

(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
2017 年 7 月 6 日(06.07.2017)



(10) 国際公開番号
WO 2017/115481 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/814 (2014.01) A63F 13/52 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01) A63F 13/525 (2014.01)
A63F 13/44 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/069341
- (22) 国際出願日: 2016 年 6 月 29 日(29.06.2016)
- (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 2015-256963 2015 年 12 月 28 日(28.12.2015) 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: 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). 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). 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). 宮本 真弓(MIYAMOTO, Mayumi); 〒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 1 6 番 1 0 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, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES,

[続葉有]

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

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

AA 種類	名称 BB	効果記号 CC	効果 DD
EE 形状系	FF ノーマル		変更なし GG
	UU NO CURVE		湾曲部を直線に変更 HH
	VV CURVE +		湾曲部の曲率を増加 II
JJ 撮影条件系	KK 視点変化		視点を上下のレーン画像の中へ付近に変更 MM
	LL 上下移動		視点を上下移動 NN
OO 位置系	PP FLAT		Q/Q1 全レーン画像を同じ高さで配置
	WW 上下拡大		上下のレーン画像の幅を拡大 RR
SS 標識系	XX SUDDEN		TT オブジェクトの出現位置を手動側に変更

AA Type
BB Label
CC Effect image
DD Effect
EE Shape-related
FF Normal
GG No change
HH Change curve part to straight line
II Increase curvature of curve part
JJ Photography condition-related
KK Change viewpoint
LL Top-bottom inversion
MM Change viewpoint to near center of top/bottom lane images
NN Invert top/bottom viewpoint
OO Positioning-related
PP Top-bottom widening
QQ Position all lane images at same height
RR Increase width between top and bottom lane images
SS Marker-related
TT Change object appearance position to near-side
UU NO CURVE
VV CURVE +
WW FLAT
XX SUDDEN

(57) Abstract: The purpose of the present invention is to provide a game system which is capable of taking a result of a user's selection into account in a display state of a path. Provided is a game system (1) which comprises a monitor (MO) which displays a game screen (40) which includes an object image (47) and an assessment marker image (46), and a rotation button (B), and which provides a music game whereby guidance is given via the game screen (40) of a timing for operating the rotation button (B), by causing the assessment marker image (46) to move along each lane image (42) toward the object image (47) such that the positions of the object image (47) and the assessment marker image (46) match at the timing for operating the rotation button (B). The game system (1) proffers a character selection step for selecting, from among a character card group (60F), a character card (60) which is used in playing the music game and on the basis of the result of the selection, proffers a change corresponding to the character card (60) to the display mode of each of the lane images (42).

(57) 要約: ユーザの選択結果を経路の表示態様に反映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、オブジェクト画像 (47) 及び判定標識画像 (46) を含むゲーム画面 (40) を表示するモニタ (MO) と、回転ボタン (B) と、を備え、オブジェクト画像 (47) と判定標識画像 (46) との位置が回転ボタン (B) への操作時期において一致するように判定標識画像 (46) が各レーン画像 (42) に沿ってオブジェクト画像 (47) に向かう移動を生じさせることによりゲーム画面 (40) を通じて操作時期を案内する音楽ゲームを提供する。そして、ゲームシステム

は、キャラクタカード群 (60F) のうちから音楽ゲームのプレイに使用されるキャラクタカード (60) を選択するためのキャラクタ選択工程を付与し、その選択結果に基づいて、キャラクタカード (60) に対応する変化を各レーン画像 (42) の表示態様に付与する。



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).

規則 4.17 に規定する申立て:

- 不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関する申立て (規則 4.17(v))

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、それに用いられるコンピュータプログラム及びサーバ装置

技術分野

[0001] 本発明は、プレイ行為を実行すべき実行時期を示すための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むゲーム画面を表示する表示装置を備え、その指示標識と基準標識との位置が一致するようにそれらの間に経路に沿った相対的変位を生じさせることによりゲーム画面を通じて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] プレイ行為を実行すべき実行時期を示すための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むゲーム画面を表示する表示装置を備え、その指示標識と基準標識との位置が一致するようにそれらの間に経路に沿った相対的変位を生じさせることによりゲーム画面を通じて実行時期を案内する音楽ゲームが存在する。例えば、指示標識としてアイコンを、相対的変位としてそのアイコンの移動を、それぞれ使用する音楽ゲームを提供するゲーム機が知られている（例えば、特許文献1参照）。また、その他本発明に関連する先行技術文献として特許文献2が存在する。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特許第2922509号公報

特許文献2：特開2014-23948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の音楽ゲームでは、アイコンの移動方向は一定である。このた

め、ユーザの慣れを招く可能性がある。結果として、ユーザの飽きにつながってしまう可能性もある。一方で、例えば、アイコン等の指示標識の経路の形状を変更することによりプレイに使用される楽曲に応じて指示標識の進行方向に差が生じる音楽ゲームも存在する。しかし、このような音楽ゲームでも、同じ楽曲が選択される場合には指示標識の進行方向に差は生じないケースが多い。このため、やはりユーザの慣れを招く余地がある。

[0005] そこで、本発明は、ユーザの選択結果を経路の表示態様に反映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、プレイ行為を実行すべき実行時期を示すための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むゲーム画面を通じて、前記指示標識と前記基準標識との位置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経路に沿った相対的変位を生じさせることにより前記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、前記経路の表示態様に変化を生じさせるための複数の変更選択肢のうちから前記音楽ゲームのプレイに使用される使用変更選択肢を選択するための選択機会を付与する機会付与手段と、前記選択機会の選択結果に基づいて、前記使用変更選択肢に対応する変化を前記経路の表示態様に付与する変化付与手段と、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、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。また、本発明のサーバ装置は、前記ゲーム画面を表示する表示装置にネットワークを介して接続され、上述のゲームシステムの各手段として機能するものである。

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]ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

[図3]音楽ゲームをプレイするためのゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図4]音楽ゲームの流れを説明するための説明図。

[図5]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6]キャラクタカードの内容を表示するためのカード画面の一例を模式的に示す図。

[図7]“個性”の種類及び内容の一例を説明するための説明図。

[図8]“NO CURVE”の個性の内容を説明するための説明図。

[図9]“CURVE+”の個性の内容を説明するための説明図。

[図10]“視点変化”の個性の内容を説明するための説明図。

[図11]“上下逆転”の個性の内容を説明するための説明図。

[図12]“FLAT”の個性の内容を説明するための説明図。

[図13]“上下幅大”の個性の内容を説明するための説明図。

[図14]カードデータの内容の一例を説明するための説明図。

[図15]プレイデータの内容の一例を説明するための説明図。

[図16]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17]レーン提示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てよい。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、を組み合わせるネットワーク3が構成されてよい。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G

M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てよい。また、例えば、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）する配信サービスが含まれてもよい。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てよい。

[0016] 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2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2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ている。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。

[0017] 記憶ユニット11は、制御ユニット10に接続されている。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ている。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 が記憶されている。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。

[0018] 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。

[0019] 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、キャラクタデータとしてのカードデータ 14a 及びプレイデータ 14b を含んでいてよい。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。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。

[0020] また、サーバ用データ 14 は、その他にも音楽ゲームを実現するための各種のデータを含み得る。例えば、そのようなデータには ID 管理データが含まれていてもよい。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。しかし、それらの図示は省略した。

[0021] 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、コントロールパネル７と、フットペダル８と、表示装置としてのモニタＭＯと、リーダ９と、が設けられている。記憶ユニット３１、コントロールパネル７、フットペダル８、モニタＭＯ、及びリーダ９は、いずれも制御ユニット３０に接続されている。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ている。

[0022] なお、制御ユニット３０には、例えば、その他にも公知のゲーム機と同様に各種の装置が接続され得る。そのような装置には、例えば、スピーカ等の各種の出力装置或いは各種の入力装置が含まれてよい。また、例えば、そのような入力装置には、コイン認証装置等の所定の対価を徴収するための周知の装置が含まれてもよい。そして、例えば、そのような装置を通じて、所定の対価としてのコイン等が徴収されてよい。或いは、各種の出力装置には、例えば、プリンタが含まれていてもよい。そして、例えば、後述のキャラクタカードが物理的媒体（例えば紙等）に印刷されて排出される場合には、プリンタはその印刷に使用されてよい。つまり、ゲーム機ＧＭがそのようなキャラクタカードを生成してもよい。しかし、それらの図示は省略した。

[0023] 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、回転ボタンＢを含んでいてよい。回転ボタンＢは、例えば、押し込み操作及び回転操作の両方に使用されるように構成されていてもよい。そして、コントロールパネル７は、一例として、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に出力してよい。具体的には、例えば、回転ボタンＢに対する押し込み操作及び回転操作に対応する信号を制御ユニット３０に出力してよい。

[0024] フットペダル８は、ユーザによって操作される入力装置の一種である。例えば、フットペダル８は、音楽ゲームのプレイ中に特別な効果（例えば、後述のスキル等、キャラクタの各種の特性に伴う効果等）を生じさせるために使用されてよい。例えば、フットペダル８は、足によって操作されるように

構成されていてよい。より具体的には、フットペダル 8 は、例えば、ユーザによる踏み込み操作の入力に使用されてよい。そして、フットペダル 8 は、踏み込み操作に対応する信号を制御ユニット 30 に出力してよい。

[0025] モニタ M O は、制御ユニット 30 からの出力信号に基づいて各種の画像等を表示するための周知の表示装置である。一例として、モニタ M O は、制御ユニット 30 からの出力信号に応じて、音楽ゲームをプレイするためのゲーム画面を表示する。

[0026] リーダ 9 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。リーダ 9 は、記憶媒体の一例としてカード C D の情報の読み取りに使用されてよい。具体的には、リーダ 9 は、一例として、各ユーザが所持するカード C D 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 に出力してよい。なお、例えば、キャラクタの情報（例えばパラメータ等）が二次元コード等の各種のコードを介して記録するキャラクタカードをゲーム機 G M がプリンタを通じて生成する場合には、そのようなコードを読み取り可能なコードリーダを含む等によりリーダ 9 はそのようなコードを読み取り可能に構成されていてよい。つまり、リーダ 9 は、そのようなコードの読み取りに使用されてもよい。

[0027] また、カード C D には、例えば、I C 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）が設けられていてよい。そして、カード C D 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てよい。また、例えば、各種の情報には、ユーザ I D の情報（ユーザ I D を特定可能な情報を含む）が含まれてよい。つまり、カード C D は、例えば、I D カードとして、I D カードに対応する各ユーザの特定に使用されてよい。さらに、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（価値の量を特定するための情報を含む）が含まれてもよい。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 C D は、一例として、所定の対価の支払いに使用されてもよい。

[0028] 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ている。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が記憶されている。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。

[0029] 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及びシーケンスデータ38を含んでいる。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実行すべき時期をユーザに案内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、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ている。そして、例えば、音楽ゲームでは、シーケンスデータ38に記述された各操作時期に回転ボタンBに対する適切な操作が要求されてよい。

[0030] さらに、ゲームデータ35は、例えば、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、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から提供されてよい。同様に、ゲームデータ35は、その他にも音楽ゲームを実行するための各種のデータを含んでいてよい。例えば、そのようなデータには、画像データや上述のID管理データが含まれてよい。画像データは、ゲームに必要な各種画像を表示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。

[0031] 次に、ゲーム機GMが提供する音楽ゲームについて説明する。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、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てよい。

[0032] 図3は、音楽ゲームをプレイするためのゲーム画面の一例を模式的に示す図である。図3に示すように、例えば、ゲーム画面40は、仮想3次元空間を演出するように、仮想3次元空間を仮想カメラで撮影した撮影結果に基づく2次元画像として表示されてよい。具体的には、ゲーム画面40は、例えば、ゲーム領域45を含んでいる。ゲーム領域45には、例えば、経路としての5つのレーン画像42が表示されてよい。5つのレーン画像42は、一例として、仮想3次元空間を演出するように、奥側DSから手前側NSに向かって延びていてよい。

[0033] また、5つのレーン画像42は、例えば、「W」を形成するように千鳥状に配置されてよい。具体的には、5つのレーン画像42は、例えば、3つのレーン画像42を含む上側レーン画像群42U及び2つのレーン画像42を含む下側レーン画像群42Dに分類されてよい。そして、例えば、上側レーン画像群42U及び下側レーン画像群42Dは、仮想3次元空間において高低差を形成するように上下に配置されてよい。つまり、5つのレーン画像42は、仮想3次元空間において上側レーン画像群42U及び下側レーン画像群42Dの単位で同じ高さに位置するように配置されてよい。より具体的には、上側レーン画像群42Uの3つのレーン画像42は互いに並行に延びる

ように位置し、下側レーン画像群42Dの2つのレーン画像42はそれよりも下の位置で互いに並行に延びるように位置してよい。そして、5つのレーン画像42は、例えば、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2層を形成してよい。つまり、5つのレーン画像42は、仮想3次元空間において高低差を形成するように位置する2層に分けられてそれぞれ配置される。

[0034] 各レーン画像42には、例えば、基準標識としての判定標識画像46がレーン画像42毎に配置されてよい。各判定標識画像46は、ゲームにおいて現在時刻の標識として機能する画像である。また、各レーン画像42には、オブジェクト画像47が適宜な位置に配置されてよい。各オブジェクト画像47は、一例として、回転ボタンBを操作すべき操作時期（シーケンスデータ38に記述される）を示す（案内する）ための指示標識として機能してよい。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、回転ボタンBを操作すべき操作時期が案内されてよい。

[0035] 具体的には、例えば、各判定標識画像46が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DSに向かって移動するようにゲーム領域45の表示が変化してよい。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に沿って移動してよい。そして、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てよい。例えば、5つのレーン画像42にそれぞれ対応する5つの回転ボタンBが設けられている場合には、各レーン画像42上の判定標識画像46とオブジェクト画像47との一致に合わせて、ユーザには各レーン画像42に対応する回転ボタンBに対する押し込み操作或いは回転操作が要求されてよい。

[0036] 例えば、オブジェクト画像47として、複数種類のオブジェクト画像47が表示されてよい。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してよい。具体的には、オブジェクト

画像４７は、例えば、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（期間の長短に応じて種類が相違してもよい）を指示（要求）する種類、及び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（期間の長短に応じて種類が相違してもよい）を指示する種類を含んでいてよい。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てよい。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てよい。そして、そのずれ時間は小さいほど評価が高くなってよい。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てもよい。

[0037] なお、各種のオブジェクト画像４７には、例えば、その他にも回転操作及び押し込み操作の組み合わせを指示する種類等が含まれていてよい。或いは、オブジェクト画像４７には、フットペダル８の操作時期を指示する種類が含まれていてもよい。そして、適切なプレイ行為として、各種操作の期間や時期等が適宜評価されてもよい。

[0038] さらに、ゲーム領域４５には、例えば、ＬＩＦＥゲージ５２が表示されてもよい。ＬＩＦＥゲージ５２は、ＬＩＦＥ（ライフ）５２ａの残量をユーザに把握させるためのゲージである。ＬＩＦＥ５２ａ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てよい。具体的には、ＬＩＦＥ５２ａ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、ＬＩＦＥ５２ａの残量がゼロになった場合（全消費された場合）には楽曲の演奏途中であっても音楽ゲームが終了されてよい。ＬＩＦＥ５２ａの残量は、例えば、ミス操作が実行される毎に所定値減少してよい。つまり、ミス操作が実行される毎にプレイ時間が減少してよい。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てよい。

[0039] ＬＩＦＥ５２ａの初期量は、適宜に設定されてよい。例えば、音楽ゲームには、選択的に使用される各キャラクタが用意されていてもよい。そして、

L I F E 5 2 a の初期量は、プレイ用に選択されたキャラクタに応じて設定されてもよい。キャラクタについては更に後述する。

[0040] 図3の例では、各レーン画像42の奥側DSには、湾曲部WPが形成されている。湾曲部WPは、オブジェクト画像47の進行方向を変更させるように湾曲する部分である。具体的には、各レーン画像42の奥側DSには、奥側DSから手前側NSに向かって進行するオブジェクト画像47の進行方向を左右に変更する（より具体的には、進行方向に左右の要素を加えて左右斜め方向に変更する）ように左右に湾曲する湾曲部WPが形成されている。一例として、各レーン画像42は、このような湾曲部WPを有する曲線として構成されていてもよい。そして、音楽ゲームは、例えば、このようなゲーム画面40を通じて提供されてよい。なお、各レーン画像42の湾曲部WPは、左右方向に限定されない。例えば、オブジェクト画像47の進行がアップダウンするように、湾曲部WPは上下方向に湾曲していてもよい。そして、各レーン画像42には、仮想3次元空間を演出するように、これらの左右及び上下が適宜組み合わせられて湾曲部WPが形成されてもよい。

[0041] 図4は、音楽ゲームの流れを説明するための説明図である。図4に示すように、音楽ゲームは、例えば、楽曲選択工程（S1）、キャラクタ選択工程（S2）及びプレイ工程（S3）を順に含んでいてよい。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）。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）。具体的には、例えば、ゲーム画面40を通じて実際に音楽ゲームのプレイが提供されてよい。また、プレイ工程には、楽曲選択工程の選択結果が反映される。つまり、プレイ工程では、一例として、ゲーム画面40を通じて、楽曲選択工程で選択された楽曲を利用する音楽ゲームが提供されてよい。同様に、プレイ工程には、キャラクタ選択工程の選択結果も反映される。

[0042] 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）。例えば、音楽ゲームは複数のキャラクタを

含み、それらのうちの選択されたキャラクタがプレイに使用されてよい。

[0043] 図5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5に示すように、音楽ゲームには、例えば、複数のキャラクタカード60が選択候補のキャラクタカード群60Fとして用意されていてよい。各キャラクタカード60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60に対応する複数のキャラクタが用意されていてよい。また、一例として、各キャラクタカード60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として機能してよい。なお、各キャラクタカード60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。

[0044] 各キャラクタは、例えば、パラメータを有していてよい。このため、各キャラクタカード60には、キャラクタが持つパラメータが設定されてよい。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してよい。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、各種の個性が与えられてよい。パラメータは、例えば、キャラクタ画像60Iを特定するための画像情報（不図示）を含んでいてよい。キャラクタ画像60Iは、各キャラクタを示す画像（視覚的に識別するための情報）である。さらに、パラメータは、“名称”、“LIFE”、“スキル”、及び変更選択肢としての“個性”の項目を含んでいてよい。

[0045] “名称”は、各キャラクタの名称を示す情報である。“LIFE”は、各キャラクタが有するLIFEの量の情報である。また、“スキル”及び“個性”は、いずれも各キャラクタが有する特性の一種を示す情報である。具体的には、“スキル”及び“個性”は、例えば、いずれも各種の変化（効果）を音楽ゲームに付与するために使用されてよい。一方で、“スキル”及び“個性”の間では、例えば、変化の内容や変化付与の条件が相違していてよい。

。

[0046] 例えば、“スキル”に対応する変化は、フットペダル8に対する操作が実行された場合に所定時間付与されてよい。一方、“個性”に対応する変化は、所定の期間の到来に合わせて期間中自動的に付与されてよい。より具体的には、例えば、各レーン画像42は特定区間を含んでいてよい。各レーン画像42は、オブジェクト画像47と判定標識画像46との間に生じる変位（例えば、判定標識画像46の移動に伴い生じる変位）の経路として使用されるため、この変位の時間軸として機能する。つまり、区間は期間として機能する。そして、各レーン画像42に含まれる特定区間が所定の期間として機能してよい。また、例えば、判定標識画像46が各レーン画像42のその特定区間内に位置している場合に“個性”に対応する変化が付与されてよい。つまり、“スキル”と“個性”の間では、変化の内容とは別に、ユーザの操作或いは所定の期間の到来とった具合に付与開始の基準が相違し、変化付与の期間が相違してもよい。一例として、このように“スキル”と“個性”とは区別されてよい。

[0047] なお、特定区間は、例えば、配色の相違や各種の指標等を通じて視覚的に区別（案内）されてよい。或いは、例えば、聴覚的手法等、その他の各種の手法で案内されてもよい。また、特定区間は他の区間と区別されていなくてもよい（つまり特定区間の案内は省略されてもよい）。

[0048] 各キャラクタカード60は、例えば、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てよい。このような付与結果は、例えば、プレイデータ14bに反映されてよい。つまり、一例として、各キャラクタカード60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60はユーザIDをキーとしてプレイデータ14bによって管理されてよい。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60がキャラクタ選択工程において選択肢と

して提供されてよい。一方、キャラクタカード60を所有していないユーザ（初回のユーザ等）には、例えば、キャラクタ選択工程において所定（例えば初回用等）のキャラクタカード60が選択肢として提供されてよい。これらの場合、キャラクタ選択工程が本発明の選択機会として機能してよい。また、キャラクタ選択工程で選択されたキャラクタカード60の“個性”が本発明の使用変更選択肢として機能する。

[0049] なお、各キャラクタカード60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60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。

[0050] また、キャラクタカード60の内容の詳細は、例えば、通知画面としてのカード画面を通じて表示されてもよい。図6は、キャラクタカード60の内容を表示するためのカード画面の一例を模式的に示す図である。図6に示すように、カード画面61は、例えば、パラメータ関連領域62、プレイ情報領域63、選択肢領域64、個性表示領域65及び上述のキャラクタ画像601を含んでいる。なお、図6の例では、説明の便宜のため、パラメータ関連領域62及びプレイ情報領域63が破線で囲まれているが、実際のカード画面61では破線は省略されてよい。

[0051] プレイ情報領域63は、音楽ゲームのプレイに関連する情報を表示するための領域である。プレイ情報領域63は、例えば、LIFEバー63a及びスコアバー63bを含んでいてよい。一例として、LIFEバー63aはLIFEの量（“+460”）を、スコアバー63bはスコアの値（“+31864”）を、それぞれ示してよい。例えば、スコアの値は、プレイを通じてユーザが獲得するスコアにプレイ状況に応じて加算され得るスコアの最大値として使用されてよい。

[0052] なお、音楽ゲームのプレイには、複数のキャラクタカードが使用されてよい。このような場合、LIFEバー63a（“+460”等のLIFEの量

を示す情報を含む）には、それらの複数のキャラクタのＬＩＦＥの量の合計量が表示されてもよい。また、ＬＩＦＥバー６３aの表示とＬＩＦＥゲージ５２によるＬＩＦＥ５２aの量の表示とは対応してよい。このため、複数のキャラクタカードが使用される場合には、複数のキャラクタカードのＬＩＦＥの合計値がＬＩＦＥの初期残量としてＬＩＦＥゲージ５２等を通じて表示されてよい。マックススコアの値も、同様に複数のキャラクタが使用された場合にはそれらの合計値が使用されてよい。なお、このような合計値に限定されず、これらの値として、例えば平均値や特定のキャラクタに設定された値等が使用されてもよい。

[0053] また、選択肢領域６４は、各キャラクタカードの使用時に選択可能な選択肢を表示するための領域である。例えば、選択肢領域６４は、選択肢の内容に応じた変化を実際にゲームに付与するために選択されるボタンとして使用されてよい。選択肢領域６４は、例えば、ゲームのプレイに使用されるキャラクタ群を設定するためのボタン（例えば、“フレーム１にセット”）を含んでいてよい。また、このようなボタンは、例えばプレイ用のキャラクタがキャラクタ群（以下、デッキと呼ぶ場合がある）単位で管理される場合にそのデッキの何番目の位置（フレーム）に配置されるか設定するために使用されてもよい。

[0054] パラメータ関連領域６２は、各キャラクタを定義するためのパラメータの内容を示すための領域である。例えば、パラメータ関連領域６２には、パラメータゲージ６２a及びスキルスロット６２bが表示されてよい。パラメータゲージ６２aは、各キャラクタに固有のパラメータの内容を示すためのゲージである。パラメータゲージ６２aは、例えば、複数の項目の内容（例えば、“ＬＩＦＥ SUPPORT”、“SCORE GAIN”、“PLAY RISK”、及び“ITEM COLLECT”の値）を示すように構成されてよい。また、これらの項目は、例えば、ＬＩＦＥに関わる効果（ＬＩＦＥの上限の上昇や回復等）に影響を与えたり、スコア上昇値の大小に影響を与えたり、プレイに際してのリスク（ミスした際のＬＩＦＥの減少値等

）の大小に影響を与えたり、アイテムの取得（取得時のアイテムの種類や取得量の大小等）に影響を与えたりしてよい。

[0055] 一方、スキルスロット62bは、例えば、各キャラクタが所有する“スキル”の内容（例えば、“スキル”の内容を区別するための簡略名称等）及び有無（例えば、空白は非所有、黒塗りは所有等）を示すボックスとして機能してよい。また、例えば、複数の“スキル”の内容にそれぞれ対応する複数のスキルが用意されている場合には、スキルスロット62bは、スキルスロット62bの数を通じて、所有可能なスキルの数（限界数）を示してもよい。

[0056] 個性表示領域65は、各キャラクタの“個性”の内容を表示するための領域である。例えば、個性表示領域65には、経路画像としての効果画像66が表示されてもよい。効果画像66は、各キャラクタの“個性”の内容を視覚的に示す画像である。例えば、“個性”に対応する変化は、レーン画像42の表示態様に生じてよい。この場合、効果画像66は、例えば変化後のレーン画像42の表示態様を簡略化して表示する等により、“個性”の内容に応じて変化した後のレーン画像42を示すように構成されてもよい。

[0057] キャラクタ選択工程では、例えば、このようなカード画面61等を通じて、キャラクタカード群60Fから音楽ゲームで使用されるべきキャラクタが選択されてよい。なお、カード画面61は、その他にも各種の情報を含んでいてよい。例えば、そのような情報には、キャラクタの名称（“リキュア”）や属性（“魔”）、キャラクタ画像60Iのバージョン等の種類（“カクテルマジック”）等を示す情報が含まれていてもよい。

[0058] 次に、各キャラクタの“個性”の内容について説明する。例えば、“個性”は、複数の内容を含んでいてよい。そして、それらは複数の種類に分類されていてよい。図7は、“個性”の種類及び内容の一例を説明するための説明図である。図7に示すように、例えば、“個性”は、形状系の選択肢としての形状系の個性、撮影条件系の選択肢としての撮影条件系の個性、配置系の選択肢としての配置系の個性、及び標識系の個性の4種類を含んでいてよい。

い。そして、これらの各種類には、互いに内容が相違する複数の個性が属してよい。また、それらの各個性には、その個性に対応する効果を簡易的に示す効果画像 66 が設定されていてよい。そして、カード画面 61 では、このような効果の相違に応じた効果画像 66 によって視覚的に各“個性”の内容が案内されてよい。

[0059] 具体的には、形状系の個性は、レーン画像 42 の形状を変更することにより表示態様を変更するための個性である。例えば、形状系の個性は、“ノーマル”、“NO CURVE”、及び“CURVE+”の個性を含んでいてよい。“ノーマル”は、レーン画像 42 の形状を変更しない（変化を付与しない）個性である。結果として、この個性に対応するキャラクタカード 60 がプレイに使用されている場合、個性の効果は視覚的には認識されない。

[0060] 一方、“NO CURVE”及び“CURVE+”の個性は、例えば、いずれも湾曲部 WP の湾曲状態（曲がり具合）を変更することによりレーン画像 42 の形状を変更してよい。具体的には、“NO CURVE”は、レーン画像 42 が湾曲部 WP を含む場合にその湾曲部 WP を直線に変更する個性である。また、“CURVE+”は、“NO CURVE”と反対に、レーン画像 42 が湾曲部 WP を含む場合にその湾曲部 WP の湾曲程度（曲がり具合）をきつくする、つまり湾曲率を増加（例えば、3 倍等）させる個性である。

[0061] 撮影条件系の個性は、仮想 3 次元空間において仮想カメラの撮影条件を変更することにより表示態様を変更する個性である（仮想カメラの撮影条件の変更に対応する変化が生じていれば、例えば予め撮影条件の変更に対応する表示態様が用意されていてもよい）。撮影条件は、例えば、仮想カメラの位置、撮影方向、撮影角度、画角等の条件を含んでいてよい。

[0062] また、撮影条件系の個性は、例えば、“視点変化”及び“上下逆転”の個性を含んでいてよい。“視点変化”は、例えば、視点、つまり撮影条件のうち仮想カメラの位置を変更してよい。より具体的には、“視点変化”は、例えば仮想 3 次元空間においてレーン画像 42 に対応するレーンを斜め上方か

ら撮影する仮想カメラの位置（通常の位置の一例）を上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 Dの間（例えば中央付近）に位置するように変更してよい。一方、“上下逆転”は、視点を上下逆転させてよい。つまり、“上下逆転”は、撮影条件のうち仮想カメラの撮影位置及び方向の両方を変更してよい。より具体的には、“上下逆転”は、例えば仮想3次元空間のレーン画像4 2に対応するレーンを上述のような通常のカメラの位置とは反対の下方から逆さの向きに撮影するように仮想カメラの撮影位置及び方向（向き）を変更してよい。

[0063] 配置系の個性は、各レーン画像4 2の配置を変更することにより表示態様を変更する個性である。例えば、配置系の個性は、“FLAT”及び“上下幅大”の個性を含んでいてよい。“FLAT”は、全レーン画像4 2の位置が同じ高さに並行に位置するように各レーン画像4 2の位置を変更する個性である。“上下幅大”は、2層間の幅に変化が生じるように上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 D間の間隔を変化させる個性である。より具体的には、“上下幅大”は、例えば、2層間の幅が拡大されるように上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 D間の間隔を拡大させてよい。つまり、“上下幅大”は、仮想3次元空間における高低差の幅が拡大されるように、上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 Dの配置を変更してよい。

[0064] 標識系の個性は、オブジェクト画像4 7 或いは各判定標識画像4 6等の標識機能を有する画像に変化を生じさせる個性である。例えば、標識系の個性は、“SUDDEN”の個性を含んでいてよい。“SUDDEN”は、オブジェクト画像4 7の出現位置を変更する個性である。より具体的には、“SUDDEN”は、オブジェクト画像4 7の出現位置を手前側NS、つまり各判定標識画像4 6に近づく側に変更してよい。例えば、このような出現位置の変更は、本来の出願位置から変更後の出現位置までオブジェクト画像4 7の表示を隠すことにより実現されてよい。また、例えば、標識系の個性は、“SUDDEN”と反対に、手前側NSのオブジェクト画像4 7の表示を隠

す個性を含んでいてもよい。一例として、各キャラクタの“個性”は、このような種類及び内容を含んでいてよい。なお、各キャラクタには、各個性が一つ設定されてもよいし、複数設定されてもよい。

[0065] 次に、図8～図13を参照して、“個性”のうち、レーン画像42の表示態様に変化を生じさせる個性の内容の一例を更に説明する。より具体的には、形状系の個性、撮影条件系の個性、及び配置系の個性の各個性（“ノーマル”を除く）の内容の一例を更に説明する。

[0066] 図8は、“NO CURVE”の個性の内容を説明するための説明図である。より具体的には、図8は、図3のレーン画像42の表示態様に“NO CURVE”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面40の一例を模式的に示す図である。図8に示すように、例えば、“NO CURVE”の個性に対応する変化が付与された場合、各レーン画像42は、本来含まれるべき湾曲部WPを含まないように表示されてよい。つまり、図3の例のゲーム画面40において奥側DSに形成されていた湾曲部WPを消滅させるように各レーン画像42の表示態様（形状）を変更してよい。この場合、各レーン画像42は直線状に表示される。例えば、“NO CURVE”の個性に対応する変化は、このように付与されてよい。

[0067] 図9は、“CURVE+”の個性の内容を説明するための説明図である。より具体的には、図9は、図3のレーン画像42の表示態様に“CURVE+”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面40の一例を模式的に示す図である。図9に示すように、例えば、“CURVE+”の個性に対応する変化が付与された場合、各レーン画像42は、本来の湾曲部WPの曲率（曲がり具合）よりも高い曲率で表示されてよい。より具体的には、例えば、図3の例のゲーム画面40において少し左斜め方向に湾曲している奥側DSの湾曲部WPの形状が大きく左に湾曲するように（例えば3倍の曲率に）変化してよい。“CURVE+”の個性に対応する変化は、例えば、このように付与されてよい。

[0068] 図10は、“視点変化”の個性の内容を説明するための説明図である。よ

り具体的には、図10は、図3のレーン画像42の表示態様に“視点変化”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面40の一例を模式的に示す図である。図10に示すように、例えば、“視点変化”の個性に対応する変化が付与された場合、仮想3次元空間の上下の段差間からの仮想カメラの撮影結果に対応するように各レーン画像42が表示されてよい。より具体的には、図3の例のゲーム画面40において上側レーン画像群42Uと下側レーン画像群42Dとの間の中央付近のやや後方から見た場合の各レーン画像42に対応するように、各レーン画像42の表示態様が変化してよい。結果として、例えば、図3の例のゲーム画面40において上側レーン画像群42U及び下側レーン画像群42Dのいずれもがゲーム領域45の中央付近よりも下方に位置していたのに対し、図10の例ではゲーム領域45の中央付近よりも上側レーン画像群42Uが上方に、下側レーン画像群42Dが下方に、それぞれ位置するように変化している。つまり、ゲーム領域45の中央付近を挟むように、上方に上側レーン画像群42Uの3本のレーン画像42が、下方に下側レーン画像群42Dの2本のレーン画像42が、それぞれ配置されてよい。“視点変化”の個性に対応する変化は、例えば、このように付与されてよい。

[0069] 図11は、“上下逆転”の個性の内容を説明するための説明図である。より具体的には、図11は、図3のレーン画像42の表示態様に“上下逆転”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面40の一例を模式的に示す図である。図11に示すように、例えば、“上下逆転”の個性に対応する変化が付与された場合、仮想3次元空間の仮想カメラの向きが上下逆転した状態の撮影結果に対応するように各レーン画像42が表示されてよい。より具体的には、図3の例のゲーム画面40に比べて位置が下方に移動し、かつ上下逆さに向きを変えた状態で仮想カメラが撮影した結果に対応するように、各レーン画像42の表示態様が変化してよい。この場合、図3の例に比べて、上側レーン画像群42Uが下側レーン画像群42Dの下方に位置し、上下の配置が逆転する。つまり、あたかも「M」（「W」の逆さ）を形成す

る千鳥状に配置されるように上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 Dの配置が逆転してよい。さらに、この場合、図3の例において各レーン画像4 2の奥側DSに形成されていた湾曲部WPの湾曲方向（左方向）が右方向に反転してよい。“上下逆転”の個性に対応する変化は、例えば、このように付与されてよい。

[0070] なお、“上下逆転”の個性は、上述のように撮影条件（撮影位置及び向き）の変更によって実現される例に限定されない。例えば、各レーン画像4 2の配置の変更によって実現されてよい。具体的には、例えば、上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 Dの上下の配置の逆転により実現されてよい。この場合、湾曲部WPの湾曲方向は、撮影方向が変更される場合と異なり変化前（例えば左方向）と同様に表示されてよい。また、この場合、“上下逆転”は撮影条件系の個性ではなく配置系の個性に分類されてよい。

[0071] 図1 2は、“FLAT”の個性の内容を説明するための説明図である。より具体的には、図1 2は、図3のレーン画像4 2の表示態様に“FLAT”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面4 0の一例を模式的に示す図である。図1 2に示すように、例えば、“FLAT”の個性に対応する変化が付与された場合、全て同じ高さに並行に位置するように各レーン画像4 2が表示されてよい。つまり、図3の例のゲーム画面4 0に比べて、互いに区別がなくなるように上側レーン画像群4 2 U及び下側レーン画像群4 2 Dがいずれも同じ高さに配置され、上側レーン画像群4 2 Uと下側レーン画像群4 2 Dとの間の段差の演出が解消されてよい。より具体的には、あたかも仮想3次元空間において全て同じ高さの同じ平面に位置するように各レーン画像4 2の表示態様に変化してよい。結果として、各レーン画像4 2は全て同じ層に位置するように並行に表示されてよい。“FLAT”の個性に対応する変化は、例えば、このように付与されてよい。

[0072] 図1 3は、“上下幅大”の個性の内容を説明するための説明図である。より具体的には、図1 3は、図3のレーン画像4 2の表示態様に“上下幅大”の個性に対応する変化が付与された場合のゲーム画面4 0の一例を模式的に

示す図である。図 1 3 に示すように、例えば、“上下幅大”の個性に対応する変化が付与された場合、仮想 3 次元空間における段差が拡大するように各レーン画像 4 2 が表示されてよい。より具体的には、図 3 の例のゲーム画面 4 0 に比べて、上側レーン画像群 4 2 U と下側レーン画像群 4 2 D との間の幅、つまり 2 層間の幅が拡大するように各レーン画像 4 2 の表示態様が変化してよい。“上下幅大”の個性に対応する変化は、例えば、このように付与されてよい。

[0073] 次に、カードデータ 1 4 a 及びプレイデータ 1 4 b の詳細について説明する。カードデータ 1 4 a は、各キャラクタカード 6 0 を定義するためのデータである。図 1 4 は、カードデータ 1 4 a の内容の一例を説明するための説明図である。図 1 4 に示すように、カードデータ 1 4 a は、例えば、“カード I D”、及び“パラメータ”の情報を含んでいる。

[0074] “カード I D”は、キャラクタカード 6 0（キャラクタ）毎にユニークな I D（以下、カード I D と呼ぶ場合がある）の情報である。カード I D は、例えば、各キャラクタカード 6 0 の識別及び特定に使用される。また、“パラメータ”は、各キャラクタを定義するパラメータの情報である。上述のように、例えば、パラメータは、“名称”、“L I F E”、“スキル”及び“個性”等の項目を含んでいてよい。このため、例えば、“パラメータ”も、これらに対応する“名称”、“L I F E”、“スキル”及び“個性”の情報を含んでいてよい。

[0075] 具体的には、例えば、“名称”として各キャラクタの名称を示す情報が、“L I F E”として各キャラクタに個別に設定される“L I F E”の量を示す情報が、“スキル”としてキャラクタが現在所有するスキルを示す情報（例えば、各スキルを識別するためのスキル I D 等の情報）が、それぞれ使用されてよい。同様に、“個性”として、例えば各キャラクタが持つ“N O C U R V E”等の各個性を示す情報（例えば、各個性を識別するための個性 I D 等の情報）が使用されてよい。このようにカードデータ 1 4 a は、例えば、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

として構成されてよい。

[0076] 一方、プレイデータ 14 b は、上述の通り、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 15 は、プレイデータ 14 b の内容の一例を説明するための説明図である。図 15 に示すように、プレイデータ 14 b は、例えば、“ユーザ ID”、“実績データ”、“カード ID” 及び “アイテム” の情報を含んでいる。

[0077] “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、“プレイ楽曲”、“プレイ日時”、“成績”等の情報を含んでいる。“プレイ楽曲”は、プレイした楽曲を示す情報である。“プレイ日時”及び“成績”は、それぞれ音楽ゲームをプレイした日時、及びそのときの成績（例えば、獲得スコア等）を示す情報である。

[0078] また、“カード ID” は、上述のカード ID を示す情報である。“カード ID” の情報には、例えば、この“カード ID”に関連付けられる“ユーザ ID”のユーザが所有するキャラクタカード 60 を示すカード ID の情報が記述されてよい。つまり、“カード ID”は、カードデータ 14 a を介して、各ユーザが所有する各キャラクタカード 60 及びその内容を特定するために使用されてよい。“アイテム”は、現在所有するアイテムの内容を示す情報である。例えば、アイテム ID 等、音楽ゲームに含まれる各アイテムを識別可能な情報が“アイテム”の情報として使用されてよい。このようにプレイデータ 14 b は、例えば、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よい。

[0079] 次に、カード決定処理及びレーン提示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 60 を選択する選択機会を付与するための処理である。レーン提示処理は、ゲーム領域 45 に各レーン画像 42 を表示（提示）するための処理である。

[0080] 例えば、カード決定処理は図16のルーチンを通じて、レーン提示処理は図17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。より具体的には、図16及び図17のルーチンは、一例として制御ユニット30のゲーム提供部37を通じて実行される。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、例えば、これらの処理の他にも各オブジェクト画像47を配置するためのシーケンス処理や各種操作を評価するための操作評価処理等の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。

[0081] 図16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16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てよい。例えば、キャラクタ選択工程（S2）よりも前に楽曲選択工程（S1）が実行される場合には、図16のルーチンは開始操作に続いて（或いは開始操作の一部として）提供される楽曲選択工程（S1）の終了に伴い実行されてよい。

[0082] 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60を選択するための機会である。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してよい。

[0083] 具体的には、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に基づいて選択候補の選択肢（キャラクタカード群60F）を提示する。この提示は、例えば、上述のカード画面61を通じて実行されてよい。そして、このカード画面61を通じて、それらの選択肢に対する選択が実行されてよい。また、この選択は、複数のキャラクタカード60がプレイに使用される場合には、複数のキャラクタの選択を許容するよう

に実行されてよい。この場合、各キャラクタカード60が使用される順番の設定が更に実行されてもよい。より具体的には、このような選択操作及び順番の設定は、例えば、カード画面61に表示される選択肢領域64（“フレーム1にセット”）への操作を通じて実行されてよい。つまり、カード選択機会は、各キャラクタカード60に順番を設定するための機会を含んでいてよい。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してよい。

[0084] なお、各キャラクタカード60が物理的カードの場合には、ゲーム提供部37は、ステップS11においてカード選択機会として、各キャラクタカード60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（読み取る）ための機会（時間）を付与してもよい。

[0085] 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60を決定する。プレイ工程（S3）において複数のキャラクタカード60が使用される場合には、ゲーム提供部37は、ステップS12において複数のキャラクタカード60をプレイ工程で使用されるべきキャラクタカード60として決定してよい。同様に、この場合、ゲーム提供部37は、ステップS11の順番の設定結果に基づいてプレイ工程（S3）で使用される各キャラクタカード60の順番を決定してよい。そして、ゲーム提供部37は、ステップS12の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。

[0086] 図16のルーチンにより、キャラクタ選択工程（S2）が実現される。具体的には、選択候補のキャラクタカード群60Fに含まれる各キャラクタカード60を選択するための選択機会がカード画面61を通じて提供される。また、プレイ工程（S3）において複数のキャラクタカード60が使用される場合には、カード画面61を通じて複数のキャラクタカード60がプレイ用のキャラクタカード60として決定される。さらに、各キャラクタカード

60の使用順が設定されている場合には、プレイ工程（S3）で使用される複数のキャラクタカード60の順番も決定される。そして、そこで選択されたキャラクタカード60（単数或いは複数）が（順番が設定されている場合はその順番に応じて）プレイ工程（S3）で使用される。

[0087] 図17は、レーン提示処理を実現するためのレーン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17のルーチンは、例えば、プレイ工程（S3）において所定の周期で繰り返し実行される。

[0088] 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S21において、現在時刻（判定標識画像46の位置）を基準にゲーム領域45に表示されるべき各レーン画像42の表示範囲を特定する。各レーン画像42は時間軸として機能するため、表示範囲は時間長として特定可能である。このため、ゲーム提供部37は、例えば、ステップS21において所定の時間長（例えば、現在時刻から楽曲の4小節相当の時間長）に対応する範囲を表示範囲として特定してよい。この特定は、例えば、所定範囲の各レーン画像42が予め用意されている場合（例えば画像データとして用意されている場合、或いは事前に所定範囲を描画することにより用意されている場合）には、このような所定範囲から表示範囲を特定することにより実現されてよい。また、この所定範囲の各レーン画像42は各楽曲或いは難易度に応じて変化してもよい。例えば、所定範囲は各楽曲の全期間でもよいし、一部期間（表示範囲以上の範囲）であってもよい。一方、所定範囲の各レーン画像42が予め用意されていない場合には、ゲーム提供部37はステップS21において特定した表示範囲に対応する各レーン画像42を都度描画してもよい。

[0089] なお、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よい。例えば、仮想カメラが高い撮影位置（レーン画像42から離れた位置）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。或いは、反対に仮想カメラが低い位置（レーン画像42に近い位置）

に設定されるほど、表示範囲はより短い範囲（例えば、2小節等）に設定されてよい。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。また、所定範囲が一部範囲の場合、所定範囲についても同様である。

[0090] 続くステップS 2 2において、ゲーム提供部3 7は変更条件を満たすか否か判別する。例えば、各キャラクタカード6 0の個性は各レーン画像4 2の表示態様に与える場合がある。また、各個性は、例えば、所定の期間に付与される。このような個性に対応する変化を付与するために、変更条件は、例えば、時期的条件及び個性条件を含んでいてよい。例えば、時期的条件は、現在時刻が所定の期間に該当する場合に満たされてよい。より具体的には、例えば、時期的条件は、表示範囲の各レーン画像4 2が特定区間を含み、かつ判定標識画像4 6（現在時刻に対応）がその特定区間内に位置する場合に満たされてよい。

[0091] 一方、個性条件は、その特定区間において変化を付与すべき個性が各レーン画像4 2の表示態様に変更を生じさせる種類（レーン関連の種類）の個性に該当する場合に満たされてよい。具体的には、その特定区間において変化を付与すべき個性の種類が、例えば、形状系の個性、撮影条件系の個性及び配置系の個性の場合に該当する場合に個性条件が満たされてよい。また、プレイ用に複数のキャラクタカード6 0が選択されている場合には、その特定区間においてそれらのキャラクタカード6 0の個性に対応する変化が同時に全て付与されてもよい。この場合、プレイ用に複数のキャラクタカード6 0の少なくとも一つがレーン関連の種類の個性に該当する場合に個性条件が満たされてよい。

[0092] 或いは、判定標識画像4 6が位置する特定区間では、それらのキャラクタカード6 0のうちの一部の個性に対応する変化が付与されてもよい。一部の個性に対応する変化が付与される場合、例えば、その一部を特定するための特定条件に基づいて変化の付与に使用されるべきキャラクタカード6 0が特定されてよい。そして、その特定されたキャラクタカード6 0の個性がレーン関連の種類の個性に該当する場合に個性条件が満たされてよい。

- [0093] 例えば、特定条件として所定の順番が使用されてよい。つまり、変化の付与に使用されるキャラクタカード60は所定の順番で特定されてよい。例えば、このような所定の順番としてキャラクタ選択工程（S2）において設定される各キャラクタカード60の順番が使用されてよい。また、例えば、各レーン画像42が複数の特定区間を含む場合、その各特定区間にはキャラクタ選択工程（S2）の選択結果に対応する順番で各キャラクタカード60の個性が順に使用されてよい。また、複数の特定区間とキャラクタ選択工程（S2）で設定される順番とは適宜に関連付けられていてよい。具体的には、例えば、各特定区間は“2”“5”“1”等の順に順番と関連付けられ、キャラクタ選択工程（S2）で設定される2番目、5番目、1番目の各キャラクタカード60が順に各特定区間の到来とともに使用されてよい。
- [0094] 或いは、特定条件として抽選が使用されてもよい。つまり、特定区間において使用されるべき個性は抽選で決定されてもよい。そして、例えば、複数の特定区間及び複数のキャラクタカード60が存在している場合には、抽選結果に基づく順番で各特定区間において各個性に対応する変化が付与されてよい。一部の個性に対応する変化が付与される場合、例えば、このような特定条件に基づいてその特定区間において変化を付与すべき個性（キャラクタカード60）が特定されてよい。
- [0095] そして、変更条件は、これらの時期的条件及び個性条件の両方が満たされる場合に満たされてよい。つまり、変更条件は、例えば、判定標識画像46が特定区間内に位置し、その特定区間において変化を付与すべき個性（キャラクタカード60）が形状系の個性、撮影条件系の個性及び配置系の個性にいずれかに該当する場合に満たされてよい。この判別結果が否定的結果の場合、つまり変更条件が満たされない（例えば、判定標識画像46が特定区間内に位置しない或いは判定標識画像46が位置する特定区間において変化を付与すべき個性がレーン関連の種類に該当しない）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。なお、例えば、その他にも各レーン画像42の表示に影響を与えるスキル等が存在する場合

には、そのスキルを付与するための変化付与の条件が変更条件として使用されてもよい。

[0096] 一方、ステップS 2 2の判別結果が肯定的結果の場合、つまり変更条件が満たされる場合（例えば、判定標識画像4 6が位置する特定区間内において変化を付与すべき個性がレーン関連の種類に該当する）場合、ゲーム提供部3 7はステップS 2 3に進む。ステップS 2 3においてゲーム提供部3 7は各レーン画像4 2の表示態様を変更する。具体的には、ゲーム提供部3 7は、例えば、上述の通り判定標識画像4 6が位置する特定区間内において変化を付与すべきレーン関連の種類の各個性に対応する変化が生じるように各レーン画像4 2の表示態様を変更する。

[0097] 続くステップS 2 4において、ゲーム提供部3 7はステップS 2 1で特定した表示範囲に対応する各レーン画像4 2をゲーム領域4 5に提示する。具体的には、例えば、ステップS 2 3の処理が実行されていない場合には、ゲーム提供部3 7はステップS 2 1で特定した表示範囲に対応する各レーン画像4 2をそのままゲーム領域4 5に提示する。一方、ステップS 2 3の処理が実行されている場合、ゲーム提供部3 7はステップS 2 3の変更結果に基づいて表示態様が変更された後の各レーン画像4 2をゲーム領域4 5に提示する。一例として、ゲーム提供部3 7は、ステップS 2 1で特定した表示範囲に対応する各レーン画像4 2をこのようにゲーム領域4 5に提示する。そして、ゲーム提供部3 7は、ステップS 2 4の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。

[0098] 図1 7のルーチンにより、時間の経過に対応する範囲の各レーン画像4 2がゲーム領域4 5に随時表示される。また、各レーン画像4 2の表示態様には、例えば、各キャラクタカード6 0の個性が反映される。具体的には、一例として、ユーザによって選択されたキャラクタカード6 0の個性に対応する変化が各レーン画像4 2の特定区間において付与される。

[0099] 以上に説明したように、この形態によれば、プレイ工程ではキャラクタ選択工程において選択されたキャラクタカード6 0に対応するキャラクタが使

用され、各キャラクタは各種の個性を有している。また、その各種の個性は、レーン画像42の表示形態に変化を生じさせるレーン関連の種類を含んでいる。このため、例えば、特定区間等の個性に対応する変化が付与される付与期間には、キャラクタ選択工程で選択されたキャラクタカード60に基づく変化がレーン画像42に付与される。つまり、付与期間には、キャラクタ選択工程における選択結果に基づいて各レーン画像42の表示態様に変化が付与される。より具体的には、キャラクタ選択工程で選択されたキャラクタカード60の個性に対応する変化が付与期間に各レーン画像42の表示態様に付与される。これにより、ユーザの選択結果を各レーン画像42の表示態様に反映することができる。

[0100] 具体的には、例えば、形状系の個性、撮影条件系の個性及び配置系の個性を通じて、各レーン画像42の形状の変更に伴う表示態様の変化、仮想カメラの撮影条件の変更に伴う表示態様の変化、或いは各レーン画像42の配置の変更に伴う表示態様の変化として、それぞれユーザの選択結果を各レーン画像42の表示態様に反映することができる。結果として、例えば、同じ楽曲が選択された場合等、共通の各レーン画像42の表示態様を使用する同じプレイ工程が本来提供される場合であっても、ユーザの選択結果に応じて各レーン画像42の表示態様、つまりオブジェクト画像47と判定標識画像46との間の変位の態様（操作時期の案内の態様）に差を生じさせることができる。これにより、各個性の内容に応じて各レーン画像42の表示態様の種類（バリエーション）を増やすことができる。結果として、例えば、ユーザ毎にユニーク性の高い表示態様の各レーン画像42を提供することもできる。これらにより、ユーザの慣れを抑制することができる。また、ユーザの飽きを抑制することもできる。

[0101] また、例えば、付与期間が特定区間等の特定の期間に制限される場合には、各個性に対応する変化の付与を特定区間等の特定の期間に限定することができる。これにより、音楽ゲームの進行にメリハリ（抑揚）を付けることができる。

[0102] さらに、複数の特定区間等の複数の付与期間においてプレイ用の複数のキャラクタカード60がユーザの設定に基づく順番で順に複数の個性に対応する複数の変化をそれぞれ付与する場合には、ユーザの選択結果を複数の特定区間において順番に付与される各レーン画像42の表示態様の変化として反映することができる。結果として、例えば、同じ複数のキャラクタカード60がプレイに使用される場合でも、それらに設定される順番に応じて各レーン画像42の全体態様を相違させることができる。これにより、各レーン画像42の表示態様の変化の範囲（種類）を更に増やすことができる。同様に、各特定区間において抽選結果に基づく順番で順にキャラクタカード60の個性に対応する変化が付与される場合には、各レーン画像42の表示態様の変化の範囲に選択結果を反映することができる一方で、各個性が使用される時期をランダムにすることができる。これにより、音楽ゲームの進行に意外性を付与することができる。

[0103] また、各レーン画像42に変化を付与するための個性の内容は各キャラクタカード60と関連付けられている。そして、キャラクタ選択工程では、キャラクタカード60の選択を通じて、つまりキャラクタカード60を介して各個性が選択される。これにより、各キャラクタカード60を通じて個性の内容をユーザに認識させることができる。

[0104] さらに、キャラクタ選択工程では、各キャラクタカード60の内容がカード画面61を通じて提供される。また、カード画面61は、効果画像66を含み、効果画像66は各個性に対応する変化が付与された後の各レーン画像42を簡易的に示すように構成されている。これにより、効果画像66を通じて各キャラクタカード60に伴う各レーン画像42の表示態様への影響をユーザの通知することができる。このため、ユーザの選択を補助することができる。結果として、これらによりゲームの興趣性を向上させることができる。

[0105] 以上の形態において、ゲーム機GMの制御ユニット30が、図16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、図17のルーチンを実行することにより本発明の変化付与手段として機能する。一方、ゲーム機GMの記憶ユニット31が、カードデータ14aを記憶することにより本発明のデータ記憶装置として機能する。

[0106] 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、各個性に対応する変化が特定区間において自動的に付与される例が説明されている。しかし、本発明は、このような例に限定されない。例えば、特定区間はユーザの操作、或いはアイテムの使用等の各種のプレイ状況に基づいて生じてよい。また、各個性に対応する変化の付与は特定区間に制限される形態にも限定されない。例えば、各レーン画像42の全区間、つまり音楽ゲームの全プレイ時間において各個性に対応する変化が付与されてもよい。この場合においてプレイ用に複数のキャラクタカード60が選択されているときには、それらのうちのデッキの特定のフレーム（つまり特定の順番）に設定されたキャラクタカード60の個性に対応する変化が全区間に付与されてもよい。或いは、それらのキャラクタカード60（全部或いは特定条件等に基づく一部）の複数の個性に対応する変化が同時に（つまり複数の変化が組み合わされて）付与されてもよいし、例えば所定間隔毎に自動的に切り替わるように付与されてもよい。

[0107] また、上述の形態では、キャラクタとして、擬人的なキャラクタが利用される例が説明されている。しかし、キャラクタは、このような形態に限定されない。キャラクタとして、例えば、その他にも物やアイテム等のゲーム内で使用される各種の要素が採用されてよい。なお、キャラクタは、プレイ単位で固定されている、プレイ前に選択が必要、プレイ中の変更はできない、各ユーザのアバターとしての機能を持っている、等の特徴を有することが好ましい。一方、上述の形態では、個性（「変更選択肢」の一例）はキャラクタに設定されている。つまり、各個性は、キャラクタに付随している。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、このようなレーン画像42の表示形態に変化を与える種類の個性は、キャラクタと切離して設

定されてもよい。つまり、各個性は、キャラクタとは無関係にそれだけで選択されてもよい。また、この場合、例えば、キャラクタは省略されてもよい。

[0108] また、上述の形態では、レーン画像42の形状を変更する個性の一例として、“NO CURVE”や“CURVE+”等が例示されている。しかし、本発明は、このような例に限定されない。例えば、上述の例の他にも“CURVE-（マイナス）”など湾曲の度合いを緩和する個性や、レーン画像42を上下に波打つように変化させる個性など、左右方向だけでなく上下方向への形状の変更を付与する個性が本発明の個性として採用されてよい。同様に、湾曲の度合いではなく湾曲の回数を増減させる変更を付与する個性が採用されてもよい。また、上述の形態では、上側レーン画像群42Uと下側レーン画像群42Dとの間隔を拡縮する（位置を変更する）個性が説明されているが、特定のレーン画像42（例えば上側レーン画像群42Uに属する3つのレーン画像のうち2つのレーン画像42や、下側レーン画像群42Dに属するうちの1つのレーン画像42等）だけに位置や形状の変更が付与される個性が採用されてもよい。さらに、これらと上述の個性とを組み合わせた個性が採用されてもよい。

[0109] 上述の形態では、オブジェクト画像47と判定標識画像46との間には判定標識画像46のオブジェクト画像47に向かう移動により操作時期を案内するための相対的変位が生じる例が説明されている。しかし、本発明は、このような例に限定されない。例えば、このような相対的変位は、オブジェクト画像47の判定標識画像46に向かう移動により生じてもよい。つまり、オブジェクト画像47及び判定標識画像46のレーン画像42に沿った移動により操作時期が案内される限り、適宜の形態で相対的変位が生じてよい。

[0110] 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（例えば、センターサーバ２等）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の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ＧＭによって実現されてもよい。

[0111] 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。

[0112] 本発明のゲームシステムは、プレイ行為を実行すべき実行時期を示すための指示標識（４７）及び現在時刻の基準として機能する基準標識（４６）を含むゲーム画面（４０）を通じて、前記指示標識と前記基準標識との位置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経路（４２）に沿った相対的変位を生じさせることにより前記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、前記経路の表示態様に変化を生じさせるための複数の変更選択肢（６０Ｆ）のうちから前記音楽ゲームのプレイに使用される使用変更選択肢（６０）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、前記選択機会の選択結果に基づいて、前記使用変更選択肢に対応する変化を前記経路の表示態様に付与する変化付与手段（３０）と、を備えている。

[0113] 本発明によれば、選択機会における選択結果に基づいて経路の表示態様に変化が付与される。より具体的には、選択機会で選択された変更選択肢に対応する変化が経路の表示態様に付与される。これにより、ユーザの選択結果を経路の表示態様に反映することができる。結果として、例えば、同じ楽曲が選択された場合でも、ユーザの選択結果に応じて経路の表示態様、つまり

指示標識と基準標識との間の相対的変位の態様に差を生じさせることができる。また、変更選択肢の種類に応じて経路の表示態様の種類（バリエーション）を増やすことができる。結果として、例えば、ユーザ毎にユニーク性の高い表示態様の経路を提供することもできる。これらにより、ユーザの慣れを抑制することができる。結果として、ユーザの飽きも抑制することができる。

[0114] 本発明のゲームシステムの一態様として、前記音楽ゲームのプレイに使用される複数のキャラクタ（60F）と前記複数の変更選択肢とが関連付けられるように記述されたキャラクタデータ（14a）を記憶するデータ記憶装置（31）を備え、前記機会付与手段は、前記キャラクタデータを介して各キャラクタに対応する変更選択肢を特定することにより各キャラクタの選択を通じて前記使用変更選択肢が選択されるように前記選択機会を付与する態様が採用されてもよい。この場合、キャラクタを通じて変更選択肢をユーザに認識させることができる。

[0115] 変更選択肢に対応する変化は、例えば、プレイ中の全期間或いは一部期間、又はプレイ状況やユーザの選択等に基づいて各種の態様で付与されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記経路は、前記変化が付与されるべき特定区間を含み、前記変化付与手段は、前記相対的変位が前記特定区間で生じている場合に、前記変化を付与してもよい。この場合、変化の付与を経路の特定区間に限定することができる。これにより、音楽ゲームの進行にメリハリ（抑揚）を付けることができる。

[0116] 経路は、例えば単数複数の適宜の数の特定区間を含んでいてよい。同様に、単数及び複数の適宜の数の変更選択肢が選択機会において選択されてよい。例えば、変更選択肢に対応する変化が特定区間で付与される態様において、前記特定区間は、複数の特定区間を含み、前記使用変更選択肢は、複数の使用変更選択肢を含み、前記変化付与手段は、前記複数の特定区間において前記複数の使用変更選択肢に対応する前記変化を所定の順番でそれぞれ付与してもよい。

[0117] また、例えば、各特定区間に所定の順番で変化が付与される態様において、前記選択機会は、前記複数の特定区間と関連付けるための順番を前記複数の使用変更選択肢にそれぞれ設定するための機会を含み、前記変化付与手段は、前記所定の順番として各使用変更選択肢の順番を使用し、前記複数の特定区間において前記複数の特定区間のそれぞれに関連付けられる順番の使用変更選択肢に対応する前記変化を付与してもよい。この場合、ユーザの選択結果を複数の特定区間において順番に付与される経路の表示態様の変化として反映することができる。結果として、例えば同じ複数の変更選択肢が選択される場合でも、それらに設定される順番に応じて経路の全体の表示態様を相違させることができる。これにより、経路の表示態様の変化の範囲（種類）を増やすことができる。

[0118] 同様に、例えば、各特定区間に所定の順番で変化が付与される態様において、前記変化付与手段は、前記所定の順番として抽選により設定される順番を使用し、各特定区間において前記抽選によって設定される使用変更選択肢に対応する前記変化を付与してもよい。この場合、経路の表示態様の変化の範囲に選択の結果を反映することができる一方で、各変化の時期をランダムにすることができる。これにより、ゲームの進行に意外性を付与することができる。

[0119] 経路は、各種の態様で表示されてよい。同様に、各変更選択肢は各種の態様で経路の表示態様を変更してよい。例えば、前記経路は、仮想3次元空間を仮想カメラで撮影した撮影結果に基づく2次元画像に対応するように表示されてもよい。また、この態様において、前記複数の変更選択肢は、前記仮想カメラの撮影条件の変更に基づいて生じる変化に対応する変化を前記経路に生じさせることにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる撮影条件系の選択肢を含んでよい。同様に、前記経路は、前記仮想3次元空間において高低差を形成するように位置する2層（42U、42D）にそれぞれ配置される複数の経路を含み、前記複数の変更選択肢は、前記仮想3次元空間における前記高低差の幅の変更に対応する変化を前記2層の間に生じさせる

ことにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる配置系の選択肢を含んでいてもよい。或いは、前記複数の選択肢は、前記経路の形状を変更することにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる形状系の選択肢を含んでいてもよい。また、この態様において、前記経路は、前記相対的変位の変化が変化する湾曲部（WP）を含み、前記形状系の選択肢は、前記湾曲部の湾曲状態を変更することにより前記経路の表示態様に変化を生じさせてもよい。これらにより、例えば、仮想カメラの撮影条件、経路の配置、或いは形状の変化としてユーザの選択結果を経路の表示態様に反映することができる。

[0120] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記機会付与手段は、各変更選択肢が生じさせる変化を通知するために前記経路の表示態様が変化した後の経路を示す経路画像（66）を含む通知画面（61）を前記選択機会において前記表示装置に表示させてもよい。この場合、経路画面を通じて各変更選択肢の影響を通知することができる。これにより、ユーザの選択を補助することができる。

[0121] 一方、本発明のコンピュータプログラムは、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。また、本発明のサーバ装置は、前記ゲーム画面を表示する表示装置にネットワークを介して接続され、上述のゲームシステムの各手段として機能するものである。本発明に係るコンピュータプログラム或いはサーバ装置により、本発明に係るゲームシステムを実現することができる。

符号の説明

- [0122]
- 1 ゲームシステム
 - 2 センターサーバ（サーバ装置）
 - 30 制御ユニット（コンピュータ、機会付与手段、変化付与手段）
 - 31 記憶ユニット（データ記憶装置）
 - 40 ゲーム画面
 - 42 レーン画像（経路）
 - 46 判定標識画像（基準標識）

- 4 7 オブジェクト画像（指示標識）
- 6 0 キャラクタカード（キャラクタ、変更選択肢）
- 6 1 カード画面（通知画面）
- 6 6 効果画像（経路画像）
- 1 4 a カードデータ（キャラクタデータ）
- GM ゲーム機
- MO モニタ（表示装置）
- WP 湾曲部

請求の範囲

- [請求項1] プレイ行為を実行すべき実行時期を示すための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むゲーム画面を通じて、前記指示標識と前記基準標識との位置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経路に沿った相対的変位を生じさせることにより前記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、
- 前記経路の表示態様に変化を生じさせるための複数の変更選択肢のうちから前記音楽ゲームのプレイに使用される使用変更選択肢を選択するための選択機会を付与する機会付与手段と、
- 前記選択機会の選択結果に基づいて、前記使用変更選択肢に対応する変化を前記経路の表示態様に付与する変化付与手段と、
- を備える、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記音楽ゲームのプレイに使用される複数のキャラクタと前記複数の変更選択肢とが関連付けられるように記述されたキャラクタデータを記憶するデータ記憶装置を備え、
- 前記機会付与手段は、前記キャラクタデータを介して各キャラクタに対応する変更選択肢を特定することにより各キャラクタの選択を通じて前記使用変更選択肢が選択されるように前記選択機会を付与する、請求項1のゲームシステム。
- [請求項3] 前記経路は、前記変化が付与されるべき特定区間を含み、
- 前記変化付与手段は、前記相対的変位が前記特定区間で生じている場合に、前記変化を付与する、請求項1又は2のゲームシステム。
- [請求項4] 前記特定区間は、複数の特定区間を含み、
- 前記使用変更選択肢は、複数の使用変更選択肢を含み、
- 前記変化付与手段は、前記複数の特定区間において前記複数の使用変更選択肢に対応する前記変化を所定の順番でそれぞれ付与する、請求項3のゲームシステム。

- [請求項5] 前記選択機会は、前記複数の特定区間と関連付けるための順番を前記複数の使用変更選択肢にそれぞれ設定するための機会を含み、
前記変化付与手段は、前記所定の順番として各使用変更選択肢の順番を使用し、前記複数の特定区間において前記複数の特定区間のそれぞれに関連付けられる順番の使用変更選択肢に対応する前記変化を付与する、請求項4のゲームシステム。
- [請求項6] 前記変化付与手段は、前記所定の順番として抽選により設定される順番を使用し、各特定区間において前記抽選によって設定される使用変更選択肢に対応する前記変化を付与する、請求項4のゲームシステム。
- [請求項7] 前記経路は、仮想3次元空間を仮想カメラで撮影した撮影結果に基づく2次元画像に対応するように表示される、請求項1～6のいずれか一項のゲームシステム。
- [請求項8] 前記複数の変更選択肢は、前記仮想カメラの撮影条件の変更に基づいて生じる変化に対応する変化を前記経路に生じさせることにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる撮影条件系の選択肢を含んでいる、請求項7のゲームシステム。
- [請求項9] 前記経路は、前記仮想3次元空間において高低差を形成するように位置する2層にそれぞれ配置される複数の経路を含み、
前記複数の変更選択肢は、前記仮想3次元空間における前記高低差の幅の変更に対応する変化を前記2層の間に生じさせることにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる配置系の選択肢を含んでいる、請求項8のゲームシステム。
- [請求項10] 前記複数の選択肢は、前記経路の形状を変更することにより前記経路の表示態様に変化を生じさせる形状系の選択肢を含んでいる、請求項1～9のいずれか一項のゲームシステム。
- [請求項11] 前記経路は、前記相対的変位の方向が変化する湾曲部を含み、
前記形状系の選択肢は、前記湾曲部の湾曲状態を変更することによ

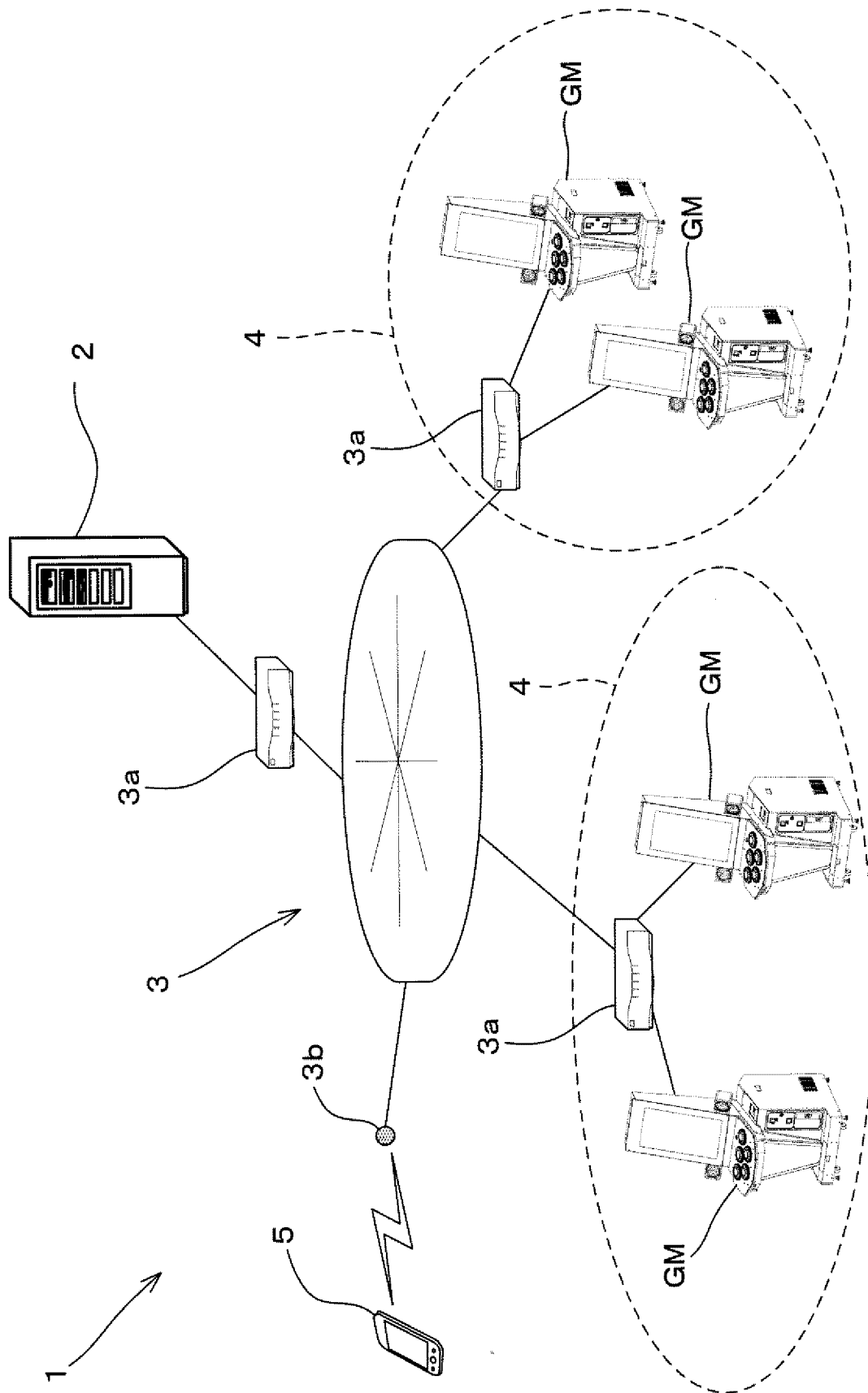
り前記経路の表示態様に変化を生じさせる、請求項 10 のゲームシステム。

[請求項12] 前記機会付与手段は、各変更選択肢が生じさせる変化を通知するために前記経路の表示態様が変化した後の経路を示す経路画像を含む通知画面を前記選択機会において前記表示装置に表示させる、請求項 1 ～ 11 のいずれか一項のゲームシステム。

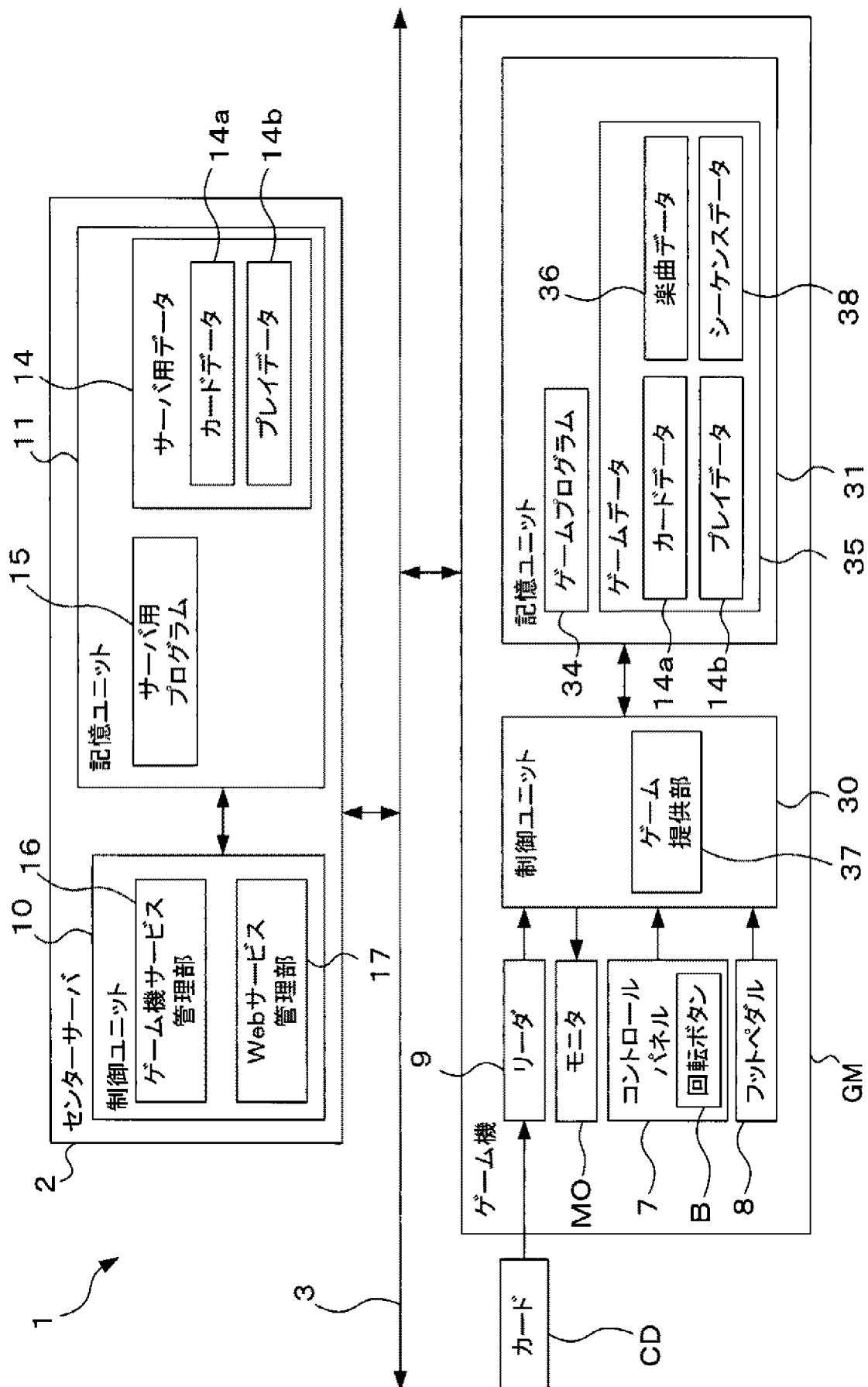
[請求項13] コンピュータを、請求項 1 ～ 12 のいずれか一項のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

[請求項14] 前記ゲーム画面を表示する表示装置にネットワークを介して接続され、請求項 1 ～ 12 のいずれか一項のゲームシステムの各手段として機能するサーバ装置。

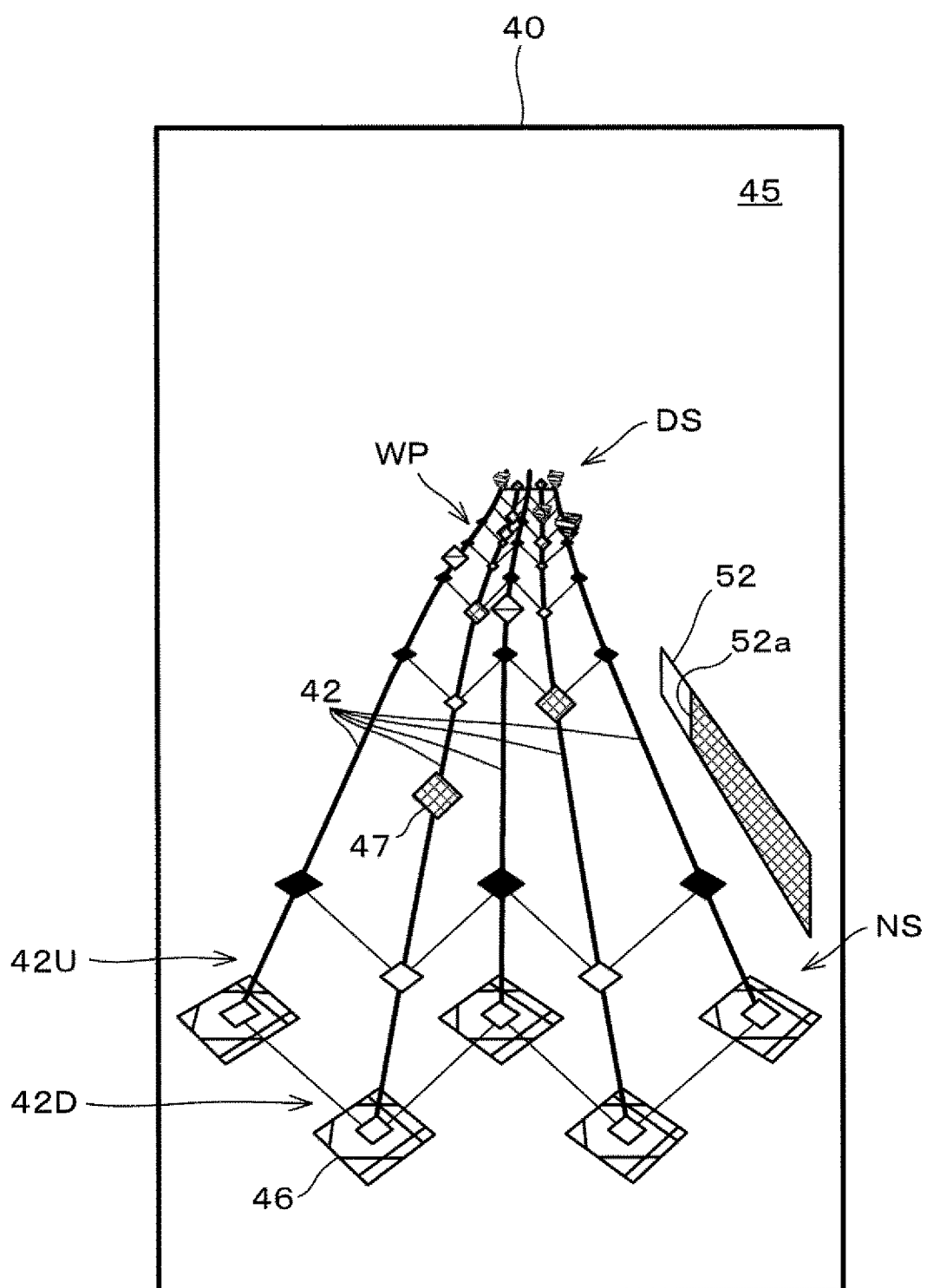
[図1]



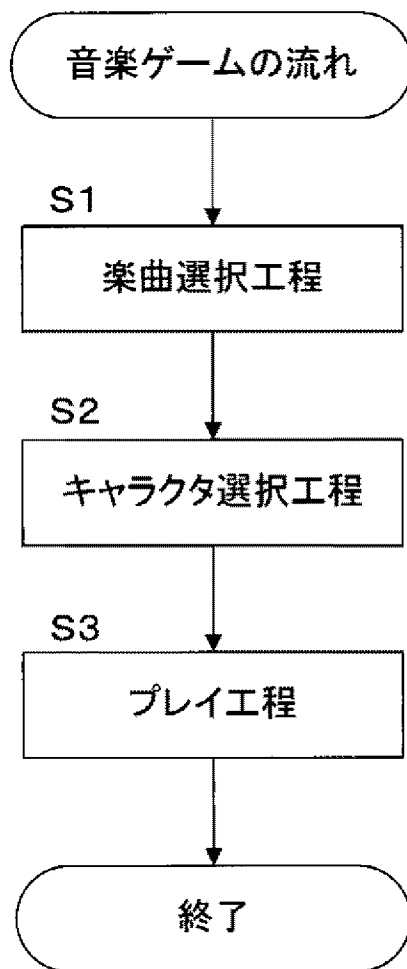
[図2]



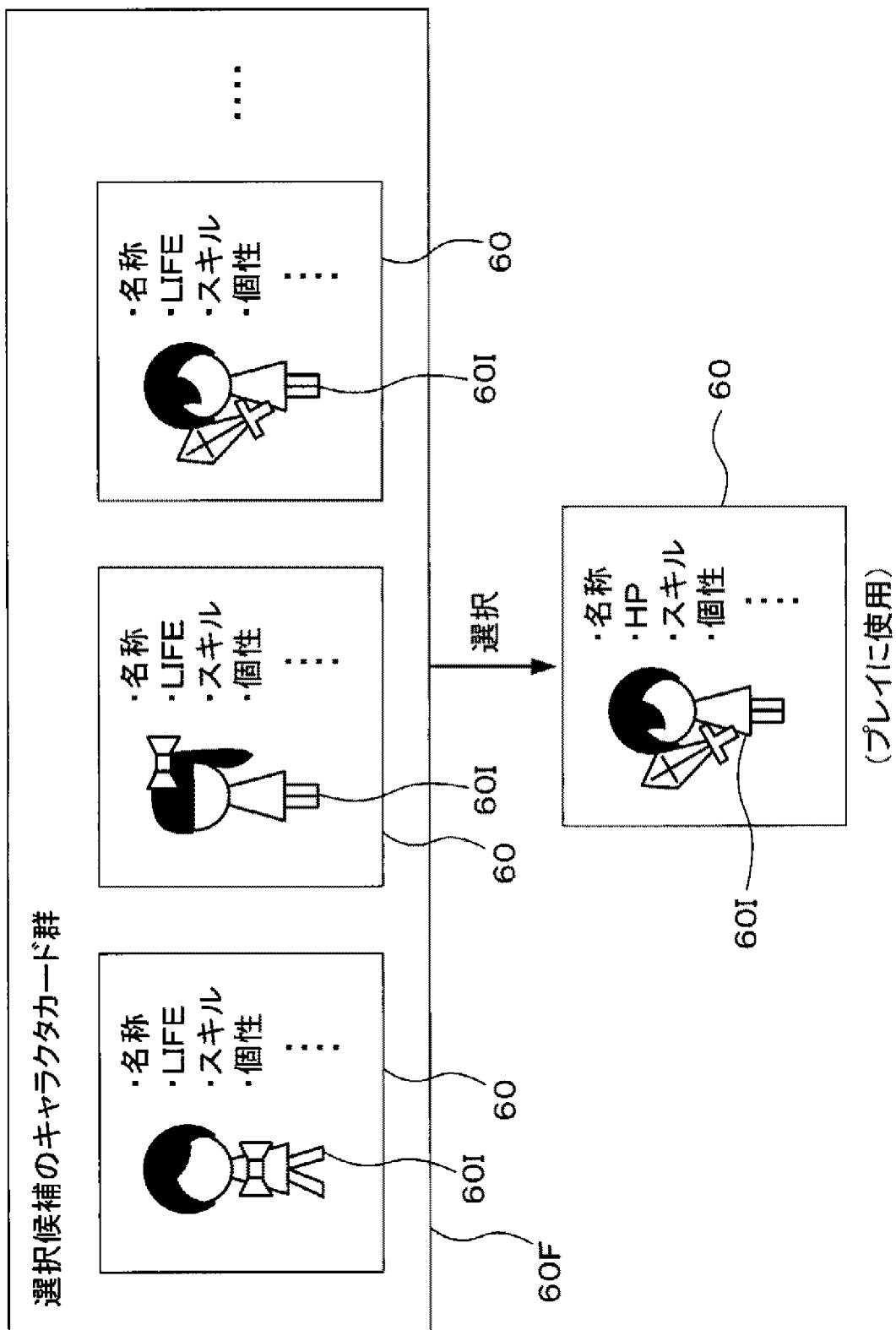
[図3]



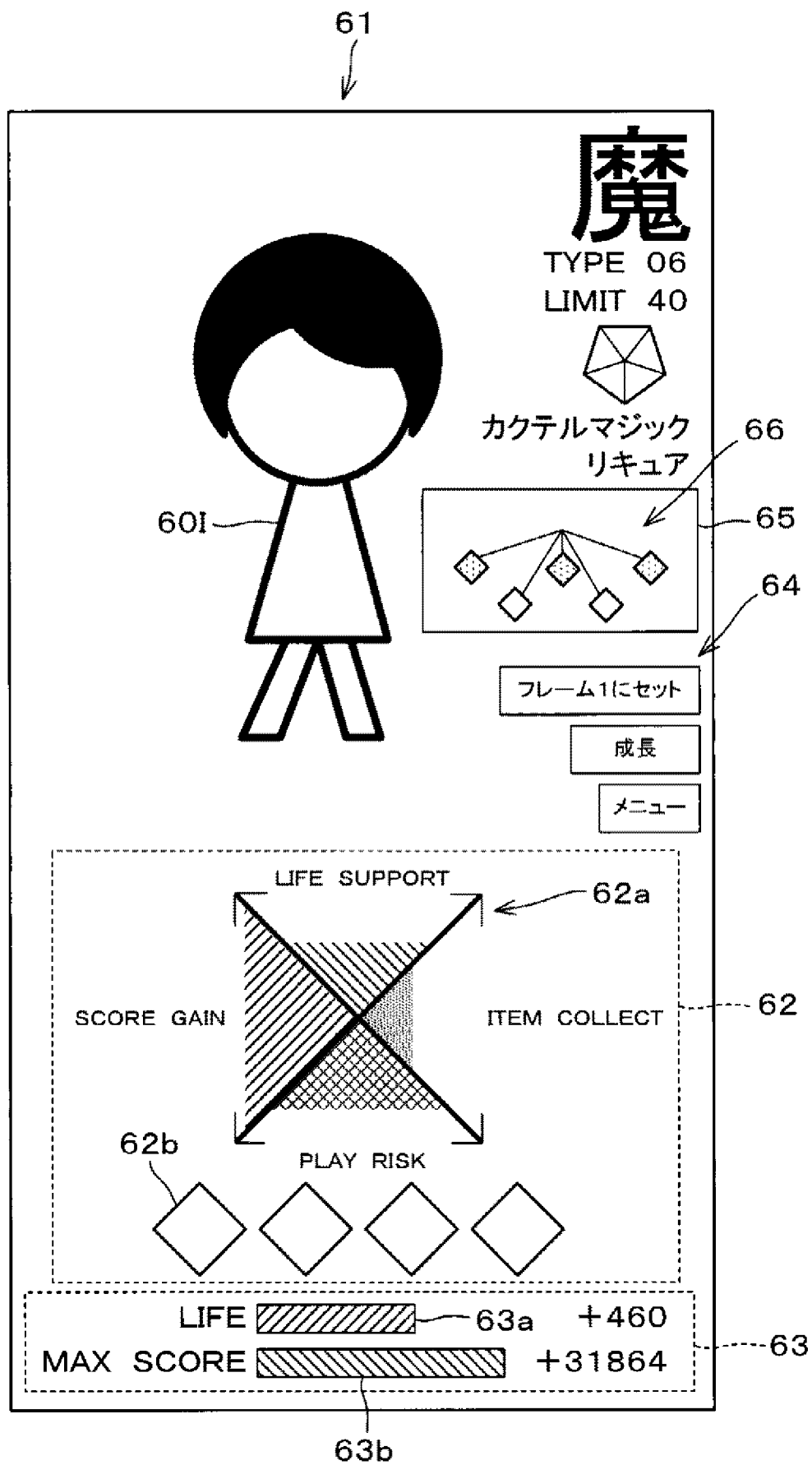
[図4]



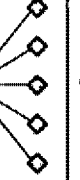
[図5]



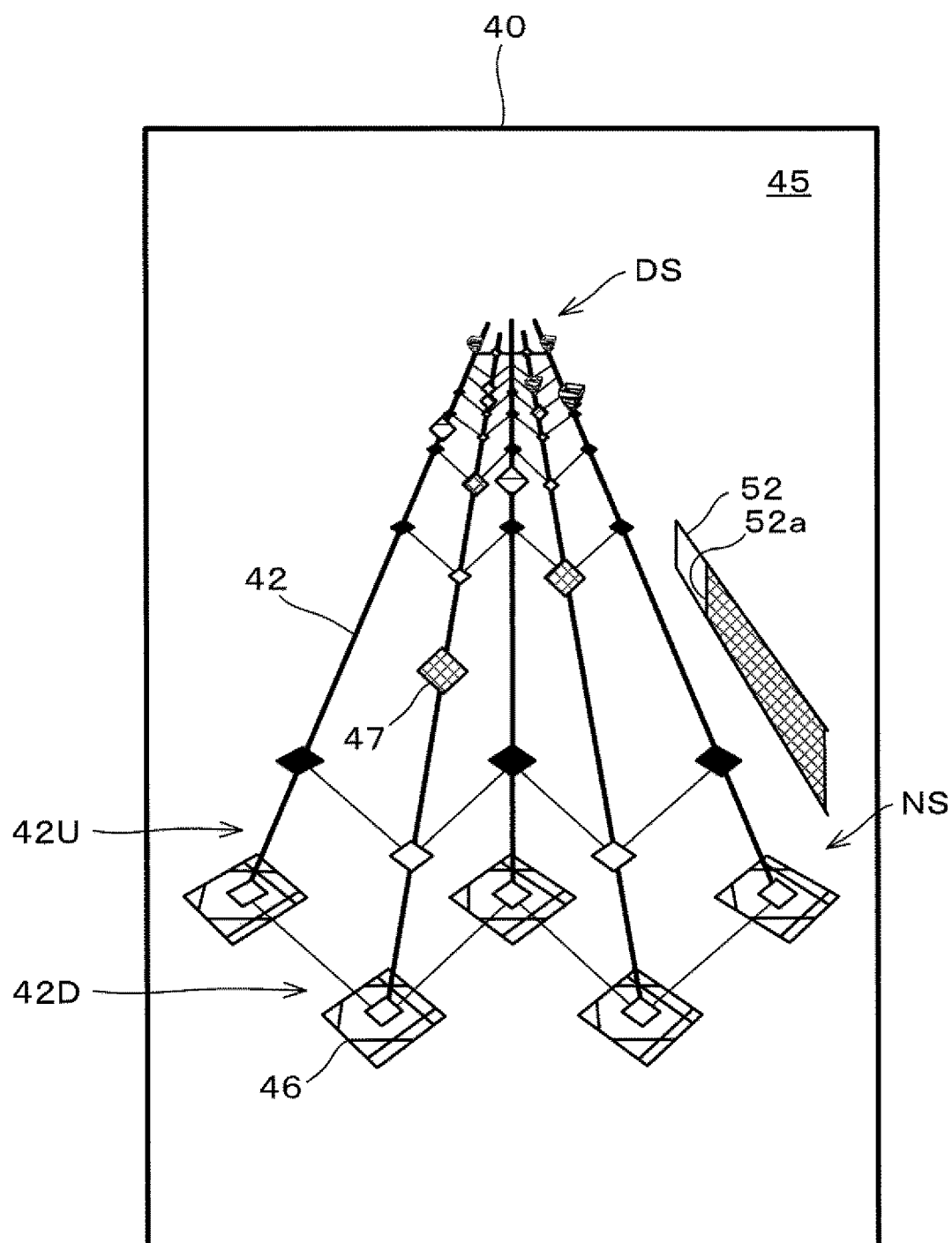
[図6]



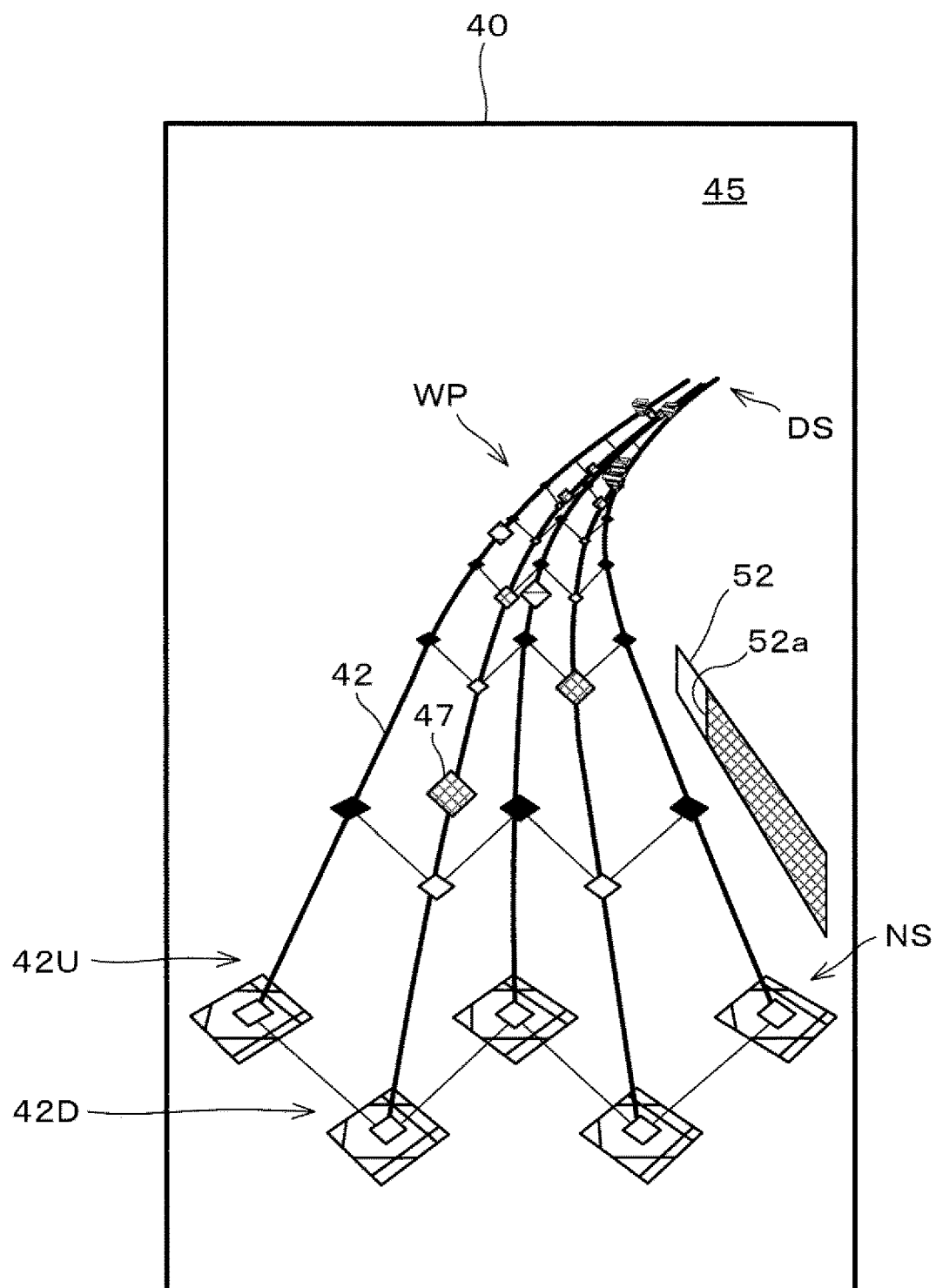
[図7]

種類	名称	効果画像	効果
形状系	ノーマル		変更なし
	NO CURVE	NO CURVE 	湾曲部を直線に変更
	CURVE +	CURVE + 	湾曲部の曲率を増加
撮影条件系	視点変化		視点を上下のレーン画像の中央付近に変更
	上下逆転		視点を上下逆転
	FLAT		全レーン画像を同じ高さに配置
配置系	上下幅大		上下のレーン画像間の幅を拡大
	SUDDEN	SUDDEN 	オブジェクトの出現位置を手前側に変更

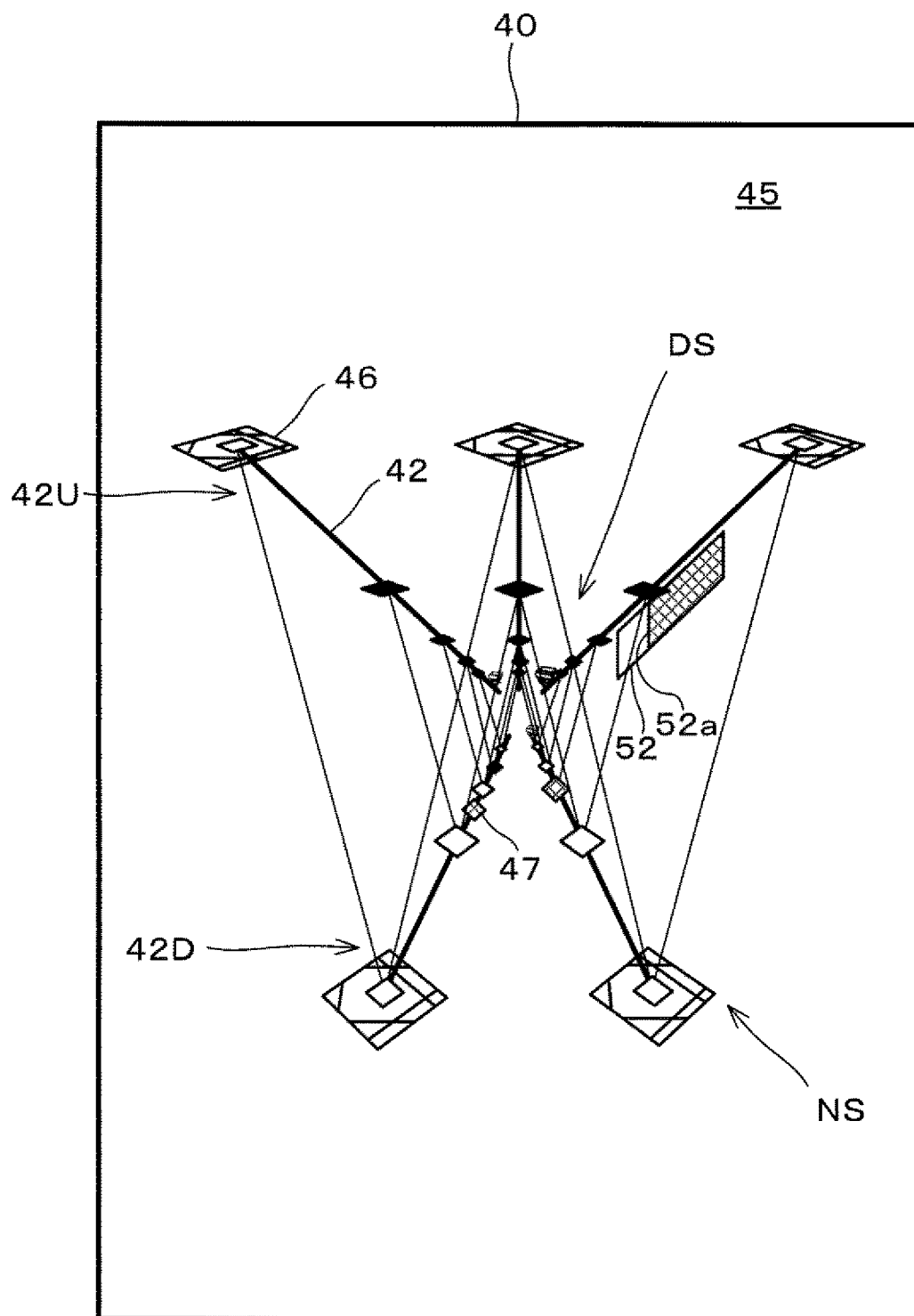
[図8]



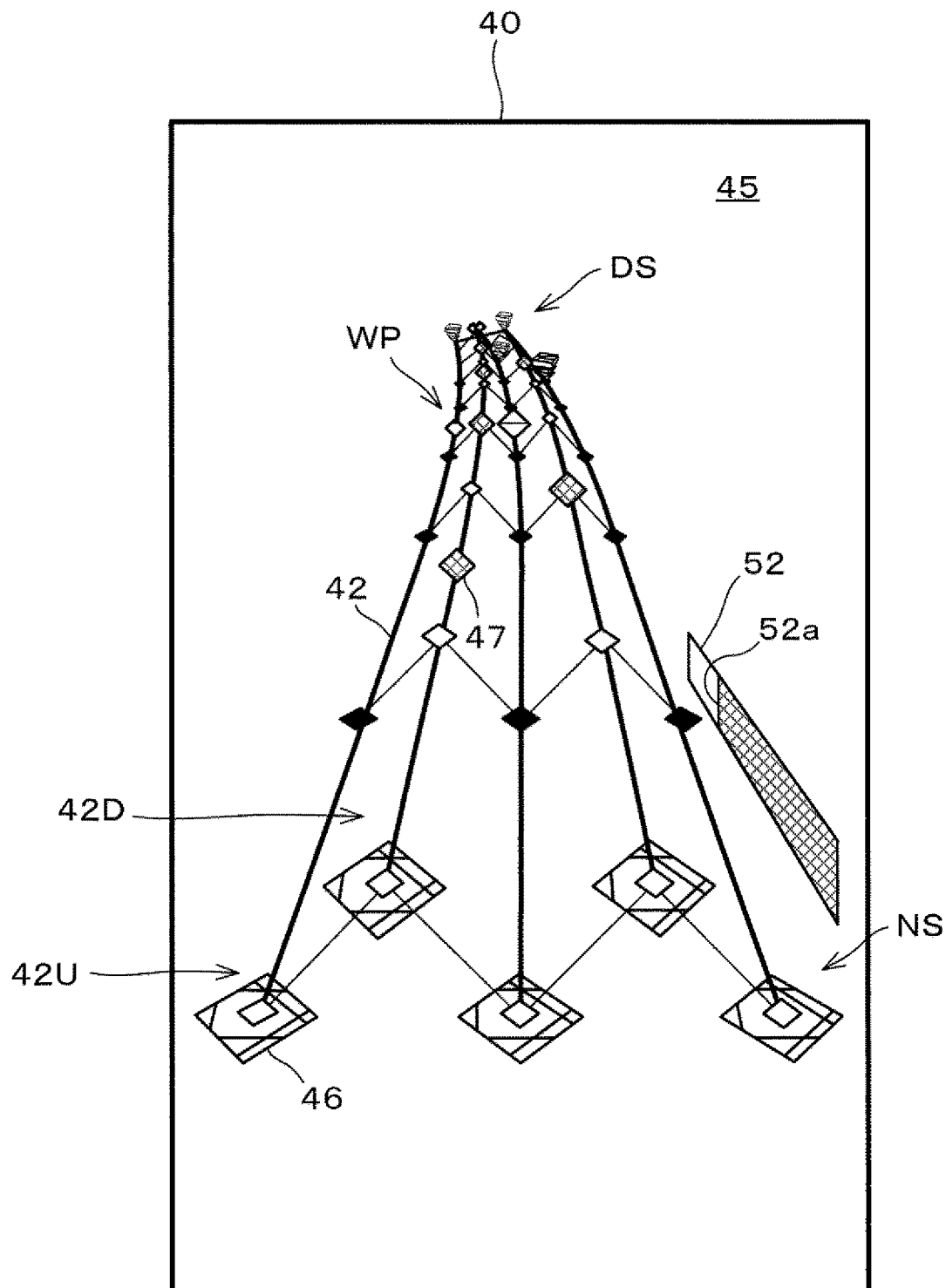
[図9]



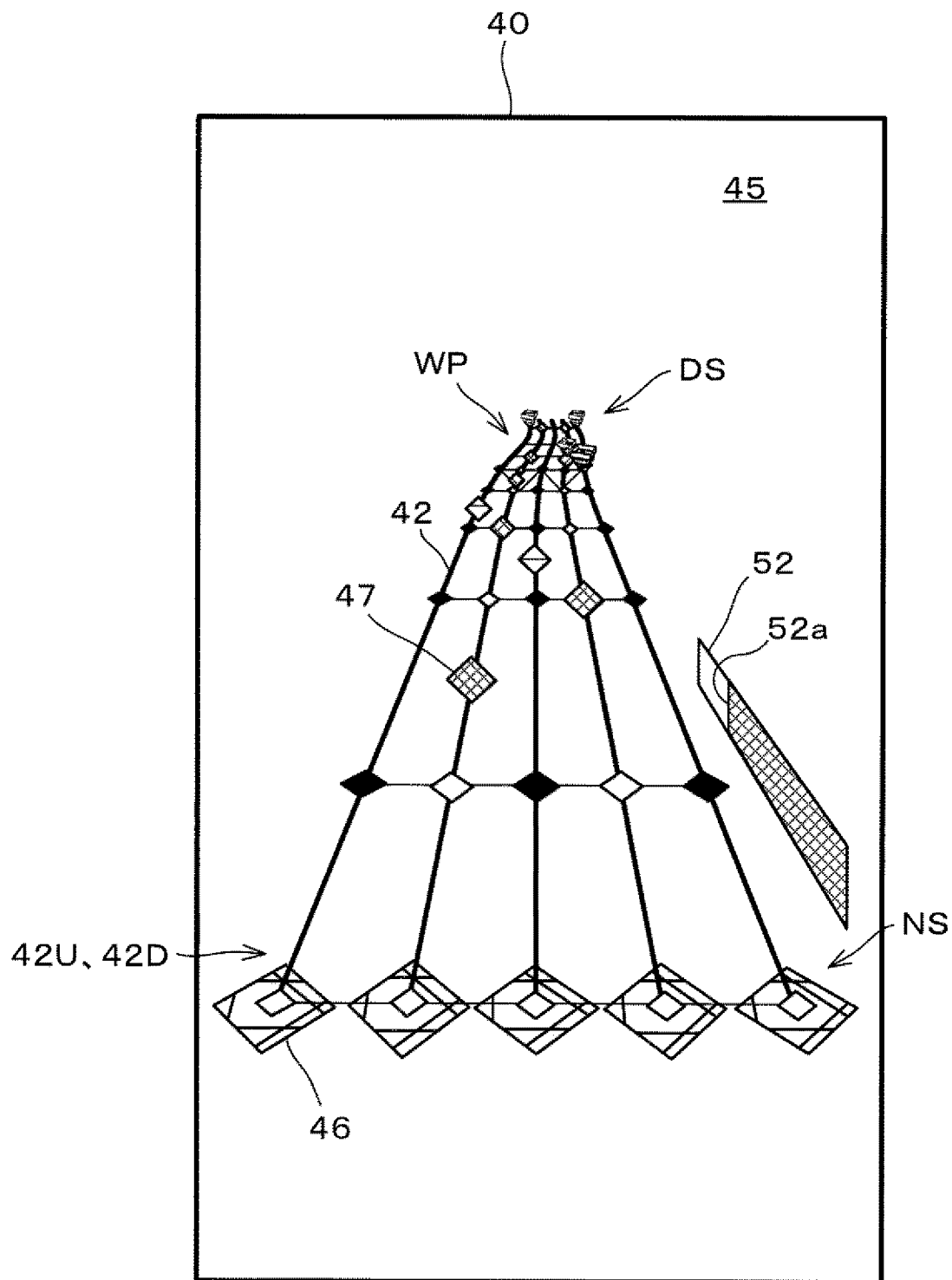
[図10]



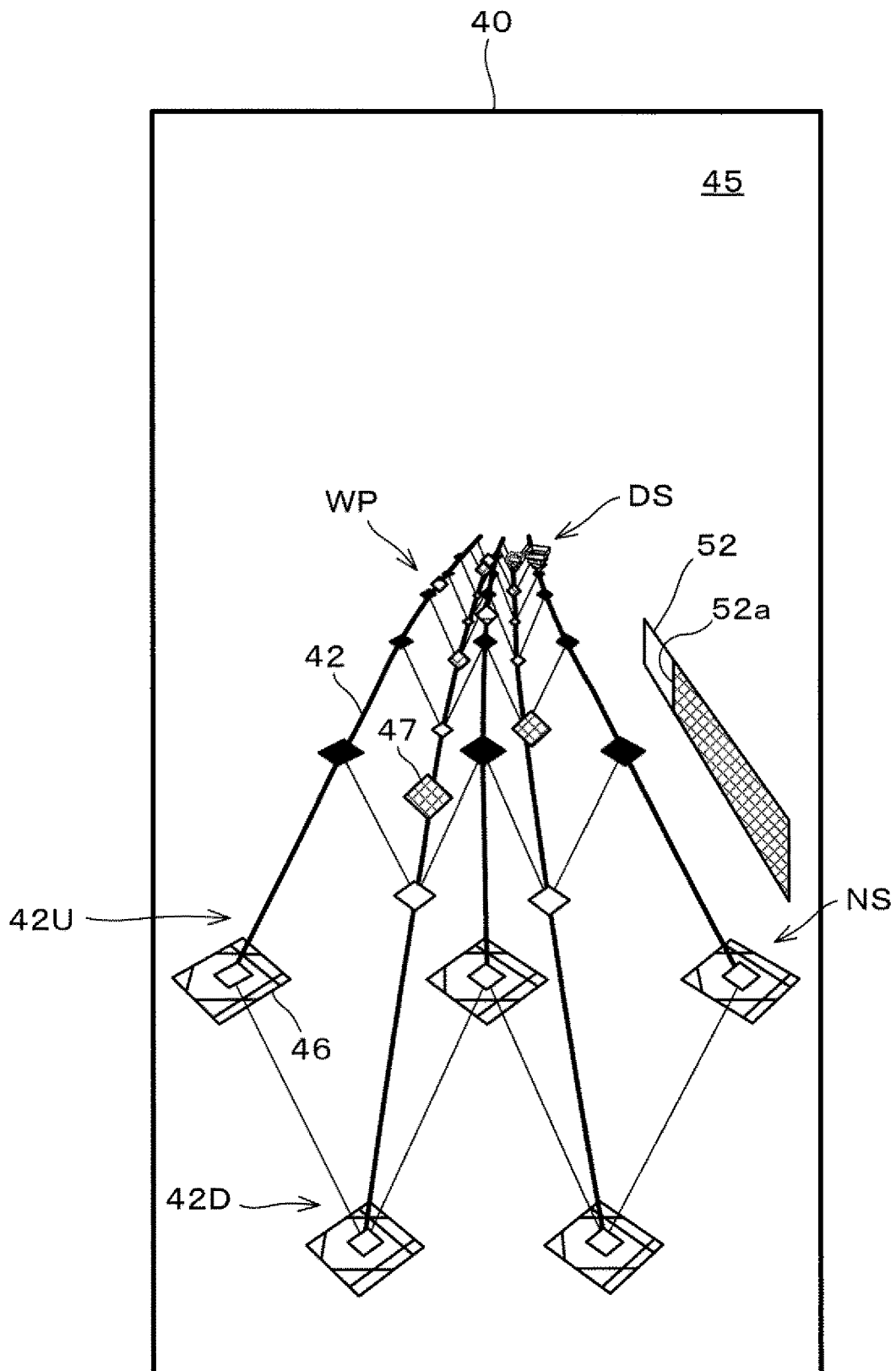
[図11]



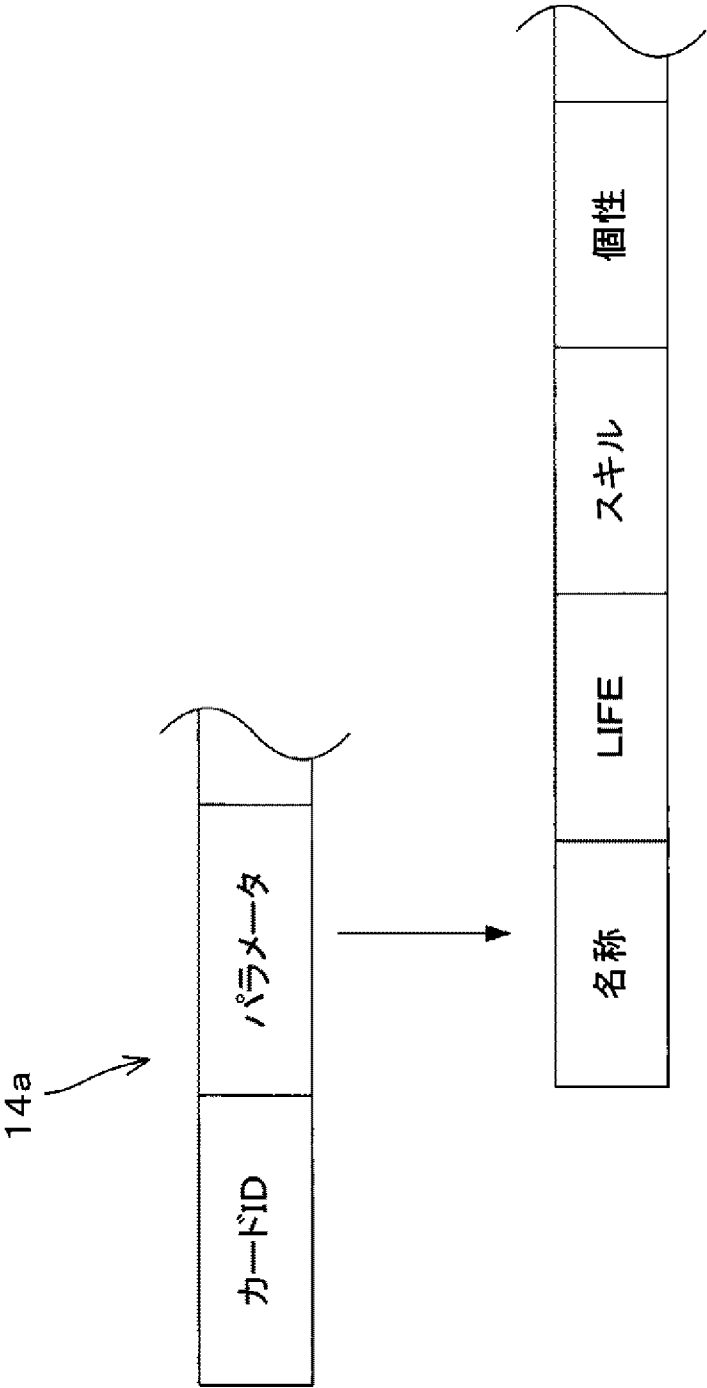
[図12]



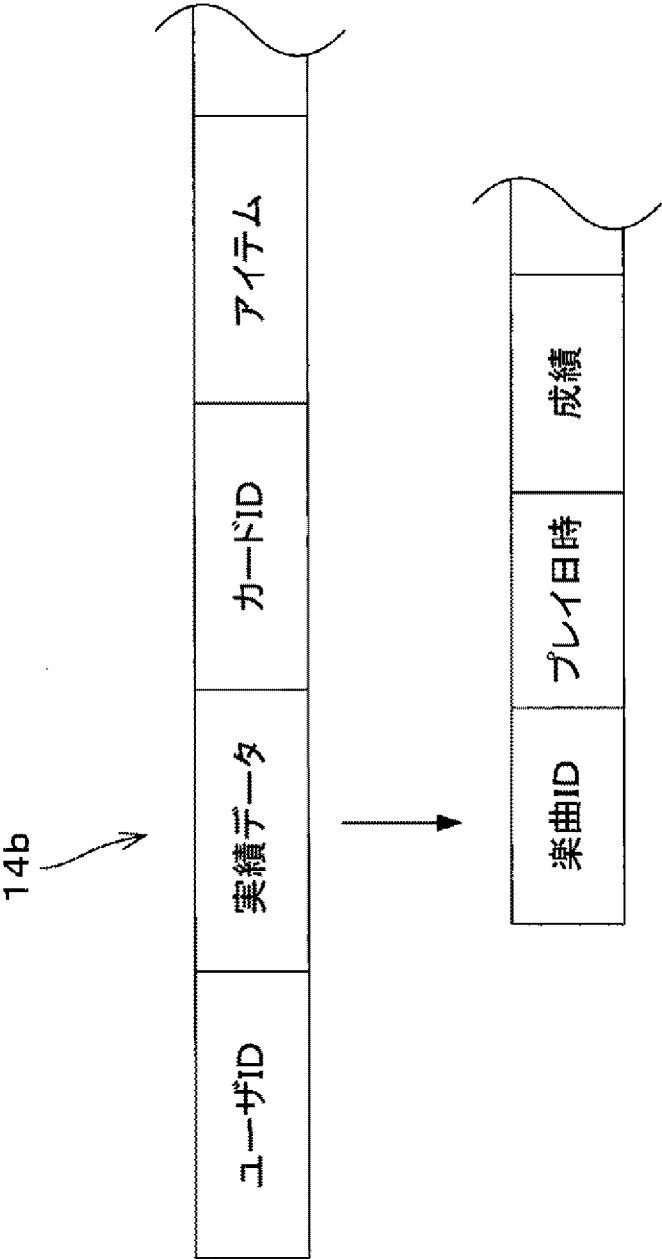
[図13]



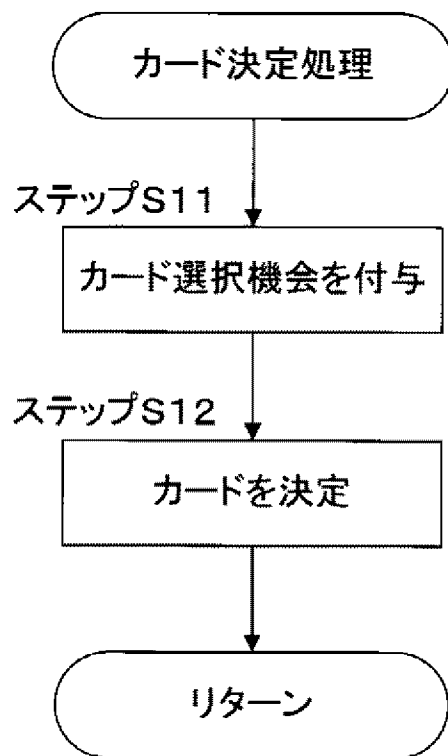
[図14]



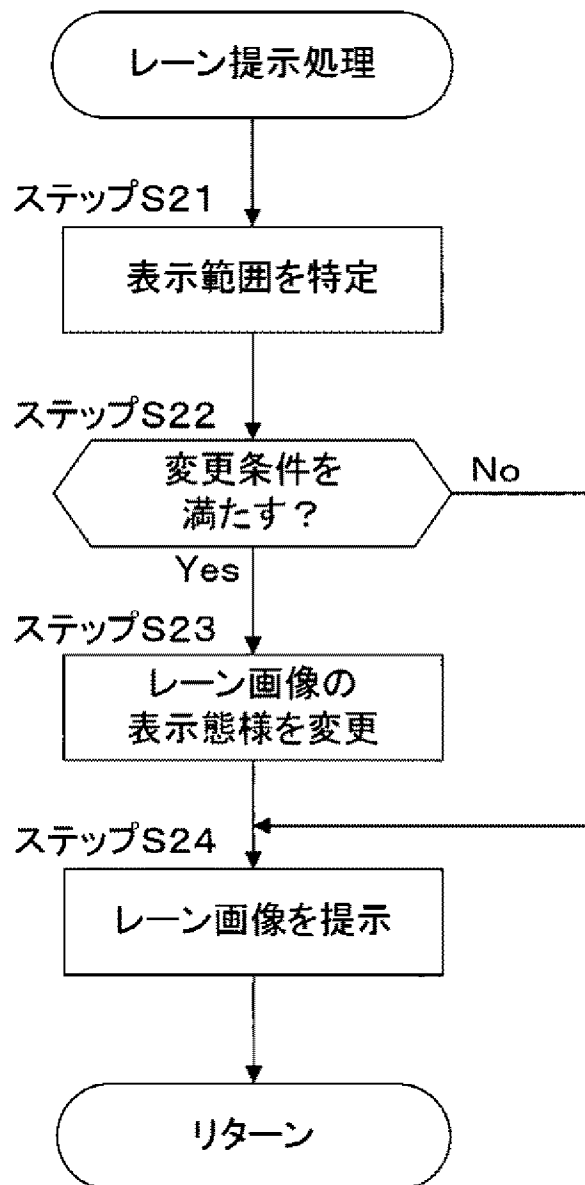
[図15]



[図16]



[図17]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/069341

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/814(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/44(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i, A63F13/525(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)

A63F13/00-13/98, 9/24

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 Y A	JP 2015-43832 A (Taito Corp.), 12 March 2015 (12.03.2015), paragraphs [0189] to [0190], [0199]; fig. 34 (Family: none)	1, 3, 12-14 2, 7-8, 10-11 4-6, 9
Y	Love Live! School Idol Festival, Famitsu App iPhone, 17 October 2013 (17.10.2013), no.010, pages 42 to 47	2
Y	Chunizumu, Dengeki Arcade Game, 30 June 2015 (30.06.2015), vol.21, no.21, pages 100 to 101	2
Y	JP 2015-157102 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 03 September 2015 (03.09.2015), paragraphs [0070] to [0073]; fig. 13 (Family: none)	7-8, 10-11

☒ 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
06 September 2016 (06.09.16)

Date of mailing of the international search report
13 September 2016 (13.09.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/069341

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2015-100481 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 04 June 2015 (04.06.2015), paragraph [0083] (Family: none)	11
A	JP 5427659 B2 (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 26 February 2014 (26.02.2014), entire text; all drawings (Family: none)	1-14
A	MUSECA Roke Test Report, [online], Konami Digital Entertainment Co., Ltd., 25 June 2015 (25.06.2015), eAMUSEMENT Site, [retrieved on 06 September 2016 (06.09.2016)], http://p.eagate.573.jp/game/bemani/fansite/p/report/2015su/report01.html	1-14
A	Kazuhiro SENDAGI, BEMANI Series Saishinsaku 'MUSECA' Roke Test Report. Itsutsu no "Spinner" to Foot Pedal de Sosa suru, Graphical na Shinkankaku Rhythm Game, [online], Aetas, Inc., 20 June 2015 (20.06.2015), 4Gamer.net, [retrieved on 06 September 2016 (06.09.2016)], http://www.4gamer.net/games/307/G030721/20150620013/	1-14

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, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/44(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i,
A63F13/525(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. A63F13/00-13/98, 9/24

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 Y A	JP 2015-43832 A (株式会社タイトー) 2015.03.12, 段落 [0189] - [0190]、[0199]、第34図 (ファミリーなし)	1, 3, 12-14 2, 7-8, 10-11 4-6, 9
Y	ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル, ファミ通App iPhone, 2013.10.17, NO.010, P.42-47	2
Y	チュウニズム, 電撃アーケードゲーム, 2015.06.30, 第21巻第2 1号, P.100-101	2

☑ 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

06.09.2016

国際調査報告の発送日

13.09.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)

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)

櫻井 茂樹

2D

3156

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 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
Y	JP 2015-157102 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.09.03, 段落 [0070] – [0073]、[図13] (ファミリーなし)	7-8, 10-11
Y	JP 2015-100481 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2015.06.04, 段落 [0083] (ファミリーなし)	11
A	JP 5427659 B2 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.02.26, 全文、全図 (ファミリーなし)	1-14
A	MUSECA ロケテストレポート, [online], 株式会社コナミデジタルエンタテインメント, 2015.06.25, eAMUSEMENT サイト、[2016年9月6日検索]、 http://p.eagate.573.jp/game/bemani/fansite/p/report/2015su/report01.html	1-14
A	千駄木和弘, BEMANI シリーズ最新作「MUSECA」ロケテストレポート。5つの“スピナー”とフットペダルで操作する、グラフィカルな新感覚リズムゲーム, [online], Aetas 株式会社, 2015.06.20, 4Gamer.net、[2016年9月6日検索]、 http://www.4gamer.net/games/307/G030721/20150620013/	1-14