

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6879804号  
(P6879804)

(45) 発行日 令和3年6月2日 (2021. 6. 2)

(24) 登録日 令和3年5月7日 (2021. 5. 7)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/814 (2014. 01)	A 6 3 F 13/814
A 6 3 F 13/44 (2014. 01)	A 6 3 F 13/44
A 6 3 F 13/46 (2014. 01)	A 6 3 F 13/46
A 6 3 F 13/5375 (2014. 01)	A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/69 (2014. 01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 10 (全 18 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2017-73680 (P2017-73680)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成29年4月3日 (2017. 4. 3)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2016-136809 (P2016-136809) の分割		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号
原出願日	平成28年7月11日 (2016. 7. 11)	(74) 代理人	100156605 弁理士 山田 彰彦
(65) 公開番号	特開2018-8023 (P2018-8023A)	(72) 発明者	小野 良憲
(43) 公開日	平成30年1月18日 (2018. 1. 18)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
審査請求日	令和1年7月10日 (2019. 7. 10)	(72) 発明者	北林 達也
			東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	鈴木 崇雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更する演出設定変更部と、

変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御部であって、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御する演出制御部と、

前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示する操作指示部と、

前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価するゲーム評価部と、

変更後の前記演出全体データに基づき行われた演出を、前記楽曲に対応付けられた演出評価基準と比較して評価する演出評価部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置であって、

前記演出部分データに含まれる前記発動条件は、前記ゲーム評価部によるゲーム評価に

関する条件である、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置であって、

前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データには、少なくとも、

ゲーム画面の背景に関する演出を規定するデータ、プレイヤーがゲームで用いるプレイヤーキャラクターの動作に関する演出を規定するデータ、前記プレイヤーキャラクター以外の他のキャラクターをゲーム画面上に登場させる演出を規定するデータ、及び、ゲーム画面上で前記プレイヤーキャラクターが装着する衣類に関する演出を規定するデータが、前記楽曲中において演出を行う要素として設定されている、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の情報処理装置であって、

前記演出設定変更部は、前記プレイヤーが設定画面にて所望の演出コンテンツを選択することにより、予め構成された前記演出全体データを、前記プレイヤーによって選択された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、

前記設定画面には、前記プレイヤーによって選択された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データの演出を簡易的に再現した表示領域が含まれる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】

ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更する演出設定変更部と、

変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御部であって、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御する演出制御部と、

前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示する操作指示部と、

前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価するゲーム評価部と、

を備え、

前記演出設定変更部は、前記プレイヤーが設定画面にて所望の演出コンテンツを選択して複数のスロットのうちのいずれかに対応付けて設定することにより、予め構成された前記演出全体データを、前記プレイヤーによって選択された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、

前記複数のスロットには、設定された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データの演出が、優先して発動するようにするための優先スロットが含まれる、

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の情報処理装置であって、

変更後の前記演出全体データに基づき行われた演出を、前記楽曲に対応付けられた演出評価基準と比較して評価する演出評価部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 7】

コンピューターに、

ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更する演出設定変

10

20

30

40

50

更処理と、

変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御処理であって、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御する演出制御処理と、

前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示する操作指示処理と、

前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価するゲーム評価処理と、

変更後の前記演出全体データに基づき行われた演出を、前記楽曲に対応付けられた演出評価基準と比較して評価する演出評価処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 8】

コンピューターが、

ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、

変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御すると共に、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御し、

前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示し、

前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価し、

変更後の前記演出全体データに基づき行われた演出を、前記楽曲に対応付けられた演出評価基準と比較して評価する、

ことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 9】

コンピューターに、

ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更する演出設定変更処理と、

変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御部であって、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御する演出制御処理と、

前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示する操作指示処理と、

前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価するゲーム評価処理と、

を実行させ

前記演出設定変更処理では、前記プレイヤーが設定画面にて所望の演出コンテンツを選択して複数のスロットのうちのいずれかに対応付けて設定することにより、予め構成された前記演出全体データを、前記プレイヤーによって選択された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、

前記複数のスロットには、設定された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データの演出が、優先して発動するようにするための優先スロットが含まれる、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 10】

10

20

30

40

50

コンピューターが、  
ゲームプレイで使用される楽曲に対応付けられた演出全体データであって、複数の演出部分データを予め組み合わせて構成された演出全体データを、プレイヤーによって選択された演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、  
変更後の前記演出全体データに基づいて、前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御すると共に、変更後の前記演出全体データを構成する複数の演出部分データのうち、その演出を発動させるための発動条件が成立した演出部分データの演出が、前記楽曲の進行に合わせて行われるように制御し、  
前記楽曲の進行に合わせてゲーム操作するように前記プレイヤーに指示し、  
前記プレイヤーのゲーム操作に基づいて、その指示どおりに操作できたか否かを評価し、  
さらに、  
前記演出全体データを変更する際には、前記プレイヤーが設定画面にて所望の演出コンテンツを選択して複数のスロットのうちのいずれかに対応付けて設定することにより、予め構成された前記演出全体データを、前記プレイヤーによって選択された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように変更し、  
前記複数のスロットには、設定された前記演出コンテンツに対応付けられた演出部分データの演出が、優先して発動するようにするための優先スロットが含まれる、  
ことを特徴とする情報処理方法。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、ゲームプログラム、及び、情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、楽曲の進行に合わせて画面に表示される指示に対して、プレイヤーがタイミングよく操作入力を行うことにより、得点等の評価を競う音楽ゲーム（所謂、「音ゲー」とも言う）が知られている。例えば、特許文献1には、ゲーム内に登場するプレイヤーキャラクターに応じて楽曲データの変化内容を決定し、当該変化内容に応じて楽曲データを变化

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-200454号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1のゲームでは、キャラクターに応じて楽曲が変化することから、プレイヤーの興趣を高めることができる。しかし、楽曲を変化させることができるパターンはある程度に限られるため、プレイヤーが繰り返しプレイすることによっていずれ飽きてしまう虞がある。これに対して楽曲の演奏と共に画面に表示される演出（例えば、プレイヤーキャラクターの衣装や背景）を変化させるようにすれば、プレイヤーは視覚的にも楽曲を楽しむことができるようになる。特に、プレイヤー自身で楽曲の演出を任意に変化させることができれば、より飽き難く、また興趣を高めやすくすることができる。

40

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーが楽曲の演出を任意に変化させることが可能な音楽ゲームを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

50

## 【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

楽曲の進行に合わせた演出を行なうための演出全体データが前記楽曲に対応付けて設定された楽曲情報、前記演出全体データを構成することのできる演出部分データが演出コンテンツに対応付けて設定された演出コンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有する 1 又は複数の演出コンテンツが前記プレイヤーに対応付けて設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが行うゲームに用いられる楽曲が決定された際に、前記プレイヤーが自己の所有する 1 又は複数の演出コンテンツの中から選択した演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する演出設定変更部と、

前記ゲームの進行中に、変更された前記演出全体データに基づいて、決定された前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御部と、

決定された前記楽曲の進行に合わせて移動する指示マークが所定位置に到達したタイミングで操作入力するように前記プレイヤーに指示する操作指示部と、

前記プレイヤーの操作入力を受け付けた際に、前記操作指示部の指示どおりに操作できたか否かに基づきゲーム評価を行なうゲーム評価部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 0 7 】

【図 1】ゲームシステム 1 の全体構成例を示す図である。

【図 2】サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 3】楽曲情報のデータ構造例を示す図である。

【図 4】演出全体データの構造例を示す図である。

【図 5】演出コンテンツ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 6】演出評価基準情報のデータ構造例を示す図である。

【図 7】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】演出コンテンツ所有情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 10】ゲームシステム 1 で音楽ゲーム（音ゲー）を開始する前の各種設定処理について説明するフローチャートである。

【図 11】プレイヤーキャラクターにシーンカードを装備させるためのゲーム画面（シーンカード装備画面 50）の一例を表す図である。

【図 12】ゲームシステム 1 で音楽ゲーム（音ゲー）が開始された後の各種処理について説明するフローチャートである。

【図 13】音楽ゲーム（音ゲー）をプレイする際のゲーム画面（プレイ画面 60）の一例について示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 0 8 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、楽曲の進行に合わせた演出を行なうための演出全体データが前記楽曲に対応付けて設定された楽曲情報、前記演出全体データを構成することのできる演出部分データが演出コンテンツに対応付けて設定された演出コンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有する 1 又は複数の演出コンテンツが前記プレイヤーに対応付けて設定されたプレイヤー情報を記憶する記憶部と、

プレイヤーが行うゲームに用いられる楽曲が決定された際に、前記プレイヤーが自己の所有する 1 又は複数の演出コンテンツの中から選択した演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する演出設定変更部と、

前記ゲームの進行中に、変更された前記演出全体データに基づいて、決定された前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御部と、

決定された前記楽曲の進行に合わせて移動する指示マークが所定位置に到達したタイミングで操作入力するように前記プレイヤーに指示する操作指示部と、

前記プレイヤーの操作入力を受け付けた際に、前記操作指示部の指示どおりに操作できたか否かに基づきゲーム評価を行なうゲーム評価部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、ゲームをプレイする楽曲について、プレイヤー自身が演出コンテンツを組み合わせて設定することにより、楽曲に合わせて行われる演出の内容を自在にカスタマイズすることができる。これにより、プレイヤーの興趣を高めやすい音楽ゲームを実現することができる。

10

#### 【0009】

また、かかる情報処理装置であって、前記記憶部は、前記楽曲に対応付けて設定された演出評価基準情報を記憶しており、

前記演出評価基準情報を参照して、変更された前記演出全体データに基づき行われた演出の評価を行なう演出評価部と、

を備えたこととしても良い。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、或る楽曲について映画の名シーンを再現した演出を設定して楽しむ等、ゲームの楽しみ方の幅を広げることができる。その際、プレイヤーがカスタマイズした演出について、ゲームのプレイ内容の評価とは独立した基準に基づいて評価が行われるため、プレイヤーは、演出にこだわり過ぎてゲームの得点が低くなってしまふ等のことを気にすることなく、様々な演出を組み合わせて楽曲を楽しむことができるようになる。

20

#### 【0010】

また、かかる情報処理装置であって、前記演出評価部による評価結果に基づいて特典を付与する特典付与部と、

を備えたこととしても良い。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、映画の有名なシーン等になるべく近い演出を再現することにより、より高い演出評価を受けて特典を得ることができる。したがって、高い評価が得られる演出を再現すべく、プレイヤーに演出を様々なカスタマイズさせる動機付けとなる。これにより、ゲームの遊び方の幅を広げたりゲームの興趣をより高めたりすることができる。

30

#### 【0011】

また、かかる情報処理装置であって、前記演出コンテンツ情報には、

演出コンテンツ毎に演出属性が対応付けて設定されており、

前記演出設定変更部は、

前記プレイヤーが自己の所有する1又は複数の演出コンテンツの中から同じ属性を持つ演出コンテンツを複数選択したことにより、その複数選択された同じ属性を持つ演出コンテンツの中からいずれか1つを所定条件に従って選択し、選択された1つの演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する、こととしても良い。

40

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが同じ属性を有する複数の演出コンテンツを選択した場合であって、そのうちの1つの演出コンテンツに基づいて、演出が行われる。したがって、プレイヤーは、演出の内容よりもプレイの評価を優先して同じ属性を有する演出を設定すること等も可能となり、演出設定時の戦略性が高くなり、ゲームの興趣がより高まる。

#### 【0012】

また、かかる情報処理装置であって、前記演出設定変更部は、

前記プレイヤーが自己の所有する1又は複数の演出コンテンツの中から、ゲームで用いるキャラクターに装備させる演出コンテンツを選択したことにより、その選択された演出

50

コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する、こととしても良い。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーキャラクターに演出コンテンツを装備させることにより、演出をカスタマイズすることができる。これにより、楽曲、キャラクター、演出が組み合わされて総合的に変化することから、ゲームの楽しみ方の幅がより広くなり、プレイヤーの興趣を高めやすい音楽ゲームを実現することができる。

【 0 0 1 3 】

次に、コンピュータに、

楽曲の進行に合わせた演出を行なうための演出全体データが前記楽曲に対応付けて設定された楽曲情報、前記演出全体データを構成することのできる演出部分データが演出コンテンツに対応付けて設定された演出コンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有する1又は複数の演出コンテンツが前記プレイヤーに対応付けて設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶する処理と、

10

プレイヤーが行うゲームに用いられる楽曲が決定された際に、前記プレイヤーが自己の所有する1又は複数の演出コンテンツの中から選択した演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する演出設定変更処理と、

前記ゲームの進行中に、変更された前記演出全体データに基づいて、決定された前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する演出制御処理と、

決定された前記楽曲の進行に合わせて移動する指示マークが所定位置に到達したタイミングで操作入力するように前記プレイヤーに指示する操作指示処理と、

20

前記プレイヤーの操作入力を受け付けた際に、前記操作指示処理の指示どおりに操作できたか否かに基づきゲーム評価を行なうゲーム評価処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、ゲームをプレイする楽曲について、プレイヤー自身が演出コンテンツを組み合わせ設定することにより、楽曲に合わせて行われる演出の内容を自在にカスタマイズすることができる。

【 0 0 1 4 】

次に、コンピュータが、

楽曲の進行に合わせた演出を行なうための演出全体データが前記楽曲に対応付けて設定された楽曲情報、前記演出全体データを構成することのできる演出部分データが演出コンテンツに対応付けて設定された演出コンテンツ情報、及び、プレイヤーの所有する1又は複数の演出コンテンツが前記プレイヤーに対応付けて設定されたプレイヤー情報を記憶部に記憶し、

30

プレイヤーが行うゲームに用いられる楽曲が決定された際に、前記プレイヤーが自己の所有する1又は複数の演出コンテンツの中から選択した演出コンテンツに対応付けられた演出部分データが含まれるように、決定された前記楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更し、

前記ゲームの進行中に、変更された前記演出全体データに基づいて、決定された前記楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御し、

40

決定された前記楽曲の進行に合わせて移動する指示マークが所定位置に到達したタイミングで操作入力するように前記プレイヤーに操作指示し、

前記プレイヤーの操作入力を受け付けた際に、その操作指示どおりに操作できたか否かに基づきゲーム評価を行なう、

ことを特徴とする情報処理方法である。

このような情報処理方法によれば、ゲームをプレイする楽曲について、プレイヤー自身が演出コンテンツを組み合わせ設定することにより、楽曲に合わせて行われる演出の内容を自在にカスタマイズすることができる。

【 0 0 1 5 】

== 実施形態 ==

50

## &lt;&lt; ゲームシステム 1 の構成 &gt;&gt;

図 1 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 は、ネットワーク 2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置 10 と、複数のプレイヤー端末 20 と、を含んで構成される。

## 【0016】

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、ゲームコンテンツの一例としての演出カード（以下、「シーンカード」とも呼ぶ）を用いて行う音楽ゲーム（音ゲー）をプレイヤーに提供することができる。

## 【0017】

音ゲーにおいて、プレイヤーは、演奏される楽曲に合わせてゲーム画面上に表示される指示マークにタイミングを合わせて操作指示を行う。例えば、画面上を移動する指示マークが所定のポイント（ターゲット）に重なった瞬間に操作指示を入力することで、タイミングに応じて得点が加算され、タイミングのずれが小さいほど高い得点が得られる。

## 【0018】

このような音ゲーとして、ゲーム画面上にキャラクターが登場して楽曲に合わせてダンスをしたり、背景が変化したりする「演出」が行われ、あたかもアーティストのライブに参加しているような感覚をプレイヤーに提供することが可能なものがある。従来の音ゲーでは、このような「演出」が楽曲ごとに固定されていたため、プレイヤーは繰り返しゲームをプレイするうちに当該演出に飽きてしまう虞があった。

## 【0019】

そこで、本実施形態の音楽ゲームでは、プレイヤーが楽曲ごとに演出カード（シーンカード）を選択することにより、当該楽曲が演奏される際の演出をプレイヤー自身が決定することができるようにしている。また、このシーンカードの選択によってゲームの得点が変わったり、特典が得られたりする。つまり、プレイヤーが楽曲の演出を任意に変化させることでゲーム性を広げることが可能となり、より興味を高めることができる。

## 【0020】

## &lt;&lt; サーバー装置 10 の構成 &gt;&gt;

図 2 は、サーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置 10 は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピュータ等）である。サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末 20 上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末 20 の規格に合わせたマークアップ言語（HTML 等）で作成された Web ページ（ゲーム画面等）を送信（レスポンス）する。サーバー装置 10 は、制御部 11 と、記憶部 12 と、入力部 13 と、表示部 14 と、通信部 15 と、を有する。

## 【0021】

制御部 11 は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置 10 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態における制御部 11 は、少なくとも、ゲーム進行処理部 111、画面データ生成部 112 を備える。

## 【0022】

ゲーム進行処理部 111 は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる各種処理を実行する機能を有している。本実施形態のゲーム進行処理部 111 は、演出設定変更部 111A、演出制御部 111B、操作指示部 111C、ゲーム評価部 111D、演出評価部 111E、特典付与部 111F を少なくとも備えている。

## 【0023】

演出設定変更部 111A は、音ゲーにおいてプレイされる楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する機能を有している。本実施形態では、楽曲ごとに予め所定の演出が設定されており、当該演出の種類（例えば、キャラクターの衣装や背景）が演出全体

10

20

30

40

50



データとして記憶されている。演出設定変更部 1 1 1 A は、この演出全体データを、プレイヤーが選択した演出コンテンツ（シーンカード）に応じて変更し、楽曲の再生時に行われる演出をカスタマイズする。音ゲーにおいて行われる「演出」や演出全体データ等についての詳細は、後で説明する。

#### 【 0 0 2 4 】

演出制御部 1 1 1 B は、ゲームの進行中に、楽曲ごとに設定されている演出全体データに基づいて、楽曲の進行に合わせた演出が行われるように制御する機能を有している。本実施形態の演出制御部 1 1 1 B は、ゲームが行われる楽曲について、演出設定変更部 1 1 1 A によって変更された演出全体データに基づいて、プレイヤーが選択したシーンカードに応じた演出を実施する。

10

#### 【 0 0 2 5 】

操作指示部 1 1 1 C は、楽曲の進行に合わせて移動する指示マークが所定位置（ターゲット）に到達したタイミングで操作入力するようにプレイヤーに指示する機能を有している。本実施形態の操作指示部 1 1 1 C は、選択された楽曲の種類や難易度に応じて指示マークを移動させる際の速度や軌跡を変化させることができる。

#### 【 0 0 2 6 】

ゲーム評価部 1 1 1 D は、プレイヤーの操作入力を受け付けた際に、操作指示部 1 1 1 C の指示どおりに操作できたか否かに基づきゲーム評価を行なう機能を有している。例えば、画面上を移動する指示マークの中心が、ターゲットの中心とぴったり重なったタイミング（又はターゲットの中心から所定範囲内と重なったタイミング）で操作入力が行われた場合には高得点を加算し、指示マークの中心とターゲットの中心とが大きくずれたタイミングで操作入力が行われた場合には、プレイヤーのパラメーターを減少させる等の処理が行われる。

20

#### 【 0 0 2 7 】

演出評価部 1 1 1 E は、楽曲に対応付けて設定されている演出評価基準情報を参照して、演出設定変更部 1 1 1 A によって変更された演出全体データに基づき行われた演出の評価を行なう機能を有している。例えば、或る楽曲 A について映画等の名シーンを再現した演出全体情報 X が演出評価基準情報として設定されている場合、演出評価部 1 1 1 E は、プレイヤーがシーンカードを選択することによって変更された演出全体情報 Y と、演出評価基準情報としての演出全体情報 X とを比較して、両者がどの程度一致しているのかを評価する。プレイヤーによって変更された演出全体情報 Y が演出全体情報 X に近いほど、映画の名シーンがより正確に再現されたものとして、当該プレイヤーの選択によって変更された演出（演出全体情報 Y）が高く評価される。

30

#### 【 0 0 2 8 】

特典付与部 1 1 1 F は、演出評価部 1 1 1 E による演出評価の結果に基づいてプレイヤーに特典を付与する機能を有している。特典については後で説明する。

#### 【 0 0 2 9 】

画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 0 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面に対応する画面データとして HTML データを生成する。

40

#### 【 0 0 3 0 】

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域である ROM（Read Only Memory）と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である RAM（Random Access Memory）とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、楽曲情報、演出コンテンツ情報、演出評価基準情報、プレイヤー情報等の各種データを記憶する。

#### 【 0 0 3 1 】

入力部 1 3 は、システム管理者等が各種データ（例えば、アイテム情報やキャラクター情報等）を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現され

50

る。

【 0 0 3 2 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【 0 0 3 3 】

通信部 1 5 は、ネットワーク 2 を介してプレイヤー端末 2 0 との間で各種情報の送受信を行うための送受信部として機能するものであり、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現されるものである。

【 0 0 3 4 】

図 3 は、楽曲情報のデータ構造例を示す図である。この楽曲情報には、楽曲 ID に対応付けて、少なくとも、曲名及び演出全体データが設定されている。図 4 は、演出全体データの構造例を示す図である。演出全体データは、複数種類の演出部分データを組み合わせることによって構成されている。本実施形態において、演出部分データは、楽曲中において演出を行う要素として、少なくとも「背景データ」、「キャラモーションデータ」、「キャラ登場データ」、「衣装データ」の 4 種類の属性について設定されている。この演出部分データは、属性毎にそれぞれ複数設けられており、多数の演出部分データの中から所定の演出部分データを適宜組み合わせることによって演出全体データが構成され、楽曲毎にどのような演出が行われるかが設定される。例えば、図 4 の演出全体データ（1）は、演出部分データ 0 0 0 1（背景）と、演出部分データ 1 0 0 5（衣装）と、演出部分データ 2 0 2 3（モーション）が組み合わせられることにより、構成されている。

【 0 0 3 5 】

ここで、「背景データ」は、音ゲーで楽曲をプレイする際に、ゲーム画面の背景に関する演出を規定するデータである。「キャラモーションデータ」は、楽曲をプレイする際に、プレイヤーが設定したキャラクター（以下、「プレイヤーキャラクター」とも呼ぶ）の動作（例えば、ダンス等）に関する演出を規定するデータである。「キャラ登場データ」は、楽曲のプレイ中に、プレイヤーが設定したキャラクター以外の他のキャラクター（以下、「ゲストキャラクター」とも呼ぶ）をゲーム画面上に登場させる演出を規定するデータである。「衣装データ」は、楽曲をプレイする際にゲーム画面上でプレイヤーキャラクターが装着する衣装に関する演出を規定するデータである。なお、演出部分データは、上述した 4 種類に限られるものではなく、これ以外の他の種類のデータが設定されていても良い。

【 0 0 3 6 】

図 5 は、演出コンテンツ情報のデータ構造例を示す図である。この演出コンテンツ情報には、演出 ID に対応付けて、少なくとも、演出名、演出属性、演出部分データ、及び、付加パラメーターが設定されている。演出属性は上述した 4 種類があり、各属性を有する演出部分データがシーンカード（演出コンテンツ）に紐づけられている。付加パラメーターは、音ゲーにおいて楽曲をプレイする際に、各プレイヤーの基礎パラメーターに加算されるパラメーターである。本実施形態では、付加パラメーターとして、例えば「歌唱力」、「ダンス」、「魂」等の各種パラメーターが設定されており、選択されたシーンカードに応じて、プレイヤーのパラメーターを一時的に高めることができる。このパラメーターは、ゲーム評価部 1 1 1 D がゲーム評価を行なう際の指標の一つとなる。

【 0 0 3 7 】

図 6 は、演出評価基準情報のデータ構造例を示す図である。この演出評価基準情報には、少なくとも、楽曲 ID に対応付けて、1 以上の演出コンテンツ情報が設定されている。上述したように、演出評価基準情報は、映画等の名シーンを再現した演出全体情報である。例えば、或る映画で、星空をバックに 2 人のキャラクターが楽曲 A に合わせてダンスを踊る有名なシーンがあったとする。この場合、楽曲 A に対応付けて、適当な「背景データ」、「キャラモーションデータ」、「キャラ登場データ」が組み合わせられることにより、当該名シーンを再現した演出全体情報が演出評価基準情報として設定されている。

## 【 0 0 3 8 】

図 7 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤーID に対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、基礎パラメーター、プレイヤーが所有しているシーンカード（演出コンテンツ）に関する情報である演出コンテンツ所有情報、及び、プレイヤー毎のゲーム進行に関する情報であるゲーム進行情報が設定されている。ゲーム進行情報としては、例えば、ゲーム内における現在のプレイヤーのランクや経験値、ゲーム内通貨獲得状況、ゲームへのログイン回数等が設定されている。

## 【 0 0 3 9 】

図 8 は、演出コンテンツ所有情報のデータ構造例を示す図である。この演出コンテンツ所有情報には、各プレイヤーが現時点で所有しているシーンカード（演出コンテンツ）が全て記憶されている。各プレイヤーは、ゲームをプレイする際に、自身が所有するシーンカードの中から所望のシーンカードを選択して使用することができる。

10

## 【 0 0 4 0 】

< < プレイヤー端末 2 0 の構成 > >

図 9 は、プレイヤー端末 2 0 の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末 2 0 は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、タブレット端末、携帯電話端末、スマートフォン等）である。プレイヤー端末 2 0 は、Web ブラウザ機能を有しているため、サーバー装置 1 0 から送信された Web ページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末 2 0 は、プレイヤー端末 2 0 全体の制御を行う端末制御部 2 1 と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部 2 2 と、プレイヤーが操作入力を行うための端末入力部 2 3 と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部 2 4 と、サーバー装置 1 0 との間で情報通信を行う端末通信部 2 5 を有している。

20

## 【 0 0 4 1 】

< < ゲームシステム 1 の動作 > >

図 1 0 は、ゲームシステム 1 で音楽ゲーム（音ゲー）を開始する前の各種設定処理について説明するフローチャートである。

## 【 0 0 4 2 】

まず始めに、プレイヤーがゲームをする楽曲を選択して決定する（ステップ S 1 0 1）。画面データ生成部 1 1 2 は、プレイヤーに選択させるための複数の楽曲を表示した楽曲選択画面（不図示）を生成してプレイヤー端末 2 0 の端末表示部 2 4 に表示させる。プレイヤーは当該画面からプレイしたい楽曲を選択し、決定する。また、楽曲を選択する際に、ゲームの難易度が選択されるようにしても良い。例えば、選択された難易度に応じて、ゲーム画面に一度に登場する指示マークの数や指示マークの移動速度が変化するようにしても良い。

30

## 【 0 0 4 3 】

次いで、プレイヤーは、S 1 0 1 で選択した楽曲で使用するキャラクター（プレイヤーキャラクター）を選択して決定する（ステップ S 1 0 2）。プレイヤーは、予め設定されている複数種類のプレイヤーキャラクターの中からゲームに使用する一人または複数人のプレイヤーキャラクターを選択する。

## 【 0 0 4 4 】

次いで、プレイヤーは、選択されたプレイヤーキャラクターに装備するシーンカード（演出コンテンツ）を決定する（ステップ S 1 0 3）。本実施形態では、プレイヤーキャラクターに所定数のシーンカードを装備させることにより、装備されたシーンカードに応じて楽曲中の演出が変化する。図 1 1 は、プレイヤーキャラクターにシーンカードを装備させるためのゲーム画面（シーンカード装備画面 5 0）の一例を表す図である。図 1 1 のシーンカード装備画面 5 0 には、プレイヤーが選択した楽曲が表示される楽曲表示領域 5 1 と、プレイヤーが選択したプレイヤーキャラクターが表示されるプレイヤーキャラクター表示領域 5 2 と、プレイヤーキャラクターにシーンカードを装備させるシーンカードスロット 5 3 と、プレイヤーが現在所有しているシーンカードの一覧が示されるシーンカード表示領域 5 4 とが示されている。

40

50

## 【 0 0 4 5 】

シーンカード装備画面 5 0 に示されるシーンカードスロット 5 3 には、第 1 スロット 5 3 1 ~ 第 4 スロット 5 3 4 の 4 つのスロットが設けられている。プレイヤーは、シーンカード表示領域 5 4 に表示されているシーンカードの一覧から所望のシーンカードを選択して、第 1 スロット 5 3 1 ~ 第 4 スロット 5 3 4 にそれぞれ 1 枚ずつシーンカードを設定する。これにより、プレイヤーキャラクターにシーンカードが装備される。

## 【 0 0 4 6 】

上述したように、シーンカードにはそれぞれ所定の演出属性が設定されている（図 5 参照）。プレイヤーは 4 つのシーンカードスロット 5 3 に互いに異なる 4 種類の属性のシーンカードを装備することにより、プレイする楽曲において 4 種類の演出効果（背景、キャラクターモーション、ゲストキャラ登場、衣装）を自在に組み合わせて設定することができる。このとき、プレイヤーが設定した演出効果を簡易的に再現したゲーム画面がプレイヤーキャラクター表示領域 5 2 に表示されるようにしても良い。このようにすれば、プレイヤーは演出の効果を視覚的に確認しながら所望の演出を再現しやすくなる。

10

## 【 0 0 4 7 】

一方、プレイヤーは、同じ種類の演出属性（例えば衣装）を有するシーンカードを複数枚同時に装備することも可能である。この場合、複数のシーンカードの中から所定の条件に従って 1 つのシーンカードが選択される。本実施形態では、所定の条件の一例として、所定の優先スロット（例えば第 1 スロット 5 3 1）に装備されたシーンカードに対応する演出が優先して発動するようにする。例えば、プレイヤーが「衣装」の属性を有するシーンカードを 4 枚選択し、4 つのシーンカードスロット 5 3 1 ~ 5 3 4 にそれぞれ装備した場合、プレイヤーキャラクターの衣装に関する演出は、第 1 スロット 5 3 1 に装備されたシーンカードに対応した衣装のデータ（演出部分データ）に基づいて決定される。

20

## 【 0 0 4 8 】

また、本実施形態のシーンカードには、それぞれ演出のデータと、付加パラメーターとが設定されていることから、プレイヤーが楽曲における演出を優先して装備を決定するのか（演出評価で高評価を狙うか）、付加パラメーターの値を優先して装備を決定するのか（ゲーム評価で高評価を狙うか）によって、ゲームの進行状況等が変化する。すなわち、プレイヤーに高度な戦略性が要求され、ゲームの興趣を高めることができる。

## 【 0 0 4 9 】

なお、シーンカードスロット 5 3 は、初めは第 1 スロット 5 3 1 のみが使用可能であり、ゲームの進捗やプレイヤーのランクに応じて第 2 スロット 5 3 2 以降が解放されて使用可能となる構成であっても良い。このようにすれば、プレイヤーがゲームをプレイする際に、初めは単純な演出しか実施できないが、ゲームをやり込むほど複雑な演出を実施することが可能となることから、ゲームの興趣がより高まる。

30

## 【 0 0 5 0 】

次いで、図 1 0 に戻って、演出設定変更部 1 1 1 A は、S 1 0 3 で設定されたシーンカードに対応付けられた演出部分データが含まれるように、S 1 0 1 で選択された楽曲に対応付けられた演出全体データの構成を変更する（ステップ S 1 0 4）。これにより、ゲーム開始前の各種処理が完了する。

40

## 【 0 0 5 1 】

図 1 2 は、ゲームシステム 1 で音楽ゲーム（音ゲー）が開始された後の各種処理について説明するフローチャートである。図 1 3 は、音楽ゲーム（音ゲー）をプレイする際のゲーム画面（プレイ画面 6 0）の一例について示す図である。

## 【 0 0 5 2 】

ゲームが開始されると、図 1 3 に示されるようなプレイ画面 6 0 がプレイヤー端末 2 0 の端末表示部 2 4 に表示される。プレイ画面 6 0 には、プレイヤーキャラクターが楽曲に合わせてダンス等をするステージが表示されるステージ表示領域 6 1 と、ステージの背景が表示される背景表示領域 6 2 と、選択中の楽曲名やキャラクター名、ゲームの得点等に関する各種情報が表示される情報表示領域 6 3 とが示されている。また、プレイ画面 6 0

50

には、様々な軌跡を描きながらゲーム画面 60 上を移動（例えば図 13 の矢印方向に移動）する 1 以上の指示マーク 65 と、ゲーム画面 60 上の所定位置に設けられたターゲット 66 とが表示される。操作指示部 111C は、いずれか 1 箇所のターゲット 66 を必ず通過するように指示マーク 65 を移動させる。

【0053】

演出制御部 111B は、プレイ画面 60 上で楽曲の進行に合わせて所定の演出を実行する（ステップ S201）。この演出は、プレイヤーキャラクターに装備されたシーンカードに設定されている演出部分データに基づいて実施される。例えば、「衣装」の属性を有するシーンカードが装備されていた場合、ステージ表示領域 61 に表示されるプレイヤーキャラクターの衣装が当該「衣装」のシーンカードに設定されている演出部分データ（衣装のデータ）に基づいて変更される。また、「背景」の属性を有するシーンカードが装備されていた場合、背景表示領域 62 が当該「背景」のシーンカードに設定されている演出部分データ（背景のデータ）に基づいて変更され、例えば、流れ星が流れる等の演出が行われる。このように、プレイヤーキャラクターにシーンカードを装備させることによって変更された演出全体データに基づいて、楽曲に進行に合わせた種々の演出が行われる。

【0054】

プレイヤーは、このプレイ画面 60 において、演奏される楽曲に合わせて画面上を移動する指示マーク 65 がターゲット 66 と重なるタイミングで端末表示部 24 を画面タッチ（タップ）して、順次操作入力を行い、制御部 11 によって当該操作入力が受け付けられる（ステップ S202）。

【0055】

次いで、ゲーム評価部 111D は、プレイヤーからの操作入力を受け付けて、ゲームの評価を行う（ステップ S203）。上述したように、ゲームの評価はプレイ内容の評価のことであり、プレイヤーによる操作入力と、操作指示部の指示とのタイミングのずれに基づいて評価が行われ、タイミングのずれが小さいほど評価が高くなり、タイミングのずれが大きいほど評価が低くなる。そして、評価が行われる度に、その結果が「Good」や「Bad」などの文字や記号としてゲーム画面 60 に表示されるようにしても良い。楽曲の演奏されている間、このような評価が繰り返され、評価の結果が得点として加算され、楽曲終了時に総得点が表示される。

【0056】

なお、ゲーム評価部 111D によってゲームの評価が行われる際に、プレイヤーのパラメーターが参照されるようにしても良い。例えば、操作指示に対してプレイヤーによる操作入力のタイミングがずれた場合、パラメーターの値が減少していき、楽曲終了時に残存しているパラメーターの値が大きいほど高い評価を得られるようにする。このようにすれば、プレイヤーキャラクターに装備させたシーンカードに設定されている付加パラメーターの大小によって、評価内容が大きく変動する場合があるため、シーンカードの選択がより重要となる。

【0057】

次いで、演出評価部 111E は、記憶部 12 に記憶されている演出評価基準情報を参照して、楽曲に合わせて行われた演出の評価を行う（ステップ S204）。この演出の評価では、ステップ S103 においてプレイヤーキャラクターに装備されたシーンカード（演出部分データ）に基づいて変更された演出全体データと、ゲームでプレイされた楽曲について演出評価基準情報として予め設定されている映画等の名場面に対応する演出全体データとが、どの程度一致しているかについて評価される。すなわち、演出評価は、ステップ S203 で行われるゲーム評価とは異なる独立した基準に基づいて行われる。

【0058】

ゲームにおけるプレイ内容の評価と、演出の評価とが独立して行われるため、プレイヤーに様々な楽しみを提供することができる。例えば、或るプレイヤーは楽曲中の演出よりも最終的に高得点を取ることを優先してゲームをプレイし、また、或るプレイヤーはなるべく多くのパターンの演出を実施することを優先してゲームをプレイする等、各々のプレ

10

20

30

40

50

ィヤーに多彩な楽しみ方を提供することができる。

【 0 0 5 9 】

次いで、特典付与部 1 1 1 F は、ステップ S 2 0 4 の演出評価の結果に基づいて、プレイヤーに所定の特典を付与する処理を行う（ステップ S 2 0 5 ）。所定の特典としては、例えば、シーンカードに設定されている付加パラメーターを上昇させるためのシーン成長アイテム等がある。プレイヤーはシーンカードに対してシーン成長アイテムを使用することで、シーンカード自体を成長させることができる。また、プレイヤーは、ゲーム内報酬や所定の抽選手段によって当該シーン成長アイテムを入手することができるが、ステップ S 2 0 3 で付与される特典として、当該シーン成長アイテムの入手確率を高くする等の処理が行われるのであっても良い。

10

【 0 0 6 0 】

図 1 0 及び図 1 2 で説明したような流れで、1 回のゲーム（楽曲）が終了する。これにより、プレイヤー自身で楽曲の演出を任意に変化させることが可能となり、プレイヤーの興趣を高めやすい音楽ゲームが実現される。

【 0 0 6 1 】

= = = その他の実施形態 = = =

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

20

【 0 0 6 2 】

< ゲーム評価と演出評価との関連性 >

上記の実施形態では、ゲーム評価（プレイ内容の評価）と演出評価とが独立して行われる場合を例に挙げて説明したが、そのゲーム評価と演出評価を関連させることも可能である。例えば、演出評価が高い場合にはゲーム評価にもそれが反映され、本来のゲーム評価よりも高く評価することもできる。また例えば、プレイヤーの操作入力と操作指示部の指示とのタイミングのずれに基づいてゲーム評価を行なう際に、演出評価が高い場合には、本来得られるポイントよりも高いポイントをパラメーターに加算することも可能である。また例えば、ゲーム評価が高い場合には演出評価にもそれが反映され、本来よりも多くの特典（シーン成長アイテムの個数を増やす、特別なキャラクターやアイテムを別途付与する等）を付与したりすることも可能である。

30

【 0 0 6 3 】

< 演出部分データ >

上記の実施形態では、シーンカードに紐づけられた演出部分データに「発動条件」を含めることも可能である。つまり、シーンカードをスロットにセットした場合でも、「発動条件」が成立しない限り、演出効果を発揮できないようにすることも可能である。発動条件としては、例えば、プレイヤーの操作入力と操作指示部の指示とのタイミングのずれに基づいてゲーム評価を行なった際に、高い評価（例えば「G o o d」）が所定回数だけ連続したこと、プレイヤーのパラメーターが所定値以上であること等でもよい。

【 0 0 6 4 】

40

< サーバー装置 >

上記の実施形態では、サーバー装置の一例として 1 台のサーバー装置 1 0 を備えたゲームシステム 1 を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置 1 0 を備えたゲームシステム 1 としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置 1 0 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 1 0 が各種処理を分散して行うようにしても良い。

【 0 0 6 5 】

< 情報処理装置 >

上記の実施形態におけるゲームシステム 1 では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置 1 0 及びプレイヤー端末 2 0 を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説

50

明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末 20 単体、または、サーバー装置 10 単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末 20 が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 が情報処理装置を構成する。

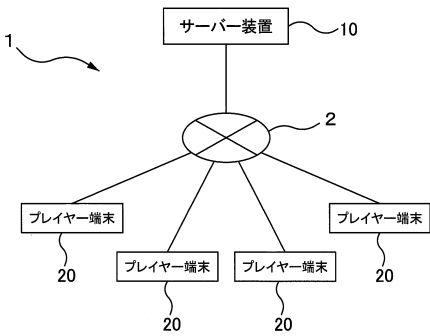
なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピュータの一例である。

【符号の説明】

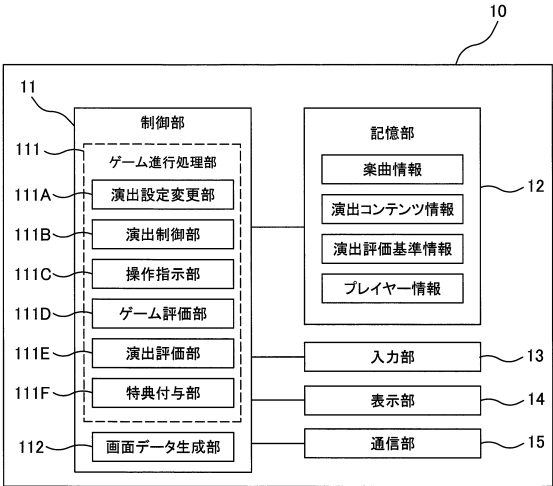
【0066】

1	ゲームシステム	
2	ネットワーク	10
10	サーバー装置	
11	制御部	
12	記憶部	
13	入力部	
14	表示部	
15	通信部	
20	プレイヤー端末	
21	端末制御部	
22	端末記憶部	
23	端末入力部	20
24	端末表示部	
25	端末通信部	
50	シーンカード装備画面	
51	楽曲表示領域	
52	プレイヤーキャラクター表示領域	
53	シーンカードスロット	
54	シーンカード表示領域	
60	プレイ画面	
61	ステージ表示領域	
62	背景表示領域	30
63	情報表示領域	
65	指示マーク	
66	ターゲット	
111	ゲーム進行処理部	
111A	演出設定変更部	
111B	演出制御部	
111C	操作指示部	
111D	ゲーム評価部	
111E	演出評価部	
111F	特典付与部	40
112	画面データ生成部	

【図 1】



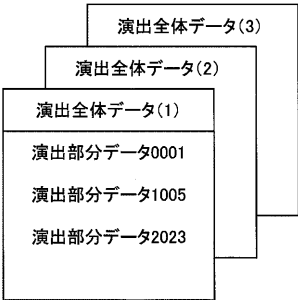
【図 2】



【図 3】

楽曲ID	曲名	初期演出全体データ
M0001	パイロット	演出全体データ(1)
M0002	空間飛行	演出全体データ(2)
M0003	デッドライン	演出全体データ(3)
⋮	⋮	⋮

【図 4】



【図 6】

楽曲ID	演出部分データ	
M0001	P0001	P1005
	P2010	P3025
M0002	P0006	
	P2029	P3007
⋮	⋮	⋮

【図 5】

演出ID	演出名	演出属性	演出部分データ	付加パラメーター
P0001	星空	背景	演出部分データ0001	歌唱力+5, ダンス+10
P0002	宇宙	背景	演出部分データ0002	歌唱力+5, ダンス+5, 魂+5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
P1001	POP	モーション	演出部分データ1001	ダンス+15, 魂+5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 7】

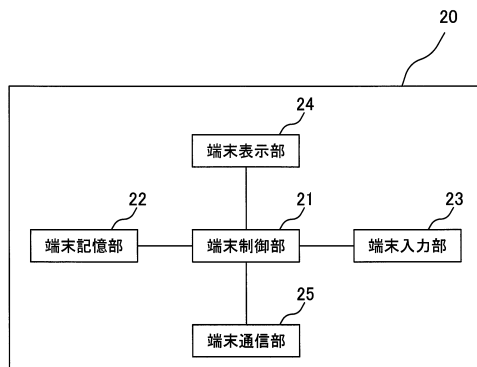
プレイヤーID	プレイヤー名	基礎パラメーター	演出コンテンツ所有情報	ゲーム進行情報
00001	A	歌唱力:52, ダンス:37, 魂:78	演出コンテンツ所有情報(1)	ゲーム進行情報(1)
00002	B	歌唱力:12, ダンス:28, 魂:22	演出コンテンツ所有情報(2)	ゲーム進行情報(2)
00003	C	歌唱力:98, ダンス:81, 魂:150	演出コンテンツ所有情報(3)	ゲーム進行情報(3)
00004	D	歌唱力:7, ダンス:12, 魂:19	演出コンテンツ所有情報(4)	ゲーム進行情報(4)
00005	E	歌唱力:52, ダンス:37, 魂:78	演出コンテンツ所有情報(5)	ゲーム進行情報(5)
00006	F	歌唱力:36, ダンス:52, 魂:37	演出コンテンツ所有情報(6)	ゲーム進行情報(6)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮



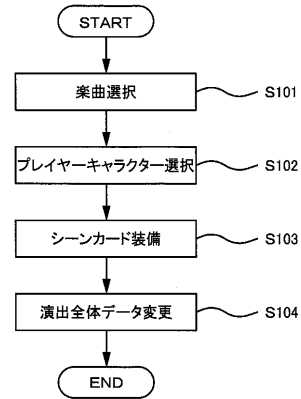
【図 8】

演出コンテンツ所有情報(3)	
演出コンテンツ所有情報(2)	
演出コンテンツ所有情報(1)	
演出ID	演出部分データ
P0001	演出部分データ0001
P0005	演出部分データ0005
⋮	⋮
⋮	⋮

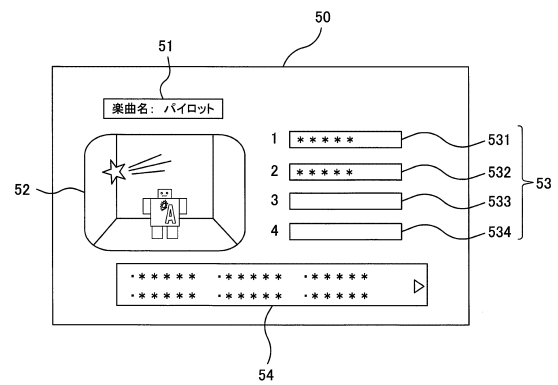
【図 9】



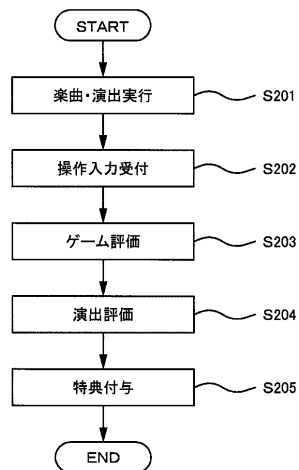
【図 10】



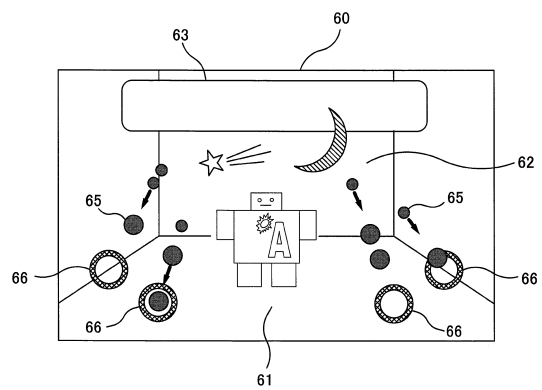
【図 11】



【図 12】



【図 13】



---

フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
A 6 3 F 13/798 (2014.01) A 6 3 F 13/798

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 0 6 1 4 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 8 5 1 7 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 2 3 5 1 4 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 1 0 6 4 5 4 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 9 8