

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7543226号
(P7543226)

(45)発行日 令和6年9月2日(2024.9.2)

(24)登録日 令和6年8月23日(2024.8.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/814 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/814

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/54

請求項の数 10 (全38頁)

(21)出願番号	特願2021-139143(P2021-139143)	(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1 6 番 1 7 号
(22)出願日	令和3年8月27日(2021.8.27)	(74)代理人	110000936 弁理士法人青海国際特許事務所
(65)公開番号	特開2023-32821(P2023-32821A)	(72)発明者	柏瀬 優 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
(43)公開日	令和5年3月9日(2023.3.9)	(72)発明者	石垣 翔平 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
審査請求日	令和3年12月17日(2021.12.17)	(72)発明者	石田 卓也 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
審判番号	不服2022-14452(P2022-14452/J 1)	合議体 審判長	川俣 洋史
審判請求日	令和4年9月13日(2022.9.13)	審判官	門 良成
早期審査対象出願		審判官	殿川 雅也
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】

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、
前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤーの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、
前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、
前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
をコンピュータに遂行させる、
情報処理プログラム。

【請求項2】

プレイヤーの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、
プレイヤーの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリ

ストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力、前記プレイヤーの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する、
情報処理プログラム。

【請求項3】

前記画像を表示制御する処理は、前記楽曲識別情報に対応する前記楽曲に対応付けられた映像関連情報、および、前記表示オブジェクト情報に基づく表示オブジェクトの表示情報に基づいて、前記画像を表示制御する、

請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項4】

前記プレイリストには、前記楽曲の再生順序を示す順序情報が含まれ、

前記連続再生させる処理は、前記複数の楽曲を前記順序情報に基づいて連続再生させ、
楽曲の再生終了に応じて、次の再生順序の楽曲の再生を開始する、

請求項1～3のいずれか1項に記載の情報処理プログラム。

【請求項5】

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力、前記プレイヤーの択一的に行われる第1の操作入力および第2の操作入力を含み、前記第1の操作入力が行われず、前記第2の操作入力のみが行われた場合、前記第2の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けて同一の前記表示オブジェクト情報を設定する、

請求項2に記載の情報処理プログラム。

【請求項6】

前記画像を表示制御する処理は、前記連続再生時に前記楽曲の再生が一時停止された際、前記楽曲識別情報に対応する前記楽曲に関する情報、および、該楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報を表示部に表示させる、

請求項1～5のいずれか1項に記載の情報処理プログラム。

【請求項7】

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、

前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤーの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、

を含む、

情報処理方法。

【請求項 8】

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、
プレイヤの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、

プレイヤの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を含み、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤの前記操作入力は、前記プレイヤの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する、
情報処理方法。

【請求項 9】

1または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、

前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を遂行する、
情報処理システム。

【請求項 10】

1または複数のコンピュータを備える情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

プレイヤの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、

プレイヤの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を遂行し、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤの前記操作入力は、前記プレイヤの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識

10

20

30

40

50

別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する、
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、楽曲に合わせてタッチパネルを操作する所謂リズムゲームが知られている。リズムゲームでは、楽曲に合わせてゲーム画像が再生される。

【0003】

また、リズムゲームの娯楽性を向上するために、複数の楽曲からランダムに楽曲を決定して再生するランダム再生技術が開発されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2004-208944号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、楽曲の世界観やイメージを映像化したミュージックビデオ（以下、MVともいう）と呼ばれる映像作品がある。ゲームの楽曲にもミュージックビデオが制作され、ゲームに実装される場合がある。ゲームに実装されるミュージックビデオデータ（以下、MVデータともいう）には、楽曲の世界観やイメージに合わせた背景画像データや、単体あるいは複数体のキャラクタの動作を表すモーションデータなどが含まれる。

【0006】

特許文献1のリズムゲームにおいて、楽曲毎にミュージックビデオが設けられるような場合、楽曲の順番はランダムとなる一方、楽曲毎に設けられるミュージックビデオのキャラクタは楽曲毎に固定となってしまう、リズムゲームの興趣を向上させることが困難である。

【0007】

本発明は、ゲームの興趣を向上させることが可能な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】

【0008】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、

前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤーの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
をコンピュータに遂行させる。

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

10

20

30

40

50

プレイヤーの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力は、前記プレイヤーの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する。

【0009】

また、前記画像を表示制御する処理は、前記楽曲識別情報に対応する前記楽曲に対応付けられた映像関連情報、および、前記表示オブジェクト情報に基づく表示オブジェクトの表示情報に基づいて、前記画像を表示制御してもよい。

【0010】

また、前記プレイリストには、前記楽曲の再生順序を示す順序情報が含まれ、

前記連続再生させる処理は、前記複数の楽曲を前記順序情報に基づいて連続再生させ、楽曲の再生終了に応じて、次の再生順序の楽曲の再生を開始してもよい。

【0012】

また、前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力は、前記プレイヤーの択一的に行われる第1の操作入力および第2の操作入力を含み、前記第1の操作入力が行われず、前記第2の操作入力のみが行われた場合、前記第2の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けて同一の前記表示オブジェクト情報を設定してもよい。

【0014】

また、前記画像を表示制御する処理は、前記連続再生時に前記楽曲の再生が一時停止された際、前記楽曲識別情報に対応する前記楽曲に関する情報、および、該楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報を表示部に表示させてもよい。

【0015】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、

前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤーの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を含む。

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

10

20

30

40

50

プレイヤーの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を含み、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力は、前記プレイヤーの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する。

【0016】

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る情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

複数の楽曲識別情報を含むプレイリストを生成する処理と、

前記プレイリストに含まれる楽曲の一覧画面において、前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報および複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けられた表示オブジェクト情報を表示する表示オブジェクト情報表示部が設けられ、プレイヤーの前記表示オブジェクト情報に対応する操作入力部の操作入力によりパーティ編成画面が表示され、当該パーティ編成画面において当該操作入力に対応する前記楽曲識別情報に関連付けられる表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記プレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を遂行する。

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る情報処理システムであって、

前記コンピュータは、

プレイヤーの操作入力に基づいて複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストを生成する処理と、

プレイヤーの操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報を設定する処理と、

前記複数の楽曲識別情報の順番を設定されたプレイリストに含まれる複数の前記楽曲識別情報に対応する複数の楽曲を連続再生させる処理と、

前記楽曲識別情報に関連付けられた前記表示オブジェクト情報に基づいて、前記連続再生時に表示オブジェクトの動作を表すモーションデータが含まれるデータによって表示される画像を、前記楽曲の再生に同期させて表示制御する処理と、
を遂行し、

前記表示オブジェクト情報を設定する処理における前記プレイヤーの前記操作入力は、前記プレイヤーの第1の操作入力を含み、当該第1の操作入力に基づいて、前記複数の楽曲識別情報に関連付けられた複数の前記表示オブジェクト情報の設定を一括変更する。

【発明の効果】

【0017】

10

20

30

40

50

本発明によれば、ゲームの興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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。

【図2】図2Aは、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図2B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3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、ライブ画面の一例を説明する図である。

【図4】図4は、MVプレイリスト選択画面の一例を説明する図である。

【図5】図5は、公式プレイリスト選択画面の一例を説明する図である。

【図6】図6は、公式MVプレイリスト画面の一例を説明する図である。

【図7】図7は、ミュージックビデオ一時停止画面の一例を説明する図である。

【図8】図8は、マイプレイリスト選択画面の一例を説明する図である。

【図9】図9は、マイMVプレイリスト画面の一例を説明する図である。

【図10】図10は、パーティ編成画面の一例を説明する図である。

【図11】図11は、キャラクタ選択画面の一例を説明する図である。

【図12】図12Aは、3D衣装選択画面の一例を説明する図である。図12Bは、2D衣装選択画面の一例を説明する図である。

【図13】図13Aは、お気に入り編成保存画面の一例を説明する図である。図13Bは、お気に入り編成保存結果画面の一例を説明する図である。

【図14】図14Aは、お気に入り編成読込画面の一例を説明する図である。図14Bは、MVオリジナル読込画面の一例を説明する図である。

【図15】図15は、マイMVプレイリスト画面の折り畳みメニュー操作部396の一例を説明する図である。

【図16】図16は、楽曲追加画面の一例を説明する図である。

【図17】図17は、一括設定画面の一例を説明する図である。

【図18】図18は、パーティー一括設定画面の一例を説明する図である。

【図19】図19は、衣装一括設定画面の一例を説明する図である。

【図20】図20は、MVオリジナル読込画面の一例を説明する図である。

【図21】図21は、パーティー一括解除画面の一例を説明する図である。

【図22】図22は、リスト保存確認画面の一例を説明する図である。

【図23】図23は、画面移動確認画面の一例を説明する図である。

【図24】図24は、ミュージックビデオ一時停止画面の一例を説明する図である。

【図25】図25は、本実施形態に係るマイMVプレイリストの一例を説明する図である。

【図26】図26は、プレイヤー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27】図27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。

【図28】図28は、プレイヤー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29】図29は、マイMVプレイリスト生成処理の一例を説明するフローチャートである。

【図30】図30は、本実施形態に係るパーティ設定処理の一例を説明するフローチャートである。

【図31】図31は、本実施形態に係る一括設定処理の一例を説明するフローチャートである。

【図32】図32は、本実施形態に係るプレイリスト連続再生処理の一例を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

10

20

30

40

50

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寸法、材料、その他具体的な数値等は、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。

【0020】

〔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、プレイヤ端末1と、サーバ100と、通信基地局200aを有する通信ネットワーク200を含む、所謂クライアントサーバシステムである。

10

【0021】

プレイヤ端末1は、通信ネットワーク200を介してサーバ100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100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、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0022】

サーバ100は、複数のプレイヤ端末1と通信接続される。サーバ100は、ゲームをプレイするプレイヤを識別するためのプレイヤ識別情報（以下、プレイヤIDという）ごとに各種の情報（以下、プレイヤ情報という）を蓄積する。また、サーバ100は、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を行う。

20

【0023】

通信基地局200aは、通信ネットワーク200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200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100との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0024】

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100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100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100との協働によって、ゲームが進行可能となる。

30

【0025】

〔プレイヤ端末1およびサーバ100のハードウェアの構成〕

図2A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2Bは、サーバ100のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末1は、1または複数のCPU(Central Processing Unit)10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24を含んで構成される。

【0026】

また、図2Bに示すように、サーバ100は、1または複数のCPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124を含んで構成される。

40

【0027】

なお、サーバ100のCPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24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100については説明を省略する。

【0028】

50

CPU10は、メモリ12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12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12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

【0029】

バス14には、入出力インタフェース16が接続される。入出力インタフェース16には、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24が接続されている。

【0030】

記憶部18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。プレイヤー端末1においては、記憶部18に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU10によってメモリ12(RAM)にロードされる。

10

【0031】

通信部20は、通信基地局200aと無線により通信接続され、通信ネットワーク200を介して、サーバ100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。プレイヤー端末1においては、サーバ100から受信したプログラム等が、メモリ12または記憶部18に格納される。

【0032】

入力部22は、例えば、プレイヤー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22は、プレイヤー端末1に設けられた、あるいは、プレイヤー端末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22は、プレイヤー端末1の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤー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22は、プレイヤーの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

20

【0033】

出力部24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24は、プレイヤー端末1に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤー端末1が、入力部22および出力部24として機能するタッチパネル26を備えている。タッチパネル26は、画像または映像を表示する表示部としても機能する。

30

【0034】

[ゲーム内容]

プレイヤーは、ゲームを開始する前に、専用のアプリケーションをサーバ100からプレイヤー端末1に予めダウンロードし、サーバ100にプレイヤーIDを登録しておく。アプリケーションが起動されると、プレイヤー端末1は、プレイ履歴情報等、サーバ100に記憶されている情報を受信し、タッチパネル26にゲーム画面を表示する。本実施形態では、プレイヤーが獲得済みの複数のキャラクタ(表示オブジェクト)を用いてリズムゲームをプレイすることができる。ここで、リズムゲーム中は、再生される楽曲に合わせてミュージックビデオが表示される。ミュージックビデオは、サーバ100またはプレイヤー端末1のいずれかで生成されたゲーム画面である。ミュージックビデオには、楽曲の世界観やイメージに合わせた背景画像や、楽曲の世界観やイメージに合わせて動作するキャラクタなどが含まれる。つまり、ミュージックビデオデータには、楽曲の世界観やイメージに合わせた背景画像データや、キャラクタの動作を表すモーションデータなどが含まれる。

40

【0035】

図3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、ライブ画面の一例を説明する図である。プレイヤー端末1において、アプリケーションが起動されると、タッチパネル26には、図3Aに示すホーム画面が表示される。

【0036】

ホーム画面では、例えば図3Aに示すように、タッチパネル26の下部にメニューバー300が表示される。メニューバー300には、プレイヤーが操作(タップ)可能な複数の

50

操作部が設けられる。メニューバー 300 には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部 300 a、「パーティ」と記されたパーティ画面選択操作部 300 b、「ライブ」と記されたライブ画面選択操作部 300 c、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部 300 d が設けられている。

【0037】

ホーム画面選択操作部 300 a がタップされると、図 3 A に示すホーム画面がタッチパネル 26 に表示される。また、パーティ画面選択操作部 300 b がタップされると、不図示のパーティ画面がタッチパネル 26 に表示される。また、ライブ画面選択操作部 300 c がタップされると、図 3 B に示すライブ画面がタッチパネル 26 に表示される。また、メニュー画面選択操作部 300 d がタップされると、不図示のメニュー画面がタッチパネル 26 に表示される。なお、詳しい説明は省略するが、メニュー画面では、ゲームの設定や、各種情報を確認することができる。メニューバー 300 においては、タッチパネル 26 に表示中の画面が識別できるように、各画面に対応する操作部が強調表示されている。

【0038】

図 3 A に示すホーム画面は、初期画面に相当し、上部にヘッダ表示領域 310 が設けられる。ヘッダ表示領域 310 には、プレイヤー ID に関連付けられたプレイヤーレベルを示すレベル情報 310 a、プレイヤー ID に関連付けられたプレイヤーのスタミナを示すスタミナ表示バー 310 b が表示される。

【0039】

なお、スタミナは、リズムゲームをプレイするために必要なパラメータである。本実施形態では、複数種類のリズムゲームが設けられており、各リズムゲームには、プレイに必要なスタミナの消費値が設定されている。プレイに必要なスタミナの消費量は、各リズムゲームの種別や難易度に応じて変化する。プレイに必要なスタミナの消費値が設定されているリズムゲームを行う場合、プレイヤーは、スタミナを消費してリズムゲームをプレイすることになるため、スタミナが不足している場合には、そのリズムゲームをプレイすることができない。

【0040】

詳しい説明は省略するが、プレイヤーは、リズムゲームをクリアすると、プレイヤー経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤー経験値が一定値に到達するごとに、プレイヤーレベルが上昇する。

【0041】

また、プレイヤーレベルには、スタミナの上限值が設定されており、プレイヤーレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限值も高くなる。スタミナは、上限値の範囲内で、一定時間（例えば 5 分）おきに所定値（例えば 1 ポイント）だけ回復する。スタミナ表示バー 310 b には、スタミナの上限值に対して、現在のスタミナの残量が視覚的に把握できるように表示される。

【0042】

ホーム画面におけるメニューバー 300 とヘッダ表示領域 310 との間には、ホームメニュー 320 が表示される。ホームメニュー 320 には、「お知らせ」と記されたお知らせ画面選択操作部 320 a、「プレゼント」と記されたプレゼント画面選択操作部 320 b、「MV プレイリスト」と記された MV プレイリスト画面選択操作部 320 c が設けられている。

【0043】

お知らせ画面選択操作部 320 a がタップされると、アップデート情報やメンテナンス情報等を表示する不図示のお知らせ画面がタッチパネル 26 に表示される。また、プレゼント画面選択操作部 320 b がタップされると、例えばゲームの運営者から配布されたアイテムを表示する不図示のプレゼント画面がタッチパネル 26 に表示される。また、MV プレイリスト画面選択操作部 320 c がタップされると、図 4 に示す MV プレイリスト画面がタッチパネル 26 に表示される。

【0044】

詳しい説明は省略するが、ホームメニュー320は、プレイヤーによりカスタマイズ可能に設定される。具体的に、不図示のメニュー画面からホーム画面ボタン設定を行うことで、ホームメニュー320に表示される各選択操作部をカスタマイズすることができる。

【0045】

図3Aに示すライブ画面選択操作部300cがタップされると、図3Bに示すライブ画面がタッチパネル26に表示される。ライブ画面は、プレイヤーがリズムゲームのゲーム種別を選択するための画面である。ここでは、リズムゲーム中に再生される楽曲を異にする複数のゲーム種別が設けられている。なお、詳細な説明は省略するが、同一の楽曲に対して、難易度が異なる複数のゲーム種別が設けられてもよい。

【0046】

ライブ画面には、楽曲情報タブ330a、タイトル表示タブ330b、決定タブ332が表示される。楽曲情報タブ330aには、仮登録中の楽曲のタイトルと、仮登録中のゲーム種別のプレイ履歴情報等が表示される。また、本実施形態では、図3Bに示すように、楽曲情報タブ330aにおいて、仮登録中の楽曲のタイトルに代えて、「ランダム」が表示される場合がある。

【0047】

楽曲情報タブ330aの上下には、複数のタイトル表示タブ330bが表示される。タイトル表示タブ330bには、楽曲のタイトルのみが表示されている。楽曲情報タブ330aおよびタイトル表示タブ330bの表示領域において、選択操作（上下方向にフリック操作）がなされると、操作方向にタイトルが移動表示される。これにより、仮登録中の楽曲が変更され、楽曲情報タブ330aの表示内容も変更される。また、いずれかのタイトル表示タブ330bをタップする選択操作がなされた場合には、仮登録中の楽曲が、タップされたタイトル表示タブ330bに対応する楽曲に変更される。

【0048】

また、楽曲情報タブ330aには、ミュージックビデオ再生タブ334が表示される。「ランダム」が表示されている楽曲情報タブ330aにおいて、ミュージックビデオ再生タブ334がタップされた後、決定タブ332がタップされると、ランダム再生設定画面がタッチパネル26に表示される。

【0049】

また、ライブ画面には、折り畳みメニュー操作部336が表示される。折り畳みメニュー操作部336は、タイトル表示タブ330bに重畳表示される。図3Bでは、折り畳みメニュー操作部336が展開されている状態を示している。図3Bに示す展開状態から折り畳みメニュー操作部336がタップされると、折り畳みメニュー操作部336は、折り畳まれ、折り畳みメニュー操作部336の下に隠れて表示されていたタイトル表示タブ330bが見えるようになる。

【0050】

折り畳みメニュー操作部336には、MVプレイリスト画面選択操作部336aが表示される。MVプレイリスト画面選択操作部336aがタップされると、図4に示すMVプレイリスト選択画面がタッチパネル26に表示される。

【0051】

図4は、MVプレイリスト選択画面の一例を説明する図である。図4に示すように、MVプレイリスト選択画面には、プレイリスト選択操作部340が表示される。プレイリスト選択操作部340は、公式プレイリスト選択操作部340aと、マイプレイリスト選択操作部340bとを含む。公式プレイリスト選択操作部340aがタップされると、公式プレイリスト選択画面がタッチパネル26に表示される。

【0052】

図5は、公式プレイリスト選択画面の一例を説明する図である。図5に示すように、公式プレイリスト選択画面には、複数の公式プレイリスト表示タブ350が表示される。各公式プレイリスト表示タブ350には、プレイヤーにより選択可能なプレイリスト選択操作部350aが表示される。複数のプレイリスト選択操作部350aのうちのプレイリス

10

20

30

40

50

ト選択操作部 350a が、プレイヤにより選択可能に設定される。プレイリスト選択操作部 350a がタップされると、図 6 に示す公式 MV プレイリスト画面が表示される。

【0053】

また、公式プレイリスト選択画面には、「閉じる」と記された閉選択操作部 352 が表示される。閉選択操作部 352 がタップされると、図 4 に示す MV プレイリスト選択画面がタッチパネル 26 に表示される。

【0054】

図 6 は、公式 MV プレイリスト画面の一例を説明する図である。公式 MV プレイリストは、ゲーム内の楽曲が実際に開催されたライブに使用された際のセットリストに沿って作成され、各楽曲に専用に作成されたミュージックビデオをセットリストに沿って連続再生させてプレイヤが鑑賞するための機能である。図 6 に示すように、公式 MV プレイリスト画面には、プレイヤにより選択された公式 MV プレイリストの楽曲が楽曲順に並べられた複数のミュージックビデオ表示タブ 360 の一覧が表示される。

【0055】

各ミュージックビデオ表示タブ 360 には、楽曲ナンバー情報、楽曲名情報、楽曲画像情報が表示される。また、各ミュージックビデオ表示タブ 360 には、出演者一覧選択操作部 362 と、再生開始位置選択操作部 364 が表示される。出演者一覧選択操作部 362 がタップされると、不図示の出演者一覧画面に、楽曲のミュージックビデオに出演するキャラクタに関する情報が表示される。

【0056】

また、再生開始位置選択操作部 364 がタップされると、公式 MV プレイリスト中のタップされた楽曲を起点として、そこから順番にミュージックビデオが連続再生される。なお、再生開始位置選択操作部 364 は、リズムゲームにおいてミュージックビデオが未解放の楽曲に関し、例えば図 6 中ハッチングで示すようにプレイヤにより操作不可能に表示される。また、再生開始位置選択操作部 364 は、リズムゲームにおいてミュージックビデオが解放済みの楽曲に関し、例えば図 6 中非ハッチングで示すようにプレイヤにより操作可能に表示される。

【0057】

なお、リズムゲームにおいてミュージックビデオが未解放の楽曲が公式 MV プレイリストに含まれる場合、その楽曲は、公式 MV プレイリストの連続再生から除外され、スキップされる。

【0058】

また、公式 MV プレイリスト画面には、リスト選択操作部 366 が表示される。リスト選択操作部 366 がタップされると、図 5 に示す公式プレイリスト選択画面がタッチパネル 26 に表示される。

【0059】

また、公式 MV プレイリスト画面には、再生選択操作部 368 が表示される。再生選択操作部 368 がタップされると、図 6 に表示される公式 MV プレイリストの順番に沿ってミュージックビデオが連続再生される。ミュージックビデオの連続再生中にタッチパネル 26 がタップされると、ミュージックビデオが一時停止され、ミュージックビデオ一時停止画面がタッチパネル 26 に表示される。

【0060】

図 7 は、ミュージックビデオ一時停止画面の一例を説明する図である。図 7 に示すように、ミュージックビデオ一時停止画面には、非表示選択操作部 370 と、再開選択操作部 372 と、終了選択操作部 374 が表示される。非表示選択操作部 370 がタップされると、図 7 に示すミュージックビデオ一時停止画面が非表示となる。再開選択操作部 372 がタップされると、一時停止されていたミュージックビデオが再開される。終了選択操作部 374 がタップされると、ミュージックビデオの連続再生が終了され、図 6 に示す公式 MV プレイリスト画面がタッチパネル 26 に表示される。

【0061】

図 8 は、マイプレイリスト選択画面の一例を説明する図である。図 4 に示すマイプレイリスト選択操作部 3 4 0 b がタップされると、図 8 に示すマイプレイリスト選択画面がタッチパネル 2 6 に表示される。図 8 に示すように、マイプレイリスト選択画面には、複数のマイプレイリスト表示タブ 3 8 0 が表示される。各マイプレイリスト表示タブ 3 8 0 には、リスト番号情報、最大楽曲数情報、プレイリスト名情報が表示される。本実施形態では、最大楽曲数情報として 5 0 という値が設定されている。しかし、これに限定されず、最大楽曲数は、複数であればよく、最大楽曲数情報の値は、2 以上のいずれの値であってもよい。

【0062】

また、各マイプレイリスト表示タブ 3 8 0 には、プレイヤにより選択可能なプレイリスト選択操作部 3 8 0 a が表示される。複数のプレイリスト選択操作部 3 8 0 a のうちのプレイリスト選択操作部 3 8 0 a が、プレイヤにより選択可能に設定される。プレイリスト選択操作部 3 8 0 a がタップされると、図 9 に示すマイ MV プレイリスト画面が表示される。

【0063】

また、マイプレイリスト選択画面には、「閉じる」と記された閉選択操作部 3 8 2 が表示される。閉選択操作部 3 8 2 がタップされると、図 4 に示す MV プレイリスト選択画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【0064】

図 9 は、マイ MV プレイリスト画面の一例を説明する図である。マイ MV プレイリストは、公式 MV プレイリストと異なり、プレイヤ個人のセトリストを自由にカスタマイズして生成できる機能である。マイ MV プレイリストは、ゲーム内のリズムゲームに使用されている楽曲の中からプレイヤが好きな楽曲を好きな順番で設定および登録することが可能である。マイ MV プレイリストは、プレイヤにより設定された順番（セトリスト）に沿って、各楽曲のミュージックビデオを連続再生させてプレイヤが鑑賞することが可能である。マイ MV プレイリストに登録可能な楽曲数は、図 8 に示す最大楽曲数情報に応じて決定される。本実施形態では、最大楽曲数情報として 5 0 という値が設定され、プレイヤが各マイ MV プレイリストとして設定および登録可能な楽曲数は最大で 5 0 までである。図 9 に示すように、マイ MV プレイリスト画面には、プレイヤにより選択されたマイ MV プレイリストの楽曲が楽曲順に並べられた複数のミュージックビデオ表示タブ 3 9 0 の一

【0065】

各ミュージックビデオ表示タブ 3 9 0 には、楽曲ナンバー情報（楽曲順情報）、楽曲名情報、パーティ編成形態情報が表示される。楽曲ナンバー情報は、マイ MV プレイリストにおける楽曲の再生順を示す情報である。パーティ編成形態情報は、「通常」と記された通常形態に関する情報と、「特殊」と記された特殊形態に関する情報とを含む。通常形態は、特殊形態に比べ、1 つのパーティとして登録できる最大キャラクタ数が少ない。例えば、通常形態の 1 パーティとして登録できる最大キャラクタ数は「5」であるのに対し、特殊形態の 1 パーティとして登録できる最大キャラクタ数は「15」である。

【0066】

各ミュージックビデオ表示タブ 3 9 0 の左側には、削除選択操作部 3 9 2 が表示される。各ミュージックビデオ表示タブ 3 9 0 には、一の削除選択操作部 3 9 2 が対応付けられており、削除選択操作部 3 9 2 がタップされると、タップされた削除選択操作部 3 9 2 に対応するミュージックビデオ表示タブ 3 9 0 が削除される。具体的に、マイ MV プレイリストから、詳しくは後述するタップされた楽曲順情報に関連付けられた楽曲 ID およびパーティ編成情報が削除される。これにより、プレイヤは、マイ MV プレイリスト中の不要な楽曲を削除することができる。

【0067】

また、マイ MV プレイリストの上部には、2 D - 3 D 切替操作部 3 9 4 が表示される。2 D - 3 D 切替操作部 3 9 4 は、ミュージックビデオに含まれるキャラクタの表示形式を

10

20

30

40

50

、2D形式と3D形式とで切り替える。

【0068】

また、各ミュージックビデオ表示タブ390には、楽曲選択操作部390aと、キャラクター選択操作部390bと、音源選択操作部390cと、入れ替え選択操作部390dとが表示される。

【0069】

楽曲選択操作部390aがタップされると、不図示のリズムゲーム楽曲一覧がタッチパネル26に表示される。プレイヤは、リズムゲーム楽曲一覧の中から一の楽曲を選択することで、現在のマイMVプレイリストに設定され、プレイヤによりタップされた楽曲を変更することができる。具体的に、不図示のリズムゲーム楽曲一覧の中からプレイヤにより一の楽曲が選択されると、現在のマイMVプレイリストに設定され、プレイヤによりタップされた楽曲の識別情報（以下、楽曲IDという）が、選択された楽曲IDに更新される。

【0070】

キャラクター選択操作部390bがタップされると、図10に示すパーティ編成画面がタッチパネル26に表示される。以下、特殊形態のパーティ編成の詳細について説明する。通常形態のパーティ編成は、特殊形態のパーティ編成と同様であるため説明を省略する。

【0071】

図10は、パーティ編成画面の一例を説明する図である。パーティ編成画面は、プレイヤが、ミュージックビデオに含まれるキャラクターを設定するための画面である。図10に示すように、パーティ編成画面には、パーティに編成されたキャラクターを示す5つの識別画像400が表示される。特殊形態では、最大15のキャラクターをパーティ編成することができるため、5つの識別画像400の左右には、切替操作部402が表示される。切替操作部402をタップすることで、特殊形態のパーティ編成のうち5つのキャラクターを示す識別画像400を切り換えて表示することができる。パーティ編成画面において、識別画像400がタップされると、図11に示すキャラクター選択画面がタッチパネル26に表示される。

【0072】

図11は、キャラクター選択画面の一例を説明する図である。図11に示すように、キャラクター選択画面には、プレイヤが所持したことのあるキャラクターの一覧が表示される。ここで、プレイヤ情報には、キャラクターの識別情報（以下、キャラクターIDという）が含まれる。プレイヤ情報に含まれるキャラクターIDは、プレイヤが過去に一度でも所持したことのあるキャラクターのキャラクターIDが含まれる。

【0073】

プレイヤがキャラクター一覧に表示される任意のキャラクターの識別画像400aをタップすると、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像400のキャラクターIDを、図11に示すキャラクター選択画面でタップした識別画像400aのキャラクターIDに変更（更新）することができる。

【0074】

また、図11に示すキャラクター一覧の左上には、ランダム選択操作部400bが表示されている。ランダム選択操作部400bがタップされると、プレイヤ情報に含まれるキャラクターIDの中からランダムで一のキャラクターIDが選択される。そして、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像400のキャラクターIDが、ランダムに選択されたキャラクターIDに変更（更新）される。

【0075】

図10に戻り、パーティ編成画面には、各キャラクターの識別画像400の下部に、各キャラクターに対応付けられた衣装（表示オブジェクト）を示す5つの識別画像404が表示される。衣装は、各キャラクターが装着することのできるアイテムである。パーティ編成画面において、識別画像404がタップされると、図12Aおよび図12Bに示す衣装選択画面がタッチパネル26に表示される。衣装選択画面は、プレイヤが、ミュージックビデオに含まれるキャラクターの衣装を設定するための画面である。

【0076】

図12Aは、3D衣装選択画面の一例を説明する図である。図12Bは、2D衣装選択画面の一例を説明する図である。図9または図10に示す2D-3D切替操作部394により切り替えられたキャラクタの表示形式に応じて、図12Aまたは図12Bのいずれかの衣装選択画面がタッチパネル26に表示される。

【0077】

図12Aに示すように、3D衣装選択画面には、1または複数の3D衣装情報タブ420aと、3Dランダム衣装情報タブ420bと、3Dランダム衣装優先情報タブ420cと、閉タブ424が表示される。3D衣装情報タブ420aには、3Dのミュージックビデオにおいて表示される衣装の画像および衣装名が表示される。3Dランダム衣装情報タブ420bには、3Dのミュージックビデオにおいて表示される衣装がランダムに決定される旨が表示される。3Dランダム衣装優先情報タブ420cには、3Dのミュージックビデオにおいて表示されるキャラクタの衣装のうち、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装の識別情報（以下、衣装IDという）が優先して決定される旨が表示される。

【0078】

プレイヤーが3D衣装情報タブ420aの変更タブ422aをタップすると、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像404の衣装IDを、図12Aに示す衣装選択画面でタップした衣装IDに変更することができる。ここで、プレイヤー情報には、プレイヤーが所持したことのあるキャラクタの衣装IDが含まれている。

【0079】

また、3Dランダム衣装情報タブ420bの変更タブ422b、または、3Dランダム衣装優先情報タブ420cの変更タブ422cがタップされると、プレイヤー情報に含まれる衣装IDの中からランダムで一の衣装IDが選択される。そして、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像404の衣装IDが、ランダムに選択された衣装IDに変更される。3D衣装選択画面において、閉タブ424がタップされると、図10に示すパーティ編成画面がタッチパネル26に表示される。

【0080】

また、図12Bに示すように、2D衣装選択画面には、1または複数の2D衣装情報タブ430aと、2Dランダム衣装情報タブ430bと、2Dランダム衣装優先情報タブ430cと、閉タブ434が表示される。2D衣装情報タブ430aには、2Dのミュージックビデオにおいて表示される衣装の画像および衣装名が表示される。2Dランダム衣装情報タブ430bには、2Dのミュージックビデオにおいて表示される衣装がランダムに決定される旨が表示される。2Dランダム衣装優先情報タブ430cには、2Dのミュージックビデオにおいて表示されるキャラクタの衣装のうち、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装IDが優先して決定される旨が表示される。

【0081】

プレイヤーが2D衣装情報タブ430aの変更タブ432aをタップすると、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像404の衣装IDを、図12Bに示す衣装選択画面でタップした衣装IDに変更することができる。

【0082】

また、2Dランダム衣装情報タブ430bの変更タブ432b、または、2Dランダム衣装優先情報タブ430cの変更タブ432cがタップされると、プレイヤー情報に含まれる衣装IDの中からランダムで一の衣装IDが選択される。そして、図10に示すパーティ編成画面でタップした識別画像404の衣装IDが、ランダムに選択された衣装IDに変更される。2D衣装選択画面において、閉タブ434がタップされると、図10に示すパーティ編成画面がタッチパネル26に表示される。

【0083】

図10に戻り、パーティ編成画面には、各キャラクタの識別画像400の上部に、お気に入り登録選択操作部406が表示される。パーティ編成画面において、お気に入り登録選択操作部406がタップされると、図13Aに示すお気に入り編成保存画面がタッチパ

10

20

30

40

50

ネル 2 6 に表示される。

【 0 0 8 4 】

図 1 3 A は、お気に入り編成保存画面の一例を説明する図である。図 1 3 B は、お気に入り編成保存結果画面の一例を説明する図である。図 1 3 A に示すように、お気に入り編成保存画面には、複数のお気に入り編成登録タブ 4 4 0 が表示される。

【 0 0 8 5 】

各お気に入り編成登録タブ 4 4 0 には、図 1 0 に示すパーティ編成画面のキャラクタの識別画像 4 0 0 および衣装の識別画像 4 0 4 が表示される。また、各お気に入り編成登録タブ 4 4 0 には、保存選択操作部 4 4 2 と、キャンセル選択操作部 4 4 4 とが表示される。

【 0 0 8 6 】

保存選択操作部 4 4 2 がタップされると、お気に入り編成保存処理が実行される。お気に入り編成保存処理では、図 1 0 に示されるパーティ編成画面で設定されたパーティ編成に関する情報（以下、パーティ編成情報という）がお気に入り編成情報として、プレイヤ情報に関連付けられて記憶される。お気に入り編成情報には、キャラクタ ID、衣装 ID、パーティ編成の並び順に関する編成順情報などが含まれる。一方、キャンセル選択操作部 4 4 4 がタップされると、お気に入り編成保存処理が不実行となり、図 1 0 に示すパーティ編成画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【 0 0 8 7 】

お気に入り編成保存処理が実行されると、図 1 3 B に示すお気に入り編成保存結果画面がタッチパネル 2 6 に表示される。お気に入り編成保存結果画面には、お気に入り編成が保存された旨の確認文と、「閉じる」と記された閉選択操作部 4 4 6 が表示される。閉選択操作部 4 4 6 がタップされると、お気に入り編成保存処理が完了され、図 1 0 に示すパーティ編成画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【 0 0 8 8 】

図 1 0 に戻り、パーティ編成画面には、各衣装の識別画像 4 0 4 の下部に、お気に入り読込選択操作部 4 0 8、MV オリジナル読込選択操作部 4 1 0、決定選択操作部 4 1 2 が表示される。パーティ編成画面において、お気に入り読込選択操作部 4 0 8 がタップされると、図 1 4 A に示すお気に入り編成読込画面がタッチパネル 2 6 に表示される。また、MV オリジナル読込選択操作部 4 1 0 がタップされると、図 1 4 B に示す MV オリジナル読込画面がタッチパネル 2 6 に表示される。また、決定選択操作部 4 1 2 がタップされると、図 1 0 の現在設定されているパーティ編成が決定される。このとき、パーティ編成情報（キャラクタ ID、衣装 ID 等）は、楽曲 ID と関連付けてマイ MV プレイリストに記憶（保存）される。

【 0 0 8 9 】

図 1 4 A は、お気に入り編成読込画面の一例を説明する図である。図 1 4 B は、MV オリジナル読込画面の一例を説明する図である。図 1 4 A に示すように、お気に入り編成読込画面には、複数のお気に入り編成読込タブ 4 5 0 が表示される。この複数のお気に入り編成読込タブ 4 5 0 は、図 1 3 A に示す複数のお気に入り編成登録タブ 4 4 0 と対応している。

【 0 0 9 0 】

各お気に入り編成読込タブ 4 5 0 には、図 1 3 A に示すお気に入り編成登録タブ 4 4 0 のキャラクタの識別画像 4 0 0 および衣装の識別画像 4 0 4 が表示される。また、各お気に入り編成読込タブ 4 5 0 には、読込選択操作部 4 5 2 と、キャンセル選択操作部 4 5 4 とが表示される。

【 0 0 9 1 】

読込選択操作部 4 5 2 がタップされると、お気に入り編成読込処理が実行される。お気に入り編成読込処理では、プレイヤ情報から、タップされたお気に入り編成読込タブ 4 5 0 に対応するお気に入り編成情報が読み込まれる。一方、キャンセル選択操作部 4 5 4 がタップされると、お気に入り編成読込処理が不実行となり、図 1 0 に示すパーティ編成画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【0092】

お気に入り編成読込処理が実行されると、図10に示すパーティ編成画面におけるパーティ編成が、読み込まれたお気に入り編成情報に基づいて更新される。

【0093】

図14Bに示すように、MVオリジナル読込画面には、MVオリジナルパーティを読み込むと、図10に示す現在編成されているパーティが上書きされる旨の警告文が表示される。また、MVオリジナル読込画面には、読込選択操作部460と、「閉じる」と記された閉選択操作部462とが表示される。

【0094】

読込選択操作部460がタップされると、MVオリジナルパーティ編成読込処理が実行される。リズムゲームの各楽曲には、ミュージックビデオが対応して設定され、各ミュージックビデオには、予め設定されたMVオリジナルキャラクタ（基本表示オブジェクト）により構成されるパーティ編成に関する情報（以下、MVオリジナルパーティ編成情報という）が関連付けられている。MVオリジナルパーティ編成情報は、楽曲ID、楽曲データおよびMVデータと関連付けられてゲーム情報記憶部に記憶されている。MVオリジナルパーティ編成読込処理が実行されると、図10に示す楽曲名情報（楽曲ID）に基づいて、MVオリジナルパーティ編成情報がゲーム情報記憶部から読み込まれる。そして、図10に示すパーティ編成画面におけるパーティ編成が、読み込まれたMVオリジナルパーティ編成情報に基づいて更新され、MVオリジナルパーティ編成読込処理が完了する。

【0095】

一方、閉選択操作部462がタップされると、MVオリジナルパーティ編成読込処理が不実行となり、図10に示すパーティ編成画面がタッチパネル26に表示される。

【0096】

図9に戻り、各ミュージックビデオ表示タブ390には、音源選択操作部390cおよび入れ替え選択操作部390dが表示される。音源選択操作部390cがタップされると、不図示の音源選択画面がタッチパネル26に表示され、プレイヤは、楽曲の音源をプレイヤ自身の好みに合わせてカスタマイズすることができる。また、入れ替え選択操作部390dをタップしながら上下にスワイプすると、マイMVプレイリストの楽曲順を変更することが可能となり、タップされたミュージックビデオ表示タブ390の位置をタップが離される位置まで移動させることができる。

【0097】

また、図9に示すマイプレイリスト画面には、折り畳みメニュー操作部396が表示される。図9では、折り畳みメニュー操作部396が折り畳まれた状態を示し、図15では、折り畳みメニュー操作部396が展開された状態を示している。

【0098】

図15は、マイMVプレイリスト画面の折り畳みメニュー操作部396の一例を説明する図である。図15に示すように、折り畳みメニュー操作部396には、リスト選択操作部396a、楽曲追加操作部396b、一括設定操作部396c、リスト保存操作部396d、リピート切替操作部396e、シャッフル切替操作部396f、再生選択操作部396gが表示される。

【0099】

リスト選択操作部396aがタップされると、図8に示すマイプレイリスト選択画面がタッチパネル26に表示される。また、楽曲追加操作部396bがタップされると、楽曲追加画面がタッチパネル26に表示される。

【0100】

図16は、楽曲追加画面の一例を説明する図である。図16に示すように、楽曲追加画面には、リズムゲーム楽曲一覧が表示される。リズムゲーム楽曲一覧には、複数の楽曲の識別画像470がプレイヤにより選択可能に表示される。

【0101】

リズムゲーム楽曲一覧の下部には、複数の楽曲選択枠472および決定選択操作部47

10

20

30

40

50

4が表示される。複数の楽曲選択枠472には、マイMVプレイリストの楽曲順を示す楽曲順情報が表示される。また、複数の楽曲選択枠472は、マイMVプレイリストの楽曲順および楽曲IDと対応しており、すでに設定されている楽曲IDの画像が表示される。楽曲IDが設定されている楽曲選択枠472には、削除選択操作部472aが表示される。削除選択操作部472aがタップされると、タップされた楽曲選択枠472に設定された楽曲IDが削除される。こうして、マイMVプレイリストに設定された楽曲IDを削除することができる。

【0102】

楽曲IDが設定されていない楽曲選択枠472には、楽曲IDの画像が表示されず空欄となる。空欄の楽曲選択枠472が選択された状態で、リズムゲーム楽曲一覧に表示される楽曲の識別画像470がタップされると、楽曲選択枠472に楽曲IDが追加され、追加された楽曲IDがマイMVプレイリストに関連付けられて記憶される。こうして、マイMVプレイリストに新たな楽曲IDを追加することができる。

【0103】

決定選択操作部474がタップされると、マイMVプレイリストの楽曲順および楽曲IDが決定され、図15に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル26に表示される。

【0104】

図15に示すマイMVプレイリスト画面において、一括設定操作部396cがタップされると、図17に示す一括設定画面がタッチパネル26に表示される。

【0105】

図17は、一括設定画面の一例を説明する図である。図17に示すように、一括設定画面には、パーティー一括設定選択操作部480a、衣装一括設定選択操作部480b、MVオリジナル設定選択操作部480c、パーティー一括解除選択操作部480dが表示される。また、一括設定画面には、決定選択操作部482と、キャンセル選択操作部484が表示される。

【0106】

パーティー一括設定選択操作部480aがタップされると、パーティー一括設定選択操作部480aが選択された状態となり、この状態で決定選択操作部482がタップされると、図18に示すパーティー一括設定画面がタッチパネル26に表示される。一方、キャンセル選択操作部484がタップされると、パーティー一括設定処理がキャンセルされ、図15に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル26に表示される。

【0107】

図18は、パーティー一括設定画面の一例を説明する図である。図18に示すように、パーティー一括設定画面には、パーティ編成されたキャラクタを示す識別画像400、切換操作部402、衣装を示す識別画像404が表示される。また、パーティー一括設定画面には、お気に入り読込選択操作部490と、決定選択操作部492が表示される。

【0108】

お気に入り読込選択操作部490がタップされると、図14Aに示すお気に入り編成読込画面がタッチパネル26に表示される。そして、図14Aで説明したようにお気に入り編成読込処理が実行されると、図18に示すパーティー一括設定画面におけるパーティ編成が、読み込まれたお気に入り編成情報に基づいて更新される。

【0109】

決定選択操作部492がタップされると、マイMVプレイリストの全楽曲に図18に示すパーティー一括設定画面におけるパーティ編成が一括設定される。具体的に、マイMVプレイリストの全楽曲IDに、図18に示すパーティ編成情報（キャラクタID、衣装ID、編成順情報）が関連付けられて記憶される。なお、パーティ編成情報には、キャラクタに装着可能なアクセサリの識別情報（以下、アクセサリIDという）が含まれてもよい。

【0110】

ここで、パーティ編成の形態には、上述したように通常形態と、特殊形態とが含まれる。図18に示すパーティ編成が特殊形態であり、全楽曲に特殊形態のパーティ編成が一括

10

20

30

40

50

設定される場合、全楽曲中の通常形態のパーティ編成には、特殊形態のパーティ編成の一部の編成が設定される。例えば、特殊形態の15のキャラクタからなるパーティ編成のうち、図18のパーティー括設定画面に表示される5のキャラクタからなるパーティ編成が、通常形態のパーティ編成として設定される。ただし、特殊形態の15のキャラクタからなるパーティ編成のうち、図18のパーティー括設定画面に表示されていない5のキャラクタからなるパーティ編成が、通常形態のパーティ編成として設定されてもよい。

【0111】

また、図18に示すパーティ編成が通常形態であり、全楽曲に通常形態のパーティ編成が一括設定される場合、全楽曲中の特殊形態のパーティ編成の一部には、通常形態のパーティ編成が設定される。そして、特殊形態のパーティ編成のうち他の部分には、ランダム

10

【0112】

図17に戻り、衣装一括設定選択操作部480bがタップされると、図19に示す衣装一括設定画面がタッチパネル26に表示される。

【0113】

図19は、衣装一括設定画面の一例を説明する図である。図19に示すように、衣装一括設定画面には、ランダム衣装情報タブ500aと、ランダム衣装優先情報タブ500bと、全キャラランダム衣装情報タブ500cと、全キャラランダム衣装優先情報タブ500dとが表示される。また、衣装一括設定画面には、決定選択操作部504が表示され、決定選択操作部504がタップされると、以下で説明する衣装一括設定処理が実行される。

20

【0114】

ランダム衣装情報タブ500aには、ミュージックビデオにおいて表示される種類の衣装がランダムに決定される旨が表示される。また、ランダム衣装情報タブ500aには、選択操作タブ502aが表示される。選択操作タブ502aがタップされると、ランダム衣装情報タブ500aが選択された状態となる。

【0115】

ランダム衣装優先情報タブ500bには、ミュージックビデオにおいて表示される種類の衣装がランダムに決定され、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装IDを有するキャラクタがいる場合は、当該衣装IDが優先して決定される旨が表示される。また、ランダム衣装優先情報タブ500bには、選択操作タブ502bが表示される。選択操作タブ502bがタップされると、ランダム衣装優先情報タブ500bが選択された状態となる。

30

【0116】

全キャラランダム衣装情報タブ500cには、ミュージックビデオにおいて表示される全キャラクタそれぞれの衣装がランダムに決定される旨が表示される。また、全キャラランダム衣装情報タブ500cには、選択操作タブ502cが表示される。選択操作タブ502cがタップされると、全キャラランダム衣装情報タブ500cが選択された状態となる。

【0117】

全キャラランダム衣装優先情報タブ500dには、ミュージックビデオにおいて表示される全キャラクタそれぞれの衣装がランダムに決定され、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装IDを有するキャラクタがいる場合は、当該衣装IDが優先して決定される旨が表示される。また、全キャラランダム衣装優先情報タブ500dには、選択操作タブ502dが表示される。選択操作タブ502dがタップされると、全キャラランダム衣装優先情報タブ500dが選択された状態となる。

40

【0118】

ランダム衣装情報タブ500aが選択された状態において、決定選択操作部504がタップされると、ミュージックビデオにおいて表示される種類の衣装がランダムに決定され、当該種類の衣装が全キャラクタに設定される。具体的に、全キャラクタIDに一種の衣装IDが関連付けられて記憶される。

【0119】

50

ランダム衣装優先情報タブ500bが選択された状態において、決定選択操作部504がタップされると、ミュージックビデオにおいて表示される一種類の衣装がランダムに決定され、当該一種類の衣装が全キャラクタに設定される。このとき、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装IDを有するキャラクタがいる場合は、そのキャラクタのみ当該衣装IDが優先して設定される。具体的に、レア度が高い衣装IDを有するキャラクタIDに対しては、レア度が高い衣装IDが関連付けられて記憶され、それ以外のキャラクタIDには、一種類の衣装IDが関連付けられて記憶される。

【0120】

全キャラランダム衣装情報タブ500cが選択された状態において、決定選択操作部504がタップされると、ミュージックビデオにおいて表示される全キャラクタのそれぞれの衣装がランダムに決定され、決定された各衣装が全キャラクタに設定される。具体的に、各キャラクタIDにランダムに決定された衣装IDが関連付けられて記憶される。

10

【0121】

全キャラランダム衣装優先情報タブ500dが選択された状態において、決定選択操作部504がタップされると、ミュージックビデオにおいて表示される全キャラクタのそれぞれの衣装がランダムに決定され、決定された各衣装が全キャラクタに設定される。このとき、レア度が高い（例えば、SSレア）衣装IDを有するキャラクタがいる場合は、そのキャラクタのみ当該衣装IDが優先して設定される。具体的に、レア度が高い衣装IDを有するキャラクタIDに対しては、レア度が高い衣装IDが関連付けられて記憶され、それ以外のキャラクタIDには、ランダムに決定された衣装IDが関連付けられて記憶される。

20

【0122】

一方、キャンセル選択操作部506がタップされると、衣装一括設定処理が行われずに、図15に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル26に表示される。

【0123】

図17に戻り、MVオリジナル設定選択操作部480cがタップされると、図20に示すMVオリジナル読込画面がタッチパネル26に表示される。

【0124】

図20は、MVオリジナル読込画面の一例を説明する図である。図20に示すように、MVオリジナル読込画面には、MVオリジナルパーティを読み込むと、マイMVプレイリストの全パーティが上書きされる旨の警告文が表示される。また、MVオリジナル読込画面には、読込選択操作部510と、「閉じる」と記された閉選択操作部512とが表示される。

30

【0125】

読込選択操作部510がタップされると、図14Bで説明したMVオリジナルパーティ編成読込処理が実行される。MVオリジナル読込処理では、マイMVプレイリストの各楽曲に対応して実行され、各楽曲のミュージックビデオに予め設定されたMVオリジナルパーティ編成情報（基本表示オブジェクト情報）が、ミュージックビデオに表示されるキャラクタのパーティ編成情報として設定される。ここで、MVオリジナルパーティ編成のキャラクタが規定数（例えば、5）未満である場合、ランダムに選択されたキャラクタを追加し、規定数以上となるようにしてもよい。具体的に、MVオリジナルパーティ編成情報に、ランダムに決定されたキャラクタIDを関連付けたパーティ追加編成情報を、ミュージックビデオに表示されるキャラクタのパーティ編成情報として設定してもよい。

40

【0126】

一方、閉選択操作部512がタップされると、MVオリジナルパーティ編成読込処理が不実行となり、図15に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル26に表示される。

【0127】

図17に戻り、パーティー一括解除選択操作部480dがタップされると、図21に示すパーティー一括解除画面がタッチパネル26に表示される。

【0128】

50

図 2 1 は、パーティー括解除画面の一例を説明する図である。図 2 1 に示すように、パーティー括解除画面には、マイMVプレイリストの全楽曲の全パーティ編成を解除し、全パーティ編成をランダムに選択されたキャラクタにより構成する旨の確認文が表示される。また、パーティー括解除画面には、決定選択操作部 5 2 0 と、キャンセル選択操作部 5 2 2 とが表示される。

【0129】

決定選択操作部 5 2 0 がタップされると、マイMVプレイリストの全楽曲の全パーティ編成が解除され、ランダムに選択されたキャラクタにより全パーティ編成を設定するランダム設定処理が実行される。具体的に、マイMVプレイリストの各楽曲IDに対し、ランダムに決定されたキャラクタIDにより編成されたパーティ編成情報が関連付けられて記憶される。

10

【0130】

キャンセル選択操作部 5 2 2 がタップされると、パーティー括解除が行われずに、図 1 5 に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【0131】

図 1 5 に戻り、リスト保存操作部 3 9 6 d がタップされると、マイMVプレイリストの保存処理が実行されるとともに、図 2 2 に示すリスト保存確認画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【0132】

図 2 2 は、リスト保存確認画面の一例を説明する図である。図 2 2 に示すように、リスト保存確認画面には、マイMVプレイリストが保存された旨の確認文が表示される。また、リスト保存確認画面には、「閉じる」と記された閉選択操作部 5 3 0 が表示される。

20

【0133】

閉選択操作部 5 3 0 がタップされると、マイMVプレイリストの保存処理が行われ、図 1 5 に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

【0134】

一方、図 1 5 に示すリスト保存操作部 3 9 6 d がタップされずに、メニューバー 3 0 0 のうち、ホーム画面選択操作部 3 0 0 a、パーティ画面選択操作部 3 0 0 b、ライブ画面選択操作部 3 0 0 c、メニュー画面選択操作部 3 0 0 d のいずれかがタップされると、画面移動確認画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

30

【0135】

図 2 3 は、画面移動確認画面の一例を説明する図である。ここでは、リスト保存操作部 3 9 6 d がタップされずに、メニューバー 3 0 0 のうち、ホーム画面選択操作部 3 0 0 a がタップされた場合について説明する。図 2 3 に示すように、画面移動確認画面には、編集集中のマイMVプレイリストを保存せずに、ホームに移動した場合、現在のマイMVプレイリストが破棄される旨の警告文が表示される。また、画面移動確認画面には、「閉じる」と記された閉選択操作部 5 4 0 と、「保存して移動する」と記された保存選択操作部 5 4 2 と、「保存せずに移動する」と記された非保存選択操作部 5 4 4 が表示される。

【0136】

閉選択操作部 5 4 0 がタップされると、画面移動確認画面が閉じられ、図 1 5 に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル 2 6 に表示される。また、保存選択操作部 5 4 2 がタップされると、マイMVプレイリストの保存処理が行われ、図 2 2 に示す保存確認画面がタッチパネル 2 6 に表示される。また、非保存選択操作部 5 4 4 がタップされると、マイMVプレイリストが保存されずに画面移動確認画面が閉じられ、図 3 A に示すホーム画面がタッチパネル 2 6 に表示される。

40

【0137】

図 1 5 に戻り、リピート切替操作部 3 9 6 e がタップされると、マイMVプレイリストのリピート再生がON状態とOFF状態とで切り替わる。また、シャッフル切替操作部 3 9 6 f がタップされると、マイMVプレイリストのシャッフル再生がON状態とOFF状態とで切り替わる。

50

【0138】

また、再生選択操作部396gがタップされると、マイMVプレイリストの楽曲順に沿って楽曲および当該楽曲に対応するミュージックビデオが同期して連続再生される。楽曲およびミュージックビデオの連続再生中にタッチパネル26がタップされると、楽曲およびミュージックビデオが一時停止され、ミュージックビデオ一時停止画面がタッチパネル26に表示される。

【0139】

図24は、ミュージックビデオ一時停止画面の一例を説明する図である。図24に示すように、ミュージックビデオ一時停止画面には、楽曲画像情報、楽曲ナンバー情報、楽曲名情報、パーティ編成形態情報、パーティ編成情報が表示される。具体的に、マイMVプレイリストの楽曲IDには、楽曲に関する情報（楽曲画像情報、楽曲名情報、パーティ編成形態情報）が対応付けられ、また、マイMVプレイリストの楽曲順情報（楽曲ナンバー情報）およびパーティ編成情報が関連付けられている。ミュージックビデオが一時停止された際は、これら各種情報に基づいて、ミュージックビデオ一時停止画面が生成される。

【0140】

ミュージックビデオ一時停止画面には、非表示選択操作部550と、再開選択操作部552と、終了選択操作部554が表示される。非表示選択操作部550がタップされると、ミュージックビデオ一時停止画面が非表示にされる。再開選択操作部552がタップされると、一時停止されていた楽曲およびミュージックビデオが再開される。終了選択操作部554がタップされると、楽曲およびミュージックビデオの連続再生が終了され、図15に示すマイMVプレイリスト画面がタッチパネル26に表示される。

【0141】

図25は、本実施形態に係るマイMVプレイリストの一例を説明する図である。図25に示すように、マイMVプレイリストは、楽曲順情報と、楽曲IDと、パーティ編成情報とを含む。一の楽曲順情報、一の楽曲ID、一のパーティ編成情報が関連付けられて、マイMVプレイリストに保存されている。楽曲順情報は、楽曲IDに対応する楽曲のミュージックビデオを連続再生する際の順番を示し、楽曲（ミュージックビデオ）の再生順序を示す順序情報である。楽曲IDは、リズムゲームにおいて再生可能な楽曲の識別情報である。

【0142】

パーティ編成情報は、キャラクタ位置情報と、キャラクタIDと、衣装IDとを含む。キャラクタ位置情報は、パーティ編成におけるキャラクタの編成位置（あるいは編成順）を示す情報である。なお、キャラクタの編成位置に基づいて、ミュージックビデオにおいて表示されるキャラクタの位置が決定される。つまり、キャラクタの編成位置に応じて、ミュージックビデオに表示されるキャラクタの位置が変化する。キャラクタIDは、キャラクタの識別情報であり、衣装IDは、キャラクタに装着可能な衣装の識別情報である。

【0143】

本実施形態によれば、プレイヤは、マイMVプレイリストの楽曲順情報、楽曲ID、パーティ編成情報を自由に設定変更することができる。これにより、プレイヤの好みに合わせたプレイヤ独自のマイMVプレイリストを作成することができ、マイMVプレイリストの楽曲毎のミュージックビデオに表示されるキャラクタ、パーティ編成、衣装などを自由にカスタマイズすることができる。その結果、ゲームの興趣を向上させることができる。

【0144】

次に、プレイヤ端末1およびサーバ100の基本的構成および通信処理について説明する。なお、ここでは、ゲームを進行するための基本的な通信処理の一例について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【0145】

（プレイヤ端末1の機能的構成）

図26は、プレイヤ端末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

10

20

30

40

50

領域 1 2 b が設けられている。CPU 1 0 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 1 2 a に記憶する。

【0146】

端末側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム 6 0 0、プレイリスト生成プログラム 6 1 0、楽曲設定プログラム 6 2 0、表示オブジェクト設定プログラム 6 3 0、連続再生プログラム 6 4 0、表示制御プログラム 6 5 0 が含まれる。なお、図 2 6 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。

【0147】

データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 7 0 0、プレイヤ情報記憶部 7 1 0 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

10

【0148】

CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 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 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末 1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、ゲーム実行制御部 6 0 0 a、プレイリスト生成部 6 1 0 a、楽曲設定部 6 2 0 a、表示オブジェクト設定部 6 3 0 a、連続再生部 6 4 0 a、表示制御部 6 5 0 a を含む。

【0149】

20

具体的には、CPU 1 0 は、ゲーム実行制御プログラム 6 0 0 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 6 0 0 a として機能させる。同様に、CPU 1 0 は、プレイリスト生成プログラム 6 1 0、楽曲設定プログラム 6 2 0、表示オブジェクト設定プログラム 6 3 0、連続再生プログラム 6 4 0、表示制御プログラム 6 5 0 を動作させ、それぞれプレイリスト生成部 6 1 0 a、楽曲設定部 6 2 0 a、表示オブジェクト設定部 6 3 0 a、連続再生部 6 4 0 a、表示制御部 6 5 0 a として機能させる。

【0150】

ゲーム実行制御部 6 0 0 a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 6 0 0 a は、例えば、ログインするときに、ログイン情報をサーバ 1 0 0 に送信する。また、ゲーム実行制御部 6 0 0 a は、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、サーバ 1 0 0 からゲーム情報を受信し、ゲーム情報記憶部 7 0 0 に保存する。このゲーム情報には、楽曲 ID に関連付けられた楽曲情報や MV データなどが含まれる。

30

【0151】

プレイリスト生成部 6 1 0 a は、プレイヤの操作入力に基づいて、図 2 5 に示すマイ MV プレイリストを生成する。具体的に、プレイリスト生成部 6 1 0 a は、複数の楽曲順情報と、複数の楽曲 ID（楽曲識別情報）と、複数のパーティ編成情報とを含むマイ MV プレイリストを生成する。

【0152】

楽曲設定部 6 2 0 a は、プレイヤの操作入力に基づいて、マイ MV プレイリストにおける楽曲に関する情報の設定を行う。具体的に、楽曲設定部 6 2 0 a は、マイ MV プレイリストにおける楽曲 ID の設定、楽曲順の設定などを行う。

40

【0153】

表示オブジェクト設定部 6 3 0 a は、プレイヤの操作入力に基づいて、マイ MV プレイリストにおける各楽曲のミュージックビデオに表示される表示オブジェクト情報の設定を行う。表示オブジェクト情報は、例えば、パーティ編成されたキャラクタのキャラクタ ID や衣装 ID などである。具体的に、表示オブジェクト設定部 6 3 0 a は、プレイヤの操作入力に基づいて、マイ MV プレイリストに含まれる複数の楽曲 ID のそれぞれに関連付けて表示オブジェクト情報（例えば、キャラクタ ID や衣装 ID など）を設定する。

【0154】

表示オブジェクト設定部 6 3 0 a は、プレイヤの第 1 の操作入力に基づいて、複数の楽

50

曲IDに関連付けられた複数の表示オブジェクト情報の設定を変更する。例えば、図21に示すパーティー一括解除画面において、決定選択操作部520がタップ（第1の操作入力）されると、現在設定されているパーティ編成情報が、ランダムに決定されたキャラクタIDにより編成されたパーティ編成情報に一括変更される。これにより、プレイヤーは、各楽曲のミュージックビデオに登場するキャラクタを1つ1つ設定するという作業を行うことなく、リズムゲームのミュージックビデオとは異なる演出を楽しむことができる。

【0155】

表示オブジェクト設定部630aは、プレイヤーの第2の操作入力に基づいて、複数の楽曲IDに関連付けて同一の表示オブジェクト情報を設定する。例えば、図18に示すパーティー一括設定画面において、決定選択操作部492がタップ（第2の操作入力）されると、マイMVプレイリストの全楽曲IDに関連して同一のパーティ編成情報が一括設定される。これにより、プレイヤーは、各楽曲のミュージックビデオに登場するキャラクタのパーティ編成として、お気に入りのキャラクタによるパーティ編成を一括設定することができ、各楽曲の1つ1つにパーティ編成を設定するという作業を省略することができる。

【0156】

表示オブジェクト設定部630aは、プレイヤーの第3の操作入力に基づいて、複数の楽曲IDに関連付けて予め設定されている基本表示オブジェクト情報を表示オブジェクト情報として設定する。例えば、図20に示すMVオリジナル読込画面において、読込選択操作部510がタップ（第3の操作入力）されると、マイMVプレイリストの各楽曲のミュージックビデオに予め設定されたMVオリジナルパーティ編成情報（基本表示オブジェクト情報）が一括設定される。これにより、プレイヤーは、各楽曲のミュージックビデオに登場するキャラクタの設定作業を行うことなく、リズムゲームの各楽曲に合わせて専用に作成されたミュージックビデオの演出を手軽に楽しむことができる。

【0157】

連続再生部640aは、マイMVプレイリストに含まれる複数の楽曲を、マイMVプレイリストの楽曲順に沿って連続再生させる。具体的に、連続再生部640aは、マイMVプレイリストに含まれる複数の楽曲IDに対応する楽曲データを、マイMVプレイリストの楽曲順に沿って連続再生させる。連続再生部640aは、複数の楽曲データを楽曲順情報に基づいて連続再生させ、楽曲の再生終了に応じて、次の再生順序の楽曲データの再生を開始する処理を行う。楽曲データの再生は、表示制御部650aにより制御されるミュージックビデオ（画像）と同期して再生される。

【0158】

表示制御部650aは、連続再生部640aが再生する楽曲に同期させて、当該楽曲に対応するミュージックビデオを、連続再生させる。表示制御部650aは、マイMVプレイリストに基づいて、ミュージックビデオの連続再生時にタッチパネル26に表示される画像を表示制御する。具体的に、表示制御部650aは、マイMVプレイリストの楽曲IDに関連付けられた表示オブジェクト情報に基づいて、ミュージックビデオの連続再生時にタッチパネル26に表示される画像の表示制御を行う。

【0159】

より具体的に、表示制御部650aは、楽曲IDに対応する楽曲の楽曲表示情報、および、表示オブジェクト情報に基づく表示オブジェクトの表示情報に基づいて、タッチパネル26に表示される画像の表示制御を行う。つまり、表示制御部650aは、楽曲（ミュージックビデオ）の楽曲表示情報（背景情報やモーション情報）と、表示オブジェクトの表示情報（キャラクタ画像情報や衣装画像情報）とから、リアルタイムレンダリングを行うことで、タッチパネル26に表示される画像の表示制御を行う。なお、ミュージックビデオ再生中、リアルタイムレンダリングされる画像に含まれる表示オブジェクトは、プレイヤーによる操作が受け付けられない。つまり、ミュージックビデオ再生中は、単にプレイヤーが鑑賞するだけの観賞用のゲームモードとなり、表示オブジェクト（例えば、キャラクタ）に対するプレイヤーの操作が不可能となる。また、リアルタイムレンダリングされる画像は、2D画像（2Dオブジェクト画像）であってもよいし、3D画像（3Dオブジェク

10

20

30

40

50

ト画像)であってもよい。

【0160】

また、表示制御部650aは、ミュージックビデオの連続再生時に楽曲の再生が一時停止された際、楽曲IDに対応する楽曲に関する情報、および、該楽曲IDに関連付けられた表示オブジェクト情報をタッチパネル26に表示させる。具体的に、表示制御部650aは、ミュージックビデオの連続再生が一時停止された際、楽曲に関する情報(楽曲画像情報、楽曲ナンバー情報、楽曲名情報、パーティ編成形態情報)、および、表示オブジェクト情報(パーティ編成情報)をタッチパネル26に表示させる。

【0161】

(サーバ100の機能的構成)

図27は、サーバ100におけるメモリ112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112には、プログラム記憶領域112a、および、データ記憶領域112bが設けられている。CPU110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112aに記憶する。

【0162】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム800、プレイリスト管理プログラム810が含まれる。なお、図27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。

【0163】

データ記憶領域112bには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部900、プレイヤ情報記憶部910が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域112bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0164】

CPU110は、プログラム記憶領域112aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域112bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU110は、プログラム記憶領域112aに記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ100を、サーバ側ゲーム制御部100Aとして機能させる。サーバ側ゲーム制御部100Aは、ゲーム実行制御部800a、プレイリスト管理部810aを含む。

【0165】

具体的には、CPU110は、ゲーム実行制御プログラム800を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部800aとして機能させる。同様に、CPU110は、プレイリスト管理プログラム810を動作させ、プレイリスト管理部810aとして機能させる。

【0166】

ゲーム実行制御部800aは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部800aは、例えば、ログイン情報をプレイヤ端末1から受信すると、プレイヤ情報記憶部910に保存されたプレイヤ情報を、プレイヤ端末1がサーバ100からダウンロード可能にする。また、ゲーム実行制御部800aは、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、更新されたゲーム情報をゲーム情報記憶部900から読み出し、プレイヤ端末1がサーバ100からダウンロード可能にする。

【0167】

プレイリスト管理部810aは、プレイヤ端末1からマイMVプレイリストに関する情報(マイMVプレイリスト情報)を受信したとき、マイMVプレイリストの内容に関して整合性が取れているか確認し、整合性が取れていればプレイヤ情報記憶部910に保存する処理を行う。

【0168】

(プレイヤ端末1とサーバ100との通信処理)

図28は、プレイヤ端末1およびサーバ100の基本的な処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤ端末1において遂行される処理をPn(nは任意の整数)と示す。また、サーバ100において遂行される処理をSn(nは任意の整数)と示す。

10

20

30

40

50

【0169】

プレイヤー端末1においてプレイヤーがゲームアプリケーションを起動すると（P1）、ゲーム実行制御部600aは、サーバ100にログイン情報を送信する。サーバ100のゲーム実行制御部800aは、ログイン情報を受信すると、ログイン情報に関連付けられたプレイヤーIDを特定してログイン処理を行う（S1）。ここでは、ゲーム実行制御部800aは、特定したプレイヤーIDに対応するプレイヤー情報および図25に示すマイMVプレイリスト情報（以下、リスト情報ともいう）をプレイヤー情報記憶部910から読み出し、プレイヤー情報およびリスト情報をプレイヤー端末1がサーバ100からダウンロード可能にする。また、ゲーム実行制御部800aは、ゲーム情報記憶部900に記憶されたゲーム情報に変更された場合に、変更されたゲーム情報をプレイヤー端末1がサーバ100からダ

10

【0170】

プレイヤー端末1において、図8に示すマイプレイリスト選択画面のプレイリスト選択操作部380aがタップされると、プレイリスト生成部610aは、マイMVプレイリスト生成処理を実行する（P2）。

【0171】

図29は、マイMVプレイリスト生成処理の一例を説明するフローチャートである。図29に示すように、楽曲設定部620aは、楽曲選択操作部390aがタップされたか否か判定する（P2-1）。楽曲選択操作部390aがタップされた場合、楽曲設定部620aは、不図示のリズムゲーム楽曲一覧に示される楽曲（楽曲ID）の選択操作に応じ、マイMVプレイリストに楽曲IDを設定する楽曲設定処理を実行する（P2-2）。

20

【0172】

楽曲選択操作部390aがタップされない場合、楽曲設定部620aは、楽曲追加操作部396bがタップされたか否か判定する（P2-3）。楽曲追加操作部396bがタップされた場合、楽曲設定部620aは、図16のリズムゲーム楽曲一覧に示される楽曲（楽曲ID）の選択操作に応じ、マイMVプレイリストに楽曲IDを設定する楽曲設定処理を実行する（P2-2）。

【0173】

表示オブジェクト設定部630aは、キャラクタ選択操作部390bがタップされたか否か判定する（P2-4）。キャラクタ選択操作部390bがタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、マイMVプレイリストにパーティ編成情報を設定するパーティ設定処理を実行する（P100）。パーティ設定処理については後述する。

30

【0174】

キャラクタ選択操作部390bがタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、一括設定操作部396cがタップされたか否か判定する（P2-5）。一括設定操作部396cがタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、一括設定処理を実行する（P200）。一括設定処理については後述する。

【0175】

P100、P200の処理後、または、P2-5のNOの場合、表示オブジェクト設定部630aは、入れ替え選択操作部390dがスワイプされたか否か判定する（P2-6）。入れ替え選択操作部390dがスワイプされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、入れ替え選択操作部390dのスワイプ操作に応じ、マイMVプレイリストの楽曲順を変更する楽曲順変更処理を実行する（P2-7）。

40

【0176】

P2-7の処理後、または、P2-6のNOの場合、表示オブジェクト設定部630aは、削除選択操作部392、472aがタップされたか否か判定する（P2-8）。削除選択操作部392、472aがタップされると、表示オブジェクト設定部630aは、ミュージックビデオ表示タブ390を削除し、削除したミュージックビデオ表示タブ390に対応する楽曲IDおよびパーティ編成情報をマイMVプレイリストから削除する削除処理を実行する（P2-9）。

50

【0177】

P2-9の処理後、または、P2-8のNOの場合、表示オブジェクト設定部630aは、リスト保存操作部396dがタップされたか否か判定する(P2-10)。リスト保存操作部396dがタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、プレイヤ情報に関連付けてマイMVプレイリストをプレイヤ情報記憶部710に保存する保存処理を実行し(P2-11)、マイMVプレイリスト生成処理を終了する。

【0178】

リスト保存操作部396dがタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、非保存選択操作部544がタップされたか否か判定する(P2-12)。非保存選択操作部544がタップされた場合、P2-11の保存処理を行わずに、マイMVプレイリスト生成処理を終了する。非保存選択操作部544がタップされない場合、P2-1の処理に戻る。

【0179】

図30は、本実施形態に係るパーティ設定処理の一例を説明するフローチャートである。図30に示すように、表示オブジェクト設定部630aは、図10に示すキャラクタの識別画像400がタップされたか否か判定する(P101)。識別画像400がタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、図11に示すキャラクター一覧におけるキャラクタ(キャラクタID)の選択操作に応じ、パーティとして編成されるキャラクタを設定するキャラクタ設定処理を実行する(P102)。

【0180】

識別画像400がタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、図10に示す衣装の識別画像404がタップされたか否か判定する(P103)。識別画像404がタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、図12Aおよび図12Bに示す変更タブ422a、422b、422cの選択操作に応じ、キャラクタに装着するアイテムとしての衣装を設定する衣装設定処理を実行する(P104)。

【0181】

識別画像404がタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、お気に入り読込選択操作部408がタップされたか否か判定する(P105)。お気に入り読込選択操作部408がタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、図14Aに示す読込選択操作部452の選択操作に応じ、読み込まれたお気に入り編成情報に基づいて、パーティ編成を設定するお気に入りパーティ編成設定処理を実行する(P106)。

【0182】

お気に入り読込選択操作部408がタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、MVオリジナル読込選択操作部410がタップされたか否か判定する(P107)。MVオリジナル読込選択操作部410がタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、図14Bに示す読込選択操作部460の選択操作に応じ、読み込まれたMVオリジナルパーティ編成情報に基づいて、パーティ編成を設定するMVオリジナルパーティ編成設定処理を実行する(P108)。

【0183】

P102、P104、P106、P108の処理が完了、または、MVオリジナル読込選択操作部410がタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、決定選択操作部412がタップされたか否か判定する(P109)。決定選択操作部412がタップされた場合、表示オブジェクト設定部630aは、パーティ編成処理を終了する。一方、決定選択操作部412がタップされない場合、表示オブジェクト設定部630aは、P101に処理を戻す。

【0184】

図31は、本実施形態に係る一括設定処理の一例を説明するフローチャートである。図31に示すように、表示オブジェクト設定部630aは、図17に示す決定選択操作部482がタップされた際に、パーティー一括設定選択操作部480a、衣装一括設定選択操作部480b、MVオリジナル設定選択操作部480c、パーティー一括解除選択操作部48

10

20

30

40

50

0 dのいずれが選択されているか判定する。

【0185】

まず、表示オブジェクト設定部630 aは、パーティー括設定選択操作部480 aが選択されたか否か判定する(P201)。パーティー括設定選択操作部480 aが選択されている場合、表示オブジェクト設定部630 aは、図18で現在設定されているパーティ編成情報を、マイMVプレイリストの全楽曲IDに関連付ける同一パーティ設定処理を実行する(P202)。

【0186】

パーティー括設定選択操作部480 aが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部630 aは、衣装一括設定選択操作部480 bが選択されたか否か判定する(P203)。衣装一括設定選択操作部480 bが選択されている場合、表示オブジェクト設定部630 aは、図19で説明した衣装一括設定処理を実行する(P204)。

【0187】

衣装一括設定選択操作部480 bが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部630 aは、MVオリジナル設定選択操作部480 cが選択されたか否か判定する(P205)。MVオリジナル設定選択操作部480 cが選択された場合、表示オブジェクト設定部630 aは、図20で説明したMVオリジナルパーティ編成読込処理を実行する(P206)。

【0188】

MVオリジナル設定選択操作部480 cが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部630 aは、パーティー括解除選択操作部480 dが選択されたとして、図21で説明したランダム設定処理を実行し(P207)、一括設定処理を終了する。

【0189】

図28に戻り、マイMVプレイリストが生成されると、プレイリスト生成部610 aは、生成したマイMVプレイリストに関するリスト情報をサーバ100に送信する(P2)。サーバ100は、リスト情報を受信すると、プレイリスト管理部810 aは、リスト情報の内容に関して整合性が取れているか否か確認し、整合性が取れている場合は、リスト情報をプレイヤ情報と関連付けてプレイヤ情報記憶部910に保存するマイMVプレイリスト管理処理を実行する(S2)。また、リスト情報の内容に関して整合性が取れない場合、当該リスト情報を破棄し、リスト情報にエラーが生じていることを示すエラー情報を、プレイヤ端末1がサーバ100からダウンロード可能にする(S2)。

【0190】

連続再生部640 aは、図15に示す再生選択操作部396 gがタップされると、再生操作を受け付けたと判定し、P2で生成されたマイMVプレイリストに基づいて、リズムゲームの楽曲のミュージックビデオを連続再生させるプレイリスト連続再生処理を実行する(P3)。

【0191】

図32は、本実施形態に係るプレイリスト連続再生処理の一例を説明するフローチャートである。図32に示すように、連続再生部640 aは、図25に示すマイMVプレイリストを参照し、楽曲順情報および楽曲IDに基づいて、再生すべき楽曲を特定する楽曲特定処理を実行する(P3-1)。

【0192】

表示制御部650 aは、図25に示すマイMVプレイリストを参照し、P3-1で特定された楽曲の楽曲IDに基づいて、当該楽曲に関連付けられたMVデータをゲーム情報記憶部700から読み込むMVデータ読込処理を実行する(P3-2)。

【0193】

また、表示制御部650 aは、P3-1で特定された楽曲の楽曲IDに基づいて、当該楽曲に対応するパーティ編成情報をマイMVプレイリストから読み込むパーティ編成情報読込処理を実行する(P3-3)。

【0194】

10

20

30

40

50

そして、連続再生部 640a は、P3-1 で特定した楽曲の楽曲データを再生する楽曲再生処理を実行するとともに、表示制御部 650a は、P3-2 で読み込んだ MV データ、および、P3-3 で読み込んだパーティ編成情報に基づいて、タッチパネル 26 に表示する画像を生成および制御する画像制御処理を実行する (P3-4)。ここで、MV データには、楽曲表示情報 (ミュージックビデオの背景画像に関する情報やキャラクタのモーション情報等) が含まれる。画像制御処理において、表示制御部 650a は、パーティ編成情報に含まれるキャラクタ位置情報、キャラクタ ID、衣装 ID と、MV データに含まれる楽曲表示情報とを用いて、リアルタイムレンダリングを行うことで、タッチパネル 26 に表示される画像の表示制御を行う。

【0195】

連続再生部 640a は、楽曲の再生終了に応じて、次の再生順序の楽曲の有無を判定する (P3-5)。次の再生順序の楽曲の有無の判定は、図 25 に示すマイ MV プレイリストの情報に基づいて行われる。次の再生順序の楽曲がある場合、連続再生部 640a は、P3-1 の処理に戻り、次の再生順序の楽曲を特定する楽曲特定処理を実行する。また、表示制御部 650a は、特定された楽曲の楽曲 ID、および、図 25 に示すマイ MV プレイリストに基づいて、P3-2、P3-3、P3-4 の処理を実行する。

【0196】

一方、次の再生順序の楽曲がない場合、連続再生部 640a は、プレイリスト連続再生処理を終了する。

【0197】

図 28 に戻り、連続再生部 640a は、プレイリスト連続再生処理中にタッチパネル 26 がタップされると、一時停止操作を受け付けたと判定し、再生中の楽曲 (ミュージックビデオ) を一時停止する処理を実行する。このとき、表示制御部 650a は、図 24 で説明したミュージックビデオ一時停止画面をタッチパネル 26 に表示する一時停止画面表示処理を実行する (P4)。

【0198】

連続再生部 640a は、図 24 に示す再開選択操作部 552 がタップされると、再開操作を受け付けたと判定し、一時停止中の楽曲 (ミュージックビデオ) の再生を再開するプレイリスト再生再開処理を実行する (P5)。

【0199】

連続再生部 640a は、図 24 に示す終了選択操作部 554 がタップされる、または、マイ MV プレイリストのリピートが OFF 状態のときに再生順序の最後の楽曲が終了すると、終了操作を受け付けたと判定し、プレイリスト連続再生処理を終了するプレイリスト終了処理を実行する (P6)。

【0200】

以上説明したように、プレイヤ端末 1 には、ゲーム実行制御プログラム 600、プレイリスト生成プログラム 610、楽曲設定プログラム 620、表示オブジェクト設定プログラム 630、連続再生プログラム 640、表示制御プログラム 650 が設けられる。また、プレイヤ端末 1 は、ゲーム実行制御部 600a、プレイリスト生成部 610a、楽曲設定部 620a、表示オブジェクト設定部 630a、連続再生部 640a、表示制御部 650a を含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がサーバ 100 に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の一方または双方に設けられていてもよい。

【0201】

また、サーバ 100 には、ゲーム実行制御プログラム 800、プレイリスト管理プログラム 810 が設けられる。また、サーバ 100 は、ゲーム実行制御部 800a、プレイリスト管理部 810a を含む。しかしながら、これらのプログラムおよび機能部の一部または全部がプレイヤ端末 1 に設けられていてもよい。つまり、これらのプログラムおよび機能部は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の一方または双方に設けられていてもよい。

【0202】

10

20

30

40

50

また、上記実施形態における情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な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プレイヤ端末または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、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。

【0203】

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本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【符号の説明】

【0204】

- 610a プレイリスト生成部
- 630a 表示オブジェクト設定部
- 640a 連続再生部
- 650a 表示制御部

10

20

30

40

50

【図面】
【図 1】

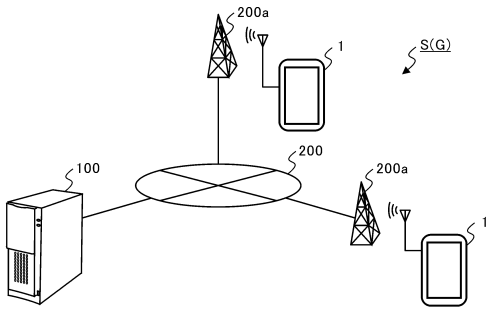


FIG.1

【図 2】

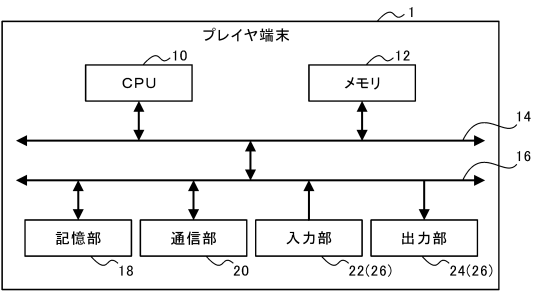


FIG.2A

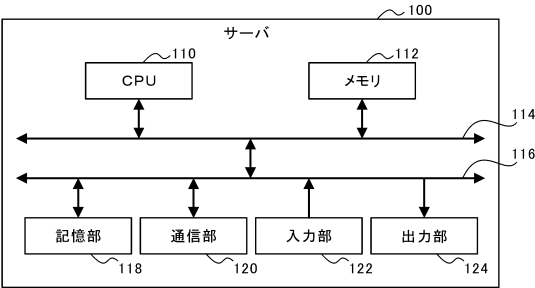


FIG.2B

【図 3】

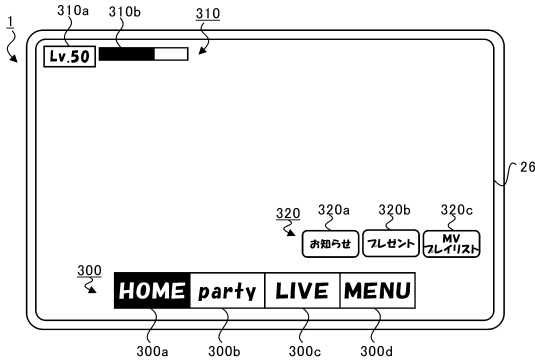


FIG.3A

【図 4】

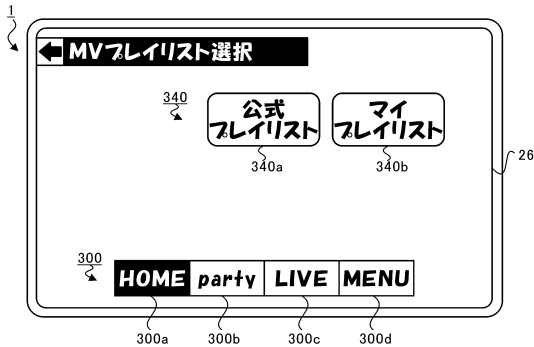


FIG.4

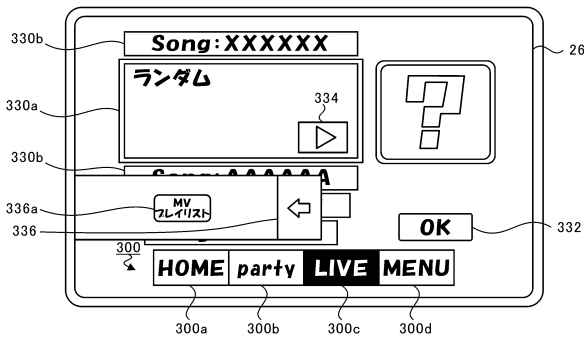


FIG.3B

10

20

30

40

50

【図 5】

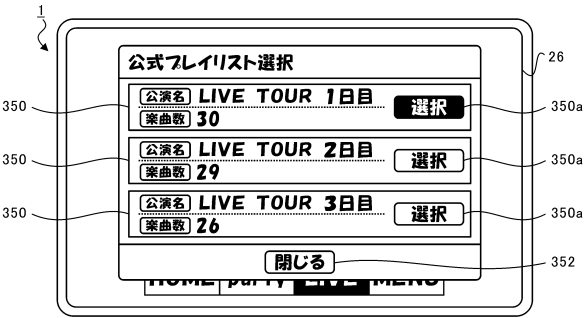


FIG.5

【図 6】

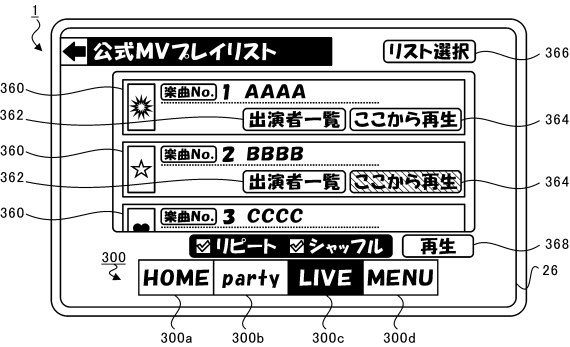


FIG.6

【図 7】

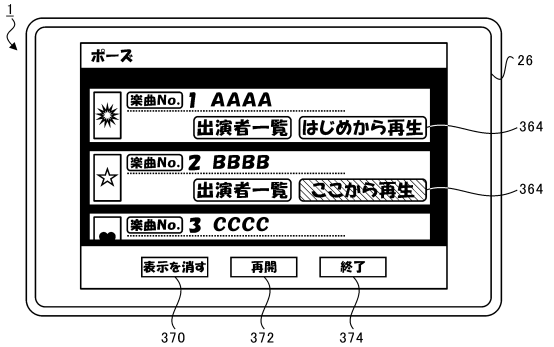


FIG.7

【図 8】

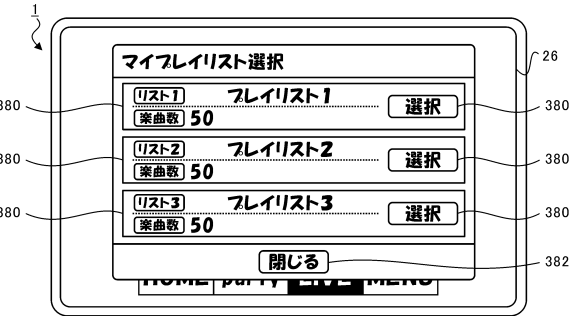


FIG.8

【図 9】

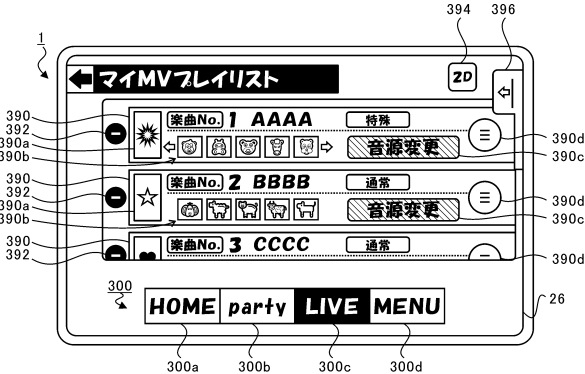


FIG.9

【図 10】

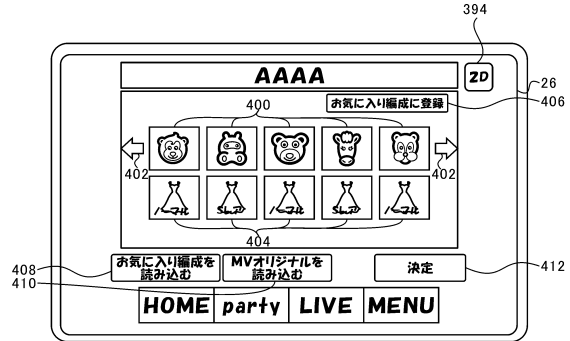


FIG.10

10

20

30

40

50

【図 1 1】

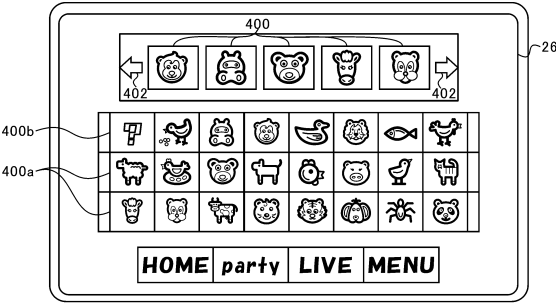


FIG. 11

【図 1 2】

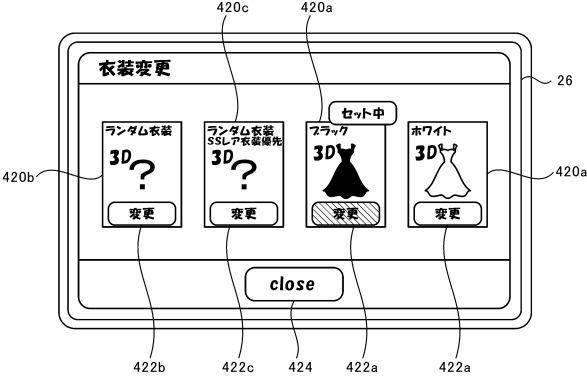


FIG. 12A

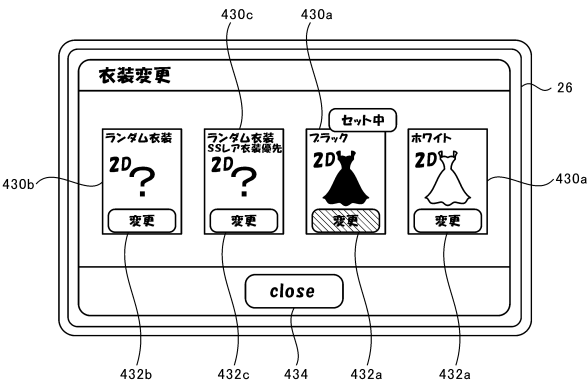


FIG. 12B

【図 1 3】



FIG. 13A

【図 1 4】

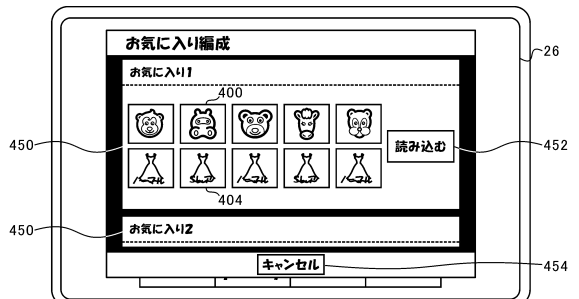


FIG. 14A

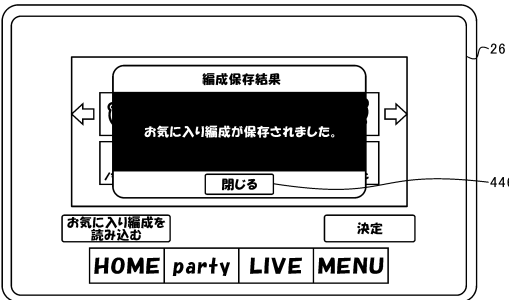


FIG. 13B



FIG. 14B

10

20

30

40

50

【図 15】

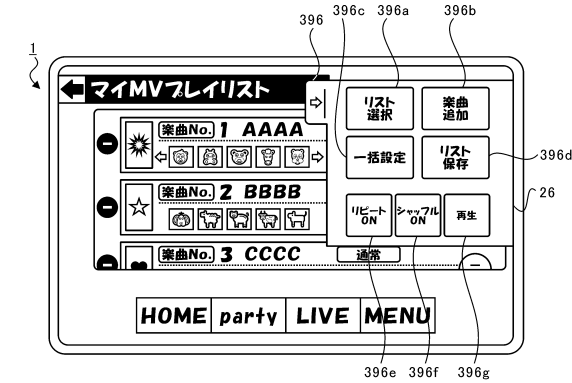


FIG.15

【図 16】

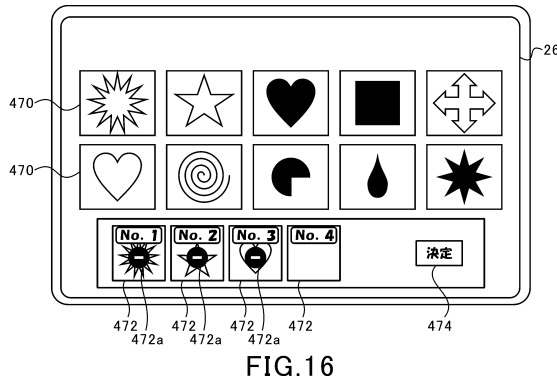


FIG.16

【図 17】

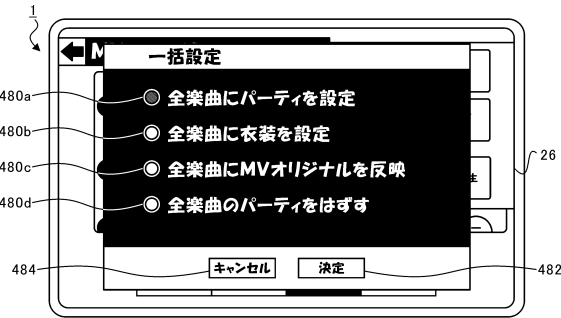


FIG.17

【図 18】

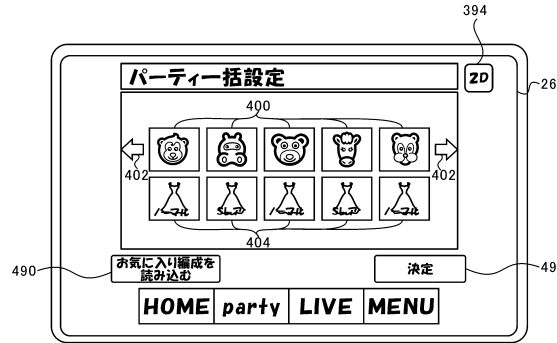


FIG.18

【図 19】

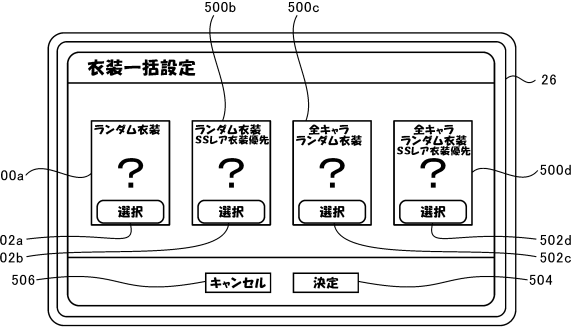


FIG.19

【図 20】

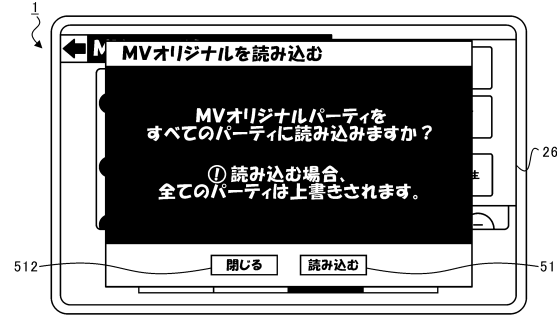


FIG.20

10

20

30

40

50

【図 2 1】

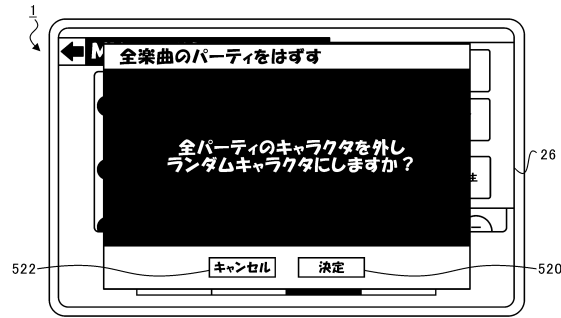


FIG.21

【図 2 2】

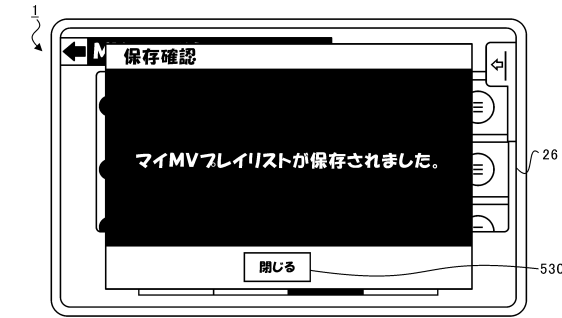


FIG.22

【図 2 3】

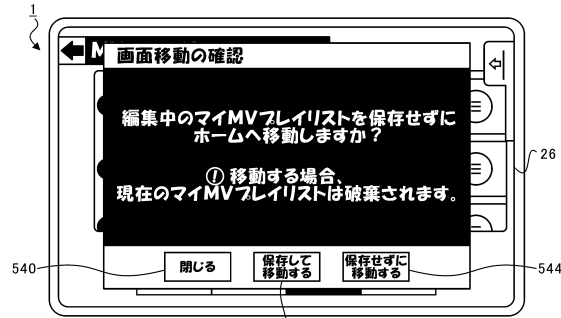


FIG.23

【図 2 4】

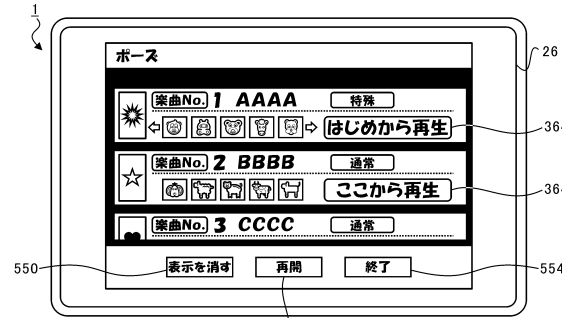


FIG.24

10

20

30

40

50

【図 25】

		パーティ編成情報				
		キャラクタ位置情報				
		位置1		位置2		...
楽曲順 情報	楽曲ID	キャラクタ ID	衣装ID	キャラクタ ID	衣装ID	...
001	aaaa	0001	0002	0800	0033	...
002	bbbb	0203	0014	0162	0203	...
003	cccc	1006	0099	0005	0022	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

FIG.25

【図 26】

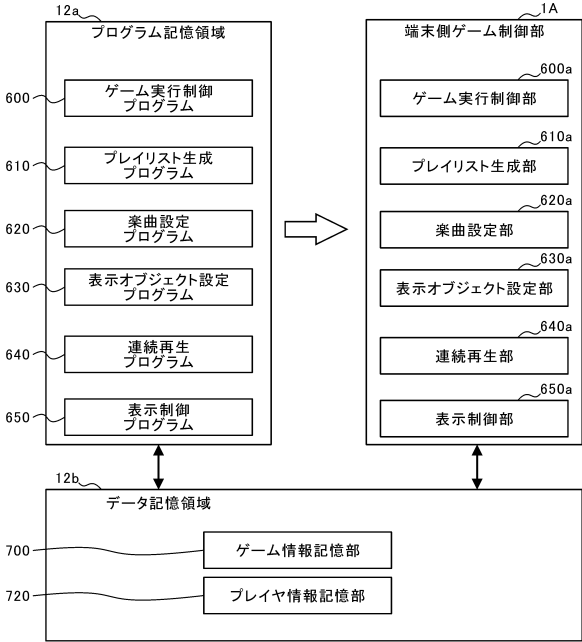


FIG.26

【図 27】

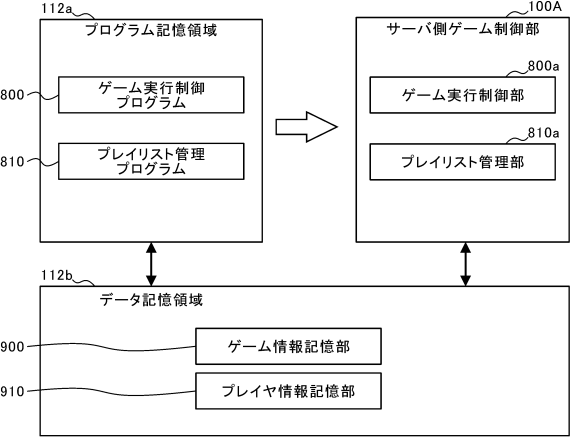


FIG.27

【図 28】

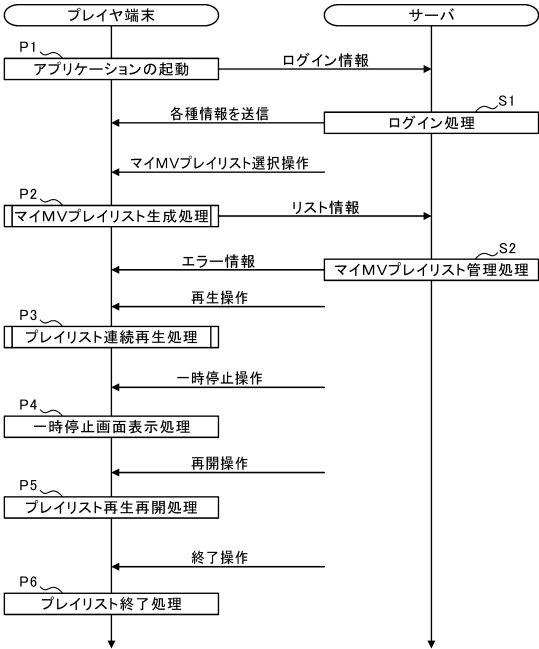


FIG.28

【図 29】

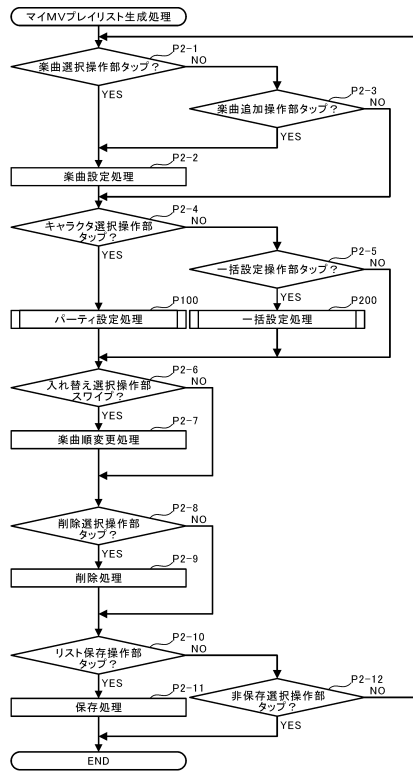


FIG.29

【図 30】

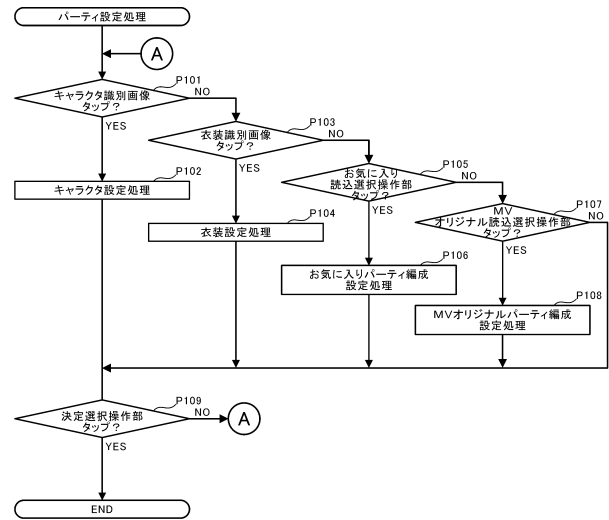


FIG.30

【図 31】

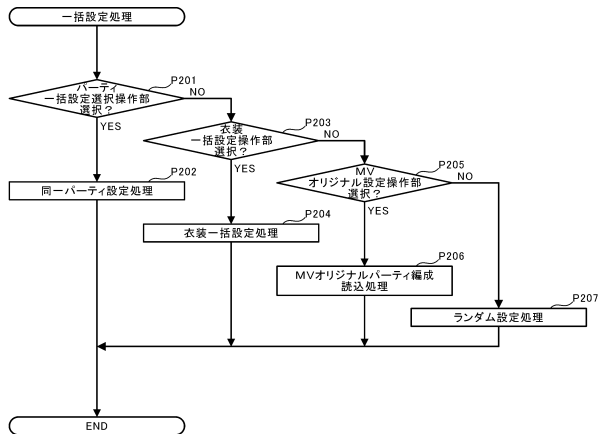


FIG.31

【図 32】

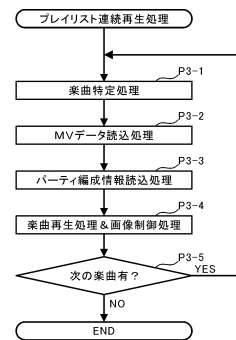


FIG.32

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6865877(JP, B1)
[デステ] MVプレイリストとは 場所はどこ?衣装変更はできる?, デレ研 [online], 2021年03月05日, <https://dere-ken.com/?p=1129>, [2022年2月8日検索]
デステの悪い点・改善点をまとめてみた。神ゲーになるためには?, たなげー! [online], 2018年02月01日, <https://tanage.hatenablog.jp/entry/2018/02/01/224019>, [2022年2月8日検索]
シャドウバース [攻略]: デッキ構築のコツと落とし穴, Appliv Games [online], 2016年06月27日, <https://games.app-liv.jp/archives/145058>, [2022年6月6日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 9/24
A63F 13/00-13/98