(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2016 年 12 月 22 日(22.12.2016)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2016/204030 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/814 (2014.01) *A63F 13/45* (2014.01)
A63F 13/44 (2014.01) *A63F 13/46* (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2016/066943

(22) 国際出願日: 2016 年 6 月 7 日(07.06.2016)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2015-123339 2015 年 6 月 18 日(18.06.2015) JP

(71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (**KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.**) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 清本 昌宏 (**KIYOMOTO, Masahiro**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 富田 弘一 (**TOMITA, Koichi**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 酒井 豊和 (**SAKAI, Toyokazu**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 櫻庭 翔平 (**SAKURABA, Shohei**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 武田 恵里奈 (**TAKEDA, Erina**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 三木 達 (**MIKI, Toru**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 宇佐美 敦志 (**USAMI, Atsushi**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 國谷 佳菜恵 (**KOKUTANI, Kanae**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 岡本 尚孝 (**OKAMOTO, Naotaka**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

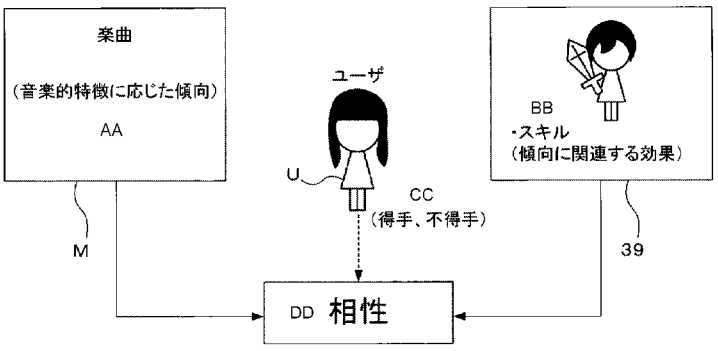
(74) 代理人: 山本 晃司, 外 (**YAMAMOTO, Koji** et al.); 〒1040031 東京都中央区京橋一丁目１６番１０号 オークビル京橋３階 東京セントラル特許事務所内 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN,

[続葉有]

(54) **Title**: GAME SYSTEM, AND COMPUTER PROGRAM USED IN SAME

(54) 発明の名称 : ゲームシステム、及びそれに用いられるコンピュータプログラム



M Piece of music
U User
AA (Tendencies corresponding to musical characteristics)
BB Skill (effect related to tendencies)
CC Skillful, unskillful
DD Compatibility

(57) **Abstract**: Provided is a game system capable of enlarging the extent of an effect on the result of a music game. The game system (1) is provided with control panels (7) having individual rotational buttons (B). The game system (1) provides a music game in which operation timings at which the individual rotational buttons (B) are to be operated are guided in accordance with the rhythm of a piece (M) of music selected from among a group (MF) of pieces of music. Furthermore, the game system (1) grants card selection opportunities for selecting character cards (39) to be used in play, from among a plurality of character cards (39) prepared so as to have a plurality of skills which are different to each other, and which respectively correspond to changes. In a special mode, the game system (1) implements, in the music game, the changes corresponding to the skills of the character cards (39) selected at the card selection opportunities.

(57) 要約:

[続葉有]

WO 2016/204030 A1

CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

音楽ゲームの結果に影響を与える範囲を拡大することができるゲームシステムを提供する。ゲームシステム（１）は、各回転ボタン（Ｂ）を有するコントロールパネル（７）を備え、楽曲群（ＭＦ）のうちから選択された楽曲（Ｍ）のリズムに合わせて各回転ボタン（Ｂ）が操作されるべき操作時期を案内する音楽ゲームを提供する。また、ゲームシステム（１）は、互いに異なる変化にそれぞれ対応する複数のスキルを有するように用意された複数のキャラクタカード（３９）のうちからプレイに使用されるキャラクタカード（３９）を選択するためのカード選択機会を付与する。そして、ゲームシステム（１）は、特別モードにおいて、カード選択機会で選択されたキャラクタカード（３９）のスキルに対応する変化を音楽ゲームに付与する。

明　細　書

発明の名称 ：

ゲームシステム、及びそれに用いられるコンピュータプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、プレイ行為の入力に使用されるプレイ用入力装置を備え、楽曲群のうちから選択された楽曲のリズムに合わせてプレイ行為が実行されるべき実行時期を案内する音楽ゲームを提供するゲームシステム等に関する。

背景技術

[0002] プレイ行為の入力に使用されるプレイ用入力装置を備え、楽曲群のうちから選択された楽曲のリズムに合わせてプレイ行為が実行されるべき実行時期を案内する音楽ゲームを提供するゲームシステムが存在する。また、このようなゲームシステムにおいて、ギター型の入力装置として模擬ギターが、プレイ行為としてその模擬ギターのピッキングブレードへの操作が、それぞれ採用される場合もある。例えば、ピッキングブレードへの操作タイミングに対応するノーツバーが現在時刻に対応する基準線に現在時刻において一致するようにノーツバーを移動させることにより適切な操作タイミングを案内するゲームシステムが知られている（例えば、特許文献１参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２００１－９６０６１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のゲームシステムでは、例えば、適切な操作タイミングの操作により楽曲の演奏感を与える音楽ゲームが提供される。一方で、このような音楽ゲームでは、プレイに使用される楽曲が同じ（同じ楽曲に複数の難易度が用意されている場合には更に難易度が同じ）であれば、いずれのユーザがプレイしても音楽ゲームの内容は同じになる場合が多い。このため、同じ熟

練度（腕前）を持つユーザのプレイ結果は、同程度になる可能性が高い。結果として、楽曲の価値は熟練度に依存してしまう可能性が高い。同様に、音楽ゲームの結果は楽曲の選択或いは熟練度に依存してしまう可能性が高い。結果として、楽曲の価値或いは音楽ゲームの結果に影響を与える要素がこれらに限定されてしまうので、ユーザの飽きを招く可能性がある。

[0005] そこで、本発明は、音楽ゲームの結果に影響を与える範囲を拡大することができるゲームシステム等を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明のゲームシステムは、プレイ行為の入力に使用されるプレイ用入力装置を備え、楽曲群のうちから選択された楽曲のリズムに合わせて前記プレイ行為が実行されるべき実行時期を案内する音楽ゲームを提供するゲームシステムであって、互いに異なる変化にそれぞれ対応する複数の特性を有するように用意された複数のキャラクタのうちからプレイに使用されるキャラクタを選択するための選択機会を付与する機会付与手段と、開始条件が満たされた場合に、前記選択機会において選択されたキャラクタの特性に対応する変化を前記音楽ゲームに付与する特性付与手段と、を備えている。

[0007] 一方、本発明のコンピュータプログラムは、上述の入力装置を備えたコンピュータを、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。

図面の簡単な説明

[0008] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

[図2]ゲーム機の外観の一例を示す図。

[図3]ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

[図4]音楽ゲームの流れの一例を説明するための説明図。

[図5]楽曲選択工程の内容の一例を説明するための説明図。

[図6]キャラクタ選択工程の内容の一例を説明するための説明図。

[図7]各楽曲の音楽的特徴とスキルとの間の関係を説明するための説明図。

[図8]通常モードで使用される通常ゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図9]特別モードで使用される特別ゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図10]ジャンルに応じた傾向の一部を一例として説明するための説明図。

[図11]スキルの内容の一部を説明するための説明図。

[図12]カードデータの内容の一例を示す図。

[図13]プレイデータの内容の一例を示す図。

[図14]シーケンスデータの内容の一例を示す図。

[図15]カード決定処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

[図16]領域提示処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

[図17]シーケンス処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

[図18]操作評価処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

発明を実施するための形態

[0009] 以下、本発明の一形態に係るゲームシステムについて説明する。図１は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図１に示すように、ゲームシステム１は、センターサーバ２及び複数のゲーム機ＧＭを含んでいる。ゲーム機ＧＭは、ネットワーク３を介してセンターサーバ２に接続されている。一例として、ゲーム機ＧＭは、業務用（商業用）のゲーム機として構成されている。業務用のゲーム機は、有料或いは無料で所定範囲のゲームをプレイさせるゲーム機である。一例として、ゲーム機ＧＭは、有料で音楽ゲームを提供する。具体的には、ゲーム機ＧＭは、例えば、所定の対価の消費と引き換えに、その対価に応じた範囲で音楽ゲームを提供する。ゲーム機ＧＭは、店舗４等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。

[0010] センターサーバ２は、一台の物理的装置によって構成される例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ２が構成されてもよい。また、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ２が構成されてもよい。さらに、ゲーム機ＧＭがセンターサーバ２として機能してもよい。

[0011] また、センターサーバ２には、ネットワーク３を介して、ユーザ端末５が

接続される。ユーザ端末５は、センターサーバ２から配信されるソフトウェアを実行することにより、各種の機能を発揮するネットワーク端末装置の一種である。図１の例では、ユーザ端末５の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む）が利用されている。また、ユーザ端末５として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつ主としてユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。

[0012] ネットワーク３は、一例として、ＴＣＰ／ＩＰプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、ＷＡＮとしてのインターネットと、ＬＡＮとしてのイントラネットと、を組み合わせてネットワーク３が構成される。図１の例では、センターサーバ２及びゲーム機ＧＭはルータ３ａを介して、ユーザ端末５はアクセスポイント３ｂを介して、それぞれネットワーク３に接続されている。

[0013] なお、ネットワーク３は、ＴＣＰ／ＩＰプロトコルを利用する形態に限定されない。ネットワーク３として、通信用の有線回線、或いは無線回線（赤外線通信、近距離無線通信等を含む）等を利用する各種の形態が利用されてよい。或いは、ユーザ端末５とゲーム機ＧＭ等との通信は、例えば、通信用の回線（有線及び無線を含む）を利用せずに、二次元コード等、各種情報を含むように所定の規格に準拠して生成されるコード（例えば、二次元コード）を利用して実現されてよい。したがって、ネットワーク（或いは通信回線）の用語は、このようなコードを利用する通信方法等、回線を利用せずに情報の送受信をする形態を含んでいる。

[0014] センターサーバ２は、ゲーム機ＧＭ又はそのユーザに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスとして、例えば、ゲーム機ＧＭからユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービスが提供されてよい。また、認証したユーザのプレイデータをゲーム機ＧＭから受け取って保存し、或いは保存するプレイデータをゲーム機ＧＭに提供するサービスが提供されてもよい。さらに、ゲーム機用サービスには、ネットワー

ク３を介してゲーム機ＧＭのプログラム或いはデータを配信し、更新するサービス、ネットワーク３を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等が含まれていてもよい。

[0015] また、センターサーバ２は、ネットワーク３を介してユーザ端末５のユーザに各種のＷｅｂサービスを提供する。Ｗｅｂサービスには、例えば、ゲーム機ＧＭが提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービスが含まれる。また、Ｗｅｂサービスには、各ユーザ端末５に各種データ或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービスも含まれる。さらに、Ｗｅｂサービスには、その他にもユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザＩＤを付与するサービス等のサービスが含まれる。

[0016] 図２は、ゲーム機ＧＭの外観の一例を示す図である。図２に示すように、ゲーム機ＧＭは筐体６を有している。筐体６は、ユーザが立ってプレイする縦型筐体として構成されている。筐体６の前面中央部にはプレイ用入力装置としてのコントロールパネル７が設けられ、その上方には縦長の表示装置としてのモニタＭＯが設けられている。コントロールパネル７は、水平よりも手前側（ユーザ側）が少し下方に傾くように配置される。

[0017] コントロールパネル７には、複数（図示例では５個）のプレイ用操作部としての回転ボタンＢが設けられている。各回転ボタンＢは、円柱状に形成される。各回転ボタンＢは、円柱の軸線Ａｘに沿って下方に押し込む押し込み操作に使用される。また、各回転ボタンＢは、軸線Ａｘ周りの左右両方向に回転可能に構成されている。そして、各回転ボタンＢは、軸線Ａｘ周りに左右に回転させる回転操作にも使用される。つまり、各回転ボタンＢを介して、押し込み操作及び回転操作の両方が入力される。

[0018] ５つの回転ボタンＢは、一例として、筐体６のモニタＭＯと向かい合うユーザからみて、前後（上下）二列に分けて水平方向に並ぶように配置される

。例えば、５つの回転ボタンＢは、一例として、上側ボタン群ＢＵ及び下側ボタン群ＢＤを含んでいる。そして、これらの上側ボタン群ＢＵ及び下側ボタン群ＢＤにより２列が形成される。具体的には、上側ボタン群ＢＵは、下側ボタン群ＢＤの上に配置される。上側ボタン群ＢＵは３つの回転ボタンＢを含み、それらの回転ボタンＢは下側ボタン群ＢＤの上側に横一列に等間隔で配置される。一方、下側ボタン群ＢＤは２つの回転ボタンＢを含み、上側ボタン群ＢＵの各回転ボタンＢの間に位置するように横一列に等間隔で配置される。したがって、コントロールパネル７を上から見た場合には、５つの回転ボタンＢは、上側ボタン群ＢＵが形成する列及び下側ボタン群ＢＤが形成する列の２列を形成する。そして、その２列には、ユーザ側から見た場合、傾斜に沿って上下に高低差が形成される。換言すれば、５つの回転ボタンＢは、千鳥状に「Ｗ」の文字の各頂点を形成するように配置される。

[0019] また、筐体６の底部前方には、変化用入力装置としてのフットペダル８が設けられている。フットペダル８は、足によって操作されるように構成された入力装置である。例えば、フットペダル８は、ユーザによる踏み込み操作の入力に使用される。具体的には、フットペダル８は、例えば、変化用操作部としてのペダル部８ａを有している。ペダル部８ａは、ユーザの踏み込み操作に使用される操作部である。ペダル部８ａは踏み込み操作に伴い動作し、フットペダル８はその動作に対応する信号を出力する。ゲーム機ＧＭには、上記以外にも、音再生用の左右一対のスピーカユニットＳＰ、ゲームのプレイ料金の支払い（対価の徴収）やユーザの認証等を処理するためのコンソールユニット９といった各種の機器類が設けられている。なお、その他にも、ゲーム機ＧＭには、電源スイッチ、電源ランプといった通常の業務用のゲーム機が備えている各種の入力装置及び出力装置が設けられ得るが、図２ではそれらの図示を省略している。

[0020] 次に、音楽ゲームを実現するためのゲームシステム１の制御系の要部について説明する。図３は、ゲームシステム１の制御系の要部の構成を示す図である。図３に示すように、センターサーバ２は、制御ユニット１０と、記憶

ユニット１１と、を備えている。制御ユニット１０は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成される。なお、制御ユニット１０には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0021] 記憶ユニット１１は、制御ユニット１０に接続される。記憶ユニット１１は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成される。記憶ユニット１１には、サーバ用データ１４及びサーバ用プログラム１５が記憶される。サーバ用プログラム１５は、センターサーバ２がゲーム機ＧＭ及びユーザ端末５に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット１０がサーバ用プログラム１５を読み取って実行することにより、制御ユニット１０の内部には、ゲーム機サービス管理部１６及びＷｅｂサービス管理部１７が設けられる。

[0022] ゲーム機サービス管理部１６は、上述のゲーム機用サービスを提供するための処理を実行する。一方、Ｗｅｂサービス管理部１７は、上述のＷｅｂサービスを提供するために必要な処理を実行する。ゲーム機サービス管理部１６及びＷｅｂサービス管理部１７は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット１０の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0023] サーバ用データ１４は、サーバ用プログラム１５の実行に伴って参照されるデータである。例えば、サーバ用データ１４は、カードデータ１４ａ及びプレイデータ１４ｂを含んでいる。カードデータ１４ａは、後述のキャラクタを定義するためのデータである。プレイデータ１４ｂは、各ユーザの過去のプレイ実績に関する情報が記述されたデータである。そして、プレイデータ１４ｂは、例えば、前回までのプレイ結果（過去の実績）を次回以降に引き継ぐため、或いは各ユーザに固有の設定内容を引き継ぐために使用される

。カードデータ１４ａ及びプレイデータ１４ｂの詳細は、後述する。なお、サーバ用データ１４は、例えば、その他にもＩＤ管理データを含んでいてよい。ＩＤ管理データは、ユーザＩＤ等の各種ＩＤを管理するためのデータである。さらに、サーバ用データ１４は、後述の画像データ、楽曲データ及びシーケンスデータ等を含んでいてもよい。

[0024] 一方、ゲーム機ＧＭには、コンピュータとしての制御ユニット３０と、記憶ユニット３１と、コンソールユニット９と、コントロールパネル７と、フットペダル８と、が設けられている。記憶ユニット３１、コンソールユニット９、コントロールパネル７、及びフットペダル８は、いずれも制御ユニット３０に接続される。制御ユニット３０は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成される。なお、制御ユニット３０には、例えば、その他にも上述のモニタＭＯ、スピーカユニットＳＰ及びその他の公知のゲーム機と同様の各種の入力装置或いは出力装置が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0025] コンソールユニット９は、例えば、カードリーダを備えている。カードリーダは、例えば、近距離無線通信を利用し、記憶媒体に記録された各種の情報を非接触状態で読み取る周知の装置である。カードリーダは、記憶媒体の一例としてカードＣＤの情報の読み取りに使用される。具体的には、カードリーダは、一例として、各ユーザが所持するカードＣＤの情報を読み取ってその情報に対応した信号を制御ユニット３０に出力する。カードＣＤには、例えば、ＩＣチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられている。カードＣＤには、このような不揮発性記憶媒体等を介して、各種の情報が記録される。例えば、各種の情報には、ユーザＩＤの情報やユーザＩＤを特定可能な情報が含まれる。つまり、カードＣＤは、例えば、ＩＤカードとして、ＩＤカードに対応する各ユーザの特定に使用されてよい。本実施形態では、カードＣＤにユーザＩＤの情報が含まれているものとして説明する。また、各種の情報には、例えば、その他にも所定の対価とし

て使用される価値の量の情報が含まれてよい。そして、その価値の量を消費することにより所定の対価が徴収されてもよい。つまり、カードＣＤは、一例として、所定の対価の支払いに使用されてよい。なお、コンソールユニット９には、例えば、その他にもコインの徴収に使用されるコイン回収装置等が設けられていてもよい。そして、例えば、コイン回収装置を介して、所定の対価としてコインが徴収されてもよい。また、コンソールユニット９には、例えば、その他にもパスワード等の入力に使用されるテンキー等の各種の入力装置及び出力装置が設けられていてよい。

[0026] コントロールパネル７は、各種の信号を制御ユニット３０に出力する。例えば、コントロールパネル７は、各回転ボタンＢへの操作結果に対応する信号を制御ユニット３０に出力する。具体的には、例えば、押し込み操作及び回転操作に対応する回転ボタンＢ毎の信号を制御ユニット３０に出力する。同様に、フットペダル８も、ペダル部８ａへの踏み込み操作に対応する信号を制御ユニット３０に出力する。

[0027] 一方、記憶ユニット３１は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気記録媒体や光記録媒体、フラッシュＳＳＤ（Ｓｏｌｉｄ Ｓｔａｔｅ Ｄｒｉｖｅ）などにより構成される。記憶ユニット３１には、ゲームプログラム３４及びゲームデータ３５が記憶される。ゲームプログラム３４は、ゲーム機ＧＭが音楽ゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。ゲームプログラム３４の実行に伴って、制御ユニット３０の内部には、ゲーム提供部３７が設けられる。ゲーム提供部３７は、音楽ゲームを提供するために必要な各種処理を実行する。ゲーム提供部３７は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット３０の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0028] ゲームデータ３５は、ゲームプログラム３４の実行に伴って参照されるデータである。ゲームデータ３５は、例えば、楽曲データ３６、シーケンスデータ３８、上述のカードデータ１４ａ及びプレイデータ１４ｂを含んでいる

。カードデータ１４ａ及びプレイデータ１４ｂは、上述の通りである。カードデータ１４ａ及びプレイデータ１４ｂは、一例として、必要な部分が含まれるように、少なくとも一部がセンターサーバ２から提供される。楽曲データ３６は、音楽ゲームで使用される楽曲等の各種の音声をスピーカユニットＳＰに再生させるために必要なデータである。シーケンスデータ３８は、音楽ゲームにおいて適切なプレイ行為をユーザに要求するために必要なデータである。例えば、シーケンスデータ３８には、各回転ボタンＢを適切に操作すべき操作時期が予め記述され、音楽ゲームではその操作時期に各回転ボタンＢ等に対する適切な操作が要求される。シーケンスデータ３８の詳細は後述する。

[0029] なお、ゲームデータ３５は、例えば、その他にもゲーム画面等を表示させるために必要な画像データ等を含んでいてよい。さらに、ゲームデータ３５は、例えば、上述のＩＤ管理データを含んでいてもよい。つまり、ゲームデータ３５は、その他にも音楽ゲームの提供等に必要な各種のデータを含み得る。しかし、それらの図示は省略した。

[0030] 次に、図４～図１１を参照して、ゲーム機ＧＭが提供するゲームについて説明する。ゲーム機ＧＭは、一例として音楽ゲームを提供する。音楽ゲームは、タイミングゲームの一種である。具体的には、音楽ゲームは、適切なプレイ行為の実行時期を評価するタイプのゲームである。適切なプレイ行為を実行すべき実行時期は、例えば、ゲーム画面を通じて楽曲とともに提供される。また、音楽ゲームでは、楽曲のリズムと一致する時期が実行時期として利用される。つまり、音楽ゲームは、楽曲のリズムに対応する時期に適切なプレイ行為をユーザに要求し、実際にプレイ行為が実行された時期を評価するタイプのゲームである。

[0031] 図４は、音楽ゲームの流れの一例を説明するための説明図である。具体的には、図４の例は、音楽ゲームの流れとして音楽ゲームがプレイされるまでの流れを示している。図４に示すように、音楽ゲームは、楽曲選択工程、キャラクタ選択工程及びプレイ工程を順に含んでいる。楽曲選択工程は、音楽

ゲームのプレイに使用する楽曲を選択するための工程である（Ｓ１）。また、キャラクタ選択工程は、音楽ゲームのプレイに使用するキャラクタを選択するための工程である（Ｓ２）。そして、プレイ工程は、ユーザによって音楽ゲームが実際にプレイされる工程である（Ｓ３）。プレイ工程、つまり音楽ゲームのプレイには、楽曲選択工程及びキャラクタ選択工程の選択結果が反映される。なお、楽曲選択工程はキャラクタ選択工程の後に実行されてもよい。

[0032] 図５は、楽曲選択工程の内容の一例を説明するための説明図である。図５に示すように、音楽ゲームには、多数の楽曲Ｍが選択候補の楽曲群ＭＦとして用意されている。また、各楽曲Ｍは、各種の音楽的特徴を持っている。このため、各楽曲Ｍは音楽的特徴に応じて分類することができる。音楽的特徴として、例えば、各楽曲Ｍが属する音楽的なジャンルが使用されてよい。この場合、例えば、各楽曲Ｍは音楽的特徴に応じてジャンルに分類することができる。また、例えば、音楽的なジャンルとして、“ロック”、“ポップス”、“テクノ”等が使用される。つまり、この場合、各楽曲Ｍは、“ロック”、“ポップス”、“テクノ”等のジャンルに分類される。結果として、選択候補の楽曲群ＭＦは、“ロック”のジャンルに属する複数の楽曲Ｍの集合ＭＧ、“ポップス”に属する複数の楽曲Ｍの集合ＭＧ、及び“テクノ” に属する複数の楽曲Ｍの集合ＭＧ等、ジャンルに応じた複数の集合ＭＧを含んでいる。そして、これらの集合ＭＧは、互いに音楽的特徴が相違している。つまり、選択候補の楽曲群ＭＦは、少なくとも一部の楽曲Ｍとの間で互いに音楽的特徴が相違する複数の楽曲Ｍを含んでいる。楽曲選択工程では、このような選択候補の楽曲群ＭＦから音楽ゲームのプレイに使用されるべき楽曲Ｍが選択される。

[0033] なお、各楽曲Ｍの音楽的特徴は、ジャンルに限定されない。音楽的特徴には、例えば、その他にも難易度、出典、アーティスト等の各種の特徴が含まれてよい。例えば、難易度は、音楽ゲームで使用される場合の難しさを示す特徴である。難易度は、例えば、テンポや操作の要求の多さ等の要素によっ

て決定されてよい。出典は、例えば、オリジナル（音楽ゲーム専用）、リミックス（原曲を音楽ゲーム用に編集）、ユーザによる創作等の要素によって決定されてよい。或いは、音楽的特徴は、原曲が持つ特徴だけでなく音楽ゲームにおいて追加的に付加された特徴でもよい。例えば、音楽ゲームにおいてステージが“火”、“水”、“光”、“闇”等の属性に分類される場合において、各楽曲Ｍにも同様の属性が付加されてもよい。そして、このような属性が音楽的特徴として使用されてもよい。また、各楽曲Ｍは、音楽的特徴に応じた集合ＭＧに属していなくてもよい。つまり、音楽的特徴がユニークな楽曲Ｍが存在していてもよい。例えば、この場合、後述の音楽的特徴に応じた傾向は、一つの楽曲Ｍに固有の傾向であってもよい。

[0034] 図６は、キャラクタ選択工程の内容の一例を説明するための説明図である。図６に示すように、音楽ゲームには、複数のキャラクタカード３９が選択候補のキャラクタカード群３９Ｆとして用意されている。各キャラクタカード３９は、音楽ゲームで使用されるキャラクタに対応するカードである。つまり、音楽ゲームには、複数のキャラクタカード３９に対応する複数のキャラクタが用意されている。また、一例として、各キャラクタカード３９は、音楽ゲームに電子的に存在するカード、つまり電子的に定義されるカードである。なお、各キャラクタカード３９として、紙やプラスチックの媒体、電子的記録媒体（例えばＩＣカードを含む）等の各種の物理的カードが使用されてもよい。また、例えば、これらの場合において、各キャラクタのパラメータの情報等の記録には、二次元コード等の各種のコードが利用されてもよい。

[0035] 各キャラクタは、パラメータを有している。このため、各キャラクタカード３９には、キャラクタが持つパラメータが設定される。パラメータの内容は、一例として、各キャラクタに応じて相違する。つまり、一例として、各キャラクタはパラメータによって定義され、個性が与えられる。パラメータは、例えば、キャラクタ画像３９Ｉを特定するための画像情報（不図示）を含んでいる。キャラクタ画像３９Ｉは、各キャラクタを示す画像である。さ

らに、パラメータは、“名称”、“ＨＰ”、“スキル”の項目を含んでいる。“名称”は、各キャラクタの名称を示す情報である。“ＨＰ”は、各キャラクタが有するヒットポイント（ＨＰ）の情報である。ヒットポイントは、一例として、音楽ゲームにおいてプレイの継続の可否を判断するための価値（プレイ価値）として使用される。各キャラクタには、“ＨＰ”の情報として、このような価値の量が個別に設定される。“スキル”は、各キャラクタが有する特性の情報である。“スキル”は一例として、各種の変化（効果）を音楽ゲームに付与するために使用される。“スキル”（特性）の詳細は、後述する。なお、例えば、パラメータも、音楽的特徴に応じた傾向と同様に“火”、“水”、“光”、“闇”等の属性を示す項目を有していてもよい。また、例えば、これらの属性は、互いの間に強弱等の相性が設定されている場合において楽曲Ｍの属性との相性に応じた変化の付与に使用されてもよい。また、例えば、キャラクタの有する属性と楽曲Ｍの有する属性とが同じ場合にスキルに変化が付与されるようにしてもよい。例えば、このような変化は、スキルの効果が向上したり、半減したりする変化を含んでいてよい。

[0036] 一例として、各キャラクタカード３９には、上述のようなパラメータの情報が表示される。具体的には、各キャラクタカード３９には、画像情報に対応するキャラクタ画像３９１が表示される。また、上述の“名称”、“ＨＰ”、“スキル”の情報も表示される。なお、“名称”、“ＨＰ”、“スキル”の情報は、各キャラクタカード３９に表示されてもよいし、表示されなくてもよい。これらの情報が表示されない場合には、これらの情報を確認するための手段（例えば専用画面等）が別途設けられてもよい。

[0037] 各キャラクタカード３９は、一例として、音楽ゲームのプレイ状況に応じて特典等として各ユーザに付与される。このような付与結果は、例えば、プレイデータ１４ｂに反映される。つまり、一例として、各キャラクタカード３９は各ユーザによって所有され、各ユーザが所有するキャラクタカード３９はユーザＩＤをキーとしてプレイデータ１４ｂによって管理される。そして、各カードＣＤの使用に伴い、各カードＣＤに記録されるユーザＩＤを基

準に各ユーザに対応するプレイデータ１４ｂが取得され、そのプレイデータ１４ｂに基づいて各ユーザが所有する（各ユーザＩＤに関連付けられている）各キャラクタカード３９がキャラクタ選択工程において選択肢として提供される。なお、各キャラクタカード３９は、音楽ゲームのプレイ状況に応じて付与される形態に限定されない。例えば、各キャラクタカード３９は、所定の対価の消費と引き換えに付与されてもよいし、他のユーザ等からの譲渡等によって所有されてもよい。また、例えば、これらの付与や譲渡等は、Ｗｅｂサービスの一つとしてＷｅｂサイト等を通じて提供されてもよい。そして、各キャラクタカード３９の所有がプレイデータ３８等のデータによって管理される場合は、譲渡等に伴う所有者変更は、そのデータで管理される所有者の変更（対応するユーザＩＤの変更）によって実現されてよい。

[0038] 一方、キャラクタカード３９を所有していないユーザ（初回のユーザ等）には、キャラクタ選択工程において所定のキャラクタカード３９が選択肢として提供されてよい。そして、キャラクタ選択工程では、このようなキャラクタカード３９の選択を通じて、音楽ゲームで使用されるべきキャラクタが選択される。

[0039] なお、キャラクタカード３９を所有していないユーザの場合には、キャラクタ選択工程が省略されてもよい。また、キャラクタカード３９を所有しているユーザの場合にもキャラクタ選択工程は省略されてよい。或いは、キャラクタ選択工程においてキャラクタカード３９が選択されなくてもよい。これらの場合、音楽ゲームでは、キャラクタカード３９（換言すればキャラクタ）が使用されない。つまり、音楽ゲームにおいてキャラクタカード３９（キャラクタ）の使用は必須ではなく選択的であってもよい。そして、キャラクタ選択工程が省略された場合、キャラクタカード３９（キャラクタ）の使用のない状態の音楽ゲームがプレイされてよい。

[0040] 図７を参照してキャラクタ選択工程におけるキャラクタの選択について更に説明する。図７は、各楽曲Ｍの音楽的特徴とスキルとの間の関係を説明するための説明図である。図７に示すように、一例として、各楽曲Ｍには、音

楽的特徴に応じた傾向が存在する。例えば、“ロック”、“ポップス”、“テクノ”等の各ジャンルに属する各楽曲Ｍには共通の傾向を持っている。一方で、各キャラクタ（キャラクタカード３９）のスキルも、各楽曲Ｍの音楽的特徴に応じた傾向に関連する効果を持っている。つまり、各キャラクタのスキルは、音楽的特徴に応じた傾向に関連付けられている。このため、各キャラクタのスキルには、各楽曲Ｍが持つ音楽的特徴に応じて相性が生じ得る。

[0041] さらに、各ユーザＵには、当然得手、不得手が存在する。音楽的特徴に応じた傾向或いはスキルによる効果が、その得手、不得手に関連する場合もある。したがって、キャラクタ選択工程において、各ユーザＵは、楽曲選択工程で選択した楽曲Ｍの傾向及び自己の得手不得手を考慮し、相性がよい（良い結果を得られる可能性が高い）と考えられるキャラクタを選択肢のうちから選択する必要がある。一例として、キャラクタ選択工程では、このようにして各キャラクタが選択される。各楽曲Ｍとスキルとの間の相性の詳細は、音楽的特徴に応じた傾向及びスキルの詳細とともに後述する。なお、キャラクタ選択工程で選択されるキャラクタカード３９（キャラクタ）の数は、適宜でよい。つまり、音楽ゲームでは、単数及び複数の適宜の数のキャラクタカード３９がプレイに使用されてよい。また、Ｗｅｂサービスの一つとしてＷｅｂサイトを通じて、予め選択候補のキャラクタカード３９（以下、デッキと呼ぶ場合がある）が設定されてもよい。そして、キャラクタ選択工程では、一つ或いは複数のデッキ（一つのデッキが複数のキャラクタカード３９で構成される場合を含む）から実際にプレイに使用されるデッキが選択されてもよい。或いは、キャラクタ選択工程自体がＷｅｂサービスの一つとしてＷｅｂサイトを通じて提供されてもよい。

[0042] 続いて図８及び図９を参照して、プレイ工程で提供される音楽ゲームについて説明する。音楽ゲームは、一例として、各種のモードを含んでいる。例えば、音楽ゲームは、通常モード及び特別モードを含んでいる。プレイ工程では、これらのモードを通じて音楽ゲームが提供される。

[0043] 具体的には、通常モード及び特別モードは、一例として、ゲーム画面を通じて提供される。ゲーム画面は、一例として、仮想３次元空間を演出する２次元画像としてモニタＭＯに表示される。仮想３次元空間は、例えば、５つのレーンを含むように構築される。５つのレーンは、一例として、仮想３次元空間において、互いに並行に延びている。また、５つのレーンは、一例として、５つの回転ボタンＢの２列に対応する２層を形成するように、仮想３次元空間に階層的に配置される。

[0044] また、仮想３次元空間の各レーンには、一例として、レーン毎に判定標識が配置される。つまり、仮想３次元空間には、５つのレーンにそれぞれ対応する５つの判定標識が配置される。各判定標識は、仮想３次元空間において現在時刻の基準として機能する。そして、各判定標識は、時間経過に従ってレーンに沿って移動する。また、仮想カメラは、このような判定標識を撮影範囲の固定的位置に含むように配置され、そのような撮影範囲を維持しつつ各判定標識とともに移動する。

[0045] さらに、各レーンには、一例として、適宜な位置に複数種類のオブジェクトが配置される。具体的には、各種のオブジェクトは、各判定標識の移動に伴い、適宜な時期に各レーンに出現するように適宜な位置に配置される。また、各判定標識の移動に伴い、各オブジェクトは各判定標識と一致する。つまり、各判定標識は、ユーザに適切な操作を要求すべき時期に各オブジェクトに到達するように時間経過に従ってレーンに沿ってレーンの奥側に向かって移動する。結果として、各レーンは、時間軸として機能する。

[0046] 一例として、ゲーム画面は、このような仮想３次元空間を仮想カメラで撮影した場合の２次元画像に対応するように表示される。より具体的には、ゲーム画面は、これらの判定標識及び各種のオブジェクトを含む仮想３次元空間を判定標識とともに移動する仮想カメラによって撮影した場合の撮影結果に対応する２次元画像として提供される。したがって、ゲーム画面には、これらのレーン、判定標識及び各種のオブジェクトに対応する画像が表示される。そして、ゲーム画面は、通常モードを提供するための通常ゲーム画面及

び特別モードを提供するための特別ゲーム画面を含んでいる。

[0047] 図８は、通常モードで使用される通常ゲーム画面の一例を模式的に示す図である。通常モードは、所定の対価の消費と引き換えに提供される音楽ゲームのモードである。図８に示すように、通常ゲーム画面４０Ａは、ゲーム領域４５を含んでいる。ゲーム領域４５には、一例として、レーン画像４２が表示される。５つのレーン画像４２は、仮想３次元空間の５つのレーンにそれぞれ対応する。また、５つのレーン画像４２は、仮想３次元空間の上側レーン群及び下側レーン群が形成する２層に対応するように、上側レーン画像群４２Ｕ及び下側レーン画像群４２Ｄを含んでいる。上側レーン画像群４２Ｕは、上側レーン群に対応し、上側の層を形成するように３つのレーン画像４２を含んでいる。また、下側レーン画像群４２Ｄは、下側レーン群に対応し、下側の層を形成するように２つのレーン画像４２を含んでいる。そして、これらの上側レーン画像群４２Ｕ及び下側レーン画像群４２Ｄにより、５つの回転ボタンＢの２列に対応するように、高低差を有する２層が形成される。換言すれば、５つのレーン画像４２も、やはり「Ｗ」を形成するように千鳥状に配置される。そして、上側レーン画像群４２Ｕの各レーン画像４２が上側ボタン群ＢＵの各回転ボタンＢに、下側レーン画像群４２Ｄの各レーン画像４２が下側ボタン群ＢＤの各回転ボタンＢに、それぞれ対応付けられる。

[0048] また、各レーン画像４２には、レーン画像４２毎に基準標識としての判定標識画像４６が配置される。各判定標識画像４６は、仮想３次元空間の判定標識に対応する。また、各レーン画像４２には、適宜な位置に指示標識としてのオブジェクト画像４７が配置される。オブジェクト画像４７は、仮想３次元空間のオブジェクトに対応する。そして、オブジェクト画像４７と判定標識画像４６との一致により、適切なプレイ行為を実行すべき実行時期が案内される。具体的には、各判定標識の移動に伴い、各判定標識画像４６も順次適宜の位置のオブジェクト画像４７を通過しつつレーン画像４２の奥側に向かって移動する。つまり、各判定標識画像４６は、ユーザに適切な操作を

要求すべき時期にオブジェクト画像４７の位置と一致するように時間経過に従って各レーン画像４２に沿って移動する。判定標識画像４６の位置とオブジェクト画像４７の位置との一致に合わせて、ユーザには適切なプレイ行為の実行が要求される。

[0049] オブジェクト画像４７は、複数種類のオブジェクトに対応する第１操作オブジェクト画像４７ａ及び第２操作オブジェクト画像４７ｂを含んでいる。そして、ユーザに要求される適切なプレイ行為は、オブジェクト画像４７の種類に応じて相違する。例えば、第１操作オブジェクト画像４７ａの場合には、適切なプレイ行為として各回転ボタンＢを押し込む押し込み操作が要求される。具体的には、第１操作オブジェクト画像４７ａが配置されたレーン画像４２に対応する回転ボタンＢに対する押し込み操作が要求される。同様に、第２操作オブジェクト画像４７ｂの場合には、適切なプレイ行為として、各レーン画像４２に対応する回転ボタンＢに対する回転操作が要求される。そして、各種のオブジェクト画像４７に対する適切な操作及びその操作時期が評価される。この評価は、例えば、適切な操作が実行された場合に、その操作の実際の操作時期と要求時期（オブジェクト画像４７と判定標識画像４６との一致時期）との間のずれ時間に対して実行される。そして、そのずれ時間は小さいほど評価が高くなる。一方、ずれ時間が所定期間よりも大きい、或いは適切な操作が実行されていない場合にはミス操作として評価される。

[0050] また、ゲーム領域４５には、例えば、適切なプレイ行為を実行すべき実行時期が間隔条件を満たす場合に補助標識が表示される。間隔条件は、一例として、異なる回転ボタンＢに対応する各実行時期であって所定の時間間隔内に含まれる各実行時期によって満たされる。そして、補助標識は、各オブジェクト画像４７がこれらの各実行時期に対応することを示すために使用される。例えば、補助標識として、これらのオブジェクト画像４７間を接続する補助線４８が使用される。つまり、一例として、ゲーム領域４５では、所定の時間間隔内の各実行時期に対応する異なるレーンの各オブジェクト画像４

７は補助線４８によって互いに接続されるように表示される。

[0051] 同様に、ゲーム領域４５には、経過時間を示すための間隔標識４９が表示される。間隔標識４９は、例えば、時間軸として機能する各レーン画像４２上の経過時間を示すように表示される。また、経過時間は、例えば、所定の間隔毎に表示されてよい。同様に、所定の間隔として、例えば、音楽ゲームで使用される楽曲の小節が採用されてもよい。つまり、一例として、ゲーム領域４５では、楽曲の経過時間を小節毎に区分する間隔標識４９が各レーン画像４２の各小節に対応する位置を示すように配置される。

[0052] さらに、ゲーム領域４５には、例えば、特別モードゲージ５０が表示される。特別モードゲージ５０は、判定価値としてのモード変更価値５０ａの量を計測するためのゲージである。モード変更価値５０ａは、一例として、特別モードの提供の可否を判別するために使用される。具体的には、例えば、モード変更価値５０ａが所定量を超えた場合（例えば特別モードゲージ５０の最大値に対応する最大量の場合）に特別モードをプレイする権利（資格）が付与される。モード変更価値５０ａは、例えば、オブジェクト画像４７に対応する評価結果に基づいて増加する。具体的には、例えば、モード変更価値５０ａは、評価結果が高いほど多く増加する一方で、ミス操作の場合には増加しない。なお、モード変更価値５０ａの増減は、各種の態様で実現されてよい。例えば、モード変更価値５０ａは、評価結果の高低に関わらず一律に増加してもよい。一方で、モード変更価値５０ａはミス操作の場合には減少してもよい。また、モード変更価値５０ａは時間経過に伴い増加してもよいし、アイテムの使用等に関連して増減してもよい。さらに、モード変更価値５０ａは、所定の対価の支払いに応じて増加してもよい。

[0053] 同様に、ゲーム領域４５には、ＨＰゲージ５２が表示される。ＨＰゲージ５２は、ＨＰ（ヒットポイント）５２ａの残量を計測するためのゲージである。ＨＰ５２ａは、一例として、プレイの継続の可否を判断するために使用される。具体的には、ＨＰ５２ａの残量がゼロでない間は音楽ゲームのプレイが継続される。一方で、ＨＰ５２ａの残量がゼロになった場合（全消費さ

れた場合）には、楽曲Ｍの演奏途中であっても音楽ゲームが終了される。つまり、ＨＰ５２ａの残量がゼロになるまではプレイを続けられる一方で、ＨＰ５２ａの残量がゼロになった場合にはたとえ途中であっても強制的にプレイが終了する。そして、ＨＰ５２ａの残量は、一例として、ミス操作が実行される毎に所定値減少する。つまり、ミス操作が実行される毎にプレイ時間が減少する。換言すれば、適切な操作が実行されている限り、音楽ゲームは継続的にプレイされる。一例として、ＨＰ５２ａは、このように使用される。なお、適切な操作が実行された場合には、ＨＰ５２ａの残量がその都度所定値増加してもよい。また、その所定値は、評価結果が高いほど高くなってもよい。

[0054] また、ＨＰ５２ａの初期残量は、一例として、キャラクタ選択工程で選択されたキャラクタの“ＨＰ”の内容が反映される。例えば、キャラクタ選択工程において一つのキャラクタが選択された場合には、そのキャラクタの“ＨＰ”の内容がそのままＨＰ５２ａの初期残量として設定されてよい。或いは、キャラクタ選択工程において複数のキャラクタが選択された場合には、選択された全キャラクタの“ＨＰ”の内容の合計値がＨＰ５２ａの初期残量として設定されてよい。一例として、このようにキャラクタ選択工程で選択されたキャラクタの“ＨＰ”の内容がＨＰ５２ａの初期残量に反映される。

[0055] 図８の例では、通常ゲーム画面４０Ａは、仮想３次元空間において上方から下方に位置する各レーンを斜めに撮影した２次元画像に対応している。さらに、その２次元画像では、各レーン画像４２が奥行き方向の奥側ＤＳ（判定標識画像４６の反対側）から手前側ＮＳ（判定標識画像４６側）に延びるように、つまり判定標識画像４６の移動に伴い奥側から手前側に向かってオブジェクト画像４７が徐々に迫る（そのような演出がされる）ように、各レーンが撮影されている。結果として、遠近関係に伴い上側レーン画像群４２Ｕと下側レーン画像群４２Ｄとの間に視差（上下方向）が形成されている。また、各レーン画像４２は、オブジェクト画像４７の進行方向を変更させる湾曲部Ｗを有する曲線として構成されている。このような湾曲部Ｗにおいて

も、上下方向と同様に視差（左右方向）が形成され得る。このため、同じ実行時期に対応する３つのオブジェクト画像４７（左側３本のレーン画像４２の最も手前に位置）には補助線４８が配置されている。つまり、所定の時間間隔の一例として同じ実行時期が採用され、それらに対応する異なるレーン画像４２の３つのオブジェクト画像４７が３つの補助線４８によって互いに接続される。また、これらのオブジェクト画像４７は、上下方向或いは左右方向に互いずれた各レーン画像４２に配置されている。このため、３つの補助線４８は、３つのオブジェクト画像４７の間に三角形を形成するように配置されている。

[0056] また、図８の例では、特別モードゲージ５０は、手前側を示す大きな矢印を形成するように逆ピラミッド型に形成されている。また、特別モードゲージ５０は１０目盛を有し、モード変更価値５０ａ（図８の例ではドット柄で表示）はそのうちの４目盛まで溜まっている。同様に、第２操作オブジェクト画像４７ｂは、各レーン画像４２に沿って延びるように構成されている。この場合、ユーザには、適切なプレイ行為として、第２操作オブジェクト画像４７ｂの先端と判定標識画像４６との一致に合わせて回転操作を開始するとともにその回転操作を判定標識画像４６が末端を通り過ぎるまで継続する操作が要求される。

[0057] 同様に、図８の例では、右から２番目に位置するレーン画像４２には、“ＣＲＩＴＩＣＡＬ”の文字及び演出が判定標識画像４６の位置に追加されている。これらは、そのレーン画像４２のオブジェクト画像４７に対して適切なプレイ行為が実行された場合に表示される。また、これらは第２操作オブジェクト画像４７ｂの場合、適切な回転操作の継続中は継続的に表示される。また、間隔標識４９として、各レーン画像４２を左右方向に順に接続するように配置される接続線が利用されている。結果として、間隔標識４９は、「W」の文字を形成するように表示されている。

[0058] また、図８の例では、ゲーム領域４５の左側、レーン画像４２の更に上方には、得点表示欄５１が設けられている。得点表示欄５１には、例えば、ゲ

ーム開始からの累計得点（例えば“１０８４００”）及び現在獲得した得点（例えば“１２”）等が表示される。さらに、各レーン画像４２の右斜め上方には、一例として、バー状のＨＰゲージ５２が表示されている。また、そのＨＰゲージ５２には半分程度までＨＰ５２ａ（図８の例では格子柄で表示）が残っている。つまり、ＨＰゲージ５２は、半分程度のＨＰ５２ａの残量を示している。一例として、通常モードでは、このような通常ゲーム画面４０Ａを通じて音楽ゲームが提供される。

[0059] 続いて特別モードの音楽ゲームについて説明する。特別モードは、通常モードにおいて特別条件（開始条件）が満たされた場合に提供されるモードである。特別条件は、例えば、量条件及び操作条件を要件に含んでいる。一例として、特別条件は、これらの量条件（開始用）及び操作条件（開始用）の両方が満たされた場合に満たされる。量条件は、一例として、モード変更価値５０ａの量を利用する条件である。具体的には、量条件は、一例として、特別モードをプレイする権利を付与するための条件である。つまり、量条件は、モード変更価値５０ａの量が所定量を超えた場合に満たされる。また、操作条件は、一例として、フットペダル８への操作を利用する条件である。具体的には、操作条件は、一例として、フットペダル８のペダル部８ａに対して踏み込む操作が実行された場合に満たされる。つまり、特別条件は、一例として、特別モードをプレイする権利が付与されている状況においてフットペダル８を踏み込む操作が実行された場合に満たされる。より具体的には、一例として、モード変更価値５０ａが所定量を超えた後にフットペダル８が操作された場合に満たされる。

[0060] 一方、特別モードは、終了条件が満たされた場合に終了する。例えば、終了条件は、第１終了条件及び第２終了条件の二つの条件を要件に含んでいる。そして、終了条件は、例えば、これらの二つの条件のいずれか一方が満たされた場合に満たされてよい。例えば、第１条件ではモード変更価値５０ａの量が要件として利用されてよい。具体的には、一例として、特別モード中には、経過時間に応じて徐々にモード変更価値５０ａの量が減少してもよい

。そして、第１条件は、一例として、モード変更価値５０ａが全て消費された場合に満たされてよい。この場合、一例として、特別モードは、モード変更価値５０ａが全て消費されるまで継続される。ただし、モード変更価値５０ａの全消費ではなく、モード変更価値５０ａの量が所定量以下になった場合に第１条件が満たされることとしてもよい。

[0061] 一方、第２条件では特別モードの終了を示す所定の操作が要件として利用されてよい。例えば、所定の操作として、フットペダル８への踏み込み操作が利用されてよい。したがって、第２条件は、一例として、特別モードの提供中にフットペダル８のペダル部８ａに対して踏み込み操作が実行された場合に満たされてよい。つまり、特別モード中のフットペダル８を踏み込む操作に伴い特別モードが終了してもよい。また、この場合、その終了に伴いモード変更価値５０ａの量の減少が止まってもよい。つまり、モード変更価値５０ａの量が全て消費される前に、ユーザの操作に基づいて特別モードが終了されてもよい。このように特別モードは、一例として、特別モードをプレイする権利の付与後に、ユーザの操作に基づき開始され、モード変更価値５０ａの全消費或いはその前のユーザの操作に基づき終了されてよい。このようにユーザの操作に基づいて終了することを許容すると、第１条件を満たす前の任意のタイミングでユーザは特別モードを終了させることができ、ユーザは特別モードをどのタイミングで終了させるのが自身にとって有利かを判断する必要が生じ、結果としてプレイに対する戦略性が増し、ゲームの興趣を向上させることができる。なお、第１条件としてモード変更価値５０ａの量が所定量以下になることとの条件が採用される場合は、第２条件は、モード変更価値５０ａが所定量より大きい量残存している場合において、ユーザの操作があった場合に満たされることとなる。

[0062] 特別モードでは、一例として、通常モードとは異なる撮影条件で仮想３次元空間を撮影した場合の２次元画像がゲーム画面として使用される。具体的には、特別モードでは、一例として、仮想３次元空間を撮影する仮想カメラの撮影位置（配置位置）、撮影角度及び画角等の撮影条件が通常モードの撮

影条件に比べて変化する。そして、通常モードとは異なる撮影条件のもとで撮影された２次元画像に対応するゲーム画面が特別モードでは、使用される。さらに、特別モードでは、プレイに使用中の各キャラクタのスキルが効果を発揮する。つまり、各キャラクタのスキルがゲームのプレイに影響を与える。このように特別条件及び終了条件に基づいて、通常モード（一例としてスキルが影響しないモード）と特別モード（一例としてスキルが効果を発揮するモード）との間でモードが切り替えられる。具体的には、特別条件が満たされた場合には、通常モードから特別モードに切り替えられ、特別モードが提供される。一方で、特別モードにおいて終了条件が満たされた場合には、特別モードから通常モードに切り替えられ、通常モードが再度提供される。また、複数のキャラクタカード３９が選択されている場合には、一例として、スキルが効果を発揮する（発動）毎に所定の順番で順に発動対象のキャラクタカード３９が切り替えられる。つまり、一例として、特別モードが終了する毎に次回にスキルを発動するキャラクタカード３９が切り替えられる。例えば、この切り替えられる順番（所定の順番）として、キャラクタ選択工程等において予め順番が設定されている場合にはその順番が採用される。或いは、キャラクタ選択工程等でのキャラクタカード３９の選択順がそのままこの順番として使用されてもよい。或いは、この順番を設定する機会が別途付与されてもよい。そして、この順番は、一例としてゲーム画面等を通じて提供されてもよい。例えば、キャラクタ選択工程で提供されるゲーム画面には、この順番に従って左から順にキャラクタカード３９が表示されてもよい。或いは、通常ゲーム画面４０Ａ等がこのような表示を含んでいてもよいし、このような表示を提供する別のゲーム画面が用意されていてもよい。一方で、このような表示は、スキルの発動順とは無関係に提供されてもよい。また、最後のキャラクタカード３９のスキルが発動された後には、一例として、その順番は再度最初に戻ってよい。つまり、各キャラクタカードＫＣは、スキルの発動に周回的に使用されてもよい。或いは、ユーザの設定等を通じて、最後のキャラクタカード３９のスキルが発動される毎に異なる順番が

採用されてもよい。

[0063] 図９は、特別モードで使用される特別ゲーム画面の一例を模式的に示す図である。図９の例は、図８の例（通常モード）のに比べて仮想３次元空間において仮想カメラの位置が下方に下がり、各レーン等が撮影範囲に含まれるようにやや緩やかな撮影角度に変化した撮影条件が特別モードの撮影条件として採用された場合を示している。図９に示すように、この場合、仮想カメラの位置及び撮影角度の変化に伴い、特別ゲーム画面４０Ｂには、通常ゲーム画面４０Ａに比べて各レーン画像４２等がより迫るように表示される。

[0064] 具体的には、各判定標識画像４６がより近くにより大きく表示される。オブジェクト画像４７も同様に各判定標識画像４６付近ではより大きく表示される。また、撮影範囲に含まれる各レーンの長さが長くなるため、特別ゲーム画面４０Ｂの各レーン画像４２は通常ゲーム画面４０Ａより長くなるものの、撮影角度の鈍化に伴い５つのレーン画像４２がより手前（判定標識画像４６の近く）まで一つに見えるように表示される。結果として、５つのレーン画像４２のいずれに各オブジェクト画像４７が配置されているか判別できる位置が短くなる。一方で、適切な操作をすべき操作時期に変化はない。つまり、各オブジェクト画像４７の位置が明確に認識される位置と各判定標識画像４６の位置との間の距離が短くなる。このため、特別ゲーム画面４０Ｂでは、各判定標識画像４６の移動速度が速く感じられる（体感速度が上がる）。これにより、難易度が向上するので、特別モードでは、例えば評価結果に対応する得点の量が増える、モード変更価値５０ａの量の上昇速度が上がる等の特典が付与されてもよい。或いは、単に体感的変化を与えるためだけに（その他の特典の付与なく）、特別モードが提供されてもよい。

[0065] なお、特別モードでは、通常モードと相違する撮影条件が固定的に使用されてもよい。或いは、通常モードと相違する各種の撮影条件が特定条件に応じて使用されてもよい。つまり、特別モードにおいて特定条件に応じた撮影条件が使用されてもよい。例えば、特定条件として、各種の撮影条件を指定する操作が採用されてもよい。このような操作は、専用の操作部によって実

現されてもよいし、各回転ボタンＢ或いはこれらとフットペダル８との組合せによって実現されてもよい。また、特定条件として、音楽ゲーム内のアイテムの使用状況、選択肢に対する選択状況、及び得点状況等が利用されてもよい。

[0066] 次に、音楽的特徴に応じた傾向、各キャラクタカード３９のスキル及び相性の詳細について説明する。まず図１０を参照して音楽的特徴に応じた傾向の一例としてジャンルに応じた傾向について説明する。図１０は、ジャンルに応じた傾向の一部を一例として説明するための説明図である。図１０に示すように、ジャンルに応じた傾向は、一例として、行為傾向としての“操作系”、“表示系”及び“その他”に関連する傾向を含んでいる。

[0067] “操作系”は、各回転ボタンＢに実行される各種の操作に関連する傾向である。各回転ボタンＢへの操作は、音楽ゲームのプレイ行為自体に該当するため、音楽ゲームの結果に直接関連する可能性が高い。このため、“操作系”の傾向は、多くの場合、音楽ゲームの結果に直接的に関連する。具体的には、各回転ボタンＢには、上述の通り、第１操作オブジェクト画像４７ａに対応する押し込み操作及び第２操作オブジェクト画像４７ｂに対応する回転操作が実行される。また、これらの操作（押し込み操作及び回転操作の一方または両方）を連続的に行う連続操作或いは継続的に行う継続操作が実行される場合もある。例えば、連続操作は、これらの操作が所定期間内に所定回数を超えて連続的に実行される操作である。本実施形態では、連続操作とは同じ操作、例えば押し込み操作が所定期間内に所定回数を超えて連続的に実行されることを意味するが、異なる操作、例えば押し込み操作と回転操作とが所定期間内に所定回数を超えて連続的に実行されることを意味することとしてもよい。また、例えば、継続操作は、これらの操作が所定時間継続される操作である。例えば、各回転ボタンＢを押し込んだ状態を所定時間継続する操作（長押し操作）が押し込み操作の継続操作として適用される。同様に、各回転ボタンＢを所定時間回転させ続ける操作が回転操作の継続操作として適用される。さらに、例えば、これらの操作を組み合わせた組合せ操作が

実行される場合もある。組合せ操作は、例えば、押し込み操作及び回転操作の両方を同時に行う操作である。つまり、組合せ操作は、一例として、各回転ボタンＢを押し込んだ状態で回転させる操作である。このため、操作系の傾向は、これらの押し込み操作及び回転操作に関連する傾向を含んでいる。

[0068] また、“表示系”は、特別ゲーム画面４０Ｂの表示に関連する傾向である。例えば、特別ゲーム画面４０Ｂには、上述の通り、レーン画像４２が表示される。このため、“表示系”は、例えば、レーン画像４２に関連する傾向を含んでいる。また、上述の各種の操作は各レーン画像４２を通じて案内されるため、レーン画像４２に関連する傾向は音楽ゲームの結果に間接的に関連する可能性がある。このため、“表示系”の傾向は、多くの場合、音楽ゲームの結果に間接的に関連する。具体的には、レーン画像４２の表示態様として、直線状、曲線状、クランク状、上下に波打つような波状等、各種の態様が採用され得る。このため、“表示系”は、例えば、このようなレーン画像４２の表示態様を示す“レーン”に関連する傾向を含んでいる。また、各レーン画像４２には各オブジェクト画像４７が表示されるが、このようなオブジェクト画像４７の配置には、特定のレーン画像に偏る場合、特定のレーン画像４２ほどの偏りはないものの一部のレーン画像４２に偏る場合、バランスがよい（比較的偏りが小さい）場合等が生じ得る。このため、“表示系”は、一例として、このようなオブジェクト画像４７の配置の偏りを示す“レーンの偏り”の傾向を含んでいる。

[0069] 同様に、“その他”は、音楽ゲームのプレイに関連する各種の傾向を含んでいる。具体的には、一例として、“その他”の傾向は、音楽ゲームの結果に間接的に関連する可能性を持つ各種の要素を含んでいる。このため、一例として、“その他”もやはり多くの場合、音楽ゲームの結果に間接的に関連する。具体的には、例えば、“その他”には、“テンポ”及び“ボーナス”の傾向が含まれる。“テンポ”は、例えば、楽曲Ｍのテンポ、換言すればリズムの早さを示す傾向である。例えば、“テンポ”が早い場合、体感的速度が上昇する傾向がある。また、オブジェクト画像４７の表示数が増える場合

もある。このため、“テンポ”は、楽曲Ｍの難易度にも関連する場合が多い。“その他”には、例えば、このような“テンポ”の傾向が含まれる。また、“ボーナス”は、各種のボーナス（特別に得点等が付与される）イベントに関連する傾向である。例えば、音楽ゲームは、特別の得点等が付与される特別のオブジェクト画像４７を含んでいてもよい。その他にも、音楽ゲームは、各種のボーナスイベントを含んでいてもよい。“ボーナス”は、一例として、このようなボーナスイベントの有無を示す傾向である。

[0070] 図１０の例では、例えば、“操作系”に含まれる“押し込み操作”の傾向として、ジャンル別に“ロック”には“多い”傾向が、“ポップス”には“適度”の傾向が、“テクノ”には“少ない”傾向が、それぞれ存在している。この場合、“ポップス”のジャンルに属する楽曲Ｍは、“押し込み操作”の要求、つまり第１操作オブジェクト画像４７ａの表示数が適度（多くも少なくもない）な場合が多い。一方、このような要求は“ロック”のジャンルに属する楽曲Ｍに多く（少なくとも“適度”よりも多い）、“テクノ”のジャンルに属する楽曲Ｍに少ない場合が多い。その他の傾向についても同様である。一例として、このような傾向がジャンルに応じて、ひいては音楽的特徴に応じて存在する。なお、図１０の例では、各回転ボタンＢへの操作（プレイ行為）に広く関連（例えば、直接的或いは間接的に特定のプレイ行為を促す等）する傾向（ひいては音楽ゲームの結果に影響する傾向）が一例として示されている。しかし、音楽的特徴に応じた傾向は、図１０の例に限定されない。例えば、音楽的特徴として、音楽ゲームに広く関連する各種の傾向が採用されてよい。また、図１０の例の一部（例えば、“操作系”の傾向の“押し込み操作”或いは“回転操作”等の一部）が音楽的特徴に応じた傾向として使用されてもよい。

[0071] 一方、図１１は、スキルの内容の一部を説明するための説明図である。図１１に示すように、一例として、各キャラクタカード３９のスキルは、複数に分類される。例えば、このような分類は、“ＨＰ回復”、“大量得点獲得”、“ダメージ増減”及び“判定幅変化”の分類を含んでいる。例えば、“

大量得点獲得”及び“判定幅変化”は、音楽ゲームの評価（例えば、各種の操作の評価結果）に影響を与える分類である。一方、“ＨＰ回復”及び“ダメージ増減”は、ＨＰ５２ａの量の変化に影響を与える分類である。具体的には、例えば、“ＨＰ回復”はＨＰ５２ａの残量に関連するスキルの分類である。また、例えば、“大量得点獲得”はプレイ状況に応じて獲得される得点（スコア）に関連するスキルの分類である。同様に、例えば、“ダメージ増減”はミス操作時のＨＰ５２ａの残量の増減に、“判定幅変化”は判定標識画像４６の幅（奥行き方向、つまりレーン画像４２に沿った時間軸方向の幅）に、それぞれ関連する分類である。

[0072] また、スキルは、各回転ボタンＢへの操作の種類にも関連付けられる。例えば、上述の通り、各回転ボタンＢには、押し込み操作、回転操作、連続操作、継続操作、及び組合せ操作が実行され得る。このため、一例として、各キャラクタカード３９のスキルは、これの各種の操作とも関連付けられる。より具体的には、一例として、これらの各種の操作がスキルの効果が発揮されるべき対象に設定される。つまり、各キャラクタカード３９のスキルの効果は、一例として、対象の各種の操作が実行された場合に音楽ゲームに付加される。

[0073] 図１１の例では、例えば、“ＨＰ回復”分類には“スキル１”が属している。また、その“スキル１”は、音楽ゲームに与える影響として、“成功時に所定値ＨＰ回復”の“効果”を有している。そして、“スキル１”は、各種の操作のうち“連続操作”と関連付けられている。したがって、この場合、“スキル１”は、連続操作の成功時（例えば、ミス操作でない場合）に、ＨＰ５２ａの残量を所定値回復させる効果を有するスキルである。同様に、例えば、“スキル２”は組合せ操作を成功する毎に継続的に所定期間ＨＰが回復するスキルとして、“スキル７”は回転操作が所定数（例えば２つ）連続的に成功する毎に所定値のボーナス得点（例えば、通常の得点に加算される得点）が付与されるスキルとして、それぞれ機能する。

[0074] 上述の通り、各キャラクタカード３９のスキルは、一例として、各回転ボ

タンＢへの操作に関連付けられる。一方で、各楽曲Ｍにも、例えば、ジャンル等の音楽的特徴に応じた傾向が存在する。そして、傾向は、一例として、音楽ゲームの結果に直接的に関連する傾向及び間接的に関連する傾向を含んでいる。例えば、直接的に関連する傾向として、“操作系”の傾向を含み、“操作系”は押し込み操作等の各種の操作に直接関連する傾向である。結果として、各楽曲Ｍと各キャラクタカード３９のスキルとの間には、相性が生じ得る。

[0075] 具体的には、例えば、“スキル１”を持つキャラクタが使用される場合には、特別モードにおいて連続操作が成功する毎に“スキル１”の効果が得られるので、連続操作を多く含む楽曲Ｍ（例えば“ロック”ジャンルの楽曲Ｍ）と相性が良い可能性が高い。少なくとも積極的な相性の良さは存在する。一方で、ユーザによっては、連続操作自体が苦手（不得手）な場合もある。この場合、成功時に獲得できる得点を半減させても連続操作をミス操作した場合の影響、つまりＨＰ５２ａへのダメージ量（減少量）を減らす効果の方が都合がよい可能性もある。この場合、消極的な相性の良さが存在する。そして、“スキル１”の連続操作に対する積極的な効果よりも“スキル１０”の連続操作に対する消極的な効果の方が好ましい場合もある。

[0076] 同様に、判定標識画像４６の幅が小さい場合には、より指示の操作時期に近い時期だけが適切な時期として案内される。結果として、より指示の操作時期に近い時期に実際の操作を実行することができる。このため、例えば、押し込み操作が得意（得手）なユーザにとって“スキル１１”と押し込み操作が多い楽曲Ｍとの相性はよい。一方で、ユーザによっては、少ない成功結果が高く評価される“スキル１１”が押し込み操作の多い楽曲Ｍに好ましい場合もある。つまり、押し込み操作が不得意（不得手）でも“スキル１１”が好ましい場合もある。また、例えば、判定標識画像４６の幅の拡大は（少なくとも視覚的には）評価範囲の拡大に該当するので、連続操作が容易になる場合が多い。このため、連続操作が多いジャンルは、“スキル１２”と相性が良い場合が多い。一例として、このような積極的或いは消極的相性に応

じた効果が特別モードには反映される。そして、各ユーザＵは、このような相性を考慮しつつキャラクタ選択工程で各キャラクタを選択する。なお、スキルは、図１１の例に限定されない。例えば、後述のシーケンスデータ３８の一部の操作時期が評価対象から外れる、表示対象から省略される等の効果を有するスキルが採用されてもよい。また、図１１の例の一部がスキルとして採用されてもよい。このように各キャラクタのスキルとして、音楽ゲームに各種の変化を付与する各種の態様が採用されてよい。

[0077] 次に、カードデータ１４ａ、プレイデータ１４ｂ、及びシーケンスデータ３８の詳細について説明する。カードデータ１４ａは、上述の各キャラクタカード３９を定義するためのデータである。図１２は、カードデータ１４ａの内容の一例を示す図である。図１２に示すように、カードデータ１４ａは、例えば、“カードＩＤ”及び“パラメータ”の情報を含んでいる。そして、カードデータ１４ａは、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されている。

[0078] “カードＩＤ”は、キャラクタカード３９（キャラクタ）毎にユニークなＩＤ（以下、カードＩＤと呼ぶ場合がある）の情報である。カードＩＤは、例えば、各キャラクタカード３９の識別及び特定に使用される。“パラメータ”は、各キャラクタカード３９に設定されるパラメータの情報である。上述のように、各キャラクタカード３９のパラメータは、“名称”、“ＨＰ”、“スキル”等の項目を含んでいる。このため、“パラメータ”も、これらに対応する“名称”、“ＨＰ”、及び“スキル”の情報を含んでいる。例えば、“名称”として各キャラクタの“名称”を示す情報が、“ＨＰ”として各キャラクタに個別に設定される“ＨＰ”の量を示す情報が、“スキル”として“スキル１”等の各キャラクタのスキルを識別するための情報（例えばスキルＩＤ等）が、それぞれ使用される。一例として、カードデータ１４ａは、このように構成される。

[0079] プレイデータ１４ｂは、過去の実績の引き継ぎ等を実現するためのデータである。図１３は、プレイデータ１４ｂの内容の一例を示す図である。図１

３に示すように、プレイデータ１４ｂは、例えば、“ユーザＩＤ”、“実績データ”、及び“所有カードデータ”の情報を含んでいる。そして、プレイデータ１４ｂは、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されている。

[0080] “ユーザＩＤ”は、上述のユーザＩＤ（各ユーザを識別するためのＩＤ）の情報である。“実績データ”は、過去の実績を次回以降のプレイにおいて引き継ぐための情報である。例えば、“実績データ”は、“楽曲ＩＤ”、“プレイ日時”、“成績”を含んでいる。“楽曲ＩＤ”は、各楽曲Ｍを識別するためのＩＤ（以下、楽曲ＩＤと呼ぶ場合がある）の情報である。“実績データ”には、例えば、過去にプレイに使用した楽曲Ｍを示す楽曲ＩＤの情報が含まれる。また、“プレイ日時”はその楽曲Ｍをプレイした日時の情報に、“成績”はその際の成績の情報に、それぞれ対応する。

[0081] また、“所有カードデータ”は、各ユーザが所有するキャラクタカード３９を特定するための情報である。例えば、“所有カードデータ”は、“カードＩＤ”及び“パラメータ”の情報を含んでいる。これらの情報は、例えば、カードデータ１４ａの“カードＩＤ”及び“パラメータ”に対応する。例えば、音楽ゲームは、プレイ状況に応じて各キャラクタカード３９（キャラクタ）のパラメータの内容を変化させるように構成されていてもよい。つまり、音楽ゲームは、各キャラクタを育成する育成ゲームの要素を含んでいてもよい。この場合、同じキャラクタであっても、各ユーザのプレイ状況に応じてパラメータの内容は相違する（例えば、カードデータ１４ａでは初期のパラメータが定義される）。例えば、“所有カードデータ”、このような個別のパラメータの内容を“パラメータ”の情報として含んでよい。一例として、プレイデータ１４ｂは、このように構成される。なお、例えば、各キャラクタカード３９のパラメータが変化しない（固定的）場合には、“所有カードデータ”の“パラメータ”の情報は省略されてもよい。また、各キャラクタが成長する（パラメータが変化する）ための成長条件は、例えば、プレイ回数、クリア数（例えば、楽曲Ｍを最後まで演奏した場合、所定値の得点

を獲得した場合及びそれらの組合せ等がクリア条件として使用され、そのクリア条件が満たされた場合にクリアと判断される）、キャラクタカード３９の使用回数、スキル発動回数、所定の課題（特定の楽曲Ｍのクリア等）の達成等を条件に含んでいてよい。そして、一例として、各キャラクタはそれらの成長条件に応じて成長してもよい。同様に、成長の効果は、例えば、キャラクタのレベル（一例としてパラメータの一部）のアップ（ＨＰやスキル等、各種パラメータの向上を伴う）、スキルレベル（スキルの効果）のアップ、スキル自体の変化、（パラメータが属性の項目を含む場合には）属性の変化や属性効果のアップ等を含んでよい。さらに、これらの変化は、複数のキャラクタカード３９の合成（対象のキャラクタが成長するように変化する場合及び異なるキャラクタに変化する場合の両方を含む）によって実現されてもよい。或いは、各種のアイテムによって各種の成長が実現されてもよい。例えば、特定のスキルを取得するため、或いはキャラクタ固有のスキルを変更するため等にアイテムが使用されてもよい。この場合、スキルとキャラクタとの関係を変更することができるので、固有のスキルとは無関係に使用対象のキャラクタを選択することができる。

[0082] 一方、シーケンスデータ３８は、各回転ボタンＢに対して押し込む操作及び回転操作をすべき操作時期が記述されたデータである。したがって、シーケンスデータ３８は、一例として、時間の経過に伴い適宜な位置に配置される各種のオブジェクト画像４７を表示させるために使用される。具体的には、各操作時期を各判定標識画像４６の位置とオブジェクト画像４７の位置との一致により案内するように、シーケンスデータ３８の各操作時期に対応するオブジェクト画像４７が各レーン画像４２に沿って表示される。また、このような表示に対応する仮想３次元空間のオブジェクトの配置にも使用される。また、シーケンスデータ３８は、一例として、楽曲毎（或いは更に難易度毎）に用意される。

[0083] 図１４は、シーケンスデータ３８の内容の一例を示す図である。図１４に示すように、シーケンスデータ３８は、一例として、“要求ＩＤ”、“種類

”、“操作時期”、及び“レーン”の情報を含んでいる。そして、シーケンスデータ３８は、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されている。

[0084] “要求ＩＤ”は、各操作時期を識別するための情報である。したがって、“要求ＩＤ”の情報として、操作時期毎にユニークなＩＤ（以下、要求ＩＤと呼ぶ場合がある）の情報が使用される。そして、各操作時期（すなわち、これに対応するオブジェクト画像４７）は、要求ＩＤによって特定される。“種類”は、オブジェクト画像４７の種類を示す情報である。例えば、“種類”の情報として、例えば、第１操作オブジェクト画像４７ａ或いは第２操作オブジェクト画像４７ｂを示す情報が使用される。つまり、“種類”の情報によって、操作時期に対応させるべきオブジェクト画像４７の種類が特定される。

[0085] “操作時期”は、押し込み操作或いは回転操作を実行すべき操作時期を示す情報である。“操作時期”の情報として、例えば、楽曲中の開始時期からの経過時間を示す情報が使用される。具体的には、“操作時期”の情報は、例えば、楽曲中の小節番号、拍数、及び拍中の時刻を示す値がカンマで区切られて記述される。“レーン”は、オブジェクト画像４７が配置されるべきレーン画像４２を示す情報である。“レーン”の情報として、例えば、各レーン画像４２を示す番号が使用される。また、このような番号の一例として、各レーン画像４２が左から順に番号を割り当てた場合の各レーン画像４２に対応する番号が使用されてもよい。この場合の番号には、上下の位置の相違が考慮されてもよいし、考慮されなくてもよい。

[0086] 次に、カード決定処理、領域提示処理、シーケンス処理及び操作評価処理について説明する。カード決定処理は、キャラクタ選択工程（Ｓ２）を提供するための処理である。換言すれば、カード決定処理は、プレイに使用するキャラクタカード３９を選択する選択機会を付与するための処理である。領域提示処理は、ゲーム領域４５を提示するための処理である。また、ゲーム領域４５の内容は通常モード及び特定モードのいずれを提供するかに応じて

変化し、ゲーム画面（以下において、通常ゲーム画面４０Ａ及び特別ゲーム画面４０Ｂを区別しない場合には、これらをゲーム画面４０と呼ぶ場合がある）の内容はゲーム領域４５の内容に応じて変化する。このため、領域提示処理は、一例として、通常ゲーム画面４０Ａを提示するか特別ゲーム画面４０Ｂを提示するかの判別にも使用される。一方、シーケンス処理は、ゲーム領域４５の各レーン画像４２の適宜な位置に各種のオブジェクト画像４７を配置するための処理である。一例として、シーケンス処理は、領域提示処理の一部として実行される。また、操作評価処理は、各ユーザの実際の操作時期を評価するための処理である。

[0087] 例えば、カード決定処理は図１５のルーチンを通じて、領域提示処理は図１６のルーチンを通じて、シーケンス処理は図１７のルーチンを通じて、操作評価処理は図１８のルーチンを通じて、それぞれゲーム機ＧＭの制御ユニット３０によって実現される。具体的には、図１５～図１８のルーチンは、いずれもゲーム提供部３７を通じて制御ユニット３０によって実行される。なお、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０及びセンターサーバ２の制御ユニット１０は、これらの処理の他にも各種の周知な処理等を、それぞれ単独で或いは互いに協働して実行する。しかし、それらの詳細な説明は省略する。

[0088] 図１５は、カード決定処理を実現するためのカード決定処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図１５のルーチンは、例えば、音楽ゲームを開始するための開始操作（所定の対価の徴収を含む）が実行される毎に、その開始操作の後に実行される。より具体的には、一例として、図１５のルーチンは、開始操作の後に提供される楽曲選択工程（Ｓ１）に続いて実行される。

[0089] 図１５のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ１１においてカード選択機会を付与する。カード選択機会は、一例として、音楽ゲームにおいて使用されるべきキャラクタカード３９を選択するための機会である。具体的には、ゲーム提供部３７は、例えば、次のようにカード選択機会を提供する。例えば、ゲーム提供部３７は、まずカードＩＤのユー

ザＩＤに対応するプレイデータ１４ｂをセンターサーバ２から取得する。また、その取得したプレイデータ１４ｂに基づいて選択対象の選択肢（各キャラクタカード３９）を提示する。そして、それらの選択肢に対するユーザの選択操作を受け付ける機会を提供する。結果として、この機会がカード選択機会として機能する。一例として、ゲーム提供部３７は、このようにしてカード選択機会を提供する。なお、各キャラクタカード３９が物理的カードの場合には、ゲーム提供部３７は、カード選択機会として、各キャラクタカード３９に記録される情報（例えば、二次元コード等のコードや不揮発性記憶媒体等、カードＣＤと同様の手法で記録されていてよい）を単に取得するための機会（時間）を付与してもよい。

[0090] 次のステップＳ１２において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ１１の選択結果に基づいて音楽ゲーム、つまりプレイ工程（Ｓ３）で使用されるべきキャラクタカード３９を決定する。なお、音楽ゲームにおいて複数のキャラクタが使用される場合には、ゲーム提供部３７は、複数のキャラクタの選択を許容するようにカード選択機会（ステップＳ１１）を提供し、ステップＳ１２において複数のキャラクタカード３９をプレイ工程で使用されるべきキャラクタカード３９として決定してよい。

[0091] 続くステップＳ１３において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ１２の決定結果に基づいて、ゲーム画面４０のＨＰゲージ５２の表示に反映されるように、プレイ工程において初期に設定されるＨＰ５２ａの残量を決定する。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ１３の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。これにより、キャラクタ選択工程（Ｓ２）が提供される。また、ＨＰ５２ａの初期の表示量が決定される。

[0092] 図１６は、領域提示処理を実現するための領域提示処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図１６のルーチンは、例えば、通常モードの音楽ゲームのプレイ中において所定の周期で繰り返し実行される。図１６のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ２１において、シーケンス処理を実行する。シーケンス処理の詳細は、後述する。

[0093] 続くステップＳ２２において、ゲーム提供部３７は、特別条件が満たされるか否か判別する。例えば、特別条件は、上述の通り、モード変更価値５０ａが所定量を超えた後にフットペダル８が操作された場合に満たされる。したがって、ゲーム提供部３７は、一例として、モード変更価値５０ａの量及びフットペダル８からの出力信号に基づいて、このような特別条件が満たされているか否か判別する。また、特別条件が満たされた場合には、その後に終了条件が満たされるまで継続的に特別条件が満たされる。つまり、ステップＳ２２では、特別条件が満たされた後は終了条件が満たされるまで継続的に肯定的に判別される。また、このような判別は、例えば、特別モードフラグによって管理されてよい。例えば、特別モードフラグは特別条件が満たされた後に終了条件が満たされるまで“１”として、それ以外では“０”として管理されるフラグである。結果として、ゲーム提供部３７は、一例として、ステップＳ２２において終了条件を満たすか否かも判別する。そして、この判別結果が否定的結果の場合、つまり特別条件が満たされていない場合（特別モードフラグが“０”の場合）、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２３をスキップして、ステップＳ２４に進む。

[0094] 一方、ステップＳ２２の判別結果が肯定的結果の場合、つまり特別条件が満たされている場合（特別モードフラグが“１”の場合）、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２３に進む。ステップＳ２３において、ゲーム提供部３７は、特別モードを提供するための条件を採用する。例えば、撮影条件の変更により特別モードが提供される場合には、撮影条件として特別モードの撮影条件を採用する。つまり、撮影条件を通常モードの撮影条件から特別モードの撮影条件に変更する。例えば、特別ゲーム画面４０Ｂを提供するための撮影条件が固定的に設定されている場合には、その設定内容に（例えば、図９の例等）に撮影条件を変更する。また、撮影条件が特定条件に応じて設定される場合には、今回の特定条件を特定する。例えば、特定条件として、各回転ボタンＢ或いはフットペダル８に対する操作状況が利用される場合には、これらからの出力信号に応じて特定条件を特定する。そして、ゲーム提供部

３７は、特定した特定条件に対応する内容に撮影条件を変更する。

[0095] 続くステップＳ２４において、ゲーム提供部３７は、通常モードの撮影条件、或いはステップＳ２３で変更した撮影条件（特別モードの撮影条件）で仮想３次元空間を仮想カメラで撮影した場合の撮影結果に対応する２次元画像を生成し、それをゲーム領域４５として提示する。また、特別モードが提供される場合には、キャラクタカード３９のスキルの効果に応じた変化をゲーム領域４５に付与する。例えば、ゲーム領域４５の表示に影響するスキル（例えば、判定標識画像４６の幅等）を持つキャラクタカード３９が使用されている場合には、そのスキルの効果が反映されるように、ゲーム提供部３７は、ゲーム領域４５を提示する。一方で、終了条件が満たされた場合には、ゲーム提供部３７は、再度通常モードの撮影条件でゲーム領域４５を提示する。そして、ステップＳ２４の処理を終えると、ゲーム提供部３７は、今回のルーチンを終了する。

[0096] 図１６のルーチンより、仮想３次元空間を演出するゲーム領域４５を含むゲーム画面４０がモニタＭＯに表示される。より具体的には、通常モードの場合には仮想３次元空間を演出するゲーム画面４０として、スキルの効果の影響を受けない通常ゲーム画面４０Ａが表示される。一方、特別モードの場合には仮想３次元空間を演出するゲーム画面４０として、スキルの効果が反映された特別ゲーム画面４０Ｂが表示される。具体的には、ゲーム領域４５の表示に影響するスキルを持つキャラクタカード３９が使用されている場合には、スキルの効果が特別ゲーム画面４０Ｂに反映される。また、特別ゲーム画面４０Ｂは、通常モードの撮影条件とは異なる撮影条件に対応する２次元画像として提示される。そして、これらのゲーム画面４０が特別条件及び終了条件に応じて切り替えられる。

[0097] 図１７は、シーケンス処理を実現するためのシーケンス処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図１７のルーチンは、一例として、図１６のルーチンのステップＳ２１において呼び出されて実行される。図１７のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ３１にお

いて楽曲上の現在時刻を取得する。

[0098] 次のステップＳ３２において、ゲーム提供部３７は、表示範囲内のシーケンスデータ３８を取得する。この取得は、ゲーム領域４５に表示すべき時間長（表示範囲）の操作時期の各レコードを含むように実行される。例えば、表示範囲は、現在時刻から楽曲の４小節相当の時間長に設定される。また、表示範囲は、例えば、撮影位置、撮影角度或いは画角等の撮影条件に応じて設定されてもよい。例えば、仮想カメラが高い撮影位置に設定されるほど、より長いレーン画像４２が表示され得るので、表示範囲はより長い範囲（例えば、６小節等）に設定されてもよい。撮影角度及び画角についても同様に表示範囲に影響を与えてよい。

[0099] 続くステップＳ３３において、ゲーム提供部３７は、仮想３次元空間における各操作時期に対応するオブジェクトの種類及びそのオブジェクトを配置すべきレーン（５つのレーンのいずれか）を判別する。この判別は、各操作時期に対応するオブジェクト画像４７の種類及びそのオブジェクト画像４７を配置すべきレーン画像４２（５つのレーン画像４２のいずれか）の判別としても機能する。また、この判別は、シーケンスデータ３８において各操作時期に関連付けられる種類及びレーンの情報に基づいて実行される。

[0100] 次のステップＳ３４において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２１～ステップＳ２３の取得結果等に基づいて、仮想３次元空間における表示範囲に含まれる全てのオブジェクトの座標を演算する。その演算は、例えば、次のように行われる。具体的には、各レーンが時間軸に、各判定標識が現在時刻に、それぞれ対応するように、各レーンの各操作時期（ステップＳ３３の判別結果を利用）に対応する位置を各判定標識（現在時刻）からの距離として算出する。つまり、各操作時期と現在時刻との時間差に応じて、各判定標識からの時間軸方向（つまり、判定標識の移動方向）におけるその判定標識に対応するレーンの位置を算出する。そして、その算出した各レーンの位置を各オブジェクトの座標として算出する。一例として、座標の算出は、このように実行される。また、この演算は、ゲーム領域４５における各オブジェク

ト画像４７の座標の算出としても機能する。

[0101] 次のステップＳ３５において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ３４で算出した各座標に各種のオブジェクト（ステップＳ３３の判別結果を利用）を配置する。続くステップＳ３６において、ゲーム提供部３７は、間隔条件が満たされるか否か判別する。間隔条件は、一例として、上述の通り、異なるレーン画像４２に対応する同じ実行時期によって満たされる。したがって、ゲーム提供部３７は、例えば、異なるレーンに位置する同じ操作時期に対応するオブジェクトが表示範囲に存在するか否か判別する。この判別が否定的結果の場合、つまりそのようなオブジェクトが存在しない場合、ゲーム提供部３７は、間隔条件が満たされないと判別する。一方、この判別は肯定的結果の場合、つまりそのようなオブジェクトが存在する場合、ゲーム提供部３７は、間隔条件が満たされると判別する。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ３６の判別結果が否定的結果の場合、つまり間隔条件が満たされない場合、ステップＳ３７をスキップして、今回のルーチンを終了する。この場合、ゲーム提供部３７は、図１６のルーチンに戻り、ステップＳ２２以降の処理を実行する。

[0102] 一方、ステップＳ３６の判別結果が肯定的結果の場合、つまり間隔条件が満たされる場合、ゲーム提供部３７はステップＳ３７に進む。ステップＳ３７において、ゲーム提供部３７は、仮想３次元空間において補助標識に対応する補助標識体を配置する。具体的には、ゲーム提供部３７は、間隔条件を満たす各オブジェクト画像４７を結ぶ補助線４８が表示されるように、仮想３次元空間において各オブジェクト間を接続する補助標識体（ゲーム領域４５において補助線４８として表示される）を配置する。ステップＳ３７の処理を終えると、ゲーム提供部３７は、今回のルーチンを終了する。そして、ゲーム提供部３７は、図１６のルーチンに戻り、ステップＳ２２以降の処理を実行する。

[0103] 図１７のルーチンにより、仮想３次元空間の各レーンの適宜な位置に各種のオブジェクトが配置される。また、各判定標識が各操作時期に各オブジェ

クトを通過するように移動する。そして、図１６のルーチンにより、その仮想３次元空間に対応するゲーム領域４５がゲーム画面４０に表示される。つまり、図１６及び図１７のルーチンにより、ゲーム領域４５において各オブジェクト画像４７が各レーン画像４２の適宜な位置に配置される。また、各判定標識画像４６が各操作時期に各オブジェクト画像４７を通過するように移動する。つまり、時間経過に伴う各判定標識画像４６の位置と各オブジェクト画像４７の位置との一致により各操作時期が案内されるように、各判定標識画像４６及び各オブジェクト画像４７の位置が制御される。

[0104] 一方、図１８は、操作評価処理を実現するための操作評価処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図１８のルーチンは、一例として、プレイ工程において所定の周期で繰り返し実行される。

[0105] 図１８のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ４１において、コントロールパネル７の出力結果、より具体的には各回転ボタンＢの出力結果に基づいて、各回転ボタンＢに対して操作が実行されたか否か判別する。この判別結果が否定的結果の場合、つまり各回転ボタンＢに対して操作が実行されていない場合、ゲーム提供部３７は、以降の処理をスキップして、今回のルーチンを終了する。

[0106] 一方、ステップＳ４１の判別結果が肯定的結果の場合、つまり各回転ボタンＢに対して操作が実行されている場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４２に進む。ステップＳ４２において、ゲーム提供部３７は、各回転ボタンＢの出力結果に基づいて、操作の種類及び時期を判別する。操作の種類の判別には、例えば、押し込み操作、回転操作、連続操作、継続操作及び組合せ操作等の判別が含まれる。また、操作の種類の判別には、例えば、その他にもそれらの操作が実行された回転ボタンＢ（５つの回転ボタンＢのいずれか）の判別が含まれる。

[0107] 続くステップＳ４３において、ステップＳ４２の判別結果に基づいて、ゲーム提供部３７は、各種の操作の実際の操作時期と、各種の操作が実行されるべき操作時期との間のずれを取得する。例えば、各種の操作が実行される

べき操作時期は、シーケンスデータ３８に記述されている。具体的には、一例として、ゲーム提供部３７は、実際の操作時期に最も近いシーケンスデータ３８中の操作時期を、各種の操作が実行されるべき操作時期として特定する。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４３において、一例として、その特定した操作時期と実際の操作時期との間のずれ時間を取得する。

[0108] 次のステップＳ４４において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４３で取得した時期のずれ、つまりずれ時間が評価範囲内か否か判別する。例えば、時期の評価範囲として、その操作を実行すべき操作時期を基準にその前後の所定範囲の時期が採用される。つまり、対象の操作時期を中央に含む所定範囲の時期が時期の評価範囲の一例として採用される。そして、ステップＳ４４の判別結果が否定的結果の場合、つまり一例としてずれ時間が評価範囲に含まれない場合、ゲーム提供部３７は、以降の処理をスキップして、今回のルーチンを終了する。

[0109] 次のステップＳ４５において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４２で取得した操作の種類の情報に基づいて、回転ボタンＢに対して実行された実際の操作が適切な操作か否か判別する。具体的には、例えば、ゲーム提供部３７は、まず実際の操作が実行された回転ボタンＢが、ステップＳ４３で各種の操作が実行されるべき操作時期として特定した操作時期に関連付けられる回転ボタンか否か判別する。この判別には、例えば、シーケンスデータ３８の“レーン”の情報が使用される。具体的には、“レーン”の情報として、上述の通り、５つのレーン画像４２のいずれかを特定するための情報が使用される。また、５つのレーン画像４２は、上述の通り、５つの回転ボタンＢにそれぞれ対応する。このため、この判別は、実際の操作が実行された回転ボタンＢが、特定した操作時期に“レーン”の情報のレーン画像４２を介して対応する回転ボタンＢに該当する場合には肯定的に、そうでない場合は否定的に、それぞれ判別される。そして、否定的結果の場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４５において適切な操作でないと判別する。また、肯定的結果の場合には、ゲーム提供部３７は、その実際の操作の種類が要求した操

作の種類に該当するか否か判別する。この判別には、例えば、シーケンスデータ３８の“種類”の情報が使用される。具体的には、実際の操作の種類が、特定した操作時期にシーケンスデータ３８の“種類”の情報を介して対応する操作の種類に該当するか否か判別する。この結果が否定的結果の場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４５においてやはり適切な操作でないと判別する。そして、ゲーム提供部３７は、以降の処理をスキップして、今回のルーチンを終了する。

[0110] 一方、実際の操作の種類が、特定した操作時期にシーケンスデータ３８の“種類”の情報を介して対応する操作の種類に該当する場合（肯定的結果の場合）、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４５において適切な操作と判別する。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４６に進む。ステップＳ４６において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４３で取得したずれ時間に基づいて評価結果を決定する。この評価結果は、ずれ時間が小さいほど高く評価される。また、この評価結果には、適切な操作或いはミス操作に基づいて増減する、モード変更価値５０ａ或いはＨＰ５２ａの量の決定が含まれる。

[0111] 続くステップＳ４７において、ゲーム提供部３７は、現在提供中のモードが特別モードか否か判別する。この判別結果が否定的結果の場合、つまり特別モードではない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４９に進む。一方、この判別結果が肯定的結果の場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４８に進む。

[0112] ステップＳ４８において、ゲーム提供部３７は、スキルに応じた変化を特別ゲーム画面４０Ｂに付与する。具体的には、例えば、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４６で決定した評価結果にスキルの効果に応じた変化を付与する。

[0113] 次のステップＳ４９において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４６で決定した評価結果或いはステップＳ４８で変化を付与した後の評価結果をゲーム画面４０に表示する。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ４９の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。これにより、各ユーザの実際の

操作結果がシーケンスデータ３８の内容に基づいて評価される。さらに、特別モードの場合には、スキルに応じた効果が評価結果に付与される。

[0114] 以上に説明したように、この形態によれば、各種の特性を有する複数のキャラクタカード３９（キャラクタ）が用意され、それらのうち選択されたキャラクタカード３９が音楽ゲームのプレイに使用される。また、特別モードでは、そのキャラクタカード３９のスキルに応じた効果が音楽ゲームに付与される。つまり、音楽ゲームには、特別モードにおいてユーザＵの選択結果に応じた効果（変化）が付与される。このため、仮にプレイに使用される楽曲Ｍが同じであってもキャラクタカード３９の選択結果が相違すれば、特別モードの内容、つまり音楽ゲームの内容を相違させることができる。これにより、楽曲Ｍの選択やユーザＵの熟練度だけでなくキャラクタカード３９の選択を含む範囲まで音楽ゲームの結果に影響を与える範囲を拡大することができる。また、スキルはキャラクタに応じて相違するので、キャラクタカード３９の収集等（キャラクタを育成可能な場合は育成を含む）をゲーム要素として音楽ゲームに追加することができる。

[0115] また、各楽曲Ｍには、ジャンル等の音楽的特徴に応じた傾向が設定されている。一方で、各キャラクタカード３９のスキルは、その傾向に関連付けられている。このため、各楽曲Ｍと各キャラクタカード３９との間に各種の相性を設定することができる。これにより、各キャラクタカード３９の選択を通じて、音楽ゲームのプレイに使用される楽曲Ｍの価値を変化させることができる（或いは、反対に各楽曲Ｍの選択を通じて各キャラクタカード３９の価値を変化させることができる）。さらに、音楽ゲームでは、回転操作等の各種の操作が要求され、音楽的特徴に応じた傾向も“操作系”等の各種の操作に関連する傾向を含んでいる。そして、各キャラクタカード３９の特性は、このようなゲーム結果との関連性が高い各種の操作にも関連付けられている。結果として、ゲームの結果に影響する可能性が高い傾向に、各キャラクタカード３９のスキルの相性を設定することができる。

[0116] 一方で、各キャラクタカード３９のスキルの影響は、特別モードに限定さ

れている。つまり、各キャラクタカード３９のスキルの効果は、通常モードでは発揮されない。結果として、スキルの効果が反映される状態と反映されない状態とを音楽ゲームに設けることができる。また、特別モードは、通常モードとは異なる撮影条件に対応する特別ゲーム画面４０Ｂを通じて提供される。これらにより、通常モードだけでは与えられない興趣性を音楽ゲームに付加することができる。そして、これらの通常モード及び特別モードを特別条件及び終了条件に基づいて切り替えることができる。これにより、各キャラクタカード３９のスキルの影響時期をゲーム要素の一つとして追加することができる。

[0117] さらに、特別条件及び終了条件は、いずれもフットペダル８に対するユーザＵの踏み込み操作によって満たされる。このため、特別モードの開始時期及び終了時期、つまり各キャラクタカード３９のスキルの影響期間をユーザＵに選択させることができる。これにより、スキルの使用時期をゲーム要素として更に追加することができる。

[0118] 一方で、特別モードを開始するための特別条件は、量条件を要件に含んでいる。つまり、モード変更価値５０ａが所定量を超えなければ、特別モードが提供されない。そして、モード変更価値５０ａの量には、音楽ゲームのプレイ状況が反映される。このため、音楽ゲームのプレイ状況をモードの切り替えに反映することができる。したがって、ユーザＵの選択結果に対応するスキルの効果にユーザＵの音楽ゲームの熟練度を反映することができる。結果として、両者の影響のバランスを図ることもできる。これらにより、ユーザの飽きを抑制することができるとともに、音楽ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0119] 以上の形態において、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０が、ゲーム提供部３７を通じて図１５のルーチンを実行することにより本発明の機会付与手段として機能する。同様に、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０が、ゲーム提供部３７を通じて図１８のルーチンを実行することにより本発明の評価手段として機能する。さらに、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０が、ゲーム提供部

３７を通じて、例えば図１８のルーチン等を実行することにより特性付与手段としても機能する。一方、ゲーム機ＧＭの記憶ユニット３１が、シーケンスデータ３８を記憶することにより本発明のデータ記憶手段として機能する。

[0120] 本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。例えば、上述の形態では、音楽ゲームでは、押し込み操作や回転操作等、複数種類の操作がプレイ行為として要求されている。しかし、本発明の音楽ゲームは、このような形態に限定されない。音楽ゲームでは、例えば、押し込み操作のみ等、一つの種類のプレイ行為が要求されてもよい。そして、このような一種類のプレイ行為に各スキルが関連づけられていてもよい。

[0121] また、上述の形態では、各キャラクタカード３９（キャラクタ）のスキルは、各楽曲Ｍの音楽的特徴に応じた傾向のうち“操作系”の傾向と関連付けられている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、特定のレーン画像４２にオブジェクト画像４７が表示された場合に効果を発揮するスキルや第１操作オブジェクト画像４７ａの表示に伴い効果を発揮するスキル等、スキルは“表示系”等の各種の傾向に関連付けられてもよい。同様に、各キャラクタカード３９のスキルの効果は、一つに限定されない。例えば、各キャラクタカード３９のスキルには、複数の効果が与えられてもよい。或いは、各キャラクタカード３９に複数のスキルが与えられてもよい。また、各キャラクタが複数のスキルを有する場合において、各スキルは使い分けられてもよい。例えば、各スキルは、一部のスキルは楽曲開始から操作等に無関係に効果を発揮し続け（以下、パッシブ型スキルと呼ぶ場合がある）、それ以外のスキルはフットペダル８への操作（所定の操作）により効果を発揮する（以下、アクティブ型スキルと呼ぶ場合がある）ように構成されていてもよい。アクティブ型スキルは、上述のように特別モードにおいて効果を発揮するスキルとして機能してもよいし、特別モードとは無関係に効果を発揮してもよい。また、アクティブ型スキルはパッシブ型スキルと同時に効果を発揮してもよいし、パッシブ型スキルと切り替えられるように使用

されてもよい。例えば、複数のアクティブ型スキルを１のキャラクタが有している場合、それらは所定の操作により同時に発動してもよいし、所定の順番で順に発動してもよい。或いは、それらはランダムに発動してもよい。同様に、“ＨＰ回復”の分類はパッシブ型スキル、“ダメージ増減”の分類はアクティブ型スキル等、パッシブ型スキル及びアクティブ型スキルはスキルの分類と関連付けられてもよい。

[0122] さらに、上述の形態では、各キャラクタカード３９（キャラクタ）のスキルは、音楽的特徴に応じた傾向に関連付けられている。しかし、本発明は、このような形態に限定さない。例えば、各キャラクタカード３９（キャラクタ）のスキルは、このような傾向に関連付けられていなくともよい。つまり、各キャラクタカード３９（キャラクタ）のスキルは、各楽曲Ｍの音楽的特徴の傾向とは無関係に音楽ゲームに変化を与えてもよい。同様に、各楽曲Ｍには、音楽的特徴に応じた傾向が存在しなくともよい。

[0123] 上述の形態では、各キャラクタカード３９のスキルは、特別モードにおいて効果を発揮している。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、スキルは、通常モードで効果を発揮してもよい。したがって、特別モードは省略されてもよい。この場合、例えば、特別条件は、各キャラクタカード３９の選択に伴って満たされてもよい。したがって、終了条件は省略されてもよい（プレイ時は常時効果が発揮されてもよい）。或いは、終了条件は、例えば、上述の形態の他にも一律所定時間（プレイ状況に関係のない時間）経過した場合に満たされてもよい。このように終了条件として、各種の条件が採用されてもよい。

[0124] 上述の形態では、判定標識画像４６及び判定標識が各レーン画像４２等に沿って移動している。つまり、判定標識画像４６等の移動によりオブジェクト画像４７等との間に相対的変位が生じている。そして、このような相対的変位により操作時期が案内されている。しかし、相対的変位は、このような形態に限定されない。例えば、上述の形態とは反対に、オブジェクト画像４７及びオブジェクトが各レーン画像４２等に沿って移動してもよい。つまり

、オブジェクト画像４７等の移動により相対的変位が生じてもよい。オブジェクト画像４７等と判定標識画像４６等との間に相対的変位が生じる限り、例えば両方が移動する（例えば、オブジェクト画像４７或いは判定標識画像４６のいずれか一方が指示標識及び基準標識の両方として機能する場合を含む）等、各種の態様が本発明の相対的変位として採用されてよい。また、このような相対的変位により操作時期を案内する形態にも限定されない。例えば、操作部として各種の画像を表示可能な複数の操作部が利用される場合において、各操作部に表示される画像の拡大或いは縮小等を通じて各操作部の操作時期が案内されてもよい。また、このような画像を通じて操作時期が案内される形態にも限定されない。例えば、操作時期は音声を通じて案内されてもよい。

[0125] 上述の形態では、特別モードとして、撮影条件等の相違する同じ音楽ゲームが提供されている。しかし、特別モードのゲームは、このような形態に限定されない。例えば、特別モードとして、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム、カードゲーム、シューティングゲーム、スポーツゲーム、複合ゲーム等の音楽ゲームと相違する各種のゲームが提供されてもよい。

[0126] また、上述の形態では、キャラクタカード３９に対応するキャラクタとして、音楽ゲームに登場するモンスタや人等の個性或いは人格的要素を有するものが想定されている。しかし、キャラクタの用語は、このようなものに限定されない。例えば、キャラクタの用語には、音楽ゲーム（或いはその他の各種のゲーム）に含まれるその他の物（人格的要素を有さない）或いはアイテム等の各種の選択肢が含まれてよい。

[0127] さらに、ゲーム機ＧＭは、業務用のゲーム機に限定されない。ゲーム機ＧＭとして、例えば、家庭用の据置型ゲーム機（ゲームを実行可能な据置型のパーソナルコンピュータを含む）、携帯型のゲーム機（ゲームを実行可能なスマートフォン、タブレットＰＣ、携帯型のパーソナルコンピュータ等の携帯端末を含む）等、適宜の形態が採用されてよい。また、上述の形態では、

制御ユニット３０及び記憶ユニット３１がゲーム機ＧＭに設けられている。しかし、本発明のゲーム機は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット３０及び記憶ユニット３１が設けられてもよい。つまり、ゲーム機ＧＭは、ネットワーク３を通じて制御ユニット３０処理結果を表示して提供する端末として構成されていてもよい。さらに、本発明のゲームシステムは、センターサーバ２が省略され、一台のゲーム機によって実現されてもよい。

[0128] 以下に、上述の内容から得られる本発明の一例を記載する。なお、以下の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

[0129] 本発明のゲームシステムは、プレイ行為の入力に使用されるプレイ用入力装置（７）を備え、楽曲群（ＭＦ）のうちから選択された楽曲（Ｍ）のリズムに合わせて前記プレイ行為が実行されるべき実行時期を案内する音楽ゲームを提供するゲームシステム（１）であって、互いに異なる変化にそれぞれ対応する複数の特性を有するように用意された複数のキャラクタ（３９）のうちからプレイに使用されるキャラクタを選択するための選択機会（Ｓ２）を付与する機会付与手段（３０）と、開始条件が満たされた場合に、前記選択機会において選択されたキャラクタの特性に対応する変化を前記音楽ゲームに付与する特性付与手段（３０）と、を備えている。

[0130] 本発明によれば、複数の特性を有する複数のキャラクタが用意され、それらのうち選択されたキャラクタが音楽ゲームのプレイに使用される。また、開始条件が満たされた場合には、そのキャラクタの特性に応じた変化がゲームに付与される。つまり、音楽ゲームには、ユーザの選択結果に応じた変化が付与される。このため、プレイに使用される楽曲が同じであってもキャラクタの選択結果が相違すれば、音楽ゲームの内容を相違させることができる。これにより、楽曲の選択や熟練度だけでなくキャラクタの選択を含む範囲まで、音楽ゲームの結果に影響を与える範囲を拡大することができる。結果として、ユーザの飽きを抑制することができる。また、ゲームの興趣性を向

上させることもできる。

[0131] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記楽曲群は、音楽的特徴が互いに相違する複数の楽曲（ＭＧ）を含み、前記音楽ゲームは、前記音楽的特徴に応じた傾向を有するように各楽曲のリズムに合わせて前記実行時期を案内し、各特性は、前記傾向に関連付けられてもよい。この場合、各楽曲には音楽的特徴に応じた傾向があり、各キャラクタの特性はその傾向に関連付けられている。このため、各楽曲と各キャラクタとの間に相性を設定することができる。これにより、キャラクタの選択を通じて、音楽ゲームのプレイに使用される楽曲の価値を変化させることができる。或いは、反対に各楽曲の選択を通じてキャラクタの価値を変化させることもできる。

[0132] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記音楽ゲームは、各楽曲に応じて内容が相違するように複数種類のプレイ行為及び各プレイ行為の前記実行時期を案内し、前記傾向は、前記複数種類のプレイ行為に関連する行為傾向を有し、各特性は、前記行為傾向に関連付けられてもよい。この場合、複数種類のプレイ行為が要求され、音楽的特徴に応じた傾向はその各種のプレイ行為に関連する行為傾向を含んでいる。そして、各キャラクタの特性はその行為傾向に関連付けられている。一方で、プレイ行為は音楽ゲームの結果に直接影響するため、音楽ゲームの結果と関連する可能性が高い。この態様によれば、このような音楽ゲームの結果に影響を与える可能性が高い行為傾向に相性を設定することができる。

[0133] 音楽的特徴として、各種の態様が使用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記音楽的特徴として、各楽曲のジャンル、出典、及び難易度の少なくともいずれか一つが使用されてもよい。

[0134] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記音楽ゲームは、前記変化が付与される特別モード及び前記変化が付与されない通常モードを含み、前記特性付与手段は、前記開始条件が満たされた場合に前記特別モードを提供することにより前記変化を前記音楽ゲームに付与する一方で、前記特別モードにおいて終了条件が満たされた場合には前記通常モードが提供されるよう

に前記特別モードを終了させてもよい。この場合、開始条件及び終了条件に基づいて通常モードと特別モードとの間で音楽ゲームのモードを切り替えることができる。これにより、変化が付与されない状態と変化が付与される状態とを音楽ゲームに用意することができる。結果として、各キャラクタの特性の開始時期をゲーム要素の一つとして追加することができる。これにより、ユーザの飽きを更に抑制することができるとともに、ゲームの興趣性をより向上させることができる。

[0135] プレイ行為は適宜に評価されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、前記実行時期が予め記述されたシーケンスデータ（３８）を記憶するデータ記憶手段（３１）と、前記シーケンスデータに記述された前記実行時期を基準に前記プレイ行為の実際の実行時期を評価する評価手段（３０）と、を更に備える態様が採用されてもよい。また、この態様において、前記音楽ゲームは、前記評価手段の評価結果に応じて量が変化する判定価値（５０ａ）を含み、前記開始条件は、前記判定価値が所定量を超えている場合に満たされる量条件を要件に含み、当該量条件が満たされた場合に少なくとも満たされてもよい。この場合、音楽ゲームのプレイ状況をモードの切り替えに反映することができる。これにより、ユーザの選択結果に応じた変化にユーザの熟練度を反映することができる。結果として、両者の影響のバランスを図ることもできる。

[0136] 音楽ゲームが判定価値を含む態様において、前記変化に関連付けられる変化用操作部（８ａ）を有する変化用入力装置（８）を更に備え、前記開始条件は、前記変化用操作部が操作された場合に満たされる操作条件を更に要件に含み、前記量条件及び前記操作条件の両方が満たされた場合に満たされてもよい。また、この態様において、前記変化用入力装置は、前記変化用操作部が足で操作されるように構成されていてもよい。これらの場合、ユーザの操作によってモードが切り替えられる。このため、キャラクタの選択に伴う変化の開始時期をユーザに選択させることができる。また、変化用操作部が足で操作されることにより、ユーザのプレイ行為を妨げることなくモードの

切り替えを行うことができる。

[0137] また、変化用操作部の操作によってモードが切り替えられる態様において、前記特別モードの提供中は、前記判定価値の量が経過時間に応じて減少し、前記終了条件は、前記判定価値の量が全て消費された場合及び前記変化用操作部に前記特別モードの終了を示す終了操作が実行された場合の少なくともいずれか一方の場合に満たされてもよい。この場合、キャラクタの特性の影響が終了する終了時期をゲーム要素として更に追加することができる。

[0138] 特性に応じた変化として、各種の態様が採用されてよい。例えば、本発明の実行時期がシーケンスデータに基づいて評価される態様において、前記変化は、前記評価手段の評価結果に影響を与える変化を含んでいてもよい。また、例えば、同様の態様において、前記音楽ゲームには、プレイの継続の可否を判断するためのプレイ価値（５２ａ）が用意され、前記プレイ価値の量は、前記評価手段の評価結果に応じて変化し、各キャラクタには、前記選択機会の選択結果が前記音楽ゲームのプレイ時間に影響を与えるように前記プレイ価値の量が個別に設定されていてもよい。そして、この態様において、前記変化は、前記評価手段の評価結果に応じた前記プレイ価値の量の変化に影響を与える変化を含んでいてもよい。

[0139] プレイ行為の実行時期は、各種の態様で案内されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、前記実行時期に対応する指示標識（４７）及び現在時刻に対応する基準標識（４６）を含むゲーム画面（４０）を表示する表示装置（ＭＯ）を更に備え、前記音楽ゲームは、前記指示標識の位置と前記基準標識の位置とが前記実行時期において一致するように前記指示標識と前記基準標識との間に時間経過に従って経路に沿った相対的変位を生じさせることにより前記ゲーム画面を通じて前記実行時期を案内する態様が採用されてもよい。

[0140] また、プレイ行為として、動作等の各種の態様が採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記プレイ用入力装置は、前記プレイ行為の入力に使用されるプレイ用操作部（Ｂ）を有し、前記プレイ

行為として、前記プレイ用操作部に対する操作が使用されてもよい。

[0141] 一方、本発明のコンピュータプログラムは、上述の入力装置を備えたコンピュータ（３０）を、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。本発明のコンピュータプログラムが実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

符号の説明

[0142] １　ゲームシステム

７　コントロールパネル（プレイ用入力装置）

８　フットペダル（変化用入力装置）

３０　制御ユニット（コンピュータ、機会付与手段、特性付与手段、評価手段）

３１　記憶ユニット（データ記憶手段）

３８　シーケンスデータ

４２　レーン画像（経路）

４５　ゲーム領域

４６　判定標識画像（基準標識）

４７　オブジェクト画像（指示標識）

４０Ａ　通常ゲーム画面（ゲーム画面）

４０Ｂ　特別ゲーム画面（ゲーム画面）

５０ａ　モード変更価値（判定価値）

５２ａ　ヒットポイント（プレイ価値）

８ａ　ペダル部（変化用操作部）

Ｂ　回転ボタン（プレイ用操作部）

Ｍ　楽曲

ＭＯ　モニタ（表示装置）

ＭＦ　楽曲群

請求の範囲

[請求項1] プレイ行為の入力に使用されるプレイ用入力装置を備え、楽曲群のうちから選択された楽曲のリズムに合わせて前記プレイ行為が実行されるべき実行時期を案内する音楽ゲームを提供するゲームシステムであって、

互いに異なる変化にそれぞれ対応する複数の特性を有するように用意された複数のキャラクタのうちからプレイに使用されるキャラクタを選択するための選択機会を付与する機会付与手段と、

開始条件が満たされた場合に、前記選択機会において選択されたキャラクタの特性に対応する変化を前記音楽ゲームに付与する特性付与手段と、

を備える、ゲームシステム。

[請求項2] 前記楽曲群は、音楽的特徴が互いに相違する複数の楽曲を含み、

前記音楽ゲームは、前記音楽的特徴に応じた傾向を有するように各楽曲のリズムに合わせて前記実行時期を案内し、

各特性は、前記傾向に関連付けられる、請求項１のゲームシステム。

[請求項3] 前記音楽ゲームは、各楽曲に応じて内容が相違するように複数種類のプレイ行為及び各プレイ行為の前記実行時期を案内し、

前記傾向は、前記複数種類のプレイ行為に関連する行為傾向を有し、

各特性は、前記行為傾向に関連付けられる、請求項２のゲームシステム。

[請求項4] 前記音楽的特徴として、各楽曲のジャンル、出典、及び難易度の少なくともいずれか一つが使用される、請求項２又は３のゲームシステム。

[請求項5] 前記音楽ゲームは、前記変化が付与される特別モード及び前記変化が付与されない通常モードを含み、

前記特性付与手段は、前記開始条件が満たされた場合に前記特別モードを提供することにより前記変化を前記音楽ゲームに付与する一方で、前記特別モードにおいて終了条件が満たされた場合には前記通常モードが提供されるように前記特別モードを終了させる、請求項１～４のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項6] 前記実行時期が予め記述されたシーケンスデータを記憶するデータ記憶手段と、

前記シーケンスデータに記述された前記実行時期を基準に前記プレイ行為の実際の実行時期を評価する評価手段と、

を更に備える、請求項５のゲームシステム。

[請求項7] 前記音楽ゲームは、前記評価手段の評価結果に応じて量が変化する判定価値を含み、

前記開始条件は、前記判定価値が所定量を超えている場合に満たされる量条件を要件に含み、当該量条件が満たされた場合に少なくとも満たされる、請求項６のゲームシステム。

[請求項8] 前記変化に関連付けられる変化用操作部を有する変化用入力装置を更に備え、

前記開始条件は、前記変化用操作部が操作された場合に満たされる操作条件を更に要件に含み、前記量条件及び前記操作条件の両方が満たされた場合に満たされる、請求項７のゲームシステム。

[請求項9] 前記変化用入力装置は、前記変化用操作部が足で操作されるように構成されている、請求項８のゲームシステム。

[請求項10] 前記特別モードの提供中は、前記判定価値の量が経過時間に応じて減少し、

前記終了条件は、前記判定価値の量が全て消費された場合及び前記変化用操作部に前記特別モードの終了を示す終了操作が実行された場合の少なくともいずれか一方の場合に満たされる、請求項８又は９のゲームシステム。

[請求項11] 前記変化は、前記評価手段の評価結果に影響を与える変化を含んでいる、請求項６～１０のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項12] 前記音楽ゲームには、プレイの継続の可否を判断するためのプレイ価値が用意され、

前記プレイ価値の量は、前記評価手段の評価結果に応じて変化し、

各キャラクタには、前記選択機会の選択結果が前記音楽ゲームのプレイ時間に影響を与えるように前記プレイ価値の量が個別に設定されている、請求項６～１１のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項13] 前記変化は、前記評価手段の評価結果に応じた前記プレイ価値の量の変化に影響を与える変化を含んでいる、請求項１２のゲームシステム。

[請求項14] 前記実行時期に対応する指示標識及び現在時刻に対応する基準標識を含むゲーム画面を表示する表示装置を更に備え、

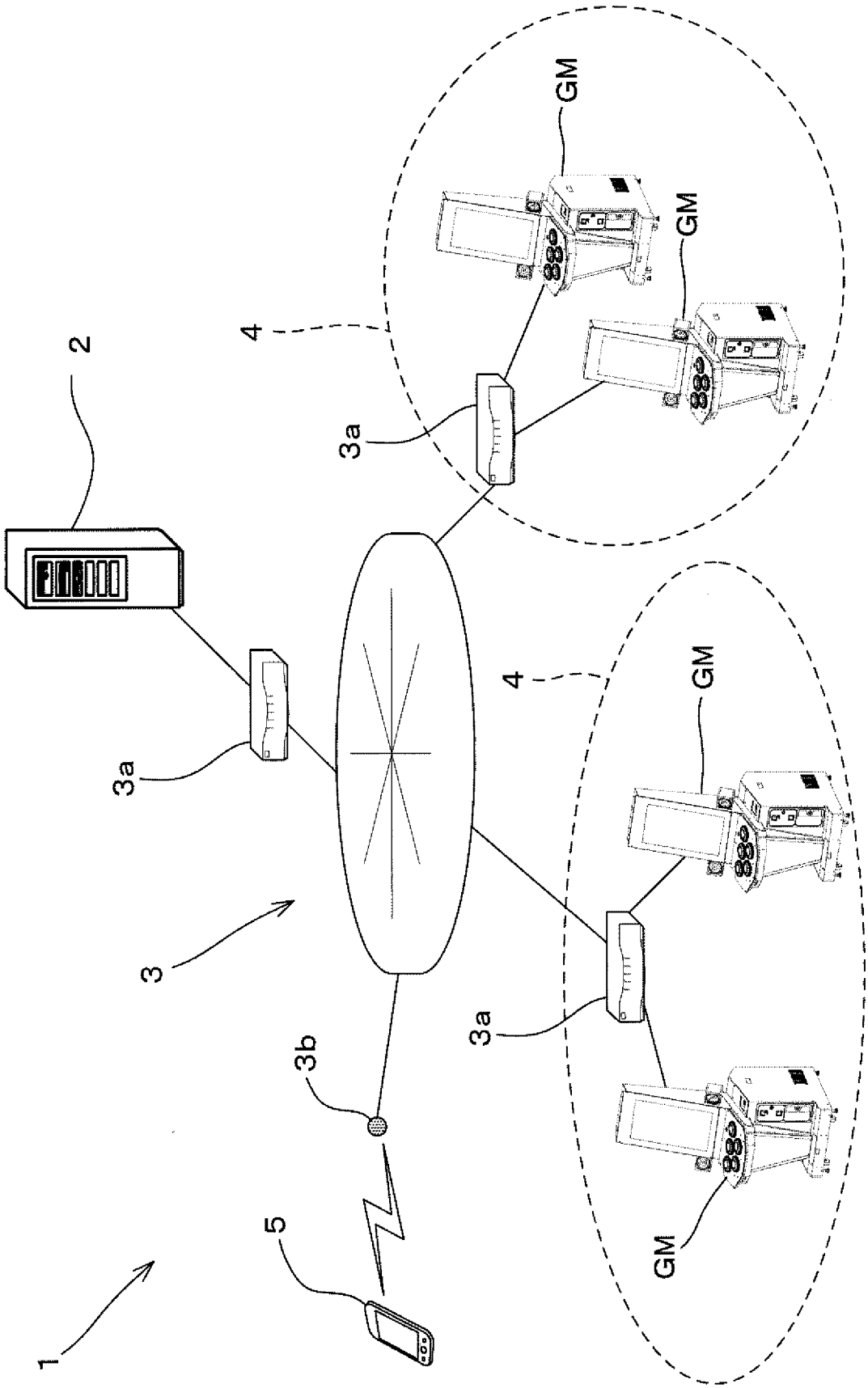
前記音楽ゲームは、前記指示標識の位置と前記基準標識の位置とが前記実行時期において一致するように前記指示標識と前記基準標識との間に時間経過に従って経路に沿った相対的変位を生じさせることにより前記ゲーム画面を通じて前記実行時期を案内する、請求項１～１３のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項15] 前記プレイ用入力装置は、前記プレイ行為の入力に使用されるプレイ用操作部を有し、

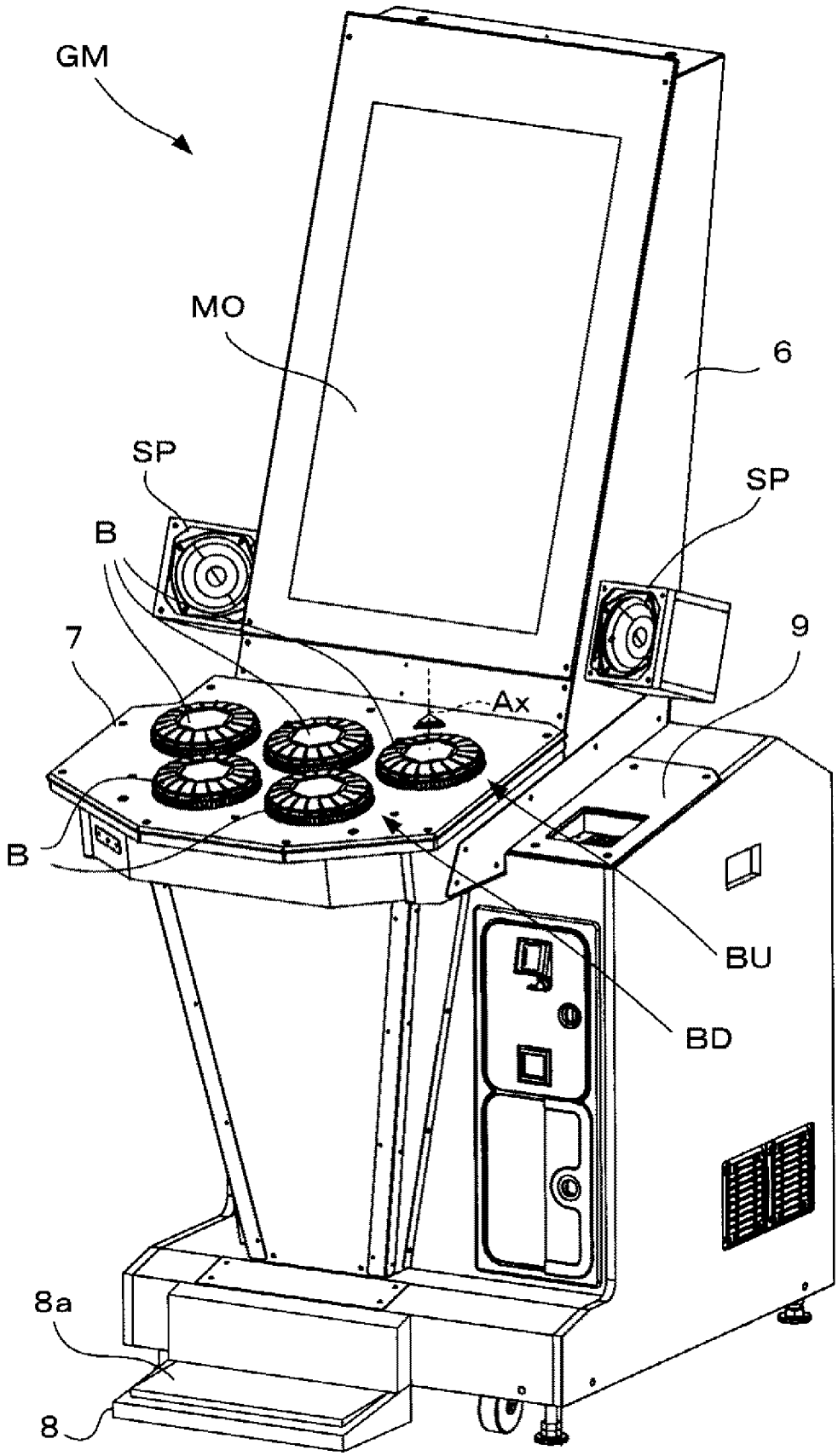
前記プレイ行為として、前記プレイ用操作部に対する操作が使用される、請求項１～１４のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項16] 前記プレイ用入力装置を備えたコンピュータを、請求項１～１５のいずれか一項のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

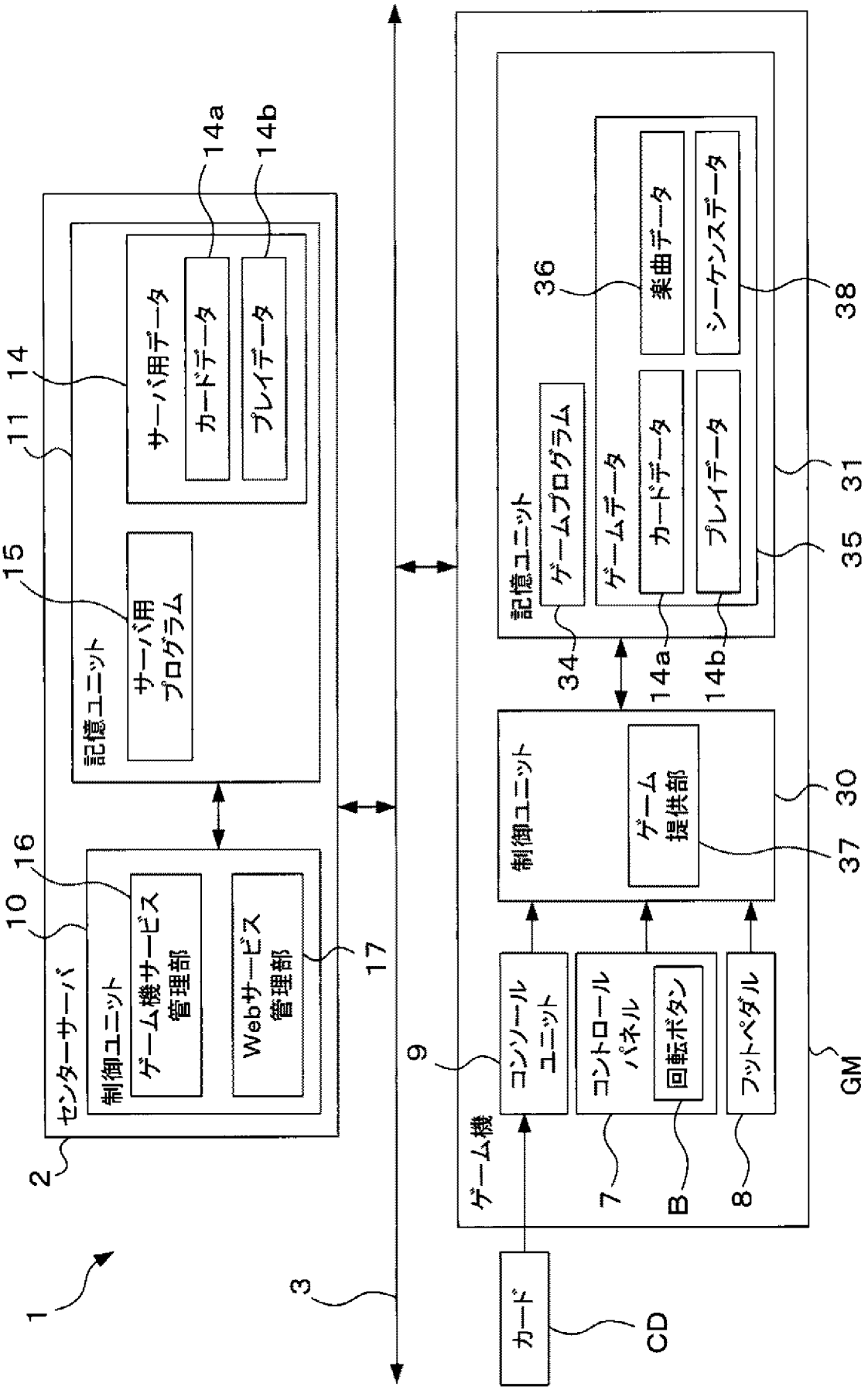
[図1]



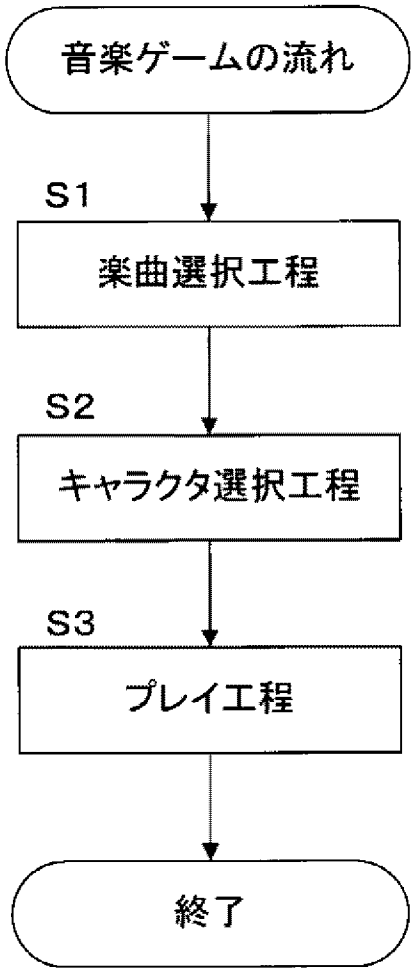
[図2]



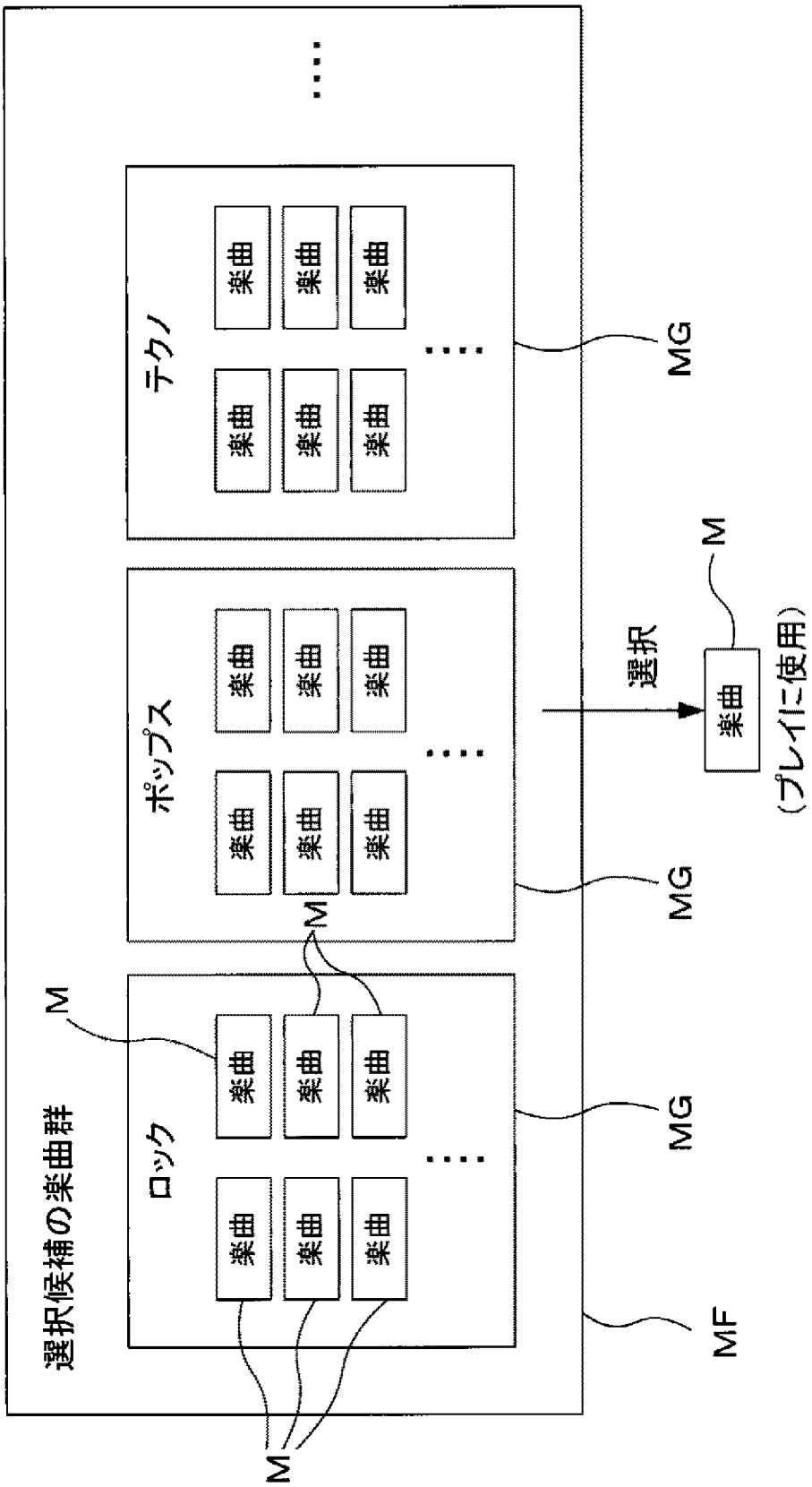
[図3]


1
2
センターサーバ
制御ユニット
ゲーム機サービス管理部
Webサービス管理部
10
16
17
記憶ユニット
サーバ用プログラム
15
11
14
サーバ用データ
カードデータ
プレイデータ
14a
14b
3
9
ゲーム機
コンソールユニット
コントロールパネル
回転ボタン
フットペダル
7
8
B
GM
制御ユニット
ゲーム提供部
30
37
記憶ユニット
ゲームプログラム
ゲームデータ
カードデータ
プレイデータ
楽曲データ
シーケンスデータ
34
14a
14b
36
38
35
31
カード
CD

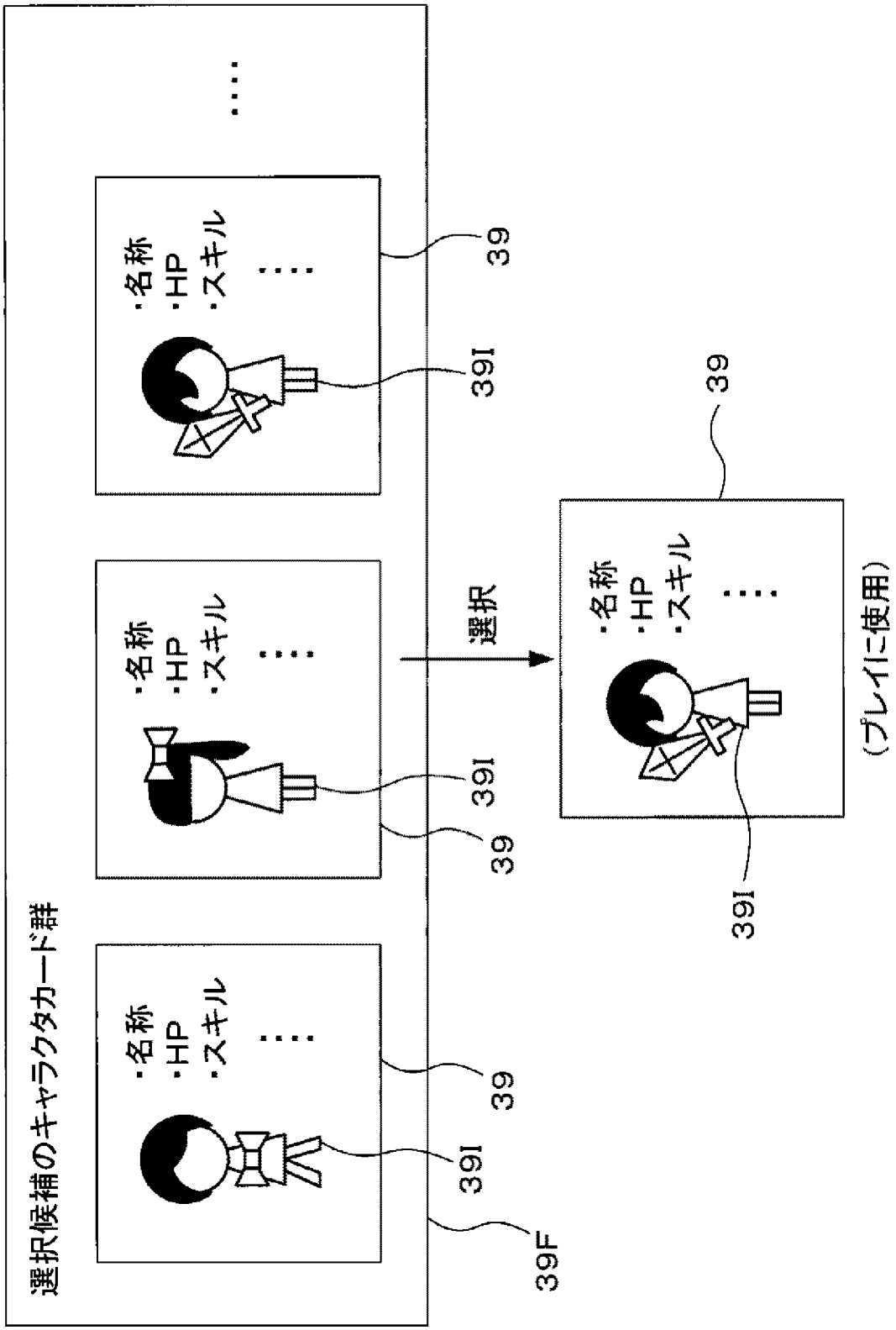
[図4]



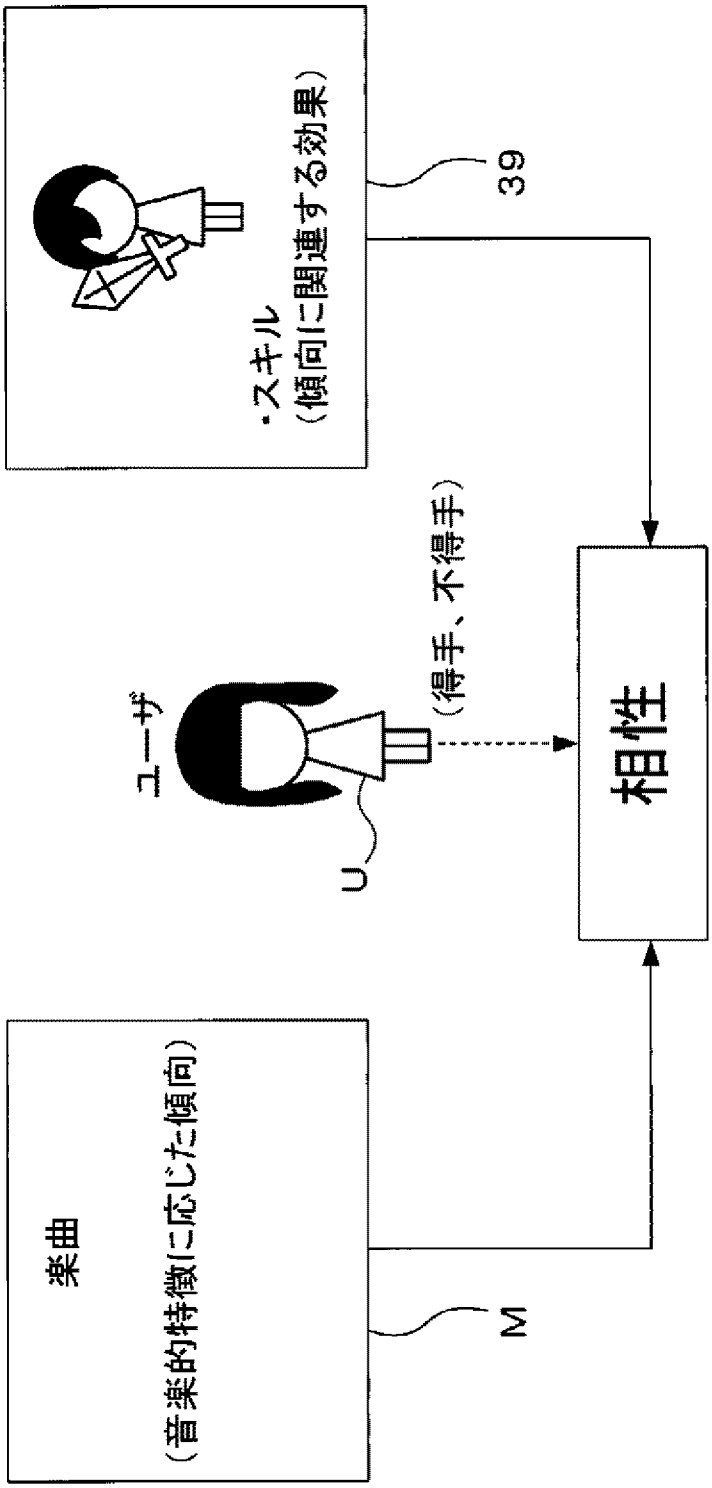
[図5]



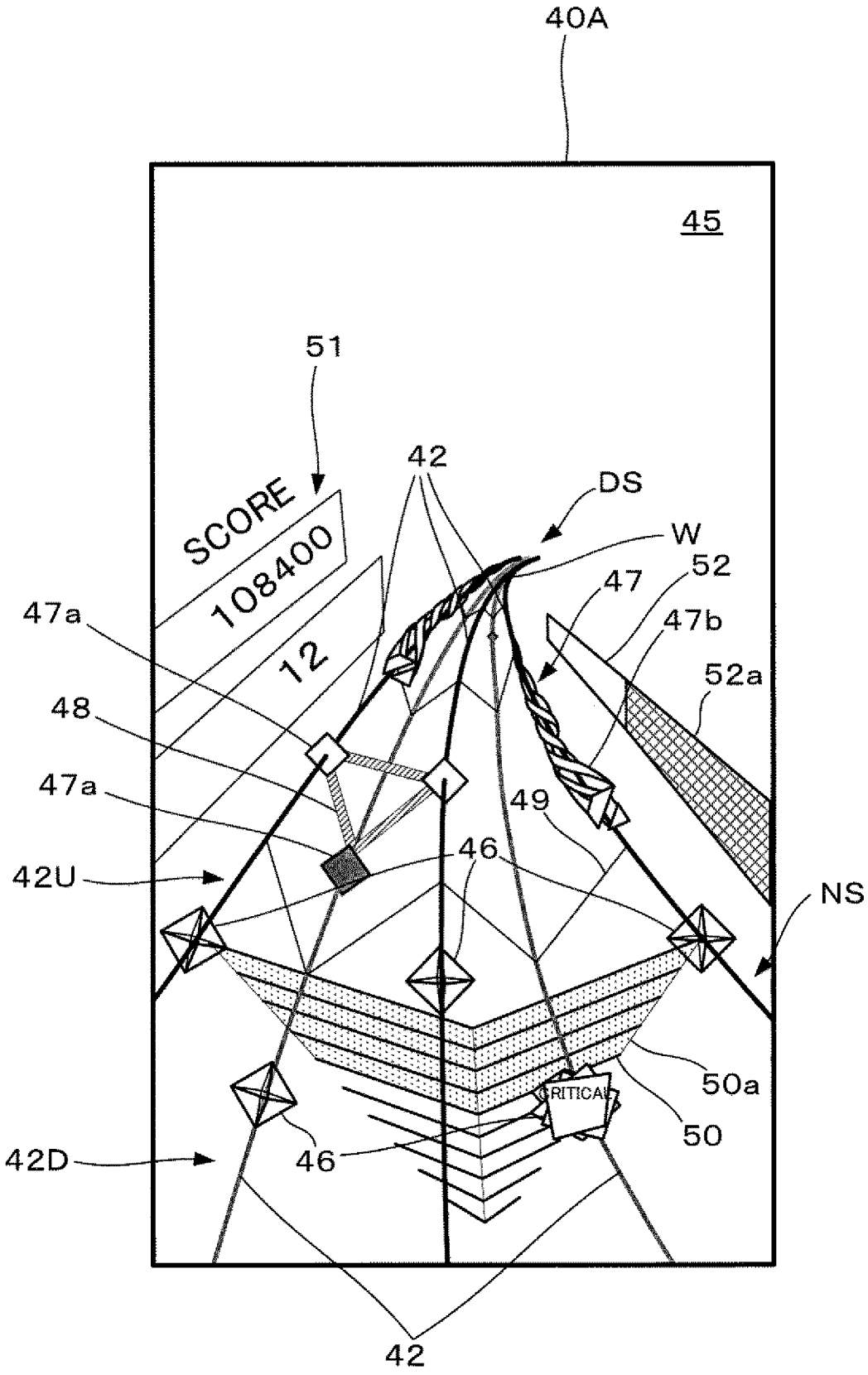
[図6]



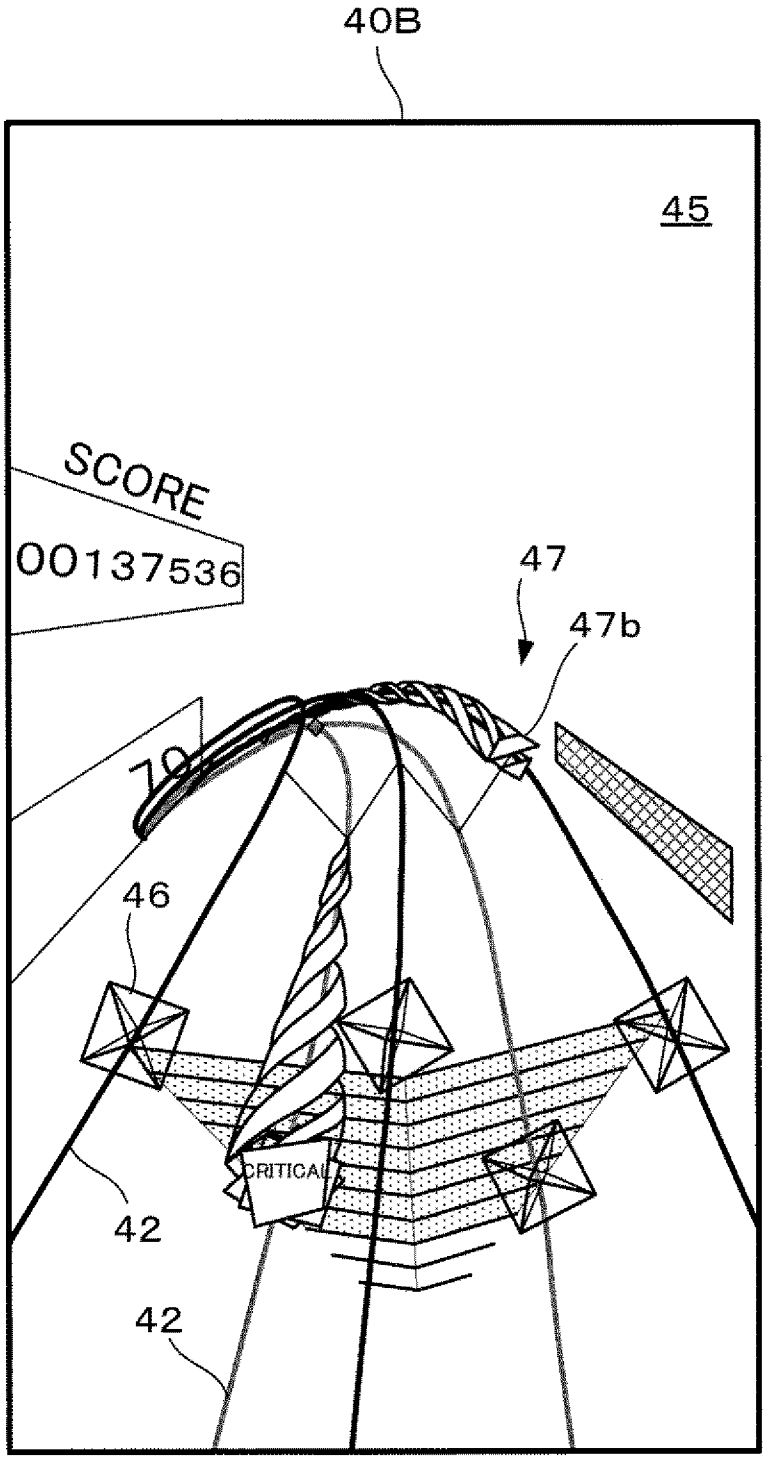
[図7]



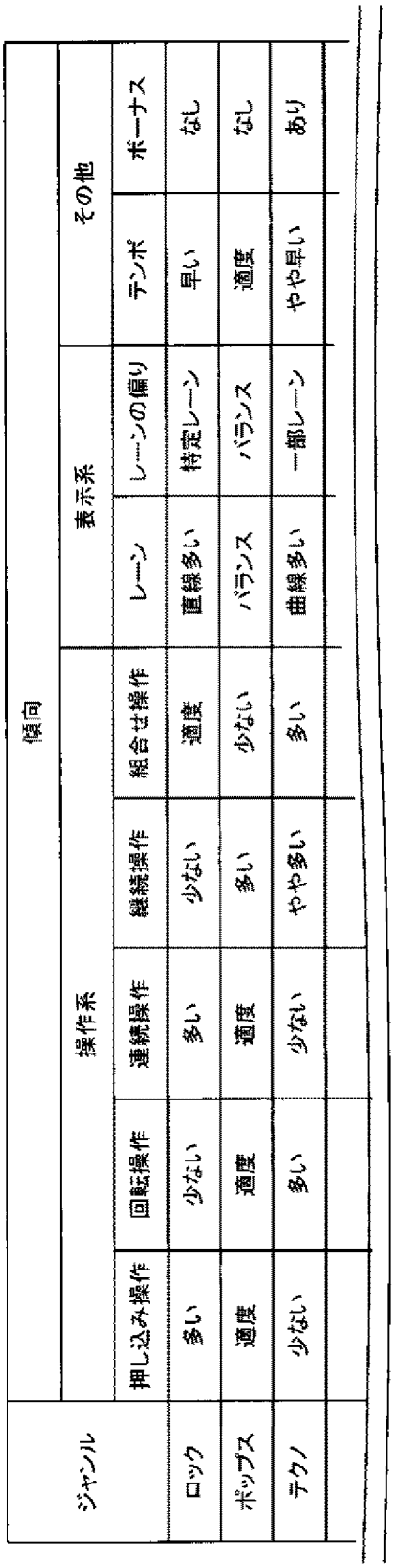
[図8]


40A
45
51
42
SCORE
108400
12
DS
W
52
47
47b
52a
47a
48
47a
49
46
42U
NS
50a
CRITICAL
50
42D
46
42

[図9]



[図10]

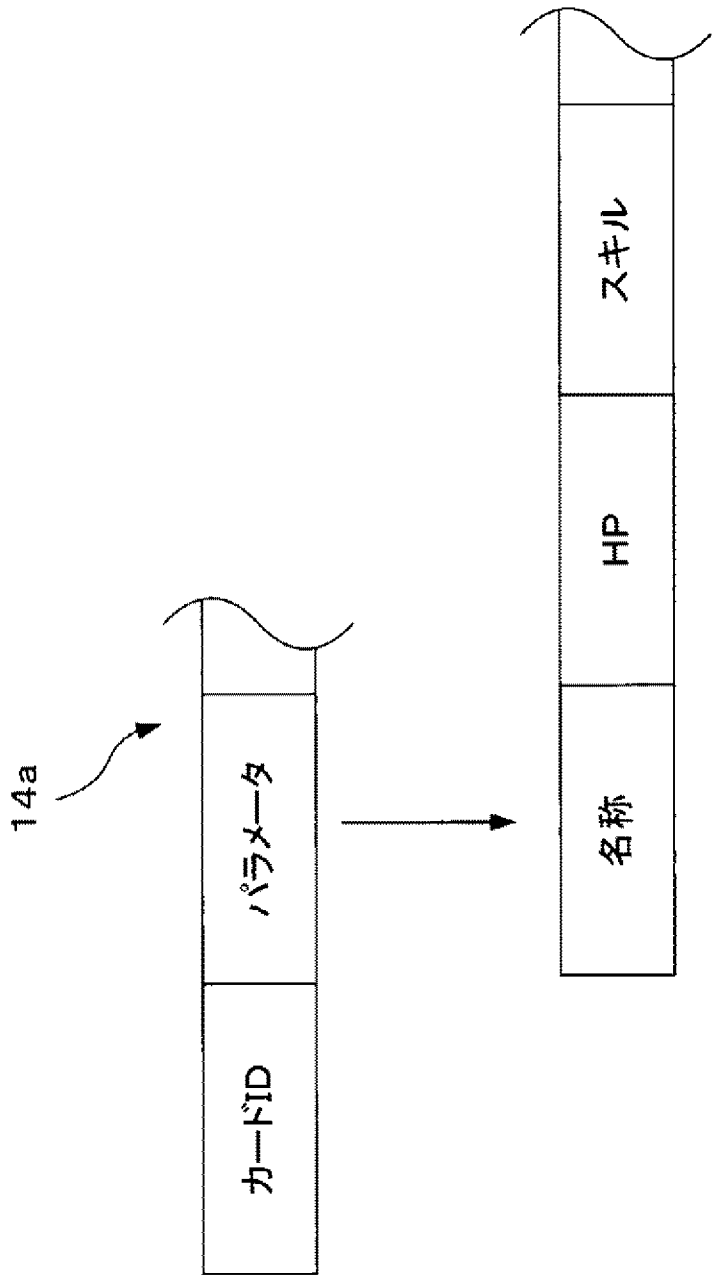


ジャンル	傾向									
	操作系					表示系		その他		
	押し込み操作	回転操作	連続操作	継続操作	組合せ操作	レーン	レーンの偏り	テンポ	ボーナス
ロック	多い	少ない	多い	少ない	適度	直線多い	特定レーン	早い	なし
ポップス	適度	適度	適度	多い	少ない	バランス	バランス	適度	なし
テクノ	少ない	多い	少ない	やや多い	多い	曲線多い	一部レーン	やや早い	あり

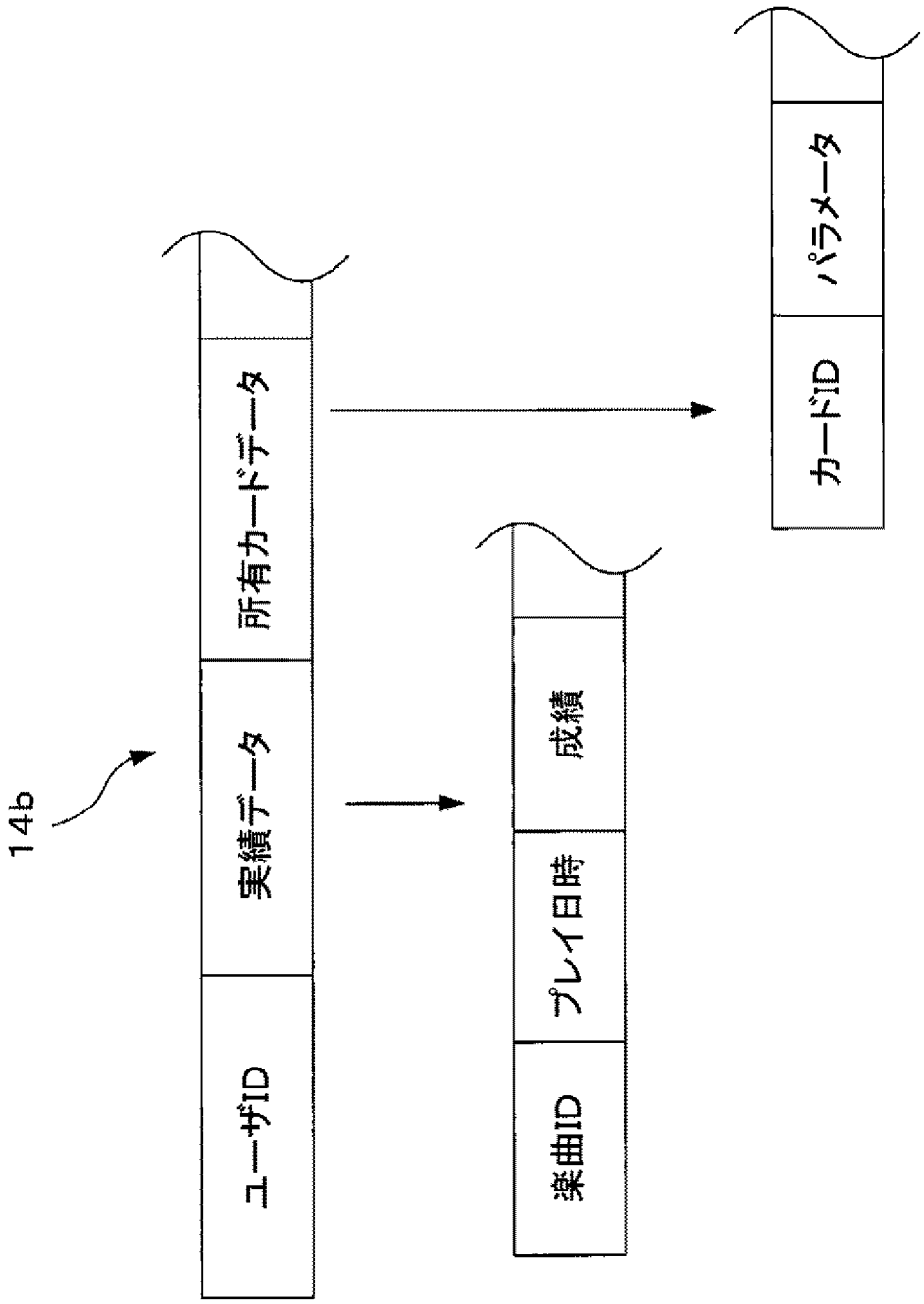
[図11]

分類	種類	対象	効果
HP回復	スキル1	連続操作	成功時に所定値HP回復
	スキル2	組合せ操作	成功毎に所定期間HP回復
	スキル3	回転操作	成功毎に所定値HP回復
	スキル4	押し込み操作	所定数連続成功毎に所定値HP回復
大量得点獲得	スキル5	連続操作	成功時に所定値ボーナス得点獲得
	スキル6	押し込み操作	成功毎に所定値ボーナス得点獲得
	スキル7	回転操作	所定数連続成功毎に所定値ボーナス得点獲得
	スキル8	組合せ操作	成功毎に所定期間得点上昇
ダメージ増減	スキル9	連続操作	ミスをした時のダメージ量が増えるが得点は倍増
	スキル10	連続操作	ミスをした時のダメージ量が減るが得点が半減
判定幅変化	スキル11	全て	判定標識画像の幅減少
	スキル12	全て	判定標識画像の幅を拡大

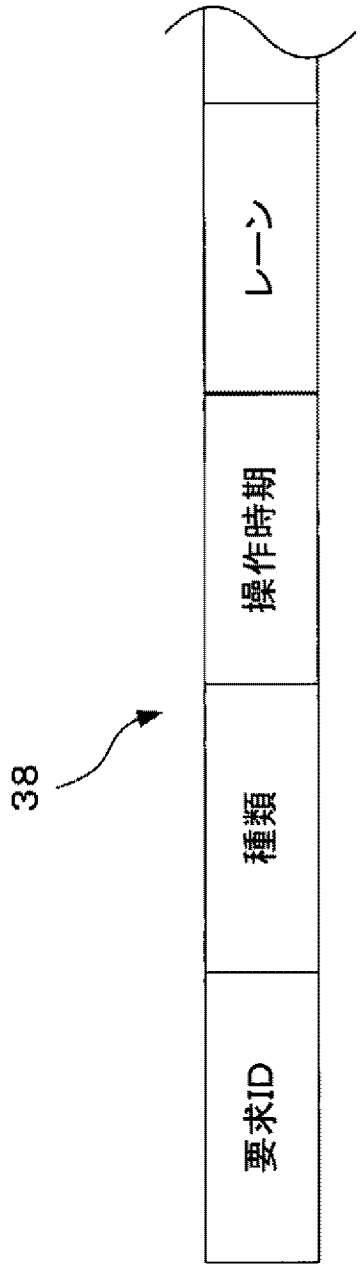
[図12]



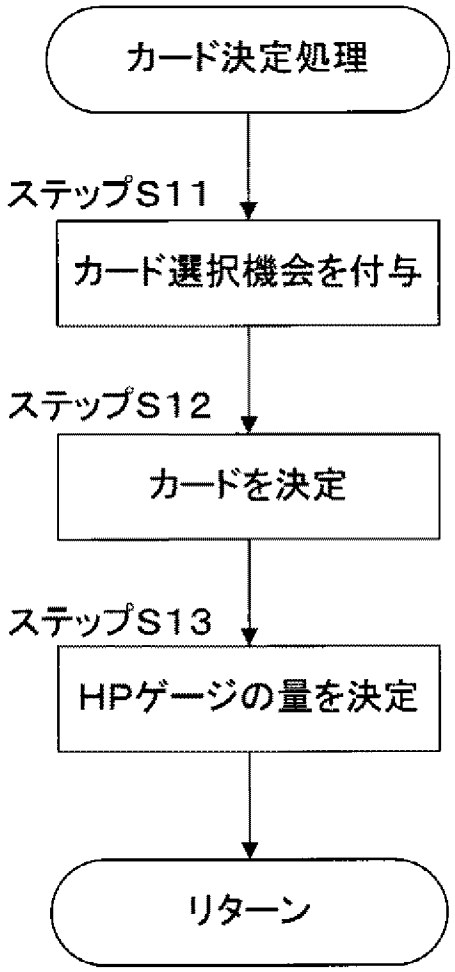
[図13]



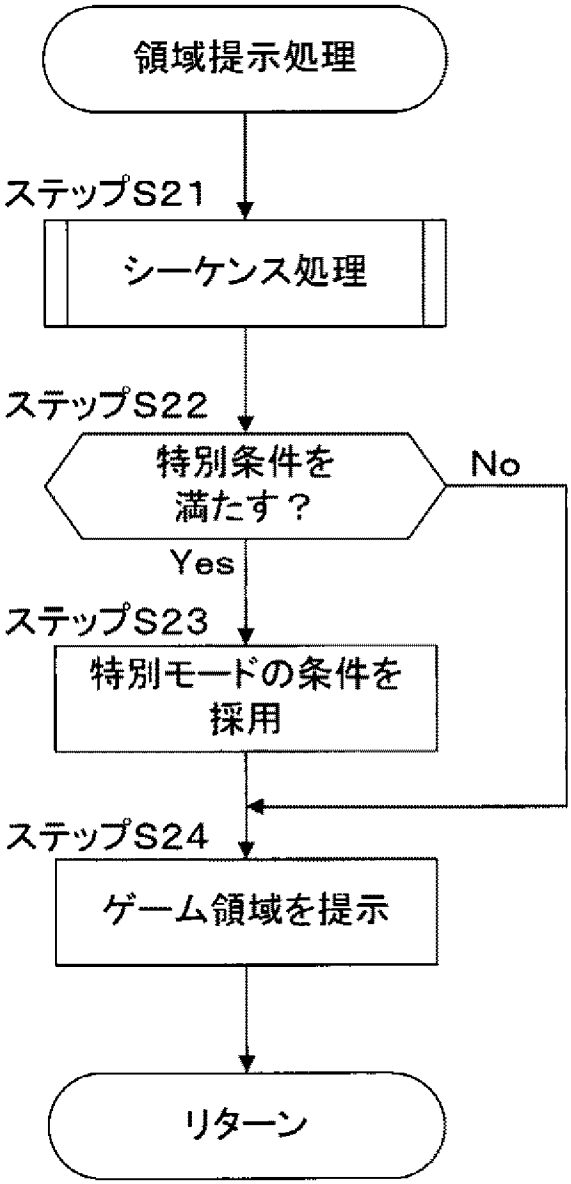
[図14]



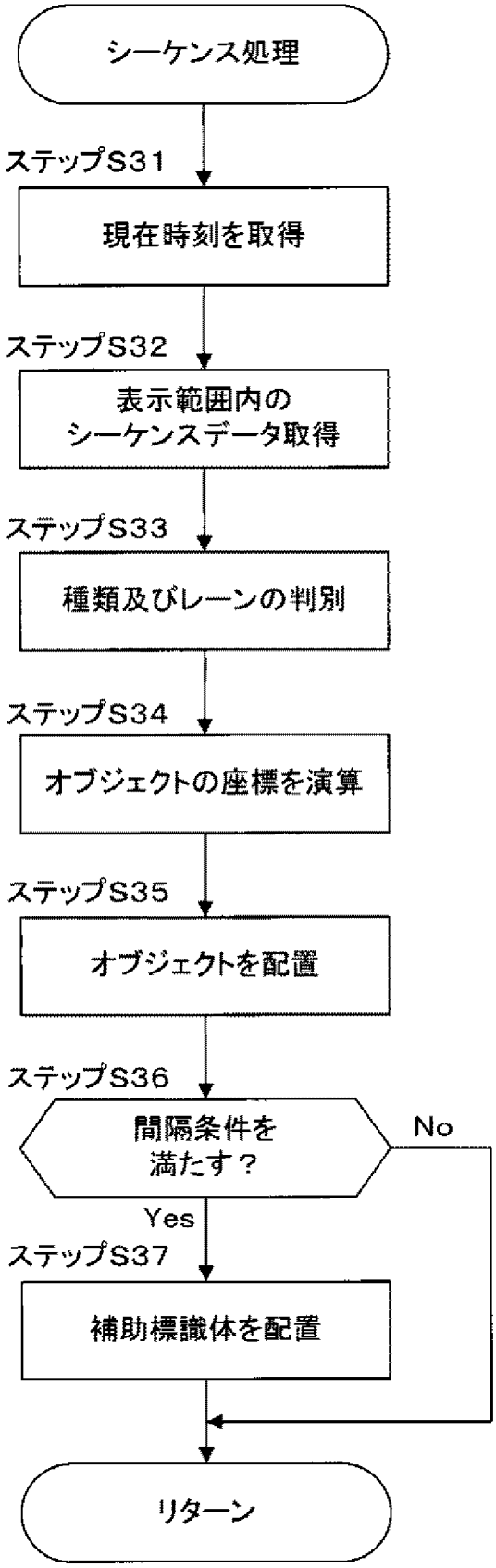
[図15]


カード決定処理
ステップS11
カード選択機会を付与
ステップS12
カードを決定
ステップS13
HPゲージの量を決定
リターン

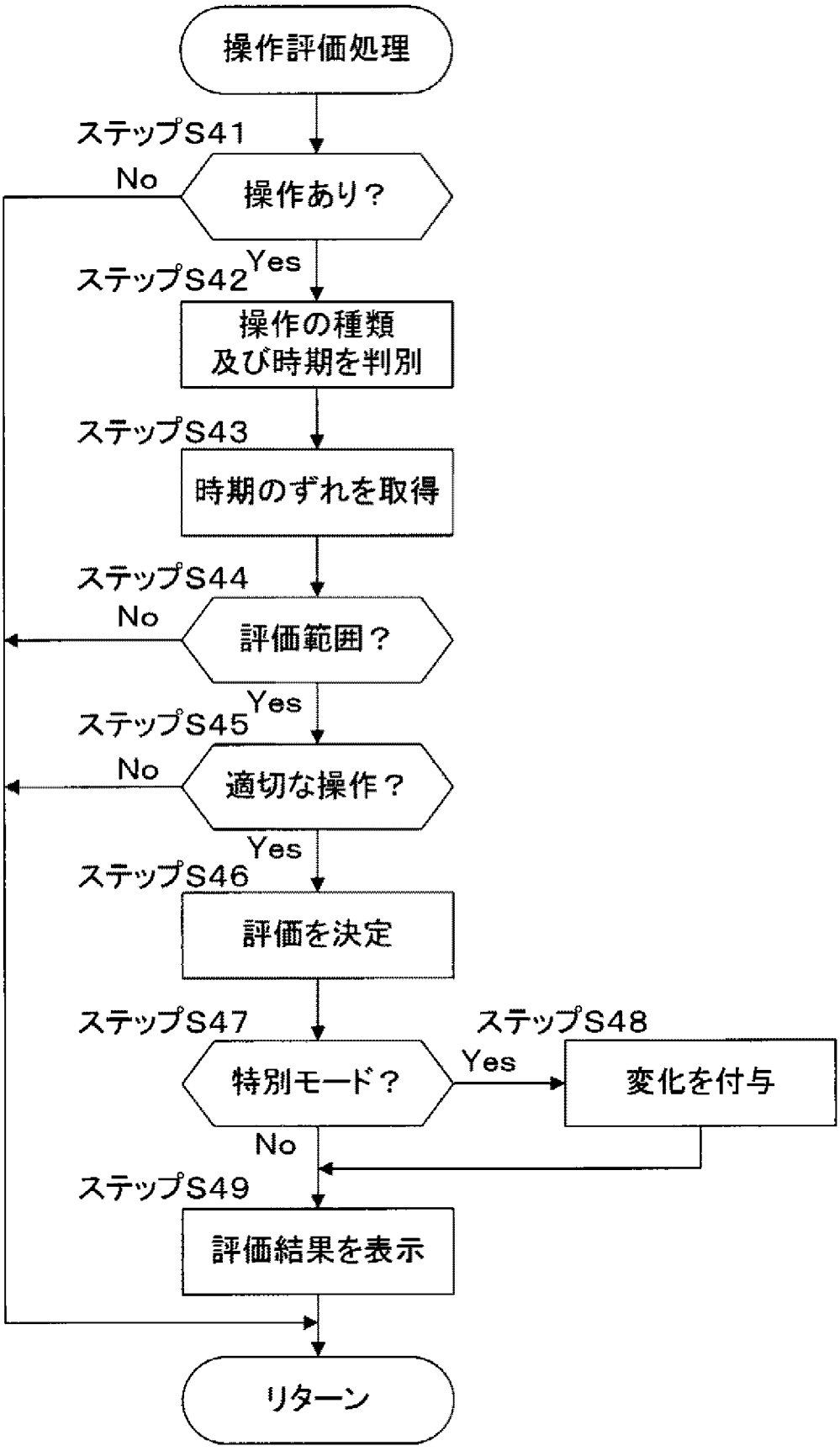
[図16]


領域提示処理
ステップS21
シーケンス処理
ステップS22
特別条件を
満たす？
No
Yes
ステップS23
特別モードの条件を
採用
ステップS24
ゲーム領域を提示
リターン

[図17]


シーケンス処理
ステップS31
現在時刻を取得
ステップS32
表示範囲内の
シーケンスデータ取得
ステップS33
種類及びレーンの判別
ステップS34
オブジェクトの座標を演算
ステップS35
オブジェクトを配置
ステップS36
間隔条件を
満たす？
No
Yes
ステップS37
補助標識体を配置
リターン

[図18]


操作評価処理
ステップS41
操作あり？
No
Yes
ステップS42
操作の種類
及び時期を判別
ステップS43
時期のずれを取得
ステップS44
評価範囲？
No
Yes
ステップS45
適切な操作？
No
Yes
ステップS46
評価を決定
ステップS47
特別モード？
Yes
ステップS48
変化を付与
No
ステップS49
評価結果を表示
リターン

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2016/066943

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/814(2014.01)i, *A63F13/44*(2014.01)i, *A63F13/45*(2014.01)i, *A63F13/46*(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F9/24, A63F13/00-13/98

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	JP 2003-144746 A (Konami Co., Ltd.), 20 May 2003 (20.05.2003), paragraphs [0020], [0023], [0083] (Family: none)	1-4,14-16 5-13
X A	Uta·Puri o Tanoshimu 10 no Hoho!! (Sono 1), [online], 02 July 2010 (02.07.2010), [retrieval date 07 June 2016 (07.06.2016)], Internet<URL: http://www.utapri.com/staffblog/2010/07/02/%E3 %81%86%E3%81%9F%E2%98%86%E3%83%97%E3%83%AA%E3% 82%92%E3%81%9F%E3%81%AE%E3%81%97%E3%82%80%EF%B C%91%EF%BC%90%E3%81%AE%E6%96%B9%E6%B3%95%EF%BC %88%E3%81%9D%E3%81%AE1%EF%BC%89/	1-4,14-16 5-13

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
09 August 2016 (09.08.16)	16 August 2016 (16.08.16)

Name and mailing address of the ISA/	Authorized officer
Japan Patent Office 3-4-3,Kasumigaseki,Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915,Japan	Telephone No.

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１６／０６６９４３

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/814(2014.01)i, A63F13/44(2014.01)i, A63F13/45(2014.01)i, A63F13/46(2014.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F9/24, A63F13/00 - 13/98

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１６年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１６年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１６年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X	JP 2003-144746 A (コナミ株式会社) 2003.05.20, 段落	1-4,14-16
A	[0020],[0023],[0083] (ファミリーなし)	5-13
X	うた☆プリをたのしむ10の方法!!(その1),[online] ,2010.07.02,	1-4,14-16
A	[検索日2016年6月7日]、インターネット<URL: http://www.utapri.com/staffblog/2010/07/02/%E3%81%86%E3%81%9F%E2%98%86%E3%83%97%E3%83%AA%E3%82%92%E3%81%9F%E3%81%AE%E3%81%97%E3%82%80%EF%BC%91%EF%BC%90%E3%81%AE%E6%96%B9%E6%B3%95%EF%BC%88%E3%81%9D%E3%81%AE1%EF%BC%89/	5-13

☐　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー
「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
０９．０８．２０１６	１６．０８．２０１６

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｄ　９１１３
柴田　和雄
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２４１