

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7337905号

(P7337905)

(45)発行日 令和5年9月4日(2023.9.4)

(24)登録日 令和5年8月25日(2023.8.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/63 (2014.01)

A 6 3 F 13/63

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

5 1 0

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/814 (2014.01)

A 6 3 F 13/814

請求項の数 13 (全20頁)

(21)出願番号 特願2021-210734(P2021-210734)

(22)出願日 令和3年12月24日(2021.12.24)

(65)公開番号 特開2023-95071(P2023-95071A)

(43)公開日 令和5年7月6日(2023.7.6)

審査請求日 令和4年12月19日(2022.12.19)

早期審査対象出願

(73)特許権者 599115217

株式会社 ディー・エヌ・エー

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

(74)代理人 100125195

弁理士 尾畑 雄一

(72)発明者 志賀 雄幸

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社デ

ィー・エヌ・エー内

(72)発明者 田崎 草太

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

渋谷スクランブルスクエア 株式会社デ

ィー・エヌ・エー内

審査官 西村 民男

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームを提供するためのシステム、方法、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、ゲームを提供するためのシステムであって、前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、

所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第1モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤーによって利用可能な1又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第2モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定する処理と、

設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御する処理と、を実行し、前記ゲームは、複数のステージを有しており、

前記再生モードを設定する処理は、前記複数のステージの各々のプレイを前記プレイヤーが開始する際に、前記プレイヤーによる指示に応じて前記再生モードを変更することを含む、システム。

【請求項2】

前記第2モードは、前記プレイヤーによって利用可能な複数のコンテンツの中から前記プレイヤーによって選択された1又は複数のコンテンツの再生を伴うモードである、

請求項1のシステム。

【請求項3】

前記第2モードは、前記プレイヤーによって利用可能な複数のコンテンツの中からランダムに選択された1又は複数のコンテンツの再生を伴うモードである、

請求項 1 のシステム。

【請求項 4】

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記プレイヤーが保有する特定ゲーム要素による第 1 条件の充足に応じて、前記特定ゲーム要素に関連付けられた特定コンテンツを利用可能とする処理を実行する、

請求項 1 ないし 3 何れかのシステム。

【請求項 5】

前記第 1 条件は、前記特定ゲーム要素が有する所定パラメータが所定値に到達することに応じて充足する条件を含む、

請求項 4 のシステム。

【請求項 6】

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記プレイヤーがゲーム要素を獲得するための抽選を制御する処理を実行し、

前記抽選を制御する処理は、前記プレイヤーが前記抽選を実行するための第 1 画面において、抽選対象の前記特定ゲーム要素に関連付けられた前記特定コンテンツに関する情報を表示することを含む、

請求項 4 又は 5 のシステム。

【請求項 7】

前記抽選を制御する処理は、前記第 1 画面を介して前記特定コンテンツを再生することを含む、

請求項 6 のシステム。

【請求項 8】

前記ゲームの進行を制御する処理は、前記第 1 モードに従う前記ゲームの進行中において、再生中のコンテンツのバックグラウンド再生を不可能とする一方、前記第 2 モードに従う前記ゲームの進行中において、再生中のコンテンツのバックグラウンド再生を可能とすることを含む、

請求項 1 ないし 7 何れかのシステム。

【請求項 9】

前記再生モードを設定する処理は、第 2 条件を充足したステージに対して前記第 2 モードの設定を可能とする一方、前記第 2 条件を充足していないステージに対して前記第 2 モードの設定を不可能とすることを含む、

請求項 1 ないし 8 何れかのシステム。

【請求項 10】

前記第 2 条件は、対応するステージをクリアすることに応じて充足する条件を含む、

請求項 9 のシステム。

【請求項 11】

前記ゲームの進行を制御する処理は、前記ゲームのプレイを開始するための第 2 画面において、前記再生モードの設定状況に関する情報を表示することを含む、

請求項 1 ないし 10 何れかのシステム。

【請求項 12】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、ゲームを提供するための方法であって、所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第 1 モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤーによって利用可能な 1 又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第 2 モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定するステップと、

設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御するステップと、を備え、

前記ゲームは、複数のステージを有しており、

前記再生モードを設定するステップは、前記複数のステージの各々のプレイを前記プレイヤーが開始する際に、前記プレイヤーによる指示に応じて前記再生モードを変更することを

10

20

30

40

50

含む、

方法。

【請求項 13】

ゲームを提供するためのプログラムであって、1又は複数のコンピュータに、

所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第1モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤによって利用可能な1又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第2モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定する処理と、

設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御する処理と、を実行させ、

前記ゲームは、複数のステージを有しており、

前記再生モードを設定する処理は、前記複数のステージの各々のプレイを前記プレイヤが開始する際に、前記プレイヤによる指示に応じて前記再生モードを変更することを含む、プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを提供するためのシステム、方法、及びプログラムに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、楽曲等のコンテンツの再生を伴って進行する様々なゲームが提供されている（例えば、下記特許文献1を参照）。こうしたゲームでは、典型的には、各ステージに対して予め設定されている楽曲等が再生され、プレイヤは、ゲームの進行自体に加えて、再生される楽曲等を楽しむこともできる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2021-137553号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述した従来のゲームのプレイヤは、ゲームの進行に伴って再生される楽曲等を楽しむことができるものの、例えば、特定の楽曲の再生を伴うステージを繰り返しプレイすると、当該楽曲を単調と感じてしまう場合もあった。

【0005】

本発明の実施形態は、ゲームの進行に伴って再生される楽曲等のコンテンツをプレイヤが楽しむことを支援することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一実施形態に係るシステムは、1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、ゲームを提供するためのシステムであって、前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第1モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤによって利用可能な1又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第2モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定する処理と、設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御する処理と、を実行する。

【0007】

本発明の一実施形態に係る方法は、1又は複数のコンピュータによって実行され、ゲー

10

20

30

40

50

ムを提供するための方法であって、所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第1モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤーによって利用可能な1又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第2モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定するステップと、設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御するステップと、を備える。

【0008】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、ゲームを提供するためのプログラムであって、1又は複数のコンピュータに、所定コンテンツの再生を伴って前記ゲームを進行させる第1モードと、前記所定コンテンツに代えて、プレイヤーによって利用可能な1又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴って前記ゲームを進行させる第2モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から再生モードを設定する処理と、設定されている前記再生モードに従って前記ゲームの進行を制御する処理と、を実行させる。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明の様々な実施形態は、ゲームの進行に伴って再生される楽曲等のコンテンツをプレイヤーが楽しむことを支援する。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲーム提供サーバ10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図。

20

【図2】プレイヤー情報テーブル151が管理する情報を例示する図。

【図3】コンテンツ情報テーブル152が管理する情報を例示する図。

【図4】ゲーム要素情報テーブル153が管理する情報を例示する図。

【図5】保有コンテンツ管理テーブル154が管理する情報を例示する図。

【図6】保有ゲーム要素管理テーブル155が管理する情報を例示する図。

【図7】ホーム画面50を例示する図。

【図8】ステージ選択画面55を例示する図。

【図9】ステージ開始画面60を例示する図。

【図10】再生モードオブジェクト621の外観のバリエーションを例示する図。

【図11】再生モード設定画面70を例示する図。

30

【図12】楽曲選択画面80を例示する図。

【図13】抽選実行画面90を例示する図。

【図14】楽曲詳細画面200を例示する図。

【図15】ジュークボックス画面210を例示する図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明する。各図面において、同一の又は類似する構成要素に対しては同一の参照符号が付され得る。

【0012】

図1は、本発明の一実施形態に係るゲーム提供サーバ10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図である。サーバ10は、図示するように、インターネット等の通信ネットワーク20を介してプレイヤー端末30と通信可能に接続されている。図1においては、1つのプレイヤー端末30のみが図示されているが、サーバ10は、複数のプレイヤー端末30と通信可能に接続され得る。サーバ10は、プレイヤー端末30を操作するユーザに対してゲームを提供する。ゲーム提供サーバ10は、本発明のシステムの全部又は一部を実装する装置の一例である。

40

【0013】

まず、ゲーム提供サーバ10のハードウェア構成について説明する。ゲーム提供サーバ10は、一般的なコンピュータとして構成されており、図1に示すように、コンピュータプロセッサ11と、メインメモリ12と、入出力I/F13と、通信I/F14と、スト

50

レージ（記憶装置）１５とを備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

【００１４】

コンピュータプロセッサ１１は、ＣＰＵ又はＧＰＵ等として構成され、ストレージ１５等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ１２に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ１２は、例えば、ＤＲＡＭ等によって構成される。

【００１５】

入出力Ｉ／Ｆ１３は、操作者等との間で情報をやり取りするための各種の入出力装置を含む。入出力Ｉ／Ｆ１３は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、入出力Ｉ／Ｆ１３は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカー等の音声出力装置を含む。

【００１６】

通信Ｉ／Ｆ１４は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、又はこれらの組み合わせとして実装され、通信ネットワーク２０等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【００１７】

ストレージ１５は、例えば磁気ディスク、フラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ１５は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データ等を記憶する。例えば、ストレージ１５は、図１に示すように、ゲームのプレイヤに関する情報を管理するプレイヤ情報テーブル１５１と、ゲームの進行の際に再生可能なコンテンツに関する情報を管理するコンテンツ情報テーブル１５２と、ゲームで用いられる要素（キャラクタ、カード、又は、アイテム等）であるゲーム要素に関する情報を管理するゲーム要素情報テーブル１５３と、各プレイヤが保有する（利用可能な）コンテンツを管理する保有コンテンツ管理テーブル１５４と、各プレイヤが保有する（利用可能な）ゲーム要素を管理する保有ゲーム要素管理テーブル１５５と、を有する。また、例えば、ストレージ１５は、本発明の一実施形態に係るサーバ側プログラム４０を記憶する。当該プログラム４０は、ゲーム提供サーバ１０を、ゲームを提供するためのシステムの全部又は一部として機能させるためのプログラムである。サーバ側プログラム４０の少なくとも一部は、後述する端末側プログラム４２を介して、プレイヤ端末３０側において実行されるように構成され得る。

【００１８】

本実施形態において、ゲーム提供サーバ１０は、それぞれが上述したハードウェア構成を有する複数のコンピュータを用いて構成され得る。例えば、サーバ１０は、１又は複数のサーバ装置によって構成され得る。

【００１９】

このように構成されたゲーム提供サーバ１０は、ウェブサーバ及びアプリケーションサーバとしての機能を有し、プレイヤ端末３０にインストールされている端末側プログラム４２からの要求に応答して各種の処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ（例えば、ＨＴＭＬデータ）及び制御データ等をプレイヤ端末３０に対して送信する。プレイヤ端末３０では、受信したデータに基づくウェブページ又はその他の画面が出力される。

【００２０】

次に、プレイヤ端末３０のハードウェア構成について説明する。プレイヤ端末３０は、一般的なコンピュータとして構成されており、図１に示すように、コンピュータプロセッサ３１と、メインメモリ３２と、入出力Ｉ／Ｆ３３と、通信Ｉ／Ｆ３４と、ストレージ（記憶装置）３５とを備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

【００２１】

コンピュータプロセッサ３１は、ＣＰＵ又はＧＰＵ等として構成され、ストレージ３５

10

20

30

40

50

等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ 32 に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ 32 は、例えば、DRAM 等によって構成される。

【0022】

入出力 I/F 33 は、操作者等との間で情報をやり取りするための各種の入出力装置を含む。入出力 I/F 33 は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、入出力 I/F 33 は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【0023】

通信 I/F 34 は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、及びこれらの組み合わせとして実装され、通信ネットワーク 20 等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【0024】

ストレージ 35 は、例えば磁気ディスク又はフラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ 35 は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データ等を記憶する。ストレージ 35 が記憶するプログラムは、アプリケーションマーケット等からダウンロードされてインストールされ得る。また、ストレージ 35 は、端末側プログラム 42 を記憶する。当該プログラム 42 は、ウェブブラウザ、又は、その他のアプリケーション（例えば、本実施形態のゲーム用のアプリケーション等）として構成され、上述したように、サーバ側プログラム 40 の少なくとも一部を実行するように構成され得る。

【0025】

本実施形態において、プレイヤ端末 30 は、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、又はゲーム専用端末等として構成され得る。

【0026】

このように構成されたプレイヤ端末 30 を操作するユーザ（ゲームのプレイヤ）は、ストレージ 35 等にインストールされている端末側プログラム 42 を介したサーバ 10 との通信を実行することによって、サーバ 10 が提供するゲームをプレイすることができる。

【0027】

次に、このように構成されたゲーム提供サーバ 10 が有する機能について説明する。サーバ 10 のコンピュータプロセッサ 11 は、図 1 に示すように、メインメモリ 12 に読み込まれたプログラム（例えば、サーバ側プログラム 40 の少なくとも一部）に含まれる命令を実行することによって、管理機能制御部 111、及び、ゲーム進行制御部 112 として機能するように構成されている。

【0028】

管理機能制御部 111 は、本実施形態におけるゲームの管理機能の制御に関する様々な処理を実行するように構成されている。例えば、管理機能制御部 111 は、管理機能に関する様々な画面の画面データ及び制御データ等をプレイヤ端末 30 に対して送信し、プレイヤ端末 30 において出力される当該画面を介したユーザによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ及び制御データ等をプレイヤ端末 30 に対して送信する。管理機能制御部 111 によって制御される管理機能は、例えば、ログイン処理（ユーザ認証）、課金制御、及び、プレイヤアカウントの管理等を含む。

【0029】

ゲーム進行制御部 112 は、本実施形態におけるゲームの進行の制御に関する様々な処理を実行するように構成されている。例えば、ゲーム進行制御部 112 は、ゲームの進行を制御するための様々な画面の画面データ及び制御データ等をプレイヤ端末 30 に対して送信し、プレイヤ端末 30 において出力される当該画面を介したプレイヤによる操作入力に応答して様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ及び制御データ等をプレイヤ端末 30 に対して送信する。

【0030】

10

20

30

40

50

本実施形態において、ゲーム進行制御部 112 は、ゲームの進行中に再生されるコンテンツの再生モードを設定するように構成されている。本実施形態において、再生モードは、所定コンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる第 1 モードと、プレイヤーによって利用可能な 1 又は複数のコンテンツの少なくとも一部の再生を伴ってゲームを進行させる第 2 モードと、を少なくとも含む複数のモードの中から設定される。例えば、ゲーム進行制御部 112 は、プレイヤー端末 30 において出力される画面を介してプレイヤーによって選択されたモードを再生モードとして設定する。コンテンツは、ゲームの進行中に再生される様々なコンテンツを含み、例えば、ゲームの BGM としての楽曲、又は、動画等を含む。また、コンテンツは、ゲーム画面の背景としての画像等、及び、ゲームのキャラクタの音声（音色）等を含む。プレイヤーによって利用可能なコンテンツは、例えば、保有コンテンツ管理テーブル 154 において管理される。また、コンテンツ自体（コンテンツファイル）は、サーバ 10 のストレージ 15 又は他のサーバ等において管理され得る。

10

【0031】

また、ゲーム進行制御部 112 は、設定されている再生モードに従ってゲームの進行を制御するように構成されている。例えば、ゲーム進行制御部 112 は、再生モードとして、第 1 モードが設定されている場合には、予め定められているコンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる一方、第 2 モードが設定されている場合には、プレイヤーによって利用可能な複数のコンテンツの中から当該プレイヤーによって選択された 1 又は複数のコンテンツ、或いは、こうしたコンテンツの中からランダムに選択された 1 又は複数のコンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる。

20

【0032】

このように、本実施形態におけるゲーム提供サーバ 10 は、所定コンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる第 1 モードと、プレイヤーによって利用可能なコンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる第 2 モードと、を含む複数のモードの中から設定された再生モードに従って当該ゲームの進行を制御するから、プレイヤーは、予め定められたコンテンツの再生を伴うゲームの進行に加えて、利用可能な他のコンテンツの再生を伴うゲームの進行を楽しむことができる。このように、ゲーム提供サーバ 10 は、ゲームの進行に伴って再生される楽曲等のコンテンツをプレイヤーが楽しむことを支援する。

【0033】

本実施形態において、ゲーム進行制御部 112 は、プレイヤーが保有するゲーム要素による所定条件の充足に応じて、当該ゲーム要素に関連付けられたコンテンツを利用可能とする（例えば、付与する）ように構成され得る。ゲーム要素は、ゲームで用いられる様々な要素を含み、これらに限定されないが、例えば、キャラクタ、カード、又は、アイテム等を含む。また、コンテンツを利用可能とするための所定条件は、例えば、ゲーム要素が有する所定パラメータが所定値に到達することに応じて充足する条件である。つまり、この場合、プレイヤーが保有するゲーム要素が有する所定パラメータ（例えば、レベル等）が所定値に到達すると、当該ゲーム要素に関連付けられたコンテンツのプレイヤーによる利用が可能となる。プレイヤーが保有するゲーム要素は、例えば、保有ゲーム要素管理テーブル 155 において管理される。こうした構成は、ゲーム要素を介したコンテンツの獲得に関する楽しみをプレイヤーに対して与え得る。

30

【0034】

また、ゲーム進行制御部 112 は、プレイヤーがゲーム要素を獲得するための抽選（ガチャ等と呼ばれることがある。）を制御するように構成され得る。例えば、ゲーム進行制御部 112 は、プレイヤーが抽選を実行するための画面の画面データ及び制御データ等をプレイヤー端末 30 に対して送信し、プレイヤー端末 30 において出力される当該画面を介したプレイヤーによる操作入力にตอบสนองして、抽選処理を含む様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ及び制御データ等をプレイヤー端末 30 に対して送信する。抽選処理は、抽選対象の各ゲーム要素の当選確率に従って、当選したゲーム要素を決定することを含む。

40

【0035】

50

また、この場合、ゲーム進行制御部 112 は、プレイヤーが抽選を実行するための画面において、抽選対象のゲーム要素に関連付けられたコンテンツ（所定条件の充足に応じて付与されるコンテンツ）に関する情報を表示するように構成され得る。さらに、この場合、当該画面において、抽選対象のゲーム要素に関連付けられたコンテンツを（例えば、プレイヤーによる指示に応じて）再生するようにしてもよい。こうした構成は、ゲーム要素の抽選に関する興趣を向上させ得る。

【0036】

また、ゲーム進行制御部 112 は、上記第 1 モードに従うゲームの進行中において、再生中のコンテンツのバックグラウンド再生を不可能とする一方、上記第 2 モードに従うゲームの進行中において、再生中のコンテンツのバックグラウンド再生を可能とするように構成され得る。例えば、ゲームの進行中に、プレイヤー端末 30 において端末側プログラム 42 以外のアプリケーションが開始され、又は、プレイヤー端末 30 がスリープ状態に移行すると、再生モードとして第 1 モードが設定されている場合には、再生中のコンテンツの再生が停止される一方、再生モードとして第 2 モードが設定されている場合には、再生中のコンテンツの再生が維持される。こうした構成は、予め定められたコンテンツに代えて再生されているコンテンツの持続的な再生を可能とする。

【0037】

本実施形態におけるゲームは、様々な種類のゲームが含まれ、例えば、これらに限定されないが、RPG、アクションゲーム、カードゲーム、及びパズルゲーム等を含む。また、当該ゲームは、複数のステージ（ラウンド、エリア、チャプター、及びエピソード等の他の名称と呼ばれることもある。）を有するように構成することができ、この場合、ゲーム進行制御部 112 は、所定条件を充足したステージに対して、プレイヤーによって利用可能なコンテンツの再生を伴う第 2 モードの設定を可能とする一方、当該所定条件を充足していないステージに対して当該第 2 モードの設定を不可能とするように構成され得る。当該所定条件は、様々な条件を含み、例えば、対応するステージをクリアすることに応じて充足する条件を含む。こうした構成は、プレイヤーによって利用可能なコンテンツの再生を伴う第 2 モードの特別感を向上させる。

【0038】

この場合、例えば、所定条件を充足していないステージに対しては、所定コンテンツの再生を伴う第 1 モードのみの設定を可能とするようにしてもよい。こうした構成は、予め定められたコンテンツの再生を伴うゲームの進行をプレイヤーが体験することを促進する。

【0039】

また、ゲーム進行制御部 112 は、ゲームのプレイを開始するための画面において、再生モードの設定状況に関する情報を表示するように構成され得る。当該画面は、例えば、選択したステージのプレイを開始する直前に出力される画面を含む。また、こうした画面を介して、再生モードの変更を行うことができるようにしてもよい。こうした構成は、ゲームのプレイを開始するプレイヤーに対して、再生モードの設定状況を知らせることを可能とする。

【0040】

次に、このような機能を有する本実施形態のゲーム提供サーバ 10 の一態様としての具体例について説明する。この例において、ゲーム提供サーバ 10 は、複数のキャラクタから成るパーティを編成して敵のパーティと対戦する対戦ゲームを提供する。詳しくは後述するが、この例の対戦ゲームは、複数のステージの各々において登場する敵のパーティと対戦するストーリーモードを有する。

【0041】

まず、この例において、各テーブルが管理する情報について説明する。図 2 は、この例において、プレイヤー情報テーブル 151 が管理する情報を例示する。この例におけるプレイヤー情報テーブル 151 は、ゲームのプレイヤーに関する情報を管理し、図示するように、個別のプレイヤーを識別する「プレイヤーアカウント」に対応付けて、アカウント名、性別、及び生年月日等を含む「基本情報」、複数のステージの各々のクリア状況を示す「ステー

10

20

30

40

50

ジクリア状況」、編成されているパーティに関する情報である「パーティ情報」、敵のパーティとの対戦中にBGMとして再生される楽曲の再生モードの既定値である「再生モード（既定値）」、プレイヤーによって個別にBGMとして指定された楽曲を識別する「指定楽曲ID」、「保有ダイヤ数」、「保有コイン数」等の情報を管理する。パーティ情報は、パーティを構成する各キャラクタを識別する情報（後述するキャラクタID及び個体IDの組合せ）を含む。この例において、ダイヤは、現実の通貨によって購入される有償のアイテムである。また、コインは、様々なタイミングで（例えば、ログインボーナスとして）プレイヤーに対して付与される無償のアイテムである。

【0042】

図3は、この例において、コンテンツ情報テーブル152が管理する情報を例示する。この例におけるコンテンツ情報テーブル152は、この対戦ゲームにおいてBGMとして提供される楽曲に関する情報を管理し、図示するように、個別の楽曲を識別する「楽曲ID」に対応付けて、楽曲ファイルに関する情報である「楽曲ファイル情報」、楽曲のタイトル（名称）である「タイトル」、楽曲を獲得するための獲得条件の分類である「獲得条件種別」、「獲得条件」等の情報を管理する。楽曲ファイル情報は、楽曲ファイルのURLを含む。

【0043】

この例において、楽曲の獲得条件は、3つに分類され、具体的には、コイン又はダイヤとの交換によって獲得できる「交換」、様々なイベントの報酬として獲得できる「イベント」、及び、対象のキャラクタの進化段階を最大値まで上げることによって獲得できる「キャラクタ」の3つに分類される。コンテンツ情報テーブル152の獲得条件種別には、これらの3つの分類の何れかに対応する値が設定され、獲得条件には、具体的な条件に関する情報が設定される。なお、この例において、キャラクタの進化段階は、キャラクタが進化を繰り返すことによって上がり、進化は、同じキャラクタ、及び、進化用アイテムを消費することによって行われる。

【0044】

図4は、この例において、ゲーム要素情報テーブル153が管理する情報を例示する。この例におけるゲーム要素情報テーブル153は、対戦ゲームで用いられるゲーム要素としてのキャラクタに関する情報を管理し、図示するように、個別のキャラクタを識別する「キャラクタID」に対応付けて、「名称」、「関連楽曲ID」等の情報を管理する。

【0045】

上述したように、この例では、一部の楽曲は、対象のキャラクタの進化段階が最大値まで上がることに応じてプレイヤーに対して付与され、関連楽曲IDには、こうした楽曲の楽曲IDが設定される。

【0046】

図5は、この例において、保有コンテンツ管理テーブル154が管理する情報を例示する。この例における保有コンテンツ管理テーブル154は、各プレイヤーが保有する（利用可能な）楽曲に関する情報を管理し、図示するように、個別のプレイヤーを識別する「プレイヤーアカウント」、及び、個別の楽曲を識別する「楽曲ID」の組合せに対応付けて、「利用可能フラグ」等の情報を管理する。利用可能フラグには、初期状態では、利用不可能であることを示す値が設定されており、プレイヤーが対応する楽曲を獲得すると、利用可能であることを示す値に変更される。

【0047】

図6は、この例において、保有ゲーム要素管理テーブル155が管理する情報を例示する。この例における保有ゲーム要素管理テーブル155は、各プレイヤーが保有する、ゲーム要素としてのキャラクタに関する情報を管理し、図示するように、個別のプレイヤーを識別する「プレイヤーアカウント」、個別のキャラクタを識別する「キャラクタID」、及び、個別のキャラクタの個体を識別する「個体ID」の組合せに対応付けて、「経験値」、経験値の増加に応じて段階的に上がる「レベル」、「進化段階」等の情報を管理する。

【0048】

10

20

30

40

50

この例において、プレイヤは、同じ種類の（同じキャラクタIDによって識別される）複数のキャラクタを個別に（別の個体として）保有することができ、これらの複数のキャラクタは、個体IDによって識別される。

【0049】

以上、この例において、各テーブルが管理する情報について説明した。次に、この例において、プレイヤ端末30において出力される画面等について説明する。図7は、プレイヤ端末30において出力されるホーム画面50を例示する。当該画面50は、この例の対戦ゲームをプレイする際の起点となる画面である。当該画面50は、図示するように、対戦ゲームの各ステージをプレイするための冒険メニューボタン521と、アイテムを購入するためのショップメニューボタン522と、抽選（ガチャ）を実行するためのガチャメニューボタン523と、楽曲を再生するためのジュークボックスメニューボタン524とを有する。

【0050】

この例では、複数のステージが1つのエリアに含まれており、また、複数のエリアが1つのマップに含まれている。冒険メニューボタン521が選択されると、ホーム画面50に代えて、マップ及びエリアを選択するための図示しない画面が出力され、プレイヤは、当該画面を介して、プレイするマップ及びエリアを選択する。

【0051】

図8は、エリアの選択に応じて出力されるステージ選択画面55を例示する。当該画面55は、プレイするステージを選択するための画面であり、当該画面55には、図示するように、選択されたエリアに含まれる複数のステージにそれぞれ対応する複数のステージオブジェクト551が上下方向に並べて配置されている。図8の例では、「1-1」～「1-4」の4つのステージにそれぞれ対応する4つのステージオブジェクト551が配置されており、最も下側のオブジェクト551に対応するステージ「1-1」がエリア内で最初のステージであり、最も上側のオブジェクト551に対応するステージ「1-4」がエリア内で最後のステージである。これらのステージは、最初のステージから順にクリアする必要がある。なお、クリア済みのステージを繰り返しプレイすることも可能である。

【0052】

また、図示するように、クリア済みのステージに対応するステージオブジェクト551には、その左端部において、円形のクリア済みオブジェクト553が付加される。図8の例では、最も下側のステージオブジェクト551にクリア済みオブジェクト553が付加されているので、対応するステージ「1-1」をクリア済みであることが分かる。ステージのクリア状況は、プレイヤ情報テーブル151において管理されている。

【0053】

図9は、ステージ選択画面55のステージオブジェクト551の選択に応じて当該画面55に代えて出力されるステージ開始画面60を例示する。当該画面60は、選択されたステージのプレイを開始するための画面であり、図示するように、ステージに関する情報を表示する情報表示領域62と、プレイヤのパーティに関する情報を表示するパーティ表示領域64と、開始ボタン66とを有する。

【0054】

情報表示領域62は、ステージに関する情報として、敵のパーティに関する情報等を表示し、また、その右上隅において、円形の再生モードオブジェクト621が配置されている。当該オブジェクト621は、プレイヤの再生モードの設定状況を表示すると共に、再生モードの設定（変更）の指示を受け付けるためのオブジェクトである。

【0055】

再生モードオブジェクト621は、対応するステージのクリア状況、及び、設定されている再生モードに応じて外観が変化する。図10は、再生モードオブジェクト621の外観のバリエーションを例示する。図示するように、まず、対応するステージをクリアしていない（未クリアである）場合、再生モードは、予め定められているデフォルト曲（所定コンテンツ）をリピート再生するデフォルト曲再生モード（第1モード）から変更するこ

10

20

30

40

50

とはできず、再生モードオブジェクト621は、黒色の背景に白色の音符が付加された外観となる。なお、この例では、1つのエリアに対して1つの楽曲がデフォルト曲として予め設定されており、同じエリアに含まれる複数のステージの各々のデフォルト曲は同じ楽曲である。

【0056】

一方、対応するステージをクリアしている場合、再生モードは、デフォルト曲再生モードの他、プレイヤーが利用可能な楽曲をランダム再生するランダム再生モード（第2モード）、又は、利用可能な楽曲の中からプレイヤーが指定した楽曲をリピート再生する指定曲再生モード（第2モード）の設定が可能となる。そして、図10に示すように、対応するステージをクリアしている状態で再生モードがデフォルト曲再生モードである場合、再生モードオブジェクト621は、白色の背景に黒色の音符が付加された外観となる。また、再生モードオブジェクト621は、再生モードがランダム再生モードである場合、右方向の2つの矢印が交差する図柄が付加された外観となり、再生モードが指定曲再生モードである場合、右側に頂点を有する三角形の図柄が付加された外観となる。このように、再生モードオブジェクト621は、設定されている再生モードを示すと共に、当該再生モードがデフォルト曲再生モードである場合には、さらに、ステージのクリアの有無（つまり、デフォルト曲再生モードからの変更の可否）を示す。

【0057】

再生モードオブジェクト621は、対応するステージをクリアしていない場合には選択できず（無効状態であり）、対応するステージをクリアしている場合には選択できる（有効状態である）ように構成されている。図11は、再生モードオブジェクト621の選択に応じて、ステージ開始画面60に重ねて出力される再生モード設定画面70を例示する。当該画面70は、再生モードを設定するための画面であり、図示するように、指定曲再生モードを選択するためのオブジェクトである指定曲再生モードボタン721と、「ランダム再生」というテキストが付加されており、ランダム再生モードを選択するためのオブジェクトであるランダム再生モードボタン722と、「変更しない」というテキストが付加されており、デフォルト曲再生モードを選択するためのオブジェクトであるデフォルト曲再生モードボタン723とを有する。これらのボタン721～723は、何れか1つの選択が可能なラジオボタンとして構成されており、再生モード設定画面70の出力時には、対応するプレイヤーの再生モードの既定値（プレイヤー情報テーブル151において管理されている。）に対応するボタンが選択状態となっている。なお、図11の例では、デフォルト曲再生モードボタン723が選択状態となっている。

【0058】

指定曲再生モードボタン721は、「指定した楽曲を再生」というテキストと共に、その時点でプレイヤーによって指定されている楽曲のタイトル（対応する楽曲IDがプレイヤー情報テーブル151において管理されている。）が付加されており、また、指定する楽曲を選択するための楽曲選択ボタン74を有する。

【0059】

図12は、楽曲選択ボタン74の選択に応じて、再生モード設定画面70に代えて出力される楽曲選択画面80を例示する。当該画面80は、指定曲再生モードにおいて再生される楽曲（指定楽曲）を選択するための画面であり、図示するように、楽曲を一覧表示する一覧表示領域82と、操作領域84とを有する。

【0060】

一覧表示領域82には、各々が個別の楽曲に対応する複数の楽曲オブジェクト821が上下方向に並べて配置されている。一覧表示領域82に表示される楽曲は、この例のゲームのBGMとして提供されている全ての楽曲であり、これらの楽曲のうち、対応するプレイヤーによって利用できない（プレイヤーが保有していない）楽曲に対応する楽曲オブジェクト821には、その左上隅において、ロックオブジェクト823が付加されている。プレイヤーによって利用できない楽曲は、保有コンテンツ管理テーブル154の利用可能フラグを参照することによって特定される。複数の楽曲オブジェクト821は、ラジオボタンと

10

20

30

40

50

して構成されており、楽曲選択画面 8 0 の出力時には、その時点で指定楽曲として選択されている楽曲に対応するオブジェクト 8 2 1 が選択状態となっている。

【 0 0 6 1 】

また、ロックオブジェクト 8 2 3 には、その左側端部にロック（錠）の図柄が付加されており、その右側には、対応する楽曲の獲得条件の分類に対応する文字列（交換、イベント、及び、キャラクタの何れか）が付加されている。

【 0 0 6 2 】

操作領域 8 4 は、戻るボタン 8 4 1 と、再生／停止ボタン 8 4 2 と、進むボタン 8 4 3 とを有する。再生／停止ボタン 8 4 2 が選択されると、その時点で指定楽曲として選択されている楽曲の再生が開始され、また、再生中である場合には再生が停止される。また、戻るボタン 8 4 1 が選択されると、1 つ前の楽曲へと戻り、具体的には、一覧表示領域 8 2 における楽曲の選択が、その時点で選択されているオブジェクト 8 2 1 の 1 つ上のオブジェクト 8 2 1 へと変更される。また、進むボタン 8 4 3 が選択されると、1 つ後の楽曲へと進み、具体的には、一覧表示領域 8 2 における楽曲の選択が、その時点で選択されているオブジェクト 8 2 1 の 1 つ下のオブジェクト 8 2 1 へと変更される。

【 0 0 6 3 】

プレイヤは、一覧表示領域 8 2 に表示されている楽曲のうち、利用可能な楽曲（ロックオブジェクト 8 2 3 が付加されていない楽曲オブジェクト 8 2 1 に対応する楽曲）の中から、指定曲再生モードにおいて再生する指定楽曲を選択することができる。楽曲選択画面 8 0 を介して指定楽曲が変更されると、プレイヤ情報テーブル 1 5 1 の指定楽曲 ID の値が更新されると共に、再生モード設定画面 7 0 の指定曲再生モードボタン 7 2 1 における指定楽曲の表示が更新される。

【 0 0 6 4 】

図 9 のステージ開始画面 6 0 に戻り、パーティ表示領域 6 4 は、パーティを構成する 3 体のキャラクタのうち、左側のキャラクタに対応する第 1 キャラクタオブジェクト 6 4 1 と、左右中央のキャラクタに対応する第 2 キャラクタオブジェクト 6 4 2 と、右側のキャラクタに対応する第 3 キャラクタオブジェクト 6 4 3 とを有する。これらのオブジェクト 6 4 1 ～ 6 4 3 は、パーティを構成する各キャラクタに関する情報を表示する。これらのオブジェクト 6 4 1 ～ 6 4 3 の何れかが選択されると、対応するプレイヤが保有するキャラクタを一覧表示する図示しない画面が出力され、プレイヤは、当該画面を介して、パーティを構成するキャラクタを変更することができる。パーティを構成するキャラクタが変更されると、プレイヤ情報テーブル 1 5 1 のパーティ情報が更新される。

【 0 0 6 5 】

開始ボタン 6 6 が選択されると、ステージのプレイが開始される。ステージのプレイが開始されると、ステージに対応する敵のパーティとの対戦を行うための図示しない画面が出力され、プレイヤは、当該画面を介して、敵のパーティとの対戦を行うことができる。対戦では、プレイヤは、パーティを構成する 3 体のキャラクタの各々に対するコマンドを実行し、その結果、対応するキャラクタによる物理攻撃及び魔法攻撃等のアクションが行われる。

【 0 0 6 6 】

この例では、敵のパーティとの対戦の間、設定されている再生モードに従って、BGM としての楽曲が再生される。具体的には、再生モードとして、指定曲再生モードが設定されている場合には、プレイヤによって選択された指定楽曲がリピート再生され、ランダム再生モードが設定されている場合には、プレイヤによって利用可能な全ての楽曲の中から繰り返しランダムに選択される曲が再生され、及び、デフォルト曲再生モードが設定されている場合には、ステージ（エリア）に対してデフォルト曲として予め設定されている楽曲がリピート再生される。なお、デフォルト曲が、プレイヤによって利用可能な楽曲と重複していてもよい。

【 0 0 6 7 】

また、この例では、再生モードが指定曲再生モード又はランダム再生モードである場合

、再生中の楽曲のバックグラウンド再生が可能となる。具体的には、再生モードが指定曲再生モード又はランダム再生モードである場合、敵のパーティとの対戦中に、プレイヤ端末30において端末側プログラム42以外のアプリケーションが開始され、又は、プレイヤ端末30がスリープ状態に移行しても、再生中の楽曲の再生が維持される。一方、再生モードがデフォルト曲再生モードである場合、敵のパーティとの対戦中に、プレイヤ端末30において端末側プログラム42以外のアプリケーションが開始され、又は、プレイヤ端末30がスリープ状態に移行すると、再生中の楽曲の再生が停止される。

【0068】

図7のホーム画面50に戻り、ショップメニューボタン522が選択されると、ホーム画面50に代えて、アイテムを購入するための画面が出力される。プレイヤは、当該画面を介して、楽曲を含む様々なアイテムを、所定数のダイヤ又はコインとの交換によって取得することができる。

【0069】

また、ガチャメニューボタン523が選択されると、ホーム画面50に代えて、図13に例示する抽選実行画面90が出力される。当該画面90は、キャラクタを獲得するための抽選（ガチャ）を実行するための画面であり、図示するように、抽選に関する情報を表示する情報表示領域92と、1回の抽選を実行するためのオブジェクトである1回抽選実行ボタン941と、11回の連続抽選を実行するためのオブジェクトである連続抽選実行ボタン942とを有する。1回の抽選毎に、予め定められた当選確率に従って1体のキャラクタが当選し、当選したキャラクタがプレイヤに対して付与される。キャラクタのプレイヤへの付与に応じて、保有ゲーム要素管理テーブル155が更新される。

【0070】

情報表示領域92は、抽選に関する情報として、抽選対象のキャラクタに関する情報を表示し、この例では、抽選対象の複数のキャラクタのうち、最もレアリティの高い（当該ガチャの目玉となっている）キャラクタに関する情報を表示する。また、当該キャラクタが、その進化段階の最大値への到達に応じて関連楽曲が付与されるキャラクタである場合には、図示するように、情報表示領域92の右下隅において、円形の楽曲確認オブジェクト921が配置される。

【0071】

楽曲確認オブジェクト921が選択されると、図14に例示する楽曲詳細画面200が抽選実行画面90に重ねて出力される。当該画面200は、図示するように、対象のキャラクタの進化段階の最大値への到達に応じて付与される関連楽曲、及び、その獲得条件（進化段階を最大値に到達させること）を表示し、試聴ボタン202を有する。キャラクタの関連楽曲は、ゲーム要素情報テーブル153において管理されている。試聴ボタン202が選択されると、対応する楽曲の一部の区間が再生される。

【0072】

図7のホーム画面50に戻り、ジュークボックスメニューボタン524が選択されると、ホーム画面50に代えて、図15に例示するジュークボックス画面210が出力される。当該画面210は、ステージのプレイなしで楽曲を再生するための画面であり、図示するように、図12に例示した楽曲選択画面80と同様に、一覧表示領域212と、操作領域214とを有する。

【0073】

一覧表示領域212には、各々が個別の楽曲に対応する複数の楽曲オブジェクト2121が上下方向に並べて配置されている。一覧表示領域212に表示される楽曲は、楽曲選択画面80と同様に、この例のゲームのBGMとして提供されている全ての楽曲であり、これらの楽曲のうち、対応するプレイヤによって利用できない楽曲に対応する楽曲オブジェクト2121には、その左上隅において、ロックオブジェクト2123が付加されている。

【0074】

操作領域214は、楽曲選択画面80と同様に、戻るボタン2141と、再生／停止ボ

10

20

30

40

50

タン２１４２と、進むボタン２１４３とを有する。再生／停止ボタン２１４２が選択されると、その時点で選択されている楽曲の再生が開始され、また、再生中である場合には再生が停止される。また、戻るボタン２１４１が選択されると、１つ前の楽曲へと戻り、また、進むボタン２１４３が選択されると、１つ後の楽曲へと進む。プレイヤは、ジュークボックス画面２１０を介して、ステージをプレイすることなく楽曲の再生のみを楽しむこともできる。

【００７５】

上述した例では、指定曲再生モード、ランダム再生モード、及び、デフォルト曲再生モードの中から再生モードが設定されるようにしたが、デフォルト曲に代えてプレイヤが利用可能な楽曲を再生するモードは、指定曲再生モード、及び、ランダム再生モードの何れか一方のみとしてもよい。また、これら以外のモードが、再生モードの選択肢として追加されてもよい。

10

【００７６】

上述した例では、キャラクタの関連楽曲は、その進化段階の最大値への到達に応じてプレイヤに対して付与されるようにしたが、関連楽曲が、進化段階以外の他のパラメータに関する条件の充足に応じて付与されるようにしてもよい。また、本実施形態の他の例では、キャラクタ以外の様々なゲーム要素の関連楽曲が、当該ゲーム要素による所定条件の充足に応じて、当該ゲーム要素を保有するプレイヤに対して付与される。

【００７７】

上述した例では、ステージをクリアしている場合にデフォルト曲再生モードからの変更が可能となるようにしたが、「ステージのクリア」という条件とは異なる条件の充足に応じて、デフォルト曲再生モードからの変更が可能となるようにしてもよい。例えば、マップをクリアした場合に、当該マップに含まれるステージについて、デフォルト曲再生モードからの変更が可能となるようにしてもよいし、クリアの有無にかかわらず、特定のステージについては、デフォルト曲再生モードからの変更が可能であり、それ以外のステージについては、デフォルト曲再生モードからの変更が不可能であるようにしてもよい。

20

【００７８】

上述した例では、対戦ゲームの進行の際に再生される楽曲の再生モードを設定するように構成したが、本実施形態の他の例では、対戦ゲーム以外の様々な種類のゲームの進行の際に再生される楽曲の再生モードを設定するように構成され得る。

30

【００７９】

上述した例では、ＢＧＭとしての楽曲の再生モードを設定するようにしたが、本実施形態の他の例では、ゲームの進行の際に再生される楽曲以外のコンテンツ（例えば、背景画像、及び、キャラクタの音声等）の再生モードとして、上述した例における各モードに相当するモードが設定され得る。

【００８０】

以上説明した本実施形態に係るゲーム提供サーバ１０は、所定コンテンツ（デフォルト曲）の再生を伴ってゲームを進行させる第１モード（デフォルト曲再生モード）と、プレイヤによって利用可能なコンテンツの再生を伴ってゲームを進行させる第２モード（指定曲再生モード、及び、ランダム再生モード）と、を含む複数のモードの中から設定された再生モードに従って当該ゲームの進行を制御するから、プレイヤは、予め定められたコンテンツの再生を伴うゲームの進行に加えて、利用可能な他のコンテンツの再生を伴うゲームの進行を楽しむことができる。このように、ゲーム提供サーバ１０は、ゲームの進行に伴って再生される楽曲等のコンテンツをプレイヤが楽しむことを支援する。

40

【００８１】

本発明の他の実施形態において、上述した実施形態におけるゲーム提供サーバ１０が有する機能の一部又は全部は、ゲーム提供サーバ１０及びプレイヤ端末３０が協働することによって実現され、又は、プレイヤ端末３０によって実現され得る。例えば、ゲーム進行制御部１１２が有する機能の一部（例えば、コンテンツを再生する機能等）は、ゲーム提供サーバ１０及びプレイヤ端末３０が協働することによって実現され、又は、プレイヤ端

50

末 3 0 によって実現され得る。

【 0 0 8 2 】

本明細書で説明された処理及び手順は、明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェアまたはこれらの任意の組み合わせによって実現される。例えば、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク等の媒体に、当該処理及び手順に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明された処理及び手順は、当該処理・手順に相当するコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

【 0 0 8 3 】

本明細書中で説明された処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理または手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び／又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書において説明されたソフトウェアおよびハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、またはより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【 0 0 8 4 】

本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数のいずれか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数のいずれとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数のいずれであってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 8 5 】

- 1 0 ゲーム提供サーバ
- 1 1 コンピュータプロセッサ
- 1 1 1 管理機能制御部
- 1 1 2 ゲーム進行制御部
- 1 5 ストレージ
- 1 5 1 プレイヤ情報テーブル
- 1 5 2 コンテンツ情報テーブル
- 1 5 3 ゲーム要素情報テーブル
- 1 5 4 保有コンテンツ管理テーブル
- 1 5 5 保有ゲーム要素管理テーブル
- 3 0 プレイヤ端末
- 4 0 サーバ側プログラム
- 4 2 端末側プログラム
- 5 0 ホーム画面
- 5 5 ステージ選択画面
- 6 0 ステージ開始画面
- 6 2 1 再生モードオブジェクト
- 7 0 再生モード設定画面
- 8 0 楽曲選択画面
- 9 0 抽選実行画面
- 2 0 0 楽曲詳細画面
- 2 1 0 ジュークボックス画面

10

20

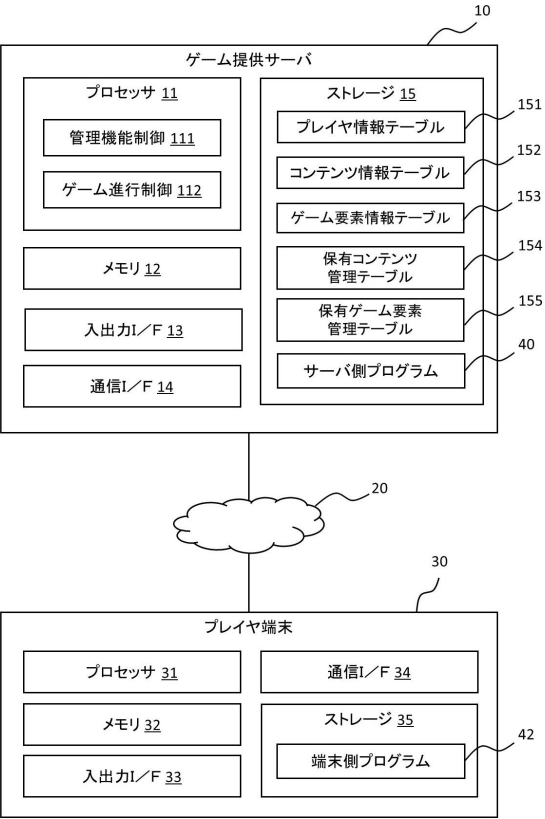
30

40

50

【図面】

【図 1】



【図 2】

プレイヤー情報テーブル 151

プレイヤーアカウント
基本情報
ステージクリア状況
パーティ情報
再生モード(既定値)
指定楽曲ID
保有ダイヤ数
保有コイン数
...

10

20

【図 3】

コンテンツ情報テーブル 152

楽曲ID
楽曲ファイル情報
タイトル
獲得条件種別
獲得条件
...

【図 4】

ゲーム要素情報テーブル 153

キャラクタID
名称
関連楽曲ID
...

30

40

50

【図 5】

保有コンテンツ管理テーブル 154

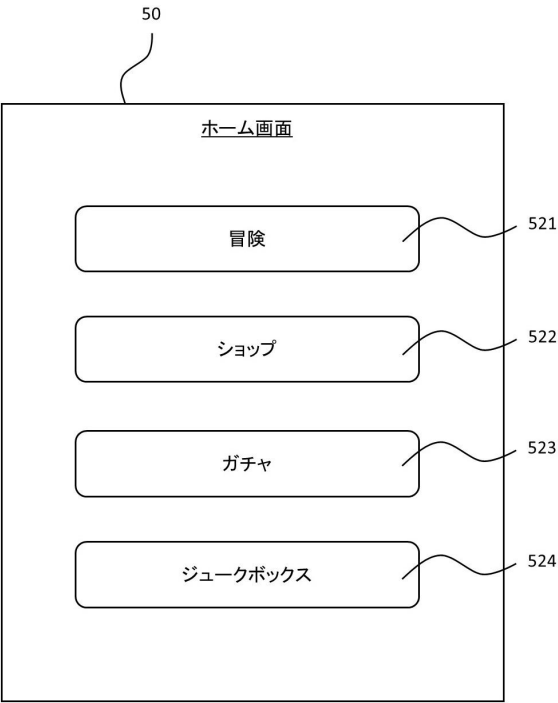
<u>プレイヤーアカウント</u>
<u>楽曲ID</u>
利用可能フラグ
...

【図 6】

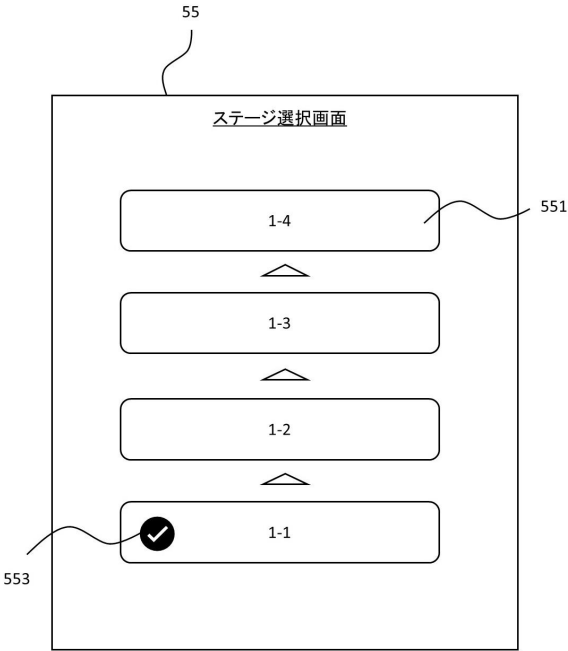
保有ゲーム要素管理テーブル 155

<u>プレイヤーアカウント</u>
<u>キャラクタID</u>
<u>個体ID</u>
経験値
レベル
進化段階
...

【図 7】



【図 8】



10

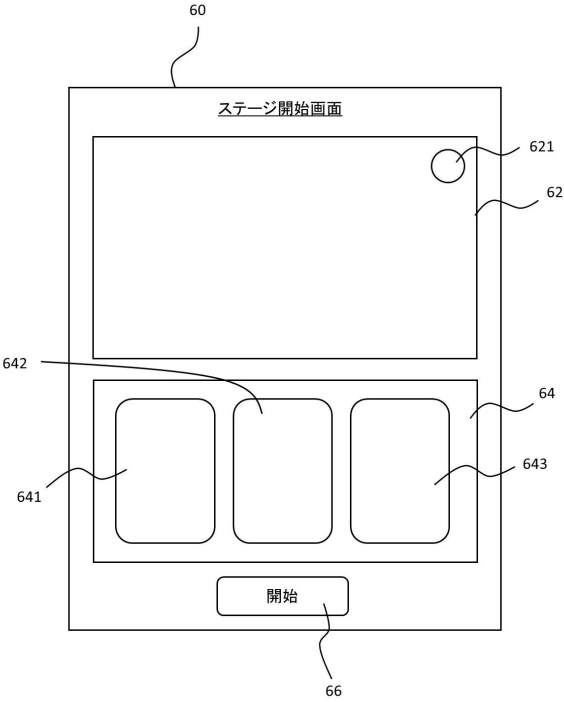
20

30

40

50

【図 9】



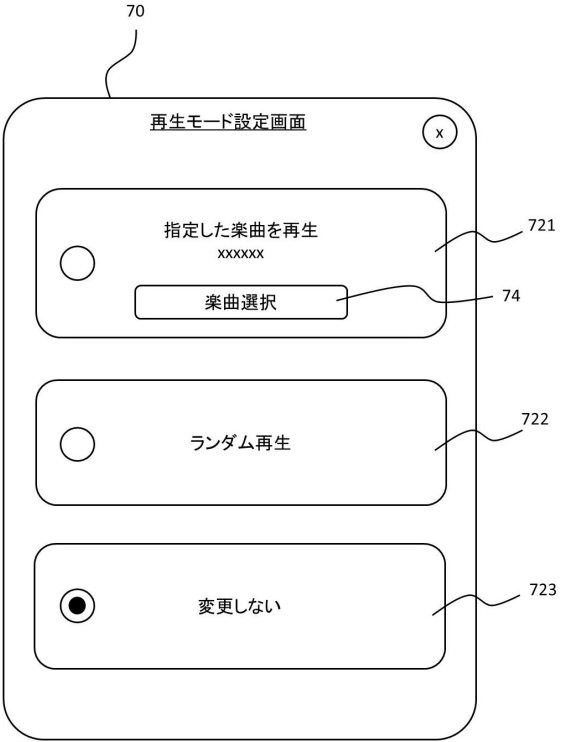
【図 10】

クリア状況	未クリア		クリア済み	
	再生モード	デフォルト曲再生	デフォルト曲再生	ランダム再生
再生モード オブジェクト 621				

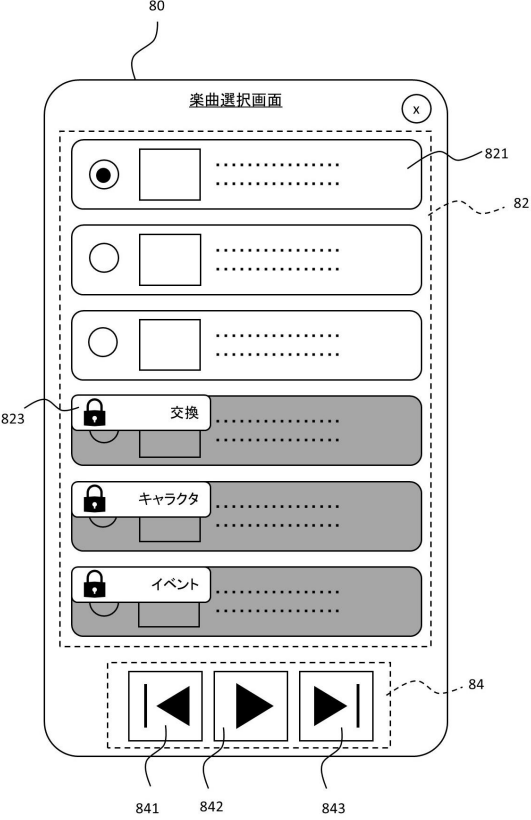
10

20

【図 11】



【図 12】

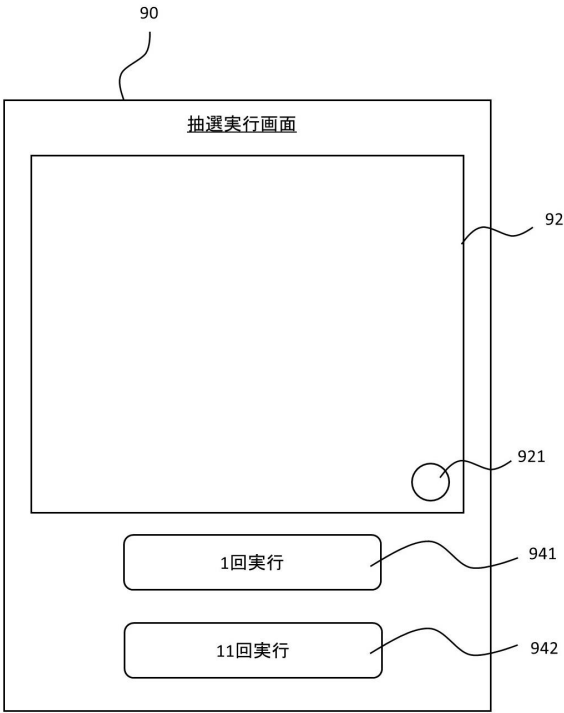


30

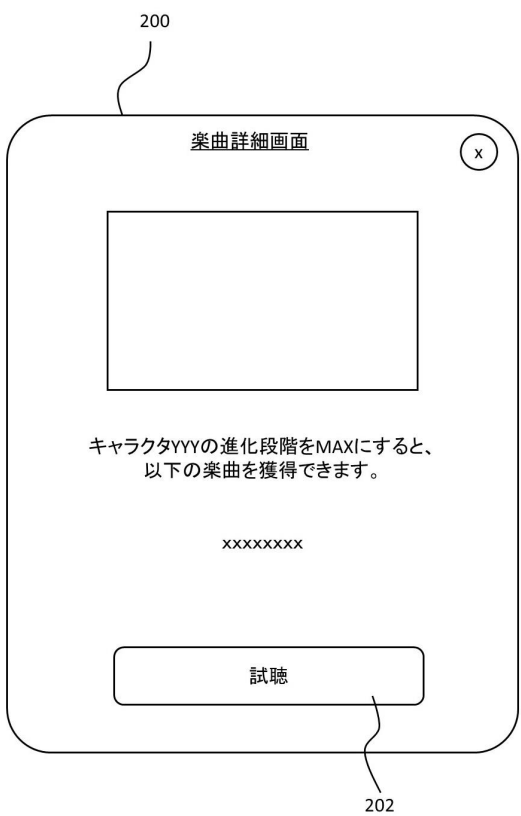
40

50

【図 1 3】



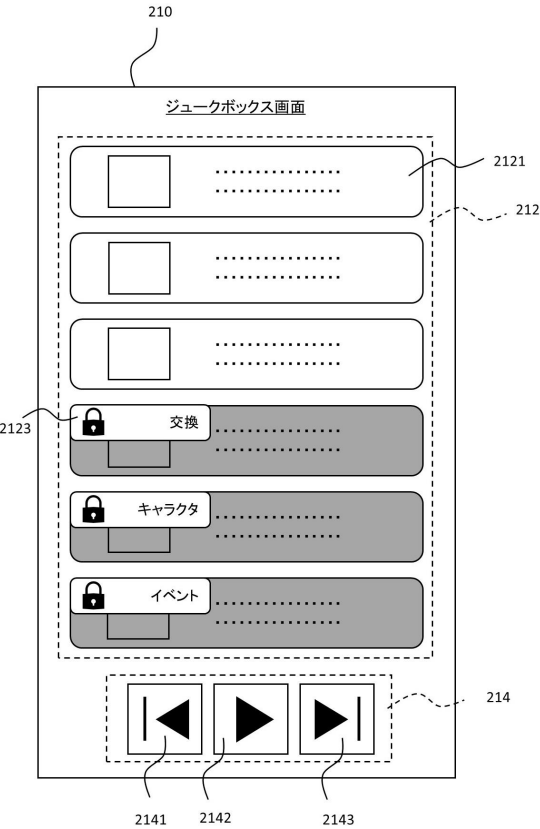
【図 1 4】



10

20

【図 1 5】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-44151 (JP, A)
特開 2020-75097 (JP, A)
特開 2017-55997 (JP, A)
櫂のキセキ 推しメン変更方法！メリットはあるの？（ケヤキセ），櫂のキセキガチャ攻略[online], 2019年07月09日, <http://xn--u9jwgca3eub4qv563b.xyz/osimenhenkou/>, [2021年11月24日検索]
VRリズムアクションゲーム「Mu-Tune」配信開始のお知らせ, TRICOL[online], 2018年11月03日, <https://www.tricol.jp/news/entry/2018/mu-tune>, [2023年02月12日検索]
サウンドや音楽は演出の柱？ゲーム制作におけるBGMの重要性, Creative info for Biz[online], 2017年09月15日, <https://www.g-angle.co.jp/blog/sound/sounds-music-bgm-game-production/>, [2023年02月13日検索]
『STELLIGHTS』レビュー - 宇宙をモチーフにした美しい背景と独特の選曲が光る音ゲー, i PhoneGameCast [online], 2017年01月11日, <http://www.gamecast-blog.com/archives/65883740.html>, [2023年02月12日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 9 / 24, 13 / 00 - 13 / 98