

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7312453号
(P7312453)

(45)発行日 令和5年7月21日(2023.7.21)

(24)登録日 令和5年7月12日(2023.7.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	13/63 (2014.01)	F I	A 6 3 F	13/63
A 6 3 F	13/54 (2014.01)		A 6 3 F	13/54
A 6 3 F	13/69 (2014.01)		A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/79 (2014.01)		A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/812 (2014.01)		A 6 3 F	13/812

A

請求項の数 3 (全28頁)

(21)出願番号 特願2020-15591(P2020-15591)
 (22)出願日 令和2年1月31日(2020.1.31)
 (62)分割の表示 特願2019-121929(P2019-121929)
)の分割
 原出願日 令和1年6月28日(2019.6.28)
 (65)公開番号 特開2021-7732(P2021-7732A)
 (43)公開日 令和3年1月28日(2021.1.28)
 審査請求日 令和4年6月16日(2022.6.16)
 特許法第30条第2項適用 公開日 平成30年9月4日
 公開した場所 (イ) Apple社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス (Apple Store)。
 URL : https://itunes.apple.com/jp/app/id940320341 (口)
 Google社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス (Google Play)。 URL : h
 最終頁に続く

(73)特許権者 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタインメント
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (74)代理人 100161207
 弁理士 西澤 和純
 (74)代理人 100175824
 弁理士 小林 淳一
 清水 香介
 (72)発明者 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 平井 義嗣
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72)発明者 小宮 健志
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72)発明者 永島 三敬

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、
 コンピュータに、
 同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる
 複数の選手キャラクタのうちの選手キャラクタに設定する演出を選択するユーザの操作
 に基づいて、選択された演出を当該一の選手キャラクタと同一選手名のすべての選手キャラクタと関連付けるステップと、

複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたこと
 に応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている演出に応じた処
 理を行なうステップと、

を実行させるためのゲームプログラム。

【請求項2】

複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するコンピュータにより実行される
 ゲーム処理方法であって、
 コンピュータに、

同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる
 複数の選手キャラクタのうちの選手キャラクタに設定する演出を選択するユーザの操作
 に基づいて、選択された演出を当該一の選手キャラクタと同一選手名のすべての選手キャラクタと関連付けるステップと、

複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたこと
に応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている演出に応じた処理を行なうステップと、
を含むゲーム処理方法。

【請求項 3】

複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲーム装置であって、
同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる
複数の選手キャラクタのうち一の選手キャラクタに設定する演出を選択するユーザの操作
に基づいて、選択された演出を当該一の選手キャラクタと同一選手名のすべての選手キャラクタと関連付ける関連付け部と、

10

複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたこと
に応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている演出に応じた処理を行なう演出処理部と、

を備えるゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、画面に表示された選手キャラクタを用いて対戦プレイを行う野球ゲームなどのスポーツゲームがある。このようなゲームには、選手キャラクタや選手キャラクタが属するチームに応援曲を設定する機能がある。例えば、ユーザが作成した応援曲や、ダウンロードした応援曲を、選手キャラクタに設定しておくと、その選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲が再生される（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-014701号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したゲームでは、応援曲などの演出を選手キャラクタに設定する場合、選手キャラクタ毎に設定する仕様になっている。そのため、同一選手名であってもレアリティなどが異なる複数種類の選手キャラクタが存在する場合には、一つの選手キャラクタに設定しても、同一選手名の他の種類の選手キャラクタには別途設定しなければならないため、手間がかかり不便であった。

【0005】

本発明のいくつかの態様は、ゲームの設定の利便性を向上させるゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置を提供することを目的の一つとする。

40

【0006】

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲームプログラム、ゲーム処理方法、及びゲーム装置を提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題を解決するために、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、コンピュータに、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情

50

報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けるステップと、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付かれている前記演出に応じた処理を行なうステップと、を実行させるためのゲームプログラムである。

【0008】

また、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するコンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けるステップと、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付かれている前記演出に応じた処理を行なうステップと、を含むゲーム処理方法である。

10

【0009】

また、本発明の一態様は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲーム装置であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付ける関連付け部と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付かれている前記演出に応じた処理を行なう演出処理部と、を備えるゲーム装置である。

20

【0010】

また、本発明の一態様は、コンピュータに、ゲームで使用する第1オブジェクトを取得するステップと、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクトを取得するステップと、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付けるステップと、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲームプログラムである。

30

【0011】

また、本発明の一態様は、コンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、ゲームで使用する第1オブジェクトを取得するステップと、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクトを取得するステップと、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付けるステップと、を含み、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲーム処理方法である。

40

【0012】

50

また、本発明の一態様は、ゲームで使用する第1オブジェクトを取得する第1取得部と、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクトを取得する第2取得部と、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付ける関連付け部と、を備え、前記関連付け部は、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である、ゲーム装置である。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】実施形態に係る選手キャラクタに関するデータの一例を示す図。 10

【図2】実施形態に係る応援曲の設定データの一例を示す図。

【図3】実施形態に係る応援曲メニュー画面の一例を示す図。

【図4】実施形態に係る応援曲割当て画面の一例を示す図。

【図5】実施形態に係る応援曲手動設定画面の一例を示す図。

【図6】実施形態に係る割当て曲選択画面の一例を示す図。

【図7】実施形態に係る割当て曲決定画面の一例を示す図。

【図8】実施形態に係る応援曲を割当てた後の応援曲手動設定画面の一例を示す図。

【図9】実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示すブロック図。

【図10】実施形態に係る端末装置のハードウェア構成の一例を示す図。 20

【図11】実施形態に係る端末装置の機能構成の一例を示す図。

【図12】実施形態に係るキャラクタデータの一例を示す図。

【図13】実施形態に係る所有キャラクタデータの一例を示す図。

【図14】実施形態に係る応援曲設定データの一例を示す図。

【図15】実施形態に係る選手キャラクタ取得処理の一例を示すフローチャート。

【図16】実施形態に係る応援曲ダウンロード処理の一例を示すフローチャート。

【図17】実施形態に係る応援曲作成処理の一例を示すフローチャート。

【図18】実施形態に係る応援曲設定処理の一例を示すフローチャート。

【図19】実施形態に係る応援曲再生処理の一例を示すフローチャート。

【図20】実施形態に係る移籍前と移籍後のキャラクタデータのデータ例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

〔ゲーム装置の概要〕

まず、本実施形態に係るゲーム装置の一例について、その概要を説明する。本実施形態に係るゲーム装置は、複数のキャラクタを使用してプレイするゲームの処理を実行する。キャラクタとは、ゲームに登場する人物、動物、物体（例えば、乗り物）などであり、ゲーム画面内で画像（イラストや写真などの静止画像、動画像など）としてユーザーに認識可能のように表示される。本実施形態では、野球ゲームを例として説明する。野球ゲームにおけるキャラクタは、例えば、野球のチームを構成する選手（チームに所属する選手）である。選手を示すキャラクタのことを「選手キャラクタ」と称する。チームは、複数の選手キャラクタの集まり（グループ）により構成される。 40

【0015】

なお、本実施形態では野球ゲームを例として説明するが、野球ゲームに限られるものではなく、選手キャラクタを用いるゲームであれば、サッカー、バスケット、ラグビーなどの他の競技を題材としたゲームであってもよい。また、各選手キャラクタには、各選手キャラクタを示すゲームオブジェクトが関連付けられている。ゲームオブジェクトとは、カード、メダル、フィギュアなどであり、ゲーム画面内で画像として表示される。例えば、ユーザーは、各選手キャラクタの選手カード入手して所有することにより、所有している選手カードの中から選択した選手カードの選手キャラクタを含むチームで、対戦相手のチームとの試合を行うことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

また、本実施形態に係る野球ゲームは、例えば、実在する野球チーム及びチームに所属している選手に対応している。例えば、現実に実在するチームのチーム名を使用したゲーム上のチームのチームデータには、当該チームに所属する実在の選手の選手名を使用した選手キャラクタが関連付けられている。年度が替わり、実在のチームで選手の移籍や新人選手の入団などにより所属選手に変更があると、ゲーム上のチームのチームデータも、変更に合わせて更新される。なお、ゲーム上のチーム及び選手キャラクタは、実在するチーム及び選手に対応するものに限らず、架空のチーム及び選手に対応するものであってもよいし、実在するチーム及び選手と架空のチーム及び選手とに対応するものが混在してもよい。

10

【 0 0 1 7 】

また、選手キャラクタには、ゲーム内での演出を設定することができる。ゲーム内での演出とは、例えば応援曲などである。応援曲は、選手を応援するための曲または楽曲（曲+詩）であり、選手毎に設定されるものである。例えば、応援曲は、選手毎に特有の応援曲（例えば、選手名が歌詞に含まれる応援曲）であってもよいし、選手を特定しない応援曲であってもよい。ユーザが作成した応援曲やダウンロードした応援曲などを、選手キャラクタに設定しておくと、その選手キャラクタが試合に出場したときに、設定した応援曲が再生される。なお、ここでは、応援曲を選手キャラクタに設定する演出の例として説明するが、応援曲に代えて又は加えて、横断幕、声援、効果音、選手紹介のアナウンス、選手キャラクタの表示態様の変化などの演出も、応援曲と同様に選手キャラクタに設定することもできる。

20

【 0 0 1 8 】

ここで、選手キャラクタには、複数の異なる選手（異なる選手名）の選手キャラクタだけでなく、複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタも含まれる。例えば、同一選手（同一選手名）であってもレアリティの異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別される。レアリティとは、選手キャラクタそれぞれの選手カードの希少性を示す指標であり、選手キャラクタに予め設定されている付随情報の一つである。例えば、選手キャラクタにはレアリティとしてN、R、S Rのいずれかが設定されており、N、R、S Rの順にレアリティが高くなり、レアリティが高いほど入手が難しくなる。レアリティが低い選手キャラクタよりもレアリティが高い選手キャラクタの方が能力が高く、レアリティが高い選手キャラクタを使用した方が試合で勝利する可能性が高くなる。

30

【 0 0 1 9 】

このように、複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタが存在する場合、一人の選手に応援曲を設定したいときに、複数種類の選手キャラクタのそれぞれに応援曲を設定する必要があると不便である。例えば、ユーザが所有するレアリティがNの選手キャラクタに応援曲を設定した後に、レアリティがNよりも高いSの同一選手（同一選手名）の選手キャラクタを入手したとする。この場合、入手したレアリティがSの選手キャラクタが登場したときに応援曲を再生させるために、レアリティがNの選手キャラクタに設定したのと同じ応援曲をもう一度レアリティがSの選手キャラクタに設定しなければならないと不便である。

40

【 0 0 2 0 】

そこで、本実施形態では、一の選手キャラクタに応援曲を設定すれば、選定した応援曲が当該選手キャラクタだけでなく、当該選手キャラクタと同一選手（同一選手名）の他の種類の選手キャラクタにも適用されるように構成した。具体的には、選手キャラクタに関するデータとして、選手キャラクタのそれぞれを識別するための識別情報（以下、「キャラクタID」という）に加えて、応援曲などの演出用の識別情報（以下、「演出用ID」という）を用いる。演出用IDは、同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定される。

【 0 0 2 1 】

図1は、本実施形態に係る選手キャラクタに関するデータの一例を示す図である。図示

50

するように、選手キャラクタに関するデータには、少なくともキャラクタIDと、選手名と、レアリティと、演出用IDとが関連付けられている。ここでは、選手名が選手Aでレアリティが異なる(N、S、SR)3種類の選手キャラクタと、選手名が選手Bでレアリティが異なる(N、SN)2種類の選手キャラクタとのデータ例を示している。キャラクタIDは、選手キャラクタのそれぞれを識別するための識別情報であるため、選手キャラクタ毎に異なる情報(CA1、CA2、CA3、CA4、CA5)となる。キャラクタIDがCA1、CA2、CA3の選手キャラクタは、同一選手名(選手A)でレアリティが異なるため、キャラクタIDは異なるが演出用IDは同一の識別情報(EF1)となる。また、キャラクタIDがCA4、CA5の選手キャラクタは、同一選手名(選手B)でレアリティが異なるため、キャラクタIDは異なるが演出用IDは同一の識別情報(EF2)となる。なお、キャラクタIDがCA1、CA2、CA3の選手キャラクタとキャラクタIDがCA4、CA5の選手キャラクタとは、選手名が異なるため(同一選手ではないため)、キャラクタIDがCA1、CA2、CA3の選手キャラクタの演出用ID(EF1)とキャラクタIDがCA4、CA5の選手キャラクタの演出用ID(EF2)とは異なる識別情報となる。ゲーム装置は、この演出用IDに応援曲を関連付けることにより選手キャラクタへ応援曲を設定する。

【0022】

図2は、本実施形態に係る応援曲の設定データの一例を示す図である。図示するよう応援曲の設定データには、演出用IDと応援曲とが関連付けられている。例えば、ユーザは、キャラクタIDがCA1、CA2、CA3の選手キャラクタのうちキャラクタIDがCA1の選手キャラクタのみを所有しているときに、当該選手キャラクタに応援曲Aを設定したとする。この場合、図1に示す当該選手キャラクタのキャラクタID(CA1)に関連付けられている演出用ID(EF1)と、ユーザが設定したい応援曲Aとを関連付ける(図2参照)。これにより、キャラクタIDがCA1の選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲Aが再生される。また、その後、キャラクタIDがCA2、CA3の選手キャラクタを所有して試合に出場させることになった場合、当該選手キャラクタのキャラクタID(CA2、CA3)に関連付けられている演出用ID(EF1)には応援曲Aがすでに関連付けられている。そのため、新たにキャラクタIDがCA2、CA3の選手キャラクタに対して応援曲Aを設定しなくても、キャラクタIDがCA2、CA3の選手キャラクタが試合に出場したときに応援曲Aが再生される。

【0023】

このように、本実施形態では、一つの選手キャラクタに応援曲を設定すれば、同一選手名の他の種類の選手キャラクタに対して別途設定しなくとも当該応援曲が設定されている状態となるため、設定に手間がからず利便性を向上させることができる。

【0024】

次に、図3～図8に示す各ゲーム画面例を参照して、ユーザが選手キャラクタに応援曲を設定する際の操作の流れを説明する。

図3は、本実施形態に係る応援曲メニュー画面の一例を示す図である。図示する応援曲メニュー画面G10は、応援曲に関する各種機能を選択可能な選択肢が表示されるゲーム画面の一例である。応援曲メニュー画面G10の画面領域G511には、応援曲に関する各種機能を選択可能な操作ボタンとして、「お知らせ」ボタンB11と、「ダウンロード応援曲」ボタンB12と、「応援曲作成」ボタンB13と、「応援曲割当て」ボタンB14と、「ショップ」ボタンB15とが表示されている。

【0025】

「お知らせ」ボタンB11を選択する操作がされると、応援曲に関するユーザへのお知らせ(例えば、応援曲の利用に関する注意事項など)を表示するお知らせ画面へ遷移する。「ダウンロード応援曲」ボタンB12を選択する操作がされると、ゲームの運営側から提供される各選手の応援曲や各チームの応援曲をダウンロードするためのダウンロード画面へ遷移する。「応援曲作成」ボタンB13を選択する操作がされると、ユーザ自身が応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりすることが可能な応援曲作成画面へ遷移す

る。「応援曲割当て」ボタンB14を選択する操作がされると、選手キャラクタに応援曲を設定したり応援曲を再生する条件を設定したりすることが可能な応援曲割当て画面へ遷移する。「ショップ」ボタンB15を選択する操作がされると、ダウンロードした応援曲を利用するための利用権などの購入が可能なショップ画面へ遷移する。

【0026】

また、応援曲メニュー画面G10の画面領域GS12には、応援曲に関する各種機能以外の他の機能に関するゲーム画面へ遷移させるための「マイページ」ボタンB1、「試合」ボタンB2、「オーダー」ボタンB3、「選手」ボタンB4、「ホーム」ボタンB5、及び「戻る」ボタンB6が表示されている。「マイページ」ボタンB1は、ユーザのユーザ情報や、ユーザがこの野球ゲームをプレイすることによって得たスコアやポイントなどの情報が表示されるマイページ画面へ遷移させるための操作ボタンである。「試合」ボタンB2は、ユーザが設定したチームと他のチームとが試合で対戦する対戦処理が実行され対戦画面遷移させるための操作ボタンである。「オーダー」ボタンB3は、ユーザが自分のチームのスターティングメンバーやベンチメンバーなどを設定するためのオーダー設定画面へ遷移させるための操作ボタンである。「選手」ボタンB4は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタの一覧やユーザが所有している選手キャラクタの一覧などが表示される選手一覧画面へ遷移させるための操作ボタンである。「ホーム」ボタンB5は、この野球ゲームのホーム画面へ遷移させるための操作ボタンである。ホーム画面は、この野球ゲームにおいて各種ゲーム画面へ遷移させる操作の中心（最上位）となるメインのゲーム画面であり、この応援曲メニュー画面G10へ遷移させる操作ボタンや、ユーザが選手キャラクタ入手するための抽選処理を実行させる操作ボタン、さらには、上述した「マイページ」ボタンB1、「試合」ボタンB2、「オーダー」ボタンB3、「選手」ボタンB4等が表示される。また、「戻る」ボタンB6は、現在表示されているゲーム画面へ遷移する前のゲーム画面に戻すための操作ボタンである。

10

20

30

【0027】

例えば、応援曲メニュー画面G10において、「応援曲割当て」ボタンB14を選択する操作がされると、図4に示す応援曲割当て画面G20へ遷移する。

図4は、本実施形態に係る応援曲割当て画面の一例を示す図である。図示する応援曲割当て画面G20の画面領域GS21には、「打者毎に割当て」ボタンB21、「自動割当て」ボタンB22、及び「条件設定」ボタンB23が表示される。「打者毎に割当て」ボタンB21は、選手毎（打者毎）に応援曲を手動で選択して設定することが可能な応援曲手動設定画面G30（図5参照）へ遷移させるための操作ボタンである。「自動割当て」ボタンB22は、各選手（打者）に応援曲を自動で設定させるための操作ボタンである。「条件設定」ボタンB23は、設定した応援曲を再生する条件を設定可能な再生条件設定画面へ遷移させるための操作ボタンである。応援曲を再生する条件としては、例えば、ホームの試合、ビジターの試合、イニング、各種のチャンス、得点、勝利などのいずれか一つまたは複数の選択が可能である。例えば、試合中に選手キャラクタが登場したときに、検索されている条件を満たしている場合、当該選手キャラクタに設定されている応援曲が再生される。

40

【0028】

なお、応援曲割当て画面G20の画面領域GS22には、図3に示す応援曲メニュー画面G10と同様に、「マイページ」ボタンB1、「試合」ボタンB2、「オーダー」ボタンB3、「選手」ボタンB4、「ホーム」ボタンB5、及び「戻る」ボタンB6が表示されている。

【0029】

図5は、本実施形態に係る応援曲手動設定画面の一例を示す図である。応援曲メニュー画面G10において「打者毎に割当て」ボタンB21を選択する操作がされると、図示する応援曲手動設定画面G30へ遷移する。応援曲手動設定画面G30では、ユーザの操作により、選手毎（打者毎）に応援曲を手動で選択して設定することができる。応援曲手動設定画面G30の画面領域GS31には、現在の画面で応援曲を設定するチームを示

50

す情報として、チーム名（ここでは、チーム₁）及びチームマーク（プライマリーマーク、シンボルマーク、ロゴマークなど）とが表示されている。画面領域G S 3 2には、応援曲を設定するチームを切替えることが可能に、選択可能な操作ボタンとしての機能を有した各チームのチームマークが並んで配置されている。図示する例では、画面領域G S 3 2において、チーム₁のチームマーク（符号B 3 1が示すチームマーク）が選択されている状態である。例えば、画面領域G S 3 2において、チーム₂のチームマーク（符号B 3 2が示すチームマーク）を選択する操作がされると、画面領域G S 3 1のチームを示す情報がチーム₂を示す情報となり、チーム₂に属する選手に応援曲を選択して設定することが可能となる。

【0030】

図示する例では、チーム₁が選択されているため、チーム₁に属する選手に応援曲を選択して設定することが可能である。画面領域G S 3 3には、チーム₁に属する選手の選手名と選手毎の応援曲の設定状況とが関連付けられて表示される。ここでは、どの選手にもまだ応援曲が設定されていないため、各選手の応援曲の設定状況として「未設定」が表示されている。なお、チーム₁に属する選手のすべてが画面領域G S 3 3に一度に表示しきれない場合には一部の選手の分だけが表示され、スクロールさせることによりすべての選手について順に表示させることができる。また、表示切替ボタンB 3 3は、操作がされる度に「フィルタOFF」と「フィルタON」とが交互に切り替わる。「フィルタOFF」では、チーム₁に属するすべての選手の選手名と応援曲の設定状況とが画面領域G S 3 3に表示される。一方、「フィルタON」では、チーム₁に属する選手のうちユーザが選手キャラクタを所有している選手のみの選手名と応援曲の設定状況とが画面領域G S 3 3に表示される。

【0031】

ここで、ユーザが選手キャラクタ（少なくとも一種類の選手キャラクタ）を所有している選手も、ユーザが選手キャラクタを所有していない（一種類も所有していない）選手も同様に、応援曲を割当てて設定することが可能である。つまり、一種類も所有していない選手キャラクタの選手にも事前に応援曲を設定しておくことが可能である。その選手の選手キャラクタを入手した場合には、どの種類（レアリティ）の選手キャラクタであっても、改めて応援曲を設定しなくても、事前に設定した応援曲が適用されることになる。なお、ユーザが選手キャラクタ（少なくとも一種類の選手キャラクタ）を所有している選手にのみ、応援曲を設定可能な構成としてもよい。

【0032】

また、画面領域G S 3 3に表示されている各選手の選手名のそれぞれは、それぞれが表示されている各アイコン自体が選択可能な操作ボタンとして機能する。例えば、選手A（符号B 3 4が示す選手名）を選択する操作がされると、選手Aに割当てる応援曲を選択することが可能な割当て曲選択画面G 4 0（図6参照）へ遷移する。

【0033】

なお、応援曲手動設定画面G 3 0の画面領域G S 3 4には、図3に示す応援曲メニュー画面G 1 0及び図4に示す応援曲割当て画面G 2 0と同様に、「マイページ」ボタンB 1、「試合」ボタンB 2、「オーダー」ボタンB 3、「選手」ボタンB 4、「ホーム」ボタンB 5、及び「戻る」ボタンB 6が表示されている。

【0034】

図6は、本実施形態に係る割当て曲選択画面の一例を示す図である。図示する割当て曲選択画面G 4 0は、応援曲手動設定画面G 3 0において選手A（符号B 3 4が示す選手名）を選択する操作がされた場合に遷移する画面であり、図5に示す応援曲手動設定画面G 3 0に対して画面領域G S 4 1の部分が重畠して表示されている。画面領域G S 4 1には、選手Aに割当ることが可能な応援曲の一覧が表示される。タブT B 4 1を選択するとユーザが作成した応援曲の一覧が表示され、タブT B 4 2を選択するとダウンロードした応援曲の一覧が表示される。図示する例では、タブT B 4 1が選択されており、ユーザが作成した応援曲の一覧として、応援曲A、応援曲B、応援曲C、及び応援曲Dが表示され

10

20

30

40

50

ている。応援曲 A、応援曲 B、応援曲 C、及び応援曲 D のそれぞれは、それぞれが表示されている各アイコン自体が選択可能な操作ボタンとして機能する。例えば、応援曲 A（符号 B 4 1 が示す応援曲）を選択する操作がされると、選手 A に割当てる応援曲として応援曲 A が選択され、図 7 に示す割当て曲決定画面 G 5 0 へ遷移する。なお、「キャンセル」ボタン B 4 2 は、選手 A が選択されたことを解除して、応援曲手動設定画面 G 3 0 に戻すために操作ボタンである。

【 0 0 3 5 】

図 7 は、本実施形態に係る割当て曲決定画面の一例を示す図である。図示する割当て曲決定画面 G 5 0 は、選手に割当てる応援曲を決定する操作を受け付ける画面であり、図 5 に示す応援曲手動設定画面 G 3 0 に対して画面領域 G 5 1 の部分が重畠して表示されている。画面領域 G 5 1 には、選択された選手（選手 A）と、選択された応援曲（応援曲 A）とが表示されている。「再生」ボタン B 5 1 を選択する操作がされると、応援曲 A が再生される。これにより、ユーザは、割当てる応援曲を決定する前に、現在選択されている応援曲を試聴することができる。「OK」ボタン B 5 2 を選択する操作がされると、選手 A に割当てる応援曲が応援曲 A に決定される。この操作に応じて、選手 A の選手キャラクタに関連付けられている演出用 ID (E F 1) と、応援曲 A とが関連付けされる（図 2 参照）。一方、「キャンセル」ボタン B 5 3 を選択する操作がされると、応援曲 A が選択されたことが解除され、割当て曲選択画面 G 4 0 に戻る。

【 0 0 3 6 】

また、割当て曲決定画面 G 5 0 において、「OK」ボタン B 5 2 を選択する操作がされると、選手 A に割当てる応援曲が応援曲 A に決定され、その後、応援曲手動設定画面に戻る。図 8 は、選手 A に応援曲 A を割当てた後の応援曲手動設定画面の一例を示す図である。図示する応援曲手動設定画面 G 6 0 は、図 5 に示す応援曲手動設定画面 G 3 0 と基本的な表示項目は同様であるが、選手 A の応援曲の設定状況に「応援曲 A」が表示されている点のみが相違する。

【 0 0 3 7 】

このようにして、ユーザは、任意のチームの任意の選手に対して応援曲を設定することが可能である。

【 0 0 3 8 】

〔 ゲームシステムの構成 〕

次に、本実施形態に係るゲームシステムの構成について説明する。

図 9 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の構成の一例を示すブロック図である。ゲームシステム 1 は、複数の端末装置 1 0 - 1 、 1 0 - 2 、 … 、 1 0 - n (n は自然数) と、サーバ装置 3 0 から構成されており、これらの装置は通信ネットワーク NW を介して接続される。端末装置 1 0 - 1 、 1 0 - 2 、 … 、 1 0 - n は同様の構成であるため、特に区別しない場合には単に端末装置 1 0 として説明する。

【 0 0 3 9 】

端末装置 1 0 は、ゲーム制御プログラムを実行することによりゲーム装置として機能する。例えば、端末装置 1 0 は、ユーザが利用するコンピュータ装置であり、ゲーム機、 PC (Personal Computer) 、タブレット PC 、スマートフォンやフィーチャーフォン等の携帯電話機等が適用できる。

【 0 0 4 0 】

サーバ装置 3 0 は、端末装置 1 0 でゲーム制御プログラムを実行するために必要なゲームデータやゲーム制御プログラムを管理する。例えば、サーバ装置 3 0 は、ゲーム運営会社が管理するコンピュータ装置であり、複数のサーバマシン、ストレージ、ネットワークスイッチ、ルーター・ファイアウォール等で構成されたシステムとして捉えることができる。サーバ装置 3 0 で管理するゲームデータは、端末装置 1 0 でゲーム制御プログラムを実行する場合に利用されたり、あらかじめ端末装置 1 0 に送信して利用されたりする。また、ゲームデータには、ゲーム中に表示される広告データ（他のゲームの情報）が含まれる。例えば、端末装置 1 0 の画面（ゲーム画面）に表示される画像は、ゲームデータの一

部を含んでいる。サーバ装置30で管理するゲーム制御プログラムは、ゲーム制御の一部のプログラムが含まれる。ゲーム制御プログラムには、ゲーム開始前に端末装置10にダウンロードされるものだけなく、ゲーム開始後に端末装置10にダウンロードされるものを含む。なお、ゲーム開始前に端末装置10にダウンロードされるゲーム制御プログラムは、サーバ装置30でなく、端末装置10で動作するプログラムを配信しているサーバ装置で管理されているものであってもよい。

【0041】

〔ゲーム装置のハードウェア構成〕

次に、本実施形態に係るゲーム装置としての端末装置10のハードウェア構成について説明する。

図10は、本実施形態に係る端末装置10のハードウェア構成の一例を示す図である。端末装置10は、例えば、通信部11と、入力部12と、表示部13と、音声出力部14と、記憶部15と、CPU(Central Processing Unit)16を含んで構成される。

【0042】

通信部11は、端末装置10とサーバ装置30が通信可能な無線LAN、有線LAN、移動体通信(LTE)等の通信ネットワークNWの通信規格に対応した通信を行うデバイスである。

【0043】

入力部12は、端末装置10に対するユーザの操作に基づく操作情報を受取ることが可能な入力デバイスである。例えば、入力部12は、タッチパネルとしてディスプレイと一緒に構成されている。入力部12は、タッチパネルに対するユーザの操作に基づいて操作情報を受取り、操作情報に基づく操作信号をCPU16へ出力する。なお、入力部12は、タッチパネルに代えて、または加えて、ボタン、キーボード、レバーなどの物理的な入力デバイスや、マウスやタッチパッドなどのポインティングデバイス、音声やジェスチャによる認識デバイス(マイク、カメラ)など、他の入力デバイスを含んで構成してもよい。

【0044】

表示部13は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイであり、例えば、液晶ディスプレイパネル、有機EL(Electroluminescence)ディスプレイパネルなどを含んで構成される。なお、表示部13は端末装置10と別体として構成されてもよく、例えば、テレビ、外付けモニター、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)でもよい。

【0045】

音声出力部14は、例えば、スピーカや、ヘッドフォン等に音声を出力する音声出力端子などを含んで構成されている。

【0046】

記憶部15は、例えば、HDD(Hard Disk Drive)やSSD(Solid State Drive)、EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)、ROM(Read-Only Memory)、RAM(Random Access Memory)などを含み、端末装置10が処理に用いる各種情報や画像、プログラム等を記憶する。なお、記憶部15は、端末装置10に内蔵されるものに限らず、USB等のデジタル入出力ポート等によって接続された外付け型の記憶装置でもよい。

【0047】

CPU16は、記憶部15に記憶された各種プログラムを実行し、端末装置10の各部を制御する。なお、CPU16は、端末装置10で処理を実行するプロセッサの一例である。

【0048】

なお、端末装置10は、不図示のカメラ、ジャイロセンサ、GPS(Global P

ositioning System) チップを含んで構成されてもよい。

【0049】

〔ゲーム装置の機能構成〕

図11は、本実施形態に係る端末装置10の機能構成の一例を示す図である。この図では、端末装置10の機能構成として、データ記憶部150と、ゲーム制御部160とを示している。データ記憶部150は、図10に示す記憶部15に対応する機能構成である。ゲーム制御部160は、記憶部15に記憶されているゲーム制御プログラムをCPU16が実行することにより実現される機能構成である。

【0050】

データ記憶部150は、ゲーム処理を実行する際に必要なデータを記憶する構成として、例えば、キャラクタデータ記憶部151と、ユーザデータ記憶部152と、所有キャラクタデータ記憶部153と、応援曲データ記憶部154と、応援曲設定データ記憶部155とを備えている。

10

【0051】

キャラクタデータ記憶部151には、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのキャラクタデータが記憶されている。図12は、キャラクタデータ記憶部151に記憶されているキャラクタデータの一例を示す図である。なお、このキャラクタデータは、図1に示す選手キャラクタに関するデータに対応する具体例である。図示するキャラクタデータD151には、選手キャラクタのキャラクタID、選手名、チームID、レアリティ、演出用ID、キャラクタ画像、能力などが関連付けられている。チームIDは、選手キャラクタが所属するチームを識別するための識別情報である。具体的には、選手名またはレアリティの少なくともいずれかが異なるものは異なる種類の選手キャラクタとして、選手キャラクタの種類毎にCA1、CA2、CA3、CA4、CA5と異なるキャラクタIDが設定されている。キャラクタIDがCA1、CA2、CA3の選手キャラクタはレアリティが異なるが同一選手名(選手A)であるため、CA1、CA2、CA3のキャラクタIDには同一の演出用ID(EFA1)が関連付けられている。また、キャラクタIDがCA4、CA5の選手キャラクタもレアリティが異なるが同一選手名(選手B)であるため、CA4、CA5のキャラクタIDには同一の演出用ID(EFA2)が関連付けられている。演出用IDは、図1に示す例では、EFA1、EFA2、…としていたが、ここでは、チームに所属する選手キャラクタの演出用IDとして、EFA1、EFA2、…としている。移籍などによって所属するチームが変わるとキャラクタID及び演出用IDも変更になる(詳しくは後述する)。

20

30

【0052】

キャラクタ画像は、選手キャラクタに関する画像であり、選手キャラクタの選手画像(例えば、選手の写真やイラスト)や、選手キャラクタ毎の情報(レアリティなど)を表示するための画像などが含まれる。能力は、選手キャラクタ毎の攻撃力や守備力などの能力を示すパラメータである。なお、このキャラクタデータD151の元となるキャラクタデータは、サーバ装置30で管理されており、端末装置10でゲームを最初に開始する際にサーバ装置30から取得して記憶される。また、サーバ装置30で管理されているキャラクタデータに変更が生じた場合(例えば、選手の移籍や入団などによりチームの所属選手に変更があった場合)、端末装置10は、サーバ装置30から更新されたキャラクタデータを取得し、キャラクタデータD151を更新する。

40

【0053】

ユーザデータ記憶部152には、端末装置10を利用するユーザのユーザデータが記憶される。ユーザデータには、ユーザを識別するための識別情報であるユーザID、ゲーム内でのユーザの名称を示すユーザ名等が関連付けられている。また、ユーザデータには、ユーザがゲーム内で取得したコインやメダル、ポイント、チケット、またはアイテム等のデータも関連付けられる。なお、このユーザデータは、サーバ装置30に送信され、サーバ装置30で複数のユーザのユーザデータが管理されてもよい。

【0054】

50

所有キャラクタデータ記憶部 153 には、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちユーザが抽選等により取得した所有キャラクタのキャラクタデータが記憶される。なお、例えば抽選処理はサーバ装置 30 で行われ、抽選結果（抽選された選手キャラクタのデータ）をサーバ装置 30 から取得することにより、所有キャラクタのキャラクタデータが追加される。図 13 は、所有キャラクタデータ記憶部 153 に記憶される所有キャラクタデータの一例を示す図である。図示する所有キャラクタデータ D153 には、ユーザのユーザ ID と、そのユーザが所有している選手キャラクタのシリアル No.（シリアルナンバー）及びキャラクタ ID、その選手キャラクタの能力などが関連付けられている。シリアル No. は、所有している選手キャラクタ毎にユニークに付与された番号であり、ゲーム内で個々の選手キャラクタを特定可能な情報である。同じキャラクタ ID の選手キャラクタであっても、複数所有している場合には、それぞれに異なるシリアル No. が付与されて関連付けられている。また、能力は、ユーザに選手キャラクタが付与されたときに（例えば、抽選でユーザに付与されたときに）、その選手キャラクタのキャラクタデータ D151 の能力の値が格納される。そして、ゲームの進行に応じて、この所有キャラクタデータ D153 の能力の値は随時更新される。なお、所有キャラクタデータ D153 には、選手名、チーム ID、レアリティ、キャラクタ画像、演出用 ID なども、ユーザ ID、シリアル No.、及びキャラクタ ID 等と関連付けられてもよい。なお、この所有キャラクタデータ D153 は、端末装置 10 からサーバ装置 30 へ送信され、サーバ装置 30 で複数のユーザの所有キャラクタデータがユーザ毎（ユーザ ID 毎）に関連付けられて管理されてもよい。

10

20

【0055】

応援曲データ記憶部 154 には、ユーザがダウンロードした応援曲のデータやユーザが作成した応援曲のデータが記憶される。例えば、応援曲のデータは、ゲームで予め決められているファイル形式のデータであり、データ毎のファイル名で一意に識別可能である。なお、ダウンロードした応援曲のデータとユーザが作成した応援曲のデータとは、それぞれフラグ情報などにより区別可能に記憶される。

【0056】

応援曲設定データ記憶部 155 は、選手（選手キャラクタ）への応援曲の設定状況を示す応援曲設定データが記憶される。図 14 は、応援曲設定データ記憶部 155 に記憶されている応援曲設定データの一例を示す図である。なお、この応援曲設定データは、図 2 に示す応援曲の設定データに対応する具体例である。図示する応援曲設定データ D155 には、演出用 ID と、応援曲とが関連付けられている。演出用 ID は、図 12 に示すキャラクタデータ D151 において、各キャラクタ ID に関連付けられている演出用 ID に対応する。応援曲には、応援曲データ記憶部 154 に記憶されている応援曲のファイル名などが格納される。例えば、図 3～図 8 を参照して説明した選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する際の操作の流れにしたがって、選手 A に割当てる応援曲が応援曲 A に決定されると、応援曲設定データ D155 には、選手 A の演出用 ID（EFA1）と、応援曲 A（例えば、応援曲 A のファイル名）とが関連付けられて記憶される。また、図示では、演出用 ID「EFA3」の応援曲として「nul1」と記載しているが、これは、演出用 ID「EFA3」に応援曲が設定されていない状態を示している。なお、応援曲が設定されていない演出用 ID は、応援曲設定データ D155 には含めないで、設定された時点で記憶されるようにしてもよい。

30

40

【0057】

図 11 に戻り、ゲーム制御部 160 は、操作受付部 161 と、表示制御部 162 と、キャラクタ取得部 163（第 1 取得部の一例）と、応援曲作成処理部 164 と、応援曲データ取得部 165（第 2 取得部の一例）と、応援曲設定部 166（関連付け部の一例）と、試合処理部 167 と、演出処理部 168 とを備えている。

【0058】

操作受付部 161 は、入力部 12 に対する操作に基づく操作信号を取得する。例えば、操作受付部 161 は、前述した各種のゲーム画面（図 3～図 8 参照）などにおけるユーザ

50

の操作に基づいて入力部 1 2 から操作信号を取得する。

【 0 0 5 9 】

表示制御部 1 6 2 は、表示部 1 3 の表示を制御する。例えば、表示制御部 1 6 2 は、前述した各種のゲーム画面（図 3～図 8 参照）などに表示させる画像を、データ記憶部 1 5 0 に記憶されているデータなどを参照して生成して表示部 1 3 に表示させる。表示制御部 1 6 2 は、生成した各種のゲーム画面に表示させる画像を操作受付部 1 6 1 が取得した操作信号に基づいて制御し、ユーザの操作に基づいて各種のゲーム画面へ遷移が行われるよう 10 に制御する。

【 0 0 6 0 】

キャラクタ取得部 1 6 3 は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのキャラクタデータをサーバ装置 3 0 から取得し、端末装置 1 0 で利用可能なようにキャラクタデータ記憶部 1 5 1 に記憶させる。サーバ装置 3 0 でキャラクタデータが更新された場合、サーバ装置 3 0 からの指示に応じて更新データを取得し、キャラクタデータ記憶部 1 5 1 のデータを更新する。更新データは、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちの一部のキャラクタデータ（更新対象のデータ）のみであってもよいし、全てのキャラクタデータであってもよい。

10

【 0 0 6 1 】

また、キャラクタ取得部 1 6 3 は、キャラクタ抽選処理により排出された選手キャラクタを取得する。このキャラクタ抽選処理とは、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうちからユーザに付与する選手キャラクタを抽選する処理である。以下、キャラクタ抽選処理のことを、単に「抽選処理」という。この抽選処理は、サーバ装置 3 0 で行われる。キャラクタ取得部 1 6 3 は、ユーザの操作（抽選を実行させる操作）に基づいて、抽選処理を要求する抽選要求信号をサーバ装置 3 0 へ送信する。サーバ装置 3 0 は、抽選要求信号を取得すると、抽選処理を実行して抽選結果（排出された選手キャラクタのキャラクタ ID が含まれる情報）を、当該抽選要求信号を送信した端末装置 1 0 へ送信する。キャラクタ取得部 1 6 3 は、サーバ装置 3 0 から抽選結果を取得すると、抽選で排出された選手キャラクタのキャラクタ ID とユーザ ID とを関連付けて所有キャラクタデータ記憶部 1 5 3 に記憶されている所有キャラクタデータ D 1 5 3（図 13 参照）に追加して記憶させる。これにより、端末装置 1 0 は、抽選により排出された選手キャラクタを所有キャラクタとして管理する。

20

【 0 0 6 2 】

応援曲作成処理部 1 6 4 は、ユーザの操作に基づいて、応援曲のデータを生成する。例えば、図 3 に示す応援曲メニュー画面 G 1 0 の「応援曲作成」ボタン B 1 3 を選択する操作がされることにより遷移する応援曲作成画面において、応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、応援曲作成処理部 1 6 4 は、応援曲のデータを生成する。なお、応援曲作成処理部 1 6 4 で作成可能な応援曲は、例えば、詩が含まれない曲のみの応援曲であってもよい。

30

【 0 0 6 3 】

応援曲データ取得部 1 6 5 は、応援曲作成処理部 1 6 4 で生成された応援曲のデータを取得し、応援曲データ記憶部 1 5 4 に記憶させる。また、応援曲データ取得部 1 6 5 は、応援曲のデータをダウンロードして取得し、応援曲データ記憶部 1 5 4 に記憶させる。例えば、図 3 に示す応援曲メニュー画面 G 1 0 の「ダウンロード応援曲」ボタン B 1 2 を選択する操作がされることにより遷移するダウンロード画面において、ダウンロード可能な応援曲のリストの中から応援曲を選択してダウンロードする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、応援曲データ取得部 1 6 5 は、選択された応援曲をダウンロードする。なお、ダウンロード元は、サーバ装置 3 0 であってもよいし、サーバ装置 3 0 以外のサーバ装置（即ち、ゲームデータやゲーム制御プログラムを提供するサーバ装置とは異なるサーバ装置）であってもよい。また、応援曲データ取得部 1 6 5 は、応援曲作成処理部 1 6 4 で生成された応援曲のデータと、ダウンロードした応援曲のデータとを区別可能なように、それぞれのデータに異なるフラグ情報を関連付けて応援曲データ記憶部 1

40

50

54に記憶させる。

【0064】

応援曲設定部166は、選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する。具体的には、応援曲設定部166は、選手キャラクタのそれぞれを識別するためのキャラクタIDと、当該選手キャラクタ毎の演出用IDとが関連付けられているキャラクタデータD151（図12参照）を参照し、ユーザの操作に基づいて、複数の選手キャラクタ毎に設定可能な応援曲を、当該選手キャラクタ毎のキャラクタIDに関連付けられている演出用IDと関連付ける。例えば、図3～図8を参照して説明した選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する際の操作の流れにしたがって、選手Aに応援曲Aが割り当てられる操作がされると、応援曲設定部166は、選手AのキャラクタID（C A 1）に関連付けられている演出用ID（E F A 1）と応援曲Aとを関連付けて、応援曲設定データ記憶部155に記憶されている応援曲設定データD155に記憶させる。10

【0065】

なお、応援曲設定部166は、ゲームで用意されている複数の選手キャラクタのうち、ユーザIDにキャラクタIDが関連付けられている所有キャラクタ（即ち、ユーザが取得済の選手キャラクタ）と、ユーザIDにキャラクタIDが関連付けられていない選手キャラクタ（即ち、ユーザが未取得の選手キャラクタ）とのいすにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタのキャラクタIDに関連付けられている演出用IDと応援曲との関連付けが可能である。

【0066】

試合処理部167は、ユーザが所有している選手キャラクタ（所有キャラクタ）を用いた試合の処理を実行する。例えば、試合処理部167は、ユーザが所有キャラクタの中から選択した選手キャラクタが含まれるチームと対戦相手のチームとの試合の処理を実行する。ユーザのチームのオーダー（スターティングメンバ やベンチメンバー、打順など）は、「オーダー」ボタンB3を選択する操作を行うことによりユーザが設定することができる。具体的には、試合処理部167は、実際の野球の試合の流れと同様に、選手（スターティングメンバ）の紹介、1回の表、1回の裏、・・・の順に試合を進行させる。試合処理部167は、各回の攻撃では、予め設定されたオーダーに従って各選手キャラクタを打席に登場させる。また、試合処理部167は、試合の進行状況に基づいて勝敗が決着した時点で試合を終了させ、試合結果を生成する。なお、試合処理部167は、試合の進行に従って進行状況に応じた画像を生成し、表示制御部162を介して表示部13に試合中のゲーム画面の画像として表示させる。20

【0067】

演出処理部168は、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、当該所定条件を満たした選手キャラクタに設定されている応援曲を再生する。例えば、演出処理部168は、キャラクタデータD151（図12参照）と応援曲設定データD155（図14参照）とを参照し、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタIDに関連付けられている演出用IDと関連付けられている応援曲を再生する。ここで、所定条件とは、選手キャラクタの応援曲を再生する条件として予め設定された条件であり、例えば、選手キャラクタの登場時、選手キャラクタの紹介時（試合開始前など）、打順が回ってきたとき、特定の攻撃回（例えば、7回）に打順が回ってきたとき、ヒットやホームランを打った時、得点した時などである。30

【0068】

〔ゲーム処理の動作〕

次に、端末装置10のCPU16がゲーム制御プログラムに基づいて実行するゲーム処理の動作について説明する。

まず、図15を参照して、CPU16が抽選で排出された選手キャラクタを取得する選手キャラクタ取得処理の動作について説明する。図15は、本実施形態に係る選手キャラクタ取得処理の一例を示すフローチャートである。

【0069】

50

20

30

40

50

CPU16は、ゲームで使用する選手キャラクタを取得する。具体的には、CPU16は、ユーザの操作（抽選を実行させる操作）に基づいて、抽選処理を要求する抽選要求信号をサーバ装置30へ送信する（ステップS100）。CPU16は、抽選要求信号をサーバ装置30へ送信することにより、サーバ装置30で実行された抽選処理の抽選結果（排出された選手キャラクタのキャラクタIDが含まれる情報）をサーバ装置30から取得する（ステップS102）。

【0070】

CPU16は、サーバ装置30から抽選結果を取得すると、抽選で排出された選手キャラクタのキャラクタIDとユーザIDとを関連付けて所有キャラクタデータ記憶部153に記憶されている所有キャラクタデータD153（図13参照）に追加して記憶させる（ステップS104）。これにより、CPU16は、抽選により排出された選手キャラクタを所有キャラクタとし、ゲームに使用することができる。

10

【0071】

次に、図16を参照して、CPU16がダウンロードにより応援曲を取得する応援曲ダウンロード処理の動作について説明する。図16は、本実施形態に係る応援曲ダウンロード処理の一例を示すフローチャートである。なお、ここでは、応援曲のダウンロード元がサーバ装置30であるものとする。

【0072】

CPU16は、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲を取得する。例えば、CPU16は、ユーザの操作（応援曲をダウンロードする操作）に基づいて、応援曲のダウンロードを要求するダウンロード要求信号をサーバ装置30へ送信する（ステップS110）。応援曲をダウンロードする操作とは、例えば、図3に示す「ダウンロード応援曲」ボタンB12を選択する操作などである。「ダウンロード応援曲」ボタンB12を選択する操作がされることにより遷移するダウンロード画面において、ダウンロード可能な応援曲のリストの中から応援曲を選択してダウンロードする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、CPU16は、選択された応援曲のデータをダウンロードして取得する（ステップS112）。

20

【0073】

CPU16は、サーバ装置30から応援曲のデータをダウンロードして取得すると、ダウンロードした応援曲のデータを、ダウンロード応援曲であることを示すフラグ情報と関連付けて応援曲データ記憶部154に記憶させる（ステップS114）。

30

【0074】

次に、図17を参照して、CPU16がユーザにより作成された応援曲を取得する応援曲作成処理の動作について説明する。図17は、本実施形態に係る応援曲作成処理の一例を示すフローチャートである。

【0075】

CPU16は、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲を取得する。例えば、CPU16は、ユーザの操作（応援曲を作成する操作）に基づいて、応援曲のデータを生成する（ステップS120）。例えば、図3に示す応援曲メニュー画面G10の「応援曲作成」ボタンB13を選択する操作がされることにより遷移する応援曲作成画面において、応援曲を作成したり作成した応援曲を編集したりする操作をユーザが行うことにより、当該操作に応じて、CPU16は、応援曲のデータを生成する。そして、CPU16は、生成した応援曲のデータを取得する（ステップS122）。

40

【0076】

CPU16は、生成した応援曲のデータを取得すると、取得した応援曲のデータを、作成した応援曲であることを示すフラグ情報と関連付けて応援曲データ記憶部154に記憶させる（ステップS124）。

【0077】

次に、図18を参照して、CPU16が選手（選手キャラクタ）に応援曲を設定する応援曲設定処理の動作について説明する。図18は、本実施形態に係る応援曲設定処理の一

50

例を示すフローチャートである。

【0078】

CPU16は、応援曲を設定する（割当てる）選手（選手キャラクタ）を選択する（ステップS150）。例えば、図5に示す応援曲手動設定画面G30において、選手A（符号B34が示す選手名）を選択する操作がされると、CPU16は、応援曲を設定する（割当てる）選手として選手Aを選択する。そして、CPU16は、選手Aに割当てる応援曲を選択することが可能な割当て曲選択画面G40（図6参照）へ遷移させる。

【0079】

CPU16は、選択された選手（例えば、選手A）に割当てる応援曲を選択する（ステップS152）。例えば、図6に示す割当て曲選択画面G40において、応援曲A（符号B34が示す選手名）を選択する操作がされると、CPU16は、選手Aに割当てる応援曲として応援曲Aを選択する。

10

【0080】

そして、CPU16は、ステップS150で選択された選手（例えば、選手A）の演出用IDとステップS152で選択された応援曲（例えば、応援曲A）とを関連付けて記憶させる（ステップS154）。例えば、キャラクタデータ記憶部151に記憶されているキャラクタデータD151（図12参照）を参照し、ステップS150で選択された選手（例えば、選手A）のキャラクタID（例えば、CA1）に関連付けられている演出用ID（例えば、EFA1）と、ステップS152で選択された応援曲（例えば、応援曲A）とを関連付けて、応援曲設定データ記憶部155に記憶されている応援曲設定データD155に記憶させる。

20

【0081】

次に、図19を参照して、CPU16が選手（選手キャラクタ）に設定した応援曲を再生する応援曲再生処理（演出実行処理）の動作について説明する。図19は、本実施形態に係る応援曲再生処理の一例を示すフローチャートである。

【0082】

CPU16は、試合処理を開始したか否かを判定する（ステップS200）。CPU16は、試合処理を開始していないと判定した場合（NO）、ステップS200の処理を再び行う。一方、CPU16は、試合処理を開始したと判定した場合（YES）、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたか否かを判定する（ステップS202）。所定条件とは、例えば、試合における選手キャラクタの登場などである。

30

【0083】

CPU16は、所定条件を満たしたと判定した場合（YES）、キャラクタデータD151（図12参照）と応援曲設定データD155（図14参照）とを参照し、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタIDに関連付けられている演出用IDと関連付けられている応援曲を再生する（ステップS204）。そして、ステップS206の処理に進む。一方、CPU16は、所定条件を満たしていないと判定した場合（NO）、ステップS204の処理を行なわずに、ステップS206の処理に進む。

【0084】

ステップS206において、CPU16は、試合処理を終了したか否かを判定する。CPU16は、試合処理を終了していないと判定した場合（NO）、ステップS202の処理に戻り、所定条件を満たしたか否かを判定する。一方、CPU16は、試合処理を終了していないと判定した場合（NO）、応援曲再生処理を終了する。

40

【0085】

〔選手キャラクタのチーム移籍時のデータ更新〕

また、図12に示すキャラクタデータD151では、複数の選手のキャラクタIDのそれぞれは、それぞれの選手が属するチームのチームIDと関連付けられている。そして、選手がチームを移籍した場合（例えば、現実に実在するチームで選手の移籍があり、それにゲームも合わせてキャラクタデータを更新する場合）、当該移籍した選手キャラクタの

50

キャラクタID及びキャラクタIDに関連付けられる演出用IDのそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームのチームIDに関連付けられる。

【0086】

図20は、移籍前と移籍後のキャラクタデータのデータ例を示す図である。キャラクタデータD151-1は、移籍前のチームに所属する選手A及び選手Bの選手キャラクタのキャラクタデータのデータ例を示している。一方、キャラクタデータD151-2は、選手Aがチームからチームに移籍した後のキャラクタデータのデータ例を示している。

【0087】

図示する例では、選手Aの選手キャラクタはレアリティの違いにより3種類ある。キャラクタデータD151-1に示すように、3種類の選手Aの選手キャラクタの移籍前のキャラクタIDは、それぞれ「CA1」、「CA2」、「CA3」である。「CA1」、「CA2」、「CA3」のそれぞれのキャラクタIDは、チームのチームIDと関連付けられている。また、この3種類の選手Aの選手キャラクタは、同一の選手名(選手A)の選手キャラクタであるため、「CA1」、「CA2」、「CA3」のそれぞれのキャラクタIDには、同一の演出用ID「EFA1」が関連付けられている。

10

【0088】

一方、キャラクタデータD151-2に示すように、選手Aがチームからチームに移籍した後では、3種類の選手Aの選手キャラクタのキャラクタIDは、それぞれ「CB1」、「CB2」、「CB3」となり、移籍前とは異なる識別情報に更新される。「CB1」、「CB2」、「CB3」のそれぞれは、チームのチームIDと関連付けられている。また、「CB1」、「CB2」、「CB3」のそれぞれのキャラクタIDには、同一の演出用ID「EFB1」が関連付けられており、移籍前とは異なる演出用IDに更新される。

20

【0089】

このように、移籍前と移籍後では、同一の選手キャラクタであっても、異なるチームの選手として区別する必要がある(例えば、チームのユニフォームなどが異なる)ため、異なるキャラクタIDが設定される。また、チームが変われば応援曲などの演出内容も異なるため、移籍前と移籍後では、同一の選手キャラクタであっても、異なる演出用IDが設定される。

【0090】

30

〔実施形態のまとめ〕

以上説明してきたように、本実施形態に係る端末装置10(ゲーム装置の一例)は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行する。端末装置10は、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するためのキャラクタID(第1識別情報の一例)と、当該選手キャラクタ毎の応援曲(演出の一例)用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている応援曲用ID(第2識別情報の一例)とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、複数の選手キャラクタ毎に設定可能な応援曲を、当該選手キャラクタ毎のキャラクタIDに関連付けられている応援曲用IDと関連付ける。そして、端末装置10は、複数の選手キャラクタのそれぞれがゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに対応して、当該所定条件を満たした選手キャラクタのキャラクタIDに関連付けられている応援曲用IDと関連付けられている応援曲に応じた処理(例えば、応援曲の再生)を行う。

40

【0091】

これにより、端末装置10は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出としての応援曲を、1回の操作で複数種類の同一選手(同一選手名)の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【0092】

また、端末装置10は、複数の選手キャラクタのうちユーザを識別するためのユーザI

50

D（第3識別情報の一例）にキャラクタID（第1識別情報の一例）が関連付けられている選手キャラクタ（即ち、ユーザが所有している選手キャラクタ）を用いて試合の処理を行なう。そして、端末装置10は、ユーザIDにキャラクタIDが関連付けられている選手キャラクタと、ユーザIDにキャラクタIDが関連付けられていない選手キャラクタとのいずれにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタのキャラクタIDに関連付けられている応援曲用ID（第2識別情報の一例）と応援曲（演出の一例）との関連付けが可能である。

【0093】

これにより、端末装置10は、ユーザが未取得の所有していない選手キャラクタ（例えば、ユーザのお気に入りの選手キャラクタ）に対しても事前に応援曲を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタ入手したいという意欲をより高め、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。また、事前に応援曲を設定しておくことにより、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて応援曲の設定をしなくとも、所定条件を満たしたことに応じて応援曲が再生されるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。10

【0094】

また、複数の選手の選手キャラクタを識別するためのキャラクタID（第1識別情報の一例）のそれぞれは、それぞれの選手が属するチームを識別するためのチームID（第4識別情報の一例）と関連付けられている。そして、端末装置10は、選手がチームを移籍した場合、当該選手の選手キャラクタを識別するためのキャラクタID及びキャラクタIDに関連付けられる演出用ID（第2識別情報の一例）のそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームのチームIDに関連付けられる。20

【0095】

これにより、端末装置10は、選手がチームを移籍した場合に、移籍前に設定した応援曲が移籍先で再生されてしまわないようにすることができる。

【0096】

また、上記実施形態によれば、以下のような構成として捉えることもできる。例えば、端末装置10は、ゲームで使用する選手キャラクタ（第1オブジェクトの一例）を取得するとともに、選手キャラクタに関連付けてゲームで使用可能な応援曲（第2オブジェクトの一例）を取得する。また、端末装置10は、取得した応援曲を選手キャラクタに関連付ける。そして、端末装置10は、取得した応援曲を、取得済みの選手キャラクタに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の選手キャラクタに対しても当該選手キャラクタの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。30

【0097】

これにより、端末装置10は、未取得の選手キャラクタに対しても事前に応援曲を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて応援曲の設定をしなくとも、当該選手キャラクタに関連付けられた応援曲を使用することができる。よって、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【0098】

なお、上記第2オブジェクトは、応援曲以外の演出（横断幕、声援、効果音、選手紹介のアナウンス、選手キャラクタの表示態様の変化など）であってもよい。40

【0099】

[変形例]

以上、この発明の実施形態について図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成は上述の実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。例えば、上述の実施形態において説明した各構成は、任意に組み合わせができる。

【0100】

また、上記実施形態では、同一選手（同一選手名）であってもレアリティの異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別される例を説明したが、レアリテ50

イに限られるものではない。同一選手（同一選手名）であっても、選手キャラクタに予め設定された付随情報の少なくとも一部が異なる選手キャラクタは、異なる種類の選手キャラクタとして区別されてもよい。例えば、付随情報とは、選手キャラクタに関連付けられて予め設定されている情報であり、ゲームの進行によって変化しない固定の情報である。付随情報には、レアリティ以外に、基本的な性質や性格などの属性、特殊なスキル、などが含まれてもよい。

【0101】

また、上記実施形態では、野球ゲームを例として、選手キャラクタを用いるゲームの例を説明したが、これに限られるものではない。例えば、バトルゲーム、RPGゲームなど他の種類のキャラクタを使用するゲームにも適用することができる。例えば、ゲームで使用するキャラクタは、選手キャラクタに限られるものではなく、戦士、探検家、冒険家などのキャラクタであってもよい。また、キャラクタには演出を関連付けてもよいし、演出以外にアイテムなどを関連付けてもよい。例えば、端末装置10は、ゲームで使用するキャラクタ（第1オブジェクトの一例）を取得するとともに、当該キャラクタに関連付けてゲームで使用可能なアイテム（第2オブジェクトの一例）を取得し、取得したアイテムを当該キャラクタに関連付けてもよい。そして、端末装置10は、取得したアイテムを、取得済みのキャラクタに対して関連付けが可能であるとともに、未取得のキャラクタに対しても当該キャラクタの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能であってもよい。ここで、アイテムは、戦士、探検家、冒険家などに装備可能な武器や防具などであってもよい。また、ゲームで使用するキャラクタは、物体（例えば、乗り物）であってもよく、例えば、カーレースを題材としたゲームで使用される車であってもよい。この場合、端末装置10は、ゲームで使用する車（第1オブジェクトの一例）を取得するとともに、当該車に関連付けてゲームで使用可能なアイテム（第2オブジェクトの一例）を取得し、取得したアイテムを当該車に関連付けてもよい。そして、端末装置10は、取得したアイテムを、取得済みの車に対して関連付けが可能であるとともに、未取得の車に対しても当該車の取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能であってもよい。ここで、アイテムは、車に装備可能なタイヤ、サスペンション、ハンドルなどの各種のパーツ（性能に影響するパーツ）であってもよい。

【0102】

また、上述のゲーム制御部160の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲーム制御部160としての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータシステム」とは、OSや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、インターネットやWAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部または外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロードした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なっていてもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ（RAM）のように、一

10

20

30

40

50

定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムに既に記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル（差分プログラム）であってもよい。

【0103】

また、上述のゲーム制御部160の一部または全部の機能を、LSI（Large Scale Integration）等の集積回路として実現してもよい。上述した各機能は個別にプロセッサ化してもよいし、一部、または全部を集積してプロセッサ化してもよい。また、集積回路化の手法はLSIに限らず専用回路、または汎用プロセッサで実現してもよい。また、半導体技術の進歩によりLSIに代替する集積回路化の技術が出現した場合、当該技術による集積回路を用いてもよい。

10

【0104】

また、端末装置10が備えるデータ記憶部150及びゲーム制御部160が備える各部の少なくとも一部を、サーバ装置30が備えてよい。例えば、端末装置10は、サーバ装置30で実行されたゲーム処理に基づくゲーム画像を取得して表示部13に表示するとともに、当該ゲーム処理に関するユーザの操作を受け付けてサーバ装置30へ送信することで、サーバ装置30でユーザの操作に基づく処理が実行されてもよい。即ち、端末装置10でプレイ可能なゲームは、所謂ブラウザゲームであってもよい。

【0105】

上記実施形態では、端末装置10がサーバ装置30と通信するゲームシステム1としての構成例を説明したが、サーバ装置30は必須ではなく、端末装置10のみで構成されてもよい。

20

【0106】

[付記]

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【0107】

（付記1）本発明の一態様に係るゲームプログラムは、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲームプログラムであって、コンピュータに、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報（例えば、キャラクタID）と、当該選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報（例えば、応援曲用ID）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けるステップ（S154）と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップ（S202、S204）と、を実行させる。

30

【0108】

付記1の構成によれば、ゲームプログラムは、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、1回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

40

【0109】

（付記2）また、本発明の一態様は、付記1に記載のゲームプログラムであって、前記コンピュータに、複数の選手キャラクタのうちユーザを識別するための第3識別情報（例えば、ユーザID）が関連付けられている選手キャラクタを用いて試合の処理を行なうステップ、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、前記第3識別情報が関連付けら

50

れている選手キャラクタと、前記第3識別情報が関連付けられていない選手キャラクタとのいずれにも、ユーザの操作に基づいて、それぞれの選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報（例えば、応援曲用ID）と前記演出（例えば、応援曲）との関連付けが可能である。

【0110】

付記2の構成によれば、ゲームプログラムは、ユーザが未取得の所有していない選手キャラクタ（例えば、ユーザのお気に入りの選手キャラクタ）に対しても事前に演出を設定しておくことができるため、未取得の選手キャラクタ入手したいという意欲をより高め、ゲームをプレイするモチベーションを高めることができる。また、事前に演出を設定しておくことにより、未取得の選手キャラクタを取得して使用する際に、改めて演出の設定をしなくとも、所定条件を満たしたことに応じて演出が行われるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

10

【0111】

（付記3）また、本発明の一態様は、付記1または付記2に記載のゲームプログラムであって、複数の選手キャラクタのそれぞれは、それぞれの選手が属するチームを識別するための第4識別情報（例えば、チームID）と関連付けられており、選手がチームを移籍した場合、当該選手に関連付けられる前記第2識別情報（例えば、応援曲用ID）のそれぞれは、移籍前とは異なる新たな識別情報に変更され、移籍先のチームの前記第4識別情報に関連付けられる。

20

【0112】

付記3の構成によれば、ゲームプログラムは、選手がチームを移籍した場合に、移籍前に設定した演出が移籍先で行なわれてしまわないようにすることができる。

【0113】

（付記4）また、本発明の一態様に係るゲーム処理方法は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するコンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報（例えば、キャラクタID）と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報（例えば、応援曲用ID）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けるステップ（S154）と、複数の選手キャラクタのそれぞれが前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なうステップ（S202、S204）と、を含む。

30

【0114】

付記4の構成によれば、ゲーム処理方法は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、1回の操作で複数種類の同一選手（同一選手名）の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

40

【0115】

（付記5）また、本発明の一態様に係るゲーム装置（10）は、複数の選手キャラクタを使用するゲームの処理を実行するゲーム装置であって、同一選手名の複数種類の選手キャラクタと異なる選手名の選手キャラクタとが含まれる複数の選手キャラクタのそれぞれを識別するための第1識別情報（例えば、キャラクタID）と、選手キャラクタ毎の演出用の識別情報として同一選手名の選手キャラクタには同一の情報且つ異なる選手名の選手キャラクタには異なる情報として設定されている第2識別情報（例えば、応援曲用ID）とが関連付けられているデータを参照し、ユーザの操作に基づいて、前記選手キャラクタ毎に設定可能な演出（例えば、応援曲）を、当該選手キャラクタに関連付けられている前記第2識別情報と関連付ける関連付け部（166）と、複数の選手キャラクタのそれぞ

50

が前記ゲームの進行に基づく所定条件を満たしたことに応じて、前記所定条件を満たした選手キャラクタに関する付けられている前記第2識別情報と関連付けられている前記演出に応じた処理を行なう演出処理部(168)と、を備える。

【0116】

付記5の構成によれば、ゲーム装置は、所定条件を満たした選手キャラクタの演出を、1回の操作で複数種類の同一選手(同一選手名)の選手キャラクタのすべてに対して設定することができるため、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

【0117】

(付記6)また、本発明の一態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、ゲームで使用する第1オブジェクト(例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ)を取得するステップ(S102)と、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクト(例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど)を取得するステップ(S112、S122)と、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付けるステップ(S154)と、を実行させ、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

10

【0118】

(付記7)また、本発明の一態様に係るゲーム処理方法は、コンピュータにより実行されるゲーム処理方法であって、ゲームで使用する第1オブジェクト(例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ)を取得するステップ(S102)と、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクト(例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど)を取得するステップ(S112、S122)と、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付けるステップ(S154)と、を含み、前記関連付けるステップにおいて、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

20

【0119】

(付記8)また、本発明の一態様に係るゲーム装置(10)は、ゲームで使用する第1オブジェクト(例えば、選手、戦士、車などのキャラクタ)を取得する第1取得部(163)と、前記第1オブジェクトに関連付けてゲームで使用可能な第2オブジェクト(例えば、応援曲などの演出やアイテム、パーツなど)を取得する第2取得部(165)と、取得した前記第2オブジェクトを前記第1オブジェクトに関連付ける関連付け部(166)と、を備え、前記関連付け部は、取得した前記第2オブジェクトを、取得済みの前記第1オブジェクトに対して関連付けが可能であるとともに、未取得の前記第1オブジェクトに対しても前記第1オブジェクトの取得後に使用可能となるように事前に関連付けが可能である。

30

【0120】

付記6、付記7、及び付記8の構成によれば、未取得の第1オブジェクトに対しても事前に第2オブジェクトを設定しておくことができるため、未取得の第1オブジェクトを取得して使用する際に、改めて第2オブジェクトの設定をしなくとも、当該第1オブジェクトに関連付けられた第2オブジェクトを使用することができる。よって、ゲームの設定の利便性を向上させることができる。

40

【符号の説明】

【0121】

1 ゲームシステム、10 端末装置、11 通信部、12 入力部、13 表示部、14 音声出力部、15 記憶部、16 C P U、151 キャラクタデータ記憶部、152 ユーザデータ記憶部、153 所有キャラクタデータ記憶部、154 応援曲データ記憶部、155 応援曲設定データ記憶部、161 操作受付部、162 表示制御部、163 キャラクタ取得部、164 応援曲作成処理部、165 応援曲データ取得部、166 応援

50

曲設定部、167 試合処理部、168 演出処理部、30 サーバ装置

【図面】

【図1】

キャラクタID	選手名	レアリティ	演出用ID
CA1	選手A	N	EF1
CA2	選手A	S	EF1
CA3	選手A	SR	EF1
CA4	選手B	N	EF2
CA5	選手B	S	EF2

図1

演出用ID	応援曲
EF1	応援曲A
EF2	応援曲B

図2

10

【図3】

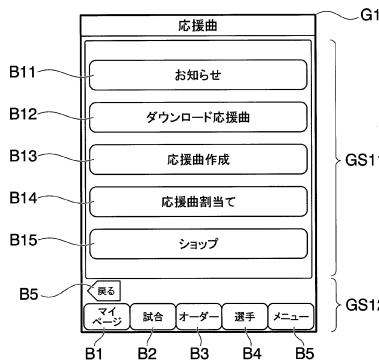


図3

【図4】

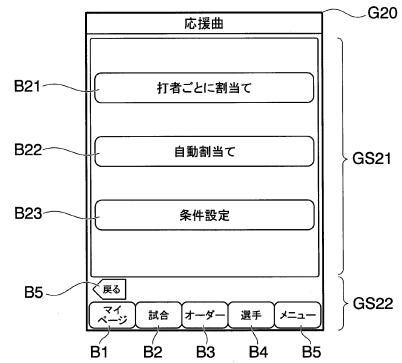


図4

20

30

40

50

【図 5】

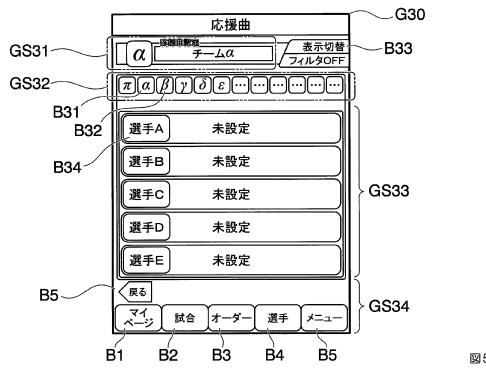


図5

【図 6】

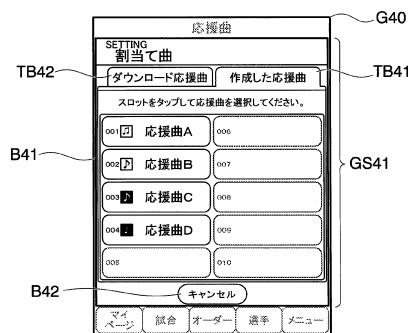


図6

10

【図 7】

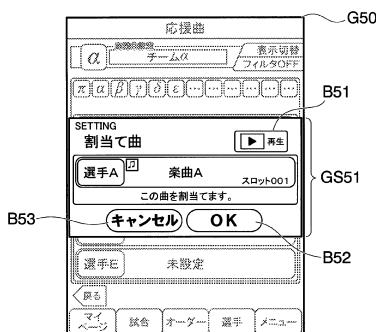


図7

【図 8】



図8

20

【図 9】

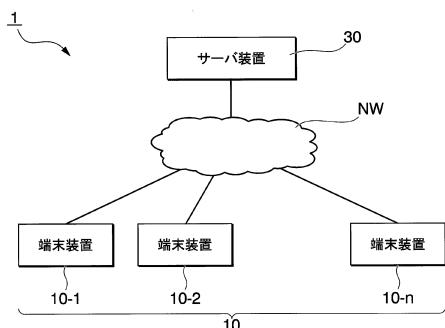


図9

【図 10】

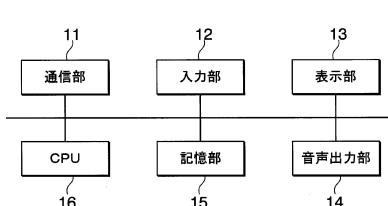


図10

30

40

50

【図 1 1】

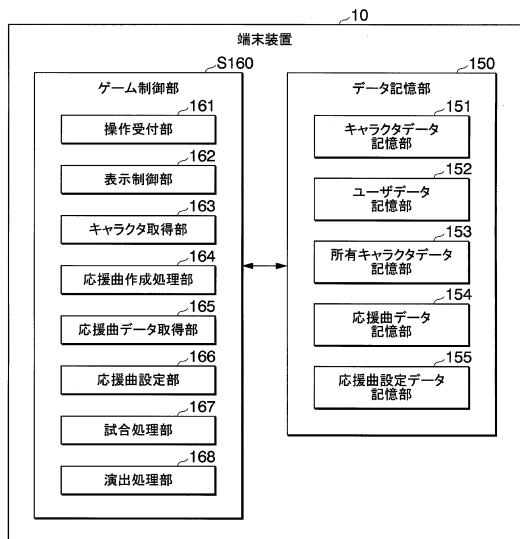


図 1 1

【図 1 2】

キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CA1	選手A	team α	N	EFA1
CA2	選手A	team α	S	EFA1
CA3	選手A	team α	SR	EFA1
CA4	選手B	team α	N	EFA2
CA5	選手B	team α	S	EFA2
.
.
.

図 1 2

10

【図 1 3】

ユーザID	シリアルNo	キャラクタID	能力
U1	CN1	CA1	...
U1	CN2	CA2	...
U1	CN3	CA4	...
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

図 1 3

30

【図 1 4】

演出用ID	応援曲
EFA1	応援曲A
EFA2	応援曲B
EFA3	null
.	.
.	.
.	.

図 1 4

40

50

【図 1 5】

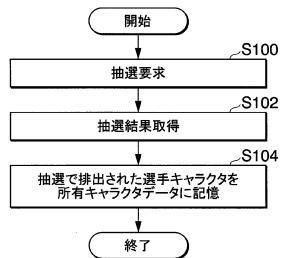


図15

【図 1 6】

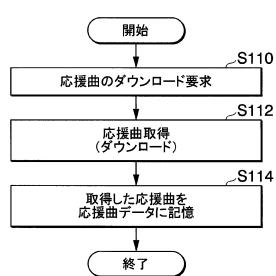


図16

10

【図 1 7】

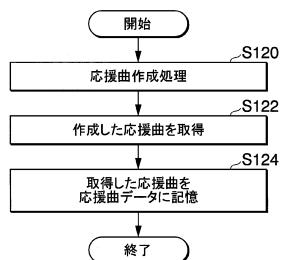


図17

【図 1 8】

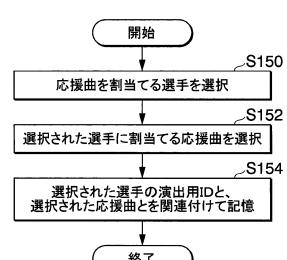


図18

20

30

40

50

【図19】

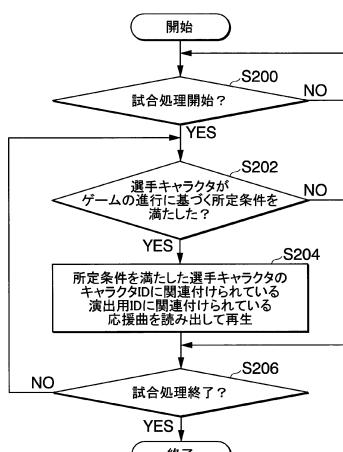


図19

【図20】

D151-1						
キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CA1	選手A	team α	N	EFA1
CA2	選手A	team α	S	EFA1
CA3	選手A	team α	SR	EFA1
CA4	選手B	team α	N	EFA2
CA5	選手B	team α	S	EFA2
.
.
.

↓ 選手Aがチームαからチームβへ移籍

D151-2						
キャラクタID	選手名	チームID	レアリティ	演出用ID	キャラクタ画像	能力
CB1	選手A	team β	N	EFB1
CB2	選手A	team β	S	EFB1
CB3	選手A	team β	SR	EFB1
CA4	選手B	team α	N	EFA2
CA5	選手B	team α	S	EFA2
.
.
.

10

図20

20

30

40

50

フロントページの続き

https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.prospia (八) Amazon社が運営するアプリケーションのダウンロードサービス。URL: https://www.amazon.co.jp/dp/B072LZSKQG
東京都中央区銀座一丁目11番1号

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開2007-014700 (JP, A)
 特許第6481185 (JP, B1)
 特開平11-000468 (JP, A)
 特開2008-167834 (JP, A)
 特開2007-151640 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98, 9/24