

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-163108

(P2020-163108A)

(43) 公開日 令和2年10月8日(2020.10.8)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58	5 E 5 5 5
A 6 3 F 13/44 (2014.01)	A 6 3 F 13/44	
A 6 3 F 13/814 (2014.01)	A 6 3 F 13/814	
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55	
A 6 3 F 13/798 (2014.01)	A 6 3 F 13/798	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 29 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2020-14051 (P2020-14051)	(71) 出願人	506113602
(22) 出願日	令和2年1月30日 (2020.1.30)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン
(62) 分割の表示	特願2019-69269 (P2019-69269)		ト
	の分割		東京都中央区銀座一丁目11番1号
原出願日	平成31年3月29日 (2019.3.29)	(72) 発明者	藤松 信也
			東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72) 発明者	清野 秀行
			東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72) 発明者	栃木 隆道
			東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72) 発明者	千秋 真梨子
			東京都中央区銀座一丁目11番1号
		(72) 発明者	荒川 恵莉
			東京都中央区銀座一丁目11番1号

最終頁に続く

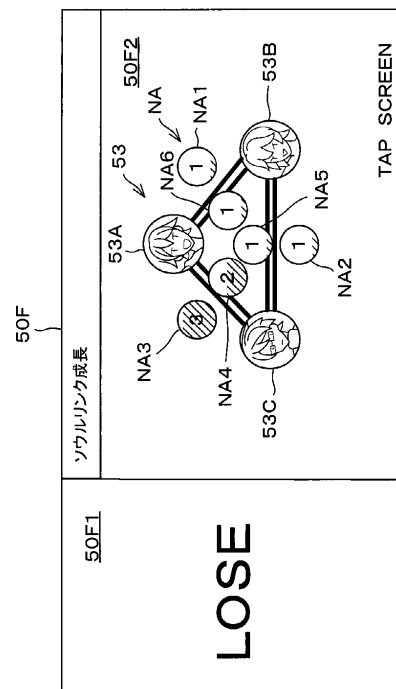
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、それに用いるコンピュータプログラム、及び制御方法

(57) 【要約】

【課題】複数のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができるゲームシステムを提供する。

【解決手段】ゲームシステム1は、二名のキャラクタ間の関係の度合いを示す関係パラメータに応じてそれらに所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供する。具体的には、ゲームシステム1は、そのような関係パラメータとして二名のキャラクタの一方から見た他方との関係度を示す第1関係パラメータと、その反対に他方から見た一方との関係度を示す第2関係パラメータと、を利用し、ゲームのプレイ状況に応じて所定の付与条件を基準に、それらの第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するとともに、一方のキャラクタの他方のキャラクタに対する行動を第1関係パラメータに応じて、その反対の他方のキャラクタの一方のキャラクタに対する行動を第2関係パラメータに応じて、それぞれ制御する。

【選択図】図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザの指示を入力するための入力装置と、前記ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタを含むゲーム画面を表示する表示装置と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように前記所定の規則が設定されている場合に、前記パラメータとして前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、当該関係パラメータに応じて各キャラクタに前記所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステムであって、

前記関係パラメータとして前記第 1 キャラクタから見た前記第 2 キャラクタとの関係度を示す第 1 関係パラメータと、前記第 2 キャラクタから見た前記第 1 キャラクタとの関係度を示す第 2 関係パラメータと、を利用し、前記ゲームのプレイ状況に応じて所定の付与条件を基準に、前記第 1 関係パラメータ、及び当該第 2 関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するパラメータ変更手段と、

前記第 1 キャラクタの前記第 2 キャラクタに対する行動を前記第 1 関係パラメータに応じて、前記第 2 キャラクタの前記第 1 キャラクタに対する行動を前記第 2 関係パラメータに応じて、それぞれ制御する行動制御手段と、
を備える、ゲームシステム。

10

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ユーザの指示を入力するための入力装置と、ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタを含むゲーム画面を表示する表示装置と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように所定の規則が設定されている場合に、そのパラメータとして第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、その関係パラメータに応じて各キャラクタに所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステム等に関する。

30

【背景技術】**【0002】**

ユーザの指示を入力するための入力装置と、ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第 1 キャラクタ及び第 2 キャラクタを含むゲーム画面を表示する表示装置と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように所定の規則が設定されている場合に、そのパラメータとして第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、その関係パラメータに応じて各キャラクタに所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステムが存在する。例えば、このような関係パラメータ、及び行動として、第 1 パラメータ、及び第 1 パートにおけるメインキャラクタ間の関係性を示す映像（キャラクタによる演奏会）を利用するゲームが知られている（例えば特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特許第 6 4 5 3 5 0 0 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、2 以上のキャラクタ（自動制御のキャラクタ、換言すれば所定の規則に従った行動を実行するキャラクタ）間の関係性に応じてそれらのキャラクタに

50

よる特別の映像が第1パートに含まれる。このため、このような特別の映像を利用して、それらのキャラクタ間の関係性を楽しむ機会が与えられる。一方で、このような関係性を示す第1パラメータは、2以上のキャラクタの単位に設定されている。このため、これらの2以上のキャラクタの間では、第1パラメータの値はいずれも同じであり、相違しない。結果として、同じ2以上のキャラクタに関しては、第1パラメータの値が変化しない限り、例えばこれらの一方のキャラクタが主体的に行動する場合、及び他方のキャラクタが主体的に行動する場合のいずれの場合においても同じ特別の映像が使用される。

【0005】

しかし、現実の人間関係は、このように単純ではない場合が多い。具体的には、同じ二名の間の人間関係であっても、一方が他方によせる感情と他方が一方によせる感情との間には違いがある場合も多い。結果として、どちらが主体の行動かによって同じ二名による行動であっても異なる行動につながってしまう可能性がある。このため、2以上のキャラクタの単位で一律に関係性が設定されてしまうと、現実の人間関係の機微のような繊細な関係を十分に反映できない可能性がある。結果として、複数のキャラクタ間の関係を十分に表現できない可能性がある。

【0006】

そこで、本発明は、複数のキャラクタ間の関係をより細かく表現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】

【0007】

本発明のゲームシステムは、ユーザの指示を入力するための入力装置と、前記ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第1キャラクタ及び第2キャラクタを含むゲーム画面を表示する表示装置と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように前記所定の規則が設定されている場合に、前記パラメータとして前記第1キャラクタと前記第2キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、当該関係パラメータに応じて各キャラクタに前記所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステムであって、前記関係パラメータとして前記第1キャラクタから見た前記第2キャラクタとの関係度を示す第1関係パラメータと、前記第2キャラクタから見た前記第1キャラクタとの関係度を示す第2関係パラメータと、を利用し、前記ゲームのプレイ状況に応じて所定の付与条件を基準に、前記第1関係パラメータ、及び当該第2関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するパラメータ変更手段と、前記第1キャラクタの前記第2キャラクタに対する行動を前記第1関係パラメータに応じて、前記第2キャラクタの前記第1キャラクタに対する行動を前記第2関係パラメータに応じて、それぞれ制御する行動制御手段と、を備えるものである。

【0008】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記入力装置、及び前記表示装置に接続されるコンピュータを、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。

【0009】

また、本発明の制御方法は、ユーザの指示を入力するための入力装置と、前記ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第1キャラクタ及び第2キャラクタを含むゲーム画面を表示する表示装置と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように前記所定の規則が設定されている場合に、前記パラメータとして前記第1キャラクタと前記第2キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、当該関係パラメータに応じて各キャラクタに前記所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、前記関係パラメータとして前記第1キャラクタから見た前記第2キャラクタとの関係度を示す第1関係パラメータと、前記第2キャラクタから見た前記第1キャラクタとの関係度を示す第2関係パラメータと、を利用し、前記ゲームのプレイ状況に

応じて所定の付与条件を基準に、前記第 1 関係パラメータ、及び当該第 2 関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するパラメータ変更手順と、前記第 1 キャラクタの前記第 2 キャラクタに対する行動を前記第 1 関係パラメータに応じて、前記第 2 キャラクタの前記第 1 キャラクタに対する行動を前記第 2 関係パラメータに応じて、それぞれ制御する行動制御手順と、を実行させるものである。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図 1】本発明の一形態に係るゲームシステムの概略構成を示す図。

【図 2】ゲーム機の制御系の要部を示す機能ブロック図。

【図 3】ホーム画面の一例を模式的に示す図。

【図 4】チーム選択画面の一例を模式的に示す図。

【図 5】関係表示領域を表示中のチーム選択画面の一例を模式的に示す図。

【図 6】プレイ案内画面の一例を模式的に示す図。

【図 7】プレイ結果画面の一例を模式的に示す図。

【図 8】パラメータデータの構成の一例を示す図。

【図 9】関係更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 10】行動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 11】特典付与処理の手順の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の一形態に係るゲームシステムの一例を説明する。まず、図 1 を参照して、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を説明する。ゲームシステム 1 は、センターサーバ 2 と、センターサーバ 2 に所定のネットワーク N T を介して接続可能なクライアント装置としての複数のゲーム機 3 とを含む。センターサーバ 2 は、複数のコンピュータ装置としてのサーバユニット 2 A、2 B ... が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ 2 が構成されてもよい。あるいは、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。

【0012】

ネットワーク N T は、センターサーバ 2 に対してゲーム機 3 をそれぞれ接続させることができる限り、適宜に構成されてよい。一例として、ネットワーク N T は、W A N としてのインターネットと、センターサーバ 2 及びゲーム機 3 のそれぞれをインターネットに接続する L A N、あるいはアクセスポイント A P といった各種の接続設備又は機器等を含んでよい。

【0013】

図 1 の例では、ゲーム機 3 としてゲーム機 3 A、3 B、3 C が示されている。ゲーム機 3 はいずれもゲームを提供するゲーム装置の一例である。ゲーム機 3 A はアミューズメント店舗等の施設に設置され、所定の対価の支払いと引き換えにそのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる業務用ゲーム機として構成されている。この種のゲーム機はアーケードゲーム機と呼ばれることもある。この種のゲーム機 3 A (以下、アーケードゲーム機 3 A と呼ぶ場合がある) は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを主たる目的として店舗等の所定の施設に設置される場合が多い。一方、ゲーム機 3 B、3 C は、ユーザの個人的な使用に供される家庭用の据置型ゲーム機、或いは携帯型のゲーム機である。このようなゲーム機 3 B、3 C (以下、据え置き型ゲーム機 3 B、或いは携帯型ゲーム機 3 C とそれぞれ呼ぶ場合があり、これらを区別しない場合にはユーザ端末装置型のゲーム機 3 と呼ぶ場合がある) として、スマートフォン等の携帯電話機又は携帯情報端末 (タブレット端末、及びパーソナルコンピュータを含む) が機能してよい。なお、図 1 の例では、複数種類のゲーム機 3 がセンターサーバ 2 に接続されているが、センターサーバ 2 に接続されるゲーム機 3 は一種類であってもよい。

【0014】

ゲーム機 3 は、キャラクタ育成ゲームを提供する。キャラクタ育成ゲームは、ゲーム中のキャラクタを育成するタイプのゲームである。このようなキャラクタとして、モンスター、スポーツ選手、或いは戦士等の各種のジョブを持つ人物、並びに車や動物等の各種の物が利用されてよい。また、育成対象のキャラクタは、一体でもよいし、複数体でもよい。以下では、一例として、ゲーム機 3 がダンスユニット（複数のキャラクタによるチーム）を育成するタイプのキャラクタ育成ゲームを提供する場合について説明する。

【 0 0 1 5 】

このようなキャラクタ育成ゲームでは、ゲーム中の各種の要素を通じてダンスユニットを形成する各キャラクタが育成される。このような育成用の要素には、ミニゲームが含まれる。つまり、各キャラクタは、このようなミニゲームのプレイを通じて育成される。このようなミニゲームは、各種のゲームを含んでよいが、一例として音楽ゲームを含んでいる。音楽ゲームは、タイミングゲームの一種である。タイミングゲームは、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。音楽ゲームの場合、その適切なプレイ行為を実行すべき実行時期が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、適切なプレイ行為を実行すべき時期を楽曲のリズムに合わせてユーザに案内し、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。また、例えば、音楽ゲームにはプレイ用に複数の楽曲が用意され、そこから選択された楽曲が実際のプレイに使用される。例えば、そのような音楽ゲームは、表示装置に表示されるゲーム画面を通じて提供される。具体的には、このようなゲーム画面は、各実行時期に対応する指示標識及び現在時刻の基準として機能する基準標識を含み、それらの指示標識及び基準標識を利用し、各実行時期において指示標識及び基準標識の位置が一致するように指示標識と基準標識との間に相対的変位を生じさせることにより各実行時期を案内する。

【 0 0 1 6 】

ゲームシステム 1 には、ネットワーク N T を介してユーザ端末装置 4 が接続される場合もある。ユーザ端末装置 4 は、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供されるコンピュータ装置である。例えば、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ 4 A、あるいは携帯電話（スマートフォンを含む。）のようなモバイル端末装置 4 B がユーザ端末装置 4 として利用される。その他にも、据置型の家庭用ゲーム機、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ユーザの個人用途に供される各種のコンピュータ装置がユーザ端末装置 4 として利用されてよい。ユーザ端末装置 4 は、各種のコンピュータソフトウェアを実装することにより、センターサーバ 2 が提供する種々のサービスをユーザに享受させることが可能である。なお、このようなユーザ端末装置 4 がコンピュータソフトウェアを通じてゲーム機 3 として機能してもよい。

【 0 0 1 7 】

センターサーバ 2 は、ゲーム機 3 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は、ネットワーク 5 を介してゲーム機 3 のプログラム或いはデータを配信し、更新する配信サービスを含んでいる。センターサーバ 2 は、このような配信サービスを通じて各ゲーム機 3 にキャラクタ育成ゲームの提供に必要な各種のプログラム或いはデータを適宜に配信等する。また、ゲーム機用サービスは、ネットワーク 5 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を含んでいる。ゲームシステム 1 は、このようなマッチングサービスを通じてキャラクタ育成ゲーム（音楽ゲーム等のキャラクタ育成ゲームの一部の場合を含む）を、複数のユーザ間において進行を共通させる複数プレイ型のゲームとして提供する場合がある。

【 0 0 1 8 】

なお、ゲーム機用サービスは、その他にもゲーム機 3 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を含んでいてよい。また、認証したユーザのプレイデータをゲーム機 3 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 3 に提供するサービスを含んでいてもよい。さらに、ユーザから料金を徴収する課金サービス等

を含んでいてもよい。同様に、センターサーバ２は、ネットワーク５を介してユーザ端末装置４のユーザに各種のＷｅｂサービスを提供してよい。Ｗｅｂサービスは、ゲーム機３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、各ユーザ端末装置４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、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、及び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を含んでよい。

【００１９】

次に、図２を参照してゲームシステム１の制御系の要部を説明する。まず、センターサーバ２には、制御ユニット２１、及び記憶手段としての記憶部２２が設けられる。制御ユニット２１は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサの一例としてのＣＰＵと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

【００２０】

記憶部２２は、ハードディスクアレイ等の不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部２２は、一の記憶ユニット内に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部２２には、ユーザに各種のサービスを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット２１に実行させるコンピュータプログラムの一例として、プログラムＰＧ１が記録される。また、記憶部２２には、各種のサービスの提供に必要なサーバ用データが記憶される。そのようなサーバ用データはキャラクタ育成ゲーム用の各種のデータを含んでいるが、図２の例ではそのような各種のデータの一種として、パラメータデータＰＤが示されている。パラメータデータＰＤの詳細は、後述する。

【００２１】

なお、サーバ用データは、例えばその他にも各種のサービスを実現するための各種のデータを含んでよい。例えば、そのようなデータには、楽曲データ、シーケンスデータ、動画データ、プレイデータ、或いはＩＤ管理データ等が含まれてよい。楽曲データは、音楽ゲームで使用される楽曲を再生するためのデータである。シーケンスデータは、音楽ゲームにおいてユーザによってプレイ行為が実行されるべき各実行時期が記述されたデータである。シーケンスデータは、各実行時期の案内及びその評価に使用される。このため、シーケンスデータには、各実行時期、及びその実行時期に実行されるべき適切なプレイ行為の情報が互いに関連付けられるように記述される。動画データは、音楽ゲーム中に動画を表示するためのデータである。このような動画は、ダンス動画（各キャラクタによるダンスアニメーションを含む）を含む。このようなダンス動画のキャラクタのダンス（動作）は、動画データに基づいてプログラムＰＧ１によって随時実現されてもよいが、例えばモーションセンサを付けた人が動いた軌跡を収録し、その検出結果に基づく軌跡により実現されてもよい。また、各動画は、仮想三次元空間を撮影した撮影結果として構成されてよい。プレイデータは、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。プレイデータは、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。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。しかし、それらの図示は省略した。

【００２２】

制御ユニット２１には、制御ユニット２１のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラムＰＧ１との組合せによって実現される論理的装置として、ゲーム機サービス管理部２４が設けられる。ゲーム機サービス管理部２４は、ゲーム機３に対して上述のゲーム機用サービスを実現するための各種処理を実行する。なお、制御ユニット２１には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が必要に応じて接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

一方、ゲーム機 3 には、コンピュータとしての制御ユニット 3 1 と、記憶手段としての記憶部 3 2 とが設けられる。制御ユニット 3 1 は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の処理を実行するプロセッサの一例としての C P U と、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

【 0 0 2 4 】

記憶部 3 2 は、ハードディスク、半導体記憶装置といった不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 3 2 には、ユーザに各種のサービスを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット 2 1 に実行させるコンピュータプログラムの一例として、プログラム P G 2 が記録される。また、記憶部 3 2 には、キャラクタ育成ゲームの提供に必要なゲームデータが記録される。そのようなゲームデータには、音楽ゲーム用のデータを含む各種のデータが含まれるが、図 2 の例ではその一種としてパラメータデータ P D が示されている。パラメータデータ P D は、配信サービスを通じてセンターサーバ 2 から提供される。なお、ゲームデータには、パラメータデータ P D と同様に配信サービスを通じて提供される楽曲データ、シーケンスデータ、動画データ、プレイデータ、或いは I D 管理データが含まれ得る。また、ゲームデータには、例えば、その他にもゲーム用の各種の画像を表示するための画像データ、及び各種の B G M を再生するための B G M データ等が含まれ得る。しかし、これらの図示は省略した。

【 0 0 2 5 】

制御ユニット 3 1 には、制御ユニット 3 1 のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラム P G 2 との組合せによって各種の論理的装置が構成される。そして、それらの論理的装置を通じてキャラクタ育成ゲームの提供に必要な各種の処理（センターサーバ 2 のゲーム機サービス管理部 2 4 が提供するゲーム機用サービスを楽しむために必要な処理を含む）が実行されるが、図 2 の例では、キャラクタ育成ゲームに関連する論理的装置として、画像制御部 3 3 、パラメータ管理部 3 4 、及び評価部 3 5 が示されている。

【 0 0 2 6 】

画像制御部 3 3 は、キャラクタ育成ゲームのために各種の画像をゲーム画面に表示するための各種の処理を行う論理的装置である。そのような処理には、例えば、指示標識及び基準標識を通じた各実行時期の案内を行う処理、或いはダンスユニットによるダンス等の各種動画を表示するための処理といった音楽ゲームのプレイを実現するための各種の処理が含まれる。また、そのようなダンス等の動画におけるキャラクタの動作（行動）も含め、各キャラクタは、ユーザの分身としてユーザによって操作されるキャラクタ（いわゆるアバター）とは異なり、ユーザの指示に応じて所定の規則に従った行動を育成対象として自動で実行するように制御される。このため、画像制御部 3 3 が実行する処理には、ゲーム画面において各キャラクタに所定の規則（各キャラクタの行動が同じ指示であっても各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように予め設定されているもの）に従った行動を実行させる処理も含まれる。例えば、画像制御部 3 3 は、そのようなキャラクタの動作を制御する処理として、行動制御処理を実行する。さらに、ゲームの進行には特典条件に応じて特典が付与される場合もある。画像制御部 3 3 は、このような特典を付与するための処理の一例として、特典付与処理も実行する。このような特典付与処理、及び行動制御処理の手順は、後述する。

【 0 0 2 7 】

一方、パラメータ管理部 3 4 は、各キャラクタを定義するために用意された各種のパラメータの管理に関する各種の処理を行う論理的装置である。このような処理には、ゲームのプレイ状況に関連して変化するパラメータを更新する処理が含まれる。また、このようなパラメータは、パラメータデータ P D で管理される場合がある。このため、パラメータ管理部 3 4 が実行する処理には、プレイ状況に関連してパラメータデータ P D を更新する処理が含まれる。例えば、パラメータ管理部 3 4 は、そのようなパラメータデータ P D を更新する処理として、関係更新処理を実行する。関係更新処理の手順は、後述する。

【 0 0 2 8 】

評価部 3 5 は、キャラクタ育成ゲームにおける各ユーザの各種のプレイ行為を評価するための各種の処理を行う論理的装置である。このようなプレイ行為には、例えば、音楽ゲームにおけるプレイ行為が含まれる。つまり、評価部 3 5 が実行する処理には、音楽ゲームにおいてユーザの各プレイ行為を評価するための処理が含まれる。なお、このような処理は、周知の処理によって実現されてよいため、手順の詳細は省略する。

【 0 0 2 9 】

また、ゲーム機 3 にはアーケードゲーム機 3 A、或いはユーザ端末装置型のゲーム機 3 等の種類に応じて適宜に各種の出力装置、及び入力装置が設けられてよいが、図 2 の例ではモニタ 3 7、及びスピーカ S P がゲーム機 3 に設けられる出力装置として示されている。モニタ 3 7、及びスピーカ S P は、それぞれゲーム画面等を表示するための周知の表示装置、及び音声を再生するための周知の音声再生装置である。同様に、図 2 の例では、ゲーム機 3 に設けられる入力装置として、ユーザのプレイ行為（キャラクタへの指示を含む）を入力するための入力装置 3 6 が示されている。入力装置 3 6 は、ゲーム機 3 の種類に応じて適宜に構成されてよい。例えば、アーケードゲーム機 3 A の場合、入力装置 3 6 として音楽ゲーム用に足で踏むように押す押しボタン付きのステージが利用されてもよい。そして、このステージ上でユーザは音楽ゲームをプレイしてよい。あるいは、複数の押ボタンが設けられたコントロールパネルが用意されてもよい。このような場合、足或いは手で押しボタンを押す操作がプレイ行為として利用される。また、タッチパッドやタッチパネルディスプレイが入力装置 3 6 として利用されてもよい。この場合、これらを手や足、あるいはタッチ用のペン（いわゆるスタイラスペン）でタッチする行為がプレイ行為として利用される。

【 0 0 3 0 】

一方、例えば、据え置き型ゲーム機 3 B の場合、入力装置 3 6 として複数の押しボタンを含むキーボード、或いは専用のコントローラ（主として足で操作するために床等に敷いて用いるマットコントローラを含む）が使用されてよい。この場合、それらの押しボタンを押す操作がプレイ行為として利用される。同様に、例えば、携帯型ゲーム機 3 C の場合、入力装置 3 6 として、例えば、ユーザのタッチ操作（指で触れる操作）に対応した信号を出力するタッチパネルが利用されてよい。この場合、タッチ操作及びその位置がプレイ行為として利用される。また、携帯型ゲーム機 3 C に、有線または無線で専用のコントローラ（上述のマットコントローラを含む）が接続され、使用されてもよい。

【 0 0 3 1 】

なお、その他にも、例えばアーケードゲーム機 3 A には、現金、代替硬貨、メダル、電子通貨（ポイントを含む）、クレジットカード機能等を利用してユーザからゲームに必要な所定の対価を徴収するための対価徴収装置が入力装置として設けられてもよい。そして、そのような装置によって、例えば電子通貨の残量を記録するカードを介して電子通貨等の各種の対価が徴収されてよい。また、例えばユーザ端末装置型のゲーム機 3 の場合、ユーザ端末装置型のゲーム機 3 は音楽ゲームを有償（追加的範囲のプレイ等のためにゲームの一部が有償の場合を含む）で提供しても、無償（事前にソフトウェアを購入している場合を含む）で提供してもよい。音楽ゲームが有償で提供される場合、ユーザ端末装置型のゲーム機 3 においてその対価は各種の周知の決済処理を通じて徴収されてよい。

【 0 0 3 2 】

次に、キャラクタ育成ゲームの進行について説明する。以下では、入力装置 3 6 としてタッチパネルを利用する携帯型ゲーム機 3 C を例に、このような携帯型ゲーム機 3 C のモニタ 3 7 に表示されるゲーム画面の一例を参照しつつ、キャラクタ育成ゲームの進行について説明する。図 3 は、ホーム画面の一例を模式的に示す図である。ホーム画面 4 0 は、キャラクタ育成ゲームのためにモニタ 3 7 に表示される各種のゲーム画面のうち、主として他のゲーム画面への起点として機能するゲーム画面である。このため、ホーム画面 4 0 には、各画面に遷移するためのタッチ位置（タッチ操作がされるべき位置）として機能するアイコン（以下、遷移用アイコンと呼ぶ場合がある）が表示される。また、ホーム画面

40には、その他にも管理用の機能や情報が設けられる場合がある。具体的には、図3に示すように、ホーム画面40は、“STORY”アイコン41、“DANCER”アイコン42、“TEAM”アイコン43、“抽選”アイコン44、“おつかい”アイコン45、“DANCE BATTLE”アイコン46、“MISSION”アイコン47、情報領域48、及びキャラクタ画像CAを含んでいる。

【0033】

“STORY”アイコン41は、ストーリー画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。ストーリー画面は、ゲーム中の各キャラクタが持つ個々のヒストリ、或いは複数人の会話シーンなど、各キャラクタに設定されている物語（ストーリー）アニメーション（動画）を選択、視聴するためのゲーム画面である。このようなストーリーは、ゲームで獲得した報酬や各キャラクタのレベル等、プレイ状況に応じて新しく解禁される（視聴可能になる）ものを含む場合がある。

10

【0034】

“DANCER”アイコン42は、キャラクタ画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。キャラクタ画面は、各キャラクタの詳細を提示するためのゲーム画面である。キャラクタ育成ゲームには多くのキャラクタが用意されており、キャラクタ画面には各キャラクタの詳細が表示される。例えば、キャラクタ画面では、各キャラクタの詳細として、各キャラクタのパラメータの情報がキャラクタ毎に表示される。

【0035】

“TEAM”アイコン43は、チーム（ユニット）編成画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。チーム編成画面は、ダンスユニットを形成する各キャラクタを選択するためのゲーム画面である。一つのダンスユニットは、適宜の数のキャラクタによって形成されてよいが、以下では、一つのダンスユニットが3名のキャラクタによって形成される場合について説明する。

20

【0036】

“抽選”アイコン44は、抽選結果画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。抽選結果画面は、キャラクタ育成ゲームに関連する各種の要素を抽選で付与するための抽選ゲームを提供するためのゲーム画面である。例えば、このような抽選ゲームでは、キャラクタ育成ゲームに関連する要素として各キャラクタに対応するカードが抽選で付与される。抽選ゲームで付与されたカードは、キャラクタ育成ゲームにおいてプレイの進行に使用されてもよいし、単にコレクション或いは鑑賞用のカードとして機能してもよい。

30

【0037】

“おつかい”アイコン45は、おつかい画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。おつかい画面は、おつかいイベントを提供するためのゲーム画面である。おつかいイベントは、各種のアイテムを獲得するためのイベントである。おつかいイベントは、ゲームに設定された所定の価値の消費に伴い提供される。

【0038】

“DANCE BATTLE”アイコン46は、音楽ゲーム画面に遷移するための遷移用アイコンである。音楽ゲーム画面は、上述のような指示標識等の表示を通じて実際に音楽ゲームをユーザにプレイさせるためのゲーム画面である。また、そのような音楽ゲーム画面には、ダンスユニットによるダンス動画も表示される。音楽ゲーム画面の詳細は、後述する。

40

【0039】

“MISSION”アイコン47は、ミッション画面（不図示）に遷移するための遷移用アイコンである。ミッション画面は、ゲーム中に用意されたミッションのリスト、達成条件、達成に伴う報酬、或いは達成履歴等のミッションに関する情報を提供するためのゲーム画面である。ミッションは、達成条件を満たす（達成する）ことにより所定の報酬をユーザに付与するためのイベントの一種である。ゲーム中には、このようなミッションとして、プレイ毎に達成の可否の判別が可能なものから、今回（1回）のプレイだけでは達

50

成できない比較的長期のプレイを対象にするものまで用意されていてよい。

【 0 0 4 0 】

情報領域 4 8 は、ゲームに関連する各種の情報を提示するための領域である。情報領域 4 8 は、例えば、名称領域 4 8 A、ランク領域 4 8 B、体力値領域 4 8 C、及び通貨領域 4 8 Dを含んでいる。名称領域 4 8 Aは、ユーザのゲーム中における名称（“ゴゴ”）、及びゲーム中に用意されたユーザ用の各種の称号（プレイ状況が各種の付与条件を満たした場合にその満たされた条件に応じて与えられ、後述のランクのうちの一部のランクに対応するように設けられる場合が多く、ユーザのランクを示す情報の一種として機能する場合も多いが、ランクとは独立して付与されてもよい）のうちプレイ中のユーザに与えられた称号（“紅鶴学園ゴールド生”）を表示するため領域である。

10

【 0 0 4 1 】

ランク領域 4 8 Bは、ゲーム中に用意されたランク（称号と同様にプレイ状況が各種の付与条件を満たした場合にその満たされた条件に応じて与えられ、所定間隔毎等の一部のランクには称号が設けられている場合も多い）のうちプレイ中のユーザが獲得したランク（“1”）を表示するため領域である。ランクは、ユーザのゲームにおける成長度を示す値であって、この値が大きいほど多くゲームをプレイしたことを示すことが多い。

【 0 0 4 2 】

通貨領域 4 8 Dは、ゲーム内において通貨として機能する通貨価値（以下、ゲーム内通貨と呼ぶ場合がある）に関する情報を表示する領域である。ゲーム内通貨は、アイテムの購入、或いは各種の抽選機会の付与（上述の抽選ゲームのプレイ）等の所定の機能を利用するために消費される価値である。ゲーム内通貨は、例えば、現実の通貨の消費（プレイ用の対価と同様に徴収されてよい）に伴い購入される。通貨領域 4 8 Dには、例えば、通貨残高領域 4 8 D 1と、通貨購入用アイコン 4 8 D 2とが設けられる。通貨残高領域 4 8 D 1は、現在ユーザが所有するゲーム内通貨の残高（“0”）を提示するための領域である。通貨購入用アイコン 4 8 D 2は、ゲーム内通貨を購入（残高を増やす）ためのタッチ位置として機能するアイコンである。具体的には、通貨購入用アイコン 4 8 D 2は、ゲーム内通貨の購入を要求するためにタッチ操作される位置として機能する。通貨購入用アイコン 4 8 D 2へのタッチ操作に伴い、例えば、購入額の選択、或いは購入実行の可否確認を行うための追加領域（いわゆるポップアップ）が更に提示されてもよい。

20

【 0 0 4 3 】

体力値領域 4 8 Cは、体力値に関する情報を表示する領域である。体力値は、イベントの利用等の各種の進行をキャラクタ育成ゲームに付与するために消費される価値である。体力値は、ユーザの体力値としてユーザ毎に設定される。このような体力値は、各種の進行の付与のために使用されてよいが、例えば上述のおつかいイベントの提供（利用）、或いは音楽ゲームのプレイのために消費される。体力値は、時間経過とともに上限値（レベル等に応じて変化する場合がある）まで回復する。また、キャラクタ育成ゲームには、体力値を所定量回復させるためのアイテムも用意される。

30

【 0 0 4 4 】

体力値領域 4 8 Cには、例えば、体力値提示領域 4 8 C 1と、回復用アイコン 4 8 C 2とが設けられる。体力値提示領域 4 8 C 1は、ユーザの体力値の現在値（残量）及び上限値を提示するための領域である。図 3 の例では、このユーザの現在の体力値（“30 / 30”の分子）、及び上限値（“30 / 30”の分母）として、いずれも“30”が提示されている。回復用アイコン 4 8 C 2は、体力値を回復するためのタッチ位置として機能するアイコンである。より具体的には、回復用アイコン 4 8 C 2は、体力値の回復を要求するためにタッチ操作される位置として機能する。回復用アイコン 4 8 C 2へのタッチ操作に伴い、例えば、体力値を回復させるためのアイテムの選択、或いはそのようなアイテムの使用の可否を確認するための追加領域（いわゆるポップアップ）がさらに提示されてもよい。そして、そのようなタッチ操作によってアイテムが実際に使用（消費）された場合に、体力値が所定量回復する。

40

【 0 0 4 5 】

50

キャラクタ画像 C A は、各キャラクタに対応する画像である。ホーム画面 4 0 には、育成対象のダンスユニットを構成する各キャラクタに対応するキャラクタ画像 C A が適宜に表示される。図 3 の例では、ホーム画面 4 0 には、ダンスユニットを構成する 3 名（全員）のキャラクタに対応する 3 つのキャラクタ画像 C A がそれぞれ表示されている。

【 0 0 4 6 】

なお、体力値提示領域 4 8 C 1 には、このようなユーザの体力値に限定されず、例えばカーソル等の所定の指定手段によって指定されたキャラクタ等、適宜の条件に該当するキャラクタに関する体力値の情報が提示されてよい。あるいは、体力値提示領域 4 8 C 1 には、全キャラクタの体力値が提示されてもよい。同様に、ホーム画面 4 0 における各キャラクタ画像 C A の配置は適宜でよい。例えば、事前の指定、或いはプレイ状況等の条件に応じてユーザが最も推奨するキャラクタ（いわゆる推しメンバ）が決定され、そのようなキャラクタのキャラクタ画像 C A がホーム画面 4 0 において最も手前に配置されてもよい。あるいは、各キャラクタ画像 C A の配置は、ユーザの指定に基づいて決定されてもよい。

10

【 0 0 4 7 】

次に、図 4 ~ 図 7 を参照して、音楽ゲーム画面について説明する。音楽ゲーム画面は、音楽ゲーム用のゲーム画面である。音楽ゲーム画面は、例えば、チーム選択画面、プレイ用案内画面、プレイ結果画面を含んでいる。図 4 は、チーム選択画面の一例を模式的に示す図である。チーム選択画面 5 0 A は、音楽ゲームのプレイに使用するダンスユニット（チーム）を選択するためのゲーム画面である。つまり、チーム選択画面 5 0 A は、音楽ゲームのプレイを通じて育成する対象のダンスユニットを選択するために使用される。チーム選択画面 5 0 A は、“ D A N C E B A T T L E ” アイコン 4 6 へのタッチ操作に伴い表示される。図 4 に示すように、このようなチーム選択画面 5 0 A は、チーム編成アイコン 5 0 A 1、チーム提示領域 5 0 A 2、切替指示アイコン 5 0 A 3、オート指定領域 5 0 A 4、及び決定指示アイコン 5 0 A 5 を含んでいる。

20

【 0 0 4 8 】

チーム編成アイコン 5 0 A 1 は、遷移用アイコンの一つであり、“ T E A M ” アイコン 4 3 と同様の機能を有する。チーム提示領域 5 0 A 2 は、現在選択中のチームの詳細情報を提示するための領域である。チーム提示領域 5 0 A 2 は、例えば、キャラクタ情報領域 5 0 A 6、チーム情報領域 5 0 A 7、及びソウルリンクアイコン S L を更に含んでいる。キャラクタ情報領域 5 0 A 6 は、選択中のチームを構成する各キャラクタの特徴をキャラクタ毎に提示する領域である。このため、キャラクタ情報領域 5 0 A 6 は、各キャラクタを示すキャラクタ画像 C A（キャラクタ画像 C A は、静止画及び動画のいずれでもよく、ゲーム画面や状況に応じて姿勢や複数等が相違していてもよい）、及び特徴の情報を含んでいる。また、各キャラクタには、各キャラクタの特性につながる各種の特徴が設定されてよいが、このような特徴の情報の一つとして図 4 の例では、各キャラクタを定義するパラメータの一部の情報が示されている。一方、チーム情報領域 5 0 A 7 は、各チーム（ダンスユニット）の特徴を提示する領域である。このような特徴として、キャラクタ情報領域 5 0 A 6 に提示される各キャラクタのパラメータの合計値が利用される。つまり、チーム情報領域 5 0 A 7 には、キャラクタ情報領域 5 0 A 6 に提示されるパラメータの値の合計値がパラメータ毎に提示される。

30

40

【 0 0 4 9 】

また、ソウルリンクアイコン S L は、チームを形成する各キャラクタに設定されている関係パラメータを表示するためのタッチ位置として機能するアイコンである。各キャラクタには、上述のとおり各キャラクタを定義する各種のパラメータが設定されるが、そのようなパラメータには関係パラメータも含まれる。関係パラメータは、二名のキャラクタ間の関係（例えば各キャラクタが相互に抱く感情等を含む）の度合いを示すパラメータである。ソウルリンクアイコン S L がタッチ操作されると、このような関係パラメータの情報を表示するための関係表示領域が表示される。関係表示領域の詳細は後述する。

【 0 0 5 0 】

50

切替指示アイコン 50A3 は、現在選択中のチームを選択可能な他の候補のチームに切り替える要求を実行するためのタッチ位置として機能するアイコンである。選択可能なチームが存在する場合、切替指示アイコン 50A3 に対するタッチ操作に伴い、選択中のチームが他のチームに選択候補のチームに切り替えられる。つまり、切替指示アイコン 50A3 に対するタッチ操作に伴い、チーム提示領域 50A2 の表示内容が他のチームの内容に切り替えられる。一方、決定指示アイコン 50A5 は、選択中のチームにプレイ対象のチームを決定する要求を実行するためのタッチ位置として機能するアイコンである。決定指示アイコン 50A5 へのタッチ操作に伴い、現在選択中のチーム（チーム提示領域 50A2 を介して提示中のチーム）がプレイ対象のチームとして決定される。

【0051】

オート指定領域 50A4 は、オートプレイに関する情報を提示するための領域である。オートプレイは、音楽ゲームに用意されたプレイ形態（モード）の一つであり、各ユーザが実行すべきプレイ行為の評価が所定の評価結果として自動で処理されるモードである。つまり、音楽ゲームがオートプレイにてプレイされる場合、ユーザはプレイ行為を実行せずとも、所定の評価結果（評価結果が得点として与えられる場合、所定の得点）が与えられる。このようなオートプレイは、オートプレイ条件が満たされた場合に選択（プレイ）可能である。また、このようなオートプレイ条件として、例えば特定のアイテム（以下、チケットと呼ぶ場合がある）の使用が利用されてよい。この場合、チケットの使用（消費）に伴い、オートプレイの指定が可能になる。この場合、オート指定領域 50A4 は、例えば、可否情報領域 50A8、及びチケット購入用アイコン 50A9 を含んでいる。可否情報領域 50A8 は、オートプレイの選択の可否に関する情報を提示する領域である。可否情報領域 50A8 には、例えば、チケットの所有数に関する情報が提示される。チケット購入用アイコン 50A9 は、オートプレイを可能にするチケットを購入（残数を増やす）ためのタッチ位置として機能するアイコンである。このため、チケット購入用アイコン 50A9 へのタッチ操作に伴い、例えば、購入数の選択、或いは購入実行の可否確認を行うための追加領域（いわゆるポップアップ）が更に提示されてもよい。

【0052】

図 4 の例では、可否情報領域 50A8 には、チケットの所持数（所有数）として“0”が表示されている。つまり、ユーザはチケットを一枚も持っていない。この場合、オート指定領域 50A4 には、チケット購入用アイコン 50A9 が表示されており、このチケット購入用アイコン 50A9 へのタッチ操作等を通じてチケットが購入される。一方、ユーザがチケットを所有している場合には、オート指定領域 50A4 には、チケット購入用アイコン 50A9 の代わりに、オートプレイを指示するオートプレイ指示アイコン（不図示）が表示されてよい。そして、このようなオートプレイ指示アイコンがタッチ操作された場合にオートプレイが実現されてよい。なお、オートプレイは、適宜に実現されてよい。例えば、オートプレイは、途中経過（所定の評価結果に至る過程）を示すようにオートプレイ画面（不図示）を介して実現されてもよい。具体的には、オートプレイは後述のプレイ用案内画面を介して各指示標識に所定の評価結果を表示するように実現されてもよい。あるいは、そのような途中経過は省略されてもよい。つまり、オートプレイの場合、所定の評価結果（例えば所定の獲得得点等）だけが与えられてもよい。

【0053】

図 5 は、関係表示領域を表示中のチーム選択画面 50A の一例を模式的に示す図である。図 5 に示すように、この場合、チーム選択画面 50A は、関係表示領域 RA を含んでいる。関係表示領域 RA は、キャラクタアイコン 53、及び数値欄 NA を含んでいる。キャラクタアイコン 53 は、各キャラクタに対応するアイコンである。関係表示領域 RA には、チーム提示領域 50A2 に提示中のチームを形成する各キャラクタに対応するキャラクタアイコン 53 が表示される。数値欄 NA は、二名のキャラクタ間の関係パラメータの値を表示するための領域である。二名のキャラクタ間には、双方向に関係パラメータが設定される。つまり、二名のキャラクタ間には、それぞれに方向付きで別々の関係パラメータが設定される。具体的には、二名のキャラクタ間には、一方のキャラクタから他方のキャラ

ラクタに向かって生じる関係を示す関係パラメータ（以下、第１関係パラメータと呼ぶ場合がある）と、その反対に他方のキャラクタから一方のキャラクタに向かって生じる関係を示す関係パラメータ（以下、第２関係パラメータと呼ぶ場合がある）と、が設定される。そして、数値欄 N A には、このような双方向の関係パラメータ（第１関係パラメータ、及び第２関係パラメータ）の合計値が表示される。

【 0 0 5 4 】

なお、数値欄 N A には、合計値に限定されず、二名間の第１関係パラメータ及び第２関係パラメータに基づく適宜の値が表示されてよい。例えば、数値欄 N A には、第１関係パラメータ及び第２関係パラメータの平均値が表示されてもよいし、最大値が表示されてもよい。同様に、以下における合計値の用途に関しても、合計値の代わりに、これらの平均値等の適宜の数値が適宜に使用されてよい。

10

【 0 0 5 5 】

図５の例では、図４の例の三名のキャラクタにそれぞれ対応する三つのキャラクタアイコン 5 3 が表示されている。また、各キャラクタアイコン 5 3 にはキャラクタ画像 C A の頭部に該当する画像が表示されている。そして、各キャラクタアイコン 5 3 間には、いずれも関係パラメータの値として“ 2 ”を表示する数値欄 N A が表示されている。具体的には、三名のキャラクタの間には二名毎に三種類の関係が形成される。このため、それらの三種類の関係にそれぞれ対応する三つの数値欄 N A が二名のキャラクタアイコン 5 3 の間にそれぞれ表示されている。そして、それらの数値欄 N A は、いずれも関係パラメータの値として“ 2 ”を表示している。つまり、それらの三種類のそれぞれに対応する二名毎のキャラクタ間には、いずれも関係パラメータの合計値が“ 2 ”に該当する関係が構築されている。

20

【 0 0 5 6 】

図６は、プレイ用案内画面の一例を模式的に示す図である。プレイ用案内画面 5 0 B は、音楽ゲームを実際にユーザにプレイさせるためのゲーム画面の一種であり、各ユーザが実行すべきプレイ行為の実行時期を実際に案内するためのゲーム画面である。プレイ用案内画面 5 0 B は、例えば、チーム選択画面 5 0 A において決定指示アイコン 5 0 A 5 がタッチ操作された場合に適宜の画面（例えばゲームの難易度を選択する画面や各種の演出画面等）を経た後に表示される。図６に示すように、プレイ用案内画面 5 0 B は、オブジェクト 5 1、判定ライン 5 2、及びキャラクタ画像 C A を含んでいる。キャラクタ画像 C A は、上述のとおり各キャラクタに対応する画像である。プレイ用案内画面 5 0 B には、チーム選択画面 5 0 A にて決定されたダンスユニットに対応する各キャラクタのキャラクタ画像 C A が表示される。また、各キャラクタ画像 C A は、楽曲のリズムに合わせてダンスする動画（アニメーション）として機能する。つまり、プレイ用案内画面 5 0 B には、ダンスを行うキャラクタ画像 C A（動画）が表示される。オブジェクト 5 1 は、指示標識として機能する画像であり、適宜の時期にプレイ用案内画面 5 0 B の奥側に出現し、手前側に向かって移動する。また、オブジェクト 5 1 は、奥側から手前側に移動するに従って徐々に大きくなるように大きさも変化する。

30

【 0 0 5 7 】

一方、判定ライン 5 2 は、基準標識として機能する画像であり、プレイ用案内画面 5 0 B の手前側の固定的な位置に配置される。判定ライン 5 2 には、複数の到達位置指標 5 2 A が設けられる。各到達位置指標 5 2 A は、各オブジェクト 5 1 の到達位置を示す指標として機能する画像であり、各オブジェクト 5 1 と同様の形態、つまりその位置における各オブジェクト 5 1 と同様の大きさ及び形状に形成される。換言すれば、各到達位置指標 5 2 A はプレイ用案内画面 5 0 B の奥側から手前側に向かって伸びる各オブジェクト 5 1 用の経路（不図示）の経由位置として機能し、各オブジェクト 5 1 はそのような経路に沿って各実行時期において各到達位置指標 5 2 A の位置と一致するように移動する。そして、各ユーザには、各オブジェクト 5 1 と各到達位置指標 5 2 A との一致に合わせて各オブジェクト 5 1 と位置の一致した各到達位置指標 5 2 A の位置に対するタッチ操作が要求される。また、このようなタッチ操作は、各オブジェクト 5 1 の各到達位置指標 5 2 A への到

40

50

達時期（シーケンスデータQ Dの実行時期）と実際のタッチ操作の時期とのずれ時間が小さければ小さいほど高く評価される。つまり、ずれ時間が小さいほど高い得点がユーザに付与される。

【0058】

図6の例では、判定ライン52はプレイ用案内画面50Bの手前側に円弧状に形成され、4つの到達位置指標52Aを有している。また、これらの4つの到達位置指標52Aは、ダンスユニットの各キャラクタと関連付けられている。例えば、左から一つ目の到達位置指標52Aは左端のキャラクタ画像CAのキャラクタ、及びその隣の中央のキャラクタ画像CAのキャラクタに、それぞれ7割、及び3割の割合で関連付けられる。同様に、例えば、右端の到達位置指標52Aは右端のキャラクタ画像CAのキャラクタに7割、中央のキャラクタ画像CAのキャラクタに3割で関連付けられる。このように適宜の傾斜付きで各到達位置指標52Aは各キャラクタに関連付けられる。そして、そのような関連付けは、各キャラクタの成長に関連付けられる。具体的には、各到達位置指標52Aに対するタッチ操作の評価結果は、そのような関連付けに応じて各キャラクタの成長に割り当てられる。

10

【0059】

なお、各到達位置指標52Aと各キャラクタとの関連付けは適宜に設定されてよい。例えば、3つの到達位置指標52Aが3人のキャラクタとそれぞれ1対1で関連付けられてもよい。この場合、残りの一つの到達位置指標52Aは、ほぼ平均するように3名のキャラクタに等分に関連づけられてもよいし、適宜の傾斜付きで適宜のキャラクタに関連付けられてもよい。あるいは、適宜の数の到達位置指標52Aが判定ライン52に設けられていてよいため、例えば到達位置指標52Aの数はキャラクタの人数に対応するように3つであってもよい。また、各到達位置指標52Aと各キャラクタとの間の対応関係は、各キャラクタ画像CAの配置に限定されない。例えば、ユーザの指定等、適宜の条件で各到達位置指標52Aと各キャラクタとの間の対応関係が設定されてよい。あるいは、各キャラクタ画像CAの配置自体がユーザの指定等の適宜の条件で決定されてもよい。このような関連づけにより各キャラクタの配置位置、或いは到達位置指標毎へのタッチ操作の結果（換言すれば楽曲の特性）等を各キャラクタの成長等に関連付けることができる。つまり、各キャラクタの配置位置等をキャラクタの成長等に影響を与える要素として利用することができる。これにより、各キャラクタの成長等に各ユーザのプレイ状況等に応じた個性を与えることができる。また、このような配置等がユーザの指定に基づく場合、そのような成長にユーザの意思を反映することができる。そして、例えばチーム編成時におけるキャラクタ配置の工夫等、ユーザの成長への関与度合いを高めることができる。

20

30

【0060】

さらに、各キャラクタには、1つのオブジェクト51あたりの得点の大きさに関与するパラメータ（以下、得点系パラメータと呼ぶ場合がある）が用意され、そのような得点系パラメータによって音楽ゲームのプレイ結果（獲得得点）が影響を受けてもよい。このような場合、左端の到達位置指標52Aに到達するオブジェクト51の数が多い楽曲のときにはその到達位置指標52Aに得点系パラメータの高いキャラクタが関連付けられるような各キャラクタ画像CAの配置を促すことができる。これにより、楽曲毎（あるいは難易度毎）等の各到達位置指標52Aに到達するオブジェクト51の数の相違に応じてキャラクタの配置戦略をユーザに考慮させることができるので、このような考慮を新しいゲーム要素として付与することができる。

40

【0061】

図7は、プレイ結果画面の一例を模式的に示す図である。プレイ結果画面50Fは、音楽ゲームのプレイ結果を表示するためのゲーム画面である。プレイ結果画面50Fは、プレイ用案内画面50Bを利用したプレイの後に、そのプレイの結果を提示するために表示される。音楽ゲームは、対戦相手（コンピュータ、或いはマッチングサービスを通じてマッチングされた他のユーザ）と対戦する対戦型のゲームとして提供される場合がある。このため、このようなプレイ結果には、得点や対戦型のプレイの場合における対戦結果が含

50

まれる。また、音楽ゲームのプレイを通じて、上述の関係パラメータの値も変化する。このため、このようなプレイ結果には、関係パラメータの変化も含まれる。図7の例は、このような関係パラメータの変化をプレイ結果として表示する場合のプレイ結果画面50Fの一例を示している。また、図7の例は、音楽ゲームが対戦型のゲームとして提供された場合を示している。この場合、図7に示すように、プレイ結果画面50Fは、対戦結果表示領域50F1、及び関係変化表示領域50F2を含んでいる。

【0062】

対戦結果表示領域50F1は、音楽ゲームが対戦型のゲームとしてプレイされた場合の対戦結果を提示するための領域である。関係変化表示領域50F2は、音楽ゲームのプレイを通じて関係パラメータが変化した場合に、その関係パラメータの変化を提示するための領域である。関係変化表示領域50F2は、関係表示領域RAと同様に、キャラクタアイコン53、及び数値欄NAを含んでいる。そして、これらのキャラクタアイコン53、及び数値欄NAを通じて関係パラメータの変化が提示される。また、このような関係パラメータとして、第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータが利用される。つまり、各キャラクタ間の関係度が合計値ではなく、方向付き（一方から他方、或いは他方から一方）で提示される。

10

【0063】

具体的には、関係変化表示領域50F2には、音楽ゲームのプレイに使用された三名のキャラクタにそれぞれ対応する三つのキャラクタアイコン53が表示される。そして、これらの三名のキャラクタうち二名毎に形成される三種類の関係を示すように、各二名のキャラクタアイコン53の間にそれらの二名間の関係パラメータの値として変化後の値を示す二つの数値欄NAがそれぞれ表示される。これらの数値欄NAには、関係パラメータの値として、第1関係パラメータの値、及び第2関係パラメータの値がそれぞれ表示される。つまり、関係変化表示領域50F2には、関係表示領域RAと異なり、関係の方向毎にそのような方向が区別されるように関係パラメータの値が表示される。

20

【0064】

第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータの変化は、適宜に生じてよいが、両者一律に同様の变化（変更）が付与される場合と、所定の付与条件を基準に別々の变化（異なる变化）が生じる場合と、を含んでいる。また、このような一律の变化、及び付与条件に基づく变化は、プレイ状況等に応じて適宜に生じてよいが、一律の变化として音楽ゲームのプレイへの使用が利用される。具体的には、例えば音楽ゲームのプレイへの使用に伴いチームの全キャラクタ間において一定量増加する。結果として、各キャラクタ間の第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータも一律に一定量増加（変化）する。また、音楽ゲームでは、複数のキャラクタが互いに協力する協力行動の一つとして、ダンスを披露するダンス動画が提供される。このようなダンス（協力行動）の実行が一律の变化として利用されてもよい。つまり、このようなダンスの実行に伴い、そのダンスを披露した各キャラクタに第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータの一律（一定量）の变化が付与されてもよい。

30

【0065】

また、付与条件として、プレイ状況、ユーザの選択、或いはランダム等の適宜の条件が利用されてよい。そして、そのような付与条件に基づく変化も適宜に生じてよい。例えば複数のキャラクタが実行する行動において、いずれか一名を特定可能な行動が実行された場合に、そのような行動に伴い付与条件に基づく別々の变化が第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータに付与される。例えば、このような一名を特定可能な行動として、主体的な行動が利用されてよい。つまり、各キャラクタが主体的に他のキャラクタを誘う、或いは導く等により他のキャラクタとともに実行する行動が付与条件に基づく変化として利用されてよい。例えば、各キャラクタには各種のスキル（特性）が適宜に設けられてよいが、そのようなスキルとして他のキャラクタを巻き込む（他のキャラクタとともに実行する）スキルが含まれている場合、そのようなスキルの発動が主体的な行動として機能してよい。つまり、このようなスキルの発動に伴い付与条件に基づく変化が第1関係パラメ

40

50

ータ、及び第2関係パラメータに付与されてよい。このため、上述のダンス等の協力行動が実行された場合において、その行動の主体が特定可能なときには一律の変化ではなく（あるいはそれに加えて）、付与条件に基づく変化が付与されてもよい。以下では、そのようなスキルの一例として、各キャラクタには二名以上のキャラクタが特別のダンス（スキルの種類に応じた特別なダンス）を披露するスキルが採用される場合、つまり特別のダンスという協力行動に伴い付与条件に基づく変化が付与される場合について説明する。

【0066】

この場合、そのような特別のダンスの実行（スキルの発動）に伴い、その特別のダンスを披露した（参加した）二名以上のキャラクタの関係パラメータの値がボーナスとして所定量加算される。具体的には、このようなダンスは、スキル発動（行動）の主体として機能するメインキャラクタ、及びそのようなメインキャラクタの補助として機能するサブキャラクタ（スキル発動の受け手であり、一名又は複数名）に役割が分けられる。このため、このようなメインキャラクタとしてスキルを発動した（主体的な行動を実行した）場合には、その受け手（サブキャラクタ）との間において第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータに別々の変化が付与される。このような別々の変化は、上述のような各種の付与条件を基準に適宜に生じてよいが、例えばメインキャラクタ（行動の主体）の方がサブキャラクタ（行動の受け手）より多く変化する条件が採用される。つまり、付与条件として行動の主体（プレイ状況の一種と解釈されてもよいし、ユーザの選択の一種として解釈されてもよい）を利用し、メインキャラクタから見たサブキャラクタとの関係度を示す関係パラメータの方がその反対よりも大きく変化する。このため、例えばメインキャラクタ及びサブキャラクタが、それぞれ一方のキャラクタ及び他方のキャラクタとして機能する場合、第1関係パラメータの方が第2関係パラメータよりも大きく変化するよう、これらの間に別々の変化が付与される。

【0067】

図7の例では、対戦結果表示領域50F1には、対戦結果の情報として、負けを示す“LOSE”の文字が表示されている。また、関係変化表示領域50F2には、三名のキャラクタにそれぞれ対応する三つのキャラクタアイコン53の間に二名毎の相互の関係パラメータをそれぞれ示すように、数値欄NAとして六つの数値欄NA1～NA6が表示されている。これらは外側の三つの数値欄NA1～NA3が時計回りの関係に対応する関係パラメータの値を、内側の三つの数値欄NA4～NA5が反時計回りの関係に対応する関係パラメータの値を、それぞれ表示している。

【0068】

具体的には、キャラクタアイコン53は、第1キャラクタアイコン53A、第2キャラクタアイコン53B、及び第3キャラクタアイコン53Cを含んでいる。また、第1キャラクタアイコン53Aと第2キャラクタアイコン53Bとの間には、いずれも関係パラメータの値として“1”を示す二つの数値欄NA1、NA6が表示されている。これらのうち外側に位置する数値欄NA1が第1キャラクタアイコン53A（キャラクタ）から見た第2キャラクタアイコン53B（キャラクタ）との関係を示す関係パラメータ（例えば第1関係パラメータ）の値を表示している。一方で、内側に位置する数値欄NA6は第2キャラクタアイコン53Bから見た第1キャラクタアイコン53Aとの関係を示す関係パラメータ（例えば第2関係パラメータ）の値を表示している。これらからすれば、これらの第1キャラクタアイコン53A及び第2キャラクタアイコン53Bにそれぞれ対応する二名のキャラクタは互いに相手に同程度の関係を形成している。この場合、例えばチーム選択画面50Aの関係表示領域RA等には、第1キャラクタアイコン53Aと第2キャラクタアイコン53Bとの間には、関係パラメータの合計値として“2”が表示される。第2キャラクタアイコン53Bと第3キャラクタアイコン53Cとの間の関係も同様である。

【0069】

一方、第3キャラクタアイコン53Cと第1キャラクタアイコン53Aとの間には、異なる関係パラメータの値を示す二つの数値欄NA3、NA4が表示されている。具体的には、外側に位置する数値欄NA3には“3”が、内側に位置する数値欄NA4には“2”

が、それぞれ関係パラメータの値として表示されている。つまり、第3キャラクタアイコン53Cから見た第1キャラクタアイコン53Aとの関係を示す関係パラメータ（例えば第1関係パラメータ）の値の方がその反対の関係パラメータ（例えば第2関係パラメータ）の値よりも大きい。例えば、上述のように、第3キャラクタアイコン53Cのスキルの発動により、第3キャラクタアイコン53Cがメインキャラクタとして、第1キャラクタアイコン53Aがサブキャラクタとして、それぞれ機能するように特別のダンスを音楽ゲームにおいて披露した場合に、付与条件に基づく別々の変化の付与に従って、このような相違が生じ得る。このような場合、これらの関係パラメータの値に応じて、第3キャラクタアイコン53Cに対応するキャラクタと第1キャラクタアイコン53Aに対応するキャラクタとの間には行動に各種の相違が生じ得る。また、この例において第3キャラクタアイコン53Cに対応するキャラクタ、及び第1キャラクタアイコン53Aに対応するキャラクタが、それぞれ本発明の第1キャラクタ、及び第2キャラクタとして機能する。

10

【0070】

さらに、図7の例では、各数値欄NA1～NA6に、次の段階に関係パラメータが上昇するまでに必要な値（必要量）の情報が表示される。具体的には、各数値欄NA1～NA6には、整数値だけが表示されるが、関係パラメータの数値としては小数点以下の値まで設定されている。このため、各数値欄NA1～NA6には、次の整数に到るまでに必要な値として、小数点以下の値に対応する情報が表示される。このような情報は適宜に表示されてよいが、図7の例では左斜線で示される色（或いは背景パターン）の変化を通じて表示されている。具体的には、第3キャラクタアイコン53Cから見た第1キャラクタアイコン53Aとの関係を表示する数値欄NA3には、上部のわずかを残し、それ以外のほぼすべてに左斜線が表示されている。これは、あと少しで次の段階、つまり“4”に関係パラメータの値が変化することを示している。一方、第1キャラクタアイコン53Aから見た第2キャラクタアイコン53Bの関係を示す数値欄NA1等は、ほぼ白色で表示されており、下部の一部にわずかな左斜線を表示しているに過ぎない。これは、次の段階、つまり“2”に関係パラメータの値が変化するまで比較的多く関係パラメータの増加を必要とすることを示している。なお、各段階への上昇に必要な関係パラメータの値（小数点以下に相当する部分の値）は一律であっても、変化してもよい。具体的には、例えば、関係パラメータの値が“1”から“2”に上昇するまでに必要な値と、“7”から“8”に上昇するまでに必要な値とは一致していても、相違していてもよい。このような相違は、整数値以下の概念の相違（例えば、整数値以下が“1”から“2”の場合には10段階、“7”から“8”の場合には100段階といった相違）により実現されてもよいし、同じプレイ結果から得られる増加量の相違によって実現されてもよい。また、関係パラメータの整数値以下は、小数点の概念に限定されず、適宜に設定されてよい。同様に、数値欄NAに表示される値も整数値に限定されず、適宜の値であってよい。つまり、関係パラメータの値は適宜に次の段階に上昇してよい。

20

30

【0071】

関係パラメータの値は、その関係パラメータに対応する二名のキャラクタ間に生じ得る各種の行動（二名が同時に実行する行動である必要はなく、一方のために他方が実行する単独の行動であってもよい）に影響を与えてよい。例えば、関係パラメータの値は、音楽ゲームにおけるキャラクタ画像CAの行動（ダンス動画における行動を含む）、ストーリー画面におけるストーリーアニメーションの解禁（視聴の許可）、二名以上のキャラクタによるスキル発動時の演出、そのようなスキル発動に伴う対戦相手への攻撃（不利益を与える行動）、又はホーム画面40におけるキャラクタ画像CAの行動等に反映されてよい。そして、これらにおいて関係パラメータの値として合計値、或いは個別の値が適宜に使い分けられてよい。例えば、このような使い分けとして、二名のキャラクタによる行動には合計値が、一方のキャラクタから他方のキャラクタに対する行動には個別の値として第1関係パラメータ（あるいは、その反対の行動には第2関係パラメータ）が、それぞれ使用されてよい。

40

【0072】

50

例えば、音楽ゲームにおいてキャラクタ画像 C A の行動（例えば音楽ゲームの開始前の開始モーション、ダンス前の準備運動、或いは終了時のモーション）として、一方のキャラクタが他方のキャラクタに声をかける行動を実行する場合、呼びかけ方が第 1 関係パラメータの値に応じて変化してもよい。具体的には、第 1 関係パラメータの値が所定値以上の場合、一方のキャラクタは、例えば“ A、よろしく”、或いは“ A、準備運動しよう”といった具合に名前付きで声をかける行動を他方のキャラクタに実行する。一方、所定値未満の場合、一方のキャラクタは“よろしく”、或いは“準備運動しよう”といった具合に単に声をかける行動を他方のキャラクタに実行する。

【 0 0 7 3 】

あるいは、二名のキャラクタ画像 C A が同時にゲーム画面に表示される場合、そのような二名のキャラクタ画像 C A 間の距離が関係パラメータの値に応じて変化してもよい。具体的には、第 1 関係パラメータの値が大きいほど、一方のキャラクタが他方のキャラクタに近づくように、それらに対応する二名のキャラクタ画像 C A が表示されてもよい。また、対戦に負けた場合の終了時のモーションとして、第 1 関係パラメータの値が所定値以上のときには落ち込む他方のキャラクタの肩に一方のキャラクタが手を置く行動（動作）を行ったり一緒に歩いて帰ったりする行動を行ってもよい。同様に、第 1 関係パラメータの値に応じて一方のキャラクタの他方のキャラクタに対する各種の行動において、顔の向き、相手を見るか否か、声を掛けるか否か、声のかけ方等の細部に変化が生じる。

【 0 0 7 4 】

同様に、例えば、二名のキャラクタ間において関係パラメータの合計値が所定値以上に達した場合に、その二名のキャラクタに関する特定のストーリー（動画）が解禁されたり、スキル発動に伴う演出が豪華になったり、スキル発動に伴う効果として対戦相手の得点を減少させる効果が向上したりしてもよい。つまり、関係パラメータの合計値に応じて、その関係パラメータの各キャラクタに関する各種の特典が付与されてよい。具体的には、図 7 の例において所定値として“ 4 ”以上が採用される場合、第 1 キャラクタアイコン 5 3 A 及び第 3 キャラクタアイコン 5 3 C にそれぞれ対応する二名のキャラクタには、特典として特定のストーリーが解禁される。一方で、第 1 キャラクタアイコン 5 3 A 及び第 2 キャラクタアイコン 5 3 B にそれぞれ対応する二名のキャラクタにはそのような解禁が実行されない。同様に、第 1 キャラクタアイコン 5 3 A 及び第 3 キャラクタアイコン 5 3 C にそれぞれ対応する二名のキャラクタがスキルを発動する場合には、第 1 キャラクタアイコン 5 3 A 及び第 2 キャラクタアイコン 5 3 B がスキルを発動する場合に比べて同じスキルであっても、その演出、及び効果が相違する。つまり、合計値が所定値以上の場合には、そのような演出及び効果に特典が付与される。図 7 の例における第 3 キャラクタアイコン 5 3 C に対応するキャラクタと第 1 キャラクタアイコン 5 3 A に対応するキャラクタとの間には、このように関係パラメータの値に応じて各種の相違が行動に生じ得る。

【 0 0 7 5 】

なお、関係パラメータの値は、例えばその他にもおつかいイベント等の各種のイベント等に応じて適宜に増減してよい。具体的には、例えば、おつかいイベントが、複数名のキャラクタによって実現される場合、このようなおつかいイベントの状況に応じて関係パラメータの値が変化してよい。また、このようなおつかいイベントの複数名がメインキャラクタとサブキャラクタとに役割が分けられる場合、関係パラメータの値の変化はメインキャラクタとサブキャラクタとの間で同じであってもよいし、相違していてもよい。具体的には、例えば、二名のキャラクタうちの一方が他方を誘っておつかいイベントを実行する場合、誘う方がメインキャラクタ（行動の主体）として、誘われる方がサブキャラクタとして、それぞれ機能してよい。そして、例えば、希望が叶うという理由から第 1 関係パラメータ（メインキャラクタから見た関係パラメータ）の方が第 2 関係パラメータ（サブキャラクタから見た関係パラメータ）よりも上昇値は大きくてよい。

【 0 0 7 6 】

同様に、例えば、一方のキャラクタから他方のキャラクタにプレゼントを送るというイベント（ユーザの指示に基づくものでも、進行に伴い自動的に提供されるものでもよい）

10

20

30

40

50

がキャラクタ育成ゲームに用意されている場合、このようなプレゼントに基づいて関係パラメータの値が変化してもよい。具体的には、各キャラクタに複数の嗜好性（好き嫌い等）のいずれかが設定され、それらの嗜好性との間に一致度がそれぞれ設定される複数のアイテムがプレゼントとしてゲームに用意されている場合には、そのプレゼントと嗜好性との間の一致度に応じて関係パラメータの変化が相違してもよい。例えば、一方のキャラクタが他方のキャラクタにプレゼントを送る場合、第1関係パラメータはそのプレゼントの実行に伴い所定量増加してよい。一方で、第2関係パラメータはそのプレゼントと他方のキャラクタの嗜好性との一致度に応じて変化してよい。具体的には、そのプレゼントが他方のキャラクタの好きな物（嗜好性に合致する物）か、好きなものではない物（普通の嗜好性の物）か、或いは嫌いな物（嗜好性と反対の物）かに応じて第2関係パラメータの上昇量（或いは下落量）は変化してよい。さらに、このような一致度は、第1関係パラメータの変化に反映されてもよい。つまり、付与条件の他の例として嗜好性を利用し、他方のキャラクタの嗜好性に一致するプレゼントを一方のキャラクタが送った場合には、その一致度が高いほど第1関係パラメータの値及び第2関係パラメータの値（送られた側の関係パラメータだけでなく送った側の関係パラメータを含む両方の値）のいずれもが高くなるように変化してもよい。このようにプレゼントの嗜好性の一致度は、相手を喜ばせた、或いは相手を喜ばせなかったといったボーナスの観点から、送った側の一方のキャラクタから見た他方のキャラクタとの関係度合いに反映されてもよい。

10

20

30

40

50

【0077】

次に、パラメータデータPDの詳細について説明する。図8は、パラメータデータPDの構成の一例を示す図である。パラメータデータPDは、各キャラクタを定義する各種のパラメータを管理するためのデータである。図8の例は、そのようなパラメータとしてパラメータデータPDが関係パラメータを管理する場合を示している。この場合、図8に示すように、パラメータデータPDは、関係パラメータをユーザ毎に関連付けて管理するパラメータレコードPDRを含んでいる。また、パラメータレコードPDRは、“キャラクタID”、“第1対象キャラクタ”、“第1関係値”、“第2対象キャラクタ”、及び“第2関係値”の情報を含んでいる。

【0078】

“キャラクタID”は、各キャラクタを識別するためにキャラクタ毎にユニークなキャラクタIDを示す情報である。“第1対象キャラクタ”、及び“第2対象キャラクタ”は、“キャラクタID”に対応するキャラクタが一方のキャラクタとして機能する場合において他方のキャラクタとして機能し得る各キャラクタ（他のキャラクタ）を示す情報である。このような他のキャラクタを示す情報として、例えば他のキャラクタに対応するキャラクタIDが利用される。つまり、“第1対象キャラクタ”、及び“第2対象キャラクタ”には、他のキャラクタに対応するキャラクタIDの情報が記述される。一方、“第1関係値”、及び“第2関係値”は、いずれも“キャラクタID”に対応するキャラクタが一方のキャラクタとして機能する場合における第1関係パラメータの値を示す情報である。具体的には、“第1関係値”は“第1対象キャラクタ”に対応するキャラクタが他方のキャラクタとして機能する場合における第1関係パラメータの値を、“第2関係値”は“第2対象キャラクタ”に対応するキャラクタが他方のキャラクタとして機能する場合における第1関係パラメータの値を、それぞれ示す情報である。パラメータレコードPDRには、これらの情報が相互に関連付けられるように記録されている。なお、パラメータデータPDは、これらの情報に限定されず、関係パラメータの用途等に応じて適宜の情報を管理してよい。

【0079】

次に、図9～図11を参照して、関係更新処理、行動制御処理、及び特典付与処理について説明する。関係更新処理は、関係パラメータの変更に関連する所定のプレイが実行された場合にそのプレイに基づいて関係パラメータの値を変更するための処理である。パラメータ管理部34は、所定のプレイ（例えば、上述の音楽ゲームのプレイ、特別のダンス、おつかいイベント、或いはプレゼントの送付）が終了する毎に図9の関係更新処理を開

始し、その所定のプレイに伴う関係パラメータの変化量をキャラクタ毎に判別する（ステップS101）。例えば、パラメータ管理部34は、所定のプレイが一律の変化に対応する場合、その一律の変化量を判別する。具体的には、例えば、音楽ゲームのプレイに伴い一律の変化が生じる場合、パラメータ管理部34は、各キャラクタの関係パラメータの変化量として、その音楽ゲームのプレイに使用された全キャラクタに値が一律に一定量（増加量）を判別する。なお、このような一定量は予め設定されていてよいし、各種基準に応じて適宜算出されてもよい。

【0080】

あるいは、所定のプレイが付与条件に基づく変化に対応する場合、パラメータ管理部34は、付与条件を基準に各キャラクタの変化量を判別する。具体的には、例えば特別のダンス（スキルの発動）に伴うボーナスが付加される場合、そのダンスのメインキャラクタ（スキルの発動者）、及びサブキャラクタを特定するとともに、付与条件を基準にメインキャラクタの第1関係パラメータの変化量とサブキャラクタの第2関係パラメータの変化量とをそれぞれ別々に判別する。つまり、パラメータ管理部34は、関係パラメータの変化量をキャラクタ毎に第1関係パラメータ及び第2関係パラメータに分けて判別する。この場合において、これらの変化量は、例えば、第1関係パラメータの変化量の方が第2関係パラメータの変化量よりも大きくなるように予め設定されていてよいし、各種基準に応じて適宜算出されてもよい。

【0081】

続いてパラメータ管理部34は、ステップS101の判別結果に基づいて、各キャラクタの関係パラメータを更新する（ステップS102）。このような更新は、例えばパラメータデータPDの更新により実現される。具体的には、パラメータ管理部34は、ステップS101で判別したキャラクタ毎の第1関係パラメータ及び第2関係パラメータの変化量が反映されるように、パラメータデータPDに記述されたキャラクタ毎の“第1関係値”及び“第2関係値”の情報を更新する。例えば、所定のプレイが一律の変化に対応する場合、パラメータ管理部34は、パラメータデータPDの“第1関係値”及び“第2関係値”に一律の変更を付与するように更新を実行する。あるいは、所定のプレイが付与条件に基づく変化に対応する場合、パラメータ管理部34は、パラメータデータPDの“第1関係値”及び“第2関係値”にそれぞれ別々の変更を付与するように更新を実行する。そして、パラメータ管理部34は、この更新の後に今回の関係更新処理を終了する。

【0082】

図9の手順により、関係パラメータの変更に関連する所定のプレイが実行された場合にそのプレイに基づいて各キャラクタの関係パラメータの値が適宜変更される。また、このような変更は、所定のプレイが一律の変化に対応する場合には一律に、付与条件に基づく変化に対応する場合には第1関係パラメータ及び第2関係パラメータ毎に別々に実行される。具体的には、例えば、音楽ゲームがプレイされた場合には各キャラクタの関係パラメータが一律に上昇する。さらに、例えば、その音楽ゲームにおいて特別なダンスが披露された（スキルが発動された）場合には、そのダンスにおけるメインキャラクタとサブキャラクタとが判別され、それらのキャラクタ間の関係パラメータにボーナス（追加的な変化）が付加される。また、そのようなボーナスの付加は、第1関係パラメータ（メインキャラクタから見たサブキャラクタとの関係）の方が第2関係パラメータ（サブキャラクタから見たメインキャラクタとの関係）よりも大きくなるように実行される。つまり、関係パラメータの値が、キャラクタ毎に第1関係パラメータ及び第2関係パラメータの単位（方向付き）で変更される。

【0083】

行動制御処理は、関係パラメータの値に応じて各キャラクタの行動を変更するための処理である。上述のとおり、関係パラメータの値は適宜に各キャラクタの行動に反映されてよいが、図10の例は各キャラクタの行動がキャラクタ画像CAを介して表示される場合を示している。この場合、画像制御部33は、複数のキャラクタ画像CAを表示するゲーム画面において各キャラクタが所定の行動（他のキャラクタと関連する行動）を実行しよ

10

20

30

40

50

うとする際に図 10 の行動制御処理を開始し、まずパラメータデータ P D を取得する（ステップ S 2 0 1）。

【 0 0 8 4 】

続いて画像制御部 3 3 は、キャラクタが実行する所定の行動を特定する（ステップ S 2 0 2）。例えば、画像制御部 3 3 は、このような特定として所定の行動の種類、及びその行動の対象のキャラクタを特定する。具体的には、例えば画像制御部 3 3 は、所定の行動として準備運動における声かけが実行される場合において、声かけ、及びその声かけの対象のキャラクタを所定の行動の種類、及びその対象のキャラクタとしてそれぞれ特定する。

【 0 0 8 5 】

次に画像制御部 3 3 は、ステップ S 2 0 2 で特定した行動に関連する関係パラメータを判別する（ステップ S 2 0 3）。この判別は、ステップ S 2 0 1 で取得されたパラメータデータ P D に基づいて実行される。具体的には、画像制御部 3 3 は、まずステップ S 2 0 2 で特定した行動（例えば声かけ）の対象のキャラクタがパラメータデータ P D において“第 1 対象キャラクタ”、或いは“第 2 対象キャラクタ”のいずれに該当するか判別する。この判別は、例えば、キャラクタ I D に基づいて実行される。続いて画像制御部 3 3 は、その判別結果が“第 1 対象キャラクタ”である場合には“第 1 関係値”を、“第 2 対象キャラクタ”である場合には“第 2 関係値”を、それぞれ第 1 関係パラメータとして特定する。さらに、画像制御部 3 3 は、ステップ S 2 0 2 で特定した行動（例えば声かけ）が関係パラメータの個別の値が使用されるべき行動か、合計値が使用されるべき行動か判別する。この判別は、例えば、これらの使い分け（個別の値の対象か、合計値の対象か）が所定の行動毎にデータ（不図示）等で管理されている場合、そのようなデータに基づいて実現される。そして、画像制御部 3 3 は、そのようなデータを参照しつつ、今回の行動が個別の値の対象の場合には、特定した第 1 関係パラメータ（“第 1 関係値”、或いは“第 2 関係値”）をステップ S 2 0 2 で特定した行動に関連する関係パラメータとして判別する。

【 0 0 8 6 】

一方、画像制御部 3 3 は、今回の行動が合計値の対象の場合には、パラメータデータ P D に基づいて、所定の行動（例えば声かけ）をしようとするキャラクタ（以下、主体キャラクタと呼ぶ場合がある）、及びその対象のキャラクタ（以下、受動キャラクタと呼ぶ場合がある）の関係パラメータの合計値を算出する。具体的には、画像制御部 3 3 は、上述のように主体キャラクタの第 1 関係パラメータの情報を特定するとともに、受動キャラクタの“キャラクタ I D”に“第 1 対象キャラクタ”、或いは“第 2 対象キャラクタ”として関連付けられる主体キャラクタの第 1 関係パラメータ（“第 1 関係値”、或いは“第 2 関係値”、主体キャラクタから見た場合には第 2 関係パラメータに相当）の情報を同様に取得する。そして、それらの両方の第 1 関係パラメータの値の合計値（合算値）を算出し、その合計値をステップ S 2 0 2 で特定した行動に関連する関係パラメータとして判別する。

【 0 0 8 7 】

続いて画像制御部 3 3 は、主体キャラクタがステップ S 2 0 3 で判別した関係パラメータの値に基づいて実際にその行動を実行するように所定の規則に従って主体キャラクタの行動を制御する（ステップ S 2 0 4）。つまり、画像制御部 3 3 は、所定の行動として関係パラメータに応じた行動を主体キャラクタが行うように、関係パラメータに応じて所定の規則に従った自動制御を実行する。具体的には、例えば所定の行動として声かけが実行される場合において、画像制御部 3 3 は、ステップ S 2 0 3 で判別した関係パラメータの値が所定値以上の場合には名前付きで声かけを行うように、その声かけを行うキャラクタの行動を制御する。あるいは、画像制御部 3 3 は、ステップ S 2 0 3 で判別した関係パラメータの値が所定値未満の場合には名前無しで単に声かけを行うように、その声かけを行うキャラクタの行動を制御する。そして、画像制御部 3 3 は、このような制御の後に今回の行動制御処理を終了する。

【 0 0 8 8 】

図 1 0 の手順により、関係パラメータの値に応じて各キャラクタの行動が制御される。具体的には、一方のキャラクタが他方のキャラクタに声かけ（所定の行動）を実行する場合において、第 1 関係パラメータの値に応じてその具体的な行動内容（名前をつけるか否か）が変更される。さらに、それらの二名のキャラクタ間において役割が変わった場合、つまり他方のキャラクタが一方のキャラクタに声をかける場合には、そのような行動には第 2 パラメータの値が反映される。結果として、例えば同じ二名のキャラクタ間の行動であったとしても、一方から他方に声をかける場合と、他方から一方に声をかける場合との間においても行動内容が変更される。

【 0 0 8 9 】

特典付与処理は、特典条件に応じてゲームの進行に特典を付与するための処理である。特典条件として適宜の条件が採用されてよいが、例えば所定数（適宜の数でよい）のキャラクタ間において関係パラメータの合計値が所定値以上に達した場合に満たされる条件が採用される。このため、画像制御部 3 3 は、関係パラメータの値が変更される毎に図 1 1 の特典付与処理を開始し、まず関係パラメータの合計値が特典条件を満たすか否か判別する（ステップ S 3 0 1）。この判別は例えば次のように実行される。具体的には、画像制御部 3 3 は、まず所定数のキャラクタ間における二名毎の関係パラメータの値を特定し、それらの合計値を算出する。この算出は、例えば図 1 0 のステップ S 2 0 3 において合計値が算出される場合と同様に実現されてよい。そして、画像制御部 3 3 は、その合計値が所定値以上であるか否か判別する。その合計値が所定値未満の場合（特典条件が満たされない場合）、画像制御部 3 3 は、以降の処理をスキップして今回の特典付与処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

一方、関係パラメータの合計値が所定値以上の場合（特典条件が満たされる場合）、画像制御部 3 3 は、ゲームの進行に特典を付与する（S 3 0 2）。例えば、このような特典として、上述のとおりストーリーの解禁、或いは豪華な演出等が利用される。このため、画像制御部 3 3 は、例えば所定数のキャラクタに関連する特定のストーリーを解禁することにより、このような特典の付与を実現する。同様に、例えば豪華な演出が特典として利用される場合には、そのような演出が実行されるようにその演出の許可を行うことにより特典の付与を実現する。そして、画像制御部 3 3 は、このような特典の付与の後に今回の特典付与処理を終了する。これにより、特典条件に基づく特典がゲームの進行に付与される。より具体的には、関係パラメータの合計値に応じてそれらの合計値に対応するキャラクタのストーリー等が特典として付与される。この場合において、関係パラメータの合計値（合算値）が本発明の合算関係パラメータとして機能する。

【 0 0 9 1 】

以上に説明したように、この形態によれば、二名のキャラクタ間の関係度合いを示す関係パラメータとして、一方のキャラクタから見た他方のキャラクタとの関係度を示す第 1 関係パラメータと、その反対に他方のキャラクタから見た一方のキャラクタとの関係度を示す第 2 関係パラメータと、が利用され、それぞれに別々の変化が付与される。このため、このような第 1 関係パラメータ及び第 2 関係パラメータを利用し、同じ所定の規則に従って行動する二名のキャラクタ間に別々の関係度を生じさせることができる。さらに、一方のキャラクタの他方のキャラクタに対する行動が第 1 関係パラメータに応じて、他方のキャラクタの一方のキャラクタに対する行動が第 2 関係パラメータに応じて、それぞれ制御される。このため、これらの行動に、二名のキャラクタの間に生じる別々の関係度を反映することができる。これにより、関係パラメータが二名のキャラクタ間の関係度として一律に管理される（例えば合計値だけが管理される）場合に比べて、二名のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができる。

【 0 0 9 2 】

具体的には、例えば、付与条件として行動の主体が利用され、そのような付与条件に基づく別々の変化が第 1 関係パラメータ、及び第 2 関係パラメータに生じる場合、行動の主

10

20

30

40

50

体性を関係パラメータの変化、及びそれに基づく実際の行動に反映することができる。あるいは、付与条件として嗜好性が利用され、そのような付与条件に基づく別々の変化が第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータに生じる場合、各キャラクタの嗜好性を関係パラメータの変化、及びそれに基づく実際の行動に反映することができる。これらにより、例えば一方が他方に一方的に好意を抱く場合等、二名のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができる。三名以上のキャラクタが存在する場合にも、このような二名間のより細かい関係の組み合わせにより同様の細かい（あるいは繊細な）関係を表現することができる。結果として、これらの第1関係パラメータ、及び第2関係パラメータを利用し、複数のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができる。

【0093】

10

以上の形態において、ゲーム機3のパラメータ管理部34が、図9のステップS102の処理を実行することにより本発明のパラメータ変更手段として機能する。また、ゲーム機3の画像制御部33が、図10のステップS204の処理を実行することにより本発明の行動制御手段として機能する。さらに、ゲーム機3の画像制御部33が、図11のステップS302を実行することにより本発明の特典付与手段として機能する。

【0094】

本発明は上述した形態に限定されず、適宜の変形又は変更が施された形態にて実施されてよい。例えば、上述の形態では、ゲーム機3はキャラクタ育成ゲームを提供している。しかし、ゲーム機3が提供するゲームは、このようなゲームに限定されない。ゲーム機3は、適宜のゲームを提供してよい。そして、そのようなゲームに含まれる各種のキャラクタに、上述の関係パラメータが適用されてよい。

20

【0095】

また、上述の形態のゲーム機3の役割（各種処理等）の全部或いは一部をセンターサーバ2が実行してもよい。つまり、本発明のゲームシステムは、センターサーバ2及びゲーム機3が適宜に協働して本実施形態のゲーム機3及びセンターサーバ2が有する各機能を実現するように構成されてもよい。一方で、センターサーバ2は省略されてもよい。この場合、一台のゲーム機3が本発明のゲームシステムとして機能してもよい。

【0096】

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、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。

30

【0097】

本発明のゲームシステムは、ユーザの指示を入力するための入力装置（36）と、前記ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第1キャラクタ（53C）及び第2キャラクタ（53A）を含むゲーム画面（50F）を表示する表示装置（37）と、に接続され、各キャラクタの行動が各キャラクタを定義するパラメータに応じて変化するように前記所定の規則が設定されている場合に、前記パラメータとして前記第1キャラクタと前記第2キャラクタとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、当該関係パラメータに応じて各キャラクタに前記所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステム（1）であって、前記関係パラメータとして前記第1キャラクタから見た前記第2キャラクタとの関係度を示す第1関係パラメータと、前記第2キャラクタから見た前記第1キャラクタとの関係度を示す第2関係パラメータと、を利用し、前記ゲームのプレイ状況に応じて所定の付与条件を基準に、前記第1関係パラメータ、及び当該第2関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するパラメータ変更手段（34）と、前記第1キャラクタの前記第2キャラクタに対する行動を前記第1関係パラメータに応じて、前記第2キャラクタの前記第1キャラクタに対する行動を前記第2関係パラメータに応じて、それぞれ制御する行動制御手段（33）と、を備えるものである。

40

【0098】

本発明によれば、関係パラメータとして、第1キャラクタから見た第2キャラクタとの

50

関係度を示す第 1 関係パラメータと、第 2 キャラクタから見た第 1 キャラクタとの関係度を示す第 2 関係パラメータと、が利用され、それぞれに別々の変化が付与される。このため、このような第 1 関係パラメータ及び第 2 関係パラメータを利用し、同じ所定の規則に従って行動する第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの間に別々の関係度を生じさせることができる。さらに、第 1 キャラクタの第 2 キャラクタに対する行動が第 1 関係パラメータに応じて、第 2 キャラクタの第 1 キャラクタに対する行動が第 2 関係パラメータに応じて、それぞれ制御される。このため、これらの行動に、第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとの間に生じる別々の関係度を反映することができる。これにより、関係パラメータが第 1 キャラクタと第 2 キャラクタと間の関係度として一律に管理される場合に比べて、二名のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができる。三名以上のキャラクタが存在する場合にも、このような二名間のより細かい関係の組み合わせにより同様の細かい関係を表現することができる。結果として、これらの第 1 関係パラメータ及び第 2 関係パラメータを利用し、複数のキャラクタ間の関係をより細かく表現することができる。

10

【 0 0 9 9 】

付与条件として、プレイ状況、ユーザの選択、或いはランダム等の各種の条件が採用されてよい。そして、そのような各種の条件に応じて第 1 関係パラメータ及び第 2 関係パラメータに適宜の変化が付与されてよい。例えば、このような付与条件として行動の主体性（プレイ状況の一種）が利用されてもよい。あるいは、各キャラクタに嗜好性が設定され、その嗜好性に対応するアイテムがゲームに用意されている場合に、付与条件として、このような嗜好性（同様に、プレイ状況の一種）が利用されてもよい。具体的には、例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記パラメータ変更手段は、前記付与条件として行動の主体性を利用し、前記第 1 キャラクタが前記第 2 キャラクタに対して主体的な行動を実行した場合に、前記第 1 関係パラメータに前記第 2 関係パラメータよりも大きな変化を付与してもよい。この場合、行動の主体性を関係パラメータの変化に反映することができる。また、態様において、前記ゲームは、前記行動の主体として機能するメインキャラクタと当該メインキャラクタの補助として機能するサブキャラクタとに役割が分けられる協力行動を含み、前記第 1 キャラクタ、及び前記第 2 キャラクタは、前記メインキャラクタ、及び前記サブキャラクタとしてそれぞれ機能するように、前記協力行動を実行してもよい。

20

【 0 1 0 0 】

あるいは、例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記パラメータ変更手段は、各キャラクタに複数の嗜好性のいずれかが設定され、各嗜好性との間に一致度がそれぞれ設定される複数のアイテムが各キャラクタ間で相互に送り合うプレゼントとして前記ゲームに用意されている場合に、前記付与条件として各キャラクタの嗜好性を利用し、前記第 1 キャラクタ及び前記第 2 キャラクタのいずれか一方から他方への前記プレゼントと前記他方のキャラクタの嗜好性との間の前記一致度に応じて前記第 1 関係パラメータ及び前記第 2 関係パラメータに前記変更をそれぞれ別々に付与してもよい。また、この態様において、前記パラメータ変更手段は、前記一方のキャラクタから前記他方のキャラクタへの前記プレゼントと前記他方のキャラクタの嗜好性との間の前記一致度が高いほど前記第 1 関係パラメータ及び前記第 2 関係パラメータのいずれも高く変化するように前記変更をそれぞれ別々に付与してもよい。これらの場合、各キャラクタの嗜好性を関係パラメータの変化に反映することができる。

30

40

【 0 1 0 1 】

また、関係パラメータは、第 1 パラメータ及び第 2 パラメータとして個別に使用されてもよいし、それらが合算されて使用されてもよい。あるいは、これらが適宜に使い分けられてもよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、前記第 1 関係パラメータと前記第 2 関係パラメータとを合算した合算関係パラメータ（例えば合計値）が特典条件を満たす場合に、前記ゲームに特典を付与する特典付与手段（ 3 3 ）を備える態様が採用されてもよい。

【 0 1 0 2 】

50

一方、本発明のコンピュータプログラム（PG2）は、前記入力装置、及び前記表示装置に接続されるコンピュータ（31）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。

【0103】

また、本発明の制御方法は、ユーザの指示を入力するための入力装置（36）と、前記ユーザの指示に応じて予め設定された所定の規則に従った行動を実行する第1キャラクター（53C）及び第2キャラクター（53A）を含むゲーム画面（50F）を表示する表示装置（37）と、に接続され、各キャラクターの行動が各キャラクターを定義するパラメータに応じて変化するように前記所定の規則が設定されている場合に、前記パラメータとして前記第1キャラクターと前記第2キャラクターとの間の関係の度合いを示す関係パラメータを利用し、当該関係パラメータに応じて各キャラクターに前記所定の規則に従った行動を実行させるゲームを提供するゲームシステム（1）に組み込まれるコンピュータ（31）に、前記関係パラメータとして前記第1キャラクターから見た前記第2キャラクターとの関係度を示す第1関係パラメータと、前記第2キャラクターから見た前記第1キャラクターとの関係度を示す第2関係パラメータと、を利用し、前記ゲームのプレイ状況に応じて所定の付与条件を基準に、前記第1関係パラメータ、及び当該第2関係パラメータにそれぞれ別々の変更を付与するパラメータ変更手順と、前記第1キャラクターの前記第2キャラクターに対する行動を前記第1関係パラメータに応じて、前記第2キャラクターの前記第1キャラクターに対する行動を前記第2関係パラメータに応じて、それぞれ制御する行動制御手順と、を実行させるものである。本発明のコンピュータプログラム、或いは制御方法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。

10

20

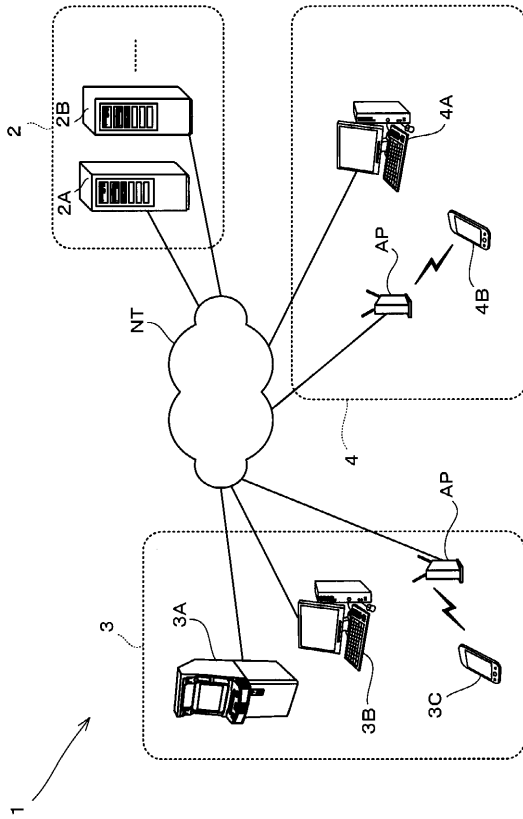
【符号の説明】

【0104】

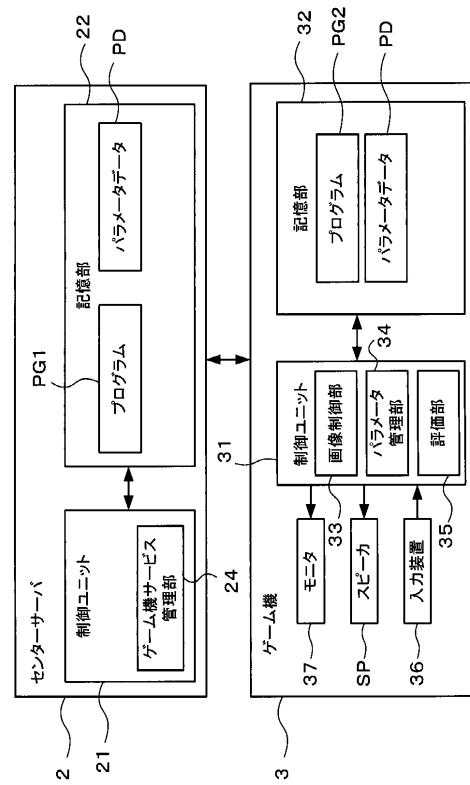
- 1 ゲームシステム
- 3 ゲーム機
- 31 制御ユニット（コンピュータ）
- 33 画像制御部（行動制御手段、特典付与手段）
- 34 パラメータ管理部（パラメータ変更手段）
- 36 入力装置
- 37 モニタ（表示装置）
- 53A 第1キャラクターアイコン（第2キャラクター）
- 53C 第3キャラクターアイコン（第1キャラクター）
- PG2 プログラム（コンピュータプログラム）

30

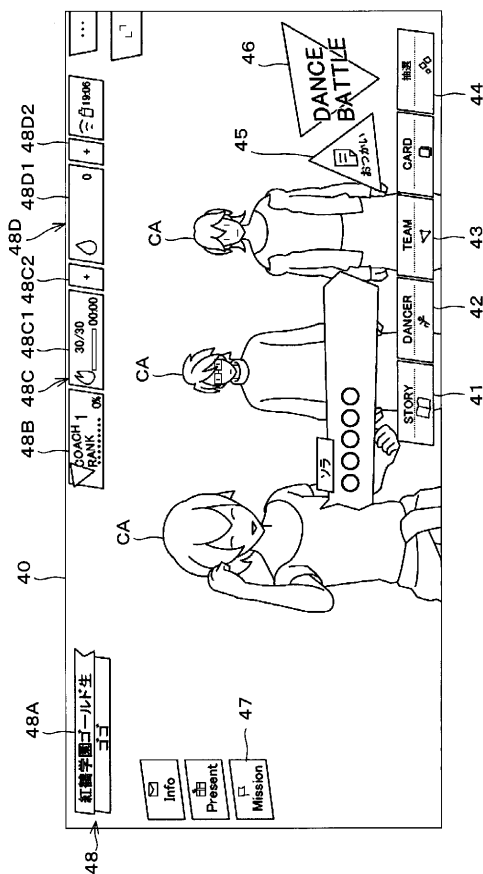
【図 1】



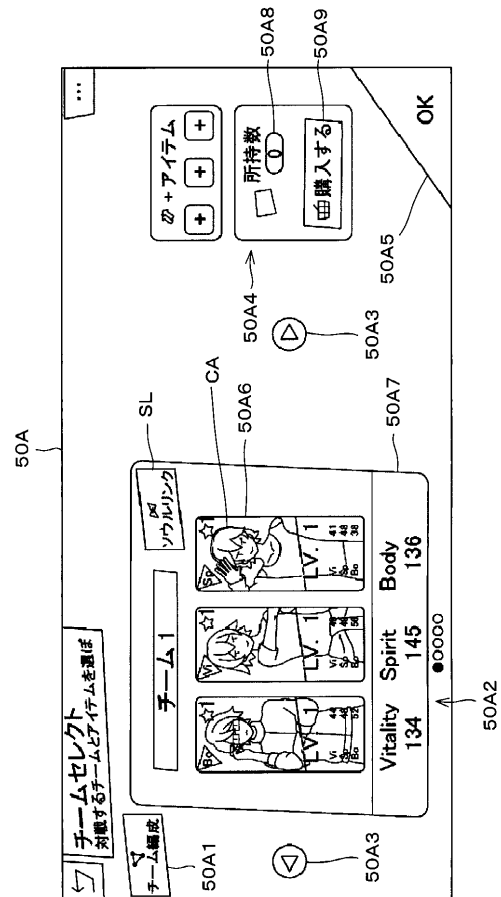
【図 2】



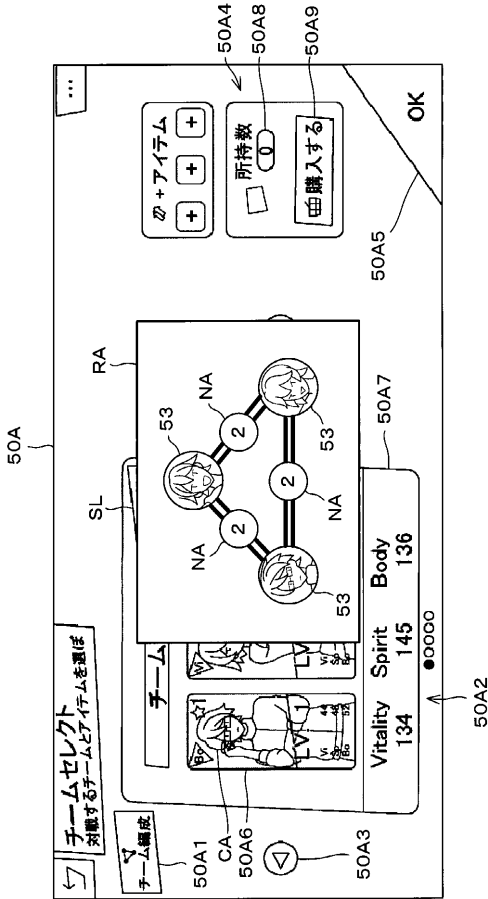
【図 3】



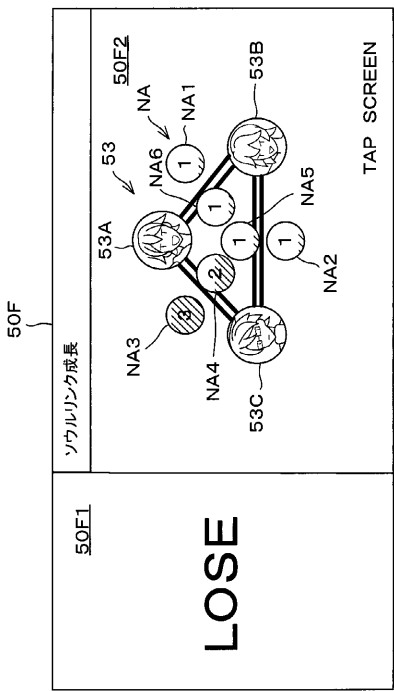
【図 4】



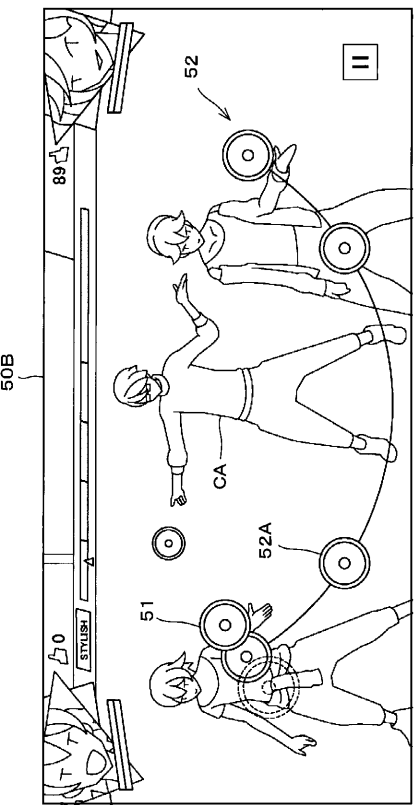
【図 5】



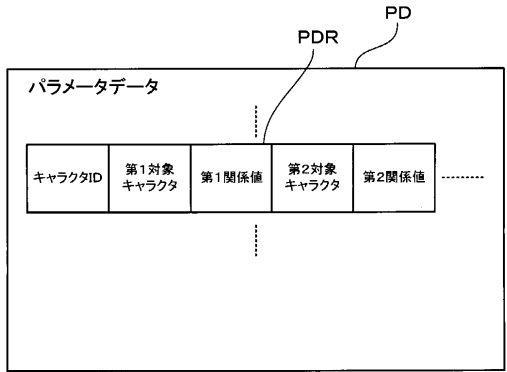
【図 7】



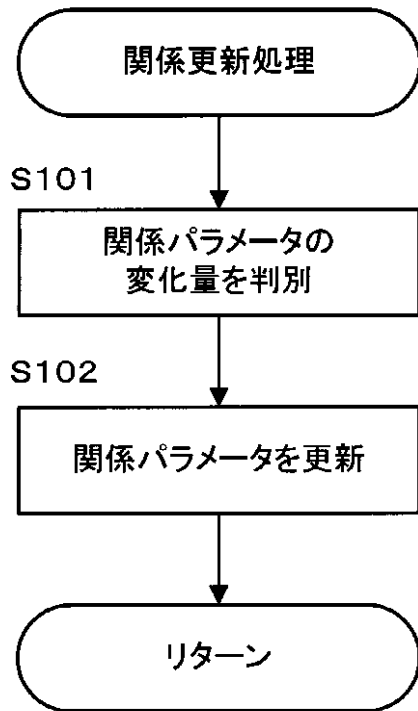
【図 6】



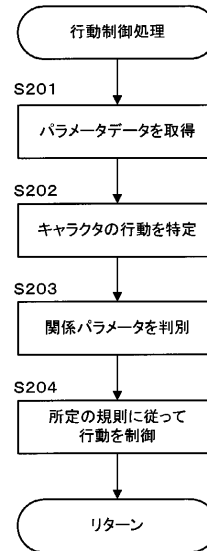
【図 8】



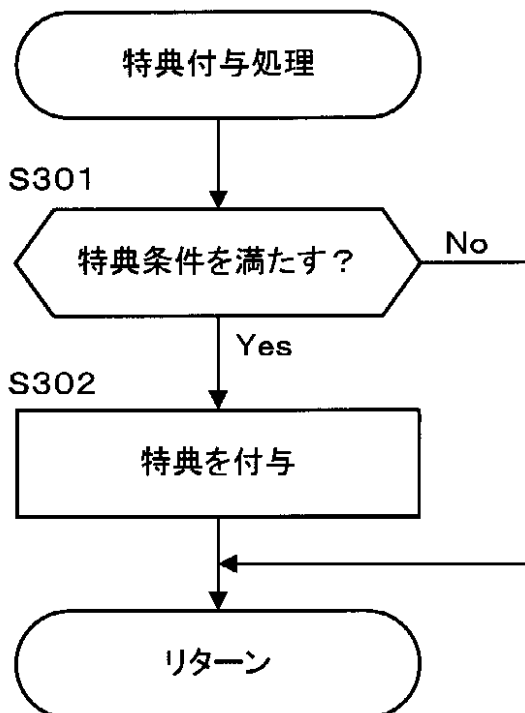
【図 9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I テーマコード(参考)
G 0 6 F 3/0481 (2013.01) G 0 6 F 3/0481

- (72)発明者 眞浦 知早
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 越前 周平
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 新出 真
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 福田 哲司
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 斎藤 絵里奈
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 松山 めぐみ
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 橋本 真一郎
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 岩隈 宣江
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 杉山 由佳
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 渡邊 佳那
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 前田 健二
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号
- (72)発明者 高 橋 哲史
東京都中央区銀座一丁目 1 1 番 1 号

F ターム(参考) 5E555 AA76 BA20 BB20 BC04 BD01 CA13 CB12 CC22 DA21 DB32
DB53 DC13 DC21 DD07 DD08 EA11 FA00