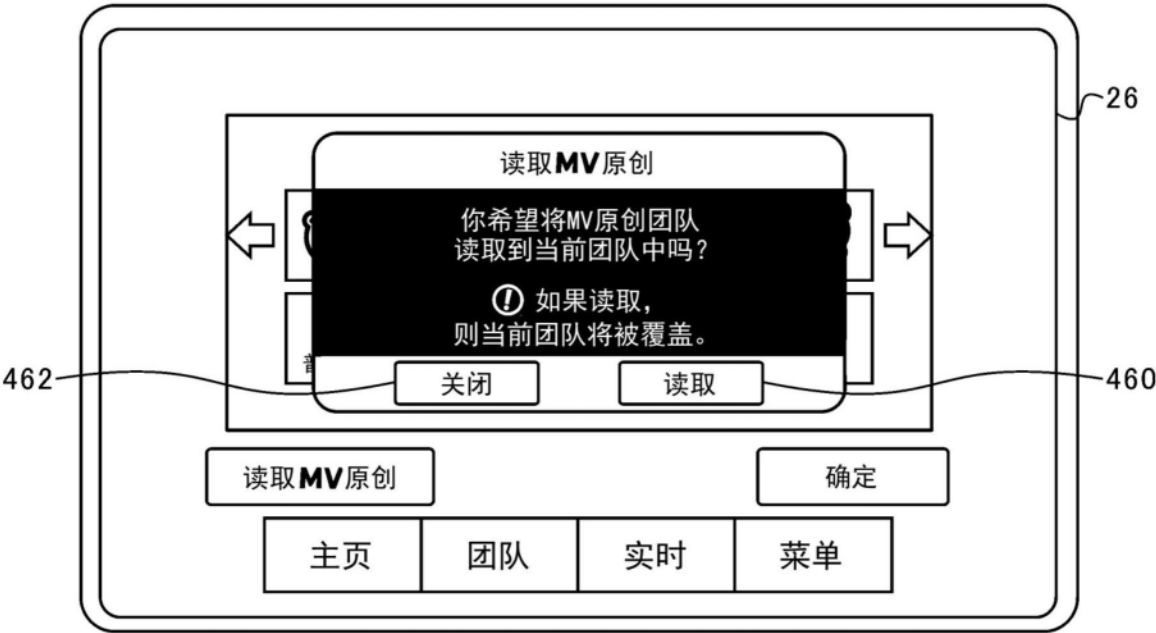


图14B

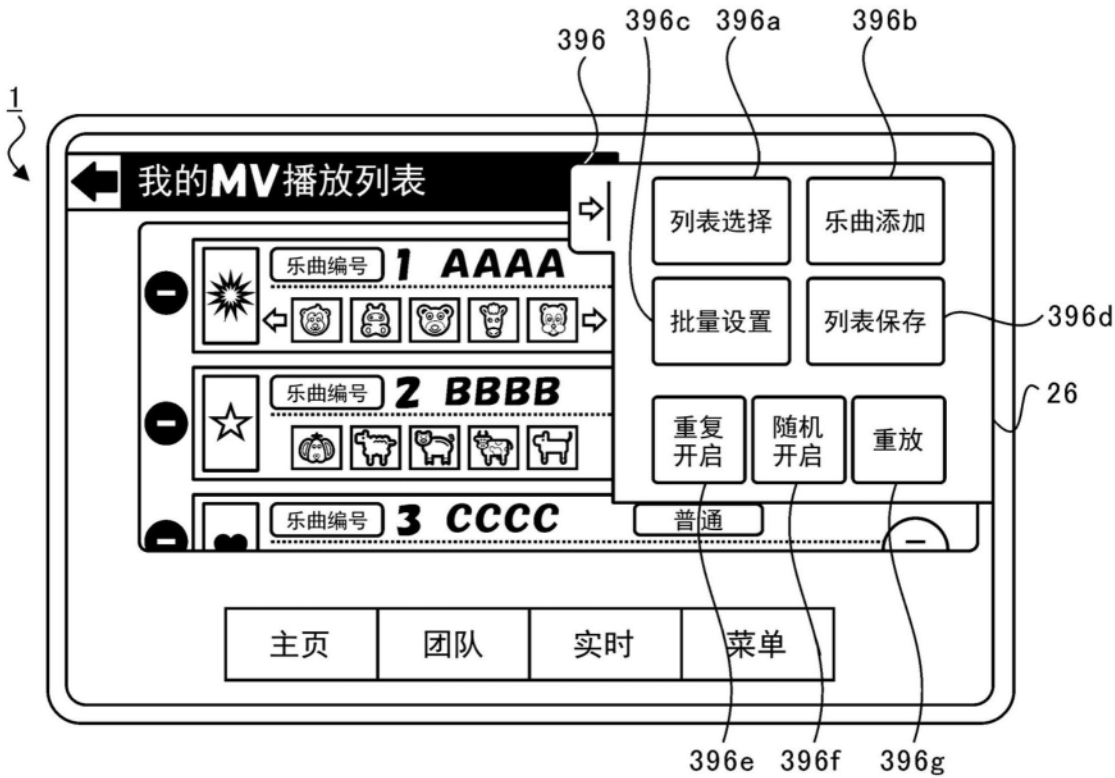


图15

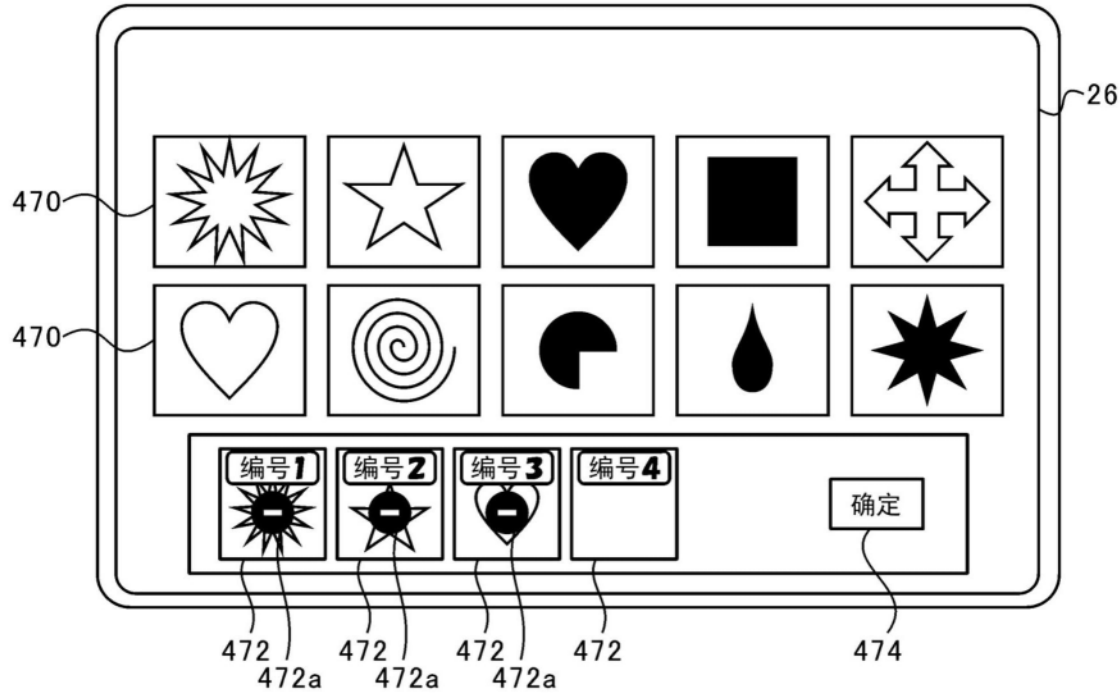


图16



图17

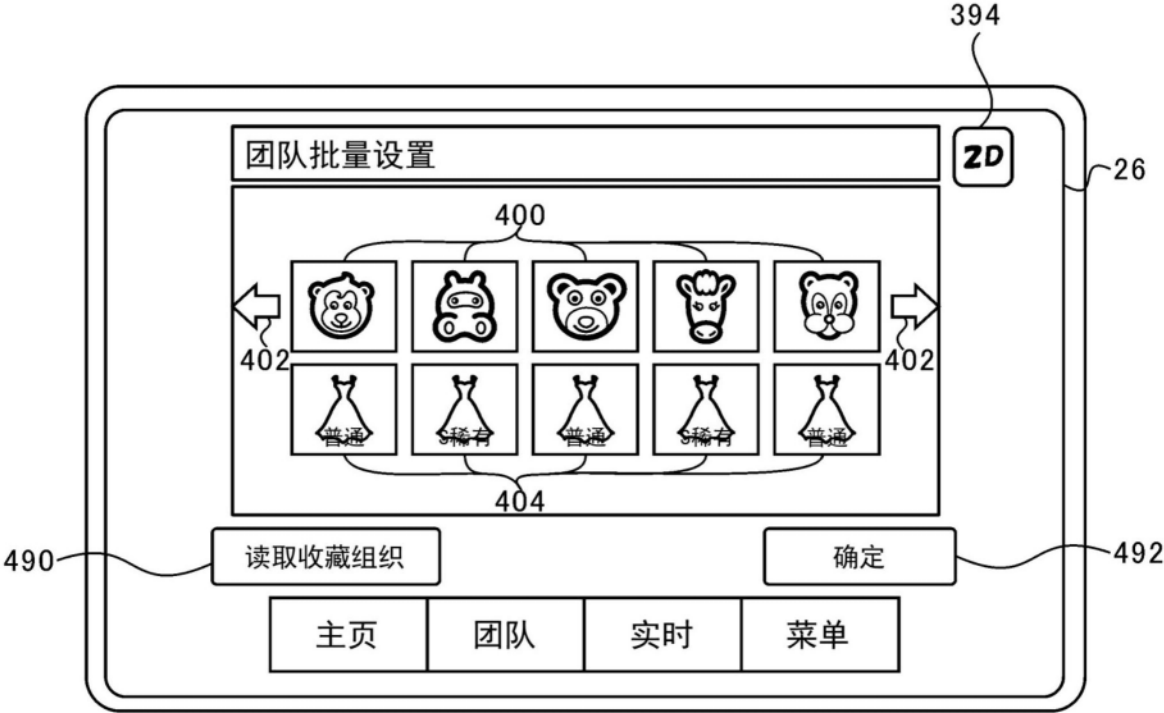


图18

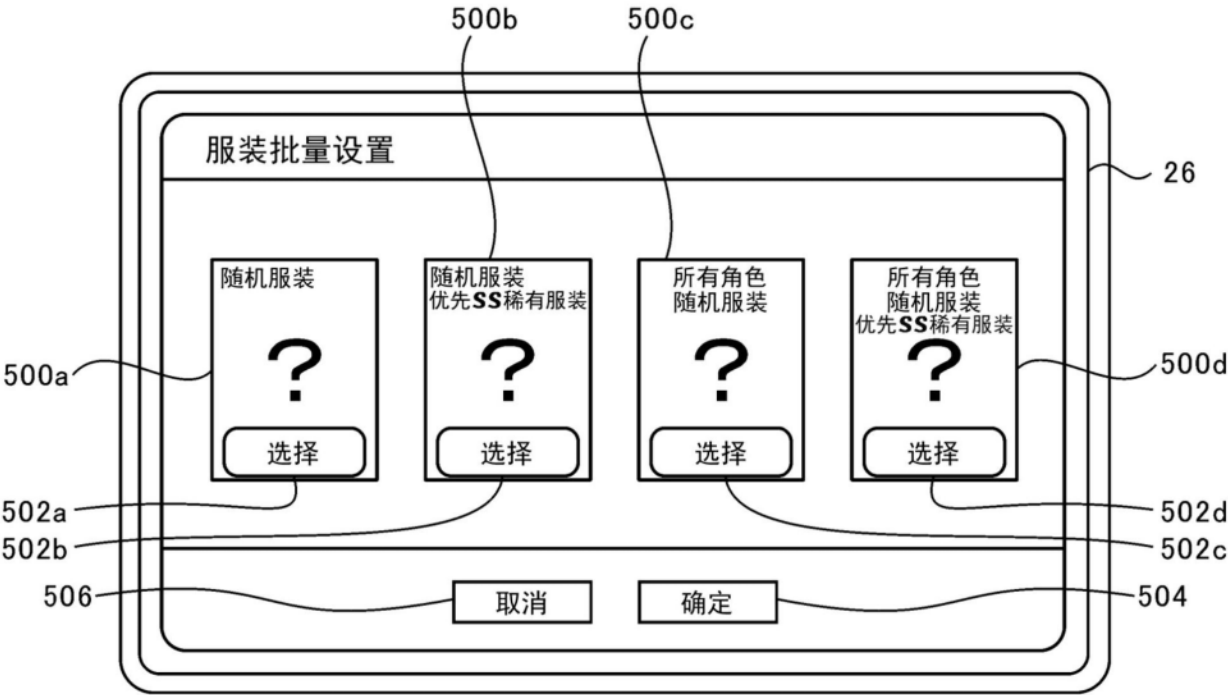


图19



图20



图21



图22

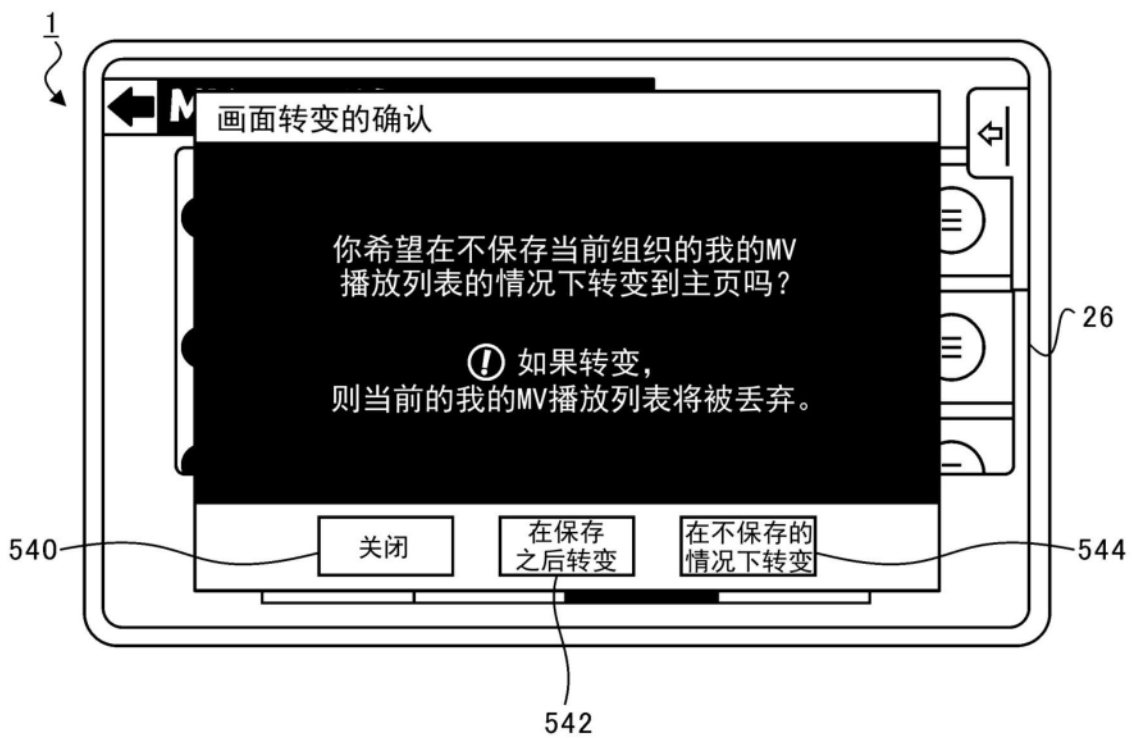


图23

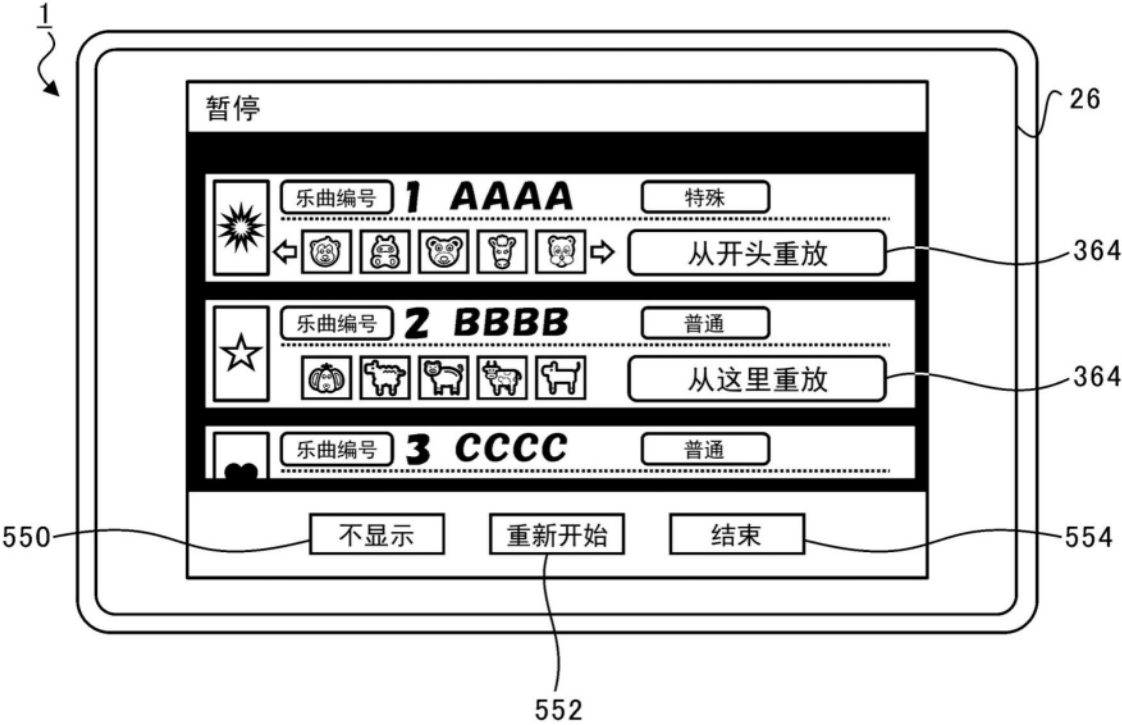


图24

		团队组织信息				
		角色位置信息				
		位置1		位置2		...
乐曲顺序信息	乐曲ID	角色ID	服装ID	角色ID	服装ID	...
001	aaaa	0001	0002	0800	0033	...
002	bbbb	0203	0014	0162	0203	...
003	cccc	1006	0099	0005	0022	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

图25

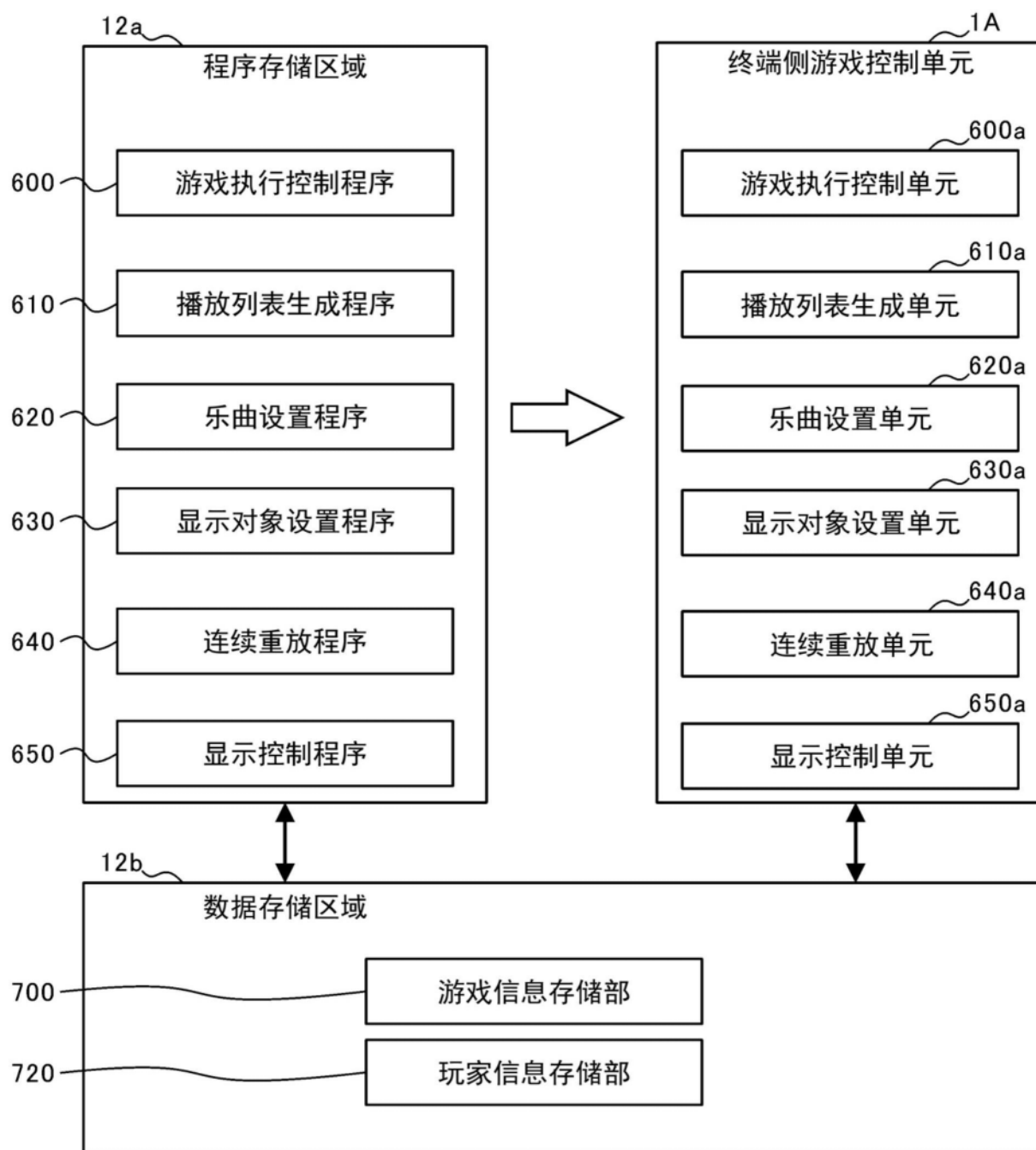


图26

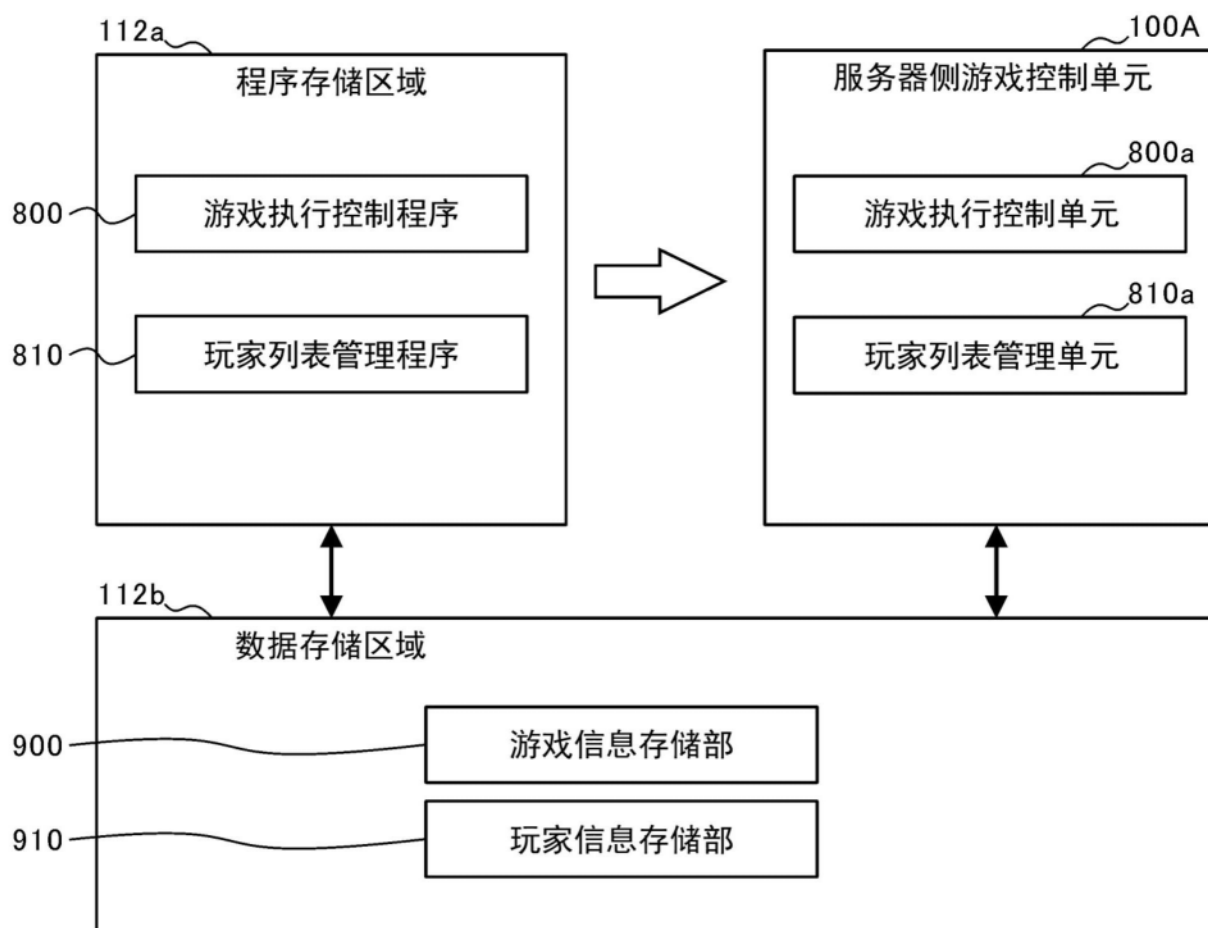


图27

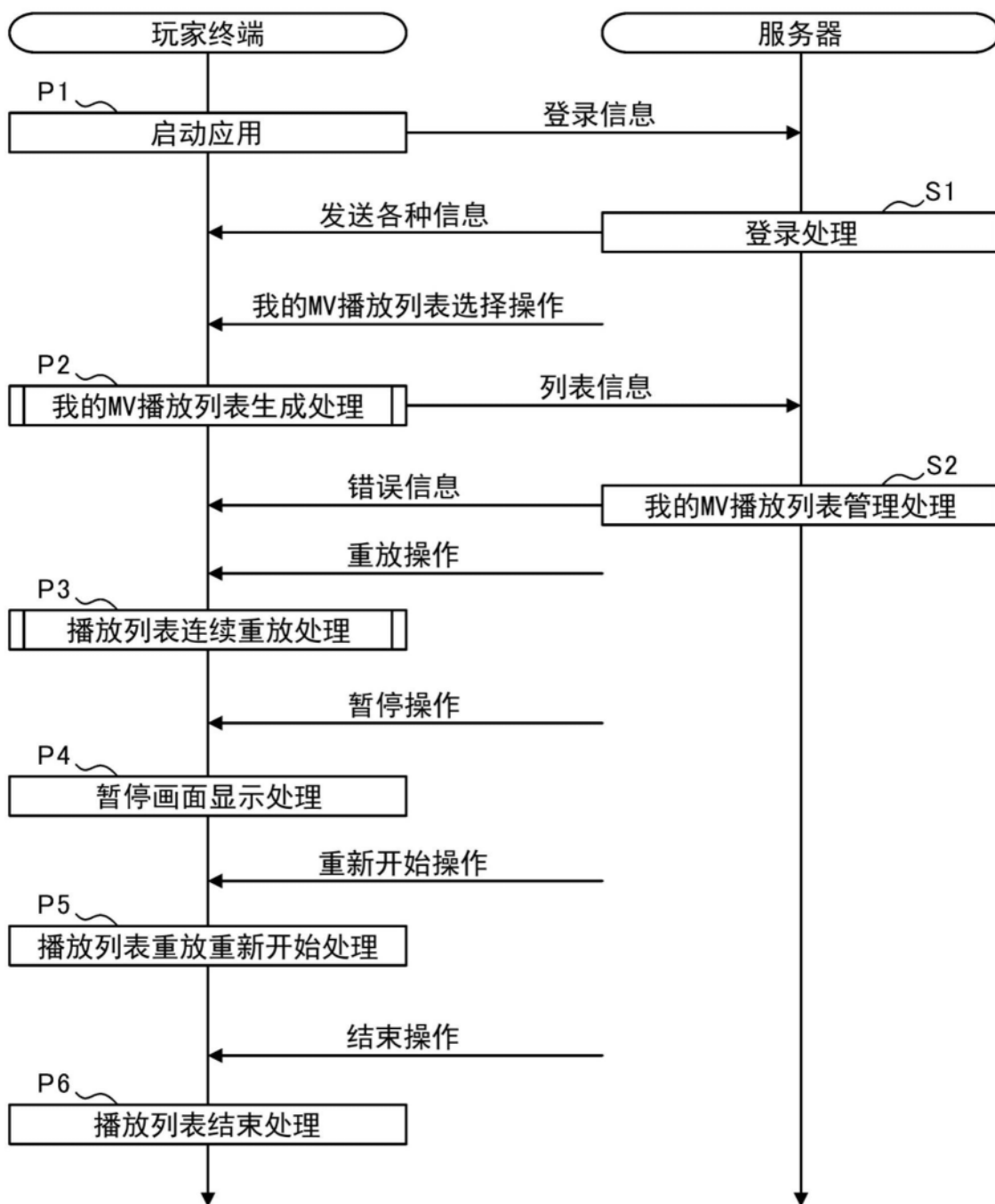


图28

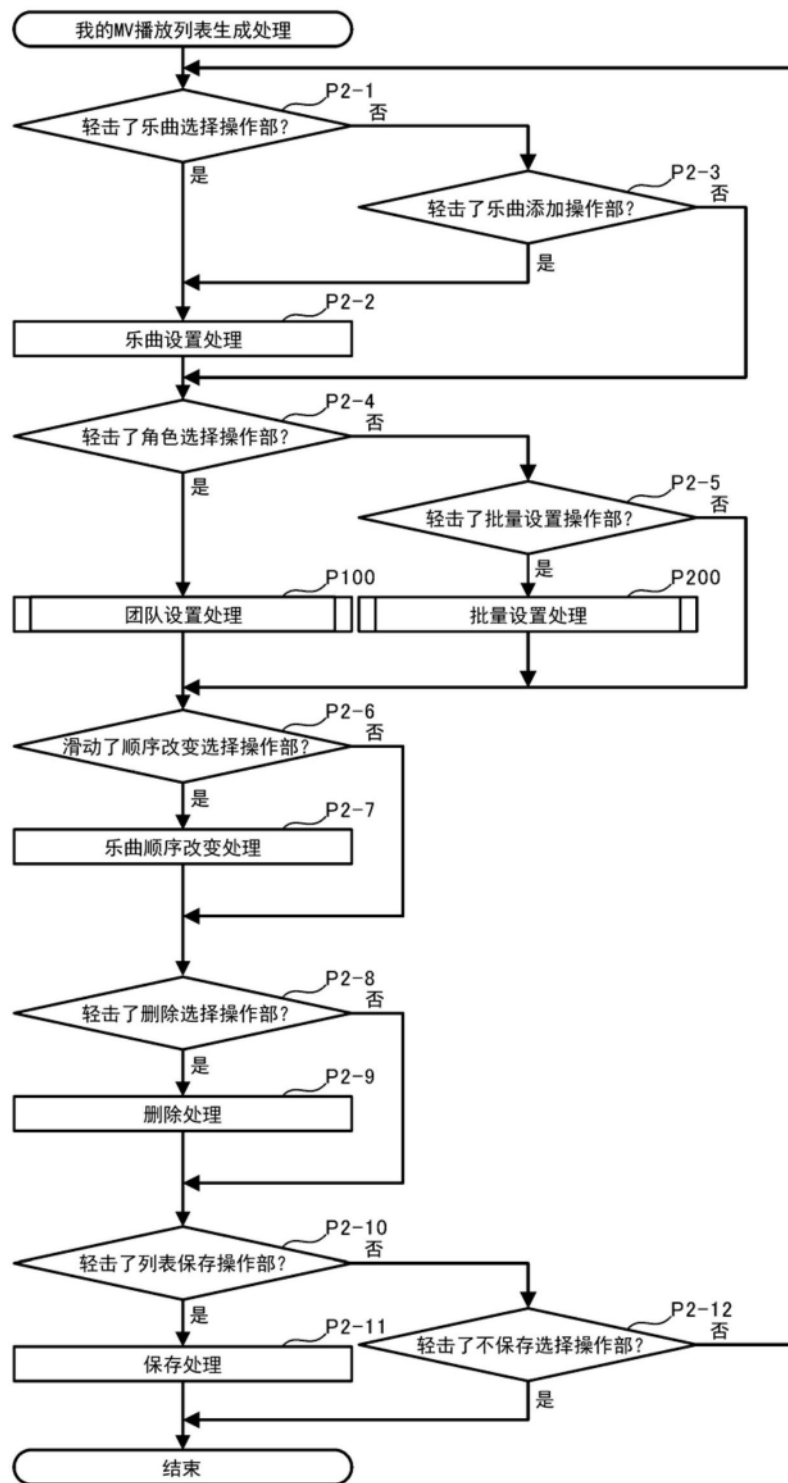


图29

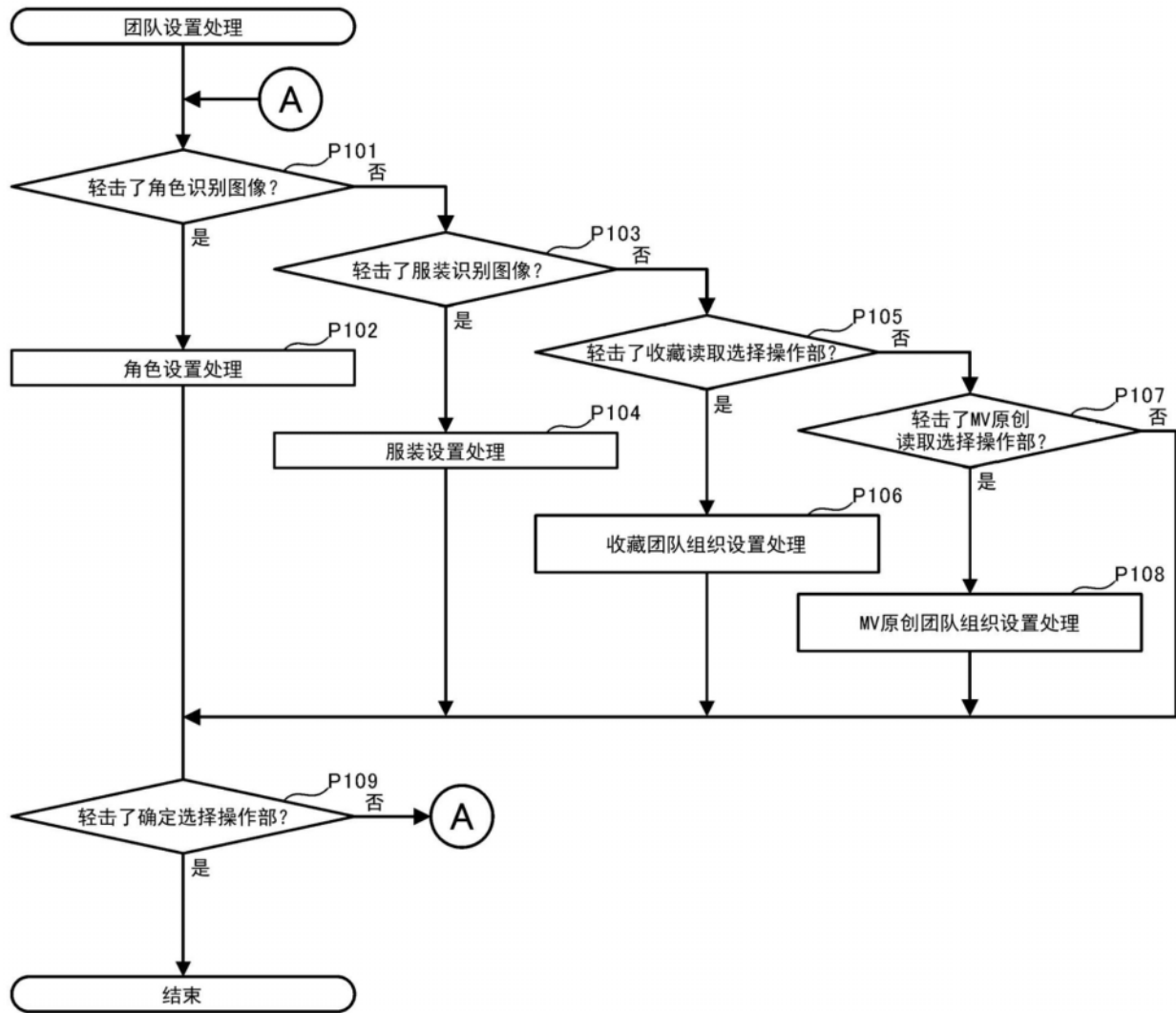


图30

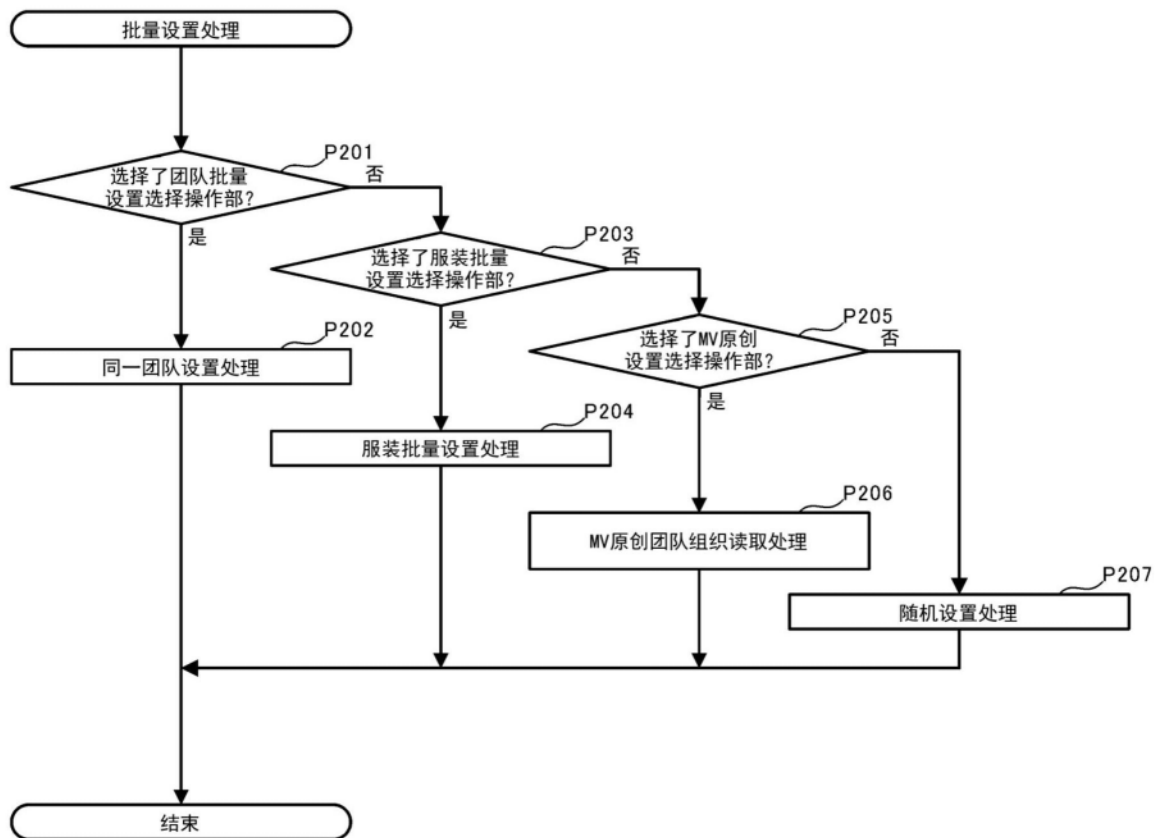


图31

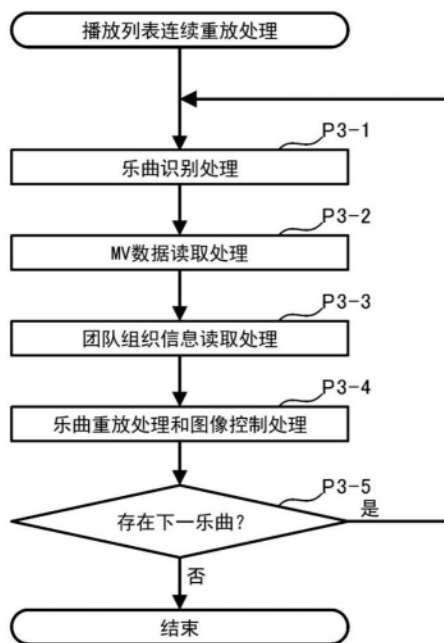


图32