(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
2023年3月2日(02.03.2023)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2023/026878 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/814 (2014.01) *A63F 13/54* (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/030788

(22) 国際出願日: 2022年8月12日(12.08.2022)

(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 2021-139143 2021年8月27日(27.08.2021) JP

(71) 出願人:株式会社Ｃｙｇａｍｅｓ(**CYGAMES, INC.**) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町１６番１７号 Tokyo (JP).

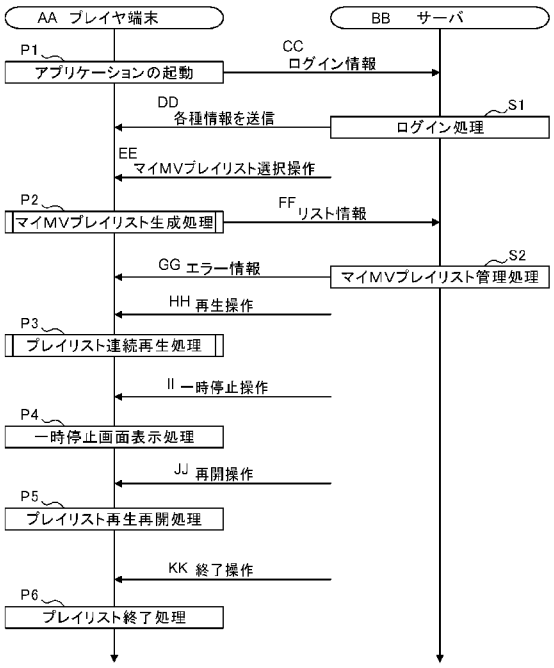
(72) 発明者: 石垣 翔平 (**ISHIGAKI, Shohei**); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町１６番１７号 Tokyo (JP). 石田 卓也(**ISHIDA, Takuya**); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町１６番１７号 Tokyo (JP). 柏瀬 優(**KASHIWASE, Yu**); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町１６番１７号 Tokyo (JP).

(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,

(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



P1	Launch application
P2	My MV playlist generation process
P3	Playlist continuous playback process
P4	Pause screen display process
P5	Playlist playback resuming process
P6	Playlist termination process
S1	Login process
S2	My MV playlist management process
AA	Player terminal
BB	Server
CC	Login information
DD	Transmit various information
EE	My MV playlist selection operation
FF	List information
GG	Error information
HH	Playback operation
II	Pause operation
JJ	Resuming operation
KK	Termination operation

FIG.28

(57) **Abstract:** The present invention provides an information processing program causing a computer to perform processes of: generating a playlist containing a plurality of song identification information; setting, on the basis of control input from a player, display object information in association with each of the plurality of song identification information contained in the playlist; continuously playing back a plurality of songs corresponding to the plurality of song identification information contained in the playlist; and controlling the display of images during the continuous playback on the basis

WO 2023/026878 A1

[続葉有]

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, ME, MG, MK, MN, 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, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, 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, 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).

添付公開書類：

一　国際調査報告（条約第21条(3)）

of the display object information associated with the song identification information.

(57) 要約：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、プレイヤの操作入力に基づいて、プレイリストに含まれる複数の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、プレイリストに含まれる複数の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、楽曲識別情報に関連付けられた表示オブジェクト情報に基づいて、連続再生時に画像を表示制御する処理と、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、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] 特許文献1：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である。したがって、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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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、前記連続再生時に画像を表示制御する処理と、

をコンピュータに遂行させる。

[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の楽曲表示情報、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。

[0011] また、前記表示オブジェクト情報を設定する処理は、プレイヤの第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変更してもよい。

[0012] また、前記表示オブジェクト情報を設定する処理は、プレイヤの第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。

[0013] また、前記表示オブジェクト情報を設定する処理は、プレイヤの第３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予め設定されている基本表示オブジェクト情報を前記表示オブジェクト情報として設定してもよい。

[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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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、前記連続再生時に画像を表示制御する処理と、

を含む。

[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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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

、前記連続再生時に画像を表示制御する処理と、

を遂行する。

発明の効果

[0017] 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] 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とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

[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。

[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。

[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。

[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] 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。

[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、プレイヤ端末１に設けられた、あるいは、プレイヤ端末１に接続（外付け）された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部２２は、プレイヤ端末１の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部２２は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

[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、プレイヤ端末１に接続（外付け）される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ端末１が、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。

[0034] ［ゲーム内容］

プレイヤは、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からプレイヤ端末１に予めダウンロードし、サーバ１００にプレイヤ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。

[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、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の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３００ａ、「パーティ」と記されたパーティ画面選択操作部３００ｂ、「ライブ」と記されたライブ画面選択操作部３００ｃ、「メニュー」と記されたメニュー画面選択操作部３００ｄが設けられている。

[0037] ホーム画面選択操作部３００ａがタップされると、図３Ａ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３００ｂ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。また、メニュー画面選択操作部３００ｄ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３Ａ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ＩＤに関連付けられたプレイヤレベルを示すレベル情報３１０ａ、プレイヤＩＤに関連付けられたプレイヤのスタミナを示すスタミナ表示バー３１０ｂ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。このため、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、プレイヤは、リズムゲームをクリアすると、プレイヤ経験値として所定値を獲得することができる。そして、プレイヤ経験値が一定値に到達するごとに、プレイヤレベルが上昇する。

[0041] また、プレイヤレベルには、スタミナの上限値が設定されており、プレイヤレベルが上昇するにつれて、スタミナの上限値も高くなる。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３１０ｂには、スタミナの上限値に対して、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３２０ａ、「プレゼント」と記されたプレゼント画面選択操作部３２０ｂ、「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３２０ｃが設けられている。

[0043] お知らせ画面選択操作部３２０ａ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３２０ｂ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３２０ｃ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のうち一のプレイリスト選択操作部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３４０ｂ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。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３８０が表示される。各マイプレイリスト表示タブ３８０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５０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３８０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３８０ａが表示される。複数のプレイリスト選択操作部３８０ａのうち一のプレイリスト選択操作部３８０ａ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３８０ａ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３８２が表示される。閉選択操作部３８２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。

[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、プレイヤ個人のセッ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（セットリスト）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５０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５０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３９０の一覧が表示される。

[0065] 各ミュージックビデオ表示タブ３９０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３９０の左側には、削除選択操作部３９２が表示される。各ミュージックビデオ表示タブ３９０には、一の削除選択操作部３９２が対応付けられており、削除選択操作部３９２がタップされると、タップされた削除選択操作部３９２に対応するミュージックビデオ表示タ

ブ３９０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、２Ｄ－３Ｄ切替操作部３９４が表示される。２Ｄ－３Ｄ切替操作部３９４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、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、切換操作部４０２が表示される。切換操作部４

０２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、キャラクタの識別情報（以下、キャラクタ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のキャラクタＩＤが含まれる。

[0073] プレイヤがキャラクター覧に表示される任意のキャラクタの識別画像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ＩＤを、図１１に示すキャラクタ選択画面でタップした識別画像４００ａのキャラクタ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ＩＤの中からランダムで一のキャラクタ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ＩＤが、ランダムに選択されたキャラクタ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、各キャラクタの識別画像４００の下部に、各キャラクタ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、プレイヤ情報には、プレイヤ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ネル２６に表示される。

[0084] 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１３Ａ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４４０が表示される。

[0085] 各お気に入り編成登録タブ４４０には、図１０に示すパーティ編成画面のキャラクタの識別画像４００および衣装の識別画像４０４が表示される。ま

た、各お気に入り編成登録タブ４４０には、保存選択操作部４４２と、キャンセル選択操作部４４４とが表示される。

[0086] 保存選択操作部４４２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１０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４４４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。

[0087] お気に入り編成保存処理が実行されると、図１３Ｂに示すお気に入り編成保存結果画面がタッチパネル２６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４４６が表示される。閉選択操作部４４６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。

[0088] 図１０に戻り、パーティ編成画面には、各衣装の識別画像４０４の下部に、お気に入り読込選択操作部４０８、ＭＶオリジナル読込選択操作部４１０、決定選択操作部４１２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４０８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。また、ＭＶオリジナル読込選択操作部４１０がタップされると、図１４Ｂ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。また、決定選択操作部４１２がタップされると、図１０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。

[0089] 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１４Ａ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４５０が表示される。この複数のお気に入り編成読込タブ４５０は、図１３Ａに示す複数のお気に入り編成登録タブ４４０と対応している。

[0090] 各お気に入り編成読込タブ４５０には、図１３Ａに示すお気に入り編成登録タブ４４０のキャラクタの識別画像４００および衣装の識別画像４０４が表示される。また、各お気に入り編成読込タブ４５０には、読込選択操作部４５２と、キャンセル選択操作部４５４とが表示される。

[0091] 読込選択操作部４５２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４５０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４５４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。

[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４７４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

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] パーティー括設定選択操作部４８０ａがタップされると、パーティー括設定選択操作部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のパーティ一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のパーティ一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、ランダムに選択されたキャラクタのパーティ編成が設定される。

[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。

[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一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一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。

[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。

[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。具体的に、全キャラクタＩＤに一種類の衣装ＩＤが関連付けられて記憶される。

[0119] 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。

[0121] 全キャラ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。

[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。

[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。

[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に示すパーティー括解除画面がタッチパネル２６に表示される。

[0128] 図２１は、パーティー括解除画面の一例を説明する図である。図２１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５２０と、キャンセル選択操作部５２２とが表示される。

[0129] 決定選択操作部５２０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。

[0130] キャンセル選択操作部５２２がタップされると、パーティー括解除が行われずに、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。

[0131] 図１５に戻り、リスト保存操作部３９６ｄ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２２に示すリスト保存確認画面がタッチパネル２６に表示される。

[0132] 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２２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５３０が表示される。

[0133] 閉選択操作部５３０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。

[0134] 一方、図１５に示すリスト保存操作部３９６ｄがタップされずに、メニューバー３００のうち、ホーム画面選択操作部３００ａ、パーティ画面選択操作部３００ｂ、ライブ画面選択操作部３００ｃ、メニュー画面選択操作部３００ｄ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２６に表示される。

[0135] 図２３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３９６ｄがタップされずに、メニューバー３００のうち、ホーム画面選択操作部３００ａがタップされた場合について説明する。図２３に示すように、画面移動確認画面には、編集中のマイ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５４０と、「保存して移動する」と記された保存選択操作部５４２と、「保存せずに移動する」と記された非保存選択操作部５４４が表示される。

[0136] 閉選択操作部５４０がタップされると、画面移動確認画面が閉じられ、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。また、保存選択操作部５４２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２２に示す保存確認画面がタッチパネル２６に表示される。また、非保存選択操作部５４４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３Ａに示すホーム画面がタッチパネル２６に表示される。

[0137] 図１５に戻り、リピート切替操作部３９６ｅ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３９６ｆ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。

[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、データ記憶領域１２ｂが設けられている。ＣＰＵ１０は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域１２ａに記憶する。

[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が含まれる。なお、図２６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１２ｂには、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部７００、プレイヤ情報記憶部７１０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１２ｂには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

[0148] 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、端末側ゲーム制御部１Ａとして機能させる。端末側ゲーム制御部１Ａは、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。

[0149] 具体的には、ＣＰＵ１０は、ゲーム実行制御プログラム６００を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部６００ａとして機能させる。同様に、ＣＰＵ１０は、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を動作させ、それぞれ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として機能させる。

[0150] ゲーム実行制御部６００ａは、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部６００ａは、例えば、ログインするときに、ログイン情報をサーバ１００に送信する。また、ゲーム実行制御部６００ａは、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、サーバ１００からゲーム情報を受信し、ゲーム情報記憶部７００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。

[0151] プレイリスト生成部６１０ａは、プレイヤの操作入力に基づいて、図２５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６１０ａ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６２０ａ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６２０ａ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。

[0153] 表示オブジェクト設定部６３０ａ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６３０ａ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６３０ａは、プレイヤの第１の操作入力に基づいて、複数の楽曲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に示すパーティ一括設定画面において、決定選択操作部４９

２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。ＣＰＵ１１

０は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域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。

[0169] プレイヤ端末１においてプレイヤがゲームアプリケーションを起動すると（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ＩＤに対応するプレイヤ情報および図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）をプレイヤ情報記憶部９１０から読み出し、プレイヤ情報およびリスト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、ゲーム情報記憶部９００に記憶されたゲーム情報が変更された場合に、変更されたゲーム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。

[0170] プレイヤ端末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）。

[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。

[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）。

[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）。

[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、パーティー括解除選択操作部４８０ｄ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６３０ａは、パーティー括設定選択操作部４８０ａ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４８０ａが選択されている場合、表示オブジェクト設定部６３０ａ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４８０ａが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部６３０ａは、衣装一括設定選択操作部４８０ｂ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４８０ｂが選択されている場合、表示オブジェクト設定部６３０ａ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４８０ｂが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部６３０ａは、ＭＶオリジナル設定選択操作部４８０ｃ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４８０ｃが選択された場合、表示オブジェクト設定部６３０ａ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４８０ｃが選択されていない場合、表示オブジェクト設定部６３０ａは、パーティー括解除選択操作部４８０ｄ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６１０ａ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８１０ａ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６４０ａは、図１５に示す再生選択操作部３９６ｇ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６４０ａ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６５０ａ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６５０ａ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] 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] 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

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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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、前記連続再生時に画像を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] 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の楽曲表示情報、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に記載の情報処理プログラム。

[請求項3] 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または２に記載の情報処理プログラム。

[請求項4] 前記表示オブジェクト情報を設定する処理は、プレイヤの第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変更する、

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は、プレイヤの第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１～４のいずれか１項に記載の情報処理プログラム。

［請求項6］　前記表示オブジェクト情報を設定する処理は、プレイヤの第３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予め設定されている基本表示オブジェクト情報を前記表示オブジェクト情報として設定する、

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］　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１～６のいずれか１項に記載の情報処理プログラム。

［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、

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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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、前記連続再生時に画像を表示制御する処理と、

を含む、

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、

プレイヤの操作入力に基づいて、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、前記連続再生時に画像を表示制御する処理と、

を遂行する、

情報処理システム。

[図1]

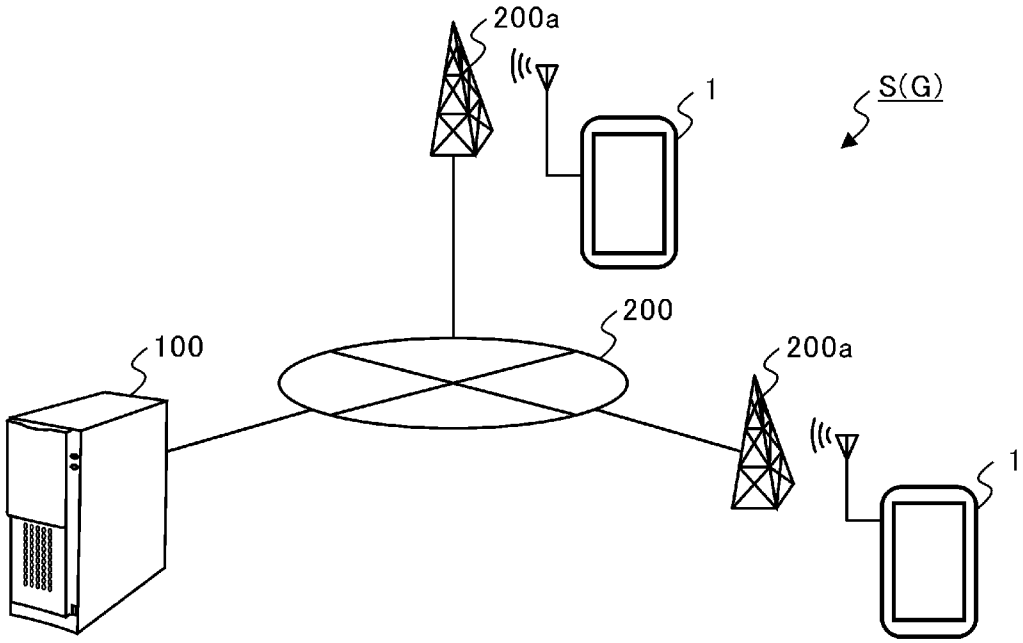


FIG.1

[図2]

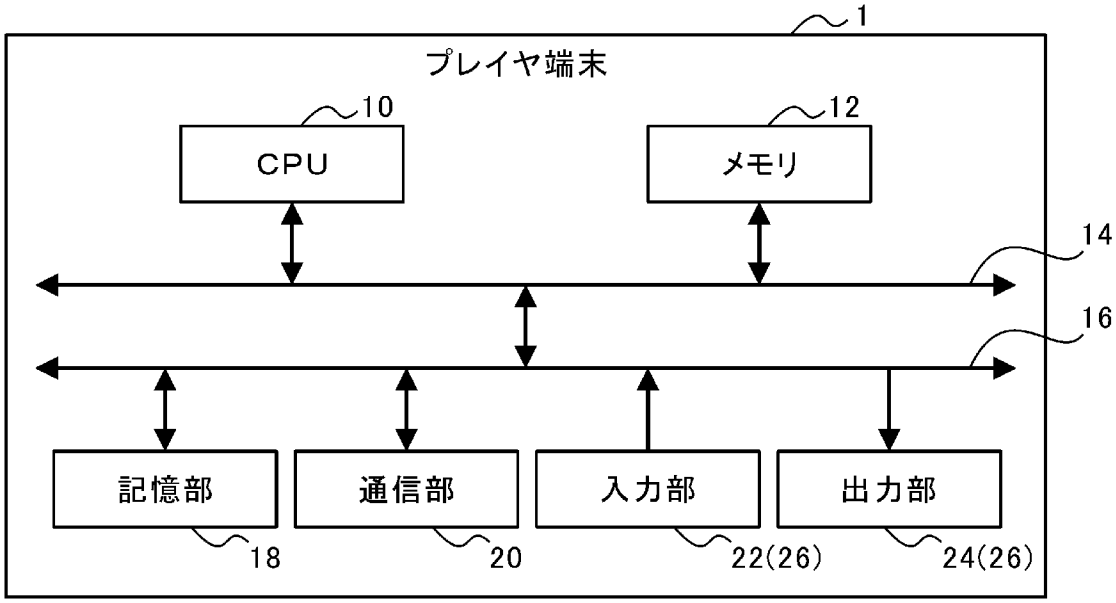


FIG.2A

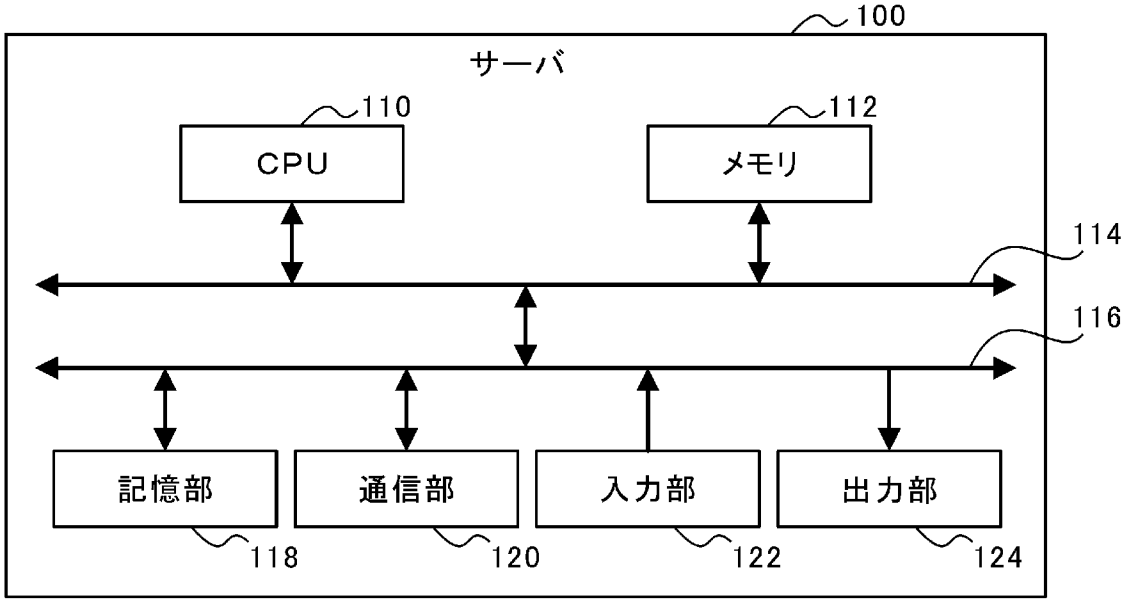


FIG.2B

[図3]

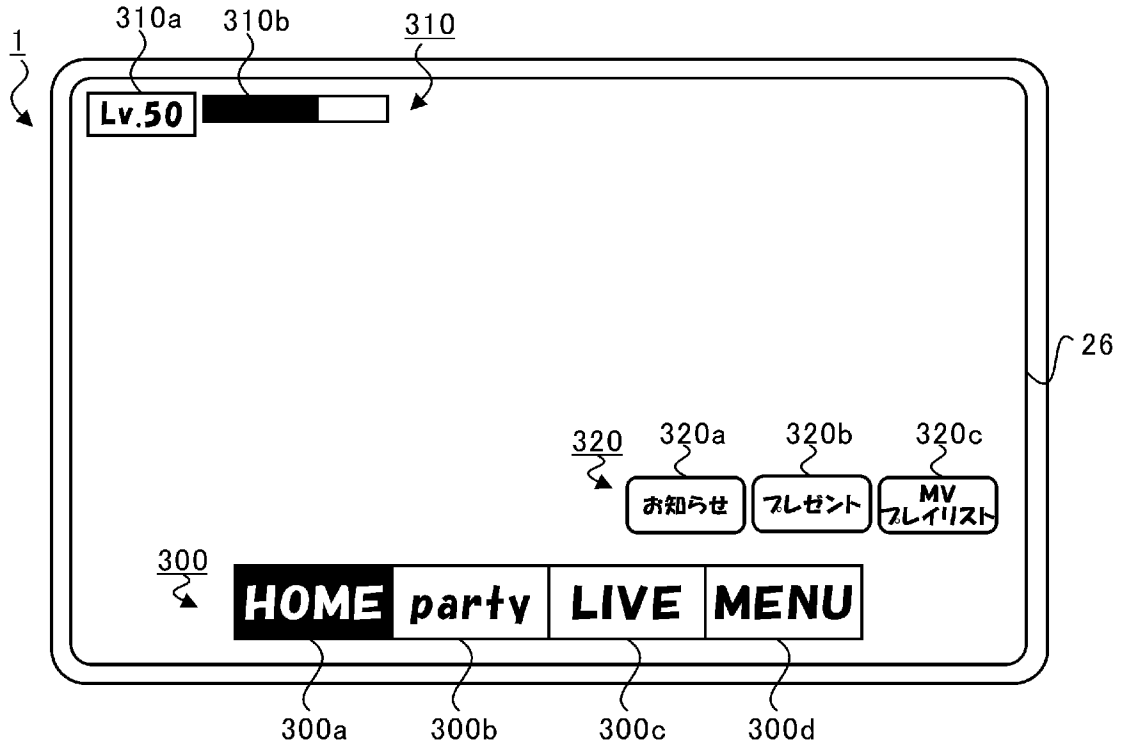


FIG.3A

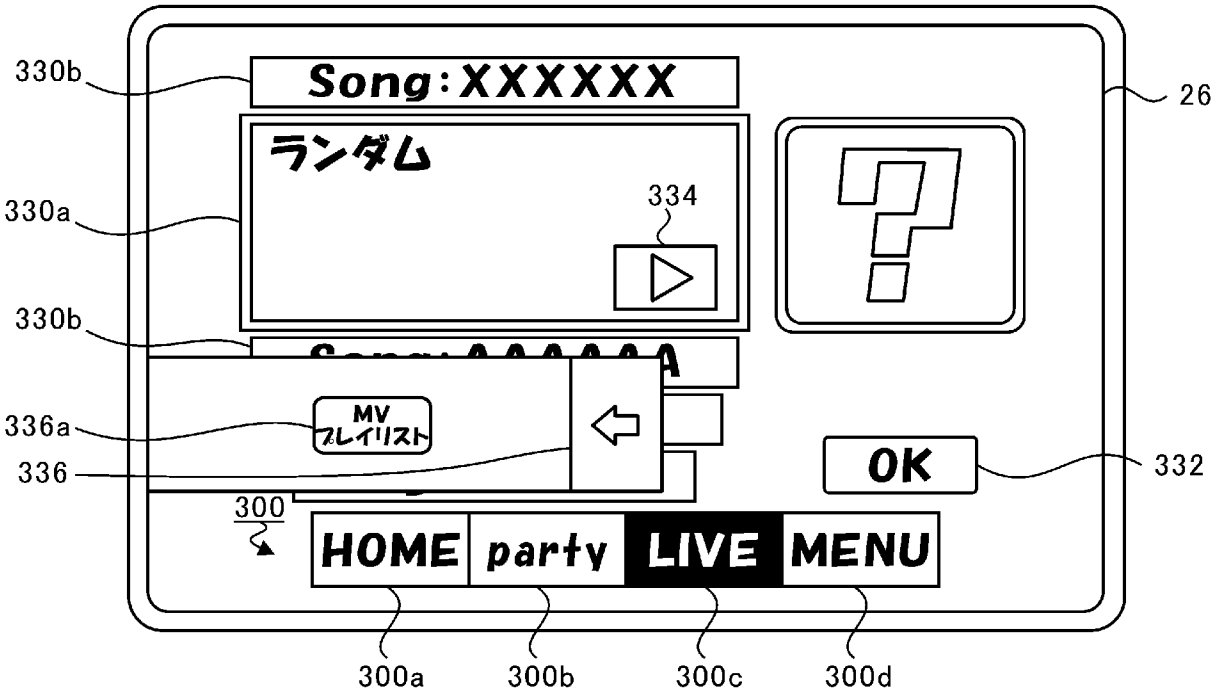


FIG.3B

[図4]

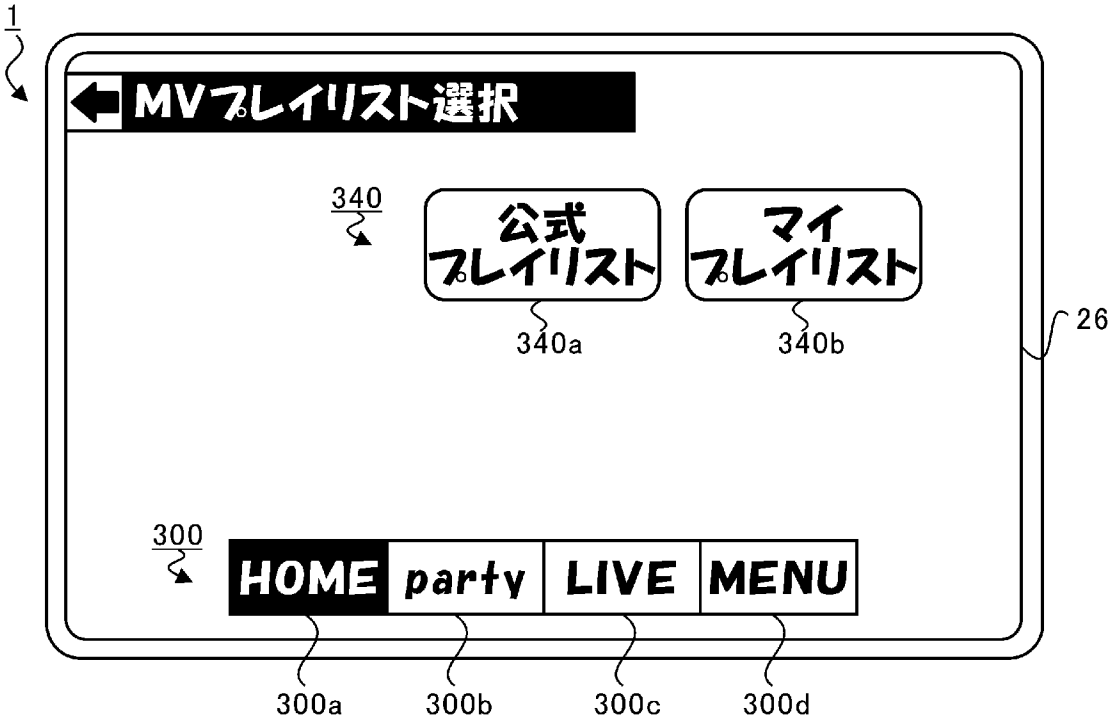


FIG.4

[図5]

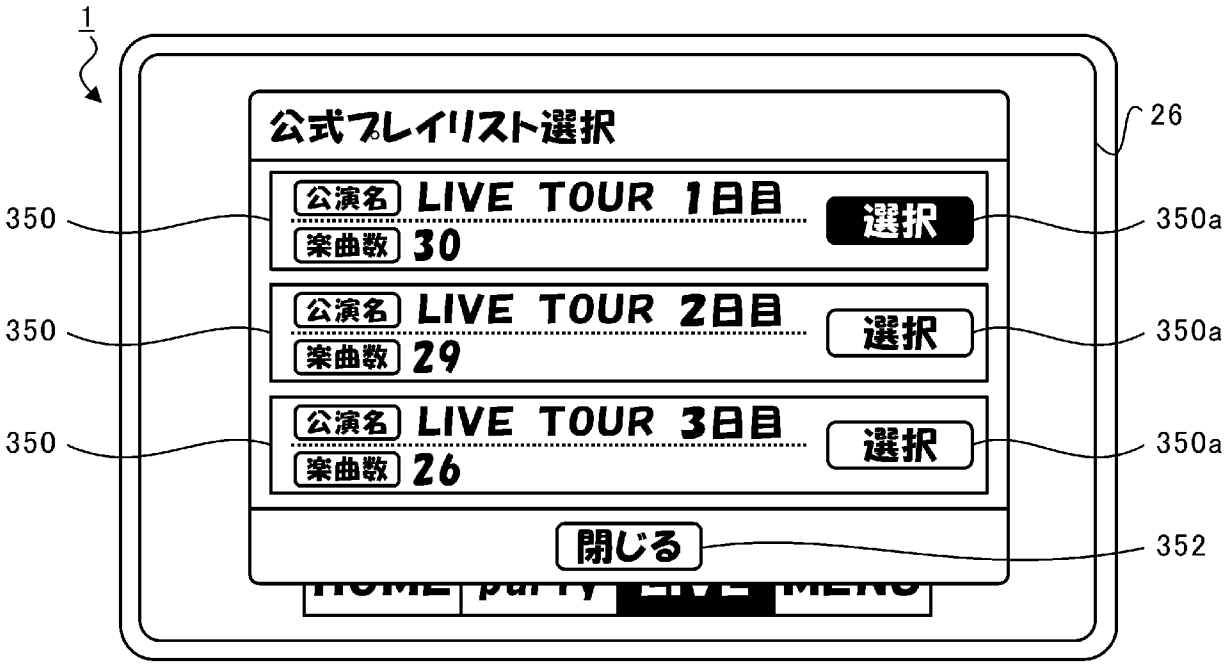


FIG.5

[図6]

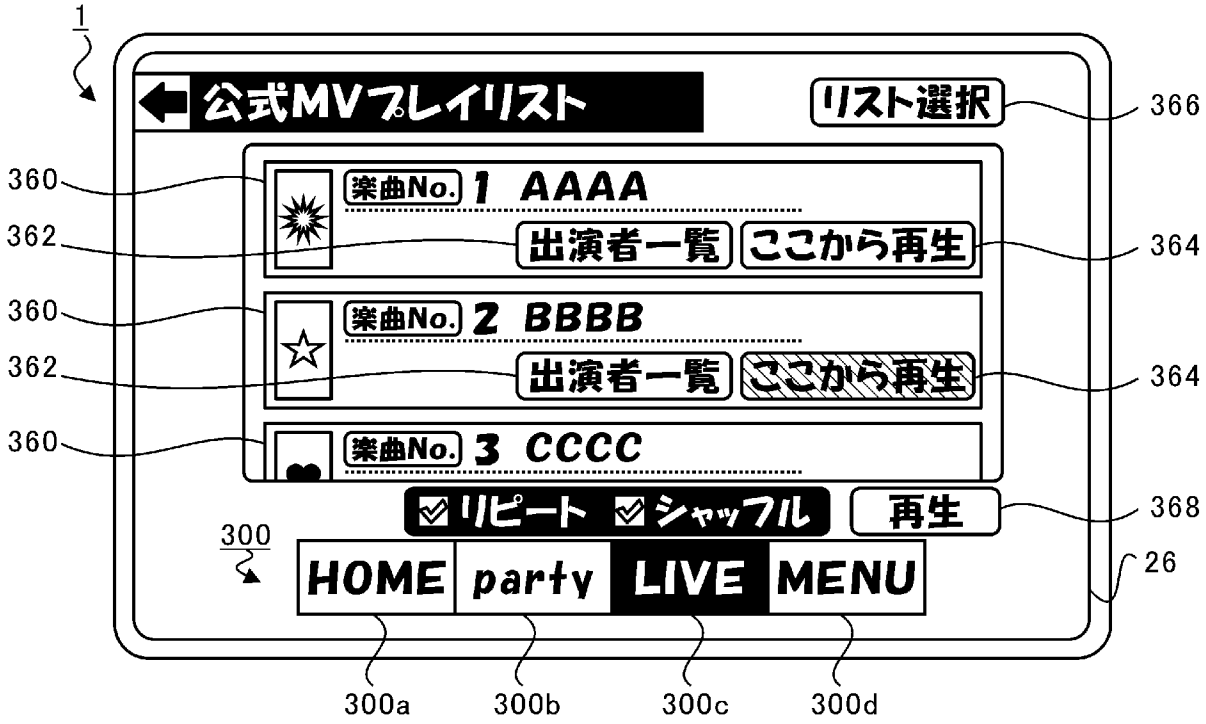


FIG.6

[図7]

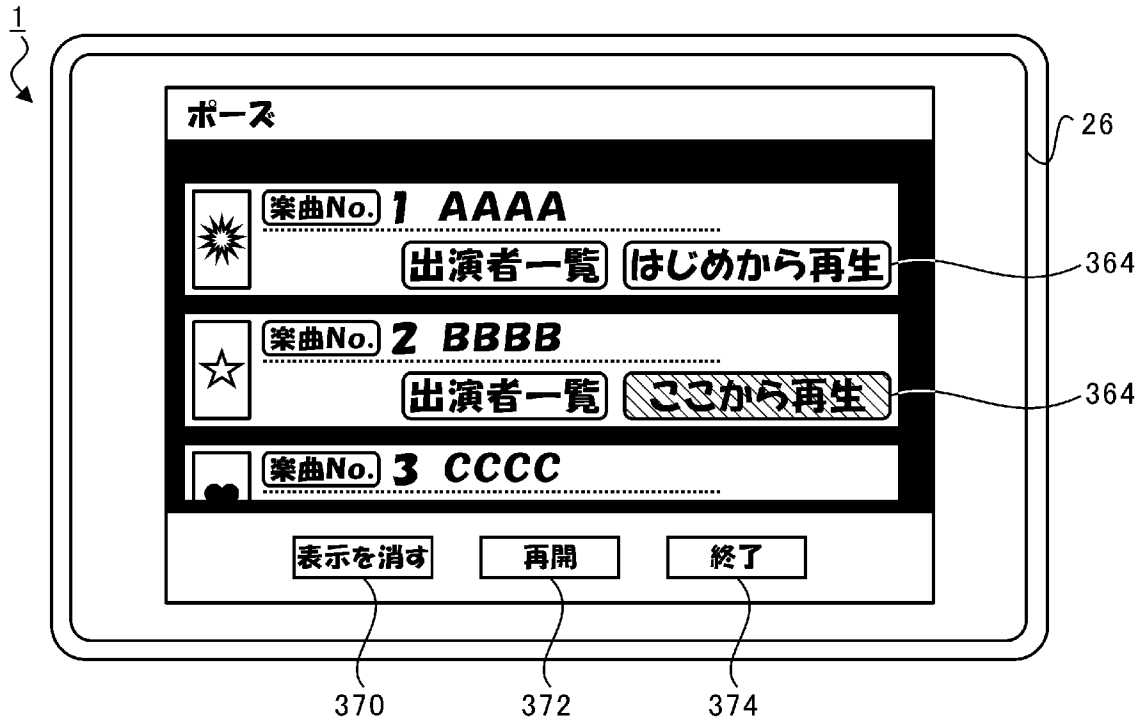


FIG.7

[図8]

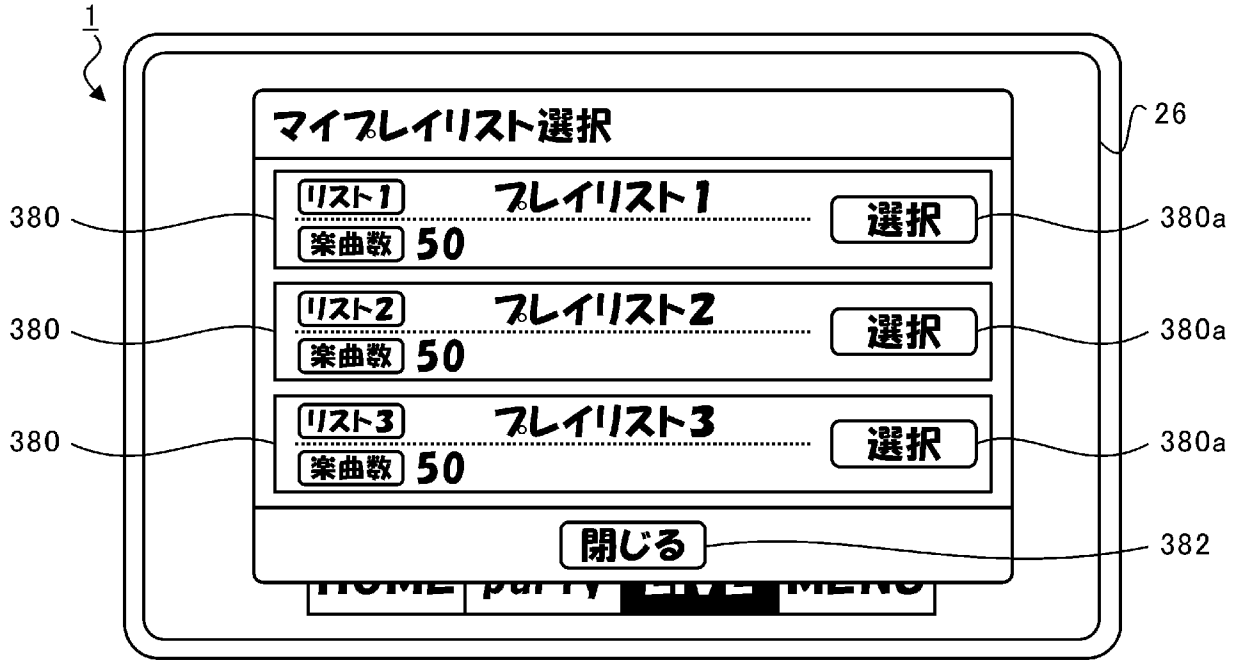


FIG.8

[図9]

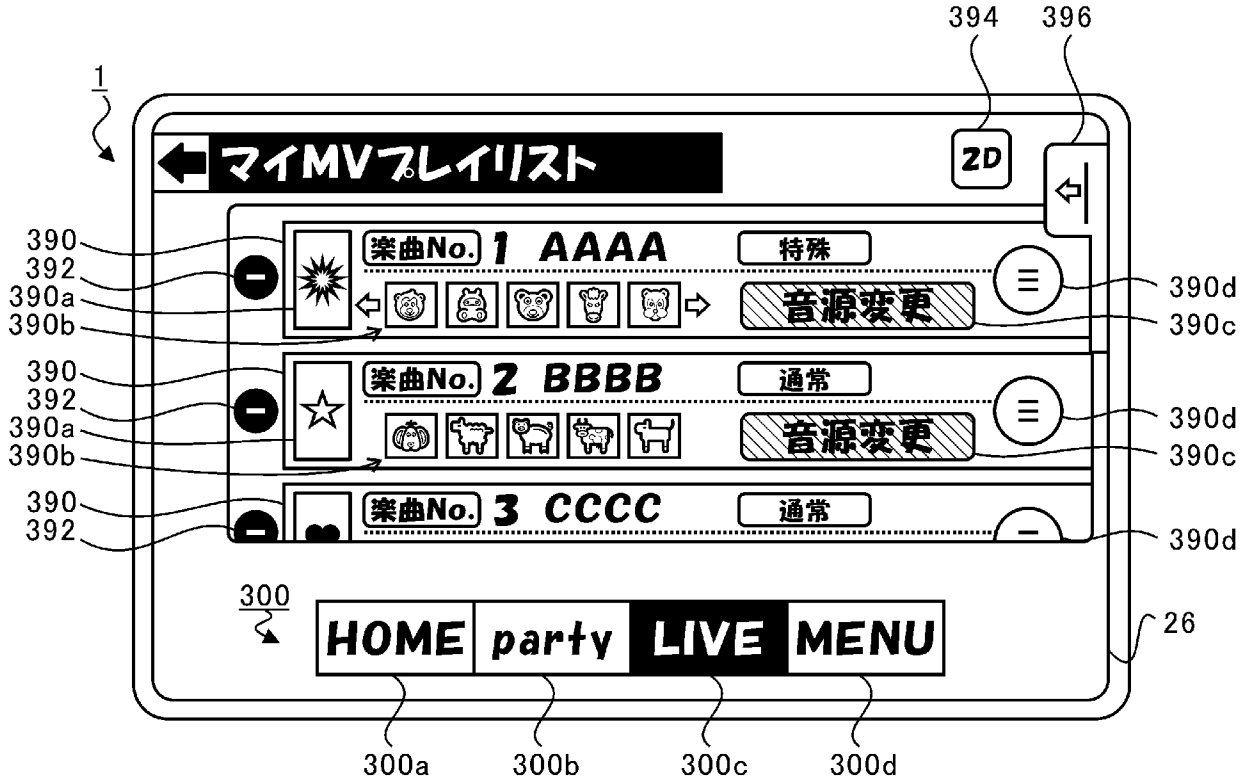


FIG.9

[図10]

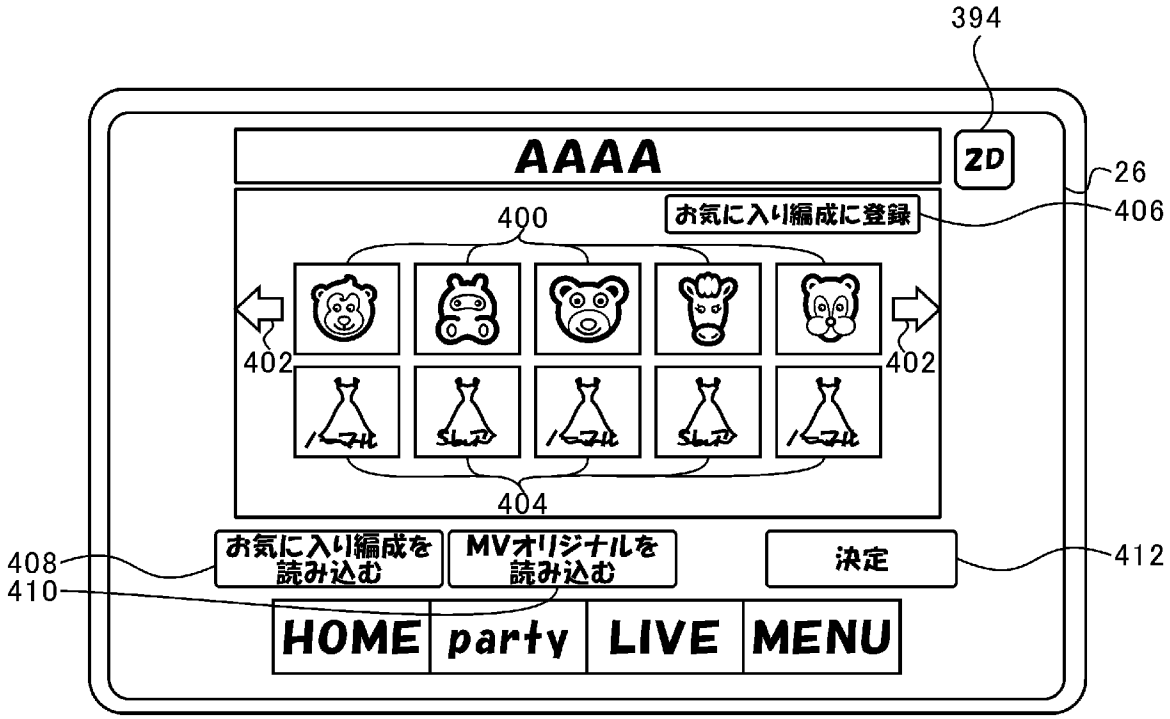


FIG.10

[図11]

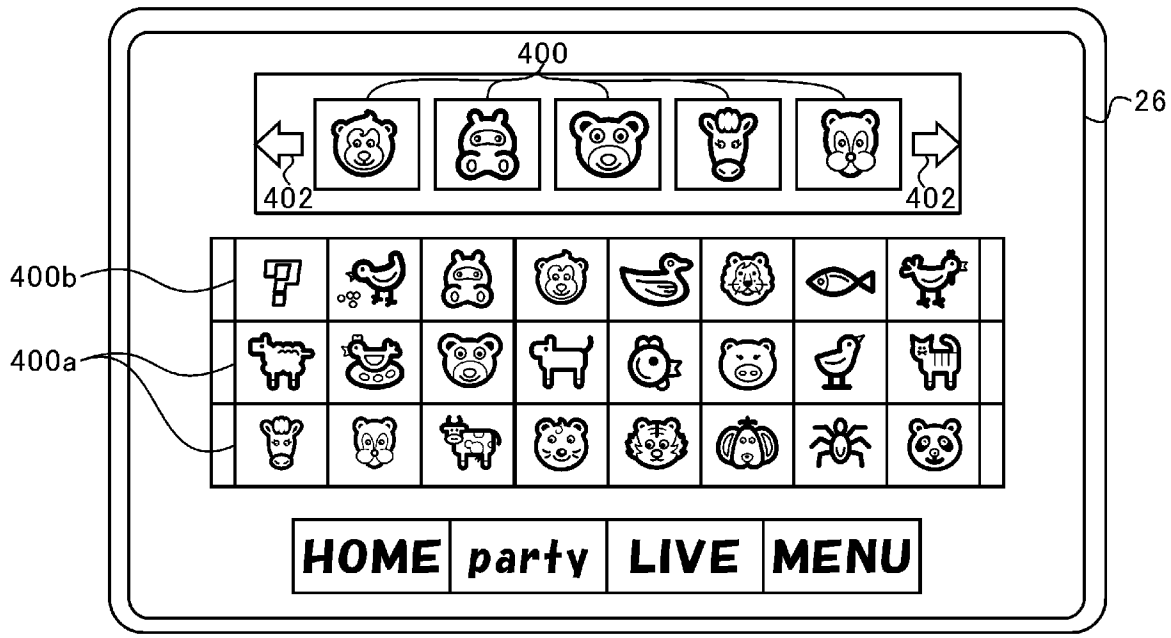


FIG.11

[図12]

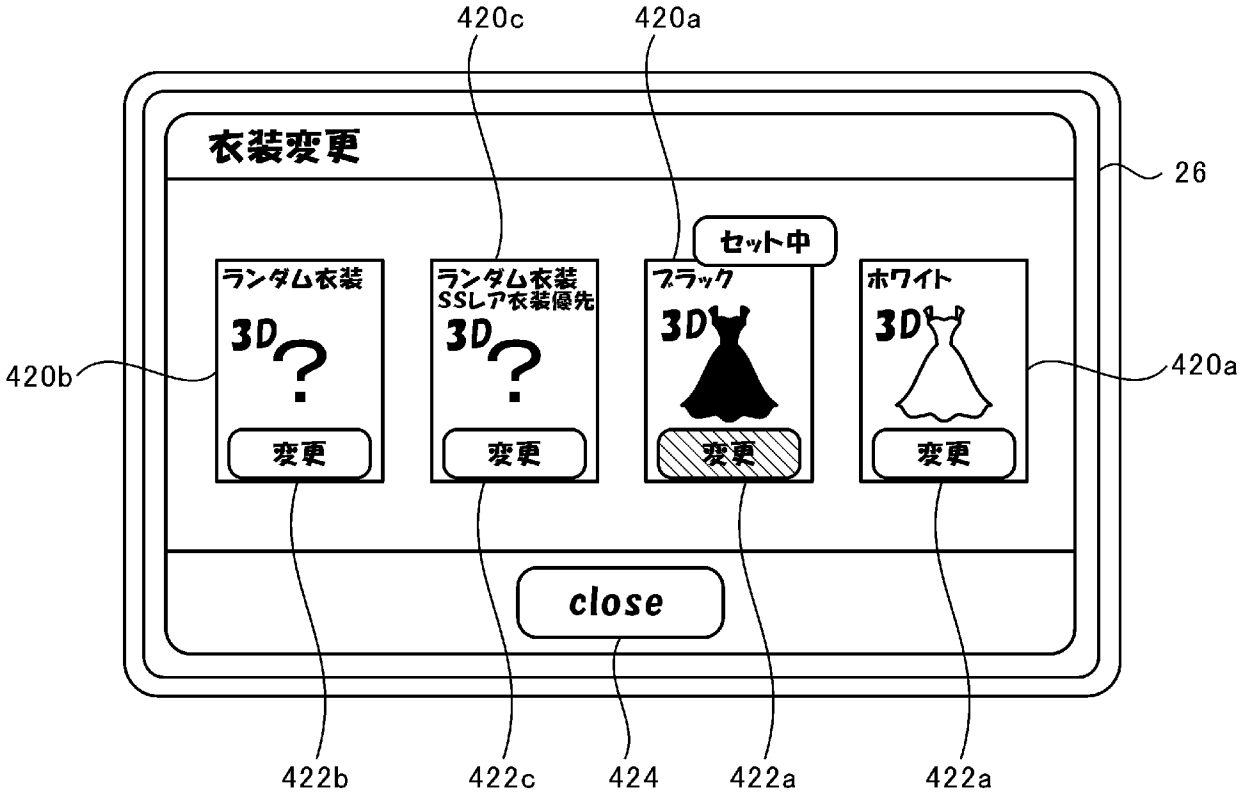


FIG.12A

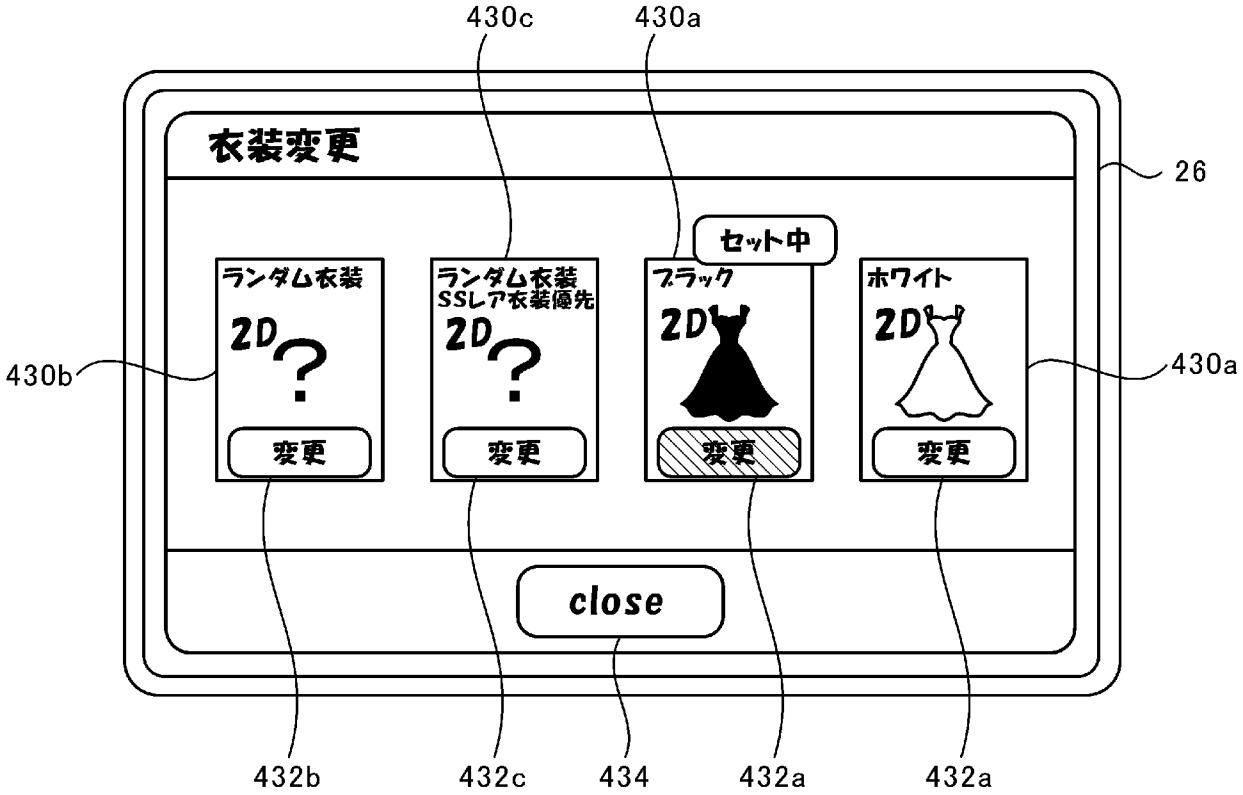


FIG.12B

[図13]

FIG.13A

FIG.13B

[図14]

FIG.14A

FIG.14B

[図15]

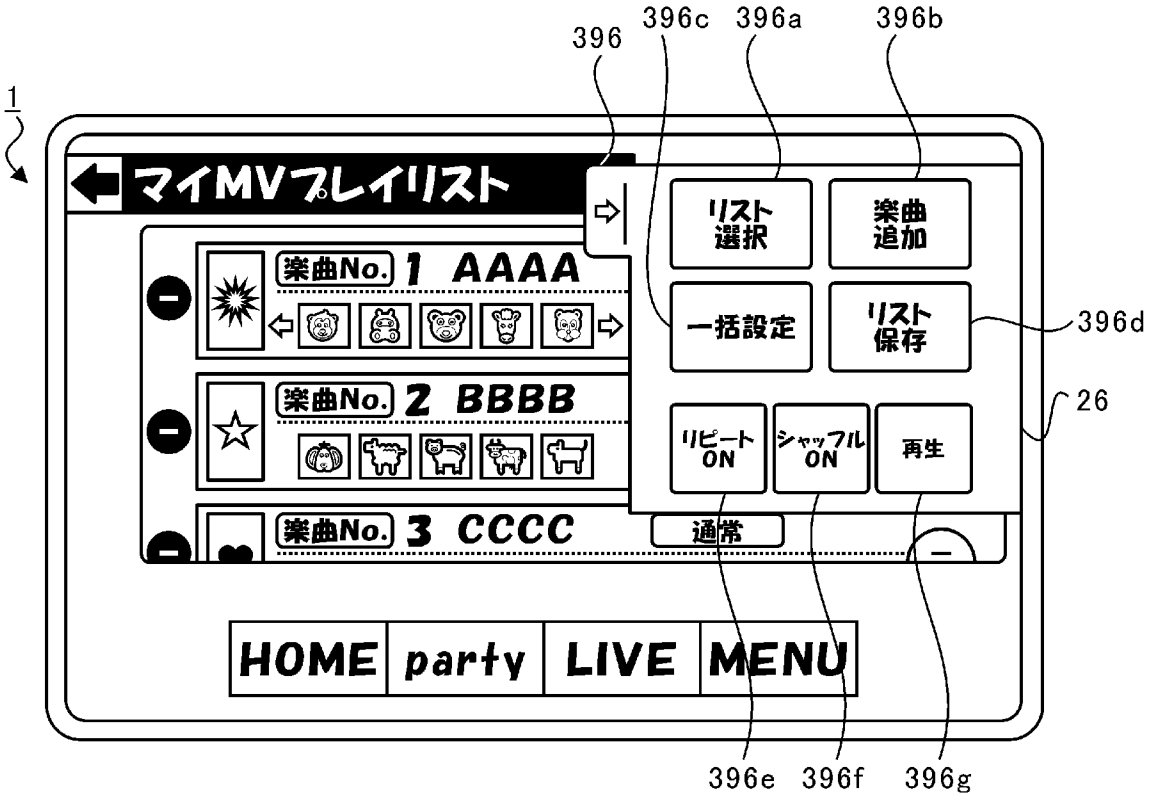


FIG.15

[図16]

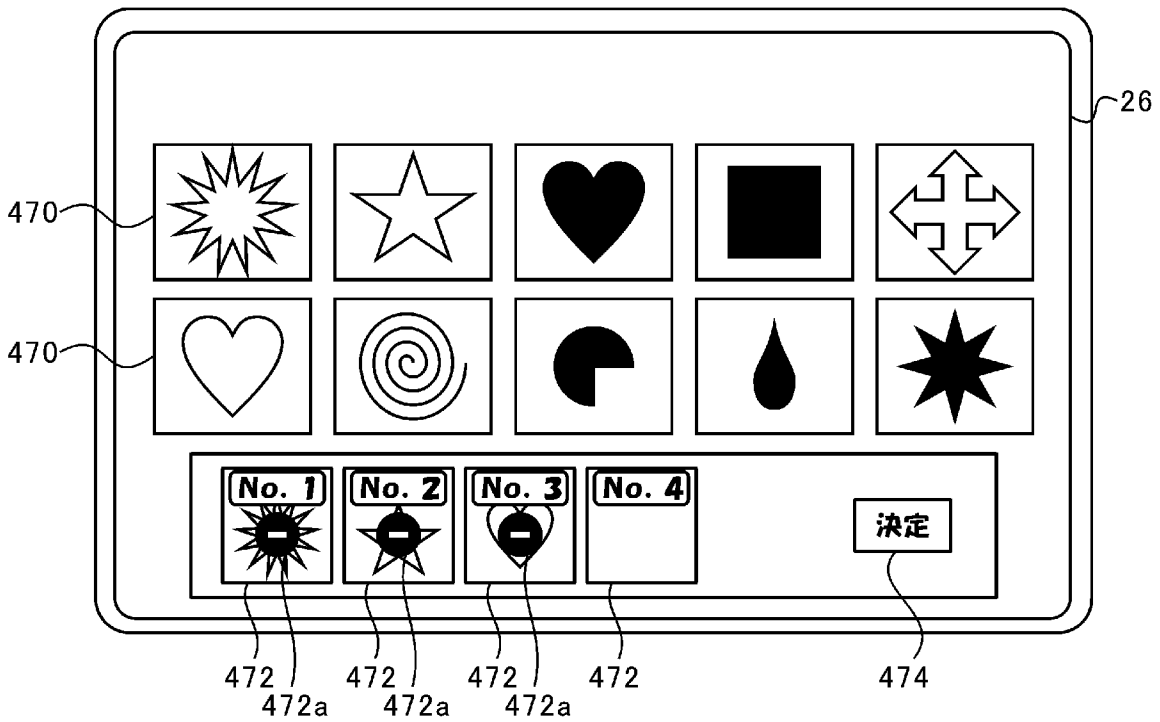


FIG.16

[図17]

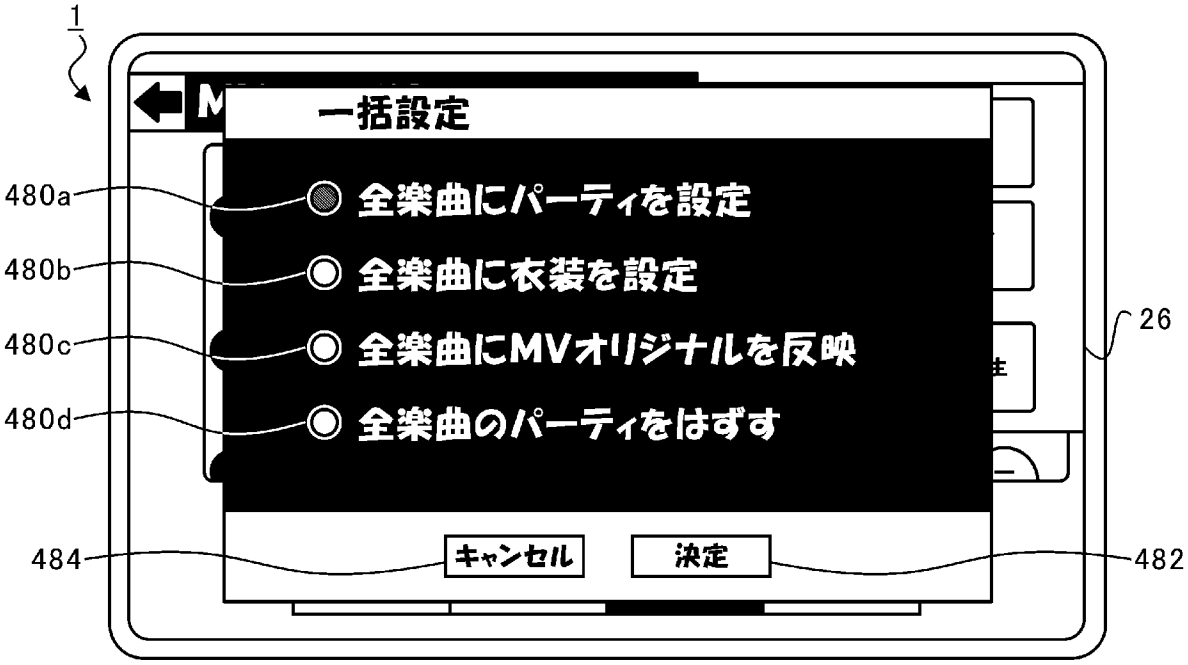


FIG.17

[図18]

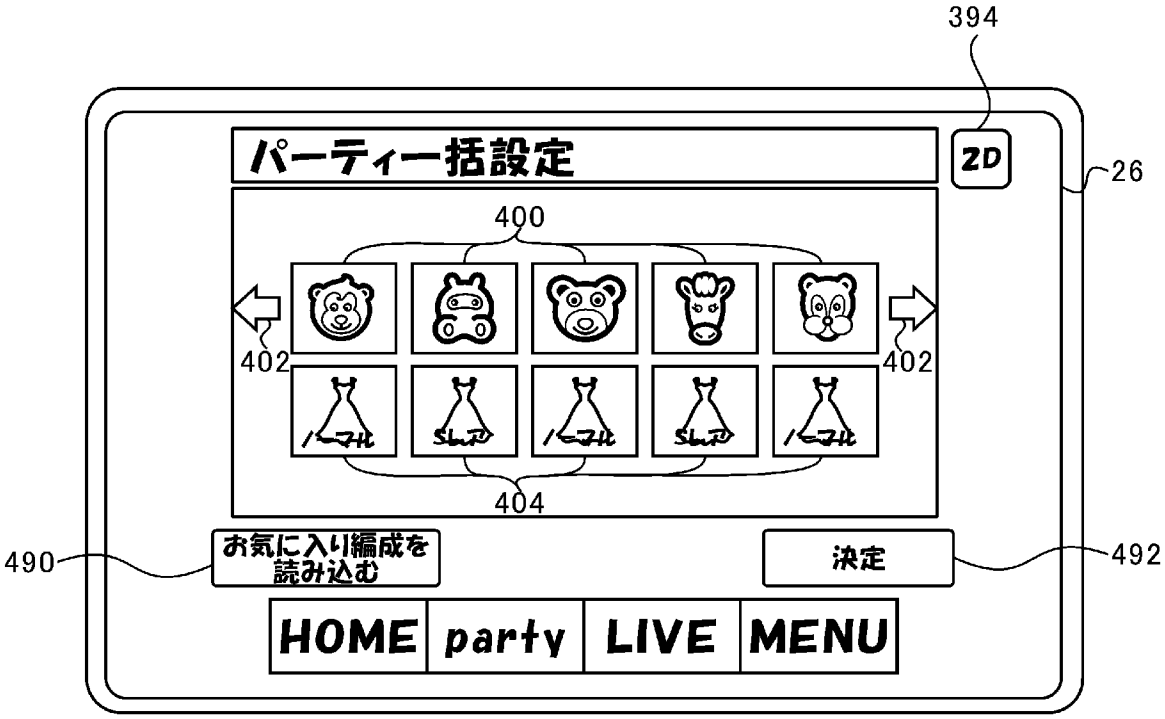


FIG.18

[図19]

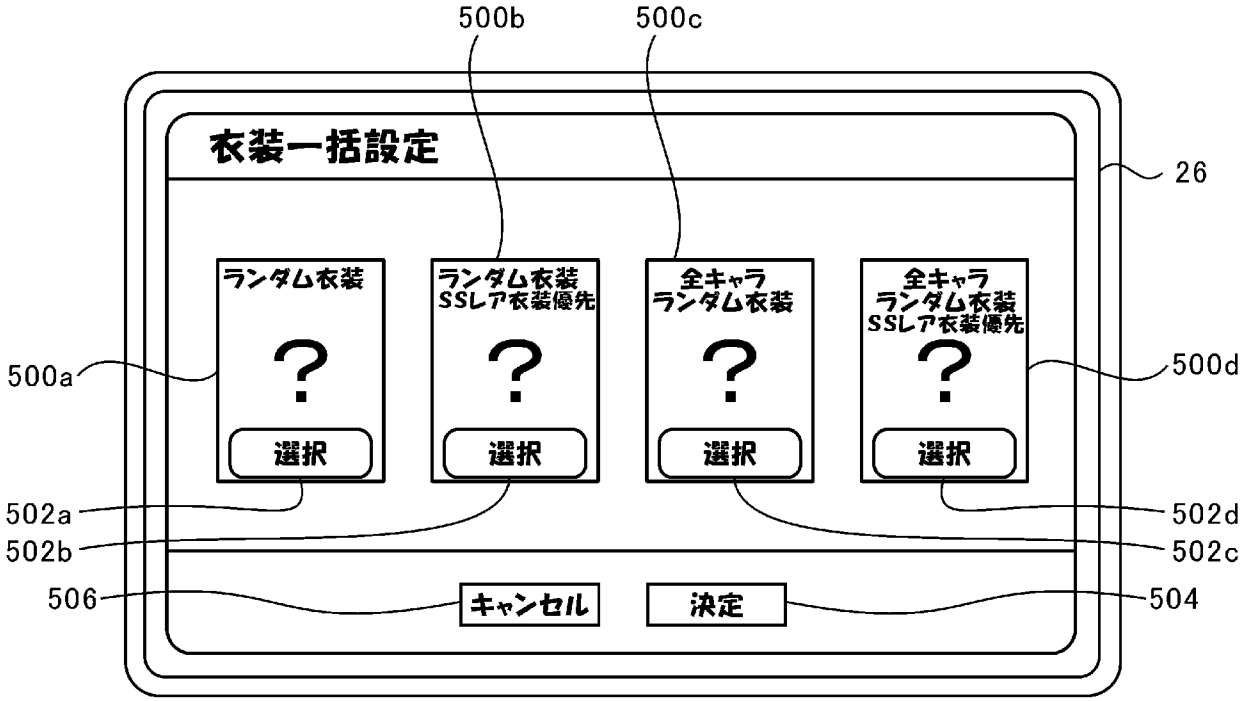


FIG.19

[図20]

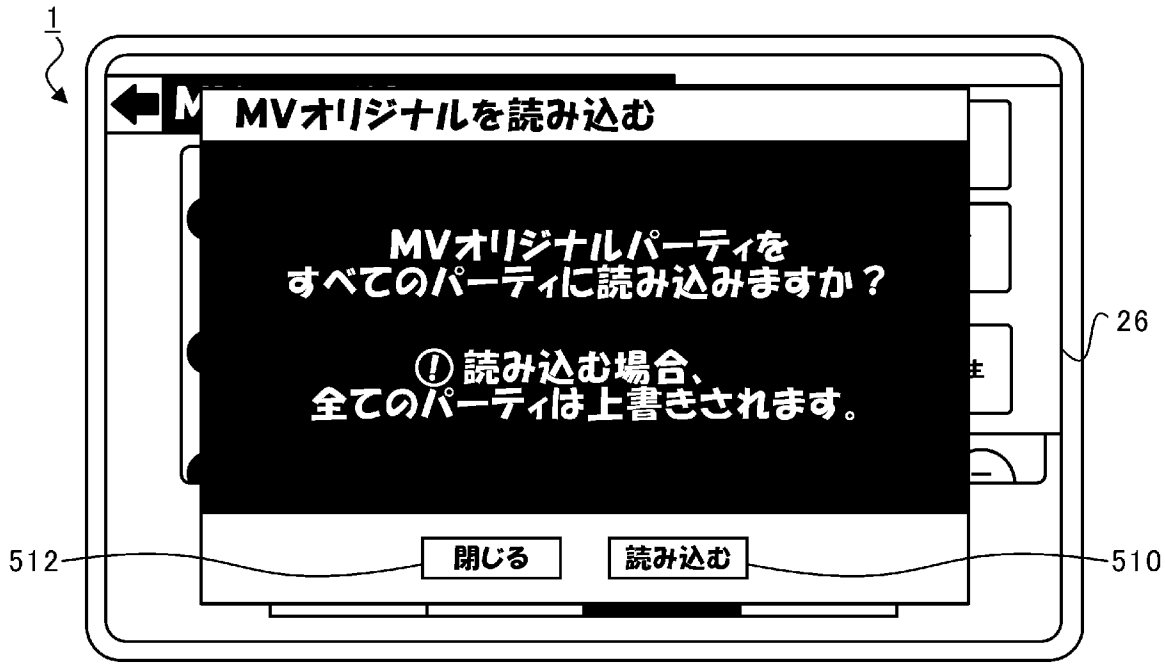


FIG.20

[図21]

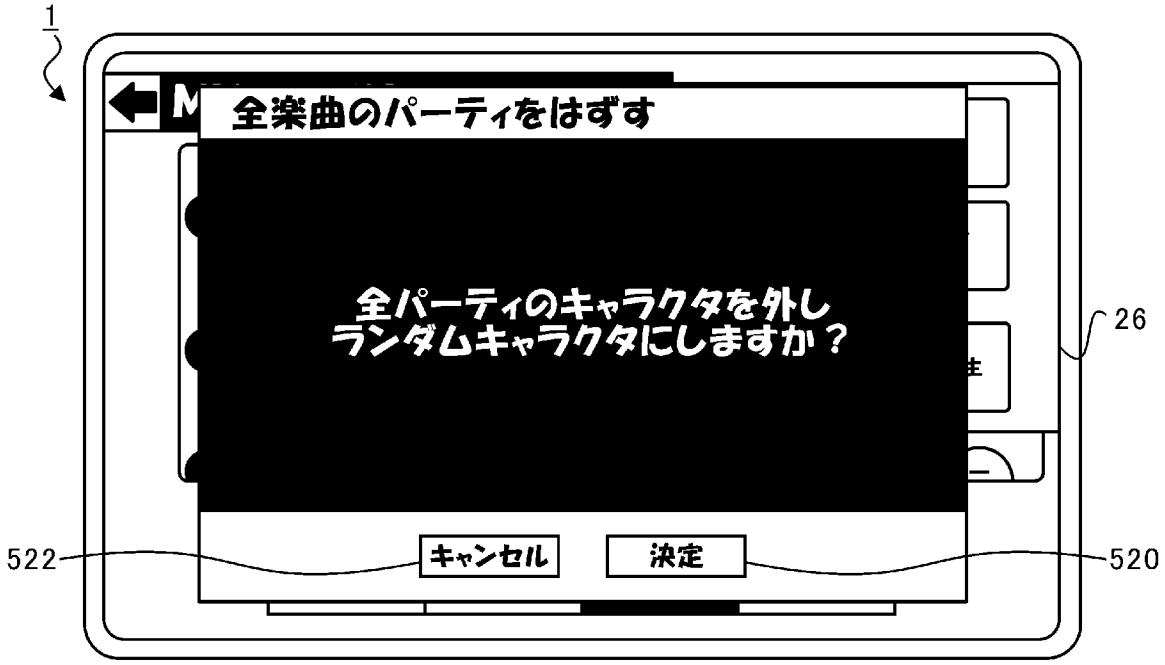


FIG.21

[図22]

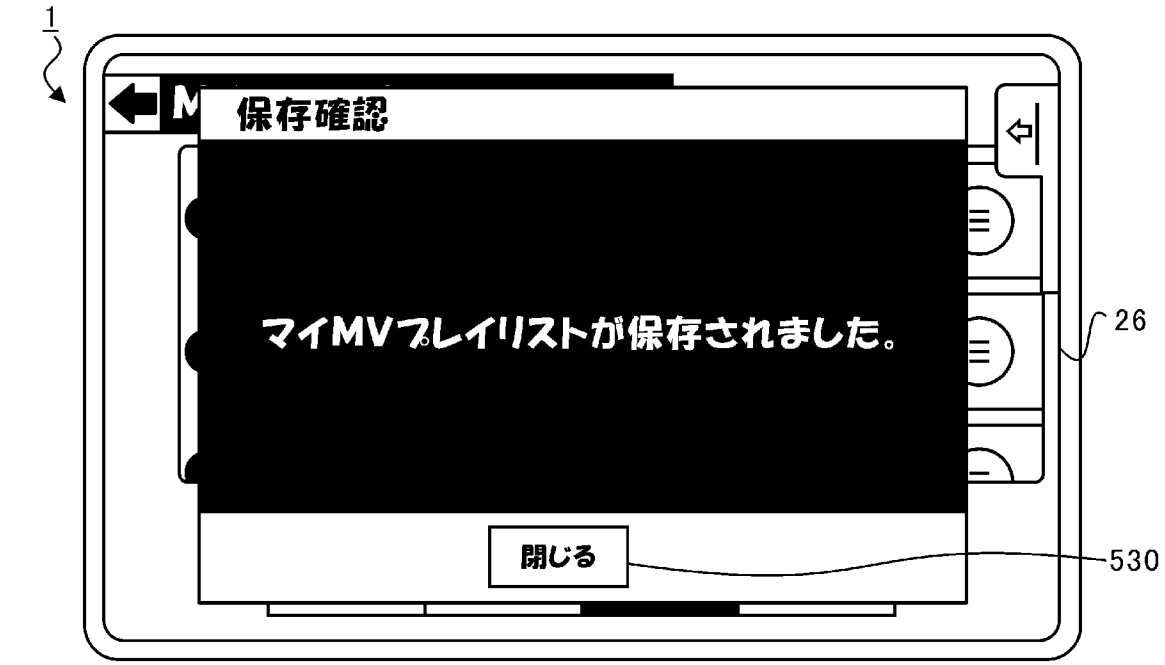


FIG.22

[図23]

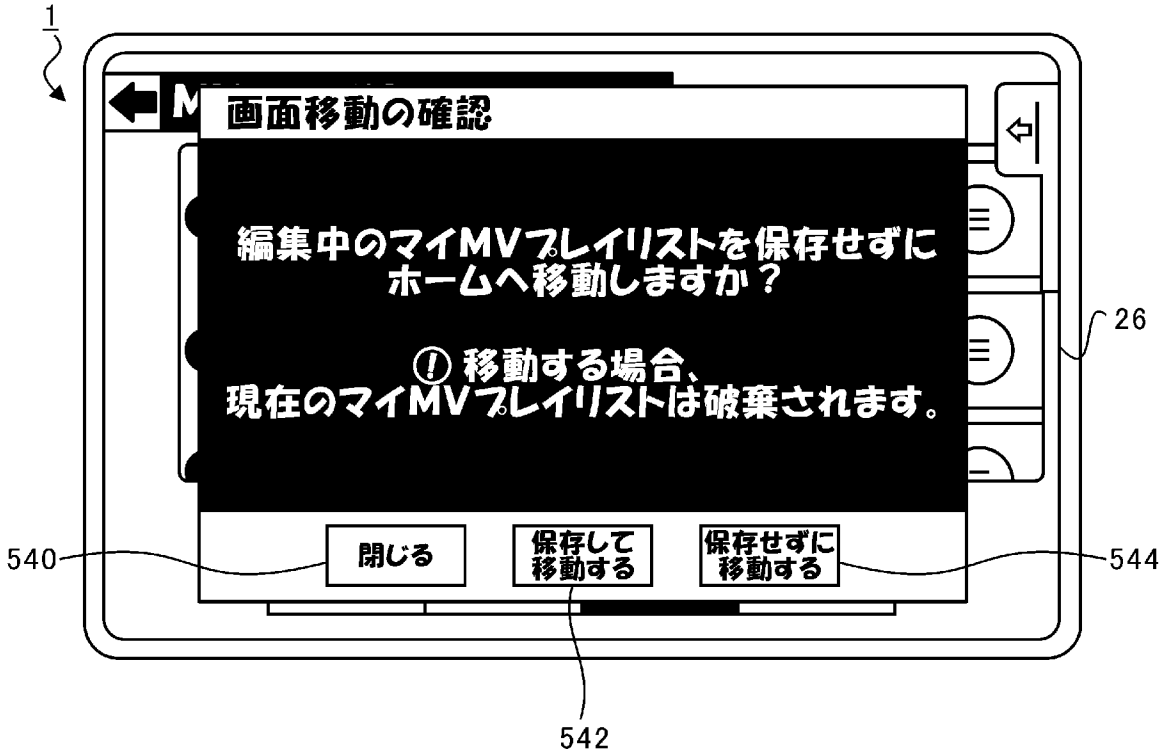


FIG.23

[図24]

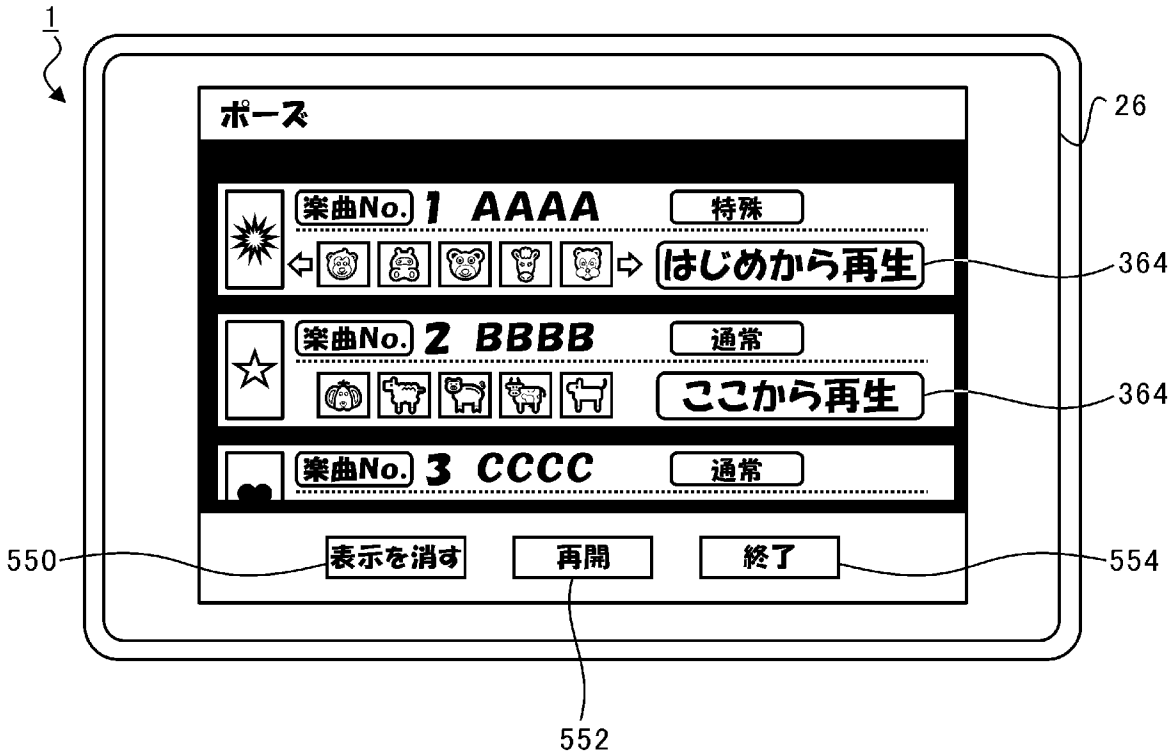


FIG.24

[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]

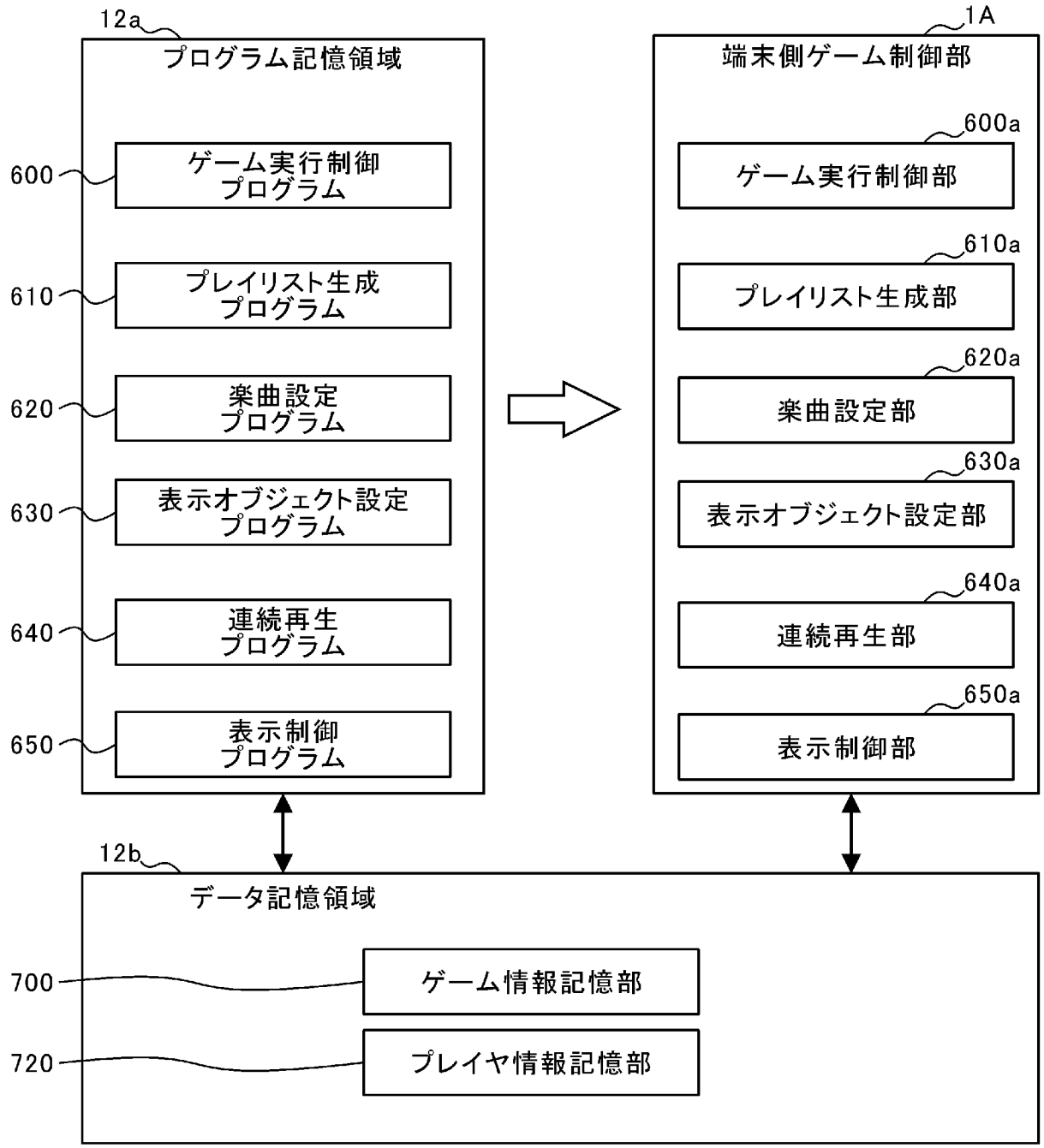

12a
プログラム記憶領域
600
ゲーム実行制御プログラム
610
プレイリスト生成プログラム
620
楽曲設定プログラム
630
表示オブジェクト設定プログラム
640
連続再生プログラム
650
表示制御プログラム
1A
端末側ゲーム制御部
600a
ゲーム実行制御部
610a
プレイリスト生成部
620a
楽曲設定部
630a
表示オブジェクト設定部
640a
連続再生部
650a
表示制御部
12b
データ記憶領域
700
ゲーム情報記憶部
720
プレイヤ情報記憶部

FIG.26

[図27]

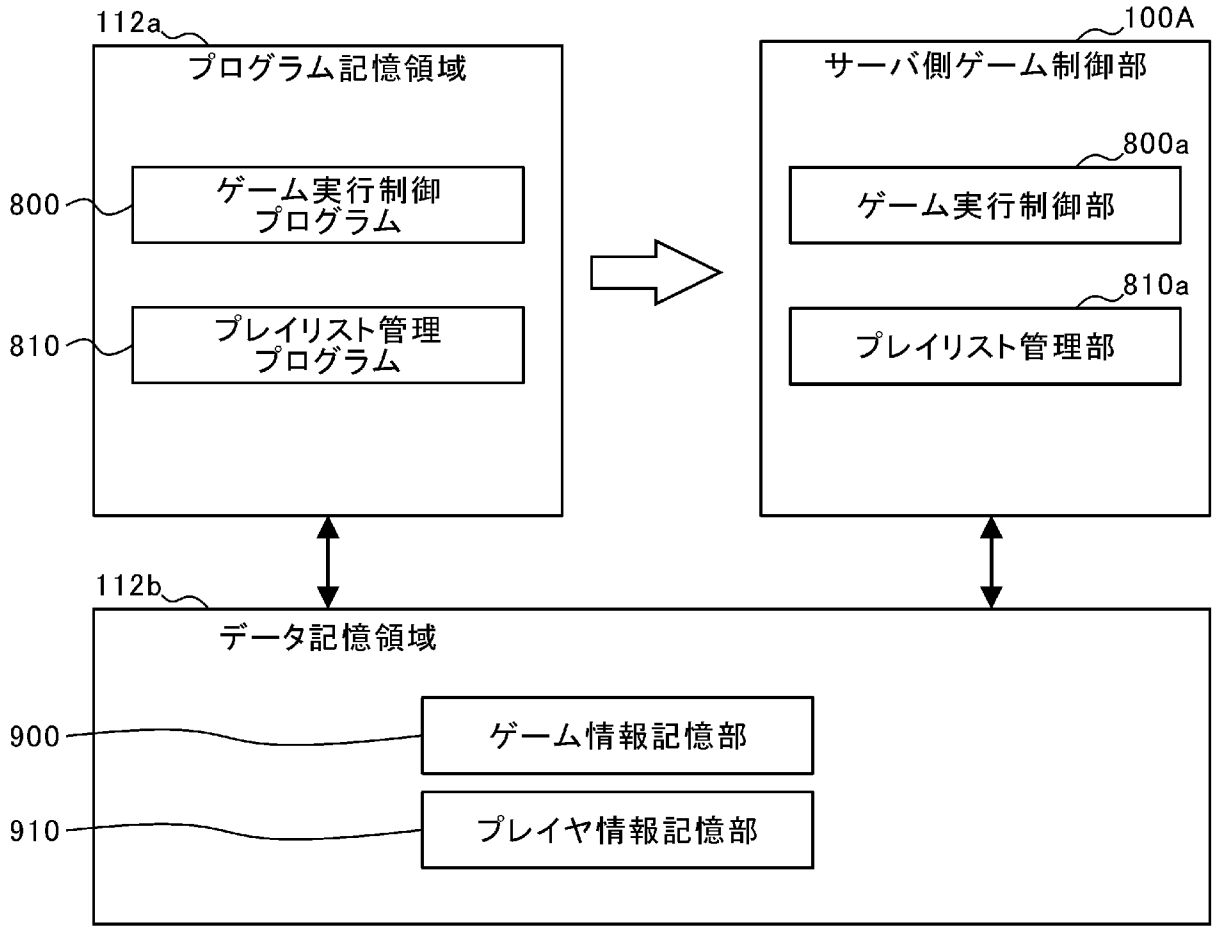

112a
プログラム記憶領域
800
ゲーム実行制御
プログラム
810
プレイリスト管理
プログラム
100A
サーバ側ゲーム制御部
800a
ゲーム実行制御部
810a
プレイリスト管理部
112b
データ記憶領域
900
ゲーム情報記憶部
910
プレイヤ情報記憶部

FIG.27

[図28]

プレイヤ端末
サーバ
P1
アプリケーションの起動
ログイン情報
S1
各種情報を送信
ログイン処理
マイMVプレイリスト選択操作
P2
マイMVプレイリスト生成処理
リスト情報
S2
エラー情報
マイMVプレイリスト管理処理
再生操作
P3
プレイリスト連続再生処理
一時停止操作
P4
一時停止画面表示処理
再開操作
P5
プレイリスト再生再開処理
終了操作
P6
プレイリスト終了処理

FIG.28

[図29]

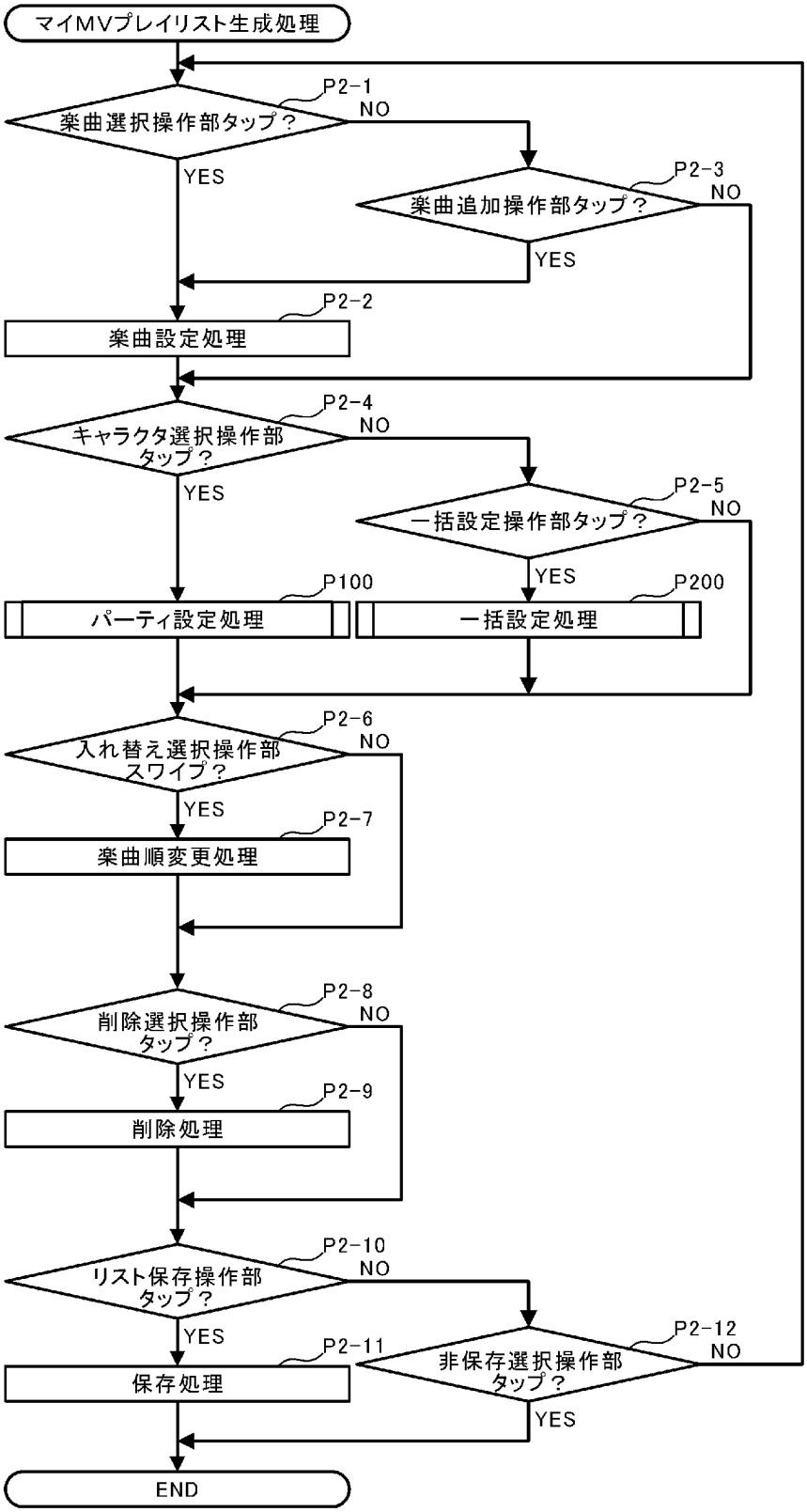

マイMVプレイリスト生成処理
P2-1
楽曲選択操作部タップ？
NO
YES
P2-3
楽曲追加操作部タップ？
NO
YES
P2-2
楽曲設定処理
P2-4
キャラクタ選択操作部タップ？
NO
YES
P2-5
一括設定操作部タップ？
NO
YES
P100
パーティ設定処理
P200
一括設定処理
P2-6
入れ替え選択操作部スワイプ？
NO
YES
P2-7
楽曲順変更処理
P2-8
削除選択操作部タップ？
NO
YES
P2-9
削除処理
P2-10
リスト保存操作部タップ？
NO
YES
P2-11
保存処理
P2-12
非保存選択操作部タップ？
NO
YES
END

FIG.29

[図30]

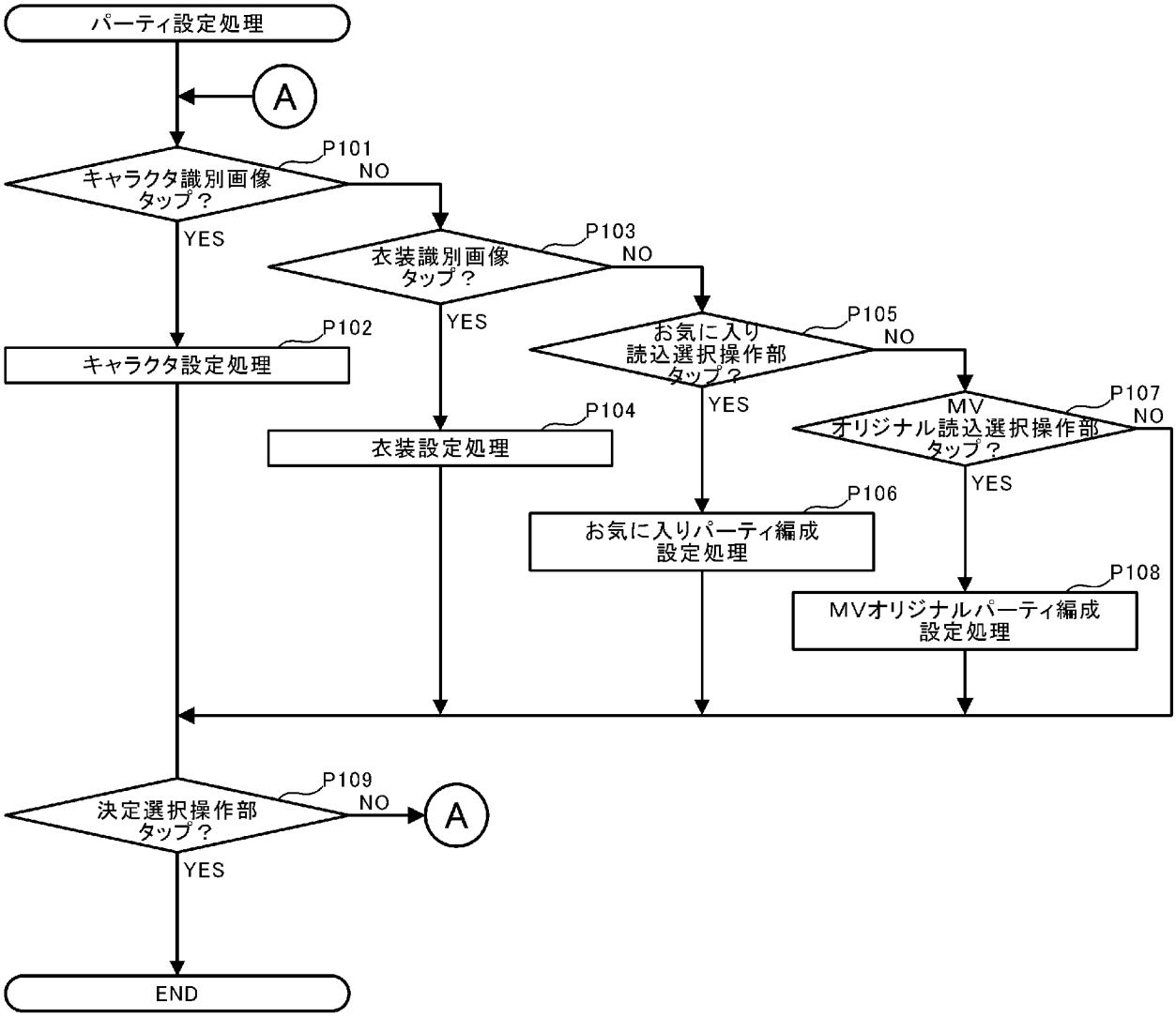

パーティ設定処理
A
P101
キャラクタ識別画像タップ？
NO
YES
P103
衣装識別画像タップ？
NO
YES
P105
お気に入り読込選択操作部タップ？
NO
YES
P102
キャラクタ設定処理
P104
衣装設定処理
P107
MVオリジナル読込選択操作部タップ？
NO
YES
P106
お気に入りパーティ編成設定処理
P108
MVオリジナルパーティ編成設定処理
P109
決定選択操作部タップ？
NO
A
YES
END

FIG.30

[図31]

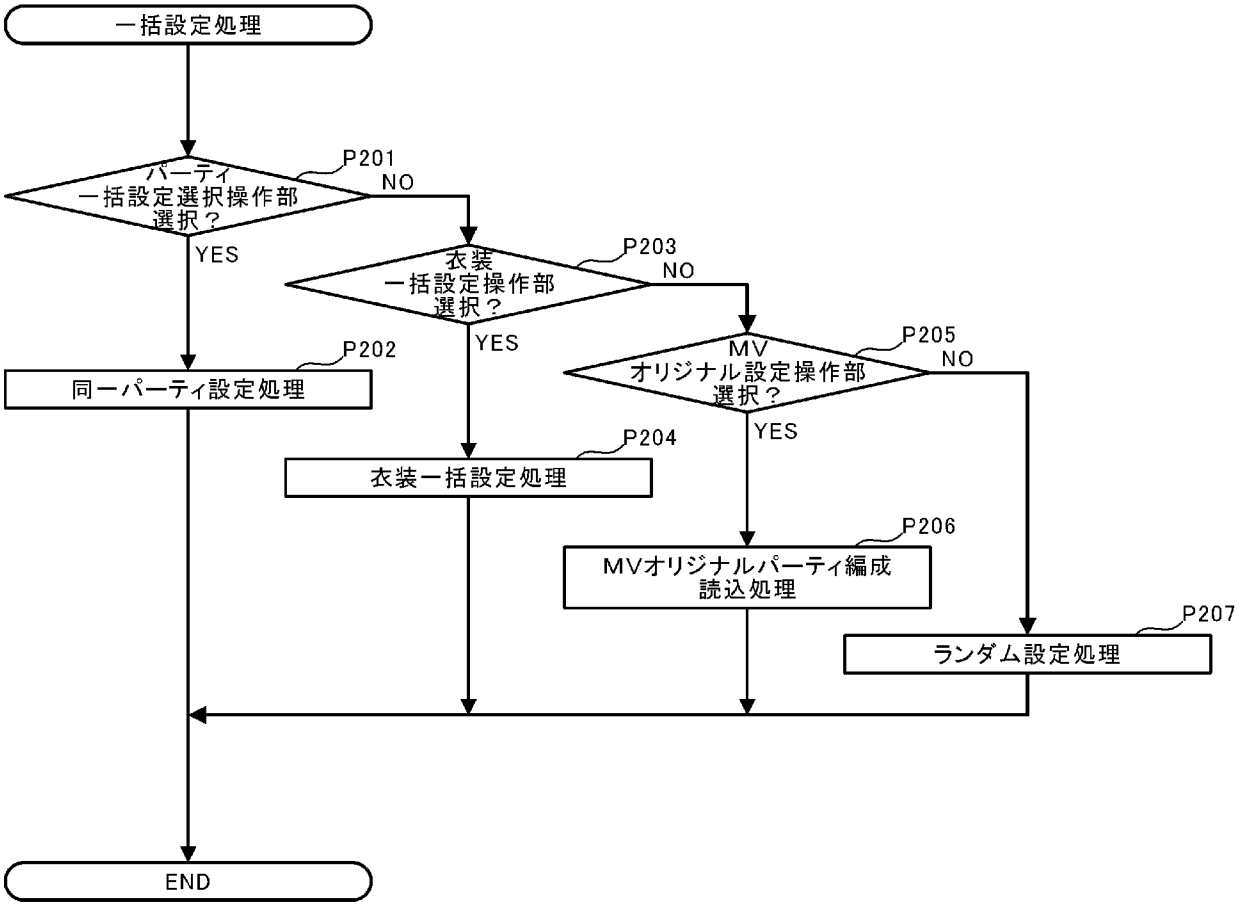


FIG.31

[図32]

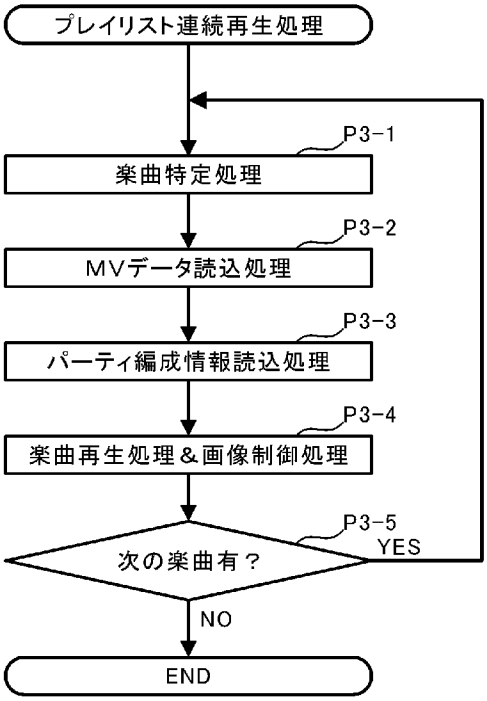


FIG.32

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2022/030788

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/814(2014.01)i; ***A63F 13/52***(2014.01)i; ***A63F 13/54***(2014.01)i
FI: A63F13/814; A63F13/54; A63F13/52

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)

A63F9/24, 13/00-13/98

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 1971-2022
Registered utility model specifications of Japan 1996-2022
Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

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	［デレステ］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], 05 March 2021, https://dere-ken.com/?p=1129 in particular, "Appearance idol", non-official translation ([Deresute] What is the MV playlist and where is it? Is it possible to change my costume? Dereken [online].)	1-9
Y	デレステの悪い点・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], 01 February 2018, https://tanage.hatenablog.jp/entry/2018 /02/01/224019 in particular, "MV playlist with your favorite songs", non-official translation (Summarizing the bad points and improvement points of Deresute. How to become a Kamige? Tanage! [online].)	1-9
A	JP 6865877 B1 (CYGAMES CO LTD) 28 April 2021 (2021-04-28) entire text, all drawings	1-9

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.　　☑ 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	Date of mailing of the international search report
01 September 2022	**13 September 2022**
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.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2022/030788

Patent document cited in search report	Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP 6865877 B1	28 April 2021	JP 2021-171251 A	

国際調査報告

国際出願番号
PCT/JP2022/030788

A.　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F 13/814(2014.01)i; A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/54(2014.01)i
FI: A63F13/814; A63F13/54; A63F13/52

B.　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F9/24, 13/00-13/98

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

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０２２年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０２２年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０２２年

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）

C.　関連すると認められる文献

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	［デレステ］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], 2021.03.05, https://dere-ken.com/?p=1129 特に、「出演アイドル」	1-9
Y	デレステの悪い点・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], 2018.02.01, https://tanage.hatenablog.jp/entry/2018 /02/01/224019 特に、「好きな曲でＭＶプレイリスト」	1-9
A	JP 6865877 B1 (株式会社Ｃｙｇａｍｅｓ) 28.04.2021 (2021-04-28) 全文，全図	1-9

☐ Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☑ パテントファミリーに関する別紙を参照。

*　引用文献のカテゴリー
"A"　特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
"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
"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）
"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

"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
"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
"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
"&"　同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
01.09.2022	13.09.2022

名称及びあて先

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

権限のある職員（特許庁審査官）

岸　智史 2D 3603

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

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/JP2022/030788

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 6865877 B1	28.04.2021	JP 2021-171251 A	