

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2024年5月10日(10.05.2024)



(10) 国際公開番号
WO 2024/095544 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/52 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/53 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2023/027242
- (22) 国際出願日: 2023年7月25日(25.07.2023)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2022-175332 2022年11月1日(01.11.2022) JP
- (71) 出願人: 株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 岩 ▲ 崎 ▼ 由佳 (IWASAKI, Yuka); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 可知 正志 (KACHI, Masashi); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 奥 明香里 (OKU,

Akari); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).

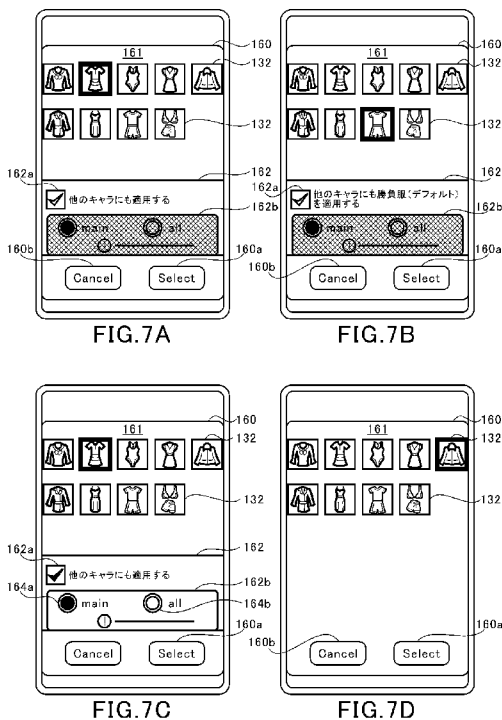
(74) 代理人: 弁理士法人 青海国際特許事務所 (AOMI PATENT); 〒1010052 東京都千代田区神田小川町1-8-8 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING PROGRAM, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING SYSTEM

(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) Abstract: This information processing program causes a computer to execute: a process of displaying a costume selection dialog 160 including a first display region 161 where a display type of an appearance of an object can be selected, having the option to select either a common display type in which appearances of a plurality of objects are in common, or a special display type in which the appearance differs for each of the plurality of objects, and a second display region 162 where an application range of a display type selected by a player can be selected, and a prescribed object or a plurality of objects can be selected as the application range; a process of determining, when the special display type is selected and the plurality of objects are selected as the application range, whether or not a display condition is satisfied for each of the plurality of objects; and a process of displaying an object determined to satisfy the display condition from among the plurality of objects, in an appearance corresponding to the special display type.

WO 2024/095544 A1

MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

規則4.17に規定する申立て：

- 一 不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関する申立て（規則4.17(v)）

添付公開書類：

- 一 国際調査報告（条約第21条(3)）

(57) 要約：情報処理プログラムは、オブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数のオブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数のオブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域161、および、プレイヤによって選択された表示種別の適用範囲を選択可能であって、適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域162を含む衣装選択ダイアログ160を表示する処理と、特別表示種別が選択され、かつ、適用範囲として複数のオブジェクトが選択された場合、複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、複数のオブジェクトのうち、表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

明 細 書

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

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、例えば特許文献1に示されるように、ゲーム画面に表示されるキャラクターに、プレイヤーが選択した衣装を着用させることができるゲームが知られている。このように、プレイヤーの好みに合わせてキャラクターの衣装を設定することができるので、キャラクターへの愛着心が高まり、ゲームの興趣が向上する。

[0003] また、特許文献1には、複数のキャラクターに対して、同一の衣装を一括して着用させることについて開示がある。このように、複数のキャラクターに対する一括設定機能が設けられることで、プレイヤーの操作性が向上する。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特許第7089546号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 上記の一括設定機能は、さまざまなゲーム分野で採用されているが、従来の一括設定機能では、対象となる全てのキャラクターに対して、同一の衣装やアイテム等を設定することしかできない。そのため、例えば、多数のキャラクターの衣装を異ならせる場合には、全てのキャラクターのそれぞれに対して、衣装等を個別に設定しなければならず、プレイヤーに煩雑な操作が要求されるという課題がある。

[0006] 本発明は、プレイヤーの操作性を向上す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

[0007] 上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第2表示領域の表示を変化させる処理と、

前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクトを、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

[0008] 前記オブジェクトには、前記特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクトと、前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトとが含まれ、

前記特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクト、および、前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトを識別するための識別情報が設けられ、

前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトが所定条件を満たした場合、該オブジェクトを前記特別表示種別に対応する外観で表示可能とする処理、

をコンピュータに遂行させてもよい。

[0009] 前記ゲーム画面は、第1のポジションおよび第2のポジションのそれぞれに配置された前記オブジェクトが表示されるゲーム画面を含み、

前記第1のポジションまたは前記第2のポジションに配置された前記オブジェクトをプレイヤーに選択可能とする処理、

をコンピュータに遂行させ、

前記所定のオブジェクトは、プレイヤーによって選択されたオブジェクトであり、

前記選択画面を表示する処理は、

前記第1のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、前記第2表示領域において、前記適用範囲を、前記第1のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、前記ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能とし、

前記第2のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、前記第2表示領域において、前記適用範囲を、前記第2のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、前記ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能としてもよい。

[0010] 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、

ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第2表示領域の表示を変化させる処理と、

前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクト

を、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、を含む。

[0011] 上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第2表示領域の表示を変化させる処理と、

前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクトを、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、を遂行する。

発明の効果

[0012] 本発明によれば、プレイヤーの操作性を向上することができる。

図面の簡単な説明

- [0013] [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 2 A 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 2 B は、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。
- [図3]図 3 は、ホーム画面の一例を説明する図である。
- [図4]図 4 は、ライブ楽曲選択画面の一例を説明する図である。
- [図5]図 5 A は、ライブ準備画面の一例を説明する第 1 の図である。図 5 B は、ライブ準備画面の一例を説明する第 2 の図である。
- [図6]図 6 は、キャラクタ選択ダイアログの一例を説明する図である。
- [図7]図 7 A は、衣装選択ダイアログの一例を説明する第 1 の図である。図 7 B は、衣装選択ダイアログの一例を説明する第 2 の図である。図 7 C は、衣装選択ダイアログの一例を説明する第 3 の図である。図 7 D は、衣装選択ダイアログの一例を説明する第 4 の図である。
- [図8]図 8 A は、変形例の衣装選択ダイアログの一例を説明する第 1 の図である。図 8 B は、変形例の衣装選択ダイアログの一例を説明する第 2 の図である。
- [図9]図 9 は、キャラクタに関する情報を説明する図である。
- [図10]図 10 は、ゲーム媒体 1 D に紐付く情報を説明する図である。
- [図11]図 11 は、衣装 1 D を説明する図である。
- [図12]図 12 は、衣装 1 D に紐付けられる情報を説明する図である。
- [図13]図 13 は、頭部 1 D を説明する図である。
- [図14]図 14 は、尻尾 1 D を説明する図である。
- [図15]図 15 は、一括設定機能で共通衣装が設定された場合を説明する図である。
- [図16]図 16 は、一括設定機能で個別衣装が設定された場合を説明する図である。
- [図17]図 17 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18]図18は、プレイヤ端末におけるライブ演出準備処理の一例を説明するフローチャートである。

[図19]図19は、プレイヤ端末におけるライブ準備画面表示中処理の一例を説明するフローチャートである。

[図20]図20は、プレイヤ端末における衣装選択処理の一例を説明するフローチャートである。

[図21]図21は、プレイヤ端末における衣装設定処理の一例を説明するフローチャートである。

[図22]図22は、プレイヤ端末におけるキャラクタ情報設定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

[0014] 以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、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。

[0015] (情報処理システムSの全体の構成)

図1は、情報処理システムSの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムSは、プレイヤ端末1と、サーバ1000と、通信基地局Naを有する通信ネットワークNとを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

[0016] プレイヤ端末1は、通信ネットワークNを介してサーバ1000との通信を確立することができる。プレイヤ端末1は、サーバ1000と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末1としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末1として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

[0017] サーバ1000は、複数のプレイヤー端末1と通信接続される。サーバ1000は、ゲームをプレイするプレイヤーごとに各種の情報（プレイヤー情報）を蓄積する。また、サーバ1000は、プレイヤー端末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。

[0018] 通信基地局Naは、通信ネットワークNと接続され、プレイヤー端末1と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワークNは、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤー端末1とサーバ1000との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

[0019] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤー端末1およびサーバ1000がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤー端末1とサーバ1000との協働によって、ゲームが進行可能となる。

[0020] (プレイヤー端末1およびサーバ1000のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤー端末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1000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、プレイヤー端末1は、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。

[0021] また、図2Bに示すように、サーバ1000は、CPU1010、メモリ1012、バス1014、入出力インタフェース1016、記憶部1018、通信部1020、入力部1022、出力部1024を含んで構成される。

[0022] なお、サーバ1000のCPU1010、メモリ1012、バス1014、入出力インタフェース1016、記憶部1018、通信部1020、入力部1022、出力部1024の構成および機能は、それぞれ、プレイヤー端末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、プレイヤー端末1のハードウェアの構成について説明し、

サーバ1000については説明を省略する。

- [0023] 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な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。
- [0024] 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。
- [0025] 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。
- [0026] 通信部20は、通信基地局Naと無線により通信接続され、通信ネットワークNを介して、サーバ1000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1000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。
- [0027] 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。
- [0028] 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。

[0029] (ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システムS(ゲーム装置G)により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。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1000からプレイヤー端末1に予めダウンロードし、サーバ1000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、サーバ1000に記憶されている各種の情報を受信し、タッチパネル26にゲーム画面を表示する。

[0030] 図3は、ホーム画面100の一例を説明する図である。プレイヤー端末1においてゲームアプリケーションが起動されると、タッチパネル26にホーム画面100が表示される。ホーム画面100の下部には、メニューバー102が表示される。メニューバー102には、プレイヤーが操作(タップ)可能な複数の操作部が設けられている。

[0031] ここでは、メニューバー102に、ホーム画面選択操作部102a、強化画面選択操作部102b、ストーリー画面選択操作部102c、レースゲーム選択操作部102d、ガチャ画面選択操作部102eが設けられている。なお、メニューバー102においては、タッチパネル26に表示中の画面が識別できるように、表示中の画面に対応する操作部が強調表示される。ホーム画面選択操作部102aがタップされると、図3に示すホーム画面100がタッチパネル26に表示される。

[0032] 強化画面選択操作部102bがタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤーが所持する育成ゲーム媒体を強化することができる。本実施形態では、管理者から複数種類の育成ゲーム媒体が提供される。プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により当選することで、育成ゲーム媒体を獲得することができる。また、管理者から、所定の育成ゲーム媒体がプレイヤーに無償で付与されてもよい。プレイヤーは、抽選で獲得した育成ゲーム媒体や、管理者から付与された育成ゲーム媒体を所持することがで

きる。

- [0033] 育成ゲーム媒体は、後述する育成ゲームで使用されるものであり、育成ゲーム媒体ごとに育成ゲーム媒体IDが設定されている。また、育成ゲーム媒体、すなわち、育成ゲーム媒体IDには、必ず、1つのゲーム媒体IDが紐付けられている。詳しくは後述するが、ゲーム媒体IDは、ゲーム媒体ごとに設けられる。ここでは、ゲーム媒体はキャラクタであり、ゲーム媒体IDには、1体のキャラクタが紐付けられている。したがって、育成ゲーム媒体には、必ず、1体のキャラクタが紐付けられていると言える。以下では、ゲーム媒体をキャラクタと呼ぶ場合がある。また、プレイヤーが所持している育成ゲーム媒体を所持育成ゲーム媒体と呼び、所持育成ゲーム媒体に紐付けられたキャラクタを所持キャラクタと呼ぶ場合がある。
- [0034] 育成ゲーム媒体には、レベルが紐付けられている。ここでは、育成ゲーム媒体に対して、2から5のいずれかのレベルが紐付けられている。なお、育成ゲーム媒体には、上記のゲーム媒体（ゲーム媒体ID）、レベル、パラメータに加えて、育成ゲーム媒体名が紐付けられている。各育成ゲーム媒体は、複数の種別にグループ分けされている。
- [0035] 同一種別のグループに属する複数の育成ゲーム媒体には、いずれも同一のゲーム媒体ID、育成ゲーム媒体名が紐付けられている。一方で、同一種別のグループに属する複数の育成ゲーム媒体には、異なるレベルおよびパラメータが紐付けられている。ここでは、同一種別のグループに属する複数の育成ゲーム媒体には、レベルが高くなるほど、育成ゲームで有利なパラメータが紐付けられている。
- [0036] プレイヤーは、所持育成ゲーム媒体を強化することで、所持育成ゲーム媒体に紐付けられたレベルを高めることができる。より厳密には、プレイヤーは、所持育成ゲーム媒体を強化することで、現在の所持育成ゲーム媒体よりも、同一種別のグループに属する、よりレベルの高い育成ゲーム媒体を所持することができる。
- [0037] 例えば、プレイヤーが、レベル2の所持育成ゲーム媒体を強化したとする。

この場合、レベルが強化されたレベル2の所持育成ゲーム媒体と同一種別のグループに属する、レベル3の育成ゲーム媒体が所持育成ゲーム媒体となる。これにより、プレイヤは、以後、育成ゲームにおいて、レベル3の所持育成ゲーム媒体を使用することができる。つまり、同一種別のグループとは、異なるIDで管理されたレベル違いの同一キャラクタの集まりである。もちろん、この構成に限られず、同一キャラクタ（同じキャラクタの育成ゲーム媒体）を同じIDで管理をして、紐づくデータのみを変更してもよい。

[0038] ストーリ画面選択操作部102cがタップされると、不図示のストーリ画面が表示される。ここでは、ゲームに登場するキャラクタごとにストーリ画像が設けられている。プレイヤは、ストーリ画面において、キャラクタおよびストーリ画像を選択して視聴することができる。

[0039] レースゲーム選択操作部102dがタップされると、不図示のレースゲーム選択画面が表示される。本実施形態では、後述する育成ゲームで育成した育成キャラクタを出走させることができるさまざまなレースゲームが提供される。プレイヤは、レースゲーム選択画面において、育成キャラクタを出走させるレースゲームを選択することができる。レースゲームとしては、複数の育成キャラクタによって編成されたチームと、コンピュータにより選択された他のプレイヤのチームとを対戦させるチーム競技ゲームがある。チーム競技ゲームは、他のプレイヤとランキングを競うゲーム性を有している。

[0040] ガチャ画面選択操作部102eがタップされると、不図示のガチャ画面が表示される。ガチャ画面において、プレイヤは、ゲーム内通貨を消費して、ガチャ抽選を行うことができる。プレイヤは、ガチャ抽選において育成ゲーム媒体を獲得することができる。

[0041] また、ホーム画面100において、メニューバー102の上方には、育成ゲーム操作部104が設けられている。育成ゲーム操作部104がタップされると、育成ゲーム画面が表示される。プレイヤは、育成ゲームにおいて、所持育成ゲーム媒体を選択することで、いずれか1体の所持キャラクタを育成対象キャラクタに選択することができる。そして、育成ゲームでは、育成

対象キャラクタに紐付けられたさまざまなパラメータが更新され、最終的に育成キャラクタが生成される。プレイヤは、育成ゲームで生成した育成キャラクタを用いて、上記のレースゲーム等をプレイすることができる。

[0042] なお、上記のゲームの内容は一例に過ぎない。以下に説明する技術的事項は、育成ゲームに限らず、スポーツゲーム、アクションゲーム、シューティングゲーム、シュミレーションゲーム、RPG(Roll Playing Game)、パズルゲーム等、あらゆるゲームジャンルに適用可能である。

[0043] そして、本実施形態では、プレイヤは、ライブ演出を視聴することができる。本実施形態において、ライブ演出とは、キャラクタが歌唱やダンスをしているライブ映像に合わせて、ボーカルサウンドとBGM(Background Music)とが出力される演出である。以下に、ライブ演出について詳述する。ホーム画面100には、ライブ選択ボタン106が設けられている。ライブ選択ボタン106がタップされると、ライブ楽曲選択画面110が表示される。

[0044] 図4は、ライブ楽曲選択画面110の一例を説明する図である。ライブ演出は、楽曲およびライブ映像が異なる複数のパターンが設けられている。換言すれば、ライブ演出は楽曲ごとに設けられており、楽曲によって異なるライブ映像が再生される。プレイヤは、ライブ楽曲選択画面110において、視聴する楽曲、すなわち、ライブ演出の種類を選択することができる。

[0045] 具体的には、ライブ楽曲選択画面110には、楽曲ごとに設けられたジャケット画像112が表示される。ここでは、ライブ楽曲選択画面110の略中央にジャケット画像112aが表示されている。また、ジャケット画像112aの左右それぞれに、ジャケット画像112b、112cが表示されている。ジャケット画像112aは、ジャケット画像112b、112cよりも大きく表示されている。ライブ楽曲選択画面110において、画面中央に大きく表示されるジャケット画像112aは、現在、仮選択中の楽曲を示す。

[0046] ライブ楽曲選択画面110のうち、ジャケット画像112が表示されている領域の近傍において、左右方向のスイープ・フリック操作が入力されると

、ライブ楽曲選択画面110に表示されるジャケット画像112が順次切り替わる。プレイヤは、ライブ楽曲選択画面110の略中央に表示されるジャケット画像112aを切り替えることで、ライブ演出の楽曲を選択することができる。

[0047] なお、ライブ演出用の楽曲には、プレイヤが無償でライブ演出を視聴することができる楽曲と、解放条件を満たしたプレイヤのみがライブ演出を視聴することができる楽曲とが含まれる。解放条件としては、例えば、上記した所定のストーリー画像が視聴されたこと、上記のレースゲームや育成ゲーム等で所定の条件が達成されたこと、所定のキャラクタを所持していること等が挙げられる。ただし、解放条件は特に限定されるものではない。また、解放条件は必須ではなく、全てのプレイヤが無条件でライブ演出を視聴可能でもよい。さらには、一部のライブ演出は、ゲーム内通貨や現実の通貨等、所定の対価を支払うことで視聴可能となってもよい。

[0048] また、ライブ楽曲選択画面110には、リターンボタン114およびライブ準備ボタン116が表示される。リターンボタン114がタップされると、ライブ楽曲選択画面110からホーム画面100に画面が切り替わる。ライブ準備ボタン116がタップされると、仮選択中の楽曲が選択楽曲に設定され、ライブ準備画面120が表示される。

[0049] 図5Aは、ライブ準備画面120の一例を説明する第1の図である。図5Bは、ライブ準備画面120の一例を説明する第2の図である。上記したように、ライブ演出では、タッチパネル26にライブ映像が再生される。このとき再生されるライブ映像には、複数のキャラクタが登場する。プレイヤは、ライブ映像に登場するキャラクタを選択して設定することができる。なお、各楽曲には、ライブ映像に登場するキャラクタ数が予め設定されており、プレイヤは、楽曲ごとに設定された数だけ、キャラクタを設定する必要がある。

[0050] また、各楽曲には、ライブ映像に登場するキャラクタの配置、すなわち、ポジションが設定されている。ポジションは、メインポジションとバックポ

ポジションとに大別される。プレイヤーは、メインポジションおよびバックポジションのそれぞれに配置するキャラクターを選択することができる。メインポジションに配置されるキャラクターは、バックポジションに配置されるキャラクターよりも、ライブ映像で表示される時間が長く、より目立つキャラクターとなる。また、詳しい説明は省略するが、メインポジションに配置されたキャラクターは、ボーカルの担当となり、ライブ映像において楽曲を歌唱するキャラクターとなる。

[0051] メインポジションおよびバックポジションの数や、ライブ映像中に表示されるキャラクターの位置関係は楽曲ごとに設定されている。図5 Aおよび図5 Bに示す楽曲には、メインポジションが3つ、バックポジションが9つ設定されている。各ポジションには番号が紐付けられており、ここでは、1番から3番のポジションがメインポジションとなり、4番から12番のポジションがバックポジションとなっている。なお、ここでは、メインポジションとバックポジションの2つのポジションに大別されるが、ポジションの種類はこれに限らず、ポジションの数は任意の数としてもよい。

[0052] ライブ準備画面120の上部には、メインポジション選択操作部122 aおよびバックポジション選択操作部122 bが設けられている。メインポジション選択操作部122 aがタップされると、図5 Aに示すように、ライブ準備画面120において、メインポジションに配置するキャラクターが選択可能となる。また、バックポジション選択操作部122 bがタップされると、図5 Bに示すように、ライブ準備画面120において、バックポジションに配置するキャラクターが選択可能となる。以下では、ライブ準備画面120のうち、メインポジションに配置するキャラクターを選択可能な画面をメイン設定画面120 aと呼び、バックポジションに配置するキャラクターを選択可能な画面をバック設定画面120 bと呼ぶ。

[0053] なお、楽曲には、メインポジションのみが設けられ、バックポジションが設けられていない楽曲が含まれている。メインポジションのみが設けられる楽曲が選択された場合、ライブ準備画面120において、バックポジション

選択操作部 1 2 2 b がグレーアウトして表示される。この場合、バックポジション選択操作部 1 2 2 b がタップされると、バックポジションが設けられていない旨が表示される。つまり、メインポジションのみが設けられる楽曲が選択された場合、バックポジション選択操作部 1 2 2 b が表示されることはない。

[0054] メイン設定画面 1 2 0 a では、図 5 A に示すように、メインポジションの番号を示すポジション番号識別表示 1 2 4 が表示される。メイン設定画面 1 2 0 a では、選択楽曲に設定されている全てのメインポジションの番号が、ポジション番号識別表示 1 2 4 によって表示される。図 5 A に示す例では、1 から 3 の数字が記された 3 つのポジション番号識別表示 1 2 4 が表示されている。ポジション番号識別表示 1 2 4 の下部には、現在、各メインポジションに設定されているキャラクタのイメージ画像 1 2 6 が表示される。

[0055] より厳密には、プレイヤは、ポジションの番号ごとにキャラクタを設定することができる。したがって、メイン設定画面 1 2 0 a においては、ポジション番号識別表示 1 2 4 の下部に、そのポジション番号識別表示 1 2 4 に記される番号に設定されたキャラクタのイメージ画像 1 2 6 が表示される。

[0056] イメージ画像 1 2 6 には、キャラクタの全身が表示されており、現在、メインポジションの各番号に設定されているキャラクタの顔が識別可能となっている。なお、以下では、キャラクタの全身のうち、顔を含む首から上の部位を頭部と呼ぶ。イメージ画像 1 2 6 には、現在設定されているキャラクタの頭部画像が含まれる。また、イメージ画像 1 2 6 の下方には、キャラクタアイコン 1 2 8 が表示される。キャラクタアイコン 1 2 8 には、現在設定されているキャラクタの頭部が表示されている。

[0057] キャラクタアイコン 1 2 8 がタップされると、メインポジションの番号の選択状態となる。例えば、3 の数字が記されたポジション番号識別表示 1 2 4 の下方のキャラクタアイコン 1 2 8 がタップされた場合、3 番の選択状態となる。また、例えば、1 の数字が記されたポジション番号識別表示 1 2 4 の下方のキャラクタアイコン 1 2 8 がタップされた場合には、1 番の選択状

態となる。そして、キャラクタアイコン128がタップされると、キャラクタ選択ダイアログ150が表示される。

[0058] 図6は、キャラクタ選択ダイアログ150の一例を説明する図である。キャラクタ選択ダイアログ150には、プレイヤーの所持キャラクタに対応するキャラクタアイコン128が複数表示される。キャラクタ選択ダイアログ150においては、全ての所持キャラクタに対応するキャラクタアイコン128が表示される。したがって、キャラクタ選択ダイアログ150に表示されるキャラクタアイコン128の数は、プレイヤーの所持キャラクタの数と一致する。

[0059] また、キャラクタ選択ダイアログ150の左上には、指定なしボタン128aが1つ表示される。指定なしボタン128aは、キャラクタを指定しないことを選択するための操作部である。指定なしボタン128aがタップされると、予め用意されている複数のモブキャラクタの中から1体のモブキャラクタがランダムに選択される。なお、モブキャラクタは、プレイヤーが所持可能なキャラクタとは別に用意されたキャラクタである。

[0060] また、キャラクタ選択ダイアログ150の下部には、キャンセルボタン150aおよび選択ボタン150bが設けられている。キャンセルボタン150aがタップされると、キャラクタ選択ダイアログ150が閉じられ、キャラクタ選択ダイアログ150が表示される直前のライブ準備画面120が表示される。また、キャラクタ選択ダイアログ150において、いずれかのキャラクタアイコン128がタップされると、タップされたキャラクタアイコン128に紐付くキャラクタの仮選択状態となる。なお、指定なしボタン128aがタップされると、ランダムに決定されたモブキャラクタの仮選択状態となる。

[0061] いずれかのキャラクタの仮選択状態で選択ボタン150bがタップされると、仮選択状態中のキャラクタが、先に選択されたポジションの番号に設定される。プレイヤーが選択したキャラクタがポジションの番号に設定されると、キャラクタ選択ダイアログ150が閉じられ、キャラクタ選択ダイアログ

150が表示される直前のライブ準備画面120が表示される。このとき、設定されたキャラクタが変更されていると、ライブ準備画面120において、変更後のキャラクタに対応する画像が表示される。

[0062] 例えば、図5Aに示すように、メイン設定画面120aにおいて、1の数字が記されたポジション番号識別表示124の下方のキャラクタアイコン128がタップされたとする。そして、キャラクタ選択ダイアログ150においてキャラクタが変更されると、キャラクタ選択ダイアログ150が閉じられた際に、メイン設定画面120aが表示される。このとき、メイン設定画面120aには、変更後のキャラクタに対応するイメージ画像126およびキャラクタアイコン128が表示される。

[0063] また、図5Bに示すように、バック設定画面120bの上部には、ライブ映像におけるメインポジションおよびバックポジションの配置関係が表示される。また、ここでは、現在、各番号に設定されているキャラクタのイメージ画像130が、番号に対応して表示される。

[0064] また、バック設定画面120bにおいては、バックポジションの番号が記されたポジション番号識別表示124が表示される。図5Bに示す例では、4から8の数字が記された5つのポジション番号識別表示124が表示されている。ポジション番号識別表示124の下方には、上記と同様に、キャラクタアイコン128が表示されている。バック設定画面120bに表示されるキャラクタアイコン128がタップされると、メイン設定画面120aにおいてキャラクタアイコン128がタップされた場合と同様に、キャラクタ選択ダイアログ150が表示される。プレイヤーは、バック設定画面120bにおいてキャラクタアイコン128をタップすることで、バックポジションの各番号に設定するキャラクタを選択、変更することができる。

[0065] なお、図5Bに示す例では、4番から12番のバックポジションが設けられている。バック設定画面120bにおいて、左方向のスワイプ・フリック操作が入力されると、9番以降のバックポジションに対応するポジション番号識別表示124およびキャラクタアイコン128が表示される。

- [0066] 以上のように、プレイヤは、メイン設定画面120aにおいてキャラクタアイコン128をタップすることで、メインポジションの各番号に配置するキャラクタを設定することができる。同様に、プレイヤは、バック設定画面120bにおいてキャラクタアイコン128をタップすることで、バックポジションの各番号に配置するキャラクタを設定することができる。
- [0067] なお、楽曲が選択された後に最初にライブ準備画面120が表示される際には、初期設定として、全てのポジションに所定のキャラクタが設定されている。したがって、プレイヤは、ライブ準備画面120において、各ポジションに配置するキャラクタを、初期設定のキャラクタから、他のキャラクタに変更することができる。ただし、最初にライブ準備画面120が表示された際には、一部または全部のポジションに対して、いずれのキャラクタも設定されていないようにしてもよい。あるいは、過去にライブ演出が視聴された楽曲については、最後に設定されたキャラクタが初期設定として設定されてもよい。
- [0068] また、ライブ準備画面120には、キャラクタアイコン128の下方に衣装アイコン132が表示される。詳しくは後述するが、プレイヤは、衣装アイコン132をタップすることで、キャラクタが着用する衣装を選択、設定することができる。この衣装についても、初期設定として、全てのキャラクタに所定の衣装が設定されている。なお、ライブ準備画面120では、全てのポジションについて、キャラクタおよび衣装が未設定の状態となることがない。換言すれば、ライブ準備画面120においては、全てのポジションに対して、いずれかのキャラクタおよび衣装が設定された状態となっている。
- [0069] また、ライブ準備画面120には、おまかせボタン134が設けられている。おまかせボタン134がタップされると、不図示のおまかせ設定画面が表示される。このおまかせ設定画面では、プレイヤは、メインポジションまたはバックポジションのいずれかを選択したうえで、キャラクタおよび衣装のそれぞれについて、「お勧め」または「ランダム」を選択することができる。「お勧め」が選択されると、プレイヤが選択したメインポジションまた

はバックポジションに、楽曲ごとに予め設定された「お勧め」のキャラクタまたは衣装が設定される。また、「ランダム」が選択されると、プレイヤーが選択したメインポジションまたはバックポジションに、ランダム抽選で決定されたキャラクタまたは衣装が設定される。

[0070] そして、ライブ準備画面120に設けられた開始ボタン136がタップされると、ライブ演出が開始される。このライブ演出の開始時には、ライブ準備画面120で設定されたキャラクタが、設定されたポジションで歌唱やダンスを行うライブ映像が生成される。このとき、ライブ映像に登場するキャラクタは、ライブ準備画面120で設定された衣装を纏っている。

[0071] 上記したように、ライブ準備画面120では、プレイヤーは、着用させる衣装をキャラクタごとに設定することができる。このとき、衣装の種類が多様化することで、ライブ映像が多様化され、ゲームの興趣が向上する。一方で、本実施形態では、楽曲によっては、ライブ演出に登場するキャラクタの数が非常に多くなる。このように、登場するキャラクタの数が多い場合に、全てのキャラクタに対して衣装を個別に設定すると、プレイヤーの操作が煩雑となる。本実施形態では、プレイヤーの操作を簡素化しながらも、演出の多様化を実現するべく、以下のように衣装の設定がなされる。

[0072] 図7Aは、衣装選択ダイアログ160の一例を説明する第1の図である。図7Bは、衣装選択ダイアログ160の一例を説明する第2の図である。図7Cは、衣装選択ダイアログ160の一例を説明する第3の図である。図7Dは、衣装選択ダイアログ160の一例を説明する第4の図である。図5Aまたは図5Bに示すライブ準備画面120において、衣装アイコン132がタップされると、衣装を設定する対象となるキャラクタ、すなわち、対象キャラクタが設定される。

[0073] ここでは、タップされた衣装アイコン132に紐づくポジションの番号に設定されているキャラクタが対象キャラクタとなる。具体的には、ライブ準備画面120においてタップされた衣装アイコン132の上方にはポジション番号識別表示124が表示されている。このポジション番号識別表示12

4に記された番号に設定されているキャラクタが、対象キャラクタに設定される。

[0074] また、衣装アイコン132がタップされると、図7Aに示す衣装選択ダイアログ160が表示される。衣装選択ダイアログ160の上部には、第1表示領域161が設けられる。第1表示領域161には、対象キャラクタに着用可能な衣装に対応する衣装アイコン132が表示される。第1表示領域161では、現在、対象キャラクタに設定されている衣装に対応する衣装アイコン132が強調表示される。

[0075] 第1表示領域161において、衣装アイコン132がタップされると、タップされた衣装アイコン132に紐づく衣装の仮選択状態となる。衣装選択ダイアログ160の下部には、選択ボタン160aおよびキャンセルボタン160bが設けられている。選択ボタン160aがタップされると、仮選択状態中の衣装が、対象キャラクタの衣装として設定される。なお、キャンセルボタン160bがタップされると、衣装選択ダイアログ160が閉じられ、ライブ準備画面120が表示される。

[0076] また、衣装選択ダイアログ160の下部には、第2表示領域162が設けられている。第2表示領域162は、仮選択状態中の衣装を、対象キャラクタを含む複数のキャラクタに一括して設定するための操作領域である。換言すれば、第2表示領域162は、プレイヤーによって選択された衣装、または、その種別の適用範囲を選択可能とする操作領域である。第2表示領域162には、チェックボックス162aと、適用ポジション選択部162bとが設けられる。チェックボックス162aは、仮選択状態中の衣装を、他のキャラクタに適用するか否かを設定する操作を受け付ける。換言すれば、チェックボックス162aは、仮選択状態中の衣装を複数のキャラクタに一括設定する一括設定機能の有効または無効を切り替える操作を受け付ける。なお、後述する図11および図12の説明における情報を用いて、一括設定をするか否かが自動的に切り替えられてもよい。

[0077] チェックボックス162aの近傍には、一括設定機能を有効にすることの

表記がなされている。なお、この表記は、仮選択状態中の衣装の種類、換言すれば、衣装の表示種別によって異なる。キャラクターが着用する衣装の表示種別（種類）は、複数のキャラクターで外観が共通となる共通表示種別、または、複数のキャラクターで外観が異なる個別表示種別に大別される。以下では、共通表示種別に分類される衣装を共通衣装と呼び、個別表示種別に分類される衣装を個別衣装と呼ぶ。共通衣装は、キャラクターの種類に拘わらず、全てのキャラクターに設定可能な衣装である。この共通衣装は、着用しているキャラクターの種類に拘わらず、装飾や色等の見た目が同じとなる。共通衣装は、具体的に、例えば、学校共通の制服のようなものである。

[0078] また、個別衣装は、対象キャラクターが限定される衣装である。換言すれば、個別衣装は、所定のキャラクターのみに設定することができる。ここでは、1つの個別衣装を設定可能なキャラクターは1体のみである。個別衣装は、例えば、レースゲームの特定レース用に、所定のキャラクターのためだけにデザインされた勝負用の衣装（以下、勝負服という）である。また、個別衣装は、例えば、キャラクター個々に設けられた私服である。

[0079] 衣装アイコン132は、キャラクターに着用させる衣装モデルをデフォルトとしたアイコンである。なお、衣装アイコン132は、衣装の表示種別を識別可能にしても良い。具体的に、例えば、制服（共通衣装）や、勝負服や私服（個別衣装）等の文字を表示しても良いし、共通衣装と個別衣装とでアイコンの色を変えても良い。また、共通衣装と個別衣装をタブ切替にして、対応する衣装アイコンをそれぞれ表示しても良い。以下、一例として、衣装アイコン132の選択（仮選択）のことを、表示種別の選択（仮選択）として説明する。

[0080] 共通衣装が仮選択状態中の場合、チェックボックス162aの近傍には、他のキャラクターにも一括して設定することを説明する表記（図7Aでは、「他のキャラにも適用する」の文字）がなされる。なお、共通衣装によっては、一括設定が不可能な場合があってもよい。

[0081] 一方、個別衣装が仮選択状態中の場合、チェックボックス162aの近傍

には、図 7 B に示すように、仮選択状態中の個別衣装を他のキャラクタにも一括して設定することを説明する表記（図 7 B では、「他のキャラにも勝負服（デフォルト）を適用する」の文字）がなされる。なお、詳しくは後述するが、個別表示種別（個別衣装）は、さらに複数の特別表示種別（特別衣装）にグループ分けされる。特別表示種別（特別衣装）によっては、一括設定が不可能な場合がある。

[0082] 一括設定が不可能な特別衣装（後述する第 2 特別衣装および第 3 特別衣装）が仮選択状態である場合には、図 7 D に示すように、第 2 表示領域 1 6 2 が非表示となる。第 2 表示領域 1 6 2 が非表示となることで、プレイヤは、仮選択状態中の特別衣装を、複数のキャラクタに一括設定することが不可能となる。なお、ここでは、一括設定が不可能な特別衣装が仮選択状態である場合、第 2 表示領域 1 6 2 を非表示としたが、例えば、第 2 表示領域 1 6 2 をグレイアウトして表示させ、プレイヤの操作を受け付けないようにしてもよい。あるいは、第 2 表示領域 1 6 2 が表示されるものの、チェックボックス 1 6 2 a に対する操作が受け付け不可能に設定されてもよい。この場合、例えば、第 2 表示領域 1 6 2 の表示色を、通常と異ならせてもよい。

[0083] なお、例えば、一括設定が可能な個別衣装が複数設けられる場合、以下の変形例のように、仮選択状態中の個別衣装を他のキャラクタにも一括して設定することを説明する表記がなされてもよい。

[0084] 図 8 A は、変形例の衣装選択ダイアログの一例を説明する第 1 の図である。図 8 B は、変形例の衣装選択ダイアログの一例を説明する第 2 の図である。例えば、後述する第 2 特別衣装および水着が、一括設定が可能な個別衣装であったとする。この場合、例えば、第 2 特別衣装が仮選択状態中の場合、チェックボックス 1 6 2 a の近傍には、図 8 A に示すように、「他のキャラにも第 2 勝負服を適用する」といったメッセージが表示されるとよい。また、例えば、水着が仮選択状態中の場合、チェックボックス 1 6 2 a の近傍には、図 8 B に示すように、「他のキャラにも水着を適用する」といったメッセージが表示されるとよい。

- [0085] このように、他のキャラクタに適用される衣装の種別がわかるようにメッセージが表示されることで、プレイヤーの誤操作を防ぐことができ、視認性および操作性が向上する。また、共通衣装を一括設定する場合と、個別衣装を一括設定する場合とで、表示されるメッセージを異ならせることによっても、誤操作の発生が抑制される。さらに、プレイヤーは、様々な種別があってキャラクタ毎に異なる衣装を、複数のキャラクタに対して効率よく着用させることができる。
- [0086] 衣装選択ダイアログ160の表示開始時には、一括設定機能が無効に設定されており、チェックボックス162aが、図7Aに示すように表示されている。この状態では、適用ポジション選択部162bがグレーアウトして表示されており、適用ポジション選択部162bへの操作入力が無効となっている。図7Aに示す状態で、チェックボックス162aがタップされると、一括設定機能が有効に設定される。この状態では、図7Cに示すように、チェックボックス162aにおいて、チェックマークが強調表示され、適用ポジション選択部162bが通常表示される。
- [0087] 適用ポジション選択部162bには、図7Cに示すように、一部キャラクタ選択トグル164aおよび全キャラクタ選択トグル164bが設けられている。一部キャラクタ選択トグル164aおよび全キャラクタ選択トグル164bは択一的に選択可能である。一部キャラクタ選択トグル164aおよび全キャラクタ選択トグル164bは、仮選択状態中の衣装を適用する範囲を設定する操作を受け付ける。
- [0088] 一部キャラクタ選択トグル164aがタップされると、仮選択状態中の衣装が、一部のキャラクタに適用される。ここで、対象キャラクタがメインポジションに設定されている場合、一部キャラクタ選択トグル164aが選択されると、仮選択状態中の衣装の適用範囲が、メインポジションに設定されている全てのキャラクタとなる。この場合、一部キャラクタ選択トグル164aの近傍には、図7Cに示すように「main」と表示され、衣装が適用されるキャラクタが、メインポジションに設定されているキャラクタである

ことが報知される。

[0089] 一方、対象キャラクタがバックポジションに設定されている場合、一部キャラクタ選択トグル164aが選択されると、仮選択状態中の衣装の適用範囲が、バックポジションに設定されている全てのキャラクタとなる。この場合、一部キャラクタ選択トグル164aの近傍には「back」と表示される。これにより、衣装が適用されるキャラクタが、バックポジションに設定されているキャラクタであることが報知される。

[0090] チェックボックス162aおよび一部キャラクタ選択トグル164aが選択された状態で、選択ボタン160aがタップされると、仮選択状態中の衣装が、一部のキャラクタに一括設定される。具体的には、対象キャラクタがメインポジションに設定されている場合には、仮選択状態中の衣装が、メインポジションに設定されている全てのキャラクタに一括して設定される。また、対象キャラクタがバックポジションに設定されている場合には、仮選択状態中の衣装が、バックポジションに設定されている全てのキャラクタに一括して設定される。

[0091] 一方、全キャラクタ選択トグル164bが選択された状態で選択ボタン160aがタップされたとする。この場合には、仮選択状態中の衣装が、ポジションの種別に拘わらず、全てのキャラクタに一括して設定される。つまり、全キャラクタ選択トグル164bが選択された場合には、メインポジションおよびバックポジションのいずれのポジションに対象キャラクタが設定されていても、全てのキャラクタに仮選択状態中の衣装が設定される。

[0092] なお、詳しくは後述するが、衣装は複数のグループに分類されており、所定のグループに分類される衣装は、着用可能なキャラクタが制限される。第2表示領域162には、着用可能なキャラクタが制限される可能性があることの表記がなされている。具体的に、例えば、「勝負服を所持していないキャラクタは反映されません」といったメッセージが表示される。また、衣装には、現在、対象キャラクタに設定されているキャラクタ固有の特別衣装が含まれる。ここでは、特別衣装として、第1特別衣装、第2特別衣装および

第3特別衣装が設けられている。

[0093] 第1特別衣装は、全てのキャラクタに設けられており、着用条件を満たすことで、キャラクタが着用可能となる。なお、第1特別衣装の着用条件は、全てのキャラクタで共通である。ただし、キャラクタによって、着用条件が異なってもよい。本実施形態では、第1特別衣装は、育成ゲームにおいて登場するキャラクタ固有の衣装である。育成ゲームでは、育成対象キャラクタが他のキャラクタと対戦するレースが実行される。第1特別衣装は、この育成ゲームにおいてキャラクタが着用する、所謂勝負服である。なお、第1特別衣装は、キャラクタごとに見た目が異なる。第1特別衣装は、各キャラクタに1つのみ設けられてもよいし、複数設けられてもよい。また、育成ゲームのレースにグレードが設けられ、グレードの高いレースにおいてのみ、第1特別衣装が着用可能であってもよい。

[0094] 一方、第2特別衣装および第3特別衣装は、一部のキャラクタに設けられた衣装である。この第2特別衣装および第3特別衣装は、着用条件を満たすことで、対象のキャラクタに設定することができる。第2特別衣装および第3特別衣装は、上記の一括設定機能の適用範囲外の衣装である。つまり、第2特別衣装および第3特別衣装は、複数のキャラクタに一括して設定することができない。したがって、第2特別衣装または第3特別衣装が仮選択状態の場合には、図7Dに示すように、第2表示領域162が非表示となる。ただし、第2特別衣装および第3特別衣装についても、上記の一括設定機能が適用されてもよい。

[0095] 以上のように、衣装選択ダイアログ160は、第1表示領域161および第2表示領域162を含む。第1表示領域161は、キャラクタの外観（キャラクタが着用する衣装）の表示種別を選択可能であって、複数のキャラクタの外観が共通となる共通表示種別、または、複数のキャラクタで外観が異なる特別表示種別を選択可能な領域である。第2表示領域162は、プレイヤーによって選択された表示種別の適用範囲を選択可能であって、適用範囲として、所定のキャラクタ、または、複数のキャラクタを選択可能な領域であ

る。

[0096] 具体的には、プレイヤは、チェックボックス162aのチェックを外すことで、衣装の適用範囲を、所定のキャラクタのみとすることができる。なお、ここでは、所定のキャラクタは、プレイヤが選択したキャラクタである。一方、プレイヤは、チェックボックス162aにチェックを入れることで、衣装の適用範囲を、所定のキャラクタを含む複数のキャラクタとすることができる。

[0097] また、衣装選択ダイアログ160においては、選択された表示種別すなわち衣装によって、第2表示領域162の表示が変化する。具体的には、一括設定機能が有効な衣装の仮選択状態では、第2表示領域162が表示されるのに対して、一括設定機能が無効な衣装の仮選択状態では、第2表示領域162が非表示とされる。これにより、一括設定が不可能であることをプレイヤに知らしめることができる。以下に、衣装の種別について詳述する。

[0098] 図9は、キャラクタに関する情報を説明する図である。図9に示すように、育成ゲーム媒体IDには、ゲーム媒体ID、名前、所持情報、レベル、および、パラメータが紐付けられている。上記したように、プレイヤは、管理者から提供される育成ゲーム媒体を所持することができる。各育成ゲーム媒体には、育成ゲーム媒体IDが紐付けられている。育成ゲーム媒体IDは、育成ゲーム媒体固有のものであるため、育成ゲーム媒体IDは育成ゲーム媒体の種類と言える。また、上記したとおり、育成ゲーム媒体（育成ゲーム媒体ID）には、必ず、キャラクタ固有のゲーム媒体IDが設定されている。ゲーム媒体IDは、キャラクタ固有のものであるため、ゲーム媒体IDはキャラクタの種類と言える。本実施形態では、育成ゲーム媒体IDおよびゲーム媒体IDが、十進数で3桁の整数で示される。

[0099] 育成ゲーム媒体IDには、必ず、1つのゲーム媒体IDが紐付けられており、これによって、育成ゲーム媒体ごとに1体のキャラクタが設定される。また、図9において、901から904の育成ゲーム媒体IDが付された4つの育成ゲーム媒体は、同一種別のグループに分類される。同一種別のグル

ープに分類される育成ゲーム媒体には、同一のゲーム媒体IDおよび名前が紐付けられる一方で、それぞれ異なるレベルおよびパラメータが紐付けられている。なお、上記したように、同一種別のグループに分類される複数の育成ゲーム媒体は、レベルが高くなるほど、育成ゲームで使用されるパラメータが有利となるように設定されている。

[0100] つまり、同一種別のグループとは、異なるIDで管理されたレベル違いの同一キャラクタの集まりである。もちろん、この構成に限られず、同一キャラクタ（同じキャラクタの育成ゲーム媒体）を同じIDで管理し、紐づくデータのみを変更してもよい。パラメータの詳細について省略するが、キャラクタの性能や能力であって、一例として、スピードやスタミナを数値化したものや、ゲーム中に発動できる能力である。

[0101] 図9に示す例では、905から907の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、908から910の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、911から913の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、914から916の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、917から919の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、920から922の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体が、それぞれ同一種別のグループに分類されている。

[0102] なお、901から904の育成ゲーム媒体IDが付された4つの育成ゲーム媒体、911から913の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体、917から919の育成ゲーム媒体IDが付された3つの育成ゲーム媒体は、互いに種別が異なっており、互いに異なる名前が紐付けられている。ただし、これら3つの種別に分類される育成ゲーム媒体には、共通のゲーム媒体IDが紐付けられている。このように、ゲーム媒体ID、すなわち、キャラクタには、育成ゲーム媒体の複数の種別に紐付けられるものもある。

[0103] 具体的に、例えば、901から904はノーマルバージョンのキャラクタaaaのレベル違いであり、911から913は夏限定イベントの抽選で取

得できる特別バージョンのキャラクタ a a a のレベル違いであり、917 から919は冬限定イベントの抽選で取得できる特別バージョンのキャラクタ a a a のレベル違いである。なお、所持情報にて、そのキャラクタを所持しているか否か、どのレベルにあるかが管理される。また、図9は未所持のものも含んでいるが、所持している育成ゲーム媒体のみが管理されてもよい。

[0104] 図10は、ゲーム媒体IDに紐付く情報を説明する図である。図10に示すように、ゲーム媒体IDには、名前、体型ID、ファン数のパラメータ、および、親愛度のパラメータが紐付けられている。キャラクタ自身の見た目、すなわち、衣装等を除くキャラクタ本体の姿、形は、基本的に、1のゲーム媒体IDに対して1つのみ設定されている。ゲーム媒体IDに紐付けられた体型IDには、例えば、キャラクタ本体の身長等、ゲーム画面にキャラクタが表示される際の情報が紐付けられている。

[0105] したがって、例えば、図9に示す、育成ゲーム媒体IDが901から904、911から913、917から919の育成ゲーム媒体に紐付くキャラクタ本体の姿、形は同じである。また、育成ゲーム媒体の種別（グループ）が同一である場合には、キャラクタが纏う衣装が同一となる。したがって、例えば、育成ゲーム媒体IDが901から904の育成ゲーム媒体は、表示されるキャラクタ本体の姿、形、および、当該キャラクタが纏う衣装が同一となり、見た目上の差異がない。

[0106] 一方で、ゲーム媒体IDが同一であっても、育成ゲーム媒体の種別が異なると、キャラクタの衣装等の見た目が異なる。例えば、育成ゲーム媒体IDが901、911、917の3つの育成ゲーム媒体は、いずれもキャラクタ本体が同一であるものの、キャラクタが纏っている衣装が互いに異なるものとなる。

[0107] そして、プレイヤー端末1およびサーバ1000においては、プレイヤーIDに紐付けて、プレイヤー情報が記憶されている。プレイヤー情報には、育成ゲーム媒体の所持情報が含まれる。具体的には、所持を示す「1」、または、未所持を示す「0」の所持情報が育成ゲーム媒体IDに紐付けて記憶されてい

る。なお、上記したように、プレイヤーは、所持育成ゲーム媒体を強化することができる。所持育成ゲーム媒体が強化されると、強化前の所持育成ゲーム媒体と同一種別であって、よりレベルの高い育成ゲーム媒体の所持情報が「1」に更新される。

[0108] なお、詳しい説明は省略するが、育成ゲームにおいて、所定条件を満たすと、育成対象キャラクタがファンを獲得する。図10に示すように、育成対象キャラクタがファンを獲得すると、当該育成対象キャラクタのゲーム媒体IDに紐付けられたファン数が更新される。また、上記したように、チーム競技レースでは、プレイヤーは、育成ゲームで育成した育成キャラクタを出走させることができる。育成キャラクタは、チーム競技レースの結果に基づいて、ファンを獲得する。育成キャラクタには、ゲーム媒体IDが紐付けられており、育成キャラクタがファンを獲得した場合にも、当該育成キャラクタのゲーム媒体IDに紐付けられたファン数が更新される。

[0109] また、親愛度は、キャラクタに設定されたパラメータであり、ゲーム媒体IDに紐付けて管理される。具体的に、例えば、親愛度のパラメータとは、ゲーム全体で共通のキャラクタ（ゲーム媒体）の使用度合いを表すパラメータである。育成機能や対戦機能において同じキャラクタを使い込むことによって、親愛度のパラメータの蓄積度合いが変化してプレイヤーに恩恵や特典を発生させることが可能となる。本実施形態では、親愛度のパラメータによって、プレイヤーがキャラクタに対する思い入れを強め、ゲーム全体の利用頻度を高める効果を期待できる。また、親愛度のパラメータは、ゲーム媒体IDに紐付けてキャラクタごとに管理される。また、例えば、親愛度のパラメータは、複数あるゲーム機能のうち、特定のゲーム機能（例えばレース）におけるキャラクタ（ゲーム媒体）の使用度パラメータであってもよい。よって、プレイヤーは、特定のゲームの特定のキャラクタの使用度を把握することができ、より細やかな動機付けを効果的にすることができる。

[0110] また、親愛度のパラメータに関連する情報として、キャラクタごとに親愛度ランクが存在してもよい。親愛度ランクは、親愛度のパラメータの蓄積量

がランクごとに定められた条件を達成することによって上昇する。親愛度ランクは、ゲームの運営開始初期において、例えば、ランク0～ランク10が設定されており、ゲームの運営期間に応じて、親愛度ランクの上限が解放されるようにしてもよい。親愛度のパラメータは、育成機能や対戦機能などにおいて条件を達成した際に、使用したキャラクターに対して付与される。ゲーム機能の利用に基づく親愛度のパラメータの増加量は、ゲーム結果（評価や順位など）によって変動させてもよい。また親愛度のパラメータを蓄積していくことによって親愛度ランクが所定のランクにまで達すると、親愛度ランクが所定のランクに達したキャラクターに紐付くコンテンツであるストーリーが解放される。ストーリーの解放条件となる親愛度ランクについては、キャラクターごとに同じであってもよいし、キャラクターに応じて異なってもよい。

[0111] 図11は、衣装IDを説明する図である。ライブ演出においてキャラクターに着用させることができる衣装、すなわち、衣装選択ダイアログ160において選択可能な衣装には、衣装IDが紐付けられている。本実施形態では、衣装IDが、十進数で4桁の整数で示される。上記したように、ライブ演出においてキャラクターに設定可能な衣装は、共通衣装と、個別衣装とに分類される。共通衣装は、キャラクターの種類、すなわち、ゲーム媒体IDに拘わらず、全てのキャラクターに設定可能な衣装である。この共通衣装は、着用しているキャラクターの種類に拘わらず、装飾や色等の見た目、すなわちデザインが同じとなる。ただし、各キャラクターには、身長等の体型が設定されており、着用するキャラクターの体型によって、衣装のサイズは異なる。したがって、本実施形態において、共通衣装は、サイズ以外のデザインが、複数のキャラクターで共通することとなる。

[0112] ここでは、共通衣装として、衣装IDが1001、1002、1003、1004の4種類の衣装が設けられている。一例として、衣装IDが1001の衣装は夏用制服であり、衣装IDが1002の衣装は冬用制服であり、衣装IDが1003の衣装は体操服であり、衣装IDが1004の衣装は、所定の装飾が施されたドレス等のおそろい衣装である。共通衣装には着用条

件が設けられておらず、全てのキャラクタに設定することができる。すなわち、共通衣装を設定可能な対象キャラクタは、全キャラクタである。そして、ライブ演出では、共通衣装が設定されたキャラクタに対して、同一の衣装画像が適用される。

[0113] なお、共通衣装を着用させないキャラクタが設けられてもよく、例えば、育成ゲーム媒体には、すべて着用できる第1共通衣装と、プレイヤーが育成できない（育成ゲーム媒体ではない）NPC等の特定のキャラクタが着用することができない第2共通衣装と、が設けられてもよい。

[0114] なお、衣装IDには、当該衣装を設定可能な対象キャラクタを示す情報として、ゲーム媒体IDおよび育成ゲーム媒体IDが紐付けられている。共通衣装には、ゲーム媒体IDとして「1」が紐付けられ、育成ゲーム媒体IDとして「0」が紐付けられている。ゲーム媒体IDの「1」は、全てのゲーム媒体を示す情報であり、育成ゲーム媒体IDの「0」は、全ての育成ゲーム媒体を示す情報である。なお、前述の通り、共通衣装を着用させないキャラクタを設ける場合は、具体的に、例えば、育成ゲーム媒体にはすべて着用できる第1共通衣装を「1」、プレイヤーが育成できない（育成ゲーム媒体ではない）NPC等の特定のキャラクタは着用することができない第2共通衣装を「2」、として共通衣装を複数設けてもよい。

[0115] これに対して、個別衣装は、対象キャラクタが限定される衣装である。換言すれば、個別衣装は、所定のゲーム媒体IDのキャラクタのみに設定することができる。すなわち、個別衣装の衣装IDには、対象キャラクタのゲーム媒体IDが1つのみ紐付けられている。例えば、衣装IDが1005の個別衣装には、801のゲーム媒体IDが紐付けられており、衣装IDが1006の個別衣装には、802のゲーム媒体IDが紐付けられている。このように、個別衣装は、キャラクタ固有の衣装である。ライブ演出では、個別衣装の衣装IDごとに設けられた衣装画像が適用される。衣装画像の適応方法は、2次元、3次元の一般的な手法が用いられる。具体的に、例えば、2次元の画像であれば、衣装によって画像全体を変えても良いし、3次元であれ

ば基本的なキャラクタの体型の3Dモデルに、衣装の3Dモデルを組み合わせてレンダリングしてもよい。

[0116] ここで、本実施形態では、個別衣装が複数のグループのいずれかに分類される。一例として、本実施形態では、第1特別衣装グループ、第2特別衣装グループ、第3特別衣装グループ、私服グループが設けられる。以下では、第1特別衣装グループに分類される個別衣装を第1特別衣装と呼び、第2特別衣装グループに分類される個別衣装を第2特別衣装と呼び、第3特別衣装グループに分類される個別衣装を第3特別衣装と呼び、私服グループに分類される個別衣装を私服と呼ぶ。

[0117] 第1特別衣装は、育成ゲーム媒体に紐付けられる全てのキャラクタ、換言すれば、プレイヤーが所持可能な全てのキャラクタに設けられている。つまり、第1特別衣装は、ゲーム媒体IDの数と同数設けられている。ただし、第1特別衣装は、所持可能な一部のキャラクタに設けられてもよい。なお、図11においては、1005から1007の3つの第1特別衣装の衣装IDのみを示しているが、実際には、所持可能なキャラクタの数、すなわち、ゲーム媒体IDの数だけ、第1特別衣装の衣装IDが設けられている。

[0118] そして、第1特別衣装には、着用条件が設定されている。本実施形態では、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた少なくとも1つの育成ゲーム媒体のレベルが3以上になることで、第1特別衣装が対象キャラクタに設定可能となる。したがって、第1特別衣装の着用条件には、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた少なくとも1つの育成ゲーム媒体を所持していることが含まれるということもできる。なお、ゲームやイベント、抽選によって取得できるアイテムを一定数貯めることでレベルを上げることが可能となるが、レベルを上げる方法はこれに限られない。

[0119] なお、ここでは、着用条件の判定対象となる育成ゲーム媒体が、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた全ての育成ゲーム媒体とした。ただし、着用条件の判定対象となる育成ゲーム媒体は、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられたいずれか1の育成ゲーム媒体であってもよい。例え

ば、第1特別衣装の着用条件の判定対象となる育成ゲーム媒体は、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた育成ゲーム媒体のうち、最初に提供が開始された育成ゲーム媒体としてもよい。このような構成とすることにより、簡易な処理となり、システムに対する負荷を低減することができる。

[0120] このように、第1特別衣装グループに分類される第1特別衣装には、それぞれ異なる衣装IDが設定されている。したがって、ライブ演出において表示される第1特別衣装の衣装画像すなわちデザインは、キャラクタごとに異なることとなる。なお、ここでは、全ての第1特別衣装のデザインが互いに異なるものとする。ただし、一部または全ての第1特別衣装のデザインを共通とし、例えば、色のみが異なるものとしてもよい。いずれにしても、第1特別衣装の衣装画像は、互いに見た目が異なるものであることをプレイヤーが認識できればよい。

[0121] また、第2特別衣装は、育成ゲーム媒体に紐付けられる一部のキャラクタ、換言すれば、プレイヤーが所持可能なキャラクタの一部に設けられている。具体的に、例えば、第2特別衣装は水着衣装であり、毎年の夏限定イベントにおいてピックアップされたキャラクタに対して設定される。ただし、第2特別衣装は、所持可能な全てのキャラクタに設けられてもよい。図11に示す例では、1101、1102の衣装IDが設定された2つの第2特別衣装が設けられている。

[0122] そして、第2特別衣装には、着用条件が設定されている。本実施形態では、第2特別衣装の着用条件として、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた所定の育成ゲーム媒体を所持していることが設定されている。例えば、1101の衣装IDが設定された第2特別衣装は、育成ゲーム媒体IDが911から913の育成ゲーム媒体を所持していることが、着用条件として設定されている。

[0123] 具体的に、例えば、1101の衣装IDが設定された第2特別衣装は、育成ゲーム媒体IDが911から913の育成ゲーム媒体をガチャ抽選で取得できる特別バージョンのキャラクタaaaが着用する水着衣装である。もち

ろん、同じ夏限定イベントで取得できる育成ゲーム媒体の水着衣装であっても、それらの特別衣装は各々異なるデザインである。なお、第2特別衣装の着用条件はこれに限らない。例えば、所持が要求される育成ゲーム媒体のレベルが所定レベル以上であることが着用条件に含まれてもよい。

[0124] また、第3特別衣装は、育成ゲーム媒体に紐付けられる一部のキャラクタ、換言すれば、プレイヤーが所持可能なキャラクタの一部に設けられている。具体的に、例えば、第3特別衣装は、クリスマスに関連する衣装（サンタやトナカイの恰好）であり、毎年の冬限定イベントにおいてピックアップされたキャラクタに設定される。ただし、第3特別衣装は、所持可能な全てのキャラクタに設けられてもよい。図11に示す例では、1103、1104の衣装IDが設定された2つの第3特別衣装が設けられている。

[0125] そして、第3特別衣装には、着用条件が設定されている。本実施形態では、第3特別衣装の着用条件として、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられた所定の育成ゲーム媒体を所持していることが設定されている。例えば、1104の衣装IDが設定された第3特別衣装は、育成ゲーム媒体IDが920から922の育成ゲーム媒体を所持していることが、着用条件として設定されている。

[0126] 具体的に、例えば、1103の衣装IDが設定された第3特別衣装は、冬限定イベントのガチャ抽選で取得できる特別バージョンのキャラクタaaaがサンタクロースを模した格好の衣装である。もちろん、同じ冬限定イベントで取得できる育成ゲーム媒体のクリスマス関連の衣装であっても、それらの特別衣装は各々異なるデザインである。なお、第3特別衣装の着用条件はこれに限らない。例えば、所持が要求される育成ゲーム媒体のレベルが所定レベル以上であることが着用条件に含まれてもよい。

[0127] また、私服は、育成ゲーム媒体に紐付けられる全てのキャラクタ、換言すれば、プレイヤーが所持可能な全てのキャラクタに設けられている。つまり、私服は、ゲーム媒体IDの数と同数設けられている。ただし、私服は、所持可能な一部のキャラクタに設けられてもよい。なお、図11においては、3

つの私服の衣装IDのみを示しているが、実際には、所持可能なキャラクタの数、すなわち、ゲーム媒体IDの数だけ、私服の衣装IDが設けられている。

[0128] そして、私服には、着用条件が設定されている。本実施形態では、私服の着用条件として、対象キャラクタの親愛度、すなわち、衣装IDに紐付けられたゲーム媒体IDの親愛度が所定値以上になることが設定されている。特定のキャラクタのゲーム内における使用度合いを示すパラメータである親愛度を着用条件（衣装の解放条件）とすることにより、レースや育成という主たるゲーム機能に対するプレイ意欲を高めつつ、さらなる興趣性をプレイヤーに与えながら親愛度のパラメータ（キャラクタ共通パラメータ）を効率よく向上させる効果を期待できる。ひいては、着用条件を満たしたキャラクタへのさらなる思い入れを強めることができる。さらに、思い入れが強い（親愛度を高めて私服を解放した）キャラクタすべてに一括で私服を着用させることができ、さらなる興趣性をプレイヤーに与えることができる。ただし、私服の着用条件はこれに限らず、例えば、他の個別衣装と同じ着用条件が設定されてもよい。なお、図11中では、衣装の着用条件としているが、衣装の所有条件、取得条件や解放条件等、他の条件として言い換えてもよい。

[0129] 図12は、衣装IDに紐付けられる情報を説明する図である。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、情報テーブルが記憶されている。情報テーブルにおいては、衣装IDに、図12に示す各種情報が紐付けられている。プレイヤー端末1では、情報テーブルを参照し、ライブ準備画面120に表示されるイメージ画像126、130、および、ライブ映像に表示されるキャラクタの画像が生成される。情報テーブルにおいては、衣装IDに、第1特別衣装識別情報、ゲーム媒体ID、ライブ使用可否識別情報、濡れ透け対応識別情報、汚れ対応識別情報、頭部検索情報、尻尾検索情報が紐付けられている。なお、図12は独立したテーブルとして説明するが、図11、図13や図14と同一のテーブルでの管理としてもよい。その際、重複するデータは省いてもよいし、頭部と尻尾検索情報に頭部IDや尻尾IDとそれらの画

像を組み込んでよい。

[0130] 第1特別衣装識別情報は、衣装IDに紐付く衣装が第1特別衣装であるかを識別する情報である。第1特別衣装識別情報は、第1特別衣装ではないことを示す「0」と、第1特別衣装であることを示す「1」とで構成される。情報テーブルにおいては、第1特別衣装の衣装IDに、「1」の第1特別衣装識別情報が紐付けられている。なお、ここでは第1特別衣装のみの識別情報を説明するが、これに限られず、具体的に、例えば、カラム名を衣装識別情報として、第2特別衣装は「2」、第3特別衣装は「3」、私服は「4」、プレイヤーの任意の設定を「5」、一括設定をさせない衣装を「6」の情報を割り振り、衣装種別の選択によって、第2表示領域162の表示を変化させ、それぞれの衣装種別に対応する特別衣装を各キャラクタに着用させてもよい。

[0131] 情報テーブルにおいては、衣装IDに、対象キャラクタのゲーム媒体IDが紐付けられている。なお、共通衣装の衣装IDには、ゲーム媒体IDとして「1」が紐付けられている。また、ライブ使用可否識別情報は、衣装IDに紐付く衣装が、ライブ演出で使用可能な衣装であるかを識別する情報である。ライブ使用可否識別情報は、ライブ演出で使用不可能であることを示す「0」と、ライブ演出で使用可能であることを示す「1」とで構成される。ここでは、体操服および私服が、ライブ演出で使用不可能に設定され、その他の衣装が使用可能に設定されているが、これに限られず、例えば私服を「1」としてもよい。

[0132] 濡れ透け対応識別情報は、衣装IDに紐付く衣装が、濡れ透け対応可能な衣装であるかを識別する情報である。なお、濡れ透け対応は、例えば、レースやライブの楽曲の映像においてキャラクタの表示される場面が雨であった場合に、着用している衣装を透けさせる機能である。濡れ透け対応識別情報は、濡れ透け対応が不可能であることを示す「0」と、濡れ透け対応が可能であることを示す「1」とで構成される。ここでは、夏用制服および冬用制服が、濡れ透け対応不可能に設定され、その他の衣装が濡れ透け対応可能に

設定されている。

- [0133] 汚れ対応識別情報は、衣装IDに紐づく衣装が、汚れ対応可能な衣装であるかを識別する情報である。なお、汚れ対応は、例えば、レースやライブの楽曲の映像においてキャラクタの表示される場面が泥等で汚れる環境であった場合に、着用している衣装を汚す機能である。汚れ対応識別情報は、汚れ対応が不可能であることを示す「0」と、汚れ対応が可能であることを示す「1」とで構成される。ここでは、夏用制服および冬用制服が、汚れ対応不可能に設定され、その他の衣装が、汚れ対応可能に設定されている。
- [0134] 頭部検索情報は、衣装が設定された後にキャラクタを表示する際に、頭部画像を特定するための情報である。各キャラクタに衣装が設定されると、衣装IDから頭部検索情報が特定される。そして、頭部検索情報に基づいて、ゲーム画面に表示するキャラクタの頭部画像が抽出される。
- [0135] 同様に、尻尾検索情報は、衣装が設定された後にキャラクタを表示する際に、尻尾画像を特定するための情報である。各キャラクタに衣装が設定されると、衣装IDから尻尾検索情報が特定される。そして、尻尾検索情報に基づいて、ゲーム画面に表示するキャラクタの尻尾画像が抽出される。
- [0136] なお、頭部検索情報および尻尾検索は、十進数で1桁の値で構成される。共通衣装および第1特別衣装グループに分類される衣装の衣装IDには、いずれも「0」の頭部検索情報が紐付けられている。また、第1特別衣装グループ以外のグループに分類される衣装の衣装IDには、それぞれ、グループごとに設定された値の頭部検索情報が紐付けられている。
- [0137] また、個別衣装の一部の衣装ID（ここでは1104）には、「2」の尻尾検索情報が紐付けられており、その他の衣装IDには、いずれも「0」の尻尾検索情報が紐付けられている。
- [0138] 図13は、頭部IDを説明する図である。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、頭部画像特定テーブルが記憶されている。頭部画像特定テーブルは、ゲーム画面に表示される頭部画像を特定するためのテーブルである。頭部画像特定テーブルには、頭部IDごとに、1の頭部画像が紐付けられて

いる。ここで、頭部IDは、個別衣装の衣装IDと同数設けられている。また、頭部IDは、3桁のゲーム媒体IDに、頭部検索情報を加えた4桁の値で構成される。頭部IDには、上位3桁のゲーム媒体IDに対応するキャラクターの頭部画像が紐付けられている。

[0139] 例えば、8010の頭部IDには、ゲーム媒体IDが801のキャラクターのデフォルトの頭部画像が紐付けられている。また、例えば、8060の頭部IDには、ゲーム媒体IDが806のキャラクターのデフォルトの頭部画像が紐付けられている。このように、末尾が「0」の頭部IDには、対象キャラクターのデフォルトの頭部画像が紐付けられている。

[0140] また、例えば、8011の頭部IDには、ゲーム媒体IDが801のキャラクターであって、夏専用の頭部画像が紐付けられている。また、例えば、8032の頭部IDには、ゲーム媒体IDが803のキャラクターであって、冬専用の頭部画像が紐付けられている。このように、末尾が「0」以外の頭部IDには、個別衣装に対応した対象キャラクターの頭部画像が紐付けられている。

[0141] プレイヤによって衣装が設定されると、衣装を設定したゲーム媒体IDに紐付けて衣装IDが設定される。衣装IDが設定されると、その衣装IDに紐付けられたゲーム媒体IDと頭部検索情報とから、頭部IDが特定される。このようにして頭部IDが特定されると、頭部画像特定テーブルを参照し、特定した頭部IDに紐付けられた頭部画像が読み出されてキャラクターの表示が行われる。

[0142] 図13に示す頭部画像特定テーブルによれば、共通衣装および第1特別衣装が設定された場合には、デフォルトの頭部画像が使用される。一方で、末尾の1桁の値が、第1特別衣装グループ以外の個別衣装のグループを示す「0」以外の値の頭部IDには、それぞれ対象キャラクターの専用の頭部画像が紐付けられている。したがって、衣装が、第2特別衣装、第3特別衣装または私服に設定された場合、これらの衣装に合わせた専用の頭部画像が特定される。

- [0143] 具体的には、第1特別衣装以外の個別衣装が設定された場合には、デフォルト以外の、個別衣装に合わせて用意された専用の頭部画像が使用される。専用の頭部画像は、例えば、キャラクタの顔の表情や髪型、髪飾り等の頭部の装飾品が、デフォルトの頭部画像と異なっている。
- [0144] 図14は、尻尾IDを説明する図である。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、尻尾画像特定テーブルが記憶されている。尻尾画像特定テーブルは、ゲーム画面に表示される尻尾画像を特定するためのテーブルである。尻尾画像特定テーブルには、尻尾IDごとに、1の尻尾画像が紐付けられている。本実施形態では、第1特別衣装が選択された場合に特定される頭部IDと同値の尻尾IDが設けられている。また、ここでは、第3特別衣装である1104の衣装IDが選択された場合に特定される8032の尻尾IDが設けられている。
- [0145] 尻尾IDは、3桁のゲーム媒体IDに、尻尾検索情報を加えた4桁の値で構成される。尻尾IDには、上位3桁のゲーム媒体IDに対応するキャラクタのデフォルトの頭部画像が紐付けられている。
- [0146] 例えば、8010の尻尾IDには、ゲーム媒体IDが801のキャラクタのデフォルトの尻尾画像が紐付けられている。また、例えば、8060の尻尾IDには、ゲーム媒体IDが806のキャラクタのデフォルトの尻尾画像が紐付けられている。このように、末尾が「0」の尻尾IDには、対象キャラクタのデフォルトの尻尾画像が紐付けられている。
- [0147] また、例えば、8032の尻尾IDには、ゲーム媒体IDが803のキャラクタであって、冬専用の尻尾画像が紐付けられている。このように、末尾が「0」以外の尻尾IDには、個別衣装に対応した対象キャラクタの尻尾画像が紐付けられている。
- [0148] 衣装IDが設定されると、その衣装IDに紐付けられたゲーム媒体IDと尻尾検索情報とから、尻尾IDが特定される。このようにして尻尾IDが特定されると、尻尾画像特定テーブルを参照し、特定した尻尾IDに紐付けられた尻尾画像が読み出されてキャラクタの表示が行われる。

[0149] 図14に示す尻尾画像特定テーブルによれば、ゲーム媒体IDが803のキャラクタに第3特別衣装を設定した場合に限り、専用の尻尾画像が特定される。一方、その他の衣装が設定された場合には、デフォルトの尻尾画像が使用される。専用の尻尾画像は、例えば、キャラクタの尻尾の形状、尻尾に付けられる装飾品が、デフォルトの尻尾画像と異なっている。頭部や尻尾の画像を分けることによって、原則デフォルト「0」とし、必要な場合のみ画像を取り出すことができるので、効率よく処理をすることができる。なお、各々の衣装と、頭部や尻尾とを分ける構成としたが、すべてを含めた画像や3Dモデルとしてもよい。

[0150] 以上のように、本実施形態では、キャラクタに設定された衣装に合わせて、キャラクタの頭部画像および尻尾画像が特定される。なお、詳しい説明は省略するが、プレイヤー端末1およびサーバ1000には、衣装画像特定テーブルが設けられている。衣装画像特定テーブルには、衣装IDごとに衣装画像が紐付けられている。衣装IDが設定されると、衣装画像特定テーブルを参照し、設定された衣装IDに紐付けられた衣装画像が特定される。このようにして特定された衣装画像、頭部画像、尻尾画像を合成することで、イメージ画像126、130、および、ライブ映像で表示されるキャラクタ画像が生成される。

[0151] ここで、上記したように、プレイヤーは、ライブ準備画面120において、ポジションの番号ごとに、キャラクタと、キャラクタに着用させる衣装とを設定することができる。このとき、プレイヤーは、ポジションの番号ごとに、個別に、キャラクタおよび衣装を設定することができる。一方で、多数のポジションに対して、キャラクタおよび衣装を設定する作業は極めて煩雑であることから、衣装については、上記したように一括設定機能が設けられている。以下に、一括設定機能が使用された場合に、衣装IDが特定される処理の流れについて説明する。

[0152] 図15は、一括設定機能で共通衣装が設定された場合を説明する図である。例えば、図15に示すように、選択楽曲に9つのポジションが設定されて

いるとする。また、ここでは、1番から3番のポジションがメインポジションであり、4番から9番のポジションがバックポジションであるとする。そして、事前に設定された楽曲に対応したキャラクタやランダムに選ばれたキャラクタがそれぞれのポジションに配置されてもよいが、ここでは、N番（Nは1から9の整数）のポジションに、ゲーム媒体IDが「80N（Nは1から9の整数）」のキャラクタが設定されているとする。

[0153] 上記の状態、いずれかのキャラクタ、すなわち、いずれかのポジションの番号が選択され、衣装選択ダイアログ160において、衣装IDが1004のおそろい衣装が選択されたとする。そして、全キャラクタ選択トグル164bが選択された状態で、選択ボタン160aがタップされると、全てのポジションの番号に対して、1004の衣装IDが設定される。また、衣装IDが設定されると、上記のようにして特定された頭部IDおよび尻尾IDが、全てのポジションの番号に対して設定される。

[0154] このようにして設定された衣装ID、頭部ID、尻尾IDに基づいて、ポジションの番号に対応するキャラクタの画像が生成される。これにより、図15に示す例では、9体のキャラクタの全てに、おそろい衣装が一括して着用される。

[0155] なお、例えば、1番のポジションが選択されており、一部キャラクタ選択トグル164aが選択された状態で、選択ボタン160aがタップされたとする。この場合には、1番から3番のポジションの番号に対して、1004の衣装IDが設定され、ゲーム媒体IDに対応する頭部IDおよび尻尾IDが設定される。このとき、4番から9番のポジションの番号に対して、衣装ID、頭部ID、尻尾IDの更新は行われない。

[0156] 同様に、例えば、9番のポジションが選択されており、一部キャラクタ選択トグル164aが選択された状態で、選択ボタン160aがタップされたとする。この場合には、4番から9番のポジションの番号に対して、1004の衣装IDが設定され、ゲーム媒体IDに対応する頭部IDおよび尻尾IDが設定される。このとき、1番から3番のポジションの番号に対して、衣

装ID、頭部ID、尻尾IDの更新は行われない。

[0157] このように、本実施形態では、複数のキャラクタに対して、共通衣装を一括して設定することができ、操作性および効率性を向上させることができる。また、共通衣装の一括設定の範囲を、一部のポジションに限定することができるため、着用させるバリエーションが増えて、より一層操作性および効率性が向上する。ただし、共通衣装が一括設定された場合、一括設定の範囲に含まれる全てのキャラクタの衣装が同一となる。そこで、本実施形態では、キャラクタ固有の衣装である個別衣装のうち、第1特別衣装についても、衣装の一括設定機能の対象とする。

[0158] 図16は、一括設定機能で個別衣装が設定された場合を説明する図である。図16に示す例では、選択楽曲、および、各ポジションの番号に設定されているキャラクタが、図15に示す例と同じである。そして、例えば、1番のポジションが選択されており、衣装選択ダイアログ160において、衣装IDが1005の第1特別衣装が選択されたとする。そして、全キャラクタ選択トグル164bが選択された状態で、選択ボタン160aがタップされたとする。

[0159] この場合、各ポジションの番号ごとに以下の処理が行われる。具体的には、処理の対象となるポジションの番号に設定されているゲーム媒体IDの紐付けがなされた所持育成ゲーム媒体が抽出される。そして、抽出された所持育成ゲーム媒体のレベルが所定レベル以上であるか、すなわち、着用条件が満たされているかが判定される。なお、他の例として、着用条件を都度判定することなく、図11または図12中に、着用条件が満たされていない場合は「0」、既に満たした場合（言い換えると、特別衣装が解放されていてプレイヤーが所持している状態）は「1」とする特別衣装解放状態のカラムを追加することにより、別の情報テーブルを参照することなく判定することができる。

[0160] 着用条件が満たされている場合、情報テーブル（図12）を参照し、処理の対象となるポジションの番号に設定されているゲーム媒体IDが紐付けら

れ、かつ、第1特別衣装識別情報が「1」の衣装IDが設定される。例えば、処理の対象となるポジションの番号が「2」の場合、802のゲーム媒体IDが紐付けされた所持育成ゲーム媒体が、着用条件を満たすかが判定される。そして、着用条件を満たす場合、情報テーブルに基づいて特定された1006の衣装IDが設定される。

[0161] 一方、着用条件が満たされない場合、所定の衣装IDが設定される。図16に示す例では、7番および9番のキャラクターが、着用条件を満たしていない。ここでは、着用条件を満たしていないキャラクターに対して、共通衣装である、衣装IDが1004のおそろい衣装が設定されている。なお、着用条件を満たさないキャラクターについては、着用可能な衣装がランダムに設定されてもよいし、いずれの衣装も設定しない未設定状態としてもよい。また、例えば、着用可能な他の個別衣装がある場合には、いずれかの個別衣装が設定され、着用可能な他の個別衣装がない場合には、いずれかの共通衣装が設定されてもよい。

[0162] なお、第1特別衣装を一括設定する場合にも、共通衣装を一括設定する場合と同様に、適用範囲をメインポジションまたはバックポジションに限定可能である。この場合、設定された範囲のポジションの番号に対してのみ、上記の処理が行われる。また、ここでは、個別衣装のうち、第1特別衣装についてのみ一括設定が可能としたが、他の個別衣装についても、一括設定が可能としてもよい。

[0163] 図16に示すように、第1特別衣装が一括設定されると、各ポジションの番号に異なる衣装IDが設定される。衣装画像は、設定された衣装IDに基づいて特定されることから、複数のキャラクターに対して、見た目が互いに異なる個別衣装が一括して着用されることとなる。このように、本実施形態によれば、複数のキャラクターに対して、見た目の異なる個別衣装を一括して設定することができるため、操作性を向上しながらも、多様な演出が実行可能となり、ゲームの興趣が向上する。

[0164] (プレイヤー端末1における機能的構成および制御処理)

次に、上記のゲームを実行するためのプレイヤ端末1における機能的構成、および、制御処理について説明する。なお、以下では、主に、ライブ演出に係る機能的構成および制御処理のうち、特に、一括設定機能に関するものについて詳述し、その他の構成および制御処理については説明を省略する。

[0165] 図17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、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10は、アプリケーションが起動されると、端末側制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域12aに記憶する。

[0166] 端末側制御用プログラムには、抽選ゲーム実行プログラム300、強化プログラム302、ゲーム実行プログラム304、ライブ演出準備処理プログラム306、ライブ演出実行プログラム308が含まれる。なお、上記の各プログラムは一例であり、プログラム記憶領域12aには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

[0167] データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、所持情報記憶部330、設定情報記憶部332が設けられている。所持情報記憶部330には、所持育成ゲーム媒体および所持キャラクタを示す情報が記憶される。また、所持情報記憶部330には、育成ゲーム媒体の所持、未所持を示す情報、育成ゲーム媒体のレベルを示す情報、ゲーム媒体（キャラクタ）の親愛度を示す情報が記憶される。設定情報記憶部332には、ライブ演出に登場するキャラクタおよび衣装に関する情報が記憶される。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域12bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。また、記憶部には、多数のテーブルが設けられている。

[0168] CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末1（コンピュータ）を、端末側制御部1Aとして機能させる。端末側制御部1Aは、抽選ゲーム実行部300a、強化実行部

302a、ゲーム実行部304a、ライブ演出準備処理部306a、ライブ演出実行部308aを含む。

[0169] 具体的には、CPU10は、抽選ゲーム実行プログラム300を動作させ、コンピュータを抽選ゲーム実行部300aとして機能させる。同様に、CPU10は、強化プログラム302、ゲーム実行プログラム304、ライブ演出準備処理プログラム306、ライブ演出実行プログラム308を動作させ、それぞれ強化実行部302a、ゲーム実行部304a、ライブ演出準備処理部306a、ライブ演出実行部308aとして機能させる。

[0170] 抽選ゲーム実行部300aは、抽選画面の表示中に、抽選の実行を要求する抽選要求操作が入力されると、抽選要求処理を実行する。抽選要求処理では、抽選要求情報がサーバ1000に送信される。サーバ1000は、抽選要求情報を受信すると、育成ゲーム媒体を抽選により決定する抽選処理を実行する。

[0171] この抽選処理で決定された育成ゲーム媒体は、プレイヤーIDに紐付けられてサーバ1000の記憶部1018に記憶される。プレイヤーが未所持の育成ゲーム媒体が決定された場合、サーバ1000において、当該育成ゲーム媒体の所持情報が「所持」に更新される。また、サーバ1000は、抽選結果を示す抽選結果情報を、プレイヤー端末1に受信させる。

[0172] 抽選結果情報を受信すると、抽選ゲーム実行部300aは、抽選結果をタッチパネル26に表示する。また、抽選ゲーム実行部300aは、記憶部18に、獲得した育成ゲーム媒体に係る情報を記憶する。ここでは、抽選ゲーム実行部300aは、所持情報記憶部330において、新たに獲得した育成ゲーム媒体の所持情報を更新する。

[0173] 強化実行部302aは、強化画面において育成ゲーム媒体を強化する強化操作が入力されると、強化要求処理を実行する。強化要求処理では、強化要求情報がサーバ1000に送信される。サーバ1000は、強化要求情報を受信すると、アイテムやゲーム内通貨を消費して、プレイヤーが選択した育成ゲーム媒体のレベルを上昇させる強化処理を実行する。ここでは、サーバ1

000において、プレイヤーが選択した育成ゲーム媒体と同一種別の育成ゲーム媒体であって、現在所持している育成ゲーム媒体よりもレベルが高い育成ゲーム媒体の所持情報が「所持」に更新される。また、サーバ1000は、強化処理の結果を示す強化情報を、プレイヤー端末1に受信させる。

[0174] 強化情報を受信すると、強化実行部302aは、強化結果をタッチパネル26に表示する。また、強化実行部302aは、所持情報記憶部330において、サーバ1000と同様に所持情報を更新する。これにより、プレイヤーが選択した育成ゲーム媒体のレベルが更新されることとなる。

[0175] ゲーム実行部304aは、レースゲーム選択画面において、レースゲームを開始させるレース開始操作が入力されると、選択情報送信処理を実行する。この選択情報送信処理では、選択されたレースの種別等、レースゲームの実行に必要な選択情報が送信される。サーバ1000は、選択情報を受信すると、演算処理によりレース結果を導出する等、レースゲーム処理を実行する。

[0176] なお、レースゲームには、プレイヤーが選択した育成キャラクターが出走する。レースゲームが実行されると、出走した育成キャラクターに紐付けられたキャラクターの親愛度が上昇する。ここでは、育成キャラクターに紐付けられたゲーム媒体IDに紐付く親愛度が更新される。また、サーバ1000は、レース結果を示すレース結果情報、および、キャラクターの親愛度に係る情報を、プレイヤー端末1に受信させる。

[0177] レース結果情報等を受信すると、ゲーム実行部304aは、受信したレース結果情報に基づいて、レース表示処理を実行する。ここでは、ゲーム実行部304aは、レース結果情報に基づいて、レース実況画像を生成して表示する。また、サーバ1000において、ゲーム媒体IDに紐付く親愛度が更新された場合には、プレイヤー端末1の所持情報記憶部330においても、ゲーム媒体IDに紐付く親愛度が同様に更新される。

[0178] ライブ演出準備処理部306aは、ホーム画面100においてライブ選択ボタン106が操作されると、ライブ演出準備処理を実行する。以下に、ラ

ライブ演出準備処理部306aが遂行する処理の一例について詳述する。

[0179] 図18は、プレイヤ端末1におけるライブ演出準備処理の一例を説明するフローチャートである。ライブ演出準備処理部306aは、ライブ楽曲選択処理(P10)を実行する。ライブ楽曲選択処理において、ライブ演出準備処理部306aは、ライブ楽曲選択画面110を表示する。ライブ楽曲選択画面110の表示中に、楽曲切替操作(例えば、ライブ楽曲選択画面110における左右方向のスイープ・フリック操作)が入力されると、ライブ演出準備処理部306aは、ライブ楽曲選択画面110に表示されるジャケット画像112を切り替える。また、ライブ演出準備処理部306aは、ジャケット画像112aに対応する楽曲を選択楽曲として記憶する。

[0180] また、ライブ楽曲選択画面110の表示中に、ライブ準備ボタン116が操作されると、ライブ演出準備処理部306aは、選択楽曲として記憶された楽曲の楽曲情報を読み出す。詳しい説明は省略するが、データ記憶領域12bには、楽曲ごとに、楽曲情報が記憶されている。楽曲情報には、ポジションの番号、各番号に設定されるポジションの分類(メインポジションであるかバックポジションであるか)、各番号に最初に設定されるゲーム媒体IDおよび衣装IDの初期設定情報、ライブ準備画面120の画像データ等が含まれる。

[0181] ライブ演出準備処理部306aは、読み出した楽曲情報に基づいて、設定情報記憶部332に、キャラクタ設定情報として初期設定情報を設定する。なお、設定情報記憶部332に記憶されるキャラクタ設定情報は、ポジションの番号ごとに、ゲーム媒体ID、衣装ID、頭部ID、尻尾ID等が紐付けられた情報である。そして、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332に設定されたキャラクタ設定情報、すなわち、初期設定情報に基づいて、ライブ準備画面120を表示する。

[0182] 上記のようにしてライブ準備画面120が表示されると、ライブ演出準備処理部306aは、ライブ準備画面表示中処理を実行する。

[0183] 図19は、プレイヤ端末1におけるライブ準備画面表示中処理の一例を説

明するフローチャートである。ライブ準備画面120において選択操作部（メインポジション選択操作部122aまたはバックポジション選択操作部122b）が操作されると（P11-1のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、操作された選択操作部に基づいて、メイン設定画面120aまたはバック設定画面120bを表示する（P11-2）。

[0184] また、ライブ準備画面120においてキャラクタアイコン128が操作されると（P11-3のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、操作されたキャラクタアイコン128に紐づくポジションの番号を記憶し、キャラクタ選択ダイアログ150を表示する（P11-4）。ここでは、ライブ演出準備処理部306aは、所持キャラクタのゲーム媒体IDを取得する。そして、ライブ演出準備処理部306aは、取得したゲーム媒体IDに対応するキャラクタアイコン128をキャラクタ選択ダイアログ150に表示する。

[0185] キャラクタ選択ダイアログ150が表示されると、ライブ演出準備処理部306aは、キャラクタ選択処理を実行する（P11-5）。このキャラクタ選択処理は、キャラクタ選択ダイアログ150の表示中に実行される。ここでは、キャラクタ選択ダイアログ150のキャラクタアイコン128が操作されると、ライブ演出準備処理部306aは、操作されたキャラクタアイコン128に対応するゲーム媒体IDを、仮選択状態のゲーム媒体IDとして記憶する。

[0186] また、キャラクタ選択ダイアログ150の指定なしボタン128aが操作されると、ライブ演出準備処理部306aは、モブキャラクタを決定し、決定したモブキャラクタ専用のゲーム媒体IDを、仮選択状態のゲーム媒体IDとして記憶する。なお、この場合、モブキャラクタがランダムに決定されることとするが、プレイヤーが所持する所持キャラクタの中から、いずれかのキャラクタが決定されてもよい。また、指定なしボタン128aは必須ではない。

[0187] また、キャラクタ選択ダイアログ150のキャンセルボタン150aが操

作されると、ライブ演出準備処理部306aは、キャラクタ選択ダイアログ150を非表示とする。これにより、ライブ準備画面120が表示される。

[0188] また、キャラクタ選択ダイアログ150の選択ボタン150bが操作されると、ライブ演出準備処理部306aは、仮選択状態のゲーム媒体IDを、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報のうち、P11-4で記憶したポジションの番号に紐付けて記憶する。この場合、ライブ演出準備処理部306aは、キャラクタ選択ダイアログ150を非表示とし、ライブ準備画面120を表示する。このとき、ライブ演出準備処理部306aは、変更されたゲーム媒体IDに対応するキャラクタアイコン128およびイメージ画像126、130をライブ準備画面120に表示する。

[0189] ライブ準備画面120の衣装アイコン132が操作されると（P11-6のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、操作された衣装アイコン132に紐付くポジションの番号を記憶し、衣装選択ダイアログ160を表示する（P11-7）。ここでは、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332に記憶されたキャラクタ設定情報に基づいて、操作された衣装アイコン132に紐付くポジションの番号に設定されているゲーム媒体IDを取得する。そして、ライブ演出準備処理部306aは、取得したゲーム媒体IDに設定可能な衣装ID、換言すれば、着用条件を満たす衣装IDを抽出する。また、ライブ演出準備処理部306aは、抽出した衣装IDに対応する衣装アイコン132を衣装選択ダイアログ160に一覧表示する。

[0190] 衣装選択ダイアログ160が表示されると、ライブ演出準備処理部306aは、衣装選択処理(P100)を実行する。衣装選択処理は、衣装選択ダイアログ160の表示中の処理であり、プレイヤーに衣装を選択可能とする処理である。

[0191] 図20は、プレイヤー端末1における衣装選択処理（P100）の一例を説明するフローチャートである。衣装選択ダイアログ160の衣装アイコン132が操作されると（P100-1のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、操作された衣装アイコン132に対応する衣装IDを、仮選択状態

の衣装IDとして記憶する（P100-2）。

[0192] また、ライブ演出準備処理部306aは、仮選択状態の衣装IDが、一括設定機能の対象であれば、衣装選択ダイアログ160に第2表示領域162を表示し、一括設定機能の対象でなければ、第2表示領域162を非表示とする（P100-3）。なお、仮選択状態の衣装IDが一括設定機能の対象である場合、ライブ演出準備処理部306aは、第2表示領域162のチェックボックス162a近傍に、衣装種別ごとのメッセージを表示する。すなわち、ここでは、ライブ演出準備処理部306aは、衣装選択ダイアログ160において、選択された衣装アイコン132によって、第2表示領域162の表示を変化させる。

[0193] 衣装選択ダイアログ160の第2表示領域162、すなわち、チェックボックス162a、一部キャラクタ選択トグル164a、全キャラクタ選択トグル164bが操作されると（P100-4のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、一括設定機能の適用範囲を示す適用範囲情報を更新する（P100-5）。また、ライブ演出準備処理部306aは、操作された第2表示領域162に基づいて、第2表示領域162の表示を切り替える（P100-6）。ここでは、例えば、チェックボックス162a、一部キャラクタ選択トグル164a、全キャラクタ選択トグル164bの表示態様が更新される。

[0194] 衣装選択ダイアログ160のキャンセルボタン160bが操作されると（P100-7のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、仮選択状態中の衣装IDや適用範囲情報を破棄する（P100-8）。そして、ライブ演出準備処理部306aは、衣装選択ダイアログ160を非表示とする（P100-3）。衣装選択ダイアログ160の非表示に伴って、ライブ準備画面120が表示される。

[0195] 衣装選択ダイアログ160の選択ボタン160aが操作されると（P100-9のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、衣装設定処理（P110）を実行する。

- [0196] 図21は、プレイヤー端末1における衣装設定処理(P110)の一例を説明するフローチャートである。ライブ演出準備処理部306aは、P100-5で設定される適用範囲情報に基づき、一括設定機能が有効であるかを判定する(P110-1)。一括設定機能が有効でなければ(P110-1のNO)、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、P11-7で記憶されたポジションの番号に紐付けて、仮選択状態中の衣装IDを記憶する(P110-2)。
- [0197] また、一括設定機能が有効であれば(P110-1のYES)、ライブ演出準備処理部306aは、適用範囲情報に基づき、一括設定機能の適用範囲の全てのポジションの番号を抽出する(P110-3)。そして、仮選択状態中の衣装IDが、共通衣装の衣装IDである場合(P110-4のYES)、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、P110-3で抽出した全ての番号に紐付けて、仮選択状態中の衣装IDを記憶する(P110-5)。
- [0198] また、一括設定機能が有効であり(P110-1のYES)、仮選択状態中の衣装IDが、共通衣装の衣装IDではない場合(P110-4のNO)、ライブ演出準備処理部306aは、P110-3で抽出した番号のうちのいずれかを処理対象の番号としてセットする(P110-6)。なお、このフローチャートにおいてP110-4でNOと判定される場合というのは、仮選択状態の衣装IDが、第1特別衣装用の衣装IDの場合に限られるが、他の特別衣装を判定しても良いし、複数の特別衣装を判定しても良い。
- [0199] そして、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、処理対象の番号に紐付けられたゲーム媒体IDを抽出する(P110-7)。また、ライブ演出準備処理部306aは、P110-7で抽出したゲーム媒体IDが紐付けられた第1特別衣装の着用条件の成立可否を判定する(P110-8)。
- [0200] 着用条件が成立する場合(P110-9のYES)、ライブ演出準備処理部306aは、P110-7で抽出したゲーム媒体IDが紐付けられた衣装

IDのうち、第1特別衣装識別情報が「1」の衣装IDを、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報における処理対象の番号に紐付けて記憶する（P110-10）。一方、着用条件が成立しない場合（P110-9のNO）、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報における処理対象の番号に、おまかせ衣装の衣装IDを紐付けて記憶する（P110-11）。

[0201] そして、P110-3で抽出した番号のうち、P110-6以降の処理が未処理の番号がある場合（P110-12のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、P110-6から処理を繰り返す。P110-6では、未処理の番号が順次セットされ、抽出された全ての番号に対して、衣装IDが設定される。P110-3で抽出された全ての番号に対して衣装IDが設定されると（P110-12のNO）、ライブ演出準備処理部306aは、キャラクタ情報設定処理（P120）を実行する。

[0202] 図22は、プレイヤー端末1におけるキャラクタ情報設定処理（P120）の一例を説明するフローチャートである。ライブ演出準備処理部306aは、P11-7で記憶した番号、もしくは、P110-3で抽出した番号のうちのいずれかを処理対象の番号としてセットする（P120-1）。そして、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、処理対象の番号に紐付けられた衣装IDを抽出する（P120-2）。また、ライブ演出準備処理部306aは、P120-2で抽出した衣装IDに紐付けられた頭部検索情報を特定する（P120-3）。

[0203] また、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、処理対象の番号に紐付けられたゲーム媒体IDを抽出する（P120-4）。また、ライブ演出準備処理部306aは、P120-4で抽出したゲーム媒体IDに、P120-3で特定した頭部検索情報の値を末尾に加えた頭部IDを設定する（P120-5）。ここでは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、処理対象の番号に頭部IDが紐付けられる。

- [0204] また、ライブ演出準備処理部306aは、P120-2で抽出した衣装IDに紐付けられた尻尾検索情報を特定する(P120-6)。また、ライブ演出準備処理部306aは、P120-4で抽出したゲーム媒体IDに、P120-6で特定した尻尾検索情報の値を末尾に加えた尻尾IDを設定する(P120-7)。ここでは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報において、処理対象の番号に尻尾IDが紐付けられる。
- [0205] そして、P11-7で記憶した番号、もしくは、P110-3で抽出した番号のうち、P120-1以降の処理が未処理の番号がある場合(P120-8のYES)、ライブ演出準備処理部306aは、P120-1から処理を繰り返す。P120-1では、未処理の番号が順次セットされ、抽出された全ての番号に対して、頭部IDおよび尻尾IDが設定される。P11-7で記憶した番号、もしくは、P110-3で抽出された全ての番号に対して頭部IDおよび尻尾IDが設定されると(P120-8のNO)、キャラクタ情報設定処理(P120)および衣装設定処理(P110)が終了となる。
- [0206] 図20に戻り、ライブ演出準備処理部306aは、設定情報記憶部332のキャラクタ設定情報を読み出し(P100-10)、イメージ画像126、130を生成する(P100-11)。そして、ライブ演出準備処理部306aは、ライブ準備画面120を表示する(P100-12)。このとき、ライブ準備画面120には、P100-11で生成されたイメージ画像126、130が表示され、また、キャラクタ設定情報に基づいて、キャラクタアイコン128および衣装アイコン132が表示される。そして、ライブ演出準備処理部306aは、衣装選択ダイアログ160を非表示とする(P100-13)。
- [0207] 図19に戻り、ライブ準備画面120のおまかせボタン134が操作されると(P11-8のYES)、ライブ演出準備処理部306aは、おまかせ設定処理を実行する(P11-9)。ここでは、おまかせ設定画面が表示され、プレイヤーの操作に基づいてキャラクタおよび衣装が自動設定される。

- [0208] ライブ準備画面120の開始ボタン136が操作されると（P11-10のYES）、ライブ演出準備処理部306aは、ライブ準備画面120を非表示とし、ライブ準備画面表示中処理を終了する。
- [0209] ライブ準備画面表示中処理が終了すると、図18に示すように、ライブ演出実行部308aが、設定情報記憶部332に記憶されているキャラクタ設定情報を読み出す（P12）。そして、ライブ演出実行部308aは、P12で読み出したキャラクタ設定情報に基づいて、キャラクタ画像を含むライブ映像を生成し、ライブ演出を実行する（P13）。これにより、プレイヤーが設定した衣装を着用したキャラクタを含むライブ映像が再生される。
- [0210] 以上の処理により、上記した一括設定機能が実行される。本実施形態の一括設定機能によれば、複数のキャラクタに一括して共通衣装および個別衣装を設定することができる。共通衣装が一括して設定された場合、複数のキャラクタに同一の衣装が着用され、個別衣装が一括して設定された場合、複数のキャラクタに異なる衣装が着用される。
- [0211] 個別衣装の一括設定機能が使用された場合、各ゲーム媒体IDに対して、着用可能であるか否かの判定がなされ、着用可能と判定されたゲーム媒体IDに対して、それぞれ異なる衣装IDが紐付けて記憶される。各衣装IDには、異なるデザインの画像が紐付けられているため、一括設定の適用範囲に含まれるキャラクタに対して、見た目が異なる個別衣装が着用される。このように、複数のキャラクタに対して、互いに異なる衣装を一括して設定することができるため、操作性の向上と、演出の多様化とを両立することができる。
- [0212] 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。
- [0213] 上記実施形態では、演出の一例として、キャラクタが歌唱やダンスを行う

ライブ演出について説明した。ただし、上記の技術的事項は、ライブ演出に限らず、ゲーム画面に表示されるあらゆる場面で適用可能である。また、上記実施形態では、ゲーム画面に表示されるオブジェクトがキャラクタであり、プレイヤーがキャラクタの衣装を設定可能な場合について説明した。ただし、ゲーム画面に表示されるオブジェクトはキャラクタに限らない。例えば、ゲーム画面に表示されるオブジェクトは、デジタルカードゲームにおけるカード、もしくは、カードに表示される絵柄であってもよい。また、ゲーム画面に表示されるオブジェクトは、各種ゲームでゲーム画面に表示されるカード、アイテムであってもよい。また、ゲーム画面に表示されるオブジェクトは、シューティングゲームにおける飛行物体であってもよい。さらには、ゲーム画面に表示されるオブジェクトは、シミュレーションゲームにおいてマスに表示されるキャラクタ、アイテムであってもよい。

[0214] そして、プレイヤーが設定可能なオブジェクトの外観は、キャラクタの衣装に限らない。プレイヤーが設定可能なオブジェクトの外観は、例えば、スポーツゲーム、RPGやアクションゲームにおいてキャラクタが所持するユニフォーム、武器、防具でもよい。また、例えば、プレイヤーが、シューティングゲームにおける飛行物体のデザインや装備品を設定可能としてもよい。

[0215] また、上記したゲーム画面は一例に過ぎず、図を用いて説明したゲーム画面は適宜設計変更可能である。

[0216] また、上記実施形態では、ライブ演出に係る処理が、プレイヤー端末1において実行される場合について説明した。ただし、ライブ演出に係る処理は、サーバ1000において実行されてもよいし、プレイヤー端末1とサーバ1000との協働により実行されてもよい。

[0217] いずれにしても、情報処理プログラムは、1または複数のコンピュータに以下の処理を遂行させればよい。

[0218] (コンピュータが遂行する処理)

ゲーム画面に表示されるオブジェクト(実施形態では、一例としてキャラクタ)の外観の表示種別を選択可能であって、複数のオブジェクトの外観(

実施形態では、一例として衣装)が共通となる共通表示種別、または、複数のオブジェクトで外観が異なる特別表示種別(実施形態では、一例として第1特別衣装グループ)を選択可能な第1表示領域(実施形態では、一例として第1表示領域161)、および、プレイヤーによって選択された表示種別の適用範囲を選択可能であって、適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域(実施形態では、一例として第2表示領域162)を含む選択画面(実施形態では、一例として衣装選択ダイアログ160)を表示する処理(実施形態では、一例としてP11-7)。

選択画面において、選択された表示種別によって、第2表示領域の表示を変化させる処理(実施形態では、一例としてP100-3)。

共通表示種別が選択された場合、少なくとも所定のオブジェクトを、共通表示種別に対応する外観で表示させる処理(実施形態では、一例としてP110-5、P100-11、P100-12)。

特別表示種別が選択され、かつ、適用範囲として複数のオブジェクトが選択された場合、複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理(実施形態では、一例としてP110-8)。

複数のオブジェクトのうち、表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、特別表示種別に対応する外観で表示させる処理(実施形態では、一例としてP110-10、P100-11、P100-12)。

[0219] なお、上記実施形態では、第1表示領域161に、衣装アイコン132が選択可能に表示される。衣装アイコン132には、1の衣装が紐付けられていることから、プレイヤーは、衣装アイコン132を選択することで、衣装の種類、すなわち、衣装の表示種別を選択可能である。上記実施形態では、衣装選択ダイアログ160の第1表示領域161に、選択可能な衣装アイコン132が一覧表示される。衣装アイコン132が一覧表示されることで、視認性および操作性が向上し、選択可能な衣装が多数ある場合にも、プレイヤーが好みの衣装を容易に選択することができる。

- [0220] なお、上記実施形態では、選択中のキャラクタが着用可能な衣装に対応する衣装アイコン132のみが第1表示領域161に表示されることとした。ただし、着用の可否に拘わらず、全ての衣装に対応する衣装アイコン132が第1表示領域161に表示されてもよい。この場合、例えば、選択中のキャラクタが着用可能な衣装と、着用不可能な衣装とが識別表示されるとよい。また、この場合において、選択中のキャラクタが着用不可能な衣装が選択されたとしても、一括設定機能を使用して、選択された衣装が他のキャラクタに設定されてもよい。
- [0221] また、各衣装の表示種別は、共通表示種別および個別表示種別に大別される。したがって、衣装アイコン132の選択により、プレイヤは、キャラクタの衣装の表示種別を、共通表示種別とするか、個別表示種別とするかを選択しているとも言える。なお、例えば、第1表示領域161において、共通表示種別および個別表示種別(特別表示種別)のいずれかをプレイヤに選択可能としてもよい。この場合、衣装選択ダイアログ160の他の表示領域、あるいは、衣装選択ダイアログ160とは別のダイアログにおいて、選択された表示種別に対応する衣装(外観)が選択可能とすることができる。
- [0222] また、選択画面において選択された表示種別によって、第2表示領域の表示を変化させる場合の一例として、上記実施形態では、第2表示領域162に表示されるメッセージの有無、内容が変化する場合について説明した。ただし、第2表示領域の表示の変化の態様としては、例えば、表示色が変わってもよいし、操作入力の有効、無効が識別可能な態様で変化してもよい。
- [0223] また、上記実施形態では、共通衣装が選択され、かつ、適用範囲として複数のキャラクタが選択されなかった場合、予めプレイヤが選択したキャラクタにのみ共通衣装が設定される。一方、共通衣装が選択され、かつ、適用範囲として複数のキャラクタが選択された場合、複数のキャラクタに共通衣装が設定される。このように、共通衣装が選択された場合には、少なくとも1または複数の所定のキャラクタに共通衣装が設定されればよい。
- [0224] また、上記実施形態では、プレイヤが衣装を設定変更すると、設定変更後

の衣装を着用したキャラクタが、ライブ準備画面120に表示される。したがって、プレイヤは、ライブ演出の前に、各キャラクタの衣装を確認することができ、ライブ演出をイメージ通りに実行することができる。

[0225] また、オブジェクトには、特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクト（実施形態では、一例として着用条件を満たすキャラクタ）と、特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクト（実施形態では、一例として着用条件を満たさないキャラクタ）とが含まれてもよい。

また、特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクト、および、特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトを識別するための識別情報（実施形態では、一例として育成ゲーム媒体に紐付くレベル、所持情報、ゲーム媒体IDに紐付く親愛度）が設けられてもよい。

そして、特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトが所定条件を満たした場合、オブジェクトを特別表示種別に対応する外観で表示可能とする処理（実施形態では、一例として抽選ゲーム実行部300a、強化実行部302a、ゲーム実行部304aによる所持情報記憶部330の情報を更新する処理）が実行されてもよい。

[0226] また、ゲーム画面は、第1のポジション（実施形態では、一例としてメインポジション）および第2のポジション（実施形態では、一例としてバックポジション）のそれぞれに配置されたオブジェクトが表示されるゲーム画面を含んでもよい。

そして、第1のポジションまたは第2のポジションに配置されたオブジェクトをプレイヤに選択可能とする処理（実施形態では、一例としてP10）が実行されてもよい。

そして、第1のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、第2表示領域において、適用範囲を、第1のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能としてもよい。

また、第2のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、第

2表示領域において、適用範囲を、第2のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能としてもよい。

[0227] つまり、上記実施形態では、キャラクタが配置されるポジションが、2種類のポジションに大別される。これにより、同じキャラクタをライブ演出に登場させたとしても、各キャラクタの配置を異ならせることで、演出を多様化させることができる。また、各キャラクタの配置や衣装の設定を容易な操作で実現可能となる。ただし、ポジションは1種類のみ設けられてもよい。また、例えば、共通衣装または個別衣装を一括設定する対象のキャラクタの範囲は、全てのキャラクタのみであってもよい。あるいは、メインポジションおよびバックポジションのいずれかのキャラクタのみが、一括設定の対象となってもよい。

[0228] また、上記実施形態において、ゲームを実現するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納されてもよい。さらには、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。

符号の説明

- [0229] 1 プレイヤ端末
160 衣装選択ダイアログ
161 第1表示領域
162 第2表示領域
1000 サーバ
S 情報処理システム

請求の範囲

[請求項1] ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

 前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第2表示領域の表示を変化させる処理と、

 前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクトを、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

 前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

 前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

 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] 前記オブジェクトには、前記特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクトと、前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトとが含まれ、

 前記特別表示種別に対応する外観で表示可能なオブジェクト、および、前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトを識別するための識別情報が設けられ、

 前記特別表示種別に対応する外観で表示不可能なオブジェクトが所定条件を満たした場合、該オブジェクトを前記特別表示種別に対応する外観で表示可能とする処理、

をコンピュータに遂行させる請求項1に記載の情報処理プログラム。

[請求項3]

前記ゲーム画面は、第1のポジションおよび第2のポジションのそれぞれに配置された前記オブジェクトが表示されるゲーム画面を含み、

前記第1のポジションまたは前記第2のポジションに配置された前記オブジェクトをプレイヤーに選択可能とする処理、

をコンピュータに遂行させ、

前記所定のオブジェクトは、プレイヤーによって選択されたオブジェクトであり、

前記選択画面を表示する処理は、

前記第1のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、前記第2表示領域において、前記適用範囲を、前記第1のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、前記ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能とし、

前記第2のポジションに配置されたオブジェクトが選択された場合、前記第2表示領域において、前記適用範囲を、前記第2のポジションに配置される全てのオブジェクトとするか、前記ゲーム画面に表示される全てのオブジェクトとするかを選択可能とする、

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]

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、

ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第

2 表示領域の表示を変化させる処理と、

前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクトを、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

を含む情報処理方法。

[請求項5]

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

ゲーム画面に表示されるオブジェクトの外観の表示種別を選択可能であって、複数の前記オブジェクトの外観が共通となる共通表示種別、または、複数の前記オブジェクトで外観が異なる特別表示種別を選択可能な第1表示領域、および、プレイヤーによって選択された前記表示種別の適用範囲を選択可能であって、前記適用範囲として、所定のオブジェクト、または、複数のオブジェクトを選択可能な第2表示領域を含む選択画面を表示する処理と、

前記選択画面において、選択された前記表示種別によって、前記第2表示領域の表示を変化させる処理と、

前記共通表示種別が選択された場合、少なくとも前記所定のオブジェクトを、前記共通表示種別に対応する外観で表示させる処理と、

前記特別表示種別が選択され、かつ、前記適用範囲として前記複数のオブジェクトが選択された場合、前記複数のオブジェクトのそれぞれについて、表示条件が満たされているかを判定する処理と、

前記複数のオブジェクトのうち、前記表示条件が満たされると判定されたオブジェクトを、前記特別表示種別に対応する外観で表示させ

る処理と、
を遂行する情報処理システム。

[図1]

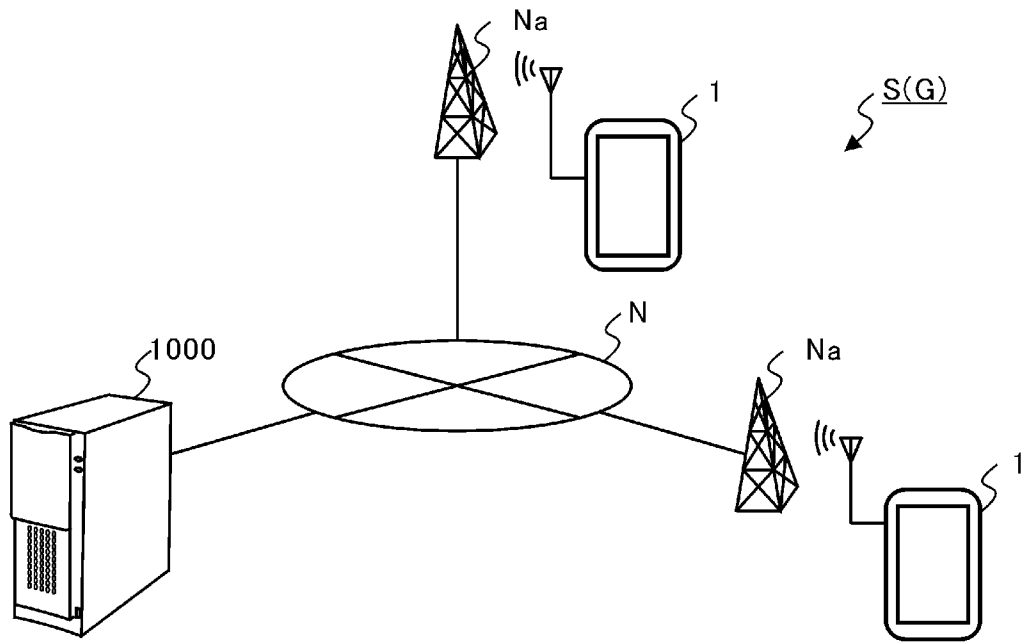


FIG. 1

[図2]

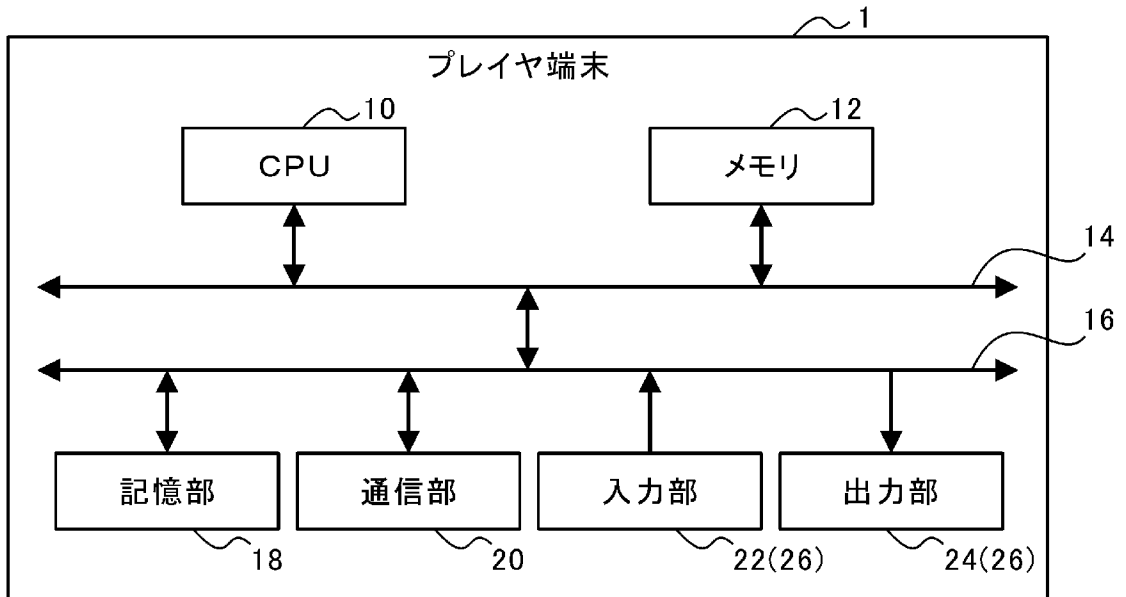


FIG.2A

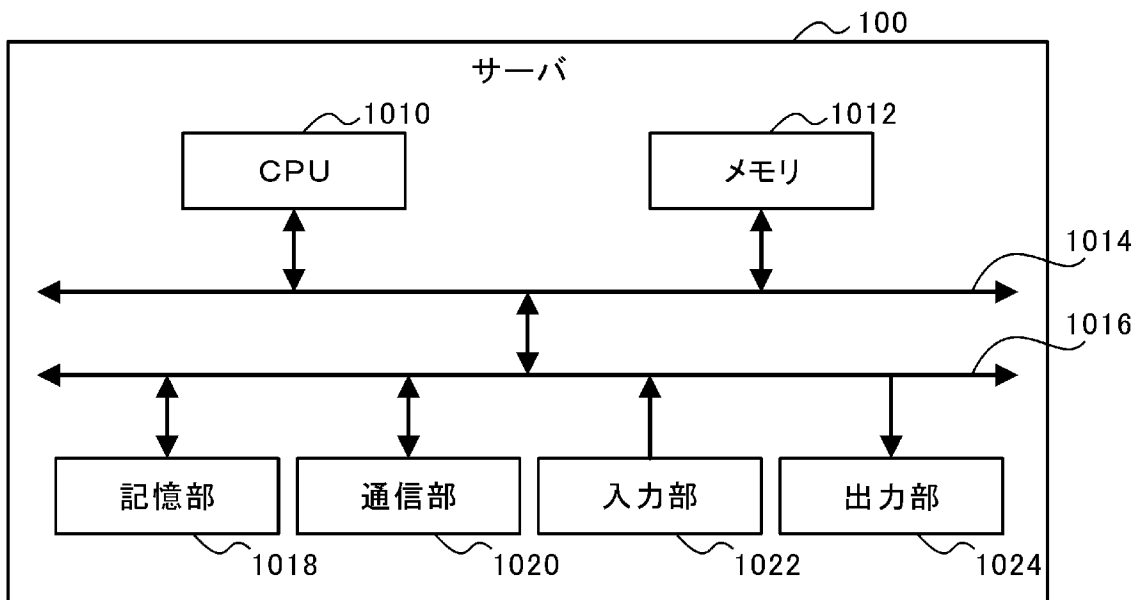


FIG.2B

[図3]

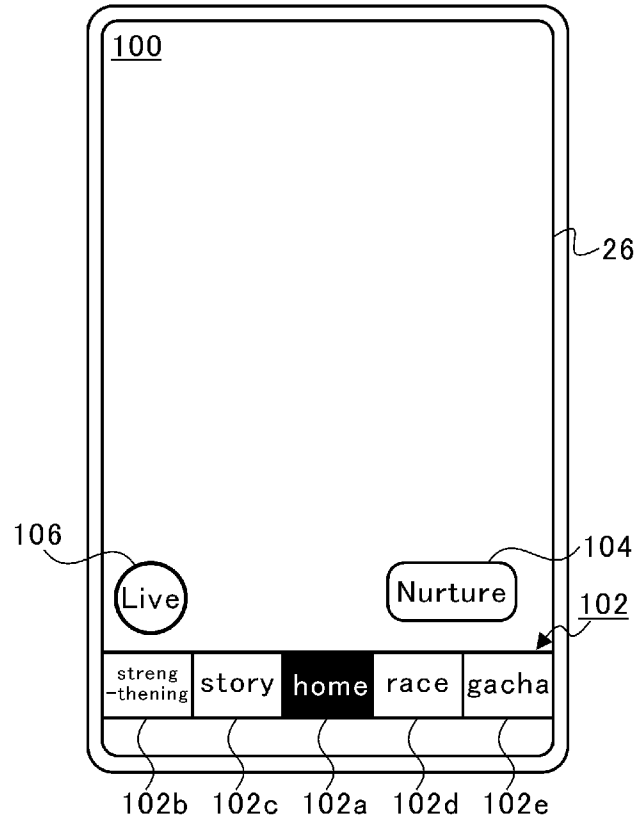


FIG.3

[図4]

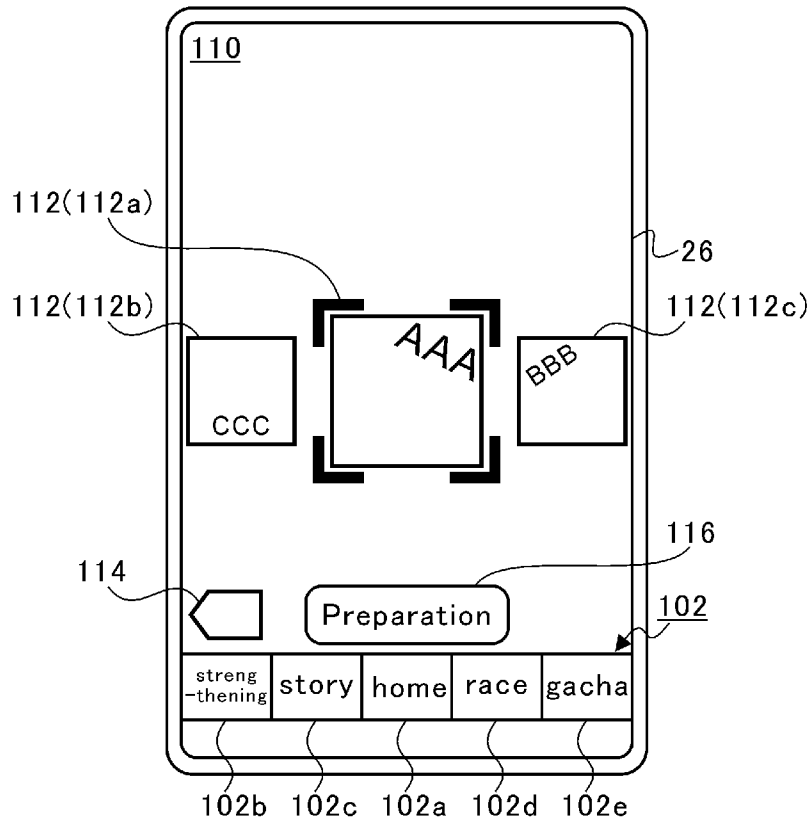


FIG.4

[図5]

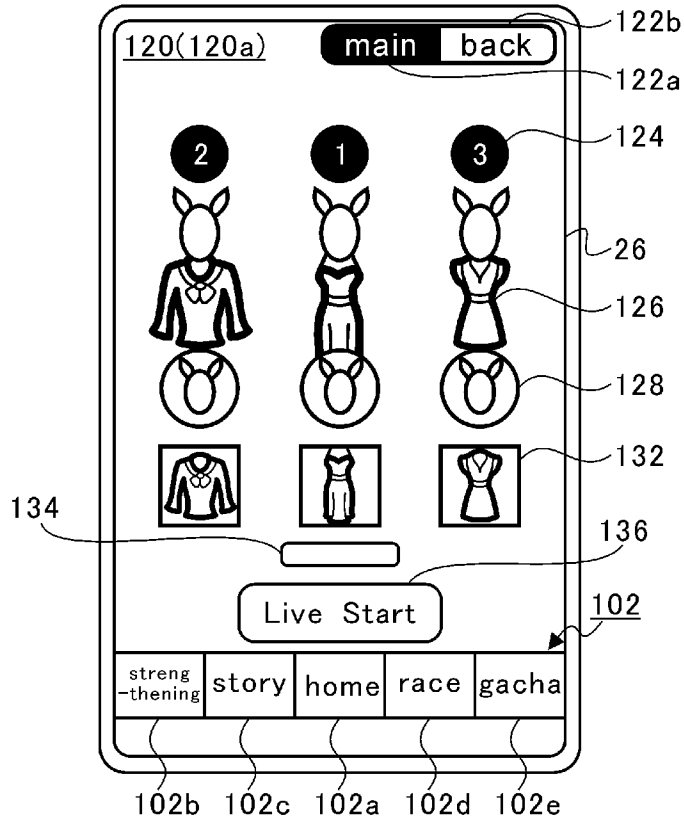


FIG. 5A

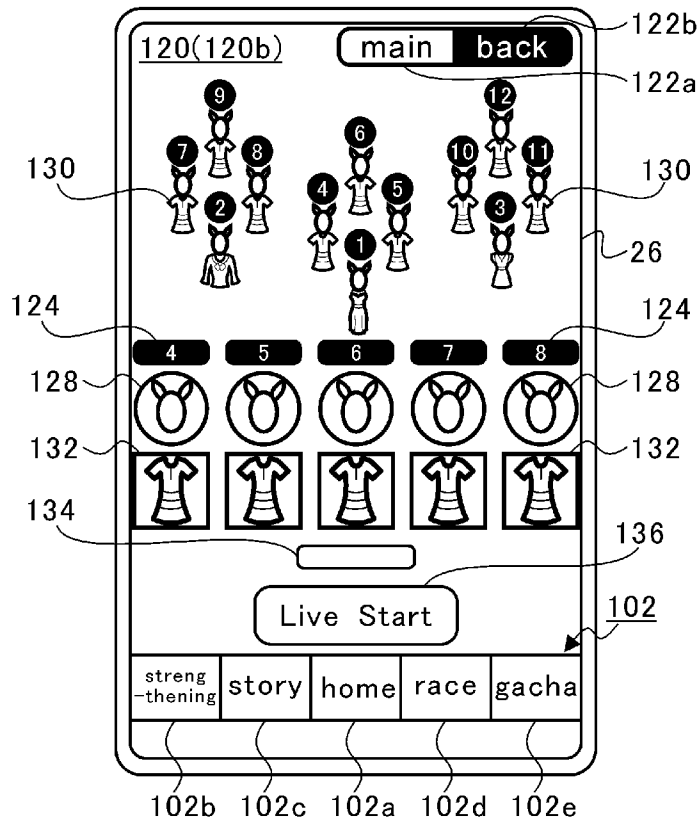


FIG. 5B

[図6]

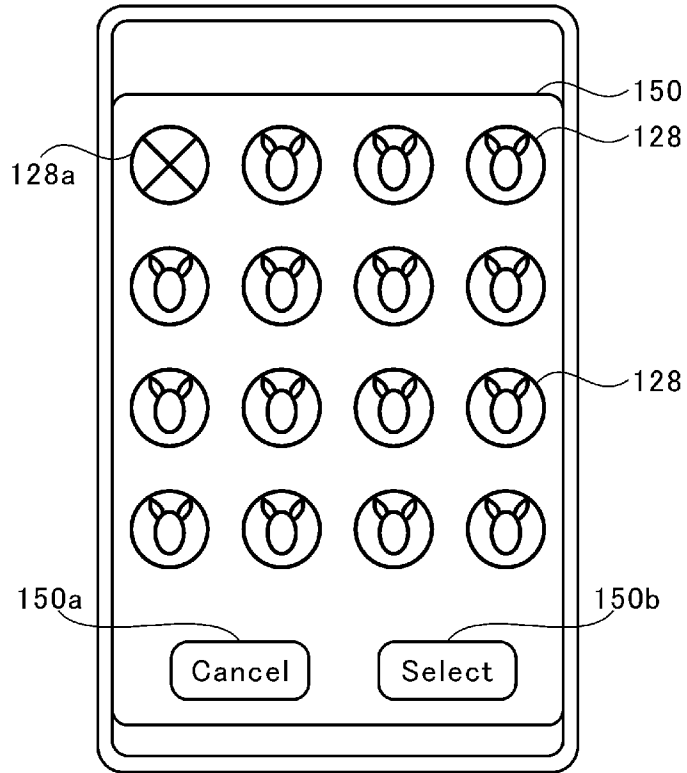


FIG.6

[図7]

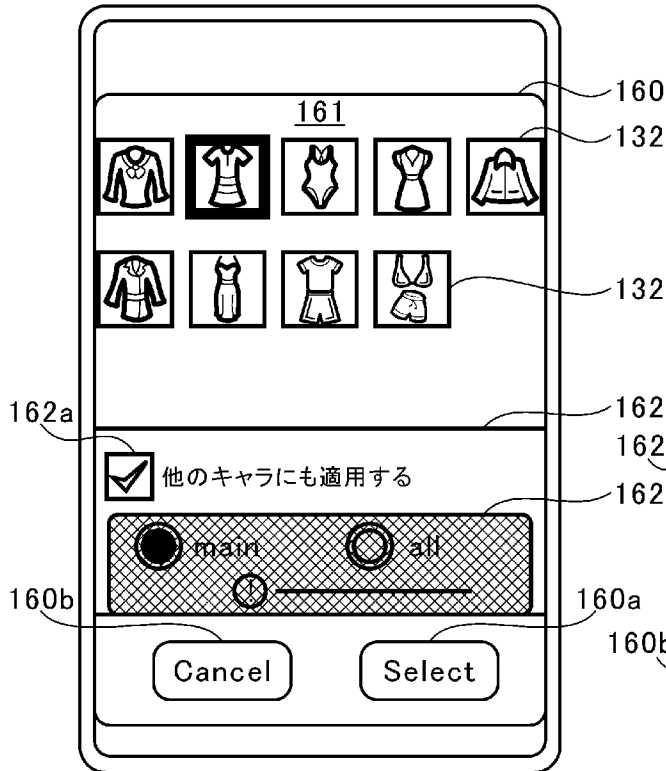


FIG. 7A

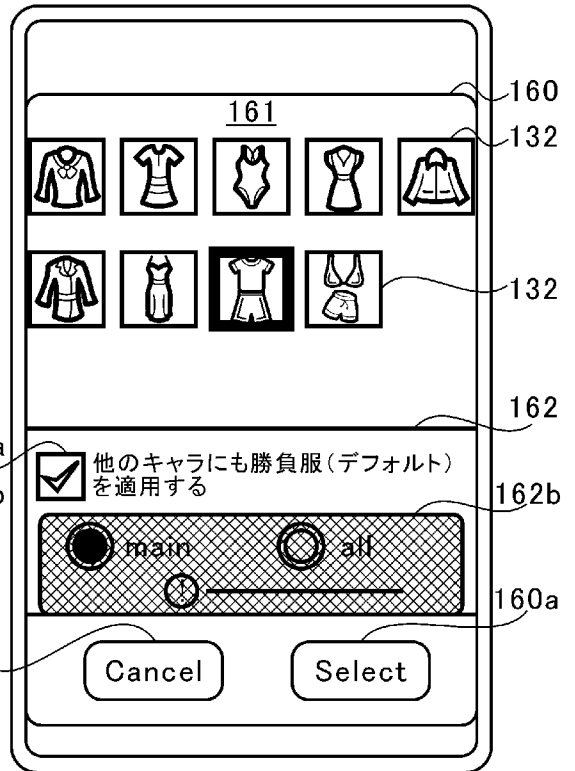


FIG. 7B

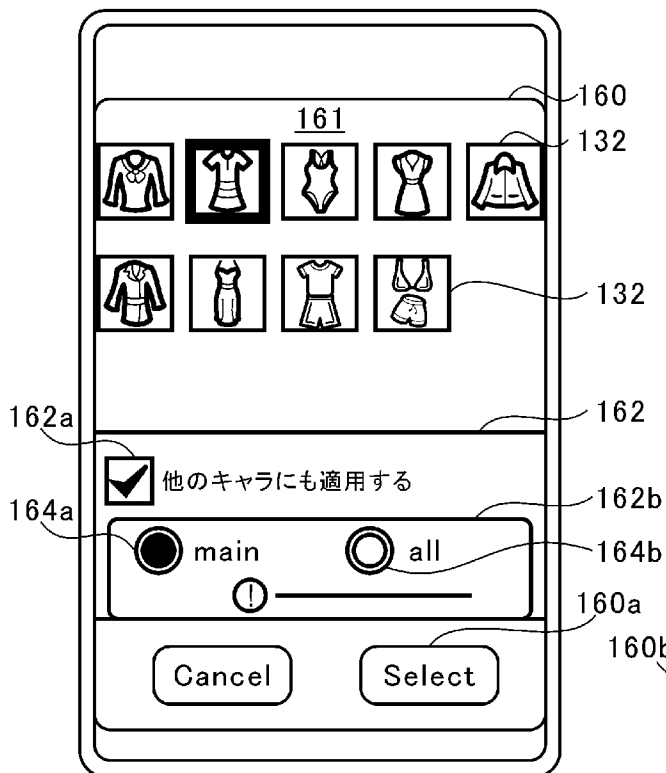


FIG. 7C

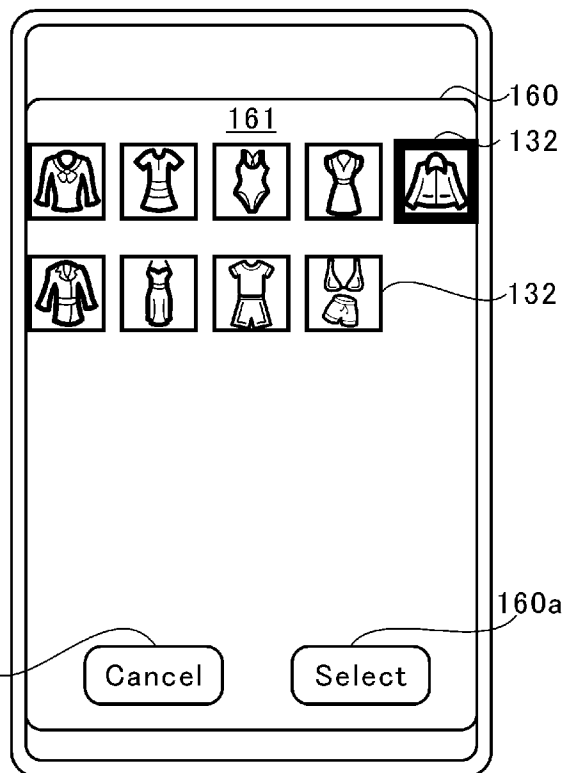
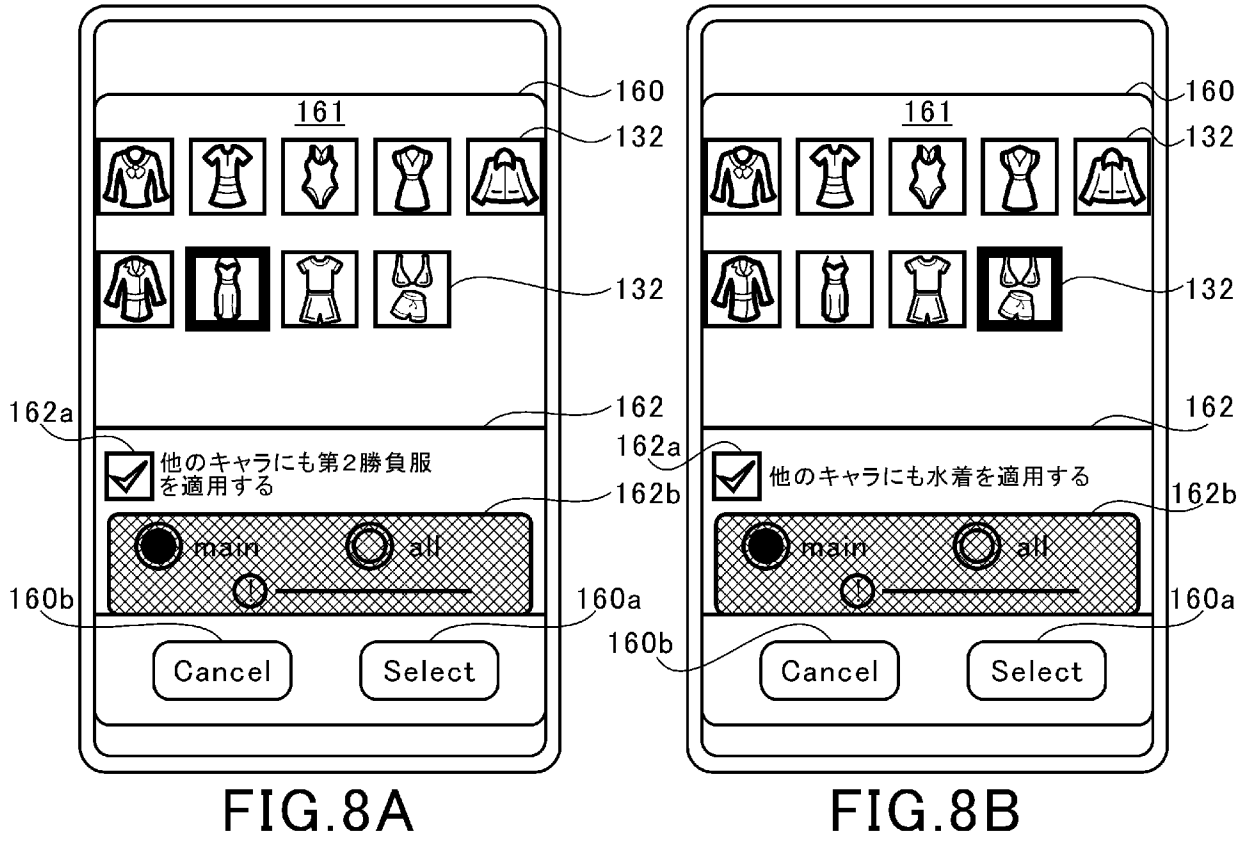


FIG. 7D

[図8]



[図9]

育成ゲーム媒体 ID	ゲーム媒体 ID	名前	所持情報	レベル	パラメータ
901	801	aaa	1(所持)	2	100
902	801	aaa	0(未所持)	3	110
903	801	aaa	0(未所持)	4	120
904	801	aaa	0(未所持)	5	130
905	802	bbb	0(未所持)	3	90
906	802	bbb	0(未所持)	4	95
907	802	bbb	0(未所持)	5	100
908	803	ccc	1(所持)	3	130
909	803	ccc	0(未所持)	4	140
910	803	ccc	0(未所持)	5	150
911	801	aaa(Summer ver.)	1(所持)	3	120
912	801	aaa(Summer ver.)	0(未所持)	4	130
913	801	aaa(Summer ver.)	0(未所持)	5	140
914	802	bbb(Summer ver.)	1(所持)	3	110
915	802	bbb(Summer ver.)	0(未所持)	4	120
916	802	bbb(Summer ver.)	0(未所持)	5	130
917	801	aaa(Winter ver.)	1(所持)	3	130
918	801	aaa(Winter ver.)	0(未所持)	4	140
919	801	aaa(Winter ver.)	0(未所持)	5	150
920	803	ccc(Winter ver.)	1(所持)	3	110
921	803	ccc(Winter ver.)	0(未所持)	4	120
922	803	ccc(Winter ver.)	0(未所持)	5	130

FIG.9

[図10]

ゲーム媒体ID	名前	体型ID	ファン数	親愛度
801	aaa	01	0	1
802	bbb	02	10000	2
803	ccc	03	20000	3
804	ddd	04	50000	6
805	eee	05	200000	10

FIG.10

[図11]

衣装ID	衣装名称	ゲーム媒体ID	育成ゲーム媒体ID	着用条件	衣装画像
1001	夏用制服	1	0	なし	全キャラクタ共通
1002	冬用制服	1	0	なし	全キャラクタ共通
1003	体操服	1	0	なし	全キャラクタ共通
1004	おそろい衣装	1	0	なし	全キャラクタ共通
1005	aaa用第1特別衣装	801	901~904	育成ゲーム媒体のレベル=3で解放	キャラクタ固有
1006	bbb用第1特別衣装	802	905~907	育成ゲーム媒体のレベル=3で解放	キャラクタ固有
1007	ccc用第1特別衣装	803	908~910	育成ゲーム媒体のレベル=3で解放	キャラクタ固有
1101	aaa用第2特別衣装	801	911~913	育成ゲーム媒体を所持	キャラクタ固有
1102	bbb用第2特別衣装	802	914~916	育成ゲーム媒体を所持	キャラクタ固有
1103	aaa用第3特別衣装	801	917~919	育成ゲーム媒体を所持	キャラクタ固有
1104	ccc用第3特別衣装	803	920~922	育成ゲーム媒体を所持	キャラクタ固有
1105	aaa用私服	801	0	ゲーム媒体ID=801の親愛度	キャラクタ固有
1106	bbb用私服	802	0	ゲーム媒体ID=802の親愛度	キャラクタ固有
1107	ccc用私服	803	0	ゲーム媒体ID=803の親愛度	キャラクタ固有

FIG.11

[図12]

衣装ID	第1特別衣装識別情報	ゲーム媒体ID	ライブ使用可否識別情報	濡れ透け対応識別情報	汚れ対応識別情報	頭部検索情報	尻尾検索情報
1001	0(NO)	1	1(YES)	0(NO)	0(NO)	0	0
1002	0(NO)	1	1(YES)	0(NO)	0(NO)	0	0
1003	0(NO)	1	0(NO)	1(YES)	1(YES)	0	0
1004	0(NO)	1	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1005	1(YES)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1006	1(YES)	802	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1007	1(YES)	803	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1101	0(NO)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	1	0
1102	0(NO)	802	1(YES)	1(YES)	1(YES)	1	0
1103	0(NO)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	2	0
1104	0(NO)	803	1(YES)	1(YES)	1(YES)	2	2
1105	0(NO)	801	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0
1106	0(NO)	802	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0
1107	0(NO)	803	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0

FIG.12

[図13]

頭部ID	頭部画像
8010	ゲーム媒体ID=801のデフォルト頭部画像
8020	ゲーム媒体ID=802のデフォルト頭部画像
8030	ゲーム媒体ID=803のデフォルト頭部画像
8040	ゲーム媒体ID=804のデフォルト頭部画像
8050	ゲーム媒体ID=805のデフォルト頭部画像
8060	ゲーム媒体ID=806のデフォルト頭部画像
8011	ゲーム媒体ID=801の夏専用頭部画像
8021	ゲーム媒体ID=802の夏専用頭部画像
8012	ゲーム媒体ID=801の冬専用頭部画像
8032	ゲーム媒体ID=803の冬専用頭部画像
8015	ゲーム媒体ID=801の私服専用頭部画像
8025	ゲーム媒体ID=802の私服専用頭部画像
8035	ゲーム媒体ID=803の私服専用頭部画像

FIG.13

[図14]

尻尾ID	尻尾画像
8010	ゲーム媒体ID=801のデフォルト尻尾画像
8020	ゲーム媒体ID=802のデフォルト尻尾画像
8030	ゲーム媒体ID=803のデフォルト尻尾画像
8040	ゲーム媒体ID=804のデフォルト尻尾画像
8050	ゲーム媒体ID=805のデフォルト尻尾画像
8060	ゲーム媒体ID=806のデフォルト尻尾画像
8032	ゲーム媒体ID=803の冬専用尻尾画像

FIG.14

[図15]

ポジション 番号	ポジション 分類	ゲーム媒体 ID	衣装 ID	頭部 ID	尻尾 ID
1	メイン	801	1004	8010	8010
2	メイン	802	1004	8020	8020
3	メイン	803	1004	8030	8030
4	バック	804	1004	8040	8040
5	バック	805	1004	8050	8050
6	バック	806	1004	8060	8060
7	バック	807	1004	8070	8070
8	バック	808	1004	8080	8080
9	バック	809	1004	8090	8090

FIG. 15

[図16]

ポジション 番号	ポジション 分類	ゲーム媒体 ID	衣装 ID	頭部 ID	尻尾 ID
1	メイン	801	1005	8010	8010
2	メイン	802	1006	8020	8020
3	メイン	803	1007	8030	8030
4	バック	804	1008	8040	8040
5	バック	805	1009	8050	8050
6	バック	806	1010	8060	8060
7	バック	807	1004	8070	8070
8	バック	808	1012	8080	8080
9	バック	809	1004	8090	8090

FIG. 16

[図17]

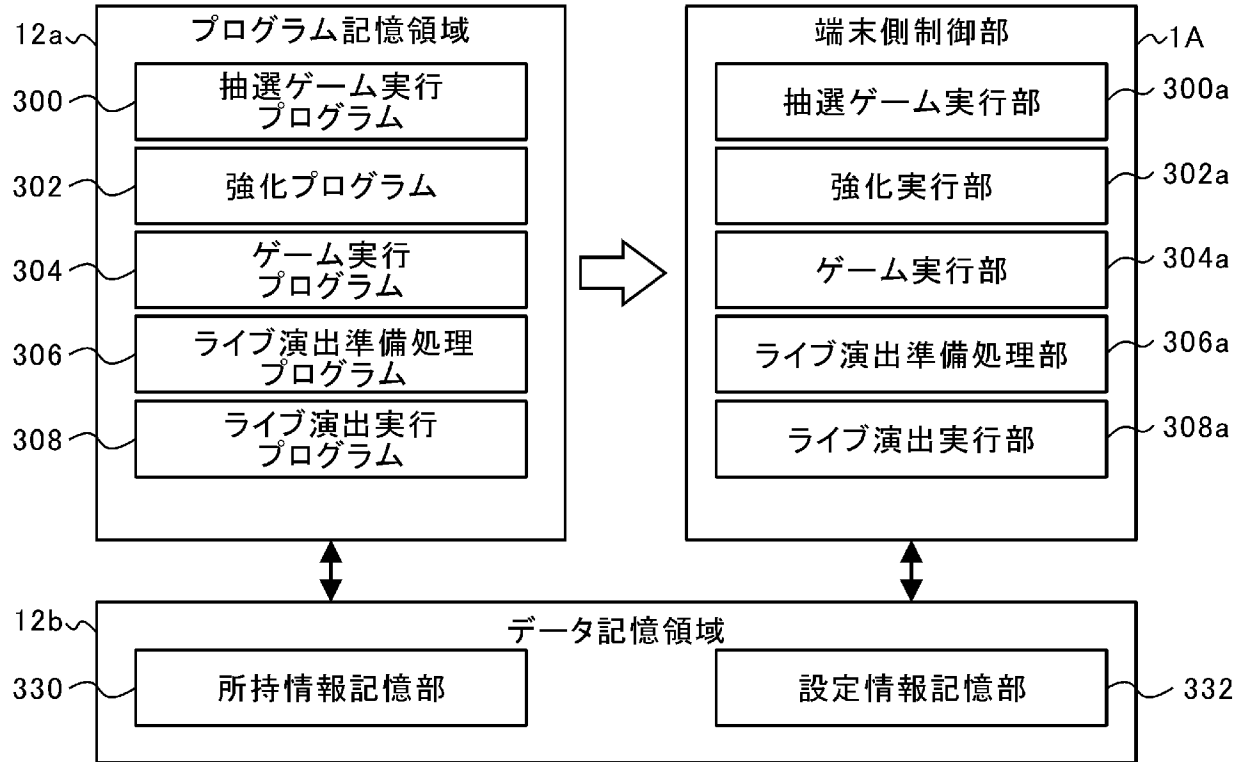


FIG.17

[図18]

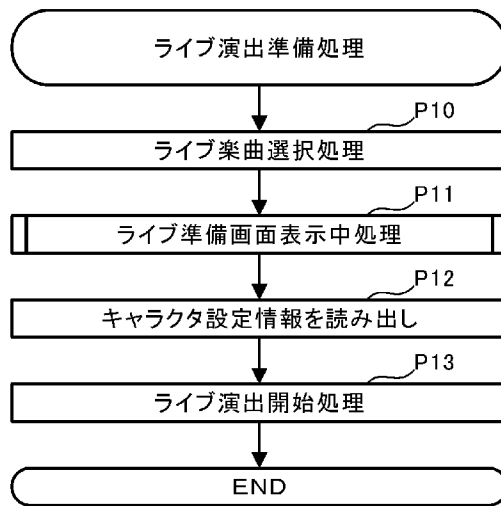


FIG.18

[図19]

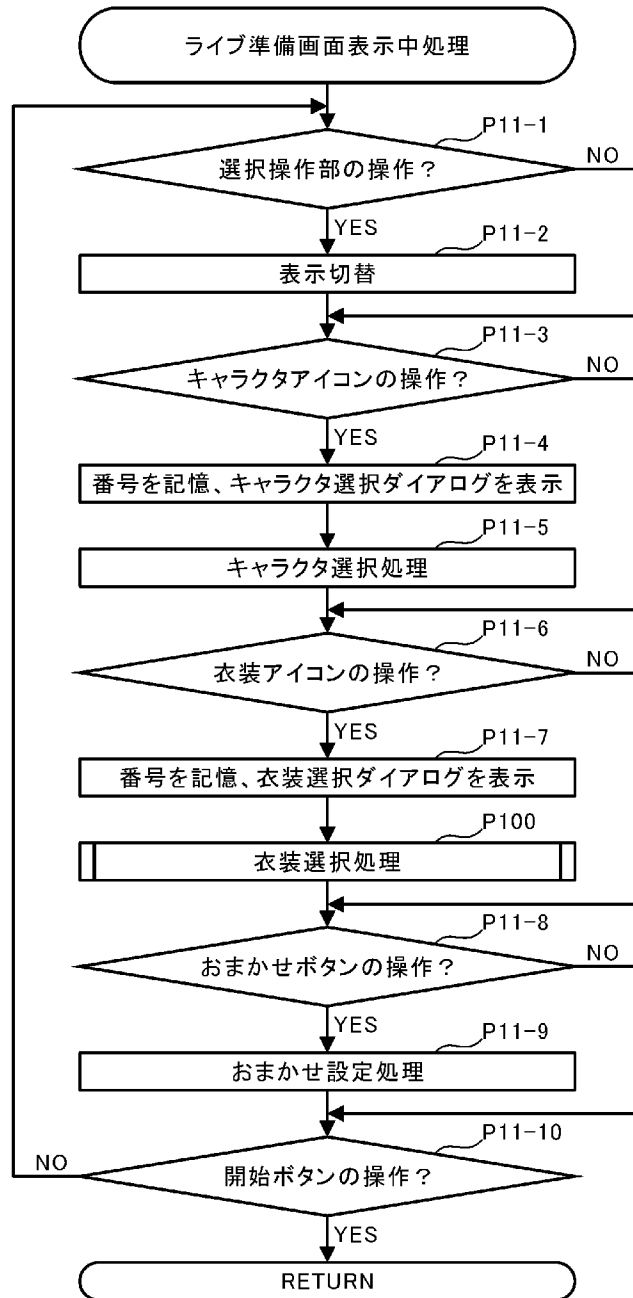


FIG. 19

[図20]

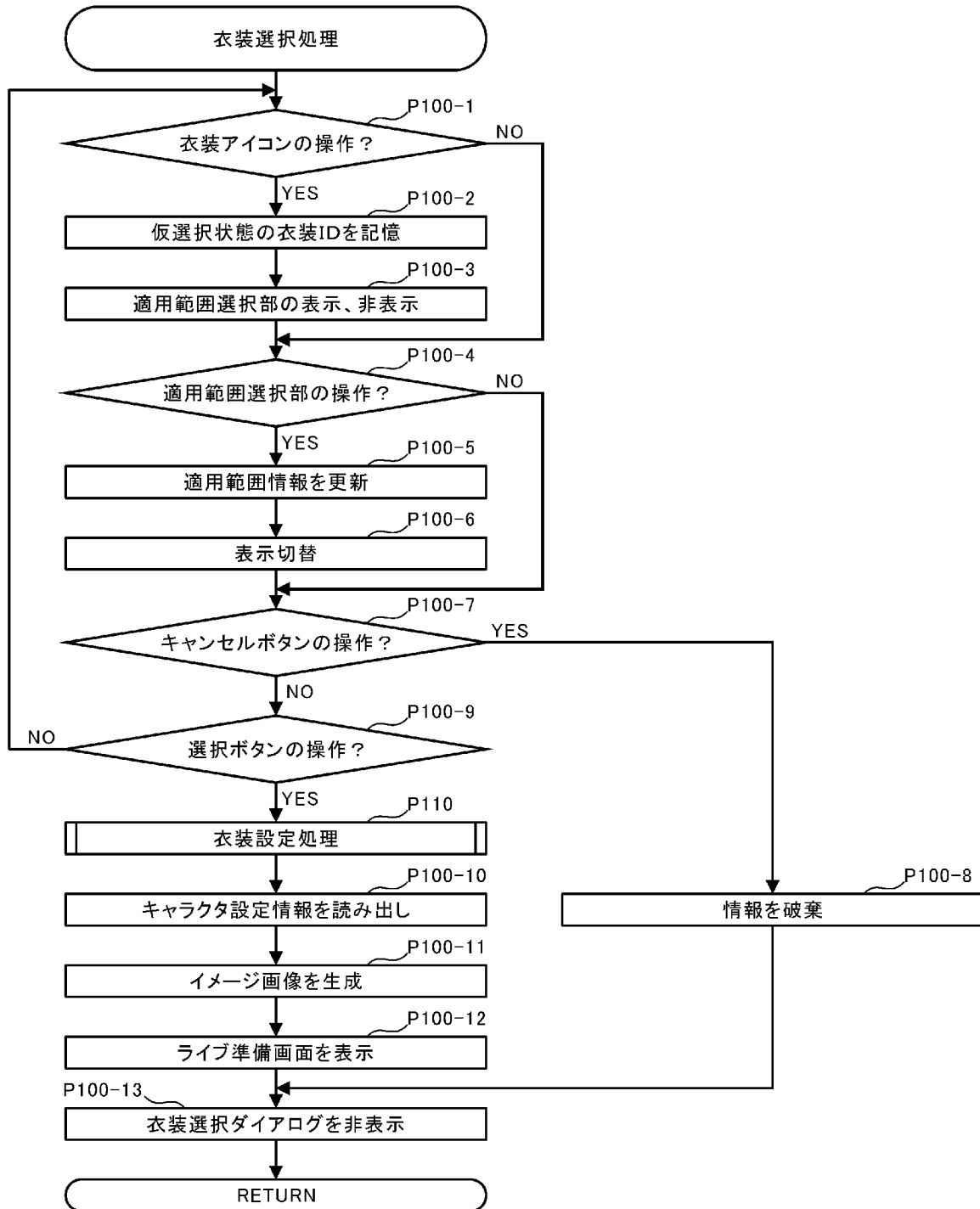


FIG.20

[図21]

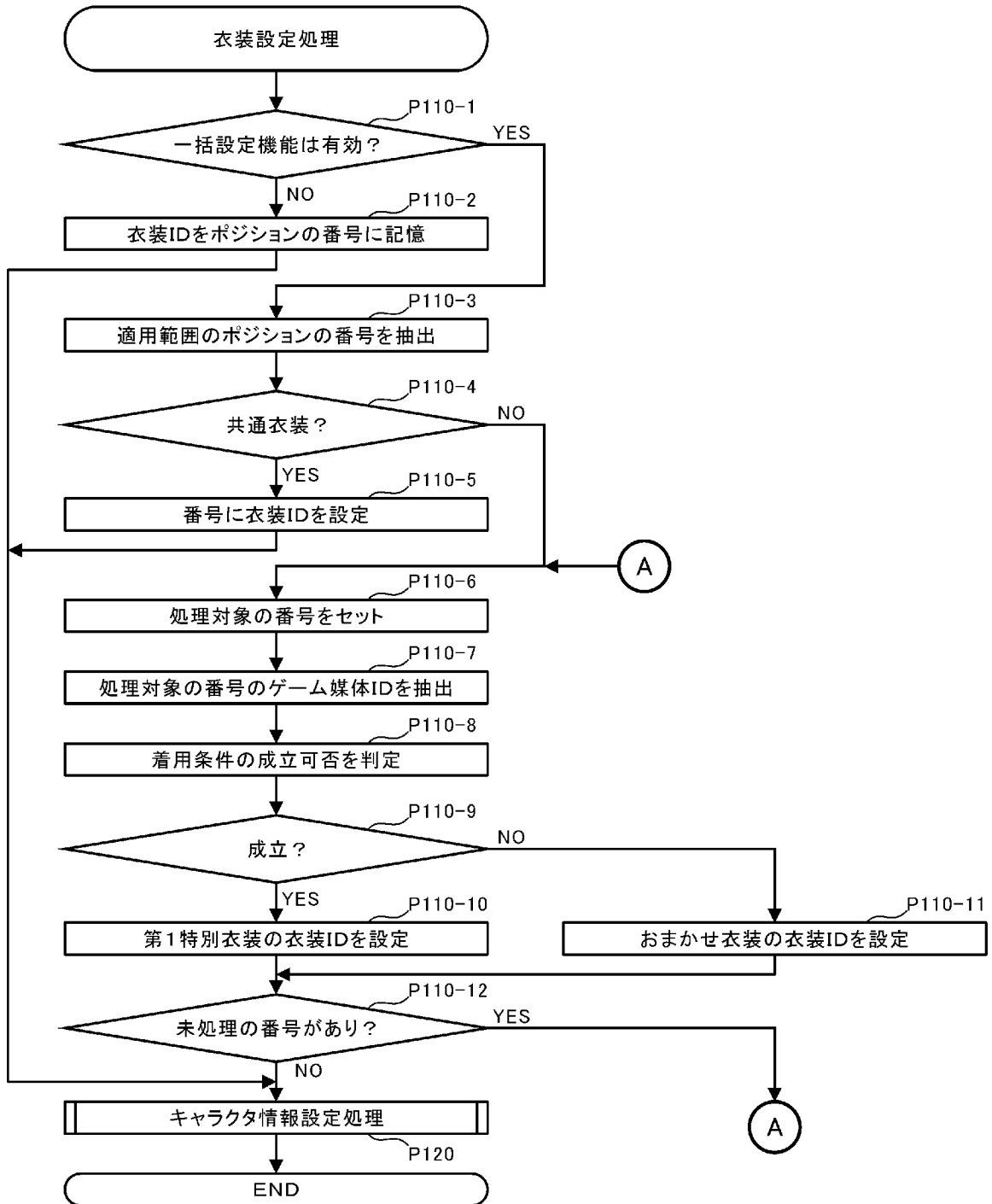


FIG.21

[図22]

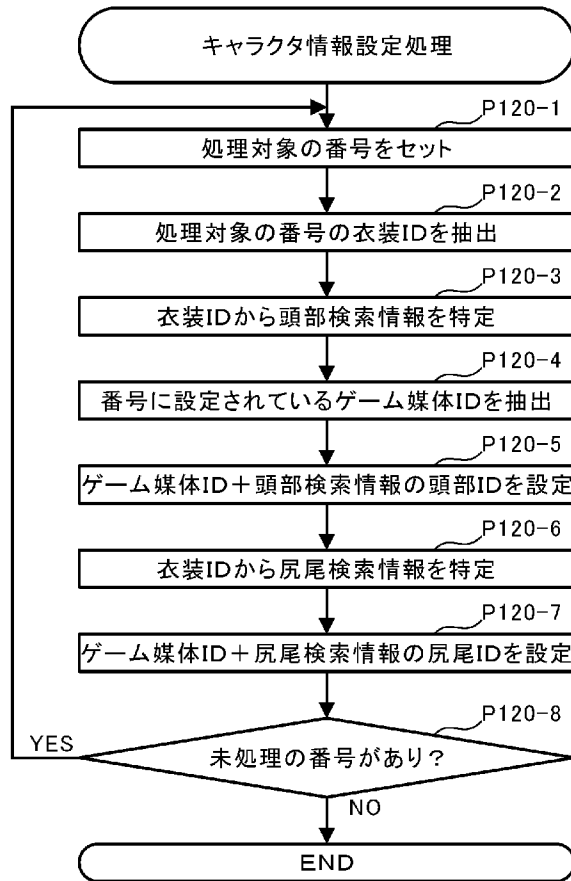


FIG.22

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/027242

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/52; A63F13/69; A63F13/53		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/52; A63F13/53; A63F13/69		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Published examined utility model applications of Japan 1922-1996 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2023 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	[公式] 22/7 音楽の時間, [新機能の追加について], X (旧Twitter) [online], 16 July 2020, Internet<URL:https://twitter.com/nanaon_official/status/1283696322860613633>, [retrieval date: 12 September 2023] text, see attached image, non-official translation ([Official] 22/7 Ongaku no Jikan, [About adding new features], X (Old Twitter) [online].)	1-5
Y	アニプレックス、『22/7音楽の時間』で「紅白ナナオン歌合戦」を開催! オリジナル楽曲「雷鳴のDelay」「キウイの主張」も実装, gamebiz [online], 28 December 2020, Internet <URL: https://gamebiz.jp/news/285058>, [retrieval date: 16 March 2023] see "3D new costume", (ANIPLEX), non-official translation ("Kohaku Nanaon Uta Gassen" will be held on "22/7 Ongaku no Jikan"! Also, performing original songs, "Raimei no Delay" and "Kiwi no Shucho".)	1-5
Y	JP 2022-128141 A (CYGAMES CO LTD) 01 September 2022 (2022-09-01) paragraphs [0054]-[0075], tables 6A-7D	3
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 12 September 2023		Date of mailing of the international search report 26 September 2023
Name and mailing address of the ISA/JP Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan		Authorized officer Telephone No.

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	バンナム、『ミリシタ』でグループ衣装の「一括切り替え」機能や「名刺」機能などの追加を行うアップデート, gamebiz [online], 17 May 2018, Internet <URL:https://gamebiz.jp/news/210972>, [retrieval date: 16 March 2023] see "Added 'Batch changes' function for group costumes in 13-person live", non-official translation (BANDAI NAMCO. An update that adds functions such as "Batch change" and "Business card" for group costumes in "Mirishita".)	1-5
A	[デレステ] 編成アイドルの衣装をまとめて一括変更する方法 覚えておくと便利!, デレ研 [online], 13 October 2022, Internet <URL: https://dere-ken.com/?p=11711>, [retrieval date: 16 March 2023] entire text, all drawings, non-official translation ([Deresute] How to change the costumes of organized idols all at once: Useful to remember!. Dere Ken [online].)	1-5
A	JP 2021-166594 A (NINTENDO CO LTD) 21 October 2021 (2021-10-21) paragraphs [0032]-[0081], fig. 1-14	1-5
A	CN 111282278 A (PAPER GAMES INC.) 16 June 2020 (2020-06-16) paragraphs [0048]-[0104], fig. 1-10	1-5

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2023/027242

Patent document cited in search report	Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP 2022-128141 A	01 September 2022	(Family: none)	
JP 2021-166594 A	21 October 2021	US 2021/0316215 A1 paragraphs [0044]-[0098], fig. 1-14	
CN 111282278 A	16 June 2020	(Family: none)	

<p>A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/52; A63F13/69; A63F13/53</p>														
<p>B. 調査を行った分野</p>														
<p>調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/52; A63F13/53; A63F13/69</p>														
<p>最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの</p> <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922 - 1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994 - 2023年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922 - 1996年	日本国公開実用新案公報	1971 - 2023年	日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年	日本国登録実用新案公報	1994 - 2023年				
日本国実用新案公報	1922 - 1996年													
日本国公開実用新案公報	1971 - 2023年													
日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年													
日本国登録実用新案公報	1994 - 2023年													
<p>国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）</p>														
<p>C. 関連すると認められる文献</p>														
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号												
Y	[公式] 22/7 音楽の時間, [新機能の追加について], X (旧Twitter) [online], 2020.07.16, インターネット<URL: https://twitter.com/nanaon_official/status/1283696322860613633>, [検索日: 2023年9月12日] 本文, 添付画像参照	1-5												
Y	アニプレックス、『22/7音楽の時間』で「紅白ナナオン歌合戦」を開催！オリジナル楽曲「雷鳴のDelay」「キウイの主張」も実装, gamebiz [online], 2020.12.28, インターネット<URL: https://gamebiz.jp/news/285058>, [検索日: 2023年3月16日] 「3D新衣装」参照	1-5												
Y	JP 2022-128141 A (株式会社Cygames) 01.09.2022 (2022-09-01) 段落[0054]-[0075], 図6A-7D	3												
A	バンナム、『ミリシタ』でグループ衣装の「一括切り替え」機能や「名刺」機能などの追加を行うアップデート, gamebiz [online], 2018.05.17, インターネット<URL: https://gamebiz.jp/news/210972>, [検索日: 2023年3月16日] 「13人ライブでグループ衣装の「一括切り替え」機能を追加」参照	1-5												
<p><input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input checked="" type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。</p>														
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの</td> <td>“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）</td> <td>“&” 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td></td> </tr> <tr> <td>“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献</td> <td></td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの	“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの	“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献	“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献		“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献	
* 引用文献のカテゴリー	“T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの													
“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの													
“E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	“Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの													
“L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	“&” 同一パテントファミリー文献													
“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献														
“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献														
国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日													
12.09.2023	26.09.2023													
名称及びあて先	権限のある職員（特許庁審査官）													
日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	池田 剛志 2D 5551													
	電話番号 03-3581-1101 内線 3241													

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	[デレステ] 編成アイドルの衣装をまとめて一括変更する方法 覚えておくと便利!, デレ研 [online], 2022.10.13, インターネット<URL:https://dereken.com/?p=11711>, [検索日:2023年3月16日] 全文, 全図	1-5
A	JP 2021-166594 A (任天堂株式会社) 21.10.2021 (2021 - 10 - 21) 段落[0032]-[0081], 図1-14	1-5
A	CN 111282278 A (PAPER GAMES INC.) 16.06.2020 (2020 - 06 - 16) 段落[0048]-[0104], 図1-10	1-5

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2023/027242

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 2022-128141 A	01.09.2022	(ファミリーなし)	
JP 2021-166594 A	21.10.2021	US 2021/0316215 A1 段落[0044]-[0098], 図1-14	
CN 111282278 A	16.06.2020	(ファミリーなし)	