

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7535151号
(P7535151)

(45)発行日 令和6年8月15日(2024.8.15)

(24)登録日 令和6年8月6日(2024.8.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/55

請求項の数 6 (全43頁)

(21)出願番号	特願2023-57237(P2023-57237)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和5年3月31日(2023.3.31)		株式会社 C y g a m e s
審査請求日	令和5年7月5日(2023.7.5)		東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
早期審査対象出願		(74)代理人	110000936
			弁理士法人青海国際特許事務所
		(72)発明者	坂田 涼
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	服部 若菜
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	塚野 龍馬
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	簀 貴晶
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	朴 建泰
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
			最終頁に続く

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

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤーが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤーによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける、
情報処理プログラム。

【請求項2】

前記通常データには、前記オブジェクトの動作を規定するモーションデータが含まれる、
請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

前記特殊データに基づいて表示される画像の少なくとも一部は、前記通常データに基づいて表示される画像と異なる、

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】

前記編集操作には、複数の前記オブジェクトから、前記カットイン画像に含まれる 1 または複数の前記オブジェクトを選択する操作が含まれる、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 5】

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、

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
を含み、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤーが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤーによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける、
情報処理方法。

【請求項 6】

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、

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
を遂行し、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤーが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤーによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける、
情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特許文献 1 に示されるように、プレイヤーがミュージックビデオを視聴可能なゲームが知られている。こうしたゲームにおいて、プレイヤーは、ミュージックビデオに登場するキャラクタ、キャラクタのポジション、キャラクタの衣装等を変更することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2023-33250 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

上記のゲームでは、プレイヤーの好みに合わせてミュージックビデオの内容を変更することができる。しかしながら、ミュージックビデオに登場するキャラクタの動作等、基本的な構成自体は変更不可能である。ミュージックビデオの内容を多様化するためには、専門の知識を有する者が、高度な機材を使用して編集作業を行わなければならないという課題がある。

【0005】

本発明は、編集作業を容易に行う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】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤーが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤーによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける。

【0007】

また、前記通常データには、前記オブジェクトの動作を規定するモーションデータが含まれてもよい。

【0008】

前記特殊データに基づいて表示される画像の少なくとも一部は、前記通常データに基づいて表示される画像と異なってもよい。

【0010】

また、前記編集操作には、複数の前記オブジェクトから、前記カットイン画像に含まれる1または複数の前記オブジェクトを選択する操作が含まれてもよい。

【0011】

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、

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
を含み、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤーが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤーによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける。

【0012】

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、

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオ

10

20

30

40

50

プロジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、

前記編集操作に基づいて、プレイヤにより選択された前記オブジェクトが含まれるカットイン画像を前記ゲーム画面の一部もしくは全体に重畳して表示させる特殊データを前記時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、

前記編集データに基づいて前記ゲーム画面を表示する処理と、
を遂行し、

前記編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの前記開始時間を選択する操作、もしくは、プレイヤが任意の前記開始時間を設定する操作が含まれ、

前記編集データを生成する処理は、

前記特殊データに、プレイヤによって選択もしくは設定された前記開始時間を紐付ける。

10

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、編集作業を容易に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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3は、ミュージックビデオトップ画面の一例を説明する図である。

【図4】図4は、ジャケット画像の一例を説明する図である。

20

【図5】図5Aは、オリジナルミュージックビデオを説明する図である。図5Bは、キャラクタ配置データを説明する図である。図5Cは、衣装IDを説明する図である。

【図6】図6Aは、楽曲選択画面の一例を説明する図である。図6Bは、確認ダイアログの一例を説明する第1の図である。図6Cは、確認ダイアログの一例を説明する第2の図である。図6Dは、確認ダイアログの一例を説明する第3の図である。

【図7】図7Aは、編集トップ画面の一例を説明する第1の図である。図7Bは、編集トップ画面の一例を説明する第2の図である。

【図8】図8は、カメラワークを説明する図である。

【図9】図9は、カスタムカメラワークを説明する図である。

【図10】図10Aは、追従キャラクタ選択操作の一例を説明する図である。図10Bは、ズーム選択操作の一例を説明する図である。

30

【図11】図11Aは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第1の図である。図11Bは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第2の図である。

【図12】図12Aは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第3の図である。図12Bは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第4の図である。

【図13】図13Aは、特殊モーション画像の表示態様の一例を説明する図である。図13Bは、特殊モーション画像の表示期間の第1の例を説明する図である。図13Cは、特殊モーション画像の表示期間の第2の例を説明する図である。図13Dは、特殊モーション画像の表示期間の第3の例を説明する図である。

【図14】図14Aは、投稿確認ダイアログの一例を説明する第1の図である。図14Bは、投稿確認ダイアログの一例を説明する第2の図である。

40

【図15】図15は、ステータスダイアログの一例を説明する図である。

【図16】図16は、投稿一覧画面の一例を説明する図である。

【図17】図17Aは、詳細情報画像の一例を説明する第1の図である。図17Bは、詳細情報画像の一例を説明する第2の図である。

【図18】図18Aは、ユニット選択領域の一例を説明する図である。図18Bは、制限ダイアログの一例を説明する図である。

【図19】図19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20】図20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

50

明する図である。

【図 2 1】図 2 1 は、プレイヤ端末における編集処理を説明するフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、プレイヤ端末におけるミュージックビデオトップ画面制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、プレイヤ端末における編集トップ画面制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、プレイヤ端末における特殊モーション設定処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、プレイヤ端末における投稿一覧画面制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、サーバにおける情報受信処理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】

【0015】

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。

【0016】

〔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。

【0017】

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

【0018】

サーバ 1000 は、複数のプレイヤ端末 1 と通信接続される。サーバ 1000 は、ゲームをプレイするプレイヤ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 1000 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。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

〔プレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 のハードウェアの構成〕

図 2 A は、プレイヤ端末 1 のハードウェアの構成を説明する図である。また、図 2 B は、サーバ 1000 のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 A に示すように、プレイヤ端末 1 は、1 または複数の CPU (Central Processing Unit) 10、記憶装置 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 2

10

20

30

40

50

4を含んで構成される。

【0022】

また、図2Bに示すように、サーバ1000は、1または複数のCPU1010、記憶装置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。

【0023】

なお、サーバ1000のCPU1010、記憶装置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、プレイヤ端末1のCPU10、記憶装置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1000については説明を省略する。

【0024】

CPU10は、記憶装置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。記憶装置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プログラムおよび各種のデータを記憶する。記憶装置12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

【0025】

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。

【0026】

記憶部18は、ROMまたはRAM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によって記憶装置12(RAM)にロードされる。

【0027】

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、記憶装置12または記憶部18に格納される。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

[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1000からプレイヤ端末1に予めダウンロードし、サーバ1000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1000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。詳しい説明は省略するが、本実施形態では、複数のキャラクタが運営側から提供される。

【0031】

10

20

30

40

50

プレイヤは、所謂ガチャと呼ばれる抽選を実行することで、当選したキャラクタを獲得して所持することができる。また、本実施形態では、ゲーム画面においてキャラクタが着用する衣装が提供される。プレイヤは、所定条件を満たすことで、衣装を所持することができる。

【0032】

各プレイヤには、プレイヤIDが付与されており、各プレイヤの情報がプレイヤIDに紐付けられて記憶される。プレイヤIDには、各キャラクタを所持しているか否かを示すキャラクタ所持情報が紐付けられている。また、プレイヤIDには、各衣装を所持しているか否かを示す衣装所持情報が紐付けられている。プレイヤは、所持しているキャラクタを用いてリズムゲームをプレイすることができる。

10

【0033】

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1000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オブジェクトや、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。

【0034】

なお、ミュージックビデオデータには、さまざまなデータが含まれる。例えば、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オブジェクトデータ、キャラクタを描画するオブジェクトデータ、キャラクタの動作を表すモーションデータ、仮想カメラの位置や動きを定義する仮想カメラ動作データ、ゲーム画面全体の表示内容を設定するエフェクトデータ（例えば、後述するフィルタ画像やスタンプ画像に関するデータ）、楽曲以外の効果音データが含まれる。ここでは、背景オブジェクトおよびキャラクタは3Dで構成される。ただし、背景オブジェクトおよびキャラクタの一方または双方が2Dで構成されてもよい。

20

【0035】

プレイヤは、リズムゲームをプレイする際に、ユニットを編成することができる。ユニットには、キャラクタと衣装とが含まれる。つまり、プレイヤは、リズムゲーム中に再生されるミュージックビデオに登場するキャラクタと、そのキャラクタが着用する衣装とを選択することができる。

【0036】

また、本実施形態では、ミュージックビデオの視聴機能および編集機能がプレイヤに提供される。視聴機能は、リズムゲームをプレイせずに、予め用意されたミュージックビデオを視聴することができる機能である。編集機能は、ミュージックビデオの映像、画像を表示するための画像表示データを、プレイヤが編集することができる機能である。

30

【0037】

そして、本実施形態の視聴機能によれば、プレイヤは、自身が画像表示データを編集したミュージックビデオを視聴することができる。さらには、本実施形態の視聴機能によれば、他のプレイヤが画像表示データを編集したミュージックビデオも視聴することができる。以下に、編集機能および視聴機能について詳述する。

【0038】

図3は、ミュージックビデオトップ画面30の一例を説明する図である。プレイヤ端末1において、所定の操作が入力されると、タッチパネル26に、図3に示すミュージックビデオトップ画面30が表示される。ミュージックビデオトップ画面30には、複数のジャケット表示領域32が設けられる。図3では、ジャケット表示領域32が6つ設けられているが、タッチパネル26に上下方向あるいは左右方向にスライド操作が入力されると、ミュージックビデオトップ画面30に表示されるジャケット表示領域32が切り替わる。

40

【0039】

ジャケット表示領域32には、プレイヤが画像表示データを編集したミュージックビデオに対応するジャケット画像40が表示される。つまり、ジャケット表示領域32には、プレイヤが編集した画像表示データ、換言すれば、プレイヤが画像表示データを編集した

50

ミュージックビデオが割り当てられる。ミュージックビデオトップ画面30には、ジャケット表示領域32に割り当てられたミュージックビデオに対応するジャケット画像40が表示される。図3では、2つのジャケット表示領域32にジャケット画像40が表示されており、他の4つのジャケット表示領域32にはジャケット画像40が表示されていない。

【0040】

プレイヤは、ジャケット画像40が表示されていないジャケット表示領域32をタップすることで、新たなミュージックビデオの画像表示データの編集作業を開始することができる。また、ジャケット画像40が表示されているジャケット表示領域32がタップされると、現在編集中もしくは編集済みの画像表示データの編集作業を再開することができる。

【0041】

図4は、ジャケット画像40の一例を説明する図である。ジャケット画像40が表示されるジャケット表示領域32には、タイトル表示部32aおよび再生ボタン32bが設けられる。ミュージックビデオには、必ず1つの楽曲が紐付けられている。ミュージックビデオが再生されると、楽曲と映像が同時に再生される。つまり、ミュージックビデオの再生には、楽曲に対応する楽曲データの再生と、画像表示データの再生とが含まれる。

【0042】

プレイヤは、編集機能により、ミュージックビデオの画像表示データを編集することができる。また、上記したように、プレイヤは、編集機能において、ユニット、すなわち、ミュージックビデオに登場するキャラクタを設定することができる。ミュージックビデオでは、ユニットに編成されたキャラクタに対応する音声出力される。したがって、同一の楽曲であっても、ユニットに編成されたキャラクタが異なると、出力される音声、すなわち、楽曲を歌唱するボイスが異なる。

【0043】

さらには、ユニットの編成において、プレイヤは、キャラクタのポジションを設定することができる。ミュージックビデオでは、キャラクタのポジションによって、楽曲の歌唱パートが異なる。したがって、同一の楽曲に対して、同一のキャラクタが設定されたとしても、キャラクタの配置によって、出力される音声異なる。したがって、プレイヤは、編集機能により、ミュージックビデオの楽曲データを間接的に編集することになる。

【0044】

ただし、編集機能によっては、楽曲データが変更されないとしてもよい。この場合、一の楽曲に対して、編集内容によって異なる画像が表示されるが、共通の音声出力されることとなる。以下では、画像表示データの編集、再生を、ミュージックビデオの編集または再生と称する。

【0045】

タイトル表示部32aには、編集中または編集済みのミュージックビデオに紐付けられた楽曲のタイトル名が表示される。再生ボタン32bは、ミュージックビデオの再生操作を受け付ける操作部として機能する。再生ボタン32bがタップされると、ミュージックビデオが再生される。

【0046】

ジャケット画像40は、楽曲ごとに設けられる。ここでは、1の楽曲に対して、1つのジャケット画像40が設けられている。ジャケット画像40には、楽曲のイメージに合致した画像が表示される。上記したように、本実施形態では、リズムゲームが提供され、リズムゲーム中、タッチパネル26にミュージックビデオが再生される。このとき再生されるミュージックビデオ、すなわち、リズムゲーム用に作成されたミュージックビデオでは、所定のキャラクタが表示される。また、ミュージックビデオで表示されるキャラクタごとの音声データが再生される。

【0047】

このように、各楽曲には、当該楽曲を歌唱する1または複数のキャラクタが設定されている。以下では、各楽曲に設定されたキャラクタをオリジナルメンバーと呼ぶ。リズムゲームでは、オリジナルメンバーが楽曲を歌唱するミュージックビデオが再生される。図4

10

20

30

40

50

では図示を省略するが、ジャケット画像 40 には、楽曲ごとに設定されたオリジナルメンバーが表示されることもある。

【0048】

そして、編集機能では、プレイヤは、楽曲を歌唱するキャラクタを選択することができる。例えば、楽曲に予め設定されているオリジナルメンバーが5体のキャラクタである場合、編集機能では、プレイヤは、5体のキャラクタを、所持するキャラクタの中から選択して設定することができる。したがって、編集機能によって編集されたミュージックビデオでは、プレイヤによって選択されたキャラクタが楽曲を歌唱する音声および映像が出力されることとなる。

【0049】

ジャケット画像 40 には、キャラクタアイコン 42 が重畳表示される。キャラクタアイコン 42 は、キャラクタごとに設けられており、プレイヤが選択したキャラクタに対応するキャラクタアイコン 42 が、ジャケット画像 40 に重畳表示される。ミュージックビデオでは、楽曲と、当該楽曲を歌唱するキャラクタとが最も重要な要素である。ジャケット表示領域 32 に表示されるジャケット画像 40 により、プレイヤは、楽曲およびキャラクタの双方を容易に識別することが可能となる。

【0050】

また、詳しくは後述するが、本実施形態では、投稿機能が設けられている。プレイヤは、投稿機能により、自身が編集したミュージックビデオの編集データを、他のプレイヤが閲覧可能な状態とすることができる。すなわち、投稿機能により、各プレイヤは、他のプレイヤが作成した編集データに基づくミュージックビデオを視聴することができる。

【0051】

ジャケット画像 40 には、ステータスアイコン 44 が表示される。ステータスアイコン 44 には、他のプレイヤが閲覧可能な状態であることを示す「公開」、あるいは、他のプレイヤが閲覧不可能な状態であることを示す「非公開」のいずれかが表示される。

【0052】

プレイヤは、自身が編集したミュージックビデオの編集データを投稿することで、編集されたミュージックビデオを、他のプレイヤが閲覧可能な状態とすることができる。以下において、ミュージックビデオという場合、ミュージックビデオの編集データを指し示す場合がある。

【0053】

プレイヤによって投稿されたミュージックビデオについては、ステータスアイコン 44 に「公開」と表示される。ただし、プレイヤは、自身が投稿したミュージックビデオ、すなわち、公開中のミュージックビデオを、非公開に設定変更することができる。このように、投稿後に、プレイヤがステータスを「非公開」に変更したミュージックビデオについては、ステータスアイコン 44 に「非公開」と表示される。

【0054】

なお、ステータスアイコン 44 は、投稿済みのミュージックビデオである場合にのみ表示される。したがって、一度も投稿されていないミュージックビデオに対応するジャケット画像 40 には、ステータスアイコン 44 が設けられない。

【0055】

図 3 に戻り、ミュージックビデオトップ画面 30 には、投稿ボタン 50、複製ボタン 52、削除ボタン 54、投稿一覧ボタン 56、ID 再生ボタン 58 が設けられる。投稿ボタン 50 がタップされると、投稿待機状態となる。投稿待機状態は、プレイヤが投稿するミュージックビデオを選択するのを待機している状態である。投稿待機状態において、ジャケット画像 40 が表示されているジャケット表示領域 32 をプレイヤがタップすることで、プレイヤが選択したミュージックビデオが投稿される。

【0056】

複製ボタン 52 がタップされると、複製待機状態となる。複製待機状態は、プレイヤが複製元となるミュージックビデオを選択するのを待機している状態である。複製待機状態

10

20

30

40

50

において、ジャケット画像40が表示されているジャケット表示領域32をプレイヤがタップすることで、プレイヤが選択したミュージックビデオが複製される。

【0057】

削除ボタン54がタップされると、削除待機状態となる。削除待機状態は、プレイヤが削除するミュージックビデオを選択するのを待機している状態である。削除待機状態において、ジャケット画像40が表示されているジャケット表示領域32をプレイヤがタップすることで、プレイヤが選択したミュージックビデオが削除される。

【0058】

投稿一覧ボタン56がタップされると、投稿済みであって、かつ、ステータスが「公開」に設定されているミュージックビデオの一覧画面が表示される。この一覧画面では、自身が投稿したミュージックビデオと、他のプレイヤが投稿したミュージックビデオとが選択可能に表示される。

【0059】

ID再生ボタン58がタップされると、不図示のID入力画面が表示される。ミュージックビデオが投稿されると、サーバ1000において、投稿されたミュージックビデオ、すなわち、編集データごとにビデオIDが付与される。ID入力画面においてビデオIDが入力されると、入力されたビデオIDに紐付けられたミュージックビデオが再生可能となる。

【0060】

図5Aは、オリジナルミュージックビデオを説明する図である。リズムゲームで提供される各楽曲には、それぞれ楽曲IDが紐付けられている。図5Aに示すように、楽曲IDには、楽曲データが紐付けられており、楽曲データの再生により音声出力される。楽曲データの再生によって出力される音声には、オリジナルメンバーの音声が含まれている。なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態のゲームでは、視聴機能として、ジュークボックス機能が設けられている。プレイヤは、ジュークボックス機能において楽曲IDを選択することができる。ジュークボックス機能で楽曲IDが選択されると、選択された楽曲IDに紐付けられた楽曲データが再生される。

【0061】

また、一部の楽曲IDには、オリジナルミュージックビデオが紐付けられている。オリジナルミュージックビデオは、予め運営側によって作成されたものである。具体的には、予め開発者によって、仮想カメラ動作データ、キャラクタのモーションデータ、エフェクトデータ、効果音データ、後述するカット等を含むオリジナルミュージックビデオが作成されている。プレイヤは、不図示の画面における操作によって、オリジナルミュージックビデオを視聴することができる。

【0062】

オリジナルミュージックビデオは、オリジナルメンバーがステージ上で楽曲を歌唱している映像である。オリジナルミュージックビデオの再生時には、同一の楽曲IDに紐付けられた楽曲データが再生される。これにより、プレイヤは、オリジナルメンバーの歌唱および映像を視聴することができる。

【0063】

図5Bは、キャラクタ配置データを説明する図である。オリジナルミュージックビデオには、キャラクタ配置データが紐付けられている。キャラクタ配置データは、ステージ上に配置されるキャラクタの種別と、各キャラクタが配置されるステージ上のポジションとを紐付けたデータである。キャラクタ配置データは、上記したオブジェクトデータを構成する。

【0064】

ミュージックビデオは、仮想空間で動作するキャラクタを、仮想カメラで撮像することで作成される。仮想空間は、キャラクタが歌唱するステージであり、予め作成されたものである。仮想カメラは、仮想空間に複数設けられており、さまざまな方向、位置から仮想空間を撮像する。

10

20

30

40

50

【0065】

そして、キャラクタ配置データは、仮想空間のうち、キャラクタが配置されるポジションを示す位置情報を含む。また、キャラクタ配置データは、各ポジションに配置されるキャラクタの種別を示す情報を含む。例えば、図5Bに示す例では、オリジナルミュージックビデオAにおいて、仮想空間のNo. 1からNo. 5の各ポジションに、それぞれキャラクタA、B、C、D、Eが配置されることを示している。同様に、オリジナルミュージックビデオBにおいて、仮想空間のNo. 1からNo. 5の各ポジションに、それぞれキャラクタF、G、A、C、Hが配置されることを示している。

【0066】

また、オリジナルミュージックビデオには、ポジションごとにモーションデータが紐付けられている。モーションデータは、各ポジションに配置されたキャラクタを動作させるデータである。具体的には、モーションデータは、キャラクタを動作させるデータが時間軸に沿って並べられたタイムラインを含む。したがって、モーションデータは、画像表示データの一部である。

【0067】

ミュージックビデオの再生時には、モーションデータに基づいて、キャラクタが動作する。つまり、キャラクタ配置データおよびモーションデータに基づいて、仮想空間においてキャラクタが動作する。そして、仮想空間を仮想カメラで撮像することによって、ミュージックビデオが再生される。

【0068】

図5Cは、衣装IDを説明する図である。オリジナルミュージックビデオに登場するキャラクタには衣装が設定されている。各衣装には衣装IDが紐付けられている。衣装には、ゲームの開始時からプレイヤーが所持しているものと、所持条件の成立によりプレイヤーが所持可能なものとが含まれる。プレイヤーIDには、各衣装をそれぞれ所持しているか否かを識別するための衣装所持情報が紐付けられている。また、各オリジナルミュージックビデオには、衣装データが紐付けられている。衣装データは、各ポジションに配置されるキャラクタごとに、衣装IDを紐付けたデータである。上記のキャラクタ配置データ、モーションデータおよび衣装データに基づいて、仮想空間にキャラクタが表示される。

【0069】

なお、上記のように、楽曲ID=0003には、オリジナルミュージックビデオが設けられていない。したがって、オリジナルミュージックビデオCに対応するキャラクタ配置データおよび衣装データは設けられていない。

【0070】

以上のように、オリジナルミュージックビデオを再生するためのデータには、楽曲データが紐付けられている。また、オリジナルミュージックビデオを再生するためのデータには、キャラクタ配置データ、モーションデータ、衣装データ、仮想空間の背景オブジェクトデータ、仮想空間を撮像する仮想カメラに関する仮想カメラ動作データが含まれる。

【0071】

そして、編集機能では、プレイヤーは、キャラクタ配置データ、衣装データ、仮想カメラ動作データを編集することができる。これにより、ミュージックビデオに登場するキャラクタ、各キャラクタのポジション、各キャラクタが着用する衣装、カメラワークが設定されることとなる。

【0072】

なお、編集機能では、プレイヤーは、モーションデータを編集することができない。つまり、プレイヤーは、各ポジションで動作するキャラクタを自由に変更することができるが、各ポジションにおけるキャラクタの動作パターンは、キャラクタの種別に拘わらず、楽曲ごとに同じものとなる。以下に、ミュージックビデオを編集する手順の一例を説明する。

【0073】

図6Aは、楽曲選択画面60の一例を説明する図である。プレイヤーは、ミュージックビデオの編集を新規に行う場合、ミュージックビデオトップ画面30において、ジャケット

10

20

30

40

50

画像 40 が表示されていない空欄のジャケット表示領域 32 をタップする。空欄のジャケット表示領域 32 がタップされると、図 6 A に示す楽曲選択画面 60 がタッチパネル 26 に表示される。楽曲選択画面 60 には、ミュージックビデオを編集可能な楽曲に対応するジャケット画像 40 が一覧表示される。また、楽曲選択画面 60 の下部には、キャンセルボタン 62 および決定ボタン 64 が設けられる。

【0074】

楽曲選択画面 60 において、キャンセルボタン 62 がタップされると、楽曲選択画面 60 が非表示となり、図 3 に示すミュージックビデオトップ画面 30 が表示される。また、楽曲選択画面 60 において、いずれかのジャケット画像 40 がタップされると、タップされたジャケット画像 40 の仮選択状態となる。いずれかのジャケット画像 40 の仮選択状態で決定ボタン 64 がタップされると、ミュージックビデオの編集作業の対象となる楽曲が決定される。

10

【0075】

図 6 B は、確認ダイアログ 70 の一例を説明する第 1 の図である。図 6 C は、確認ダイアログ 70 の一例を説明する第 2 の図である。編集作業の対象となる楽曲が決定されると、確認ダイアログ 70 がタッチパネル 26 に表示される。ここで、ミュージックビデオを新規に編集する場合、編集作業の対象となる楽曲が決定されると、ユニット、すなわち、キャラクタおよび衣装の初期設定が自動で行われる。初期設定では、楽曲ごとに予め定められた各ポジションにキャラクタが 1 体ずつ配置される。また、初期設定により、各キャラクタが着用する衣装が自動で設定される。

20

【0076】

確認ダイアログ 70 には、キャラクタアイコン 42 と、衣装アイコン 72 とが表示される。確認ダイアログ 70 に表示されるキャラクタアイコン 42 は、初期設定されたキャラクタに対応する。また、衣装アイコン 72 は、衣装ごとに設けられており、初期設定された衣装に対応する。衣装は、キャラクタごとに設定されるため、確認ダイアログ 70 では、キャラクタアイコン 42 と衣装アイコン 72 とが上下に 1 セットとして表示される。

【0077】

ここで、オリジナルミュージックビデオが設けられた楽曲がプレイヤによって選択された場合には、初期設定のキャラクタとして、オリジナルメンバーが設定される。また、オリジナルミュージックビデオが設けられた楽曲では、当該オリジナルミュージックビデオと同一の衣装が設定される。オリジナルミュージックビデオに登場するキャラクタおよび衣装の全てをプレイヤが所持している場合、確認ダイアログ 70 が図 6 B に示すように表示される。

30

【0078】

一方、オリジナルミュージックビデオに登場するキャラクタおよび衣装の全てをプレイヤが所持していない場合、確認ダイアログ 70 が図 6 C に示すように表示される。プレイヤが未所持のキャラクタおよび衣装に対応するキャラクタアイコン 42 および衣装アイコン 72 は、グレースアウトして表示される。

【0079】

なお、未所持のキャラクタおよび衣装は、初期設定においてランダムに変更される。ここでは、プレイヤが所持しているキャラクタおよび衣装の中から、変更後のキャラクタおよび衣装が抽選により決定される。ただし、例えば、楽曲ごとに予め設定されているキャラクタおよび衣装に変更されてもよい。

40

【0080】

図 6 D は、確認ダイアログ 70 の一例を説明する第 3 の図である。オリジナルミュージックビデオが設けられていない楽曲がプレイヤによって選択された場合には、初期設定により、キャラクタおよび衣装がランダムに設定される。ここでは、プレイヤが所持しているキャラクタおよび衣装の中から、初期設定のキャラクタおよび衣装が抽選により決定される。ただし、例えば、楽曲ごとに予め設定されているキャラクタおよび衣装が決定されてもよい。確認ダイアログ 70 がタップされると、編集トップ画面 80 が表示される。

50

【0081】

図7Aは、編集トップ画面80の一例を説明する第1の図である。図7Bは、編集トップ画面80の一例を説明する第2の図である。編集トップ画面80では、ミュージックビデオを編集するための編集操作が入力可能である。編集トップ画面80には、デモ画像表示領域82、戻るボタン84、進むボタン86、操作ダイアログ88が設けられる。デモ画像表示領域82には、編集中のミュージックビデオのデモ画像が表示される。デモ画像表示領域82には、編集操作が適用されたミュージックビデオが再生表示される。

【0082】

戻るボタン84がタップされると、最後に入力された編集操作がリセットされる。つまり、戻るボタン84は、直近の編集操作を取り消すリセット操作を受け付ける。進むボタン86がタップされると、戻るボタン84が受け付けたリセット操作が取り消される。つまり、進むボタン86は、取り消された編集操作を復活させる操作を受け付ける。

【0083】

操作ダイアログ88には、図7Bに示すように、終了ボタン88a、保存ボタン88b、説明ボタン88cが設けられる。終了ボタン88a、保存ボタン88b、説明ボタン88cは、通常、図7Aに示すように、タッチパネル26の表示領域外に隠れており、操作ダイアログ88の一部のみがタッチパネル26に表示されている。そして、図7Aに示す状態で操作ダイアログ88がタップされると、図7Bに示すように、終了ボタン88a、保存ボタン88b、説明ボタン88cが操作可能にタッチパネル26に表示される。

【0084】

終了ボタン88aがタップされると、不図示の終了確認ポップアップが表示される。終了確認ポップアップには決定ボタンが設けられる。また、終了確認ポップアップには、編集内容が破棄され、編集中のミュージックビデオが編集前の状態に戻ることを説明が表記される。そして、終了確認ポップアップの決定ボタンがタップされると、編集内容が破棄され、ミュージックビデオトップ画面30が表示される。

【0085】

保存ボタン88bがタップされると、編集内容が保存され、ミュージックビデオトップ画面30が表示される。説明ボタン88cがタップされると、編集操作の方法を説明する画面が表示される。

【0086】

また、編集トップ画面80には、シーケンスバー90が表示される。シーケンスバー90は、横長の形状を有し、ミュージックビデオのうち、現在編集中の個所を視覚的に示す。具体的には、シーケンスバー90の左端はミュージックビデオの始点を示し、シーケンスバー90の右端はミュージックビデオの終点を示す。

【0087】

シーケンスバー90には、複数のセパレータ92が表示される。シーケンスバー90は、セパレータ92により複数のカットに区分けされる。ここでは、図7Aおよび図7Bに示すように、シーケンスバー90が、カット90a、90b、90c、90d、90e、90f、90gの7つに区分けされている。

【0088】

ここで、シーケンスバー90に設けられる各カットは、編集単位を示す。換言すれば、プレイヤは、カット単位でミュージックビデオを編集することができる。ミュージックビデオを編集可能な楽曲には、それぞれ編集用の通常ビデオデータが設けられている。編集機能では、通常ビデオデータに対して、カットごとにさまざまな編集を行うことができる。なお、通常ビデオデータは、リズムゲームで再生されるミュージックビデオ用のデータとしてもよいし、オリジナルミュージックビデオ用のデータでもよい。さらには、通常ビデオデータは、編集機能用に用意された編集専用のデータでもよい。

【0089】

また、ここでは、通常ビデオデータは、レンダリングされたオブジェクト画像である。ただし、通常ビデオデータは、MP4等、一般的な動画に用いられる動画データが用いら

10

20

30

40

50

れてもよい。いずれにしても、ミュージックビデオを編集可能な楽曲には、必ず、1つの通常ビデオデータが設けられている。プレイヤーは、通常ビデオデータを編集することで、ミュージックビデオを好みの内容に変更することができる。

【0090】

通常ビデオデータには、上記した背景オブジェクトデータ、オブジェクトデータ（キャラクタ配置データ）、モーションデータ、仮想カメラ動作データ、エフェクトデータ、効果音データ、衣装データが含まれる。また、通常ビデオデータには、時間情報が含まれる。背景オブジェクトデータ、オブジェクトデータ（キャラクタ配置データ）、モーションデータ、仮想カメラ動作データ、エフェクトデータ、効果音データは、時間情報に紐付けられている。

10

【0091】

そして、仮想カメラ動作データは、例えば、仮想空間を撮像する仮想カメラ、および、仮想カメラのアングル、ズーム等のカメラワークを規定する。そして、通常ビデオデータにおいて、例えば、仮想カメラの切り替わるタイミングが、カットの切り替わりのタイミングとして予め設定されている。これにより、連続するカットが編集されたとしても、視聴者の違和感が生じない。

【0092】

また、シーケンスバー90には、ポインタ94が表示される。ポインタ94は、現在の再生位置を示し、ミュージックビデオの再生に伴い、始点から終点に向かって移動する。シーケンスバー90においては、ポインタ94が位置するカットが、図中クロスハッチングで示すように強調表示される。つまり、シーケンスバー90では、編集の対象となるカットが識別表示される。識別表示としては、例えば、編集の対象となるカットを、他のカットと異なる色で表示することが考えられる。また、他の例としては、編集の対象であるカットに、所定のアイコンが重畳表示されてもよい。

20

【0093】

シーケンスバー90の下方には、ポインタ操作部96が設けられる。ポインタ操作部96には、再生停止ボタン、次カット移動ボタン、前カット移動ボタン、最終カット移動ボタン、先頭カット移動ボタンが設けられる。再生停止ボタンがタップされると、ポインタ94が示す位置から再生が行われる。また、再生中に再生停止ボタンがタップされると、再生が停止される。

30

【0094】

次カット移動ボタンがタップされると、ポインタ94が含まれる現在のカットから、次のカットの先頭位置にポインタ94が移動する。前カット移動ボタンがタップされると、ポインタ94が含まれる現在のカットから、1つ前のカットの先頭位置にポインタ94が移動する。最終カット移動ボタンがタップされると、最終のカットの先頭位置にポインタ94が移動する。先頭カット移動ボタンがタップされると、最初のカットの先頭位置にポインタ94が移動する。

【0095】

なお、ポインタ操作部96の右側には、ミュージックビデオの構成時間に対する、現在のポインタ94が指し示す位置の再生時間が表示される。

40

【0096】

また、編集トップ画面80の下部には、編集項目選択領域98が設けられる。編集項目選択領域98には、カメラワークボタン98a、フィルタボタン98b、スタンプボタン98c、ユニットボタン98d、ポーズオーダーボタン98e、再生停止ボタン98fが設けられる。カメラワークボタン98aがタップされると、現在選択中のカットに対して、カメラワークの編集が可能となる。

【0097】

図8は、カメラワークを説明する図である。図9は、カスタムカメラワークを説明する図である。カメラワークボタン98aがタップされると、編集トップ画面80に、カメラワーク選択領域100が表示される。カメラワーク選択領域100には、カメラワーク選

50

選択部 100a およびカスタムカメラワーク選択部 100b が設けられる。カメラワーク選択領域 100 の表示開始時には、カメラワーク選択部 100a が選択された状態となっており、カメラワーク選択部 100a が強調表示される。

【0098】

カメラワーク選択部 100a が選択された状態では、カメラワーク選択領域 100 に既成アイコン 102 が表示される。既成アイコン 102 は、予め設定されている既成のカメラワークパターンが紐付けられている。プレイヤは、既成アイコン 102 をタップすることで、既成のカメラワークパターンを 1 つ選択することができる。なお、既成のカメラワークパターンは、予め運営側が用意したものであり、カメラワークパターンごとに、使用する仮想カメラ、仮想カメラのカメラワーク、ズーム倍率等が予め設定されている。

10

【0099】

既成アイコン 102 がタップされると、タップされた既成アイコン 102 に対応するカメラワークパターンの仮選択状態となる。カメラワークパターンの仮選択状態では、カメラワークパターンに対応する仮想カメラ、および、カメラワークによって撮像された画像が、デモ画像表示領域 82 に表示される。したがって、プレイヤは、デモ画像表示領域 82 においてデモ画像を確認しながら、好みのカメラワークパターンを選択することができる。既成アイコン 102 の仮選択状態で、カメラワーク選択領域 100 の決定ボタン 100c がタップされると、選択中のカットに対して、選択されたカメラワークパターンが適用される。

【0100】

20

なお、図 8 に示す例では、既成アイコン 102 が 5 つ表示されている。したがって、図 8 に示す例では、選択中のカットに対して、5 つのカメラワークパターンが用意されていることになる。ただし、既成のカメラワークパターンの数は、楽曲ごとに、また、カットごとに異なる。なお、既成のカメラワークパターンには、オリジナルパターンが必ず 1 つ設けられている。このオリジナルパターンは、上記した通常ビデオデータとして設定されているものであり、全ての楽曲の全てのカットに 1 つずつ設けられている。

【0101】

図 8 では、オリジナルパターンに対応する既成アイコン 102 が、カメラワーク選択領域 100 の最も左側に表示されている。なお、カメラワーク選択領域 100 の右上には、非表示ボタン 100d が設けられている。非表示ボタン 100d がタップされると、カメラワーク選択領域 100 が非表示となり、編集トップ画面 80 が、図 7A、図 7B に示す状態となる。

30

【0102】

カスタムカメラワーク選択部 100b が選択された状態では、図 9 に示すように、カメラワーク選択領域 100 において、既成アイコン 102 に代えてカスタムアイコン 104 が表示される。カスタムアイコン 104 には、カスタム用のカメラワークパターンが紐付けられている。カスタム用のカメラワークパターンは、例えば、仮想空間に配置される仮想カメラごとに設けられる。また、例えば、カスタム用のカメラワークパターンは、所定の仮想カメラを所定の位置から移動させるパターン、撮像方向を所定の方向に徐々に変更させるパターンであってもよい。

40

【0103】

プレイヤは、カスタムアイコン 104 をタップすることで、カスタム用のカメラワークパターンを 1 つ選択することができる。カスタムアイコン 104 がタップされると、タップされた 104 に対応するカスタム用のカメラワークパターンの仮選択状態となる。カスタム用のカメラワークパターンの仮選択状態で決定ボタン 100c がタップされると、次に、プレイヤは、カメラワークの詳細を決定することができる。

【0104】

図 10A は、追従キャラクタ選択操作の一例を説明する図である。カスタム用のカメラワークパターンの仮選択状態で決定ボタン 100c がタップされると、図 10A に示すように、編集トップ画面 80 に、追従キャラクタ選択領域 110 が表示される。追従キャラ

50

クタ選択領域 110 には、キャラクタアイコン 42 が表示される。追従キャラクタ選択領域 110 に表示されるキャラクタアイコン 42 は、現在、ユニットに編成されているキャラクタに対応する。

【0105】

プレイヤは、追従キャラクタ選択領域 110 のキャラクタアイコン 42 をタップすることで、カメラを追従させるキャラクタを選択することができる。換言すれば、プレイヤは、先に選択したカメラワークにおいて、画面中央に表示させるキャラクタを選択することができる。

【0106】

キャラクタアイコン 42 がタップされると、追従キャラクタの仮選択状態となる。追従キャラクタの仮選択状態で、追従キャラクタ選択領域 110 の決定ボタン 110a がタップされると、追従キャラクタが決定される。なお、追従キャラクタ選択領域 110 の右上には非表示ボタン 110b が設けられている。非表示ボタン 110b がタップされると、追従キャラクタ選択領域 110 が非表示となり、図 9 に示すように、カメラワーク選択領域 100 が表示される。

【0107】

図 10B は、ズーム選択操作の一例を説明する図である。追従キャラクタが決定されると、図 10B に示すように、編集トップ画面 80 に、ズーム選択領域 120 が表示される。ズーム選択領域 120 には、第 1 操作バー 122 および第 2 操作バー 124 が設けられる。プレイヤは、第 1 操作バー 122 を操作することで、現在選択中の編集対象のカットの始点におけるズーム倍率を設定することができる。

【0108】

具体的には、プレイヤは、第 1 操作バー 122 に対して、右方向にスライド操作を入力することで、当該カットの始点のズーム倍率を上げることができる。また、プレイヤは、第 1 操作バー 122 に対して、左方向にスライド操作を入力することで、当該カットの始点のズーム倍率を下げるることができる。

【0109】

また、プレイヤは、第 2 操作バー 124 を操作することで、現在選択中の編集対象のカットの終点におけるズーム倍率を設定することができる。具体的には、プレイヤは、第 2 操作バー 124 に対して、右方向にスライド操作を入力することで、当該カットの終点のズーム倍率を上げることができる。また、プレイヤは、第 2 操作バー 124 に対して、左方向にスライド操作を入力することで、当該カットの終点のズーム倍率を下げるることができる。

【0110】

第 1 操作バー 122 の右側には、始点倍率表示部 122a が設けられている。始点倍率表示部 122a には、当該カットの始点のズーム倍率が数値で表示される。また、第 2 操作バー 124 の右側には、終点倍率表示部 124a が設けられている。終点倍率表示部 124a には、当該カットの終点のズーム倍率が数値で表示されている。

【0111】

例えば、ズーム倍率は 0 から 100 の範囲内で設定可能である。ズーム倍率 = 0 は、現在選択されているカスタムカメラワークからズーム倍率を変更しないことを示す。また、ズーム倍率 = 100 は、現在選択されているカスタムカメラワークに対して、ズーム倍率を 100% とすることを示す。つまり、ズーム倍率が高くなるほど、先に選択した追従キャラクタが大きく表示される。

【0112】

そして、ズーム選択領域 120 の決定ボタン 120a がタップされると、現在の始点のズーム倍率および終点のズーム倍率が決定される。例えば、図 10B に示すように、始点のズーム倍率が 30、終点のズーム倍率が 100 に決定されたとする。この場合、当該カットの始点において、先に選択された追従キャラクタに対して 30% のズーム倍率が適用される。そして、当該カットの終点において、追従キャラクタに対するズーム倍率が 10

10

20

30

40

50

0%となるように、当該カット中のズーム倍率が徐々に上がるように設定される。

【0113】

なお、ズーム選択領域120の決定ボタン120aがタップされると、ズーム選択領域120が非表示となり、編集トップ画面80が図7Aに示すように表示される。また、ズーム選択領域120の右上には非表示ボタン120bが設けられている。非表示ボタン120bがタップされた場合にも、ズーム選択領域120が非表示となり、編集トップ画面80が図7Aに示すように表示される。

【0114】

このように、本実施形態では、プレイヤは、カットごとにカメラワークを編集することができる。カメラワークが編集されると、通常ビデオデータの仮想カメラ動作データが更新される。仮想カメラ動作データは、使用する仮想カメラ、仮想カメラが追従するキャラクタ、ズーム倍率等のカメラワークを示すデータが時間軸に沿って並べられたタイムラインを含む。すなわち、カメラワークが編集されると、仮想カメラ動作データを、カットつまり時間情報に紐付けた編集データが生成される。本実施形態では、編集機能により、仮想カメラ動作データがカットごとに更新可能である。

10

【0115】

図7Aに戻り、フィルタボタン98bがタップされると、不図示のフィルタ選択画面が表示される。プレイヤは、フィルタ選択画面において、複数設けられたフィルタ画像の中からいずれかを選択して設定することができる。フィルタ画像が設定されると、ミュージックビデオの再生中、キャラクタや背景オブジェクトにフィルタ画像が重畳表示される。フィルタ画像は、例えば、画面全体を所望のカラーで表示させたり、グレースケールで表示させたりするものである。

20

【0116】

なお、フィルタ選択画面において、プレイヤは、フィルタ画像を表示させるカットを選択することができる。具体的には、プレイヤは、現在選択中のカットのみにフィルタ画像を適用するのか、現在選択中のカット以降の全てのカットにフィルタ画像を適用するのかを設定することができる。フィルタ画像が設定されると、フィルタ画像の種類を示すフィルタデータを時間情報に紐付けた編集データが生成される。

【0117】

スタンプボタン98cがタップされると、不図示のスタンプ選択画面が表示される。プレイヤは、スタンプ選択画面において、複数設けられたスタンプ画像の中からいずれかを選択して設定することができる。スタンプ画像が設定されると、ミュージックビデオの再生中、キャラクタや背景オブジェクトにスタンプ画像が重畳表示される。スタンプ画像は、例えば、画面の一部に、星、音符、ハート等の絵柄を表示させるものである。

30

【0118】

なお、スタンプ選択画面において、プレイヤは、スタンプ画像を表示させるカットを選択することができる。具体的には、プレイヤは、現在選択中のカットのみにスタンプ画像を適用するのか、現在選択中のカット以降の全てのカットにスタンプ画像を適用するのかを設定することができる。スタンプ画像が設定されると、スタンプ画像の種類を示すスタンプデータを時間情報に紐付けた編集データが生成される。

40

【0119】

なお、スタンプ画像およびフィルタ画像の双方が、同一のカットに対して設定可能であってもよい。また、スタンプ画像およびフィルタ画像の一方のみが、同一のカットに対して設定可能であってもよい。

【0120】

ユニットボタン98dがタップされると、後述するユニット選択領域190（図18A参照）が表示される。プレイヤは、ユニット選択領域190において、ミュージックビデオに登場するキャラクタと、当該キャラクタが着用する衣装を選択することができる。また、プレイヤは、ポジションごとにキャラクタを選択することができる。なお、ユニット選択領域では、プレイヤは、自身が所持しているキャラクタおよび衣装を選択することが

50

できるが、未所持のキャラクタおよび衣装を選択することはできない。

【0121】

キャラクタが変更されると、通常ビデオデータに含まれるキャラクタ配置データが更新される。また衣装が変更されると、通常ビデオデータに含まれる衣装データが更新される。キャラクタまたは衣装が変更されると、変更後の衣装を着用したキャラクタがデモ画像表示領域82に表示される。

【0122】

ポーズオーダーボタン98eがタップされると、特殊モーション選択操作が入力可能となる。プレイヤは、特殊モーション選択操作により、選択中のカットに挿入される特殊モーション画像を設定することができる。

【0123】

図11Aは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第1の図である。図11Bは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第2の図である。図12Aは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第3の図である。図12Bは、特殊モーション選択操作の一例を説明する第4の図である。ポーズオーダーボタン98eがタップされると、図11Aに示すように、編集トップ画面80に、特殊モーション選択領域130が表示される。特殊モーション選択領域130は、特殊モーション画像を設定するための操作を受け付ける。

【0124】

ここで、特殊モーション画像は、プレイヤが選択したキャラクタが特殊な動作（以下、特殊モーションという）を行う画像である。プレイヤは、所望のカットに、特殊モーション画像を表示させる設定を行うことができる。つまり、プレイヤは、カットごとに、所望のキャラクタに、特殊モーションの設定を行うことができる。なお、特殊モーション画像は、所謂カットイン画像であり、仮想カメラによって撮像された画像に対して、ゲーム画面の全体に重畳して表示されるものである。ただし、特殊モーション画像は、ゲーム画面の一部にのみ重畳して表示されてもよい。

【0125】

具体的には、上記したカメラワークの編集は仮想カメラに対して行われる。これに対して、特殊モーションの編集は、仮想カメラによって撮像された画像に重畳表示されるカットイン画像に対して行われる。

【0126】

特殊モーション選択領域130には、設定キャラクタ表示部130aが設けられる。現在選択中のカットに特殊モーションが設定されていない場合、図11Aに示すように、特殊モーション選択領域130に、黒塗りの設定キャラクタ表示部130aが1つ表示される。特殊モーション選択領域130の設定キャラクタ表示部130aがタップされると、図11Bに示すように、キャラクタ選択ダイアログ132が表示される。

【0127】

キャラクタ選択ダイアログ132には、設定キャラクタ表示部130aが表示され、設定キャラクタ表示部130aの下方にキャラクタアイコン42が表示される。キャラクタ選択ダイアログ132に表示されるキャラクタアイコン42は、現在、ユニットに編成されているキャラクタに対応する。キャラクタ選択ダイアログ132のキャラクタアイコン42がタップされると、キャラクタの仮選択状態となる。キャラクタの仮選択状態で、キャラクタ選択ダイアログ132の決定ボタン132aがタップされると、仮選択状態のキャラクタが、特殊モーションの対象キャラクタに決定される。

【0128】

特殊モーションの対象キャラクタが決定されると、設定キャラクタ表示部130aに、対象キャラクタに対応するキャラクタアイコン42が表示される。また、キャラクタ選択ダイアログ132には、プラスボタン134aおよびマイナスボタン134bが設けられる。なお、図11Bに示すように、特殊モーションの対象キャラクタが設定されていない状態では、マイナスボタン134bが操作不可能に設定され、プラスボタン134aのみが操作可能に設定される。プラスボタン134aがタップされると、キャラクタ選択ダイ

10

20

30

40

50

アログ 1 3 2 において、設定キャラクタ表示部 1 3 0 a が 1 つ追加される。

【0 1 2 9】

設定キャラクタ表示部 1 3 0 a は、ユニットに編成されるキャラクタ数を上限として追加可能である。図 1 2 A に示すように、プレイヤは、プラスボタン 1 3 4 a をタップすることで、特殊モーションの対象キャラクタの数を増加させることができる。また、プレイヤは、マイナスボタン 1 3 4 b をタップすることで、特殊モーションの対象キャラクタの数を減少させることができる。例えば、編集集中のミュージックビデオに設定されているユニットのキャラクタ数が 5 体である場合、プレイヤは、1 カット中に、5 体全てのキャラクタに特殊モーションを行わせることができる。

【0 1 3 0】

そして、キャラクタ選択ダイアログ 1 3 2 の決定ボタン 1 3 2 a がタップされると、キャラクタ選択ダイアログ 1 3 2 が非表示となる。また、キャラクタ選択ダイアログ 1 3 2 のキャンセルボタン 1 3 2 b がタップされると、選択中の対象キャラクタに係る情報が破棄され、キャラクタ選択ダイアログ 1 3 2 が非表示となる。キャラクタ選択ダイアログ 1 3 2 が非表示になると、特殊モーション選択領域 1 3 0 への操作入力が可能となる。特殊モーション選択領域 1 3 0 には、背景変更ボタン 1 3 6、カメラ変更ボタン 1 3 8、オーダー変更ボタン 1 4 0、解除ボタン 1 4 2 が設けられている。

【0 1 3 1】

ここで、特殊モーション選択領域 1 3 0 が表示された際に、特殊モーションの対象キャラクタが 1 体も設定されていない場合、図 1 1 A に示すように、背景変更ボタン 1 3 6、カメラ変更ボタン 1 3 8、オーダー変更ボタン 1 4 0 がグレイアウト表示される。この状態では、背景変更ボタン 1 3 6、カメラ変更ボタン 1 3 8、オーダー変更ボタン 1 4 0 が操作不可能に設定される。

【0 1 3 2】

一方、特殊モーション選択領域 1 3 0 が表示された際に、特殊モーションの対象キャラクタが少なくとも 1 体設定されている場合、図 1 2 B に示すように、背景変更ボタン 1 3 6、カメラ変更ボタン 1 3 8、オーダー変更ボタン 1 4 0 が操作可能となる。背景変更ボタン 1 3 6 がタップされると、不図示の背景選択画面が表示される。背景選択画面では、プレイヤは、特殊モーション画像の背景を選択することができる。また、カメラ変更ボタン 1 3 8 がタップされると、不図示のカメラ選択画面が表示される。カメラ選択画面では、プレイヤは、選択したキャラクタを撮像する、特殊モーション画像内の仮想カメラを選択することができる。なお、以下では、特殊モーション画像内のキャラクタを撮像する仮想カメラを特殊カメラと称する。

【0 1 3 3】

また、オーダー変更ボタン 1 4 0 がタップされると、不図示のポーズ選択画面が表示される。ポーズ選択画面では、プレイヤは、特殊モーションの対象キャラクタのポーズを選択することができる。なお、対象キャラクタのポーズは、例えば、数十から数百パターン設けられている。プレイヤは、ポーズ選択画面において、対象キャラクタごとに、ポーズのパターンを決定することができる。ただし、1 の特殊モーション画像に複数のキャラクタが表示される場合、全てのキャラクタに対して、共通のポーズのみが設定可能であってもよい。

【0 1 3 4】

また、プレイヤは、解除ボタン 1 4 2 をタップすることで、選択中のカットに設定した特殊モーションを解除することができる。また、特殊モーション選択領域 1 3 0 の右上には、非表示ボタン 1 3 0 b が設けられる。非表示ボタン 1 3 0 b がタップされると、特殊モーション選択領域 1 3 0 が非表示となる。

【0 1 3 5】

特殊モーション画像が設定されると、編集データにおいて、特殊モーション画像における背景オブジェクト、特殊カメラ情報、ポーズ情報を含む特殊データが、通常ビデオデータの時間情報に紐付けられる。なお、特殊データにおけるキャラクタのモーション、背景

10

20

30

40

50

オブジェクト画像、カメラワークのうちの1つ以上が、通常ビデオデータとは異なるものとして設定、管理されている。

【0136】

つまり、特殊モーション画像として表示されるキャラクタのモーション、背景オブジェクト、仮想カメラのカメラワークの少なくとも1つが、予め用意された通常ビデオデータによって表示されるキャラクタのモーション、背景オブジェクト、仮想カメラのカメラワークと異なる。換言すれば、特殊データに基づいて表示される画像の少なくとも一部は、通常ビデオデータに基づいて表示される画像と異なる。ただし、特殊データに基づいて表示される全ての画像は、通常ビデオデータに基づいて表示される画像に含まれてもよい。

【0137】

また、特殊モーション画像が設定された場合、シーケンスバー90に、特殊モーション画像の表示期間が示されるとよい。例えば、図7Aのカット90dに示されるように、特殊データ設定バー91が表示されるとよい。特殊データ設定バー91の左端は、特殊モーション画像の表示開始時点を示し、特殊データ設定バー91の右端は、特殊モーション画像の表示終了時点を示す。ただし、特殊データ設定バー91は必須ではない。

【0138】

以上のように、本実施形態では、楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常ビデオデータ（通常データ）に基づいてキャラクタ（オブジェクト）が表示されるゲーム画面の編集操作が入力可能である。そして、編集操作に基づいて、プレイヤーにより選択されたキャラクタ（オブジェクト）に特殊モーションを実行させる特殊データを時間情報に紐付けた編集データが生成される。そして、編集データに基づいて、ミュージックビデオが再生される。

【0139】

プレイヤーは、特殊モーションを設定するカットを選択することができることから、編集操作には、予め設定された複数の開始時間から、いずれかの開始時間を選択する操作が含まれると言える。そして、編集データを生成する処理では、特殊データに、選択された開始時間が紐付けられる。

【0140】

なお、特殊モーション画像の構成時間は、ポーズのパターンによって異なる。特殊モーションが設定されたカットでは、当該カットの開始時に、特殊モーション画像の表示が開始される。

【0141】

図13Aは、特殊モーション画像の表示態様の一例を説明する図である。特殊モーション画像は、所謂カットイン画像であり、図13Aに示すように、表示開始時点から徐々に透過率が下がるようにフェードイン表示される。その後、特殊モーション画像の表示中、対象キャラクタが動作を行い、最終的に、徐々に透過率が上がるようにフェードアウト表示される。なお、ここでは、特殊モーション画像がフェードイン、フェードアウトする場合について説明したが、フェードイン、フェードアウトは必須ではない。

【0142】

図13Bは、特殊モーション画像の表示期間の第1の例を説明する図である。上記したように、特殊モーション画像の構成時間、すなわち、特殊モーション画像が表示される時間は、ポーズのパターンによって異なる。例えば、図13Bにおいて、上段の矢印で示すように、特殊モーションが設定されたカットの構成時間よりも、特殊モーション画像の表示時間が短い場合がある。特殊モーション画像は、仮想カメラによって仮想空間を撮像した画像に重畳表示される。

【0143】

具体的には、ミュージックビデオは、複数の階層（レイヤ）に画像が積層されて構成される。各階層にはプライオリティが設定されており、相対的にプライオリティの高い階層に表示される画像が、相対的にプライオリティの低い階層に表示される画像よりも、優先的に、すなわち、前面側に表示される。そして、特殊モーション画像は、仮想カメラで撮

10

20

30

40

50

像された画像よりもプライオリティの高い階層に表示される。したがって、特殊モーション画像の表示中も、仮想カメラで撮像された画像が再生されている。

【0144】

特殊モーションが設定されたカットの構成時間よりも、特殊モーション画像の表示時間が短い場合、特殊モーション画像のフェードアウト後、当該カットの残りの期間では、仮想カメラで撮像された画像が視認可能に表示される。

【0145】

一方、図13Bにおいて、下段の矢印で示すように、特殊モーションが設定されたカットの構成時間よりも、特殊モーション画像の表示時間が長い場合がある。この場合には、複数のカットに跨って特殊モーション画像が表示される。つまり、カットが切り替わっても、特殊モーション画像が強制的に非表示とされることはない。ただし、特殊モーション画像の表示期間は、1カット内に限られてもよい。この場合、カットが切り替わるのと同時に、特殊モーション画像が強制的に非表示とされればよい。

【0146】

図13Cは、特殊モーション画像の表示期間の第2の例を説明する図である。例えば、カット90cと、カット90dとのそれぞれに、特殊モーションが設定されたとする。そして、カット90cで表示される特殊モーション画像の構成時間が、カット90cの構成時間よりも長かったとする。この場合、カット90dでは、2つの特殊モーションのうち、カット90dに設定された特殊モーション画像が表示される。すなわち、カット90dの開始時点で、カット90cで表示された特殊モーション画像が強制的に非表示となり、カット90dに設定された特殊モーション画像に切り替わることとなる。

【0147】

ただし、図13Cに示す例において、カット90dに設定された特殊モーション画像がキャンセルされ、カット90cで表示された特殊モーション画像が、カット90dでも継続して表示されてもよい。

【0148】

図13Dは、特殊モーション画像の表示期間の第3の例を説明する図である。図13Dに示すように、カット90cに設定された特殊モーション画像が、カット90dに設定された特殊モーション画像の表示終了後まで表示される構成時間であったとする。この場合、カット90dの開始時点で、カット90cで表示された特殊モーション画像が非表示となり、カット90dに設定された特殊モーション画像が表示される。

【0149】

ただし、カット90dに設定された特殊モーション画像の表示終了後において、カット90cに設定された特殊モーション画像が再表示されることはない。なお、図13Dに示す例において、カット90dに設定された特殊モーション画像の表示終了後に、カット90cに設定された特殊モーション画像が再表示されてもよい。

【0150】

以上のように、本実施形態では、プレイヤは、特殊モーションの内容および時間を設定することができる。そして、特殊モーションが設定された場合、仮想カメラで撮像した画像に、特殊モーション画像が重畳表示される。この特殊モーション画像では、楽曲を歌唱しているキャラクタのうち、特定のキャラクタに対して、特殊なポーズをとらせることができる。これにより、ミュージックビデオの内容をより多様化することが可能となる。

【0151】

上記のようにミュージックビデオの編集が完了した場合、プレイヤは、図7Bに示す操作ダイアログ88の保存ボタン88bをタップし、ミュージックビデオの編集データを保存することができる。このとき保存される編集データには、キャラクタ配置データ、モーションデータ、衣装データ、仮想空間の背景オブジェクトデータ、仮想カメラ動作データ、フィルタデータ、スタンプデータ、特殊データが含まれる。

【0152】

編集データが保存されると、図3に示すように、ミュージックビデオトップ画面30の

10

20

30

40

50

ジャケット表示領域 32 に、ジャケット画像 40 が表示される。プレイヤは、ミュージックビデオトップ画面 30 において、投稿ボタン 50 をタップした後、ジャケット画像 40 をタップすることで、編集データを投稿することができる。

【0153】

図 14 A は、投稿確認ダイアログ 150 の一例を説明する第 1 の図である。図 14 B は、投稿確認ダイアログ 150 の一例を説明する第 2 の図である。投稿ボタン 50 がタップされた後、ジャケット画像 40 がタップされると、図 14 A に示すように、投稿確認ダイアログ 150 が表示される。投稿確認ダイアログ 150 には、コメント入力部 150 a が設けられる。コメント入力部 150 a がタップされると、不図示の文字入力画面が表示される。プレイヤは、文字入力画面において文字を入力することができる。

10

【0154】

コメントの入力後、投稿確認ダイアログ 150 の投稿ボタン 150 b がタップされると、プレイヤが選択したミュージックビデオの編集データが投稿される。編集データの投稿が完了すると、図 14 B に示すように、編集データが投稿された旨のメッセージが投稿確認ダイアログ 150 に表示される。なお、投稿確認ダイアログ 150 に設けられるキャンセルボタン 150 c またはクローズボタン 150 d がタップされると、投稿確認ダイアログ 150 が非表示となる。

【0155】

以上のように、編集データが投稿されると、ミュージックビデオトップ画面 30 に表示されるジャケット画像 40 に、ステータスアイコン 44 が表示される。このとき、ステータスアイコン 44 には、図 3 に示すように「公開」と表示される。ここで、ミュージックビデオトップ画面 30 において、投稿ボタン 50 がタップされた後、投稿済みの編集データに対応するジャケット画像 40 がタップされると、ステータスダイアログ 160 が表示される。

20

【0156】

図 15 は、ステータスダイアログ 160 の一例を説明する図である。ステータスダイアログ 160 には、プレイヤが選択した編集データのステータスが表示される。具体的には、現在の投稿状態が「公開」であるのか「非公開」であるのかが表示される。また、投稿状態の右側には、変更ボタン 160 a が設けられる。変更ボタン 160 a がタップされると、投稿状態が変更される。具体的には、投稿状態が「公開」である場合、変更ボタン 160 a がタップされると、投稿状態が「非公開」に変更される。また、投稿状態が「非公開」である場合、変更ボタン 160 a がタップされると、投稿状態が「公開」に変更される。

30

【0157】

また、ステータスダイアログ 160 には、ビデオ ID が表示される。上記のように、ミュージックビデオ、すなわち、編集データが投稿されると、サーバ 1000 において、投稿された編集データにビデオ ID が付与される。ステータスダイアログ 160 には、自身が投稿した編集データに付与されたビデオ ID が表示される。また、ビデオ ID の右側には、SNS ボタン 160 b が設けられる。SNS ボタン 160 b がタップされると、所定の SNS 用アプリケーションにより、ビデオ ID をメッセージ送信することができる。

40

【0158】

具体的には、編集データには、楽曲 ID、および、ユニットに編成されたキャラクタのキャラクタ ID が含まれる。また、編集データには、楽曲 ID に対応するジャケット画像 40 を表示するデータと、キャラクタ ID に対応するキャラクタアイコン 42 を表示するデータとが含まれる。つまり、ジャケット画像 40 を表示するデータと、キャラクタアイコン 42 を表示するデータとが外部 SNS に投稿される。これにより、ミュージックビデオトップ画面 30 に表示されるのと同じジャケット画像 40 が、SNS 上で生成されることとなる。

【0159】

また、ステータスダイアログ 160 には、投稿時に作成したコメントが表示される。ま

50

た、コメントの右側には、変更ボタン160cが設けられる。変更ボタン160cがタップされると、不図示の文字入力画面が表示される。プレイヤは、文字入力画面において、コメントを再編集することができる。なお、ステータスダイアログ160のクローズボタン160dがタップされると、ステータスダイアログ160が非表示となる。

【0160】

また、プレイヤは、ミュージックビデオトップ画面30において、投稿一覧ボタン56をタップすることで、投稿状態が「公開」のミュージックビデオを閲覧することができる。

【0161】

図16は、投稿一覧画面170の一例を説明する図である。ミュージックビデオトップ画面30において、投稿一覧ボタン56がタップされると、投稿一覧画面170が表示される。投稿一覧画面170には、投稿状態が「公開」のミュージックビデオ、すなわち、編集データが一覧表示される。具体的には、投稿一覧画面170には、詳細情報画像172が複数表示される。詳細情報画像172は、投稿された編集データごとに生成される画像であり、編集データに関する情報が表示される。プレイヤは、投稿一覧画面170において、左右方向のスライド操作を入力することで、詳細情報画像172を切り替えることができる。

10

【0162】

また、投稿一覧画面170には、更新ボタン170a、ソートボタン170b、絞り込みボタン170cが設けられる。更新ボタン170aがタップされると、投稿一覧画面170に表示される詳細情報画像172が、最新の詳細情報画像172に更新される。ソートボタン170bがタップされると、不図示のソート条件入力画面が表示される。プレイヤは、ソート条件入力画面において、ソート条件を設定することができる。ソート条件が設定されると、設定されたソート条件にしたがって、投稿一覧画面170における詳細情報画像172の表示順序が変更される。

20

【0163】

絞り込みボタン170cがタップされると、不図示の絞り込み条件入力画面が表示される。プレイヤは、絞り込み条件入力画面において、絞り込み条件を設定することができる。絞り込み条件が設定されると、設定された絞り込み条件に合致した編集データが抽出される。そして、抽出された編集データに対応する詳細情報画像172が、投稿一覧画面170に表示される。

30

【0164】

なお、投稿一覧画面170には、自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172と、他のプレイヤが投稿した編集データに対応する詳細情報画像172とが表示される。自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172は、他のプレイヤが投稿した編集データに対応する詳細情報画像172と識別表示される。ここでは、例えば、自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172が、他のプレイヤが投稿した編集データに対応する詳細情報画像172と異なる色で表示される。

【0165】

なお、自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172と、他のプレイヤが投稿した編集データに対応する詳細情報画像172との識別表示の方法はこれに限定されない。例えば、自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172に、所定のアイコンが重畳表示されてもよい。あるいは、自身が投稿した編集データに対応する詳細情報画像172が、点滅表示されてもよい。

40

【0166】

図17Aは、詳細情報画像172の一例を説明する第1の図である。図17Bは、詳細情報画像172の一例を説明する第2の図である。詳細情報画像172には、タイトル表示部172aおよび再生ボタン172bが設けられる。タイトル表示部172aには、投稿されたミュージックビデオに紐付けられた楽曲のタイトル名が表示される。再生ボタン172bは、ミュージックビデオの再生操作を受け付ける操作部として機能する。再生ボタン172bがタップされると、投稿された編集データに基づいて、ミュージックビデオ

50

が再生される。

【0167】

また、詳細情報画像172には、ミュージックビデオに対応するジャケット画像40が表示される。また、ジャケット画像40には、ユニットアイコン174が重畳表示される。ユニットアイコン174には、ユニットに編成されたキャラクタを示すキャラクタ画像と、各キャラクタに設定された衣装を示す衣装画像とが表示される。なお、ユニットアイコン174においては、図17Aおよび図17Bに示すように、キャラクタ画像と衣装画像とが所定時間（例えば2秒）おきに交互に表示される。

【0168】

また、詳細情報画像172には、評価ボタン176が設けられる。評価ボタン176は、プレイヤーの評価操作を受け付ける操作部として機能する。プレイヤーは、評価ボタン176をタップすることで、投稿されたミュージックビデオに対して評価を行うことができる。評価ボタン176の右側には、ミュージックビデオに対する現在の評価数が表示される。

10

【0169】

具体的には、評価ボタン176がタップされると、ミュージックビデオ（編集データ）に対して評価したプレイヤーのプレイヤーIDが記憶される。プレイヤーは、1つのミュージックビデオに対して1回のみ評価を行うことができる。評価ボタン176の右側には、評価者として記憶されているプレイヤーIDの数が表示される。なお、1つのミュージックビデオに対して、同一のプレイヤーが、複数回、評価することができてよい。この場合、単に評価ボタン176がタップされた数が計数されてもよい。いずれにしても、投稿一覧画面170には、編集データごとに評価ボタン176が設けられるとよい。そして、評価ボタン176が操作された回数、もしくは、評価ボタン176を操作したプレイヤー数が表示されるとよい。なお、評価ボタン176は必須ではない。

20

【0170】

また、詳細情報画像172には、コピーボタン178が設けられる。コピーボタン178がタップされると、ビデオIDが、プレイヤー端末1のクリップボードにコピーされる。上記したように、図3に示すミュージックビデオトップ画面30のID再生ボタン58がタップされると、ID入力画面が表示される。このID入力画面において、クリップボードにコピーされたビデオIDを貼り付けることによっても、ミュージックビデオを再生することができる。

30

【0171】

また、プレイヤーは、ミュージックビデオトップ画面30において、複製ボタン52をタップすることで、他のプレイヤーによって投稿された編集データを元データとして編集を行うことができる。例えば、複製ボタン52がタップされると、ID入力画面が表示される。このID入力画面において、クリップボードにコピーされたビデオIDを貼り付けると、他のプレイヤーが投稿した編集データがプレイヤー端末1にインポートされる。プレイヤーは、インポートされた編集データを編集することができる。

【0172】

また、詳細情報画像172には、SNSボタン180が設けられる。プレイヤーは、SNSボタン180をタップすることで、ミュージックビデオを容易に共有することができる。すなわち、ステータスダイアログ160のSNSボタン160bがタップされた場合と同様に、閲覧可能な状態の編集データに含まれる楽曲IDおよびキャラクタIDのそれぞれに対応するデータが外部SNSに投稿される。

40

【0173】

なお、詳細情報画像172の下部には、ミュージックビデオを投稿したプレイヤーのプレイヤー名、および、投稿したプレイヤーが作成したコメントが表示されている。

【0174】

以上のように、本実施形態によれば、ミュージックビデオの編集機能において、楽曲IDおよびオブジェクトID（キャラクタID）を決定するプレイヤーの第1操作（楽曲選択画面60および編集トップ画面80における操作）が入力可能となる。そして、第1操作

50

によって決定された楽曲IDおよびオブジェクトIDを含む編集データが、第1操作を入力したプレイヤーのプレイヤーIDに紐付けられる。

【0175】

また、プレイヤーの第2操作（投稿ボタン150b、SNSボタン160b、SNSボタン180のタップ）の入力に基づいて、プレイヤーIDが紐付けられた編集データを、他のプレイヤーが閲覧可能な状態とする処理が実行される。そして、閲覧可能な状態の編集データに含まれる楽曲IDおよびオブジェクトIDのそれぞれに対応するデータ（ジャケット画像40およびユニットアイコン174）が選択画面（投稿一覧画面170）に表示される。

【0176】

また、選択画面において、いずれかの編集データを選択する第3操作（再生ボタン172bのタップ）が入力可能となる。選択画面における第3操作によって選択された編集データに含まれる楽曲IDに対応する楽曲が再生される。また、編集データに含まれるオブジェクトIDに対応するオブジェクト（ミュージックビデオに登場するキャラクタ）が表示される。

【0177】

なお、編集データには、仮想空間に配置されるオブジェクトを撮像する仮想カメラに関する仮想カメラ動作データが含まれる。そして、オブジェクトIDに対応するオブジェクトを表示する場合、編集データに含まれる仮想カメラ動作データに基づいて、仮想空間に配置されるオブジェクトが表示される。

【0178】

そして、他のプレイヤーが閲覧可能な状態の編集データのうち、仮想カメラ動作データが、他のプレイヤーに対して編集可能となる。具体的には、プレイヤーは、上記したように、投稿された編集データを自身のプレイヤー端末1にインポートすることができる。インポートされた編集データには、編集の制限が設けられないため、プレイヤーは、他のプレイヤーの編集データを自由に再編集することができる。

【0179】

一方で、閲覧可能な状態の編集データに対して、当該編集データを投稿したプレイヤーは、楽曲IDおよびオブジェクトIDの変更が制限される。つまり、編集データが閲覧可能な状態になったことに起因して、当該編集データにおける楽曲IDおよびユニットの変更が制限される。換言すれば、ビデオIDが付与された編集データ、すなわち、サーバ1000において管理されている編集データに対して、楽曲IDおよびユニットの変更が制限される。

【0180】

ここで、ミュージックビデオの編集機能および投稿機能が設けられることで、プレイヤーは、さまざまに編集されたミュージックビデオを閲覧することが可能となる。プレイヤーは、投稿一覧画面170において、自身の好みに合致するミュージックビデオを検索することができる。また、プレイヤーは、自身が気に入ったミュージックビデオを、投稿一覧画面170において選択することで、何度も繰り返し視聴することができる。

【0181】

また、プレイヤーは、自身が投稿した投稿済みの編集データを、さらに再編集することができる。これにより、プレイヤーは、投稿済みの編集データを改良することができる。一方で、プレイヤーにとっては、楽曲、ユニットに編成されるキャラクタ、および、キャラクタが着用する衣装が、視聴するミュージックビデオを検索、選択する際の主な判断材料となる。また、楽曲、ユニットに編成されるキャラクタ、および、キャラクタが着用する衣装が、主な評価の基準となり得る。

【0182】

ところが、再編集によって、楽曲やユニットが変更されてしまうと、再編集の前後で、ミュージックビデオの内容が全く異なるものになってしまう。本実施形態では、再編集がなされても、ビデオIDは変更されず、また、評価数もリセットされない。ミュージック

10

20

30

40

50

ビデオの内容が大きく異なっているにも拘わらず、評価数等がそのまま引き継がれると、適切な評価がなされなくなってしまう。

【0183】

また、仮に、ビデオIDの入力によって検索されたミュージックビデオが、投稿者であるプレイヤによって再編集され、全く異なる内容に変更されたとする。この場合、ミュージックビデオを検索した他のプレイヤは、所望のミュージックビデオを視聴することができず、損失感を抱いてしまう。

【0184】

上記したように、本実施形態では、他のプレイヤが閲覧可能な状態の編集データに対して、楽曲IDおよびユニットの変更が制限される。具体的には、一度投稿済みとなった編集データは、以後、楽曲の変更、および、ユニット（キャラクタおよび衣装）の変更が不可能となる。一方で、一度投稿された編集データであっても、カメラワークの変更、フィルタ画像、スタンプ画像、特殊モーション画像の設定あるいは設定解除は可能である。

10

【0185】

図18Aは、ユニット選択領域190の一例を説明する図である。ユニットボタン98dがタップされると、図18Aに示すように、ユニット選択領域190が表示される。ユニット選択領域190には、現在ユニットに編成されているキャラクタに対応するキャラクタアイコン42、および、各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72が表示される。ユニット選択領域190のキャラクタアイコン42がタップされると、不図示のキャラクタ選択画面が表示される。プレイヤは、キャラクタ選択画面において、ユニットに編成するキャラクタを、自身が所持するキャラクタの中から選択することができる。

20

【0186】

また、ユニット選択領域190の衣装アイコン72がタップされると、不図示の衣装選択画面が表示される。プレイヤは、衣装選択画面において、各キャラクタに着用させる衣装を、自身が所持する衣装の中から選択することができる。このように、ユニット選択領域190において、キャラクタおよび衣装を選択、設定することができるのは、編集中の編集データが未投稿である場合に限られる。

【0187】

図18Bは、制限ダイアログ200の一例を説明する図である。編集中の編集データが投稿済みである場合、編集トップ画面80においてユニットボタン98dがタップされると、図18Bに示すように、制限ダイアログ200が表示される。制限ダイアログ200には、投稿済みの編集データであり、キャラクタおよび衣装を変更できないことのメッセージが表示される。そして、この場合には、ユニット選択領域190がグレイアウト表示され、ユニット選択領域190への操作入力が不可能となる。

30

【0188】

また、例えば、図3に示すミュージックビデオトップ画面30において、編集済みあるいは編集中の編集データが割り当てられたジャケット表示領域32がタップされたとする。この場合、図7Aに示すように、選択された編集データに対応する編集トップ画面80が表示される。このとき、選択された編集データが投稿済みであった場合には、編集トップ画面80の表示時に、制限ダイアログ200が重畳表示される。

40

【0189】

なお、上記したように、プレイヤは、他のプレイヤが投稿した編集データを、自身のプレイヤ端末1にインポートすることができる。そして、インポートした他のプレイヤの編集データを元データとして、ミュージックビデオを編集することができる。この場合には、キャラクタおよび衣装の変更が可能となる。つまり、投稿済みの編集データであっても、プレイヤ端末1において複製された編集データについては、編集の制限がかけられない。

【0190】

また、プレイヤは、他のプレイヤの編集データを元データとして編集した編集データを投稿することもできる。この場合、新たに投稿された編集データには、新たなビデオID

50

が付与される。

【0191】

次に、プレイヤ端末1およびサーバ1000の機能的構成について説明する。なお、ここでは、プレイヤ端末1およびサーバ1000における機能的構成のうち、特徴的な構成について説明する。

【0192】

(プレイヤ端末1の機能的構成)

図19は、プレイヤ端末1における記憶装置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。記憶装置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。

【0193】

端末側ゲーム制御用プログラムには、編集プログラム300、投稿プログラム302、再生プログラム304が含まれる。なお、図19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。

【0194】

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、編集部300a、投稿部302a、再生部304aを含む。

【0195】

具体的には、CPU10は、編集プログラム300を動作させ、コンピュータを編集部300aとして機能させる。また、CPU10は、投稿プログラム302、再生プログラム304を動作させ、それぞれ投稿部302a、再生部304aとして機能させる。

【0196】

編集部300aは、プレイヤにミュージックビデオの編集機能を提供する。つまり、編集部300aは、ミュージックビデオの編集操作を入力可能とする。また、編集部300aは、プレイヤが入力する編集操作に基づいて、ミュージックビデオの編集データを生成する。

【0197】

投稿部302aは、プレイヤが編集したミュージックビデオの編集データを投稿する。再生部304aは、プレイヤ自身が編集したミュージックビデオ、または、他のプレイヤが編集したミュージックビデオを再生する。

【0198】

データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、プレイヤ情報記憶部310、編集データ記憶部312が設けられている。プレイヤ情報記憶部310には、プレイヤに関する種々の情報が記憶される。

【0199】

例えば、プレイヤ情報記憶部310には、プレイヤが所持するキャラクタおよび衣装に関する情報が記憶される。具体的には、プレイヤ情報記憶部310において、プレイヤが所持するキャラクタIDおよび衣装IDが記憶される。

【0200】

編集データ記憶部312には、プレイヤが編集中あるいは編集済みのミュージックビデオの編集データが記憶される。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。

【0201】

(サーバ1000の機能的構成)

図20は、サーバ1000における記憶装置1012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。記憶装置1012には、プログラム記憶領域1012a、お

10

20

30

40

50

よび、データ記憶領域 1012b が設けられている。CPU1010 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 1012a に記憶する。

【0202】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、編集プログラム 1300、投稿プログラム 1302 が含まれる。なお、図 20 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。

【0203】

CPU1010 は、プログラム記憶領域 1012a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1012b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU1010 は、プログラム記憶領域 1012a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1000 を、サーバ側ゲーム制御部 1000A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1000A は、編集部 1300a、投稿部 1302a を含む。

【0204】

具体的には、CPU1010 は、編集プログラム 1300 を動作させ、コンピュータを編集部 1300a として機能させる。また、CPU1010 は、投稿プログラム 1302 を動作させ、投稿部 1302a として機能させる。

【0205】

編集部 1300a は、プレイヤー端末 1 の編集部 300a と同様、プレイヤーにミュージックビデオの編集機能を提供する。

【0206】

投稿部 1302a は、投稿された編集データに基づくミュージックビデオを他のプレイヤーが閲覧可能な状態とする。

【0207】

データ記憶領域 1012b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤー情報記憶部 1310、投稿済み編集データ記憶部 1312 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 1012b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0208】

例えば、プレイヤー情報記憶部 1310 には、プレイヤー端末 1 のプレイヤー情報記憶部 310 と同じ情報が、プレイヤー ID に紐付けて記憶される。

【0209】

投稿済み編集データ記憶部 1312 には、投稿された編集データが、投稿したプレイヤーのプレイヤー ID に紐付けて記憶される。

【0210】

次に、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 の処理について説明する。なお、ここでは、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 における処理のうち、特徴的な処理について説明する。

【0211】

（プレイヤー端末 1 の処理）

図 21 は、プレイヤー端末 1 における編集処理を説明するフローチャートである。例えば、図 21 に示す編集処理は、ミュージックビデオトップ画面 30 を表示させる所定の操作がプレイヤー端末 1 において入力されることで開始される。所定の操作が入力されると、編集部 300a は、ミュージックビデオトップ画面 30 をタッチパネル 26 に表示する（P1-1）。そして、編集部 300a は、ミュージックビデオトップ画面 30 の表示中、ミュージックビデオトップ画面制御処理を実行する（P2）。

【0212】

図 22 は、プレイヤー端末 1 におけるミュージックビデオトップ画面制御処理を説明するフローチャートである。ミュージックビデオトップ画面 30 のジャケット表示領域 32 がタップされると（P2-1 の YES）、編集部 300a は、タップされたジャケット表示

10

20

30

40

50

領域 3 2 が空欄であるかを判定する (P 2 - 2)。空欄のジャケット表示領域 3 2 がタップされた場合 (P 2 - 2 の Y E S)、編集部 3 0 0 a は、楽曲選択画面 6 0 をタッチパネル 2 6 に表示する。楽曲選択画面 6 0 が表示されると、ミュージックビデオトップ画面制御処理が終了し、後述する楽曲選択画面制御処理 (P 1 - 2) が実行される。

【0 2 1 3】

空欄ではないジャケット表示領域 3 2 がタップされると (P 2 - 2 の N O)、編集部 3 0 0 a は、タップされたジャケット表示領域 3 2 に割り当てられている編集データを読み出す (P 2 - 4)。そして、編集部 3 0 0 a は、編集トップ画面 8 0 をタッチパネル 2 6 に表示する (P 2 - 5)。編集トップ画面 8 0 が表示されると、ミュージックビデオトップ画面制御処理が終了し、後述する編集トップ画面制御処理 (P 3) が実行される。

10

【0 2 1 4】

また、読み出した編集データが投稿済みである場合 (P 2 - 6 の Y E S)、編集部 3 0 0 a は、楽曲 I D およびユニット (キャラクタ I D および衣装 I D) の編集が制限された制限モードを設定する (P 2 - 7)。制限モードに設定された場合、編集トップ画面 8 0 において、楽曲 I D およびユニット (キャラクタ I D および衣装 I D) の編集が不可能となる。

【0 2 1 5】

また、投稿操作が入力されると (P 2 - 8 の Y E S)、投稿部 3 0 2 a が投稿処理を実行する (P 2 - 9)。なお、投稿操作には、投稿確認ダイアログ 1 5 0 における投稿ボタン 1 5 0 b のタップ、ステータスダイアログ 1 6 0 における変更ボタン 1 6 0 a、SNS ボタン 1 6 0 b、変更ボタン 1 6 0 c のタップが含まれる。

20

【0 2 1 6】

投稿ボタン 1 5 0 b がタップされた場合、投稿処理において、投稿部 3 0 2 a は、投稿情報として第 1 投稿情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。このときサーバ 1 0 0 0 に送信される第 1 投稿情報には、プレイヤー I D および編集データが含まれる。また、変更ボタン 1 6 0 a がタップされた場合、投稿処理において、投稿部 3 0 2 a は、投稿状態として第 2 投稿情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。第 2 投稿情報には、投稿状態の変更を要求する情報が含まれる。

【0 2 1 7】

また、SNS ボタン 1 6 0 b がタップされた場合、投稿処理において、投稿部 3 0 2 a は、SNS により、楽曲 I D およびユニット (キャラクタ I D および衣装 I D) を含む投稿情報を外部に送信する。また、変更ボタン 1 6 0 c がタップされた場合、投稿処理において、投稿部 3 0 2 a は、投稿状態として第 3 投稿情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。第 3 投稿情報には、コメント内容を示す情報が含まれる。

30

【0 2 1 8】

また、投稿部 3 0 2 a は、投稿状態を更新する (P 2 - 1 0)。ここでは、投稿ボタン 1 5 0 b がタップされた場合、投稿部 3 0 2 a は、投稿された編集データの投稿状態を「公開」に更新する。投稿状態が「公開」に更新されることで、以後、当該編集データに対する編集操作が制限される。また、変更ボタン 1 6 0 a がタップされた場合、投稿部 3 0 2 a は、選択中の編集データの投稿状態を「公開」から「非公開」に、あるいは、「非公開」から「公開」に更新する。

40

【0 2 1 9】

また、ミュージックビデオトップ画面 3 0 において再生操作 (再生ボタン 3 2 b のタップ) が入力されると (P 2 - 1 1 の Y E S)、再生部 3 0 4 a は、編集データに基づいてミュージックビデオを再生する (P 2 - 1 2)。

【0 2 2 0】

また、投稿一覧ボタン 5 6 がタップされると (P 2 - 1 3 の Y E S)、編集部 3 0 0 a は、投稿一覧画面 1 7 0 を表示する (P 2 - 1 4)。具体的には、編集部 3 0 0 a は、サーバ 1 0 0 0 の投稿済み編集データ記憶部 1 3 1 2 に記憶されている、投稿状態が「公開」の編集データを受信する。そして、受信した編集データに基づいて、詳細情報画像 1 7

50

2 (ジャケット画像40、ユニットアイコン174)を生成し、投稿一覧画面170に表示する。また、編集部300aは、評価ボタン176を投稿一覧画面170に表示させる。また、編集部300aは、投稿一覧画面170において、プレイヤーの各種操作を受け付け可能とする。投稿一覧画面170が表示されると、ミュージックビデオトップ画面制御処理が終了し、後述する投稿一覧画面制御処理(P4)が実行される。

【0221】

なお、ミュージックビデオトップ画面30において、上記以外の操作入力となされた場合(P2-15のYES)、編集部300aは、操作入力に対応する処理を実行する(P2-16)。例えば、P2-16では、ユニット選択領域190における操作入力に基づいて、キャラクタIDおよび衣装IDが設定される。

10

【0222】

図21に戻り、ミュージックビデオトップ画面制御処理(P2)において、楽曲選択画面60が表示されると、編集部300aが楽曲選択画面制御処理(P1-2)を実行する。楽曲選択画面制御処理において、編集部300aは、ミュージックビデオの編集作業を新規に行う楽曲をプレイヤーに選択可能とする。また、プレイヤーが楽曲を選択すると、編集部300aは、確認ダイアログ70を表示し、キャラクタおよび衣装の初期設定を行う。その後、編集部300aは、編集トップ画面80をタッチパネル26に表示する。

【0223】

また、ミュージックビデオトップ画面制御処理(P2)または楽曲選択画面制御処理(P1-2)において、編集トップ画面80が表示されると、編集部300aが編集トップ画面制御処理(P3)を実行する。

20

【0224】

図23は、プレイヤー端末1における編集トップ画面制御処理を説明するフローチャートである。編集トップ画面80において、シーケンスバー90のいずれかのカットが選択されると(P3-1のYES)、編集部300aは、選択されたカットに割り振られたカット番号を記憶する(P3-2)。

【0225】

また、編集部300aは、カメラワークを設定する操作が入力されると、カメラワーク設定処理を実行する(P3-3)。カメラワーク設定処理において、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、カメラワーク選択領域100、追従キャラクタ選択領域110、ズーム選択領域120等を表示する。そして、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づき、P3-2で記憶されたカットに、プレイヤーが選択または設定した仮想カメラ動作データが紐付けられた編集データを生成する。

30

【0226】

また、編集部300aは、フィルタ画像を設定する操作が入力されると、フィルタ画像設定処理を実行する(P3-4)。フィルタ画像設定処理において、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、フィルタ選択画面を表示する。そして、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づき、P3-2で記憶されたカットに、プレイヤーが選択したフィルタ画像を示すフィルタ情報が紐付けられた編集データを生成する。

【0227】

40

また、編集部300aは、スタンプ画像を設定する操作が入力されると、スタンプ画像設定処理を実行する(P3-5)。スタンプ画像設定処理において、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、スタンプ選択画面を表示する。そして、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づき、P3-2で記憶されたカットに、プレイヤーが選択したスタンプ画像が紐付けられた編集データを生成する。

【0228】

また、編集部300aは、ユニット(キャラクタおよび衣装)を設定する操作が入力されると、ユニット設定処理を実行する(P3-6)。ユニット設定処理において、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、ユニット選択領域190を表示する。そして、編集部300aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、編集データにおけるキャラクタ

50

ＩＤおよび衣装ＩＤを更新する。なお、制限モードに設定されている場合、編集部３００ａは、ユニット選択領域１９０における操作入力を無効とする。

【０２２９】

また、編集部３００ａは、特殊モーションを設定する操作が入力されると、特殊モーション設定処理（Ｐ１０）を実行する。

【０２３０】

図２４は、プレイヤー端末１における特殊モーション設定処理を説明するフローチャートである。特殊モーションの対象キャラクタ、特殊モーション画像の背景、特殊カメラ、対象キャラクタのポーズを選択する選択操作が入力されると（Ｐ１０－１のＹＥＳ）、編集部３００ａは、選択操作に基づいて特殊データを生成する（Ｐ１０－２）。また、ここでは、編集部３００ａは、Ｐ３－２で記憶されたカットに、生成した特殊データが紐付けられた編集データを生成する。

10

【０２３１】

また、解除ボタン１４２がタップされると（Ｐ１０－３のＹＥＳ）、編集部３００ａは、Ｐ３－２で記憶されたカットに紐付けられた特殊データを削除する（Ｐ１０－４）。また、特殊モーションの設定に関する他の操作が入力されると（Ｐ１０－５のＹＥＳ）、編集部３００ａは、操作入力に対応する処理を実行する（Ｐ１０－６）。

【０２３２】

図２３に戻り、編集トップ画面８０において、保存ボタン８８ｂがタップされると（Ｐ３－７のＹＥＳ）、編集部３００ａは、編集データをプレイヤーＩＤに紐付けて保存する（Ｐ３－８）。また、他の操作が入力された場合（Ｐ３－９のＹＥＳ）、編集部３００ａは、操作入力に対応する処理を実行する（Ｐ３－１０）。そして、編集トップ画面８０の表示を終了させる終了条件が成立するまで（Ｐ３－１１のＮＯ）、編集部３００ａは、Ｐ３－１から処理を繰り返す。そして、終了条件が成立すると（Ｐ３－１１のＹＥＳ）、編集部３００ａは、編集トップ画面８０の表示を終了させる終了処理を実行する（Ｐ３－１２）。

20

【０２３３】

図２１に戻り、ミュージックビデオトップ画面制御処理（Ｐ２）において、投稿一覧画面１７０が表示されると、編集部３００ａが投稿一覧画面制御処理（Ｐ４）を実行する。

【０２３４】

図２５は、プレイヤー端末１における投稿一覧画面制御処理を説明するフローチャートである。編集部３００ａは、詳細情報画像１７２のユニットアイコン１７４において、キャラクタと衣装とを所定時間ごとに切り替え表示する（Ｐ４－１）。また、詳細情報画像１７２の再生ボタン１７２ｂがタップされると（Ｐ４－２のＹＥＳ）、再生部３０４ａが再生処理を実行する（Ｐ４－３）。ここでは、再生部３０４ａは、編集データをサーバ１０００から受信し、受信した編集データに基づいて、楽曲およびミュージックビデオの再生を行う。

30

【０２３５】

また、評価ボタン１７６がタップされると（Ｐ４－４のＹＥＳ）、編集部３００ａは、評価情報更新処理を実行する（Ｐ４－５）。ここでは、編集部３００ａは、評価情報をサーバ１０００に送信し、詳細情報画像１７２の評価数を更新表示する。

40

【０２３６】

また、コピーボタン１７８がタップされると（Ｐ４－６のＹＥＳ）、編集部３００ａは、クリップボードにビデオＩＤをコピーする（Ｐ４－７）。また、ＳＮＳボタン１８０がタップされると（Ｐ４－８のＹＥＳ）、投稿部３０２ａが共有処理を実行する（Ｐ４－９）。ここでは、ＳＮＳボタン１８０がタップされた編集データを、外部ＳＮＳに投稿（共有）するための処理が実行される。なお、この共有処理は、閲覧可能な状態の編集データに含まれる楽曲ＩＤおよびユニットに係る情報（キャラクタＩＤおよび衣装ＩＤ）のそれぞれに対応するデータ、すなわち、詳細情報画像１７２のジャケット画像４０およびユニットアイコン１７４を表示するためのデータを、外部ＳＮＳに投稿する処理を含む。

【０２３７】

50

そして、投稿一覧画面１７０の表示を終了させる終了条件が成立するまで（Ｐ４－１０のＮＯ）、編集部３００ａは、Ｐ４－１から処理を繰り返す。そして、終了条件が成立すると（Ｐ４－１０のＹＥＳ）、編集部３００ａは、投稿一覧画面１７０の表示を終了させる終了処理を実行する（Ｐ４－１１）。

【０２３８】

以上の処理により、プレイヤ端末１において、編集機能および投稿機能の実現される。

【０２３９】

（サーバ１０００の処理）

また、上記したように、プレイヤ端末１において、図２２の投稿処理（Ｐ２－９）が実行されると、投稿情報がサーバ１０００に送信される。また、図２５の評価情報更新処理（Ｐ４－５）が実行されると、評価情報がサーバ１０００に送信される。以下に、投稿情報および評価情報を受信した際のサーバ１０００の処理について説明する。

【０２４０】

図２６は、サーバ１０００における情報受信処理を説明するフローチャートである。投稿情報を受信すると（Ｓ１－１のＹＥＳ）、投稿部１３０２ａは、投稿情報を解析し、新規の編集データの投稿であるか（第１投稿情報を受信したか）を判定する（Ｓ１－２）。新規の編集データの投稿である場合（Ｓ１－２のＹＥＳ）、投稿部１３０２ａは、新たなビデオＩＤを取得し、取得したビデオＩＤを編集データに紐付ける（Ｓ１－３）。

【０２４１】

また、投稿部１３０２ａは、ビデオＩＤを設定した編集データを、投稿済み編集データ記憶部１３１２にアップロードし、他のプレイヤが閲覧可能な状態とする（Ｓ１－４）。また、投稿部１３０２ａは、投稿済み編集データ記憶部１３１２において、アップロードされた編集データの投稿状態を「公開」に設定する（Ｓ１－５）。

【０２４２】

なお、ここでは、編集データの投稿時に、投稿状態が必ず「公開」に設定される。ただし、編集データの投稿時に、プレイヤが、投稿状態を「公開」または「非公開」のいずれかに設定可能であってもよい。投稿状態が「非公開」のまま編集データが投稿されたとしても、ビデオＩＤが付与される。

【０２４３】

また、新規の編集データの投稿ではない場合（Ｓ１－２のＮＯ）、すなわち、第２投稿情報または第３投稿情報を受信した場合、投稿部１３０２ａは、ステータスを更新する（Ｓ１－６）。ここでは、第２投稿情報を受信した場合、投稿済み編集データ記憶部１３１２の投稿状態を更新する。また、第３投稿情報を受信した場合、投稿済み編集データ記憶部１３１２のコメントを更新する。

【０２４４】

また、評価情報を受信すると（Ｓ１－７のＹＥＳ）、編集部１３００ａは、投稿済み編集データ記憶部１３１２において、評価者のプレイヤＩＤを、評価された編集データに紐付けて記憶する（Ｓ１－８）。また、編集部１３００ａは、投稿済み編集データ記憶部１３１２において、編集データに紐付けられた評価数を更新する（Ｓ１－９）。

【０２４５】

プレイヤ端末１およびサーバ１０００における以上の処理により、上記した編集機能および投稿機能の実現される。また、本実施形態によれば、プレイヤが特殊モーションを設定することが可能となる。これにより、ミュージックビデオが多様化され、ゲームの興趣が向上する。また、本実施形態によれば、プレイヤは、編集データを投稿し、他のプレイヤが閲覧可能な状態とすることができる。これにより、プレイヤは、他のプレイヤが編集したミュージックビデオを視聴することができる。その結果、各プレイヤは、他のプレイヤの編集データを参考にして編集作業を行うことが可能となり、利便性が向上する。

【０２４６】

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

10

20

30

40

50

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。

【0247】

上記実施形態では、編集機能、視聴機能および投稿機能が、リズムゲームに適用される場合について説明した。ただし、上記の各機能が適用されるゲームのジャンルは特に限定されない。上記の各機能は、例えば、RPG、アクションゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム、育成ゲーム等、あらゆるゲームジャンルに適用可能である。

【0248】

また、上記実施形態におけるプレイヤ端末1およびサーバ1000の処理は一例に過ぎない。上記したプレイヤ端末1における処理の一部は、サーバ1000において実行されてもよい。また、例えば、上記したサーバ1000における処理の一部は、プレイヤ端末1において実行されてもよい。いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理をコンピュータに遂行させればよい。

【0249】

(コンピュータが遂行する処理)

楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データ（実施形態では一例として通常ビデオデータ）に基づいてオブジェクト（実施形態では一例としてキャラクタ）が表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理（実施形態では一例として編集トップ画面制御処理P3）。

編集操作に基づいて、プレイヤにより選択されたオブジェクトに特殊モーションを実行させる特殊データを時間情報に紐付けた編集データを生成する処理（実施形態では一例として特殊モーション設定処理P10）。

編集データに基づいてゲーム画面を表示する処理（実施形態では一例としてP2-12、P4-3）。

【0250】

なお、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定されない。また、特殊モーションの内容は特に限定されない。上記実施形態では、背景、カメラ、ポーズを選択することで、特殊モーション画像が生成される。ただし、特殊モーションを設定する場合、予めキャラクタごとに用意された特殊モーション画像をプレイヤが選択可能であってもよい。

【0251】

また、上記実施形態では、通常データに、キャラクタ（オブジェクト）の動作を規定するモーションデータが含まれる。そして、モーションデータに基づいて仮想空間でキャラクタを動作させ、仮想カメラで仮想空間を撮像することで、ゲーム画面が表示される。ただし、ゲーム画面の表示方法はこれに限らない。例えば、楽曲ごとに、予め設けられた2D画像が表示されてもよい。

【0252】

また、編集操作には、予め設定された複数の開始時間（実施形態では一例としてカット）から、いずれかの開始時間を選択する操作が含まれる。

そして、編集データを生成する処理は、特殊データに、選択された開始時間を紐付ける。

ただし、特殊モーションは、所定の開始時間においてのみ実行可能としてもよい。また、例えば、特殊モーションの開始時間を、プレイヤが任意の時間に設定可能としてもよい。

【0253】

また、編集操作には、複数のオブジェクトから、特殊モーションを実行させる1または複数のオブジェクトを選択する操作が含まれてもよい。

ただし、特殊モーションは、予め設定されたオブジェクトのみに実行可能としてもよい。

【0254】

なお、上記実施形態では、閲覧可能な状態の編集データに対して、楽曲IDおよびオブジェクトIDの双方の変更が制限される。ただし、閲覧可能な状態の編集データに対して、楽曲IDおよびオブジェクトIDのいずれか一方の変更が制限されてもよい。なお、楽

10

20

30

40

50

曲ID、オブジェクトID、衣装IDの変更の制限は必須ではない。したがって、閲覧可能な状態の編集データに対して、楽曲IDおよびユニットの変更が制限なく許容されてもよい。

【0255】

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非一時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ー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。

【符号の説明】

【0256】

1 プレイヤ端末

1000 サーバ

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】編集作業を容易にする。

【解決手段】情報処理プログラムは、楽曲データが紐付けられ、画像表示データと時間情報とを含む通常データに基づいてオブジェクトが表示されるゲーム画面の編集操作を入力可能とする処理と、編集操作に基づいて、プレイヤにより選択されたオブジェクトに特殊モーションを実行させる特殊データを時間情報に紐付けた編集データを生成する処理と、編集データに基づいてゲーム画面を表示する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図 1 2

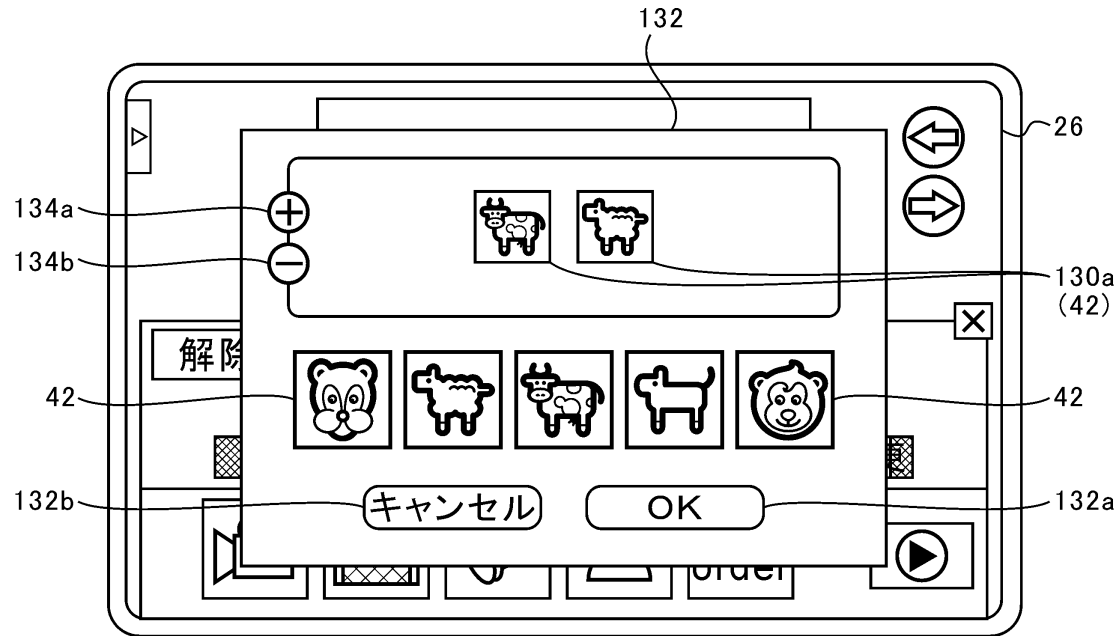


FIG.12A

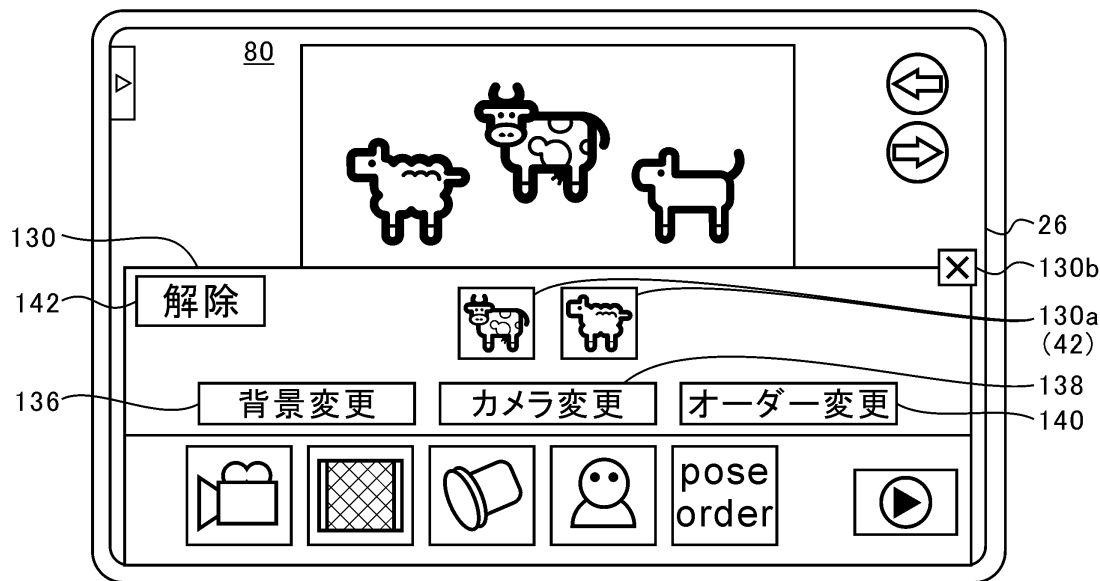


FIG.12B

【図面】
【図 1】

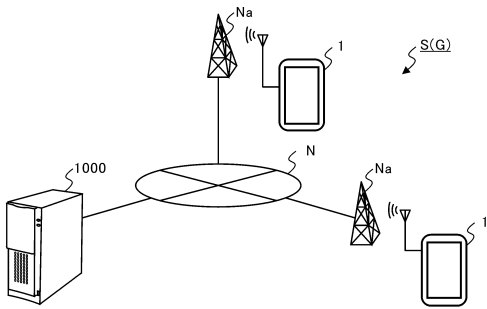


FIG.1

【図 2】

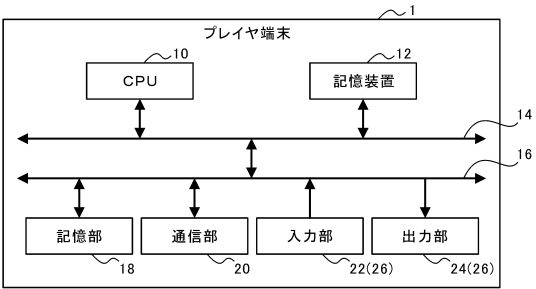


FIG.2A

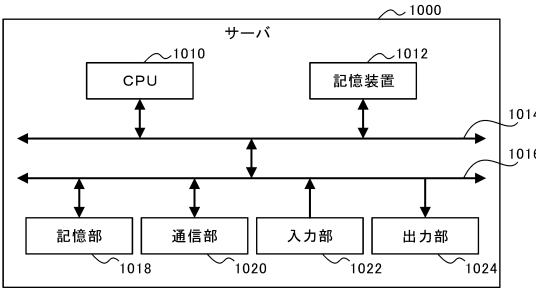


FIG.2B

【図 3】

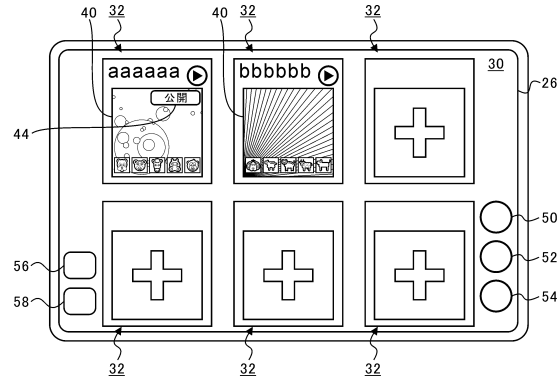


FIG.3

【図 4】

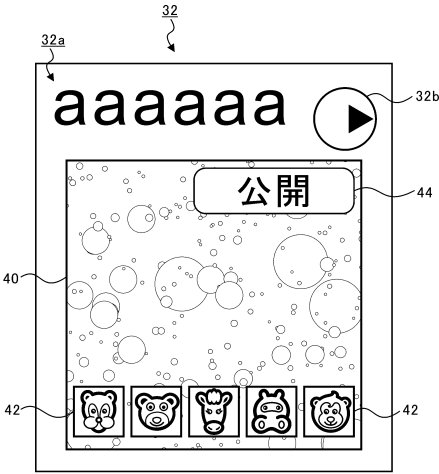


FIG.4

10

20

30

40

50

【図 5】

楽曲ID	楽曲データ	オリジナルMV
0001	music data_A	video data_A
0002	music data_B	video data_B
0003	music data_C	—

FIG.5A

オリジナルMV	キャラクタ配置データ				
	1	2	3	4	5
video data_A	A	B	C	D	E
video data_B	F	G	A	C	H
video data_C					

FIG.5B

オリジナルMV	衣装ID				
	1	2	3	4	5
video data_A	01	01	01	01	01
video data_B	02	02	02	02	02
video data_C					

FIG.5C

【図 6】

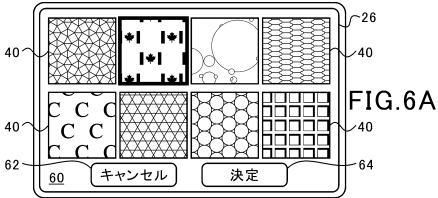


FIG.6A



FIG.6B

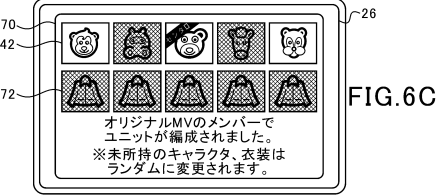


FIG.6C



FIG.6D

【図 7】

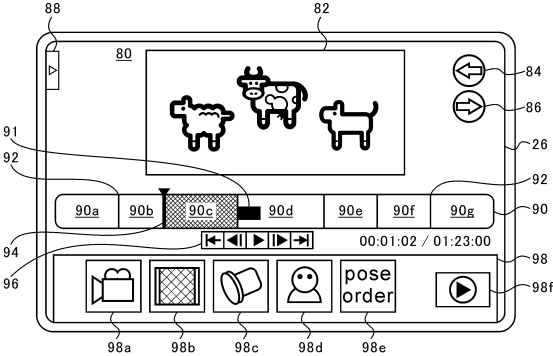


FIG.7A

【図 8】

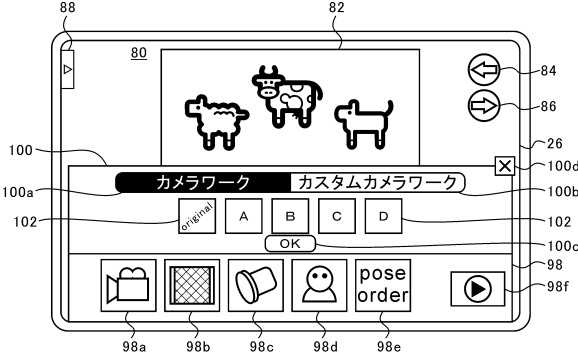


FIG.8

【図 7】

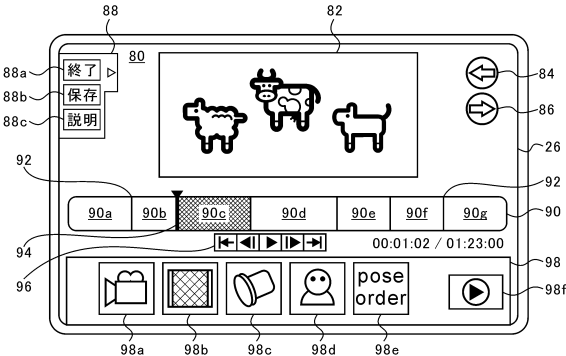


FIG.7B

10

20

30

40

50

【図 9】

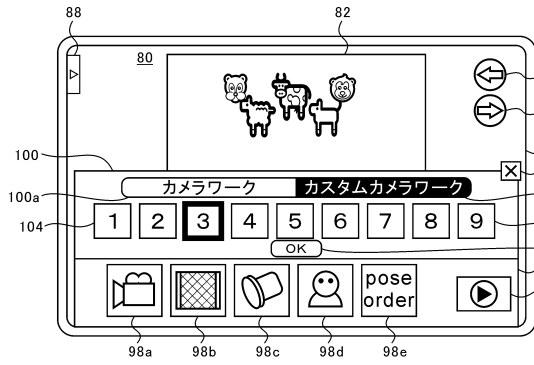


FIG.9

【図 10】

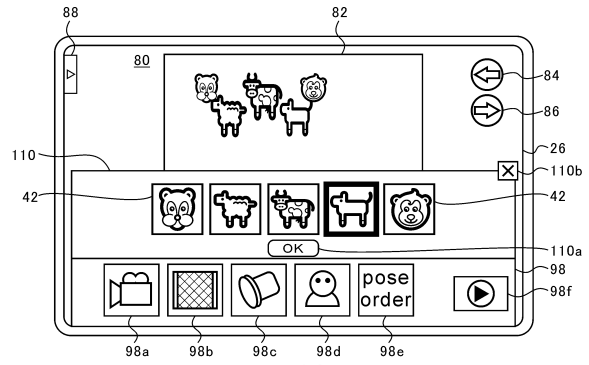


FIG.10A

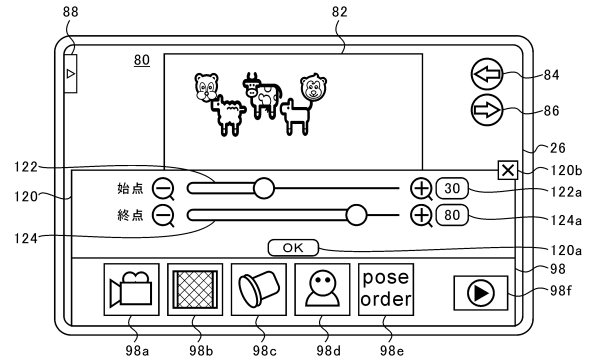


FIG.10B

【図 11】

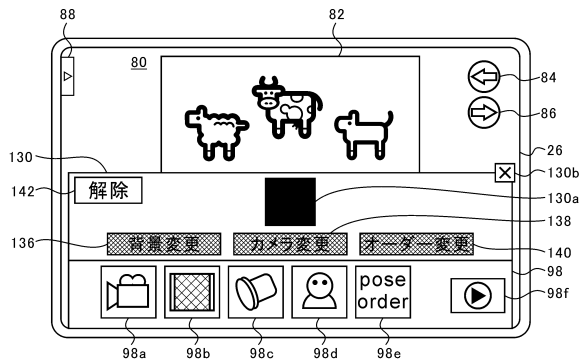


FIG.11A

【図 12】

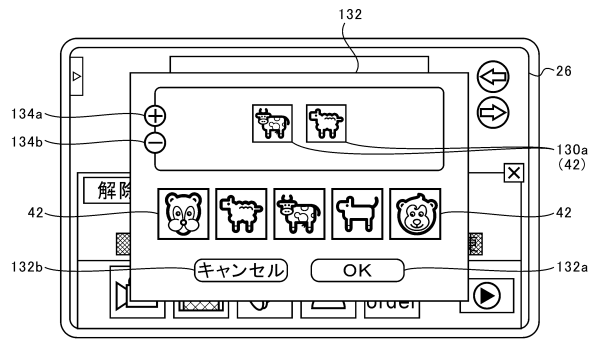


FIG.12A

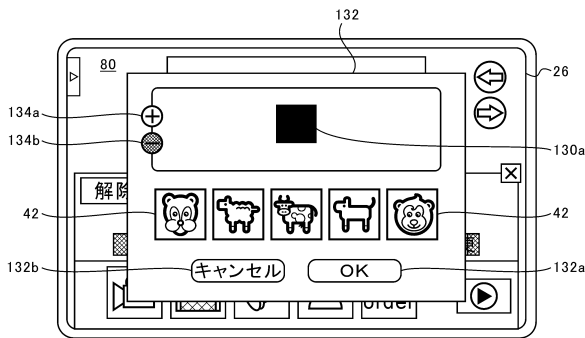


FIG.11B

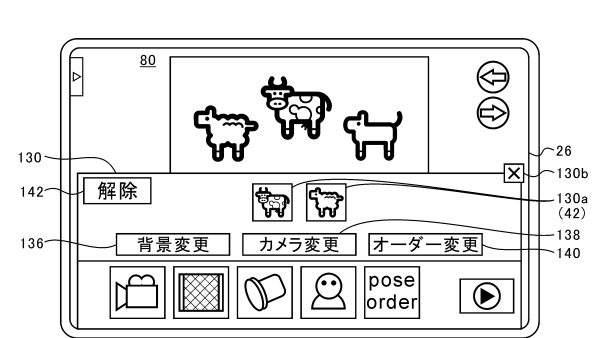


FIG.12B

10

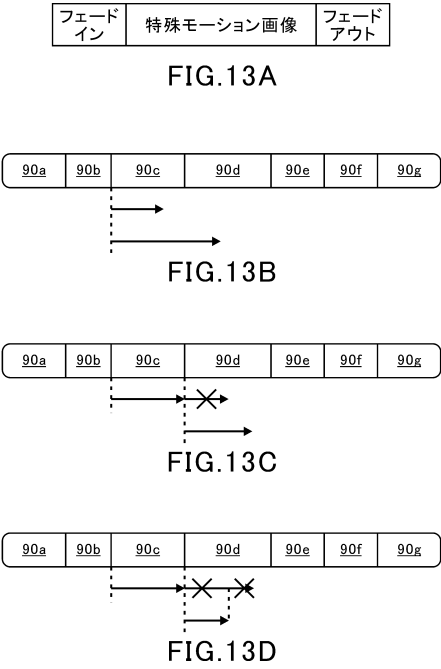
20

30

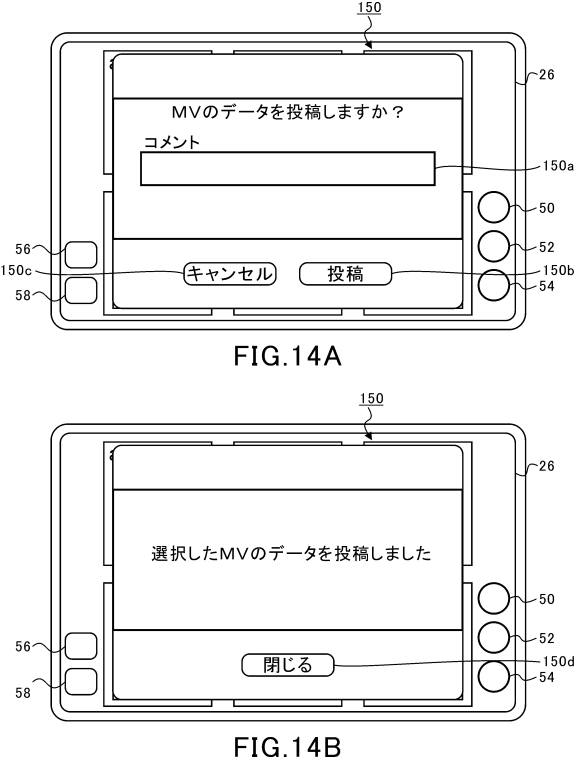
40

50

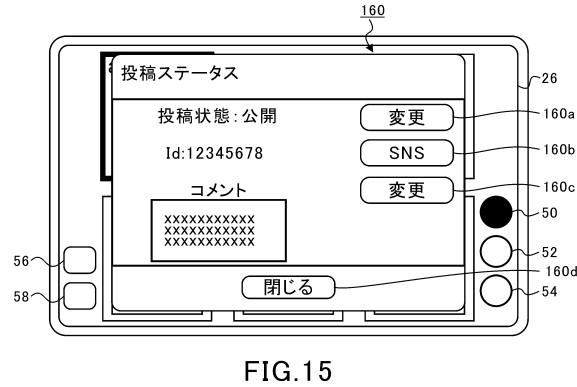
【図 1 3】



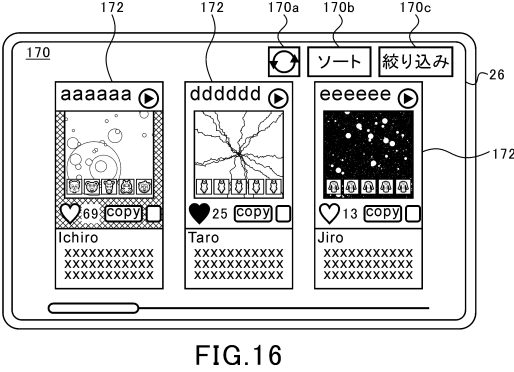
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

【図 2 1】

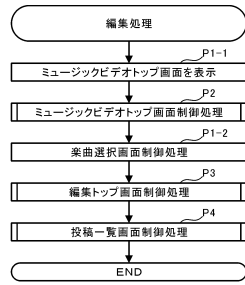


FIG.21

【図 2 2】

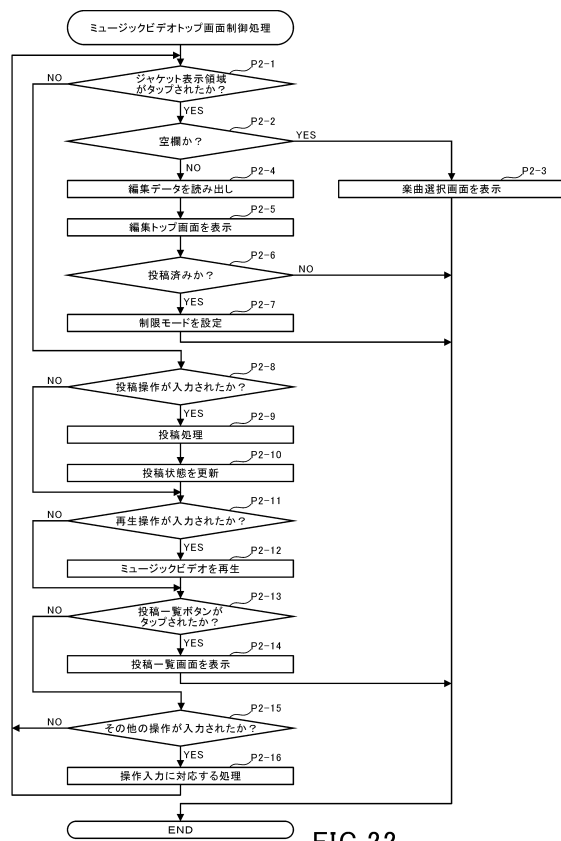


FIG.22

【図 2 3】

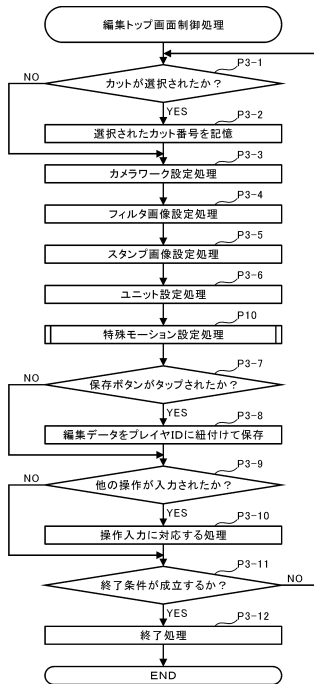


FIG.23

【図 2 4】

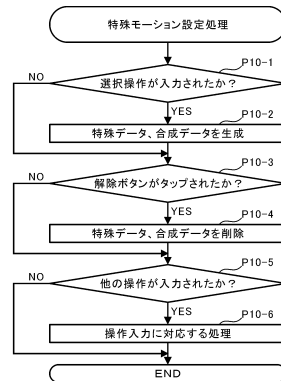


FIG.24

10

20

30

40

50

【図 25】

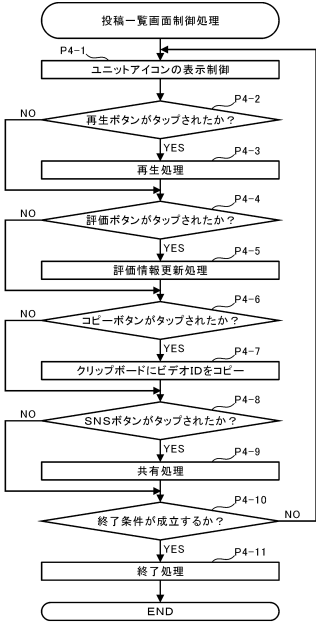


FIG.25

【図 26】

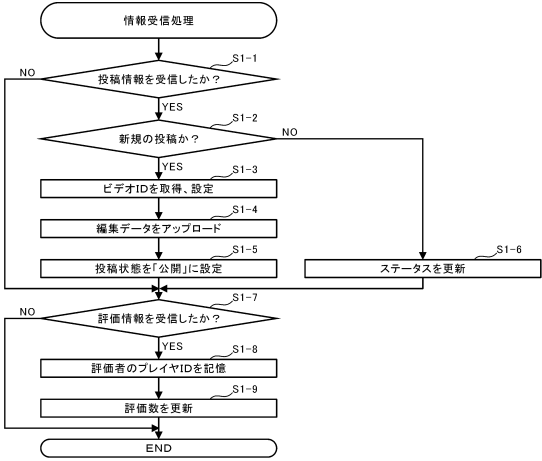


FIG.26

10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 池田 剛志

(56)参考文献

特開 2018-042748 (JP, A)

特許第 7084069 (JP, B1)

特開 2020-095634 (JP, A)

韓国公開特許第 10-2010-0096605 (KR, A)

[アイプラ] スキルチャンスと配置 [アイドルプライド], AppMedia [online], 2022年09月09日, <URL: <https://appmedia.jp/idolypride/6571288>>, [2024年1月31日検索]

[アイプラ] はじめてアイドルプライドをやる人 [IDOLY PRIDE], YouTube [online] [video], 2022年08月21日, <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=bBhgslelzBI>>, [2024年1月31日検索]

「Re:ステージ!プリズムステップ」の新機能「譜面メーカー"だいたい完全版"」が公開に, 4Gamer.net [online], 2018年11月28日, <URL: <https://www.4gamer.net/games/380/G038005/20181128042/>>, [検索日: 2023年8月31日]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 13/00-13/98

A 63 F 9/24