



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0050940
(43) 공개일자 2025년04월15일

<p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.) A63F 13/52 (2014.01) A63F 13/53 (2014.01) A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)</p> <p>(52) CPC특허분류 A63F 13/52 (2015.01) A63F 13/53 (2015.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2025-7008175</p> <p>(22) 출원일자(국제) 2023년07월25일 심사청구일자 2025년03월12일</p> <p>(85) 번역문제출일자 2025년03월12일</p> <p>(86) 국제출원번호 PCT/JP2023/027242</p> <p>(87) 국제공개번호 WO 2024/095544 국제공개일자 2024년05월10일</p> <p>(30) 우선권주장 JP-P-2022-175332 2022년11월01일 일본(JP)</p>	<p>(71) 출원인 가부시키가이샤 사이게임스 일본국 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고</p> <p>(72) 발명자 이와사키 유카 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고</p> <p>가치 마사시 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고</p> <p>오쿠 아카리 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고</p> <p>(74) 대리인 김진환, 박지하, 김민철</p>
--	---

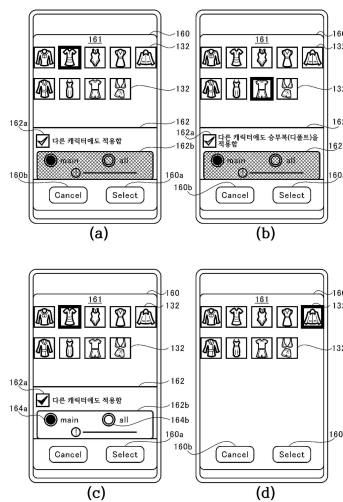
전체 청구항 수 : 총 5 항

(54) 발명의 명칭 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법 및 정보 처리 시스템

(57) 요약

정보 처리 프로그램은, 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역(161), 및 플레이어에 의하여 선택된 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역(162)을 포함하는 의상 선택 다이얼로그(160)를 표시하는 처리와, 특별 표시 종별이 선택되며, 또한, 적용 범위로서, 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와, 복수의 오브젝트 중, 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

대표도 - 도7



(52) CPC특허분류

A63F 13/533 (2015.01)

A63F 13/69 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와,

상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와,

상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와,

상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와,

상기 복수의 오브젝트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리

를 컴퓨터에 수행시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 오브젝트에는, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트와, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트가 포함되며,

상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트, 및 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트를 식별하기 위한 식별 정보가 설치되며,

상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트가 소정 조건을 충족시킨 경우, 해당 오브젝트를 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능하게 하는 처리

를 컴퓨터에 수행시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 게임 화면은, 제1 포지션 및 제2 포지션의 각각에 배치된 상기 오브젝트가 표시되는 게임 화면을 포함하며,

상기 제1 포지션 또는 상기 제2 포지션에 배치된 상기 오브젝트를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리

를 컴퓨터에 수행시키고,

상기 소정의 오브젝트는, 플레이어에 의하여 선택된 오브젝트이며,

상기 선택 화면을 표시하는 처리는,

상기 제1 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 상기 제2 표시 영역에 있어서, 상기 적용 범위를, 상기 제1 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 상기 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 하며,

상기 제2 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 상기 제2 표시 영역에 있어서, 상기 적용 범위를, 상기 제2 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 상기 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 4

하나 또는 복수의 컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서,

게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와,

상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와,

상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와,

상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와,

상기 복수의 오브젝트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리

를 포함하는, 정보 처리 방법.

청구항 5

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터가,

게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와,

상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와,

상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와,

상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와,

상기 복수의 오브젝트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리

를 수행하는, 정보 처리 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은, 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법 및 정보 처리 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 종래, 예를 들면, 특허 문헌 1에 나타낸 바와 같이, 게임 화면에 표시되는 캐릭터에, 플레이어가 선택한 의상을 착용시킬 수 있는 게임이 알려져 있다. 이와 같이, 플레이어의 기호에 맞추어 캐릭터의 의상을 설정할 수 있으므로, 캐릭터에 대한 애착심이 높아져, 게임의 흥취가 향상된다.

[0003] 또한, 특허 문헌 1에는, 복수의 캐릭터에 대하여, 동일한 의상을 일괄적으로 착용시키는 것에 대하여 개시되어 있다. 이와 같이, 복수의 캐릭터에 대한 일괄 설정 기능이 설치됨으로써, 플레이어의 조작성이 향상된다.

선행기술문헌

특허문헌

[0004] (특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 등록 특허 공보 제7089546호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 상기의 일괄 설정 기능은, 다양한 게임 분야에서 채용되어 있으나, 종래의 일괄 설정 기능으로는, 대상이 되는 모든 캐릭터에 대하여, 동일한 의상 또는 아이템 등을 설정하는 것만 가능하다. 그 때문에, 예를 들면, 다수의 캐릭터의 의상을 상이하게 하는 경우에는, 모든 캐릭터의 각각에 대하여, 의상 등을 개별적으로 설정해야 하므로, 플레이어에게 번잡한 조작성이 요구된다고 하는 과제가 있다.

[0006] 본 발명은, 플레이어의 조작성을 향상시키는 것이 가능한 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법 및 정보 처리 시스템을 제공하는 것을 목적으로 하고 있다.

과제의 해결 수단

[0007] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 프로그램은, 게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와, 상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와, 상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와, 상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와, 상기 복수의 오브젝트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

[0008] 상기 오브젝트에는, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트와, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트가 포함되며, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트, 및 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트를 식별하기 위한 식별 정보가 설치되며, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트가 소정 조건을 충족시킨 경우, 해당 오브젝트를 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능하게 하는 처리를 컴퓨터에 수행시켜도 된다.

[0009] 상기 게임 화면은, 제1 포지션 및 제2 포지션의 각각에 배치된 상기 오브젝트가 표시되는 게임 화면을 포함하며, 상기 제1 포지션 또는 상기 제2 포지션에 배치된 상기 오브젝트를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리를 컴퓨터에 수행시키고, 상기 소정의 오브젝트는, 플레이어에 의하여 선택된 오브젝트이며, 상기 선택 화면을 표시하는 처리는, 상기 제1 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 상기 제2 표시 영역에 있어서, 상기 적용 범위를, 상기 제1 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 상기 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 하며, 상기 제2 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 상기 제2 표시 영역에 있어서, 상기 적용 범위를, 상기 제2 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 상기 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 해도 된다.

[0010] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 방법은, 하나 또는 복수의 컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서, 게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와, 상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와, 상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와, 상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와, 상기 복수의 오브젝

트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리를 포함한다.

[0011] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 시스템은, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터가, 게임 화면에 표시되는 오브젝트의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 상기 오브젝트의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 상기 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 제1 표시 영역, 및 플레이어에 의하여 선택된 상기 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 상기 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역을 포함하는 선택 화면을 표시하는 처리와, 상기 선택 화면에서, 선택된 상기 표시 종별에 의하여, 상기 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리와, 상기 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 상기 소정의 오브젝트를, 상기 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리와, 상기 특별 표시 종별이 선택되며, 또한 상기 적용 범위로서, 상기 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 상기 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리와, 상기 복수의 오브젝트 중, 상기 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 상기 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리를 수행한다.

발명의 효과

[0012] 본 발명에 의하면, 플레이어의 조작성을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0013] 도 1은, 정보 처리 시스템의 개략적인 구성을 나타낸 설명도이다.
 도 2(a)는, 플레이어 단말의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다.
 도 2(b)는, 서버의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다.
 도 3은, 홈 화면의 일례를 설명하는 도면이다.
 도 4는, 라이브 악곡 선택 화면의 일례를 설명하는 도면이다.
 도 5(a)는, 라이브 준비 화면의 일례를 설명하는 제1 도이다.
 도 5(b)는, 라이브 준비 화면의 일례를 설명하는 제2 도이다.
 도 6은, 캐릭터 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 도면이다.
 도 7(a)는, 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제1 도이다.
 도 7(b)는, 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제2 도이다.
 도 7(c)는, 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제3 도이다.
 도 7(d)는, 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제4 도이다.
 도 8(a)는, 변형예의 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제1 도이다.
 도 8(b)는, 변형예의 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제2 도이다.
 도 9는, 캐릭터에 관한 정보를 설명하는 도면이다.
 도 10은, 게임 매체 ID에 연동되는 정보를 설명하는 도면이다.
 도 11은, 의상 ID를 설명하는 도면이다.
 도 12는, 의상 ID에 연동되는 정보를 설명하는 도면이다.
 도 13은, 머리 ID를 설명하는 도면이다.
 도 14는, 꼬리 ID를 설명하는 도면이다.
 도 15는, 일괄 설정 기능으로 공통 의상이 설정된 경우를 설명하는 도면이다.
 도 16은, 일괄 설정 기능으로 개별 의상이 설정된 경우를 설명하는 도면이다.

- 도 17은, 플레이어 단말에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.
- 도 18은, 플레이어 단말에 있어서의 라이브 연출 준비 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다.
- 도 19는, 플레이어 단말에 있어서의 라이브 준비 화면 표시 중 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다.
- 도 20은, 플레이어 단말에 있어서의 의상 선택 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다.
- 도 21은, 플레이어 단말에 있어서의 의상 설정 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다.
- 도 22는, 플레이어 단말에 있어서의 캐릭터 정보 설정 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0014] 이하에 첨부 도면을 참조하면서, 본 발명의 실시 형태의 일 태양에 대하여 상세히 설명한다. 이러한 실시 형태에 나타내는 치수, 재료, 그 밖의 구체적인 수치 등은, 이해를 용이하게 하기 위한 예시에 지나지 않으며, 특별히 거절되는 경우를 제외하고, 본 발명을 한정하는 것은 아니다. 또한, 본 명세서 및 도면에 있어서, 실질적으로 동일한 기능, 구성을 가지는 요소에 대해서는, 동일한 부호를 붙임으로써 중복 설명을 생략하며, 또한 본 발명에 직접 관계가 없는 요소는 도시를 생략한다.
- [0015] (정보 처리 시스템(S)의 전체 구성)
- [0016] 도 1은, 정보 처리 시스템(S)의 개략적인 구성을 나타낸 설명도이다. 정보 처리 시스템(S)은, 플레이어 단말(1)과, 서버(1000)와, 통신 기지국(Na)을 가지는 통신 네트워크(N)를 포함하는, 소위 클라이언트 서버 시스템이다.
- [0017] 플레이어 단말(1)은, 통신 네트워크(N)를 통하여 서버(1000)와의 통신을 확립할 수 있다. 플레이어 단말(1)은, 서버(1000)와 무선 혹은 유선에 의한 통신 접속이 가능한 전자 기기를 넓게 포함한다. 플레이어 단말(1)로서는, 예를 들면, 스마트폰, 휴대 전화, 태블릿 장치, 퍼스널 컴퓨터, 게임 기기 등을 들 수 있다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 단말(1)로서, 스마트폰이 이용되는 경우에 대하여 설명한다.
- [0018] 서버(1000)는, 복수의 플레이어 단말(1)과 통신 접속된다. 서버(1000)는, 게임을 플레이하는 플레이어마다 각종 정보(플레이어 정보)를 축적한다. 또한, 서버(1000)는, 플레이어 단말(1)로부터 입력되는 조작에 기초하여, 축적된 정보의 갱신을 행한다.
- [0019] 통신 기지국(Na)은, 통신 네트워크(N)와 접속되어, 플레이어 단말(1)과 무선에 의한 정보의 송수신을 행한다. 통신 네트워크(N)는, 휴대 전화망, 인터넷망, LAN(Local Area Network), 전용 회선 등으로 구성되고, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)와의 무선 혹은 유선에 의한 통신 접속을 실현한다.
- [0020] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(S)은, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)가 게임 장치(G)로서 기능한다. 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 각각 게임의 진행 제어의 역할 분담이 이루어져 있으며, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)와의 협동에 의하여 게임이 진행 가능해진다.
- [0021] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 하드웨어의 구성)
- [0022] 도 2(a)는, 플레이어 단말(1)의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다. 또한, 도 2(b)는, 서버(1000)의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다. 도 2(a)에 나타내는 바와 같이, 플레이어 단말(1)은, CPU(Central Processing Unit)(10), 메모리(12), 버스(14), 입출력 인터페이스(16), 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)를 포함하여 구성된다.
- [0023] 또한, 도 2(b)에 나타내는 바와 같이, 서버(1000)는, CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 입출력 인터페이스(1016), 기억부(1018), 통신부(1020), 입력부(1022), 출력부(1024)를 포함하여 구성된다.
- [0024] 또한, 서버(1000)의 CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 입출력 인터페이스(1016), 기억부(1018), 통신부(1020), 입력부(1022), 출력부(1024)의 구성 및 기능은, 각각, 플레이어 단말(1)의 CPU(10), 메모리(12), 버스(14), 입출력 인터페이스(16), 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)와 실질적으로 동일하다. 따라서, 이하에서는, 플레이어 단말(1)의 하드웨어의 구성에 대하여 설명하겠으며, 서버(1000)에 대해서는 설명을 생략한다.
- [0025] CPU(10)는, 메모리(12)에 기억된 프로그램을 동작시켜, 게임의 진행을 제어한다. 메모리(12)는, ROM(Read Only Memory) 또는 RAM(Random Access Memory)로 구성되며, 게임의 진행 제어에 필요해지는 프로그램 및 각종 데이터

를 기억한다. 메모리(12)는, 버스(14)를 통하여 CPU(10)에 접속되어 있다.

- [0026] 버스(14)에는, 입출력 인터페이스(16)가 접속된다. 입출력 인터페이스(16)에는, 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)가 접속되어 있다.
- [0027] 기억부(18)는, DRAM(Dynamic Random Access Memory) 등의 반도체 메모리로 구성되며, 각종 프로그램 및 데이터를 기억한다. 플레이어 단말(1)에 있어서는, 기억부(18)에 기억된 프로그램 및 데이터가, CPU(10)에 의하여 메모리(12)(RAM)에 로드된다.
- [0028] 통신부(20)는, 통신 기지국(Na)과 무선에 의하여 통신 접속되며, 통신 네트워크(N)를 통하여, 서버(1000)와의 사이에서 각종 데이터 및 프로그램이라고 하는 정보의 송수신을 행한다. 플레이어 단말(1)에서는, 서버(1000)로부터 수신한 프로그램 등이, 메모리(12) 또는 기억부(18)에 저장된다.
- [0029] 입력부(22)는, 예를 들면, 플레이어의 조작이 입력되는(조작을 접수하는) 터치 패널, 버튼, 키보드, 마우스, 십자 키, 아날로그 컨트롤러 등으로 구성된다. 또한, 입력부(22)는, 플레이어 단말(1)에 설치된, 혹은 플레이어 단말(1)에 접속(외장)된 전용의 컨트롤러여도 된다. 또한, 입력부(22)는, 플레이어 단말(1)의 기울기 또는 이동을 검지하는 가속도 센서, 또는 플레이어의 음성을 검지하는 마이크로 구성되여도 된다. 즉, 입력부(22)는, 플레이어의 의사를, 식별 가능하게 입력시킬 수 있는 장치를 넓게 포함한다.
- [0030] 출력부(24)는, 디스플레이 장치 및 스피커를 포함하여 구성된다. 또한, 출력부(24)는, 플레이어 단말(1)에 접속(외장)되는 기기여도 된다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 단말(1)이, 입력부(22) 및 출력부(24)로서 기능하는 터치 패널(26)을 구비하고 있다.
- [0031] (게임 내용)
- [0032] 이어서, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(S)(게임 장치(G))에 의하여 제공되는 게임의 내용에 대하여, 일례를 이용하여 설명한다. 플레이어는, 게임을 개시하기 전에, 전용의 어플리케이션을 서버(1000)로부터 플레이어 단말(1)로 미리 다운로드하고, 서버(1000)에 플레이어 ID를 등록해 둔다. 어플리케이션이 기동되면, 플레이어 단말(1)은, 서버(1000)에 기억되어 있는 각종 정보를 수신하고, 터치 패널(26)에 게임 화면을 표시한다.
- [0033] 도 3은, 홈 화면(100)의 일례를 설명하는 도면이다. 플레이어 단말(1)에 있어서 게임 어플리케이션이 기동되면, 터치 패널(26)에 홈 화면(100)이 표시된다. 홈 화면(100)의 하부에는, 메뉴 바(102)가 표시된다. 메뉴 바(102)에는, 플레이어가 조작(탭) 가능한 복수의 조작부가 설치되어 있다.
- [0034] 여기에서는, 메뉴 바(102)에, 홈 화면 선택 조작부(102a), 강화 화면 선택 조작부(102b), 스토리 화면 선택 조작부(102c), 레이스 게임 선택 조작부(102d), 가차 화면 선택 조작부(102e)가 설치되어 있다. 또한, 메뉴 바(102)에서는, 터치 패널(26)에 표시 중인 화면을 식별할 수 있도록, 표시 중인 화면에 대응하는 조작부가 강조 표시된다. 홈 화면 선택 조작부(102a)가 탭되면, 도 3에 나타내는 홈 화면(100)이 터치 패널(26)에 표시된다.
- [0035] 강화 화면 선택 조작부(102b)가 탭되면, 미도시된 강화 화면이 표시된다. 강화 화면에서는, 플레이어가 소지하는 육성 게임 매체를 강화할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 관리자로부터 복수 종류의 육성 게임 매체가 제공된다. 플레이어는, 소위 가차라고 하는 추천에 의하여 당첨됨으로써, 육성 게임 매체를 획득할 수 있다. 또한, 관리자로부터, 소정의 육성 게임 매체가 플레이어에게 무상으로 부여되여도 된다. 플레이어는, 추천으로 획득한 육성 게임 매체, 또는 관리자로부터 부여된 육성 게임 매체를 소지할 수 있다.
- [0036] 육성 게임 매체는, 후술하는 육성 게임에서 사용되는 것이며, 육성 게임 매체마다 육성 게임 매체 ID가 설정되어 있다. 또한, 육성 게임 매체, 즉, 육성 게임 매체 ID에는, 반드시, 1 개의 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 상세하게는 후술하겠으나, 게임 매체 ID는, 게임 매체마다 설치된다. 여기에서는, 게임 매체는 캐릭터이며, 게임 매체 ID에는, 1 개의 캐릭터가 연동되어 있다. 따라서, 육성 게임 매체에는, 반드시, 1 개의 캐릭터가 연동되어 있다고 할 수 있다. 이하에서는, 게임 매체를 캐릭터라고 하는 경우가 있다. 또한, 플레이어가 소지하고 있는 육성 게임 매체를 소지 육성 게임 매체라고 하며, 소지 육성 게임 매체에 연동된 캐릭터를 소지 캐릭터라고 하는 경우가 있다.
- [0037] 육성 게임 매체에는, 레벨이 연동되어 있다. 여기에서는, 육성 게임 매체에 대하여, 2 내지 5 중 어느 한 레벨이 연동되어 있다. 또한, 육성 게임 매체에는, 상기의 게임 매체(게임 매체 ID), 레벨, 파라미터에 추가로, 육성 게임 매체명이 연동되어 있다. 각 육성 게임 매체는, 복수의 중별로 그룹 분리되어 있다.
- [0038] 동일 중별의 그룹에 속하는 복수의 육성 게임 매체에는, 모두 동일한 게임 매체 ID, 육성 게임 매체명이 연동되

어 있다. 한편, 동일 종별의 그룹에 속하는 복수의 육성 게임 매체에는, 상이한 레벨 및 파라미터가 연동되어 있다. 여기에서는, 동일 종별의 그룹에 속하는 복수의 육성 게임 매체에는, 레벨이 높아질수록, 육성 게임에서 유리한 파라미터가 연동되어 있다.

- [0039] 플레이어는, 소지 육성 게임 매체를 강화함으로써, 소지 육성 게임 매체에 연동된 레벨을 높일 수 있다. 보다 엄밀하게는, 플레이어는, 소지 육성 게임 매체를 강화함으로써, 현재의 소지 육성 게임 매체보다, 동일 종별의 그룹에 속하는, 보다 레벨이 높은 육성 게임 매체를 소지할 수 있다.
- [0040] 예를 들면, 플레이어가, 레벨 2인 소지 육성 게임 매체를 강화했다고 하자. 이 경우, 레벨이 강화된 레벨 2인 소지 육성 게임 매체와 동일 종별의 그룹에 속하는, 레벨 3인 육성 게임 매체가 소지 육성 게임 매체가 된다. 이에 의하여, 플레이어는, 이후, 육성 게임에 있어서, 레벨 3인 소지 육성 게임 매체를 사용할 수 있다. 즉, 동일 종별의 그룹이란, 상이한 ID로 관리된 레벨이 상이한 동일 캐릭터의 모임이다. 물론, 이 구성에 한정되지 않고, 동일 캐릭터(동일한 캐릭터의 육성 게임 매체)를 동일한 ID로 관리를 하여, 연동된 데이터만을 변경해도 된다.
- [0041] 스토리 화면 선택 조작부(102c)가 탭되면, 미도시된 스토리 화면이 표시된다. 여기에서는, 게임에 등장하는 캐릭터마다 스토리 화상이 설치되어 있다. 플레이어는, 스토리 화면에서, 캐릭터 및 스토리 화상을 선택하여 시청할 수 있다.
- [0042] 레이스 게임 선택 조작부(102d)가 탭되면, 미도시된 레이스 게임 선택 화면이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 후술하는 육성 게임에서 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있는 다양한 레이스 게임이 제공된다. 플레이어는, 레이스 게임 선택 화면에서, 육성 캐릭터를 출주시키는 레이스 게임을 선택할 수 있다. 레이스 게임으로서는, 복수의 육성 캐릭터에 의하여 편성된 팀과, 컴퓨터에 의하여 선택된 다른 플레이어의 팀을 대전시키는 팀 경기 게임이 있다. 팀 경기 게임은, 다른 플레이어와 랭킹을 겨루는 게임성을 가지고 있다.
- [0043] 가차 화면 선택 조작부(102e)가 탭되면, 미도시된 가차 화면이 표시된다. 가차 화면에서, 플레이어는, 게임 내 통화를 소비하여, 가차 추첨을 행할 수 있다. 플레이어는, 가차 추첨에 있어서 육성 게임 매체를 획득할 수 있다.
- [0044] 또한, 홈 화면(100)에 있어서, 메뉴 바(102)의 상방에는, 육성 게임 조작부(104)가 설치되어 있다. 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 육성 게임 화면이 표시된다. 플레이어는, 육성 게임에 있어서, 소지 육성 게임 매체를 선택함으로써, 어느 1 개의 소지 캐릭터를 육성 대상 캐릭터로 선택할 수 있다. 그리고, 육성 게임에서는, 육성 대상 캐릭터에 연동된 다양한 파라미터가 갱신되고, 최종적으로 육성 캐릭터가 생성된다. 플레이어는, 육성 게임에서 생성된 육성 캐릭터를 이용하여, 상기의 레이스 게임 등을 플레이할 수 있다.
- [0045] 또한, 상기의 게임의 내용은 일례에 지나지 않는다. 이하에 설명하는 기술적 사항은, 육성 게임에 한정되지 않고, 스포츠 게임, 액션 게임, 슈팅 게임, 시뮬레이션 게임, RPG(Roll Playing Game), 퍼즐 게임 등, 모든 게임 장르에 적용 가능하다.
- [0046] 그리고, 본 실시 형태에서는, 플레이어는, 라이브 연출을 시청할 수 있다. 본 실시 형태에 있어서, 라이브 연출이란, 캐릭터가 가창 또는 댄스를 하고 있는 라이브 영상에 맞추어, 보컬 사운드와 BGM(Background Music)이 출력되는 연출이다. 이하에, 라이브 연출에 대하여 상세한다. 홈 화면(100)에는, 라이브 선택 버튼(106)이 설치되어 있다. 라이브 선택 버튼(106)이 탭되면, 라이브 악곡 선택 화면(110)이 표시된다.
- [0047] 도 4는, 라이브 악곡 선택 화면(110)의 일례를 설명하는 도면이다. 라이브 연출은, 악곡 및 라이브 영상이 상이한 복수의 패턴이 설치되어 있다. 환언하면, 라이브 연출은 악곡마다 설치되어 있고, 악곡에 따라 상이한 라이브 영상이 재생된다. 플레이어는, 라이브 악곡 선택 화면(110)에서, 시청하는 악곡, 즉, 라이브 연출의 종류를 선택할 수 있다.
- [0048] 구체적으로는, 라이브 악곡 선택 화면(110)에는, 악곡마다 설치된 자켓 화상(112)이 표시된다. 여기에서는, 라이브 악곡 선택 화면(110)의 대략 중앙에 자켓 화상(112a)이 표시되어 있다. 또한, 자켓 화상(112a)의 좌우 각각에, 자켓 화상(112b, 112c)이 표시되어 있다. 자켓 화상(112a)은, 자켓 화상(112b, 112c)보다 크게 표시되어 있다. 라이브 악곡 선택 화면(110)에 있어서, 화면 중앙에 크게 표시되는 자켓 화상(112a)은, 현재, 가선택 중인 악곡을 나타낸다.
- [0049] 라이브 악곡 선택 화면(110) 중, 자켓 화상(112)이 표시되어 있는 영역의 근방에서, 좌우 방향의 스와이프 · 플릭 조작이 입력되면, 라이브 악곡 선택 화면(110)에 표시되는 자켓 화상(112)이 순차 전환된다. 플레이어는,

라이브 악곡 선택 화면(110)의 대략 중앙에 표시되는 자켓 화상(112a)을 전환함으로써, 라이브 연출의 악곡을 선택할 수 있다.

- [0050] 또한, 라이브 연출용의 악곡에는, 플레이어가 무상으로 라이브 연출을 시청할 수 있는 악곡과, 해방 조건을 충족시킨 플레이어만이 라이브 연출을 시청할 수 있는 악곡이 포함된다. 해방 조건으로는, 예를 들면, 상기한 소정의 스토리 화상이 시청된 것, 상기의 레이스 게임 또는 육성 게임 등에서 소정의 조건이 달성된 것, 소정의 캐릭터를 소지하고 있는 것 등을 들 수 있다. 단, 해방 조건은 특별히 한정되는 것은 아니다. 또한, 해방 조건은 필수는 아니며, 모든 플레이어가 무조건 라이브 연출을 시청 가능해져도 된다. 또한, 일부의 라이브 연출은, 게임 내 통화 또는 현실의 통화 등, 소정의 대가를 지불함으로써 시청 가능해져도 된다.
- [0051] 또한, 라이브 악곡 선택 화면(110)에는, 리턴 버튼(114) 및 라이브 준비 버튼(116)이 표시된다. 리턴 버튼(114)이 탭되면, 라이브 악곡 선택 화면(110)으로부터 홈 화면(100)으로 화면이 전환된다. 라이브 준비 버튼(116)이 탭되면, 가선택 중인 악곡이 선택 악곡으로 설정되고, 라이브 준비 화면(120)이 표시된다.
- [0052] 도 5(a)는, 라이브 준비 화면(120)의 일례를 설명하는 제1 도이다. 도 5(b)는, 라이브 준비 화면(120)의 일례를 설명하는 제2 도이다. 상기한 바와 같이, 라이브 연출에서는, 터치 패널(26)에 라이브 영상이 재생된다. 이 때 재생되는 라이브 영상에는, 복수의 캐릭터가 등장한다. 플레이어는, 라이브 영상에 등장하는 캐릭터를 선택하여 설정할 수 있다. 또한, 각 악곡에는, 라이브 영상에 등장하는 캐릭터 수가 미리 설정되어 있고, 플레이어는, 악곡마다 설정된 수만큼, 캐릭터를 설정할 필요가 있다.
- [0053] 또한, 각 악곡에는, 라이브 영상에 등장하는 캐릭터의 배치, 즉, 포지션이 설정되어 있다. 포지션은, 메인 포지션과 백 포지션으로 대별된다. 플레이어는, 메인 포지션 및 백 포지션의 각각에 배치하는 캐릭터를 선택할 수 있다. 메인 포지션에 배치되는 캐릭터는, 백 포지션에 배치되는 캐릭터보다, 라이브 영상으로 표시되는 시간이 길며, 보다 눈에 띄는 캐릭터가 된다. 또한, 상세한 설명은 생략하겠으나, 메인 포지션에 배치된 캐릭터는, 보컬 담당이 되며, 라이브 영상에서 악곡을 가창하는 캐릭터가 된다.
- [0054] 메인 포지션 및 백 포지션의 수, 또는 라이브 영상 중에 표시되는 캐릭터의 위치 관계는 악곡마다 설정되어 있다. 도 5(a) 및 도 5(b)에 나타내는 악곡에는, 메인 포지션이 3 개, 백 포지션이 9 개 설정되어 있다. 각 포지션에는 번호가 연동되어 있으며, 여기에서는, 1 번 내지 3 번의 포지션이 메인 포지션이 되고, 4 번 내지 12 번의 포지션이 백 포지션으로 되어 있다. 또한, 여기에서는, 메인 포지션과 백 포지션의 2 개의 포지션으로 대별되지만, 포지션의 종류는 이에 한정되지 않고, 포지션의 수는 임의의 수로 해도 된다.
- [0055] 라이브 준비 화면(120)의 상부에는, 메인 포지션 선택 조작부(122a) 및 백 포지션 선택 조작부(122b)가 설치되어 있다. 메인 포지션 선택 조작부(122a)가 탭되면, 도 5(a)에 나타내는 바와 같이, 라이브 준비 화면(120)에 있어서, 메인 포지션에 배치하는 캐릭터가 선택 가능해진다. 또한, 백 포지션 선택 조작부(122b)가 탭되면, 도 5(b)에 나타내는 바와 같이, 라이브 준비 화면(120)에 있어서, 백 포지션에 배치하는 캐릭터가 선택 가능해진다. 이하에서는, 라이브 준비 화면(120) 중, 메인 포지션에 배치하는 캐릭터를 선택 가능한 화면을 메인 설정 화면(120a)이라고 하며, 백 포지션에 배치하는 캐릭터를 선택 가능한 화면을 백 설정 화면(120b)이라고 한다.
- [0056] 또한, 악곡에는, 메인 포지션만이 설치되며, 백 포지션이 설치되어 있지 않은 악곡이 포함되어 있다. 메인 포지션만이 설치되는 악곡이 선택된 경우, 라이브 준비 화면(120)에서, 백 포지션 선택 조작부(122b)가 그레이 아웃하여 표시된다. 이 경우, 백 포지션 선택 조작부(122b)가 탭되면, 백 포지션이 설치되어 있지 않은 취지가 표시된다. 즉, 메인 포지션만이 설치되는 악곡이 선택된 경우, 백 포지션 선택 조작부(122b)가 표시되는 경우는 없다.
- [0057] 메인 설정 화면(120a)에서는, 도 5(a)에 나타내는 바와 같이, 메인 포지션의 번호를 나타내는 포지션 번호 식별 표시(124)가 표시된다. 메인 설정 화면(120a)에서는, 선택 악곡으로 설정되어 있는 모든 메인 포지션의 번호가, 포지션 번호 식별 표시(124)에 의하여 표시된다. 도 5(a)에 나타내는 예에서는, 1 내지 3의 숫자가 기록된 3 개의 포지션 번호 식별 표시(124)가 표시되어 있다. 포지션 번호 식별 표시(124)의 하부에는, 현재, 각 메인 포지션으로 설정되어 있는 캐릭터의 이미지 화상(126)이 표시된다.
- [0058] 보다 엄밀하게는, 플레이어는, 포지션의 번호마다 캐릭터를 설정할 수 있다. 따라서, 메인 설정 화면(120a)에서는, 포지션 번호 식별 표시(124)의 하부에, 그 포지션 번호 식별 표시(124)에 기록되는 번호로 설정된 캐릭터의 이미지 화상(126)이 표시된다.
- [0059] 이미지 화상(126)에는, 캐릭터의 전신이 표시되어 있고, 현재, 메인 포지션의 각 번호로 설정되어 있는 캐릭터

의 얼굴이 식별 가능하게 되어 있다. 또한, 이하에서는, 캐릭터의 전신 중, 얼굴을 포함하는 목부터 윗 부위를 머리라고 한다. 이미지 화상(126)에는, 현재 설정되어 있는 캐릭터의 머리 화상이 포함된다. 또한, 이미지 화상(126)의 하방에는, 캐릭터 아이콘(128)이 표시된다. 캐릭터 아이콘(128)에는, 현재 설정되어 있는 캐릭터의 머리가 표시되어 있다.

- [0060] 캐릭터 아이콘(128)이 탭되면, 메인 포지션의 번호의 선택 상태가 된다. 예를 들면, 3의 숫자가 기록된 포지션 번호 식별 표시(124)의 하방의 캐릭터 아이콘(128)이 탭된 경우, 3 번의 선택 상태가 된다. 또한, 예를 들면, 1의 숫자가 기록된 포지션 번호 식별 표시(124)의 하방의 캐릭터 아이콘(128)이 탭된 경우에는, 1 번의 선택 상태가 된다. 그리고, 캐릭터 아이콘(128)이 탭되면, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 표시된다.
- [0061] 도 6은, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 일례를 설명하는 도면이다. 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에는, 플레이어의 소지 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(128)이 복수 표시된다. 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에서는, 모든 소지 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(128)이 표시된다. 따라서, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에 표시되는 캐릭터 아이콘(128)의 수는, 플레이어의 소지 캐릭터의 수와 일치한다.
- [0062] 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 왼쪽 위에는, 지정 없음 버튼(128a)이 1 개 표시된다. 지정 없음 버튼(128a)은, 캐릭터를 지정하지 않음을 선택하기 위한 조작부이다. 지정 없음 버튼(128a)이 탭되면, 미리 준비되어 있는 복수의 모브 캐릭터 중에서 1 개의 모브 캐릭터가 랜덤으로 선택된다. 또한, 모브 캐릭터는, 플레이어가 소지 가능한 캐릭터와는 별도로 준비된 캐릭터이다.
- [0063] 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 하부에는, 캔슬 버튼(150a) 및 선택 버튼(150b)이 설치되어 있다. 캔슬 버튼(150a)이 탭되면, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 닫히고, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 표시되기 직전의 라이브 준비 화면(120)이 표시된다. 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에 있어서, 어느 한 캐릭터 아이콘(128)이 탭되면, 탭된 캐릭터 아이콘(128)에 연동되는 캐릭터의 가선택 상태가 된다. 또한, 지정 없음 버튼(128a)이 탭되면, 랜덤으로 결정된 모브 캐릭터의 가선택 상태가 된다.
- [0064] 어느 한 캐릭터의 가선택 상태에서 선택 버튼(150b)이 탭되면, 가선택 상태 중인 캐릭터가, 먼저 선택된 포지션의 번호로 설정된다. 플레이어가 선택한 캐릭터가 포지션의 번호로 설정되면, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 닫히고, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 표시되기 직전의 라이브 준비 화면(120)이 표시된다. 이 때, 설정된 캐릭터가 변경되어 있으면, 라이브 준비 화면(120)에서, 변경 후의 캐릭터에 대응하는 화상이 표시된다.
- [0065] 예를 들면, 도 5(a)에 나타내는 바와 같이, 메인 설정 화면(120a)에 있어서, 1의 숫자가 기록된 포지션 번호 식별 표시(124)의 하방의 캐릭터 아이콘(128)이 탭되었다고 하자. 그리고, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에 있어서 캐릭터가 변경되면, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 닫힌 때에, 메인 설정 화면(120a)이 표시된다. 이 때, 메인 설정 화면(120a)에는, 변경 후의 캐릭터에 대응하는 이미지 화상(126) 및 캐릭터 아이콘(128)이 표시된다.
- [0066] 또한, 도 5(b)에 나타내는 바와 같이, 백 설정 화면(120b)의 상부에는, 라이브 영상에 있어서의 메인 포지션 및 백 포지션의 배치 관계가 표시된다. 또한, 여기에서는, 현재, 각 번호로 설정되어 있는 캐릭터의 이미지 화상(130)이, 번호에 대응하여 표시된다.
- [0067] 또한, 백 설정 화면(120b)에서는, 백 포지션의 번호가 기록된 포지션 번호 식별 표시(124)가 표시된다. 도 5(b)에 나타내는 예에서는, 4 내지 8의 숫자가 기록된 5개의 포지션 번호 식별 표시(124)가 표시되어 있다. 포지션 번호 식별 표시(124)의 하방에는, 상기와 마찬가지로, 캐릭터 아이콘(128)이 표시되어 있다. 백 설정 화면(120b)에 표시되는 캐릭터 아이콘(128)이 탭되면, 메인 설정 화면(120a)에서 캐릭터 아이콘(128)이 탭된 경우와 마찬가지로, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 표시된다. 플레이어는, 백 설정 화면(120b)에서 캐릭터 아이콘(128)을 탭함으로써, 백 포지션의 각 번호로 설정하는 캐릭터를 선택, 변경할 수 있다.
- [0068] 또한, 도 5(b)에 나타내는 예에서는, 4 번 내지 12 번의 백 포지션이 설치되어 있다. 백 설정 화면(120b)에 있어서, 왼쪽 방향의 스와이프 · 플릭 조작이 입력되면, 9번 이후의 백 포지션에 대응하는 포지션 번호 식별 표시(124) 및 캐릭터 아이콘(128)이 표시된다.
- [0069] 이상과 같이, 플레이어는, 메인 설정 화면(120a)에서 캐릭터 아이콘(128)을 탭함으로써, 메인 포지션의 각 번호에 배치하는 캐릭터를 설정할 수 있다. 마찬가지로, 플레이어는, 백 설정 화면(120b)에서 캐릭터 아이콘(128)을 탭함으로써, 백 포지션의 각 번호에 배치하는 캐릭터를 설정할 수 있다.
- [0070] 또한, 악곡이 선택된 후에 최초로 라이브 준비 화면(120)이 표시될 때에는, 초기 설정으로서, 모든 포지션에 소정의 캐릭터가 설정되어 있다. 따라서, 플레이어는, 라이브 준비 화면(120)에 있어서, 각 포지션에 배치하는 캐

릭터를, 초기 설정의 캐릭터로부터, 다른 캐릭터로 변경할 수 있다. 단, 최초로 라이브 준비 화면(120)이 표시된 때에는, 일부 또는 전부의 포지션에 대하여, 어느 캐릭터도 설정되어 있지 않게 해도 된다. 혹은, 과거에 라이브 연출이 시청된 악곡에 대해서는, 마지막에 설정된 캐릭터가 초기 설정으로서 설정되어도 된다.

[0071] 또한, 라이브 준비 화면(120)에는, 캐릭터 아이콘(128)의 하방에 의상 아이콘(132)이 표시된다. 상세하게는 후술하겠으나, 플레이어는, 의상 아이콘(132)을 탭함으로써, 캐릭터가 착용하는 의상을 선택, 설정할 수 있다. 이 의상에 대해서도, 초기 설정으로서, 모든 캐릭터에 소정의 의상이 설정되어 있다. 또한, 라이브 준비 화면(120)에서는, 모든 포지션에 대하여, 캐릭터 및 의상이 미설정 상태로 되는 경우가 없다. 환언하면, 라이브 준비 화면(120)에서는, 모든 포지션에 대하여, 어느 한 캐릭터 및 의상이 설정된 상태로 되어 있다.

[0072] 또한, 라이브 준비 화면(120)에는, 일임 버튼(134)이 설치되어 있다. 일임 버튼(134)이 탭되면, 미도시된 일임 설정 화면이 표시된다. 이 일임 설정 화면에서는, 플레이어는, 메인 포지션 또는 백 포지션 중 어느 하나를 선택한 후에, 캐릭터 및 의상의 각각에 대하여, 「추천」 또는 「랜덤」을 선택할 수 있다. 「추천」이 선택되면, 플레이어가 선택한 메인 포지션 또는 백 포지션에, 악곡마다 미리 설정된 「추천」의 캐릭터 또는 의상이 설정된다. 또한, 「랜덤」이 선택되면, 플레이어가 선택한 메인 포지션 또는 백 포지션에, 랜덤 추첨으로 결정된 캐릭터 또는 의상이 설정된다.

[0073] 그리고, 라이브 준비 화면(120)에 설치된 개시 버튼(136)이 탭되면, 라이브 연출이 개시된다. 이 라이브 연출의 개시 시에는, 라이브 준비 화면(120)에서 설정된 캐릭터가, 설정된 포지션으로 가창 또는 댄스를 행하는 라이브 영상이 생성된다. 이 때, 라이브 영상에 등장하는 캐릭터는, 라이브 준비 화면(120)에서 설정된 의상을 입고 있다.

[0074] 상기한 바와 같이, 라이브 준비 화면(120)에서는, 플레이어는, 착용시킬 의상을 캐릭터마다 설정할 수 있다. 이 때, 의상의 종류가 다양화됨으로써, 라이브 영상이 다양화되어, 게임의 흥취가 향상된다. 한편, 본 실시 형태에서는, 악곡에 따라서는, 라이브 연출에 등장하는 캐릭터의 수가 매우 많아진다. 이와 같이, 등장하는 캐릭터의 수가 많은 경우에, 모든 캐릭터에 대하여 의상을 개별적으로 설정하게 되면, 플레이어의 조작이 번잡해진다. 본 실시 형태에서는, 플레이어의 조작을 간소화하면서도, 연출의 다양화를 실현할 수 있도록, 이와와 같이 의상의 설정이 이루어진다.

[0075] 도 7(a)는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 일례를 설명하는 제1 도이다. 도 7(b)는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 일례를 설명하는 제2 도이다. 도 7(c)는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 일례를 설명하는 제3 도이다. 도 7(d)는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 일례를 설명하는 제4 도이다. 도 5(a) 또는 도 5(b)에 나타내는 라이브 준비 화면(120)에 있어서, 의상 아이콘(132)이 탭되면, 의상을 설정하는 대상이 되는 캐릭터, 즉, 대상 캐릭터가 설정된다.

[0076] 여기에서는, 탭된 의상 아이콘(132)에 연동되는 포지션의 번호로 설정되어 있는 캐릭터가 대상 캐릭터가 된다. 구체적으로는, 라이브 준비 화면(120)에서 탭된 의상 아이콘(132)의 상방에는 포지션 번호 식별 표시(124)가 표시되어 있다. 이 포지션 번호 식별 표시(124)에 기록된 번호로 설정되어 있는 캐릭터가, 대상 캐릭터로 설정된다.

[0077] 또한, 의상 아이콘(132)이 탭되면, 도 7(a)에 나타내는 의상 선택 다이얼로그(160)가 표시된다. 의상 선택 다이얼로그(160)의 상부에는, 제1 표시 영역(161)이 설치된다. 제1 표시 영역(161)에는, 대상 캐릭터에 착용 가능한 의상에 대응하는 의상 아이콘(132)이 표시된다. 제1 표시 영역(161)에서는, 현재, 대상 캐릭터에 설정되어 있는 의상에 대응하는 의상 아이콘(132)이 강조 표시된다.

[0078] 제1 표시 영역(161)에 있어서, 의상 아이콘(132)이 탭되면, 탭된 의상 아이콘(132)에 연동되는 의상의 가선택 상태가 된다. 의상 선택 다이얼로그(160)의 하부에는, 선택 버튼(160a) 및 캔슬 버튼(160b)이 설치되어 있다. 선택 버튼(160a)이 탭되면, 가선택 상태 중인 의상이, 대상 캐릭터의 의상으로서 설정된다. 또한, 캔슬 버튼(160b)이 탭되면, 의상 선택 다이얼로그(160)가 닫히고, 라이브 준비 화면(120)이 표시된다.

[0079] 또한, 의상 선택 다이얼로그(160)의 하부에는, 제2 표시 영역(162)이 설치되어 있다. 제2 표시 영역(162)은, 가선택 상태 중인 의상을, 대상 캐릭터를 포함하는 복수의 캐릭터에 일괄적으로 설정하기 위한 조작 영역이다. 환언하면, 제2 표시 영역(162)은, 플레이어에 의하여 선택된 의상, 또는 그 중별의 적용 범위를 선택 가능하게 하는 조작 영역이다. 제2 표시 영역(162)에는, 체크 박스(162a)와, 적용 포지션 선택부(162b)가 설치된다. 체크 박스(162a)는, 가선택 상태 중인 의상을, 다른 캐릭터에 적용할지의 여부를 설정하는 조작을 접수한다. 환언하면, 체크 박스(162a)는, 가선택 상태 중인 의상을 복수의 캐릭터에 일괄 설정하는 일괄 설정 기능의 유효 또는

무효를 전환하는 조작을 접수한다. 또한, 후술하는 도 11 및 도 12의 설명에서의 정보를 이용하여, 일괄 설정을 할지의 여부가 자동적으로 전환되어도 된다.

- [0080] 체크 박스(162a)의 근방에는, 일괄 설정 기능을 유효하게 하는 것의 표기가 이루어져 있다. 또한, 이 표기는, 가선택 상태 중인 의상의 종류, 환언하면, 의상의 표시 종별에 따라 상이하다. 캐릭터가 착용하는 의상의 표시 종별(종류)은, 복수의 캐릭터에서 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 캐릭터에서 외관이 상이한 개별 표시 종별로 대별된다. 이하에서는, 공통 표시 종별로 분류되는 의상을 공통 의상이라고 하며, 개별 표시 종별로 분류되는 의상을 개별 의상이라고 한다. 공통 의상은, 캐릭터의 종류에 상관없이, 모든 캐릭터에 설정 가능한 의상이다. 이 공통 의상은, 착용하고 있는 캐릭터의 종류에 상관없이, 장식 또는 색 등의 외형이 동일해진다. 공통 의상은, 구체적으로, 예를 들면, 학교 공통의 제복과 같은 것이다.
- [0081] 또한, 개별 의상은, 대상 캐릭터가 한정되는 의상이다. 환언하면, 개별 의상은, 소정의 캐릭터에만 설정할 수 있다. 여기에서는, 1 개의 개별 의상을 설정 가능한 캐릭터는 1 개뿐이다. 개별 의상은, 예를 들면, 레이스 게임의 특정 레이스용으로, 소정의 캐릭터를 위하여 디자인된 승부용의 의상(이하, 승부복이라고 함)이다. 또한, 개별 의상은, 예를 들면, 캐릭터 개개에 설치된 사복이다.
- [0082] 의상 아이콘(132)은, 캐릭터에 착용시키는 의상 모델을 테포르메한 아이콘이다. 또한, 의상 아이콘(132)은, 의상의 표시 종별을 식별 가능하게 해도 된다. 구체적으로, 예를 들면, 제복(공통 의상) 또는, 승부복 또는 사복(개별 의상) 등의 문자를 표시해도 되며, 공통 의상과 개별 의상에서 아이콘의 색을 바꾸어도 된다. 또한, 공통 의상과 개별 의상을 탭 전환으로 하여, 대응하는 의상 아이콘을 각각 표시해도 된다. 이하, 일례로서, 의상 아이콘(132)의 선택(가선택)을, 표시 종별의 선택(가선택)으로서 설명한다.
- [0083] 공통 의상이 가선택 상태 중인 경우, 체크 박스(162a)의 근방에는, 다른 캐릭터에도 일괄적으로 설정함을 설명하는 표기(도 7(a)에서는, 「다른 캐릭터에도 적용함」의 문자)가 이루어진다. 또한, 공통 의상에 따라서는, 일괄 설정이 불가능한 경우가 있어도 된다.
- [0084] 한편, 개별 의상이 가선택 상태 중인 경우, 체크 박스(162a)의 근방에는, 도 7(b)에 나타내는 바와 같이, 가선택 상태 중인 개별 의상을 다른 캐릭터에도 일괄적으로 설정함을 설명하는 표기(도 7(b)에서는, 「다른 캐릭터에도 승부복(디폴트)을 적용함」의 문자)가 이루어진다. 또한, 상세하게는 후술하겠으나, 개별 표시 종별(개별 의상)은, 복수의 특별 표시 종별(특별 의상)로 더 그룹 분리된다. 특별 표시 종별(특별 의상)에 따라서는, 일괄 설정이 불가능한 경우가 있다.
- [0085] 일괄 설정이 불가능한 특별 의상(후술하는 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상)이 가선택 상태인 경우에는, 도 7(d)에 나타내는 바와 같이, 제2 표시 영역(162)이 비표시가 된다. 제2 표시 영역(162)이 비표시가 됨으로써, 플레이어는, 가선택 상태 중인 특별 의상을, 복수의 캐릭터에 일괄 설정하는 것이 불가능해진다. 또한, 여기에서는, 일괄 설정이 불가능한 특별 의상이 가선택 상태인 경우, 제2 표시 영역(162)을 비표시로 하였으나, 예를 들면, 제2 표시 영역(162)을 그레이 아웃하여 표시시켜, 플레이어의 조작을 접수하지 않도록 해도 된다. 혹은, 제2 표시 영역(162)이 표시되지만, 체크 박스(162a)에 대한 조작이 접수 불가능하게 설정되어도 된다. 이 경우, 예를 들면, 제2 표시 영역(162)의 표시 색을, 통상과 상이하게 해도 된다.
- [0086] 또한, 예를 들면, 일괄 설정이 가능한 개별 의상이 복수 설치되는 경우, 이하의 변형예와 같이, 가선택 상태 중인 개별 의상을 다른 캐릭터에도 일괄적으로 설정함을 설명하는 표기가 이루어져도 된다.
- [0087] 도 8(a)는, 변형예의 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제1 도이다. 도 8(b)는, 변형예의 의상 선택 다이얼로그의 일례를 설명하는 제2 도이다. 예를 들면, 후술하는 제2 특별 의상 및 수영복이, 일괄 설정이 가능한 개별 의상이었다고 하자. 이 경우, 예를 들면, 제2 특별 의상이 가선택 상태 중인 경우, 체크 박스(162a)의 근방에는, 도 8(a)에 나타내는 바와 같이, 「다른 캐릭터에도 제2 승부복을 적용함」이라고 한 메시지가 표시되면 된다. 또한, 예를 들면, 수영복이 가선택 상태 중인 경우, 체크 박스(162a)의 근방에는, 도 8(b)에 나타내는 바와 같이, 「다른 캐릭터에도 수영복을 적용함」이라고 하는 메시지가 표시되면 된다.
- [0088] 이와 같이, 다른 캐릭터에 적용되는 의상의 종별을 알 수 있도록 메시지가 표시됨으로써, 플레이어의 오조작을 막을 수 있어, 시인성 및 조작성이 향상된다. 또한, 공통 의상을 일괄 설정하는 경우와, 개별 의상을 일괄 설정하는 경우에서, 표시되는 메시지를 다르게 함으로써, 오조작의 발생이 억제된다. 또한, 플레이어는, 다양한 종별이 있어, 캐릭터마다 상이한 의상을, 복수의 캐릭터에 대하여 효율적으로 착용시킬 수 있다.
- [0089] 의상 선택 다이얼로그(160)의 표시 개시 시에는, 일괄 설정 기능이 무효로 설정되어 있고, 체크 박스(162a)가, 도 7(a)에 나타내는 바와 같이 표시되어 있다. 이 상태에서는, 적용 포지션 선택부(162b)가 그레이 아웃하여 표

시되어 있고, 적용 포지션 선택부(162b)로의 조작 입력이 무효로 되어 있다. 도 7(a)에 나타내는 상태에서, 체크 박스(162a)가 탭되면, 일괄 설정 기능이 유효하게 설정된다. 이 상태에서는, 도 7(c)에 나타내는 바와 같이, 체크 박스(162a)에 있어서, 체크 마크가 강조 표시되고, 적용 포지션 선택부(162b)가 통상 표시된다.

- [0090] 적용 포지션 선택부(162b)에는, 도 7(c)에 나타내는 바와 같이, 일부 캐릭터 선택 토글(164a) 및 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 설치되어 있다. 일부 캐릭터 선택 토글(164a) 및 전체 캐릭터 선택 토글(164b)은 택일적으로 선택 가능하다. 일부 캐릭터 선택 토글(164a) 및 전체 캐릭터 선택 토글(164b)은, 가선택 상태 중인 의상을 적용하는 범위를 설정하는 조작을 접수한다.
- [0091] 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 탭되면, 가선택 상태 중인 의상이, 일부의 캐릭터에 적용된다. 여기서, 대상 캐릭터가 메인 포지션으로 설정되어 있는 경우, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 선택되면, 가선택 상태 중인 의상의 적용 범위가, 메인 포지션으로 설정되어 있는 모든 캐릭터가 된다. 이 경우, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)의 근방에는, 도 7(c)에 나타내는 바와 같이, 「main」이라고 표시되며, 의상이 적용되는 캐릭터가, 메인 포지션으로 설정되어 있는 캐릭터임이 통지된다.
- [0092] 한편, 대상 캐릭터가 백 포지션으로 설정되어 있는 경우, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 선택되면, 가선택 상태 중인 의상의 적용 범위가, 백 포지션으로 설정되어 있는 모든 캐릭터가 된다. 이 경우, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)의 근방에는 「back」이라고 표시된다. 이에 의하여, 의상이 적용되는 캐릭터가, 백 포지션으로 설정되어 있는 캐릭터임이 통지된다.
- [0093] 체크 박스(162a) 및 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 선택된 상태에서, 선택 버튼(160a)이 탭되면, 가선택 상태 중인 의상이, 일부의 캐릭터에 일괄 설정된다. 구체적으로는, 대상 캐릭터가 메인 포지션으로 설정되어 있는 경우에는, 가선택 상태 중인 의상이, 메인 포지션으로 설정되어 있는 모든 캐릭터에 일괄적으로 설정된다. 또한, 대상 캐릭터가 백 포지션으로 설정되어 있는 경우에는, 가선택 상태 중인 의상이, 백 포지션으로 설정되어 있는 모든 캐릭터에 일괄적으로 설정된다.
- [0094] 한편, 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 선택된 상태에서 선택 버튼(160a)이 탭되었다고 하자. 이 경우에는, 가선택 상태 중인 의상이, 포지션의 종별에 상관없이, 모든 캐릭터에 일괄적으로 설정된다. 즉, 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 선택된 경우에는, 메인 포지션 및 백 포지션 중 어느 한 포지션에 대상 캐릭터가 설정되어 있어도, 모든 캐릭터에 가선택 상태 중인 의상이 설정된다.
- [0095] 또한, 상세하게는 후술하겠으나, 의상은 복수의 그룹으로 분류되어 있고, 소정의 그룹으로 분류되는 의상은, 착용 가능한 캐릭터가 제한된다. 제2 표시 영역(162)에는, 착용 가능한 캐릭터가 제한될 가능성이 있음의 표기가 이루어져 있다. 구체적으로, 예를 들면, 「승부복을 소지하고 있지 않은 캐릭터는 반영되지 않음」이라고 하는 메시지가 표시된다. 또한, 의상에는, 현재, 대상 캐릭터에 설정되어 있는 캐릭터 고유의 특별 의상이 포함된다. 여기에서는, 특별 의상으로서, 제1 특별 의상, 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상이 설치되어 있다.
- [0096] 제1 특별 의상은, 모든 캐릭터에 설치되어 있으며, 착용 조건을 충족시킴으로써, 캐릭터가 착용 가능해진다. 또한, 제1 특별 의상의 착용 조건은, 모든 캐릭터에서 공통이다. 단, 캐릭터에 따라, 착용 조건이 상이해도 된다. 본 실시 형태에서는, 제1 특별 의상은, 육성 게임에 있어서 등장하는 캐릭터 고유의 의상이다. 육성 게임에서는, 육성 대상 캐릭터가 다른 캐릭터와 대전하는 레이스가 실행된다. 제1 특별 의상은, 이 육성 게임에 있어서 캐릭터가 착용하는, 소위 승부복이다. 또한, 제1 특별 의상은, 캐릭터마다 외형이 상이하다. 제1 특별 의상은, 각 캐릭터에 1 개만 설치되어도 되고, 복수 설치되어도 된다. 또한, 육성 게임의 레이스에 그레이드가 설치되며, 그레이드가 높은 레이스에서만, 제1 특별 의상을 착용 가능해도 된다.
- [0097] 한편, 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상은, 일부의 캐릭터에 설치된 의상이다. 이 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상은, 착용 조건을 충족시킴으로써, 대상의 캐릭터에 설정할 수 있다. 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상은, 상기의 일괄 설정 기능의 적용 범위 외의 의상이다. 즉, 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상은, 복수의 캐릭터에 일괄적으로 설정할 수 없다. 따라서, 제2 특별 의상 또는 제3 특별 의상이 가선택 상태 중인 경우에는, 도 7(d)에 나타내는 바와 같이, 제2 표시 영역(162)이 비표시가 된다. 단, 제2 특별 의상 및 제3 특별 의상에 대해서도, 상기의 일괄 설정 기능이 적용되어도 된다.
- [0098] 이상과 같이, 의상 선택 다이얼로그(160)는, 제1 표시 영역(161) 및 제2 표시 영역(162)을 포함한다. 제1 표시 영역(161)은, 캐릭터의 외관(캐릭터가 착용하는 의상)의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 캐릭터의 외관이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 캐릭터로 외관이 상이한 특별 표시 종별을 선택 가능한 영역이다. 제2 표시 영역(162)은, 플레이어에 의하여 선택된 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 적용 범위로서, 소정

의 캐릭터, 또는 복수의 캐릭터를 선택 가능한 영역이다.

- [0099] 구체적으로는, 플레이어는, 체크 박스(162a)의 체크를 제외함으로써, 의상의 적용 범위를, 소정의 캐릭터만으로 할 수 있다. 또한, 여기에서는, 소정의 캐릭터는, 플레이어가 선택한 캐릭터이다. 한편, 플레이어는, 체크 박스(162a)에 체크를 넣음으로써, 의상의 적용 범위를, 소정의 캐릭터를 포함하는 복수의 캐릭터로 할 수 있다.
- [0100] 또한, 의상 선택 다이얼로그(160)에서는, 선택된 표시 중별, 즉, 의상에 따라서, 제2 표시 영역(162)의 표시가 변화된다. 구체적으로는, 일괄 설정 기능이 유효한 의상의 가선택 상태에서는, 제2 표시 영역(162)이 표시됨에 반해, 일괄 설정 기능이 무효인 의상의 가선택 상태에서는, 제2 표시 영역(162)이 비표시가 된다. 이에 의하여, 일괄 설정이 불가능함을 플레이어에게 알리게 할 수 있다. 이하에, 의상의 중별에 대하여 상술한다.
- [0101] 도 9는, 캐릭터에 관한 정보를 설명하는 도면이다. 도 9에 나타내는 바와 같이, 육성 게임 매체 ID에는, 게임 매체 ID, 이름, 소지 정보, 레벨, 및 파라미터가 연동되어 있다. 상기한 바와 같이, 플레이어는, 관리자로부터 제공되는 육성 게임 매체를 소지할 수 있다. 각 육성 게임 매체에는, 육성 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 육성 게임 매체 ID는, 육성 게임 매체 고유의 것이므로, 육성 게임 매체 ID는 육성 게임 매체의 종류라고 할 수 있다. 또한, 상기한 바와 같이, 육성 게임 매체(육성 게임 매체 ID)에는, 반드시, 캐릭터 고유의 게임 매체 ID가 설정되어 있다. 게임 매체 ID는, 캐릭터 고유의 것이므로, 게임 매체 ID는 캐릭터의 종류라고 할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 육성 게임 매체 ID 및 게임 매체 ID가, 십진수이며 세 자리 수의 정수로 표시된다.
- [0102] 육성 게임 매체 ID에는, 반드시, 1 개의 게임 매체 ID가 연동되어 있으며, 이에 따라, 육성 게임 매체마다 1 개의 캐릭터가 설정된다. 또한, 도 9에서, 901 내지 904인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 4 개의 육성 게임 매체는, 동일 중별의 그룹으로 분류된다. 동일 중별의 그룹으로 분류되는 육성 게임 매체에는, 동일한 게임 매체 ID 및 이름이 연동되는 한편, 각각 상이한 레벨 및 파라미터가 연동되어 있다. 또한, 상기한 바와 같이, 동일 중별의 그룹으로 분류되는 복수의 육성 게임 매체는, 레벨이 높아질수록, 육성 게임에서 사용되는 파라미터가 유리해지도록 설정되어 있다.
- [0103] 즉, 동일 중별의 그룹이란, 상이한 ID로 관리된 레벨이 상이한 동일 캐릭터의 모임이다. 물론, 이 구성으로 한정되지 않고, 동일 캐릭터(동일한 캐릭터의 육성 게임 매체)를 동일한 ID로 관리하여, 연동된 데이터만을 변경해도 된다. 파라미터의 상세에 대하여 생략하겠으나, 캐릭터의 성능 또는 능력으로서, 일레로서, 스피드 또는 스테미너를 수치화한 것, 또는 게임 중에 발동할 수 있는 능력이다.
- [0104] 도 9에 나타내는 예에서는, 905 내지 907인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 908 내지 910인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 911 내지 913인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 914 내지 916인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 917 내지 919인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 920 내지 922인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체가, 각각 동일 중별의 그룹으로 분류되어 있다.
- [0105] 또한, 901 내지 904인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 4 개의 육성 게임 매체, 911 내지 913인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체, 917 내지 919인 육성 게임 매체 ID가 붙여진 3 개의 육성 게임 매체는, 서로 중별이 상이하며, 서로 상이한 이름이 연동되어 있다. 단, 이들 3 개의 중별로 분류되는 육성 게임 매체에는, 공통의 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 이와 같이, 게임 매체 ID, 즉, 캐릭터에는, 육성 게임 매체의 복수의 중별로 연동되는 것도 있다.
- [0106] 구체적으로, 예를 들면, 901 내지 904는 노멀 버전의 캐릭터 aaa의 레벨 상이함이며, 911 내지 913은 여름 한정 이벤트의 추첨으로 취득할 수 있는 특별 버전의 캐릭터 aaa의 레벨 상이함이며, 917 내지 919는 겨울 한정 이벤트의 추첨으로 취득할 수 있는 특별 버전의 캐릭터 aaa의 레벨 상이함이다. 또한, 소지 정보에서, 그 캐릭터를 소지하고 있는지의 여부, 어느 레벨에 있는지가 관리된다. 또한, 도 9는 소지하고 있지 않은 것도 포함하고 있으나, 소지하고 있는 육성 게임 매체만이 관리되어도 된다.
- [0107] 도 10은, 게임 매체 ID에 연동되는 정보를 설명하는 도면이다. 도 10에 나타내는 바와 같이, 게임 매체 ID에는, 이름, 체형 ID, 팬 수의 파라미터, 및 친애도의 파라미터가 연동되어 있다. 캐릭터 자신의 외형, 즉, 의상 등을 제외한 캐릭터 본체의 모습, 형태는, 기본적으로, 하나의 게임 매체 ID에 대하여 1 개만 설정되어 있다. 게임 매체 ID에 연동된 체형 ID에는, 예를 들면, 캐릭터 본체의 신장 등, 게임 화면에 캐릭터가 표시될 때의 정보가 연동되어 있다.
- [0108] 따라서, 예를 들면, 도 9에 나타내는, 육성 게임 매체 ID가 901 내지 904, 911 내지 913, 917 내지 919인 육성 게임 매체에 연동되는 캐릭터 본체의 모습, 형태는 동일하다. 또한, 육성 게임 매체의 중별(그룹)이 동일한 경

우에는, 캐릭터가 입는 의상이 동일해진다. 따라서, 예를 들면, 육성 게임 매체 ID가 901 내지 904인 육성 게임 매체는, 표시되는 캐릭터 본체의 모습, 형태, 및 해당 캐릭터가 입는 의상이 동일해져서, 외형 상의 차이가 없다.

[0109] 한편, 게임 매체 ID가 동일해도, 육성 게임 매체의 종별이 상이하면, 캐릭터의 의상 등의 외형이 상이하다. 예를 들면, 육성 게임 매체 ID가 901, 911, 917인 3 개의 육성 게임 매체는, 모두 캐릭터 본체가 동일하지만, 캐릭터가 입고 있는 의상이 서로 상이한 것이 된다.

[0110] 그리고, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에서는, 플레이어 ID에 연동시켜, 플레이어 정보가 기억되어 있다. 플레이어 정보에는, 육성 게임 매체의 소지 정보가 포함된다. 구체적으로는, 소지함을 나타내는 「1」, 또는 소지하지 않음을 나타내는 「0」인 소지 정보가 육성 게임 매체 ID에 연동시켜 기억되어 있다. 또한, 상기한 바와 같이, 플레이어는, 소지 육성 게임 매체를 강화할 수 있다. 소지 육성 게임 매체가 강화되면, 강화 전의 소지 육성 게임 매체와 동일 종별이며, 보다 레벨이 높은 육성 게임 매체의 소지 정보가 「1」로 갱신된다.

[0111] 또한, 상세한 설명은 생략하겠으나, 육성 게임에 있어서, 소정 조건을 충족시키면, 육성 대상 캐릭터가 팬을 획득한다. 도 10에 나타내는 바와 같이, 육성 대상 캐릭터가 팬을 획득하면, 해당 육성 대상 캐릭터의 게임 매체 ID에 연동된 팬 수가 갱신된다. 또한, 상기한 바와 같이, 팀 경기 레이스에서는, 플레이어는, 육성 게임에서 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 육성 캐릭터는, 팀 경기 레이스의 결과에 기초하여, 팬을 획득한다. 육성 캐릭터에는, 게임 매체 ID가 연동되어 있으며, 육성 캐릭터가 팬을 획득한 경우에도, 해당 육성 캐릭터의 게임 매체 ID에 연동된 팬 수가 갱신된다.

[0112] 또한, 친애도는, 캐릭터에 설정된 파라미터이며, 게임 매체 ID에 연동시켜 관리된다. 구체적으로, 예를 들면, 친애도의 파라미터란, 게임 전체에서 공통의 캐릭터(게임 매체)의 사용 정도를 나타내는 파라미터이다. 육성 기능 또는 대전 기능에 있어서 동일한 캐릭터를 유용함으로써, 친애도의 파라미터의 축적 정도가 변화되어 플레이어에게 혜택 또는 특전을 발생시키는 것이 가능해진다. 본 실시 형태에서는, 친애도의 파라미터에 의하여, 플레이어가 캐릭터에 대한 고려를 강하게 하여, 게임 전체의 이용 빈도를 높이는 효과를 기대할 수 있다. 또한, 친애도의 파라미터는, 게임 매체 ID에 연동시켜 캐릭터마다 관리된다. 또한, 예를 들면, 친애도의 파라미터는, 복수 있는 게임 기능 중, 특정의 게임 기능(예를 들면, 레이스)에 있어서의 캐릭터(게임 매체)의 사용도 파라미터 여도 된다. 따라서, 플레이어는, 특정 게임의 특정의 캐릭터의 사용도를 파악할 수 있어, 보다 세세한 동기 부여를 효과적으로 할 수 있다.

[0113] 또한, 친애도의 파라미터에 관련된 정보로서, 캐릭터마다 친애도 랭크가 존재해도 된다. 친애도 랭크는, 친애도의 파라미터의 축적량이 랭크마다 정해진 조건을 달성함으로써 상승한다. 친애도 랭크는, 게임의 운영 개시 초기에 있어서, 예를 들면, 랭크 0~랭크 10이 설정되어 있고, 게임의 운영 기간에 따라, 친애도 랭크의 상한이 해방되도록 해도 된다. 친애도의 파라미터는, 육성 기능 또는 대전 기능 등에 있어서, 조건을 달성한 때에, 사용한 캐릭터에 대하여 부여된다. 게임 기능의 이용에 기초하는 친애도의 파라미터의 증가량은, 게임 결과(평가 또는 순위 등)에 따라 변동시켜도 된다. 또한, 친애도의 파라미터를 축적해 감에 의하여 친애도 랭크가 소정의 랭크까지 도달하면, 친애도 랭크가 소정의 랭크에 도달한 캐릭터에 연동되는 콘텐츠인 스토리가 해방된다. 스토리의 해방 조건이 되는 친애도 랭크에 대해서는, 캐릭터마다 동일해도 되고, 캐릭터에 따라 상이하게 되어 있어도 된다.

[0114] 도 11은, 의상 ID를 설명하는 도면이다. 라이브 연출에서 캐릭터에 착용시킬 수 있는 의상, 즉, 의상 선택 다이얼로그(160)에 있어서 선택 가능한 의상에는, 의상 ID가 연동되어 있다. 본 실시 형태에서는, 의상 ID가, 십진수이며 네 자리 수의 정수로 표시된다. 상기한 바와 같이, 라이브 연출에 있어서, 캐릭터에 설정 가능한 의상은, 공통 의상과, 개별 의상으로 분류된다. 공통 의상은, 캐릭터의 종류, 즉, 게임 매체 ID에 상관없이, 모든 캐릭터에 설정 가능한 의상이다. 이 공통 의상은, 착용하고 있는 캐릭터의 종류에 상관없이, 장식 또는 색 등의 외형, 즉, 디자인이 동일해진다. 단, 각 캐릭터에는, 신장 등의 체형이 설정되어 있으며, 착용하는 캐릭터의 체형에 따라, 의상의 사이즈는 상이하다. 따라서, 본 실시 형태에 있어서, 공통 의상은, 사이즈 이외의 디자인이, 복수의 캐릭터에서 공통되게 된다.

[0115] 여기에서는, 공통 의상으로서, 의상 ID가 1001, 1002, 1003, 1004인 네 종류의 의상이 설치되어 있다. 일례로서, 의상 ID가 1001인 의상은 여름용 제복이며, 의상 ID가 1002인 의상은 겨울용 제복이며, 의상 ID가 1003인 의상은 체육복이며, 의상 ID가 1004인 의상은, 소정의 장식이 이루어진 드레스 등의 단체 의상이다. 공통 의상에는 착용 조건이 설치되어 있지 않고, 모든 캐릭터에 설정할 수 있다. 즉, 공통 의상을 설정 가능한 대상 캐릭터는, 전체 캐릭터이다. 그리고, 라이브 연출에서는, 공통 의상이 설정된 캐릭터에 대하여, 동일한 의상

화상이 적용된다.

- [0116] 또한, 공통 의상을 착용시키지 않는 캐릭터가 설치되어도 되고, 예를 들면, 육성 게임 매체에는, 모두 착용할 수 있는 제1 공통 의상과, 플레이어를 육성할 수 없는(육성 게임 매체가 아닌) NPC 등의 특징의 캐릭터가 착용할 수 없는 제2 공통 의상이 설치되어도 된다.
- [0117] 또한, 의상 ID에는, 해당 의상을 설정 가능한 대상 캐릭터를 나타내는 정보로서, 게임 매체 ID 및 육성 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 공통 의상에는, 게임 매체 ID로서 「1」이 연동되고, 육성 게임 매체 ID로서 「0」이 연동되어 있다. 게임 매체 ID인 「1」은, 모든 게임 매체를 나타내는 정보이며, 육성 게임 매체 ID인 「0」은, 모든 육성 게임 매체를 나타내는 정보이다. 또한, 상술한 바와 같이, 공통 의상을 착용시키지 않는 캐릭터를 설치하는 경우에는, 구체적으로, 예를 들면, 육성 게임 매체에는 모두 착용할 수 있는 제1 공통 의상을 「1」, 플레이어를 육성할 수 없는(육성 게임 매체가 아닌) NPC 등의 특징의 캐릭터는 착용할 수 없는 제2 공통 의상을 「2」로 하여 공통 의상을 복수 설치해도 된다.
- [0118] 이에 대하여, 개별 의상은, 대상 캐릭터가 한정되는 의상이다. 환언하면, 개별 의상은, 소정의 게임 매체 ID의 캐릭터에만 설정할 수 있다. 즉, 개별 의상의 의상 ID에는, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 1 개만 연동되어 있다. 예를 들면, 의상 ID가 1005인 개별 의상에는, 801인 게임 매체 ID가 연동되어 있으며, 의상 ID가 1006인 개별 의상에는, 802인 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 이와 같이, 개별 의상은, 캐릭터 고유의 의상이다. 라이브 연출에서는, 개별 의상의 의상 ID마다 설치된 의상 화상이 적용된다. 의상 화상의 적용 방법은, 2 차원, 3 차원의 일반적인 수법이 이용된다. 구체적으로, 예를 들면, 2 차원의 화상이면, 의상에 따라 화상 전체를 바꾸어도 되고, 3 차원이면 기본적인 캐릭터의 체형의 3D 모델에, 의상의 3D 모델을 조합하여 렌더링해도 된다.
- [0119] 여기서, 본 실시 형태에서는, 개별 의상이 복수의 그룹 중 어느 하나로 분류된다. 일례로서, 본 실시 형태에서는, 제1 특별 의상 그룹, 제2 특별 의상 그룹, 제3 특별 의상 그룹, 사복 그룹이 설치된다. 이하에서는, 제1 특별 의상 그룹으로 분류되는 개별 의상을 제1 특별 의상이라고 하고, 제2 특별 의상 그룹으로 분류되는 개별 의상을 제2 특별 의상이라고 하며, 제3 특별 의상 그룹으로 분류되는 개별 의상을 제3 특별 의상이라고 하고, 사복 그룹으로 분류되는 개별 의상을 사복이라고 한다.
- [0120] 제1 특별 의상은, 육성 게임 매체에 연동되는 모든 캐릭터, 환언하면, 플레이어가 소지 가능한 모든 캐릭터에 설치되어 있다. 즉, 제1 특별 의상은, 게임 매체 ID의 수와 동일 수가 설치되어 있다. 단, 제1 특별 의상은, 소지 가능한 일부의 캐릭터에 설치되어도 된다. 또한, 도 11에서는, 1005 내지 1007의 3 개의 제1 특별 의상의 의상 ID만을 나타내고 있으나, 실제로는, 소지 가능한 캐릭터의 수, 즉, 게임 매체 ID의 수만큼, 제1 특별 의상의 의상 ID가 설치되어 있다.
- [0121] 그리고, 제1 특별 의상에는, 착용 조건이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 적어도 1 개의 육성 게임 매체의 레벨이 3 이상이 됨으로써, 제1 특별 의상을 대상 캐릭터에 설정 가능해진다. 따라서, 제1 특별 의상의 착용 조건에는, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 적어도 1 개의 육성 게임 매체를 소지하고 있는 것이 포함된다고 할 수도 있다. 또한, 게임 또는 이벤트, 추첨에 의하여 취득할 수 있는 아이템을 일정 수 모음으로써, 레벨을 올리는 것이 가능해지지만, 레벨을 올리는 방법은 이에 한정되지 않는다.
- [0122] 또한, 여기에서는, 착용 조건의 판정 대상이 되는 육성 게임 매체가, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 모든 육성 게임 매체로 하였다. 단, 착용 조건의 판정 대상이 되는 육성 게임 매체는, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 어느 하나의 육성 게임 매체여도 된다. 예를 들면, 제1 특별 의상의 착용 조건의 판정 대상이 되는 육성 게임 매체는, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 육성 게임 매체 중, 최초로 제공이 개시된 육성 게임 매체로 해도 된다. 이러한 구성으로 함으로써, 간이한 처리가 되어, 시스템에 대한 부하를 저감할 수 있다.
- [0123] 이와 같이, 제1 특별 의상 그룹으로 분류되는 제1 특별 의상에는, 각각 상이한 의상 ID가 설정되어 있다. 따라서, 라이브 연출에서 표시되는 제1 특별 의상의 의상 화상, 즉, 디자인은, 캐릭터마다 상이해진다. 또한, 여기에서는, 모든 제1 특별 의상의 디자인이 서로 상이한 것으로 한다. 단, 일부 또는 모든 제1 특별 의상의 디자인을 공통으로 하고, 예를 들면, 색만이 상이한 것으로 해도 된다. 어쨌든, 제1 특별 의상의 의상 화상은, 서로 외형이 상이한 것임을 플레이어가 인식할 수 있으면 된다.
- [0124] 또한, 제2 특별 의상은, 육성 게임 매체에 연동되는 일부의 캐릭터, 환언하면, 플레이어가 소지 가능한 캐릭터의 일부에 설치되어 있다. 구체적으로, 예를 들면, 제2 특별 의상은 수영복 의상이며, 매년 여름 한정 이벤트에서 픽업된 캐릭터 대하여 설정된다. 단, 제2 특별 의상은, 소지 가능한 모든 캐릭터에 설치되어도 된다. 도 11

에 나타내는 예에서는, 1101, 1102인 의상 ID가 설정된 2 개의 제2 특별 의상이 설치되어 있다.

- [0125] 그리고, 제2 특별 의상에는, 착용 조건이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 제2 특별 의상의 착용 조건으로서, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 소정의 육성 게임 매체를 소지하고 있음이 설정되어 있다. 예를 들면, 1101인 의상 ID가 설정된 제2 특별 의상은, 육성 게임 매체 ID가 911 내지 913인 육성 게임 매체를 소지하고 있음이, 착용 조건으로서 설정되어 있다.
- [0126] 구체적으로, 예를 들면, 1101인 의상 ID가 설정된 제2 특별 의상은, 육성 게임 매체 ID가 911 내지 913인 육성 게임 매체를 가차 추천으로 취득할 수 있는 특별 버전의 캐릭터 aaa가 착용하는 수영복 의상이다. 물론, 동일한 여름 한정 이벤트로 취득할 수 있는 육성 게임 매체의 수영복 의상이어도, 이들 특별 의상은 각각 상이한 디자인이다. 또한, 제2 특별 의상의 착용 조건은, 이에 한정되지 않는다. 예를 들면, 소지가 요구되는 육성 게임 매체의 레벨이 소정 레벨 이상임이 착용 조건에 포함되어도 된다.
- [0127] 또한, 제3 특별 의상은, 육성 게임 매체에 연동되는 일부 캐릭터, 환언하면, 플레이어가 소지 가능한 캐릭터의 일부에 설치되어 있다. 구체적으로, 예를 들면, 제3 특별 의상은, 크리스마스에 관련된 의상(산타 또는 순록의 모습)이며, 매년 겨울 한정 이벤트에서 픽업된 캐릭터로 설정된다. 단, 제3 특별 의상은, 소지 가능한 모든 캐릭터에 설치되어도 된다. 도 11에 나타내는 예에서는, 1103, 1104인 의상 ID가 설정된 2 개의 제3 특별 의상이 설치되어 있다.
- [0128] 그리고, 제3 특별 의상에는, 착용 조건이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 제3 특별 의상의 착용 조건으로서, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동된 소정의 육성 게임 매체를 소지하고 있음이 설정되어 있다. 예를 들면, 1104인 의상 ID가 설정된 제3 특별 의상은, 육성 게임 매체 ID가 920 내지 922인 육성 게임 매체를 소지하고 있음이, 착용 조건으로서 설정되어 있다.
- [0129] 구체적으로, 예를 들면, 1103인 의상 ID가 설정된 제3 특별 의상은, 겨울 한정 이벤트의 가차 추천으로 취득할 수 있는 특별 버전의 캐릭터 aaa가 산타클로스를 본뜬 모습의 의상이다. 물론, 동일한 겨울 한정 이벤트로 취득할 수 있는 육성 게임 매체의 크리스마스 관련 의상이어도, 이들 특별 의상은 각각 상이한 디자인이다. 또한, 제3 특별 의상의 착용 조건은, 이에 한정되지 않는다. 예를 들면, 소지가 요구되는 육성 게임 매체의 레벨이 소정 레벨 이상임이 착용 조건에 포함되어도 된다.
- [0130] 또한, 사복은, 육성 게임 매체에 연동되는 모든 캐릭터, 환언하면, 플레이어가 소지 가능한 모든 캐릭터에 설치되어 있다. 즉, 사복은, 게임 매체 ID의 수와 동일 수가 설치되어 있다. 단, 사복은, 소지 가능한 일부의 캐릭터에 설치되어도 된다. 또한, 도 11에서는, 3 개의 사복의 의상 ID만을 나타내고 있으나, 실제로는, 소지 가능한 캐릭터의 수, 즉, 게임 매체 ID의 수만큼, 사복의 의상 ID가 설치되어 있다.
- [0131] 그리고, 사복에는, 착용 조건이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 사복의 착용 조건으로서, 대상 캐릭터의 친애도, 즉, 의상 ID에 연동된 게임 매체 ID의 친애도가 소정 값 이상이 됨이 설정되어 있다. 특정의 캐릭터의 게임 내에서의 사용 정도를 나타내는 파라미터인 친애도를 착용 조건(의상의 해방 조건)으로 함으로써, 레이스 또는 육성이라고 하는 주된 게임 기능에 대한 플레이 의욕을 높이면서, 새로운 흥취성을 플레이어에게 주면서, 친애도의 파라미터(캐릭터 공통 파라미터)를 효율적으로 향상시키는 효과를 기대할 수 있다. 나아가서는, 착용 조건을 충족시킨 캐릭터로의 추가의 고려를 강하게 할 수 있다. 또한, 고려가 강한(친애도를 높여 사복을 해방한) 캐릭터 모두에게 일괄적으로 사복을 착용시킬 수 있어, 새로운 흥취성을 플레이어에게 줄 수 있다. 단, 사복의 착용 조건은 이에 한정되지 않고, 예를 들면, 다른 개별 의상과 동일한 착용 조건이 설정되어도 된다. 또한, 도 11 중에서는, 의상의 착용 조건으로 하고 있으나, 의상의 소유 조건, 취득 조건 또는 해방 조건 등, 다른 조건으로서 환언해도 된다.
- [0132] 도 12는, 의상 ID에 연동되는 정보를 설명하는 도면이다. 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 정보 테이블이 기억되어 있다. 정보 테이블에서는, 의상 ID에, 도 12에 나타내는 각종 정보가 연동되어 있다. 플레이어 단말(1)에서는, 정보 테이블을 참조하여, 라이브 준비 화면(120)에 표시되는 이미지 화상(126, 130), 및 라이브 영상에 표시되는 캐릭터의 화상이 생성된다. 정보 테이블에서는, 의상 ID에, 제1 특별 의상 식별 정보, 게임 매체 ID, 라이브 사용 가부 식별 정보, 젓어 비침 대응 식별 정보, 오염 대응 식별 정보, 머리 검색 정보, 꼬리 검색 정보가 연동되어 있다. 또한, 도 12는, 독립된 테이블로서 설명하겠으나, 도 11, 도 13, 또는 도 14와 동일한 테이블에서의 관리로 해도 된다. 이 때, 중복되는 데이터는 생략해도 되며, 머리와 꼬리 검색 정보에 머리 ID 또는 꼬리 ID와, 이들 화상을 삽입해도 된다.
- [0133] 제1 특별 의상 식별 정보는, 의상 ID에 연동되는 의상이 제1 특별 의상인지를 식별하는 정보이다. 제1 특별 의

상 식별 정보는, 제1 특별 의상이 아님을 나타내는 「0」과, 제1 특별 의상임을 나타내는 「1」로 구성된다. 정보 테이블에서는, 제1 특별 의상의 의상 ID에, 「1」인 제1 특별 의상 식별 정보가 연동되어 있다. 또한, 여기에서는 제1 특별 의상만의 식별 정보를 설명하겠으나, 이에 한정되지 않고, 구체적으로, 예를 들면, 컬럼명을 의상 식별 정보로서, 제2 특별 의상은 「2」, 제3 특별 의상은 「3」, 사복은 「4」, 플레이어의 임의의 설정을 「5」, 일괄 설정을 시키지 않는 의상을 「6」인 정보를 분배하고, 의상 종별의 선택에 의하여, 제2 표시 영역 (162)의 표시를 변화시켜, 각각의 의상 종별에 대응하는 특별 의상을 각 캐릭터에 착용시켜도 된다.

[0134] 정보 테이블에서는, 의상 ID에, 대상 캐릭터의 게임 매체 ID가 연동되어 있다. 또한, 공통 의상의 의상 ID에는, 게임 매체 ID로서 「1」이 연동되어 있다. 또한, 라이브 사용 가부 식별 정보는, 의상 ID에 연동되는 의상이, 라이브 연출로 사용 가능한 의상인지를 식별하는 정보이다. 라이브 사용 가부 식별 정보는, 라이브 연출로 사용 불가능함을 나타내는 「0」과, 라이브 연출로 사용 가능함을 나타내는 「1」로 구성된다. 여기에서는, 체육복 및 사복이, 라이브 연출로 사용 불가능하게 설정되고, 그 밖의 의상이 사용 가능하게 설정되어 있으나, 이에 한정되지 않고, 예를 들면, 사복을 「1」로 해도 된다.

[0135] 젓어 비침 대응 식별 정보는, 의상 ID에 연동되는 의상이, 젓어 비침 대응 가능한 의상인지를 식별하는 정보이다. 또한, 젓어 비침 대응은, 예를 들면, 레이스 또는 라이브의 악곡의 영상에 있어서, 캐릭터가 표시되는 장면이 비었던 경우에, 착용하고 있는 의상을 비치게 하는 기능이다. 젓어 비침 대응 식별 정보는, 젓어 비침 대응이 불가능함을 나타내는 「0」과, 젓어 비침 대응이 가능함을 나타내는 「1」로 구성된다. 여기에서는, 여름용 제복 및 겨울용 제복이, 젓어 비침 대응 불가능하게 설정되고, 그 밖의 의상이 젓어 비침 대응 가능하게 설정되어 있다.

[0136] 오염 대응 식별 정보는, 의상 ID에 연동되는 의상이, 오염 대응 가능한 의상인지를 식별하는 정보이다. 또한, 오염 대응은, 예를 들면, 레이스 또는 라이브의 악곡의 영상에 있어서, 캐릭터가 표시되는 장면이 진흙 등으로 더러워지는 환경이었던 경우에, 착용하고 있는 의상을 더럽히는 기능이다. 오염 대응 식별 정보는, 오염 대응이 불가능함을 나타내는 「0」으로, 오염 대응이 가능함을 나타내는 「1」로 구성된다. 여기에서는, 여름용 제복 및 겨울용 제복이, 오염 대응 불가능하게 설정되고, 그 밖의 의상이, 오염 대응 가능하게 설정되어 있다.

[0137] 머리 검색 정보는, 의상이 설정된 후에 캐릭터를 표시할 때에, 머리 화상을 특정하기 위한 정보이다. 각 캐릭터에 의상이 설정되면, 의상 ID로부터 머리 검색 정보가 특정된다. 그리고, 머리 검색 정보에 기초하여, 게임 화면에 표시하는 캐릭터의 머리 화상이 추출된다.

[0138] 마찬가지로, 꼬리 검색 정보는, 의상이 설정된 후에 캐릭터를 표시할 때에, 꼬리 화상을 특정하기 위한 정보이다. 각 캐릭터에 의상이 설정되면, 의상 ID로부터 꼬리 검색 정보가 특정된다. 그리고, 꼬리 검색 정보에 기초하여, 게임 화면에 표시하는 캐릭터의 꼬리 화상이 추출된다.

[0139] 또한, 머리 검색 정보 및 꼬리 검색은, 십진수이며 한 자리 수의 값으로 구성된다. 공통 의상 및 제1 특별 의상 그룹으로 분류되는 의상의 의상 ID에는, 모두 「0」인 머리 검색 정보가 연동되어 있다. 또한, 제1 특별 의상 그룹 이외의 그룹으로 분류되는 의상의 의상 ID에는, 각각, 그룹마다 설정된 값의 머리 검색 정보가 연동되어 있다.

[0140] 또한, 개별 의상의 일부의 의상 ID(여기에서는 1104)에는, 「2」인 꼬리 검색 정보가 연동되어 있으며, 그 밖의 의상 ID에는, 모두 「0」인 꼬리 검색 정보가 연동되어 있다.

[0141] 도 13은, 머리 ID를 설명하는 도면이다. 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 머리 화상 특정 테이블이 기억되어 있다. 머리 화상 특정 테이블은, 게임 화면에 표시되는 머리 화상을 특정하기 위한 테이블이다. 머리 화상 특정 테이블에는, 머리 ID마다, 하나의 머리 화상이 연동되어 있다. 여기서, 머리 ID는, 개별 의상의 의상 ID와 동일 수가 설치되어 있다. 또한, 머리 ID는, 세 자리 수의 게임 매체 ID에, 머리 검색 정보를 추가한 네 자리 수의 값으로 구성된다. 머리 ID에는, 상위 세 자리 수의 게임 매체 ID에 대응하는 캐릭터의 머리 화상이 연동되어 있다.

[0142] 예를 들면, 8010인 머리 ID에는, 게임 매체 ID가 801인 캐릭터의 디폴트의 머리 화상이 연동되어 있다. 또한, 예를 들면, 8060인 머리 ID에는, 게임 매체 ID가 806인 캐릭터의 디폴트의 머리 화상이 연동되어 있다. 이와 같이, 말미가 「0」인 머리 ID에는, 대상 캐릭터의 디폴트의 머리 화상이 연동되어 있다.

[0143] 또한, 예를 들면, 8011인 머리 ID에는, 게임 매체 ID가 801인 캐릭터로서, 여름 전용의 머리 화상이 연동되어 있다. 또한, 예를 들면, 8032인 머리 ID에는, 게임 매체 ID가 803인 캐릭터로서, 겨울 전용의 머리 화상이 연동되어 있다. 이와 같이, 말미가 「0」 이외의 머리 ID에는, 개별 의상에 대응한 대상 캐릭터의 머리 화상이 연동

되어 있다.

- [0144] 플레이어에 의하여 의상이 설정되면, 의상을 설정한 게임 매체 ID에 연동시켜 의상 ID가 설정된다. 의상 ID가 설정되면, 그 의상 ID에 연동된 게임 매체 ID와 머리 검색 정보 또는 머리 ID가 특정된다. 이와 같이 하여, 머리 ID가 특정되면, 머리 화상 특정 테이블을 참조하여, 특정된 머리 ID에 연동된 머리 화상이 읽어내어져, 캐릭터의 표시가 행해진다.
- [0145] 도 13에 나타내는 머리 화상 특정 테이블에 의하면, 공통 의상 및 제1 특별 의상이 설정된 경우에는, 디폴트의 머리 화상이 사용된다. 한편, 말미의 한 자리 수의 값이, 제1 특별 의상 그룹 이외의 개별 의상의 그룹을 나타내는 「0」 이외의 값의 머리 ID에는, 각각 대상 캐릭터의 전용의 머리 화상이 연동되어 있다. 따라서, 의상이, 제2 특별 의상, 제3 특별 의상, 또는 사복으로 설정된 경우, 이들 의상에 맞춘 전용의 머리 화상이 특정된다.
- [0146] 구체적으로는, 제1 특별 의상 이외의 개별 의상이 설정된 경우에는, 디폴트 이외의, 개별 의상에 맞추어 준비된 전용의 머리 화상이 사용된다. 전용의 머리 화상은, 예를 들면, 캐릭터의 얼굴 표정 또는 머리 모양, 머리 장식 등의 머리 장식품이, 디폴트의 머리 화상과 상이하게 되어 있다.
- [0147] 도 14는, 꼬리 ID를 설명하는 도면이다. 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 꼬리 화상 특정 테이블이 기억되어 있다. 꼬리 화상 특정 테이블은, 게임 화면에 표시되는 꼬리 화상을 특정하기 위한 테이블이다. 꼬리 화상 특정 테이블에는, 꼬리 ID마다, 하나의 꼬리 화상이 연동되어 있다. 본 실시 형태에서는, 제1 특별 의상이 선택된 경우에 특정되는 머리 ID와 동일 값의 꼬리 ID가 설치되어 있다. 또한, 여기에서는, 제3 특별 의상인 1104인 의상 ID가 선택된 경우에 특정되는 8032인 꼬리 ID가 설치되어 있다.
- [0148] 꼬리 ID는, 세 자리 수의 게임 매체 ID에, 꼬리 검색 정보를 추가한 네 자리 수의 값으로 구성된다. 꼬리 ID에는, 상위 세 자리 수의 게임 매체 ID에 대응하는 캐릭터의 디폴트의 머리 화상이 연동되어 있다.
- [0149] 예를 들면, 8010인 꼬리 ID에는, 게임 매체 ID가 801인 캐릭터의 디폴트의 꼬리 화상이 연동되어 있다. 또한, 예를 들면, 8060인 꼬리 ID에는, 게임 매체 ID가 806인 캐릭터의 디폴트의 꼬리 화상이 연동되어 있다. 이와 같이, 말미가 「0」인 꼬리 ID에는, 대상 캐릭터의 디폴트의 꼬리 화상이 연동되어 있다.
- [0150] 또한, 예를 들면, 8032인 꼬리 ID에는, 게임 매체 ID가 803인 캐릭터로서, 겨울 전용의 꼬리 화상이 연동되어 있다. 이와 같이, 말미가 「0」 이외인 꼬리 ID에는, 개별 의상에 대응한 대상 캐릭터의 꼬리 화상이 연동되어 있다.
- [0151] 의상 ID가 설정되면, 그 의상 ID에 연동된 게임 매체 ID와 꼬리 검색 정보로부터 꼬리 ID가 특정된다. 이와 같이 하여 꼬리 ID가 특정되면, 꼬리 화상 특정 테이블을 참조하여, 특정된 꼬리 ID에 연동된 꼬리 화상이 읽어내어져 캐릭터의 표시가 행해진다.
- [0152] 도 14에 나타내는 꼬리 화상 특정 테이블에 의하면, 게임 매체 ID가 803인 캐릭터에 제3 특별 의상을 설정한 경우에 한하여, 전용의 꼬리 화상이 특정된다. 한편, 그 밖의 의상이 설정된 경우에는, 디폴트의 꼬리 화상이 사용된다. 전용의 꼬리 화상은, 예를 들면, 캐릭터의 꼬리의 형상, 꼬리에 붙여지는 장식품이, 디폴트의 꼬리 화상과 상이하게 되어 있다. 머리 또는 꼬리의 화상을 나눔으로써, 원칙 디폴트 「0」으로 하고, 필요한 경우에만 화상을 취출할 수 있으므로, 효율적으로 처리를 할 수 있다. 또한, 각각의 의상과, 머리 또는 꼬리를 나누는 구성으로 하였으나, 전체를 포함한 화상 또는 3D 모델로 해도 된다.
- [0153] 이상과 같이, 본 실시 형태에서는, 캐릭터에 설정된 의상에 맞추어, 캐릭터의 머리 화상 및 꼬리 화상이 특정된다. 또한, 상세한 설명은 생략하겠으나, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 의상 화상 특정 테이블이 설치되어 있다. 의상 화상 특정 테이블에는, 의상 ID마다 의상 화상이 연동되어 있다. 의상 ID가 설정되면, 의상 화상 특정 테이블을 참조하여, 설정된 의상 ID에 연동된 의상 화상이 특정된다. 이와 같이 하여 특정된 의상 화상, 머리 화상, 꼬리 화상을 합성함으로써, 이미지 화상(126, 130), 및 라이브 영상으로 표시되는 캐릭터 화상이 생성된다.
- [0154] 여기에서, 상기한 바와 같이, 플레이어는, 라이브 준비 화면(120)에 있어서, 포지션의 번호마다, 캐릭터와, 캐릭터에 착용시키는 의상을 설정할 수 있다. 이 때, 플레이어는, 포지션의 번호마다, 개별적으로, 캐릭터 및 의상을 설정할 수 있다. 한편, 다수의 포지션에 대하여, 캐릭터 및 의상을 설정하는 작업은 매우 번잡하므로, 의상에 대해서는, 상기한 바와 같이, 일괄 설정 기능이 설치되어 있다. 이하에, 일괄 설정 기능이 사용된 경우에, 의상 ID가 특정되는 처리의 흐름에 대하여 설명한다.
- [0155] 도 15는, 일괄 설정 기능으로 공통 의상이 설정된 경우를 설명하는 도면이다. 예를 들면, 도 15에 나타내는 바

와 같이, 선택 약곡에 9 개의 포지션이 설정되어 있다고 하자. 또한, 여기에서는, 1 번 내지 3 번의 포지션이 메인 포지션이며, 4 번 내지 9 번의 포지션이 백 포지션이라고 하자. 그리고, 사전에 설정된 약곡에 대응한 캐릭터 또는 랜덤으로 선택된 캐릭터가 각각의 포지션에 배치되어도 되지만, 여기에서는, N 번(N은, 1 내지 9의 정수)의 포지션에, 게임 매체 ID가 「80N(N은, 1 내지 9의 정수)」인 캐릭터가 설정되어 있다고 하자.

[0156] 상기의 상태에서, 어느 한 캐릭터, 즉, 어느 한 포지션의 번호가 선택되고, 의상 선택 다이얼로그(160)에 있어서, 의상 ID가 1004인 단체 의상이 선택되었다고 하자. 그리고, 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 선택된 상태에서, 선택 버튼(160a)이 탭되면, 모든 포지션의 번호에 대하여, 1004인 의상 ID가 설정된다. 또한, 의상 ID가 설정되면, 상기와 같이 하여 특정된 머리 ID 및 꼬리 ID가, 모든 포지션의 번호에 대하여 설정된다.

[0157] 이와 같이 하여 설정된 의상 ID, 머리 ID, 꼬리 ID에 기초하여, 포지션의 번호에 대응하는 캐릭터의 화상이 생성된다. 이에 의하여, 도 15에 나타내는 예에서는, 9 개의 캐릭터 전체에, 단체 의상이 일괄적으로 착용된다.

[0158] 또한, 예를 들면, 1 번의 포지션이 선택되어 있고, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 선택된 상태에서, 선택 버튼(160a)이 탭되었다고 하자. 이 경우에는, 1 번 내지 3 번의 포지션의 번호에 대하여, 1004인 의상 ID가 설정되고, 게임 매체 ID에 대응하는 머리 ID 및 꼬리 ID가 설정된다. 이 때, 4 번 내지 9 번의 포지션의 번호에 대하여, 의상 ID, 머리 ID, 꼬리 ID의 갱신은 행해지지 않는다.

[0159] 마찬가지로, 예를 들면, 9 번의 포지션이 선택되어 있고, 일부 캐릭터 선택 토글(164a)이 선택된 상태에서, 선택 버튼(160a)이 탭되었다고 하자. 이 경우에는, 4 번 내지 9 번의 포지션의 번호에 대하여, 1004인 의상 ID가 설정되고, 게임 매체 ID에 대응하는 머리 ID 및 꼬리 ID가 설정된다. 이 때, 1 번 내지 3 번의 포지션의 번호에 대하여, 의상 ID, 머리 ID, 꼬리 ID의 갱신은 행해지지 않는다.

[0160] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 복수의 캐릭터에 대하여, 공통 의상을 일괄적으로 설정할 수 있어, 조작성 및 효율성을 향상시킬 수 있다. 또한, 공통 의상의 일괄 설정의 범위를, 일부의 포지션으로 한정할 수 있으므로, 착용시킬 배리어이션이 증가되어, 한층 더 조작성 및 효율성이 향상된다. 단, 공통 의상이 일괄 설정된 경우, 일괄 설정의 범위에 포함되는 모든 캐릭터의 의상이 동일해진다. 이에, 본 실시 형태에서는, 캐릭터 고유의 의상인 개별 의상 중, 제1 특별 의상에 대해서도, 의상의 일괄 설정 기능의 대상으로 한다.

[0161] 도 16은, 일괄 설정 기능으로 개별 의상이 설정된 경우를 설명하는 도면이다. 도 16에 나타내는 예에서는, 선택 약곡, 및 각 포지션의 번호로 설정되어 있는 캐릭터가, 도 15에 나타내는 예와 동일하다. 그리고, 예를 들면, 1 번의 포지션이 선택되어 있고, 의상 선택 다이얼로그(160)에 있어서, 의상 ID가 1005인 제1 특별 의상이 선택되었다고 하자. 그리고, 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 선택된 상태에서, 선택 버튼(160a)이 탭되었다고 하자.

[0162] 이 경우, 각 포지션의 번호마다 이하의 처리가 행해진다. 구체적으로는, 처리의 대상이 되는 포지션의 번호로 설정되어 있는 게임 매체 ID의 연동된 소지 육성 게임 매체가 추출된다. 그리고, 추출된 소지 육성 게임 매체의 레벨이 소정 레벨 이상인지, 즉, 착용 조건이 충족되어 있는지가 판정된다. 또한, 다른 예로서, 착용 조건을 매번 판정하지 않고, 도 11 또는 도 12 중에, 착용 조건이 충족되어 있지 않은 경우에는 「0」, 이미 충족시킨 경우(바꾸어 말하면, 특별 의상이 해방되어 있어 플레이어가 소지하고 있는 상태)는 「1」이라고 하는 특별 의상 해방 상태의 킬럼을 추가함으로써, 별도의 정보 테이블을 참조하지 않고 판정할 수 있다.

[0163] 착용 조건이 충족되어 있는 경우, 정보 테이블(도 12)을 참조하여, 처리의 대상이 되는 포지션의 번호로 설정되어 있는 게임 매체 ID가 연동되며, 또한, 제1 특별 의상 식별 정보가 「1」인 의상 ID가 설정된다. 예를 들면, 처리의 대상이 되는 포지션의 번호가 「2」인 경우, 802인 게임 매체 ID가 연동된 소지 육성 게임 매체가, 착용 조건을 충족시킬지가 판정된다. 그리고, 착용 조건을 충족시키는 경우, 정보 테이블에 기초하여 특정된 1006인 의상 ID가 설정된다.

[0164] 한편, 착용 조건이 충족되지 않은 경우, 소정의 의상 ID가 설정된다. 도 16에 나타내는 예에서는, 7 번 및 9 번의 캐릭터가, 착용 조건을 충족시키고 있지 않다. 여기에서는, 착용 조건을 충족시키고 있지 않은 캐릭터에 대하여, 공통 의상인, 의상 ID가 1004인 단체 의상이 설정되어 있다. 또한, 착용 조건을 충족시키지 않는 캐릭터에 대해서는, 착용 가능한 의상이 랜덤으로 설정되어도 되고, 어느 의상도 설정하지 않은 미설정 상태로 해도 된다. 또한, 예를 들면, 착용 가능한 다른 개별 의상이 있는 경우에는, 어느 한 개별 의상이 설정되고, 착용 가능한 다른 개별 의상이 없는 경우에는, 어느 한 공통 의상이 설정되어도 된다.

[0165] 또한, 제1 특별 의상을 일괄 설정하는 경우에도, 공통 의상을 일괄 설정하는 경우와 마찬가지로, 적용 범위를 메인 포지션 또는 백 포지션으로 한정 가능하다. 이 경우, 설정된 범위의 포지션의 번호에 대해서만 상기의 처리가 행해진다. 또한, 여기에서는, 개별 의상 중, 제1 특별 의상에 대해서만 일괄 설정이 가능하게 하였으나,

다른 개별 의상에 대해서도 일괄 설정이 가능하게 해도 된다.

- [0166] 도 16에 나타내는 바와 같이, 제1 특별 의상이 일괄 설정되면, 각 포지션의 번호에 다른 의상 ID가 설정된다. 의상 화상은, 설정된 의상 ID에 기초하여 특정되는 것으로부터, 복수의 캐릭터에 대하여, 외형이 서로 상이한 개별 의상이 일괄적으로 착용되게 된다. 이와 같이, 본 실시 형태에 의하면, 복수의 캐릭터에 대하여, 외형이 상이한 개별 의상을 일괄적으로 설정할 수 있으므로, 조작성을 향상시키면서도, 다양한 연출이 실행 가능해져, 게임의 흥취가 향상된다.
- [0167] (플레이어 단말(1)에 있어서의 기능적 구성 및 제어 처리)
- [0168] 이어서, 상기의 게임을 실행하기 위한 플레이어 단말(1)에 있어서의 기능적 구성, 및 제어 처리에 대하여 설명한다. 또한, 이하에서는, 주로, 라이브 연출에 따른 기능적 구성 및 제어 처리 중, 특히, 일괄 설정 기능에 관한 것에 대하여 상술하겠으며, 그 밖의 구성 및 제어 처리에 대해서는 설명을 생략한다.
- [0169] 도 17은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 메모리(12)의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다. 메모리(12)에는, 프로그램 기억 영역(12a), 및 데이터 기억 영역(12b)이 설치되어 있다. CPU(10)는, 어플리케이션이 기동되면, 단말측 제어용 프로그램(모듈)을 프로그램 기억 영역(12a)에 기억한다.
- [0170] 단말측 제어용 프로그램에는, 추첨 게임 실행 프로그램(300), 강화 프로그램(302), 게임 실행 프로그램(304), 라이브 연출 준비 처리 프로그램(306), 라이브 연출 실행 프로그램(308)이 포함된다. 또한, 상기의 각 프로그램은 일레이며, 프로그램 기억 영역(12a)에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.
- [0171] 데이터 기억 영역(12b)에는, 데이터를 기억하는 기억부로서, 소지 정보 기억부(330), 설정 정보 기억부(332)가 설치되어 있다. 소지 정보 기억부(330)에는, 소지 육성 게임 매체 및 소지 캐릭터를 나타내는 정보가 기억된다. 또한, 소지 정보 기억부(330)에는, 육성 게임 매체의 소지함, 소지하지 않음을 나타내는 정보, 육성 게임 매체의 레벨을 나타내는 정보, 게임 매체(캐릭터)의 친애도를 나타내는 정보가 기억된다. 설정 정보 기억부(332)에는, 라이브 연출에 등장하는 캐릭터 및 의상에 관한 정보가 기억된다. 또한, 상기의 각 기억부는 일레이며, 데이터 기억 영역(12b)에는, 그 밖에도 다수의 기억부가 설치되어 있다. 또한, 기억부에는 다수의 테이블이 설치되어 있다.
- [0172] CPU(10)는, 프로그램 기억 영역(12a)에 기억된 각 프로그램을 동작시켜, 데이터 기억 영역(12b)의 각 기억부의 데이터를 갱신한다. 그리고, CPU(10)는, 프로그램 기억 영역(12a)에 기억된 각 프로그램을 동작시킴으로써, 플레이어 단말(1)(컴퓨터)을, 단말측 제어부(1A)로서 기능시킨다. 단말측 제어부(1A)는, 추첨 게임 실행부(300a), 강화 실행부(302a), 게임 실행부(304a), 라이브 연출 준비 처리부(306a), 라이브 연출 실행부(308a)를 포함한다.
- [0173] 구체적으로는, CPU(10)는, 추첨 게임 실행 프로그램(300)을 동작시켜, 컴퓨터를 추첨 게임 실행부(300a)로서 기능시킨다. 마찬가지로, CPU(10)는, 강화 프로그램(302), 게임 실행 프로그램(304), 라이브 연출 준비 처리 프로그램(306), 라이브 연출 실행 프로그램(308)을 동작시키고, 각각 강화 실행부(302a), 게임 실행부(304a), 라이브 연출 준비 처리부(306a), 라이브 연출 실행부(308a)로서 기능시킨다.
- [0174] 추첨 게임 실행부(300a)는, 추첨 화면의 표시 중에, 추첨의 실행을 요구하는 추첨 요구 조작이 입력되면, 추첨 요구 처리를 실행한다. 추첨 요구 처리에서는, 추첨 요구 정보가 서버(1000)로 송신된다. 서버(1000)는, 추첨 요구 정보를 수신하면, 육성 게임 매체를 추첨에 의하여 결정하는 추첨 처리를 실행한다.
- [0175] 이 추첨 처리로 결정된 육성 게임 매체는, 플레이어 ID에 연동되어 서버(1000)의 기억부(1018)에 기억된다. 플레이어가 소지하지 않음의 육성 게임 매체가 결정된 경우, 서버(1000)에서, 해당 육성 게임 매체의 소지 정보가 「소지」로 갱신된다. 또한, 서버(1000)는, 추첨 결과를 나타내는 추첨 결과 정보를, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.
- [0176] 추첨 결과 정보를 수신하면, 추첨 게임 실행부(300a)는, 추첨 결과를 터치 패널(26)에 표시한다. 또한, 추첨 게임 실행부(300a)는, 기억부(18)에, 획득한 육성 게임 매체에 따른 정보를 기억한다. 여기에서는, 추첨 게임 실행부(300a)는, 소지 정보 기억부(330)에서, 새롭게 획득한 육성 게임 매체의 소지 정보를 갱신한다.
- [0177] 강화 실행부(302a)는, 강화 화면에서 육성 게임 매체를 강화하는 강화 조작이 입력되면, 강화 요구 처리를 실행한다. 강화 요구 처리에서는, 강화 요구 정보가 서버(1000)로 송신된다. 서버(1000)는, 강화 요구 정보를 수신하면, 아이템 또는 게임 내통화를 소비하여, 플레이어가 선택한 육성 게임 매체의 레벨을 상승시키는 강화 처리를 실행한다. 여기에서는, 서버(1000)에서, 플레이어가 선택한 육성 게임 매체와 동일 중별의 육성 게임 매체로

서, 현재 소지하고 있는 육성 게임 매체보다 레벨이 높은 육성 게임 매체의 소지 정보가 「소지」로 갱신된다. 또한, 서버(1000)는, 강화 처리의 결과를 나타내는 강화 정보를, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.

- [0178] 강화 정보를 수신하면, 강화 실행부(302a)는, 강화 결과를 터치 패널(26)에 표시한다. 또한, 강화 실행부(302a)는, 소지 정보 기억부(330)에서, 서버(1000)와 마찬가지로 소지 정보를 갱신한다. 이에 의하여, 플레이어가 선택한 육성 게임 매체의 레벨이 갱신되게 된다.
- [0179] 게임 실행부(304a)는, 레이스 게임 선택 화면에서, 레이스 게임을 개시시키는 레이스 개시 조작이 입력되면, 선택 정보 송신 처리를 실행한다. 이 선택 정보 송신 처리에서는, 선택된 레이스의 종별 등, 레이스 게임의 실행에 필요한 선택 정보가 송신된다. 서버(1000)는, 선택 정보를 수신하면, 연산 처리에 의하여 레이스 결과를 도출하는 등, 레이스 게임 처리를 실행한다.
- [0180] 또한, 레이스 게임에는, 플레이어가 선택한 육성 캐릭터가 출주한다. 레이스 게임이 실행되면, 출주한 육성 캐릭터에 연동된 캐릭터의 친애도가 상승한다. 여기에서는, 육성 캐릭터에 연동된 게임 매체 ID에 연동되는 친애도가 갱신된다. 또한, 서버(1000)는, 레이스 결과를 나타내는 레이스 결과 정보, 및 캐릭터의 친애도에 따른 정보를, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.
- [0181] 레이스 결과 정보 등을 수신하면, 게임 실행부(304a)는, 수신한 레이스 결과 정보에 기초하여, 레이스 표시 처리를 실행한다. 여기에서는, 게임 실행부(304a)는, 레이스 결과 정보에 기초하여, 레이스 실행 화상을 생성하여 표시한다. 또한, 서버(1000)에 있어서, 게임 매체 ID에 연동되는 친애도가 갱신된 경우에는, 플레이어 단말(1)의 소지 정보 기억부(330)에서도, 게임 매체 ID에 연동되는 친애도가 마찬가지로 갱신된다.
- [0182] 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 홈 화면(100)에서 라이브 선택 버튼(106)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리를 실행한다. 이하에, 라이브 연출 준비 처리부(306a)가 수행하는 처리의 일례에 대하여 상술한다.
- [0183] 도 18은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 라이브 연출 준비 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다. 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 악곡 선택 처리(P10)를 실행한다. 라이브 악곡 선택 처리에 있어서, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 악곡 선택 화면(110)을 표시한다. 라이브 악곡 선택 화면(110)의 표시 중에, 악곡 전환 조작(예를 들면, 라이브 악곡 선택 화면(110)에서의 좌우 방향의 스와이프 · 플릭 조작)이 입력되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 악곡 선택 화면(110)에 표시되는 자켓 화상(112)을 전환한다. 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 자켓 화상(112a)에 대응하는 악곡을 선택 악곡으로서 기억한다.
- [0184] 또한, 라이브 악곡 선택 화면(110)의 표시 중에, 라이브 준비 버튼(116)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 선택 악곡으로서 기억된 악곡의 악곡 정보를 읽어낸다. 상세한 설명은 생략하겠으나, 데이터 기억 영역(12b)에는, 악곡마다, 악곡 정보가 기억되어 있다. 악곡 정보에는, 포지션의 번호, 각 번호로 설정되는 포지션의 분류(메인 포지션인지 백 포지션인지), 각 번호에 최초로 설정되는 게임 매체 ID 및 의상 ID의 초기 설정 정보, 라이브 준비 화면(120)의 화상 데이터 등이 포함된다.
- [0185] 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 읽어낸 악곡 정보에 기초하여, 설정 정보 기억부(332)에, 캐릭터 설정 정보로서 초기 설정 정보를 설정한다. 또한, 설정 정보 기억부(332)에 기억되는 캐릭터 설정 정보는, 포지션의 번호마다, 게임 매체 ID, 의상 ID, 머리 ID, 꼬리 ID 등이 연동된 정보이다. 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)에 설정된 캐릭터 설정 정보, 즉, 초기 설정 정보에 기초하여, 라이브 준비 화면(120)을 표시한다.
- [0186] 상기와 같이 하여 라이브 준비 화면(120)이 표시되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 준비 화면 표시 중 처리를 실행한다.
- [0187] 도 19는, 플레이어 단말(1)에 있어서의 라이브 준비 화면 표시 중 처리의 일례를 설명하는 플로우차트이다. 라이브 준비 화면(120)에서 선택 조작부(메인 포지션 선택 조작부(122a) 또는 백 포지션 선택 조작부(122b))가 조작되면(P11-1의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 선택 조작부에 기초하여, 메인 설정 화면(120a) 또는 백 설정 화면(120b)을 표시한다(P11-2).
- [0188] 또한, 라이브 준비 화면(120)에서 캐릭터 아이콘(128)이 조작되면(P11-3의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 캐릭터 아이콘(128)에 연동되는 포지션의 번호를 기억하고, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)를 표시한다(P11-4). 여기에서는, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 소지 캐릭터의 게임 매체 ID를 취득한다. 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 취득한 게임 매체 ID에 대응하는 캐릭터 아이콘(128)을 캐릭터 선택 다이얼로그(150)에 표시한다.

- [0189] 캐릭터 선택 다이얼로그(150)가 표시되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 캐릭터 선택 처리를 실행한다(P11-5). 이 캐릭터 선택 처리는, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 표시 중에 실행된다. 여기에서는, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 캐릭터 아이콘(128)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 캐릭터 아이콘(128)에 대응하는 게임 매체 ID를, 가선택 상태의 게임 매체 ID로서 기억한다.
- [0190] 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 지정 없음 버튼(128a)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 모브(Mob) 캐릭터를 결정하고, 결정한 모브 캐릭터 전용의 게임 매체 ID를, 가선택 상태의 게임 매체 ID로서 기억한다. 또한, 이 경우, 모브 캐릭터가 랜덤으로 결정되는 것으로 하겠으나, 플레이어가 소지하는 소지 캐릭터 중에서, 어느 한 캐릭터가 결정되어도 된다. 또한, 지정 없음 버튼(128a)은 필수는 아니다.
- [0191] 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 캔슬 버튼(150a)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)를 비표시로 한다. 이에 의하여, 라이브 준비 화면(120)이 표시된다.
- [0192] 또한, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)의 선택 버튼(150b)이 조작되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 가선택 상태의 게임 매체 ID를, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보 중, P11-4에서 기억한 포지션의 번호에 연동시켜 기억한다. 이 경우, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 캐릭터 선택 다이얼로그(150)를 비표시로 하고, 라이브 준비 화면(120)을 표시한다. 이 때, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 변경된 게임 매체 ID에 대응하는 캐릭터 아이콘(128) 및 이미지 화상(126, 130)을 라이브 준비 화면(120)에 표시한다.
- [0193] 라이브 준비 화면(120)의 의상 아이콘(132)이 조작되면(P11-6의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 의상 아이콘(132)에 연동되는 포지션의 번호를 기억하고, 의상 선택 다이얼로그(160)를 표시한다(P11-7). 여기에서는, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)에 기억된 캐릭터 설정 정보에 기초하여, 조작된 의상 아이콘(132)에 연동되는 포지션의 번호로 설정되어 있는 게임 매체 ID를 취득한다. 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 취득한 게임 매체 ID로 설정 가능한 의상 ID, 환언하면, 착용 조건을 충족시키는 의상 ID를 추출한다. 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 추출한 의상 ID에 대응하는 의상 아이콘(132)을 의상 선택 다이얼로그(160)에 일람 표시한다.
- [0194] 의상 선택 다이얼로그(160)가 표시되면, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 의상 선택 처리(P100)를 실행한다. 의상 선택 처리는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 표시 중인 처리이며, 플레이어에게 의상을 선택 가능하게 하는 처리이다.
- [0195] 도 20은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 의상 선택 처리(P100)의 일례를 설명하는 플로우차트이다. 의상 선택 다이얼로그(160)의 의상 아이콘(132)이 조작되면(P100-1의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 의상 아이콘(132)에 대응하는 의상 ID를, 가선택 상태의 의상 ID로서 기억한다(P100-2).
- [0196] 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 가선택 상태의 의상 ID가, 일괄 설정 기능의 대상이면, 의상 선택 다이얼로그(160)에 제2 표시 영역(162)을 표시하고, 일괄 설정 기능의 대상이 아니면, 제2 표시 영역(162)을 비표시로 한다(P100-3). 또한, 가선택 상태의 의상 ID가 일괄 설정 기능의 대상인 경우, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 제2 표시 영역(162)의 체크 박스(162a) 근방에, 의상 중별마다의 메시지를 표시한다. 즉, 여기에서는, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 의상 선택 다이얼로그(160)에 있어서, 선택된 의상 아이콘(132)에 의하여, 제2 표시 영역(162)의 표시를 변화시킨다.
- [0197] 의상 선택 다이얼로그(160)의 제2 표시 영역(162), 즉, 체크 박스(162a), 일부 캐릭터 선택 토글(164a), 전체 캐릭터 선택 토글(164b)이 조작되면(P100-4의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 일괄 설정 기능의 적용 범위를 나타내는 적용 범위 정보를 갱신한다(P100-5). 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 조작된 제2 표시 영역(162)에 기초하여, 제2 표시 영역(162)의 표시를 전환한다(P100-6). 여기에서는, 예를 들면, 체크 박스(162a), 일부 캐릭터 선택 토글(164a), 전체 캐릭터 선택 토글(164b)의 표시 태양이 갱신된다.
- [0198] 의상 선택 다이얼로그(160)의 캔슬 버튼(160b)이 조작되면(P100-7의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 가선택 상태 중인 의상 ID 또는 적용 범위 정보를 파기한다(P100-8). 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 의상 선택 다이얼로그(160)를 비표시로 한다(P100-3). 의상 선택 다이얼로그(160)의 비표시에 수반하여, 라이브 준비 화면(120)이 표시된다.
- [0199] 의상 선택 다이얼로그(160)의 선택 버튼(160a)이 조작되면(P100-9의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 의상 설정 처리(P110)를 실행한다.
- [0200] 도 21은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 의상 설정 처리(P110)의 일례를 설명하는 플로우차트이다. 라이브 연출

준비 처리부(306a)는, P100-5에서 설정되는 적용 범위 정보에 기초하여, 일괄 설정 기능이 유효한지를 판정한다(P110-1). 일괄 설정 기능이 유효하지 않으면(P110-1의 NO), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, P11-7에서 기억된 포지션의 번호에 연동시켜, 가선택 상태 중인 의상 ID를 기억한다(P110-2).

[0201] 또한, 일괄 설정 기능이 유효하면(P110-1의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 적용 범위 정보에 기초하여, 일괄 설정 기능의 적용 범위의 모든 포지션의 번호를 추출한다(P110-3). 그리고, 가선택 상태 중인 의상 ID가, 공통 의상의 의상 ID인 경우(P110-4의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, P110-3에서 추출한 모든 번호에 연동시켜, 가선택 상태 중인 의상 ID를 기억한다(P110-5).

[0202] 또한, 일괄 설정 기능이 유효하고(P110-1의 YES), 가선택 상태 중인 의상 ID가, 공통 의상의 의상 ID가 아닌 경우(P110-4의 NO), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P110-3에서 추출한 번호 중, 어느 하나를 처리 대상의 번호로서 세트한다(P110-6). 또한, 이 플로우차트에 있어서, P110-4에서 NO라고 판정되는 경우라고 하는 것은, 가선택 상태의 의상 ID가, 제1 특별 의상용의 의상 ID인 경우로 한정되지만, 다른 특별 의상을 판정해도 되고, 복수의 특별 의상을 판정해도 된다.

[0203] 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, 처리 대상의 번호에 연동된 게임 매체 ID를 추출한다(P110-7). 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P110-7에서 추출한 게임 매체 ID가 연동된 제1 특별 의상의 착용 조건의 성립 가부를 판정한다(P110-8).

[0204] 착용 조건이 성립하는 경우(P110-9의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P110-7에서 추출한 게임 매체 ID가 연동된 의상 ID 중, 제1 특별 의상 식별 정보가 「1」인 의상 ID를, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서의 처리 대상의 번호에 연동시켜 기억한다(P110-10). 한편, 착용 조건이 성립하지 않는 경우(P110-9의 NO), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서의 처리 대상의 번호에, 일괄 의상의 의상 ID를 연동시켜 기억한다(P110-11).

[0205] 그리고, P110-3에서 추출한 번호 중, P110-6 이후의 처리가 미처리된 번호가 있는 경우(P110-12의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P110-6으로부터 처리를 반복한다. P110-6에서는, 미처리된 번호가 순차적으로 세트되고, 추출된 모든 번호에 대하여, 의상 ID가 설정된다. P110-3에서 추출된 모든 번호에 대하여 의상 ID가 설정되면(P110-12의 NO), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 캐릭터 정보 설정 처리(P120)를 실행한다.

[0206] 도 22는, 플레이어 단말(1)에 있어서의 캐릭터 정보 설정 처리(P120)의 일례를 설명하는 플로우차트이다. 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P11-7에서 기억한 번호, 혹은, P110-3에서 추출한 번호 중 어느 하나를 처리 대상의 번호로서 세트한다(P120-1). 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, 처리 대상의 번호에 연동된 의상 ID를 추출한다(P120-2). 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P120-2에서 추출한 의상 ID에 연동된 머리 검색 정보를 특정한다(P120-3).

[0207] 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, 처리 대상의 번호에 연동된 게임 매체 ID를 추출한다(P120-4). 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P120-4에서 추출한 게임 매체 ID에, P120-3에서 특정한 머리 검색 정보의 값을 말미에 추가한 머리 ID를 설정한다(P120-5). 여기에서는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, 처리 대상의 번호에 머리 ID가 연동된다.

[0208] 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P120-2에서 추출한 의상 ID에 연동된 꼬리 검색 정보를 특정한다(P120-6). 또한, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P120-4에서 추출한 게임 매체 ID에, P120-6에서 특정한 꼬리 검색 정보의 값을 말미에 추가한 꼬리 ID를 설정한다(P120-7). 여기에서는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보에 있어서, 처리 대상의 번호에 꼬리 ID가 연동된다.

[0209] 그리고, P11-7에서 기억한 번호, 혹은, P110-3에서 추출한 번호 중, P120-1 이후의 처리가 미처리된 번호가 있는 경우(P120-8의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, P120-1로부터 처리를 반복한다. P120-1에서는, 미처리된 번호가 순차적으로 세트되고, 추출된 모든 번호에 대하여, 머리 ID 및 꼬리 ID가 설정된다. P11-7에서 기억한 번호, 혹은, P110-3에서 추출된 모든 번호에 대하여 머리 ID 및 꼬리 ID가 설정되면(P120-8의 NO), 캐릭터 정보 설정 처리(P120) 및 의상 설정 처리(P110)가 종료가 된다.

[0210] 도 20으로 되돌아와서, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 설정 정보 기억부(332)의 캐릭터 설정 정보를 읽어내고(P100-10), 이미지 화상(126, 130)을 생성한다(P100-11). 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 준비 화면(120)을 표시한다(P100-12). 이 때, 라이브 준비 화면(120)에는, P100-11에서 생성된 이미지 화상

(126, 130)이 표시되고, 또한, 캐릭터 설정 정보에 기초하여, 캐릭터 아이콘(128) 및 의상 아이콘(132)이 표시된다. 그리고, 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 의상 선택 다이얼로그(160)를 비표시로 한다(P100-13).

- [0211] 도 19로 되돌아와서, 라이브 준비 화면(120)의 일임 버튼(134)이 조작되면(P11-8의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 일임 설정 처리를 실행한다(P11-9). 여기에서는, 일임 설정 화면이 표시되고, 플레이어의 조작에 기초하여 캐릭터 및 의상이 자동 설정된다.
- [0212] 라이브 준비 화면(120)의 개시 버튼(136)이 조작되면(P11-10의 YES), 라이브 연출 준비 처리부(306a)는, 라이브 준비 화면(120)을 비표시로 하고, 라이브 준비 화면 표시 중 처리를 종료한다.
- [0213] 라이브 준비 화면 표시 중 처리가 종료되면, 도 18에 나타내는 바와 같이, 라이브 연출 실행부(308a)가, 설정 정보 기억부(332)에 기억되어 있는 캐릭터 설정 정보를 읽어낸다(P12). 그리고, 라이브 연출 실행부(308a)는, P12에서 읽어낸 캐릭터 설정 정보에 기초하여, 캐릭터 화상을 포함하는 라이브 영상을 생성하여, 라이브 연출을 실행한다(P13). 이에 의하여, 플레이어가 설정한 의상을 착용한 캐릭터를 포함하는 라이브 영상이 재생된다.
- [0214] 이상의 처리에 의하여, 상이한 일괄 설정 기능이 실행된다. 본 실시 형태의 일괄 설정 기능에 의하면, 복수의 캐릭터에 일괄적으로 공통 의상 및 개별 의상을 설정할 수 있다. 공통 의상이 일괄적으로 설정된 경우, 복수의 캐릭터에 동일한 의상이 착용되고, 개별 의상이 일괄적으로 설정된 경우, 복수의 캐릭터에 상이한 의상이 착용된다.
- [0215] 개별 의상의 일괄 설정 기능이 사용된 경우, 각 게임 매체 ID에 대하여, 착용 가능한지의 여부의 판정이 이루어지고, 착용 가능이라고 판정된 게임 매체 ID에 대하여, 각각 상이한 의상 ID가 연동되어 기억된다. 각 의상 ID에는, 상이한 디자인의 화상이 연동되어 있으므로, 일괄 설정의 적용 범위에 포함되는 캐릭터에 대하여, 외형이 상이한 개별 의상이 착용된다. 이와 같이, 복수의 캐릭터에 대하여, 서로 상이한 의상을 일괄적으로 설정할 수 있으므로, 조작성의 향상과, 연출의 다양화를 양립할 수 있다.
- [0216] 이상, 첨부 도면을 참조하면서, 실시 형태의 일 태양에 대하여 설명하였으나, 본 발명은 상기 실시 형태로 한정되지 않음은 말할 필요도 없다. 당업자라면, 특허 청구의 범위에 기재된 범주에 있어서, 각종 변형에 또는 수정 예를 도출할 수 있음은 분명하며, 이들에 대해서도 당연히 본 발명의 기술적 범위에 속하는 것으로 이해된다.
- [0217] 상기 실시 형태에서는, 연출의 일례로서, 캐릭터가 가창 또는 댄스를 행하는 라이브 연출에 대하여 설명하였다. 단, 상기의 기술적 사항은, 라이브 연출에 한정되지 않고, 게임 화면에 표시되는 모든 장면에서 적용 가능하다. 또한, 상기 실시 형태에서는, 게임 화면에 표시되는 오브젝트가 캐릭터이며, 플레이어가 캐릭터의 의상을 설정 가능한 경우에 대하여 설명하였다. 단, 게임 화면에 표시되는 오브젝트는 캐릭터로 한정되지 않는다. 예를 들면, 게임 화면에 표시되는 오브젝트는, 디지털 카드게임에 있어서의 카드, 혹은, 카드에 표시되는 도안이어도 된다. 또한, 게임 화면에 표시되는 오브젝트는, 각종 게임에서 게임 화면에 표시되는 카드, 아이템이어도 된다. 또한, 게임 화면에 표시되는 오브젝트는, 슈팅 게임에 있어서의 비행 물체여도 된다. 또한, 게임 화면에 표시되는 오브젝트는, 시뮬레이션 게임에서 칸에 표시되는 캐릭터, 아이템이어도 된다.
- [0218] 그리고, 플레이어가 설정 가능한 오브젝트의 외관은, 캐릭터의 의상으로 한정되지 않는다. 플레이어가 설정 가능한 오브젝트의 외관은, 예를 들면, 스포츠 게임, RPG 또는 액션 게임에서 캐릭터가 소지하는 유니폼, 무기, 방어 도구여도 된다. 또한, 예를 들면, 플레이어가, 슈팅 게임에 있어서의 비행 물체의 디자인 또는 장비를 설정 가능하게 해도 된다.
- [0219] 또한, 상기한 게임 화면은 일례에 지나지 않으며, 도면을 이용하여 설명한 게임 화면은 적절히 설계 변경 가능하다.
- [0220] 또한, 상기 실시 형태에서는, 라이브 연출에 따른 처리가, 플레이어 단말(1)에 있어서 실행되는 경우에 대하여 설명하였다. 단, 라이브 연출에 따른 처리는, 서버(1000)에 있어서 실행되어도 되고, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)와의 협동에 의하여 실행되어도 된다.
- [0221] 어쨌든, 정보 처리 프로그램은, 하나 또는 복수의 컴퓨터에 이하의 처리를 수행시키면 된다.
- [0222] (컴퓨터가 수행하는 처리)
- [0223] 게임 화면에 표시되는 오브젝트(실시 형태에서는, 일례로서 캐릭터)의 외관의 표시 종별을 선택 가능하며, 복수의 오브젝트의 외관(실시 형태에서는, 일례로서 의상)이 공통이 되는 공통 표시 종별, 또는 복수의 오브젝트에서 외관이 상이한 특별 표시 종별(실시 형태에서는, 일례로서 제1 특별 의상 그룹)을 선택 가능한 제1 표시 영

역(실시 형태에서는, 일례로서 제1 표시 영역(161)), 및 플레이어에 의하여 선택된 표시 종별의 적용 범위를 선택 가능하며, 적용 범위로서, 소정의 오브젝트, 또는 복수의 오브젝트를 선택 가능한 제2 표시 영역(실시 형태에서는, 일례로서 제2 표시 영역(162))을 포함하는 선택 화면(실시 형태에서는, 일례로서 의상 선택 다이얼로그(160))을 표시하는 처리(실시 형태에서는, 일례로서 P11-7).

- [0224] 선택 화면에서, 선택된 표시 종별에 의하여, 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 처리(실시 형태에서는, 일례로서 P100-3).
- [0225] 공통 표시 종별이 선택된 경우, 적어도 소정의 오브젝트를, 공통 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리(실시 형태에서는, 일례로서 P110-5, P100-11, P100-12).
- [0226] 특별 표시 종별이 선택되며, 또한, 적용 범위로서 복수의 오브젝트가 선택된 경우, 복수의 오브젝트의 각각에 대하여, 표시 조건이 충족되어 있는지를 판정하는 처리(실시 형태에서는, 일례로서 P110-8).
- [0227] 복수의 오브젝트 중, 표시 조건이 충족된다고 판정된 오브젝트를, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시시키는 처리(실시 형태에서는, 일례로서 P110-10, P100-11, P100-12).
- [0228] 또한, 상기 실시 형태에서는, 제1 표시 영역(161)에, 의상 아이콘(132)이 선택 가능하게 표시된다. 의상 아이콘(132)에는, 하나의 의상이 연동되어 있는 것으로부터, 플레이어는, 의상 아이콘(132)을 선택함으로써, 의상의 종류, 즉, 의상의 표시 종별을 선택 가능하다. 상기 실시 형태에서는, 의상 선택 다이얼로그(160)의 제1 표시 영역(161)에, 선택 가능한 의상 아이콘(132)이 일람 표시된다. 의상 아이콘(132)이 일람 표시됨으로써, 시인성 및 조작성이 향상되며, 선택 가능한 의상이 다수 있는 경우에도, 플레이어가 선호하는 의상을 용이하게 선택할 수 있다.
- [0229] 또한, 상기 실시 형태에서는, 선택 중인 캐릭터가 착용 가능한 의상에 대응하는 의상 아이콘(132)만이 제1 표시 영역(161)에 표시되는 것으로 하였다. 단, 착용의 가부에 상관없이, 모든 의상에 대응하는 의상 아이콘(132)이 제1 표시 영역(161)에 표시되어도 된다. 이 경우, 예를 들면, 선택 중인 캐릭터가 착용 가능한 의상과, 착용 불가능한 의상이 식별 표시되면 된다. 또한, 이 경우에 있어서, 선택 중인 캐릭터가 착용 불가능한 의상이 선택되었다고 해도, 일괄 설정 기능을 사용하여, 선택된 의상이 다른 캐릭터에 설정되어도 된다.
- [0230] 또한, 각 의상의 표시 종별은, 공통 표시 종별 및 개별 표시 종별로 대별된다. 따라서, 의상 아이콘(132)의 선택에 의하여, 플레이어는, 캐릭터의 의상의 표시 종별을, 공통 표시 종별로 할지, 개별 표시 종별로 할지를 선택하고 있다고도 할 수 있다. 또한, 예를 들면, 제1 표시 영역(161)에 있어서, 공통 표시 종별 및 개별 표시 종별(특별 표시 종별) 중 어느 하나를 플레이어에게 선택 가능하게 해도 된다. 이 경우, 의상 선택 다이얼로그(160)의 다른 표시 영역, 혹은, 의상 선택 다이얼로그(160)와는 별도의 다이얼로그에 있어서, 선택된 표시 종별에 대응하는 의상(외관)을 선택 가능하게 할 수 있다.
- [0231] 또한, 선택 화면에서 선택된 표시 종별에 의하여, 제2 표시 영역의 표시를 변화시키는 경우의 일례로서, 상기 실시 형태에서는, 제2 표시 영역(162)에 표시되는 메시지의 유무, 내용이 변화하는 경우에 대하여 설명하였다. 단, 제2 표시 영역의 표시의 변화의 태양으로서, 예를 들면, 표시 색이 변화해도 되고, 조작 입력의 유효, 무효가 식별 가능한 태양으로 변화해도 된다.
- [0232] 또한, 상기 실시 형태에서는, 공통 의상이 선택되며, 또한 적용 범위로서, 복수의 캐릭터가 선택되지 않은 경우, 미리 플레이어가 선택한 캐릭터에만 공통 의상이 설정된다. 한편, 공통 의상이 선택되며, 또한 적용 범위로서, 복수의 캐릭터가 선택된 경우, 복수의 캐릭터에 공통 의상이 설정된다. 이와 같이, 공통 의상이 선택된 경우에는, 적어도 하나 또는 복수의 소정의 캐릭터에 공통 의상이 설정되면 된다.
- [0233] 또한, 상기 실시 형태에서는, 플레이어가 의상을 설정 변경하면, 설정 변경 후의 의상을 착용한 캐릭터가, 라이브 준비 화면(120)에 표시된다. 따라서, 플레이어는, 라이브 연출 전에, 각 캐릭터의 의상을 확인할 수 있고, 라이브 연출을 이미지대로 실행할 수 있다.
- [0234] 또한, 오브젝트에는, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트(실시 형태에서는, 일례로서 착용 조건을 충족시키는 캐릭터)와, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트(실시 형태에서는, 일례로서 착용 조건을 충족시키지 않는 캐릭터)가 포함되어도 된다. 또한, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 가능한 오브젝트, 및 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트를 식별하기 위한 식별 정보(실시 형태에서는, 일례로서 육성 게임 매체에 연동되는 레벨, 소지 정보, 게임 매체 ID에 연동되는 친애도)가 설치되어도 된다. 그리고, 특별 표시 종별에 대응하는 외관으로 표시 불가능한 오브젝트가 소정 조건

을 충족시킨 경우, 오브젝트를 특별 표시 중별에 대응하는 외관으로 표시 가능하게 하는 처리(실시 형태에서는, 일레로서 추천 게임 실행부(300a), 강화 실행부(302a), 게임 실행부(304a)에 의한 소지 정보 기억부(330)의 정보를 갱신하는 처리)가 실행되어도 된다.

[0235] 또한, 게임 화면은, 제1 포지션(실시 형태에서는, 일레로서 메인 포지션) 및 제2 포지션(실시 형태에서는, 일레로서 백 포지션)의 각각에 배치된 오브젝트가 표시되는 게임 화면을 포함해도 된다. 그리고, 제1 포지션 또는 제2 포지션에 배치된 오브젝트를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리(실시 형태에서는, 일레로서 P10)가 실행되어도 된다. 그리고, 제1 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 제2 표시 영역에 있어서, 적용 범위를, 제1 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 해도 된다. 또한, 제2 포지션에 배치된 오브젝트가 선택된 경우, 제2 표시 영역에 있어서, 적용 범위를, 제2 포지션에 배치되는 모든 오브젝트로 할지, 게임 화면에 표시되는 모든 오브젝트로 할지를 선택 가능하게 해도 된다.

[0236] 즉, 상기 실시 형태에서는, 캐릭터가 배치되는 포지션이, 두 종류의 포지션으로 대별된다. 이에 의하여, 동일한 캐릭터를 라이브 연출에 등장시켰다고 해도, 각 캐릭터의 배치를 다르게 함으로써, 연출을 다양화시킬 수 있다. 또한, 각 캐릭터의 배치 또는 의상의 설정을 용이한 조작으로 실현 가능해진다. 단, 포지션은 한 종류만 설치되어도 된다. 또한, 예를 들면, 공통 의상 또는 개별 의상을 일괄 설정하는 대상의 캐릭터의 범위는, 모든 캐릭터뿐이어도 된다. 혹은, 메인 포지션 및 백 포지션의 어느 한 캐릭터만이, 일괄 설정의 대상이 되어도 된다.

[0237] 또한, 상기 실시 형태에 있어서, 게임을 실현하기 위한 정보 처리 프로그램은, 컴퓨터가 판독 가능한 비일시적 기억 매체에 저장되어도 된다. 또한, 상기 실시 형태는, 각 기능 및 플로우차트에 나타내는 단계를 실현하는 정보 처리 방법으로 해도 된다.

부호의 설명

[0238] 1 : 플레이어 단말

160 : 의상 선택 다이얼로그

161 : 제1 표시 영역

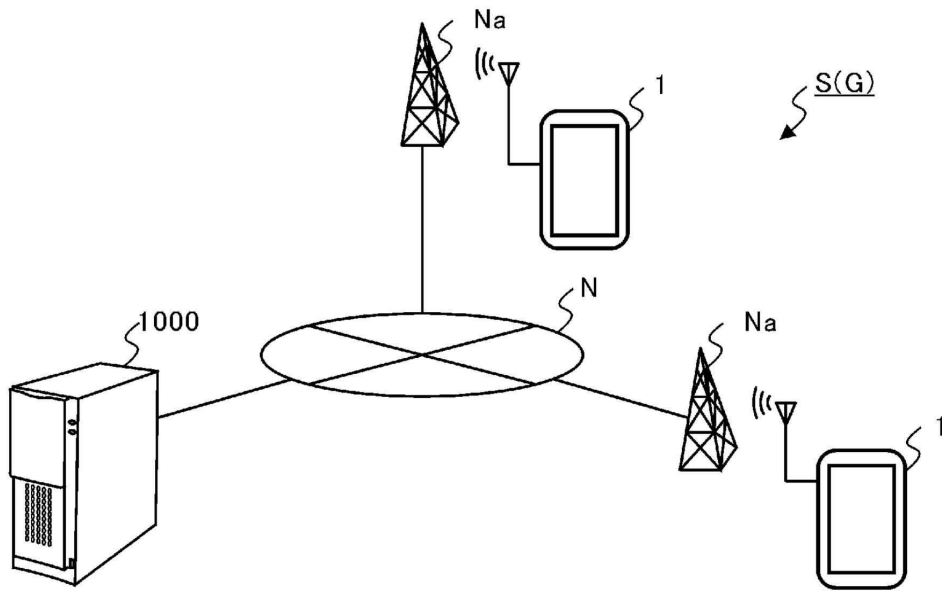
162 : 제2 표시 영역

1000 : 서버

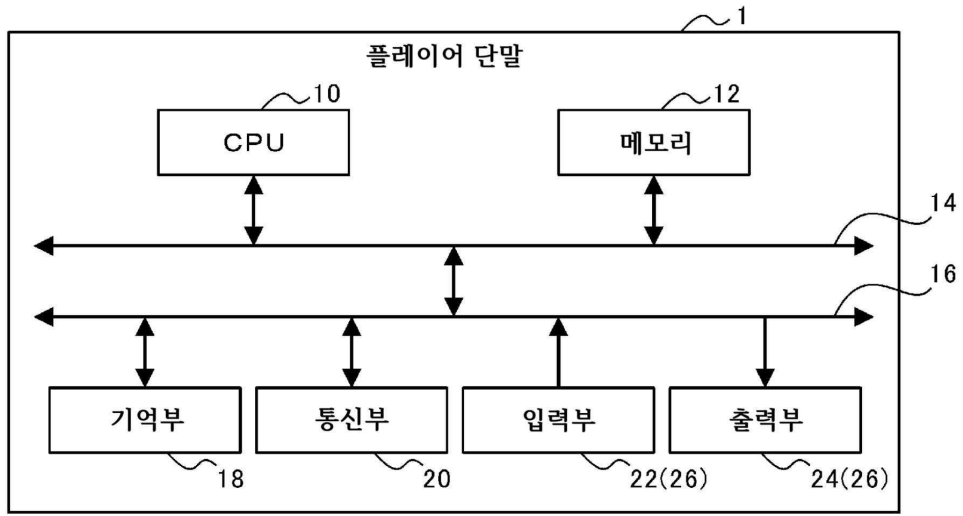
S : 정보 처리 시스템

도면

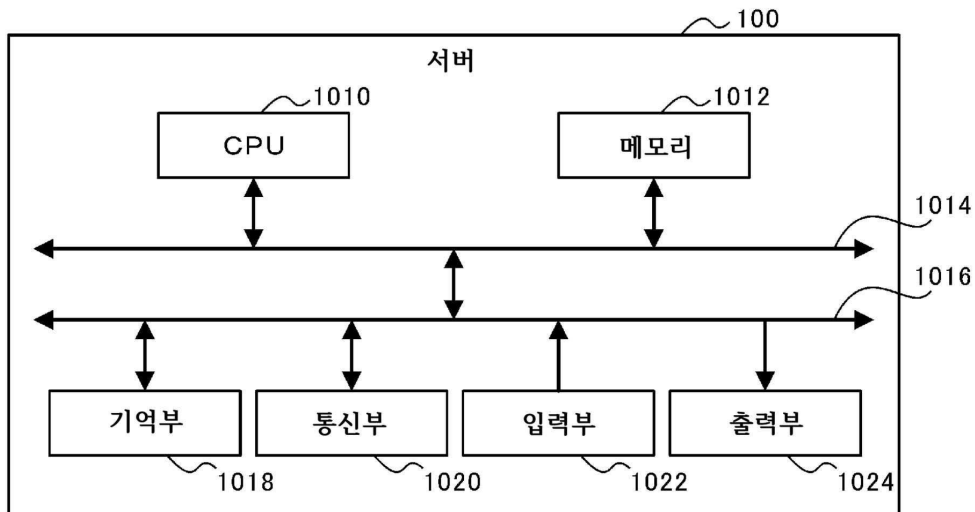
도면1



도면2

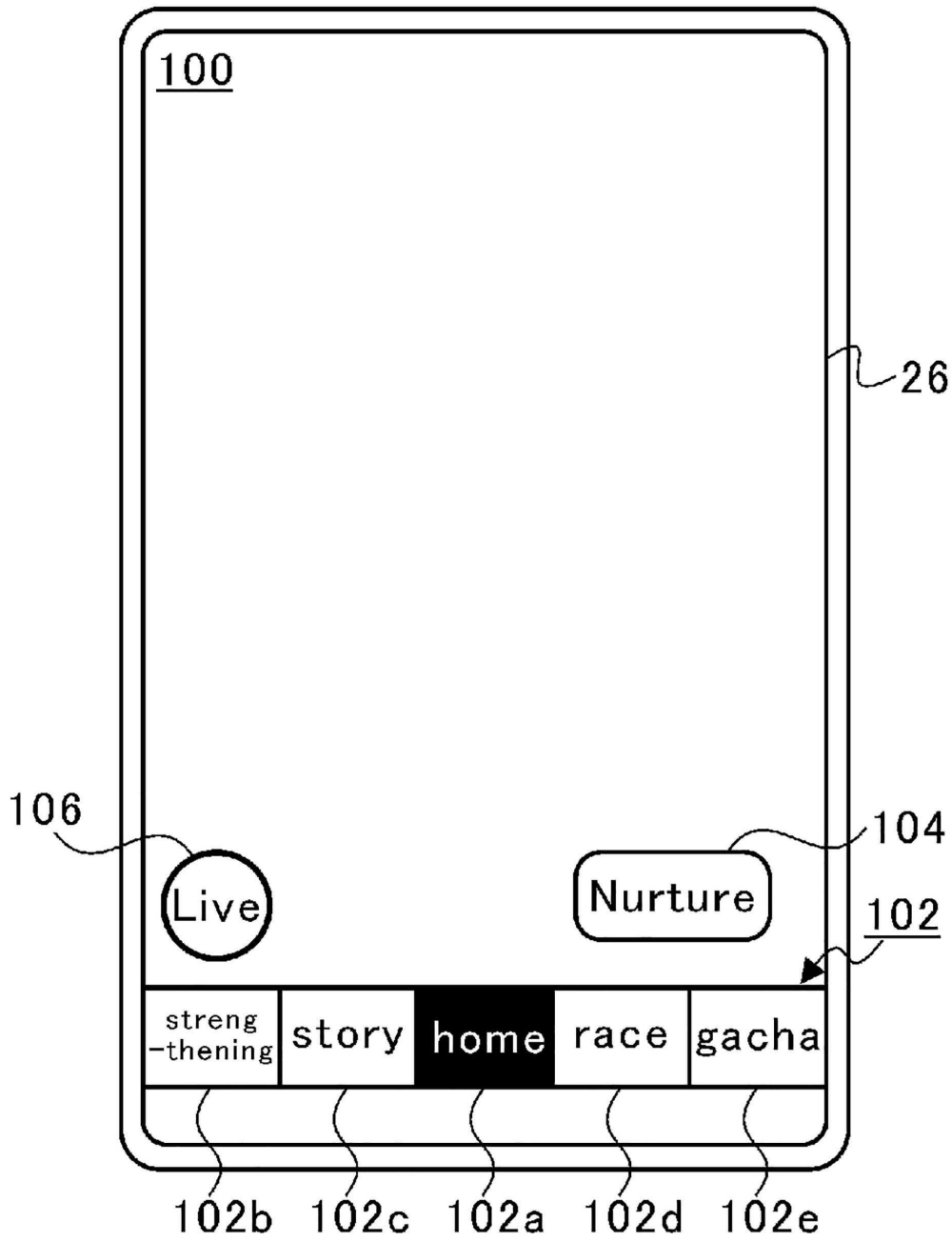


(a)

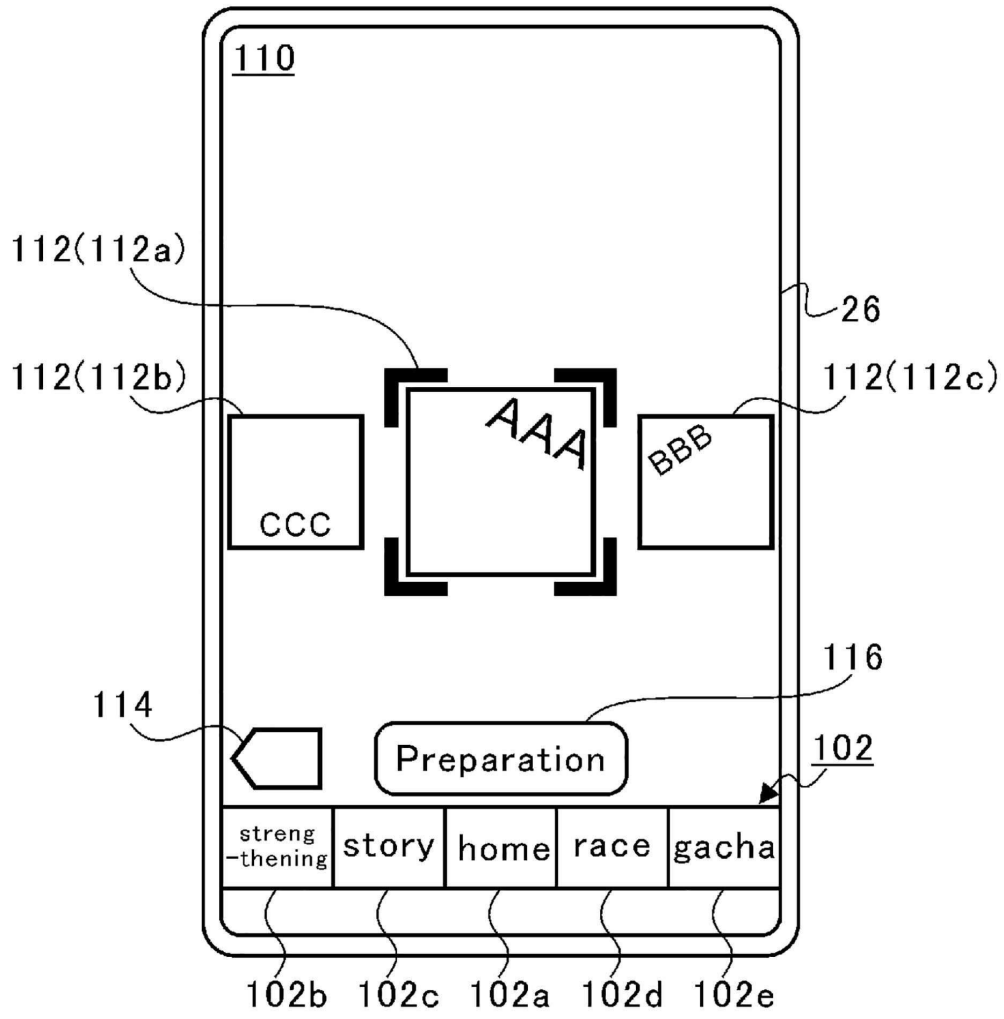


(b)

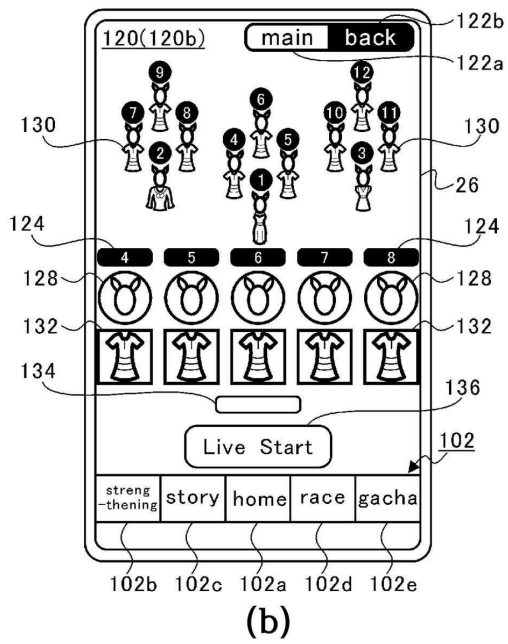
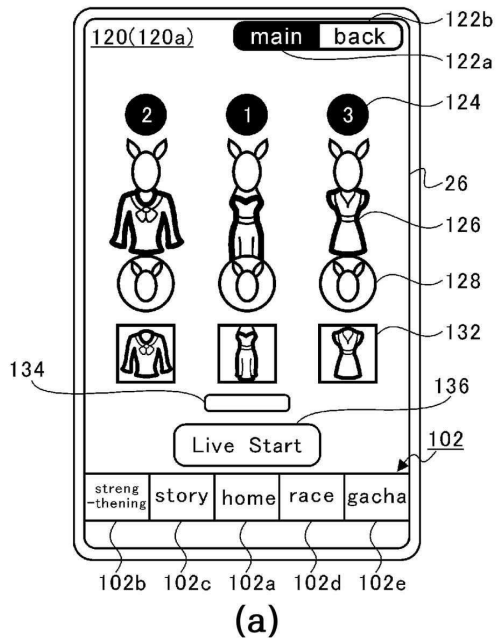
도면3



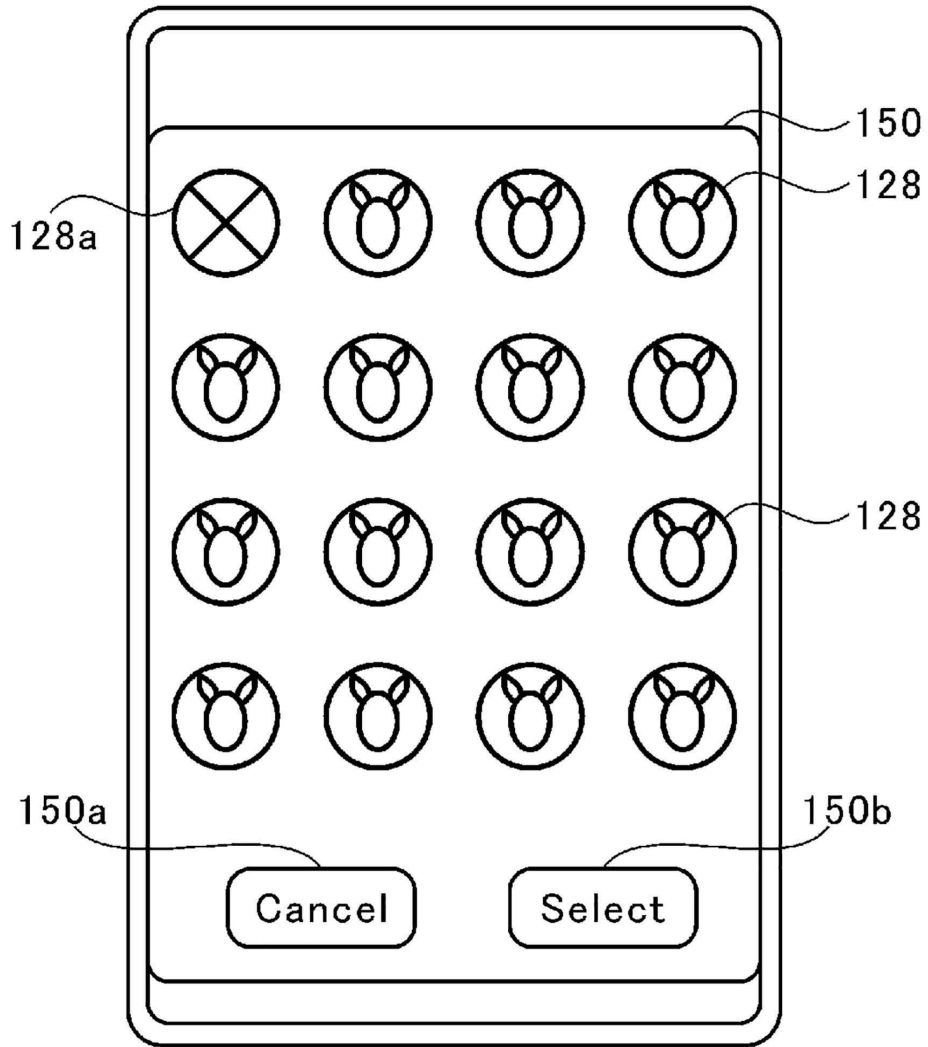
도면4



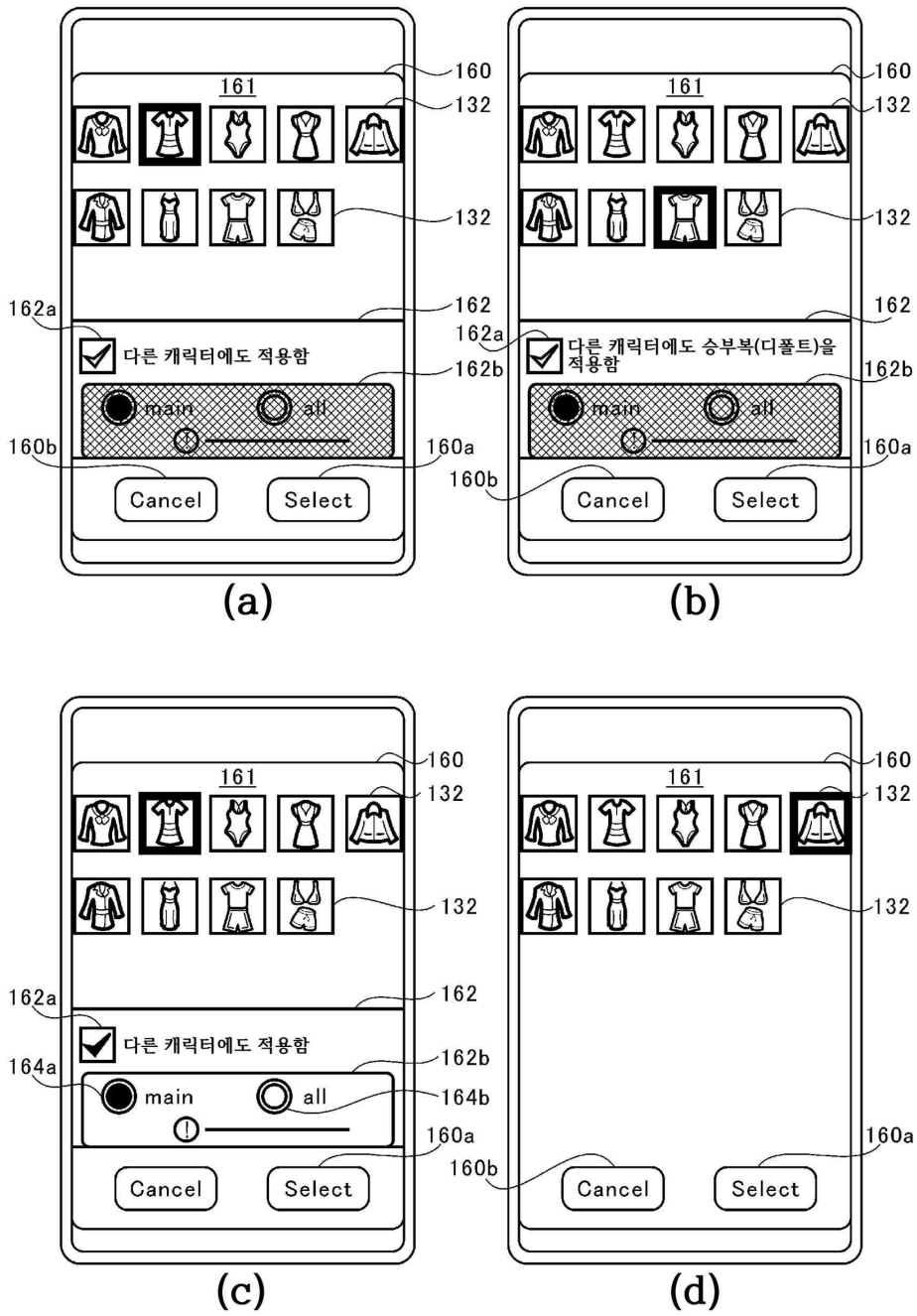
도면5



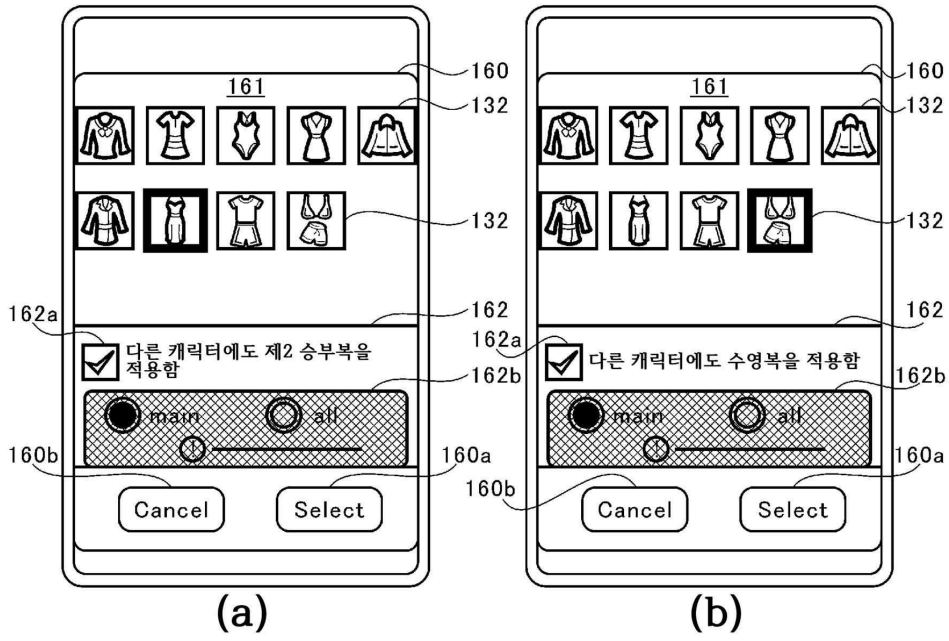
도면6



도면7



도면8



도면9

유성 게임 매체 ID	게임 매체 ID	이름	소지 정보	레벨	파라미터
901	801	aaa	1(소지함)	2	100
902	801	aaa	0(소지하지 않음)	3	110
903	801	aaa	0(소지하지 않음)	4	120
904	801	aaa	0(소지하지 않음)	5	130
905	802	bbb	0(소지하지 않음)	3	90
906	802	bbb	0(소지하지 않음)	4	95
907	802	bbb	0(소지하지 않음)	5	100
908	803	ccc	1(소지함)	3	130
909	803	ccc	0(소지하지 않음)	4	140
910	803	ccc	0(소지하지 않음)	5	150
911	801	aaa(Summer ver.)	1(소지함)	3	120
912	801	aaa(Summer ver.)	0(소지하지 않음)	4	130
913	801	aaa(Summer ver.)	0(소지하지 않음)	5	140
914	802	bbb(Summer ver.)	1(소지함)	3	110
915	802	bbb(Summer ver.)	0(소지하지 않음)	4	120
916	802	bbb(Summer ver.)	0(소지하지 않음)	5	130
917	801	aaa(Winter ver.)	1(소지함)	3	130
918	801	aaa(Winter ver.)	0(소지하지 않음)	4	140
919	801	aaa(Winter ver.)	0(소지하지 않음)	5	150
920	803	ccc(Winter ver.)	1(소지함)	3	110
921	803	ccc(Winter ver.)	0(소지하지 않음)	4	120
922	803	ccc(Winter ver.)	0(소지하지 않음)	5	130

도면10

게임 매체 ID	이름	체형 ID	팬 수	친애도
801	aaa	01	0	1
802	bbb	02	10000	2
803	ccc	03	20000	3
804	ddd	04	50000	6
805	eee	05	200000	10

도면11

의상 ID	의상 명칭	게임 매체 ID	육성 게임 매체 ID	착용 조건	의상 화상
1001	여름용 제복	1	0	없음	진체 캐릭터 공통
1002	겨울용 제복	1	0	없음	진체 캐릭터 공통
1003	체조복	1	0	없음	진체 캐릭터 공통
1004	단체 의상	1	0	없음	진체 캐릭터 공통
1005	aaa용 제1 특별 의상	801	901~904	육성 게임 매체의 레벨=3에서 해방	캐릭터 고유
1006	bbb용 제1 특별 의상	802	905~907	육성 게임 매체의 레벨=3에서 해방	캐릭터 고유
1007	ccc용 제1 특별 의상	803	908~910	육성 게임 매체의 레벨=3에서 해방	캐릭터 고유
1101	aaa용 제2 특별 의상	801	911~913	육성 게임 매체를 소지	캐릭터 고유
1102	bbb용 제2 특별 의상	802	914~916	육성 게임 매체를 소지	캐릭터 고유
1103	aaa용 제3 특별 의상	801	917~919	육성 게임 매체를 소지	캐릭터 고유
1104	ccc용 제3 특별 의상	803	920~922	육성 게임 매체를 소지	캐릭터 고유
1105	aaa용 사복	801	0	게임 매체 ID=801인 친애도	캐릭터 고유
1106	bbb용 사복	802	0	게임 매체 ID=802인 친애도	캐릭터 고유
1107	ccc용 사복	803	0	게임 매체 ID=803인 친애도	캐릭터 고유

도면12

의상 ID	제1 특별 의상 식별 정보	게임 매체 ID	라이브 사용 가부 식별 정보	젓어 비침 대응 식별 정보	오염 대응 식별 정보	머리 검색 정보	포리 검색 정보
1001	0(NO)	1	1(YES)	0(NO)	0(NO)	0	0
1002	0(NO)	1	1(YES)	0(NO)	0(NO)	0	0
1003	0(NO)	1	0(NO)	1(YES)	1(YES)	0	0
1004	0(NO)	1	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1005	1(YES)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1006	1(YES)	802	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1007	1(YES)	803	1(YES)	1(YES)	1(YES)	0	0
1101	0(NO)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	1	0
1102	0(NO)	802	1(YES)	1(YES)	1(YES)	1	0
1103	0(NO)	801	1(YES)	1(YES)	1(YES)	2	0
1104	0(NO)	803	1(YES)	1(YES)	1(YES)	2	2
1105	0(NO)	801	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0
1106	0(NO)	802	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0
1107	0(NO)	803	0(NO)	1(YES)	1(YES)	5	0

도면13

머리 ID	머리 화상
8010	게임 매체 ID=801인 디폴트 머리 화상
8020	게임 매체 ID=802인 디폴트 머리 화상
8030	게임 매체 ID=803인 디폴트 머리 화상
8040	게임 매체 ID=804인 디폴트 머리 화상
8050	게임 매체 ID=805인 디폴트 머리 화상
8060	게임 매체 ID=806인 디폴트 머리 화상
8011	게임 매체 ID=801인 여름 전용 머리 화상
8021	게임 매체 ID=802인 여름 전용 머리 화상
8012	게임 매체 ID=801인 겨울 전용 머리 화상
8032	게임 매체 ID=803인 겨울 전용 머리 화상
8015	게임 매체 ID=801인 사복 전용 머리 화상
8025	게임 매체 ID=802인 사복 전용 머리 화상
8035	게임 매체 ID=803인 사복 전용 머리 화상

도면14

꼬리 ID	꼬리 화상
8010	게임 매체 ID=801인 디폴트 꼬리 화상
8020	게임 매체 ID=802인 디폴트 꼬리 화상
8030	게임 매체 ID=803인 디폴트 꼬리 화상
8040	게임 매체 ID=804인 디폴트 꼬리 화상
8050	게임 매체 ID=805인 디폴트 꼬리 화상
8060	게임 매체 ID=806인 디폴트 꼬리 화상
8032	게임 매체 ID=803인 겨울 전용 꼬리 화상

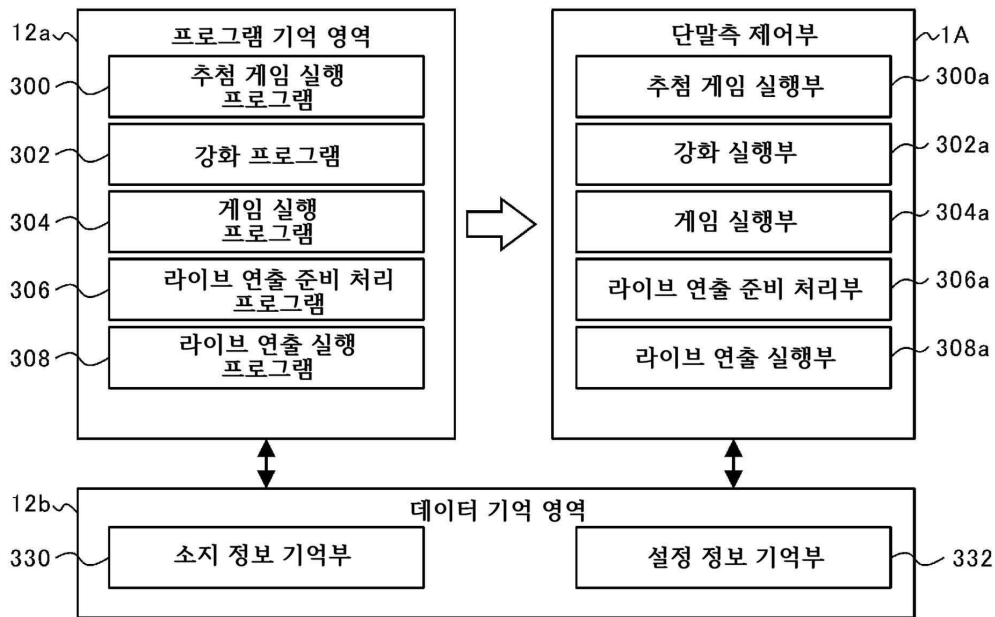
도면15

포지션 번호	포지션 분류	게임 매체 ID	의상 ID	머리 ID	포리 ID
1	메인	801	1004	8010	8010
2	메인	802	1004	8020	8020
3	메인	803	1004	8030	8030
4	백	804	1004	8040	8040
5	백	805	1004	8050	8050
6	백	806	1004	8060	8060
7	백	807	1004	8070	8070
8	백	808	1004	8080	8080
9	백	809	1004	8090	8090

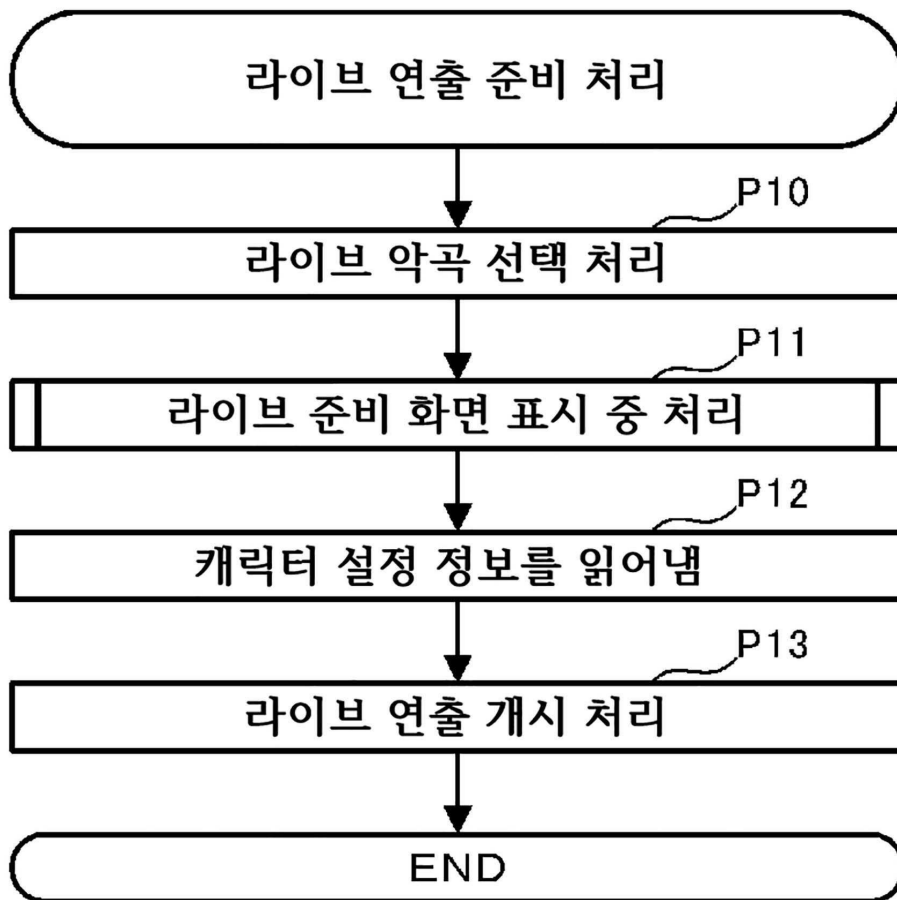
도면16

포지션 번호	포지션 분류	게임 매체 ID	의상 ID	머리 ID	포리 ID
1	메인	801	1005	8010	8010
2	메인	802	1006	8020	8020
3	메인	803	1007	8030	8030
4	백	804	1008	8040	8040
5	백	805	1009	8050	8050
6	백	806	1010	8060	8060
7	백	807	1004	8070	8070
8	백	808	1012	8080	8080
9	백	809	1004	8090	8090

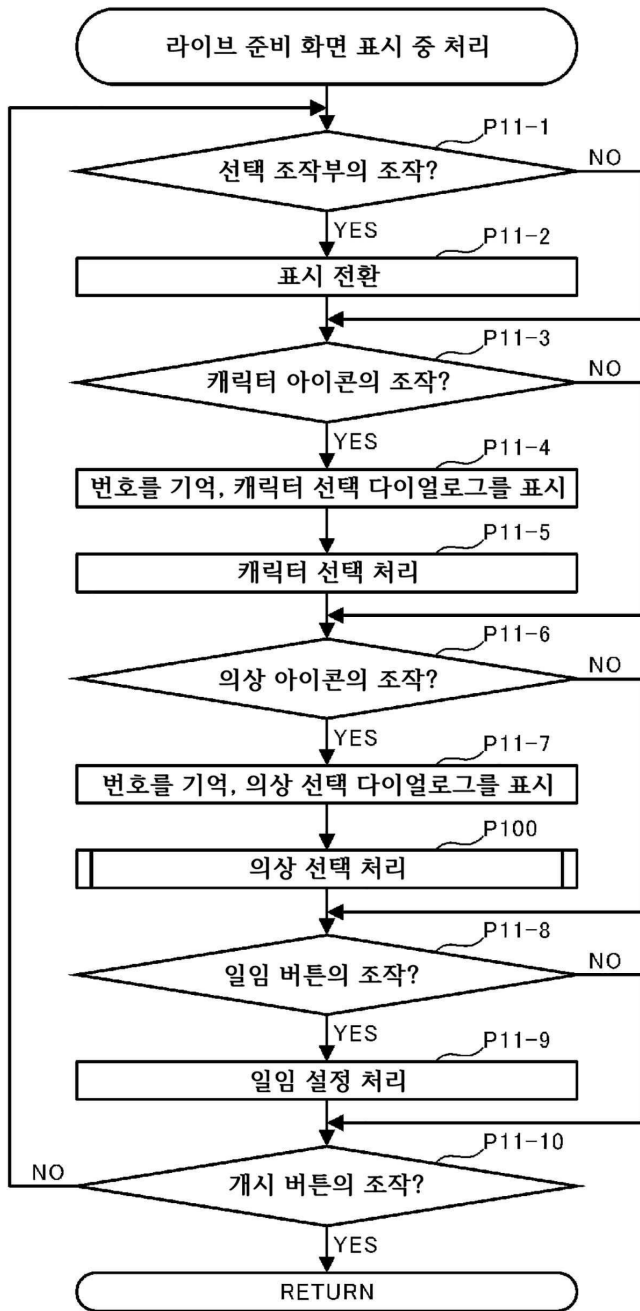
도면17



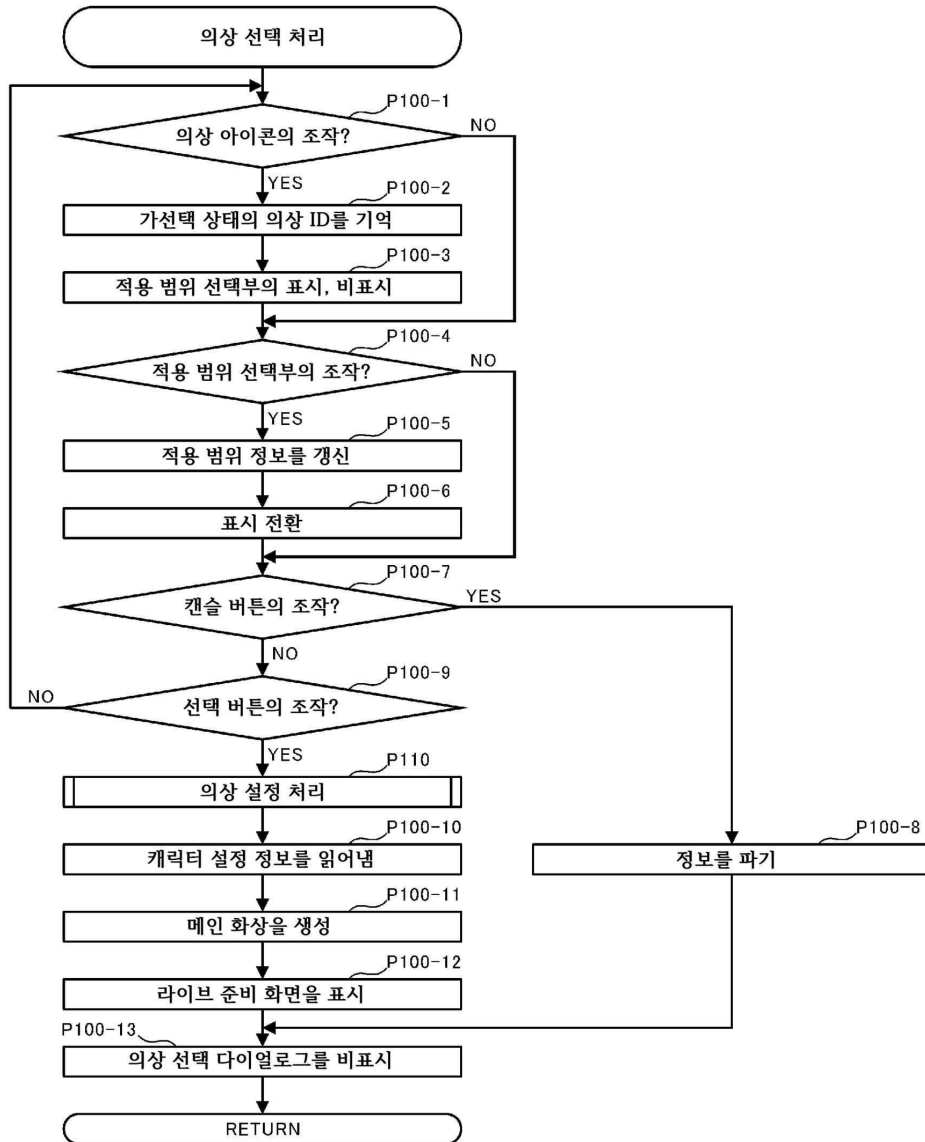
도면18



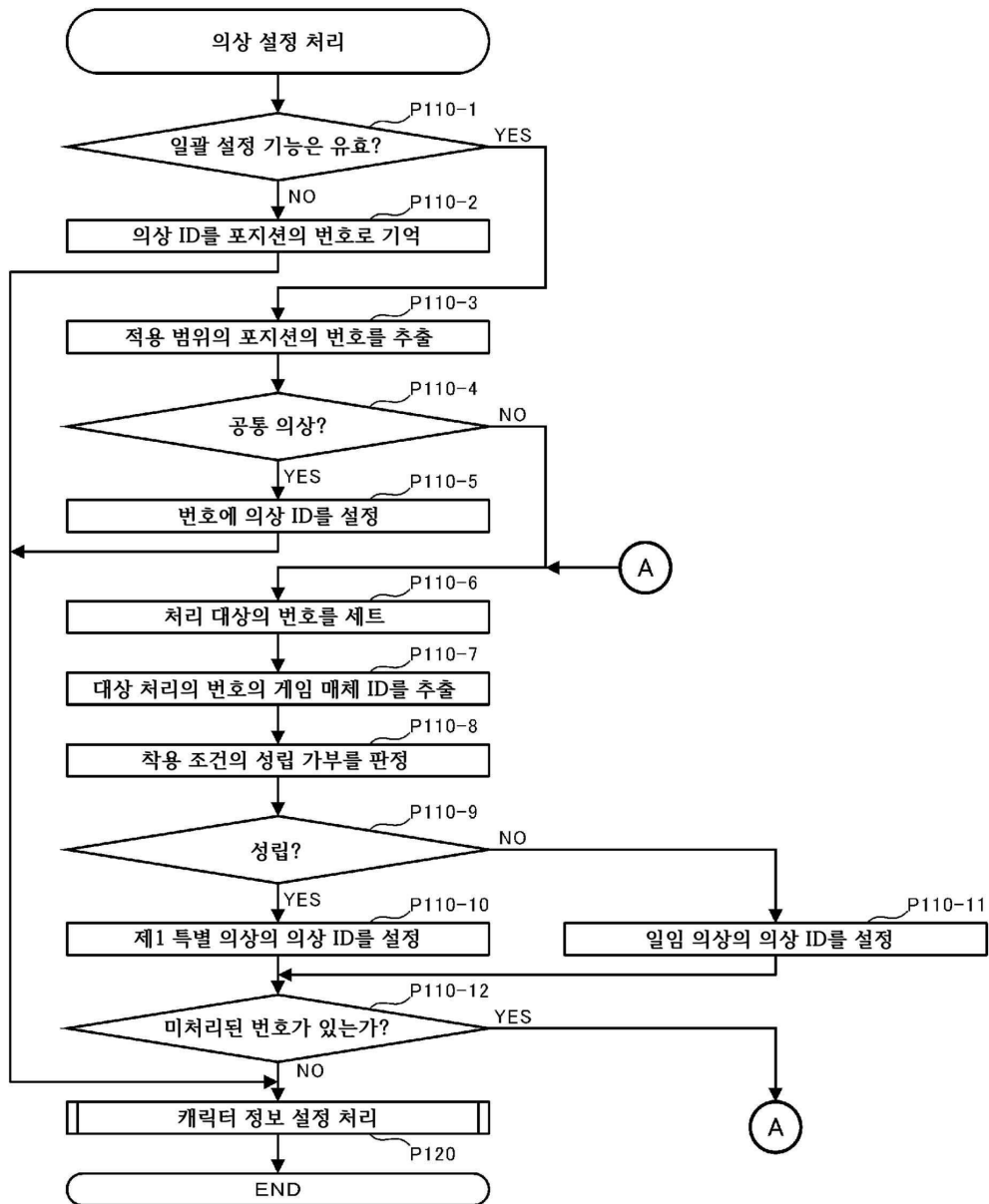
도면19



도면20



도면21



도면22

